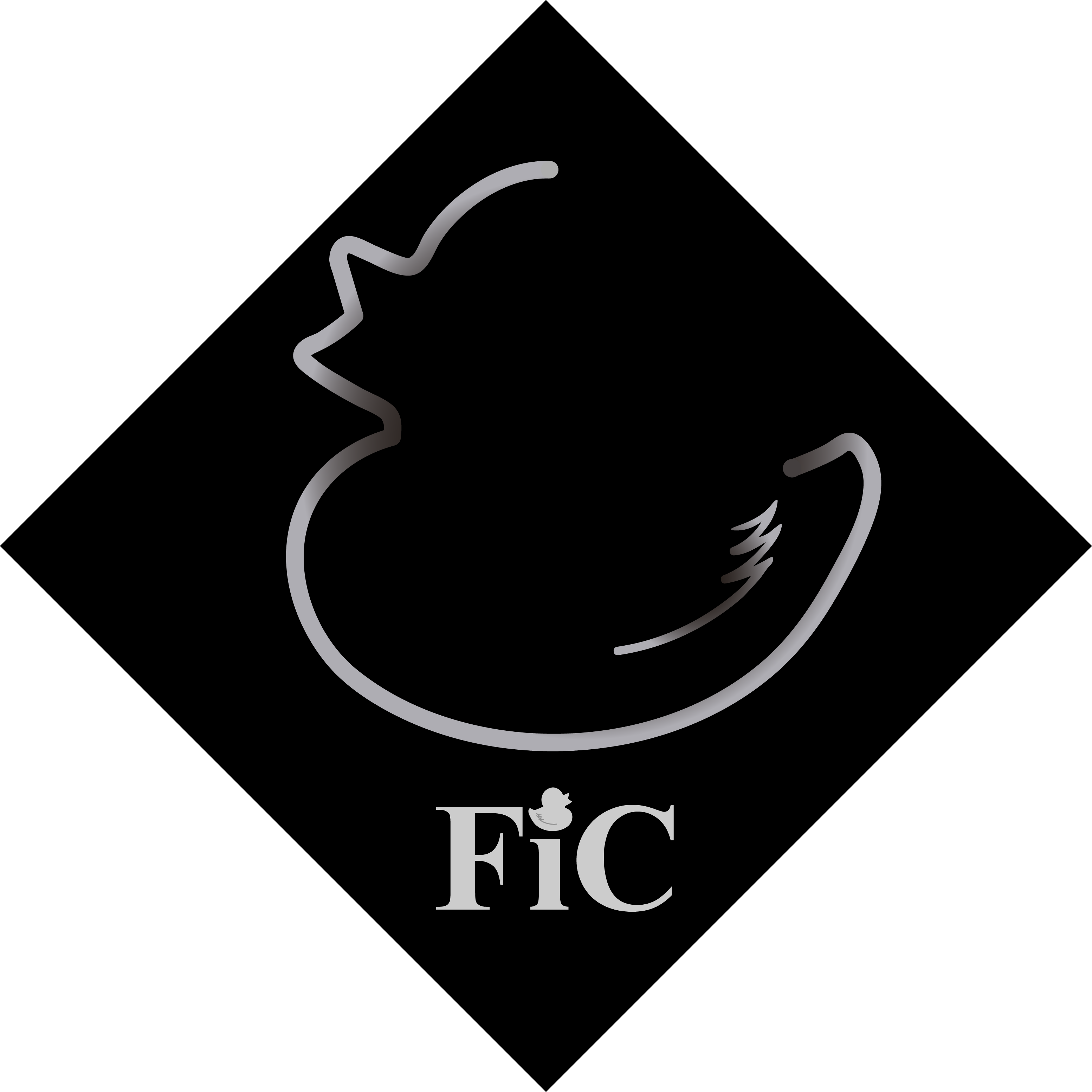
Reglamento Oficial y Normativa

(R.O.N)



Federación Internacional de Cuático

**INDICE**

**-Introducción al cuático**

- ¿Qué es el cuático?

- ¿Cómo se juega?

