

REGLAMENTO DE TORNEO (Crossminton)

ICO

REGLAMENTO DE TORNEO

Crossminton

Editor

-Organización Internacional de Crossminton-



Traducción: Enero, 2016 - por CanariaSpeed

Versión Revisada: Noviembre, 2015 –por Gossen

REGLAMENTO DE TORNEO (Crossminton)

ICO

Contenido:

Explicación de conceptos.....	3
A Condiciones básicas.....	5
1. La cancha y estructura de la cancha.....	5
2. Canchas bajo techo y la calidad del centro.....	6
B Reglas de equipamiento.....	6
3. Speeder.....	6
4. Raqueta.....	6
C Autoridades del torneo.....	7
5. Autoridades del torneo y objeciones.....	7
D1 Anexo --Variaciones de las reglas y equipamiento.....	7
D2 Anexo – Regulaciones del dopaje.....	8
D3 Anexo – Comunicación entre jugadores en un partido sin árbitro.....	8
D4 Anexo – Estética del deporte.....	8

REGLAMENTO DE TORNEO (Crossminton)

ICO

Explicación de conceptos

Jugador

Toda aquella persona que juega al Speed Bádminton.

Pareja de partido

Compañero o jugador de dobles del mismo equipo.

Equipo de competición

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

El jugador o los jugadores del equipo contrario.

Partido

Competición de Speed Bádminton entre 2 equipos (Individual o Dobles)

Cuadrado

Un cuadrado es una parte de la cancha. Se refiere a uno de los dos cuadrados donde el Speeder tiene que ser colocado.

La cancha con zona de seguridad

Las canchas están formadas por 2 cuadrados opuestos que se encuentran paralelos y separados por una distancia de 12,8 m y una zona de seguridad que forma un marco regular alrededor del cuadrado y de la zona intermedia.

Pelota

La pelota se llama Speeder.

Raqueta

El jugador juega con una raqueta.

Individual

En una competición con 2 jugadores opositores, un cuadrado es asignado a cada equipo.

Dobles

En una competición con 4 jugadores (2 por cada equipo). Un cuadrado es asignado a cada pareja.

Servidor

El jugador que realiza el servicio o saque.

Restador

El jugador que se opone al servicio o saque/ el equipo que devuelve la pelota.

Intercambio de tiros o golpes / rally

Secuencia de uno o varios golpes, contando desde el servicio hasta que la pelota se va fuera de la línea o sale fuera del cuadrado.

REGLAMENTO DE TORNEO (Crossminton)

ICO

Árbitro principal

Observador de la ISBO y también llamado el juez árbitro del torneo.

Referee

El referee es el responsable de una competición y es también llamado el árbitro de la competición.

Árbitro de línea / de servicio / de posición

El árbitro de línea / de servicio / de posición tiene como función asignar las faltas del servicio o también anunciar las faltas de posición.

Speederkids

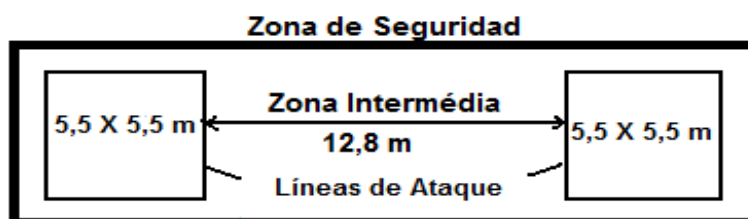
Los "Speederkids" son los denominados recogepelotas.

