



TÉCNICAS DE ARBITRAJE PARA EL CONTROL DEL TOQUE DEL BALÓN

El objetivo de esta sección en la difícil área del toque del balón, es perfilar las técnicas que un oficial podría utilizar para un juicio más correcto y consistente de las acciones de los jugadores. Estas técnicas son aplicadas por lo general de manera poco consistentes y durante la temporada anterior, en algunos de los casos se observaron con poca fortuna. Un área de gran preocupación es la insistencia en confundir el doble contacto (estrictamente pitado) con la pelota llevada (pocas veces pitada, y donde se permite el contacto prolongado con el balón).

Con esto se espera que estas técnicas se apliquen durante la temporada del 2008 de forma más estricta y que facilite la consistencia y criterio aplicado.

1. REGLA 13 JUEGO DEL BALÓN

- Hay **varios métodos de colocación** y pase del balón en Voley playa. El árbitro debe comprender la naturaleza de estos pases concentrándose en el punto inicial del contacto y en el de salida, estableciendo la longitud del contacto y su limpieza.
- El objetivo del árbitro debe ser el de conseguir una **consistencia** a la hora de juzgar las faltas por doble contacto y por balones retenidos. Esto es especialmente importante ya que si permite acompañamientos prolongados del balón durante el set, puede favorecer a un equipo sobre el otro.
- Los árbitros deben intentar aplicar la **constancia** y **criterio** de manera uniforme en todas las áreas del toque del balón. No es deseable juzgar unos toques como falta y luego no penalizar otras similares.
- Los árbitros deben comprobar claramente que se ha producido una falta, sin tener en cuenta el giro del balón, el sonido, la acción de los jugadores o su posición... El árbitro debe ver la falta que penaliza (o recibir información de los otros árbitros).
- **Los puntos generales para juzgar el doble contacto son:**
 - ❑ El giro no debe ser usado como guía definitiva para pitar una falta. Así no es correcto considerar que si está girando puede ser falta. Es posible que ocurra por otras razones.
 - ❑ La posición de los jugadores antes, durante o después de la acción no debe influir en nuestra decisión. La clave estriba en la **limpieza del contacto**.
 - ❑ El sonido de la acción de juego no debe ser considerado como indicativo o no de la falta. La clave estriba en la **limpieza del contacto**.
 - ❑ Los árbitros deben concentrarse en la **diferencia de tiempo** que se produce al contactar las dos manos y el balón. Esta es la naturaleza fundamental del doble contacto. Una diferencia excesiva en el contacto entre las dos manos y el balón será penalizado como doble falta.
 - ❑ Es importante que un árbitro sea constante en la penalización del doble contacto fijando un **criterio** a lo largo del partido.
 - ❑ Un árbitro, especialmente el primero, puede modificar su **posición** con el objetivo de conseguir una línea clara de visión para ver las acciones de los jugadores.
 - ❑ Es posible que el árbitro no pueda ver claramente **la acción** del jugador que toca el balón. En estos casos es una buena técnica usar la **colaboración** con el 2º árbitro.
 - ❑ EL segundo árbitro debe trabajar en colaboración con el primer árbitro haciéndole indicaciones con **pequeñas señales manuales**. Esto debe ser realizado, en tanto sea posible, de forma privada entre los árbitros. Un segundo árbitro no debe insistir, siendo el primero quien asuma las consecuencias de la señal.

