

MENSAJE PARA 2020-2021

Las Guías e Instrucciones de Arbitraje de Vóley Playa 2019-20 introdujeron importantes ajustes respecto a la edición previa. Esto concernía a los nuevos protocolos de Asistencia Médica. Sin embargo, debido a las restricciones relacionadas con la crisis del COVID19, estos no han sido introducidos aún en el transcurso de la temporada. Se espera que en la temporada 2020-21 sea donde se ponga a prueba estos nuevos protocolos.

Además de todo ello, se debe seguir prestando especial atención en aspectos como el actual criterio para la implementación de la norma de los 12 segundos (incluida la introducción de un nuevo sistema de cuatro balones), el criterio para valorar un ataque duro y la asistencia de un entrenador durante el calentamiento de los equipos. Desde 2014, como añadido a las guías e instrucciones, este documento también ha incluido todos los protocolos relevantes (por ejemplo, el protocolo oficial de partido, el protocolo de incomparecencia, el protocolo de marca de balón, el nuevo protocolo de asistencia médica, el protocolo de protesta y el protocolo de comunicación verbal del primer árbitro con la audiencia). Se espera que este documento, que se actualiza año tras año para reflejar las distintas normas y protocolos arbitrales, será tanto informativo como desafiante. Deberá leerse en conjunto con las Reglas Oficiales de Juego y el libro de casos, que formarán las bases de nuestras referencias arbitrales.

Una nueva era en la FIVB anima a nuestros órganos de gobierno a acercar el Vóley Playa e integrarlo más en la organización, apoyado siempre en un espíritu de innovación. El juego debe adaptarse mejor a los deseos de las partes interesadas, con especial énfasis en la televisión; de modo que nuestros oficiales (árbitros, jueces árbitros, etc.) deben entender que su papel es extremadamente importante para “vender” el Voleibol y el Vóley Playa.

En línea con esto, la Federación Internacional ha invertido en gran medida en traer a nuestro deporte nuevas y modernas tecnologías para ayudar a los árbitros a estar en las mejores condiciones posibles. Entre ellas se incluye el “acta electrónica”, el “sistema de comunicación arbitral inalámbrico” y el “sistema del challenge”, que son herramientas excelentes para ayudar a los árbitros a servir a nuestro deporte lo más competentemente posible. El reto está en que los árbitros deben entender que incluso si la tecnología puede apoyarles, su entrega personal y experiencia es igualmente vital. Adoptar este nuevo enfoque requiere de un espíritu de progreso y responsabilidad. La tecnología solo te ayudará si sabes cómo utilizarla.

Los árbitros deberán prestar especial atención a los puntos destacados más relevantes sobre el criterio para reforzar las Reglas de Juego, manteniendo tanto la consistencia como la universalidad del criterio en todo momento. La calidad del arbitraje en estas áreas es clave para la comunicación a todas las partes implicadas de los criterios y objetivos definidos por la FIVB (jugadores, oficiales, espectadores, televisión, prensa y patrocinadores).

Se recomienda encarecidamente leer este documento con todo lo dicho en mente, para entender sus principales puntos mientras aplicamos el espíritu y significado de los mismos durante el arbitraje de esta temporada, una temporada excepcionalmente importante ya que se celebrará una nueva competición clasificatoria para los Juegos Olímpicos que se celebrarán en Tokio. Los puntos mencionados anteriormente, entre otros, incluyen:

- Demoras del juego: se centra en el refuerzo de la regla de los 12 segundos entre saque y saque; la duración de los tiempos muertos, tiempos técnicos e intervalos; y la eliminación de discusiones prolongadas entre capitanes y árbitros.

- Requisitos de conducta
- Conductas incorrectas y sus sanciones

Debéis fijaros en que varios de los cambios corresponden a las implementaciones del 2012 en adelante (por ejemplo, los capitanes, los criterios para evaluar la colocación de mano alto, la pantalla, los protocolos médicos, etc.) y no solo de la temporada 2015 (jugador en la red, señas oficiales, etc.).

Otras áreas donde hay que hacer especial énfasis son la clarificación del golpe de ataque legal realizado de dedos, la consistencia de la implementación de las sanciones por conducta incorrecta en coordinación con la FIVB y la escala de multas por sanciones, el criterio para permitir asistencia médica aparte de los protocolos de asistencia médica y la utilización de los baños por los jugadores durante el partido, la participación del entrenador en el calentamiento del equipo, etc.

Les deseamos la mayor de las suertes para los arbitrajes de la temporada 2020-21. José Casanova

Comisario de Arbitraje de Vóley Playa de la FIVB



CONTEXTO DEL ARBITRAJE

Los árbitros aplicarán las Reglas del Juego. Arbitrar en eventos de Vóley Playa requiere de una constante atención ante cualquier cambio y/o interpretación de dichas Reglas de Juego. Para la correcta aplicación de las reglas, los árbitros deberán conocerlas perfectamente y aplicarlas con decisión y corrección dentro del contexto del partido.

Las reglas deben reflejar las demandas del desarrollo del deporte. Cuando se formulan y/o modifican, los siguientes factores son los que deben tenerse en cuenta:

- Desarrollo técnico y táctico
- Espectacularidad
- Publicidad, marketing y promoción
- Requisitos financieros
- Cambios culturales, sociales y de ocio



Los árbitros deberán ser capaces de tomar las decisiones adecuadas con autoridad ante cualquier situación que no esté específicamente clarificada en el reglamento. De este modo, los árbitros deberán tener un absoluto conocimiento de las guías de arbitraje y de la funcionalidad general de las reglas:

- Definir las características del juego
- Definir la técnica adecuada
- Permitir un juego limpio y seguro
- Promover la deportividad
- Promover la espectacularidad y las grandes actuaciones
- Permitir un deporte que pueda ser promocionado y vendido adecuadamente

Esto permitirá que los árbitros puedan trabajar de una manera mucho más precisa siguiendo siempre el espíritu de la norma.

ACTUACIÓN DE LOS ARBITROS

El juez árbitro de la FIVB será el responsable para todas las cuestiones arbitrales e informes al Delegado Técnico de la FIVB. Será el juez árbitro quien trabaje para instruir, facilitar el trabajo y dar feedback a los árbitros durante las competiciones oficiales.

Los árbitros deberán trabajar en coordinación con el Juez Árbitro, los asistentes de TV, los organizadores y el resto de oficiales para asegurar que las necesidades de producción y organización están cubiertas. Estas incluyen los protocolos de partido, las repeticiones televisivas, al fotógrafo oficial de la competición y la posición de las cámaras en el campo de juego.

Aunque el Vóley Playa es una modalidad del Voleibol, existen diferencias fundamentales en el número de jugadores, la técnica requerida, el formato de juego y las condiciones de juego, que nos llevan a diferenciar estos dos deportes. De este modo, existen técnicas, interpretaciones, protocolos y situaciones arbitrales que variarán respecto a la modalidad de pista, y que los árbitros deberán comprender con absoluta claridad.

En conclusión, los árbitros no solo deberán realizar sus labores como directores del juego de acuerdo con las reglas y su espíritu, sino que deberán tener en cuenta factores como la salud (tanto física como mental), la Ley (leyes sanitarias y de seguridad, así como test de drogas y códigos deontológicos de los árbitros) y los factores sociales que no son puramente técnicos. Los árbitros deberán recordar que no están únicamente para dirigir el encuentro, sino que también están como profesores, promotores y administradores, pudiendo ser requeridos para ayudar al Juez Árbitro. De esta manera, tendrán una responsabilidad delegada para actuar en el mejor interés de la FIVB y las diversas partes implicadas. Los árbitros deberán ser conscientes de estos factores y mantener una conducta adecuada y realizar las labores que se le adjudiquen de una manera ética tanto dentro como fuera de la cancha.

1. ÁREA DE JUEGO

1. Un día antes de la competición, los delegados de la FIVB con la ayuda de los árbitros deberán asegurarse de las adecuadas dimensiones, así como de la correcta calidad y seguridad de las líneas del campo y de que todo el equipamiento deportivo cumple con los requisitos que establece la FIVB.

2. Antes de empezar cada jornada, los árbitros deberán comprobar:

2.1. La red está perpendicular a la pista y las dimensiones de las líneas del campo y la zona libre son correctas.

Nota: En una cancha cuadrada (8m x 8m para cada lado), la longitud de las diagonales cortas (11,31m) debe ser igual.

2.2. El área de juego, la condición de la arena y el equipamiento deportivo es seguro para los jugadores y oficiales.

Nota: Las líneas exteriores deben estar correctamente aseguradas y no presentar ningún peligro para los jugadores. Los ganchos, dispositivos de tensionado y picas para sujetar las líneas no deben estar expuestos. **Nota:** El Delegado FIVB tomará la decisión final sobre si las temperaturas o las condiciones climáticas representan un peligro para el juego.

2.3. Antes de cada partido, los árbitros deben, durante el calentamiento, inspeccionar la pista y la zona libre asegurándose de su simetría, seguridad y condición general.

Nota: Durante el partido, el segundo árbitro debe prestar atención al hecho de que la zona libre debe estar libre de cualquier obstáculo que pueda causar una lesión a un miembro de los equipos (botellas, trípodes, rastrillos, etc.).

2.4. La cancha de juego es mantenida por los rastrilladores, que serán responsables de rastrillar durante el partido, en los intervalos y entre partidos. Se utilizarán a seis rastrilladores, colocados de acuerdo con el diagrama 6 en las Reglas. Dos rastrilladores se encargarán del área por debajo de la red, dos del área alrededor de las líneas y dos del área donde reciben y sacan los jugadores.

Nota: El principal propósito de este procedimiento es:

- Asegurar que la arena se encuentra nivelada dentro del terreno de juego y del área de saque – la arena tiende a volverse irregular en las zonas de recepción y debajo de la red.
- Asegurar unas condiciones seguras y de igualdad para ambos equipos.
- Preparar la arena para permitir un correcto arbitraje – una zona llana alrededor de las líneas exteriores, tanto dentro como fuera del campo, facilitan el trabajo de los jueces de línea y árbitros para decidir sobre los balones dentro y los balones fuera.

Nota: El segundo árbitro es responsable de comprobar que esta tarea se realiza adecuadamente y, en conjunto con los jueces de línea, monitorear el estado de las líneas y del terreno de juego durante el partido, asegurando que ambos lados de la cancha son iguales.

Nota: El mismo principio se aplica para los protocolos de riego que requieren de la autorización previa del delegado FIVB.



