



# **USA PICKLEBALL** **OFFICIAL REFEREE** **CASEBOOK**

# Libro de casos de árbitro oficial de Pickleball de EE. UU. 2023

Fecha de publicación: 1 de enero de 2023

Revisado: 26 de enero de 2023

1. Caso revisado 4-23 para eliminar el escenario dos.
2. Se revisó el título del Caso 5-23.
3. Se agregó el Caso revisado 7-23.
4. Se agregaron nuevos Casos 11-23 y 12-23.

DERECHOS DE AUTOR® 2023

POR

ASOCIACIÓN DE PICKLEBALL DE EE. UU.

Diseño de portada cortesía de Steve Taylor de Digital Spatula

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS. Este libro de casos de árbitros oficiales de Pickleball de EE. UU. de 2023 es un trabajo con derechos de autor propiedad de la Asociación de Pickleball de EE. UU. Sin el permiso previo por escrito del propietario de los derechos de autor, ninguna parte de este libro puede reproducirse, distribuirse o transmitirse de ninguna forma ni por ningún medio, incluidos, entre otros, medios electrónicos, ópticos o mecánicos (a modo de ejemplo y sin limitación). , fotocopia o grabación por o en un sistema de recuperación de almacenamiento de información). Para obtener información sobre el permiso para copiar material que exceda el uso justo (el uso justo incluye el uso exclusivo por parte de miembros de EE. UU. Pickleball con buena reputación y reproducción con fines de capacitación y referencia), comuníquese con: Asociación de EE. UU. Pickleball, PO Box 7354, Surprise, AZ 85374.

## PREFACIO

El libro de casos de árbitros oficiales de Pickleball de EE. UU. de 2023 es el suplemento oficial del libro de reglas oficial de Pickleball de EE. UU. y la IFP. El libro de casos está destinado a quienes offician el deporte, quienes están aprendiendo a officiar y aquellos jugadores y fanáticos que desean una mejor comprensión de las reglas del pickleball.

El libro de casos contiene relatos de escenarios reales en los que hubo dudas sobre qué reglas se aplican a la situación y la decisión apropiada. Los jugadores, árbitros y aficionados pueden aportar escenarios para su posible inclusión en el Casebook. Los escenarios apropiados para el libro de casos se enviarán al Comité de Reglas de Pickleball de EE. UU. para su consideración. Solo se incluirán en el Libro de Casos aquellos escenarios cuyos fallos e interpretaciones hayan sido aprobados por el Comité de Reglas.

Los escenarios propuestos pueden enviarse en cualquier momento por correo electrónico al Director de Arbitraje de Pickleball de EE. UU.

### Formato

El libro de casos se divide en dos secciones. La Sección I, Temas del libro de casos de 2023, contiene nuevos temas que han sido aprobados desde la edición anterior del Libro de casos. La Sección II contiene temas existentes de la edición anterior. Los temas existentes se han editado cuando fue necesario para reflejar las reglas y los números de regla de 2022.

Cada elemento del Libro de casos está numerado de forma única por año (por ejemplo, Caso 1-23 el primer caso en 2023, Caso 2-23 es el segundo caso en 2023, Caso 1-21 fue el primer caso en 2021, etc.) Cada uno está etiquetado por tema para identificar el tema esencial. A continuación, se identifican todos los números de regla aplicables. No se intenta organizar los casos numéricamente por número de regla, ya que a menudo hay varias reglas relacionadas con el escenario. La descripción del tema pretende ser el identificador principal para que el lector navegue por el libro de casos.

Cada escenario se describe en detalle seguido de la decisión correspondiente. Algunos temas tendrán un párrafo de 'Comentario', que pretende brindar información adicional relacionada con el escenario o una idea del espíritu y la intención de las reglas.

Los escenarios siempre consistirán en equipos jugando dobles a menos que se indique lo contrario. En dobles, el Equipo A tendrá a A1 y A2 como compañeros, mientras que el Equipo B estará formado por B1 y B2 como compañeros. Cualquier acción del escenario por parte del árbitro o los jugadores que no se mencione específicamente como ilegal puede asumirse como legal. Por ejemplo, si el escenario comienza con "Jugador A2 servido...", y no se anota nada más sobre el servicio o el servidor, se supone que el marcador se cantó correctamente, el servidor y el receptor estaban correctos y listos, y el servicio fue legal.

### Herramientas de navegación

Cada entrada en la Tabla de contenido es un hipervínculo. Al hacer clic en cualquier parte del nombre del tema, se lleva al lector a ese caso específico. El número de regla al que se hace referencia en cada caso es un hipervínculo al [Libro de reglas oficial de Pickleball/IFP de EE. UU. de 2023](#).

El índice enumera los números de regla en orden numérico y los casos a los que se aplica la regla para aquellos que deseen buscar todos los casos relacionados con una regla específica.

## TABLA DE CONTENIDO

### Sección I – Temas del libro de casos de 2023

CASO 1-23: ¿SOY EL RECEPTOR CORRECTO? .....	1
CASO 2-23: PELOTA RUEDA POR LA SUPERFICIE DE UNA RED DEFLECTORA.....	1
CASO 3-23: CAMBIO DE SERVIDOR DE INICIO.....	2
CASO 4-23: MONEDA AL LANZAMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DEL PARTIDO .....	3
CASO 5-23: RESCISIÓN DE UN TIEMPO FUERA MÉDICO SOLICITADO .....	3
CASO 6-23: LANZAMIENTO O LANZAMIENTO DE PALETA .....	4
CASO 7-23: ACCIONES DEL JUGADOR DESPUÉS DE QUE SE ANUNCIA EL PUNTUADOR.....	5
CASO 8-23: REESTABLECIMIENTO DESPUÉS DE CONTACTAR CON LA ZONA NO VOLEA .....	6
CASO 9-23: SERVICIO CUESTIONABLE, PELOTA SERVIDA CAE FUERA .....	7
CASO 10-23: FINALIZAR EL CAMBIO CUANDO EL PRIMER JUEGO SE PIERDE .....	7
CASO 11-23: CRONOMETRAJE DE UN TIEMPO FUERA MÉDICO .....	8
CASO 12-23: SERVIDOR(ES) INCORRECTO(S) DESPUÉS DE UN SIDE OUT .....	8

