

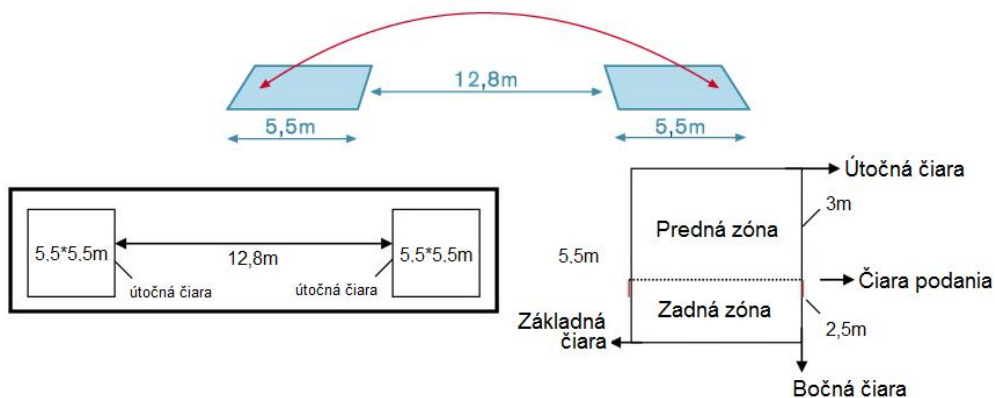
KURT A JEHO VYBAVENIE

Crossminton (speed badminton) je možné hrať vo **vnútri (indoor)** aj **vonku (outdoor)** na akomkoľvek povrchu (tráva, tvrdý povrch, piesok, sneh, atď.) vďaka všestrannému Speedminton kurtu bez použitia akejkoľvek siete.

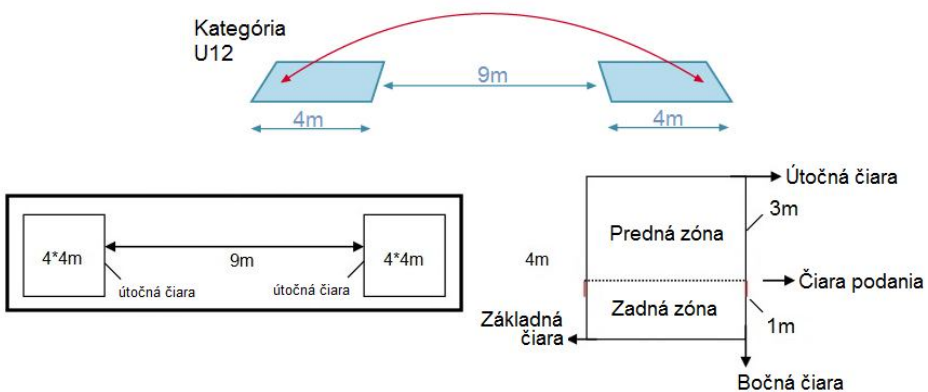
Jeden kurt pozostáva z dvoch hracích polí v tvare štvorca, ktoré majú rozmery **5,5 m x 5,5 m (v kat. U12 – 4 m x 4 m)**. Hracie polia sú umiestnené oproti sebe vo vzdialenosti **12,8 m (v kat. U12 – 9 m)**

Crossmintonový kurt sa vyznačuje:

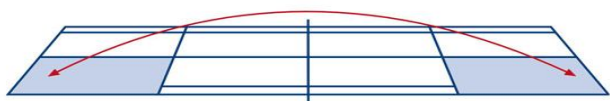
- pomocou prenosných čiar - **Easy Court** (trvanlivé nylonové čiary s ukotvením)



Kategória U12



- tenisový kurt sa pomocou gumenných čiar **T-Lines** premení na dva crossmintonové (speed badmintonové) kurty



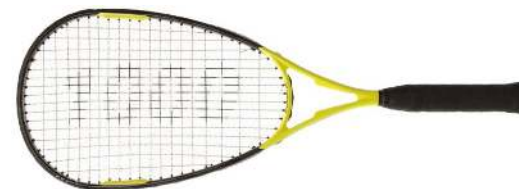
KOŠÍKY

Všetky kategórie okrem U12 - Speedminton® **Match speeder** 2012 (8,6g).
Pre juniorské kategórie U12 a mladších – **Fun speeder** (7g).



