



Reglamento Oficial

Edición del 6 de octubre de 2017

Segunda edición: 6 de octubre de 2017

Primera edición: 4 de octubre de 2017

Comité de Reglamento: Nicole Chasin, Bill Fair, Victor Gravili, Bethel Lascano, Michael Lasiuk, Brian Li, Luke Price, Jen Ritchie, Armando Valdés, Devrim Van Dijk, Duane Wysynski, Yeo Wai Tat

Editor: Alex Svetlovsky

Traducción al español: Armando Valdés

Copyright © 2017 World Dodgeball Federation

Contenido

Reglas	4
Definiciones	4
Juego	5
Equipos	6
Equipo	6
Campo de Juego	7
Lanzamientos	7
Lanzamientos inválidos	7
Ventaja	8
Jugadores	8
Quemados	10
Bloqueo	10
Desarme	10
Atrapadas	10
Sprint de apertura	11
Muerte súbita	12
Recogedores de pelotas	12
Árbitros	13
Conducta	13
Código de conducta	14

Reglas

Definiciones

1. “Jugador Activo”
 - a. Un jugador activo es todo aquel que no haya sido quemado.
 - b. Todo artículo de vestimenta o cualquier cosa que lleve el jugador se considera una extensión del jugador
2. “Jugador Quemado”
 - a. Un jugador quemado es aquel jugador que haya jugado en un set y que haya sido quemado.
 - b. Un jugador quemado se convierte en un objeto inactivo al ser quemado.
3. “Pelota Viva”
 - a. Una pelota viva es toda pelota que no se haya convertido en un objeto inactivo.
4. “Objeto Inactivo”
 - a. Un objeto inactivo es todo objeto o superficie que no sea un jugador activo o una pelota viva.
5. “Quemar”
 - a. Cuando un jugador es quemado, deja de ser un jugador activo y se convierte en un objeto inactivo.
6. “Set”
 - a. Un set o punto es el tiempo que toma quemar a todos los jugadores de un equipo desde el momento que empieza el juego.
7. “Match”
 - a. Un match o partido es el conjunto de sets o puntos en que participan dos equipos contrarios

Juego

8. El objetivo de un juego de dodgeball es ganar el mayor número de sets en un match.
 - a. Un equipo gana un set cuando quema a todos los jugadores del equipo contrario.
 - b. Un punto será otorgado al equipo ganador de cada set.
9. Un match consiste en 40 minutos de juego corrido.
 - a. El tiempo de juego deberá dividirse en dos mitades de 20 minutos cada una.
 - i. Al acabarse el tiempo al final de cada mitad, el juego entrará en modalidad de muerte súbita.
 - ii. Si el tiempo se acaba en el momento justo después de que un set haya finalizado, pero antes de que comience un set nuevo, se debe jugar un nuevo set en modalidad de muerte súbita.
 - b. El reloj de juego deberá correr de manera continua y sin interrupción.
 - c. Si todavía hay tiempo en el reloj al finalizar un set, se debe jugar un nuevo set.
10. No obstante la regla anterior, el capitán del equipo, entrenador designado o cualquier oficial del equipo, podrá solicitar un tiempo fuera durante cada mitad.
 - a. El árbitro deberá señalar el comienzo del tiempo fuera en el momento más oportuno que no interfiera con el juego.
 - b. Durante el tiempo fuera, el reloj de juego deberá pausarse por 30 segundos.
 - c. Durante el tiempo fuera, todas las reglas del juego se suspenden.
11. Al finalizar cada mitad de juego, los equipos deberán cambiarse al otro lado de la cancha
12. Si los dos equipos están empatados al finalizar el tiempo regular, se jugará un set especial de desempate con una duración máxima de 4 minutos.
 - a. Si el set no acaba antes de 4 minutos, el juego entrará en modalidad de muerte súbita.

