

27 de Febrero 2022
Ciudad de México, México



Reglamento Oficial Roundnet

Traducido por:

Spikeball Chile & Roundnet Chile

Actualizado por:

Federación Mexicana de Roundnet A.C.

- **General**

Roundnet es un deporte jugado por dos equipos compuestos de dos jugadores cada uno. Los jugadores se deben posicionar uno al frente de cada jugador adversario con el set de Roundnet en el centro. El punto comienza cuando el sacador golpea la pelota dándole un bote en la red con dirección al adversario. Después del saque, no existen lados ni áreas. El objetivo del juego es golpear la pelota con bote en el set de tal manera que el equipo adversario no pueda devolverla exitosamente. Los equipos tienen permitido hasta tres golpes para devolver la pelota a la red, una vez que la pelota da un bote y sale de la plataforma, hay cambio de posesión y le toca al otro equipo atacar. Los puntos continúan hasta que un equipo es incapaz de legalmente devolver la pelota a la red. Los jugadores se pueden mover como quieran dentro del punto, siempre y cuando no impidan físicamente al oponente a jugar el punto.



- Índice

Capítulo 1: Equipo de juego y cancha	3
Capítulo 2: Equipos	4
Capítulo 3: Formato de juego	5
Capítulo 4: El Servicio	9
Capítulo 5: Jugar la pelota	14
Capítulo 6: Obstrucción	15
Capítulo 7: Conducta de los participantes	17
Capítulo 8: Hacer llamadas y resolver desacuerdos	19
Capítulo 9: Observadores y sus responsabilidades	20



- Capítulo 1: Equipo de juego y cancha

1.1 Equipo

1.1.1 Equipo de regulación: Un juego y pelota Spikeball™ Pro se utilizarán para el juego oficial del torneo.

1.1.2 Contenido y dimensiones del juego: un juego Spikeball™ Pro consta de 5 palos, 5 patas y una red. El set tiene un diámetro de 91.4 cm (3 pies) y una altura de 20.3 cm (8 pulgadas).

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

1.1.4 Inflado de la pelota: la pelota debe inflarse a 31 cm de circunferencia. Usando el dispositivo de medición del Spikeball Pro-set, la pelota debe tocar los lados del dispositivo de medición y poder pasar a través con solo una ligera presión.

1.2 Cancha

1.2.1 Componentes de la cancha: Una cancha de roundnet consta del set, las líneas de servicio y el espacio de juego designado.

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

1.2.3 Líneas de servicio: Cuando sea posible, se debe dibujar un círculo de línea de servicio a 2.13 mts (7 pies) del borde del set o a 2.6 mts (8.5 pies) del centro del set. Las cuatro posiciones iniciales de servicio deben estar marcadas de alguna forma. En interiores o cuando no se pueda dibujar las líneas, se puede colocar a 2.13 mts (7 pies) del borde del set o a 2.6 mts (8.5 pies) del centro del set a intervalos iguales alrededor del set una cinta para delinear un círculo y una posición de servicio.

● Capítulo 2: Equipos

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

2.2 Indumentaria de jugador / Ropa

2.2.1 Los jugadores pueden usar tacos, zapatillas o jugar descalzo bajo su propio riesgo. No se permiten tacos con partes peligrosas, como tacos metálicos de béisbol, puntas de pista, tacos 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.

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

ROUNDNET
MEXICO

- Capítulo 3: Formato de juego

3.1 Para anotar un punto - El Roundnet se juega usando la puntuación de rally; tanto el equipo atacante como el equipo receptor pueden ganar el punto. Un equipo anota un punto cuando:

3.1.1 El equipo contrario no puede devolver legalmente el balón a la red.

3.1.2 El equipo contrario comete una infracción de pérdida de punto.

3.1.3 El servidor del equipo contrario tiene dos fallas sucesivas en el servicio.

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 Ciertos tipos de impedimentos ocurren, vea el Capítulo 6 para más detalles.

3.2.4 Hay interferencia externa (es decir, un jugador, pelota u otro objeto desde afuera de un partido impide que el juego siga).

3.2.5 Si se reproduce un punto después de que se alcanza un servicio legal, el partido se reanuda al mismo puntaje, posiciones de jugadores y orden de servicio. El servidor comenzará en su primer servicio.

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

3.3.1 Si el equipo que sirve gana una jugada, anota un punto y continúa sirviendo.

3.3.2 Si el equipo receptor gana una jugada, anota un punto y luego le toca servir.

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 Sets 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 Perdida: 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 Servir / Recibir

3.7.1 Un set: El ganador de un lanzamiento de moneda o un juego de piedra, papel o tijera (determinado por la organización del torneo) puede elegir servir / recibir o posiciones iniciales.

