

VOLEIBOL

Las Reglas Oficiales de Deportes de Olimpiadas Especiales deberán regir en general todas las competiciones de voleibol de Olimpiadas Especiales. Como un Programa Deportivo internacional, Olimpiadas Especiales ha adoptado estas reglas basado en y para complementar las reglas de la Federación Internacional de Voleibol (FIVB). En algunos casos las Reglas FIVB son incluidas en este Artículo para énfasis o aclaración.

Las Reglas de Juego FIVB deberán ser la fuente principal de las reglas de juego de voleibol para la competición de voleibol de Olimpiadas Especiales. Los Programas Nacionales y/ Estatales de Olimpiadas Especiales pueden utilizar reglas del Cuerpo Rector Nacional excepto cuando entren en conflicto con estas Reglas de Deportes de Verano de Olimpiadas Especiales – Voleibol, en cuyo caso, prevalecerán las reglas de Olimpiadas Especiales.

SECCIÓN A – EVENTOS OFICIALES

1. Competición de Equipo
2. Competición Modificada de Equipo
3. Competición de Equipo de Deportes Unificados

Los siguientes eventos proporcionan competición significativa para los atletas de bajo nivel de habilidad.

4. Torneo Individual de Destrezas
5. Torneo Individual de Destrezas de Deportes Unificados
6. Dominio de la Pelota en Voleibol
7. Pase de Voleibol
8. Lanzar y Bolear en Voleibol
9. Destrezas de Equipo de Voleibol

SECCIÓN B – CANCHA Y EQUIPO

1. La línea de servicio se puede acercar a la red, pero no más cerca de 4.5m (14'9").

Nota: No habrá modificaciones para los juegos mundiales.

2. Altura de la red:
 - a. Competición de Hombres y Mixta – 2.43m (7' 11 5/8")
 - b. Competición de Mujeres – 2.24m (7' 4 1/8")
 - c. Competición de Deportes Unificados – 2.43m (7' 11 5/8") para hombres y mixta y 2.24m (7' 4 1/8") para mujeres.
3. Se puede usar una pelota de cuero, modificada, más liviana. El tamaño de la pelota no debe ser mayor de 81 cm (32") de circunferencia y no debe pesar más de 226 gramos (8 onzas). Debe ser lo más similar posible a la pelota reglamentaria de voleibol. La pelota normal especificada únicamente será usada en los Juegos Mundiales.
4. Dimensiones Oficiales de la Cancha: 18 x 9m, rodeada de una zona libre de un mínimo de 3m de ancho a todo alrededor. Para Competiciones Mundiales, la zona libre deberá medir un mínimo de 5m en los lados y 8m en los extremos.

SECCIÓN C – REGLAS DE COMPETICIÓN

1. Competición de Equipo
 - a. Divisiones / Series Equitativas
 - 1) El Entrenador Jefe debe enviar los resultados de las cuatro Pruebas de Evaluación de Destrezas de Voleibol (VSAT), por ej., servicio, pase antebrazo, remate y colocación, para cada jugador en su nómina antes de la competición. (Estas pruebas son únicamente para

evaluación del jugador/equipo y no son eventos de competición para medallas o cintas. La información sobre VSAT se encuentra a continuación en la Sección D.)

- 2) El Entrenador Jefe también debe identificar sus seis mejores jugadores en términos de su habilidad para jugar en la cancha colocando una estrella al lado de sus nombres en la nómina.
- 3) Luego se determinará el “puntaje del equipo” sumando los puntajes VSAT de los ocho mejores jugadores y dividiendo el total dentro de ocho.
- 4) Los equipos inicialmente son agrupados en divisiones de acuerdo a los puntajes VSAT de equipo.
- 5) Luego se conducirá un proceso de clasificación como medio para finalizar el proceso de división. Las sugerencias para este proceso incluyen, pero no están limitadas a:
 - a) Rondas de juego de clasificación en donde los equipos jugarán uno o más juegos durando cada uno por lo menos cinco minutos o 10 puntos, lo que se logre primero. A cada equipo se le requerirá que jueguen todos los miembros del equipo.
 - b) Jugar rondas de “juego de grupo” para establecer divisiones.
 - c) A los Directores del Torneo se les aconseja que todos los jugadores en la nómina participen en la ronda de Divisiones por un tiempo mínimo o puntos mínimos, como sea establecido por el comité del torneo.

Jugador Libero

- a. Cualquier equipo tiene la opción de designar a no más de a un jugador Libero en su nómina para cada set. Solamente un Libero será permitido por equipo. Existen reglas especiales si el jugador Libero es lesionado y no puede continuar. El número del jugador Libero debe ser colocado en la hoja de alineación para cada set de cada juego, además de los números de los seis jugadores que inician el juego. El jugador Libero debe usar un uniforme de color y/o diseño diferente y contrastante que el resto del equipo para poder ser fácilmente reconocido en la cancha. Contrario a las reglas FIVB, para los propósitos de SOI, los equipos tienen la opción de cambiar al jugador Libero en cada partido.

Acciones del jugador Libero: El Libero puede reemplazar a cualquier jugador en una posición de la fila trasera, excepto en competición Unificada cuando un atleta únicamente puede reemplazar a un atleta y un compañero reemplaza a un compañero. Él/ella no puede jugar como un jugador de la fila trasera, y no se le permite completar un golpe de ataque desde ninguna parte (incluyendo la cancha de juego y la zona libre) si al momento del contacto, la pelota está enteramente más arriba que el borde superior de la red. Un jugador no puede completar un golpe de ataque desde más arriba del borde superior de la red, si la pelota viene de un pase sobre la cabeza, usando los dedos, de un Libero en su zona frontal. La pelota puede ser libremente atacada si el Libero hace la misma acción desde atrás de la zona frontal

Reemplazos de Libero: Cuando un Libero reemplaza a un jugador en la zona trasera, no se cuenta como una sustitución. Estos reemplazos son ilimitados. Únicamente los jugadores a quien él/ella reemplaza pueden reemplazar al Libero. Los reemplazos pueden realizarse: 1) al inicio del juego después de que el segundo árbitro ha chequeado la alineación, y 2) mientras la pelota está fuera de juego antes de que el primer árbitro suene el silbato para servicio.

