

INTERNATIONAL ROUNDNET FEDERATION

Reglamento Oficial ROUNDNET

Roundnet/**Raunet** es un deporte de conjunto, en el que se enfrentan 2 equipos conformados por 2 personas cada uno. Los equipos se enfrentan alineados, un participante cada 90 grados ubicados alrededor de una red central.

Un punto empieza cuando la persona con la pelota saca, haciéndola rebotar en la red hacia alguien del equipo oponente ubicado enfrente. Luego del saque no hay lados ni límites.

El objetivo del juego es hacer rebotar la pelota contra la red de manera tal que el equipo contrario no logre devolverla. Y están permitidos hasta 3 toques/golpes por equipo para lograrlo.

Cada vez que la pelota toca la red cambia la posesión de la pelota al equipo oponente.

La jugada/rally continúa hasta que algún equipo no logra devolver la pelota a la red legalmente.

Los participantes pueden moverse como deseen durante el punto, siempre y cuando no impidan físicamente al otro equipo hacer jugadas sobre la pelota.

Este es un deporte de no contacto y la regulación de las reglas corre por cuenta de cada participante, la cual puede ser asistida por observadores.

Capítulo 1: Material de juego y cancha.....	Pag 04
Capítulo 2: Participantes.....	Pag 05
Capítulo 3: Formato de juego.....	Pag 06
Capítulo 4: El Saque.....	Pag 10
Capítulo 5: Jugadas a la pelota.....	Pag 15
Capítulo 6: Obstrucciones.....	Pag 19
Capítulo 7: Conducta de los participantes.....	Pag 21
Capítulo 8: Hacer llamadas y resolver desacuerdos.....	Pag 23
Capítulo 9: Observadores y sus responsabilidades.....	Pag 24

1.1 Material de juego.

1.1.1 Regulación de material - Para torneos oficiales serán utilizados una red (set) y pelota aprobadas por la IRF.

1.1.2 Contenido y dimensiones del juego reglamentario: un juego reglamentario consta de 5 arcos, 5 bases y una red. El set tiene un diámetro de 91 cm y una altura de 20,3 cm.

1.1.3 Tensión de la red: la tensión en la red debe ser constante en todo momento. Una pelota soltada desde una altura de 1.5 metros del suelo debe rebotar hasta 50 cm de la red aproximadamente (midiendo desde la parte más baja de la pelota).

1.1.4 Inflado de la pelota: la pelota deberá medir entre 0,3 y 0,5 PSI de presión, y 30,5 cm de circunferencia aproximadamente.

1.2 Cancha.

1.2.1 Componentes de la cancha: Una cancha de raunet consta del set, las líneas de saque, la línea del APA (área prohibida de ataque o No hit zone), y el espacio de juego designado.

1.2.2 Configuración de la cancha: Se recomienda un mínimo de 10 x 10 mts de espacio a cada cancha, sin embargo, no hay límites.

1.2.3 Líneas de saque: Cuando sea posible, se debe dibujar un círculo de línea de saque a 2,6 mts del centro del set. La distancia del borde del set hasta la línea deberá ser de 2,13 mts. Las cuatro posiciones iniciales de saque deben estar marcadas de alguna forma. En interiores/indoor o cuando no se pueda dibujar las líneas, se puede colocar una cinta con las mismas medidas para delinear un círculo y una posición de saque.

1.2.4 *Líneas del Área Prohibida de Ataque: Cuando sea posible, se debe dibujar un círculo del APA a 90 cm del centro del set. En interiores/indoor o cuando no se pueda dibujar las líneas, se puede colocar una cinta con las mismas medidas para delinear un círculo. Se pueden usar formas adicionales para marcar el APA (por ejemplo con una alfombra sintética) siempre y cuando sea seguro y no interfiera con el juego.*

2.1 Composición del equipo - Un equipo consta de 2 jugadores.

2.2 Indumentaria / Ropa.

2.2.1 Los jugadores pueden usar tapones, zapatillas o jugar descalzos bajo su propio riesgo. No se permiten tapones con partes peligrosas, como tapones metálicos de béisbol, puntas de pista, tapones desgastados o rotos con bordes afilados.

2.2.2 Los jugadores pueden usar anteojos bajo su propio riesgo.

2.2.3 Los jugadores pueden usar cualquier indumentaria mientras que no ponga en peligro la seguridad de otros jugadores ni proporcione una ventaja injusta.

2.2.4 Se pueden usar almohadillas de compresión (ej: rodilleras) para protección o apoyo.

2.2.5 Los jugadores no pueden usar ropa o equipo para inhibir o ayudar injustamente el movimiento de la pelota u otro jugador. Por ejemplo: los jugadores pueden usar gorras pero no pueden lanzarlas a la pelota.

2.2.6 El director del torneo se reserva el derecho de rechazar cualquier equipo o ropa de jugador que no cumpla con estas pautas.

2.3 La organización (IRF) se reserva el derecho de alterar el nombre de un equipo, el logotipo, el gráfico de la camiseta o el uniforme si no es apropiado para el evento específico o la organización en su conjunto.

3.1 Para anotar un punto - En el raunet se consigue una anotación cuando termina el punto en juego o rally; tanto el equipo sacador como el equipo receptor pueden ganar el punto. Un equipo anota un punto cuando:

- 3.1.1 El equipo contrario no puede devolver legalmente la pelota a la red.
- 3.1.2 El equipo contrario comete una infracción de pérdida de punto.
- 3.1.3 El sacador del equipo contrario tiene dos faltas sucesivas en el saque.

3.2 Repetición: Un punto se repetirá cuando:

- 3.2.1 Los equipos no están de acuerdo sobre la legalidad de un golpe.
- 3.2.2 Los equipos no están de acuerdo en una infracción.
- 3.2.3 Ocurren ciertos tipos de obstrucciones, vea el Capítulo 6 para más detalles.
- 3.2.4 Hay interferencia externa (es decir, una persona, animal, pelota u otro objeto desde afuera de un partido impide que el juego siga).
- 3.2.5 Si se repite un punto después de que se realiza un saque legal, el partido se reanuda al mismo puntaje, posiciones de jugadores y orden de saque. El sacador comenzará con su primer saque. Si un punto se repite

3.3 Rally: Un rally es una secuencia de acciones de juego entre el momento en que el saque es realizado hasta el momento en que la pelota está fuera de juego.

