

Reglamento
Torneo Volleyball
LiGA COMUNITARIA

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

El Voleibol es un deporte jugado por dos equipos en un campo de juego dividido por una red. Hay diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas a fin de ofrecer la versatilidad del juego a todos y cada uno.

El objetivo del juego es enviar el balón por encima de la red con el fin de hacerlo tocar el piso del campo adversario, y evitar que el adversario haga lo mismo en el campo propio.

El equipo tiene tres toques para regresar el balón (además del contacto del bloqueo).

El balón se pone en juego con un saque: golpe del sacador sobre la red hacia el campo adversario. La jugada continúa hasta que el balón toca el piso en el campo de juego, sale "fuera" o un equipo falla en regresarlo apropiadamente.

En el Voleibol, el equipo que gana la jugada anota un punto (sistema de punto por jugada).

Cuando el equipo receptor gana la jugada, gana un punto y el derecho a sacar y sus jugadores deben rotar una posición en el sentido de las agujas del reloj.

Capítulo 3 FORMATO DE JUEGO

[Ver Reglas](#)

6 PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO	
6.1 PARA ANOTAR UN PUNTO	
6.1.1	Punto Un equipo anota un punto: 6.1.1.1 por hacer tocar exitosamente el balón en el piso del campo de juego adversario; 6.1.1.2 cuando el equipo adversario comete una falta; 6.1.1.3 cuando el equipo adversario recibe un castigo. 6.1.2 Falta Un equipo comete una falta cuando realiza una acción de juego contraria a las reglas (o las viola de alguna otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo con las reglas: 6.1.2.1 si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera de ellas es tenida en cuenta; 6.1.2.2 si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por jugadores adversarios, se sanciona DOBLE FALTA y se repite la jugada. 6.1.3 Jugada y jugada completada Una jugada es una secuencia de acciones de juego, desde el momento del golpe de saque por el sacador hasta que el balón queda fuera de juego. Una jugada completada es la secuencia de acciones de juego cuyo resultado es la obtención de un punto. <u>Esto incluye:</u> – <u>la sanción de un Castigo</u> – <u>la pérdida del saque por una falta de demora en el saque.</u> 6.1.3.1 si el equipo que está sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando; 6.1.3.2 si el equipo que está recibiendo gana una jugada, anota un punto y debe realizar el próximo servicio.
6.2 PARA GANAR UN SET	
Un set (excepto el decisivo – 3er set) es ganado por el equipo que primero anota 25 puntos, con una ventaja mínima de 2 puntos. En caso de un empate 24-24, el juego continúa hasta conseguir una ventaja de 2 puntos (26-24, 27-25;...).	

8.3, 10.1.1

6.1.2

16.2.3, 21.3.1

6.1.2, D11 (23)

8.1, 8.2,
12.2.2.1, 12.4.4,
15.2.3,
15.11.1.3,
19.3.2.1,
19.3.2.9,
21.3.1

D11 (9)

6.3.2

6.3	PARA GANAR EL PARTIDO	D11 (9)
6.3.1	El partido es ganado por el equipo que gana tres sets.	6.2
6.3.2	En el caso de empate 2-2, el decisivo 3er set se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.	7.1
6.4	NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO	
6.4.1	Si un equipo se niega a jugar después de haber sido convocado para ello, éste es declarado ausente y pierde el partido con un resultado de 0-3 para el partido y 0-25 para cada set.	6.2, 6.3
6.4.2	Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha, es declarado ausente con los mismos resultados de la Regla 6.4.1.	
6.4.3	Un equipo que es declarado INCOMPLETO para el set o para el partido, pierde el set o el partido. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y set necesarios para ganar el set o el partido. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sus sets.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	ESTRUCTURA DEL JUEGO	
7.1	SORTEO	
	Antes del partido el primer árbitro realiza un sorteo para determinar a quién le corresponde el primer saque y que lados de la cancha ocuparán en el primer set.	12.1.1
	Si se debe jugar un set decisivo, deberá realizarse un nuevo sorteo.	6.3.2
7.1.1	El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos.	5.1
7.1.2	El ganador del sorteo elige: YA SEA	
7.1.2.1	El derecho a sacar o a recibir el saque, O	12.1.1
7.1.2.2	El lado de la cancha. El perdedor toma la alternativa restante.	

