

Federación Europea de Dodgeball (FED)

Reglas y regulaciones

Versión 5.0.1



ÍNDICE

DIAGRAMA OFICIAL DE LA CANCHA 4

Regla 1 - El área de juego 5

 Sección 1. Dimensiones 5

 Sección 2. Superficie de Juego 5

 Sección 3. Diseño de la cancha 5

 Sección 4. Zonas y áreas 5

Regla 2 – Equipamiento 6

 Sección 1. El Dodgeball Oficial..... 6

 Sección 2. Uniformes y equipos de protección 6

 Sección 3. Guía del uniforme..... 7

 Sección 4. Todo el equipamiento 7

 Sección 5. Sustancias exteriores 7

Regla 3 - Jugadores, Entrenadores, Recuperadores y Suplentes..... 8

 Sección 1. Disciplina 8

 Sección 2. Jugadores..... 8

 Sección 3. Entrenadores, asistentes de entrenadores, manager 8

 Sección 4. Tarjetas de alineación 8

 Sección 5. Sustituciones..... 9

 Sección 6. Regla “Short-handed” (desventaja en número de jugadores)..... 9

 Sección 7. Jugadores inelegibles 9

 Sección 8. Jugador expulsado / penalización del equipo / set de penalización 9

 Sección 9. Shaggers (Retrievers / Recogedores de pelotas / Alcanza pelotas) 10

 Sección 10. Interferencia de espectadores 11

Regla 4 - El partido..... 11

 Sección 1. Estilo de juego aprobado 11

 Sección 2. Equipo local..... 11

 Sección 3. Conducta del banco..... 11

 Sección 4. Aptitud de la cancha 11

 Sección 5. Partido reglamentario y tipo de juego 11

 Sección 6. Partido perdido y set perdido 12

Regla 5 – Inicio del juego..... 13

 Sección 1. Comienzo del juego 13

 Sección 2. La carrera 13

 Sección 3. Poner el balón en juego durante la carrera..... 14

 Sección 4. Tiempos muertos y suspensión del juego 14

 Sección 5. Reestablecer o reanudar el juego 14

Regla 6 - Salida de los jugadores 15

 Sección 1. Salida de los jugadores 15

 Sección 2. Interferencia del jugador 15

Regla 7 - Jugadores que regresan 15

 Sección 1. Jugadores que regresan 15

Regla 8 - Juego ofensivo y defensivo..... 16

 Sección 1. Intentos (de lanzamiento) 16

 Sección 2. Outs (jugador quemado/fuera de juego/eliminado) 16

 Sección 3. Catches (atrapadas) 17

Sección 4. Bloqueo/escudo..... 17

Sección 5. Regla de no “estancamiento” /retraso..... 17

Sección 6. Pellizcar (pinching)..... 18

Regla 9 - Fuera de los límites..... 18

Sección 1. Fuera de los límites..... 18

Regla 10 - Zona neutral 19

Sección 1. Zona neutral..... 19

Regla 11 - Juego simultaneo 19

Sección 1. Juego simultaneo 19

Sección 2. Golpe y catch simultáneos..... 19

Regla 12 - Jugada de sacrificio 19

Sección 1. Jugada de sacrificio 19

Regla 13 – Headshots (golpes a la cabeza) 20

Sección 1. Headshots 20

Regla 14 - Jugador lesionado, herida de sangre 20

Sección 1. Jugador lesionado..... 20

Sección 2. Herida de sangre..... 20

Regla 15 - Protestas 21

Sección 1. Protestas..... 21

Sección 2. Protestas permitidas 21

Regla 16 - Árbitros..... 21

Sección 1. Poder y deberes 21

Sección 2. Equipo de árbitros 21

Sección 3. Responsabilidades de un árbitro solo..... 22

Sección 4. Posiciones de los árbitros en la cancha 22

Sección 5. Cambio de árbitro..... 22

Sección 6. Criterio del árbitro..... 22

Sección 7. Interferencia del árbitro 23

Sección 8. Guía para árbitros 23

Regla 17 - Código de conducta..... 23

Sección 1. Código de conducta de la FED para jugadores: 23

Sección 2. El sistema de honor 23

Sección 3. Código de conducta para árbitros 24

Regla 18 - Infracciones y sanciones..... 24

Sección 1. Tarjeta azul (set de penalización)..... 24

Sección 2. Tarjeta amarilla 24

Sección 3. Tarjeta roja 25

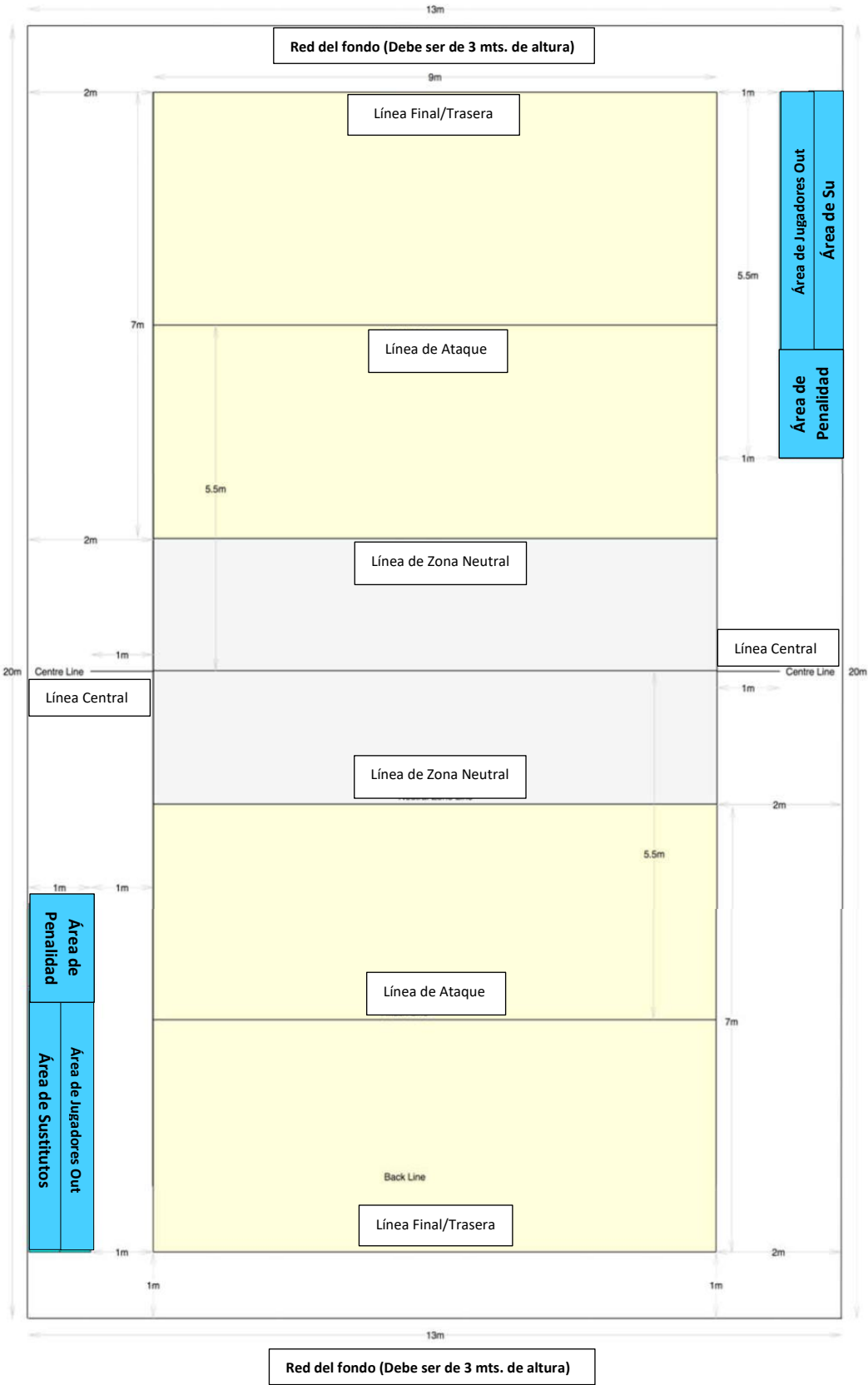
Sección 4. Conducta antideportiva 25

Regla 19 - Medios de comunicación..... 26

Sección 1. Medios de comunicación 26

DIAGRAMA OFICIAL DE LA CANCHA

INDICA:	"Territorio Justo"	"Zona Neutral"	"Área de Coaching"
	Indicates Fair Territory	Indicates Neutral Zone	Indicates Coaching Area



Regla 1 - El área de juego

El área de juego es el área que contiene la cancha, el espacio libre, el área del jugador “out” (quemado), el área de penalidad y el área de sustitución.

Debe estar cerrado por barreras o redes en los cuatro lados para evitar la salida de los balones.

Sección 1. Dimensiones

1. La cancha es un área rectangular que debe ser de 16 a 18 metros de longitud y de 8 a 9 metros de ancho. Está rodeado por un área libre de 1 metro por todos los lados.

Para eventos oficiales de la FED, la cancha debe tener las dimensiones de 17 x 8 metros.

Comentario: Si el espacio disponible no permite un área libre de 1 metro detrás de las líneas traseras, la cancha será de hasta 18 metros de longitud y la parte posterior de la cancha será cerrada por barreras sólidas en su lugar.

Sección 2. Superficie de Juego

1. La superficie de juego debe ser plana y horizontal. La superficie no debe presentar ningún peligro para los jugadores, el personal o los árbitros del partido. Los elementos/obstáculos del espacio aéreo deben estar al menos a 4 metros por encima de la superficie de la cancha.

No está permitido jugar en una superficie resbaladiza o rugosa.

Sección 3. Diseño de la cancha

1. Todas las líneas deben ser de 5 cm de ancho. Deben ser de un color uniforme, que sea diferente del color del suelo u otras líneas.
2. El límite de la cancha está marcado por dos líneas laterales y dos líneas posteriores. Se dibujan por fuera de las dimensiones de la cancha, ya que no forman parte de ella.
3. La línea central debe estar marcada exactamente a mitad de camino entre cada línea final. La línea debe extenderse 1 metro fuera de las líneas laterales para indicar el territorio de los recogedores/alcanza pelotas (shaggers).
 - 3.1. Las marcas en la línea central deben colocarse para ayudar con la colocación del balón. Hay 5 marcas, comenzando desde el punto central de la cancha hacia cada línea lateral marcando a 1,5 metros de distancia.
4. Las líneas de ataque están marcadas a 5,5 metros de la línea central, paralelas a ella y delimitadas por las líneas laterales.
5. Las líneas de zona neutral están marcadas 7 metros hacia adelante desde cada línea final, paralelas a ella y delimitadas por las líneas laterales.

Sección 4. Zonas y áreas

1. Fair Territory (Territorio justo):
El fair territory es el área desde la línea posterior hasta, pero sin incluir, la línea de zona neutral a cada lado de la cancha y delimitada por las líneas laterales.
2. Zona neutral:
La zona neutral es el área entre, pero sin incluir, las dos líneas de zona neutral y delimitada por las líneas laterales.
3. Área del jugador “out” (fuera de juego/quemado):
El área del jugador out es un área de al menos 0,5 metros de ancho, situada a 1 metro de distancia de la línea lateral de la cancha, extendiéndose desde la línea final por 5 metros. El área del jugador out debe estar marcada con líneas y debe colocarse diagonalmente opuesta al árbitro donde hay suficiente espacio disponible.
4. Zona de sustitutos:
El área de sustitutos son un área de al menos 0,5 metros de ancho, situada detrás del área de jugadores out. El área de sustitutos debe ser marcada con líneas.

Comentario: Si el espacio disponible no permite un área de sustitutos, esta se puede omitir siempre y cuando se haya dispuesto una entrada adecuada para facilitar el acceso a la cancha de los sustitutos (para poder ingresar por cualquiera de los extremos de la cancha).

Para los eventos oficiales de la FED, el área de sustitutos debe estar incluida.

5. Área de penalidad:
El área de penalidad (penalty box) es un área que se extiende desde la fila de jugadores out, hacia la

dirección de la línea central por 1,5 metros y debe tener el mismo ancho que el área de jugadores out y el área de sustitutos combinados. El área de penalidad debe estar marcado con líneas.

6. Entrenadores, Asistentes de los entrenadores y Managers

- 6.1. Los entrenadores, asistentes de los entrenadores y managers están confinados a las áreas combinadas de: el área de Jugadores Out, el Área de Penalidad y el Área de Suplentes.