3.7.2 Partidos de dos sets: en el set de llaves, el equipo con más puntos puede elegir servir/recibir, las posiciones iniciales o diferir en el set uno. Si el equipo con la puntuación más alta difiere su elección, el equipo con puntuación más baja puede elegir servir / recibir o las posiciones iniciales en el primer set. La elección de servir / recibir o las posiciones iniciales cambiarán en el segundo set.

3.7.3 Partidos de tres sets: Si el partido pasa a un tercer set, habrá un lanzamiento de moneda o un juego de piedra, papel o tijera y el ganador tendrá la opción de servir / recibir o posiciones iniciales en el tercer set.

3.8 Posiciones

3.8.1 Los cuatro jugadores 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 los puntos de contacto con el suelo detrás de la línea o distancia del servicio (excepciones ver 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 servicio establece sus posiciones primero. El jugador configurado en el lado derecho es el que comenzará a servir. Una vez que se establece el equipo de servicio, el equipo receptor coloca a sus jugadores.

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

3.8.5 Solo el receptor designado puede contestar el servicio.

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

3.8.7 Si el equipo que sirve gana el punto, el servidor cambia de posición con su compañero y sirve 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.

3.8.9 Si un jugador que no recibe o no sirve da un paso antes de que el servidor golpee la pelota, pierde el punto. En el caso de que tanto el jugador que no recibe como el que no sirve se muevan 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 llamado durante un punto. El tiempo fuera no se puede convocar entre el 1er y 2do servicio con la excepción de un tiempo fuera por lesión. Los equipos no pueden abandonar el área de la cancha y deben tener bebidas o equipos almacenados 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. 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 servidor, deben establecer su posición, anunciar el puntaje y golpear su saque. Esta secuencia de eventos debe tener lugar dentro de los 10 segundos de recuperar 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 está 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 evaluará 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 reemplaza, el juego se reanuda con el mismo puntaje, las posiciones de los

jugadores, el orden y la situación de servicio (es decir, 1er o 2do servicio, 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 pieza de las bases se gira, la red se cae de un gancho, etc.), debe volver a su posición y estado original antes de que los jugadores se preparen para el siguiente punto.

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. Si el jugador no puede volver a jugar antes de que transcurran 5 minutos, el equipo debe renunciar a ese set. Si el jugador vuelve a jugar y se lesiona nuevamente, debe volver a jugar en un minuto o estar sujeto a pérdida. Cualquier detención adicional de lesiones durante el juego que dure más de 15 segundos entre puntos hará que el jugador lesionado pierda.

3.13.2 Interferencia externa: En el caso de una interferencia externa que impida que se juegue, el partido se pausa. Cuando se puede reanudar el juego, este continúa con el mismo puntaje, las mismas posiciones de los jugadores, el orden y la situación de servicio (es decir, 1er o 2do servicio, número de tiempos de espera restantes, penalizaciones/advertencias aún vigentes, etc.) como antes.

● Capítulo 4: El Servicio

4.1 Primer servicio del juego: El ganador de un lanzamiento de moneda o un juego de Piedra, Papel, Tijera puede elegir servir / recibir o posiciones iniciales. El equipo con mayor puntaje puede elegir servir / recibir, lado o diferir (ver 3.7).

4.2 Orden de servicio

4.2.1 El equipo de servicio inicial decide qué jugador de su equipo comenzará como servidor. El servidor comenzará a la derecha de su equipo. Ese jugador continúa sirviendo hasta que el equipo receptor gana un punto.

4.2.2 Una vez que el equipo receptor gana un punto, obtiene la posesión del servicio y elige quién comenzará a servir para su equipo. A partir de ahí, el servicio alterna entre compañeros de equipo después de cada cambio de posesión del servicio. Este orden de cuatro personas continúa el resto del juego.

4.2.3 Orden en un set nuevo: El proceso indicado en 4.2.1 y 4.2.2 ocurre en cada set, por lo que no es necesario que el orden de servicio permanezca igual para todos los set.

4.3 Posición de servicio: Si el equipo de servicio gana el punto, el servidor cambia de posición con su compañero y sirve al otro miembro del equipo contrario.

4.4 Características del servicio.

4.4.1 Antes de servir, el jugador deberá fijar sus pies con todos sus puntos de contacto detrás de la línea de 2.13 metros.

4.4.2 Después de fijar su posición inicial para servir y durante el acto del saque, incluyendo el swing, el seguimiento y el momentum de la acción, todos los puntos de contacto deben mantenerse detrás de la línea de servicio.

