

Reglas de Dodgeball Cloth de la WDBF 2026

Parte 1: Definiciones	3
Parte 2: El juego	4
Sección 1: Instalaciones y equipos	4
Regla 1 Área de juego	4
Regla 2 bolas	6
Regla 3 Dispositivos de puntuación y cronometraje	6
Sección 2: Participantes	6
Equipo de la Regla 4	6
Regla 5 Líderes de equipo	7
Regla 6 Uniformes	7
Regla 7 Equipo del jugador	7
Sección 3: Formatos de juego, duración y puntuación	8
Regla 8 Estilo de juego	8
Regla 9: Tiempo	9
Regla 10 Puntuación	11
Regla 11 Penalizaciones	11
Sección 4: Primera oleada	12
Regla 12 Posición de la pelota	12
Regla 13 Comienzo del juego	12
Regla 14: Salidas en falso	13
Sección 5: Lanzamiento	13
Regla 15 Eliminaciones	13
Regla 16 Intentos	14
Regla 17 Intentos válidos e inválidos	14
Ventaja de la regla 18	14
Regla 19 Pellizcos	15
Sección 6: Bloqueo	15
Bloqueo de la Regla 20	15
Regla 21 Desarme	16
Sección 7: Capturando	16
Regla 22 Atrapamiento	16
Sección 8: Jugadores eliminados	16
Regla 23: Salida de jugadores	16
Regla 24 Jugadores excluidos	17
Regla 25 Jugadores que ingresan	18
Sección 9: Límites	18
Regla 26 Fuera de límites	18
Regla 27 Zona Neutral	18
Regla 28 Juego de sacrificio	19

Sección 10: Juego simultáneo

20

Regla 29 Juego simultáneo

20

Sección 11: Recuperación de la pelota

20

Regla 30 Robo de balón

20

Regla 31 Recuperadores de pelotas

20

Sección 12: Infracciones y sanciones

21

Regla 32 Sanciones

21

Regla 33 Tarjeta Azul

21

Regla 34 Tarjeta Amarilla

22

Regla 35 Tarjeta Roja

22

Regla 36 Código de Conducta

23

Sección 13: Desafíos

23

Desafíos de la Regla 37

23

Sección 14: Lesiones

24

Regla 38 Lesión del jugador

24

Regla 39 Lesión por sangre

24

Parte 3: Funcionarios

25

Sección 1: Árbitros

25

Regla 40 Árbitros principales

25

Regla 41 Árbitros de línea

25

Regla 42 Anotador

26

Regla 43 Cronometrador

26

Regla 44 Interferencia de los oficiales

26

Sección 3: Procedimientos y señales del árbitro

26

Regla 45 Suspensión del juego

26

Regla 46 Tiempo de espera

27

Parte 4: Diagramas

28

Diagrama 1: Cancha combinada de balón prisionero

28

Diagrama 2: Cancha de balón prisionero de tela

29

Diagrama 3: Cancha de balón prisionero de espuma

30

Parte 1: Definiciones

Pelota: viva

Una pelota viva es una pelota que ha sido lanzada y que puede eliminar a un jugador.

Pelota muerta:

Una pelota muerta es una pelota que ya no puede eliminar a un jugador.

Objeto muerto: Un objeto muerto es cualquier cosa que no sea un jugador activo dentro de los límites del campo o una pelota en juego.

Jugador activo: Un jugador de la plantilla que participa en un set.

Jugador vivo:

Un jugador vivo es un jugador activo que no ha sido eliminado.

Jugador saliente: Un jugador saliente es un jugador activo que fue eliminado y está en proceso de regresar a la cola.

Jugador fuera

Un jugador fuera es un jugador activo que ha sido eliminado y está esperando en la cola.

Jugador entrante: Un jugador entrante es un jugador activo que está en proceso de reingresar al juego tras una exitosa captura por parte de su equipo.

Posesión: Un equipo tiene posesión del balón si este se encuentra inmóvil en su mitad de la cancha, fuera de la zona neutral, o en manos del jugador que lo recupera. No es necesario que el balón esté dentro de las líneas de cancha para que se considere posesión del equipo.

Un jugador está en posesión del balón si lo está tocando y está en el proceso de recogerlo.

Control

Un equipo tiene el control del balón si un jugador en juego lo tiene en sus manos.

Juego con inferioridad numerica: Comenzar un set con menos de 6 jugadores en la cancha.

Opciones:

- Equipo incompleto
- Con menos jugadores
- En desventaja numérica

Parte 2: El juego

Sección 1: Instalaciones y equipos

Regla 1 Área de juego

El área de juego es un espacio rectangular plano que incluye la cancha, el espacio libre, la zona de espera, el área de penalti y la zona de sustituciones. Debe estar delimitada por barreras o redes en sus cuatro lados para evitar que las pelotas salgan.

1.1 Dimensiones

La cancha de juego es un rectángulo con dimensiones de 18 metros de largo por 9 metros de ancho, rodeado de un espacio libre de al menos 1 metro de ancho en todos sus lados.

1.2 El espacio situado sobre la cancha de juego debe estar libre de cualquier obstáculo. Esta zona deberá tener una altura mínima de 4 metros desde la superficie de juego.

Superficie de juego

La superficie debe ser plana y horizontal. No debe representar ningún peligro para los participantes del partido. No está permitido jugar sobre una superficie rugosa o resbaladiza.

1.3 Líneas en la cancha

1.3.1 Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser del mismo color, diferente al del suelo o al de cualquier otra línea.

Si la cancha está configurada para facilitar ambos formatos de juego, la zona neutral y las líneas de ataque para el formato de juego Cloth deben usar un color diferente al de las líneas de límite (ver Diagrama 1).

1.3.2 Líneas fronteras

Los límites de la cancha constan de dos líneas laterales y dos líneas de fondo que delimitan el terreno de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se trazan dentro de las dimensiones de la cancha.

1.3.3 Línea central

El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos lados iguales. Deberá extenderse al menos 1 metro fuera de las líneas laterales.

1.3.4 Línea de activación

En cada cancha se traza una línea de activación, cuyo borde posterior se encuentra a 5,5 metros del eje de la línea central.

1.3.5 Línea de zona neutral

En cada cancha, una línea de zona neutral, cuyo borde posterior se traza dentro de las líneas de límite a 7 metros del borde posterior de la línea de fondo.

1.3.6

Marcas de colocación de pelotas

En la línea central se dibujan 5 marcas de pelota, centradas en el punto medio de la línea y con una distancia de 1,5 metros entre cada marca.

1.4

Zonas y áreas

1.4.1

Territorio de juego

El territorio válido es el área comprendida entre la línea de fondo y la línea de zona neutral en cada cancha, delimitada por las líneas laterales. La línea de fondo, la línea de zona neutral y las líneas laterales no están incluidas en el territorio de juego.

1.4.2

Zona neutral

La zona neutral es el área comprendida entre las dos líneas de zona neutral en la cancha de juego, delimitada por las líneas laterales.

1.4.3

Área de cola

La zona de espera mide 5 metros de largo por 1 metro de ancho y se ubica a 1 metro de la línea lateral de la cancha, con su borde posterior alineado con el borde posterior de la línea de fondo. Hay una zona de espera a cada lado de la línea central, y ambas deben estar en el mismo lado.

Deberá estar marcado con líneas.

1.4.4

Área de castigo

El área de penalización tiene 1 metro de largo y ancho, y se extiende desde la zona de espera hacia la línea central.

Deberá estar marcado con líneas.

1.4.5

Área de sustitución

La zona de sustituciones se encuentra detrás de la zona de espera y las áreas de penalti, y se extiende hasta el final del terreno de juego.

Los laterales se marcarán con líneas, prolongando las líneas de la zona de cola y la zona de penalización.

