



· DIRECTRICES ARBITRALES ·

Mensaje para el 2012

Una vez más es un privilegio presentar la directrices de arbitraje para el Voley Playa edición 2012. Este documento, no presenta cambios significativos del de la pasada edición, debe leerse en conjunto con las Reglas de Juego, los diferentes protocolos y el Libro de Casos, lo que conjuntamente constituye la base de nuestras referencias arbitrales.

Una nueva Era en la FIVB alienta a nuestros órganos rectores que traiga un Voley Playa más cercano y más integrado en la estructura general, avanzada, también se ha dado cuenta que el juego necesita mejoras urgentes para adaptarse mejor a los deseos de las diversas partes interesadas

Los temas que fueron cubiertos por la normativa vigente, y que destacaron el año pasado como de mayor relevancia, principalmente en la relación de la necesidad de disminuir la excesiva cantidad de interrupciones en los partidos frente al tiempo en que el balón está en juego, además de la excesiva cantidad de oportunidades que los jugadores tenían para dirigirse a los árbitros mientras disminuía la autoridad de estos y en consecuencia causando problemas de disciplina en los partidos, se han aplicado con efecto inmediato, mostrando una aproximación muy positiva por parte de nuestros diferentes responsables en los torneos, así como una reacción general positiva desde el lado de los atletas.

Otros asuntos serán asegurados mediante la fusión de algunos conceptos del Voleibol y del Voley Playa en aquellas áreas que sea posible, tales como terminología, conceptos, etc. Este es un trabajo en progreso y será reforzado a partir del 2013 hacia adelante.

A medida que el proceso de calificación para los Juegos Olímpicos de Londres 2012 llega a su final y decisiva fase, los árbitros deben prestar especial atención a diferentes aspectos destacados en el criterio para hacer cumplir el Reglamento manteniendo coherencia y criterios universales en todo momento. La calidad del arbitraje en estas áreas en particular es un factor clave en el éxito de la comunicación a todas las partes del criterio y los objetivos definidos por la FIVB (jugadores, oficiales, espectadores, televisión, medios de comunicación y promotores).



Es con esto en mente que recomendamos enérgicamente leer atentamente este documento y comprender las principales áreas de énfasis que se han sido añadidas en el último par de años en particular, y aplicar el espíritu y el significado de las mismas durante todo el arbitraje de la temporada.

Un área específica de énfasis este año, tal como la temporada pasada, corresponde a los derechos y responsabilidades de los participantes, el protocolo de marca de balón, criterios de evaluación del árbitro en las colocaciones de dedos, solicitudes improcedentes y demoras en el juego, y el protocolo de lesión.

Advertir que nada relacionado en ello significa un cambio de reglas, pero si una aclaración o simplemente un refuerzo de las normativas existentes. Otras áreas de énfasis añadidas en los últimos años incluyen: criterio para la falta del toque de red, aclaración en el ataque con la yemas de los dedos, consistencia en la implementación de las sanciones por mala conducta en coordinación con la aplicación en las competiciones de la FIVB de la "escala de multas de sanciones por mala conducta", la sanción a los jugadores que cambien de campo antes de ser autorizados por los árbitros, criterio para permitir tratamiento médico fuera del tiempo médico y la regulación del uso de los servicios por parte de los jugadores durante el juego, la participación de entrenadores en el calentamiento en pista, etc.

La mayor de las suertes para vuestro arbitraje en 2012.

José Casanova
FIVB Beach Volleyball Refereeing Commissioner





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

Contexto del arbitraje

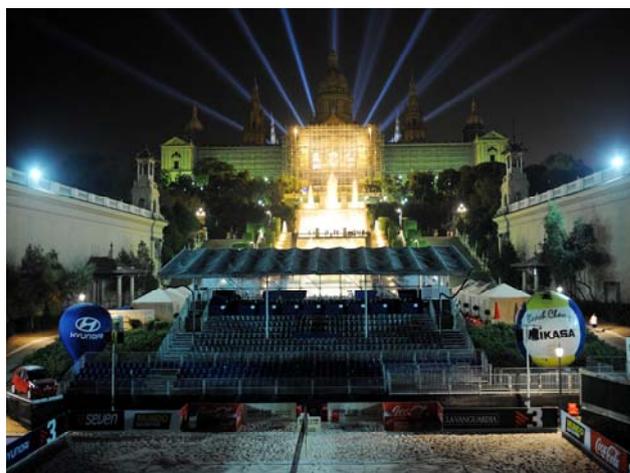
Los árbitros aplican el reglamento. Arbitrar en eventos de Voley Playa requiere constante conocimiento de cualquier cambio y/o interpretación del reglamento oficial. Para la correcta aplicación de las reglas, los árbitros deben conocerlas sin fallos y aplicarlas decisivamente y correctamente dentro del contexto del juego.

Las reglas deben reflejar las demandas del desarrollo del deporte. Cuando estas se formulan y/o modifican, los siguientes factores deben ser tomados en consideración con naturalidad:

- . Desarrollo de la técnica y de la táctica.
- . Espectacularidad.
- . Publicidad, marketing y promoción.
- . Requisitos financieros.
- . Cambios culturales, recreativos y sociales.

Los árbitros deben estar dispuestos a tomar decisiones correctas con autoridad cada vez que surge una situación que no está específicamente clarificada en las reglas. Los árbitros por lo tanto deben tener un conocimiento sobre la teoría de las directrices arbitrales y de las funciones generales de las reglas que:

- . Define las características del juego.
- . Define correctamente las técnicas.
- . Permite que el juego se dispute de manera segura bajo razonables condiciones.
- . Fomenta el espíritu deportivo.
- . Fomenta el máximo rendimiento y espectacularidad.
- . Permite que el juego pueda ser vendido y promocionado adecuadamente.



Esto permitirá a los árbitros trabajar con mejor precisión y siguiendo el “espíritu de las reglas”.

