

Fistball – Reglas de juego
Válido desde el 1 de abril de 2023

Contexto:

Estimada comunidad de Fistball,

A continuación, puede ver los ajustes y cambios que estamos realizando en las reglas del fistball. Algunos de ellos son básicamente un proceso de "aclaración" de redacción y no significan cambiar la regla en sí (**verde**). Algunos otros son cambios relacionados con las necesidades identificadas en las competencias y con los "actores" involucrados (**naranja**).

Leyenda:

Verde – Solo aclaraciones para algo que ya existe o ya se practica.

Naranja – Cambios en las reglas.

Es importante reforzar que estos cambios son el resultado de un proceso con muchos "actores". Sus procesos comenzaron con encuestas realizadas con equipos y entrenadores en el WC 2019 en Winterthur, conversaciones con la Comisión de Atletas y varias reuniones de revisión por parte de la Comisión de Árbitros de la IFA.

Gracias,

Gastão Englert
Director de la Comisión de Deportes

Alwin Oberkersch
Jefe de la Comisión de Arbitraje

Elementos de la regla de Fistball:

Versión antigua	Nueva versión	Explicación
1.1.3 Las líneas no deben ser más estrechas de 5 cm ni más anchas de 12 cm.	1.1.3 Las líneas deben tener entre 10 centímetros (5 centímetros para partidos de interior) y 15 centímetros de ancho.	Mejor visibilidad para los jugadores y especialmente para la producción de TV.
1.2 (...) No es error si la pelota o el jugador toca la fijación de los postes o la parte de los postes situada en la citada intersección. Las extensiones de la red (cinto/lienza) cuentan como fijación, su toque por la pelota o por un jugador, por lo tanto, no constituye un error. Es un error tocar, por la pelota o por un jugador, la parte del poste por encima de los 2 m de altura.	1.2 (...) La extensión de la red (cinto/lienza) se considera como <i>anclaje</i> ; por lo tanto, los contactos de jugadores con esta extensión no son faltas, mientras que el contacto de la pelota o de un jugador con partes de los postes de más de 2 metros se considera falta.	El juego no debe continuar si la pelota toca el anclaje. Se ha eliminado la palabra "pelota".
1.3 Los espectadores, las canchas vecinas y otros obstáculos deben estar a 6 m de las líneas laterales y a 8 m de las líneas de fondo. Esta limitación debe estar claramente marcada en el suelo mediante líneas discontinuas.	1.3 Los espectadores, las canchas vecinas y otras barreras deben estar al menos a 6 metros de distancia de las líneas laterales y las líneas de base. El área de escape debe estar claramente marcada con una línea discontinua.	Disminuya la longitud total de la cancha en 4 metros sin cambiar la dirección del partido.

