

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

ICO

# REGLAMENTO DE JUEGO CROSSMINTON

**Editor**

**-Organización Internacional de Crossminton-**



**Traducción: marzo, 2017 - por CanariaSpeed**

## Reglamento de Juego de Crossminton

### Contenido:

Explicación de conceptos	3
1. Sorteo	5
2. Sistema de puntuación	5
3. Cambios de campo	5
4. Servicio (comienzo del partido)	5
5. Individuales	6
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	6
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	7
8. Repeticiones (Let)	8
9. El Speeder se considera no jugable si...	8

# REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

## ICO

### **Conceptos**

**Jugador:**

Persona que juega al Crossminton.

**Participante en un partido:**

Un participante es uno de los jugadores en individuales.

Un participante en dobles consiste en dos jugadores del mismo equipo.

**Contrincante:**

Persona contra la que juegas.

**Partido:**

Competición de Crossminton entre dos participantes.

**Cuadrado:**

Es una parte del campo de juego. Hace referencia a uno de los dos cuadrados donde tiene que dirigirse el Speeder.

**Campo/Campo con zona de seguridad:**

Consiste en dos cuadrados enfrentados y paralelos colocados a una distancia de 12,8 metros. La zona de seguridad es el área que rodea y que se encuentra entre los cuadrados del campo de juego.

**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 participante al que le toca servir/sacar.

**Restador:**

El participante opuesto al servidor/sacador; el participante 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 Principal:**

Es el observador de la ICO. También llamado árbitro del torneo.

# REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

## ICO

### **Árbitro:**

Es el encargado del control del partido. También llamado árbitro de partido.

### **Juez de línea/saque/posición:**

El juez de línea/saque/posición está subordinado al árbitro y al juez principal. Su responsabilidad se limita a las funciones que le asigne el árbitro.

### **Speederkids:**

También conocidos como recoge volantes.

## **Reglas del Crossminton**

### **1. Sorteo**

- 1.1. Antes de empezar el partido se realiza un sorteo. El participante 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 de juego
- 1.2. El participante que pierda el sorteo elegirá entre las posibilidades restantes. En dobles: el equipo que saca debe informar en primer lugar al equipo que resta quién será el sacador (jugador de atrás). El equipo al resto tiene libertad para decidir a continuación la posición de cada uno de sus jugadores.

### **2. Sistema de puntuación**

- 2.1. Al mejor de 3 sets: hay que ganar 2 sets para ganar el partido.
- 2.2. El participante que primero llegue a 16 puntos gana el set, a excepción de la regla 2.4.
- 2.3. El participante que gane el intercambio suma un punto a su marcador. Un participante gana el intercambio si el otro participante comete una falta o el Speeder toca el suelo dentro del cuadrado del contrincante.
- 2.4. Con un resultado de 15-15, el participante que consiga dos puntos de diferencia primero, gana el set.
- 2.5. El participante 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, de acuerdo con lo previsto en la regla 3.1, se hará tan pronto se advierta el error, siempre que el Speeder no se encuentre en juego. Los puntos conseguidos se mantienen.

### **4. Servicio/saque (comienzo del partido)**

- 4.1. En un saque correcto...
  - 4.1.1. ...ningún participante 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 (en el momento del golpeo de saque).
  - 4.1.3. ...un pie del sacador deberá estar en contacto con el suelo desde el principio del saque/servicio (regla 4.2) hasta el final del mismo (regla 4.3).

# REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

## ICO

- 4.1.4. ...el Speeder al completo deberá estar por debajo de la mano de la raqueta en el momento del golpeo.
- 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 (regla 4.2), este se considerará como ejecutado cuando la raqueta 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 participante ejecuta tres servicios/saques consecutivos antes de que el contrincante tenga el derecho a servir/sacar.
- 4.7. Cuando el resultado esté en 15-15 cada participante 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 se golpeará 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.
- 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 (regla 9).
- 6.2.2. Los perdedores del set (o quien sirve tras el sorteo inicial), saca para comenzar el set siguiente. No es importante qué jugador de cada equipo saca.

# 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 participante A (jugador en la parte de atrás del campo), que saca en primer lugar
- 6.4.2. ...al jugador atacante 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 más atrasado por delante del pie del jugador atacante en el momento de golpear el Speeder.
  - 6.5.1.2. ...cuando el atacante coloca parte de su pie más atrasado por detrás del pie 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 la ropa de un jugador.
  - 7.2.4. ...toca cualquier objeto o persona que esté fuera del campo.
  - 7.2.5. ...es cogido o parado con la raqueta y vuelto a poner en juego.
  - 7.2.6. ...es golpeado o tocado dos veces 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.

## REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

### ICO

- 7.3.3. ...distráe a su oponente con gritos o gestos.
- 7.4. ...si un jugador no cumple las reglas.

#### 8. Repetición del punto/Let

- 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 deforma durante el juego.
  - 8.2.4. ...a juicio del árbitro el partido se ve interrumpido o si un jugador es distraído por el entrenador del contrario.
  - 8.2.5. ...el juez de línea no es capaz de cantar una bola y el árbitro no es capaz tampoco 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 suelo de la pista.
- 9.2. ...hay una falta (regla 7) o una repetición (regla 8).

#### Acuerdos internos

#### **Anexo - comunicación de los jugadores en partidos sin árbitro**

- 1. "Dentro": El dedo índice de la mano que no agarra la raqueta apunta hacia abajo.
- 2. "Fuera": El dedo índice de la mano que no agarra la raqueta apunta hacia arriba.
- 3. "Let": El dedo índice y corazón apuntan hacia arriba.

#### ***Firmado***

***Comité de reglamentos y torneos de la ICO.***