Actuación de los oficiales

El delegado arbitral de la FIVB es el responsable de todos los asuntos arbitrales e informes para el supervisor técnico de la FIVB. El delegado arbitral de la FIVB trabajará para instruir, facilitar el trabajo y proporcionar el feedback a los oficiales que trabajan en diferentes campos.

Los árbitros también trabajan bajo la estrecha coordinación con el manager arbitral en un evento determinado. Juntos con la televisión local, el promotor y otros oficiales, los árbitros deben garantizar que la producción y las necesidades organizativas de la televisión se cumplan. Esto incluye el protocolo partido, repeticiones de televisión, fotógrafo oficial y posiciones de cámara de TV en el campo de juego.

A pesar de Voleibol de Playa es una modalidad de Voleibol, existen diferencias fundamentales en las cifras de juego, la técnica de los jugadores, formatos de partido y en las propias condiciones de juego, que guían las diferencias en las reglas entre estos dos juegos. Por lo tanto, hay técnicas arbitrales, interpretaciones, protocolos y situaciones que son diferentes. Los árbitros deben entender esto claramente.

En conclusión, los árbitros no sólo tienen que desempeñar sus funciones y dirigir el partido acorde al reglamento y su espíritu, su arbitraje será también regido por factores tales como la salud (física y mental), factores legales (salud y leyes sobre seguridad, test de drogas y código ético arbitral) y factores sociales los cuales no son específicamente técnicos en su naturaleza. Los árbitros deben recordar siempre que no están únicamente para





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

arbitrar, están ahí también como profesores, promotores y administradores y pueden ser requeridos para asistir al delegado arbitral si fuera necesario. Ellos de esta manera tienen delegada la responsabilidad de actuar por los mejores intereses de la FIVB y sus distintas partes. Los árbitros deben ser plenamente conscientes de estos factores, llevar a cabo sus funciones, siguiendo consideraciones éticas tanto dentro como fuera del campo, y al mismo tiempo dirigir el partido acorde al reglamento.

1. Área de juego

Los árbitros deben comprobar:

1. La red esté perpendicular al campo.

Nota: En el campo cuadrado (8mx8m por un lado) la longitud de cada diagonal corta (11,31m) debe ser igual.



2. El área de juego, estado de la arena y el equipamiento serán seguros para jugadores y oficiales.

Nota: El supervisor técnico de la FIVB toma la decisión final si la temperatura y/o condiciones medioambientales hacen inseguro jugar.

Nota: Los árbitros deben durante el calentamiento oficial inspeccionar el campo y la zona libre antes de cada partido oficiado comprobando la simetría, seguridad y condiciones generales.

3. La pista se mantiene rastrillándola entre sets.

Nota: En la arena aparecen surcos en las posiciones de recepción del saque y se muestra irregular cerca de la red. Los árbitros deben comprobar que la arena está nivelada dentro de la

pista y área de servicio y asegurarse de que existe un área plana en torno a todas las líneas externas, tanto dentro como fuera de las líneas.

Nota: El segundo árbitro debe comprobar que esto se realiza adecuadamente por el personal de pista.

4. Las líneas que delimitan la pista están debidamente sujetas y no presentan peligro para los jugadores.

Nota: Ganchos al aire libre, dispositivos de sujeción de metal o piquetas para sujetar las líneas en su lugar no son aceptables.

Nota: Árbitro y jueces de línea deben chequear continuamente durante el encuentro el estado de las líneas y de la pista. Cualquier rastrillado autorizado por los árbitros debe garantizar que ambas pistas están en condiciones iguales. El mismo principio se aplica para el riego que además requiera la autorización previa del correspondiente delegado/s de la FIVB.

2. Red y postes

Los árbitros deben comprobar:

1. La altura de la red está según la Regla 2.4.

Nota: Después de que la arena haya sido nivelada y antes del sorteo, el segundo árbitro es el responsable de comprobar la altura de la red.

2. La red, poste y tarima arbitral estén debidamente acolchadas de manera que no haya riesgo para los jugadores de lesión con superficies duras o afiladas.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

Nota: Si los árbitros notan que el equipamiento no es acorde a las reglas, deben informar inmediatamente a uno de: Supervisor Técnico de la FIVB, Delegado Arbitral de la FIVB o al Encargado de Pista para asegurarse que el problema se soluciona.

3. Sólo el equipo aprobado por la FIVB es usado en competiciones internacionales.

Nota: El equipo debe ser tal como se establece entre las reglas 2.1 a la 2.6

4. La longitud de la red es de 8,50m y la distancia entre la línea lateral y los postes será entre 0,7m y 1m.

Nota: En competiciones Mundiales de la FIVB el árbitro debe asegurar que la red cumple todos los requisitos en concordancia con las respectivas las normas de marketing de la FIVB.

3. Balón

Los árbitros deben comprobar:

1. Mikasa VLS 300, (67cm de diámetro +- 1cm) es el balón exclusivo y oficial para ser usado en las competiciones mundiales FIVB de Voley Playa.

Nota: Los balones homologados por la FIVB serán proporcionados por Mikasa a los organizadores de la competición, y el control para la competición por el adecuado delegado de la FIVB y además comprobados por los árbitros de los encuentros.

Nota: De acuerdo a la regla 3.3, el sistema de tres balones será llevado a cabo en las competiciones de la FIVB

2. El segundo árbitro es el responsable de estar en posesión de los cuatro balones de partido antes del encuentro y comprobarlos para que todos tengan las mismas e idénticas características (color, circunferencia, peso y presión) Junto al primer árbitro, el/ella seleccionará los tres balones de partido y el de reserva.

Nota: Los jugadores no tienen el derecho de decidir que balones serán usados en sus partidos.

3. Antes del primer set, el segundo árbitro es responsable de dar los tres balones de juego respectivamente a los recogebalones en posición 2 y 5 y al sacador.

