



FIVB™

PROTOCOLO DE MARCA DE BALÓN

Visión General

El objetivo de esta circular es proporcionar a los árbitros un método estandarizado y rápido para hacer frente al momento en el que se inicia un protocolo de marca de balón. Los árbitros deben atender a que el proceso sea transparente, no sea prolongado y que el resultado sea definitivo y bien comunicado, reanudando el partido tan rápido como sea posible.

1. El proceso

El protocolo de marca de balón tal como se aplica durante un partido tiene sólo unos pocos pasos y debe ser completado por los árbitros, especialmente el primer árbitro con una gran precisión y velocidad para permitir la reanudación rápida del partido. Los componentes principales de este protocolo son:

1. Sólo donde existan dudas significativas en su decisión sobre si un balón es dentro o fuera el primer árbitro decidirá iniciar el PMB.
2. Los jugadores no tienen derecho a insistir en iniciar un PMB.
3. Los árbitros y jueces de línea deben disuadir las acciones de los jugadores para deliberadamente encubrir/alterar etc., la marca del balón. El primer árbitro deberá sancionar estas actitudes adecuadamente.
4. Un jugador puede reconocer que su petición inicial no es correcta lo que provocará que el PMB no se inicie o se suspenda inmediatamente.
5. El PMB tiene la fuerza de proporcionar tiempo al árbitro para enfriar a los jugadores después de una decisión discutida. Esto requiere sin embargo que los árbitros sigan de manera estricta y rápida el PMB.

2. El trabajo del primer árbitro

*El primer árbitro toma una rápida decisión inicial sobre si debe iniciar el PBM.

*El primer árbitro bajará de la silla e indicará al juez/jueces de línea adecuado/s que debe/n llegar a la posición de la marca del balón.

*Además el primer árbitro debe pedir a los jugadores del equipo situados en el mismo el lado cayó el balón que se aparten de esa zona. Esto es extremadamente importante para garantizar un trato igual y justo para ambos equipos dentro del proceso.

*Verificación de la marca (dentro o fuera).

- 1- Una vez el área cerca de la marca esté libre de jugadores y el juez/jueces de línea adecuado/s esté/n presente/s, el primer árbitro debe proceder cuidadosamente la estructura de las preguntas a realizar al juez/jueces de línea si se requiere.
- 2- Inicialmente se esclarecerá si el balón tocó la línea. Esto incluye los casos en que la línea se encuentra elevada y es tocada por el balón.
- 3- Es importante darle al juez de línea la oportunidad de:



- 1 -





FIVB™

PROTOCOLO DE MARCA DE BALÓN

- Indicar el lugar donde se encuentra la marca (sin tocarla).
 - Explicar verbalmente qué vio, incluyendo el contacto del balón con la arena y acciones posteriores.
- 4- El primer árbitro debe tener claro que tiene que comprender lo que el juez de línea ha de transmitirle. Una buena estrategia es seguir la secuencia de acontecimientos, explicando lo que sucedió.
 - 5- Cuando el primer árbitro considera que ha recibido toda la información necesaria y está preparado para tomar una decisión, debe moverse rápidamente hacia la silla, señalizando su decisión sobre la marca (indicará que equipo dispondrá del saque) y si es necesario aplicará sanciones a los jugadores que hayan cruzado bajo la red. Ningún retraso adicional debe ser permitido y se instará a los jugadores a reanudar el juego inmediatamente.
 - 6- Si es aplicable el primer árbitro anunciará verbalmente al público el resultado del PMB al mismo tiempo que señala la decisión.
 - 7- El primer árbitro reanudará el partido.

3. El trabajo del segundo árbitro

*Inicialmente el segundo árbitro debe colocarse cerca a la red para disuadir a través de la posición del cuerpo o comunicación verbal al equipo contrario a cruzar por debajo de la red.

*Es una buena práctica recordarle a los equipos que es ilegal cruzar bajo la red o su extensión.

*El segundo árbitro también establecerá contacto visual con el primer árbitro durante todo el proceso.

*Eventualmente si es necesario al segundo árbitro puede ayudar al primer árbitro en la decisión final.

*El segundo árbitro debe asegurarse de que el anotador registra correctamente el resultado del Protocolo. El juego no debe reanudarse hasta que el anotador indique que está listo.

4. Notas específicas

*Muchos problemas del PMB pueden ser solucionados con una rápida y precisa comunicación/colaboración antes, durante y después del protocolo.

*El primer árbitro y el pertinente juez de línea deben mantener todo el tiempo contacto visual con el área de la marca del balón para que el árbitro pueda detectar cualquier actuación de los jugadores con el objetivo de encubrir/ modificar la marca del balón, etc.

*El segundo árbitro debe utilizar activamente el silbato, señales manuales o la comunicación verbal para indicar a los jugadores que no pueden cruzar por debajo de la red o su extensión al campo contrario.

*El primer árbitro puede en el momento de la revisión de la marca requerir la presencia del segundo árbitro para una traducción puntual o para cualquier asistencia adicional.



- 2 -



FIVB™

PROTOCOLO DE MARCA DE BALÓN

5. Jueces de línea

*Los jueces de línea deben durante su actuación intentar tomar decisiones tan precisas como sea posible sobre todo en balones dentro/fuera, evitando así la necesidad de un PMB.

*Si el PMB es solicitado e iniciado por el primer árbitro, el juez de línea debe de estar seguro de qué es lo que debe transmitir, del lugar y circunstancias del contacto del balón con la superficie de juego.

*La información, incluido el lugar y la forma de contacto con la superficie, debe ser transmitida al primer árbitro si así lo solicita.

*Es muy normal, que el juez de línea sea llamado por el primer árbitro para que se acerque a la zona de caída del balón.

*El juez de línea (u otros oficiales), de ninguna manera deben alterar la superficie de juego en la zona de la marca. Se debe prestar atención a que no haya personas caminando por la zona o marcando el bote en la arena con los dedos o el banderín.

6. Reanudación del encuentro

*Al final del protocolo el primer árbitro debe indicar el resultado del PMB a todas las partes, a través del uso apropiado de las señales oficiales (indicando qué equipo tiene el servicio).

* Si fuera apropiado, el primer árbitro debe penalizar a cualquier jugador que cruce por debajo de la red o su extensión. Se sanciona como conducta grosera (tarjeta roja) y es una sanción individual.

*No hay diferencia en la distancia en que los jugadores penetren por debajo de la red o su extensión (cruzar un metro es lo mismo que hacerlo tres metros). Sin embargo, es posible que los jugadores puedan recibir otras sanciones posteriormente debido a otras acciones, como demoras, insultos...

*El segundo árbitro debe asegurarse de que el anotador registra correctamente el resultado del Protocolo. El juego no debe reanudarse hasta que el anotador indique que está listo.



- 3 -