A Condiciones Básicas

1 *La cancha y la estructura de la cancha.*

- 1.1 La cancha consta de dos cuadrados, cada uno de 5,5 X 5,5 m (medidas exteriores), los cuales tienen que estar opuestos a una distancia de 12,8 m (medida exterior) – ver figura 1.
- 1.2 Medidas exactas y conceptos – ver figura 2.
- 1.3 El ancho de la línea, cuando se estén usando las líneas de borde, tiene que ser por lo menos de 2 cm. y no podrán exceder los 6 cm. El ancho de las líneas tendrá que ser la misma para todas las líneas.
- 1.4 Las líneas del cuadrado tendrán que ser fácilmente reconocibles (marcadas en contraste con el pavimento o suelo).
- 1.5 Las líneas son parte de la cancha la cual limita.
- 1.6 La línea de servicio es una conexión directa entre ambas líneas laterales y corre una distancia de 3m paralela a la línea de ataque – ver figura 2.
- 1.7 La línea de servicio entre la zona de ataque y la cancha posterior /zona de servicio es parte de la cancha posterior /zona de servicio.
- 1.8 La línea de servicio se ha de marcar centrada en la pista, con una línea recta y con una longitud de 50 cm, siempre que sea posible. Si no hubiera línea de servicio en la posición prevista, se han marcar las líneas laterales (con un buen contraste). Dichas marcas han de medir el ancho de la línea y su longitud debe de ser entre 3.5cm – 4cm. Las marcas tendrán que corresponder al ancho de las líneas laterales y tendrán que tener una longitud entre 3,5 – 4 cm.
- 1.9 Es recomendable tener una zona de seguridad de por lo menos 1 metro fuera de la cancha, a excepción de otra cancha adyacente. La zona de seguridad debe mantenerse libre de paredes, estandartes, árbitros, etc.

Figura 1 (La cancha es usada para individuales y dobles): **La Cancha**



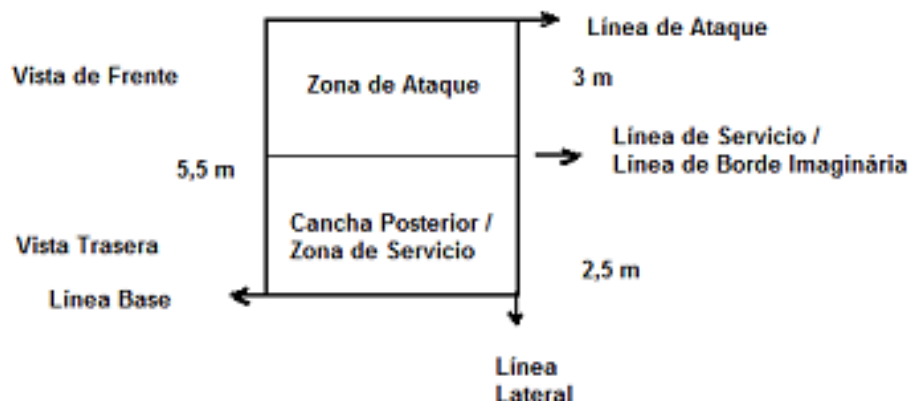
Nota Figura 1:

La zona intermedia corresponde a las distancias de las líneas T en una cancha de tenis. La cancha total corresponde a la medida de una cancha de tenis para dobles dividido longitudinalmente.

REGLAMENTO DE TORNEO (Crossminton)

ICO

Figura 2: Estructura de cuadrados



2 Canchas bajo techo y la calidad del centro

- 2.1 Las canchas deben cumplir las reglas y excluir todo aquello que pueda ocasionar algún tipo de lesión o peligro para los jugadores.
- 2.2 Las líneas del cuadrado –independientemente de que sea bajo techo- deben estar bien colocadas, asegurándose la organización de que no existe peligro de lesión.
- 2.3 En todos los torneos nacionales e internacionales la altura de la sala tendrá que ser de por lo menos 7 metros (en todos los puntos de la cancha). La federación responsable puede permitir ciertas excepciones.

B Las Reglas de Equipamiento

3 Speeder

- 3.1 Dentro de la invitación del torneo, el organizador o responsable tiene que nombrar el Speeder con el cual se disputará el torneo.
- 3.2 El Speeder tiene que pesar 8 g o un máximo de 10 g.
- 3.3 El Speeder tiene una altura mínima de 57 mm y una altura máxima de 63mm. El diámetro de la cesta cónica cilíndrica es de 47 – 53 mm medido en la parte más ancha de la cesta. La cabeza es semi-esférica, fabricada de termo-plástico y tiene un diámetro de 25 – 27mm.
- 3.4 Siempre que la forma general y las cualidades de vuelo del Speeder no cambien. Podrán hacerse modificaciones en las especificaciones señaladas, bajo el permiso del responsable de la federación y en lugares donde las condiciones atmosféricas y climáticas sean normales.
- 3.5 El peso máximo del Speeder puede variar 1 g cuando se usa el “windring” (anillo de viento) cuando las condiciones de viento son muy fuertes y de acuerdo a la opinión del organizador del torneo.

4 Raqueta

- 4.1 La raqueta no debe tener un dispositivo mecánico que cambie la calidad de vuelo del Speeder o influya artificialmente su calidad o ponga en peligro al oponente / pareja.
- 4.2 La longitud de la raqueta no debe exceder los 61 cm.
- 4.3 El tamaño de la cabeza de la raqueta no debe exceder el valor de 650 cm² (medida externa).

