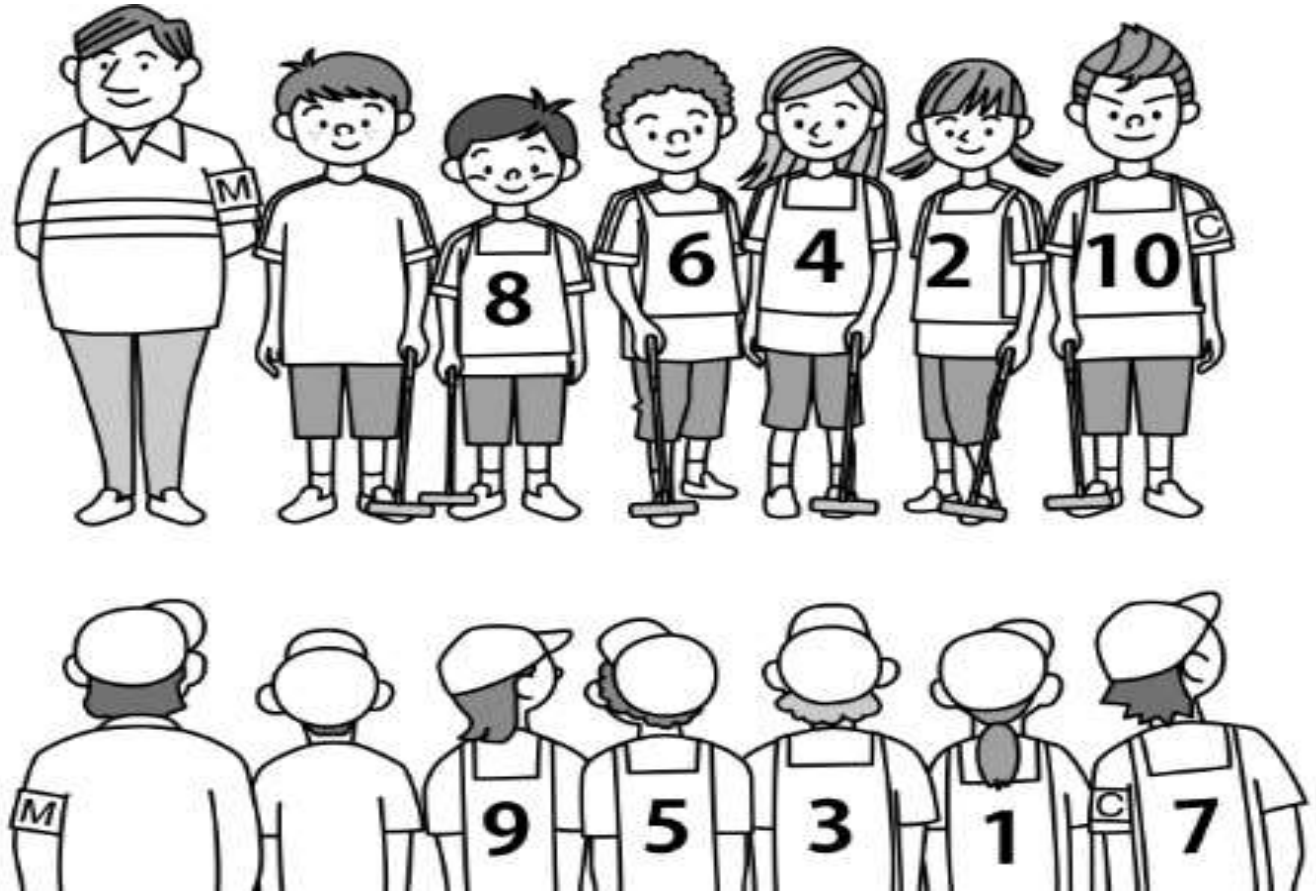
Curso de Arbitraje 2025 (Actualizado)





Meta

Elevar el nivel de conocimiento de los árbitros, buscando la mejora y el desarrollo constante para el progreso de Gateball. Capacidad de aplicar dicho conocimiento con la habilidad, la armonía e imparcialidad.

DEBERES DE LOS ÁRBITROS

Las funciones de los árbitros son llevar a cabo y completar el juego, siguiendo las reglas de gateball. Los árbitros que no logren conducir los juegos, con la obediencia a las reglas, no están cumpliendo con sus deberes.

Los árbitros deben actuar de forma espontánea con postura firme y ver de cerca las jugadas. Al darse cuenta de la ocurrencia de la jugada irregular tienen que actuar tomando las medidas necesarias, pero teniendo cuidado de no causar perjuicios o daños a cualquiera de los equipos.

1. Los árbitros y reglas de Gateball

El gateball existe, como un deporte, gracias a sus reglas que deben ser seguidas por todos sus practicantes. Es necesario que los jugadores comprendan, valoren y respeten las reglas.

2. Cuidado que los árbitros deben de tomar

(1) La toma de decisiones correctas

Es importante que los árbitros sepan conducir el juego en forma seria y consciente de sus obligaciones y que su desempeño sea aprobado por los jugadores y los espectadores.

(2) Manténgase tranquilo (Postura normal)

En los grandes campeonatos y especialmente en los playoffs, donde están presentes un gran número de espectadores, hinchas, cámaras de televisión, etc. Es normal que los árbitros sientan más presión y responsabilidad, lo que les genera más tensión. Incluso en estas situaciones, los árbitros deben mantener la calma y concentración de su trabajo para no cometer errores. Es una tarea difícil, pero el dominio de la mente y el comportamiento pueden ser mejorados a través de la acumulación de experiencia y formación, muchas veces participando en importantes campeonatos.

(3) Crear la confianza mutua entre los jugadores y árbitros.
"Los personajes principales en el campo durante un partido, son los jugadores". Por lo tanto, los árbitros deben saber controlar la evolución del juego, dando a los jugadores las mejores condiciones para que puedan desarrollar sus técnicas en toda su plenitud. Uno de los procedimientos importantes sería durante la ceremonia que se lleva a cabo antes del inicio del juego, un diálogo, no muy largo, pero de manera pacífica y amistosa con los jugadores para crear un clima de confianza mutua entre los jugadores y los árbitros.
Si durante el juego se produjere una jugada complicada, los árbitros no deben de tomar decisiones precipitadas. Cualquiera que sea su función, el árbitro en una situación difícil, debe consultar a sus compañeros, Fukushin (o Shushin) y Kirokuin, los cuales seguramente tendrá soporte para ayudar a tomar las decisiones correctas.

(4) Conducir el juego **IMPARCIALMENTE** y con equidad para ser digno de confianza. Para eso debemos de aprender <u>BIEN</u> el reglamento actual.

Kit del Arbitro de Gateball: **OBLIGATORIO**
<u>WANSHO</u>
<u>TARJETA 7.5*10 CMS</u>
<u>MONEDA (PARA LA CEREMONIA Y MARCACION)</u>



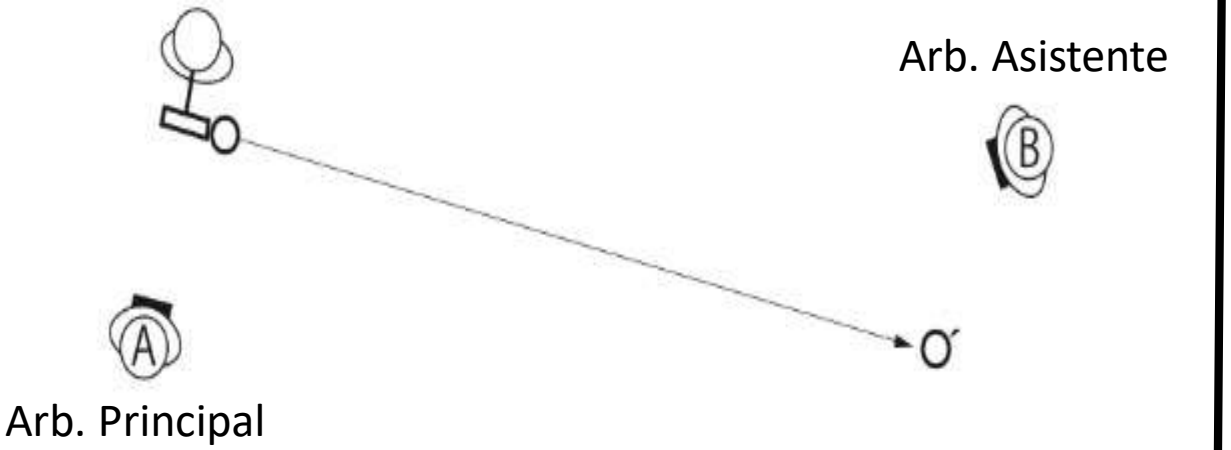
Posicionamiento y ordenamiento (renkei) básico entre los árbitros principal y auxiliar

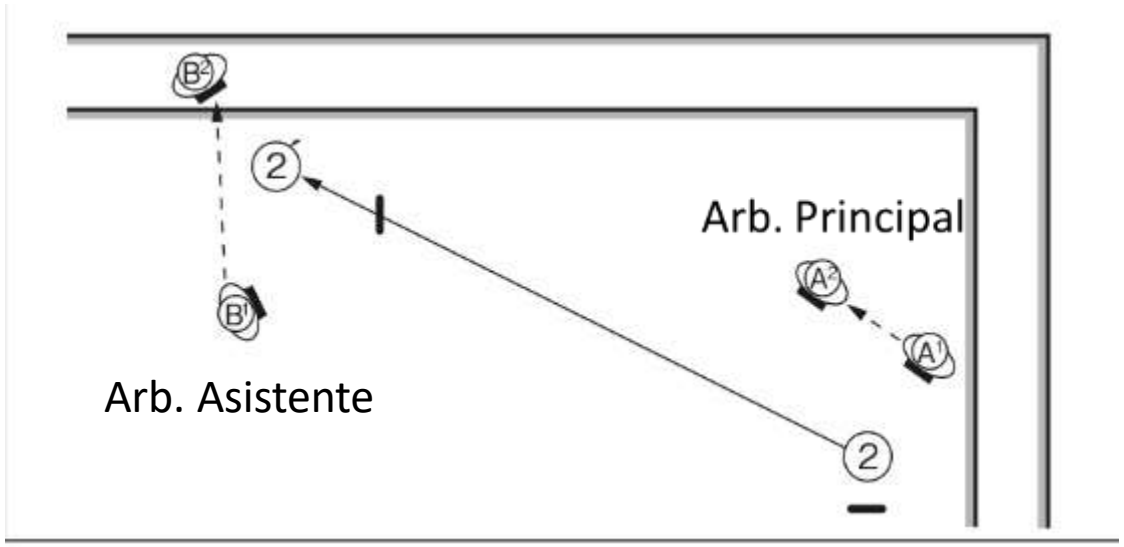
(1) Ubicación adecuada de árbitros principal y auxiliar.
(2) Renkei entre los árbitros principal y auxiliar en relación con la declaración de jugada.
(3) Atención especial por parte de los árbitros principal y auxiliar en relación con la ejecución de jugada y los derechos del jugador.
(4) Atención de los árbitros principal y auxiliar con respecto a los desplazamientos inválidos.
(5) Atención de los árbitros principal y auxiliar con la relación a las taqueadas.
(6) Posicionamiento de forma coordinada entre los árbitros principal y auxiliar durante la ejecución de las jugadas secuenciales o para jugadas relacionadas con spark.
(7) Posicionamiento de forma coordinada entre los árbitros principal y auxiliar relacionada con Agari.

Árbitro anotador y Árbitro de línea

(1) Posicionamiento coordinado entre el árbitro anotador y de línea junto con el árbitro principal y Auxiliar.
(2) llenar de la planilla.

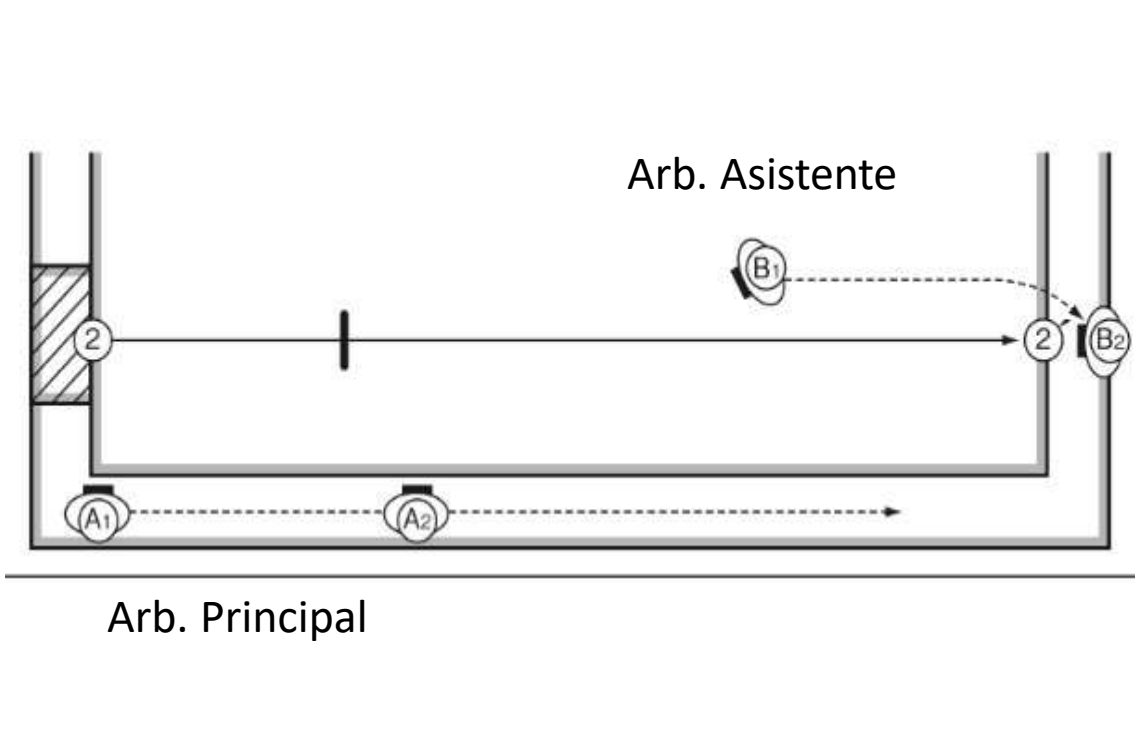
¿Cómo se posicionan los árbitros en plena jugada?

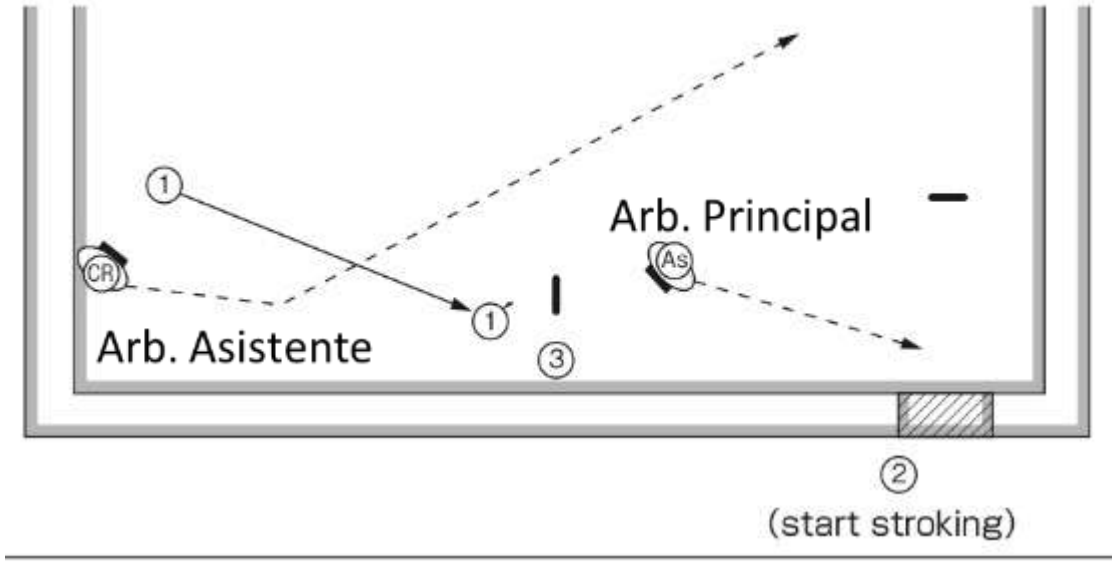




*Arbitro Principal y Auxiliar se distribuyen el trabajo por igual.

¿Cómo se posicionan los árbitros en plena jugada?





*Arbitro Principal y Auxiliar se distribuyen el trabajo por igual. El árbitro (Principal o Auxiliar) que este cerca del jugador en turno deberá estar frente a la taqueada, mientras que el otro árbitro deberá estar cerca de la pasada del tsuuka, posible tachi y/o posible destino final de la bola para garantizar y agilizar el juego correcto del partido.

ORDEN HYOO (LISTA DEL EQUIPO)



オーダー表 PLAYING ORDER SHEET

チーム名 TEAM	
打順 PLAYING ORDER	
No.	競技者名 PLAYERS NAME
1 2	
3 4	
5 6	
7 8	
9 10	
交代1 ALT.1	
交代2 ALT2	
交代3 ALT3	
監督 MANAGER	

En un campeonato internacional, cada equipo tiene listo su orden hyoo. Dicho orden hyoo se presenta después del sorteo de la moneda.

En el orden hyoo va el nombre del Equipo, nombre de los 5 jugadores titulares, nombre de los 3 jugadores suplentes y su DT (kantoku).

Inspección en la ceremonia inicial

¿Hasta que punto se considera correctamente uniformados?

Para considerar correctamente uniformados se toman en cuenta:

1.- Uniforme: Tiene que ser del mismo color, diseño, sin embargo es permitido lo siguiente:

a) Diferencia del Largo de la manga.

b) Diferencia del Largo del pantalón.

c) Ligera diferencia de color por desteñimiento o uso.

d) Diferencia de ropa interior.

d) Diferencia si uno tiene grabado nombre y otro no.

e) Diferencia de color o costura de botón de camisa o similar.

2.- Ropa para frio: Tiene que ser del mismo color y diseño.

a) Tiene que ser uniforme (todos o ninguno).

b) Hacer lo posible por usar protección para frio debajo del uniforme.

3.- Protección contra lluvia: Tiene que ser del mismo color.

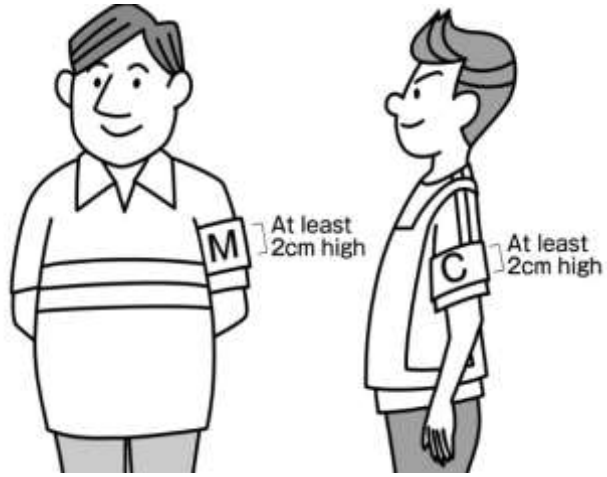
a) Tiene que ser uniforme (todos o ninguno).

4.- Gorro: tiene que ser del mismo color y diseño.

a) Tiene que ser uniforme (todos o ninguno).

b) Es permitido ligera diferencia de diseño por diferencia de sexo, respetando el mismo color.

c) Diferencia en el modelo de gorro respetando el mismo color, siempre y cuando todos los hombres usen un modelo y todas las mujeres otro.



5.- Zapatillas: Uso obligatorio para jugadores y DT.

6.- Numero: El numero tiene que ser fácil de ubicar de mas de 10 cms de altura y puede ser visible en el pecho y espalda o solo pecho.

7.- Brazalete: Es obligatorio el uso del Brazalete o wansho para el capitán y/o DT si lo tuviese. Tamaño mínimo del wansho es del 2cms de alto.

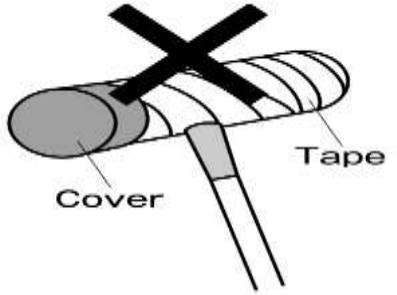
8.- **Los jugadores no deben usar Artículos que interfieran con el desarrollo del partido.**

9.- <u>Stick o taco de gateball</u>

a) Se puede utilizar el stick con cabezal ovalado, sexagonal y/o poligonal, no hay ningún problema. Importante que el diámetro del cabezal tenga como mínimo entre 3.5 a 5cms de diámetro.

El largo del cabezal entre 18 a 24 cms.

La altura del mazo o palo debe ser mayor a 50 cms, desde la agarradera hasta el cabezal. *Como reglamento, No se puede poner cinta aislante en el cabezal.



b) EL stick o taco de repuesto es importante. Dicho stick deberá ser presentado en la ceremonia inicial de cada partido para poder utilizarlo durante el juego, si ocurriese algún inconveniente, como ruptura del stick. Dicho stick puede ser prestado a otro jugador de su mismo equipo.



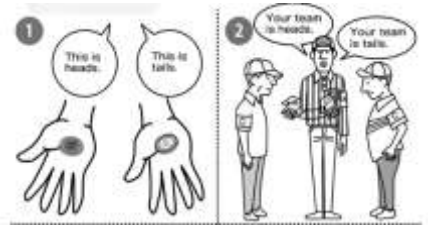


10.- <u>Bola del jugador:</u>

Si hubiese cualquier inconveniente con la bolas, el mismo jugador deberá avisar al Arbitro con anticipación. El arbitro tendrá que cambiarlo inmediatamente antes de que empiece el juego.



Ceremonia inicial (Paso a paso)



1) Los capitanes de cada equipo tienen listos sus orden hyoo (su lista de jugadores y DT [kantoku] en orden)

2)Realización del sorteo para escoger el color a través del sorteo de moneda. El equipo ganador escoge el orden en que juega.

3)El Arbitro Anotador llena la planilla con los orden hyoo correspondientes y se lo entrega al Arbitro Asistente.

4) Arbitro Principal (shushin) anuncia:

¨fórmense en el lugar para el inicio del partido¨

¨shitei no ichini seiretsu shitekudasai¨ - (japonés)

5) Después de la formación respectiva, Equipo rojo (lado izquierdo de los árbitros) frente al Equipo blanco (siempre)

6) Arbitro Principal (shushin) anuncia:

¨Haremos la confirmación e inspección de indumentaria e implementos ¨.

¨Tadaima kara kakunin to tenken wo okonaimasu¨- (Japonés)

El Arbitro Principal inicia la inspección del equipamiento (stick, chaleco, uniforme y wanshoo respectivos de capitán y DT) empezando por el equipo blanco y terminando con el equipo rojo.

7) Mientras el Arbitro Principal va revisando la indumentaria e implementos, el Arbitro Asistente (fukushin) anuncia:

a)¨Anunciare en orden a los respectivos integrantes de cada equipo y cada uno responderá con su apellido¨.

¨Bangoo o moushi agemasu node shimei o oshiate kudasai¨ - (japonés)

b) El Arbitro asistente empieza por el equipo rojo para no interrumpir la revisión del Arbitro Principal, terminando luego con el equipo blanco.

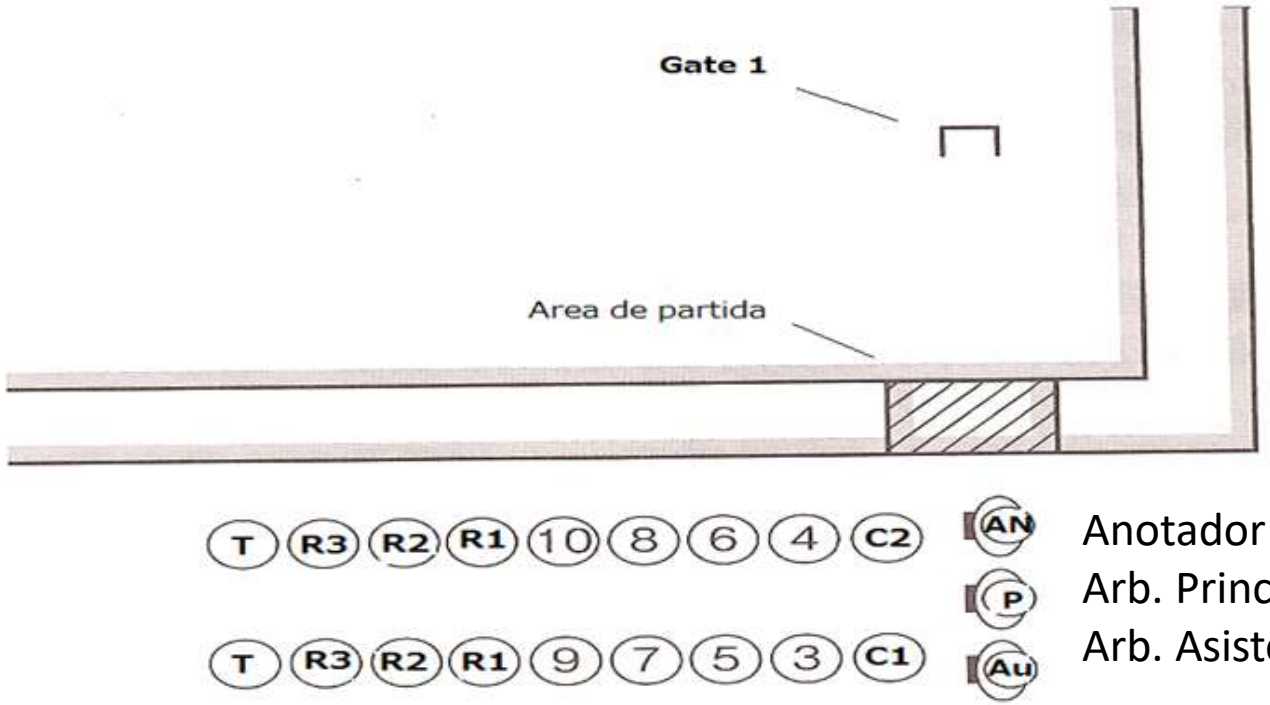
¨capitan¨ ___, n°1____, n°3___, n°5____, n°7____, n°9____ y suplentes.

¨shushoo¨___, ichiban___, sanban___, goban___, nanaban___, kyuban ___ y hoketsu(jap)

¨capitán¨____, n°2___, n°4___, n°6____, n°8_____, n°10____ y suplentes.

¨shushoo¨___, niban_____, yonban___, rokuban___, hachiban___, yuban__ y hoketsu(jap)

Formación en la ceremonia de inicio



8) El Arbitro Principal (shushin) anuncia:

¨Empezaremos el partido entre los equipos _____ y _____¨.

¨Tadaima kara _____ chimú tai _____ chimú no kyogi o okonaimasu¨.

(japonés)

Arbitro Principal (shushin) anuncia: Arbitro Principal + Apellido

Arbitro Asistente (fukushin) anuncia: Asistente + Apellido

Arbitro Anotador (kirokuin) anuncia: Anotador + Apellido

Juez de Línea (Senshin) anuncia: Juez de Linea + Apellido (si hubiese)

El Arbitro Principal (shushin) anuncia: ¨Salúdense mutuamente¨.

¨Otagai ni rei¨ - (japonés)

9) El Arbitro Principal anuncia:

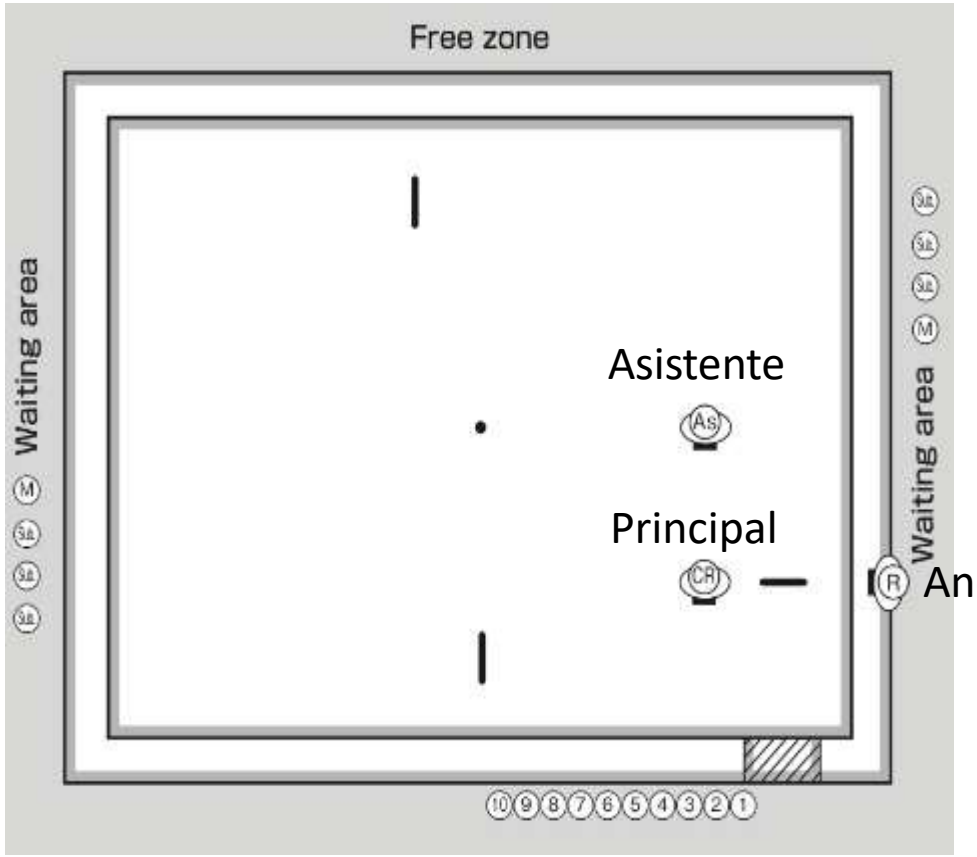
¨Posicionarse en la zona de inicio de partida¨.