-Términos

-Campo de juego

**-Modalidades**

-Individual

-Dobles

**-Reglamento**

-Puntuación

-Arbitraje

-Tarjetas

-De Partido

-De Juego

**-Normativa**

-Inscripción y representación

-Copa, resultados y Ranking FiC

-Sorteos

-Clasificaciones

-Legalidad, ética y Fair Play

-Países asociados al FiC

**INTRODUCCIÓN AL CUÁTICO**

* **- ¿Qué es el cuático?**

El cuático es un deporte que nace en 2019 de la mano de Christopher Romero y Jesús Domínguez.

Se trata de un deporte acuático cuya pelota es un pato de goma. Tiene semejanzas con varios deportes como el tenis, el ping-pong, el waterpolo, el balonmano o el beisbol, aunque encontramos considerables diferencias que veremos a continuación.

Es uno de los pocos deportes inclusivos del mundo, ya que mujeres y hombres compiten entre sí en la misma categoría.

Es un entretenimiento que rápidamente se convierte en apasionante. Potencia la competitividad, la precisión y la agilidad.

* **- ¿Cómo se juega?**

Se juega en una piscina circular de 3 metros de diámetro y con una profundidad de menos de 1 metro. El juego consiste en lanzar un pato de goma, de un lado de la piscina a otro, que se divide en dos campos mediante una red.

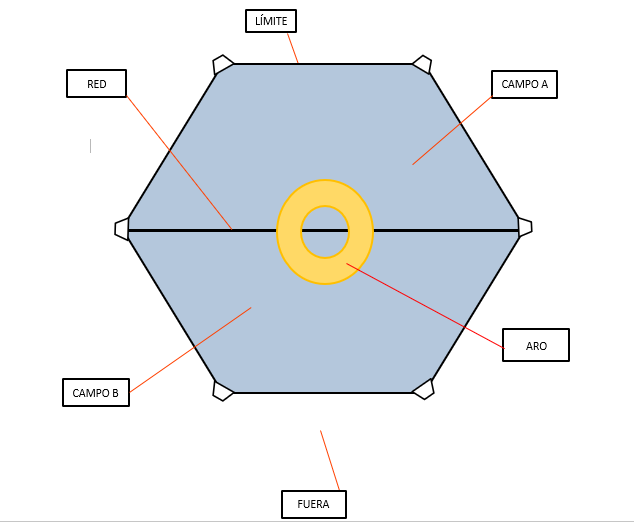
En el centro de la red se sitúa un flotador en forma de canasta, donde el pato debe botar siempre a la hora de lanzarlo hacia la otra pista. La función de la canasta no es encestar el pato, si no botarlo en su aro para lanzarlo hacia el rival.

El receptor deberá coger el pato antes de que este caiga al agua. Si el pato cae al agua, el lanzador consigue un punto, si se coge antes de caer, continúa el juego, siendo el rival el nuevo lanzador.

