

# REGLAMENTO DE VOLEIBOL DE LA ODEIPLA

Organización Deportiva Estudiantil de Instituciones Públicas y Privadas de la Laguna

ÚLTIMA MODIFICACIÓN: 26 DE AGOSTO 2022

La ODEIPLA es una liga deportiva escolar exclusiva para equipos de instituciones educativas. Las inscripciones estarán abiertas solamente a colegios invitados a partir de la publicación de la convocatoria del torneo correspondiente. Pueden participar únicamente alumnos matriculados en el colegio, escuela pública o privada que acepte la invitación.

Las siguientes reglas se establecen para el buen funcionamiento de la ODEIPLA, por lo que pedimos a cada uno de los colegios las sigan y las respeten:

## SENTIDO DE LA ODEIPLA

La ODEIPLA busca el desarrollo humano y deportivo, creando espacios que promuevan acercamiento entre alumnos, entrenadores, coordinadores y padres de familia de diferentes colegios y escuelas, por medio de la convivencia deportiva.

Las actividades propias de la ODEIPLA, fomentan actitudes y valores positivos, tales como:

- Constancia en la práctica de una disciplina deportiva.
- Respeto a sí mismo, al adversario y a los árbitros.
- Trabajo en equipo, con un sentido de grupo y solidaridad.
- Identidad con su colegio al representarlo.
- Constatar que manejarse con honradez, equidad y justicia resulta en victorias más allá del campo de juego.

## DIRECTORES

- 1.- Responder por su colegio o escuela en todo lo referente a la defensa de la verdad, a la búsqueda de la justicia y a ser respetuoso de las reglas, árbitros, entrenadores, alumnos, jugadores, padres de familia e instituciones.
- 2.- Responder por su colegio o escuela en todo lo referente a los pagos de arbitraje e inscripciones.
- 3.- Responder por su colegio o escuela con políticas y comportamiento de pleno respeto a cada una de las Instituciones que afiliadas a la ODEIPLA.
- 4.- Erradicar prácticas de pirateo de jugadores y entrenadores.
- 5.- Determinar si se otorga o no la carta de liberación al alumno-deportista que se cambie de colegio o escuela.
- 6.- Respetar la regla de la ODEIPLA, referente a que el alumno-deportista no participe dos años en la ODEIPLA, si acaba de inscribirse a su institución y el Director de su anterior colegio, no firmó la carta de liberación.
- 7.- Responder por su colegio o escuela a las necesidades de la ODEIPLA en cuanto a la certificación de entrenadores y árbitros para la unificación de criterios.

## COORDINADORES

- 1.- Cada colegio tiene la obligación de nombrar un Coordinador Deportivo que cumplirá con las siguientes funciones:
  - \* Representar a su colegio en la ODEIPLA.
  - \* Realizar peticiones para la suspensión de juegos mediante el sistema de solicitudes de cambios.
  - \* Responder por su colegio en todo lo referente a documentación y elegibilidad de jugadores.
  - \* Responder por su colegio en todo lo referente a los juegos.
  - \* Responder por su colegio en todo lo referente a los pagos de arbitrajes, inscripciones y multas.
  - \* Supervisar que las instalaciones del plantel al que representa cumplan con los requisitos para las sedes.
  - \* Enviar sus ponencias en la fecha establecida para realizar modificaciones a los reglamentos de juego.
  - \* Asistir a todas las juntas de coordinadores programadas.
  - \* Tener voz y voto en las juntas de coordinadores.

- \* Supervisar los partidos que se lleven a cabo en las instalaciones de su institución.
- \* Coordinar la ejecución de los juegos de acuerdo al rol en las instalaciones de su plantel.
- \* Atender cualquier problema que se suscite antes, durante y después de los juegos.
- \* Supervisar la disciplina y comportamiento de jugadores, padres de familia y porras.
- \* Mantener informado a su Director de todo lo relacionado con la ODEIPLA.
- \* Erradicar prácticas de pirateo de jugadores y entrenadores.

- 2.- El Coordinador Deportivo de cada colegio podrá nombrar a una persona que lo asista como responsable de los juegos que se lleven a cabo en su institución.
- 3.- Sólo podrán participar en las juntas, los coordinadores registrados de cada institución; no se permitirá el acceso a entrenadores, padres de familia o acompañantes. Con previo aviso del Coordinador Deportivo a la administración de la ODEIPLA, los Directores podrán asistir como invitados.
- 4.- Mediante la autorización del Coordinador Deportivo y previo aviso a la Administración de la ODEIPLA, otra persona podrá asistir y representar al coordinador en las juntas:
  - Sin "VOZ ni VOTO"
  - Con "VOZ"
  - Con "VOTO"
  - Con "VOZ y VOTO"
- 5.- La administración de la ODEIPLA convocará a los coordinadores a las juntas por correo electrónico y WhatsApp.
- 6.- La administración de la ODEIPLA enviará a los coordinadores por correo electrónico y WhatsApp, los acuerdos pactados en las juntas en un lapso menor a cinco días hábiles posteriores a la reunión.

### SOBRE EL TORNEO

- 1.- Según sea determinado en la 1ª Sesión Ordinaria de Coordinadores Deportivos, la temporada podrá desarrollarse en una de las siguientes dos opciones:
  - a) Se realizarán dos torneos por ciclo escolar; el primer torneo (Apertura) iniciará la tercera semana de septiembre y concluirá la primera semana de diciembre. El segundo torneo (Clausura) iniciará la segunda o tercer semana de enero y terminará la última semana de mayo o los primeros cinco días del mes de junio.
  - b) Se realizará un torneo por ciclo escolar, iniciando la tercera semana de septiembre con dos jornadas de Pretemporada, para dar paso al inicio del torneo con la Jornada 1. Se suspenderán actividades la primera semana de diciembre y reiniciarán la segunda o tercer semana de enero. El torneo terminará la última semana de mayo o los primeros cinco días del mes de junio.
- 2.- El número de partidos y sistema de competencia será dado a conocer una vez confirmados los equipos participantes.
- 3.- El rol de juegos será publicado en la página web: [www.odeipla.com](http://www.odeipla.com) y será responsabilidad de los coordinadores y entrenadores revisarlo antes de la fecha límite para realizar cambios.
- 4.- La programación y designación de horarios de los juegos, estará a cargo de la Administración de la ODEIPLA, y se dará a conocer en el sitio web de ODEIPLA por lo menos 15 días antes del inicio de la jornada a jugarse.
- 5.- La ODEIPLA publicará el rol de juegos considerando únicamente los eventos o compromisos que las instituciones notifiquen mediante oficio o por correo electrónico **ANTES** de la publicación del rol en el sitio web (favor de conservar el mensaje original y la respuesta de la Administración). Una vez publicado, sólo se harán 4 (cuatro) modificaciones al rol por categoría que se reciban dentro del periodo establecido mediante el sistema para solicitudes de cambios en el sitio web de la ODEIPLA. Es responsabilidad de los Coordinadores revisar el calendario de actividades de su institución, la calendarización del torneo y los roles, e informar al administrador las fechas en que no podrán jugar para que esto sea considerado antes de la publicación del rol. **No es responsabilidad del administrador realizar los cambios o suspender partidos publicados en el rol, aunque tenga conocimiento de viajes, eventos, torneos o actividades en que participarán u organicen los equipos de las instituciones afiliadas**, es decir, la ODEIPLA no programará los juegos considerando que no se empalmen eventos, juegos de otros torneos, traslados previos o posteriores a un torneo fuera de la ciudad, lesiones o fatiga de jugadores que participan en dos deportes, si no es notificado antes de la fecha límite de entrega del calendario de actividades de su institución.
- 6.- Una vez que el rol haya sido publicado, es OBLIGACIÓN DE LOS COORDINADORES de las instituciones afiliadas, revisar con anticipación a la fecha límite de cambios los juegos rolados de su institución, para solicitar correcciones en la

programación de juegos, sedes, canchas y entrenadores que tienen juegos empalmados o juegos rolados por error; así como cualquier otro tipo de error en los roles.

7.- Cuando la ODEIPLA role un partido por error (ejemplo: se juegan dos vueltas y se rolan tres partidos entre dos equipos) no se tomará en cuenta el marcador y resultado del último partido (partido jugado por error).

8.- Cuando se cometa un error en la programación de juegos por parte de la ODEIPLA (ejemplo: actividad institucional registrada no considerada al elaborar el rol, juego empalmado a entrenadores, cancha empalmada, tiempo establecido para que el entrenador se traslade de una sede a otra, consideraciones aprobadas, etc.), la reprogramación del juego o corrección al rol se realizará con carácter de OBLIGATORIO para ambas instituciones. La institución que se niegue aceptar dicho cambio o modificación perderá el partido 2-0.

9.- Todos los equipos que sean aceptados para participar en el torneo, contraen la obligación de jugarlo íntegramente.

10.- Cuando por alguna razón un equipo es dado de baja o se retira del torneo después de la Jornada 6, deberá pagar el monto total de la inscripción al torneo.

11.- En categorías en que se juega Play offs, las instituciones que pierdan tres partidos por inasistencia bajo cualquier circunstancia, no serán elegibles para participar en la postemporada.

12.- A partir de la primera jornada del torneo regular, será requisito indispensable tener sus credenciales selladas y enmicadas para poder jugar. **SIN EXCEPCIÓN.**

13.- Sólo podrán participar en los juegos alumnos debidamente inscritos en el campus, unidad o plantel educativo al que representan.

14.- Para la inscripción de cada equipo será requerido:

- Registro de equipo, entrenador y cancha.
- Elaboración de credenciales en el sistema de credencialización.
- Realizar el pago de inscripción por equipo en cada torneo (Ver el costo en la convocatoria).

15.- Al realizar la inscripción, los equipos y entrenadores aceptan jugar los días y horarios oficiales de juego.

### EQUIPOS PARTICIPANTES

3

1.- Se podrán inscribir y participar los equipos que cumplan con los siguientes requisitos:

- Ser invitado por la ODEIPLA.
- Cumplir con las edades requeridas en cada categoría y respetar en todo momento el límite de edad.
- Entregar credencial de cada alumno con nombre completo, apellidos, fecha de nacimiento, CURP, fotografía (impresa desde el sistema de credencialización), nombre y firma del Coordinador Deportivo.
- Tramitar la credencial para el entrenador.
- Tramitar la credencial para el Coordinador Deportivo.
- Cubrir el costo total de la inscripción y arbitrajes (Ver costos en la convocatoria).
- Sólo podrán participar en los juegos alumnos debidamente inscritos en el campus, unidad o plantel educativo al que representan.
- Todos los jugadores deberán usar las playeras con los mismos colores y diseño de uniforme. El número en la espalda es obligatorio (NO SE PERMITEN NÚMEROS CON CINTA O MARCADOR). Los shorts y medias del mismo color (sólo estas prendas pueden tener algún vivo, rayas diferentes o un mínimo cambio en el tono del color predominante) la playera debidamente fajada.

El jugador Líbero usar una playera de color diferente al de los demás jugadores.

2.- En caso de no cumplir con lo anterior el jugador no es elegible para participar en el juego, en caso de no tener el mínimo de jugadores elegibles para iniciar un partido el equipo perderá dos set a cero con marcador de 25-0, 25-0 cada uno.

3.- Si hay dos jugadores con el mismo número participando en el partido y el árbitro no lo ha detectado, el entrenador lo reportará al árbitro quien inmediatamente negará la participación a/o el jugador (es) en el partido por existir uno o más números repetidos entre los jugadores del equipo. El entrenador deberá indicar que jugador permanece en la cancha y quién sale.

4.- Queda prohibido que entre los jugadores se intercambien las playeras para entrar de cambio.

5.- El entrenador tiene los primeros cinco minutos del primer tiempo, para revisar los uniformes del equipo adversario y solicitarle al árbitro, no permitir estar en la cancha a un jugador que no cumpla con los requisitos anteriores. Transcurrido este tiempo no será válida la solicitud o protesta.

- 6.- En el caso de las sustituciones, los entrenadores antes de realizarse el cambio, podrán solicitar al árbitro que no permita el ingreso o participación a jugadores inelegibles por lo mencionado en el punto 1 de este apartado.
- 7.- Una vez realizado el cambio los entrenadores tienen tres minutos para solicitar al árbitro que no permita la participación a jugadores inelegibles por lo mencionado anteriormente. Transcurrido este tiempo no será válida la solicitud o protesta.
- 8.- Lo anterior no es causal para perder el partido, únicamente el entrenador o capitán del equipo deberán solicitarle al árbitro que el jugador inelegible no ingrese o salga del terreno de juego.
- 9.- Una vez que el árbitro del partido realice una clara indicación al jugador y entrenador, en caso de que algún jugador inelegible se niegue a abandonar el terreno de juego antes de cumplirse dos minutos, el equipo afectado podrá negarse a jugar y en caso de no poder reanudar el partido, el árbitro deberá de asentar en la cédula las anomalías con respecto a la vestimenta, actitud de los jugadores inelegibles o entrenadores para establecer las sanciones correspondientes. El árbitro deberá indicar de manera visible y audible el momento de inicio y fin de la prórroga anterior.

### SEDES

- 1.- Todas las instituciones participantes deberán registrar sus canchas y facilitarlas para el desarrollo del torneo.
- 2.- La institución sede, será responsable de la organización, supervisión y éxito de la jornada rolada en sus instalaciones, proporcionando la siguiente infraestructura para el desarrollo de los juegos:
  - a) Cancha aprobada por la ODEIPLA con medidas mínimas y máximas autorizadas para la categoría (OBLIGATORIO).
  - b) Instalación de área de bancas para jugadores (OBLIGATORIO).
  - c) Instalación de área de bancas para padres de familia en el lado opuesto de las bancas de jugadores (OBLIGATORIO).
  - d) Red ajustable a la altura de las categorías de la ODEIPLA (OBLIGATORIO).
  - e) Plataforma para el árbitro principal.
  - f) Antenas para red.
  - g) Servicio de sanitarios.
  - h) Botiquín de primeros auxilios.
  - i) Termómetro para medición de temperatura (OBLIGATORIO).

#### Importante:

- 1.- A menos que sea solicitado al inicio de la temporada, por ningún motivo el árbitro principal permitirá que se coloquen personas, sillas o bancas en las cabeceras de las canchas. Tampoco permitirá a los padres de familia permanecer sentados o estar de pie junto al área de bancas de los jugadores.
  - 2.- Se deberá permitir el acceso a las instalaciones cuando menos 30 minutos antes de la hora del juego.
  - 3.- Se aplicará una multa equivalente al costo del arbitraje a las instituciones que pierdan por inasistencia o que no faciliten el acceso a las instalaciones y cancha para que el equipo visitante haga uso de esta.
  - 4.- El Coordinador Deportivo quedará suspendido para asistir a los partidos de los equipos de su institución durante el periodo en que no se liquide el monto de la multa.
  - 5.- Si el coordinador realiza la función de entrenador también estará suspendido.
  - 6.- La suspensión aplicada a los coordinadores, implicará la prohibición para permanecer a menos de 50 metros del terreno de juego o cancha durante la celebración del (los) partido (s), en que se encuentre cumpliendo la sanción y queda terminantemente prohibido, presenciar los juegos, dar indicaciones a los entrenadores y atender incidentes a distancias menores a la establecida con anterioridad.
  - 7.- Los coordinadores que contravengan la disposición establecida en el punto 6 del inciso "Sedes" causarán que el equipo de su institución pierda el partido dos set a cero con marcador de 25-0, 25-0 cada uno.
  - 8.- La sede de los partidos de las Semifinales y Finales serán aprobadas por la ODEIPLA. Lo anterior con la finalidad de garantizar que la postemporada se lleve a cabo en espacios apropiados para brindar un mayor control, seguridad, orden de las porras y equipos.
- En caso de ser aprobado por los Coordinadores Deportivos, los juegos de semifinales y finales se jugarán en el campo del equipo mejor ubicado en la tabla de posiciones, siempre y cuando haya sido registrada para sus partidos como local durante el torneo regular y cumpla estrictamente con el punto 2 de Sedes.
- 9.- Para efectos de evitar confusiones en el rol de juegos de las Semifinales, Juegos por el Tercer Lugar y Finales, se hace la aclaración de que los equipos mejor ubicados en la tabla de posiciones jugarán administrativamente como local y como tal

aparecerán en el rol de juegos, a pesar de jugar en otra institución. La sede del partido es la señalada en la parte superior derecha del rol.

Nota: No se permitirá el registro de canchas en las finales a equipos que no tienen campo y desean solicitar una para jugar como local en las finales por una mejor ubicación en la tabla que su adversario.

### JUGADORES Y ENTRENADORES

1.- Antes de iniciar el torneo todos los jugadores deberán contar con su credencial. Las credenciales deberán contar con nombre de la institución, categoría, rama, nombre del jugador, apellidos, fecha de nacimiento, CURP, fotografía (impresa desde el sistema de credencialización) nombre y firma del Coordinador Deportivo. No habrá prórroga para iniciar los juegos en el torneo sin credenciales de la ODEIPLA.

2.- Antes de iniciar el torneo, la entrega de credenciales de jugadores y entrenadores para su sellado y enmicado, se realizará el día asignado en la junta previa. El horario de atención en la oficina de la Administración de la ODEIPLA será de lunes a jueves de 16:00 a 19:30 horas.

3.- Iniciado el torneo, se podrán admitir nuevos registros de jugadores cumpliendo con los requisitos mencionados en los puntos anteriores.

4.- Ningún jugador podrá cambiarse al equipo de otra institución durante el transcurso del torneo. Pueden cambiar de equipo en su institución al finalizar el torneo en curso, entregando a la administración de la ODEIPLA la credencial del equipo del que se da de baja y solicitando la emisión de la credencial del equipo en el que participará en el siguiente torneo. En caso de cambio de institución educativa deberá adjuntar la carta de liberación de su colegio o escuela anterior, firmada por el Director.

5.- Todos los jugadores deberán ser alumnos de tiempo completo del colegio o escuela que representan.

6.- Los equipos estarán integrados por jugadores que no hayan representado a otra institución durante el ciclo escolar anterior. En caso de que algún jugador lo haya hecho, deberá presentar una carta de liberación deportiva, firmada por el director del colegio o escuela en el que previamente cursó sus estudios. En caso de que no se le otorgue la carta, el jugador deberá esperar dos ciclos escolares completos para participar en esta liga. En caso de no cumplir con lo mencionado en este punto, el equipo perderá el partido con marcador de 25-0, 25-0 cada uno todos los juegos donde participe un alumno sin carta de liberación.

7.- Ningún jugador podrá participar con dos equipos de la misma categoría en su institución.

8.- Podrán participar jugadores de la categoría inmediata inferior en la inmediata superior debidamente acreditados con su credencial de juego.

9.- No se permitirá cambiar jugadores de un equipo "A" a uno "B" o a la inversa en un mismo torneo.

10.- Un jugador de una categoría inferior puede jugar en el equipo (o en los dos si cuenta con más de un equipo registrado) de una categoría superior de su institución y campus que representa.

11.- La fecha límite para el registro de jugadores será en la última jornada del torneo.

12.- Los jugadores deberán participar por lo menos en un juego de la temporada regular para ser elegibles en la postemporada.

13.- Los Coordinadores Deportivos deberán elaborar la credencial para entrenadores y asistentes con el objetivo de acreditarlos para dirigir cualquier deporte. Los entrenadores deberán entregar la credencial al árbitro antes del inicio de cada encuentro para ser registrado en la cédula arbitral.

14.- Ningún partido será válido como oficial si el entrenador o coordinador de cualquiera de los equipos no está presente a la hora del inicio del partido CON CREDENCIAL. En el caso anterior el equipo perderá dos set a cero con marcador de 25-0, 25-0 cada uno.

Este punto no aplicará cuando el entrenador tenga otro juego EN LA MISMA SEDE y no ha terminado dicho juego a la hora del partido en la otra cancha. Árbitros y equipo adversario deberán esperarlo. Antes de iniciar el partido el árbitro deberá asegurarse que los dos entrenadores hayan entregado su credencial.

15.- Cuando a un equipo le expulsen su entrenador y no tenga registrado un asistente, otro entrenador de la misma institución (de cualquier deporte) podrá asumir la dirección técnica del equipo entregando al árbitro su credencial.

16.- Cuando un entrenador sea expulsado, el árbitro deberá notificar al entrenador y al capitán de manera clara y audible, que su equipo cuenta con 5 minutos para que se presente otro entrenador o el coordinador de su institución CON CREDENCIAL para asumir la dirección técnica del equipo. De lo contrario el equipo perderá dos set a cero con marcador de 25-0, 25-0 cada uno y el partido se dará por terminado en ese momento mediante una clara y audible señal de que el tiempo para que se presente otro entrenador concluyó.