4.4.3 Al menos un pie debe mantener un punto fijo de contacto con el suelo hasta que la pelota toca la red, si se levanta un pie al momento del saque, este deberá pisar fuera de la línea antes de que el jugador se mueva dentro del área de servicio.

4.4.4 El servidor puede dar un paso en cualquier dirección. Esta acción establece el pie pivote. Una vez que el pie sin pivote toca el suelo, ese pie también debe mantener un punto de contacto con el suelo.

4.4.5 La pelota debe viajar al menos 10 cm desde el punto de liberación de la mano del servidor antes de que sea golpeada.

4.4.6 Los servicios deben ser golpeados. La pelota no puede ser atrapada, llevada o lanzada.

4.4.7 Los servicios pueden ser golpeados con cualquier cantidad de fuerza; Se permiten saques cortos.

4.4.8 El servicio no debe sobrepasar la altura de los hombros del receptor en una posición deportiva (Ver 4.6.9). No hay límite para el ángulo lateral en el que se pueden golpear los servicios.

4.5 Ejecución del servicio

4.5.1 El servidor debe establecer sus pies centrados sobre la posición correcta (ver 3.8.2). Antes de comenzar su movimiento de servicio, el servidor llama la puntuación al receptor, colocando el puntaje del equipo de servicio antes del puntaje del equipo receptor y haciendo una pausa momentáneamente para asegurarse de que el receptor esté listo y se acuerde el puntaje. El receptor puede moverse desde su posición una vez que el servidor se ha posicionado.

4.5.1.1 El movimiento del servicio comienza desde que el servidor hace su primer movimiento después de haber mencionado el marcador.

4.5.1.2 Si el servidor no llama el puntaje, llama el puntaje incorrecto o llama al puntaje mientras está en el servicio, el equipo receptor puede solicitar 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. No seas tramposo (“Don't be a jerk”).

4.5.1.3 Una posición atlética/deportiva por parte del receptor establece la zona/altura del servicio. Esta posición es con rodillas poco dobladas, pies más abiertos que los hombros y el pecho por encima de los pies.

4.5.2 Si el servidor comete una falla de servicio (ver 4.6), el equipo de servicio tiene un intento más de golpear un servicio legal.

4.5.2.1 Si el servidor comete una falta de servicio, cualquiera de los jugadores del equipo receptor tiene hasta que la pelota es golpeada por segunda vez o hay un cambio de posesión para llamar la falta. Al servidor se le asigna un segundo servicio. Si se llama una segunda falta, el equipo receptor recibe un punto.

4.5.2.2 El equipo receptor puede elegir jugar por sobre una falta (Excepciones 4.6.10 - 4.6.14.). A menos que un jugador u observador realice una

llamada, el juego continúa. El equipo receptor no está obligado a decir nada si elige jugar por sobre la falta.

4.6 Fallas de servicio

4.6.1 La pelota se golpea antes de viajar los 10 cm desde el punto de liberación de la mano del servidor.

4.6.2 Una vez adquirida la posición del servicio o durante el acto del servicio - incluyendo el swing, el seguimiento y el momentum de la acción - el servidor hace contacto con la línea o distancia designada del servicio. Esto incluye hacer contacto con un jugador dentro de la línea de servicio.

4.6.2.1 Es falta a pesar de que la bola sea declarada muerta antes de que el servidor haga contacto con la línea de servicio.

4.6.2.2 El servidor solamente puede hacer contacto con o dentro de la línea de servicio después de demostrar que la acción y el momentum/movimiento del servicio ha terminado y ya tiene control total de su cuerpo.

4.6.3 La pelota es atrapada (ver 5.3.2).

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

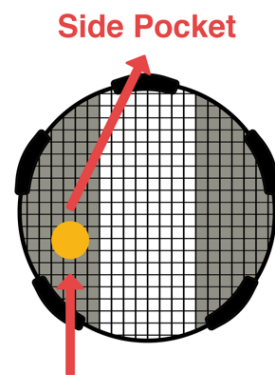
4.6.5 Después de dar un paso, el servidor no mantiene un punto de contacto con su pie no pivotante hasta que la pelota toque la red.