¨Kyougi kaishi ji no ichi ni seiretsu shite kudasai¨ - (japonés)

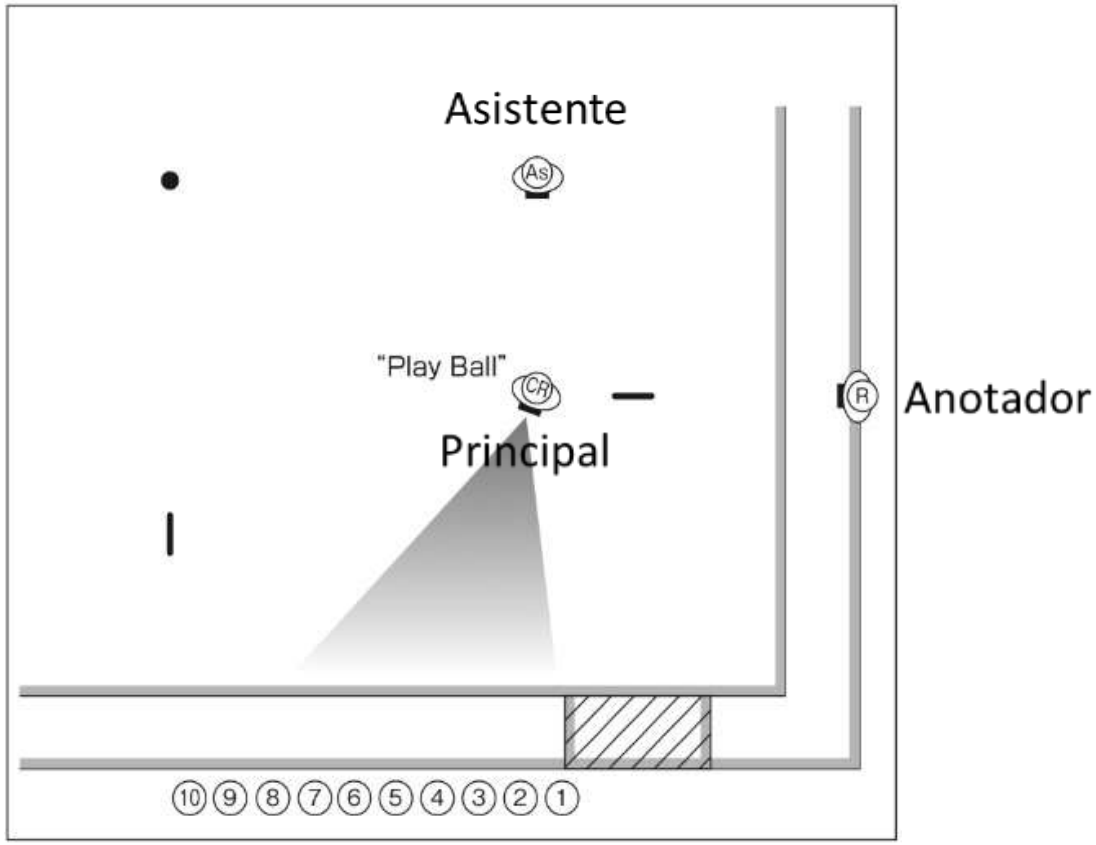
10) El Arbitro Principal se posiciona a 1 metro paralelo al arco n°1 (Ichi geto), mirando hacia el área de partida.
El Asistente primero verificara el orden de los jugadores, suplentes y DTs para el inicio del partido, avisara al Arbitro Principal que todo esta ¨ok¨ (Listo) y finalmente se posiciona 1 metro detrás del Arbitro Principal, mirando hacia el área de partida.
El Anotador se posiciona fuera del campo, paralelo al arco n°1 (Ichi geto) mirándo hacia el Arbitro Principal.

11) El Arbitro Principal anuncia: ¨inicio de Juego¨
¨Play ball¨ - (ingles/japonés)

Formación de los árbitros y jugadores

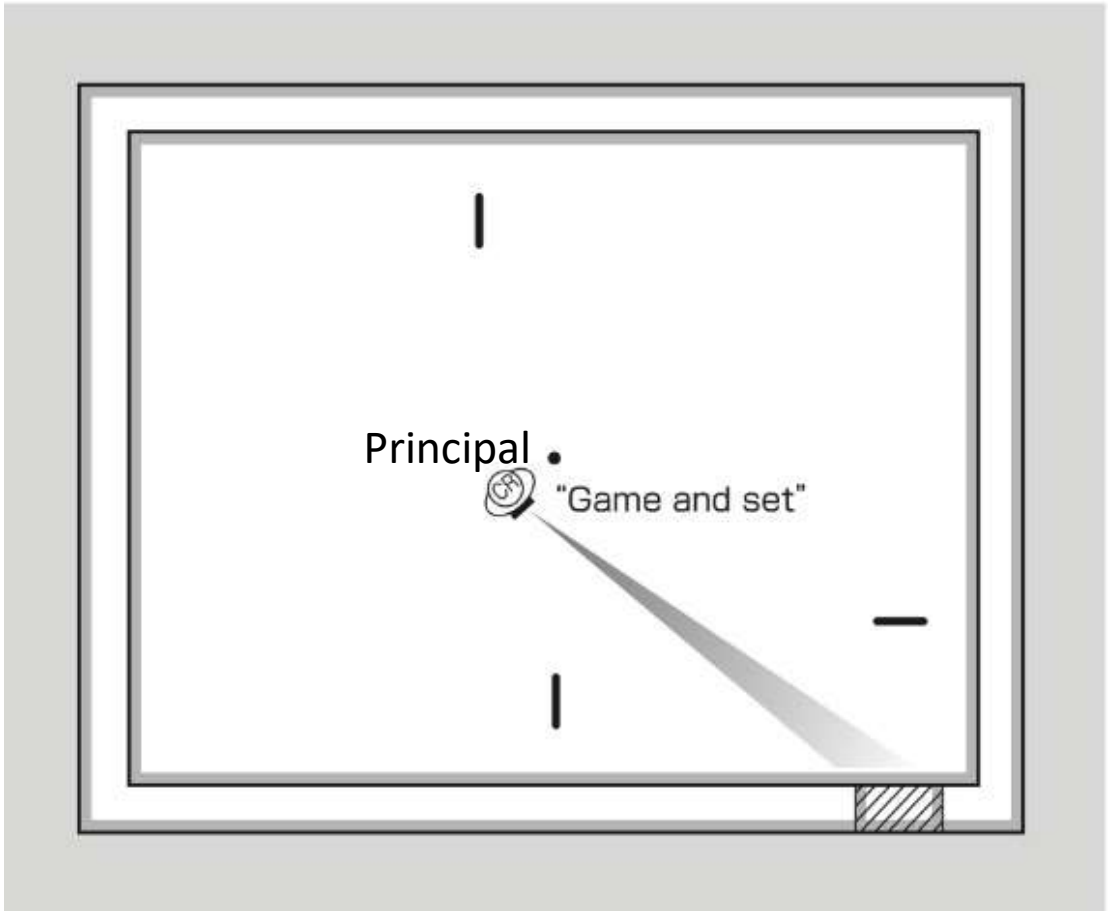


Formación antes del partido



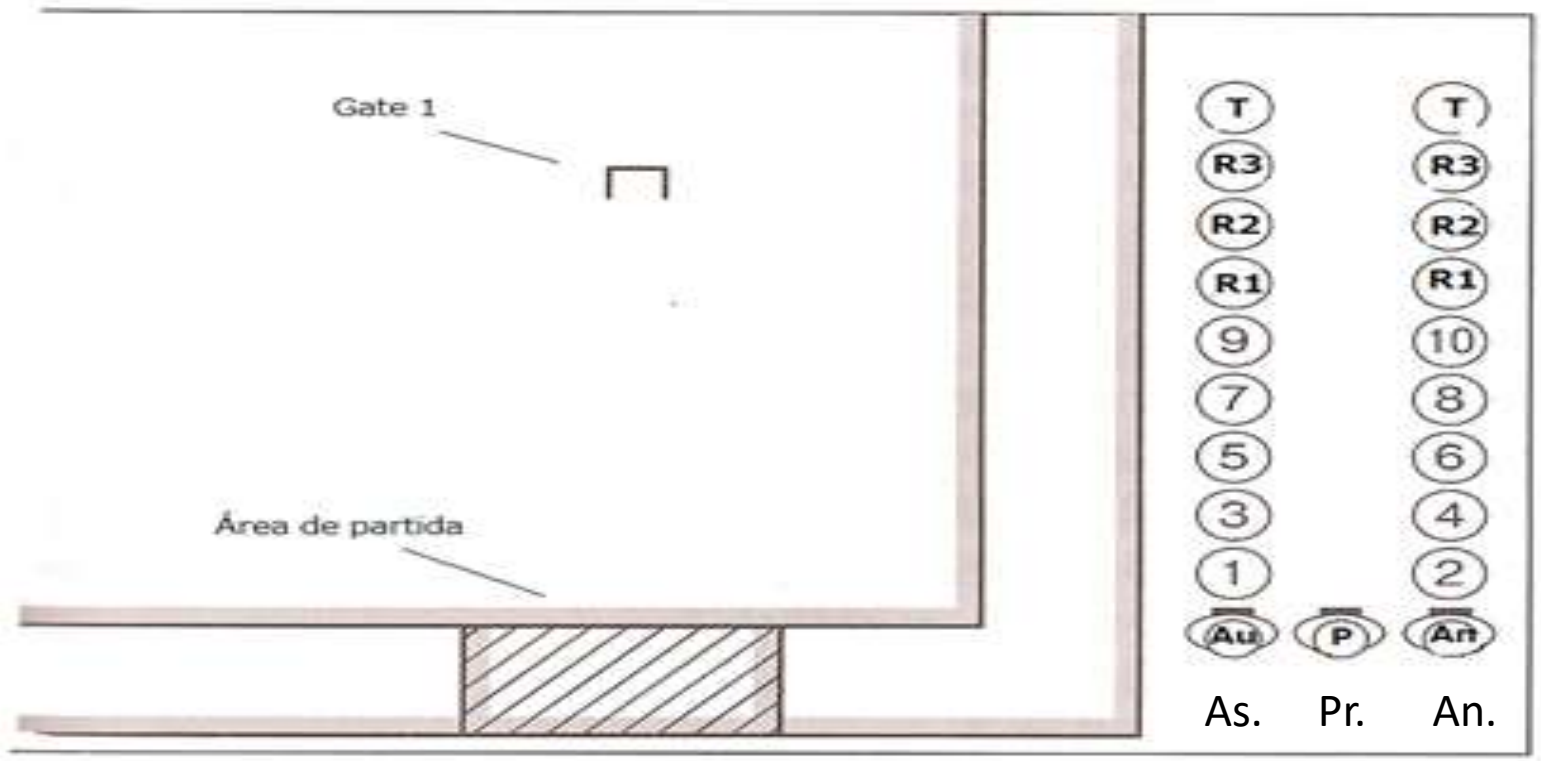
En el momento del ¨play ball¨

¿Quién finaliza el partido y en que posición?



*Arbitro Principal finaliza el partido diciendo ¨game set¨, posicionado mirando hacia el área de partida. Sólo el Arbitro Principal.

¿Cómo van formados los jugadores, suplentes y DTs en la ceremonia final?



*Antes de ir a la formación final, cada jugador deberá regresar su bola al área de partida.
*Los jugadores deberán formarse igual que en la ceremonia de inicio, pero al otro lado de la 1° esquina (ichi koona).

Ceremonia de fin de juego

1) Cuando los Árbitros escuchan el final del juego.

El Arbitro Principal anuncia: ¨fin del juego¨

¨game set¨ - (ingles/japonés)

2) El Arbitro Principal anuncia:

¨cada jugador lleve su bola a la zona de partida y posiciónese para la confirmación del resultado¨.

¨boru o kyougi kaishi ji no ichi ni oki, shitei no ichi ni seiretsu shite kudasai¨ - (japonés)

El Arbitro Asistente solicita a los jugadores y DTs a posicionarse en el área de finalización del partido para saber el resultado.

El Arbitro Anotador entrega la planilla de juego al Arbitro Principal.

3) El Arbitro Principal anuncia: ¨Anunciare el resultado del partido¨

¨tadaima kara kyougi no kekka o happyoo shimasu¨ - (Japonés)

Si hay un ganador directo el Arbitro Principal anuncia:

¨Equipo _____, ____ ptos¨ (_____ chimu , _____ ten) – (japonés)

¨Equipo _____, ____ ptos¨ (_____ chimu , _____ ten)

¨El Equipo _____ es el ganador¨ (_____ chimu no kachi)

¨sign here¨ (firmen) ¨Salúdense mutuamente¨ (otagaini rei)

a) En caso el partido termine empatado en todo (1geto, 2geto, 3geto y agari) el Arbitro Principal anuncia:

¨Equipo _____, ____ ptos¨ (_____ chimu , _____ ten) – (japonés)

¨Equipo _____, ____ ptos¨ (_____ chimu , _____ ten)¨

¨Mismo puntaje, por lo tanto es un empate para ambos equipos¨. ¨firmen¨ y ¨ salúdense mutuamente¨

¨tokuten naiyo mo hitoshii tame hikiwake¨ ¨sign here¨ y ¨Otagaini rei¨ - (japonés)

b) En caso el partido termine empatado en ptos, pero hay un ganador por más 2 geto, 3 geto y agari, el Arbitro Principal anuncia:

¨Equipo _____, ____ ptos¨ (_____ chimu , _____ ten) – (japonés)

¨Equipo _____, ____ ptos¨ (_____ chimu , _____ ten)¨

¨Mismo puntaje, pero gana _____ equipo por más 2,3geto y/o agari¨. ¨firmen¨ y ¨ salúdense mutuamente¨

¨tokuten naiyo ni yori _____ chimu no kachi¨ ¨sign here¨ y ¨Otagaini rei¨ - (japonés)

c) En caso el partido termine empatado y se van a penales, el Arbitro Principal anuncia:

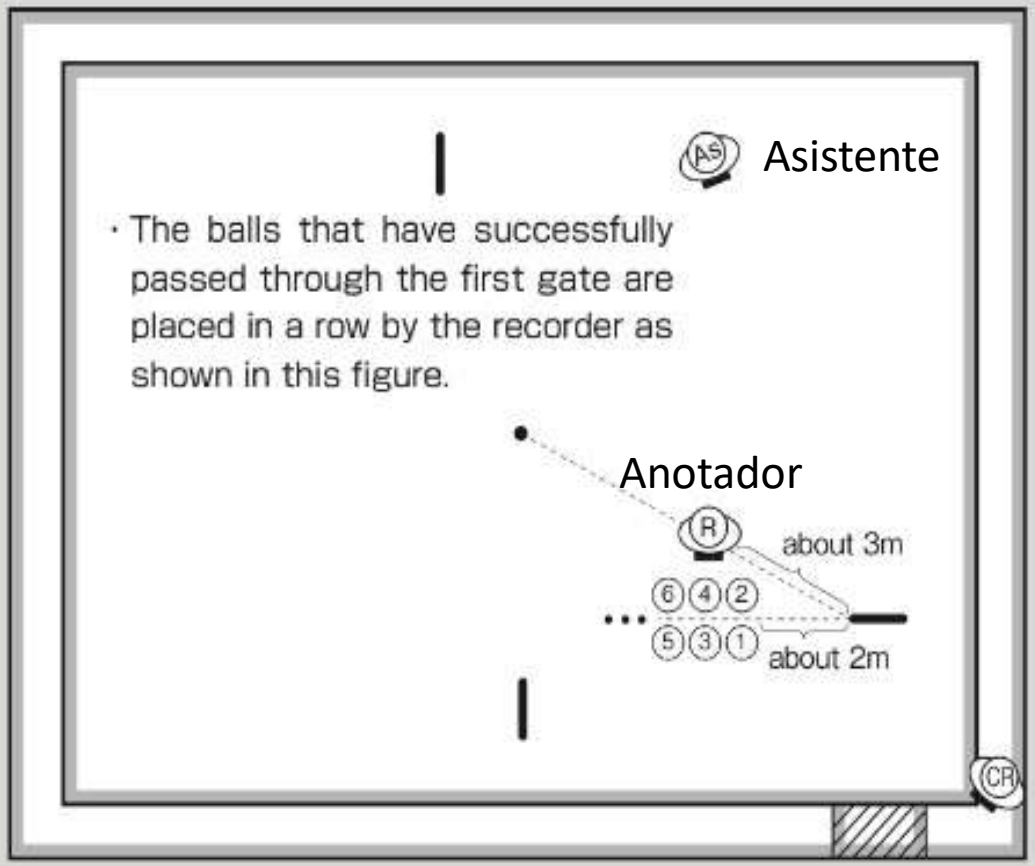
¨Equipo _____, ____ ptos¨ (_____ chimu , _____ ten) – (japonés)

¨Equipo _____, ____ ptos¨ (_____ chimu , _____ ten)¨

¨Mismo puntaje, pero gana _____ equipo por penales¨. ¨firmen¨ y ¨ salúdense mutuamente¨

¨Dooten kesshooni yori _____ chimu no kachi¨ ¨sign here¨ y ¨Otagaini rei¨ - (japonés)

¿Cómo van posicionados los árbitros al momento de los penales?



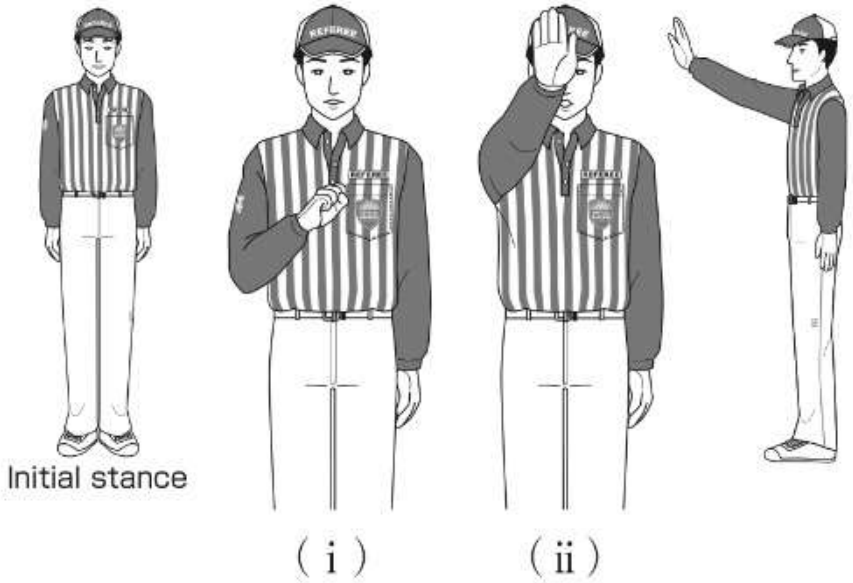
Arb. Principal va
En el ichi koona al lado del jugador de turno, mirando la taqueada.

Asistente va
En la pasada del ichi geto.
Las bolas que pasan satisfactoriamente el ichi geto, irán con el Anotador
(Los acomodara ordenadamente).

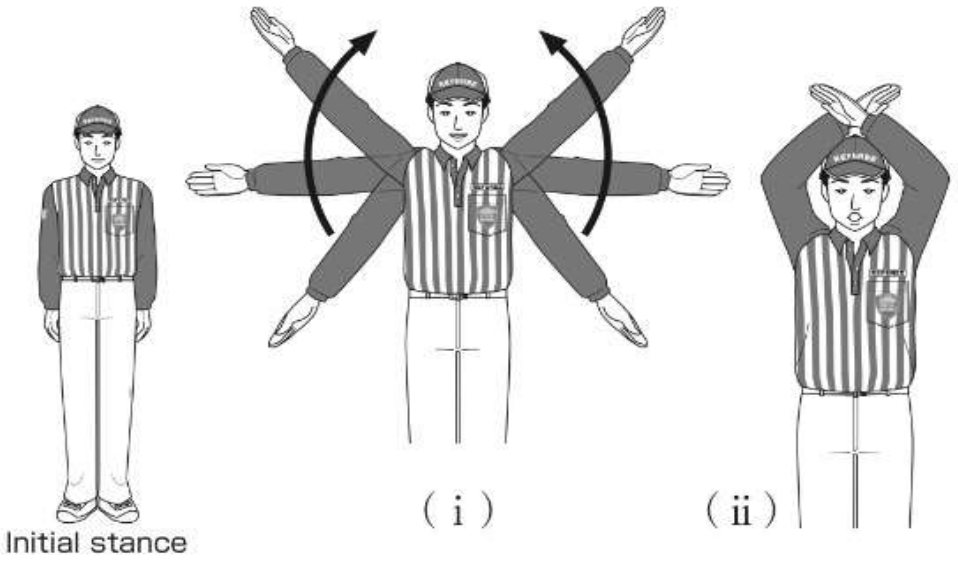
Anotador va
A 3 mts entre el agari y el ichi geto.
(Las bolas pasadas van a 2 mts del ichi geto).

Postura Arbitral

Situation	INICIO DEL PARTIDO
Call	"Play Ball" (Play)



Situation	FIN DEL PARTIDO
Call	"Game Set"



*SOLO LO REALIZA EL ARBITRO PRINCIPAL.
TODA POSTURA DEL ARBITRO DEBE SER FIRME INICIALMENTE, PARA MOSTRAR AUTORIDAD.

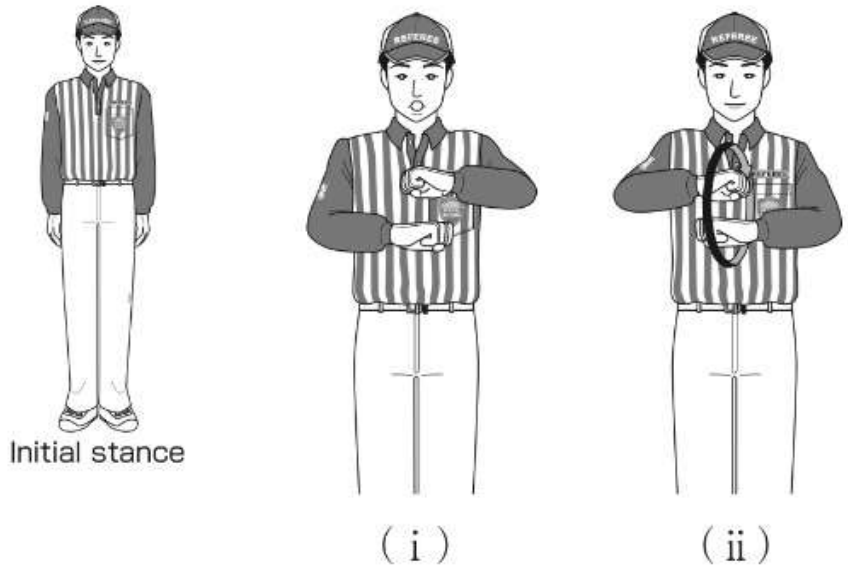
Postura Arbitral

Notification	LLAMAR AL JUGADOR DE TURNO





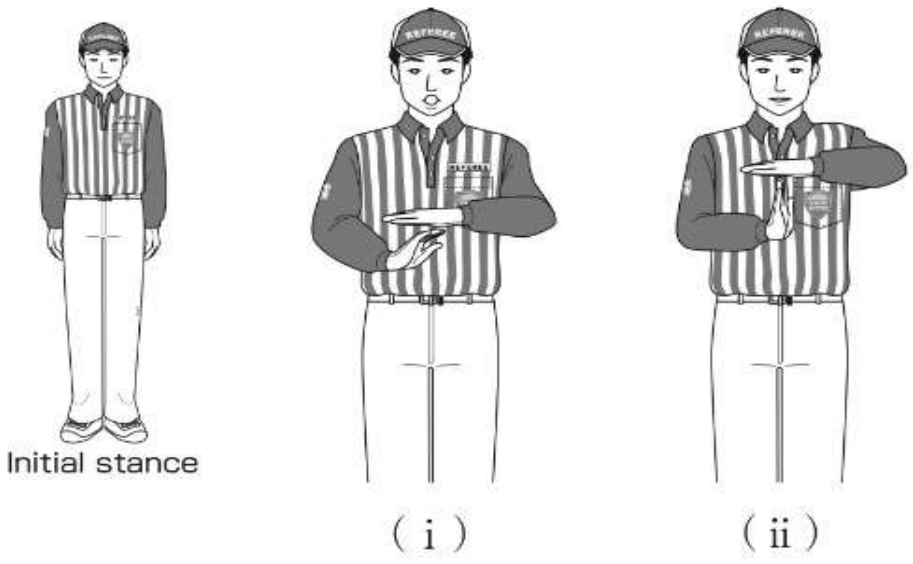
Approval	PARA REALIZAR UN CAMBIO
Call	"○ ban koutai"



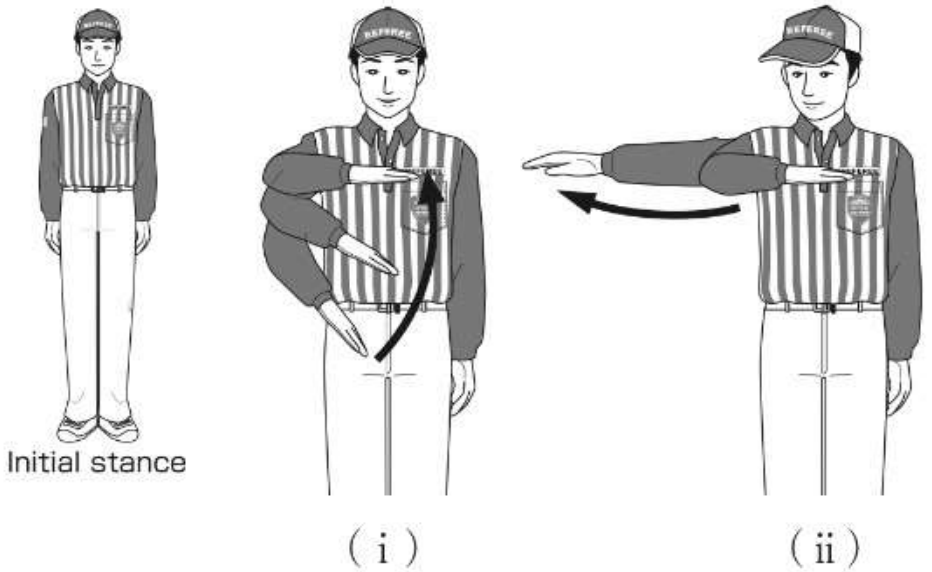
*SOLO LO REALIZA EL ARBITRO PRINCIPAL

Postura Arbitral

Situation	DETENER EL PARTIDO MOMENTANEAMENTE
Call	"Time"

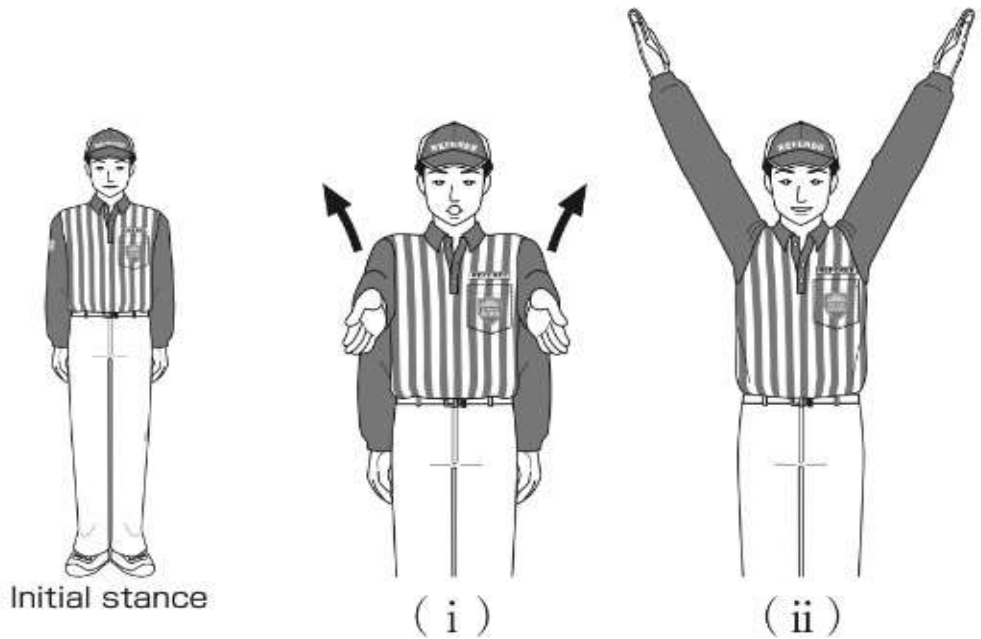


Decision	CUANDO PASAMOS LOS GETOS
Call	"○ ban ○ gate tsuka"

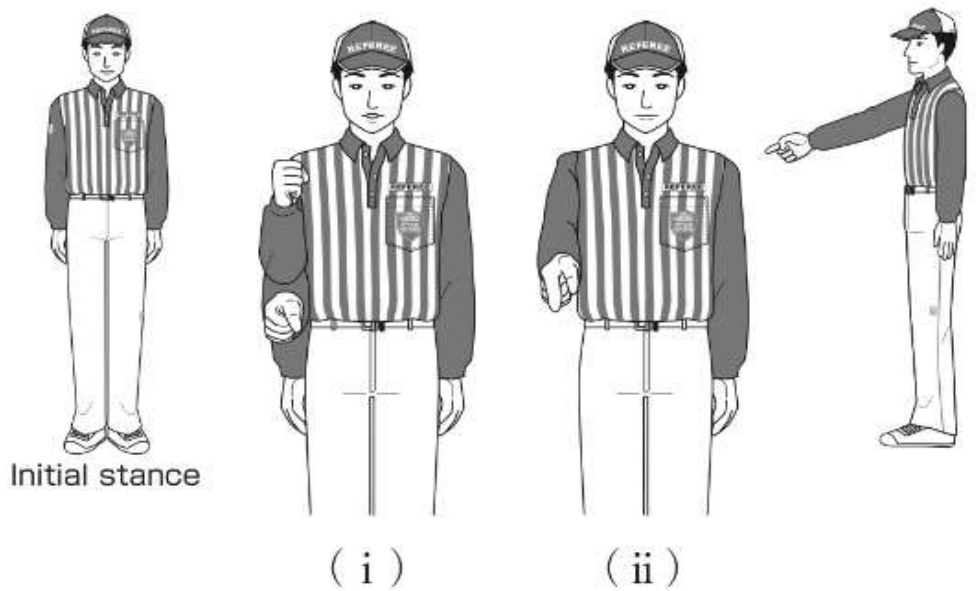


Postura Arbitral

Decision	CUANDO UNA BOLA HACE AGARI
Call	“○-ban agari”

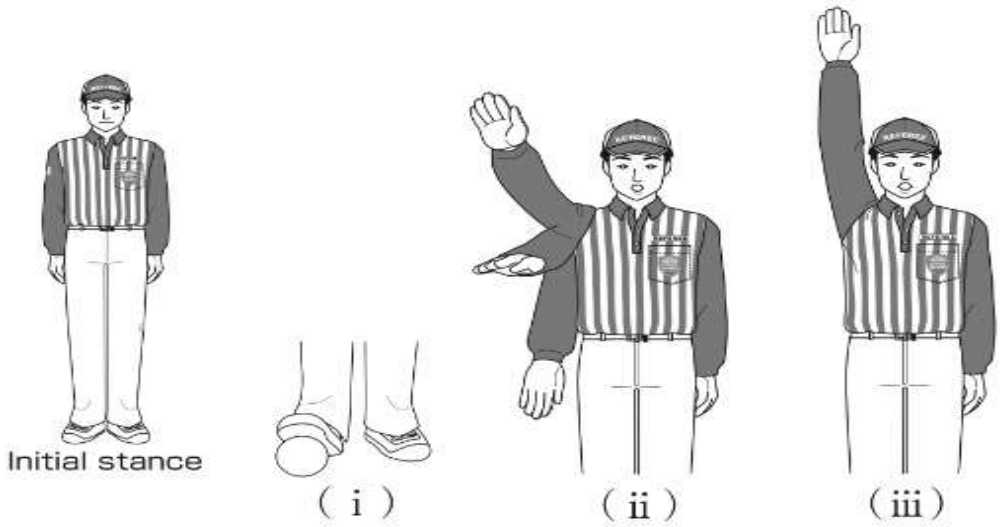


Decision	CUANDO UNA BOLA HACE TACHI
Call	“○ ban ni Touch”

