



Pravidlá speed badmintonu pre všetky vekové kategórie

Obsah

Vysvetlenie pojmov (podľa abecedy)

Pravidlá hry

1	Voľba podania3
2	Bodový systém4
3	Zmena hracích strán4
4	Podanie (začiatok hry)4
5	Dvojhra3
	5.1 Podávajúca a prijímajúca strana3
	5.2 Postupnosť podaní a postavenie na hracom poli3
	5.3 Získanie bodov a podanie3
6	Štvorhra3
	6.1 Podávajúca a prijímajúca strana3
	6.2 Postupnosť podaní a postavenie na hracom poli3
	6.3 Získanie bodov a podanie3
	6.4 Poradie podávajúcich3
	6.5 Chyby postavenia pri podaní a prijímaní podania, resp. počas hry3
7	Chyby3
8	Nové podanie (Opakovanie podania)3
9	Speeder mimo hry3

Vysvetlenie pojmov (podľa abecedy)

Útočiaci hráč: len štvorhra: hráč, ktorý pri štvorhre v momente odrazenia speedra musí mať časť nohy bližšej k prednej čiare, pred nohou svojho spoluhráča

Podávajúca strana: strana, ktorá má právo podania

Výmeny speedrov (rally): poradie jedného alebo viacerých úderov, počítaných od podania do okamihu, kedy je speeder mimo z hry

Dvojhra: hra, v ktorej proti sebe stoja dvaja hráči, pričom každá strana má pridelenú svoju hraciu plochu

Štvorhra: hra, v ktorej proti sebe stoja na každej strane dvaja hráči, pričom každá strana má pridelenú svoju hraciu plochu

Súper: hráč alebo strana proti ktorej sa hrá

Zadný hráč: len štvorhra: hráč, ktorý pri štvorhre v momente odrazenia speedra musí mať časť nohy bližšej k základnej čiare, za nohou svojho spoluhráča

Prijímajúca strana: strana, ktorá stojí oproti podávajúcej

Hra: zápas v speed badmintone medzi dvoma stranami, z ktorých každá pozostáva z jedného alebo dvoch hráčov

Hracia lopta: hracia lopta sa označuje ako speeder

Hráč: každá osoba, ktorá hrá speed badminton

Hracia plocha/kurt s bezpečnostnou zónou: hracia plocha alebo kurt pozostáva z dvoch štvorcov, ktoré ležia paralelne oproti sebe vo vzdialenosti 12,8 metra a z bezpečnostnej zóny, ktorá tvorí rovnomerný (rám) okraj okolo hracej plochy a plochy medzi nimi

Hracia strana: v dvojhre jedna strana pozostáva z jedného hráča

Spoluhráč: hráč v rovnakom tíme pri štvorhre. Jedna strana vo štvorhre pozostáva z dvoch hráčov jedného tímu

Štvorec: štvorec je súčasťou hracej plochy. Označuje jeden z dvoch kvadrantov, vo vnútri ktorých musí byť umiestnený speeder

Pravidlá hry

1. Voľba podania

- 1.1 Pred začiatkom hry sa uskutoční voľba podania losovaním alebo vyhodením speedra do vzduchu – na koho stranu ukazuje hlava speedru. Strana, ktorá voľbu vyhrá, si môže vybrať z možností 1.1.1 alebo 1.1.2
- 1.1.1 ... podávať alebo prijímať podanie
- 1.1.2 ... vybrať si hracie pole/stranu
- 1.2 Ten kto voľbu prehral sa musí rozhodnúť pre zostávajúce možnosti

2. Bodový systém

- 2.1 Záleží od usporiadateľa, či sa až do štvrtfinálových zápasov (vrátane) bude hrať na dva hrané sety („švajčiar“) alebo dva alebo tri víťazné sety. Od semifinálových zápasov sa musí hrať na tri víťazné sety (finále a o 3. miesto)
- 2.2 Set vyhrá tá strana, ktorá prvá dosiahne 16 bodov, s výnimkou pravidla 2.4.
- 2.3 Strana, ktorá vyhrá výmenu, si pripočíta bod k dovtedy dosiahnutému bodovému stavu. Strana vyhrá výmenu vtedy, ak súperova strana urobí chybu alebo ak je speeder mimo hry, pretože padne na zem do súperovho hracieho poľa
- 2.4 Pri stave 15:15 vyhrá set tá strana, ktorá skôr dosiahne 2-bodový náskok
- 2.5 Strana, ktorá prehrá set, začína v nasledujúcom sete podaním

