



International Fistball Association

**Balon Puño
Puñobol
Punhobol
Faustball
Fistball**

**Reglas de juego
y su interpretación**

para el Arbitraj



Contenido

Introducción	6
Las reglas de juego y su interpretación.....	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 Explicación y comentario sobre la demarcación en el juego de gimnasio/salón	9
1.1.3 Anchura de las líneas	10
1.2 Postes y red(cinta/lienza).....	10
1.2.1 Fijación de la red/cinta	10
1.2.2 Explicación y comentario sobre la altura de la red/cinta/lienza.....	10
1.2.3 Explicación y comentario sobre la fijación de la red/cinta/lienza en el gimnasio/salón	10
1.2.4 Indicación y Explicación sobre los postes	11
1.3 Zona fuera de las líneas demarcatorias	11
1.4 Pelota/balón.....	11
1.5 Sorteo.....	12
1.6 Presentación de pelotas/balones	12
1.6.1 Que hacer cuando un equipo no presenta pelota.....	13
1.6.2 Que hacer cuando ambos equipos no presentan pelota	13
1.6.3 Que hacer cuando se perdió la pelota y la misma no se encuentra	13
1.6.4 Que hacer cuando se perdió la pelota y el mismo equipo a suministrado varias.....	13
1.6.4.1 Que hacer cuando se perdió la pelota y el equipo ha suministrado solamente una pelota	13
1.6.4.2 Qué es conforme a las reglas?	13
1.6.5 Elección de la pelota del equipo contrario.....	14
1.7 Tipos de pelotas	14
2 Equipo	14
2.1 Cantidad de jugadores.....	14
2.1.1 Cuántos jugadores se pueden cambiar?.....	15
2.1.2 El cambio solamente se podrá efectuar cuando el equipo tiene el saque y con aviso.....	15
2.1.2.1 Dónde se efectúa el cambio ?.....	15
2.1.2.2 Reglamentación especial para otras interrupciones por ej. Time out	15
2.1.2.3 Cambio incorrecto.....	15
2.1.3 Cambio sin demoras.....	15
2.2 Capitán del equipo.....	16
2.2.1 Capitán del equipo luego de reemplazarlo	16
2.3 Vestimenta deportiva de los equipos	16



Balon Puño - Reglas de juego y su interpretación

2.3.1	vestimenta de torso con mangas cortas y largas	16
2.3.1.1	Vestimenta del arbitro	16
2.3.2	Jugar en pantalón largo	17
2.3.3	Calzado	17
3	Duración del juego.....	17
3.1	Sets ganados.....	17
3.1.1	Cuando se gana un juego y cuando concluye el mismo.....	17
3.1.2	Cuando se gana un set y concluye el mismo	17
3.1.3	Cambio de campo y saque	17
3.1.4	Sorteo antes del set decisivo	18
3.1.5	Descanso entre set y set	18
3.2	Juego a sets con tiempo limitado.....	18
3.2.1	Empate después de concluir el tiempo limitado	18
3.2.2	Contar los ultimos 5 segundos.....	18
3.3	Juego por tiempo	19
3.3.1	Empate-hay que definir el juego/partida.....	19
3.4	Time out	20
3	Desarrollo del juego	20
4.1	Cuando comienza y concluye una jugada.....	20
4.1.1	Cuando comienza el saque/servicio.....	20
4.1.1.1	Interrupciones diversas.....	20
4.2	Cuando se produce una falta	21
4.3	Tocar o rozar red o poste.....	21
4.4	Pelota fuera	21
4.5	Permanencia estática sin fundamento	21
5	Golpe/pegada	22
5.1	Como se define el golpe/ la pegada.....	22
5.2	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.....	22
5.2	Cuantas veces y como se puede pegar o golpear	22
5.3	Pegada con el punho o el brazo	22
5.4	Variación de golpes/pegadas.....	22
6	Servicio/saque	22
6.1	Quien puede ejecutar el servicio/saque	22
6.2	Como debe ser lanzada la pelota	23
6.2.1	Cuando es valido un servicio/saque.....	23
6.3	Como se realiza el servicio/saque.....	23
6.3.1	Ningun jugador en campo contrario	23
6.3.2	Cuando se puede entra o pisar la zona de o linea de los tres metros	24
6.3.3	Una pierna puede franquear la linea o zona de tres metros.....	24



Balon Puño - Reglas de juego y su interpretación

6.4	Sin Demora/sin titubeos.....	24
6.4.1	Servicio /saque iniciado que no se ejecuta	24
6.4.1.1	„botar“ la pelota está permitido	24
6.4.1.2	Cuando comienza el servicio/saque.....	24
6.5	El servicio/saque uno de los elementos mas dificiles	24
6.5.1	Mayor cantidad de faltas en el arbitraje	25
6.5.2	Posición ideal	25
6.5.3	La ubicación del arbitro en el momento del servicio/saque la deberá elegir de acuerdo a las carcteristicas de cada servidor/sacador.....	25
6.5.2.1	El pie de apoyo en principio queda en el piso y no se mueve para adelante.....	25
6.5.2.2	El servidor/sacador hace un servicio saltando y con carrera.....	25
6.5.2.3	El servidor/sacador hace saltitos muy cerca de la linea de tres metros.....	25
6.5.3	Consejos utiles	25
7	Pegada/remate y pase.....	26
7.0	Cuantas veces se puede pegar/rematar y cual es la mejor ubicación	26
7.1	Cuantas veces se puede pegar/rematar	26
7.1.1	Dos jugadores pegan/rematan simultáneamente	26
7.2	Pegada válida.....	27
7.2.1.	Pegada debajo de la red(cinta/lienza).....	27
7.2.1.1	Pelota que vuela por fuera del campo.....	27
7.3	Pegar/rematar en el campo contrario sobre la red	27
7.4	Tambien está permito pegar /rematar sobre la red en el juego indirecto.....	27
7.5	Devolver la pelota por debajo de la red.....	27
7.5.1	Devolver la pelota sobre la red	27
7.5.2	Juego indirecto debajo de la red no puede ser interrumpido por el contrario	28
7.6	Repetir el ultimo servicio después de un bloqueo	28
7.6.1	Luego de un bloqueo el primer golpe no está perdido	28
7.6.1.1	Después del bloqueo se puede jugar directamente	28
7.6.2	Bloqueo, situación muy dificil para el arbitro	28
7.6.3	Indicar el bloqueo	29
7.6.4	Cómo y cual es la mejor manera de reconocer la situación de bloqueo?.....	29
7.6.5	Ubicación o donde posicionarse en el bloqueo	29
7.6.5.1	Detalles a tener en cuenta y en observar antes del bloqueo	29
7.6.5.2	Si no se toca simultáneamente la pelota.....	29
7.7	Juego directo en la zona de las lineas demarcatorias	29
7.8	Obstrucción por el contrario	29
7.8.1	Obstrucción por otros.....	30
7.8.1.1	Especificar e indentificar a entrenadores o ayudantes de campo.....	30
8	Puntaje	30
8.1	Como se reparten los puntos?	30



Balon Puño - Reglas de juego y su interpretación

8.2.1	Ejemplo de como se anota los puntos en planilla.....	30
8.2.2	El planillero- sus tareas antes y durante el partido.....	30
9	Arbitro.....	31
9.1	Quien es el arbitro	31
9.2	Pautas basicas para el arbitro.....	31
9.2.1	Tareas del arbitro antes,durante y después del partido.....	31
9.2.1.1	Unico reponsable.....	32
9.2.1.2	Tareas antes del juego	32
9.2.2.1	Tareas y obligaciones durante el juego.....	33
9.2.3	Indicar y anunciar los puntos	33
9.2.4	Ubicación/posición	39
9.2.5	Tareas después del partido.....	39
9.3	Jueces de linea.....	40
9.3.1.1	Cambio continuo en ataque y defensa.....	40
9.4	Planillero.....	41
10	Castigos/sanciones.....	41
10.1	Acción antideportiva	41
10.1.1	Jugador suspendio por tiempo.....	42
10.1.2	Jugador expulsado	43
10.2	Demora del juego	43
10.2.1	Otras demoras de juego	43
10.2.2	Tiempo de alargue.....	43
10.2. 2.1	El tiempo de alargue.....	43



Introducción

La idea inicial de esta carpeta es **unificar** la Interpretación y los criterios de las reglas de juego y el comportamiento del arbitro antes, durante y después del juego para **todas las afiliadas**.

El contenido es obligatorio para **todas** las afiliadas. Excepciones a estas reglas según las circunstancias de cada Federación son posibles pero se tendrán que especificar en un adjunto a esta carpeta.

