

Faustball

Reglas de Juego



Válidas a partir del 01/04/2023

Editor: Federación Internacional de Faustball (IFA)

Traducción al español: Federación Argentina de Faustball (FAF)
Buenos Aires, Argentina

Sumario

Sumario	1
Introducción	2
Reglas de juego.....	3
1. Campo de juego e implementos.....	3
3. Duración del juego.....	7
4. Desarrollo del juego	10
5. Golpe/pegada.....	11
6. Servicio/saque	11
7. Pegada/Remate y pase.....	12
8. Puntaje	15
9. Árbitro	15
10. Castigos.....	17
ANEXO I: Regulaciones por grupo de edad, tamaño de la cancha, altura de la red, peso de la pelota, contactos de la pelota, presión de la pelota, número de jugadores y línea de servicio.....	18
ANEXO II: Campo de juego.....	19

Introducción

El Faustball es un juego de equipo

En un campo, dividido al medio por una línea y una red de 2m de altura para caballeros y a 1,90m para damas, juegan dos equipos de cinco jugadores.

La meta de cada equipo es golpear la pelota de forma determinada por sobre la red y que el equipo contrario no pueda devolver la jugada.

El juego se prolonga hasta que un equipo comete una falta o el juego mismo se interrumpe.

Cada falta de un equipo, se contabiliza como pelota buena o punto para el equipo contrario.

Es vencedor del juego el equipo que:

- En el juego por sets, ha ganado 2, 3, 4 o 5 sets (en función de la modalidad de juego).
- En el juego por tiempo, ha logrado la mayor cantidad de puntos a favor.

En color azul se indican las modificaciones al reglamento introducidas a partir de 1 de abril de 2023.

Reglas de juego

Las reglas de juego son válidas tanto para el juego en campo abierto (outdoor) como en gimnasio o salón (indoor).

Los cambios o complementos para gimnasio o salón están específicamente señalados en letra cursiva.

Modificaciones específicas para categorías infantiles y menores se encuentran descriptas en el Anexo I.

1. Campo de juego e implementos

Ver diagrama del campo de juego en el ANEXO II

- 1.1 El campo de juego es un rectángulo de 50m de largo por 20m de ancho. El piso debe ser una superficie plana y horizontal de césped.

Juegos con iluminación artificial están permitidos.

Gimnasio/salón

El campo de juego es de 40m por 20m.

Se deja a libre criterio de las federaciones asociadas de reducir las medidas del campo de juego en salón.

- 1.1.1 El campo de juego se divide en dos campos por una línea central. Paralela a ésta y a tres metros de distancia se traza en cada campo una línea de servicio/saque.

- 1.1.2 Tanto las líneas de borde como la central y las de servicio/saque deben estar claramente marcadas en el campo. Las líneas de juego son parte del campo; la línea central es común a ambos campos.

Una pelota que toca estas líneas, está en el campo.

Gimnasio/salón

Cada vez que la pelota toca las paredes laterales se considera una falta.

En la recepción o pase de la pelota, el techo del gimnasio/salón pertenece al campo: una pelota que lo toca, puede continuarse jugando. El toque del techo o paredes laterales en forma directa en el servicio/saque o en el remate/pegada se considera falta para el equipo que lo realiza.

Todo equipamiento del gimnasio/salón que no puede ser retirado, pertenece ya sea a las paredes laterales o al techo.

1.1.3 Las líneas deben tener entre 10 centímetros (5 centímetros para partidos de interior) y 15 centímetros de ancho.

1.2 En el punto en que se cortan las líneas laterales con la línea central, se colocarán dos postes verticales en los que, a 2m de altura para caballeros y a 1,90m para damas, se instala bien tirante:

- Una **red** de 3cm a 6cm de ancho vertical, o
- una **cinta** de 3cm a 6cm de ancho vertical, o
- una **soga** de 5cm a 8mm de diámetro.

Sólo se aceptarán redes, cintas o sogas que alternen claramente visibles una coloración clara y oscura de 15cm a 20 cm de ancho horizontal.