Equipos

13. Un equipo puede tener entre 6 y 12 jugadores en su alineación
14. Sólo 6 jugadores pueden jugar en cada set.
 - a. Cualquier jugador de la alineación del equipo puede empezar un set.
 - b. Una vez empezado el set, sólo los 6 jugadores activos que empezaron el set pueden jugar en ese set.
 - i. No obstante lo anterior, si uno de los jugadores sufre una lesión y no puede continuar, cualquier otro jugador de la alineación puede relevar al jugador lesionado durante un tiempo fuera.
15. Un equipo puede tener un máximo de 3 recogedores de pelotas.
 - a. Los recogedores de pelotas pueden ser jugadores de la alineación del equipo, siempre y cuando no hayan sido jugadores activos en el set en el que estén recogiendo pelotas.
 - b. Jugadores que hayan empezado el set y hayan sido quemados no pueden participar en ese set como recogedores de pelotas.

Equipo

16. La pelota de juego deberá de ser un esférico de espuma recubierto de poliuretano de 17.8 centímetros (7 pulgadas) de diámetro con un peso de 140 gramos (4.9 onzas) +/- 6 gramos (0.2 onzas).
17. El juego se juega con 6 pelotas.
18. Todos los jugadores deberán portar uniformes idénticos tanto en color como en diseño.
 - a. Cada jugador deberá de ser identificado por apellido y número en la espalda.
 - b. Cada jugador deberá de ser identificado por un número en la parte anterior de su uniforme..
 - c. El capitán del equipo deberá de portar alguna insignia que lo identifique claramente como el capitán del equipo.
19. Todos los recogedores de pelotas deberán de portar un uniforme que los identifique como recogedores de pelotas.
20. Todos los árbitros deberán portar un uniforme que los identifique claramente como árbitros.

Campo de Juego

21. El campo de juego es un rectángulo de 18 metros de largo por 9 metros de ancho.
 - a. Cada equipo deberá permanecer en su mitad del campo.
 - b. En la división femenil, el campo de juego se limita a un rectángulo de 15 metros de largo por 9 metros de ancho.
 - i. Los límites del campo de juego para la división femenil se pueden trazar dentro de los límites de la cancha para la división varonil.
22. Una línea central deberá dividir el campo de juego en dos partes iguales, cada una de 9 metros de largo por 9 metros de ancho.
 - a. En la división femenil, cada mitad debe medir 7.5 metros de largo por 9 de ancho.
 - b. La línea central deberá de tener marcadores que determinen el lugar en el que se deben de colocar las 6 pelotas antes del inicio del juego.
23. El campo de juego deberá tener dos líneas de ataque: cada una de ellas paralela a la línea central y a una distancia de 3 metros de ella.
24. Adicionalmente, el campo deberá de contar con un área para jugadores quemados claramente delimitada, cada una en una mitad opuesta del campo de juego, fuera del área de juego y a un costado de la misma.

Lanzamientos

25. Una pelota debe de ser lanzada por un jugador activo desde la mitad de su campo de juego para convertirse en una pelota viva.
26. Una pelota viva se convierte en un objeto inactivo en el momento que toca cualquier otro objeto inactivo.
27. Una pelota viva se convierte en un objeto inactivo al momento de ser atrapada.
28. Una pelota viva se convierte en un objeto inactivo en el momento en que choca con otra pelota activa, siempre y cuando la otra pelota haya sido lanzada por el equipo contrario.

Lanzamientos inválidos

29. Todo lanzamiento que, a discreción del árbitro, no contribuya a quemar a un jugador del equipo contrario, se considerará como un lanzamiento inválido. Todo jugador que ejecute un lanzamiento inválido acumulará una advertencia.

- a. El árbitro tiene la opción de declarar a un jugador como quemado si éste acumula más de una advertencia.
- b. Sin embargo, al finalizar cada set, las advertencias se eliminan y se inicia una cuenta nueva.

Ventaja

- 30. El equipo que tenga la ventaja contará con 10 segundos para lanzar una pelota.
 - a. El conteo de 10 segundos comienza en el momento que una pelota sea lanzada por cualquier equipo.
- 31. Se dice que un equipo tiene la ventaja cuando:
 - a. tiene el mayor número de pelotas en su mitad del campo de juego; o
 - b. de tener el mismo número de pelotas, si tiene más jugadores activos; o
 - c. de tener el mismo número de jugadores activos, si no es el equipo que lanzó al último; o
 - d. si ningún equipo ha lanzado una pelota, si es el último equipo en haber ganado un set.
- 32. Si cualquiera de los dos equipos no lanza una pelota durante 5 segundos, el árbitro deberá de comenzar un conteo regresivo en voz alta.
- 33. Si dicho conteo llega a zero, el equipo con la ventaja deberá ceder todas las pelotas en su mitad del campo al equipo contrario.
 - a. Tanto jugadores activos como recogedores de pelota deberán de ceder sus pelotas al equipo contrario de manera inmediata.