La carpeta está registrada en el internet bajo la página web o nuestra IFA homepage (www.ifa-fistball.com) y se basa en las reglas aprobadas al 1 de noviembre 2007.

Estas informaciones naturalmente también están a disposición para todos aquellos jugadores y entrenadores que las desean utilizar.

azul	=	regla número
rojo	=	texto de las reglas
negro	=	interpretaciones



Las reglas de juego y su interpretación

DESCRIPCION DEL JUEGO

El balón puño es un juego de equipo.

En un campo, dividido al medio por una línea y una red de 2 metros de altura para caballeros y a 1.90 metros para damas, en dos áreas. Juegan dos equipos de cinco jugadores.

La meta de cada equipo es golpear la pelota de tal forma por sobre la red y que el equipo contrario no pueda rematar/batir o al menos se le haga difícil contestar.

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

Cada falta de un equipo, se valoriza en el equipo contrario con pelota buena.

Vencedor del juego es el equipo que:

- En el juego por sets, ha ganado dos o tres sets,
- En el juego por tiempo, ha logrado la mayoría de las pelotas buenas.

Reglas de juego

Las reglas de juego básicamente son válidas tanto para el juego en campo abierto como en Gimnasio o salón. Los cambios o complementos para Gimnasio o salón están específicamente señalados.

1 Campo de juego e implementos

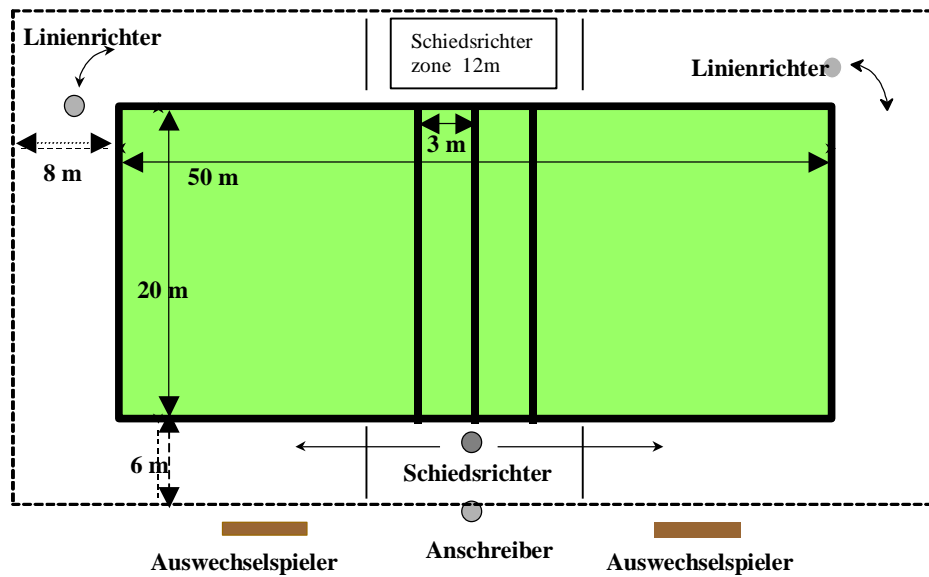
1 Campo de juego e implementos

1.1 El campo de juego

1.1 El campo de juego es un rectángulo de 50 m de largo por 20 m de ancho marcado por líneas de borde. El piso debe ser una superficie plana y horizontal empastada.

Juegos con iluminación artificial están permitidos.

Das Spielfeld beim Feldfaustball



Gimnasio/salón

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

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

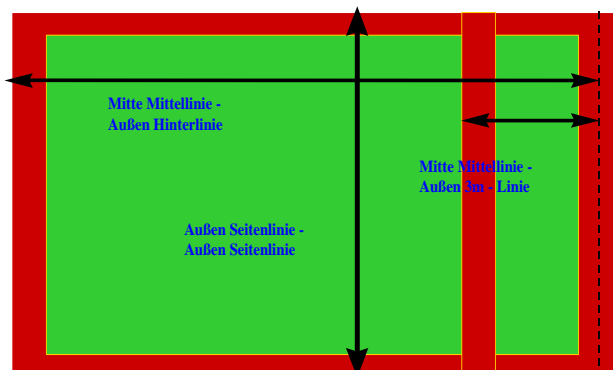
1.1.1 Línea central y líneas de saque o servicio

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.**

Linienabmessungen



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

Por favor tener en cuenta:

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 Explicación y comentario sobre la demarcación en el juego de gimnasio/salón

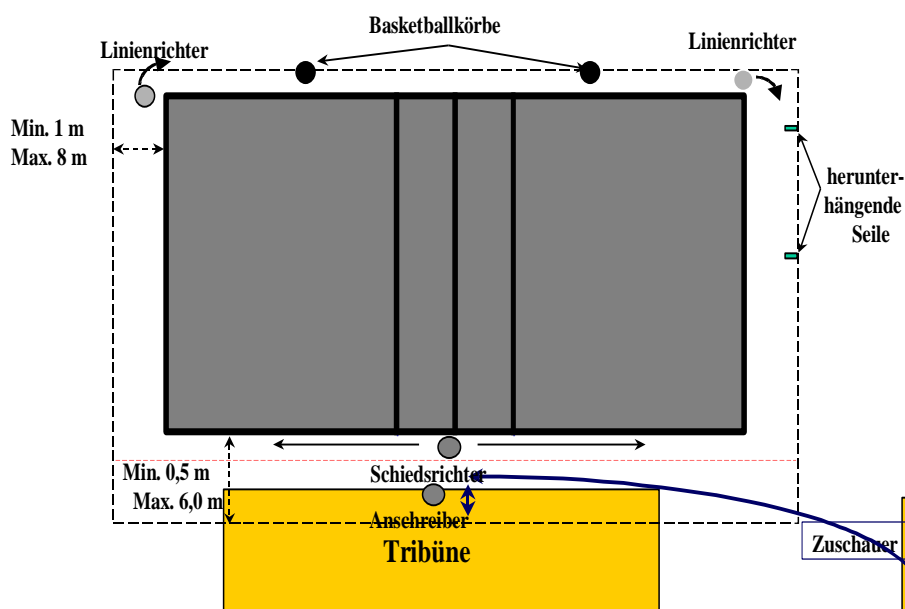
Gimnasio/salón

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

En la recepción o respuesta 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.

Das Spielfeld in der Halle (Handikaps)



Esto significa que una pelota devuelta al campo contrario y una vez que pasó la red toca el techo es falta. También en caso que vuelva a botar en su propio campo. (Volver a pasar su propia jugada sobre la red, cinta o lienza es falta - regla 7.5.1.).

Una jugada que toca un equipamiento que está colocado o ubicado directamente sobre la cinta red o lienza no podrá considerarse como de vuelta al campo contrario en el primer y segundo toque.

La definición del equipamiento en techo y paredes en algunos gimnasios se deberán aclarar con los capitanes de los equipos participantes antes de la iniciación del juego.

Lo mismo se deberá definir con el espacio o el fuera de juego de laterales y fondo que varían de un gimnasio a otro.



1.1.3 Anchura de las líneas

1.1.3 Las líneas de demarcación no deben ser menores de 5 cm ni más anchas de 12 cm.

1.2 Postes y red (cinta/lienza)

1.2 En el punto en que se cortan las líneas laterales con la línea central, se colocarán dos postes verticales an los que a 2 m de altura para caballeros y a 1.90 m para damas se instala bien tirante:

- Una red de 3 a 6 cms de ancho vertical, o



- una cinta de 3 a 6 cms de ancho vertical, o



- una lienza de 5 a 8 mm de diámetro.



Sólo se aceptarán redes (cintas/lienzas), que por una coloración clara/oscura equidistante de 15-20 cms, claramente visibles.

1.2.1 Fijación de la red/cinta

En el juego al aire libre o sea „outdoor“ es preferible utilizar una red con doble cuerdas de fijación.

El arbitro es el unico que decide si se deberá jugar con red o lienza,dependiendo de la situación climatica.También el arbitro podrá decidir durante un set,previa interrupción si hay que intercambiar lienza por red o viceversa.

1.2.2 Explicación y comentario sobre la altura de la red/cinta/lienza

Como es practicamente imposible encontrar un campo tan plano y recto donde efectivamente a lo largo de todo la linea central se pondran medir exactamnete los 2metros de altura para caballeros y los 1.90m para damas, es impresindible de llegar a un acuado y una medición aceptable.