* **-Términos:**

1. -Pato: pelota con la que se juega el partido.
2. -Pista: campo de juego, que se divide en dos partes mediante una red. También llamado piscina, el azul, o el fresquito.
3. -Aro: canasta situada en el centro de la red, donde el pato debe botar en cada lanzamiento. También llamado canasta, cesta o flotador.
4. -Red: cuerdas que dividen la pista en dos y sirve para delimitar el campo de cada jugador.
5. Límite: barandilla que marca el final de la pista.
6. -Lanzamiento: tiro realizado durante el juego para mandar el pato al campo rival. El lanzador es el jugador que lo realiza, y más adelante veremos cómo efectuarlo de manera correcta.
7. -Recepción: recibir el lanzamiento del contrario. El receptor es el jugador que lo realiza durante el juego.
8. -Parada: intercepción del pato que realiza el receptor antes de que caiga al agua. Se puede efectuar con cualquier parte del cuerpo.
9. -Toque: cualquier contacto físico del receptor con el pato al recibir un lanzamiento. Se puede realizar ilimitadas veces y con cualquier parte del cuerpo.
10. -Saque: primer lanzamiento de cada punto. El sacador es el jugador que lo realiza.
11. -Media: Falta de saque.
12. -Entera: doble falta de saque que implica la pérdida del punto para el sacador.
13. -Bote: contacto obligatorio que debe realizar el pato en el aro a la hora de efectuar un lanzamiento.
14. -Rebote: es el fallo en el bote, donde el pato, en lugar de ir hacia el campo contrario, vuelve hacia el campo del lanzador.
15. -Fuera: caída del pato en el exterior de la pista
16. -Cuatorce: sets en los que se divide el partido. El jugador que alcance primero los 14 puntos, gana el cuatorce.
17. -Semicuatorce: ecuador del cuatorce. Se da cuando el primer jugador alcance los 7 puntos.
18. -Invasión: allanamiento de un jugador al campo del rival.
19. -Toque invasorio: invasión legal del receptor al campo rival para tocar el pato de cara a realizar una parada (solo se permite con manos y brazos).
20. -Toque invasorio exterior: toque invasorio realizado en el exterior de la pista.
21. -Ataque y defensa del cuatorce: resolución de un cuatorce mediante penaltis a muerte súbita tras un empate a 13. El jugador que posea la ventaja realizará la defensa del cuatorce, y el jugador en desventaja, el ataque.
22. -Suplente: jugador no inscrito encargado de suplir a un participante por imposibilidad de este.

* **CAMPO DE JUEGO:**

****

**MODALIDADES**

* **Individual:**

16 participantes que representan un país cada uno, en un máximo de 4 por continente. El torneo se decide mediante una fase de grupos inicial (4 grupos de 4 participantes cada uno), donde los dos primeros clasificados de cada grupo pasarán a las rondas eliminatorias (cuartos de final, semifinales y final).

* **Dobles:**

6 equipos participantes que representan un continente cada uno. El número de jugadores por equipo es de 2 como mínimo, pudiendo llegar a ser ilimitados. Todos los jugadores constarán en el registro estadístico del torneo, aunque solo los 3 jugadores con mayor participación serían premiados en caso de conseguir el primer, segundo, o tercer puesto.

El torneo consta de una fase de grupos (2 grupos de 3 continentes cada uno), en formato triangular, donde los dos primeros clasificados de cada grupo pasarán a las rondas eliminatorias (semifinales y final).

**REGLAMENTO**

* **-Puntuación** (Art. 1)**:**

**-Puntuación en fase de grupos** (Art. 1.1):

Victoria: 14 puntos.

Empate: 7 puntos.

Derrota: 0 puntos.

**-Puntos de partido** (Art. 1.2): 4 cuatorces (el primero en ganar 14 puntos) en fase de grupos y 6 cuatorces en semifinales, 3º y 4º puesto, y la final.

**-Puntos nulos** (Art. 1.3): se considerará nulo un punto cuando no haya unanimidad en la claridad de los sucesos, y el árbitro no pueda asegurar la veracidad de estos. En ese caso, el punto queda anulado y se realiza de nuevo.

**-Penaltis** (Art. 1.4): Los empates en la fase eliminatoria se resolverán mediante una tanda de penaltis. (Una tanda de 5 lanzamientos por jugador, que seguiría con muerte súbita en caso de empate).

* **-Arbitraje** (Art. 2):

-**El árbitro** (Art. 2.1): Será el encargado de realizar el sorteo de campo y dirigir el partido siguiendo el reglamento. No puede intervenir en el juego de forma física bajo ningún concepto. El árbitro debe estar fuera de la pista en todo momento. Solo puede adentrarse al agua cuando:

1. -El juego no esté en marcha. (Art. 2.1.1)
2. -La pista presente desperfectos (bien para arreglarlos, o bien para determinar su influencia en el desarrollo del juego). (Art. 2.1.2)
3. -Durante los descansos estipulados. (Art. 2.1.3)
4. -Ante la necesidad de asistencia a un jugador. (Art. 2.1.4)

-**Los asistentes** (Art. 2.2): Puede haber presencia de uno o dos asistentes que colaboren con el árbitro en el transcurso del partido, aunque no es obligatorio para el desarrollo de este.

