

# Faustball

## Reglas de juego y su Interpretación



**Válidas a partir del 01/04/2025**

Editor: Federación Internacional de Faustball (IFA)

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

## Sumario

<b>Sumario</b> .....	1
<b>Introducción</b> .....	4
<b>Reglas de juego</b> .....	5
<b>1. Campo de juego e implementos</b> .....	5
Explicación de la zona de arbitraje .....	5
Explicación de las dimensiones y posición de las líneas .....	6
Explicación de “dentro y fuera” .....	6
Explicación de techo y pared en gimnasio .....	6
Explicación del alto de la red .....	7
Explicación de los límites en el gimnasio .....	7
Explicación de la elección de pelota .....	8
Explicación acerca de las pelotas de juego .....	9
Explicación de uso de auxiliares alcanza pelotas .....	9
Explicación de control de las pelotas durante los time-out y entretiempo .....	9
Explicación del cambio de pelota .....	10
<b>2. Equipo</b> .....	11
Explicación de integrantes de un equipo y su ubicación .....	11
Explicación del cambio de jugador .....	11
Explicación de interrupción del juego .....	12
Explicación de sustitución durante el time-out .....	12
Explicación de intento de cambio sin derecho a saque .....	12
Explicación del cambio sin demoras .....	12
Explicación del capitán del equipo .....	12
Explicación del capitán interino.....	13
<b>3. Duración del juego</b> .....	14
Explicación del cambio de lado en el set decisivo .....	14
Explicación de la duración del intervalo .....	14
Explicación del Time-out .....	16
<b>4. Desarrollo del juego</b> .....	17
Explicación de la interrupción del juego.....	17
Explicación de las faltas durante el desarrollo del juego .....	18
Explicación de la interferencia de un no jugador.....	18

Explicación sobre el ingreso al campo contrario .....	18
<b>5. Golpe/pegada</b> .....	19
<b>6. Servicio/saque</b> .....	19
Explicación acerca de soltar la pelota en el saque.....	19
Explicación de la acción de saque.....	20
Explicación del saque con movimiento de pierna.....	20
Explicación del saque fuera del campo de juego .....	20
Explicación del inicio de un saque .....	21
<b>7. Pegada/Remate y pase</b> .....	21
Explicación de la pegada directa bajo la red.....	21
Explicación de la jugada por debajo de la red .....	22
Explicación acerca de devolver la pelota sobre la red .....	22
Explicación de toca la pelota ingresada por debajo de la red .....	23
Explicación del bloqueo .....	23
Explicación de la obstrucción involuntaria .....	24
Explicación para jugadores o espectadores:.....	25
<b>8. Puntaje</b> .....	25
<b>9. Árbitro</b> .....	26
Explicación de las decisiones independientes .....	26
Explicación del tiempo en mesa de control .....	26
<b>10. Castigos</b> .....	28
Guía general para los castigos .....	28
Explicación de tarjetas y momentos .....	28
Comportamiento en caso de conducta antideportiva .....	28
Ejemplo de conductas antideportivas .....	29
Amonestaciones (tarjeta amarilla) .....	29
Expulsión por tiempo (tarjeta amarilla-roja) .....	29
Expulsión (tarjeta roja) .....	30
Procedimiento ante infracciones reiteradas.....	30
Posibilidad de expulsión de espectadores .....	30
Explicación de la penalización de tiempo .....	30
Explicación acerca de la expulsión de entrenadores .....	31
Explicación acerca de la amonestación al equipo por tiempo .....	31
<b>Información adicional y tareas para los árbitros</b> .....	32
Toma de decisión neutral .....	32
Lo más importante a la hora de señalar una decisión .....	32

Señalización de un punto con gestos.....	32
Señas de los jueces de línea .....	38
Objeciones.....	38
Preguntas del capitán del equipo .....	38
Comportamiento en situaciones críticas .....	38
Ubicación de los jueces de línea .....	39
Cambio continuo en ataque y defensa .....	39
Mesa del anotador .....	40
<b>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 .....</b>	<b>41</b>
<b>ANEXO II: Campo de juego.....</b>	<b>42</b>

## 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 encuentran indicadas las explicaciones e interpretación del reglamento.**

## 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.*

#### Explicación de la zona de arbitraje

La zona de arbitraje le ofrece al árbitro la oportunidad de tener una zona exclusiva, que está destinada a ser utilizada como un espacio para trabajar. El árbitro decide cómo quiere que los jugadores y entrenadores entren en esta zona. El ingreso de entrenadores o jugadores no está prohibido en principio, pero si el árbitro lo considera necesario y sensato, puede dictar esta prohibición.

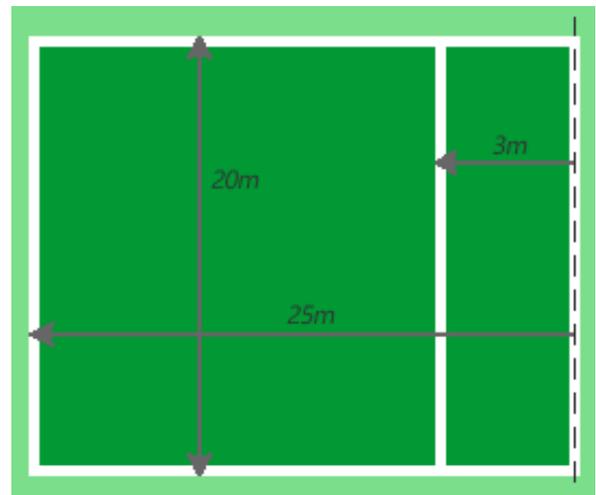
- 1.1.1 El campo de juego se divide en dos campos por una línea central. Paralela a ésta y a tres metros de distancia se traza en cada campo una línea de servicio/saque.

- 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.

#### Explicación de las dimensiones y posición de las líneas

Se debe tomar la medida desde el medio de la línea central al extremo exterior, tanto de las líneas demarcatorias de fondo como a las de tres metros.

El ancho del campo, o sea los 20 metros, se deberán medir desde el extremo exterior de las líneas demarcatorias laterales.



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

#### Explicación de "dentro y fuera"

"Una pelota que toca estas líneas" implica que debe tocar la línea, y no solo cubrir la línea con su circunferencia (como en el fútbol, por ejemplo). La única excepción es la situación que se describe en la Regla 7.2.1.

#### **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.*

#### Explicación de techo y pared en gimnasio

Para evitar ambigüedades en la interpretación de los elementos de techo o pared, suele ser necesario definirlo con los capitanes y jueces de línea antes del partido. Lo mismo aplica a la zona de escape, que puede variar en el gimnasio.

