

Preguntas sobre la Puntuación

Situaciones Clave y Violaciones: Servir y Recibir

SITUACIÓN	Antes del Servicio	Antes del Resto	Después del Resto	A la Finalización del Rally
Tanteo cantado correcto	Parar el Juego; cantar de nuevo el marcador	Ignorar si continúa el juego; falta si se para el juego	Ignorar si continúa el juego; falta si se para el juego	Anunciar el resultado del rally y confirmar el marcador correcto
Tanteo cantado incorrecto	Parar el Juego; indicar “Corrección”, cantar de nuevo el marcador	Parar el Juego; indicar “Corrección”, cantar de nuevo el marcador	Ignorar si continúa el juego; falta si se para el juego	Anunciar el resultado del rally y confirmar el marcador correcto

ACCIONES QUE PUEDEN INTERRUPIR EL JUEGO

Si la acción del jugador ocurre dentro del límite de tiempo y la pelota está en juego (después del inicio del canto del marcador) detener el juego y responder.

Las acciones diferentes a las faltas que pueden producir una parada del juego se resumen a continuación. Si la acción del jugador se realiza dentro del tiempo permitido y la pelota está viva, detener el juego para responder.

ACCIÓN DEL JUGADOR	CUÁNDO ESTÁ PERMITIDA	REGLA
Interferencia	En el momento de ocurrencia	8.3
Señal de NO preparado	Antes de empezar a cantar el marcador	4.C
Solicitud de Tiempo Muerto	Antes de que el servidor golpee la pelota para servir	4.M.8 - 4.N.2
Confirmación del marcador	Antes de que el servidor golpee la pelota para servir	4.B.8
Preguntas sobre servidor y receptor correctos	Antes de que el servidor golpee la pelota para servir	4.B.8
Preguntas sobre posición correcta	Antes de que el servidor golpee la pelota para servir	4.B.8
Solicitud de corrección del marcador	Antes de que el restador golpee el resto	4.K
Servidor o posición de servidor/receptor incorrecta	Antes de finalizar el rally	4.B.10
Apelación de canto de línea	Antes de que el servidor golpee la pelota del siguiente servicio	13.F3
Apelación de canto de línea, final del partido	Antes de inicializar la hoja de marcadores	13.F3
Apelación de pelota dañada	Antes de que el servidor golpee la pelota del siguiente servicio	11.5

CANTOS Y ANUNCIOS

Revisar cada sección referenciada para ver el contexto en el que deben de ser usados

SITUACIÓN	SECCIÓN	ANUNCIO
Inicio del primer juego en un partido a varios juegos	4.B.4	"15 segundos. ... Primer Juego. Tiempo. 0-0-2"
Inicio de un partido a un juego con cambio de campo	4.B.4	"15 segundos. ... 1 Juego a (11, 15, 21). Cambio de campo a (6, 8, 11). Tiempo. 0-0-2"
Inicio de un juego con cambio de campo	4.B.4	"15 segundos. ... Tercer Juego. Cambio de campo a los 6. Tiempo. 0-0-2"
Inicio del siguiente juego sin cambio de campo	4.B.4	"15 segundos. ... Segundo Juego. Tiempo. 0-0-2"
Tiempo Muerto estandar	4.H.1	"Tiempo muerto (sacador/restador). (Marcador). 1 minuto". Ejemplo: "Tiempo Muerto restadores. 4-6-1. 1 minuto"
Reanudar el juego después de un TM	4.H.7/4.H.10	"15 segundos. Tiempos Muertos restantes: sacadores, (nº); restadores, (nº)... Tiempo, (marcador)". Ejemplo: "15 segundos. Restadores, ningún TM restante. Sacadores 1 TM restante. ... Tiempo, 8-4-2"
Final de un juego con juegos a seguir	4.J.1; 4.J.2	"Punto, Juego, (Marcador)". (Pausa). "Tiempo Muerto, Cambio de campo, 2 minutos" Ejemplo: "Punto, Juego, 11-9" "Tiempo Muerto, Cambio de Campo, 2 minutos"
Final del Partido	4.K.1	"Punto, Juego, Partido, (Marcador)" Ejemplo: "Punto, Juego, Partido, 15-8"
Tiempo Muerto de cambio de campo	4.I.1	"Tiempo Muerto. Cambio de Campo. (Marcador). 1 minuto" Ejemplo: "Tiempo Muerto. Cambio de Campo. 6-4-2. 1 minuto"
Final de un TM de cambio de campo	4.I.11	"15 segundos. ...Tiempo. (Marcador)" Ejemplo: "15 segundos.... Tiempo. 6-5-2"
Tiempo Muerto Médico	5.E.1.c	"Tiempo Muerto Médico requerido por (nombre). (Marcador)"
Servicio de volea cuestionable	5.A.9.b	"Paren el juego. Es cuestionable si (decir lo que corresponda). Volveré a cantar el marcador" Ejemplos: "Paren el juego. Es cuestionable si la pelota fue golpeada por encima de la cintura. Volveré a cantar el marcador" "Paren el juego. Es cuestionable si la cabeza de la pala estaba por encima de la muñeca. Volveré a cantar el marcador"

