



PRAVIDLA BADMINTONU

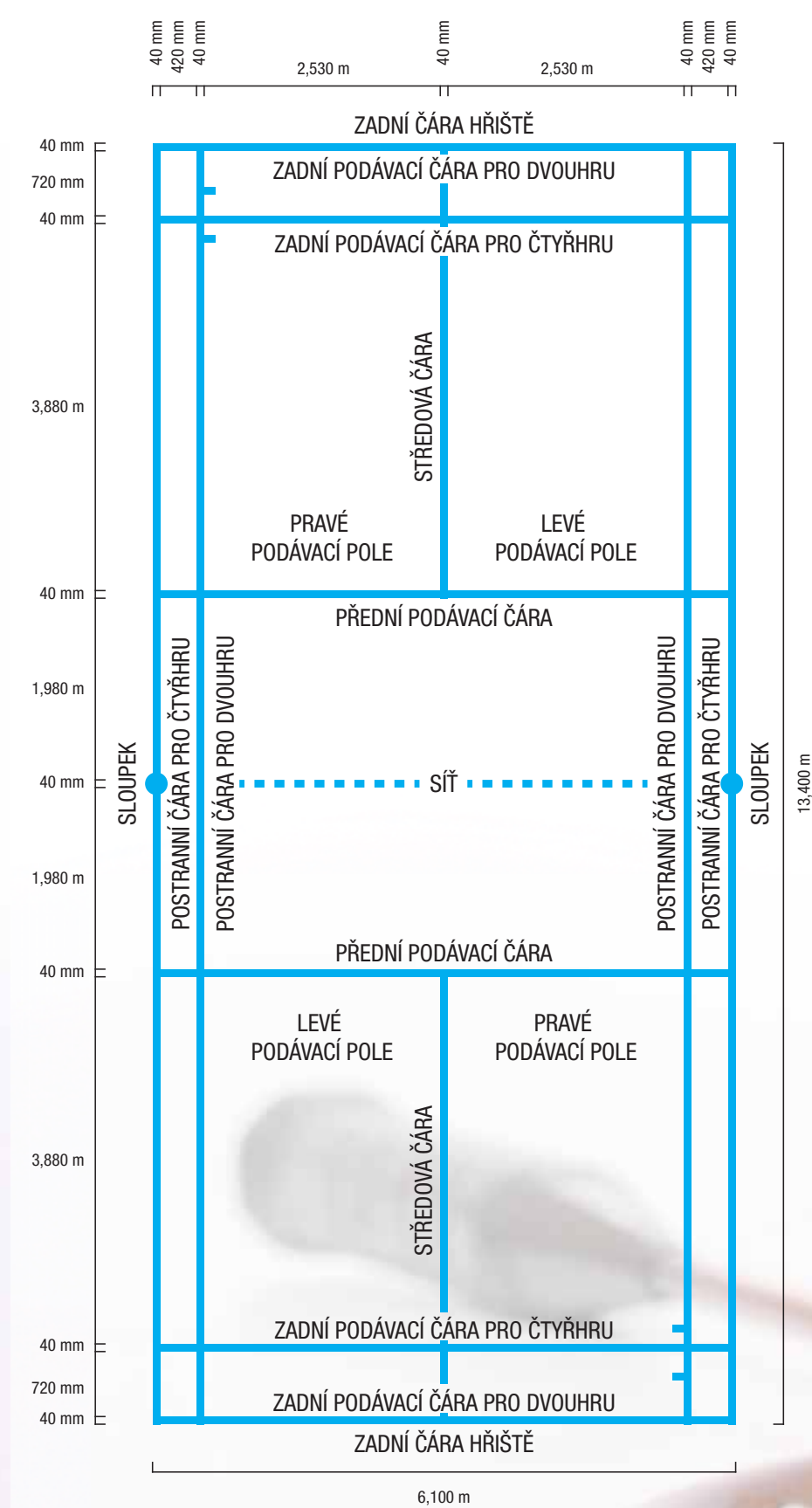
1. MÍČEK

Míček musí být zhotoven z přírodních a nebo syntetických materiálů. Ať je míček z jakéhokoliv materiálu, letové vlastnosti musí být všeobecně obdobné vlastnostem míčku zhotovenému z přírodních per s korkovou základnou pokrytou tenkou vrstvou kůže.

2. DVOREC

- Dvorec musí být pravouhlý a je vymezen čarami širokými 40 mm (dle diagramu A).
- Čáry musí být snadno rozeznatelné, nejlépe bílé nebo žluté.
- Všechny čáry jsou součástí pole, které vymezují.
- Sloupky musí být vysoké 1,55 metru měřeno od povrchu dvorce a musí zůstat kolmé při napnutí sítě. Sloupky nesmí zasahovat do dvorce.
- Sloupky musí být umístěny na postranních čarách pro čtyřhru dle diagramu, bez ohledu na to, zda se hraje dvouhra nebo čtyřhru.
- Sít musí být zhotovena z jemné šňůry tmavé barvy a jednotné síly s oky o velikosti od 15 do 20 mm.
- Samotná síť musí být vysoká 760 mm a široká minimálně 6,1 metru.
- Horní okraj sítě musí být ohraničen přeloženou bílou páskou o celkové šířce 75 mm, kterou prochází šňůra nebo lanko. Tato páska musí spočívat na šňůře či lanku.
- Šňůra či lanko musí být pevně nataženy a lícovat s vrcholky sloupků.
- Horní okraj sítě je vzdálen od povrchu dvorce 1,524 metru uprostřed dvorce a 1,55 metru nad postranními čarami pro čtyřhru.
- Mezi konci sítě a sloupky nesmí být žádné mezery. V případě potřeby musí být konce sítě přivázány po celé šířce ke sloupkům.