- Los puntos generales para juzgar el balón acompañado o retenido son:
 - ❑ El componente clave para el juicio del balón acompañado en la colocación es la **duración** (longitud, tiempo) del contacto. El **contacto prolongado** permite a los jugadores conseguir una ventaja injusta en el juego y esto debe ser estrictamente penalizado como falta.
 - ❑ El giro o la ausencia de él no debe de ser usado como guía definitiva para penalizar o no la falta. Así no es correcto declarar que si el balón está girando debe ser penalizado como falta. Es posible que esto suceda por otras razones.
 - ❑ La posición de los jugadores antes, durante o después de la acción no debe ser considerado como definitivo. La clave consiste en la **limpieza del contacto**.
 - ❑ El sonido de la acción de juego **no** debe ser considerado como indicación o no de la falta. La clave consiste en la **limpieza del contacto**.
 - ❑ Los árbitros deben concentrarse en la **duración del contacto** con el balón. Esta es la naturaleza fundamental de una retención. Si la duración del contacto con el balón es excesiva es penalizada como un acompañamiento o retención. La duración se define como la diferencia entre el tiempo del contacto inicial hasta el punto de salida del balón.
 - ❑ Es importante que un árbitro sea constante en la penalización del acompañamiento o retención, fijando un **criterio claro y constante** a lo largo del partido.
 - ❑ Un árbitro, especialmente el primero, puede modificar su **posición** con tal de conseguir una línea clara línea de visión para ver las acciones de los jugadores.
 - ❑ Es posible que el árbitro no pueda ver claramente **la acción** del jugador que toca el balón. En estos casos, es una buena técnica usar la **colaboración** con el 2º árbitro.
 - ❑ EL segundo árbitro debe trabajar en colaboración con el primer árbitro haciéndole indicaciones con **pequeñas señales manuales**. Esto debe ser realizado, en tanto sea posible, de forma privada entre los árbitros. Un segundo árbitro no debe insistir, siendo el primero quien asuma las consecuencias de la señal.

- Los puntos generales para juzgar los ataques duros son:
 - ❑ La mejor indicación para juzgar un ataque duro es si el balón es recibido en una **acción defensiva**. La acción del jugador debe ser instintiva y no tener tiempo para jugar el balón de ninguna otra manera. Si el defensor tiene tiempo para pensar como jugar el balón es probable que no sea un ataque duro.
 - ❑ Esto **no** incluye el **servicio**.
 - ❑ Esto ocurre principalmente tras un remate (pero no siempre).
 - ❑ La **velocidad del balón** es muy importante.
 - ❑ ¿El jugador en recepción tiene tiempo para **cambiar su técnica de defensa**?
 - ❑ No incluye tiros rodados, atizados, etc. o balones que son **inicialmente ataques duros** pero que contactan en la red o en el bloqueo y la **velocidad se reduce** claramente.
 - ❑ El balón puede ser **sostenido ligeramente con los dedos**, no estando permitido que esta acción se realice con las manos hacia arriba.
 - ❑ Si un jugador realiza un **golpe de ataque (deliberadamente)** sobre la red no se trata de una acción defensiva sino ofensiva.
 - ❑ Si el jugador está **alejado de la red** y el ataque no es muy rápido, debemos considerar que tiene tiempo suficiente para reaccionar y cambiar su técnica.