- 17.- Sólo se permite la participación de un entrenador y un asistente debidamente acreditados antes de iniciar el partido. En caso de que el auxiliar no se encuentre desde el inicio del partido, podrá registrarse en cualquier momento del encuentro (NO SE PUEDE CAMBIAR DE ASISTENTE). En ningún caso, un padre de familia o el capitán asumirán el papel de entrenador.
- 18.- Durante el desarrollo del partido el entrenador deberá permanecer y dar indicaciones sólo en la mitad de la cancha asignada para la banca de su equipo. Las bancas de los equipos deberán estar del mismo lado con área delimitada como zona técnica, donde el entrenador y asistente puedan dar indicaciones.
- 19.- En caso de que el entrenador deba abandonar la zona técnica a causa de una lesión grave de alguno de sus jugadores, el partido deberá suspenderse si no hay algún padre de familia que pueda hacerse cargo del lesionado. El entrenador deberá notificar al árbitro que se retirará del campo para brindar la atención médica a su jugador. El árbitro se cerciorará de la lesión del jugador y que el entrenador no cuenta con apoyo para la atención del jugador. Entonces suspenderá el partido y procederá a realizar el reporte del incidente para que la Comisión Disciplinaria evalúe la reprogramación del tiempo restante de juego.
- 20.- Cuando sea aprobado por los Coordinadores Deportivos, para dirigir un equipo en la ODEIPLA los entrenadores deberán asistir al curso de certificación que la ODEIPLA convocará y que consta de alrededor de 15 horas durante viernes, sábado y domingo. Solamente los entrenadores que ingresen a la ODEIPLA después del congreso podrán dirigir a su equipo sin la certificación. Los equipos de los entrenadores que dirijan sin la certificación perderán el partido dos set a cero con marcador de 25-0, 25-0 cada uno.

DE LOS JUEGOS

- 1.- Se dará prórroga al medio tiempo del partido para entregar las credenciales del equipo y entrenador. Una vez iniciado el segundo tiempo, si no se han entregado al árbitro las credenciales personalmente por cada jugador y entrenador, el equipo perderá el partido 2-0. En cualquier caso, el partido se jugará íntegramente.
- 2.- Por ningún motivo se aceptarán acuerdos de entrenadores el día del juego para cambiar sede, cambiar reglamento de juego de la ODEIPLA o la programación de partidos.
- 3.- La solicitud de suspensión o reprogramación de partidos deberá realizarse únicamente por el coordinador mediante el sistema de “solicitud de cambios” del sitio web de la ODEIPLA. La fecha límite será los viernes antes de las 11:59 horas de la semana previa al inicio de la jornada.
- 4.- No se realizarán cambios solicitados de manera verbal, vía telefónica, WhatsApp, correo electrónico o por solicitud de los entrenadores, sólo se realizarán los cambios solicitados mediante el sistema de solicitudes de cambios del sitio web.

Ejemplo:

|   |  |  | PERIODO PARA LLEVAR A CABO LOS PARTIDOS SUSPENDIDOS DE LA JORNADA ANTERIOR  |  |            | PERIODO PARA LLEVAR A CABO LOS PARTIDOS DE LA JORNADA |   |  |
|---|--|--|---|--|------------|---|---|--|
| VIERNES   | SÁBADO   | DOMINGO  | LUNES   | MARTES   | MIÉRCOLES  | JUEVES  | VIERNES   | SÁBADO   |
| FECHA LÍMITE PARA REALIZAR CAMBIOS DE LOS PARTIDOS PROGRAMADOS EL JUEVES, VIERNES Y SÁBADO DE LA SIGUIENTE JORNADA – El sistema rechazará las solicitudes de cambio del lunes, martes, o miércoles por ser partidos correspondientes a la jornada en curso. | NO CAMBIOS<br>ADMINISTRADOR REALIZA CAMBIOS SOLICITADOS EN TIEMPO FORMA EN LA PAGINA WEB | NO CAMBIOS<br>ADMINISTRADOR REALIZA CAMBIOS SOLICITADOS EN TIEMPO FORMA EN LA PAGINA WEB | NO CAMBIOS<br>8:00 A.M. PUBLICACIÓN DEL ROL DE ESTA JORNADA CON CAMBIOS SOLICITADOS CON POSIBILIDAD DE CAMBIO POR PARTE DE LA INSTITUCIÓN QUE SOLICITÓ O LA QUE NO SOLICITÓ DICHO CAMBIO. (VER PUNTO 5) | NO CAMBIOS<br>8:00 A.M. PUBLICACIÓN DEL ROL DEFINITIVO DE ESTA JORNADA | NO CAMBIOS | NO CAMBIOS  | FECHA LÍMITE PARA REALIZAR CAMBIOS, SIGUIENTE JORNADA | NO CAMBIOS<br>ADMINISTRADOR REALIZA CAMBIOS SOLICITADOS EN TIEMPO Y FORMA EN LA PAGINA WEB |

EL PROCEDIMIENTO PARA SOLICITUDES DE CAMBIOS EN LAS FINALES SE DARÁ A CONOCER CON ANTICIPACIÓN AL INICIO DE LA POSTEMPORADA.

- 5.- Los cambios solicitados serán realizados por el administrador entre sábado y domingo. En primera instancia se programará el juego como el coordinador solicitante lo propone. Si la hora, disponibilidad de la cancha, disponibilidad de árbitros, actividad del otro equipo o entrenador no permiten realizar el cambio como el coordinador lo solicita, el administrador asignará una fecha u hora factible para la realización del encuentro considerando las variables anteriormente mencionadas. Las instituciones afiliadas aceptan que cuando se solicite un cambio en el horario de en medio de tres juegos programados en la sede o cuando por una suspensión se quede sólo un juego en la sede o cancha, la administración realice un ajuste al rol para juntar los dos juegos sin dejar espacios sin partido o sólo un partido en la sede o cancha.

El rol con los cambios solicitados será publicado el lunes a las 8:00 horas.

Cualquier cambio realizado al rol derivado de una solicitud de cambio o los ajustes realizados por la administración (para programar dos juegos de manera continua cuando hay tres juegos y se suspende el de en medio o cuando hay únicamente un partido en la sede o cancha), está sujeto a que la institución que solicitó el cambio y la que no lo solicitó, puedan jugar en la fecha y hora reprogramada. Dichas instituciones tiene como plazo el lunes hasta las 19:00 horas para refutar el cambio VÍA TELEFÓNICA (no por medio del sistema de cambios) o solicitar que el(los) juego(s) se re programe(n) sin ningún costo y mediante el acuerdo entre ambas partes. En el caso de no llegar a un acuerdo entre los coordinadores para la reprogramación del juego se publicará en la jornada de juegos pendientes.

El rol definitivo será publicado el martes a las 8:00 a.m. de la semana en que INICIA la jornada.

6.- Si alguna institución solicita suspender un partido o cambiar el horario del juego con un plazo menor al señalado en el punto anterior y la otra institución está dispuesta a jugar; ambas pagarán su arbitraje del día programado en el rol. El equipo que suspendió pagará directamente al árbitro el día del partido el arbitraje completo del juego reprogramado antes de iniciar el partido. Si el equipo obligado a pagar el arbitraje no realiza el pago tendrá como consecuencia perder el partido dos set a cero con marcador de 25-0, 25-0 cada uno. Si el árbitro inicia el juego y no cobra el arbitraje al equipo que debe pagarlo no aplica este punto y será su responsabilidad cobrar el arbitraje deslindando a la ODEIPLA de dicha responsabilidad.

Si el equipo obligado a pagar el juego pierde por default o no le paga al árbitro el monto del arbitraje se cargará a la cuenta por pagar de la institución en el torneo.

7.- Cuando se aprueba un cambio fuera de tiempo, el Administrador sólo confirmará con los coordinadores involucrados la hora y lugar del juego, y realiza el ajuste al rol sin cambiar la fecha de la última modificación.

No se considera un cambio fuera de tiempo mover un partido de sede respetando el horario. El coordinador solicitante deberá contactar al Coordinador del plantel adversario y al coordinador de árbitros para solicitar su aprobación. Posteriormente deberá notificarlo a la Administración de la ODEIPLA para que realice el protocolo correspondiente. Si el coordinador adversario o el coordinador de árbitros no otorgan su autorización el partido deberá llevarse a cabo en la sede programada.

8.- Los juegos que se suspendan en el transcurso del torneo regular deberán jugarse a la brevedad posible o por acuerdo de los coordinadores en lunes, martes o miércoles de la semana siguiente al inicio de la jornada. En caso de no existir acuerdo entre los coordinadores para su inmediata programación, se realizará en Jornada de Partidos Pendientes.

9.- **EN LA POSTEMPORADA NO SE REALIZARÁN CAMBIOS** a los días, sedes u horarios acordados en la reunión de coordinadores. En temporada regular los equipos tienen derecho a 4 (cuatro) cambios en tiempo y forma y 3 (tres) fuera de tiempo.

10.- Se podrá suspender un partido o jornada por las siguientes causas:

- a) Casos de contingencia sanitaria o inseguridad: mediante oficio firmado enviado por el director de la institución explicando la situación de contingencia que impide que su institución participe en la jornada.

Este oficio deberá enviarse digitalizado al correo electrónico: [atención@odeipla.com](mailto:atención@odeipla.com) antes de las 12:00 horas y confirmarse con la Administración de la ODEIPLA vía telefónica o WhatsApp.

- b) Si se presenta una situación de inseguridad en la zona donde se llevarán a cabo los juegos previo o durante el desarrollo de los mismos.

Si la contingencia se presenta entre las 12 del mediodía y las 4:00 p.m. el Coordinador Deportivo de la institución sede deberá notificarlo a la Administración de la ODEIPLA y al Coordinador Deportivo de la otra institución.

Si la contingencia se presenta momentos antes de iniciar o durante el desarrollo de los juegos, las actividades se suspenderán en ese momento y se procederá con la aplicación del plan de contingencia de la institución donde se encuentren. El juego será reprogramado a la brevedad posible y en caso de que se hubiera suspendido durante su desarrollo, los equipos podrán alinear el tiempo restante de juego a jugadores diferentes a los que estaban jugando en el momento de la interrupción, siempre y cuando no hayan sido expulsados por el árbitro en el partido suspendido.

En caso de mal estado de la cancha por lluvia o malas condiciones climatológicas, se podrá posponer el partido por acuerdo de las partes involucradas y el árbitro, EN EL LUGAR DEL PARTIDO por:

- a) Jugar con lluvia en canchas sin techo.
- b) Jugar con muy malas condiciones climatológicas (terregal, neblina, viento muy fuerte, etc.)
- c) Jugar en cancha sin iluminación necesaria para el desarrollo del partido

- d) Jugar en cancha exterior con 7.0 grados sobre cero o menos en todas las categorías y ramas. A partir de 7.1 grados el juego deberá realizarse.
- e) Jugar en gimnasio con 6.0 grados sobre cero o menos. A partir de 6.1 grados el juego deberá realizarse.
- f) Cuando la temperatura se encuentre a 37.0 grados sobre cero o más en cancha exterior sin techo o gimnasio que no cuente con aire acondicionado o similar. A partir de 36.9 grados el juego deberá realizarse.

Nota: La temperatura deberá ser tomada en la cancha por el Coordinador Deportivo o el responsable de la sede a la hora programada en el rol, en presencia del árbitro y entrenadores para determinar la suspensión del partido.

El coordinador responsable de la sede, será la autoridad para suspender un partido por malas condiciones climatológicas o de iluminación con el visto bueno del árbitro del partido. En caso de que el coordinador de la sede no se encuentre presente, los entrenadores acordarán la suspensión del partido solamente con el visto bueno de los coordinadores de sus colegios y el árbitro.

11.- En el caso de suspensión del juego por parte del árbitro, si el responsable de la suspensión es la porra, padres de familia, entrenadores o jugadores del equipo local, la reprogramación del set(s) restante se llevará a cabo en las instalaciones del equipo visitante.

En este caso los equipos podrán alinear a jugadores diferentes a los que estaban jugando en el momento de la interrupción, siempre y cuando no hayan sido expulsados por el árbitro en el partido suspendido.

12.- Los juegos de cada jornada se llevarán a cabo los jueves, viernes por la tarde y sábados por las mañanas.

Los horarios oficiales de juego son los siguientes:

**Jueves y Viernes** - 16:00 horas, 17:00 horas y 18:00 horas (todas las categorías). 19:00 horas (todas las categorías con excepción de la categoría Primaria Femenil).

**Sábados** - 9:00 horas, 10:00 horas, 11:00 horas, 12:00 horas y 13:00 horas (todas las categorías). 14:00 horas únicamente categoría Preparatoria Varonil y Femenil.

13.- Con previo aviso y aprobación de las instituciones involucradas, también podrá rolarse cualquier otro día de la semana.

14.- En temporada regular o finales, no se programarán o reprogramarán partidos para que el Coordinador Deportivo u otros entrenadores que no estén registrados como el entrenador responsable del equipo desde el inicio del torneo, asistan como apoyo, observadores o auxiliares, **SIN EXCEPCIÓN**.

15.- Todos los equipos deberán participar debidamente uniformados con playera, short iguales y su número en al frente (no obligatorio) y en la espalda (obligatorio) o todos con casacas o playera de entrenamiento con número en la espalda (obligatorio) y al frente (no obligatorio) (NO CINTA O MARCADOR). En caso de no cumplir con lo anterior el jugador no es elegible para participar en el juego, en caso de no tener el mínimo de jugadores elegibles para iniciar un partido el equipo perderá el partido por el marcador de dos sets a cero con un marcador de 25-0 cada uno.

El entrenador tiene los primeros cinco minutos del 1er set, para revisar los uniformes del equipo adversario y solicitarle al árbitro no permitir estar en la cancha a un jugador que no cumpla con los requisitos de este punto. Transcurrido este tiempo no será válida la solicitud o protesta. Queda prohibido intercambiarse prendas del uniforme entre los jugadores del mismo equipo o permanecer en la banca si no tiene su uniforme completo.

16.- En el caso de las sustituciones, los entrenadores antes de realizarse el cambio, podrán solicitar al árbitro que no permita el ingreso o participación a jugadores inelegibles por lo mencionado anteriormente.

17.- Una vez realizado el cambio los entrenadores tienen 3 minutos para solicitar al árbitro que no permita la participación a jugadores inelegibles por lo mencionado en este punto. Transcurrido este tiempo no será válida la solicitud o protesta.

18.- Lo anterior no es causal para perder el partido, únicamente el entrenador o capitán del equipo deberán solicitarle al árbitro que el jugador inelegible no ingrese o salga del terreno de juego. Una vez que el árbitro del partido realice una clara indicación al jugador y entrenador, en caso de que algún jugador inelegible se niegue a abandonar el terreno de juego antes de cumplirse dos minutos, el equipo afectado podrá negarse a jugar y en caso de no poder reanudar el partido, el árbitro deberá de asentar en la cédula las anomalías con respecto a la vestimenta, actitud de los jugadores inelegibles o entrenadores para establecer las sanciones correspondientes. El árbitro deberá indicar de manera visible y audible el momento de inicio y fin la prórroga anterior.

19.- En ningún caso, un padre de familia o el capitán del equipo actuarán como entrenador. Si no hay entrenador, si fue expulsado o no puede continuar dirigiendo (salvo en casos de lesión grave de un jugador) y no tiene asistente de entrenador el partido deberá ser suspendido y se dará por perdido por el marcador de dos sets a cero con un marcador de 25-0 cada uno.

- 20.- En caso de que el entrenador deba abandonar la zona técnica a causa de una lesión grave de alguno de sus jugadores, el partido deberá suspenderse si no hay algún padre de familia que pueda hacerse cargo del lesionado. El entrenador deberá notificar al árbitro que se retirará del campo para brindar atención médica a su jugador. El árbitro se cerciorará de la lesión del jugador y que el entrenador no cuenta con apoyo de otra persona para la atención del jugador, entonces suspenderá el partido y procederá a realizar el reporte del incidente para que la Comisión Disciplinaria evalúe la reprogramación del tiempo restante de juego.
- 21.- Los incidentes graves que se susciten en los partidos amistosos que se jueguen por acuerdo de los dos equipos y que sean reportados por el árbitro, serán sancionados de acuerdo a lo señalado en el tabulador de sanciones.
- 22.- Está prohibido utilizar instrumentos musicales, matracas o cualquier objeto ruidoso durante el juego.

### SISTEMA DE COMPETENCIA

- 1.- Todas las categorías jugarán bajo el formato round robin a una o dos vueltas de acuerdo al número de equipos inscritos en cada categoría. Si el número de equipos inscritos lo demanda, se jugará una vuelta (o dos) y formarán dos grupos. Cuando se formen grupos, si se jugó a dos vueltas y ambos equipos han jugado como local, el juego de la ronda de grupos se jugará en la cancha del equipo mejor ubicado en la tabla de posiciones.
- 2.- Califican directamente a finales los cuatro primeros lugares de la Tabla de Posiciones. Si se forman grupos, califican los dos primeros lugares de cada grupo. En caso de jugar un sólo torneo en el ciclo escolar, los equipos que ocupen del 5° al 8° lugar de la Tabla de Posiciones jugarán los Play off B.
- 3.- La clasificación de los equipos se hará de acuerdo a su historial de victorias y derrotas, otorgando tres (3) puntos por partido ganado, un (1) punto por partido empatado, un (1) punto al equipo ganador en tanda de tres penaltis cuando el juego terminó en empate, cero (0) puntos por partido perdido o acreditado por la institución adversaria, por incomparecencia de jugadores o entrenador, entrenador sin credencial, partido acreditado por la institución adversaria, no tener el mínimo de jugadores elegibles uniformados o por alinear sin credencial a uno o más jugadores.
- \*Si continua el empate después de tirar tres (3) penales cada equipo, se tirarán penales a muerte súbita (uno y uno), tirando jugadores que no lo hayan hecho en la serie inicial. En caso de ser necesario lo harán todos los jugadores que terminaron el partido, incluso el portero. Jugador que fue sustituido durante el tiempo normal del encuentro no puede ejecutar ninguna pena máxima en el caso mencionado.
- Jugarán las Semifinales el 1er Lugar vs el 4° Lugar y 2° Lugar vs el 3er Lugar de la Tabla de Posiciones en grupo único. Si se forman grupos los dos primeros lugares de cada grupo.
- Jugarán las Finales el ganador de la semifinal 1 vs el ganador de la semifinal 2 (por el primero y segundo lugar) y el perdedor de la semifinal 1 vs el perdedor de la semifinal 2 (por el tercer lugar).
- 4.- Se premiará únicamente a los cuatro primeros lugares de cada categoría y al Campeón del Play off B.
- 5.- Los criterios para desempatar si dos o más equipos terminan empatados después de round-robin y/o ronda de grupos serán:
- Diferencia de sets a favor menos sets en contra.
  - Diferencia de puntos a favor menos puntos en contra.
  - La competencia entre ellos mismos (head to head) con dos o más equipos empatados.
  - Si continúa el empate, se decidirá con un volado que equipo avanza.
- 6.- En caso de que algún equipo se retire de la competencia iniciado el torneo, los juegos restantes los perderá por el marcador de dos sets a cero con un marcador de 25-0 cada uno, perdiendo cualquier derecho a reclamar el reembolso de la inscripción y arbitrajes.
- 7.- Los equipos que hayan jugado con el equipo que se retiró del torneo se cambiará el resultado de su partido por 25 (veinticinco) a 0 (cero)- 25 (veinticinco) a 0 (cero).
- 8.-El equipo que pierde por default la semifinal automáticamente queda eliminado del torneo, otorgándose el tercer lugar al equipo perdedor de la otra semifinal.
- 9.- Los equipos que pierdan tres partidos por inasistencia bajo cualquier circunstancia, no serán elegibles para participar en la postemporada.

## ARTÍCULO 1 CATEGORÍAS Y LÍMITE DE EDAD

1.1 Las categorías son las siguientes:

| CATEGORÍA    | RAMA              |
|--------------|-------------------|
| Primaria     | Femenil           |
| Secundaria   | Femenil           |
| Preparatoria | Varonil y Femenil |

1.2 En todas las categorías es permitido que jueguen únicamente niños y jóvenes de la categoría inmediata inferior, con el objeto de estimular a un jugador con mayores aptitudes. Esto se hará bajo la responsabilidad del entrenador y aprobación padres del alumno.

1.3 Las instituciones que registren dos equipos en una categoría, podrán alinear en los dos equipos a un mismo jugador de una categoría inferior con su credencial.

1.4 Únicamente en las categoría Preparatoria Varonil podrán participar mujeres si así lo desea la institución.

## ARTÍCULO 2 OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS

2.1.- Es obligación de los equipos, presentarse al terreno de juego con un balón de fútbol de la medida reglamentaria para la categoría, en buenas condiciones e inflado. Si sólo un equipo presenta balón el partido se jugará íntegramente. Si el balón se extravía durante el partido o pierde las condiciones físicas para jugar con él, se otorgará el triunfo en el partido al equipo que presentó el balón. Si ningún equipo presenta balón ambos equipos perderán dos sets a cero con un marcador de 25-0 cada uno.

2.2 Si los dos equipos presentan balón en condiciones para jugar y ambos se extravían o pierden presión durante el desarrollo del partido, el juego se suspenderá y se reprogramará el tiempo restante a la brevedad posible.