7.3	FORMACIÓN INICIAL DE LOS EQUIPOS	
7.3.1	Debe haber siempre sets jugadores por equipo en juego.	6.4.3
	La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.	7.6
7.3.2	Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones o por medio del dispositivo electrónico, si se usa. La ficha, debidamente completada y firmada, debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador, o enviada electrónicamente a la hoja de anotación electrónica directamente.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (excepto los Liberos).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Una vez que la ficha de posiciones ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, ningún cambio en la formación inicial puede ser autorizado, sin una sustitución regular.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
7.3.5	Las discrepancias entre la posición de los jugadores en la cancha y la que figura en la ficha de posiciones, se resuelven de la siguiente manera:	24.3.1
7.3.5.1	Cuando tal discrepancia se descubre antes de comenzar el set, la posición de los jugadores debe ser rectificada de acuerdo a lo que figura en la ficha de posiciones. No habrá sanción;	7.3.2
7.3.5.2	Cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo no está registrado en la ficha de posiciones para ese set, ese jugador debe ser reemplazado conforme a la ficha de posiciones. No habrá sanción;	7.3.2
7.3.5.3	No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo al/los jugador/es no registrado/s en la ficha de posiciones, debe solicitar usando la señal manual correspondiente, la/s sustitución/es regular/es la/s cuales debe/n ser registrada/s en la hoja del encuentro. Si una discrepancia entre la posición de los jugadores en el campo y la ficha de posiciones se descubre tarde, el equipo en falta debe colocarse en las posiciones correctas. Todos los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento exacto de la falta hasta su descubrimiento, serán cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio.	15.2.2, D11 (5)
7.3.5.4	Si se encuentra un jugador en la cancha que no está registrado en la lista de jugadores, el equipo en falta perderá todos los puntos y/o sets (0-25 si fuera necesario) ganados desde el momento en que el jugador no registrado ingresó a la cancha y tendrá que someter una nueva ficha de posiciones colocando en la cancha a un jugador registrado, en la posición del jugador no registrado. Los puntos del adversario permanecen válidos y además, recibirá un punto y el derecho al próximo servicio.	6.1.2, 7.3.2

7.4	POSICIONES	D4
	En el momento que el balón es golpeado por el sacador, cada equipo debe estar ubicado dentro de su propio campo, en el orden de rotación (excepto el sacador).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Las posiciones de los jugadores se enumeran de acuerdo a lo siguiente:	
7.4.1.1	los tres jugadores colocados frente a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero izquierdo), 3 (delantero centro) y 2 (delantero derecho);	
7.4.1.2	los otros tres son jugadores zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo), 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho).	
7.4.2	Relación de posición entre jugadores:	
7.4.2.1	cada jugador zaguero debe estar ubicado más lejos de la línea central que su delantero correspondiente;	
7.4.2.2	los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar ubicados lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1.	
7.4.3	La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de los pies en contacto con el piso como sigue:	D4
7.4.3.1	cada jugador delantero debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea central que los pies de su correspondiente jugador zaguero;	1.3.3
7.4.3.2	cada jugador del lado derecho (izquierdo) debe tener, por lo menos, una parte de su pie más cerca de la línea lateral derecha (izquierda) que los pies de los jugadores centrales de su línea respectiva.	1.3.2
7.4.4	Después del golpe de saque, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.	
7.5	FALTAS DE POSICION	D4, D11 (13)
7.5.1	El equipo comete una falta de posición, si algún jugador no está en su posición correcta en el momento que el sacador golpea el balón. Cuando un jugador está en la cancha de juego por medio de una sustitución ilegal y el juego se reanuda, esto se cuenta como una falta de posición con las consecuencias de una sustitución ilegal.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque, la falta del sacador prevalece sobre la falta de posición.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse.	12.7.2
7.5.4	Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:	
7.5.4.1	el equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario;	6.1.3
7.5.4.2	las posiciones de los jugadores deben rectificarse.	7.3, 7.4