### Sección II – Temas existentes del libro de casos

CASO 1-22: LA RED DESVIADORA CONTACTA CON UN JUGADOR .....	10
CASO 2-22: EL BALÓN CONTACTA CON LA GORRA DE UN JUGADOR .....	10
CASO 3-22: SOLICITAR TIEMPO FUERA PARA LLAMAR LA ATENCIÓN DEL ÁRBITRO .....	10
CASO 4-22: FALLA DESCUBIERTA ENTRE JUEGOS .....	11
CASO 5-22: LA PELOTA VIAJA ENTRE LA RED Y EL POSTE DE LA RED DESPUÉS DEL ATERRIAJE .....	11
CASO 6-22: REGISTRO DE LA PENALIZACIÓN POR FALTA TÉCNICA.....	12
CASO 1-21: MÚLTIPLES FALLAS SIMULTÁNEAS .....	13
CASO 2-21: RECONOCIMIENTO RETARDADO DE SERVIDOR INCORRECTO .....	13
CASO 3-21: LA FALTA DE CAMBIO TERMINA EN 6, 8 U 11.....	14

Índice de Casos por Número de Regla .....	15
---	----

## SECCIÓN 1: TEMAS DEL LIBRO DE CASOS DE 2023

### CASO 1-23: ¿SOY EL RECEPTOR CORRECTO?

Norma(s) aplicable(s): [4.B.8; 4.B.1; 4.B.6.b](#)

ESCENARIO: El servidor correcto está alineado en el lado incorrecto. Los receptores se colocan correctamente en función de su puntuación. El receptor colocado en diagonal frente al servidor pregunta si es el receptor correcto.

APLICACIÓN: El árbitro debe responder "Sí", sin ninguna declaración adicional acerca de que los receptores están en la posición correcta.

COMENTARIO: Las respuestas de los árbitros deben ser concisas y solo responder a la pregunta que se hace. Hay dos objetivos:

1) Para no crear confusión a los receptores. Si el árbitro responde "No", los receptores pueden cambiar sus posiciones (ahora incorrectas) según la respuesta del árbitro. Si bien se sancionará una falta de servicio cuando el servidor correcto saca desde la posición incorrecta, si los receptores permanecen en la posición incorrecta, los receptores incurrirán en una falta en el siguiente punto. Responder "Sí" evita la posibilidad de que los receptores se muevan a la posición incorrecta.

2) Para no alertar a los servidores de que están en la posición incorrecta. Si el árbitro responde "No", las preguntas de seguimiento de los receptores pueden hacer que los servidores se den cuenta de que están en la posición incorrecta. Del mismo modo, los servidores pueden recibir un aviso de un problema si el árbitro intenta evitar confundir a los receptores respondiendo "No, pero está en la posición correcta". No se preguntó al árbitro sobre la posición del servidor, por lo que la respuesta del árbitro no debe incluir ninguna información sobre la posición del servidor. Responder "Sí" no generará preguntas de seguimiento que podrían alertar a los servidores sobre su error.

---

### CASO 2-23: PELOTA RODA POR LA SUPERFICIE DE UNA RED DEFLECTORA

**NOTA:** Este escenario es una variación del Caso 1-22 y examina lo que sucede cuando una pelota, después de pasar por encima de la red, toca la red ondulante.

Norma(s) aplicable(s): [11.L.5.d; 11.K.1](#)

ESCENARIO: Un jugador realiza un tiro que toca la parte superior de la red pero regatea hacia el lado del oponente. La red está ondeando debido al fuerte viento. A medida que la pelota cae, rueda por la superficie de la red ondulante antes de rebotar.

APLICACIÓN: Debido a que la red se movió y flexionó hasta el punto que afectó el vuelo normal de la pelota cuando cayó al suelo, esto debe considerarse un estorbo de acuerdo con la Regla 11.L.5.d (mal funcionamiento de la red). Se debe conceder una repetición.

COMENTARIO: Los jugadores deben tener una expectativa razonable de que el equipo de la cancha funcionará según lo diseñado y que el equipo no se moverá ni flexionará excesivamente durante el juego. No se puede esperar que los jugadores anticipen cuánto puede flexionarse una red desde un punto de vista transitorio e independiente.

acción. Tales acciones transitorias incluyen el viento que sopla lo suficientemente fuerte como para que la red se hinche. Normalmente, una pelota que toca la red cuando cae al suelo es una pelota viva y el juego debe continuar, pero si la red funciona mal hasta el punto de afectar el vuelo de la pelota, entonces se debe conceder una repetición.

---

## CASO 3-23: CAMBIO DE SERVIDOR DE INICIO

Norma(s) aplicable(s): [5.A.2](#)

ESCENARIO: El jugador B comienza el Juego 1 de un partido como servidor inicial. Entre juegos, el equipo decide cambiar el servidor de inicio pero no se acordó de mover la identificación del servidor de inicio al jugador A y no notificó al árbitro (o a sus oponentes en partidos no oficiales). El jugador A sirve la pelota para comenzar el Juego 2 y el árbitro sanciona una falta por servidor incorrecto y posición incorrecta porque el jugador B todavía lleva la identificación del servidor inicial.

Le dicen al árbitro que tenían la intención de hacer el cambio para el segundo juego. ¿Se les permite cambiar el servidor inicial ahora (antes de la segunda jugada del juego) y hacer que el jugador A sea el servidor inicial, o deben terminar el juego con el jugador B como servidor inicial?

APLICACIÓN: El equipo podrá hacer el cambio al Jugador A como servidor inicial.

COMENTARIO: Primero, la llamada de falla se mantendrá. El árbitro asumió apropiadamente que el Jugador B era el servidor titular ya que el equipo no notificó al árbitro de su intención de cambiar y el Jugador B todavía llevaba la identificación del servidor titular. La falta también se mantendría si los jugadores hubieran notificado al árbitro (o a sus oponentes en partidos no oficiales) de su intención de cambiar el servidor inicial pero no intercambiaron la identificación del servidor inicial.

El error fue descubierto en el primer rally del juego. El equipo indicó que tenía la intención de cambiar según la Regla 5.A.2 y ahora ha sido penalizado por su error. Es razonable permitir que los jugadores cambien el servidor inicial, pero la decisión debe tomarse en este punto solamente (es decir, antes del segundo punto) y no puede cambiarse después.

En este caso, el árbitro haría la anotación apropiada en el acta, los jugadores intercambiarían la identificación del servidor inicial y cambiarían de posición, y el lado afuera tendría a su oponente sirviendo la segunda jugada del juego en 0-0-1.

