

FIVBTM



FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

GUIAS e INSTRUCCIONES de ARBITRAJE

Edición 2020

GUIAS E INSTRUCCIONES DE ARBITRAJE - 2020

Siguiendo las Reglas Oficiales del Voleibol de la FIVB 2017-2020

INTRODUCCIÓN

Estas Guías e instrucciones son válidas para las principales competencias internacionales. Debido a la importancia de estos eventos, todos los árbitros deben estar preparados para cumplir con sus tareas en la mejor condición física y psicológica. Es muy importante que todos los Árbitros Internacionales y Árbitros Internacionales de la FIVB comprendan el significado y la importancia de su desempeño para el voleibol moderno.

La Comisión de Arbitraje y Reglas de Juego de la FIVB (R&RGC) apela a todos los árbitros que ofician en los principales eventos de Voleibol para que estudien a fondo las Reglas Oficiales de Voleibol de la FIVB (2017-2020), así como estas Guías e Instrucciones de Arbitraje, el Libro de Casos y los materiales en la plataforma e-learning de la FIVB, que incluye también los materiales para el sistema de Desafío y de Tablets, de modo de hacer que nuestro juego sea más excitante y evitar interrupciones innecesarias.

La política de la FIVB en 2020 es alentar el arbitraje simple, es decir, intervenir lo menos posible y facilitar el progreso del partido como un entretenimiento. El árbitro no debe "buscar" faltas. Partiendo del concepto de "arbitraje simple" es necesario comprender la contribución que los árbitros hacen para **evitar** argumentos artificiales y demoras e interrupciones en el partido. Los árbitros deben comprender la filosofía que respalda la aplicación de reglas para crear un paquete de entretenimiento que millones de personas observan y disfrutan dentro de los estadios y también a través de varios medios de comunicación.

El buen árbitro ayuda en este contexto, permaneciendo en segundo plano. El mal árbitro obstaculiza este espectáculo al querer jugar un papel principal en el partido y esto va en contra de los requerimientos de la FIVB.

Sin embargo, las expresiones negativas conscientes o los gestos incorrectos hacia el adversario, o las protestas contra la decisión de los árbitros, o las palabras/acciones desafiantes hacia el/la Delegado Técnico de la FIVB en el partido, están estrictamente prohibidas y serán sancionadas.

ANALISIS DE LAS REGLAS

Regla 1 – Area de juego

Dos días antes de una competencia, el Subcomité de Arbitraje, como parte del Comité de Control, junto con los árbitros deben verificar las dimensiones de la cancha, así como la calidad de las líneas de delimitación. Cuando se usa el sistema Hawk-Eye (Ojo de Halcón), las dimensiones exactas de la cancha se vuelven aún más importantes. Esta verificación debe realizarse antes de que Hawk-Eye calibre sus cámaras.

Regla 2 – La red y los postes

1. Debido a la elasticidad de la red, el 1er árbitro debe verificar si está correctamente tensada. Al lanzar un balón hacia la red, él/ella puede comprobar si éste rebota correctamente. El balón debe rebotar en una red correctamente tensada. Si la red forma una "panza", no se puede usar y debe corregirse antes de comenzar el partido.

Las antenas deben colocarse en los lados opuestos de la red en la posición 4, sobre el borde exterior de las líneas laterales (diagrama 3) para que cada campo sea lo más idéntico posible

2. El 2do árbitro debe medir la altura de la red antes del sorteo mediante una vara de medición (si es posible, metálica) diseñada para este propósito. En la vara se deben marcar las alturas de 243/245 cm y 224/226 cm para hombres y mujeres respectivamente. El 1er árbitro permanece cerca del 2do árbitro durante esta verificación para supervisar y confirmar la medición.

3. Los jueces de línea deben verificar si las bandas laterales están colocadas exactamente perpendiculares a la superficie de juego y sobre las líneas laterales, y si las antenas están justo en el borde exterior de cada banda lateral. Si este no es el caso, deben reajustarse de inmediato.
4. Antes del partido (antes del calentamiento oficial) y durante el juego, los árbitros deben verificar que los postes y la plataforma del árbitro no presenten ningún peligro para los jugadores (por ejemplo, partes sobresalientes de los postes alrededor de los malacates, micrófonos, cables de fijación de los postes, etc.). Si se descubren tales objetos que pueden provocar lesiones, los árbitros deben solicitar que los organizadores los quiten o los cubran. Ante una negativa u omisión por parte del organizador, esto debe informarse inmediatamente al Delegado Técnico de la FIVB.
5. Equipamiento adicional: bancas para los equipos, mesa de anotadores, tablets para entrenadores y postes (en caso de que el sistema de tablets no esté en uso: dos timbres eléctricos con lámparas roja/amarilla, un timbre eléctrico cerca de cada entrenador del equipo, para indicar las solicitudes de interrupciones regulares del juego), una plataforma para el 1er árbitro, una vara de medición para medir la altura de la red, un manómetro, un inflador, un termómetro, un higrómetro, un soporte para 6 balones de juego, paletas numeradas para las sustituciones (cuando las tablets no están en uso); para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB de mayores, consulte el Manual específico de la competencia para los números aceptados; al menos 8 toallas absorbentes para los seca-pisos rápidos y dos chalecos/petos para Libero. Se debe instalar un timbre en la mesa de anotadores, o mediante el sistema de puntaje electrónico, para señalar faltas de rotación, solicitudes de desafío, tiempos técnicos (si corresponde) y solicitudes de sustitución.
6. El organizador también debe proporcionar dos antenas de reserva y una red de repuesto debajo de la mesa de los anotadores o cerca de la cancha.
7. Un marcador electrónico es obligatorio para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, así como un marcador manual en la mesa de anotadores (o aparato Litescore). Nota: incluso si se usa un Litescore, un marcador manual de puntaje debe estar igualmente disponible en caso de falla técnica.

Regla 3 – Balón

1. Se necesita cerca de la mesa de los anotadores un soporte metálico para sostener los 6 balones de juego (5 en juego más 1 de reserva).
2. El 2do árbitro, antes del comienzo del juego, toma posesión de los 5 balones que se utilizarán en el partido y comprueba que todos tengan características idénticas (color, circunferencia, peso y presión). El 2do árbitro es responsable de los balones durante todo el partido.
3. Solamente balones homologados por la FIVB pueden ser utilizados (marca y tipo decidido para cada competencia, que se detalla en el Reglamento Específico en el Manual de dicha Competencia).
4. Sistema de cinco balones - durante el Partido:
Se utilizarán seis recoge-balones ubicados en la zona libre según el diagrama 10 de las Reglas.
Antes del comienzo del partido, los recoge-balones en las posiciones 1, 2, 4 y 5 recibirán cada uno un balón del 2do árbitro, que luego entregará el quinto balón al sacador para el 1er set y para el set decisivo.
Durante el partido, cuando el balón está fuera de juego:
 - 4.1 Si el balón está fuera de la cancha, será recuperado por el balonero más cercano e inmediatamente rolada hacia el balonero que acaba de pasar su balón al jugador que debía sacar.

- 4.2 El balón se pasa entre los baloneros rodándola sobre el suelo (sin lanzarlo) y mientras el balón está fuera de juego, preferiblemente no en el lado donde se encuentra la mesa del anotador.
- 4.3 Si el balón está en la cancha, el jugador más cercano al balón debe rodarlo inmediatamente hacia afuera de la cancha, sobre la línea límite más cercana.
- 4.4 En el momento que el balón queda fuera de juego, el balonero 1 ó 2, ó 4 ó 5 debe entregar el balón al sacador lo más rápidamente posible, de modo que el saque pueda realizarse sin demora.

Regla 4 – Equipos

1. La composición de un equipo se determina en el Reglamento Específico de la Competencia, y puede consistir de hasta 17 personas, que comprenden hasta 12 jugadores, entre ellos hasta 2 jugadores Libero, y hasta 5 oficiales. Los 5 oficiales permitidos en la banca son elegidos por el entrenador, siempre que estén listados en el O2-bis.

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB de Mayores, hasta 14 jugadores pueden ser registrados en la hoja de anotación, y jugar en el partido.

Para Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB de Mayores, si el médico o el fisioterapeuta del equipo no están incluidos entre los oficiales del equipo en la banca, pueden sentarse en el lugar indicado por el Delegado Técnico de la FIVB y solo pueden intervenir si son invitados por los árbitros para asistir en una emergencia a los jugadores. El fisioterapeuta del equipo (aun si no está en la banca) puede ayudar con el calentamiento previo hasta el comienzo de la sesión oficial de calentamiento en la red. Los árbitros deben verificar antes del partido (durante el protocolo oficial) el número de personas autorizadas para sentarse en la banca o permanecer en cada área de calentamiento.

Los miembros del equipo que participan en la sesión conjunta de calentamiento oficial en la red deben estar principalmente en su propio lado del área de juego. Durante el calentamiento oficial en la red, se permite permanecer en el área de juego del lado adversario, cerca de la red, para evitar accidentes con balones errantes, pero sin molestar a los jugadores adversarios.

2. En casos donde haya más de 12 jugadores para jugar, es obligatorio registrar dos Liberos en la lista del equipo en la hoja de anotación.
3. El entrenador y el capitán del equipo (ambos verifican y firman la hoja de anotación, o la lista del equipo en la hoja de anotación electrónica) son responsables de la identidad de los jugadores registrados en la lista de la hoja de anotación.
4. El 1er árbitro debe chequear los uniformes. Debe informar al Delegado Técnico del Juego sobre todas las irregularidades en los uniformes de los jugadores y oficiales del equipo y seguir las instrucciones del Delegado Técnico del Juego. Los uniformes también deben ser los mismos para todo el equipo. Siempre que sea posible, las camisetas deben estar dentro de los pantalones y, si no lo están, es necesario en un momento apropiado, pedirles a los jugadores de manera cortés que las coloquen dentro de los pantalones, especialmente al comienzo del partido y al comienzo de cada set. Las camisetas entalladas que no caben dentro de los pantalones son aceptables.