- 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.

#### Explicación del alto de la red

La altura se mide desde el suelo hasta la parte superior de la red, cinta o soga. Como es prácticamente imposible encontrar un campo tan plano y recto donde la altura sea pareja en todos los sectores, es imprescindible llegar a una medición aceptablemente equilibrada en todo el largo.

#### **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.*

#### Explicación de los límites en el gimnasio

Como el espacio entre las líneas laterales y la pared varían entre 0,5m y 6m y con las líneas de fondo y la pared entre 1m a 6m según las medidas de los gimnasios/salones, es

necesario informar a los capitanes de los equipos como se determina, se define y se marca la zona de escape. Esto es importante para la situación de interferencia de los espectadores y también si un suplente/entrenador es golpeado por el balón. En cualquier caso, es recomendable finalizar la zona antes de la primera tribuna.

Los entrenadores y los suplentes pueden ubicarse allí o en una zona de suplentes que también esté fuera de la zona de escape. Un miembro del equipo parado allí no causa una falta si la pelota le pega o si la atrapa, por ejemplo. Lo mismo se aplica a las pelotas que son atrapadas por espectadores en las gradas y que todavía podría haber jugado el jugador. (Espectadores fuera de la zona de escape = sin derechos de juego prioritarios para los jugadores).

- 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.

#### Explicación de la elección de pelota

El equipo que gana el derecho a saque elige también la asignación de pelotas con las que se jugará el set (pelotas propias o del oponente). De este conjunto de pelotas, el árbitro elige con cual pelota jugar. No hay determinación del orden dentro de las pelotas presentadas.

En los eventos en que la organización provee las pelotas de juego, la elección se limita a quien le gana al primer saque.

- 1.6 Cada equipo proveerá para el partido, por lo menos una pelota. El árbitro examinará dichas pelotas antes del juego.

### Explicación acerca de las pelotas de juego

El árbitro controla las características de la pelota con la máxima responsabilidad, aun sin tener los implementos necesarios para dicho control (balanza, medidor de presión). Si fuera necesario, puede corregir la presión del balón una persona asignada por el árbitro. En caso de una objeción por parte de un equipo, el equipo debe demostrar que se evidencia el problema. No es responsabilidad del árbitro o del organizador.

El árbitro controla antes del comienzo del juego todas las pelotas presentadas. Si alguna de estas presenta anomalías que podrían impedir el desarrollo del juego no deberán ser autorizadas para el juego (por ej: irregularidades en la superficie, pérdida de aire, etc.).

Luego de finalizado el control de pelotas, los equipos no están autorizados a realizar cambios a las pelotas. Sin embargo, el árbitro si puede hacerlo si las condiciones de jugabilidad se pierden (la pelota pierde aire y llega por debajo del límite de presión) y no se puede continuar el juego por falta de pelotas.

Si una pelota se humedece deliberadamente o se prepara con lubricante durante el juego, el jugador afectado deberá recibir una advertencia verbal inmediata (otras posibles penalizaciones si se repite la acción) y, de ser necesario, se deberá poner otra pelota en juego. También se deberá cambiar la pelota si esta se humedece por agua estancada en la zona de escape o fuera del campo, cuando el campo se considere seco.

Si todas las pelotas pierden sus características de jugabilidad, el árbitro puede revisar e incorporar nuevas pelotas a las ya aceptadas. También puede retirar pelotas previamente aceptadas si estas han perdido sus características de jugabilidad.

### Explicación de uso de auxiliares alcanza pelotas

Cuando se tienen a disposición auxiliares que alcanzan las pelotas al árbitro cuando se van fuera de juego, hay que tener en cuenta lo siguiente:

Las pelotas se llevan hasta el árbitro y se ubican con las pelotas de reserva. Los asistentes sólo pueden reponer una pelota al campo si el árbitro se lo indica expresamente.

Al devolver la pelota rápidamente al campo de juego (ya sea con una nueva pelota o la reposición del alcanza pelotas), el árbitro fomenta el rápido reinicio del juego.

Las pelotas con las que no se juega, quedarán bajo su custodia, pero fuera de la zona de exclusión.

### Explicación de control de las pelotas durante los time-out y entretiempo

Durante los descansos las pelotas quedan con el árbitro o, si las puso a disposición para el calentamiento de los jugadores, debe revisar que sigan manteniendo sus características. En el caso que las características hayan sido modificadas, puede retirar las pelotas del juego o revertir los cambios hechos (modificar la presión de aire, por ejemplo). La sanción al equipo por haber modificado las características de la pelota sin autorización, queda a criterio del árbitro.

El organizador de la competencia puede prohibir el uso de pelotas de juego durante el precalentamiento. Si no existe una indicación del organizador, la decisión queda a criterio del árbitro.

- 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.

#### Explicación del cambio de pelota

Dado que los equipos han elegido la asignación de pelotas por set, y el árbitro decide la pelota de este conjunto, el intercambio de regreso a la asignación seleccionada es obligatorio. Un intercambio de regreso a una pelota específica está en la discreción del árbitro.

Si el árbitro ve la necesidad durante un juego de cambiar de pelotas para campo seco a mojado o viceversa, él solo tiene poder de decisión sobre este cambio, que se llevará a cabo la próxima vez que se detenga el juego.

- 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. El juego puede ser jugado con hasta un jugador menos por cada equipo.

Por lo menos deben jugar 4 jugadores, que podrán completar los 5 en cualquier momento, hasta el final del partido. Si a un equipo le faltan dos jugadores en el campo de juego, el juego no puede ser disputado.

### Explicación de integrantes de un equipo y su ubicación

Todos los jugadores, el entrenador y el asistente deberán ser incluidos en la planilla de juego al principio del mismo. Todos aquellos jugadores que son incluidos en el juego deberán ser anotados en la planilla con una cruz.

En los torneos IFA se delimitarán zonas para los jugadores suplentes. Los jugadores no pueden salir de ese sector salvo para la entrada en calor y para el ingreso al campo.

Se considera falta si un jugador suplente y/o un entrenador pisa o ingresa al campo de juego durante el mismo. Dentro de la zona de exclusión de la cancha del equipo pueden permanecer dos personas (entrenador, ayudante) que estén incluidos dentro de la lista de juego. La vestimenta de los mismos debe ser notoriamente diferente a la de los jugadores de campo. El entrenador y ayudante deben permanecer en esta zona. La única excepción es durante un tiempo muerto (time-out) donde todos los jugadores podrán ingresar a la zona de exclusión.