**NOTA: El resultado sería efectivamente el mismo si este equipo estuviera recibiendo para comenzar el segundo juego. El equipo sería sancionado por receptor incorrecto y se le permitiría hacer el cambio antes de la segunda jugada del juego. Los jugadores y el árbitro harían los cambios apropiados y el juego se reanudaría con los oponentes continuando sacando en 1-0-2.**

---

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

#### CASO 4-23: LANZAMIENTO DE MONEDA PARA DETERMINAR EL GANADOR DEL PARTIDO

Norma(s) aplicable(s): [13.H.4](#); [13.A.1](#)

ESCENARIO: En un partido de dobles, 2 de 3 juegos, solo uno de los cuatro jugadores está presente en la marca de 10 minutos. Se realizaron todas las notificaciones correspondientes para segunda y/o última convocatoria. A los 10 minutos, ambos equipos pierden el juego. A los 15 minutos, tres de los cuatro jugadores no se han presentado, por lo que ambos equipos son sancionados con el partido perdido. ¿Cómo se determina el ganador del partido?

APLICACIÓN: El Director del Torneo, o la persona designada por el Director del Torneo, lanzará una moneda para determinar el ganador del partido.

COMENTARIO: Las reglas no proporcionan un método formal de desempate para esta rara situación. Dado que se debe determinar un ganador, el lanzamiento de una moneda es una forma justa y equitativa de determinar el ganador.

NOTA: El escenario sería el mismo si ninguno de los jugadores se reportara a tiempo, si solo un jugador se reportara a tiempo, o si solo un jugador de cada equipo se reportara a tiempo.

---

#### CASO 5-23: RESCISIÓN DE UN TIEMPO MÉDICO SOLICITADO

Norma(s) aplicable(s): [10.B](#); [10.H.2.a](#)

ESCENARIO: Un jugador solicita un tiempo muerto médico y el árbitro llama al personal médico. Después de varios minutos, y antes de que llegue el personal médico, la jugadora declara que puede reanudar el juego. El jugador afirma que no se debe evaluar un tiempo muerto médico porque el personal médico aún no ha llegado. El oponente afirma que se debe evaluar el tiempo muerto médico o, al menos, se debe evaluar un tiempo muerto regular.

APLICACIÓN: Si el árbitro determina que es seguro para el jugador reanudar el juego según la Regla 10.H.2.a, entonces el juego se reanuda según la Regla 10.A.5. Ahora se considera un tiempo muerto del árbitro y no se impone al jugador un tiempo muerto médico, un tiempo muerto regular ni una sanción (advertencia técnica o falta técnica).

COMENTARIO: Un tiempo muerto médico no comienza oficialmente hasta que el personal médico llega a la cancha. Puede haber varias razones por las que puede llevar más tiempo del esperado, la más obvia es que ya están en una cancha atendiendo a otro jugador. El jugador no tiene control sobre cuánto tiempo tarda en llegar el personal médico, por lo que no es apropiado evaluar el tiempo muerto médico.

Un tiempo muerto regular se evalúa solo cuando el personal médico determina que no existe una condición médica válida. El personal médico no estuvo disponible para tomar esa determinación y el árbitro no puede tomar esa determinación, por lo que no es apropiado evaluar un tiempo fuera regular.

Si bien puede parecer que el jugador está recibiendo un tiempo muerto "gratis", la razón por la cual el tiempo muerto médico no comenzó oficialmente y no se pudo determinar si existía una condición médica válida estaba más allá del control del jugador.

---



## CASO 6-23: LANZAMIENTO O LANZAMIENTO DE PALETA

NOTA: El propósito de esta entrada del libro de casos es proporcionar una mejor consistencia sobre cómo el árbitro aborda los lanzamientos, lanzamientos o caídas de paletas. Es razonable y apropiado permitir que los jugadores descarguen un cierto nivel de frustración sin penalización, lo que puede incluir algunos lanzamientos de pala, incluso levemente agresivos. El árbitro aún está autorizado para determinar si el lanzamiento de paleta fue antideportivo o, combinado con otras circunstancias, justifica una sanción apropiada.

Norma(s) aplicable(s): [13.G.1](#), [13.G.1.i](#), [13.G.2.a](#)

13.G.1 autoriza al árbitro a emitir una advertencia verbal por comportamiento que podría escalar a un nivel que amerita una sanción más severa, o comportamiento que no debe repetirse.

13.G.1.i autoriza al árbitro a emitir una advertencia técnica por conducta antideportiva menor.

13.G.2.a autoriza al árbitro a emitir una falta técnica por un lanzamiento de paleta agresivo o imprudente que muestre desprecio por las consecuencias pero que no golpee a otra persona ni dañe la propiedad.

ESCENARIO UNO: Después de que se haya pedido un tiempo muerto, un jugador en la NVZ lanza casualmente su paleta a la línea de fondo para marcar su posición para la siguiente jugada.

APLICACIÓN: Esto está permitido. No se impone ninguna sanción.

ESCENARIO DOS: Después de perder una jugada, el jugador grita '¡Tiempo fuera!'. Claramente frustrados, lanzan la raqueta con cierta agresividad desde la NVZ a la línea de base para marcar su posición para la siguiente jugada, luego salen de la cancha. La paleta puede rebotar, pero aterriza en la línea de base y no se acerca a ningún jugador ni a los accesorios de la cancha.

APLICACIÓN: No se sanciona ninguna sanción, a menos que el árbitro determine que la acción alcanza el nivel de 'comportamiento antideportivo menor' y evalúa una advertencia verbal o una advertencia técnica.

ESCENARIO TRES: Después de perder una jugada, el jugador lanza su paleta con cierta fuerza a sus pies directamente en frente de él. La paleta rebota con fuerza una o dos veces, pero permanece en la ubicación general del jugador. No hay otros jugadores alrededor. La cancha no está dañada.

APLICACIÓN: Dado que la paleta fue lanzada con cierta fuerza, es apropiado en esta situación evaluar una advertencia verbal por comportamiento antideportivo menor, o una advertencia técnica si el árbitro determina que el alcance de la fuerza del lanzamiento y el lenguaje corporal del jugador se eleva a el nivel que amerita la pena más severa.

ESCENARIO CUATRO: Después de perder una jugada, el jugador grita 'tiempo fuera' y luego lanza su paleta con cierta fuerza contra la cerca junto a su toalla o botella de agua, lo suficientemente fuerte como para que se le vea y escuche con facilidad. Los espectadores están al otro lado de la valla. El remo aterriza junto a su toalla o botella de agua.

APLICACIÓN: Es apropiado en esta situación evaluar una advertencia técnica por comportamiento antideportivo menor o una falta técnica si el árbitro determina que el alcance de la fuerza



del lanzamiento y el lenguaje corporal del jugador se eleva al nivel que amerita la sanción más severa.

