

REGLAMENTO DE JUEGO



Reglamento de juego

para todos los grupos de edad

Editor

- International Crossminton Organisation -



Versión revisada: 2024/dec - por JERKOVIC, SUSTERSIC
Traducción: 2025/ene - por Asociación Española de Crossminton
Revisión: 2025/abr - por Comité de Arbitraje de CanariaSpeed

REGLAMENTO DE JUEGO

Índice

0 Terminología básica del crossminton.....	3
1 Reglamentación del equipamiento	5
1.1 Volante.....	5
1.2 Raqueta	5
1.3 Pista.....	5
2 Sorteo.....	5
3 Sistema de puntuación.....	6
4 Cambios de lado	6
5 Saque.....	6
6 Individuales.....	6
6.1 Sacador y restador.....	6
6.2 Intercambio de golpes y posición en la pista.....	7
6.3 Anotación de puntos	7
7 Dobles	7
7.1 Sacador y restador.....	7
7.2 Intercambio de golpes y posición en la pista.....	7
7.3 Anotación de puntos	7
7.4 Secuencia de saque.....	7
7.5 Faltas de posición.....	7
7.6 Posicionamiento al principio del set.....	7
8 Faltas	8
9 Repetición del punto.....	8
10 El volante no se considera en juego si... ..	8
11 Situaciones generales y específicas	9
11.1 Avanzar a la fase eliminatoria	9
11.2 Derrota en la fase eliminatoria.....	9
11.3 Tercer puesto si solo se juega una fase de grupos	9
11.4 Orden de los partidos en un grupo	9
11.5 Desempatar en una fase de grupos.....	9
11.6 Decisiones DENTRO (IN) y FUERA (OUT), faltas y repeticiones del punto.....	9

REGLAMENTO DE JUEGO

0 Terminología básica del crossminton

Jugador

Una persona que juega al crossminton.

En la categoría SSC50 el jugador es una persona con acondroplasia, por lo que su estatura no deberá superar 1,45 m (hombres) o 1,37 m (mujeres).

Oponente

El jugador rival.

Partido

Competencia entre 2 partes.

Cuadrado

Un cuadrado es una parte de la pista. Se refiere a uno de los dos cuadrados sobre los que se debe jugar el volante.

Pista

Una pista consta de 2 cuadrados opuestos que se colocan uno frente al otro con una distancia de 12,8 m (9 m para categorías U12) entre ellos. La zona que queda entre los dos cuadrados es la zona de vuelo del volante.

Volante

El objeto volador utilizado para jugar se llama volante. El volante oficial de la ICO es el Speeder™.

Raqueta

El jugador juega con una raqueta.

Individuales

Un partido con 1 jugador en cada cuadrado.

Dobles

Un partido con 2 jugadores (una pareja) en cada cuadrado.

Saque

Golpe inicial del volante para iniciar el punto.

Sacador

El jugador o la pareja que saca.

Restador

La parte contraria al sacador, el jugador o la pareja que resta el saque contrario.

Rally

Secuencia de uno o varios tiros desde el saque hasta que acaba el punto.

Punto

Se suma un punto a la puntuación total del jugador que haya ganado el último tanto cuando el volante pique en el cuadrado contrario, incluidas las líneas, o por un error del oponente.

Set

Un set finalizado es una parte de un partido y consiste en la suma de los puntos de ambos jugadores, siendo el jugador ganador el que consiga 16 puntos (o más en caso de tie-break) en primer lugar.

Partido

Un partido es una competición entre 2 partes, que consta de 2 o 3 sets.

Juez árbitro

El Juez árbitro es el árbitro principal del torneo, encargado de las normas, reglamentos y arbitraje durante dicho torneo.

REGLAMENTO DE JUEGO

Juez de silla

El Juez de silla es el árbitro responsable del desarrollo de un partido mediante la toma de decisiones arbitrales y también es responsable de la pista y sus alrededores.

Juez de línea/Juez de saque

El juez de línea/Juez de saque está subordinado al Juez de silla y al Juez árbitro. Su área de responsabilidad se limita a la función que le asigne el Juez de silla.

Ganador

El ganador será quien consiga primero 2 sets en un partido.

