| CASO | REGLAS | GUIÓN | DECISIÓN | COMENTARIO |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1-23: ¿SOY EL RECEPTOR CORRECTO? | 4.B.8; 4.B.1; 4.B.6.b | 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. | El árbitro debe responder "Sí", sin ninguna declaración adicional acerca de que los receptores están en la posición correcta. | Las respuestas de los árbitros deben ser concisas y solo responder a la pregunta que se les 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. |
| 2-23: BOLA RODANDO 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. | 11.L.5.d; 11.K.1 | 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. | 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. | Los jugadores deben tener una expectativa razonable de que el equipo de la cancha funcionará como está diseñado y que el equipo no se moverá o flexionará excesivamente durante el juego. No se puede esperar que los jugadores anticipen cuánto puede flexionar una red de una acción independiente y transitoria. Tales acciones transitorias incluyen el viento que sopla lo suficientemente fuerte que las ondas de red hacia fuera. Normalmente, una bola que entra en contacto con la red a medida que cae al suelo es una bola viva y el juego debe continuar, pero si la red funciona mal hasta el punto de que afecta el vuelo de la pelota, entonces se debe conceder una repetición |
| 3-23: CAMBIO DE SERVIDOR DE INICIO | 5.A.2 | El jugador B comienza el Juego 1 de un partido como el servidor inicial. Entre partidos, el equipo decide cambiar el servidor de inicio, pero no recuerda mover la identificación del servidor de inicio al Jugador A y no notificó al árbitro (o a sus oponentes en partidos no oficiados). El jugador A sirve la pelota para iniciar el Juego 2 y el árbitro llama a un fallo por servidor incorrecto y posición incorrecta porque el jugador B todavía está usando la identificación del servidor de inicio. Le dicen al árbitro que tenían la intención de hacer el cambio para el segundo juego. ¿Se les permite cambiar el servidor de inicio ahora (antes del segundo rally del juego) y tener al Jugador A como el servidor de inicio, o deben terminar el juego con el Jugador B como el servidor de inicio? | El equipo podrá hacer el cambio al Jugador A como servidor inicial. | Primero, la llamada de falta se mantendrá. El árbitro asumió apropiadamente que el Jugador B era el servidor de inicio ya que el equipo no notificó al árbitro su intención de cambiar y el Jugador B todavía llevaba la identificación del servidor de inicio. El fallo también se mantendría si los jugadores hubieran notificado al árbitro (o sus oponentes en partidos no oficiados) de su intención de cambiar el servidor de inicio, pero no pudieron intercambiar la identificación del servidor de inicio.  El error fue descubierto en el primer rally del juego. El equipo indicó que era su intención cambiar de acuerdo con la Regla 5.A.2 y ahora han sido penalizados por su error. Es razonable permitir que los jugadores cambien el servidor de inicio, pero la decisión debe tomarse en este punto solamente (es decir, antes del segundo rally) y no puede cambiarse después.  En este caso, el árbitro haría la anotación apropiada en el marcador, los jugadores intercambiarían la identificación inicial del servidor y cambiarían de posición, y el equipo tendría a su oponente sirviendo el segundo rally 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 culpado por un receptor incorrecto y se le permitiría hacer el cambio antes del segundo rally del juego. Los jugadores y el árbitro harían los cambios apropiados y el juego se reanudaría con los oponentes que siguen sirviendo en 1-0-2. |
| 4-23: LANZAMIENTO DE MONEDA PARA DETERMINAR EL GANADOR DEL PARTIDO | 13.H.4; 13.A.1 | En un partido de dobles, 2 de 3 juegos, solo uno de los cuatro jugadores está presente en la marca de 10 minutos. Todas las notificaciones apropiadas se hicieron para la segunda y/o última llamada. A los 10 minutos, ambos equipos se evalúan un juego perdido. A los 15 minutos, tres de los cuatro jugadores no han informado, por lo que ambos equipos se evalúan un partido perdido. ¿Cómo se determina el ganador del partido? | El Director del Torneo, o el designado del Director del Torneo, realizará un lanzamiento de moneda para determinar el ganador del partido. | Las normas no proporcionan un método formal de desempate para esta rara situación. Dado que un ganador debe ser determinado, un lanzamiento de moneda es una manera justa y equitativa para determinar el ganador.  NOTA: El escenario sería el mismo si ninguno de los jugadores informó a tiempo, si solo un jugador informó a tiempo, o si solo un jugador de cada equipo informó a tiempo. |
| 5-23: REVOCACIÓN DE UN PERMISO MÉDICO SOLICITADO | 10.B; 10.H.2.a | Un jugador solicita un descanso médico y el árbitro convoca al personal médico. Después de varios minutos, y antes de que el personal médico haya llegado, el jugador declara que puede reanudar el juego. El jugador afirma que un tiempo de espera médico no debe ser evaluado porque el personal médico aún no ha llegado. El oponente afirma que debe evaluarse el tiempo de espera médico o, como mínimo, un tiempo de espera regular. | Si el árbitro determina que es seguro para el jugador reanudar el juego por Regla 10.H.2.a, entonces el juego se reanuda por Regla 10.A.5. Ahora se considera un tiempo muerto arbitral y ni un tiempo de espera médico, un tiempo de espera regular ni una penalización (advertencia técnica o falta técnica) se evalúa contra el jugador. | Un descanso médico no comienza oficialmente hasta que el personal médico llega a la corte. Podría haber varias razones por las que podría tardar más de lo 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 de espera médico.  Un tiempo de espera regular se evalúa solo cuando el personal médico determina que una condición médica válida no existe. El personal médico no estaba disponible para hacer esa determinación y el árbitro no puede hacer esa determinación, por lo que no es apropiado evaluar un tiempo de espera regular.  Si bien puede parecer que el jugador está recibiendo un tiempo muerto "libre", la razón por la que el tiempo de espera médico no comenzó oficialmente y no se pudo determinar si existía una condición médica válida estaban fuera del control del jugador. |
| 6-23: |  |  |  |  |