ESCENARIO CINCO: Después de perder una jugada, el jugador lanza su paleta con cierta fuerza contra una pared, cerca o la red. La paleta rebota en una dirección aleatoria obvia.

APLICACIÓN: Es apropiado en esta situación evaluar una falta técnica por lanzar la paleta con desprecio negligente por las consecuencias.

---

## CASO 7-23: ACCIONES DEL JUGADOR DESPUÉS DE QUE SE ANUNCIA EL PUNTUACIÓN

Norma(s) aplicable(s): [4.B.8, 4.C](#)

ESCENARIO UNO: Después de que el árbitro haya llamado el marcador y antes de que se saque la pelota, uno de los receptores dice "Espera, espera" y los receptores se mueven para cambiar sus posiciones sin decir nada más. No ocurrió nada que pudiera constituir un estorbo. ¿Qué debe hacer el árbitro?

APLICACIÓN: El árbitro detendrá el juego, permitirá que los receptores estén listos en sus nuevas posiciones y volverá a cantar el marcador para comenzar el juego.

COMENTARIO: Los jugadores pueden hacerle al árbitro una de varias preguntas antes de que se saque la pelota y pueden decir casi cualquier cosa para llamar la atención del árbitro. El árbitro debe reconocer la detención del juego y tratar el motivo, por ejemplo, preguntando al jugador por qué detuvo el juego. Si bien los jugadores no dijeron inmediatamente nada más que "esperar", sus acciones indican claramente que creen que están en la posición equivocada. El árbitro debe tratar esto como si preguntara sobre el receptor o la posición correctos y permitirles completar el cambio de posición.

**NOTA: Si esta detención del juego ("espera, espera") ocurriera después de que se sirvió la pelota y antes de la devolución del servicio, el árbitro señalaría una falta porque la única razón permitida para la detención del juego sería cuestionar o aclarar la decisión del marcador.**

ESCENARIO DOS: Con el receptor correcto en la posición incorrecta, el árbitro anuncia el marcador correcto. Cuando el servidor inicia su movimiento de servicio, pero antes de que se golpee el servicio, el receptor dice "Espera, espera" y dice que no escuchó el puntaje y, por lo tanto, no sabía si se cantó el puntaje correcto. El servidor afirma que se debe llamar a una distracción porque estaban a punto de golpear la pelota para hacer el servicio. ¿Qué debe hacer el árbitro?

APLICACIÓN: El árbitro detendrá el juego y les dirá a los jugadores su puntaje, permitirá que los receptores cambien de posición y estén listos, y volverá a cantar el puntaje para comenzar el juego.

COMENTARIO: Al igual que en el Escenario Uno, el árbitro primero debe reconocer la detención del juego y tratar el motivo. Una vez que los receptores se dan cuenta de que están en la posición incorrecta, el árbitro debe tratar esto como si preguntaran sobre el receptor o la posición correctos y permitirles completar el cambio de posición, ya que esa habría sido una pregunta permitida antes de que se realice el saque. En segundo lugar, una llamada de distracción no es apropiada ya que la pelota estaba muerta cuando se detuvo el juego, lo que ocurrió antes de que se golpeará la pelota.

ESCENARIO TRES: Igual que el Escenario Dos, excepto que el receptor dice: "Espera, espera, no estamos listos; necesito moverme a la posición correcta del receptor". El servidor afirma que (o

ambos) se debe llamar a una distracción o se debe culpar al receptor por no estar listo después de que comenzó la llamada de puntuación. ¿Qué debe hacer el árbitro?

APLICACIÓN: El árbitro detendrá el juego, permitirá que los receptores estén listos en sus nuevas posiciones y volverá a cantar el marcador para comenzar el juego.

COMENTARIO: Esto es esencialmente lo mismo que el Escenario Dos. Una llamada de distracción no es apropiada por la misma razón (es decir, la pelota estaba muerta en el momento en que se detuvo el juego). Los receptores claramente detuvieron el juego porque creían que estaban en la posición incorrecta, por lo que el árbitro también debe tratar esto como si preguntara sobre el receptor o la posición correcta. La inclusión por parte del receptor de las palabras "no listo" no hace que esta sea una simple señal de 'no listo' que sería ignorada bajo la Regla 4.C.2.

NOTA: Al igual que en el escenario uno, si esta interrupción del juego se produjera después de que se sirvió la pelota y antes de la devolución del servicio, el árbitro señalaría una falta porque antes del servicio se debe preguntar sobre el jugador o la posición correctos de su propio equipo. El equipo receptor puede cuestionar las posiciones correctas del equipo que saca (y viceversa) en cualquier momento, pero corre el riesgo de cometer una falta si son incorrectas.

ESCENARIO CUATRO: Después de que el árbitro haya llamado el marcador y antes de que se saque la pelota, uno de los receptores dice "Espera, espera" y los receptores comienzan a hablar entre ellos sin decir nada más al árbitro. El árbitro detiene el juego y pregunta por qué dijeron: "Espera, espera" y se le dice que necesitaban hablar entre ellos. No ocurrió nada que pudiera constituir un estorbo. ¿Qué debe hacer el árbitro?

APLICACIÓN: El árbitro detendrá el juego, cobrará a los jugadores un tiempo muerto y realizará el procedimiento de tiempo muerto. Si los receptores no tienen tiempos muertos disponibles, el árbitro evaluará una advertencia técnica por retraso del juego y volverá a llamar el marcador para comenzar el juego.

COMENTARIO: Al igual que en el Escenario Uno, el árbitro debe reconocer la detención del juego y tratar el motivo. En este caso, las acciones del jugador indican claramente que se estaba tomando un tiempo fuera, lo cual está permitido antes de que ocurra el saque. El árbitro debe tratar esto como si deseara un tiempo muerto y completar el procedimiento de tiempo muerto.

NOTA: Al igual que en los escenarios uno y tres, si esta interrupción del juego ocurriera después de que se sirvió la pelota y antes de la devolución del servicio, el árbitro señalaría una falta porque la única razón permitida para detener el juego después de que se realiza el servicio es para cuestionar o aclarar. la llamada de puntuación.

