

**CÓDIGO DE CONDUCTA**



# **Código de conducta**

para todos los grupos de edad

Editor

- International Crossminton Organisation -



**Versión revisada: 2025/mar – por JERKOVIC, SUSTERSIC**  
**Traducción: 2025/feb – por Asociación Española de Crossminton**  
**Revisión: 2025/abr – por Comité de Arbitraje de CanariasSpeed**

# CÓDIGO DE CONDUCTA

## Índice

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>2. TERMINOLOGÍA BÁSICA DEL CROSSMINTON.....</b>	<b>3</b>
<b>3. COMPORTAMIENTO EN LA PISTA.....</b>	<b>5</b>
3.1. Infracciones leves .....	6
3.1.1. <i>Un jugador comete una infracción si .....</i>	6
3.1.2. <i>El entrenador comete una infracción si... ..</i>	6
3.1.3. <i>Un tercero comete una infracción si.....</i>	6
3.2. Infracciones graves.....	7
3.2.2. <i>El entrenador comete una infracción grave si... ..</i>	7
3.2.3. <i>Un tercero comete una infracción grave si.....</i>	7
<b>4. COMPORTAMIENTO FUERA DE LA PISTA.....</b>	<b>8</b>
4.1. Infracciones leves .....	8
4.2. Infracciones graves.....	8
<b>5. TRATAMIENTO DE LAS INFRACCIONES .....</b>	<b>8</b>
<b>6. QUEJAS Y RECLAMACIONES .....</b>	<b>9</b>

# CÓDIGO DE CONDUCTA

## 1. INTRODUCCIÓN

Las reglas de conducta de los jugadores es un documento que detalla y explica el comportamiento que se espera de los jugadores en el deporte. El comportamiento correcto de todos los jugadores se basa en el conjunto de reglas, respeto mutuo y tolerancia, además también se conoce como juego limpio. El juego limpio también es un compromiso de participar con buen espíritu y con una buena actitud, que incluya la modestia, la amistad y la igualdad.

El Código de conducta de los jugadores de crossminton describe el comportamiento correcto e incorrecto en el juego. De acuerdo con estas reglas, las autoridades del torneo y los jueces de silla sancionarán cualquier infracción de la manera descrita en este documento. Las reglas se describen en detalle, de modo que puedan ayudar a las autoridades durante todos los torneos para cumplirlas correctamente.

## 2. 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.

# CÓDIGO DE CONDUCTA

**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.

**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.

# CÓDIGO DE CONDUCTA

## 3. COMPORTAMIENTO EN LA PISTA

El comportamiento de los jugadores durante, antes y después del partido forma parte del comportamiento en la pista.

Tan pronto como un jugador entra a la pista antes de su partido y antes de abandonarla después de la finalización de este, se considera que está jugando un partido. Su comportamiento es supervisado por el Juez de silla designado, los jugadores siguen estando obligados a comportarse de la mejor manera y de acuerdo con el juego limpio.

### Antes del partido:

- Los jugadores deben llegar a la pista asignada a tiempo, con todo lo necesario para jugar el partido, hasta cinco minutos después de que se les llame a pista.
- Hay un calentamiento de 5 minutos antes del inicio del partido.
- Si hay un Juez de silla asignado, este realiza el sorteo y los jugadores deciden las posiciones de saque y de inicio en la pista. Si no hay Juez de silla, los jugadores harán el sorteo ellos mismos.
- Los jugadores deben comunicarse entre sí de manera ordenada, saludarse antes del inicio, al cambiar de lado y al final del partido.
- Un jugador puede solicitar Jueces de línea/servicio antes del inicio del partido o entre sets. Sin embargo, el Juez árbitro puede asignar un Juez de silla y un Juez de línea en cualquier momento durante cualquier partido, según lo considere apropiado.
- Si alguno de los jugadores decide tener entrenador presente en la pista, debe comunicarlo a las autoridades del torneo, al Juez de silla y al oponente antes del partido.
- No se puede traer comida o bebidas alcohólicas a la pista.

