

Pravidla crossmintonu

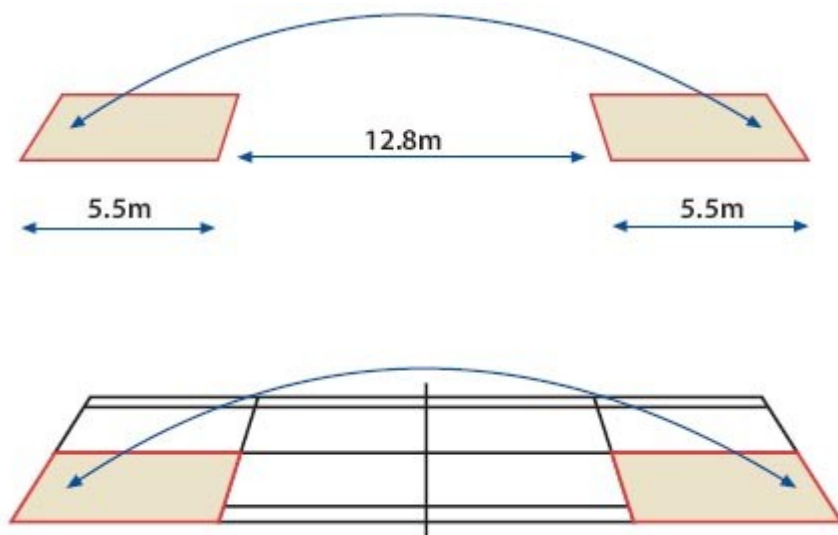
Crossminton je od roku 2016 novým názvem pro mladý raketový sport dříve známý pod jménem speed badminton. Spojuje v sobě to nejlepší z tenisu, squashe a badmintonu a díky jedinečným vlastnostem košíku Speederu) umožňuje hrát opravdu kdekoli a kdykoli – v hale, venku na trávě, na betonu nebo na pláži a třeba i v noci!

Crossminton nabízí buď dvouhru nebo čtyřhru. Na každém kurtu je tak 1 nebo 2 hráči, jejichž cílem je mířit speederem do plochy protějšího kurtu, aniž by ho protihráči odpálili zpět.

Dvouhra

Hrací pole

Hrací pole tvoří dva čtverce o rozměrech 5,5 x 5,5 metru vzdálené 12,8 metru od sebe (= polovina tenisového kurtu). Čára je vždy součástí čtverce, tzn. míček na čáru se počítá jako dobrý.

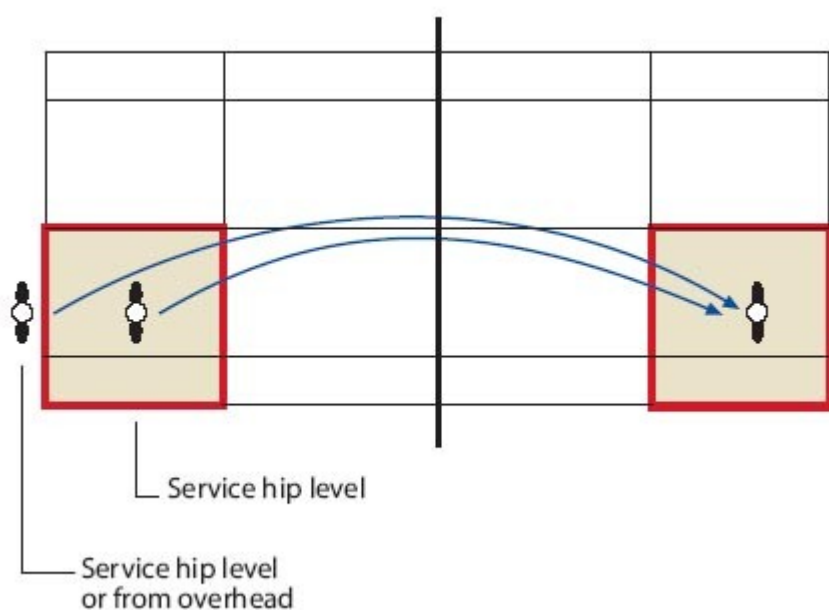


Hra

Hra končí když jeden z hráčů dosáhne 16 bodů. Pokud mají oba hráči shodně 15 bodů a více hra pokračuje dokud jeden z hráčů nedosáhne dvoubodového rozdílu. Zápas se hraje na dva vítězné sety.

Podání

Hráči losují o první podání vyhozením Speederu do vzduchu – na koho ukáže hlavička, ten má možnost si vybrat podání, nebo zvolit stranu. Druhý hráč poté rozhodne o zbývajících volbách. Potom se hráči střídají po třech podáních. Každé podání se počítá. Pokud je shodné skóre 15: 15, podání se střídá vždy po každém bodu. Podání se provádí úderem rakety do Speederu z vnitřku hracího pole od podávací čáry (3 metry od přední čáry) a podání musí být spodem (Speeder je zasažen pod úrovní boků). Pravidla připouští i variantu „tenisového“ podání za zadní čárou, kde můžeš podávat nad hlavou – v praxi je to ale velmi nevýhodné a naprosto nepoužívané. Strana, která prohrála set, začíná podávat v následujícím setu.



Body

Počítá se každý úder, který nebyl správně vrácen. Body jsou udělovány v následujících případech :

- špatné podání,
- Speeder (košík) se dotkl země,
- Speeder přistál v hracím poli nebo na čáře a nebyl vrácen,
- Speeder přistál mimo hrací pole,
- hráč se dotkl dvakrát Speederu při jednom úderu,
- kontakt Speederu s tělem hráče.

Pokud hráč vrátil Speeder, který letěl mimo hrací plochu, pokračuje se ve hře.

Změna stran

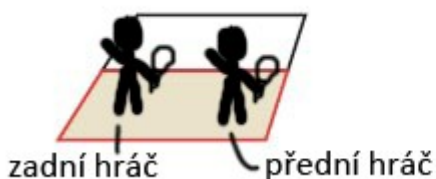
Hráči mění strany po každém setu aby se zajistily stejné hrací podmínky (světlo, vítr apod.).

V případě rozhodujícího třetího setu za stavu 1:1 si hráči během setu mění strany, a to vždy po odehrání každých 6 míčů. Strany se tedy budou měnit i vícekrát!

Příklad: Hraje se na dva vítězné sety a stav je 1:1. Ve třetím setu je po 6 míčích stav 2-4 => hráči si mění strany. Dále po dalších 6 bodech 6-6 => opět změna. Po dalších 6 za stavu 11-7 => znovu výměna, dále 12-12, 15-15... Hráči bojují nesmírně vyrovnaně a proto i po dalších 6 odehraných míčkách za stavu 18-18 se opět budou měnit strany...atd. :-)

Čtyřhra

Čtyřhra se hraje stejně jako dvouhra pouze v jednom kurtu. V jednom čtverci hrají tedy dva spoluhráči. Jeden z hráčů je tzv. přední hráč a druhý zadní - tato pozice je jasně daná podáním (podávající hráč je zadní). Během hry se nesmí dostat zadní hráč před předního! Jinak není žádné omezení, v úderech se střídat nemusí.



Podání

Na začátku hry si strany losují o podání a potom se střídají po třech podáních. Daná tři podání vždy provede jeden hráč, potom se střídají ve schématu A1-B1-A2-B2 a stále dokola. Strana, která prohrála set, v následujícím začíná podávat.

Ostatní pravidla jsou shodná jako pro dvouhru.