- b. Adaptaciones para Competición (de las Reglas FIVB)
 - 1) Un límite de tiempo de 30 minutos puede establecerse para cada juego (si el tiempo es limitado).
 - 2) Se permitirán múltiples sustituciones de la siguiente manera (excepto para el jugador Libero):
 - a) **Se permiten entradas individuales ilimitadas por un sustituto dentro de las 12 sustituciones permitidas del equipo**
 - b) Máximo de 12 sustituciones en el equipo por set.
 - c) Un número ilimitado de jugadores puede sustituir en una sola posición
 - d) Un jugador en la alineación inicial puede iniciar un set y volver a entrar, pero únicamente en la misma posición en que inició el set. De la misma forma, un sustituto que ha salido en el set, puede volver a entrar, pero debe hacerlo en la posición previa.
 - 3) Entrenamiento desde la banca
 - a) A un entrenador se le permite levantarse de la banca y caminar siempre que no afecte el progreso del juego. **Entrenar detrás de la línea final está prohibido.**

- b) A un entrenador se le permite ayudar al atleta para colocarse en la posición adecuada para sustituciones.
 - 4) Para infracciones, primero debe haber una advertencia verbal, y luego la tarjeta roja, dando como resultado la expulsión del juego.
 - 5) Debe usarse Puntaje de Rally.
- c. Reglas Básicas de Juego
- 1) Jugadores
 - a) Todos los juegos deben iniciar con seis jugadores. En competiciones menores a Juegos Mundiales, en el caso de lesión durante un juego, en donde un equipo ha sido reducido a 5 jugadores, el equipo puede continuar la competición en el torneo con solo, pero no menos de 5 jugadores.
 - b) La composición de un Equipo Unificado en la cancha debe ser 3 atletas y 3 compañeros. En circunstancias extremas, el director de un torneo puede permitir más atletas que compañeros si él/ella considera que aún se conserva el espíritu de Deportes Unificados.
 - c) La nómina del equipo, incluyendo sustitutos, no puede exceder de 12 jugadores.
 - 2) Servicio
 - a) El primer jugador que sirve de cada set es el jugador ubicado en la posición derecha trasera. Luego el jugador en la posición derecha delantera rota a la posición derecha trasera. El equipo que recibe el primer servicio deberá rotar después de la primer pelota fuera/punto otorgado.
 - b) Un equipo continúa sirviendo hasta cometer una infracción o finalizar ese juego.
 - c) El servicio se alterna cuando el equipo que sirve comete una infracción. La pelota se otorga al equipo opositor que debe rotar una posición en sentido del reloj (excepto para el primer servicio).
 - d) El ganador del lanzamiento de la moneda puede elegir el derecho a servir, recibir el servicio o el lado de la cancha. Si es necesario un tercer o quinto juego para decidir, debe lanzarse una moneda nuevamente con las mismas opciones.
 - e) El servicio debe hacerse desde el área de servicio. Pararse adelante o sobre la línea antes de hacer contacto con la pelota constituye una infracción.
 - f) El jugador que sirve debe hacer contacto con la pelota en ocho segundos después del silbato del árbitro para servicio.
 - 3) Juego
 - a) La pelota puede golpearse con cualquier parte del cuerpo.
 - b) Un jugador no puede tocar la pelota dos veces consecutivas, excepto en el bloqueo. Esto no debe confundirse con contactos múltiples permitidos en un intento de poner en juego la pelota, como estipulan las Reglas 10 y 15 de FIVB.
 - c) Un equipo no debe tocar la pelota más de tres veces antes de que cruza la red. (Un toque en un bloqueo no cuenta como una de los tres golpes.)
 - d) Tocar la red o cruzarla completamente sobre la línea central con cualquier parte del cuerpo constituye una infracción. Un contacto involuntario con la red del cabello de un jugador y un contacto insignificante por un jugador no involucrado en la acción de juego de la pelota son excepciones a esta regla y no se consideran una infracción.
 - e) Cualquier pelota que toca el techo será considerada en juego por el equipo que causa dicho contacto a menos que la pelota cruce el plano de la red.
 - f) Cualquier pelota que golpea las paredes laterales o posteriores es considerada fuera.
 - g) Cualquier pelota que caiga sobre las líneas es considerada buena.
 - h) La devolución del servicio puede hacerse con cualquier golpe legal (Un pase de antebrazo es altamente recomendado para poder devolver correctamente un servicio duro).
 - 4) Sustitución
 - a) Los jugadores podrán sustituir por posición según las Reglas FIVB adaptadas (excepto cuando usan un jugador Libero).
 - b) Sustitutos Libero: los atletas solamente pueden sustituir a atletas y los compañeros solo a compañeros.