2. RED y POSTES

Los árbitros deben comprobar que:

1. La altura de la red debe ser la que indica la regla 2.1

Nota: Antes de cada partido, tras el nivelado de la arena, el segundo árbitro debe comprobar la altura de la red antes del sorteo. El primer árbitro permanecerá cerca del segundo árbitro durante la verificación para supervisar la medición.

2. La red, los postes y la plataforma arbitral deben estar acolchados para que los jugadores no corran el riesgo de lesionarse por golpearse con superficies duras.

Nota: Si los árbitros perciben que el equipamiento no cumple la normativa, deben informarlo inmediatamente al delegado FIVB que corresponda o al Jefe de Pista, para asegurarse de que el problema se resuelve.

3. La longitud de la red es de 8,5m y la distancia desde las líneas hasta los postes debe estar entre 70cm y 1m.

Nota: Para competiciones oficiales, mundiales o de la FIVB, el árbitro debe asegurarse de que la red cumple con todos los requisitos respecto a las regulaciones de marketing de la FIVB.

Nota: Durante el partido (especialmente al principio de cada set), los jueces de línea correspondientes deben comprobar si las bandas laterales están completamente perpendiculares a la superficie de juego y situadas directamente sobre cada una de las líneas del campo, además de si las varillas están colocadas en la parte exterior de las bandas laterales. Si no es el caso, deben modificarlo inmediatamente.

4. El equipamiento debe ser como se especifica en las reglas 2.1 a la 2.6. Solo el equipamiento aprobado por la FIVB podrá ser empleado en competiciones oficiales, mundiales o de la FIVB.

Nota: Equipamiento adicional: los banquillos de los equipos, la mesa del anotador, un puesto para el primer árbitro, la vara para medir la altura de la red, una válvula de presión para comprobar la presión de los balones, el juego de tablillas numeradas con el 1 y el 2, un marcador de mesa, un juego de 4 banderillas para los jueces de línea, al menos dos rastrillos, al menos 8 toallas para los jueces de línea y recogepeletas, un congelador, un botiquín médico, una cinta métrica (de mínimo 20m). Un marcador y un sistema de regadío para la cancha son obligatorios para las competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB.

Nota: El organizador debe proveer equipamiento de reserva, así como paraguas y congeladores con agua en las áreas de los equipos. Durante el encuentro, el segundo árbitro es responsable de controlar que siempre hay agua disponible para los jugadores

3. BALONES

1. El Mikasa VLS 300 (67cm de circunferencia: ± 1 cm) es el balón oficial y exclusivo para competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB, por lo que será el empleado.

Nota: Para competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB, Mikasa proveerá los balones homologados por la FIVB a los organizadores de la competición, que serán controlados por el delegado FIVB y verificados posteriormente por los árbitros de cada encuentro.

2. El segundo árbitro tomará posesión de 5 balones de partido antes del encuentro y comprobará que todos ellos tienen las mismas características (color, circunferencia, peso y presión). Junto con el primer árbitro, seleccionará los 4 balones de juego y el balón de reserva. El segundo árbitro será responsable de ellos durante el partido y devolverá los balones al Jefe de Pista tras la finalización del partido.

Nota: Los jugadores no tienen derecho a decidir que balones se utilizarán durante el partido.

3. Debe haber disponible un set de 5 balones de reserva en caso de clima lluvioso. Si los balones de juego se vuelven excesivamente pesados, el segundo árbitro es el responsable de coordinar el procedimiento de reemplazo de los cinco balones entre set y set.

4. Se implementará un sistema de cuatro balones en las competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB. Seis recogepeletas serán utilizados y colocados en la zona libre de acuerdo con el diagrama 6 de las Reglas de Juego. Antes del comienzo de cada partido, los recogepeletas en las posiciones 2 y 5 además del que está en el lado del equipo receptor, recibirán un balón del segundo árbitro, quien entregará el cuarto balón al sacador en el primer y en el tercer set. Durante el partido, cuando el balón esté fuera de juego:

4.1. Si el balón está fuera de la cancha, será recogido por el recogepeletas más cercano y enviado inmediatamente al recogepeletas que haya entregado su balón al sacador.

4.2. Si el balón está dentro del campo, el recogepeletas más cercano preferiblemente en las posiciones 3 y 6 deben inmediatamente recoger el balón y lanzarlo al recogepeletas que acaba de entregar su balón al sacador. (El balón se transfiere entre los recogepeletas haciéndolo rodar en la arena (no tirándolo), mientras el balón se encuentre fuera de juego, preferiblemente no por el lado donde se encuentra la mesa del anotador),

4.3. En el momento en el que la bola queda fuera de juego, para que el saque pueda darse sin demora, el recogepeletas más cercano al punto por donde va a salir del campo el jugador al saque deberá entregarle en la mano el balón tan pronto como abandone la pista. Se deberán dar instrucciones específicas a los recogepeletas a este respecto en un clinic práctico.

4. EQUIPOS

1. Los árbitros deben comprobar que solo los dos jugadores indicados en el acta participan en el partido.

Nota: En cada equipo, uno de estos jugadores será el capitán y los árbitros deben comprobar que esto se registra en el acta antes del partido.

2. Los árbitros deben verificar que ambos jugadores de cada equipo están presentes para participar en el encuentro. En el caso de que un jugador o un equipo no estén presente, el segundo árbitro es responsable de informar al delegado FIVB que corresponda para poder encontrar al equipo o jugador ausente.

3. Para competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB, la asistencia externa o coaching no está permitido durante el partido. Sin embargo, se permitirá que los entrenadores estén en la cancha de juego durante el calentamiento de su equipo hasta el inicio del protocolo oficial del partido. Previa confirmación del Juez Árbitro es posible que los entrenadores permanezcan en la cancha hasta el momento del sorteo.

Nota: los entrenadores no están permitidos durante el partido. Si un equipo protesta que un entrenador está ayudando al equipo rival o si los árbitros perciben este tipo de comportamiento claramente, deben trasladar esta información inmediatamente al delegado FIVB. Este podrá exigir que los árbitros redacten un informe sobre las circunstancias del incidente.

Nota: Los entrenadores están permitidos en todos los eventos por edad y en las fases 1 y 2 de la Continental Cup.

4. Los equipos tienen un área designada para los tiempos muertos, que es la que deberán utilizar a lo largo de todo el partido.

Nota: Cualquier duda que surja en relación con la localización del área de descanso, será la que disponga el sorteo.

5. Los uniformes de los jugadores deben estar conforme con las regulaciones del torneo.

Nota: Los uniformes deben estar comprobados antes del torneo, pero el primer árbitro debe verificar que los jugadores siempre utilizan uniformes iguales, especialmente los pantalones o partes de abajo del bañador, que cumplan con las regulaciones del torneo (incluyendo las dimensiones del patrocinador, el número de logos, los accesorios y los tatuajes temporales).

Nota: El primer árbitro debe verificar los mensajes religiosos, raciales o políticos para que cumplan las regulaciones IOC.

6. El primer árbitro debe comprobar que los jugadores portan el número correcto (1 o 2) correspondiente al registrado en el acta.

Nota: En el caso de los uniformes y la designación de banquillos, se debe aplicar la regla 4.4 (por ejemplo: sorteo).

Nota: Si los jugadores están incorrectamente uniformados antes, durante o después del partido, se deberá corregir cambiando el uniforme y/o el acta y/o jugador al saque correspondiente, sin aplicar ninguna sanción.

7. El primer árbitro puede autorizar el uso de calzado (calcetines/zapatillas).

Nota: El uso de calzado puede ser apropiado debido a las condiciones de la arena o a una posible lesión, pero los jugadores deben recibir la autorización del primer árbitro antes de utilizarlas.

8. Si hiciera mucho frío, el primer árbitro podrá autorizar el uso de ropa apropiada. **Nota:** El uso de leggings en la pista será permitido si la temperatura baja de 15 grados centígrados.

Nota: La ropa utilizada por los jugadores si hiciera frío debe ser igual en tipo, estilo, fabricante, color, patrocinador, etc.

9. Los jugadores no pueden llevar objetos prohibidos que puedan darles ventajas artificiales o causar lesiones en alguno de los participantes.

Nota: Los jugadores pueden llevar gafas o lentillas bajo su propio riesgo.

10. La norma 4.5.3 especifica que “los manguitos acolchados pueden ser utilizados para protección o apoyo. Para las competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB senior, estos dispositivos deberán ser del mismo color que alguna parte del uniforme.

Nota: Si los tops son otorgados por los organizadores, se elimina la posibilidad de conjuntar los protectores para los brazos, por lo que deberán conjuntarlos con los pantalones o partes de abajo del bañador. Puede ser que solo un jugador los utilice, pero si ambos lo hacen deben ser colores neutrales o semejantes al color del uniforme. Los colores neutrales son el blanco y el negro, y pueden ser utilizados.

Nota: Como estos dispositivos son para protección y apoyo, no deben contar con una superficie que les de una ventaja al ofrecer un mejor control del balón.

Nota: La ropa interior visible debe ser del mismo color que parte del uniforme al que pertenece, debiendo ser más larga que los pantalones.

11. Los jugadores deben vestir con uniformes aprobados desde el momento que entran al área de juego hasta el momento en el que lo abandonan.

5. CAPITANES

1. El capitán es el único que puede hablar con los árbitros mientras el balón se encuentra fuera de juego, pero con arreglo a la norma 5.1.2, los jugadores no tienen el derecho a cuestionar las decisiones arbitrales – esto incluye, aunque no se limita a ello, a las acciones de colocación de mano alta. El capitán del equipo solo podrá preguntar por el criterio de aplicación o interpretación de la norma.

Nota: Los árbitros deben saber en todo momento quién es el capitán de cada equipo.

Nota: la explicación del primer árbitro, cuando así se requiera, debe ser clara y concisa, utilizando la terminología técnica adecuada en inglés, pudiendo acompañarla de señales manuales. No se debe permitir demorar el juego y los jugadores deberán volver a jugar inmediatamente.

2. Los capitanes de los equipos tienen derecho a formular una protesta formal sobre la interpretación o aplicación de la norma por parte de los árbitros tanto antes, como durante y como después del encuentro. Sin embargo, es improcedente que el primer árbitro acepte una protesta que implique una acción de juego o una conducta equivocada salvo que exista la posibilidad de que se haya malinterpretado las Reglas de Juego. Se deben considerar únicamente los siguientes criterios al valorar si aceptar una protesta como válida o no, y por consiguiente susceptible de ser considerada:

2.1. El árbitro malinterpretó o no aplicó correctamente las normas o regulaciones, o no asumió las consecuencias de sus decisiones.