- ❑ ¿Se puede jugar defensivamente (con los dedos en primer toque) un balón que ha sido bloqueado? Es posible que este bloqueo pueda ser considerado como un ataque duro.
- **Notas específicas para el balón en un ataque duro:**
 - ❑ Esta área del arbitraje es una de las más difíciles y complejas y requiere gran atención para apreciar la teoría tanto en relación con las reglas como a su aplicación en el partido.
 - ❑ Los árbitros deben recordar cuidadosamente que la recepción del servicio no está incluida en esta regla y por consiguiente debe ser juzgada bajo criterios diferentes, tanto el doble contacto como el balón acompañado.
 - ❑ El reglamento describe esta situación como un **ataque duro**. El uso de la palabra remate puede ser engañoso ya que un balón puede lanzarse fuerte sin llegar a rematarse. Los criterios anteriores deben ser perfectamente entendidos. Los elementos claves son: **velocidad del balón, tiempo entre ataque y defensa (estrechamente unido a la distancia) y la naturaleza del contacto (contacto técnico)**.
 - ❑ Si el balón **toca suavemente el bloqueo**, el 2º toque puede ser retenido ligeramente, aunque el árbitro debe usar el mismo criterio que se indica para el primer toque.
- **Notas específicas para otras áreas en el juego del balón:**
 - ❑ Una situación que debe ser examinada cuidadosamente es el **toque simultáneo retenido por encima de la red ("lucha")**, ya que no es falta (el juego continúa), y después de este contacto el balón puede caer fuera de la pista de juego o tocar las antenas.
 - ❑ Los árbitros deben estar atentos a esta especial jugada (lucha). Esta es la única vez que se permiten cuatro toques. Hay tres contactos más después de uno simultáneo.
 - ❑ Los árbitros deben considerar en una lucha si el contacto se ha producido de manera simultánea o por separado (consecutivo), de acuerdo con las reglas establecidas. Los árbitros también deberían prestar atención a las acciones de los jugadores antes de la lucha (especialmente la posibilidad de una falta en el golpe de ataque).
 - ❑ **Los árbitros deben examinar con mucho cuidado el caso en el que un equipo después de haber jugado sus tres golpes se implica en una situación de lucha (joust). Esto debería ser sancionado como 4 toques ya que el equipo ha realizado 3 toques no se le permite jugar el balón después del tercer contacto (y una lucha (joust) es un contacto simultáneo).**
 - ❑ Ya que el bloqueo cuenta como primer contacto, el segundo árbitro (y jueces de línea) pueden señalar enfrente de su cuerpo o en un lado (dependiendo de las circunstancias) si observan un toque en el bloqueo (especialmente si es leve).
 - ❑ La colaboración visual entre oficiales es extremadamente importante.
 - ❑ Si la jugada continuase y ocurrieran **cuatro toques**, entonces el segundo árbitro podría señalar pero no insistir al primer árbitro.

2. REGLA 17 GOLPE DE ATAQUE

- Los puntos generales para considerar que un ataque es acompañado (tips, fintas) son:
 - ❑ **Tipo de contacto**; nudillo, pinchazo, rosca etc.
 - ❑ **Dedos**; ¿juntos o separados?
 - ❑ ¿El contacto ocurrió antes de un **bloqueo** simultáneo o a la vez?
 - ❑ ¿El jugador **dirigió el balón hacia el bloqueo**?
- Los puntos generales para juzgar que una colocación es un golpe de ataque son:
 - ❑ **Intención**: ¿Estaba un jugador intentando colocar a su compañero?
 - ❑ **La posición del cuerpo** en el momento del ataque.
 - ❑ ¿El balón se desplazó en una **línea recta desde su cuerpo**?
 - ❑ El balón puede desplazarse **hacia delante o hacia atrás** con tal de que la trayectoria sea en línea recta.
- **Notas específicas para un golpe de ataque**:
 - ❑ No está permitido atacar un servicio cuando el balón está totalmente por encima de la parte superior de la red. Esto puede darse con un servicio de trayectoria sumamente alta que cuando baja pasa cerca de la red.

3. REGLA 18 BLOQUEO

- Los puntos generales para juzgar un bloqueo son:
 - ❑ Un balón puede golpear a un jugador cerca de la red cuando su intención era la de retroceder hacia su posición defensiva alejada de la red.
 - ❑ o el balón puede golpear a un jugador **por debajo de la altura de la red**.
 - ❑ o golpear **numerosas partes** de su cuerpo.
 - ❑ o se trata de **bloqueo o de una colocación en salto**? (posibilidad de un golpe de ataque en falta).
 - ❑ La **duración del contacto** (cogida, empujada) es importante a la hora de juzgar si un bloqueo es legal.
 - ❑ Los árbitros deben tener cuidado a la hora de definir **cerca de la red o por encima del borde superior** de la red.
 - ❑ No hay requisitos en la **trayectoria** que toma el balón después de que éste es bloqueado.