1.4.6

Cancha de juego

La cancha de juego es el área delimitada por las líneas de banda e incluye el territorio de juego de cada equipo y la zona neutral.

Regla 2 pelotas

- 2.1 El Dodgeball de Cloth se juega con 5 pelotas.
- 2.2 Todas las pelotas deberán estar hechas de un tejido texturizado que no pique, con una capa de espuma de 2 a 4 mm directamente
- 2.3 Debajo, una vejiga de caucho cubierta por una red en el interior.

Una bola deberá tener una circunferencia de 17,78 cm (7 pulgadas) y una presión interna de 1,6–1,8. Psi (110–125 mbar; 0,112–0,126 kg/cm²).
- 2.4 La pelota deberá tener forma esférica y ser uniforme en circunferencia, peso y presión.
- 2.5 Los árbitros principales pueden considerar que los balones no son aptos para el juego y pueden reemplazarlos antes o durante un partido.

Regla 3 Dispositivos de puntuación y cronometraje

- 3.1 En un lado de la cancha hay un dispositivo oficial para cronometrar el tiempo de cada mitad de juego.
- 3.2 En un lado de la cancha hay un dispositivo oficial para cronometrar el tiempo de set.
- 3.3 Hay un dispositivo oficial de puntuación en un lado de la cancha.

Los dispositivos de cronometraje y/o puntuación pueden combinarse en un solo dispositivo.

Sección 2: Participantes

Equipo de la Regla 4

- 4.1 Un equipo puede tener un mínimo de 6 jugadores y no más de 12 jugadores en su plantilla al inicio de cada partido.
- 4.2 6 jugadores activos por equipo participan en un set. Estos 6 jugadores deben permanecer dentro del área de juego de la cancha, cola de jugadores eliminados o área de penalización.
- 4.3 Cualquier jugador de la lista del equipo que no esté activo al comienzo de un set debe permanecer dentro de la zona de sustitución o fuera del área de juego.
- 4.4 Un equipo puede tener hasta 3 personas designadas para

recoger el balón (Ball Retreiver) al comienzo de cada

set.

4.5

Cualquier jugador que no esté activo al comienzo de un set puede ser designado como recuperador de pelotas.

4.6

Los recoge pelotas pueden entrar en cualquiera de las áreas designadas dentro del área de juego, excepto el campo de juego para recuperar una pelota hasta la línea central del lado de su equipo respectivo durante un set.

4.7

Los encargados de recoger las pelotas solo pueden abandonar el área de juego durante un set para recogerlas.

Regla 5 Líderes de equipo

- 5.1 Un equipo no puede tener más de dos líderes designados (entrenadores, entrenadores asistentes o preparadores) dentro del área de juego durante un partido.
- 5.2 Los líderes de equipo deben permanecer dentro de las áreas confinadas de la cola de jugadores eliminados, Sustitución y área de penalización.
- 5.3 Los líderes de equipo no pueden ingresar a la cancha de juego durante un set, a menos que estén autorizados por un árbitro del partido.
- 5.4 Un jugador puede ser designado como líder de equipo y será tratado como tal mientras no sea un jugador activo durante un set.

Regla 6 Uniformes

- 6.1 Todos los jugadores de un equipo deben usar uniformes idénticos en color y diseño, pero pueden variar en corte y longitud, excepto cuando un jugador se ve obligado a cambiar de uniforme debido a daños o lesión de sangre.
- 6.2 Cada jugador debe estar identificado con un número único (0-99) en el anverso y el reverso del uniforme. El número en la espalda debe estar en la parte superior del uniforme.
- 6.3 Los capitanes de un equipo deben ser claramente identificables.
- 6.4 Los recuperadores de pelotas no pueden usar un uniforme similar al del equipo en el que juegan.
- 6.5 Los líderes de equipo deben estar claramente identificados y no confundirse con los jugadores regulares.
- 6.6 Los árbitros y jueces deben estar claramente identificados y no confundirse con los jugadores regulares.

Regla 7 Equipo del jugador

7.1

Protección en la cabeza

7.1.1

Las cintas para la cabeza y los cascos protectores son los únicos elementos permitidos para la cabeza de los jugadores.

7.2 Yesos y prótesis

7.1.2

Se pueden usar tocados religiosos siempre y cuando no representen un peligro para el jugador que los usa. y/o otros jugadores.

7.2.1

Se pueden usar prótesis. Todos los yesos, aparatos ortopédicos y férulas con superficies duras expuestas deben estar acolchados.

7.2.2

Ningún jugador podrá jugar si un árbitro determina que su equipo:

Plantea un riesgo para la seguridad de otros jugadores
o que su uso cambia la naturaleza fundamental del juego o darle al jugador cualquier otra ventaja.

7.3 Guantes

- 7.3.1 No se deben usar guantes excepto cuando sea médicamente necesario. La necesidad médica debe ser comprobado por el jugador.
- 7.3.2 Los guantes que sean necesarios desde el punto de vista médico no deben mejorar la capacidad del jugador en el partido.

7.4

7.4.1

Joyas

Las joyas expuestas, consideradas peligrosas por los oficiales del partido, deben ser retiradas y No se puede usar durante el partido.

7.4.2

Cualquier joya que no se pueda quitar deberá ser protegida con cinta adhesiva y aprobada por un oficial del partido.

7.5

7.5.1

Gafas de protección

Se pueden usar gafas protectoras o deportivas y deben estar sujetas con correas para la cabeza.

Las gafas protectoras o deportivas no se pueden sujetar con correas para la cabeza, solo se pueden usar tras la aprobación de un oficial del partido.

7.6

Zapatos

7.6.1

Es obligatorio usar zapatos en todo momento.

7.6.2

Todos los zapatos deben estar hechos de lona, cuero o material similar con suela de goma. Suela que no deja marcas.

7.6.3

No se permite el uso de calzado que los árbitros consideren inseguro.

7.7

7.7.1

Otros equipos y sustancias

Cualquier otro equipamiento solo podrá utilizarse previa autorización de los árbitros principales.

7.7.2

Sustancias aplicadas al exterior del uniforme del equipo o sobre la piel de un jugador.

No se debe utilizar nada que mejore la capacidad de un jugador para lanzar o atrapar una pelota. Esto no aplica para tiza seca o líquida disponible comercialmente.

7.7.3

Las sustancias aplicadas a la piel de un jugador por razones médicas deben estar cubiertas por una venda, excepto cuando lo aprueben los árbitros principales.

7.7.4

Se permite la aplicación de sustancias para ayudar a un jugador lesionado.

Sección 3: Formatos de juego, duración y puntuación

Regla 8 Estilo de juego

- 8.1 El estilo de juego está determinado por el tipo de balón utilizado. El formato utilizado en este reglamento es Tela. (Cloth)

Regla 9: Tiempo

9.1 Duración del partido

9.1.1 Un partido consta de dos tiempos iguales de 20 minutos con un descanso de 5 minutos entre ambos.

9.1.2 Al final de cada tiempo, los equipos cambian de lado.

9.1.3 Si los equipos no pueden ponerse de acuerdo sobre en qué lado de la cancha comenzar el partido se determinará mediante un lanzamiento de moneda.

9.2 Set

9.2.1 Un partido consta de un número indeterminado de sets.

9.2.2 La duración máxima de cada set es de 3 minutos.

9.2.3 Un set comienza con la carrera inicial.

9.2.4 Un set termina

(1) cuando se agote el tiempo establecido, o

(2) cuando todos los jugadores de un equipo son eliminados.

9.2.5 Después de que termine un set, los oficiales esperarán 30 segundos para que los equipos se reajusten. Si un equipo no está listo después de 30 segundos, puede recibir una advertencia verbal o una tarjeta amarilla de equipo, a discreción del árbitro.