<p>1.4 (...) Al comienzo de cada juego debe tener:</p> <ul style="list-style-type: none"> - peso de 350 – 370 gramos (caballeros) - peso de 320 - 340 gramos (damas) - circunferencia 65 - 68 cm - presión de aire de 0,55 - 0,70 bar 	<p>1.4 (...) Durante todo el partido, la pelota debe cumplir con los requisitos establecidos en el anexo.</p>	<p>Datos adjuntos solo para una mejor visión general.</p>
<p>1.5 Antes del partido, el juez reúne a los dos capitanes de equipo. El capitán que gana el sorteo elige - el campo, o - la pelota, y con eso da el primer saque/servicio. El oponente elige entre las posibilidades restantes.</p>	<p>1.5 Antes del inicio del partido, los capitanes de ambos equipos realizan el sorteo bajo la supervisión del árbitro. El ganador elige: - el lado o - Qué equipo tiene el primer servicio ("defender" o "sacar").</p> <p>El otro capitán decide por la posibilidad restante. El equipo que saca siempre elige todas las bolas presentadas por uno de los equipos para el primer set.</p>	<p>Sorteo: los que pierden el sorteo también pueden elegir.</p>
<p>1.6.3 Si la pelota de juego se pierde, pierde sus condiciones reglamentarias o no puede ser devuelta al campo inmediatamente para el reinicio del juego, el árbitro puede poner en juego una de las otras pelotas aprobadas antes del comienzo del juego. 1.6.4 Si el equipo que tiene el control del balón ha presentado varios balones antes del comienzo del juego, el juego se reanuda inmediatamente con uno de estos balones. No debe permitirse la devolución de la pelota anterior. Si el equipo que tiene el control del balón solo tiene un balón, el juego se reinicia inmediatamente con uno de los balones del oponente, hasta que su propio balón pueda ser reintroducido en el juego de manera regular. 1.6.5 Si un equipo opta por la pelota del oponente, automáticamente opta por las otras pelotas del oponente. Si la primera bola se extravía, pierde sus condiciones reglamentarias o no puede ser devuelta inmediatamente al campo para la reanudación del juego, el juego continúa con las otras bolas del oponente. No debe permitirse la devolución de la bola anterior.</p>	<p>1.6.3 El árbitro decide qué pelota de las seleccionadas por el equipo se jugará.</p> <p>1.6.4 Si ninguna de las pelotas seleccionadas por el equipo está disponible, se utilizarán las pelotas presentadas por el oponente. Tan pronto como al menos una de las pelotas seleccionadas esté disponible, se vuelve a poner en juego antes del siguiente servicio.</p>	<p>Gestión de pelotas: aclaraciones.</p>
<p>1.7 Corresponde a la IFA – para juegos internacionales – ya las confederaciones – para juegos nacionales – aprobar o prescribir determinados tipos de pelotas, redes, cintas y/o cuerdas.</p>	<p>1.7 La IFA puede autorizar o prescribir ciertos tipos de pelotas, redes, cintas o cuerdas para competiciones internacionales.</p>	<p>Editorial.</p>
<p>2.3 En los juegos competitivos, cada equipo debe presentarse con un uniforme ordenado y uniforme, en forma y color.</p> <p>2.3.1 Las camisetas de manga corta o larga se consideran uniformes. (...)</p> <p>2.3.3 Están prohibidos los zapatos con puntas metálicas.</p>	<p>2.3 Cada equipo debe usar un uniforme con el mismo diseño y color base. La equipación se compone de camiseta, pantalón y medias. (...) 2.3.3 Está prohibido el calzado con puntas de metal. El calzado y el equipo de protección (p. ej., medias de compresión, pantalones de compresión, protectores para rodillas, tobillos, codos, cabeza, etc.) no están regulados.</p>	<p>Aclaración.</p>

<p>3.1.3 Después del primer “set”, se cambia el campo, selección de pelota y saque inicial.</p>	<p>3.1.3 Después del final del primer set, la elección de pelotas pasa al otro equipo. Tras la finalización de cada set, se realiza el cambio de lado y el primer servicio.</p>	<p>Aclaración.</p>
<p>3.1.4 Si hay necesidad de un “set” decisivo, se realizará un nuevo sorteo. Tan pronto como un equipo ha anotado 6 puntos, se intercambian campos, selección de pelota y servicio inicial.</p>	<p>3.1.4 Si se requiere un set decisivo; se realiza un nuevo sorteo. Tan pronto como un equipo gana 6 puntos, se cambia de lado, se eligen las pelotas que se presentan para ser utilizadas y se cambia el servicio.</p>	<p>Aclaración.</p>
<p>3.1.5 El intervalo entre sets es de un máximo de 2 minutos. Después de cada 4 sets, se puede realizar un descanso de no más de 10 minutos.</p>	<p>3.1.5 El intervalo entre sets no debe exceder los 90 segundos.</p>	<p>Menos pausas en el juego.</p>
<p>3.3 La duración máxima del juego es de 2 x 15 minutos con un intervalo máximo de 2 minutos. El tiempo perdido debido a interrupciones o retrasos se recupera después del final del mismo medio tiempo. El comienzo y el final de cada medio tiempo se señalan acústicamente. Cada mitad termina al inicio de la señal y después de contar los últimos 5 segundos. Después de cada mitad, se cambia el campo, la selección de pelota y el servicio inicial.</p>	<p>3.3 El tiempo de juego no es más de dos veces quince minutos. La pausa no debe exceder los 90 segundos. Al final del mismo tiempo se le debe sumar el tiempo perdido por interrupciones o retrasos. El inicio y el final de cada tiempo se indican acústicamente. Cada mitad termina con una señal, contando los últimos cinco segundos. Tras el descanso se cambia de lado, se eligen las pelotas a utilizar y se cambia el servicio.</p>	<p>Se refiere a 3.1.5</p>
<p>3.3.1 (...) El intervalo entre prórrogas es de un máximo de 2 minutos. En la prórroga no hay tiempos muertos.</p>	<p>3.3.1 (...) El intervalo entre estos tiempos extra no debe exceder los 90 segundos. No hay descanso durante la prórroga.</p>	<p>Se refiere a 3.1.5</p>
<p>4.5 Los jugadores que permanecen, sin motivo alguno, en el campo contrario durante una jugada cometen un error.</p>	<p>4.5 Se considera falta si un jugador entra en la cancha del oponente durante una jugada sin estar directamente involucrado en la jugada.</p>	<p>Aclaración de “sin motivo”.</p>
<p>6.3.3 El servidor puede pasar por encima de la línea de servicio o la línea lateral con una pierna.</p>	<p>Removido.</p>	<p>Aclaración.</p>
<p>7.8 Si un jugador es obstruido por un oponente, es favorecido por un punto. Si todavía tiene derecho a un toque, tiene preferencia y no puede ser obstruido ni siquiera en el campo contrario.</p>	<p>7.8 Si un oponente obstruye a un jugador, esto cuenta como su punto. Si un jugador aún puede golpear la pelota, ese jugador tiene prioridad y no debe ser obstruido en la cancha del oponente. 7.8.1 Si el impedimento se produce involuntariamente y sin culpa propia (inevitable por el desarrollo del juego), implica la repetición del último punto.</p>	<p>No castigue a los jugadores sin ninguna intención de interrumpir.</p>

