

Crossminton Spielregeln

Herausgeber

– International Crossminton Organisation - ICO –



Zuständiger Verband in Deutschland

- Deutscher Crossminton Verband - DCV -



Inhaltsverzeichnis:

Begriffserklärung.....	3
1 Wahl.....	5
2 Punktesystem.....	5
3 Seitenwechsel.....	5
4 Aufschlag (Spielbeginn).....	5
5 Einzel.....	6
5.1 Aufschläger und Rückschläger.....	6
5.2 Reihenfolge des Schlagens und Position im Court.....	6
5.3 Punktevergabe und Aufschlag (Rallye-Punkt-System).....	6
6 Doppel.....	6
6.1 Aufschläger und Rückschläger.....	6
6.2 Reihenfolge und Position im Court.....	6
6.3 Punktevergabe und Aufschlag (Rallye-Punkt-System).....	6
6.4 Aufschlagreihenfolge.....	6
6.5 Fehler bei Aufschlag und Rückschlag, also während des Ballwechsels.....	6
7 Fehler.....	7
8 Wiederholungen.....	8
9 Speeder nicht im Spiel, wenn.....	8

Definitionen

Spieler

Eine Person, welche Crossminton spielt.

Spielpartei

Eine Partei besteht aus einem Spieler im Einzel.

Eine Partei im Doppel besteht aus 2 Spielern desselben Teams.

Gegner

Die mitspielende Partei.

Spiel

Wettbewerb zwischen 2 Parteien.

Spielfeld

Ein Spielfeld ist Teil des Courts. Es bezieht sich auf eines der zwei Spielfelder, in die der Speeder™ zu spielen ist.

Court/Court mit Sicherheitszone

Der Court besteht aus zwei Spielfeldern, welche parallel zueinander in einer Entfernung von 12,80 m aufgebaut sind. Die Sicherheitszone ist die Fläche um und zwischen den Spielfeldern des Courts.

Ball

Der Ball wird Speeder™ genannt.

Schläger

Der Spieler spielt mit einem Schläger.

Einzel

Ein Spiel mit einem Spieler in jedem Spielfeld.

Doppel

Ein Spiel mit zwei Spielern in jedem Spielfeld.

Aufschläger

Die aufschlagende Partei.

Rückschläger

Die rückschlagende Partei.

Rallye

Eine Abfolge von einem oder mehreren Schlägen, beginnend mit dem Aufschlag, bis zu dem Moment, in dem der Speeder™ aus dem Spiel ist.

Oberschiedsrichter

Der Oberschiedsrichter ist der Beobachter der ICO und wird auch als Turnierschiedsrichter bezeichnet.

Schiedsrichter

Der Schiedsrichter ist zuständig für ein Spiel und wird auch Spielschiedsrichter genannt.

Linien-/Aufschlagrichter

Der Linien- und Aufschlagrichter ist dem Schiedsrichter und dem Oberschiedsrichter untergeordnet. Sein Aufgabenbereich ist begrenzt auf die ihm durch den Schiedsrichter zugewiesene Funktion.

Speeder™ Kids

Die Speeder™ Kids sind auch bekannt als Balljungen und –mädchen.

Mitgeldente Unterlage

Turnierbestimmungen für alle Altersklassen

1 Wahl

- 1.1 Vor Spielbeginn wird eine Wahl durchgeführt. Die Partei, welche die Wahl gewinnt, kann entsprechend den Regeln 1.1.1 oder 1.1.2 entscheiden, ...
 - 1.1.1 ...ob sie zuerst aufschlagen oder rückschlagen will.
 - 1.1.2 ...auf welcher Seite sie beginnt.
- 1.2 Die Verliererpartei entscheidet anhand der verbleibenden Auswahlmöglichkeit.
Im Doppel: Die aufschlagende Partei teilt der rückschlagenden mit, wer zuerst der Aufschläger ist (Rückraumspieler). Die rückschlagende Partei kann frei entscheiden, wer Angriffs- und Rückraumspieler ist.

2 Punktesystem

- 2.1 Best of 3 sets: 2 Sätze müssen gewonnen werden, um ein Spiel zu gewinnen.
- 2.2 Die Partei, die zuerst 16 Punkte erreicht, hat den Satz gewonnen mit Ausnahme der Regel 2.4
- 2.3 Die Partei, die einen Ballwechsel gewinnt, gewinnt den Punkt zu ihrem Punktestand hinzu. Eine Partei gewinnt einen Ballwechsel, wenn die andere Partei einen Fehler macht oder der Speeder den Boden im gegnerischen Feld berührt.
- 2.4 Beim Stand von 15:15 gewinnt die Partei den Satz, die 2 Punkte Vorsprung hat.
- 2.5 Die Partei, die den Satz verloren hat, beginnt den folgenden Satz.