La cinta del capitán del equipo (8x2 cm) se fijará debajo del número en su pecho, de manera que se pueda ver claramente durante todo el juego. Los árbitros lo verificarán antes del inicio del partido.

5. Antes del partido, a su debido momento, los árbitros deben realizar una cuidadosa verificación cruzada para controlar que los números reales en las camisetas de los jugadores coincidan con la lista del equipo que se ha registrado en la hoja de anotación. De esta manera, se pueden descubrir discrepancias que, si se descubren más tarde, pueden alterar el flujo normal del juego.
6. Los jugadores en el área de calentamiento no pueden utilizar balones durante los sets, pero

si pueden utilizar elementos personales de calentamiento (por ejemplo: bandas elásticas)

7. El cuerpo técnico del equipo (aprobado en la Entrevista Preliminar) debe conformar una de las siguientes opciones de código de vestimenta a lo largo del partido:

7.1 Todos deben vestir el conjunto de entrenamiento y el polo del equipo del mismo estilo y color o,

7.2 Todos deben vestir saco (chaqueta de vestir), camisa con cuello y corbata (para hombres) y pantalón formal, del mismo estilo y color, excepto el fisioterapeuta del equipo que puede vestir el conjunto de entrenamiento y el polo del equipo.

Esto significa que, si el entrenador se quita el saco (chaqueta de vestir) o la chaqueta del conjunto de entrenamiento, todos los demás oficiales del equipo también deben quitárselo al mismo tiempo para quedar vestidos de manera uniforme.

Regla 5 – Líderes del equipo

1. El 1er árbitro debe identificar al capitán en juego y al entrenador y solo ellos tendrán permitido intervenir durante el juego. Los árbitros deben saber a lo largo del partido quién es el capitán en juego.
2. En caso de que el capitán en juego solicite una explicación sobre la aplicación de las reglas por parte del árbitro, el 1er. árbitro debe dárla, si es necesario, no solo con la repetición de las señales manuales sino también en el idioma de trabajo de la FIVB (Inglés), hablando brevemente y utilizando la terminología oficial de las Reglas. El capitán en juego solo tiene derecho, en nombre de sus compañeros de equipo, a pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas por parte de los árbitros.
3. El entrenador no tiene derecho a solicitar nada a los miembros del cuerpo arbitral, excepto las interrupciones regulares del juego (tiempos de descanso y sustituciones). Pero, si en el tablero marcador no se indica el número de interrupciones de juego regulares utilizadas y/o el puntaje, o éstos no son correctos, él/ella puede consultar con el anotador cuando el balón esté fuera de juego.
4. El entrenador no tiene derecho a perturbar el juego o el trabajo de los oficiales (árbitros, jueces de línea). El entrenador no tiene derecho a ingresar a la cancha por ningún motivo, a menos que sea para ayudar a un jugador lesionado. El entrenador no tiene derecho a hablar ni protestar a los árbitros, solo pueden responder preguntas del segundo árbitro para aclarar ciertas solicitudes de Desafío.

Regla 6 – Anotar un punto, ganar un set y el partido

Si una jugada se ha interrumpido debido a una lesión o una interferencia externa, se considera como **una jugada incompleta**. Es impropio solicitar una interrupción regular de juego, excepto una sustitución obligada de un jugador lesionado o sancionado durante la interrupción forzada.

Regla 7 – Estructura del juego

1. Al final de cada set, el 2do árbitro inmediatamente debe pedirles a los entrenadores la transmisión electrónica de la formación inicial, o la ficha de posiciones iniciales para el próximo set, a fin de evitar la prolongación del intervalo de tres minutos entre los sets.

Si un entrenador demora sistemáticamente la reanudación del juego al no proporcionar la ficha de posiciones iniciales a tiempo, el 1er árbitro debe aplicar a ese equipo una sanción por demora. Esto también se aplica si el equipo no proporciona la información electrónicamente a través de la tablet.

2. Si se comete una falta de posición, después de la señal manual para indicar la falta de posición,

el árbitro correspondiente debe indicar a los jugadores involucrados. Si el capitán en juego solicita más información sobre la falta, el 2do árbitro debe mostrarle al capitán en juego a través de la ficha de posiciones iniciales o de la tablet colocada en el poste, los jugadores que cometieron la falta de posición. Si en este caso se utiliza la tablet, la alineación del equipo adversario debe ser cubierta por el 2do. Árbitro.

3. Si el saque no fue ejecutado por el jugador correspondiente de acuerdo con la formación del equipo, es decir, se produjo una falta de rotación y se descubrió solo después del final de la jugada que comenzó con la falta de rotación, se debe otorgar solo un punto al equipo receptor. (Regla 7.7.1.1)

Regla 8 – Estados del juego

1. Es esencial darse cuenta de la importancia de la palabra "**completamente**" en la Regla 8.4.1. Significa que la compresión que permite al balón tomar contacto con la línea EN CUALQUIER MOMENTO durante el proceso de contacto con el piso, hace que este sea un balón "DENTRO", pero si el balón no toca la línea en ningún momento, es un balón "FUERA".
2. Los cables que unen la red más allá de los 9.50/10.00 m de largo no pertenecen a la red. Esto también se aplica a los postes. Por lo tanto, si un balón toca una parte externa de la red, más allá de sus bandas laterales (9 m), ha tocado un "objeto extraño" y debe ser pitado y señalado por ambos árbitros como "balón fuera", y por los jueces de línea agitando la bandera y señalando la antena.

Regla 9 – Juego con el balón

1. Interferencia con el juego del balón por un juez de línea, 2do árbitro o entrenador en la zona libre:
 - Si el balón golpea al entrenador, es "balón fuera" (Regla 8.4.2).
 - Si el balón golpea al oficial, es "balón fuera" (Regla 8.4.2) y no resultará en una "repetición de la jugada", a menos que el 2do. árbitro o el juez de línea claramente "interfiera" con la acción del jugador por jugar el balón.
 - Si el jugador toma asistencia del oficial o el entrenador para el contacto, es falta del jugador (golpe asistido, Regla 9.1.3).
2. Se enfatiza que solo se deben pitar las faltas que son vistas. El 1er árbitro solo debe mirar la parte del cuerpo que hace contacto con el balón. En su evaluación, el árbitro no debe ser influenciado por la posición del cuerpo del jugador antes y/o después de jugar el balón ni por el ruido del contacto. La Comisión de Arbitraje y Reglas del Juego de la FIVB insiste en que los árbitros deben permitir el contacto de manos altas y con los dedos (de manejo) o cualquier otro contacto que sea legal de acuerdo con las reglas, evitando ser exagerado al juzgar "doble golpe".
3. Para comprender mejor el texto de la Regla 9.2.2:

Un balón lanzado (conducido) implica dos acciones de juego, primero retenerlo y luego lanzarlo, mientras que jugar el balón significa que el mismo rebota desde el punto de contacto.
4. El árbitro debe prestar atención a la firmeza del toque, particularmente cuando se usa un toque de ataque ("volcada"), cambiando la dirección en la colocación del balón. Durante un golpe de ataque, se permite la "volcada" si el balón no es retenido o acompañado. "Volcada" significa un ataque del balón (por encima del borde superior de la red) ejecutado velozmente, con una mano/dedos (acción muy común ejecutada por el levantador/colocador en el 2do toque).

El 1er árbitro debe mirar cuidadosamente las "volcadas". Si el balón después de este toque no se desprende instantáneamente, sino que es conducido/acompañado con la mano, es una falta y debe ser penalizada.
5. Se debe poner atención al hecho de que la acción de bloqueo de un jugador no será legal si

él/ella no solo intercepta el balón proveniente del adversario, sino que lo retiene (o lo levanta, empuja, lleva, lanza, acompaña). En tales casos, el árbitro debe castigar este bloqueo como "retención" (esto no debe ser exagerado).

6. En cuatro casos diferentes, el equipo tiene un primer toque de balón (que cuenta como el primero de los tres toques de un equipo):
 - 6.1 El golpe de recepción del saque
 - 6.2 El golpe de recepción de un ataque (no solo remates, sino todos los ataques; ver la Regla 13.1.1)
 - 6.3 El golpe del balón proveniente del bloqueo adversario
 - 6.4 El golpe del balón proveniente del bloqueo propio.
7. De acuerdo con el espíritu de las competiciones internacionales de máximo nivel y para alentar jugadas más largas y acciones espectaculares, solo serán pitadas las violaciones más obvias. Por lo tanto, cuando un jugador no está en una muy buena posición para jugar el balón, el 1er árbitro será menos severo en su juicio de las faltas en el manejo el balón. Por ejemplo:
 - 7.1 El colocador se ve obligado a realizar una acción muy rápida para alcanzar el balón a fin de levantarlo.
 - 7.2 El jugador se ve obligado a realizar acciones muy rápidas para jugar un balón que ha rebotado del bloqueo o de otro jugador.
 - 7.3 El primer toque del equipo puede ser hecho libremente, excepto si el jugador retiene o empuja el balón.

Regla 10 – Balón en la red y

Regal 11 – Jugador en la red

1. La regla (10.1.2) da derecho a recuperar el balón de la zona libre del equipo adversario. No obstante, el balón también puede ser recuperado sobre la mesa del anotador en el lado adversario. En estos casos, los jugadores y entrenadores deben reconocer la acción en forma práctica y hacer el movimiento apropiado en su propia zona libre para dar espacio al jugador que trata de recuperar el balón hacia su cancha.

Si el balón cruza el plano vertical de la red, por **dentro** del espacio de paso hacia la zona libre adversaria, y es tocado por el jugador que intenta recuperarlo, los árbitros deben pitar la falta en el momento del contacto y señalar "fuera".
2. La acción de jugar el balón en la red finaliza cuando el jugador, después de un aterrizaje estable, está listo para realizar otra acción.