Gimnasio/salón

Si no es posible instalar postes autosoportantes, se permitirá su empotramiento en el suelo o las paredes.

Si no es factible colocar los postes en el cruce de línea central y laterales, entonces deberá demarcarse con postes auxiliares (bastones insertos, etc.) la limitación de la red, cinta o soga sobre este punto.

El contacto del anclaje o postes más allá del punto de cruce por una pelota o un jugador, no constituye falta.

La extensión de la red (cinto/lienza) se considera como anclaje; por lo tanto, los contactos de jugadores con esta extensión no son faltas, mientras que el contacto de la pelota o de un jugador con partes de los postes de más de 2 metros se considera falta.

1.3 Los espectadores, campos de juego vecinos u otros obstáculos deberán estar separados al menos 6m de los laterales y líneas de fondo. Estos límites deberán estar claramente demarcados con líneas de trazos en el suelo.

Gimnasio/salón

Entre las líneas laterales y las paredes deberá haber un espacio de por lo menos 0,50m. con la pared y líneas de fondo por lo menos 1m.

- 1.4 La pelota de juego será hueca, llena de aire, homogéneamente redonda e inflada. El color predominante será el blanco, pero hasta el 20% de la superficie podrá ser de pequeñas superficies coloreadas. La pelota debe estar completamente inflada. Durante todo el partido, la pelota deberá cumplir los requisitos establecidos en el anexo.

Para pelotas utilizadas en competencias internacionales o en competencias de máxima categoría de las federaciones nacionales, la comisión directiva y técnica de la Federación Internacional de Faustball (IFA) determinará criterios adicionales.

- 1.5 Antes del inicio del partido, los capitanes de ambos equipos realizan el sorteo bajo la supervisión del árbitro. El ganador elige:

- el lado o
- Qué equipo tiene el primer servicio ("defender" o "sacar").

El otro capitán decide por la posibilidad restante. El equipo que saca siempre elige todas las pelotas presentadas por uno de los equipos para el primer set.

- 1.6 Cada equipo proveerá para el partido, por lo menos una pelota. El árbitro examinará dichas pelotas antes del juego. Las pelotas con las que no se juega, quedarán bajo su custodia.

- 1.6.1 El equipo que no aporte una pelota al inicio del juego, perderá la elección de pelota por todo el periodo del juego.

- 1.6.2 Si ninguno de los equipos aporta pelota apta para el juego, este no se efectúa. Las medidas de castigo las decidirá la dirección de la competencia.

- 1.6.3 El árbitro decide qué pelota de las seleccionadas por el equipo se jugará.

- 1.6.4 Si ninguna de las pelotas seleccionadas por el equipo está disponible, se utilizarán las pelotas presentadas por el oponente. Tan pronto como al menos una de las pelotas seleccionadas esté disponible, se vuelve a poner en juego antes del siguiente servicio.

- 1.7 La IFA puede autorizar o prescribir ciertos tipos de pelotas, redes, cintas o sogas para competiciones internacionales.

Las federaciones nacionales miembros pueden hacer lo mismo para las competiciones nacionales.

Nota

Las federaciones nacionales pueden permitir cambios a las reglas anteriores sobre las dimensiones de la cancha y/o el peso de la pelota para las competencias femeninas, senior o junior, **no** sobre la altura de la red (cinta/soga).

2. Equipo

- 2.1 Un equipo se compone de 5 jugadores y 5 reemplazos. Los jugadores forman parte del equipo desde el momento que ingresan por primera vez al campo de juego.

Por lo menos deben jugar 4 jugadores, que podrán completar los 5 en cualquier momento, hasta el final del partido.

- 2.1.1 Los 10 jugadores pueden alternarse libremente.

- 2.1.2 El reemplazo o intercambio puede realizarlo el equipo con derecho a saque, sólo una vez finalizado el punto y previo aviso al árbitro.

