

BADMINTONSKA PRAVILA

MEDNARODNE BADMINTONSKKE ZVEZE (IBF)

Prevedel Danče POHAR

BADMINTONSKA ZVEZA SLOVENIJE

VSEBINA

- I/ BADMINTONSK PRAVILA**
- II/ PRIPOROČILA SODNIKOM**
- III/ DODATKI**

OPOMBA: V primeru nejasnosti ali napak veljajo originali v angleškem jeziku (Laws of Badminton, Recomendations for Court Officials, Apendixes)

BADMINTONSKA PRAVILA (BP)

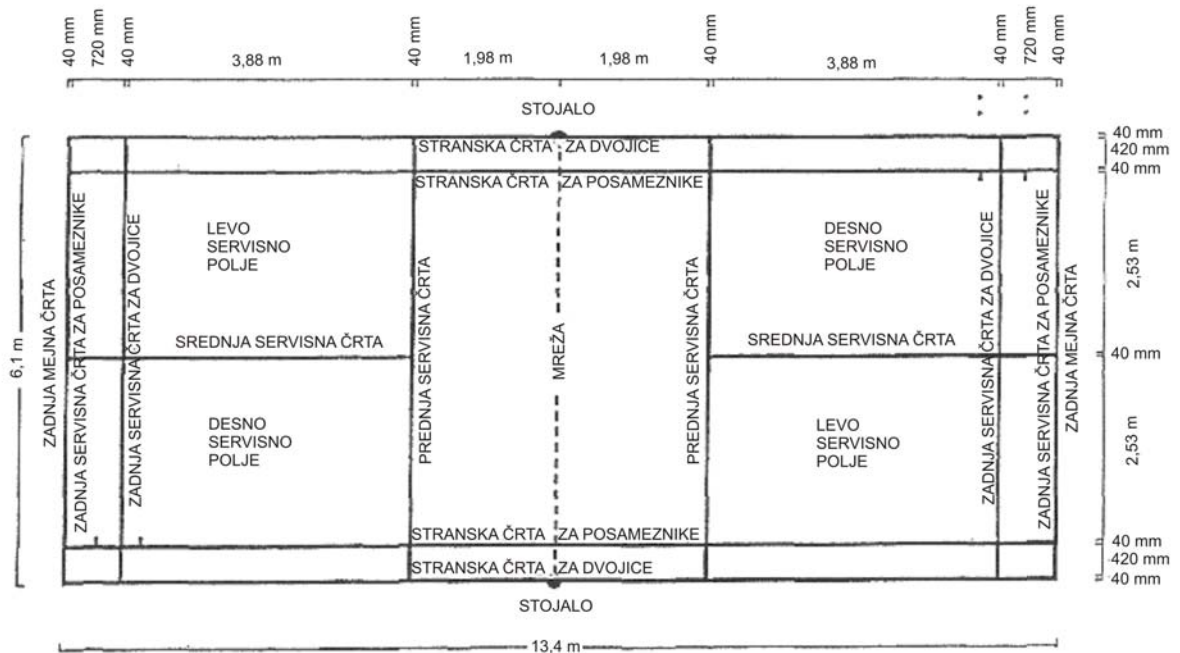
DEFINICIJE

Igralec	Vsaka oseba, ki igra badminton (moška oblika velja za oba spola).
Igra	Osnovna oblika tekmovanja v badmintonu med dvema nasprotnima stranema, ki vključujeta enega ali dva igralca.
Igra posameznikov	Igra, pri kateri je na vsaki od obeh nasprotnih strani po en igralec.
Igra dvojic	Igra, pri kateri sta na vsaki od obeh nasprotnih strani po dva igralca.
Servisna stran	Stran, ki ima pravico do servisa.
Sprejemna stran	Nasprotna stran od strani, ki servira.
Reli	Sosledje enega ali več udarcev, ki se začneja s servisom in konča, ko žogica ni več v igri.
Udarec	Premik igralčevega loparja v smeri naprej.

1. IGRISČE IN NJEGOVA OPREMA

- 1.1 Igrišče je pravokotno in označeno s črtami debeline 40 mm, kot so prikazane v skici A.
- 1.2 Črte igrišča so označene razločno in po možnosti v beli ali rumeni barvi.
- 1.3 Vse črte so del površine, ki jo omejujejo.
- 1.4 Stojali segata do višine 1,55 m nad površino igrišča in sta navpični, ko je preko njiju napeta mreža, kot to zahteva člen 1.10 BP. Stojali oziroma njihove opore ne segajo v igrišče.
- 1.5 Stojali sta postavljeni na stranskih črtah za igro dvojic, kot je to označeno v skici A, ne glede na to, ali se igra igra posameznikov ali dvojic.
- 1.6 Mreža je spletena iz tanke vrvice temne barve in enakomerne debeline z zankami, ki niso manjše od 15 mm in večje od 20 mm.
- 1.7 Mreža meri 760 mm v širino in je dolga najmanj 6,10 m.
- 1.8 Zgornji rob mreže je obrobljen z dvojnimi belimi trakovi širine 76 mm, skozi katerega teče vrv oziroma kabel za napenjanje mreže. Ta trak prekriva vrv oziroma kabel za napenjanje.
- 1.9 Vrv oziroma kabel za napenjanje mora biti trdno napeta in poravnana z vrhom stojal.
- 1.10 Zgornji rob mreže sega 1,524 m nad površino igrišča v sredini igrišča in 1,55 m nad površino igrišča nad stranskimi črtami za igro dvojic.
- 1.11 Med koncema mreže in stojali ni praznega prostora. Po potrebi je mreža na koncih pritrjena na stojali.

SKICA A



- Opombe:
- (1) Diagonala celotnega igrišča = 14,723 m
 - (2) Igrišče se lahko uporablja za igre posameznikov in igre dvojic
 - (3) ** Neobvezne oznake za preizkus hitrosti žogic (Skica B)

