

Masarykova univerzita  
Fakulta sportovních studií

# Pravidla – badminton, squash

PŘÍLOHA METODICKÉ PŘÍRUČKY

Martina Bernacíková, Zora Svobodová



Brno 2011

Publikace byla zpracována v rámci realizace projektu OP VK:

**„Na hřišti i na vodě s dětmi v JMK v pohodě“** s registračním číslem CZ.1.07/1.3.10/03.0038.



**Autoři:**

Mgr. Martina Bernaciková, Ph.D.

Mgr. Zora Svobodová, Ph.D.

Obsah	
Úvod	4
Pravidla - squash	
1. Kurt, vybavení	4
2. Skóre	6
3. Podání	7
4. Správný return	7
5. Výměny	8
6. Zasažení soupeře míčkem	8
7. Otáčení	9
8. Bránění ve hře	9
9. Nové míčky	10
10. Chování na kurtu	12
Pravidla - badminton	
1. Badmintonový kurt a jeho vybavení	13
2. Badmintonový míček	16
3. Testování rychlosti badmintonového míčku	17
4. Raketa	17
5. Losování	18
6. Počítání	18
7. Změna stran	19
8. Podání	19
9. Dvouhra	21
10. Čtyřhra	22
11. Chybné postavení při podání	24
12. Chyby	24
13. Nový míč	26
14. Míček není ve hře	27
15. Plynulost hry, nevhodné chování	27
Použitá literatura	29

Pravidla jsou součástí metodické příručky Raketové sporty (badminton, squash) ve školní TV. A proč ne?

## Úvod

Tato publikace přináší výtah z oficiálních pravidel Squashe a Badmintonu. Čtenářům přinášíme to nejdůležitější z pravidel těchto dvou raketových sportů (kurt, vybavení, počítání atd.).

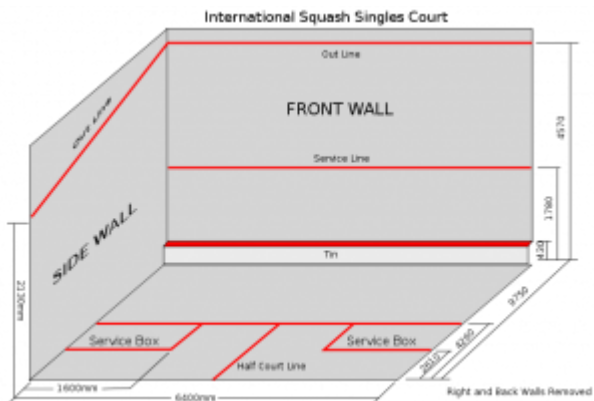
Ve squashové části jsme čerpali z oficiálních pravidel vydaných Českou asociací squashu ([www.cz-squash.net](http://www.cz-squash.net)) s platností od 1. 4. 2009. Badmintonová pravidla jsou zjednodušena a doplněna z oficiálních pravidel badmintonu publikovaných na stránkách Českého badmintonového svazu ([www.czechbadminton.cz](http://www.czechbadminton.cz)) platná od 1. 6. 2006.

Upozorňujeme, že se nejedná o kompletní pravidla, která jsou k nahlédnutí na výše zmiňovaných webových stránkách. Tento materiál je určen především pro učitele tělesné výchovy, kteří se nebojí do hodin TV zařadit tyto raketové sporty a chtějí žáky naučit jejich pravidlům.

## Pravidla - squash

### 1. Kurt

- ❖ Je 9,75 m dlouhý a 6,40 m široký.
- ❖ Výška přední stěny je 4,57 m.
- ❖ Výška zadní stěny je 2,13 m.
- ❖ Zadní stěna kurtu je prosklená.
- ❖ Přední a boční stěny jsou vyrobeny ze speciálních panelů Fiberesin.
- ❖ V profesionálních soutěžích, exhibicích jsou většinou prosklené 3 stěny, resp. 4.
- ❖ Na přední straně je spodní lišta – tin board ve výšce 48 cm (profi 45 cm). Pokud je tato lišta zasažena ve hře, jedná se o chybu.



## Raketa

- ❖ Rakety z kompozitních materiálů – grafito/hliníkové a grafitové se skleněnými vlákny.
- ❖ Hmotnost rakety je okolo 140 až 180 g.
- ❖ Při výběru rakety u pokročilejšího hráče má vliv také její vyvážení, velikost hlavy, tvar.