1.2.3 Explicación y comentario sobre la fijación de la red/cinta/lienza en el 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/lienza) 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/lienza) cuentan como anclajes; su toque por una pelota o un jugador no constituye falta.

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

1.2.4 Indicación y Explicación sobre los postes

Los postes deberán ser fijados de tal manera que no pierdan su estabilidad en ningun momento por fijar la cinta o red en forma exesiva.

1.3 Zona fuera de las lineas demarcatorias

1.3 Los espectadores, campos de juego vecinos u otros obstáculos deberán estar separados 6 m de los laterales y 8 m de las líneas de fondo. La partida debe marcarse claramente con línea punteada en el suelo.

Gimnasio/salón

Entre las lineas laterales y las paredes deberá haber un espacio de por lo menos 0.50 m. Con la pared y lineas de fondo por lo menos 1 métro.

Como el espacio entre las lineas laterales y la pared varian entre 0,5m y 6m y con las lineas de fondo y la pared entre 1m a 8m segun 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/balón

1.4 La pelota será hueca, llena de aire, homogéneamente redonda e inflada.

Para pelotas que se juegan a nivel internacional o en las categorias superiores de las afiliades asociados, la comisión directiva y tecnica de la International Fistball Association determinará criterios adicionales.

Peso de la pelota/balón

Al comienzo del juego debe tener:

- peso	350	-	380	gramas	(masculina)
	320	-	350	gramas	(feminina)
- contorno	65	-	68	cm	
- presión	0.55	-	0.75	bar	

El arbitro controla los datos arriba mencionados con la maxima responsabilidad, aun sin tener los implementos previstos para dicho control(bascula/balanza,medidor de presión). En caso de duds puede corregir la presión del balón. En caso de protestas deberá traer las objeciones el equipo disconforme.

El arbitro control antes del comienzo del juego todas las pelotas/balones presentados. Si alguna de estas ,presenta anomalias no deberán ser autorizadas para el juego.

Una vez finalizado el control de pelotas/balones por el arbitro los equipos no podrán hacer ningun canje o cambio.

Si durante el juego/partida algun jugador utiliza algun material para que la pelota deslize mejor o bien mojar de forma adrede la misma, deberá ser amonestado o en caso de repetirlo sancionado. Si es necesario el arbitro podrá sacar el balón fuera 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 dentro de las alternativas restantes.

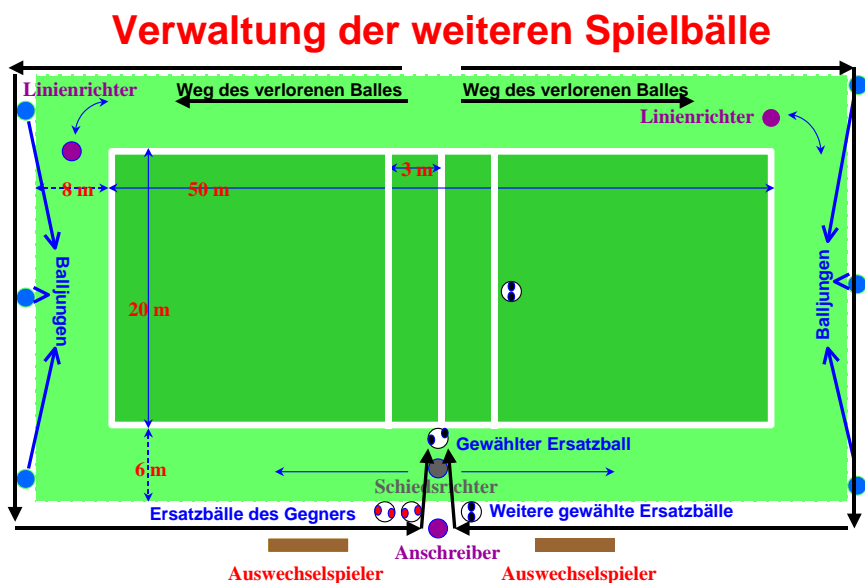
1.6 Presentación de pelotas/balones

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 arbitro elige de las pelotas previamente controladas una, para iniciar el juego. Un orden o ranking que pelotas deberán ser utilizada no existe. En competencias y eventos coordinadas por la IFA, esta podrá proveer y autorizar un tipo de balones para dicho evento o competencia.

El uso de estas pelotas se organiza de la siguiente manera:



Devolución de las pelotas

Cuando se tienen a disposición ayudantes o jovenes que devuelven las pelotas al arbitro, cuando estas se van fuera de juego, hay que tener en cuenta lo siguiente:

La pelota deberá llegar al lugar donde se encuentra el arbitro segun el diagrama o plan previsto. Se ubica la pelota a lado del poste si no se encuentra ninguna alli, y si no alli donde se encuentran las otras pelotas de reserva. De ninguna manera la pelota solo tiene que ir dirigida al arbitro.



Aquellas personas o jóvenes que son responsables de la devolución de pelotas, deberán prestar atención sobre la actitud del arbitro, si espera „su pelota“o si hace entrar al juego. El arbitro 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 se devuelta al campo de juego inmediatamente.

En el segundo caso se actua segun el diagrama /plan previsto.

Control de las pelotas en el descanso de los sets.

También en el decanso entre los sets o del juego el arbitro tendrá que tener los balones bajo su control. En ultimo caso las deberá colocar „bajo llave“.

1.6.1 Que hacer cuando un equipo no presenta pelota

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

1.6.2 Que hacer cuando ambos equipos no presentan 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 del juego.

Por lo general, segun el reglamento, el juego/partida se da por perdido para los dos equipos.

1.6.3 Que hacer cuando se perdió la pelota y la misma 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 estaba en el juego no pueda recuperarse interrumpiendo el juego, o si pierde o a perdido sus cualidades.

1.6.4 Que hacer cuando se perdió la pelota y el mismo equipo a 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 canjes.

Un equipo podrá presentar un sin fin de pelotas. No hay limite o margen de pelotas que se puedan presentar al arbitro para utilizarlasr durante el juego. Es conveniente de tener bajo las pelotas a presentar unas para „campo mojado“ o tiempo lluvioso.

1.6.4.1 Que hacer cuando se perdió la pelota y el equipo ha suministrado solamente una pelota

Si el equipo que elige pelota ha suministrado una sola, el juego continúa de inmediato con una pelota suministrada por el equipo contrario contrario hasta que su pelota ha podido ser ingresada al campo de juego.

1.6.4.2 Qué es conforme a las reglas?

Se deberá evitar de todas formas de que el arbitro sea el encargado o el responsable de la devolución de pelotas al juego.

„Conforme a las reglas“ quiere decir que la pelota es devuelta al arbitro con previa interrupción del juego. Unicamente el arbitro decide con que pelota se debe continuar el mismo y el es el responsable de devolver lapelota al campo de juego. En caso contrario que esta acción es llevado a cabo por otra persoan, se deberá repetir la jugada.



Se puede decir que la pelota/balón fue devuelta cuando se encuentra en el lugar previsto según el diagrama o plan convenido. Responsable de que esto ocurra, es el equipo cuya pelota está en juego.

1.6.5 Elección de la pelota del equipo contrario

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 pueda llegar a jugar con sus propias pelotas, luego del sorteo al set decisivo.

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.

Se continúa jugando con los balones del adversario, en tanto la pelota inicial no pueda recuperarse, se extravíe o pierda sus cualidades. En este caso no se permiten canjes.

1.7 Tipos de pelotas

1.7 La International Fistball Association puede aceptar o recomendar determinados tipos de pelotas, redes o lienzas para los encuentros internacionales. (Así como las federaciones afiliadas lo pueden hacer a nivel nacional.)

Nota

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

2 Equipo

2 Equipo

2.1 Cantidad de jugadores

2.1 Un equipo se compone de 5 jugadores y 3 reemplazos por lo menos deben participar 4 jugadores. Deberán comenzar por lo menos 4 jugadores el partido, y que podrán completar hasta 5 durante el mismo.

Todos los jugadores que puedan entrar en juego durante la partida, deberán ser incluidos en la planilla de juego así como los entrenadores. Todos aquellos jugadores que son incluidos en el juego deberán ser anotados en la planilla con una cruz.

En los eventos o competiciones de la IFA los jugadores suplentes se encuentran en una zona marcada para ellos. La misma solo la podrán abandonar cuando se preparan para el ingreso o para la entrada en calor.

Es falta si un jugador suplente o entrenador pisa o entra en el campo de juego.



