

# Regras de arbitragem do Crossminton 2018

Editor

- Internacional Crossminton Organization -



Versão revisada: Janeiro 2018, por Franke

Tradução: Crossminton de São Paulo, por Mickael Thievent e Rodrigo Alvares, fevereiro 2018

Rev.0	Emissão Inicial para atender aos requisitos básicos da ICO a OPEN Torneio de São Paulo - Brasil	Fevereiro/2018	Mickael / Rodrigo
-------	---	----------------	-------------------

Contéudo

1. 2
2. 4
3. 5
4. 5

## 1. Definições:

### **Jogador**

Pessoa que pratica Crossminton.

### **Partida (Game)**

A Partida Simples (Jogo) consiste em 1 jogador somente em cada time

A Partida Duplas (Jogo) consiste em 2 jogadores em cada time

### **Oponente**

A parte concorrente (jogador oposto)

### **Jogo**

Competição entre 2 partes

### **Quadrado**

Quadrado (campo) é parte da Quadra. Refere-se a um dos dois quadrados onde o speeder™ deve ser jogado dentro.

### **Quadra / Quadra com zona de segurança**

A quadra consiste em 2 quadrados opostos em paralelo, com uma distância de 12,8m. A Área de segurança é em torno da quadra ou entre os 2 quadrados.

### **Bola**

A "bola" se chama Speeder™ "Peteca"

### **Raquete**

Jogador joga com uma raquete

### **Sacador (Jogador Oposto)**

que inicia a partida (O primeiro saque)

### **Receptor**

Participante oposto ao sacador / deverá rebater ou retornar.

### **Rally**

Uma sequência de um ou várias trocas entre os jogadores desde o saque até o momento em que o speeder™ toca o piso.

### **Árbitro Principal**

Árbitro principal é o observador do ICO e também é chamado árbitro do torneio.

### **Juiz**

Árbitro é responsável por uma partida e também é chamado de Árbitro do jogo.

### **Juiz de linha / serviço**

Juiz de linha e serviço está subordinado ao árbitro do jogo e árbitro principal. Sua área de responsabilidade é limitada à função atribuída pelo árbitro do torneio.

## 2. Regras de Arbitragem:

### 2.1 Jogo, comportamento injusto e penalidades

2.1.1 Após o início do jogo ele deve seguir sem interrupção a partir do primeiro saque até o final do jogo, com a exceção das regras permitidas 2.2 e 2.3.

### 2.2 Pausa / Tempo esgotado

2.2.1 Dupla apenas: cada parte pode demorar 1 (um) tempo de 60 segundos em cada tempo.

2.2.2 Pausa de no máximo 120 segundos são permitidos entre tempos da partida.

### 2.3 Interrupção do jogo

2.3.1 Em determinadas circunstâncias acima da responsabilidade dos jogadores, o árbitro pode interromper o jogo, desde que julgue necessário.

2.3.2 Em determinadas circunstâncias, o árbitro principal pode instruir os demais árbitros há interromper o jogo.

2.3.3 Se a partida for interrompida, a pontuação permanece congelada assim da sua retomada, a partida será reiniciada mais tarde com a mesma pontuação antes da interrupção.

2.3.4 Jogador pode demorar um tempo indeterminado devido a um ferimento. Em um tempo permitido fora do conjunto (regra 2.2.1.), esse é usado, caso contrário o árbitro pode permitir um tempo adicional fora de um máximo de 3 min. O departamento médico e seus auxiliares do torneio devem ser consultados para verificar se existe a possibilidade do jogador continuar a partida ou não.

### 2.4 Queima e/ou falta do Serviço

2.4.1 A queima ou desqualificação do serviço se dará quando: o jogador na hora do saque pisa na linha delimitada ao saque, ou quando o sacador fica à frente da linha delimitada para o saque antes da batida na peteca. Sendo observado esta infração pelo quadro de arbitragem será acrescido (01) um ponto ao time/ jogador adversário.

### 2.5 Atraso do jogo

2.5.1 Em determinadas circunstâncias, é permitido atrasar a partida para dar a um jogador a chance de recuperar ou solicitar aconselhamento de coaching (exceto as regras 2.2. / 2.3. / 2.6)

2.5.2 Árbitro geral é o único que decidirá se um jogador está atrasando ou não uma partida.

### 2.6 Instrução e saída da quadra

2.6.1 As instruções para um jogador só são permitidas se o speeder™ não estiver em jogo.

2.6.2 Jogador não tem permissão para deixar a quadra sem a permissão do árbitro com a exceção de pausas (descrito na regra 2.2)

### 2.7 Um jogador não tem permissão...

2.7.1 ... de atrasar o jogo com objetivo ou interrompê-lo sem permissão.

2.7.2 ... de modificar ou danificar o speeder™ para mudar a velocidade ou a qualidade do voo. (Não é permitido colocar o speeder™ em bolsos das roupas).

2.7.3 ... de se comportar de forma injusta e de forma anti-desportiva, como lançar a raquete ou outro objeto com a finalidade de prejudicar seu oponente.