### Durante el partido:

- Los jugadores deben hacer el gesto de “dentro” o “fuera” después de cada punto.
- Si los jugadores no están de acuerdo, el Juez de silla toma la decisión final. Si no hay un Juez de silla, entonces el punto debe repetirse. El juego limpio es una parte importante del juego, especialmente en estas situaciones.
- Los jugadores no pueden usar palabrotas, comentarios racistas o cualquier tipo de lenguaje ofensivo.
- Los jugadores no pueden comunicarse con nadie durante el punto.
- Los jugadores pueden comunicarse durante el partido solo entre puntos, y solo con el Juez de silla, su entrenador o la parte contraria, de manera profesional.
- Los jugadores tienen prohibido provocar intencionalmente al rival y deben abstenerse de hacerlo involuntariamente cuando el árbitro se lo solicite (gritando, voceando, celebrando un punto de manera exagerada, haciendo muecas, etc.)
- En determinadas circunstancias, más allá de la responsabilidad de los jugadores, el Juez de silla puede interrumpir el partido siempre que lo considere necesario. Si no hubiera árbitro asignado, un jugador puede detener el juego levantando la mano si hay una razón válida, por ejemplo, si aparece un segundo volante, si un tercero entra en la pista, o si hay algún tipo de interrupción en los lados de la pista.
- Los jugadores no pueden modificar ni dañar el speeder™ para cambiar la velocidad o la calidad del vuelo (no está permitido guardar el speeder™ en los bolsillos de la ropa).
- Está prohibido comer en la pista.
- Solo se puede beber agua o cualquier otra bebida no alcohólica entre sets o durante el cambio de lado en el tercer set.
- Los jugadores pueden solicitar un cambio de Jueces de línea /servicio o Juez de silla entre sets al Juez árbitro si existen razones válidas.
- Los jugadores deben abstenerse de discutir con el Juez de línea /servicio o Juez de silla, o con el adversario.
- Los jugadores no pueden atacar verbal o físicamente al rival, a los árbitros, ni a ningún tercero.
- Los jugadores no pueden arrojar una raqueta ni ningún otro objeto en estado de ira.
- Cada jugador puede solicitar un tiempo muerto médico de tres minutos en cada set. Se debe consultar al médico del torneo.
- En dobles, cada parte puede solicitar un tiempo muerto de 1 minuto en cada set.

# CÓDIGO DE CONDUCTA

- Se permiten descansos de un máximo de 2 minutos entre sets.
- Los jugadores no pueden retrasar el partido en ninguna circunstancia para darse la oportunidad de recuperarse o pedir consejo del entrenador.
- El entrenador no puede comunicarse con el jugador ni con ninguna otra persona de la pista o alrededor de ella durante un intercambio.
- El entrenador puede comunicarse con su jugador o con el Juez de silla cuando el speeder™ no esté en juego.

## Después del partido:

- Los jugadores deben saludar al contrincante y al Juez de silla después de que el partido haya finalizado.
- Los jugadores deben abandonar la pista con sus pertenencias de manera ordenada.
- Los perdedores deben estar en pista antes del siguiente partido para encargarse del marcador, si así lo exige el organizador.

## **3.1. Infracciones leves**

### **3.1.1. Un jugador comete una infracción si ...**

- 3.1.1.1. Llega tarde a su partido
- 3.1.1.2. Se niega a comenzar el partido cuando finaliza el tiempo de calentamiento
- 3.1.1.3. Lleva comida o bebida alcohólica a la pista.
- 3.1.1.4. No indica si el volante ha caído “dentro” o “fuera”.
- 3.1.1.5. Se niega a aceptar la decisión del Juez de línea/saque y exige una repetición del punto
- 3.1.1.6. Discute con el Juez de Línea /saque o el Juez de silla, su entrenador o el rival.
- 3.1.1.7. Insulta o usa lenguaje grosero después de un punto.
- 3.1.1.8. Celebra después de un punto de manera exagerada.
- 3.1.1.9. Habla o hace ruidos fuertes durante un punto.
- 3.1.1.10. Habla o discute con un tercero (aficionados, compañeros de equipo, etc.)
- 3.1.1.11. Se niega a obedecer cuando el Juez de silla le pide que pare cualquier tipo de comportamiento no deseado.
- 3.1.1.12. Detiene un intercambio sin una razón válida.
- 3.1.1.13. Guarda un volante en su bolsillo o en su mano durante un punto.
- 3.1.1.14. Modifica un volante o usa intencionadamente un volante visiblemente dañado.
- 3.1.1.15. Usa una toalla o bebe durante un set, con el fin de retrasar el partido o descansar más entre puntos.
- 3.1.1.16. No regresa a la pista después de que haya terminado el descanso.
- 3.1.1.17. Retrasa el servicio o la colocación para retrasar el partido.
- 3.1.1.18. No saluda al oponente antes o después del partido.
- 3.1.1.19. Se niega a abandonar la pista de manera ordenada.
- 3.1.1.20. No regresa a la pista para ocuparse del marcador antes del inicio del siguiente partido.

### **3.1.2. El entrenador comete una infracción si...**

- 3.1.2.1. Habla con el jugador durante el juego o interfiere de cualquier manera en el juego.
- 3.1.2.2. Discute con el Juez de línea/servicio o de silla, o con el adversario.
- 3.1.2.3. Se comunica con los contrincantes de cualquier manera.