7.6	ROTACION	
7.6.1	El orden de rotación se determina por la formación inicial del equipo y se controla con el orden de saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Cuando el equipo receptor gana el derecho a sacar, sus jugadores deben efectuar una rotación en el sentido de las manecillas del reloj: el jugador de la posición 2 rota a la posición 1 para realizar el saque, el jugador de posición 1 rota a la posición 6, etc.	12.2.2.2
7.7	FALTAS DE ROTACION	
7.7.1	Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conduce al siguiente orden de consecuencias:	7.6.1, 12
7.7.1.1	El anotador detiene el juego con el timbre; el adversario gana un punto y el próximo saque; si la falta de rotación solo es determinada después de haberse completado la jugada que comenzó con una falta de rotación, solo se adjudica un punto al adversario independientemente del resultado de la jugada completada.	6.1.3
7.7.1.2	el orden de rotación del equipo en falta debe ser rectificado.	7.6.1
7.7.2	Además, el anotador deberá determinar el momento exacto en que la falta fue cometida y todos los puntos anotados desde ese momento por el equipo infractor deberán ser cancelados. Los puntos del adversario permanecen válidos.	25.2.2.2
	Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de puntos y un punto y el saque para el adversario será la única sanción.	6.1.3

ACCIONES DE JUEGO

[Ver Reglas](#)

8 SITUACIONES DE JUEGO

8.1 BALON EN JUEGO

El balón está en juego desde el momento del golpe de saque autorizado por el primer árbitro.

[12](#), [12.3](#)

8.2 BALON FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta pitada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del pitido.

8.3 BALON "DENTRO"

El balón está "dentro" si en cualquier momento de su contacto con el piso, cualquier parte del balón toca el campo de juego, incluyendo las líneas de delimitación.

[D11](#) (14),
[D12](#) (1)

[1.1](#), [1.3.2](#)

8.4 BALON "FUERA"

El balón está "fuera" cuando:

8.4.1 Todas las partes del balón que tocan el suelo están completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha;

[1.3.2](#), [D11](#) (15),
[D12](#) (2)

8.4.2 toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego;

[D11](#) (15),
[D12](#) (4)

8.4.3 toca las antenas, cuerdas, postes, o la propia red fuera de las bandas laterales;

[2.3](#), [D3](#), [D5a](#),
[D11](#) (15),
[D12](#) (4)

8.4.4 atraviesa el plano vertical de la red completa o parcialmente por fuera del espacio de paso, excepto en el caso de la Regla 10.1.2.

[2.3](#), [D5a](#), [D5b](#),
[D11](#) (15),
[D12](#) (4)

8.4.5 cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.

[23.3.2.3](#), [D5a](#),
[D11](#) (22)

9 JUEGO CON EL BALÓN	
Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego (excepto Regla 10.1.2). Sin embargo, el balón puede ser recuperado desde más allá de su propia zona libre.	
9.1 TOQUES POR EQUIPO	
Un toque es cualquier contacto con el balón por parte de un jugador en juego. Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo) para regresar el balón. Si utiliza más de tres toques, el equipo comete la falta de: "CUATRO TOQUES".	14.4.1
9.1.1 TOQUES CONSECUTIVOS Un jugador no puede golpear el balón dos veces en forma consecutiva. (excepto Reglas 9.2.3, 14.2 y 14.4.2)	9.2.3, 14.2, 14.4.2
9.1.2 TOQUES SIMULTÁNEOS Dos o tres jugadores pueden tocar el balón al mismo momento.	
9.1.2.1 Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente se cuentan dos (o tres) toques (con excepción del bloqueo). Si ellos buscan el balón pero sólo un jugador lo toca, se cuenta un solo toque. El choque de los jugadores entre sí no constituye falta.	
9.1.2.2 Cuando dos adversarios tocan simultáneamente el balón por encima de la red y éste continúa en juego, el equipo receptor del balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón sale "fuera", la falta es del equipo que está del lado contrario.	
9.1.2.3 Si contactos simultáneos por dos adversarios sobre la red llevan a un contacto extendido con el balón y lo retienen, el juego continúa.	9.1.2.2
9.1.3 TOQUE ASISTIDO Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura/objeto con el fin de golpear el balón. Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o rescatado por un compañero de equipo.	1 1.3.3, 11.4.4
9.2 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	
9.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.	
9.2.2 El balón no puede ser retenido ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.	9.3.3