2.2. Hay un error de acta (rotación o marcador).

2.3. Un aspecto técnico de las condiciones del partido (clima, iluminación, etc.)

Nota: Para competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB, los árbitros deben estar familiarizados con todos los aspectos del “protocolo de protesta” (página 35), especialmente con los dos niveles de protesta (nivel 1 – se soluciona en el momento de la protesta; nivel 2 – se soluciona después del partido).

3. El capitán debe firmar el acta del encuentro y representar a su equipo en el sorteo.

6. FORMATO DE JUEGO

1. Los árbitros deben juzgar las faltas y aplicar las sanciones de acuerdo con las Reglas Oficiales del Vóley Playa.
2. Si dos o más faltas se cometen sucesivamente, solo se tendrá en cuenta la primera. Por este motivo, es importante que los árbitros hagan sonar el silbato tan pronto como se den cuenta de la falta. Si ambos árbitros pitan, se tendrá en cuenta el primer pitido.
3. Si dos oponentes cometen dos o más faltas simultáneamente, se señala doble falta y se repite la jugada.
4. Si hay dudas acerca del orden de las faltas, los árbitros deben discutir rápidamente para tomar una decisión.
5. En el sistema de puntuación, los sets uno y dos se jugarán a 21 puntos, necesitando una ventaja de dos puntos para ganar. En el tercer set, si fuera necesario, se jugará a 15 puntos, siendo necesaria la ventaja de dos puntos para ganar.
6. Un equipo declarado ausente perderá el partido con una puntuación de 0 – 21, 0 – 21 y resultado de partido de 0 – 2 (reglas 6.4.1 y 6.4.2).
7. En RPS se gana un punto de cada jugada o por un castigo (por conducta o demora).
8. Un equipo declarado incompleto mantendrá los puntos conseguidos durante el encuentro, dándose al equipo rival los puntos necesarios para ganar el set o el partido (Regla 6.4.3).

Nota: Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB siempre que se implemente el formato de Juego por Grupos, la Regla 6.4 puede estar sujeta a modificaciones según lo establecido en el Reglamento Específico de Competencia emitido por la FIVB a su debido tiempo, estableciendo la modalidad a seguir para los casos de equipo ausente o equipo incompleto



7. ESTRUCTURA DE JUEGO

1. El sorteo se realizará antes del calentamiento, después de que el anotador haya llegado a la pista y esté preparado para registrar el resultado del sorteo en el acta.

Nota: Tras el sorteo, el capitán debe firmar el acta para confirmar que los números coinciden con los apellidos de los jugadores, además del orden al saque y su lado del campo tan pronto como sea posible.

2. Tras el sorteo, el segundo árbitro debe trasladar toda la información relevante al anotador.

Nota: Se aplica lo mismo en el caso que el segundo árbitro sea el encargado de dirigir el sorteo entre el segundo y tercer set (Regla 23.2.9). En este caso, él o ella deberán trasladar la información relevante también al primer árbitro.

3. Es importante que los árbitros se ajusten al tiempo total protocolario (especialmente el destinado al calentamiento), de modo que el torneo no se prolongue durante la jornada. Este protocolo deberá ser confirmado en la reunión técnica. Los árbitros deben estar seguros del tiempo asignado y asegurarse de que no haya retrasos.

Nota: Los árbitros deberán estudiar minuciosamente el Protocolo Oficial de Partido (ver página 21), especialmente la duración total del mismo y los momentos clave para los oficiales del encuentro.

4. Es importante seguir el protocolo para evitar confusiones en caso de que un equipo no se presente. El árbitro no debe asumir que un equipo no va a presentarse porque no lo haya hecho en un encuentro anterior. El acta debe estar completa antes de permitir que nadie la firme. Se deberá notificar al delegado de la FIVB en el caso de un posible abandono. (El sorteo deberá realizarse; los jugadores presentes deberán ser notificados del inicio del calentamiento oficial con un pitido del árbitro y el final de este con otro pitido. Después, habrá un pitido señalando el comienzo del encuentro. Si en este momento hay algún equipo incompleto, se notificará el abandono).

Nota: El primer árbitro debe seguir las instrucciones del delegado de la FIVB especialmente en las circunstancias excepcionales, manteniendo a todos los participantes del encuentro al corriente de la situación. Los árbitros deben seguir el procedimiento definido en el “Protocolo de equipo no presentado” (ver página 23).

5. Un equipo solo puede jugar con dos jugadores, ni más, ni menos. Por lo tanto, no existen las sustituciones o reemplazos de jugadores (Reglas 7.3.1, 15.2.2).

6. Los jugadores podrán posicionarse en cualquier lugar dentro de su lado de la cancha. Por lo tanto, no existen las faltas de posición en el momento del saque.

Nota: El segundo árbitro podrá, en el momento del saque, mirar a ambos equipos para ayudar al primer árbitro, pero deberá hacerlo de tal modo que prime su visión sobre el equipo receptor.

7. Si nos damos cuenta de que ha sacado el jugador incorrecto, el equipo solo podrá ser penalizado con la pérdida del saque (o los puntos conseguidos) si, antes del saque, el anotador, primer o segundo árbitro le había informado adecuadamente que el jugador en saque no era el correcto.

Nota: Si no se ha informado adecuadamente de que el sacador no era el correcto (por ejemplo, se hizo tarde o se equivocó el anotador), se corregirá el orden del saque manteniendo los puntos logrados por el equipo y se realizará un nuevo saque.

8. ESTADOS DE JUEGO

1. La pelota está en juego desde el momento en que el sacador golpea después del pitido autorizando el saque realizado por el primer árbitro.

2. El balón está fuera de juego en el momento en el que el árbitro pita. Los árbitros deben hacer sonar el silbato en el momento que se comete la falta (por ejemplo, para “balón dentro” o “fuera”).

3. Los árbitros deben recordar que la marca del balón podría estar completamente fuera de la línea, pero la bola ser “dentro” si contactó con la línea delimitadora, la cual fue ligeramente elevada por un montículo de arena (regla 8.3).

Nota: Los árbitros deben tener en cuenta que la línea puede moverse debido al balón que aterriza cerca de ella. Esto no debería influir en la decisión, que se basa en el contacto real con la línea.

Nota: Los capitanes de equipo no tienen derecho a insistir que un árbitro revise una marca de balón en la arena, y solo donde haya dudas significativas sobre si la pelota está dentro o fuera, el primer árbitro puede decidir revisar una marca en estricto cumplimiento con el “Protocolo de marca de balón” (ver página 25).

4. La pelota está fuera cuando cruza completamente el espacio inferior debajo de la red, esto es señalado por el árbitro apuntando a la línea central imaginaria (Diagrama 9/22).

Nota: Es responsabilidad del segundo árbitro pitar la pelota recuperada completamente del lado del oponente por debajo de la red (regla 23.3.2.6).



9. JUGANDO EL BALÓN

1. En una acción de juego, los jugadores tienen el derecho de jugar el balón más allá de la zona libre (excepto en el saque). Un balón puede ser recuperado desde cualquier punto fuera de la zona libre.
2. Un equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para devolver el balón por encima de la red. Si dos jugadores contactan con el balón simultáneamente se contarán como dos toques (excepto en el bloqueo), y cualquiera de los dos puede contactar el balón para realizar el tercero.
3. Si un toque simultáneo entre oponentes se produce sobre la red y el balón sigue en juego, el equipo que recibe el balón tiene tres toques más.
4. Si el balón cae fuera después de un toque simultáneo, la falta será del equipo del campo opuesto. Si el toque simultáneo golpea directamente la antena, se repetirá la jugada.
Nota: Esta situación debe ser examinada muy cuidadosamente, una lucha sobre la red no es falta y después de este contacto, el balón puede caer fuera o tocar la antena.
5. Si un toque simultáneo entre rivales ocurre por encima de la red y ambos jugadores sostienen el balón, el juego puede continuar tras esta acción.
6. Dentro del área de juego un jugador no puede tomar soporte de su compañero o cualquier estructura/objeto con el objeto de alcanzar el balón (Regla 9.1.3).
7. El balón puede jugarse con cualquier parte del cuerpo (excepto en el saque).
8. El balón debe ser golpeado y no agarrado o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.

Excepciones: Mirar reglas 9.2.2.1 y 9.2.2.2

9. Durante la acción de los jugadores colocando de dedos, el balón debe ser jugado con un movimiento rápido. No debe haber ningún movimiento significativo bajando el balón mientras esté en las manos, y el balón no debe permanecer visiblemente en las manos del jugador.

Nota: Técnicamente, en todas las acciones de colocación, el balón permanece y también es movido hacia abajo mientras está en contacto con las manos del jugador. Es la rapidez de la acción la que nos determina si el “movimiento de bajada” o “la longitud del contacto” son visiblemente significantes y en consecuencia falta.

Nota: Hay varios métodos diferentes de colocación y pase del balón en Vóley Playa. Un árbitro debe entender la naturaleza de esos contactos con el balón concentrándose en su longitud (la clave con el balón agarrado o lanzado es la duración del contacto) y en la corrección técnica o limpieza del contacto (la clave en el “doble” no la indica el giro del balón sino el hecho de que un fallo claro – diferencia en el tiempo de contacto de las manos con el balón – ha ocurrido y éste es visible para el árbitro).

Nota: Los árbitros deben ser consistentes en la aplicación de la duración del contacto y tratar de mantenerlo uniforme en el manejo del balón en general, no sólo sobre la base de un partido sino también día a día y de torneo en torneo.

10. En acción defensiva sobre un ataque duro, el contacto con el balón puede ser sostenido momentáneamente, si se realiza con un toque de dedos. Una buena indicación de un ataque duro es el tiempo que el defensor tuvo para reaccionar y jugar el balón. Si el defensor tuvo tiempo de tomar una decisión o reaccionar cambiando su técnica de cómo jugarlo, probablemente no fue un ataque duro. En cualquier caso, los Árbitros deben estar 100% seguros antes de decretar una falta.

Nota: Esto puede ser aplicado en el segundo toque de un equipo si el contacto con el bloqueo es leve y sigue siendo un ataque duro, o la acción defensiva (primer contacto del equipo) después que un balón haya sido bloqueado.

Nota: Un ataque duro puede resultar de un atacante que está en el suelo. No es necesario que éste salte y remate el balón en todos los casos.

Los árbitros deben ser consistentes analizando si un ataque es o no duro, entendiendo claramente la naturaleza del ataque a su paso sobre la red, después de contactar en el bloqueo o la red etc.

11. Puede haber toques consecutivos, siempre que provengan de una misma acción para jugar el balón durante el primer toque. La excepción a esto es la acción de toque de dedos.

Excepción: Ataque duro (regla 9.2.2.1).