2. ŽOGICA

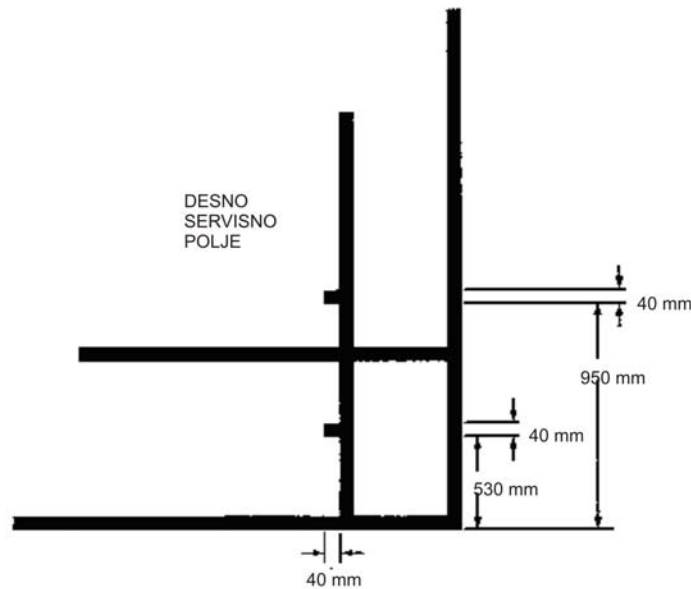
- 2.1 Žogica je narejena iz naravnih in/ali sintetičnih materialov. Ne glede na materiale so splošne karakteristike leta žogice podobne tistim, ki jih imajo žogice, sestavljene iz naravnih peres in plutovinaste kapice, ki je prevlečena s tanko plastjo usnja.
- 2.2 **Peresna žogica**
 - 2.2.1 Žogica ima 16 peres, ki so pritrjena na kapico.
 - 2.2.2 Vsa peresa imajo enako dolžino, ki znaša med 62 mm in 70 mm, če merimo od konice peresa do vrha kapice.
 - 2.2.3 Konice peres ležijo na krožnici s premerom od 58 mm do 68 mm.
 - 2.2.4 Peresa so med sabo trdno povezana s sukancem ali drugim primernim materialom.
 - 2.2.5 Kapica ima premer od 25 mm do 28 mm in je spodaj zaokrožena.
 - 2.2.6 Žogica tehta od 4,74 g do 5,50 g.
- 2.3 **Žogica iz sintetičnih materialov**
 - 2.3.1 Naravna peresa nadomešča košarica oziroma posnetek peres iz sintetičnih materialov.
 - 2.3.2 Kapica je enaka, kot je opisana v členu 2.2.5 BP.
 - 2.3.3 Mere in teža žogic so enake, kot so opisane v členih 2.2.2, 2.2.3 in 2.2.4 BP. Zaradi razlik v specifični teži in drugih lastnostih sintetičnih materialov v primerjavi z naravnimi peresi so sprejemljiva odstopanja do deset odstotkov.

- 2.4 Pod predpostavko, da ni razlik v splošni obliki, hitrosti in letu žogice, so dopustne spremembe gornjih specifikacij za kraje, kjer je standardna žogica neprimerna zaradi atmosferskih pogojev, ki izhajajo iz nadmorske višine ali klime. Take spremembe lahko odobri pristojna nacionalna zveza, ki je članica IBF.

3. PREIZKUS HITROSTI ŽOGICE

- 3.1 Za testiranje žogice uporabi igralec polni udarec od spodaj, pri čemer udari žogico nad zadnjo mejno črto igrišča. Žogico udari navzgor in vzporedno s stranskimi črtami igrišča.
- 3.2 Žogica, ki ima pravilno hitrost, pade na tla ne manj kot 530 mm in ne več kot 990 mm pred zadnjo mejno črto igrišča na nasprotni strani mreže, kot je to označeno v skici B.

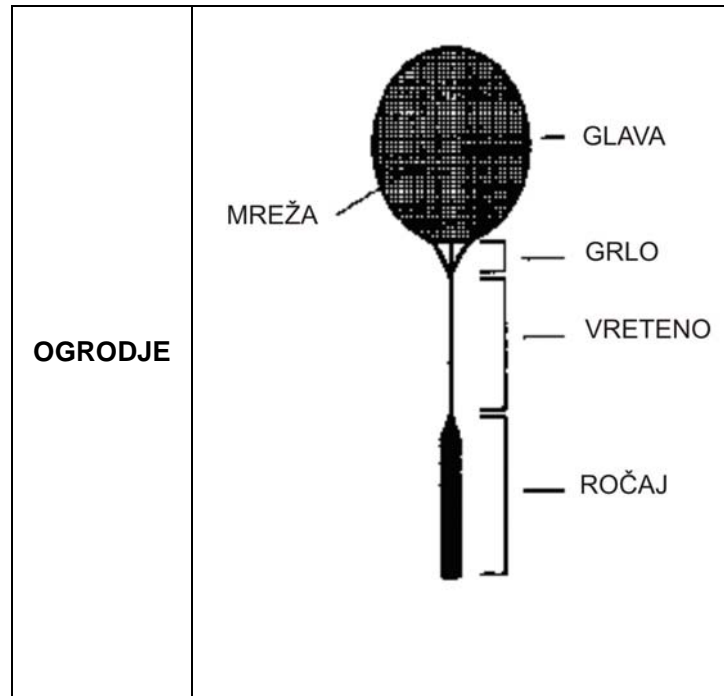
SKICA B



4. LOPAR

- 4.1 Lopar je ogrodje, ki ne presega 680 mm v celotni dolžini in 230 mm v celotni širini ter sestoji iz glavnih delov, kot so opisani v členih 4.1.1 do 4.1.5 in narisani na skici C.
- 4.1.1 Ročaj loparja je del loparja, ki je namenjen prijemu igralca.
- 4.1.2 Mreža loparja je del, s katerim igralec udari žogico.
- 4.1.3 Glava loparja omejuje mrežo loparja.
- 4.1.4 Vreteno loparja povezuje ročaj z glavo (v skladu s členom 4.1.5 BP).
- 4.1.5 Grlo loparja (če obstaja) povezuje vreteno z glavo.

SKICA C

**4.2 Mreža loparja:**

- 4.2.1 je v eni ravnini in jo sestavlja vzorec vodoravnih in navpičnih strun, ki so med seboj bodisi izmenično prepletene, bodisi povezane na presečiščih; vzorec prepletanja strun je v splošnem enakomeren, nikakor pa ni v sredini redkejši kot v katerem koli drugem delu mreže;
- 4.2.2 ne presega 280 mm v dolžino in 220 mm v širino; strune pa se lahko nadaljujejo v območju, kjer naj bi sicer bilo grlo loparja, pod pogojem, da:
- 4.2.2.1 širina podaljšane mreže loparja ne presega 35 mm, in da
- 4.2.2.2 skupna dolžina mreže loparja ne presega 330 mm.

4.3 Lopar:

- 4.3.1 nima nikakršnih pritrjenih delov ali izboklin, razen tistih, ki se uporabljajo izključno in posebej za omejevanje ali preprečevanje obrabe, trganja ali vibriranja strun, za porazdelitev teže ali za pritrditev ročaja loparja na roko igralca in so razumne velikosti ter locirane na sprejemljivih mestih za našete namene;
- 4.3.2 nima nikakršnih naprav, ki bi omogočale igralcu fizično spreminjati obliko loparja.

5. PREDPISANA OPREMA

Mednarodna badmintonska zveza (IBF) odloča o vsakem vprašanju, če kakršen koli lopar, žogica ali druga oprema oziroma pri igranju badmintona uporabljeni prototip ustreza specifikacijam. Odloča na podlagi lastne iniciative ali na zahtevo katerekoli zainteresirane stranke. Stranka je lahko vsak igralec, funkcionar, proizvajalec opreme, nacionalna zveza države članice ali član le-te.

6. ŽREB

- 6.1 Pred začetkom igranja se izvede žreb, izžrebana stran pa ima na izbiro, podano v členih 6.1.1 ali 6.1.2:
- 6.1.1 da prva servira ali da prva sprejema servis;
- 6.1.2 da začne igrati na eni ali na drugi strani igrišča.

6.2 Stran, ki ni izžrebana, lahko izbere preostalo možnost.

7. SISTEM ŠTETJA

- 7.1 Igra sestoji iz dveh dobljenih setov, v kolikor ni dogovorjeno drugače (Dodatek št. 2 in Dodatek št. 3).
- 7.2 Set zmagata stran, ki prva zbere 21 točk, razen v primerih, ki jih navajata člena 7.4 in 7.5 BP
- 7.3 Stran, ki zmagata v reliju, doda točko svojemu seštevku. Stran zmagata v reliju, če nasprotna stran napravi »napako«, ali če žogica ni več v igri, ker se je dotaknila površine igrišča znotraj nasprotnikove strani igrišča.
- 7.4 Pri rezultatu »20 oba/vsi« zmagata stran, ki prva doseže prednost dveh točk.
- 7.5 Pri rezultatu »29 oba/vsi« zmagata stran, ki prva doseže trideseto točko.
- 7.6 Stran, ki osvoji set, v naslednjem servira prva.

