

# ASOCIACION MUTUAL DE JUGADORES DE VOLEY PLAYA

## **Presidente**

Andrés Araujo

## **Consejo Directivo**

Victor Seballes

Martín Nuñez

Verónica Azcona

Fernando Nardini

## ANTECEDENTES

Para el desarrollo del siguiente Manual de Juego (HandBook) se ha tomado como referencia el [Rulebook](#) emitido por la Asociación Californiana de Beach Volleyball (CBVA) en noviembre de 2019, como también las [reglas de juego FIVB 2017-20](#), y consideraciones pertinentes de otras asociaciones de voley como la [canadiense](#).

El Voley de Playa se juega en las playas de California desde los años 1930, donde la CBVA ha sido reconocida hace tiempo como la autoridad en las reglas de este deporte. En los pasados años otras muchas organizaciones han desarrollado programas para el voley en exteriores. Estas organizaciones incluyen a la AVP, WPVA, FIVB, y USAV. La CBVA ha trabajado con representantes de estas varias organizaciones para desarrollar un simple conjunto de reglas. Aunque la CBVA no ha estandarizado completamente todas las reglas, la CBVA ha recorrido un largo camino en ello. El comité de reglas de la CBVA continúa revisando los cambios recomendados en cada temporada.

## ASOCIACION MUTUAL DE JUGADORES DE VOLEY PLAYA

# MANUAL DE JUEGO

### 1. ÁREA DE JUEGO

El área de juego incluye la cancha en sí misma y una zona libre a su alrededor libre de obstáculos.

#### 1.1. DIMENSIONES

1.1.1. La cancha deberá medir 16 x 8 metros, y la zona libre será como mínimo de 3 metros a su alrededor (pudiendo aceptarse 2 metros en los laterales y 3 metros en la zona de saque).

1.1.2. Para menores se recomienda las siguientes dimensiones:

→ S12: 8 x 4 metros

→ S14: 12 x 6 metros

→ S16: 14 x 7 metros

#### 1.2. SUPERFICIE DE JUEGO

1.2.1. La superficie del área de juego debe ser lo más plana y uniforme posible, libre de rocas, rociadores y cualquier otro objeto que pueda causar lesiones.

1.2.2. La arena será de grano fino (0.5/1.0mm) redondo de río o mar, y tendrá al menos 30 cm de profundidad.

#### 1.3. LÍNEAS DE LA CANCHA

1.3.1. Las líneas límite (perímetro de la cancha) consisten en dos líneas laterales y dos líneas finales que marcan el campo de juego. Estarán hechas de cintas planas de 5 cm de ancho.

1.3.2. La línea central (imaginaria) divide la cancha de juego en dos canchas cuadradas para cada equipo, esta línea no debe marcarse.

- 1.3.3. Se considera que todas las líneas se extienden indefinidamente.
- 1.3.4. Es responsabilidad de los jugadores asegurarse de que todas las líneas estén en su ubicación adecuada antes del comienzo de cada jugada. Las líneas movidas durante el juego no hacen que la jugada se detenga. Si no se puede determinar si un balón cae dentro o fuera de los límites, debe repetirse la jugada.

#### 1.4. ZONA DE SAQUE

- 1.4.1. La zona de saque (o servicio) está detrás de la línea final y entre la extensión de las líneas laterales y se extiende hasta el final de la zona libre.

#### 1.5. OBSTÁCULOS

- 1.5.1. Los únicos objetos permitidos dentro del área de juego serán los postes (recomendable sin vientos), la red y la silla arbitral (opcional).

## 2. RED Y POSTES

### 2.1. RED

- 2.1.1. La red será de 1m de alto y de 8.5 a 9 metros de largo (pudiendo ser de 8 metros cuando el portavarillas forma parte de la misma). El mallado o cuadrícula máxima será de 10x10 cm.
- 2.1.2. La red deberá tener fleje superior e inferior de 7 a 10 cm.
- 2.1.3. Es recomendable que el mallado sea de color negro (oscuro para facilitar la visibilidad a traves), y los flejes de color llamativo, u oscuro, para contrastar con el entorno.
- 2.1.4. Bandas laterales de 5cm se colocarán verticalmente justo sobre las líneas límite, siendo consideradas parte de la red. Sobre estas se colocarán las antenas o varillas.

### 2.2. ANTENAS

- 2.2.1. Una antena es una varilla flexible, de 1,80 m de largo y 10 mm de diámetro, fabricada de fibra de vidrio o material similar.

- 2.2.2. Se fija una antena en el borde exterior de cada banda lateral.
- 2.2.3. Los 80 cm superiores de cada antena se extienden por encima de la red y están marcados con franjas de 10 cm de color contrastante, preferiblemente rojo y blanco.
- 2.2.4. Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

### 2.3. POSTES

- 2.3.1. Los postes deberán ser redondos, de diámetro 4" en caso de ser metálico o de diámetro 6" en caso de ser de madera.
- 2.3.2. Deberán sobresalir de la arena 2.55cm para permitir cubrir todas las alturas de red reglamentarias.

### 2.4. ALTURA DE LA RED

- 2.4.1. La altura de la red es de 2.43m para hombres y 2.24m para mujeres, medido en el centro de la red, con una tolerancia de hasta 2 cm en los extremos.
- 2.4.2. Para menores se recomienda las siguientes alturas en metros:

Categoría	Masculino	Femenino
Sub 18	2.43	2.24
Sub 16	2.34	2.18
Sub 14	2.24	2.12
Sub 12	2.12	2.12
Sub 10	2.00	2.00

## 2.5. FALLA DE LA RED

- 2.5.1. Una falla de la red ocurre cuando hay una pérdida repentina de altura o tensión de la red. Si la falla de la red es el resultado de una falta, o esta no afecta el resultado de la jugada, la jugada vale. De lo contrario, debe repetirse la jugada.

## 3. BALÓN

### 3.1. BALÓN

- 3.1.1. El balón debe ser esférico, hecho de cubierta de cuero flexible o similar al cuero resistente al agua, y con camará de goma o similar. Puede ser de cualquier color o multicolor.
- 3.1.2. Su circunferencia debe ser de 66 a 68 cm (25,5" a 26,5") y su peso de 260 a 280 gramos (9 a 10 oz).
- 3.1.3. Presión interior: 0,175 a 0,225 kg/cm<sup>2</sup> (171 a 221 mbar o hPa).

