

Faustball

Reglas de Juego y su Interpretación



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	6
Reglas de juego	7
1. Campo de juego e implementos	7
1.1 El campo de juego	7
1.1.1 Línea central y líneas de saque o servicio	8
1.1.2 Explicación de las líneas.....	8
1.1.3 Ancho de las líneas	9
1.2 Postes y Red	9
1.2.1 Fijación de la red/cinta/soga	10
1.2.2 Explicación de la altura de la red/cinta/soga	10
1.2.3 Explicación y aclaración acerca de la fijación de la red/cinta/soga en gimnasio/salón.....	10
1.2.4 Explicación acerca de la prolongación de los postes.....	10
1.2.5 Explicación e indicación acerca de los postes	11
1.3 Zona fuera de las líneas demarcatorias (Auslauf)	11
1.4 Pelota	11
1.5 Sorteo	12
1.6 Presentación de pelotas	12
1.6.0.1 Devolución de las pelotas (ballboy)	13
1.6.0.2 Control de las pelotas en el descanso de los sets	14
1.6.1 Qué hacer cuando un equipo no presenta pelota	14
1.6.2 Qué hacer cuando ninguno de los dos equipos presenta pelota	14
1.6.3 Qué hacer si se perdió la pelota u ocurre una eventualidad	14
1.6.4 Cambio de pelotas durante el juego	15
1.7 Tipos de Pelota	15
2. Equipo	15
2.1 Cantidad de jugadores.....	15
2.1.1 Cambio de jugadores	16
2.1.2 Cuándo efectuar el cambio.....	16
2.1.2.1 Cómo se efectúa el cambio.....	16
2.1.2.2 Reglamentación especial para otras interrupciones (por ej: time-out)	16
2.1.2.3 Cambio incorrecto	17
2.1.3 Cambios sin demora	17

2.2	Capitán del equipo.....	17
2.2.1	Capitán luego de un reemplazo	18
2.3	Vestimenta	18
2.3.1	Camisetas de manga corta y larga	18
2.3.1.1	Vestimenta del árbitro.....	18
2.3.1.2	Distintivo e insignia para el árbitro Internacional	19
2.3.2	Jugar con pantalón largo	19
2.3.3	Calzado y elementos de protección	19
3.	Duración del juego	19
3.1	Sets ganados.....	19
3.1.1	Cuándo se gana y finaliza un juego	19
3.1.2	Cuándo se gana y concluye un set	19
3.1.3	Cambio de campo y saque	20
3.1.4	Sorteo en el set decisivo	20
3.1.5	Descanso entre sets.....	20
3.1.6	Movimiento de jugadores durante los cambios de sets	20
3.2	Juego a sets con tiempo limitado	20
3.2.1	Empate luego de concluir el tiempo	21
3.2.2	Contar los últimos 5 segundos.....	21
3.3	Juego por tiempo.....	21
3.3.1	Empate	22
3.4	Time-Out.....	22
4.	Desarrollo del juego	23
4.1	Cuándo se inicia y concluye una jugada.....	23
4.1.1	Quién realiza el saque.....	23
4.1.1.1	Interrupciones diversas	23
4.2	Cuándo se considera una falta.....	24
4.3	Tocar o rozar la red o poste	24
4.4	Pelota afuera	24
4.5	Permanencia estática sin fundamento	25
5.	Golpe/pegada	25
5.1	Definición de golpe o pegada	25
5.2	Cuántas veces y cómo está permitido pegar	25
5.3	Pegada con el puño y con el brazo	25
5.4	Variantes de golpes o pegadas	25
6.	Servicio/saque	26
6.1	Quién puede ejecutar el servicio/saque	26

6.2	Cómo debe lanzarse la pelota.....	26
6.2.1	Cuándo es válido un saque	26
6.3	Cómo se realiza el saque	26
	Ejemplos prácticos.....	27
6.3.1	Jugadores en campo contrario	28
6.3.2	Invasión de la zona de saque	28
6.4	Saque sin demoras o titubeos	29
6.4.1	Saque iniciado pero no ejecutado	29
6.4.1.1	Picar la pelota	29
6.4.1.2	Cuándo comienza el saque	29
6.5	El servicio/saque uno de los elementos más difíciles	29
6.5.1	Mayor cantidad de faltas en el arbitraje.....	30
6.5.2	Posición ideal.....	30
6.5.2.1	El pie de apoyo en principio queda en el piso y no se mueve para adelante.....	30
6.5.2.2	El servidor/sacador hace un servicio saltando y con carrera.....	30
6.5.2.3	El servidor/sacador hace saltitos muy cerca de la línea de tres metros	30
6.5.3	Consejos útiles.....	31
7.	Pegada/Remate y pase	31
7.0.1	Ubicación del árbitro en la pegada/remate	31
7.0.1.2	Situaciones normales de juego	31
7.0.1.3	Jugadas y situaciones de juego junto a la red/cinta.....	31
7.1	Cuántas veces se puede pegar o rematar	31
7.1.1	Dos jugadores rematan/pegan simultáneamente	32
7.2	Pegada válida.....	32
7.2.1	Pegada debajo de la red/cinta/soga	32
7.2.1.1	Pelota que vuela fuera del campo	32
7.3	Pegar/rematar en el campo contrario sobre la red	33
7.4	Pegar o rematar sobre la red en el juego indirecto	33
7.5	Devolver la pelota por debajo de la red.....	33
7.5.1	Devolver por encima de la red.....	33
7.5.2	Juego indirecto por debajo de la red	34
7.6	Situación de bloqueo: cuándo repetir el punto	34
7.6.1	Situación de bloqueo: cantidad de pases	34
7.6.1.1	Después del bloqueo se puede jugar directamente	35
7.6.2	Bloqueo, situación muy difícil para el árbitro	35
7.6.3	Indicar el bloqueo.....	35
7.6.4	Ubicación o donde posicionarse en el bloqueo	35

7.6.4.1	Detalles a tener en cuenta y en observar antes del bloqueo.....	35
7.6.5	Si no se toca simultáneamente la pelota.....	35
7.7	Juego directo fuera del campo.....	36
7.8	Obstrucción por el contrario.....	36
7.8.2	Obstrucción por otros.....	36
7.8.2.1	Especificar e identificar a entrenadores o ayudantes de campo.....	37
8.	Puntaje.....	37
8.1	Cómo se reparten los puntos.....	37
8.2	Cómo se anota en la planilla.....	37
8.2.1	Ejemplo.....	37
8.2.2	El planillero/anotador.....	37
9.	Árbitro.....	38
9.1	Definición de árbitro.....	38
9.2	Pautas básicas para el árbitro.....	38
9.2.1	Tareas del árbitro antes, durante y después del partido.....	38
	Tareas específicas según el estatuto internacional del árbitro.....	39
9.2.1.1	Único responsable.....	39
9.2.1.2	Tareas antes del juego.....	39
9.2.1.2.1	Planilla de juego, control horario y puntualidad.....	39
9.2.1.2.2	Control de campo de juego, pelotas, etc.....	39
9.2.1.2.3	Control de las licencias de los jugadores.....	39
9.2.1.2.4	Inscripción en planilla.....	39
9.2.1.2.5	Sorteo.....	39
9.2.1.2.6	Sintonización y regularización con mesa de control y jueces de línea.....	40
	Jueces de línea.....	40
9.2.1.2.7	El árbitro da por iniciado el partido.....	40
9.2.2	Medidas a tomar según las reglas de juego.....	40
9.2.2.1	Tareas y obligaciones durante el juego.....	40
9.2.2.1.1	Decisiones.....	40
9.2.2.1.2	Guardar pelotas.....	41
9.2.3	Indicar y anunciar los puntos.....	41
9.2.3.1	Gestos.....	41
9.2.3.2	Protestas.....	45
9.2.3.3	Preguntas de los capitanes.....	46
9.2.3.4	Tiempo de alargue.....	46
9.2.3.5	Comportamiento del árbitro en situaciones críticas.....	46
9.2.4	Ubicación.....	46

9.2.5	Tareas después del partido.....	46
9.2.5.1	Resultado y saludo.....	47
9.2.5.2	Control de planilla	47
9.3	Jueces de Línea	47
9.3.1	Ubicación de los jueces de línea	47
9.3.1.1	Cambio continuo en ataque y defensa	48
9.4	Planillero/anotador	49
10.	Castigos	49
10.1	Acción Antideportiva	49
10.1.0	Comportamiento del árbitro frente a una acción antideportiva	50
10.1.0.1	Ejemplos de actitudes antideportivas.....	50
10.1.0.2	Procedimiento ante infracciones reiteradas.....	51
10.1.0.3	Expulsión de espectadores	51
10.1.1	Jugador suspendido por tiempo	51
10.1.2	Jugador expulsado	52
10.1.3	Sanción a entrenadores y ayudantes	52
10.2	Demoras del juego.....	52
10.2.1	Otras demoras del juego	52
10.2.2	Tiempo de alargue	52
10.2.2.1	El tiempo de alargue.....	53
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		54
ANEXO II: Campo de juego.....		55

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.