9.2.3	El balón puede tocar varias partes del cuerpo, a condición que los contactos sean realizados simultáneamente.	
	Excepciones:	
9.2.3.1	Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos entre uno o más jugadores a condición que los contactos ocurran en una misma acción;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	En el primer toque del equipo el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean realizados durante una misma acción.	9.1, 14.4.1
9.3	FALTAS EN EL TOQUE DE BALÓN	
9.3.1	CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo.	9.1, D11 (18)
9.3.2	TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto con el fin de golpear el balón dentro del área de juego.	9.1.3
9.3.3	RETENCION: el balón es retenido y/o lanzado; no rebota del toque.	9.2.2, D11 (16)
9.3.4	DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces en forma consecutiva o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.	9.2.3, D11 (17)
10	BALÓN EN LA RED	
10.1	BALÓN QUE CRUZA LA RED	
10.1.1	El balón, enviado al campo contrario, debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	abajo, por el borde superior de la red;	2.2
10.1.1.2	a los lados, por las antenas y sus prolongaciones imaginarias;	2.4
10.1.1.3	arriba, por el techo.	
10.1.2	Un balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre adversaria total o parcialmente a través del espacio exterior, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo, a condición que:	9.1, D5b
10.1.2.1	el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador;	11.2.2
10.1.2.2	al ser recuperado, el balón cruce el plano de la red nuevamente total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha.	11.4.4, D5b
	El equipo adversario no puede interferir la acción.	

10.1.3	El balón que se dirige hacia el campo adversario a través del espacio inferior, está en juego hasta el momento que haya cruzado completamente el plano vertical de la Red.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
10.2	BALON QUE TOCA LA RED Un balón que cruza la red puede tocarla.	10.1.1
10.3	BALON EN LA RED	
10.3.1	Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro del límite de los tres toques del equipo.	9.1
10.3.2	Si el balón rompe las mallas de la red, o la tira, la jugada se anula y se repite.	
11	JUGADOR EN LA RED	
11.1	REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED	
11.1.1	Durante el bloqueo, un jugador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último.	14.1, 14.3
11.1.2	Después de un golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano más allá de la red, a condición que el contacto con el balón se haya realizado dentro de su propio espacio de juego.	
11.2	PENETRACION DEBAJO DE LA RED	
11.2.1	Se permite penetrar en el espacio adversario por debajo de la red, a condición de no interferir con el juego del adversario.	
11.2.2	Penetración dentro del campo adversario más allá de la línea central:	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.2.1	Está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s siempre que alguna parte del/los pie/s que penetra/n permanezca/n en contacto con, o directamente sobre la línea central;	1.3.3, D11 (22)
11.2.2.2	Está permitido tocar el campo de juego adversario con cualquier parte del cuerpo por encima de los pies, a condición de que esto no interfiera con el juego del adversario.	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
11.2.3	Un jugador puede penetrar en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego.	8.2
11.2.4	Cualquier jugador puede penetrar en la zona libre adversaria, a condición que no interfiera con el juego del adversario.	

11.3	CONTACTO CON LA RED	
11.3.1	El contacto de un jugador con la red, entre las antenas y durante la acción de jugar el balón, es una falta. La acción de jugar el balón incluye (entre otras) el despegue, el golpe (o el intento) y el aterrizaje estable, pronto para una nueva acción.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
11.3.2	Los jugadores pueden tocar los postes, cuerdas, o cualquier otro objeto fuera de las antenas, incluyendo la red misma, a menos que esto no interfiera con el juego.	D3
11.3.3	No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma, toque a un adversario.	
11.4	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	
11.4.1	Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio adversario antes o durante el golpe de ataque del adversario.	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Un jugador interfiere con el juego del adversario mientras penetra dentro del espacio adversario debajo de la red.	11.2.1
11.4.3	El/los pie/s de un jugador penetra/n completamente en el campo adversario.	11.2.2.2, D11 (22)
11.4.4	Un jugador interfiere con el juego por (entre otras cosas): – tocar la red entre las antenas o la antena misma durante su acción de jugar el balón, – usar la red como un apoyo o una ayuda para estabilizarse – crear una injusta ventaja sobre el adversario al tocar la red – realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón – aferrarse / sostenerse de la red Cualquier jugador cercano al balón que se está jugando, y que está tratando de jugarlo, es considerado en acción de jugar el balón aunque no haga contacto con el mismo. No obstante, tocar la red fuera de las antenas no es considerado una falta (excepto por la Regla 9.1.3).	11.3.1 D11 (19)
12	SAQUE	
	El saque es el acto de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, ubicado en la zona de saque.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	PRIMER SAQUE EN UN SET	
12.1.1	El primer saque del primer set, como también el del decisivo 5to set, lo realiza el equipo determinado por el sorteo.	6.3.2, 7.1