Regla 2 – Equipamiento

Sección 1. El Dodgeball Oficial

1. Todos los eventos aprobados por la FED deben usar los balones aprobados por la FED.
2. Los balones sancionados por la FED pueden ser diseñados de cualquier manera apropiada con diseños y logotipos de patrocinadores según lo aprobado y considerado aceptable por la FED.
3. Los balones utilizados en el partido reglamentario de la FED deben, en opinión exclusiva y a discreción del árbitro, ser apropiadas para el partido.
4. Los balones de dodgeball aprobados estarán hechos de vejiga de butilo, cubierta por cinchas y un paño texturizado sin hollín que tiene una capa de 2 mm de espuma directamente debajo de ella.
5. Los balones aprobados serán de 7 pulgadas/17.78cm. de diámetro, cuando se mide a lo largo de la anchura del balón inflado.
6. La presión del balón debe ajustarse a 1.6-1.8 psi (libras por pulgada cuadrada) o 0.110-0.125 bars (11.000-12.500 pascales).

Sección 2. Uniformes y equipos de protección

1. Uniformes

- 1.1. Los uniformes deben ser usados por cada jugador del equipo, y deben ser similares en color y estilo gráfico, las mangas pueden ser de diferentes longitudes. El uniforme debe mostrar el nombre del equipo o el logotipo junto con un número único visible para cada jugador.

- 1.2. Un jugador debe mantener el mismo número único a lo largo de una competencia, por ejemplo, un jugador puede registrarse tanto para las competencias mixtas como para las competencias de género con dos números diferentes, siempre que los números utilizados sigan siendo únicos dentro de cada equipo.

Comentario: Un jugador no debe ser penalizado por un desajuste en su uniforme como resultado de la “regla de sangre” o si su uniforme se daña en el transcurso del juego.

- 1.3. Los nombres de patrocinadores y logotipos deben ser aprobados por la FED antes de que puedan ser mostrados en un uniforme de equipo en eventos de la FED.

- 1.4. No se permitirán gráficos/textos ofensivos, obscenos y/o discriminatorios.

- 1.5. Todo equipo de protección debe usarse correctamente y estar en condiciones de funcionamiento.

2. Tocados (elementos usados en la cabeza).

- 2.1. Las bandas y los cascos protectores son el único tocado opcional para los jugadores.

- 2.2. Las gorras, viseras y otros cubrecabezas no están permitidos en los partidos del torneo. Las bandanas no califican como bandas y no se pueden usar alrededor de la cabeza, el cuello o la muñeca/brazo.

3. Yeso / Prótesis.

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

- 3.2. Ningún jugador podrá jugar si un árbitro determina que su equipo representa un riesgo significativo para la seguridad de otros jugadores, o que cambia la naturaleza fundamental del juego o mejora la capacidad de un jugador para darle una ventaja.

4. Guantes.

- 4.1. No se deben usar guantes.

Comentario: Las únicas excepciones serán cuando un jugador pueda demostrar que existe un requisito médico o de salud para que use guantes o una cubierta para las manos. Si un guante o guantes están permitidos por razones médicas, no deben poder mejorar la capacidad de un jugador para jugar el juego.

5. Joyería.

- 5.1. Las joyas expuestas, si un árbitro las considera peligrosas, se deben quitar y no se pueden usar durante el juego.

Comentario: Si un jugador usa joyas que no son notadas por un oficial y el artículo causa lesiones al jugador que usa las joyas o a otro jugador de cualquier equipo, el jugador que usa las joyas será completamente responsable de todas las lesiones personales causadas por no seguir las reglas. Comentario: Las pulseras / collares de alerta médica no se consideran joyas. Si se usan, deben estar asegurados al cuerpo para que la información de alerta médica permanezca visible.

6. Gafas / anteojos deportivos

- 6.1. Se pueden usar gafas protectoras/gafas deportivas y deben asegurarse con correas para la cabeza

7. Calzado.

- 7.1. Debe usarse en todo momento
- 7.2. Todos los zapatos deben estar hechos de lona, cuero o material similar y tener una suela de goma que no deje marcas.
- 7.3. Un árbitro puede considerar inseguro cualquier calzado a su discreción. Un jugador solo podrá jugar con calzado que se considere seguro.

Sección 3. Guía del uniforme

Uniforme o equipamiento que afecte la seguridad de todos los participantes, oficiales y espectadores.

1. No se permitirá ningún uniforme o equipo que se considere peligroso o dañino para el usuario o para otros jugadores.
2. No se permitirá ningún equipo o uniforme que mejore significativamente el rendimiento del jugador más allá de los límites normales de la habilidad individual.
3. Números
 - 3.1. Se debe usar un número árabe entero (0-99) de color contrastante, de al menos 6 pulgadas (15,24 cm) de alto y ser visible en la parte posterior de todas las camisetas del uniforme.
 - 3.2. Ningún jugador del mismo equipo puede usar números idénticos. (Los números 0 y 00 o 3 y 03 son ejemplos de números idénticos). Un jugador sin un número no podrá jugar.
 - 3.3. Los jugadores con el mismo número no podrán jugar.
 - 3.4. Los jugadores que no lleven el número con el que fueron registrados en la competición no podrán jugar.
Comentario: Un jugador al que se le indique que se reemplace la camiseta debido a una lesión de sangre que haya ocurrido antes en los días de juego estará exento de esta regla por el resto de la competencia de ese día solamente
4. Camisetas.
 - 4.1. Todos los miembros del equipo deben usar camisetas que muestren números de jugador únicos y que sean similares en color y estilo gráfico, el largo de las mangas puede variar.
 - 4.2. Las camisetas interiores visibles pueden ser de manga larga o corta, no se aplican restricciones de color o estilo. Ningún jugador puede usar prendas de uniforme raídas, deshilachadas, cortadas o rajadas
5. Shorts/Leggings.
 - 5.1. Los equipos pueden optar por usar pantalones / leggings deportivos o pantalones cortos siempre que sean iguales en color y estilo para todos los miembros del equipo que los usen
 - 5.2. Ningún jugador puede usar piernas del pantalón o del leggings rasgadas, deshilachadas o cortadas.
 - 5.3. Las jugadoras del equipo mixto pueden elegir alternativas a los pantalones cortos, como pantalones deportivos, faldas pantalón, faldas deportivas, vestidos deportivos, leggings, siempre que todas las mujeres miembros del equipo usen el mismo estilo de ropa. El negro es un color de ropa inferior aceptable alternativo al color base del equipo. (¿y jugadores no?)
 - 5.4. Los jugadores pueden usar prendas de la capa base deportiva visible debajo de la ropa del uniforme requerida. El negro es un color de ropa inferior aceptable alternativo al color base del equipo.
 - 5.5. Ningún jugador puede usar prendas de uniforme raídas, deshilachadas, cortadas o rajadas.

Sección 4. Todo el equipamiento

1. La FED se reserva el derecho de retener o retirar la aprobación de cualquier equipamiento que, a criterio exclusivo del FED cambie significativamente el carácter del juego.

Sección 5. Sustancias exteriores

1. No se permiten sustancias aplicadas al exterior del uniforme del equipo o sobre la piel de un jugador que mejoren la capacidad de lanzar o catchear (atrapar).
 - 1.1. Las sustancias aplicadas al exterior de la piel de los jugadores, que se aplican por razones médicas, están permitidas, pero deben estar cubiertas con un vendaje que no infrinja la Regla 2. Sección 2.3 o la Regla 2. Sección 2.4
 - 1.2. Se permite la aplicación de sustancias aplicadas para ayudar a un jugador a prevenir lesionarse, como un aerosol térmico o un aerosol frío

Regla 3 - Jugadores, Entrenadores, Recuperadores y Suplentes

Sección 1. Disciplina

1. Los jugadores, sustitutos, shaggers, entrenadores, managers y cualquier asistente están sujetos a la autoridad de los oficiales del partido en todo momento, cualquier situación entre los representantes del equipo involucrados en el partido que ocurra 5 minutos antes o después de un partido se considerará como parte de ese partido y las acciones apropiadas se aplicarán como si hubieran ocurrido durante el partido

Sección 2. Jugadores

Los equipos constan de 6 jugadores con hasta 6 suplentes. Todos los jugadores deben estar en uniforme con su nombre y números listados en la hoja de alineación. No se pueden agregar jugadores después de que haya comenzado el partido.

1. Un equipo no puede estar formado por más de 12 jugadores. Un jugador solo puede participar en un torneo en el que se haya registrado.
 - 1.1. Los equipos mixtos deben presentar un equipo formado por ambos sexos, pero no más de 3 jugadores de un mismo género pueden estar en la cancha en cualquier momento.

Sección 3. Entrenadores, asistentes de entrenadores, manager

1. El entrenador, entrenador asistente o manager es una persona responsable de las acciones del equipo en la cancha y representará al equipo en comunicación con los oficiales de partido y el equipo contrario.
2. Un jugador puede ser designado como entrenador, en caso de que el entrenador, entrenador asistente o manager estén ausentes, ese jugador estará actuando como jugador-entrenador. En ausencia de un entrenador o jugador-entrenador, el capitán del equipo representará a su equipo. Los entrenadores deben estar vestidos apropiadamente o vestidos con el uniforme del equipo.
3. En el juego de campeonato, los entrenadores no mostrarán los nombres y / o logotipos de ninguna otra asociación de dodgeball en su uniforme, excepto el logotipo de su organismo nacional de gobierno.
4. Los entrenadores no deben utilizar un lenguaje que repercuta negativamente en los jugadores, árbitros o espectadores.
5. Un entrenador debe dirigirse solo a los miembros de su equipo y a los árbitros cuando estén apelando genuinamente por un procedimiento incorrecto.
6. Un entrenador, entrenador asistente, manager debe permanecer confinado a las áreas combinadas del área de jugadores out, el área de penalización y el área de suplentes de su equipo. No deben ingresar a la cancha sin la justificación de un árbitro.
7. Los entrenadores, asistentes de entrenadores y managers están sujetos a todas las reglas de conducta.

Sección 4. Tarjetas de alineación

1. Se debe completar una tarjeta de alineación y enviarla al coordinador de la competencia o al árbitro principal antes del primer set de un partido de su equipo.
2. Una tarjeta de alineación no se puede cambiar una vez que ha comenzado el partido.
3. Los jugadores serán oficiales una vez que la tarjeta de alineación sea inspeccionada y aprobada por el árbitro principal, entrenador, manager del equipo o representante en la reunión previa al partido.
4. La tarjeta de alineación debe contener:
 - 4.1. Sección de jugadores. El nombre, apellido y número de uniforme de cada jugador, incluidos los suplentes. Si se escribe un número incorrecto en la tarjeta de alineación, un árbitro debe corregirlo y permitir que un equipo continúe jugando sin penalización.
 - 4.1.1. Excepto en el caso de una lesión de sangre, no se debe permitir que un jugador juegue a menos que lleve la camiseta con el número registrado correcto.
 - 4.2. Sección de entrenadores.
 - 4.2.1. El nombre, apellido de cualquier persona que el equipo designe para poder ingresar al área de coaching.
 - 4.2.2. Solo un jugador que figura en la tarjeta de alineación o una persona nombrada en esta sección en la tarjeta de alineación enviada podrá ingresar al área de coaching.
 - 4.3. Sección de shaggers.
 - 4.3.1. El nombre, apellido de cada shagger que no está incluido como jugador.
 - 4.3.2. Solo un jugador que figura en la tarjeta de alineación o una persona nombrada en esta sección en la tarjeta de alineación enviada podrá actuar como shagger.

Sección 5. Sustituciones

1. Las sustituciones deben hacerse antes del comienzo de un set. No se pueden hacer sustituciones durante un set, excepto en casos de lesión.
2. Si un jugador se lesiona, ese jugador es reemplazado por el siguiente jugador disponible en la fila de jugadores out (cola). Un suplente entrará en el partido ocupando el último lugar de la cola, el suplente se incorporará a la cola inmediatamente desde el banco.
3. En un partido de equipos mixtos, el jugador suplente debe ser del mismo sexo y en orden de cola. Si no hay otros jugadores del mismo género, ese equipo jugará con desventaja de jugadores (short-handed).
4. Si se descubre que un sustituto no es un jugador elegible, ese jugador debe ser reemplazado inmediatamente por un jugador elegible.

