



INTERNATIONAL FISTBALL ASSOCIATION

Punhobol

Regras de jogo

Validas a partir de 1 de november de 2007

CONTENTS

Princípio do jogo	3
Quadra de jogo	4
Regras de jogo.....	5
1 Quadra e material de jogo.....	5
2 Equipe	8
3 Duração do jogo.....	9
4 Jogada	12
5 Batida.....	13
6 Saque.....	13
7 Rebatida e passe	14
8 Marcação de Pontos	16
9 Juiz.....	17
10 Penalidades	18
Anexo.....	20

Editado por: International Fistball Association (IFA)

© Todos os direitos reservados

(Cópias, mesmo em pequeno número, só com autorização da IFA)

PRINCÍPIO DO JOGO

Punhobol é um jogo coletivo

Em uma quadra dividida ao meio por uma linha e, a dois metros de altura para homens e 1.90 m para mulheres, por uma rede, ou fita, ou corda, colocam-se frente a frente duas equipes de cinco jogadores.

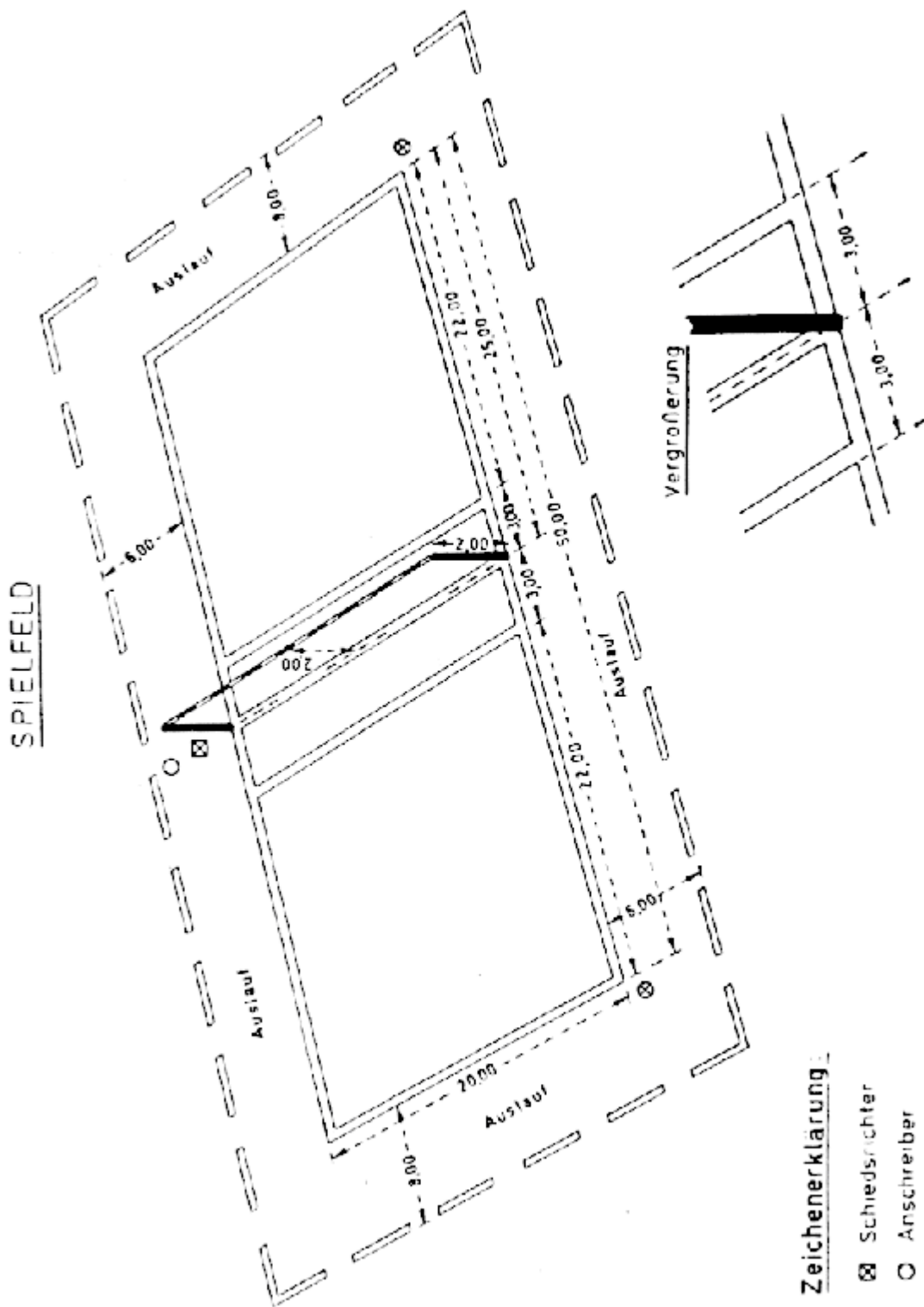
Cada equipe tem por objetivo rebater a bola sobre a rede (fita/corda) de maneira a impedir ou pelo menos dificultar a sua devolução pelo adversário