4. REGLA 25 PRIMER ÁRBITRO

- ❑ La **colaboración** es muy importante con todos los oficiales, ya que el juego es muy abierto al existir sólo cuatro jugadores. Actuar correctamente como un equipo es muy importante. Los otros miembros de tu equipo de arbitraje pueden tener una información vital para que el primer árbitro pueda tomar una decisión final.
- ❑ Un árbitro **no** debe tomar las decisiones por sí solo, sin colaboración, especialmente como primer árbitro.
- ❑ Los árbitros deberían **involucrar a los jueces de línea**, (viendo y reconociendo sus señales), incluso si ya conocen la decisión correcta. Esto asegura que ellos sigan siendo parte del **cuerpo o equipo arbitral**.

5. REGLA 26 SEGUNDO ÁRBITRO

- ❑ Es importante que el segundo árbitro se esté **comunicando constantemente** con el primer árbitro, especialmente en situaciones en las que el 1º árbitro no pueda verlas.
- ❑ El segundo árbitro puede señalar que el balón es "dentro" especialmente si el primer árbitro no ha podido verlo, tan pronto como el balón ha contactado con la superficie (arena).
- ❑ La **posición** es muy importante en el segundo árbitro, debiendo permitir que el primer árbitro le vea y pueda así conseguir toda la información que le está dando. Muchos segundos árbitros se quedan demasiado cerca del poste cuando señalan al primer árbitro y entonces no pueden ver la señal. Una buena técnica es moverse directamente a los lados del poste buscando una línea de visión clara hacia el primer árbitro. Esto mejorará la colaboración (o asegurará que algunas señales no se pierdan).

TÉCNICAS DE ARBITRAJE PARA REDUCIR LAS DEMORAS

El objetivo de esta sección es atender a las técnicas actuales (y algunos cambios recientes) que tienen relación con las demoras en el partido. Estas técnicas son inconscientemente aplicadas, y en algunos casos se ha observado que sin resultados adecuados. Se espera que estos puntos se apliquen con mayor insistencia durante la temporada 2006 y tenga un efecto sobre la duración del partido, siendo esto uno de los principales énfasis en el arbitraje en esta temporada.

1. PRIMER ÁRBITRO

- Entre jugadas: Los árbitros deben insistir entre las jugadas a los jugadores para que se desplacen a sus posiciones, ya sea de saque o recepción, tan pronto como sea posible.
- Demoras entre jugadas: El árbitro sólo permitirá una demora entre jugadas, si no haciéndolo, representase un riesgo sustancial, peligro o amenaza en la seguridad del jugador o perjudicase la imagen o desarrollo del partido. El espíritu de la regla FIVB de los doce segundos debe mantenerse con el objetivo de que los jugadores no retrasen el tiempo entre jugadas moviendo las líneas, hablando con su compañero, usando las toallas en exceso, limpiando las gafas, etc.
- Explicación de las decisiones: (Este es el método habitual a seguir)
Paso 1: El árbitro sólo debe aceptar una solicitud de explicación de la las Reglas de Juego por jugada y por equipo.
Paso 2: entonces responde explicando sólo una vez y usando la terminología técnica correcta en Inglés, algo puede ser acompañado, si fuera preciso, con señales manuales.
Paso 3: entonces, pregunta si ellos desean protestar, y
Paso 4: entonces, solicita a los jugadores continuar el partido. La explicación total de la decisión podría durar 20 segundos, máximo.

Nota: El fracaso en la comunicación eficaz en inglés fue identificado como una de las mayores fuentes de problemas en la demora.