## Míček

- ❖ Míč na squash má průměr 40 mm a hmotnost 24 g.
- ❖ Míčky rozlišujeme podle odskoku či odrazu o stěnu.
- ❖ Začínající hráči používají nejčastěji míček s modrou, bílou a červenou tečkou.
- ❖ Pokročilí hráči, používají míček s jednou tečkou.
- ❖ Závodní hráči s míčkem se dvěma žlutými tečkami – s tzv. pomalým.

## Ochranné brýle

- ❖ Používat ochranné brýle je povinné pro hráče do 18 let.
- ❖ Ostatním hráčům je používání brýlí doporučeno.

## 2. SKÓRE

- ❖ Zápas se hraje na 2 nebo 3 vítězné hry.
- ❖ Každá hra se hraje do 11 bodů.
- ❖ Hráč, který jako první získá 11 bodů vyhrává hru, s výjimkou situace, kdy je stav 10-10. V takovém případě hra pokračuje dále, dokud jeden z hráčů nezíská vedení o 2 body.
- ❖ Bod mohou vždy získat oba hráči.
- ❖ Pokud podávající vyhraje výměnu, získá bod a dále podává, vyhraje-li výměnu přijímající, získá bod a stane se podávajícím.

## ZAHŘÍVÁNÍ

- ❖ Před začátkem zápasu se mohou oba hráči po dobu 5 minut (2,5 minuty na každé straně) rozehrávat a zahřívat míček na kurtu, kde se zápas bude hrát.
- ❖ Když dojde během zápasu k výměně míčku nebo když zápas pokračuje po určité prodlevě, mohou hráči zahřát míček na teplotu potřebnou pro hru.
- ❖ Míček může být zahříván kterýmkoliv z hráčů během jakékoliv přestávky v zápase.

### 3. PODÁNÍ

- ❖ Hra začíná podáním. Hráč, který bude podávat jako první, se vylosuje roztočením rakety. Podávající pokračuje v podání, dokud neprohraje výměnu a podávajícím se stane soupeř.
- ❖ Hráč, který vyhrál předchozí hru, podává jako první v následující hře.
- ❖ Na začátku každé hry a vždy, když dojde ke změně podávajícího, může podávající využít libovolnou stranu pro podání. Po vítězné výměně pak podávající vždy pokračuje podáním z opačného pole pro podání.
- ❖ Při podání se musí hráč dotýkat alespoň částí své jedné nohy podlahy uvnitř pole pro podání. Aby bylo podání dobré, musí míček letět přímo na přední stěnu nad podávací čáru a pod outovou čáru a odrazit se od ní tak, aby dopadl (pokud není zahrán z voleje) na podlahu uvnitř zadní čtvrtiny kurtu v protější polovině kurtu podávajícího hráče, včetně případů, kdy se mezi odrazem od čelní stěny a dopadem na podlahu do vymezeného prostoru míček dotkne jakékoli boční a/nebo zadní stěny.

### 4. SPRÁVNÝ RETURN

- ❖ Return je správný, když je míček, dříve než se dvakrát odrazí od podlahy, zahrán správně na přední stěnu nad tin a pod outovou čáru, aniž by se přitom nejdříve dotkl podlahy.
- ❖ Míček se může odrazit do boční a/nebo zadní stěny předtím, než dosáhne přední stěny.

- ❖ Return není správný, když je míček odehrán poté, co se více než jednou odrazil od podlahy, nebo je nesprávně zasažený - tažený raketou nebo je zasažen dvakrát na raketě), když po odehrání zasáhne před přední stěnou podlahu nebo tin, nebo je „OUT“ - míček zasáhne stěnu na outové čáře nebo nad ní.

## 5. VÝMĚNY

- ❖ Po správném podání se oba hráči střídají v odehrávání míčku, dokud jeden z nich nezahraje nesprávný return.
- ❖ Výměna se skládá z podání a určitého počtu správných returnů.
- ❖ Hráč získá výměnu, pokud se jeho soupeři nepodaří správně podat nebo zahrát správný return, nebo když se míč předtím, než se jej hráč pokusí odehrát, dotkne soupeře (včetně rakety a oblečení), který není na řadě odehrát úder.
- ❖ POZOR: Hráč by nikdy během výměny neměl odehrát míček, pokud existuje nebezpečí zasažení soupeře míčkem nebo raketou. V takovém případě se hra zastaví a výměna se buď opakuje - „LET“ nebo je soupeř potrestán - „STROKE“.