- 3.3.1 Si el equipo que saca gana una jugada, anota un punto y continúa sacando.
- 3.3.2 Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y luego le toca sacar.

3.4 Ganar un Set : El equipo que gana un set es el primero en anotar el número designado de puntos (típicamente 15 o 21).

- 3.4.1 Los Sets deben ganarse por dos puntos a menos que se especifique lo contrario. En el caso de un empate (14-14 o 20-20), el Set continúa hasta alcanzar una ventaja de 2 puntos (17-15 o 27-25).
- 3.4.2 Puntaje Máximo Designado (PMD): Según el criterio del Director del Torneo, ciertos Sets pueden tener un límite máximo de puntaje, lo que significa que, si el puntaje está empatado en un número dado, gana el siguiente punto. Por ejemplo; en un set con un PMD de 25, si el puntaje es de 24 a 24, el set será decidido por el siguiente punto. Debe establecerse el PMD antes de que comience el partido o torneo.

3.5 Para ganar un partido: Un partido se gana cuando un equipo gana el número designado de Sets (típicamente 2).

3.6 Pérdida: Un equipo que no puede o se niega a jugar cuando es convocado para hacerlo puede estar sujeto a una pérdida por decisión del director del torneo.

3.7 Decidir Sacar / Recibir

3.7.1 Partidos a un Set: El equipo ganador de un sorteo lanzando una moneda o un juego de piedra, papel o tijera (determinado por la organización del torneo) puede elegir sacar/recibir o posiciones iniciales.

3.7.2 Partidos a dos Sets: en el sistema de llaves, el equipo mejor rankeado elige sacar/recibir, posiciones iniciales o ceder en el Set uno. Si el equipo mejor rankeado cede la decisión, el otro equipo elige sacar/recibir o posiciones iniciales para el Set 1. La decisión de sacar/recibir o posiciones iniciales se intercambia para el segundo Set.

3.7.3 Partidos a tres Sets – Si el partido llega a un tercer Set, se sorteará con una moneda o jugando piedra, papel o tijeras (determinado por el Director del Torneo) y el ganador podrá elegir si sacar/recibir o las posiciones iniciales para el tercer Set.

3.8 Posiciones.

3.8.1 Las cuatro personas comienzan a establecerse en cuatro posiciones alrededor del set, separadas por 90 grados. Los compañeros de equipo se encuentran uno al lado del otro. Todos los jugadores deben comenzar con todos sus puntos de contacto con el piso fuera de la línea de saque (ver excepciones 3.8.4).

3.8.2 Las posiciones establecidas deben usarse durante la duración de todo el partido. Típicamente, las posiciones son paralelas y perpendiculares a la orientación del campo. Las posiciones se indicarán con una marca cuando sea posible.

3.8.3 Al comienzo de un set, el equipo que tiene el primer saque establece sus posiciones primero. El jugador ubicado en el lado derecho es el que comenzará a sacar. Una vez que se establece el equipo sacador, el equipo receptor define sus posiciones.

3.8.4 El receptor es el jugador que se coloca 180 grados frente al sacador. Una vez que el sacador está ubicado, el receptor puede ajustar su posición y moverse a cualquier lugar sin restricciones de distancia.

3.8.5 Solo el receptor designado puede recibir el saque.

3.8.6 Los otros dos jugadores solo pueden moverse desde sus posiciones una vez que el sacador golpea la pelota.

3.8.7 Si el equipo que saca gana el punto, el sacador cambia de posición con su compañero y saca al otro miembro del equipo contrario.

3.8.8 Después de cada 5 puntos, los jugadores rotan una posición en sentido antihorario para igualar las condiciones (luz/sol/viento/terreno).

3.8.9 Si un jugador que no recibe o no saca da un paso antes de que el sacador golpee la pelota, pierde el punto. En el caso de que tanto el jugador que no recibe como el que no saca se mueven antes de que el servidor golpee la pelota, el equipo que se movió primero perderá el punto. Si las infracciones ocurren simultáneamente, el punto se repetirá.

3.9 Tiempos fuera.

3.9.1 Tiempos fuera de 60 segundos: A los equipos se les asigna un tiempo fuera de 60 segundos por Set. El tiempo fuera no puede ser pedido durante un punto. El tiempo fuera no se puede convocar entre el primer y segundo saque con la excepción de un tiempo fuera por lesión. Los equipos no pueden abandonar el área de la cancha y deben tener hidratación o equipamiento ubicados cerca de la cancha antes del partido.

3.9.2 Tiempos fuera por lesión: Un jugador lesionado recibe un máximo de 5 minutos de recuperación una vez por partido. Este tiempo fuera se debe pedir en el momento que la lesión ocurra. Ver 3.13.1 para más detalles.

3.10 Tiempo entre puntos: Los puntos se deben jugar seguidos sin interrupciones. Una vez finalizada la jugada, la pelota debe recuperarse inmediatamente. Una vez que la pelota ha sido recuperada y entregada al sacador, deben establecer su posición, anunciar el puntaje y sacar. Después de decir el puntaje y hacer una pequeña pausa (máximo 2 segundos; ver 4.5.1) el sacador tiene 5 segundos para golpear la pelota. Retrasar estas acciones dará como resultado una advertencia por retrasar el juego. Después de recibir una advertencia por retrasar el juego, cualquier infracción adicional se considerará una falta.

3.11 Tiempo entre Sets- Los jugadores tendrán 3 minutos entre Sets. Los jugadores deben permanecer cerca de su cancha. Si no están listo para comenzar después del descanso, se hará una advertencia por retrasar el juego a los 3 minutos. Si los jugadores no se establecen en el siguiente minuto, se otorgará un punto al equipo contrario. Se continuará otorgando un punto adicional por cada minuto que los equipos lleguen tarde.

