

REGLAS DEL JUEGO

Las reglas son válidas tanto para partidos en el campo (al aire libre) como en el gimnasio/salón (interior). Los cambios y suplementos debidos al juego en el gimnasio se describen por separado. En el apéndice se establecen disposiciones especiales para los jóvenes.

1 Campo de juego e implementos

- 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 un rectángulo marcado, de 40 metros de largo y 20 metros de ancho. Se deja a libre criterio de las federaciones asociadas de reducir las medidas del campo de juego en salón.

- 1.1.1 El campo de juego está dividido por una línea central en dos campos, uno para cada equipo. Cada mitad tiene una línea de servicio marcada paralela a esta línea central a una distancia de 3 metros.
- 1.1.2 Las líneas de borde, la línea central y las líneas de servicio/saque deben estar claramente marcadas. Las líneas de borde son parte del campo. La línea central pertenece a ambos lados.

Una pelota que toca estas líneas se considera "adentro".

Gimnasio / salón

Se considera una falta si la pelota toca la pared.

Todo el techo del gimnasio pertenece a la cancha. En la recepción o pase de la pelota que lo toca, puede continuarse jugando. El toque en el servicio o en el ataque es un error del equipo que lo ejecutó.

Todos los accesorios que no se pueden quitar pertenecen a las paredes o al techo.

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

- 1.2 Entre dos postes verticales, colocados libremente en las intersecciones de la línea central y las líneas laterales, está firmemente estirado, de 2 m de altura para caballeros y 1,90 m para damas:

- Una **red**, que tenga entre 3 centímetros y 6 centímetros de ancho si se mide verticalmente, o
- Una **cinta** que tenga entre 3 centímetros y 6 centímetros de ancho si se mide verticalmente, o
- Una **soga** que tenga entre 5 mm y 8 mm de espesor si se mide verticalmente.

Las redes (cintas, sogas) solo pueden aceptarse si se distinguen fácilmente por un color claro y oscuro a intervalos de 15 a 20 centímetros.

Gimnasio / salón

Si no es posible utilizar postes independientes, los postes también se pueden fijar al suelo o a la pared.

Si los postes no se pueden fijar en la intersección de la línea central y la línea de límite, este punto debe estar marcado por los llamados "postes auxiliares". (por ejemplo, bastones bastones de salto de altura).

No se considera un error si la pelota o cualquier jugador toca el accesorio o cualquier otro poste fuera de la intersección marcada.

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

- 1.3 Los espectadores, las canchas vecinas y otros obstáculos deben estar al menos a 6 metros de distancia de las líneas laterales y las líneas de base. La zona de juego debe estar claramente marcada con una línea discontinua.

Gimnasio / salón

El área de escape debe ser de al menos 0,50 metros (para las líneas laterales) y 1 metro (para las líneas de fondo).

- 1.4 La pelota de juego será hueca, llena de aire. Su color básico es el blanco, pero hasta un 20% de la superficie puede estar formada por muchas piezas de color más pequeñas. La pelota debe estar completamente inflada.

Durante todo el partido, la pelota deberá cumplir los requisitos establecidos en el anexo.

Las pelotas utilizadas en partidos internacionales o en las ligas más altas de las federaciones miembro deben cumplir con los criterios adicionales establecidos por el Comité y la Comisión Técnica de la Asociación Internacional de Fistball (IFA).

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

El ganador elige:

- el **campo** o
- Qué equipo tiene el **primer servicio** (“defender” o “sacar”).

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

- 1.6 Cada equipo aporta al menos una pelota apta. Todas las pelotas son revisadas por el árbitro antes de que comience el juego y se ajustan según sea necesario.

Las pelotas no utilizadas quedan bajo el control del árbitro.

- 1.6.1 Si un equipo no aporta una pelota antes del comienzo del juego, no puede introducir su propia pelota por el resto del juego.

- 1.6.2 Si ninguno de los equipos *aportan* al menos una pelota apta, el partido no tendrá lugar. La dirección de la competencia decidirá las medidas de castigo a tomar.

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

- 1.6.4 Si ninguna de las pelotas seleccionadas por el equipo está disponible, se utilizarán las pelotas presentadas por el oponente.

Tan pronto como al menos una de las pelotas seleccionadas esté disponible, se vuelve a poner en juego antes del siguiente servicio.

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

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

Nota

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

2 Equipo

- 2.1 Un equipo se compone por 5 jugadores y 5 reemplazos que pasan a formar parte del equipo desde su primera entrada en el partido. Deberan comenzar por lo menos 4 jugadores, pero un quinto puede unirse en cualquier momento (esto se conoce como complementar).