9.3 Comenzando un tiempo

9.3.1 Ambos equipos deben estar alineados para la carrera inicial a la hora programada para el comienzo de cada mitad del partido.

9.4 Reloj de partido

9.4.1 El reloj del partido comenzará a correr al inicio del primer set de cada mitad de juego.

9.4.2 El reloj del partido solo se detendrá

(1) cuando termina un set y el tiempo restante en una mitad exige un set final;

(2) cuando el árbitro suspende el juego.

9.5 Ajustar el reloj

9.5.1 El reloj programado se pone en marcha al inicio de cada sesión.

9.5.2 El cronómetro solo se detendrá cuando el árbitro suspenda el juego.

9.6 Set final

9.6.1 Se jugará un set final si un set termina con menos de 120 segundos restantes en el reloj del partido.

9.6.1 La duración del último set es de 90 segundos.

9.6.2 En caso de un inicio falso, los 90 segundos se reiniciarán.

9.6.3 La mitad termina cuando termina el último set.

9.7 Juego de desempate

9.7.1 Si un partido no puede terminar en empate, se jugará un set de desempate.

9.7.2 La duración del set de desempate es de 3 minutos.

9.7.3 Si no se puede determinar un ganador después del final del set, los árbitros dicen

9.7.4 "muerte súbita", y el primer equipo que elimine a un jugador ganará el set.

Si los equipos no pueden ponerse de acuerdo sobre en qué lado de la cancha jugar para el set de desempate, se determinarán mediante un lanzamiento de moneda.

9.8 Tiempos fuera

9.8.1 Cada equipo tiene derecho a un tiempo fuera en cada mitad.

9.8.2 El tiempo fuera será de 60 segundos.

9.8.3 Los tiempos fuera deben ser solicitados por un líder de equipo calificado después de que haya terminado un set y antes de que el árbitro haya llamado a los equipos para que se alineen.

9.8.4 Durante un tiempo muerto, el partido se detendrá.

9.9 Juego suspendido

9.9.1 Los árbitros pueden suspender el juego en cualquier momento durante el partido.

9.9.2 Mientras el árbitro suspenda el juego, todos los relojes deberán detenerse.

9.9.3 Mientras el juego esté suspendido por un árbitro, todos los participantes deberán permanecer en sus lugares designados.

9.9.4 Mientras el juego esté suspendido, cualquier pelota que no esté bajo control y dentro de la zona neutral debe permanecer en su ubicación en el momento de la interrupción. Depende del árbitro del partido determinar la ubicación de una pelota.

9.9.5

El juego se reanudará desde el punto en que se suspendió, con un reinicio.

9.10

Reinicios

9.10.1

Todos los jugadores en juego deben tener un pie sobre la línea de fondo cuando el árbitro lo indique para la continuación del juego.

9.10.2 Cuando el primer jugador cruza la línea de ataque después de un reinicio, todos los jugadores que no estén completamente dentro de la cancha serán eliminados

9.10.3 Los equipos pueden recoger y recuperar cualquier balón dentro de su mitad de la cancha, excepto para la zona neutral.

Regla 10 Puntuación

10.1 Ganar un partido

10.1.1 Un partido lo gana el equipo que anota más puntos.

10.1.2 Un partido puede terminar en empate si ambos equipos tienen la misma cantidad de puntos al final. del tiempo de juego regular.

10.1.3 Si las reglas de la competición exigen que haya un equipo ganador, se juega un set de desempate.

10.2 Ganar un set

10.2.1 Se gana un set cuando

(1) Un equipo ha eliminado a todos los jugadores del equipo contrario, o

(2) Un equipo tiene más jugadores vivos o que ingresan que el equipo contrario después que el tiempo de set se agota.

10.2.2 Ganar un set otorga 2 puntos.

10.2.3 Perder un set otorga 0 puntos.

10.3 Empate de set

10.3.1 Se empata un set cuando

(1) ambos equipos tienen un número igual de jugadores vivos o que ingresan después de que se acaba el tiempo del set, o

(2) ambos equipos no tienen jugadores vivos o que ingresen después de que se haya producido una jugada simultánea.

10.3.2 Empatar un set otorga 1 punto.

Regla 11 Penalizaciones

11.1 Cuando un equipo pierde un set por ausencia (forfeit o default), el set termina inmediatamente con el equipo que no cometió la infracción ganar el set.

11.2

Cuando un equipo pierde un partido por ausencia (forfeit o default), el partido termina inmediatamente y el equipo que no cometió la infracción gana.

Ganar el partido.

- 11.3 Si un equipo no se presenta antes de la hora de inicio programada, perderá un set y los oficiales del partido esperarán 3 minutos adicionales para que el equipo esté presente y deben estar listos para el siguiente set; de lo contrario, perderán el partido.

Sección 4: Carrera de salida (open rush)

Regla 12 Posición de la pelota

- 12.1 Las pelotas están colocadas sobre la línea central, con una pelota en cada una de las marcas correspondientes.

Regla 13 Inicio del juego

- 13.1 El juego comienza con todos los jugadores activos que no estén cumpliendo una penalización posicionados con un pie en la línea trasera y el otro pie dentro de las líneas de límite.
- 13.2 Los árbitros seguirán el siguiente procedimiento para dar comienzo al partido:

(1) llamar a los equipos para que “se pongan en línea” (line up) para ordenarles que tomen su posición

(2) verificar que cada equipo esté listo llamando a “Equipos Listos” (teams ready).

(3) haga una pausa de aproximadamente 1 segundo y luego haga sonar el silbato para comenzar.

- 13.3 Al comenzar el partido, todos los jugadores activos se convierten en jugadores vivos.
- 13.4 Los jugadores deben estar completamente dentro de las líneas de límite antes de que el primer jugador toque una pelota de la línea central.
- 13.5 Las dos pelotas a la izquierda de cada lado se consideran designadas para el equipo y solo podrán ser recuperadas por ese equipo.
- 13.6 El balón central está disponible para que ambos equipos lo recuperen.
- 13.7 Al recuperar las pelotas designadas, los jugadores pueden pisar o cruzar la línea central con un pie.
- 13.8 Los jugadores no podrán deslizarse ni lanzarse de cabeza para recuperar las pelotas, o serán eliminados. Si los oficiales del partido determinan que la acción fue peligrosa para ellos o en otros casos, el jugador recibirá una tarjeta amarilla.
- 13.9 No se permite el contacto físico entre los jugadores al recuperar la pelota central.
El jugador o jugadores infractores serán considerados eliminados. Cualquier contacto incidental no será penalizado.

13.10

Fuera de la regla 13.7, los jugadores solo pueden pisar o cruzar la línea central cuando

- (1) todas sus pelotas designadas han sido activadas, o
- (2) llevan una pelota activada, o
- (3) Se ha lanzado una pelota viva.

13.11 Activación de la pelota

- 13.11.1 Cualquier pelota recuperada durante la carrera inicial debe cruzar completamente la línea de activación para convertirse en pelota viva. Cualquier pelota lanzada que no haya cruzado completamente la línea de activación aún puede ser atrapada, pero no puede golpear a un jugador y eliminarlo.
- 13.11.2 Los jugadores pueden recuperar cualquier pelota colocada en la línea central una vez que todas sus pelotas designadas han sido activadas.
- 13.11.3 Las pelotas designadas se consideran activadas inmediatamente al entrar en posesión del equipo contrario.

Regla 14: Salidas en falso

- 14.1 Si el pie de un jugador pierde contacto con la línea de fondo después de que se haya dado la orden de "Equipo Listo" (Teams Ready) pero antes de que suene el silbato, se considerará una salida en falso.
- 14.2 El equipo infractor perderá todas las pelotas a favor del equipo contrario.
- 14.3 Todas las eliminaciones que ocurran después del inicio en falso y antes del reinicio quedan anuladas.
- 14.4 Después de una salida en falso, los oficiales del partido suspenderán el juego para determinar el resultado.
- 14.5 El juego se reanudará tras un reinicio.
- 14.6 En caso de salida en falso simultánea por ambos equipos, se reinicia el set.