3. Zmena hracích strán

- 3.1 Súperi si vymenia strany...
 - 3.1.1 ... po ukončení prvého setu
 - 3.1.2 ... po ukončení druhého setu, v prípade že sa hrá tretí set
 - 3.1.3 ... po ukončení tretieho setu, v prípade že sa hrá štvrtý set
 - 3.1.4 ... po ukončení štvrtého setu, v prípade že sa hrá piaty set
 - 3.1.5 ... v treťom sete (ak sa hrá na dva víťazné sety) vždy po 9 odohratých bodoch na ľubovoľnej strane
 - 3.1.6 ... v piatom sete (ak sa hrá na tri víťazné sety) vždy po 9 odohratých bodoch

- 3.2 Ak si súper nevyberie strany ako je to písané v pravidle 3.1, musí nastať výmena bezprostredne po rozpoznaní chyby. Predpokladom je, že speeder nesmie byť v hre. Doposiaľ dosiahnutý bodový stav zostáva nezmenený

4. Podanie (začiatok hry)

- 4.1 Pri správnom podaní...
- 4.1.1 ... nesmie žiadna strana podanie bezdôvodne zdržovať, ak sú podávajúci aj prijímajúci pripravení na podanie
- 4.1.2 ... musí stáť podávajúci vnútri zadnej/podávajúcej zóny tak, aby žiadnou časťou nohy neprekročil podávajúcu, resp. pomyselnú podávajúcu čiaru
- 4.1.3 ... musí jedna noha podávajúceho zostať na zemi, od začiatku podania (pravidlo 4.2) až do úplného prevedenia podania (pravidlo 4.3)
- 4.1.4 ... sa musí (v momente dotyku s raketou) celý speeder nachádzať pod podávajúcou rukou podávajúceho
- 4.1.5 ... musí po podaní (pravidlo 4.2) pohyb rakety pokračovať ďalej dopredu, kým podanie nie je ukončené (pravidlo 4.3) (tzn. podávací pohyb nesmie byť zastavený)
- 4.2 Ak sú hráči pripravení na podanie, platí prvý pohyb hlavy rakety dopredu ako začiatok podania
- 4.3 Raz zahájené (pravidlo 4.2) podanie platí, ak podávajúci trafí raketou speeder alebo pri pokuse podať, ak podávajúci speeder minie
- 4.4 Podávajúci môže začať s podaním až vtedy, keď je prijímajúci pripravený. Prijímajúci je považovaný za pripraveného vtedy, keď je viditeľné, že je pripravený zahájiť hru
- 4.5 Každá strana má 3 podania v rade za sebou, potom sa právo podania vymení
- 4.6 Pri vyrovnanom stave 15:15 sa podanie mení po každom bode

5. Dvojhra

- 5.1 Podávajúca a prijímajúca strana
- 5.1.1 Podanie sa uskutočňuje z územia zadnej/podávajúcej zóny (2 x 5,5 m)
- 5.1.2 Podanie sa môže uskutočniť z ľubovoľnej pozície vnútri zadnej/podávajúcej zóny
- 5.2 Postupnosť podaní a postavenie na hracom poli
- Počas jednej výmeny je speeder striedavo odbíjaný medzi podávajúcou a prijímajúcou stranou z ľubovoľnej pozície dovtedy, kým nie je speeder mimo hry (pravidlo 9.)

5.3 Získanie bodov a podanie

5.3.1 Ak podávajúca strana vyhrá výmenu (pravidlo 2.3), pripočíta sa jej jeden bod

5.3.2 Ak prijímajúca strana vyhrá výmenu (pravidlo 2.3), pripočíta sa jej jeden bod

6. Štvorhra

6.1 Podávajúca a prijímajúca strana

6.1.1 Jeden hráč podávajúcej strany musí podať zo zadnej/podávajúcej zóny a so svojim spoluhráčom patrí k podávajúcej strane

6.1.2 Každý hráč prijímajúcej strany je prijímajúci

6.2 Postupnosť podaní a postavenie na hracom poli

6.2.1 Po podaní môže byť speeder odbíjaný ľubovoľným hráčom prijímajúcej strany z každej pozície (dodržať pravidlo 6.5), až pokiaľ nie je mimo hry (pravidlo 9)

6.2.2 Víťazná strana vždy po poslednom sete musí pred začiatkom ďalšieho setu dať porazenej strane jasne vedieť, kto zaujme na začiatku setu úlohu útočiaceho a kto úlohu zadného hráča

6.3 Získanie bodov a podanie

6.3.1 Ak podávajúca strana vyhrá výmenu (pravidlo 2.3), pripočíta sa jej jeden bod

6.3.2 Ak prijímajúca strana vyhrá výmenu (pravidlo 2.3), pripočíta sa jej jeden bod

6.4 Poradie podávajúcich

Právo podania ide ... (ďalej 6.4.1 – 6.4.5)

6.4.1 ... zo strany (A), ktorá vyhrala podanie ...

6.4.2 ... k útočiacemu hráčovi prijímajúcich (strana B), ktorý sa tak stane zadným hráčom ...