- 2.1.1** Los 10 jugadores pueden alternarse libremente.
- 2.1.2** El reemplazo o intercambio solo puede realizarse al final de un punto. El entrenador o capitán deberá avisar al árbitro antes del reemplazo.
- Un reemplazo o intercambio (ingreso y abandono) debe realizarse en la propia línea de 3 metros. Ambos equipos pueden reemplazar o intercambiar si el árbitro detiene el partido.
- Si el reemplazo se realiza sin notificar al árbitro o si hay más de 5 jugadores en la cancha, el árbitro detiene el juego y otorga un punto a los oponentes.
- Si el equipo que no saca anuncia un reemplazo o intercambio, el árbitro debe impedir que se produzca antes del inicio de la nueva jugada.
- 2.1.3** El reemplazo o intercambio deben efectuarse sin demoras.
- 2.2** Un jugador es el capitán del equipo y, por lo tanto, debe estar marcado con un brazalete apropiado. Él (ella) es el único portavoz del equipo durante el partido y es responsable de saludar al equipo antes y después del partido.
- 2.2.1** El capitán continúa en el desempeño de sus funciones si es reemplazado, excepto cuando tenga que abandonar el campo por lesión o expulsión. En este caso, el equipo deberá nombrar un nuevo capitán.
- 2.3** Cada equipo debe usar vestimenta de juego con el mismo diseño y color base. La vestimenta se compone de camiseta, pantalón y medias.
- 2.3.1** Se consideran vestimentas las equipaciones de manga corta y manga larga.
- 2.3.2** No se permite el uso de pantalones largos. La Asociación Internacional de Fistball - IFA o las federaciones miembro pueden permitir diferentes pantalones, siempre que todos los jugadores usen pantalones de la misma forma y color.
- 2.3.3** Está prohibido el calzado con puntas de metal. El calzado y el equipo de protección (p. ej., medias de compresión, pantalones de compresión, protectores para rodillas, tobillos, codos, cabeza, etc.) no están regulados.

3 Duración del juego

- 3.1** El juego se juega **en sets**.
- 3.1.1** El partido termina tan pronto como un equipo gana **2, 3, 4 o 5 sets**.
El número de sets se determina en la convocatoria o reglamento de la competencia respectiva.
- 3.1.2** Un equipo gana un set si ha ganado **11** puntos por un margen de al menos dos puntos; de lo contrario, el juego continúa hasta que un equipo lidera por dos puntos.
Un set termina tan pronto como un equipo gana **15** puntos, independientemente del margen, por ejemplo. **15:14**.
- 3.1.3** Después del final del primer set, la elección de pelotas pasa al otro equipo. Tras la finalización de cada set, se realiza el cambio de lado y el primer servicio.
- 3.1.4** Si se requiere un set decisivo; se realiza un nuevo sorteo. Tan pronto como un equipo gana 6 puntos, se cambia de lado, se eligen las pelotas que se presentan para ser utilizadas y se cambia el servicio.
- 3.1.5** El intervalo entre sets no debe exceder los 90 segundos.
- 3.1.6** Los jugadores abandonan la cancha en sus respectivos lados al final de cada set y cambian de lado fuera de la cancha. Los jugadores ingresan a la cancha solo después de la instrucción del árbitro (silbato).

Excepción: Los jugadores suplentes que se preparan para una próxima sustitución pueden usar la cancha para su preparación.

1ra observación

La Asociación Internacional de Fistball - IFA y las federaciones miembro también pueden limitar los partidos por tiempo.

En este caso, las cláusulas 3.1 a 3.1.5 se complementan de la siguiente manera:

- 3.2 Cada set termina después de 10 minutos, incluso si la diferencia en la puntuación no es más de un punto.
- 3.2.1 Si un set termina en empate, continúa hasta que un equipo gana por dos puntos. Si un cronómetro establecido expira durante una jugada, la jugada se detiene y se reinicia con el último servicio.
- Si el final de un tiempo establecido coincide con el final de una jugada, la siguiente jugada comienza con el servicio del equipo que cometió el último error.
- 3.2.2 El inicio y el final de un set tocado por tiempo se indican acústicamente. Cada set termina con una señal, contando los últimos cinco segundos.

El tiempo perdido por interrupciones o retrasos debe sumarse al final del mismo set.