RAKETY

Rakety dĺžky 57-61 cm, váha 125 – 190 g, súmernej konštrukcie.



ZÁKLADNÁ MYŠLIENKA HRY

Každý hráč stojí vo svojom hracom poli a snaží sa ho brániť. Odráža speeder (košík) a snaží sa ho dostať na zem do súperovho štvorca. Nie je potrebná žiadna sieť.

PRAVIDLÁ HRY PRE CROSSMINTON (SPEED BADMINTON) - DVOJHRA

Hra

Hra končí keď jeden z hráčov dosiahne **16** bodov. Ak je skóre nerozhodné pri stave 15:15 alebo vyššom, hra pokračuje pokiaľ jeden z hráčov nedosiahne dvojbodový rozdiel. Zápas sa hrá na dva víťazné sety.

Podanie

Hráči žrebujú, kto bude podávať prvý. Podanie sa mení **po každom treťom podaní**. Každé podanie sa ráta. Ak je skóre nerozhodné za stavu 15:15, podanie sa mení po každom bode.

Podanie je možné **zo zadnej zóny štvorca 2 x 5,5 m** (podanie len zdola) (**v kat. U12 – 1 x 4 m**) alebo **spoza zadnej hracej čiary** (podanie zdola alebo zhora).

Strana, ktorá prehrala má v ďalšej hre vždy prvé podanie.

Počítanie bodov

Každé rozohranie sa ráta ako bod (okrem podaní, ktoré sa muselo opakovať). Body sa pridelujú v nasledovných prípadoch:

- chybné podanie
- speeder (košík) sa dotkne zeme

- speeder (košík) pristane v hracom poli (alebo na jednej z čiar) a nie je možné ho odraziť späť
- speeder (košík) pristane mimo hracieho poľa (out)
- ten istý hráč trafi speeder (košík) dva krát po sebe
- hráč sa dotkne speedra (košíku) telom

Ak hráč vráti speeder (košík), ktorý letí do outu, takýto úder je akceptovaný a hra pokračuje.

Hráči si vymieňajú strany po každom sete, aby boli zabezpečené rovnaké herné podmienky (vietor, svetlo ap.). Ak sa hrá tretí (piaty) set (tie-break), hráči si vymenia strany po každom šiestom bode (na jednej strane hráč 3x podáva a 3x prijíma podanie súpera).

PRAVIDLÁ HRY PRE CROSSMINTON (SPEED BADMINTON) - ŠTVORHRA

Hracia plocha

Hracia plocha pre štvorhru je rovnaká ako pri dvojhre.

Hra

Hra končí keď jedna zo strán dosiahne 16 bodov. Ak je skóre nerozhodné pri stave 15:15 alebo vyššom, hra pokračuje pokiaľ jedna zo strán nedosiahne dvojbodovú výhodu. Zápas sa hrá rovnako ako dvojhra na 2 víťazné sety.

Postavenie hráčov

Pri štvorhre stoja **obaja hráči jedného tímu v jednom kurte** (štvorci).

V každom tíme je **jeden hráč pre predný priestor a jeden pre zadný priestor**. (ďalej predný a zadný hráč).

Zadný hráč nesmie nikdy počas výmeny speedra stáť svojou zadnou nohou pred zadnou nohou predného hráča. Toto platí ako chyba a vedie k strate bodu previnilého tímu.

Pozície sa menia vždy pred podaním, to znamená, že pri vlastnom podaní sa hráč stáva zadným hráčom. Bodovanie a výmena strán je ako pri dvojhre.

Podanie a výmena

Losovaním sa určí, ktorá dvojica má prvé podanie. Podávajúci hráč má ako pri dvojhre tri podania za sebou.

Podávajúci hráč je považovaný za zadného hráča. Jeho tímový partner teda musí pri podaní stáť pred ním. Keď všetci štyria hráči vystriedali svoje podania, nasleduje opäť prvý, ktorý podával.

Prvé podanie nasledujúceho setu má dvojica, ktorá v predchádzajúcom sete prehrala.

www.crossminton.sk