2.3 Es obligación de todos los equipos que les corresponda jugar como local, tener porterías autorizadas para la categoría y redes en buen estado.

Los coordinadores deportivos deberán registrar las medidas de sus porterías antes del inicio del torneo para que se respete el uso de estas durante todo el torneo y no cambiarlas según le convenga al equipo local.

2.4 Con carácter de obligatorio el equipo local debe tener el campo pintado de acuerdo a los requerimientos necesarios como: líneas de meta, líneas de banda, línea de medio campo, áreas y punto penal.

2.5 Presentar una carta antes del inicio de la temporada en la que indique el campo(s) y donde jugará cada equipo de su institución como local, las dimensiones del mismo, porterías, tipo de superficie, día y horario en que se pueda rolar.

2.6 También es necesario hacer una relación de los equipos que representan la institución educativa, con el nombre de entrenadores para evitar que se le empalmen dos partidos a la misma hora el mismo día.

2.7 Por causas de fuerza mayor, se autoriza a los coordinadores a cambiar la cancha que aparece como la designada para jugar en el rol siempre y cuando se oriente al equipo visitante sobre dicho cambio y que la cancha esté dentro de las mismas instalaciones, haya sido registrada y aprobada para jugar en la categoría.

2.8 En caso de no contar con campo propio o no tenerlo disponible en alguna jornada, se acepta jugar en el campo y horario que la ODEIPLA designe.

## ARTÍCULO 3 MEDIDAS DEL BALÓN Y CAMPO DE JUEGO

3.1 Las canchas deberán ser evaluadas y autorizadas por la ODEIPLA, reservándose el derecho de aceptar canchas que no reúnan las condiciones básicas para la realización de los juegos correspondientes a la categoría.

3.2 Las medidas del balón serán las siguientes:

|           |                      |            |
|-----------|----------------------|------------|
| Categoría | Primaria Femenil     | Balón No.5 |
| Categoría | Secundaria Femenil   | Balón No.5 |
| Categoría | Preparatoria Femenil | Balón No.5 |
| Categoría | Preparatoria Varonil | Balón No.5 |

3.3 La elección del balón quedará a criterio del árbitro y los entrenadores o capitanes de los equipos.

- 3.4 En caso de que los dos balones presentados antes de iniciar el partido estén en buenas condiciones, se podrá jugar un set con cada uno.
- 3.5 Si sólo un equipo presenta balón en buenas condiciones el partido se jugará completo con éste, aunque el equipo adversario presente otro balón en buenas condiciones ya iniciado el juego.
- 3.6 Si el balón presentado antes del inicio del partido se extravía o pierde las condiciones físicas para jugar con él, se podrá hacer uso del balón presentado ya iniciado el partido.
- 3.7 Si el partido llega a 3 sets, éste se jugará con el balón que se jugó el primer set.

### ARTÍCULO 4 UNIFORME DE JUEGO

- 4.1 Será obligatorio que la playera tenga en la parte posterior un número que identifique al jugador del resto de los compañeros, esto es con el objeto de facilitar la labor del árbitro.
- 4.2 El uniforme se compone de lo siguiente:
- a) Playera
  - b) Short
  - c) Rodilleras
  - d) Calcetas o calcetones que cubran el tobillo
- 4.3 Todos los jugadores deberán traer las playeras con los mismos COLORES y DISEÑO de uniforme. Los shorts y medias del mismo color (sólo estas prendas pueden tener algún vivo, rayas diferentes o mínimo cambio en el tono del color predominante) y la playera debidamente fajada con número en la espalda (obligatorio) y al frente (no obligatorio).
- 4.4 Si sólo algunos jugadores tienen el uniforme completo, todo el equipo deberá participar con casacas o playera de entrenamiento con número en la espalda (obligatorio) y que no se repita (NO CINTA O MARCADOR). En caso de no cumplir con lo anterior el jugador no es elegible para participar en el juego, en caso de no tener el mínimo de jugadores elegibles para iniciar un partido el equipo perderá el partido dos sets a cero con un marcador de 25-0 cada uno.
- 4.5 Si hay dos jugadores con el mismo número participando en el partido y el árbitro no lo ha detectado, el entrenador lo reportará al árbitro el cual inmediatamente negará la participación a/o lo(s) jugador(es) en el partido por existir uno o más números repetidos entre los jugadores del equipo. El entrenador deberá indicar el jugador que permanece en la cancha y quién sale.
- 4.6 El entrenador tiene los primeros cinco minutos del 1er set, para revisar los uniformes del equipo adversario y solicitarle al árbitro no permitir estar en la cancha a un jugador que no cumpla con los requisitos de este punto. Transcurrido este tiempo no será válida la solicitud o protesta.
- 4.7 En el caso de las sustituciones, los entrenadores antes de realizarse el cambio, podrán solicitar al árbitro que no permita el ingreso o participación a jugadores inelegibles por lo mencionado en este punto.
- 4.8 Una vez realizado el cambio los entrenadores tienen 3 minutos para solicitar al árbitro que no permita la participación a jugadores inelegibles por lo mencionado en este punto. Transcurrido este tiempo no será válida la solicitud o protesta.
- 4.9 Lo anterior no es causa para perder el partido, únicamente el entrenador o capitán del equipo deberán solicitarle al árbitro que el jugador inelegible no ingrese o salga del terreno de juego.
- 4.10 Una vez que el árbitro del partido realice una clara indicación al jugador y entrenador, en caso de que algún jugador inelegible se niegue abandonar el terreno de juego antes de cumplirse dos minutos el equipo afectado podrá negarse a jugar y en caso de no poder reanudar el partido, el árbitro deberá asentar en la cédula las anomalías con respecto a la vestimenta, actitud de los jugadores inelegibles o entrenadores para establecer las sanciones correspondientes. El árbitro deberá indicar de manera visible y audible el momento de inicio y fin de la prórroga anterior.

### ARTÍCULO 5 REGLAMENTACIÓN ESPECIAL

Ninguno.

### ARTÍCULO 6 QUIÉNES ESTAN OBLIGADOS A CUMPLIR EL PRESENTE REGLAMENTO

- 6.1 Están obligados a cumplir el presente reglamento, todos los coordinadores, entrenadores, jugadores afiliados a la ODEIPLA, así como padres de familia, acompañantes o porra y árbitros.

6.2 Todos los entrenadores, coordinadores y padres de familia tienen la obligación de inculcar a los niños y jóvenes que participan en esta liga lo siguiente:

- Respeto absoluto al árbitro, quien representa la máxima autoridad dentro del campo de juego.
- Respeto a la porra del equipo adversario y al público en general.
- Respeto al entrenador y equipo adversario.
- Respetar las instalaciones de la institución educativa donde se juega el partido.

6.3 La ODEIPLA tiene como norma fundamental, educar por medio del deporte. Es por ello, que se les exige a los padres de familia, coordinadores, directores, entrenadores y público en general, guardar la compostura debida respetando al árbitro, autoridades de la liga, autoridades educativas, coordinadores, entrenadores y adversarios, brindando así un ejemplo a los niños y jóvenes.

### ARTÍCULO 7 REGLAMENTACIÓN DE LOS PARTIDOS

7.1 Un juego será válido, si reúne lo siguiente:

- a) Si asiste un árbitro designado por el coordinador de árbitros proveedor del servicio de arbitraje de la ODEIPLA.
- b) Que el árbitro llene y entregue la cédula de juego. En caso de extravío de la cédula, será válida la copia de cualquiera de los equipos.
- c) Que se efectúe en la fecha, lugar y hora en que la ODEIPLA lo role. En caso de mal estado de la cancha por lluvia o malas condiciones climatológicas, se podrá posponer el partido por acuerdo de las partes involucradas y el árbitro, EN EL LUGAR DEL PARTIDO.  
NOTA: La suspensión por mal estado de la cancha no aplica cuando el equipo local no desea que se juegue en su cancha para evitar que se dañe, por fertilización o mantenimiento.
- d) Si no se presenta el árbitro transcurridos 10 minutos del horario en que el partido estaba programado, el juego deberá jugarse de manera amistosa siempre y cuando exista acuerdo entre ambas partes y que los entrenadores realicen el arbitraje medio tiempo cada uno. El partido oficial será reprogramado a la brevedad posible.

7.2 Los equipos que inician el primer partido de la jornada en un campo, son los únicos que tendrán la tolerancia de 15 (quince) minutos. No es motivo para otorgar la prórroga cuando el entrenador no ha llegado. En el resto de los partidos que se jueguen en ese campo, no se otorgará prórroga.

7.3 Si el Coordinador Deportivo de la sede decide mover un partido programado en el rol a una cancha distinta para que se considere el primero juego de esa cancha, y así obtener la prórroga, bajo ninguna circunstancia se considerará el primer juego rolando en la cancha y por lo tanto, no se otorgará prórroga.

7.4 La prórroga no corre de manera automática en el primer partido de un campo. El único autorizado para solicitar la prórroga al árbitro es un entrenador debiendo entregar su credencial con carácter de obligatorio para que se apruebe su solicitud, de lo contrario el equipo perderá por marcador de dos sets a cero con un marcador de 25-0 cada uno. Por ningún motivo los árbitros otorgarán la prórroga a petición de padres de familia, jugadores o entrenadores sin credencial.

Jugadores al árbitro antes de que finalice la prórroga.

7.5 El equipo que está en posibilidad de ganar el partido por de fault, está obligado entregar las credenciales de sus jugadores al árbitro antes de que finalice la prórroga.

7.6 El equipo que no tenga dentro de la cancha 5 (cinco) jugadores antes que finalicen los 15 (quince) minutos de prórroga, perderá el partido por default.

7.7 Ningún equipo podrá iniciar un partido con 4 (cuatro) jugadores, si al principio del juego uno o los dos equipos no tienen completo el número de 6 (seis) jugadores podrán completarse durante el desarrollo del partido.

7.8 En caso de que uno de los dos equipos no esté completo y el árbitro expulse a un jugador, si el equipo por esta situación se queda con 4 (cuatro) o menos jugadores se terminará el partido y el resultado será el siguiente:

- a) Si el juego está empatado, ganará el equipo que estaba completo por dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.
- b) Si el marcador era a favor del equipo que tiene menos de cinco (5) jugadores, se terminará el juego con el resultado del caso anterior.
- c) Si el marcador es favorable al equipo que no provoca la terminación, el resultado queda como indica la cédula hasta el momento de la expulsión.

7.9 En el caso de que los dos equipos no se completen con el mínimo de jugadores para iniciar el partido, ambos perderán el partido por dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.

d) Si no se presenta el entrenador del equipo con credencial a la hora señalada para el inicio partido el equipo perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.

7.10 Si no se presenta el entrenador con credencial a la hora señalada para el inicio del partido el equipo perderá por marcador de dos sets a cero con un marcador de 25-0 cada uno.

7.11 Cuando se detecte que el coordinador registró a jugadores con la CURP que no corresponde a los nombres de los alumnos de manera premeditada será sancionado con 5 semanas de suspensión. No aplica para los entrenadores.

7.12 Cuando se cometa un error involuntario al elaborar una credencial y un jugador participó en la categoría que no le corresponde, no se aplicará sanción al coordinador.

### ARTÍCULO 8 LAS INTERRUPCIONES DE LOS PARTIDOS

8.1 Un entrenador puede solicitarle al árbitro que suspenda momentáneamente el partido, siempre y cuando el balón no esté en juego, cuando ocurra lo siguiente:

- Cuando un jugador esté lesionado
- Cuando el equipo contrario esté jugando con más de seis (6) jugadores
- Cuando se esté jugando con un balón de diferente medida al autorizada para la categoría.
- Cuando el balón no se encuentre en buenas condiciones para jugar.
- Cuando se encuentre en el terreno de juego un jugador inelegible (Ver el punto de uniformes de juego).
- Cuando jugadores, entrenadores, padres de familia, acompañantes o integrantes de las porras no acaten las disposiciones que señala el reglamento.

8.2 La solicitud al árbitro deberá ser siempre de manera educada por parte del entrenador, capitán o supervisor de la sede.

8.3 La suspensión definitiva de un partido por parte del árbitro, deberá utilizarse sólo como el último recurso para solucionar o evitar un problema mayor, antes de esto con carácter de obligatorio, deberá recurrir a los entrenadores y capitanes para frenar el problema mediante el diálogo y advertir sobre la posible suspensión.

Si suspende el partido, el árbitro tiene la obligación de permanecer en el terreno de juego un máximo de 3 minutos para dar oportunidad a que se solucione el problema. Posterior a dicha prórroga, el partido quedará oficialmente suspendido y podrá retirarse del terreno de juego.

8.4 En caso de que el árbitro se vea en la necesidad de suspender o interrumpir el desarrollo de un encuentro por falta de garantías o porque los padres de familia, porra, entrenadores o jugadores no acaten sus decisiones al desempeñar su trabajo, la ODEIPLA sancionará de acuerdo al tabulador de sanciones o con fundamento en el artículo correspondiente de este reglamento.

8.5 Si la falta o situación no está establecida en el reglamento o tabulador de sanciones, la Comisión Disciplinaria establecerá la sanción de acuerdo a la gravedad de la falta o hecho suscitado.

8.6 En caso de que un partido sea suspendido por el árbitro o por malas condiciones climatológicas (lluvia, viento, terreal, etc.), dicho partido deberá reiniciarse posteriormente, considerando el marcador vigente, como el tiempo faltante para su terminación.

8.7 Si el responsable de la suspensión es la porra, padres de familia, entrenadores o jugadores del equipo local o falta administrativa de la institución sede (falta de luz en el la cancha o falta de condiciones para desarrollarse el encuentro), la reprogramación del tiempo restante de juego se llevará a cabo en las instalaciones del equipo visitante. NOTA: Por error en la programación por parte de la Administración de la ODEIPLA (rolar en cancha sin luz), la reprogramación del tiempo restante de juego se llevará a cabo en las mismas instalaciones donde fue programado originalmente.

En este caso los equipos podrán alinear a jugadores diferentes a los que estaban jugando en el momento de la interrupción, siempre y cuando no hayan sido expulsados por el árbitro en el partido suspendido.

8.8 Cualquier otro caso que se presente y que no sea suspensión por falta de garantías, no acatar las decisiones del árbitro para la continuación del juego o por malas condiciones climatológicas, será la Comisión Disciplinaria de la ODEIPLA quien determine la reanudación o no del partido.

## ARTÍCULO 9 FECHA LÍMITE DE REGISTRO DE JUGADORES

9.1 La fecha límite para el registro de jugadores será la última jornada del torneo. Los jugadores deberán participar por lo menos en un juego de la temporada regular para ser elegibles para participar en la posttemporada.

9.2 Un jugador que ya se registró en un equipo no podrá cambiarse a otro durante el torneo que esté vigente en ese momento.

9.3 Por ningún motivo se realizarán altas extemporáneas con el propósito de respetar los lineamientos centrales de la ODEIPLA y evitar el manejo de circunstancias que pudieran beneficiar a algún equipo.

9.4 Para que un jugador pueda participar en los juegos de posttemporada deberá ser debidamente registrado en la ODEIPLA en los periodos establecidos.

NOTA: Si se llevan a cabo dos torneos en el ciclo escolar, sólo se podrán registrar equipos como invitados una vez iniciada la Jornada 4.

Si se lleva a cabo únicamente un torneo en el ciclo escolar, sólo se podrán registrar equipos como invitados una vez iniciada la Jornada 8.

## ARTÍCULO 10 ÁRBITROS Y CÉDULAS DE LOS PARTIDOS

10.1 Los árbitros son la autoridad máxima dentro del terreno de juego. En consecuencia los jugadores, entrenadores, coordinadores, directivos, padres de familia y porra; acatarán sus decisiones sin protestar. En todo momento deberán ser respetados en el ejercicio de sus funciones.

10.2 Es obligación de los árbitros presentarse con uniforme reglamentario, con la cédula oficial de la ODEIPLA y llegar por lo menos 10 (diez) minutos antes de la hora del inicio del partido, con la finalidad de que no retrasen el inicio del juego.

10.3 Los árbitros permitirán que el entrenador o coordinador revisen las credenciales o jugadores del equipo adversario para detectar o comprobar que no exista ninguna anomalía, esto se hará al medio tiempo o al final del partido. Si es necesario llamar a un jugador para comprobar su elegibilidad, el encargado de interrogarlo será el árbitro, en caso de protesta o existir una presunta suplantación, el árbitro verificará que no se retire el jugador protestado.

10.4 Cuando un coordinador o entrenador tenga la sospecha de que uno o varios jugadores no estén registrados con el equipo, el entrenador esté mezclando jugadores de dos equipos de su institución de la misma categoría o se sospeche que existe una suplantación, etc., los árbitros deberán escribir en la cédula lo siguiente al final del partido:

- a) Nombre de jugador o jugadores
- b) Firma del jugador o jugadores
- c) Certificar que en su presencia fue tomado el nombre y firma del o de los jugadores.

10.5 Si él o los jugadores se niegan a dar su nombre o a escribir su nombre en la cédula, este hecho deberá ser reportado por el árbitro en la cédula.

10.6 Es obligación de los árbitros conocer íntegramente éste reglamento para poder proporcionar el servicio de arbitraje en la ODEIPLA.

10.7 Al ser la autoridad máxima dentro del terreno de juego, los árbitros deberán presentar siempre un comportamiento respetuoso, justo, equitativo y centrado en el juego.

10.8 Es obligación de los árbitros el procurar el mejor desarrollo del partido, aplicando el reglamento sin preferencias ni predisposición.

10.9 Es obligación de los árbitros redactar la cédula de juego y entregar copia del documento a ambos equipos, de acuerdo a los lineamientos establecidos por este reglamento y sólo con base a la verdad.

10.10 Solamente los entrenadores podrán firmar la cédula del partido.

10.11 Si el árbitro tiene un partido enseguida del finalizado y por esta razón u otra extenderá posteriormente su informe en el apartado de incidentes, deberá informarlo a los entrenadores al momento de que firmen la cédula y asentarla en la misma. En el caso anterior, al recibir la Administración el reporte con la extensión arbitral se enviará inmediatamente a los coordinadores deportivos de las instituciones involucradas vía correo electrónico.

10.12 Todo aquel árbitro que incurra en:

- Incumplimiento (no presentarse a arbitrar) sin causa justificada.
- Redacción con datos incorrectos de categoría, equipos, fecha, jugadores, entrenadores o resultado.
- Falsificación de hechos.
- Insultos e injurias.

- Provocar a entrenadores, jugadores o padres de familia.
- Falta de uniforme.
- Arreglo de resultados.
- Redacción incompleta de incidentes.
- No asentar que se hará una extensión del reporte arbitral.
- Desconocimiento del reglamento.
- Escribir en la cédula protestas de los padres de familia.
- No reportar jugadores o entrenadores expulsados.
- Permitir dirigir sin credencial al entrenador.

Será sancionado de forma estricta por la ODEIPLA.

10.13 Los árbitros NO recogerán credenciales de jugadores o entrenadores expulsados.

10.14 Los árbitros serán los únicos que a su criterio y estando dentro de la cancha, determinen si está o no en condiciones de que se realice el partido.

10.15 Los juegos en que no se presente el árbitro al partido serán cobrados al coordinador de los árbitros contratado por la ODEIPPLA, de acuerdo al costo establecido para la categoría.

10.16 Los partidos en que no se presente el árbitro serán reprogramados por la ODEIPPLA y el servicio de arbitraje de dichos partidos será proporcionado sin costo por parte del grupo de árbitros contratado por la ODEIPPLA.

10.17. Los árbitros tendrán una tolerancia de 10 (diez) minutos, los equipos tendrán la obligación de esperar ese tiempo, en caso de que el árbitro no se presente, la liga rolará el partido lo más pronto posible. En caso de controversia deberán marcar al 030 para verificar la hora exacta y saber el tiempo de tolerancia que tiene el árbitro del encuentro en relación con la hora programada del partido (se deberá verificar en el momento con el árbitro y no pasados varios minutos), pasados los 10 (diez) minutos, los entrenadores tendrán la facultad de decidir si juegan o no el partido.

10.18 Se multará con \$25.00 al árbitro que no use la cédula oficial de la ODEIPLA.

10.19 Se multará con \$25.00 al árbitro que redacte mal o tenga errores en la cédula (equipos, categoría, rama, fecha, resultado, etc.).

10.20 Se otorgará un apoyo de \$100.00 cuando se suspendan los juegos por malas condiciones climatológicas.

10.21 Cuando se dé un partido por default por no contar con el mínimo de jugadores para iniciar el partido, por la falta de uniformes de algunos jugadores, credenciales, por retraso del equipo o entrenador, una vez transcurrida la prórroga y con la cédula cerrada y firmada por los entrenadores, los árbitros deberán otorgar el servicio de arbitraje con carácter de obligatorio si los dos equipos desean jugar. Para ello cumplida la prórroga, deberán haber elaborado en primer término el trámite de registro de jugadores con credencial, cerrar la cédula y registro de incidentes, posteriormente llamará a los entrenadores para informar el tiempo que se jugará considerando que el juego hubiera iniciado de manera puntual. El árbitro deberá exigir un excelente comportamiento de entrenadores, jugadores y padres de familia para otorgar este servicio.

