

Faustball

Reglas de Juego y su Interpretación



Válidas a partir del 01/04/2019

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
1.1.2.1 Aclaración acerca de demarcación en gimnasio/salón	9
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 e indicación acerca de los postes	10
1.3 Zona fuera de las líneas demarcatorias (Auslauf)	11
1.4 Pelota	11
1.4.1 Peso de la pelota	11
1.5 Sorteo	12
1.6 Presentación de pelotas	12
1.6.0.1 Devolución de las pelotas (ballboy)	12
1.6.0.2 Control de las pelotas en el descanso de los sets	13
1.6.1 Qué hacer cuando un equipo no presenta pelota	13
1.6.2 Qué hacer cuando ninguno de los dos equipos presenta pelota	13
1.6.3 Qué hacer si se perdió la pelota y no se encuentra	13
1.6.4 Qué hacer si se perdió la pelota y el mismo equipo ha suministrado varias.....	14
1.6.4.1 Qué hacer si se perdió la pelota y el equipo ha presentado sólo una	14
1.6.5 Elección de la pelota del oponente.....	14
1.7 Tipos de Pelota	14
2. Equipo	15
2.1 Cantidad de jugadores.....	15
2.1.1 Cambio de jugadores	15
2.1.2 Cuándo efectuar el cambio.....	15
2.1.2.1 Cómo se efectúa el cambio.....	15

2.1.2.2	Reglamentación especial para otras interrupciones (por ej: time-out)	16
2.1.2.3	Cambio incorrecto	16
2.1.3	Cambios sin demora	16
2.2	Capitán del equipo	16
2.2.1	Capitán luego de un reemplazo	17
2.3	Vestimenta	17
2.3.1	Camisetas de manga corta y larga	17
2.3.1.1	Vestimenta del árbitro	17
2.3.1.2	Distintivo e insignia para el árbitro Internacional	18
2.3.2	Jugar con pantalón largo	18
2.3.3	Calzado	18
3.	Duración del juego	18
3.1	Sets ganados	18
3.1.1	Cuándo se gana y finaliza un juego	18
3.1.2	Cuándo se gana y concluye un set	18
3.1.3	Cambio de campo y saque	19
3.1.4	Sorteo en el set decisivo	19
3.1.5	Descanso entre sets	19
3.1.6	Movimiento de jugadores durante los cambios de sets	19
3.2	Juego a sets con tiempo limitado	19
3.2.1	Empate luego de concluir el tiempo	20
3.2.2	Contar los últimos 5 segundos	20
3.3	Juego por tiempo	20
3.3.1	Empate	21
3.4	Time-Out	21
4.	Desarrollo del juego	22
4.1	Cuándo se inicia y concluye una jugada	22
4.1.1	Quién realiza el saque	22
4.1.1.1	Interrupciones diversas	22
4.2	Cuándo se considera una falta	23
4.3	Tocar o rozar la red o poste	23
4.4	Pelota afuera	23
4.5	Permanencia estática sin fundamento	23
5.	Golpe/pegada	24
5.1	Definición de golpe o pegada	24
5.2	Cuántas veces y cómo está permitido pegar	24
5.3	Pegada con el puño y con el brazo	24

