

SCHIEDSRICHTERWESEN Crossminton

Herausgeber

– International Crossminton Organisation – ICO –



Zuständiger Verband in Deutschland

- Deutscher Crossminton Verband – DCV -



SCHIEDSRICHTERWESEN Crossminton
ICO

Inhalt:

Begriffserläuterungen	3
Schiedsrichterwesen	5
1 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen.....	5
1.2 Pausen / Auszeiten	5
1.3 Spielunterbrechung.....	5
1.4 Spielverzögerung	5
1.5 Ratschläge (Coaching) und Verlassen des Spielfeldes	5
1.6 Ein Spieler darf nicht	5
1.7 Behandlung von Verstößen	5
2 Turnieroffizielle und Einsprüche	6
3 Schiedsrichterzeichen	7

Begriffserläuterungen

Spieler

Jede Person, die Crossminton spielt.

(Spiel-)Partei

Eine Partei besteht im Einzel aus einem Spieler.

Eine Partei besteht im Doppel aus zwei Spielern gleichen Teams.

Gegner

Der Spieler oder die Partei gegen die gespielt wird.

Spiel

Der Wettkampf im Crossminton zwischen zwei Parteien, die jeweils aus einem oder zwei Spielern bestehen.

Square

Ein Square ist ein Bestandteil des Spielfeldes. Es bezeichnet eins von zwei Quadraten innerhalb dessen der Spielball platziert werden muss.

Spielfeld/Court mit Sicherheitszone

Das Spielfeld oder der Court besteht aus zwei Square, die sich im Abstand von 12,8m parallel gegenüber liegen und einer Sicherheitszone, die einen gleichmäßigen Rahmen um die Square und Zwischenzone bildet.

Eine Ausnahme bildet das Spielfeld der U12-JuniorInnen. Die Größe der jeweiligen Squares beträgt 4*4m und der Abstand der parallel gegenüberliegenden Courts, liegt bei 9m.

Spielball

Der Spielball wird als Speeder® bezeichnet.

Schläger

Der Schläger wird als Racket bezeichnet.

Einzel

Ein Spiel, in welchem sich zwei Spieler gegenüberstehen, wobei jeder Partei ein Square zugewiesen ist.

Doppel

Ein Spiel, in welchem sich jeweils zwei Spieler gegenüberstehen, wobei jeder Partei ein Square zugewiesen ist.

Aufschlagende Partei (Aufschläger)

Die Partei, die das Aufschlagrecht hat.

Rückschlagende Partei (Rückschläger)

Die Partei, die der aufschlagenden Partei gegenübersteht.

Ballwechsel (Rally)

Eine Abfolge von einem oder mehreren Schlägen, vom Aufschlag gerechnet bis zu dem Zeitpunkt, zu welchem der Speeder® aus dem Spiel ist.

Oberschiedsrichter

Der Oberschiedsrichter ist das höchste Kontrollorgan des ICO beim Turnierort und wird auch Turnierschiedsrichter genannt.

Schiedsrichter

Schiedsrichter sind dem Oberschiedsrichter untergestellt und werden auch Matchschiedsrichter genannt. Ihr Zuständigkeitsbereich beschränkt sich auf das jeweilige Match, für welches sie eingesetzt werden.

SCHIEDSRICHTERWESEN Crossminton

ICO

Linien- / Aufschlagrichter

Linien- / Aufschlagrichter sind dem Schiedsrichter und dem Oberschiedsrichter untergestellt. Ihr Zuständigkeitsbereich beschränkt sich auf die ihnen vom Schiedsrichter zugewiesene Funktion.

Speeder® Kids

Speeder® kids, früher Balljungen bzw. Ballmädchen.

SCHIEDSRICHTERWESEN Crossminton

ICO

Schiedsrichterwesen

1 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen

1.1 Das Spiel wird ohne Unterbrechung vom ersten Aufschlag bis zum Ende des Spiels durchgeführt, ausgenommen wie in den Regeln 1.2 und 1.3 erlaubt.