3.12 Cambios y ajustes del equipamiento de juego: En el caso de que una pelota o un set ya no sea adecuado para jugar, el juego se detendrá mientras se encuentra un reemplazo. Cuando se reemplaze, el juego se reanuda con el mismo puntaje, las posiciones de los jugadores, el orden y la situación de saque (es decir, 1er o 2do saque, número de tiempos fuera restantes, penalizaciones / advertencias aún vigentes, etc.) como antes. Si una red se mueve fuera de posición o se altera desde su estado original (es decir, una de las bases se gira, la red se libera de un gancho, etc.), debe volver a su posición y estado original antes de que los jugadores se preparen para el siguiente punto. Durante un punto, los jugadores deben jugar mediante el movimiento natural del equipamiento. Sin embargo, si este se vuelve injugable (saltos de la red, saltos de pelota, etc.), el punto debe detenerse y repetirse sin faltas acumuladas.

3.13 Interrupciones excepcionales.

3.13.1 Lesión: En caso de lesión, el juego se detiene. Una vez que el jugador comienza a recibir atención (si se proporciona), tiene 5 minutos para volver a jugar.

4.1. Primer saque del juego: el ganador de un lanzamiento de moneda o un juego de Piedra, Papel, Tijeras (determinado por Director de Torneo/TD) puede elegir las posiciones de saque / recepción o de inicio. En juegos de eliminatorias/playoffs, el cabeza de serie más alto puede elegir sacar / recibir, posiciones iniciales o ceder (ver 3.7).

4.2. Orden de saque.

4.2.1 El equipo inicia sacando decide qué jugador de su equipo comenzará. El sacador empieza a la derecha de su compañero. Ese jugador continúa sacando hasta que el equipo receptor gana un punto.

4.2.2 Una vez que el equipo receptor gana un punto, obtiene la posesión del saque y el jugador del lado izquierdo comenzará a sacar para su equipo. A partir de ahí, el saque se alterna entre los compañeros de equipo después de cada cambio de posesión del saque. Este orden de cuatro personas continúa el resto del juego.

4.2.2.1 Las posiciones iniciales son para ayudar a garantizar que todos los jugadores estén en las posiciones correctas y que la puntuación sea precisa. Cuando la puntuación de un equipo es par, el sacador estará a la derecha de su compañero. Cuando la puntuación de un equipo es impar, el servidor estará a la izquierda de su compañero. Siempre que comienza un juego, el puntaje del equipo que saca es 0, por lo que el servicio comienza desde la derecha. La posesión del saque cambia una vez que el equipo contrario anota un punto. Ahora tienen 1 y, por lo tanto, comienzan a sacar desde la izquierda.

4.2.3 Orden en un Set nuevo: el proceso establecido en 4.2.1 y 4.2.2 ocurre en cada Set, por lo que no es necesario que el orden de saque sea el mismo para varios Sets.

4.3 Posición de saque: si el equipo que saca gana el punto, el sacador cambia de posición con su compañero y saca al otro miembro del equipo contrario.

4.4 Características del saque

4.4.1 Antes de sacar, el jugador debe establecer su posición con todos los puntos de contacto detrás de la línea de saque.

4.4.2 Después de establecer la posición de saque y durante el acto de sacar, incluido el swing, la continuación y el impulso de la acción, todos los puntos de contacto deben permanecer detrás de la línea de saque.

4.4.3 Al menos un pie debe mantener un punto de contacto con el suelo hasta que la pelota golpee la red.

4.4.4 El sacador puede dar un paso en cualquier dirección. Esta acción establece el pie de pivote. Una vez que el pie no pivotante toca el suelo, ese pie también debe mantener un punto de contacto.

4.4.5 La pelota debe viajar al menos 10 cm desde el punto de lanzamiento antes de ser

golpeada. Nota: el espíritu de esta regla es asegurarse de que el equipo receptor pueda

saber que la pelota ha sido lanzada y pueda ver que ha sido golpeada legalmente. Si ninguno de estos aspectos está en duda, el lanzamiento se alinea con la intención de la regla.

4.4.6 La pelota debe ser golpeada, no puede ser atrapada ni lanzada.

4.4.7 Los saques pueden golpearse con cualquier fuerza; Se permiten saques cortos.

4.4.8 Los saques no pueden ser más altos que el hombro de un receptor cuando está en una postura atlética. (Ver 4.5.1.2 y 4.6.8) No hay límite para el ángulo en el que se puede golpear el saque.

4.5 Ejecución del saque.

4.5.1 El sacador debe colocar los pies centrados sobre su posición correcta (ver 3.8.2). Antes de comenzar su movimiento de saque, el sacador le indica el puntaje al receptor, colocando el puntaje del equipo que saca antes del puntaje del equipo receptor y haciendo una pausa momentánea (máximo 2 segundos) para asegurarse de que el receptor esté listo y que el puntaje esté acordado. El receptor puede moverse de su posición una vez que el sacador se ha ubicado.

4.5.1.1 El movimiento de saque comienza en el primer movimiento después de comunicar el marcador.

4.5.1.2 Si el sacador no marca el puntaje, dice el puntaje incorrecto o dice el puntaje mientras está en el acto de sacar, el equipo receptor puede pedir una repetición del punto antes de su segundo toque. Nota: el espíritu de la regla es asegurarse de que el otro equipo esté listo y resolver cualquier discrepancia de puntaje antes de que comiencen los puntos.

4.5.1.3 La postura atlética de un receptor establece la zona de saque. Una postura atlética se define por las rodillas ligeramente flexionadas, los pies ligeramente más anchos que la distancia de los hombros y el pecho colocado sobre los pies.

4.5.2 Si el sacador comete una falta de saque (ver 4.6), el equipo que saca tiene un intento más de hacer un saque legal.

4.5.2.1 Si el sacador comete una falta de saque, cualquiera de los jugadores del equipo receptor tiene hasta que la pelota sea golpeada por segunda vez, haya un cambio de posesión, o inmediatamente (es decir, dentro de ~ 3 segundos) después de una pelota muerta para comunicar "falta". " Luego, al sacador se le asigna un segundo saque. Si se sanciona una segunda "falta", el equipo receptor recibe un punto.