CANTOS Y ANUNCIOS

Revisar cada sección referenciada para ver el contexto en el que deben de ser usados

SITUACIÓN	SECCIÓN	ANUNCIO
		<p>“Paren el juego. Es cuestionable si el golpeo no fue hacia arriba. Volveré a cantar el marcador”</p> <p>“Paren el juego. Es cuestionable si la pelota fue girada al soltarla. Volveré a cantar el marcador”</p>
Servicio con bote cuestionable	5.A.10.b	<p>“Paren el juego. Es cuestionable si (decir lo que corresponda). Volveré a cantar el marcador”</p> <p>Ejemplos: “Paren el juego. Es cuestionable si se añadió fuerza a la pelota al soltarla. Volveré a cantar el marcador”</p> <p>“Paren el juego. Es cuestionable si se impartió efecto a la pelota al soltarla. Volveré a cantar el marcador”</p>
Lanzamiento de pelota no visible (ambos servicios)	5.A.9.d, 5.A.10.c	“Paren el juego. Lanzamiento de pelota no visible. Volveré a cantar el marcador”
Apelación de canto de línea. Decisión definitiva	5.G.2.b.5	<p>“La pelota fue dentro”</p> <p>“La pelota fue fuera”</p>
Apelación de canto de línea. Sin decisión	5.G.2.b.5/6	<p>“Por regla, el canto se mantiene”</p> <p>“Por regla, la bola es dentro”</p>
Rally Scoring	3M.2.a/b	<p>Servidor gana el rally: "Punto"</p> <p>Restador gana el rally: "Side out. Punto. (Marcador)". (Ej. "Side out. Punto. 8"</p> <p>Restador gana el rally en punto de juego: "Side out. (Marcador)". (Ej. "Side out. 20"</p>

ACCIONES DE APELACIÓN DE CANTO DE LÍNEA

APELACIONES AL CANTO DE LÍNEA DE JUGADORES	SIN JUECES DE LÍNEA	CON JUECES DE LÍNEA
El Juez de Pista (JP) hace el canto	El canto del JP prevalece	El canto del JP prevalece
El JP no puede hacer el canto	El canto del jugador prevalece	El canto del JL prevalece
El JP corrige un canto "dentro"	El canto del JP prevalece	El canto del JP prevalece
El JP corrige un canto "fuera"	Falta contra el jugador	Repetición *
Un jugador corrige un canto "dentro"	Los oponentes ganan el rally	Los oponentes ganan el rally
Un jugador corrige un canto "fuera"	Los oponentes ganan el rally	Repetición *
No hay canto de los jugadores, del JP ni del Juez de Línea (JL)	La pelota es "dentro"	Repetición

**** Nota: Un error de arbitraje ocurre cuando el canto "fuera" de un oficial es corregido por el árbitro o los jugadores beneficiados, resultando en una repetición debido a que el rally terminó prematuramente pero un equipo puede conceder el rally a sus oponentes***

CÓDIGO DE CONDUCTA Y SANCIONES		
NIVEL	SANCIÓN	EMITIDO POR
0	Advertencia Verbal	Juez de Pista (o Juez Árbitro)
1	Advertencia Técnica	Juez de Pista (o Juez Árbitro)
2	Falta Técnica	Juez de Pista (o Juez Árbitro)
3	Pérdida de Juego	Juez de Pista
4	Pérdida de Partido	Juez de Pista o Juez Árbitro
5	Eliminación	Sólo el Juez Árbitro
6	Expulsión	Sólo el Juez Árbitro

Las advertencias y faltas pueden ser señaladas por el JP desde el momento en que los jugadores llegan a la pista hasta la finalización del partido. Una vez finalizado, el JA puede imponer dichas sanciones que serán aplicadas en el siguiente partido.