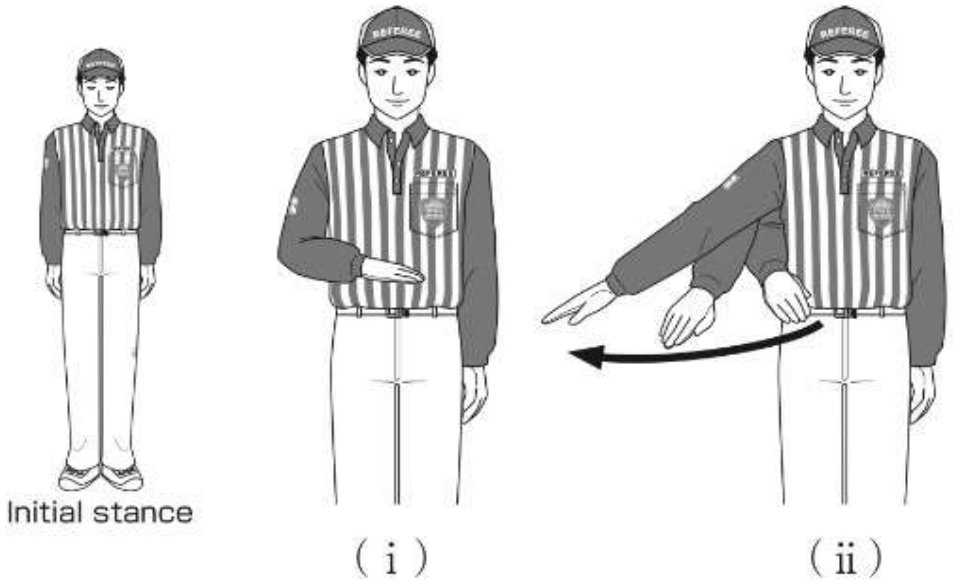


Postura Arbitral

Decision	CUANDO UNA BOLA SALE A OUTBALL
Call	“○ ban out-ball”

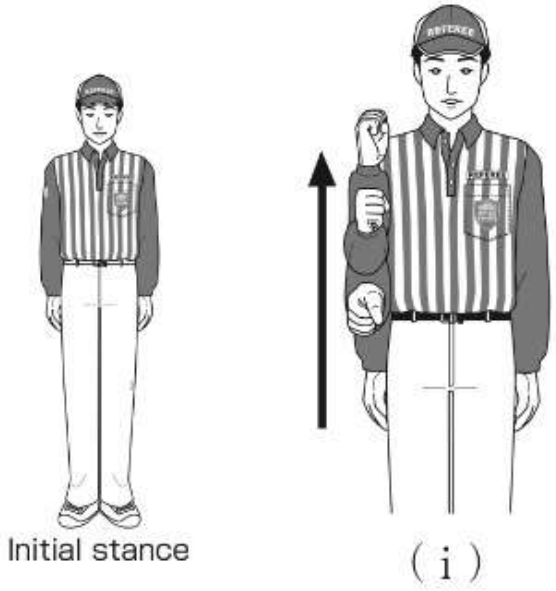


Decision	CUANDO LA BOLA SIGUE EN JUEGO ¨SAFE¨

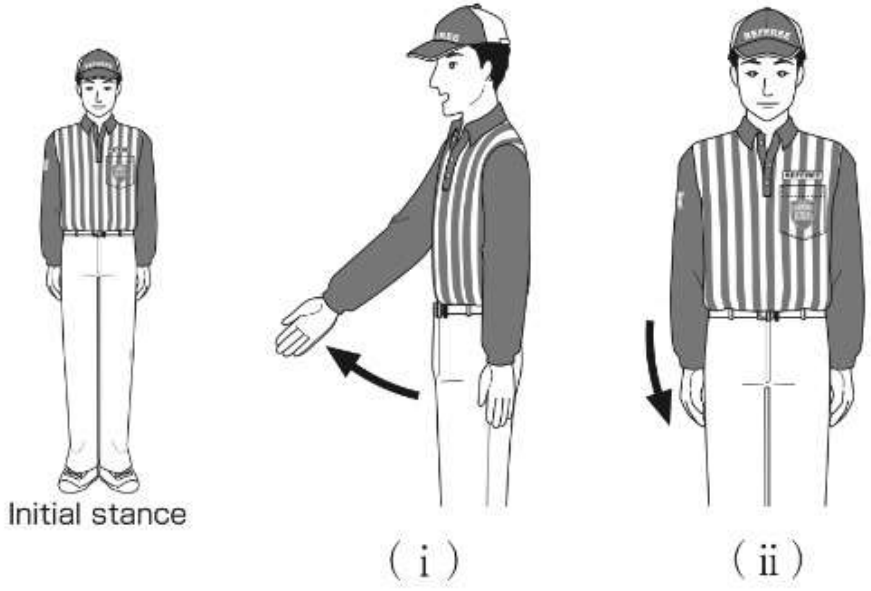


Postura Arbitral

Decision	CUANDO ES UNA FALTA COMETIDA
Call	“Hansoku”

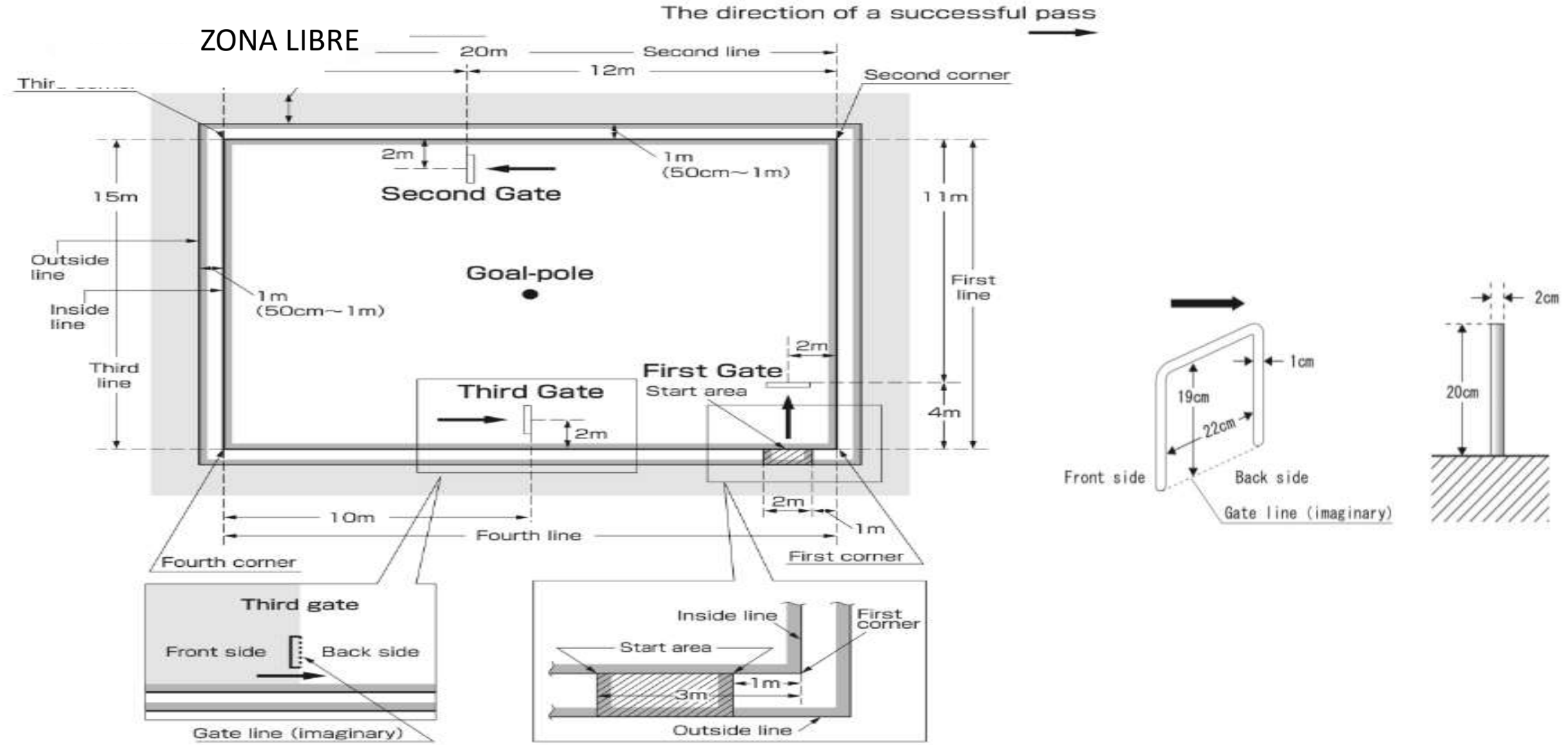


Situation	ESPERE / CONTINUE OMACHIKUDASAI / DOOZO



OMACHIKUDASAI DOOZO

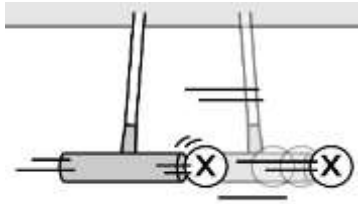
Dimensión del campo, los getos y agari



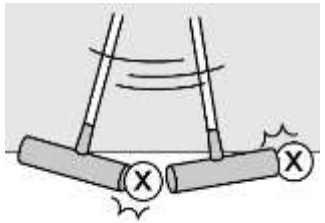
Conocimientos Básicos del Juez

Infracciones en taqueada

1) Llevada (OSHIUCHI)
Cuando con la cara del stick y sin despegar de la bola empujo la misma.



2) Doble golpe (NIDOUCHI)
Cuando con la cara del stick en una sola taqueada toco 2 o mas veces la bola.



3) Cuando taquea con una parte que no sea la cara del stick.



4) Cuando desde la taqueada de Partida, taquea la bola desde fuera del área de partida.



5) Cuando golpeando con la mano el stick se taquea una bola.



6) Cuando toca una bola equivocada que esta detenida.



Conocimientos Básicos del Juez

Infracciones en taqueada

7) Cuando pateando el stick taquea la bola.

8)Cuando se taquea tocando con la mano la parte de la cabeza del stick.

9)Cuando se hace tachi a una bola y antes de ganar el derecho de hacer spark taquea su propia bola.

10)Cuando después de hacer spark, taquea su bola antes de que paren todas las bolas.

Acciones a seguir después de la infracción en taqueada

A.- En los 10 casos mencionados anteriormente,
-Las bolas movidas por infracción de taqueada regresan a su lugar de origen antes de la infracción.
-En caso de infracción en la taqueada de partida la bola sale a outball.

Conocimientos Básicos del Juez

Infracciones en spark

Set: Se considera set, cuando luego de hacer tachi, piso el jikyuu (bola del jugador en turno) y coloco el takyuu (cualquier bola diferente a la del jugador en turno) en contacto con el jikyuu. Esta bola ajena deberá estar dentro del campo de juego al hacer dicho contacto.

Spark correcto:

1)Cuando luego de hacer set taqueo el spark y el takyuu a la que se hizo tachi se separa de 10 cm a más.
2)Cuando hago spark al agari (así no haya 10 cms de separación).
3)Cuando hago spark para botar una bola (así no haya 10 cms de separación).

Spark incorrecto:

Cuando hago spark al agari, sin que haya separación entre la bola takyuu y el agari.

Si el jugador en turno ejecuta dicha jugada, el arbitro cobrará hansoku inmediatamente.

*En caso el jugador en turno tengas dudas, podrá consultarle al arbitro si la jugada que piensa hacer es válida o no. El arbitro deberá de responderle. Todo se deberá resolver durante el tiempo del arbitro.

Acciones en una jugada de tachi

¿Qué pasa con el takyuu?

¿Qué pasa con el jikyuu?

Pasos:

Queda donde para después del tachi

1. Se hace tachi
2. Bolas en movimiento
3. Paran todas las bolas
4. Se agarra el takyuu
5. Se pisa el jikyuu

Queda en el SET →

6. Se hace SET

Queda donde para después del spark

7. Se realiza el spark
8. Se Retira el pie del jikyuu
9. Se espera que paren las bolas
10. Se taquea nuevamente.

EN CONCLUSION, SI OCURRE UN HANSOKU (FALTA) AUTOMATICAMENTE JIKYUU SALE A OUTBALL.

***el paso 7 es importante, si no ocurre un correcto spark, dicho takyuu regresara al SET.**

¿Cómo se llena la planilla?

競技名 Nome da Competição: CAMPEONATO DE GUEITEBOL - 2015
コート番号 Quadra nº: 01 | 開始時間 Hora início: 13 10
会場名 Local: ESTÁDIO DE GUEITEBOL-SP | 年月日 Data: xx/xx/xxxx
試合・回戦 Partida nº: 02 | 終了時間 Hora final: 13 42

先攻チーム / Equipe vermelha		巡回数 / Rodada	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
トス moeda	RENMEI													
Nº	選手名 / Jogadores		1G	2G	3G	GP	得点 Pontos		1G	2G	3G	GP	得点 Pontos	
(1)	TOSHIO YAMADA	1	| V				1	2	V	V	V		3	
3	MÁRIO NISHIMURA	3	V	V	V	V	5	4	V	V			2	
5	YOSHIE YANO	5	V	V	V		3	6	| V |				1	
7	MICHIKO SHIMIZU	7	V	V	V	V	5	8	V	V	V	V	5	
9	AKIKO SUGIYAMA	9	V	V			2	10	V	V	V	V	5	
交 R1	JUN SAKAMOTO	主将サイン assinatura Capitão			総得点 Total pontos			主将サイン assinatura Capitão			総得点 Total pontos			
交 R2 1-1	JORGE SILVA				(16)						16			
交 R3		同点決勝 / Decisão de desempate						決定打順 / Batedor decisivo						
監督 Téc.	ALBERTO UEDA	4						2 巡回 Rodada		6 番 Batedor				

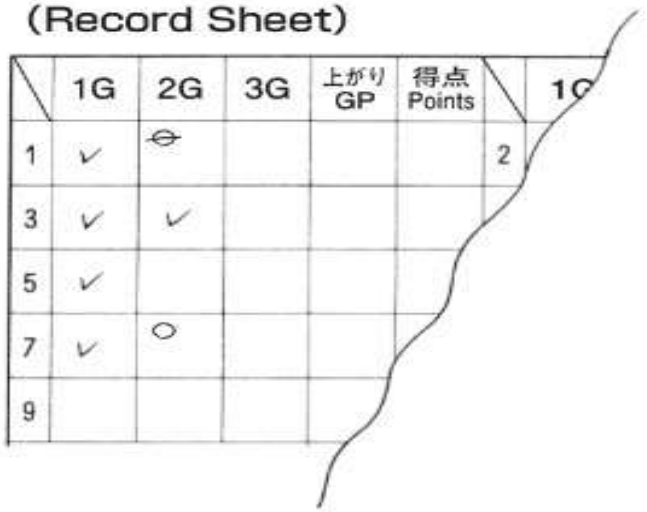
後攻チーム / Equipe branca	
トス moeda ✓	SANTA CRUZ
Nº	選手名 / Jogadores
2	HIROSHI ISHIKAWA
4	TOSHIE KATO
6	SEIZO OGAWA
8	TOKIO ONO
10	MINORU TANAKA
交 R1 6-1	CHIEKO ISHIDA
交 R2	PAULO YAMADA
交 R3 6-2	SATORU MAEDA
監督 Téc.	EDSON OLIVEIRA

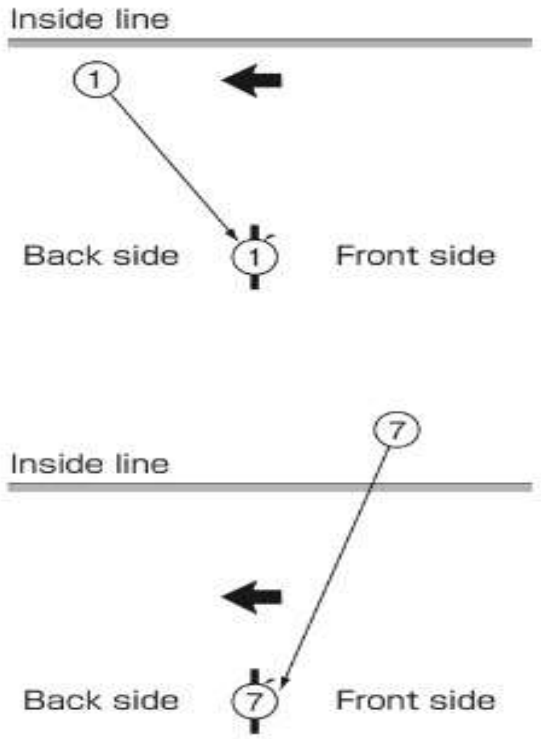
主審 / Árbitro principal	副審 / Árbitro auxiliar	記録員 / Anotador	特記 / Observação:
ANA ONO	KEIKO YAMAMOTO	HIROMI YASUDA	ÁRBITROS DE LINHA: ALVARO PERES

Figura - 29 Método de preenchimento de súmula

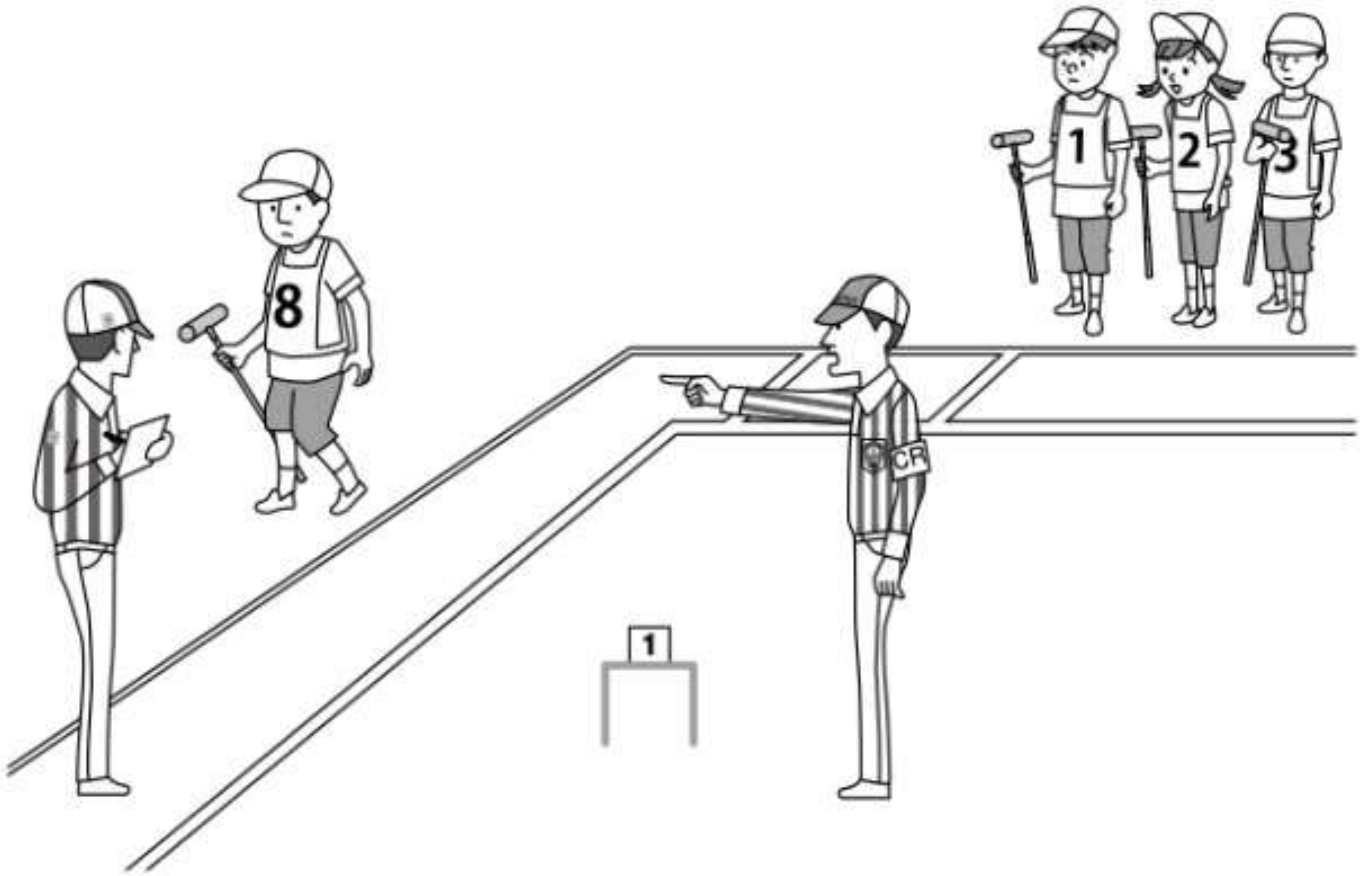
*<u>IMPORTANTE:</u> AMBOS CAPITANES DEBERAN FIRMAR LA PLANILLA

¿Cómo se marcan las bolas que vienen desde atrás y/o outball y se quedan en medio del arco?





*Si ocurren estas jugadas en un partido, en la planilla , en el recuadro del geto, de la bola que corresponda se marcara en la esquina superior un circulo pequeño. Una vez termine el turno de dicho jugador en la siguiente vuelta, sobre dicho circulo ira una línea horizontal, para dejar indicado que dicha jugada culmino.



¿Qué pasa si en la formación inicial (del 1 al 10 mas suplentes) antes de que empiece el partido, los suplentes o algún titular no están formados adecuadamente? ¿Que puede ocurrir con el partido? Si fuese el caso de un titular, que ocurre…..

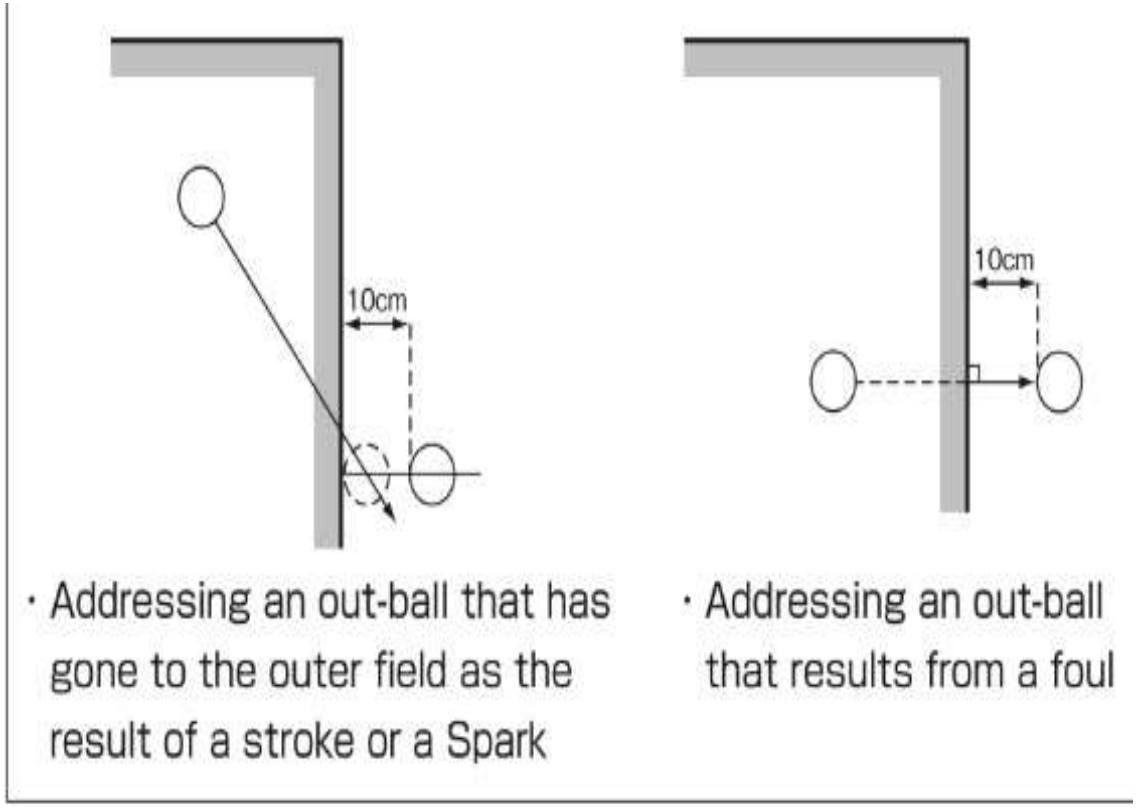
<u>El arbitro hará el llamado de atención correspondiente y deberá formarse de inmediato.</u>

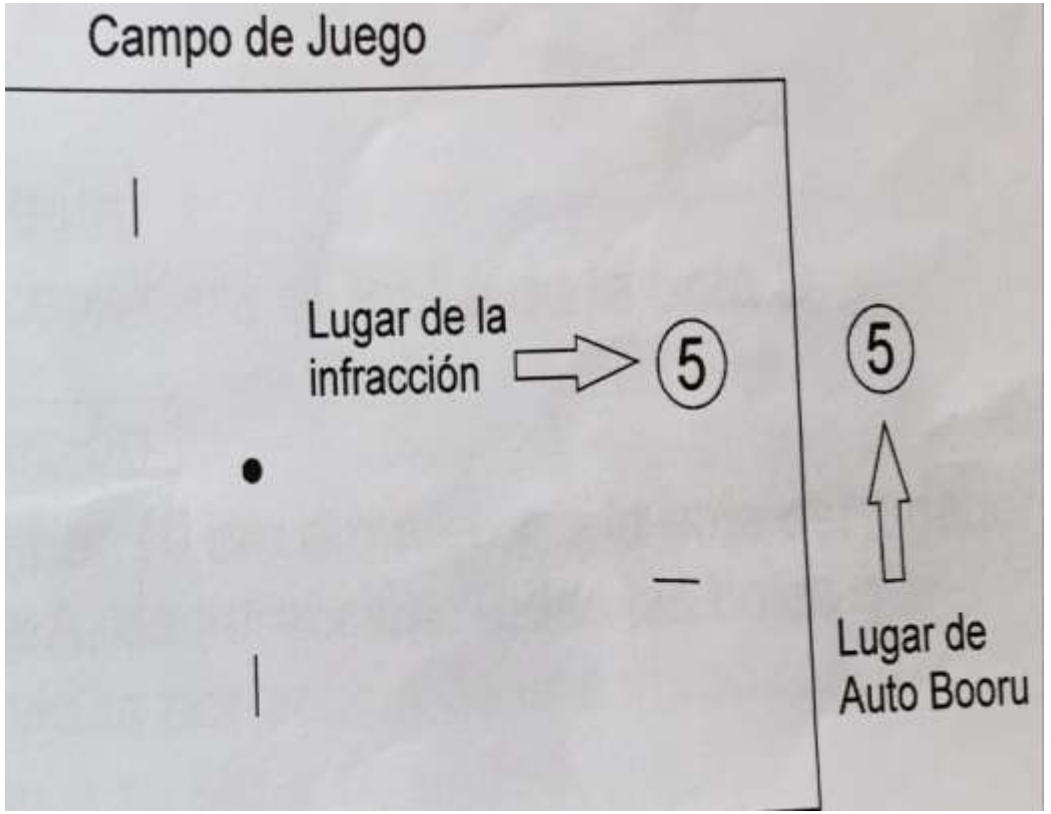
Si fuese el caso de un suplente que no estaba en formación y se llega a realizar el cambio por uno de ellos, que ocurre……..

<u>El partido será confizcado y se dara como ganador al contrincante.</u>

<u>Si dicho equipo (equipo confizcado) pasara de ronda quedara fuera del torneo en turno, por la indisciplina.</u>

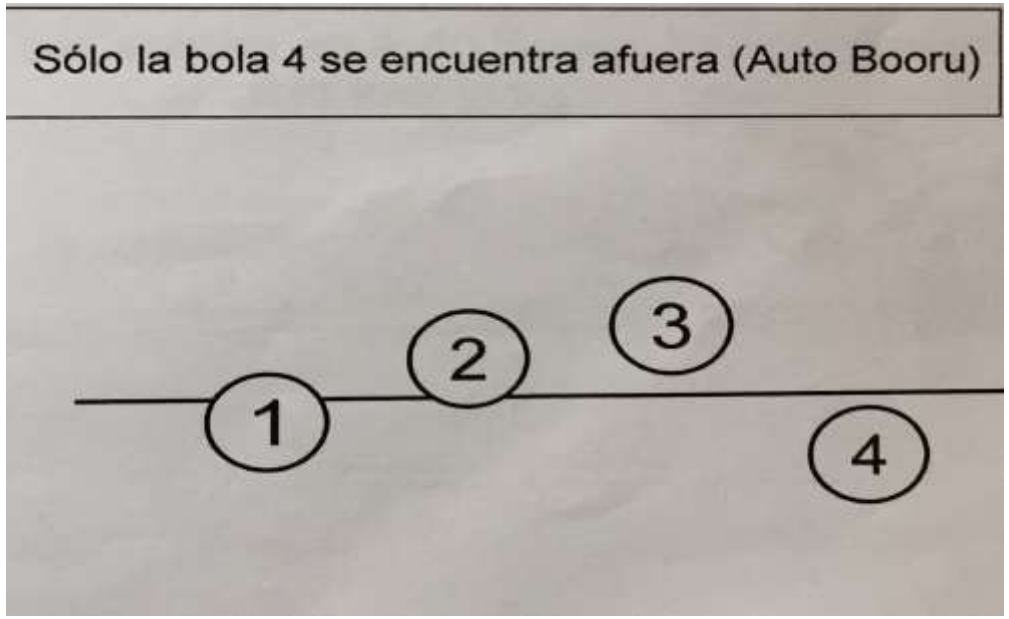
¿Cómo se acomodan las bolas en el outball?



