

Reglas de Dodgeball de la WDBF Espuma (Foam) 2026

Parte 1: Definiciones y normas de interpretación	3
Definiciones	3
Normas de interpretación, parte	5
2: Instalaciones y equipos.	7
1. Instalaciones.	7
2. Equipo.	8
Parte 3: Participantes y roles.	10
3. Jugadores.	10
4. Recoge Pelotas	11
5. Jefes de equipo.	11
6. Funcionarios.	12
	14
Parte 4: Formato y duración del partido.	
7. Duración del partido.	14
8. Puntuación.	15
Parte 5: Procedimientos de inicio.	16
9. Inicio del partido.	16
10. Colocación de la pelota.	16
11. Salida inicial.	17
12. Salida en falso.	18
13. Activación de la pelota.	18
Parte 6: Reglas de juego.	18
14. Lanzar.	18
15. Ventaja.	20
16. Estado de la pelota viva y la pelota muerta.	22
17. Golpes.	23
18. Trop Toque simultaneo	23
19. Bloqueo.	23
20. Jugador fuera.	24
21. Jugador saliente.	24
22. Atrapada	25
23. Reingreso tras una atrapada	
24. Jugadores que ingresan	
25. Límites y fuera de límites.	27
Parte 7: Resoluciones especiales.	27
26. Resolución de eliminación simultanea final.	27

27. Juego simultáneo	
28. Sin bloqueo (muerte subita).	28
29. Juego de desempate.	29
Parte 8. Infracciones y sanciones.	29
30. Código de Conducta	29
31. Principios generales de las sanciones.	29
32. Acumulación de tarjetas y pérdida de partido	30
33. Penalizaciones para los recogepeletas (Retrievers)	30
34. Tarjetas amarillas	30
35. Tarjetas Rojas	31
Parte 9: Desafíos 36.	32
Desafíos Parte 10:	32
Lesiones 37. Lesiones	32
Parte 11:	32
Diagramas Diagrama 1:	34
Cancha de balón Dodgeball de espuma (foam)	34
Parte 12: Directrices para el arbitraje 1.	35
Llamadas y señales estándar	35

Parte 1: Definiciones y normas de interpretación

Definiciones

Las definiciones deben ser observables, binarias y no interpretativas siempre que sea posible. Si un árbitro debe inferir la intención de aplicar una regla, dicha regla debe incluir una escala de advertencia a sanción.

1. Reloj de tiempo. Es el reloj oficial del partido que registra el tiempo restante en cada mitad del juego reglamentario. El reloj de mitad comienza con la señal de inicio del primer set de la mitad y se detiene solo bajo las condiciones enumeradas en la Regla 7.6.2.
 2. Reloj de Set o punto. Es el reloj oficial que registra la duración normal del set o punto. (hasta tres minutos). El reloj del set o punto comienza con la señal de inicio de ese juego y se detiene cuando finaliza el set o punto, o cuando se suspende según la regla 7.4.
3. Señal de inicio. La señal de inicio es la señal oficial dada por un árbitro principal para comenzar o Reanudar el juego, incluyendo el inicio de un Set y cualquier reinicio después de una interrupción. La señal de inicio puede ser un silbato, unas señales visuales o ambas (ver Reglas 11.3.3 y 7.6.1).
4. Balón vivo o activo. Un balón se convierte en balón vivo o activo cuando un jugador lo suelta intencionalmente al intentar un lanzamiento. El lanzamiento puede realizarse con una o ambas manos y puede ser por encima del hombro, por debajo del hombro, lateralmente, con el pecho o un lanzamiento corto. El balón se convierte en balón vivo o activo una vez que el jugador que lo lanza deja de estar en contacto con él, a menos que se requiera activación y está aún no se haya cumplido. La activación solo es necesaria para los balones recuperados durante la fase inicial de juego (Regla 13).

Una pelota viva lanzada que es bloqueada permanece viva después del contacto inicial pelota con pelota y sigue siendo apta para ser atrapada hasta que se convierta en muerta según las reglas anteriores.

5. Bola muerta. Una bola queda muerta inmediatamente al hacer contacto con:
 - a. La superficie de juego.
 - b. Cualquier Objeto Muerto, sujeto a las reglas de Bola Viva y Bola Muerta.
 - c. Una pelota viva lanzada por el oponente mientras ambas pelotas están en vuelo libre.
 - d. Una pelota bajo el control de un jugador activo contrario utilizada para bloquear, solo si la pelota bloqueada Posteriormente entra en contacto con la superficie de juego o cualquier objeto muerto, o queda muerta como resultado de una captura válida.

Una bola muerta no puede provocar que un jugador sea eliminado, no puede ser atrapada para ser eliminado y no cuenta como una bola viva lanzada hasta que vuelva a ser una bola viva según estas reglas.

6. Objeto muerto. Un objeto muerto es cualquier persona o elemento que no sea un jugador vivo y no una pelota activa en juego, incluyendo, pero no limitado a: árbitros, recuperadores de pelota, personal del banquillo del equipo, no participantes, equipamiento del recinto o de la cancha, jugadores eliminados y jugadores que salen.

Para evitar cualquier duda, la superficie de juego se rige por separado según la definición de superficie de juego.

7. Jugador activo. Un jugador registrado que está participando en un set.
8. Jugador vivo. Un jugador vivo es un jugador activo que no ha sido eliminado.
9. Jugador fuera. Un jugador fuera es un jugador activo que ha sido eliminado y está esperando en la fila.
10. Cola. La cola es un área designada y marcada ubicada junto a cada banquillo del equipo para jugadores que esperan entrar o reingresar.
11. Superficie de juego. La superficie de juego incluye el suelo y cualquier instalación o cancha fija. Superficies con las que una pelota pueda entrar en contacto durante el juego, incluidas paredes fijas y techos fijos, cuando corresponda.
12. Jugador entrante. Un jugador entrante es un jugador activo que está en proceso de reingresar al juego después de una atrapada exitosa de su equipo.
13. Jugador saliente. Un jugador saliente es un jugador activo que ha sido eliminado y está esperando en la fila.
14. Ventaja. La ventaja es la obligación impuesta a un equipo de realizar un intento válido dentro de un límite de tiempo definido, según lo determinado por la Regla 15.2.
15. Posesión. La posesión de la carga se atribuye a un equipo para la determinación de la carga cuando uno
De las siguientes afirmaciones es verdadera:
 - a. Un jugador vivo de ese equipo tiene el control del balón.
 - b. Un recuperador de pelota asignado a ese equipo tiene la posesión física de la pelota.
 - c. El balón está inmóvil dentro de las líneas de banda del lado del centro que le corresponde a ese equipo. Línea.
 - d. El balón está naturalmente estacionario fuera de las líneas de límite en el lado de ese equipo de la línea central, utilizando la línea central extendida más allá de los límites de la cancha.
 - e. El balón ha salido del área de juego del territorio legítimo de ese equipo, hasta que sea recuperado o reemplazado.

Para evitar cualquier duda, "en reposo natural" significa que la pelota ha aterrizado en la superficie de juego de forma natural, y no porque haya sido colocada allí por un jugador, un recogepeletas o un árbitro.

La posesión se utiliza únicamente para la asignación y el momento de la ventaja. La posesión del equipo no determina si una pelota está en juego o muerta, si una atrapada es válida o si un jugador es golpeado.
16. Manipulación deliberada. La colocación o movimiento intencional de una pelota para el objetivo principal. propósito de transferir la ventaja al equipo contrario sin hacer un intento válido de jugar el balón.
17. Control. El control se establece cuando un jugador vivo asegura una pelota con cualquier parte de su cuerpo El cuerpo del jugador le permite retener, transportar y/o dirigir la pelota intencionalmente sin necesidad de contacto con la superficie de juego, otro objeto u otro jugador. Un jugador puede establecer el control mientras está en el aire.

18. Juego con menos de un jugador. Comenzar un set con menos de 6 jugadores en la cancha.
19. Sin bloqueo. Sin bloqueo es una fase de juego en la que la regla de bloqueo (Regla 19) no se aplica.
20. Pausa en el juego. La pausa en el juego es un momento en el que no hay pelotas en el aire y ningún jugador está jugando. Participando activamente en lanzamientos, bloqueos o recepciones. Los árbitros pueden retrasar una acción de cronometraje para evitar interrumpir una jugada en curso.
21. Reinicio de juego. Es el procedimiento estandarizado que se utiliza para reiniciar el juego durante periodos específicos. Estados del juego. El reinicio de la pelota no es un mecanismo de reingreso del jugador y no anula las reglas de reingreso vinculadas a las capturas. Durante un reinicio de juego:
 - a. Todas las pelotas se recuperan y se redistribuyen de manera uniforme, colocándose tres (3) pelotas en el lado de la cancha de cada equipo.
 - b. No se coloca ninguna pelota en la línea central.
 - c. Los jugadores deben tener al menos un pie sobre la línea de fondo antes de la señal de reinicio.
 - d. El juego se reanuda a la señal del árbitro.

Normas de interpretación

1. Propósito. Estas Normas de Interpretación existen para garantizar que las reglas se apliquen
Se aplican de forma consistente en todos los partidos, sedes y equipos arbitrales. Cuando estas normas entran en conflicto con alguna interpretación o costumbre, prevalecen estas normas.
2. Jerarquía de reglas. Al resolver cualquier situación, los oficiales del partido deben aplicar la siguiendo la jerarquía en orden:
 - a. La seguridad es lo primero. Si continuar jugando crea un riesgo irrazonable para la seguridad, detenga el juego.
 - b. Reglas escritas. Aplique la regla escrita tal como está redactada.
 - c. Las definiciones rigen. Si un término está definido, esa definición prevalece.
 - d. Indicadores objetivos por encima de la intención. Utilice acciones y resultados observables.
No Inferir el motivo a menos que las reglas lo exijan explícitamente.
3. Estándar de aplicación objetivo. Cuando una regla requiere criterio, los árbitros deben aplicarla.
Deben utilizar el estándar más objetivo y observable disponible. Si dos interpretaciones son plausibles, los árbitros deben elegir la que:
 - a. Es más coherente con las Definiciones y
 - b. Preserva el flujo del juego y
 - c. Evita otorgar una ventaja basada en la incertidumbre.
4. Administración "Audible". Cuando los oficiales aplican una acción administrativa que afecta el tiempo o la posesión (ejemplo: pausar un conteo, reiniciar el juego, reubicar bolas, o reanudación después de una interrupción), el oficial debe anunciar la acción utilizando el lenguaje más simple y estandarizado.

5. Remedio menos disruptivo. Los árbitros deben utilizar el remedio menos disruptivo que corrige el problema y preserva la equidad. Ejemplos:
 - a. Si se puede aplicar una corrección en la próxima calma, hágalo.
 - b. Si el juego puede continuar sin una ventaja injusta, no lo detenga.
 - c. Si se requiere una interrupción, reinicie con el reinicio más simple y estandarizado disponible en las reglas.
6. Ambigüedad y discreción de último recurso. Si una regla permite discreción o una situación no está explícitamente contemplada, los árbitros solo podrán tomar una decisión como último recurso. Toda decisión de último recurso debe cumplir con lo siguiente:
 - a. coherente con el propósito de la sección de la regla que se aplica,
 - b. coherente con situaciones similares, y
 - c. se aplicó de la misma manera a ambos equipos durante el resto del partido.
7. Estándar de tiempo y retraso. Los árbitros pueden penalizar el retraso solo cuando el retraso sea:

Se considera falta grave que se produzca de forma repetida o que interrumpa significativamente el ritmo del partido.

