

Procedimientos Básicos y Notas de Importancia

Este documento contiene un resumen de:

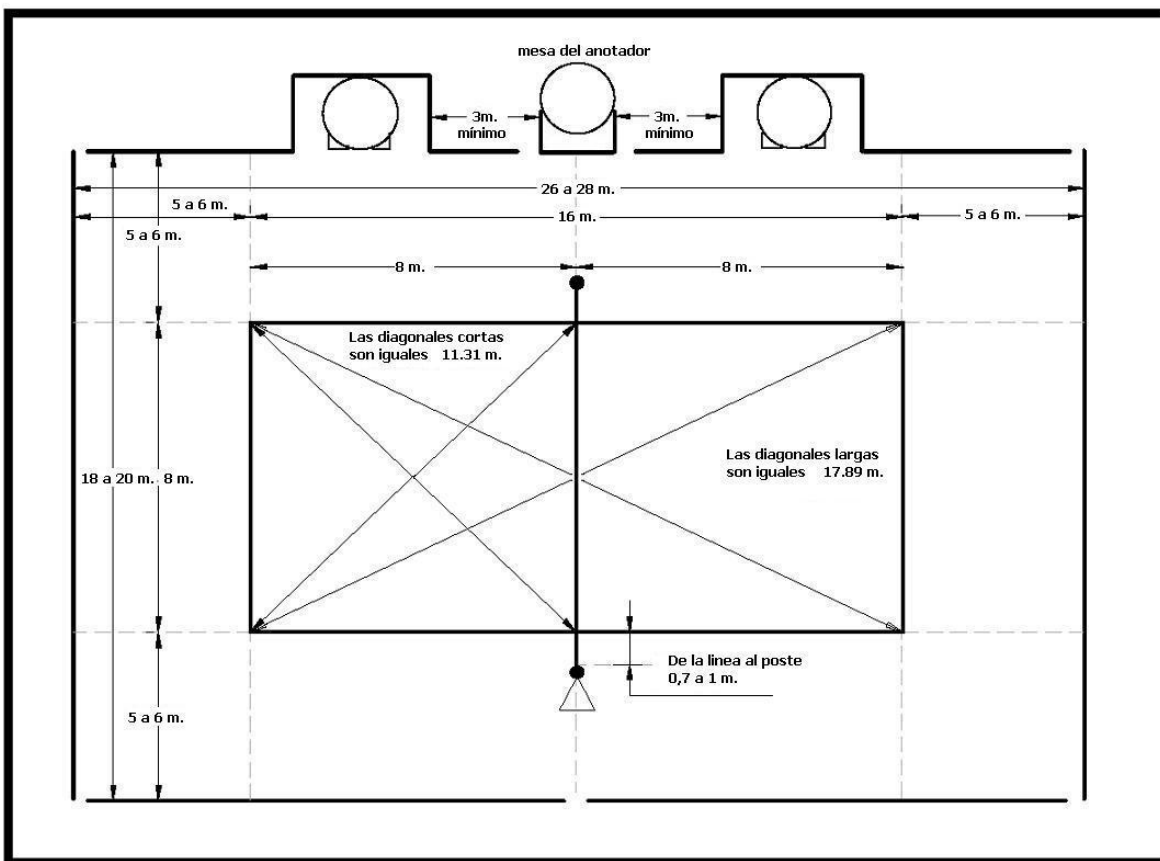
1. Procedimientos para comprobar las dimensiones del área de juego
2. Procedimientos en caso de lesión
3. Procedimientos básicos en caso de protocolo de marca de balón (PMB)
4. Notas sobre la “recepción”
5. Notas para juzgar la defensa de un ataque duro
6. Notas para juzgar el balón acompañado o retenido
7. Notas para juzgar el doble contacto

1. Procedimientos para comprobar las dimensiones del área de juego.

Para verificar la exactitud de las dimensiones del área de juego se deben llevar a cabo los siguientes pasos -se necesitan tres personas como mínimo-:

1. Alinear las cuatro líneas de la cancha de juego.
2. Comprobar si las bandas laterales de la red y las antenas están dispuestas perpendicularmente a las líneas laterales de la cancha de juego.
3. Comprobar la distancia entre las antenas.
4. Establecer el eje de la cancha de juego dibujando una línea desde el eje de un poste al eje del otro.
5. Señalar el punto de intersección de este eje imaginario con el borde externo de cada una de las líneas laterales (con una señal en la arena –preferentemente con una varilla). Estos dos puntos son cruciales para la comprobación de la cancha de juego, ya que van a ser referencia para medir diagonales y líneas.
6. Desde cada uno de los dos puntos de referencia comprobar la longitud de sus respectivas líneas laterales (no necesitas anotar cada medida, sólo guardarlas en tu memoria).
7. Ahora comprobamos el resto de las líneas laterales. Si la longitud total de las líneas laterales es correcta pero las longitudes individuales de cada línea no lo son, debemos mover las esquinas de la cancha de juego. Si la longitud total de las líneas laterales no es correcta deberemos encontrar donde está el error y subsanarlo.
8. Aplicar el mismo principio a la otra banda lateral.
9. Comprobar las líneas de fondo.
10. Comprobar cada una de las 4 diagonales cortas.
11. La diagonal larga se medirá en caso de que las diagonales cortas sean incorrectas, ya que si las 4 diagonales cortas estuvieran correctas sería matemáticamente imposible que las diagonales largas no estuvieran bien.

Es recomendable que mientras se está comprobando se realicen las correcciones necesarias de manera inmediata.



2. Procedimientos básicos en caso de lesión de un jugador

- Cuando un jugador se lesiona, el 2º árbitro debe ir inmediatamente al jugador y establecer la naturaleza y magnitud de la lesión. El 2º árbitro debe preguntar al jugador:

1 - ¿Puede continuar jugando o necesita tratamiento médico?

2 - En el caso de que se requiera tratamiento médico: ¿Por el personal oficial o por el suyo?

(3 - Además: ¿Necesita un médico, fisioterapeuta o ambos?)¹

Si el jugador requiere tratamiento médico, el segundo árbitro llamará al campo de juego a la asistencia médica adecuada o permitirá al servicio médico del equipo entrar al campo (en el caso de que estén adecuadamente acreditados).

Debe inmediatamente notificar:

- Al anotador para registrar el tiempo en minutos y segundos que el jugador pidió la asistencia médica,
- Al primer árbitro para que baje de la silla y supervise el protocolo de lesión
- Al Delegado Arbitral

Nota 1: Bajo cualquier circunstancia el personal médico oficial debe ser requerido a presentarse en el campo y el Delegado arbitral informados por si deben controlar la situación.

Nota 2: Si es posible el partido debe comenzarse sin retraso. Esto ocurre si el jugador requiriere un periodo corto de tiempo para volver a su posición (hasta 15 segundos) y no se consideraría como petición de tiempo médico por este tipo de acciones.

- **Lesión con sangre**

La seguridad de todos es de primordial importancia, y las lesiones con sangre deben ser tratadas sin demora, ya sean detectadas por los jugadores o por los árbitros.

*Si el sangrado es menor y puede ser detenido fácilmente originando un retraso mínimo para el partido, esto no es considerado como un tiempo médico.

*Si el sangrado es más importante debe entenderse el requerimiento de la asistencia médica y será tratado como tiempo médico.

¹ En los circuitos naciones y/o provinciales solemos contar con 1 solo médico con lo que la pregunta 3 no tiene lugar.

3. Procedimientos básicos en caso de Protocolo de Marca de Balón (PMB).

Consideraciones relevantes:

- ✓ Sólo donde existan **dudas significativas** en su decisión sobre si un balón es dentro o fuera el primer árbitro decidirá iniciar el PMB.
- ✓ Los jugadores no tienen derecho a insistir en iniciar un PMB.
- ✓ Los árbitros y jueces de línea deben disuadir las acciones de los jugadores que intenten deliberadamente encubrir/alterar etc., la marca del balón. El primer árbitro deberá sancionar estas actitudes adecuadamente.

Mecánica arbitral:

Primer árbitro

1. El primer árbitro bajará de la silla e indicará al juez/jueces de línea adecuado/s que debe/n llegar a la posición de la marca del balón.

2. Además, debe pedir a los jugadores del equipo situados en el mismo lado donde cayó el balón que se aparten de esa zona. Esto es extremadamente importante.

3. Verificación de la marca (dentro o fuera):

Una vez el área cerca de la marca esté libre de jugadores y el juez/jueces de línea adecuado/s esté/n presente/s, el primer árbitro debe proceder cuidadosamente para darle al juez de línea la oportunidad de:

- Esclarecer si el balón tocó la línea. Esto incluye los casos en que la línea se encuentra elevada y es tocada por el balón.
- Indicar el lugar donde se encuentra la marca (sin tocarla).
- Explicar verbalmente qué vio, incluyendo el contacto del balón con la arena y acciones posteriores.
- El primer árbitro debe tener claro que tiene que comprender lo que el juez de línea ha de transmitirle. Una buena estrategia es seguir la secuencia de acontecimientos, explicando lo que sucedió.