- 5) Puntaje
 - a) Un juego lo gana el equipo que gana los mejores de tres o cinco sets. Un set de playoff se considera un juego y se jugará solamente un set a 15 ó 25 se jugará. Un juego de un set es ganado por el equipo que anota 15 (ó 25) o más puntos con una ventaja de dos puntos. Los equipos cambian de lado cuando un equipo ha anotado 8 puntos. En el caso de un set empatado 1-1 ó 2-2, el set decisivo (tercero o quinto) es jugado como un tie breaker con procedimientos de puntaje de rally a 15 (ó 25) puntos y ningún punto de cambio de servicio. Los equipos cambian de lado cuando un equipo ha anotado 8 puntos.
 - b) Un set lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos (excepto el tercer o quinto juego decisivo). En el caso de un empate 24-24, el juego continúa hasta que se logra una ventaja de dos puntos. En juegos predeterminados de 3-sets cuando los 3-sets cuentan como partido ganado o perdido, el tercer set no es considerado un set decisivo, y será jugado a 25 puntos.
 - c) Si un equipo no hace el servicio apropiadamente, regresa la pelota o comete cualquier otra falta, el oponente gana el rally y anota un punto. Cuando el equipo que sirve gana un rally, anota un punto y continúa sirviendo. Si el equipo receptor gana el rally, anota un punto y gana el derecho de servicio.
 - d) Una bola de servicio que toca la red y continúa sobre la red deberá permanecer en juego y el equipo receptor tiene tres jugadas para regresar la pelota a los oponentes.
 - e) El Sistema de Puntaje Internacional FIVB (basado en juegos ganados, sets ganados y radio de puntos) será usado para manejar todos los empates durante la competición.
- 6) Árbitros
 - a) Los árbitros tendrán completa autoridad para interpretar las Reglas. Para preguntas adicionales, el Comité de Reglas del Torneo deberá ser consultado.
 - b) El manejo de la pelota será exigido de acuerdo con el nivel de habilidad de los atletas.
 - c) Deberán haber al menos dos jueces de línea que deberán estar ubicados en las esquinas opuestas izquierdas traseras de cada cancha. Cada juez de línea tendrá la responsabilidad de evaluar si una pelota está dentro o fuera para su extremo y líneas laterales asignados, así como decisiones apropiadas de red como se los requiera el primer árbitro. En algunas competiciones puede utilizarse el sistema de 4 jueces de línea . En este caso, 2 jueces de línea serán asignados a la línea final; y 2 jueces de línea serán asignados a líneas laterales.

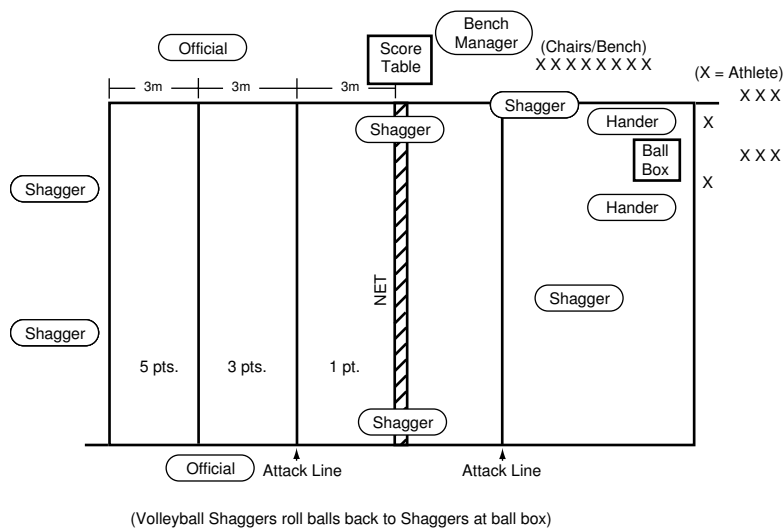
2. Competición Modificada de Equipo

Este evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.

- a. Divisiones / Series Equitativas
 - 1) El entrenador jefe debe enviar los puntajes de los tres eventos del Torneo Individual de Destrezas, pase sobre la cabeza, servicio y pase (no el VSAT) para cada jugador en su nómina antes de la competición.
 - 2) El entrenador jefe también debe identificar sus seis mejores jugadores en términos de su habilidad para jugar en la cancha, colocando una estrella al lado de sus nombres en la nómina.
 - 3) El “puntaje de equipo” será determinado sumando los puntajes de los mejores ocho jugadores y dividiendo el total dentro de ocho.
 - 4) Los equipos inicialmente son agrupados en divisiones de acuerdo a los puntajes de equipo del Torneo Individual de Destrezas.
 - 5) Luego se conducirá una ronda de juegos de clasificación como medio para finalizar el proceso de división.
 - a) En la ronda de clasificación, los equipos jugarán uno o más juegos durando cada uno un mínimo de cinco minutos o 10 puntos, lo que se alcance primero.
 - b) A cada equipo se le requerirá que jueguen todos los miembros del equipo.
- b. Adaptaciones de la Competición
 - 1) La cancha se modifica a 7.62m (25') de ancho y 15.24m (50') de largo.
 - 2) La red no puede estar más baja de 2.24m (7' 4 1/8").

- 1) Propósito
Medir la habilidad de un atleta para realizar un pase de la pelota sobre la cabeza (volea) con consistencia y a una altura que puede ser rematada.
- 2) Equipo
Usar una cancha de tamaño reglamentario de 18m (59') de largo y 9m (29'6") de ancho, cuatro pelotas de voleibol (se permite pelota modificada), red (7'4 1/8" [2.24m] para mujeres y 7'11 5/8" [2.43m] para hombres), soportes de red, antenas y caja para pelotas.
- 3) Descripción
Al jugador se le dan 10 intentos desde la posición Central Delantera que está a 2m (6'6 3/4) de la red y a 4.5m (14'9") de la línea lateral. El jugador recibe 10 pelotas lanzadas con dos manos en un movimiento ascendente del lanzador que está ubicado en la posición trasera a 4m (13' 1 1/2") de la línea de fondo y a 3m (9' 10") de la línea lateral en la posición izquierda trasera. El jugador dirige la pelota lanzada hacia un blanco (una persona que tiene sus manos sobre la cabeza y que está parado a 2m de la red y a 2m de la línea lateral en la posición izquierda delantera). Los lanzamientos que no son suficientemente altos para que el atleta pueda dirigirlo, se repiten. El objetivo es que la parte superior del arco de cada pelota dirigida esté sobre la altura de la red.
- 4) Puntaje
La parte superior del arco de cada pelota dirigida hacia el blanco es medida. El atleta recibirá un punto por volear/dirigir la pelota 1m (3' 3 1/3") sobre la altura de la cabeza del atleta y tres puntos por volear/dirigir la pelota sobre la altura de la red. Los siguientes resultan en cero puntos: contacto ilegal, cualquier pelota que vaya más bajo que la altura de la cabeza, cualquier pelota que golpee la red o sale de la cancha. El puntaje final del atleta es determinado sumando los puntos otorgados por cada uno de los 10 intentos. (Se sugiere que el juez se pare sobre una silla para evaluar la altura de cada pelota dirigida).

