

INSTRUCCIONES ACTA INTERNACIONAL VOLEY PLAYA

ANOTACIÓN ACCIÓN-PUNTO-JUGADA (RPS)

1. ANTES DEL PARTIDO

a) En la parte superior de la primera página del acta

- 1.1 Nombre de la competición
- 1.2 Número de partido (de la programación diaria)
- 1.3 Lugar (ciudad)
- 1.4 Playa (nombre de la playa)
- 1.5 Cancha (número 1 o 2, etc. o C para la central)
- 1.6 Fecha (dd/mm/aa)
- 1.7 Género: Masculino o Femenino (poner una "x" en el casillero)
- 1.8 Indicar Cuadro Principal o Calificación (poner una "x" en el casillero)
- 1.9 Fase de la competición (señalar como se indica, con una "x" en el casillero):

Fase de grupos	(P.P.)
Doble eliminatoria grupo Ganadores	(W.B.)
Simple Eliminación, Doble eliminación del cuadro de perdedores	(Class.)
Fase semifinal	(S-F)
Fase final, incluyendo todos los partidos por medallas	(Finals)
- 1.10 Equipos (escribir en el mismo orden que en el programa diario de partidos); dejar los círculos A, B que deben completarse después del sorteo.
- 1.11 País (usar las 3 letras iniciales del país, usando sólo mayúsculas, ej: ARG)

b) En el apartado EQUIPOS (lado izquierdo de la segunda página del acta)

- 1.12 País (usar el código de 3 letras, insertado entre EQUIPOS y los círculos).
- 1.13 Nombres de los jugadores (usar los nombres de los jugadores y colocarlos en el mismo orden que en el programa diario de partidos); dejar los círculos para A y B en blanco. Todos los nombres de los jugadores deben escribirse en minúsculas excepto la primera letra del apellido y la inicial del nombre. (Ej.: Suarez, P.)
- 1.14 Número de los jugadores (número de los jugadores de cada equipo)

c) En el apartado OFICIALES, en la parte izquierda, debajo de la segunda página del acta (Apellidos, Iniciales)

- 1.15 1º Árbitro (nombre, país)
- 1.16 2º Árbitro (nombre, país)
- 1.17 Anotador (nombre, país)
- 1.18 Asistente del anotador (nombre, país)
- 1.19 Jueces de línea (apellidos e iniciales, según sus posiciones, contadas en el sentido de las agujas del reloj desde el 1º Árbitro. Posiciones 1 y 2 deben ser usadas solo en caso de tener dos jueces de líneas.

2. DESPUÉS DEL SORTEO

Antes de empezar el partido, el Anotador/a debe obtener la siguiente información:

- 2.1 Inmediatamente después del sorteo:
 - a) Firma de los capitales (en el casillero FIRMA DEL CAPITÁN ANTES DEL PARTIDO en la segunda página del acta), después de verificar los puntos 1.13 y 1.14 (ej.: comprobar que los uniformes de los jugadores #1 y #2 corresponde correctamente a los nombres de los jugadores).
 - b) Señalar al capitán con un círculo alrededor de su número de juego en el casillero EQUIPOS
 - c) Anotar en el casillero de OBSERVACIONES el equipo A o B (ver 2.4) que ganó el sorteo en el primer set.
- 2.2 Del primer árbitro:
 - a) El equipo que saca primero
 - b) el lado de la cancha donde comenzará cada equipo.
- 2.3 Del 1º o 2º árbitro, el anotador/a debe obtener el orden de saque de cada partido, colocando un asterisco "*" en el casillero EQUIPOS, junto al número del primer jugador que saque. Este orden de saque sólo se aplica al primer set.
- 2.4 El anotador/a registra en cuatro círculos (dos para cada equipo, en la sección superior de página uno y en la sección de EQUIPOS de página dos) correspondiente a los lados de la pista de juego en el cual cada equipo comienza el primer set, A o B (el equipo A está a la izquierda del anotador/a y el B a la derecha del anotador/a) y se escribe siempre en mayúscula, esto es: A, B. No se hace ninguna modificación a los "A" y "B" que están por arriba de los círculos.
- 2.5 El anotador/a escribe entonces "A" o "B" debajo de EQUIPOS en la sección ORDEN DE SAQUE para el correspondiente set. En el primer y tercer set esta información se obtiene directamente de los árbitros después del sorteo. En el segundo set esta información se obtiene de los árbitros después de que estos consulten a los equipos, que podrán elegir cualquier opción.
- 2.6 La "A" y "B" asignada (lado izquierdo y derecho al inicio del primer set) a cada equipo se mantiene en el segundo y tercer set, incluso si no comienza a la izquierda y derecha del Anotador/a.
- 2.7 El anotador/a escribe el orden al saque anotando en la parte superior al equipo que lo hace primero. En la línea señalada con "I" se escribe al jugador que saca en primer lugar (Ej.: jugador nº2), mientras que en la línea "III" lo hará con el compañero (Ej.: jugador nº1).
Poner en los casilleros "II" y "IV" el orden de saque del otro equipo.
- 2.8 En los PUNTOS DEL EQUIPO: (en la parte central de cada set) dentro de la caja y sobre el lado derecho del círculo, anotar el código de país de los equipos respectivos. Si fuera necesario, el anotador/a puede registrar en lápiz el color de los equipos. Ej.: Verde (encima y debajo de la línea de división).