Sección 6. Regla “Short-handed” (desventaja en número de jugadores)

1. Iniciar un juego.
 - 1.1. Un equipo debe comenzar un set con, al menos, un jugador. Si no hay jugadores disponibles al comienzo de un set, el set se dará por perdido.
 - 1.2. Si aún no hubiera jugadores capaces de comenzar el set, los árbitros del partido reducirán todos los cronómetros de partido y de penalización por la cantidad restante en el siguiente cronómetro de penalización que expire, y aumentarán la puntuación de los oponentes en 2 puntos por cada reinicio de 20 segundos que ocurra durante ese tiempo de penalización. Por ejemplo, un temporizador de penalización con 1 minuto y 29 segundos restantes incurriría en una penalización de 10 puntos (89 segundos redondeados a la siguiente división de 20 segundos y luego divididos por 20 segundos de asignación de reinicio)
2. Juegos en curso.
 - 2.1. Un sustituto no puede ingresar a un set en progreso hasta el comienzo de un nuevo set, excepto en el caso de una lesión.
 - 2.2. Si un jugador incluido en la lista llega tarde y es del género adecuado, debe ingresar a la alineación al comienzo del siguiente set.
 - 2.3. Cualquier jugador expulsado por una infracción con tarjeta amarilla (ver Regla 3 Sección 8) debe permanecer en el área de penalización hasta que se hayan completado los 5 minutos de juego.
 - 2.4. Cualquier jugador retirado por una infracción de "set de penalización" (ver Regla 3 Sección 8.6) debe permanecer en el área de penalización hasta el final del siguiente set del partido en curso.
 - 2.4.1. Si como resultado de una penalización un equipo no puede comenzar un set, aplique la Regla 3 Sección 6.1.1

Comentario: Las “Regulaciones del Torneo” dictarán el número mínimo de jugadores requeridos al comienzo del juego de cada día para un equipo.

Sección 7. Jugadores inelegibles

1. Un jugador inelegible es
 - 1.1. Un jugador que no forma parte de la lista oficial del equipo para la competición.
 - 1.2. Un jugador que no figura en la tarjeta de alineación.
 - 1.3. Un jugador que no lleve una camiseta con su número de registro correcto para la competición.
 - 1.4. Un jugador que ha recibido una tarjeta roja dentro de la competición a la que corresponde el partido.

Comentario: Una tarjeta roja dentro de la competencia mixta no evitaría que un jugador participe en su competencia de género y viceversa.
2. Un jugador no violará la regla de jugador inelegible hasta que haya comenzado un partido.
3. Si el jugador se considera inelegible, el árbitro:
 - 3.1. Sacará al jugador inelegible de la cancha.
 - 3.2. El equipo infractor continuará jugando sin que el jugador inelegible sea reemplazado por el resto del partido, es decir, un equipo con 2 jugadores que no son elegibles podría continuar con 4 jugadores solo por el resto del partido.

Sección 8. Jugador expulsado / penalización del equipo / set de penalización

(Infracción de tarjeta amarilla)

1. Un jugador expulsado estará restringido dentro del área de penalización durante 5 minutos de juego neto. Los 5 minutos pueden tener lugar durante el descanso del medio tiempo. El tiempo en el área de penalización se pausará durante el medio tiempo o si hay un tiempo fuera por lesión.
2. Un entrenador expulsado debe retirarse del área de juego y permanecer fuera de las barreras y/o redes que rodean la cancha, durante el resto del día de juego.

3. Si se determina que un acto es flagrante, agresivo o abusivo, es posible que se le solicite al jugador o entrenador que abandone el lugar o el evento. Se registrará que el jugador o entrenador infractor recibió una tarjeta roja por parte del árbitro del partido o del torneo.
4. Cualquier jugador expulsado que se descubra participando en el juego constituirá una “pérdida” (forfeit).
5. Penalización de equipo (infracción del equipo con tarjeta amarilla)
 - 5.1. La cantidad de jugadores que pueden alinearse para comenzar cada set dentro del período de penalización de 5 minutos se reducirá en 1.
Comentario: Si no se ha penalizado a ningún jugador específico, no se requiere que ningún jugador espere en la casilla de salida de jugadores.
 - 5.1.1. El período de 5 minutos será cronometrado por los árbitros del partido y comenzará desde el pitido inicial del siguiente set del equipo.
 - 5.1.1.1. Si la penalización de equipo ocurre en el último set de la primera o la segunda mitad de un partido, comenzará desde el primer set de la siguiente mitad de partido o del siguiente partido
 - 5.1.1.2. Se pausará un cronómetro de penalización de equipo durante el medio tiempo y entre partidos.
 - 5.1.2. Una vez que el temporizador de penalización del equipo ha expirado, la cantidad de jugadores iniciales puede aumentar de 1 hasta un máximo de 6.
 - 5.1.2.1. El temporizador de penalización de equipo debe haber expirado antes de que los árbitros del partido llamen al equipo para que se alinee para el siguiente set, para que se incremente el número inicial de jugadores en el equipo.
6. Penalización del jugador
 - 6.1. Los árbitros del partido pueden optar por otorgar a los jugadores un conjunto de penalizaciones. Por comportamiento que no justifica una tarjeta amarilla.
 - 6.2. Un jugador que recibe un set de penalización debe permanecer en el área de penalización por el resto del set actual y el siguiente set.

Sección 9. Shaggers (Retrievers / Recogedores de pelotas / Alcanza pelotas)

1. Un shagger es un individuo designado para recuperar/recoger balones que quedan fuera de juego. Los equipos son responsables de proporcionar sus shaggers. Cada equipo debe tener 2 de ellos. Los árbitros del torneo especificarán si existen más requisitos.
 - 1.1. Un shagger no puede entrar a la cancha en ningún momento.
 - 1.2. Un shagger no puede usar una camiseta del mismo color que el uniforme de su equipo.
 - 1.3. Un shagger solo puede alcanzar balones que estén fuera de los límites de la cancha y que no hayan pasado la línea de mitad de cancha hacia el lado del rival.
 - 1.3.1. Cada equipo designará shaggers.
 - 1.3.1.1. Los shaggers pueden cambiarse durante el reinicio entre cada set.
 - 1.3.2. Los shaggers deben poner en juego los balones lo antes posible.
 - 1.3.3. Al devolver un balón para jugar, un shagger puede pasar un balón a cualquier jugador activo detrás de la línea de ataque del equipo o colocar el balón en la cancha detrás de la línea de ataque del equipo.
 - 1.3.4. Los balones que se devuelven desde fuera de límites deben volver al juego pasándolos a la cancha detrás de la línea de ataque de su equipo.
 - 1.4. Para eventos que no requieren shaggers se aplican las siguientes reglas:
 - 1.4.1. Si hay jugadores en la cola (fila de jugadores out/eliminados):
 - 1.4.2. Los jugadores activos no pueden salir de límites para recuperar balones.
 - 1.4.3. Un jugador puede salir de la cola para recuperar un balón fuera de los límites.
 - 1.4.4. Un jugador que abandona la cola para recuperar un balón está sujeto a todas las reglas y regulaciones de los shaggers.
 - 1.4.4.1. Si no hay jugadores en la cola:
 - 1.4.4.1.1. Un jugador activo puede salir fuera de límites para recuperar un balón.
 - 1.4.4.1.2. Un jugador que recupera un balón debe regresar rápidamente a su lado de la cancha. La demora intencional resultará en una penalización.
 - 1.4.4.1.3. Un jugador vivo que sale de la cancha para recuperar un balón debe dejar la cancha por detrás de la línea de ataque de su equipo.
 - 1.4.4.1.4. El jugador sigue siendo un objetivo vivo hasta que haya hecho contacto fuera del área de juego de la cancha.
 - 1.4.4.1.5. El jugador que sale a recuperar los balones debe volver al juego entrando desde la línea final de la cancha propia.
 - 1.4.4.1.6. Un jugador en vivo que recupera balones está sujeto a todas las reglas y regulaciones de los shaggers.
2. Un shagger no puede:
 - 2.1. Tocar, mover o interferir con un balón que está dentro de los límites de la cancha, ya sea por contacto directo con el balón o por el uso deliberado de un balón que haya recuperado.

- 2.2. Provocar la transferencia de un balón al equipo contrario por cualquier medio.
- 2.3. Hacer contacto con un shagger de la oposición.
3. Si un recuperador comete una infracción, los árbitros del partido pueden aplicar las siguientes acciones en orden de gravedad y ocurrencia
 - 3.1. Elegir dar una advertencia al recuperador del equipo dependiendo de la naturaleza de la infracción, ejemplos de los cuales, entre otros, son:
 - 3.1.1. Entrar a la cancha.
 - 3.1.2. Retrasar el juego.
 - 3.1.3. Pasar un balón a un jugador frente a la línea de ataque.
 - 3.2. Pedir al equipo contrario que elija la distribución de todos los balones, ejemplos de los cuales, entre otros, son:
 - 3.2.1. Traspasar balones a la oposición.
 - 3.2.2. Entrar en la zona de la oposición.
 - 3.3. Elegir dar una tarjeta amarilla o una tarjeta roja dependiendo de la naturaleza de la infracción, ejemplos de los cuales, entre otros, son:
 - 3.3.1. Reincidencia de infracciones.
 - 3.3.1.1. Entrar en la cancha.
 - 3.3.1.2. Retrasar el juego.
 - 3.3.1.3. Traspasar de balones a la oposición.
 - 3.3.1.4. Pasar un balón a un jugador frente a la línea de ataque.
 - 3.3.1.5. Entrar en la zona de la oposición.
 - 3.3.2. Conducta antideportiva.

Sección 10. Interferencia de espectadores

1. Los espectadores pueden devolver al juego un balón que se haya salido de los límites entregándoselo a un árbitro o shagger.

Regla 4 - El partido

Sección 1. Estilo de juego aprobado

1. Actualmente hay un estilo de juego aprobado que está sancionado por la EDF (ver Regla 4 Sección 5)

Sección 2. Equipo local

1. El equipo local debe elegir primero el lado de la cancha.
2. En ausencia de un equipo local, la elección de los bandos se determinará lanzando una moneda.

Sección 3. Conducta del banco

1. Los entrenadores, asistentes de entrenadores, managers, sustitutos y jugadores solo deben ocupar su área designada, el personal que no participa en el juego en vivo, es decir, durante un set, no debe ser permitido dentro de los límites (barreras y/o redes) que designa el área de juego de la cancha.
2. Violación de la Regla 4 - Sección 3.1 puede resultar en que el equipo pierda el set que se está jugando.

Sección 4. Aptitud de la cancha

1. El árbitro determinará la aptitud de la cancha antes del comienzo del partido.
2. La cancha debe cumplir con los estándares de EDF y estar libre de peligro de resbalones o tropiezos.
3. Durante el transcurso del partido, si la cancha se vuelve peligrosa, el árbitro debe pedir un tiempo muerto para despejar el peligro. Se solicitará un reinicio para reanudar el juego una vez que la cancha esté nuevamente en condiciones de jugar.

Sección 5. Partido reglamentario y tipo de juego

1. Partido:
 - 1.1. Un partido reglamentario constará de dos mitades de 15 minutos, con un descanso de 5 minutos en el entretiempo.
 - 1.2. Los 15 minutos de cada mitad serán un “reloj en marcha”, es decir, 15 minutos sin pausa.
 - 1.2.1. Si quedan menos de 90 segundos de la mitad del partido después de que finaliza un set, los árbitros del partido anunciarán que se jugará un último set y el reloj del partido se ajustará para un “set final”.
 - 1.2.1.1. Todos los cronómetros de penalización se pausarán cuando los árbitros del partido anuncien el set final, se reiniciarán cuando comience el set final y se pausarán nuevamente cuando finalice el mismo.

- 1.2.1.2. Un set final durará un máximo de 90 segundos.
 - 1.2.1.2.1. En el caso de cualquier partida en falso, el temporizador de 90 segundos se restablecerá al tiempo del set final completo, todos los demás temporizadores continuarán funcionando.
 - 1.2.1.2.2. Si el set se gana mediante una eliminación total antes de que expire el temporizador de 90 segundos, no se jugará más set a menos que durante las etapas eliminatorias la puntuación final del partido sea un empate, entonces se jugará un set de overtime (tiempo extra).
- 1.3. El árbitro principal u otro árbitro del partido puede detener el juego y pedir un tiempo muerto para detener el cronometraje del partido cuando lo consideren necesario. (Ver punto 6)
- 1.4. Los equipos cambiarán de lado en el entretiempo.
2. Sets:
 - 2.1. Un match (partido) constará de un número indeterminado de sets.
 - 2.2. Un set es cuando 2 equipos se alinean detrás de la línea de fondo para comenzar a jugar con 1 a 6 jugadores y juegan hasta que un equipo es eliminado por completo, o hasta que expira el tiempo del set.
 - 2.3. Un set se juega como un juego de eliminación con un punto otorgado para el equipo ganador de cada set -en la puntuación general del partido-.
 - 2.4. El tiempo máximo permitido para cada set es de 3 minutos de juego continuo.
 - 2.5. Si el árbitro declara terminado un set debido a que se han jugado 3 minutos, el equipo ganador de ese set será el equipo con más jugadores en la cancha cuando el árbitro haya terminado el set. Si ambos equipos tienen el mismo número de jugadores, aun cuando el tiempo expire al final de un set, se declarará un empate y ambos equipos recibirán 1 punto para la puntuación general del partido.
 - 2.6. Cuando un equipo es eliminado o el tiempo expira, los equipos se reiniciarán para el siguiente período. Los equipos deben reiniciar inmediatamente. Los árbitros del partido permitirán 20 segundos para que los equipos reinicien.
 - 2.7. Al completar un set, el equipo ganador recibe 2 puntos para su puntuación general del partido, si se empata un set, ambos equipos recibirán 1 punto.
3. Una vez finalizada la partida, se suman los puntos para determinar un ganador. El equipo con el total de puntos más alto gana el partido.
4. Set de tiempo extra (overtime)
 - 4.1. En torneos eliminatorios, se juega un set de tiempo extra al final del partido cuando ambos equipos han ganado un número igual de sets. Comienza un set adicional de overtime.
 - 4.2. Si esto se extiende a los 3 minutos, los árbitros del partido gritarán "¡muerte súbita!", y el primer equipo en eliminar a un jugador contrario gana el partido.
5. Un árbitro está autorizado a detener un partido en cualquier momento debido a oscuridad, lluvia, fuego, pánico o cualquier otra causa que ponga en peligro a los jugadores y/o espectadores.
 - 5.1. Un partido detenido por un árbitro se considera reglamentario si se han completado 3 o más sets.
 - 5.2. Si el partido se considera reglamentario, el equipo que gane la mayoría de los sets se declarará ganador.
 - 5.3. Los partidos que no se consideren reglamentarios se reanudarán en el punto exacto en el que se detuvieron.
 - 5.4. Los partidos detenidos que resulten en un empate, se pueden reanudar con un reinicio, que consiste en el mismo número de jugadores, en el punto en que se detuvo el set.