### **3.1.3. Un tercero comete una infracción si...**

- 3.1.3.1. Se comunica de cualquier manera con los jugadores, entrenador o árbitros.

# CÓDIGO DE CONDUCTA

- 3.1.3.2. Aplaude durante un intercambio.
- 3.1.3.3. Aplaude o hace ruidos fuertes mientras un jugador se prepara para sacar.
- 3.1.3.4. Se acerca demasiado a la pista.
- 3.1.3.5. Invade la pista o la zona de seguridad alrededor de esta.
- 3.1.3.6. Grita “dentro” o “fuera” durante un punto.
- 3.1.3.7. Interrumpe un rally.
- 3.1.3.8. Distrae visualmente a los jugadores con pancartas, banderas, etc.
- 3.1.3.9. Retrasa el partido.

## 3.2. Infracciones graves

### 3.2.1. El jugador comete una infracción grave si...

- 3.2.1.1. Llega tarde a su partido sin una razón válida o no se presenta.
- 3.2.1.2. Llega a la pista visiblemente ebrio.
- 3.2.1.3. Consume bebidas alcohólicas en la pista.
- 3.2.1.4. Se burla o provoca al adversario.
- 3.2.1.5. Rompe una raqueta con rabia o daña cualquier objeto de la pista (silla, marcador, etc.)
- 3.2.1.6. Es agresivo con el rival, un entrenador, los árbitros o un tercero.
- 3.2.1.7. Ataca verbal o físicamente al rival, un entrenador, los árbitros o un tercero.
- 3.2.1.8. Desafía al Juez árbitro, al Juez de silla o a cualquier miembro del personal organizador.
- 3.2.1.9. Vuelve a cometer una infracción leve, después de haber sido reprendido o sancionado por el Juez de silla.
- 3.2.1.10. Abandona la pista sin razón alguna.
- 3.2.1.11. Hace trampa o miente intencionalmente.

### 3.2.2. El entrenador comete una infracción grave si...

- 3.2.2.1. Grita o le indica al jugador si el volante va a picar “dentro” o “fuera”.
- 3.2.2.2. Es agresivo con el equipo contrario, con un entrenador, con los árbitros, o con un tercero.
- 3.2.2.3. Ataca verbal o físicamente al equipo contrario, a un entrenador, al Juez de silla o el Juez línea/servicio, o un tercero.
- 3.2.2.4. Vuelve a cometer una infracción leve después de haber sido reprendido o sancionado por el Juez de silla.

### 3.2.3. Un tercero comete una infracción grave si...

- 3.2.3.1. Es agresivo con cualquier jugador, entrenador, árbitro o cualquier otro miembro del personal.
- 3.2.3.2. Ataca verbal o físicamente a cualquier jugador, entrenador, árbitro o el personal.
- 3.2.3.3. Vuelve a cometer una infracción leve después de haber sido reprendido o sancionado por el Juez de silla, el Juez árbitro o el personal.
- 3.2.3.4. Grita o le indica al jugador si el volante va a picar “dentro” o “fuera”.

# CÓDIGO DE CONDUCTA

## 4. COMPORTAMIENTO FUERA DE LA PISTA

El comportamiento fuera de la pista se refiere a la forma en que los jugadores, entrenadores, árbitros, miembros del personal y terceros (aficionados y otros) se comportan en el recinto del torneo y fuera de las pistas:

- Seguir todas las normas del organizador.
- Entrar y salir del recinto de manera ordenada.
- No arrojar basura.
- Tener buena actitud, comunicarse respetuosamente con cualquier persona.
- Comer en las zonas asignadas (cafeterías, restaurantes, etc.)
- Beber bebidas alcohólicas en las zonas asignadas (cafeterías, restaurantes, etc.)
- No dañar la propiedad pública ni los objetos del recinto.
- Respetar la privacidad en los vestuarios.

### 4.1. Infracciones leves

- 4.1.1. No seguir las instrucciones del personal organizador con respecto a las zonas de asientos, vestuarios, área de calentamiento, zonas de seguridad, etc.
- 4.1.2. Arrojar basura.
- 4.1.3. Faltar el respeto al personal o a cualquier otra persona del recinto.
- 4.1.4. Beber bebidas alcohólicas fuera de las áreas asignadas.

### 4.2. Infracciones graves

- 4.2.1. Volver a cometer una infracción leve.
- 4.2.2. Ser agresivo con cualquier jugador, entrenador, árbitro, miembro de la organización o cualquier otra persona.
- 4.2.3. Atacar verbal o físicamente a cualquier jugador, entrenador, árbitro, miembro del personal o cualquier otra persona.