- Amonestación verbal: El árbitro debe amonestar verbalmente cuando se empiecen a producir demoras claras. Las repeticiones de demoras individuales o de otro tipo deben ser penalizadas con amonestación o castigo por demora según corresponda.
- Ubicación de los jueces de línea: Bajo su supervisión, el árbitro debe comprobar que los jueces de línea comprueban la condición de las líneas.
- Aleccionamiento de los entrenadores: El árbitro debe mostrar inmediatamente una amonestación verbal al equipo involucrado si cree que alguien está dándoles instrucciones (en la primera ocasión), e inmediatamente remitir la situación al Supervisor Técnico.
- Comprobación de la Marca de Balón: El Primer Arbitro puede comprobar el balón y realizará este proceso rápida y eficientemente (incluyendo al juez de línea). Es importante que los jugadores se mantengan lejos de las inmediaciones del area para no confundir o influir en la decisión. La clara comunicación de la decisión es importante. El primer árbitro deberá controlar este proceso con la mayor neutralidad y equidad.
- Comunicación: El árbitro debe usar técnicas que le permitan visualizar a los otros oficiales entre cada jugada especialmente en el momento de la finalización de éstas, y durante la jugada si en ese momento hay algún elemento de duda (ej. : cerca de una antena). Se debe realizar un mayor uso de las señales no verbales (4 toques, doble contacto, tocada, etc.) especialmente durante y después de la jugada por parte del segundo árbitro. Los árbitros deben reconocer claramente las señales de sus auxiliares. Adicionalmente los árbitros deben comprender que es una técnica correcta pedir a otros oficiales que repitan sus señales si fuese necesario u ofrecer cualquier otra información relevante en caso de que se produzcan en el partido.
Nota: Los fallos por no ver o no reconocer las señales del resto de los auxiliares se ha identificado como uno de las mayores fuentes de problema en la demora.
- Pantalla: El árbitro debe comprobar claramente antes de la autorización del servicio que no haya pantalla o esté siendo señalada, para que sea corregida por parte del equipo en recepción o por el jugador del equipo al servicio, con el objeto de que no se produzca una nueva pantalla.
- Solicitud de información sobre el nº de tiempos muertos: El árbitro puede permitir un pequeño número de peticiones de esta naturaleza y ser consciente de que el jugador puede estar utilizando esta petición ilegal como medio de provocar una demora. Si el árbitro considera excesivas estas peticiones, pueden rechazarlas y considerar aplicar una amonestación o castigo por demora (según corresponda).
- Entre el segundo y tercer set: El árbitro debe realizar el sorteo tan pronto como sea posible, asegurándose también de que todos los jugadores y oficiales del partido están preparados para comenzar el próximo set dentro del minuto de intervalo previsto.

2. SEGUNDO ÁRBITRO

- Control del tiempo muerto y de los tiempos técnicos: El árbitro debería comenzar su cuenta del tiempo muerto a partir del momento en que se realiza la señal (TO o TTO), cuando es evidente que ambos equipos han visto esta señal, no cuando el último jugador abandona la pista. Esto implica aplicar el sentido común en el inicio de éstos, permitiendo que ambos equipos entiendan bien claro que el juego ha finalizado y que el TO o el TTO ha comenzado.
Nota: El retraso en este procedimiento se ha identificado como una de las mayores causas de demora en el partido.
- Comprobación del anotador: El árbitro debe estar más activo al comprobar que el anotador anota los tiempos muertos, tiempos muertos técnicos, cambios de pista, sanciones, etc., y tras esto confirmará la anotación con señales manuales al primer árbitro.
- Comprobación del marcador: El árbitro debe comprobar todos los marcadores del partido, preferiblemente en primer lugar el pequeño marcador de la mesa y a continuación el resto de marcadores. La siguiente jugada no debe comenzar hasta que todos los marcadores tengan la puntuación actualizada. Los árbitros deberían recordar en todo momento el tanteo utilizando las apropiadas técnicas de control. Los árbitros deberían solucionar lo antes posible los problemas con el anotador (ej.: marcador erróneo), entre jugadas de manera tranquila y eficiente, así como señalar al primer árbitro cuando están listos para continuar el juego.
- Comprobación del sacador: El árbitro debe comprobar entre cada jugada que el sacador se dirige a su posición y que la tablilla del número del jugador al saque corresponde con el número del jugador al saque.
- Al final del tiempo muerto o tiempo muerto técnico: El árbitro debe soplar su silbato al final del TO o el TTO, de manera activa y mirando a los equipos en su vuelta al terreno de juego. Si un equipo no responde desplazándose hacia la pista, el segundo árbitro debe silbar cinco segundos más tarde. Si un equipo no responde después de esto (cinco segundos), el segundo árbitro deberá señalar al primer árbitro que en su criterio se ha producido una demora.
- Informar que un equipo no tiene más solicitudes de tiempo muerto: Al finalizar el tiempo muerto de cada equipo, los árbitros deben indicar claramente al equipo que han agotado el tiempo muerto permitido y que no se les permitirá ningún otro en ese set.
- Aleccionamiento de los entrenadores: El segundo árbitro debe estar activo a la hora de informar al primer árbitro si cree que se están dando instrucciones a los jugadores.
- Entre el primer set y segundo set: EL árbitro debe trasladar al anotador las decisiones de los equipos dentro del intervalo de un minuto previsto para ello.
- Entre el segundo set y el tercer set: Ayuda al primer árbitro llamando a los capitanes para la realización del sorteo y se asegura que el anotador conoce la decisión tomada por los equipos en el sorteo.