-**El arbitraje** (Art. 2.3): Durante los encuentros, se anotarán los datos que acontezcan en la ficha de partido, de cara a llevar un control del este, y para su posterior registro en el Ranking FiC. Esta ficha será rellenada por los asistentes (o en caso necesario, por el propio árbitro) y se anotarán en ella; Países y jugadores, fase del torneo a la que corresponde, los puntos de cada cuatorce, las tarjetas y los penaltis (si hubieran), Así como comentarios de relevancia-

* **-Tarjetas** (Art. 3):

-**Tarjeta gris** (Art. 3.1): Penalización de 2 puntos durante el juego (pudiendo alcanzar la puntuación negativa si se diera la situación). El árbitro puede advertir a los jugadores para que cesen su comportamiento antes de mostrar la tarjeta, pero no obligatoriamente. Las tarjetas grises no son acumulables entre diferentes cuatorces, ni partidos. Son exclusivas de cada cuatorce.

Se enseñará tarjeta gris cuando:

1. Se cometa una conducta antideportiva (cualquier conducta física, verbal, acústica o gesticular que interfiera en el desarrollo del juego o la concentración del rival) (Art. 3.1.1)
2. Se exceda el tiempo límite de descanso establecido entre cuatorces (El árbitro debe llamar al menos 2 veces a los jugadores antes de mostrar la tarjeta) (Art. 3.1.2)
3. Se reiteren las protestas por decisiones arbitrales, o por el estado de la pista (tras ser comprobado por el árbitro en varias ocasiones con evaluación favorable). (Art. 3.1.3)
4. Se lance el pato de forma violenta o contra el cuerpo del rival de forma intencionada, así como la reiteración en la postura errónea del lanzamiento. (Art. 3.1.4)
5. Se cometa una invasión de campo, así como una obstrucción física o visual al rival. (Art. 3.1.5)

-**Tarjeta negra** (Art. 3.2): Se muestra cuando el jugador recibe 2 tarjetas grises en un mismo cuatorce y supone una sanción de 5 puntos en el juego (la segunda tarjeta gris no supone otra sanción extra de 2 puntos, directamente se aplica la sanción de 5 puntos correspondiente a la tarjeta negra). Si un jugador recibe 2 tarjetas negras durante un partido, supone automáticamente la derrota de este. Las tarjetas negras tampoco son acumulables entre diferentes cuatorces, ni partidos. Son exclusivas de cada cuatorce.

-**Expulsión del torneo** (Art. 3.3): Cualquier conducta violenta de manera flagrante (agresión física, verbal, destrozos de instalaciones, material o mobiliario, etc) supondrá la expulsión inmediata del torneo. El FiC valorará posteriormente la posibilidad de la expulsión del torneo de por vida.

* **-Reglas de Partido** (Art. 4):

-Los partidos se disputarán preferiblemente de forma diurna. Solo cuando haya una iluminación adecuada para el desarrollo del juego podrán disputarse partidos de forma nocturna. (Art. 4.1)

-El equipo que parte como local será siempre el de más antigüedad como miembro del FiC. (Art. 4.2)

-Los enfrentamientos se decidirán siempre a partido único. (Art. 4.3)

-El calentamiento previo al partido no puede exceder los 10 minutos. (Art. 4.4)

-El sorteo de campo se hará al inicio del partido a cara o cruz. (Art. 4.5)

-El partido se divide en 4 cuatorces durante la fase de grupos y cuartos de final, y 6 cuatorces en semifinales, 3º y 4º puesto, y la final. (Art. 4.6)

-Se realizará un cambio de campo al alcanzar cada semicuatorce, y al inicio de cada cuatorce. (Art. 4.7)

-La pared se considera fuera de la pista. No se puede utilizar para favorecer una parada. En ningún caso la estructura del techo de la pista será motivo para declarar un punto nulo en caso de que esta interfiera en el juego. (Art. 4.8)

-Se permite sacar de la pista cualquier parte del cuerpo para realizar un toque, o una parada, siempre que ambos pies se mantengan dentro del agua al mismo tiempo. (Art. 4.9)