## 5. TRATAMIENTO DE LAS INFRACCIONES

El Juez árbitro o el Juez de silla sancionará a cualquier persona que infrinja las normas de la siguiente manera:

### 5.1. En la pista:

#### 5.1.1. Por infracciones leves:

- Primero, una advertencia verbal al jugador que cometió la infracción.
- Luego, mostrando una tarjeta amarilla como advertencia grave si una de las partes ya había sido previamente advertida de manera verbal. Esto resulta en la pérdida de un punto para la parte infractora, es decir, la otra parte recibe un punto adicional a su marcador.
- Seguidamente, una tarjeta roja como consecuencia de infracciones continuas, lo que resulta en la pérdida del set.
- Después de otra infracción, el Juez de silla debe llamar al Juez árbitro, que debe mostrar una tarjeta negra al culpable y descalificarlo del partido.

#### 5.1.2. Por infracciones graves:

- Mostrar una tarjeta amarilla como advertencia grave, Esto resulta en la pérdida de un punto para la parte infractora, es decir, la otra parte recibe un punto adicional a su marcador.
- Seguidamente, una tarjeta roja como consecuencia de infracciones continuas, resultando en la pérdida del set.
- Después de otra infracción, el Juez de silla debe llamar al Juez árbitro, que debe mostrar una tarjeta negra al culpable y descalificarlo del partido.



# CÓDIGO DE CONDUCTA

- Finalmente, una infracción más significará una descalificación del torneo.
- La descalificación de un torneo puede tener consecuencias más graves para el jugador descalificado, como cumplir una suspensión de todos los torneos internacionales de uno a doce meses y un período de prueba de al menos 12 meses.
- La reincidencia de una infracción grave durante el período de prueba requerirá una prohibición más larga o una prohibición de por vida de los torneos internacionales.

5.1.3. Todas las advertencias/tarjetas recibidas en un partido anterior contarán para los siguientes partidos de ese torneo, es decir, se acumulan de un partido a otro.

5.1.4. En caso de infracción grave, el Juez árbitro puede mostrar una tarjeta negra a un jugador que no haya recibido advertencias/tarjetas previas. En ese caso, se perderán todos los partidos pendientes. Además, la ICO puede decidir imponer sanciones adicionales más allá del torneo tras un informe elaborado por el Juez árbitro del torneo.

## 5.2. Fuera de la pista.

### 5.2.1. Por infracciones leves:

- Primero, se da una advertencia verbal a la persona que cometió la infracción (entrenador, jugador, espectador, etc.)
- Si fuera necesario, se le dará un segundo aviso
- Si un jugador el que comete la infracción, se sigue el procedimiento del apartado 5.1.1. Si es un tercero quien comete la infracción (entrenador, aficionado espectador, etc.) se le dará una segunda advertencia.
- Por la tercera infracción de un tercero, el Juez árbitro, con la ayuda del personal de seguridad o de la organización, expulsará a la persona del recinto. Si el expulsado fuera un jugador del torneo quedará eliminado del mismo. Todos los partidos que tenga pendientes, incluidos los dobles, los perderá con un marcador de 16:0 y 16:0.

### 5.2.2. Por infracciones graves:

- En caso de una infracción grave, el Juez árbitro, con la ayuda del personal de seguridad o de la organización, expulsará a la persona del recinto. Si el expulsado fuera un jugador del torneo quedará eliminado del mismo. Todos los partidos que tenga pendientes, incluidos los dobles, los perderá con un marcador de 16:0 y 16:0.

En caso de que no haya un Juez de silla asignado (o un miembro del personal fuera de la pista), cualquier persona (juez de línea, jugador, entrenador o tercero) puede dirigirse al Juez árbitro para informarle de cualquier infracción. Posteriormente, el Juez árbitro nombrará a un Juez de silla, o involucrándose si hubo un percance grave. El Juez de silla no puede castigar a un jugador por acciones que no testificó. Para cualquier incidente relevante que presencie el Juez de silla debe entregar un informe al Juez árbitro, que lo incluirá en el informe del torneo.

## 6. QUEJAS Y RECLAMACIONES

Todas las quejas y reclamaciones durante el torneo deben hacerse al Juez árbitro. Todas las decisiones tomadas por el Juez árbitro son definitivas. Las acciones que se tomen posteriormente se decidirán por la Junta directiva de la ICO y el Comité de arbitraje.

Todas las quejas y reclamaciones después de finalizar el torneo se envían a la ICO. ([ierkovic@crossminton.org](mailto:ierkovic@crossminton.org) o [sustersic@crossminton.org](mailto:sustersic@crossminton.org))