2.7.4 ... de exibir comportamentos injustos, que não estão sendo cobertos por esta Regra Crossminton.

### 2.8 Tratamento Ofensivo ou Postura anti-desportiva

2.8.1 Árbitro deve punir uma tratamento ofensivo ou uma postura anti-desportiva contra as regras 2.5 / 2.6 ou 2.7. Da seguinte maneira...

2.8.2 ... por aviso verbal da partida que se tornou o jogador culpado.

2.8.3 ...mostrando um cartão amarelo como um aviso grave se uma parte já foi avisada, resultando no prejuízo de um ponto para a parte ofensiva (a outra parte receberá um ponto). Dois sérios avisos (cartão vermelho) podem ser exibidos por causa das infrações contínuas resultando no prejuízo de um conjunto ou desqualificação declarada pelo árbitro principal.

2.8.4 No caso de comportamento injusto desleal, ofensa contínua ou uma ofensa que tenham o contraponto a regra 2.2. (atrasando o reinício de uma partida após uma pausa), o árbitro deve chamar o árbitro principal que tem o direito de desqualificar o jogador (es) desse jogo (cartão preto).

2.8.5 Os cartões que serão recebidos em uma partida anterior, não serão incluídos para próxima partida, assim, o sistema de penalidade começa de novo.

2.8.6 Árbitro principal está autorizado a desqualificar um jogador do torneio ou a proibir uma pessoa (espectador, jogador, treinador) do local do torneio em caso de comportamento injusto ou inadequado. Além disso, a federação pode decidir outras sanções além do torneio.

### 3. Torneios Oficiais e suas objeções

- 3.1 Para cada torneio, um árbitro principal deve ser nomeado.
- 3.2 O clube de hospedagem e o organizador do torneio são responsáveis pela segurança dos jogadores (ou seja, um médico à vista).
- 3.3 O árbitro principal é responsável por todo o torneio e todas as partidas.
- 3.4 O árbitro de correspondência designado é responsável pelo curso da partida, pelo quadra e seus arredores. O árbitro reporta ao árbitro principal.
- 3.5 O árbitro do serviço / posição deve apontar as falhas no serviço feitas pelo servidor.
- 3.6 O juiz de linha faz a marcação se um speederTM estiver "IN" ou "OUT" na linha da quadra.
- 3.7 A decisão tomada no torneio oficial é definitiva em relação à sua responsabilidade. Com exceção do caso em que o árbitro reconheceu uma decisão falsa de um juiz de linha. Neste caso, o árbitro pode anular a decisão do juiz da linha.
- 3.8 O árbitro tem que ...
  - 3.8.1 ... controlar os regulamentos do Crossminton, aplicando-o e acima de tudo, apontando as "falhas" e "interferindo" quando ocorrer.
  - 3.8.2 ... tomar decisão quanto a uma objeção sobre um ponto ocorrer, antes de iniciar o próximo saque
  - 3.8.3 ... informar os jogadores e espectadores do progresso da partida
  - 3.8.4 ... nomear ou dispensar juizes de linha ou árbitros de serviço depois de consultar o árbitro principal.
  - 3.8.5 ... cuidar das tarefas relacionadas ao tribunal para as quais nenhum funcionário foi nomeado.
  - 3.8.6 ... para fazer uma chamada no nome de um oficial de torneio cuja visão foi bloqueada ou decidir "deixar".
  - 3.8.7 ... anotar todos os incidentes em conexão com a regra 1 do regulamento da função dos árbitros da ICO e informe ao árbitro principal.
- 3.9 SpeederTM Kids pode ser nomeado e especificamente desejado. Os funcionários do torneio são responsáveis pela atribuição correta.

### 4. Sinais do Árbitro

- 4.1 "In": apontando com a palma das mãos aberta para baixo.
- 4.2 "Out" ("Fora"): apontando com palma da mão aberta sobre o ombro.
- 4.3 Tempo esgotado: Formar um "T" com as mãos.
- 4.4 Let: os dedos índices das duas mãos apontam para cima.
- 4.5 Interrupção do jogo: ambas as palmas apontaram para a frente, com as pontas dos dedos apontando para cima.
- 4.6 Mudança de lados da quadra: as mãos com palmas abertas rodam uma acima da outra.
- 4.7 Queima do serviço: durante o saque as mãos são mantidas paralelamente ao chão com palmas das mãos voltadas para o chão e alternadamente são movidas para trás e para a frente
- 4.8 A ofensa de uma regra é mostrada pela cor do cartão.
- 4.9 O ponto é atribuído ao jogador em que direção mostram as palmas abertas.
- 4.10 Liberação de serviço (Sinal de Positivo)
- 4.11 Outros sinais
  - 4.11.1 Para indicar qual parte fez um defeito, pressione o punho (o lado da parte ofensiva) em aberto de outra mão (mão aberta = outra parte), enquanto mantém ambas as mãos sobre sua cabeça.
  - 4.11.2 Para sinalizar um erro de serviço, imite um movimento de serviço curto com a mão.

Assinado

Committee of rules and tournaments of the ICO.