REGLAMENTO DE JUEGO

Reglamento de juego del Crossminton

1 **Reglamentación del equipamiento**

1.1 **Volante**

En el anuncio del torneo debe figurar el nombre oficial del fabricante del volante (actualmente, speeder™).

- 1.1.1 El volante es un artefacto volador utilizado para jugar que debe pesar al menos 8 gramos y como máximo 10 gramos.
- 1.1.2 Debe tener una altura mínima de 57 mm y máxima de 63 mm. El diámetro de la cesta cónica es de 47-53 mm medido en su parte más ancha. La zona de golpeo del volante es semiesférica, está hecha de termoplásticos y tiene un diámetro de 25-27 mm.
- 1.1.3 Siempre que no se modifiquen la forma general del volante y las cualidades de vuelo de este, se podrán realizar modificaciones de las especificaciones arriba indicadas con el permiso de la ICO en lugares con condiciones atmosféricas o climáticas inusuales. El peso máximo de un volante puede variar en 1 gramo si se utiliza un anillo de goma fijado directamente debajo del tapón de golpeo del volante.
- 1.1.4 En caso de fuertes vientos, también se podrá utilizar un volante diferente, previa consulta con el organizador del torneo y de acuerdo con el Juez árbitro responsable.
- 1.1.5 El peso del volante para las categorías U12 debe ser de entre 6 y 10 gramos.
- 1.1.6 La forma del Speeder no se puede ver afectada en ningún momento del partido. Todas las acciones que puedan influenciar en la forma del volante, como meterlo en el bolsillo del pantalón, están prohibidas

1.2 **Raqueta**

- 1.2.1 La raqueta no debe tener ningún dispositivo mecánico que modifique la calidad de vuelo del volante, ni influya artificialmente en su calidad o ponga en peligro a otros jugadores.
- 1.2.2 La longitud de la raqueta no debe superar los 61 cm.
- 1.2.3 La superficie de golpeo no puede tener un área mayor a 650 cm² (dimensiones exteriores).
- 1.2.4 La longitud de la raqueta y el tamaño de la superficie de golpeo para las categorías U12 pueden diferir de las medidas definidas.

1.3 **Pista**

- 1.3.1 La pista consta de dos cuadrados de 5,5 x 5,5 m (medidas exteriores incluidas las líneas) que se disponen a una distancia de 12,8 m (medida exterior). La línea de saque está 3 m por detrás de la línea frontal.
- 1.3.2 La anchura de las líneas debe ser de al menos 2 cm y no debe superar los 6 cm. La anchura de las líneas debe ser constante por todos los lados de la pista.
- 1.3.3 La pista para la categoría U12 consta de dos cuadrados de 4 m x 4 m (medidas exteriores) que se colocan a una distancia de 9 m (medida exterior). La línea de saque está 2 m por detrás de la línea frontal.

2 **Sorteo**

- 2.1 Antes de comenzar el partido se hace un sorteo, normalmente lanzando el volante al aire, siendo la dirección en la que apunte el tapón de golpeo del volante la que decide qué jugador elige primero. El ganador del sorteo tiene derecho a elegir entre la regla 2.1.1, la regla 2.1.2 o la regla 2.1.3:
 - 2.1.1 Sacar o restar primero.
 - 2.1.2 Elegir en qué lado de la pista empezar.
 - 2.1.3 Dejar elegir primero al rival entre la regla 2.1.1 o la regla 2.1.2
 - 2.1.4 El perdedor del sorteo podrá elegir sobre la posibilidad restante.
 - 2.1.5 En dobles: En cada set, la pareja al resto (pareja que no saca) debe anunciar qué jugador de la pareja es el atacante y quién es el jugador de fondo de pista. Posteriormente, la pareja que sirve decide qué jugador sacará y cuál se situará en la línea frontal.