Sección 6. Partido perdido y set perdido

1. El árbitro declarará un partido perdido a favor del equipo que no cometió una falta en los siguientes casos:
 - 1.1. Si un árbitro es atacado físicamente por cualquier miembro del equipo y/o espectador.
 - 1.2. Si un equipo no se presenta a la cancha o está en la cancha, pero se niega a comenzar un partido a la hora programada o asignada.
 - 1.3. Si un equipo se niega a continuar jugando después de que el partido ha comenzado, a menos que el partido haya sido suspendido o terminado por el árbitro.
 - 1.4. Si, después de que el árbitro haya suspendido el juego, un lado no reanuda el juego dentro de los dos minutos posteriores a la señal oficial para reanudar el juego.
 - 1.5. Si un equipo emplea tácticas notablemente diseñadas para retrasar el juego, ejemplos de los cuales, entre otros, son:
 - 1.5.1. Retrasar el reinicio por cualquier comportamiento antideportivo.
 - 1.5.2. Retirar repetidas veces balones del área de juego para detener el juego.
 - 1.6. Si después de una advertencia de un árbitro, cualquiera de las reglas del juego es intencionalmente violada.
 - 1.7. Si no se obedece la orden de expulsión de un jugador, entrenador o manager del equipo.
 - 1.8. Si se descubre que un jugador expulsado participa del juego.
 - 1.9. Si un jugador se lesiona o se enferma, dejando al equipo con menos jugadores que el número requerido de jugadores para un equipo completo.
 - 1.10. Una vez que se pierde una partida, la pérdida no se puede cambiar.

2. Cuando un equipo no esté en la cancha para comenzar el primer set en un partido a la hora programada y cuando los árbitros del partido y el equipo contrario estén presentes, se declarará el set perdido.
 - 2.1. El árbitro principal declarará perdido el primer set y luego permitirá, al equipo que haya perdido, un máximo de 3 minutos para que esté listo para el segundo set del partido.
 - 2.2. Si el equipo aún no está presente y/o listo para comenzar a jugar, perderá el partido.
 - 2.3. Un set perdido también puede ocurrir cuando un equipo recibe una tarjeta amarilla.

Regla 5 – Inicio del juego

Sección 1. Comienzo del juego

1. El juego comienza con todos los jugadores colocados en o detrás de la línea de fondo de su equipo.
 - 1.1. El árbitro principal, u otro árbitro designado, se dirigirá a cada equipo con estas instrucciones:
 - 1.2. “¡póngase en fila!”/ “a sus posiciones” para indicarle a los equipos que ocupen sus lugares.
 - 1.3. El árbitro luego dice “¡equipos listos!” Para que los equipos se pongan en posición para correr.
 - 1.4. El árbitro hará una pausa de aproximadamente 1 segundo y luego hará sonar un silbato para señalar el inicio del set.
2. Partida/Salida en falso
 - 2.1. Después de que los árbitros del partido digan “¡equipos listos!” Los jugadores deben permanecer inmóviles y no avanzar hasta el pitido inicial. Si un jugador avanza antes del pitido y cruza la línea de ataque (debería decir: si cruza la línea final, osea si entra en la zona de territorio justo), se considerará partida en falso.
 - 2.2. En el caso de una partida en falso, el equipo infractor cederá el dominio de un balón a sus oponentes (balón perdido), comenzando con el balón central y luego los equipos se prepararán para reiniciar la carrera.
 - 2.2.1. Los balones perdidos están activos desde el inicio del set.
 - 2.2.2. Si ambos equipos realizan partida en falso, el equipo que se considere que lo realizó primero, será el equipo infractor.
 - 2.2.2.1. Si los árbitros de partido no pueden determinar qué equipo inició la partida en falso, se reiniciará la carrera.
 - 2.3. En el reinicio, el equipo infractor solo podrá tener un máximo de 2 corredores para los balones no disputados designadas para su equipo, si es que queda alguno.
 - 2.4. En el caso de cualquier salida en falso adicional, los balones se dan al otro equipo en el orden de afuera hacia adentro, comenzando con los de los equipos no infractores primero. Cualquier balón entregado al equipo no infractor se considerará un balón vivo inmediatamente después del inicio del set, tan pronto como el jugador en posesión haya pisado completamente la cancha.

Sección 2. La carrera

1. La carrera ocurre al comienzo de cada set o reinicio.
2. Ante la señal de los árbitros, ambos equipos correrán hacia el centro de la cancha e intentarán recoger los dos balones designados para el equipo (que se encuentran a su izquierda) y el balón del centro (que estará abierto a cualquier equipo. Se disputará su dominio.).
3. Se permite que un máximo de 3 jugadores por equipo corra por los balones disponibles. Cualquier jugador por encima de la cantidad requerida que cruce la línea de ataque quedará out (eliminado).
4. Todos los jugadores que no estén corriendo por los balones, pero que estén esperando que estos se pongan en juego, deben entrar a la cancha al comienzo del set.
 - 4.1. Los jugadores que no corren tienen hasta que los corredores hayan alcanzado la línea central para entrar a la cancha y comenzar al juego.
 - 4.2. Si un jugador no ha entrado a la cancha cuando el primer corredor, de cualquiera de los equipos, ha alcanzado algún balón de la línea central, ese jugador quedará out.
5. Cuando algún corredor vaya a buscar sus dos balones designados a su izquierda, solo puede cruzar un pie por la línea central.
 - 5.1. Si un balón designado es golpeado fuera de la línea central en la dirección del oponente, este se considerará un balón vivo (pelota viva) para los oponentes, que se podrá usar inmediatamente sin necesidad de devolverla a un jugador detrás de la línea de ataque.
 - 5.2. Solo un jugador con un balón vivo puede cruzar completamente la línea central.
 - 5.2.1. Una vez que un balón vivo ha sido lanzado o ha pasado más allá de la línea central, cualquier jugador puede cruzar completamente la línea central.
6. Los jugadores que corren hacia el balón central no pueden tener el pie por encima o sobre la línea central mientras intentan tomar posesión del balón. Los jugadores que corren no pueden contactar la línea o la cancha sobre la línea con ninguna parte de su cuerpo, incluido su uniforme. (The careering players are not allowed to contact the line or the court over the line with any part of their body, including

their uniform) <<No se entiende si habla de antes del silbato o si habla de cuando van a la línea media. Supongo que antes del silbato>>

7. No hay límite para la cantidad de balones que puede recoger un jugador individualmente.
8. Un jugador no puede deslizarse o lanzarse de cabeza hacia la línea central de la cancha cuando esté corriendo para ganar posesión de un balón de la línea central. Tal infracción dejará al jugador que lo realice, out.
9. No se permite el contacto físico deliberado entre jugadores. El jugador / jugadores infractores quedarán out. Esto se aplica a empujar, agarrar y/o apoyarse en un jugador del equipo contrario. El contacto accidental al competir por el balón central no será penalizado.
10. Si dos jugadores tienen agarrado el balón central, ambos pueden mantenerlo y tratar de ganar la posesión del mismo, siempre que no inicien contacto físico intencional (ver regla 5 sección 2.9). Si un jugador es empujado sobre la línea central por el rival, sin que el jugador que jala esté infringiendo la regla 5 sección 2.9, el jugador que toque la cancha por encima de la línea central quedará out.
11. Un equipo puede cruzar completamente la línea central hacia la zona neutral una vez que haya recogido todos sus balones disponibles detrás de la línea de ataque.
12. Una vez que todos los balones no disputados de un equipo han sido recogidos y llevados detrás de la línea de ataque, el equipo puede recoger los balones no disputados de sus oponentes.

Sección 3. Poner el balón en juego durante la carrera

1. Durante la carrera, cualquier balón recogido de la zona neutral debe ser llevado detrás de la línea de ataque -de la cancha propia- antes de que pueda ser lanzado a un oponente.
2. Hay varias formas de poner en juego un balón después de la carrera:
 - 2.1. Que un jugador lleve el balón detrás de la línea de ataque.
 - 2.2. Que un jugador pase el balón a un compañero que esté detrás o lo lleve detrás de la línea de ataque.
 - 2.3. Que un recogedor pase el balón a un jugador que tenga ambos pies en contacto con la cancha detrás de la línea de ataque.
 - 2.4. Un balón está vivo desde la carrera inicial una vez que está en posesión de un jugador que tiene ambos pies establecidos y en contacto con la cancha detrás de la línea de ataque completamente.

Comentario: Las excepciones a esta regla se tratan en la Regla 5 Sección 1.2.2.1 y la Regla 5 Sección 2.5.1

- 2.5. Una vez que un balón cruza la línea de ataque, permanece en juego hasta el final del set o hasta que el juego se reinicie y se ejecute una nueva carrera.
3. Un balón puesto en juego por un jugador que no ha cruzado la línea de ataque se considera balón muerto, los out por golpe del balón realizados son jugadas anuladas, pero las recepciones (catch) realizadas serán exitosas.
4. Un balón golpeado desde su posición inicial en la línea central hacia el equipo contrario se considera en juego y puede ser recogido por el equipo contrario sin penalidad (ver Regla 5 Sección 2.5.1) respecto a balones designados.

Sección 4. Tiempos muertos y suspensión del juego

1. Cada equipo tiene la opción de usar un tiempo muerto táctico de 1 minuto, esto debe notificarse al árbitro principal inmediatamente al final de un set antes del reinicio. De pedirlo luego de este momento mencionado anteriormente, el tiempo muerto tendrá lugar al comienzo del siguiente set.
 - 1.1. Los cronómetros de partidos y penalizaciones se pausarán durante el tiempo de espera táctico y se reanudarán inmediatamente al comienzo del siguiente set. Un árbitro puede detener el juego si a su juicio ha ocurrido una lesión o riesgo, o que las condiciones justifiquen tal acción.
2. Un árbitro puede suspender el juego para evaluar penalizaciones, resolver protestas verbales o reemplazar equipamiento defectuoso.
3. Un árbitro suspenderá el juego si un jugador se lesiona, si a juicio del árbitro el jugador requiere atención inmediata. El árbitro pedirá un tiempo muerto y buscará primeros auxilios o se comunicará con el personal de emergencia.
4. Los entrenadores y los médicos del equipo tienen permitido estar en la cancha en caso de lesión de un jugador.
5. Durante una pausa en el juego, todos los jugadores deben permanecer en la cancha, en el banco o en su posición en la cola en caso de estar en esos lugares específicamente al momento de la pausa.

Sección 5. Reestablecer o reanudar el juego

1. El juego se reanudará desde el punto en el que se pausó el juego y según las instrucciones del árbitro del partido.

Regla 6 - Salida de los jugadores

Sección 1. Salida de los jugadores

1. Un jugador saliente es un jugador que ha sido considerado out y está en proceso de salir de la cancha, debe tener una mano levantada en el aire para indicar que ya no está en juego.
2. Un jugador saliente es aquel que ha sido golpeado por un balón y obviamente no está intentando, o no ha logrado atrapar el mismo que se ha desviado (hacer un catch).
 - 2.1. Los jugadores golpeados e intentando atrapar el balón desviado no se consideran jugadores salientes. Las jugadas realizadas contra el jugador se resuelven de la siguiente manera:
 - 2.1.1. El jugador puede ser golpeado e inmediatamente quedar out por golpes adicionales antes de completar la captura.
 - 2.1.1.1. Un jugador no se considera out inmediatamente por golpes adicionales, si está en contacto continuo con todos los balones que lo golpearon hasta que se completen todos los catches (recepciones de los balones).