3. DURANTE EL PARTIDO

- 3.1 En la parte superior derecha de cada set, en HORA DE COMIENZO: anotar la hora real de comienzo con el primer saque, en horas y minutos (reloj de 24 horas, 00:00). Este es el momento en el que el primer árbitro pita para el primer saque de este set.
- 3.2 El anotador/a comprueba el ORDEN DE SAQUE conforme al orden en el que los jugadores fueron anotados frente a los números romanos I a IV, impresos en el lado izquierdo del apartado ORDEN DE SAQUE de cada set 1-3.
- 3.3 El anotador registra los saques de cada jugador y controla el resultado de cada saque siguiendo el orden de las casillas numeradas 1 al 21. El anotador trabaja a lo largo de las casillas correspondientes al orden de saque I, casillero 1. Orden de saque II, casillero 1, etc. El anotador actúa de la siguiente manera:
- El primer saque (I) se indica tachando o tildando el número del casillero marcado con un 1 en la columna del jugador al saque. Una vez que el equipo ha perdido el saque, apunta en el casillero el número total de puntos anotados por el equipo al saque hasta el momento del partido.
 - El anotador pasa entonces a la sección ORDEN DE SAQUE (III) del otro equipo y tacha o tilda el número del casillero señalado con 1 en la columna del jugador al saque.
 - En medio del acta hay una fila PUNTOS DE EQUIPO para cada equipo. Está numerada del 1 al 44. Ésta es la columna para anotar desde la izquierda hacia la derecha la puntuación del equipo correspondiente tachando con una línea oblicua el número de los puntos anotados. Cuando el equipo pierde el saque, el último número marcado en la fila PUNTOS DEL EQUIPO se anota en el casillero cuyo número puntuado corresponda al jugador que tenía el saque.
- 3.4 Durante el set se continuará anotando de esta manera hasta que ocurran las siguientes circunstancias:
- El anotador/a continúa de esta manera (ORDEN DE SAQUE I, II, III, IV) sucesivamente hasta el final del set, que tiene su TIEMPO DE FINAL registrado en la sección de TIEMPO DE FINAL (el lado derecho de cada juego). Esto es el tiempo exacto en el cual el juego terminó
 - Si hay un empate 20:20, el set continúa hasta que se logran 2 puntos de ventaja (22:20, etc.).
 - Se cancelan los números que no se han tachado en fila PUNTOS de cada equipo con una raya horizontal.
 - En el casillero ORDEN DE SAQUE, se rodea con un círculo la puntuación del último sacador de cada equipo. Si el equipo receptor gana el set, ese último punto se anotará en el casillero del jugador que debería haber sacado y se rodea también con un círculo, aunque no llegará a tacharse el número del casillero.
 - El tanteo en el casillero ORDEN DE SAQUE debería ser el mismo que en la fila de PUNTOS al finalizar cada set.