Los retrasos accidentales, los problemas con el equipo o el movimiento normal de los jugadores no deben penalizarse a menos que se conviertan en un patrón.
8. Reclamaciones. Una reclamación solo podrá utilizarse para corregir una aplicación errónea de un reglamento escrito.

Regla. No se puede utilizar una impugnación en decisiones de criterio. Las decisiones de criterio incluyen, entre otras:

 - a. si un jugador fue golpeado,
 - b. si se estableció el control,
 - c. si el contacto fue simultáneo,
 - d. si una acción fue "intencional" a menos que la regla requiera explícitamente intención.
9. Consistencia dentro del partido. Una vez que los árbitros establecen un estándar para un caso límite recurrente (por ejemplo: colocación de la pelota en una interrupción, interpretación de los límites en una cancha específica, manejo de líneas y señales), deben aplicar ese estándar de manera consistente durante el resto del partido.
10. Consulte la Parte 12 para ver las llamadas y señales estándar.

Parte 2: Instalaciones y equipamiento.

1. Instalaciones.

1.1. Superficie de juego. La superficie debe ser plana y horizontal. No debe presentar ninguna área de peligro para cualquier participante del partido. No está permitido jugar en una superficie áspera o resbaladiza.

1.2. Dimensiones. La cancha de juego es rectangular, con dimensiones de 18 metros de largo por 9 metros de ancho, rodeada de un espacio libre de al menos 1 metro de ancho por todos sus lados. El área sobre la cancha de juego debe estar libre de cualquier obstáculo. Esta área deberá tener una altura mínima de 4 metros, o de 6 metros cuando sea posible, desde la superficie de juego.

1.3. Zonas y Áreas.

1.3.1. Área de juego. El área de juego es una zona plana que incluye la cancha, los espacios libres, las filas de espera, las áreas de penalización y los banquillos de los equipos. Debe estar delimitada por barreras o redes en sus cuatro lados para evitar que los balones salgan.

1.3.2. Cancha de juego. La cancha de juego es el área rectangular delimitada por las líneas de límite e incluye el territorio legítimo de cada equipo.

1.3.3. Terreno propio. El terreno propio de un equipo es el área delimitada por, pero sin incluir, la línea de fondo, la línea central y las líneas laterales.

1.3.3.1. Territorio del oponente. El territorio del oponente es el territorio propio del oponente.

1.3.4. Zona de Cola. Deberá tener 4 metros de largo por 1 metro de ancho y estar claramente delimitada con líneas. Se ubicará una cola para cada equipo a cada lado de la línea central, ambas en el mismo lado de la cancha. La cola deberá estar a una distancia mínima de 1 metro de la línea lateral de la cancha. El borde posterior de la cola deberá alinearse con el borde posterior de la última fila.

1.3.5. Área de Penalización. El Área de Penalización es un área designada que se extiende desde la el área de Cola hacia la línea Central, donde los jugadores cumplen tiempo por infracciones. Deberá tener 1 metro de largo por 1 metro de ancho, y estar claramente delimitado con líneas. El borde frontal del área de penalización deberá coincidir con el borde frontal de la banca del equipo.

1.3.6. Banca del equipo. Deberá tener 5 metros de largo por 1 metro de ancho y estar claramente delimitado con líneas. Deberá ubicarse a una distancia mínima de 4 metros de la línea central, extendiéndose hasta el borde posterior de la línea de fondo y compartiendo una línea lateral con la zona de cola y el área de penalización.

1.4. Líneas en la cancha.

- 1.4.1. Todas las líneas de la cancha deberán tener 5 cm de ancho y ser de un color uniforme que contraste claramente con la superficie de juego. Cuando sea posible, la línea de activación deberá ser de un color distinto al de las líneas de límite para facilitar la labor del árbitro y la comprensión por parte de los jugadores (ver diagrama 1).
- 1.4.2. Líneas de límite. Las líneas de límite constan de dos líneas laterales y dos líneas de fondo que delimitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se trazan fuera de las dimensiones de la cancha de juego, para no ocupar ninguna zona dentro del territorio de la competición.
- 1.4.2.1. Para las competiciones femeninas, habrá una línea de fondo cuyo borde posterior se trazará a 1 metro del borde posterior de las líneas de fondo, hacia la Línea Central.
- 1.4.3. Línea central. El eje de la línea central divide la cancha de juego en dos canchas iguales.
- 1.4.3.1. El eje de la línea central se considera extendido a todo el ancho del área de juego por donde puede rodar una pelota durante el juego.
- 1.4.3.2. Marcas de línea. Las marcas de línea deberán estar presentes en la Línea Central a indicar dónde se pueden colocar los balones para el ataque inicial. Las marcas de línea deben estar situadas a 3 metros de cada línea lateral.
- 1.4.4. Línea de Activación. La Línea de Activación se ubica en el territorio de cada equipo, paralela a la Línea central. Debe estar a 3 metros del borde de la línea central en el territorio de cada equipo.

2. Equipo.

2.1. Pelotas de juego.

- 2.1.1. Las competiciones oficiales de la Federación Mundial de Dodgeball (WDBF) deben jugarse con pelotas aprobadas por la WDBF. Deben cumplir con los mismos estándares en cuanto a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc.
- 2.1.2. El Dodgeball (de espuma) se juega con 6 pelotas.
- 2.1.3. Todas las pelotas deberán estar fabricadas con espuma recubierta de poliuretano (PU).
- 2.1.4. La pelota deberá tener forma esférica, con un diámetro de 17,8 cm (7 pulgadas), y con un peso de 134146 g (4,75,1 oz).
- 2.1.5. Integridad de la pelota.
- 2.1.5.1. Un jugador no debe sujetar, comprimir, pellizcar o deformar una pelota de manera que pueda dañar la pelota.
- 2.1.5.2. Un jugador no debe deformar una pelota de manera que altere materialmente su trayectoria normal. Patrón de vuelo al ser lanzado.
- 2.1.5.3. Aplicación.
- 2.1.5.3.1. Primera infracción observada por un equipo en un partido: advertencia verbal.

2.1.5.3.2. Segunda infracción observada por el mismo jugador en un partido: Tarjeta amarilla.

2.1.5.3.3. Infracciones adicionales: se podrán emitir tarjetas amarillas adicionales al equipo.

2.2. Dispositivos de puntuación y cronometraje.

2.2.1. Hay un dispositivo de cronometraje oficial para el tiempo de juego, de cada medio tiempo, en un lado de la cancha.

2.2.2. Hay un dispositivo oficial de cronometraje para el set de juego en el mismo lado de la cancha.

2.2.3. Hay un dispositivo oficial de puntuación en el mismo lado de la cancha que el dispositivo oficial de cronometraje.

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

2.3. Uniformes.

2.3.1. 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 vea obligado a cambiar de uniforme debido a daños o lesiones con sangre.

2.3.2. Cada jugador deberá estar identificado con un número único (099) en la parte delantera y trasera del uniforme. El número de la parte trasera deberá estar en la parte superior del uniforme.

2.3.3. Los capitanes de un equipo deben ser claramente identificados.

2.3.4. Los recogepelotas no pueden usar un uniforme similar al del equipo al que representan.

2.3.5. Los líderes de equipo deben estar claramente identificados y no confundirse con los jugadores regulares.

2.3.6. Los árbitros deben estar claramente identificados y no confundirse con los jugadores habituales.

2.4. Equipamiento del jugador.

2.4.1. Ningún jugador podrá jugar si un oficial del partido determina que su equipo supone un riesgo para la seguridad de otros jugadores o que su uso cambia la naturaleza fundamental del juego o le da al jugador cualquier otra ventaja.

2.4.2. Tocados. Diademas, pañuelos y otras prendas finas y razonables y los cascos protectores son el único tipo de prenda para la cabeza permitida a los jugadores.

2.4.2.1. Para los efectos del juego, el casco pasa a ser parte del cuerpo de un jugador y está sujeto a golpes y eliminaciones.

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

2.4.4. Guantes. No se deben usar guantes excepto cuando sea médicamente necesario.

2.4.4.1. Los guantes médicamente necesarios no deben mejorar la capacidad de un jugador en el juego.

2.4.4.2. Se debe proporcionar justificante médico a los administradores del torneo antes de la participación.

2.4.5. Joyas. Las joyas expuestas, que los oficiales del partido consideren peligrosas, deberán retirarse y no podrán usarse durante el partido.

2.4.5.1. Cualquier joya que no se pueda quitar debe ser cubierta con cinta adhesiva y aprobada por un árbitro del partido.

2.4.6. Gafas protectoras. Se pueden usar gafas protectoras o deportivas, las cuales deben estar bien sujetas. Con correas para la cabeza. Si las gafas protectoras o deportivas no se pueden sujetar con correas para la cabeza, solo se podrán usar previa autorización de un árbitro del partido.

2.4.7. Calzado. Es obligatorio usar en todo momento calzado de lona, cuero o material similar con suela de goma que no deje marcas.

2.4.7.1. Se prohíbe el uso de calzado que los árbitros del partido consideren inseguro.

2.5. Otros equipos y sustancias. Cualquier otro equipo solo podrá utilizarse tras la aprobación de los árbitros del partido.

2.5.1. No se deben utilizar sustancias aplicadas al exterior del uniforme del equipo o a la piel del jugador que mejoren su capacidad para lanzar o atrapar la pelota. Esto no se aplica a la tiza seca o líquida disponible comercialmente.

2.5.2. Las sustancias aplicadas a la piel de un jugador por razones médicas deben estar cubiertas por un vendaje.

2.5.3. Se permite la aplicación de sustancias para ayudar a un jugador lesionado, y estas deben estar cubiertas por un vendaje.

Parte 3: Participantes y roles.

3. Jugadores.

3.1. Un equipo puede tener un mínimo de 6 jugadores y no más de 12 jugadores inscritos al comienzo de cada partido.

3.2. Hasta 6 jugadores activos por equipo participan en un set. Estos 6 jugadores deben permanecer dentro y alrededor de las áreas delimitadas de su territorio de juego, Cola o Área de Penalización.

3.3. Cualquier jugador de la lista del equipo que no esté activo al comienzo de un set debe permanecer dentro del banco de sustitución del equipo.

4. Los jugadores recogepeletas o recuperadores de pelotas. (Ball retrievers)

4.1. Un equipo puede tener hasta 3 recuperadores de pelota designados al comienzo de cada set.

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

- 4.3. Los recogepelotas pueden entrar en cualquiera de las zonas designadas dentro del área de juego. Fuera de la cancha de juego para recuperar una pelota hasta la línea central de su lado del equipo respectivo durante un set.
- 4.4. Los encargados de recoger la pelota solo pueden abandonar el área de juego durante una serie para recoger una o más pelotas.
- 4.5. Los recogepelotas no pueden tocar ninguna línea de límite.
- 4.6. Los recuperadores de pelotas no pueden tocar ninguna superficie, pelota ni afectar a un jugador en vivo dentro del área de juego.
- 4.7. Los encargados de recoger la pelota pueden recuperar cualquier pelota que esté completamente fuera de las líneas de límite de la cancha. Pero en el territorio de su equipo. Las pelotas que vuelan sobre las líneas de límite de la cancha (incluso si no se tocan las líneas) están prohibidas.
- 4.8. Los recogepelotas no pueden recuperar ninguna pelota que haya cruzado la línea central de la mitad de la cancha de su equipo.
- 4.9. Los recuperadores de pelotas pueden pasar las pelotas a los jugadores vivos o a otros recuperadores de pelotas.
- 4.10. Los recuperadores de pelotas pueden colocar las pelotas dentro de los límites de la cancha sin intención de hacer. Manipulación y sacar ventaja (Regla 15.7)
- 4.11. Los recuperadores de pelotas no pueden hacer contacto intencional con un recuperador de la oposición o con algún árbitro o jugador en directo.
- 4.12. Los recogepelotas pueden cambiarse durante el reinicio entre cada set.

