

REGULAMENTO DO TORNEIO
2018
Crossminton
para todas as idades

Editor



REGULAMENTO DO TORNEIO - Crossminton

ICO

Conteúdo:

Explicação do conceito	3
A. Condições Básicas	4
1 - Estrutura da Quadra e a quadra	4
2 – Quadra Inferior e Qualidade do Centro	4
B. Regra dos equipamentos.....	5
3 - Speeder	5
4 - Raquetes	5
C. Oficiais do Torneio	5
5 - Oficiais do Torneio e objeções	5
D1 Anexo — Variação das regras e do equipamento	6
D2 Anexo — Regulações do Doping	6
D3 Anexo — Comunicação dos jogadores em partida sem árbitro	6

ICO

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

O quadrado 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

O Jogador joga com uma raquete

Sacador (Jogador Oposto)

O que inicia a partida (O primeiro saque)

Receptor

O 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

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

Juiz

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

Juiz de linha / serviço

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

ICO

A Condições básicas

1 Quadra e preparação da quadra

- 1.1 A quadra consiste em 2 quadrados de 5,5 x 5,5m² (medidas externas) que são montados com uma distância de 12,8 m (Medidas externas) – Veja ilustração 1.
- 1.2 Para medidas e definições exatas – Veja ilustração 2.
- 1.3 A largura da linha, utilizando as linhas da quadra tem de ser ao menos 2 cm e não pode exceder 6 cm. A largura das linhas tem que ser consistente.
- 1.4 As linhas das quadras tem que estar em contraste com restante da quadra para que seja reconhecida facilmente.
- 1.5 As linhas da quadra são parte da quadra que se encaixam.
- 1.6 A linha de serviço é uma linha reta que conecta às 2 linhas laterais. A distância é de 3m paralela a linha de ataque. Veja ilustração 2.
- 1.7 A linha de serviço está entre a zona de ataque e a área de apoio / área de serviço faz parte do quadra de trás / zona de serviço.
- 1.8 A linha de serviço deve ser marcada com uma linha reta e deve ser marcada com uma linha de 50cm no meio da quadra, se possível. Se não houver nenhuma linha de serviço na posição designada possível (por causa da superfície), as marcas de alto contraste nas linhas laterais devem ser aplicadas ao invés disso. As marcas devem corresponder à largura das linhas laterais e ter entre 3,5 e 4 cm de comprimento.
- 1.9 Comissão diretora de Preparação: recomenda que a área de segurança deverá ser de pelo menos 1m pelo lado de fora da quadra, com a exceção da quadra vizinha. A área de segurança deve ser “livre” (exemplo: paredes, banners, árbitros e treinadores)

Ilustração 1 – (A quadra usada para partida simples e com duplas): A Quadra

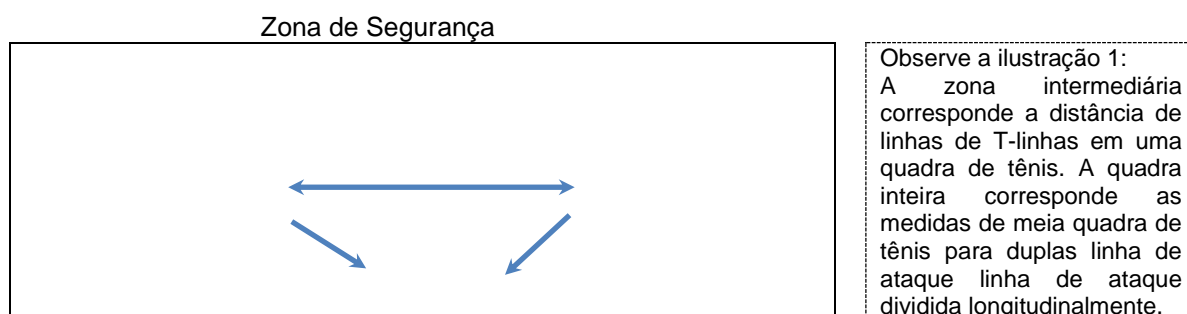
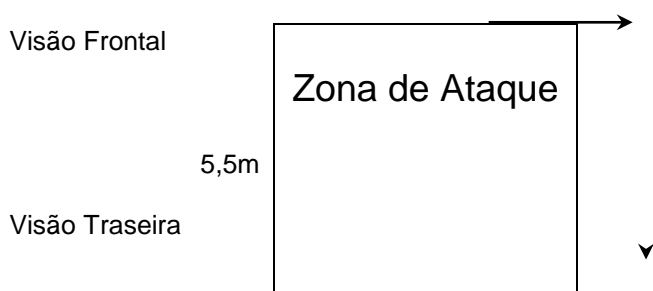


Ilustração 2 – Preparação das quadras



2 Quadra e condições do local

- 2.1 Todas as superfícies da quadra com nível elevado de perigo devem ser excluídas conforme as regras
- 2.2 As linhas das quadras, não podem levar nenhum risco.
- 2.3 Em todos os torneios tanto Nacionais e Internacionais o local tem que ter pelo menos 7m de altura em todos os locais acima da quadra). As exceções podem ser concedidas pela

ICO

federação responsável.