8. MENJAVA STRANI IGRIŠČA

- 8.1 Igralci zamenjajo strani igrišča:
- 8.1.1 po končanem prvem setu;
- 8.1.2 po končanem drugem setu, če je potrebno odigrati še tretjega;
- 8.1.3 v tretjem setu, ko ena stran prva doseže 11 točk.
- 8.2 Če igralci ne zamenjajo strani igrišča, kot je to navedeno v členu 8.1 BP, jih zamenjajo takoj, ko se napaka ugotovi in žogica ni v igri. Rezultat se pri tem ne spremeni.

9. SERVIS

- 9.1 Pri pravilnem servisu:
- 9.1.1 ne sme nobena stran povzročiti nepotrebnega zastoja pri izvedbi servisa, potem ko sta server in sprejemnik pripravljena na servis. Po zaključenem vzratnem gibu glave serverjevega loparja se vsak zastoj pri začetku servisa (BP 9.2) smatra kot nepravilčen zastoj;
- 9.1.2 server in sprejemnik stojita znotraj diagonalno nasprotnih servisnih polj (skica A) pri čemer se ne smeta dotikati mejnih črt servisnega polja;
- 9.1.3 vsaj del obeh stopal serverja in sprejemnika mora ostati v stalnem mirujočem stiku s površino igrišča od začetka servisa (BP 9.2) do zaključka njegove izvedbe (BP 9.3);
- 9.1.4 se mora serverjev lopar najprej dotakniti kapice žogice;
- 9.1.5 mora biti v trenutku, ko jo zadane serverjev lopar, celotna žogica pod serverjevim pasom; kot pas se smatra namišljena črta, ki obkroža telo v ravnini najnižjega dela serverjevega spodnjega rebra;
- 9.1.6 mora biti v trenutku udarca po žogici vreteno serverjevega loparja usmerjeno navzdol;
- 9.1.7 se mora gib serverjevega loparja nadaljevati zvezno od začetka (BP 9.2) do konca servisa (BP 9.3);
- 9.1.8 mora žogica leteti navzgor s serverjevega loparja in preko mreže, tako da pristane, če ni prej prestrežena, v servisnem polju igralca, ki servis sprejema (to je na mejnih črtah ali znotraj njih);
- 9.1.9 pri poskusu serviranja server ne sme zgrešiti žogice.

- 9.2 Potem ko so igralci pripravljani na servis, se kot začetek servisa smatra prvi gib glave serverjevega loparja v smeri naprej.
- 9.3 Po začetku servisa (BP 9.2) je servis zaključen, ko serverjev lopar udari po kapici žogice, ali ko server pri poskusu servisa žogico zgreši.
- 9.4 Server ne sme servirati, dokler sprejemnik ni pripravljen. Vendar pa se smatra, da je sprejemnik pripravljen, če skuša servis vrniti.
- 9.5 Soigralca v igri dvojic lahko ob izvedbi servisa (BP 9.2 in 9.3) zavzameta kateri koli položaj, vsak na svoji strani igrišča, če pri tem ne ovirata pogleda nasprotnemu serverju ali sprejemniku.

10. IGRE POSAMEZNIKOV

10.1 Servisna in sprejemna polja

- 10.1.1 Igralci servirajo iz desnega servisnega in sprejemajo servis v desnem sprejemnem polju, kadar ima server v tem setu nič ali sodo število točk.
- 10.1.2 Igralci servirajo iz levega servisnega in sprejemajo servis v levem sprejemnem polju, kadar ima server v tem setu liho število točk.

10.2 Zaporedje igranja in položaj na igrišču

V reliju server in sprejemnik udarjata žogico izmenično, vsak od njiju iz poljubne točke na svoji strani mreže, dokler je žogica v igri (BP 15).

10.3 Štetje in serviranje

- 10.3.1 Če zmaga v reliju server (BP 7.3), šteje točko in nato ponovno servira iz drugega servisnega polja.
- 10.3.2 Če zmaga v reliju sprejemnik (BP 7.3), šteje točko in postane novi server.

11. IGRA DVOJIC

11.1 Servisna in sprejemna polja

- 11.1.1 Igralec servisne strani servira iz desnega servisnega polja, kadar ima njegova stran v tem setu nič ali sodo število točk.
- 11.1.2 Igralec strani, ki ima servis, servira iz levega servisnega polja, kadar im njegova stran v tem setu liho število točk.
- 11.1.3 Igralec sprejemne strani, ki je zadnji serviral, ostane v servisnem polju, iz katerega je nazadnje serviral. Obratno velja za njegovega soigralca.
- 11.1.4 Igralec sprejemne strani, stoječ v servisnem polju, ki je diagonalno nasproti serverjevemu, je sprejemnik.
- 11.1.5 Igralca ne menjata svojega servisnega polja, dokler ne osvojita točke, kadar imata servis.
- 11.1.6 Servira se vedno iz servisnega polja, ki ustreza rezultatu servisne strani, razen v primerih, ki jih navaja člen 12 BP.

11.2 Zaporedje igranja in položaj na igrišču

Ko je v reliju servis vrnjen, lahko udari žogico izmenično kateri koli igralec ali servisne ali sprejemne strani in to iz vsakega položaja na svoji strani mreže, dokler je žogica v igri (BP 15).

11.3 Štetje in serviranje

- 11.3.1 Če zmagava v reliju (BP 7.3) servisna stran, osvoji točko. Server servira ponovno iz drugega servisnega polja.
- 11.3.2 Če zmagava v reliju (BP 7.3) sprejemna stran, osvoji točko. Stran, ki sprejema servis, postane nova servisna stran.

11.4 Zaporedje serviranja

V vsaki igri prehaja pravica do servisa zaporedoma:

- 11.4.1 od začetnega serverja, ki je začel set iz desnega servisnega polja,
- 11.4.2 na soigralca začetnega sprejemnika, ki servira iz levega servisnega polja, nato
- 11.4.3 na soigralca začetnega serverja, nato
- 11.4.4 na začetnega sprejemnika, nato
- 11.4.5 na začetnega serverja itd.
- 11.5 Igralec ne sme servirati ali sprejemati servisa, če ni na vrsti, ali sprejemati dveh zaporednih servisov v isti igri, razen kot je to predvideno v členu 12 BP.
- 11.6 V naslednjem setu lahko prvi servira kateri koli igralec zmagovite strani in prvi sprejema servis kateri koli igralec poražene strani.

12. NAPAKE SERVISNEGA POLJA

- 12.1 Napaka servisnega polja je, kadar igralec:
 - 12.1.1 servira ali sprejema servis, kadar ni na vrsti; ali
 - 12.1.2 servira ali sprejema servis iz napačnega servisnega polja;
- 12.2 Ugotovljena napaka servisnega polja se popravi, rezultat pa ostane nespremenjen.

