**CASOS**

**CASO 14-23: FALTAS DOBLES DE MOMENTUM ZNV**

Regla(s) aplicable(s): 9.B.1; 9.C

**ESCENARIO**: El jugador A está cerca de la zona de no volea (ZNV) y volea la pelota hacia el jugador B, pero comienza a moverse en un esfuerzo por detener su impulso de la volea. El jugador B, también cerca de la ZNV, volea una devolución y comienza a moverse como un molino de viento para detener su impulso. Con ambos jugadores tratando simultáneamente de detener su impulso, el Jugador B falla y entra en la ZNV, después de lo cual el Jugador A falla y entra en la ZNV. ¿Qué jugador cometió la falta?

**CASO 14-23.- FALLO**: La falta se le señala al jugador A.

**COMENTARIO**: Cuando ambos equipos cometan una falta, el árbitro pitará la falta que se cometió primero. Cuando el impulso está involucrado en un tiro de volea, la Regla 9.B establece que el "acto de volear" incluye el lapso de tiempo durante el cual se produce el impulso. La infracción es el acto defectuoso de volear. El acto de volear comienza cuando se golpea el golpe y termina cuando se produce el contacto con la ZNV. En este escenario, la falta se señala contra el jugador A porque su acto de volea comenzó antes de que comenzara el del jugador B. El hecho de que el acto de volea del jugador B terminara primero es irrelevante.

**NOTA**: Hay varias observaciones y variaciones de este escenario que son notables:

1. La prioridad del árbitro es centrarse en el jugador que primero inició una volea, en este caso el jugador A. La decisión correcta depende del resultado del acto de volea de ese jugador. El árbitro puede confiar en su visión periférica para detectar la volea y la situación de impulso del jugador B, y otras acciones que puedan ocurrir.

2. En este caso, el jugador A finalmente entró en contacto con la ZNV y, por lo tanto, se le señala la falla. Si el Jugador A finalmente hubiera recuperado el control de su impulso sin contactar con la ZNV, entonces no cometió falta y se le señalaría falta al Jugador B. Si ambos jugadores finalmente hubieran recuperado el control de su impulso sin contactar con la ZNV, entonces ninguno había cometido falta y el resultado de la jugada estaría determinado por la forma en que el rally terminó (es decir, pelota “out”, golpeó la red, golpeó un objeto permanente, rebotó dos veces, etc.)

3. La condición de impulso de una volea continúa a cualquier bola muerta o interrupción del juego posterior. Si el juego se detiene por cualquier motivo, incluyendo un “out”, una bola muerta o el árbitro pitando la falta de ZNV del Jugador B, el árbitro debe observar el resultado del impulso del Jugador A para determinar la falta correcta como se describe en el #2 anterior.

4. En el escenario original, cuando el árbitro observa la falta de ZNV del Jugador B, el árbitro debe anunciar la falta de ZNV del Jugador B mientras continúa observando el impulso del Jugador A. Un jugador puede percibir esto como detener el juego, pero las condiciones de impulso continúan como se explica en el # 3 anterior y el árbitro eventualmente determinará qué falta tiene prioridad como se explica en el # 2 anterior.

5. En el escenario original, si el jugador B estaba en contacto con la ZNV cuando golpeó su volea, el resultado sería el mismo. Su volea habrá terminado incluso antes de que hubiera tenido un problema de impulso, pero la falta se le atribuye al jugador A en función de cuándo comenzó cada acto de volea.

**CASO 2: REGISTRO DE LA PENALIZACIÓN POR UNA FALTA TÉCNICA**

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

Regla(s) aplicable(s): 13.G.2.a; 13.G.2.b; 13.G.3.e; 3.A.43

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

**CASO 2-1.- FALLO**: La falta de servicio resulta en un side out, por lo que el árbitro debe determinar qué evento registrar primero, la penalización por falta técnica o el side out. En este caso, el peloteo terminó antes de que el Jugador A lanzara la pala, por lo que la secuencia adecuada es registrar primero el side out y luego registrar la penalización por falta técnica. En el momento en que terminó el peloteo, la situación del juego se convirtió inmediatamente en que el jugador B1 (que es el servidor inicial del equipo B) servirá desde el lado de servicio derecho con el marcador 8-0-1. Dado que el equipo A tiene una puntuación de cero, se otorga un punto al equipo B (Regla 3.A.43). El saque sigue perteneciendo al jugador B1, pero dado que el punto se le otorgó después de que se produjo el side out, el marcador ahora es 9-0-1 y el jugador B1 debe servir desde el área de servicio izquierda. Esto rompe con la convención de que el primer sacador después de un side out siempre sirve desde el área de servicio derecha, pero es consistente con la forma en que se registraría una falta técnica que ocurre en cualquier otro momento de un juego. Un punto añadido o restado a la puntuación de un equipo que sirve no afecta a quién es el servidor. El equipo de servicio simplemente reacciona al cambio de puntos ajustando la posición del servidor. Lo mismo ocurre en este caso. El jugador B1 era el sacador correcto después del side out (antes de la falta técnica), por lo que B1 sigue siendo el sacador después de que se registre 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. Luego, el jugador A2 falla un globo de tercer tiro muy alto que claramente va a ir fuera de 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 el peloteo para pitar una falta técnica. (Regla 13.G.3.e) Entonces, aquí, después de que el equipo B hace la el canto de "out", el árbitro anuncia primero "falta técnica" y luego "side out". (Regla 13.G.2.b)

**CASO 2-2.- DECISIÓN**: Al igual que en el Escenario Uno, el árbitro debe determinar qué evento registrar primero, primero la penalización por falta técnica o el side out. En este caso, el jugador A2 gritó la blasfemia antes de que terminara el peloteo, por lo que la secuencia adecuada es registrar primero la penalización por falta técnica y luego registrar el out. Se agrega un punto al Equipo B, lo que les da nueve puntos. A continuación, se registra el side out, lo que significa que el saque pasa al equipo B con un marcador de 9-0-1. El jugador B1 es el servidor inicial del equipo B, por lo que el siguiente rally comienza con el jugador B2 sirviendo desde el área de servicio derecha en 9-0-1.