

De Spelregels

Crossminton wordt gespeeld volgens de spelregels die door de International Crossminton Organisation (ICO) zijn opgesteld. Hieronder vind je een korte samenvatting van de spelregels. Ook kan je de officiële spelregels downloaden via de website van de ICO.

Het spel

Een spel eindigt wanneer één speler 16 punten heeft behaald. Als de score gelijk is bij 15 of meer, gaat het spel door totdat één speler twee punten voorsprong heeft. Een wedstrijd bestaat uit twee overwinningen (best of three).



Service

De spelers loten om te beslissen wie als eerste serveert. De service wordt na elke drie opslagbeurten afgewisseld. Elke opslag telt. Als de stand gelijk is om 15:15, wisselt de service na elk punt. De opslag moet vanuit de servicezone zijn.

Je laat de Speeder™ vallen vanaf heuphoogte en slaat hem als hij valt. De verliezende partij heeft altijd de eerste service in de volgende game.



Scoren

Elke volley telt, tenzij deze herhaald moet worden. In de volgende gevallen worden punten toegekend:

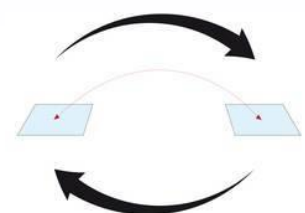
- Servicefout
- Speeder™ maakt contact met de grond
- Speeder™ landt in het speelveld (of op een van de lijnen) en kan niet worden geretourneerd
- Speeder™ landt "uit"
- Speeder™ wordt twee keer geraakt door dezelfde speler
- Lichaamscontact met de Speeder™



Als een speler een "uit" Speeder™ teruggeeft, telt het als "geaccepteerd" en gaat het spel verder.

Van kant wisselen

De spelers wisselen na elke game van kant om te zorgen voor gelijke speelomstandigheden (wind en licht). Als een vijfde game (tiebreak) nodig is, wisselen de spelers om de 6 gespeelde punten van kant.



Dubbelspel

De dubbelwedstrijd (Team A, Team B) wordt gespeeld zoals hieronder beschreven:

De twee dubbelteamspelers staan op één baan. Elk dubbel team bestaat uit een aanvaller en een backspace speler. De backspace speler mag zijn achterste voet niet voor de achterste voet van zijn teamgenoot plaatsen op het moment dat hij slaat. Deze actie telt als een overtreding en veroorzaakt puntverlies. De achterste en voorste posities van de teamspelers veranderen met de servicewissels, dat betekent dat de service speler automatisch in de backspace positie staat (controleer de serviceregels zoals hieronder beschreven). Tellen en wisselen zijn gelijk aan de Single Match regels.



Dubbele service

Loting bepaalt welk team de eerste opslag speelt. De serveerder heeft 3 serveerbeurten achter elkaar (conform de regels van het enkel spel). De service speler is de backspace speler. De speler die niet serveert is de aanvalsspeler. De services wisselen van speler A1 naar speler B1 naar speler A2 naar speler B2. Nadat alle 4 de dubbelpartijspelers hun opslag hebben gedaan, begint de speler met de eerste opslag opnieuw. De eerste opslag in de volgende set is voor het team dat de vorige set verloor.