---

## CASO 8-23: REESTABLECIMIENTO DESPUÉS DE CONTACTAR CON EL NO VOLEA ZONA

Norma(s) aplicable(s): 9.D \_\_\_\_

ESCENARIO: Los cuatro jugadores están bebiendo en la NVZ. El jugador A1 intenta un globo alto que hace que el jugador B1 responda con una volea. Durante la ejecución de la volea, el jugador B1 tiene su pie derecho en el suelo fuera de la NVZ mientras que el pie izquierdo aún toca la NVZ. Su pie izquierdo empuja desde la línea NVZ hacia atrás y lejos de la NVZ y el borde de su talón izquierdo toca el suelo fuera de la NVZ antes de golpear la volea. Ninguna otra parte de ninguno de los pies toca ahora la NVZ.

APLICACIÓN: No hay falta de NVZ. El tiro de volea fue legal.

COMENTARIO: Después de que un jugador toca la NVZ, la Regla 9.D establece que no se puede realizar un tiro de volea hasta que “ambos pies hayan hecho contacto con la superficie de juego completamente fuera de la zona de no volea”. En este caso, que es un despegue típico desde la NVZ, una vez que todo el pie está fuera de la NVZ y cualquier parte del segundo pie del jugador tocó el suelo fuera de la NVZ antes de que se golpeará la volea, el tiro de volea era legal. La regla no requiere que todo el pie esté apoyado en el suelo para cumplir con la Regla 9.D.

---

## CASO 9-23: SERVICIO CUESTIONABLE, PELOTA SERVIDA CAE FUERA

Norma(s) aplicable(s): 4.A.9

ESCENARIO: Un jugador hace un servicio que el árbitro considera cuestionable y tiene la intención de pedir una repetición según la Regla 4.A.9. La pelota servida cae fuera de la cancha de servicio del receptor. ¿Qué acción tiene prioridad, la repetición o una falta de servicio por sacar fuera de los límites?

APLICACIÓN: La acción que el árbitro observa como base para una repetición según la Regla 9.D ocurrió antes de que la pelota cayera fuera de los límites. Por lo tanto, pedir la repetición tiene prioridad.

COMENTARIO: Esto es lo mismo que se aplicaría si el jugador hiciera un servicio que el árbitro está seguro de que fue ilegal y amerita una sanción por falta de servicio. En ambos casos, el árbitro no debe esperar a que el servicio llegue antes de hacer la llamada. Se espera que la llamada del árbitro, ya sea una repetición o una falta, se haga de manera rápida y decisiva antes de que caiga la pelota servida.

---

## CASO 10-23: FINALIZAR EL CAMBIO CUANDO EL PRIMER JUEGO SE PIERDE

Norma(s) aplicable(s): 5.B.1; 5.B.3

ESCENARIO: El Equipo A pierde el primer juego en un partido de 2 de 3 a 11 debido a una llegada tardía según la Regla 13.H.4. El equipo A gana el siguiente juego. En el Juego 3, ¿los equipos cambian de lado en 6 puntos?

APLICACIÓN: No, los equipos no cambian de lado en el Juego 3.

COMENTARIO: La intención de las Reglas 5.B.1 y 5.B.3 es equilibrar la cantidad de juego que cada equipo tiene en cada extremo de la cancha. En este escenario, solo se jugarán dos juegos.

Cada equipo debe jugar un juego completo desde cada extremo. Si los equipos cambian de lado en el Juego 3, cada equipo jugaría las tres cuartas partes de los dos juegos desde el mismo lado. Cuando hay condiciones que hacen que un extremo de la cancha sea más favorable (es decir, sol, viento, telón de fondo, etc.), cambiar los extremos daría lugar a una ventaja o desventaja injusta para uno de los equipos.

---

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

## CASO 11-23: CRONOMETRAJE DE UN TIEMPO FUERA MÉDICO

Norma(s) aplicable(s): [10.B.1.a](#); [10.B.2.a](#)

ESCENARIO: Un jugador está lesionado y solicita un tiempo muerto médico o, en algunos casos, el árbitro determina que se necesita atención médica (Regla 10.H.2.a). Al llegar a la cancha el personal médico (o el Director del Torneo en ausencia de personal médico), el árbitro inicia su cronómetro para comenzar el período de 15 minutos. El personal médico determina que es necesario brindar tratamiento fuera de la cancha en otro lugar de la sede (p. ej., una carpa médica dedicada).

¿Qué debe hacer el árbitro?

APLICACIÓN: Detenga el cronómetro, acompañe al jugador y al personal médico a la nueva ubicación y reanude el cronómetro cuando el personal médico reanude el tratamiento. Si el jugador puede reanudar el juego después del tratamiento, vuelva a pausar el cronómetro para permitir el transporte de regreso a la cancha sin cronometrar.

COMENTARIO: La intención de un tiempo muerto médico es proporcionar un período de tiempo razonable para que un jugador lesionado reciba atención médica. El período de 15 minutos no tiene por único objeto regular el tiempo de interrupción del juego. Más bien, pretende ser el período de tiempo en que se brinda asistencia médica al jugador. La regla cambió hace varios años de iniciar el cronómetro cuando se solicitó el tiempo muerto a iniciar el cronómetro cuando el personal médico llega a la cancha por este mismo motivo. Como tal, es apropiado pausar el cronómetro cuando un jugador se traslada a otra ubicación para recibir tratamiento, de modo que no se cuente el tiempo en tránsito entre ubicaciones.

---

## CASO 12-23: SERVIDOR(ES) INCORRECTO(S) DESPUÉS DE UN SIDE OUT

Regla aplicable: [4.B.10](#)

ESCENARIO UNO: En un partido de dobles después de un side-out, el Equipo A tiene una ventaja de 5-4-1. El jugador A1 saca la pelota y pierde la jugada. Ahora es 5-4-2. El jugador A2, que es el segundo servidor, sirve y gana dos puntos. El marcador ahora es 7-4-2. El jugador A2 pierde la tercera jugada. Debería estar fuera, pero el jugador A1 sirve por segunda vez y gana la jugada mientras nadie reconoce el error.

El marcador ahora es 8-4-2. El jugador A1 sirve de nuevo y es durante esta jugada que el árbitro detiene el juego y sanciona una falta porque el jugador A1 había servido previamente como primer servidor. ¿Cuál es la decisión correcta en ese punto?

APLICACIÓN: Todos los puntos anotados cuentan, incluido el octavo punto anotado durante el segundo servicio del jugador A1, porque se había producido el servicio para la siguiente jugada (en 8-4-2). Ahora está de lado, con el Equipo B sirviendo en 4-8-1.