- 3.5 El Anotador/a debe registrar el tanteo en el casillero PUNTOS AL CAMBIO DE CAMPO a la izquierda para el equipo A, y a la derecha para el equipo B. La suma de estas dos puntuaciones debe resultar múltiplos de 7 (ej: 7, 14,...). Los casilleros no utilizados deben ser tachados al final de cada set formando un aspa. Si se produce un error y la puntuación en el momento del cambio es superior a un múltiplo de 7 (o de 5 en el 3° set) se anota la puntuación real del momento en el que se realiza el cambio.
- 3.6 El Anotador/a debe anotar un Tiempo Técnico en el casillero PUNTOS AL CAMBIO DE CAMPO con el tanteo del equipo A a la izquierda y el del equipo B a la derecha. Este tiempo técnico solo se realiza en los sets 1 y 2 cuando la suma de las dos puntuaciones de A y B suman 21. El casillero PUNTOS AL CAMBIO DE CAMPO tiene indicada esta circunstancia especial.
- 3.7 El Anotador continúa de este modo sucesivamente hasta el final del set. En el silbato final, anota el tiempo en el casillero de TIEMPO DE FINAL sobre la parte derecha inferior de cada set.
- 3.8 **Tercer y decisivo set:**
Después del Sorteo, el Anotador/a registra:
- En el apartado ORDEN DE SAQUE, la A o la B correspondiente a cada equipo (instrucción 2.6)
 - Anota el equipo A ó B (ver 2.4) que gana el sorteo en el 3° set en el apartado OBSERVACIONES.
- A continuación, el anotador sigue el mismo procedimiento que en los sets 1 y 2.
- El cambio de campo se realiza al alcanzar múltiplos de 5 puntos.
 - Si se produce un empate 14:14, el set continúa hasta que un equipo obtenga una ventaja de dos puntos sobre el otro.
- 3.9 **Tiempos-muertos:**
Debajo de los apartados de ORDEN DE SAQUE, se encuentran los casilleros para anotar los tiempos muertos (o de descanso):
- Cuando un equipo solicita su tiempo muerto, el anotador escribe, en el correspondiente casillero, los puntos obtenidos por ambos equipos hasta ese momento.
 - El primer tanteo, es siempre el número de puntos anotados (en el momento del tiempo muerto) por el equipo que lo ha solicitado.
 - El Tiempo Técnico se registra en el acta según la instrucción 3.6
- 3.10 Advertencias Formales y Sanciones
- Advertencias Formales:**
- Las Advertencias Formales (por conductas incorrectas menores) deben ser registradas en el casillero de Advertencias Formales, en el ORDEN DE SERVICIO y la sección del JUGADOR.

- b) La puntuación debe ser anotarse en la línea correspondiente al jugador que ha sido advertido.
- c) El primer tanteo siempre es el número de puntos anotados por equipo cuyo miembro es advertido (Igual que 3.9b)
- d) Después de una Advertencia Formal o cualquier Sanción por mala conducta otorgada a un equipo, el Anotador/a tacha cualquier casillero de ADVERTENCIA FORMAL dejado abierto para aquel equipo en aquel set. El equipo ha alcanzado su nivel de sanción para el partido.
- e) En este caso, antes del principio de un eventual siguiente set (s), el Anotador/a, después del completar el acta con la información recibida del 2º árbitro (ver 2.7 y 2.8) entonces debe tachar el casillero de ADVERTENCIA FORMAL para aquel equipo en aquel partido.

Sanciones por Conducta Incorrecta

- a) Todas las sanciones deben anotarse en los casilleros de SANCIÓN POR CONDUCTA INCORRECTA dentro de su respectivo SET.
- b) La primera puntuación (esto es: a la izquierda) es siempre el número de puntos anotados (en el momento de la sanción, no después de la sanción) por el miembro de equipo que es penalizado (igual que en 3.9 b).
- c) La puntuación debe anotarse en la línea correspondiente al jugador que sea castigado, pues las sanciones se aplican individualmente.
- d) Los puntos anotados como consecuencia de una sanción por conducta incorrecta del oponente, deben rodearse con un círculo en la fila de PUNTOS DEL EQUIPO.

