

REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE CROSSMINTON

ICO

**REGLAMENTO DE ARBITRAJE
2018
Crossminton**

Editor

-Organización Internacional de Crossminton-



Versión de enero de 2018

Traducción por CanariaSpeed

REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE CROSSMINTON

ICO

Contenido:

Definiciones.....	3
Reglamento de arbitraje.....	5
1. Juego continuo, infracciones y sanciones.....	5
1.2. Descanso/Tiempos muertos.....	5
1.3. Interrupciones del partido.....	5
1.4. Retrasos del partido.....	5
1.5. Coaching y ausencia de la pista.....	5
1.6. A un jugador no le está permitido.....	5
1.7. Tratamiento de las infracciones.....	6
2. Autoridades del torneo y objeciones.....	6
3. Señales visuales de los árbitros.....	7

REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE CROSSMINTON

ICO

Conceptos

Jugador:

Persona que juega al Crossminton.

Participante en un partido:

Un participante es un solo jugador en individuales.

Un participante en dobles consiste en dos jugadores del mismo equipo.

Contrincante:

Persona contra la que juegas.

Partido:

Competición de Crossminton entre dos participantes.

Cuadro:

Es una parte del campo de juego. Hace referencia a uno de los dos cuadros donde tiene que dirigirse el Speeder.

Campo/Campo con zona de seguridad:

Consiste en dos cuadrados enfrentados y paralelos colocados a una distancia de 12,8 metros. La zona de seguridad es el área que rodea y que se encuentra entre los cuadrados del campo de juego.

Volante:

El volante se llama Speeder.

Raqueta:

El jugador juega con una raqueta.

Individuales:

Un partido con un jugador en cada cuadro.

Dobles:

Un partido con dos jugadores en cada cuadro.

Sacador:

El participante al que le toca servir/sacar.

Restador:

El participante opuesto al servidor/sacador; el participante al resto.

REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE CROSSMINTON

ICO

Intercambio de golpes:

Secuencia de uno o más golpes contando desde el servicio hasta que el Speeder es declarado como no jugable.

Juez Principal:

Es el observador de la ICO. También llamado árbitro del torneo.

Árbitro:

El árbitro es el responsable del partido. También llamado árbitro de partido.

Juez de línea/saque/posición:

El juez de línea/saque/posición está subordinado al árbitro y al juez principal. Su responsabilidad se limita a las funciones que le asigne el árbitro.

Speederkids:

También conocidos como recoge volantes.

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

1. Juego continuo, infracciones y sanciones

1.1. El partido se juega sin interrupciones desde el primer saque ejecutado hasta que concluya el partido, a excepción de lo permitido por las reglas 1.2 y 1.3.

1.2. Descansos/Tiempos muertos

1.2.1. Solo en modalidad de dobles: Cada equipo podrá tomar un tiempo muerto de 60 segundos durante cada set.

1.2.2. Se permiten descansos de un máximo de 120 segundos entre sets.

1.3. Interrupción del partido

1.3.1. En ciertas circunstancias ajenas a la responsabilidad de los jugadores, el árbitro puede interrumpir el partido el tiempo que se considere necesario.

1.3.2. En ciertas circunstancias el juez principal podrá pedir al árbitro que interrumpa el partido.

1.3.3. Si el partido es interrumpido el resultado se mantiene, y cuando se reanude se hará con el resultado previo a la interrupción.

1.3.4. El jugador puede solicitar un tiempo muerto por lesión. Si se dispone del tiempo muerto previsto en la regla 1.2.1, se hará uso del mismo. En caso contrario, el árbitro puede otorgar un tiempo muerto de 3 minutos como máximo. Es necesario consultar al médico del torneo.

1.4. Retraso del partido

1.4.1. En ningún caso se podrá retrasar el partido para permitir descansar a un jugador o para recibir instrucciones de su entrenador (a excepción de lo dispuesto en las reglas 1.2, 1.3 y 1.5).

1.4.2. El árbitro del partido es el único que puede decidir si un jugador está retrasando el partido.

1.5. Instrucción a jugadores/Coaching y ausencia de la pista

1.5.1. Las instrucciones a un jugador por su entrenador solo están permitidas cuando el Speeder no se encuentra en juego.

1.5.2. Un jugador no puede irse de la pista sin el permiso del árbitro, salvo en los descansos (de acuerdo con la regla 1.2)

1.6. A un jugador no le está permitido...

1.6.1....retrasar el partido intencionadamente o interrumpirlo sin permiso.

1.6.2....modificar o dañar el Speeder con el objetivo de cambiar su velocidad o su calidad de vuelo (no está permitido guardar el Speeder en los bolsillos de la ropa).

1.6.3....comportarse de manera inadecuada y de malos modos, como por ejemplo tirar la raqueta intencionadamente.

1.6.4...comportarse de manera inadecuada, no amparada por una regla del Crossminton.

REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE CROSSMINTON

ICO

1.7. Tratamiento de las infracciones

- 1.7.1. El árbitro del partido sancionará la infracción de las reglas 1.4, 1.5 y 1.6 de la siguiente manera...:
 - 1.7.1.1. ...aviso verbal al infractor.
 - 1.7.1.2. ...enseñando una tarjeta amarilla como advertencia grave a quien ya ha sido avisado previamente. Como castigo, el participante contrario suma un punto a su marcador.
Se darán dos advertencias graves (tarjeta roja) debido a la comisión de continuas infracciones. Ello tiene como consecuencia la pérdida del set o la descalificación del infractor. Esta última decisión la ha de tomar el juez principal.
- 1.7.2. En caso de que se produzca algún comportamiento muy irregular, una infracción continuada de las reglas, o no se respete la regla 1.2 (aparición tardía tras un descanso), el árbitro del partido lo pondrá en conocimiento del juez principal del torneo, quien podrá descalificar al jugador infractor enseñando una tarjeta negra.
- 1.7.3. Las tarjetas recibidas en partidos anteriores no computan para el siguiente, de manera que el sistema de sanciones se reinicia en cada partido.
- 1.7.4. El juez principal está autorizado a descalificar a un jugador del torneo, o expulsar a una persona (espectador, jugador, entrenador, etc.) del lugar de celebración del torneo en caso de que se produzca algún comportamiento inadecuado. En este caso, todos los partidos se dan por perdidos. Además, la federación podrá imponer alguna otra sanción más allá del torneo.

2. Autoridades del torneo y objeciones

- 2.1. El juez principal es responsable del torneo en su conjunto y de cada uno de los partidos.
- 2.2. El árbitro del partido es responsable del curso del partido, de lo que ocurra en pista y de los alrededores adyacentes a la pista. El árbitro informa al juez principal.
- 2.3. El juez de servicio/posición tiene que señalar las faltas de servicio hechas por el sacador.
- 2.4. El juez de línea anuncia si el Speeder cae “dentro” o “fuera” de la(s) línea(s) que tenga asignada(s).
- 2.5. Una decisión hecha por una autoridad del torneo es definitiva en el ámbito de su responsabilidad. Se exceptúa el caso de que el árbitro del partido considere errónea una decisión de un juez de línea. En este caso el árbitro puede invalidar la decisión del juez de línea.
- 2.6. El árbitro tiene que...
 - 2.6.1. ... controlar la normativa del Crossminton, hacerla cumplir y por encima de todo señalar las “faltas” y “repeticiones” cuando ocurran.
 - 2.6.2. ... tomar su decisión respecto de una objeción a un punto antes de hacer el siguiente saque.
 - 2.6.3. ... informar a los jugadores y a los espectadores del progreso del partido.
 - 2.6.4. ... nombrar o sustituir los jueces de línea o de servicio después de haber consultado con el juez principal.
 - 2.6.5. ... hacerse cargo de las tareas para las que no se haya nombrado ninguna autoridad en la cancha.

REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE CROSSMINTON

ICO

- 2.6.6.... tomar una decisión sobre el punto en nombre de una autoridad del torneo que no vio correctamente la jugada, o mandar repetir el punto.
- 2.6.7.... tomar nota de todos los incidentes en relación con la regla 1 del Reglamento de arbitraje de la ICO, e informar de estos incidentes al juez principal.
- 2.7. Se podrán utilizar recogepelotas/“Speederkids”; su uso es muy recomendable. Las autoridades del torneo son responsables del correcto desempeño de los recogepelotas.

3. Señales visuales de los árbitros

- 3.1. “Dentro”: apuntando con las palmas de la mano hacia abajo.



- 3.2. “Fuera”: apuntando con las palmas de las manos por encima de los hombros.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE CROSSMINTON

ICO

3.3. Tiempo muerto: formar una "T" con las manos.



3.4. "Let" (repetición del punto): los dedos índice de cada mano apuntan hacia arriba.



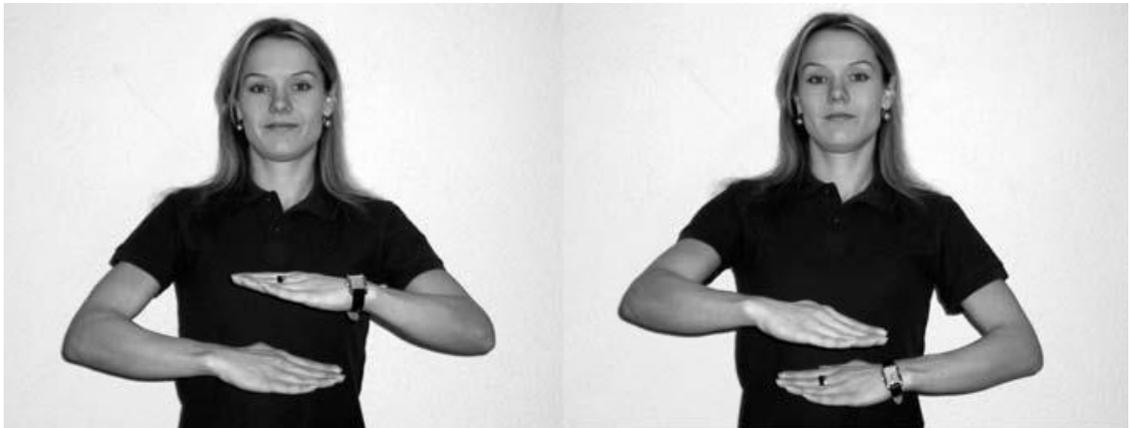
3.5. Interrupción del partido: las palmas de las manos miran hacia delante con las puntas de los dedos apuntando hacia arriba.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE CROSSMINTON