Rojo
Negro

Texto del Reglamento
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.

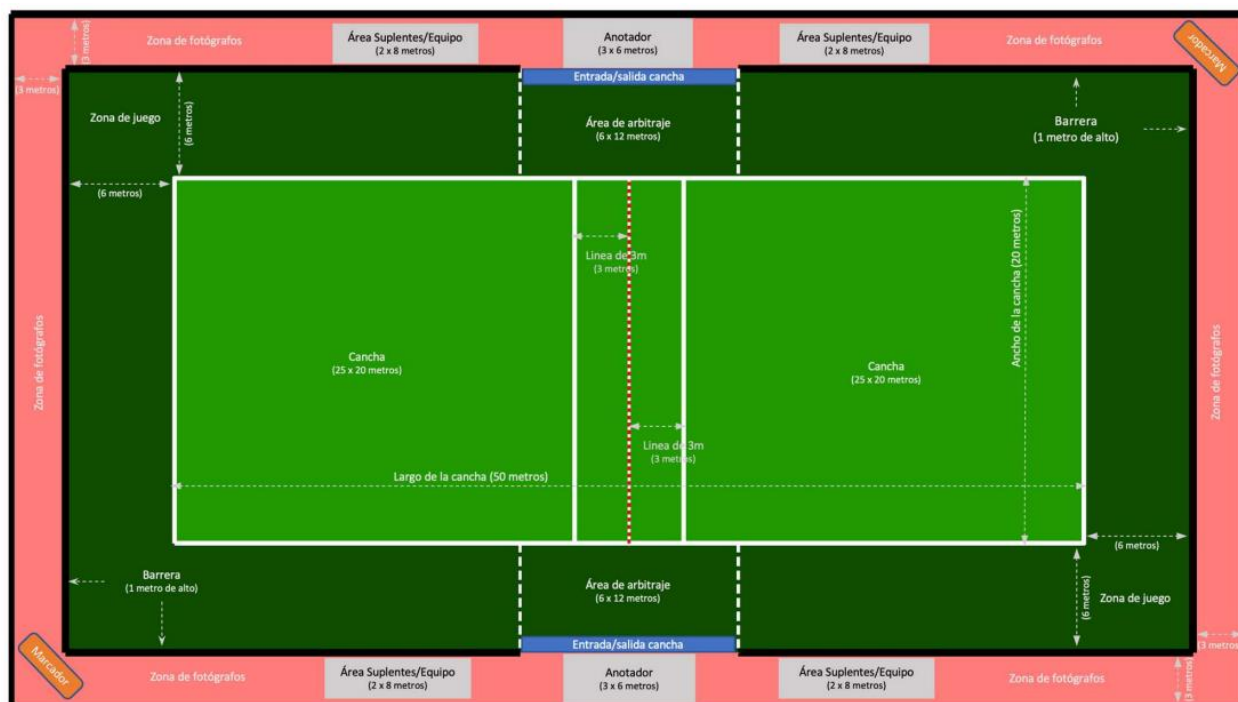
Modificaciones específicas para categorías infantiles y menores se encuentran descriptas en el Anexo I.

1. Campo de juego e implementos

1.1 El campo de juego

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.

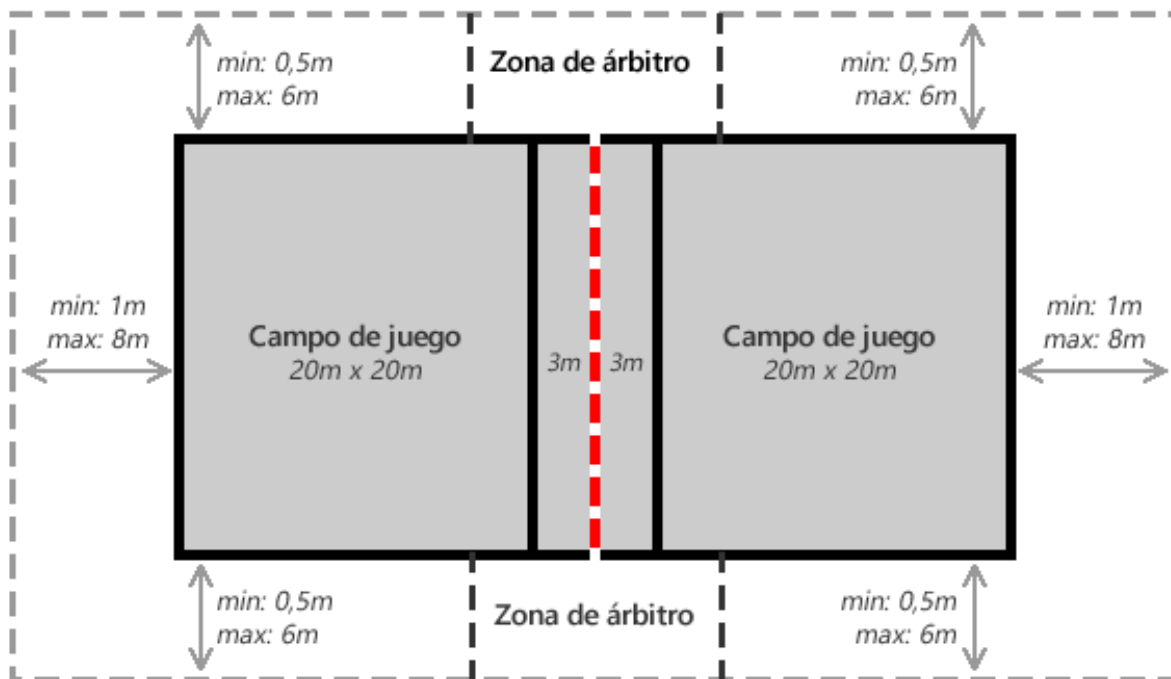
Juegos con iluminación artificial están permitidos.



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.



En competencias oficiales IFA se debe marcar la zona de arbitraje con líneas de trazos en la cancha. Se puede utilizar material adhesivo para tal fin.

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 Línea central y líneas de saque o servicio

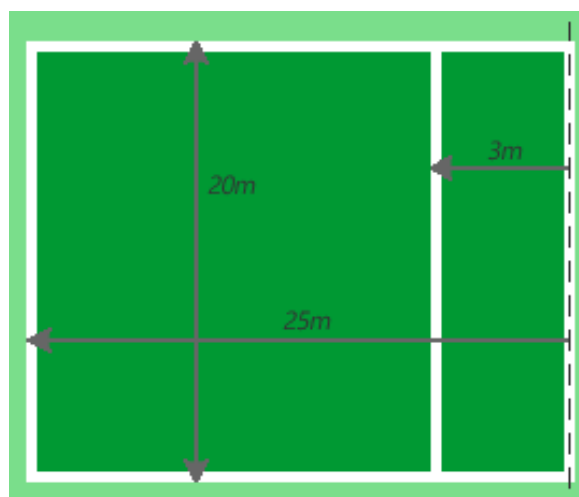
1.1.1 El campo de juego se divide en dos campos por una línea central. Paralela a ésta y a tres metros de distancia se traza en cada campo una línea de servicio/saque.

1.1.2 Explicación de las líneas

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.

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.

"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.

1.1.2.1 Aclaración acerca de demarcación en gimnasio/salón

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.

Si la pelota devuelta al campo contrario una vez que pasó la red toca el techo, es falta. También en caso que la pelota vuelva a picar en su propio campo (volver a pasar la pelota por sobre la red, cinta o sogas es falta. (Art. 7.5.1).

Una jugada que toca un equipamiento ubicado directamente sobre la red no podrá considerarse como "devuelta al campo contrario" durante el primer o segundo toque.

La definición del equipamiento considerado "techo" y "pared" en algunos gimnasios se deberán aclarar con los capitanes de los equipos participantes antes del inicio del juego. Lo mismo se deberá hacer con el espacio dentro y fuera de juego de los laterales y fondo, que varían de un gimnasio a otro. La zona denominada "techo" no necesariamente comprende también el sector de techo sobre las gradas y público.

1.1.3 Ancho de las líneas

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

1.2 Postes y Red

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.

1.2.1 Fijación de la red/cinta/soga

En el juego al aire libre es preferible utilizar una red con doble cuerda de fijación (arriba y abajo).

El árbitro es el único que decide si se deberá jugar con red o soga, dependiendo de la situación climática. También podrá decidir durante un set, previa interrupción, si hay que intercambiar soga por red o viceversa.

1.2.2 Explicación de la altura de la red/cinta/soga

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 efectivamente a lo largo de toda la línea central se puedan medir exactamente los 2m de altura para caballeros y los 1,90m para damas, es imprescindible llegar a una medición aceptablemente equilibrada en todo el largo.

1.2.3 Explicación y aclaración acerca de la fijación de la red/cinta/soga en gimnasio/salón

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

1.2.4 Explicación acerca de la prolongación de los postes

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.