- 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.

### Explicación del cambio de jugador

La solicitud de cambio de jugador puede ser hecha por el entrenador, el asistente de arbitraje o el capitán. Los cambios de jugador pueden realizarse en ambos lados del campo (del lado del árbitro o del lado opuesto) por el área entre la línea de saque y la red.

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

### Explicación de interrupción del juego

En caso se lesión, time-out, etc.

### Explicación de sustitución durante el time-out

Si un equipo sustituye un jugador durante el tiempo muerto, el silbato que indica el final del tiempo muerto es considerado como la finalización de un punto. Consecuentemente, este momento es la última oportunidad de anunciar la sustitución. El jugador reemplazado no tiene que regresar al campo, el nuevo jugador ingresa al campo desde la línea de tres metros después de la confirmación por parte del árbitro. Se pueden aplicar reglas diferentes si el evento se transmite por televisión o internet, para mostrar en cámara el reemplazo después del tiempo muerto.

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.

### Explicación de intento de cambio sin derecho a saque

El árbitro debería impedir el cambio anunciando "Cambio no permitido" y actuar para que se inicie el siguiente punto sin demoras.

2.1.3 El reemplazo e intercambio debe efectuarse sin demoras.

### Explicación del cambio sin demoras

El cambio debe realizarse al finalizar el punto. Es decir, no debe autorizarse si los equipos ya están dispuestos a iniciar el próximo punto en juego.

Un reemplazo debe ser impedido si la solicitud es realizada próximo a iniciar el siguiente punto o el jugador suplente no está preparado para el cambio (por ej: no tiene puesto la indumentaria de juego o no se sacó la ropa de abrigo).

Si es evidente una demora intencional en el cambio, se deberá en primera instancia advertir al equipo, luego amonestar a dicho equipo y los posteriores retrasos se sancionarán con un punto en contra de castigo.

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.

### Explicación del capitán del equipo

¡El brazalete debe usarse solamente en el brazo!

El capitán es el vocero frente al árbitro y con el único que éste aclara preguntas (por ej.: amonestación y sanciones al equipo, juego en tiempo suplementario, etc). Además, solo el capitán es el responsable (representando a jugadores y entrenadores) de reclamos frente al árbitro.

En caso situaciones específicas con un jugador (de amonestación, llamado de atención, expulsión), el árbitro se debe dirigir directamente al jugador implicado.

Por supuesto, el árbitro también puede comunicarse con todos los demás jugadores si lo considera apropiado. Para oficiar mensajes al equipo, sin embargo, el capitán del equipo es la persona de contacto.

- 2.2.1 El capitán del equipo mantiene su nombramiento aun cuando haya sido reemplazado. Si el capitán es sustituido, se nombrará un capitán interino entre los jugadores de campo. Éste recibirá el brazalete de capitán y será el contacto con el árbitro. En el caso de abandonar el campo por lesión o expulsión, el capitán interino asumirá todas las responsabilidades de capitán.

#### Explicación del capitán interino

El motivo de esta regla es que el árbitro tiene una persona de contacto responsable en el campo en todo momento y no está obligado a acudir al banco de suplentes para dar explicaciones o hacer preguntas. Esto es especialmente importante en eventos transmitidos por televisión o internet.

El nombre del capitán en el acta de juego no se completará hasta el final del mismo. El último capitán del partido aparecerá en el acta y será responsable de firmar el acta final.

- 2.3 Cada equipo debe usar un uniforme con el mismo diseño y color base. Requerimientos adicionales acerca del uniforme podrán ser determinados por las Federaciones Nacionales o la organización de la competencia.
- 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. El cambio de lado se considera una detención oficial del juego y sigue los lineamientos de la regla 3.1.5.

#### Explicación del cambio de lado en el set decisivo

Para mayor claridad y uniformidad, el cambio de lado en el set decisivo debe considerarse una interrupción oficial del juego, de acuerdo con la Regla 3.1.5. El cambio de lado permite a ambos equipos recibir instrucciones del entrenador y realizar sustituciones. El partido debe reanudarse a más tardar después de 90 segundos.

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

#### Explicación de la duración del intervalo

El periodo de descanso comienza con el silbato que acompaña al punto decisivo y finaliza con la indicación de regresar al campo (silbato continuo) después de 90 segundos. Después de esto, los equipos entran al campo. Deben ingresar rápidamente al terreno de juego. En caso de incumplimiento y un retraso claramente reconocible, se puede aplicar la "regla del tiempo de juego". Con otro silbato corto, cuando todos los jugadores estén listos, se puede reanudar el partido.

- 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.

#### Explicación del Time-out

"Después de una jugada" significa inmediatamente después. Si se solicita el tiempo muerto después de transcurrido un tiempo considerable desde la finalización del punto (o mientras el atacante ya está listo para sacar), el árbitro podrá rechazarlo y permitir que el juego continúe.

El tiempo del Time-Out comienza con el sonido del silbato por parte del árbitro, que acepta el pedido realizado por el capitán o el entrenador y concluye con el silbato del árbitro después de 30 segundos. Un cambio de jugador(es) es posible para ambos equipos.

Cuando todos los involucrados estén listos, el juego se reinicia con un silbato corto.

El Time-out puede también ser pedido por aquel equipo que no tiene derecho al servicio/saque.

Si un equipo solicita un segundo tiempo muerto en un set, debe evitarse. El árbitro tiene la opción de emitir una advertencia verbal o una advertencia por retrasar el partido (si reconoce esta intención).

El árbitro comprueba la anotación del time-out en el acta del partido y toma la pelota bajo su control.

No se permiten dos tiempos muertos consecutivos (por ejemplo, primero el equipo A y luego el equipo B), ya que solo pueden solicitarse después de un punto.

## 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.

### Explicación de la interrupción del juego

Si una pelota adicional entra al campo desde fuera, el juego solo se detendrá si se interrumpe el desarrollo del mismo, se obstaculiza la acción del jugador o existe riesgo de lesión.

En caso de lesión, el árbitro puede detener el juego en cualquier momento. En caso de una lesión evidente que incapacite gravemente a un jugador, debe detener el juego inmediatamente. Esto permite atender al lesionado y cada equipo tiene la opción de sustituir a uno o más jugadores. La duración de la interrupción del juego debe ser lo más breve posible, priorizando las necesidades médicas. Esta evaluación requiere gran sensibilidad por parte del árbitro.

