

ACLARACIÓN NORMATIVA

Cambios de reglas y criterios 2026/2027

Explicación y aclaración de la normativa para árbitros, entrenadores, jugadores y clubes

Comité Técnico de Árbitros

Federación Aragonesa de Voleibol

Árbitro Nac.16637 Jonatan Santiago Cairns

Mapa rápido de los cambios

1 **Sustituciones**
máximo 8 por set

2 **Techo**
si queda jugable, sigue

3 **Calentamiento de saques**
90 s cada equipo

4 **Doble golpe**
más tolerancia en 2.º toque

5 **Balón llevado**
aplicación estricta 9.2.2

6 **Posición receptor**
movimiento desde inicio del saque

Aplicación: temporada 26/27



REGLA 15.1

1 Sustituciones

Cambios de reglas · temporada 2026/2027

Sustituciones: qué cambia

Cambio simple: sube el número máximo por set.

8

sustituciones por set

Antes el límite era 6. Ahora el máximo permitido por equipo y set es 8.

Lo importante

Solo cambia el número máximo. El resto de límites de sustitución sigue igual.

Error habitual

No significa que dos jugadores puedan entrar y salir libremente todas las veces que quieran.

Sustituciones: ejemplo entendido

La pregunta no es solo “cuántas quedan”, también “quién puede volver”.

Correcto

- Contar hasta 8 sustituciones por set.
- Mantener la regla de que un jugador inicial solo puede salir y volver por su sustituto.
- Registrar cada entrada/salida con normalidad.

Incorrecto

- Usar las 8 como “cambios libres”.
- Que un colocador y un opuesto entren/salgan repetidamente sin respetar el vínculo inicial/sustituto.
- Pensar que han cambiado todos los límites.

“Hay más sustituciones, pero no cambia la forma de aplicarlos.”

INFRAESTRUCTURA SUPERIOR

2 Balón que toca el techo



Cambios de reglas · temporada 2026/2027

Techo: la norma en una frase

Si toca arriba y sigue jugable en tu campo, se juega. Si pasa al otro campo, es falta.

Sigue el rally

- Tras primer o segundo toque.
- Toca techo, cables, marcador u otra parte que cuelga.
- El balón queda jugable en el mismo lado.
- El equipo puede hacer el siguiente toque permitido.

Falta

- Tras tocar el techo, el balón pasa al campo contrario.
- El equipo pierde el punto.
- “Techo” incluye lo que cuelga del techo.

Regla mental: techo + vuelve a mi campo = sigo. Techo + va al rival = falta. Fuera del área de juego, no seguimos.

Techo, cortinas y área de juego

Criterio práctico añadido para evitar dudas en pabellones.

1 · Techo / cable / marcador

Si toca arriba y queda jugable en mi lado: seguimos.

Si toca arriba y pasa al campo contrario: falta.

Incluye lo que cuelgue del techo.

2 · Cortinas

Si la cortina no está recogida completamente, se trata como pared/obstáculo.

No se inventa una repetición: se aplica criterio de obstáculo.

3 · Área de juego

Solo se juega dentro del área de juego.

Si fuera del área toca techo/estructura, es falta.

Clave: seguridad + criterio uniforme.

“Jugable en mi campo, seguimos. Fuera del área o al campo contrario, falta.”



PROTOCOLO PREVIO

3 Calentamiento de saques separado

Calentamiento de saques separado

Protocolo práctico: 7 minutos de ataques + 1:30 de saque para cada equipo. Ordena la pista y evita balonazos cruzados.

7:00	**Equipo A saca**	Usa toda la pista. El equipo B está fuera de pista y zona libre.
-1:30	**Equipo B saca**	Mismo criterio: 90 segundos para sacar.
0:00	**Fin**	Equipos al banquillo / preparación para inicio.

90 segundos cada equipo

Calentamiento de saques: aclaraciones prácticas

Lo que tienen que saber árbitros, entrenadores y jugadores.

¿Quién recoge balones?

El equipo que está sacando recoge sus balones, con ayuda de recogepelotas si los hay.

¿Desde dónde se puede sacar?

El equipo que tiene turno puede usar la totalidad de la pista.

¿Qué hace el rival?

El equipo que no saca no puede calentar con balones. Debe estar fuera de pista y zona libre; por ejemplo, en el banquillo.

“Solo hay un equipo calentando saques cada vez.”

Calentamiento: protocolo práctico

Qué debe hacer cada equipo en cada fase.

7 minutos

Calentamiento de ataques.