La acción de jugar el balón es cualquier acción de los jugadores que están cerca del balón y están tratando de jugarlo, incluso si no se hace contacto con el mismo. Esto incluye amagues de contactos. Se debe prestar atención a las siguientes situaciones.

Si un jugador está en posición de juego en su cancha y un balón es enviado hacia la red desde el lado adversario causando que la red toque al jugador, éste no comete ninguna falta. El jugador puede realizar un movimiento de defensa de su cuerpo, pero no tiene derecho a realizar una acción activa sobre el balón a fin de modificar deliberadamente la trayectoria del rebote de éste. Esta última situación debe ser considerada como una falta de toque de red.

Contacto con la red por el cabello de un jugador/a: Esto solo debe ser considerado una falta si está claro que el toque afecta la capacidad del adversario para jugar el balón o interrumpe la jugada (por ejemplo, la "cola de caballo" se enreda en la red).
3. Si un jugador toca una parte externa de la red (incluso banda superior fuera de las antenas, cables, postes, etc.), esto nunca se puede considerar como una falta, a menos que afecte la integridad estructural de la red o el toque de la red sea deliberado.

4. Cuando la penetración en el campo adversario más allá de la línea central es con el pie, es decir, el pie toca el piso de la cancha adversaria, para que la acción sea legal una parte del pie debe permanecer en contacto con la línea central o su proyección caer por encima de ella.
5. Debido a la alta calidad de los equipos participantes, el juego cerca de la red es de fundamental importancia y, por lo tanto, los árbitros y los jueces de línea deben estar particularmente atentos, especialmente en los casos en que el balón roza las manos de los bloqueadores y luego sigue su trayectoria hacia afuera de la cancha.
6. Además, los árbitros deben estar atentos a los casos de interferencia. Ya que es una FALTA DE TOQUE DE RED cuando el jugador toca la red entre las antenas durante la acción de jugar el balón, intentar jugar el balón o fingir (amagar) una jugada sobre el balón. Cuando el rebote natural se ve afectado por la acción deliberada de un adversario que se mueve hacia la red, o la toma haciendo que el balón salga despedido de la red (como un tiro de honda), eso es interferencia. Un jugador que impide que un adversario se mueva para alcanzar el balón legítimamente también comete una interferencia. Romper las sogas al tocarlas o tirarlas también es una interferencia del juego.
7. Para facilitar el trabajo colaborativo de los dos árbitros, la división del trabajo será la siguiente: el primer árbitro se concentrará principalmente en el vuelo balón y el segundo árbitro se enfocará en las faltas de red durante toda la acción del juego en la red.

Regla 12 – Saque

1. A fin de autorizar el saque no es necesario verificar que el sacador esté listo, solo verificar que el jugador que saca esté en posesión del balón y entonces el 1er árbitro debe pitar sin demora. Para las Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, durante el flujo normal del juego (es decir, no hay sustituciones, sanciones o secado de piso), se dispone de 15 segundos para el saque después del final de la jugada anterior. Antes de que el 1 ° árbitro pite para el saque, él/ella debe verificar si la TV solicita una repetición de la jugada y si es así, debe retrasar la orden de saque; su frecuencia y duración pueden variar en diferentes competencias.
2. El 1er árbitro y los jueces de línea correspondientes deben prestar atención a la posición del sacador en el momento del golpe de saque o el despegue para un saque en salto. El sacador puede comenzar su movimiento para el saque desde afuera de la zona de saque, pero debe estar completamente adentro en el momento del golpe de saque (o el pie que hace el último contacto con el piso debe estar completamente dentro de la zona de saque en el momento del despegue).
3. Si el sacador no se aproxima normalmente a la zona de saque o no acepta el balón que le ofrece el balonero, provocando una demora intencional, el equipo puede recibir una sanción por demora. Para evitar interpretaciones erróneas, los 8 segundos cuentan inmediatamente después de que el 1er. árbitro pita para el saque.
4. El 1er árbitro debe prestar atención a la pantalla durante la ejecución del saque, cuando un jugador o un grupo de jugadores del equipo que saca agita los brazos, salta o realiza movimientos laterales, o estando agrupados impidan que el adversario vea al sacador y la trayectoria del balón hasta que éste cruce el plano vertical de la red (es decir, **ambos** criterios deben cumplirse para que las acciones/posiciones de los jugadores se juzguen como una pantalla). Pero, si el balón de saque se puede ver claramente a lo largo de toda su trayectoria hasta que cruza la red hacia el campo adversario, no puede considerarse como una pantalla.
5. El 1er árbitro no puede pitar autorizando el saque si el equipo no tiene el número correcto de jugadores en la cancha (por ejemplo, hay 5 ó 7 jugadores). En tal caso, él/ella debe esperar y recordarle al equipo y, si es necesario, debe emitir una sanción por demora. Se debe aplicar un procedimiento similar si un líbero rota a la posición 4 y claramente no es reemplazado por el jugador respectivo.

Regla 13 – Golpe de ataque

1. Al controlar el golpe de ataque de los zagueros y del Libero, es importante entender que tal falta se comete solo si el golpe de ataque se ha completado (ya sea, el balón cruzó completamente el plano vertical de la red, o fue tocado por uno de los bloqueadores adversarios).

Regla 14 – Bloqueo

1. El bloqueador tiene derecho a bloquear cualquier balón dentro del espacio adversario colocando sus manos más allá de la red, siempre que:
 - Este balón, después del 1er o 2do toque del equipo adversario, se dirija hacia la cancha del bloqueador y,
 - Ningún jugador del equipo adversario esté lo suficientemente cerca de la red en esa parte del espacio de juego, para jugar el balón con un 2do o 3er toque.

Sin embargo, si un jugador del equipo adversario está cerca del balón, que está completamente en su lado de la red, y está a punto o en condición de jugarlo, el toque de bloqueo más allá de la red es una falta si el bloqueador toca el balón antes o durante el toque del jugador adversario, impidiendo así la acción de este último.

Después del tercer toque, cualquier balón puede ser bloqueado dentro del espacio adversario.

2. Colocadas/levantadas y pases permitidos (no ataques) que no cruzan la red hacia el campo adversario, no pueden ser bloqueados más allá de la red excepto después del tercer toque.
3. Cuando un balón proviene del adversario de "regalo" (balón "libre"), el árbitro debe distinguir entre una acción de ataque o una acción de bloqueo del jugador que juega este balón, ya que el tipo de acción (gesto) con el que el jugador juega dicho balón determinará si es un ataque o un bloqueo.

Durante una acción de ataque (remate), el jugador **abanica de atrás hacia adelante** uno o sus dos brazos a manera de impulso, y luego golpea el balón dirigiéndolo hacia el adversario.

Mientras que, durante una acción de bloqueo (bloqueo), el jugador estira su cuerpo para alcanzar por encima de la red e interceptar el balón con una o dos manos, **sin abanicar** su/su/su brazo/s de atrás hacia adelante.

4. Si después del ataque al balón que viene del adversario de "regalo" (o "libre"), el balón rebota en la red y toca al mismo jugador, esto es una falta (dos toques). Pero, si este balón de "regalo" o "libre" es bloqueado contra la banda superior de la red, el bloqueador puede volver a jugarlo como el primer toque del equipo.

Regla 15 – Interrupciones regulares de juego

1. Tiempos de Descanso & Tiempos Técnicos (en caso de usarse)
 - 1.1 Cuando el entrenador solicita un tiempo de descanso, él/ella siempre debe usar la señal manual oficial. Si él/ella solo se pone de pie, pregunta oralmente o presiona el timbre, o solicita a través de la tablet, el árbitro debe estar seguro de que está dispuesto a solicitar un tiempo de descanso, siendo proactivo antes de otorgar/rechazar cualquier cosa. Si por alguna razón se rechaza la solicitud del tiempo de descanso, el 1er árbitro debe decidir si esta es una intención de demorar el juego y sancionarlo de acuerdo con las reglas.
 - 1.2 El anotador asistente debe usar el timbre (u otro dispositivo similar) para indicar cada Tiempo Técnico (TTO), en caso de que estos se utilicen excepcionalmente a pedido de los organizadores basados en un acuerdo de comercialización, después de que el equipo que lidera el marcador alcance los puntos 8 y 16 en el set (esto no es responsabilidad del 2º árbitro). El anotador asistente debe señalar con el timbre el final del TTO.

2. Procedimiento de sustitución

- 2.1 El 2do. árbitro se colocará entre el poste de la red y la mesa de los anotadores y, a menos que el anotador indique que la sustitución es ilegal, hará una señal (cruce de brazos) para que los jugadores intercambien a través de la línea lateral. Si se utiliza la Tablet para la sustitución, no hay necesidad de hacer la señal de cruce a menos que los jugadores se muevan lentamente en el intercambio en la línea lateral.

En caso de sustituciones múltiples, el 2do. árbitro esperará la señal de manos del anotador (o "anotador listo" si usa comunicación inalámbrica), indicando que la sustitución anterior está registrada y luego procederá con la sustitución posterior.

En el caso de sustitución a través de la Tablet, el software evita las sustituciones ilegales. La sustitución se registra automáticamente en la hoja de anotación, por lo que el 2do. árbitro solo interviene en casos extremos donde se produce una demora. La función del anotador, en este caso, cambia de ingresar datos a verificar datos, y luego aceptar (o rechazar) esos datos en el dispositivo electrónico en uso. Además, si el anotador tiene que registrar la sustitución manualmente en la hoja de anotación electrónica, el 2do. árbitro debe permitirlo y, si es necesario, brindar un poco más de tiempo al proceso.