## 6. ZASAŽENÍ SOUPEŘE MÍČKEM

- ❖ Jestliže hráč odehraje míček a ten před zasažením přední stěny zasáhne soupeře nebo jeho raketu nebo oblečení, hra se zastaví.



- ❖ Pokud by byl return správný a míček by zasáhl přední stěnu, aniž by se předtím dotkl jiné stěny, hráč získá výměnu za předpokladu, že neprovedl „otočku“.
- ❖ Když míč zasáhl nebo by zasáhl libovolnou jinou stěnu a byl by správný (zasáhl by poté přední stěnu), výměna se opakuje – nový míček („LET“).
- ❖ Pokud by return nebyl správný, hráč výměnu ztrácí.

## 7. OTÁČENÍ

- ❖ Jestliže se hráč otočil za míčkem nebo ho nechal proletět kolem sebe a v obou případech hráč odehrál míček na pravé straně od těla poté, co míček nejdříve proletěl na levé straně od těla (nebo naopak) – provedl hráč „otočku“.
- ❖ Jestliže hráč poté, co provedl „otočku“, zasáhl svého soupeře, je výměna přiznána soupeři.
- ❖ Jestliže hráč poté, co provedl „otočku“, zastaví hru z obavy o zasažení soupeře, výměna se opakuje – nový míček („LET“). To je také doporučený postup pro situace, kdy se hráč chce „otočit“ a není si jistý soupeřovou pozicí.

## 8. BRÁNĚNÍ VE HŘE

- ❖ Když je hráč na řadě odehrát míček, má právo, aby mu v tom jeho soupeř nebránil.
- ❖ Aby se soupeř vyhnul bránění, musí hráči umožnit nerušený přímý přístup k míčku, korektní výhled na míček, prostor k provedení úderu a volnost k zahrání míčku kamkoliv na přední stěnu.

- ❖ Hráč, jestliže mu soupeř brání ve hře, může toto bránění akceptovat a pokračovat ve hře nebo může hru zastavit.
- ❖ Když hrozí srážka se soupeřem nebo zasažení soupeře raketou nebo míčkem, je vždy vhodné hru zastavit.
- ❖ Jestliže je hra zastavena z důvodu bránění, mělo by se postupovat podle těchto obecných pokynů:
- ❖ Hráč má právo na nový míček („LET“), jestliže by mohl odehrát správný return a soupeř se snažil bránění vyhnout.
- ❖ Hráč nemá právo na nový míček („LET“) a ztrácí výměnu, jestliže by nemohl odehrát správný return nebo jestliže akceptoval bránění a hrál dál nebo jestliže bylo bránění natolik minimální, že neovlivnilo přístup k míčku a jeho odehrání.
- ❖ Hráč má právo na „STROKE“ (tj. získává výměnu), jestliže se soupeř nesnažil maximálně vyhnout se bránění nebo jestliže by hráč zahrál vítězný return nebo jestliže by hráč zasáhl soupeře míčkem letícím přímo na přední stěnu.

## 9. NOVÉ MÍČKY – LETY

- ❖ Za nový míček („LET“) se považuje výměna, kterou nezískal ani jeden hráč.
- ❖ Výměna se nepočítá do skóre a podávající hráč znovu podává ze stejného pole pro podání.
- ❖ Kromě situací popsaných již v odstavcích výše, může být nový míček („LET“) umožněn i za dalších okolností. Například nový míček („LET“) může být umožněn, když se míček ve hře dotkne nějakého předmětu ležícího na podlaze nebo když se hrající hráč zdrží odehrání svého úderu z důvodu přiměřené obavy z poranění soupeře.

- ❖ Nový míček („LET“) musí být umožněn, jestliže přijímající hráč není připraven ke hře a nepokusí se příjem podání odehrát nebo když míček praskne během hry.