4.5.2.1.1 Si ocurre una falta y luego ocurre una infracción por parte del equipo receptor antes de que la pelota sea golpeada por segunda vez o hay un cambio de posesión, la falta prevalece sobre la infracción.

4.5.2.2. El equipo receptor puede optar por jugar a pesar de una falta que no haya sido señalada activamente por un observador. Sin embargo, los jugadores nunca pueden jugar en los casos 4.6.10 a 4.6.13. A menos que un jugador u observador así lo comuniquen. El equipo receptor no está obligado a decir nada si decide jugar luego de una falta.

4.6. Faltas de saque.

4.6.1. La pelota es golpeada antes de recorrer 10 cm desde el punto de lanzamiento.

4.6.2. Después de establecer la posición de saque o durante la acción de saque, incluido el swing, la continuación y el impulso de la acción, el sacador hace contacto con la línea de saque o el área definida por ésta. Esto incluye también hacer contacto con un jugador que está en o dentro de la línea de saque.

4.6.2.1. Es una falta incluso si la pelota se declara muerta antes de que el sacador haga contacto en o dentro de la línea de saque.

4.6.2.2. El sacador solo puede hacer contacto dentro de la línea de saque después de demostrar que el impulso de la acción se ha detenido y restablece el control corporal.

4.6.3. La pelota es agarrada. Ver 5.3.2.

4.6.4. El sacador no mantiene un punto de contacto con su pie de pivote hasta que la pelota toque la red.

4.6.5. Después de dar un paso, el sacador no mantiene un punto de contacto con su pie no pivote hasta que la pelota golpee la red.

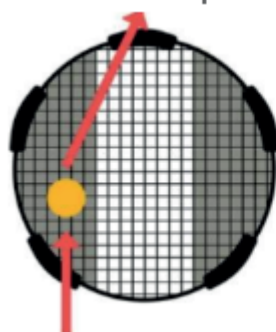
4.6.6. La pelota golpea el aro o las bases directamente.

4.6.7. Zócalos/Bolsillos laterales.

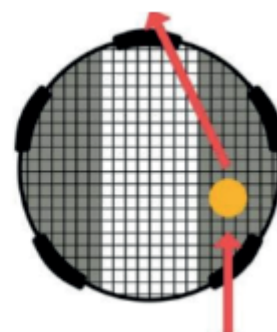
4.6.7.1. Zócalos/Bolsillo lateral: cuando la pelota toca una sección lateral de la red la trayectoria horizontal cambia hacia el lado opuesto.

4.6.7.1.1. Una pelota que toca dentro del tercio izquierdo de la red y se mueve hacia la derecha o una pelota que toca dentro del tercio derecho de la red y se mueve hacia la izquierda es un zócalo/bolsillo (pocket).

Lateral Izquierdo

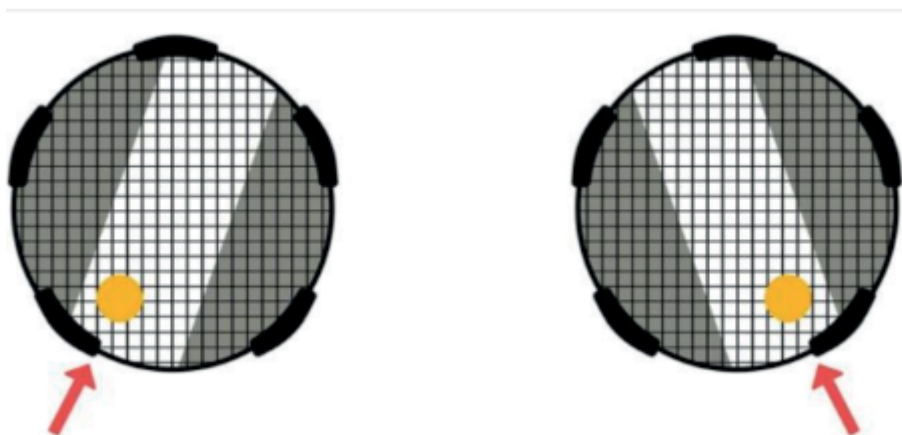


Lateral Derecho



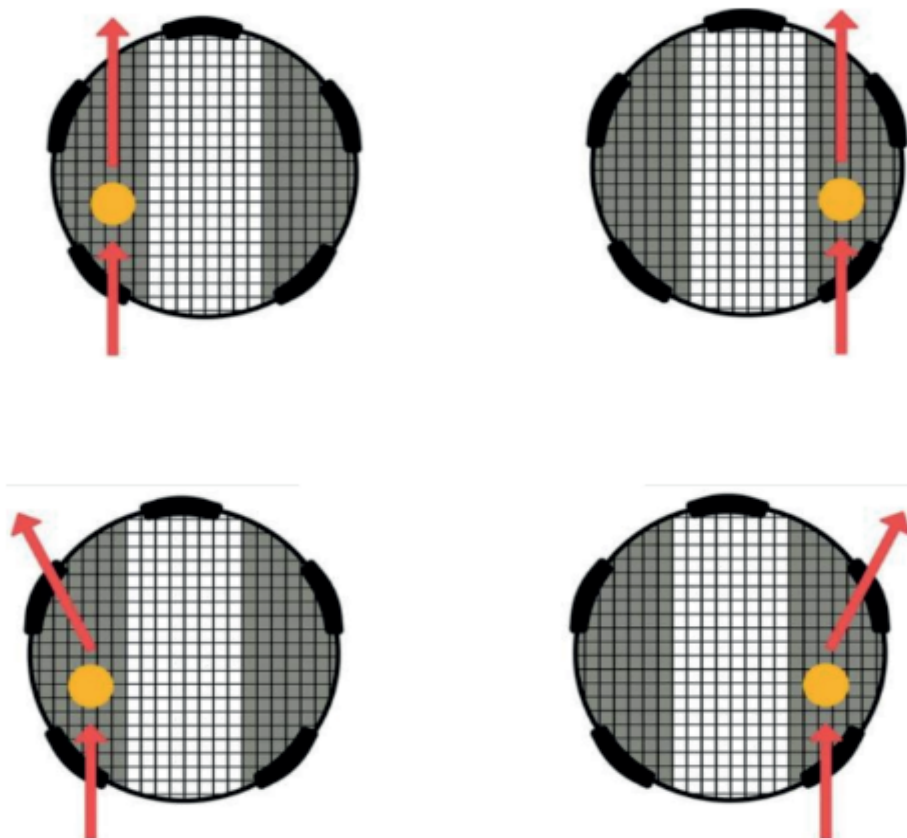
4.6.7.1.2. El lado izquierdo o derecho de la red se determina en relación con una línea central paralela al ángulo de entrada horizontal de la pelota.