12.1.2	Los demás sets comenzarán con el saque realizado por el equipo que no efectuó el primer saque en el set anterior.	
12.2	ORDEN DE SAQUE	
12.2.1	Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue:	12.1
12.2.2.1	cuando el equipo sacador gana la jugada, saca de nuevo el jugador que efectuó el saque anterior (o su sustituto).	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	cuando el equipo receptor gana la jugada, obtiene el derecho a sacar y efectúa una rotación antes de sacar. El saque será realizado por el jugador que pasa de delantero derecho a zaguero derecho.	6.1.3, 7.6.2
12.3	AUTORIZACION PARA EL SAQUE	
	El primer árbitro autoriza el saque después de verificar que los dos equipos están listos para jugar y el sacador está en posesión del balón.	12, D11 (1)
12.4	EJECUCION DEL SAQUE	D11 (10)
12.4.1	El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la/s mano/s.	
12.4.2	Se permite solo un lanzamiento al aire del balón. Se permite mover el balón de una mano a otra o hacerlo botar en el piso.	
12.4.3	Al momento de golpear el balón o elevarse para ejecutar un saque en salto, el/la sacador/a no puede tocar la cancha (línea de fondo incluida) o el terreno fuera de la zona de saque. Después de golpear el balón, el /ella puede pisar o caer fuera de la zona de saque, o dentro del campo.	1.4.2, 27.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
12.4.4	El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro para el saque.	12.3, D11 (11)
12.4.5	Un saque efectuado antes del toque de silbato del árbitro es nulo y debe repetirse.	12.3
12.5	PANTALLA	D6, D11 (12)
12.5.1	Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios ver al sacador y la trayectoria del balón por medio de una pantalla individual o colectiva.	12.5.2
12.5.2	Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realiza/n una pantalla si mueven sus brazos, saltan o se desplazan lateralmente, durante la ejecución del saque, o se paran agrupados, y al hacerlo ocultan al sacador, y la trayectoria del balón hasta que el mismo alcanza el plano vertical de la red.	12.4, D6

12.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE		
12.6.1	Faltas en el saque. Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque, aún si el adversario está fuera de posición. El sacador:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	viola el orden de saque,	12.2
12.6.1.2	no ejecuta el saque apropiadamente.	12.4
12.6.2	Faltas después del golpe de saque. Después que el balón ha sido correctamente golpeado, el saque se convierte en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	toca a un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)
12.6.2.2	cae "fuera";	8.4, D11 (15)
12.6.2.3	pasa sobre una pantalla	12.5, D11 (12)
12.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICION		
12.7.1	Si el sacador comete una falta en el momento de golpear el balón (ejecución incorrecta, error en el orden de rotación, etc.) y el adversario está fuera de posición, la falta de saque es la que debe ser sancionada.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Si, por el contrario, la ejecución del saque ha sido correcta pero posteriormente el saque se convierte en falta (cae fuera, pasa sobre una pantalla, etc.) la falta de posición es la que se ha cometido primero y será ésta la sancionada.	7.5.3, 12.6.2
13 GOLPE DE ATAQUE		
13.1 CARACTERISTICAS DEL GOLPE DE ATAQUE		12, 14.1.1
13.1.1	Todas las acciones para dirigir el balón hacia el adversario, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.	
13.1.2	Durante el golpe de ataque, se permite la volcada (tipping) si el balón es limpiamente golpeado y no es retenido o acompañado.	9.2.2
13.1.3	Se completa un golpe de ataque en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un adversario.	
13.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE		
13.2.1	Un jugador delantero puede completar un golpe de ataque a cualquier altura, a condición que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego. (Excepto Regla 13.2.4 y 13.3.6).	7.4.1.1

13.2.2	Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura desde detrás de la zona de frente:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
13.2.2.1	al momento del despegue el /los pie/s del jugador no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque;	1.3.4
13.2.2.2	después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente.	1.4.1
13.2.3	Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de frente, si al momento del contacto una parte del balón está por debajo del borde superior de la red.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.2.4	Ningún jugador tiene permitido completar un golpe de ataque sobre el saque del ADVERSARIO, cuando el balón está en la zona de frente y completamente por encima del borde superior de la red.	1.4.1
13.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE		
13.3.1	Un jugador golpea el balón dentro del espacio de juego del equipo adversario.	13.2.1, D11 (20)
13.3.2	Un jugador envía el balón "fuera".	8.4, D11 (15)
13.3.3	Un jugador zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente, cuando al momento del golpe el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
13.3.4	Un jugador completa un golpe de ataque sobre el saque adversario, cuando el balón se encuentra en la zona de frente y totalmente por encima del borde superior de la red.	1.4.1, 13.2.4, D11 (21)
13.3.5	Un Libero completa un golpe de ataque si al momento del golpe, el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
13.3.6	Un jugador completa un golpe de ataque estando el balón a una altura mayor al borde superior de la red, cuando el balón proviene de un pase de volea de manos altas y dedos, efectuado por el Libero ubicado dentro de su zona de frente.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)
14 BLOQUEO		
14.1 EL BLOQUEO		
14.1.1	El bloqueo, es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, ubicándose por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del adversario, sin importar la altura del contacto con el balón. Solamente se permite a los jugadores delanteros completar un bloqueo, pero al momento del contacto con el balón, una parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.	7.4.1.1
14.1.2	Tentativa de Bloqueo Una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.	