10. BALÓN EN LA RED

1. La Regla 10.2 otorga el derecho de jugar el balón desde la zona libre del equipo contrario. El segundo árbitro y los jueces de línea deben entender esta regla correctamente. Durante el partido, ellos deben identificar la situación y hacer el movimiento adecuado para dar espacio al jugador que pretende devolver el balón a su campo. Si el balón cruza el plano vertical de la red, por dentro del espacio de paso, hacia la zona libre del contrario y es tocada por el jugador que la intenta devolver, los árbitros deben pitir en el momento en que contacta con el balón señalando fuera.

Nota: Fuera de varilla se define como pasar completamente por fuera o parcialmente por fuera (es decir, por encima) de la varilla. Un balón que pasa entre cualquiera de los cables o cuerdas que unen la red con el poste sin tocar ninguna de ellas es susceptible a ser recuperada legalmente y sigue en juego puesto que se considera parte del espacio de paso exterior.

2. El juego puede continuar después de que el balón se dirija hacia la red a condición de que esté dentro del límite de los tres toques de equipo y que el contacto con la red sea entre las varillas sin tocarlas.



11. JUGADOR EN LA RED

1. Un jugador puede entrar en el espacio del contrario, campo, y/o zona libre, siempre que ello no interfiera en el juego del rival (Regla 11.2).

2. La interferencia por debajo de la red es principalmente responsabilidad del segundo árbitro. El contacto entre jugadores no es siempre invasión. Si el contacto es accidental y no interfiere con la capacidad de los jugadores para jugar el balón no hay falta.

3. La interferencia puede ser sancionada, aunque no haya contacto físico, si hay amenaza de éste. El jugador puede estar en el camino de un jugador que trata de jugarlo, y esto provocar que el jugador tenga que rodearlo para jugar el balón.

Nota: La interferencia puede ser castigada si la capacidad del jugador para jugar el siguiente o subsiguiente balón se ve obstaculizada.

4. Una interferencia puede ser sancionada independientemente de la posición de los jugadores en la pista o en la zona libre. El árbitro puede, en algunos casos, ver claramente que el jugador ha alterado deliberada y sustancialmente su posición con el objeto de interferir el intento de otros jugadores de jugar el balón. Esto es falta.

5. Llamamos la atención a la regla referente al contacto del jugador con la red: “el contacto del jugador con la red, entre antenas, en acción de jugar el balón es falta”. La acción de jugar el balón incluye (entre otras) el despegue, el golpeo (o intento) y aterrizaje.

6. Cualquier jugador cercano al balón en juego, y tratando de jugar el balón, es considerado en acción de jugar el balón, incluso si no hay contacto con este.

Debemos prestar atención en la siguiente situación:

a) Si el jugador se encuentra en posición de juego en su campo y el balón se dirige desde el lado contrario a la red y eso causa que la red contacte con el jugador (Regla 11.3.3), este no comete ninguna falta.

b) contactos fortuitos de la red con los jugadores causados por alteraciones significantes de su forma normal debido al viento no deben considerarse como falta y el juego debe continuar.

c) El contacto incidental del pelo con la red no debe considerarse una falta a menos que esté claro que afecta la habilidad del oponente para jugar la pelota o interrumpir el rally (ejemplo: una coleta se enreda en la red).

7. Un jugador interfiere con el juego del oponente, por

a) utilizar la red entre las antenas como soporte o como ayuda para estabilizarse.

b) crear una ventaja injusta sobre el oponente al tocar la red.

c) realizar acciones que obstaculicen el intento legítimo de un oponente de jugar la pelota.

d) cogerse / aferrarse a la red Esto será sancionará como:

- Falta de red, si la acción es una "interferencia con contacto de red".

- Interferencia, si la acción implica "interferencia por estar en el espacio y la cancha del oponente".

8. La atención de los árbitros debe centrarse en el hecho de que los cables que enlazan la red más allá del 8.00/8.50 m de longitud no pertenecen a la red. Esto también se aplica a los postes, así como a la parte de la red que está fuera de las varillas (en el caso de una red 8.50 m). Por lo tanto, si un jugador toca una parte externa de la red (la parte superior fuera de banda de las varillas, cables, postes, etc.), esto nunca puede ser considerado falta, a menos que interfiera en el juego del oponente.

9. Un jugador que deliberadamente toca el balón y contacta con este a través de la red cuando el balón está en el campo contrario causando que el rival no pueda jugar el balón debe ser penalizado. Por el contrario, un balón que golpea a un jugador a través de la red cuando el jugador no trata de contactar con éste deliberadamente no sería falta (Ej. si tenía posibilidad de jugar el balón o estaba en posición de ello, mirar 7.b y c arriba).

Nota: La primera situación es castigada como toque de red si consideramos que el jugador ha tratado expresamente que la red le toque a él, no si es el balón la causa de que le toque.

10. A causa de la alta calidad de los equipos participantes, el juego cerca de la red tiene una importancia fundamental y, por lo tanto, los árbitros deben estar particularmente atentos, sobre todo en los casos en que la pelota roza las manos de los bloqueadores.

Nota: Esto es igual de importante para las jugadas donde el balón después de golpear el bloqueo cae fuera del campo o jugadas donde el balón después de golpear el bloqueo sigue en el juego, en este caso se cuenta como primer toque del equipo.

11. Con el fin de facilitar la labor en equipo de los dos árbitros, la división del trabajo será el siguiente: el primer árbitro se (después de evaluar el golpe de ataque) concentrará en mirar toda la longitud de la red (banda blanca arriba a banda blanca inferior) en el lado del atacante y el segundo árbitro concentrará la mirada en toda la longitud del lado de los bloqueadores.



12. SAQUE

1. Una vez un equipo ha determinado su orden al saque, éste debe ser mantenido a lo largo de todo un set. El anotador asistente debe levantar la pala numerada (1 o 2) para indicar el jugador al saque. Por lo tanto, una falta en el orden al saque nunca ocurre a no ser que el jugador insista en servir fuera de orden. Esto es una falta en el orden al saque y debe ser penalizada.

Nota: Si el proceso correcto para indicar un sacador equivocado no se lleva a cabo (es decir, retraso en la indicación o incorrecta indicación por el anotador) el orden al saque es meramente corregido y el equipo mantiene sus puntos y se realiza un nuevo saque.

Nota: Este procedimiento sólo será aplicado si el sacador equivocado es del equipo que legalmente debe servir. Si sirve un equipo que no debe (cualquier jugador), el juego debe parar y ser reiniciado sin anotar puntos. Esto suele ocurrir al inicio de set.

2. El jugador al saque no tiene que iniciar su aproximación al servicio en la zona de saque. En el momento del golpeo o del despegue para un saque en salto, el sacador no debe estar en contacto ya sea con la pista (línea de fondo incluida) o con el suelo fuera de la zona de saque. El pie del sacador no puede pasar por debajo de la línea. Después del saque, puede pisar o aterrizar fuera de la zona de saque, o caer dentro del campo.

Nota: No es necesario que el jugador esté en la zona de saque para recibir el balón. No es necesario que el sacador esté en la zona de saque cuando el árbitro pita para autorizar el servicio, pero el sentido común debe prevalecer y los equipos deben estar listos.

Nota: Si el jugador al saque se mueve hacia la zona de servicio inmediatamente después del final de la jugada, y el tiempo entre el final de la jugada anterior y el pitido para el siguiente servicio no será de más de 12 segundos, entonces el árbitro puede dar su consentimiento a una eventual rutina del jugador para la preparación del servicio siendo esto es parte de los 12 segundos entre jugadas. Sin embargo, si el jugador al saque inicia cualquier rutina anterior (es decir, limpiar las gafas, hablar con el compañero, alisar la arena, arreglar las líneas, etc.) antes de que él / ella comience a caminar hacia la zona de servicio, luego el árbitro debe asegurarse de que el servidor acepte el balón tan pronto como se acerque a la zona de servicio. Rechazar la pelota o ignorar al recogerla en tales casos, deberá ser inmediatamente sancionado por demora.

3. Los árbitros deben entender que la línea puede moverse porque el jugador empuja arena. Por lo tanto, el movimiento de la línea no es necesariamente falta.

Nota: El primer árbitro debe ser conservador al pitar una falta de pie apoyándose principalmente en el juez de línea para señalar la falta.

4. Un jugador tiene solo un intento para sacar una vez el balón ha sido lanzado (Regla 12.4.6, 12.4.7).

Nota: Muchos jugadores realizarán una rutina con el balón antes del saque real. El árbitro deberá atender a la intención del jugador.

5. Un balón de saque que toca la red no es falta.

6. El primer árbitro debe prestar atención a la pantalla durante la ejecución del saque. Un jugador hace una pantalla simplemente parándose de tal manera que tanto el sacador como el balón, que pasa rasa sobre su cabeza, queden ocultos (es decir, ambos criterios deben cumplirse para que las acciones/posiciones del jugador se juzguen como pantalla).

13. GOLPE DE ATAQUE

1. El golpeo con la mano abierta (fintado o pinchado) para dirigir el balón al campo oponente con los dedos es falta. El balón pinchado con la punta de los dedos o los nudillos está permitido.

Nota: En caso de contactar el balón con la punta de los dedos, estos deben estar juntos y rígidos.

Nota: Debemos tomar precaución cuando un jugador contacta el balón primero con los dedos y lo empuja hacia el bloqueo causando un balón sostenido por encima de la red. Este contacto es falta y debe ser castigado. Si ambos equipos contactan el balón simultáneamente, causando un balón sostenido (sobre la red), no es falta y debemos permitir continuar el juego.

2. Un rival no puede completar un golpe de ataque procedente de un saque, mientras el balón esté completamente por encima de la altura de la red. Esto es falta.

3. Un jugador puede completar un golpe de ataque usando el toque de dedos (el cual tiene una trayectoria perpendicular a la línea de hombros) tanto de cara como de espaldas.

Nota: El árbitro debe considerar la línea de hombros del jugador en la etapa inicial del contacto con el balón. Los jugadores deben establecer la posición de sus hombros antes de realizar el contacto.



14. BLOQUEO

1. El bloqueo es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar el balón que proviene de un oponente, estando más arriba que la parte superior de la red (Regla 14.1.1). La parte del jugador que entra en contacto con el balón no necesita estar por encima de la altura de la red, pero el jugador debe tener una parte del cuerpo por encima de la altura de la red para que el contacto con cuenta como un bloqueo.

2. El bloqueo contabiliza como toque de equipo.

3. Cualquier jugador incluido el que tocó el balón en el bloqueo, puede ejecutar el primer toque después del bloqueo (Regla 14.4.2). Éste sería el segundo toque del equipo porque el bloqueo contabiliza como toque. (Regla 14.4.1)

Nota: Es ilegal bloquear un saque.