2.1.1 Cuántos jugadores se pueden cambiar?

2.1.1 **Los 8 jugadores pueden alternarse libremente.**

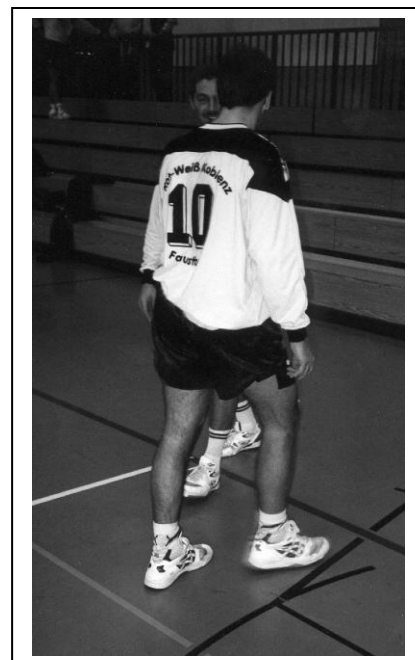
2.1.2 El cambio solamente se podrá efectuar cuando el equipo tiene el saque y con aviso

2.1.2 **El reemplazo e intercambio puede ser sólo una vez concluido un curso de juego y previo aviso al árbitro.**

2.1.2.1 Dónde se efectúa el cambio?

Un reemplazo o intercambio (ingreso y abandono) se verifica 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 a interrumpido el juego.

2.1.2.3 Cambio incorrecto

Si el reemplazo o cambio se verifica 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 comunica un reemplazo, el árbitro verificará dicho reemplazo 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).

Aquí 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 Cambio sin demoras

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 (p.ej. no tiene puesta 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 amonestar a dicho equipo.

2.2 Capitán del equipo

2.2 A uno de los jugadores se le nombra capitán del equipo; nombramiento que se hace público. El 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 que que deberá llevar una cinta alrededor del brazo, también debiera 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 es el vocero frente al arbitro y con el unico que este aclara preguntas como ser 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 reclamaciones frente al arbitro (unica excepción: time out en las categorías juveniles).

En caso de amonestación, llamado de atención , expulsión a un jugador, el arbitro se debe dirigir directamente al mismo.

2.2.1 Capitán del equipo luego de reemplazarlo

2.2.1 El capitán de equipo mantiene su nombramiento aún cuando haya sido reemplazado; salvo el caso de abandonar el campo por lesión o falta; en este caso el equipo designa un nuevo capitán.

2.3 Vestimenta deportiva de los equipos

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

La vestimenta de torso o camisetas deberán ser numerada de forma uniforme y unitaria.

2.3.1 vestimenta de torso con mangas cortas y largas

2.3.1 La vestimenta del torso con mangas cortas o largas se acepta como unitaria.

No esta permitido de jugar con el torso desnudo.

Es permitido que el pegador juege con mangas cortas mientras que los demás integrantes del equipo juegen con mangas largas.

2.3.1.1 Vestimenta del arbitro

La vestimenta para los arbitros está descripta en el reglamento para el arbitro (“estatuto internacional del árbitro” / “Schiedsrichterordnung”).

En los eventos o competiciones organizadas por la IFA los arbitros internacionales deberán llevar camiseta amarilla y pantalón corto negro. En caso de adversiades metereologicas podrán utilizar pantalón largo.

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



2.3.1.2 Distintivo e insignia para el arbitro

El escudo / la insignia que acredita al arbitro Internacional "I" puede ser solicitada o adquirida al responsable de los arbitros a nivel nacional o al director de arbitraje de la IFA. Se deberá llevar sobre el lado izquierdo del atuendo del arbitro".

2.3.2 Jugar en pantalón largo

2.3.2 El competir con pantalones largos básicamente es inaceptable.

Sin embargo, la Federación Internacional de Faustball, 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 Las zapatillas con púas metálicas están prohibidas.

3 Duración del juego

3 Duración del juego

3.1 Sets ganados

3.1 Se juega por sets ganados.

3.1.1 Cuando se gana un juego y cuando concluye el mismo

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

La cantidad de sets a jugar se fijará en el reglamento o programación de los respectivos eventos y/o competencias

3.1.2 Cuando se gana un set y concluye el mismo

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



3.1.4 Sorteo antes del set decisivo

3.1.4 Previo a la eventualidad de un set decisivo, se sortea nuevamente. En cuanto uno de los equipos ha logrado 6 pelotas buenas, se cambia de campo, elección de pelotas y el primer servicio/saque.

3.1.5 Descanso entre set y set

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

Después de cuatro sets se prevee un descanso de máximo 10 minutos

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“.

Nota 1

La International Fistball Association y las federaciones nacionales pueden limitar la duración de las series de juego por tiempo.

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

3.2 Juego a sets con tiempo limitado

3.2 Toda serie concluye a los 10 min. aún cuando la diferencia de pelotas es solo una pelota buena.

3.2.1 Empate después de concluir el tiempo limitado

3.2.1 En caso de empate de una serie, se continúa jugando hasta que uno de los equipos haga 2 pelotas buenas adicionales:

- Si al concluir el tiempo de la serie aún se está jugando, se interrumpe el juego y se repite el último servicio/saque.
- Si al concluir del tiempo de la serie 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 el término de una serie con límite temporal, se materializa con una señal acústica. Cada serie concluye con el conteo de los últimos 5 segundos de juego del inicio de la señal.

Los tiempos perdidos por interrupciones o titubeos debe completarse a continuación del periodo jugado.



Nota 2

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

A saber:

3.3 Juego por tiempo

3.3 El tiempo de juego es de dos tiempos de máximo 15 min. con un descanso intermedio de máximo 2 minutos.

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

El inicio y término de cada periodo, se señala acústicamente. Cada periodo concluye con el conteo de los últimos 5 segundos de juego del inicio de la señal.

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 arbitro.

Los equipos deberán volver al campo de juego a la brevedad sin ocasionar demora alguna.

3.3.1 Empate-hay que definir el juego/partida

3.3.1 En caso de resultado indefinido (empate) el partido se prolongará:

Primer alargue: Sorteo según punto 1.5,

Duración 2 veces 5 min.

En caso de nuevo empate, hay un

Segundo alargue: Sorteo según punto 1.5,

Duración 2 veces 5 min.

Al continuar el empate se continúa jugando hasta una diferencia de dos pelotas buenas:

- Si el término de ese tiempo está en juego una pelota, el juego se interrumpe y se repite el último servicio/saque.

- Si el término del tiempo coincide con el del término de una pelota, el equipo que ha cometido la última falta tiene el derecho de servicio/saque.

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

El descanso en el receso comienza con la primera mitad del receso y termina con el tono de silbato del arbitro.

Los equipos deberán volver al campo de juego sin ocasionar demora alguna.



3.4 Time out

3.4 En partidos/juegos según item 3.1 puede cada equipo por set pedir una interrupción (un Time out) de 30 segundos después de finalizar una jugada previo aviso al árbitro. Los jugadores deben permanecer sobre el campo de juego.

Queda a criterio de las federaciones nacionales para que competiciones se aplicará o se usará esta regla.

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 por ambos equipos, previo aviso/anuncio por parte de capitán o entrenador. El Time out puede también ser pedido por aquel equipo que no tiene derecho al servicio/saque.

El Time out debe ser registrado 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 de Time out se deberá pedir ni bien termina una jugada, caso contrario que el pedido surja una vez que ya se está preparando el próximo servicio, esta no deberá ser aceptada por el árbitro y transferido a otro momento.

El árbitro es el responsable de recibir la pelota y que el Time out sea anotado correctamente en planilla.

Entrenador, ayudantes de campo como jugadores suplente podrán entrar durante el Time out al campo de juego.

Los equipos deberán reanudar el juego a la brevedad, luego que el árbitro toque el silbato, sin ocasionar retraso alguno. Caso contrario, el árbitro podrá hacer valer la „regla retención de tiempo“.

4 Desarrollo del juego

4 Desarrollo del juego

4.1 Cuando comienza y concluye una jugada

4.1 Cada curso 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 Cuando comienza el saque/servicio

4.1.1 Después de cada falta, sirve 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 en las faltas a las reglas del juego sino, por ejemplo: estorbo del público, ingreso de personas o animales al campo, violencias entre jugadores, etc.



También en caso de lesiones el arbitro podrá interrumpir el juego siempre que lo crea conveniente. En caso de que por una lesión grave el jugador está muy impedido deberá interrumpir el juego a la brevedad. El jugador herido o lesionado podrá ser tratado en el campo de juego y los equipos podrán cambiar uno mas jugadores si lo creen conveniente. aquí el arbitro deberá actuar con bastante cautela y sensibilidad.

