

SPIELREGELN Crossminton

für sämtliche Altersklassen

Letzte Überarbeitung: 2015, November

SPIELREGELN Crossminton

Inhalt:

Begriffserläuterungen	<u>3</u>
Spielregeln.....	<u>4</u>
1 Wahl	<u>4</u>
2 Punktsystem (Zählweise).....	<u>4</u>
3 Wechsel der Spielfeldseiten.....	<u>4</u>
4 Der Aufschlag (die Spieleröffnung).....	<u>4</u>
5 Einzelspiel.....	<u>5</u>
5.1 Aufschlagende und rückschlagende Partei	<u>5</u>
5.2 Schlagreihenfolge und Position auf dem Spielfeld	<u>5</u>
5.3 Punktgewinn und Aufschlag (Rally-Point-System)	<u>5</u>
6 Doppelspiel	<u>5</u>
6.1 Aufschlagende und rückschlagende Partei	<u>5</u>
6.2 Schlagreihenfolge und Positionen auf dem Spielfeld	<u>5</u>
6.3 Punktgewinn und Aufschlag (Rally-Point-System)	<u>5</u>
6.4 Reihenfolge der Aufschlagenden	<u>5</u>
7 Fehler	<u>5</u>
8 Wiederholungen.....	<u>6</u>
9 Speeder® nicht im Spiel	<u>6</u>

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.

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 Verbandes 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.

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.

Spielregeln

1 **Wahl**

- 1.1 Vor Spielbeginn wird eine Wahl durchgeführt. Die Partei, welche die Wahl gewinnt, hat die Auswahl zu treffen zwischen den Möglichkeiten nach Regel 1.1.1 oder Regel 1.1.2 ...
- 1.1.1 ... zuerst auf- oder zurückzuschlagen.
- 1.1.2 ... Spielbeginn auf der einen oder anderen Spielfeldseite.
- 1.2 Der Verlierer der Wahl hat sich dann für eine der noch verbleibenden Möglichkeiten zu entscheiden.

2 **Punktsystem (Zählweise)**

- 2.1 Es wird über zwei Gewinnsätze gespielt.
- 2.2 Ein Satz gilt von der Partei als gewonnen, die zuerst 16 Punkte erreicht hat, mit Ausnahme der Regel 2.4.
- 2.3 Die Partei, die einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt zum bisherigen Punktestand hinzu. Eine Partei gewinnt einen Ballwechsel, wenn die gegnerische Partei einen Fehler begeht oder der Speeder® aus dem Spiel ist, weil er auf den Boden innerhalb des gegnerischen Spielfeldes fällt.
- 2.4 Beim Spielstand von 15:15 gewinnt die Partei den Satz, welche zuerst einen Vorsprung von zwei Punkten hat.
- 2.5 Die Partei, die einen Satz verliert, führt im nächsten Satz den ersten Aufschlag aus.

3 **Wechsel der Spielfeldseiten**

- 3.1 Die Parteien wechseln die Spielfeldseiten ...
- 3.1.1 ... nach Beendigung des ersten Satzes.
- 3.1.2 ... mit dem Ende des zweiten Satzes, falls es einen dritten Satz gibt.
- 3.1.3 ... im dritten Satz, nach jeweils 6 gespielten Punkten.
- 3.2 Wurden die Seiten nicht wie in Regel 3.1 vorgeschrieben gewechselt, muss der Wechsel unmittelbar nach Erkennen des Fehlers erfolgen. Voraussetzung ist, dass der Speeder® nicht mehr im Spiel ist. Der bis dahin erreichte Punktestand bleibt bestehen.