Comentario: Esta jugada se conoce comúnmente como “doble catch”.
 - 2.1.2. Los catches realizados por el jugador son nulos, a menos que el jugador atrape primero el balón que lo golpeó, salvándose del out.
 - 2.1.3. El jugador no debe hacer nada para eliminar a un oponente hasta que haya atrapado el balón desviado que lo golpeó (hasta que no concrete el catch). Todos los lanzamientos realizados por el jugador entre el desvío y la recepción (catch) del balón desviado no pueden eliminar a un jugador contrario, pero pueden ser catcheados y traer de vuelta a un jugador contrario.
3. Al ser considerado out, un jugador saliente debe levantar una mano sobre su cabeza. Esto indica que está out y saliendo de la cancha, también ayuda a prevenir golpes tardíos y proteger la cabeza de los jugadores cuando salen.
4. Un jugador saliente debe salir de la cancha lo más rápido posible, ya sea por la línea lateral o la línea final más cercana. Luego deben dirigirse a la cola de jugadores quemados sin interferir con el juego.
5. El jugador saliente toma posición al final de la cola, detrás de cualquier compañero de equipo previamente eliminado.
6. Un balón que ha golpeado a un jugador saliente que no ha sido desviado intencionalmente por ese jugador sigue siendo un balón vivo y puede ser atrapado o golpeado a otros jugadores.
7. Un jugador saliente no debe impactar intencionalmente en el juego. Si un árbitro determina que lo ha hecho, dicho jugador recibirá una tarjeta amarilla y se le dará al equipo contrario la oportunidad de elegir la distribución del balón, el árbitro hará sonar el silbato y detendrá el juego.
 - 7.1.1. El jugador infractor saliente recibirá una tarjeta amarilla.
 - 7.1.2. Los balones se distribuirán según lo solicite el equipo no infractor.
 - 7.1.3. A continuación, se reanudará el juego.
 - 7.1.4. Ejemplos de impacto en el juego, pero no limitados a, son:
 - 7.1.4.1. Continuar lanzando después de ser golpeado por una pelota.

Comentario: Esto solo debe aplicarse cuando los árbitros crean que el jugador podría haber detenido el lanzamiento.
 - 7.1.4.2. Obstruir intencionalmente un balón al salir del área de juego.
 - 7.1.4.3. Escudar a otros jugadores (actuar como un “escudo”, impidiendo que los balones lanzados por el rival, impacten en algún miembro del equipo).
 - 7.1.4.4. Atrapar (catchear), o alterar de alguna otra manera el recorrido de un balón en vivo.

Sección 2. Interferencia del jugador

1. Un jugador en la cola/fila de jugadores out no debe lanzar balones a jugadores contrarios, atraparlos (catchearlos) o interferir con el recorrido de un balón en vivo. Cualquier violación que se determine que es una interferencia intencional del jugador, resultará en una tarjeta amarilla para el jugador infractor.

Regla 7 - Jugadores que regresan

Sección 1. Jugadores que regresan

1. Un jugador que regresa es un jugador que ha sido declarado out y está esperando en la cola para volver a jugar.
2. Los jugadores de la cola regresan al juego en el orden en que fueron eliminados.
 - 2.1. Un jugador que entra fuera de turno recibe un set de penalización y debe salir inmediatamente de la cancha y dirigirse al área de penalización. Su equipo pierde la oportunidad de agregar un nuevo jugador y el jugador que se suponía que iba a entrar permanece al principio de la cola, pero no se le permite entrar hasta la próxima oportunidad.
3. Un jugador que regresa debe tener ambos pies en el área de juego para que se le considere dentro de los límites.

- 3.1. Un jugador debe regresar a la cancha entrando sobre la línea final de su lado de la cancha.
- 3.2. Un jugador solo es elegible para quedar out una vez que ambos pies estén en el área de juego.
- 3.3. Un jugador solo es elegible para realizar un catch una vez que ambos pies estén dentro del área de juego.
- 3.4. Si un jugador atrapa un balón antes de establecer ambos pies dentro de los límites, la jugada es nula (es decir, si un jugador que reingresa desde la cola, salta a la cancha y atrapa un balón antes de que ambos pies toquen el suelo... Esto no se consideraría catch. No resultaría ni en out, ni en penalización).
4. Si un jugador que está esperando para regresar a la cancha abandona la cola de jugadores out por cualquier motivo, debe regresar a su posición original en la cola. El equipo perderá su capacidad de devolver a un jugador de la cola hasta que ese jugador regrese a la cola.

Regla 8 - Juego ofensivo y defensivo

Sección 1. Intentos (de lanzamiento)

1. Los balones solo pueden lanzarse, con excepción del ataque de bloqueo (block attack). Un lanzamiento puede realizarse con una o ambas manos y ser por encima de la cabeza, por debajo, con el brazo lateral o empujar/lanzar con el pecho.
 - 1.1. Patear intencionalmente un balón o clavar un balón de forma antideportiva resultará en un out para el jugador infractor.
2. Un jugador no podrá lanzar o patear el balón una vez que el juego se haya detenido o después de ser declarado out, acciones consideradas flagrantes o innecesarias, resultarán en una tarjeta amarilla del jugador.
3. Un jugador debe dejar el balón en la cancha en la posición en la que fue golpeado o declarado out.
4. Un lanzamiento debe salir de la mano de un jugador. Un oponente no puede ser "etiquetado" como out.
5. Un jugador no debe despojar a un oponente de un balón vivo, por ejemplo, golpear un balón de la mano o las manos de un jugador, arrebatarle un balón a un jugador. Esto resultaría en una tarjeta amarilla
6. Los jugadores no pueden hacer rodar un balón hacia el equipo contrario, a menos que un árbitro del partido lo indique.
7. Los intentos de lanzamiento deben ser vistos como intentos válidos por parte de los árbitros. El no hacer intentos válidos de lanzamiento resultará en que el jugador infractor sea marcado como out por los árbitros. Un intento válido es un balón lanzado que aterriza o pasa a 1 metro de un jugador o de su posición inmediatamente antes de que el balón fuera lanzado.
 - 7.1. Pasar balones a la mitad de los oponentes, o más allá de la línea central, por cualquier medio que no sea un intento de lanzamiento o bloqueo se considerará un intento inválido y el jugador será declarado out
Ejemplos de esto, pero no limitado a, son:
 - 7.1.1. Dejar caer un balón de una manera que haga que ruede hacia el territorio justo (fair territory) del oponente o más allá de la línea central marcada externamente si está fuera de la cancha.
Comentario: Cuando un jugador deja caer un balón para hacer un catch, si este es exitoso y no se puede esperar razonablemente que el jugador evite que el balón cruce a la mitad de su oponente, no será considerado out.
 - 7.1.2. Llevar un balón a la zona neutral y dejarlo allí
Comentario: Los balones que se dejen en la zona neutral sin intención, no deben ser penalizados.

Sección 2. Outs (jugador quemado/fuera de juego/eliminado)

1. Un jugador considerado "out" se convierte en un jugador saliente. El mismo debe salir de la cancha inmediatamente y unirse al final de la cola/fila de outs de su equipo en consecuencia.
2. Un jugador está out en el momento del contacto con el balón. Aunque el balón sigue siendo un balón vivo, el jugador ya no puede realizar más jugadas que no sea para atrapar el balón que lo acaba de tocar.
Comentario: Durante el juego de muerte súbita, si un jugador es golpeado y no logra atrapar el balón que lo golpeó, se considerará el out ganador independientemente de los outs posteriores después del golpe.
3. Un jugador será considerado "out" cuando:
 - 3.1. Sea golpeado por un balón vivo en cualquier parte del cuerpo, incluido el cabello.
 - 3.2. Cualquier prenda de vestir o uniforme sea tocada por un balón vivo.
 - 3.3. Sea golpeado por un balón vivo:
 - 3.3.1. Rebote de otro jugador en la cancha.
 - 3.3.2. Rebote de otro balón, incluidos balones bloqueados por oponentes y/o compañeros de equipo.
 - 3.3.3. Rebote de un balón estacionado en la cancha.
 - 3.4. Un balón vivo que haya tirado sea:

- 3.4.1. Atrapado en vuelo por un jugador Defensor (hacer un catch).
- 3.4.2. Atrapado, luego de rebotar en otro jugador, por un jugador defensor.
- 3.4.3. Atrapado después de rebotar, en un balón estacionado en la cancha, por un jugador defensor.
- 3.5. El jugador cruza la zona neutral en violación de la regla 10.
- 3.6. Un árbitro haya considerado que el jugador ha cometido una infracción de las reglas.
- 3.7. El jugador o equipo haya sido sancionado con una penalización, lo que hace que un jugador sea expulsado del juego en vivo.

Sección 3. Catches (atrapadas)

1. Se considera válido un catch si se cumplen las siguientes condiciones:
 - 1.1. El balón es un balón vivo y es atrapado en vuelo por un jugador vivo.
 - 1.1.1. Además, cualquier balón lanzado ilegalmente puede ser atrapado y resultar en catch para el oponente sin riesgo de ser quemado.
 - 1.2. Cuando un jugador salta para hacer un catch, este se completa una vez que el jugador tiene el control del balón. Cualquier acción posterior, como ser golpeado por otro balón o caer fuera de los límites, se considerará una acción separada que ocurre después del catch y el jugador quedará fuera.
 - 1.3. Un balón se considerará bajo control cuando esté en posesión y bajo el control de un jugador con, al menos, una mano en contacto con el balón.
 - 1.4. Un árbitro decidirá si el balón está bajo control.
 - 1.4.1. Para que un catch se considere completo, debe estar en total control del jugador que lo realiza.
 - 1.4.2. El control total se establece una vez que al menos una mano ha sido colocada en el balón para asegurar la recepción por parte del jugador (por ejemplo, un balón atrapado entre las rodillas de un jugador, debe tener una mano sobre el balón mientras está bajo el control del jugador para ser considerado atrapado)

Comentario: En casos de múltiples catches, el jugador debe mantener contacto continuo con el primer balón que lo golpeó para que los catches se consideren exitosos.
2. “Trapping” es el acto de catchear un balón en vuelo sujetándolo entre una pared, piso u otro objeto que de otro modo lo convertiría en un balón muerto. Trapping no se considera un catch válido y el jugador que lo ejecute se lo considerará out.
3. Si más de un jugador hace contacto con un balón simultáneamente, todos se considerarán out.
4. Los jugadores no pueden sacar su camiseta o cualquier otra parte de su uniforme para atrapar un balón.
5. Se permite saltar a la cancha de un oponente cuando se intenta catchear un balón, siempre que el árbitro principal no lo considere una jugada peligrosa. El jugador quedará out cuando este haga contacto con el suelo de la cancha rival.
 - 5.1. Si se considera jugada peligrosa, el saltador será sancionado con tarjeta amarilla.

Sección 4. Bloqueo/escudo

1. Un jugador puede usar cualquier balón vivo o balón muerto para bloquear un balón que haya sido lanzado por el otro equipo.
2. El balón bloqueado sigue siendo un balón vivo y si se desvía del balón bloqueador hacia el jugador bloqueador o cualquier otro jugador, todos los jugadores golpeados serán eliminados.
3. Si cuando un jugador usa un balón para bloquear un balón vivo lanzado (si se escuda), y pierde el control del balón de bloqueo, debe recuperar el control del balón de bloqueo antes de que el jugador haga contacto con cualquier objeto que no sea un balón bajo su control o un balón en vivo.
 - 3.1. Atrapar un balón de bloqueo del cual un jugador ha perdido el control no se considera catch.
 - 3.2. Cuando un jugador usa un balón para bloquear un balón en vivo lanzado, desde sus manos hasta la muñeca, se considera parte del balón. Cualquier contacto entre la mano y la muñeca no es considerado un golpe al jugador, por tanto, no quedaría out.
4. Cuando se suelten/caigan balones adicionales bajo el control de un jugador por contacto con un balón vivo lanzado, estos serán tratados como si fueran utilizados para bloquear el balón.
 - 4.1. Si no se hizo ningún contacto entre el balón lanzado y este, será tratado como si lo hubieran dejado caer y el jugador no estará fuera.
5. Un balón bloqueado puede ser catcheado.
 - 5.1. Si es atrapado por un jugador rival, el jugador bloqueador es eliminado.
 - 5.2. Se considera que un “block attack” es lo mismo que un lanzamiento y cualquier acción resultante debe volver a encararse como tal.
 - 5.2.1. Si un compañero de equipo es golpeado por un balón de un block attack, quedará eliminado.