10.22 Los árbitros que no cumplan con el punto 10.21 serán suspendidos dos jornadas.

### ARTÍCULO 11 REGLAMENTACIÓN DE LOS EQUIPOS

11.1- Queda terminantemente prohibido que un jugador participe con dos equipos de su misma categoría, aunque sea de la misma institución.

11.2 El entrenador que permita alinear a un jugador que no esté registrado en el equipo o institución educativa, no haya nacido en los años correspondientes a la categoría, que pertenezca a un equipo de la misma categoría en la misma institución o que suplante la identidad de un jugador alineándolo con la credencial de otro, será expulsado de la ODEIPLA durante un año.

11.3 Los refuerzos de categorías inferiores deberán presentar la credencial de su equipo en la categoría superior que participen.

### ARTÍCULO 12 REGLAMENTACIÓN DE LAS PORRAS

12.1 En caso de que un miembro de la porra o porra en general sean reportados por el árbitro por conducta antideportiva, insultos, invasión de cancha, etc., el equipo puede ser sancionado de acuerdo a la gravedad del caso, además el campo será vetado si el reporte del árbitro contiene los argumentos necesarios para hacerlo.

12.2 A todos los padres de familia que integren la porra, se les exigirá un comportamiento ejemplar, ordenado y disciplinado, pues es su obligación predicar con el ejemplo.

12.3 Las porras deberán estar por lo menos a dos (2) metros de distancia de las líneas laterales y ubicarse preferentemente del lado contrario a la de los equipos y donde no obstruyan el desempeño de los entrenadores.

12.4 Queda estrictamente prohibido estar detrás de las cabeceras de la cancha, salvo en el caso de que existan graderías ubicadas atrás de la cancha. De no ser así se dejará el espacio libre en las cabeceras de la cancha.

12.5 Por ningún motivo los integrantes de la porra o padres de familia podrán ingresar al terreno a hacer reclamaciones o a dialogar con el árbitro, entrenadores o jugadores.

12.6 Esta estrictamente prohibido a los integrantes de la porra o padres de familia acercarse al árbitro para hacer reclamaciones o pedir explicaciones.

12.7 Para que un padre de familia pueda ingresar al terreno de juego a atender a un jugador lesionado o verificar la gravedad de la lesión de un jugador, esté deberá solicitar la autorización del árbitro, de lo contrario será sancionado.

El árbitro deberá emplear un amplio criterio para sancionar a un padre de familia que ingresa a la cancha por la preocupación de ver a su hijo lesionado.

### ARTÍCULO 13 PROTESTAS DE LOS EQUIPOS

13.1 Las alternativas para que un equipo presente una protesta son las siguientes:

a) Al finalizar el partido solicitar al árbitro que asiente en la cédula de juego la protesta a realizar. El árbitro tiene la obligación de redactar con detalles en la cédula la protesta o incidente suscitado.

b) Entregar la protesta por escrito al árbitro para que se adjunte con la cédula al finalizar el juego.

c) Posterior a la fecha en que se realizó el partido, presentar protesta por escrito en las oficinas de la ODEIPLA o mediante su envío al correo electrónico: [atencion@odeipla.com](mailto:atencion@odeipla.com) dentro de las 72 horas hábiles posteriores al juego.

13.2 Las suplantaciones, cachirules, alineación de jugadores suspendidos o inelegibles, presencia de padres de familia suspendidos en las instalaciones, mezcla de jugadores de dos equipos que pertenecen a una misma institución, son situaciones que se pueden protestar y revisar en cualquier momento. Para estos supuestos no existe ningún plazo para su investigación, detección o solicitud de revisión.

13.3 Si alguna institución desea apelar la sanción impuesta a un equipo, jugador, entrenador, coordinador, padre de familia o integrante de la porra (establecida por la ODEIPLA de acuerdo al reporte de la cédula arbitral), deberá solicitar la revisión del caso por parte de la Comisión Disciplinaria mediante el depósito de una fianza de \$500.00, además de enviar una carta con el contenido claro y concreto de los argumentos tendientes a acreditar su dicho, así como los fundamentos en los que basa su criterio. En caso de que la Comisión Disciplinaria otorgue la razón en la apelación, se reembolsará la fianza al colegio que la pagó. En caso de que la resolución no sea favorable al colegio se pierde la fianza. Si el colegio no de acuerdo con la resolución de la Comisión Disciplinaria, puede solicitar la revisión del caso por parte una Comisión de Directores Generales de Colegios Unidos, quienes ratificarán o anularán la sanción como instancia final.

### ARTÍCULO 14 COMISIÓN DISCIPLINARIA

14.1 En primera instancia, esta comisión estará integrada por tres Coordinadores Deportivos de instituciones afiliadas a Colegios Unidos y que cuenten con la aprobación del Consejo de Administración de la ODEIPLA.

14.2 En caso de que alguno no pueda asistir o su institución se encuentre involucrada en el asunto a revisar, se incorporará un Coordinador Deportivo de instituciones afiliadas a Colegios Unidos y que cuenten con la aprobación del Representante Legal de la ODEIPLA.

14.3 Únicamente para otorgar un voto de calidad o en casos que lo requiera la Comisión Disciplinaria, se incorporará a la comisión el Representante Legal de la ODEIPLA.

14.4 En casos que lo justifique podrá integrarse también un coordinador o especialista en la disciplina deportiva de cualquier institución afiliada a la ODEIPLA y Colegios Unidos.

14.5 Su función será:

a) Analizar las protestas, apelaciones, incidentes y castigos en que incurran los entrenadores, coordinadores, padres de familia, la porra, jugadores y árbitros.

b) Dictaminar sanciones en incidentes que no se encuentren establecidos claramente en el reglamento.

- c) Realizar una minuciosa investigación cuando los hechos asentados en la cédula se presten a confusión o duda, con el propósito de sancionar a los individuos infractores o quienes hayan incurrido en falsedad de testimonio al narrar los hechos.
- d) Revisar las cedulas de juego, registros y credenciales de los equipos participantes, así como llevar a cabo las investigaciones necesarias para establecer la verdad en cuanto a la identificación y edad de los jugadores, recurriendo a las instancias necesarias (plantel educativo, acta de nacimiento, CURP, escuela, registro civil, familia y antecedentes).
- 14.6 Se basarán para dicho efecto, en la cédula arbitral, ampliación de reportes arbitrales, en las protestas de los equipos, así como de testimonios fidedignos.
- 14.7 Para que la comisión pueda dictaminar una sanción se debe contar con la presencia de por lo menos dos de los tres integrantes. Si no se cuenta con quórum a la hora de la reunión, se dará una prórroga de 30 minutos.
- 14.8 En caso de no existir el quórum requerido en la primera convocatoria, se hará una segunda convocatoria en ese momento y se considerará legalmente instalada con cualquiera que sea el número de integrantes de la Comisión Disciplinaria reunidos.

### TABULADOR DE SANCIONES

#### ARTÍCULO 15 FALTAS DE JUGADORES EN UN PARTIDO

15.1 Son faltas de jugadores que ameritan amonestación antes, durante y/o después del partido, las que a continuación se mencionan:

- b) No acatar las disposiciones del árbitro.
- c) Amenazar, burlarse, provocar con palabras, acciones o gestos a un jugador adversario, a sus propios compañeros, padres de familia, porra o a los integrantes de los cuerpos técnicos.
- d) Simular una lesión o una falta.
- e) Protestar las decisiones del árbitro en forma ostensible y burlesca, con palabras, acciones o gestos.
- f) Ser culpable de juego brusco.
- g) Quitarse la camiseta al celebrar.
- h) Ser culpable de conducta antideportiva.
- i) Infringir persistentemente las reglas de juego.
- j) No respetar la distancia reglamentaria.
- k) Entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- l) Abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro.
- n) El jugador que se quite la camiseta al celebrar o se cubra la cabeza o cara con una máscara o artículo similar, será amonestado por conducta antideportiva.

15.2 El jugador que durante el mismo partido acumule dos amonestaciones debido a las faltas establecidas en la fracción uno de este artículo, será expulsado del partido más 1 partido de suspensión.

#### ARTÍCULO 16 EXPULSIÓN DEL PARTIDO

Se consideran faltas que ameritan la expulsión del partido las que a continuación se mencionan:

- J1- Intentar agredir a jugadores contrarios o a sus propios compañeros lanzando golpe sin hacer contacto.  
2 partido de suspensión.
- J2- Dirigirse al árbitro en forma irrespetuosa, antes, durante y/o después del partido.  
1 partido de suspensión
- J6- Hacer constantes reclamaciones al árbitro.  
1 partido de suspensión
- J4- Arrojar el balón en forma violenta, golpeando a un adversario o a un compañero, cuando el balón no esté en juego.  
1 partido de suspensión
- J5- Fingir agresiones por parte del público.  
1 partido de suspensión
- J6- Hacer señas o adoptar actitudes que impliquen un comportamiento obsceno e injurioso ante el público, porra, entrenadores, adversarios o compañeros.  
1 partido de suspensión
- J7- Festejar los puntos con actitudes groseras como ademanes o burlas, o francamente antideportivas.  
1 partido de suspensión.

## ARTÍCULO 17 OTRAS FALTAS

También son faltas que ameritan sanción, antes, durante y después del partido, las que a continuación se mencionan:

J8- Por agredir al árbitro. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un golpe.

1 año de suspensión.

J9- Por empujar al árbitro. Por empujar se entiende la acción o hecho intencional de realizar contacto físico con el árbitro con cualquier parte del cuerpo.

8 partidos de suspensión.

J10- Participar activamente en una riña en cancha, accesos, pasillos o afuera de las instalaciones, debiéndose identificar plenamente a los rijosos, por medio de nombre o número de camiseta.

6 partidos de suspensión.

J11- Escupir a un contrario o a un compañero.

6 partidos de suspensión.

J12- Agredir a un contrario en la cancha, accesos, pasillos o afuera de las instalaciones. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un golpe.

3 partidos de suspensión.

J13- Empujar a un contrario en la cancha, accesos, pasillos o afuera de las instalaciones. Por empujar se entiende la acción o hecho intencional de realizar contacto físico con el adversario con cualquier parte del cuerpo.

2 partidos de suspensión.

J14- Entrar al terreno de juego para intentar agredir o insultar a jugadores.

2 partidos de suspensión.

J15- Insultar soezmente al árbitro del partido.

2 partidos de suspensión.

J16- Amenazar al árbitro del partido en cancha, accesos, pasillos o afuera de las instalaciones, antes, durante o después de efectuado el encuentro.

2 partidos de suspensión.

J17- Intentar agredir o insultar al entrenador o auxiliar del equipo contrario, en cancha, accesos, pasillos o afuera de las instalaciones.

2 partidos de suspensión.

J18- Interrumpir un encuentro a través de cualquier medio, incluso si ha sido expulsado del terreno de juego.

2 partidos de suspensión.

J19- Faltar al respeto al árbitro del partido.

1 partido de suspensión.

J20- Faltar al respeto, intentar agredir o insultar, a padres de familia o público asistente.

1 partido de suspensión.

J21- Contestar una agresión de un contrario en la cancha, accesos, pasillos o afuera de las instalaciones.

1 partido de suspensión.

J22- Hacer gestos o señas que afecten la honorabilidad de los afiliados a la ODEIPLA

1 partido de suspensión.

J23- Insultar a un compañero o contrario.

1 partido de suspensión.

J24 Conducta antideportiva.

1 partido de suspensión.

J25- Desaprobar las decisiones del árbitro.

1 partido de suspensión.

J26- Proferir palabras obscenas.

1 partido de suspensión.

J27- Amenazar a jugadores, entrenadores, padres de familia o público asistente en cancha, accesos, pasillos o afuera de las instalaciones, antes, durante o después de efectuado el encuentro.

1 partido de suspensión

J28- Por hacer gestos o señas obscenas al árbitro.

1 jornada de suspensión.

Para determinar la sanción por riña, la Comisión Disciplinaria, observará que la contienda se haya llevado a cabo entre tres o más jugadores, y/o entrenadores de cada equipo, y que el intercambio de golpes o patadas u otros análogos, haya sucedido al mismo tiempo, todos contra todos.

No será sancionado quien se limite a repeler un ataque o separar a los que participen en la pelea, sin golpear o agredir a alguno de ellos.

Cuando un jugador al saberse expulsado del encuentro, agrede a otro jugador o miembro del equipo contrario será sancionado con seis (6) partidos de suspensión.

### ARTÍCULO 18 CUMPLIMIENTO DE SANCIONES DE LOS JUGADORES

18.1 La expulsión de un jugador aplicada por el árbitro del partido, no implica la prohibición a dicho jugador, de permanecer en la banca de su equipo.

18.2 Las suspensiones aplicadas a los jugadores, no implicarán la prohibición para estar presente durante la celebración del (los) partido (s), en que se encuentre cumpliendo la sanción.

18.3 Los jugadores que tengan una suspensión quedan también inhabilitados para participar en otras categorías y deportes de la ODEIPLA durante la misma cantidad de **PARTIDOS** suspendidos (OJO, NO JORNADAS).

18.4 A los jugadores que sean alineados en un partido estando suspendidos, se les impondrá una sanción consistente en un partido más de suspensión y no se descontará el partido en que alineó de los juegos de suspensión.

18.5 Todas las sanciones son ACUMULABLES.

18.6 Todas las sanciones que no se cumplan antes de finalizar un torneo deberán cumplirse en el siguiente torneo.

18.7 **Un jugador que ha sido expulsado debe cumplir por lo menos un partido de suspensión posterior al partido en que fue expulsado aún y cuando el reporte de suspensión no haya sido publicado.**

18.8 Un jugador que ha sido expulsado puede jugar el resto de la jornada si tiene otro(s) partido(s) en la misma jornada en que fue expulsado y deberá cumplir por lo menos un partido de suspensión en la jornada o semana posterior al partido en que fue expulsado aún y cuando el reporte de suspensión no haya sido publicado.

18.8- La Comisión Disciplinaria sancionará los casos de reincidencia con el doble de la suspensión que señale el tabulador como mínimo. Lo anterior, en aquellos casos que la conducta de los jugadores que lo amerite.

NOTA: Una vez recibida la cédula por parte del proveedor del servicio de arbitraje, los reportes de suspensión por expulsión serán publicados a la brevedad posible en la sección de avisos del sitio web de ODEIPLA.

### ARTÍCULO 19 FALTAS COMETIDAS POR LOS ENTRENADORES

19.1 Uno de los aspectos que se sancionarán con mayor dureza, serán las faltas cometidas por los entrenadores, ya que su obligación principal es la de inculcar en los niños y jóvenes el espíritu deportivo del juego limpio, no hacer trampas y el respeto a la autoridad que representa el árbitro, cuyas decisiones son inapelables.

19.2 Incurren en faltas los entrenadores o auxiliares por:

E1- No acatar diligentemente las disposiciones del árbitro.

1 partido de suspensión

E2- Ordenar a los jugadores que no acaten con diligencia las órdenes del árbitro.

1 partido de suspensión

E3- Retardar en cualquier forma el inicio o reanudación del juego.

1 partido de suspensión

E4- Protestar las decisiones del árbitro.

1 partido de suspensión

E5- Dirigir a su equipo fuera del área autorizada (área técnica autorizada).

1 partido de suspensión

E6- Ordenar a los jugadores abandonar el terreno de juego antes de terminar el partido, sin justificación con base en este reglamento, por estar perdiendo por goleada, por cansancio de los jugadores, etcétera (con excepción de los jugadores expulsados o sustituidos).

1 partido de suspensión

E7- Ordenar al auxiliar técnico o jugadores suplentes ingresar al campo de juego con el propósito de hacer tiempo en forma deliberada.

1 partido de suspensión

## ARTÍCULO 20 FALTAS GRAVES DE LOS ENTRENADORES

20.1 La ODEIPLA expulsará por un año a todo entrenador responsable de permitir alinear a un jugador que no esté inscrito en la institución educativa, no haya nacido en los años correspondientes a la categoría, que suplante la identidad de un jugador alineándolo con la credencial de otro o que pertenezca a un equipo de la misma categoría en la misma institución.

20.2 Se expulsará por un año a todo entrenador o coordinador que suplante, altere o modifique en el formato, el sello, rúbrica, acta de nacimiento, credenciales o contenido de cualquier documento adherido a la ODEIPLA.

20.3 Incurrir en faltas graves los entrenadores o auxiliares técnicos que cometan las siguientes infracciones:

E8- Por agredir al árbitro. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un empujón o golpe.

1 año de suspensión.

E9- Agredir empujando o golpeando a un Coordinador Deportivo o supervisor de la sede dentro de la cancha o terreno de juego o pasillos, o accesos o fuera de las instalaciones, etc. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un empujón o golpe.

1 año de suspensión.

E10- Agredir en cualquier forma a jugadores o entrenador o auxiliar del equipo contrario, o a los de su propio equipo. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un empujón o golpe.

1 año de suspensión.

E11- Escupir a jugadores, entrenadores, árbitros o padres de familia.

6 meses de suspensión.

E12- Por intento de agresión al árbitro o reincidir fuera de la cancha.

6 partidos de suspensión.

E13- Repeler la agresión de la porra, padres de familia, jugadores, entrenador o auxiliar del equipo contrario utilizando mano, pie, rodilla, codos y/o cabeza.

6 partidos de suspensión.

E14- Amenazar al árbitro del partido en cancha, accesos, pasillos o fuera de las instalaciones, antes, durante y/o después de efectuado el encuentro.

3 partidos de suspensión.

E15- Faltar al respeto o insultar a las autoridades de la ODEIPLA o Directivos de los colegios afiliados.

3 partidos de suspensión.

E16- Insultar soezmente al árbitro del partido.

2 partidos de suspensión.

E17- Fingir agresiones de parte de jugadores, padres de familia o porra.

2 partidos de suspensión.

E18- Hacer señas, gestos o actitudes que impliquen un comportamiento obsceno e injurioso para padres de familia, porras, jugadores e integrantes de los cuerpos técnicos.

2 partidos de suspensión.

E19- Incitar a los padres de familia o porra en contra del árbitro del partido.

2 partidos de suspensión.

E20- Ordenar intentar agredir o provocar en cualquier forma a jugadores de su mismo equipo o a jugadores del equipo contrario, así como a su entrenador.

2 partidos de suspensión.

E21- Interrumpir un encuentro a través de cualquier medio, incluso si ha sido expulsado

2 partidos de suspensión.

E22- Faltar al respeto, intentar agredir o insultar, a padres de familia o público asistente.

2 partidos de suspensión.

- E23- Insultar al coordinador, entrenador (o asistente) del equipo adversario.  
2 partidos de suspensión.
- E24- Faltar al respeto o hacer comentarios que afecten la honorabilidad de las autoridades de la ODEIPLA o Directivos de los colegios afiliados.  
2 partidos de suspensión.
- E25- Alinear a un jugador suspendido  
2 partidos de suspensión.
- E26- Tener actitudes, hacer gestos o señas que afecten la honorabilidad de los afiliados a la ODEIPLA  
1 partido de suspensión.
- E27- Faltar al respeto al árbitro.  
1 partido de suspensión.
- E28- Desaprobar las decisiones del árbitro.  
1 partido de suspensión.
- E29- Ingresar al terreno de juego sin la autorización del árbitro (no aplicará cuando si ingreso sea con motivo de contribuir a solucionar un problema grave como peleas o para calmar a entrenadores jugadores o padres de familia).  
1 partido de suspensión.
- E30- No permanecer en su área técnica.  
1 partido de suspensión.
- E31- Proferir palabras obscenas.  
1 partido de suspensión.
- E32- Insultar a un jugador de su equipo o contrario.  
1 partido de suspensión.
- E33- Conducta antideportiva.  
1 partido de suspensión.
- E34- Faltar al respeto al coordinador, entrenador (o asistente) del equipo adversario.  
1 partido de suspensión.
- E35- Amenazar a jugadores, entrenadores, padres de familia o público asistente en cancha, accesos, pasillos o afuera de las instalaciones, antes, durante o después de efectuado el encuentro.  
1 partido de suspensión
- E36- Por alinear un jugador sin carta de liberación cuando ha sido reclamado por la institución de procedencia.  
1 partido de suspensión
- E37- Por ordenar a su equipo abandonar la cancha y negarse a jugar debido a la inconformidad con del árbitro(s).  
1 partido de suspensión
- E38- Por hacer gestos o señas obscenas al árbitro.  
1 jornada de suspensión.
- E39- Por alinear un jugador sin credencial  
1 jornada de suspensión con el equipo y categoría donde juega el alumno sin credencial.