COMENTARIO: El árbitro, el Equipo A y el Equipo B, tuvieron la oportunidad de corregir el error tan pronto como el Jugador A1 sacó en 7-4-2. La falta puede aplicarse y el error corregirse antes de que ocurra el siguiente servicio. Después de que ocurra el siguiente servicio, todos los puntos anotados anteriormente se mantienen. El mismo resultado sería cierto si el lado fuera para el Equipo B, y el Equipo B fallara debido a un primer servidor incorrecto. Podrían tratar de afirmar que, dado que fueron llamados por un servidor incorrecto, el equipo A debería ser culpado por su error de servicio anterior. Pero, una vez servido el Equipo B, los errores anteriores no se corrigen.

NOTA: Este escenario destaca un principio firme; una vez que se produce el siguiente servicio, los jugadores y los árbitros no retroceden en el tiempo para corregir un error.

ESCENARIO DOS: En un partido de dobles después de un side-out, el jugador A1 sirve en 5-4-1 y gana cuatro puntos. En 9-4-1, el Equipo A pierde la siguiente jugada, pero el Jugador A1 cree que en realidad es el segundo servidor y que debería ser un lado fuera para el Equipo B. El Jugador A2 no recuerda si ha servido o no, y no lo cuestiona cuando el jugador A1 lanza la pelota al equipo B. El jugador B1 sirve la pelota en 4-9-1. Antes de que cualquiera de los jugadores del equipo A devuelva la pelota, la atrapan y dicen que ahora están seguros de que el jugador A2 nunca sacó. ¿Cuál es el fallo?

APLICACIÓN: Si todos los jugadores (y el árbitro, si lo hay) están de acuerdo en que el Equipo A no obtuvo su segundo servicio, el servicio vuelve al Jugador A2 para servir en 9-4-2.

COMENTARIO: El equipo A está efectivamente deteniendo el juego para identificar (desafiar) que el jugador B1 no es el servidor correcto. La Regla 4.B.10 permite que se corrija un error incorrecto del servidor hasta el momento en que se sirve la pelota para la siguiente jugada. En este caso, se suponía que el servidor correcto era el jugador A2 en el segundo servicio. El equipo B no debe ser sancionado por una falta ya que los cuatro jugadores pensaron de buena fe que era un lado fuera legítimo. En el juego arbitrado, sería una corrección del árbitro por iniciar incorrectamente la primera jugada del servidor del Equipo B.

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

## SECCIÓN II: TEMAS EXISTENTES DEL LIBRO DE CASOS

### CASO 1-22: LA RED DESVIADORA CONTACTA CON UN JUGADOR

Norma(s) aplicable(s): [11.L.5.d](#); [7.G](#)

ESCENARIO: El jugador A1 está jugando con el jugador B1. El jugador A1 realiza un dink que lo lleva a la zona de no volea muy cerca de la red. El jugador B1 va a devolver la pelota, pero la golpea con fuerza en la red, lo que hace que la red se estire y toque la pala del jugador A1. El balón cae del lado del jugador B1 sin pasar por encima de la red.

APLICACIÓN: Debido a que la red se movió y flexionó hasta el punto en que hizo contacto con el jugador A1, esto debe considerarse un estorbo de acuerdo con la Regla 11.L.5.d (mal funcionamiento de la red). Se debe conceder una repetición.

COMENTARIO: Los jugadores deben tener una expectativa razonable de que el equipo de la cancha funcionará según lo diseñado y que el equipo no se moverá ni flexionará excesivamente durante el juego. No se puede esperar que los jugadores anticipen cuánto puede flexionarse una red a partir de una acción transitoria e independiente. Estas acciones transitorias incluyen una pelota que golpea la red o el viento que sopla lo suficientemente fuerte como para que la red se hinche. Normalmente, el juego debería continuar, pero si la red funciona mal hasta el punto de hacer contacto con un jugador, entonces se debe conceder una repetición. Las repeticiones también se otorgan para otras fallas transitorias e inesperadas de la red, como cuando una red temporal se mueve de su posición normal en la cancha debido al viento o la pelota golpea el poste central si sobresale por la parte superior de la red.

---

### CASO 2-22: EL BALÓN CONTACTA CON LA GORRA DE UN JUGADOR

Norma(s) aplicable(s): [7.H](#); [11.H](#) \_\_\_\_\_

ESCENARIO: Un jugador hace un movimiento rápido para hacer una jugada con el balón. En el proceso, el sombrero del jugador se le cae de la cabeza. La pelota golpea el sombrero antes de que el sombrero caiga en la cancha.

APLICACIÓN: Debido a que el sombrero aún no ha caído en la cancha, el sombrero todavía se considera parte del jugador, aunque no esté en la cabeza. En consecuencia, es una falta del jugador cuyo sombrero fue golpeado por la pelota. (Regla 7.H) Si el sombrero cae en la cancha antes de ser golpeado por la pelota, el sombrero se convierte en parte de la cancha y la pelota permanece en juego. (Regla 11.H)

---

### CASO 3-22: SOLICITUD DE TIEMPO FUERA PARA LLAMAR LA ATENCIÓN DEL ÁRBITRO

Norma(s) aplicable(s): [4.B.8](#); [10 A](#) \_\_\_\_\_

ESCENARIO: Un jugador quiere llamar rápidamente la atención del árbitro para hacer una pregunta y dice "time-out". El árbitro escucha la llamada de tiempo muerto y comienza a seguir los procedimientos estándar de tiempo muerto. El jugador le dice al árbitro que solo quería hacer una pregunta antes del servicio y no pedir un tiempo muerto oficial.

**APLICACIÓN:** Dado que el jugador solo estaba tratando de llamar la atención del árbitro, el árbitro debe responder la pregunta del jugador y recordar el marcador para reanudar el juego.

**COMENTARIO:** En este escenario, la frase "tiempo muerto" solo se usa para llamar la atención del árbitro y no para pedir un tiempo muerto oficial. Si bien se prefieren otras frases para llamar la atención del árbitro, el árbitro no debe cobrar un tiempo muerto al jugador cuando su intención es simplemente hacer una pregunta o presentar una apelación.

---

#### CASO 4-22: FALLA DESCUBIERTA ENTRE JUEGOS

Norma(s) aplicable(s): [4.B.10](#); [10.A.4](#)

**ESCENARIO:** El árbitro pide "tiempo de entrada" para iniciar el juego número 2 en un partido de varios juegos. El jugador A1 se prepara para sacar. Antes de que ocurra el servicio, el jugador B1 pide un "tiempo fuera" y le informa correctamente al árbitro que hubo una falla incorrecta del servidor que ocurrió en el último punto del Juego 1 y que el Equipo A no debería recibir la victoria. El árbitro está de acuerdo.