6.4.3 ... k spoluhráčovi strany A ...

6.4.4 ... k spoluhráčovi strany B ...

6.4.5 ... k prvému podávajúcemu a tak ďalej

6.4.6 Žiadny hráč nesmie podávať mimo poradia

6.4.7 Každý z oboch hráčov strany, ktorá prehrala posledný set, môže v nasledujúcom sete podávať ako prvý.

6.5 Chyby postavenia pri podaní a prijímaní podania, resp. počas hry

6.5.1 Chyba postavenia pri podávaní a prijímaní, resp. počas výmeny nastáva vtedy, ...

- 6.5.1.1 ... ak zadný hráč v okamihu odrazenia speedra má časť svojej nohy, ktorá sa nachádza bližšie k prednej čiare, pred nohou svojho spoluhráča
- 6.5.1.2 ... ak útočiaci hráč v okamihu odrazenia speedra má časť svojej nohy, ktorá sa nachádza bližšie k základnej čiare, za nohou svojho spoluhráča
- 6.5.2 Ak sa rozhodca domnieva, že bola chyba postavenia pri podaní alebo prijímaní podania, resp. počas výmeny, vedie táto chyba postavenia k okamžitej strate bodu, aj keď výmena ešte nebola ukončená

7. Chyby

Chybou je ...

- 7.1 ... ak podanie nie je prevedené podľa pravidiel (pravidlo 4)
- 7.2 ... ak sa v hre nachádzajúci speeder ...
 - 7.2.1 ... dotkne zeme mimo čiar ohraničujúcich hracie pole (teda nie na alebo vnútri ohraničujúcich čiar)
 - 7.2.2 ... dotkne stropu alebo bočných stien
 - 7.2.3 ... dotkne hráča alebo oblečenia jedného z hráčov
 - 7.2.4 ... dotkne hociakého iného predmetu alebo inej osoby mimo hracieho poľa
 - 7.2.5 ... je zachytený a zadržaný raketou a potom počas vlastného odbíjania je odpálený
 - 7.2.6 ... je dvakrát za sebou odrazený tým istým hráčom. Nie je chybou, ak sa speeder pri jednom údere dotkne súčasne rámu a výpletu rakety
 - 7.2.7 ... je odbitý najprv jedným hráčom a potom jeho spoluhráčom
 - 7.2.8 ... dotkne rakety jedného hráča a potom neletí v smere súperovho hracieho poľa
- 7.3 ... ak hráč počas toho, ako je speeder v hre ...
 - 7.3.1 ... prenikne s raketou alebo svojím telom do súperovho štvorca
 - 7.3.2 ... bráni súperovi vykonať povolený úder
 - 7.3.3 ... svojho súpera zámerne rozptyľuje rôznymi konaniami ako je krik alebo gestá
- 7.4 ... ak hráč porušuje pravidlá hry

8. Nové podanie (Opakovanie podania)

- 8.1 Ak dôjde k novému (opakovanému) podaniu, neplatí posledné podanie a hráč, ktorý naposledy podával, opakuje podanie
- 8.2 Nové podanie nasleduje, ak ...
 - 8.2.1 ... podávajúci podá skôr, ako je prijímajúci pripravený (pravidlo 4.4)
 - 8.2.2 ... sa na oboch stranách súčasne stane chyba
 - 8.2.3 ... speeder počas hry vykazuje chybu alebo je zdeformovaný
 - 8.2.4 ... podľa názoru rozhodcu je hra rušená alebo je hráč rozptyľovaný fanúšikmi súpera
 - 8.2.5 ... čiarový rozhodca nemohol vidieť, kam speeder padol a hlavný rozhodca kvôli tomu nemohol rozhodnúť
 - 8.2.6 ... sa vyskytla neočakávaná udalosť
 - 8.2.7 ... sa nejaký predmet (napr. speeder z iného kurtu) počas hry dostane na hracie pole
- 8.3 Nové podanie je ohlásené rozhodcom alebo hráčom (ak nie je prítomný rozhodca)

9. Speeder mimo hry

Speeder je mimo hry, ak ...

- 9.1 ... sa dotkne zeme hracieho poľa
- 9.2 ... sa naplnia pravidlá pre „chybu“ (pravidlo 7) alebo „nové podanie“ (pravidlo 8).

Vnútorne dohody

Komunikácia medzi hráčmi pri hre bez rozhodcu

1. „**IN**“ - dobrá lopta: Ukazovák nepodávajúcej ruky ukazuje k zemi.
2. „**OUT**“ - zlá lopta: Ukazovák nepodávajúcej ruky ukazuje k stropu, resp. k oblohe.
3. „**Nové podanie**“: Ukazovák a prostredník nepodávajúcej ruky ukazujú k stropu, resp. k oblohe.