-Descansos: Serán de 5 minutos como máximo a petición del árbitro o los jugadores, y siempre al término de un cuatorce. Si no hubiera petición de descanso, el máximo sería de 2 minutos antes de la reanudación del siguiente cuatorce. Se podría contemplar un descanso indefinido por causas ajenas al partido o de fuera mayor. (Art. 4.10)

-Suspensión de partidos (Art. 4.11):

1. Si un jugador se retira del partido, supondrá la derrota automática. (Art. 4.11.1)
2. En caso de la imposibilidad de disputar un partido por parte de ambos jugadores o equipos, el FiC determinará la decisión sobre el resultado (pudiendo ser un empate, una doble derrota, o la victoria para una de las partes), mediando entre ambos jugadores con la intención de alcanzar un acuerdo. (Art. 4.11.2)
3. Descalificación: si no se presenta el jugador o su suplente en las eliminatorias (no así en fase de grupos, donde solo se asignaría la derrota del partido). (Art. 4.11.3)
4. Solo en caso de suspender un partido ya comenzado, por causas ajenas a los jugadores o de fuerza mayor, se reanudaría el juego en otro momento. Ante la imposibilidad de la reanudación, el resultado hasta el momento sería tomado como definitivo siempre y cuando se haya jugado al menos 1 cuatorce. (Si no se hubiera terminado el primer cuatorce, el partido se declararía empatado (en fase de grupos) o ganado por el jugador con mejores estadísticas generales durante el torneo (en eliminatorias). (Art. 4.11.4)

-Siempre que el jugador no pueda asistir a un encuentro, puede presentar a un suplente (que no esté inscrito en el torneo) para suplirle. Tendrá un plazo máximo de 2 días para presentar a dicho suplente desde el momento que comunique la imposibilidad de su asistencia. Si el suplente no comparece o no se implica de cara a fijar una fecha, se le asignará directamente la derrota a ese participante. (Art. 4.12)

* **-Reglas de juego** (Art.5):

-El pato siempre ha de ser parado para que el punto continúe. Nunca será válido un remate de primeras para devolver el pato el rival. El lanzamiento y la parada son fases distintas del juego, y por ello, el jugador debe realizarlas por separado. (Art. 5.1)

-En la modalidad de dobles, ambos jugadores pueden intervenir tocando el pato para realizar una parada, incluso realizarla conjuntamente si fuera posible. (Art. 5.2)

-El pato debe ser lanzado a la altura del codo como mínimo, y de la cabeza como máximo. De no ser así, el árbitro podría invalidar el punto declarándolo nulo, o incluso como fallo del lanzador, suponiendo la pérdida del punto si fuera reiterado. (Art. 5.4)

-El tiro debe buscar la precisión. Puede ser rápido, pero nunca violento. Podría ser penalizado con tarjeta gris si el árbitro lo considera oportuno. (Art. 5.5)

-Está prohibido lanzar el pato a propósito contra el cuerpo del rival. Esto supone la pérdida del punto para el lanzador y la penalización con tarjeta gris en caso de reiteración. (Art. 5.6)

-En todos los casos, el jugador que cometa un fallo en el lanzamiento perderá el punto. (no botar en el aro, rebote, o fuera), siempre que el receptor no toque el pato de manera voluntaria, donde se anula la falta y se otorga el punto al lanzador. Si el receptor realizara una parada, también se anula el fallo del lanzador, continuando así la disputa del punto. (Art. 5.7)

-El punto solo será válido cuando el lanzamiento sea correcto (bote en el aro) y, caiga en el agua (O cuando el receptor desvíe el pato fuera de la pista sin lograr hacer una parada). (Art. 5.8)

-En la modalidad de dobles, el lanzamiento no puede ser realizado por un mismo jugador más de 3 veces seguidas. Siendo obligatorio que ambos jugadores participen activamente en el juego. (Art. 5.9)

-El pato nunca debe entrar dentro de la cesta. Si esto sucede, será considerado falta y, por lo tanto, pérdida de punto en el lanzamiento (media en el saque). (Art. 5.10)