13. NAPAKE

Napaka je:

- 13.1 če servis ni pravilen (BP 9.1);
- 13.2 pri servisu:
 - 13.2.1 če se žogica ujame v mrežo in obvisi na njenem zgornjem robu;
 - 13.2.2 če se žogica ujame v mrežo, potem ko jo je že preletela, ali
 - 13.2.3 če žogico udari soigralec sprejemnika;
- 13.3 med igro:
 - 13.3.1 če žogica pade na tla izven mejnih črt igrišča (to je ne na mejne črte ali znotraj njih);
 - 13.3.2 če žogica leti skozi ali pod mrežo;
 - 13.3.3 če žogica ne uspe preleteti mreže;
 - 13.3.4 če se žogica dotakne stropa ali sten prostora;
 - 13.3.5 če se žogica dotakne telesa ali obleke igralcev;

13.3.6 če se žogica dotakne katere koli osebe ali predmeta izven igrišča;

(Kjer je to potrebno zaradi oblike zgradbe, lahko pristojna krajevna badmintonska organizacija sprejme dodatna pravila, ki določajo napake pri dotiku žogice z določeno oviro, vendar mora upoštevati morebitni veto svoje nacionalne zveze).

13.3.7 če se žogica ujame na lopar in jo potem igralec med izvedbo udarca »nese« preko mreže;

13.3.8 če žogico udari dvakrat zapored isti igralec (vendar pa ni napaka, če se žogica v istem udarcu hkrati dotakne strun in glave loparja);

13.3.9 če žogico udarita zaporedoma igralec in njegov soigralec;

13.3.10 če se žogica dotakne igralčevega loparja in nato ne leti proti nasprotnikovi strani igrišča;

13.4 med igro:

13.4.1 če se igralec z loparjem, telesom ali obleko dotakne mreže ali njenih podpor;

13.4.2 če igralec pride z loparjem ali telesom na nasprotnikovo stran igrišča preko mreže, vendar igralec v teku udarca lahko sledi žogici preko mreže, če jo je zadel na svoji strani mreže;

13.4.3 če igralec pride z loparjem ali telesom na nasprotnikovo stran igrišča pod mrežo na tak način, da ovira ali zmoti nasprotnika;

13.4.4 če igralec ovira nasprotnika, to je preprečuje nasprotniku, da bi izvedel pravilen udarec, s tem da bi sledil žogici preko mreže;

13.4.5 če igralec namerno moti nasprotnika z dejanji, kot je kričanje ali gestikuliranje;

13.5 če igralec zagreši očitno, ponovno ali stalno kršitev BP po členu 16.

14. PONAVLJANJE

14.1 Glavni sodnik ali igralec, če sodnika ni, zakliče »ponavljanje«, da ustavi igro.

14.2 »Ponavljanje« je, če:

14.2.1 server servira, preden je sprejemnik pripravljen (BP 9.5);

14.2.2 pri servisu oba, tako server kot sprejemnik, naredita napako;

14.2.3 se potem, ko je bil servis izveden:

14.2.3.1 žogica ujame v mrežo in obvisi na njenem zgornjem robu, ali

14.2.3.2 če se žogica ujame v mrežo, potem ko jo je preletela;

14.2.4 med igro žogica razpade in se kapica popolnoma loči od ostale žogice;

14.2.5 je po mnenju glavnega sodnika igra prekinjena ali če igralca nasprotne strani moti trener;

14.2.6 servisni sodnik ni videl in se glavni sodnik ne more odločiti;

14.2.7 nastopi kakršna koli nepredvidljiva okoliščina.

14.3 Kadar je »ponavljanje«, igra od zadnjega servisa dalje ne šteje, server, ki je serviral, pa ponovi servis.

15. ŽOGICA NI V IGRI

Žogica ni v igri, kadar:

- 15.1 se dotakne mreže ali stojala in začne padati proti površini igrišča na strani igralca, ki je žogo udaril;
- 15.2 se dotakne površine igrišča;
- 15.3 je »napaka« ali »ponavljanje«.

16. NEPREKINJENA IGRA, NEPRIMERNO VEDENJE IN KAZNI

- 16.1 Igranje mora biti neprekinjeno od prvega servisa do konca igre, razen v primerih iz členov 16.2 in 16.3 BP.

16.2 Odmori:

Dovoljeni odmori v vseh igrah so:

- 16.2.1 največ 60 sekund v vsakem setu, kadar zmagujoča stran doseže 11 točk; in
- 16.2.2 največ 120 sekund med prvim in drugim ter med drugim in tretjim setom.

(Za tekmo, ki jo snema televizija, se lahko vrhovni sodnik odloči, da so odmori obvezni in določi njihovo trajanje.)

16.3 Začasna ustavitev igre

- 16.3.1 Kadar je to potrebno zaradi okoliščin, na katere igralci nimajo vpliva, lahko glavni sodnik začasno ustavi igro za toliko časa, kolikor smatra, da je potrebno.
- 16.3.2 Vrhovni sodnik lahko v posebnih okoliščinah da navodilo glavnemu sodniku, da začasno ustavi igro.
- 16.3.3 Če je igra začasno ustavljena, ostane rezultat nespremenjen in igra se nadaljuje od točke zaustavitve dalje.

16.4 Zastoji v igri

- 16.4.1 Pod nobenim pogojem ne sme biti igra ustavljena, da bi omogočila igralcu, da si opomore od naporov ali da prejme nasvete za igro.
- 16.4.2 Glavni sodnik edini razsoja o zastojih v igri.

16.5 Svetovanje in zapuščanje igrišča

- 16.5.1 Igralec lahko sprejema nasvete med tekmo le kadar žogica ni v igri (BP 15).
- 16.5.2 Igralec ne sme zapustiti igrišča brez dovoljenja glavnega sodnika, razen v odmorih, ki so opisani v členu 16.2 BP.

16.6 Igralec ne sme:

- 16.6.1 namerno povzročati zastojev ali začasnih prekinitev igre;
- 16.6.2 namerno popravljati ali uničevati žogice, da spremeni njeno hitrost ali let;
- 16.6.3 se vesti napadalno;
- 16.6.4 se neprimerno vesti na kak drug način, ki sicer ni naveden v Badmintonskih pravilih.

16.7 Obravnavanje kršitev

- 16.7.1 Glavni sodnik obravnava vsako kršenje členov 16.4, 16.5 ali 16.6 BP:
 - 16.7.1.1 z opozorilom strani, ki krši pravila;

- 16.7.1.2 s kaznovanjem strani, ki krši pravila, če je bila predhodno že opozorjena (dve taki kršitvi iste strani se smatrata kot stalen prekršek).
- 16.7.2 V primeru očitnega ali stalnega prekrška ali kršitve čena 16.2 BP, glavni sodnik kaznuje stran, ki krši pravila in takoj poroča vrhovnemu sodniku, ki lahko kršitelja izključi iz nadaljnje tekme.