5.4	Variantes de golpes o pegadas	24
6.	Servicio/saque	24
6.1	Quién puede ejecutar el servicio/saque	24
6.2	Cómo debe lanzarse la pelota.....	25
6.2.1	Cuándo es válido un saque	25
6.3	Cómo se realiza el saque	25
	Ejemplos prácticos.....	26
6.3.1	Jugadores en campo contrario	27
6.3.2	Invasión de la zona de saque	27
6.3.3	Franqueo de la línea y zona de saque.....	27
6.4	Saque sin demoras o titubeos	27
6.4.1	Saque iniciado pero no ejecutado	27
6.4.1.1	Picar la pelota	27
6.4.1.2	Cuándo comienza el saque	27
6.5	El servicio/saque uno de los elementos más difíciles	28
6.5.1	Mayor cantidad de faltas en el arbitraje.....	28
6.5.2	Posición ideal.....	28
6.5.2.1	El pie de apoyo en principio queda en el piso y no se mueve para adelante.....	28
6.5.2.2	El servidor/sacador hace un servicio saltando y con carrera.	29
6.5.2.3	El servidor/sacador hace saltitos muy cerca de la línea de tres metros	29
6.5.3	Consejos útiles.....	29
7.	Pegada/Remate y pase	29
7.0.1	Ubicación del árbitro en la pegada/remate	29
7.0.1.2	Situaciones normales de juego	30
7.0.1.3	Jugadas y situaciones de juego junto a la red/cinta.....	30
7.1	Cuántas veces se puede pegar o rematar	30
7.1.1	Dos jugadores rematan/pegan simultáneamente	30
7.2	Pegada válida.....	30
7.2.1	Pegada debajo de la red/cinta/soga	31
7.2.1.1	Pelota que vuela fuera del campo	31
7.3	Pegar/rematar en el campo contrario sobre la red	31
7.4	Pegar o rematar sobre la red en el juego indirecto	31
7.5	Devolver la pelota por debajo de la red.....	31
7.5.1	Devolver por encima de la red.....	31
7.5.2	Juego indirecto por debajo de la red	32
7.6	Situación de bloqueo: cuándo repetir el punto	32
7.6.1	Situación de bloqueo: cantidad de pases	32

7.6.1.1	Después del bloqueo se puede jugar directamente	32
7.6.2	Bloqueo, situación muy difícil para el árbitro	33
7.6.3	Indicar el bloqueo	33
7.6.4	Ubicación o donde posicionarse en el bloqueo	33
7.6.4.1	Detalles a tener en cuenta y en observar antes del bloqueo	33
7.6.5.2	Si no se toca simultáneamente la pelota	33
7.7	Juego directo fuera del campo	34
7.8	Obstrucción por el contrario.....	34
7.8.1	Obstrucción por otros.....	34
7.8.1.1	Especificar e identificar a entrenadores o ayudantes de campo	34
8.	Puntaje	34
8.1	Cómo se reparten los puntos.....	34
8.2	Cómo se anota en la planilla.....	34
8.2.1	Ejemplo.....	35
8.2.2	El planillero/anotador.....	35
9.	Árbitro	35
9.1	Definición de árbitro.....	35
9.2	Pautas básicas para el árbitro	35
9.2.1	Tareas del árbitro antes, durante y después del partido	36
	Tareas específicas según el estatuto internacional del árbitro.....	36
9.2.1.1	Único responsable	36
9.2.1.2	Tareas antes del juego	36
9.2.1.2.1	Planilla de juego, control horario y puntualidad.....	36
9.2.1.2.2	Control de campo de juego, pelotas, etc.	37
9.2.1.2.3	Control de las licencias de los jugadores	37
9.2.1.2.4	Inscripción en planilla	37
9.2.1.2.5	Sorteo	37
9.2.1.2.6	Sintonización y regularización con mesa de control y jueces de línea	37
	Jueces de línea	37
9.2.1.2.7	El árbitro da por iniciado el partido	37
9.2.2	Medidas a tomar según las reglas de juego	37
9.2.2.1	Tareas y obligaciones durante el juego	38
9.2.2.1.1	Decisiones.....	38
9.2.2.1.2	Guardar pelotas	38
9.2.3	Indicar y anunciar los puntos.....	38
9.2.3.1	Gestos.....	38
9.2.3.2	Protestas.....	43