Sección 5. Regla de no “estancamiento” /retraso

1. El acto de retrasar el juego intencionalmente es ilegal. Cuando un equipo tiene posesión de tres o más balones, tiene 5 segundos para hacer, al menos, un intento válido de lanzamiento con los balones en su poder desde el momento en que un árbitro del partido haya hecho el llamado de “play n balls”.

- 1.1. Una vez que un equipo tiene o puede tener posesión de la mayoría de los balones en juego, los árbitros del partido les permitirán 5 segundos para iniciar un ataque. Si los árbitros del partido creen que el equipo está deteniendo intencionalmente -retrasando el juego intencionalmente-, harán el llamado de "play n balls". El uso estratégico de un solo balón no debe confundirse con el estancamiento
 - 1.1.1. Se considera que un balón está en posesión cuando un jugador o un shagger tiene el balón en la mano o dentro de una distancia alcanzable.
- 1.2. Debe haber un mínimo de 3 balones en la cancha antes de que un árbitro del partido diga "play n balls".
2. A los equipos se les permite retener la posesión de solo uno de los balones que tienen en su posesión al momento en que se les indica el "play n balls".
3. Cuando un equipo tiene posesión de la mayoría de los balones, serán considerados como el equipo que debe estar activo y realizar intentos -válidos de lanzamiento- sobre el otro equipo.
4. Si los jugadores no logran hacer un intento contra el equipo contrario dentro de los 5 segundos, todos los jugadores que tengan posesión de balones y los jugadores que puedan tener posesión de un balón, pero que se hayan negado a recoger el balón, serán declarados fuera por el árbitro.
5. Cuando un árbitro haya dicho "play n balls", el equipo con la mayoría de balones debe realizar intentos que puedan sacar miembros del equipo contrario. Sus intentos deben ser vistos como intentos válidos por los árbitros. No hacer intentos válidos resultará en que el jugador infractor sea llamado "out" por los árbitros.
6. En situaciones en las que haya más balones en su lado de la cancha que jugadores, todos los jugadores deben hacer intentos dentro de los 5 segundos, hasta que el equipo contrario tenga la mayoría de los balones; por ejemplo: a un equipo le quedan 2 jugadores en la cancha y tienen los 5 balones en su poder, los dos jugadores deben lanzar su balón y esto significaría que continúan teniendo la mayoría de los balones, entonces ambos tendrán que lanzar 2 balones más dentro de otros 5 segundos. Como las reglas lo establecen: solo pueden quedarse con un balón; sin embargo, como "play n balls" es una instrucción basada en el estancamiento/retraso intencional, si lanzaran otro balón antes de que los árbitros volvieran a decir "play n balls", ya no tendrían la mayoría de balones y podrían retener 2 de ellos.
7. En situaciones en las que cada equipo tiene la misma cantidad de balones, los árbitros determinarán qué equipo puede estar en posesión de la mayoría de balones alcanzables basándose en el jugador más cercano a cualquier balón muerto dentro de la distancia alcanzable en la cancha.
 - 7.1. Si cada equipo tiene 2 balones y un balón está estacionado en la zona neutral, se considerará que el equipo que tenga el jugador más cercano a ese balón, tiene la mayoría de balones.
 - 7.2. Un balón dentro del "fair territory" de un equipo se considera que está en posesión de ese equipo.
8. Cualquier balón en posesión de un jugador eliminado después del llamado de "play n balls" debe ser excluido de la cantidad esperada de balones requeridos para ser lanzados; por ejemplo, si un equipo es llamado a jugar 3 balones y un jugador en posesión de un balón es eliminado, los árbitros solo esperarán que el equipo lance 2 balones.

Sección 6. Pellizcar (pinching)

1. Sostener un balón para alterar el patrón de vuelo normal de un balón lanzado.
 - 1.1. Pellizcar es cuando un jugador sostiene la cubierta exterior del balón entre el pulgar y los dedos. (deja un gris porque podés agarrarlo entre dedo y dedo sin la necesidad del pulgar)
 - 1.2. Pellizcar el balón al lanzarlo es un intento ilegal.
 - 1.3. Insertar los dedos a través de hendiduras o desgarros en la cubierta exterior del balón también se considera como pellizco.
2. Cualquier individuo o equipo que pellizque un balón, quedará "out".
 - 2.1. Los pellizcos persistentes pueden dar lugar a que los árbitros del partido declaren una infracción con tarjeta amarilla al jugador infractor.

Regla 9 - Fuera de los límites

Sección 1. Fuera de los límites

1. Si alguna parte del cuerpo del jugador o un balón en posesión del jugador toca la línea de fondo, la línea lateral, la línea de la zona neutral del oponente o el "fair territory" del oponente, el jugador se considerará eliminado.
2. Un pie o ambos pies deben tocar el suelo en el "fair territory" (dentro de las líneas limítrofes de la cancha) sin que ninguna parte de su cuerpo toque dentro o fuera de una línea limítrofe para que un jugador sea considerado dentro de los límites. La línea de fondo, la línea lateral y la línea de la zona neutral, en la cancha del oponente, se consideran fuera de límites.
3. Las siguientes acciones resultarán en out cuando:
 - 3.1. Un jugador sale de los límites o tiene contacto con una línea de fondo, línea lateral o línea de zona neutral de oposición.
 - 3.2. Un jugador lanza intencionalmente un balón a un oponente desde fuera de límites. Las infracciones flagrantes o repetidas resultarán en una tarjeta amarilla.

- 3.2.1. El lanzamiento no puede resultar en un golpe válido.
- 3.2.2. El lanzamiento puede resultar en un catch válido.
- 3.3. Un jugador sale de los límites para evitar un golpe.
- 3.4. Un jugador sale de los límites para hacer un catch.
- 4. El impulso puede sacar a un jugador de los límites mientras realiza un catch. Éste será válido, siempre que se establezca el control del balón antes de salir fuera de límites, pero el jugador posteriormente quedará "out", después de realizar el catch.

Regla 10 - Zona neutral

Sección 1. Zona neutral

1. La zona neutral es un área del ancho de la cancha, espaciada igualmente a ambos lados de la línea central.
2. Un jugador puede entrar con seguridad en la zona neutral pero no cruzar al fair territory del equipo contrario, cualquier jugador que cruce la zona neutral se considera fuera.
3. Se considera que un jugador cruza la zona neutral si cualquier parte del cuerpo del jugador toca el suelo por encima o sobre la línea de la zona neutral del fair territory del equipo contrario.
4. Los jugadores pueden cruzar la zona neutral hacia el fair territory del equipo contrario para recoger un balón.
5. Un jugador golpeado por un balón mientras se encuentra en la zona neutral se considera eliminado.
6. La regla de la "jugada de sacrificio" ("sacrifice play") reemplaza cualquier aplicación de la regla de la zona neutral.
7. No se puede hacer contacto físico entre jugadores rivales, cualquier contacto físico resultará en un out para el jugador que inicia el contacto

Regla 11 - Juego simultaneo

Sección 1. Juego simultaneo

El juego simultáneo ocurre cuando dos o más jugadores oponentes son golpeados y/o catchean al mismo tiempo y los árbitros del partido no pueden determinar qué jugada se completó primero.

1. Todos los resultados se resuelven simultáneamente.
 - 1.1. Cada jugador golpeado se considera eliminado.
 - 1.2. Cada catch da como resultado que un jugador regrese de la fila de jugadores eliminados.
2. Una jugada simultánea solo se registrará como tal cuando los árbitros del partido no puedan establecer una secuencia lineal de eventos.
3. Si una jugada simultánea diera como resultado la eliminación de todos los jugadores:
 - 3.1. Se concluye el set y el resultado del set se declara en empate (1 punto para cada equipo).
 - 3.2. Ambos equipos retoman sus posiciones para comenzar el siguiente set.

Sección 2. Golpe y catch simultáneos

1. Se produce un golpe y un catch simultáneos cuando un jugador, en el acto de atrapar un balón, es golpeado por otro balón simultáneamente, de modo que los árbitros no pueden determinar qué acción se completó primero:
 - 1.1. El lanzador del balón atrapado se considerará eliminado.
 - 1.2. El jugador que cathee el balón y sea golpeado se considerará eliminado.
2. Un jugador del equipo que realice el catch puede regresar de la fila de jugadores eliminados.

Regla 12 - Jugada de sacrificio

Sección 1. Jugada de sacrificio

1. Es un ataque aéreo, donde un jugador atacante puede cruzar legalmente la zona neutral para intentar eliminar a un oponente lanzándole un balón.
 - 1.1. El balón debe ser lanzado antes de que cualquier parte del jugador sacrificado toque el fair territory del equipo rival.
 - 1.2. No se puede hacer contacto físico entre jugadores contrarios. Cualquier contacto físico resultará en out para el jugador que inicie el contacto.
 - 1.3. Si un jugador que se sacrifica elimina a un oponente, el jugador sacrificado permanece en juego, pero debe regresar a su lado de la cancha inmediatamente. Cualquier retraso intencional dará lugar a una tarjeta amarilla hacia el jugador.
 - 1.4. Si el jugador que se sacrifica es golpeado -por un balón- mientras está en el aire, después de que ha lanzado su balón, este sigue siendo un balón vivo.
2. Un jugador que se sacrifica tiene éxito si su lanzamiento hace que un jugador rival quede eliminado.
 - 2.1. Una vez que un jugador que se sacrifica, quien ha eliminado a un jugador defensor, toca el suelo y permanece dentro del fair territory de sus oponentes, no puede realizar ningún lanzamiento hasta que regrese completamente a la zona neutral. Sin embargo, puede ser

eliminado. Esto significa que un jugador que realiza una jugada de sacrificio exitosa aún puede ser eliminado, pero no puede eliminar a ningún otro jugador defensor con un lanzamiento hasta que haya regresado a la zona neutral.

- 2.2. Cualquier balón lanzado por un jugador sacrificado después de haber aterrizado en la cancha de su oponente no se considera un balón vivo y no puede sacar a un oponente, pero puede ser catcheado por el rival.
 - 2.3. Un jugador que se sacrifica puede catchear cualquier balón vivo que haya sido lanzado, bloqueado o rebotado por un oponente. Si el jugador que se sacrifica catchea un balón en el aire, es válido pero el jugador estará out cuando caiga en el fair territory del rival, si la jugada de sacrificio inicial no fue exitosa.
 - 2.4. El jugador que se sacrifica debe permanecer dentro de los límites de la cancha y regresar a la zona neutral inmediatamente con o sin posesión del balón catcheado.
 - 2.5. El jugador que se sacrifica no debe recoger ningún balón del fair territory del rival hasta que haya regresado completamente a la zona neutral.
 - 2.6. Si el jugador que se sacrifica es golpeado por un balón que rebota en un jugador defensor, ambos jugadores quedarán eliminados.
3. Si un jugador que se sacrifica no elimina a un jugador rival, el jugador sacrificado se considerará out y debe abandonar la cancha inmediatamente.

Regla 13 – Headshots (golpes a la cabeza)

Sección 1. Headshots

1. Un golpe a la cabeza es cuando un balón golpea la cabeza de un jugador por encima de los hombros, incluido el cuello.
2. No hay penalización por un golpe a la cabeza en el juego normal.
3. Un golpe a la cabeza es un intento válido -de lanzamiento- y un jugador golpeado en la cabeza es eliminado

Comentario: Los disparos a la cabeza agresivos a corta distancia deben considerarse un comportamiento antideportivo cuando los árbitros crean que otras partes del cuerpo podrían haber sido golpeadas.

Regla 14 - Jugador lesionado, herida de sangre

Sección 1. Jugador lesionado

1. Si un jugador se lesiona y requiere atención inmediata, el árbitro hará sonar el silbato, pedirá un tiempo muerto y buscará primeros auxilios o contactará al personal de emergencia si es necesario.
2. Si el jugador lesionado no puede continuar jugando:
 - 2.1. El siguiente jugador en la cola (fila de jugadores out) reemplaza al jugador lesionado.
 - 2.2. Un sustituto puede ingresar al juego para reemplazar al jugador en la lista de ese set.
 - 2.2.1. El suplente ingresa al final de la cola (fila de jugadores eliminados) y debe esperar hasta su turno para ingresar al juego.
Si la cola está vacía, el sustituto puede ingresar inmediatamente.
3. Cualquier persona que abandone el juego debido a una lesión no podrá volver a ingresar hasta el comienzo del siguiente set a discreción del árbitro y del representante de la liga, torneo o evento.
4. El árbitro puede descalificar a un jugador lesionado e insistir en que un jugador sustituto lo reemplace, si ese jugador presenta un riesgo irrazonable para sí mismo y/o para otros jugadores.