15. INTERRUPCIONES

1. Una interrupción es el tiempo entre una jugada completada y el pitido del árbitro para el siguiente servicio, y las únicas interrupciones regulares son los tiempos muertos.

Nota: Durante todas las interrupciones regulares (incluyendo los tiempos técnicos), los jugadores deben ir a su correspondiente área.

2. Cada equipo tiene derecho a un máximo de un tiempo por set. La duración del tiempo es de 30 segundos que no pueden ser recortados.

Nota: El árbitro debe empezar el cronometraje del tiempo desde el momento pita para este acompañado por la señal de tiempo.

Nota: Los siguientes pasos deben ser seguidos en circunstancias normales para el ritmo de los tiempos:

- . 15 segundos para abandonar el campo (empieza el tiempo como se indica arriba).
- . 30 segundos de tiempo para los jugadores en sus correspondientes sillas.
- . El segundo árbitro hace sonar su silbato a los 45 segundos y señala a los equipos para volver al campo.
- . El segundo árbitro invita activamente a los jugadores a volver al campo.
- . 15 segundos para volver al campo de juego y prepararse para el saque o la recepción.
- . El tiempo total transcurrido no debe exceder de un minuto.

3. Los capitanes de los equipos pueden solicitar un tiempo mientras el balón no esté en juego y antes del pitido del árbitro para el saque. Deben usar las señales adecuadas cuando soliciten un tiempo. Si el capitán no muestra la señal manual de tiempo ningún árbitro hará caso de su petición y se reanudará el juego inmediatamente.

4. Los ÁRBITROS NO aceptarán una solicitud de tiempo del no capitán. Esto es una solicitud improcedente. Debe ser rechazado sin sanción a menos que se repita. Entonces, si no se repite, no hay amonestación o castigo por demora.

Nota: Sin embargo, no hay una regla que diga que no puede haber una solicitud legítima del capitán durante la misma interrupción. Entonces los ÁRBITROS podrían aceptar una solicitud de tiempo del capitán.

Nota: Las solicitudes improcedentes que afectan o retrasan el juego deben ser sancionadas con demora. Los árbitros deben estudiar cuidadosamente la regla y entender lo que significa una "solicitud improcedente". (Regla 15.5)

5. En el primer y segundo set se producirá un tiempo técnico (TTO) a la suma de 21 puntos.

Nota: El anotador asistente inicia y finaliza el TTO con el uso del buzzer/timbre, los equipos seguirán el mismo procedimiento de un tiempo muerto. En caso de que no haya buzzer/timbre disponible, el SEGUNDO ÁRBITRO comenzará y finalizará el tiempo según 15.2 arriba.

Nota: Al finalizar el TTO, tan pronto como los equipos vuelvan hacia la pista, el segundo árbitro pita y señala el cambio de campo.



16. DEMORAS

1. Ejemplos de demorar el juego son:
 - a) Prolongar los 12 segundos entre jugadas sin autorización.
 - b) Intentar frenar el ritmo del partido.
 - c) Discusiones con los árbitros sobre decisiones acerca de acciones de juego o disciplina.
 - d) Prolongadas discusiones de los capitanes con los árbitros sobre interpretación o aplicación del reglamento, o negarse a continuar el partido después que los árbitros les hayan dado su explicación.
 - e) Prolongar los tiempos o cambios de campo.
 - f) Repetir solicitudes improcedentes en el mismo partido.
 - g) Repetir solicitudes para saber el número de tiempos usados.

Nota: Muchas tácticas diferentes de demora están siendo usadas por los jugadores al intentar frenar el ritmo del partido. Los árbitros están obligados a identificar cuidadosamente éstas mientras controlan el ritmo constante que debe ser implementado entre jugadas. Los árbitros deben ser consistentes en la aplicación de avisos/sanciones para similares tipos de estrategias de demora.

2. Los árbitros deben insistir a los jugadores entre jugadas para que se muevan directamente a su posición de saque o recepción. El tiempo entre jugadas debe ser de 12 segundos. Sin embargo, este tiempo puede prolongarse a 15 con el permiso del Supervisor Técnico en el caso de condiciones medioambientales extremas tales como humedad o calor. El tiempo entre jugadas puede ser recortado si ambos equipos están listos.

Nota: El primer árbitro permitirá únicamente demorar entre jugadas si no haciéndolo ello representara un riesgo sustancial, peligro o amenaza para la seguridad del jugador o una disminución de la imagen y presentación del partido. La regla de los 12 segundos se aplica particularmente para que los jugadores no demoren el tiempo entre jugadas recolocando las líneas, comunicándose excesivamente con su compañero, usando las toallas, limpiando las gafas etc.

Nota: Los jugadores deben generalmente dirigirse directamente al saque, pero si desea usar una toalla, limpiar las gafas, etc., debe hacerlo inmediatamente al finalizar la jugada para así estar listo para sacar/recibir alrededor de 8 segundos en el límite.

Nota: El primer árbitro debe inicialmente, en caso de pequeñas demoras entre jugadas una dar advertencia verbal (indicando a los equipos que se sitúen para reiniciar el juego), pero un patrón de continuas demoras debe ser sancionado.

3. Los árbitros deben rechazar cualquier intento de los capitanes de discutir decisiones concernientes a acciones de juego o disciplina.

Nota: En caso del que el capitán insista al primer árbitro debe sancionar inmediatamente con demora al equipo.

4. Al explicar su interpretación o aplicación de la regla a capitán, los árbitros deben ser claros y concisos, usar la terminología técnica correcta en inglés que puede ir acompañada si fuese adecuado de señales manuales.

Nota: No deben permitirse retrasos adicionales y los jugadores serán requeridos inmediatamente a seguir el partido. En caso de que no estén de acuerdo con la explicación, tienen el derecho de iniciar un Protocolo de Protesta, lo cual deben hacer inmediatamente.

5. La primera demora por el miembro de un equipo en el partido es sancionada con una amonestación por demora.

Nota: Antes del inicio de un posible siguiente set y después de que el anotador haya completado el acta con la información adecuada que le suministra el segundo árbitro, él/ella debe asegurarse que el anotador marque con una cruz la casilla de amonestación en el apartado sanciones por demora para ese equipo en ese set.

6. La segunda y posteriores demoras de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el partido serán sancionadas con castigo por demora.

Nota: el segundo árbitro debe informar al primer árbitro en caso de ya se haya mostrado a un equipo una amonestación por demora a un equipo.

7. La Regla 15.11.2 establece "La primera solicitud incorrecta por un equipo en el partido que no afecte o demore el juego será rechazada sin ninguna otra consecuencia".

Nota: No hay nada en la enunciación de la regla sobre previas situaciones antes de la solicitud improcedente. Si una solicitud es improcedente por primera vez por un equipo, debe considerarse como una "solicitud improcedente"; no importa, si previamente el equipo recibió una sanción por demora. Por lo tanto, después de AD o CD, una "solicitud improcedente" puede ser cometida y registrada en el acta.

17. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES

1. Si en opinión del árbitro, una lesión ocurre durante una jugada y el jugador puede lesionarse más si el juego continúa, el árbitro debe usar su silbato inmediatamente y parar el juego. La jugada se repetirá después.

2. Un jugador lesionado/enfermo dispone de un máximo de 5 minutos para su recuperación solamente una vez en el partido, pero las lesiones deben resolverse en el menor tiempo posible. El tiempo de recuperación se refiere al tiempo que necesita el personal médico acreditado para proporcionar el tratamiento adecuado. Cuando el tratamiento ha sido completado o no puede ser proporcionado, el juego debe reanudarse o el equipo pertinente será declarado incompleto (Regla 6.4.3.).

Nota: Solamente el jugador podrá juzgar si está listo para jugar. Sin embargo, en casos extremos, el doctor de la competición puede oponerse al retorno del jugador lesionado

3. Los árbitros deben ser conscientes de las circunstancias previas a la lesión así como que son responsables de ayudar a determinar su naturaleza preguntando al jugador lesionado si requiere algún tipo de tratamiento médico de entre el personal médico oficial destinado en el lugar, o el debidamente acreditado personal médico propio.

Nota: Bajo todas las circunstancias, el personal médico oficial DEBE ser requerido a la pista pues es responsabilidad supervisar el tratamiento e informar al 1er árbitro que se ha acabado.

4. El cronometraje del inicio del tiempo de recuperación permitido por una lesión debe empezar en el momento de la llegada a la pista del personal médico adecuado (de entre el personal médico disponible en el lugar), o en el caso de que no haya personal médico acreditado disponible o el jugador elija ser tratado por su propio personal médico, desde el momento que el tiempo de recuperación es autorizado por el árbitro.

Nota: Está permitido que el personal médico acreditado del equipo entre en pista durante un protocolo médico incluso si el jugador requiere ser tratado por el personal oficial, pero en ese caso el cronometraje del tiempo médico solo se iniciará en el momento de la llegada del personal médico oficial apropiado. En el caso que el personal médico propio del equipo resuelva con éxito la lesión antes de la llegada del personal oficial y el jugador declara que está listo para jugar, no es necesario que el árbitro espere la llegada del servicio médico oficial y debe reanudar el juego. Un tiempo médico le será asignado a ese jugador.

5. Al finalizar el tiempo de recuperación, el segundo árbitro debe usar su silbato y después señalar a los jugadores que vaya a su posición. No se permitirá más tiempo para ese jugador lesionado. El tiempo médico no es acumulativo en su naturaleza.

Nota: Durante las interrupciones regulares (TO, TTO, intervalos) puede proporcionarse asistencia médica sin que suponga ninguna demora.

6. Las lesiones con sangre deben ser tratadas sin demora cuando sean detectadas por los jugadores o los árbitros. Si el sangrado es menor y se puede parar fácilmente constituyendo un mínimo retraso no se registrará ningún tiempo médico. Siendo el sangrado de más abundante debiendo tratarlo requiriendo asistencia médica un tiempo médico será asignado.

Nota: Los árbitros deben inspeccionar y cambiar y reponer cualquier balón o material deportivo con cualquier derrame.

7. En el caso que un jugador retrase la secuencia normal de juego mientras usa el lavabo, un tiempo médico le será asignado al jugador. El equipo médico oficial será llamado a pista. El segundo árbitro debe acompañar siempre al jugador mientras el primer árbitro supervisará la situación cerca de la mesa del anotador.