Pista y zona libre disponibles según organización.

Controlar balones y seguridad.

1:30 Equipo A

Solo saques.

No atacar durante esta fase.

Equipo A recoge sus balones para que empiece B.

1:30 Equipo B

Solo saques.

El rival fuera de pista y zona libre.

Puede permanecer en banquillo u otra zona segura.

Durante el turno de saques: sacar sí; atacar no.



REGLA 9.3.4

4 Doble golpe

Cambios de reglas · temporada 2026/2027

Doble golpe: qué se permite

En el pase de dedos entre compañeros puede haber contactos consecutivos en una sola accić



Permitido

En un pase de dedos hacia un compañero, los contactos consecutivos con las manos se permiten si ocurren durante la misma acción.

Sigue igual que la temporada anterior

No convierte cualquier contacto defectuoso en legal. La clave es “misma acción”.

“Si es una sola acción de colocación, se deja jugar.”

Doble golpe ≠ balón llevado

Son faltas distintas. No las mezcles.

Puede ser legal

- Dos manos no llegan exactamente a la vez.
- El balón sale en una sola acción.
- El pase va a un compañero y permanece en el mismo campo.

Sigue siendo falta

- El balón queda retenido.
- Se acompaña o se empuja.
- Hay dos acciones separadas: toca, sale y vuelve a tocar.

En pista: no preguntes “¿ha sonado raro?”. Pregunta “¿fue una sola acción o lo llevó?”.

Doble golpe y toque de dedos

Resumen claro para no confundirlo con retención.

Toque de dedos

Por sí solo NO es falta.

Un pase de dedos puede sonar/verse imperfecto.

Mira si es una sola acción.

Doble permitido

Contactos consecutivos en las manos.

Durante la misma acción.

Pase entre compañeros.

Sigue siendo falta

Balón retenido o llevado.

Dos acciones separadas.

Dobles a campo contrario: igual que 25/26.

Frase sencilla: “Dedos feos no es falta; balón llevado sí.”

REGLA 9.2.2

5 Balón llevado en ataque



Regla 9.2.2: explicación sencilla

El balón puede rebotar en cualquier dirección. Lo que no puede es ser atrapado ni lanzado.



Legal

Contacto muy corto. El balón rebota y sale. El jugador no corrige la dirección mientras lo tiene en la mano.

Falta

El jugador empuja, levanta, lleva, atrapa o lanza el balón. Hay control del balón durante el contacto.

La palabra clave es: REBOTE. Si parece que el jugador “manda” el balón con la mano, cuidado.

Tip / finta legal

Sí se permite tocar suave, pero con condiciones claras.

UNA MANO

El tip debe hacerse con una mano.

CONTACTO CORTO

La mano toca y suelta. No se queda pegado.

LÍNEA RECTA

La salida debe ir en línea recta desde el toque.

SIN CONTROL

No hay empuje, levantamiento ni corrección final.

Resumen: golpear, no acompañar.

Acciones de ataque que deben sancionarse

Aplicación estricta de la regla 9.2.2.

EMPUJAR

mano detrás + balón viaja

LEVANTAR

la mano eleva el balón

LLEVAR

balón pegado a la mano

ATRAPAR

queda retenido

LANZAR

se coge y se proyecta

CAMBIAR DIRECCIÓN

corrige mientras contacta

También se vigilan ataques con dos manos, block-out con mano abierta y “carry”.

Dos manos y block-out con mano abierta

No es falta por “parecer raro”: es falta si hay control, empuje o llevada.

Ataque con dos manos

El criterio CTNA/FIVB indica que no se permiten acciones de ataque con dos manos cuando implican control/lanzamiento del balón. Para evitar conflicto, entrenar salida de rebote clara.

Open-hand block-out

Buscar las manos del bloqueo es legal. Lo ilegal es llevar el balón con la mano abierta hasta el bloqueo o cambiar la dirección durante el contacto.

Regla visual: si la mano acompaña el balón hasta el destino, no es golpe: es llevada.

Cómo decidir en un segundo

Secuencia mental para árbitros y explicación para entrenadores.

1 **¿Contacto corto?**

Si sí, normalmente jugar.

2 **¿El balón se queda en la mano?**

Si sí, falta.

3 **¿Cambia de dirección mientras contacta?**

Si sí, falta.

4 **¿El jugador empuja o levanta?**

Si sí, falta.

No decidas por estética. Decide por duración + control + dirección del contacto.

Retención: criterio común de aplicación

La clave no es pitar más; es pitar mejor y explicar igual.