1.2 Pausen / Auszeiten

1.2.1 Nur Doppel: Pro Partei und pro Satz darf eine Auszeit von 60sek. genommen werden.

1.2.2 Bei allen Spielen sind Pausen erlaubt von nicht länger als 120sek. zwischen den Sätzen.

1.3 Spielunterbrechung

1.3.1 Wenn es Umstände erforderlich machen, die außerhalb der Verantwortung der Spieler liegen, kann der Schiedsrichter das Spiel so lange unterbrechen, wie er es für notwendig erachtet.

1.3.2 Unter besonderen Umständen kann der Oberschiedsrichter den Schiedsrichter anweisen, das Spiel zu unterbrechen.

1.3.3 Wird das Spiel unterbrochen bleibt der Punktestand bestehen und das Spiel wird später wie abgebrochen wieder aufgenommen.

1.3.4 Es ist dem Spieler gestattet eine Auszeit aufgrund von Verletzung zu verlangen. Bei noch erlaubter Auszeit im Satz (Regel 1.2.1) wird diese verbraucht, ansonsten kann der Schiedsrichter über eine zusätzliche Auszeit von maximal 3min entscheiden. Es ist der Turnierarzt hinzuzuziehen.

1.4 Spielverzögerung

1.4.1 Unter keinen Umständen darf das Spiel verzögert werden, um einem Spieler die Möglichkeit zu geben sich zu erholen oder Ratschläge einzuholen (ausgenommen Regel 1.2 / 1.3 / 1.5).

1.4.2 Über den Tatbestand der Spielverzögerung entscheidet einzig und allein der Schiedsrichter.

1.5 Ratschläge (Coaching) und Verlassen des Spielfeldes

1.5.1 Ein Spieler darf nur Ratschläge erhalten, wenn der Speeder® sich nicht im Spiel befindet.

1.5.2 Kein Spieler darf ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld verlassen, ausgenommen in den Pausen wie in Regel 1.2 beschrieben.

1.6 Ein Spieler darf nicht ...

1.6.1 ... absichtlich das Spiel verzögern oder ohne Erlaubnis unterbrechen.

1.6.2 ... ohne Erlaubnis den Speeder® modifizieren oder beschädigen, um Geschwindigkeit oder Flugeigenschaft zu verändern (Der Speeder® darf nicht in die Taschen von Kleidungsstücken gesteckt werden!).

1.6.3 ... sich unsportlich / ungehörig verhalten. Darunter zählt auch den Schläger mutwillig zu werfen.

1.6.4 ... sich eines unsportlichen Verhaltens schuldig machen, das nicht anderweitig durch eine Crossminton Regel abgedeckt ist.

1.7 Behandlung von Verstößen

1.7.1 Der Schiedsrichter hat einen Verstoß gegen die Regeln 1.4, 1.5 oder 1.6 wie folgt zu ahnden ...

1.7.1.1... durch eine mündliche Verwarnung an die Partei, die sich schuldig gemacht hat.

1.7.1.2... durch eine verschärfte Verwarnung (*gelbe Karte*) an die schuldige Partei, wenn sie zuvor einmal verwarnt worden ist, was mit Punktverlust (Punktgewinn für den Gegner) einhergeht. Zwei derartige verschärfte Verwarnungen (*rote Karte*) einer Partei sind als fortdauerndes Vergehen zu werten, was mit Satzverlust oder Disqualifikation durch den Oberschiedsrichter einhergeht.

1.7.2 Im Falle einer groben Unsportlichkeit, eines fortdauernden Vergehens oder eines Verstoßes gegen Regel 1.2 (*verspätetes Erscheinen nach einer Pause*) hat der Schiedsrichter den Oberschiedsrichter zu rufen, welcher berechtigt ist, die schuldige Partei von diesem Spiel zu disqualifizieren (*schwarze Karte*).

1.7.3 Nach dem Spiel verfallen die bisher erhaltenen Karten, so dass das Strafsystem beim nächsten Spiel von neuem beginnt.