Sección 2. Herida de sangre

1. Si se descubre que un jugador, entrenador o árbitro se encuentra sangrando o tiene sangre en su uniforme. El árbitro deberá:
 - 1.1. Detener el juego de inmediato y permitir que se lleva a cabo el tratamiento.
 - 1.2. Llamar a un coach, entrenador u otro personal autorizado para administrar primeros auxilios, o comunicarse con los servicios de emergencia según sea necesario.
 - 1.3. La persona lesionada tendrá prohibido seguir participando en ese set. Puede volver al partido al comienzo del próximo, si se le ha administrado el tratamiento adecuado y no hay sangre claramente visible en la persona y la ropa del jugador.
2. Se aplicarán todas las reglas del juego con respecto a la sustitución y el juego con pocos jugadores, y se ejecutará un reinicio si es necesario.
3. Si la atención médica o el tratamiento se administra en un período de tiempo razonablemente corto, a juicio de los árbitros, y el jugador no está en riesgo para sí mismo o para otros, el individuo puede permanecer en el set.
4. No se aplicarán las infracciones de la regla de uniforme si se requiere un cambio de uniforme debido a una lesión en la sangre.

Regla 15 - Protestas

Sección 1. Protestas

1. Todas las protestas deben realizarse durante el reinicio antes del inicio del siguiente set.
2. La protesta debe ser realizada por el capitán del equipo designado o el entrenador del equipo dentro de los límites de la cancha.
3. El árbitro principal de la cancha notificará a su vez a los otros árbitros, así como al representante oficial del equipo contrario.
4. El árbitro principal y el coordinador del evento intentarán resolver la protesta antes de que el juego continúe.

Sección 2. Protestas permitidas

1. Un jugador inelegible (ver Regla 3. Sección 7).
2. Un jugador expulsado (ver Regla 3 Sección 8).

Regla 16 - Árbitros

Sección 1. Poder y deberes

1. Los árbitros son representantes de la liga u organización por la cual han sido asignados a un partido en particular y, como tales, están autorizados y son requeridos para hacer cumplir cada sección de estas reglas.
2. Los árbitros podrán ordenar a los jugadores, capitanes o managers que realicen u omitan cualquier acto que, a su juicio, sea necesario para dar fuerza y efecto a una o todas las reglas.
3. Un árbitro puede asignar penalizaciones, descalificar o expulsar a jugadores, capitanes, entrenadores y managers en cualquier momento.
4. El árbitro tiene la autoridad para tomar una decisión sobre cualquier situación que no esté específicamente cubierta en las reglas.
5. Ningún árbitro tiene la autoridad para dejar de lado o cuestionar las decisiones tomadas por otro árbitro dentro de los límites de los deberes respectivos, como se detalla en estas reglas.
6. Un árbitro puede consultar a otro árbitro en cualquier momento. Sin embargo, la decisión final y la llamada recaen en el árbitro principal de ese partido.
7. Las responsabilidades principales de un árbitro principal son:
 - 7.1. Hacer cumplir la conducta adecuada de todos los participantes del juego.
 - 7.2. Inspeccionar la cancha, balones y todo el equipo en juego.
 - 7.3. Revisar y verificar la alineación, las sustituciones y la alineación del equipo.
 - 7.4. Alinear todos los balones en el centro de la cancha e iniciar una carrera.
 - 7.5. Hacer cumplir la regla de la zona neutral.
 - 7.6. Asumir todas las responsabilidades de un árbitro de línea lateral.
8. Las responsabilidades principales de un árbitro asistente son:
 - 8.1. Asegurar que todos los balones se pongan en juego, siguiendo la carrera.
 - 8.2. Llamar (marcar/decir en voz alta) y verificar un catch realizado en su territorio.
 - 8.3. Llamar y verificar un out hecho en la cancha, dentro de su territorio.
 - 8.4. Supervisar a los jugadores que salen y vuelven a entrar de la fila de jugadores eliminados.
 - 8.5. Ayudar al árbitro principal a hacer cumplir las reglas del juego.
9. El árbitro principal y los árbitros asistentes tienen la misma autoridad para:
 - 9.1. Determinar si un balón ha golpeado a un jugador o una prenda de vestir de un jugador en su territorio.
 - 9.2. Determinar si se lanzó un balón ilegalmente.
 - 9.3. Marcar "out" a un jugador.
 - 9.4. Declarar un catch.
 - 9.5. Declarar que un jugador se encuentra fuera de los límites.
 - 9.6. Suspender el juego o pedir un tiempo muerto, cuando se produce una lesión o se hace cumplir una protesta.
 - 9.7. Expulsar o descalificar a un jugador, entrenador, mánager u otro miembro del equipo del juego por violación de reglas o conducta antideportiva.
 - 9.8. Declarar la pérdida del juego.
10. Un árbitro declarará out al jugador sin esperar una apelación de dicha decisión. En todos los casos, dicho jugador se retira a la cola (fila de jugadores out) de acuerdo con estas reglas.
11. Un árbitro no sancionará a un equipo por ninguna infracción de una regla cuando la imposición de la sanción sería una ventaja para el equipo infractor.

Sección 2. Equipo de árbitros

1. Un equipo de árbitros puede estar formada por el siguiente personal:
2. El árbitro principal está a cargo de todos los árbitros en su cancha y es quien toma la decisión final en todos los asuntos cubiertos por estas reglas y regulaciones.

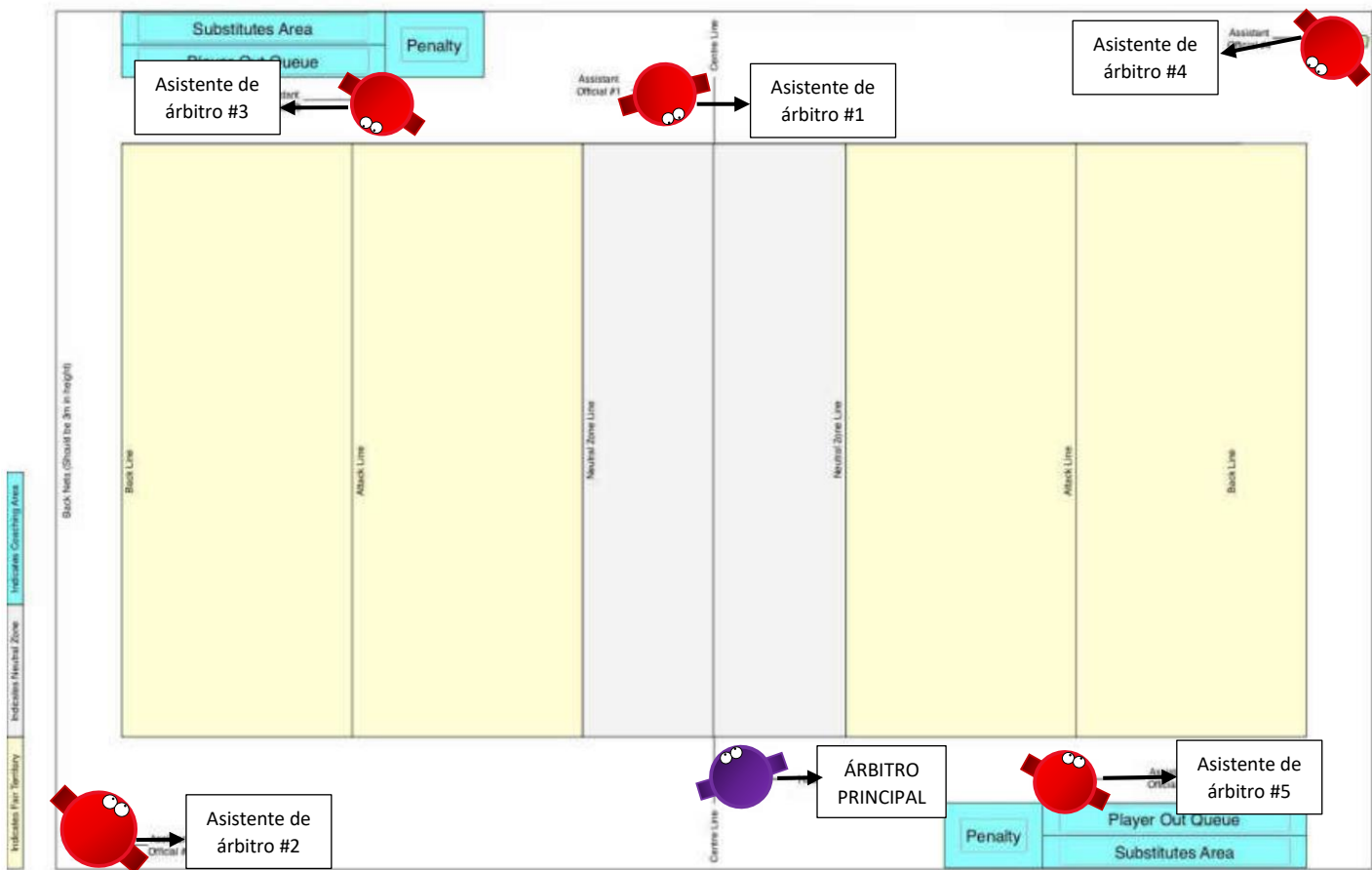
- Los árbitros asistentes están allí para ayudar al árbitro principal y pueden ser entre 1 y 5 en cada cancha.
- El asistente # 1 es el asistente principal del árbitro principal. Por lo general, será un árbitro de dodgeball calificado.
- Los árbitros asistentes # 2, # 3, # 4 y # 5 serán proporcionados por los equipos que no estén jugando en el momento en que se juega este partido, en caso de que no los proporcione el coordinador de la competencia. Los equipos deben proporcionar estos árbitros asistentes cuando se les indique que lo hagan o enfrentar multas y sanciones según lo establecido por los organizadores del evento.
- También se puede designar un anotador para mantener la puntuación precisa del partido, llenando la hoja de puntuación a medida que avanza el partido.
- Operarán el marcador.
- El anotador también puede ser responsable de controlar todos los tiempos oficiales utilizados durante el partido en caso de que el coordinador del torneo no proporcione un cronometrador designado.

Sección 3. Responsabilidades de un árbitro solo

- Si solo se asigna un árbitro, ese árbitro asume todos los poderes y deberes tanto del árbitro principal como del árbitro asistente.
- El árbitro ocupará la posición de árbitro principal en la línea central.

Sección 4. Posiciones de los árbitros en la cancha

- El árbitro principal deberá:
 - Tomar una posición inicial en el centro de la cancha en la zona neutral, ya sea en el lado derecho o izquierdo de la cancha.
 - El árbitro principal puede alternar lados entre sets.
- Los árbitros asistentes deberán:
 - Tomar una posición a lo largo de la línea lateral en el medio de la cancha, aproximadamente en un ángulo de 45°, opuesto al árbitro principal.
 - Los árbitros asistentes deben alternar lados en coordinación con el árbitro principal.
 - El diagrama indica la posición correcta para cada árbitro del partido.



Sección 5. Cambio de árbitro

- Un equipo no puede solicitar un cambio de árbitro durante un partido a menos que un árbitro haya quedado incapacitado por una lesión o enfermedad.
- Un funcionario de la organización puede destituir a un árbitro a su discreción.

Sección 6. Criterio del árbitro

- No habrá protesta ni apelación de ninguna decisión tomada por un árbitro sobre la base de que el juicio del árbitro fue incorrecto.
- Si un jugador fuera golpeado, un balón fuera atrapado, un jugador hubiera cruzado una línea de fondo o línea lateral, o en cualquier acción que implique precisión de juicio

3. Ninguna decisión tomada por un árbitro puede revertirse excepto; mediante el cual el funcionario en cuestión está convencido de que la decisión infringe una de estas reglas.
4. Si un entrenador, entrenador interino, capitán o asistente de capitán de cualquier equipo busca la revocación de una decisión basándose únicamente en un punto de reglas, el árbitro en cuestión, en caso de duda, consultará con otros árbitros antes de tomar una decisión. Cualquier decisión es responsabilidad exclusiva del árbitro que hace el llamado (que marca la situación ocurrida).
5. Bajo ninguna circunstancia ningún jugador o persona que no sea el entrenador, el entrenador interino, el capitán o el asistente de capitán, podrá protestar contra cualquier decisión y/o buscar su revocación en una regla.
6. Bajo ninguna circunstancia un árbitro buscará revertir una decisión tomada por otro árbitro a menos que otro árbitro se lo pida.

Sección 7. Interferencia del árbitro

1. Un árbitro evitará interferir con el juego o los balones en vuelo siempre que sea posible.
2. Un árbitro puede impedir que un balón salga de la cancha abierta. En cuyo caso, el balón 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 es indeterminado.
3. Cualquier balón que rebote en un árbitro se considera un balón muerto como si golpeará una pared, techo, piso.