Es necesario considerar la prolongación de los postes por encima de los 2m de altura. El contacto de la pelota o el jugador con esta prolongación, debe ser considerado como falta. No está permitido cruzar estas prolongaciones.

1.2.5 Explicación e indicación acerca de los postes

Los postes deberán ser fijados de tal manera que no pierdan su estabilidad en ningún momento por fijar la cinta o red en forma excesiva. Para campeonatos IFA los postes deben estar recubiertos por material de protección.

1.3 Zona fuera de las líneas demarcatorias (Auslauf)

- 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.

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 fuera de juego. 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 Pelota

- 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.

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). En

caso de duda puede corregir la presión del balón. En caso de protestas deberá analizar las objeciones el equipo disconforme.

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

Las pelotas deben mantener sus características durante todo el desarrollo del partido.

Una vez finalizado el control de pelotas por el árbitro los equipos no podrán hacer ningún canje o cambio.

Si durante el juego algún jugador utiliza algún material para que la pelota deslice mejor o bien mojar de forma intencional la misma, deberá ser amonestado o, en caso de repetirlo, sancionado. Si es necesario el árbitro podrá sacar la pelota del juego.

1.5 Sorteo

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.

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 indicativo.

1.6 Presentación de pelotas

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.

Un equipo puede presentar varias pelotas. No hay límite de pelotas a presentar al árbitro para utilizarlas durante el juego.

El árbitro revisa todas las pelotas antes del comienzo del juego. Si nota algo inusual que podría interrumpir el flujo del juego, la pelota no se autorizará. Después de la revisión, los equipos no pueden hacer mas cambios en las pelotas (incluso modificarlas). Sin embargo, el árbitro puede hacerlo si considera que se compromete la jugabilidad y el juego no puede continuar (si la pelota pierde presión puede inflarlas, por ejemplo).

El árbitro elige, de las pelotas previamente controladas, una para iniciar el juego. No existe un orden o ranking de pelotas para utilizar. En competencias y eventos coordinadas por la IFA, esta podrá proveer y autorizar un tipo de pelotas para dicho evento o competencia. En el caso que se proveer varios tipos de pelota, todas las pelotas para campo mojado y todas las pelotas para campo seco deberán ser de la misma marca y modelo.

El único que puede decidir un cambio de pelotas (de mojadas a secas o viceversa) durante un set es el árbitro. El cambio se llevará a cabo cuando el árbitro lo crea necesario en una interrupción del juego.

Si todas las pelotas pierden su jugabilidad en el transcurso del juego, el árbitro puede revisar otras pelotas y agregarlas a las pelotas aceptadas. También puede retirar pelotas del conjunto de pelotas si han perdido sus propiedades.

1.6.0.1 Devolución de las pelotas (ballboy)

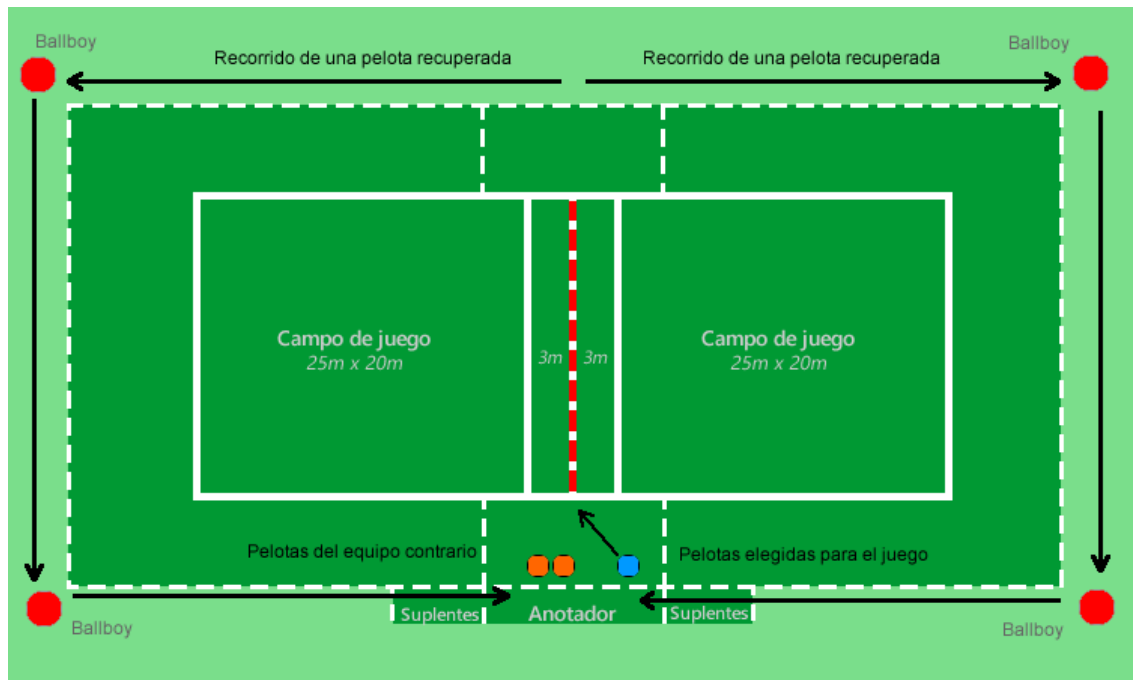
Cuando se tienen a disposición ayudantes o jóvenes (ballboy) que devuelven las pelotas al árbitro cuando se van fuera de juego, hay que tener en cuenta lo siguiente:

La pelota deberá llegar al lugar donde se encuentra el árbitro según el diagrama o plan previsto. Se ubica la pelota a lado del poste (si no se encuentra ninguna) o donde se encuentran las otras pelotas de reserva. De ninguna manera la pelota se dirige directamente al árbitro.

Aquellas personas o jóvenes que son responsables de la devolución de pelotas, deberán prestar atención sobre la actitud del árbitro, si espera "su pelota" o si continua el juego con otra. El árbitro facilita la acción de los mismos dando una indicación con su mano cuando y donde prefiere recibir la pelota.

En el primer caso la pelota/balón deberá ser devuelta al campo de juego inmediatamente.

En el segundo caso se actúa según el diagrama /plan previsto.



1.6.0.2 Control de las pelotas en el descanso de los sets

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 Qué hacer cuando un equipo no presenta pelota

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 Qué hacer cuando ninguno de los dos equipos presenta pelota

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.

Por lo general, según el reglamento, el juego se da por perdido para ambos equipos.

1.6.3 Qué hacer si se perdió la pelota u ocurre una eventualidad

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

1.6.4 Cambio de pelotas durante el juego

- 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.

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.

En el juego a sets ganados, hay que tener en cuenta que un equipo que ha elegido la pelota del equipo contrario, recién puede llegar a jugar con sus propias pelotas luego del sorteo del set decisivo.

1.7 Tipos de Pelota

- 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 Cantidad de jugadores

- 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.

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 delimitación de la cancha (Auslauf) 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 y tienen prohibido ingresar a la zona de arbitraje. La única excepción es durante un tiempo muerto (time-out) donde todos los jugadores podrán ingresar a la zona de exclusión (Auslauf).

2.1.1 Cambio de jugadores

2.1.1 Los 10 jugadores pueden alternarse libremente.

2.1.2 Cuándo efectuar el cambio

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.

2.1.2.1 Cómo se efectúa el cambio

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

Esto significa que el reemplazo o intercambio se podrá realizar desde ambos laterales a la altura de las líneas de tres metros.

El reemplazo de un jugador deberá indicarse con las manos (circular las manos abiertas a la altura de la cabeza).

El árbitro deberá prestar mucha atención de que el reemplazo no sea objeto de "hacer o ganar tiempo". Si esto es evidente, recurrirá a la amonestación.

2.1.2.2 Reglamentación especial para otras interrupciones (por ej: time-out)

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

Ejemplo de interrupción del juego: Time-out, jugador lesionado, etc.

Si un equipo sustituye un jugador durante el tiempo muerto, el silbato que indica el final del tiempo muerto 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.

2.1.2.3 Cambio incorrecto

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.

Esta interrupción se llevará a cabo directamente después del inicio del saque.

Si el árbitro percibe mas bien una acción involuntaria, es conveniente preguntarle al entrenador o capitán "¿Te gustaría cambiar?" para obtener la notificación necesaria, sosteniendo el espíritu colaborativo del juego.

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.

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

2.1.3 Cambios sin demora

2.1.3 El reemplazo e intercambio debe efectuarse 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 el jugador suplente o reemplazante no está preparado para el cambio o reemplazo (por ej: no tiene puesto la indumentaria de juego o no se sacó la ropa de abrigo).

También en el juego por sets puede perjudicar la demora en el cambio, el ritmo de juego del equipo contrario. Si es evidente y adrede la demora 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 Capitán del equipo

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.

Reconocemos al capitán del equipo no solo porque deberá llevar una cinta alrededor del brazo, también deberá figurar en la planilla de juego con una (C). El capitán no

necesariamente debe estar incluido dentro de los jugadores de campo al inicio del juego (puede ser suplente)

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 (única excepción: time-out, o en categorías juveniles).