## **KRVÁCENÍ, ZRANĚNÍ A NEMOC**

- ❖ Jestliže dojde ke zranění, které krvácí, může hráč pokračovat ve hře až po zastavení krvácení.
- ❖ Hráči je k ošetření a zakrytí krvácejícího zranění poskytnut přiměřený čas.
- ❖ Jestliže bylo krvácení způsobeno čistě soupeřovým jednáním, zraněný hráč vyhrává zápas.
- ❖ Jestliže dojde k znovuoobnovení krvácení, není povolen žádný další interval pro ošetření, kromě toho, že hráč vzdá probíhající hru a k zastavení, ošetření a zakrytí zranění využije interval 90 vteřin mezi hrami. Jestliže v tomto intervalu hráč není schopen krvácení zastavit, musí vzdát zápas.
- ❖ U zranění, která nekrvácejí, je třeba rozhodnout, jestli bylo zranění způsobené soupeřem, jestli si ho hráč způsobil sám nebo vzniklo za přispění obou hráčů.
- ❖ Jestliže bylo zranění způsobeno soupeřem a zraněný hráč potřebuje čas na ošetření, vyhrává zraněný hráč zápas.
- ❖ Jestliže si zranění hráč způsobil sám, má zraněný hráč 3 minuty na ošetření.
- ❖ Jestliže ke zranění došlo za přispění obou hráčů, má zraněný hráč právo na 1 hodinu na ošetření.

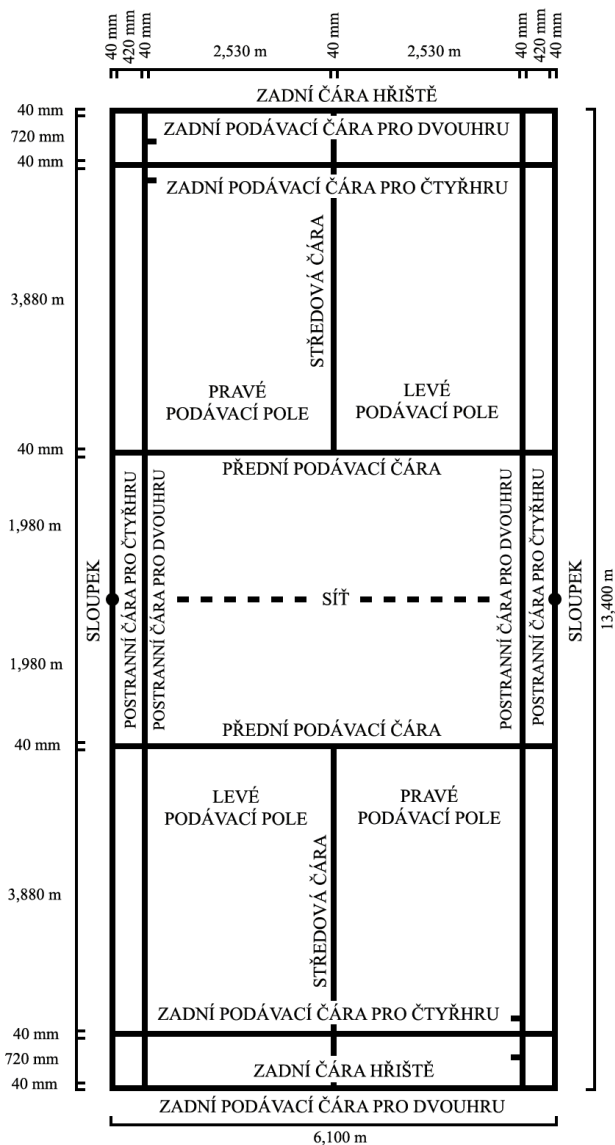
## 10. CHOVÁNÍ NA KURTU

- ❖ Útočné, rušivé nebo zastrašující chování je ve squashi nepřijatelné.
- ❖ Do této kategorie patří viditelné nebo slyšitelné obscénnosti, slovní nebo fyzické napadení, námitky vůči rozhodnutí rozhodčího, špatné zacházení s raketou, kurtem nebo míčkem, zbytečný fyzický kontakt, přílišný švih rakety, nekorektní zahřívání, zdržování, pozdní návrat na kurt, úmyslná nebo nebezpečná hra nebo koučování (kromě koučování mezi hrami).
- ❖ Ve výše uvedených případech je rozhodčí povinen penalizovat postupně hráče následujícím způsobem:
  - napomenutí „Conduct Warning“
  - ztráta bodu „Conduct Stroke“
  - ztráta hry „Conduct Game“
  - ukončení zápasu „Conduct Match“