9.2.3.3 Preguntas de los capitanes	43
9.2.3.4 Tiempo de alargue	43
9.2.3.5 Comportamiento del árbitro en situaciones críticas	44
9.2.4 Ubicación	44
9.2.5 Tareas después del partido	44
9.2.5.1 Resultado y saludo	44
9.2.5.2 Control de planilla	45
9.3 Jueces de Línea	45
9.3.1 Ubicación de los jueces de línea	45
9.3.1.1 Cambio continuo en ataque y defensa	46
9.4 Planillero/anotador	47
10. Castigos	47
10.1 Acción Antideportiva	47
10.1.0 Comportamiento del árbitro frente a una acción antideportiva	48
10.1.0.1 Ejemplos de actitudes antideportivas	48
10.1.1 Jugador suspendido por tiempo	49
10.1.2 Jugador expulsado	49
10.1.3 Sanción a entrenadores y ayudantes	50
10.2 Demoras del juego	50
10.2.1 Otras demoras del juego	50
10.2.2 Tiempo de alargue	50
10.2.2.1 El tiempo de alargue	50
ANEXO I: Reglas de juego para las categorías de menores	51
ANEXO II: Campo de juego	52

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.

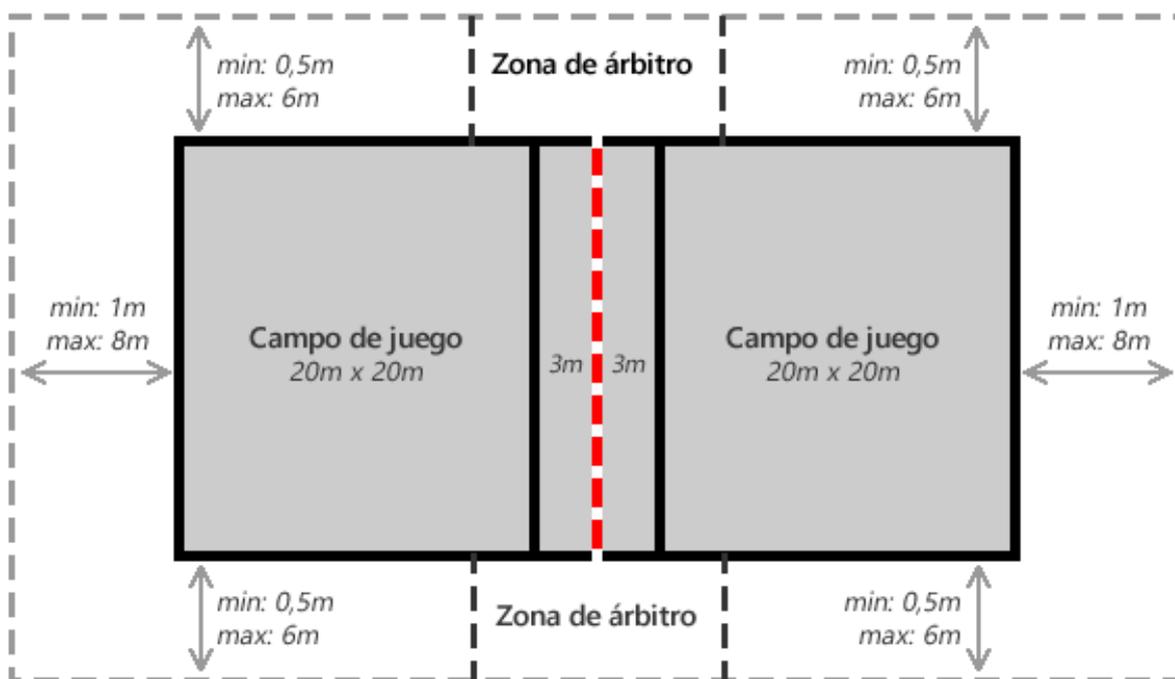
Juegos con iluminación artificial están permitidos.



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.