4.6.6 La pelota toca directamente una parte del aro que no sea la red, es decir rim/aro o leg/pata.

4.6.7 Pockets/Bolsillos laterales.

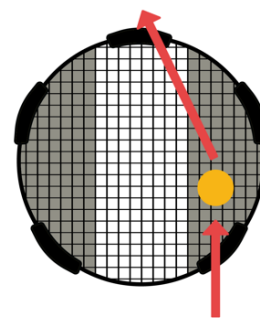
4.6.7.1

hor:



ca

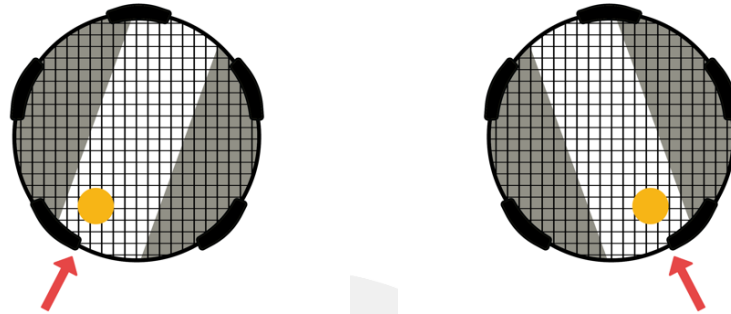
de



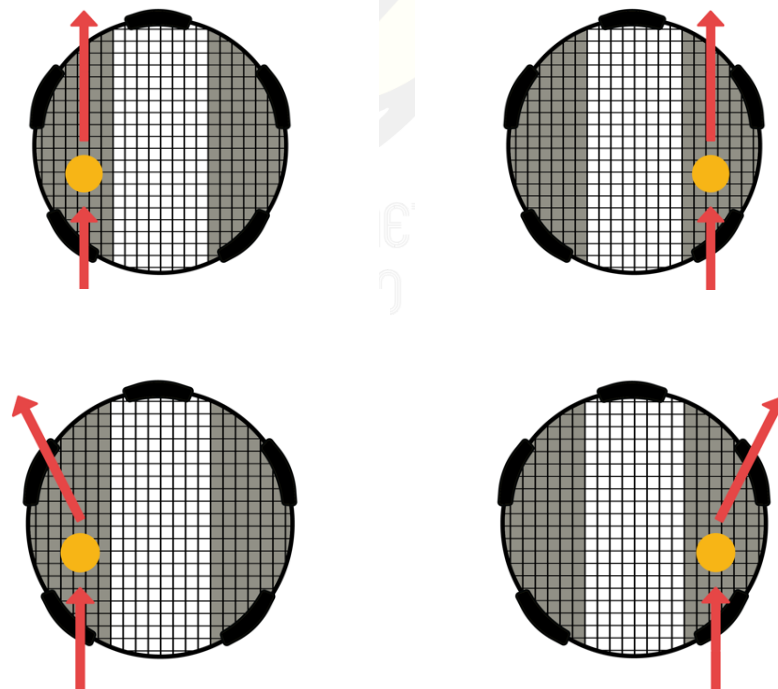
rectoria

4.6.7.1.2 El lado izquierdo o derecho de la red es determinado relativamente a una línea central paralela a la trayectoria horizontal del ángulo de entrada de la pelota

Relative Sides



4.6.7.1.3 Una pelota que entre en el bolsillo lateral sin cambiar la dirección hacia



4.6.8 Después de que la pelota hace contacto con el tercio de la red trasera, esta misma no se mueve hacia adelante. La pelota debe de aterrizar después del punto más lejano del kit, relativo al ángulo horizontal de entrada de la pelota al kit.

4.6.8.1 Una pelota que toca el tercio de la red trasera (bolsillo trasero/back pocket) es legal, siempre y cuando la pelota nunca haga contacto con un bolsillo lateral o una parte lateral de la red.

4.6.9 La pelota supera completamente el punto más alto de los hombros del receptor. Si al momento de recibir, el receptor baja la altura de sus hombros, la altura será juzgada en base a su posición inicial (más alta). Si al momento de recibir, el receptor levanta sus hombros, la altura será juzgada en base a su nueva posición.

4.6.10 La pelota no golpea el set de ninguna forma.

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

4.6.12 Después de que se sirve el balón, el primer contacto lo realiza un jugador del equipo de servicio (es decir, un jugador golpea a su compañero con el servicio).

4.6.13 La pelota es lanzada y no es golpeada/contactada. Dejar caer, atrapar o fallar el golpe y perder el lanzamiento, todo cuenta como una falta.

4.6.14 También existe una falta por violar el tiempo designado antes del servicio (ver 3.10).

- Capítulo 5: Jugar la pelota

5.1 En juego: La pelota está en juego desde el momento en que el servidor la golpea hasta que ocurra uno de los siguientes sucesos:

5.1.1 Se produce un fallo de servicio y / o es llamado por el equipo receptor o un observador.

5.1.2 Se produce una infracción y / o es llamada por cualquier equipo u observador.

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 alternando entre jugadores para regresar la pelota al set. Si se usan 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 la regla 5.3.5 y 5.3.6).

