



Universidad José Carlos Mariátegui

SECRETARIA GENERAL

RESOLUCIÓN DE CONSEJO UNIVERSITARIO N° 570-2018-CU-UJCM

Moquegua, 22 de febrero de 2018

VISTO:

El Oficio N° 0250-2018-L/OCUA-UJCM, con fecha de recepción 08 de febrero de 2018, presentado por el Dr. Daniel Gustavo Adolfo Reinoso Rodríguez, Jefe (e) de la Oficina de Calidad Universitaria y Acreditación, sobre aprobación de Reglamento Oficial de Vóley, PRODAC – UJCM, Versión 01; y,

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con el Artículo 8° de la Ley N° 30220, Ley Universitaria, cada universidad es autónoma en su régimen, normativo, de gobierno, académico, administrativo y económico, las Universidades se rigen por sus propios estatutos en el marco de la Constitución y de las Leyes

Que, el inciso 2) del artículo 65°, del Estatuto de la Universidad José Carlos Mariátegui, señala como atribuciones del Consejo Universitario, aprobar el Reglamento General y demás Reglamentos Internos, así como vigilar su cumplimiento;

Que, mediante Oficio N° 018-2018-PRODAC/UJCM, con fecha de recepción 02 de febrero de 2018, el Dr. Alberto Régulo Coayla Vilca, Director del Programa Deportivo de Alta Competencia - PRODAC, remite a la Oficina de Calidad Universitaria y Acreditación, el Proyecto de Reglamento de Vóley, para su codificación y adecuación al formato ISO;

Que mediante Oficio N° 0250-2018-L/OCUA/UJCM, con fecha de recepción 08 de febrero de 2018, el Dr. Daniel Gustavo Adolfo Reinoso Rodríguez, Jefe (e) de la Oficina de Calidad Universitaria y Acreditación, eleva al Despacho de Rectorado, el Reglamento Oficial de Vóley PRODAC – UJCM, Versión 01, codificado y adecuado al formato ISO para su respectiva aprobación;

Que, mediante Guía de Trámite N° 000683, de fecha 08 de febrero de 2018, el Rector (e) de esta Casa Superior de Estudios, considera que la documentación citada preliminarmente sea tratada por el Pleno de Consejo Universitario;

Que, en Sesión Ordinaria de Consejo Universitario, de fecha 07 de febrero de 2018, continuada el 13 del mismo mes y año, se puso a consideración de los señores Consejeros, el pedido efectuado por el Dr. Daniel Gustavo Adolfo Reinoso Rodríguez, Jefe (e) de la Oficina de Calidad Universitaria y Acreditación y, previo análisis y debate, se acordó por unanimidad, aprobar el Reglamento Oficial de Vóley, PRODAC, de la Universidad José Carlos Mariátegui, Versión 01; y,

Estando a lo acordado y en uso de las atribuciones que le confiere la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la Universidad N° 25153 y su Modificatoria Ley N° 28436, Estatuto, Reglamento General, Resolución de Asamblea Universitaria N° 001-2018-AU-UJCM, y demás normas vigentes, al Rector (e) de esta Casa Superior de Estudios;

SE RESUELVE:

Artículo Único. - **APROBAR**, el Reglamento Oficial de Vóley, PRODAC de la Universidad José Carlos Mariátegui, Versión 01, de conformidad con la documentación que en diecinueve (19) folios útiles, forma parte de la presente Resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE, CÚMPLASE Y ARCHÍVESE.



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

Dr. Ayar Felipe Chaparro Güeppa
RECTOR (e)



UNIVERSIDAD "JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI"

Dr. Luis Delfín Bermejo Peralta
SECRETARIO GENERAL



UNIVERSIDAD
JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD ISO-9001

REGLAMENTO OFICIAL DE VÓLEY
PRODAC - UJCM

Código: VA-RE-013

Versión: 01

Hoja: 1 de 15

REGLAMENTO OFICIAL DE VÓLEY PRODAC - UJCM

Elaborado	Revisado	Aprobado
DR. Alberto R. Coayla Vilca Encargado de PRODAC	Mgr. Nilton Zeballos Hurtado Jefe de la Oficina de Calidad Universitaria y Acreditación	Dr. Ayar Felipe Chaparro Guerra Rector(e) de la UJCM

INTRODUCCIÓN

El Vóley es uno de deportes más exitosos, populares, competitivos y recreativos del mundo; entres sus elementos más comunes tenemos: el Saque, el Poder de Salto, el Ataque, el Paseo de Voleo, la Rotación y la Defensa.