b. Torneo Individual de Destrezas Evento #2: Servicio

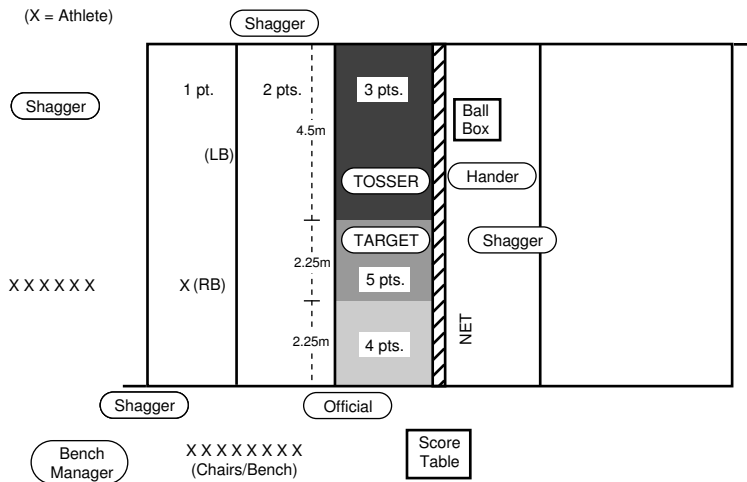


Términos del diagrama

- Atleta
- Juez
- Pasador
- Encargado de la Banca
- Sillas/banca
- Caja para pelotas
- Red
- Línea de ataque
- Guiador
- Los Pasadores de Voleibol regresan las pelotas a los Pasadores en la caja para pelotas.

- 1) Propósito
Medir la habilidad del atleta de servir la pelota de voleibol sobre la red y dentro de la cancha adversaria.
- 2) Equipo
Usar una cancha de tamaño reglamentario de 18m (59') de largo y 9m (29'6") de ancho, 5 pelotas de voleibol (se permite pelota modificada), red, soportes de red, antenas, cinta métrica, cinta adhesiva o tiza y caja para pelotas.
- 3) Descripción
El atleta se para en el área de servicio y sirve 10 pelotas de voleibol, una a la vez, en la cancha adversaria.
- 4) Puntaje
La cancha se divide en tres áreas iguales de 3m de ancho. A cada una de estas áreas se les asigna un valor diferente de puntos. El puntaje del atleta es el total de puntos acumulados de los 10 servicios. Una pelota que cae sobre la línea se asigna al área con el valor de puntaje más alto.

c. Torneo Individual de Destrezas Evento #3: Pase (Pase de Antebrazo)



Términos del diagrama

- Atleta
- Juez
- Blanco
- Pasador
- Lanzador
- Guiador
- Encargado de la Banca
- Sillas/banca
- Caja para Pelotas
- Red
- LB
- RB

- 1) Propósito
Medir la precisión, altura y consistencia del pase que realiza el atleta usando la técnica de pase de antebrazo.
- 2) Equipo
Usar una cancha de tamaño reglamentario de 18m (59') de largo y 9m (29'6") de ancho, 5 pelotas de voleibol (se permite pelota modificada), red, soportes de red, cinta métrica, cinta adhesiva y caja para pelotas.

3) Descripción

El atleta se ubica en la posición derecha trasera a 3m [9'10"] de la línea lateral derecha y a 1m [3'3 1/3"] de la línea de fondo. Un entrenador/juez ubicado en el mismo lado de la red en la posición central delantera a 2m (6'6 3/4 ") de la red, lanza una pelota usando las dos manos con un movimiento ascendente. El atleta recibe el lanzamiento y pasa la pelota hacia el blanco (una persona que tiene sus manos sobre la cabeza y que está parado en el mismo lado y a 2m de la red y 4m [13'1 1/2"] de la línea lateral lejos del lanzador). Las áreas de blanco de diferentes valores de puntaje están marcadas en la parte delantera de la cancha. El evento se repite con el atleta en la posición izquierda trasera a 3m de la línea lateral izquierda y a 1m de la línea de fondo.

4) Puntaje

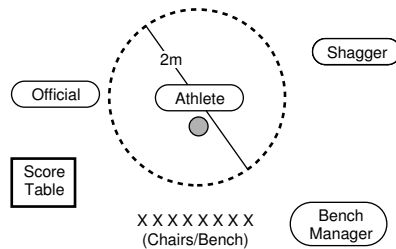
El atleta debe pasar la pelota para que la parte superior del arco sea como mínimo de la altura de la red para recibir el máximo de puntos. Una pelota que cae sobre la línea se asigna al área con el valor de puntaje más alto. Una pelota que es pasada a una altura inferior de la red recibirá un punto únicamente, sin importar en donde cae. El puntaje final del atleta es determinado sumando los puntos obtenidos en sus cinco intentos en ambas posiciones traseras derecha e izquierda. (Se sugiere que el juez se pare en una silla para evaluar la altura de cada pase).