Uma jogada perdura até que uma equipe cometa um erro ou haja outro tipo de interrupção.

Cada erro cometido por uma equipe contabiliza um ponto positivo para a equipe adversária.

Vence o jogo a equipe que:

- num jogo por séries, vence 2 , ou no máximo 5 séries ("sets"),
- num jogo por tempo, obtém o maior número de pontos.



Zeichenerklärung:

- ⊠ Schiedsrichter
- Anstreiber
- ⊗ Linienrichter
- Masse in Meter

REGRAS DE JOGO

As regras de jogo valem basicamente tanto para o **jogo no campo** como para o **jogo no salão**. Condições específicas para o salão estão assinaladas no texto. Regras essenciais *para menores* no anexo.

1 Quadra e material de jogo

- 1.1 A Quadra é um retângulo de 50 m de comprimento por 20 m de largura. O chão deve ser um gramado horizontal plano. As linhas limitrofes pertencentes a quadra, a linha central pertence a ambos os campos de jogo.

Jogos sob iluminação artificial são permitidos.

Salão

A quadra tem 40 m x 20 m.

E permitido as Federações aceitar dimensões menores nos jogos sob sua jurisdição.

- 1.1.1 A quadra é dividida por uma linha central em dois campos, um para cada equipe. Paralelamente a linha central, e a 3 m da mesma, marca-se uma linha de saque em cada campo.

- 1.1.2 As linhas limitrofes, a linha central e as linhas de saque devem ser marcadas nitidamente sobre o chão.

Uma bola que toca estas linhas está dentro da quadra.

Salão

O toque da bola nas paredes laterais é um erro.

Toda a cobertura do salão pertence ao campo, na recepção e no passe; uma bola que a toca, pode continuar a ser jogada. O toque no saque ou no ataque é erro da equipe que o executou.

Todas as instalações que não podem ser removidas pertencem ou as paredes ou a cobertura.

- 1.1.3 As linhas não devem ser mais estreitas do que 5 cm nem mais larga do que 12 cm.

1.2 Entre dois postes verticais, livremente posicionados nas intersecções da linha central com as linhas laterais esta firmemente esticada, a 2 m de altura para homens e 1.90 m para mulheres:

- uma **rede** com uma largura, medida verticalmente, de 3 a 6 cm, ou
- uma **fita** com uma largura, medida verticalmente, de 3 a 6 cm, ou
- uma **corda**, de secção circular, com 5 a 8 mm de diâmetro.

Apenas se permitem redes (fitas/cordas) que sejam tornadas bem visíveis através de coloração claro/escuro em trechos iguais de 15 a 20 cm.

Salão

Se não é possível instalar um poste livremente, ele pode ser estiado ao chão ou a parede.

Se os postes não podem ser instalados na intersecção das linhas laterais com a central, estes postes devem sinalizados por assim chamados „postes substitutos“.

Não é erro se a bola ou jogador tocar a fixação dos postes ou a parte dos mesmos que se achar da intersecção acima citada.

Prolongamentos da rede (fita/corda) contam como fixação, seu toque pela bola ou por jogador, por isso, não constitui erro.

É erro o toque, pela bola ou por jogador, da parte do poste acima dos 2 m de altura.

1.3 Espectadores, quadras vizinhas e outros obstáculos devem estar afastados 6 m das linhas laterais e 8 m das linhas de fundo. Esta limitação deve estar claramente marcado no chão, através de linhas tracejadas.