Un mejor entendimiento de las Reglas, permite un juego mejor – los coordinadores deportivos pueden crear mejores estructuras y tácticas de equipo, dando a sus jugadores la confianza necesaria para mostrar sus habilidades; el entendimiento de la relación entre las reglas permite tomar mejores decisiones.

El Vóley a través del tiempo ha conservado ciertos elementos distintivos y esenciales. Algunos de ellos se comparten con otros juegos de raqueta, red/pelota: El Saque, la Rotación, el Ataque y la Defensa. Sin embargo, el Vóley es el único entre los juegos de red en insistir que el balón este constantemente en vuelo – “un balón volador” – y en permitir a casa equipo un grado de pases internos antes que el balón sea regresado hacia los adversarios.

La inclusión de un jugador especialista en defensa “el Libero”, provocó un avance en términos de la duración de las jugadas y de las multifases del juego. Las modificaciones a las reglas del saque han cambiado el acto del saque de ser un simple medio para poner en juego el balón a ser un arma defensiva.

El concepto de rotación está arraigado para permitir que todos los atletas roten, las reglas de las posiciones de los jugadores permite a los equipos tener flexibilidad y crear interesantes desarrollos en las tácticas.

Los competidores utilizan este marco para confrontar técnicas, tácticas y poder. Este marco también permite a los jugadores una libertad de expresión para entusiasmar a los espectadores.

Objetivo

Establecer normatividad aplicable a las competiciones de Vóley.

Alcance

La aplicación del presente Reglamento es aplicable a las competiciones de Vóley.

Referencias

- Ley N° 25123 de creación.
- Ley N° 28436 de modificación de nombre de la Universidad.
- Ley N° 30220
- Ley N° 30476

Responsabilidad

El director del PRODAC es el responsable de velar por el cumplimiento del presente reglamento.

EL JUEGO

CAPITULO I

INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

1. Área de Juego

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

El campo de juego es un rectángulo de 18 x 9 m, rodeado de una zona libre de un mínimo de 3m 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 7m de altura a partir de la superficie de juego.

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

1.1. Líneas de Cancha

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

- Líneas de delimitación: Dos líneas laterales y dos líneas marcan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se trazan en el interior de las dimensiones del campo de juego.
- Línea Central: El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos campos iguales de 9 x 9m cada uno. Sin embargo, se considera que el ancho total de la línea pertenece a ambos campos por igual. Esta línea se extiende debajo de la red de línea lateral a línea lateral.
- Línea de Ataque: En cada campo, una línea de ataque, cuyo borde exterior se traza a 3m del eje de la línea central, marca la zona de frente.

2. Red y Postes

2.1. La Red

Ubicada verticalmente sobre la línea central hay una red, cuyo borde superior se coloca a una altura de 4.43 m para los hombres y 2.24 m para las mujeres.

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 cm.

La red mide 1m de ancho y 9.50 m a 10 m de largo (con 25cm a 50cm a partir de cada banda lateral) y, está hecha de malla negra a cuadros de 10cm por lado.

2.2. Bandas Laterales

Dos bandas laterales blancas se ajustan verticalmente en la red y se ubican directamente sobre cada línea lateral. Miden 5cm de ancho y 1m de largo y se consideran parte de la red.

2.3. Antenas

Una antena es un varilla flexible, de una longitud de 1.80 m y un diámetro de 10 mm hecha de fibra de vidrio o material similar.

2.4. Postes

Los postes que sostienen la red se ubican a una distancia de 0.50 a 1 m hacia afuera de las líneas laterales. Tienen una altura de 2.55 m y deben ser preferiblemente ajustables.

3. Balones

3.1. Características

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 circunferencia es de 65-67 cm y su peso es de 260 – 280g.