5.2.4 Contactos simultáneos: si los compañeros de equipo tocan la pelota simultáneamente, se cuenta como dos golpes Cualquiera de los dos compañeros de equipo puede dar 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 debe ser golpeada, no atrapada, levantada o arrojada.

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 Al primer golpe del equipo en una posesión, el balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos tengan lugar simultáneamente.

5.3.5 Al primer golpe del equipo en una posesión, la pelota puede contactar varias partes del cuerpo consecutivamente, siempre que los contactos ocurran durante una acción. El jugador puede tener toques consecutivos en la misma mano (es decir, palmas de las manos), siempre y cuando no sea un acarreo o atrape la pelota.

5.3.6 Al primer golpe del equipo en una posesión, el jugador tiene la oportunidad de golpear la pelota una vez más consecutivamente, siempre y cuando su primer toque o

contacto con la pelota ocurra antes de que la pelota obtenga una trayectoria descendente (bajando). Este toque extra contará como el segundo golpe.

5.3.6.1 Los contactos consecutivos descritos en el punto 5.3.6 no pueden ocurrir en el servicio ni recepción.

5.3.6.2 Los contactos consecutivos descritos en el punto 5.3.6 no pueden ser llevados a cabo si el segundo contacto del jugador va directo hacia la red, es decir siempre este segundo contacto deberá ser para pasar la pelota a un compañero.

5.4 Infracciones en jugar la pelota

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

5.4.2 No-golpear: la pelota es transportada, atrapada o lanzada.

5.4.3 Golpe con las dos manos: un jugador golpea la pelota con ambas manos simultáneamente (excepción ver la regla 5.3.4).

5.4.4 Doble contacto: un jugador golpea la pelota dos veces seguidas o la pelota entra en contacto con varias partes de su cuerpo en sucesión (excepción ver la regla 5.3.5).

5.5 Golpes en la red

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

5.5.1.1 La pelota contacta cualquier parte del suelo.

5.5.1.2 El contacto inicial de la pelota con el set golpea las piernas o el borde de este.

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 Bolsillo o Pocket: Durante un rally, cualquier disparo que cambie la trayectoria de la pelota debido a la proximidad de la pelota al borde, sin tocar el borde (es decir, en el bolsillo o pocket) es legal. Ver punto 4.6.7 para bolsillos en el servicio.

5.5.3 Roll-up: Durante un rally, un golpe fuerte donde la pelota cae completamente sobre la red, y luego rueda hacia el borde y luego fuera de la red (comúnmente hacia arriba) es legal.

5.5.4 Cambio de Posesión

5.5.4.1. La posesión cambia una vez que la pelota sale de la red. Ninguno de los equipos puede contactar la pelota mientras está en contacto con la red.

5.5.5 Otras violaciones de golpes. Todos resultan en pérdida de punto.

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

5.5.5.2 Un jugador ofensivo realiza un disparo a la red que posteriormente impacta a su compañero de equipo o a él mismo.

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

5.6 No Hit Zone (Area de golpeo ilegal)

5.6.1 El área de 90 cm desde el centro de la red se le llama No Hit Zone (Area de golpeo ilegal). El último golpe de todas las posesiones debe de iniciar fuera de esta área.

5.6.2 Resulta en pérdida de punto para el equipo que golpea, si en el último golpe de su posesión, el jugador que golpea hace contacto con o dentro del área No Hit Zone en el acto del golpeo. Esto incluye tocar o estar en contacto con un jugador que se encuentre dentro de esta área. (Ejemplo: El jugador que golpea no puede utilizar a ningún otro jugador que se encuentre dentro de esta área para restablecer el control después del golpe).

5.6.2.1 El acto del golpeo incluye el swing, seguimiento y el momentum de la acción.

5.6.2.2 Resulta en pérdida de punto si el jugador que golpea hace contacto con o dentro de esta área, incluyendo otro jugador, a causa del momentum del golpeo.

5.6.2.3 Resulta en pérdida de punto a pesar de que la bola sea declarada muerta antes de que el jugador haga contacto con esta área.

5.6.2.4 El jugador que golpea solamente puede hacer contacto con esta área después de que haya demostrado tener el control total de su cuerpo.

5.6.2.5 Si alguna prenda del jugador cae, sin intención, dentro de la No Hit Zone no ocurre ninguna falta y el juego continúa.

5.6.3 Si un jugador ha tocado la No Hit Zone por cualquier razón, ese jugador no puede dar el golpe final de la posesión antes de que sus dos pies hayan hecho contacto con la superficie de juego fuera de la No Hit Zone.

5.6.4 Los jugadores pueden estar dentro de la No Hit Zone en cualquier momento, excepto cuando el jugador dentro es el que hará el golpe final.