diagram A

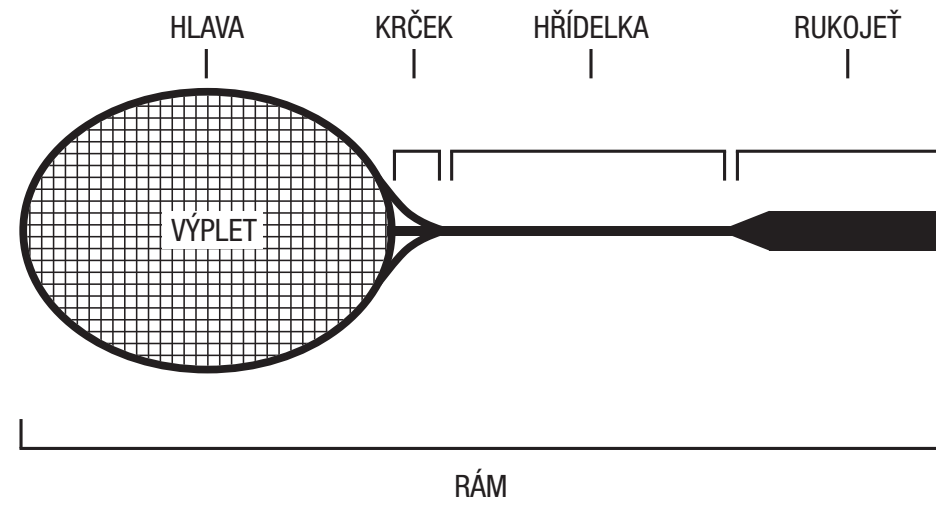


Pozn.:
(1) Úhlopříčná délka celého dvorce = 14,723 m.
(2) Dvorec, jak je vyobrazen výše, se používá na zápasy pro dvouhru i čtyřhru.

3. RAKETA

- Raketa se skládá z rámu, který nesmí přesáhnout celkovou délku 680 mm a šířku 230 mm (viz obr. raketa).
- Rukojeť je ta část rakety, která slouží hráči k jejímu uchopení.
- Výplet je ta část rakety, která slouží hráči k odbíjení míčku.
- Hlava ohraničuje vyplétanou plochu.
- Hřídelka spojuje rukojeť s hlavou.
- Krček (vyskytuje-li se) spojuje hlavu s hřídelkou.

obr. raketa



4. LOSOVÁNÍ

- Před zahájením hry se provede losování a strana, která vyhrála los, si zvolí:
 - Zda bude podávat nebo přijímat jako první.
 - Na které straně dvorce začne hru.
- Straně, která prohrála losování, zůstává zbývající volba.

5. POČÍTÁNÍ

- Zápas se hraje se na dva vítězné sety ze tří, pokud nebylo dohodnuto jinak.
- Vítězem setu se stává ta strana, která jako první dosáhla 21 bodů.
- Bod získá strana, která vyhrála výměnu. Strana vyhraje výměnu, jestliže se soupeřící strana dopustí chyby nebo míč přestane být ve hře, protože se dotkl povrchu hřiště v soupeřově dvorci.
- Za stavu 20:20, strana, která první dosáhne dvoubodového vedení, vyhrává set.
- Za stavu 29:29, strana, která získá 30. bod, vyhraje set.
- Strana, která zvítězila v předchozím setu, podává v následujícím setu jako první.

6. PODÁNÍ

- Při správně provedeném podání:
 - Ani jedna ze stran nesmí způsobit zbytečné zdržování při provedení podání od okamžiku, kdy podávající a přijímající hráči zaujali příslušná postavení. Při ukončení zpětného pohybu hlavy rakety podávajícího jakéhokoliv zdržování v začátku podání je považováno za zbytečné zdržování.
 - Podávající i přijímající hráč musí stát uvnitř protilehlých polí pro podání, aniž se dotýkají čar ohraničujících tato pole pro podání.
 - Některá část obou chodidel jak podávajícího tak přijímajícího hráče se musí dotýkat podlahy dvorce a musí zůstat bez pohybu od doby, kdy je podání zahájeno až do okamžiku, kdy je podání provedeno.
 - Raketa podávajícího musí nejprve udeřit základnu míčku.
 - Celý míček musí být pod úrovní pasu podávajícího hráče v okamžiku jeho zasažení raketou tohoto hráče.
 - Hřídelka rakety podávajícího hráče musí v okamžiku zásahu míčku směřovat směrem dolů.
 - Pohyb rakety podávajícího hráče musí pokračovat kupředu od okamžiku zahájení podání do okamžiku provedení podání.
 - Let míčku od rakety podávajícího hráče musí směřovat vzhůru přes síť, a pokud není zachycen, dopadne do pole podání přijímajícího hráče (tzn. na nebo mezi čáry ohraničující tuto oblast).
 - Při pokusu o podání podávající nesmí minout míček.
- Jakmile hráči již zaujali své pozice, první pohyb rakety podávajícího hráče směrem vpřed je zahájením podání.
- Podání je provedeno, když je po jeho zahájení zasažen míček raketou podávajícího hráče, nebo při pokusu podat podávající hráč míček mine.
- Podávající hráč nesmí podávat, dokud přijímající hráč není připraven, ale pokud se přijímající hráč pokusí podání vrátit, má se za to, že byl připraven.