17. SODNIKI IN PRITOŽBE

- 17.1 Vrhovni sodnik je odgovoren za turnir ali tekmovanje, katerega del je posamezna igra.
- 17.2 Če je določen glavni sodnik, je le-ta odgovoren za igro, igrišče in njegovo neposredno okolico. Glavni sodnik poroča vrhovnemu sodniku.
- 17.3 Servisni sodnik sodi morebitne napake serverja pri servisu (BP 9.1).
- 17.4 Stranski sodnik pokaže, če je žogica »notri« ali »zunaj« glede na črto(e), za katero(e) je zadolžen.
- 17.5 Sodnikova odločitev je končna v vseh zadevah, za katere je odgovoren, razen če je po mnenju glavnega sodnika stranski sodnik storil nedvomno napako – v tem primeru lahko glavni sodnik prekliče odločitev stranskega.
- 17.6 Glavni sodnik:
- 17.6.1 sodi po Badmintonskih pravilih in jih uveljavlja; predvsem dosodi "napako" ali "ponavljanje", kadar je to potrebno;
- 17.6.2 odloči pri vsaki pritožbi, ki zadeva sporno točko, če je le-ta podana pred izvedbo naslednjega servisa;
- 17.6.3 zagotavlja, da so igralci in gledalci ves čas seznanjeni s potekom igre;
- 17.6.4 v dogovoru z vrhovnim sodnikom postavlja ali zamenjuje stranske sodnike ali servisnega sodnika;
- 17.6.5 poskrbi, da se izvajajo naloge drugega sodnika, če le-ta za igro ni bil določen;
- 17.6.6 odloči namesto sodnika, ki žogice ni videl, ali dosodi »ponavljanje«;
- 17.6.7 zabeleži vse dogodke, ki se tičejo člena 16 BP in poroča vrhovnemu sodniku;
- 17.6.8 poroča vrhovnemu sodniku o vseh pritožbah, ki jim ni ugodil in se nanašajo izključno na Badmintonska pravila (taka pritožba mora biti podana pred izvedbo naslednjega servisa, oziroma – ob zaključku igre – preden je pritožbena stran zapustila igrišča).

PRIPOROČILA SODNIKOM (PS)

1. UVOD

- 1.1 Priporočila sodnikom izdaja IBF z namenom, da bi v vseh državah poenotili nadzor nad igro v skladu s pravili.
- 1.2 Priporočila imajo namen svetovati sodnikom, kako avtoritativno, vendar na prijazen način kontrolirati tekmo, ne da bi bili pri tem preveč uradni, istočasno pa bi zagotavljali spoštovanje Badmintonskih pravil. Priporočila so tudi vodilo servisnim in stranskim sodnikom, kako naj izvajajo svoje dolžnosti.
- 1.3 Vsi sodniki se morajo zavedati, da je igra namenjena igralcem.

2. SODNIKI IN NJIHOVE ODLOČITVE

- 2.1 Glavni sodnik dela pod okriljem vrhovnega sodnika ali odgovornega funkcionarja v odsotnosti vrhovnega sodnika (BP 17.2), kateremu poroča o vseh zadevah.
- 2.2 Servisnega sodnika običajno določi vrhovni sodnik, zamenjata pa ga lahko po medsebojnem dogovoru vrhovni ali glavni sodnik (BP 17.6.4).
- 2.3 Stranske sodnike običajno določi vrhovni sodnik, zamenjata pa jih lahko po medsebojnem dogovoru vrhovni ali glavni sodnik (BP 17.6.4).
- 2.4 Sodnikova odločitev je končna v vseh zadevah, za katere je pristojen. Izjema je stranski sodnik, ki je po mnenju glavnega sodnika storil nedvomno napako – v takem primeru lahko glavni sodnik njegovo odločitev prekliče (BP 17.5). Če glavni sodnik meni, da je potrebno stranskega sodnika zamenjati, pokliče vrhovnega sodnika (BP 17.6.4, PS 2.3).
- 2.5 Če kateri koli od sodnikov ni videl, odloči glavni sodnik. Če ne more odločiti, dosodi »ponavljanje« (BP 17.6.6).
- 2.6 Glavni sodnik je odgovoren za igrišče in njegovo neposredno okolico. Njegova odgovornost se začne s prihodom na igrišče pred tekmo in konča z odhodom z njega po njej (BP 17.2).

3. PRIPOROČILA GLAVNIM SODNIKOM

- 3.1 **Pred tekmo** glavni sodnik:
 - 3.1.1 dvigne pri vrhovnem sodniku sodniški zapisnik;
 - 3.1.2 zagotovi delovanje razpoložljivih priprav ali naprav za prikaz rezultatov;
 - 3.1.3 preveri, če sta stojali na stranskih črtah za igro dvojic (BP 1.5);
 - 3.1.4 preveri višino mreže in zagotovi, da med mrežo in stojali ni vrzeli;
 - 3.1.5 preveri, če obstajajo lokalna pravila glede dotika žogice z oviro;
 - 3.1.6 zagotovi, da servisni in stranski sodniki poznajo svoje dolžnosti in da so pravilno nameščeni (Skici na koncu poglavja);
 - 3.1.7 zagotovi, da je za tekmo na voljo zadostno število testiranih žogic (BP 3), da bi s tem preprečil zastoje med igro;

(Običaj je, da glavni sodnik poveri naloge, ki so navedene v PS 3.1.3, 3.1.4 in 3.1.7 servisnemu sodniku, če je ta določen);

- 3.1.8 preveri, če oblačila igralcev ustrezajo veljavnemu Pravilniku, ki določa barvo, obliko, napise in oglaševanje, in zagotovi, da se vse morebitne kršitve odpravijo. Vsako odločitev, da je oblačilo v nasprotju (ali skoraj v nasprotju) s Pravilnikom, mora sporočiti vrhovnemu sodniku ali drugemu pristojnemu funkcionarju pred tekmo, oziroma če to ni mogoče, neposredno po tekmi;
- 3.1.9 poskrbi, da je žrebanje pošteno in zagotovi, da obe strani izbirata pravilno (BP 6). Zabeleži izbiro strani igrišča;
- 3.1.10 pri igri dvojic zabeleži imeni igralcev, ki začenjata igro v desnem servisnem polju, podobne zabeležke napravi na začetku vsakega seta (to omogoča v vsakem trenutku kontrolo pravilne postavitve igralcev v servisnih poljih);
- 3.2 **Glavni sodnik začne tekmo** tako, da najavi tekmo, pri čemer uporabi primerne izraze, ki sledijo, in pri tem pokaže levo ali desno, kakor pač ustreza besedam najave (W, X, Y in Z pomenijo imena igralcev, A, B, C in D pa imena držav ali ekip, ki jih igralci zastopajo).

Igre posamezno

Tekmovanje posameznikov in/ali dvojic

»Gledalke in gledalci; na moji desni X, A, in na moji levi Y, B. Servira X; nič oba; igra.«

Ekipno tekmovalje

»Gledalke in gledalci; na moji desni A, ki ga zastopa X, in na moji levi B, ki ga zastopa Y. Servira A; nič oba; igra.«

gre dvojic

Tekmovanje posameznikov in/ali dvojic

»Gledalke in gledalci; na moji desni W, A, ter X, B, in na moji levi Y, C, ter Z, D. X servira Y-u; nič oba; igra.«

Če soigralca v dvojicah zastopata isto državo, najavi ime države za imeni obeh igralcev, na primer »W in X, A«.

Ekipno tekmovalje

»Gledalke in gledalci; na moji desni A, ki ga zastopata W in X, in na moji levi B, ki ga zastopata Y in Z. Servis ima A, X servira Y; nič oba; igra.«

Najava »igra« pomeni začetek tekme.