Un reemplazo o intercambio (ingreso y abandono) se realiza a la altura de la línea de saque propio.

Ambos equipos pueden reemplazar o intercambiar sus jugadores cuando el árbitro ha interrumpido el juego.

Si el reemplazo o cambio se realiza sin aviso al árbitro o se encuentran más de 5 jugadores en el campo, el árbitro interrumpe el juego y decide por pelota buena para el adversario.

Si el equipo que no tiene el servicio/saque anuncia un reemplazo, el árbitro debe impedir que el mismo se realice antes del comienzo de la próxima pelota jugada.

- 2.1.3 El reemplazo e intercambio debe efectuarse sin demoras.

- 2.2 A uno de los jugadores se le nombra capitán del equipo, nombramiento que se hace público y se debe identificar con un brazalete en el brazo. Es el único vocero de su equipo durante el juego y se ocupa del saludo al inicio y fin del encuentro.
- 2.2.1 El capitán del equipo mantiene su nombramiento aun cuando haya sido reemplazado, salvo en el caso de abandonar el campo por lesión o falta. En este caso el equipo designa un nuevo capitán.
- 2.3 Cada equipo debe usar un uniforme con el mismo diseño y color base. El equipo se compone de camiseta, pantalón y medias.
- 2.3.1 La camiseta con mangas cortas o largas se acepta como única.
- 2.3.2 No está permitido competir con pantalones largos. Sin embargo, la Federación Internacional de Faustball (IFA) o las distintas ligas asociadas pueden, bajo ciertas circunstancias, permitir que todos los componentes de un equipo usen pantalones de igual forma y color.
- 2.3.3 Está prohibido el calzado con puntas de metal. El calzado y el equipo de protección (por ej., medias de compresión, pantalones de compresión, protectores para rodillas, tobillos, codos, cabeza, etc.) no están regulados.

3. Duración del juego

- 3.1 Se juega por **sets**.

- 3.1.1 Un juego concluye, en cuanto un equipo ha ganado 2, 3, 4 o 5 sets.

La cantidad de sets es definida en la invitación a la competición o en la reglamentación específica de la competencia.

- 3.1.2 Se gana un set en cuanto un equipo ha logrado 11 puntos, con una diferencia de al menos 2; en caso contrario se continúa jugando hasta lograr una diferencia de dos puntos.

Cada set concluye, sin embargo, cuando un equipo ha logrado 15 puntos (ej. 15 a 14).

- 3.1.3 Después del final del primer set, la elección de pelotas pasa al otro equipo. Tras la finalización de cada set, se realiza el cambio de lado y el primer servicio.

- 3.1.4 Si se requiere un set decisivo; se realiza un nuevo sorteo. Tan pronto como un equipo gana 6 puntos, se cambia de lado, se eligen las pelotas que se presentan para ser utilizadas y se cambia el servicio.

- 3.1.5 El intervalo entre sets no debe exceder los 90 segundos.

- 3.1.6 Los jugadores abandonan el campo por su costado al terminar el set, cambian de lado y reingresan al campo cuando el árbitro lo indique (silbato).

Excepción: Jugadores suplentes que se preparan para el ingreso podrán utilizar el campo para la preparación.

Nota 1

La Federación Internacional de Faustball (IFA) y las federaciones nacionales podrán limitar la duración de los sets **por tiempo**.

Para ello valen los puntos 3.1 y 3.1.5 con los siguientes alcances:

- 3.2 Todo set concluye a los 10 min. aun cuando la diferencia puntos es sólo de 1 unidad.
- 3.2.1 En caso de empate de un set, se continúa jugando hasta que uno de los equipos logre una diferencia de 2 puntos.
- Si al concluir el tiempo del set un punto se está jugando, se interrumpe el juego y se repite el último servicio/saque.
- Si al concluir del tiempo del set coincide con el del juego de esta pelota, el equipo que ha cometido la falta más reciente tiene el derecho al servicio/saque.
- 3.2.2 El inicio y final de un set con límite temporal, se materializa con una señal acústica. Cada serie concluye con el conteo de los últimos 5 segundos de juego previos a la señal acústica.