1.7.4 Der Oberschiedsrichter hat die Berechtigung aufgrund einer groben Unsportlichkeit oder eines unangepassten Verhaltens (nach eigenem Ermessen!) Personen (Zuschauer, Spieler, Trainer) vom Turnierort auszuschließen und Spieler für das gesamte Turnier zu disqualifizieren. In diesem Fall werden alle ausstehenden Spiele als verloren gewertet. Darüber hinaus kann der Verband über Folgesanktionen (über das Turnier hinaus) entscheiden.

2 **Turnieroffizielle und Einsprüche**

- 2.1 Der **Oberschiedsrichter** hat die Gesamtverantwortung für das Turnier und sämtliche Spiele.
- 2.2 Der für ein Spiel eingesetzte **Schiedsrichter** ist verantwortlich für den Ablauf des Spiels, für das Spielfeld und die unmittelbare Spielfeldumgebung. Der Schiedsrichter hat dem Oberschiedsrichter zu berichten.
- 2.3 Die **Aufschlag- /Positionsrichter** haben die Aufschlagfehler zu geben, die vom Aufschläger gemacht werden.
- 2.4 Ein **Linienrichter** zeigt an, ob ein Speeder® „in“ oder „aus“ ist, bezogen auf die ihm zugewiesene(n) Linie(n).
- 2.5 Die Tatsachenentscheidung eines Turnieroffiziellen ist endgültig, bezogen auf seine Verantwortlichkeit. Ausgenommen ist der Fall, dass der Schiedsrichter aus seiner Sicht zweifelsfrei eine Fehlentscheidung eines Linienrichters erkannt hat. Für diesen Fall hat der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters zu korrigieren (overrulen).
- 2.6 Ein Schiedsrichter muss ...
 - 2.6.1 ... die Einhaltung der Crossminton Spielregeln überwachen, durchsetzen und vor allem „Fehler“ oder „Wiederholung“ ausrufen, wenn diese eingetreten sind.
 - 2.6.2 ... seine Entscheidung bei einem Einspruch wegen eines Streitpunktes vor Beginn des nächsten Aufschlages treffen.
 - 2.6.3 ... dafür sorgen, dass Spieler und Zuschauer über den Fortschritt des Spiels informiert werden.
 - 2.6.4 ... nach Rücksprache mit dem Oberschiedsrichter, Linienrichter oder einen Aufschlagrichter einsetzen oder absetzen.
 - 2.6.5 ... dafür sorgen, dass auch diejenigen Aufgaben wahrgenommen werden, zu denen kein Offizieller für das Spielfeld eingesetzt ist.
 - 2.6.6 ... wenn einem eingesetzten Turnieroffiziellen die Sicht versperrt war, die Entscheidung für ihn treffen oder auf „Wiederholung“ entscheiden.
 - 2.6.7 ... alle Vorkommnisse im Zusammenhang mit Regel 1 aufschreiben und dem Oberschiedsrichter melden.
- 2.7 Speeder® Kids dürfen eingesetzt werden und sind ausdrücklich erwünscht. Die Turnieroffiziellen sind für den korrekten Einsatz der Balljungen verantwortlich.

3 *Schiedsrichterzeichen*

3.1 „In“: Offene Handflächen zeigen zum Boden.



3.2 „Out“: Offene Handflächen zeigen über die Schulter nach hinten.