3. JUGADORES

- Limpieza: Los jugadores son responsables de la limpieza de sus gafas, cuerpo y uniforme. No se permitirá el uso de uniformes auxiliares sin permiso del primer árbitro. Los jugadores pueden usar las toallas de que dispongan una vez que termina la jugada, pero tras la autorización del primer árbitro, ya que es un privilegio, no un derecho de los jugadores. Los árbitros tienen derecho a rechazar o denegar esta petición pidiendo a los jugadores que reanuden el partido.
- Al saque: Los jugadores deben realizar directamente el saque. El anotador y/o el segundo árbitro notificarán si es incorrecto. Los jugadores deben comprobar la tablilla numerada, cuando se están desplazando hacia la zona de saque.
- Solicitud de información del nº de tiempos muertos: Los jugadores deben, si existe un sistema de indicación, mirar a la mesa del anotador para conocer el número de tiempos muertos consumidos. La repetición de la solicitud de información de tiempos muertos se considera como demora y se penalizará.
- Condiciones del campo y equipamiento: Es responsabilidad de los jueces de línea, bajo el control de los árbitros, asegurarse de que las líneas están en buenas condiciones. Los jugadores tienen derecho a recabar la atención de los árbitros si algún equipamiento o condiciones de la pista representa un peligro para ellos (no una mera molestia).

4. JUEZ DE LÍNEA

- Estado de las líneas: Los jueces de línea deben, entre cada jugada, comprobar el estado de las líneas. Dos líneas si se está utilizando dos jueces de línea y una si se están utilizando cuatro. Las líneas deben estar en una correcta posición antes de que comience la próxima jugada.
- Comprobación de la huella o marca del balón: Siempre que se verifique la marca del balón el primer árbitro puede solicitar a un juez de línea que le muestre la marca del balón o que le explique cualquier información que previamente haya dado (señales, etc...).
- Repetición de la señal: Los jueces de línea pueden ser requeridos al final de la jugada para que repitan una señal que previamente realizaron o facilitar al árbitro información sobre algo que haya ocurrido durante el partido.
- Mantener la señal durante un tiempo mas largo: En términos generales un juez de línea debe mantener su señal hasta que haya sido claramente vista por los oficiales del partido (y reconocida). Esto puede implicar el mantener la señal un periodo prolongado de tiempo durante una jugada.

5. ANOTADOR

- Tablillas numeradas: Siguiendo el desarrollo del partido, el anotador debe levantar la tablilla numerada que señala al próximo sacador. Esta tablilla numerada debe ser claramente visible, y mantenerse hasta que el jugador haya sido autorizado al saque o reconozca haber visto la tablilla.

