

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON
ICO

REGLAMENTO DE JUEGO CROSSMINTON

Editor
-Organización Internacional de Crossminton-



Traducción: Enero, 2016 - por CanariaSpeed

Versión Revisada: Noviembre, 2015 –por Gossen

Reglamento de Juego de Crossminton

Contenido:

Conceptos básicos	3
Reglas del juego	4
1. Sorteo	4
2. Sistema de puntuación	4
3. Cambios de campo	4
4. Servicio/Saque	4
5. Individuales	5
5.1. Servicio/saque y resto	
5.2. Secuencia de golpeo y posición en el campo	
5.3. Puntos ganados y servicio/saque	
6. Dobles	5
6.1. Servicio/saque y resto	
6.2. Secuencia de golpeo y posición en el campo	
6.3. Puntos ganados y servicio/saque	
6.4. Secuencia del servicio/saque	
6.5. Faltas en la posición en el servicio/saque y resto	
7. Faltas	6
8. Repeticiones (Let)	7
9. El Speeder se considera no jugable si...	7
10. Comunicación de los jugadores en partidos sin árbitro	7

Conceptos básicos

Jugador: Cada persona que juega al Crossminton.

Pareja de partido: Jugador o compañero en la modalidad de dobles del mismo equipo.

Equipo de partido: Un equipo consta de un solo jugador en una competición individual. Un equipo consta de 2 jugadores (en pareja) en una competición de dobles.

Oponente: Persona contra la que juegas.

Partido: Competición de Crossminton entre dos equipos, con uno o dos jugadores en cada equipo (en función de la modalidad, individual o dobles).

Cuadrado: Es una parte del campo, hace referencia a donde tiene que dirigirse el Speeder.

Campo con zona de seguridad: Consiste en dos cuadrados enfrentados y paralelos a una distancia de 12,8 metros y con una zona de seguridad que forma un marco alrededor del cuadrado y la zona intermedia.

Volante: Se llama Speeder.

Raqueta: Con lo que se juega.

Individuales: Un partido con un jugador en cada cuadrado.

Dobles: Un partido con dos jugadores en cada cuadrado.

Sacador: El equipo al que le toca servir/sacar.

Restador: El equipo opuesto al servidor/sacador; el equipo al resto.

Intercambio de golpes: Secuencia de uno o más golpes contando desde el servicio hasta que el Speeder es declarado como no jugable.

Juez árbitro: Es el observador de la ICO, también llamado árbitro del torneo.

Árbitro: Es el encargado del control del partido, también llamado árbitro de partido.

Juez de línea/saque/posición: El juez de línea/saque/posición, ha de anunciar las faltas cometidas por el servidor/sacador y las faltas de posición.

Speederkids: También conocidos como recoge pelotas.

Reglas del Crossminton

1. Sorteo

- 1.1. Antes de empezar el partido se realiza un sorteo. El equipo que gane el sorteo podrá elegir la posición siguiendo las reglas 1.1.1... y 1.1.2...
 - 1.1.1. ... sacar o restar.
 - 1.1.2. ... cuadrado
- 1.2. El equipo que pierda el sorteo elegirá entre las posibilidades restantes.

2. Sistema de puntuación

- 2.1. Al mejor de 3 sets: el equipo debe ganar 2 sets para ganar el partido.
- 2.2. El equipo que primero llegue a 16 puntos gana el set, a excepción de la regla 2.4.
- 2.3. El equipo que gane el intercambio gana un punto y se le suma a los ya conseguidos. Un equipo gana el intercambio si el equipo contrario comete una falta o el Speeder se declara no jugable, porque cae en el cuadrado del contrario.
- 2.4. Con un resultado de 15-15, el equipo que consiga dos puntos consecutivos primero, gana el set.
- 2.5. El equipo que pierde un set es el que empieza a servir/sacar en el siguiente set.