Nota: Los árbitros deben comprender por completo el procedimiento del protocolo médico (mirar página 27) destacando los papeles del 1er árbitro, 2º árbitro, miembros del equipo médico oficial, personal médico acreditado del equipo, Supervisor Técnico de la FIVB, Delegado Arbitral y Delegado Médico, si está presente. Es extremadamente importante que el Protocolo

Médico de la FIVB sea seguido con exactitud.

Nota: Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB un máximo de dos tiempos médicos dentro de cada periodo de 12 meses le está permitidos a cada jugador. Los jugadores son los responsables de controlar cuantos han pedido. Un uso eventual de un tiempo médico extra en ese periodo será sancionado acorde las multas establecidas en el Manual de la FIVB

8. En caso de abandono por razones médicas, el jugador lesionado debe ser preguntado por el árbitro sobre si es debido por el calor, agotamiento y/o deshidratación. Si este es el caso, se le preguntará al jugador “¿has sufrido vómitos o diarreas en los últimos 5 días?”. Esta información debe serle proporcionada al Delegado Arbitral para los fines pertinentes (BVB-45 Heat Stress Monitoring Results).

9. En cualquier caso, de abandono debido a una lesión (incluso antes de iniciar el encuentro) el personal médico oficial y el Delegado Medico de la FIVB (si hay uno designado para el evento) deben estar presentes.

Nota: El personal médico oficial (primeros auxilios, médico y fisioterapeuta) son requeridos en todas las localizaciones para los eventos con más de una pista.

10. El supervisor técnico de la FIVB, después de consultar al comité organizador del torneo, tomará la decisión final de interrumpir el partido/torneo si la temperatura, la luz o el tiempo presentan peligro para los jugadores o no permiten mantener unas condiciones normales de juego.

11. El primer árbitro tiene la responsabilidad de juzgar todos los ámbitos de injerencia externa incluidos los miembros de equipos auxiliares, espectadores y otros objetos/personas. (Reglas 17.2 y 17.3).



18. CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS

1. En RPS, cada 7 puntos jugados, los equipos cambian de campo inmediatamente (cada 5 puntos en el 3er set). Si los equipos no cambian en un múltiplo de 7 (5 en 3er set), deben cambiar lo antes posible en cuando el balón no esté en juego. No hay falta o resta de puntos y el juego continúa como si los equipos hubieran cambiado correctamente.

Nota: Los puntos anotados en el acta en la casilla de cambio de campo son los de la puntuación real, aunque no sea múltiplo de 7 (5 en 3er set).

2. Un intervalo es el tiempo entre sets.

Nota: Durante los intervalos entre sets, los jugadores deben ir a sus respectivas áreas designadas.

3. Los cambios de campos no son intervalos. Los equipos deben cambiar de campo inmediatamente pero no antes del pitido del árbitro para el cambio.

Nota: En el caso de que un árbitro haga una pausa intencionada antes de pitar el cambio y un jugador cambiase antes del pitido, su equipo será sancionado por demora. Sin embargo, los árbitros deben mantener un tempo constante entre los puntos, así como en los cambios de lado.

4. Un intervalo dura un minuto. Durante el intervalo entre el segundo y el set definitivo el primer árbitro lleva a cabo un nuevo sorteo (Regla 7.1)

Nota: En el intervalo entre el primer y segundo set el primer árbitro debe permanecer en la silla del árbitro.

5. En debidos casos, el segundo árbitro puede dirigir el sorteo entre el segundo y el tercer set (Regla 23.2.9).

19. REQUISITOS DE CONDUCTA

1. Es responsabilidad de los participantes conocer el reglamento oficial de Voley playa y acatarlo.

2. Los participantes deben abstenerse de acciones o actitudes con intención de influenciar en las decisiones de los árbitros o de encubrir faltas cometidas por su equipo (Regla 19.1.3)

Nota: Esto incluye borrar intencionadamente una marca de balón en la arena después que los árbitros hayan usado el silbato para parar el juego. Asimismo, en el caso en que un jugador “pida una falta” durante el juego, tratando así de influir en los árbitros, el jugador debe ser sometido a la advertencia / sanción correspondiente, en función de las circunstancias.

3. Los árbitros no son policías, pero si conductores del encuentro. Reacciones normales y respuestas emocionales a decisiones no son necesariamente faltas de desprecio a éstas. Los árbitros deben juzgar esas respuestas emocionales en el contexto de mantener un nivel apropiado de comportamiento, imagen de partido (el atractivo del juego para el espectador) y equidad en los castigos aplicados. No obstante, también es muy importante recordar que, de acuerdo con la Regla 19.2 los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, no sólo con los árbitros, sino también hacia otros oficiales, su compañero de equipo, oponentes y espectadores.

Nota: Los árbitros deben penalizar más activamente los casos de mala conducta que sean claramente una inaceptable comunicación entre un oficial y un jugador. Esto incluye gestos, tono de voz, abuso del material (especialmente el balón y la red) y prolongadas discusiones con oficiales. Los árbitros están habilitados a usar siempre que sea necesario el castigo por conducta grosera (tarjeta roja) sin previo aviso.

Nota: Los casos de jugadores que abusan en exceso del material son considerados como conducta grosera.

Nota: Para las Competiciones Mundiales y Oficiales de la FIVB, se aplica una multa siempre que el abuso al equipamiento, oficiales y el personal de pista por parte de los jugadores conlleve a un castigo o sanción más alta por el árbitro. Por favor dirigirse a FIVB en su apéndice: Escala de multas por sanciones disciplinarias y las directrices para su aplicación.



20. FALTAS DE CONDUCTA Y SUS SANCIONES

1. Es importante que los árbitros entiendan la escala de sanciones por mala conducta y apliquen las reglas correctamente (Regla 20). Esto es especialmente importante en RPS pues una sanción por mala conducta o demora puede dar lugar a complejas aplicaciones de las reglas y a su resultado en el acta.

2. La Regla 20.1 trata sobre "conducta incorrecta menor", la cual no está sujeta a sanciones. Es deber del primer árbitro evitar que los equipos se acerquen al nivel sancionador, que se puede hacer en dos pasos: El primer paso mediante la emisión de una advertencia verbal a través del capitán del equipo (ya sea por reacción individual o colectiva). Sin tarjetas, sin registro en el acta. El segundo paso con una advertencia formal a través del uso de una tarjeta amarilla mostrada al jugador correspondiente (podría ser nuevo para una reacción colectiva y en este caso, la tarjeta será mostrada al capitán). Esta advertencia formal no es una sanción, sino un símbolo de que el miembro del equipo (y por extensión todo el equipo) ha alcanzado el nivel de sanción para el partido. No tiene consecuencias inmediatas, pero se registra en el acta.

Nota: Si por alguna razón el primer árbitro hubiera ido directamente al nivel de sanción (ejemplo: un jugador sancionado por conducta grosera por haber cruzado la red e ir a revisar una marca de balón), entonces ese equipo habría alcanzado el nivel sancionador para el resto del partido. En consecuencia, después de una advertencia formal o cualquier sanción por mala conducta registrada en el acta, el segundo árbitro debe asegurarse de que el anotador tache cualquier casilla "Formal Warn" (s) abierta para ese equipo en ese set. El mismo procedimiento se aplicará antes del inicio de otros posibles sets que puedan seguir.

3. La Regla 20.2 trata de "la mala conducta que conduce a sanción". De acuerdo con esta norma, el comportamiento grosero, ofensivo y agresivo es sancionado severamente. Se aplican y se registran en el acta de acuerdo a la escala de sanciones.

4. Sanciones por conducta incorrecta son acumulativos sólo dentro del mismo set. Sin embargo, un jugador puede recibir un máximo de dos tarjetas rojas por conducta grosera en el mismo set (Regla 20.3.1).

Nota: Conducta grosera, conducta ofensiva y agresión no requieren sanción previa.

Nota: Es muy importante que tanto anotador como árbitros registren y sigan con precisión la secuencia de cualquier conducta incorrecta menor producida en el partido y sanciones por conducta incorrecta ocurridas en un set, con el fin de cumplir debidamente las consecuencias que se derivan en caso de reincidencia, respectivamente, en el mismo partido o set (véanse los puntos 2 a 4 arriba).

Nota: Para mostrar una sanción, el jugador infractor puede ser llamado a la tarima arbitral del primer árbitro.

5. Un jugador que cruza la red para revisar una marca de balón será penalizado por el primer árbitro con "conducta grosera"

Nota: Los árbitros deben prestar particular atención a patadas deliberadas al balón al completarse una jugada. Deben claramente distinguir entre diferentes ofensas (y sancionar adecuadamente) tomando en cuenta circunstancias tales como intento, grado de premeditación y fuerza de la acción.

21. EQUIPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

1. Es muy importante que los árbitros señalen el final de un punto solo si se cumplen las dos condiciones siguientes:

- 1.1. Están seguros de que se ha cometido una falta o hay una interferencia externa; y
- 1.2. Han identificado su naturaleza.

2. Para informar a los equipos exactamente de la naturaleza de la falta pitada por los árbitros (para el público, los telespectadores, etc.), los árbitros deben utilizar las señales manuales oficiales (ver reglas 21.2 y 27.1). Solo estas señales manuales y ninguna otra (señales manuales nacionales o privadas u otra forma de ejecución) pueden ser utilizadas.

3. De acuerdo con las Reglas de Juego, la primera falta que se produzca debe ser sancionada. El hecho de que el 1er y el 2º árbitro tengan diferentes áreas de responsabilidad hace que sea muy importante que cada árbitro pite la falta inmediatamente. Con el pitido de uno de los árbitros, la jugada termina (véase la regla 8.2 - Balón fuera de juego). Tras el pitido del 1er árbitro, el 2º árbitro ya no tiene derecho a pitar, porque la jugada termina con el primer pitido de los árbitros. Si los dos árbitros hacen sonar sus silbatos uno tras otro - por diferentes faltas- causan confusión a los jugadores, al público, etc.

4. Debido a la aceleración del juego, pueden surgir problemas que muestren errores arbitrales. Para evitar esto el equipo arbitral debe colaborar muy estrechamente; después de cada acción de juego deben mirarse el uno al otro para confirmar su decisión. Una buena comunicación y cooperación entre los árbitros es vital. Un buen equipo se comunica constantemente y muestra su apoyo a la decisión del otro. Esta actitud genera confianza en el equipo arbitral y promueve una actuación verdaderamente profesional.



22. EL PRIMER ÁRBITRO

1. Los árbitros deben cooperar siempre con sus compañeros. Deben permitirles trabajar dentro de su área de responsabilidad y respetar sus decisiones. Sin embargo, si consideran que un miembro del equipo arbitral se equivoca tienen la autoridad para corregir la decisión. Si un miembro del equipo arbitral no puede actuar al nivel requerido, el 1er árbitro tiene la autoridad para sustituirlo.