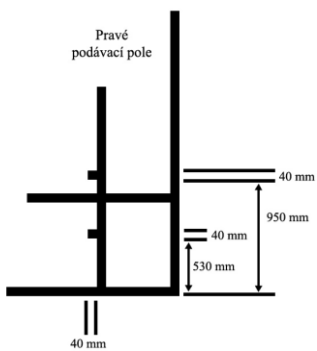
## Pravidla - badminton

### 1. BADMINTONOVÝ KURT A JEHO VYBAVENÍ

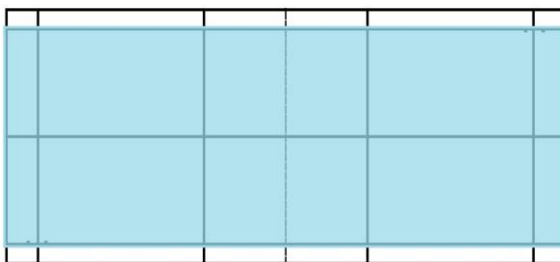
- ❖ Rozměry kurtu pro dvouhru: 13,40 x 5,18 m. (Obr. č. 3)
- ❖ Rozměry kurtu pro čtyřhru: 13,40 x 6,10 m. (Obr. č. 4)
- ❖ Badmintonový kurt musí být pravoúhlý a je vymezen čarami širokými 40 mm dle Obr. 1.
- ❖ Badmintonové čáry musí být snadno rozeznatelné, nejlépe bílé nebo žluté.
- ❖ Všechny badmintonové čáry jsou součástí kurtu, který vymezují.
- ❖ Sloupky musí být vysoké 1,55 m - měřeno od povrchu dvorce a musí zůstat kolmé při napnutí sítě.
- ❖ Samotná síť musí být vysoká 760 mm a široká minimálně 6,1 m.
- ❖ Horní okraj sítě je vzdálen od povrchu dvorce 1,524 m uprostřed dvorce a 1,55 metru nad postranními čarami pro čtyřhru.



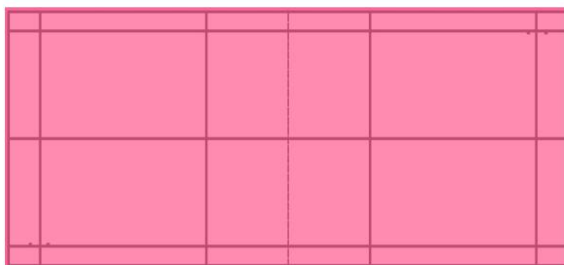
Obr. č. 1. Badmintonový kurt.



Obr. č. 2. Testovací značky míčků (nepovinné).



Obr. č. 3. Hřiště pro dvouhru.



Obr. č. 4. Hřiště pro čtyřhru.

## **2. BADMINTONOVÝ MÍČEK**

Míčec musí být zhotoven z přírodních anebo syntetických materiálů. Ať je míček z jakéhokoliv materiálu, letové vlastnosti musí být všeobecně obdobné jako vlastnosti míčku zhotoveného z přírodních per s korkovou základnou pokrytou tenkou vrstvou kůže.

### **Péřový míček**

- ❖ Míčec musí mít 16 per pevně zasazených do základny.
- ❖ Délka per musí být jednotná v rozmezí od 62 do 70 mm, měřeno od konce pera k horní části základny.
- ❖ Konce per musí ležet v kruhu o průměru od 58 do 68 mm.
- ❖ Pera musí být pevně spojena nití nebo jiným vhodným materiálem.
- ❖ Základna musí mít průměr od 25 do 28 mm a být ve spodní části zakulacena.
- ❖ Míčec musí být o hmotnosti mezi 4,74 až 5,50 g.

### **Nepéřový míček**

- ❖ Přírodní pera jsou nahrazena sukénkou nebo napodobeninou per ze syntetického materiálu.
- ❖ Základna je stejná jako u péřového míčku (viz výše).
- ❖ Rozměry a váha míčku musí být v souladu s pravidly o míčku péřovém. Vzhledem k rozdílné specifické hmotnosti a dalším vlastnostem syntetických materiálů ve srovnání s peřím jsou však přijatelné odchylky až do 10%.