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

### Explicación de las faltas durante el desarrollo del juego

Si durante el desarrollo del juego un jugador suplente o entrenador pisa el campo de juego el árbitro lo deberá cobrar como falta. Durante una interrupción lo deberá cobrar con la "regla de retención de tiempo" (art 10.2, 10.2.1 y 10.2.2).

- 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.

### Explicación de la interferencia de un no jugador

Si un espectador o miembro del equipo arbitral toca la pelota dentro de la zona de exclusión, se debe determinar si el equipo con derecho a golpearlo aún podría haberlo alcanzado.

En este caso, se debe tomar una decisión sobre la interferencia y repetir el último punto. De no ser así, se sancionará con falta al equipo que tocó el balón por última vez.

Si una pelota golpea a un suplente o entrenador dentro de la zona de exclusión sin picar primero en el suelo, se sancionará con falta al equipo al que pertenece. Si la pelota golpea a un jugador o entrenador fuera de la zona de exclusión, no se sanciona con falta al equipo al que pertenece.

- 4.5 Se considera falta si un jugador entra en la cancha del oponente durante una jugada, a menos que la entrada sea el resultado de una acción inmediata del juego.

### Explicación sobre el ingreso al campo contrario

En principio, no está permitido ingresar al campo contrario durante un partido. Una excepción es un ingreso inevitable después de un ataque o bloqueo, o si el jugador quiere devolver una pelota que ha pasado debajo de red sin haber tocado el campo contrario. Esto está permitido.

## 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 golpearse 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.

### [Explicación acerca de soltar la pelota en el saque](#)

Algunos atacantes realizan un saque corto, en el que la pelota se juega tras un lanzamiento extremadamente corto (unos pocos centímetros y milisegundos después del lanzamiento). Por supuesto, este saque está permitido si la pelota ha salido de la mano. Sob cuando se "empuja" claramente fuera de la mano se considera una infracción de las reglas.

Lo mismo ocurre en el juego infantil si se realiza un saque, en el que la pelota se golpea desde la mano que la sostiene casi sin lanzamiento. La función del árbitro es fomentar el juego y no interferir demasiado interpretando las reglas de la forma más estricta posible.

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.

#### Explicación de la acción de saque

Si un jugador está acostado, sentado o arrodillado y juega la pelota sobre la red desde esta posición, no se considera un inicio de saque válido. Por lo tanto, el juego se detiene. No se otorgan puntos y se realiza el saque nuevamente.

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.

#### Explicación del saque con movimiento de pierna

En resumen, solo se puede ingresar al área de 3m (incluida la línea de saque) cuando se haya golpeado la pelota y, después de golpearla, haya habido contacto con el suelo por delante de la línea de saque.

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.

#### Explicación del saque fuera del campo de juego

Un saque realizado desde fuera del campo de juego no está permitido, igual que no lo está el saque realizado estando sentado, acostado o arrodillado. El juego se detiene y no se otorgan puntos. El saque debe realizarse nuevamente.

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.

#### Explicación del inicio de un saque

Si la pelota sale de la mano que lanza, se considera que el saque ha comenzado. Por lo tanto, si la pelota se lanza y luego se atrapa o se cae al suelo, se considera falta. Por supuesto, un rebote de la pelota, una caída involuntaria de la mano o el lanzamiento de la pelota por parte de otro jugador no se consideran un inicio del saque.

## **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 inválida inmediatamente cuando pasa debajo de la red.

#### Explicación de la pegada directa bajo la red

La pegada se considera inválida cuando entra en el espacio aéreo del oponente. Por lo tanto:

- Ya no se puede jugar directamente.
- Es irrelevante si el balón golpea a un oponente en el campo contrario.
- Después de un bloqueo que pasa directamente por debajo de la red, cualquier contacto posterior, por ejemplo, por parte de otros jugadores, es irrelevante.

Se considera que la pelota ha cruzado la línea central en el aire, por debajo de la red, cuando ha cruzado completamente con todo su diámetro el plano vertical de la línea central.

- 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.

#### Explicación de la jugada por debajo de la red

En esta situación, solo el equipo que intenta devolver la pelota bajo la red tiene derecho a golpear. Por lo tanto, no debe ser obstruido. Si no se puede reconocer la acción de devolución al campo de juego y se golpea en otra dirección, se considera como falta por ser jugado como pegada debajo de la red, es decir, como una falta. Incluso si luego de esa pegada, la pelota impacta contra un jugador 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.

#### Explicación acerca de devolver la pelota sobre la red

No se cuenta como jugada por encima de la red si la pelota sale de su propia cancha pasando por encima de la red.

Posibles casos de jugar de acuerdo con las reglas, también desde el campo contrario:

- En una situación de bloqueo, un jugador toca la pelota en el campo contrario por encima de la red, pero como segundo jugador. La pelota vuela desde su puño/brazo hacia su propio campo o hacia el techo de su propio campo; el equipo tiene dos toques más y se le permite seguir jugando.
- Una pelota defendida rebota por encima de la red, pero el jugador puede jugarla pasando la mano por encima de la red. Un tercer contacto es permitido, independientemente de si es en el campo de los oponentes o en su propio campo.

El significado explícito de no poder devolver la pelota por encima de la red es que una pelota que ha pasado por encima de la red no puede devolverse por encima de la red corriendo alrededor del poste o debajo de la red.

- 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.

#### Explicación de toca la pelota ingresada por debajo de la red

Esto significa que esta pelota que ya fue jugada dos veces y al pasar por debajo de la red, debe considerarse como falta.

- 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.

#### Explicación del bloqueo

El bloqueo es la situación más difícil para el árbitro, ya que debe percibir y evaluar muchos aspectos en un tiempo extremadamente corto:

Ubicación y trayectoria visual en el bloqueo:

La mejor ubicación es cerca del poste y ubicada de forma que los jugadores involucrados en el bloqueo no obstruyan la visión de la línea. El árbitro debe tomar esta posición inmediatamente si se prevee una situación de bloqueo. El árbitro debe reconocer esto cuando el balón haya salido del brazo del pasador. También es útil observar el pedido del atacante (pase directo o indirecto) para anticipar la situación del juego y preparar la mejor posición.

Pies/Salto:

Cuando los dos atacantes estén en las inmediaciones, el árbitro también observará el salto y la caída de los jugadores involucrados en el bloqueo para determinar si entrar en el campo contrario supondrá un obstáculo o peligro inmediato. Además, el árbitro debe ser consciente del peligro potencial de la zona de caída de cada jugador y otorgará un punto si alguno de ellos la alcanza.

