



INTERNATIONAL FISTBALL ASSOCIATION

Balòn puño

Reglas de juego

Validas a partir del 1. de abril de 2004

SUMARIO

Descripción del juego	3
Campo de juego	4
Reglas del juego	5
1 Campo de juego e implemento	5
2 Equipo	8
3 Duración del juego	9
4 Desarrollo del juego.....	12
5 Golpe/pegada.....	13
6 Servicio/saque.....	13
7 Pegada/remate y juego	14
8 Puntaje	16
9 Arbitro.....	17
10 Castigos	18
Anexo	20

Editor: International Fistball Association (IFA)

© Copyright y derechos exclusivos de edición reservados para todo el mundo: IFA

(Solo en caso de excepción copias con autorización del IFA)

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 mts. de altura para caballeros y a 1.90 m 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.

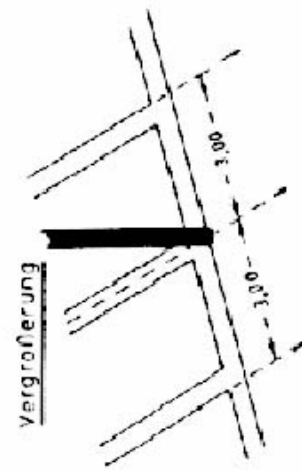
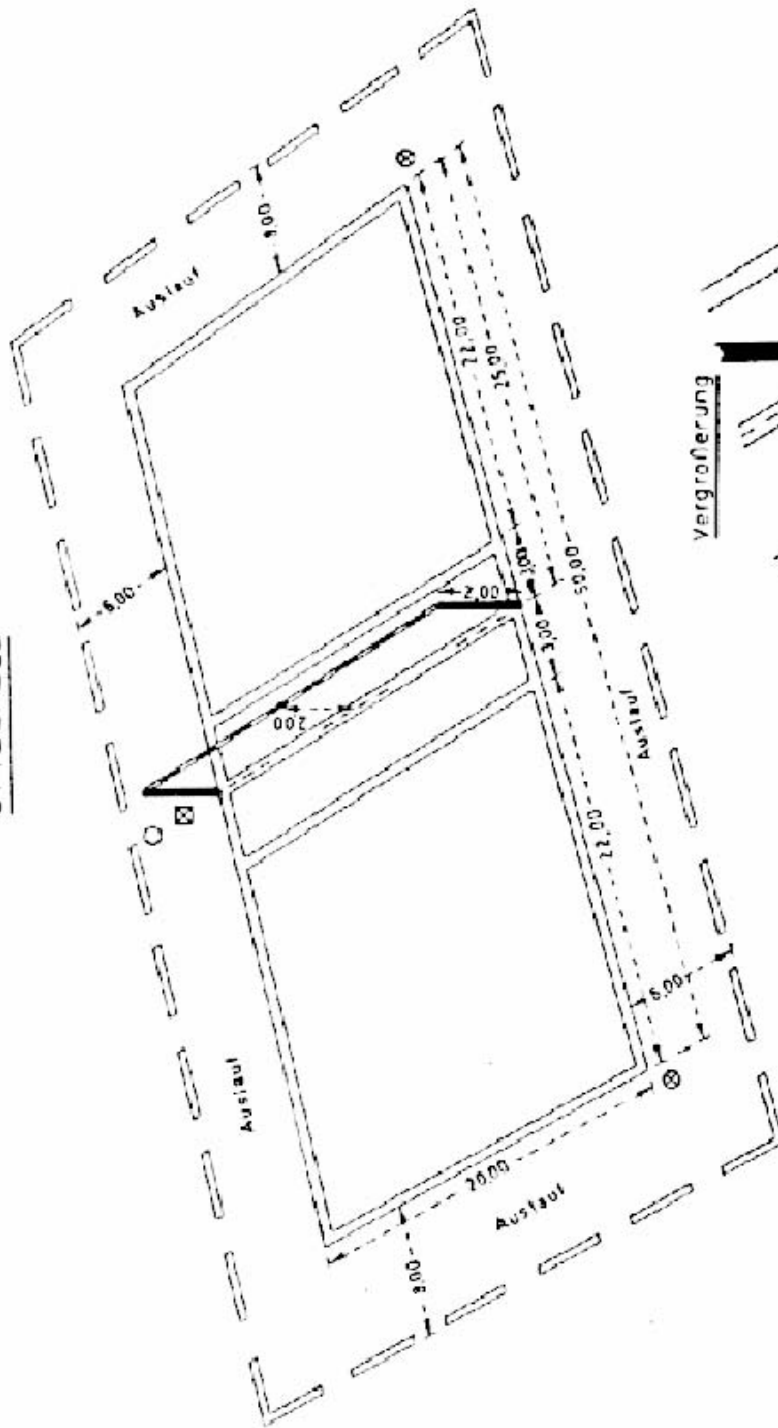
El juego se prolonga hasta que un equipo comete una falta o el juego mismo se interrumpe.