ICO

3.6. Cambio de lado: las manos rotan una sobre la otra con las palmas de las manos abiertas.



3.7. Falta de pie (sobrepasar la línea de servicio) en el saque: las manos se sitúan paralelas con las palmas de las manos mirando al suelo y se mueven alternativamente hacia delante y hacia atrás.



3.8. La infracción de una regla se señala mostrando la tarjeta del color correspondiente.



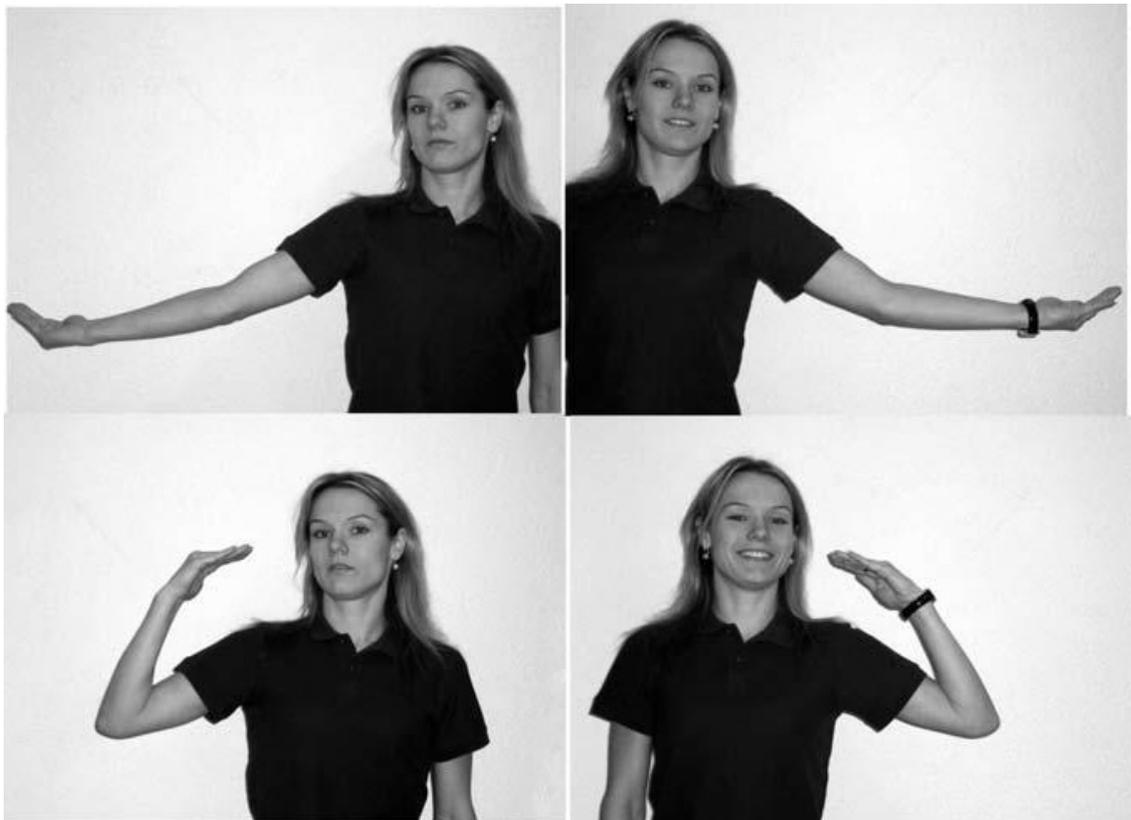
REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE CROSSMINTON

ICO

3.9. El punto se atribuye al participante en cuya dirección se muestra la mano con la palma abierta.



3.10. Ejecución del saque.



3.11. Otras señales:

3.11.1. Para señalar a quien realizó una falta se ha de apretar el puño de una mano (la situada en el lado del jugador infractor) contra la otra cuya palma estará abierta (mano abierta=otro participante). La señal se hará agarrando las manos por encima de la cabeza.

3.11.2. Para señalar una falta en el servicio se ha de imitar un breve movimiento de saque con la mano.