**APLICACIÓN:** El árbitro debe anunciar "corrección" y aplicar una falta incorrecta del servidor al Juego 1, negando la victoria del Equipo A. Dado que el primer servicio del Juego 2 aún no ha ocurrido, el juego se reanuda en el último marcador del Juego 1 antes de la falla incorrecta del servidor. (Regla 4.B.10)

**COMENTARIO:** Si bien el jugador B1 pidió un "tiempo muerto" para llamar la atención del árbitro, el árbitro debe discutir con el equipo B si realmente tiene la intención de pedir un tiempo muerto oficial. Si solo estaban tratando de llamar la atención del árbitro para hacer la apelación, el árbitro no debe hacer cumplir la regla de tiempo fuera (ver Caso relacionado 3-22). Si el Equipo B desea usar un tiempo muerto, el árbitro debe anunciar el tiempo muerto y acusar al Equipo B con un tiempo muerto en el Juego 1. Si al Equipo B no le quedan tiempos muertos en el Juego 1, el árbitro reanuda el juego sin penalización al Equipo B por pedir un tiempo muerto sin que reste ninguno. El tiempo muerto no se cobra en el Juego 2. (Regla 10.A.4)

---

#### CASO 5-22: LA PELOTA VIAJA ENTRE LA RED Y EL POSTE DE LA RED DESPUÉS ATERRIJAJE

Norma(s) aplicable(s): [7.C](#); [11.I.1](#)

**NOTA:** La Regla 7.C establece una falta por golpear la pelota debajo de la red o entre la red y el poste de la red. Surge la pregunta de qué sucede después de que un tiro golpea la cancha del oponente con suficiente efecto para viajar de regreso entre el poste de la red y la red. ¿Es culpa del jugador que golpea? Este caso responde a la pregunta.

**ESCENARIO:** El equipo A golpea una pelota al otro lado de la red. La pelota cae dentro de los límites de la cancha del Equipo B pero con suficiente efecto de retroceso (o debido al viento) que la pelota viaja de regreso a través del espacio entre la red y el poste de la red.

**APLICACIÓN:** El equipo A ha ejecutado un tiro legal golpeando la pelota a través de la red y dentro de los límites. El equipo B debe hacer una jugada con la pelota antes de que la pelota golpee un objeto permanente, rebote dos veces o quede muerta. En este escenario, el Equipo B no hizo una jugada antes de que la pelota atravesara el espacio entre la red y el poste de la red. El equipo B puede, sin embargo, extender la mano por encima, por debajo o alrededor de la red para hacer una jugada con el balón según lo dispuesto en la Regla 11.I.1.

---



## CASO 6-22: REGISTRO DE LA PENALIZACIÓN POR FALTA TÉCNICA

**NOTA:** Estos escenarios examinan lo que sucede cuando una falta técnica y una falla ocurren muy cerca una de la otra. Describen cómo registrar la penalización según el momento de la falta técnica en relación con la falta. El momento es importante debido al impacto sobre qué jugador sirve y desde qué posición.

Norma(s) aplicable(s): [13.G.2.a; 13.G.2.b; 13.G.3.e; 3.A.41](#)

**ESCENARIO UNO:** El jugador A1 está sirviendo con el marcador 0-8-2 y sirve la pelota en la red. El balón toca el suelo y el árbitro anuncia "side out". El jugador A1 luego gira y lanza agresivamente la paleta con frustración, lo que hace que se rompa. El árbitro anuncia apropiadamente "falta técnica, conducta antideportiva". (Regla 13.G.2.a)

**APLICACIÓN:** La falta de servicio resulta en un lado fuera, por lo que el árbitro debe determinar qué evento registrar primero, la penalización por falta técnica o el lado fuera. En este caso, la jugada terminó antes de que el jugador A lanzara la paleta, por lo que la secuencia correcta es registrar primero el lado hacia afuera y luego registrar la penalización por falta técnica. En el momento en que finalizó la jugada, el estado del juego pasó a ser inmediatamente el Jugador B1 (que es el servidor inicial del Equipo B) sirviendo desde el área de servicio derecha con el marcador 8-0-1. Dado que el Equipo A obtuvo un puntaje de cero, se le otorga un punto al Equipo B. (Regla 3.A.40) El servicio todavía pertenece al Jugador B1, pero dado que el punto se le otorgó después de que ocurrió el lado fuera, el puntaje es ahora 9-0-1 y el jugador B1 debe servir desde el área de servicio izquierda. Esto rompe con la convención de que el primer servidor después de un saque siempre saca desde el área de servicio derecha, pero es coherente con la forma en que se registraría una falta técnica que ocurre en cualquier otro momento del juego. Un punto sumado o restado de la puntuación de un equipo que saca no afecta quién es el servidor. El equipo que saca simplemente reacciona al cambio de puntos ajustando la posición del servidor. Lo mismo ocurre en este caso. El jugador B1 era el servidor correcto después del side out (antes de la falta técnica), por lo que B1 sigue siendo el servidor después de registrar la falta técnica y sirve desde el área de servicio izquierda.

**ESCENARIO DOS:** El jugador A1 saca con el marcador 0-8-2. El equipo B devuelve el servicio. El jugador A2 entonces falla un tercer tiro muy alto que claramente va a estar fuera de los límites. Mientras la pelota está en el aire, el jugador A2, frustrado, grita una blasfemia extremadamente objetable. Por regla, el árbitro siempre debe esperar hasta que termine la jugada para sancionar una falta técnica. (Regla 13.G.3.e) Así que aquí, después de que el Equipo B hace la llamada "out", el árbitro anuncia "falta técnica" primero y luego "falta lateral" afuera". (Regla 13.G.2.b)

**APLICACIÓN:** Al igual que con el Escenario Uno, el árbitro debe determinar qué evento registrar primero, la penalización por falta técnica primero o el lado fuera. En este caso, el jugador A2 pronunció la blasfemia antes de que terminara la jugada, por lo que la secuencia adecuada es registrar primero la penalización por falta técnica y luego registrar el lado fuera. Se agrega un punto al Equipo B, dándoles nueve puntos. Luego se registra el side out, lo que significa que el servicio pasa al Equipo B con el marcador 9-0-1. El jugador B1 es el servidor inicial del equipo B, por lo que la próxima jugada comienza con el jugador B2 sirviendo desde el área de servicio derecha en 9-0-1.

---

[El resto de esta página está intencionalmente en blanco]

## CASO 1-21: MÚLTIPLES FALLAS SIMULTÁNEAS

Norma(s) aplicable(s): [4 B 9; 4 B 10](#)

ESCENARIO: Después de un saque lateral, el jugador A2 es el primer servidor correcto, pero el jugador A1 se prepara para sacar desde el lado derecho. Se canta el marcador y el jugador A1 sirve con una moción de servicio ilegal.