REGLAMENTO DE JUEGO

3 Sistema de puntuación

- 3.1** Los partidos se juegan al mejor de 3 sets: es necesario ganar 2 sets para ganar el partido.
- 3.2** El jugador o la pareja que llegue primero a 16 puntos gana el set, con la excepción de la regla 3.4.
- 3.3** El ganador de un rally suma un punto a su marcador. Se suma un tanto si la parte contraria comete un error o el volante toca el suelo dentro del cuadrado del rival, incluidas las líneas.
- 3.4** Con un marcador de 15:15, quien consiga primero una diferencia de 2 puntos gana el set.
- 3.5** La parte que pierde un set es la primera en servir en el siguiente set.

4 Cambios de lado

- 4.1** El cambio de lado se produce:
 - 4.1.1** Después de terminar el primer set.
 - 4.1.2** Después de terminar el segundo set si hubiera un tercero.
 - 4.1.3** En el tercer set cada 6 puntos, contando desde el inicio del set.
- 4.2** Si los cambios de lado no se han llevado a cabo como manda la regla 4.1, el cambio tiene que hacerse inmediatamente después de percatarse del error, siempre que el volante no esté en juego. La puntuación se mantiene y los jugadores harán entonces los cambios de lado según la regla 4.1.3.

5 Saque (Inicio del peloteo)

- 5.1** Para que un saque sea válido:
 - 5.1.1** Ninguna de las partes podrá retrasar deliberadamente el saque. En caso de condiciones meteorológicas adversas, el saque deberá efectuarse en un máximo de 30 segundos tras la finalización del punto anterior.
 - 5.1.2** El sacador debe situarse en cualquier lugar dentro del cuadrado, pero por detrás de la zona de saque, sin cruzar la línea de saque (marcada en el suelo o imaginaria) con ninguna parte del pie en el momento de golpear el volante. Está permitido pisar la línea de saque, pero no sobrepasarla.
 - 5.1.3** Al menos un pie del sacador tiene que estar en contacto con el suelo de la pista durante todo el movimiento de saque.
 - 5.1.4** El volante tiene que estar por debajo de la línea de la muñeca de la mano que golpea en el momento del impacto.
 - 5.1.5** Después de iniciar el saque (regla 5.2) la raqueta debe moverse hacia delante hasta finalizar el saque (regla 5.3), no estando permitido interrumpir el movimiento de saque.
- 5.2** En cuanto los jugadores están preparados para el saque, el inicio del saque está marcado por el movimiento hacia adelante de la raqueta del sacador.
- 5.3** Una vez iniciado el movimiento de saque (regla 5.2), se considera que un saque ha sido ejecutado cuando se golpea el volante o, en el intento de sacar, no se le golpea.
- 5.4** El sacador solo puede empezar a servir si el restador está preparado. Se considera que el restador está preparado si es visible su intención de devolver el saque.
- 5.5** Después de ejecutar el saque, el jugador puede salir de la zona de saque.
- 5.6** Cada sacador realiza 3 saques consecutivos antes de que sea el turno de saque del rival.
- 5.7** Cuando el marcador sea de 15:15, se cambiará de saque tras cada punto.

REGLAMENTO DE JUEGO

6 *Individuales*

6.1 *Sacador y restador*

- 6.1.1 El sacador efectuará el saque desde dentro de la zona de saque, tal como se establece en la regla 5.
- 6.1.2 El saque puede efectuarse desde cualquier posición dentro de la zona de saque. En el momento en que el volante golpea la raqueta durante el saque, el jugador que resta puede estar situado dentro o fuera de su cuadrado.

6.2 *Intercambio de golpes y posición en la pista*

Durante un punto, el sacador y el restador golpearán el volante alternativamente desde cualquier posición en la pista hasta que el volante quede fuera de juego (regla 10).

6.3 *Anotación de puntos*

- 6.3.1 Si el sacador gana el intercambio (regla 3.3), anota un punto.
- 6.3.2 Si el restador gana el intercambio (regla 3.3), anota un punto.

7 *Dobles*

7.1 *Sacador y restador*

- 7.1.1 El sacador efectuará el saque desde dentro de la zona de saque, tal como se establece en la regla 5.
- 7.1.2 Cada jugador de la pareja al resto se denomina *restador*.

7.2 *Intercambio de golpes y posición en la pista*

- 7.2.1 Después del saque, cualquiera de los dos jugadores, desde cualquier posición, puede golpear el volante, pero siempre respetando la regla 7.5.
- 7.2.2 La pareja que ha perdido el último set sirve al inicio del siguiente set. No importa qué jugador de la pareja saca, pero debe tenerse en cuenta la regla 2.1.5.