Nota: Antes del tercer set, si se juega, le da el balón al sacador.

4. El segundo árbitro es responsable de controlar los balones a lo largo de todo el partido y ayudar en la devolución de estos al encargado de pista a la finalización del partido.

Nota: En caso que los balones estén excesivamente pesados en condiciones de lluvia, el segundo árbitro es el responsable del proceso de sustitución de los 4 balones de partido entre sets.

5. La presión del balón y el peso de los balones de partido deben ser constantes todos los días de la competición

4. Equipos

Los árbitros deben comprobar que solamente los dos jugadores de cada equipo 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 esté es reflejado en el acta antes del partido.

5. Equipamiento de los jugadores

Los árbitros deben comprobar:

1. Los uniformes de los equipos cumplan las normas del torneo

Nota: Los uniformes son comprobados antes del torneo pero los árbitros deben comprobar que los jugadores siempre tienen uniformes a juego, especialmente pantalones cortos/bañadores que cumplan con las normas del torneo (incluyendo dimensiones de los patrocinadores, número de logos, accesorios y tatuajes temporales)

Nota: Los árbitros deben tener en cuenta la necesidad de comprobar los mensajes religiosos, raciales o políticos etc. de los uniformes para que cumplan con las normativas del COI.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

2. Los jugadores lleven el número correcto (1 o 2) que corresponda a su número reflejado en el acta.

Nota: En el caso de mismo uniforme de juego y para la asignación de las sillas de los jugadores debe aplicarse la Regla 5.2.1 (es decir, un sorteo).

Nota: Si se encuentra que los jugadores usan incorrectamente los uniformes (números 1 y 2) antes, durante o después de un partido será corregido cambiando los uniformes y/o el acta y/o servirá el jugador adecuado. Ninguna falta deberá ser aplicada.

3. El primer árbitro puede autorizar a los jugadores a llevar calzado (calcetines/zapatos).

Nota: El uso de calzado puede ser apropiado por el estado de la arena o posibles lesiones, pero los jugadores deben recibir autorización del primer árbitro antes de usar calcetines/zapatos.

4. Por condiciones de tiempo frío el primer árbitro puede autorizar a los jugadores a vestir ropa adecuada.

Nota: El uso de mallas en la pista será permitido si la temperatura cae por debajo de 15 grados Celsius.

Nota: La ropa usada por los jugadores en caso de tiempo frío debe ser similar en tipo, estilo, fabricante, color, patrocinador, etc.

5. Los jugadores no pueden usar objetos prohibidos, de los cuales puedan obtener una ventaja artificial o causar lesión a ellos mismos u otros jugadores.

Nota: Los jugadores llevan gafas y lentes de contacto por su propio riesgo.

6. Los jugadores vestirán los uniformes aprobados desde el tiempo que entren hasta que abandonen el área de juego.

6. Derechos y responsabilidades de los participantes

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

2. Los jugadores pueden hablar con los árbitros mientras en balón no esté en juego, conforme a lo dispuesto en las Reglas 6.1.7 a) – c). Los jugadores NO tienen derecho a cuestionar decisiones arbitrales, esto incluye, pero no limita, acciones de colocación de dedos. Ellos pueden simplemente consultar sobre aplicación o interpretación de una regla.

Nota: Los árbitros permitirán a los jugadores el derecho a una respuesta emocional normal respetando la integridad y el atractivo por el juego del espectador.

Nota: La explicación de los árbitros, en caso de ser requerida, debe ser clara y concisa, un uso correcto de la terminología técnica en inglés que puede ser acompañada con señales manuales. No más demora debe ser permitida y los jugadores serán instados de manera inmediata a reanudar el juego.

3. Los jugadores tienen derecho a través del protocolo de protesta oficial de la FIVB a protestar formalmente sobre la aplicación o interpretación de las reglas antes, durante o después del partido.

Nota: Para competiciones mundiales de la FIVB los árbitros deben estar familiarizados con todos los aspectos del protocolo de protesta de la FIVB especialmente del uso de los dos niveles de protesta durante el partido.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

4. Los participantes deben abstenerse de acciones para encubrir faltas. Esto incluye ocultar deliberadamente una marca de balón en la arena después de que los árbitros hayan pitado para detener el partido.

Nota: Los jugadores no tienen el derecho a insistir a que el árbitro revise una marca en la arena, y solamente cuando exista una duda significativa si el balón es dentro o fuera, el primer árbitro puede decidir revisar la marca siguiendo de manera estricta el protocolo de marca de balón de la FIVB.

Nota: Los jugadores no deben cruzar bajo la red para revisar una marca. En ese caso, los árbitros deben sancionar al jugador/es que cruza/en bajo la red con una tarjeta roja por conducta grosera.

5. El capitán debe firmar el acta y representa a su equipo en el sorteo.

6. No se permite a los entrenadores a estar dentro del área de juego durante el partido. Si un equipo reclama que su oponente está recibiendo ayuda externa o si los árbitros claramente observan a alguien dar instrucciones a un equipo durante el partido (coaching), deben trasladar inmediatamente esta información al correspondiente delegado de la FIVB. Los árbitros pueden ser invitados a registrar formalmente las circunstancias del coaching por el supervisor técnico.

Nota: A los entrenadores se les permite estar en pista durante el calentamiento de su equipo previo al inicio del protocolo oficial de partido.

7. Los equipos tienen asignada el área de descanso en los tiempos y deben usar la misma área durante todo el partido.

Nota: Cualquier cuestión surgida por la asignación de las áreas de descanso en los tiempos será solucionada a través de un sorteo. (Como en la Regla 5.2.1.)

Nota: Durante el partido, el segundo árbitro, es responsable de controlar que los jugadores disponen de agua en todo momento.