Red:

Desde la aproximación del jugador hasta la caída tras el ataque o bloqueo, se vigila la red para determinar si el jugador o la pelota tocan la red. (Incluso después de jugar el balón, la red no debe perderse de vista; los jugadores también pueden tocarla al caer o después de golpear la pelota).

Pelota:

¿Tocan la pelota al mismo tiempo, o un jugador la golpea notablemente antes o después? Esta decisión afecta a todas las acciones posteriores. Si hay un bloqueo, el árbitro lo indica a los equipos levantando el puño.

- 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.

#### Explicación de la obstrucción involuntaria

El árbitro debe determinar claramente que no hubo intención de obstruir el juego, sino que solo fue el resultado de la situación del juego y no pudo ser evitada o difícilmente pudo ser evitada por el jugador.

Ejemplo 1: Una pelota que ha sido defendida cerca de la red, es pegada por el jugador en velocidad, después de lo cual el jugador se desliza, avanza o cae hacia el campo contrario y obstaculiza al jugador que bloquea allí.

Ejemplo 2: Una pelota es pasada rápidamente y debe ser salvada por el atacante en una carrera sobre la red central. Al deslizarse o caer en el campo de los oponentes, el jugador obstaculiza a un jugador contrario que quiere defender o golpea la pelota.

Decisión 1: ¿Hay una obstaculización, o el progreso del juego no fue significativamente influenciado por la colisión? Silbar o dejar continuar el juego.

Decisión 2: ¿Hubo intención de interferir? Sí; punto otorgado. No; repetir el último servicio.

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.

Explicación para jugadores o espectadores:

Para poder identificar claramente a cada persona en esta situación, es importante tener claro antes del partido quién figura en el informe del partido como miembro del equipo (jugador, entrenador, director técnico) y quién no.

**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.

### Explicación de las decisiones independientes

Solo el árbitro decide los puntos otorgados a cada equipo. Los jueces de línea no toman las decisiones, solo dan ayudas. El árbitro puede anularlas o tomar una decisión diferente si lo considera adecuado.

Por supuesto, sólo es recomendable invalidar la decisión de un juez de línea en casos excepcionales, ya que el juez de línea tiene mucho mejor visión en el caso de decisiones acerca de pelotas fuera de los límites del campo de juego y se está invitando a las discusiones al invalidar la decisión del juez de línea.

- 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.

### Explicación del tiempo en mesa de control

Si la mesa de control se olvida finalizar el tiempo de juego, tanto del entretiempo como al final del juego, es responsabilidad del árbitro de tomar las medidas pertinentes.

Aquí se aconseja esperar a que la mesa de control anuncie los últimos 5 segundos, si esto no ocurre, el árbitro deberá contar de manera independiente y pitar el final, de tal manera que partidos en campos cercanos puedan escucharlo y actuar consecuentemente.

- 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).

### Guía general para los castigos

El árbitro se asegura de que todos los participantes cumplan las reglas y respeten el principio del juego limpio en su comportamiento. Para garantizarlo, dispone de varias opciones para elegir la mejor opción según la situación.

Los ejemplos y situaciones que se describen a continuación ofrecen orientación sobre la pertinencia de las distintas opciones de castigo.

No se puede dar una instrucción final de "si-entonces" de forma concluyente debido a la variedad de situaciones en el contexto general del partido (emociones, proceso general, eventos previos).

Una evaluación situacional por parte del árbitro en el contexto general del partido siempre será la evaluación definitiva para reconocer la mala conducta, evitando una mayor escalada y permitiendo que la persona sancionada reconozca que su comportamiento fue inaceptable y que esa es la sanción correspondiente.

### Explicación de tarjetas y momentos

Si por alguna circunstancia el árbitro no dispone de tarjetas, podrá sancionar la amonestación o expulsión en forma oral. Las sanciones se pueden aplicar hasta que la planilla de juego se haya cerrado y firmado. Para sanciones posteriores se deberá escribir un informe a la comisión técnica del evento.

### Comportamiento en caso de conducta antideportiva

El árbitro tiene la obligación de llamar la atención, advertir, amonestar y en el peor de los casos, expulsar a jugadores, entrenadores, ayudantes de campo que tengan una actitud antideportiva. Estas medidas deben tomarse luego de una cuidadosa consideración.

### Ejemplo de conductas antideportivas

Un buen árbitro es un buen mediador a la hora de saber qué medidas ayudarán a calmar la situación y cuáles son las apropiadas en cada situación.

El árbitro tiene el derecho de sancionar a actitudes antideportivas de la siguiente manera:

- Amonestación (tarjeta amarilla)
- Expulsión por tiempo (amarilla/roja)
- Expulsión (tarjeta roja)

Amonestaciones y expulsiones pueden aplicarse también a jugadores suplentes, entrenadores, etc. que no estén jugando en el campo de juego.

¡Las sanciones se deben anotar en la planilla de juego, indicando sanción, jugador y motivo de la misma!

### Amonestaciones (tarjeta amarilla)

- Demora adrede del juego: Demorar intencionalmente la devolución de la pelota. Pasarla entre jugadores del equipo para demorar mas tiempo.
  - Amonestación al equipo. Si persiste la actitud se sanciona punto para el oponente. (art. 6.4)
  - Amonestar al equipo en frente del capitán (si están implicados varios jugadores en la maniobra). Esta amonestación NO es al jugador, es decir que otra sanción al capitán puede ser tarjeta amarilla.
- Patear la pelota lejos y/o hacia el cielo
- Insultar a compañeros, oponentes o público
- Fuertes arrebatos emocionales, también contra uno mismo (por ejemplo: insultos, patadas al poste...)
- Criticar al árbitro
- Actitudes antideportivas (por ej.: mojar la pelota con su vestimenta, burlarse del oponente, ataques verbales, insinuaciones, regresar muy lentamente a su propia posición, posiblemente de espaldas al oponente, interrupciones repetidas durante el juego, disputas internas del equipo o similares)
- Actitud antideportiva deliberada por ejemplo, en el bloqueo (también por gestos)
- Conductas inapropiadas hacia los espectadores
- Conductas inapropiadas frente al equipo arbitral:
  - Atacar al árbitro o jueces de línea
  - Discutir airadamente decisiones arbitrales, especialmente si no es el capitán
  - Conducta descarada hacia los árbitros, incluso como capitán
- Servicio/saque a la espalda del contrario

### Expulsión por tiempo (tarjeta amarilla-roja)

Si un jugador es expulsado temporariamente se deberá registrar en la planilla tanto el momento como el motivo de la expulsión. Este jugador no puede ser reemplazado por la totalidad de los 10 puntos. Si durante la expulsión temporaria otro jugador del mismo equipo es expulsado se deberá cancelar el partido.