4.13. Recuperación incorrecta. Si un recuperador de pelotas recupera una pelota que no es apta para recuperación bajo esta regla 4, la pelota es una pelota recuperada incorrectamente. Una recuperación incorrectamente, el balón recuperado pasa a ser propiedad del equipo contrario.

4.14. Los recogepelotas que infrinjan estas reglas:

4.14.1. Recibir una advertencia verbal en la primera infracción observada en un partido.

4.14.2. Quedar relevado de sus funciones de recuperador de pelotas durante el resto del partido por cualquier motivo. Nuevas infracciones cometidas por el mismo recuperador, será acreedor a tarjeta amarilla o tarjeta roja.

5. Jefes de equipo.

5.1. Un equipo no podrá tener más de dos líderes designados (entrenadores, asistentes). Entrenadores o directivos) dentro del área de juego durante un partido.

5.2. Los líderes de equipo pueden moverse razonablemente por su territorio justo entre su línea de activación del equipo y línea trasera, de



longitud equivalente al banquillo del equipo, para proporcionar espacio a los Árbitros Principales para operar. los jefes de equipo pueden cruzar la línea de activación para interactuar respetuosamente con un árbitro (para una consulta o desafío).

- 5.3. Los jefes de equipo no podrán entrar en la cancha ni en el área de arbitraje, sin justificación, excepto durante los tiempos fuera y los medios tiempos de juego.

6. Funcionarios.

6.1. Árbitros.

- 6.1.1. Los oficiales supervisan el juego y hacen cumplir las reglas del juego.
- 6.1.2. Los oficiales son la máxima autoridad y el árbitro de las reglas durante un partido.
- 6.1.3. Cualquier árbitro del partido puede detener el juego en cualquier momento durante el partido, si lo considera necesario.
- 6.1.4. Un árbitro debe evitar detener el juego si hay una acción en la cancha que es independiente de la razón para detener el juego.
- 6.1.5. Un oficial puede impedir que una pelota salga de una cancha abierta. En cuyo caso la pelota debe moverse en su dirección natural como si hubiera rebotado en el árbitro, o devolverse al centro de la cancha si el punto de salida no está claro.
- 6.1.6. Cuando se detenga el juego, el árbitro hará sonar el silbato, levantará la mano y entrará a la cancha, si se puede hacer de forma segura, para indicar que el juego se ha detenido.

6.2. Árbitros principales.

- 6.2.1. Posiciones y número. Los árbitros principales son los oficiales del partido ubicados a cada lado de la línea central. Un partido puede tener uno (1) o dos (2) árbitros principales.
- 6.2.2. Equipamiento y preparación de la cancha. Los árbitros principales son responsables de:
Confirmar que la cancha esté lista antes de jugar, incluyendo el número de pelotas, el estado de las mismas, las marcas de la cancha y cualquier equipo de seguridad necesario.
- 6.2.3. Autoridad principal y decisiones finales. Los árbitros principales son responsables de aclarar y confirmar las decisiones arbitrales cuando sea necesario. El árbitro principal es quien toma la decisión final sobre los asuntos contemplados en estas reglas.
- 6.2.4. Autoridad para iniciar y reanudar el juego. Los árbitros principales controlan el inicio y la reanudación del juego, incluyendo la señal de inicio de cada set y la señal de reanudación después de las interrupciones.
- 6.2.5. Activación del balón y administración de la ofensiva inicial. Los árbitros principales son responsables de administrar los procedimientos de la ofensiva inicial y de confirmar que los requisitos de activación del balón se cumplan de manera consistente.
- 6.2.6. Administración de la ventaja. Los árbitros principales son responsables de indicar ventaja, gestionar las cuentas regresivas de la ventaja y aplicar cualquier pausa de ventaja permitida por las reglas.
- 6.2.7. Supervisión del cronometraje y el marcador. Los árbitros principales podrán actuar como cronometradores y anotadores, o supervisarlos, cuando la dotación de personal lo requiera.

- 6.2.8. Advertencias y sanciones. Los árbitros principales pueden emitir advertencias verbales y sanciones según lo definido en estas reglas.

6.3. Árbitros de esquina o línea.

- 6.3.1. Posición. Los árbitros de esquina o línea son oficiales del partido, ubicados alrededor de los límites de la cancha para ayudar con las decisiones sobre límites, líneas y estado del balón.

- 6.3.2. Responsabilidades. Los árbitros de esquina apoyan a los árbitros principales mediante señalamientos, y correcciones en decisiones difíciles en el juego.

6.3.2.1. Violaciones de límites y salidas de límites.

6.3.2.2. Posicionamiento del jugador antes de la señal de inicio.

- 6.3.2.3. Eventos relacionados con el estado de la pelota cerca del límite (determinación de si está viva o muerta).

6.3.2.4. Cumplimiento de las normas de entrada y salida de jugadores cerca de la cola y la línea trasera.

- 6.3.3. Límites de autoridad. Los árbitros de esquina no administran la señal de inicio, activación de pelota, cuenta regresiva de carga o determinaciones de desafío. Los árbitros de esquina pueden proporcionar información y recomendaciones a los árbitros principales.

- 6.3.4. Solicitar la detención por seguridad o corrección. Un árbitro de esquina puede:

Se puede solicitar la interrupción del juego para abordar un problema de seguridad o realizar una corrección administrativa clara. Solo el árbitro principal detiene el juego a menos que la seguridad inmediata lo requiera.

6.4. Anotador.

- 6.4.1. Posición. El anotador se ubica en la mesa de los oficiales / cabina del árbitro.

- 6.4.2. Responsabilidades. El anotador registra los resultados del set, el marcador del partido, las tarjetas, y otros elementos necesarios de la hoja de partido a medida que avanza el encuentro.

- 6.4.3. Verificación del jugador durante el tiempo muerto. Cuando se produce un tiempo muerto o una interrupción oficial En tal caso, el anotador puede ayudar a verificar los jugadores activos y garantizar la reanudación consistente cuando así lo exijan las reglas.

6.5. Cronometrador.

- 6.5.1. Posición. El cronometrador se ubica en la mesa de oficiales/cabina del árbitro con visibilidad al reloj del partido y al marcador.

- 6.5.2. Responsabilidades. El cronometrador inicia, detiene y pausa el reloj del partido solo cuando se lo ordene un árbitro principal o cuando lo exijan las reglas de cronometraje.

- 6.5.3. Señal de fin de período. Si el recinto no está equipado con un sistema automático. En el sistema de señalización, el cronometrador debe indicar el final de un tiempo de juego, una mitad o el tiempo del partido mediante una señal audible (incluido un silbato) según las instrucciones del árbitro principal.

Parte 4: Formato y duración del partido.

7. Duración del partido.

7.1. Partido. Un partido consta de dos (2) mitades de juego reglamentario. Cada mitad es de veinte (20) minutos de duración.

7.2. Set. Un partido consta de un número indeterminado de sets. Cada set consta de hasta tres (3) minutos de juego regular.

7.3. Medio tiempo. El medio tiempo tiene una duración máxima de cinco (5) minutos.

7.4. Tiempos muertos y juego suspendido

7.4.1. Solo los árbitros principales pueden parar el cronometro de juego.

7.4.2. Únicamente los líderes de equipo pueden solicitar un tiempo muerto para su equipo.

7.4.3. Cada equipo tiene permitido un (1) tiempo muerto por mitad.

7.4.4. Un tiempo de espera es de sesenta (60) segundos.

7.4.5. Se puede solicitar un tiempo muerto en cualquier momento, pero el momento en que el tiempo muerto entra en vigor lo determina el Árbitro Principal.

7.4.6. Al indicar un tiempo muerto, los árbitros principales deben hacer sonar el silbato mientras señalando una T con las manos y entran a la cancha.

7.4.7. Diez segundos antes del final del tiempo muerto, un árbitro principal hará sonar el Silbar durante aproximadamente 1 segundo.

7.4.8. Durante un tiempo muerto, el juego se suspende y el reloj se detiene. Todos los balones que no estén en control permanecen en su ubicación en el momento de la suspensión. Si la ubicación del balón no está clara, el árbitro principal determina su posición.

7.4.9. Los árbitros principales podrán suspender el juego en cualquier momento por lesiones, seguridad o problemas con el equipo. problemas o administración del partido. Durante la suspensión oficial del juego, todos los relojes se detienen y los participantes deben permanecer en sus áreas designadas a menos que los oficiales indiquen lo contrario.

7.4.10. Reanudación del juego. Al reanudarse el juego tras una interrupción oficial, todos los jugadores deben comenzar con al menos un pie sobre la línea de fondo. Las salidas en falso no se contabilizan en la reanudación sin embargo, la interrupción o el retraso intencionales pueden ser sancionados según las normas de conducta antideportiva y de aplicación de las normas sobre retrasos.

7.5. Final del juego.

7.5.1. Si el reloj de medio tiempo o el reloj de tiempo fijo expira (llega a 0:00) mientras una o más bolas están en el aire, todas las bolas permanecen activas y pueden completar su secuencia natural. La secuencia termina cuando todas las bolas quedan inactivas y todos los hits, capturas y reingresos resultantes se resuelven completamente según las reglas normales.

- 7.5.1.1. Tiempo de lanzamiento. Se considera que una pelota ha sido “lanzada” en el momento en que sale de la mano del jugador que la lanza (Regla 14.3).
- 7.5.1.2. No se permiten nuevos lanzamientos. Después de 0:00, ningún jugador puede iniciar un nuevo lanzamiento. Cualquier pelota lanzada después de 0:00 es un intento inválido y se declara inmediatamente muerta.
- 7.5.1.3. Transición después de la finalización. Una vez completada la secuencia. Los oficiales aplicarán el resultado de tiempo correspondiente. Procedimientos de fin de mitad, o inicio sin bloqueo para un set cronometrado indeciso, según corresponda.