7. Sistema de puntuación

1. En el sistema jugada-punto (RPS) el primer y segundo set se juegan a 21 puntos, con dos de ventaja necesarios. No hay límite. El tercer set, si es necesario, sería jugado a 15 puntos con dos de ventaja, sin límite.

2. Un equipo que es declarado no presentado perderá el partido con marcador de 0-21,0-21 en los sets y 0-2 como resultado de partido, (Regla 7.4.1, y 7.4.2).

3. En RPS un punto se gana de cada jugada o a través de un castigo (conducta o demora).

4. Un equipo que es declarado incompleto mantiene los puntos obtenidos o sets ganados otorgando al equipo contrario los puntos necesarios para ganar el set y el partido (Regla 7.4.3)

Nota: Para competiciones mundiales de la FIVB donde se juegue por el sistema de grupos, la Regla 7.4 puede ser sujeta a modificaciones como se indica en el Reglamento de Competición específico emitida por la FIVB en su debido tiempo, establecer la modalidad a seguir para tratar los casos de incomparecencia y de equipo incompleto.

8. Preparación del partido

1. El sorteo será dirigido antes del calentamiento, y no antes de que el anotador llegue a la pista y esté listo para anotar en acta el resultado del sorteo.

Nota: Después del sorteo el capitán debe firmar el acta para confirmar los detalles anotados, especialmente que los números (1 o 2) de los jugadores del partido correspondan al nombre del jugador. Deben confirmar también el orden al saque y el lado del campo tan pronto sea posible.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

2. Es importante que los árbitros mantengan el total del tiempo del protocolo (especialmente el calentamiento), asignados a los equipos para que el torneo no se alargue durante el día. Este protocolo será confirmado en la reunión técnica. Los árbitros deben asegurarse del tiempo establecido y garantizar que no haya retrasos.

Nota: Los árbitros deben estudiar cuidadosamente el protocolo oficial de la FIVB, especialmente la duración del protocolo y los momentos clave en él para los oficiales del partido.

3. Es importante seguir el protocolo, para evitar confusiones debido a que ocurra el forfait de un equipo que no está presente en la pista. El árbitro no debe asumir que un equipo no se presenta basándose en un forfait previo de este equipo. Debe asegurarse que el acta es completada antes de permitir firmar a nadie. Notificar al pertinente oficial de la FIVB en el caso de la posibilidad de un forfait. (El sorteo debe ser dirigido, los jugadores presentes avisados que el calentamiento oficial se inicia usando el silbato y señalando el final también con el uso del silbato. Después un pitido indicando a los equipos el inicio del partido. Si en este momento un equipo está incompleto se le declara no presentado).

Nota: El primer árbitro debe seguir las instrucciones del pertinente delegado de la FIVB especialmente en circunstancias excepcionales manteniendo a todos los oficiales y jugadores informados de la situación. Los árbitros deben seguir en todo momento el procedimiento definido en el protocolo de la FIVB "Protocolo de equipo no presentado y incompleto".

9. Alineaciones

Un equipo puede solamente jugar con dos jugadores, ni más ni menos. Por lo tanto, no hay sustituciones o reemplazos de jugadores (Reglas 9.1, 9.2)

10. Posición de los jugadores

1. Los jugadores pueden situarse en cualquier lugar dentro de su propia pista. Por lo tanto, no hay faltas de posición en el momento del saque.

Nota: El segundo árbitro puede en el momento del saque estar observando ambos equipos con intención de asistir al primer árbitro, no obstante deben asegurarse observar primeramente al equipo en recepción.

2. Si un jugador equivocado se encuentra al saque, podrá ser penalizado únicamente con la pérdida del servicio (o puntos anotados) si previamente a su servicio ha sido correctamente avisado por anotador, segundo o primer árbitro de que estaban incorrectamente de acuerdo al orden al saque.

Nota: Si el procedimiento adecuado para notificar un servicio incorrecto no ha sido realizado (por ejemplo una tardía notificación o una incorrecta notificación por parte del anotador) el orden al saque será meramente corregido manteniendo sus puntos y se realizará un nuevo saque.

11. Situaciones de juego

1. El balón está en juego desde el momento que el sacador contacta el balón para sacar después del pitido del primer árbitro.

2. El balón deja de estar en juego desde el momento que el árbitro pita. Los árbitros deben usar el silbato en el momento de la falta (por ejemplo balón dentro o fuera)

3. Los árbitros deben recordar que la marca de balón podría estar completamente fuera pero será "dentro" si el balón contactara con la línea, que estaba ligeramente elevada por un montículo de arena (Regla 11.3)

Nota: Los árbitros deben ser conscientes que la línea puede ser movida por el bote cercano a esta. Esto no debe influir en la decisión, la cual debe basarse en el contacto real con la línea.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

4. El balón está fuera cuando cruza completamente el espacio inferior bajo la red, entre la extensión imaginaria de las antenas pero será señalado por el árbitro apuntando a la línea central imaginaria. (Diagrama 8/22).

5. Se permite a los jugadores devolver el balón que haya pasado por fuera de las antenas siempre que sea devuelto por fuera de la antena (Ej. no a través del espacio de paso) por el mismo lado de la pista.

Nota: Fuera de antena es definido como pasar completamente fuera o en parte fuera (Ej. por encima) de la antena. Una pelota que vuelve completamente por el interior de las antenas es por lo tanto ilegal.

Nota: El balón que pasa entre cualquiera de las cuerdas o cables que unen la red con los postes sin tocarlos seguirá legalmente en juego, es decir, se considerará parte exterior del espacio. Un balón que pase completamente entre antenas no podrá ser recuperado.

Nota: Todas las otras reglas 16.8 a) y 17.2.2 se aplican al equipo. El balón puede ser recuperado más allá de la zona libre.

