

Escuela Central de Gimnasia

BALONVOLEA

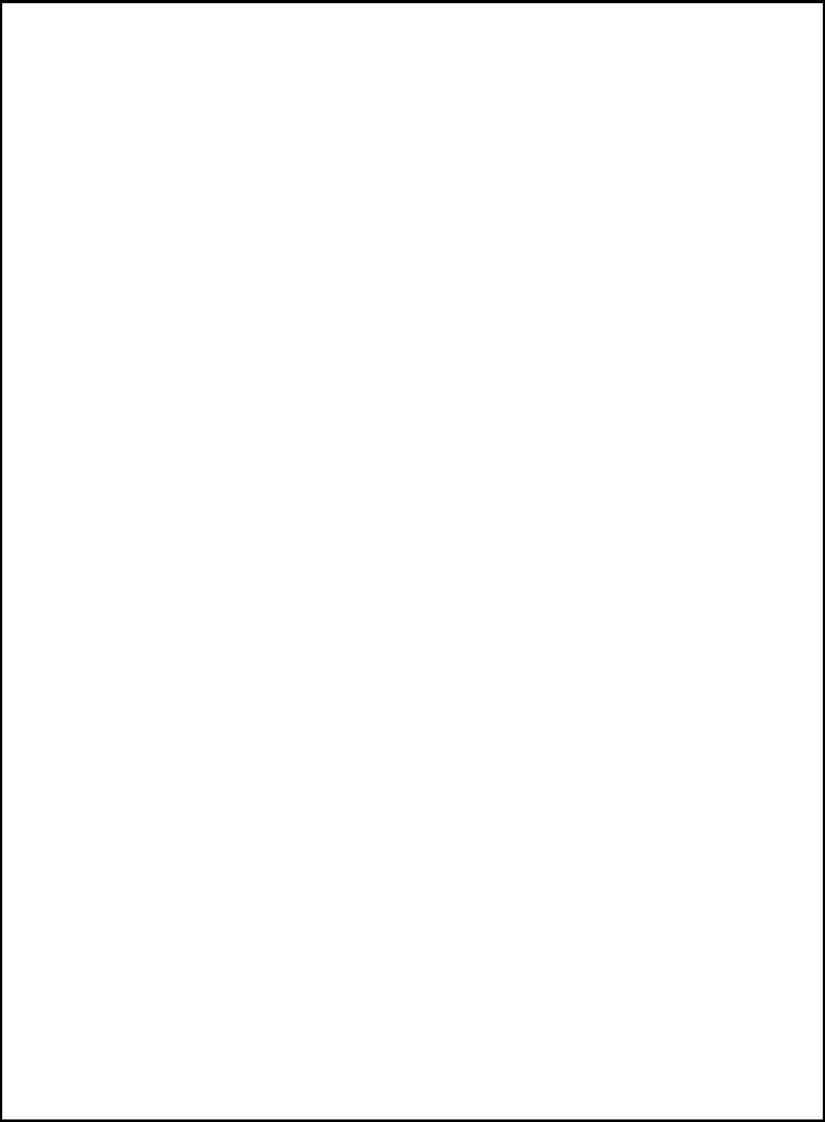
VOLLEY-BALL

REGLAMENTO
DE JUEGO

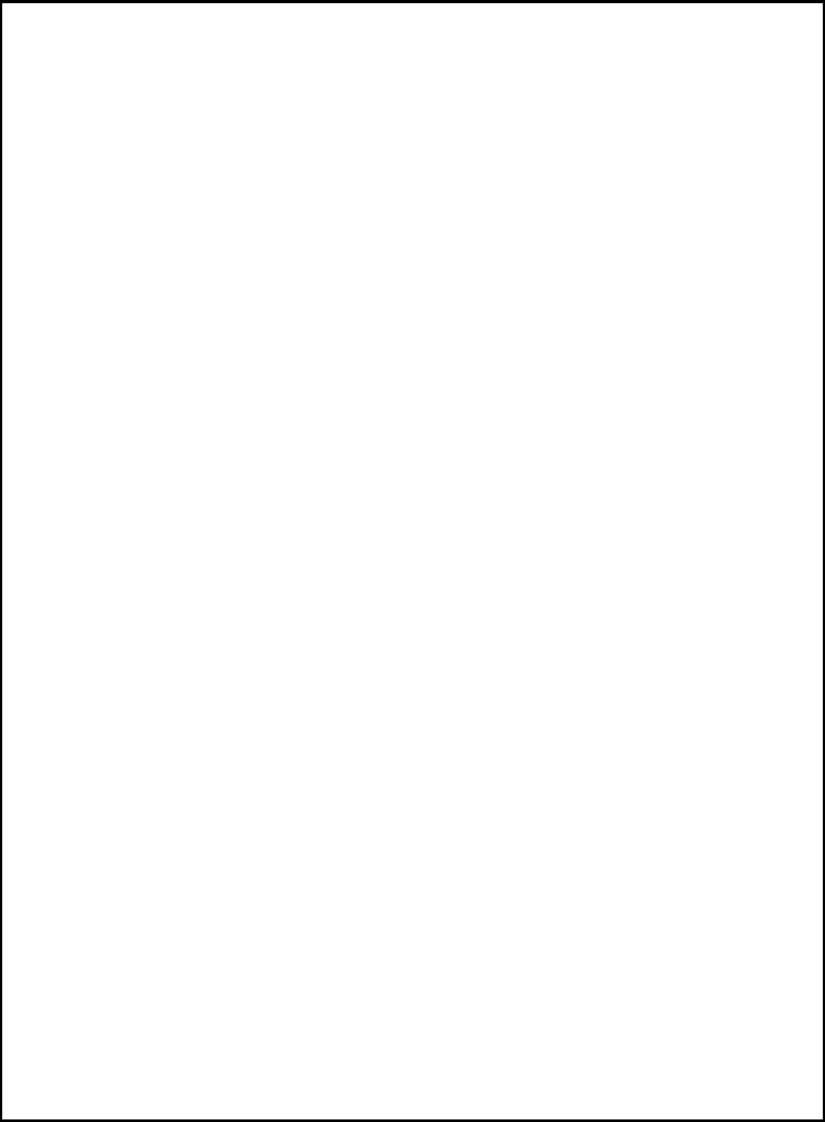
TOLEDO

—
Imprenta del Colegio de María Cristina

1929



BALONVOLEA
VOLLEY-BALL



Escuela Central de Gimnasia

BALONVOLEA

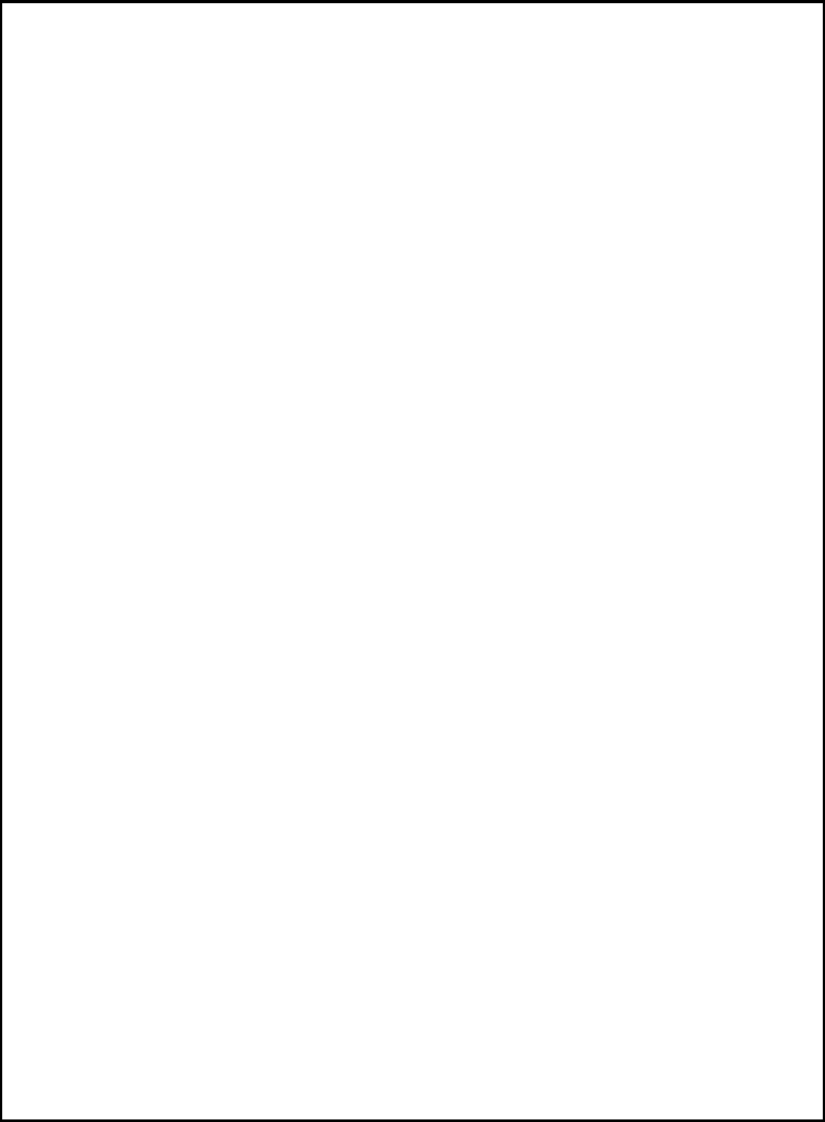
VOLLEY-BALL

REGLAMENTO DE JUEGO

TOLEDO

Imprenta del Colegio de María Cristina

1929





EL JUEGO

REGLA I.---DEL TERRENO

Art. 1.º El terreno es un rectángulo de 15 a 22 metros de longitud por 9 a 11 de ancho. Debe ser horizontal. Si se juega en local cerrado, debe tener una altura de 5 metros y estar despejada de todo lo que pueda embarazar el juego (muebles, aparatos...).

Art. 2.º Los límites del terreno deben estar marcados por líneas visibles, de 5 centímetros de ancho. Un espacio libre de 1 metro debe ser reservado alrededor del terreno. Las líneas de fondo son las líneas cortas, y las líneas de lado las largas del rectángulo. En el ángulo derecho de cada campo y detrás de las líneas de fondo se marcará 1 m², que es la casa para el saque.

REGLA II.---DEL BALON

Art. 1.º El balón debe ser redondo, de 0,65 metros de circunferencia, y pesar cerca de 250 gramos.

REGLA III.---DE LA RED

Art. 1.º La red debe tener un metro de ancho y ser bastante larga para cubrir todo el ancho del campo de juego. Se colocará