5.7 Contacto con el set: cualquier contacto con el set por parte de un jugador (bordes, patas o red) durante un rally resulta en una infracción de "Tocar el Set" para el jugador infractor y es

una pérdida de puntos para ese equipo. Esto incluye cualquier prenda que se le caiga al jugador. Si el movimiento natural del kit se mueve y golpea a un jugador, el punto continúa.

● Capítulo 6: Obstrucción

Una obstrucción es cualquier situación en la que el posicionamiento de un jugador impide que el equipo contrario esté seguro haciendo una jugada. Recuerda: la seguridad del jugador es primordial.

6.1. Los jugadores cuyo turno es jugar la pelota tienen derecho de moverse libremente sin recibir interferencias por parte de los oponentes.

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

6.2 Para evitar interferencias, los jugadores que no están jugando la pelota deben hacer todo lo posible para proporcionar los otros jugadores con:

6.2.1 Acceso directo sin obstáculos a la pelota después de completar un seguimiento razonable mediante.

6.2.2 Libertad para golpear la pelota con un swing razonable;

6.2.2.1 Para garantizar la seguridad del jugador, cuando un rematador está al alcance de la red con su brazo, cualquier intento defensivo (pie, mano, rodilla, etc.) dentro del cilindro imaginario que se eleva desde el borde del aro, dará como resultado un punto para el equipo que golpea. El equipo contrario puede ingresar al cilindro para jugar la pelota después de que se complete el swing del remate.

6.3 Se produce un obstáculo si el oponente no cumple alguno de los requisitos de 6.2.1 o 6.2.2, incluso si el oponente hace todo lo posible para cumplir esos requisitos.

6.4 Un jugador que se encuentra con un posible obstáculo tiene la opción de continuar jugando o detener el juego.

6.4.1 Un jugador que busca una repetición o un punto, debe detener el juego de inmediato y llamar la falta.

6.5. No se permitirá una repetición o un punto si:

6.5.1 No hubo interferencia o la interferencia fue tan mínima que la libertad del jugador para llegar y jugar la pelota no se vio afectada;

6.5.2 Se produjo interferencia pero el jugador no habría hecho un buen toque o el jugador no ha hecho todo lo posible para llegar y jugar la pelota;

6.5.2.1 El jugador hace todo lo posible para llegar al balón (menos contacto físico peligroso) es un factor importante para determinar si habrían 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 interferencia y siguió jugando;

6.5.4 El jugador creó la interferencia 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, intentando recuperarse de una posición de desventaja, no tiene acceso a la pelota. En esta situación, el jugador anticipa que el oponente golpea la bola de una manera, comienza a moverse de esa manera, pero habiendo adivinado mal, cambia dirección para encontrar al oponente en el camino. Si el jugador logra demostrar suficientemente que habrían tenido un buen toque, entonces 6.6 - 6.7 determinarán el resultado del estorbo.

6.6 El equipo obstaculizado recibirá un punto si hubo interferencia, que el oponente no intentó hacer todo lo posible para evitar, y el jugador habría tenido un buen toque.

6.7 El equipo obstaculizado obtendrá una repetición si el oponente hizo todo lo posible para evitar interferencias, y el jugador ofensivo hubiera tenido un buen golpeo.

6.7.1 Los servicios son reiniciados sin faltas.

- Capítulo 7: Conducta de los participantes

7.1 Conducta deportiva

7.1.1 Los participantes deben conocer las reglas oficiales de la FMR y cumplirlas.

7.1.2 Los participantes deben jugar con integridad. La responsabilidad del juego limpio está primero y principalmente en los jugadores. Si un participante sabe que cometió algún tipo de violación, es su obligación llamarlo.

7.1.3 Los participantes deben aceptar las decisiones de los observadores con conducta deportiva, sin oponerse. En caso de duda o confusión, se puede solicitar una aclaración.

7.1.4 Los participantes deben abstenerse de acciones o actitudes dirigidas a influir en las decisiones de los observadores.

7.1.5 Los participantes deben acatar las regulaciones y reglas de tiempo (ver 3.10 - 3.11).

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

7.3 Mala conducta: conducta inapropiada de un jugador hacia observadores, oponentes, socios, los espectadores o el personal del torneo se clasifican en tres categorías de acuerdo con la seriedad de la falta.