Esta amonestación permanece vigente en el siguiente set, hasta totalizar los 10 puntos.

- Insultos (insultos, ataque físico a jugadores, oficiales, espectadores, árbitros)
- Comportamiento antideportivo serio (insultar al tribunal arbitral, amenazar/ insultar verbalmente o con gestos a los espectadores, árbitros. etc)
- Reincidencia en una amonestación

#### Expulsión (tarjeta roja)

- Juego peligroso (herir negligentemente a un oponente o intentar hacerlo; también hacia compañeros de equipo)
- Insultos y acusaciones a la mesa de control, arbitro y jueces de línea (amenaza o insulto grosero)
- Escupir >>>> puede a llegar a suspenderse el partido

#### Procedimiento ante infracciones reiteradas

Si un jugador ya ha sido sancionado con una penalización de tiempo (tarjeta amarilla-roja, no se le puede aplicar la misma sanción o una menor (amarilla o amarilla-roja) por nuevas infracciones después de regresar al campo. Si ese jugador comete nuevas infracciones que el árbitro necesite sancionar con una tarjeta, entonces es obligatoria la expulsión de campo (tarjeta roja).

#### Posibilidad de expulsión de espectadores

Espectadores que interrumpen el juego (no animando desde las filas, etc., sino, por ejemplo, invadiendo el campo, lanzamiento de objetos al campo, comportamiento discriminatorio, etc.) recibirán una amonestación por parte del árbitro y deberán retirarse del borde del campo o de las gradas (el retiro es responsabilidad del organizador). El partido puede ser interrumpido por el árbitro hasta que el organizador haya cumplido con la solicitud del árbitro. Si el organizador no cumple con esta solicitud, el árbitro puede detener el juego. La comisión organizadora decide la penalización resultante.

##### 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.

#### Explicación de la penalización de tiempo

En caso de penalización de tiempo, es conveniente marcar la planilla de juego después de 10 puntos.

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.

Explicación acerca de la expulsión de entrenadores

En este último caso (expulsión) deberán ubicarse como espectadores y no podrán interactuar más con los jugadores.

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.

Explicación acerca de la amonestación al equipo por tiempo

Antes que se aplique la regla 6.4 se deberá amonestar al capitán en representación del equipo (tarjeta amarilla). La amonestación debería ser precedida por una advertencia del tipo "por favor juegue".

La llamada de atención o sanción se dará si el jugador demora de forma "antinatural" el saque.

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.

## Información adicional y tareas para los árbitros

### Toma de decisión neutral

El árbitro toma decisiones basándose en la percepción visual y no puede ser influenciado por jugadores, personal de apoyo ni espectadores. El oído solo puede confirmar la exactitud de su percepción visual.

Cuanto más seguro esté el árbitro de una decisión, más sólida será su representación.

Por supuesto, un árbitro también es humano y, por lo tanto, comete errores. Un buen árbitro se caracteriza por minimizar estos errores. Si un árbitro reconoce inmediatamente su equivocación, o si un jugador admite un error no reconocido, puede revisar la decisión tomada.

Sin embargo, si un árbitro ha tomado una decisión basándose en su percepción, no la revocará tras una protesta.

### Lo más importante a la hora de señalar una decisión

Cada punto debe marcarse de forma clara y segura con el silbato.

El árbitro supervisa los registros en el formulario de juego.

El registro del anotador debe revisarse periódicamente.

### Señalización de un punto con gestos

El árbitro pita para indicar las interrupciones del juego debido a faltas y explica su decisión con gestos oficiales.

Especialmente en partidos en interiores, donde los espectadores suelen sobrepasar la voz del árbitro, y debido a la mejor comprensión entre espectadores y jugadores, es necesario trabajar con claridad mediante gestos. Además del silbato corto y claro para todos los errores, los gestos deben siempre ser unánimes.

**Pelotas fuera**

Las dos manos abiertas dirigidas hacia atrás de la cabeza con los brazos flexionados; luego se extiende un brazo horizontalmente en dirección del equipo que haya obtenido el punto.



**Cuerpo**

Una mano se dirige/toca la parte del cuerpo que fue tocado por la pelota. El otro brazo extendido horizontalmente señala hacia el equipo que obtuvo el punto.

Nota: Si se ha tocado el pie, la mano apunta al pie o muslo y, si es necesario, se complementa con la expresión verbal "pie". El árbitro no debe adoptar posiciones ridículas para realizar los gestos.



**Red/cinta/soga**

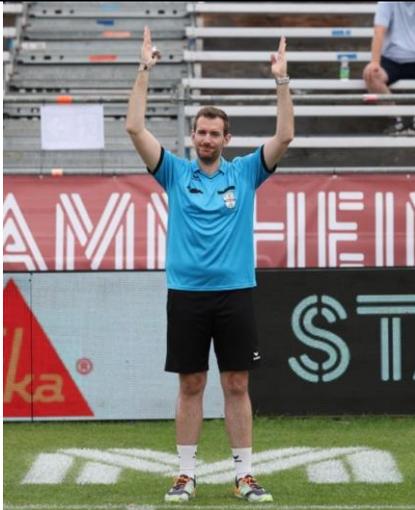
Un brazo extendido con la mano abierta señal a la red/cinta/soga y el otro brazo apunta horizontalmente al equipo que obtuvo el punto.



<p><b>Pisada</b></p> <p>Un brazo extendido con la mano abierta señala hacia la línea de saque, mientras que el otro brazo apunta horizontalmente en dirección al equipo que obtuvo el punto.</p>	
<p><b>Dos rebotes</b></p> <p>Un brazo y dos dedos extendidos apuntan hacia abajo, mientras que el otro brazo apunta horizontalmente en dirección al equipo que obtuvo el punto.</p>	
<p><b>Time-Out u otra interrupción de juego</b></p> <p>Un brazo flexionado con la mano abierta hacia arriba y con el brazo levemente flexionado poniendo la otra mano como un techo o una "T" sobre la otra (Time-Out). Luego señalar con una mano el equipo que lo ha solicitado.</p>	

<p><b>Bloqueo</b></p> <p>El brazo derecho o izquierdo extendido hacia arriba con el puño cerrado.</p>	
<p><b>Repetir el último saque</b></p> <p>Ambos brazos extendidos horizontalmente dirigidos hacia afuera con los pulgares extendidos.</p>	
<p><b>Cambio /reemplazo de jugadores</b></p> <p>El cambio se indica girando las dos manos por sobre la cabeza</p>	