sujeta por sus cuatro puntas a dos postes verticales situados a los extremos y a 1 metro de distancia de la línea que divide el campo en dos partes iguales. El borde superior de la red debe quedar horizontal a 2'40 metros por encima del suelo.

REGLA IV.---DE LOS EQUIPOS

Art. 1.º Un equipo reglamentario se compone de seis jugadores. Sin embargo, su número puede ser mayor, según las dimensiones del terreno.

Art. 2.º Un jugador no puede ser sustituido más que cuando el árbitro ha pitado para detener el juego. El sustituto debe presentarse al árbitro antes de tomar su sitio.

REGLA V.---DEL JUEGO

Art. 1.º Cada equipo permanece en los límites de su propio terreno sin poder pasar al de el contrario durante el desarrollo del juego. La colocación será en tres líneas, siendo la más densa la del centro y la menos densa la de atrás.

Art. 2.º El orden por el cual los jugadores deben sacar se llama "orden de saque".

Art. 3.º El cambio de posición de los jugadores al cambiar el saque se llama "rotación". La rotación se hace cada vez que un equipo toma el saque.

Los jugadores se mantendrán en su puesto mientras el saque sea conservado por el mismo jugador.

La rotación se hará de derecha a izquierda dentro de cada fila y en zig-zag de atrás a adelante y a la derecha, pasando a sacar el último de la izquierda de primera fila, sustituyendo al primero de la derecha de la última fila que lo estaba ejecutando.

Art. 4.º "Sacar" consiste en poner el balón en juego. El jugador a quien corresponda por el turno de saque se coloca en la

“casa” y golpea el balón con una o dos manos hacia el campo contrario.

Art. 5.º Se gana un tanto por el equipo sacador si no es devuelto el balón conforme a las reglas.

Art. 6.º “Saque perdido”, será anunciado por el árbitro, cuando el equipo que tiene el saque no gane tanto o no haya jugado según las reglas.

Art. 7.º Si un jugador toca el balón cuando éste esté fuera del terreno y en el aire, el balón se considera que estaba aún en juego.

Art. 8.º El balón está fuera de juego cuando bote dentro o fuera del terreno o toque un objeto fuera de los límites del mismo.

Art. 9.º Tan pronto el balón esté “fuera de juego”, el árbitro pita y anuncia su decisión.

Art. 10. *Tantos*.—La partida se juega a 15 tantos. El que gana de tres partidas dos, es el vencedor.

Art. 11. En los campeonatos, si un equipo no está en disposición de jugar, un minuto después de haber anunciado el árbitro “en juego” se considera que abandona la lucha y es declarado vencedor el equipo que está presente.