Salão

O espaço livre deve ser de pelo menos 0,5 m, lateralmente, e de 1 m, nos fundos.

1.4 A bola de Punhobol é uma bola oca, uniformemente esférica e completamente pressurizada. Cor básica branca, com máximo 20% colorida em pequenas superficies espalhadas.

No começo de cada jogo ela deverá ter:

- | | | | | |
|--------------------|------|--------|--------|-------------|
| - peso de | 350 | - 380 | gramas | (masculina) |
| | 320 | - 350 | gramas | (feminina) |
| - circunferência | 65 | - 68 | cm | |
| - pressão de ar de | 0.55 | - 0.75 | bar | |

A Diretoria e a Comissão Técnica da IFA estabelecem critérios adicionais para as bolas que são utilizadas em jogos internacionais ou nas categorias mais altas das Confederações filiadas.

- 1.5 Antes do jogo o juiz efetua o sorteio junto aos dois capitães de equipe. O capitão que vencer o sorteio escolhe
- o campo, ou
 - a bola, e com isto dá o primeiro saque.
- O adversário escolhe dentro das possibilidades que restam.
- 1.6 Cada equipe apresenta pelo menos uma bola regulamentar para o jogo. O juiz testa todas as bolas apresentadas antes do início do jogo. As bolas que não entram no jogo ficam sob o seu controle.
- 1.6.1 Se uma equipe não apresenta uma bola antes do início do jogo ela perde o direito de escolha para toda a partida.
- 1.6.2 Se nenhuma das equipes apresenta uma bola regulamentar antes do jogo, estão o jogo não é realizado. A direção da competição decidirá sobre as penalidades cabíveis.
- 1.6.3 Caso a bola de jogo se extravie, perca suas condições regulamentares ou não possa ser trazida imediatamente de volta ao campo para o reinício da partida, pode o juiz colocar em jogo uma das outras bolas aprovadas antes do início da partida.
- 1.6.4 Se a equipe que tinha o mando de bola avia apresentado diversas bolas antes do início do jogo, a partida é reiniciada imediatamente com uma destas bolas. O retorno da bola anterior não deve ser permitido. Se a equipe com o mando de bola apresentar apenas uma bola, o jogo é imediatamente reiniciado com uma das bolas do adversário, até que a sua bola possa ser reintroduzida no jogo de forma regulamentar.
- 1.6.5 Se uma equipe optou pela bola do adversário, ela automaticamente optou pelas demais bolas do mesmo.
- Caso a primeira bola se extravie, perca suas condições regulamentares ou não possa ser trazida imediatamente de volta ao campo para o reinício da partida, o jogo prossegue com as demais bolas do adversário. O retorno da bola anterior não deve ser permitido.
- 1.7 Cabo ao IFV – para jogos internacionais – e as confederações – para jogos nacionais – aprovar ou prescrever determinados tipos de bolas, redes, fitas e/ou cordas.

Observação

As confederações podem permitir alterações no tamanho da quadra, na altura da rede (fita/corda) e no peso da bola para jogos femininos, de veteranos ou de categorias de menos idades.

2 Equipe

- 2.1 A cada equipe pertencem 5 jogadores e 3 reservas, os quais passam a constituir parte da equipe no momento em que entram no campo pela primeira vez. Devem jogar pelo menos quatro jogadores, podendo o número de cinco ser completado durante o desenrolar da partida.
- 2.1.1 Os oito jogadores podem ser trocados livremente.
- 2.1.2 Complementação e substituição somente podem ser efetuados após concluída uma jogada, pela equipe que vai dar o saque e mediante prévio aviso ao juiz.
- A Complementação ou a substituição (entrada e saída) deve ser efetuada na altura da linha de saque do próprio campo.
- Ocorrendo Complementação ou substituição sem aviso ao juiz ou estando mais de cinco jogadores no campo, o juiz interrompe o jogo e marca um ponto para o adversário.
- Caso uma equipe anuncie uma Complementação/substituição sem ter direito ao saque, deve o juiz impedi-la, antes do início de nova jogada.
- 2.1.3 Complementações ou substituições devem ser efetuadas sem demora.
- 2.2 Um dos jogadores é o capitão da equipe e como tal deve ser identificado. Ele é único porta-voz da equipe durante o jogo e responsável pela saudação antes e depois do jogo.
- 2.2.1 O capitão permanece com suas funções mesmo quando substituído, a não ser que seja obrigado a abandonar o local por lesão ou expulsão. A equipe, neste caso, designa um novo capitão,
- 2.3 Em jogos de competição cada equipe deve apresentar-se com fardamento em ordem e uniforme, em formato e cor.
- 2.3.1 Camisetas com mangas curtas ou longas são consideradas uniformes.
- 2.3.2 Jogar com calças compridas é basicamente proibido. IFV ou as federações podem permitir que uma equipe use calças compridas, desde que todos os jogadores as usem com igual forma de cor.
- 2.3.3 Calçados com pontas metálicas são proibidos.