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

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

2.2.1 Capitán luego de un reemplazo

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 Vestimenta

2.3 Cada equipo debe usar un uniforme con el mismo diseño y color base. El equipo se compone de camiseta, pantalón y medias.

Las camisetas deberán ser numerada de forma uniforme y unitaria.

2.3.1 Camisetas de manga corta y larga

2.3.1 La camiseta con mangas cortas o largas se acepta como única.

No está permitido de jugar con el torso desnudo.

Está permitido, por ejemplo, que el jugador juegue con mangas cortas mientras que los demás integrantes del equipo jueguen con mangas largas.

2.3.1.1 Vestimenta del árbitro

La vestimenta para los árbitros está descripta en el reglamento para el árbitro ("estatuto internacional del árbitro" / "Schiedsrichterordnung").

En los eventos o competiciones organizadas por la IFA los árbitros internacionales deberán llevar camiseta amarilla y pantalón corto negro. En caso de condiciones meteorológicas adversas podrán utilizar pantalón largo.

Las federaciones afiliadas se encargan de establecer la indumentaria a usar del árbitro en sus competencias nacionales.

2.3.1.2 Distintivo e insignia para el árbitro Internacional

La insignia que acredita al árbitro Internacional "I" puede ser solicitada o adquirida al responsable de los árbitros a nivel panamericano o al director de arbitraje de la IFA. Se deberá llevar sobre el lado izquierdo del atuendo del árbitro.

2.3.2 Jugar con pantalón largo

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 Calzado y elementos de protección

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 Sets ganados

3.1 Se juega por **sets**.

3.1.1 Cuándo se gana y finaliza un juego

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 Cuándo se gana y concluye un set

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 Cambio de campo y saque

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 Sorteo en el set decisivo

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.

No hay descanso, pero permitido un tiempo prudencial para el cambio de lado, cambio de jugadores y conversaciones cortas con el entrenador. Las sustituciones están permitidas para ambos equipos. El juego debe continuar después de 30 segundos como máximo.

3.1.5 Descanso entre sets

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

El período del descanso entre sets comienza con el pitido que acompaña al punto decisivo y finaliza con el indicación de regreso al campo (silbato continuo) después de 90 segundos. Después de esto, los equipos ingresan al campo.

Los equipos deben ingresar rápidamente a los terrenos de juego. En caso de incumplimiento y una clara identificación demora, se puede aplicar la "regla del juego de tiempo" y sancionarlos. (art. 10.2, 10.2.1 y 10.2.2). Con otro pitido corto, cuando todos los jugadores están listos, el juego se puede reiniciar.

3.1.6 Movimiento de jugadores durante los cambios de sets

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.

3.2 Juego a sets con tiempo limitado

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 Empate luego de concluir el tiempo

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 Contar los últimos 5 segundos

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.

3.3 Juego por tiempo

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.

El tiempo del descanso comienza cuando concluye el set y termina con el tono del silbato del árbitro. Los equipos deberán volver al campo de juego a la brevedad sin ocasionar demora alguna.

3.3.1 Empate

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.

El tiempo del descanso comienza cuando concluye el alargue y termina con el tono del silbato del árbitro. Los equipos deberán volver al campo de juego a la brevedad sin ocasionar demora alguna.

3.4 Time-Out

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.

El tiempo del Time-Out comienza con el pedido del mismo 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, previo aviso por parte de capitán o entrenador al árbitro. El Time-Out puede también ser pedido por aquel equipo que no tiene derecho al servicio/saque.

El Time-Out debe registrarse en la planilla de juego en el lugar correspondiente indicado con un círculo o cruz en "A" o "B". Si por error un equipo pide un segundo Time-Out en un set, el árbitro deberá impedir esta falta.

El Time-Out se deberá pedir ni bien termina una jugada. En caso que el pedido surja una vez que ya se está preparando el próximo servicio, no deberá ser aceptada por el árbitro y se realizará en otro momento. El árbitro es responsable de recibir la pelota y que el Time-Out sea anotado correctamente en planilla.

Los jugadores deben abandonar el campo de juego y dirigirse a la zona lateral donde está ubicado el árbitro. El fin del Time-Out se anuncia con un toque de silbato y los equipos deberán volver al campo de juego a la brevedad sin ocasionar demora alguna. Caso contrario, el árbitro podrá hacer valer la "regla de retención de tiempo" (art 10.2, 10.2.1 y 10.2.2). El árbitro reanuda el juego con un nuevo toque de silbato.

Dos Time-Out consecutivos (por ej: primero TO del equipo A y después del equipo B) no están permitidos. Se debe reanudar el juego después del primer Time-Out y dejar pasar al menos una jugada para solicitar el siguiente. Tampoco está permitido un Time-Out en el inicio de un set o en el cambio de lado de un set decisivo.

4. Desarrollo del juego

4.1 Cuándo se inicia y concluye una jugada

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 Quién realiza el saque

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

4.1.1.1 Interrupciones diversas

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.

Si ingresa una pelota al campo de juego el árbitro decide interrumpir el juego si la misma interfiere en el normal desarrollo del juego, molesta a los jugadores en el desarrollo y/o puede causar la lesión de algún jugador.

En caso de lesiones el árbitro podrá interrumpir el juego siempre que lo crea conveniente. En caso de ser una lesión grave, deberá interrumpir el juego inmediatamente. El jugador herido o lesionado podrá ser tratado en el campo de juego y los equipos podrán cambiar uno más jugadores si lo creen conveniente. La duración de la pausa en el juego debe

ser lo más breve posible, teniendo absoluta prioridad las necesidades médicas. El árbitro deberá actuar con bastante cautela y sensibilidad.

4.2 Cuándo se considera una falta

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

Por ej: 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 Tocar o rozar la red o poste

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 Pelota afuera

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.

Si la pelota es tocada por un espectador o un miembro de la mesa de control dentro del sector de escape (Auslauf), habrá que analizar y valorar si el equipo que debería jugar la pelota podría haber alcanzado la misma.

Si este fuera el caso el árbitro decide por obstrucción y se repite el último servicio/saque. Si se decide que no fue obstrucción se le concede falta al equipo que por último haya tocado la pelota.

Si un jugador suplente o entrenador toca la pelota en el sector de escape (excepto zona de donde se realiza el cambio o relevo del jugador suplente) sin que haya tocado antes el campo de juego, es falta para el equipo al cual pertenecen esas personas.

Si un jugador suplente o entrenador toca la pelota fuera del área de exclusión (Auslauf), no se considera falta para el equipo al que pertenece.

4.5 Permanencia estática sin fundamento

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

En principio no está permitido entrar, pisar o permanecer el campo contrario durante una jugada. Hay excepciones a esta regla como ser: cuando uno no puede frenar su envión o quiere devolver una pelota que ha pasado debajo de red sin haber tocado el campo contrario. Cualquier otra situación se deberá cobrar como "permanencia estática sin fundamento".

Pisar o cruzar la línea del medio en el salto para pegar o al bloqueo, deberá se cobrado como "permanencia estática sin fundamento (peligro de lesiones)" solo si existe un riesgo de lesión debido a la proximidad de los jugadores. En cambio, la caída después del bloqueo en campo contrario no se deberá cobra como falta.

5. Golpe/pegada

5.1 Definición de golpe o 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 Cuántas veces y cómo está permitido pegar

5.2 La pelota puede golpear solo una vez con el puño o el brazo.

5.3 Pegada con el puño y con 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.

5.4 Variantes de golpes o pegadas

Un toque con brazo o puño	permitido
Un toque con brazo y mano abierta	permitido
Quitar rápidamente el brazo para que la pelota tenga efecto	permitido
Pegar en la flexura del codo sin que haya dos toques	permitido
Golpe en redondo con el puño cerrado (gancho)	permitido
Golpe en redondo con el brazo (gancho)	permitido
Varios toques de la pelota con brazo o puño	NO permitido

La pelota toca el brazo y antebrazo

NO permitido

6. Servicio/saque

6.1 Quién puede ejecutar el servicio/saque

6.1 El servicio o saque puede ejecutarlo cualquier jugador.

6.2 Cómo debe lanzarse la pelota

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.

Es deber del árbitro de hacer hincapié desde el inicio del juego en castigar con falta a los servicios/saques "empujados" o "llevados".

La pelota puede ser lanzada hacia arriba.

La mano puede ser quitada por debajo de la pelota.

La mano que lanza la pelota también puede ser la de la pegada.

Algunos atacantes juegan un saque corto, en el que la pelota se juega después de un lanzamiento extremadamente corto (unos pocos centímetros y milisegundos después de lanzar la pelota). Por supuesto, este servicio está permitido si la pelota ha salido de la mano. Solo cuando es claramente "empujado fuera de la mano" hay una violación de las reglas.

Lo mismo se aplica en el juego si se golpea un saque en el que la pelota se golpea desde la mano que sostiene la pelota.