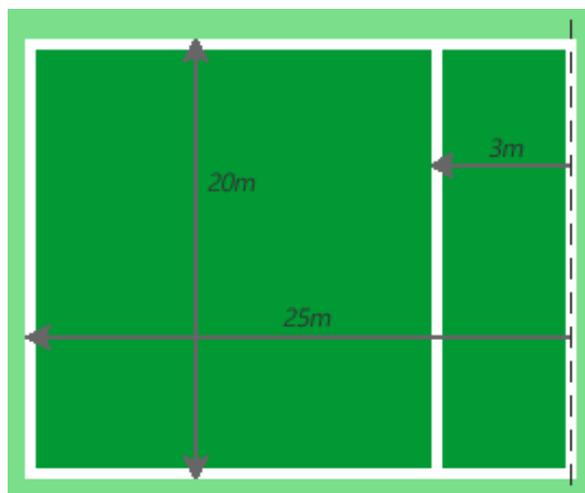
En competencias oficiales IFA se debe marcar la zona de arbitraje con líneas de trazos en la cancha. Se puede utilizar material adhesivo para tal fin.

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.



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

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.

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 alejado, 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 sogá 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 de demarcación no deben ser menores de 8cm ni más anchas de 12cm.

Las líneas de demarcación en el gimnasio/salón no deben ser menores a 5cm ni más anchas de 12cm.

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 cms 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

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.

Las prolongaciones de la red, cinta o soga cuentan como anclajes; su toque por una pelota o un jugador no constituye falta.

El toque de la parte del poste superior a los 2m o 1,9m por la pelota o un jugador, es una falta.

1.2.4 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 6m de los laterales y 8m de las 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 8m 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.

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.

1.4.1 Peso de la pelota

Al comienzo del juego debe tener:

Peso: 360 gramos +/-10 gramos (masculina)
330 gramos +/-10 gramos (femenina)

Circunferencia: 65cm a 68cm

Presión: 0,55bar a 0,75bar

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 los datos arriba mencionados 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.).

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 juego el árbitro hace el sorteo con los capitanes de ambos equipos.

El capitán que gana el sorteo, elige:

- el campo, o
- la pelota y con ella el primer servicio/saque.

El equipo contrario elige la alternativa restante.

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.

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.

1.6.0.1 Devolución de las pelotas (ballboy)

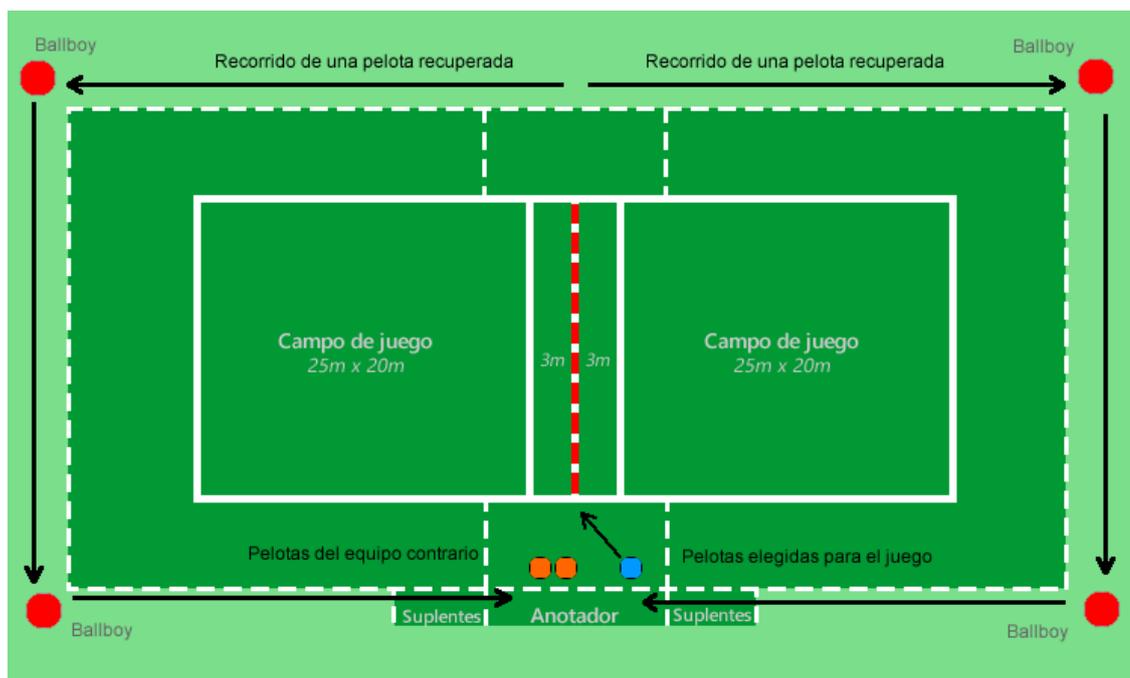
Cuando se tienen a disposición ayudantes o jóvenes (ballboy) que devuelven las pelotas al árbitro cuando se van fuera de juego, hay que tener en cuenta lo siguiente:

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

También en el descanso entre los sets o del juego el árbitro tendrá que tener las pelotas bajo su control.

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 aportan 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 y no se encuentra

1.6.3 Durante el desarrollo del juego el árbitro puede introducir una pelota previamente examinada en el caso de que la pelota que se estaba utilizando en el juego no pueda recuperarse inmediatamente, si se pierde o ha perdido sus cualidades.

1.6.4 Qué hacer si se perdió la pelota y el mismo equipo ha suministrado varias

1.6.4 Si el equipo que elige pelota ha suministrado varias de ellas, el juego continúa de inmediato con una de estas pelotas. En este caso no se admiten cambios de pelota posteriores.

Un equipo puede presentar varias pelotas. No hay límite de pelotas a presentar al árbitro para utilizarlas durante el juego. Es conveniente presentar también pelotas para campo mojado/lluvia.

El partido se sigue jugando con otra pelota presentada por el equipo. No está permitido solicitar el cambio de pelota por la primera en caso que se recupere.

1.6.4.1 Qué hacer si se perdió la pelota y el equipo ha presentado sólo una

Si el equipo que elige pelota ha suministrado una sola, el juego continúa de inmediato con una pelota suministrada por el equipo contrario hasta que su pelota pueda ser reingresada al campo de juego en condiciones adecuadas.

La pelota es devuelta al árbitro durante una interrupción del juego. Únicamente el árbitro decide con que pelota se debe continuar el mismo y él es el responsable de devolver la pelota al campo de juego. En caso contrario, se deberá repetir la jugada.

Se puede decir que la pelota fue devuelta cuando se encuentra en el lugar previsto según el diagrama o plan convenido.

1.6.5 Elección de la pelota del oponente

1.6.5 Si un equipo ha elegido la pelota del equipo contrario, se supone que también ha elegido las demás pelotas de ese equipo.

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.

Se continúa jugando con las pelotas del adversario, en tanto la pelota inicial no pueda recuperarse, se extravíe o pierda sus cualidades. En este caso no se admiten cambios de pelota posteriores.

1.7 Tipos de Pelota

1.7 La Federación Internacional de Faustball (IFA) puede aceptar o recomendar determinados tipos de pelotas, redes o sogas para los encuentros internacionales.

Las federaciones nacionales lo pueden hacer a nivel nacional.

Nota

Las Federaciones nacionales pueden aceptar, recomendar o disponer, para el juego de damas, masters y adolescentes variaciones respecto al tamaño del campo, altura de red, cinta o sogas y peso de la pelota.

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, suplentes) 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.

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.

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.

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

El reemplazo de un jugador deberá ser aceptado por ambos capitanes como también por los entrenadores y 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.

2.1.3 Cambios sin demora

2.1.3 El reemplazo e intercambio debe efectuarse sin demoras.

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). Caso contrario de que

no llevara una identificación en el brazo, se deberá apuntar en la planilla de juego. 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.