## 4. EQUIPOS

### 4.1. COMPOSICIÓN

- 4.1.1. Dos jugadores en cancha por equipo, con no más de dos jugadores en la lista, es decir, sin suplentes.
- 4.1.2. Todas las competiciones deben involucrar equipos con el número requerido de jugadores. Los equipos con menos del número requerido de jugadores son descalificados.
- 4.1.3. Uno de los jugadores es el capitán del equipo.

## 5. VESTIMENTA

### 5.1. ROPA APROPIADA

- 5.1.1. La ropa del jugador debe ser presentable y apropiada para la competencia. Los jugadores del mismo equipo pueden usar ropa de diferentes colores y diseños.
- 5.1.2. Los jugadores pueden usar sombreros, viseras o gafas de sol, bajo su propio riesgo.
- 5.1.3. Los jugadores pueden jugar descalzos, en calcetines o en "botitas". Se pueden usar zapatos, pero no pueden tener ningún tipo de tacos o puntas no flexibles.
- 5.1.4. En caso de que el organizador provea a los jugadores de remeras y/o tops, esta vestimenta deberá utilizarse durante el juego. En caso de no hacerlo, el equipo podrá ser descalificado.
- 5.1.5. Para los eventos AMJVP los números no son requeridos.

### 5.2. OBJETOS PROHIBIDOS

- 5.2.1. Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones al mismo jugador, compañero o contrincante, como ser joyas, alfileres, brazaletes, yesos, etc.
- 5.2.2. Los jugadores pueden usar anteojos o anillos planos, bajo su propio riesgo.

## 6. RESPONSABILIDADES

### 6.1. PARTICIPANTES

- 6.1.1. Todos los participantes (jugadores, entrenadores, árbitros, oficiales, organizador, etc.) deben conocer y cumplir con este **Manual de Juego**.

## 6.2. JUGADORES

- 6.2.1. Los jugadores deben comportarse con respeto y cortesía en el espíritu de juego limpio hacia el cuerpo de árbitros, compañeros de equipo, oponentes y espectadores. Deben abstenerse de acciones dirigidas a retrasar el juego o tomar ventaja injusta.
- 6.2.2. Los jugadores deben aceptar las decisiones de los referís con conducta deportiva. En caso de duda, una aclaración se puede solicitar respetuosamente. Un jugador puede cuestionar la interpretación del referí de una regla, pero no el juicio (decisión) del referí.
- 6.2.3. Los jugadores no deben dirigirse persistentemente a los oficiales con respecto a sus decisiones.
- 6.2.4. Los jugadores no deben hacer comentarios despectivos sobre o para un oficial, compañero de equipo, oponentes o espectadores.
- 6.2.5. Los jugadores deben abstenerse del uso de injurias.
- 6.2.6. Los jugadores no deben cometer actos con la intención de influir en las decisiones del referí.
- 6.2.7. Los jugadores deben abstenerse de intentar distraer a un oponente que está jugando o está a punto de jugar el balón (como ser gritar, aplaudir, etc.).
- 6.2.8. Los jugadores no deben tomar ninguna medida que influya en el juicio del referí con respecto al manejo del balón.
- 6.2.9. Los jugadores no pueden cometer ningún acto que, en opinión del referí, retrase el juego innecesariamente.
- 6.2.10. Los jugadores deben abstenerse de patear o golpear el balón fuera del área de juego.
- 6.2.11. Los jugadores no deben dañar intencionalmente el equipamiento del evento.
- 6.2.12. Se prohíbe por parte de los jugadores el asalto físico o la intimidación de oficiales, compañeros de equipo, oponentes o espectadores (ver "Conducta Incorrecta", Artículo 23).

## 6.3. ENTRENADOR (COACHING)

- 6.3.1. No se permite el coaching durante el juego o partido.

- 6.3.2. Solo se permite el coaching durante los tiempos muertos en eventos de menores S10, S12 y S14. Para ello el entrenador debe ser previamente identificado y ubicarse del lado de juego de su equipo, cambiando de lado cuando así lo haga su equipo.
- 6.3.3. Está permitido el coaching entre partidos.

## **7. SISTEMA DE JUEGO**

### **7.1. TANTOS (POINTS)**

- 7.1.1. Sistema de tanteo rally. El tanto debe anotarse al equipo ganador de la jugada, sin necesidad de que este haya iniciado la jugada con el saque.
- 7.1.2. El sistema de juego deberá definirse y ajustarse teniendo en cuenta la disponibilidad de canchas, de días y de amplitud horaria con luz natural y artificial.

### **7.2. PARTIDO (MATCH)**

- 7.2.1. Los partidos pueden consistir en un solo set (partido corto), o al mejor de 3 sets (partido completo o estándar). El equipo gana el partido al ganar uno o dos sets, respectivamente.

### **7.3. SET (GAME)**

- 7.3.1. Sistema de tanteo rally.
- 7.3.2. Los primeros dos sets son a 21 tantos.
- 7.3.3. En caso de requerirse un set desempate (tie break), este es a 15 tantos.
- 7.3.4. En caso de partidos a un solo set se juega a 28 tantos (recomendable), o puede jugarse llegado el caso a 21, 18, 15 u 11 tantos.
- 7.3.5. Se gana por diferencia de 2, sin corte (recomendable).
- 7.3.6. El Director de Competencia puede cambiar la cantidad de sets, tantos y tipo de corte, según necesidad.

#### 7.4. JUGADA (RALLY)

- 7.4.1. Cada vez que un equipo falla en el saque o en devolver el balón, o comete cualquier otra falta, el equipo contrario gana la jugada (rally).
- 7.4.2. El equipo que gana la jugada debe realizar el siguiente saque.

#### 7.5. EQUIPO INCOMPLETO

- 7.5.1. Un equipo declarado incompleto para el set o partido pierde el set o partido. El equipo contrario recibe los tantos, o los tantos y sets necesarios para ganar el/los set/s o partido.

#### 7.6. EQUIPO DESCALIFICADO

- 7.6.1. Un equipo descalificado queda fuera de la competencia, no recibe posición, puntos, ni rating. Puede ser penalizado para futuras competencias.
- 7.6.2. Si un equipo es descalificado en la fase de grupos, todos los partidos jugados y por jugar se califican con cero (0) tantos.
- 7.6.3. Si un equipo es descalificado en los playoffs, avanza el equipo oponente del partido en juego, o avanza el último oponente en caso de ser descalificado entre partidos.