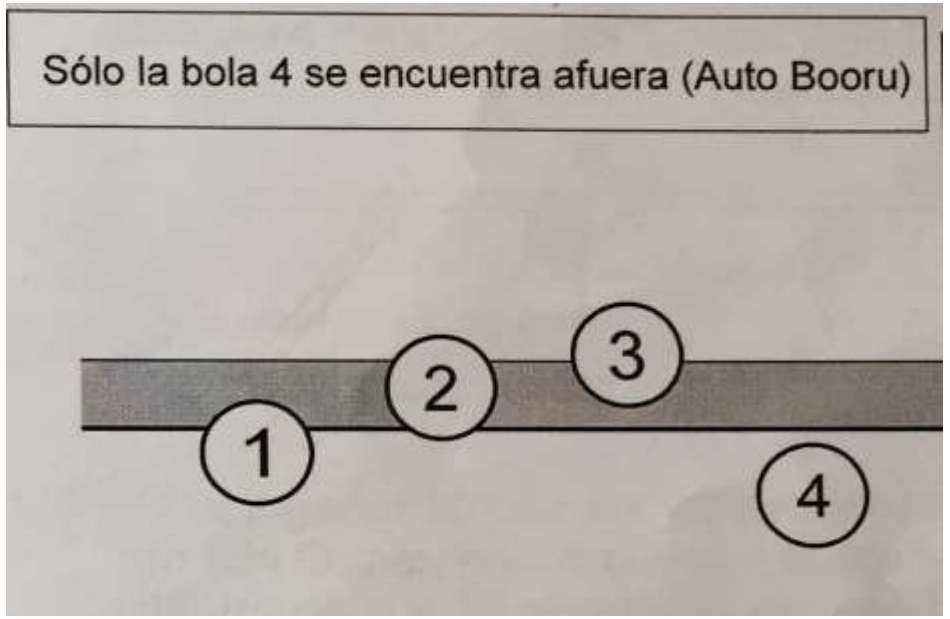


Conocimientos Básicos del Juez

Decisiones del Juez para posición de Bola
(Para Línea o Cordel)

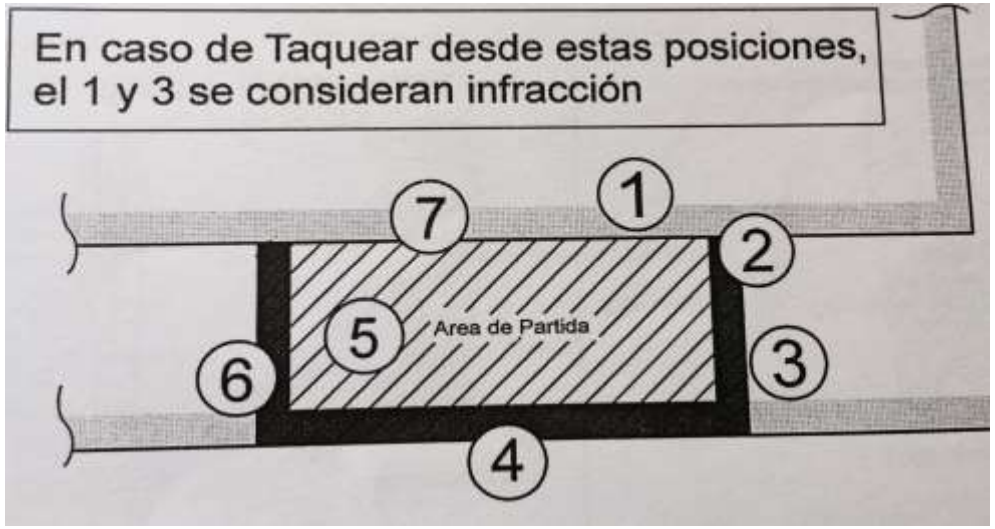


Decisiones del Juez para posición de Bola
(Para Cintas Anchas)

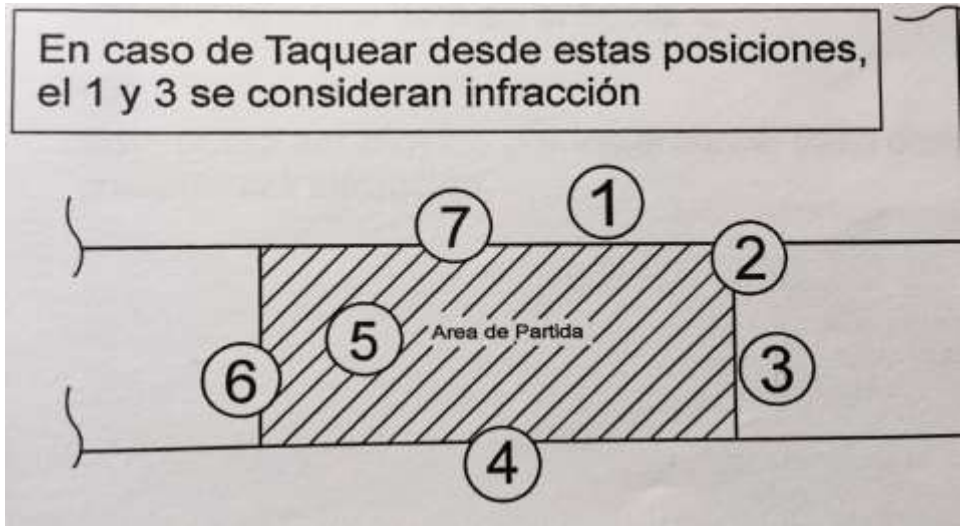


Conocimientos Básicos del Juez

Decisiones del Juez en caso de Bola colocada en Área de Partida para taqueada de ichi geto (Para Cintas Anchas).



Decisiones del Juez en caso de Bola colocada en Área de Partida para taqueada de ichi geto (Para Línea o Cordel).

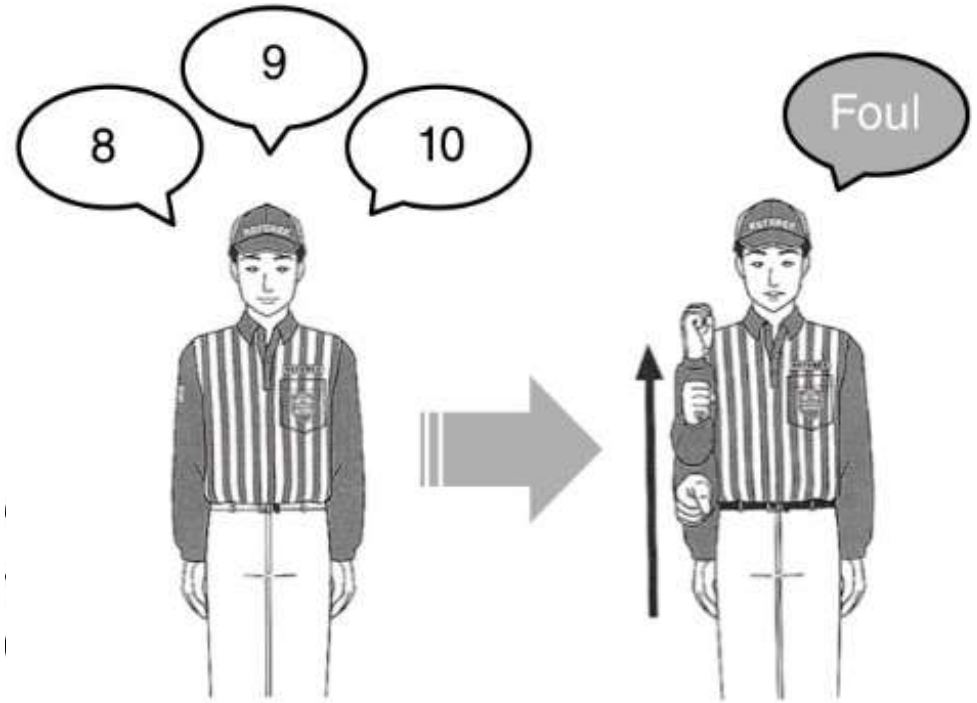


Time Over (juubyo)

¿Desde que momento se cuenta los 10 segundos?

1)Llamado del jugador
2)Momento que paran todas las bolas luego de hacer tachi.
3)Momento que paran todas las bolas luego de hacer spark.
4)Momento que para el jikyuu luego de hacer tsuuka.
5)Momento que para el jikyuu luego de una taqueada cuando tiene doble o triple.

Desde el punto inicial del conteo de 10 segundos, el Arbitro al octavo segundo comunica ¨Hachi byo¨ en la secuencia ¨kyu byo¨ y ¨Juu byo¨, si en ese momento no hubo taqueada o spark correspondiente, el arbitro deberá declarar HANSOKU.



Referee Time o Tiempo del Arbitro

Tiempo del árbitro se refiere al tiempo requerido, durante el juego, para la acción que ha sido aprobada por el árbitro.

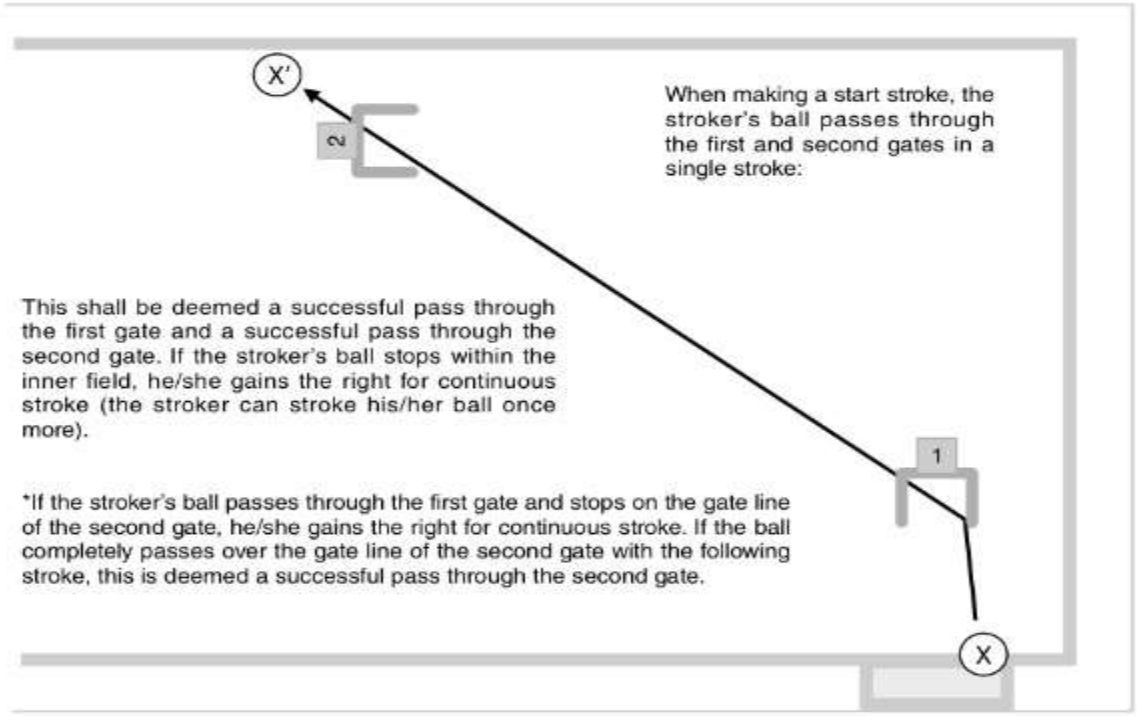
Tiempo de árbitro no está incluido en la cuenta de los 10 segundos, pero si esta incluido en el tiempo de juego (los 30 minutos).

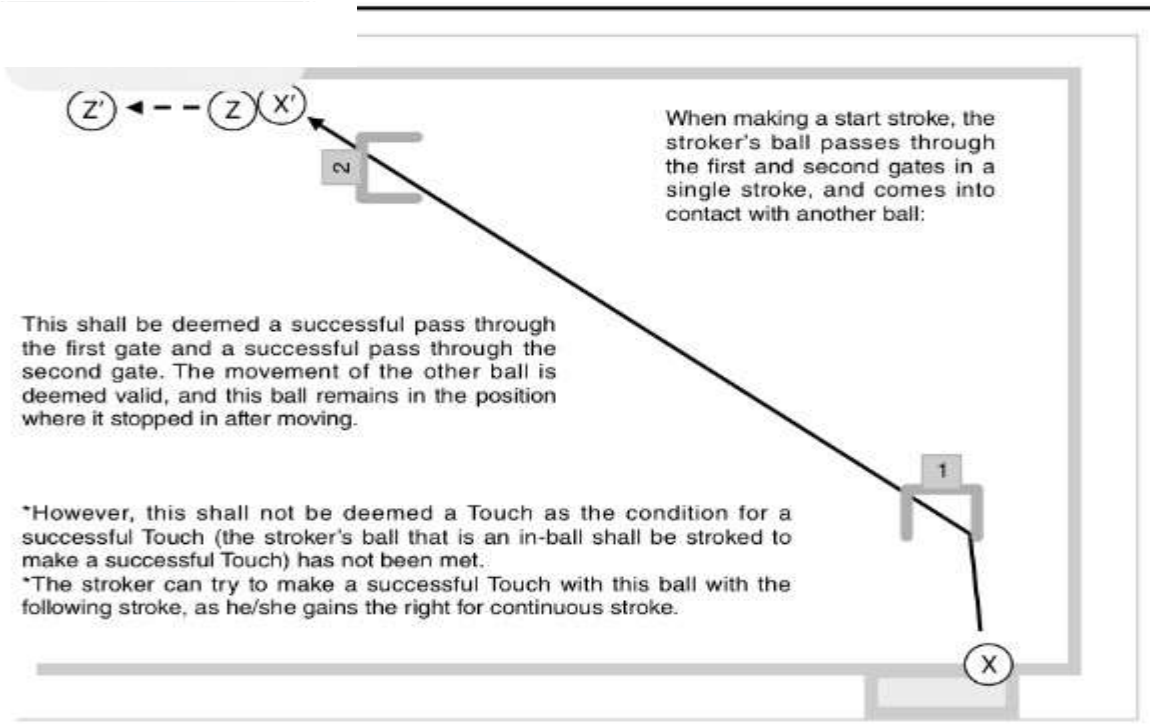
Lo que pase en el tiempo del Arbitro, será invalidado. Toda bola movida regresara a su lugar y el jugador podrá continuar su turno, los segundos que le queden. Tener criterio y ver la intención del jugador en turno.





¿Qué pasa con una bola que en la taqueada inicial pasa ichi geto y ni geto?

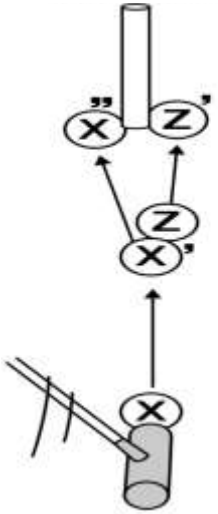




*Vale la pasada del ichi geto y ni geto. Lo que no valdra es el tachi realizado luego del tsuuka (bola Z), igual que en la pasada del ichi geto.

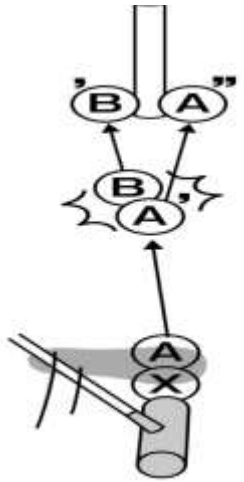
Múltiples Agaris

a)



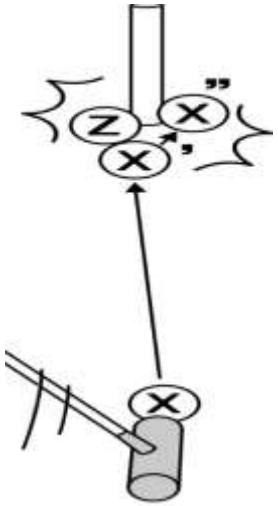
a) Hago tachi al takyuu Z y luego del tachi, ambas bolas contactan al agari en el mismo tiro. Ambas bolas serán consideradas agari.

b)



b) Luego de hacer spark al takyuu A, dicha bola choca con el takyuu B y ambas bolas contactan al agari en el mismo tiro. Ambas bolas serán consideradas agari.

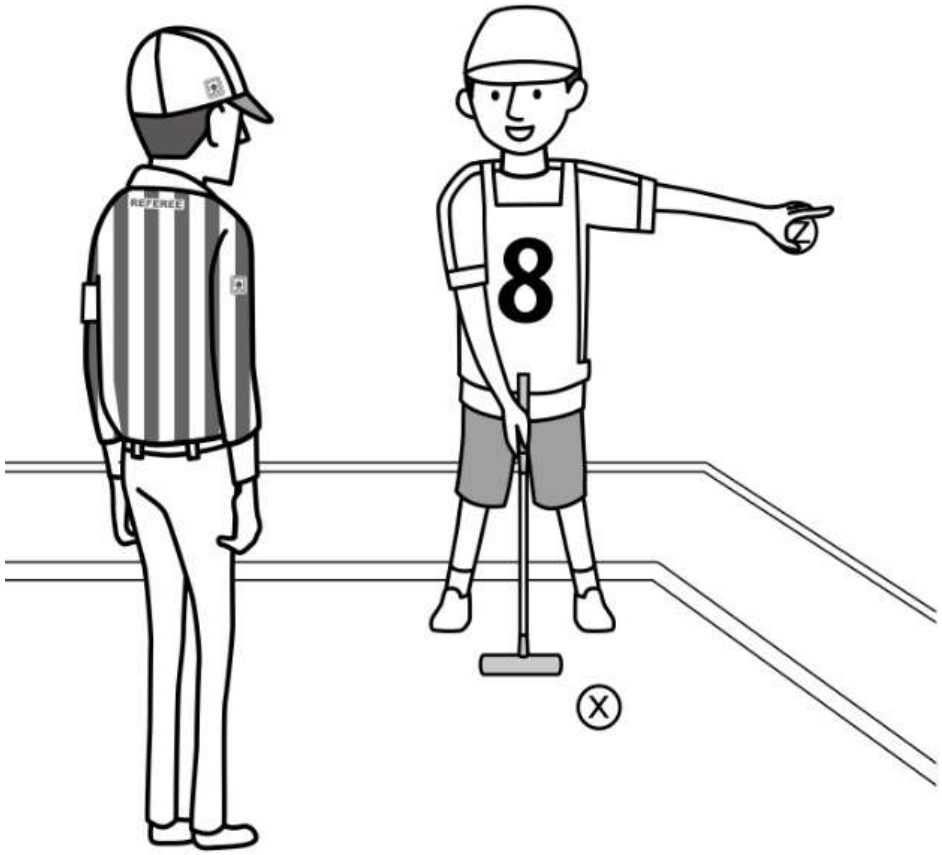
c)



c) Luego de hacer tachi a la bola takyuu Z, ambas bolas (jikyuu y takyuu) contactan con el agari. Ambas bolas serán consideradas agari.

*** Con respecto a los Agari que el jugador de turno realice, terminado de hacerlos deberá esperar al Arbitro para recibir la(s) bola(s), que deberá el mismo (jugador en turno) llevar fuera del área de partida con la mano para agilizar el tramite del juego.**

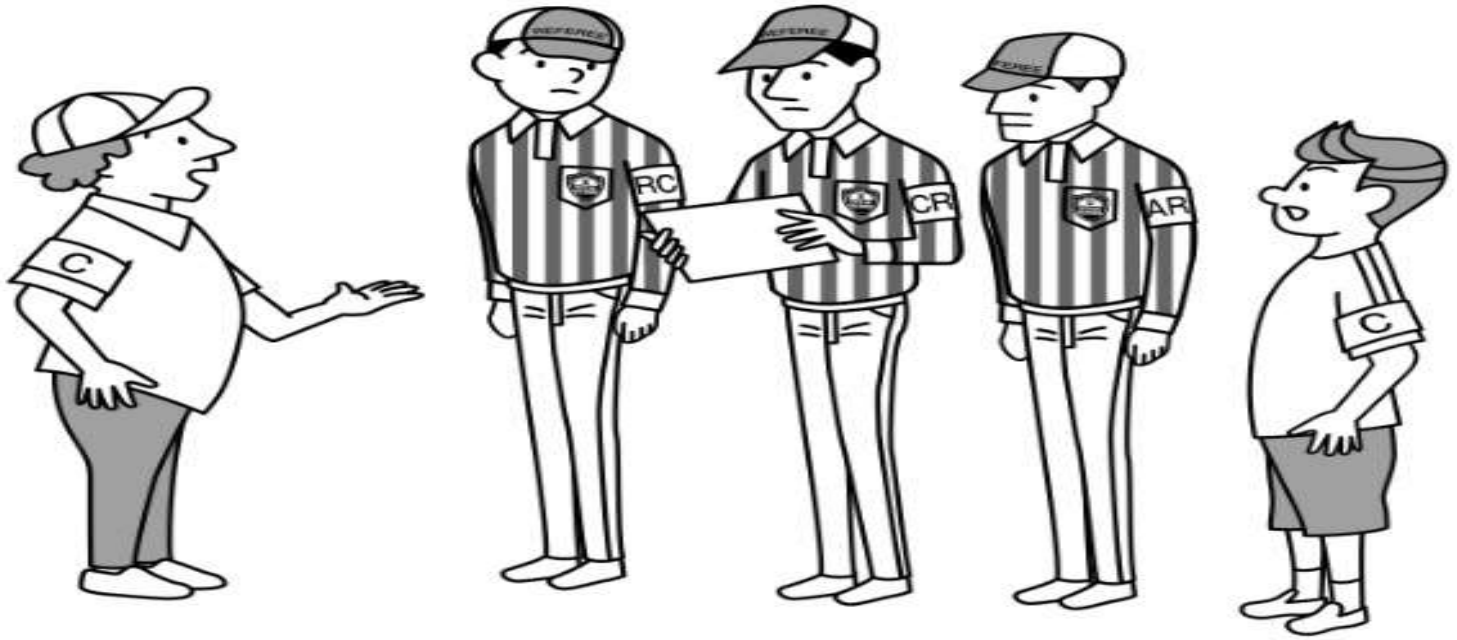
¿Es importante señalar el punto en el que se botará la bola contraria con spark?



Si, para facilitar el trabajo del arbitro y agilizar el partido en si.

Cualquier arbitro (shushin, senshin o kirokuin) pueden recibir la bola en outball .

Los Árbitros pueden corregir sus Decisiones



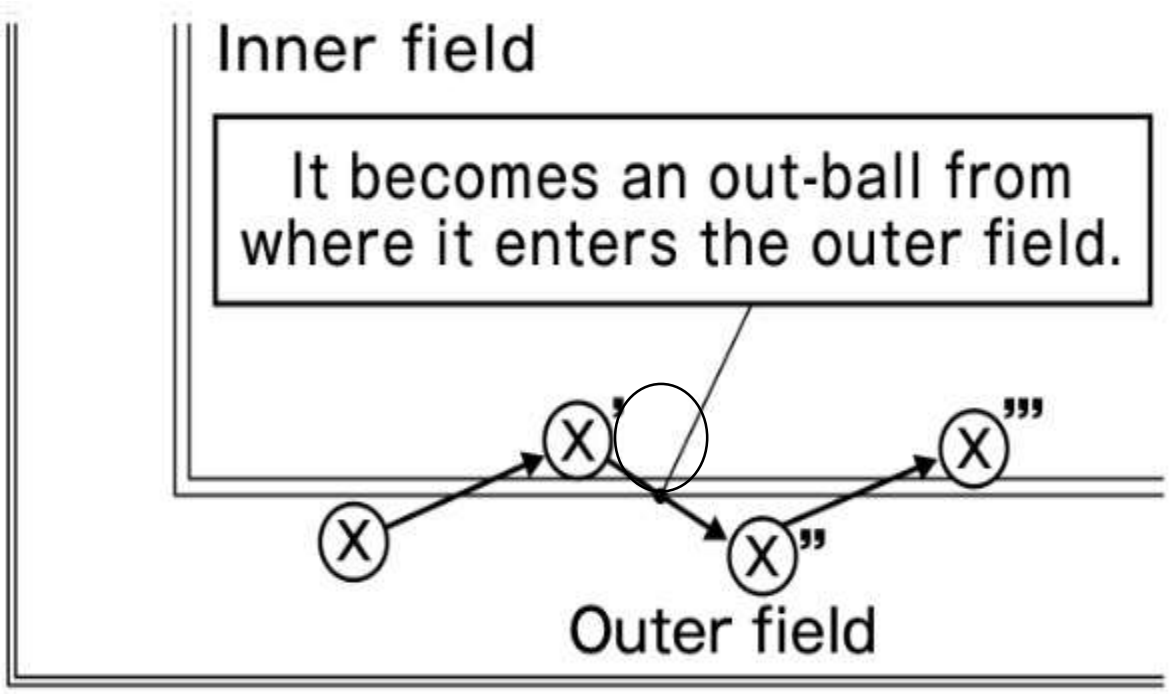
*Si Ocurre un error en el resultado final, se puede corregir en presencia de la misma terna Arbitral y los capitanes de ambos equipos.

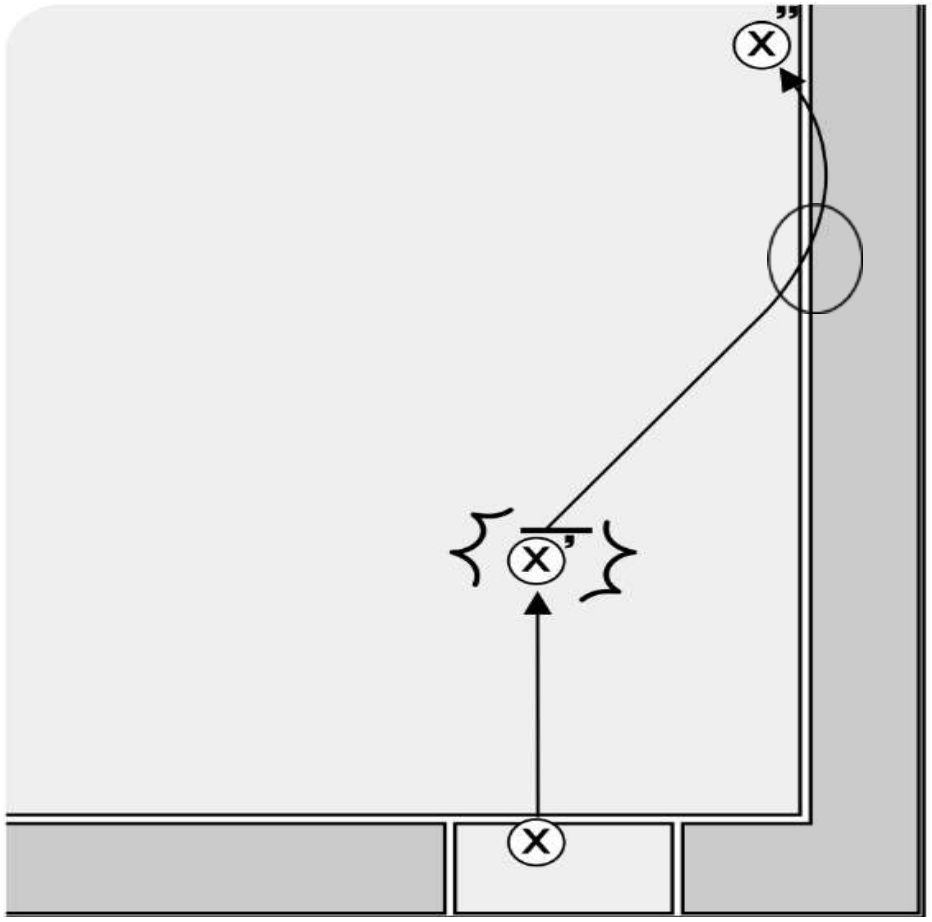
Los Árbitros pueden corregir sus Decisiones



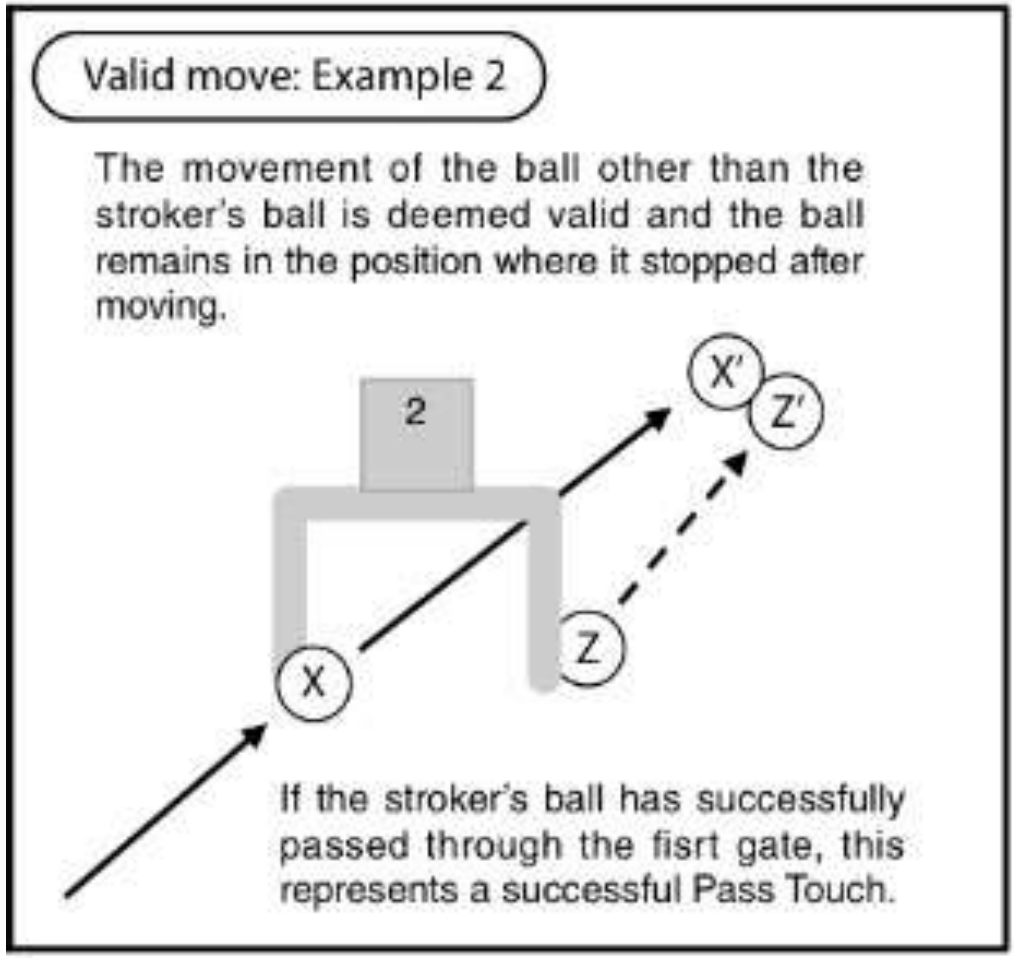
- Si por equivocación el Arbitro Principal llama al siguiente jugador y el mismo o uno de sus Asistentes se da cuenta que ya había terminado el partido, puede corregir su error y darlo por terminado diciendo ¨hubo un error, por lo tanto es game set. Termino en la bola numero 10¨.
- La decisión final la tiene el arbitro principal.

¿Cómo se considera esta bola después de la taqueada? ¿inball o outball?





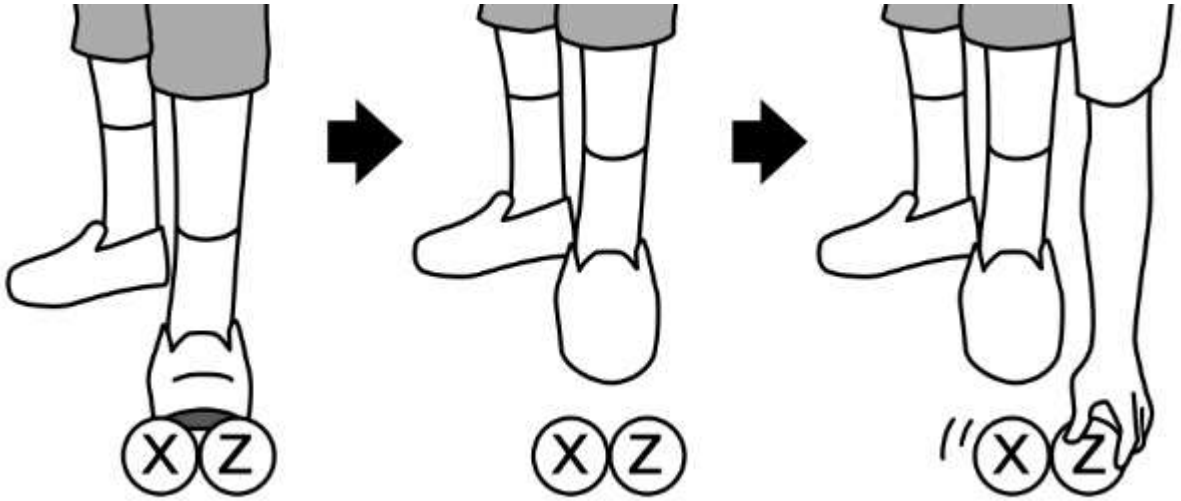
*<u>No importa si dicha bola volvió a ingresar a la cancha. Si dicha bola sale por completo a outball, se considerara outball.</u>



Taqueo para pasar el ni geto, durante la taqueada el jikyuu (bola X) choca con uno de los palos del geto haciendo que el takyuu Z que estaba contactada con el otro palo del mismo geto, se mueva y luego de pasar el ni geto el jikyuu choque el takyuu Z.
¿Cómo se resuelve?

<u>El movimiento del takyuu Z, es valido por lo tanto el tachi después del tsuuka es correcto.</u>

<u>El jugador tendrá doble.</u>



Después de haber hecho tachi, hago el set, retiro el pie del set, retiro el takyuu y a la hora que retiro dicha bola, se mueve el jikyuu.
¿Cómo se resuelve?
No es falta.
Dicho movimiento del jikyuu, no se considera falta, por lo tanto el jikyuu regresa y el jugador en turno continuara con los segundos que le quedan para jugar.