3.11 Sanciones por demora

- a.) Amonestaciones y castigos por demora deben ser registrados en la sección sanciones por demora dentro del set correspondiente.
- b.) El tanteador registrado es el correspondiente en el momento en que el equipo es penalizado, no el tanteador después de la sanción (en el lado izquierdo el equipo penalizado y en el lado derecho el equipo adversario).
- c.) Después de que la amonestación por demora ha sido aplicada al equipo, cualquier subsiguiente demora por ese equipo en el partido es una falta y se debe aplicar castigo por demora.
- d.) En el caso de que una amonestación por demora sea aplicada a un equipo antes del inicio de un set, el anotador/a, luego de registrar la información correspondiente al set suministrada por el 2do árbitro, debe registrar la amonestación por demora en el casillero correspondiente al equipo.
- e.) El castigo por demora implica la pérdida de una jugada. El anotador lo registra siguiendo el procedimiento normal rodeando el punto con un círculo, en la fila de PUNTOS DEL EQUIPO, (como el punto 3.10.d), después de haber rellenado los correspondientes casilleros según los apartados a) y b) anteriores.

4. DESPUÉS DEL PARTIDO

- 4.1 En el recuadro de resultados, en la columna denominada DURACIÓN (min.), debe anotar el tiempo que ha durado cada set en minutos totales. Un set comienza con el silbato del 1er árbitro para el primer saque de cada set y termina con el silbido del árbitro del último punto de cada set. Se obtiene restando HORA DE COMIENZO de HORA FINAL de cada set. Se debe registrar la suma de la duración de los sets en el casillero correspondiente a TOTAL al final de la columna DURACIÓN DE SET. Este tiempo total no incluye la duración de los intervalos entre sets.
- 4.2 La DURACIÓN total de un partido comienza con el silbido del primer árbitro para el primer saque del partido y termina con el silbido del árbitro para el último punto del último set. Se anota en la parte baja de la columna DURACIÓN TOTAL y se expresa en horas y minutos. La DURACION TOTAL se obtiene de restar la HORA DE COMIENZO DE PARTIDO y la HORA DE FINALIZACIÓN DE PARTIDO.
- 4.3 Si existe alguna información que afecte a la duración (Ej.: retrasos climatológicos), en la sección de resultados debe haber un “*” junto a DURACIÓN, tanto en la del correspondiente set(s) como en la columna Total.
- 4.4 En la columna de cada equipo señalada con PUNTOS, escribirá en el casillero correspondiente a cada set, los puntos anotados por los respectivos equipos, y en el casillero correspondiente a la fila TOTAL, registrará la suma de los puntos anotados en todos los sets jugados.
- 4.5 En la columna de cada equipo señalada la palabra ganador, anotan 1 en el casillero en el lado del equipo que lo ha ganado ese set y 0 en el casillero del equipo que lo ha perdido. Luego, anotará la suma de los sets ganados por cada equipo en el casillero correspondiente a la fila TOTAL.
- 4.6 En la columna denominada TIEMPOS MUERTOS, anotará, en el casillero correspondiente a cada set, el número de tiempos muertos consumidos por el equipo. En la fila TOTAL anotará la suma de los tiempos muertos consumidos durante todos los sets jugados.
- 4.7 Para cumplimentar los apartados DURACIÓN, PUNTOS, GANADOR o TIEMPOS MUERTOS, se debe utilizar números, no una línea (-).
- 4.8 En la última línea EQUIPO GANADOR, anotará:
a.) el nombre del equipo ganador; (en el mismo orden que figura en el encabezado en la primer hoja de la planilla)
b.) su código de país, en el casillero correspondiente.
c.) el resultado de los sets: (2:0 ó 2:1);
- 4.9 El anotador registra (o permite con el permiso del primer árbitro la anotación de) cualquier protesta que cumpla los requisitos del protocolo de protesta. El capitán del equipo dictará o escribirá la protesta en la sección OBSERVACIONES del acta. (Ver apartado 5 de Sección Observaciones).