#### 7.7. FORMATOS DE COMPETENCIA

- Por Grupos y Playoffs
- Por llave a doble eliminación

- 7.7.1. En el formato de grupos, los equipos juegan una primera etapa separados en grupos o zonas, sistema todos contra todos, y luego los mejores clasificados juegan una llave de eliminación directa (playoffs).
- 7.7.2. En el formato de doble eliminación los equipos juegan una sola etapa donde los equipos que pierden tienen otra oportunidad en la llave de retadores de regresar a la llave campeonato en semi-finales.
- 7.7.3. Se deben ordenar los equipos (sembrado o seeding) según el ranking seleccionado ([Rating AMJVP](#) federal, regional, o similar).

7.7.4. Se debe determinar cuántos equipos habrá en cada grupo o zona. Recomendado 4, mínimo 3.

7.7.5. Ubicar los equipos en los grupos en forma de “serpentina”, ver ejemplo siguiente.

→ Ejemplo para 4 grupos con 3 equipos por grupo:

A	B	C	D	.
1	2	3	4	→
8	7	6	5	←
9	10	11	12	→

7.7.6. El orden de clasificación en el grupo se determinan por:

- Partidos ganados
- Ganador del partido entre equipos empatados (head-to-head).
- Diferencia de tantos solo partidos entre los equipos empatados.
- Luego de resolver el empate inicial, volver a “head-to-head”.
- Diferencia de tantos considerando todos los partidos.
- Azar, tirando la moneda, o sorteo en caso de tener más de 2 equipos empatados.

7.7.7. La cantidad de equipos que avanzan a los playoffs queda a discreción del Director de Competencia. Se recomienda 2 por grupo.

7.7.8. Los equipos serán ordenados para los playoffs de acuerdo con el “seed” otorgado en el grupo.

- Los equipos serán ordenados según la posición final en su grupo. No se ordenarán los equipos comparando resultados entre diferentes grupos.
- Siguiendo el ejemplo anterior (ver 7.7.6), el ganador del grupo A será seed 1, el ganador del B será seed 2, ..., el segundo del grupo A será seed 8, ..., el tercero del grupo D será seed 12.

7.7.9. Los equipos primero y segundo de cada grupo deben siempre colocarse en llaves opuestas.

- Siguiendo el ejemplo (ver 7.7.6 y 7.7.10), para un playoffs de 8, se enrocan el seed 7 y seed 8 (y el seed 5 y seed 6) para no repetir adversarios, es decir, 1ro grupo A (seed 1) jugará contra el 2do grupo B (seed 7), y el 1ro grupo B (seed 2) jugará contra el 2do grupo A (seed 8).
- Ejemplo para playoff proveniente de 4 grupos con 3 equipos por grupo:

ganador del A	seed 1	
ganador del B	seed 2	
ganador del C	seed 3	
ganador del D	seed 4	
segundo del C	seed 5	(seed 6 en grupo)
segundo del D	seed 6	(seed 5 en grupo)
segundo del A	seed 7	(seed 8 en grupo)
segundo del B	seed 8	(seed 7 en grupo)

## 7.8. FORMATOS DE PARTIDOS

- 7.8.1. Deberían usarse alguno de estos formatos sugeridos a discreción del Director de Competencia. Los jugadores deberían estar informados antes del inicio del evento.
- 7.8.2. En la fase de grupos se recomienda según la cantidad de equipos:
- 3 equipos, partido estándar, 2 sets a 21, con el 3er set a 15 de necesitarse, sin cortes.
  - 4 equipos, 1 set a 28, o dos sets a 11 y desempate a 7 tantos de requerirse, sin cortes.
  - 5 o más equipos, 1 set a 21, sin corte.
- 7.8.3. En los playoffs se recomienda::
- Cruces con simple eliminación.
  - Todos los partidos hasta 4tos de final a 1 set de 28, , o dos sets a 11 y desempate a 7, sin cortes.
  - Semifinales y final, partido estándar, 2 sets a 21, con el 3er set a 15 de necesitarse, sin cortes.

## 8. PREPARATIVOS DEL PARTIDO

### 8.1. SORTEO

- 8.1.1. Antes del primer set y antes del set desempate (tie break), el referí realiza un sorteo en presencia de los capitanes de cada equipo.
- 8.1.2. El ganador del sorteo elige una de estas opciones:
- Saque o recepción, o
  - Lado de la cancha en el cual inicia el juego.
- 8.1.3. El perdedor del sorteo elige entre las alternativas restantes. Para el segundo set (en un partido estándar), él es quien selecciona primero entre las opciones anteriores.
- 8.1.4. Se puede utilizar otro medio alternativo para el sorteo siempre que lo acuerden ambos equipos.

## **9. ALINEACIÓN DEL EQUIPO (LINE-UP)**

### **9.1. SUSTITUCIONES**

- 9.1.1. No se permiten sustituciones o reemplazos de jugadores una vez iniciado el evento o partido.
- 9.1.2. Para casos excepcionales con la requerida documentación respaldatoria se puede solicitar la modificación de un equipo inscripto, siempre que sea previo al inicio del evento.

### **9.2. POSICIONES**

- 9.2.1. Los atletas pueden posicionarse donde quieran dentro de su campo de juego, salvo 9.2.3.
- 9.2.2. Al momento de contactar el saque, todos los jugadores (propios y oponentes) deben estar dentro de su cancha, salvo el sacador que se encuentra en la zona de saque.
- 9.2.3. En competencias AMJVP de S16 y menores luego de que el equipo pierda el saque, el último jugador en sacar deberá posicionarse en el lado derecho de su cancha para recibir el saque del oponente. Esto deberá respetarse hasta que el equipo vuelva a tener el saque. Durante la jugada los atletas podrán posicionarse en cualquier lugar de la cancha. En caso que se viole este posicionamiento al momento de contactarse el saque, la jugada termina inmediatamente, siendo tanto para el equipo al saque.

## **10. ESTADOS DEL JUEGO**

### **10.1. BALÓN “EN JUEGO”**

- 10.1.1. El balón está en juego desde el contacto del saque hasta que el balón está fuera de juego.

### **10.2. BALÓN “FUERA DE JUEGO”**

- 10.2.1. El balón está fuera de juego desde el momento en que cae al suelo o se comete una falta.

10.2.2. La jugada termina cuando el referí detiene el juego o el balón está fuera de juego.

### 10.3. BALÓN “DENTRO” (O “DENTRO DE LOS LÍMITES”)

10.3.1. Un balón está dentro cuando su primer contacto con el suelo es dentro de o sobre la línea límite de la cancha de juego.

### 10.4. BALÓN “FUERA” (O “FUERA DE LOS LÍMITES”)

10.4.1. El balón es fuera cuando:

- Su primer contacto con el suelo es fuera de la cancha de juego, sin tocar la línea límite.
- Cruza completamente por debajo de la red dentro de las antenas.
- Cruza completamente la red fuera de las antenas en dirección del campo contrario.
- Este toca un objeto.
- Este pasa sobre la extensión de la línea imaginaria de la antena.