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

CAPITULO II PARTICIPANTES

4. Equipos

4.1. Composición:

Para el partido, un quipo puede componerse de un máximo de 12 jugadores. Solo los jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden entrar al campo y participar del partido. Una vez que el coordinador deportivo y el capitán del equipo han firmado la hoja de encuentro, los jugadores no pueden ser cambiados.

4.2. Ubicación:

Los jugadores que no estén jugando, deben sentarse en la banca de su equipo o estar en su área de calentamiento. El coordinador deportivo y los otros miembros del equipo deben sentarse en la banca, pero pueden abandonarla temporalmente.

4.3. Indumentaria

La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón corto, medias y zapatos deportivos. El color y diseño de la indumentaria debe ser uniforme para todo el equipo. Los uniformes deben estar limpios.

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

5. Responsables de los Equipos

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

5.1. Capitán

Antes del partido, el capitán del equipo firma la hoja de anotación y representa a su partido en el sorteo.

Durante del partido, el capitán del equipo actúa como capitán en el juego mientras esté jugando. Cuando el capitán del equipo no esté jugando el coordinador o el capitán del equipo designará a otro jugador en el campo. Para pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las reglas y también para presentar las solicitudes o preguntas de sus compañeros. Así también actúa para pedir autorización para cambiar parte o toda la indumentaria, para verificar las posiciones de los equipos y para controlar el piso, la red, los balones, etc. En ausencia del Coordinador para solicitar tiempo de descanso y sustituciones.

5.2. Coordinador de Vóley

A lo largo del encuentro, el Coordinador de Vóley conduce el juego desde fuera de cancha. Selecciona las formaciones iniciales, los sustitutos y pide los tiempos de descanso.

Antes del comienzo del Partido, el Coordinador registra o verifica los nombres y número de jugadores/as en la hoja de encuentro, y luego la firma.

Durante el Partido, el Coordinador:

- Antes del comienzo de cada set entrega al árbitro las fichas de posiciones iniciales debidamente firmada.
- Solicita tiempos para descanso y sustituciones.
- Pude, al igual que los otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo de juego. El

Coordinador puede dar estas instrucciones estando parado caminando en la zona libre de 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.

CAPÍTULO III

FORMATO DE JUEGO

6. Para anotar un Punto, Ganar un Set y el Partido.

6.1. Para anotar un Punto

Un equipo anota un punto cuando:

- Envía exitosamente el balón al piso de campo de juego adversario;
- Cuando el equipo adversario recibe un castigo;
- Cuando el equipo adversario comete una falta: Un equipo comete una falta cuando realiza una acción de juego contraria a las reglas (o viola de alguna otra manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan las consecuencias de acuerdo a las reglas establecidas por el FIVB (Federación Internacional de Volleyball).

6.2. Para Ganar un Set

Un set (excepto el decisivo – 5to 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;...).

6.3. Para Ganar el Partido.

El partido es ganado por el equipo que gana tres sets.

En el caso de empate 2-2, el decisivo 5to. Set se juega a 15 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos.

7. Estructura del Juego

7.1. Sorteo

Antes del partido el árbitro realiza el sorteo para determinar a quién corresponde el primer saque y que lados de la cancha ocuparan en el primer set. El sorteo es realizado en presencia de los dos capitanes de los equipos. El ganador del sorteo elige ya sea el derecho o sacar o a recibir el saque o el lado de la cancha. El perdedor toma la alternativa restante.

7.2. Formación Inicial de los Equipos

Debe haber siempre seis jugadores por equipo en juego.

La formación inicial de los equipos indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden debe mantenerse a lo largo del set.

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

7.3. Posiciones y Faltas

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).

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. Inclusive, si un jugador está en la cancha de juego por medio de una sustitución ilegal.

7.4. Rotación y Faltas

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.

 UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD ISO-9001	
	REGLAMENTO OFICIAL DE VÓLEY PRODAC - UJCM	Código: VA-RE-013
		Versión: 01
		Hoja: 10 de 15

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

- El equipo es sancionado con un punto y el saque para el adversario
- El orden de rotación de los jugadores debe ser rectificado.

CAPÍTULO IV **ACCIONES DE JUEGO**

8. Situaciones de Juego

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

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

El balón está "fuera" cuando la parte del balón que toca el suelo está completamente fuera de las líneas que delimitan la cancha; cuando toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego; cuando toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales o cuando cruza completamente el espacio inferior por debajo de la red.