6.2.1 Cuándo es válido un saque

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 Cómo se realiza el saque

6.3 El servicio/saque puede realizarse corriendo, saltando, detenido o caminando.

Si un jugador está acostado, se sienta o se arrodilla y juega la pelota sobre la línea desde esta posición, esto no es una iniciación de servicio válida. Por lo tanto, se detiene el juego. No se otorgan puntos y se vuelve a intentar el servicio.

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.

En pocas palabras, solo se puede ingresar al área de 3m (incluida la línea de servicio) cuando la pelota ha sido golpeada y después de golpear la pelota ha habido contacto con el suelo por detrás de la línea de servicio.

Levantar el pie de apoyo después de la pegada y caer en la zona de tres metros siempre es falta. En este caso no tiene ninguna importancia si el pie de apoyo toca antes o después de la pegada la zona o línea de tres metros, dado que en el servicio de parado o estático el pie de apoyo ya contiene el primer contacto, siempre y cuando el segundo movimiento no se realiza con el pie de apoyo.

Si el pie de apoyo toca en el transcurso del saque a pie firme la línea de 3m antes del contacto del segundo pie, se considera falta ya que, para haberse trasladado, debió haberse despegado del piso.

El resto de los jugadores que no efectúen el servicio/saque pueden estar en la zona o línea de 3m.

Ejemplos prácticos

Saque a Pie firme:

a) Jugador parado delante de la línea de saque -> Lanza la pelota -> Impacta la pelota -> pie de apoyo permanece delante de la línea -> el otro pie toca la línea, zona de 3m o pisa afuera del campo: saque VÁLIDO

b) Jugador parado delante de la línea de saque -> Lanza la pelota -> Impacta la pelota -> pie de apoyo permanece delante de la línea -> segundo pie toca la línea, zona de 3m o pisa afuera del campo -> pie de apoyo toca la línea, zona de 3m o pisa afuera del campo: saque VÁLIDO

c) Jugador parado delante de la línea de saque -> Lanza la pelota -> Impacta la pelota -> Jugador arrastra o salta con el pie de apoyo y toca la línea, zona de 3m o pisa afuera del campo -> segundo pie toca el suelo: FALTA

d) Jugador parado delante de la línea de saque -> Lanza la pelota -> Impacta la pelota -> Jugador arrastra o salta con el pie de apoyo y toca la línea, zona de 3m o pisa afuera del campo con ambos pies simultáneamente: FALTA

e) jugador parado con el pie de apoyo tocando la línea, zona de 3m o pisa afuera del campo -> Lanza la pelota -> Impacta la pelota: FALTA

f) Jugador parado delante de la línea de saque -> Lanza la pelota -> Jugador arrastra o salta con el pie de apoyo y toca la línea, zona de 3m o pisa afuera del campo -> Impacta la pelota: FALTA

Misma aplicación para saque caminando o corriendo.

Saque con salto:

a) Jugador empieza a correr -> Lanza la pelota -> Salta con ambos pies -> Impacta la pelota -> primer contacto posterior del pie con el suelo es por delante de la línea, segundo pie toca la línea, zona de 3m o pisa afuera del campo: saque VÁLIDO

b) igual que a) pero ambos pies caen simultáneamente al suelo: saque VÁLIDO

c) igual que a) pero en el primer contacto con el suelo el pie toca la línea, zona de 3m o pisa afuera del campo: FALTA

d) El jugador no corre, pero realiza las secuencias anteriores: igual que a), b) o c).

6.3.1 Jugadores en campo contrario

6.3.1 Durante el servicio/saque, ningún jugador del equipo que está sirviendo/sacando debe estar en el campo contrario.

El ingreso del resto de los jugadores que no están efectuando el saque a la zona de saque está permitido.

6.3.2 Invasión de la zona de saque

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.

No es válido un saque desde fuera del campo de juego.

6.4 Saque sin demoras o titubeos

6.4 El servicio/saque debe iniciarse y ejecutarse sin titubeos.

Si el árbitro detecta la demora intencional en el saque se procederá a advertir al jugador. Si se repite procede según art. 10.2, 10.2.1 y 10.2.2 a amonestar al equipo y sancionar con puntos.

6.4.1 Saque iniciado pero no ejecutado

6.4.1 Si un servicio/saque iniciado no se ejecuta porque no se golpea la pelota, se considera una falta.

Si la pelota sale de la mano que lanza, se considera que la acción de saque ha comenzado. Así que si se lanza la pelota y luego es atrapada o se deja picar, esto es una 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 pueden contarse como inicio del servicio.

6.4.1.1 Picar la pelota

Picar la pelota hacia abajo no se deberá considerar falta. Tampoco cuando el jugador finge lanzar la pelota, siempre y cuando la pelota no haya abandonado la mano.

6.4.1.2 Cuándo comienza el saque

Como no se "pita" el comienzo del saque, es muy difícil para el árbitro de definir el lanzamiento (por ej.: si ha golpeado la pelota o si solamente fue empujada). Es por eso que se aconseja de interpretar de manera generosa "el lanzamiento del servicio/saque".

Todo tipo de "pase en forma de servicio/saque" dentro del campo de juego se debe considerar como falta. En cambio, no es falta cuando lo mismo ocurre fuera del campo de juego.

6.5 El servicio/saque uno de los elementos más difíciles

En el servicio/saque el árbitro tiene varias situaciones simultáneas a las que deberá prestar mucha atención. Tendrá que prestar atención en principio a la entrada o pisada de la zona de tres metros y al instante observar si la pelota toca la red, el cuerpo o va a fuera, todo esto en pocos segundos. Para optimar y perfeccionar la correcta decisión hay ciertos detalles que ayudan a observar mejor el servicio. Según los diferentes tipos de servidores/sacadores el árbitro podrá poner más hincapié en uno u otro elemento.

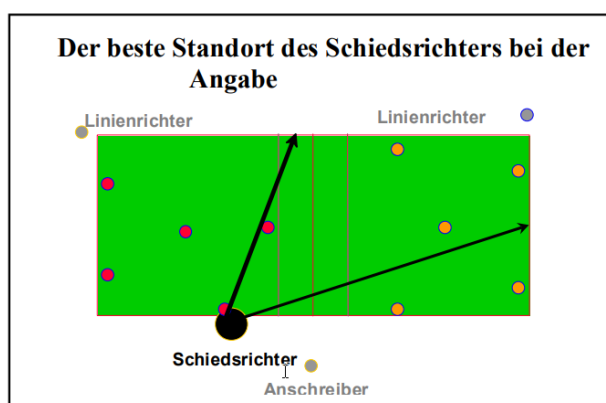
6.5.1 Mayor cantidad de faltas en el arbitraje

En el servicio/saque es donde los árbitros producen la mayor cantidad de faltas a lo largo de un partido. Cada servicio/saque que no está de acuerdo con las reglas se deberá cobrar como falta, también la primera. Ante cualquier inseguridad duda que tenga el árbitro en el servicio/saque deberá intensificar la observación del mismo para disipar todas las dudas al respecto.

Para observar mejor un objeto es preferible estar muy atento sin mover los ojos, la cabeza y estar de pie. Quiere decir que el árbitro deberá elegir lo antes posible el lugar ideal para observar con suma tranquilidad y así poder captar mejor las situaciones críticas.

6.5.2 Posición ideal

La ubicación del árbitro en el momento del servicio/saque la deberá elegir de acuerdo a las características de cada servidor/sacador. Lo mejor sería si el árbitro observase antes del partido a los servidores/pegadores y así analizar su tipo de saque para definir la ubicación que le conviene adaptar.



6.5.2.1 El pie de apoyo en principio queda en el piso y no se mueve para adelante.

En este caso la mejor ubicación para el árbitro sería a unos 3-5 metros detrás de la línea central y detrás de la línea lateral. De esta forma puede observar la red y las líneas laterales como la línea de servicio. Primordial para esta ubicación es el uso de red o cinta. Así mismo podrá observar cuando la pelota toca en el jugador o campo contrario.

6.5.2.2 El servidor/sacador hace un servicio saltando y con carrera.

En este caso se aconseja de ubicarse de la misma manera como anteriormente indicado. Dado que generalmente después de la caída la pelota ya ha cruzado la red/cinta/soga, el árbitro podrá observar todos los criterios del servicio desde esta ubicación, de la mejor forma.

6.5.2.3 El servidor/sacador hace saltitos muy cerca de la línea de tres metros

Aquí se deberá ubicar el árbitro directamente a la altura de la línea de servicio. Si el servidor elige la posición cercana al árbitro, este deberá alejarse un poco del campo para observarlo mejor. El inconveniente de esta ubicación es que el árbitro deberá cambiar muy apresuradamente la vista de la línea de servicio a la red y de allí al campo contrario y así poder observar si el servicio fue ejecutado de forma correcta.

6.5.3 Consejos útiles

Es aconsejable entrenar dichas ubicaciones. En caso de haber obstáculos a esquivar (por ej. en salón/gimnasio) se deberá aplicar un criterio individual de acuerdo al problema surgido.

Por lo general en caso de leves dudas en la ejecución del servicio a la segunda vez el árbitro prestará mayor atención al problema.