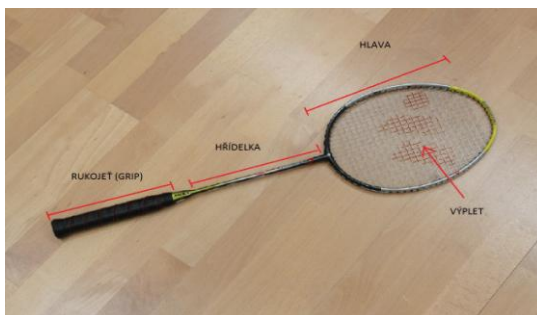
### 3. TESTOVÁNÍ RYCHLOSTI BADMINTONOVÉHO MÍČKU

- ❖ Při zkoušení se udeří do míčku plnou silou spodním úderem tak, aby byl míček zasažen nad zadní čarou. Míček musí být odpálen šikmo vzhůru rovnoběžně s postranními čarami.
- ❖ Míček správné rychlosti dopadne do vzdálenosti v rozmezí 530 až 990 mm před protější zadní čárou dle Obr. 2.

### 4. RAKETA

Raketa se skládá z rámu, který nesmí přesáhnout celkovou délku 680 mm a šířku 230 mm a jehož jednotlivé části jsou popsány v následujících pravidlech a zakresleny na Obr. 5.

- ❖ 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.
- ❖ Hřidelka spojuje rukojeť s hlavou.



Obr. č. 5. Badmintonová raketa.

## 5. 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.

\* Losování se obvykle provádí hozením míčku do sítě, los vyhrává ta strana, na kterou ukazuje korková hlavička míčku.

## 6. POČÍTÁNÍ

- ❖ Zápas se hraje na dva vítězné sety ze tří, pokud nebylo dohodnuto jinak.
- ❖ Vítězem setu se stává ta strana, která jako první dosáhla 21 bodů, s výjimkou případů uvedených níže.
- ❖ Bod získá strana, která vyhrála výměnu. Strana vyhraje výměnu, jestliže se soupeřící strana dopustí chyby nebo míč přestane být ve hře, protože se dotknul povrchu hřiště na soupeřově straně.
- ❖ 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.

## 7. ZMĚNA STRAN

Hráči mění strany:

- ❖ po skončení prvního setu,
- ❖ před začátkem třetího setu (pokud se hraje) a
- ❖ ve třetím setu, když jedna ze stran poprvé dosáhne 11 bodů.

Jestliže hráči opomenou změnit strany tak, jak je uvedeno výše, musí tak učinit ihned, jakmile je omyl zjištěn a míček není ve hře. Stávající bodový stav zůstává v platnosti.

## 8. PODÁNÍ

Při správně provedeném podání:

- ❖ podávající i přijímající hráč musí stát uvnitř protilehlých polí pro podání, aniž se dotýká čar ohraničujících tato pole pro podání,
- ❖ některá část obou chodidel jak podávajícího, tak přijímajícího hráče se musí dotýkat podlahy hřiště 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,

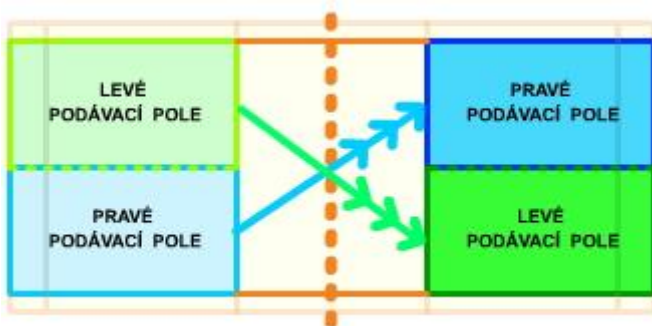
- ❖ pohyb rakety podávajícího hráče musí pokračovat kupředu od okamžiku zahájení podání do okamžiku provedení podání,
  - ❖ let míčku od rakety podávajícího hráče musí směřovat vzhůru přes síť, pokud není zachycen, dopadne do pole podání přijímajícího hráče (tzn. na nebo mezi čáry ohraničující tuto oblast),
  - ❖ 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.
  - Ve čtyřhrách během provádění podání mohou spoluhráči zaujmout jakoukoliv pozici, která nebrání ve výhledu podávajícímu hráči nebo přijímajícímu protihráči.

## 9. DVOUHRA

### *Pole pro podání a pro příjem podání*

Hráči musí podávat - ze svého pohledu - z pravého pole pro podání a přijímat v pravém poli pro podání, pokud podávající hráč ještě nebodoval nebo dosáhl sudý počet bodů v tomto setu.