Sección 5: Lanzamientos

Regla 15 Eliminaciones (Outs)

- 15.1 Un jugador vivo será considerado fuera (out), cuando sea golpeado por una pelota viva en cualquier parte de su cuerpo, incluyendo el cabello o cualquier parte de su ropa.
- 15.2 Un jugador golpeado queda eliminado cuando ya no está en contacto con la pelota que lo golpeó.
- 15.3 Un jugador que ha sido golpeado debe cesar todas las acciones excepto
- (1) atrapar la pelota que lo golpeó; y
- (2) atrapar cualquier otra pelota viva, siempre y cuando mantengan contacto continuo con la pelota desde el momento en que los golpea hasta que se completa la atrapada.

15.4

Cuando una pelota que golpeó a un jugador entra en contacto con otro jugador vivo o un objeto muerto, antes de que se complete la captura (catch), el jugador golpeado queda eliminado (out).

Regla 16 Intentos

- 16.1 Las pelotas solo pueden ser lanzadas por jugadores vivos. Un lanzamiento puede realizarse con una o ambas manos y pueden ser lanzamientos por encima, por debajo, de lado o empuje con el pecho.
- 16.2 Un lanzamiento debe salir de la mano de un jugador. La pelota lanzada se convierte en una pelota viva una vez que el jugador ya no está en contacto con la pelota.
- 16.3 Patear o golpear intencionadamente una pelota de forma antideportiva el jugador quedara eliminado y dará lugar a una posible sanción del árbitro.
- 16.4 Un jugador no debe lanzar la pelota una vez que el juego se haya detenido el juego o después de haber sido eliminado. Si el árbitro del partido determina que esto se ha hecho de manera flagrante o innecesaria, El jugador infractor recibirá una tarjeta amarilla.
- 16.5 Un jugador puede realizar un ataque de bloqueo bloqueando una pelota viva.
- 16.6 Una pelota viva se convierte en una pelota muerta una vez que toca una superficie o un objeto muerto que no sea una pelota viva.

Regla 17 Intentos válidos e inválidos

- 17.1 Cualquier pelota transferida al territorio de los oponentes debe ser lanzada, de lo contrario se considera un intento inválido.
- 17.2 Un intento válido es un lanzamiento que aterriza o pasa a menos de 1 metro de un jugador o de la posición de un jugador en el momento en que se soltó la pelota.
- 17.3 Cualquier pase o jugada que no sea lanzamiento, como rodar o patear una pelota, donde la pelota no cruza completamente al territorio del equipo contrario ni más allá de la línea central, no se consideran intentos.
- 17.4 Si un jugador realiza un tiro invalido, queda eliminado.
- 17.5 Llevar la pelota a la zona neutral y dejarlo ahí también se considera un intento inválido.
- 17.6 Realizar un ataque de bloqueo intencional o no intencional siempre se considerará un intento válido.
- 17.7 Dejar caer la pelota para atraparla, si se logra, nunca se considerará intento invalido.

Regla 18: Ventaja

- 18.1 Se otorga ventaja al equipo que tenga la posesión del mayor número de pelotas en juego.
- 18.2 Las pelotas que permanecen inmóviles en la zona neutral se consideran en posesión del equipo que esté más cerca, según lo determinen los árbitros.

- 18.3 Un equipo con ventaja tiene 5 segundos para intentar dejar de estar en posesión de la mayoría de los balones en juego.
- 18.4 Si después de 5 segundos de tener ventaja, el equipo todavía tiene la posesión de la mayoría de Las pelotas, los oficiales del partido las llamarán "jugar n pelotas" (play n balls), donde n es uno menos que el número de balones que aún están en posesión y no más que el número de jugadores vivos en ese campo.
- 18.5 Los árbitros pueden retrasar el inicio de "jugar n pelotas" (play n balls), del equipo con ventaja si tiene claramente un intento de lanzamiento. Después de que el intento concluya, los oficiales del partido deberán inmediatamente gritar "jugar n pelotas" (play n balls), si el equipo todavía tiene la posesión de la mayoría de las pelotas.
- 18.6 Después de que se diga "jugar n pelotas" (play n balls), el equipo con ventaja debe hacer n intentos en 5 segundos.
- 18.7 Si un equipo no ha logrado realizar suficientes intentos dentro de los 5 segundos posteriores a la señal "jugar n pelotas" (play n balls), los jugadores que no hicieron un intento serán eliminados si:

(1) estaban en control de una pelota en el momento en que se gritó "jugar n pelotas" (play n balls); o

(2) no tenían el control de una pelota en ese momento, pero no había lanzado y no resultó en que un jugador fuera eliminado según (1).

- 18.8 El equipo puede elegir a los jugadores que serán considerados eliminados del juego.
18.7 (2). Si un equipo elige a los jugadores de manera oportuna, los jugadores Serán elegidos por los árbitros del partido.
- 18.9 Si un jugador que controla una o más pelotas ha sido eliminado antes de que pudiera realizar un lanzamiento, todas las pelotas bajo su control se considerarán lanzadas a efectos de "jugar n bolas" (play n balls).
- 18.10 Si, después de que un equipo haya realizado suficientes lanzamientos, aún tiene ventaja, los árbitros del partido, inmediatamente volverán a decir "jugar n pelotas" (play n balls),.

Regla 19 Pellizcos

- 19.1 No se debe sujetar la pelota de forma que se dañe.
- 19.2 Un jugador no debe deformar una pelota de manera que altere su trayectoria de vuelo normal, de lo contrario serán sancionados.
- 19.3 Si un jugador infringe esta regla de forma reiterada, recibirá una tarjeta amarilla a discreción de los árbitros.

Sección 6: Bloqueo

Bloqueo de la Regla 20

- | | |
|------|--|
| 20.1 | Un jugador puede usar una o más pelotas para bloquear una pelota viva. |
| 20.2 | Una pelota viva sigue siendo una pelota viva después de haber sido bloqueado. |
| 20.3 | Las manos hasta la muñeca de un jugador que toca el balón se consideran parte de la pelota y no se considerará un golpe. |

Regla 21 Desarme

- | | |
|------|---|
| 21.1 | Cuando un jugador usa una pelota para bloquear una pelota en juego y, como resultado de esa acción, pierde control de la pelota bloqueadora, deben recuperar el control sobre él antes de que haga contacto con cualquier objeto muerto u otro jugador. |
| 21.2 | Si un jugador no recupera el control antes de que una pelota suelta haga contacto con cualquier jugador muerto objeto u otro jugador, ese jugador está eliminado. |

Sección 7: Atrapadas

Regla 22 Atrapamiento (catch)

- | | |
|------|--|
| 22.1 | Un jugador contrario puede atrapar una pelota viva, eliminando del juego al jugador atacante inmediatamente después de que se complete la atrapada. |
| 22.2 | Se considera que una atrapada es completa cuando el jugador que la atrapa tiene el control de la pelota. |
| 22.3 | Cuando se atrapa una pelota, el primer jugador eliminado entra. Este jugador se convierte en un jugador que entra. |
| 22.4 | Ningún jugador tiene permitido usar ninguna parte de su uniforme para ayudarse a atrapar una pelota en juego. |
| 22.5 | una pelota que está en juego se convierte en una pelota muerta una vez que es atrapada. |
| 22.6 | Si más de un jugador hace contacto con una pelota simultáneamente, todos los jugadores están eliminados. |
| 22.7 | Un jugador puede saltar al territorio del oponente para atrapar una pelota. Si su acción provoca o pone en riesgo el contacto con un jugador contrario, recibirá una tarjeta amarilla. |