Pitar cuando…

Hay arrastre visible.

El balón cambia dirección mientras está controlado.

Se empuja, levanta, lleva, atrapa o lanza.

En bloqueo, la falta debe ser clara: balón arrastrado.

No pitar cuando…

No hay retención clara.

El contacto es breve y el balón rebota.

El toque de dedos por sí solo parece raro pero es una acción única.

La duda nace solo de la estética.

Lenguaje arbitral

Explica qué has visto: “balón arrastrado”, “acompaña”, “empuja”.

No decir solo “retención” sin describir.

Adaptar criterio a la competición.

si no lo parece, no lo pites. Mejor quedarse corto que cortar el juego sin claridad.

Vídeo de ejemplos: faltas y no faltas



Abrir vídeo Rule 9.2.2

https://www.youtube.com/watch?v=Aqz0XHBVExU

REGLA 7.4

6 Posición del equipo receptor



Equipo receptor: nuevo momento de movimiento

El silbato ordena el servicio; la acción de saque marca cuándo pueden moverse.

1 Silbato del 1.º árbitro

Define el orden al servicio.

2 Inicio de la acción de saque

El receptor puede abandonar su posición de rotación.

3 Golpeo del saque

Todos deben estar dentro de su propio campo, excepto el sacador.

“Se puede mover cuando empieza el saque, no solo cuando golpea el balón.”

¿Qué cuenta como inicio de la acción de saque?

No todo lo que hace el sacador permite moverse al receptor.

Sí cuenta

- Un paso para iniciar el saque.
- Lanzamiento del balón.
- Movimiento de brazos o piernas relacionado con sacar.

No cuenta

- Botar el balón antes de sacar.
- Tomar aire.
- Rutinas previas que no son inicio real del saque.

En el golpeo del saque, cada equipo debe estar en su propio campo.

Silbato y señales: criterio práctico

No todo error evidente necesita parar el juego con silbato.

Jugadas claras de saque

- Saque a la red muy evidente.
- Saque fuera muy evidente.
- No silbar si no aporta nada: solo señalar.

Jugada obvia

- Señal manual clara.
- Evitar silbatos innecesarios.
- Mantener ritmo y naturalidad.

Cuando sí silbar

- Falta no evidente.
- Duda para jugadores/banquillos.
- Necesidad de detener y ordenar.

Objetivo: autoridad sin exceso. Señal clara, criterio simple y partido fluido.

Explicación por grupos

El mismo criterio, distinto lenguaje.

Árbitros

Centrarse en el contacto: duración, control y dirección. No decidir por estética ni ruido.

Entrenadores

Entrenar gestos legales: contacto corto, una mano, salida recta. Evitar “colocar con la palma”.

Jugadores

Toca y suelta. Si empujas, levantas o acompañas, te van a pitar falta.

Un buen criterio arbitral también se entrena: primero entender, después aplicar.

Checklist final antes de terminar

Si estas frases quedan claras, la aclaración está entendida.

- Sustituciones: ahora son 8 por set, pero no son cambios libres.
- Techo: si queda jugable en mi campo, sigue; si pasa al otro campo, falt
- Saques: 90 segundos para cada equipo, el otro fuera de pista y zona libre.
- Doble golpe: permitido en pase de dedos si es una sola acción entre compañeros.
- Balón llevado: tip corto, con una mano y en línea recta; no empujar, levantar ni llevar.
- Receptor: puede moverse cuando empieza la acción real del saque.

Arbis, añadir a la práctica

No ser “talibanes” de la retención: pitar solo si es claro.
Faltas obvias de saque: señal clara, sin silbato innecesario.
Cortinas/obstáculos: tratar como fuera de juego si no están recogidos.

Criterio común = menos protestas y mejor juego

Resumen práctico de pista

1 · Toque

Recto, breve, una mano. Si no hay retención clara, jugar.

2 · Sustituciones

8 por set. No son cambios libres: los demás límites siguen.

3 · Techo/área

Si queda jugable en mi campo, sigue. Si pasa o está fuera del área, falta.

4 · Calentamiento

7 min ataques + 1:30 A saques + 1:30 B saques. Solo saque.

5 · Otros criterios

Dedos no es falta por sí solo. Receptor se mueve desde inicio de saque. Señal sin silbato en obvias.

si no lo parece, no lo pites. Criterio claro, simple y coherente.



Gracias

Comité Técnico de Árbitros · Federación Aragonesa de Voleibol

Criterio común, juego más claro.