3. Cambios de campo

- 3.1. Los equipos cambian de campo...
 - 3.1.1. ...al terminar el primer set.
 - 3.1.2. ...al terminar el segundo set, si hay un tercero.
 - 3.1.3. ...en el tercer set, siempre cada seis puntos.
- 3.2. Si el cambio de campo no se ejecutó en su momento, se hará tan pronto se percate el error, siempre que el Speeder esté declarado como no jugable. Los puntos conseguidos se mantienen.

4. Servicio/saque

- 4.1. En un saque correcto...
 - 4.1.1. ...ningún equipo podrá retrasar la ejecución del servicio/saque una vez el sacador y el restador estén preparados.
 - 4.1.2. ...el sacador se deberá colocar en la zona de saque sin cruzar con ninguna parte de su pie la línea de saque o en su defecto la línea imaginaria de saque.
 - 4.1.3. ...un pie del sacador deberá estar en contacto con el campo desde el principio del saque/servicio (regla 4.2) hasta el final del mismo (regla 4.3).
 - 4.1.4. ...el Speeder al completo deberá estar por debajo de la mano de la raqueta en el momento del golpeo.

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

ICO

- 4.1.5. ...una vez comenzado el servicio/saque (regla 4.2) la raqueta ha de moverse hacia delante hasta que se termine el servicio/saque (regla 4.3). No está permitido interrumpir el movimiento del servicio/saque.
- 4.2. Tan pronto como el jugador esté preparado para servir/sacar, el primer movimiento hacia delante de la cabeza de la raqueta será considerado como el principio del servicio.
- 4.3. Una vez comenzado el servicio/saque, este se considerará como ejecutado cuando se golpee el Speeder o cuando en el intento de darle se falla y no se golpea el Speeder.
- 4.4. El sacador solo podrá sacar si el restador está preparado. Se considera que el restador estaba preparado si se observan intenciones de devolver el servicio/saque.
- 4.5. Tras golpear el Speeder, el jugador puede desplazarse de la zona de saque.
- 4.6. Cada equipo ejecuta tres servicios/saques consecutivos antes de que el otro tenga la oportunidad servir/sacar.
- 4.7. Cuando el resultado esté en 15-15 cada equipo sacará alternativamente un único servicio/saque.

5. Individuales

5.1. Servicio/saque y resto

- 5.1.1. El servicio/saque es ejecutado por el equipo desde la zona de saque.
- 5.1.2. El servicio/saque se podrá ejecutar dentro de la zona de saque en cualquier posición.

5.2. Secuencia de golpeo y posición en el campo

Durante un intercambio el Speeder es golpeado alternativamente por el sacador y el restador hasta que es declarado no jugable (regla 9).

5.3. Puntos ganados y servicio/saque

- 5.3.1. Si el sacador gana un intercambio (regla 2.3) suma un punto.
- 5.3.2. Si el restador gana un intercambio (regla 2.3) suma un punto.

6. Dobles

6.1. Servicio/saque y resto

- 6.1.1. Un jugador del equipo al servicio/saque deberá sacar desde la zona de servicio/saque y pertenece junto compañero, al mismo equipo.
- 6.1.2. A cada jugador del equipo al resto se les denomina restadores.

6.2. Secuencia de golpeo y posición en el campo

- 6.2.1. Una vez se haya sacado, el Speeder podrá ser golpeado en cualquier posición por cada jugador del equipo al resto (regla 6.5) hasta que este sea declarado como no jugable.
- 6.2.2. El equipo ganador del último set (o el equipo al resto después del sorteo) deberá anunciar quien será el jugador atacante o el que esté situado en la parte trasera del cuadrado antes de empezar el siguiente (o primer) set.

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

ICO

6.3. Puntos ganados y servicio/saque

- 6.3.1. Si el equipo sacador gana un intercambio (regla 2.3) suma un punto.
- 6.3.2. Si el equipo restador gana un intercambio (regla 2.3) suma un punto.

6.4. Secuencia del servicio/saque

El derecho a sacar pasa...