3 Duração do jogo

3.1 Joga-se por „sets“.

3.1.1 Um jogo está terminado logo que uma das equipas vença 2, 3, 4 ou 5 „sets“.

3.1.2 Um „set“ é vencido logo que uma equipa obtém **11 pontos** com diferença mínima de 2 pontos; caso contrário, joga-se até que haja uma diferença de 2 pontos.

O „set“ entretanto, termina quando uma equipa atinge 15 pontos (15:14).

3.1.3 Após o primeiro „set“ troca-se campo, escolha de bola e saque inicial.

3.1.4 Havendo necessidade de um **“set” decisivo**, procede-se a novo sorteio. Logo que uma equipa tenha obtido 6 pontos, trocam-se campos, escolha de bola e saque inicial.

3.1.5 O intervalo entre „sets“ é no máximo 2 minutos.

1ª Observação

O IFA e as confederações podem **limitar o tempo do jogo por "sets"** em competições sobre sua jurisdição.

Neste caso, valem os itens 3.1 a 3.1.5 acima com as seguintes complementares:

3.2 O "set" termina depois de **10 minutos**, mesmo que a diferença seja de apenas um ponto.

3.2.1 Se um "set" termina empatado, prossegue-se o jogo, até que uma equipa consiga mais dois pontos:

- Se o final do "set" por tempo cai no meio de uma jogada esta é interrompida e se reinicia o jogo repetindo o último saque,

- Se o final do "set" por tempo cai durante uma interrupção do jogo, o reinício é dado por saque pela equipa que cometeu o último erro.

3.2.2 O começo e o fim de um "set" com limitação de tempo são sinalizados acusticamente. Cada "set" termina com o início do sinal, e após a contagem dos últimos 5 segundos.

Tempo perdido por interrupções ou demoras deve ser recuperado no mesmo "set".

2ª Observação

As confederações podem determinar **em casos excepcionais** jogos **por tempo** em competições sob sua jurisdição.

Neste caso, valem:

- 3.3 A duração máxima do jogo é de 2 x 15 minutos com intervalo de no máximo 2 minutos.

Tempo perdido por interrupções ou demoras é recuperado após o fim do mesmo meio tempo.

Início e fim de cada meio tempo são assinalados acusticamente. Cada meio tempo termina ao início do sinal e após a contagem dos últimos 5 segundos.

Após cada meio tempo trocam-se campo, escolha de bola e saque inicial.

- 3.3.1 Caso haja necessidade de decisão em uma partida que termina empatada, o jogo é prorrogado :

1ª prorrogação : Sorteio como no item 1.5,
tempo de 2 x 5 minutos.
Havendo novo empate segue-se a

2ª prorrogação : Sorteio como no item 1.5,
tempo de 2 x 5 minutos.
Havendo novo empate, joga-se até ocorrer uma diferença de 2 pontos :

- Se o final do tempo cair no meio de uma jogada, o jogo é interrompido e se repete o último saque,

- Se o final do tempo coincidir com uma interrupção, reinicia-se o jogo com o saque pela equipe que cometeu o último erro.

O intervalo entre prorrogações é de no máximo 2 minutos. Nas prorrogações não existe intervalos entre tempos.

- 3.4 Nos jogos por sets conforme itens 3.1 acima, cada equipe pode pedir ao juiz um tempo de 30 segundos, por set, após a conclusão de uma jogada.

Os jogadores permanecem no campo de jogo.

As Confederações podem definir para que competições este dispositivo será válido.