10.5. Si la línea límite es accidentalmente movida, el referí decidirá si el balón está dentro o fuera, juzgando donde la línea debería haber estado. En caso de no poder juzgarlo la decisión deberá ser la repetición de la jugada.

## 11. FALTAS

### 11.1. DEFINICIÓN

11.1.1. Cualquier acción de juego contraria a las reglas es una falta.

11.1.2. Si se cometen dos o más faltas sucesivamente, solo se cuenta la primera.

11.1.3. Si se cometen dos o más faltas simultáneas, la jugada se repite.

## 12. JUGANDO EL BALÓN

### 12.1. CARACTERÍSTICAS DEL GOLPE

- 12.1.1. Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres golpes para devolver el balón a los oponentes.
- 12.1.2. El balón debe ser golpeado limpiamente y no ser retenido (levantado, empujado, atrapado, cargado o arrojado). El balón no puede rodar ni descansar sobre ninguna parte del cuerpo de un jugador.
  - Se permite una excepción durante el juego defensivo de un balón dirigido con rudeza. En ese caso, el balón puede levantarse o empujarse momentáneamente de manos altas, siempre que el intento sea un movimiento continuo.
- 12.1.3. Un jugador puede tocar el balón con cualquier parte del cuerpo, excepto para el saque que debe hacerse con la mano o antebrazo.
- 12.1.4. El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos tengan lugar simultáneamente.
- 12.1.5. El jugador no puede golpear el balón consecutivamente.
  - Excepto en el primer golpe del equipo, siempre que sea durante la misma acción.
  - Excepto durante el bloqueo por uno o ambos jugadores.
- 12.1.6. El contacto en el bloqueo constituye un golpe de equipo y cualquier jugador puede hacer el siguiente golpe del balón, incluido el mismo bloqueador.
- 12.1.7. Un balón dirigido con rudeza es aquel balón golpeado por ataque o por bloqueo que viaja a alta velocidad (según lo juzgue el referí) y toma por sorpresa al jugador receptor del balón.
  - Un balón dirigido con rudeza puede tocar en su trayectoria la red y/o el bloqueo.
  - El defensor solo puede reaccionar ante el mismo (naturaleza defensiva). Si el defensor tiene tiempo de dirigir el balón a conciencia (naturaleza ofensiva), luego lo recibido no fue un balón dirigido con rudez.

- 12.1.8. Para considerar si se trata de un ataque dirigido con rudeza debe tenerse en cuenta:
- El tiempo y la distancia entre el ataque y la acción defensiva.
  - Si cambió la velocidad del balón debido a un bloqueo o un toque de red.
  - Si el jugador defensor tiene tiempo para cambiar su técnica.
  - Si la acción del defensor es de naturaleza defensiva u ofensiva.
- 12.1.9. Al contactar el balón con una mano, debe golpearse limpiamente con la base o palma de la mano, con las puntas de los dedos rectos y bloqueados (una "cobra"), con los nudillos de los dedos (un "pokey") o el dorso de la mano desde la muñeca hasta los nudillos.
- 12.1.10. La colocación o redirección del balón con las yemas de los dedos a una mano es falta. Excepto en la acción de bloqueo.
- 12.1.11. Es una falta de golpe consecutivo si al jugar el balón también se lo golpea con el sombrero que se está usando. Se permite la excepción durante el juego defensivo de un balón dirigido con rudeza.
- 12.1.12. Si el balón toca el pelo del jugador, este se considera como un golpe.

## 12.2. GOLPES SIMULTÁNEOS

- 12.2.1. Si dos oponentes contactan simultáneamente e instantáneamente el balón sobre la red, el balón permanece en juego y el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres golpes. Si dicho balón cae fuera de los límites, es falta del equipo del lado opuesto a la red donde cae el balón.
- 12.2.2. Se produce una justa (o "clinch") cuando los jugadores de equipos adversarios hacen que el balón se pause sobre la red a través del contacto simultáneo. Una justa no es una falta y el juego continúa como si el contacto fuera instantáneo.
- 12.2.3. Si el balón toca la antena después de un toque simultáneo por dos oponentes la jugada debe ser repetida.
- 12.2.4. Si jugadores del mismo equipo golpean simultáneamente el balón, se considera un golpe por cada jugador involucrado.

### 12.3. GOLPE ASISTIDO

- 12.3.1. Un jugador no tiene permitido tomar apoyo de un compañero de equipo o de ningún objeto para alcanzar el balón. Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta puede ser detenido o retenido por un compañero de equipo.

### 12.4. PRIMER GOLPE

- 12.4.1. En competencias AMJVP S16 y menores, recibir el saque o el primer contacto del equipo con golpe de manos altas usando las yemas de los dedos (simil armado) no está permitido, independientemente de la calidad del contacto. El referí utilizará la señal de "doble contacto" para indicar esta falta.

## 13. BALÓN EN LA RED

### 13.1. BALÓN CRUZANDO LA RED

- 13.1.1. Un balón dirigido a la cancha del oponente debe pasar por sobre la red y completamente dentro de las antenas (varillas).
- 13.1.2. Un balón puede ser jugado por el mismo equipo siempre por fuera de las antenas.

### 13.2. BALÓN TOCANDO LA RED

- 13.2.1. El balón puede tocar la red mientras la cruza incluso durante el saque.

### 13.3. BALÓN EN LA RED

- 13.3.1. Un balón lanzado contra la red puede recuperarse dentro de los límites de los tres golpes del equipos.
- 13.3.2. Si el balón rompe o tira la red al contactarla,, la jugada se cancela y debe repetirse.

### 13.4. BALÓN TOCANDO LAS ANTENAS (VARILLAS)

13.4.1. Un balón que toque la antena, o pase por sobre su extensión imaginaria, es falta.

## 14. JUGADOR EN LA RED

### 14.1. REBASAR LA RED

14.1.1. Durante el bloqueo, un jugador puede tocar el balón más allá de la red, siempre que no interfiera con el juego del oponente, antes o durante el golpe de ataque.

14.1.2. Un jugador puede pasar su/s mano/s más allá de la red después de un golpe de ataque, siempre que el contacto se haya realizado dentro del espacio de juego de su equipo.

14.1.3. Dentro de los límites de los tres golpes del equipo, un jugador puede golpear el balón que ha cruzado el plano de la red por fuera de las antenas. El balón recuperado debe volver cruzando la red por el mismo espacio fuera de las antenas.

