

REGLAMENTO DE TORNEO (Crossminton)

ICO

**REGLAMENTO DE TORNEO  
2018  
Crossminton  
Para todos los grupos de edades**

**Editor**

**-Organización Internacional de Crossminton-**



**Versión revisada en enero 2018**

**Traducción 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
Anexo D1 --Variaciones de las reglas y equipamiento.....	7
Anexo D2 – Normas sobre dopaje.....	8
Anexo D3 – Comunicación entre jugadores en un partido sin árbitro.....	8
Anexo D4 – Estética del deporte.....	8

# REGLAMENTO DE TORNEO (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:**

Es una parte del campo de juego. Hace referencia a uno de los dos cuadros donde tiene que dirigirse 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 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:**

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:**

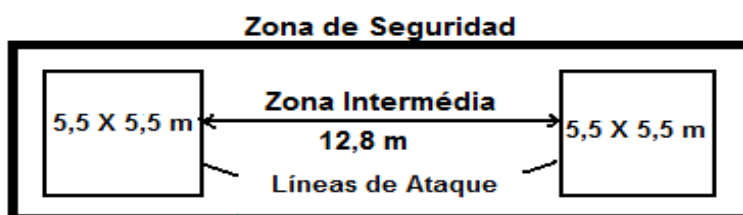
También conocidos como recoge volantes.

## A Condiciones Básicas

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

- 1.1 La cancha consta de dos cuadros, 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 definiciones – ver figura 2.
- 1.3 La anchura 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. La anchura de las líneas tendrá que ser la misma para todas las líneas.
- 1.4 Las líneas del cuadro tendrán que ser fácilmente identificables (alto contraste).
- 1.5 Las líneas son parte de la cancha la cual delimita.
- 1.6 La línea de servicio es una línea recta que conecta dos líneas laterales. Recorre 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 parte trasera de la cancha /zona de servicio es parte de la parte trasera de la cancha /zona de servicio.
- 1.8 Siempre que sea posible, la línea de servicio se ha de marcar con una línea recta en el centro de la pista con una longitud de 50 cm,. Si no es posible marcar una línea de servicio en la posición prevista, debido a la superficie, se han de marcar las líneas laterales con un buen contraste. Dichas marcas han de tener la misma anchura que las líneas laterales y tendrán una longitud entre 3,5 – 4 cm.
- 1.9 Es recomendable tener una zona de seguridad de al menos 1m fuera de la cancha, a excepción de otra cancha adyacente. La zona de seguridad debe mantenerse libre de paredes, estandartes, árbitros, entrenador, etc.

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



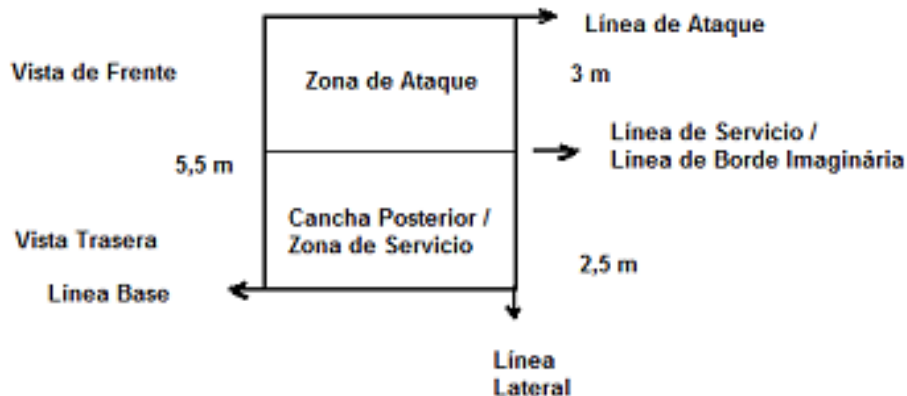
Nota Figura 1:

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 los cuadros



## 2 Superficie 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 cuadro unidas a la superficie deben estar bien colocadas, asegurándose 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 sobre la zona de juego). La federación responsable puede permitir ciertas excepciones.

## B 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 es un volante con 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 con 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, con el permiso de la federación responsable y en lugares donde las condiciones atmosféricas y climáticas sean inusuales.
- 3.5 El peso máximo del Speeder puede variar 1 gr cuando se use un anillo de goma bien fijado 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 ningún dispositivo mecánico que cambie la calidad de vuelo del Speeder, 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> (dimensiones exteriores).

## 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: disponibilidad de asistencia médica).
- 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 informa 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” de 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 de 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 la normativa del Crossminton, hacerla cumplir y por encima de todo señalar las “faltas” y “repeticiones” cuando ocurran.
  - 5.8.2 ... tomar su decisión respecto de una objeción a un punto antes de hacer el siguiente saque.
  - 5.8.3 ... informar a los jugadores y a los espectadores del progreso del partido.
  - 5.8.4 ... nombrar o sustituir los jueces de línea o de servicio después de haber consultado con el juez principal.
  - 5.8.5 ... hacerse cargo de las tareas para las que no se haya nombrado 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 recogepeletas/“Speederkids”; su uso es muy recomendable. Las autoridades del torneo son responsables del correcto desempeño de los recogepeletas.

## Anexo D1 --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 cuadros de 4x4m (medidas exteriores) y estarán separados por una distancia de 9,0 m (medidas exteriores).
- La línea de servicio también estará situada a 3m respecto de la línea de ataque (medida 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 de las medidas prescritas.

## **Anexo D2 – Normas sobre dopaje**

Dentro de la ICO (Organización Internacional de Crossminton) son válidas las vigentes normas internacionales sobre dopaje prescritas por la WADA.

## **Anexo D3 – 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.

## **Anexo D4 – 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.***