7.6. Interacciones de medio tiempo.

- 7.6.1. Comienza el medio tiempo. El medio tiempo comienza con la señal de inicio de la primera mitad.
- 7.6.2. El reloj se detiene a la mitad. El reloj se detiene a la mitad solo cuando:
 - 7.6.2.1. Se concede un tiempo muerto oficial (Regla 7.4).
 - 7.6.2.2. El juego es suspendido por los oficiales por lesión, seguridad o administración del partido.
 - 7.6.2.3. Un Set termina cuando queda un (1) minuto o menos en el reloj, como descrito en la Regla 7.6.3.
- 7.6.3. Pausa de último minuto entre sets. Si un set termina cuando el reloj marca un minuto (1:00) o menos, el reloj se detendrá en el momento en que finalice el set. El reloj se reanudará con la señal de inicio del siguiente set.
- 7.6.4. Regla de juego final sin bloqueo de cinco segundos. Si un juego termina cuando el reloj del tiempo, quedan cinco segundos (0:05) o menos, el siguiente Set comienza inmediatamente y se inicia sin bloqueo. El bloqueo se suspende desde la señal de inicio.
- 7.6.5. Medio tiempo durante una set en juego. Si el reloj de medio tiempo llega a 0:00 mientras un set está en curso, el reloj se detiene. Se detiene el juego cuando el reloj llegue a 0:00, los oficiales deberán:
 - 7.6.5.1. Repartir las pelotas equitativamente entre ambos equipos (tres pelotas por equipo).
 - 7.6.5.2. Declarar NoBlocking o sin bloqueo, si aún no se ha declarado.
 - 7.6.5.3. Reanudar el juego con la señal de inicio.
- 7.7. Aplicación de la ventana de reinicio entre conjuntos y el conteo de retroceso.
 - 7.7.1. Ventana de reinicio estándar. Después de que termine un Set, los equipos tienen hasta treinta (30) segundos para reiniciarse y alinearse para el siguiente Set.
 - 7.7.2. Escala de aplicación de retrasos. Si un equipo no está listo en treinta (30) segundos:
 - 7.7.2.1. Primera vez que lo hacen en la mitad: advertencia verbal de demora.
 - 7.7.2.2. Segunda vez que lo hacen en una mitad: Tarjeta amarilla para el equipo.

7.7.2.3. Incidentes adicionales: se podrán emitir tarjetas amarillas adicionales al equipo.

8. Puntuación.

8.1. Valor de los puntos. Cada victoria en un set cuenta como un (1) punto.

8.2. Ganador del partido. El equipo con más puntos al final del tiempo reglamentario gana el partido.

8.3. Empate. Si el partido termina empatado al final del tiempo reglamentario en la modalidad Round Robin, podrá finalizar en empate según el formato de la competición. Si un partido termina empatado al final del tiempo reglamentario en la modalidad Bracket, o eliminación, se jugará un set de desempate (Regla 29).

8.4. Ganar un Set. Un Set se gana cuando un equipo tiene cero (0) Jugadores Vivos y el equipo contrario tiene al menos un (1) Jugador Vivo.

8.5. Castigos.

8.5.1. Resultados por default (Forfeit). Cuando un equipo incumple un partido, este finaliza inmediatamente y se registra como victoria por default para el equipo que no incumplió. Cuando un equipo incumple un set, este finaliza inmediatamente y se registra como victoria por set para el equipo que no incumplió.

8.5.2. Puntuación de Default (Forfeit). Para la clasificación y los desempates, se registran mediante una puntuación estandarizada de 12 puntos. Esta escala no limita el número de sets que se pueden jugar en un partido. Se utiliza únicamente para registrar los juegos de forma consistente para la siembra.

8.5.3. Default antes del partido (no presentación). Si un partido se da por perdido antes de la señal de inicio del primer set, el marcador del juego será de 120 a favor del equipo que no cometió la infracción.

8.5.4. Partido perdido por Default o Forfeit una vez iniciado el juego. Si un partido se pierde una vez iniciado el juego, todos los sets completados antes de la pérdida se mantienen tal como se registraron y no se vuelven a jugar ni se reemplazan. El partido se registra entonces para la clasificación de la siguiente manera, según el marcador de sets en el momento en que se declara la pérdida por Default o Forfeit:

8.5.4.1. Empate en el momento de la descalificación. Si el marcador del Match Set está empatado cuando el

Si se declara la derrota por abandono, el partido se registra como una victoria por abandono para el equipo que no cometió la infracción:

8.5.4.1.1. Si el total de victorias en sets es menor a doce (12), aplique la Regla 8.5.4.2 a continuación.

8.5.4.1.2. Si la suma de las victorias en sets es de doce (12) o más, se otorgará una (1) victoria adicional en sets al equipo no infractor a efectos de la clasificación para romper el empate.

- 8.5.4.2. Victorias combinadas en sets menores de doce (12). Si las victorias combinadas en sets registradas en el momento en que se declara Default, Forfeit o abandono son menores de doce (12), registre el partido utilizando una puntuación de clasificación por Default, Forfeit o abandono que otorgue al

equipo no infractor doce (12) victorias de set en total mientras se conservan las victorias de set obtenidas por el equipo que se retiró.

8.5.4.3. Para evitar dudas, si el marcador del set en el momento de la pérdida es AB

(equipo A que no cometió infracción, equipo B que se retiró), la puntuación final de la clasificación por retirada es 12B.

8.5.4.4. Gana el set combinado doce (12) o más (y no empate). Si el

Las victorias combinadas por set registradas en el momento en que se declara la descalificación son:

doce (12) o más, y el marcador del juego Set no está empatado, el juego se registra para la clasificación utilizando el marcador del Set en el momento en que se declara Default, Forfeit o abandono. No se aplica ningún ajuste al marcador.

8.5.5. Eliminación de un formato de competición. Si un equipo es eliminado de un formato de competición.

Formato de competición (Round Robin o Playoffs), todos los partidos restantes no jugados programados para ese equipo en ese formato se registran como abandonos previos al partido con una puntuación de abandono de 120 otorgada al equipo que no cometió la infracción.

8.5.6. Impacto de la protección de la posición. Una decisión de descalificación no puede reducir la

Diferencia de sets final registrada del equipo no infractor por debajo de la diferencia de sets del equipo no infractor en el momento en que se declara la pérdida. Si hay una

En caso de conflicto, rigen las reglas de puntuación técnica de esta sección.

8.5.7. Clasificación únicamente. La puntuación por descalificación técnica se aplica únicamente a la clasificación y no modifica las sanciones disciplinarias ni las suspensiones emitidas conforme a la Regla 34 o la Regla 35.

Parte 5: Procedimientos de inicio.

9. Inicio del partido.

9.1. Disposición del equipo antes del partido. Ambos equipos deben estar presentes en la lista de jugadores. Llegar a la cancha al menos cinco (5) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

9.2. Inicio de cada mitad. Ambos equipos deben estar alineados para la salida inicial a la hora programada para el inicio de cada mitad.

9.3. Cambio de lado. Al final del primer tiempo, los equipos cambian de lado.

10. Colocación de la pelota.

10.1. Colocación en la Línea Central. Al comienzo de cada Set, se colocarán seis (6) pelotas en la Línea Central. Tres (3) pelotas se colocarán a cada lado de la Línea Central, entre la Línea Lateral y la segunda marca de pelota más externa, según lo definido por las marcas de la cancha para el evento.

10.2. Responsabilidad de la colocación. Los oficiales del partido son responsables de confirmar que las bolas estén colocadas correctamente antes de la señal de inicio.

11. Salida inicial.

11.1. Salida inicial.

11.1.1. Durante la salida inicial, cada equipo tiene tres (3) balones designados. Los balones designados de un equipo son los tres (3) balones ubicados en el lado derecho de la Línea Central de ese equipo cuando se mira hacia la Línea Central desde la Línea Trasera de ese equipo.

11.1.1.1. Hasta que un equipo haya activado sus tres (3) bolas designadas, ese equipo solo podrá recuperar sus propias bolas designadas.

11.1.1.2. Después de que un equipo haya activado sus tres (3) balones designados, ese equipo puede recuperar las bolas designadas del oponente.

11.1.2. Durante la carrera inicial, los jugadores pueden tocar o cruzar la línea central mientras recuperan los balones.

11.2. Posición inicial. A la señal de inicio, cada jugador inicial debe estar posicionado con:

11.2.1. Al menos un (1) pie en contacto con la Línea Trasera, y

11.2.2. El otro pie del jugador en contacto con la superficie de juego completamente dentro de las líneas de límite.

Un jugador puede tener ambos pies en contacto con la línea de fondo. Un jugador puede tener un pie sobre la línea de fondo y el otro dentro de las líneas de límite. Ninguna parte de ninguno de los pies puede estar en contacto con la superficie de juego fuera de las líneas de límite al momento de la señal de inicio.

11.3. Procedimiento de inicio. Los árbitros darán inicio al partido siguiendo el siguiente procedimiento:

11.3.1. Se pide a los equipos que se pongan en fila para ordenarles que tomen sus posiciones.

11.3.2. Verifique que cada equipo esté listo utilizando indicadores sonoros y visuales (diciéndole "Listo" a cada equipo).

11.3.3. Una vez que ambos equipos estén listos, se deberá dar la señal de inicio en un plazo de dos (2) segundos. La señal de inicio podrá ser un silbato, una señal visual o ambas, según las condiciones del lugar.

11.4. Estado en vivo al inicio. Al recibir la señal de inicio, todos los jugadores en la cancha pasan a estar en vivo. Jugadores.

11.4.1. Después de la señal de inicio, un jugador debe estar completamente dentro de las Líneas de Límite antes de El jugador puede tocar cualquier balón situado en la línea central.

11.4.1.1. Para los fines de esta regla, "completamente dentro" significa que ninguna parte de ninguno de los pies está sobre o fuera de cualquier límite.

11.5. Todos los jugadores deben estar completamente dentro de las líneas de límite antes de que el primer jugador toque cualquier balón situado en la línea central.

12. Salida en falso.

12.1. Se produce una salida en falso si:

12.1.1. El pie restante de cualquier jugador pierde contacto con la línea de fondo después del partido.

Los oficiales han confirmado que ambos equipos están "listos", pero antes de que se dé la señal de inicio.

12.2. Advertencias y consecuencias.

12.2.1. Advertencia. Cada arranque falso genera una (1) advertencia de arranque falso para el equipo infractor.

12.2.2. Escalada dentro de una mitad. Después de que un equipo haya recibido una (1) salida en falso, advertencia en una mitad, cada salida en falso posterior de ese equipo en la misma mitad resulta en que el jugador infractor comience el Set en la Cola de Jugadores.

12.2.2.1. Un jugador que comienza en la Cola de Jugadores es tratado como un Jugador Fuera hasta que reingrese legalmente en una captura, de acuerdo con las reglas de reingreso.

12.2.3. Restablecimiento de advertencias.

12.2.3.1. Reinicio de mitad. Las advertencias de inicio falso se restablecen a cero al comienzo de cada mitad.

12.2.3.2. Continuidad del tiempo extra. Si se juega tiempo extra, el tiempo extra se trata como una continuación de la segunda mitad a efectos de advertencias por salida en falso y sus consecuencias.

13. Activación de la pelota.

13.1. Requisito de activación. Cualquier balón recuperado por un equipo durante la salida inicial.

Una pelota se convierte en una pelota viva para ese equipo solo cuando cruza completamente la Línea de Activación de ese equipo (la Línea de Activación en la mitad de la cancha de ese equipo).

13.1.1. Una pelota lanzada antes de haber sido activada no puede dejar fuera de juego a un jugador contrario.

13.1.2. Una pelota lanzada antes de haber sido activada no es apta para ser atrapada por un jugador contrario.

Parte 6: Reglas de juego.

14. Lanzar.

14.1. Solo los jugadores activos pueden lanzar la pelota.

14.2. Un lanzamiento puede realizarse con una (1) o dos (2) manos, incluyendo por encima del hombro, Estilos de empuje por debajo del brazo, lateral o con el pecho.

- 14.3. Un lanzamiento ocurre solo cuando la pelota sale completamente de la(s) mano(s) del jugador. Una pelota es
- Se considera que un lanzamiento se ha producido en el momento en que el jugador que lo realiza ya no está en contacto con la pelota.