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.

SPIELFELD



Zeichenerklärung

- ⊗ Schiedsrichter
 - Anschreiber
 - ⊙ Liniennrichter
- Maße in Meter

REGLAS DEL 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

- 1.1 El campo de juegos 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.

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 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 Tanto las líneas de borde como la central y las de servicio/saque deben estar claramente marcadas en el campo. Las líneas de juego son parte del campo; la línea central es común a ambos campos.

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

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.

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

- 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.

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.

- 1.3 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 líneas laterales y las paredes deberá haber un espacio de por lo menos 0.50 m. Con la pared y líneas de fondo por lo menos 1 mémetro.

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

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 | |

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

- 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 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.
- 1.6.1 El equipo que no aporte pelota, perderá la elección de pelota por todo el periodo del juego.
- 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.
- 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 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.
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.
- 1.6.5 Si un equipo ha elegido la pelota del equipo contrario, se supone que también ha elegido las demás pelotas de ese equipo.
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 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

- 2.1 Un equipo se compone de 5 jugadores y 3 reemplazos por lo menos deben participar 4 jugadores. Deberan comenzar por lo menos 4 jugadores el partido, y que podrán completar hasta 5 durante el mismo.
 - 2.1.1 Los 8 jugadores pueden alternarse libremente.
 - 2.1.2 El reemplazo e intercambio puede ser sólo una vez concluído un curso de juego y previo aviso al árbitro.

Un reemplazo o intercambio (ingreso y abandono) se verifica a la altura de la línea de saque propio.

Ambos equipos pueden reemplazar o intercambiar sus jugadores cuando el árbitro a interrumpido el juego.

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. 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.
 - 2.1.3 El reemplazo e intercambio debe efectuarse sin demoras.
- 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.
 - 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 En los campeonatos mundiales el equipo debe presentarse con vestimenta de juego de igual forma y color.
 - 2.3.1 La vestimenta del torso con mangas cortas o largas se acepta como unitaria.
 - 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 Las zapatillas con púas metálicas están prohibidas.

3 Duración del juego

3.1 Se juega por **sets ganados**.

3.1.1 Un juego concluye, en cuanto un equipo ha ganado **dos sets**.

3.1.2 Se gana un set, en cuanto un equipo ha logrado **20 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 25 pelotas buenas (ej. 25 a 24).

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

3.1.4 Previo a la eventualidad de un tercer set, se sortea nuevamente. En cuanto uno de los equipos ha logrado 10 pelotas buenas, se cambia de campo, elección de pelotas y el primer servicio/saque.

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

Nota 1

Para **una partida/juego** (1 juego por día de competencia) los puntos 3.1 al 3.6 valen con las siguientes variantes:

3.1.6 Un juego concluye en cuanto un equipo ha ganado tres sets.

3.1.7 Previo a un tercer set, el descanso es de máximo 10 minutos.

3.1.8 En caso de precisarse un quinto set y previo ha elle, se sortea nuevamente. En cuanto un equipo ha logrado 10 pelotas buenas, se cambia de campo, elección de pelota y primer servicio/saque.

Nota 2

Las federaciones nacionales en eventos de su jurisdicción permitir que un set se juegue a **15 puntos**.

Hay que tener en cuenta los items 3.1 a 3.1.8 con las siguientes variantes:

- 3.2.1 Se gana un set, en cuanto un equipo ha logrado **15 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 20 pelotas buenas (ej. 20 a 19).

- 3.2.2 Previo a la eventualidad de un tercer set (punto 3.1.4) a 15 pelotas buenas (punto 3.1.8), se sortea nuevamente. En cuanto uno de los equipos ha logrado 8 pelotas buenas, se cambia de campo, elección de pelotas y el primer servicio/saque.

Nota 3

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

Para ello valen los puntos 3.2 y 3.2.4 con los siguientes alcances:

- 3.3 Toda serie concluye a los 15 min. aún cuando la diferencia de pelotas es solo una pelota buena.

- 3.3.1 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.