4 Jogada

- 4.1 Toda jogada inicia com um saque e termina com a ocorrência do primeiro erro, final de tempo ou outro tipo de interrupção.
- 4.1.1 Após cada erro, a equipe que o cometeu dá novo saque. Havendo outro tipo de interrupção deve ser repetido o último saque.

Observação

Como "outro tipo de interrupção" entendam-se aquelas que não são causadas por erros de jogadas previstas nas regras, como, por exemplo, obstrução por torcedores, entrada de pessoas ou animais na quadra, desentendimento entre jogadores, etc.

- 4.2 Somente se contam pontos para erros cometidos durante uma jogada (exceção: em 10.2.1).
Prevelece o erro cometido por primeiro.
- 4.3 O toque na rede (fita/corda) ou postes, durante uma jogada, pela bola ou pelos jogadores, corresponde a um erro.
- 4.4 Toda a bola que cai fora dos limites da quadra, durante uma jogada, onera a equipe que por último a tocou com um erro.
Se a bola é aparada por um não jogador, antes de cair ao chão, fora do espaço adicional (linhas tracejadas item 1.3), conta-se a bola como tendo tocado o solo; atribui-se erro a equipe que por último a tocou. O mesmo vale se o fato ocorre dentro do espaço de jogo, desde que, claramente, a equipe com direito a jogada não mais tem condições de alcançá-la. Em caso contrário ocorre obstrução.
- 4.5 Cometem erro jogadores que permanecem, sem motivo, no campo adversário, durante uma jogada.

5 Batida

- 5.1 Como batida entende-se cada toque da bola, de curta duração, com o punho ou braço. A bola não pode ser empurrada (conduzida).
- 5.2 A bola só pode ser batida uma vez, com o punho ou braço.

- 5.3 Quando se bate com o punho, as pontas dos dedos devem estar tocando a palma da mão, e o polegar deve estar encostado. Quando se bate com o braço a mão deve estar aberta.

6 Saque

- 6.1 O saque pode ser executado por qualquer jogador.

- 6.2 Para dar o saque, o sacador deve soltar nitidamente a bola e batê-la de imediato sobre a rede (fita/corda).

O saque inicia quando a bola deixa a mão (que a joga para cima) do sacador.

- 6.2.1 O saque é válido se a bola toca o campo adversário ou um jogador adversário, dentro ou fora da quadra.

- 6.3 O saque pode ser efetuado estando o sacador parado, caminhando, correndo ou saltando.

Correr ou saltar, entretanto, somente são permitidos, se o primeiro contato do sacador com o solo, após o saque, ocorrer antes da linha de saque.

O saque na posição parado subentende que o contato com o solo já esteja sendo efetuado pelo pé de apoio, desde que o segundo contato não seja feito pelo mesmo pé de apoio.

Um saque caminhado termine necessariamente como um saque parado, sendo portanto igualmente válido o parágrafo anterior.

- 6.3.1 No instante em que o sacador bate a bola, nenhum jogador de sua equipe pode estar no campo adversário.

- 6.3.2 A linha de saque, o espaço entre esta e a linha de centro e o chão fora do campo somente podem ser pisados, pelo sacador, se o primeiro contato de mesmo com o chão, após o saque, seja efetuado dentro do campo e antes da linha de saque.

Ocorre erro quando, após um saque saltado, houver contato simultâneo de um pé antes da linha de saque com outro dentro dos 3 metros ou na mesma linha.

- 6.3.3 O sacador pode passar com uma perna sobre a linha de saque ou a lateral.

- 6.4 O saque deve ser iniciado e executado sem demora.

Uma demora ocorre quando o saque não é executado dentro de 15 segundos após um apito de juiz. Este apito pode ser dado tão logo a bola se encontre no campo da equipe com direito ao saque.

- 6.4.1 Um saque iniciado e não concluído, porque a bola não foi mais batida, conta como erro.

7 Rebatida e passe

7.1 A bola pode em cada campo

- ser batida uma só vez por cada jogador,
- ser batida ao todo apenas 3 vezes,
- tocar o chão apenas 1 vez antes de cada batida.

7.1.1 Se dois jogadores de uma mesma equipe batem na bola simultaneamente, contam-se duas batidas.

7.2 A rebatida é válida sempre que ela passa por sobre a rede (fita/corda) e posteriormente toca o solo dentro do campo adversário, ou um jogador adversário, dentro ou fora do mesmo.

