# CROSSMINTONADA 2017

CROSSMINTONADA 2017 projekt realizowany i koordynowany przez firmę Libo Koncept, właściciela portalu Crossminton.pl, przy współpracy z Polską Akademią Crossmintona (PACROSS) oraz Polską Federacją Crossmintona, obejmujący ogólnopolski cykl szkolnych turniejów crossmintona.
Celem projektu jest popularyzacja nowej dyscypliny sportu wśród dzieci i młodzieży szkolnej oraz studenckiej.
Jest to projekt otwarty, dostępny dla wszystkich szkół, które zdecydują się na organizację turnieju crossmintona, akceptując poniższy regulamin.

## Regulamin CROSSMINTONADA 2017

1. Uczestnikiem projektu CROSSMINTONADA 2017, jest każda szkoła, zwana dalej „Uczestnikiem" , która oficjalnie zgłosi gotowość do zorganizowania szkolnego turnieju crossmintona, zrealizuje go oraz zamieści wyniki i relację z tego wydarzenia na portalu Crossminton.pl w zakładce: „WF/Crossmintonada", do 20 czerwca 2017 roku.

2. Organizatorem projektu CROSSMINTONADA 2017 jest firma Libo Koncept, właściciel portalu Crossminton.pl, przy współpracy z PACROSS (Polską Akademią Crossmintona)oraz Polska Federacją Crossmintona .
3. Przystąpienie Uczestnika do projektu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego „Regulaminu".
4. Uczestnik organizuje szkolny turniej crossmintona według zasad gry w crossmintona zatwierdzonych przez ICO (Międzynarodową Federację Crossmintona) – szczegóły opisane w załączniku nr 1.
5. Szkolny turniej crossmintona, oficjalnie zgłoszony i zorganizowany przez Uczestnika, ma rangę 100 punktów, co oznacza, że uczniowie w nim startujący otrzymują punkty do klasyfikacji końcowej – w „**Ranking-STARS Poland 2017**", według zasad określonych w załączniku nr 2.
6. Przeprowadzenie turniejów. Turnieje rozgrywane mogą być w jednej lub kilku z następujących kategorii wiekowych: 1/ U12 dziewczęta, U12chłopcy; 2/ U14 dziewczęta, U14 chłopcy; 3/U18 dziewczęta, U18 chłopcy. W turnieju obowiązuje system KO do dwóch przegranych meczy. Przy tworzeniu systemu rozgrywek obowiązuje zasada losowania miejsc w drabinkach. Zawodnicy startować będą jednocześnie na 2-4 boiskach. Mecze rozgrywane są na czas ( 2 razy po 3 minuty ze zmianą stron). O zwycięstwie w meczu decyduje łączna liczba punktów zdobytych przez gracza w czasie 6 minut. Uczestnicy sami sędziują rozgrywane mecze, zgodnie ze wskazaniami sędziego głównego i kierownictwa turnieju.
7. Dla Uczestników przewidziano nagrody za najciekawszą relację z przeprowadzonego turnieju crossmintona, zamieszczoną wraz z kompletem wyników na portalu Crossminton.pl.
8. Komisja konkursowa w składzie trzyosobowym dokona wyboru najciekawszych relacji i wyłoni zwycięzców. Ogłoszenie wyników nastąpi 21 czerwca 2017, na portalu Crossminton.pl.
9. Nagrody:

   I miejsce – grant na udział w Mistrzostwach Świata 2017 dla 4 uczniów i opiekuna ( w Warszawie w dniach 29.06 – 1.07.2017), informacje o MŚ dostępne na: http://crossminton.pl/ico-wch2017/

   II miejsce – szkolny komplet do gry w crossmintona (Speedminton KS-12)

   III miejsce – szkolny komplet do gry w crossmintona (Speedminton KS-8)