Sección 8. Guía para árbitros

1. Un árbitro no debe ser miembro de ninguno de los equipos (es decir, jugador, entrenador, director técnico, oficial, anotador o sponsor), de ser así, debe haber disponible un número igual de árbitros de cada equipo.
2. El árbitro debe estar seguro de la fecha, hora y lugar del evento y debe llegar a la cancha de 15 a 30 minutos antes de la hora de inicio.
3. En algunos eventos, los árbitros serán responsables de marcar y preparar correctamente la cancha y su área de juego inmediata.
4. Cuando los árbitros son responsables de delimitar las canchas y preparar el área de juego, otro árbitro o árbitro del evento debe inspeccionar el área de la cancha antes de que comience el juego.
5. Deben comenzar el evento o partido a la hora designada y abandonar la cancha cuando finalice el partido.
6. La jurisdicción de los árbitros comienza al ingresar a la cancha para el control de la cancha y termina cuando salen de la cancha al finalizar el evento o el partido.
7. Los árbitros deben presentarse a los entrenadores, capitanes de equipo, entrenadores.
8. El árbitro debe inspeccionar la cancha, límites, balones y todos los demás equipos.
9. El árbitro debe aclarar todas las reglas para los representantes de ambos equipos.
10. El árbitro podrá suspender el juego cuando a su juicio las condiciones lo justifiquen.
11. El árbitro debe suspender el juego cuando un jugador se lesiona y requiere atención inmediata, el árbitro pedirá un tiempo muerto y buscará primeros auxilios o contactará a los servicios de emergencia si es necesario.

Regla 17 - Código de conducta

Sección 1. Código de conducta de la FED para jugadores:

Se espera que los jugadores cumplan con el código de conducta de FED:

1. Comprender, apreciar y respetar las reglas del deporte.
2. Respete la integridad y el juicio de los árbitros y el personal de la FED.
3. Respetar a tu oponente y felicítalo de manera cortés después de cada partido, ya sea en la victoria o en la derrota.
4. Sea responsable de sus acciones y mantenga el autocontrol.
5. No se burle ni cebe a los oponentes y absténgase de usar un lenguaje grosero o abusivo.

Sección 2. El sistema de honor

Se espera que los jugadores cumplan con el sistema de honor.

1. El sistema de honor espera que todos los jugadores respeten el más alto nivel de honestidad y conducta deportiva en todo momento durante el juego competitivo.
2. Los jugadores deben retirarse de la cancha e ingresar a la fila de jugadores eliminados de su equipo si están fuera por ser golpeados con un balón, si han sido catcheados por un rival o si cometen una infracción de línea. No deben esperar a que los árbitros los marquen como "out".
3. Cualquier jugador que permanezca en la cancha después de haber sido claramente eliminado y espera a que un árbitro lo llame, estará violando el sistema de honor, esto se considera una conducta antideportiva.

4. Los jugadores infractores recibirán una advertencia verbal y serán sancionados con una tarjeta amarilla si se comporta de esta manera en más de una ocasión durante un evento.
5. La honestidad del jugador no será penalizada y el árbitro puede llamar a un jugador que ha abandonado la cancha para que vuelva al juego.
Comentario: Esto puede suceder cuando un jugador ha salido de la cancha porque cree que está fuera y queda totalmente a discreción de los árbitros.
6. Los equipos/jugadores que sean observados o reportados por abuso del sistema de honor a través de un comportamiento antideportivo durante o después de un torneo pueden ser reportados formalmente al Comité de Protesta y Castigo de la FED para su revisión y acción adicional.

Sección 3. Código de conducta para árbitros

1. Los árbitros del partido deben comportarse de manera ejemplar cuando se comunican con equipos, jugadores, entrenadores, managers, espectadores, otros árbitros, organizadores de eventos y oficiales de la FED.
2. Los árbitros del partido no deben insultar a los jugadores, espectadores, ningún otro oficial del equipo o cualquier árbitro u oficial del evento.
3. Los árbitros del partido no deben hacer comentarios despectivos o abusivos en ningún momento a ninguna persona durante un evento de la FED.
4. Los árbitros del partido deben mantener la calma al tratar con personas francas, abusivas y agresivas y tratar a los jugadores, entrenadores, managers, espectadores y otros árbitros y oficiales con respeto en todo momento.
5. Como todos los árbitros del partido serán reconocidos como tales durante el calendario completo de un evento por los jugadores, entrenadores, gerentes, espectadores, oficiales y oficiales del evento, deben comportarse de manera ejemplar en todo momento cuando oficien en un evento de la FED.

Regla 18 - Infracciones y sanciones

Sección 1. Tarjeta azul (set de penalización)

1. Se puede emitir un set de penalización cuando los árbitros del partido consideren que una tarjeta amarilla es demasiado severa para la infracción cometida, pero aun así requiere una acción punitiva, ejemplos de los cuales, entre otros, son:
 - 1.1. No dejar un balón en la posición en la que un jugador quedó out.
 - 1.2. No levantar la mano al salir de la cancha.
 - 1.3. Transferencia intencional de balones.
 - 1.4. Pérdida de tiempo intencional.
2. Un set de penalización significará que el jugador será enviado al área de penalización por la duración del set actual en juego y el set siguiente. El equipo no podrá sustituir a los jugadores y deberá jugar con la cantidad reducida de jugadores hasta que expire el conjunto de penalizaciones. Si esto da como resultado que el equipo quede en “short-handed” (que tenga pocos jugadores) al final de un reinicio de 20 segundos, perderá el set y el set de penalización de los jugadores se considerará cumplido.
 - 2.1. Si ambos equipos están “short-handed”, el set se considerará en un empate.
3. Un jugador solo puede recibir una sanción establecida dos veces dentro de un set, después de lo cual todas las infracciones para el jugador deberán ser sancionadas como mínimo con una tarjeta amarilla.

Sección 2. Tarjeta amarilla

1. Una tarjeta amarilla indica que un equipo o jugador ha recibido una sanción por conducta agresiva, abusiva, antideportiva u otra inaceptable o uso inaceptable de blasfemias o lenguaje desagradable.
2. Se puede emitir una tarjeta amarilla a un jugador individual o a todo un equipo y son acumulables a lo largo de un torneo.
3. Tarjetas amarillas de jugadores:
 - 3.1. Primera infracción: el jugador se considerará expulsado del juego durante un período de juego de 5 minutos y no podrá regresar hasta que haya permanecido fuera de la cancha, en el área de penalización (situada junto a la fila de jugadores out), durante el tiempo asignado.
 - 3.1.1. El jugador expulsado debe permanecer en el área de penalización y no debe conferir o discutir la decisión disciplinaria que infligió la tarjeta amarilla con ningún árbitro de partido durante el tiempo de su penalización.
 - 3.1.2. Cuando un jugador ha sido expulsado debido a una infracción con tarjeta amarilla, su equipo jugará “Short-handed” (con desventaja de jugadores) mientras se cumple la penalización.
 - 3.1.3. Cuando se emite la tarjeta amarilla en la primera mitad del juego y quedan menos de 5 minutos de juego en la mitad, su penalización de 5 minutos se detendrá durante el descanso del medio tiempo y la penalización continuará al comienzo de la segunda mitad. El jugador sancionado puede abandonar el área de penalización durante el descanso del medio tiempo.
 - 3.1.4. Cuando se emite la tarjeta amarilla en la segunda mitad del juego y quedan menos de 5 minutos de juego en el partido, la penalización de 5 minutos se pausará al final del partido y la penalización continuará para ese jugador al principio del próximo partido del torneo o liga. El jugador expulsado debe sentarse

el resto del tiempo para su penalización, como un sustituto, al comienzo del próximo partido, pero su equipo puede comenzar el próximo partido con un equipo completo.

- 3.1.5. Una vez que se complete la penalización de 5 minutos, el jugador se colocará en la cola como el último jugador out.
- 3.2. Segunda infracción: el jugador recibe una tarjeta roja y es retirado del partido por el resto del tiempo restante. Se aplicarán más sanciones.
4. Tarjeta amarilla del shagger
 - 4.1. Un shagger jugador será enviado al área de penalización por un período de juego de 5 minutos.
 - 4.2. Un shagger que no sea jugador será enviado fuera de la cancha por un período de juego de 5 minutos.
5. Tarjeta amarilla del equipo
 - 5.1. Primera infracción: el equipo perderá el set en el que se le expida la tarjeta amarilla.
 - 5.1.1. Si la tarjeta amarilla del equipo se recibe antes de que comience un set o después de que haya terminado un partido, el equipo contrario recibirá 2 puntos adicionales.
 - 5.2. Segunda infracción: el equipo será sancionado con una tarjeta roja. Esto resultará en una pérdida de partido.
 - 5.2.1. Los árbitros del partido, los árbitros del torneo y/o los árbitros de la FED decidirán si se impondrán más sanciones.
 - 5.2.2. Las sanciones adicionales por una tarjeta roja de equipo se pueden decidir el mismo día o en una reunión convocada en una fecha posterior.

Sección 3. Tarjeta roja

1. Se puede emitir una tarjeta roja a un jugador individual o a todo un equipo.
2. Una tarjeta roja indica que un equipo o jugador ha recibido una sanción por conducta agresiva, abusiva, antideportiva u otra inaceptable, o uso inaceptable de blasfemias o lenguaje desagradable.
3. Tarjeta roja del jugador:
 - 3.1. El jugador es sancionado con tarjeta roja y es retirado del partido por el resto del tiempo restante.
 - 3.2. El jugador también será sancionado automáticamente con una suspensión total de 2 partidos con efecto inmediato en los próximos partidos que su equipo tenga programados para jugar. Estos partidos pueden tener lugar en el mismo evento, en cualquier evento posterior de la FED y en los eventos de los órganos rectores nacionales afiliados.
 - 3.2.1. Los árbitros del partido, los árbitros del torneo y/o los árbitros de la FED decidirán si se impondrán más sanciones.
 - 3.2.2. Se pueden decidir más sanciones por una tarjeta roja de jugador el mismo día o en una reunión convocada en una fecha posterior.
4. Durante el partido en el que se emite la tarjeta roja, el equipo de jugadores jugará short-handed durante el resto del partido. En los siguientes partidos en los que el jugador sancionado no puede participar, el equipo puede utilizar a otro miembro de la lista en la que está jugando para sustituir al jugador sancionado con el fin de formar un equipo completo.
5. Tarjeta roja del equipo: da lugar a la pérdida de todo el partido.

Sección 4. Conducta antideportiva

1. Comportamiento deportivo: las competiciones de dodgeball se basan en el comportamiento deportivo y el juego limpio. Se espera y se confía en los entrenadores y jugadores con estos valores. Los siguientes son ejemplos de comportamiento inaceptable o antideportivo:
 - 1.1. Tácticas que ponen en peligro la seguridad de los jugadores.
 - 1.2. Después de la verificación del equipamiento, se vuelve a poner en juego el equipamiento ilegal.
 - 1.3. Uso de equipamiento para un diseño diferente al previsto.
 - 1.4. Pelear.
 - 1.4.1. No se tolerará pelear o contactar físicamente a otro jugador de manera agresiva. El infractor será expulsado (infracción de tarjeta roja) del partido y será retirado del lugar del torneo. Si un árbitro no puede determinar quién inició la infracción, todas las partes involucradas serán sancionadas con una tarjeta roja y expulsadas del juego.
 - 1.4.2. Las peleas entre equipos resultarán en la interrupción del juego. El juego se determinará en empate. No se otorgarán puntos y ambos equipos serán retirados del lugar a discreción del árbitro.
 - 1.5. Dañar intencionalmente la cancha, el equipamiento o las instalaciones.
 - 1.6. No se tolerará el uso de gestos o lenguaje despectivo, racial u ofensivo por parte de los jugadores. Los entrenadores, managers u otros miembros del equipo no harán comentarios despectivos o insultantes sobre jugadores, árbitros o espectadores rivales, ni cometerán ningún otro acto que pueda considerarse como conducta antideportiva.
2. El árbitro informará de cualquier conducta antideportiva al coordinador de la competencia, liga o representante de la FED.

Dependiendo de las circunstancias, la gravedad y la frecuencia de dicha conducta, se puede prohibir a un equipo o jugador participar en juegos sancionados por la FED.

3. Un árbitro puede retirar del juego a cualquier jugador o equipo en cualquier momento si su conducta se considera antideportiva.

Regla 19 - Medios de comunicación

Sección 1. Medios de comunicación

1. Todo el equipo fotográfico debe estar en posesión o ser transportado por el fotógrafo. No se puede dejar ningún equipo en el suelo.
2. Un balón atrapado en el equipamiento se considera "muerto" y debe devolverse a un árbitro.
3. El personal de cobertura de los medios autorizado por los oficiales del torneo puede estar en el área de juego.
 - 3.1. Todo el personal de los medios debe poder moverse para evitar ser golpeado por el balón.
 - 3.2. Si accidentalmente son golpeados, el balón se transformará en balón muerto.