Jugadores

- 34. Sólo los jugadores activos deberán de estar dentro del área de juego en la mitad que le corresponda a su equipo.
- 35. Si cualquier parte de un jugador activo toca una línea límite del área de juego, ese jugador quedará quemado.
- 36. Si cualquier parte de un jugador activo toca una superficie, objeto o persona fuera del área de juego, ese jugador quedará quemado.
- 37. Un jugador quemado deberá desalojar el área de juego de manera inmediata y desde el punto más cercano a las líneas límites de dicha área.

- a. Un jugador quemado puede pasar pelotas en su posesión a otros jugadores activos de su equipo.
 - b. Un jugador quemado no deberá tocar intencionalmente cualquier otra pelota dentro o fuera del campo de juego.
 - c. Un jugador quemado no deberá de obstruir a cualquier jugador activo o recogedores de pelotas.
 - d. Un jugador quemado no deberá de obstruir el flujo del juego ni interferir con pelotas activas lanzadas por el equipo contrario.
38. Jugadores quemados deberán de formarse en el área designada para jugadores quemados y en el orden en el que fueron quemados.
39. Un jugador activo puede recoger cualquier pelota que esté a su alcance.
- a. El jugador puede recoger pelotas que se encuentren del otro lado de líneas divisorias, siempre y cuando:
 - i. y a pesar de la regla s. 36, ese jugador toca la pelota y sólo la pelota.
40. Un jugador activo puede tener una o más pelotas en su posesión.
41. Un jugador activo puede pasarle la pelota a otro jugador activo o a recogedores de pelotas en su equipo.
42. Los jugadores que pellizquen, aprieten excesivamente, compriman o distorsionen la pelota de cualquier manera antes de lanzarla, a discreción del árbitro, acumularán una advertencia.
- a. El árbitro tiene la opción de declarar a un jugador como quemado si éste acumula más de una advertencia.
 - b. Sin embargo, al finalizar cada set, las advertencias se eliminan y se inicia una cuenta nueva.
43. Un jugador quemado que sea revivido deberá de ingresar al área de juego desde la línea base de su mitad del campo.
- a. El jugador quemado se convierte en jugador activo en el momento que se encuentre por completo en el área de juego y dentro de las líneas límite.
 - b. El jugador deberá de entrar al área de juego desde el punto más cercano que esté libre de obstrucciones.
 - c. Un jugador quemado no deberá de tocar cualquier pelota hasta que se convierta en un jugador activo.
 - d. Mientras no ingrese al área de juego, los jugadores quemados no deberán de obstruir a jugadores activos o recogedores de pelotas.

- e. Mientras no ingrese al área de juego, los jugadores quemados no deberán de interferir con el flujo de juego ni obstruir pelotas lanzadas por el equipo contrario.

Quemados

- 44. Un jugador activo que sea tocado en cualquier parte del cuerpo o su vestimenta por una pelota activa lanzada por el equipo contrario será quemado en el momento en que esa pelota, al rebotar, toque cualquier objeto inactivo.
 - a. El jugador puede salvarse si atrapa la pelota activa antes de que ésta toque un objeto inactivo.
 - b. Cualquier otro jugador activo del mismo equipo puede salvar a su compañero si atrapa la pelota activa antes de que ésta toque un objeto inactivo.

Bloqueo

- 45. Un jugador puede bloquear una pelota activa utilizando una o más pelotas en su posesión.
 - a. Para que sea un bloqueo válido, la pelota activa no debe tocar cualquier parte del cuerpo o vestimenta del jugador.
 - b. A pesar de la regla s. 44, si un jugador bloquea una pelota activa, ese jugador no quedará quemado cuando la pelota toque un objeto inactivo.