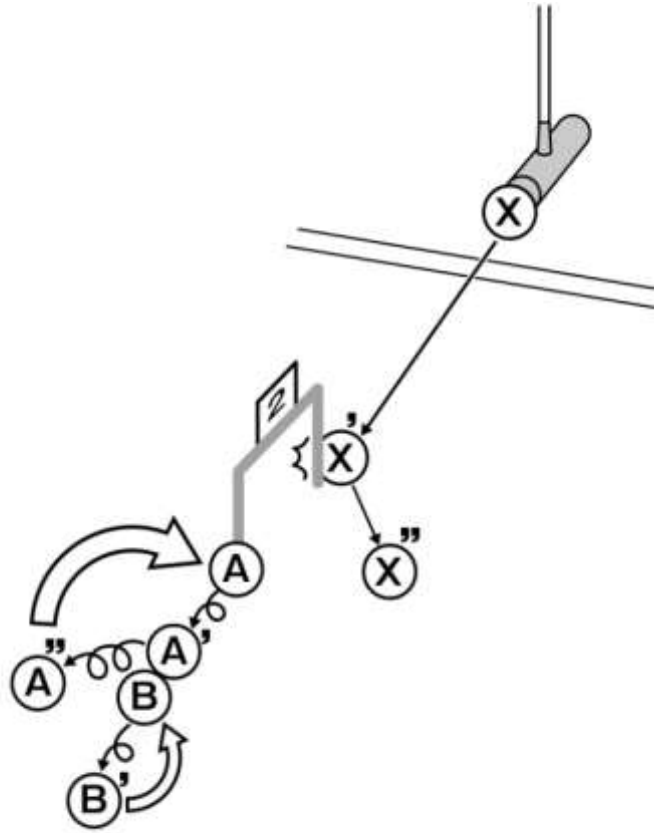


¿Qué pasa si una vez pisado el jikyuu para hacer set, dicha bola se mueve sin salirse del pie?
No pasa nada. Dicha bola regresara a su lugar de origen (el arbitro lo moverá) y continuara jugando los segundos que le queden.



¿Qué pasa si después de haber hecho tachi y que paren las bolas piso equivocadamente el takyuu que hice tachi?

No pasa nada. No es falta. Podra agarrar dicho takyuu para hacer el spark, los segundos que le queden.

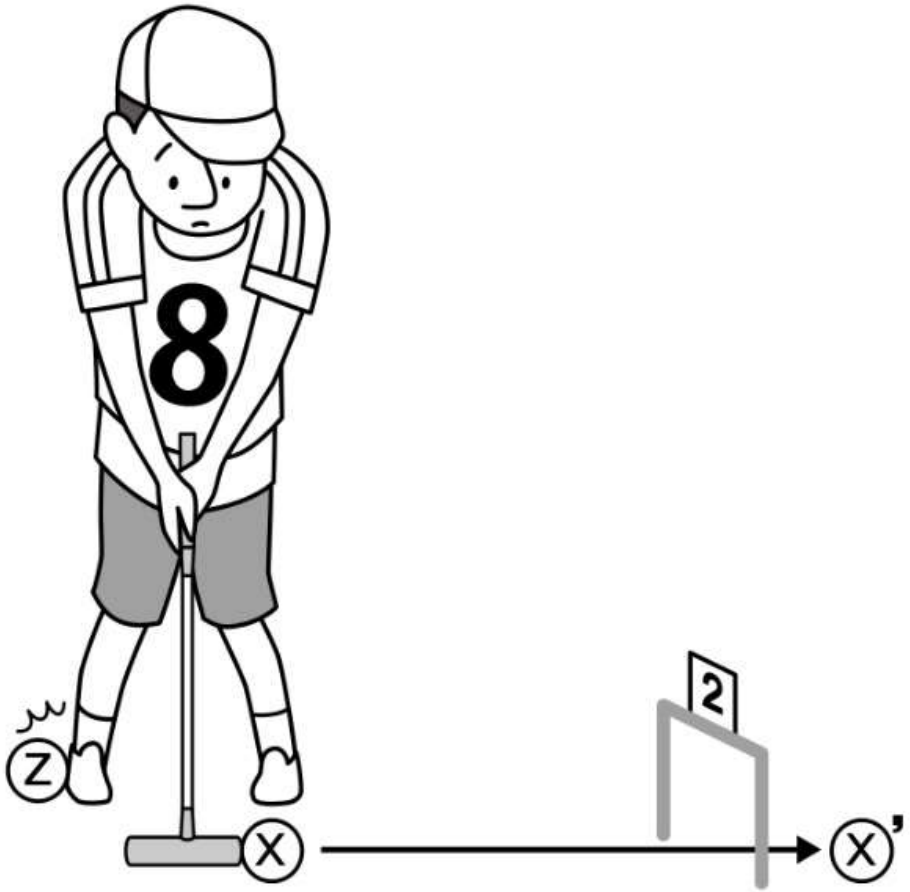


El jikyuu se encuentra en outball, el jugador taquea y choca con el ni geto, por dicho movimiento del takyuu A que estaba contactado con el otro palo del geto se desplaza chocando con el takyuu B. ¿Cómo se resuelve?

<u>El jikyuu queda donde paro.</u>
<u>Los 2 takyuus regresan a su lugar de origen.</u>

¿Qué pasa si en una jugada similar el jikyuu X después de chocar con el geto, y mover los 2 takyuu, el jikyuu X quedara en el lugar del takyuu A o el takyuu B?

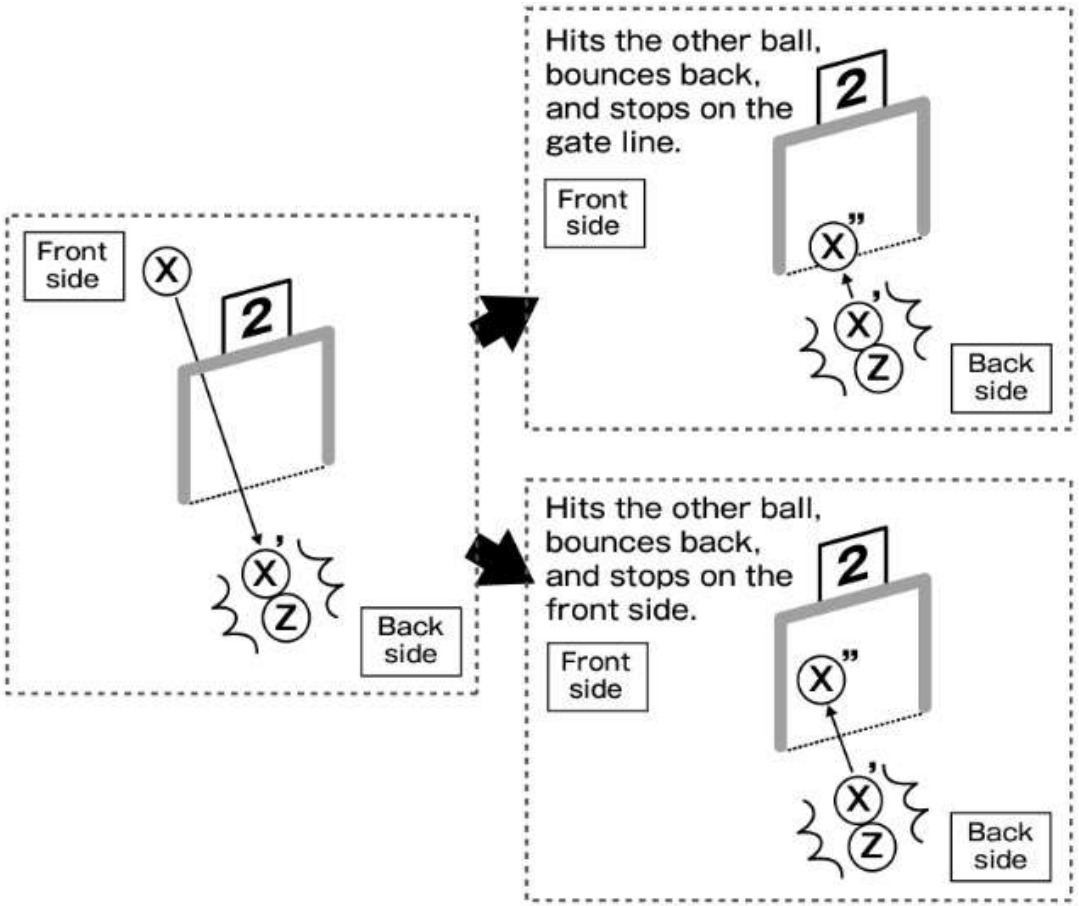
<u>Se considera hansoku. (como si el jikyuu hubiese hecho tachi)</u>
<u>Los 2 takyuus regresan a su lugar de origen.</u>
<u>El jikyuu sale a outball.</u>



Luego de taquear para hacer tsuuka ni geto, accidentalmente toco el takyuu Z que se encontraba al costado de mi pie derecho. ¿Cómo se resuelve?¿vale el tsuuka?

Es falta por tocar el takyuu Z, pero dicha falta se cometio después de haber taqueado el jikyuu, por lo tanto vale la pasada (el tsuuka).

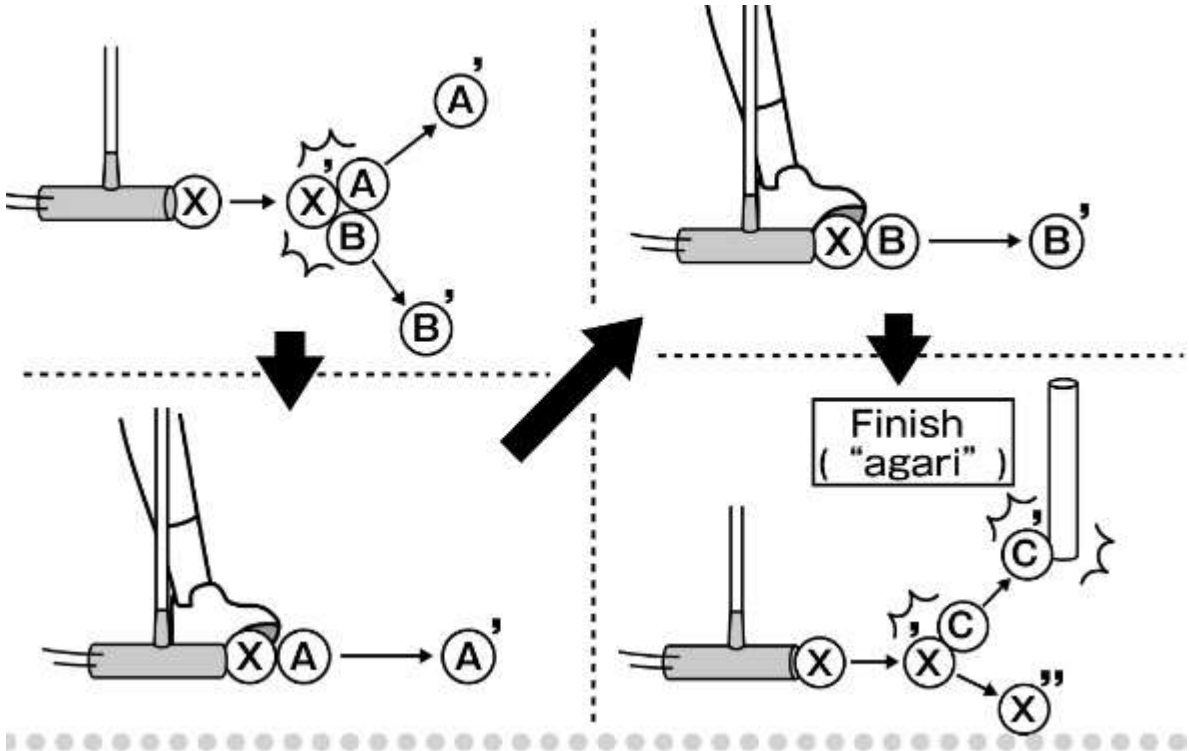
El tiro que tenia después del tsuuka, quedara anulado.



Realizo tsuuka ni geto, luego de hacer tsuuka hago tachi al takyuu Z que se encontraba detrás del geto y por dicho contacto el jikyuu regresa quedándose en la línea media del geto o regresa quedándose frente al geto nuevamente.
¿Cómo se resuelve?

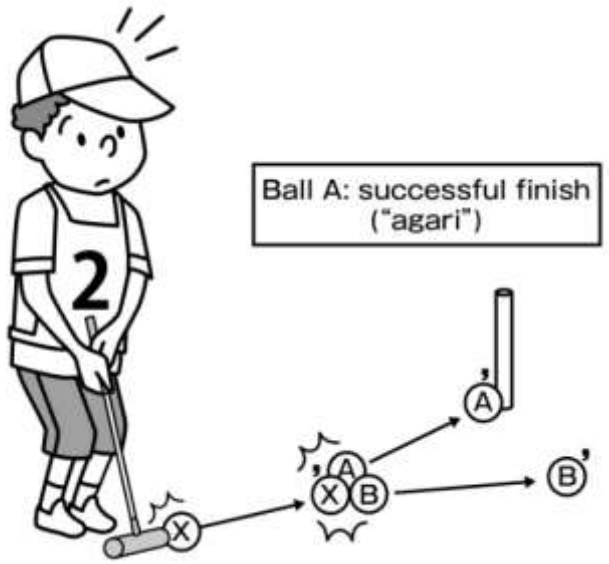
Vale la pasada (tsuuka) y tachi asi regrese.

El jugador en turno tendrá doble.



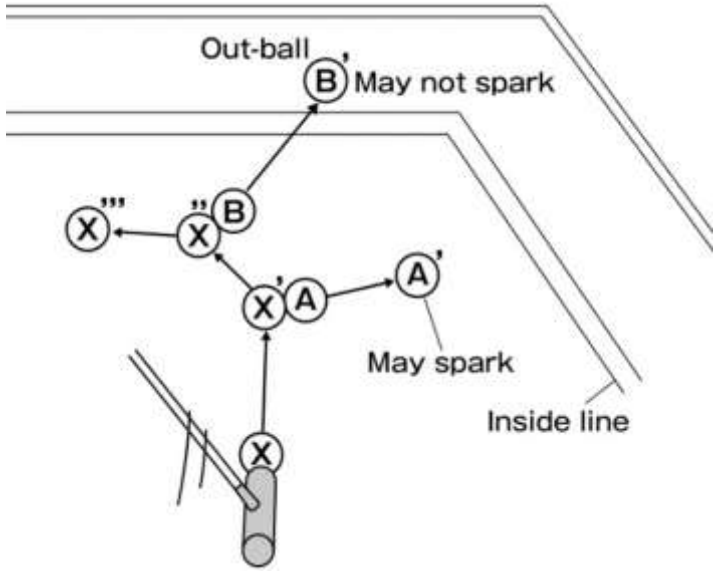
Hago satisfactoriamente spark al takyuu A y B. luego de ello, le hago tachi al takyuu C (que ya había pasado san geto) y dicha bola contacta con el agari. ¿Cómo se resuelve?

<u>Vale el agari, en ese momento finalizaría el turno de dicho jugador y el jikyuu quedara donde paro después del tachi.</u>



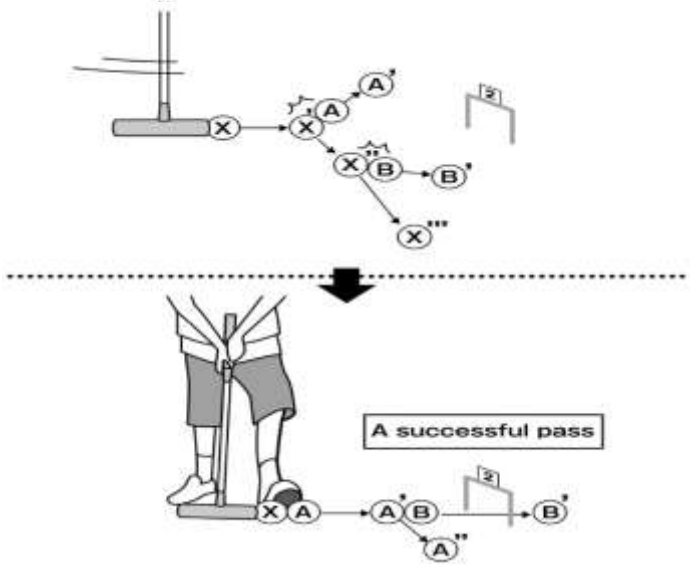
Realizo tachi a 2 bolas en un solo golpe, se separan y una de las bolas a las que hice tachi (takyuu A), que ya había pasado el san geto choca con el agari.
¿Cómo se resuelve?

Vale el agari del takyuu A, como hizo tachi a ambas bolas en un solo tiro, tendrá el derecho de hacer spark al takyuu B y tendrá una jugada mas.



Realizo tachi a 2 bolas en un solo golpe, se separan y una de las bolas a la que le hice tachi (takyuu B) sale a outball. ¿Cómo se resuelve?

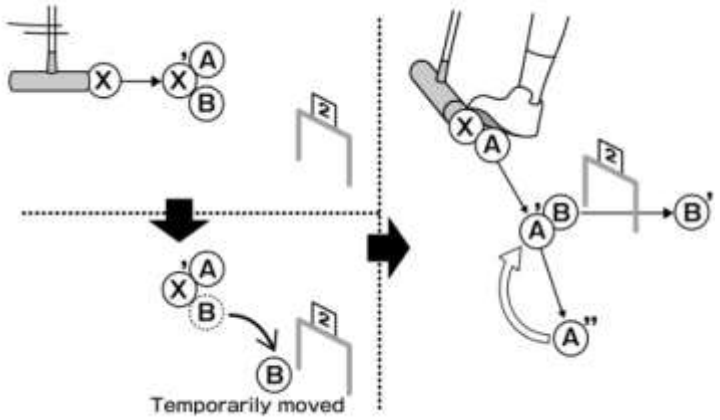
Como hizo tachi a 2 bolas en un solo tiro.
El takyuu B quedara en outball.
El jugador tendrá el derecho de hacer spark al takyuu A y tendrá una jugada mas.



Realizo tachi a 2 bolas en un solo golpe, no quedando contactadas. Agarro el takyuu A y al hacerle spark a dicha bola choca al takyuu B y por el contacto lo hago tsuuka ni geto.
¿Vale el tsuuka del takyuu B?
(Hay más de 10 cm. entre las 2 bolas)

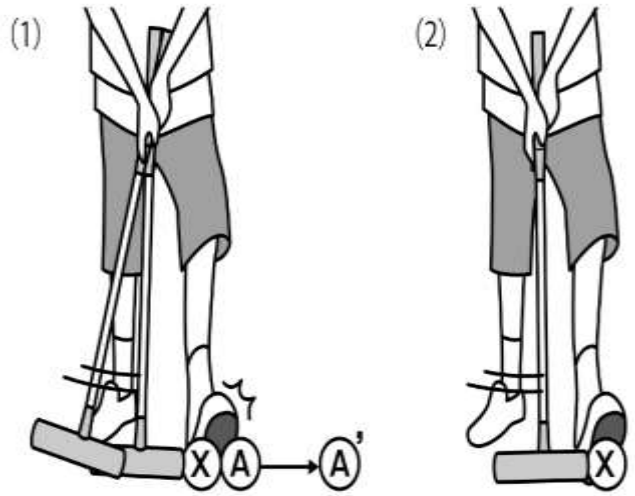
<u>Vale el tsuuka del takyuu B, luego del spark del takyuu A, dicha bola quedara donde paro.</u>

<u>Se le podrá hacer spark al takyuu B.</u>



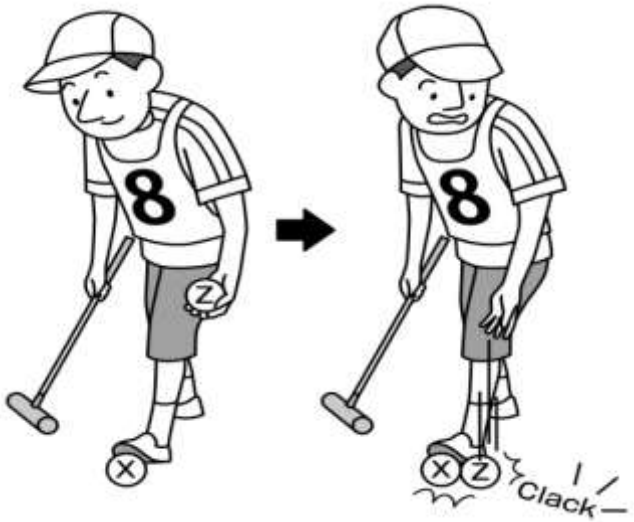
Realizo tachi a 2 bolas en un solo golpe y quedan contactadas. Muevo temporalmente el takyuu B y luego de ello, agarro el takyuu A para hacerle spark y dicha bola choca con el takyuu B y por el contacto hace tsuuka ni geto.
¿vale el tsuuka del takyuu B?
(Hay mas de 10 cm. entre las 2 bolas)

<u>No vale la pasada del takyuu B. El takyuu A regresara donde hizo contacto con el takyuu B. Luego de que el arbitro regrese dicho takyuu A, el jugador podrá hacerle spark al takyuu B .</u>



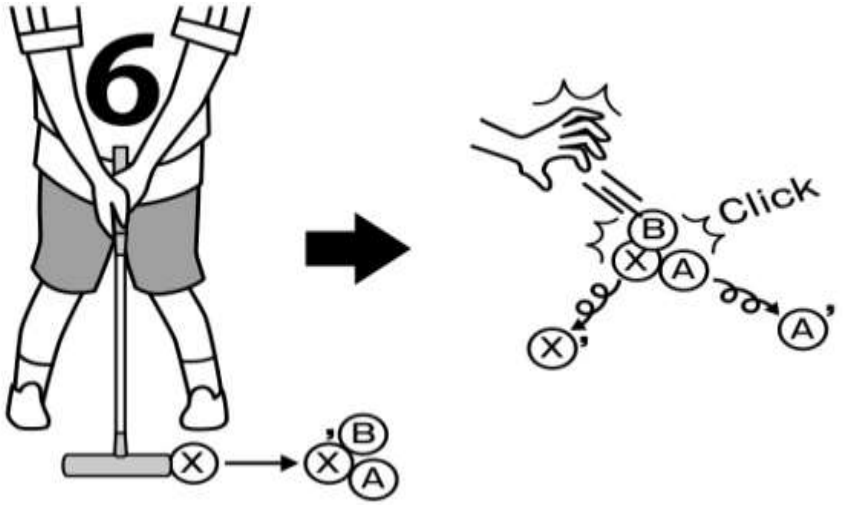
Realizo tachi al takyuu A, hago set y luego de hacer spark dejo contactado el stick con el jikyuu. ¿Cómo se resuelve?

<u>hansoku. El jikyuu sale a outball.</u>
<u>El takyuu A quedara donde paro, después del spark.</u>



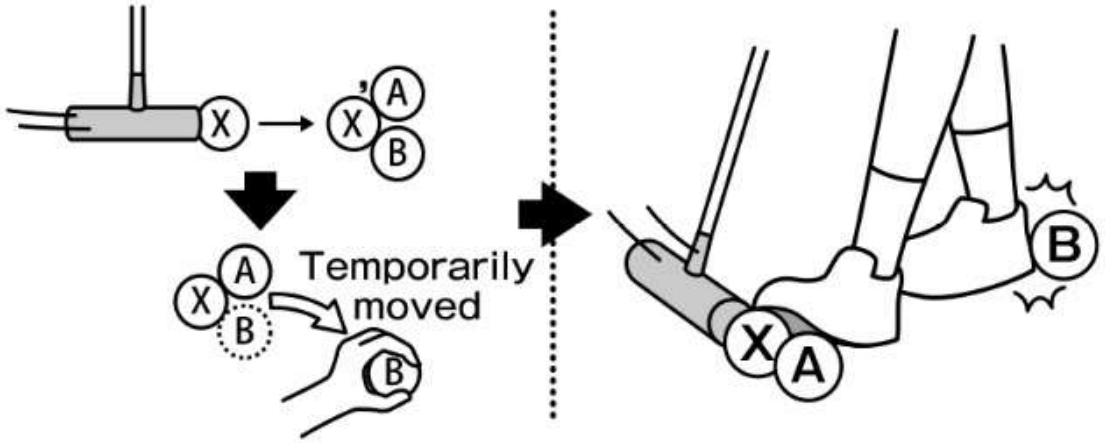
Realizo tachi al takyuu Z, agarro dicha bola y mientras que piso el jikyuu para hacer el set, la bola Z cae sobre el jikyuu (Contacta sólo con la bola). ¿Cómo se resuelve?

<u>No pasa nada. El jugador en turno podrá recoger el takyuu dentro de sus 10 segundos y taquear el spark.</u>



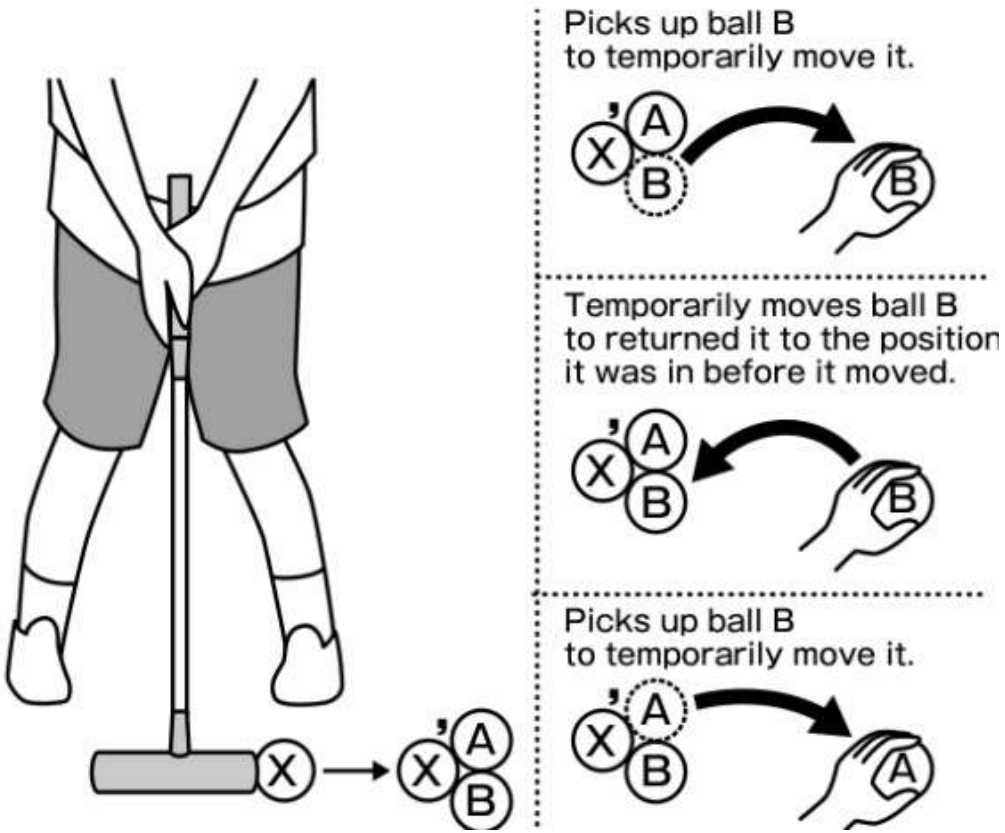
Realizo tachi a 2 bolas en un solo golpe, quedando contactadas todas, luego de agarrar el takyuu B, dicha bola cae sobre el jikyuu y el takyuu A.
¿Cómo se resuelve?

<u>Hansoku. El takyuu B quedara donde hizo contacto con la primera bola al caer.
El takyuu A regresara donde quedo después del tachi y el jikyuu sale a outball.</u>



Realizo tachi a 2 bolas en un solo golpe, quedando contactadas todas, luego de retirar el takyuu B, en el momento que voy a hacer el spark al takyuu A toco con mi pie el takyuu B que ya había sido movida. ¿Qué pasa en dicha jugada?

<u>No pasa nada. El arbitro podrá retirarlo durante el tiempo del arbitro y el jugador podrá continuar con su jugada, los segundos que le queden.</u>



Si realizo tachi a 2 bolas en un solo golpe y se quedan contactadas todas, que pasa si retiro una de las bolas, en este caso el takyuu B y luego de retirarlo lo regreso a su lugar para sacar el takyuu A.
¿Cómo se resuelve?

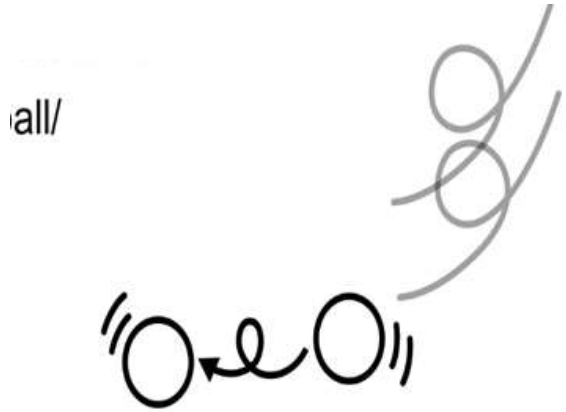
<u>Hansoku. Una vez retirada una de las bolas, no podrá ser regresada a su lugar.</u>

<u>Ambos takyuu quedaran contactadas donde quedaron antes de la falta.</u>
<u>El jikyuu X sale a outball.</u>



¿Qué puede ocurrir si el kantoku, capitán y/o jugador que no este en turno, ingresa dentro de la segunda línea del campo o al campo donde no puede estar?
¿Qué puede determinar el arbitro?

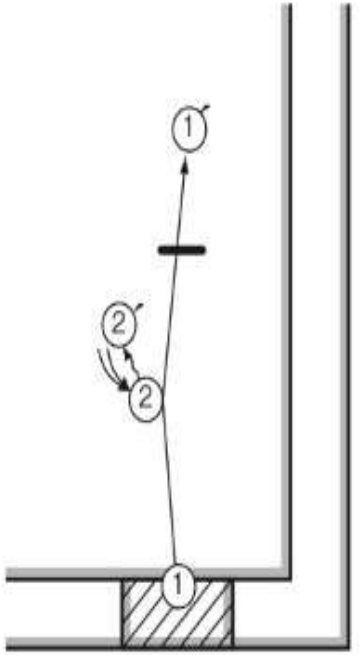
<u>En primer lugar habrá una advertencia.</u>
<u>En segundo lugar perderá su turno.</u>
<u>(el jugador en turno o el siguiente del equipo).</u>

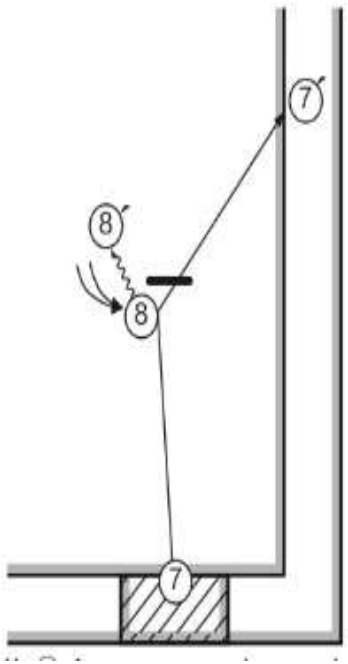


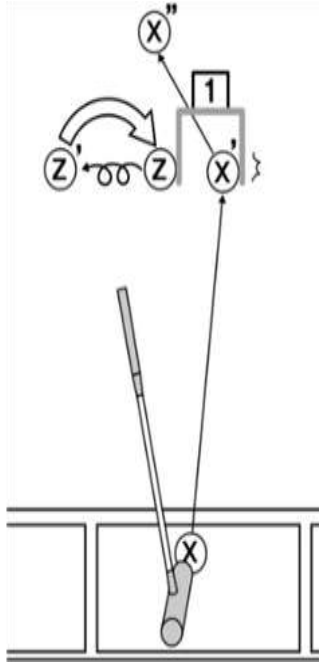
¿Qué pasa si por el clima, específicamente el viento, se mueven las bolas en el campo de juego?