Mismo Tercio



4.6.7.1.3. Una pelota que golpea dentro del área lateral y no se mueve en la dirección opuesta es legal.

Mismo Tercio



- 4.6.8** Después de golpear el tercio trasero de la red, la pelota no avanza. Cada parte de la pelota debe aterrizar más allá del punto más alejado del set en relación con el ángulo de entrada horizontal de la pelota.
- 4.6.8.1.** Una pelota que sale del tercio posterior de la red y se mueve hacia los lados es legal siempre y cuando nunca toque las secciones laterales de la red.
- 4.6.9.** Cada parte de la pelota está sobre el punto más alto de los hombros del receptor cuando toca la pelota o cuando la pelota los pasa. Si, en el acto de recibir, el receptor baja los hombros, la altura de los hombros se juzgará según su postura atlética anterior. Si, en el acto de recibir, el receptor levanta los hombros, la altura de los hombros se juzgará en función de su nueva posición.
- 4.6.10.** La pelota esquiva al set por completo.
- 4.6.11.** La pelota entra en contacto con el set (bases, aro, red) varias veces.
- 4.6.12.** Después de que se golpea la pelota sacando, el primer contacto lo realiza un jugador del equipo que saca (es decir, un jugador golpea a su compañero con el saque).
- 4.6.13.** La pelota se suelta y no se golpea. Una vez que se suelta la pelota, dejar caer, atrapar o golpear y fallar un lanzamiento cuenta como falta.
- 4.6.14.** Hay una infracción de tiempo. Ver 3.10.

5.1. En juego: la pelota está en juego desde el momento en que el sacador la golpea hasta que ocurre una de las siguientes situaciones:

5.1.1. Se produce una falta de saque y / o el equipo receptor o un observador lo así lo declare.

5.1.2. Se produce una infracción y / o cualquier equipo o un observador lo comunique.

5.2. Golpear la pelota:

5.2.1. Un golpe es cualquier contacto con la pelota por parte de un jugador.

5.2.2. Un equipo tiene derecho a un máximo de 3 golpes alternados entre jugadores para devolver el pelota a la red. Si se utilizan más, el equipo comete la infracción de “Cuatro golpes” y pierde el punto.

5.2.3 Contactos consecutivos: un jugador no puede golpear la pelota dos veces consecutivas. Excepción ver regla 5.3.5.

5.2.4 Contactos simultáneos: si los compañeros de equipo tocan la pelota simultáneamente, se cuenta como dos toques. Cualquiera de los compañeros de equipo puede recibir el siguiente golpe siempre que no hayan usado los tres golpes.

5.3. Características del golpe:

5.3.1. La pelota puede tocar cualquier parte del cuerpo.

5.3.2. La pelota no debe ser atrapada y/o lanzada. Puede rebotar en cualquier dirección.

5.3.2.1. Los ejemplos comunes de violaciones incluyen, pero no se limitan a:

- 1) un jugador que se lanza en el aire hacia una pelota más allá de su alcance y la retiene sobre su hombro en lugar de golpear la pelota limpiamente,
- 2) un jugador recibe un saque fuerte y engancha los dedos alrededor de la pelota para redirigir su ángulo de salida,
- 3) un jugador levantando la pelota en lugar de golpearla,
- 4) la pelota se queda trabada en la mano de un jugador (o en cualquier otra parte de su cuerpo) en lugar de rebotar limpiamente.

5.3.3. Los jugadores no pueden golpear la pelota con las dos manos. Excepción ver reglas 5.3.4 y 5.3.5.

5.3.4. En el primer golpe del equipo en posesión, la pelota puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos se realicen simultáneamente.

5.3.5. En el primer golpe del equipo en posesión, la pelota puede tocar varias partes del cuerpo de forma consecutiva, siempre que los contactos se produzcan durante una acción. Un jugador puede tener contactos consecutivos en la misma mano (es decir, palmas con el dedo) siempre que no resulte en una captura. Estos contactos consecutivos cuentan como un contacto.

5.3.6 En el primer golpe del equipo en posesión, un jugador puede golpear la pelota una vez más consecutivamente, si su primer golpe ocurre antes de que la pelota comience una trayectoria descendente. Esta acción se contará como un segundo golpe (soft-touch).

5.3.6.1. Los contactos consecutivos como se describe en 5.3.6 no están permitidos en la recepción del saque.

5.3.6.2. Los contactos consecutivos como se describe en 5.3.6 no pueden resultar en un golpe inmediato en la red.

5.4. Infracciones al jugar la pelota:

5.4.1. Cuatro golpes: un equipo golpea la pelota más de tres veces antes de devolverla a la red.

5.4.2. Sin rebote: la pelota es atrapada o transportada. Excepción ver la regla 5.3.2.2.1.

5.4.3. Golpe a dos manos: un jugador golpea la pelota con ambas manos simultáneamente. Excepción ver regla 5.3.4.

5.4.4. Doble contacto: un jugador golpea la pelota dos veces seguidas o la pelota toca sucesivamente varias partes de su cuerpo. Excepción ver regla 5.3.5.

5.5. Golpes a la red.

5.5.1. Golpes ilegales a la red: cuando la pelota se devuelve a la red, la devolución resulta en una pérdida de punto para el equipo atacante si:

5.5.1.1. La pelota toca cualquier parte del suelo.

5.5.1.2. El contacto inicial de la pelota con la red golpea el aro, las bases o la parte inferior de la red directamente.