9. Juego con el Balón

Cada equipo debe ejecutar sus acciones dentro de su propio espacio y área de juego.

9.1. Toques por Equipo

Un toque es cualquier contacto con el balón por parte de un jugador en juego.

Características:

- El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo
- El balón no puede ser retenido ni lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.
- El Balón puede tocar varias partes del cuerpo, a condición que los contactos sean realizados simultáneamente.

Faltas en el toque del balón:

- Cuatro toques: Un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo.
- Toque Asistido: Un jugador se apoya en un compañero o en una estructura con el fin de golpear al balón dentro del área de juego
- Retención: El balón es retenido y/o lanzado; no rebota del toque.
- Doble Golpe: Un jugador golpea el balón dos veces en forma consecutiva o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.

10. Balón en la Red

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.

Un balón que cruza la red puede tocarla

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

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

11. Jugador en la Red

Durante el bloqueo, un jugador puede tocar el balón por encima y más allá de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante el golpe de ataque de este último.

Después de un golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano más allá de la red, a condición que el contacto con el balón se haya realizado dentro de su propio espacio de juego.

12. Saque.

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

El primer saque del primer set, lo realiza el equipo determinado por el sorteo.

El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de las manos.

Faltas.- El jugador comete falta cuando:

- Viola el orden de saque
- No ejecuta el saque apropiadamente
- Después que el balón ha sido correctamente golpeado, el saque se convierte en falta, si el balón: toca a un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red completamente a través del espacio de paso, cae fuera o pasa sobre una pantalla.
- Si el sacador comete una falta en el momento de golpear el balón y el adversario está fuera de posición, la falta de saque es la que debe ser sancionada.
- 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 que se ha cometido primero y será esta la sancionada.

13. Golpe de Ataque

Características

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

- Durante el golpe de ataque, se permite la volcada, si el balón es limpiamente golpeado y no es retenido o acompañado.
- 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.

Faltas en el Golpe de Ataque

- Un jugador golpea el balón dentro del espacio del juego del equipo adversario.
- Un jugador envía el balón "fuera"
- Un jugador zaguero completa un golpe de ataque desde la zona de frente, cuando al momento del golpe el balón se encuentra enteramente por encima del borde superior de la red.
- 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.

14. Bloqueo

El bloqueo es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, ubicándose por encima del borde superior de la red, el balón proveniente del adversario, sin importar la altura del contacto con el balón. Solamente se permite a los jugadores delanteros completar un bloqueo, pero al momento del contacto con el balón, una parte del cuerpo debe estar por encima del borde superior de la red.

Tentativa de bloqueo.- una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.

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

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.

 UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI	SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD ISO-9001	
	REGLAMENTO OFICIAL DE VÓLEY PRODAC - UJCM	Código: VA-RE-O13
		Versión: 01
		Hoja: 14 de 15

14.1. Toque de Bloqueo

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

14.2. Bloqueo dentro del Espacio Adversario

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, a condición que su acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que un adversario haya realizado un golpe de ataque.

14.3. Bloqueo y Toque por Equipo

El toque de bloqueo no cuenta como un toque del equipo. Por consiguiente, después de un toque de boqueo, el equipo tiene derecho a tres toques para regresar el balón.

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

14.4. Faltas de Bloqueo

- El bloqueador toca el balón en el espacio adversario antes o simultáneamente con el golpe de ataque del adversario.
- Un jugador zaquero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.
- Bloquear el saque adversario
- El balón es enviado "fuera" por el bloqueo
- Bloquear el balón en el espacio adversario por fuera de la antena



UNIVERSIDAD
JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD ISO-9001

REGLAMENTO OFICIAL DE VÓLEY
PRODAC - UJCM

Código: VA-RE-013

Versión: 01

Hoja: 15 de 15

HISTORIAL DE CAMBIOS

Versión	Fecha de Modificación	Descripción del Cambio	Nombre y cargo de quien solicitó el cambio
01	07/02/2018	REGLAMENTO OFICIAL DE VÓLEY PRODAC - UJCM	DR. Alberto R. Coayla Vilca Encargado de PRODAC

DOCUMENTO NO CONTROLADO