4 **Der Aufschlag (die Spieleröffnung)**

- 4.1 Bei einem korrekten Aufschlag ...
- 4.1.1 ... darf keine Partei die Ausführung des Aufschlags unzulässig verzögern, sobald der Aufschläger und der Rückschläger zum Aufschlag bereit sind.
- 4.1.2 ... muss der Aufschläger innerhalb der Rückraum-/ Aufschlagzone stehen, ohne die Aufschlaglinie bzw. gedachte Aufschlaglinie mit irgendeinem Teil der Füße zu überqueren (im Moment des Treffpunktes).
- 4.1.3 ... muss ein Fuß des Aufschlägers mit dem Spielfeldboden fest in Berührung bleiben, vom Beginn des Aufschlags (Regel 4.2) an gerechnet bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 4.3).
- 4.1.4 ... muss sich - im Moment der Berührung mit dem Schläger – der gesamte Speeder® unter der Schlaghand des Aufschlägers befinden.
- 4.1.5 ... muss nach Aufschlagbeginn (Regel 4.2) die Bewegung des Schlägers weiter vorwärts fortgesetzt werden, bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 4.3) (*d.h. die Aufschlagbewegung darf nicht abgestoppt werden*).
- 4.2 Sobald die Spieler zum Aufschlag bereit sind, gilt die erste Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes durch den Aufschläger als Aufschlagbeginn.
- 4.3 Einmal eingeleitet (Regel 4.2) gilt ein Aufschlag als ausgeführt, wenn der Speeder® vom Schläger des Aufschlägers getroffen wird, oder beim Versuch den Aufschlag auszuführen der Aufschläger den Speeder® verfehlt.
- 4.4 Der Aufschläger darf mit dem Aufschlag erst beginnen, wenn der Rückschläger bereit ist. Der Rückschläger muss als bereit angesehen werden, wenn erkennbar ist, dass er beabsichtigt den Aufschlag zurückzuschlagen.
- 4.5 Nach der Aufschlagsausführung (Treffpunkt) darf der Spieler die Aufschlagzone verlassen.
- 4.6 Jede Partei führt 3 Aufschläge in Folge aus, bevor das Aufschlagsrecht die Partei wechselt.

SPIELREGELN Crossminton

- 4.7 Beim Gleichstand von 15:15 wechselt das Aufschlagsrecht nach jedem Punkt.

5 *Einzelspiel*

5.1 **Aufschlagende und rückschlagende Partei**

- 5.1.1 Der Aufschlag wird von den Parteien innerhalb der Rückraum-/ Aufschlagzone ausgeführt.
5.1.2 Der Aufschlag kann von jeder beliebigen Position innerhalb der Rückraum- / Aufschlagzone ausgeführt werden.

5.2 **Schlagreihenfolge und Position auf dem Spielfeld**

Während eines Ballwechsels wird der Speeder® abwechselnd vom Aufschläger und Rückschläger von jeder beliebigen Position geschlagen, bis der Speeder® nicht mehr im Spiel ist (Regel 9).

5.3 **Punktgewinn und Aufschlag (Rally-Point-System)**

- 5.3.1 Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 2.3), erzielt der Aufschläger einen Punkt.
5.3.2 Wenn der Rückschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 2.3), erzielt der Rückschläger einen Punkt.

6 *Doppelspiel*

6.1 **Aufschlagende und rückschlagende Partei**

- 6.1.1 Ein Spieler der aufschlagenden Partei hat innerhalb der Rückraum-/ Aufschlagzone aufzuschlagen.
6.1.2 Jeder Spieler der rückschlagenden Partei ist Rückschläger.

6.2 **Schlagreihenfolge und Positionen auf dem Spielfeld**

- 6.2.1 Nachdem der Aufschlag durchgeführt wurde, kann der Speeder® von einem beliebigen Spieler der rückschlagenden Partei von jeder Position aus geschlagen werden, bis der Speeder® nicht mehr im Spiel ist (Regel 9).
6.2.2 Die Verliererpartei des jeweils letzten Satzes (oder die aufschlagende Partei nach erfolgter Wahl (siehe Regel 1)) führt den ersten Aufschlag zu Beginn eines Satzes aus. Dabei spielt es keine Rolle welcher Spieler der Partei aufschlägt.

6.3 **Punktgewinn und Aufschlag (Rally-Point-System)**

- 6.3.1 Wenn die aufschlagende Partei einen Ballwechsel gewinnt (Regel 2.3), erzielt die aufschlagende Partei einen Punkt.
6.3.2 Wenn die rückschlagende Partei einen Ballwechsel gewinnt (Regel 2.3), erzielt die rückschlagende Partei einen Punkt.

6.4 **Reihenfolge der Aufschlagenden**

Das Aufschlagrecht (beachte Regel 4) geht ... (weiter 6.4.1 – 6.4.5)

- 6.4.1 ... vom Aufschläger der Partei (A), die das Aufschlagrecht zu Beginn erhalten hat ...
6.4.2 ... über zu irgendeinem Spieler der Partei B, der somit Aufschläger für die folgenden Punkte wird ...
6.4.3 ... über zum Partner, der zuletzt keinen Aufschlag hatte, der Partei A ...
6.4.4 ... über zum Partner, der zuletzt keinen Aufschlag hatte, der Partei B ...
6.4.5 ... über zum ersten Aufschläger und so weiter.
6.4.6 Kein Spieler darf außerhalb der Reihenfolge aufschlagen.

