

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

ICO

**REGLAMENTO DE JUEGO
CROSSMINTON
2018**

Editor

-Organización Internacional de Crossminton-



Versión revisada en enero, 2018

Traducción por CanariaSpeed

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

ICO

Reglamento de Juego de Crossminton

Contenido:

Explicación de conceptos	3
1. Sorteo	5
2. Sistema de puntuación	5
3. Cambios de campo	5
4. Saque (comienzo del partido)	5
5. Individuales	6
5.1. Saque y resto	
5.2. Secuencia de golpeo y posición en el campo	
5.3. Puntos ganados y saque	
6. Dobles	6
6.1. Saque y resto	
6.2. Secuencia de golpeo y posición en el campo	
6.3. Puntos ganados y saque	
6.4. Secuencia del saque	
6.5. Faltas en la posición en el 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 un solo jugador 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.

Cuadro:

Un cuadro es una parte del campo de juego. Hace referencia a uno de los dos cuadros dentro de los cuales se debe jugar el Speeder.

Campo/Campo con zona de seguridad:

Consiste en dos cuadros 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 cuadros del campo de juego.

Volante:

El volante se llama Speeder.

Raqueta:

El jugador juega con una raqueta.

Individuales:

Un partido con un jugador en cada cuadro.

Dobles:

Un partido con dos jugadores en cada cuadro.

Sacador:

El participante al que le toca sacar.

Restador:

El participante opuesto al sacador; el participante al resto.

Intercambio de golpes:

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

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

ICO

Juez Principal:

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

Árbitro:

El árbitro es el responsable 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.

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

ICO

Reglas

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 primero.
 - 1.1.2. ... elegir el cuadro 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 cuadro del contrincante.
- 2.4. Con un resultado de 15-15, gana el set el participante que consiga dos puntos de diferencia primero.
- 2.5. El participante que pierde un set es el que empieza a 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, 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. Saque (comienzo del partido)

- 4.1. En un saque correcto...
 - 4.1.1. ...ningún participante podrá retrasar la ejecución del 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 (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 saque (regla 4.2) la raqueta ha de moverse hacia delante hasta que se termine el saque (regla 4.3). No está permitido interrumpir el movimiento del saque.
 - 4.2. Tan pronto como el jugador esté preparado para sacar, el primer movimiento hacia delante de la cabeza de la raqueta será considerado como el principio del saque.
 - 4.3. Una vez comenzado el 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 saque.
 - 4.5. Tras golpear el Speeder, el jugador puede desplazarse de la zona de saque.
 - 4.6. Cada participante ejecuta tres saques consecutivos antes de que el contrincante tenga el derecho a sacar.
 - 4.7. Cuando el resultado esté en 15-15 cada participante sacará alternativamente un único saque.
- 5. Individuales**
- 5.1. Saque y resto**
 - 5.1.1. Los participantes sirven desde la zona de saque.
 - 5.1.2. El 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 desde cualquier posición hasta que es declarado no jugable (regla 9).
 - 5.3. Puntos ganados y saque (sistema de puntuación en intercambio)**
 - 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. Saque y resto**
 - 6.1.1. Un jugador del equipo que saque deberá sacar desde la zona de saque.
 - 6.1.2. A cada jugador del equipo al resto se le denomina restador.
 - 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 (regla 6.5) por cada jugador del equipo al resto hasta que este sea declarado como no jugable (regla 9).
 - 6.2.2. Los perdedores del último set (o quien sirve tras el sorteo inicial, conforma a la regla 1), sacan para comenzar el set siguiente. No es importante qué jugador de cada equipo saca.
 - 6.3. Puntos ganados y saque (sistema de puntuación en intercambio)**
 - 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.

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

ICO

6.4. Secuencia del saque

El derecho a sacar pasa... (según 6.4.1-6.4.5)

- 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, que será quien saque y se convertirá en el jugador de atrás...
- 6.4.3. ...al compañero del equipo A que no ha sacado aún...
- 6.4.4. ...al compañero del equipo B que no ha sacado aún...
- 6.4.5. ...al primer sacador, etc.
- 6.4.6. No está permitido que un jugador saque fuera de esta secuencia.

6.5. Faltas de posición en el saque y resto, es decir, durante un intercambio

- 6.5.1. Hay una falta de posición durante el saque y el resto, es decir, 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 el árbitro sanciona una falta de posición en el saque, resto o durante el intercambio, el punto se pierde de manera inmediata, aunque el punto no haya terminado aún.

6.6. Posición al comienzo del set

- 6.6.1. El equipo que resta debe anunciar cuál de los jugadores va a actuar como jugador de ataque y cual de ellos jugará en la zona de atrás. El equipo que sirve lo hará a continuación.

7. Faltas

Una acción se considera una falta...

- 7.1. ...si el saque no se ejecuta de acuerdo con la regla 4.
- 7.2. ...si el Speeder ...
 - 7.2.1. ...toca la superficie fuera del cuadro de juego (esto es, no cae dentro o sobre la línea)
 - 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. Sin embargo, 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.

REGLAMENTO DE JUEGO DE CROSSMINTON

ICO

- 7.2.8. ...toca la raqueta de un jugador y no vuela en dirección hacia el cuadro contrario.
 - 7.3. Si un jugador, cuando el Speeder está en juego...
 - 7.3.1. ...invade el cuadro contrario con su raqueta o con su cuerpo.
 - 7.3.2. ...dificulta a su oponente la ejecución de un golpe legal.
 - 7.3.3. ...distráe a su oponente de cualquier forma, como gritos o gestos.
 - 7.4. ...si un jugador no cumple las reglas.
 - 7.5. En dobles, véase regla 6.5
- 8. Repetición del punto/Let**
- 8.1. Si hay un let, el 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 participantes 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 alterado 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 imprevisto.
 - 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 la superficie de la pista.
 - 9.2. ...hay una falta (regla 7) o una repetición/"let" (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.