7.3 *Anotación de puntos*

- 7.3.1 Si la pareja al saque gana el intercambio (regla 3.3), anota un punto.
- 7.3.2 Si la pareja al resto gana el intercambio (regla 3.3), anota un punto.

7.4 *Secuencia de saque*

La secuencia de saque se desarrolla en el siguiente orden:

- 7.4.1 ...del jugador de fondo de la pareja A que ha empezado sacando...
- 7.4.2 ...al jugador atacante de la pareja B al resto. Este jugador, que antes era atacante, pasa a ser sacador y, por lo tanto, jugador de fondo de pista...
- 7.4.3 ...al jugador de la pareja A que no había sacado antes...
- 7.4.4 ...al jugador de la pareja B que no había sacado antes...
- 7.4.5 ...al primer sacador nuevamente, etc.
- 7.4.6 No se permite que un jugador saque fuera de esta secuencia.

7.5 *Faltas de posición*

- 7.5.1 La falta de posición se puede dar porque:
 - 7.5.1.1 El jugador de fondo de pista pone una parte de su pie por delante del pie del jugador atacante en el momento de golpear el volante, de tal manera que el pie trasero de su compañero es ahora el más cercano a la línea trasera del cuadrado.
 - 7.5.1.2 El jugador atacante pone una parte de su pie detrás del pie del compañero en el momento de golpear el volante de tal manera que su pie trasero es ahora el más cercano a la línea trasera del cuadrado.
- 7.5.2 Si el Juez de silla sanciona una falta de posición, la pareja que ha cometido la falta pierde el punto inmediatamente, aunque el tanto aún no haya terminado.

7.6 *Posicionamiento al inicio del set*

- 7.6.1 La pareja al resto (pareja que no saca) debe anunciar qué jugador de la pareja es el atacante y quién es el jugador de fondo de pista. Posteriormente, la pareja que sirve decide qué jugador sacará y cuál se situará en la línea frontal.

REGLAMENTO DE JUEGO

8 *Faltas*

Se consideran faltas las siguientes:

- 8.1** Un saque que no se realiza de acuerdo con el reglamento (regla 5).
- 8.2** Si el volante:
 - 8.2.1 ... toca el suelo fuera del límite de las líneas del cuadrado.
 - 8.2.2 ... toca el techo o las paredes laterales.
 - 8.2.3 ... toca cualquier parte del cuerpo del jugador o su indumentaria, incluidos los zapatos y calcetines.
 - 8.2.4 ... toca a una persona o cualquier tipo de objeto externo (aro o red de baloncesto, cortinas, etc.) que no forme parte de la pista; salvo en el caso de que dos volantes se golpeen en el aire, que se repetirá el punto.
 - 8.2.5 ... se detiene con la raqueta y luego se lanza como devolución.
 - 8.2.6 ... se golpea dos veces seguidas por el mismo jugador. Sin embargo, un volante que golpee la cabeza de la raqueta y la zona encordada en un solo golpe no constituirá falta. En dobles, también es falta cuando el volante lo golpean sucesivamente los dos jugadores de la misma pareja, incluso en caso de toques mínimos.
 - 8.2.7 ... toca la raqueta de un jugador y no se desplaza hacia el campo contrario, ni siquiera en el caso del más leve de los toques.
- 8.3** Si un jugador, mientras el volante está en juego:
 - 8.3.1 ...entra en el cuadrado del rival con la raqueta o con su cuerpo.
 - 8.3.2 ...impide al oponente ejecutar un tiro legal.
 - 8.3.3 ...distrae a su oponente con acciones tales como gritos o gestos.
- 8.4** ...si un jugador infringe las normas.
- 8.5** En dobles: Véase la regla 7.5.