3 Seitenwechsel

- 3.1 Die Parteien wechseln die Seiten...
 - 3.1.1 ...nachdem der erste Satz beendet wurde.
 - 3.1.2 ...nachdem der zweite Satz beendet wurde, wenn es einen dritten Satz gibt
 - 3.1.3 ...im dritten Satz alle 6 gespielten Punkte
- 3.2 Wenn die Seiten nicht wie in Regel 3.1 beschrieben gewechselt wurden, hat der Wechsel nach Erkennen des Fehlers zu erfolgen, vorausgesetzt, der Speeder ist nicht im Spiel. Der Punktestand bleibt bestehen.

4 Aufschlag (Beginn des Matches)

4.1 Bei einem korrektem Aufschlag...

4.1.1 ...darf keine Partei den Aufschlag absichtlich verzögern, sobald Aufschläger und Rückschläger bereit zum Aufschlag sind.

4.1.2 ...hat der Aufschläger innerhalb des hinteren Teils des Spielfelds zu stehen (Aufschlagzone), ohne mit irgendeinem Teil des Fußes die Aufschlaglinie oder gedachte Aufschlaglinie zu übertreten (im Moment des Schlags).

4.1.3 ...muss ein Fuß des Aufschlägers den Boden berühren, vom Anfang bis zum Ende des Aufschlags.

4.1.4 ...muss der gesamte Speeder im Moment des Treffens auf den Schläger unterhalb der Schlaghand des Aufschlägers sein.

4.1.5 ...muss der Schläger nach dem Beginn des Aufschlags nach vorn bewegt werden bis zum Ende der Aufschlagbewegung (Regel 4.3) (d.h. es ist nicht erlaubt, die Aufschlagbewegung zu unterbrechen).

4.2 Sobald die Spieler zum Aufschlag bereit sind, ist die erste Vorwärtsbewegung des Schlägers des Aufschlägers der Beginn des Aufschlags.

4.3 Sobald die Aufschlagbewegung begonnen wurde (Regel 4.2), gilt ein Aufschlag als ausgeführt, wenn der Speeder vom Schläger des Aufschlägers getroffen oder beim Versuch, aufzuschlagen, verfehlt wurde.

4.4 Der Aufschläger darf nur mit dem Aufschlag beginnen, wenn der Rückschläger bereit ist. Der Rückschläger wird als bereit angesehen, wenn ersichtlich ist, dass er beabsichtigt, den Aufschlag zu returnieren.

4.5 Nach dem Aufschlag darf der Aufschläger sich aus der Aufschlagzone bewegen.

4.6 Jede Partei führt 3 aufeinanderfolgende Aufschläge durch, bevor die andere Partei das Aufschlagrecht erhält.

4.7 Bei einem Punktestand von 15:15 wechselt das Aufschlagrecht nach jedem Punkt.

5 Einzel

5.1 Aufschlagende und rückschlagende Partei

5.1.1 Die Parteien schlagen aus dem hinteren Court heraus auf (Aufschlagzone).

5.1.2 Der Aufschlag kann von jeder Position innerhalb der Aufschlagzone ausgeführt werden.

5.2 Schlagreihenfolge und Position im Court

Während einer Rallye wird der Speeder abwechselnd durch den Aufschläger und den Rückschläger von jeder Position aus gespielt, bis der Speeder aus dem Spiel ist (Regel 9).

5.3 Punktevergabe und Aufschlagen (Rallye-Punkt-System)

5.3.1 Wenn der Aufschläger eine Rallye gewinnt (Regel 2.3), erhält er den Punkt.

5.3.2 Wenn der Rückschläger eine Rallye gewinnt (Regel 2.3), erhält er den Punkt.

6 Doppel

6.1 Aufschlagende und rückschlagende Partei

6.1.1 Ein Spieler der aufschlagenden Partei muss aus der Aufschlagzone heraus aufschlagen (Fuß).

6.1.2 Jeder Spieler der rückschlagenden Partei wird als Rückschläger bezeichnet.

6.2 Reihenfolge und Position im Court

6.2.1 Nach dem Aufschlag kann der Speeder durch jeden Spieler der rückschlagenden Partei von jeder Position aus geschlagen werden (beachte Regel 6.5!), bis der Speeder nicht mehr im Spiel ist (Regel 9).

6.2.2 Die Verliererpartei des entsprechenden vorherigen Satzes (oder die Aufschlagpartei nach der Wahl (Regel 1)) schlägt zum Beginn des folgenden Satzes auf. Es ist nicht von Bedeutung, welcher Spieler der Aufschlagpartei aufschlägt.

6.3 Punktevergabe und Aufschlagen (Rallye-Punkt-System)

6.3.1 Wenn die Aufschlagpartei eine Rallye gewinnt (Regel 2.3), erhält diese Partei den Punkt.

6.3.2 Wenn die Rückschlagpartei eine Rallye gewinnt (Regel 2.3), erhält diese Partei den Punkt.

6.4 Aufschlagreihenfolge

Das Aufschlagrecht wechselt (nachfolgend 6.4.1 – 6.4.5)

- 6.4.1 ...von der Partei A (Rückraumspieler), welche das Aufschlagrecht zu Beginn hat...
- 6.4.2 ...zum Angriffsspieler der rückschlagenden Partei B, welcher dann aufschlägt und zum Rückraumspieler für die folgenden Punkte wird...
- 6.4.3 ...zum Partner von Partei A, welcher zuvor nicht aufgeschlagen hat...
- 6.4.4 ...zum Partner von Partei B, welcher zuvor nicht aufgeschlagen hat...
- 6.4.5 ...wieder zum ersten Aufschläger usw.
- 6.4.6 Einem Spieler ist es nicht gestattet, außerhalb dieser Reihenfolge aufzuschlagen.