-Saque: Se permite un fallo de saque al jugador que lo realice (media). Dos fallos supondrán la pérdida del punto (entera). En la modalidad de dobles, el saque se debe alternar entre los dos jugadores en cada punto, de manera obligatoria. (Art. 5.11)

-El jugador que no realiza el saque o el lanzamiento de su equipo debe permanecer pegado al límite (barandilla) en cualquier zona de su campo para evitar la obstrucción en la visibilidad de los rivales. Esto podría ser castigado con tarjeta gris. En cambio, ambos receptores pueden posicionarse en cualquier lugar de su campo. (Art. 5.12)

-El rebote se da cuando en el lanzamiento, el pato contacta con el aro, pero no pasa al campo rival, si no que vuelve. Si el pato cae al agua, el lanzador pierde el punto al considerarse falta, si es capaz de realizar una parada y evitar que caiga al agua, el rebote se considera legal y, por lo tanto, se anula, pudiendo realizar de nuevo el lanzamiento. Si esto sucede en el saque, se consideraría media. (Art. 5.13)

-El ataque y la defensa del cuatorce es la resolución de un este mediante penaltis a muerte súbita tras un empate a 13. El jugador que posea la ventaja realizará la defensa del cuatorce, y el jugador en desventaja, el ataque. (Art. 5.14)

-El toque es cualquier contacto físico del receptor con el pato. Se puede tocar ilimitadas veces con cualquier parte del cuerpo de cara a realizar una parada. Cualquier toque voluntario en el que no se consiga realizar la parada (aunque el lanzador cometa infracción) será penalizado con la pérdida del punto para el receptor. Si se realiza la parada, la infracción del lanzador se anula y la partida continua. (Art. 5.15)

-Se considera invasión de campo cuando cualquier parte del cuerpo, excepto las manos y los brazos, sobrepasan la red que divide la pista. (Art. 5.16)

-El toque invasorio es la invasión legal, donde el receptor realiza un toque al pato con manos o brazos en campo rival. Está permitido siempre y cuando SOLO sean los brazos o las manos, y para hacer un toque, NUNCA una parada. (La obstrucción al jugador que realiza un toque invasorio es motivo de amonestación con tarjeta gris y la pérdida del punto). El toque invasorio exterior es el que se realiza cuando el pato se dirige fuera de la pista en campo contrario. Se puede sacar el cuerpo manteniendo ambos pies en el agua, e invadir el campo contrario solo con manos o brazos. (Art. 5.17)

**NORMATIVA**

* **Inscripción y Representación** (Art. 6):

-Cada jugador deberá representar un país (en modalidad individual) o un continente (en dobles) a libre elección. (Art. 6.1)

-La elección del país NO es permanente, es decir, cada año se puede optar por representar una nación diferente (aunque los resultados registrados en el Ranking FiC siempre corresponderán al país representado en cada torneo) (Art. 6.2)

-La decisión de cambiar de país para una nueva edición es exclusivamente del jugador, teniendo asegurada y reservada su nacionalidad vigente siempre que lo desee, por lo que un jugador podría representar un nuevo país ya participante, solo si su representante actual reniega de él. (Art. 6.3)

-La elección del país solo se podrá llevar a cabo de manera oficial durante el periodo de inscripción que estipule el FiC para cada año, y se presupone que será un país fuera de lo común en otras competiciones deportivas, con el objetivo de dar visibilidad a los países de menor tamaño y poca relevancia internacional, así como fomentar su impulsión en el ámbito deportivo y social. (Art. 6.4)

-La elección de países de África, América, Asia, Europa, y Oceanía es libre siempre y cuando estén reconocidos de manera oficial (no serán aceptados para el torneo regiones independientes no reconocidas, comunidades autónomas, estados federados, ciudades, provincias, pueblos, comarcas, colonias, etc.) (Art. 6.5)

-El número máximo de participantes permitido por continente para la modalidad individual es de 4. (Art. 6.6)