5. Torneo Individual de Destrezas de Deportes Unificados

- a. El equipo de Deportes Unificados consistirá de un Atleta y un Compañero.
- b. El puntaje final para el equipo de Deportes Unificados será la suma del puntaje total de cada competidor.

6. Dominio de la Pelota en Voleibol

Este evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.



Términos del diagrama

Atleta
Juez
Pasador
Encargado de la Banca
Mesa de Puntaje
Sillas/banca

a. Equipo

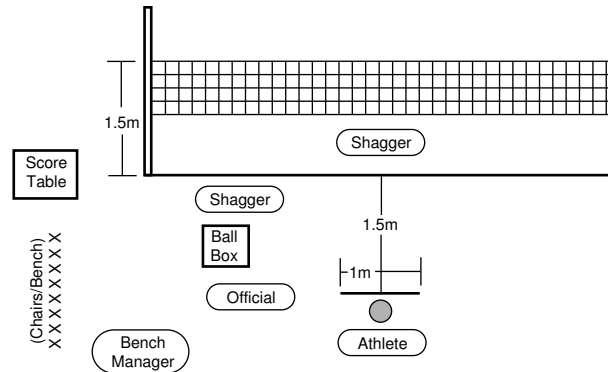
- 1) Pelota plástica de 60cm (24") de circunferencia o una pelota de cuero de voleibol modificada de 81cm (32") de circunferencia y no más de 8 onzas de peso es permitida.
- 2) Cronómetro
- 3) Cinta métrica
- 4) Cinta adhesiva o tiza
- 5) Silbato

b. Instalación: marcar un círculo de 2m (6'6 3/4") de diámetro en el suelo.

c. Reglas

- 1) El atleta inicia parado o sentado en medio del círculo y sosteniendo una pelota.
- 2) El atleta inicia a golpear la pelota al sonido del silbato.
- 3) El atleta solo puede usar las manos y brazos para golpear la pelota.

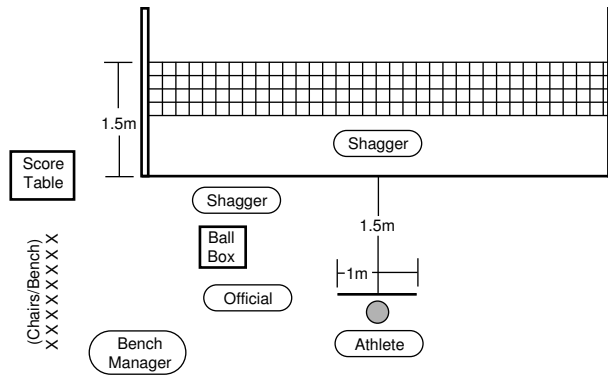
- 4) El atleta trata de evitar que la pelota caiga al suelo.
 - 5) Habrá un límite máximo de tiempo de 60 segundos.
 - 6) El evento termina cuando el atleta coge la pelota, cuando la pelota toca el suelo o cuando se completan los 60 segundos.
- d. Puntaje
- 1) Contar el número de veces que el atleta golpea la pelota en el aire.
 - 2) Se otorga un punto cada vez que el atleta golpea la pelota en el aire.
 - 3) El atleta recibe cinco puntos de bono por mantener la pelota en el aire durante los 60 segundos
 - 4) El puntaje final del atleta es el número de golpes en 60 segundos mas los puntos de bono.
7. Pase de Voleibol
Este evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.



Términos del diagrama

- Atleta
- Juez
- Pasador
- Encargado de la Banca
- Mesa de Puntaje
- Sillas/banca
- Caja para pelotas

- a. Equipo
- 1) Pelota plástica de 60cm (1'11 3/4") de circunferencia o una pelota de cuero de voleibol modificada de 81cm (32") de circunferencia y no más de 8 onzas de peso es permitida.
 - 2) Red y soportes de red
 - 3) Cinta métrica
 - 4) Cinta adhesiva o tiza
 - 5) Silbato
- b. Instalación
- 1) Colocar la red a una altura de 1.5m (4'11").
 - 2) Marcar la línea de lanzamiento de 1m (3'3 1/3") de largo, paralela a la red, y a 1.5m (4'11") de distancia de la red.
- c. Reglas
- 1) El atleta inicia sentado o parado detrás de la línea de lanzamiento.
 - 2) El atleta intenta lanzar la pelota sobre la red.
 - 3) El atleta puede lanzar la pelota con una o dos manos.
 - 4) Se le dan cinco intentos al atleta para lanzar la pelota sobre la red.
- d. Puntaje: Se otorga un punto por cada pelota lanzada exitosamente sobre la red.
8. Lanzar y Bolear en Voleibol
Este evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.



Términos del diagrama

Atleta
 Juez
 Pasador
 Encargado de la Banca
 Mesa de Puntaje
 Sillas/banca
 Caja para pelotas

a. Equipo

- 1) Cinco pelotas plásticas de 60cm (24") de circunferencia o pelotas de cuero de voleibol modificadas de 81cm (32") de circunferencia y no más de 8 onzas de peso son permitidas.
- 2) Red y soportes de red
- 3) Cinta métrica
- 4) Cinta adhesiva o tiza
- 5) Silbato

b. Instalación

- 1) Instalar la red a una altura de 1.5m (4'11").
- 2) Marcar la línea de lanzamiento de 1m (3'3 1/3") de largo, paralela a la red, y a 1.5m (4'11") de distancia de la red.