Art. 12. Los capitanes sortearán el saque y terreno. El que acierte tiene derecho de elección.

REGLA VI.—COMIENZO DEL JUEGO

Art. 1.º Al comenzar el juego, el primer jugador del equipo que tiene el saque pondrá el balón en juego.

Art. 2.º El mismo jugador sigue sacando hasta que el árbitro anuncia “saque perdido”. Los jugadores del otro equipo, antes de empezar el saque hacen la rotación.

Art. 3.º Si en el saque el balón tocando la red no llega al campo contrario o toca un objeto cualquiera, se pierde el saque.

Art. 4.º El equipo que pierda la partida tendrá el saque para empezar la siguiente.

Art. 5.º El que saca se colocará en la casa con los dos pies detrás de la línea de fondo.

REGLA VII.---CÓMO JUEGA EL BALON

Art. 1.º El balón puede ser golpeado con las dos manos, con el puño en cualquier parte del campo contrario, pero no debe tocar el suelo, ni pasar bajo la red, ni salir del terreno.

Art. 2.º El balón puede ser golpeado sucesivamente por varios jugadores del mismo equipo antes de pasar por encima de la red, pero ninguno puede golpearle dos veces seguidas.

Art. 3.º Excepción hecha del saque, si el balón toca la red y pasa por encima, está siempre en juego.

Art. 4.º Si un jugador del equipo que saca, lanza el balón fuera de juego, el árbitro anuncia "saque perdido".

Art. 5.º El árbitro puede permitir un segundo saque si hay dudas sobre el primero.

REGLA VIII.---PROHIBICIONES

Un jugador no debe:

1.º Hacerse ayudar por otro jugador para lanzar el balón o servirse de cualquier objeto.

2.º Golpear dos veces seguidas el balón.

3.º Coger o retener el balón.

4.º Pasar la red con la mano que golpea al balón.

5.º Sacar el balón fuera de turno.

6.º Tocar la red. (Si dos jugadores de equipos opuestos tocan simultáneamente la red, no se apuntará ningún tanto sacando el mismo jugador).

7.º Hablar a los "Oficiales" (sólo los capitanes pueden hacerlo).

- 8.º Retardar el juego.
- 9.º Hacer observaciones o cometer actos que puedan influir en las decisiones de los oficiales.
10. Coaccionar a los contrarios.
11. Entrar en juego después de haber sido descalificado o expulsado del campo.

REGLA IX.---CASTIGOS

1.º El árbitro anunciará “saque perdido” cada vez que el equipo que saca haya incurrido en alguna de las faltas de la regla anterior.

2.º El árbitro anunciará “un tanto” para el equipo sacador cada vez que el receptor incurra en alguna de las seis primeras faltas de la regla VIII.

3.º La primera vez que un jugador incurra en las prohibiciones 7, 8, 9, 10 y 11, el árbitro podrá, si lo estima de rigor, adjudicar un punto; adjudicándolo desde luego la segunda vez.

4.º El árbitro está autorizado a descalificar por violación de la 10.ª ó 11.ª de la regla VIII o por persistencia en contravenir las.

5.º El árbitro declara que abandona y pierde el juego el equipo que rehuse jugar después que él haya dicho “en juego”.

REGLA X.---DE LOS TANTOS

El equipo que saca gana un “tanto” cada vez que el otro no devuelva el balón según las reglas.

REGLA XI.---FUNCIONES DEL ARBITRO

Art. 1.º El árbitro es el primer “oficial” del juego. Decide

cuándo el balón está en juego, cuándo se gana un tanto, cuándo se pierde el saque y castiga todas las faltas.

Art. 2.º El árbitro toma todas las decisiones tanto durante el juego como en las suspensiones del mismo.

Art. 3.º El árbitro lleva el tanteo y sólo el suyo es oficial.

REGLA XII.---DEBERES DE LOS JUECES DE LINEA

Art. 1.º Los jueces de línea están en dos vértices diagonalmente opuestos del campo y cada uno se coloca de modo que vigile los lados de su ángulo. El juez anuncia "bueno" o "malo" cuando el balón toque el suelo cerca de una línea, decidiendo por consecuencia. El balón que cae sobre las mismas líneas es "bueno"

Art. 2.º Los jueces de línea dan su parecer, caso de que se lo pida el árbitro.

Art. 3.º Antes de empezar el juego, los jueces de línea reciben de cada capitán el orden de saque de su equipo y vigilan que la rotación se haga según las reglas, así como el saque de cada jugador.