### ARTÍCULO 21 CUMPLIMIENTO DE LAS SANCIONES DE LOS ENTRENADORES

- 21.1 La expulsión de un entrenador o auxiliar aplicada por el árbitro del partido, implica la prohibición a dicho entrenador, de permanecer a menos de 50 metros del terreno de juego o cancha.
- 21.2 Si el entrenador es expulsado durante el transcurso del partido y no cuenta con auxiliar, se otorgará una prórroga de 5 minutos para que se presente el coordinador o un entrenador de la misma institución CON CREDENCIAL de la ODEIPLA, no importa que sea de otro deporte. Una vez transcurrida la prórroga si no se presenta el coordinador o entrenador de la institución se dará por terminado el partido. Por ningún motivo o bajo ninguna circunstancia el árbitro permitirá dirigir a padres de familia o un entrenador sin credencial de ODEIPLA.
- 21.3 Las suspensiones aplicadas a los entrenadores, implicarán la prohibición para permanecer a menos de 50 metros del terreno de juego o cancha durante la celebración del (los) partido (s), en que se encuentre cumpliendo la sanción y queda terminantemente prohibido dar instrucciones desde la reja o exterior de los planteles o canchas deportivas.

21.4 A los entrenadores que contravengan la disposición establecida en el párrafo anterior, se les impondrá una sanción consistente en un partido más de suspensión y no se descontará el partido al que asistió estando suspendido. Para aplicar esta sanción se basará tanto en el reporte del árbitro del partido, como en el del Coordinador Deportivo o supervisor de la sede o testigos, debiendo realizar para tal efecto, la investigación correspondiente.

21.5 Un entrenador suspendido puede permanecer a una distancia menor a 50 metros de terreno de juego si se encuentra trabajando con otro equipo o como paso temporal dentro de las instalaciones en donde trabaja. Por ningún motivo podrá permanecer como espectador dentro de las instalaciones o dar instrucciones a jugadores.

21.6 Los entrenadores que tengan una suspensión quedan también inhabilitados para dirigir en otros equipos o categorías y deportes de la ODEIPLA durante la misma cantidad de **PARTIDOS** suspendidos (OJO, NO JORNADAS).

21.7 Todas las sanciones son ACUMULABLES.

21.8 Todas las sanciones que no se cumplan antes de finalizar un torneo deberán cumplirse en el siguiente torneo.

21.9 Un entrenador que ha sido expulsado puede dirigir el resto de la jornada en que fue expulsado y **deberá cumplir por lo menos un partido de suspensión en la jornada o semana posterior al partido en que fue expulsado aún y cuando el reporte de suspensión no haya sido publicado.**

18.8- La Comisión Disciplinaria sancionará los casos de reincidencia con el doble de la suspensión que señale el tabulador. Lo anterior, en aquellos casos que la conducta de los entrenadores lo amerite.

NOTA: Una vez recibida la cédula por parte del proveedor del servicio de arbitraje, los reportes de suspensión por expulsión serán publicados a la brevedad posible en la sección de avisos del sitio web de ODEIPLA.

18.9 Los entrenadores que laboren para los cuerpos de árbitros de la ODEIPLA y piten un partido del torneo de cualquier categoría y disciplina deportiva (aunque no sea de su institución), serán sancionados con tres meses de suspensión a partir de la publicación de la sanción. Se aplicarán excepciones a los casos aprobados en la Sesión Ordinaria de Coordinadores Deportivos.

### ARTÍCULO 22 FALTAS COMETIDAS POR EL ÁRBITRO

22

Es obligación de los árbitros conocer íntegramente éste reglamento para poder proporcionar el servicio de arbitraje en la ODEIPLA.

22.1 En el ejercicio de sus funciones, el árbitro incurre en faltas sancionables por las acciones y omisiones siguientes:

A1- Cuando un árbitro acepte dádivas en efectivo o en especie de cualquier persona con el objeto de influir en el resultado de un partido, y dichas circunstancias queden plenamente comprobadas en la investigación respectiva.

Expulsión definitiva de la ODEIPLA.

A2- Por agredir a un entrenador, jugador, padre de familia, integrante de la porra o coordinador. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un empujón o golpe.

1 año de suspensión.

A3- Por contestar la agresión de un entrenador, jugador, padre de familia, integrante de la porra o coordinador. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un empujón o golpe.

6 meses de suspensión

A4- El árbitro que finja agresiones por parte de entrenadores, jugadores, padres de familia o porra.

6 meses de suspensión.

A5- El reporte deliberado que consigne una falta o faltas mayores que aquellas que efectivamente hayan acontecido.

6 jornadas de suspensión.

A6- El árbitro que finja insultos por parte de entrenadores, jugadores, padres de familia o porra.

6 jornadas de suspensión.

A7- Por hacer señas o adoptar actitudes que impliquen un comportamiento obsceno e injurioso para el público, jugadores y entrenadores o auxiliares

3 jornadas de suspensión.

A8- Por insultar o hacer gestos o señas que afecten la honorabilidad de los afiliados a la ODEIPLA o a padres de familia.

3 jornadas de suspensión.

A9- Por faltar al respeto o insultar al público, jugadores, entrenadores, padres de familia, porra, Coordinadores Deportivos o supervisor de cancha.

3 jornadas de suspensión.

- A10- Por permitir dirigir a un entrenador sin credencial.  
2 jornadas de suspensión.
- A11- Por permitir participar en el partido a uno o más jugadores sin credencial.  
2 jornadas de suspensión.
- A12- La omisión en la cédula del reporte de faltas o hechos acontecidos durante el desarrollo del encuentro o posterior a su terminación.  
2 jornadas de suspensión.
- A13- Por no comparecer al partido al que le ha sido previamente designado.  
2 jornadas de suspensión.
- A14- Por iniciar el partido cuando el entrenador del equipo no entrega al árbitro su credencial antes del inicio del juego.  
2 jornadas de suspensión.
- A15- Por iniciar el partido sin la presencia en la cancha de entrenador del equipo (acreditado con su credencial).  
Nota: una vez iniciado el partido, al no protestar el entrenador adversario, el resultado del juego se considerará válido.  
2 jornadas de suspensión.
- A16- No presentarse a un encuentro una vez cumplida la tolerancia de espera, por causa imputable a él, con base en el reporte del Coordinador Deportivo o supervisor de la sede (aplica cuando el árbitro llega tarde y los equipos deciden no jugar).  
1 jornada de suspensión.
- A17- Por no aplicar o desconocimiento del reglamento de la ODEIPLA en acciones o situaciones que no son de apreciación o criterio arbitral.  
1 jornada de suspensión.
- A18- La redacción en forma errónea, incompleta, ambigua o cualquier otra negligencia al elaborar su cédula.  
1 jornada de suspensión.
- A19- Dar inicio a un partido o continuarlo, cuando en el terreno de juego se encuentren personas no autorizadas para permanecer en el mismo.  
1 jornada de suspensión.
- A20- Cuando los árbitros en su informe arbitral consignen la expulsión de los entrenadores, jugadores o cualquier miembro de la banca, padres de familia o porra por insultar, reclamar o desaprobar decisiones arbitrales, deberán detallar TEXTUALMENTE en que consistió dicho reclamo para que se pueda aplicar correctamente la sanción correspondiente. En caso de que los Árbitros omitan poner en el informe el detalle de dicho reclamo, se harán acreedores a una sanción de:  
1 jornada de suspensión.
- A21- No especificar que ampliará su informe en la cédula por hechos acontecidos antes, durante y/o al finalizar el encuentro.  
1 jornada de suspensión.
- A22- Por permitir participar en el partido a uno o más jugadores inelegibles por uniforme a petición del entrenador del equipo adversario dentro del tiempo establecido para tal efecto.  
1 jornada de suspensión.
- A23- No esperar 5 minutos en el terreno de juego después de expulsar al entrenador (para esperar la llegada de otro entrenador o coordinador con credencial de ODEIPLA).  
2 jornadas de suspensión.
- A24- Por negarse a otorgar el servicio en juegos ganados por de foul.  
2 jornadas de suspensión.
- A25- Arbitrar el partido sin uniforme de árbitro.  
1 jornada de suspensión.
- A26- Por continuar el partido una vez expulsado el entrenador (sin la llegada de otro entrenador acreditado en el tiempo reglamentario).  
1 jornada de suspensión.
- 22.2 Cuando el árbitro detecte alguna situación problemática o que se contraponga a este reglamento por parte del entrenador, padres de familia o porra, deberá dirigirse al entrenador verbalmente para establecer una aclaración y advertencia sobre el hecho, con el propósito de intentar corregir la situación. Si después de esta advertencia el entrenador, padres de familia o porra continúan infringiendo el reglamento se procederá a sancionar.
- 22.3 Los juegos de suspensión se acumulan de acuerdo a las infracciones que señala el tabulador.

- 22.4 Los juegos en que no se presente el árbitro al partido serán cobrados de acuerdo al costo establecido para la categoría al proveedor de los árbitros contratado por la ODEIPLA.
- 22.5 Los partidos en que no se presente el árbitro serán reprogramados por la ODEIPLA y el servicio de arbitraje de dichos partidos será proporcionado sin costo por parte del grupo de árbitros contratado por la ODEIPLA.
- 22.6 Los árbitros tendrán una tolerancia de 10 (diez) minutos, los equipos tendrán la obligación de esperar ese tiempo, en caso de que el árbitro no se presente, la liga rolará el partido lo más pronto posible.
- 22.7 Se multará con \$50.00 al árbitro que no use la cédula oficial de la ODEIPLA.
- 22.8 Se multará con \$25.00 al árbitro que redacte mal o tenga errores en la cédula (equipos, categoría, rama, fecha, resultado, etc.).

### ARTÍCULO 23 CUMPLIMIENTO DE LAS SANCIONES DE LOS ÁRBITROS

- 23.1 Las suspensiones aplicadas a los árbitros, implicarán la prohibición para permanecer a menos de 50 metros de los terrenos de juego o canchas durante la celebración del (los) partido(s), en que se encuentre cumpliendo la sanción.
- 23.2 Los árbitros que contravengan la disposición establecida en el párrafo anterior, se les impondrá una sanción consistente en un partido más de suspensión y no se descontará el partido al que asistió estando suspendido. Para aplicar esta sanción se basará tanto en el reporte del Coordinador Deportivo o supervisor de la sede o testigos, debiendo realizar para tal efecto, la investigación correspondiente.
- 23.3 Los árbitros que tengan una suspensión quedan también sancionados para asistir a otros deportes de la ODEIPLA durante la misma cantidad de tiempo suspendidos.
- 23.4 Todas las sanciones son ACUMULABLES.
- 23.5 Todas las sanciones que no se cumplan antes de finalizar un torneo deberán cumplirse en el siguiente torneo.
- 25.6- La Comisión Disciplinaria sancionará los casos de reincidencia con de doble de la suspensión que señale el tabulador como mínimo. Lo anterior, en aquellos casos que la conducta de los árbitros que lo amerite.
- NOTA: Una vez determinada la sanción, los reportes de suspensión por expulsión serán publicados a la brevedad posible en la sección de avisos del sitio web de ODEIPLA.
- 25.7 Los árbitros que sean entrenadores de la ODEIPLA y piten un partido del torneo en cualquier categoría y disciplina deportiva, serán sancionados con tres meses de suspensión a partir del día de inicio de la siguiente jornada.

24

### ARTÍCULO 24 TABULADOR DE SANCIONES DE EQUIPOS

- 24.1 Por abandonar el campo de juego antes de finalizar el tiempo reglamentario el equipo perderá el partido dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno y se hará un extrañamiento al equipo. En caso de reincidencia se dará de baja al equipo del torneo.
- 24.2 Por no presentarse a la hora señalada para efectuar el partido con las credenciales correspondientes (puede entregarlas hasta antes del inicio del segundo tiempo) perderá el partido dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.
- 24.3 Por alinear a un jugador sin credencial sellada firmada y enmicada por la ODEIPLA perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.
- 24.4 Por dirigir un partido sin credencial de entrenador sellada, firmada y enmicada por la ODEIPLA perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno. Esta sanción se aplicará siempre y cuando sea constatado por el árbitro y el hecho sea reportado en la cédula.
- 24.5 Por no contar con un entrenador o coordinador acreditado con su credencial antes del inicio del juego perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.
- 24.6 Por no entregar las credenciales de uno o más jugadores o el credencial de entrenador antes del inicio del segundo tiempo perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.
- 24.7 Por perder tres partidos por default sin justificación se dará de baja al equipo del torneo.
- 24.8 Si el campo no se encuentra en condiciones para jugar por responsabilidad de la institución, falta de rayado del campo, portería sin redes o porterías no autorizadas por la ODEIPLA el equipo local perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno los juegos ahí rolados.
- 24.9 Las instituciones perderán sus partidos si no están al corriente en la fecha límite para los pagos de inscripción arbitrajes.

24.10 El equipo que sea dirigido por cualquier entrenador suspendido o permita participar en un partido a un jugador que esté suspendido perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno y además se hará acreedor a las sanciones a que se hizo acreedor anteriormente.

24.11.- El equipo que permita participar en el partido a un jugador inelegible (por edad, no es alumno de la escuela, por suspensión, etc.) perderá todos los partidos donde el jugador participó por marcador de dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno, lo anterior se aplicará en el momento del torneo que se detecte mencionada infracción al reglamento.

24.12 Cuando un partido se suspenda definitivamente, perderá el juego el equipo infractor.

a) Si el marcador le favorece perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.

b) Si el marcador lo tiene en contra perderá como lo indique la cédula.

c) Si está empatado perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.

24.13 Si se presenta en las instalaciones el Coordinador Deportivo, entrenador, padre de familia o integrante de la porra suspendido a una distancia menor de 50 metros, el equipo perderá el partido dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.

24.14 No presentar balón perderá el juego dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno. (Véase Artículo 1 de obligación de los equipos)

24.15 Por jugar en una cancha no registrada para la categoría el equipo perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.

24.16 Por alinear sin carta de liberación cuando el alumno realice un cambio de institución educativa el equipo perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno en los juegos donde participe el alumno.

24.17 Los equipos que pierdan tres partidos por inasistencia bajo cualquier circunstancia, no serán elegibles para participar en la postemporada.

24.18 Por hacer una solicitud de cambio fuera de tiempo sin reportarlo a la administración de la ODEIPLA el equipo perderá dos (2) sets a 0 (cero) con marcador de 25-0 cada uno.

24.20 Por no tener disponible (por juegos de otros eventos, actividades, entrenamientos, etc.) una cancha aprobada para la categoría para llevar a cabo el partido rolando en la sede una vez concluida la prórroga el equipo perderá 2-0 (se otorgará la prórroga aún si no es el primer partido en la cancha).

### ARTÍCULO 25 TABULADOR DE SANCIONES PADRES DE FAMILIA O PORRA

25.1 Por empujar o golpear al árbitro, entrenadores o jugadores o autoridades de la liga se sancionará con un año de castigo sin asistir a cualquier partido organizado por la ODEIPLA en todos los deportes y categorías. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un empujón o golpe.

25.2 Por escupir al árbitro, entrenadores o jugadores los padres de familia serán sancionados con seis meses de suspensión sin asistir a cualquier partido organizado por la ODEIPLA en todos los deportes y categorías.

25.3 El no permanecer a dos metros de la línea de banda, reclamar o desaprobando decisiones arbitrales (sin insultos o faltas de respeto), es causal para que el árbitro suspenda el partido hasta que el padre de familia o integrantes de la porra se retiren a 50 metros de la cancha.

25.4 Cuando un padre de familia insulte al abanderado o árbitro será sancionado con tres semanas de suspensión sin asistir a cualquier partido organizado por la ODEIPLA en todos los deportes y categorías.

25.5 Cuando un padre de familia insulte un jugador o entrenador o autoridad de la liga será sancionado con tres semanas de suspensión sin asistir a cualquier partido organizado por la ODEIPLA en todos los deportes y categorías.

25.6 Por amenazar al árbitro del partido en cancha, accesos, pasillos o fuera de las instalaciones, antes, durante y/o después de efectuado el encuentro se sancionará con dos semanas de suspensión sin asistir a cualquier partido organizado por la ODEIPLA en todos los deportes y categorías.

25.7 Cuando un padre de familia insulte al entrenador o jugadores del equipo contrario, abanderado o árbitro y no si ubique el nombre de dicha persona, todos los padres de familia de ese equipo serán sancionados no permitiéndoles asistir al partido de sus hijos de acuerdo a la gravedad de la falta.

25.8 Por invasión del terreno de juego de uno o más miembros de la porra o padres de familia para reclamar al árbitro, entrenadores o jugadores, se aplicará una sanción de tres semanas de suspensión sin asistir a cualquier partido organizado por la ODEIPLA en todos los deportes y categorías.

25.9 Por ingresar al terreno de juego sin la autorización del árbitro se aplicará una sanción de dos semanas de suspensión sin asistir a cualquier partido organizado por la ODEIPLA en todos los deportes y categorías.

25.10 Por insultar a otros padres de familia se aplicará una sanción de acuerdo al reporte del árbitro.

25.11 Por falta de respeto a directivos, entrenadores, coordinadores o autoridades de la ODEIPLA los padres de familia serán sancionados con tres semanas de suspensión sin asistir a cualquier partido organizado por la ODEIPLA en todos los deportes y categorías.

25.12 Faltar al respeto al árbitro del partido en cancha, accesos, pasillos o fuera de las instalaciones, antes, durante y/o después de efectuado el encuentro se sancionará con una semana de suspensión sin asistir a cualquier partido organizado por la ODEIPLA en todos los deportes y categorías.

### ARTÍCULO 26 CUMPLIMIENTO DE LAS SANCIONES DE LOS PADRES DE FAMILIA O PORRA

26.1 La expulsión de un padre de familia o integrante de la porra durante el partido, implica la prohibición al padre de familia o integrante de la porra de permanecer a menos de 50 metros del terreno de juego o cancha.

26.2 Las suspensiones aplicadas a los padres de familia o integrantes de la porra, implicarán la prohibición para permanecer a menos de 50 metros del terreno de juego o cancha durante la celebración del (los) partido (s), en que se encuentre cumpliendo la sanción y queda terminantemente prohibido gritar desde la reja o exterior de los planteles o canchas deportivas.

26.3 Los padres de familia o integrantes de la porra que contravengan la disposición establecida en el párrafo anterior, se les impondrá una sanción consistente en un partido más de suspensión y no se descontará el partido al que asistió estando suspendido. Para aplicar esta sanción se basará tanto en el reporte del árbitro del partido, como en el del Coordinador Deportivo o supervisor de la sede o testigos, debiendo realizar para tal efecto, la investigación correspondiente.

26.4 Los padres de familia o integrantes de la porra que tengan una suspensión quedan también sancionados para asistir en otras categorías y deportes de la ODEIPLA durante la misma cantidad de tiempo suspendidos.

26.5 Todas las sanciones son ACUMULABLES.

26.6 Todas las sanciones que no se cumplan antes de finalizar un torneo deberán cumplirse en el siguiente torneo.

26.7- La comisión Disciplinaria sancionará los casos de reincidencia con el doble de la suspensión que señale el tabulador como mínimo. Lo anterior, en aquellos casos que la conducta de los padres de familia que lo amerite.

NOTA: Una vez recibida la cédula por parte del Coordinador de Arbitraje, los reportes de suspensión por expulsión serán publicados a la brevedad posible en la sección de avisos del sitio web de ODEIPLA.

### ARTÍCULO 27 TABULADOR DE SANCIONES COORDINADORES DEPORTIVOS

27.1 Otro de los aspectos que se sancionarán con mayor dureza, serán las faltas cometidas por los coordinadores, ya que su obligación principal es ser un ejemplo de profesionalismo, honestidad, juego limpio y el respeto a la autoridad que representa el árbitro.

C1- El coordinador que dolosamente registre a un jugador de su institución educativa que no haya nacido en los años correspondientes a la categoría, que pertenezca a un equipo de la misma categoría en la misma institución o que suplante la identidad de un jugador alineándolo con la credencial de otro

Expulsión definitiva de la ODEIPLA como coordinador.

C2- Por alterar o modificar en el formato, el sello, rúbrica, acta de nacimiento, credenciales o contenido de cualquier documento adherido a la ODEIPLA.

1 año de suspensión.

C3- Por agredir al árbitro. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un empujón o golpe.

1 año de suspensión.

C4- Agredir empujando o golpeando a un Coordinador Deportivo o supervisor de la sede dentro de la cancha, pasillos, accesos o fuera de las instalaciones, etc. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un empujón o golpe.

1 año de suspensión.

C5- Agredir en cualquier forma a jugadores, entrenador, auxiliar, padres de familia o porra del equipo contrario, o a los de su propio equipo. Por agresión se entiende la acción o hecho intencional con el propósito de causar daño a través de un empujón o golpe.

1 año de suspensión.

C6- Escupir a jugadores, entrenadores, árbitros o padres de familia.

6 meses de suspensión.

C7- Por intento de agresión al árbitro o reincidir fuera de la cancha.

6 jornadas de suspensión.