<p><b>Pelota todavía buena</b></p> <p>Cuando una pelota pica justo en el campo, el árbitro indica la pelota como buena indicando con las dos manos hacia el piso/suelo.</p>	
<p><b>Debajo de la red</b></p> <p>Pasa una pelota por debajo de la red o cinta, el árbitro indica la trayectoria de la misma con una mano abierta y el brazo alrededor del torso apuntando horizontalmente con la palma hacia arriba con el brazo levemente flexionado.</p> <p>El otro brazo apunta horizontalmente, en dirección al equipo que anotó el punto.</p>	
<p><b>Por encima de la red</b></p> <p>Pasa una pelota por encima de la red o cinta, el árbitro indica la trayectoria de la misma con una mano abierta, con la palma hacia abajo y encima de la cabeza, apuntando horizontalmente.</p> <p>El otro brazo apunta horizontalmente, en dirección al equipo que anotó el punto.</p>	

<p><b>Techo</b></p> <p>Si la pelota toca el techo tras un golpe para su retorno, ambas manos deben apuntar hacia arriba con las palmas abiertas.</p> <p>Posteriormente, el otro brazo apunta horizontalmente, en dirección al equipo que anotó el punto.</p>	
<p><b>Interferencia</b></p> <p>En el caso que un jugador interfiera con otro o que se produzca una interferencia independiente por ejemplo, de un espectador. El árbitro cerrará los puños fuera del marco personal y los conectará horizontalmente a la altura del pecho, para indicar la colisión.</p> <p>Si se otorgó un punto, se levantará un brazo apuntando horizontalmente, en dirección al equipo que anotó el punto. Si se repetirá el último saque, se realiza el gesto correspondiente.</p>	
<p><b>Acción antideportiva</b></p> <p>Se mostrará verticalmente una tarjeta al culpable.</p> <p>La información relacionada con la tarjeta se incluirá en la planilla de juego.</p>	

Señas de los jueces de línea

Afuera	No vista / No puedo decidir	Pelota dentro y luego toca la pared
		

Objeciones

Las objeciones, incluidas aquellas contra decisiones fácticas del árbitro, deben anotarse inmediatamente en el informe del partido.

Preguntas del capitán del equipo

El árbitro debe responder a las preguntas del capitán del equipo (en el caso de equipos juveniles, si es necesario, a un supervisor adulto). Da la respuesta de forma breve y clara, sin permitir discusión.

Comportamiento en situaciones críticas

Ciertamente, todo árbitro se encontrará en situaciones en las que podría haber tomado una o más decisiones erróneas.

Consejo 1: Si descubre que tomó una decisión equivocada, puede retractarse fácilmente si el desarrollo del partido lo permite. Si esto ya no es posible, intente mantener la calma, respirar profundo y controlar bien las situaciones que se presentan a futuro.

Consejo 2: En caso de preguntas (protestas) por parte del capitán del equipo, el árbitro explicará cómo percibió la situación para justificar la decisión. El árbitro puede admitir que esta percepción podría haber sido errónea, pero se mantendrá firme en su decisión, ya que la queja de un jugador no justifica su revocación. No entra en debates al respecto; si es necesario, reacciona con una advertencia verbal o una tarjeta amarilla.

Si el partido se intensifica o el árbitro se siente amenazado por los espectadores, debe dar las instrucciones necesarias a los capitanes del equipo o al organizador. En cualquier caso,

el árbitro está obligado a tomar todas las medidas necesarias para que la competición finalice adecuadamente.

### Ubicación de los jueces de línea

La posición de los jueces en las líneas laterales opuestas cambia con cada jugada.

El juez de línea que se encuentra del mismo lado que el jugador que saca o ataca, observa principalmente esa línea lateral. Los jueces de línea deben ubicarse ligeramente hacia adelante para una mejor visión de la línea, pero solo hasta el punto de poder alcanzar la posición en la línea de fondo a tiempo en caso de un golpe de devolución.

El otro juez de línea se sitúa en la prolongación de la línea de fondo y observa principalmente esta línea. Si el otro juez de línea puede identificar claramente una pelota en la línea lateral, este juez debe acompañar el gesto correspondiente. Si el otro juez no puede ver la pelota con claridad y no indica nada, este juez de línea debe indicarlo según su percepción visual.

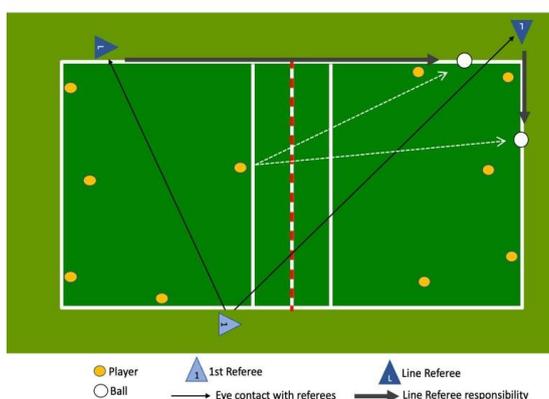
Al cambiar de ataque o saque, las dos posiciones se intercambian.

Para pelotas fuera, el banderín (brazo) se extiende verticalmente hacia arriba. En el caso de pelotas cercanas que están dentro, el banderín se extiende diagonalmente hacia abajo en dirección al campo.

Si un juez de línea no puede reconocer la situación de "pelota fuera", por ejemplo, debido a que la visión estaba bloqueada por un jugador, la bandera (o ambos brazos) debe sostenerse horizontalmente frente al cuerpo.

### Cambio continuo en ataque y defensa

#### **The best location of line referee 1**

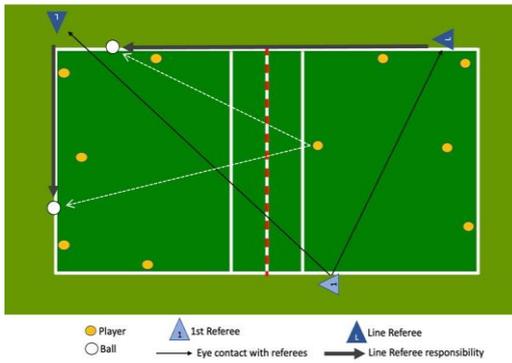


La ubicación en las líneas laterales opuestas al árbitro cambia con cada jugada. El juez que se encuentra del lado donde se realiza el servicio/saque o la pegada, se posiciona de tal manera que en primer lugar observa la línea lateral. Mientras que el otro observa primordialmente la línea de fondo.