14.4. Intentos válidos.

- 14.4.1. Un intento válido es un esfuerzo genuino y observable para poner una pelota en juego, incluyendo un lanzamiento corto destinado a interceptar una pelota lanzada por el oponente o a golpear a un jugador en vivo del oponente, demostrado por el lanzamiento de la pelota con una trayectoria de lanzamiento razonable hacia un jugador en vivo del oponente.
- 14.4.2. A los efectos de esta regla, un "Intento Válido" tiene por objeto prevenir subversión del flujo natural del juego, incluida la manipulación de la ventaja.
- 14.4.3. Estándar de ventaja. Para efectos de tiempo de ventaja, si los oficiales de partido no pueden ver, si se determina claramente mediante la observación que un lanzamiento es un intento inválido en el momento en que se suelta, el lanzamiento se tratará como un intento válido para el reinicio de la ventaja. Las advertencias y sanciones por intentos inválidos aún podrán aplicarse en función del patrón o de una revisión posterior conforme a esta regla.

Intentos inválidos.

14.5.

- 14.5.1. Un intento inválido es un esfuerzo intencional o repetido para alterar el flujo natural del juego o manipular la ventaja al soltar la pelota sin un intento genuino de golpear a un jugador activo del oponente.
- 14.5.2. Los indicadores de un intento inválido incluyen, entre otros:
- 14.5.2.1. lanzamientos dirigidos intencionalmente a un espacio abierto sin ningún jugador activo contrario dentro de una línea de lanzamiento razonable.
- 14.5.2.2. Eliminar, caídas o tiradas deliberadas destinadas principalmente a evitar el enfrentamiento o a reiniciar o retrasar la ventaja sin crear un objetivo razonable.
- 14.5.2.3. Liberaciones repetidas de "deslizamiento" o globos de bajo esfuerzo que no amenacen razonablemente a un jugador activo contrario, cuando el patrón indica la intención de manipular la carga.
- 14.5.3. Un equipo debe recibir una (1) advertencia verbal por un intento inválido antes de cualquier otra penalización.
- 14.5.3.1. Advertencia y escalada. Después de que se haya emitido una advertencia a ese equipo en el mismo partido:
- 14.5.3.1.1. Segundo intento inválido: el jugador infractor queda fuera de juego.
- 14.5.3.1.2. Tercer intento inválido: En la siguiente pausa disponible en el juego, el árbitro principal detiene el juego.
- 14.5.3.1.2.1. Cada jugador infractor queda fuera de juego y
- 14.5.3.1.2.2. el equipo infractor pierde un (1) balón en su control, por cada jugador infractor, al equipo contrario.

14.5.3.1.3. Intentos no válidos adicionales:

14.5.3.1.3.1. Cada jugador infractor queda fuera,

14.5.3.1.3.2. el equipo infractor pierde un (1) balón en su Control, por cada jugador infractor, a favor del equipo contrario, y

14.5.3.1.3.3. El equipo infractor recibe una Tarjeta Amarilla de Equipo.

14.5.4. Un ataque de bloqueo no crea una pelota viva a efectos de poner a un oponente en juego.

Jugador fuera. Cualquier balón que cruce la línea central debido únicamente al bloqueo (contacto balón con balón mientras aún está bajo el control de un jugador) se considera un balón no lanzado y no es elegible para ser atrapado.

14.5.4.1. Para los efectos de esta regla, "ataque de bloqueo" es el contacto que impulsa una pelota a través de la Línea Central sin que la pelota sea lanzada (Regla 14.3).

14.6. Liberaciones incontroladas y defectos en los equipos.

14.6.1. Los siguientes no se consideran intentos inválidos, a menos que los oficiales del partido determinen que la liberación fue parte de un patrón de manipulación (Regla 14.5.2):

14.6.1.1. Liberación incontrolada. La pelota se escapa involuntariamente de la(s) mano(s) de un jugador debido a la pérdida de agarre, resbalón o mal manejo, y la liberación se reconoce inmediatamente como incontrolada por su trayectoria, velocidad o mecánica corporal.

14.6.1.2. Liberación defectuosa de la bola. Una bola que está rota, deformada o de otra manera comprometida de tal manera que no puede mantener razonablemente la velocidad o dirección normales, y esta condición es observable para los oficiales del partido.

15. Ventaja.

15.1. La ventaja de lanzamiento es un requisito cronometrado que se utiliza para evitar el estancamiento. La ventaja de lanzamiento se asigna a un equipo a la vez.

15.2. La ventaja de lanzamiento se asigna utilizando la primera condición aplicable que se indica a continuación:

15.2.1. El equipo que tenga la posesión de la mayoría de los balones en juego.

15.2.2. Si ambos equipos tienen posesión exactamente de la mitad de los balones en juego, el equipo con más jugadores activos.

15.2.3. Si ambos equipos tienen la misma cantidad de jugadores activos, el equipo que no lanzó más recientemente.

15.2.4. Si ninguno de los equipos ha realizado el saque en el set actual, el equipo que esté ganando el partido.

15.2.5. Si el marcador del partido está empatado, tiene la ventaja el equipo que ganó el último set.

15.3. El equipo con ventaja tiene diez (10) segundos para realizar un intento válido de liberación.

15.3.1. La cuenta regresiva de la ventaja comienza cuando se asigna la ventaja según la Regla 15.2.

Los árbitros deben anunciar la ventaja cuando sea posible, pero la cuenta regresiva para la ventaja se aplica independientemente de si se ha anunciado verbalmente.

15.3.2. La cuenta regresiva de ventaja de diez (10) segundos se reinicia solo cuando cualquiera de los equipos realiza un intento válido según las reglas de lanzamiento.

15.3.3. Si después de cinco (5) segundos de tener la ventaja, el equipo con la ventaja no ha realizado un intento válido, los árbitros del partido comenzarán una cuenta regresiva audible de cinco (5) segundos para el tiempo restante de la ventaja.

15.3.3.1. Un intento inválido no reinicia la cuenta regresiva de la ventaja.

15.3.3.2. Si los oficiales del partido no pueden determinar claramente mediante la observación en el momento del lanzamiento que un lanzamiento es un intento inválido, el lanzamiento se tratará como un intento válido a los efectos de la Regla 15.3.2.

15.3.4. La cuenta regresiva de la ventaja solo se puede pausar bajo las condiciones definidas en la Regla 15.6.

15.3.4.1. Una pausa de ventaja afecta solo a la cuenta regresiva de ventaja. El juego continúa, a menos que los árbitros suspendan el juego por separado de acuerdo con las reglas de interrupción del juego.

15.4. Si el equipo con ventaja no realiza un intento válido (Regla 14.3) dentro de diez (10) segundos:

15.4.1. Los árbitros detienen el juego inmediatamente.

15.4.2. El equipo infractor cede todos los balones que se encuentren actualmente en su control al equipo contrario. equipo.

15.4.3. Todos los jugadores se colocan en fila con al menos un pie sobre la línea de fondo.

15.4.4. El juego se reanuda con la señal de inicio del árbitro principal. Todas las bolas se consideran en juego al reiniciarse el juego. No se realiza ninguna carrera inicial.

15.5. Si una pelota viaja más allá del área de juego, incluso a una cancha adyacente o fuera del área inmediata de la cancha, la posesión a efectos de la ventaja se determina por el lado de la línea central por el que la pelota salió por última vez de las líneas de límite.

15.5.1. Si no se puede determinar el lado de la última salida mediante la observación, el árbitro principal concede la posesión como último recurso.

15.6. Si la posición del balón no puede atribuirse razonablemente a un solo lado, o si se encuentra directamente sobre la extensión de la línea central y no se puede determinar el lado de salida final, los árbitros otorgan la posesión. Esta decisión solo debe utilizarse cuando la atribución no pueda realizarse mediante la observación.

- 15.7. Un equipo no debe manipular deliberadamente la ubicación del balón para alterar la ventaja o determinación de la posesión.

15.7.1. La manipulación deliberada se considera un intento inválido de aplicación de la Regla 14.5.

15.7.2. La manipulación repetida o grave es una conducta antideportiva y puede resultar en una tarjeta amarilla para el jugador, una tarjeta amarilla para el equipo o algo peor.

15.8. El Árbitro Principal podrá pausar o retrasar la cuenta regresiva de la ventaja únicamente cuando es necesario para preservar el desarrollo del partido y solo bajo las condiciones que se indican a continuación.

15.8.1. La ventaja puede suspenderse cuando ocurra uno o más de los siguientes supuestos:

15.8.1.1. Una pelota sale del área de juego y no puede ser reemplazada por los oficiales del partido o recuperado sin que él recoge pelotas abandonara el área de juego ni cruzara a un área de cancha adyacente.

15.8.1.2. Una pelota se vuelve inutilizable durante el juego (por ejemplo, se rompe o se deforma) y se debe conseguir una pelota de reemplazo.

15.8.1.3. Los árbitros han suspendido el juego por motivos de seguridad o para la administración del partido, y la disponibilidad de la pelota haría que la aplicación de la regla fuera irrazonable.

15.8.2. Solo el Árbitro Principal puede detener la ventaja.

15.8.2.1. La pausa debe anunciarse claramente.

15.8.2.2. La pausa debe terminar tan pronto como se resuelva el problema de recuperación o reemplazo. resuelto.

15.8.2.3. La ventaja no puede pausarse para beneficiar a un equipo que intencionalmente causó que una pelota saliera del área de juego o intencionalmente hizo que una pelota fuera inutilizable.

15.8.2.4. Las pausas para detener el juego deben ser lo más breves posible. Los árbitros deben favorecer la continuidad del juego.

15.8.3. El Árbitro Principal debe anunciar claramente al equipo que tiene ventaja cuando la ventaja se reanuda, y la cuenta regresiva continúa desde el punto en el que se pausó, a menos que el juego se haya reiniciado formalmente.

16. Estado de la pelota viva y la pelota muerta.

16.1. Una pelota viva lanzada se convierte en una pelota muerta inmediatamente cuando entra en contacto con una pelota muerta.

Objeto. (Véase Definición: Objeto muerto.)

16.1.1.

Contacto entre bolas en vuelo libre. Si una bola viva lanzada choca con una bola viva lanzada por el oponente mientras ambas bolas están en vuelo libre, ambas bolas quedan muertas inmediatamente al contacto.

16.1.2.

Contacto de pelota a pelota en un bloqueo. Si una pelota lanzada en vivo hace contacto con una Pelota que está bajo el control de un jugador (un bloqueo), la pelota lanzada permanece viva después del contacto de pelota a pelota y se vuelve muerta solo cuando posteriormente hace contacto con un objeto muerto.

16.1.2.1. Bola lanzada bloqueada queda muerta. Una bola lanzada en juego que ha sido bloqueada queda muerta solo cuando:

16.1.2.1.1. Entra en contacto con un objeto muerto, o

16.1.2.1.2. Se convierte en Muerta como resultado de una captura válida (Regla 22.7) por el mismo equipo que tuvo el control de esa pelota por última vez.

16.1.3. Contacto de pelota entre equipos del mismo equipo. El contacto entre dos pelotas lanzadas por el mismo equipo no cambia el estado de pelota viva o muerta. Cada pelota permanece viva hasta que se convierte en muerta según la Regla 16.1.

17. Golpes.

17.1. Un jugador que es golpeado puede completar cualquier acción que ya esté en curso en el momento de contacto hasta que la pelota viva se vuelva muerta.