10. Uczestnik oraz poszczególni gracze albo ich prawni opiekunowie udzielają zezwolenia na nieodpłatne utrwalenie i rozpowszechnianie swojego wizerunku albo wizerunku dziecka w formie audiowizualnej lub fotografii, utrwalonych w trakcie transmisji Internetowych, nagrań i fotorelacji z rozgrywek sportowych w crossmintonie organizowanych w ramach cyklu turniejów szkolnych CROSSMINTONADA 2017, w szczególności na stronie www Organizatora i profilu Facebook.
    Ponadto Uczestnik oraz gracze albo ich prawni opiekunowie wyrażają zgodę na rozpowszechnianie przez Organizatora i PACROSS lub przez inne osoby i podmioty działające na ich zlecenie, wizerunku Uczestnika lub gracza-dziecka, w tym na obrót egzemplarzami, na których utrwalono ten wizerunek, oraz na zwielokrotnianie wizerunku wszelkimi dostępnymi aktualnie technikami i metodami, rozpowszechnianie oraz publikowanie, także wraz z wizerunkami innych osób utrwalonymi w ramach

rozrywek sportowych i imprez rekreacyjnych w materiałach służących popularyzacji działań w zakresie aktywności sportowo-rekreacyjnej Organizatora i PACROSS, niezależnie od formy prezentacji, z zastrzeżeniem, że forma ta nie będzie obraźliwa. Uczestnik oraz gracz albo jego prawny opiekun udzielają powyższej zgody bezterminowo i nieodpłatnie.

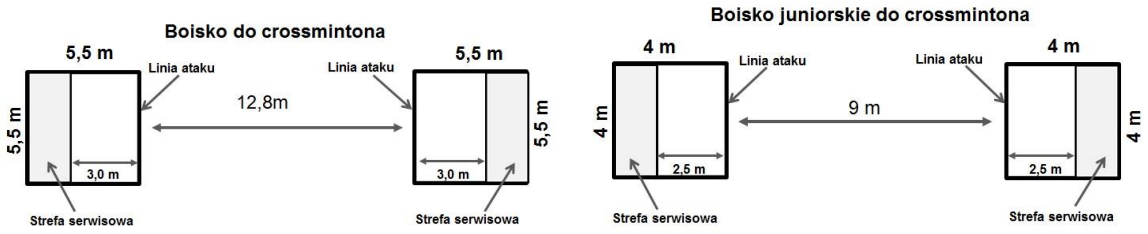
11. Uczestnik oraz gracz wyraża zgodę na umieszczenie jego danych osobowych tj. imienia, nazwiska, miejsca zamieszkania i nazwy klubu na listach kwalifikacyjnych turniejów oraz całego cyklu, w szczególności na stronie www oraz profilu Facebook Organizatora. Brak zgody Uczestnika lub gracza wyrażony w formie pisemnej jest równoznaczny z rezygnacją z turnieju oraz całego cyklu.
12. Odpowiednie ubezpieczenie zapewniają Uczestnicy we własnym zakresie.
13. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo zmiany postanowień regulaminu w trakcie rozgrywek z 14-dniowym wyprzedzeniem i ich zawieszenia z powodu przyczyn od siebie niezależnych bądź z powodu siły wyższej.

15 Maja 2017r.
Crossminton.pl, PACROSS

Załącznik Nr 1: Zasady gry w crossmintona

Grać można na każdej nawierzchni, wewnątrz pomieszczeń oraz na zewnątrz, bez konieczności rozpinania siatki. Speeder został stworzony pod kątem aktywności ruchowej na wolnym powietrzu. Jest cięższy i mniejszy niż lotki stosowane w badmintonie, łatwiej więc pokonuje opór wiatru. Pole gry składa się z dwóch kwadratów umieszczonych w odpowiedniej odległości od siebie. Bez trudu można wyznaczyć je na ziemi za pomocą wstążek, jaskrawych znaczników lub kredy.
Każdy gracz zajmuje jeden kwadrat i broni go, próbując jednocześnie wbić speedera w pole przeciwnika.

Na rysunkach poniżej podano wymiary boisk obowiązujące według norm ICO (International Crossminton Organisation).




**Uwaga!** Boisko juniorskie oraz speedery FUN obowiązują graczy w kategorii do 12 lat.

**Mecz**

UWAGA! W projekcie CROSSMINTONADA mecze rozgrywane są na czas. Mecz trwa 6 minut (2 razy po 3 minuty ze zmianą stron). O wygranej decyduje łączna liczba punktów zdobyta przez 6 minut. W meczach obowiązują speedery Match (juniorzy do lat 12 - speedery FUN).