- 3.3.2 El inicio y el término de una serie con límite temporal, se materializa con una señal acústica. Cada serie concluye con el conto 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 4

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

A saber:

- 3.4 El tiempo de juego es de dos tiempos de 15 min. o de 10 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.

- 3.4.1 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.

- 3.5 En partidos/juegos según item 3.1 y 3.2 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.

4 Desarrollo del juego

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 Después de cada falta, sirve nuevamente el equipo que la ha cometido. En otras interrupciones, se repite el último servicio/saque.

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.

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

La primera falta cometida es decisiva.

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 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.

4.5 La permanencia estática sin fundamento de los jugadores durante el desarrollo del juego en el campo contrario es falta.

5 Golpe/pegada

- 5.1 Se entienden por golpe todo toque rápido de la pelota ya sea por el puño o el brazo. La pelota no debe empujarse.
- 5.2 La pelota puede golpearse solo una vez 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.

6 Servicio/saque

- 6.1 El servicio o saque puede ejecutarlo cualquier jugador.
- 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.
- 6.2.1 El servicio/saque es válido cuando la pelota toca el suelo del campo contrario o si dentro o fuera del campo contrario toca un jugador del equipo contrario.
- 6.3 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 línea 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.
- 6.3.1 Durante el servicio/saque, ningún jugador del equipo que está sirviendo/sacando debe estar en el campo contrario.

- 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 El jugador que sirve/saque puede franquear la línea de servicio/saque o la línea lateral con una pierna.
- 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.
- 6.4.1 Si un servicio/saque iniciado no se ejecuta porque no se golpea la pelota, se considera una falta.

7 Pegada/Remate y pase

- 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 Si dos jugadores del equipo tocan o pegan simultáneamente la pelota esto se contabiliza como dos golpes.
- 7.2 La pelota ha sido contestada válidamente cuando ha pasado la red (cinta/lienza), toca el campo contrario o dentro o fuera.
- 7.2.1 Una pelota pegada debajo de la red (cinta/lienza) al campo contrario se considera invalida inmediatamente cuando pasá debajo de la red.

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

7.7 Si 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).

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

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.

8 Puntaje

8.1 Cada falta constituye pelota buena para el equipo contrario.

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

8.2.1 Ejemplo:

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

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

Sus decisiones de hecho son inapelables.

Gimnasio/salón

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

- 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.

Quando 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.

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.

- 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.

9.2.3 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 último saque señala a los dos equipos.

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

9.2.5 Da a conocer el resultado del juego una vez que este ha concluido.

La corrección de las anotaciones del informe debe testificarse mediante la firma del árbitro, el anotador y los capitanes de ambos equipos.

9.3 Los jueces de línea se ubican en ambos extremos de la línea lateral opuesta a la del árbitro. Ellos ayudan al árbitro en el desempeño de sus funciones. Pelotas que van fuera del campo de juego señalan levantando la bandera o el brazo.

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

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).

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

Si el equipo afectado por una expulsión, una vez concluida la pelota en juego posterior al término del castigo no tiene derecho al servicio/saque, el árbitro interrumpe el partido de acuerdo al punto 2.1.2 párrafo 3 para posibilitar la restitución.

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

- 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 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.
 - 10.2.1 En todas las otras demoras o entorpecimientos el árbitro otorga una pelota buena al equipo contrario (pelota de castigo).
 - 10.2.2 En el juego por tiempo todos los tiempos perdidos en demoras/retrasos deben jugarse a continuación del término del encuentro.

Anexo

Reglas de juego para los categorías de menores

Principio

En principio son validos las reglas de juego para todos los categorías menores. Exepciones para los distintos categorías a contimacirú:

Categoría *)	campo de juego (m)	red (cinta/lienza) (m)	peso de la pelota (grammes)	contactos de pelota	presión de aire (bar)
Juniors	50 x 20	2.00	350 - 380	3	0.55 - 0.75
Juniors (fem.)	50 x 20	1.90	320 - 350	3	0.55 - 0.75
Juveniles	50 x 20	2.00	350 - 380	3	0.55 - 0.75
Juveniles (fem.)	50 x 20	1.90	320 - 350	3	0.55 - 0.75
Menores	50 x 20	2.00	350 - 380	3	0.55 - 0.75
Menores (fem.)	50 x 20	1.90	320 - 350	3	0.55 - 0.75
Infantily	40 x 20	1.80	320 - 350	3	0.55 - 0.75
Minis	28 x 15	1.60	290 - 320	4	0.40 - 0.60

*) según estatutos de juego 4.1.3