7.2.1 Se uma bola é rebatida diretamente para o espaço do campo adversário por baixo da rede (fita/corda), o erro ocorre no momento em que a bola passa por debaixo da rede (fita/corda).

7.3 Bater na bola por sobre a rede (fita/corda), desde o próprio campo, é válido.

7.4 Uma equipe está habilitada a rebater a bola que vem desde o campo adversário, diretamente batida ou do chão, mesmo que ela ainda não tenha ultrapassado a rede (fita/corda).

7.5 É permitido bater a bola de volta para o próprio campo por baixo da rede (fita/corda) desde que ela venha diretamente de um toque no solo do próprio campo e ainda não tenha tocado o chão no campo adversário.

7.5.1 É erro retornar a bola desde o campo adversário por sobre a rede (fita/corda).

7.5.2 Uma bola que toca o solo e, em seguida, sem ser tocada pela equipe que está efetuando a jogada, ultrapassa a rede (fita/corda) por baixo, não pode

ser tocada pelo adversário antes de tocar o chão no campo deste. Esta regra não vale se a bola tocou o solo do próprio campo depois da segunda batida.

- 7.6 Se uma bola, logo após um bloqueio, toca
- a rede (fita/corda),
 - o poste,
 - a linha central,
 - ou cai for a da quadra e/ou no chão do campo adversário, passando por debaixo da corda,
- não existe erro. Repete-se o último saque.

Salão

Se uma bola, imediatamente após o bloqueio, toca

- o teto,
- ou a parede, fora do campo

isto não é erro. Repete-se o último saque.

Observação

Um bloqueio só se caracteriza quando ambos os jogadores tocam a bola ao mesmo tempo, ou em seqüência tão rápida que o juiz não consegue discernir quem a tocos por último.

- 7.6.1 Depois de um bloqueio não se conta o toque do jogador em cujo campo a bola cai. Sua equipe tem direito a mais 3 batidas.
- 7.7 Se a bola ultrapassa os limites laterais ou de fundo da quadra, na tentativa de uma rebatida ou de um passe, ela ainda pode ser jogada enquanto não tocar o chão. Ela poderá ser passada para um companheiro ou rebatida por sobre a rede (fita/corda).
- 7.8 Se um jogador é obstaculisado por um adversário, ele é favorecido por um ponto. Se ele ainda tem o direito a um toque, tem a preferência e não pode ser obstaculisado nem no campo adversário.
- 7.8.1 Se um jogador ou uma jogada é prejudicada por um espectador ou outro obstáculo dentro do campo ou na área citada no item 1.3, não deve ser marcado ponto, mas sim repetido o último saque. Prejuízo causado pelos próprios companheiros de equipe, reservas ou dirigentes, entretanto, não eximem da marcação do ponto.

8 Marcação de Pontos

8.1 A cada erro correspondente há marcação de um ponto para a equipe adversária.

8.2 A marcação do resultado do jogo deverá ser efetuada assinalando os pontos em números arábicos, de maneira a deixar registrada a sequência em que os mesmos ocorreram.

8.2.1 Exemplos:

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 Juiz

9.1 Todo jogo será dirigido por um juiz, auxiliado por dois juizes de linha e um apontador.

Salão

As federações podem colocar dois juizes nos jogos sob sua jurisdição.

9.2 O juiz zela pelo cumprimento das regras do jogo e decide automaticamente todas as duvidas. Ele pode ser apoiado pelos juizes de linha.

Suas decisões sobre fatos são irrecorríveis.

Salão

Se são colocados dois juizes, cada um deles decide sobre os erros que enxergou e é por eles responsável, independente de consulta ao outro juiz.

9.2.1 O juiz verifica, antes do jogo, se o campo, bolas, e fardamento atendem aos regulamentos, zela pela correção do relatório de jogo (sumula) e efetua o sorteio.

No jogo por tempo ele cuida também do controle do tempo. Este controle pode ser também central, permanecendo, entretanto, a responsabilidade do juiz pelo tempo do jogo por ele dirigido.

Salão

Se são utilizados dois juizes, eles acertam qual dos cuida, antes do jogos, das condições da quadra, das bolas e dos uniformes, zela pela sumula e efetua o sorteio.