Cabe señalar que la solicitud de sustitución es siempre **el momento del ingreso del jugador en la zona de sustitución**, independientemente del método empleado o qué método de puntuación está en uso.

- 2.2 Las sustituciones múltiples solo se pueden realizar en sucesión: primero, un par de jugadores, luego otro, etc., para permitir que el anotador tome nota y los verifique uno por uno. En caso de sustitución múltiple, los jugadores sustitutos deben acercarse a la zona de sustitución como una unidad. Si no se mueven como una unidad, sino que hay un breve espacio de tiempo entre el ingreso del primer jugador a la zona de sustitución y el arribo del segundo jugador, pero es obvio que él/ella es parte de la sustitución, los árbitros pueden ser menos severos, permitiendo la sustitución. La ligera demora del segundo (tercer) jugador no puede causar ningún retraso real en el juego, es decir, el siguiente jugador debe estar en la zona de sustitución, cuando se ha completado el registro de la sustitución anterior.

Actualmente, cuando se utiliza la tablet, se pueden permitir múltiples sustituciones al mismo tiempo, lo que acelera el juego. Por lo tanto, los árbitros que actúan como segundos deben permitir sustituciones libremente al usar este método.

- 2.3 Es muy importante asegurarse de que los jugadores se muevan de forma rápida y tranquila.

De acuerdo con el método actual, el caso de sanciones por demora cuando los sustitutos no están listos para ingresar al juego debe minimizarse.

- 2.4 Es responsabilidad del segundo árbitro y del anotador, no usar el silbato o el timbre si el jugador sustituto no está listo como se requiere.

Si no se causa una demora, la solicitud de sustitución debe ser rechazada por el 2do. árbitro sin ninguna sanción.

3. En caso de una lesión, los árbitros deben detener el juego y permitir el ingreso del staff médico a la cancha.

4. Los árbitros deben estudiar cuidadosamente y comprender cabalmente la regla relativa a la "solicitud improcedente" (Regla 15.11): las solicitudes improcedentes pueden aplicarse después de Amonestaciones y/o sanciones por demora, ya que existen definiciones específicas para la solicitud improcedente.

El segundo árbitro debe asegurarse de que cualquier solicitud improcedente se registre en la sección especial en la hoja de anotación.

5. Cuando se utiliza la hoja de anotación electrónica, el anotador y el anotador asistente deben cooperar verbalmente con el reconocimiento y registro de los reemplazos del libero.

6. Por ejemplo, si un equipo solicita un tiempo de descanso después del silbato para el saque y causa que el juego se detenga, se le aplicará una amonestación por demora. En consecuencia,

el equipo no tendrá derecho a solicitar otro tiempo de descanso o una sustitución normal de jugador (excepto una sustitución excepcional debido a una lesión o una sustitución forzada de un jugador lesionado o sancionado) antes de que se reinicie el juego y deberá esperar hasta final de la próxima jugada completada.

7. En el caso de una jugada interrumpida, es improcedente solicitar una interrupción regular de juego, excepto una sustitución forzada para un jugador lesionado o sancionado, antes del final de la próxima jugada completada.

Regla 16 – Demoras de juego

- 1 El árbitro debe estar perfectamente familiarizado con la diferencia entre una solicitud improcedente y una demora.

Si el juego se ha **demorado** debido a una solicitud improcedente, ésta debe considerarse y registrarse como una **demora** y el equipo aún tendrá derecho a cometer otra solicitud improcedente.

Algunos ejemplos, entre otros, que deben considerarse como demoras:

- repetir cualquier tipo de solicitud improcedente, independientemente del tipo de la primera
- solicitar una sustitución ilegal y este error es descubierto antes del próximo saque
- demorar el juego pidiendo permiso al árbitro para atarse el calzado, y que los árbitros lo consideren como una demora intencional.
- repetir un reemplazo tardío del Libero (después del silbato para el saque, pero antes de la ejecución del saque).
- no reemplazar al libero cuando rota a la posición 4 y los árbitros se vean obligados a recordarle al equipo sobre esta obligación, y esta situación crea una demora en el juego.

2. Los árbitros deben evitar todas las demoras ya sean involuntarias o intencionales por parte de los equipos.

La mayoría de los casos de "demora" por las solicitudes para secar el piso son causadas por la falta de actividad de los "rapiditos". Por lo tanto, los organizadores locales deben preparar a los "rapiditos" con mucha antelación a los partidos, de modo que, si entran a la cancha al final de cada jugada y trabajan rápidamente, no habrá necesidad de que los jugadores soliciten el secado, y por lo tanto las sanciones por demoras serán mínimas. Durante el partido, el 1er. árbitro en particular debe ser proactivo al dirigir el trabajo de los "rapiditos" y, si bien es aceptable que los jugadores indiquen al "rapidito" en la cancha exactamente dónde está mojado, es responsabilidad del 1er árbitro decidir sobre las solicitudes de secado de los jugadores, y si obviamente están demorando el juego y es necesario, emitir sanciones por demora por estas acciones.

3. Secado del piso

- 3.1 Solo los cuatro (4) "rapiditos" equipados con 2 toallas absorbentes cada uno, ubicados 2 por campo de juego, son responsables de mantener la cancha limpia y secar los eventuales lugares húmedos.

Dos (2) "rapiditos", sentados uno a cada lado de la mesa de anotación, se ocuparán de la zona de frente de la cancha.

Los otros dos (2) "rapiditos" se sientan en un lugar definido en el croquis de la cancha y se ocuparán principalmente de la zona zaguera de la cancha.

Inmediatamente después del secado, los "rapiditos" deben volver a su posición respectiva.

- 3.2 Los árbitros no están involucrados en las operaciones de los "rapiditos". Sin embargo, tienen la autoridad para regular la operación de los mismos, solo en los casos en que los "rapiditos" perturben el juego, o si no hacen su trabajo correctamente.

- 3.3. En caso de un sector húmedo peligroso en la cancha, los jugadores tienen derecho a solicitar que los “rapiditos” lo sequen. Sin embargo, llamar a los “rapiditos” sin motivo debe considerarse como una demora intencional y debe ser sancionado.

En caso de que un equipo impida la reanudación del juego después de un tiempo de descanso, bajo el pretexto de humedad excesiva en el piso frente a su banca, el 1er árbitro puede aplicar una sanción por demora.

Las toallas de los “rapiditos” no se deben usar para secar estos sectores húmedos frente a las bancas, ya que el líquido puede contener sales isotónicas o azúcares que serían transferidos a la superficie de la cancha. En estos casos, deben usarse toallas de papel.

- 3.4 Si los jugadores, bajo su propio riesgo, secan el piso con su propia toalla pequeña, el 1er árbitro no esperará hasta que termine el secado y los jugadores estén en sus posiciones de juego. Si no están en su lugar correcto en el momento del golpe de saque, el árbitro correspondiente pitará la falta de posición. Reiteramos, un arbitraje simple y una interpretación proactiva es siempre el concepto principal para juzgar estos casos sin exagerar.

Regla 18 – Intervalos y cambios de campos

1. Durante los intervalos, los jugadores pueden utilizar balones, *que no sean los de juego*, para calentar en la zona libre.
2. Durante los intervalos, los cinco balones de juego deben permanecer en poder de los recoge-balones y éstos no tienen derecho a dárselos a los jugadores para su calentamiento. Antes del set decisivo, es el 2do. árbitro quien entrega el balón al primer sacador del set. Durante los tiempos de descanso y sustituciones y durante el cambio de cancha en el set decisivo en el 8vo. punto, el 2do. árbitro no toma el balón. Este queda con los recoge-balones.

Regla 19 – El jugador libero

1. En el caso de que un equipo tenga dos liberos, el libero actuante debe ser registrado en la primera de las dos líneas especiales reservadas para los liberos.
2. Las consecuencias de un reemplazo ilegal de libero son las mismas de una sustitución ilegal.
3. En caso de lesión del libero actuante, y si no hay un segundo jugador libero en la lista del equipo, o si el otro libero no está disponible (lesionado, enfermo, expulsado), el entrenador puede re-designar como nuevo libero a uno de los jugadores (excepto el jugador regular reemplazado) que no esté en la cancha *en el momento de la re-designación*.

El proceso será similar al proceso de reemplazo si la re-designación se realiza inmediatamente después de la lesión, o, similar al procedimiento de sustitución si la re-designación se realiza más adelante. Esto debe hacerse con poca formalidad, con el entrenador/capitán en juego confirmando efectivamente la decisión y comunicándola al cuerpo arbitral.

4. Se debe prestar atención a la diferencia entre una sustitución excepcional de un jugador lesionado y la re-designación de un libero lesionado.

Cuando un jugador de la formación en la cancha se lesiona y no hay posibilidades de una sustitución regular, cualquier jugador que no está en la cancha **en el momento de la lesión** (excepto el libero y su jugador reemplazado) puede sustituir al jugador lesionado.

Compare este tratamiento con la re-designación de un nuevo líbero cuando cualquier jugador que no esté en la cancha en el momento de la re-designación (excepto el jugador regular reemplazado o un líbero original que ha sido declarado imposibilitado de jugar) puede convertirse en el nuevo libero. Tenga en cuenta el hecho de que la re-designación de un nuevo libero es una opción, que el entrenador puede usar o no.

5. Para entender correctamente el significado de la Regla 19.3.2, los árbitros deben prestar

atención a la diferencia entre la redacción de la Regla 25.2.2.2, que especifica que el anotador debe indicar cualquier error del orden de saque inmediatamente después del golpe de saque, y la Regla 26.2.2.2 que dice que el anotador asistente debe notificar a los árbitros de cualquier falta del reemplazo de libero, sin mencionar "después del golpe de saque". Eso significa que el anotador asistente debe notificar a los árbitros sobre un reemplazo incorrecto de libero inmediatamente que eso suceda y la Regla 7.7.2 debe implementarse solo en el caso de que el anotador asistente haya omitido la notificación y se haya completado una jugada (o más).