C8- Repeler la agresión de la porra, padres de familia, jugadores, entrenador o auxiliar del equipo contrario utilizando mano, pie, rodilla, codos y/o cabeza.

6 jornadas de suspensión.

C9- Insultar a un jugador de su institución o contrario.

4 jornadas de suspensión.

C10- Amenazar al árbitro del partido en cancha, accesos, pasillos o fuera de las instalaciones, antes, durante y/o después de efectuado el encuentro.

4 jornadas de suspensión.

C11- Faltar al respeto o hacer comentarios que afecten la honorabilidad de las autoridades de la ODEIPLA o Directivos de los colegio afiliados.

4 jornadas de suspensión.

C12- Tener actitudes o hacer gestos o comentarios que afecten la honorabilidad de los afiliados a la ODEIPLA

3 jornadas de suspensión.

C13- Insultar soezmente al árbitro del partido.

3 jornadas de suspensión.

C14- Fingir agresiones de parte de jugadores, padres de familia o porra.

3 jornadas de suspensión.

C15- Hacer señas, gestos o actitudes que impliquen un comportamiento obsceno e injurioso para padres de familia, porras, jugadores e integrantes de los cuerpos técnicos.

3 jornadas de suspensión.

C16- Por el registro de jugadores con matrículas que no corresponden a los nombres de los alumnos de manera intencional. No aplica para los entrenadores.

3 jornadas de suspensión

C17- Incitar a los padres de familia o porra en contra del árbitro del partido.

2 jornadas de suspensión.

C18- Ordenar intentar agredir o provocar en cualquier forma a jugadores de su institución o a jugadores del equipo contrario, así como a su entrenador.

2 jornadas de suspensión.

C19- Interrumpir un encuentro a través de cualquier medio, incluso si ha sido expulsado

2 jornadas de suspensión.

C20- Faltar al respeto, intentar agredir ó insultar, a padres de familia o público asistente.

2 jornadas de suspensión.

C21- Hacer gestos o señas que afecten la honorabilidad de los afiliados a la ODEIPLA

2 jornadas de suspensión.

C22- Faltar al respeto al árbitro.

2 jornadas de suspensión.

C23- Protestar las decisiones del árbitro.

2 jornadas de suspensión.

C24- Desaprobar las decisiones del árbitro.

2 jornadas de suspensión.

C25- Ingresar al terreno de juego sin la autorización del árbitro (no aplicará cuando si ingreso sea con motivo de contribuir a solucionar un problema grave como peleas o para calamar a entrenadores jugadores o padres de familia).

2 jornadas de suspensión.

C26- Por hacer reclamaciones o recomendaciones antes, durante o después de los juegos a los árbitros.

2 jornadas de suspensión.

C27- Proferir palabras obscenas

2 jornadas de suspensión.

C28- Conducta antideportiva.

2 jornadas de suspensión.

C29- Por permitir que un entrenados de su institución dirija un partido estando suspendido o por que el entrenador no cumpla con las restricciones para entrenadores suspendidos.

1 jornada de suspensión.

### ARTÍCULO 28 CUMPLIMIENTO DE LAS SANCIONES DE LOS COORDINADORES

28.1 Las suspensiones aplicadas a los coordinadores, implicarán la prohibición para permanecer a menos de 50 metros del terreno de juego o cancha durante la celebración del (los) partido (s), en que se encuentre cumpliendo la sanción y queda terminantemente prohibido, presenciar los juegos, dar indicaciones a los entrenadores y atender incidentes en distancias menores a la establecida con anterioridad.

28.2 Los coordinadores que contravengan la disposición establecida en el párrafo anterior, se les impondrá una sanción consistente en una jornada más de suspensión y no se descontará la jornada a la que asistió estando suspendido. Para aplicar esta sanción se basará tanto en el reporte del árbitro del partido, como en el del Coordinador Deportivo, supervisor de la sede o testigos, debiendo realizar para tal efecto, la investigación correspondiente.

28.3 Un coordinador suspendido puede permanecer a una distancia menor a 50 metros de terreno de juego como paso temporal dentro de las instalaciones en donde trabaja. Por ningún motivo podrá permanecer como espectador dentro de las instalaciones en donde se lleve a cabo el partido.

28.4 Los coordinadores que tengan una suspensión quedan también inhabilitados para asistir a juegos en otros deportes de la ODEIPPLA durante la misma cantidad de **JORNADAS** suspendidos (OJO, NO JUEGOS).

28.5 Todas las sanciones son ACUMULABLES.

28.6 Todas las sanciones que no se cumplan antes de finalizar un torneo deberán cumplirse en el siguiente torneo.

28.7 Un coordinador que ha sido expulsado puede asistir a los juegos el resto de la jornada en que fue expulsado y deberá cumplir por lo menos una jornada de suspensión en la jornada o semana posterior al partido en que fue expulsado aún y cuando el reporte de suspensión no haya sido publicado.

28.8- La Comisión Disciplinaria sancionará los casos de reincidencia con de doble de la suspensión que señale el tabulador como mínimo. Lo anterior, en aquellos casos que la conducta de los coordinadores que lo amerite.

28.9- Los coordinadores que contravengan la disposición establecida en el punto 3 del inciso "Sedes" causarán que el equipo de su institución pierda el partido 2-0.

NOTA: Una vez recibida la cédula por parte del Coordinador de Arbitraje, los reportes de suspensión por expulsión serán publicados a la brevedad posible en la sección de avisos del sitio web de ODEIPLA.

### ARTÍCULO 29 PUBLICACIÓN Y APELACIÓN DE SANCIONES

29.1 Se sancionará a los jugadores y entrenadores expulsados de acuerdo al tabulador de sanciones y con base en el reporte de la cédula arbitral.

29.2 El reporte oficial de suspendidos será publicado semanalmente en la sección de avisos del sitio web: [www.odeipla.com](http://www.odeipla.com)

29.3 El reporte será publicado inmediatamente en cuanto el Administrador reciba las cédulas por parte del coordinador de árbitros.

29.4 Todo jugador o entrenador expulsado debe cumplir por lo menos un partido de suspensión posterior al partido en que fue expulsado aún y cuando el reporte de suspensión no haya sido publicado. Un coordinador que ha sido expulsado deberá cumplir por lo menos una jornada de suspensión en la jornada o semana posterior al partido en que fue expulsado aún y cuando el reporte de suspensión no haya sido publicado.

29.5 Si alguna institución desea apelar la sanción impuesta a un equipo, jugador, entrenador, coordinador, padre de familia o integrante de la porra, establecida por la ODEIPLA de acuerdo al reporte de la cédula arbitral, deberá solicitar la revisión del

caso por parte de la Comisión Disciplinaria mediante el depósito de una fianza de \$500.00, además de enviar una carta con el contenido claro y concreto de los argumentos tendientes a acreditar su dicho, así como los fundamentos en los que basa su criterio. En caso de que la Comisión Disciplinaria otorgue la razón en la apelación, se reembolsará la fianza al colegio que la pagó. En caso de que la resolución no sea favorable al colegio se pierde la fianza. Si el colegio no de acuerdo con la resolución de la Comisión Disciplinaria, puede solicitar la revisión del caso por parte de la Comisión de Directores Generales, quienes ratificarán o anularán la sanción como instancia final.

29.6 Se expulsará a los colegios, padres de familia, coordinadores y entrenadores que se involucren en situaciones de piratería de alumnos, entrenadores y coordinadores.

### ARTÍCULO 30 VARIOS

Todo lo no previsto en este reglamento será resuelto por la Consejo de Administración de la ODEIPLA y/o la Comisión Disciplinaria, recordándole a todos los elementos que participan en ella como son los directores, maestros, entrenadores, coordinadores, directivos, árbitros, padres de familia, porras y jugadores, que si tenemos buena voluntad, este reglamento será de gran utilidad para nuestros objetivos. No utilicemos las fallas o lagunas que tenga para obtener ventajas que se contrapongan a que eduquemos por medio del deporte a nuestros alumnos e hijos.

### ARTÍCULO 31 REGLAMENTO DE JUEGO

#### REGLA UNO – EL JUEGO

##### Art. 1 Definiciones

##### 1.1 El Voleibol

El Voleibol lo juegan dos (2) equipos de seis (6) jugadores cada uno

Solo en la Categoría Primaria podrán iniciar el juego los equipos con un mínimo de 5 jugadores.

El objetivo de cada equipo es hacer caer el balón en la cancha del equipo contrario.

El partido está controlado por los árbitros y supervisado por el responsable de la sede.

##### 1.2 Cancha: contraria / propia

La cancha en la que ataca un equipo es la de sus adversarios y la cancha que defiende es la suya.

##### 1.3 Vencedor de un partido

El vencedor será el equipo que haya logrado ganar 2 set de 3

#### REGLA DOS -INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

##### Art. 2 CANCHA

El área de juego incluye el campo de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica.

##### 2.1 DIMENSIONES

El campo de juego es un rectángulo de 18 metros por 9 metros en la Categoría Secundaria, Preparatoria y Primaria, rodeado por una zona libre de un mínimo de 3 metros de ancho en todos sus lados.

El espacio de juego libre es el espacio sobre el área de juego, libre de todo obstáculo. El espacio de juego libre debe medir un mínimo de 7 metros de altura a partir del piso.

##### Art. 3 SUPERFICIE DE JUEGO

3.1 - La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme, y no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. Se prohíbe jugar en superficies rugosas o resbaladizas.

3.2 - En canchas cubiertas, la superficie del campo de juego debe ser de color claro.

##### Art. 4 LINEAS DE LA CANCHA

4.1 Todas las líneas tienen 5 centímetros de ancho. Deben ser de un color claro y que sea diferente al color del piso y al de cualquier otra línea.

##### 4.2 Líneas de delimitación

Dos líneas laterales y dos líneas de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se marcan en el interior del campo de juego.

##### 4.3 Línea central

El eje de la línea central divide la cancha en dos campos de juego iguales de 9 metros por 9 metros Sin embargo, se considera que el ancho total de la línea pertenece a ambos campos por igual. Esta línea se extiende bajo la red de línea lateral a línea lateral.

#### 4.4 Línea de ataque

En cada campo, una línea de ataque, cuyo borde exterior se traza a 3 metros del eje de la línea central, marca la zona de frente.

### Art. 5 ZONAS Y AREAS

#### 5.1 Zona de frente

En cada campo, la zona de frente está limitada por el eje de la línea central y el borde exterior de la línea de ataque.

Se considera que la zona de frente se extiende más allá de las líneas laterales, hasta el final de la zona libre.

#### 5.2 Zona de saque

La zona de saque en las categorías Primaria, Secundaria y Preparatoria es un área de 9 metros detrás de cada línea de fondo. Lateralmente está limitada por dos líneas cortas, cada una de 15 centímetros de longitud, marcadas a 20 centímetros de la línea final, como una prolongación de las líneas laterales. El ancho de ambas líneas se incluye en la zona de saque. En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre.

#### 5.3 Zona de sustitución

La zona de sustitución está limitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.

#### 5.4 Zona de reemplazo del libero

La zona de reemplazo del Líbero es parte de la zona libre a la frente del banco de los equipos, limitada por la extensión de la línea de ataque hasta la línea final.

### Art. 6 RED Y POSTES

#### 6.1 ALTURA DE LA RED

6.1.1 Ubicada verticalmente sobre la línea central, hay una red, cuyo borde superior se coloca a una altura de 2.43 metros para los hombres de preparatoria y de 2.24 m para las mujeres de las categorías Primaria, Secundaria y Preparatoria.

6.1.2 La altura de la red se mide desde el centro de la cancha. La altura de la red (sobre las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder en más de 2 centímetros la altura oficial.

#### Art. 7 ESTRUCTURA

La red mide 1 metro de ancho y 9.50 metros a 10 metros de largo (con 25 centímetros a 50 centímetros a partir de cada banda lateral), y está hecha de malla negra a cuadros de 10 centímetros por lado. A lo largo del borde superior está cosida una banda horizontal de 7 centímetros de ancho, hecha de lona blanca doblada y cosida a todo lo largo.

#### Art. 8 BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas se colocan verticalmente en la red y se ubican directamente sobre cada línea lateral.

#### Art. 9 ANTENAS

Una antena es una varilla flexible, de una longitud de 1.80 metros y un diámetro de 10 milímetros hecha de fibra de vidrio o material similar. Una antena se fija en el borde exterior de cada banda lateral. Las antenas están ubicadas en lados opuestos de la red. Los 80 centímetros superiores de cada antena que sobresalen por encima de la red se marcan con franjas de 10 cm. de ancho de colores contrastantes, preferiblemente blanco y rojo. Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso (NO OBLIGATORIO).

#### Art. 10 POSTES

10.1 Los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 0.50 centímetros a 1 metro de las líneas laterales. Tiene una altura de 2.55 metros y deben ser preferiblemente ajustables.

10.2 Los postes deben ser redondos y pulidos y se fijan al piso sin cables. Su instalación no debe representar un peligro o significar un obstáculo.

Por causas de fuerza mayor, se autoriza a los coordinadores a cambiar la cancha que aparece como la designada para jugar en el rol siempre y cuando se oriente al equipo visitante sobre dicho cambio y que la cancha esté dentro de las mismas instalaciones y haya sido registrada para jugar en la categoría.

### Art. 11 BALONES

#### 11.1 CARACTERISTICAS

El balón debe ser esférico, hecho con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético, con una cámara de caucho o material similar en su interior. Su color puede ser uniforme y claro, o una combinación de colores. El material de cuero sintético y la combinación de colores de los balones.

Su circunferencia es de 65 a 67 centímetros y su peso es de 260 – 280 gramos

Su presión interior debe ser de 0.30 – 0.325 Kg. /cm<sup>2</sup> (4.26 a 4.61 psi) (294.3 a 318.82 mbar o hPa).

El balón oficial de juego es el MOLTEN número 5, ambos equipos están obligados a presentar balón y el árbitro decide con cuál de los dos balones se juega.

### 11.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones a utilizarse en un partido deben tener las mismas características de: circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc.

## REGLA TRES- PARTICIPANTES

### Art .12 EQUIPOS

#### 12.1 COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

12.1.1 Un equipo puede componerse de un máximo de 18 jugadores, un entrenador, un asistente de entrenador.

12.1.2 Uno de los jugadores, con excepción del líbero, es el capitán del equipo, quien debe estar indicado en la hoja del encuentro.

12.1.3 Solo los jugadores anotados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el capitán y el entrenador han firmado la hoja del encuentro, la composición del equipo no puede modificarse.

### Art. 13 UBICACION DE LOS EQUIPOS

13.2.1 Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. El entrenador y los otros miembros del equipo deben sentarse en la banca, pero pueden abandonarla temporalmente. Las bancas para los equipos se ubican a los lados de la mesa del anotador, fuera de la zona libre.

13.2.2 Solo los miembros del equipo tienen permitido sentarse en la banca durante el juego y participar en la sesión de calentamiento.

### Art. 14 UNIFORMES

Los uniformes de los jugadores consisten en camiseta, pantalón corto, calcetas (el uniforme) y zapatos deportivos.

14.1 El diseño y color de las camisetas, medias y pantalones cortos deben ser uniformes (excepto para el Líbero) y limpios para todo el equipo.

14.2 Los zapatos deben ser livianos y flexibles, con suela de goma o caucho sin tacón.

14.3 Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 20. (NO OBLIGATORIO)

14.1.1 Los números deben estar ubicados en las camisetas en el centro, tanto en el pecho (NO OBLIGATORIO) como en la espalda (OBLIGATORIO). El color y brillo de los números debe contrastar con el color y brillo de las camisetas.

14.4 El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 X 2 centímetros subrayando el número del pecho (NO OBLIGATORIO).

14.5 Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (excepto los Liberos) y/o sin numeración oficial.

Todos los jugadores deberán traer las playeras con los mismos COLORES y DISEÑO de uniforme. Los shorts y medias del mismo color (solo estas prendas pueden tener algún vivo, rayas diferentes o mínimo cambio en el tono del color predominante) y la playera debidamente fajada.

Si solo algunos jugadores tienen uniforme completo, todo el equipo deberá participar con casacas o playera de entrenamiento con número en la espalda (obligatorio) y al frente (no obligatorio) (NO CINTA O MARCADOR). En caso de no cumplir con lo anterior el jugador no es elegible para participar en el juego, en caso de no tener el mínimo de jugadores elegibles para iniciar un partido el equipo perderá el partido dos sets a cero con un marcador de 25-0 cada uno.

Si hay dos jugadores con el mismo número participando en el partido y el árbitro no lo ha detectado, se reportará al árbitro quién inmediatamente negará la participación a/o lo(s) jugador(es) en el partido por existir uno o más números repetidos entre los jugadores del equipo.

El entrenador tiene los primeros cinco minutos del 1er set, para revisar los uniformes del equipo adversario y solicitarle al árbitro no permitir estar en la cancha a un jugador que no cumpla con los requisitos de este punto. Transcurrido este tiempo no será válida la solicitud o protesta.

En el caso de las sustituciones, los entrenadores antes de realizarse el cambio, podrán solicitar al árbitro que no permita el ingreso o participación a jugadores inelegibles por lo mencionado en este punto.

8.- Una vez realizado el cambio los entrenadores tienen 3 minutos para solicitar al árbitro que no permita la participación a jugadores inelegibles por lo mencionado en este punto. Transcurrido este tiempo no será válida la solicitud o protesta.

Lo anterior no es causa para perder el partido, únicamente el entrenador o capitán del equipo deberán solicitarle al árbitro que el jugador inelegible no ingrese o salga del terreno de juego.

En el caso de que algún jugador inelegible se niegue a abandonar el terreno de juego, el equipo afectado podrá negarse a jugar y en caso de no poder reanudar el partido el árbitro deberá de asentar en la cédula las anomalías con respecto a la vestimenta, actitud de los jugadores inelegibles o entrenadores para que la Comisión Disciplinaria dicte su veredicto.

### Art. 15 CAMBIOS DE UNIFORME

15. jugar con ropa de abrigo en clima frío, siempre que sea del mismo color y mismo diseño para todo el equipo (excepto los líberos)

### Art. 16 OBJETOS PROHIBIDOS

16.1 Se prohíbe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesiones o proveer una ventaja artificial para el jugador.

16.2 Los jugadores pueden usar anteojos o lentes a su propio riesgo.

### Art. 17 RESPONSABLES DE LOS EQUIPOS

Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables por la conducta y disciplina de los miembros de su equipo.

Los Líberos no pueden ser capitán del equipo

#### 17.1 CAPITAN

17.1.2 DURANTE EL PARTIDO, el capitán del equipo actúa como capitán en juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no se encuentra jugando, el entrenador o el capitán del equipo deben designar a otro jugador en el campo, excepto el líbero, para que asuma el rol de capitán en juego. Este capitán en juego mantendrá sus atribuciones hasta que sea sustituido, retorne el capitán del equipo, o el set termine. Cuando el balón está fuera de juego, sólo el capitán en juego está autorizado para hablar con los árbitros:

17.1.2.1 para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro, puede protestar contra tal decisión e inmediatamente comunicarle al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en la hoja del encuentro al término del partido.

17.1.2.2 para pedir autorización para:

- a) verificar las posiciones de los equipos
- b) controlar el piso, la red, los balones, etc.

### Art. 18 ENTRENADOR

18.1.1 ANTES DEL PARTIDO, el entrenador.

18.1.2 A lo largo del encuentro, el entrenador conduce el juego de su equipo desde fuera de la cancha. Selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos y pide los tiempos de descanso. En esas funciones, su contacto oficial es el segundo árbitro.

18.1.3 ANTES DEL COMIENZO DEL ENCUENTRO, el entrenador registra o verifica los nombres y números de sus jugadores/as en la hoja del encuentro, firma la hoja de anotación y representa a su equipo en el sorteo.

18.1.4 DURANTE EL ENCUENTRO, el entrenador con gafete de acreditación:

18.1.4.1 Antes del comienzo de cada set entrega al anotador o al segundo árbitro las hojas de formación inicial debidamente requisitada y firmada.

18.1.4.2 Se sienta en la banca de su equipo en el lugar más cercano al anotador pero puede abandonar su ubicación;

18.2.4.3 Solicita tiempos para descanso y sustituciones,

18.2.4.4 Puede, al igual que los otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo de juego. El entrenador puede dar estas instrucciones estando parado o caminando en la zona libre frente al banco de su equipo desde la extensión de la línea de ataque hasta el área de calentamiento, sin molestar o demorar el partido restringido a cumplir

### Art. 19 ENTRENADOR ASISTENTE con gafete de acreditación:

19.1 El entrenador asistente se sienta en la banca del equipo, pero no tiene derecho a intervenir en el juego.

19.2 En caso que, el entrenador deba abandonar el equipo por cualquier razón, incluyendo por una sanción, el entrenador asistente puede, con la autorización del primer árbitro y a solicitud del capitán en juego, asumir las funciones del entrenador mientras dure la ausencia.