12. Faltas de juego

1. Los árbitros deben juzgar las faltas y aplicar castigos acorde al reglamento oficial.

2. Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, solamente se tomara en consideración la primera. Por esta razón, lo más importante es que los árbitros usen el silbato inmediatamente después de ver una falta. Si ambos árbitros usan su silbato para parar el juego, se tendrá en cuenta el primer pitido.

3. Si dos rivales realizan dos o más faltas simultáneamente, se comete una doble falta y se repite el punto.

4. Si hay cualquier duda sobre el orden de las faltas, es una buena técnica arbitral discutir o aclarar brevemente la información con los compañeros

13. Juego del balón

1. 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.

2. 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.

3. Si el balón va 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.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

4. 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.

5. El balón debe ser golpeado limpiamente y no agarrado o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.

Excepciones: Mirar reglas 13.4.2 a)-b)



6. 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 está 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 significativos y en consecuencia falta.

Nota: Hay varios métodos diferentes de colocación y pase del balón en Voley 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.

7. En acción defensiva sobre un ataque duro, el balón puede ser momentáneamente sostenido, con el 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.

Nota: Esto puede ser aplicado en el segundo toque de un equipo si el contacto con el bloqueo fue 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.

8. Pueden 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 13.4.2.a).

9. Dentro del área de juego, un jugador no puede tomar soporte en su compañero ni en ninguna estructura/objeto con el objetivo de alcanzar el balón.

10. El balón puede jugarse con cualquier parte del cuerpo (excepto en el saque).

11. En acción de juego, los jugadores tienen el derecho de jugar el balón más allá de la zona libre (excepto en el saque). Por lo tanto un balón puede ser recuperado desde cualquier punto fuera de la zona libre.

Nota: 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 13.3).





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

14. Balón en la red

El juego puede continuar después el balón sea impulsado por la red siempre que sea dentro de los límites de los tres toques por equipo y el contacto con la red sea entre las varillas sin tocarlas.

15. Jugador en la red

1. Llamamos la atención referente al texto sobre el contacto del jugador con la red (Regla 15.3), enfatizando particularmente en la redacción de la regla.

15.3.1 El contacto con la red o la varilla (Regla 15.4.3) no es falta, a no ser que se realice durante la acción de jugar el balón o interfiera en el juego. La acción de jugar el balón es cualquier acción de los jugadores cercanos al balón intentando jugarlo. El texto de la regla 15.3.3. es también muy importante ya que, aunque no es nuevo, no es seguido por los árbitros.

a) Si un jugador está en posición de juego en su propio cambio y el balón dirigido desde el campo contrario hacia la red causa que la red toque al jugador (Regla 15.3.3), el jugador no comete falta.

b) Contactos accidentales de la red con los jugadores causados por una significativa alteración de su forma normal debido al viento, no deben ser considerados como falta y el juego debe seguir.

Nota: Se considera a un jugador "en la acción de jugar el balón" cuando está tocando/cercano a él e intentando jugarlo y será desde el inicio de su acción hacia la bola hasta su finalización, clarificando que la acción es completada en el momento que el jugador recupera el equilibrio o inicia un nuevo movimiento.

Nota: Las faltas de red de jugadores que no están "en la acción de jugar a la pelota", pero "interfieren con el juego": son aquellas que causan distracción y/o causan alteraciones de la red así, por lo que modifican o alteran el resultado del juego.

Nota: Las acciones de miembros de un equipo que pueden considerarse como interferencia en el juego si suponen: obstrucción al oponente en sus acciones legítimas de jugar el balón; creación de una clara ventaja para su equipo, o una clara desventaja para el equipo adversario; alteración o daño del equipamiento en el área de juego provocando la interrupción de la jugada.



2. 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 15.2)

3. La interferencia por debajo de la red es principalmente responsabilidad de los segundos árbitros. 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.

4. La interferencia puede ser sancionada aunque no haya contacto físico pero si 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.

5. 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 deliberadamente y sustancialmente su posición con el objeto de interferir el intento de otros jugadores de jugar el balón. Esto es falta.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

6. Un jugador quien deliberadamente alcanza 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)

Nota: La primera situación anterior 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.

16. 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 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: Éste 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: Un jugador puede ser autorizado a sacar siempre que esté detrás de la línea de saque o de su extensión imaginaria.

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

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

4. Si el adversario reclama a un jugador que produce pantalla, éste debe moverse lateralmente o inclinarse para que su rival tenga una clara visión del sacador. Por lo tanto, no debe haber nunca faltas de pantalla. Es responsabilidad de los jugadores indicar la falta unos a los otros, tanto con la mano o verbalmente para ser corregido antes del pitido para saque.

Nota: El primer árbitro debe comprobar antes de autorizar el saque que ningún jugador del equipo en recepción recibe pantalla. Debe comprobar adicionalmente de nuevo al equipo en recepción si el sacador altera significativamente su posición. Un equipo que utilice esta técnica como método de perder tiempo debe ser sancionado con demora.

5. Un jugador tiene solo una intento para sacar una vez el balón ha sido lanzado para iniciar el saque (Regla 16.5.6, 16.5.7).

Nota: Muchos jugadores jugarán con el balón en sus manos antes del lanzamiento real para el saque. El árbitro debe entender claramente la intención del jugador.

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





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

17. 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 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.

3. 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.

18. Bloqueo

1. Bloquear es la acción de los jugadores cercanos a la red para interceptar el balón procedente del rival llegando por encima del borde superior de la red (Regla 18.1)

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 18.2). Éste sería el segundo toque del equipo porque el bloqueo contabiliza como toque. (Regla 18.4.1)

Nota: Es ilegal bloquear un saque.

19. Tiempos

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

Nota: El árbitro debe empezar el cronometraje del tiempo desde el momento que completa la señal de tiempo, cuando sea claro que ambos equipos han visto la señal, no cuando el último jugador abandone el campo. Es de sentido común el momento de comenzar a cronometrar el tiempo permitiendo a ambos equipos comprender claramente que el juego ha parado y que el tiempo se inicia.