Es problemático el servicio con cambio de pies en la caída, en donde es relativamente difícil reconocer con cual pie cae o apoya primero. En este caso es muy importante observar por lo menos antes del partido a los servidores como efectúan el saque/servicio.

La observación de distintos jugadores como efectúan esta clase/tipo de servicio, ha demostrado que la caída depende también en gran parte con que potencia y longitud se efectúa el servicio. Es por eso que se aconseja a los árbitros a entrenar la vista en forma constante, observando entrenamientos y partidos con diferentes servidores/sacadores/pegadores.

7. Pegada/Remate y pase

7.0.1 Ubicación del árbitro en la pegada/remate

Para observar mejor un objeto es preferible estar muy atento sin mover ojos la cabeza y estar de pie. Quiere decir que el árbitro deberá elegir lo antes posible el lugar ideal para observar con suma tranquilidad y así poder captar mejor las situaciones críticas.

7.0.1.2 Situaciones normales de juego

En situaciones normales de juego es probable que no haya jugada con bloqueo. El árbitro debería ubicarse 3 a 5 metros de la línea del medio alejándose del campo, del lado donde se desarrolla la jugada de ataque.

7.0.1.3 Jugadas y situaciones de juego junto a la red/cinta

Si se prevé que la jugada se desarrollará cerca de la red, el árbitro deberá posicionarse cerca del poste en dirección de la mitad de campo donde se está preparando el ataque. Cada árbitro define individualmente la posición/ubicación que él cree conveniente.

7.1 Cuántas veces se puede pegar o rematar

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 Dos jugadores rematan/pegan simultáneamente

7.1.1 Si dos jugadores del equipo tocan o pegan simultáneamente la pelota se contabiliza como dos golpes.

El árbitro indica visualmente los “dos toques” levantando los dedos pulgar e índice, además de expresarlo verbalmente; esto contribuye a agilizar el juego y da más claridad en los fallos.

7.2 Pegada válida

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.

Si un remate/pegada es efectuado por encima de la red/cinta/soga y pica en el campo propio, es computado como falta. Si en cambio la pelota pica en la línea central de la cancha, es considerado como buena. (Excepto bloqueo, ver 7.6)

También es considerado como falta tanto, outdoor como indoor, aquella pelota que es pegada sobre los postes de la red a la altura de dos metros para caballeros y 1.90 metros para las damas.

7.2.1 Pegada debajo de la red/cinta/soga

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.

La pelota es nula cuando entra en el espacio aéreo del oponente. Por lo tanto:

- ya no se puede regresar directamente,
- es irrelevante si la pelota golpea a un oponente en el campo contrario.
- Después de un bloqueo que va directamente debajo de la red, cualquier otro contacto, por ej. Jugadores, es irrelevante.

Se considera que la pelota ha cruzado la línea central en el aire debajo de la red cuando la pelota ha cruzó la línea central (circunferencia completa).

7.2.1.1 Pelota que vuela fuera del campo

Una pelota que pasa fuera por las líneas laterales al campo contrario podrá ser devuelta al campo propio siempre y cuando la pelota no pase por encima o por debajo de la red/cinta/soga.

7.3 Pegar/rematar en el campo contrario sobre la red

7.3 El golpear en el campo contrario sobre la red/cinta/soga, desde el campo propio, está permitido.

7.4 Pegar o rematar sobre la red en el juego indirecto

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.

Traspasar con manos y brazos la red/cinta/soga está permitido en todo momento. Ambos equipos pueden pegar y atacar en todo el juego por partes iguales.

7.5 Devolver la pelota por debajo de la red

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.

En este caso de juego indirecto por debajo de la red, el equipo contrario no deberá obstruir el juego. 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 un error. Incluso si luego de esa pegada, la pelota impacta contra un jugador contrario.

7.5.1 Devolver por encima de la red

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.

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 el balón 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.
- Un balón defendido rebota por encima de la red, pero el jugador puede jugarlo 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.

Salón/gimnasio: Una pelota que es golpeada como pegada/remate, toca el techo del lado contrario y vuelve a caer en el propio campo, es falta.

7.5.2 Juego indirecto por 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.

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 Situación de bloqueo: cuándo repetir el punto

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 Situación de bloqueo: cantidad de pases

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.

7.6.1.1 Después del bloqueo se puede jugar directamente

El jugador que está involucrado en el bloqueo puede volver a intervenir en el juego tanto al jugar la directamente como dejando picar la pelota en el piso.

7.6.2 Bloqueo, situación muy difícil para el árbitro

El bloqueo es seguramente el momento más difícil para arbitrar en el faustball. Por eso es muy útil y recomendable de que los árbitros practiquen y dirijan en entrenamientos diferentes situaciones que puedan ocurrir en los partidos.

7.6.3 Indicar el bloqueo

El árbitro debe anunciar visualmente que se produjo una situación de "bloqueo" extendiendo el puño cerrado hacia arriba. Además puede expresarlo verbalmente pronunciando la palabra "bloqueo".

7.6.4 Ubicación o donde posicionarse en el bloqueo

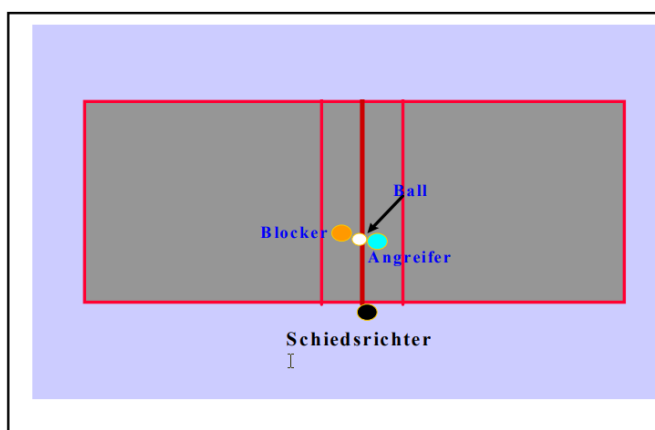
La mejor posición para el árbitro es ubicarse directamente a lado del poste. Debe tomar esta posición al prever que será una situación de bloqueo. El árbitro tendría que reconocerlo en el momento que la pelota abandona el brazo del pasador. Debe tener la precaución también que la vista a la red no se vea obstaculizada con ningún jugador.

7.6.4.1 Detalles a tener en cuenta y en observar antes del bloqueo

La vista del árbitro debe estar centrada al principio en los pies de los jugadores, para comprobar si con los mismos pisa o toca el campo contrario.

Después de saltar para el bloqueo se deberá prestar atención a ambos jugadores de que no toquen o rocen la red. Simultáneamente hay que observar si ambos jugadores

tocan la pelota en el mismo momento. Solamente en este caso indicamos que es "bloqueo".



7.6.5 Si no se toca simultáneamente la pelota

Si los jugadores no tocan simultáneamente la pelota (se escucha primero un "clic" y después un "clac") entonces no es bloqueo. En este caso el árbitro tendrá que definir cuál es el jugador que tocó por último la pelota para fallar en función de las acciones

posteriores. El último de ambos jugadores que tocó la pelota es el responsable de continuar con la acción de juego.

7.7 Juego directo fuera del campo

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 Obstrucción por el contrario

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.

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.

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

Ejemplo 2: Un balón es pasado rápidamente y debe ser salvado por el atacante en un picado o carrera completa sobre la línea 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 2: ¿Hubo intención de interferir? Sí; punto otorgado. No; repetir el último servicio.

7.8.2 Obstrucción por otros

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.

7.8.2.1 Especificar e identificar a entrenadores o ayudantes de campo

Es importante antes del comienzo del partido, que el árbitro compruebe la identificación de jugadores suplentes y entrenadores que figuren en la planilla; dado el caso que uno de los jugadores suplentes o entrenadores toque o ataje una pelota en la zona demarcatoria, se debe considerar falta para el equipo, al cual pertenecen dichas personas (excepción regla 4.4).

8. Puntaje

8.1 Cómo se reparten los puntos

8.1 Cada falta constituye punto para el equipo contrario.

8.2 Cómo se anota en la planilla

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

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

No está permitido rellenar los casilleros vacíos (como por ejemplo en 7 y 8).

8.2.2 El planillero/anotador

El árbitro es responsable supervisar la correcta anotación del planillero. Dado el caso que no haya tableros a disposición para registrar el marcador, el planillero deberá anunciar a viva voz todo cambio en el resultado, además de tener informado continuamente al árbitro sobre los cambios en el marcador.

9. Árbitro

9.1 Definición de 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 Pautas básicas para el 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.

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

Por supuesto, sólo es recomendable invalidar 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.

9.2.1 Tareas del árbitro antes, durante y después del partido

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.

Si la mesa de control se olvida o se atrasa en 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, deberá pitar el árbitro el final, y de tal manera para que partidos en campos cercanos puedan escuchar el silbato.