3.3 Med tekmo glavni sodnik

3.3.1 opravlja naslednje naloge:

- 3.3.1.1 uporablja standardno besedišče iz Dodatka št. 4 Badmintonskih pravil;
- 3.3.1.2 zabeleži in pove rezultat, pri čemer vedno najprej pove rezultat serverja;
- 3.3.1.3 pri servisu gleda predvsem igralca, ki servis sprejema, če je določen servisni sodnik; če je potrebno, lahko tudi glavni sodnik sodi napako pri servisu;
- 3.3.1.4 je ves čas, če je le mogoče, pozoren na stanje rezultata na napravi za prikaz rezultata;
- 3.3.1.5 dvigne desno roko nad glavo, če je potrebna pomoč vrhovnega sodnika;

3.3.2 kadar stran izgubi v reliju in s tem izgubi servis (BP 10.3.2, 11.3.2), zakliče

“menjava”,

čemur sledi objava rezultata v korist strani, ki je dobila servis; če je potrebno, istočasno pokaže z roko proti novemu serverju in pravilnemu servisnemu polju;

- 3.3.3 zakliče »igra« samo v primeru, da s tem:
- 3.3.3.1 napove, da se je začela tekma ali set oziroma, da se tekma nadaljuje po odmoru ali po menjavi strani igrišča;
 - 3.3.3.2 napove, da se igra nadaljuje po prekinitvi;
 - 3.3.3.3 opozori igralce, naj nadaljujejo z igro;
- 3.3.4 zakliče »napaka«, kadar pride do napake, razen v naslednjih primerih:
- 3.3.4.1 napako serverja (BP 9.1), ki jo dosodi servisni sodnik po členu 13.1 BP, potrdi glavni sodnik z besedami »dosojena napaka serverja«; pri napaki sprejemnika, glavni sodnik reče »napaka sprejemnika«;
 - 3.3.4.2 pri napaki po členu 13.3.1 BP, za katero zadošča klic in znak stranskega sodnika (PS 6.2);
 - 3.3.4.3 pri napakah po členih 13.2.1, 13.2.2, 13.3.2 ali 13.3.3 BP, ki se jih napove samo, kadar je potrebno posebno pojasnilo igralcem ali gledalcem;
- 3.3.5 v vsakem setu, kadar vodilna stran doseže 11 točk, takoj po odločilnem reliju zakliče »menjava« (kadar je tak primer), temu sledi rezultat in takoj nato beseda »odmor«, ne glede na aplavz gledalcev; to določa začetek dovoljenega odmora po členu 16.2.1 BP; med vsakim odmorom zagotovi brisanje tal igrišča servisni sodnik, če je bil določen;
- 3.3.6 v odmorih med setom, kadar vodilna stran doseže 11 točk (BP 16.2.1), zakliče po 40 sekundah:
 «(igrišče številka ...), 20 sekund» in najavo ponovi;
- V odmorih med prvim in drugim setom (BP 16.2.1) ter v tretjem setu, potem ko so igralci zamenjali strani igrišča, se igralcem lahko pridružita največ dve osebi, ki morata zapustiti igrišče, ko glavni sodnik najavi »... 20 sekund«;
- za začetek seta po odmoru ponovi rezultat in zakliče »igra«;
- če igralci ne zahtevajo odmora po členu 16.2.1 BP, se igra nadaljuje brez odmora;
- 3.3.7 podaljšek:
- 3.3.7.1 kadar vodilna stran doseže 20 točk v setu, zakliče »zaključna žogica«;
 - 3.3.7.2 kadar stran v setu doseže 29 točk, zakliče »zaključna žogica« za vsako stran;
 - 3.3.7.3 najave po členih 3.3.7.1 in 3.3.7.2 PS vedno neposredno sledijo rezultatu serverja pred rezultatom sprejemnika;
- 3.3.8 ob koncu vsakega seta zakliče »set«, takoj ko se konča zaključni reli, ne glede na aplavz gledalcev; ta najava pomeni začetek odmora, ki je dovoljen po členu 16.2.2 BP;
- po koncu prvega seta zakliče:
 »prvi set v korist ... (ime igralca, oziroma ekipe na ekipnem tekmovanju), (rezultat)«;
- po koncu drugega seta zakliče:
 »drugi set v korist ... (ime igralca, oziroma ekipe na ekipnem tekmovanju), (rezultat); ena proti ena v setih«;
- Ob koncu vsakega seta servisni sodnik, če je določen, zagotovi brisanje igrišča v odmoru in na sredini igrišča pod mrežo namesti znak za odmor, če je ta na voljo;
- ob koncu odločilnega seta, namesto tega zakliče:
 »Zmagal (ime igralca ali ekipe na ekipnem tekmovanju), (rezultat)«;
- 3.3.9 v odmorih med seti (BP 16.2.2) zakliče po 100 sekundah:

»igrišče številka ..., 20 sekund« in najavo ponovi;

v odmorih med dvema setoma (BP 16.2.2) se lahko vsaki strani na igrišču pridružita največ dve osebi; na igrišče smeta priti, potem ko strani zamenjata strani igrišča in morata zapustiti igrišče, ko sodnik najavi »... 20 sekund«;

3.3.10 da bi začel drugi set, zakliče:
»drugi set; nič oba; igra«;

v primeru tretjega seta, da bi začel tretji set, zakliče:

»odločilni set; nič oba; igra«;

3.3.11 v tretjem setu oziroma pri tekmah na en set, zakliče »menjava« (kadar je tak primer), temu sledi rezultat in nato »odmor; menjava strani«, kadar vodilna stran doseže 11 točk (BP 8.1.3); da bi začel set po odmoru, ponovi rezultat, čemur sledi »igra«;

3.3.12 po končani tekmi odnese izpolnjeni sodniški zapisnik vrhovnemu sodniku.

3.4 Odločitve na črtah

3.4.1 Glavni sodnik vedno pogleda stranske(ga), kadar žogica pristane v bližini črte in vedno, kadar žogica pristane v autu, ne glede kako daleč; stranski sodnik je v celoti odgovoren za odločitve, razen po členu 3.4.2 PS, ki sledi.

3.4.2 Če po mnenju glavnega sodnika ni nobenega dvoma, da je stranski sodnik sprejel napačno odločitev, zakliče:

3.4.2.1 »popravek, ZNOTRAJ«, če je žogica pristala v igrišču, oziroma

3.4.2.2 »popravek, AUT«, če je žogica pristala izven igrišča.

3.4.3 V odsotnosti stranskega sodnika, ali če stranski sodnik žogice ni videl, glavni sodnik takoj zakliče:

3.4.3.1 »aut«, če je žogica padla na tla izven igrišča, nato pove rezultat;

3.4.3.2 rezultat, če je žogica padla na tla v igrišču;

3.4.3.3 »ponavljanje«, če tudi sam ni videl, kam je padla žogica.

3.5 **Med tekmo** je potrebno paziti na naslednje situacije in odločati, kot sledi:

3.5.1 igralec, ki med igro vrže svoj lopar na nasprotnikovo stran igrišča oziroma zdrsne pod mrežo (in ki s tem tudi ovira ali moti nasprotnika), je kaznovan z napako po členu 13.4.2 oziroma 13.4.3 BP;

3.5.2 žogica, ki prileti s sosednjega igrišča, ne pomeni avtomatično »ponavljanja«; ponavljanja se ne dosodi, če po mnenju glavnega sodnika:

3.5.2.1 take žogice igralci niso opazili, ali če

3.5.2.2 taka žogica ni ovirala ali zmedla igralcev;

3.5.3 ni nujno, da za igralca, ki svojega soigralca glasno opozarja, kdo naj udari žogico, velja, da je motil nasprotnika; pač pa se klici igralca kot »dotik«, »napaka« ipd. smatrajo kot motenje nasprotnika (BP 13.4.5).