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.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

2. Cualquier jugador puede 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 un jugador no muestra la señal manual de tiempo ningún árbitro hará caso de su petición y reanudará el juego inmediatamente.

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".

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

Nota: El tiempo técnico será señalado como un cambio de campo con los equipos siguiendo el mismo procedimiento que en un tiempo.

20. Demoras en el juego

1. Ejemplos de demorar el juego son:

- Prolongar los 12 segundos entre jugadas sin autorización
- Intentar frenar el ritmo del partido
- Prolongadas discusiones con los árbitros sobre decisiones acerca de acciones de juego o disciplina
- Prolongadas discusiones con los árbitros sobre interpretación o aplicación del reglamento, o negarse a continuar el partido después que los árbitros les hayan dado su explicación
- Prolongar los tiempos o cambios de campo
- Repetir solicitudes improcedentes en el mismo set
- 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. Como sea, 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 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 jugadores de discutir decisiones concernientes a acciones de juego o disciplina.

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

4. Al explicar su interpretación o aplicación de la regla a un jugador, los árbitros deben ser claros y concisos, usar la terminología técnica correcta que puede ir acompañada de adecuadas señales manuales, y luego en caso que el jugador insista, preguntar si desea iniciar el protocolo de protesta.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

Nota: No deben permitirse retrasos adicionales y los jugadores serán requeridos inmediatamente a seguir el partido.

5. La primera demora de un equipo en un set será sancionada con una amonestación por demora.

6. La segunda y siguientes demoras de cualquier jugador de ese equipo en el mismo set serán sancionadas con castigo por demora.

21. 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 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 7.4.3.)

Nota: Como sea, incluso si el personal médico oficial acreditado aconseja al jugador no seguir, la decisión final sobre si prosigue o no, recae en el jugador. Ellos pueden elegir continuar jugando incluso en contra del consejo médico.

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 será su responsabilidad supervisar el tratamiento y informar al primer árbitro que se haya completado.

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 el jugador elija ser tratado por su propio personal médico, desde el momento en que se hace la petición.

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





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

ningún tiempo médico. Siendo el sangrado de mas 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 primero supervisará la situación cerca de la mesa del anotador.

Nota: Los árbitros deben comprender por completo el procedimiento del protocolo médico destacando los papeles del primer árbitro, segundo árbitro, miembros del equipo médico oficial, personal médico acreditado del equipo, Supervisor Técnico de la FIVB, Delegado Arbitral y Delegado Medico, si está presente. Es extremadamente importante que el Protocolo Médico de la FIVB sea seguido con precisión.

8. En competiciones Mundiales de la FIVB un máximo de dos tiempos médicos por cada periodo de 12 meses le están permitidos a cada jugador. Los jugadores son los responsables de controlar el recuento. Un uso eventual de un tiempo médico extra en ese periodo será sancionado acorde las multas establecidas en el Manual de la FIVB.

9. 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

10. 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.

11. El supervisor técnico de la FIVB, después de consultar al comité ejecutivo 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.

12. 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.

22. 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 múltiple 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 múltiple de 7 (5 en 3er set)

2. No hay intervalos durante el cambio de campo. Los equipos deben cambiar inmediatamente pero no antes del pitido para cambio del árbitro

Nota: Cualquier ocasión que un jugador cambie de campo antes del pitido del árbitro para hacerlo, su equipo será sancionado con demora. Sin embargo, los árbitros deben mantener un ritmo constante entre jugadas y también en los cambios de campo

3. El intervalo entre sets es de 1 minuto. Durante el intervalo entre el segundo y el set decisivo el primer árbitro realiza un nuevo sorteo (Regla 8.1)





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

Nota: En el intervalo entre 1er y 2do set el primer árbitro debe permanecer en la silla.

23. Faltas de conducta

1. Es importante que los árbitros entiendan la escala de sanciones por mala conducta y apliquen las reglas correctamente (Regla 23). 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. Los árbitros deben comprender que 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 y equidad en los castigos aplicados. No obstante, también es muy importante recordar que, de acuerdo con el artículo 6.1 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: En Competiciones Mundiales de la FIVB de una multa se aplica 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. Para mayor orientación en esta área específica, por favor dirigirse a FIVB en su apéndice: Escala de multas por sanciones disciplinarias – directrices de aplicación.

3. Cada vez que un jugador pide una falta durante el juego, está tratando de influir en el árbitro, el jugador debe ser sancionado al finalizar la jugada.

Nota: Será amonestado verbalmente la primera vez. La segunda y siguientes ofensas del mismo tipo en el mismo set deben ser sancionadas acorde a las sanciones por mala conducta (conducta antideportiva)

4. Las sanciones son acumulativas solamente dentro del mismo set. Un jugador puede sin embargo recibir más de una tarjeta roja por mala conducta en un set.

Nota: Conducta ofensiva y agresiva no requiere sanción previa

Nota: Es muy importante que tanto el anotador como los árbitros estén capacitados para diferenciar entre una tarjeta roja por conducta antideportiva y una tarjeta roja por conducta grosera. A pesar de ser ambas tarjeta roja que implican la misma sanción inmediata en el momento en que se producen, tienen diferentes consecuencias en caso de repetirse el mismo set.

5. Un jugador que cruza por debajo de la red para revisar una marca de balón debe ser penalizado por el primer árbitro por conducta grosera.

Nota: Los árbitros deben prestar particular atención a patadas deliberadas al balón (impulsándolo fuera de la zona libre) 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.

Nota: Es de la mayor importancia que los árbitros mantengan un criterio uniforme en las sanciones a los jugadores por mala conducta no solamente durante un partido sino también de torneo en torneo.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

24. Equipo arbitral y procedimientos



1. Es muy importante que los árbitros señalicen en final de la jugada, cuando estén seguros de que una falta se ha cometido o por una interferencia externa, y tienen que identificar su naturaleza. Para informar de la naturaleza de la falta señalada, los árbitros deben usar las señales oficiales.

