

REGLAMENTO DE TORNEO (Crossminton)

ICO

# REGLAMENTO DE TORNEO

## Crossminton

Editor

**-Organización Internacional de Crossminton-**



Traducción: 2017 - por CanariaSpeed

# 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

### 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.

## REGLAMENTO DE TORNEO (Crossminton)

### ICO

**Juez Principal:**

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 está subordinado al árbitro y al juez principal. Su responsabilidad se limita a las funciones que le asigne el árbitro.

**Speederkids:**

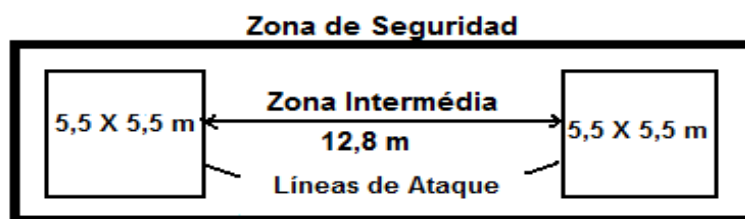
También conocidos como recoge volantes.

## 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**



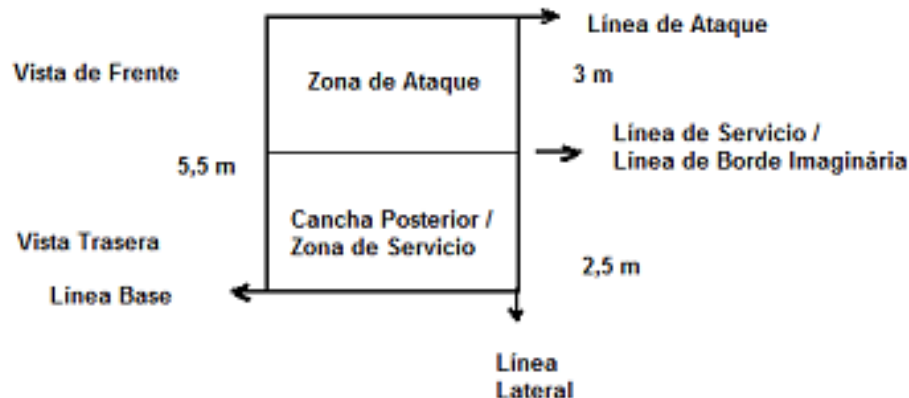
Nota Figura 1:

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 Aspecto de la cancha y condiciones del lugar de celebración del evento

- 2.1 Están permitidas todas las superficies de juego en las canchas, siempre que no supongan un elevado riesgo de lesión.
- 2.2 Las líneas del cuadrado unidas a la superficie deben estar bien colocadas, asegurándose no existe peligro de lesión.
- 2.3 En todos los torneos naciones 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 Al anunciarse el torneo debe nombrarse al fabricante o productor del Speeder.
- 3.2 El Speeder tiene que pesar entre 8 y 10 gr.
- 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 inusuales.
- 3.5 El peso máximo del Speeder puede variar 1 g cuando se usa el “windring” (anillo de viento) bajo la zona de golpeo del Speeder. En el caso de que haya muy malas condiciones de viento, se puede utilizar una Speeder diferente tras consultarlo con el organizador del evento y contando con la autorización del juez principal.

### 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 cm<sup>2</sup> (medida externa).

## C Autoridades del Torneo

### 5 *Autoridades del Torneo y Objeciones*

- 5.1 En cada torneo se debe nombrar un juez principal.
- 5.2 El club anfitrión y el organizador del torneo son responsables de la seguridad de los jugadores (por ejemplo: debe haber un médico disponible).
- 5.3 El juez principal es responsable del torneo en su conjunto y de cada uno de los partidos.
- 5.4 El árbitro del 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 juez principal.
- 5.5 El juez de servicio/posición tiene que señalar las faltas de servicio hechas por el sacador.
- 5.6 El juez de línea anuncia si el Speeder cae “dentro” o “fuera” con respecto a la(s) línea(s) que tenga asignada(s).
- 5.7 Una decisión hecha por una autoridad del torneo es definitiva en el ámbito de su responsabilidad. Se exceptúa el caso que el árbitro del partido considere errónea una decisión de un juez de línea. En este caso el árbitro puede invalidar la decisión del juez de línea.
- 5.8 El árbitro tiene que...
  - 5.8.1 ... controlar el respeto a las reglas del Crossminton, hacerlas cumplir y por encima de todo señalar 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 hacer el siguiente saque.
  - 5.8.3 ... informar a los jugadores y a los espectadores del progreso de la competición.
  - 5.8.4 ... nombrar o sustituir los jueces de línea o de servicio después de haber consultado con el jefe principal.
  - 5.8.5 ... hacerse cargo de las tareas para las que no se emplea ninguna autoridad en la cancha.
  - 5.8.6 ... tomar una decisión sobre el punto en nombre de una autoridad del torneo que no vio correctamente la jugada, o mandar repetir el punto.
  - 5.8.7 ... tomar nota de todos los incidentes en relación con la regla 1 del Reglamento de arbitraje de la ICO, e informar de estos incidentes al juez principal.
- 5.9 Se podrán utilizar recogepelotas/“Speederkids”; su uso es muy recomendable. Las autoridades del torneo son responsables del correcto desempeño de los recogepelotas.

## 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 (también se puede poner el código del país. 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 (también se puede poner el código del país → ESP) a partir de semifinales.

***Firmado***

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