## REGLA CUATRO-FORMATO DE JUEGO

### Art .20 PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL PARTIDO

#### 20.1 PARA ANOTAR UN PUNTO

##### 20.1.1 Punto

Un equipo marca un punto:

20.1.1.1 por enviar exitosamente el balón al piso del campo de juego adversario.

20.1.1.2 cuando el equipo adversario comete una falta

20.1.1.3 cuando el equipo adversario recibe un castigo

##### 20.1.2 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 sus consecuencias de acuerdo con estas reglas.

20.1.2.1 si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo la primera de ellas es tenida en cuenta.

20.1.2.2 si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, se sanciona DOBLE FALTA y se repite la jugada.

##### 20.1.3 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.

20.1.3.1 si el equipo que estaba sacando gana una jugada, anota un punto y continúa sacando;

20.1.3.2 si el equipo que estaba recibiendo gana una jugada, anota un punto y debe realizar el próximo servicio.

### Art. 21 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;...).

### Art. 22 PARA GANAR EL ENCUENTRO

22.1 El partido es ganado por el equipo que gana dos sets.

22.2 En el caso de empate 1 – 1, el set decisivo (3o) se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.

### Art. 23 NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO

23.1 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 dos sets a cero con un marcador de 25-0 cada set.

23.2 Un equipo, que sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha, es declarado ausente con los mismos resultados de la regla, pero con la disminución de un punto en la tabla de posiciones.

23.3 Un equipo que es declarado INCOMPLETO (menos de 5 jugadores en primaria y menos de 6 en secundaria y preparatoria) para el set o para el encuentro, 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 encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sus sets.

### Art. 24 ESTRUCTURA DEL JUEGO

#### 24.1 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. Si se debe jugar un set decisivo, deberá realizarse un nuevo sorteo.

24.1.1 El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos.

24.1.2 El ganador del sorteo elige: YA SEA

24.1.2.1 el derecho a sacar o recibir el saque O

24.1.2.2 el lado del campo. El perdedor toma la alternativa restante.

24.1.3 En el caso de calentamientos consecutivos, el equipo que ejecutará el primer saque toma el primer turno en la red.

### Art. 25 SESION DE CALENTAMIENTO

25.2.1 Antes del comienzo del partido, si los equipos tienen derecho a un período de calentamiento simultáneo de 5 minutos en la red.

### Art. 26 FORMACION INICIAL DE LOS EQUIPOS

26.1 Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego en la categoría preparatoria y secundaria y cinco jugadores por equipo en juego en la categoría primaria (al integrarse el jugador ausente se ubicará en la posición seis). La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores/as en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.

26.2 Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en la ficha de posiciones. La ficha, debidamente completada y firmada, debe ser entregada al segundo árbitro o al anotador.

26.3 Los jugadores no incluidos en la formación inicial del set son sustitutos para ese set (excepto el líbero).

26.4 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 normal.

26.5 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:

26.5.1 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.

26.5.2 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.

26.5.3 No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo al/los jugador/es no registrados en la ficha de posiciones, debe solicitar la/s sustitución/es reglamentaria/s, la/s cual/es 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 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.

### Art. 27 POSICIONES

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).

27.1 Las posiciones de los jugadores se numeran de la siguiente forma:

27.1.1 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).

27.1.2 Los otros tres son jugadores zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo) 6 (zaguero centro) y 1 (zaguero derecho).

27.2 Relación de posición entre jugadores:

27.2.1 Cada jugador zaguero debe estar ubicado más lejos de la línea central que su delantero correspondiente.

27.2.2 Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar ubicados lateralmente en el orden indicado en la Regla 7.4.1.

27.3 La posición de los jugadores es determinada y controlada de acuerdo a la posición de los pies en contacto con el piso como sigue:

27.3.1 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;

27.3.2 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 respectivos.

27.4 Después del golpe de saque, los jugadores pueden moverse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.

### Art. 28 FALTAS DE POSICION

28.1 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.

28.2 Si el sacador comete una falta de saque en el momento del golpe de saque, la falta de saque prevalece sobre la falta de posición.

28.3 Si el saque se transforma en falta después del golpe de saque, la falta de posición es la que debe sancionarse.

28.4 Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

28.4.1 el equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario;

28.4.2 las posiciones de los jugadores deben rectificarse.

### Art 29 ROTACION

29.1 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.

29.2 Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque, 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.

### Art. 30 FALTA DE ROTACION

30.1 Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conlleva las siguientes consecuencias:

30.1.1 el equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario;

30.1.2 el orden de rotación de los jugadores debe ser rectificado.

30.2 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. El adversario mantiene los puntos marcados. Si el momento de la falta no puede ser determinado, no habrá cancelación de punto/s y un punto y el saque para el adversario será la única sanción.

## REGLA CINCO-ACCIONES DE JUEGO

### Art. 31 SITUACIONES DE JUEGO

#### 31.1 BALON EN JUEGO

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

#### 31.2 BALON FUERA DE JUEGO

El balón está fuera de juego en el momento en que se comete una falta, la cual es sancionada por uno de los árbitros; en ausencia de una falta, está fuera de juego al momento del sonido del silbato.

#### 31.3 BALON "DENTRO"

El balón está "dentro" cuando toca el piso del campo de juego incluyendo las líneas de delimitación.

#### 31.4 BALON "FUERA"

El balón esta "fuera" cuando:

31.4.1 la parte del balón que toca el suelo está completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha;

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

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

31.4.4 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.

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

### Art. 32 JUEGO CON EL BALON

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 la zona libre.

#### 32.1 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, Regla 14.4.1) para regresar el balón. Si utiliza más de tres toques, el equipo comete la falta de: "CUATRO TOQUES".

##### 32.1.1 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).

##### 32.1.2 TOQUES SIMULTANEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.

32.1.2.1 Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente se cuentan dos (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.

32.1.2.2 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.

32.1.2.3 Si contactos simultáneos por dos adversarios sobre la red llevan al contacto extendido con el balón y lo retienen, el juego continúa.

##### 32.1.3 TOQUE ASISTIDO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura/objeto para 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.

### Art. 33 CARACTERISTICAS DEL TOQUE

33.2.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

33.2.2 El balón no puede ser retenido ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.

33.2.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, a condición que los contactos sean realizados simultáneamente.

Excepciones:

33.2.3.1 Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos entre uno o más bloqueador/es a condición que los contactos ocurran en una misma acción.

33.2.3.2 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.

### Art. 34 FALTAS EN EL TOQUE DE BALON

34.3.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo.

34.3.2 TOQUE ASISTIDO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura/objeto para golpear el balón dentro del área de juego.

34.3.3 RETENCION: el balón es retenido y/o lanzado; no rebota del golpe.

34.3.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces en forma consecutiva o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.

### Art. 35 BALON EN LA RED

#### 35.1 PASO DEL BALON POR ENCIMA DE LA RED

35.1.1 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:

35.1.1.1 abajo, por el borde superior de la red.

35.1.1.2 a los lados, por las antenas y sus prolongaciones imaginarias.

35.1.1.3 arriba por el techo.

35.1.2 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:

35.1.2.1 el campo de juego adversario no sea tocado por el jugador;

35.1.2.2 al ser recuperado, el balón cruce nuevamente total o parcialmente por el espacio exterior del mismo lado de la cancha. El equipo adversario no puede interferir la acción.

35.1.3 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.

#### 35.2 BALON QUE TOCA LA RED

Un balón que cruza la red puede tocarla

#### 35.3 BALON EN LA RED

35.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro del límite de los tres toques del equipo.

35.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red, o la tira, la jugada se anula y se repite.

### Art. 36 JUGADOR EN LA RED

#### 36.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED ¿POR QUÉ A PARTIR DE AQUÍ CAMBIA EL NÚMERO DEL ARTÍCULO?

36.1.1 Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del ADVERSARIO antes o durante la acción de este último.

36.1.2 Después del golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano por encima de la red, a condición que el toque de balón se haya realizado dentro de su espacio propio.

#### 36.2 PENETRACION DEBAJO DE LA RED

36.2.1 Se permite penetrar en el espacio del ADVERSARIO por debajo de la red, a condición de no interferir con el juego del ADVERSARIO.

36.2.2 Penetración en el campo adversario, más allá de la línea central:

36.2.2.1 Está permitido tocar el campo de juego adversario con el/los pie/s siempre que alguna parte del/los pie/s que penetran/n permanezca/n en contacto con, o directamente sobre la línea central.

36.2.2.2 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.

36.2.3 Un jugador puede penetrar en el campo de juego adversario una vez que el balón esté fuera de juego.

36.2.4 Cualquier jugador puede penetrar en la zona libre adversaria, a condición que no interfiera con el juego del ADVERSARIO.

### 36.3 CONTACTO CON LA RED

36.3.1 El contacto con la red por un jugador no es falta, a menos que interfiera con el juego.

36.3.2 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.

36.3.3 No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma, al desplazarse, toque a un adversario.

### 36.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

36.4.1 Un jugador toca el balón o un adversario en el espacio adversario antes o durante el golpe de ataque del ADVERSARIO.

36.4.2 Un jugador interfiere con el juego del adversario mientras penetra dentro del espacio adversario debajo de la red.

36.4.3 El/los pie/s de un jugador penetra/n completamente en el campo adversario.

36.4.4 Un jugador interfiere con el juego del adversario por (entre otras cosas):

- Tocar la banda superior de la red o los 80 centímetros superiores de la antena durante su acción de jugar el balón, o
- Apoyarse en la red (reposar) simultáneamente cuando juega el balón
- Crear una ventaja sobre el adversario, o
- Realizar acciones que impidan al adversario intentar legítimamente jugar el balón

### Art. 37 SAQUE

El saque es el acto de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, ubicado en la zona de saque.

#### 37.1 PRIMER SAQUE EN EL SET

37.1.1 El primer saque del primer set, como también el del set decisivo (5to), lo realiza el equipo determinado por el sorteo.

37.1.2 Los demás sets comenzarán con el saque realizado por el equipo que no efectuó el primer saque en el set anterior.

#### 37.2 ORDEN DE SAQUE

37.2.1 Los jugadores deben seguir el orden de saque registrado en la ficha de posiciones.

37.2.2 Después del primer saque en el set, el jugador que saca se determina como sigue:

37.2.2.1 Cuando el equipo sacador gana la jugada, saca de nuevo el jugador (o su sustituto) que efectuó el saque anterior.

37.2.2.2 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.

#### 37.3 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.

#### 37.4 EJECUCION DEL SAQUE

37.4.1 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la/s mano/s.

37.4.2 Se permite solo un lanzamiento del balón. Se permite mover en la mano el balón o hacerlo picar en el suelo.

37.4.3 Al momento de golpear el balón o elevarse para ejecutar un saque en salto, el sacador no puede tocar la cancha (línea de fondo incluida) o el terreno fuera de la zona de saque. Después de golpear el balón, él /ella puede pisar o caer fuera de la zona de saque, o dentro del campo.

37.4.4 El sacador debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro.

37.4.5 Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse.

#### 37.5 PANTALLA

37.5.1 Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios ver al sacador o la trayectoria del balón por medio de una pantalla individual o colectiva.

37.5.2 Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca realizan una pantalla si mueven sus brazos, saltan o se desplazan lateralmente, durante la ejecución del saque, o se paran agrupados con el objeto de ocultar la trayectoria del balón.

#### 37.6 FALTAS COMETIDAS DURANTE EL SAQUE

##### 37.6.1 Faltas en el saque

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque, aún si el adversario está fuera de posición. El sacador:

37.6.1.1 viola el orden de saque.

37.6.1.2 no ejecuta el saque apropiadamente.

## 37.6.2 Faltas después del golpe de saque:

Después que el balón ha sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón:

37.6.2.1 toca a un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso.

37.6.2.2 cae "fuera".

37.6.2.3 pasa sobre una pantalla.

## 37.7 FALTAS DE SAQUE Y FALTAS DE POSICION

37.7.1 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 posición, la falta de saque es la que deberá ser penalizada.

37.7.2 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.

## Art. 38 GOLPE DE ATAQUE

### 38.1 CARACTERISTICA DEL GOLPE DE ATAQUE

38.1.1 Todas las acciones para dirigir el balón hacia el adversario, con excepción del saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.

38.1.2 Durante el golpe de ataque, se permite el toque suave (tipping) si el balón es limpiamente golpeado y no es acompañado o retenido.

38.1.3 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.

### 38.2 RESTRICCIONES AL GOLPE DE ATAQUE

38.2.1 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).

38.2.2 Un jugador zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura detrás de la zona de frente:

38.2.2.1 al momento del despegue el /los pie/s del/ los jugador/es no debe/n tocar ni traspasar la línea de ataque;

38.2.2.2 después de golpear el balón, el jugador puede caer dentro de la zona de frente.

38.2.3 Un jugador zaguero también puede completar un golpe de ataque dentro de la zona de frente, si al momento del contacto parte del balón está por debajo del borde superior de la red.

38.2.4 Ningún jugador puede 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.

### 38.3 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

38.3.1 Un jugador golpea el balón dentro del espacio de juego del equipo adversario.

38.3.2 Un jugador envía el balón "fuera"

38.3.3 Un jugador zaguero completa un golpe de ataque dentro de la zona de frente, cuando al momento del golpe el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red.

38.3.4 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.

38.3.5 Un Líbero completa un golpe de ataque si al momento del golpe, el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red.

38.3.6 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 manos altas usando los dedos, efectuado por el Líbero ubicado dentro de su zona de frente.

## Art. 39 BLOQUEO

### 39.1 EL BLOQUEO

39.1.1 El bloqueo, es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del campo 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, parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.

#### 39.1.2 Tentativa de bloqueo

Una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.

#### 39.1.3 Bloqueo completado

Un bloqueo es completado siempre que el balón es tocado por un bloqueador.

### 39.1.4 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.

### 39.2 TOQUE DE BLOQUEO

Toques consecutivos (rápidos y continuos) pueden ser realizados por uno o más bloqueadores a condición que los contactos ocurran durante una misma acción.

### 39.3 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 el ADVERSARIO haya realizado un golpe de ataque.

### 39.4 BLOQUEO Y TOQUES POR EQUIPO

39.4.1 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.

39.4.2 El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que ha tocado el balón durante el bloqueo.

### 39.5 BLOQUEO DE SAQUE

Está prohibido bloquear el saque del adversario.

### 39.6 FALTAS EN EL BLOQUEO

39.6.1 El bloqueador toca el balón en el espacio ADVERSARIO antes o simultáneamente al golpe de ataque del adversario.

39.6.2 Un jugador zaguero o el Líbero consuma un bloqueo o participa en un bloqueo completado.

39.6.3 Bloquear el saque adversario.

39.6.4 El balón es enviado "fuera" por el bloqueo

39.6.5 Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de las antenas.

39.6.6 El líbero intenta un bloqueo individual o colectivo.

## REGLA-SEIS INTERRUPCIONES, INTERVALOS Y DEMORAS

### Art. 40 INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

Las interrupciones normales de juego son los TIEMPOS DE DESCANSO Y LAS SUSTITUCIONES.

Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el silbato del primer árbitro para el próximo saque.

### 40.1 NUMERO DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO

Cada equipo tiene derecho a solicitar un máximo de dos tiempos para descanso y seis sustituciones de jugadores por set.

### 40.2 SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES DE JUEGO

40.2.1 Las interrupciones normales de juego pueden ser solicitadas por el entrenador y/o por el capitán en juego, y sólo por ellos. La solicitud se realiza efectuando la señal manual correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes que suene el silbato para el saque.

40.2.2 Se permite una sustitución antes del comienzo de un set y debe ser registrada como una sustitución normal para ese set.

### 40.3 SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

40.3.1 La solicitud de uno o dos tiempos para descanso y una solicitud de sustitución pedida por cualquiera de los equipos pueden seguirse una a otra sin necesidad de reanudar el juego.

40.3.2 No obstante, no se permite que el mismo equipo solicite sustituciones consecutivas de jugadores en la misma interrupción de juego. Dos o más jugadores pueden ser sustituidos durante la misma interrupción de juego.

### 40.4 TIEMPOS DE DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS

40.4.1 Todos los tiempos para descanso que son solicitados duran 30 segundos.

40.4.2 Durante todos los tiempos, los jugadores que se encuentran jugando, deben dirigirse a la zona libre, cerca de sus bancas.

### 40.5 SUSTITUCION DE JUGADORES

40.5.1 Una sustitución es el acto por el cual un jugador, que no sea el Líbero o su jugador reemplazado, luego de haber sido registrado por el anotador, entra al juego para ocupar la posición de otro jugador, que debe abandonar el campo de juego en ese momento. La sustitución requiere la autorización de los árbitros.

### 40.6 LIMITACIONES A LAS SUSTITUCIONES

40.6.1 Se permite un máximo de seis sustituciones por equipo por set. Pueden sustituirse uno o más jugadores a la vez.  
40.6.2 Un jugador de la formación inicial puede salir del juego, solo una vez en el set y reingresar, pero sólo una vez por set y únicamente a su posición previa en la formación.

40.6.3 Un jugador sustituto puede entrar al juego pero sólo una vez en el set, para reemplazar a un jugador de la formación inicial y, a su vez, puede ser reemplazado únicamente por el mismo jugador de la formación inicial.

#### 40.7 SUSTITUCION EXCEPCIONAL

Un jugador (excepto el Líbero), que no puede continuar jugando, debido a una lesión o enfermedad debe ser sustituido legalmente. Si esto no es posible, el equipo está autorizado a realizar una sustitución EXCEPCIONAL, más allá de los límites de la Regla 15.6. Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo de juego en el momento de la lesión, excepto el líbero y su jugador reemplazado, puede ingresar al juego por el jugador lesionado. El jugador lesionado que es sustituido no tiene permitido reingresar al partido. Una sustitución excepcional no puede ser contada en ningún caso como una sustitución normal.

#### 40.8 SUSTITUCION POR EXPULSION O DESCALIFICACION

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido mediante una sustitución legal. Si esto no es posible, el equipo es declarado INCOMPLETO.

#### 40.9 SUSTITUCION ILEGAL

40.9.1 Una sustitución es ilegal si excede los límites indicados en la Regla 40.6 (excepto el caso de la Regla 15.7).

40.9.2 Cuando un equipo realizó una sustitución ilegal y el juego fue reanudado el siguiente procedimiento debe ser aplicado:

40.9.2.1 el equipo es penalizado con un punto y el saque para el adversario,

40.9.2.2 la sustitución es rectificadas,

40.9.2.3 los puntos anotados por el equipo en falta desde el momento en que la falta fue cometida deben ser cancelados. Los puntos del adversario se mantienen.

#### 40.10 PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

40.10.1 Las sustituciones deben realizarse dentro de la zona de sustitución.

40.10.2 La sustitución solo debe durar el tiempo necesario para registrarla en la hoja del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores.

40.10.3a La solicitud para sustitución es el ingreso del/los jugador/es dentro de la zona de sustitución, listo/s para jugar, durante una interrupción regular.

40.10.3b Si ese no es el caso, la sustitución no debe ser autorizada y el equipo debe ser sancionado por demora.

40.10.3c La solicitud para sustitución es reconocida y anunciada por el anotador o el segundo árbitro mediante el uso del timbre o el silbato, respectivamente.

40.10.4 Si un equipo pretende realizar simultáneamente más de una sustitución, todos los jugadores a ingresar deben presentarse en la zona de sustitución al mismo tiempo, para ser considerados en la misma solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en sucesión, una pareja de jugadores tras otra.

#### 40.11 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

40.11.1 Es impropio solicitar cualquier interrupción de juego:

40.11.1.1 durante una jugada o en el momento en, o después, que suene el silbato para la ejecución del saque.

40.11.1.2 por un miembro del equipo no autorizado.

40.11.1.3 para una nueva sustitución antes que el juego haya sido reanudado de una sustitución previa del mismo equipo.

40.11.1.4 después de haber agotado el número autorizado de tiempos de descanso y sustitución de jugadores.

40.11.2 La primera solicitud impropia de un equipo en el partido, que no afecte o demore el juego, será rechazada sin otras consecuencias.

40.11.3 Cualquier otra solicitud impropia posterior por el mismo equipo en el partido, constituye una demora.

#### Art.41 DEMORAS DE JUEGO

##### 41.1 TIPOS DE DEMORA

Se considera demora a toda acción impropia de un equipo que difiera la reanudación del juego, incluyendo, entre otras:

41.1.1 demorar una sustitución,

41.1.2 prolongar otras interrupciones de juego, luego de haberse ordenado reanudar el juego,

41.1.3 solicitar una sustitución ilegal,

41.1.4 repetir una solicitud impropia,

41.1.5 demorar el juego, por un miembro del equipo.

## 41.2 SANCIONES POR DEMORA

41.2.1 “Amonestación por demora” y “castigo por demora” son sanciones para el equipo.

41.2.1.1 Las sanciones por demora permanecen en vigencia por el partido completo.

41.2.1.2 Todas las sanciones por demora son registradas en la hoja del encuentro.

41.2.2 La primera demora en el partido por un miembro de un equipo es sancionada con “AMONESTACION POR DEMORA”.

41.2.3 La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo partido constituye una falta y es sancionada con “CASTIGO POR DEMORA”: un punto y el saque para el adversario.