PROGRESIÓN DE ACCIONES DISCIPLINARIAS

ACCIÓN	ADVERTENCIA VERBAL O TÉCNICA (AV) O (AT)	FALTA TÉCNICA (FT)	PÉRDIDA DE JUEGO (PJ)	PÉRDIDA DE PARTIDO (PP)	ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN O EXPULSIÓN DEL RECINTO (A discreción del JA)
	Regla 13.G.1	Regla 13.G.2	Regla 13.H	Regla 13.I	Regla 13.M
LENGUAJE INAPROPIADO	Lenguaje inapropiado dirigido a otra persona (AV o AT)	Lenguaje inapropiado extremo			Calumnias de carácter étnico, racial, religioso, sexista u homófobo
OBSCENIDAD	Obscenidad (Oral o Visual) (AV o AT)	Obscenidad Extrema (Oral o Visual)			
PELOTA	Dañar o golpear agresivamente una bola muerta- Sin daños (AV o AT)	Golpear o lanzar una bola muerta con negligencia- Persona golpeada		Golpear o lanzar una bola muerta con rabia y frustración- Persona golpeada o daño a la propiedad	Golpear o lanzar una bola muerta- Causando heridas
PALA	Lanzar la pala de manera ligeramente antideportiva (AV o AT)	Lanzar la pala de manera agresiva y negligente- Sin golpear a nadie y sin daños a la propiedad		Lanzar la pala de manera agresiva y negligente- Persona golpeada o daños a la propiedad. Uso de pala no aprobada	Lanzar la pala de manera agresiva y negligente- Causando heridas
COMPORTAMIENTO AGRESIVO	Discutir de manera excesiva con un oficial, jugador o espectador (AV o AT)	Amenaza o confrontamiento con cualquier persona		Contacto físico agresivo y deliberado a cualquier oficial, jugador o espectador	Escupir o toser deliberadamente a cualquier persona
CHALLENGES, RECHAZOS	Pérdida de un challenge a la decisión del árbitro (+ pérdida de TM). (Sólo AT)	Pérdida de un challenge a la decisión del árbitro (sin TM disponible)		Negativa a portar la identificación de servidor inicial (13.A.2)	
TIEMPO MÉDICO INVÁLIDO	Tiempo Médico inválido (+ pérdida de TM). (Sólo AT)	Tiempo Médico inválido (sin TM disponible)			
RETRASO AL INICIO DEL PARTIDO			10 min después de la llamada a un partido a 2 de 3 juegos	10 min después de la llamada a un partido de 1 juego 15 min después de la llamada a un partido a 2 de 3 juegos (Regla 13.H.4)	

PROGRESIÓN DE ACCIONES DISCIPLINARIAS

ACCIÓN	ADVERTENCIA VERBAL O TÉCNICA (AV) O (AT)	FALTA TÉCNICA (FT)	PÉRDIDA DE JUEGO (PJ)	PÉRDIDA DE PARTIDO (PP)	ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN O EXPULSIÓN DEL RECINTO (A discreción del JA)
	Regla 13.G.1	Regla 13.G.2	Regla 13.H	Regla 13.I	Regla 13.M
OTROS	Retrasar el juego (AV o AT) Coaching ilegal (AV o AT) Otras conductas antideportivas menores (AV o AT)	Otras conductas antideportivas extremas		No cumplir con las reglas del recinto, conducta impropia, abuso de hospitalidad. A discreción del JA (Regla 13.I.2)	Comportamiento injurioso o flagrante que impacte en el torneo. No mostrar el mejor esfuerzo
EQUIVALENCIA DE PENAS		AT + AT	AT + AT + AT AT + FT FT + AT	AT + AT + AT + AT AT + AT + FT FT + FT	