→ El jugador oponente debe dejar jugar el balón. Su interferencia es considerada falta.

### 14.2. PENETRACIÓN EN EL ÁREA DE JUEGO DEL Oponente

14.2.1. Los jugadores pueden cruzar parcial o completamente la línea imaginaria central, ya sea antes, durante o después de un juego legal del balón, siempre que esto no interfiera con el juego del oponente.

→ Se ignora el contacto incidental con un oponente, a menos que dicho contacto interfiera con la oportunidad del oponente de jugar el balón.

→ Si bien los jugadores no están obligados a evitar el balón o al jugador adversario, no pueden interferir intencionalmente con ningún intento legal del adversario de jugar el balón en su cancha.

14.2.2. Si un jugador cruza la línea central e interfiere con un oponente durante la continuación de una jugada, se considera falta.

### 14.3. CONTACTO CON LA RED O POSTES

- 14.3.1. Es falta de un jugador en la red cuando su impulso hace que toque la red, excepto que el balón quede fuera de juego previamente.
- 14.3.2. Las excepciones son:
- Contacto incidental de la red con el cabello del jugador.
  - Si el sombrero, la visera o los anteojos de un jugador se caen durante el juego contra la red.
  - Cuando el balón se introduce en la red y hace que la red toque al jugador.
- 14.3.3. Una vez que un jugador ha contactado el balón, el jugador puede tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la longitud total de la red (fuera de las antenas), siempre que no interfiera con el juego.

## 15. SAQUE

### 15.1. DEFINICIÓN

- 15.1.1. El saque (o servicio) es el acto de poner el balón en juego por el jugador en turno desde la zona de saque.

### 15.2. ORDEN DE SAQUE

- 15.2.1. Si el equipo al saque gana la jugada o se indica una repetición, el jugador que sacó la jugada anterior vuelve a sacar. Si el equipo que saca pierde la jugada, el siguiente sacador del equipo receptor tiene el turno al saque.
- 15.2.2. Si se descubre después de terminada la jugada que un jugador sacó fuera de su turno, esto no se considera falta. Se continua de la siguiente manera:
- En caso de continuar con el saque, se restablece el orden y saca el jugador correspondiente.
  - En caso de haber perdido la jugada, se revertirá el orden de este equipo y cuando el equipo vuelva a tener el saque será el turno del siguiente jugador, para asegurarse de que ningún jugador sirva tres turnos de servicio consecutivos. El equipo adversario mantendrá el orden original.
  - El uso excesivo de este privilegio es una conducta antideportiva a sancionarse respectivamente.

### 15.3. AUTORIZACIÓN DE SAQUE

- 15.3.1. Es responsabilidad del sacador asegurarse de que ambos equipos estén listos para el saque.
- 15.3.2. Un jugador del equipo receptor puede detener el juego cuando no está listo para un servicio, siempre que sea antes de intentar jugar el balón.
  - En este caso, la jugada se cancela y se repite.
  - El mal uso de este privilegio es una conducta antideportiva a sancionarse respectivamente.

### 15.4. EJECUCIÓN DEL SAQUE

- 15.4.1. El sacador previo al servicio puede moverse libremente dentro o fuera del área de saque, pero en el momento del servicio o despegue del suelo para el servicio, el sacador debe estar dentro de la zona de saque.
  - El pie del jugador no puede pisar los límites del área de saque, ni poner por debajo su pie.
- 15.4.2. Después del golpe de saque, el jugador puede aterrizar en la cancha o fuera de la zona de servicio.
- 15.4.3. El sacador debe golpear el balón después de lanzarlo o soltarlo claramente y antes de que toque la superficie de juego.

### 15.5. INTENTO DE SAQUE

- 15.5.1. El sacador solo tiene un intento para servir el balón.
  - Si el jugador deja caer o suelta intencionalmente o accidentalmente el balón, en actitud clara de no ser un intento de saque, no es considerado falta y la rutina de servicio deberá repetirse.

### 15.6. APANTALLAMIENTO

- 15.6.1. El compañero de equipo del sacador no debe impedir que los oponentes vean al sacador o al camino del balón. A pedido del oponente, el compañero del sacador debe moverse hacia un lado, inclinarse o agacharse, de ser necesario.

- 15.6.2. El compañero del sacador no debe apantallar el saque moviendo los brazos, saltando, o moviéndose de lado a lado delante del sacador o de la trayectoria del balón.
- 15.6.3. Es responsabilidad del sacador asegurarse de que no haya apantallamiento.  
→ Reiterados llamados de atención se considera una conducta antideportiva a ser sancionada.
- 15.6.4. Se considera falta si el balón de saque pasa sobre un apantallamiento.

## 15.7. FALTAS EN RECEPCIÓN

- 15.7.1. Contactar consecutivamente el balón durante la recepción es permitido siempre que los golpes ocurran durante la misma acción.
- 15.7.2. El saque no puede ser recibido con golpe en configuración de armado (manos altas abiertas).
- 15.7.3. El equipo receptor no puede bloquear el saque.
- 15.7.4. El equipo receptor no puede como primer golpe atacar el saque por sobre el nivel superior de la red.

## 16. ARMADO

### 16.1. DEFINICIÓN

- 16.1.1. El golpe del balón simultáneo con ambas manos separadas, usando las yemas de los dedos, es considerado un armado (setting). Este golpe debe realizarse por encima del mentón.

### 16.2. GOLPES PERMITIDOS

- 16.2.1. El golpe de manos altas con yemas (armado) no puede utilizarse como primer golpe del equipo\*, salvo se utilice esta disposición de manos para recibir un balón dirigido con rudeza.  
→ \*excepto en torneos profesionales (FIVB, AVP, etc), donde sí está permitido.
- 16.2.2. Un jugador puede armar el balón en cualquier dirección hacia la cancha de su equipo, siempre que el balón sea contactado simultáneamente por ambas manos y visiblemente no se detenga.  
→ en eventos de nivel inicial, o medio, se recomienda ser flexibles sobre la falta de doble golpe siempre

que el jugador haya logrado posicionarse y armar en dirección perpendicular a sus hombros.