- 9.2.2 Ele inicia e termina o jogo, e tem o direito de interrompe-lo e suspende-lo. Ele assinala as interrupções, as prorrogações e os pontos, através do apito, grito ou entrada claramente intencional na quadra.

No jogo por tempo também o início e fim de jogo são assinalados pelo juiz.

O tempo de desconto deve ser anunciado imediatamente após a ocorrência da interrupção ou demora (cera) assinalada pelo juiz.

- 9.2.3 Ele anuncia em voz alta cada ponto un den Grund dafür; zela pela sua correta anotação pelo apontador e pela constante informação (visual ou acústica) do score do jogo.

Incluída a sinalização, com o braço, para o lado que ganha o ponto, para repetição do último saque manda apontar para os dois lados.

- 9.2.4 O juiz deve se posicionar fora da quadra, durante o desenrolar do jogo, com exceção do previsto no item 9.2.2.

- 9.2.5 Após o jogo ele anuncia o seu resultado.

A correção das anotações feitas sobre a sumula é confirmada com a assinatura do juiz, do apontador e dos dois capitães de equipe.

- 9.3 Os juizes de linha devem postar-se junto as extremidades da linha lateral opostas ao juiz. Eles o apoiam na condução do jogo ao assinalar as bolas fora através da elevação de uma das bandeiras ou de um braço.

Eles ajudam o juiz na condução do jogo. Bolas fora são indicadas pela elevação de uma bandeirinha ou de um braço.

- 9.4 O apontador se coloca próximo ao juiz e anota os pontos conquistados pelas equipes, após anunciados pelo juiz.

10 Penalidades

- 10.1 Ocorrendo comportamento antidesportivo o juiz tem o direito de, conforme a gravidade do fato, aplicar uma das seguintes penalidades:

- advertência (cartão amarelo),
- exclusão do jogo, até que as equipes, em conjunto, tenham conquistado 10 pontos (exclusão temporária, cartão amarelo e vermelho),
- expulsão (cartão vermelho).

10.1.1 O jogador excluído temporariamente não pode ser substituído durante o período de sua exclusão.

Se o jogador excluído está em condições de retornar a quadra, mas a sua equipe não está com direito de saque, o juiz interrompe o jogo, na forma do item 2.1.2, parágrafo 3, a fim de permitir que a Complementação seja efetivada.

Se durante o tempo em que um jogador está excluído, outro jogador é excluído ou expulso, o jogo deve ser interrompido.

10.1.2 Um jogador expulso não pode ser substituído no mesmo jogo.

10.1.3 Técnicos e dirigentes também podem ser punidos pelo comportamento antidesportivo através de advertência (cartão amarelo) ou expulsão da quadra (cartão vermelho)

10.2 Por ocasião da primeira demora ("cera", itens 2.1.3 ou 6.4) a equipe é advertida pelo juiz, através de seu capitão.

10.2.1 Em cada uma das demoras seguintes, o juiz anota um ponto o adversário.

10.2.2 Em jogo por tempo, todo o tempo perdido nas demoras deve ser prorrogado.

Anexo

Regras para categorias de base

Fundamento

As regras de jogo valem genericamente para todas as categorias de base. Regras específicas estão assinaladas abaixo em letras inclinadas.

Categoria de idade (*)	quadra (m)	altura da fita ou corda (m)	Peso da bola (Gramas)	Toques de bola permitidos	Pressão da bola (Bar)
Juniores (masculino)	50 x 20	2.00	350 - 380	3	0.55 - 0.75
Juniores (feminino)	50 x 20	1.90	320 - 350	3	0.55 - 0.75
Juvenis A (mascl.)	50 x 20	2.00	350 - 380	3	0.55 - 0.75
Ju venis A (fem.)	50 x 20	1.90	320 - 350	3	0.55 - 0.75
Juvenis B (msc.)	50 x 20	2.00	350 - 380	3	0.55 - 0.75
Juvenis B (fem.)	50 x 20	1.90	320 - 350	3	0.55 - 0.75
Juvenis C (masc./ fem.)	40 x 20	1.80	320 - 350	3	0.55 - 0.75
Juvenis D (masc./fem.)	28 x 15	1.60	290 -320	4	0.40 - 0.60

*) conforme Spielordnung, item 4.1.3