17.2. Si un jugador es golpeado mientras se está realizando una atrapada, se aplican las siguientes reglas:

17.2.1. Si se completa la captura que estaba en curso primero, esa captura es válida.

17.2.2. La segunda bola que golpeó al jugador sigue siendo elegible para ser atrapada por cualquier jugador en vivo. Jugador del equipo del jugador.

17.2.2.1. Si la pelota que golpeó al jugador queda muerta antes de que cualquier jugador de su equipo la atrape, el jugador queda eliminado. La atrapada válida anterior sigue siendo válida.

17.2.3. La validez de la primera captura no se ve afectada por el resultado de la bola que golpeó el jugador durante la recepción en curso.

18. Trop, toque simultáneo

18.1. Se produce un Trop cuando una pelota en juego hace contacto con un jugador y la superficie de juego simultáneamente, o de una manera que los oficiales del partido determinen que es simultánea (es decir, no hay separación observable entre el contacto del jugador y el contacto con la superficie).

18.2. Un Trop no es una captura. La pelota está muerta y el jugador contactado queda fuera.

19. Bloqueo.

19.1. Un jugador en vivo puede usar una ó más pelotas para bloquear una pelota viva para que no entre en contacto con el jugador.

19.2. Se produce un evento de desarme cuando un jugador bloquea una pelota en juego y, como resultado, la pelota que bloquea queda suelta y ya no está bajo el control de ningún jugador activo del equipo que bloquea.

19.3. Una bola desactivada permanece en juego y puede ser atrapada por cualquier jugador en juego.

19.4. Después de un evento de desarme, el equipo bloqueador no es penalizado si cualquier jugador vivo del equipo bloqueador establece el control de la pelota desarmada antes de que entre en contacto con cualquier objeto muerto.

19.5. Si la pelota desarmada entra en contacto con algún objeto muerto antes de que el equipo bloqueador restablezca el control, el jugador bloqueador queda fuera de juego.

20. Jugadores fuera.

20.1. Un jugador fuera es:

20.1.1. Un jugador vivo que ha sido eliminado cuando una pelota viva entra en contacto con cualquier parte del cuerpo del jugador, incluido el cabello, o cualquier parte del equipo o uniforme del jugador, y esa pelota viva posteriormente se vuelve muerta al entrar en contacto con un objeto muerto.

20.1.2. Un jugador en juego que haga contacto con cualquier línea de límite o superficie de juego. Fuera de su territorio de juego.

20.1.3. Un jugador que utiliza una pelota para evitar salirse de los límites del campo, incluyendo, entre otros:

20.1.3.1. Colocar o empujar una pelota contra el suelo fuera de, o sobre, las líneas de límite, o un objeto para sujetar, detener o redirigir el movimiento de su cuerpo fuera de los límites.

20.1.3.2. Cualquier contacto o carga de peso sobre cualquier objeto que se encuentre en las líneas límite o fuera de las líneas límite.

20.2. Nuestros jugadores han abandonado su territorio justo y se dirigen a la cola. O esperando en la cola para volver a jugar.

20.3. Un jugador fuera puede abandonar temporalmente la cola si es necesario, pero debe hacer el esfuerzo para permanecer/regresar a la cola lo antes posible.

21. Jugadores salientes.

21.1. Un jugador saliente es un jugador que ha sido declarado fuera y está en proceso de abandonar su territorio de juego y unirse a la cola.

21.2. Los jugadores que salen del partido deben entregar la posesión de cualquier pelota que estuviera bajo su control cuando fueron eliminados.

21.2.1. La posesión debe permanecer en el equipo del jugador que sale.

21.2.2. Los jugadores que salen del juego pueden pasar las pelotas que estaban bajo su control cuando fueron eliminados.

21.3. El jugador que sale del juego debe abandonar su territorio lo más rápido posible cruzando la línea de demarcación más cercana. Tras salir, el jugador debe dirigirse directamente a la zona de espera.

21.3.1. Un jugador saliente no podrá reingresar a su territorio válido a menos que su equipo complete una captura válida antes de que el jugador saliente llegue a la cola. El jugador saliente se convierte en un jugador entrante y puede reingresar inmediatamente por la línea trasera sin necesidad de tomar posición en la cola.

21.4. Un jugador que sale debe tomar posición al final de la cola detrás de cualquier jugador que fue declarado fuera anteriormente.

21.5. Un jugador que se retira no debe afectar materialmente el juego, incluyendo, entre otros:

21.5.1. Contactar, detener, redirigir, proteger o patear cualquier balón en juego.

21.5.2. Obstruir el movimiento de un jugador contrario para recuperar un balón.

21.5.3. Se posicionan intencionalmente para influir en una trayectoria de lanzamiento, recepción o recuperación.

21.6. Si un jugador que se retira afecta significativamente el desarrollo del juego:

21.6.1. Primera infracción cometida por un equipo en un partido: advertencia verbal.

21.6.2. Segunda infracción del mismo equipo en un partido: el equipo infractor pierde por un (1) balón que está en su posesión.

21.6.3. Las interferencias graves o reiteradas pueden resultar en que el jugador infractor sea sancionado. Recibir una Tarjeta Amarilla y/o Tarjeta(s) Amarilla(s) de Equipo.

22. Atrapada (catch)

22.1. Una pelota viva solo puede ser atrapada por un jugador vivo del oponente, excepto en un desarme. evento (Reglas 19.2 a 19.5).

22.2. Una atrapada válida deja al jugador que lanza fuera inmediatamente después de la atrapada completa.

22.3. Una captura se considera completa solo cuando se cumplen las dos condiciones siguientes:

22.3.1. El jugador que atrapa tiene el control del balón, y

22.3.2. El jugador que atrapa establece al menos un (1) punto de contacto con la superficie de la cancha dentro de las líneas límite de su territorio de juego mientras mantiene el control.

22.3.3. El control puede establecerse en el aire, pero la captura no se considera completa hasta que se cumpla el requisito de contacto dentro de los límites del espacio aéreo.

22.4. Un jugador que atrapa puede usar la pelota que está atrapando para protegerse mientras va aterrizando, incluso usándolo para bloquear una pelota en juego. Hasta que se complete la atrapada, la pelota atrapada permanece en juego.

22.5. Si la pelota entra en contacto con algún objeto muerto antes de que se complete la recepción, la recepción no es válida y el jugador que la atrapa queda fuera de juego si la pelota también entra en contacto con él.

22.6. Un jugador no debe utilizar ninguna parte de su uniforme o ropa para ayudar a atrapar la pelota, Esto incluye atrapar, sujetar o inmovilizar la pelota contra el cuerpo usando la ropa. Una atrapada realizada con el uniforme no es válida.

22.7. Una vez que una captura es completa y válida, la pelota capturada queda muerta.

22.8. Si una pelota en juego es atrapada después de ser desviada por uno o más jugadores del equipo receptor, esos jugadores que la desviaron no quedan fuera como resultado de la desviación, siempre que la atrapada sea completa y válida (Regla 22.3).

23. Reingreso en una atrapada

23.1. Cuando una atrapada es completa y válida, el equipo que la realiza tiene derecho a devolver a un (1) jugador a la cancha. Ese jugador se convierte en un Jugador que entra o reingresa.

23.2. Los jugadores que ingresen deberán volver a ingresar en el orden en que fueron eliminados. El primer jugador elegible es el que se encuentra al frente de la cola.

23.3. Si una atrapada es completa y válida antes de que el primer jugador elegible del equipo receptor llegue a la cola, ese jugador puede volver a entrar inmediatamente a través de la línea trasera sin tomar posición primero en la cola.

24. Jugadores que ingresan

24.1. Un jugador que ingresa es un jugador que tiene derecho a regresar a la cancha después de haber sido eliminado. Anteriormente estaba en la cola.

24.2. Un jugador que ingresa debe pisar el territorio de juego de su equipo inmediatamente sobre la línea trasera en la mitad de la cancha de su equipo.

24.3. Un jugador que ingresa se convierte en un jugador activo tan pronto como establece al menos uno (1) punto de contacto dentro de las líneas de límite.

24.4. Hasta que se conviertan en un Jugador vivo (24.3), un Jugador que ingresa no podrá:

24.4.1. Ser golpeado o

24.4.2. Golpear a un jugador contrario fuera, o

24.4.3. Atrapar, bloquear o realizar otra jugada.

24.5. Un jugador que entra no debe tocar, recoger, transportar, rodar ni tomar el control de ninguna bola hasta que esté en juego. Si un jugador que entra toca o toma el control de una bola antes de estar en juego, queda eliminado inmediatamente y debe regresar a la cola.

24.6. Un jugador que ingresa debe ingresar sin demora indebida. Si los árbitros del partido determinan que el primer jugador elegible que ingresa está retrasando deliberadamente su entrada para subvertir el flujo del juego, el jugador que ingresa queda fuera.

Para evitar cualquier duda, "demora indebida" significa una demora irrazonable, excesiva o injustificada de cinco (5) segundos antes de ingresar al territorio de juego del equipo.

25. Límites y zonas prohibidas.

- 25.1. Las líneas de límite definen el terreno de juego y el territorio de juego de cada equipo. A efectos de estas reglas, las líneas de límite forman parte de la zona fuera de límites. Si cualquier parte del cuerpo de un jugador toca alguna línea de límite, el jugador queda fuera de límites.
- 25.2. Un jugador queda fuera de los límites si alguna parte de su cuerpo entra en contacto con:
 - 25.2.1. Cualquier objeto muerto fuera de las líneas de límite, incluyendo la superficie de juego, cualquier lugar o equipo de la cancha, o cualquier persona que no sea participante o no esté activa.
 - 25.2.1.1. A los efectos de esta Regla 25 solamente, el contacto con cualquier pelota (viva o muerta) no constituye, por sí mismo, contacto con un objeto muerto.
 - 25.2.2. El territorio del oponente, incluyendo cualquier contacto con o a través de la Línea Central.
- 25.3. Un jugador en juego puede recoger cualquier pelota que esté a su alcance, sin importar la posición de la pelota dentro o fuera del territorio de juego de su equipo.
- 25.4. Únicamente durante la Carrera Inicial, los jugadores pueden tocar o cruzar la Línea Central mientras recuperan balones según lo permitido por las reglas de la Carrera Inicial.
- 25.5. Si un jugador sale de los límites del campo mientras intenta una jugada, el factor determinante es si la jugada se completó antes de que alguna parte del cuerpo del jugador saliera de los límites.
 - 25.5.1. A los efectos de esta regla:
 - 25.5.1.1. Un lanzamiento se completa en el momento de la liberación.
 - 25.5.1.2. Una atrapada se completa solo cuando cumple con el estándar de finalización de atrapada. (Control más al menos un punto de contacto dentro de los límites).
 - 25.5.1.3. Un bloqueo se completa en el momento en que se produce el contacto entre las pelotas.

Parte 7: Resoluciones especiales.

26. Resolución de eliminación simultánea final.

- 26.1. Si la eliminación simultánea resulta en cero (0) jugadores vivos en ambos equipos, el resultado es un empate. No se otorga ningún punto. El set continúa. Para continuar el juego sin discreción, aplique lo siguiente:
 - 26.1.1. El evento de eliminación que produjo la eliminación simultánea final queda anulado. Los jugadores eliminados por esa eliminación simultánea permanecen en vivo.
 - 26.1.2. No se realiza ningún reinicio de la bola.