6.5 Positionsfehler bei Aufschlag und Rückschlag, also während der Rallye bedeuten...

- 6.5.1 ...wenn es Fehler bei Aufschlag und Rückschlag, also während des Ballwechsels gibt.
 - 6.5.1.1 Der Rückraumspieler setzt einen Teil seines Fußes, welcher näher zur Grundlinie ist, vor den Fuß seines Partners in dem Moment, in dem der Speeder gespielt wird...
 - 6.5.1.2 Der Angreifer setzt einen Teil seines Fußes, welcher näher zur Grundlinie ist, hinter den Fuß seines Partners in dem Moment, in dem der Speeder gespielt wird...
- 6.5.2 ...wenn ein Positionsfehler beim Aufschlag oder während der Rallye beim Rückschlag durch den Schiedsrichter bestraft wird, ist der Punkt sofort verloren, obwohl der Ballwechsel noch nicht beendet ist.

6.6 Positionierung zu Beginn des Satzes

- 6.6.1 Die rückschlagende Partei gibt bekannt, wer Angriffs- und wer Rückraumspieler ist. Die Aufschlagpartei anschließend.

7 Fehler

Fehler sind...

7.1...wenn ein Aufschlag nicht gemäß den Regeln ausgeführt wird (Regel 4)

7.2...wenn der Speeder...

7.2.1 ...den Court außerhalb der Linien des Courts berührt (d.h. nicht innerhalb der Linien oder auf den Linien).

7.2.2 ...die Decke oder die Seitenwände berührt.

7.2.3 ...einen Spieler oder die Kleidung eines Spielers berührt.

7.2.4 ...irgendein Objekt oder eine Person außerhalb des Courts berührt.

7.2.5 ...mit dem Schläger gefangen oder gestoppt und dann als Return geworfen wird.

7.2.6 ...zweimal durch denselben Spieler berührt oder geschlagen wird. Jedoch ist es kein Fehler, wenn der Speeder in einem Schlag gleichzeitig Rahmen und Besaitung trifft.

7.2.7 ...von einem Spieler berührt oder geschlagen wird und danach durch dessen Partner.

7.2.8 ...den Schläger eines Spielers berührt und danach nicht in Richtung der anderen Seite des Courts fliegt.

7.3...wenn ein Spieler, während der Speeder im Spiel ist...

7.3.1 ...den Court des Gegners mit dem Schläger oder dem Körper betritt.

7.3.2 ...den Gegner daran hindert, einen ordnungsgemäßen Schlag auszuführen.

7.3.3 ...den Gegner durch Aktionen wie Rufen oder Gestikulieren ablenkt.

7.4...wenn ein Spieler die Regeln verletzt.

7.5im Doppel: siehe Regel 6.5.

8. Wiederholungen

8.1 Gibt es eine Wiederholung, so ist der Aufschlag der letzten Rallye ungültig und der zuletzt aufschlagende Spieler wiederholt den Aufschlag.

8.2 Wiederholungen finden statt, wenn...

8.2.1 ...der Aufschläger schlägt auf, bevor der Rückschläger bereit ist.

8.2.2 ...ein Fehler gleichzeitig von beiden Seiten begangen wird.

8.2.3 ...der Speeder einen Defekt aufweist oder sich während des Spielens verformt

8.2.4 ...nach Ansicht des Schiedsrichters das Spiel gestört wird oder ein Spieler durch den gegnerischen Trainer abgelenkt wird.

8.2.5 ...der Linienrichter nicht imstande ist, eine Entscheidung zu treffen und der Schiedsrichter selbst keine Entscheidung treffen kann.

8.2.6 ...etwas Unvorhergesehenes passiert.

8.2.7 ...irgendein Objekt (z. B. ein Speeder) während einer Rallye in das Spielfeld fällt.

8.3 Eine Wiederholung wird bekannt gegeben durch den Schiedsrichter oder durch einen Spieler (wenn kein Schiedsrichter da ist).

9. Speeder nicht im Spiel, wenn...

9.1 ...er den Boden des Courts berührt

9.2 ...es einen Fehler (Regel 7) oder eine Wiederholung (Regel 8) gibt.

Interne Vereinbarung:

Anhang – Spielerkommunikation ohne Schiedsrichter

1. „In“ der Zeigefinger der freien Hand zeigt nach unten.
2. „Out“ der Zeigefinger der freien Hand zeigt nach oben.
3. „Wiederholung“ Zeigefinger und Mittelfinger der freien Hand zeigen nach oben als „V“