2da observación

En casos excepcionales, las asociaciones miembro también pueden permitir juegos por tiempo limitado.

- 3.3 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.
- Tras el descanso se cambia de lado, se eligen las pelotas a utilizar y se cambia el servicio.
- 3.3.1 Si el juego está empatado al final del juego normal, el juego se extiende:
- Primer período de la prórroga: lanzamiento de moneda según la cláusula 1.5, tiempo de juego dos veces cinco minutos. Si la prórroga termina en empate,
- El segundo período de tiempo extra sigue: lanzamiento de moneda de acuerdo con la cláusula 1.5, tiempo de juego dos veces cinco minutos. Si esta prórroga vuelve a terminar en empate, el juego continúa hasta que uno de los equipos gana por dos puntos.
- Si el tiempo de juego termina durante una jugada, la jugada se detiene y se reinicia con el último servicio.
- Si el tiempo de final del juego coincide con el final de una jugada, la siguiente jugada comienza con el servicio del equipo que cometió el último error.
- El intervalo entre estos tiempos extra no debe exceder los 90 segundos. No hay descanso durante la prórroga.
- 3.4 En los partidos según las cláusulas 3.1, cada equipo tiene derecho a una interrupción (time-out) de 30 segundos por set después del final de un movimiento y después de notificar al árbitro.
- Los jugadores deben abandonar la cancha. A menos que se especifique lo contrario, las interrupciones (time-out) se llevan a cabo en el área de salida del lado del árbitro del partido.

4 Desarrollo del juego

- 4.1 Cada curso de juego comienza con un servicio/saque y concluye con la primera falta, el término de un tiempo u otra interrupción del juego.
- 4.1.1 Después de cada falta, saca nuevamente el equipo que la ha cometido. En otras interrupciones, se repite el último servicio/saque.

Nota

Se entiende por "otro tipo de interrupción" cualquier interrupción que no sea causada por faltas en el juego, por ejemplo, obstrucción de espectadores o violencia entre jugadores.

4.2 *Los puntos solo se cuentan por las faltas cometidas durante un movimiento. (excepción: cláusula 10.2.1).*

4.3 *Se considera una falta si un jugador o la pelota toca la red (cinto/lienza) o los postes durante una jugada.*

4.4 *Cada pelota que toca el suelo fuera del campo de juego marcado se considera una falta del equipo que la tocó en último lugar.*

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 todos los demás casos, atrapar la pelota se considera una obstrucción.

4.5 *Se considera una falta si un jugador entra en la mitad del oponente durante un juego sin estar directamente involucrado en el juego.*

5 Golpe/Pegada

5.1 Se entienden por golpe todo toque rápido de la pelota ya sea por el puño o el brazo. La pelota no debe empujarse.

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

5.3 Las puntas de los dedos deben tocar la palma de la mano y el pulgar debe colocarse al lado de la palma durante cada golpe de puño. Si el contacto con la pelota se hace con el brazo, la mano puede estar abierta.

6 Servicio/Saque

6.1 El servicio o saque puede ejecutarlo cualquier jugador.

6.2 El jugador que saca debe soltar la pelota claramente golpeándola directamente sobre la red (cinto/lienza).

El servicio o saque se considera iniciado en cuanto la pelota sale de la mano de un jugador con intención de servir y finaliza cuando el mismo jugador golpea la pelota.

6.2.1 El servicio o saque es válido si la pelota toca el suelo dentro del campo de juego contrario o si toca a un jugador contrario dentro o fuera de su campo de juego.

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

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

Si el jugador al efectuar el saque mueve primero el pie de apoyo, deberá caer en su primer toque con el suelo antes de la línea de saque.

Si un jugador que perdió contacto con el suelo durante la ejecución de su servicio y toca el suelo simultáneamente con ambos pies (un pie delante de la línea de servicio - el otro detrás) después del servicio, esto NO se considera una falta.

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

Un servicio/saque caminando conduce a un servicio/saque parado, por lo que se rige por el párrafo anterior.

- 6.3.1 Durante el servicio o saque, ningún jugador del equipo que saca podrá estar en el campo contrario.
- 6.3.2 El jugador que saca no puede pisar la línea de servicio, el espacio entre la línea central y la línea de servicio y el suelo fuera del campo de juego antes del primer contacto con el suelo después del servicio.
- 6.4 El Servicio o saque debe iniciarse y ejecutarse sin demora.
- 6.4.1 Si se inició un servicio pero no se ejecutó porque no se golpeó la pelota, esto se considera una falta.