Los tiempos perdidos por interrupciones o detenciones deben completarse a continuación del periodo jugado.

Nota 2

Las federaciones nacionales también pueden delimitar la duración del **juego por tiempo**.

A saber:

- 3.2 El tiempo de juego no es más de dos veces quince minutos. La pausa no debe exceder los 90 segundos.

Al final del mismo tiempo se le debe sumar el tiempo perdido por interrupciones o retrasos.

El inicio y el final de cada tiempo se indican acústicamente.

Cada mitad termina con una señal, contando los últimos cinco segundos. Tras el descanso se cambia de lado, se eligen las pelotas a utilizar y se cambia el servicio.

- 3.3.1 En caso de empate el partido se prolongará:

Primer alargue: Sorteo según punto 1.5, con dos tiempos de juego de 5 minutos

En caso de nuevo empate, hay un:

Segundo alargue: Sorteo según punto 1.5, con dos tiempos de juego de 5 minutos

En caso de nuevo empate se continúa el partido hasta que algún equipo logre una diferencia de 2 puntos.

Si al concluir el tiempo del set aún se está jugando, se interrumpe el juego y se repite el último servicio/saque.

Si al concluir del tiempo del set coincide con el del juego de esta pelota, el equipo que ha cometido la falta más reciente tiene el derecho al servicio/saque.

El intervalo entre estos tiempos extra no debe exceder los 90 segundos. No hay descanso durante la prórroga.

- 3.4 En partidos según ítem 3.1 cada equipo puede pedir una interrupción (Time-Out) de 30 segundos después de finalizar una jugada, previo aviso al árbitro.

Los jugadores deben abandonar el campo de juego. El Time-Out se realizará en la zona lateral del lado del árbitro, salvo que esté definido de otra forma.

4. Desarrollo del juego

4.1 Cada punto de juego comienza con el servicio/saque y concluye con la primera falta, el término de un tiempo u otra interrupción del juego.

4.1.1 Después de cada falta, saca nuevamente el equipo que la ha cometido. En otras interrupciones, se repite el último servicio/saque.

Nota

Bajo otras interrupciones se entiende cualquier interrupción que no se ha originado por las faltas a las reglas del juego sino, por ejemplo: estorbo del público, ingreso de personas o animales al campo, violencias entre jugadores, etc.

4.2 Sólo se consideran las faltas ocurridas durante el juego (excepción: punto 10.2.1).

4.3 Se considera falta al toque de la red/cinta/soga, o los postes por parte un jugador o de la pelota en el transcurso del juego.

4.4 Cada pelota que durante el transcurso del juego cae al suelo fuera de la cancha se considera falta para el equipo cuyo jugador tocó por última vez la pelota.

Si la pelota toca a una persona que no juega, se considera que ha tocado el suelo. Se considera una falta del equipo que lo tocó en último lugar.

Lo mismo ocurre si el hecho se produce dentro del espacio de juego, siempre que, evidentemente, el equipo con derecho a jugar ya no pueda llegar a él. En caso contrario se considera el retener/atajar la pelota como una obstrucción.

- 4.5 Se considera falta si un jugador entra en la cancha del oponente durante una jugada sin estar directamente involucrado en la jugada.

5. Golpe/pegada

- 5.1 Se entienden por golpe todo toque rápido de la pelota ya sea por el puño o el brazo. La pelota no debe empujarse.
- 5.2 La pelota puede golpear solo una vez con el puño o el brazo.
- 5.3 En el golpe de puño las puntas de los dedos deben tocar la palma de la mano, el pulgar adosado.
- En el golpe con el brazo, la mano puede permanecer abierta.