Hráči musí podávat - ze svého pohledu - z levého pole pro podání a přijímat v levém poli pro podání, pokud podávající hráč dosáhl lichý počet bodu v tomto setu.



Obr. č. 6. Pole pro podání ve dvouhře.

### ***Pořadí hry a pozice na hřišti***

Míček je střídavě odbíjen podávajícím a přijímajícím hráčem, dokud nedojde k „chybě“ nebo míček přestane být ve hře.

### ***Zisk bodů a podání***

Když podávající hráč vyhraje výměnu, získává bod. Podávající hráč pak opět podává z druhého pole podání.

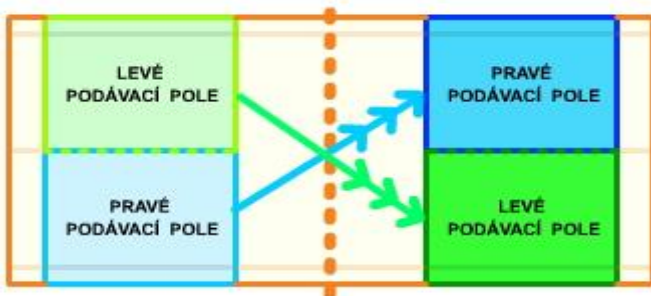
Když přijímající hráč vyhraje výměnu, získává bod. Přijímající hráč se stává podávajícím.

## **10. ČTYŘHRA**

### ***Pole pro podání a pro příjem podání***

- ❖ Hráč podávající strany musí podávat z pravého pole pro podání, pokud podávající strana ještě nebodovala nebo dosáhla sudý počet bodů v tomto setu.
- ❖ Hráč podávající strany musí podávat z levého pole pro podání, pokud podávající strana dosáhla lichý počet bodů v tomto setu.
- ❖ Hráč přijímající strany, jenž podával naposled, musí zůstat ve stejném podávacím poli, z něhož naposledy podával. Pro spoluhráče platí toto schéma obráceně.
- ❖ Hráč přijímající strany, který stojí úhlopříčně proti podávajícímu, je přijímající hráč.
- ❖ Hráči nesmějí měnit svá příslušná podávací pole, dokud nezískají bod při podání své strany.

- ❖ Podání v jakémkoliv postavení musí být provedeno z podávajícího pole, které odpovídá počtu bodů podávající strany (sudý = zprava, lichý = zleva), s výjimkou případů uvedených v části *Chyby*.



Obr. č. 7. Pole pro podání ve čtyřhře.

### **Pořadí hry a pozice na hřišti**

Jakmile je při výměně míček po podání vrácen, je střídavě odbíjen hráči podávající a přijímající strany, dokud nedojde k „chybě“ nebo dokud míček nepřestane být ve hře.

### **Zisk bodů a podání**

Když podávající strana vyhraje výměnu, získává bod. Podávající hráč pak opět podává z druhého pole podání.

Když přijímající strana vyhraje výměnu, získává bod. Přijímající strana se stává podávající.

### **Pořadí podání**

V jakémkoliv setu se právo podávat předává v tomto sledu:

- 1) z prvního podávajícího, jenž začal podávat na začátku setu z pravého podávacího pole
  - 2) na spoluhráče počátečního přijímajícího. Podání se provádí z levého podávacího pole
  - 3) na spoluhráče počátečního podávajícího,
  - 4) na počátečního přijímajícího,
  - 5) na počátečního podávajícího a tak dále.
- 
- Žádný z hráčů nesmí podávat nebo přijímat mimo pořadí nebo přijímat 2x za sebou jdoucí podání ve stejném setu.
  - Kterýkoliv z hráčů strany, která zvítězila v setu, smí podávat jako první v dalším setu a kterýkoliv z hráčů strany, která set prohrála, smí přijímat jako první v dalším setu.

## 11. CHYBNÉ POSTAVENÍ PŘI PODÁNÍ

Chybné postavení při podání může vzniknout, když hráč:

- ❖ podával nebo přijímal mimo pořadí,
- ❖ podával nebo přijímal z chybného pole podání.

Když je chyba postavení při podání zjištěna, chyba se opraví a stávající stav zůstává.