- 16.2.3. La rotación del balón después del armado puede indicar un balón retenido o contactos consecutivos (doble golpe), pero en sí mismo no es una falta.
- 16.2.4. Un armado dirigido a un compañero de equipo que cruza involuntariamente la red no es falta.
- 16.2.5. Si el armado intencionalmente se dirige hacia la cancha del oponente, éste debe ser dirigido perpendicularmente a la dirección de hombros del armador, sea en sentido frontal o de espaldas, y ser golpeado por debajo del plano superior de la red.
- 16.2.6. El armado puede realizarse en salto. Recomendado solo para niveles avanzados.
- 16.2.7. En competiciones AMJVP S16 y menores, un jugador puede tener un “doble golpe” siendo el segundo contacto del equipo al intentar el armado hacia su compañero de equipo usando un pase de manos altas encima de la cabeza, siempre que el balón tenga una trayectoria perpendicular a la línea de sus hombros y caderas (es decir, el jugador está “encuadrado”) y solo cuando el doble golpe involucre las manos.

## 17. ATAQUE

### 17.1. DEFINICIÓN

- 17.1.1. Todas las acciones con el propósito de dirigir el balón hacia el área de juego del oponente, excepto el acto de saque y bloqueo, se consideran golpes de ataque.

### 17.2. GOLPES PERMITIDOS

- 17.2.1. Cualquier jugador puede llevar a cabo un golpe de ataque a cualquier altura y en cualquier dirección, siempre que su contacto con el balón se haya realizado dentro del propio espacio de juego del jugador.
  - ➔ Excepto que no puede atacarse el saque recibido estando por sobre el nivel superior de la red.
  - ➔ Excepto que con golpe de armado este debe ser poder debajo del nivel superior de la red y dirigido perpendicularmente a la dirección de sus hombros.

## 18. BLOQUEO

### 18.1. DEFINICIÓN

- 18.1.1. El bloqueo es la acción de el (los) jugador (es) cerca de la red para interceptar el balón atacado por el oponente alcanzado por encima de la altura de la red, independientemente de la altura del contacto con el balón. En el momento del contacto con el balón, parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.
- 18.1.2. No hay restricciones sobre cuales ni cuantos jugadores pueden participar en un bloqueo.

### 18.2. GOLPES PERMITIDOS

- 18.2.1. El contacto en el bloqueo es considerado como un golpe.
- 18.2.2. El primer golpe después del bloqueo puede ser ejecutado por cualquier jugador, incluso por el jugador que tocó el balón en el bloqueo.
- 18.2.3. Contactos consecutivos, rápidos y continuos pueden ocurrir por uno o más bloqueadores, siempre que estos contactos se realicen durante la misma acción de bloqueo.

### 18.3. CONTACTO EN EL ESPACIO DEL Oponente

- 18.3.1. Al bloquear, el jugador puede colocar sus manos y brazos más allá de la red, siempre que la acción no interfiera con el juego del oponente. El bloqueador no puede tocar el balón más allá de la red hasta que el oponente haya realizado su golpe de ataque.
- 18.3.2. Solo se puede bloquear un "ataque" (cualquier balón que se dirija deliberadamente al lado del oponente).

## 18.4. CONTACTO SIMULTÁNEO

- 18.4.1. Para que el bloqueo se considere legal, una parte del balón debe estar en el lado del equipo defensor (bloqueo) o se debe haber completado el golpe de ataque por el oponente. Si el balón está completamente del lado del equipo atacante, es ilegal que el bloqueador contacte antes o simultáneamente con el golpe de ataque.

## 18.5. FALTAS DE BLOQUEO

- 18.5.1. Es falta del bloqueo alcanzar sobre la red y tocar el balón que el oponente está armando.
- 18.5.2. Es falta de bloqueo tocar el balón en el espacio del oponente antes o en simultáneo con el ataque.
- 18.5.3. Es falta del bloqueo tocar el balón en el espacio del oponente por fuera de las antenas.
- 18.5.4. Es falta del bloqueo clavar el balón con una o dos manos, salvo sea considerado un ataque o excepto se redirija o empuje el balón mediante el quiebre de muñecas.
- 18.5.5. Es falta de bloqueo bloquear el saque del oponente.
- 18.5.6. Es falta de bloqueo tocar el balón y enviarlo fuera.

## 19. PAUSAS (TIME-OUT)

### 19.1. PAUSA REGULAR

- 19.1.1. Un tiempo muerto, o de espera, es una interrupción regular del juego solicitada por el capitán del equipo.
- 19.1.2. Tiene una duración de un (1) minuto.
- 19.1.3. Cada equipo tiene derecho a un (1) tiempo muerto por set (game).
- 19.1.4. Se pueden solicitar sucesivos tiempos muertos sin reanudar el juego.

## 19.2. PAUSA POR LESIÓN

- 19.2.1. Es una interrupción irregular del juego solicitada por el capitán al accidentarse un jugador del equipo.
- 19.2.2. Una pausa por lesión tiene una duración de cinco (5) minutos.
- 19.2.3. Si terminado el tiempo el/los jugador/es no puede/n reincorporarse al juego, el equipo quedará descalificado por equipo incompleto.

## 19.3. PAUSA TÉCNICA

- 19.3.1. Es una pausa adicional que puede incluirse en partidos largos según disponga el Director de Competencia.
- 19.3.2. Esta pausa se aplica automáticamente cuando en el set se alcancen los 21 tantos combinados.
- 19.3.3. Esta pausa no aplica en el set desempate (tie-break).

## 20. DEMORAS DEL JUEGO

### 20.1. DEFINICIÓN

- 20.1.1. Una demora es una acción incorrecta de un equipo que retarda la reanudación del juego e incluye:
  - Prolongar las pausas (time-outs), luego de haber sido instruido de reanudar el juego;
  - Repetir una solicitud incorrecta en el mismo set.

### 20.2. SANCIONES POR DEMORAS

- 20.2.1. La “amonestación por demora” y el “castigo por demora” son sanciones al equipo.
- 20.2.2. Las sanciones por demora permanecen para todo el partido.

- 20.2.3. La primera demora de un equipo en un partido se sanciona con una advertencia de demora. El segundo retraso y cualquier retraso posterior de cualquier tipo por el mismo equipo en el mismo partido constituye una falta y se sanciona con una penalización por demora, que es la pérdida de una jugada (rally).
- 20.2.4. Las sanciones por demora impuestas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set

## 21. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES

### 21.1. LESIÓN

- 21.1.1. Si ocurre una lesión como resultado de una falta o no afecta el resultado de la jugada, la jugada cuenta. De lo contrario, la jugada se cancela de inmediato y se repite. Un jugador lesionado tiene un tiempo de espera por lesión de cinco minutos.