7 Pegada/Remate y pase

- 7.1 Dentro de cada mitad, la pelota
 - Solo puede ser jugada una vez por cada jugador.
 - no se puede jugar más de tres veces en total.
 - no puede tocar el suelo más de una vez antes de cada contacto.
- 7.1.1 Si dos jugadores de un equipo tocan la pelota simultáneamente, se considera como dos toques.
- 7.2 La devolución de la pelota es válida si rebota sobre la red (cinto/lienza) y toca el suelo dentro del campo de juego del oponente o toca a un oponente dentro o fuera del campo de juego.
- 7.2.1 Una pelota golpeada directamente debajo de la red (cinto/lienza) en el campo de juego del oponente se considera una falta cuando cruza la línea central (debajo de la red).
- 7.3 Está permitido golpear la pelota por encima de la red (cinto/lienza) desde la propia mitad del campo.
- 7.4 Un equipo puede tocar la pelota que fue tocada por el oponente en el campo de juego del oponente, o que tocó el suelo en el campo de juego del oponente, incluso si aún no ha cruzado la red (cinto/lienza).
- 7.5 Se permite la devolución de una pelota por debajo de la red (cinto/lienza) si rebota desde su propia mitad hacia el lado contrario por debajo de la red (cinto/lienza) pero aún no ha tocado el suelo.
- 7.5.1 La devolución de una pelota desde el campo de juego del oponente a su campo de juego por encima de la red (cinto/lienza) se considera una falta.
- 7.5.2 Una pelota que ha rebotado desde el propio campo de juego al oponente debajo de la red no puede ser golpeada por los oponentes antes de tocar el suelo. Esta regla no se aplica si la pelota ha tocado el suelo en su propio campo de juego después del segundo contacto.
- 7.6 Si una pelota, inmediatamente después de un bloqueo, toca:
 - la red (cinto/lienza),
 - los postes,
 - la línea central,
 - el suelo fuera del campo de juego,
 - o si cruza la línea central directamente debajo de la red (cinto/lienza),esto no se considera falta. Se repite el último servicio/saque.

Gimnasio / salón

Si la pelota toca el techo o la pared fuera del campo de juego después de un bloqueo, esto no se considera falta. Se repite el último servicio.

Nota

Un bloqueo se definirá de la siguiente manera: si ambos jugadores tocan la pelota simultáneamente o, sin que el árbitro identifique quién lo tocó por última vez.

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

- 7.7 Si la pelota ha cruzado la línea lateral o los límites de la línea de base después de un pase o devolución, aún puede ser golpeada siempre que no toque el suelo. La pelota puede pasarse a otro jugador o devolverse directamente por encima de la red (cinto/lienza).
- 7.8 Si un oponente obstruye a un jugador, esto cuenta como su punto. Si un jugador aún puede golpear la pelota, ese jugador tiene prioridad y no puede ser obstruido en el campo del oponente.
- 7.8.1 Si el impedimento se produce involuntariamente y sin culpa propia (inevitable por el desarrollo del juego), implica la repetición del último punto.
- 7.8.2 Si un jugador o una jugada es obstruida por espectadores, árbitros o cualquier otra barrera dentro del campo de juego o en el área de escape, esto no se considera falta. Se repite el último servicio. Las obstrucciones por parte de los miembros de su propio equipo, sustitutos o entrenadores se consideran faltas.

8 Puntaje

- 8.1 Cada falta cuenta como un punto para el equipo contrario.
- 8.2 Los puntos obtenidos se registran en la hoja de puntaje utilizando números arábigos, en secuencia.

8.2.1 Ejemplo:

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

9 Árbitro

- 9.1 Cada partido es supervisado por al menos un árbitro, asistido por dos jueces de línea y un anotador.

Se puede utilizar un Árbitro Asistente de Video "VAR". Todas las revisiones de video serán iniciadas por el árbitro principal y gestionadas por un árbitro de video.