4- Cuando el primer árbitro considera que ha recibido toda la información necesaria y está preparado para tomar una decisión, debe moverse rápidamente hacia la silla, señalizando su decisión sobre la marca (indicará qué equipo dispondrá del saque) y si es necesario aplicará sanciones a los jugadores que hayan cruzado bajo la red. Ningún retraso adicional debe ser permitido y se instará a los jugadores a reanudar el juego inmediatamente.

Segundo árbitro

- ✓ Inicialmente el segundo árbitro debe colocarse cerca a la red para disuadir a través de la posición del cuerpo o comunicación verbal al equipo contrario a cruzar por debajo de la red.
- ✓ Es una buena práctica recordarle a los equipos que es ilegal cruzar bajo la red o su extensión.
- ✓ El segundo árbitro también establecerá contacto visual con el primer árbitro durante todo el proceso.
- ✓ Eventualmente si es necesario el segundo árbitro puede ayudar al primer árbitro en la decisión final.
- ✓ El segundo árbitro debe asegurarse de que el anotador registra correctamente el resultado del Protocolo. El juego no debe reanudarse hasta que el anotador indique que está listo.

Jueces de línea

- ✓ Los jueces de línea deben durante su actuación intentar tomar decisiones precisas sobre todo en balones dentro/fuera, evitando así la necesidad de un PMB.
- ✓ Si el PMB es solicitado e iniciado por el primer árbitro, el juez de línea debe de estar seguro de qué es lo que debe transmitir, del lugar y circunstancias del contacto del balón con la superficie de juego.
- ✓ El juez de línea (u otros oficiales), de ninguna manera deben alterar la superficie de juego en la zona de la marca.

4. Notas sobre la “recepción”

- ✓ Téngase muy presente que cuando hablamos de recepción, nos referimos exclusivamente a la recepción de saque. No confundir con «Defensa» que es otra área cuyo análisis tiene criterios específicos.
- ✓ Los toques en la recepción, para que no sean considerados falta, deben ser consecutivos y dentro de la misma acción.
- ✓ La recepción con las palmas de las manos está permitida, y por lo tanto puede haber toques consecutivos. Debe determinarse con claridad que no sea recepción de voleo o manos altas.
- ✓ Cuando la recepción es realizada por ambos jugadores deben determinar con claridad si golpea a los dos jugadores en la misma acción, ya que esto configuraría dos toques del equipo, y en consecuencia sólo les restará un golpe para regresar el balón al campo contrario

5. Notas para juzgar la defensa de un ataque duro

- ✓ La recepción del servicio no está incluida en esta regla.
- ✓ Los elementos claves para juzgar un ataque duro son: **tiempo de reacción del jugador, velocidad del balón, tiempo entre ataque y defensa (estrechamente unido a la distancia) y la naturaleza del contacto (contacto técnico).**
- ✓ Si el balón toca suavemente el bloqueo o la red puede continuar siendo un ataque duro.

6. Notas para juzgar el balón acompañado o retenido

- ✓ Los árbitros deben concentrarse en la duración (longitud, tiempo) del contacto con el balón. Ésta es la naturaleza fundamental de una retención.
- ✓ La duración se define como la diferencia entre el tiempo del contacto inicial hasta el punto de salida del balón.
- ✓ La posición de los jugadores antes, durante o después de la acción no debe influir en nuestra decisión. La clave estriba en la duración del contacto.
- ✓ Es importante que un árbitro sea constante en la penalización del acompañamiento o retención, fijando un criterio claro a lo largo del partido

7. Notas para juzgar el doble contacto

- ✓ El giro no debe ser usado como guía definitiva para pitar una falta. Es posible que ocurra por otras razones.
- ✓ El sonido de la acción de juego no debe ser considerado como indicativo o no de la falta. La clave estriba en la limpieza del contacto.
- ✓ Los árbitros deben concentrarse en la diferencia de tiempo que se produce al contactar las dos manos y el balón. Esta es la naturaleza fundamental del doble contacto. Una diferencia excesiva en el contacto entre las dos manos y el balón será penalizado como doble falta.
- ✓ Es importante que un árbitro sea constante en la penalización del doble contacto fijando un criterio a lo largo del partido.