

REGLAMENTO DE ARBITRAJE



Reglamento de arbitraje

para todos los grupos de edad

Editor

- International Crossminton Organisation -



Versión revisada: 2022/oct – por JERKOVIC, SUSTERSIC
Traducción: 2025/ene – por Asociación Española de Crossminton
Revisión: 2025/ene – por Comité de Arbitraje de CanariasSpeed

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

Índice

0 Terminología básica de Crossminton	3
Reglamento de arbitraje.....	5
1. Desarrollo del partido, infracciones y sanciones.....	5
1.1. <i>Desarrollo del partido</i>	5
1.2. <i>Descansos/Tiempos muertos</i>	5
1.3. <i>Interrupciones del partido</i>	5
1.4. <i>Retraso del partido</i>	5
1.5. <i>Instrucciones a jugadores y abandono de la pista</i>	5
1.6. <i>A un jugador no le está permitido</i>	6
1.7. <i>Tratamiento de las infracciones</i>	6
1.8. <i>Camisetas de los jugadores</i>	6
2. Autoridades del torneo y reclamaciones.....	7
3. Señales visuales de los árbitros.....	7

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

0 Terminología básica del Crossminton

Jugador

Una persona que juega al crossminton.

Oponente

El jugador rival.

Partido

Competencia entre 2 partes.

Cuadrado

Un cuadrado es una parte de la pista. Se refiere a uno de los dos cuadrados sobre los que se debe jugar el volante.

Pista

Una pista consta de 2 cuadrados opuestos que se colocan uno frente al otro con una distancia de 12,8 m entre ellos. La zona que queda entre los dos cuadrados es la zona de vuelo del volante.

Volante

El objeto volador utilizado para jugar se llama volante. El volante oficial de la ICO es el speeder™.

Raqueta

El jugador juega con una raqueta.

Individuales

Un partido con 1 jugador en cada cuadrado.

Dobles

Un partido con 2 jugadores (una pareja) en cada cuadrado.

Saque

Golpe inicial del volante para iniciar el punto.

Sacador

El jugador o la pareja que saca.

Restador

La parte contraria al sacador, el jugador o la pareja que resta el saque contrario.

Rally

Secuencia de uno o varios tiros desde el saque hasta que acaba el punto.

Punto

Se suma un punto a la puntuación total del jugador que haya ganado el último tanto cuando el volante pique en el cuadrado contrario, incluidas las líneas, o por un error del oponente.

Set

Un set finalizado es una parte de un partido y consiste en la suma de los puntos de ambos jugadores, siendo el jugador ganador el que consiga 16 puntos (o más en caso de tie-break) en primer lugar.

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

Partido

Un partido es una competición entre 2 partes, que consta de 2 o 3 sets.

Juez árbitro

El Juez árbitro es el árbitro principal del torneo, encargado de las normas, reglamentos y arbitraje durante dicho torneo.

Juez de silla

El Juez de silla es el árbitro responsable del desarrollo de un partido mediante la toma de decisiones arbitrales y también es responsable de la pista y sus alrededores.

Juez de línea/Juez de saque

El juez de línea/Juez de saque está subordinado al Juez de silla y al Juez árbitro. Su área de responsabilidad se limita a la función que le asigne el Juez de silla.

Ganador

El ganador será quien consiga primero 2 sets en un partido.

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

1. Desarrollo del partido, infracciones y sanciones

1.1. **Desarrollo del partido**

El partido se juega de manera ininterrumpida, comenzando con el primer saque hasta el final del partido, con excepción de lo permitido por las reglas 1.2 y 1.3

- 1.1.1. Una vez que los jugadores han sido llamados públicamente para jugar el partido, estos tienen dos minutos para presentarse en el campo de juego y comenzar el calentamiento, que tendrá también una duración de dos minutos. Si un jugador no se presenta en el campo de juego en el plazo de dos minutos después de haber sido llamado para jugar el partido, comienza a contar un periodo de espera de cinco minutos, debiendo el Juez de silla comunicarlo al Juez árbitro. El periodo de espera de cinco minutos comienza con la última llamada al jugador no compareciente, anunciada públicamente por el Juez árbitro o el organizador del torneo. Si el jugador aparece en el campo de juego dentro del periodo de cinco minutos de espera, se comienza el calentamiento de forma inmediata. Si el jugador no aparece en el campo de juego dentro del periodo de cinco minutos de espera, el Juez árbitro sancionará al jugador no compareciente con una tarjeta negra – el jugador es descalificado del partido con el resultado de 0:16 y 16:0 a favor del contrincante.
- 1.1.2. Es posible posponer uno o varios partidos si el retraso en el comienzo es acordado por el jugador que va a retrasarse y su rival, así como por el Juez árbitro, al menos con diez minutos de antelación respecto al comienzo del partido.