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 En los campeonatos el equipo debe presentarse con vestimenta de juego de igual forma y color.

Las camisetas deberán ser numerada de forma uniforme y unitaria.

2.3.1 Camisetas de manga corta y larga

2.3.1 La vestimenta del torso 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 competencias 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

2.3.3 Calzado con púas metálicas/clavos está prohibido.

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 pelotas buenas, con una diferencia de al menos 2; en caso contrario se continúa jugando hasta lograr esa diferencia de dos pelotas buenas.

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

3.1.3 Cambio de campo y saque

3.1.3 Concluido el set, se cambia el campo, la elección de pelota y con ello el primer servicio/saque.

3.1.4 Sorteo en el set decisivo

3.1.4 Si fuera necesario un set decisivo, se sortea nuevamente. En cuanto uno de los equipos ha logrado 6 pelotas buenas, se cambia de campo, elección de pelota y el primer servicio/saque.

A más tardar después de un minuto los equipos deben estar listos para comenzar nuevamente el juego. Durante este cambio el entrenador, asistente y suplentes pueden ingresar al campo.

3.1.5 Descanso entre sets

3.1.5 El descanso entre los distintos sets es de máximo 2 minutos.

Cada 4 sets, el descanso será de no más de 10 minutos.

El tiempo de descanso cada 4 sets puede ser de menor duración. La duración del mismo se aclarará con los capitanes el inicio del juego.

El descanso entre set y set comienza en el momento en que finaliza un set y termina después de dos minutos con un tono de silbato del árbitro. Los equipos deberán volver al campo de juego a la brevedad sin ocasionar retraso alguno. Caso contrario, el árbitro podrá hacer valer la "regla de retención de tiempo" y sancionarlos. (art. 10.2, 10.2.1 y 10.2.2)

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 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.

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:

3.3 El tiempo de juego es de dos tiempos de no más de 15 minutos, con un descanso intermedio de máximo 2 minutos.

Los tiempos perdidos por interrupciones o detenciones deberán recuperarse a continuación del periodo correspondiente.

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.

Al concluir el periodo se cambia de campo, elección de pelota y primer servicio/saque.

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.

Entre los respectivos alargues, el receso es de máximo 2 min. Sin embargo, entre los alargues no existe receso.

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. 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 es recogida fuera del campo por un no jugador, se cuenta como si la pelota hubiese tocado el suelo y se contabiliza como falta para el equipo que por último tocó la pelota.

Lo mismo vale para el recoger de la pelota durante su escape en el caso de que sea imposible de ser respondida por el equipo a quién corresponda hacerlo. En caso contrario se considera el retener/atajar la pelota como estorbo.

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 ultimo 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.

4.5 Permanencia estática sin fundamento

4.5 Se considera una falta si un jugador ingresa al campo contrario sin una buena razón.

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 ser 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 cobrar 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.

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.

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.

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.

6.3.3 Franqueo de la línea y zona de saque

6.3.3 El jugador que sirve/saque puede franquear la línea de servicio/saque o la línea lateral con una pierna.

El contacto del otro pie deberá ser si o si por detrás de la zona y línea de saque hasta el momento de impactar la pelota.

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.

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 optimizar y perfeccionar la correcta decisión hay ciertos detalles que ayudan a observar mejor el servicio. Según los diferentes tipo de servidores/sacadores el árbitro podrá poner más hincapié en uno u otro elemento.