14.1.3	Bloqueo Completado Un bloqueo es completado siempre que el balón es tocado por un bloqueador.	D7
14.1.4	Bloqueo Colectivo Un bloqueo colectivo es ejecutado por dos o tres jugadores colocados uno cerca de los otros y se completa cuando uno de ellos toca el balón.	
14.2	TOQUE DE BLOQUEO Toques consecutivos (rápidos y continuos) del balón pueden ser realizados por uno o más bloqueadores a condición que los contactos ocurran durante una misma acción.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOQUEO DENTRO DEL ESPACIO ADVERSARIO En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, a condición que su acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que un adversario haya realizado un golpe de ataque.	13.1.1
14.4	BLOQUEO Y TOQUES DEL EQUIPO	
14.4.1	El toque de bloqueo no cuenta como un toque del equipo. Por consiguiente, después de un toque de bloqueo, el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón.	9.1, 14.4.2
14.4.2	El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que ha tocado el balón durante el bloqueo.	14.4.1
14.5	BLOQUEO DEL SAQUE Está prohibido bloquear el saque adversario.	12, D11 (12)
14.6	FALTAS DE BLOQUEO	D11 (20)
14.6.1	El bloqueador toca el balón en el espacio ADVERSARIO antes o simultáneamente con el golpe de ataque del adversario.	14.3
14.6.2	Un jugador zaguero o un Libero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Bloquear el saque adversario.	14.5, D11 (12)
14.6.4	El balón es enviado "fuera" por el bloqueo.	8.4
14.6.5	Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de la antena.	
14.6.6	Un libero intenta un bloqueo individual o colectivo.	14.1.1, 19.3.1.3

Reglamento General del Torneo

1. Solo podrán participar en el torneo los jugadores inscritos por su capitán previo al inicio del mismo en el roster del portal:

jugador.ligacomunitaria.com

2. Al ser un torneo comunitario, únicamente podrán registrarse jugadores pertenecientes a la CJM.

3. El máximo de jugadores posibles a registrar será de 12.

4. Una misma persona podrá ser registrada en máximo 2 equipos de un mismo torneo.

5. Refuerzos: En caso de que un equipo solicite a un jugador de otro equipo o externo al torneo para completarse en cualquier partido de la temporada regular, este podrá jugar si el equipo rival no se opone a ello.

6. El equipo rival contará con 10 minutos a partir del inicio de cada tiempo para en caso de detectar un jugador no perteneciente al equipo contrario y estar en desacuerdo con su participación, solicitar al coordinador de día una revisión del roster.

i. Si el jugador aparece registrado, podrá continuar en el juego.

ii. Si el jugador no aparece registrado, deberá abandonar la cancha para que el partido continúe.

iii. Pasados los 10 minutos desde el inicio de cada tiempo, el derecho de revisar el roster ya no será válido y los jugadores en el campo podrán continuar su participación.

iv. El árbitro repondrá como máximo 5 minutos perdidos en revisión de roster.

7. Si un jugador que está participando como refuerzo sale expulsado, su suspensión aplica con el equipo en que esté registrado. De no estar

registrado con ningún equipo, la cantidad de juegos de suspensión que se le hayan decretado, equivaldrán a la cantidad de semanas que no podrá reforzar a ningún equipo del Torneo.

8. En la etapa de finales no se permitirán refuerzos y únicamente los jugadores registrados en el roster podrán participar.

i. La revisión de Roster se hará antes de iniciar el partido.