4.2 Cuando se produce una falta

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

Si durante el desarrollo del juego, sin que haya interrupción alguna, un jugador suplente o entrenador pisa el campo de juego el arbitro lo debera cobrar como falta. Durante una interupción lo debera cobrar con la „regla de retención de juego».

4.3 Tocar o rozar red o poste

4.3 Se considera falta al toque de la red (cinta/lienza) o los postes de un jugador o de la pelota en el transcurso del juego.

4.4 Pelota fuera

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 la pelota es 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 es recogida por un espectador o un miembro de la mesa de contro,l dentro del sector de escare, habrá que analizar y valorar si el equipo que deberia retornar la pelota podria haber alcanzado la misma.

Si esto fuera el caso el arbitro decide por obstrucción,y se repite el ultimo servicio/saque.

Si se decide que no fué obstrucción se le concede falta al equipo que por ultimo haya tocado la pelota.

Si un jugador suplente o entrenador es tocado por la pelota en el sector de escape (exempto 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 La permanencia estática sin fundamento de los jugadores durante el desarrollo del juego en el campo contrario es falta.

Por lo general se puede apreciar estas situaciones en las jugadas de ataque.

Segun el lema de igualdad de condiciones para los dos atacantes se puede deducir lo siguiente:



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 verá cobrar como "permanencia estática sin fundamento".

Pisar o cruzar la línea del medio en el salto al bloqueo, deberá ser cobrado como „permanencia estática sin fundamento (peligro de lesiones). En cambio la caída después del bloqueo en campo contrario no se deberá cobrar como falta.

En principio se deberá considerar, en especial en el juego de salón/gimnasio, como falta en la situación de bloqueo la permanencia ilícita solo en caso de peligro de lesiones.

5 Golpe/pegada

5 Golpe/pegada

5.1 Como se define el golpe/ la 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 Cuantas veces y como se puede pegar o golpear

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

5.3 Pegada con el puño o el brazo

5.3 **En el golpe de puño las puntas de los dedos deben tocar la palma de la mano, el pulgar adosado. El golpe con el brazo, la mano puede permanecer abierta.**

5.4 Variación de golpes/pegadas

Un toque con brazo o puño	permitido
Un toque con brazo y mano abierta	“
Quitar rápidamente el brazo para que la pelota tenga efecto	“
Pegar con el vínculo del brazo y ante brazo sin que haya dos toques	“
Golpe en redondo con el puño cerrado	“
Golpe en redondo con el brazo	“
Varios toques de la pelota con brazo o puño	no permitido
Pelota tocabrazo y antebrazo	“

6 Servicio/saque

6 Servicio/saque

6.1 Quien puede ejecutar el servicio/saque

6.1 **El servicio o saque puede ejecutarlo cualquier jugador.**

*no jugadores suplente



6.2 Como debe ser lanzada la pelota

6.2 En el servicio/saque el jugador debe sacar decididamente la pelota de su mano lanzándola directamente sobre la red (cinta/lienza).

El servicio/saque comienza cuando la pelota abandona o deja la mano del sacador.

Es deber del arbitro de hacer hincapie 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 debajodespues de ser lanzada.

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

6.2.1 Cuando es valido un servicio/saque

6.2.1 Un servicio/saque es valido,cuando la pelota bota o toca el el piso del campo contrario o si toca a un jugador contrario dentro o fuera de su campo.

6.3 Como se realiza el servicio/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 el jugador al efectuar el saque mueve primero el pie de apoyo,deberá caer en su primer toque con el suelo antes de la linea de saque.

El saque estatico o detenido 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 en detención, por lo que se rige por el párrafo tres.

Levantar el pie despues de la pegada y caer en en lazona de tres metros siempre es falta.

En este caso no tiene ninguna importancia si el pie de apoyo toca antes o despues de la pegada la zona o linea de tres metros, dado que en el servicio de parado o estatico el pie de apoyo ya contiene el primer contacto, siempre y cuando el segundo movimiento no se realiza con el pie de apoyo.

Tambien el salto,despues de que la pelota abandona la mano de pegada, es considerado falta si la caida resulta sobre la linea o zona de tres metros.

6.3.1 Ningun jugador 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 resto de los jugadores que no efectuan el servicio/saque pueden permanecer en su zona de tres metros.



6.3.2 Cuando se puede entra o pisar la zona de o linea de los tres metros

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 a ocurrido delante de la línea de servicio/saque.

Luego de un servicio/saque ejecutado saltando; el toque simultáneo del suelo con un pie delante de la línea de servicio/saque; o de un pie sobre o detrás de la línea de servicio/saque se considera una falta.

6.3.3 Una pierna puede franquear la linea o zona de tres metros

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

La segunda pierna deberá estar despues de la pegada delante de la linea de servicio.

6.4 Sin Demora/sin titubeos

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

Si el arbitro observa una demora la señala con un toque de silbato.Despues del mismo,el saque se debera efectuar en el lapso de 10 segundos.

Antes de que el arbitro aplique la regla 6.4,se deberá amonestar segun la regla 10.2. Esta amonestación se deberá aplicar sie un jugador se toma demasiado tiempo en el saque (sobrepasando los 10 segundos) o bien lo haga en forma continua y adrede.

Si esta medida de penalización no surge efecto,se deberá aplicar la regla 6.4. y en los partidos por tiempo dar a conocer el tiempo de alargue que se deberá jugar acontinuación de cda medio tiempo.

6.4.1 Servicio /saque iniciado que no se ejecuta

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 „Botar“ la pelota está permitido

Botar 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 Cuando comienza el servicio/saque

Como no se “pita“ el comienzo del servicio,es muy difiicil para el arbitro de definir el lanzamiento, como 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 mas difiiciles

En el servicio/saque el arbitro tiene varias situaciones simultaneas a las que le deberá prestar mucha atención.



Tendrá que prestar atención en principio a la entrada o pisada de la zona de tres metros y al instante observar si la pelota toca la red, el cuerpo o va a fuera, todo esto en pocos segundos.

Para optimar y perfeccionar la correcta descición hay ciertos detalles que ayudan a observar mejor el servicio. Segun los diferentes tipo de servidores/sacadores el arbitro podrá poner mas hincapie en uno u otro elemento.

6.5.1 Mayor cantidad de faltas en el arbitraje

En el servicio/saque es donde los arbitros 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 arbitro en el servicio/saque deberá intensificar la observación del mismo para disipar todas las dudas al respecto.

Pautas basicas

Para observar mejor un objeto es preferible estar muy atento sin mover los ojos, la cabeza y estar de pie. Quiere decir que el arbitro 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 arbitro en el momento del servicio/saque la deberá elegir de acuerdo a las carcteristicas de cada servidor/sacador.

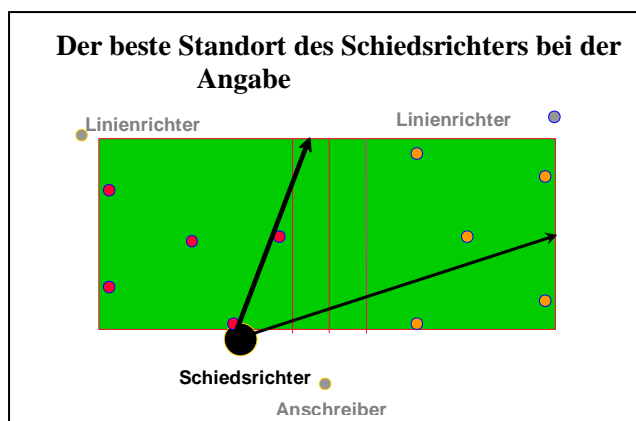
Lo mejor seria si el arbitro observase antes del partido a los servidores/pegadores y asi analizar su tipo de saque para definir la ubicación que le conviene adaptar.

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 arbitro seria a unos 3-5 metros detras de la linea central y detras de la linea lateral. De esta forma puede observar la red y las lineas laterales como la linea de servicio. Primordial para esta ubicación es el uso de red o cinta.

Asi mismo podrá observar cuando la pelota toca en el jugador o campo contrario. Cada arbitro define individualmente la posición ideal.

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, el arbitro 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 arbitro directamente a la altura de la línea de servicio. Si el servidor elige la posición cercano al arbitro, este deberá alejarse un poco del campo para observarlo mejor.

El inconveniente de esta ubicación es que el arbitro 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 utiles

Es aconsejable de entrenar dichas ubicaciones.

En caso de haber obstaculos a esquivar (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 arbitro prestará mayor atención al problema.

Problemático es 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.