7. CHYBY

- K "chybě" dochází:
 - Když podání není provedeno správně.
- Při podání, když míček:**
 - Zachytí se do sítě a zůstane zavěšený na svém vrcholu.
 - Po přechodu nad sítí se zachytí do sítě.
 - Je zasažen spoluhráčem přijímajícího hráče.
- Při hře, když míček:**
 - Dopadne mimo hranice dvorce (tzn. ne na nebo mezi hraniční čáry dvorce).
 - Projde skrz síť nebo pod síť.
 - Nepřejde síť.
 - Dotkne se stropu nebo bočních stěn.
 - Dotkne se těla nebo oděvu hráče, nebo dotkne se jakéhokoliv jiného předmětu nebo osoby mimo bezprostřední okolí dvorce.
 - Je při provádění úderu zachycen nebo zadržen na raketě a potom během provedení úderu hosen.
 - Je udeřen dvěma údery dvakrát po sobě tím samým hráčem.
 - Je udeřen postupně hráčem a jeho spoluhráčem, nebo se dotkne hráčovy rakety a pokračuje v letu směrem do zadní části hráčova pole.
- Při hře, když hráč:**
 - Dotkne se sítě nebo jejich sloupků raketou, tělem nebo oděvem.
 - Přejde nad sítí na soupeřovu stranu dvorce raketou nebo tělem s výjimkou kdy při hře bod, v němž se poprvé hráčova raketa dotkne míčku, leží na hráčově straně sítě. (Odehrávající hráč tak může při úderu následovat raketou míček přes síť).
 - Přejde raketou nebo tělem pod síť na soupeřovu polovinu dvorce tak, že ten je vyrušen ze hry nebo je mu v ni bráněno, nebo brání soupeři, např. znemožňuje soupeři, aby povoleným způsobem provedl úder, je-li míček následován raketou přes síť.
 - Během hry úmyslně rozptýluje protivníka, kupříkladu pokřikem nebo gestikulací.
 - Když se hráč proviní hrubým, opakovaným či vytrvale urážlivým chováním.

8. PLYNULOST HRY, NEVHODNÉ CHOVÁNÍ, TRESTY

Hra musí plynule pokračovat od prvního podání do ukončení zápasu.

- Přestávky:**
 - V každém setu nepřesahující 60 sekund, když je poprvé dosaženo 11 bodů.
 - Nepřesahující 120 sekund mezi prvním a druhým setem a mezi druhým a třetím setem.
- Přerušení hry**
 - Dojde-li k události, ze které nejsou hráči odpovědní, může hlavní rozhodčí přerušit hru na dobu, kterou považuje za nezbytnou.
 - V mimořádných případech může vrchní rozhodčí přikázat hlavnímu rozhodčímu, aby přerušil hru.
 - V případě přerušení hry zůstává stav zápasu v platnosti a hra bude pokračovat znovu od tohoto stavu.
- Zdržování hry**
 - Za žádných okolností nesmí být hra zdržována, aby hráč mohl nabrat nové síly nebo dech.
 - Pouze hlavní rozhodčí rozhoduje o jakémkoliv zdržování hry.
- Přijímání rad a opuštění dvorce**
 - Hráč smí přijímat rady v průběhu zápasu, pouze když míč není ve hře.
 - Žádný z hráčů nesmí opustit dvorec během zápasu bez souhlasu hlavního rozhodčího s výjimkou přestávek.
- Hráč nesmí:**
 - Úmyslně způsobit zdržení nebo přerušení hry.
 - Úmyslně ničit míček nebo s ním jinak manipulovat s úmyslem změnit jeho rychlost nebo letové vlastnosti.
 - Chovat se urážlivým způsobem, nebo se chovat nevhodně, pokud již tyto případy nejsou Pravidly badmintonu jinak pokryty.
- Hlavní rozhodčí řeší porušení pravidel takto:**
 - Napomenou stranu, která se provinila.
 - Potrestá stranu, která se provinila „chybou“, pokud byla již dříve napomenuta, nebo v případech hrubého nebo opakovaného nevhodného chování potrestá stranu, která se provinila „chybou“, a ihned upozorní vrchního rozhodčího, který má právo tuto stranu diskvalifikovat.