6. Servicio/saque

- 6.1 El servicio o saque puede ejecutarlo cualquier jugador.
- 6.2 En el servicio/saque el jugador debe soltar decididamente la pelota de su mano y golpearla directamente sobre la red/cinta/soga.
- El servicio/saque comienza cuando la pelota deja la mano del jugador y finaliza luego que el jugador golpea la pelota.
- 6.2.1 El servicio/saque es válido cuando la pelota toca el suelo del campo contrario o si, dentro o fuera del campo contrario, toca un jugador del equipo contrario.
- 6.3 El servicio/saque puede realizarse corriendo, saltando, detenido o caminando.

Correr y saltar, sin embargo, sólo se permiten cuando el primer toque del suelo después del servicio/saque se produce delante de la línea de servicio/saque.

Si en un saque estático o detenido el jugador pierde contacto con el suelo durante el mismo, el primer contacto con el suelo debe ser por detrás de la línea de saque.

Si el jugador que pierde contacto con el suelo durante el saque cae con ambos pies simultáneamente al suelo (con un pie por detrás y uno por delante de la línea de saque) NO es considerado una falta.

El saque estático o detenido implica ya el primer paso, si es que el segundo toque al suelo no se realiza con la pierna de apoyo.

Un servicio/saque caminando conduce a un servicio/saque en detención, por lo que se rige por el párrafo tres.

- 6.3.1 Durante el servicio/saque, ningún jugador del equipo que está sirviendo/sacando debe estar en el campo contrario.
- 6.3.2 La línea de servicio/saque, el espacio entre la línea central y la de servicio/saque y el piso fuera del área de juego sólo pueden ser tocados por quien sirve o saque cuando su primer toque del suelo después de servir/sacar ha ocurrido delante de la línea de servicio/saque.
- 6.4 El servicio/saque debe iniciarse y ejecutarse sin titubeos.
- 6.4.1 Si un servicio/saque iniciado no se ejecuta porque no se golpea la pelota, se considera una falta.

7. Pegada/Remate y pase

- 7.1 En cada campo la pelota puede:
- solo golpearse una vez por un mismo jugador,
 - solo golpearse tres veces en total,
 - tocar el suelo sólo una vez antes de cada pegada o pase.

- 7.1.1 Si dos jugadores del equipo tocan o pegan simultáneamente la pelota se contabiliza como dos golpes.
- 7.2 La pelota ha sido contestada válidamente cuando ha pasado la red/cinta/soga y toca el suelo dentro campo contrario o toca un jugador contrario dentro o fuera del campo.
- 7.2.1 Una pelota pegada debajo de la red/cinta/soga al campo contrario se considera invalida inmediatamente cuando pasa debajo de la red.
- 7.3 El golpear en el campo contrario sobre la red/cinta/soga, desde el campo propio, está permitido.
- 7.4 Un equipo también tiene derecho a rematar/pegar cuando la pelota contestada desde el campo contrario o rebotada desde el campo contrario aún no ha traspasado la red/cinta/soga.
- 7.5 El devolver la pelota por debajo de la red/cinta/soga está permitido cuando la pelota ha escapado del campo propio por debajo de la red/cinta/soga y aún no ha tocado el suelo contrario.
- 7.5.1 Devolver o volver la pelota desde el campo contrario por sobre la red/cinta/soga hacia el campo propio se considera una falta.
- 7.5.2 Una pelota que rebota en el suelo y entra al campo contrario por debajo de la red/cinta/soga no debe ser tocada por el jugador contrario antes de tocar el suelo. Esta regla no es aplicable cuando la pelota ha tocado el campo propio después del segundo golpe.
- 7.6 Si inmediatamente después de un bloqueo la pelota toca:
- la red/cinta/soga,
 - los postes,
 - la línea central,
 - o cae fuera del campo
 - o pasa debajo de la red/cinta/soga al campo contrario,

no se considera falta. Se repite el último servicio/saque.

Gimnasio/salón

Si concluido un bloqueo la pelota toca:

- *el techo,*
- *o fuera del campo toca la pared*

tampoco se considera falta. Se repite el último servicio/saque.