9. Habrá un tiempo de tolerancia de 10 minutos a partir de la hora de juego programada, para que los jugadores de cada equipo se presenten en la cancha y comience el partido jugándose el tiempo completo. En caso de requerirse se podrán otorgar 5 minutos extra los cuales serían restados del tiempo de juego.

i. En cuanto se cuente con el mínimo de jugadores en cada equipo para que el partido pueda llevarse a cabo, este dará inicio.

ii. Una vez rebasada la tolerancia máxima, si algún equipo no se presenta o no completa el mínimo de jugadores para que el partido se pueda llevar a cabo, el equipo presente en tiempo y forma tendrá el derecho de ganar el juego por default con un resultado de 0-3 para el partido y 0-50 para cada set. Además el rival será castigado con la disminución de un punto en la tabla por concepto administrativo y una multa de \$1,000 como requisito para poder jugar su siguiente partido.

iii. Si ya terminada la tolerancia máxima, uno o ambos equipos no cuentan con la cantidad mínima de jugadores necesaria para dar inicio, pero por mutuo acuerdo se decide esperar a los jugadores faltantes, se podrá jugar el partido en cuanto estos lleguen pero se recortará la duración de los tiempos de juego así como el intermedio de forma que el partido siguiente comience a la hora programada.

iv. Si uno o ambos equipos no alcanzan la cantidad mínima de jugadores y deciden por mutuo acuerdo jugarlo con la cantidad de jugadores presente, esto será permitido.

10. En caso de no asistir a un partido, no habrá reposición del mismo y el equipo que no asista perderá el encuentro por default.

i. El capitán de equipo es responsable de avisar a la Coordinación si su equipo no se va a presentar como máximo a las 3:00pm del día del juego para que el rival quede enterado y no asista. De ser así el default sería con un resultado de 0-3 para el partido y 0-25 para cada set.

ii. En caso de que un equipo no se vaya a presentar a su partido y el Capitán avise a la Coordinación después de las 3:00pm y hasta 1 hora antes del horario programado como inicio del juego, el default será con un resultado de 0-3 para el partido y 0-50 para cada set.

iii. Si un equipo no se presenta a su partido sin haber avisado a la coordinación como mínimo 1 hora antes de la hora programada para que el juego de inicio, el default será con un resultado de 0-3 para el partido y 0-50 para cada set, se le generará una primer advertencia de compromiso.

iv. En caso de repetir el comportamiento del punto anterior, además del default con un resultado de 0-3 para el partido y 0-50 para cada set, se generará una segunda advertencia de compromiso. El equipo que acumule 2 advertencias de compromiso, su continuidad en el resto de la temporada quedará condicionada a criterio del Comité Organizador sin proceder ningún tipo de reembolso total o parcial, buscando evitar que continúe afectando a sus próximos rivales.

v. Si ningún equipo se presenta a su partido, este contará como jugado y se dará por default para ambos con un resultado de 0-3 para el partido y 0-50 para cada set

11. No se ofrecen a solicitud de ningún equipo cambios de fecha para ningún partido ya que por calendario no hay fechas disponibles para reponerlos.

12. La única posibilidad para un cambio de horario es que el rival así como los 2 equipos del horario pretendido, estén de acuerdo con el cambio y esta solicitud se deberá realizar a través de la Coordinación de la Liga.

13. Cada equipo se deberá presentar uniformado para poder jugar su partido correspondiente.

- 14. Solamente podrán ingresar al terreno de juego los jugadores participantes en el partido en curso, todos los acompañantes son bienvenidos a apoyar desde los alrededores de la cancha sin ingresar a la misma.**
- i. En caso de que los acompañantes interfieran en el curso del partido se advertirá 1 sola vez al capitán correspondiente y en caso de reincidir el encuentro será suspendido y decretado por default con un resultado de 0-3 para el partido y 0-50 para cada set en contra del equipo al que apoye el agresor.**
- 15. El Torneo no incluye seguro de gastos médicos, sin embargo si ofrece una opción con un tercero a costo preferencial para quien desee contratarlo. Al ser un deporte de contacto, cada jugador es responsable de sí mismo y al participar en el Torneo se da por entendido que asume el riesgo y deslinda a cualquier involucrado en la Organización y Operación del mismo de cualquier responsabilidad por cualquier lesión que pudiera llegar a sufrir.**
- 16. El capitán de cada equipo actúa en nombre de todos los jugadores participantes en el mismo, es responsable de registrarlos en el roster de la página, completar el pago de inscripción, firmar el deslinde de responsabilidades y acuerdo con el reglamento, avisar en tiempo y forma si no se presentarán a algún encuentro, así como comunicar al resto de su equipo cualquier otra información que la Coordinación considere relevante.**
- 17. Cualquier agresión de cualquier tipo considerada grave a criterio de la Coordinación de la Liga contra las instalaciones de la institución, material, autoridades, rival o cualquier otro, podrá ser castigada hasta con el veto definitivo del jugador o el equipo por tiempo indefinido.**
- 18. No hay reembolso total ni parcial del monto de inscripción por ningún motivo una vez que este haya sido pagado.**
- 19. El árbitro no permitirá que inicie el juego hasta que los jugadores que presenten reloj de pulso, anillos, pulseras, collares u otros objetos que puedan poner en peligro su propia integridad o la de un contrario, sean retirados.**
- 20. Solo el capitán de equipo podrá exigir dialogar con el árbitro este aceptará el diálogo siempre y cuando este sea de forma cordial y respetuosa.**