Sección 8: Jugadores eliminados

Regla 23: Salida de jugadores

- 23.1 Un jugador es eliminado y se considera un jugador saliente cuando
- (1) se consideran fuera debido a un golpe
- (2) se consideran fuera de cualquier otra manera; y no han llegado a la zona de cola.
- 23.2 Un jugador que ha sido eliminado debe levantar la mano por encima de la cabeza para indicar que ha sido eliminado.
- 23.3 Un jugador que sale debe abandonar el área de juego lo más rápido posible por la línea límite más cercana. Luego deben dirigirse a la cola de jugadores.
- 23.4 Un jugador que sale toma posición al final de la cola detrás de cualquier jugador que haya salido había sido eliminado previamente.
- 23.5 Un jugador que sale del partido no debe influir intencionalmente en el juego. Si un árbitro determina que Si un jugador que está saliendo del campo lo hace, recibirá una tarjeta amarilla.
- 23.6 Un jugador que sale tiene que soltar inmediatamente todas las pelotas que tenga en su posesión si fue eliminado frente a la línea de ataque. Si un árbitro del partido determina que un jugador saliente pasa intencionadamente la pelota a otro jugador, recibirá una tarjeta azul.
- 23.7 Las pelotas lanzadas por los jugadores que salen del partido no pueden eliminar a los oponentes, pero sí pueden ser atrapadas.

Regla 24 Jugadores eliminados

- 24.1 Un jugador eliminado es un jugador que ha sido eliminado y está esperando en la cola para regresar a jugar.
- 24.2 Los jugadores eliminados, no deben interferir con la trayectoria de ninguna pelota en juego.

Si un jugador fuera interfiere con una pelota en juego, el jugador puede recibir una tarjeta amarilla y queda a discreción del árbitro expulsar a un jugador del equipo infractor, si es que determina que la pelota habría golpeado a ese jugador.

- 24.3 Los jugadores eliminados pueden pasar balones a los recuperadores de balones o a otros jugadores. Al hacerlo, los jugadores deben cumplir con las reglas para los recuperadores de pelotas, devolver las pelotas de juego (Regla 31).

Si un jugador externo infringe esta regla, recibirá una advertencia verbal o una tarjeta azul.

La infracción reiterada puede conllevar una tarjeta amarilla.

24.4

Si un jugador que está fuera de la cola abandona el área de espera por cualquier motivo, debe regresar a su lugar de origen. Si llega el turno de ese jugador de regresar al juego antes de que tome su lugar de origen, pierde su turno.

- 24.5 Un jugador que regrese a la cancha de juego fuera de orden recibirá una tarjeta azul.
- El equipo también pierde la oportunidad de poner a un jugador en juego y debe esperar a la siguiente atrapada.

Regla 25 Jugadores que ingresan

- 25.1 Un jugador que entra es un jugador al que se le permite regresar a la cancha después de haber sido eliminado.
- 25.2 Un jugador que ingresa debe pisar el área de juego inmediatamente después de la línea de fondo. Una vez hacen contacto con el suelo dentro de los límites con ambos pies, se convierte inmediatamente en jugador activo. Si se considera que un jugador que ingresa retrasa su entrada. Son eliminados inmediatamente.
- 25.3 Un jugador que entra al campo no puede ser eliminado ni realizar ninguna jugada.
- 25.4 Un jugador que entra no debe recoger ninguna pelota. Si un jugador recoge una pelota antes de entrar, Su equipo pierde el balón y el jugador es inmediatamente eliminado.

Sección 9: Límites

Regla 26 Fuera de límites

- 26.1 Si alguna parte de un jugador, incluyendo el cabello o cualquier parte de su ropa, toca una línea límite, serán considerados fuera.
- 26.2 Si alguna parte de un jugador, incluyendo el cabello o cualquier parte de su ropa, toca una superficie, objeto muerto, que no sea una pelota, un jugador activo o un recuperador de pelota fuera de las líneas límites, se considerarán fuera.
- 26.3 Si alguna parte de un jugador, incluyendo el cabello o cualquier parte de su ropa, toca el En el territorio legítimo del equipo contrario, se considerarán fuera de límites.
- 26.4 Si cualquier parte de un jugador, incluyendo el cabello o cualquier parte de su ropa, toca la línea de la zona neutral adyacente al terreno de los oponentes, se considerarán fuera de límites.
- 26.5

Cualquier jugador que se considere fuera de los límites

del campo queda eliminado inmediatamente.

26.6

Si un jugador sale de los límites mientras realiza una jugada, la decisión recae en los árbitros del partido. A discreción si esa jugada se completó antes de que salieran de los límites.

26.7

Un jugador no puede usar una pelota, un recuperador de pelotas o un jugador activo para evitar salir fuera de límites. Cualquier jugador que haga esto será eliminado.

Regla 27 Zona Neutral

- 27.1 No se permite el contacto físico entre los jugadores. Cualquier contacto físico resultara en eliminación, para el jugador que inicio el contacto. Un jugador puede ser penalizado aún más, si un árbitro puede considerar que la acción fue deliberada o peligrosa.

Regla 28 Jugada de sacrificio

- 28.1 Un jugador puede intentar atacar mientras está completamente en el aire. Se les permite cruzar la línea de la zona neutral del equipo contrario para intentar eliminar a un jugador.
- 28.2 No se permite el contacto físico entre los jugadores. Cualquier contacto físico se considera un intento fallido.
- 28.3 Si un árbitro determina que un jugador provoca o arriesga deliberadamente el contacto durante un partido ataque aéreo, el jugador infractor recibirá una tarjeta amarilla.
- 28.4 Solo 1 jugador por equipo puede intentar una jugada de sacrificio a la vez, de lo contrario todos los jugadores de El equipo infractor que intente una jugada de sacrificio serán eliminados.

28.5

Intento fallido

- 28.5.1 Si un jugador que intenta un ataque aéreo no golpea a un jugador con ninguna pelota en la que se encuentre control cuando va en el aire, será eliminado.

28.5.2

Si el jugador no suelta todas las bolas antes de que toquen el territorio del oponente, Se les considera eliminado.

28.6 Intento exitoso

28.6.1

Si un jugador que intenta un ataque aéreo logra golpear a un rival vivo, puede regresar a la zona neutral sin salirse de los límites en el campo del oponente. Deben hacerlo lo más rápido posible, o podrían recibir una advertencia o tarjeta amarilla.

28.6.2

El jugador no podrá realizar ninguna jugada válida hasta que llegue a la zona neutral o a su territorio.

28.6.3

El jugador no puede recoger ninguna pelota hasta que llegue a la zona neutral. Si un jugador recoge una pelota pierden una pelota, se consideran eliminados y cualquier pelota recogida se pasa para el equipo contrario.

28.7

Una jugada de sacrificio comienza cuando un jugador cruza en el aire la línea de zona neutral del oponente.

28.8

Una jugada de sacrificio se completa cuando el jugador ha abandonado el territorio del oponente..

Sección 10: Juego simultáneo

Regla 29 Juego simultáneo

- 29.1 El juego simultáneo ocurre cuando dos o más jugadas suceden al mismo tiempo y los árbitros no pueden determinar qué jugada se completó primero.
- 29.2 En caso de que haya juego simultáneo, todos los resultados de las jugadas se resuelven al mismo tiempo.
- 29.3 Si el juego simultáneo resulta en que todos los jugadores activos sean considerados fuera, el resultado del conjunto es un empate.

Sección 11: Recuperación de las pelotas

Regla 30 Robo de pelota

- 30.1 Un jugador en vivo puede recoger cualquier pelota que esté a su alcance sin tener en cuenta la posición de la pelota en la cancha.
- 30.2 Un jugador solo puede recoger pelotas que no estén en posesión de un jugador del equipo contrario.
- 30.3 Quitarle físicamente la pelota al oponente resultará en una tarjeta amarilla.