<u>Toda bola regresara a su lugar.</u>
<u>En el tiempo del arbitro.</u>

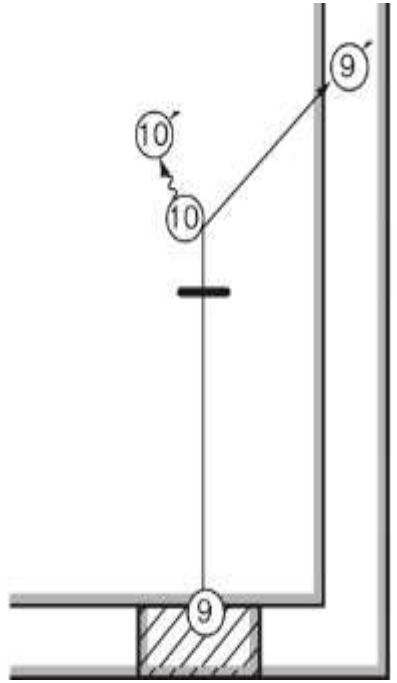
Antes de pasar y pasando ichi geto

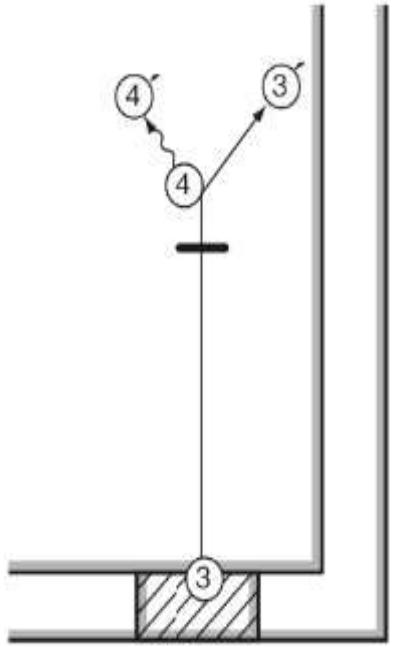




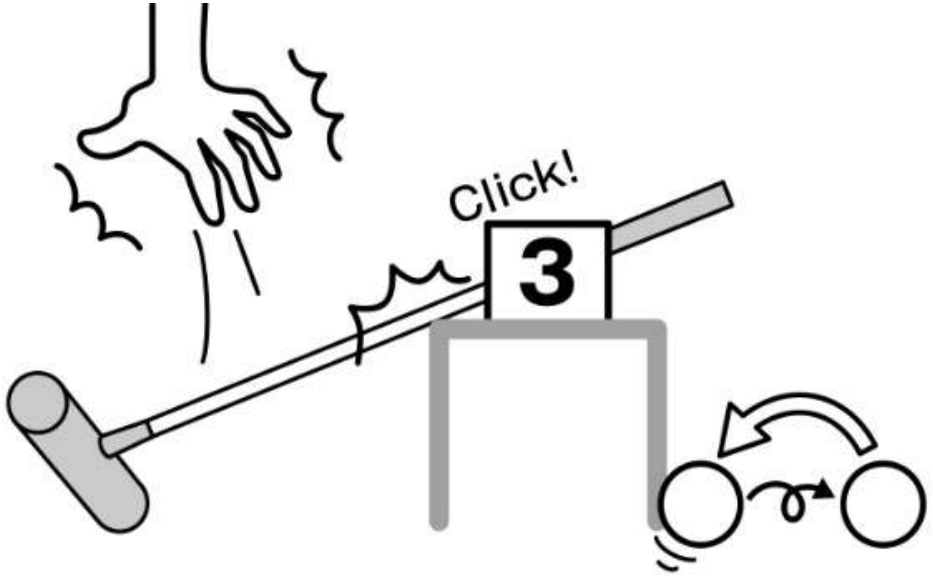


*todo takyuu que se mueve antes de la pasada de ichi geto del jikyuu, regresara a su lugar de origen.



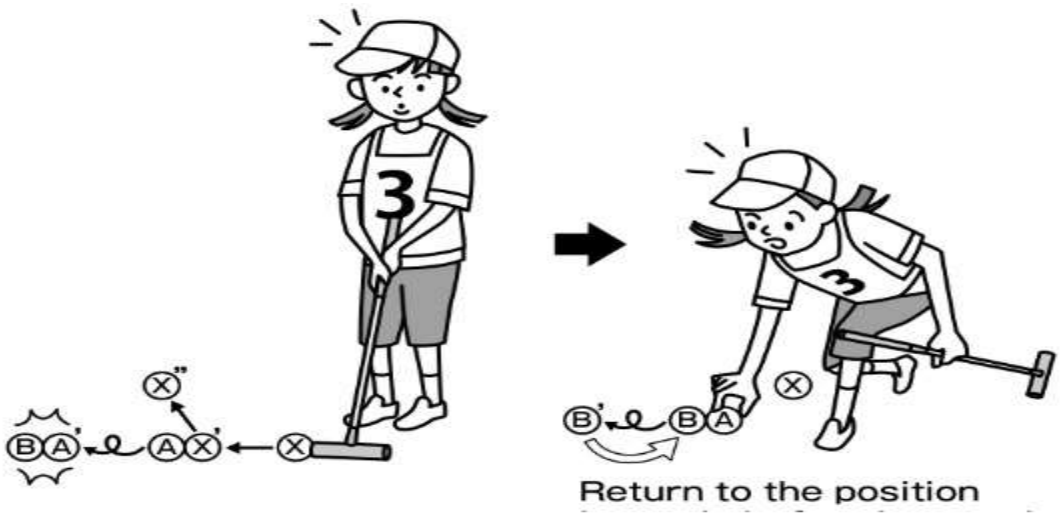


*toda bola movida por el jikyuu después de pasar el ichi geto, quedara donde paro. Sea inball o outball.
Si la bola jikyuu sale outball quedara ahí y perderá su turno.
Si la bola takyuu sale outball, el jikyuu tendrá una jugada mas.



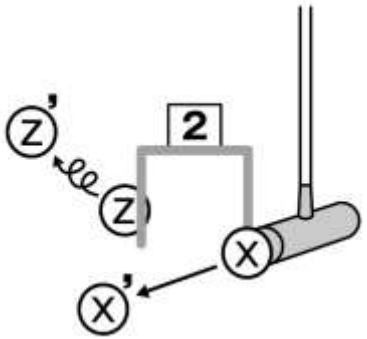
¿Qué pasa si mi stick cae sobre el geto y mueve una bola?

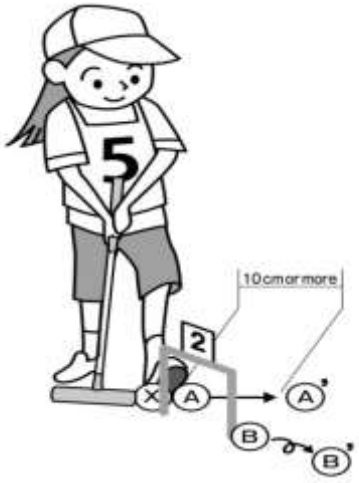
La bola regresara a su lugar y el jugador tendrá los segundos que le quedan para realizar su jugada. El arbitro regresara la bola movida.



¿Qué pasa si después de hacerle tachi al takyuu A, esta queda contactada con el takyuu B, cuando agarro el takyuu A, se mueve el takyuu B?

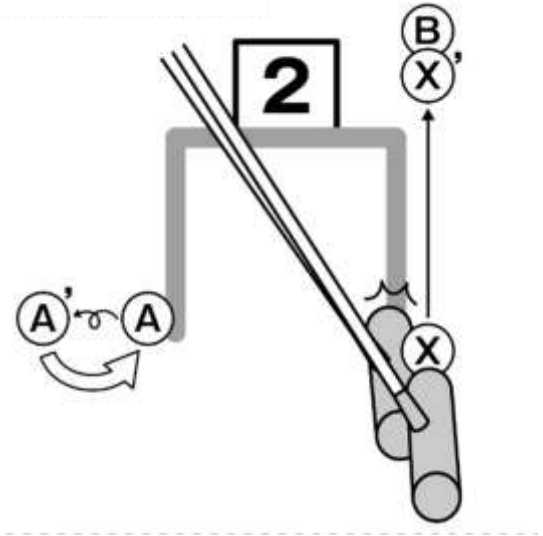
Previo a agarrar el takyuu A, el jugador debe consultar al arbitro si están contactadas. Si la respuesta es afirmativa y se mueve el takyuu B, dicha bola regresara a su lugar (por el arbitro). El jugador podrá continuar con su juego los segundos que le queden.





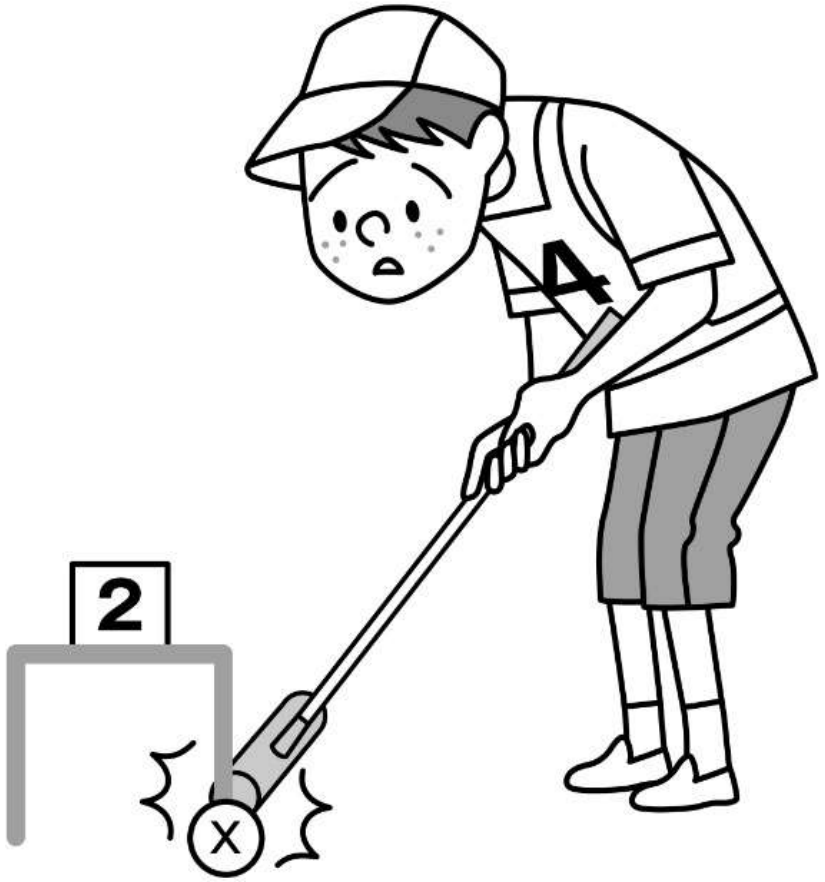
Que pasa si el jikyuu hace tachi al takyuu A, quedando contactado con uno de los palos del geto y a la hora de hacer spark, toco el geto y por dicho contacto hace se mueve el takyuu B, que esta contactado con el otro palo del mismo geto
1)¿ los movimientos de ambas bolas son validas?

<u>1) Ambos movimientos son validos siempre y cuando el takyuu A al momento de hacer el spark se separe 10 cms o mas. En ese caso Ninguna bola regresa a su lugar de origen.</u>



Si taqueo el jikyuu y luego de hacerlo toco el geto, ocasionando que se mueva un takyuu contactado en el otro palo del mismo geto. ¿Cómo se resuelve?

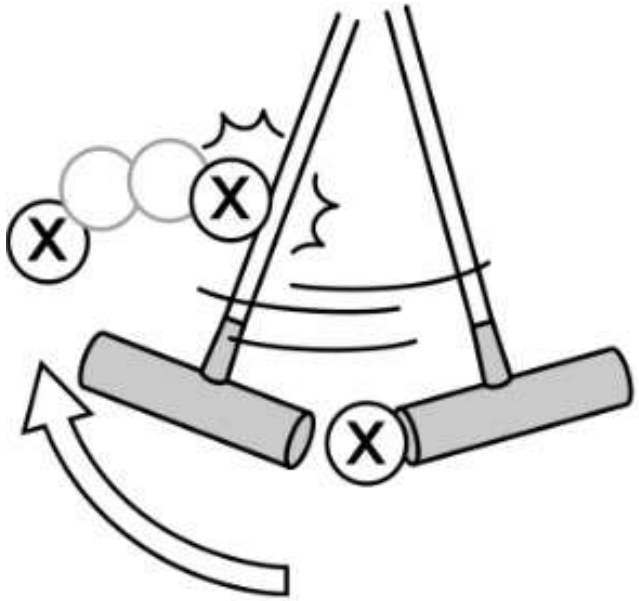
<u>El takyuu A regresa a su lugar de origen.
El tachi del jikyuu X al takyuu B es valido.</u>



¿Qué pasa si cuando voy a realizar la taqueada del jikyuu, toco solamente el geto, pero dicho jikyuu se mueve? ¿Cómo se resuelve la jugada?

El jikyuu regresa contactada al geto.

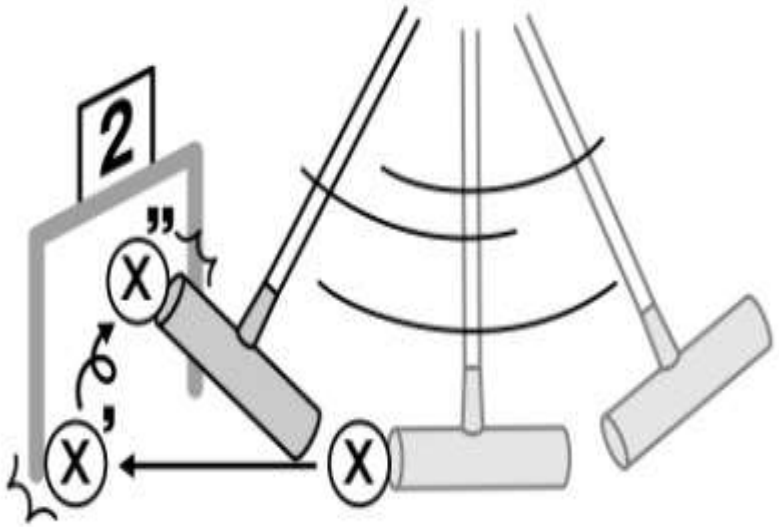
El jugador podrá taquear la bola en los segundos que le quedan.



¿Qué pasa si cuando taqueo el jikyuu, dicha bola salta y termina chocando con el palo de mi stick (no con la cabezal)? Ojo en el mismo movimiento

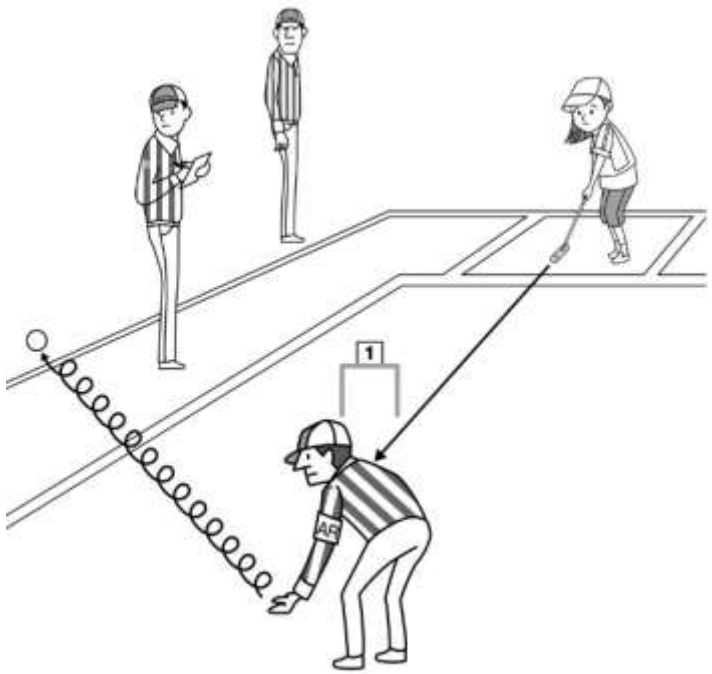
<u>Hansoku por tocar una bola en movimiento.</u>

<u>El jikyuu sale a outball.</u>



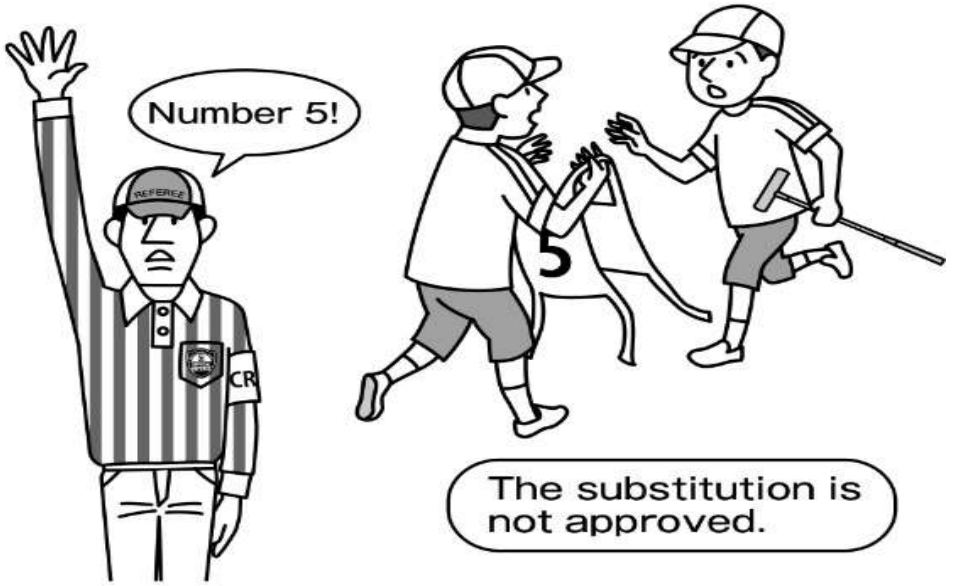
¿Qué pasa si cuando luego de taquear el jikyuu, dicha bola choca con el geto, rebota y durante el mismo movimiento de mi taqueada choca con mi stick?

<u>hansoku. El jikyuu sale a outball, por tocar una bola en movimiento.</u>



¿Dónde debemos retirar las bolas que no llegan a pasar ichi geto?

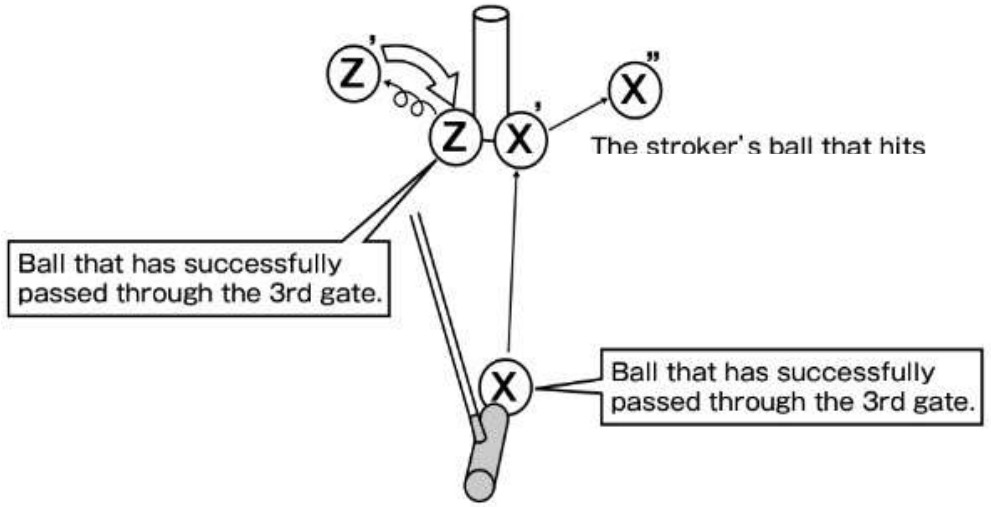
<u>Al lado izquierdo del campo.</u>
<u>Donde no perjudique ni demore el juego.</u>



Con referencia a los cambios (kootai), debemos de realizarlos a tiempo.

<u>En caso el cambio se realice a ultimo momento, y dicho jugador en turno no tiene el chaleco puesto no se considerara un cambio Aprobado, por lo tanto no podrá taquear.</u>

<u>El siguiente jugador será llamado.</u>



Si yo hice tsuuka san geto, pero hay una bola que ya esta para agari, que vino de outball y se quedó contactada. Yo hago agari dándole sólo al palo mas no al takyuu Z. ¿vale el agari del takyuu Z?
¿Cómo se resuelve?

No vale el agari del takyuu Z y dicha bola regresara a su lugar de origen.

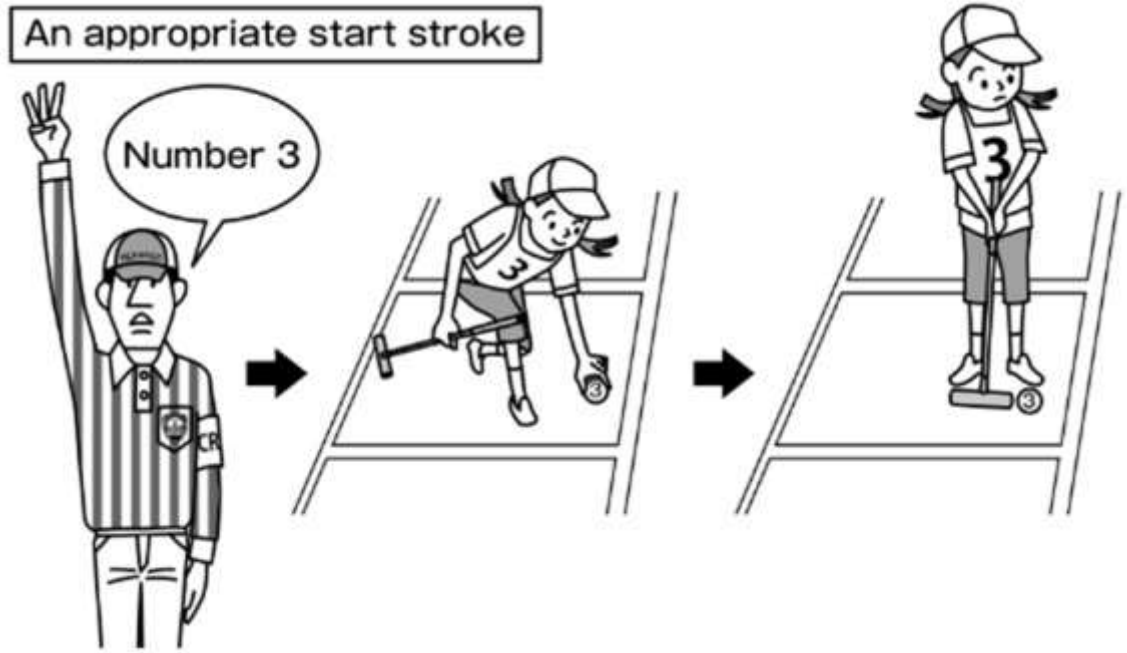
Solo vale el agari del jikyuu.



Si el jugador en turno es llamado y por equivocación ya tiene la bola puesta en el área inicial y taquea ¿Qué pasa es esta situación?

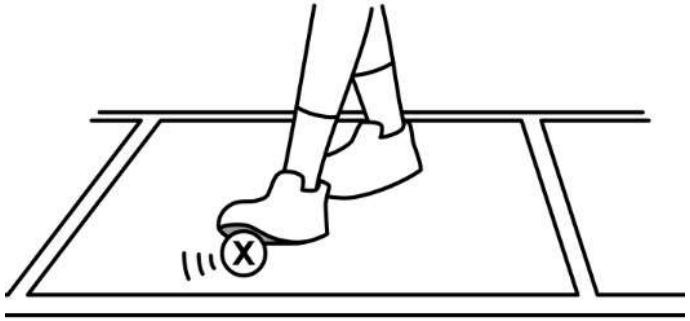
Si agarro nuevamente el jikyuu, lo coloco y taqueo, vale el tsuuka.

Si taqueo de frente, no valdra el tsuuka. El arbitro me contara juubyo-hansoku.
El jugador podrá recoger su bola y taquear ichigeto dentro de los segundos que le queden.



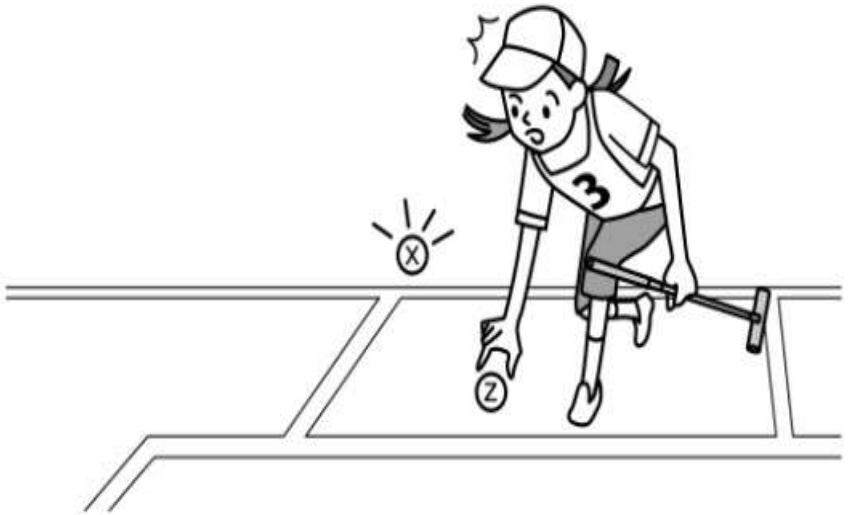
Si el jugador en turno es llamado y por equivocación jala con su stick el jikyuu hacia el área inicial y taquea ¿Qué pasa en esta situación?

No es falta. El jugador si taquea, no valdra el tsuuka, el arbitro me contara juubyo-hansoku.
El jugador podrá recoger su bola y taquear ichigeto dentro de los segundos que le quedan.



Si el jugador en turno es llamado y pone el jikyuu con el pie en el ichi geto. ¿Cómo se resuelve?

Hansoku automáticamente.
Perderá su turno.



Si el jugador en turno es llamado y por equivocación coloca otra bola en ichi geto que no es la suya. ¿Qué pasa es esta situación?

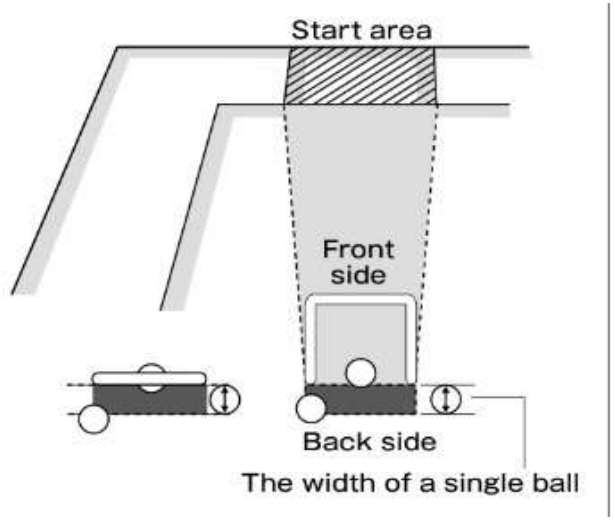
<u>Podrá corregir el error. No es falta.</u>

.

¿Si en la misma jugada agarra un takyuu que estaba en outball en lugar de su jikyuu? ¿Cómo se resuelve?

<u>Hansoku. Perderá su turno.</u>





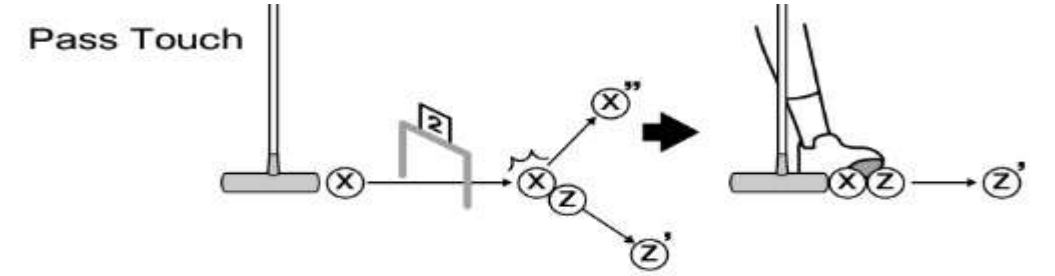
¿Se pueden mover las bolas que interrumpen el paso para taquear el ichi geto?

<u>Si le estorba la pasada del ichigeto al jugador en turno, el jugador podrá pedir que lo muevan.</u>

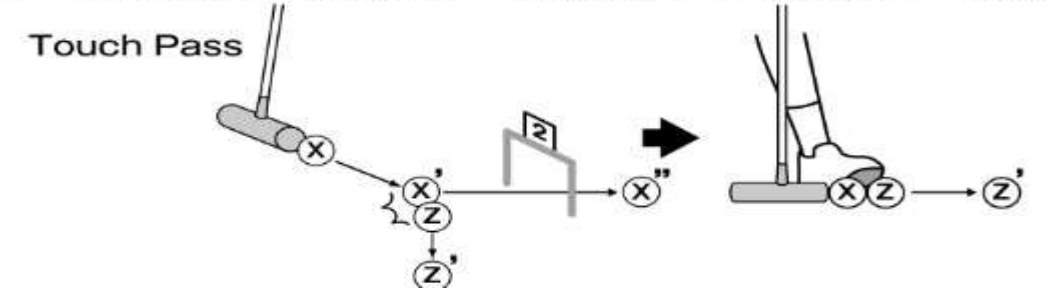
¿Qué pasa si un takyuu esta a menos de 7.5cm de la parte posterior del ichi geto necesariamente se debe de mover o depende del jugador en turno?

<u>Si puede pedir que muevan la bola, depende del jugador en turno.</u>

a)



b)

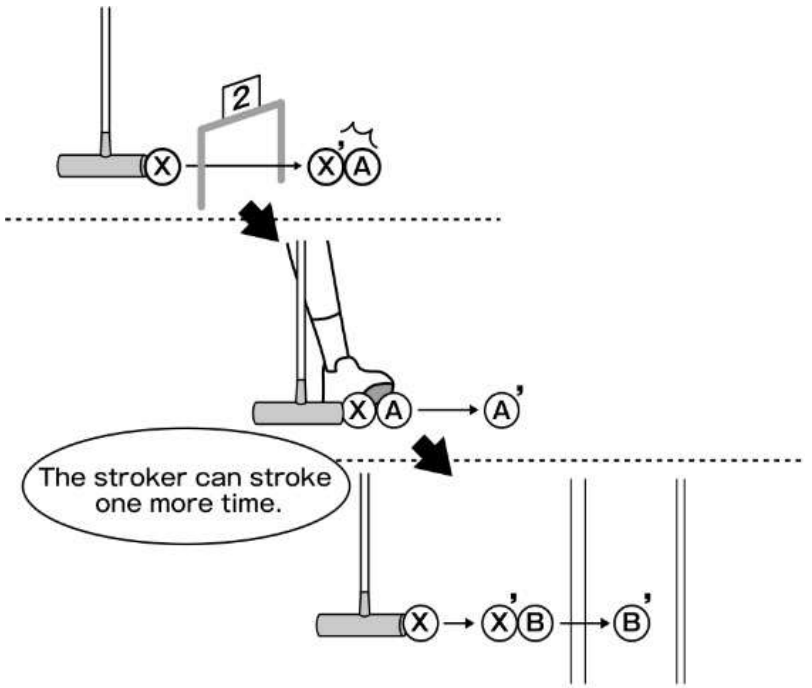


Ejemplo de dobles:

a)Cuando uno hace tsuuka y luego tachi a un takyuu por primera vez.