### 21.2. INTERFERENCIA EXTERNA

- 21.2.1. Si la interferencia externa no afecta el resultado del juego, la jugada cuenta. De lo contrario, la jugada se cancela de inmediato y se repite.
- 21.2.2. Una advertencia gritada (como ser "Bola dentro!") es suficiente para afectar el resultado del juego, siempre que un jugador tenga la oportunidad de hacer un juego legal del balón. El mal uso de este privilegio es una *conducta antideportiva*. Un balón que rueda cerca de la cancha no es necesariamente una interferencia con el juego. El referí tomará la determinación final si se disputa la llamada de "bola dentro".

## 22. CAMBIO DE CANCHAS (COURT SWITCHES)

### 22.1. CAMBIO DE CANCHAS

- 22.1.1. El cambio de canchas o de lado, es el intercambio de canchas por los equipos para equilibrar las condiciones climáticas (viento, sol, etc).

22.1.2. Los cambios de lado ocurren durante un juego según se especifica a continuación:

→ Juego de 21 tantos, cuando la suma total de tantos es múltiplo de 7.

→ Juego de 15 tantos, cuando la suma total de tantos es múltiplo de 5.

en sets no estándar ocurren de la siguiente manera:

→ Juego de 28 tantos, cuando la suma total de tantos es múltiplo de 7.

→ Juego de 18 tantos, cuando la suma total de tantos es múltiplo de 6.

→ Juego de 11 tantos, cuando la suma total de tantos es múltiplo de 4.

→ Juego de 7 tantos, cuando la suma total de tantos es múltiplo de 3.

## 23. CONDUCTA INCORRECTA

### 23.1. CATEGORÍAS

23.1.1. La conducta incorrecta por el miembro de un equipo (jugador o cuerpo técnico) hacia un oficial, oponente, compañero de equipo o espectador es clasificada en cuatro categorías de acuerdo con el grado de la ofensa:

23.1.2. Conducta antideportiva: discutir, intimidar, aprovechar injustamente o inapropiadamente los privilegios del jugador, etc.

23.1.3. Conducta grosera: actuar en contra de los buenos modales o principios morales, interferir con la posibilidad de juego del oponente, expresar desprecio.

23.1.4. Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes.

23.1.5. Agresión: ataque físico o intento de agresión.

## 24. SANCIONES

24.1.1. Dependiendo del grado de la conducta incorrecta, de acuerdo con el juicio del referí, las sanciones a aplicar son:

- 24.1.2. Advertencia por mala conducta: por conducta antideportiva, no se aplica penalidad, pero se advierte al miembro del equipo en cuestión contra la repetición en el mismo partido.
- 24.1.3. Penalización por mala conducta: por *conducta grosera* o repetición de *advertencia por mala conducta*, el equipo es penalizado con la pérdida de una jugada (rally), equivale a un tanto y posesión del saque del equipo oponente.
- 24.1.4. Expulsión: por repetición de *conducta grosera*, el jugador debe abandonar el área de juego por el resto del set, dándose por perdido el set por equipo incompleto. En caso de restar sets por jugar, el jugador podrá continuar el partido.
- 24.1.5. Descalificación: por *conducta ofensiva* o *agresión*, el jugador es sancionado por descalificación y debe abandonar el área de juego por el resto del partido. Los jugadores descalificados pueden estar sujetos a sanciones adicionales por parte del Director de la Competencia o el Consejo Directivo de la AMJVP.
- 24.1.6. La *expulsión* y/o la *descalificación* será responsabilidad del Director de la Competencia.

## 24.2. ESCALA DE SANCIONES

- 24.2.1. La repetición de *mala conducta* por la misma persona en el mismo partido se sanciona progresivamente.
- 24.2.2. La descalificación por *conducta ofensiva* o *agresión* no requiere sanción previa.

## 24.3. MAL COMPORTAMIENTO ENTRE JUEGOS

- 24.3.1. Cualquier mal comportamiento que ocurra antes, entre o después de los juegos, dentro de la cancha o en el entorno de la competencia, se sanciona y las sanciones se aplican en el (los) siguiente (s) juego (s) o competencia (s).

## 25. ARBITRAJE

### 25.1. PROCEDIMIENTOS

- 25.1.1. El arbitraje será realizado por los mismos jugadores participantes del evento, salvo indicación en contrario por el Director de Competencia.
- 25.1.2. Los jugadores normalmente sembrados con un bye o los próximos en la cancha serán asignados para comenzar a arbitrar (primera ronda). Después de la primera ronda, los equipos salientes deben arbitrar el partido siguiente, un jugador del equipo ganador tiene la responsabilidad de ser referí, y un jugador del equipo perdedor deberá apoyar llevando la planilla (tanteador).
- 25.1.3. En caso de que uno de los equipos salientes deba jugar en otra cancha o deba prepararse para jugar un partido siguiente, este DEBE notificarlo y coordinarlo con el otro equipo saliente para que este último complete la dupla arbitral (referí y planillero).
- 25.1.4. En las rondas de playoffs, el equipo perdedor DEBE quedarse y arbitrar. Si ese equipo no puede arbitrar, ese equipo DEBE encontrar un equipo/individuo de reemplazo para arbitrar en su lugar. Si tienes dudas sobre si debes o no arbitrar, consulta con el Director de la Competencia antes de retirarte.
- 25.1.5. Los referís deberán posicionarse en la base de uno de los postes o hasta 1.5 metros detrás.
- 25.1.6. Los referís serán responsables de comenzar los partidos en el momento oportuno.
- 25.1.7. El referí deberá acercarse para mirar la marca del balón para ayudarse con la decisión de balón dentro/fuera, si así él lo decide o si así se le solicita.
- 25.1.8. Los jugadores tienen la responsabilidad de hacer llamadas de "honor" sobre sí mismos con respecto a un toque de red o un golpe incorrecto del balón. El referí también debería realizar estas llamadas y repetir la jugada en caso de propia duda.
- 25.1.9. El referí es la única persona que realiza las llamadas. El planillero no influye ni interfiere con el referí.

- 25.1.10. El referí registrará correctamente la información en la hoja de grupo (si se juega en grupos). Esto incluye actualizar el resultado y el tanteador de cada set. Si el torneo es de doble eliminación, el referí informará el resultado al Director de Competencia.
- 25.1.11. Los jugadores que no completen adecuadamente sus funciones de arbitraje serán informados al Consejo Directivo de AMJVP y podrían perder su derecho a participar en futuros eventos de AMJVP.

## **26. REFERÍ**

### **26.1. AUTORIDAD**

- 26.1.1. El referí tiene la autoridad para realizar todas las llamadas durante el partido. Los jugadores no pueden protestar contra las decisiones del referí.
- 26.1.2. Los jugadores solo pueden acudir al Director de Competencia para resolver sobre la interpretación del reglamento, pero en ningún caso para resolver sobre la llamada del referí.
  - ➔ Reiteradas molestias al Director de Competencia por un mismo equipo se podría considerar una conducta antideportiva a ser sancionada.