2. Una buena comunicación y cooperación entre árbitros es vital. Un buen equipo está en constante comunicación y ofreciendo soporte el uno a las decisiones del otro. Esta actitud construye confianza en el equipo arbitral y promueve un comportamiento profesional.

25. Primer árbitro

1. Los árbitros deben siempre cooperar con sus oficiales. Deben permitir que realicen su trabajo dentro de su área de responsabilidad y respetar sus decisiones. Sin embargo, si sienten que un oficial está equivocado, tienen la autoridad para corregir su decisión. Si un oficial no puede desempeñar su papel al nivel necesario, el primer árbitro tiene la autoridad de reemplazarlo.

2. Muchos problemas pueden evitarse con una buena comunicación entre oficiales antes y durante el partido.

Nota: Esto se aplica especialmente en el protocolo de marca de balón, protestas, y cuatro toques.

Nota: Este adicional se aplica cuando los oficiales del partido están inseguros sobre las capacidades de sus auxiliares.

3. Es importante para los árbitros tener todo su material para dirigir el partido:

a) Juego de tarjetas amarilla y roja.

Nota: Los árbitros deben tenerlas en su poder todo el tiempo. Ellos pueden no estar en la silla cuando las necesiten (por ejemplo en el calentamiento, entre los sets 2 y 3, etc.).

Nota: Los árbitros deben recordar que no en todos los torneos se les proporciona un juego de tarjetas atados al poste frente a la silla del primer árbitro.

b) moneda para el sorteo

c) silbato

Nota: Es una buena idea para ambos árbitros tener siempre uno de más

d) Reloj con segundero y puesto en hora

4. Los árbitros deben estar en excelente estado de salud física y mental. Deben prepararse para estar listos para arbitrar y descansar, comer y beber apropiadamente durante los días de competición.

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





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

Nota: El primer árbitro puede pedir a sus compañeros repetir la señalización o explicar sus decisiones.

6. El primer árbitro debe aceptar protestas (si son solicitadas correctamente acorde a las reglas/normas).

Nota: En competiciones Mundiales de la FIVB, el primer árbitro debe cuidadosamente implementar el protocolo de protesta de la FIVB observando especialmente los deberes del primer árbitro antes del comienzo de un protocolo de protesta (mirar el Protocolo de Protesta de la FIVB).

7. El primer árbitro deben controlar la conducta/acciones de todos los oficiales del encuentro después de completar el partido, asegurándose una transición sin problemas al siguiente partido con un mínimo de interacción con todos los participantes.

8. En los casos donde los partidos son televisados/grabados todos los oficiales del encuentro deben interactuar con el adecuado equipo televisión/grabación especialmente concentrados en cumplir las regulaciones de la FIVB y el protocolo de repetición.

9. En competiciones mundiales de la FIVB (obligatorio en pista central para Campeonatos del Mundo y en todos los Grand Slam del 2011, siendo también implementado en eventos Open siempre que se acuerde por las partes relevantes) se le proporcionará al primer árbitro un micrófono de solapa inalámbrico equipado con un interruptor on/off que le permitirá aclarar a los espectadores sus decisiones. El objetivo es clarificar la aplicación del Reglamento y permitir al público entender mejor e identificar cualquier controversia o decisión importante. Para más información, consultar "FIVB Guía para el primer árbitro para comunicarse con el público".



26. Segundo árbitro



1. Los segundos árbitros deben tener la misma capacidad que los primeros. Si por cualquier razón el primer árbitro no está en condiciones para continuar trabajando, el segundo árbitro debe tomar su plaza como primero.

2. La buena comunicación y cooperación con el primer árbitro es obligatoria. Si por cualquier razón, el segundo árbitro no está de acuerdo con la decisión del primero no debe mostrarlo a jugadores y espectadores, y debe seguir arbitrando y ofreciendo soporte por la decisión del primero.

Nota: El trabajo posicional del segundo árbitro es importante para ser capaz de comunicar/colaborar con el primer árbitro.

3. El segundo árbitro es responsable de tener el mismo equipo que el primero (incluso un juego de tarjetas). Como segundo árbitro, no tiene la autoridad de sancionar a los jugadores, pero si por alguna razón tiene que hacerse cargo de las funciones del primer árbitro, debe estar preparado con todo el material necesario.

4. El segundo árbitro debe supervisar el trabajo de los anotadores, asegurándose que han completado su trabajo antes de permitir reanudar el juego. Otra vez, la buena comunicación entre éstos es esencial.

Nota: En todo momento el segundo árbitro debe conocer el resultado correcto. Existen diferentes técnicas que pueden utilizarse en RPS para que

el segundo árbitro retenga el marcador.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

27. Anotador

1. Los anotadores estarán esperando cerca de la pista de juego al menos 15 minutos antes de la hora oficial del inicio del encuentro. Primer y segundo árbitro se encontrarán con ellos en ese momento.

Nota: Para competiciones mundiales de la FIVB un control de alcoholemia aleatorio se llevará a cabo. En caso de ser seleccionado los anotadores deben presentarse en la sala destinada para el control, uniformados, 45 minutos antes de la hora de inicio del partido.

2. El trabajo del anotador es muy importante y debe trabajar estrechamente con el segundo árbitro. Si por cualquier razón el anotador no está listo para empezar, debe asegurarse de que, el segundo árbitro está informado de ello. El segundo árbitro no debe permitir que el juego se inicie a no ser que el anotador haya finalizado su trabajo.

Nota: RPS supone una gran presión sobre los anotadores para anotar cada jugada y los puntos resultantes. Si por cualquier razón el anotador se pierde en el marcador debe informar inmediatamente a los árbitros.