2. Muchos problemas pueden evitarse con una buena comunicación con todos los miembros del equipo arbitral antes y durante el partido.

Nota: Esto se aplica especialmente al protocolo de marca de balón, al de protesta y a los cuatro toques.

Nota: Esto también se aplica cuando los árbitros del partido no están seguros de las habilidades de su cuerpo auxiliar.

3. Es importante que los árbitros dispongan de todo su equipo para dirigir el partido:

a) Juego personal de tarjetas amarilla y roja.

Nota: Los árbitros deben recordar que no todos los torneos proporcionan un juego de tarjetas en todas las pistas, fijado al poste delante del 1er árbitro.

b) Moneda para realizar el sorteo inicial.

c) Silbato

Nota: Es una buena idea que ambos árbitros tengan siempre uno extra.

d) Un reloj que muestre los segundos y que esté ajustado a la hora correcta.

4. Los árbitros deben gozar de una excelente salud física y mental. Los árbitros deben prepararse para estar listos para arbitrar y descansar, comer e hidratarse adecuadamente cuando sea apropiado durante los días de juego.

5. Los árbitros deben asumir la responsabilidad de sus decisiones y las decisiones de sus compañeros.

Nota: El 1er árbitro puede pedir a sus compañeros que repitan sus señales o que expliquen sus decisiones.

6. El 1er árbitro debe aceptar las protestas (si se solicitan correctamente según el reglamento).

Nota: Para las competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB, el 1er árbitro debe aplicar cuidadosamente el "Protocolo de protestas de la FIVB" especialmente teniendo en cuenta de los deberes del 1er árbitro antes del comienzo de un Protocolo de Protesta (ver Protocolo de Protesta página 35).

7. El 1er árbitro deberá controlar las conductas y acciones de todos los miembros del equipo arbitral tras la finalización del partido, asegurando una transición fluida al siguiente partido con un mínimo de interacción con todos los participantes.

8. En los casos en que los partidos sean televisados o grabados, todos los árbitros deberán interactuar con el personal de televisión o grabación correspondiente, especialmente haciendo hincapié en el cumplimiento de las normas de la FIVB y el protocolo de repetición.

Nota: Para las competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB, la emisora anfitriona puede solicitar un "retraso para la repetición", si las instalaciones son adecuadas y si el Comité Organizador y los delegados de la FIVB pertinentes están de acuerdo. La instalación adecuada consiste en un auricular o en un gestor de suelo que conecte al 1er árbitro con el representante de la emisora anfitriona, señalando la repetición instantánea de una acción anterior. A la voz "TV stop" o la "paleta roja", el 1er árbitro espera para el inicio de la siguiente jugada extendiendo su brazo en el lado del equipo receptor con la palma de la mano hacia adelante y los dedos apuntando hacia arriba. A la voz "TV go" o la "paleta verde", el 1er árbitro termina inmediatamente la señal anterior e inicia la señal y el pitido del saque.

9. Para competiciones mundiales y oficiales de la FIVB (obligatorio en la pista central para los campeonatos mundiales y de la FIVB y todos los torneos de 5 estrellas del World Tour, siendo también implementado en los eventos de 4 estrellas siempre que lo acuerden las partes pertinentes) el 1er árbitro estará provisto de un micrófono inalámbrico de solapa equipado con un botón de encendido/apagado que le permite aclarar a los espectadores sus decisiones. El objetivo es aclarar la aplicación de las Reglas de Juego y permitir al público entender e identificar mejor cualquier decisión controvertida o relevante. Para más información, consulte al "Protocolo de comunicación verbal del 1er árbitro con el público" (ver página 40).



23. EL SEGUNDO ÁRBITRO

1. Los 2º árbitros deben tener la misma capacidad que el 1er árbitro. Si por alguna razón el 1er árbitro no puede seguir trabajando, el 2º árbitro deberá ocupar su lugar como 1er árbitro.
2. Es obligatoria una buena comunicación y cooperación con el 1er árbitro. Si por alguna razón, el 2º árbitro no está de acuerdo con la decisión del 1er árbitro, no debe mostrarlo a los jugadores y espectadores, sino que debe continuar arbitrando y mostrar su apoyo a la decisión del 1er árbitro.

Nota: El trabajo posicional del 2º árbitro es importante para poder comunicarse y colaborar con el 1er árbitro.

3. El 2º árbitro es responsable de tener el mismo equipo que el 1er árbitro (incluso el juego personal de tarjetas amarilla y roja). Como 2º árbitro, no tiene autoridad para sancionar a los jugadores, pero si por alguna razón tiene que asumir las funciones del 1er árbitro, deben estar preparados con todo el equipo personal necesario.

Nota: Es importante llevar una moneda para realizar el sorteo en caso de ser necesario.

4. El 2º árbitro deberá supervisar el trabajo de los anotadores, asegurándose de que hayan completado su trabajo antes de permitir que el partido comience. Una vez más, es esencial una buena comunicación entre estos árbitros.

Nota: Se espera que el 2º árbitro conozca en todo momento el tanteo correcto. Hay varias técnicas diferentes en las Instrucciones del Acta que se pueden utilizar para que el 2º árbitro lleve el marcador.

5. Durante el intercambio de juego cerca de la red, el 2º árbitro debe concentrarse en controlar el toque ilegal de toda la red en el lado del bloqueador y en todas las penetraciones ilegales bajo la red.

Nota: Se debe prestar atención al cambio de la regla relativa al toque de la red por parte de un jugador.

6. Los deberes y derechos del 2º árbitro están claramente estipulados y los árbitros deberán estudiar bien las "responsabilidades" del 2º árbitro. Nos llama la atención los nuevos deberes que se han añadido al trabajo del 2º árbitro, con énfasis en ser responsable de:

- 6.1. Comprobar la altura de la red antes del sorteo;

- 6.2. Los cuatro (4) balones de partido antes, durante y después del partido, incluyendo la coordinación del proceso de sustitución de las cuatro (4) pelotas de partido entre sets en caso de que las pelotas se vuelvan demasiado pesadas debido a condiciones de lluvia;

- 6.3. Supervisar que siempre hay agua disponible para los jugadores durante todo el partido.

7. Con respecto a las nuevas responsabilidades, el 2º árbitro también debe "decidir, pitar y señalar las faltas" durante el partido (Ver Regla 23.3.2):

- 7.1. El contacto del balón con la arena cuando el 1er árbitro no está en posición de ver el contacto;

- 7.2. El balón recuperado completamente en el lado del adversario bajo la red;

- 7.3. Realiza el sorteo entre los sets 2 y 3, si procede. A continuación, deberá transmitir toda la información pertinente al anotador (regla 23.2.9) y al 1er árbitro;

- 7.4. Comprobar y firmar el acta al final del partido.

8. Para las competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB, se asignará un árbitro de reserva para todos los partidos televisados, además de todas las semifinales y finales. El árbitro de reserva sustituye al 2º árbitro en caso de ausencia, en caso de que no pueda continuar su trabajo o en caso de que el 2º árbitro se convierta en 1er árbitro.

9. Además de lo anterior, las siguientes funciones originalmente asignadas al 2º árbitro, son desempeñadas por el árbitro de reserva:

9.1. Comprobar antes del partido y durante el mismo que siempre haya agua disponible para los jugadores y los árbitros del partido;

9.2. Tomar posesión de los cuatro (4) balones antes del partido y comprobar que todos ellos tienen características idénticas (color, circunferencia, peso y presión) y luego controlarlos durante todo el partido, y cuando sea necesario y aplicable ayudar a recoger los balones de la pista o devolver los balones a la pista a través del 2º árbitro;

9.3. Tomar posesión de un juego de reserva de cuatro (4) balones que deberá estar disponible en caso de lluvia. En caso de que las pelotas del partido se vuelvan excesivamente pesadas, el árbitro reserva es responsable de coordinar el proceso de sustitución de los cuatro (4) balones de partido entre sets;

9.4. Acompañar a cualquier jugador que solicite ir al baño antes o durante el partido;

9.5. Ayudar al 2º árbitro a llamar a cualquier personal que pueda ser requerido en la pista (director de pista, personal médico oficial, delegado arbitral, delegado técnico, etc.).

9.6. Ayudar al 2º árbitro a controlar las condiciones de seguridad de la zona libre durante el partido;

9.7. Ayudar al 2º árbitro a guiar el trabajo de los rastrilladores.



24. ANOTADOR

1. El anotador deberá estar cerca de la pista de juego al menos 15 minutos antes del comienzo previsto del partido. El 1er y 2º árbitros se reunirán con él en ese momento.

Nota: En las competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB se aplicará un control de alcoholemia aleatorio. En caso de ser seleccionado, el anotador deberá estar presente en la sala de la prueba de alcoholemia, con uniforme, 45 minutos antes de la hora de inicio del partido.

2. El trabajo del anotador es muy importante, especialmente durante los partidos internacionales, donde los miembros del cuerpo arbitral y de los equipos son de diferentes países. Deben colaborar estrechamente con el 2º árbitro, y si por alguna razón el anotador no está listo para comenzar, deben asegurarse de que el 2º árbitro sea informado inmediatamente de ello. El 2º árbitro no debe permitir que se inicie el juego hasta que el anotador haya terminado su trabajo.

Nota: Antes de que se inicie un set; después de un tiempo muerto o un tiempo técnico; después de una interrupción excepcional del juego; y en cualquier momento en que hayan solicitado tiempo extra para completar su trabajo, el anotador debe levantar ambas manos e informar de su disposición, que será entonces comunicada por el 2º árbitro al 1er árbitro mediante el uso de la misma señal.

3. El anotador debe informar al 2º árbitro si necesita firmas o cualquier otra información para el acta que aún no se haya proporcionada.

Nota: La anotación de los puntos pone mucha presión en los anotadores para completar el registro de cada rally y los puntos resultantes. Si por alguna razón el anotador se retrasa en su anotación, debe informar inmediatamente a los árbitros.

Nota: Esto se aplica antes del partido en relación con el equipo de saque, el orden de servicio y el lado de la pista, y al final del partido para las firmas del capitán después del partido.

4. A partir de 2013 se aplicarán nuevos baremos de sanciones por faltas y demoras. Es muy importante que los anotadores sean plenamente conscientes de estas nuevas reglas y de sus implicaciones en los procedimientos para rellenar el acta. (Consulte las "Instrucciones del acta de la FIVB").

Nota: el anotador debe recordar al 2º árbitro cada vez que:

- un equipo haya agotado su primera y única "amonestación formal" en el partido;
- un jugador determinado ya ha sido sancionado una o dos veces por "Conducta grosera" en ese mismo set;
- un jugador determinado ya ha sido sancionado una vez por "Conducta ofensiva" en ese mismo partido
- ya se ha dado una "Advertencia por demora" a ese equipo en el partido.