Nota

Se considera bloqueo, cuando los dos jugadores tocan simultáneamente la pelota o cuando el árbitro no puede identificar quien de los dos jugadores tocó primero la pelota.

7.6.1 Después de un bloqueo, el equipo y el jugador bloqueador en cuyo campo de juego tocó la pelota todavía pueden golpear la pelota tres veces.

7.7 Si en el intento de jugar, devolver o recepcionar la pelota ha pasado las líneas laterales o la de fondo del propio campo se puede continuar jugando siempre que la pelota no haya tocado el piso.

La pelota puede lanzarse tanto a un compañero (pase) como por sobre la red/cinto/soga.

7.8 Si un oponente obstruye a un jugador, esto cuenta como su punto. Si un jugador aún puede golpear la pelota, ese jugador tiene prioridad y no puede ser obstruido en el campo del oponente.

7.8.1 Si el impedimento se produce involuntariamente y sin culpa propia (inevitable por el desarrollo del juego), implica la repetición del último punto.

7.8.2 En el caso de que un espectador u otro obstáculo dentro del campo de juego obstruye a un jugador o al juego tampoco se considera falta. El último servicio/saque se repite. Estorbos atribuidos a jugadores, suplentes o director técnico del equipo son considerados falta.

8. Puntaje

8.1 Cada falta constituye punto para el equipo contrario.

8.2 Los puntos se ingresan en el informe de juego con números árabes para cada equipo y en orden cronológico.

8.2.1 Ejemplo:

A	1		2	3					4	5		6	7			8	9		10	11	A	
B		1			2	3	4	5			6			7	8			9				B

9. Árbitro

9.1 Cada partido es supervisado por al menos un árbitro, asistido por dos jueces de línea y un anotador. Se puede utilizar un Árbitro Asistente de Video "VAR". Todas las revisiones de video serán iniciadas por el árbitro principal y gestionadas por un árbitro de video.

Nota:

Otros reglamentos en los que se utilizan más árbitros se definen en las "Reglas de competición". Sus responsabilidades se definen en la "Orden de árbitro de la IFA (Orden de árbitro)"

9.2 El árbitro vela por el cumplimiento de las reglas del juego y decide las consultas de manera independiente. Puede consultar a los jueces de línea.

Sus decisiones son inapelables.

9.2.1 Previo al inicio del juego, el árbitro se cerciora de que el campo de juego, las pelotas y la vestimenta del equipo cumplan con el reglamento, da su visto bueno al informe y realiza el sorteo.

Cuando se juega por tiempo también controla éste. El control del tiempo también puede efectuarse en forma centralizada, sin embargo, el árbitro permanece responsable de su campo.

- 9.2.2 Él inicia y termina el juego, tiene el derecho a interrumpirlo y suspenderlo. Las interrupciones, tiempos complementarios y ventajas las señala con un pitazo, con la voz o con un visible ingreso al campo.

Al jugarse por tiempo es él también quien señala los inicios y términos de los medios tiempos.

La duración del tiempo complementario debe darse a conocer inmediatamente después de ocurrido el lapso de juego (la interrupción) o la dilación del mismo.

- 9.2.3 Cada pelota buena y la causa debe darla a conocer a viva voz.

Al mismo tiempo señala en dirección al equipo que obtuvo el punto.

Si decide repetir el último saque señala a los dos equipos.

Además debe velar el registro correcto por el anotador y anunciar continuamente el estado del juego.

- 9.2.4 Durante el transcurso del juego el árbitro se mantiene fuera del campo. Excepción, ver punto 9.2.2.

- 9.2.5 Una vez concluido el juego da a conocer el resultado del mismo.

La veracidad de las anotaciones del informe debe testificarse mediante la firma del árbitro, el anotador y los capitanes de ambos equipos.

- 9.3 Los jueces de línea se ubican en ambos extremos de la línea lateral opuesta a la del árbitro. Ellos ayudan al árbitro en el desempeño de sus funciones. Las pelotas que pican fuera del campo de juego se señalan levantando la bandera o el brazo.