**Serwis**

Gracze losują, który z nich rozpoczyna grę serwisem. Następnie każdy z zawodników na zmianę oddaje trzy serwisy. Po każdym serwisie liczony jest punkt. Uderzenie serwisowe wykonuje się z 1/3 tylnej strefy boiska, od dołu (w praktyce odmierza się 3m {lub 2,5m} od linii przedniej i zaznacza taśmą na bocznych liniach). Nie wolno stosować przy serwisie górnego uderzenia. Speedera należy opuścić z wysokości biodra i odbić go podczas opadania.

**Zmiana pól**

Aby zapewnić sprawiedliwe warunki dla każdego z graczy, po pierwszych 3 minutach gry zawodnicy zamieniają się polami.

**Punktacja**

Punkt naliczany jest po każdym serwie, chyba że konieczne jest jego powtórzenie. Punkty są przyznawane w następujących przypadkach:

1. Błąd serwisu; 2. Speeder dotknął ziemi; 3. Speeder spadł na pole (linia liczy się jako pole) i nie może być odbity; 4. Speeder spadł poza boiskiem (aut); 5. Speeder zostaje dwukrotnie odbity przez tego samego zawodnika; 6. Speeder dotknął jednego z zawodników. Jeśli gracz odbije speedera, która spadał poza boisko(aut), uderzenie jest zaliczone a gra kontynuowana.