<p>9.1 Todo juego será dirigido por un juez, asistido por dos jueces de línea y un anotador. Sala Las federaciones pueden asignar dos jueces a los partidos bajo su jurisdicción.</p>	<p>9.1 Cada partido es supervisado por al menos un árbitro, asistido por dos jueces de línea y un anotador. Se puede utilizar un Árbitro Asistente de Video "VAR". Todas las revisiones de video serán iniciadas por el árbitro principal y gestionadas por un árbitro de video. Nota: Otros reglamentos en los que se utilizan más árbitros se definen en las "Reglas de competición". Sus responsabilidades se definen en la "Orden de árbitro de la IFA (Orden de árbitro)".</p>	<p>Número de árbitros: Abre la posibilidad de tener más árbitros. Deje las reglas listas para la oportunidad de usar también el VAR (árbitro asistente de video).</p>
---	--	---

Información sobre la regla 2.2.1 – relativa al capitán

A continuación, puede ver la propuesta de modificación de la regla 2.2.1 respecto a la permanencia del capitán en el campo. Esta propuesta de cambio específico se probará en la WTF – World Tour Finals 2023 como un evento de prueba. En base a los resultados obtenidos, si son positivos, se introducirán oficialmente en el año 2024.

<p>2.2.1 El capitán conserva sus funciones incluso cuando sea reemplazado, a menos que se vea obligado a abandonar la sede debido a una lesión o expulsión. El equipo, en este caso, nombra un nuevo capitán,</p>	<p>2.2.1 El capitán designado siempre debe ser uno de los cinco jugadores en la cancha. Un capitán que sale de la cancha entrega el brazalete al capitán recién nombrado. El equipo sustituido puede nombrar un nuevo capitán en cada sustitución.</p>	<p>Evita que el capitán sustituido tenga que abandonar el banquillo. 6 jugadores en el campo (área de escape). Capitán en el campo: permite que el capitán sustituido vuelva a ser capitán cuando regrese al campo.</p>
---	--	--

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

*) según las Reglas de Competición de la IFA (IFCR), cláusula 4.1.3

**) a decidir por la asociación miembro

***) propuesta por la IFA. Las Federaciones miembro pueden usar dimensiones alternativas si es necesario.

Significado de los asteriscos:

Las federaciones solo pueden decidir sobre el tamaño de la cancha, los contactos de la pelota y la cantidad de jugadores, no sobre la altura de la red, el peso de la pelota, la presión del aire y la línea de servicio.