APLICACIÓN: Cuando se golpea la pelota para realizar el servicio, el árbitro inmediatamente señala "Falta de servicio; servidor incorrecto, posición incorrecta del jugador y movimiento de servicio ilegal; segundo servidor." Este enfoque informa a ambos equipos de todas las infracciones y que, aunque ocurrieron tres faltas, solo se carga una falta al Equipo A para fines de puntuación. El árbitro ajusta el acta cambiando el clip a segundo servicio sobre el jugador A1 y toma nota mental de que el jugador A1 ahora debería estar sirviendo como segundo servidor desde la cancha izquierda. El equipo A puede estar confundido en cuanto a los ajustes que deben hacer, pero el árbitro no ofrecerá ninguna información adicional a menos que se le solicite. Es responsabilidad del Equipo A antes de la próxima jugada preguntar, si es necesario, si ahora tienen el sacador correcto y están en la posición correcta.

COMENTARIO: El principio rector es que el árbitro deberá identificar todas las violaciones tan pronto como se realicen. Si el árbitro identifica solo una o dos de las tres faltas, el Equipo A podría cometer otra falta sin darse cuenta, ya sea por A2 sirviendo incorrectamente el segundo servicio, por A2 sirviendo desde el lado izquierdo del campo (posición incorrecta del jugador) o por A1 usando otra falta. movimiento de servicio ilegal.

---

## CASO 2-21: RECONOCIMIENTO RETARDADO DE SERVIDOR INCORRECTO

Norma(s) aplicable(s): [4.B.10](#)

ESCENARIO UNO: El jugador A1 se prepara para sacar desde el lado izquierdo de la cancha después de un saque lateral aunque A2 es el servidor correcto. A1 sirve y pierde la jugada. El árbitro no reconoce la falta incorrecta del servidor y anuncia el marcador para comenzar la jugada con el segundo servicio. Entonces A2 saca, aunque A1 es ahora el sacador correcto, y pierde ese rally. El árbitro declara un lado fuera. El árbitro se da cuenta del error después del side out y antes de que el Equipo B realice el primer saque del side out.

APLICACIÓN: Por regla, solo se puede corregir la jugada más reciente, si es necesario. En este caso, no hay puntuación que corregir ya que el Equipo A perdió la jugada en el segundo servicio, lo que resultó en un lado fuera. El árbitro informará a ambos equipos que el último servicio del jugador A2 debería haber resultado en un servicio incorrecto y una falta de posición incorrecta del jugador.

ESCENARIO DOS: Igual que el Escenario Uno, excepto que el árbitro se da cuenta del error después de que se canta el marcador y el Equipo B golpea la pelota para hacer el primer servicio del lado fuera.

APLICACIÓN: En este caso, la jugada más reciente servida por el Equipo A no se puede corregir y el árbitro no informará a los equipos de las faltas de saque incorrecto del Equipo A y de posición incorrecta del jugador porque esas jugadas están en los libros y no se pueden corregir. Llame una falla del receptor si A1 devuelve el servicio ya que A2 es el receptor correcto. De lo contrario, no es necesaria ninguna acción ya que ambos equipos tienen el servidor correcto, el receptor correcto y están en la posición correcta.

---

### CASO 3-21: LA FALTA DE CAMBIO TERMINA EN 6, 8 U 11

Norma(s) aplicable(s): [5.B.3](#); [5.B.4](#); [5.B.5](#)

**NOTA:** ¿Cómo debe decidir el árbitro si el cambio de lado requerido no ocurrió cuando se anotó el punto de cambio de lado (6, 8 u 11)? Este escenario responde a la pregunta.

**ESCENARIO:** En el tercer juego de un partido, el Equipo B, con el Jugador B2 como primer servidor, anota un punto para avanzar 6 - 5 pero el árbitro y los jugadores no logran cambiar de lado. El jugador B2 continúa sirviendo y el equipo B anota dos puntos más cuando se da cuenta de que no se hizo el cambio de extremo requerido en el punto 6.

**APLICACIÓN:** Como todos los puntos se jugaron de buena fe y ni el árbitro ni los jugadores notaron que el cambio de lado no se hizo después del punto 6, los equipos cambian de lado en 8-5 y el jugador B2 continúa como primer servidor.

---

## Índice de casos por número de regla

Este índice enumera los números de regla en orden numérico y los casos a los que se aplica la regla.

Regla	Caso	Regla	Caso
3.A.41	<a href="#">6-22</a>	9.D	<a href="#">8-23</a>
4.A.9	<a href="#">9-23</a>	10 A	<a href="#">3-22</a>
4.B.1	<a href="#">1-23</a>	10.A.4	<a href="#">4-22</a>
4.B.10	<a href="#">1-21</a> , <a href="#">2-21</a> , <a href="#">4-22</a>	10.B <a href="#">5-23</a> 10.B.1.a	
4.B.6.b	<a href="#">1-23</a>	<a href="#">11-23</a> 10.B.2.a <a href="#">11-23</a>	
4.B.8	<a href="#">3-22</a> , <a href="#">1-23</a> , <a href="#">7-23</a>		
4.B.9	<a href="#">1-21</a>	10.H.2.a <a href="#">5-23</a> <a href="#">11.H</a>	
4.B.10	<a href="#">12-23</a>	<a href="#">2-22</a>	
4.C	<a href="#">7-23</a>	11.I.1	<a href="#">5-22</a>
5.A.2	<a href="#">3-23</a>	11.K.1	<a href="#">2-23</a>
5.B.1	<a href="#">10-23</a>	11.L.5.d	<a href="#">1-22</a> , <a href="#">2-23</a>
5.B.3	<a href="#">10-23</a>	13.A.1	<a href="#">4-23</a>
5.B.3	<a href="#">3-21</a>	13.G.1	<a href="#">6-23</a>
5.B.4	<a href="#">3-21</a>	13.G.1.i	<a href="#">6-23</a>
5.B.5	<a href="#">3-21</a>	13.G.2.a <a href="#">6-22</a> , <a href="#">6-23</a>	
7.C	<a href="#">5-22</a>	13.G.2.b <a href="#">6-22</a>	
7.G	<a href="#">1-22</a>	13.G.3.e <a href="#">6-22</a>	
7.H	<a href="#">2-22</a>	13.H.4	<a href="#">4-23</a>