- Sacador erróneo: El anotador debe indicar inmediatamente a los jugadores y árbitros que el jugador está incorrectamente al saque e indicar el sacador correcto. Esto se debe corregir incluso si el jugador no ha alcanzado la zona de saque.
- Error en el acta: El anotador debe, tan pronto como sea posible, parar el partido si por alguna razón cree que el acta del partido está equivocada. Los errores deben corregirse por el anotador demorando la reanudación del partido.
- Nº de tiempos muertos: El anotador debe confirmar, tan pronto como el tiempo muerto se ha solicitado, qué equipo lo pidió. Cuando los jugadores hayan llegado a sus sillas, debe comunicar al primer y segundo árbitro cuantos tiempos le quedan a cada equipo uno o cero. Si fuese posible, esto debe ser claramente visible para todos los participantes y marcadores.
Nota: Dentro de las reglas vigentes, los jugadores pueden preguntar legalmente, varias veces durante un partido, el número de tiempos muertos que han usado, generando en ocasiones considerables demoras. Esto debe ser claramente considerado como una demora.
- Entre sets: El anotador debe asegurarse de que toda la información requerida se registra tan pronto como sea posible y que están preparados para comenzar el nuevo set.

6. OTROS (AUXILIARES)

- Rastrillado y regado: Esto se autoriza solo entre partidos, a menos que sea un peligro para los jugadores. No se debe rastrillar y regar todo el campo, sino concentrarse en la red, zona de recepción de saque, líneas y zonas de saque (excepto si el horario lo permite, ej.: final del día).
- Nivelado de la arena durante los intervalos: Durante los intervalos se puede realizar un rastrillado rápido de la pista, centrándose en las líneas y el área debajo de la red.

7. SUPERVISORES (ARBITRAL Y TÉCNICO)

- Lesión: Los supervisores y el equipo médico, debidamente acreditados, deben estar en disposición de comunicarse tan pronto como sea posible con los árbitros si se produce una lesión. Los oficiales deben conocer la situación de los equipos de comunicación, tales como emisoras (walkie-talkies) y del personal responsable, dependencias de la organización, etc.
- Protocolo de protesta: Los supervisores deben asegurarse en todo momento de que ellos pueden estar en contacto en situaciones como protestas o lesiones. Esto puede llevarse a cabo a través de aparatos como walkie-talkies. Los árbitros también deben conocer la situación física de los supervisores.

TÉCNICAS DE ARBITRAJE PARA VALORAR EL CONTACTO CON LA RED

El objetivo de esta sección es ofrecer a los árbitros un método estándar que aplicar en el test sobre el contacto con la red – nuevo texto/interpretación de la regla 15 JUGADOR EN LA RED.

1. REDACCION PARA LA REGLA 15.3.

- El contacto con la red o la antena no es falta a menos que se realice durante la acción de jugar el balón o interfiera en el juego. Los contactos accidentales con el pelo no son falta. Algunas acciones de jugar el balón incluyen acciones en las que los jugadores no tocan el balón.
- Una vez que el jugador ha golpeado el balón, puede tocar el poste, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la extensión total de la red, a condición de que esta acción no interfiera en el juego.
- Cuando el balón se dirige a la red y provoca que la toque un contrario, no se comete falta.

2. REDACCION PARA EL PUNTO 15.1 DE LAS GUIAS DE JUEGO.

- Debemos poner atención al texto del contacto del jugador con la red (regla 15.3.) poniendo especial énfasis en el texto de la regla 15.3.1. El contacto con la red o la antena (regla 15.4.3.) no es falta a menos que se realice durante la acción de jugar el balón o interfiera en el juego. La acción de jugar el balón es cualquier acción que realicen los jugadores cerca del balón intentando jugarlo.