## 12. CHYBY

K "chybě" dochází:

- ❖ když podání není provedeno správně dle výše zmíněného pravidla,



- ❖ 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 kurtu),
  - projde skrz síť nebo pod sítí,
  - nepřejde síť,
  - dotkne se stropu nebo bočních stěn,
  - dotkne se těla nebo oděvu hráče,
  - 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 hozen,
  - je udeřen dvěma údery dvakrát po sobě tím samým hráčem,
  - je udeřen postupně hráčem a jeho spoluhráčem,
  - se dotkne hráčovy rakety a pokračuje v letu směrem do zadní části hráčova pole,

❖ při hře, když hráč:

- dotkne se sítě nebo jejích sloupků raketou, tělem nebo oděvem,

- přejde nad sítí na soupeřovu stranu dvorce raketou nebo tělem - ovšem s tou 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 sítí na soupeřovu polovinu dvorce tak, že ten je vyrušen ze hry nebo je mu v ní bráněno,

- brání soupeři, např. znemožňuje soupeři, aby povoleným způsobem provedl úder, je-li míček následován raketou přes síť,

- během hry úmyslně rozptyluje protihráče, kupříkladu pokřikem nebo gestikulací.

### 13. NOVÝ MÍČ

„Nový míč“ hlásí rozhodčí nebo hráč (v případě, že se hraje bez rozhodčího), aby zastavil hru.

„Nový míč“ je když:

❖ podávající podá dříve, než je přijímající připraven,

❖ se při podání dopustí chyby jak podávající, tak přijímající hráč,

- ❖ je míček zachycen na síti a zůstává zavěšen na jejím vrcholu, nebo přejde přes síť a potom se v ní zachytí, pokud se nejedná o podání,
- ❖ se míček v průběhu hry rozloží a základna míčku se zcela oddělila od zbývající části míčku,
- ❖ nastane jakákoliv nepředvídatelná či náhodná událost.

Je-li „nový míč“, průběh hry od posledního podání se nezapočítává a hráč, který podával, podává znovu.

#### **14. MÍČEK NENÍ VE HŘE**

Míček není ve hře, když:

- ❖ narazí na síť nebo sloupky a začne padat směrem k podlaze na straně sítě hráče, který míček odpálil,
- ❖ se dotkne povrchu kurtu,
- ❖ je hlášena „chyba“ nebo „nový míč“.

#### **15. PLYNULOST HRY, NEVHODNÉ CHOVÁNÍ**

##### ***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.

##### ***Přijímání rad a opuštění dvorce***

Hráč smí přijímat rady v průběhu zápasu, pouze když míč není ve hře.

- ❖ Žádný z hráčů nesmí opustit kurt během zápasu bez souhlasu hlavního rozhodčího s výjimkou přestávek popsaných v pravidlu výše.

## Použitá literatura

Česká asociace squashe [online]. 2009 [cit. 2011-11-01]. Pravidla Squash 2009. Dostupné z WWW: <[http://www.czsquash.net/documents/Pravidla\\_Squash\\_2009\\_plne\\_zneni.pdf](http://www.czsquash.net/documents/Pravidla_Squash_2009_plne_zneni.pdf)>.

Český badmintonový svaz [online]. 2006 [cit. 2011-11-01]. Pravidla a řády. Dostupné z WWW: <<http://www.czechbadminton.cz/pravidla-rady>>.

Novotná, Martina - Mendrek, Tomasz - Bernacik, Stanislav - Sebera, Martin - Zaoral, Petr. Badminton - interaktivní průvodce. *Elportál*, Brno: Masarykova univerzita. ISSN 1802-128X. 2008.

SÜSS, V., MATOŠKOVÁ, P.: *Squash*. Grada Publishing, a.s., 2003. ISBN 80-247-0477-3

ŠÁCHA, D.: *Jak dokonale zvládnout squash*. Grada Publishing, a.s., 2006. ISBN 80-247-1462-0



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## **Pravidla – badminton, squash**

**PŘÍLOHA METODICKÉ PŘÍUČKY**

**Mgr. Martina Bernacíková, Ph.D., Mgr. Zora Svobodová, Ph.D.**

**Vydala Masarykova univerzita 2011**

**1. vydání, 2011, náklad 50 výtisků**

**Tisk: Tribun EU s.r.o.**

**Cejl 892/32, 602 00 Brno**