9 *Repetición del punto*

- 9.1** Si se tuviera que repetir el punto, el último saque no sería válido y el jugador que sacó por última vez repetiría el saque.
- 9.2** El juego se repite, si:
 - 9.2.1 ... el sacador sirve antes de que el restador esté preparado (regla 5.4).
 - 9.2.2 ... se comete una falta por ambas partes al mismo tiempo.
 - 9.2.3 ... el volante muestra algún defecto o se deforma mientras se juega.
 - 9.2.4. ... el volante choca con otro volante en el aire.
 - 9.2.5 ... cualquier tipo de objeto o una persona molesta, intencionadamente o no, a uno o a ambos jugadores en mitad del punto (cuando el volante aún está en el aire). El juego se detendrá inmediatamente y se repetirá el punto.
 - 9.2.6 ... ni el Juez de línea ni el Juez de silla pueden tomar una decisión por sí mismos.
 - 9.2.7 ... ocurre algún imprevisto.
 - 9.2.8 ... los jugadores no pueden decidir si el volante fue DENTRO o FUERA (si no hay árbitro).
 - 9.2.9 ... una de las líneas de la pista se desplaza mientras se juega el punto (el volante sigue en el aire). El juego se detendrá inmediatamente y se repetirá el punto.
- 9.3** El árbitro del partido o, en caso de que no haya, un jugador pedirá la repetición del punto.

REGLAMENTO DE JUEGO

10 El volante no se considera en juego si...

- 10.1 ... toca el suelo de la pista.
- 10.2 ... hay una falta (regla 8) o una jugada repetida (regla 9).

11 Situaciones generales y específicas

11.1 Avanzar a la fase eliminatoria

- 11.1.1 Los 2 mejores jugadores de cada grupo pasan a la fase eliminatoria, independientemente de la cantidad de grupos o del número de jugadores del grupo.

11.2 Derrota en la fase eliminatoria

- 11.2.1 Una derrota en una eliminatoria significa la eliminación directa de la competición. El jugador eliminado no juega más partidos para decidir su posición. Tampoco hay partidos para decidir el tercer puesto en un torneo.

11.3 Tercer puesto si solo se juega una fase de grupos

- 11.3.1 En las categorías Junior, los jugadores se clasifican según los puestos conseguidos, pero tanto el tercer como el cuarto clasificado son invitados a la ceremonia de entrega de medallas como terceros. Sin embargo, los puntos para la clasificación se otorgan en función del puesto conseguido en el torneo y no en la ceremonia de entrega de medallas.
- 11.3.2 En las demás categorías, los jugadores se clasifican según los puestos alcanzados. Las medallas y certificados solo se conceden a los tres primeros clasificados.

11.4 Orden de los partidos en un grupo

- 11.4.1 El orden de los partidos en cada grupo debe seguir la regla de que el cabeza de serie más alto juegue sus partidos en la dirección del peor al mejor clasificado. Por ejemplo, en un grupo de 4 jugadores, el orden de los partidos debe seguir la siguiente secuencia: 1:4 y 2:3, 1:3 y 2:4, 1:2 y 3:4.

11.5 Desempatar en una fase de grupos

- 11.5.1 En caso de que haya jugadores con el mismo número de victorias y derrotas en un grupo, los siguientes criterios decidirán su clasificación en el grupo. Todos los partidos jugados deben incluirse en los cálculos: 1º partidos ganados/perdidos; 2º diferencia de sets ganados/perdidos (por ejemplo, 6:3 es lo mismo que 5:2 ya que es +3 en ambos casos); 3º diferencia de puntos ganados/perdidos; 4º ganados/perdidos contra el oponente con la misma proporción de partidos/sets/puntos; 5º por sorteo.

11.6 Decisiones DENTRO (IN) y FUERA (OUT), faltas y repeticiones del punto

- 11.6.1 Cuando el volante toca el suelo, el tapón del volante es la parte que toca primero el suelo. Si toca la línea, se considera DENTRO (IN). Si el tapón de golpeo del volante no toca la línea, o incluso si otra parte del volante toca la línea, se considera FUERA (OUT).
- 11.6.2 Cuando el volante pica en el suelo delante de la línea frontal y deja una marca de derrape claramente visible, el volante se considera IN solo si la marca de derrape es de la misma longitud o más corta que la longitud de la cabeza del volante.

Boris Jerković
Presidente

Comité de reglamentos y torneos
International Crossminton Organisation