41.2.4 Las sanciones por demora impuestas antes o entre sets se aplicarán en el set siguiente.

## Art 42 LESIONES

42.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe detener el juego inmediatamente y permitir al auxilio médico ingresar al campo. La jugada debe repetirse.

42.1.2 Si un jugador lesionado no puede ser reemplazado legalmente o en forma excepcional, se le otorga al jugador un tiempo de recuperación de 3 minutos, pero solamente una vez en el partido para el mismo jugador. Si el jugador no se recupera su equipo es declarado incompleto.

## 42.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada repetirse.

## 42.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

42.3.1 Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro el primer árbitro y el coordinador de la sede decidirán las medidas a tomar para restablecer la normalidad.

42.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 30 minutos en total:

42.3.2.1 Si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continúa normalmente con el mismo marcador, jugadores y posiciones. Los sets jugados mantienen sus resultados.

42.3.2.2 Si el encuentro se reanuda en otra cancha, el set interrumpido se anula para reiniciarse con los mismos integrantes de los equipos y las mismas formaciones iniciales. Los sets ya terminados mantienen sus resultados.

42.3.3 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad.

## Art 43 INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

Un intervalo es el tiempo entre sets. Todos los intervalos duran 3 minutos. Durante este período, se realiza el cambio de campo y el registro de las formaciones de los equipos en la hoja del encuentro. El intervalo entre el 1º y 2º ó 2º y 3er set puede ser extendido hasta 10 minutos a solicitud del coordinador de la sede.

## 43.2 CAMBIOS DE CAMPO

43.2.1 Después de cada set, los equipos cambian de campo, excepto para el set decisivo.

43.2.2 En el set decisivo, cuando el equipo que lidera alcanza los 8 puntos, ambos equipos cambian de campo sin demora, manteniendo los jugadores las mismas posiciones. Si el cambio de campo no se realiza en el momento que el equipo líder alcanza los 8 puntos, debe efectuarse tan pronto se descubra el error. El marcador alcanzando en el momento del cambio se mantiene igual.

## REGLA-SIETE EL JUGADOR LIBERO

### Art 44 EL JUGADOR LIBERO

#### 44.1 DESIGNACIÓN DEL LÍBERO

44.1.1 Cada equipo tiene el derecho de designar dentro de la lista de jugadores, hasta dos (2) jugadores especialistas en defensa líbero.

44.1.2 Los líberos deben ser registrados en la hoja del encuentro antes del partido en las líneas especiales reservadas para ello.

44.1.3 Un líbero designado por el entrenador antes del comienzo del partido será el líbero actuante. Si hay un segundo líbero, éste actuará como líbero reserva.

44.1.4 El Líbero no puede ser capitán del equipo o capitán en juego al mismo tiempo que desempeña su función de líbero.

#### 44.2 UNIFORME

El jugador líbero debe vestir un uniforme cuya camiseta o casaca contraste con el color de la de los otros miembros del equipo. El uniforme del líbero puede tener un diferente diseño, pero debe estar numerado como el del resto de los miembros del equipo.

## 44.3 ACCIONES QUE INVOLUCRAN AL LÍBERO

### 44.3.1 Las acciones de juego

44.3.1.1 Se permite al Líbero reemplazar a cualquier jugador en posición de zaguero.

44.3.1.2 El/ella está restringido a actuar como jugador/a zaguero y no se le permite completar un golpe de ataque desde ningún lugar (incluyendo el campo de juego y la zona libre) si al momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red.

44.3.1.3 El/ella no puede sacar, bloquear o intentar bloquear.

44.3.1.4 Un jugador no puede completar un golpe de ataque por encima del borde superior de la red, si el balón proviene de un pase de manos altas hecho por el líbero mientras éste se encuentre ubicado en su zona de frente. El balón puede ser atacado libremente si el líbero realiza la misma acción desde afuera de su zona de frente.

### 44.3.2 Reemplazo de jugadores

44.3.2.1 Los reemplazos que involucran al líbero no se cuentan como sustituciones regulares. Su número es ilimitado, pero debe haber una jugada completada entre dos reemplazos de líbero (a menos que exista una lesión o enfermedad o exista una rotación forzosa causada por un castigo). El líbero solo puede ser reemplazado por el jugador a quien él reemplazó.

44.3.2.2 Los reemplazos deben efectuarse mientras el balón está fuera de juego y antes del toque de silbato para el saque. Al comienzo de cada set, el líbero no puede entrar al campo de juego hasta que el segundo árbitro haya chequeado las formaciones iniciales.

44.3.2.3 Un reemplazo hecho después del toque de silbato para el saque, pero antes del golpe de saque, no debe ser rechazado pero el equipo debe ser objeto de una advertencia verbal después de terminada la jugada. Subsecuentes reemplazos tardíos resultarán en que el juego sea interrumpido inmediatamente y la imposición de una sanción por demora. El equipo que haga el próximo saque será determinado por el resultado de la sanción por demora

44.3.2.4 El líbero y el jugador reemplazado solo pueden entrar o salir del campo por la “zona de reemplazo del líbero”

44.3.2.5 Las consecuencias de un reemplazo ilegal del líbero son las mismas de la falta de rotación.

### 44.3.3 Re designación de un nuevo líbero

44.3.3.1 El entrenador tiene el derecho de cambiar al líbero actuante con el líbero reserva por cualquier razón, pero solamente una vez en el partido y únicamente luego de que el jugador regular reemplazado haya retornado al campo. Este cambio debe ser registrado en el sector de observaciones de la hoja de anotación y en la planilla de control del líbero.

El líbero original no puede retornar al juego por el resto del partido. En caso de enfermedad o lesión del líbero reserva, el entrenador puede designar como líbero por el resto del partido a cualquier otro jugador (excepto el líbero original) que no esté en el campo al momento de la re designación. El capitán del equipo puede abandonar todos los privilegios del liderazgo al ser re designado como líbero si así lo requiere el entrenador. Los cambios debido a lesión o enfermedad del líbero o la re designación del líbero, no cuentan como reemplazo.

19.3.3.2 En el caso de re designación de un Líbero, el número del jugador re designado como líbero debe ser registrado en la hoja del encuentro en el sector de observaciones.

## REGLA-OCHO CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

### Art. 45 REQUERIMIENTOS DE CONDUCTA

#### 45.1 CONDUCTA DEPORTIVA

45.1.1 Los participantes deben conocer el Reglamento de Voleibol de la ODEIPPLA y cumplir con él.

45.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con conducta deportiva, sin discutirlos. En caso de duda, pueden pedir una aclaración únicamente a través del capitán en juego.

45.1.3 Los participantes deben evitar acciones o actitudes dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o encubrir faltas cometidas por su equipo

#### 45.2 JUEGO LIMPIO

45.2.1 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor con el espíritu de JUEGO LIMPIO no sólo con los árbitros, sino también con los demás oficiales, los ADVERSARIOS, compañeros de equipo y espectadores.

45.2.2 Se permite la comunicación entre los miembros del equipo durante el juego.

### Art. 46 CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

#### 46.1 PEQUEÑAS FALTAS DE CONDUCTA

Las pequeñas faltas de conducta no están sujetas a sanciones. Es deber del primer árbitro, prevenir a los equipos de la aproximación al nivel de sanciones, emitiendo una señal verbal o manual, advirtiendo a un miembro del equipo o al equipo por intermedio del capitán en juego. Esta advertencia no es una sanción y no tiene consecuencias inmediatas, por lo tanto no se registra en la hoja del encuentro.

### 46.2 CONDUCTA INCORRECTA QUE CONDUCE A SANCIONES

La conducta incorrecta por parte de un miembro del equipo hacia los oficiales, ADVERSARIOS, compañeros de equipo o espectadores es clasificada en tres categorías de acuerdo a la seriedad de la ofensa.

46.2.1 Conducta grosera: acción contraria a las buenas costumbres o principios morales, o cualquier acción que exprese desprecio.

46.2.2 Conducta injuriosa: gestos o palabras difamatorias o insultantes.

46.2.3 Agresión: ataque físico o conducta agresiva o amenazante.

### 46.3 ESCALA DE SANCIONES

De acuerdo al juicio del primer árbitro y dependiendo del grado de seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicarse y que se registran en la hoja del encuentro son: Castigo, Expulsión o Descalificación

#### 46.3.1 Castigo

La primera conducta grosera en el partido por cualquier miembro de un equipo se sanciona con un punto y el saque para el adversario.

Amonestación al capitán cuando un padre de familia o integrante de la porra no permanezca en el lugar establecido para las porras, desapruébe o reclame airadamente decisiones arbitrales

#### 46.3.2 Expulsión

46.3.2.1 Un miembro del equipo que es sancionado con expulsión no podrá jugar durante el resto del set y deberá permanecer sentado en el área de castigo sin otras consecuencias. Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo.

46.3.2.2 La primera conducta injuriosa por un miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

46.3.2.3 La segunda conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin otras consecuencias.

#### 46.3.3 Descalificación

46.3.3.1 Un miembro del equipo que es sancionado con descalificación debe abandonar el Área de Control de la Competencia por el resto del partido sin otras consecuencias.

46.3.3.2 El primer ataque físico o intento o amenaza de agresión se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

46.3.3.3 La segunda conducta injuriosa en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

46.3.3.4 La tercera conducta grosera en el mismo partido por un mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin otras consecuencias.

### 46.4 APLICACIÓN DE SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

46.4.1 Todas las sanciones por faltas de conducta son individuales, tienen validez para todo el partido y se registran en la hoja del encuentro.

46.4.2 La repetición de una falta de conducta por el mismo miembro de un equipo en el mismo partido es sancionado progresivamente (Cada falta sucesiva de conducta de un miembro del equipo recibe una sanción mayor).

46.4.3 Una expulsión o descalificación debida a una conducta injuriosa o agresión no requiere de una sanción previa.

### 46.5 FALTAS DE CONDUCTA ANTES Y ENTRE SETS

Cualquier falta de conducta que haya ocurrido antes o entre sets se sanciona de acuerdo a la Regla 21.3 y las sanciones se aplican en el set siguiente.

### 46.6 TARJETAS POR SANCIONES

Amonestación: verbal o seña manual, sin tarjeta.

Castigo: tarjeta amarilla.

Expulsión: tarjeta roja.

Descalificación: tarjeta amarilla y roja (juntas).

## REGLA-NUEVE LOS ARBITROS

### Art. 47 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

## 47.1 COMPOSICION

El cuerpo arbitral para un encuentro está compuesto por los siguientes oficiales:

- Primer árbitro.
- Segundo árbitro / anotador.

## 47.2 PROCEDIMIENTOS

47.2.1 Sólo el primer y segundo árbitro pueden hacer sonar un silbato durante el encuentro:

47.2.1.1 El primer árbitro hace la señal para autorizar el saque que inicia la jugada;

47.2.1.2 El primer y segundo árbitro señalan el fin de una jugada, a condición que estén seguros que una falta fue cometida y conocen su naturaleza;

47.2.2 Pueden pitar durante una interrupción de juego para indicar que autorizan o rechazan alguna petición de los equipos.

47.2.3 Inmediatamente después que los árbitros pitan señalando que una jugada ha sido completada, deben indicar con las señas manuales oficiales:

47.2.3.1 Si la falta es pitada por el primer árbitro, indicará en el siguiente orden:

- a) El equipo que saca.
- b) La naturaleza de la falta
- c) El/los jugador/es en falta (si es necesario)

El segundo árbitro acompañará las señas manuales del primer árbitro repitiéndolas.

47.2.3.2 Si la falta es pitada por el segundo árbitro, indicará:

- a) La naturaleza de la falta
- b) El/los jugador/es en falta (si es necesario)
- c) El equipo que saca, acompañando la seña manual del primer árbitro.

En este caso, el primer árbitro no indica ni la naturaleza de la falta ni el jugador en falta, sino sólo el equipo que saca.

47.2.3.3 En el caso de una falta de ataque por un jugador zaguero, o el líbero, ambos Árbitros señalarán de acuerdo a 47.2.3.1 y 22.2.3.2

47.2.3.4 En el caso de una doble falta, ambos árbitros señalarán en orden:

- a) La naturaleza de la falta
- b) Los jugadores en falta (si es necesario)
- c) El equipo que saca, determinado por el primer árbitro.

## Art. 48 PRIMER ARBITRO

### 48.1 UBICACIÓN

El primer árbitro desempeña sus funciones sentado o de pie en una plataforma de árbitro colocada en uno de los extremos de la red. Su vista debe estar aproximadamente 50 centímetros sobre el borde superior de la red (**NO OBLIGATORIA**).

### 48.2 AUTORIDAD (FACULTADES)

48.2.1 El primer árbitro dirige el encuentro de principio a fin con autoridad sobre todos los miembros del cuerpo arbitral y miembros de los equipos. Durante el partido, las decisiones del primer árbitro son finales. Tiene autoridad para revocar las decisiones de los demás miembros del cuerpo arbitral si estima que son equivocadas. El primer árbitro puede incluso sustituir a un miembro del cuerpo arbitral si considera que no está desempeñando correctamente sus funciones.

48.2.2 El primer árbitro tiene facultad para decidir toda cuestión de juego, inclusive aquellas no previstas en las reglas.

48.2.3 El primer árbitro no debe permitir discusiones respecto a sus decisiones. No obstante, a solicitud del capitán en juego, ofrecerá una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas en las que haya basado su decisión. Si el capitán en juego está en desacuerdo con la explicación del primer árbitro y opta por protestar contra tal decisión, debe reservarse inmediatamente el derecho a registrar la protesta al finalizar el partido. El árbitro debe autorizar este derecho del capitán en juego.

48.2.4 El primer árbitro es responsable de determinar antes y durante el encuentro, el estado del área de juego, el equipamiento y si las condiciones satisfacen los requisitos para jugar.

### 48.3 RESPONSABILIDADES

**Cumple las funciones y responsabilidades del anotador cuando no hay segundo árbitro o anotador**

48.3.1 Antes del comienzo del encuentro, el primer árbitro:

48.3.1.1 Inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego

48.3.1.2 Realiza el sorteo con los capitanes de los equipos

48.3.1.3 Controla el calentamiento de los equipos

48.3.2 Durante el encuentro, el primer árbitro está autorizado:

48.3.2.1 Efectuar advertencias a los equipos.

48.3.2.2 Sancionar faltas de conducta y demoras

48.3.2.3 Decidir sobre:

a) Las faltas del sacador y de posición en el equipo sacador, incluso la pantalla.

b) Las faltas en el toque del balón.

c) Las faltas por encima de la red y en su parte superior.

d) Las faltas en los golpes de ataque del Líbero y de los jugadores zagueros.

e) El golpe de ataque completado de los jugadores si el balón proviene de un pase a manos altas con los dedos proveniente del Líbero dentro de su zona de frente.

f) Los balones que atraviesan completamente el espacio inferior por debajo de la red.

g) El bloqueo completado por los jugadores zagueros o el intento de bloqueo del líbero.

48.3.3 Al final del encuentro, controla la hoja del encuentro y la firma.

## Art. 49 SEGUNDO ÁRBITRO Y ANOTADOR

### 49.1 UBICACION

El segundo árbitro cumple sus funciones de pie cerca del poste, fuera de la cancha, del lado opuesto y de frente al primer árbitro.

### 49.2 AUTORIDAD (FACULTADES)

49.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también posee su propio ámbito de jurisdicción. Si el primer árbitro no puede continuar con sus funciones, el segundo árbitro puede reemplazarlo.

49.2.2 El segundo árbitro puede, sin tocar el silbato, señalar también faltas que no sean de su competencia, pero no debe insistir con ellas al primer árbitro.

49.2.3 El segundo árbitro controla la conducta de los miembros del equipo en sus bancas y reporta sus faltas de conducta al primer árbitro.

49.2.4 El segundo árbitro controla los jugadores en las áreas de calentamiento.

49.2.5 El segundo árbitro autoriza las interrupciones, controla su duración y rechaza las solicitudes improcedentes.

49.2.6 El segundo árbitro controla el número de tiempos de descanso y sustituciones solicitadas por cada equipo, y avisa el 2do tiempo de descanso y la 5ta y 6ta sustitución al primer árbitro y al entrenador correspondiente.

49.2.7 En el caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza una sustitución excepcional u otorga los 3 minutos de tiempo de recuperación.

49.2.8 El segundo árbitro verifica las condiciones del piso, principalmente en la zona de frente. También controla durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.

49.2.9 El segundo árbitro supervisa la conducta de los miembros del equipo en las áreas de castigo, y reporta al primero sus faltas de conducta.

### 49.3 RESPONSABILIDADES

49.3.1 Al comienzo de cada set, en los cambios de campo, durante el set decisivo y cada vez que sea necesario, verifica que las posiciones de los jugadores en la cancha coincida con la hoja de formación inicial.

49.3.2 Durante el encuentro, el segundo árbitro decide, pita y señala:

49.3.2.1 La penetración dentro del campo adversario, y el espacio por debajo de la red.

49.3.2.2 Las faltas de posición del equipo receptor.

49.3.2.3 El contacto no permitido con la red en su parte inferior, o con la antena de su lado del campo.

49.3.2.4 El bloqueo completado por los jugadores zagueros o el intento de bloqueo por el líbero, o la falta de golpe de ataque por los jugadores zagueros o por el líbero.

49.3.2.5 El contacto del balón con un objeto externo;

49.3.2.6 El contacto del balón con el suelo cuando el primer árbitro no está en posición de ver tal contacto.

49.3.2.7 El balón que cruza la red total o parcialmente por fuera del espacio de paso hacia el campo contrario o toca la antena en su lado del campo.

49.3.3 Al final del encuentro, firma la hoja de anotación.

## Art. 50 ANOTADOR (SEGUNDO ÁRBITRO)

### 50.1 UBICACIÓN

El anotador desempeña sus funciones en el lado opuesto y de frente al primer árbitro.

### 50.2 RESPONSABILIDADES

El anotador lleva la hoja del encuentro de acuerdo con las reglas. Utiliza un timbre u otro elemento sonoro para notificar irregularidades o llamar la atención de los árbitros cuando lo requieran sus responsabilidades.

50.2.1 Antes del comienzo del encuentro y del set, el anotador:

50.2.1.1 Registra los datos del partido y de los equipos, incluyendo el nombre y el número del líbero, de acuerdo al procedimiento vigente, y obtiene las firmas de los capitanes y entrenadores.

50.2.1.2 Registra la formación inicial de cada equipo de las fichas de posición inicial. Si no recibe a tiempo las fichas de posición inicial, debe inmediatamente notificar al segundo árbitro.

50.2.2 Durante el encuentro, el anotador:

50.2.2.1 Registra los puntos marcados.

50.2.2.2 Controla el orden de saque de cada equipo e indica cualquier error a los árbitros inmediatamente después del golpe de saque;

50.2.2.3 Está autorizado a reconocer y anunciar las solicitudes de sustitución de jugadores mediante el uso del timbre, controlando su número y registrando las sustituciones y los tiempos de descanso e informando al segundo árbitro.

50.2.2.4 Notifica a los árbitros si una solicitud de interrupción está fuera de orden;

50.2.2.5 Anuncia a los árbitros la terminación de los sets y el alcance del 8vo punto en el set decisivo;

50.2.2.6 Registra cualquier sanción y solicitudes improcedentes;

50.2.2.7 Registra todo otro hecho, bajo instrucción del segundo árbitro, por ejemplo: sustituciones excepcionales, tiempo para recuperación, interrupciones prolongadas, interferencias externas, etc.

50.2.2.8 Controla el intervalo entre sets

50.2.3 Al final del encuentro, el anotador:

50.2.3.1 Registra el resultado final;

50.2.3.2 En el caso de una protesta, con la autorización del primer árbitro, escribe o permite escribir al entrenador del equipo, en la hoja de anotación su versión de los hechos protestados.

50.2.3.3 Después de firmar él mismo la hoja del encuentro, obtiene las firmas de los entrenadores y árbitros. Finalmente entrega las copias de la cédula a los entrenadores.

Los juegos en que no se presente el árbitro al partido serán cobrados de acuerdo al costo establecido para la categoría al coordinador de los árbitros contratado por la ODEIPLA.

Los partidos en que no se presente el árbitro serán reprogramados por la ODEIPLA y el servicio de arbitraje de dichos partidos será proporcionado sin costo por parte del grupo de árbitros contratado por la ODEIPLA.

Los árbitros tendrán una tolerancia de 20 (veinte) minutos, los equipos tendrán la obligación de esperar ese tiempo, en caso de que el árbitro no se presente, la liga rolará el partido lo más pronto posible y podrá hacerlo entre semana.

Se multará con \$25.00 al árbitro que no use la cedula oficial de la ODEIPLA.

Se multará con \$25.00 al árbitro que redacte mal o tenga errores en la cédula (equipos, categoría, rama, fecha, resultado, etc.).