Desarme

- 46. Si un jugador pierde posesión de la pelota con la que bloqueó una pelota activa, ese jugador quedará quemado al momento en que la pelota que perdió toque un objeto inactivo.
 - a. Sin embargo, si el jugador puede salvarse si recupera el control de la pelota después de haber perdido posesión de ella.

Atrapadas

- 47. Si un jugador atrapa una pelota activa, el jugador del equipo contrario que haya lanzado esa pelota quedará quemado.

- a. Un jugador activo atrapa una pelota en el momento en que el jugador obtiene control de una pelota lanzada por el otro equipo y tiene dos puntos de contacto dentro del campo de juego, sin tener ni un solo punto de contacto fuera del campo ni en las líneas límite.
 - b. El jugador del equipo contrario queda quemado en el momento que la pelota es atrapada.
48. Un jugador quemado del mismo equipo del jugador que haya atrapado la pelota puede regresar al campo de juego como jugador activo.
- a. Los jugadores deben regresar al campo en el orden en que fueron quemados.

Sprint de apertura

49. Seis pelotas deben ser colocadas en la mitad del campo sobre las marcas para ese efecto.
50. Antes de que el juego pueda iniciarse, todo jugador debe de estar dentro del campo de juego con un pie sobre la línea base de su mitad del campo.
- a. Si el jugador quita su pie de la línea base antes de la indicación del árbitro, el árbitro debe declarar una salida en falso.
 - b. El equipo que ocasione una salida en falso acumulará una advertencia.
 - c. En caso de que un equipo acumule dos advertencias durante una mitad, ese equipo sólo podrá jugar el set en el que acumule las dos advertencias con 5 jugadores.
 - d. Las advertencias se eliminan al terminar cada mitad y se empieza una cuenta nueva.
51. El árbitro debe indicar el inicio del set mediante un silbato.
- a. El juego comienza inmediatamente después del silbato.
 - b. Todo jugador dentro del campo del juego se considera un jugador activo inmediatamente después del silbato.
 - c. Todo jugador debe entrar al campo de juego después del silbato inicial.
 - i. A pesar de las reglas s. 35 y s. 36, los jugadores no serán penalizados por tocar la línea base después del silbato inicial y hasta que se hayan movido por completo dentro del campo de juego.
52. Jugadores activos de cada equipo sólo pueden recoger las tres pelotas que estén a su lado derecho.

- a. A pesar de las reglas s. 35 y s. 36, los jugadores pueden tocar o atravesar la línea central durante el sprint de apertura sin ser penalizados.
- b. A pesar de la regla s. 25, una pelota no se vuelve una pelota activa sino hasta que haya atravesado la línea de ataque dentro de la mitad de la cancha del equipo que la haya recogido.
- c. A pesar de la regla s. 52, un equipo puede recoger pelotas que el otro equipo no haya recogido, pero sólo una vez que haya recogido las tres pelotas de su lado y éstas hayan sido activadas.

Muerte súbita

53. El árbitro deberá de utilizar su silbato para indicar que se acabó el tiempo de un set regular.
- a. A pesar de la regla s. 25, ninguna pelota puede convertirse en una pelota activa después de ese silbato.
 - b. Todo jugador activo debe detenerse en el momento más oportuno y regresar a su línea base, como se indica en la regla s. 50 y s. 50.a-d.
 - c. Las pelotas deben ser distribuidas equitativamente entre los equipos.
 - i. Los jugadores tienen la opción de tener las pelotas en la mano al iniciar la muerte súbita.
54. El árbitro deberá de utilizar su silbato para indicar el inicio de la muerte súbita.
- a. El juego debe reiniciar inmediatamente después del silbato.
 - b. Todo jugador debe entrar al campo de juego después del silbato, como se señala en las reglas s. 51.c y s. 51.c.i.
 - c. A pesar de la regla s. 45, en modalidad de muerte súbita, los jugadores activos no pueden utilizar pelotas para bloquear pelotas vivas. De hacerlo, quedaran quemados.
 - d. La muerte súbita sólo termina cuando un equipo gana ese set al quemar a todos los jugadores del equipo contrario.

Recogedores de pelotas

55. Los recogedores de pelotas no deben tocar ninguna línea límite del campo de juego.
56. Los recogedores de pelotas no deben tocar ninguna superficie, pelota o jugador activo dentro de los límites del campo de juego.