- 6.4.1. ...del equipo que tiene el derecho a sacar (A)
- 6.4.2. ...a un jugador del equipo al resto (B) quien pasará a sacar durante los siguientes puntos...
- 6.4.3. ...al compañero del equipo (A) que no ha sacado...
- 6.4.4. ...al compañero del equipo (B) que no ha sacado...
- 6.4.5. ...al primer sacador, etc.
- 6.4.6. No está permitido que un jugador saque fuera de esta secuencia.

6.5. Faltas en la posición en el servicio/saque y resto

- 6.5.1. ...hay una falta de posición durante el servicio/saque, el resto o durante el intercambio...
 - 6.5.1.1. ...cuando el jugador de fondo coloca parte de su pie, delante de los pies del jugador atacante en el momento de golpear el Speeder.
 - 6.5.1.2. ...cuando el atacante coloca parte de su pie, detrás de los pies del jugador de fondo en el momento de golpear el Speeder.
- 6.5.2. Si se comete una falta de posición en el servicio/saque, resto o durante el intercambio, será sancionado por el árbitro y el punto se perderá de manera inmediata, a pesar de no haberse terminado el punto.

7. Faltas

Una acción se considera una falta...

- 7.1. ...si el servicio/saque no se ejecuta de acuerdo con la regla 4.
- 7.2. ...si el Speeder está en juego y...
 - 7.2.1. ...cae fuera del cuadrado.
 - 7.2.2. ...toca el techo o paredes.
 - 7.2.3. ...toca a un jugador o algo que lleve consigo.
 - 7.2.4. ...toca cualquier objeto o cualquier persona que esté fuera del campo.
 - 7.2.5. ...es cogido con la raqueta y vuelto a poner en juego.
 - 7.2.6. ...es golpeado dos veces, una detrás de otra, por el mismo jugador. No es falta si el Speeder toca el canto y las cuerdas de la raqueta al mismo tiempo.
 - 7.2.7. ...es golpeado por un jugador y seguidamente por su compañero.
 - 7.2.8. ...toca la raqueta de un jugador y tras el golpeo no va en dirección hacia el cuadrado contrario.
- 7.3. Si un jugador, cuando el Speeder está en juego...
 - 7.3.1. ...invade el cuadrado contrario con su raqueta o con su cuerpo.
 - 7.3.2. ...dificulta a su oponente el golpeo del Speeder.
 - 7.3.3. ...distrae a su oponente con gritos o acciones.
- 7.4. ...si un jugador no cumple las reglas.

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

ICO

8. Lets

- 8.1. Si hay un let, el servicio/saque anterior no es válido y el jugador que sacó el último deberá hacerlo de nuevo.
- 8.2. Es let si...
 - 8.2.1. ...el sacador saca antes de que el restador esté preparado (regla 4.4).
 - 8.2.2. ...ambos equipos cometen una falta al mismo tiempo.
 - 8.2.3. ...el Speeder presenta algún desperfecto o se deformó durante el intercambio.
 - 8.2.4. ...a juicio del árbitro el partido se vio interrumpido o si un jugador es distraído por el entrenador del contrario.
 - 8.2.5. ...si el juez de línea no vio donde cayó el Speeder y el árbitro no es capaz de tomar una decisión.
 - 8.2.6. ...pasa algo inesperado.
 - 8.2.7. ...entra algún objeto en pista mientras el Speeder está en juego.
- 8.3. ...se canta "Let" por el árbitro o jugador (en caso de que no haya árbitro).

9. El Speeder se declara no jugable si...

- 9.1. ...toca el campo.
- 9.2. ...hay una falta (regla 7) o una repetición (regla 8).

10. Comunicación de los jugadores en partidos sin árbitro

- 10.1. "Dentro": El dedo índice de la mano que no agarra la raqueta apunta hacia el suelo.
- 10.2. "Fuera": El dedo índice de la mano que no agarra la raqueta apunta hacia el cielo o techo.
- 10.3. "Let": El dedo índice y corazón apuntan hacia el cielo o techo.

Firmado

Comité de reglamentos y torneos de la ICO.