La posición de los jueces de línea cambia del mismo modo como cambia el servicio o pegada (2).

Las pelotas fuera son indicadas por el juez de línea respectivo levantando la bandera, mientras que su colega con un poco de retraso hace lo mismo.

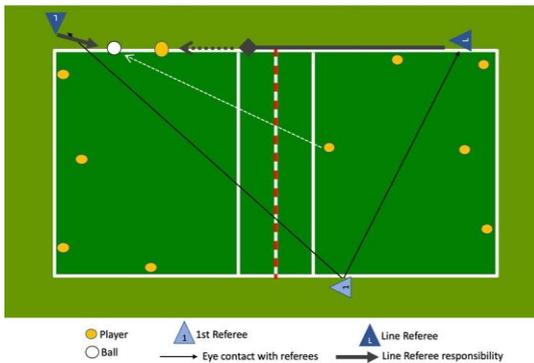
**The best location of line referee 2**



En ningún caso debe ser éste el que indica el “fuera” en primer lugar. Cuando una pelota pica justo en el campo de juego y es buena, se indica con los dos brazos y bandera hacia abajo y al campo de juego. Si el segundo juez de línea al parecer no está de acuerdo con el fallo de su colega, se lo debe comunicar al árbitro.

Si un juez no puede definir si la pelota fue fuera (Aus) o no, deberá cruzar la bandera y sus brazos frente a su cuerpo (3).

**The best location of line referee 3**



En el caso de que un juez de línea no puede definir la situación de la “pelota fuera” deberá tomar el segundo juez de línea la responsabilidad. Si él tampoco pudo observar bien la situación, también deberá cruzar la bandera frente a su pecho y es entonces el árbitro que tendrá que decidir.

Observaciones específicas para el juego en salón/gimnasio: Si una pelota pica primero en el campo y luego toca la pared, el juez de línea muestra con la bandera al campo y levanta el otro brazo.

Lo mismo vale en caso de que la pelota va al fuera (Aus) y el equipo que defiende ha tocado la pelota.

Mesa del anotador

En la mesa del anotador solo se encuentran el anotador y, posiblemente, otra persona que opere el marcador. Bajo ninguna circunstancia se deben colocar bebidas alcohólicas ni similares. El anotador también registra todas las demás anotaciones relacionadas con el acta del partido.

## 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

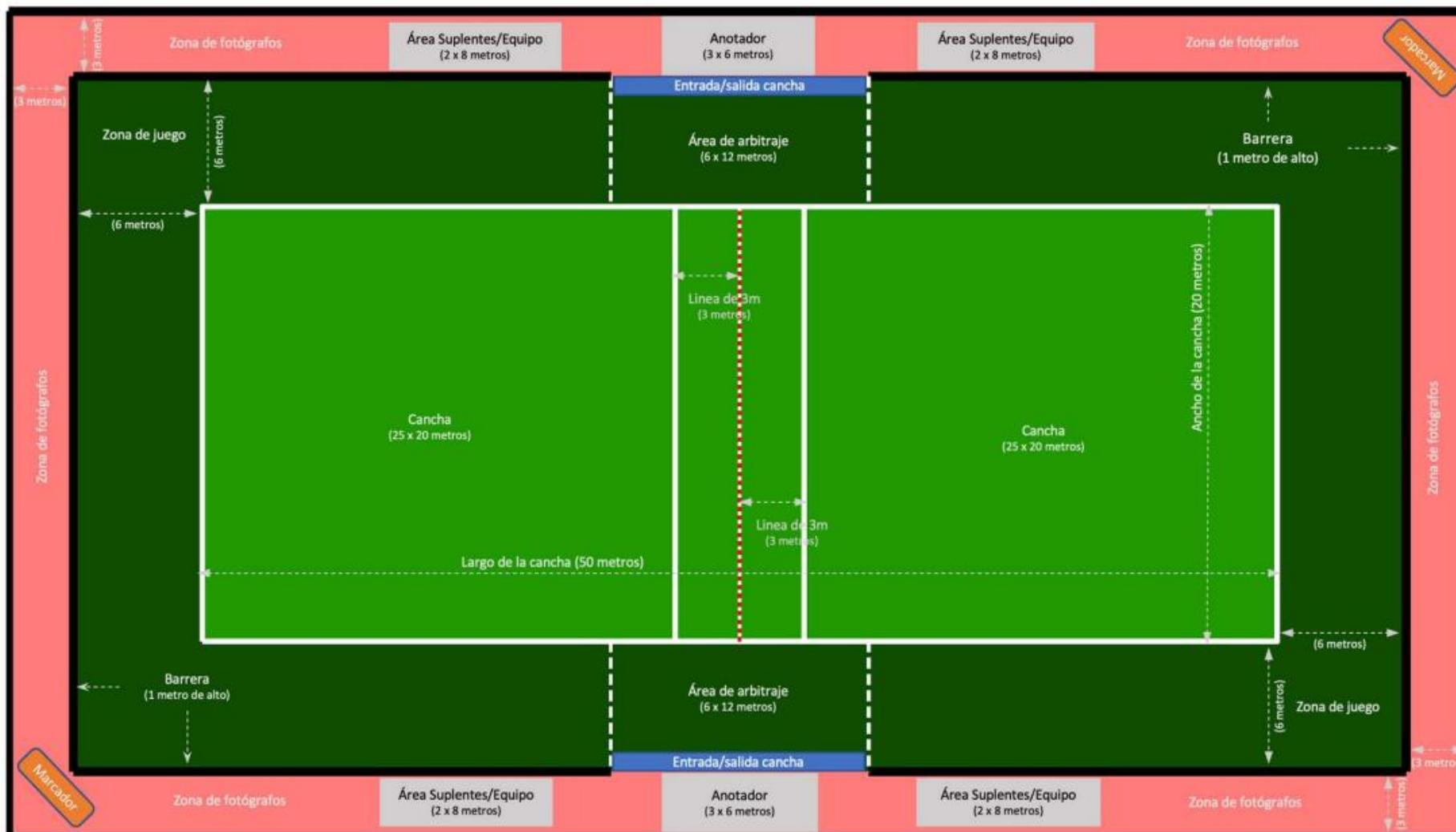
\* Categorías definidas por IFA según el reglamento de competencias IFRC, cláusula 4.1

\*\* 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 abril de 2025

Editor: Federación Internacional de Faustball (IFA)

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