3. Es muy importante que el anotador levante la pala indicando el jugador al saque (y debe mantenerla levantada hasta que se realice el saque). Esto debe hacerse tan rápido como sea posible para no causar demoras.

Nota: Si un jugador equivocadamente se dirige hacia la zona de saque o está en posesión del balón para sacar, el anotador debe informar al segundo árbitro y jugadores para corregir el error.



4. Si el sacador equivocado contacta el balón, el anotador debe hacer sonar un buzzer/campana (u otro equipo que lo sustituya) para indicar que ha ocurrido una falta en el orden al saque.

5. El anotador debe informar al segundo árbitro si necesita las firmas o cualquier otra información para el acta que no haya sido especialmente prevista antes del partido **Nota:** Esto se aplica especialmente antes del partido anotando el equipo al saque, el orden al saque, el lado del campo y al finalizar el partido para las firmas de los capitanes.

6. En el sistema de grupos también existe mucha presión

sobre los anotadores para completar sus anotaciones de resultados finales en el acta, una sola suma o resta de punto en un partido determinado en un grupo, puede afectar sobre el coeficiente de puntos que puede cambiar las clasificaciones de los equipos en su grupo poniendo en peligro sus posibilidades de clasificarse para la siguiente ronda del torneo.

Nota: Los anotadores deben comprobar muy cuidadosamente todas las casillas y secciones pertinentes del acta (Ej. casillas del orden al saque; fila de los puntos del equipo) y rellenar el cuadro de resultados. Para más información sobre cómo rellenar el acta, consultar las "instrucciones para cumplimentar el acta de la FIVB"





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

7. Para las competiciones mundiales de la FIVB es obligatorio el uso de un anotador asistente. El anotador asistente debe ser de la misma competencia del anotador y trabajará en estrecha coordinación con él. Si por alguna razón el anotador está incapacitado para seguir trabajando, el asistente asumirá las funciones respectivas. El anotador asistente se situará al lado del anotador siendo responsable de las siguientes funciones:

- Llevar un marcador manual en la mesa del anotador, comprobar que todos los marcadores de la pista muestran el resultado correcto al público y si no, lo corrige.
- Muestra las palas 1 y 2 para indicar el jugador al saque en coordinación con el anotador. Debe en todo momento seguir la información verbal que le suministra el anotador.

Nota: Es de buena técnica que el anotador asistente sigue una hoja de control individual para contrastar en todo momento la información recibida por el anotador.

Nota: Cuando sea necesario el anotador asistente informará al segundo árbitro que el jugador que se mueve a la zona de saque o que está en posesión del balón es incorrecto, o un buzzer para anunciar que se ha producido un error de orden al saque.

28. Jueces de Línea

1. Se espera de los jueces de línea que estén cerca de pista de juego al menos 15 minutos antes del horario de inicio del partido. El primer y el segundo árbitro se reunirán con ellos en ese momento.

Nota: Para competiciones mundiales de la FIVB un control de alcoholemia aleatorio se llevará a cabo. En caso de ser seleccionado los jueces de línea deben presentarse en la sala destinada para el control, uniformados, 45 minutos antes de la hora de inicio del partido.

2. El trabajo de los jueces de línea es muy importante, especialmente durante partidos de alto nivel internacional. Adicionalmente a marcar dentro o fuera, son responsables de otras faltas, los jueces de línea debe prestar mucha atención al toque en el bloqueo, porque este cuenta como primer toque del equipo y debe ser indicado a los árbitros (para una posible falta de cuatro toques)

3. Las faltas deben señalizarse claramente, para garantizar más allá de toda duda que el primer árbitro ve la señal.

4. Si la bola toca la antena, cruza sobre ella o pasa por fuera del espacio de paso, el juez de línea más cercano a la dirección de la bola, debe señalar la falta.

5. El juez de línea debe entender claramente la definición de balón fuera (es decir pasar completamente fuera o sobre la antena) y entender las consecuencias de su señalización (cuando señala, la señal adecuada a cada circunstancia etc.). Hay muchas situaciones diferentes que pueden ocurrir.

6. Un juez de línea puede ser solicitado a participar en un protocolo de marca de balón. El juez de línea debe indicar correctamente la marca en la arena y otros hechos requeridos por los árbitros.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

29. Señales oficiales

1. Es obligatorio que los oficiales usen las señales oficiales de acuerdo con la correcta aplicación del reglamento y seguir los diagramas 8 y 9 (respectivamente 1-23 y 1-5)

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

3. La excepción al punto 2 anterior es la autorización para el saque donde el primer árbitro pita y señala simultáneamente.

4. 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.

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

- Qué equipo irá al saque.
- La naturaleza de la falta usando las señales oficiales (si es necesario).
- El jugador que realizó la falta (si es necesario).



Nota: En general es necesario mostrar la naturaleza de la falta:

- Si el balón (dentro o fuera) cae cerca de la línea (1-2 metros)
- Si es tocado levemente
- Para clarificar una decisión donde exista duda
- En cualquier otra circunstancia (toque de balón, toque de red, etc.)

Nota: El segundo árbitro debe repetir exactamente las señales del primero.

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

- Indicar la naturaleza de la falta con la señal oficial en el lado donde la falta fue cometida
- Indicar el jugador que realizó la falta (si es necesario)
- Indicar que equipo sacará (siguiendo al primer árbitro)

Nota: El primer árbitro debe solamente señalar el equipo que realizará el siguiente saque.

7. En el caso de falta doble los árbitros deben después de pitar:

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

c) Indicar que equipo sacará

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.





· DIRECTRICES ARBITRALES ·

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 13/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 13/LJ 3).

d) Si después de un ataque el balón rematado en la 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 (nº 15) 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 con el banderín del juez de línea son también muy importantes desde el punto de vista de los participantes y el público. El primer árbitro debe chequear las señales de estos. Si no se realizan adecuadamente, debe corregirlos.