6. Los árbitros deben notar la diferencia si un equipo solo tiene un líbero disponible y él/ella **queda** imposibilitado de jugar (lesionado, enfermo, expulsado o descalificado) o si él/ella es **declarado** imposibilitado de jugar. En el primer caso, es independiente del equipo que el libero no pueda continuar jugando, mientras que en el segundo caso esta es una decisión del equipo (del entrenador o, en su ausencia, del capitán en juego) que el líbero no continúe jugando. Si el líbero **queda** imposibilitado de jugar y en una interrupción de juego un nuevo líbero es re-designado sin demora, él/ella puede reemplazar al líbero original inmediata y directamente en la cancha. Sin embargo, si el líbero en la cancha es **declarado** imposibilitado de jugar, primero el jugador reemplazado por el líbero debe reingresar a la cancha, luego, después de una jugada completada, el nuevo libero re-designado tiene derecho a reemplazar a cualquier jugador en la zona de zagueros.
7. En algunas competencias los equipos tienen derecho a usar libero/s distintos para cada partido. En este caso, consulte el Reglamento Especifico de la Competencia.

Rule 20 – Requerimientos de conducta

Rule 21 – Faltas de conducta y sus sanciones

1. Es importante recordar que, de acuerdo con la regla 21.2.1, el comportamiento de los participantes debe ser respetuoso y cortés, también con los miembros del Comité de Control, los organizadores, sus compañeros de equipo y los espectadores. Si la actitud del entrenador (o de cualquier otro miembro del cuerpo técnico del equipo) excede las limitaciones disciplinarias establecidas en la Regla 21, el 1er. árbitro debe aplicar las sanciones apropiadas sin ninguna vacilación. Un partido de voleibol es un espectáculo deportivo brindado por los jugadores y no por los oficiales del equipo. Los árbitros no deben ignorar esta diferencia.

La Comisión de Arbitraje y Reglas de Juego de la FIVB invita enfáticamente a los árbitros cuando cumplen el rol de 1er árbitro, a no desentenderse de la situación cuando el entrenador realiza una actuación o demostración excesiva, o cuando el entrenador o cualquier otro miembro del equipo se dirige al delegado técnico de la FIVB del partido o a cualquier otro Oficial de la FIVB reclamando en voz alta o de manera agresiva o despectiva, o insultando (haciéndolo, incluso para captar la atención de la multitud), y aplicar estrictamente la escala de sanciones sin vacilar. **El espectáculo debe ser brindado por el juego en la cancha y no está reservado para cuestiones periféricas que restan valor al propósito principal de entretener a la multitud con un juego espectacular. ¡El entrenador no es el espectáculo!**

2. La Regla 21.1 trata de "faltas de conducta menores" que no están sujetas a sanciones. Es deber del 1er árbitro evitar que los equipos se acerquen al nivel de sanciones. Es crucial que los árbitros utilicen su personalidad para mantener bajo control las "faltas de conducta menores" a fin de evitar sanciones más adelante en el juego.
3. Implementación práctica a los miembros del equipo por faltas de conducta que conduzcan a sanciones, según lo decida el 1er árbitro:

3.1 Miembro del equipo en la cancha:

El 1er árbitro debe hacer sonar el silbato (generalmente cuando el balón está fuera de juego, pero lo antes posible cuando la falta de conducta es grave). Luego, debe indicarle al jugador sancionado que se aproxime a la tarima de arbitraje. Cuando el jugador esté cerca de la tarima, el 1er árbitro muestra la/s tarjeta/s apropiada/s diciéndole la razón por la cual es sancionado/a.

El 2do. árbitro reconoce esta acción e inmediatamente le indica al anotador que registre la sanción apropiada en la hoja de anotación.

Si el anotador, según la información en la hoja de anotación, reconoce que la decisión del 1er árbitro está en contra de la escala de sanciones, debe informar inmediatamente al 1er árbitro a través del sistema de comunicación inalámbrica, o al 2do árbitro en caso de que no se esté utilizando comunicación inalámbrica.

3.2 Miembro del equipo que no está en la cancha:

El 1er árbitro debe hacer sonar el silbato, convocar al capitán en juego a su tarima e informarle de la sanción aplicada al miembro del equipo en cuestión. Es responsabilidad del 1er árbitro mostrar las tarjetas apropiadas para dejar en claro a todo el mundo quién es el miembro sancionado del equipo, y el miembro del equipo debe levantar la mano reconociendo la sanción.

3.3 Implementación de sanciones entre sets:

En caso de un Castigo, el 1er árbitro debe mostrar la tarjeta roja al comienzo del siguiente set.

En caso de una expulsión o descalificación, el 1er árbitro debe llamar al capitán en juego inmediatamente para informar al entrenador en cuestión sobre el tipo de sanción (para evitar la doble penalización del equipo) que debe seguirse formalmente mostrando las tarjetas al comienzo del siguiente set.

4. Durante el juego, los árbitros deben prestar atención al aspecto disciplinario, actuando con firmeza al aplicar las sanciones por faltas de conducta de los jugadores u otros miembros del equipo, Se recuerda a los árbitros que su función consiste en evaluar las acciones de juego y no en perseguir pequeñas fallas individuales.

Regla 22 – El Cuerpo Arbitral y sus procedimientos

1. Para comunicar a los equipos exactamente la naturaleza de la falta sancionada por los árbitros (y para el público, los televidentes, etc.), los árbitros deben usar las señales manuales oficiales. Solo se pueden usar estas señales manuales oficiales y ninguna otra (señales manuales nacionales o privadas o modo de ejecución) a menos que sea extremadamente necesario agregar algún gesto de aclaración para una mejor comprensión de todos.
2. Debido a la velocidad del juego, pueden surgir problemas que muestren errores de arbitraje. Para evitar esto, el cuerpo arbitral debe colaborar muy estrechamente; Después de cada acción de juego, deben mirarse el uno al otro para confirmar su decisión.

Regla 23 – 1er Arbitro

1. El 1er árbitro debe colaborar siempre con sus compañeros oficiales (2do árbitro, árbitro de desafío, anotador, jueces de línea). Él/ella debe dejarlos trabajar dentro de su jurisdicción y su autoridad.

Por ejemplo: después de pitar el final de una jugada, él/ella debe mirar de inmediato a los otros oficiales (y solo entonces mostrar su decisión final con las señales manuales oficiales):

- Al decidir si un balón fue dentro o fuera, él/ella debe asumir medidas directas para decidir. Él/ella debe confirmar mirando al juez de línea a cargo de la línea cerca del lugar donde cayó el balón; aunque el 1er árbitro no es el juez de línea, naturalmente tiene el derecho de supervisar e incluso la obligación, si es necesario, de corregir a sus colegas;
- Durante el partido, el 1er árbitro debe mirar al 2do. árbitro que se encuentra frente a él/ella (si es posible después de cada jugada y también antes de cada orden para la ejecución del saque), para confirmar si está señalando una falta o no (por ejemplo, cuatro

toques, doble, etc.).

2. La cuestión de si el balón "fuera" fue tocado previamente por el equipo receptor, está a cargo del 1er árbitro y los jueces de línea. Sin embargo, es el 1er árbitro quien toma la decisión final con su señal manual, luego de ver las señales de los otros miembros de su cuerpo arbitral.
3. Él/ella siempre debe asegurarse de que el 2do árbitro y el anotador tengan tiempo suficiente para hacer su trabajo administrativo y de registro. Si el 1er árbitro no da el tiempo necesario para el control y la administración de los hechos, el 2do árbitro debe detener la continuación del juego con el silbato.
4. El 1er árbitro puede cambiar cualquier decisión de sus compañeros oficiales o la suya propia. Si él/ella ha tomado una decisión (pitando) y luego ve que sus colegas (2do árbitro, jueces de línea o anotador), por ejemplo, han tomado una decisión diferente, el 1er árbitro puede incluso ordenar que se repita la jugada.
5. Si el 1er árbitro comprueba que uno de los otros oficiales no conoce su trabajo, o no está actuando objetivamente, debe reemplazarlo.
6. Solo el 1er árbitro puede aplicar sanciones por falta de conducta y por "demora". Si los otros oficiales notan alguna irregularidad, deben señalar e ir al 1er árbitro para informarle de los hechos. Es el 1er árbitro y solo él/ella quien aplica las sanciones.