21. Si por causas ajenas a los equipos, un partido se suspendiera antes o durante el encuentro, la Coordinación de la Liga después de revisar el reporte, decidirá las medidas a tomar y se las comunicará los capitanes.

22. En el portal jugador.ligacomunitaria.com se publicará el rol de juegos, las estadísticas y cualquier otro tipo de información correspondiente al torneo.

23. El premio para el equipo Campeón del Torneo será: la Reinscripción Gratis para la siguiente edición que se lleve a cabo, una Cena Gratis para los jugadores registrados en uno de los restaurantes patrocinadores del Torneo con un monto máximo de consumo a definir en su momento, Trofeo para el equipo y Medalla para cada jugador.

i. Para que el equipo Campeón pueda hacer válida su Reinscripción Gratis, deberán registrar un equipo al torneo siguiente inmediato que se realice con un mínimo de 5 integrantes que hayan estado registrados en el equipo campeón.

ii. Si decidieran dividirse en 2 equipos para el próximo torneo, se le dará un descuento del 50% a cada equipo siempre y cuando en ambos halla un mínimo de 5 jugadores que hayan estado registrados en el Equipo con el que quedaron Campeones.

iii. De no reinscribirse al Torneo siguiente inmediato que se realice, perderán el derecho a dicho premio.

iv. El Premio de la Reinscripción Gratis aplica únicamente para el Torneo en el cual quedaron Campeones y no es canjeable por otro Torneo ni por efectivo, tampoco es transferible.

v. Únicamente en caso de que ya no se llegara a realizar una nueva edición de ese mismo Torneo, se ofrecerá en su lugar la inscripción a otro de los Torneos que Liga Comunitaria organiza.

vi. Únicamente en caso que Liga Comunitaria no llegara a realizar una nueva edición de ningún Torneo, posterior a la cual cierto equipo quedó Campeón, se dará el 50% del monto de la inscripción al equipo Campeón en efectivo para que pueda ser utilizado a cuenta en un torneo externo.

24. El torneo consta de 1 grupo, calificarán a los cuartos de final las 4 primeras posiciones y se enfrentarán en semifinales de la siguiente manera:

- 1 vs 4**
- 2 vs 3**

i. La Coordinación de la Liga estará a cargo del acomodo de los partidos para la etapa de finales. Los equipos que hayan quedado en los primeros sitios tendrán prioridad de horario para escoger entre horario temprano o tarde pero no garantiza su solicitud ya que la decisión definitiva será de la Coordinación de la Liga buscando coordinar el horario idóneo para que todos los partidos se lleven a cabo.

25. En caso de empate en puntos, el primer criterio de desempate será la diferencia de puntos, en caso de seguir empatados se tomará en cuenta exclusivamente los puntos anotados por cada equipo en el torneo y de persistir empatados se tomará en cuenta el resultado global de los partidos disputados entre los equipos involucrados.

26. El jugador que dañe las instalaciones de la institución se hará responsable de pagar el monto correspondiente al daño realizado.

27. Todo jugador inscrito en el torneo deberá de cumplir con este reglamento así como con el de la Institución donde se llevan a cabo los partidos.

28. Esta prohibido asistir al Torneo en estado de ebriedad o bajo el efecto de cualquier sustancia considerada nociva para la salud, drogas y/o estupefacientes así como hacer uso de ellas dentro de las instalaciones.

29. Cualquier situación no especificada en este reglamento queda a completo y total criterio de la Coordinación de la Liga.