- 9.4 El anotador se ubica próximo al árbitro y apunta conforme las indicaciones de éste, las pelotas buenas ganadas por los dos equipos.

10. Castigos

- 10.1 En los comportamientos antideportivos, el árbitro tiene el derecho de aplicar los siguientes castigos de acuerdo a la gravedad de la falta:
- amonestación (tarjeta amarilla),
 - suspensión del jugador hasta que ambos equipos en conjunto han alcanzado 10 pelotas buenas (castigo temporal, tarjeta amarilla y roja),
 - expulsión del campo (tarjeta roja).
- 10.1.1 Un jugador suspendido, no puede ser reemplazado durante ese período.
- Si el equipo afectado por una expulsión, una vez concluida la pelota en juego posterior al término del castigo, no tiene derecho al servicio/saque, el árbitro interrumpe el partido de acuerdo al punto 2.1.2 párrafo 3 para posibilitar la restitución.
- Si durante el tiempo que dura la suspensión se expulsa a otro jugador, el partido se cancela.
- 10.1.2 Un jugador que ha sido expulsado no puede ser sustituido en ese juego.
- 10.1.3 Entrenadores y ayudantes de campo pueden ser castigados con tarjeta amarilla o roja por alguna acción antideportiva.
- 10.2 A la primera demora o entorpecimiento del juego (punto 2.1.3 o 6.4) el árbitro amonesta al equipo; la amonestación la pronuncia en frente del capitán del equipo.
- 10.2.1 En todas las otras demoras o entorpecimientos el árbitro otorga una pelota buena al equipo contrario (pelota de castigo).
- 10.2.2 En el juego por tiempo todos los tiempos perdidos en demoras/retrasos deben jugarse a continuación del término del encuentro.

ANEXO I: Regulaciones por grupo de edad, tamaño de la cancha, altura de la red, peso de la pelota, contactos de la pelota, presión de la pelota, número de jugadores y línea de servicio

Categoría *	Campo de Juego (m)	Altura de Red/cinta /soga (m)	Peso de la pelota (gr)	Circunf. de la pelota (cm)	Contactos de pelota	Presión de aire (bar)	Número de jugadores	Línea de saque (m)
Masculino: U18, U21, Adulto, Masters	50 x 20	2,00	360 +/- 10	65-68	3	0,55 – 0,70	5	3
Femenino: U18, U21, Adulto, Masters	50 x 20	1,90	320 +/- 10	65-68	3	0,55 – 0,70	5	3
U16 Masculino	50 x 20	2,00	320 +/- 10	65-68	3	0,55 – 0,70	5	3
U16 Femenino	50 x 20	1,90	320 +/- 10	65-68	3	0,55 – 0,70	5	3
U14 Masc/Fem	40 x 20	1,80	290 +/- 10	65-68	3	0,55 – 0,70	5	3
U12 Masc/Fem	28 x 15 ***	2,60	260 +/- 10	65-68	3 o 4 **	0,30 – 0,50	3-5 **	3
U10 Masc/Fem	18 x 9 ***	1,50	240 +/- 10	60-68	3 o 4 **	0,20 – 0,30	3-5 **	3
U8 Masc/Fem	12 x 6 ***	1,30	220 +/- 10	60-68	3 o 4 **	0,20 – 0,30	3-5 **	2