## **27. DIRECTOR DE COMPETENCIA**

### **27.1. AUTORIDAD**

- 27.1.1. El Director de Competencia tiene la autoridad para alterar las reglas y tomar decisiones que no estén cubiertas en el reglamento.
- 27.1.2. Si el Director de Competencia altera las reglas, el Director de Competencia debe avisar a los participantes de esos cambios antes del inicio del evento si es posible.
- 27.1.3. El Director de Competencia tiene autoridad absoluta sobre los jugadores, oficiales del juego y espectadores, dentro y fuera de la cancha en un torneo, en lo que se refiere al mantenimiento del orden, y puede imponer medidas disciplinarias según sea necesario.

- 27.1.4. El Director de Competencia tiene la autoridad para tomar las decisiones necesarias con respecto al orden de entrada (clasificación) y al orden de partida o sembrado (seeding).
- 27.1.5. El Director de Competencia puede cambiar el formato del torneo si, en su opinión, las condiciones lo justifican (por ejemplo, partidos de retadores a 11 tantos debido a la luz del día limitada).
- 27.1.6. El Director de Competencia tiene la autoridad para resolver todas y cada una de las disputas.
- 27.1.7. El Director de Competencia es la única autoridad que determina si las condiciones climáticas justifican una suspensión o cancelación del juego.
- 27.1.8. El Director de Competencia es la autoridad final para determinar si las canchas son seguras y jugables.
- 27.1.9. El Director de Competencia asignará a los jugadores para arbitrar los partidos.
- 27.1.10. Los jugadores que no completen sus asignaciones de arbitraje serán informados a todos los demás Directores de Competencia. Los jugadores que no completen sus asignaciones de arbitraje podrían perder su derecho a jugar en todos los eventos de AMJVP.

## SEBRADO EN GRUPOS (POOLS) DE 4 EQUIPOS

### 2 POOLS

Pool #	1	2
Seed	1	2
	4	3
	5	6
	8	7

### 3 POOLS

Pool #	1	2	3
Seed	1	2	3
	6	5	4
	7	8	9
	12	11	10

### 4 POOLS

Pool #	1	2	3	4
Seed	1	2	3	4
	8	7	6	5
	9	10	11	12
	16	15	14	13

### 5 POOLS

Pool #	1	2	3	4	5
Seed	1	2	3	4	5
	10	9	8	7	6
	11	12	13	14	15
	20	19	18	17	16

### 6 POOLS

Pool #	1	2	3	4	5	6
Seed	1	2	3	4	5	6
	12	11	10	9	8	7
	13	14	15	16	17	18
	24	23	22	21	20	19

### 7 POOLS

Pool #	1	2	3	4	5	6	7
Seed	1	2	3	4	5	6	7
	14	13	12	11	10	9	8
	15	16	17	18	19	20	21
	28	27	26	25	24	23	22

### 8 POOLS

Pool #	1	2	3	4	5	6	7	8
Seed	1	2	3	4	5	6	7	8
	16	15	14	13	12	11	10	9
	17	18	19	20	21	22	23	24
	32	31	30	29	28	27	26	25

## SEBRADO EN GRUPOS (POOLS) DE 5 EQUIPOS

### 2 POOLS

Pool #	1	2
Seed	1	2
	4	3
	5	6
	8	7
	9	10

### 3 POOLS

Pool #	1	2	3
Seed	1	2	3
	6	5	4
	7	8	9
	12	11	10
	13	14	15

### 4 POOLS

Pool #	1	2	3	4
Seed	1	2	3	4
	8	7	6	5
	9	10	11	12
	16	15	14	13
	17	18	19	20

### 5 POOLS

Pool #	1	2	3	4	5
Seed	1	2	3	4	5
	10	9	8	7	6
	11	12	13	14	15
	20	19	18	17	16
	21	22	23	24	25

### 6 POOLS

Pool #	1	2	3	4	5	6
Seed	1	2	3	4	5	6
	12	11	10	9	8	7
	13	14	15	16	17	18
	24	23	22	21	20	19
	25	26	27	28	29	30

### 7 POOLS

Pool #	1	2	3	4	5	6	7
Seed	1	2	3	4	5	6	7
	14	13	12	11	10	9	8
	15	16	17	18	19	20	21
	28	27	26	25	24	23	22
	29	30	31	32	33	34	35

### 8 POOLS

Pool #	1	2	3	4	5	6	7	8
Seed	1	2	3	4	5	6	7	8
	16	15	14	13	12	11	10	9
	17	18	19	20	21	22	23	24
	32	31	30	29	28	27	26	25
	33	34	35	36	37	38	39	40



## ÍNDICE

<b>ÁREA DE JUEGO</b>	<b>1</b>
<b>RED Y POSTES</b>	<b>2</b>
<b>BALÓN</b>	<b>3</b>
<b>EQUIPOS</b>	<b>3</b>
<b>VESTIMENTA</b>	<b>4</b>
<b>RESPONSABILIDADES</b>	<b>4</b>
<b>SISTEMA DE JUEGO</b>	<b>6</b>
<b>PREPARATIVOS DEL PARTIDO</b>	<b>9</b>
<b>ALINEACIÓN DEL EQUIPO (LINE-UP)</b>	<b>10</b>
<b>ESTADOS DEL JUEGO</b>	<b>10</b>
<b>FALTAS</b>	<b>11</b>
<b>JUGANDO EL BALÓN</b>	<b>11</b>
<b>BALÓN EN LA RED</b>	<b>13</b>
<b>JUGADOR EN LA RED</b>	<b>14</b>
<b>SAQUE</b>	<b>15</b>
<b>ARMADO</b>	<b>17</b>
<b>ATAQUE</b>	<b>18</b>
<b>BLOQUEO</b>	<b>19</b>
<b>PAUSAS (TIME-OUT)</b>	<b>20</b>
<b>DEMORAS DEL JUEGO</b>	<b>21</b>
<b>INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES</b>	<b>22</b>
<b>CAMBIO DE CANCHAS (COURT SWITCHES)</b>	<b>22</b>
<b>CONDUCTA INCORRECTA</b>	<b>23</b>
<b>SANCIONES</b>	<b>23</b>
<b>ARBITRAJE</b>	<b>24</b>
<b>REFERÍ</b>	<b>26</b>
<b>DIRECTOR DE COMPETENCIA</b>	<b>26</b>