7.3.1 Conducta grosera: acción contraria a los buenos modales o principios morales.

7.3.2 Conducta agresiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes o cualquier acción expresando desprecio.

7.3.3 Agresión: ataque físico real o comportamiento agresivo o amenazante.

7.4 Escala de sanción por mala conducta

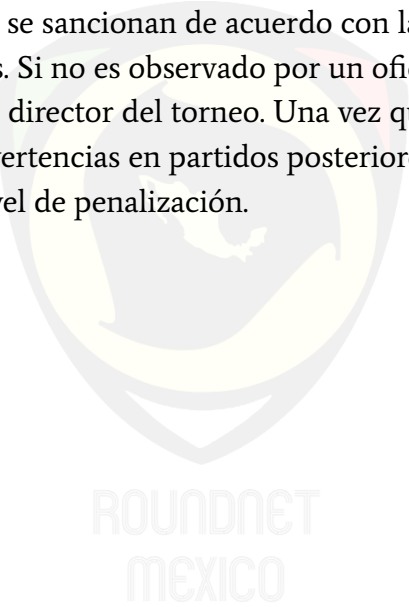
7.4.1 Advertencia: la primera conducta grosera del partido por parte de un jugador se sanciona con una advertencia del observador o director del torneo.

7.4.2 Penalización: la segunda conducta grosera en el mismo partido por el mismo jugador es penalizada con un punto, otorgado por el observador o el director del

torneo. La primera conducta agresiva del partido por un jugador es penalizada con un punto otorgado por el observador o director del torneo.

74.3 Descalificación: La tercera conducta grosera del mismo partido por el mismo jugador es sancionado con la descalificación del torneo por el observador o el director del torneo. La segunda conducta ofensiva del partido por un jugador es sancionada por la descalificación del torneo, por el observador o director del torneo. El primer ataque físico, agresión implícita o amenazas serán sancionadas con la descalificación del torneo por parte del observador o director del torneo.

75 Mala conducta antes y entre sets partidos: cualquier mala conducta que ocurra antes, entre, o después de los partidos se sancionan de acuerdo con la regla 7.4 y las sanciones se aplican a los siguientes partidos. Si no es observado por un oficial del torneo, esta mala conducta debe ser informada 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.



- Capítulo 8: Hacer llamadas y resolver desacuerdos

8.1. Llamar a fallas de servicio - (ver regla 4.5.2.1)

8.2 Golpear y jugar infracciones: - Golpear infracciones (como un golpe directo al borde) o jugar infracciones (como contacto con el set) debe llamarse inmediatamente después de la aparición y el juego debe detenerse.

8.3 Llamar obstrucción: se debe llama la obstrucción inmediatamente después de ocurrir y el juego debe detenerse.

8.4 Desacuerdos: si los equipos no pueden determinar la legalidad de un golpe, servicio o llamada (cuando los observadores no están presentes), deben repetir 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 merece volver a jugar el punto.

ROUNDNET
MEXICO

- **Capítulo 9: Observadores y sus responsabilidades**

El trabajo del observador es facilitar un juego fluido mediando en los desacuerdos, resolviendo disputas, asegurando la adhesión a reglas y promoción del espíritu deportivo. Mientras que los observadores son responsables de hacer un número de llamadas activas, la responsabilidad del juego limpio y la deportividad sigue siendo de los jugadores.

9.1 Llamadas 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 Falla del pie (ver 4.6.4 - 4.6.5).

9.1.2 Invasión sobre la línea de servicio (ver 4.6.2).

9.1.3 Lanzamiento de servicio ilegal.

9.1.4 Contacto ilegal con la red-

9.1.5 Contacto ilegal con la pelota: levantar, transportar, atrapar, doble golpe, etc.

9.1.6 Rotación incorrecta u orden de servicio incorrecto.

9.1.7 Puntaje incorrecto.

9.1.8 Infracciones de tiempo (tiempo entre juegos y puntos, tiempos fuera).

9.1.9 Mala conducta del jugador.

9.1.10 Los jugadores pueden hacer llamadas activas que sienten que el observador perdió. Si el observador no está de acuerdo, perderán el punto. Esta estipulación está en su lugar para alentar jugadores enérgicos y con juego limpio. Los jugadores pueden incluso hacer llamadas activas contra sí mismos.

9.2 Llamadas pasivas: las llamadas pasivas son llamadas realizadas por jugadores. Si los jugadores no pueden llegar a un acuerdo sobre una llamada, pueden acudir al observador para tomar una decisión. Una vez que una llamada va al observador, la decisión del observador es final. Si el observador no puede hacer una llamada definitiva, el punto será repetido. NOTA: Para todas las llamadas no activas, los jugadores siempre deben intentar resolver el punto entre ellos antes de ir al observador. El observador nunca debe agregar su entrada en una llamada pasiva hasta que los jugadores soliciten la perspectiva del observador.

9.3 Llamadas no aplicables: si los equipos continúan jugando después de una posible infracción, no pueden pedir un observador para tomar una decisión.