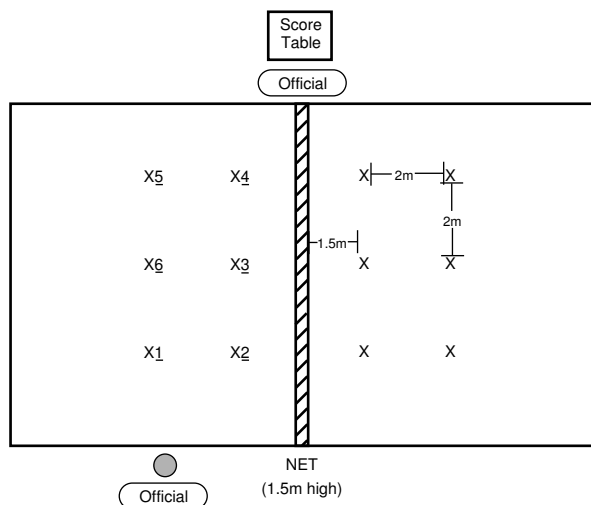
c. Reglas

- 1) El atleta inicia sentado o parado detrás de la línea de lanzamiento.
- 2) El atleta intenta golpear cinco pelotas, una a la vez, sobre la red.
- 3) El atleta puede golpear la pelota con una o dos manos.
- 4) El atleta tiene dos intentos para golpear cada pelota sobre la red.

d. Puntaje: Se otorga un punto por cada golpe exitoso de la pelota sobre la red.

9. Destrezas de Equipo de Voleibol

Este evento proporciona competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.



Términos del diagrama

Juez
 Red
 Alto
 Mesa de Puntaje

a. Equipo

- 1) Dos pelotas reglamentarias de voleibol o pelotas de cuero de voleibol modificadas (81 cm ó 32" de circunferencia y 8 onzas de peso) por equipo.
- 2) Cancha reglamentaria de voleibol de 18m (59') de largo y 9m (29'6") de ancho.
- 3) Soportes de red y red instalada a 1.5m (4'11) de altura.
- 4) Cinta métrica
- 5) Cinta adhesiva o tiza
- 6) Silbato

b. Instalación

- 1) Marcar seis posiciones en la cancha como se muestra en el diagrama. Los jugadores deben ubicarse con 2m (6' 6 3/4") de separación. Los jugadores en la línea delantera estarán a 1.5m (4'11") de la red. Los jugadores en la línea trasera estarán a 2m de los jugadores de la línea delantera.
- 2) Los equipos deben enviar una nómina antes del inicio del juego.
- 3) Los miembros del equipo deben usar uniformes o camisas numeradas.

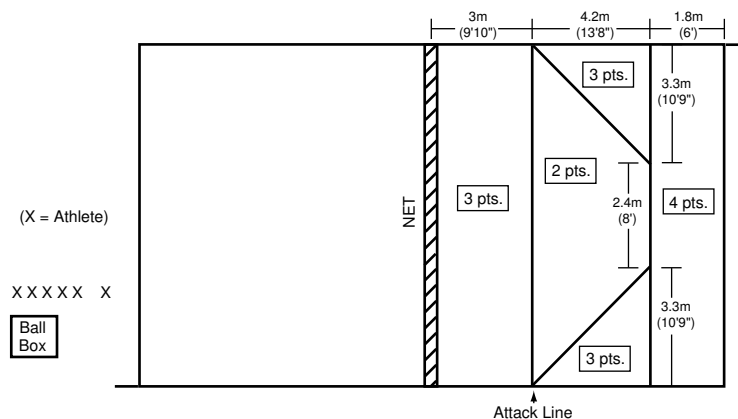
c. Reglas

- 1) Dos equipos de seis miembros deben colocarse enfrentando la red uno frente al otro.
- 2) Un juego se compone de seis rondas. Los jugadores tendrán una oportunidad en cada una de las seis posiciones durante el juego. Para ganar el partido, un equipo debe ganar dos de tres de las series del juego. El director del evento tiene la autoridad para alterar el número de juegos a disputar.
- 3) El juez debe pasar la pelota al jugador en la posición #1. Al sonido del silbato del juez, iniciará el juego.
- 4) El jugador en la posición #1 debe levantar la pelota y hacer un pase al jugador en la posición #2. El jugador en la posición #2 intenta golpear la pelota sobre la red hacia la cancha del oponente.
- 5) El equipo oponente puede intentar devolver la pelota sobre la red. El equipo con el servicio no puede devolver esta pelota.
- 6) Si el equipo opuesto falla en golpear la pelota sobre la red o dentro de los límites, no se penalizará con ningún punto.
- 7) El juez pasa la pelota al jugador en la posición #6. Este jugador golpea la pelota usando un pase sobre la cabeza (volea) al jugador en la posición #3. El jugador en la posición #3 intenta golpear la pelota sobre la red hacia la cancha del oponente.

- 8) Después de esta jugada, el juez pasa la pelota al jugador en la posición #5. Usando un pase de arriba abajo (volea), el jugador en la posición #5 golpea la pelota hacia el jugador en la posición #4 quien intenta golpearla sobre la red.
 - 9) Después de que los jugadores en las posiciones #1, #6 y #5 han completado sus turnos, se completa la ronda.
 - 10) El equipo oponente ahora empieza su ronda que finaliza cuando los jugadores en las posiciones #1, #6 y #5 han completado sus turnos.
 - 11) Cuando se inicia cada ronda, los jugadores del equipo rotarán en el orden de servicio (sentido del reloj) a la siguiente posición.
 El jugador en la posición #1 pasa a la posición #6.
 El jugador en la posición #6 pasa a la posición #5.
 El jugador en la posición #5 pasa a la posición #4.
 El jugador en la posición #4 pasa a la posición #3.
 El jugador en la posición #3 pasa en la posición #2.
 Y el jugador en la posición #2 se mueve a la posición #1.
 - 12) El juego continúa hasta que los jugadores han ocupado cada una de las seis posiciones.
 - 13) Los sustitutos pueden entrar al juego únicamente después de que una ronda ha sido completada.
 - 14) Los entrenadores deben permanecer en las líneas laterales a 4m (13'1 1/2") al lado de los jugadores en las posiciones #1 y #5. Se permiten instrucciones verbales o de señales de los entrenadores. Los atletas sordos pueden recibir asistencia cuando se ubican en sus posiciones.
- d. Puntaje
- 1) El equipo que sirve recibe un punto cada vez que —
 - a) la pelota es voleada exitosamente del jugador en la línea trasera al jugador apropiado en la línea delantera.
 - b) el jugador en la línea delantera golpea la pelota.
 - c) el jugador en la línea delantera golpea la pelota sobre la red y dentro de los límites.
 - 2) El equipo defensivo recibe un punto si devuelve exitosamente la pelota dentro de los límites y en no más de dos intentos.
 - 3) El puntaje total máximo que un equipo puede recibir por un juego reglamentario de seis rondas es 72 puntos.
 - 4) Para ganar un juego, un equipo debe ganar por dos puntos. Se conducen rondas adicionales hasta que este margen de victoria se logra.

