

PÍLDORA FORMATIVA-XI

"LAS FALTAS"



Buscando siempre la deportividad, se espera que **los jugadores/as se piten las faltas a sí mismos** tan pronto como las cometan y, en todo caso, antes de que se efectúe el siguiente saque.

Veamos algunas de las faltas más habituales.

Faltas de servicio, que conllevan la **pérdida del servicio del jugador que está sacando**:

- El servidor realiza un saque incumpliendo las reglas del "saque estándar" o del "saque dejando caer la pelota"
- El servidor golpea la pelota mientras se está cantando el resultado
- El servidor sirve desde la zona incorrecta
- El jugador/a que saca no es el correcto
- El servidor o su compañero/a pide tiempo muerto después de realizar el servicio
- La pelota toca durante el saque al propio servidor o a su compañero/a
- La pelota bota en la ZNV o toca la línea de ZNV



- La pelota bota fuera de la zona de servicio correcta
- La pelota toca la red y bota dentro de la ZNV o fuera de la zona de servicio correcta

Faltas de restador, que conllevan un punto para el **equipo servidor**:

- El restador incorrecto devuelve el saque
- El restador o su compañero/a toca la pelota o interfiere en su vuelo antes de que bote
- El restador o su compañero/a pide tiempo muerto después de realizar el servicio



Faltas durante el juego

- Infracción de alguna regla de la Zona No Volea
- Un jugador/a o algo que porte (pala, vestimenta, gorra ...) toca la red o los postes mientras la pelota está en juego
- La pelota contacta con un jugador o alguna prenda de su equipación, excepto la pala o la(s) mano(s) que sujetan la pala por debajo de la muñeca (se considera que hasta ahí es una extensión de la pala).
- Golpear la pelota antes de que pase el plano de la red
- Golpear la pelota para que pase por debajo de la red o entre un poste y la red
- Hacer *carry* deliberadamente
- La pelota toca un objeto permanente antes de botar en la pista (p.ej. el techo)
- Coger una pelota en vuelo antes de que bote en la superficie de juego (p.ej. porque creo que va a salir fuera)
- Dejar caer accidentalmente una pelota extra durante el peloteo
- Distraer intencionadamente al oponente cuando la pelota está en juego
- Un jugador/a para el juego por un impedimento y luego el árbitro considera que no es válido.