7 *Fehler*

Es ist ein Fehler, ...

- 7.1 ... wenn ein Aufschlag nicht regelkonform ausgeführt wird (Regel 4).
7.2 ... wenn der im Spiel befindliche Speeder® ...
7.2.1 ... außerhalb der Begrenzungslinien des Spielfeldes den Boden berührt (also nicht auf oder innerhalb der Begrenzungslinien).
7.2.2 ... die Decke oder Seitenwände berührt.
7.2.3 ... einen Spieler oder die Kleidung eines Spielers berührt.
7.2.4 ... irgendeinen anderen Gegenstand oder eine andere Person außerhalb des Spielfeldes berührt.
7.2.5 ... mit dem Schläger aufgefangen und angehalten wird und dann während des eigentlichen Rückschlages geschleudert wird.

SPIELREGELN Crossminton

- 7.2.6 ... vom selben Spieler zweimal hintereinander geschlagen wird. Es ist jedoch kein Fehler, wenn der Speeder® bei einem Schlag gleichzeitig den Schlägerrahmen und die Besaitung trifft.
- 7.2.7 ... von einem Spieler und danach dessen Partner geschlagen wird.
- 7.2.8 ... den Schläger eines Spielers berührt und danach nicht in Richtung der gegnerischen Spielfeldseite fliegt.
- 7.3 ... wenn ein Spieler, während der Speeder® im Spiel ist ...
 - 7.3.1 ... mit dem Schläger oder seinem Körper in das gegnerische Square eindringt.
 - 7.3.2 ... den Gegner daran hindert einen zulässigen Schlag auszuführen.
 - 7.3.3 ... seinen Gegner vorsätzlich durch irgendwelche Handlungen wie Rufen oder Gebärden ablenkt.
- 7.4 ... wenn ein Spieler gegen die Regeln verstößt.

8 Wiederholungen

- 8.1 Wenn eine „Wiederholung“ eintritt, gilt der seit dem letzten Ballwechsel ausgeführte Aufschlag nicht mehr und der Spieler, der zuletzt aufgeschlagen hatte, wiederholt den Aufschlag.
- 8.2 „Wiederholung“ erfolgt, wenn ...
 - 8.2.1 ... der Aufschläger den Aufschlag ausführt, bevor der Rückschläger bereit ist (Regel 4.4).
 - 8.2.2 ... von den Parteien zeitgleich ein Fehler passiert.
 - 8.2.3 ... während des Spiels der Speeder® einen Defekt aufweist oder verformt wird.
 - 8.2.4 ... nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel gestört oder ein Spieler durch einen Betreuer des Gegners abgelenkt wird.
 - 8.2.5 ... der Linienrichter nicht sehen konnte, wohin der Speeder® gefallen ist und der Schiedsrichter seinerseits keine Entscheidung treffen kann.
 - 8.2.6 ... ein unvorhergesehenes Ereignis eingetreten ist.
 - 8.2.7 ... irgendein Gegenstand (Bsp. Speeder®), während der Speeder® im Spiel ist, in das Spielfeld eindringt.
- 8.3 „Wiederholung“ wird vom Schiedsrichter oder Spieler (wenn kein Schiedsrichter eingesetzt wird) angezeigt.

9 Speeder® nicht im Spiel

Ein Speeder® ist nicht mehr im Spiel, wenn ...

- 9.1 ... er den Boden des Spielfeldes berührt.
- 9.2 ... der Tatbestand eines „Fehlers“ (Regel 7) oder einer „Wiederholung“ (Regel 8) vorliegt.

Interne Vereinbarungen

Anhang – Spielkommunikation beim Spiel ohne Schiedsrichter

1. „In“: Der Zeigefinger der nicht-schlägerführenden Hand zeigt zum Boden.
2. „Out“: Der Zeigefinger der nicht-schlägerführenden Hand zeigt zur Decke bzw. zum Himmel.
3. „Wiederholung“: Zeigefinger und Mittelfinger der nicht-schlägerführenden Hand zeigt zur Decke / Himmel.