Załącznik Nr 2: Zasady punktacji w turniejach

Punktacja w turniejach Speedminton®STARS Poland 2017

| Tournament class | 4-5 Players | | 6-10 Players | | 11-19 players | | 20-35 players | | 36-67 players | | 68-128 players | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | place | points | place | points | place | points | place | points | place | points | place | points |
| 2000 point | 1 | 2000 | 1 | 2000 | 1 | 2000 | 1 | 2000 | 1 | 2000 | 1 | 2000 |
| | 2 | 1000 | 2 | 1340 | 2 | 1500 | 2 | 1600 | 2 | 1670 | 2 | 1715 |
| | 3 | 500 | 3-4 | 680 | 3-4 | 1000 | 3-4 | 1200 | 3-4 | 1340 | 3-4 | 1430 |
| | 4 | 250 | 3rd gr.pl. | 150 | 5-8 | 500 | 5-8 | 800 | 5-8 | 1010 | 5-8 | 1145 |
| | PLAYER | 100 | PLAYER | 100 | 3rd gr.pl. | 150 | 9-16 | 400 | 9-16 | 680 | 9-16 | 860 |
| | | | | | PLAYER | 100 | 3rd gr.pl. | 150 | 17-32 | 350 | 17-32 | 575 |
| | | | | | | | PLAYER | 100 | 3rd gr.pl. | 150 | 33-64 | 290 |
| | | | | | | | | | PLAYER | 100 | 3rd gr.pl. | 150 |
| | | | | | | | | | | | PLAYER | 100 |
| 1000 point | 1 | 1000 | 1 | 1000 | 1 | 1000 | 1 | 1000 | 1 | 1000 | 1 | 1000 |
| | 2 | 500 | 2 | 670 | 2 | 750 | 2 | 800 | 2 | 835 | 2 | 858 |
| | 3 | 250 | 3-4 | 340 | 3-4 | 500 | 3-4 | 600 | 3-4 | 670 | 3-4 | 715 |
| | 4 | 125 | 3rd gr.pl. | 75 | 5-8 | 250 | 5-8 | 400 | 5-8 | 505 | 5-8 | 573 |
| | PLAYER | 50 | PLAYER | 50 | 3rd gr.pl. | 75 | 9-16 | 200 | 9-16 | 340 | 9-16 | 430 |
| | | | | | PLAYER | 50 | 3rd gr.pl. | 75 | 17-32 | 175 | 17-32 | 288 |
| | | | | | | | PLAYER | 50 | 3rd gr.pl. | 75 | 33-64 | 145 |
| | | | | | | | | | PLAYER | 50 | 3rd gr.pl. | 75 |
| | | | | | | | | | | | PLAYER | 50 |
| 500 point | 1 | 500 | 1 | 500 | 1 | 500 | 1 | 500 | 1 | 500 | 1 | 500 |
| | 2 | 250 | 2 | 335 | 2 | 375 | 2 | 400 | 2 | 418 | 2 | 429 |
| | 3 | 125 | 3-4 | 170 | 3-4 | 250 | 3-4 | 300 | 3-4 | 335 | 3-4 | 358 |
| | 4 | 63 | 3rd gr.pl. | 40 | 5-8 | 125 | 5-8 | 200 | 5-8 | 253 | 5-8 | 287 |
| | PLAYER | 25 | PLAYER | 25 | 3rd gr.pl. | 40 | 9-16 | 100 | 9-16 | 170 | 9-16 | 215 |
| | | | | | PLAYER | 25 | 3rd gr.pl. | 40 | 17-32 | 88 | 17-32 | 144 |
| | | | | | | | PLAYER | 25 | 3rd gr.pl. | 40 | 33-64 | 73 |
| | | | | | | | | | PLAYER | 25 | 3rd gr.pl. | 40 |
| | | | | | | | | | | | PLAYER | 25 |
| 250 point | 1 | 250 | 1 | 250 | 1 | 250 | 1 | 250 | 1 | 250 | | |
| | 2 | 125 | 2 | 168 | 2 | 188 | 2 | 200 | 2 | 209 | | |
| | 3 | 63 | 3-4 | 85 | 3-4 | 125 | 3-4 | 150 | 3-4 | 168 | | |
| | 4 | 31 | 3rd gr.pl. | 20 | 5-8 | 63 | 5-8 | 100 | 5-8 | 126 | | |
| | PLAYER | 13 | PLAYER | 13 | 3rd gr.pl. | 20 | 9-16 | 50 | 9-16 | 85 | | |
| | | | | | PLAYER | 13 | 3rd gr.pl. | 20 | 17-32 | 44 | | |
| | | | | | | | PLAYER | 13 | 3rd gr.pl. | 20 | | |
| | | | | | | | | | PLAYER | 13 | | |
| 125 point | 1 | 125 | 1 | 125 | 1 | 125 | 1 | 125 | 1 | 125 | | |
| | 2 | 63 | 2 | 84 | 2 | 94 | 2 | 100 | 2 | 104 | | |
| | 3 | 31 | 3-4 | 43 | 3-4 | 63 | 3-4 | 75 | 3-4 | 84 | | |
| | 4 | 16 | 3rd gr.pl. | 10 | 5-8 | 31 | 5-8 | 50 | 5-8 | 63 | | |
| | PLAYER | 6 | PLAYER | 6 | 3rd gr.pl. | 10 | 9-16 | 25 | 9-16 | 43 | | |
| | | | | | PLAYER | 6 | 3rd gr.pl. | 10 | 17-32 | 22 | | |
| | | | | | | | PLAYER | 6 | 3rd gr.pl. | 10 | | |
| | | | | | | | | | PLAYER | 6 | | |
| 100 point | 1 | 100 | 1 | 100 | 1 | 100 | 1 | 100 | 1 | 100 | | |
| | 2 | 75 | 2 | 75 | 2 | 75 | 2 | 75 | 2 | 80 | | |
| | 3 | 50 | 3-4 | 50 | 3-4 | 50 | 3-4 | 50 | 3-4 | 60 | | |
| | 4 | 50 | 3rd gr.pl. | 30 | 5-8 | 30 | 5-8 | 30 | 5-8 | 50 | | |
| | PLAYER | 30 | PLAYER | 20 | 3rd gr.pl. | 20 | 9-16 | 20 | 9-16 | 40 | | |
| | | | | | PLAYER | 10 | 3rd gr.pl. | 10 | 17-32 | 30 | | |
| | | | | | | | PLAYER | 5 | 3rd gr.pl. | 20 | | |
| | | | | | | | | | PLAYER | 10 | | |

**Crossminton.pl, Polska Akademia Crossmintona,**
**ul. Przy Parku 12, 05-080 Lipków, tel. 606 66 18 04**