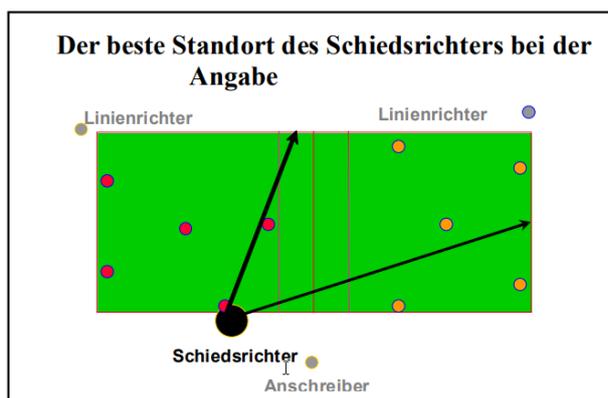
6.5.1 Mayor cantidad de faltas en el arbitraje

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 esta 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 cercano 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.

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.

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.

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 Luego de un bloqueo el primer golpe es para el equipo en cuyo campo cae la pelota. El equipo tiene el derecho a tres toques de la pelota.

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".

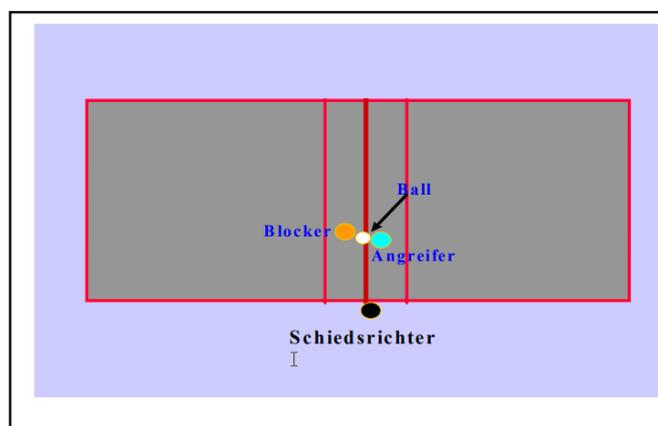
7.6.4 Ubicación o donde posicionarse en el bloqueo

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".

7.6.5.2 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 jugador es obstaculizado por un contrario, se constituye en un punto para el equipo obstruido. Si el jugador aún tiene derecho a golpear, mantiene su primacía y no debe ser obstaculizado en el campo contrario.

También es obstrucción si es impedido sin querer o involuntariamente.

7.8.1 Obstrucción por otros

7.8.1 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.

7.8.1.1 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 una 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 hayan 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 juego lo conduce un árbitro, a quién lo asisten dos jueces de línea y un anotador.

Gimnasio/salón

Las federaciones nacionales pueden incluir dos árbitros en sus juegos.

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.

Gimnasio/salón

Cuando existen dos árbitros durante el juego, cada uno de ellos decide sobre faltas observadas, es responsable por sí mismo y no necesita consultar al otro árbitro.

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.

Gimnasio/salón

En el caso de dos árbitros y previo acuerdo entre ellos, antes de iniciarse el juego, uno de ellos se cerciora de que el campo, las pelotas y la vestimenta del equipo cumplan con el reglamento, da su visto bueno al informe y efectúa el sorteo.

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.



Cuerpo

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>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.

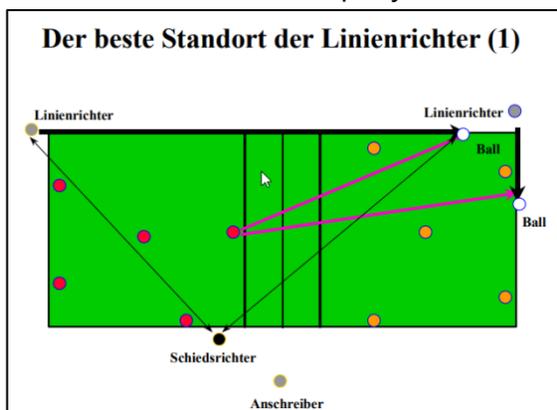
El juez que se encuentra de lado donde se realiza el servicio o se forma el ataque, se posiciona en la continuación de la línea lateral observando la misma, orientándose un poco hacia adelante pero de tal modo que tenga tiempo retroceder al formarse un contrataque. El otro juez se posiciona en la continuación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