3.5.4 Zapuščanje igrišča

3.5.4.1 Potrebno je zagotoviti, da igralci ne zapuščajo igrišča brez dovoljenja glavnega sodnika, razen med odmori, ki so opisani v BP 16.2 (BP 16.5.2).

3.5.4.2 Stran, ki krši pravilo, je potrebno opozoriti, da je za zapuščanje igrišča potrebno dovoljenje glavnega sodnika (BP 16.5.2). Če je potrebno, uporabimo člen 16.7 BP. Seveda pa je med relijem ob igrišču dovoljena zamenjava loparja.

3.5.4.3 Po presoji glavnega sodnika je med tekmo, če se s tem ne zadržuje igra, dovoljeno kratko brisanje potu ali/in požirek pijače.

3.5.4.4 Če je potrebno obrisati pod, morajo biti igralci na igrišču, dokler brisanje ni končano.

3.5.5 Zastoji in prekinitev

Glavni sodnik mora zagotoviti, da igralci ne bi namerno povzročali zastojev ali prekinitev igre. (BP 16.4). Preprečiti mora vsako nepotrebno hojo okrog igrišča. Če je potrebno, uporabi člen 16.7 BP.

3.5.6 Trenerska navodila izven igrišča

3.5.6.1 Preprečiti je potrebno vsakršno obliko trenerskih navodil izven igrišča, medtem ko je žogica v igri (BP 16.5.1).

3.5.6.2 Glavni sodnik mora zagotoviti, da:

- trenerji med tekmo sedijo na za njih določenih sedežih in ne stojijo ob igrišču, razen v dovoljenih odmorih (BP 16.2);
- trener ne povzroči kakršnekoli zmede ali prekinitev igre.

3.5.6.3 Če je po mnenju glavnega sodnika igra prekinjena ali je nasprotno stran zmedel trener, dosodi »ponavljanje«. Takoj pokliče vrhovnega sodnika, ki opozori trenerja, ki je kršil pravila.

3.5.6.4 Če se tak dogodek ponovi, lahko po potrebi vrhovni sodnik zahteva odstranitev trenerja iz dela dvorane, kjer so igrišča.

3.5.7 Zamenjava žogice

3.5.7.1 Zamenjava žogice med tekmo mora biti izvedena primerno. O zamenjavi odloča glavni sodnik.

3.5.7.2 Vsako žogico, popravljeno glede karakteristik leta ali hitrosti, je potrebno izločiti in po potrebi uporabiti člen 16.7 BP.

3.5.8 Poškodba ali bolezen med tekmo

3.5.8.1 Poškodbe ali bolezen med igro je potrebno obravnavati pazljivo in prilagodljivo. Glavni sodnik mora kolikor mogoče hitro ugotoviti resnost primera. Po potrebi pokliče na igrišče vrhovnega sodnika.

3.5.8.2 Vrhovni sodnik odloči, če je na igrišču potrebna navzočnost zdravstvenega delavca ali druge osebe. Zdravstveni delavec igralca pregleda in mu svetuje glede resnosti poškodbe ali zdravstvenega stanja. Če nastopi krvavitev, je potrebno tekmo prekiniti, dokler krvavitev ni ustavljena in rana primerno oskrbljena.

3.5.8.3 Vrhovni sodnik svetuje glavnemu, koliko časa je potrebno, da bo igralec lahko nadaljeval z igro. Glavni sodnik nadzoruje potek tega časa.

3.5.8.4 Glavni sodnik zagotavlja, da nasprotna stran ni oškodovana, zato ustrezno uporabi člene 16.4, 16.5, 16.6.1, and 16.7 BP.

3.5.8.5 Kadar pride do poškodbe, bolezni ali druge neizogibne ovire, glavni sodnik vpraša igralca:

“Odstopaš od nadaljevanja igre?”

in v primeru pritrdilnega odgovora najavi:

“..... (ime igralca/ekipe) je odstopil od nadaljevanja igre, zmagal je (ime igralca/ekipe) z rezultatom ...”.

3.6 Prekinitev igre

Če je potrebno igro prekiniti, glavni sodnik zakliče:

“Igra je prekinjena”

in zabeleži rezultat, serverja, igralca, ki servis sprejema, pravilna servisna polja in strani igrišča. Ko se igra nadaljuje, zabeleži trajanje prekinitve, zagotovi, da igralci zasedejo pravilne položaje na igrišču in vpraša:

“Pripravljeni?”

Objavi rezultat in zakliče “Igra”.

3.7 Neprimerno vedenje



3.7.1 Vsak dogodek neprimernega vedenja glavni sodnik zabeleži in poroča vrhovnemu sodniku o prekršku ter izvedenih ukrepih.

3.7.2 Neprimerno vedenje med seti obravnava enako kot neprimerno vedenje med igro. Glavni sodnik najavi svojo odločitev pred začetkom naslednjega seta. Ustrezni najavi po členu 3.3.10 PS sledi najava po enem od členov od 3.7.3 do 3.7.5 PS. Nato zakliče »menjava«, če je potrebno, in pove rezultat.

3.7.3 Kadar mora glavni sodnik obravnavati kršitev členov 16.4, 16.5 ali 16.6 BP z opominom kršitelja (BP 16.7.1.1), pozove kršitelja “Pridi bliže” in pove:

“... (ime igralca), opomin zaradi neprimernega vedenja”

ter istočasno dvigne nad glavo desno roko, v kateri **drži rumeni karton**.

3.7.4 Kadar mora glavni sodnik obravnavati kršitev členov 16.4, 16.5 ali 16.6 BP s kaznovanjem kršitelja, ki je bila predhodno opomnjen (BP 16.7.1.2), pozove kršitelja “Pridi bliže” in objavi:

“... (ime igralca), napaka zaradi neprimernega vedenja”

ter istočasno dvigne nad glavo desno roko, v kateri **drži rdeči karton**.

3.7.5 Kadar mora glavni sodnik obravnavati očitno ali ponavljajočo se kršitev členov 16.4, 16.5 ali 16.6 BP ali kršitev člena 16.2 BP s kaznovanjem kršitelja (BP 16.7.2) in takojšnjim javljanjem vrhovnemu sodniku s predlogom diskvalifikacije kršitelja, pozove kršitelja: »Pridi bliže!« in objavi:

“... (ime igralca),], napaka zaradi neprimernega vedenja”

ter istočasno dvigne nad glavo desno roko, v kateri **drži rdeči karton** in pokliče vrhovnega sodnika.

3.7.6 Kadar se vrhovni sodnik odloči diskvalificirati kršitelja, izroči glavnemu sodniku črni karton. Glavni sodnik pozove kršitelja: »Pridi bliže!« in objavi:

“... (ime strani), diskvalificiran zaradi neprimernega vedenja”.

ter istočasno dvigne nad glavo desno roko, v kateri **drži črni karton**.

4. SPLOŠNI NASVETI GLAVNEMU SODNIKU

Poglavje vsebuje splošne nasvete, ki naj jim sledijo glavni sodniki.