4.10 Finalmente, en el correspondiente recuadro, se recogen las firmas de aprobación en el siguiente orden:

- a.) Los dos capitanes (casillero de FIRMA DEL CAPITÁN DESPUÉS DEL PARTIDO)
- b.) El anotador/a
- c.) El anotador/a asistente
- d.) El segundo árbitro
- e.) El primer arbitro

4.11 Si por alguna razón el acta no fue firmada por alguno de los capitanes de los equipos, esto debe ser registrado en la sección de observaciones y comunicarlo al correspondiente delegado FIVB.

5 SECCIÓN OBSERVACIONES

- 5.1 Antes, durante o después del partido, el Anotador puede ser requerido para escribir detalles en la sección OBSERVACIONES, en la segunda página del acta.
- 5.2 La sección OBSERVACIONES debe indicar claramente la naturaleza de la observación anotada.
- 5.3 En el espacio habilitado para las OBSERVACIONES, deben anotarse todos los detalles que puedan clarificar las posibles situaciones suscitadas durante el partido (Ej.: Set, Puntuación, Equipo, Número del Jugador, Hora, etc).
- 5.4 Cuando corresponda, la sección OBSERVACIONES debe firmarse por el primer árbitro, etc.
- 5.5 En la sección OBSERVACIONES, el anotador debe registrar el ganador del sorteo en el 1º set y en el 3º set (2.1.c.) y (3.8.b).
- 5.6 En caso de sanciones (castigo o superior) aplicadas por el primer árbitro, en acciones contra el equipamiento del campo de juego, los oficiales o el personal de campo de juego, realizadas por los jugadores, el primer arbitro debe al final del partido describir claramente en la SECCION OBSERVACIONES la naturaleza de la ofensa, en concordancia con la “escala de sanciones por conducta incorrecta”.
- 5.7 En caso de que la falta de conducta ocurra, dentro del área de competencia, finalizado el partido, durante el proceso administrativo posterior al partido, debe llevarse a cabo el mismo procedimiento al del punto 5.6 y el jugador apropiado debe ser informado.
- 5.6 En el caso de un protocolo de protesta los árbitros del partido solicitan lo siguiente:
 - a.) Si el protocolo de protesta es iniciado y posteriormente rechazado, se debe registrar en la sección de OBSERVACIONES las palabras RECHAZADO NIVEL 1.
 - b.) Si el protocolo de protesta es iniciado y posteriormente es aceptado, se debe registrar en la sección de OBSERVACIONES las palabras ACEPTADO NIVEL 1.

- c.) Si después de ser rechazada la protesta en el nivel 1 el jugador expresa su deseo de solicitar un protocolo de protesta nivel 2, se debe registrar en la sección de observaciones las palabras, RECHAZADO / PENDIENTE NIVEL 1.
- d.) Si después de ser aceptada la protesta en el nivel 1 el jugador expresa su deseo de solicitar un protocolo de protesta nivel 2, se debe registrar en la sección de observaciones las palabras, ACEPTADO / PENDIENTE NIVEL 1.
- e.) Si el protocolo de protesta no puede ser llevado a cabo, (después de que el correspondiente delegado FIVB fuera requerido en el campo de juego) se debe registrar en la sección de observaciones las palabras PENDIENTE NIVEL 1.
- 5.9 En caso de incomparecencia, ausencia y equipo incompleto, las siguientes situaciones deben ser claramente especificadas en la sección de observaciones del acta:
- a.) En caso de perder por lesión de un equipo, (el equipo está en el campo de juego en horario de inicio del partido pero no puede iniciar el juego debido a la lesión) debe registrarse en la sección de observaciones “Equipo pierde el partido debido a (la lesión es confirmada por el personal médico oficial) del jugador #..... El apropiado personal médico oficial está presente en el campo de juego. Ambos equipos y jugadores están presentes”.
- b.) En caso de perder por lesión o eventual descalificación una vez que el partido a comenzado debe registrarse en la sección de observaciones “ A la hora set con tanteador equipo al servicio, el equipo pierde el partido debido a (lesión confirmada por el personal médico oficial o descalificación) del jugador #.....”
- c.) En caso de perder por no presentación del equipo antes de empezar el partido debe registrarse en la sección de observaciones “ Equipo pierde el partido por no presentarse”.
- 5.10 En caso de que la fila de puntos o los casilleros de orden al servicio sean utilizados por completo esto debe ser registrando en la sección de observaciones. (procediendo según 6.2)

6. CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

- 6.1 En caso de incomparecencia, ausencias y equipo incompleto, el acta se completa con toda la información necesaria para cumplimentar el resultado del partido. Esto implica como mínimo:
- a.) anotar las instrucciones correspondientes a “ANTESDELPARTIDO” (1.1–1.19),
- b.) tachar los correspondientes puntos en cada set, en la columna de puntos del equipo.
- c.) completar la sección de resultados del acta.
- d.) completar la sección de observaciones del acta (según punto 5.9 de esta guía)
- Nota 1. En casos de no presentación el equipo completo es declarado “A” otorgándole el primer servicio y ganador del sorteo.
- Nota 2. Si el orden al servicio no es informado por el equipo, entonces $\frac{1}{2}$ debe ser registrado como el orden al servicio del equipo.
- 6.2 Si las filas PUNTOS DEL EQUIPO o los casilleros de ORDEN DE SAQUE se agotan, se puede utilizar una segunda acta con su primera página en la parte superior debidamente

cumplimentada, copiando en ésta todos los detalles del orden de saque obteniendo esta información de la planilla original. El uso de esta segunda acta debe anotarse en la sección OBSERVACIONES del acta original, y el primer árbitro debe confirmarlo validándolo después del partido con la firma en la sección de OBSERVACIONES.

- 6.3 Sólo en el caso de penalización por Conducta Incorrecta o Demora, se rodea con un círculo el PUNTO anotado.
- 6.4 Una advertencia formal por mala conducta - que no es una sanción - es posible sólo una vez en el partido para un determinado equipo (a menos que ese equipo haya sido sancionado previamente por mala conducta), sin importar si se emitió para el equipo o para un jugador individual en el equipo.
- 6.5 Sanciones por mala conducta no son acumulativas de un set a otro.
- 6.6 Las sanciones por demora son acumulativas para todo el partido. Por lo tanto solo una amonestación por demora puede recibir un equipo en un partido.

7 RESPONSABILIDADES DE LOS ÁRBITROS DESPUES DEL PARTIDO

- 7.1 Al finalizar el partido los árbitros (2do y 1er árbitro en ese orden) deben revisar los detalles registrados en el acta antes de firmarla, validando el resultado final y la información allí registrada.
- 7.2 Además de todo esto, debe asegurarse de que en el apartado de Observaciones se ha registrado toda la información requerida, tal y como indican los protocolos que fueran comenzados durante el partido, tales como el “Protocolo de Lesión”, el “Protocolo de no presentado “o el de “Protesta”. Ejemplos de los protocolos antes mencionados están incluidos en este instructivo.
- 7.3 Si el Delegado Arbitral no se presentara en la pista a la finalización del encuentro, el primer árbitro debe obtener la firma del delegado, antes de entregar el acta en la Oficina de competición, aunque evitando demoras en las necesidades del BVIS. El árbitro debe asegurarse, en casos de no presentación o equipo incompleto (especialmente en torneos disputados por zonas (pool play)) de informar de esta situación al supervisor técnico simultáneamente con la presentación de la planilla al los operadores del BVIS.
- 7.4 Los árbitros deben reportar al supervisor técnico de la FIVB cualquier eventual incidente que ocurra fuera del área de competencia, luego de finalizado el proceso administrativo del encuentro. El supervisor técnico es la máxima autoridad en el lugar representando a la FIVB, y es el responsable de atender ese tipo de problemas. En caso de que fuera requerido debe presentar un reporte por escrito, para apoyar una eventual investigación.