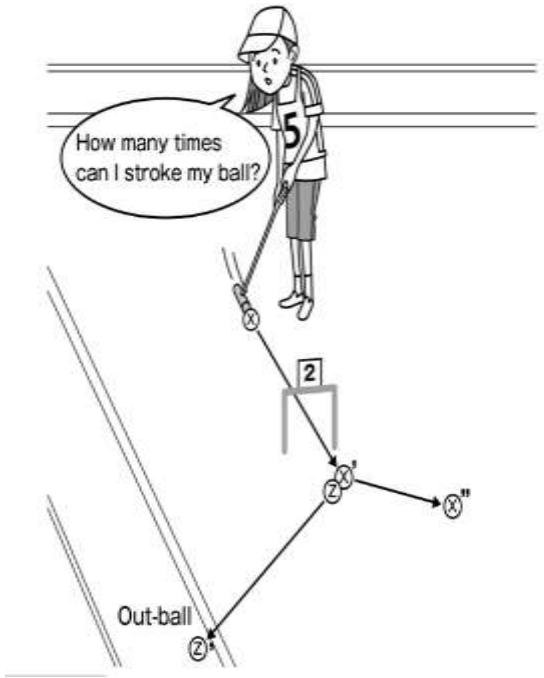
b)Cuando uno hace tachi a un takyuu y luego el jikyuu hace tsuuka.

Importante: Para ganar el derecho de tener doble, el jugador en turno deberá de hacer un correcto spark previo.



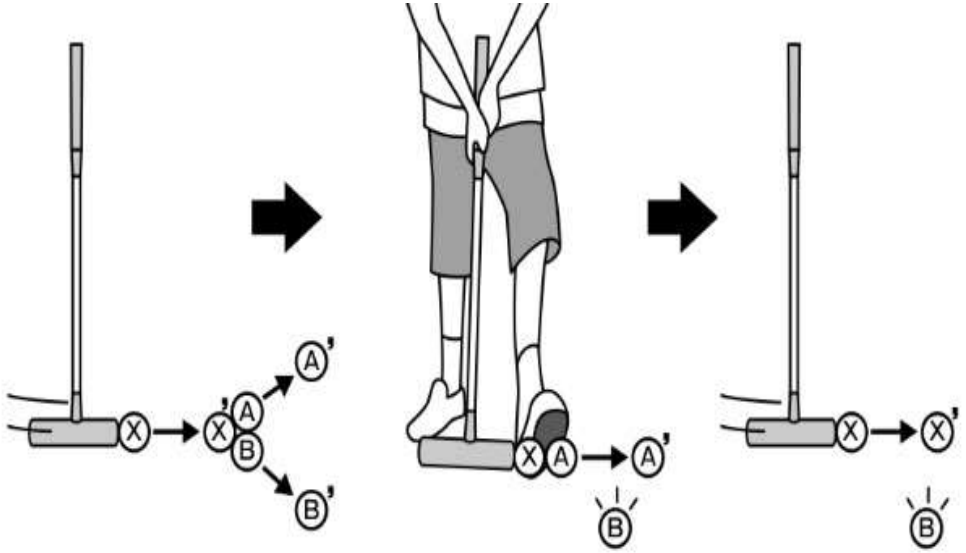
¿Qué pasa si luego de hacer tsuuka tachi, hago un correcto spark del takyuu A, luego de ello hago tachi al takyuu B y dicha bola se sale del campo? ¿Qué pasa en dicha situación?

Pierde su doble. Solo tendrá 1 jugada por la salida del takyuu B.



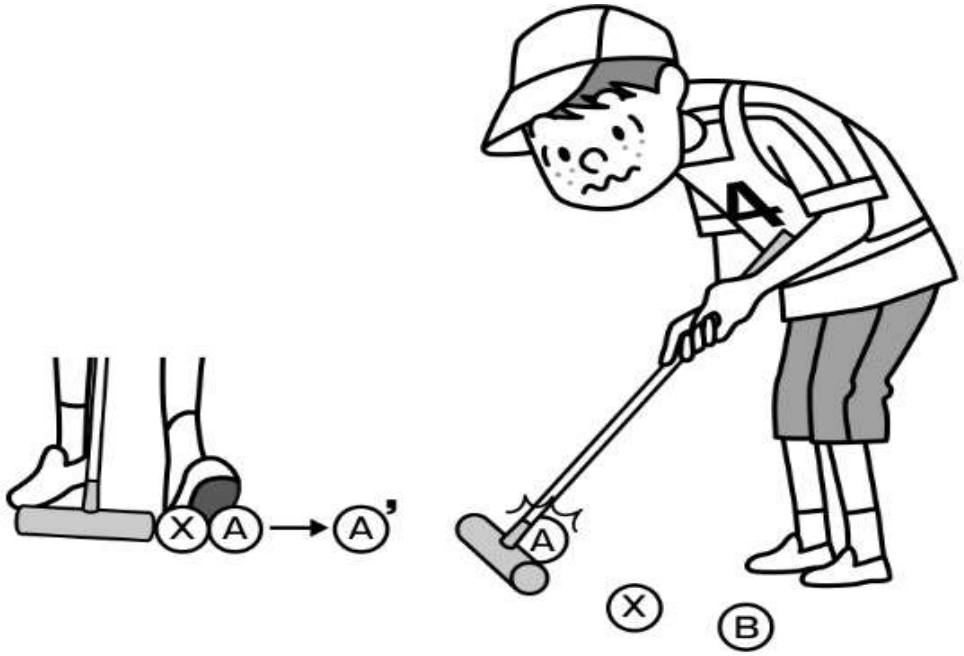
¿Qué pasa si luego de hacer un tsuuka tachi, el takyuu que le hice tachi sale a outball.
¿Cómo se resuelve?

<u>Me queda una jugada más. Pierdo mi doble.</u>



¿Qué pasa si hago tachi a 2 bolas, hago correcto spark al takyuu A, pero olvido hacerle spark al takyuu B y taqueo el jikyuu?

<u>hansoku.</u>
<u>El jikyuu sale a outball.</u>
<u>Los takyuus quedan donde pararon.</u>



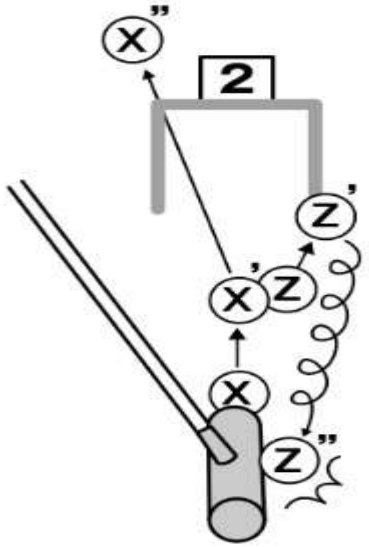
¿Qué pasa si hago un spark correcto y después de eso cuando voy a hacer tachi a otro takyuu, toco con el stick a la bola que ya había hecho tachi?

<u>Hansoku. La bola que se movio regresa a su sitio.
El jikyuu queda en la cancha.</u>



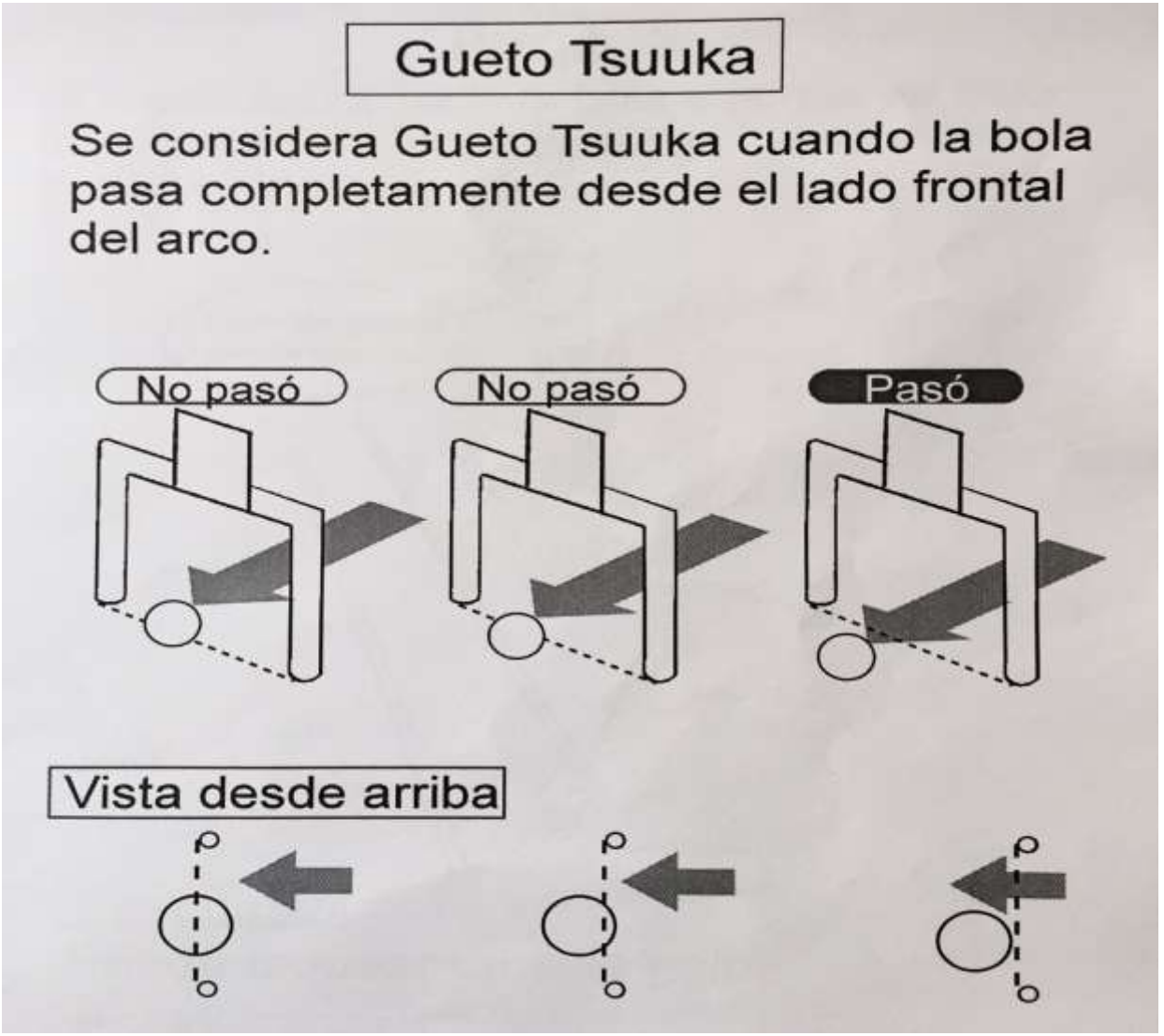
¿Qué pasa si hago tachi a un takyuu y dicha bola la jalo con mi stick?
¿Cómo se resuelve?

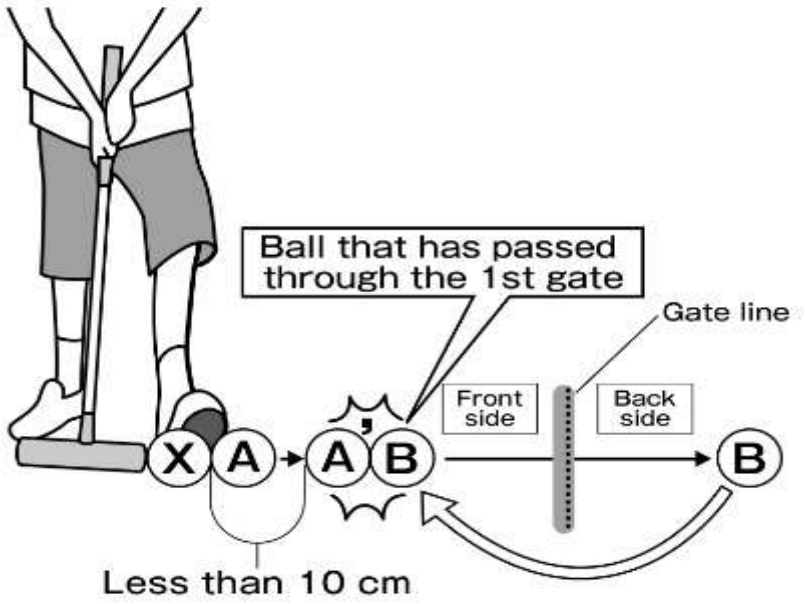
<u>hansoku. El jikyuu sale a outball.
El takyuu regresa donde hizo el contacto con el stick.</u>



¿Qué pasa si el jugador hace tachi tsuuka, pero dicho takyuu a la que se le hizo tachi rebota en el geto y choca con el stick? ¿Cómo se resuelve?

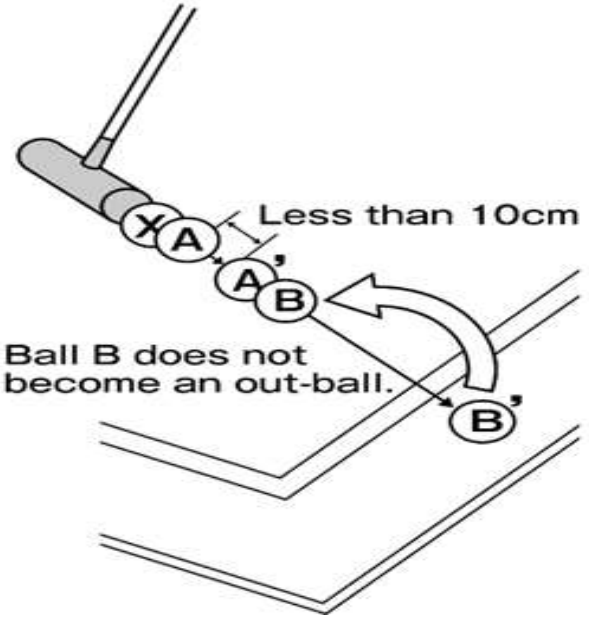
<u>Si vale el tsuuka.</u>
<u>Vale el doble, pero al tocar una bola en movimiento se considera hansoku por lo tanto el jikyuu sale a outball.</u>
<u>El takyuu Z regresa donde contacto con el stick.</u>





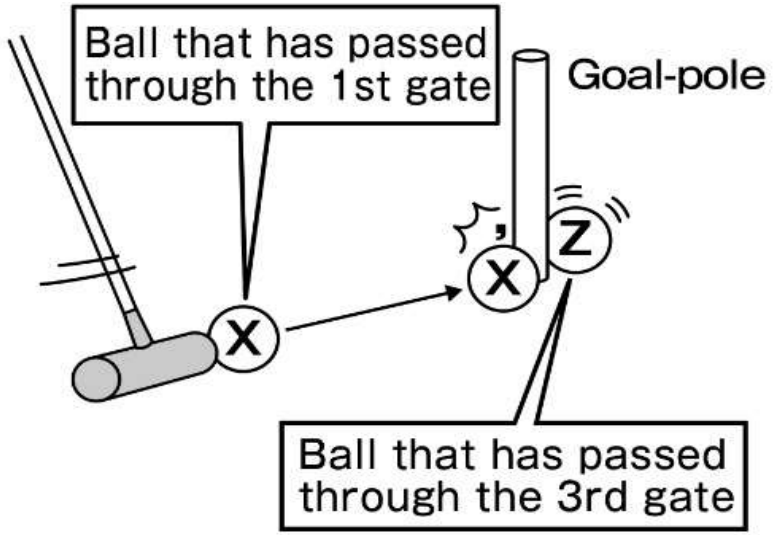
¿Qué pasa si luego de hacer tachi al takyuu A, le hago spark (recalcando que no se separaron los 10cms a la hora de hacer spark) y dicha bola golpea al takyuu B y lo hago tsuuka? ¿Se considera tsuuka del takyuu B? ¿Cómo se resuelve?

No se considera tsuuka del takyuu B. al no separarse 10 cm o mas el jikyuu del takyuu A es hansoku.
El jikyuu sale a outball y el takyuu A regresa al set.



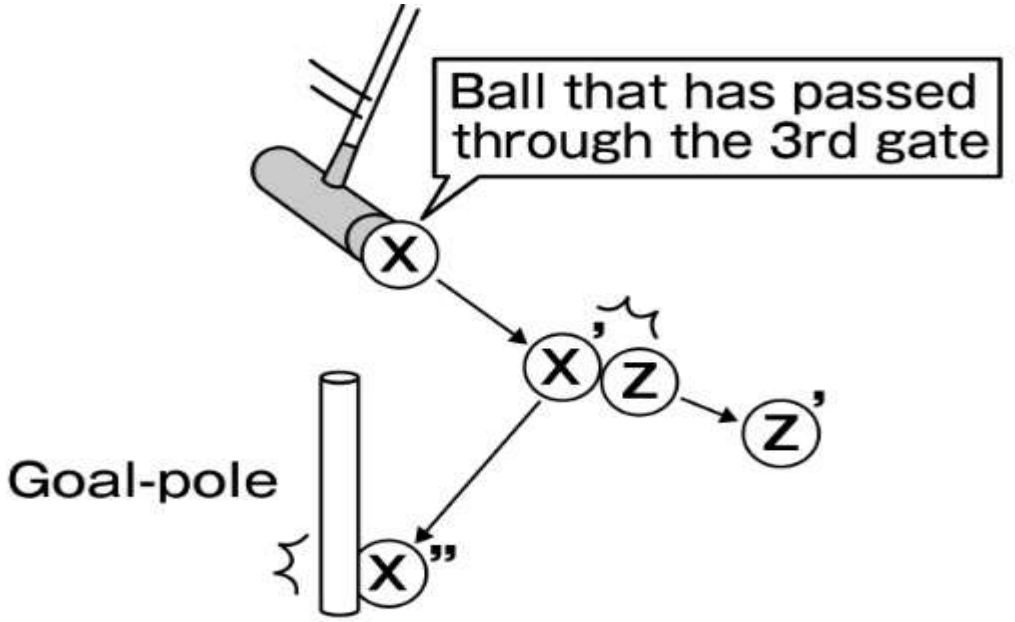
En una jugada similar, pero para sacar el takyuu B a outball. ¿Qué pasa aquí?

El jikyuu sale a outball.
Takyuu A regresa al set.
Takyuu B regresa a su sitio de origen.



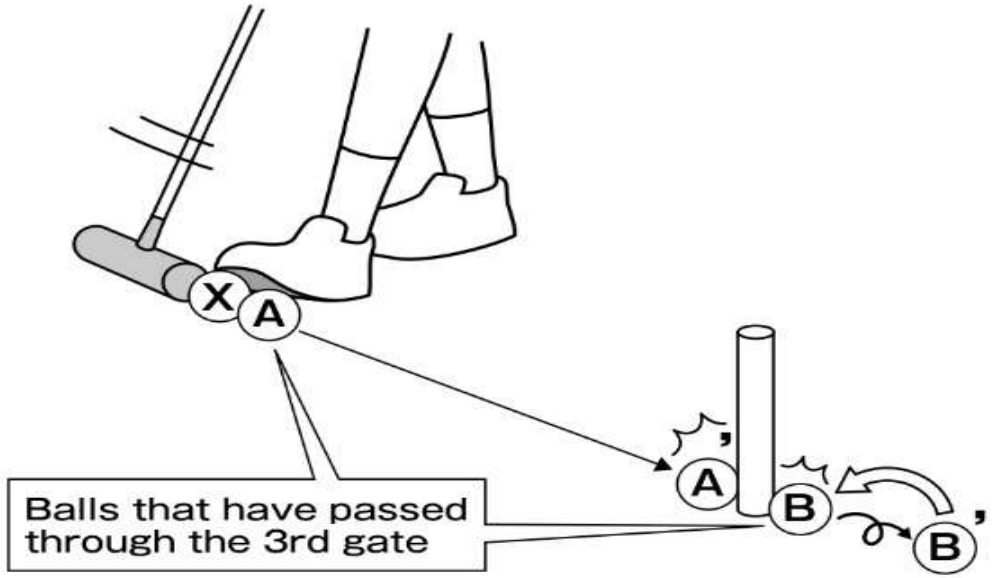
¿Qué pasa si taqueo mi bola que solo a pasado el ichi geto y choca solo con el agari, mas no le doy al takyuu que ya tenia san geto (y estaba contactado al agari, luego de taquearlo desde outball)?

Ambas bolas (tanto el jikyuu como el takyuu) quedaran donde pararon. El takyuu no se considera agari.



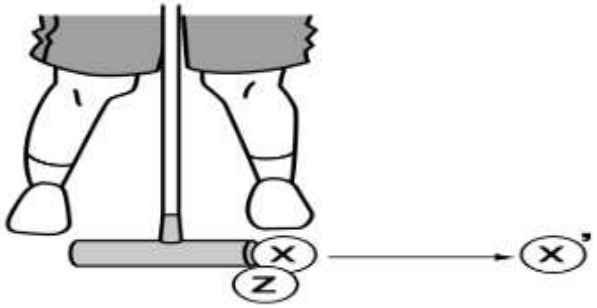
¿Qué pasa si luego de hacer tsuuka san geto, el jikyuu hace tachi al takyuu Z y por dicho contacto el jikyuu choca con el agari?

El jikyuu se considera agari.
El takyuu Z queda donde paro después del tachi, terminando la jugada del jikyuu.



¿Qué pasa si luego de hacerle spark al takyuu A que ya había hecho tsuuka san geto, choca directamente con el agari, mas no le da al takyuu B que estaba contactada con el agari (luego de hacer tsuuka san geto y vino de outball quedando contactado con el agari)?

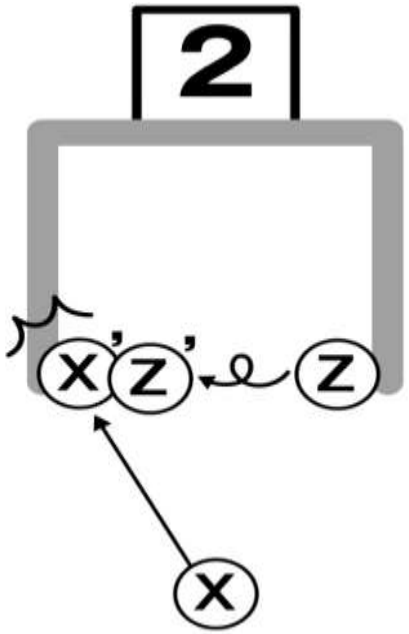
<u>El jikyuu sigue jugando tiene una jugada mas.</u>
<u>El takyuu A se considera agari y el takyuu B regresa contactada al agari.</u>



¿Qué pasa si hay 2 bolas contactadas (jikkyu y takkyu), al llamar al jugador en turno, este le pregunta al arbitro, si las bolas están contactadas. Si la respuesta fuese afirmativa y el jugador taquea sin darle a la bola.
1)¿Vale el tachi?
2) ¿podría taquear de frente hacia la otra bola?

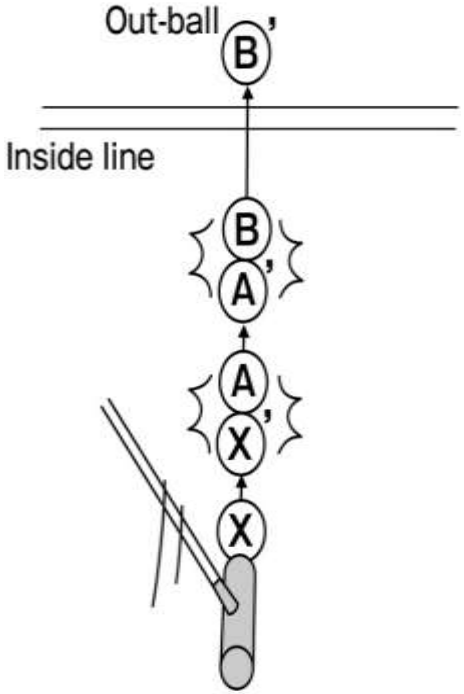
<u>1)Si vale el tachi.</u>

<u>2)Tambien podrá taquear hacia la otra bola, pero podría cometer nidouchi o nidotachi. Ambas bolas regresarían donde se encontraban antes de cometer falta.</u>



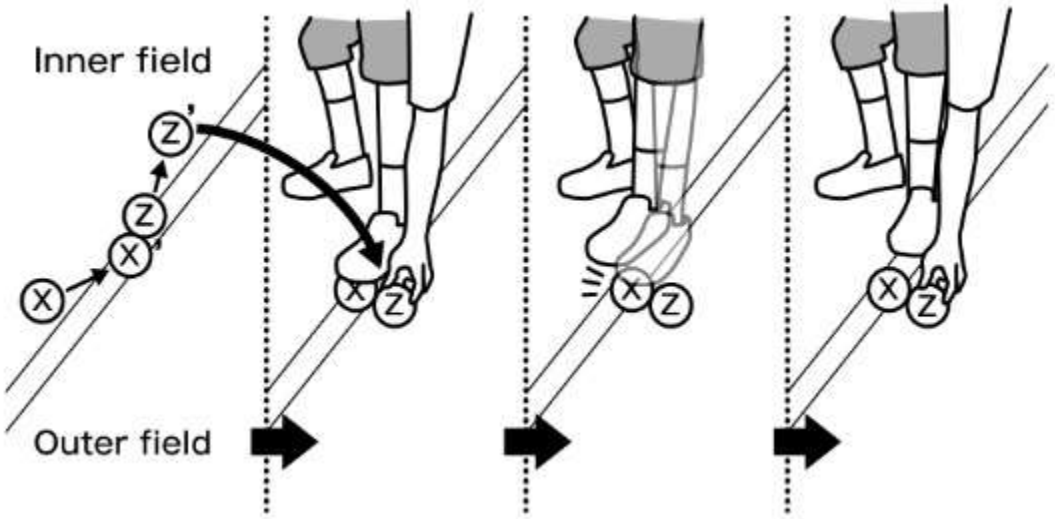
¿Qué pasa si yo trato de hacer tsuuka y al tratar choco al geto y por dicho movimiento se mueve el takyuu Z que se encontraba en el otro palo del mismo geto, rebota y choca al jikyuu? ¿Cómo se considera?

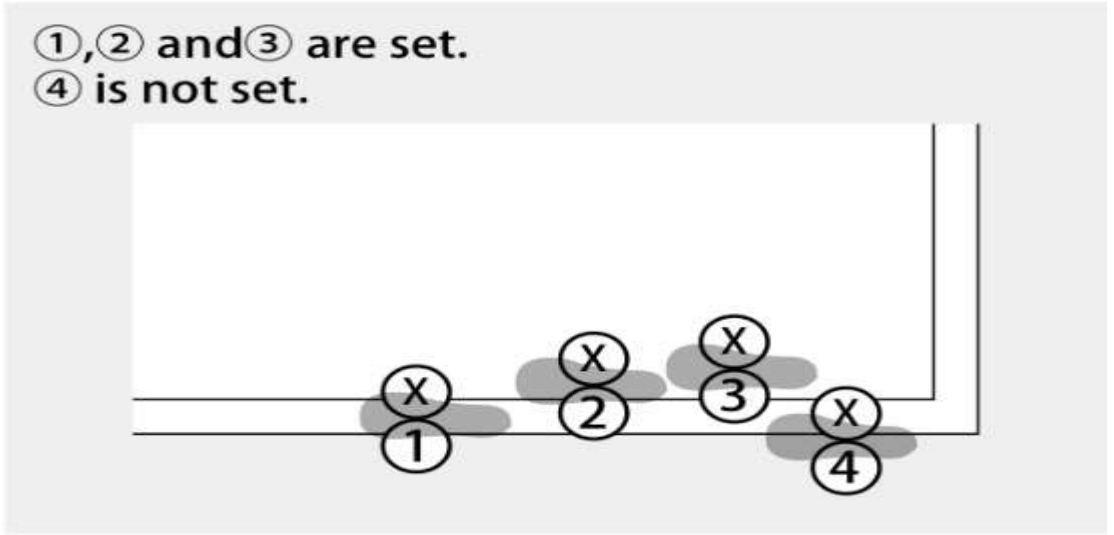
<u>Se considera tachi en dicha jugada y también si el jikyuu choca al geto y al rebotar choca con el takyuu contactado al otro palo del geto.</u>



¿Qué pasa si el jikyuu hace tachi al takyuu A y dicha bola choca con el takyuu B, haciendo que el takyuu B salga a outball? ¿Cómo se resuelve?

<u>Podra hacerle spark al takyuu A. Al salirse el takyuu B, No influye en el juego, ya que el jikyuu hizo tachi al takyuu A, no al takyuu B. El takyuu B quedara en outball.</u>





¿Qué pasa si luego de hacerle tachi al takyuu Z, hago el set, pero dicho takyuu se encuentra completamente en outball cuando se realiza el spark?

hansoku. El jikyuu sale a outball.

El takyuu Z regresa donde quedo después del tachi.

Importante:
El Arbitro no podrá decir nada al jugador en turno. Debera cobrar hansoku apenas el jugador realice el spark.



¿Qué pasa si luego de hacerle tachi a 2 bolas en un solo tiro, realizo un correcto spark al takyuu A y sin retirar el pie del jikyuu agarro el takyuu B? ¿Cómo se resuelve?

No es falta. Se puede hacer, sin problemas.

Es una forma de agilizar el juego del partido.



¿Qué pasa si el jugador hace tachi al takyuu Z, y equivocadamente luego de que paren las bolas, agarra el jikyuu? ¿Cómo se resuelve?

Si es falta. Hansoku.
El jikyuu sale a outball.
El takyuu queda donde paro, después del tachi.

¿Qué pasa si luego de hacerle tachi a un bola, agarro dicho takyuu y se me cae sobre el stick?

<u>No pasa nada. Podrá agarrar la bola y taquear en los segundos que le quedan.</u>

Si en una jugada similar se me cae el stick sobre la bola?

<u>Es falta. También es falta si jalo la bola con el stick.</u>

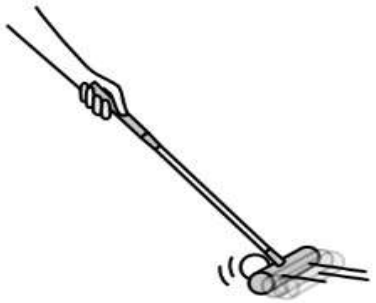


Explanation

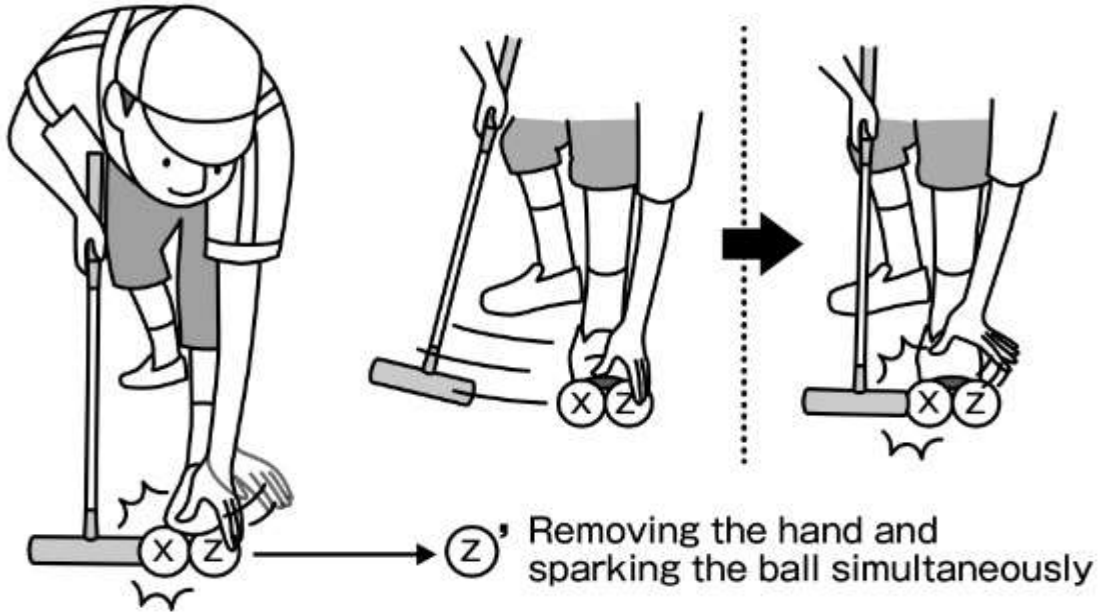
The following situations represent a stroking foul.