C Autoridades del Torneo

5 *Autoridades del Torneo y Objeciones*

- 5.1 En cada torneo se debe nombrar un jefe de árbitros.
- 5.2 El organizador local y el administrador del torneo son responsables de la seguridad de los jugadores (por ejemplo: debe haber un médico disponible).
- 5.3 El jefe de árbitros es completamente responsable del torneo y de todas sus competiciones.
- 5.4 El árbitro – designado para un partido – es responsable del curso del partido, de lo que ocurra en pista y de los alrededores adyacentes a la pista. El árbitro debe informar al jefe de árbitros.
- 5.5 El árbitro de servicio/posición tiene que señalar las faltas de servicio hechas por el servidor y tiene que anunciar igualmente las faltas de posición.
- 5.6 El juez de línea anuncia si el Speeder cae “dentro” o “fuera” con respecto a su línea correspondiente.
- 5.7 Una decisión hecha por una autoridad del torneo es definitiva en referencia a su responsabilidad. A excepción del caso que el árbitro haya reconocido una decisión en falso de un árbitro de línea desde su punto de vista. En este caso el árbitro tiene que invalidar la decisión del árbitro de línea.
- 5.8 El árbitro tiene que...
 - 5.8.1 ... controlar las regulaciones del Crossminton, cumplirlas y por encima de todo anunciar las “faltas” y “repeticiones” cuando ocurran.
 - 5.8.2 ... tomar su decisión en referencia a una objeción de un punto de la competición antes de comenzar el siguiente servicio.
 - 5.8.3 ... informar a los jugadores y a los espectadores del progreso de la competición.
 - 5.8.4 ... nombrar o substituir los árbitros de línea o árbitros de servicio después de haber consultado con el jefe de árbitros.
 - 5.8.5 ... hacerse cargo de las tareas para las que no se emplea ninguna autoridad en la cancha.
 - 5.8.6 ... para poder decidir en lugar de una autoridad del torneo, donde su punto de vista haya sido impedido o decidido por repetición.
 - 5.8.7 ... para tomar nota de todos los incidentes en conexión con regla 1, sobre la función de regulación de árbitros de la ICO, y anunciar estos incidentes al jefe de árbitros.
- 5.9 Los “Speederkids” podrán ser utilizados y son preferiblemente deseados. Las autoridades del torneo son responsables del correcto uso de los chicos Speeder.

D1 Anexo --Variaciones de las reglas y equipamiento

Para los grupos con edades inferiores a 12 años (U12) son validas las siguientes reglas:

- El campo de juego lo formarán dos cuadrados de 4x4m (medidos desde el lateral exterior de las líneas) y estarán separados por una distancia de 9,0 m.
- La línea de servicio también estará situada a 3m con respecto a la línea delantera (medir desde el exterior de la línea delantera).
- El peso del Speeder puede ser de 6 – 10 g.
- La longitud de la raqueta y el tamaño de la cabeza puede variar en referencia a las medidas prescritas.

D2 Anexo – Regulaciones del dopaje

Dentro de la ICO (Organización Internacional de Crossminton) las regulaciones actuales internas del dopaje prescritas por la WADA son válidas.

D3 Anexo – Comunicación de jugadores en un partido sin árbitro

1. “Dentro”: El dedo índice de la mano que no tenga agarrada la raqueta apunta hacia abajo.
2. “Fuera”: El dedo índice de la mano que no tenga agarrada la raqueta apunta hacia arriba.
3. “Let”: El dedo índice y el dedo medio de la mano que no tenga agarrada la raqueta apuntan hacia arriba.

D4 Anexo – Estética del deporte

Para los torneos “Máster Series” de la ICO, la siguiente regla es válida: todos los jugadores deberán llevar en la parte posterior de su camiseta su nombre y país (el código del país también sería apropiado llevarlo. Ej. España → ESP).

Para los torneos “International Series” y todos los torneos oficiales de la ICO, excepto para los torneos “Máster Series”, la siguiente regla es válida: todos los jugadores deberán llevar en la parte posterior de su camiseta su nombre y país (el código del país también sería apropiado llevarlo. Ej. España → ESP) a partir de semifinales.

Firmado

Comité de reglamentos y torneos de la ICO.