5.5.1.3. La pelota rebota varias veces en la red o rebota en la red y luego golpea el set en el camino hacia abajo.

5.5.1.4. La pelota nunca sale de la red.

5.5.2 Zócalo/Bolsillo - Durante una jugada, cualquier tiro que cambie la trayectoria de la pelota debido a la proximidad de la pelota al aro, sin tocar el aro (es decir, zócalo o bolsillo) es legal. Ver la regla 4.6.7 para los bolsillos en un saque.

5.5.3 Rodar/roll up - Un tiro en el que la pelota aterriza completamente en la red, y posteriormente rueda hacia el aro y luego fuera de la red es legal.

5.5.4. Cambio de posesión.

5.5.4.1. La posesión cambia una vez que la pelota sale de la red. Ningún equipo puede tocar la pelota mientras esté en contacto con la red.

5.5.5. Otras infracciones de golpes. Todo resulta en la pérdida de punto.

5.5.5.1. Un jugador defensivo intenta jugar la pelota fuera de turno.

5.5.5.2. Un jugador atacante remata un tiro a la red que posteriormente se golpea a sí mismo o a su compañero de equipo.

5.5.5.3. Un jugador está en contacto con la pelota mientras ésta está en contacto con la red.

5.6. Área Prohibida de Ataque - APA (NHZ del inglés No Hit Zone).

5.6.1. El área de 90 cm desde el centro de la red es la área prohibida de ataque. El golpe final de todas las posesiones debe iniciarse fuera de esta área.

5.6.2. Es una pérdida de punto para el equipo que ataca si en el golpe final de la posesión se hace estando en contacto con el área prohibida de ataque. Esto incluye ponerse en contacto con un jugador que se encuentra dentro de la zona de exclusión. (es decir, el atacante no puede usar a otro jugador dentro de la APA para restablecer su control corporal).

5.6.2.1. El acto de golpear incluye el swing, la continuación y el impulso de la acción.

5.6.2.2. Es una pérdida de punto si el impulso del jugador (rematando) hace que se ponga en contacto con cualquier cosa dentro del área prohibida de ataque, incluido otro jugador.

5.6.2.3. Es una pérdida de punto incluso si la pelota es declarada muerta antes de que el jugador haga contacto dentro del área prohibida de ataque.

5.6.2.4. El atacante solo puede hacer contacto dentro del área prohibida de ataque después de demostrar que el impulso de la acción se ha detenido y restablece el control corporal.

5.6.2.5. Si algún accesorio se cae inadvertidamente del cuerpo de un jugador en el área prohibida de ataque, no es una violación. Por ejemplo, un sombrero o lentes.

5.6.3. Si un jugador ha tocado el área prohibida de ataque por cualquier motivo, ese jugador no puede realizar el golpe final de una posesión hasta que ambos pies hayan hecho contacto con la superficie de juego completamente fuera del APA.

5.6.4. Un jugador puede ingresar al área prohibida de ataque en cualquier momento, excepto cuando ese jugador está realizando el golpe final de una posesión.

5.7. Contacto con el set: el contacto de un jugador con el set (aro, bases o red) durante una jugada resulta en una infracción de "Contacto con el set" y una pérdida de un punto para ese equipo. Esto incluye el contacto de un accesorio que se haya caído de un jugador.

5.7.1. Si el movimiento natural del accesorio caído hace contacto con el set no se considera una violación y el punto debe jugarse.

6.1. Los jugadores a quienes les toca hacer una jugada a la pelota tienen derecho a no sufrir obstrucciones de los oponentes.

6.1.1. El orden en el que los jugadores pueden contactar legalmente la pelota determina quién tiene el derecho de paso. Un jugador que puede contactar legalmente la pelota tiene derecho de paso antes de otro jugador.

6.2. Para evitar obstrucciones, los jugadores que no están haciendo jugadas a la pelota deben hacer todo lo posible para proporcionar a los demás jugadores:

6.2.1. Acceso directo sin obstrucciones a la pelota después de completar un seguimiento de la jugada;

6.2.2. Libertad para golpear la pelota con un swing razonable;

6.2.2.1. Para garantizar la seguridad del jugador, cuando un atacante está al alcance de su brazo de la red, cualquier intento defensivo (pie, mano, rodilla, etc.) dentro del cilindro imaginario que se eleva desde el aro resultará en un punto para el equipo atacante. El equipo contrario puede entrar en el cilindro para jugar la pelota después de que se complete la continuación de movimiento del remate.

6.2.2.2. El swing excesivo de un jugador puede contribuir a la obstrucción del oponente cuando le toca a este último jugar la pelota.

6.3. Una obstrucción ocurre si el oponente no cumple con alguno de los requisitos de 6.2.1 o 6.2.2, incluso si el oponente hace todo lo posible para cumplir con esos requisitos.

6.4. Un jugador que encuentra una posible obstrucción tiene la opción de continuar jugando o detener el juego.

6.4.1. Un jugador que busque una repetición o un punto debe detener el juego inmediatamente y decir "obstrucción".

6.5.1. No hubo obstrucción o ésta fue tan mínima que la libertad del jugador para alcanzar y hacer una jugada a la pelota no se vio afectada;

6.5.2. Ocurrió una obstrucción, pero el jugador no habría hecho un buen toque o el jugador no hizo todo lo posible para alcanzar y jugar la pelota;

6.5.2.1. El jugador que hace todo lo posible por llegar a la pelota (salvo un contacto físico peligroso) es un factor importante para determinar si habría hecho un buen toque. En cualquier situación cuestionable, la seguridad del jugador debe ser la prioridad número uno.

6.5.3. El jugador pasó el punto de obstrucción y siguió jugando;

6.5.4. El jugador creó la obstrucción al moverse hacia la pelota.

6.5.4.1. Esto ocurre cuando el oponente claramente proporciona un acceso directo pero el jugador toma una ruta indirecta. Esto es diferente de una situación en la que un jugador, al intentar recuperarse de una posición de desventaja, no tiene acceso directo a la pelota. En esta situación, el jugador anticipa que el oponente golpea la pelota en una dirección, comienza a moverse de esa manera, pero habiendo adivinado mal, cambia de dirección para encontrar al oponente en el camino. Si el jugador demuestra de forma convincente que habría tenido un buen toque, entonces 6.6 - 6.7 determinarán el resultado del obstáculo.