Regla 31 Recuperadores de pelotas

- 31.1 Los recoge-pelotas no pueden tocar ninguna línea de límite de la cancha.
- 31.2 Los recuperadores de pelotas no pueden tocar ninguna superficie, pelota ni afectar a un jugador vivo o a una pelota viva dentro de la cancha.
- 31.3 Los encargados de recoger la pelota pueden recuperar cualquier pelota que esté fuera de los límites del campo.
- 31.4 Los recuperadores de pelotas no pueden recuperar ninguna pelota que haya cruzado la línea central alejándose de su mitad de cancha. Si no está marcada, la línea central se extiende a lo largo de todo el ancho de la cancha.
- 31.5 Los encargados de recoger la pelota pueden pasarla a los jugadores que estén vivos o a otros recoge-pelotas.
- 31.6 Los encargados de recoger las pelotas pueden colocarlas dentro de los límites de la cancha.

- 31.7 Los encargados de recoger las pelotas no pueden provocar que estas pasen o se queden al equipo contrario.
- 31.8 Los encargados de recoger la pelota no pueden hacer contacto con ningún miembro del equipo contrario ni con ningún árbitro.
- 31.9 Los recoge pelotas pueden cambiarse entre cada set.
- 31.10 Los recoge pelotas que infrinjan la regla 31.1 y siguientes recibirán una advertencia verbal o una tarjeta amarilla a discreción del árbitro.

- 31.11 Si la infracción de un encargado de recoger pelotas cambia la distribución de pelotas, el árbitro podrá transferir hasta las 5 pelotas al equipo no infractor.
- 31.12 Los encargados de recoger las pelotas deben ponerlas en juego lo antes posible.
- 31.13 Al devolver una pelota al juego, un recogepelotas puede lanzar una pelota a cualquier jugador activo detrás de la línea de ataque del equipo o colocar el balón en la cancha detrás de la línea de ataque del equipo.

Cualquier balón que no cruce completamente detrás de la línea de ataque no se utilizará para bloquear o lanzando hasta que haya cruzado completamente detrás de la línea de ataque.

Sección 12: Infracciones y Sanciones

Regla 32 Sanciones

- 32.1 Si un jugador recibe una penalización que lo envía al área de penalización, debe permanecer ahí durante el tiempo que dure la sanción.
- 32.2 Un jugador que ha sido penalizado sigue siendo un jugador activo y el equipo no podrán sustituirlos durante la duración de la sanción, salvo por lesión.

El jugador sustituido debe ocupar la posición del jugador lesionado en el área de penalización.

- 32.3 Una vez completada una penalización, el jugador volverá a entrar en juego en la última posición de la cola. Si se completa una penalización entre sets, el jugador podrá participar plenamente en el siguiente set.
- 32.4 Los oficiales del partido podrán emitir una advertencia verbal a los participantes del partido a su discreción si una infracción no justifica una sanción inmediata.
- 32.5 Cuando un equipo o sus participantes reciben 4 tarjetas amarillas en un partido, perderán el partido. A estos efectos, 1 tarjeta roja equivale a 2 tarjetas amarillas.
- 32.6 Los árbitros podrán emitir advertencias y sanciones por conducta antideportiva antes del inicio del partido, desde el momento en que los equipos han entrado en el terreno de juego.

Regla 33 Tarjeta Azul

- 33.1 Cuando un jugador recibe una tarjeta azul, será enviado al área de penalización por el resto del set actual y la totalidad del siguiente set.
- 33.2 Cuando un jugador recibe una tarjeta azul, el equipo jugará con un jugador menos durante el resto del set actual, y la totalidad del siguiente set.

- 33.3 Un jugador solo puede recibir una tarjeta azul dos veces en un mismo partido. Si comete alguna otra infracción que justifique una tarjeta azul adicional, se le mostrará una tarjeta amarilla.
- 33.4 Si un equipo no puede presentar al menos un jugador debido a una penalización por tarjeta azul, perderá inmediatamente el set actual, si la penalización se produce durante el set, y el siguiente set se considerará cumplido. Si ambos equipos no pueden presentar al menos un jugador, el set o los sets se considerarán empatados.

Regla 34 Tarjeta Amarilla

34.1 Tarjeta amarilla para el jugador

34.1.1 Cuando un jugador reciba una tarjeta amarilla, será enviado inmediatamente al área de penalización. y deben permanecer allí durante un período de 5 minutos de tiempo de partido.

34.1.2 Un jugador solo puede recibir una tarjeta amarilla una vez por partido. Si comete alguna infracción adicional Si amerita una tarjeta amarilla adicional, se mostrará una tarjeta roja en su lugar.

34.2 Tarjeta amarilla para recoge pelotas

34.2.1 Cuando un jugador recoge pelotas reciba una tarjeta amarilla, será expulsado del área de juego durante 5 minutos de tiempo de partido. Además, un jugador vivo deberá ingresar al área de penalización durante 5 minutos de tiempo de partido. El equipo decidirá qué jugador ingresará al área de penalización, pudiendo cambiarlo entre sets.

34.2.2 Cuando un jugador recoge pelotas recibe una tarjeta amarilla, se le tratará como si recibiera una tarjeta amarilla de jugador. Un jugador activo deberá sustituir al jugador infractor.

34.3 Tarjeta amarilla para el equipo

34.3.1 Cuando un equipo recibe una tarjeta amarilla durante un set, perderá el set actual.

34.3.2 Cuando un equipo recibe una tarjeta amarilla entre sets o después de que el partido haya terminado, pero antes de que los árbitros firmen el acta del partido, perderá un set completo. Si esto resulta en un empate, se aplicarán todas las reglas relativas a los empates.

34.3.3 Un equipo solo puede recibir una tarjeta amarilla de equipo una vez durante un partido. Si se produce alguna infracción adicional. Si amerita una tarjeta amarilla adicional, se mostrará una tarjeta roja en su lugar.

Regla 35 Tarjeta Roja

35.1 Tarjeta roja para el jugador

35.1.1 Cuando un jugador recibe una tarjeta roja, es expulsado inmediatamente del partido.

- 35.1.2 Cuando un jugador recibe una tarjeta roja, el equipo jugará con un jugador menos durante el resto del partido.

35.2 Tarjeta Roja del Equipo

35.2.1 Cuando un equipo recibe una tarjeta roja, pierde el partido inmediatamente.

Regla 36 Código de Conducta

- | | |
|------|---|
| 36.1 | Todos los participantes deben cumplir las reglas y regulaciones con honestidad e integridad. Cualquier violación de las reglas resultará en la expulsión del jugador o, si corresponde, en una advertencia o sanción. |
| 36.2 | Además de las sanciones estipuladas en el reglamento, los jugadores y los miembros del cuerpo técnico también podrán ser sancionados por el uso agresivo, abusivo, antideportivo u otro tipo de lenguaje obsceno o inapropiado, a discreción de los árbitros. |

Esto puede incluir, pero no se limita a:

- (1) Pelear, intentar agredir a otro participante o cualquier agresión física no solicitada.
contacto;
- (2) Comentarios discriminatorios sobre el sexo, género, orientación sexual, raza, religión, credo, etnia, edad de una persona o cualquier forma de discriminación;
- (3) Burlarse y desafiar a los oponentes;
- (4) Lanzar una pelota a un jugador contrario a pesar de haber sido claramente declarado afuera;
- (5) Causar dolor intencionalmente o lanzar una pelota con fuerza excesiva a corta distancia.
en la cara de otro jugador;
- (6) Uso excesivo de lenguaje soez;
- (7) Hacer trampa;
- (8) Causar distracción a los jugadores en la cancha;
- (9) Maltratar el equipo, como patear o rematar la pelota;
- (10) Provocar un retraso injustificado en el partido
- (11) Realizar acciones para obtener una ventaja injusta;
- (12) Mostrar mala deportividad.