3.3 Auszeit: Handflächen bilden ein „T“.



3.4 Wiederholung: Die Zeigefinger beider Hände zeigen nach oben.

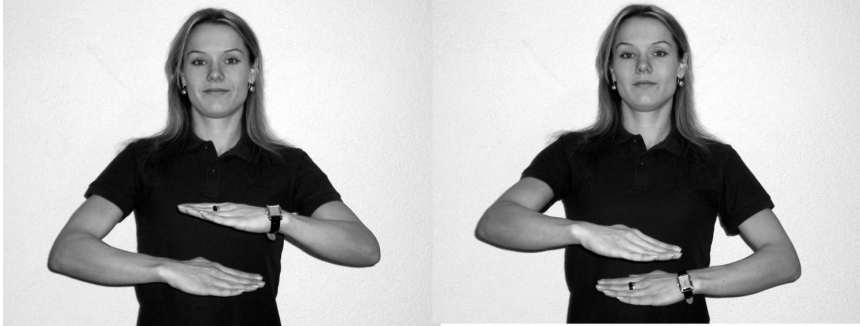


3.5 Spielunterbrechung: Beide Handflächen zeigen mit den Fingerspitzen nach oben.



SCHIEDSRICHTERWESEN Crossminton ICO

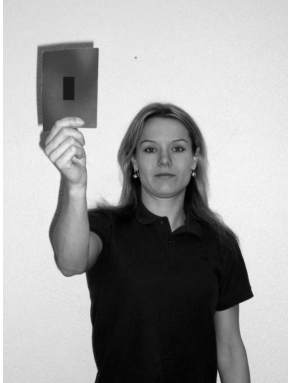
3.6 Wechsel der Spielfeldseiten: Die offenen Handflächen rotieren übereinander.



3.7 Übertreten der Aufschlaglinie während des Aufschlages: Offene Handflächen werden parallel zum Boden und zueinander verschoben.



3.8 Regelverstoß wird durch die Kartenfarbe angezeigt.

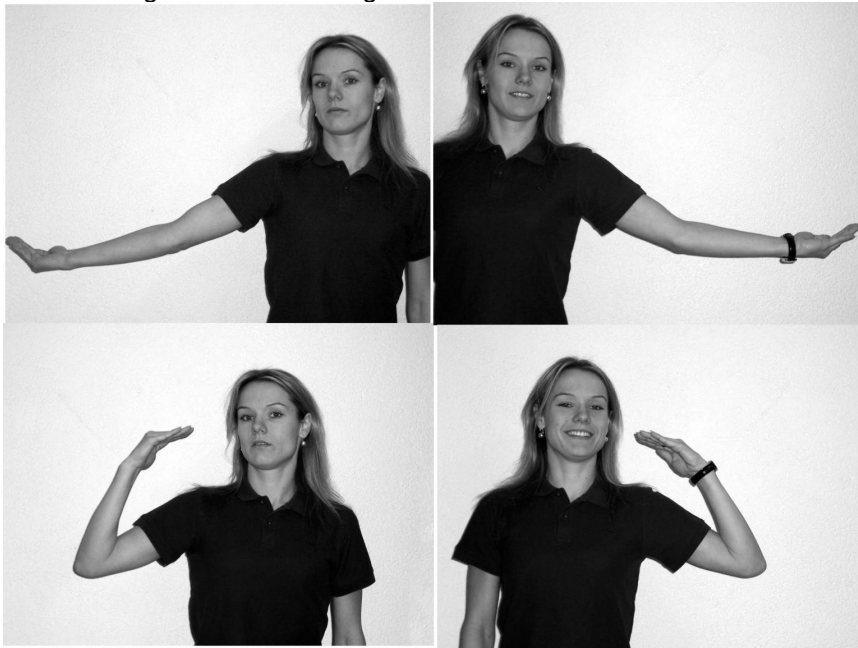


3.9 Punkt geht an die Partei in dessen Richtung mit den offenen Handflächen gezeigt wird.



SCHIEDSRICHTERWESEN Crossminton ICO

3.10 Freigabe des Aufschlages durch den Schiedsrichter.



3.11 Zusätzliche Schiedsrichterzeichen

- 3.11.1 Um zu signalisieren welche Partei einen Fehler begangen hat wird die Hand, die sich auf Seite der Fehlerpartei befindet, zur Faust geformt und in die geöffnete andere Hand gepresst (beide Hände befinden sich vor dem Körper).
- 3.11.2 Um einen Aufschlagfehler (technischer Fehler) zu signalisieren wird mit einer Hand (aus dem Handgelenk heraus) eine kurze Aufschlagbewegung imitiert.

Gez.

Das Regelkomitee der ICO