57. Los recogedores de pelota pueden recoger pelotas que hayan salido del campo de juego.
- a. Sin embargo, sólo pueden recoger pelotas que se encuentren en la mitad del campo que le corresponda a su equipo.
 - i. De no estar claramente marcada, la línea central se extiende a todo el ancho del área de juego por el que pueda rodar una pelota durante el juego.
 - b. Recogedores de pelotas pueden pasar pelotas a jugadores activos o a otros recogedores de pelotas de su equipo.
 - c. Recogedores de pelotas pueden colocar pelotas dentro de los límites del campo de juego.

Árbitros

58. Uno o más árbitros deben de monitorear el juego y hacer cumplir el reglamento del juego.
59. El árbitro es la máxima autoridad dentro del campo de juego y tiene completa libertad de interpretar las reglas a su discreción.
- a. El árbitro tiene la capacidad de dar advertencias a cualquier jugador que no apegue al reglamento.
 - b. El árbitro tiene el poder de hacer que un equipo ceda todas las pelotas al equipo contrario o incluso de declarar a un jugador quemado si un jugador ignora el reglamento de manera deliberada y después de múltiples advertencias. El castigo debe ser proporcional a la magnitud de la ofensa.

Conducta

60. Todo equipo, jugadores, recogedores de pelotas y espectadores deben de apegarse al código de conducta.
- a. Los árbitros pueden dar advertencias e incluso tarjetas amarillas o rojas dependiendo de la magnitud de la ofensa.

Código de conducta

Todo jugador, entrenador, árbitro, recogedor de pelota o cualquier otro participante debe actuar de una manera respetuosa y comportarse de tal manera que ayude a mantener la integridad del juego. Por lo tanto, se prohíbe expresamente:

- Pelear o iniciar contacto físico no deseado con cualquier otro participante
- Actuar discriminatoriamente hacia otras personas con base en su género, raza, religión, edad, orientación sexual o cualquier otro tipo de base discriminatoria
- Acoso verbal
- Lanzar una pelota a un jugador del equipo contrario si el jugador ya está quemado
- Rudeza innecesaria, por ejemplo, lanzar una pelota con fuerza excesiva a una distancia muy corta a la cara de un contrincante
- Uso excesivo de lenguaje soez
- Hace trampa
- Distraer intencionalmente a los jugadores activos
- Patear o rematar la pelota contra el piso

Cualquier tipo de falta al código de conducta durante un match resultará en una TARJETA AMARILLA o TARJETA ROJA para el jugador que haya cometido la falta.

Tarjetas amarillas deben servir como advertencias al jugador que su conducta no es aceptable. Asimismo, el equipo deberá ser advertido que si el equipo, en su conjunto, acumula dos tarjetas amarillas, deberá de jugar con un jugador menos por el resto del partido.

Las tarjetas rojas están reservadas para faltas graves durante el partido y pueden otorgarse sin advertencia previa. Todo jugador que reciba una tarjeta roja durante el partido será suspendido y su equipo deberá jugar con un jugador menos por el resto del partido. La suspensión seguirá en efecto al siguiente partido ("match"). Sin embargo, el equipo podrá sustituir a ese jugador por otro jugador de la alineación en el siguiente partido.

Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas en el mismo partido ("match"), recibirá una tarjeta roja automática y será suspendido tanto en ese partido como en su siguiente partido. Si un jugador recibe una tarjeta amarilla en dos partidos consecutivos, el jugador será suspendido en su siguiente partido ("match"), pero podrá terminar de jugar el partido en el que recibió la segunda tarjeta amarilla.

Cada equipo es responsable por las acciones de sus aficionados y espectadores. Si un equipo cree que sus contrarios o aficionados están interfiriendo con el partido de una manera injusta, el capitán de ese equipo puede solicitar al árbitro que le otorgue una advertencia al equipo contrario para que desista de su comportamiento. Si el comportamiento continúa, el equipo culpable puede ser sujeto a una sanción, incluyendo de ser necesario una TARJETA

AMARILLA o una TARJETA ROJA. El árbitro tiene la última palabra para declarar si el comportamiento merece ser sancionado.