Sección 13: Desafíos (challenges)

Regla 37: Desafíos

- | | |
|------|---|
| 37.1 | Un equipo puede impugnar la aplicación incorrecta de una regla por parte de los árbitros dos veces por partido. |
|------|---|

- 37.2 El reto solo puede ser planteado por el líder o el capitán del equipo.
- 37.3 Debe presentarse una impugnación inmediatamente después de una aplicación incorrecta de una regla
- 37.4
- Solo se puede presentar una impugnación, basada en una aplicación incorrecta de una regla por parte de los árbitros y no por apreciación o criterio arbitral.
- 37.5 Cualquier impugnación realizada por otros motivos será automáticamente rechazada.
- 37.6 Si se ha presentado una reclamación, los árbitros suspenderán el partido inmediatamente.
- 37.7 Los árbitros intentarán resolver el desafío antes de que se reanude el juego.
- 37.8 Los árbitros pueden solicitar la ayuda de otros árbitros.

Sección 14: Lesiones

Regla 38 Lesión del jugador

- 38.1 Si un jugador se lesiona y requiere atención inmediata, los árbitros suspenderán el juego inmediatamente.
- 38.2 Si un jugador lesionado no puede continuar jugando, el equipo puede sustituirlo por un jugador sustituto.
- 38.3 El jugador sustituto podrá entrar al partido al final de la cola.
- 38.4 Si el jugador sustituido era un jugador en activo, el primer jugador de la cola tiene permitido... Ingrese al partido inmediatamente.
- 38.5 Si un jugador es sustituido durante un partido, no podrá participar en el encuentro como jugador activo hasta el siguiente set.
- 38.6 Los árbitros podrán sustituir a los jugadores a su discreción, si determinan que el jugador supone un riesgo para sí

mismo o para los

demás.

38,7

Por razones de seguridad, cualquier tratamiento de los jugadores lesionados debe realizarse fuera del campo de juego.

Regla 39 Lesión con sangre

39.1

Si se encuentra a un participante sangrando o se descubre que tiene sangre en su uniforme, los árbitros deberán suspender el partido de inmediato para permitir el tratamiento.

39.2

Un jugador no podrá participar más en el juego y solo podrá regresar a ser un jugador activo una vez que se haya administrado el tratamiento y no haya sangre visible en el jugador o en su ropa.

Parte 3: Oficiales

Sección 1: Árbitros del partido

Regla 40 Árbitros principales

- 40.1 Los árbitros principales son los oficiales ubicados a cada lado de la línea central. Habrá un máximo de 2 árbitros principales en el juego.
- 40.2 Los árbitros principales son responsables de revisar todo el equipamiento antes del partido.
- 40.3 Los árbitros principales son responsables de aclarar todas las decisiones arbitrales si fuera necesario.
- 40.4 Los árbitros principales están a cargo de todos los oficiales en su cancha y tienen la decisión final, en todos los asuntos cubiertos por estas normas y reglamentos.
- 40.5 Los árbitros principales son responsables de indicar el inicio de un set.
- 40.6 Los árbitros principales son responsables de garantizar que las pelotas se activen.
- 40.7 Los árbitros principales son los responsables de la cuenta regresiva en el lado de la ventaja.
- 40.8 Los árbitros principales hacen cumplir las reglas del juego mediante silbidos y señales.
- 40.9 Los árbitros principales están autorizados a detener el partido y poner en marcha los cronómetros.
- 40.10 Los árbitros principales pueden emitir advertencias a cualquier jugador que no siga las reglas.
- 40.11 Si los árbitros principales tienen opiniones diferentes sobre una decisión, deben llegar a un acuerdo con otros oficiales del partido.
- 40.12 Los árbitros principales pueden asumir o delegar responsabilidades en otros oficiales.
- 40.13 Los árbitros principales pueden cambiar sus decisiones, pero deben hacerlo antes del siguiente período de inactividad o intento de lanzamiento coordinado por cualquiera de los equipos durante un set o antes del inicio del siguiente set.

Regla 41 Árbitros de línea

41.1

Los árbitros de línea son los oficiales ubicados alrededor de los límites de la cancha.

- 41.2 El árbitro de línea es responsable de garantizar que todos los jugadores estén en la posición válida antes del inicio del partido o inicio del set.
- 41.3 El árbitro de línea es el responsable de garantizar que los balones estén activados.
- 41.4 El juez de línea debe asegurarse de que cada salida inicial sea válido en cada set.
- 41.5 El árbitro de línea hace cumplir las reglas del juego únicamente mediante sus señales.

Regla 42 Anotador

- 42.1 El anotador es el oficial que se sienta en la cabina del árbitro situada junto al cronometrador.
- 42.2 El anotador es responsable de mantener una puntuación precisa del partido.
- 42.3 El anotador es responsable de registrar a todos los jugadores vivos cuando hay un tiempo fuera para asegurar que los mismos jugadores jueguen cuando se reanude el juego.

Regla 43 Cronometrador

- 43.1 El cronometrador es el oficial que se sienta en la cabina de arbitraje ubicada detrás del reloj del partido.
- 43.2 El cronometrador es responsable de pausar el cronómetro cuando el árbitro lo indique.
- 43.3 El cronometrador deberá indicar el final del set, del tiempo medio o del tiempo del partido con un silbatozo, si el recinto no está equipado con un sistema de señalización automatizado.

Regla 44 Interferencia de los oficiales

- 44.1 Los árbitros deberán evitar interferir en el juego o con las pelotas en vuelo siempre que sea posible.
- 44.2 Los árbitros pueden impedir que una pelota salga de una cancha abierta. En ese caso, la pelota debería moverse en su dirección natural como si hubiera rebotado en el oficial, o regresar al centro de la cancha si el punto de salida no está claro.

Sección 3: Procedimientos y señales del árbitro

Regla 45 Suspensión del juego

- 45.1 Cualquier árbitro puede suspender el juego en cualquier momento durante el partido, si lo considera necesario.
- 45.2 Los árbitros deben evitar suspender el juego si hay acción en la cancha que sea independiente del motivo de la suspensión del juego.

- 45.3 Al suspender el juego, el árbitro hará sonar el silbato, levantará la mano y dará un paso al frente entrar en la cancha, si se puede hacer de forma segura, para indicar que el juego está suspendido.

Regla 46 Tiempo de espera

- 46.1 Solo los árbitros principales pueden pedir un tiempo muerto.
- 46.2 Al indicar un tiempo muerto, los árbitros principales deben hacer sonar el silbato mientras señalan una T. con sus brazos y entrando a la cancha.
- 46.3 Diez segundos antes del final del tiempo muerto, un árbitro principal hará sonar el silbato aproximadamente 1 segundo.