Después de observar distintos jugadores como efectúan esta clase/tipo de servicio, se ha llegado a la conclusión 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 arbitros a entrenar la vista en forma constante, observando entrenamientos y partidos con diferentes servidores/sacadores/pegadores.

7 Pegada/remate y pase

7 Pegada/Remate y pase

7.0 Cuantas veces se puede pegar/rematar y cual es la mejor ubicación

7.0.1 Ubicación del arbitro en la pegada/remate

7.0.1.1 Pautas basicas

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

7.0.1.2 Situaciones normales de juego

En situaciones normales de juego en donde es de preveer que no hay jugada con bloqueo, el arbitro 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 es de preveer que la jugada se desarrolla cerca de la red, el arbitro deberá posicionarse cerca del poste en dirección de la mitad de campo donde se está preparando el ataque.

Cada arbitro define individualmente la posición/ubicación que el cree conveniente.

7.1 Cuantas veces se puede pegar/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 solo una vez antes de cada pegada o pase.

7.1.1 Dos jugadores pegan/rematan simultáneamente

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

El arbitro indica los „dos toques“ levantando el pulgar y dedo índice, además de expresarlo verbalmente; esto contribuye a agilizar el juego y mas claridad en los fallos.



7.2 Pegada válida

7.2 La pelota ha sido contestada válidamente cuando ha pasado la red (cinta/lienza), toca el campo contrario o dentro o fuera.

Si una pegada/rematesobre la red es recibida directamente debajo de la misma y pasada al propio campo debe de ser computado como falta.

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.

Toca la pelota la línea media se debe considerar como pelota buena.

7.2.1. Pegada debajo de la red(cinta/lienza)

7.2.1 Une pelota pegada debajo de la red (cinta/lienza) al campo contrario se considera invalida inmediatamente cuando pasó debajo de la red.

7.2.1.1 Pelota que vuela por fuera del campo

Pasa o vuela una pelota por las líneas laterales fuera al campo contrario, se la puede devolver al propio lado directamente, siempre y cuando no pasa por debajo o por encima de la red(cinta/lienza).

7.3 Pegar/rematar en el campo contrario sobre la red

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

7.4 También está permitido pegar /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/lienza).

Traspasar con manos y brazos la red(cinta/lienza) está permitido en todo momento. Ambos equipos pueden pegar y atacaren 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/lienza) está permitido cuando la pelota ha escapado del campo propio debajo de la red (cinta/lienza) y aún no ha tocado el suelo contrario.

En este caso de juego indirecto por debajo de la red el equipo contrario no deberá ser obstruido. Si en cambio no se puede reconocer que la pelota quiere ser devuelta al campo de juego y se golpea en otra dirección, se deberá considerar como falta por ser jugado como pegada debajo de la red.

7.5.1 Devolver la pelota sobre la red

7.5.1 Devolver o volver la pelota desde el campo contrario sobre la red (cinta/lienza) hacia el campo propio se considera una falta.



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 debajo de la red no puede ser interrumpido por el contrario

7.5.2 Una pelota que rebota en el suelo y entra al campo contrario por debajo de la red (cinta/lienza) sin haber sido tocado por el equipo que tiene el derecho de servicio/saque 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 Repetir el último servicio después de un bloqueo

7.6 Si inmediatamente después de un bloqueo la pelota toca:

- la red (cinta/lienza),
 - los postes,
 - la línea central,
 - o cae fuera del campo o por ser debajo de la red (cinta/lienza) al campo enemigo,
- esto 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 Luego de un bloqueo el primer golpe no está perdido

7.6.1 Luego de un bloqueo el primer golpe es para el equipo en cuyo campo cae la pelota, pero no para el jugador que participó en el bloqueo. El equipo tiene el derecho a tres toques de la pelota adicionales.

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 botar la pelota en el piso.

7.6.2 Bloqueo, situación muy difícil para el árbitro

Bloqueo, aquí el árbitro deberá prestar suma atención!



El bloqueo es seguramente el elemento mas difícil para arbitrar en el „Punhobol“. Por eso es muy útil y recomendable de que los arbitros practiquen y dirigan en entrenamientos difernets situaciones que puedan ocurrir en los partidos.

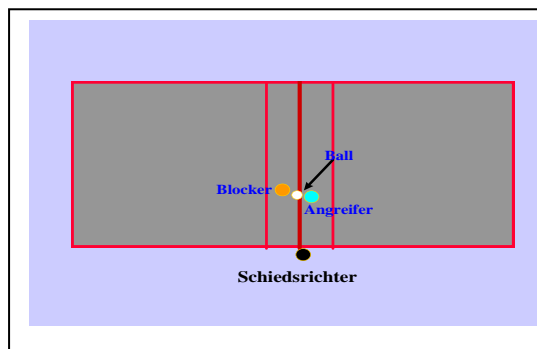
7.6.3 Indicar el bloqueo

El arbitro al decidir que es un bloqueo, deberá indicar el mismo, levantado un brazo con el punho cerrado, además de utilizar zu voz con el grito “bloqueo“.

7.6.4 Cómo y cual es la mejor manera de reconocer la situación de bloqueo ?

7.6.5 Ubicación o donde posicionarse en el bloqueo

La mejor posición para el arbitro es ubicarse directamente a lado del poste. Esta posición debería tomar inmediatamente si puede preveer que seria una situación de bloqueo. El arbitro tendría que reconocerlo en el momento que la pelota abandona el brazo del pasador.



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

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

Despues de despegar al salto para el bloqueose deberá prestar atención a ambos jugadores de que no toquen o rozen la red.

Simultáneamente hay que observar si ambos jugaodres tocan la pelota en el mismo momento. Solamente en este caso hablamos o indicamos que es „bloqueo“,levantando un brazo con elpunho cerrado.

7.6.5.2 Si no se toca simultáneamente la pelota

Si ambos jugadores no tocan simultáneamente la pelota – se escucha primero un „clic“ y despues un „clac“ entonces no es bloqueo. En este caso el arbitro tendrá que definir cual es el jugador que tocó por ultimo la pelota y el fallo depende lo que el mismo hará en la siguiente acción.

Cuando mejor es el criterio del arbitro mas facil podrá reconocer el „clic“ y el „ clac“ y si es bloqueo o no. El ultimo de ambos jugadores que teco´la pelota es el responsable de continuar con la acción de juego.

7.7 Juego directo en la zona de las lineas demarcatorias

7.7 Sie en el intento de jugar o devolver, 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/lienza).

7.7 Obstrucción por el contrario

7.8 Si un jugador es obstaculizado por un contrario, se constituye en una ventaja para el equipo oastruido. 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, reemplazados o capitán del equipo son considerados falta para el propio equipo.

7.8.1.1 Especificar e indentificar a entrenadores o ayudantes de campo

Es importante antes del comienzo del partido, que el arbitro 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 Puntaje

8.1 Como se reparten los puntos?

8.1 Cada falta constituye pelota buena para el equipo contrario.

8.2 Como se apunta/se llena la planilla?

Las pelotas buenas logradas se ingresan en el informe de juego con números árabes para cada equipo y en orden cronológico.

8.2.1 Ejemplo de como se anota los puntos en planilla

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

8.2.2 El planillero- sus tareas antes y durante el partido

El arbitro es responsable de la labor y anotación correcta 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 arbitro sobre los cambios en el marcador.



9 Arbitro

9 Arbitro

9.1 Quien es el arbitro

9.1 Cada juego lo conduce un árbitro a quién asisten dos jueces de línea y un anotador.

Gimnasio/salón

Las federaciones nacionales pueden incluir dos árbitros en sus juegos.

9.2 Pautas basicas para el arbitro

9.2 El árbitro vela por el cumplimiento de las reglas del juego y decide las consultas independientemente. Puede pederle consulta al juez de linea.

Sus decisiones de hecho son inapelables.

Gimnasio/salón

Cuando existen dos árbitros, durante el juego cado uno de ellos decide sobre faltas observadas y es responsable por sí solo, sin réplica del otro árbitro.

9.2.1 Tareas del arbitro 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 arbitro de tomar las medidas pertinentes.

Aqui se aconseja esperar a que la mesa de control anuncie los ultimos 5 segundos, si esto no ocurre, deberá pitar el arbitro el final, y de tal manera para que partidos en campos cercanos puedan esuchar 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 Unico reponsable

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

Sus obligaciones estan 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 deberia estar en el lugar de juego 30 minutos antes del horario de comenzar el partido.

El revisa y controla la planilla de juegos que le entrega la mesa de control y compara con la misma, los reloesj si se juega por tiempo y anunciado en forma central.