Tareas específicas según el estatuto internacional del árbitro

9.2.1.1 Único responsable

El juez/árbitro es el único responsable de dirigir el partido al que fue designado. Falla en forma independiente, autónoma y definitiva. Sus fallos son inamovibles.

Sus obligaciones están descriptas en las reglas de juego de la IFA.

9.2.1.2 Tareas antes del juego

9.2.1.2.1 Planilla de juego, control horario y puntualidad

El árbitro debería estar en el lugar de juego 30 minutos antes del horario de comenzar el partido. Revisa y controla la planilla de juegos que le entrega la mesa de control y compara con la misma los relojes, si se juega por tiempo en forma central.

Todo esto debe hacerlo con la debida anticipación para poder dar inicio al partido en tiempo y forma.

9.2.1.2.2 Control de campo de juego, pelotas, etc.

Es responsable de controlar: campo de juego, postes, red, pelotas, vestimenta y si descubre algún problema de tratar de solucionarlo con el organizador del evento como con los capitanes.

9.2.1.2.3 Control de las licencias de los jugadores

Controla la licencia y autorización de los jugadores si no fuera ya hecho por el delegado técnico.

9.2.1.2.4 Inscripción en planilla

Es también una de sus tareas en comprobar e inscribir los jugadores en planilla y marcar a los jugadores que comienzan el juego con una "X".

9.2.1.2.5 Sorteo

Con un llamado de silbato 5 minutos antes del comienzo, se le recuerda a los equipos que deberán finalizar el peloteo y tomar posición en las líneas de tres metros. Así el árbitro puede comenzar 3 minutos antes del horario de inicio, con el sorteo. El sorteo lo hace con los capitanes que eligen campo y pelota como así el servicio/saque.

9.2.1.2.6 Sintonización y regularización con mesa de control y jueces de línea

Es importante de regular detalles con la mesa de control, planilleros y anotadores del tablero. Esto debería suceder antes del sorteo.

Jueces de línea

Jueces de línea solamente se pueden reemplazar en un partido por motivos muy especiales como ser mareos, malestar, etc.

9.2.1.2.7 El árbitro da por iniciado el partido

En el momento que el árbitro finalizó con todos los preparativos previos, da por iniciado el partido sonando el silbato.

9.2.2 Medidas a tomar según las reglas de juego

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.

9.2.2.1 Tareas y obligaciones durante el juego

9.2.2.1.1 Decisiones

El árbitro debe tomar sus decisiones en forma corta y precisa, de lo que podrá observar visualmente apoyado por su oído, sin dejarse influenciar por jugadores, entrenadores, ayudantes de campo como de espectadores. Cuanto más seguro actúa, con mayor firmeza podrá tomar sus decisiones.

Como bien sabemos el árbitro también es un ser humano, no es perfecto y comete sus errores. Pero el buen árbitro sobresale cuando trata de reducir en un mínimo sus fallas y tiene la facilidad de reconocer sus errores y revertirlos en el instante.

Cada punto deberá ser anunciado de forma, clara, transparente, segura y precisa por medio de un "toque de silbato".

El controla las anotaciones en planilla. Verifica de vez en cuando las anotaciones del planillero.

9.2.2.1.2 Guardar pelotas

Guarda las pelotas controladas que no serán usadas en el momento. Además de la pelota en juego tendrá preparado otra a lado del poste. Las demás pelotas a disposición las tendrá a su alcance, detrás de él, y diferenciadas al equipo que pertenecen.

9.2.3 Indicar y anunciar los puntos

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.

9.2.3.1 Gestos


El árbitro anuncia la falta que se produjo usando el silbato y señala con el brazo al equipo que obtuvo el punto.

Es muy importante, especialmente en el salón/gimnasio, donde el ruido y los gritos de los espectadores sobrepasan la voz del árbitro, de utilizar gestos y la indicación con manos y brazos. También sirve para el mayor entendimiento y comprensión entre jugadores, espectadores y árbitro. Junto al uso del silbato en todos los fallos se aconseja la indicación y señalización con los brazos de la siguiente manera:

Pelotas fuera

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



<p>Cuerpo</p> <p>Una mano se dirige hacia la parte del cuerpo que fue tocado y el otro brazo extendido señala hacia el equipo que obtuvo el punto.</p>	
<p>Red/cinta/soga</p> <p>Un brazo extendido con la mano abierta señal a la red/cinta/soga y el otro brazo se dirige al equipo que obtuvo el punto.</p>	
<p>Pisada</p> <p>Un brazo extendido con la mano abierta señala hacia la línea de tres metros mientras que el otro brazo se dirige en dirección al equipo que obtuvo el punto.</p>	

<p>Dos toques</p> <p>Un brazo y dos dedos extendidos hacia abajo, mientras que el otro brazo se dirige en dirección al equipo que obtuvo el punto.</p>	
<p>Time-Out u otra interrupción de juego</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>Bloqueo</p> <p>El brazo derecho o izquierdo extendido hacia arriba con el puño cerrado.</p>	

<p>Repetir el último saque</p> <p>Ambos brazos extendidos por encima de la cabeza dirigidos hacia afuera con los pulgares extendidos.</p>	
<p>Cambio /reemplazo de jugadores</p> <p>El cambio se indica girando las dos manos por sobre la cabeza</p>	
<p>Pelota todavía buena</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>Debajo de la red(cinta/lienza)</p> <p>Pasa una pelota por debajo de la red o cinta, el árbitro indica la trayectoria de la misma con una mano abierta con la palma hacia arriba con el brazo levemente flexionado.</p>	
<p>Acción antideportiva</p> <p>El árbitro tiene el derecho de sancionar toda actitud antideportiva, dependiendo naturalmente de la gravedad de la acción. Teniendo las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amonestación (tarjeta amarilla) - Expulsión temporaria por tiempo/puntos (hasta que los dos equipos suman 10 puntos) (Tarjeta amarilla y roja) - Expulsión (tarjeta roja) 	
<p>Techo</p> <p>Toca la pelota el techo, el árbitro señala con los dos brazos extendidos y con las manos abiertas, primero al techo y luego dirige un brazo en dirección del equipo que obtuvo el punto.</p>	

9.2.3.2 Protestas

Todo tipo de protesta y reclamo de cualquier índole deberán de ser apuntados en la planilla de juego.

9.2.3.3 Preguntas de los capitanes

A preguntas y dudas de los capitanes (en caso de equipos de juveniles y menores lo puede hacer un entrenador) deberá contestar en forma corta y precisa sin dar pie a discusiones.

9.2.3.4 Tiempo de alargue

El árbitro es el único que decide si se debe jugar algún tiempo de alargue o suplementario por interrupciones o demoras. Demoras o interrupciones adrede deberán ser sancionadas severamente.

Los capitanes deberán ser informados cual es el tiempo de recupero que se va a jugar.

9.2.3.5 Comportamiento del árbitro en situaciones críticas

¿Cómo me comporto en situaciones difíciles? Seguramente a todo árbitro le ocurre o le ocurrió haber tomado una o varias decisiones erróneas.

Consejo 1: Si me doy cuenta que he tomado o sancionado un fallo erróneo y el juego me permite corregir el mismo, no es problema alguno de revertir mi fallo.

Consejo 2: Si esto no fuera posible, es importante mantener la calma y respirar profundamente para poder dirigir el juego sin otros por menores.

Consejo 3: En caso de protestas y reclamaciones por los capitanes, el árbitro le explica a ellos como vio y porque decidió de tal manera, sin permitir la discusión, en caso reiterado sancionando con una amonestación.

En caso de haber incidentes con espectadores en donde el árbitro se siente acorralado, deberá tomar medidas informando a capitanes como al organizador. Por encima de todo, es su obligación de usar todas las medidas a disposición para finalizar deportivamente y sin incidentes el partido.

9.2.4 Ubicación

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

Como está descripto en el art. 9.2.2, si el árbitro entra al campo de juego, es un indicio o signo de una interrupción.

Si por motivos específicos y de lugar el árbitro tiene que entrar o pisar el campo de juego, esta medida tiene que ser informada previamente a los capitanes.

9.2.5 Tareas después del partido

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.

9.2.5.1 Resultado y saludo

Al final del partido el árbitro da a conocer el resultado e indica a los equipos saludarse. Para este acto antes mencionado se aconseja a los jueces de línea tomar posición a lado del árbitro.

9.2.5.2 Control de planilla

El árbitro es el encargado de controlar la planilla de juego apenas finalizado el partido y con su firma la devuelve a la mesa de control. La planilla, aparte de los apuntes del resultado del partido, deberá contener:

- a) Resultado de cada set y final, como así el nombre del equipo vencedor
- b) La inscripción con nombre y apellido de los jugadores; los que efectivamente jugaron deben ser marcados con "X".
- c) Observaciones (protestas, amonestaciones, expulsiones, incidentes, lesiones graves, etc.)

9.3 Jueces de Línea

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.