Parte 4: Diagramas

Diagrama 1: Cancha combinada de Dodgeball

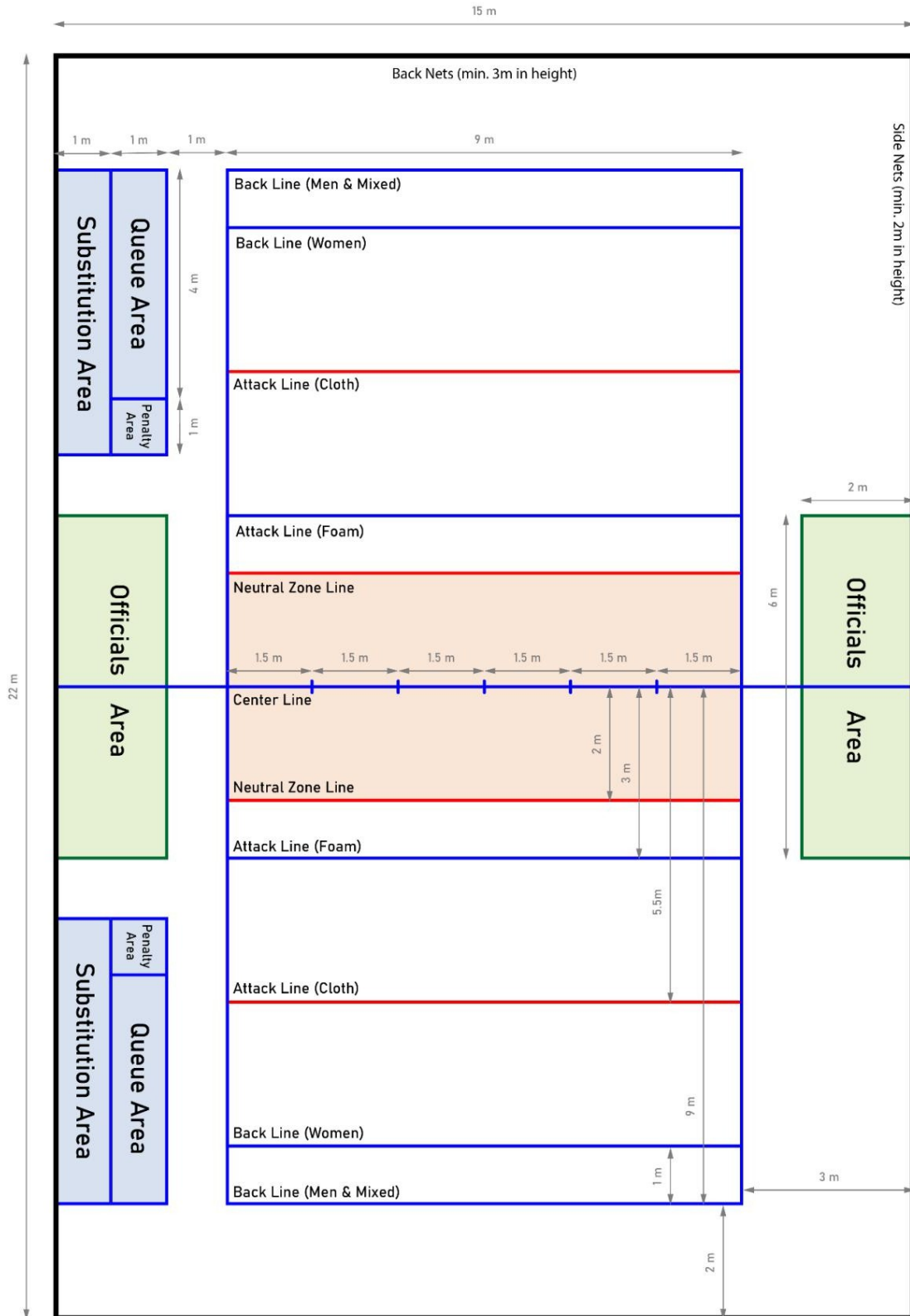
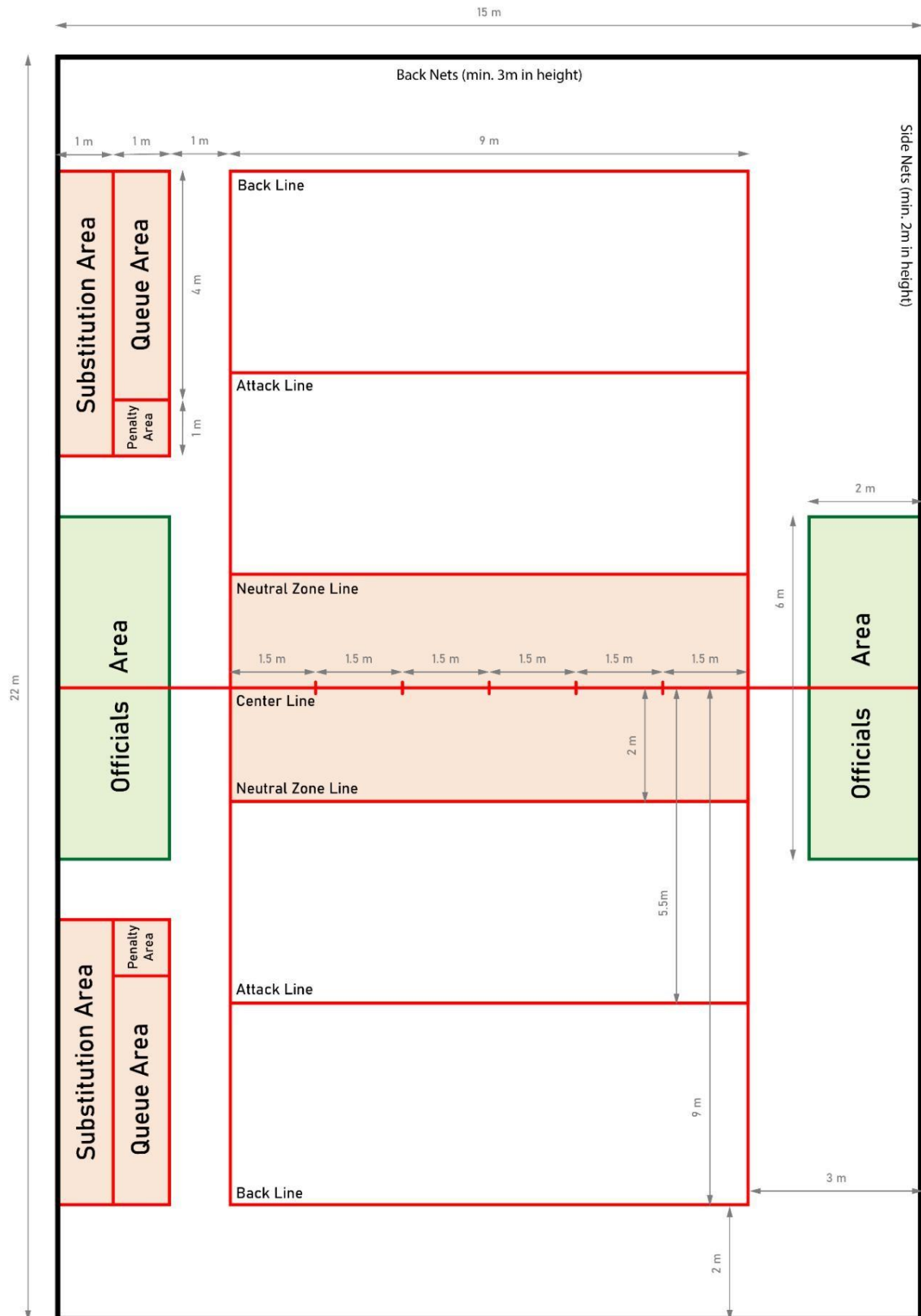


Diagrama 2: Cancha de Dodgeball de tela (Cloth)



The diagram illustrates the layout of an ice hockey rink with the following dimensions and zones:

- Overall Dimensions:** 15 m wide and 22 m long.
- Back Nets:** Minimum 3 m in height.
- Side Nets:** Minimum 2 m in height.
- Goal Area:** 2 m wide.
- Goal Line:** 3 m from the goal.
- Center Line:** 3 m from the center.
- Attack Line:** 3 m from the goal line.
- Back Line (Men & Mixed):** 9 m wide.
- Back Line (Women):** 6 m wide.
- Penalty Area:** 4 m wide.
- Queue Area:** 1 m wide.
- Substitution Area:** 1 m wide.
- Officials Area:** 2 m wide.