

Spelregels Freestyle Crossminton

Doelstelling en korte omschrijving spel :

Door de speeder in het veld van de tegenstander te slaan punten scoren. Als team scoor je een punt als je de speeder als laatste met het racket aangeraakt hebt en deze in het veld van de tegenstander beland. Beland hij buiten het veld dan is het een punt voor de tegenstander. Punten scoren is onafhankelijk van wie de opslag heeft.

Spelregels in details

Voordat het spel begint:

We stellen ons aan de tegenstander voor en een van de spelers slaat de speeder omhoog. Het team waar de speeder naar wijst, als hij op de grond komt, mag aangeven waar ze een keuze in willen maken. De opslag of de speelhelft waar ze beginnen met spelen. Dit wil zeggen dat als het eerste team kiest om te mogen beginnen met opslaan het tweede team mag kiezen op welke speelhelft ze willen beginnen.

Het spel:

Het spel start bij het eerste signaal. Na 4 minuten bij het tweede signaal wordt van speelhelft gewisseld. De lopende rally wordt niet afgemaakt en telt dus niet mee in de puntentelling. Dezelfde speler die bij de afgebroken rally geserveerd heeft, serveert opnieuw vanaf de andere speelhelft. Zowel servicebeurt als puntentelling lopen door. We gaan dus verder waar we voor het signaal gebleven waren. Het spel duurt 8 minuten en is afgelopen bij het volgende signaal. De lopende rally wordt ook nu niet afmaakt .

Service:

De serverende speler serveert 3 keer en dan gaat de service over. Bij het wisselen van de service wisselt ook de speler die mag serveren. De service dient vanaf halverwege het veld te worden uitgevoerd. Bij het serveren moet de speeder vanaf heuphoogte vallen om de speeder vervolgens te slaan. Na de service mogen de spelers van een team zich vrijelijk bewegen in het veld.

Punten scoren:

We spelen via het 'rally-point' systeem. Punten worden gescoord in de volgende situaties:

- Service fout.
- Speeder komt in contact met de grond.
- De Speeder landt in het speelveld (of op de lijn) en kan niet terug geslagen worden.
- Speeder landt 'uit': dus buiten het speelveld.
- Speeder is twee keer geraakt door hetzelfde team.
- Lichaamscontact met de speeder.

Als een speler een 'uit-geslagen' speeder terug slaat, gaat het spel gewoon door.

De puntentelling wordt door de beide teams zelf bijgehouden. Bij eventuele onduidelijkheid over in wiens voordeel een rally geëindigd is wordt er aan geen van beide teams een punt toegekend en opnieuw door de zelfde speler geserveerd.

Na afloop van het spel:

De uitslag wordt genoteerd (behaalde punten niet de wedstrijdpunten) op het desbetreffende formulier en wordt door de winnende partij naar de jurywagen gebracht.

Wedstrijdpunten en poulestand

Het team met het hoogst aantal punten heeft gewonnen. Het team dat gewonnen heeft krijgt 2 wedstrijdpunten, de verliezer 0 wedstrijdpunten en bij gelijkspel krijgt ieder team 1 wedstrijdpunt. Op basis van deze wedstrijdpunten volgt de plaatsing in de poule. Bij gelijk aantal wedstrijdpunten telt het onderling resultaat. Was dit een gelijk spel dan bepaald het hoogste puntensaldo de beste plaats. (Puntensaldo is optelling van alle gescoorde punten – alle tegen punten) In het uitzonderlijke geval dat ook dit gelijk is wordt er door de wedstrijdleiding geloot.

Wijziging spelregels Freestyle Crossminton:

Indien tijdens het toernooi blijkt dat er nog aanvullingen of wijzigingen nodig zijn worden deze omgeroepen.