9.2.1.2.2 Control de campo de juego,pelotas etc.

El es responsable de controlar: campo de juego,postes,red,pelotas,vestmentay se descubre algun 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 tecnico.

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

Sorteo del campo de juego

Con un „silbido largo“ 5 minutos antes del comienzo, se le recuerda a los equipos que deberan finalizar el peloteo y tomar posicion en las lineas de tres metros. Asi el arbitro pueda comenzar 3 minutos antes del horario de inicio, con el sorteo.

El sorteo lo hace con los capitanes que eligen campo y pelota como asi el servicio/saque.

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

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

Jueces de linea:

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

9.2.1.2.7 El arbitro da por iniciado el partido

En el momento que el arbitro finalizó con todos los preparativos previos, da por iniciado el partido activando su silbato.



9.2.2 Medidas a tomar según las reglas de juego

9.2.2 El abre y termina el juego y 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 terminos 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 Descisiones

El arbitro debe tomar sus descisiones en forma corta y precisa, de lo que podrá observar visualmente apoyado por su oido, sin dejarse influenciar por jugadores, entrenadores, ayudantes de campo como de espectadores.

Cuando mas seguro actua, con mayor firmeza podrá tomar sus descisiones

Como bien sabemos el arbitro tambien es un ser humano y como ser también no es perfecto y comete sus errores. Pero el buen arbitro sobresale cuando trata de reducir en un minimo sus fallas y tiene la facilidad de reconocer sus errores y revidirlos en el instante.

Lo importante en tomar una descisión es:

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 Verwahrung der Bälle

El guarda las pelotas controladas las que no serán jugadas en el momento.

Además de la pelota en juego tendrá preparado otra a lado del poste. Las demás 4-5 pelotas a disposición las tendrá a su alcance detras de el, y diferenciadas al equipo que pertenecen.

9.2.3 Indicar y anunciar los puntos

9.2.3 Cada pelota buena y la causa o el porqué debe darla a conocer a viva voz, velar por su registro correcto por el anotador y anunciar continuamente el estado del juego.

Cada falta o punto lo da a conocer a viva voz y señala al mismo tiempo en dirección al equipo que obtuvo el punto. Si decide repetir el ultimo saque señala a los dos equipos.

9.2.3.1 Gestos

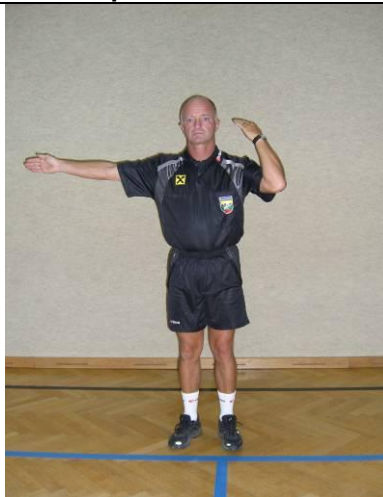
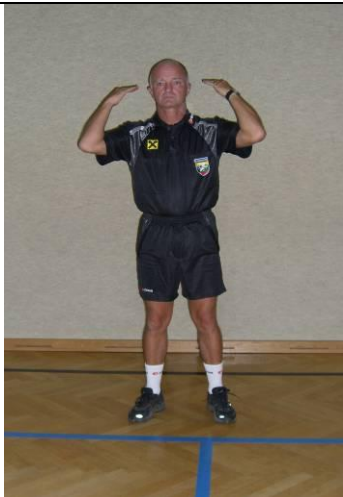
El árbitro anuncia la falta que se produjo usando el silbato y senalaa con el brazo al equipo que obtuvo el punto.



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

1. 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.



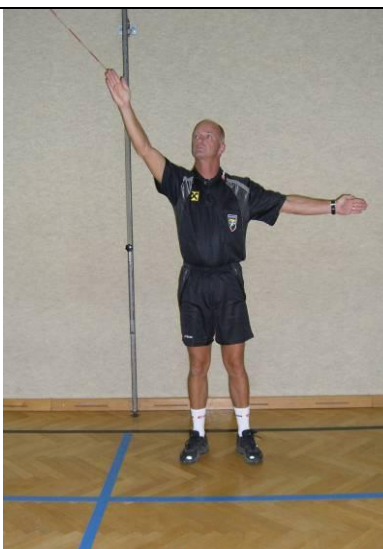
2. Cuerpo

Una mano se dirige hacia la parte del cuerpo que fue tocado y el otro brazo extendido senala hacia el equipo que obtuvo el punto.



3. Red (cinta/lienza)

Un brazo extendido con la mano abierta senala la red(cinta/lienza) y el otro brazo se dirige al equipo que obtuvo el punto.





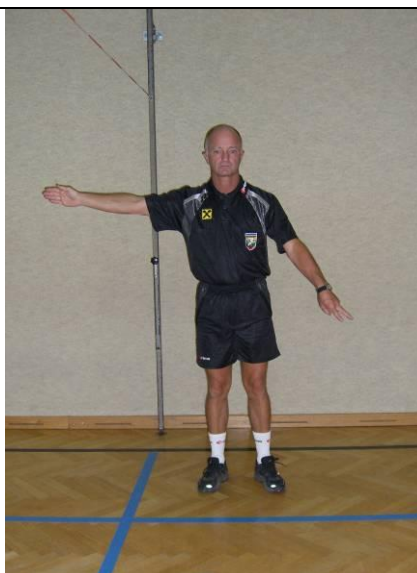
4. Pisada

Un brazo extendido con la mano abierta senala hacia la linea de tres metros mientras que el otro brazo se dirige en dirección al equipo que obtuvo el punto.



5. Dos toques

Un brazo y dos dedos extendidos hacia abajo, mientras que el otro brazo se dirige en dirección al equipo que obtuvo el punto.



6. Time out u otra interrupción de juego

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).





7. Bloqueo

El brazo derecho o izquierdo extendido hacia arriba con el puño cerrado.



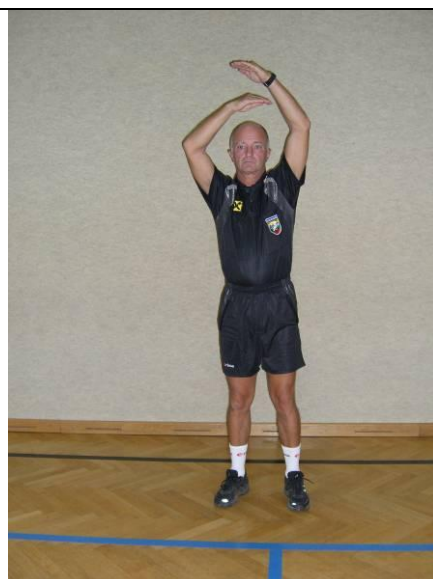
8. Repetir el ultimo saque

Ambos brazos extendidos por encima de la cabeza dirigidos hacia afuera con los pulgares extendidos.



9. Cambio /reemplazo de jugadores

El cambio se indica girando las dos manos por sobre la cabeza





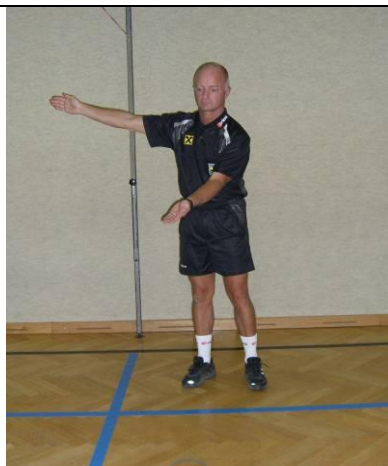
10. Pelota todavía buena

Cuando una pelota bota o pica todavía justo en el campo, el árbitro indica la pelota como buena indicando con las dos manos hacia el piso/suelo.



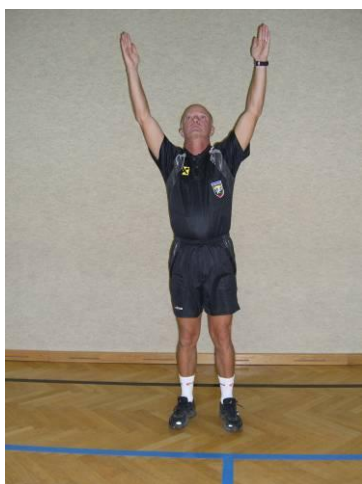
11. Debajo de la red(cinta/lienza)

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.



12. Techo

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.