3. DEFINICIONES BASICAS

- La redacción de las guías están claramente definidas (tal como ocurre en las Guías de voleibol), indicando que “la acción de jugar el balón es cualquier acción encaminada a jugar el balón por los jugadores cercanos a la red”. Básicamente no es falta si el contacto del jugador con la red se produce cuando el jugador está distante de ésta (ver los siguiente ejemplos):
 1. El bloqueador golpea la red con su hombro después de caer al suelo mientras sale de la red, en busca de colocar un balón que ha sido defendido por su compañero que está en medio de la pista.
 2. Un jugador golpea la red con su cabeza mientras cruza la red con intención de recuperar el balón en la zona libre del campo adversario.

4. DEFINICIONES PARA “ACCION DE JUGAR EL BALÓN”

- Los jugadores se encuentran “en la acción de jugar el balón” cuando se considera que están cerca de él o intentan jugarlo, entendiendo desde el principio hasta la finalización de la jugada, significando que la acción está completada en el momento en que el jugador se establece o empieza un nuevo movimiento.

5. DEFINICION DE "INTERFERENCIA EN EL JUEGO"

- Faltas de red por jugadores que no están "en la acción de jugar el balón" pero "interfiriendo en el juego"
 - Son aquellos que se considera que causan una distracción
 - y causa un cambio en las características/integridad de la red
 - alteran el resultado del juego
- Acciones de los miembros del equipo pueden ser consideradas como una "interferencia en el juego" si
 - Obstruyen al oponente en su legítima acción de juego
 - Dan una clara ventaja a su equipo o desventaja al contrario
 - Estropean el equipamiento dentro del área de juego causando una interrupción de la jugada.

6. EJEMPLOS PRACTICOS

- El colocador golpea la red con el hombro mientras coloca a su compañero (FALTA)
- El colocador toca la red con el pecho o la espalda tras soltar el balón pero en una continuación de la colocación anterior (FALTA)
- El colocador cuando coloca el balón a su compañero toca la red. El balón es atacado por su compañero lejos de allí, cruzando la red lejos de la acción de colocación (FALTA)
- El bloqueador golpea la red con su espalda después de tocar el suelo mientras inicia su carrera para una nueva acción, que seerá colocar el balón que procede de la defensa de su compañero que está en medio de la pista. (NO FALTA)
- El bloqueador golpea la red con su hombro después de aterrizar mientras sale de la acción para recuperar su antigua posición (NO FALTA)
- El bloqueador, en un movimiento lateral, golpea la red para ganar su posición para el bloqueo. Ninguna acción de bloqueo se completa durante esta acción (NO FALTA)
- El bloqueador, en un movimiento lateral, golpea la red para ganar su posición en el bloqueo. Ha intentado bloquear en la secuencia de esta acción (NO FALTA)
- El bloqueador golpea la red con sus manos o brazos mientras inicia su salto para intentar bloquear, mientras que el balón ha sido atacado por los oponentes. No se completa el bloqueo (FALTA)
- Un atacante, después de aterrizar en el suelo, pierde inmediatamente el equilibrio y toca la red (FALTA)
- Mientras que se realiza una mala colocación al compañero, éste ataca hacia el campo adversario (sin infringir ninguna regla). Simultáneamente, su pareja en el intento de ataque frente de la red y cerca del balón, toca la red (FALTA)
- Mientras que se realiza una mala colocación al compañero, éste ataca hacia el campo adversario (sin infringir ninguna regla). Simultáneamente, su pareja intenta un ataque frente a la red, pero alejado de donde cruza el balón cruza la red y toca la red (NO FALTA)
- Un jugador toca la red con su cabeza, (u hombros), mientras cruza debajo la red para intentar devolver el balón desde la zona libre del oponente (NO FALTA)
- Un jugador toca la red con su cabeza, (u hombros), mientras cruza debajo la red después de devolver el balón desde la zona libre del oponente en su regreso (NO FALTA)