B Regras do equipamento

3 Speeder™

- 3.1 No anúncio do torneio, o fabricante ou produtor do speeder™ deve ser nomeado speeder™
- 3.2 O speeder™ deve pesar pelo menos 8 g e no máximo 10 g.
- 3.3 O speeder™ é uma bola de transporte voadora com altura min. de 57 mm e máx. altura de 63 mm. O diâmetro da cesta cônica (cilíndrica) é de 47 a 53 mm, medido na parte mais ampla da cesta. O casquilho é semi-esférico, consiste em termoplásticos e tem um diâmetro de 25-27mm.
- 3.4 Desde que a forma geral e as qualidades de voo do speeder™ não sejam alteradas, as modificações das especificações acima mencionadas podem ser feitas com permissão da federação responsável, em locais com condições atmosféricas ou climáticas incomuns.
- 3.5 O peso máximo de um speeder™ pode aumentar em 1g ao usar um anel de borracha que esteja firmemente preso diretamente debaixo da tampa de curso do speeder™. No caso de fortes condições de vento, um Speeder™ diferente também pode ser usado depois de consultar o organizador do torneio e de acordo com o árbitro principal responsável.

4 Raquete

- 4.1 A raquete não deve ter nenhum dispositivo mecânico que altere a qualidade do voo do speeder™, influencia artificialmente sua qualidade ou coloca o adversário/parceiro em perigo.
- 4.2 O comprimento da raquete não deve exceder 61 cm.
- 4.3 O tamanho da cabeça da raquete não deve exceder o valor de 650 cm². (dimensão exterior).

C Torneios Oficiais

5 Torneios Oficiais e suas objeções

- 5.1 Para cada torneio, um árbitro principal deve ser nomeado.
- 5.2 O clube de hospedagem e o organizador do torneio são responsáveis pela segurança dos jogadores (ou seja, um médico à vista).
- 5.3 O árbitro principal é responsável por todo o torneio e todas as partidas.
- 5.4 O árbitro de correspondência designado é responsável pelo curso da partida, pelo quadra e seus arredores. O árbitro reporta ao árbitro principal.
- 5.5 O árbitro do serviço / posição deve apontar as falhas no serviço feitas pelo servidor.
- 5.6 O juiz de linha faz a marcação se um speeder™ estiver "IN" ou "OUT" na linha da quadra.
- 5.7 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 de linha.
- 5.8 O árbitro tem que ...
 - 5.8.1 ... controlar os regulamentos do Crossminton, aplicando-o e acima de tudo, apontando as "falhas" e "interferindo" quando ocorrer.
 - 5.8.2 ... tomar decisão quanto a uma objeção sobre um ponto ocorrer, antes de iniciar o próximo saque
 - 5.8.3 ... informar os jogadores e espectadores do progresso da partida
 - 5.8.4 ... nomear ou dispensar juizes de linha ou árbitros de serviço depois de consultar o árbitro principal.
 - 5.8.5 ... cuidar das tarefas relacionadas ao tribunal para as quais nenhum funcionário foi nomeado.
 - 5.8.6 ... para fazer uma chamada no nome de um oficial de torneio cuja visão foi bloqueada ou decidir "deixar".
 - 5.8.7 ... anotar todos os incidentes em conexão com a regra 1 do regulamento da função dos árbitros da ICO e informe ao árbitro principal.
- 5.9 Speeder™ Kids pode ser nomeado e especificamente desejado. Os funcionários do torneio são responsáveis pela atribuição correta.

D1 Anexo — Variações de regras e equipamentos

Para os grupos de idade inferior a 12 anos, as seguintes regras válidas são:

- A Quadra consiste em dois quadrados de 4 x 4 m (medidas exteriores) que estão instalados a uma distância de 9 m (medida exterior).
- A linha de serviço também está a 3 metros da linha de ataque (linha de ataque das bordas dianteiras para o serviço de bordas da linha dianteira).
- O peso do speeder™ pode ser de 6 a 10g.
- O comprimento da raquete e tamanho da cabeça pode ser diferente das medidas definidas.

D2 Anexo — Regulamento de Doping

Dentro da ICO (International Crossminton Tournament Organization), os atuais regulamentos internacionais de doping da WADA são válidos.

D3 Anexo — Comunicação de jogadores sem árbitro

- (1) "IN": o dedo indicador da mão livre aponta para baixo.
- (2) "OUT": o dedo indicador da mão livre aponta para cima.
- (3) "LET": o dedo indicador e o dedo médio da mão sem a raquete apontam para cima.

D4 Anexo — Publicidade esportiva

Para os Torneios da Série Master da ICO, a regra válida é a seguinte: os jogadores devem usar uma peça de vestuário superior com o seu nome e país (código do país também possível) nas costas durante as partidas.

Para Torneios da Série Internacional e todos os torneios oficiais, exceto os Torneios da Série Master da ICO, regra válida é a seguinte: os jogadores devem usar uma peça de vestuário superior com o nome e o país (código do país também possível) na parte de trás das meias.

Assinado

Comitê de regras e torneios da ICO