Regla 24 – 2do árbitro

1. El segundo árbitro debe ser de la misma competencia que el primer árbitro. Él/ella reemplazará al 1er árbitro en caso de ausencia o en caso de que el 1er árbitro no pueda continuar con su tarea.
2. Durante el intercambio de juego en la red, el 2do árbitro debe concentrarse en controlar el toque ilegal de la red en toda su extensión, ubicándose del lado de los bloqueadores. También debe controlar las invasiones ilegales más allá de la línea central y las acciones de juego sobre la antena de su lado.
3. El 2do árbitro también debe verificar cuidadosamente, antes y durante el juego, si los jugadores están en sus posiciones correctas, verificándolo en la tablet del poste o en la "ficha de posiciones iniciales". En esta tarea, si la tablet del poste no se está utilizando, el 2do árbitro debe ser asistido por el anotador, quien puede decirle qué jugador debe estar en la posición 1.
4. Durante verificación antes de iniciar el set, él/ella no debe, ni verbal ni físicamente, dirigir a ninguno de los jugadores a su posición indicada. Si hay alguna discrepancia entre la posición de los jugadores en la cancha y aquella registrada en la ficha de posiciones, el 2do árbitro debe llamar al capitán en juego o al entrenador, para confirmar la posición correcta de los jugadores.
5. El 2do árbitro debe prestar atención al hecho de que la zona libre debe estar siempre libre de cualquier obstáculo que pueda causar una lesión a un miembro del equipo (envases de bebida, kit de primeros auxilios, etc.).
6. Durante los TO y TTO (en caso de utilizarse), el 2do árbitro no debe permanecer en una posición estática. Él/ella puede ajustar una rutina como sigue:
 - Movearse hacia el anotador, para controlar su trabajo.
 - Movearse hacia anotador asistente, para obtener información sobre la posición de los Liberos.
 - Mirar al 1er. árbitro, para compartir información, si es necesario.
 - Mirar a los equipos, para controlar si el libero está a punto de intentar un "reemplazo oculto"
7. Si durante el partido, el 2do árbitro observa gestos o palabras antideportivas entre los adversarios, en la primera ocasión que el balón quede fuera de juego, puede ordenar a los jugadores que cambien su comportamiento pidiéndoles que se calmen. Si la situación continúa, él/ella debe informar al 1er. árbitro

Arbitro Reserva

Las siguientes actividades están bajo la responsabilidad del árbitro de Reserva:

1. Reemplazar al 2do. árbitro en caso de ausencia o en caso de que él/ella no pueda continuar con su trabajo, o en caso de que el 2do. árbitro tenga que asumir las funciones de 1er. árbitro.
2. Controlar las tablas de sustitución (si es que están en uso), antes del partido y entre los sets.
3. Revisar la operatividad de las tablets de las bancas antes y entre sets, por si hay algún problema.
4. Asistir al 2do. árbitro manteniendo la zona libre y el área de castigo libres.
5. Controlar a los jugadores sustitutos en el área de calentamiento y en las bancas, y a cualquier miembro del equipo enviado al área de Castigo (si se usa).
6. Entregarle al 2do. árbitro cuatro balones de juego, inmediatamente después de la presentación de los jugadores que inician en cada equipo.
7. Alcanzarle al 2do. árbitro un balón de juego después de que él/ella haya terminado de verificar la posición de los jugadores.
8. Ayudar al 2do. árbitro a guiar el trabajo de los "rapiditos".

Árbitro de Challenge y la nueva tecnología

Las innovaciones tecnológicas están apareciendo y relacionándose muy rápidamente con el Voleibol moderno. En la mayoría de las competiciones de la FIVB ahora, el uso de tablets es obligatorio, al igual que la hoja de anotación electrónica y los auriculares para comunicación inalámbrica. El árbitro Internacional de la FIVB debe estar familiarizado con estos elementos. Los detalles de cómo se deben utilizar y, en particular, cómo se relacionan con el proceso de desafío y el proceso de sustitución, se pueden ver en los manuales específicos de la competencia.

Tras la reciente decisión de la FIVB, los árbitros de desafío que actúan en los principales eventos de la FIVB son nominados de entre el grupo especial de árbitros de desafío de la FIVB. Ellos trabajan en las competencias únicamente cumpliendo funciones como árbitros de desafío. En consecuencia, los árbitros internacionales de la FIVB solo cumplirán funciones como 1ro. y 2do. árbitro.

Las siguientes recomendaciones deben ser aplicadas por el árbitro de desafío durante el proceso de desafío:

1. Todos los árbitros internacionales de la FIVB, nominados a competencias internacionales FIVB, deben estudiar cuidadosamente las Regulaciones de Desafío aprobadas para las competencias, y cumplirlas estrictamente.
2. El/la árbitro de desafío debe vestir el uniforme de árbitro internacional mientras cumple sus funciones.
3. Durante la comunicación INALÁMBRICA entre los árbitros, es obligatorio usar palabras/oraciones simples, en Inglés, y con la terminología propia del voleibol para indicar la naturaleza de un desafío solicitado. Por ejemplo: "Balón dentro o fuera", "toque de red", "toque de antena", "pisa línea en el saque", "pisa la línea de ataque", "toque de bloqueo", "invasión de la línea central", etc. La orden de información dirigida al árbitro de desafío para iniciar el procedimiento debe ser: **quién- qué – cuándo**. Por ejemplo: "Desafío del equipo de Italia - toque de red - en medio de la jugada".
4. El desafío del balón "dentro" o "fuera" será evaluado por el árbitro de desafío en un monitor del equipo técnico, con sistema de seguimiento automático. La decisión de esta jugada está totalmente basada en la tecnología.
5. Si un árbitro interrumpe la jugada pitando una falta (excepto "dentro o fuera"), la cual es

inmediatamente desafiada y la revisión demuestra que la **FALTA** fue pitada por error, la jugada deberá repetirse. Por ejemplo: el 1er. árbitro pita "cuatro toques" o "doble golpe" cuando un balón rebota contra la banda superior de la red y vuelve, siendo jugado nuevamente por el mismo equipo, y el 1er. árbitro no percibe ningún contacto con el bloqueo, pero luego, después de un desafío por "toque de bloqueo", queda claro que en realidad sí se produjo un contacto de bloqueo, por lo tanto, el 1er. árbitro hará repetir nuevamente la jugada.

6. El árbitro del desafío puede aceptar el consejo del operador técnico sobre las cámaras con la mejor posición para la evaluación, especialmente cuando el sistema "Ojo de Halcón" está en uso, ya que los operadores técnicos son una parte importante del proceso de desafío y su experiencia puede evitar pérdidas de tiempo durante el proceso de revisión. En ninguna circunstancia la decisión del árbitro de desafío debe hacerse sobre la base de "suposición" o "predicción" o "anticipación". Solo si un árbitro de desafío está absolutamente seguro visualmente sobre la situación, puede anunciar la decisión. Cualquier duda se interpretará a favor de la decisión previa del árbitro.
7. De acuerdo con las Regulaciones de Desafío vigentes, los desafíos de acciones de juego incluidos en el menú de desafíos permitidos pueden solicitarse en cualquier momento de la jugada. El árbitro de desafío deberá indicar claramente al operador técnico cómo encontrar el momento solicitado. Si durante el proceso de revisión se encuentra otra falta (anterior a la desafiada), entonces esta falta anterior debe ser anunciada por el árbitro de desafío como la decisión de la jugada.
8. El Árbitro de desafío informa al primer árbitro sobre la naturaleza de la falta. Sin embargo, el 1er árbitro debe tomar la decisión final en base a la evidencia provista. No obstante, **no se aconseja** que el 1er árbitro contradiga y cambie la evaluación del Árbitro del desafío, y principalmente en los casos de faltas de "pisada de línea" durante el saque o del golpe de ataque del jugador zaguero.
9. Cuando se produce una falta claramente posterior a que el balón quede fuera de juego y aun así esto sea desafiado por el entrenador, esta situación se debe informar a ambos árbitros y el video apropiado se debe mostrar en la pantalla.

Regla 25 – Anotador

1. El trabajo del anotador es muy importante, particularmente durante los partidos internacionales, donde los miembros del cuerpo arbitral y los equipos son de diferentes países. Todos los árbitros internacionales de la FIVB deben saber cómo completar la hoja del encuentro y, si es necesario, deben ser capaces de hacer el trabajo de un anotador.
2. El anotador:
 - 2.1 Si las tablets no están en uso, el anotador debe verificar, después de recibir las fichas de posiciones y antes del comienzo de cada set, que los números escritos en las fichas de posiciones también se puedan encontrar en la lista de miembros del equipo en la hoja de anotación (si no, él/ella debe reportarlo al 2do. árbitro).
 - 2.2 Reporta al 2do. árbitro el 2do. tiempo de descanso y las 5ta, y 6ta. sustituciones de cada equipo (quien informa, a su vez, al 1er. árbitro y al entrenador respectivo). Esto se aplica incluso cuando se usan tablets en la banca del equipo y el poste.
 - 2.3 Debe cooperar, muy atentamente, durante el proceso de:
 - 2.3.1 A menos que el anotador indique que la sustitución es ilegal, el 2do. árbitro puede autorizar la sustitución de los jugadores con la señal de cruce de brazos, pero solo si es necesario apurar el proceso.
 - 2.3.2 En el momento que el 2do. árbitro retoma su posición después de completar la sustitución, el anotador debe concentrarse en verificar si el jugador que saca sigue el orden de rotación o no. Si no, él/ella debe estar listo para detener el juego presionando el timbre, inmediatamente después de que se ejecutó el golpe de saque.

- 2.3.3 El anotador debe mirar al jugador sustituto en la zona de sustitución y comparar el número con los datos de la hoja de anotación. Si él/ella descubre que la solicitud es ilegal, él/ella debe presionar el timbre inmediatamente y agitando en alto una mano de un lado a otro, decir: "la solicitud de sustitución es ilegal". En este caso, el 2do. árbitro debe ir inmediatamente a la mesa del anotador y verificar, sobre la base de los datos de la hoja de anotación, la ilegalidad de la solicitud. Si se confirma, la solicitud debe ser rechazada por el 2do. árbitro y el 1er. árbitro debe sancionar al equipo con una "Demora".
- 2.3.4 En caso de que el equipo solicite más de una sustitución, el proceso de sustitución debe realizarse consecutivamente, de modo que el anotador tenga tiempo para registrar cada sustitución presionando el botón "ACEPTAR".
- En consecuencia, el anotador debe usar el mismo proceso para cada sustitución.
- 2.3.5 En el caso de que se utilice la Tablet para la sustitución, junto con la tecnología adicional, el anotador debe monitorear la hoja de anotación electrónica en la pantalla de la computadora para asegurarse de que los datos que se registran sean lo que realmente ocurre en la línea lateral. En caso de que haya una discrepancia entre el jugador que ingresa a la zona de sustitución y el número transmitido a través de la tablet, se debe considerar al jugador real (el que está en la zona de sustitución listo para ingresar) y el anotador debe procesar y aceptar la sustitución manualmente. Se recomienda la comunicación verbal entre el anotador y el árbitro en este momento, y el 2do. El árbitro debe permitir un poco de tiempo extra para el proceso. Como la sustitución también puede coincidir con un reemplazo de libero, se debe tener especial cuidado aquí.
- Ahora el anotador simplemente informa a los árbitros a través del sistema inalámbrico diciéndoles: "anotador está listo" y el "OK" del segundo árbitro también puede ser verbal. Si el sistema no funciona correctamente o debido a un ambiente ruidoso no se puede escuchar con claridad, él/ella estará obligado a mostrar la señal OK de dos manos.
- 2.4 Debe registrar las sanciones en la hoja de anotación solo por instrucción del 2do. árbitro, o en caso de una protesta reservada de acuerdo con las reglas, y con la autorización del 1er árbitro, escribir o permitir que el capitán del equipo escriba la observación en la hoja de anotación.
- 2.5 Debe escribir una observación si un jugador lesionado es retirado del partido mediante una sustitución regular o excepcional. El comentario debe indicar el equipo y número del jugador lesionado, el set durante el cual ocurrió la lesión y el puntaje en el momento de la lesión.