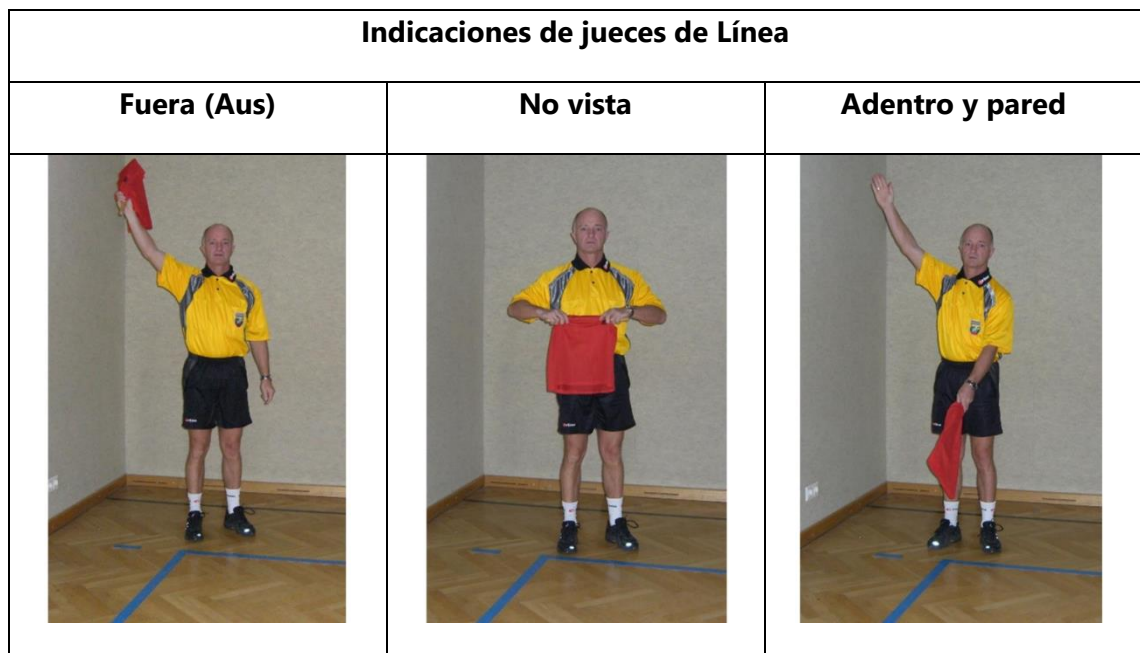
9.3.1 Ubicación de los jueces de línea

La ubicación de los jueces de línea en la línea lateral contraria al árbitro cambia luego de cada jugada.

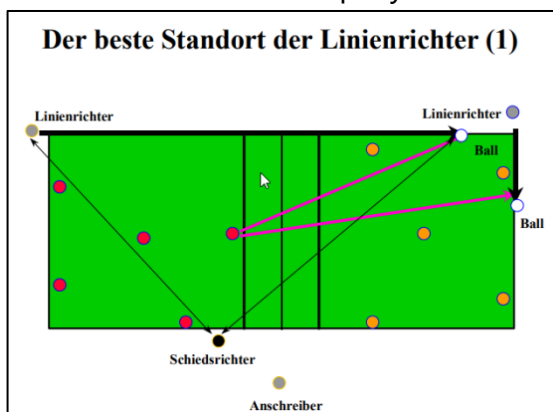
El juez que se encuentra de lado donde se realiza el servicio o se forma el ataque, se posiciona en la continuación de la línea lateral observando la misma, orientándose un poco hacia adelante, pero de tal modo que tenga tiempo retroceder al formarse un contrataque. El otro juez se posiciona en la continuación de la línea de fondo observando en primer lugar esta línea.

Así como cambia el servicio y el ataque así también van cambiando la posición de los jueces de línea.

Para indicar si una pelota va al fuera (Aus) levanta la bandera o brazo. En cambio, cuando una pelota pica justo en el campo y es buena, lo señala con la bandera y el otro brazo hacia abajo y al campo de juego. Si un juez por varios motivos, no puede definir si la pelota fue fuera (Aus) o no, deberá cruzar la bandera y sus brazos frente a su cuerpo.

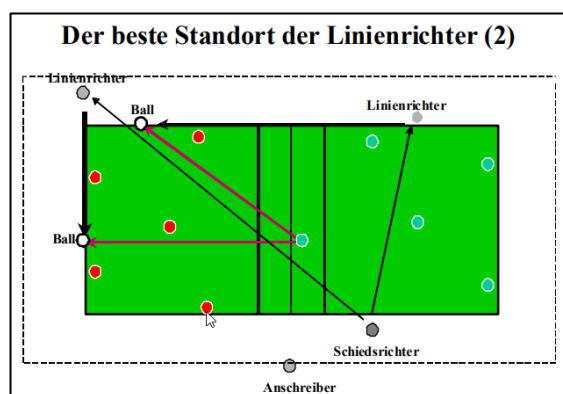


9.3.1.1 Cambio continuo en ataque y defensa



La ubicación en las líneas 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.

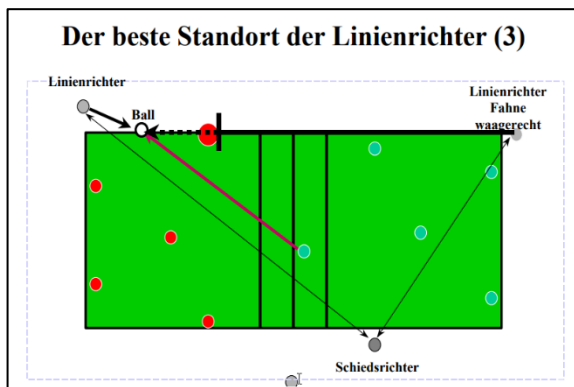
Las posiciones de los jueces de línea cambia del mismo modo como cambia el servicio o pegada (2).



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.

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).



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.

9.4 Planillero/anotador

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

En la mesa del planillero se ubicará éste y eventualmente un ayudante que se ocupará del tanteador visual. De ninguna manera podrá haber bebidas alcohólicas en la mesa. El planillero registra además toda la información adicional del juego en la planilla.

10. Castigos

10.1 Acción Antideportiva

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).

Si por alguna circunstancia el árbitro no dispone de cartón amarillo o rojo, 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.

10.1.0 Comportamiento del árbitro frente a una acción 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.

La tarjeta o cartón "amarilla/roja" tiene consecuencias durante el partido, mientras que la "roja" puede también traer sanciones y consecuencias posteriores.

10.1.0.1 Ejemplos de actitudes antideportivas

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:

- 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 la siguiente sanción al jugador no es Amarillo-rojo.
- Patear la pelota lejos y/o hacia el cielo
- Insultar a compañeros, oponentes o público
- Vocabulario incorrecto (también consigo mismo) como también actitudes bruscas contra postes y otros elementos
- Actitudes antideportiva (por ej.: mojar la pelota con su vestimenta, cargadas e insultos obscenos al contrario, molestar en el servicio o demorar el mismo, volver al campo de juego en forma muy lenta, buscar discusiones innecesarias, etc.)
- Actitud antideportiva en el bloqueo (también por gestos)
- Actitud incorrecta frente a la mesa de control, arbitro, como jueces de línea
- Discutir decisiones arbitrales (si no es 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
- Comportamiento antideportivo serio (insultar al tribunal arbitral, amenazar/insultar verbalmente o con gestos)
- Reincidencia en una amonestación

Expulsión (tarjeta roja)

- Juego peligroso (intento de lesionar a un jugador, por ej.)
- 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

10.1.0.2 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).

10.1.0.3 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 Jugador suspendido por tiempo

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.

Es una sanción de este tipo se puede marcar en la planilla de juego, después de 10 casilleros, el momento de reingreso del jugador.

10.1.2 Jugador expulsado

10.1.2 Un jugador que ha sido expulsado no puede ser sustituido en ese juego.

10.1.3 Sanción a entrenadores y ayudantes

10.1.3 Entrenadores y ayudantes de campo pueden ser castigados con tarjeta amarilla o roja por alguna acción antideportiva.

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

10.2 Demoras del juego

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.

Antes que se aplique la regla 6.4 se deberá amonestar al capitán en representación del equipo y se deberá dar una llamada de atención del tipo "por favor juegue", antes de amonestarlo.

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

10.2.1 Otras demoras del juego

10.2.1 En todas las otras demoras o entorpecimientos el árbitro otorga una pelota buena al equipo contrario (pelota de castigo).

Esta medida depende de regla 10.2.

Si este llamado de atención no prospera se deberá amonestar al equipo y dar a conocer el tiempo de alargue que se va a jugar por la demora ocasionada.

Después de la amonestación se aplicará la regla como explicado en 10.2.1.

10.2.2 Tiempo de alargue

10.2.2 En el juego por tiempo todos los tiempos perdidos en demoras/retrasos deben jugarse a continuación del término del encuentro.

10.2.2.1 El tiempo de alargue

El recupero del tiempo perdido debido a interrupciones y retrasos debe interpretarse de manera estricta y se realizará al final de cada set.

El tiempo de alargue se deberá informar a los capitanes a la brevedad posible.

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