(1) If a stick dropped by the stroker comes into contact with a ball.

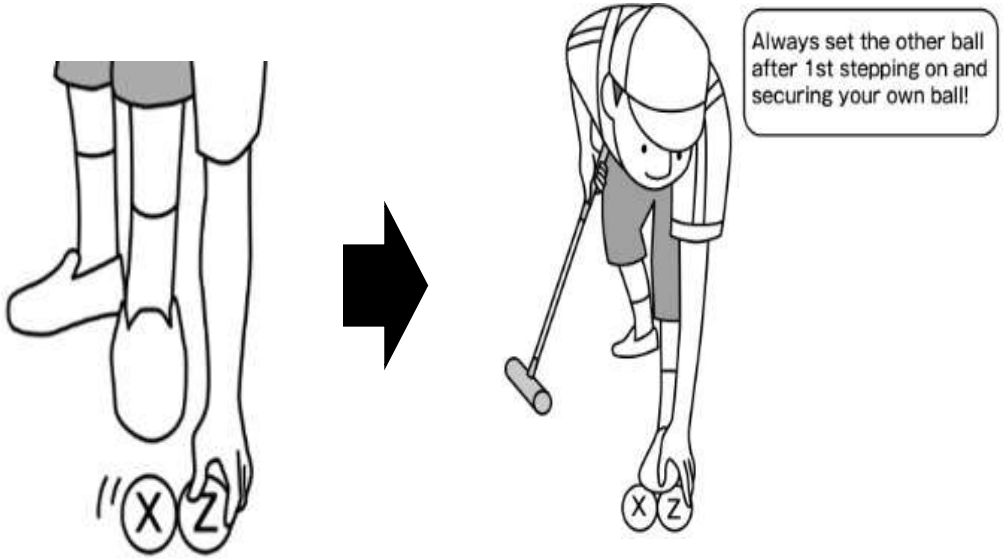


(2) If the stick comes into contact with the touched, stationary ball.



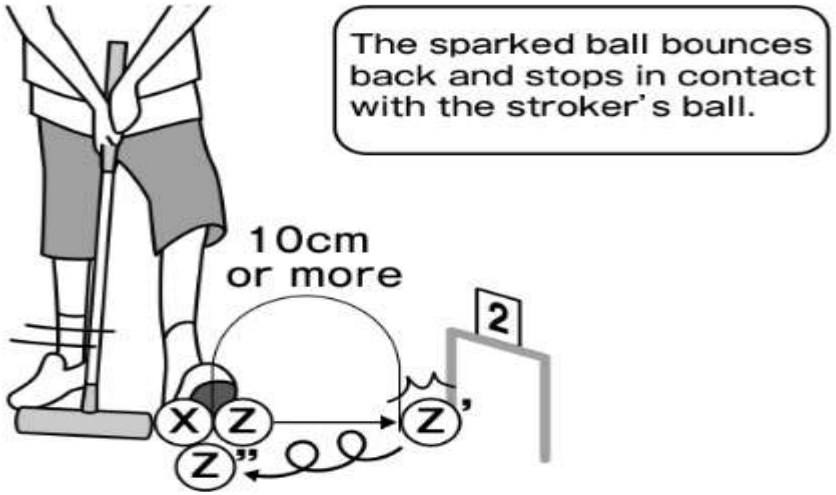
¿Qué pasa si durante el spark, el jugador deja contactada su mano en el takyuu hasta después de hacer su spark?

<u>hansoku. El jikyuu sale a outball y el takyuu regresa al set.</u>



¿Qué pasa si después de un satisfactorio tachi, contacto las bolas (jikyuu X y takyuu Z) sin hacer el set?

<u>hansoku.
El jikyuu sale a outball.
El takyuu Z regresa donde paro después del tachi</u>.



¿Qué pasa si después de realizar un correcto spark, dicho takyuu choca con el geto, rebota y se queda contactado con el jikyuu?

<u>hansoku. El jikyuu sale a outball. El takyuu Z queda donde hizo contacto con el jikyuu.</u>
<u>Si chocara con el jikyuu y se separa no hay problema.</u>

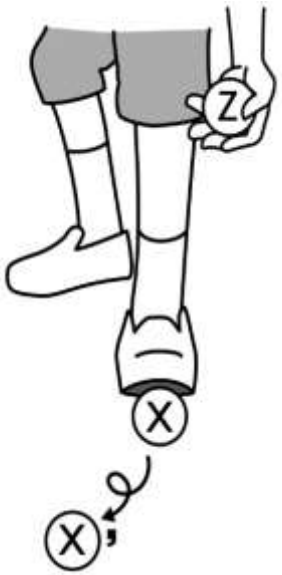
Si luego de rebotar el takyuu choca con la zapatilla también será hansoku.



¿Qué pasa si el jugador hace tachi a 2 bolas en un solo tiro (las cuales no quedaron contactadas), agarra al takyuu A y pisa equivocadamente el takyuu B?¿Como se resuelve?

<u>hansoku.</u>
<u>Los 2 takyuus regresan donde pararon después del tachi.</u>
<u>El jikyuu sale a outball. (al lugar mas cercano)</u>

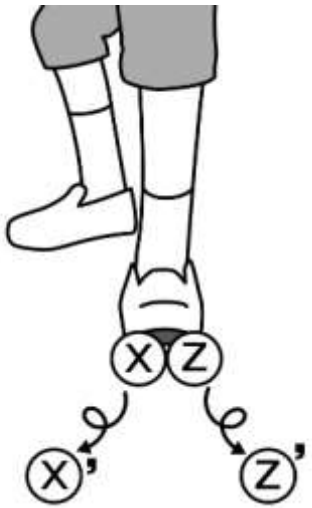
.



¿Qué pasa si luego de hacer tachi, agarro el takyuu Z y cuando piso el jikyuu se me sale la bola del pie?

<u>El takyuu Z regresa donde paro después del tachi</u>

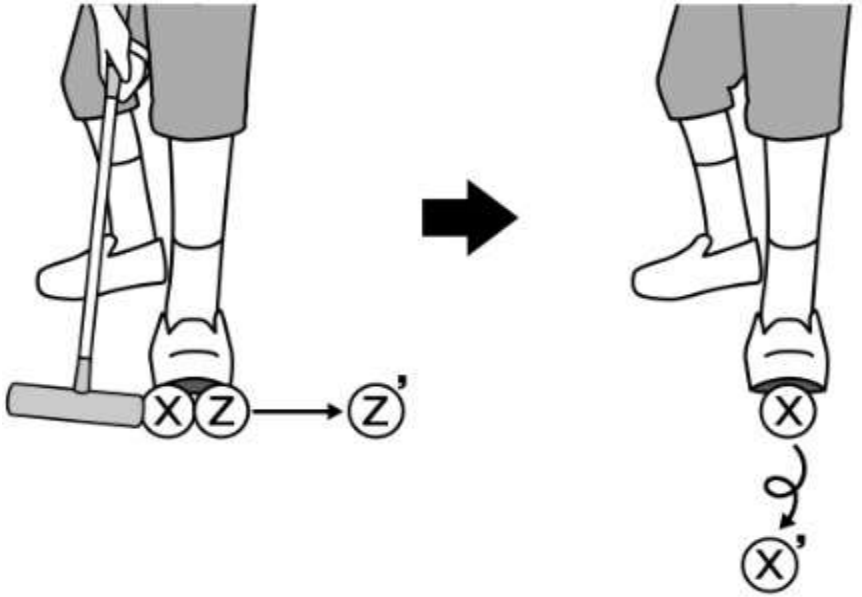
<u>El jikyuu sale a outball.</u>



¿Qué pasa si luego de hacer tachi, agarro el takyuu Z, hago el set y antes o durante el spark, se salen las 2 bolas del pie?

<u>El takyuu Z queda en el set.</u>

<u>El jikyuu sale a outball.</u>



¿Qué pasa si luego de hacer tachi, agarro el takyuu , hago el set y spark, sale direccionado el takyuu y luego de ello, el jikyuu se sale del pie?

<u>El takyuu Z queda donde paro después del spark.</u>
<u>El jikyuu sale a outball.</u>



Al hacer tachi a una bola, tome la bola que ya había parado, sin embargo el jikyuu no se había detenido. ¿Cómo se resuelve?

<u>Hansoku, sale el jikyuu y el takyuu queda donde pare.</u>

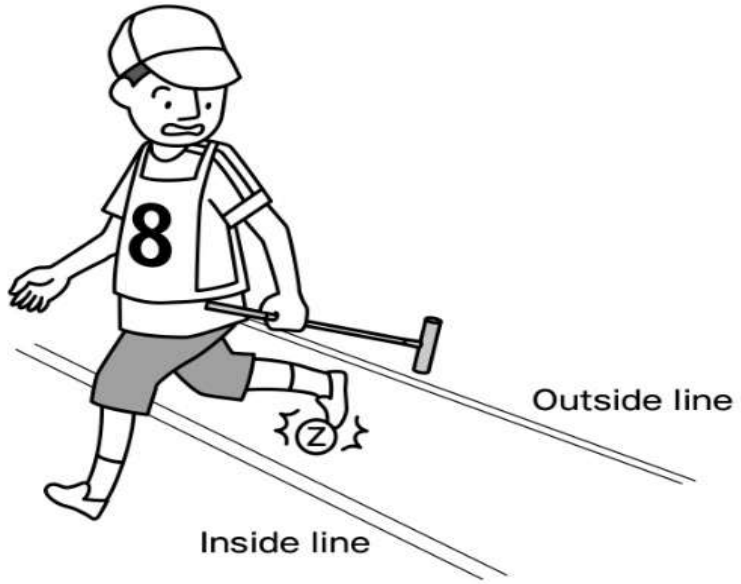


Al hacer tachi a una bola, tome el takyuu que seguía moviéndose. ¿Cómo se resuelve?

<u>hansoku.</u>

<u>El jikyuu sale a outball, por agarrar una bola en movimiento.</u>

<u>El takyuu 8 queda donde lo toke.</u>



¿Qué pasa si al entrar al campo, el jugador de turno, toca accidentalmente un takyuu que estaba en outball? ¿Cómo se resuelve?

Hansoku. Sale el jikyuu.
Dicho takyuu regresara a su lugar de origen.

En caso, tocara accidentalmente un takyuu que no ha ingresado al partido, solo perdería turno. (dicho jikyuu no sale).



¿Qué pasa si el jugador en turno es llamado, ingresa al campo y cuando va a taquear se da cuenta de que su chaleco esta desamarrado?

Deberá continuar su juego. no se considera falta alguna.
Si se detiene para amarrar su chaleco, le contaran juubyo-hansoku.



¿Qué pasa si hago tachi a un takyuu, agarro dicha bola y después de agarrarla, al intentar hacer el set para realizar el spark se me cae la bola sobre la zapatilla?

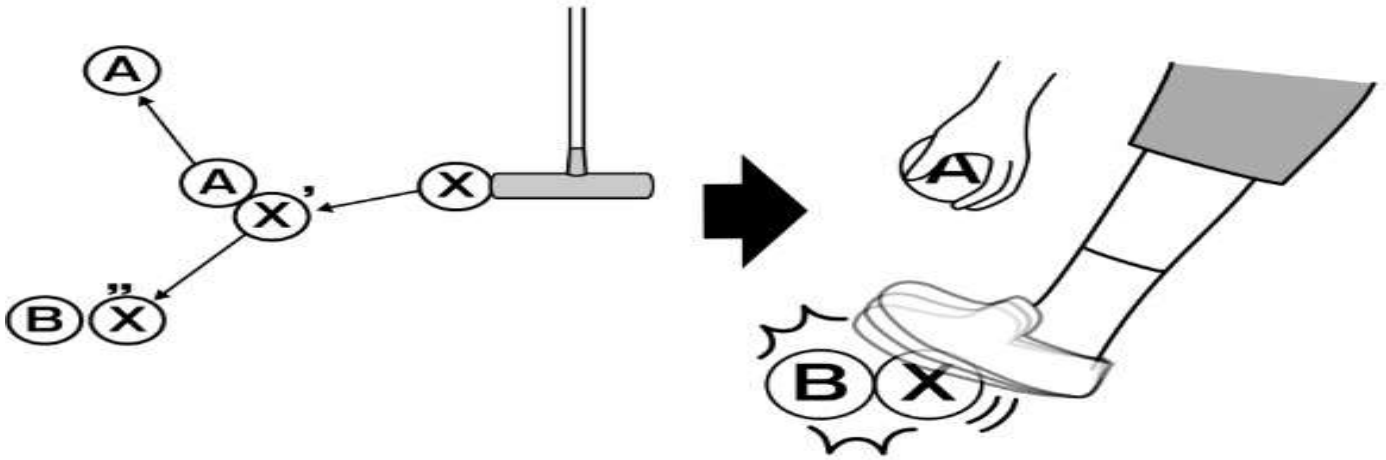
No pasa nada.

El jugador en turno, puede volver a agarrar dicho takyuu y realizar el set para el spark, los segundos que le queden.



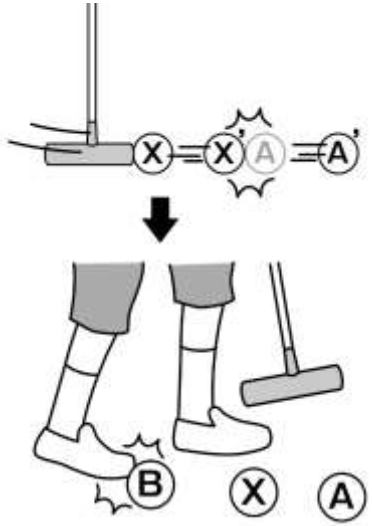
¿Qué pasa si algún objeto (Lentes, zekken, brazalete, guantes y/o gorro) se me cae, hace contacto y mueve una bola estando en mi turno?

No pasa nada. Durante el tiempo del arbitro toda bola regresara a su lugar de origen y el jugador podrá jugar los segundos que le quedan.



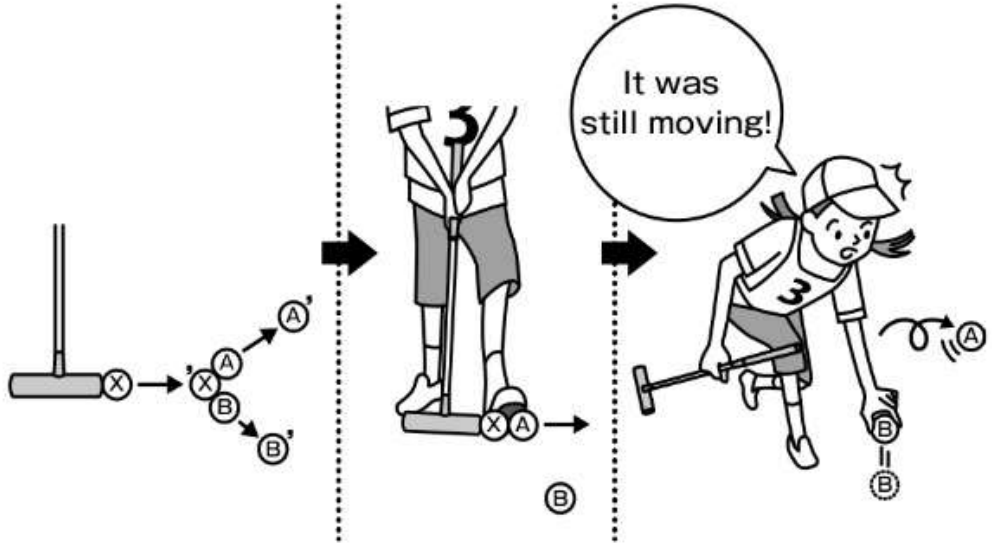
¿Qué pasa si uno hace tachi a una bola y el jikyuu queda adyacente a otro takyuu que no se le ha realizado tachi, pero al hacer el set, el jugador toca con su pie dicho takyuu? ¿Cómo se considera dicha jugada?

Es falta.
El takyuu A regresa donde quedo después del tachi.
El takyuu B regresa donde se encontraba (lugar de origen).
El jikyuu sale a outball, del lugar mas cercano donde paro después del tachi.



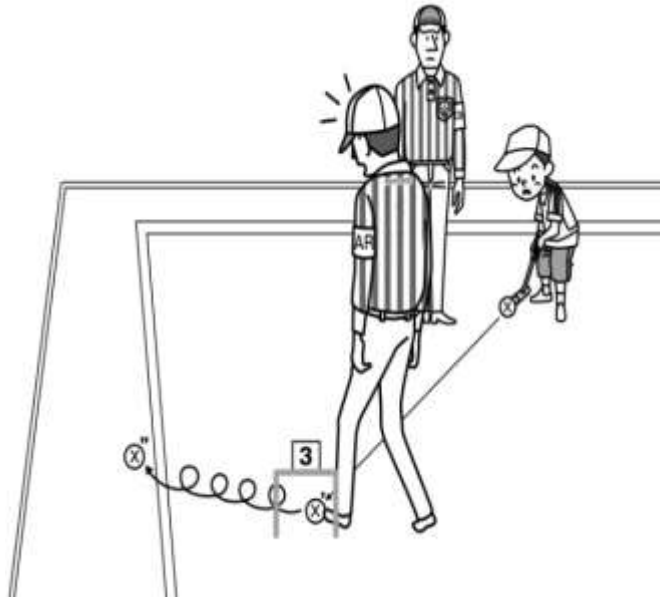
¿Qué pasa si después de un tachi exitoso al takyuu A, se detienen ambas bolas, y el jugador toca con el pie accidentalmente otro takyuu B?

Hansoku.
Ambos takyuu regresan donde pararon
El jikyuu sale a outball siempre al lugar mas cercano.



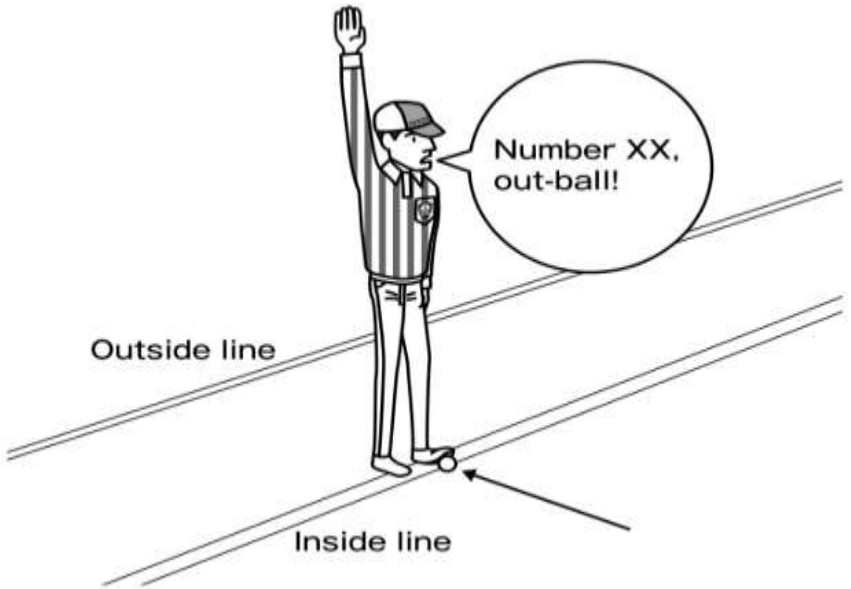
¿Qué pasa si un jugador hace tachi a 2 bolas en un solo tiro, hace spark correcto al takyuu A y mientras que agarro el takyuu B, el takyuu A todavía seguía moviéndose?

hansoku.
El takyuu A queda donde paro después del spark.
El takyuu B regresara donde paro después del tachi.
El jikyuu sale a outball.



¿Qué pasa si por accidente el arbitro toca un takyuu durante una taqueda o spark y dicho takyuu hace tsuuka o sale a outball?

<u>El arbitro es como una piedra en el camino, por lo tanto, donde para el takyuu después de tocarlo, ahí quedara, sea tsuuka o en outball.</u>



¿Qué pasa si el arbitro accidentalmente para un takyuu dentro del campo que si o si salía a outball? ¿Cómo se resuelve?

<u>Si ocurriese esta jugada, siempre será considerada outball.</u>



¿Qué pasa si luego de hacer un spark correcto, el jikyuu se queda hundido en el terreno? ¿puedo retirar el jikyuu, aplanar el campo y luego poder taquear nuevamente?

<u>No se puede. Si lo hace será hansoku. Tendrá que taquear como este el terreno.</u>



¿Puedo aplanar o limpiar el campo con el pie o la mano, antes de taquear el jikyuu hacia mi objetivo?

<u>Si se puede. Es valido. Dentro de los 10 segundos que tiene el jugador en turno.</u>



¿Puedo aplanar el campo con mi stick y/o hacer líneas antes de taquear el jikyuu hacia mi objetivo?

<u>No se puede. Se considera una infracción (llamada de atención la primera vez). Si lo continua haciendo se le podrá sancionar, quitándole el turno.</u>

Conocimientos Básicos del Juez

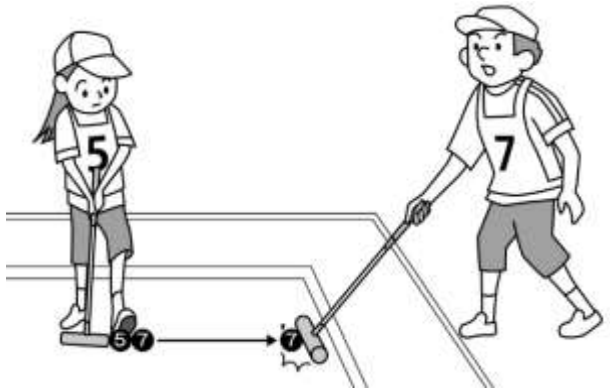
Hay acciones que se hace para hacer tiempo, Qué se debe hacer?

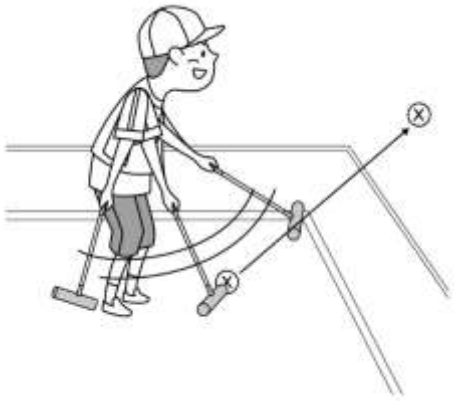
Usando el criterio si nota que el jugador por hacer tiempo realiza las siguientes acciones:
- Cambia cada momento el lugar donde botar la bola.
- Bota la bola intencionalmente donde no hay arbitro ni nadie para parar la bola.
- Hace intencionalmente una infracción.
- Hace intencionalmente un movimiento indirecto de bola.
- Hace intencionalmente un movimiento de bolas que no tiene infracción.
- Pregunta o discute intencionalmente con el arbitro.
- Otra acción intencional por criterio arbitral.

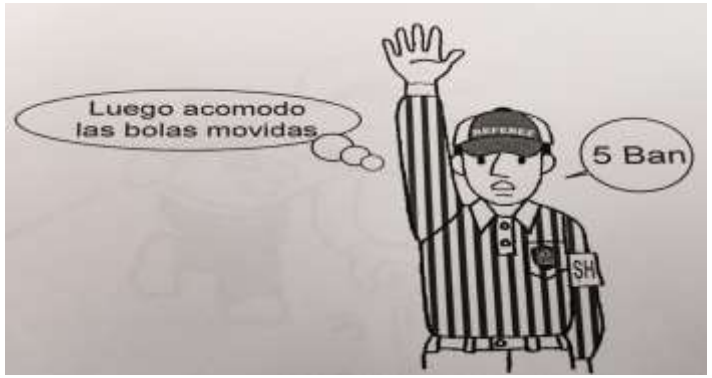
El arbitro aplicará la sanción según la gravedad e intencionalidad de la falta que va desde pérdida de turno, Time Over o 10 Byo, retiro de bola del campo de juego, expulsión hasta una confiscación del juego.

El jugador número 4 al darse cuenta que el juego ya estaba por terminar, estando en Auto Boru intencionalmente taqueó hacia bolas para hacer tachi y demorar el juego. Qué se hace en esta situación?

Si el arbitro usando su criterio nota que el jugador hizo ésta jugada por demorar el juego, el arbitro puede llamar al siguiente jugador (5) y después corregir o regresar las bolas movidas por dicha infracción.







Comisión de Árbitros

Participación:

-Presidente de APG

-Director y Subdirector de Árbitros de APG

-1 Representante de cada Liga participante

(Requisito del representante es ser Arbitro Actualizado)

a)Aikokai(Okinawa, La Capitana y San Agustín)

b)Aelu (Aelu y clubes internos)

c)Nikyyo o Huaral (Nikkyo y Huaral)

Nos Permitirá resolver las observaciones ocurridas en los partidos de gateball.

Sanciones y/o llamadas de atención.

Palabras técnicas utilizadas en gateball (japonés/ingles)

Agari = Palo de meta

Byo = segundo (tiempo)

Ban = Numero

Doozo = siga, continue

Dagueki = taqueada

Daitai no chimú o hoketsu = Suplente

Fukushin = Arbitro Asistente

Fussenshoo = victoria sin pelea

Game set = fin del juego

Gate = Puerta, Arco

Geto mae = frente al arco

Geto ushiro = detrás del arco

Go = cinco

Hantei = ensayo, juzgamiento

Hansoku = Falta

Hachi = ocho

Innerball / inball = dentro del campo

Ichi = uno

Ikyuu = primera categoria

Jikyuu = bola del jugador en turno

Juu = Diez

Kirokuin = Arbitro Anotador

Kantoku = DT

Koona = esquina

Kootai = cambio o reemplazo

Kyu = nueve

Nana = siete

Ni = Dos

Nidouchi = doble golpe en una misma taqueada

Nidotachi = darle 2 veces a la misma bola en el mismo turno

Nikyu = segunda categoria

Omachi kudasai = espere, detengase

Orden Hyoo = listado del equipo

Outerball / Outball = fuera del campo

Otagaini rei = saludense

Play ball = inicio de juego

Roku = seis

Renkei = ordenamiento, posicionamiento

Referee time = tiempo del Arbitro

Safe = salvado, sigue en juego

San = tres

Senkoku = anuncio de cada evento

Senshin = Juez de Línea

Shushin = Arbitro Principal

Stick = taco de gateball

Spark = taqueada de set (2 bolas juntas)

Tachi = darle a una bola

Tachi tsuuka = doble

Takyuu = las otras bolas de turno

Time = tiempo

Tsuuka = pasar por el arco

Tsuuka tachi = doble

Tsuukoku = llamado del jugador

Wansho = Brazalete

Yon = cuatro

CEREMONIA INICIAL

1) Arbitro Principal anuncia: ¨fórmense en el lugar para el inicio del partido¨

2) Arbitro Principal anuncia: ¨Haremos la confirmación e inspección de indumentaria e implementos ¨.

3) Arbitro Asistente anuncia: ¨Anunciare en orden a los respectivos integrantes de cada equipo y cada uno responderá con su apellido¨.

¨capitan¨ ___, n°1____, n°3___, n°5____, n°7____, n°9____ y suplentes.

¨capitán¨____, n°2___, n°4___, n°6____, n°8_____, n°10____ y suplentes.

4) Arbitro Principal anuncia: ¨Empezaremos el partido entre los equipos _____ y _____¨.

5) Arbitro Principal anuncia: Arbitro Principal + Apellido

Arbitro Asistente anuncia: Asistente + Apellido

Arbitro Anotador anuncia: Anotador + Apellido

Juez de Línea anuncia: Juez de Línea + Apellido (si hubiese)

6) Arbitro Principal anuncia: ¨Salúdense mutuamente¨.

7) Arbitro Principal anuncia: ¨Posicionarse en la zona de inicio de partida¨.

8) Arbitro Principal anuncia: ¨Play ball¨

CEREMONIA FINAL

1) El Arbitro Principal anuncia: ¨game set¨ - (ingles/japonés)
2) El Arbitro Principal anuncia: ¨cada jugador lleve su bola a la zona de partida y posiciónese para la confirmación del resultado¨.
3) El Arbitro Principal anuncia: ¨Anunciare el resultado del partido¨
a) Si hay un ganador directo el Arbitro Principal anuncia:
¨Equipo _____, ____ ptos¨ / ¨Equipo _____, ____ ptos¨
¨El Equipo _____ es el ganador¨. ¨firmen¨ ¨Salúdense mutuamente¨
b) En caso el partido termine empatado en todo (1geto, 2geto, 3geto y agari)
Arbitro Principal anuncia:
¨Equipo _____, ____ ptos¨
¨Equipo _____, ____ ptos¨
¨Mismo puntaje, por lo tanto es un empate para ambos equipos¨. ¨firmen¨ y ¨ salúdense mutuamente¨
c) En caso el partido termine empatado en ptos, pero hay un ganador por más 2 geto, 3 geto y agari,
Arbitro Principal anuncia:
¨Equipo _____, ____ ptos¨ / ¨Equipo _____, ____ ptos¨
¨Mismo puntaje, pero gana _____ equipo por más 2,3geto y/o agari¨. ¨firmen¨ y ¨salúdense mutuamente¨

d) En caso el partido termine empatado y se van a penales, el Arbitro Principal anuncia:
¨Equipo _____, ____ ptos¨ / ¨Equipo _____, ____ ptos¨
¨Mismo puntaje, pero gana _____ equipo por penales¨. ¨firmen¨ y ¨ salúdense mutuamente¨

TORNEO		CANCHA #			H. INICIO		:
LUGAR		FECHA		PARTIDO #		H. FINAL	

NOMBRE DEL EQUIPO	
N°	NOMBRE DE JUGADORES
1	
3	
5	
7	
9	
交 1/	
交 2/	
交 3/	
監督 DT	

RONDA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

	1G	2G	3G	AG	PTS
1					
3					
5					
7					
9					

FIRMA DEL CAPITAN	PUNTAJE

	1G	2G	3G	AG	PTS
2					
4					
6					
8					
10					

FIRMA DEL CAPITAN	PUNTAJE

NOMBRE DEL EQUIPO	
N°	NOMBRE DE JUGADORES
2	
4	
6	
8	
10	
交 1/	
交 2/	
交 3/	
監督 DT	

DESEMPATE				
1	3	5	7	9
2	4	6	8	10

決定打順	
順目	番

ARBITRO PRINCIPAL	ARBITRO ASISTENTE	APUNTADOR

OBSERVACIONES