* **-Copa, Resultados y Ranking FiC** (Art. 7):

--El Ranking FiC es la clasificación histórica del torneo, en base a los resultados y las estadísticas tanto de jugadores, como de países y continentes. Este Ranking será relevante para el FiC de cara a la organización de todas las ediciones de la Copa MC. (Art. 7.1)

-La Copa de campeón se asignarán al país y al jugador de cada año, al igual que el registro de los resultados que consigan los participantes serán siempre asociados en el Ranking FiC al país o continente que representa. (Art. 7.2)

-La copa será entregada al ganador del torneo y podrá mantenerla en propiedad durante un año. Debiendo entregarla al FiC al cumplirse dicho plazo. En la edición siguiente, será el encargado de presentar la copa en la gran final del torneo para así, repetir el proceso de nuevo. (Art. 7.3)

* **-Sorteos** (Art. 8):

**-Individuales** (Art. 8.1):

Una fase de grupos con 4 grupos de 4 participantes cada uno.

Para el año 2020, se hará un sorteo puro donde la única condición es que no pueden coincidir más de 2 países del mismo continente en un mismo grupo. Si esto sucediera, el tercer país del mismo continente en ingresar al grupo en cuestión, sería trasladado directamente al siguiente grupo, en orden alfabético, donde sí pueda permanecer.

**-Dobles** (Art. 8.2)

En 2020 se hará un sorteo puro, donde habrá 2 grupos de 3 continentes cada uno.

No existe ninguna condición para este sorteo. Tal y como las papeletas salgan se formarán ambos grupos.

* **Clasificaciones** (Art. 9)

**-Individual** (Art. 9.1):

-Los grupos A y B son anexos (se enfrentarán entre ellos en cuartos y semifinales por el lado izquierdo de la tabla) al igual que el C y el D (que se enfrentarían por el lado derecho). (Art. 9.1.1)

-Los dos países con más puntos de cada grupo se clasificarán para las eliminatorias. El primer clasificado de cada grupo se enfrentará en cuartos de final al segundo clasificado de su grupo anexo. (Art. 9.1.2)

-En caso de empate o triple empate en los puntos totales durante la fase de grupos, se decidirán las posiciones en la tabla según.

1. -Cuatorces.
2. -Puntos de Partido.
3. En caso de seguir empatados, se organizaría una tanda de penaltis para decidir el desempate, o será el FiC quien decida, mediando entre los jugadores, en caso de no poder disputarse dicho encuentro. (Art. 9.1.3)

**-Dobles** (Art. 9.2):

-Los 2 que equipos que puntos consigan de cada grupo pasarán a las eliminatorias. (Art. 9.2.1)

-El primer clasificado del Grupo A se enfrentará al segundo clasificado del Grupo B, y viceversa. (Art. 9.2.2)

* **Legalidad, ética y fair play** (Art. 10):

Cualquier indicio de extorsión, amaño, o acuerdos que puedan afectar a los resultados y/o el correcto desarrollo del torneo, pueden ser motivos de sanción o expulsión del torneo. Tanto para jugadores, como árbitros, como terceros (suplentes, público…) Ya que consideramos que un deporte debe estar a la altura respecto a los valores que lo envuelven para hacerlo grande. Juego limpio, ético y saludable.

* **Paises registrados en FiC por orden histórico** (Art. 11):

-España

-Corea del Norte

-Kiribati

-Dinamarca

-Zimbabue

-Palaos

-Islas Mauricio

-Camerun

-Tayikistán

-Guyana

-Australia

-Nueva Zelanda

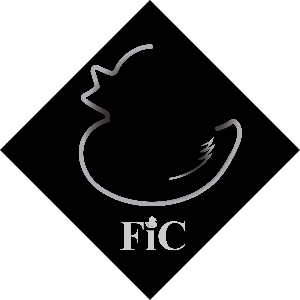
-Andorra

-Antigua y Barbuda

-Barbados

-Yibuti

-Myanmar



By: Christopher Romero – Jesús Domínguez – Triana Mompao

Sevilla – mayo 2020

Federación Internacional de Cuático