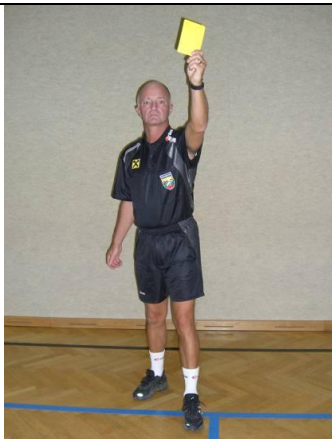




13. Acción antideportiva

El árbitro tiene el derecho de sancionar toda actitud antideportiva, dependiendo naturalmente de la gravedad de la acción. Teniendo las siguientes opciones:

- Amonestación (tarjeta amarilla)
- Expulsión temporal por tiempo/puntos (hasta que los dos equipos suman 10 puntos) (Tarjeta amarilla y roja)
- Expulsión (tarjeta roja)



14. Indicación de pelotas al fuera/aus

Fuera/Aus

no vistas

Pelota pica en el campo y pared



9.2.3.2 Protestas/reclamaciones

Protesta – 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 en definitiva cual es el tiempo recuperatorio 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 vioy porque decidio de tal manera, sin permitir la discusión, en caso reiterado sancionando con una amonestación.

En caso de haber incidentes con espectadores en donde el arbitro 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/posición

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

Como descrito en 9.2.2, si el arbitro entra al campo de juego, es un indicio o signo de una interrupción que hay que tener en cuenta.

A excepción de la regla y por motivos locales y de lugar el arbitro 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 Da a conocer el resultado del juego una vez que este a concluído. La corrección 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 y le da oportunidad a los equipos de 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 arbitro es el encargado de controlar la planilla de juego apenas finalizado el partido y con su firma le devuelve el mismo a la mesa de control. La planilla aparte de los apuntes del resultado del partido, deberá contener:

- Resultado de cada set y final, como así el nombre del equipo vencedor
- La inscripción nombre y apellido de los jugadores; los que verdaderamente jugaron deben ser marcados con „x“
- 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 arbitro en el desempeño de sus funciones. Pelotas que van fuera del campo de juego 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, posicionándose 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.

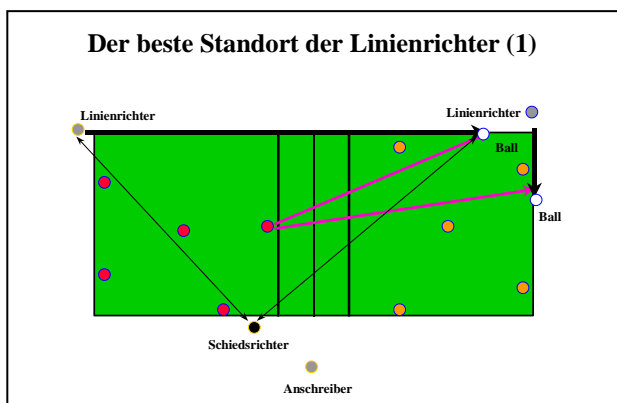
El otro juez se posiciona también en la continuación de la línea lateral pero observando en primer lugar la línea de fondo.

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

Para indicar si una pelota va al fuera/“aus“ levanta la bandera o brazo. En cambio cuando una pelota pica justo en el campo y es buena, lo señala con la bandera y el otro brazo hacia abajo y al campo de juego.

Si un juez por varios motivos, no puede definir si la pelota fue „fuera“/“aus“ o no, deberá cruzar la bandera y sus brazos frente a su cuerpo.

9.3.1.1 Cambio continuo en ataque y defensa

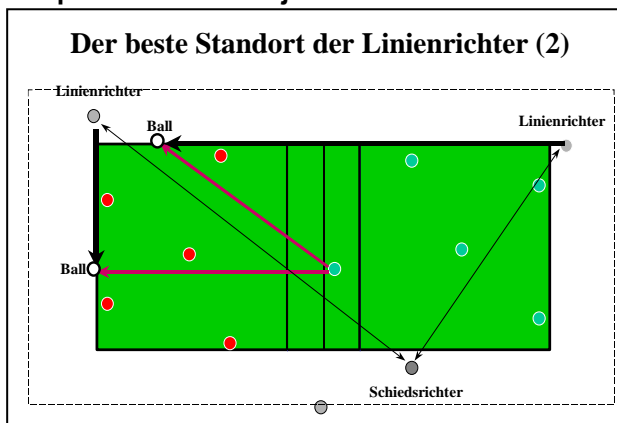


La ubicación en las líneas laterales opuestas al árbitro cambia con cada jugada.

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 cambian del mismo modo como cambia el servicio o pegada. (2)



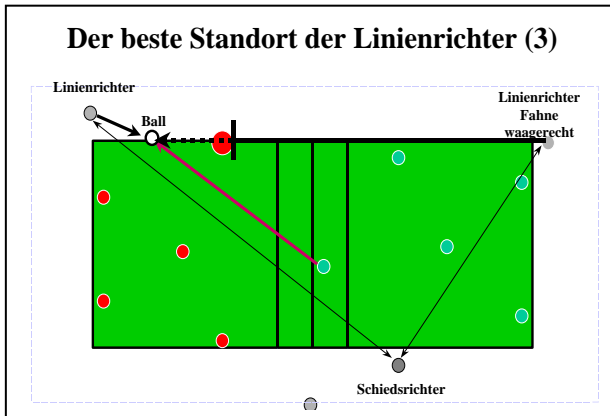
Las pelotas fuera son indicadas por el juez de línea más cercano a la jugada levantando la bandera, mientras que su colega con un poco de retraso hace lo mismo. En ningún caso debe ser este el que indica el “fuera“ en primer lugar.

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,el tampoco pudo observar bien la situación,también el 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/bota 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 haya tocado la pelota.

9.4 Planillero

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

10 Castigos/sanciones

10 Castigos/sanciones

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 juego hasta que ambos equipos en conjunto han alcanzado diez 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.

10.1.0 Comportamiento del árbitro frente a una acción antideportiva

El arbitro 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.

Hay que pensar que cada sanción trae aparejado consecuencias a tener en cuenta.

La tarjeta o cartón „amarilla/roja“ tiene consecuencias durante el partido, mientras que la „roja“ puede tambien traer sanciones y consecuencias después del partido.

10.1.0.1 Ejemplos de actitudes antideportivas

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

- Amonestación (tarjeta amarilla)
- Expulsión por tiempo/momentanea (amrilla/roja >>> 10 puntos)
- Expulsión (tarjeta roja)



Con amonestaciones y expulsiones también se puede sancionar a dichas personas, como ser jugadores suplentes ,entrenadores que no estan jugando en el campo de juego.

„Amonestaciones“ se deberian dar:

(llas mismas se deben anotar en la planilla de juego)

- ◆ Demora adrede del juego
- ◆ Patear la pelota
- ◆ Insultar
- ◆ Vocabulario incorrecto como tambien actitudes bruscas contra postes.y otros elementos
- ◆ Criticas e insultos a la mesa e control
- ◆ **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**
- ◆ **Actitud incorrecta frente a la mesa de control,arbitro, como jueces de line**
- ◆ **Servico/saque a la esplada del contrario**

Expulsión por tiempo (tarjeta amarilla-roja)

Si un jugador es expulsado temporariamente por el total 10 de puntos deberá ser inscripto en la planilla:el momento como el motivo de la expulsión. Este jugador no puede ser reemplazado. Si durante la expulsión temporaria otro jugador del mismo equeipo equipo es expulsado se deberia cancelar el partido.

Esta amonestación por tiempo y por puntos puede entra de valorarse en el proximo set!

Expulsión (tarjeta roja)

- ◆ Juego peligroso
 - ◆ Insultaciones y acusaciones a la mesa de control, arbitro y jueces de linea)
 - ◆ Escupir
- >>>> puede a llegar a anularse el partido!!!

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

10.1.1 Jugador suspendio por tiempo

10.1.1 **Un jugador suspendido por tiempo, no puede ser reemplazado durante ese tiempo.**

Si el equipo afectado por una expulsión, una vez concluída 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 páraffo 3 para posibilitar la restitución.

Si durante el tiempo que dura la suspensión se expulsa a otro jugador, el partido se suspende.



10.1.2 Jugador expulsado

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

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

10.2 Demora del juego

10.2 A la primera demora o entorpecimiento (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 equipo en representación del capitán y se deberá prestarle una llamada de atención "por favor juegue" antes de amonestarlo.

10.2.1 Otras demoras de 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

Es la decisión del árbitro de decidir sobre el tiempo de alargue que se deberá jugar por demoras e interrupciones y deberá ser jugada en la prolongación de un tiempo/set.

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