9.4 Un observador: cuando se utiliza un observador, el observador debe posicionarse ante el lado del servidor con una vista clara de posibles fallas en los pies o infracciones de invasión sobre la línea de servicio.

9.5 Dos observadores: cuando se usan dos observadores, deben colocarse opuestos el uno del otro. El observador posicionado a un lado del servidor se fija principalmente en mirar faltas en los pies o violaciones ilegales de lanzamiento. El observador posicionado a un lado del receptor está enfocado principalmente en vigilar bolsillos y violaciones de altura.

9.6 Tres observadores: cuando se usan tres observadores, uno se alinearé al lado del servidor, el trabajo principal de este observador es observar las fallas de los pies. El segundo se alinearé al lado y detrás del receptor, el trabajo principal de este observador es vigilar los bolsillos y las infracciones de altura. El tercero se alinearé en el otro lado del servidor para obtener una visión clara de la invasión durante el servicio y de lanzamientos ilegales.

9.7 Cuatro observadores: cuando se usan cuatro observadores, uno se alinearé al lado del servidor, el trabajo principal de este observador es observar las fallas de los pies. El segundo se alinearé al lado y detrás del receptor, el trabajo principal de este observador es vigilar los bolsillos y las infracciones de altura. El tercero se alinearé en el otro lado del servidor para obtener una visión clara de la invasión durante el servicio y de lanzamientos ilegales. El cuarto se alinearé al otro lado del receptor.

9.8 Observador principal: cuando hay varios observadores en uso, antes de que comience el partido uno de los observadores debe ser elegido para ser el observador principal. El observador principal debe ser la persona con más experiencia como observador. El observador principal ayuda a tomar decisiones finales sobre las llamadas y es responsable de hacer cumplir las sanciones por mala conducta del jugador.

9.9 Haciendo llamadas

9.9.1. Las llamadas no se realizan por regla de la mayoría. Cuando se les solicita una decisión, los observadores deben reunirse y determinar quién tenía la mejor perspectiva. Quien tiene la mejor perspectiva debe hacer la llamada.

9.9.2 Cuando los jugadores entren en desacuerdo, los observadores deben prepararse para tomar una decisión, pueden hacerlo rápidamente con las señales de manos sin necesidad de reunirse. Si hay necesidad de tomar una decisión y con las señales de manos todos los observadores están de acuerdo, se hace la llamada sin necesidad de reunirse.

9.9.3 Sin necesidad de saber cuál observador tenía la mejor perspectiva, estos mismos pueden hacer señales de manos correspondientes a la falta que vean y si todos están de acuerdo, el observador principal deberá hacer la llamada cuando se le solicite por los jugadores.

9.9.4 Si los observadores están en desacuerdo (después de haber hecho las señales con las manos), se deberán reunir para determinar quién tenía la mejor perspectiva y discutir lo ocurrido. El que tenga la mejor perspectiva deberá hacer la llamada.

9.9.5 Si hay desacuerdo entre observadores con perspectivas iguales, el observador principal tomará la decisión final.

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

9.9.7 Si ninguno de los observadores tenía buena perspectiva del punto en cuestión, pueden pedir una repetición del punto.

9.10
esq



Infraction



Clean



Pocket



Rim



High Serve



7-Foot Violation



Toss Violation



Catch/Throw



Hinder

9.11 Ejemplos

9.11.1 En medio de un punto, dos jugadores de equipos opuestos se topan entre sí. Después de la colisión, el Equipo A no puede jugar el balón. El equipo A llama una obstaculización del equipo B. El equipo B no cree que haya ocurrido un impedimento. El equipo B pide la decisión del observador. Si el observador llama un obstáculo/obstrucción, el punto se vuelve a reproducir. Si el observador declara que no se produjo un obstáculo, el equipo B recibe el punto.

9.11.2 Si un primer servicio sobrepasa los hombros de un jugador del equipo receptor A. El equipo A llama falta de servicio por altura. El equipo B no cree que el servicio fuera demasiado alto. El equipo B pide la decisión del observador. Si el observador considera que el servicio es demasiado alto, entonces el Equipo B tendrá un fallo y obtendrá un segundo intento de servicio. Si el observador llama al servicio legal, el Equipo B es otorgado el punto.

9.11.3 El equipo A cree que el equipo B podría haber golpeado el borde/rim en un tiro. Ellos juegan el punto y el equipo A termina perdiendo el punto. El equipo A dice que deberían repetir el punto debido al posible tiro sobre el borde/rim. El equipo B discute el hecho de que golpeó el borde. Equipo A pide la decisión del observador. El observador declara que no puede tomar una decisión porque la infracción ocurrió a mitad del punto. El equipo B recibe el punto.