26.1.3. La posesión no se invierte como resultado de la eliminación simultanea final.

26.1.4. El juego se reanuda a la señal del Árbitro Principal en el siguiente momento práctico.

27. Juego simultáneo

27.1. Se considera juego simultáneo cuando ocurren dos (2) o más jugadas de tal manera que los oficiales del partido no pueden determinar un orden claro de finalización mediante la observación.

27.2. Cuando se produce un juego simultáneo, los resultados de las jugadas se resuelven simultáneamente.

27.2.1. Si dos jugadores activos contrarios lanzan mientras ambos son jugadores activos y ambos jugadores son golpeados como resultado de esos lanzamientos, ambos jugadores quedan fuera de combate.

27.2.2. Si, tras resolverse la eliminación mutua, queda al menos un jugador en activo en cualquiera de los dos equipos, el juego normal continúa inmediatamente.

27.2.3. Si una eliminación simultánea resulta en cero (0) jugadores vivos restantes en ambos equipos, el juego continua.

27.2.4.1. Cuando se produce una eliminación simultanea final:

27.2.4.2. No se otorga ningún punto.

27.2.4.3. El juego continúa como una continuación del mismo juego.

27.2.4.4. No se realiza ningún reinicio de la bola.

27.2.4.5. La posesión no se invierte como resultado de la eliminación simultanea final.

27.2.4.6. Los jugadores involucrados en la eliminación simultánea que produjo la eliminación simultanea final permanecen vivos y continúan jugando.

27.2.5. El juego se reanuda a la señal del árbitro en el siguiente momento práctico.

27.2.6. El Set termina cuando un equipo es eliminado de acuerdo con las reglas.

28. Sin bloqueo (muerte súbita).

28.1. Iniciación. El sin bloqueo no se puede iniciar únicamente bajo las siguientes condiciones:

28.1.1. Fin de la mitad: Cuando finaliza el tiempo reglamentario de la mitad (0:00 en el reloj de media vuelta) mientras se está disputando un set, se realizará un reinicio de la pelota como parte de esta transición.

28.1.2. Fin del tiempo de Set: Cuando la duración del Set expira y el Set no ha sido decidido. No se realiza ningún reinicio de la bola durante esta transición.

28.2. Momento de entrada en vigor. Las siguientes reglas de prohibición de bloqueo se aplican únicamente después de que un oficial de partido haya declarado oficialmente la prohibición. Antes de dicha declaración, se aplican las reglas de bloqueo habituales.

28.3. Efecto. Durante el estado Sin Bloqueo, cualquier pelota que esté bajo el control de un Jugador vivo se considera una extensión del cuerpo del jugador a efectos de resolver los golpes de una pelota viva lanzada por el oponente.

28.4. El bloqueo se considera un golpe. Durante el no bloqueo, si una pelota en juego lanzada por un oponente hace contacto con una pelota que está bajo el control de un jugador en juego (un "bloqueo sin bloqueo"), ese contacto se trata igual que si la pelota en juego lanzada por el oponente golpeará el cuerpo del jugador.

28.5. Salvar por captura. Después de un bloqueo sin bloqueo:

28.5.1. La pelota viva lanzada por el oponente permanece viva y puede ser atrapada por cualquier jugador vivo del equipo del jugador que bloquea (incluido el jugador que bloquea), sujeto a las reglas de atrapada.

28.5.2. Si la pelota viva lanzada por el oponente es atrapada antes de que se convierta en muerta, la atrapada es válida y se resuelve según las reglas de atrapadas (incluidos los resultados de fuera del jugador que lanza y reingreso).

28.5.3. Si el lanzamiento de la pelota viva del oponente se vuelve muerta antes de ser atrapada por un jugador vivo del equipo del jugador que bloquea, el jugador que bloquea queda fuera.

28.6. Finalización de la acción. Un jugador que esté sujeto a la Regla 28.4 puede completar cualquier acción que ya esté en curso en el momento del contacto hasta que la pelota viva lanzada por el oponente se convierta en muerta.

28.7. No hay penalización adicional por contacto posterior. Si, después de un bloqueo sin bloqueo, Si el lanzamiento de la pelota viva del oponente hace contacto adicional con el jugador que bloquea o con la pelota que está bajo el control del jugador, la resolución se rige por la Regla 28.4.

28.8. Continuación bajo No Bloqueo. Si el reloj de partido expira mientras no bloqueo está vigente, el set actual se convierte en el set de la mitad final a efectos de puntuación, y el juego continúa sin interrupción bajo no bloqueo hasta que se decida el set. La expiración del Reloj de partido durante no bloqueo al final de un set no crea una interrupción, un reinicio de pelotas ni una redistribución de las mismas. No se debe volver a iniciar no bloqueo como resultado de la mitad final.

28.8.1. Si el partido permanece empatado después de que se decida el set del fin del encuentro sin bloqueo y se requiere un ganador, se inicia un set de desempate para determinar el ganador del partido.

29. Juego de desempate.

29.1. Si el partido termina empatado al final del tiempo reglamentario en la fase eliminatoria, se disputará un set de desempate.

29.2. El Set de desempate utiliza las mismas reglas de tiempo del Set. Consiste en hasta tres (3) minutos de juego regular, luego se declara no bloqueo en el juego y permanece en efecto durante el resto del Set de Desempate.

29.3. El equipo que gane el set de desempate gana el partido.

Parte 8. Infracciones y sanciones.

30. Código de Conducta

30.1. Los jugadores y los oficiales del equipo pueden ser sancionados por comportamiento agresivo, abusivo, comportamiento discriminatorio, inseguro o antideportivo.

30.2. La conducta prohibida incluye, entre otras cosas:

30.2.1. Peleas, intentos de agresión a otro participante o contacto físico no deseado.

30.2.2. Comentarios o acciones discriminatorias relacionadas con el sexo, el género, la orientación sexual, la raza, la religión, las creencias, el origen étnico, la edad u otras características protegidas.

30.2.3. Provocaciones destinadas a provocar o intensificar el conflicto.

30.2.4. Lanzar una pelota a un jugador contrario después de haber sido claramente eliminado.

30.2.5. Hacer trampa o falsear deliberadamente la información ante los árbitros.

30.2.6. Provocar un retraso injustificado en el partido.

30.2.7. Realizar acciones destinadas a obtener una ventaja injusta mediante medios antideportivos.

31. Principios generales de las sanciones

31.1. Si un jugador recibe una penalización que requiere que el jugador se dirija al Área de Penalización, deberá presentarse en el Área de Penalización inmediatamente y permanecer allí durante la duración de la penalización (3 minutos).

31.2. Un jugador que está cumpliendo una sanción sigue siendo un Jugador Activo a efectos de la lista de jugadores y no puede ser sustituido durante la duración de la sanción.

31.3. Cuando finaliza la sanción de un jugador, este vuelve a ser elegible de la siguiente manera:

31.3.1. Si la penalización termina durante un Set, el jugador debe unirse al final de la Cola y solo podrá volver a entrar bajo las reglas normales de reingreso.

31.3.2. Si la penalización finaliza entre sets, el jugador puede participar plenamente en el siguiente set.

31.4. Los árbitros podrán emitir una advertencia verbal cuando una infracción no justifique una tarjeta inmediata. Las infracciones menores reiteradas tras una advertencia podrán ser sancionadas con una tarjeta.

32. Acumulación de tarjetas y pérdida de partido

32.1. Un partido no se da por perdido únicamente por la acumulación de tarjetas amarillas de los jugadores o Tarjetas amarillas para el equipo.

32.2. Una tarjeta amarilla para un jugador no conlleva una suspensión automática más allá de la actual.

El partido se jugará a menos que se le muestre una tarjeta roja a un jugador.

32.3. Una tarjeta roja para un equipo conlleva la descalificación inmediata del partido.

32.4. Arrastre dentro de formatos

32.4.1. Las tarjetas emitidas en eliminatorias se mantienen durante el resto de eliminatorias.

32.4.2. Las tarjetas emitidas durante los juegos finales se mantienen vigentes durante el resto de los juegos finales.

32.4.3. Las suspensiones por tarjeta roja de los jugadores se mantienen en todos los formatos según sea necesario, incluyendo la ronda eliminatorias y finales.

32.4.4. El arrastre se aplica para el mantenimiento de registros y la elegibilidad disciplinaria y no cambia retroactivamente los resultados del Partido o del Conjunto.

33. Penalizaciones para los recoge pelotas (Retrievers)

33.1. Los oficiales del partido pueden retirar a un recuperador de pelotas de sus funciones de recuperación por comportamiento inseguro o peligroso.

Comportamiento disruptivo que incluye, entre otras cosas, el incumplimiento reiterado de las instrucciones oficiales.

33.2. El recuperador de pelota retirado debe ser reemplazado inmediatamente por otro recuperador de pelota. Un jugador que no participe en el juego o un jugador inactivo puede servir como reemplazo.

33.3. La eliminación en virtud de esta sección se basa en el rol y no suspende automáticamente la elegibilidad de un jugador para participar como tal, a menos que se emita una sanción separada para el jugador en virtud de esta Parte.

34. Tarjetas amarillas

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 deberá permanecer allí durante un periodo de 3 minutos de tiempo efectivo de juego.

34.1.2. El "tiempo de juego efectivo" se refiere al tiempo durante el cual el reloj del partido está en marcha. Para mayor claridad, si el juego continúa después de que el reloj del partido llegue a 0:00 para

resolver las jugadas en juego, ese tiempo se considera tiempo de juego activo. El tiempo no se contabiliza durante los tiempos muertos ni las interrupciones oficiales.

- 34.1.3. Si una mitad termina mientras un jugador está cumpliendo una penalización, el tiempo restante de la penalización se traslada a la siguiente mitad.

34.1.4. Un jugador solo puede recibir una (1) Tarjeta Amarilla de Jugador en un Partido. Cualquiera

Las infracciones posteriores que ameritan una Tarjeta Amarilla para el Jugador se emiten en su lugar como Tarjeta Roja para el Jugador.

34.2. Tarjeta amarilla para el equipo

34.2.1. Una tarjeta amarilla de equipo es una sanción a nivel de equipo.

34.2.2. Cada Tarjeta Amarilla del Equipo cuenta como una (1) Tarjeta Amarilla equivalente a los efectos de la Regla 32.

34.2.3. Si un equipo recibe una Tarjeta Amarilla durante un Set, ese equipo pierde el Set actual inmediatamente.

34.2.4. Si un equipo recibe una Tarjeta Amarilla de Equipo entre Sets, o después de que un Partido haya concluido pero antes de que se firme la hoja del partido, ese equipo pierde un (1) Set.

34.2.4.1. El Set perdido es el siguiente Set que se jugará.

34.2.4.2. Si la pérdida de un set resulta en un empate, se aplican las reglas del set de desempate.

34.2.5. Cada tarjeta amarilla de equipo afecta únicamente a los resultados del set y no se convierte en una Tarjeta Roja para el Equipo.

34.2.6. Una tarjeta roja de equipo solo podrá emitirse por mala conducta grave según se define en Regla 35.

35. Tarjetas Rojas

35.1. Tarjetas rojas para jugadores

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 del jugador juega con un jugador menos durante el resto del partido.

35.1.3. Un jugador que reciba una Tarjeta Roja queda suspendido de participar en los próximos dos (2) partidos del equipo.