6.6. El equipo obstaculizado recibirá un punto si hubo obstrucción, que el oponente no hizo todo lo posible por evitar, y el jugador habría tenido un buen toque.

6.7. El equipo obstaculizado tendrá una repetición si hubo obstrucción, que el oponente hizo todo lo posible por evitar, y el jugador habría tenido un buen toque.

6.7.1. Cualquier falla se repite el punto.

7.1. Conducta deportiva

- 7.1.1. Los participantes deben conocer las reglas oficiales de la IRF y cumplirlas.
- 7.1.2. Los participantes deben jugar con integridad. La responsabilidad del juego limpio recae en todos. Si un participante sabe que cometió algún tipo de violación, es su obligación comunicarlo.
- 7.1.3. Los participantes deben aceptar las decisiones de los observadores con una conducta deportiva, sin cuestionarlas. En caso de duda o confusión, se puede solicitar una aclaración.
- 7.1.4. Los participantes deben abstenerse de acciones o actitudes destinadas a influir en las decisiones de los observadores.
- 7.1.5. Los participantes deben cumplir con las regulaciones de tiempo. Ver retraso del juego en 3.10 y 3.11.

7.2. Juego limpio: los participantes deben comportarse de manera respetuosa y cortés con el espíritu del juego limpio, no solo hacia los observadores, sino también hacia los oponentes, compañeros, espectadores o personal del torneo.

7.3. Mala conducta: la conducta inapropiada de un jugador hacia observadores, oponentes, compañeros, espectadores o personal del torneo se clasifica en tres categorías según la gravedad de la infracción.

- 7.3.1. Conducta grosera: acción contraria a las buenas costumbres o los principios morales.
- 7.3.2. Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes o cualquier acción que exprese desprecio.
- 7.3.3. Agresión: ataque físico real o comportamiento agresivo o amenazante.

7.4. Escala de sanciones por mala conducta

- 7.4.1. Advertencia: La primera conducta grosera del partido por parte de un jugador es sancionada con una advertencia por parte del observador o director del torneo.
- 7.4.2. Penalización: la segunda conducta grosera del mismo partido por parte del mismo jugador es penalizada con un punto en contra otorgado por el observador o el director del torneo. La primera conducta ofensiva del partido por parte de un jugador es sancionada con un punto en contra otorgado por el observador o director del torneo.

7.4.3. Descalificación: la tercera conducta grosera del mismo partido por parte del mismo jugador es sancionada con la descalificación del torneo por parte del observador o director del torneo. La segunda conducta ofensiva del partido por parte de un jugador es sancionada con la descalificación del torneo por parte del observador o director del torneo. El primer ataque físico o agresión implícita o amenazada es sancionado con la descalificación del torneo por parte del observador o director del torneo.

7.5. Mala conducta: cualquier mala conducta que ocurra antes, entre o después de los partidos se sanciona de acuerdo con la regla 7.4 y se aplican sanciones en los siguientes juegos. Si no es observado por un oficial del torneo, esta mala conducta debe ser reportada al director del torneo. Una vez que un jugador recibe una penalización, ya no recibirá advertencias en partidos posteriores para ese evento. Las sanciones comenzarán en el nivel de penalización.

8.1. Comunicar falta de saque: consulte 4.5.2.1.

8.2. Infracciones por golpear y jugar: las infracciones por golpear (como un golpe directo en el aro) o las infracciones del juego (como el contacto con el set) deben comunicarse inmediatamente después de que ocurran diciendo "violación" y deteniendo el juego.

8.3. Comunicar una obstrucción: Las obstrucciones deben ser comunicadas inmediatamente después de que ocurran diciendo "obstrucción" o "violación" y detener el juego.

8.4. Desacuerdos: si los equipos no pueden determinar la legalidad de un golpe, saque o infracción (cuando los observadores no están presentes), deben volver a jugar el punto. Los compañeros de equipo no tienen que estar de acuerdo entre sí para que ese equipo emita un desacuerdo. Si tres jugadores piensan una cosa y el cuarto jugador aún no está de acuerdo después de la discusión, esto amerita repetir el punto.

El trabajo del observador es facilitar los partidos resolviendo disputas, asegurando el cumplimiento de las reglas y promoviendo el espíritu deportivo. Si bien los observadores son responsables de comunicar una serie de sanciones activas, la responsabilidad del juego limpio y el espíritu deportivo recae en los jugadores.

9.1. Comunicar sanciones activas: cuando un observador ve que se produce alguna de las siguientes infracciones, está obligado a detener el juego y tomar el curso de acción adecuado:

- 9.1.1. Faltas en los pies (Ver 4.6.4 - 4.6.5).
- 9.1.2. Violaciones de la línea de saque (4.6.2).
- 9.1.3. Lanzamiento de saque ilegal.
- 9.1.4. Violaciones del Área Prohibida de Ataque.
- 9.1.5. Contacto de red ilegal.
- 9.1.6. Contacto ilegal con la pelota.
- 9.1.7. Rotación incorrecta, orden de saque o violaciones de posicionamiento (3.8.9 y 4.5.1).
- 9.1.8. Puntuación incorrecta.
- 9.1.9. Infracciones de tiempo (tiempo entre juegos y puntos, tiempos muertos).
- 9.1.10. Mala conducta del jugador.
- 9.1.11. Los jugadores pueden comunicar sanciones activas que sienten que el observador no vió. Si el observador no está de acuerdo, perderá el punto. Esta estipulación está en su lugar para fomentar los juegos enérgicos y deportivos. Los jugadores pueden incluso comunicar sanciones activas contra ellos mismos.

9.2. Comunicar sanciones pasivas: las sanciones pasivas son realizadas por jugadores. Si los jugadores no pueden llegar a un acuerdo sobre una sanción, pueden acudir al observador para que tome una decisión. Una vez que se consulta al observador, la decisión del observador es definitiva. Si el observador no puede realizar una sanción definitiva, se repetirá el punto. NOTA: Para todas las sanciones no activas, los jugadores siempre deben intentar resolver el asunto entre ellos antes de acudir al observador. El observador nunca debe intervenir activamente en una sanción pasiva hasta que los jugadores soliciten la perspectiva del observador.