1.2. **Descansos/Tiempos muertos**

- 1.2.1. En individuales y dobles: se permiten descansos de un máximo de 120 segundos entre sets.
- 1.2.2. Solo en modalidad de dobles: Cada participante podrá tomar un tiempo muerto de 60 segundos durante cada set.

1.3. **Interrupción del partido**

- 1.3.1. En determinadas circunstancias, no imputables a los jugadores, el Juez de silla puede interrumpir el partido el tiempo que considere necesario.
- 1.3.2. En determinadas circunstancias el Juez árbitro podrá indicar al Juez de silla que interrumpa el partido.
- 1.3.3. Si el partido se interrumpe 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 1.2.2, se hará uso del mismo de manera preferente. Si ya ha sido utilizado, el Juez de silla puede conceder un tiempo muerto adicional de un máximo de 3 minutos. Debe consultarse al médico del torneo.

1.4. **Retraso del partido**

- 1.4.1. En ningún caso se podrá retrasar el partido para dar a un jugador la oportunidad de recuperarse 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 Juez de silla es quien decide si un jugador está retrasando el partido.

1.5. **Instrucciones a jugadores y abandono de la pista**

- 1.5.1. El entrenador es una persona designada oficialmente como tal por el jugador ante el Juez de silla (o ante el jugador contrario en caso de que no haya dicho árbitro) antes del inicio del partido. El entrenador se sitúa en el borde de la zona de seguridad, en la línea lateral del cuadrado de su jugador, y no debe obstruir la línea de visión de los árbitros y jueces

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

- 1.5.2. Un entrenador solo puede dar instrucciones a un jugador cuando el volante no está en juego. Un entrenador solo puede comunicarse con su propio jugador y no con los árbitros ni con el jugador contrario. En caso de conducta inapropiada por parte del entrenador, el Juez de silla puede ordenarle que abandone el campo de juego.
 - 1.5.3. El jugador no está autorizado a abandonar el campo de juego sin el permiso del Juez de silla, excepto durante las pausas (descritas en la Regla 1.2).
- 1.6. A un jugador no le está permitido...**
- 1.6.1. ...retrasar el partido intencionalmente o interrumpirlo sin permiso.
 - 1.6.2. ...modificar o dañar el volante con el objetivo de cambiar la velocidad o la calidad de vuelo (no está permitido guardar el volante en los bolsillos de la vestimenta).
 - 1.6.3. ...comportarse de manera inadecuada y de malos modos, como por ejemplo tirar la raqueta intencionalmente.
 - 1.6.4. ...mostrar una conducta inadecuada, no amparada por una regla del Crossminton.
- 1.7. Tratamiento de las infracciones**
- 1.7.1. El Juez de silla sancionará la infracción de las reglas 1.4, 1.5 y 1.6 de la siguiente manera:
 - 1.7.1.1. En un primer momento con una amonestación oral al participante que haya cometido la infracción.
 - 1.7.1.2. Posteriormente, mostrando una tarjeta amarilla a modo de amonestación grave si el participante ya ha sido previamente amonestado oralmente, con el efecto de pérdida de un punto para el participante infractor (lo que significa que el otro participante suma un punto más en su marcador). Si se comete una nueva infracción se mostrará una tarjeta roja, como consecuencia de las infracciones continuadas, resultando en la pérdida del set.
 - 1.7.1.3. Finalmente, si se comete una nueva infracción, el árbitro del partido notificará esta circunstancia al Juez árbitro, quien descalificará al participante infractor (tarjeta negra). Una nueva infracción supondrá la descalificación del torneo.
 - 1.7.2. El Juez árbitro también puede mostrar una tarjeta negra a un jugador que no haya recibido amonestaciones o tarjetas previamente en caso de conductas muy inadecuadas o de la infracción de la regla 1.2 (aparición tardía tras un descanso).
 - 1.7.3. Las amonestaciones y las tarjetas recibidas en partidos anteriores se tendrán en cuenta en todos los partidos siguientes durante el torneo – se traspasan de un partido a otro.
 - 1.7.4. El Juez árbitro también está autorizado a descalificar directamente del torneo a un participante, con o sin infracciones previas, o para expulsar a una persona (espectador, participante, entrenador) del lugar de celebración del torneo en caso de que se produzca algún comportamiento muy inadecuado o irregular. En este caso, se consideran perdidos todos los partidos pendientes de jugar. Además, la ICO podrá imponer sanciones adicionales más allá del torneo.
- 1.8. Camisetas de los jugadores**
- 1.8.1. Todos los jugadores en todos los torneos de la ICO (excepto en todos los partidos de torneos de 100 puntos y en todos los partidos, excepto semifinales y finales, de torneos de 250 puntos) deben tener su nombre y país (también se permite el código del país) impresos en la parte trasera de sus camisetas de juego. Un jugador que no tenga su nombre y/o país en su camiseta recibirá primero una amonestación por parte del Juez árbitro, pero solo después del partido, no mientras juega. Si el jugador aún no lleva inscrito su nombre y país en la camiseta de juego para jugar en el siguiente o siguientes partidos, será automáticamente descalificado del torneo con una tarjeta negra (todos los partidos siguientes se pierden con un marcador de 0:16, 0:16).