Regla 26 – Anotador asistente

1. El anotador asistente se sienta cerca del anotador. En caso de que el anotador no pueda continuar con su tarea, él/ella actúa como el sustituto del anotador.
2. Sus responsabilidades son:
 - 2.1 Ayudar al anotador a identificar los reemplazos de Libero.
 - 2.2 Anunciar y controlar el tiempo técnico (si se aplican), presionando el timbre al comenzar a medir su duración y para marcar la finalización del mismo.
 - 2.3 Manejar el marcador manual en la mesa de anotación.
 - 2.4 Verificar si el marcador muestra los resultados correctos y, de no ser así, corregirlo.
 - 2.5 Durante los tiempos de descanso y los tiempos técnicos (si se aplican) informar al 2do. árbitro sobre la posición de los liberos utilizando la señal manual "dentro" "fuera", pero solo con una mano para cada equipo.

- 2.6 Pasar por escrito al Delegado Técnico del juego inmediatamente después del final de cada set, la información sobre la duración del set; y al final del juego, la hora de inicio y de finalización del Partido.
- 2.7 Cuando sea necesario, asistir al anotador presionando el timbre para reconocer y anunciar las solicitudes de sustitución.
- 2.8 Asistir verbalmente al anotador con información durante el proceso de sustitución

Regla 27 – Jueces de línea

1. El trabajo de los jueces de línea es muy importante, especialmente durante los partidos internacionales de alto nivel.
2. En Competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, el color de las banderas debe ser rojo o amarillo.
3. Los jueces de línea:
 - 3.1. Deben estar presentes en la prueba de alcohol en el lugar y la hora determinados por el Manual de la Competencia, vestidos con el uniforme correspondiente.
 - 3.2. Además de balón “dentro” “fuera” y las faltas en las líneas de saque, deben:
 - 3.2.1. Señalar cuando el balón toca la antena, cruza por encima o por fuera de la misma hacia adentro del campo de juego adversario; el juez de línea que está **en la dirección de la trayectoria del balón** debe señalar esta falta,
 - 3.2.2. Señalar claramente para asegurarse más allá de cualquier duda de que el 1er. árbitro los vea.
 - 3.3. En caso de utilizar un sistema de desafío con las cámaras posicionadas a lo largo de las líneas, los jueces de línea tienen la **OBLIGACIÓN** de ocupar una posición que no cubra la vista de las cámaras, es decir, moviéndose a unos 20 - 30 cm de distancia del eje de la línea para permitir la mejor visión del balón en su aproximación. De esta manera, el enfoque de la cámara de desafío no queda obstruido. (Nota: no todas las posiciones de juez de línea se ven afectadas por las posiciones de las cámaras).
4. Los jueces de línea se deben relajar entre jugadas.
5. Los jueces de línea deben abandonar su posición durante los tiempos de descanso y tiempos técnicos (si se aplican) y permanecer en las esquinas respectivas del área de juego, detrás de los paneles publicitarios. Si esto no es posible durante los intervalos entre sets, deben pararse de dos en dos en el espacio entre los paneles publicitarios y la banca del equipo en cada lado de la cancha.

Regla 28 – Señales manuales oficiales

1. Los árbitros deben usar solo las señales manuales oficiales. Se debe evitar el uso de cualquier otra señal, pero llegado el caso, se deben usar solo cuando sea absolutamente necesario hacerse entender por los miembros del equipo.

Lo siguiente, detalla las secuencias que deberían y no deberían emplearse durante un partido.

2. **Decisión del 1er árbitro.** El 1er Árbitro señalará el final de la jugada (o falta) mediante el silbato, indicará el lado del próximo saque, indicará la naturaleza de la falta, luego el jugador en falta (si fuera necesario). El 2do. Árbitro no participará en ninguna de estas señales, sino que simplemente caminará hacia el lado del equipo que va a recibir el próximo saque. No obstante, seguirá manteniendo contacto visual con el 1er árbitro. Sigue siendo esperable y necesaria la asistencia por “toque de balón” (si el “toque” no está claro) o por “cuatro golpes” durante o al final de la jugada. Estas acciones deben hacerse antes de que el 2do. árbitro se mueva, de modo que el 1er. árbitro esté en pleno conocimiento de los hechos.

3. **Decisión del 2do. árbitro.** En su secuencia, el 2do. árbitro pita, indica la naturaleza de la falta, señala al jugador en falta (si fuera necesario), hace una pausa y luego sigue la seña del 1er, árbitro indicando el lado del próximo saque.
4. **Solicitud de tiempo de descanso:** esta seña es normalmente realizada por el 2do. árbitro (pero también está dentro del alcance del 1er. árbitro si el 2do. árbitro no escucha o no ve la solicitud del entrenador). El 1er árbitro no necesita repetirla.
5. **Repetición de la jugada / doble falta.** Si bien ambos árbitros pueden pitar esta situación e indicar mediante la señal manual la repetición de la jugada (por ejemplo, un balón rodando hacia la cancha, un jugador lesionado durante una jugada, etc.), normalmente sigue siendo tarea del 1er árbitro indicar el lado del saque. El 2do. Árbitro, si fue él/ella quien realmente pitó la detención del juego, solo copiará la señal del 1er. árbitro para indicar que equipo sacará a continuación.
6. **Ambos árbitros pitan en el mismo momento para detener el juego, pero por razones diferentes.** Aquí cada árbitro indicará la naturaleza de la falta, pero esta vez debido a que el 1er Árbitro debe decidir qué curso de acción seguir después de esto, SOLO EL PRIMER ÁRBITRO hará la señal de "doble falta" e indicará al equipo que sacará a continuación.
7. **El jugador saca demasiado temprano** (antes del silbato). Es solamente tarea del 1er árbitro señalar la repetición de la jugada y el equipo que hará el próximo saque.
8. **Final del set.** Esta seña la hace el 1er árbitro. El 2do. árbitro puede, si el 1er. árbitro no se ha percatado del marcador, recordarle disimuladamente al 1er. árbitro con esta señal, pero esto debe ser exclusivamente responsabilidad del 1er. Árbitro.
9. Cuando el 2do. árbitro pita una falta, debe tener cuidado de mostrar la señal con la mano sobre el lado donde se cometió la falta
10. Los árbitros deben pitar rápido y con seguridad al señalar las faltas, teniendo en cuenta los siguientes dos puntos:
 - 10.1 Los árbitros no deben señalar una falta urgidos por el público o los jugadores.
 - 10.2 Cuando están completamente seguros de haber cometido un error, los árbitros deben rectificarse (o rectificar un error de cualquiera de los otros miembros del cuerpo arbitral), con la condición de que esto se haga de inmediato.
11. Los árbitros y jueces de línea deben prestar atención a la correcta aplicación y uso de la señal de bandera "fuera":
 - 11.1 Para los balones que caen "directamente fuera" después de un ataque o un bloqueo del equipo adversario, la señal de bandera "balón fuera" debe ser usada.
 - 11.2 Si un balón de un golpe de ataque cruza la red y toca el piso fuera del campo de juego, pero un bloqueador u otro jugador del equipo defensor lo toca, los oficiales deben marcar solo la señal de bandera "balón tocado".
 - 11.3 Si un balón, después de que un equipo lo ha jugado con el primer, segundo o tercer toque, sale sobre su propio lado (por ejemplo, toca el piso fuera del campo de juego, toca un objeto fuera de la cancha, el techo, una persona fuera del juego o un panel publicitario, etc.), la señal de bandera es "balón tocado".
 - 11.4 Si después de un golpe de ataque el balón rebota en la banda superior de la red y luego cae "fuera" del lado del atacante, sin tocar el bloqueo adversario, la señal manual es "fuera" y el jugador atacante debe ser indicado inmediatamente después (para que todos entiendan que el balón no fue tocado por los bloqueadores). Si, en el mismo caso, el balón toca el bloqueo y luego sale sobre el lado del atacante, la señal manual es "balón fuera" y el 1er árbitro debe indicar al bloqueador.

11.5 Si el balón es rematado hacia afuera sobre lado adversario y golpea o es tocado dentro de la zona libre por el entrenador u otra persona que no está en juego, la señal de bandera debe ser “balón fuera”.

12 Cuando un golpe de ataque es completado sobre un pase de manos altas y de dedos (levantada/acomodada) hecho por el líbero en su zona de frente, el 1er. árbitro debe usar la señal manual #21 (falta de ataque) y señalar al libero.

13 Las señales de bandera del juez de línea también son muy importantes desde el punto de vista de los participantes y el público. El 1er árbitro debe verificar las señales de bandera del juez de línea si no se hacen correctamente, él/ella puede corregirlas.

Durante los partidos internacionales de alto nivel, donde la velocidad de los ataques podría ser de 100-120 km/hora, es muy importante que los jueces de línea se concentren en el movimiento del balón, especialmente aquellos de ataque que tocan el bloqueo antes de salir.