9.3. Sin sanciones: si los equipos continúan jugando después de una posible infracción, no pueden pedirle a un observador que tome una decisión.

9.4. Un observador: cuando participa un observador, este debe colocarse al lado del sacador con una vista clara de posibles faltas en los pies o infracciones de invasión.

9.5. Dos observadores: cuando participan dos observadores, deben colocarse uno frente al otro. El observador posicionado al lado del sacador se enfoca principalmente en observar fatal en los pies o violaciones de lanzamientos ilegales. El observador ubicado al costado del receptor se concentra principalmente en buscar zócalos/bolsillos y violaciones de altura.

9.6. Tres observadores: cuando participan tres observadores, uno se alinearán al costado del sacador. El trabajo principal de este observador es estar atento a las faltas en los pies. El segundo se alinearán al lado y detrás del receptor. El trabajo principal de este observador es vigilar los zócalos/bolsillos y las violaciones de altura. El tercero se alinearán en el otro lado del sacador para tener una visión clara de los lanzamientos ilegales.

9.7. Cuatro observadores: cuando participan cuatro observadores, uno se alinearán al costado del sacador. El trabajo principal de este observador es estar atento a las faltas en los pies. El segundo se alinearán al lado y detrás del receptor. El trabajo principal de este observador es vigilar los zócalos/bolsillos y las violaciones de altura. El tercero se alinearán en el otro lado del sacador para tener una visión clara de los lanzamientos ilegales. El cuarto se alinearán en el otro lado del receptor.

9.9. Comunicando sanciones.

9.9.1. El observador con la mejor perspectiva debe tomar la decisión. Cuando se les solicite una decisión, los observadores deben reunirse y determinar quién tiene la mejor perspectiva. Quien tenga la mejor perspectiva deberá tomar la decisión.

9.9.2. Cuando los jugadores no están de acuerdo, los observadores deben prepararse para tomar una decisión. Pueden hacer esto rápidamente comunicándose con señales de mano sin la necesidad de juntarse. Sin embargo, los observadores no deben comunicarse hasta que los jugadores soliciten la decisión de un observador. Por ejemplo, si se cuestiona la legalidad de un saque, el observador detrás del receptor (que probablemente tenga la mejor perspectiva) debe usar señales con las manos para verificar con el otro observador. Si los otros observadores están de acuerdo, pueden tomar la decisión sin necesidad de juntarse. Si los otros observadores no están de acuerdo, deben reunirse para discutir.

9.9.3. Incluso sin saber quién tiene la mejor perspectiva, los observadores aún pueden hacer señales con las manos correspondientes a una sanción para ver si están de acuerdo sin la necesidad de juntarse. Si todos están de acuerdo, el observador principal debe tomar la decisión una vez que los jugadores les pidan una decisión.

9.9.4. Si los observadores no están de acuerdo (después de comunicarse con señales de mano), deben reunirse para determinar quién tuvo la mejor perspectiva y discutir lo ocurrido. Quien tenga la mejor perspectiva debe tomar la decisión.

9.9.5. Si hay un desacuerdo entre observadores con una perspectiva igualmente buena, la decisión del observador principal será definitiva.

9.9.6. Si la mayoría de los observadores están de acuerdo, pero el observador principal no está de acuerdo y todos tienen perspectivas igualmente buenas, en última instancia, es decisión del observador principal.

9.9.7. Si ninguno de los observadores tiene una buena perspectiva de la jugada en cuestión, pueden solicitar una repetición del punto.

9.10. Los observadores pueden utilizar señales de mano para indicar sanciones tanto a los jugadores como a los espectadores. Vea las señales de mano a continuación:



INFRACCIÓN



LIMPIO



ZÓCALO/BOLSILLO



ARO



SAQUE ALTO



VIOLACIÓN DE PIES



VIOLACIÓN DE 10CM



AGARRADA/LLEVADA



OBSTRUCCIÓN

9.11. Ejemplos:

9.11.1. En medio de un punto, dos jugadores de equipos opuestos se encuentran. Después de una colisión, el equipo A no puede devolver la pelota a la red. El equipo A pide una obstrucción al equipo B. El equipo B no cree que haya ocurrido una obstrucción. El equipo B solicita la decisión del observador. Si el observador dicta una obstrucción, se repite el punto. Si el observador declara que no se produjo una obstrucción, el equipo B recibe el punto.

9.11.2. Un primer saque pasa por encima de la mano de un jugador del Equipo A. El equipo A dice que el saque es demasiado alto. El equipo B no cree que el saque haya sido demasiado alto. El equipo B solicita la decisión del observador. Si el observador dice que el saque es demasiado alto, entonces el Equipo B tendrá una falta y obtendrá un segundo intento de saque. Si el observador declara legal el servicio, el equipo B recibe el punto.

9.11.3. El equipo A piensa que el equipo B podría haber golpeado el aro en un tiro. Ellos juegan el punto y el Equipo A termina perdiendo el punto. El equipo A dice que deberían volver a jugar el punto debido al posible golpe de aro. El equipo B discute el hecho de que golpeó el aro. El equipo A solicita la decisión del observador. El observador afirma que no puede tomar una decisión porque la infracción ocurrió en el medio del punto. El equipo B recibe el punto.

9.11.2. Un primer saque pasa por encima de la mano de un jugador del Equipo A. El equipo A dice que el saque es demasiado alto. El equipo B no cree que el saque haya sido demasiado alto. El equipo B solicita la decisión del observador. Si el observador dice que el saque es demasiado alto, entonces el Equipo B tendrá una falta y obtendrá un segundo intento de saque. Si el observador declara legal el servicio, el equipo B recibe el punto.

9.11.3. El equipo A piensa que el equipo B podría haber golpeado el aro en un tiro. Ellos juegan el punto y el Equipo A termina perdiendo el punto. El equipo A dice que deberían volver a jugar el punto debido al posible golpe de aro. El equipo B discute el hecho de que golpeó el aro. El equipo A solicita la decisión del observador. El observador afirma que no puede tomar una decisión porque la infracción ocurrió en el medio del punto. El equipo B recibe el punto.