Nota

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

- 9.2 El árbitro asegura el cumplimiento de las reglas y toma decisiones a su discreción. El árbitro también puede ser asistido por el árbitro de línea.
Las decisiones del árbitro principal son inapelables.
- 9.2.2 El árbitro inicia y finaliza el partido y tiene derecho a interrumpirlo y suspenderlo. El árbitro indica las interrupciones, la prórroga y los puntos haciendo sonar el silbato, gritando o entrando en la cancha.
La duración de la prórroga debe anunciarse inmediatamente después de la jugada (interrupción) o retraso.
- 9.2.3 Cada punto y su justificación deben ser señalados por el árbitro con brazos y manos. Al mismo tiempo, señala en dirección al equipo que ganó el punto.
Si el árbitro decide que se repite el último servicio, esto se indica señalando en la dirección de ambos equipos.
El árbitro supervisa al anotador para asegurar la puntuación correcta y se asegura de que la puntuación se anuncie o muestre constantemente.
- 9.2.4 El árbitro está fuera de la cancha durante el partido. Excepción: cláusula 9.2.2

9.2.5 El árbitro anuncia el resultado después del final del partido.

El árbitro, el anotador y los dos capitanes deben atestiguar la exactitud de las anotaciones en el acta por medio de sus firmas.

9.3 Los árbitros de línea se paran en las esquinas de las líneas laterales frente al árbitro. Ayudan al árbitro a supervisar el partido e indican cuándo una pelota toca el suelo fuera de las líneas limítrofes levantando una bandera o un brazo, así como apuntando hacia abajo (en la línea) si la pelota toca la línea limítrofe o entra dentro de los límites.

9.4 El anotador se para o se sienta cerca del árbitro y anota para ambos equipos después de la llamada del árbitro.

10 Castigos

10.1 El árbitro tiene derecho a sancionar el comportamiento antideportivo de la siguiente manera, según la gravedad de la infracción:

- Amonestación (tarjeta amarilla);
- Suspensión del jugador, hasta que ambos equipos sumen 10 puntos (tarjeta amarilla y roja);
- Expulsión del campo de juego (tarjeta roja).

10.1.1 Un jugador suspendido no puede ser sustituido durante el período de suspensión.

Si el equipo que recibe la suspensión no tiene derecho a servir después de la jugada y la suspensión, el árbitro detiene el juego para permitir que el equipo complete de acuerdo con la cláusula 2.1.2 párrafo 3.

Si durante una suspensión un segundo jugador es suspendido o descalificado, el partido debe detenerse.

10.1.2 Un jugador que fue expulsado no puede ser reemplazado en el mismo partido.

10.1.3 Los entrenadores y el manager pueden ser sancionados por conducta antideportiva con advertencia (tarjeta amarilla) o descalificación (tarjeta roja).

10.2 El árbitro advierte (tarjeta amarilla) al equipo a la primera señal de táctica de demora (cláusula 2.1.3 o 6.4). El aviso se comunica al capitán del equipo.

10.2.1 Todas las tácticas de demora adicionales se sancionan con un punto para el oponente (pelota de castigo).

10.2.2 En un partido de tiempo, la suma de todas las demoras debe agregarse como tiempo extra.



INTERNATIONAL FISTBALL ASSOCIATION
 Hölderlinstraße 26, 4040 Linz, Austria
 office@ifa-fistball.com | www.ifa-fistball.com

Adjunto -

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:

NUEVO a partir del 01.04.2023								
Grupo de Edad *)	Cancha (m)	Altura de la red (m)	Peso de la pelota (g)	Circunferencia de la pelota (cm)	Contactos con la pelota	Presión del aire (bar)	Número de jugadores	Línea de saque
Masculino: U18, U21, Adulto, Masters	50x20	2,00	350 +/- 10	65-68	3	0.55 - 0.7	5	3m
Femenino: U18, U21, Adulto, Masters	50x20	1,90	320 +/- 10	65-68	3	0.55 - 0.7	5	3m
U16 m	50x20	2,00	320 +/- 10	65-68	3	0.55 - 0.7	5	3m
U16 f	50x20	1,90	320 +/- 10	65-68	3	0.55 - 0.7	5	3m
U14 m/f	40x20	1,80	290 +/- 10	65-68	3	0.55 - 0.7	5	3m
U12 m/f	28x15 ***)	1,60	260 +/- 10	65-68	3/4 **)	0.3 - 0.5	3-5 **)	3m
U10 m/f	18x9 ***)	1,50	240 +/-10	60-68	3/4 **)	0.2 - 0.3	3-5 **)	3m
U8 m/f	12x6 ***)	1,30	220 +/-10	60-68	3/4 **)	0.2- 0.3	3-5 **)	2m

*) según las Reglas de Competición de la IFA (IFCR), cláusula 4.1

***) a decidir por la asociación miembr.

****) 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.

Editor: International Fistball Association (IFA)
 © Copyright and all rights reserved
 (Copies - even exceptional ones - require IFA's authorization)

Approved by the IFA Board of Directors dated 10 December 2022.