SECCIÓN D – PRUEBAS DE EVALUACIÓN DE DESTREZAS DE VOLEIBOL (VSAT)

1. Servicio



Términos del diagrama:

Atleta

Red

Línea de ataque

Pts / Caja para pelotas

INSTALACIÓN

Usar una cancha de tamaño reglamentario de 18m [59'] de largo y 9m [29'6"] de ancho, 10 pelotas de voleibol, red a (2.24m [7'4 1/8"] para mujeres y a 2.43m [7'11 5/8"] para hombres), soportes de red, antenas, cinta métrica, cinta adhesiva y caja para pelotas.

PRUEBA

Se le dan 10 intentos al atleta desde el área de servicio.

El atleta puede servir sobre la cabeza o con movimiento ascendente de mano.

Líneas de cinta adhesiva o tiza marcan en la cancha las áreas de blanco con valores de dos a cuatro puntos.

PUNTAJE

Las pelotas que golpean sobre una línea anotan el valor más alto de puntos.

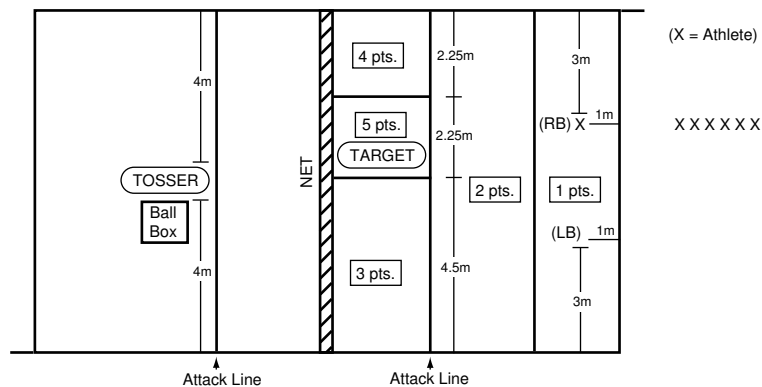
Las pelotas que contactan la red, antenas o caen fuera de los límites no reciben puntos.

El puntaje final del atleta es determinado sumando los puntos otorgados por cada uno de los diez intentos.

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios administran la prueba y no deben interferir con ningún atleta que está realizando la prueba. El Voluntario "A" instruirá al grupo que hace esta prueba en particular mientras el Voluntario "B" hace una demostración de la misma. El Voluntario "C" lanzará una pelota de voleibol al atleta que realizará la prueba. Los voluntarios recogerán las pelotas después de que caen y las rodarán a un voluntario que está parado cerca de la caja para pelotas. Cuando el atleta termina, el Voluntario "A" le dará el puntaje al Voluntario "D" que es el anotador. Cada voluntario debe administrar la prueba y manejar su área únicamente.

2. Pase de Antebrazo



Términos del diagrama

Atleta
Blanco
Lanzador
Red
Línea de ataque
Pts
Caja para Pelotas
RB
LB

INSTALACIÓN

Usar una cancha de tamaño reglamentario de 18m [59'] de largo y 9m [29'6"] de ancho, cinco pelotas de voleibol, red a (2.24m [7'4 1/8"] para mujeres y a 2.43m [7'11 5/8"] para hombres), soportes de red, antenas, cinta métrica, cinta adhesiva o tiza y caja para pelotas.

PRUEBA

El atleta recibe 10 pelotas lanzadas sobre la cabeza con dos manos por el LANZADOR que está ubicado al otro lado de la red en la línea de ataque (4.5m [14'9"] de cualquier línea lateral). Al atleta se

le dan cinco intentos desde la posición trasera derecha (3m [9'10"] desde la línea lateral derecha y 1m [3'3 1/3"] desde la línea de fondo) y cinco intentos desde la posición trasera izquierda (3m desde la línea lateral izquierda y 1m desde la línea de fondo). Los lanzamientos malos se repiten. El atleta pasa la pelota lanzada hacia un BLANCO, una persona que tiene sus brazos sobre su cabeza y que está parado en el mismo lado de y a 2m (6'6 3/4 ") de la red y a 2m de la línea lateral. Las áreas de blanco tienen valores de uno a cinco puntos. La parte superior del arco de cada pelota pasada debe estar arriba de la altura de la red.