5. El sistema de juego por grupos también supone una gran presión para los anotadores a la hora de completar sus registros de resultados finales en el acta, ya que un solo punto añadido o restado en un partido determinado del grupo tendrá un efecto en la relación de puntos que puede cambiar la clasificación de los equipos del grupo, poniendo en peligro sus posibilidades de clasificarse para la siguiente ronda del torneo.

Nota: Los anotadores deben marcar con mucho cuidado todas las casillas y secciones relevantes del acta (por ejemplo: casillas de orden de saque; fila de puntos por equipo) mientras llenan la casilla de Resultados. Para más información sobre cómo rellenar el acta, por favor, consulte las "Instrucciones del acta de la FIVB" (Manual de arbitraje de voley de playa de la FIVB - Apéndice 2).

25. ANOTADOR ASISTENTE

1. El anotador asistente deberá estar cerca de la pista de juego al menos 15 minutos antes del comienzo previsto del partido. El 1er y 2º árbitros se reunirán con él en ese momento.

Nota: En las competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB se aplicará un control de alcoholemia aleatorio. En caso de ser seleccionado el anotador asistente deberá estar presente en la sala de control de alcoholemia, con uniforme, 45 minutos antes de la hora de inicio del partido.

2. El anotador asistente debe tener la misma capacidad que el anotador y trabajar en estrecha coordinación con él. Si por alguna razón el anotador no puede seguir trabajando él/ella asumirá las funciones respectivas.

3. El anotador asistente se sitúa al lado del anotador, siendo responsable de las siguientes funciones:

a) maneja el marcador manual en la mesa del anotador, comprobando que todos los marcadores de la pista muestran los resultados correctos al público y, si no es así, lo corrige;

b) maneja las paletas numéricas 1 y 2 para indicar el sacador correcto en coordinación con el anotador. Debe seguir en todo momento la información verbal recibida del anotador;

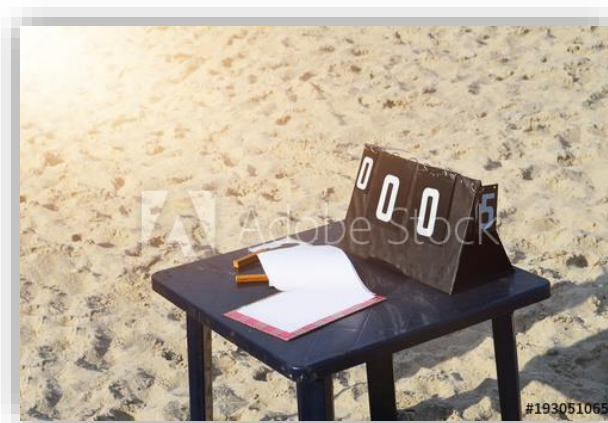
c) inicia y finaliza el cronometraje de los Tiempos Muertos Técnicos con el uso del buzzer. Puede ser sustituido por el 2º árbitro en esta acción si no se dispone de buzzer.

Nota: Deberá seguir manteniendo la pala en alto hasta que se produzca el saque.

Nota: Es de buena técnica que el anotador asistente siga una hoja de control individual que compruebe cada vez con la información recibida del anotador.

6. Si el sacador erróneo se dirige hacia la zona de saque o está en posesión de la pelota para sacar, el anotador asistente debe informar al 2º árbitro y al jugador o jugadores para corregir el error.

7. Si el sacador incorrecto entra en contacto con el balón, el anotador asistente deberá hacer sonar un buzzer (u otro equipo suministrado) para indicar que se ha producido un fallo en el orden de saque.



26. JUECES DE LÍNEA

1. Los jueces de línea deberán estar cerca de la pista de juego al menos 15 minutos antes del comienzo previsto del partido. El 1er y 2º árbitros se reunirán con ellos en ese momento.

Nota: En las competiciones oficiales, mundiales y de la FIVB se aplicará un control de alcoholemia aleatorio. En caso de ser seleccionados los jueces de línea deberán estar presentes en la sala de control de alcoholemia, con uniforme, 45 minutos antes de la hora de inicio del partido.

2. Los organizadores deben proporcionar a cada juez de línea un uniforme, una bandera y una toalla pequeña. El color de las banderas debe ser rojo o amarillo.

3. El trabajo del juez de línea es muy importante, especialmente durante los partidos internacionales de alto nivel. Además de señalar "balón dentro" o "fuera", así como otras faltas de las que son responsables, los jueces de línea deben prestar mucha atención al toque por el bloqueo, porque esto cuenta como un primer golpe de equipo. Los jueces de línea deben indicar siempre a los árbitros, mediante el uso de una señal de bandera, un toque de bloqueo durante el tanto (para una posible falta de cuatro toques).

4. Las faltas deben ser señaladas claramente, para asegurar sin lugar a dudas que el 1er árbitro las ve.

5. Si la pelota toca la antena, la cruza o vuela fuera de ella hacia el campo contrario, el juez de línea más cercano a la dirección de la pelota, debe señalar la falta.

6. Para cualquier contacto con los 80 cm superiores de la antena por parte de cualquier jugador durante su acción de jugar el balón o interferencia en el juego, el juez de línea del lado de la pista del jugador que comete la falta, debe señalar.

5. El juez de línea debe entender claramente la definición de balón fuera (es decir, cuando pasa completamente fuera o por encima de las antenas al campo contrario) y comprender sus diversas consecuencias en su señalización (cuándo señalar, señal adecuada para cada circunstancia, etc.). Hay muchas circunstancias diferentes que pueden darse.

6. A un juez de línea se le puede pedir que participe en un protocolo de marca de balón. El juez de línea debe indicar correctamente la marca de la pelota en la arena y cualquier otro dato que le solicitado por los árbitros.



27. SEÑALES OFICIALES

1. Es obligatorio que los oficiales usen las señales oficiales de acuerdo con la correcta aplicación del reglamento y seguir los diagramas 9 y 10 (respectivamente 1-25 y 1-5).

Nota: El uso de cualquier otra señal debe evitarse, pero, en cualquier caso, se usará únicamente cuando sea absolutamente necesario para que sea comprendido por los miembros del equipo.

2. Cuando ninguna señal oficial pueda ser usada con claridad, los árbitros pueden apuntar al objeto para clarificar su decisión. Ej. Faltas de pie, sacar fuera la zona de saque y toque asistido.

3. Los árbitros deben ser claros y precisos en la administración de la secuencia de pitar y marcar la falta. Las señales son separadas y debe seguirse el mismo orden cada vez que se hacen.

4. La excepción al punto 3 anterior es la autorización para el saque, el árbitro pita y señala simultáneamente.

5. En caso de que el primer árbitro pite la falta, después del pitido debe señalar en orden:

a) Equipo al saque, b) La naturaleza de la falta usando las señales oficiales,

c) El jugador que realizó la falta (si es necesario) El segundo árbitro no debe seguir las señales del primero.

6. En el caso que el segundo árbitro pite, después del pitido debe indicar:

a) La naturaleza de la falta con la señal oficial en el lado donde la falta fue cometida b)

Indicar el jugador que realizó la falta (si es necesario) c) Indicar que equipo sacará (siguiendo al primer árbitro)

Nota: En este caso, el primer árbitro no mostrará la naturaleza de la falta o el jugador que la cometió, sino que sólo señalará el equipo al saque.

Nota: Cuando es el segundo árbitro quien pita la falta (ej. Un jugador que toca la red) él debe ser cuidadoso y señalar en el lado donde la falta fue cometida (Regla 27.1). Por ejemplo: si un jugador del equipo que está a su derecha toca la red, y el segundo pita la falta, la señal no debe mostrarse en el lado del otro equipo, el árbitro debe moverse, pues su indicará su señal en el lado donde se produjo la falta.

Nota: Cuando el SEGUNDO ÁRBITRO señala el cambio, no hay un "espejo" del PRIMER ÁRBITRO. Sin embargo, si el SEGUNDO ÁRBITRO no pita y señala el cambio, entonces el PRIMER ÁRBITRO puede hacerlo. En este caso, se aplica la instrucción no "espejo" en lo que se refiere al SEGUNDO ÁRBITRO.

Nota: TO y TTO deben ser silbados y señalados por el SEGUNDO ÁRBITRO. No se aplica ningún "espejo" por el PRIMER ÁRBITRO. Sin embargo, si el SEGUNDO ÁRBITRO deja de silbar y señala TO, se aplicará el mismo principio que el anterior. El final del conjunto y el final del partido serán silbados y señalados por el PRIMER ÁRBITRO. No se aplica el "espejo" del SEGUNDO ÁRBITRO.

Nota: El SEGUNDO ÁRBITRO conserva la capacidad de ayudar al PRIMER ÁRBITRO con la señalización durante el juego contra el pecho o al final de la jugada.

7. En el caso de doble falta ambos árbitros deben indicar después de pitar en orden:

a) Utilizar la señal oficial de doble falta b) Mostrar los jugadores que realizaron la falta (si es necesario)

c) El equipo al saque indicado por el primer árbitro.

8. Árbitros y jueces de línea deben prestar atención a la correcta aplicación y uso de las señales oficiales:

a) Para balones que caen directamente fuera después de un ataque o bloqueo por el equipo contrario, la señal de fuera (nº 15 /LJ 2) debe ser usada.

b) Si un balón del ataque cruza la red y toca el suelo fuera del área de juego, pero el bloqueo o el otro jugador en defensa lo ha tocado, los árbitros deben mostrar la señal de balón tocado (nº 24/LJ 3).

c) Si un balón, después de que un equipo haya jugado su primer, segundo o tercer toque, va

fuera por su propio lado, los árbitros deben usar la señal de balón tocado (nº 24/LJ 3).

d) Si después de un ataque el balón rematado en l parte superior de la red y después de caer dentro o fuera en el lado del atacante sin ser tocado por el bloqueo contrario, los árbitros deben usar la señal de balón fuera (nº15) pero inmediatamente después debe ser señalado el jugador atacante (así todo el mundo entenderá que el balón no fue tocado por el bloqueo) Si, en este caso, el balón toca en el bloqueo y después cae fuera en el lado del atacante, el primer árbitro debe mostrar la señal de fuera (nº 15) y señalar al bloqueador.

Nota: Las señales del juez de línea son también muy importantes desde el punto de vista de los participantes y el público. El primero árbitro debe comprobar que la señal es correcta. Si hay alguna no apropiada, el/ella debe corregirla.