35.1.4. Dependiendo de la gravedad de la infracción, los oficiales del torneo o los representantes de la WDBF podrán imponer sanciones adicionales una vez concluido el partido.

35.2. Tarjetas rojas para el equipo

35.2.1. Una tarjeta roja de equipo se emite únicamente por mala conducta grave, incluyendo, entre otras restricciones a:

35.2.1.1. Pelea o intento de agresión

35.2.1.2. Abuso discriminatorio

35.2.1.3. Abandonando el banco para participar

35.2.1.4. Negativa reiterada a cumplir después de una Tarjeta Amarilla de Equipo o después de una instrucción directa de un Árbitro Principal.

35.2.1.5. Cualquier comportamiento que amenace la seguridad

35.2.2. Una tarjeta roja para un equipo conlleva la descalificación inmediata del partido.

Parte 9: Desafíos

36. Desafíos

36.1. Cada equipo tiene permitido hasta dos (2) desafíos fallidos por partido.

36.1.1. Un desafío exitoso no cuenta para los dos (2) desafíos fallidos.

36.2. Un equipo solo puede impugnar la aplicación incorrecta de una regla por parte de los oficiales del partido.

36.2.1. Una impugnación debe hacerse inmediatamente después de la aplicación impugnada de una regla y antes del siguiente reinicio del juego.

36.3. No se podrán realizar impugnaciones por cuestiones de juicio o discreción, incluyendo, entre otras: si un jugador fue golpeado, si una pelota fue controlada, si el contacto fue simultáneo, si un acto fue intencional o si una acción impactó materialmente el juego.

36.4. Solo un líder de equipo puede iniciar un desafío.

36.5. Ante una solicitud de desafío válida, los oficiales del partido detendrán el juego en el siguiente disponibilidad de pausa en el juego. Si se requiere una interrupción inmediata para evitar una ventaja injusta, los árbitros podrán detener el juego de inmediato.

36.6. Los árbitros deben intentar resolver la disputa antes de que continúe el juego.

36.7. Los oficiales del partido podrán solicitar asistencia de otros oficiales de la WDBF para resolver un desafío.

Parte 10: Lesiones

37. Lesiones

37.1. Lesión del jugador

37.1.1. Si un jugador resulta lesionado y requiere atención inmediata, los árbitros deberán detener el juego de inmediato y suspenderlo para que reciba tratamiento.

37.1.2. Si un jugador lesionado no puede continuar jugando durante un Set, el equipo puede sustituirlo por un jugador elegible de la plantilla que no haya comenzado el Set en curso.

37.1.2.1. Cuando se reanude el juego, la posición del jugador lesionado se cubrirá de la siguiente manera:

37.1.2.1.1. El primer jugador elegible al frente de la cola de ese equipo entra como el Jugador entrante.

37.1.2.1.2. El jugador suplente se agrega al final de la cola de ese equipo y se vuelve elegible para ingresar solo a través del proceso normal de reingreso.

37.1.2.1.3. Si ningún jugador de ese equipo se encuentra actualmente en la cola, el jugador suplente podrá entrar en la posición del jugador lesionado, según las indicaciones de los árbitros.

37.1.3. Si un jugador es sustituido por lesión durante un set en directo, no podrá participar en el resto del partido.

37.1.4. Los oficiales del partido podrán exigir que un jugador sea sustituido o retirado en cualquier momento si determinan que el jugador representa un riesgo irrazonable para su seguridad o la de los demás.

37.2. Lesión por sangrado

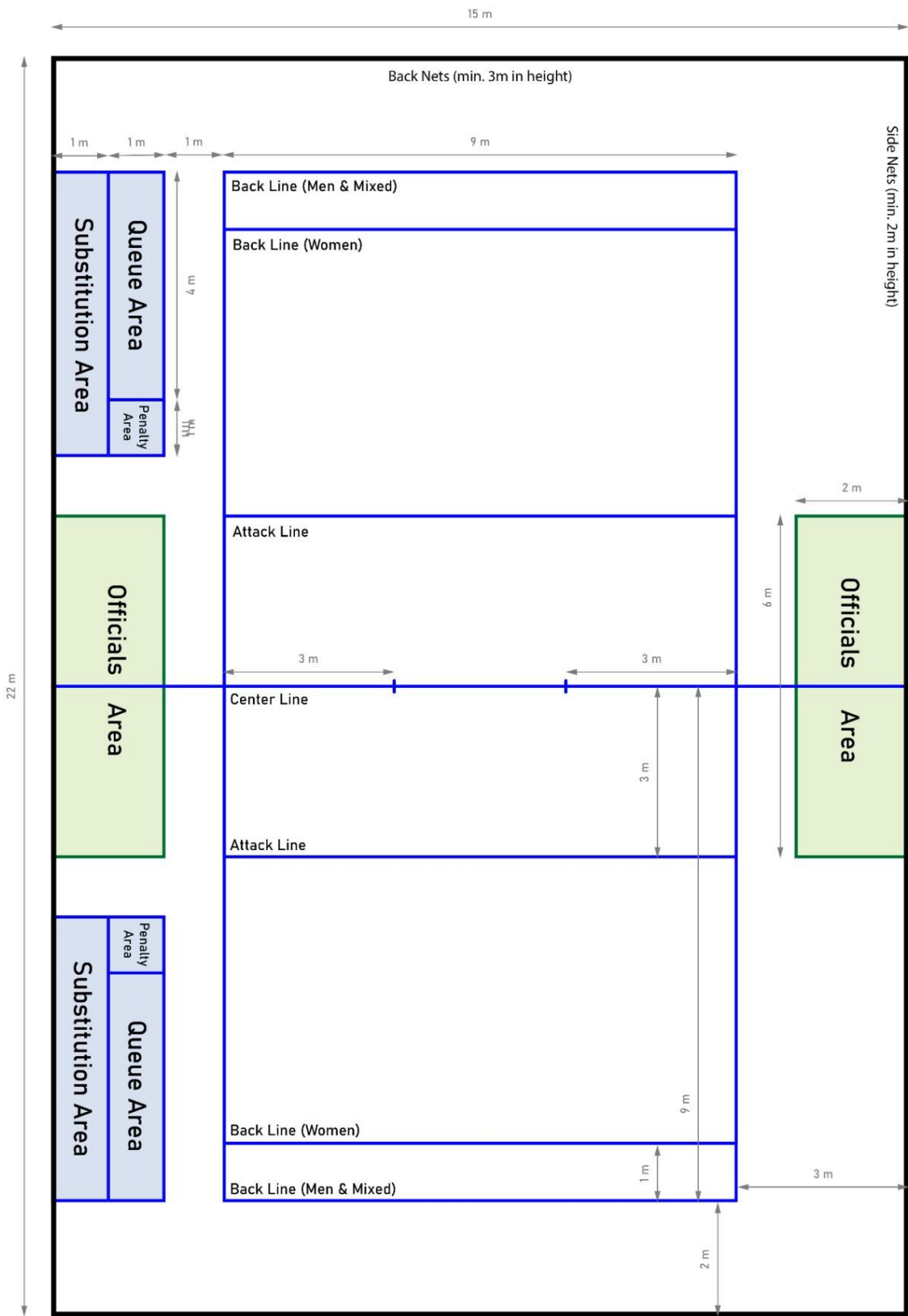
37.2.1. Si se detecta que un participante está sangrando o si se observa sangre en su uniforme, los oficiales del partido deberán detener el juego inmediatamente y suspenderlo para permitir que reciba tratamiento.

37.2.2. Un participante con una lesión con sangre es retirado inmediatamente del juego y no podrá participar en el set actual bajo ninguna circunstancia, incluso si se le ha administrado tratamiento. El participante podrá reincorporarse al juego únicamente en un set posterior, una vez que se le haya administrado el tratamiento y no haya sangre visible en él ni en su uniforme.

37.2.3. Las reglas uniformes no podrán aplicarse de manera que impidan a un participante desde cambiar o ajustar las prendas del uniforme según sea razonablemente necesario para abordar una lesión con sangre o un problema de seguridad similar.

Parte 11: Diagramas

Diagrama 1: Cancha de balón Dodgeball de espuma (Foam)



Parte 12: Directrices para el arbitraje

1. Llamadas y señales estándar

1.1. Anuncios obligatorios. El árbitro principal debe utilizar llamadas estandarizadas para cualquier acción que afecte la sincronización, los conteos, los reinicios o la colocación de la pelota.

1.2. Llamadas principales

1.2.1. "Equipos lineas." Los equipos toman sus posiciones iniciales.

1.2.2. "Listos". Confirmación de que el equipo está listo.

1.2.3. Señal de inicio. Silbido y/o señal visual para comenzar.

1.2.4. "El juego se detuvo." El juego está suspendido.

1.2.5. "Juega en directo." El juego se reanuda.

1.2.6. "Tiempo fuera." Tiempo fuera concedido.

1.2.7. "Diez segundos". Advertencia de tiempo de espera cuando quedan 10 segundos.

1.2.8. "Tiempo muerto". El tiempo muerto termina, el juego está a punto de reanudarse.

1.2.9. "Responsabilidad sobre [color o lado del equipo]". Responsabilidad asignada.

1.2.10. "Recuento en directo". La cuenta atrás para la ventaja está en marcha.

1.2.11. "Recuento pausado". El conteo regresivo de la ventaja se ha pausado según la regla de pausa de la ventaja.

1.2.12. "El recuento se reanuda". La cuenta regresiva de la ventaja se reanuda.

1.2.13. "Sin bloqueo". La prohibición de bloqueo está en vigor.

1.2.14. "Set perdido por inasistencia". Tarjeta amarilla para el equipo durante un set.

1.2.15. "Partido perdido por inasistencia". Tarjeta roja para el equipo, o segunda conversión a tarjeta amarilla para el equipo, o Se ha alcanzado el umbral de abandono del partido.

1.2.16. "Desafío". Se ha iniciado un desafío válido.

1.2.17. "Reto no exitoso". El recurso es denegado y se contabiliza dentro del tiempo.

1.2.18. "Reto exitoso". El reto se acepta y no cuenta para el tiempo.

2. Cuándo detener el juego inmediatamente vs. en el próximo momento de calma

2.1. Detener la reproducción inmediatamente solo para:

2.1.1.Seguridad y lesiones.

2.1.2.Regla de sangre.

2.1.3. Violación de la ventaja que requiere un reinicio inmediato por regla.

2.1.4. Errores administrativos que crearían una ventaja injusta si el juego continúa.

De lo contrario, aplique las correcciones en el próximo momento de calma disponible.

3. Colocación del balón. Cuando los árbitros deban determinar o asignar la colocación del balón, anuncien una de las siguientes opciones:

- 3.1. “La pelota se queda en su sitio.” Si no hay movimiento, el juego continúa.
- 3.2. “El balón se colocó aquí”. Señale la ubicación e indique qué equipo tiene la posesión, si procede.
- 3.3. “Reinicio del juego”. Los jugadores se colocan en la línea de fondo. Indican si se produce o no un ataque inicial.

4. Consistencia. Si los oficiales establecen un estándar para un caso límite recurrente en ese partido, Aplícalo de forma consistente durante el resto del partido.
5. Supervisión de la activación. Si se asignan dos árbitros principales, cada árbitro principal supervisa al equipo a su derecha para verificar el cumplimiento de la activación del balón durante la carrera inicial y se coloca junto a la línea de activación de ese equipo hasta que se activen los tres balones.