2. Autoridades del torneo y reclamaciones

- 2.1. El Juez árbitro es la persona encargada de hacer cumplir las normas, los reglamentos y del arbitraje en un torneo de crossminton.
- 2.2. El Juez de silla es el responsable del desarrollo partido, tomando las decisiones arbitrales que correspondan. También es responsable del campo de juego y sus alrededores.

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

- 2.3. El Juez de saque tiene que señalar las faltas de saque hechas por el jugador que saca.
- 2.4. El Juez de línea canta si el volante cae “dentro” o “fuera” de la línea que tenga asignada.
- 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 Juez de silla 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 del partido tiene que:
 - 2.6.1. Conocer el reglamento, hacer cumplir las reglas y, sobre todo, pitar las faltas y las repeticiones de los puntos cuando se produzcan.
 - 2.6.2. Tomar su decisión respecto a una reclamación sobre un punto antes de comenzar el siguiente saque.
 - 2.6.3. Informar a jugadores y espectadores del desarrollo del partido.
 - 2.6.4. Nombrar o destituir al Juez de línea o a los Jueces de saque, previa consulta con el Juez árbitro.
 - 2.6.5. Encargarse de tareas para las que no se designó a ninguna autoridad.
 - 2.6.6. Tomar una decisión en nombre de una autoridad del torneo que no ha podido ver el punto o decidir que se repita dicho punto.
 - 2.6.7. Anotar todos los incidentes relacionados con la regla 1 del Reglamento de Arbitraje de Crossminton de la ICO e informar al Juez árbitro.

3. Señales visuales de los árbitros

- 3.1. DENTRO (IN): apuntar hacia abajo con las palmas de la mano abiertas.
- 3.2. FUERA (OUT): apuntar con las palmas de las manos por encima de los hombros.
- 3.3. Tiempo muerto: formar una “T” con las manos.
- 3.4. Repetición del punto: apuntar hacia arriba con los dedos índice de ambas manos.
- 3.5. Interrupción del partido: las palmas de las manos miran hacia delante con las puntas de los dedos apuntando hacia arriba.
- 3.6. Cambio de campo: las manos rotan una sobre la otra con las palmas de las manos abiertas.
- 3.7. Sobrepasar la línea de saque durante en el saque (falta de pie): las manos se sitúan paralelas con las palmas abiertas mirando al suelo y se mueven alternativamente hacia delante y hacia atrás.
- 3.8. La infracción de una regla se castiga con una amonestación o mostrando una tarjeta.
- 3.9. El punto se atribuye al participante en cuya dirección se muestra la mano con la palma abierta.
- 3.10. Ejecución del saque: con el brazo extendido señalando al sacador, el árbitro del partido levanta el antebrazo para permitir el saque una vez que ambas partes estén listas para jugar.
- 3.11. Otras señales
 - 3.11.1. Para indicar qué participante cometió una falta se presiona el puño de una mano (la situada en el lado del participante infractor) contra la otra, cuya palma estará abierta (mano abierta=otro participante). La señal se hará sosteniendo ambas manos por encima de la cabeza.
 - 3.11.2. Para señalar una falta de saque se imita un movimiento corto de saque con la mano.

Boris Jerković
Presidente

Comité de reglamentos y torneos
International Crossminton Organisation