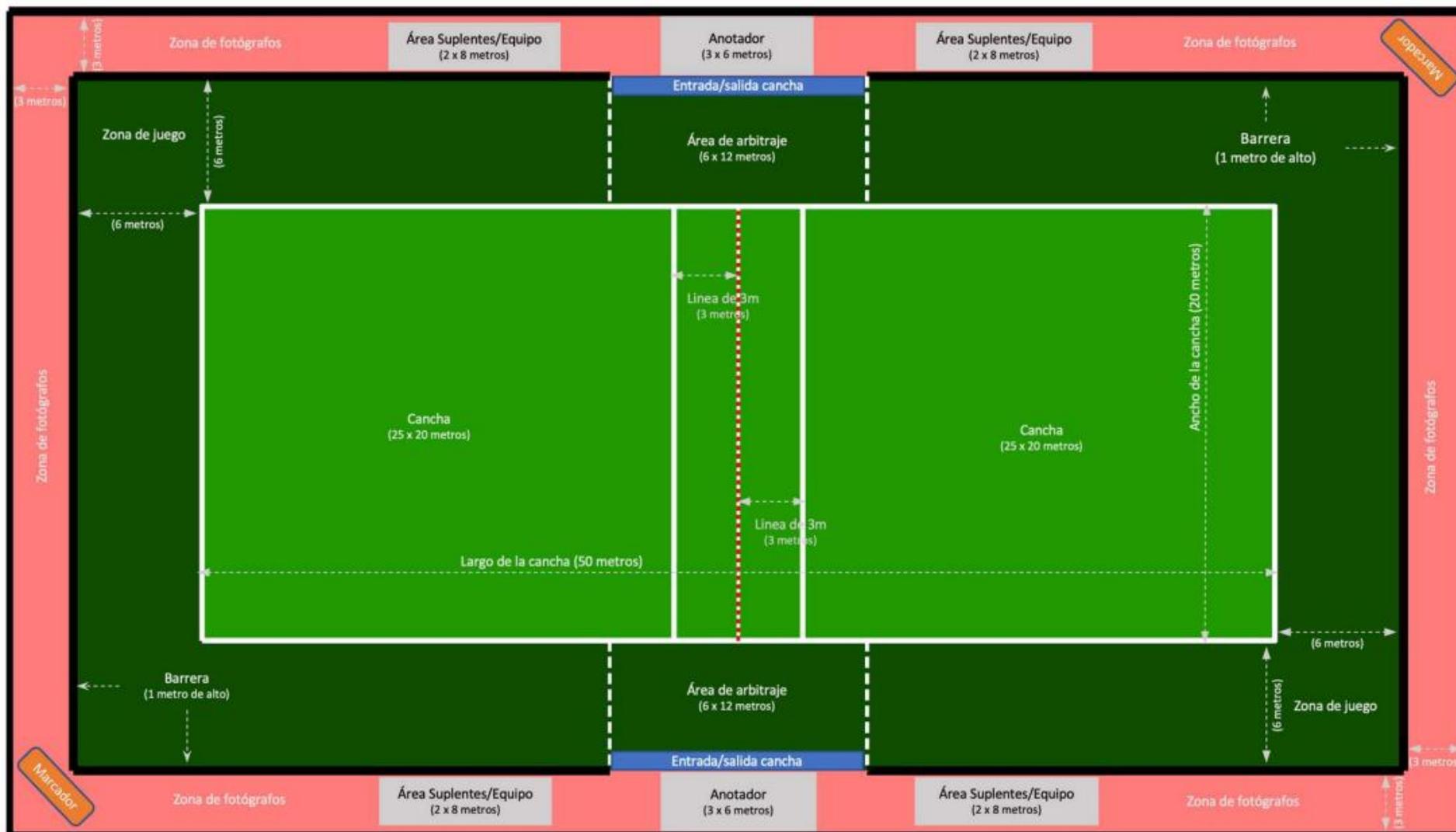
* Categorías definidas por IFA según el reglamento de competencias IFRC, cláusula 4.1

** A definir por las Federaciones Nacionales

*** Propuesta por la IFA. Las Federaciones miembro pueden usar dimensiones alternativas si es necesario.

Significado de los asteriscos: las federaciones solo pueden decidir sobre el tamaño de la cancha, los contactos de la pelota y la cantidad de jugadores, no sobre la altura de la red, el peso de la pelota, la presión del aire y la línea de servicio.

ANEXO II: Campo de juego



Se terminó de editar en mayo de 2023

Editor: Federación Internacional de Faustball (IFA)

Traducción al español: Federación Argentina de Faustball (FAF)
Buenos Aires, Argentina