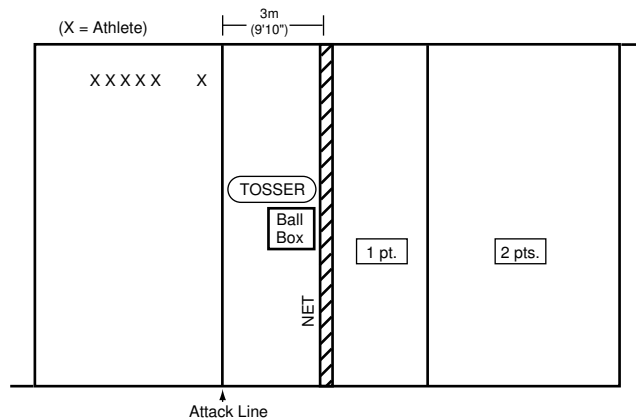
PUNTAJE

Los siguientes resultarán en cero puntos: contacto ilegal, cualquier pelota que es pasada debajo de la altura de la red, cualquier pelota que cae más allá de la línea central. A una pelota que cae en la línea entre dos áreas de puntaje se le dará el puntaje del área de mayor valor. El puntaje final del atleta es determinado sumando los puntos otorgados por cada uno de los 10 intentos.

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios administran la prueba y no deben interferir con ningún atleta que está realizando la prueba. El Voluntario "A" instruirá al grupo que hace esta prueba en particular mientras el Voluntario "B" hace una demostración de la misma. El Voluntario "C" lanzará una pelota de voleibol al atleta que realizará la prueba. Los voluntarios recogerán las pelotas después de que caen y las rodarán a un voluntario que está parado cerca de la caja para pelotas. Cuando el atleta termina, el Voluntario "A" le dará el puntaje al Voluntario "D" que es el anotador. Cada voluntario debe administrar la prueba y manejar su área únicamente.

3. Remate



Términos del diagrama

Atleta
Lanzador
Red
Línea de ataque
Caja para pelotas
Pts

INSTALACIÓN

Usar una cancha de tamaño reglamentario de 18m [59'] de largo y 9m [29'6"] de ancho, cinco pelotas de voleibol, red a (2.24m [7'4 1/8"] para mujeres y a 2.43m [7'11 5/8"] para hombres), soportes de red, antenas, cinta métrica, cinta adhesiva o tiza y caja para pelotas.

PRUEBA

Un LANZADOR lanzará la pelota enfrente del atleta y a 2m (6'6 3/4") de la red. Los lanzamientos que no tienen la altura apropiada son repetidos. El atleta se para en la cancha a 3.05-4-57m (10-15') de la red, hace una aproximación de remate, y remata la pelota sobre la red y dentro de los límites de la cancha adversaria. Cada atleta recibe 10 intentos.

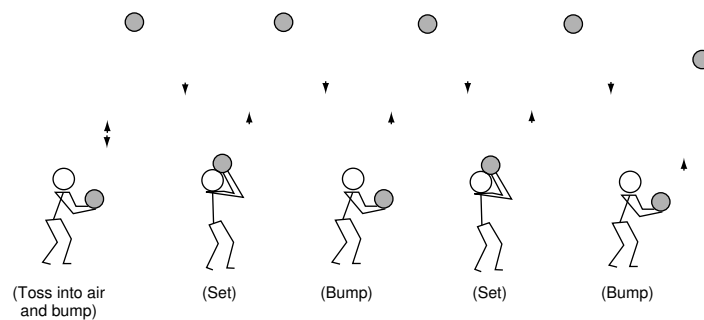
PUNTAJE

El atleta recibe dos puntos por cada remate que cae más allá de la línea de ataque en la parte trasera de la cancha y un punto por cada remate que cae entre la red y la línea de ataque dentro de la cancha del oponente. Un toque o lanzamiento a media velocidad no es registrado como un remate. El puntaje final del atleta debe ser el total de los 10 intentos.

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios administran la prueba y no deben interferir con ningún atleta que está realizando la prueba. El Voluntario A instruirá al grupo que hace esta prueba en particular mientras el Voluntario B hace una demostración de la misma. El Voluntario C lanzará una pelota de voleibol al atleta que realizará la prueba. Los voluntarios recogerán las pelotas después de que caen y las rodarán a un voluntario que está parado cerca de la caja para pelotas. Cuando el atleta termina, el Voluntario A le dará el puntaje al Voluntario D que es el anotador. Cada voluntario debe administrar la prueba y manejar su área únicamente.

4. Tocar y Colocar



Términos del diagrama

Lanzar en el aire y tocar
Colocar

INSTALACIÓN

Usar media cancha de voleibol, red (altura mínima de 2.24m [7'4 1/8]), y 3 pelotas de voleibol.

PRUEBA

El atleta alternadamente toca (pases de antebrazo) y coloca la pelota sin detenerla.

El atleta primero lanza la pelota al aire y luego la toca.

El atleta luego debe moverse con la pelota tocando, colocando, tocando, colocando, etc.

El atleta debe mantenerse dentro de las líneas de la mitad de la cancha.

PUNTAJE

Al atleta se le dan cuatro pruebas para obtener su mejor puntaje.

El puntaje máximo es 50 (25 toques y 25 colocadas).

Cada golpe legal se cuenta como un punto mientras la pelota pase arriba de la altura de la red.

Una prueba en particular termina cuando el atleta coloca o toca la pelota dos veces consecutivas, golpea ilegalmente la pelota, sale de la cancha para jugar la pelota, o alcanza los 50 puntos.

ORGANIZACIÓN

Los voluntarios administran la prueba y no deben interferir con ningún atleta que está realizando la prueba. El Voluntario "A" instruirá al grupo que hace esta prueba en particular mientras el Voluntario "B" hace una demostración de la misma. El Voluntario "A" pasará una pelota de voleibol al atleta que realizará la prueba. Otros voluntarios recogerán las pelotas después de que salen de los límites.

Cuando el atleta termina, el Voluntario "A" le dará el puntaje al Voluntario "C" que es el anotador.

Cada voluntario debe administrar la prueba y manejar su área únicamente.