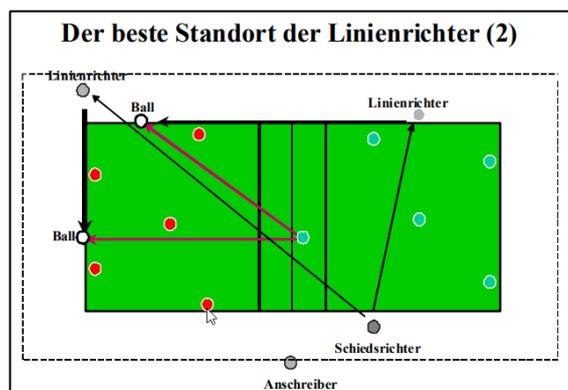
Indicaciones de jueces de Línea		
Fuera (Aus)	No vista	Adentro y pared
		

9.3.1.1 Cambio continuo en ataque y defensa



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

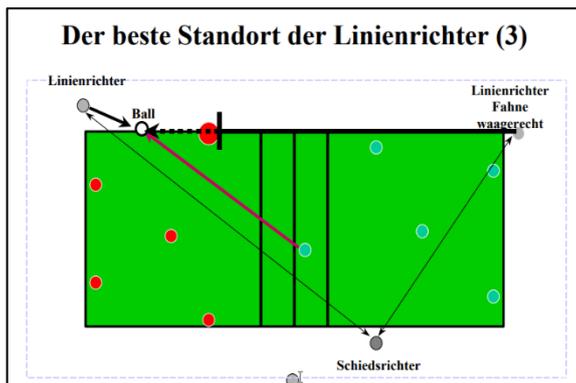
Las posiciones de los jueces de línea cambia del mismo modo como cambia el servicio o pegada (2).



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

Espectadores que molestan el desarrollo del partido, pueden recibir del árbitro una expulsión del campo de juego y es tarea del comité organizador de alejarlas del lugar.

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: Reglas de juego para las categorías de menores

Principio

En principio son válidas las reglas de juego para todas las categorías menores. Excepciones para las distintas categorías a continuación:

Categoría *	Campo de Juego (m)	Altura de Red/cinta/soga (m)	Peso de la pelota (gr)	Contactos de pelota	Presión de aire (bar)
Junior Masculino Sub 21	50 x 20	2,00	360 +/- 10	3	0,55 – 0,70
Junior Femenino Sub 21	50 x 20	1,90	330 +/- 10	3	0,55 – 0,70
Juveniles Masculino Sub 18	50 x 20	2,00	360 +/- 10	3	0,55 – 0,70
Juveniles Femenino Sub 18	50 x 20	1,90	330 +/- 10	3	0,55 – 0,70
Menores Masculino Sub 16	50 x 20	2,00	330 +/- 10	3	0,55 – 0,70
Menores Femenino Sub 16	50 x 20	1,90	330 +/- 10	3	0,55 – 0,70
Infantil Masculino Sub 14	40 x 20	1,80	300 +/- 10	3	0,55 – 0,70
Infantil Masculino Sub 14	40 x 20	1,80	300 +/- 10	3	0,55 – 0,70
Mini Masculino Sub 12	30 x 15 o 28 x 15 **	1,60	300 +/- 10	3 o 4 **	0,40 – 0,60
Mini Femenino Sub 12	30 x 15 o 28 x 15 **	1,60	280 +/- 10	3 o 4 **	0,40 – 0,60
Pre-Mini Sub10 (masc. y fem.)	20 x 10 o 28 x 15 **	1,60	280 +/- 10	4	0,40 – 0,60

* Categorías definidas por IFA según el reglamento de competencias IFRC, cláusula 4.1.3

** A definir por las Federaciones Nacionales

ANEXO II: Campo de juego



Se terminó de editar en junio de 2019

Editor: Federación Internacional de Faustball (IFA)

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