14 Si el balón no pasa el plano vertical de la red después del tercer toque del equipo, entonces:

14.1 Si el mismo jugador que realizó el tercer toque vuelve a tocar el balón, la señal manual es “doble golpe”.

14.2 Si otro jugador toca el balón, la señal manual es “cuatro toques”.

ADMINISTRACION DEL JUEGO

PROCEDIMIENTOS DE LOS ARBITROS – ANTES, DURANTE Y DESPUES DEL PARTIDO (vea también el PROTOCOLO INTERNACIONAL DE JUEGO)

1. Antes del partido

- 1.1 Los oficiales deben estar presentes en el lugar con sus uniformes de árbitro al menos 1 hora y 15 minutos antes de la hora de inicio programada para cada partido.
- 1.2 Los árbitros 1ro, 2do, de desafío y reserva, así como los anotadores y los jueces de línea deben someterse a la prueba de alcohol (si se aplica), llevada a cabo por el médico del organizador.
- 1.3 Si el 1er árbitro no ha llegado a su debido tiempo, el 2do árbitro debe comenzar los procedimientos del partido, después de solicitar la autorización del Entrenador de árbitros y/o el Delegado Técnico del Juego.
- 1.4 Si el 1er árbitro no llega a tiempo o no ha pasado con éxito la prueba de alcohol o no puede dirigir el partido por alguna razón médica, el 2do árbitro debe dirigir el partido como 1er árbitro y el árbitro de reserva tomar el lugar de 2do árbitro. En el caso de que no haya un árbitro de reserva, el organizador junto con el Delegado Técnico de la FIVB debe decidir quién actuará como segundo árbitro.

2. Durante el Partido:

- 2.1 La primera falta que ocurra debe ser sancionada. El hecho de que el 1er y 2do árbitro tengan diferentes áreas de responsabilidad hace que sea muy importante que cada árbitro pite la falta de inmediato. Con el silbato de uno de los árbitros, la jugada finaliza. Después del pitazo del 1er árbitro, el 2do árbitro no tiene más derecho a hacer sonar su silbato, porque la jugada finaliza con el primer silbato de uno de los árbitros. Si los dos árbitros hacen sonar su silbato uno tras otro, por diferentes faltas, causan confusión para los jugadores, el público, etc.

2.2 REPETICION DE LA JUGADA

Durante las competencias Mundiales y Oficiales de la FIVB, la emisora local de TV puede solicitar una "demora para repetición de la jugada", si las instalaciones necesarias están previstas y todo ha sido acordado por el Comité Organizador y el Comité de Control de la FIVB. La instalación necesaria es una lámpara eléctrica, fijada en el poste frente al 1er árbitro, vinculada a un productor de la emisora de TV local, quien acciona la iluminación de la lámpara para un ligero retraso en el saque, y permitir una repetición instantánea de una acción previa. Sin embargo, hay algunas jugadas extremadamente espectaculares que la TV puede querer repetir varias veces, por lo que se recomienda que los primeros árbitros no sean demasiado rápidos para reiniciar el juego en estos casos. Los árbitros tienen el deber de permitir que el equipo de presentación deportiva celebre la excelencia del juego. Para evitar el caso de pitar para autorizar el próximo saque mientras la repetición aún continúa, se recomienda al 1er. árbitro verificar la situación en la pantalla gigante (si se usa) instalada en la sala.

2.3 INTERVALOS

Para los intervalos normales (3 minutos) entre los sets 1 y 4:

EQUIPOS: Bajo la dirección del 1er árbitro, los equipos cambian de campo como una unidad; los jugadores pasan por detrás de los postes de la red y van directamente a la banca de su equipo.

ANOTADOR: En el momento en que el árbitro hace sonar el silbato que finaliza la última jugada del set, el anotador debe iniciar el temporizador para cronometrar la duración del intervalo.

2'30 – El 2do. árbitro suena el silbato o el anotador presiona el timbre.

EQUIPOS: A la dirección del segundo árbitro, los seis jugadores registrados en la ficha de posiciones iniciales van directamente al campo de juego.

ARBITROS: El 2do. árbitro verificará las posiciones de los jugadores, luego autorizará a libero a ingresar a la cancha.

El balonero le entregará el balón al sacador.

3'00 – El 1er árbitro pita para el saque.

Intervalo antes del set decisivo:

EQUIPOS: Al final del set antes del set decisivo, a la dirección del 1er árbitro, los equipos van directamente a su banca.

CAPITANES: Van a la mesa del anotador para el *sorteo*.

ARBITROS: Van a la mesa para realizar el *sorteo*.

2'30 – El 2do árbitro toca el silbato o el anotador hace sonar el timbre.

EQUIPOS: A la dirección del 2do árbitro, los seis jugadores registrados en la ficha de posiciones iniciales van directamente al campo de juego.

ARBITROS: El 2do. árbitro verificará las posiciones de los jugadores, luego autorizará al libero a ingresar a la cancha y le entregará el balón al sacador.

3'00 - El 1er árbitro autoriza el 1er saque del set.

Cuando el equipo que lidera alcanza el 8vo. Punto:

EQUIPOS: Al final de la jugada, a la señal del 1er árbitro, los seis jugadores de cada equipo como una unidad cambian de cancha sin demora, cuando los jugadores pasan por detrás de los postes de la red, van directamente a la cancha de juego.

ARBITROS: El 2do árbitro verifica que los equipos estén en el orden de rotación correcto y que el anotador esté listo, luego le indica al 1er árbitro que todo está dispuesto para la continuación del juego.

Durante los Tiempos de Descanso, Tiempos Técnicos (si se aplican) e intervalos

El 2do árbitro invita a los jugadores a acercarse a sus bancas.

Si los equipos están listos para regresar a la cancha **antes** de que finalice el Tiempo de Descanso o el Tiempo Técnico (si se aplican), el 2do árbitro **debe permitir** que los jugadores tomen su posición y esperen allí hasta que finalicen los 30 segundos o los 60 segundos. Luego, el 1er árbitro hará sonar su silbato para autorizar el saque.

Si hay un intervalo extendido entre el segundo y el tercer set, los equipos y los árbitros deben abandonar el área de control e ir a sus vestuarios. Deben estar de vuelta en el área de juego tres minutos antes de que comience el tercer set.

3. Después del partido

Como se indica en el protocolo FIVB publicado en el Manual respectivo, los dos árbitros se paran frente a la tarima de arbitraje. El 1er árbitro suena el silbato, los dos equipos se acercan a los árbitros a lo largo de ambos lados de la red, estrechan la mano de los árbitros y luego caminan al lado de la red, estrechándose la mano entre adversarios y regresan a sus bancas. Los dos árbitros se desplazan a lo largo de la red hacia la mesa del anotador, revisan la hoja de anotación, la firman y agradecen a los anotadores y jueces de línea por su trabajo.

Con este hecho, el trabajo de los árbitros no ha terminado. Deben chequear el comportamiento deportivo de los equipos, incluso después del silbato indicando el final del partido. Mientras los equipos permanezcan en el área de control, todo comportamiento antideportivo después del partido debe ser verificado e informado al Delegado Técnico del Juego y escrito en la hoja de anotación en el lugar reservado para "Observaciones" o en un informe por separado.

Protocolo Internacional de Juego

Para la Liga de las Naciones de Voleibol de la FIVB – **VNL** – y cualquier otro evento de alto nivel, el protocolo de juego será organizado por un equipo especial de **Presentación Deportiva**.

El protocolo de juego puede variar para diferentes competiciones. Por lo tanto, se recomienda encarecidamente que los árbitros lo estudien cuidadosamente antes del evento respectivo y lo apliquen en los partidos.

PROGRAMA DE TRABAJO

Llegada antes de la competencia

Los árbitros deben llegar a la ciudad sede de la competencia de acuerdo con lo que se indica en la nominación recibida.

Deben llevar su uniforme de árbitros con ellos.

Clinicas

Las clínicas teórica y práctica de arbitraje se llevarán a cabo antes del comienzo de la competencia con la participación de árbitros, anotadores, jueces de línea, rapiditos, recoge-balones y anunciadores.

Comentarios sobre el arbitraje

Una breve reunión se realizará después de cada partido en la sala de árbitros, donde el entrenador de árbitros proporcionará comentarios sobre el desempeño de los árbitros en el partido finalizado y los árbitros deben autoevaluar lo que hicieron bien y lo que podrían mejorar. Si surgiera un tema de importancia general, al día siguiente, podría tener lugar una reunión matutina con los miembros del Subcomité de Arbitraje y todos los árbitros de la competencia.

Durante esta reunión, si es necesario o posible, videos tomados durante los partidos pueden utilizarse para ayudar con explicaciones de errores y aciertos, y así unificar la calidad técnica del arbitraje al más alto nivel.

Información de las designaciones

Las designaciones para los partidos serán notificadas al 1er árbitro, 2do árbitro, árbitro de desafío y árbitro reserva, normalmente de acuerdo a lo siguiente:

- 1) 12 horas antes o,
- 2) la noche anterior al partido.
- 3) Las Comunicaciones se harán mediante copia del R3 en el grupo de WhatsApp

Conducta

La FIVB tiene confianza en cada árbitro asignado para las diferentes competencias.

Los árbitros responsables de la gestión de los partidos durante la competencia deben mostrar una conducta ejemplar a lo largo de la misma, desde su llegada hasta su salida de la ciudad/ciudades en las que se celebra la competencia.

Deben respetar estrictamente el cronograma de todas las actividades, que ha sido fijado por el Subcomité de Arbitraje, y mantener la imagen de los árbitros dentro y fuera de los estadios. El Subcomité de Arbitraje está debidamente facultado para suspender en su función e incluso descalificar, dependiendo de la falta, a cualquier miembro del cuerpo arbitral cuya conducta no sea del nivel que se espera de ellos.