4.1 Natančno in z raumevanjem prouči Badmintonska pravila!

4.2 Vsako odločitev povej takoj in odločno, vendar morebitno napako priznaj, se opraviči in jo popravi!

4.3 Vse objave in rezultate zakliči razločno in dovolj glasno, da jih lahko jasno slišijo igralci in gledalci!

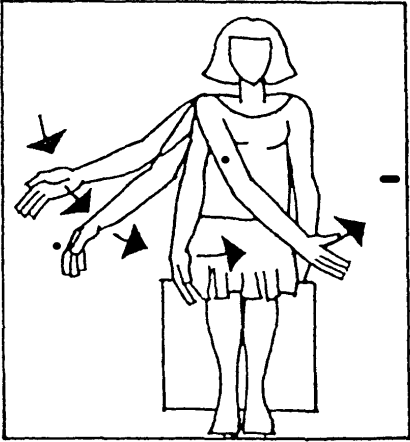
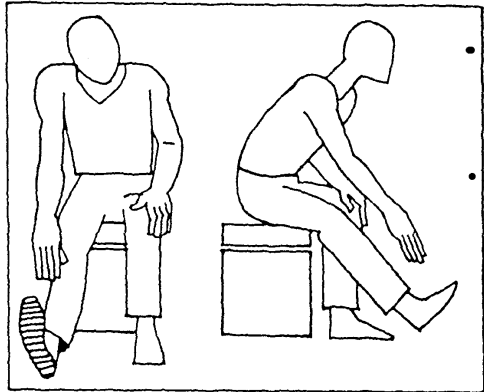
4.4 Ne sodi »napake« in dovoli, da se igra nadaljuje, če dvomiš, da je prišlo do kršitve BP!

- 4.5 Nikoli ne sprašuj gledalcev in ne popusti njihovem vplivu ali pripombam!
- 4.6 Motiviraj ostale sodnike na igrišču, s tem da obzirno upoštevaš njihove odločitve in ustaviš z njimi tvorno sodelovanje!

5. NAVODILA SERVISNIM SODNIKOM

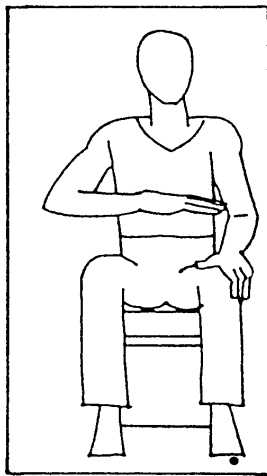
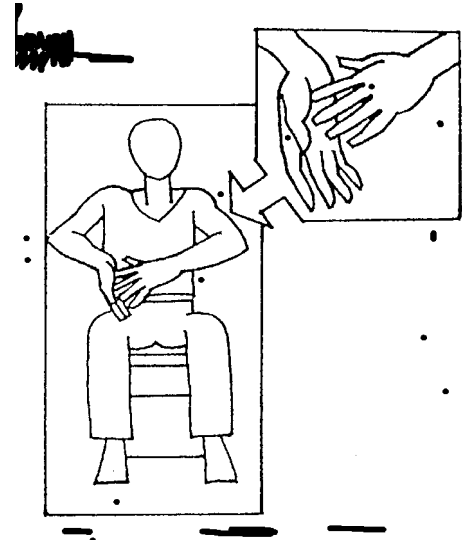
- 5.1 Servisni sodnik sedi na nizkem stolu ob stojalu za mrežo, če je le mogoče nasproti glavnemu sodniku.
- 5.2 Servisni sodnik je odgovoren, da presodi, če je server izvedel pravilen servis (BP 9.1). Če ni, glasno zakliče »Napaka« in uporabi dogovorjeni znak z roko, ki označuje vrsto kršitve.

5.3.1 Dogovorjeni znaki so:

<p>BP 9.1.1 <i>Nobena stran ne sme povzročati zastojev pri izvedbi servisa, potem ko sta se server in sprejemalec pripravila na servis.</i></p> <p>BP 9.1.7 <i>Ko sta se igralca pripravila za servis, se smatra kot začetek servisa prvi gib serverjevega loparja v smeri naprej.</i></p>	
	<p>BP 9.1.2 in 9.1.3 <i>Del katerekoli noge ni v servisnem polju in v mirujočem položaju, dokler ni servis zaključen.</i></p>

BP 9.1.4

Prvi dotik žogice z loparjem ni na njeni kapici.

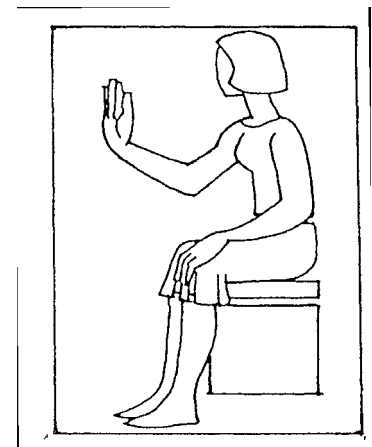


BP 9.1.5

V trenutku udarca ni celotna žogica pod pasom serverja.

BP 9.1.6

V trenutku udarca po žogici vreteno loparja ni usmerjeno navzdol.

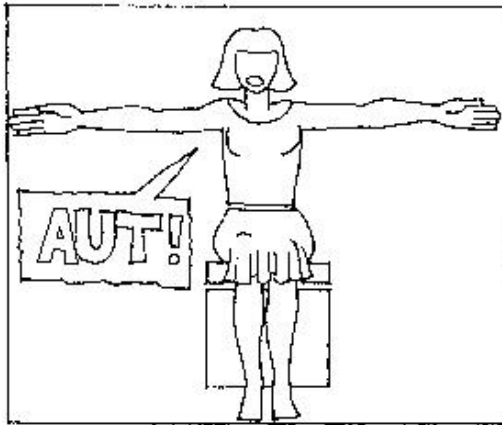


5.4 Glavni sodnik lahko naloži servisnemu tudi dodatne zadolžitve, vendar mora o tem seznaniti igralce.

6. NAVODILA STRANSKIM SODNIKOM

- 6.1 Stranski sodniki sedijo na stolih v podaljšku svojih črt, za igriščem in ob njem, po možnosti nasproti glavnemu sodniku (glej skice!).
- 6.2 Stranski sodnik je v celoti odgovoren za določeno/i črto/i, glavni sodnik lahko spremeni njegovo odločitev le v primeru, da je po njegovem mnenju stranski sodnik nedvomno zagrešil napako.

- 6.2.1 Če žogica pade izven igrišča, ne glede na oddaljenost od črte, takoj razločno zakliči »Aut«, dovolj glasno, da te lahko slišijo igralci in gledalci. Istočasno daj znak z vodoravno iztegnjenima rokama, tako da te lahko jasno vidi glavni sodnik.
- 6.2.2 Če žogica pade v igrišče, stranski sodnik ne zakliče ničesar in samo pokaže z desnico na črto.
- 6.3 Če nisi videl, kam je padla žogica, takoj opozori glavnega sodnika, s tem da si z obema rokama zakriješ oči.
- 6.4 Ne kliči ali kaži znakov, preden se je žogica dotaknila tal.
- 6.5 Odločitev podaj vedno, ne da bi čakal na drugačno odločitev glavnega sodnika, na primer, da se je žogica dotaknila igralca.
- 6.6 Dogovorjeni znaki so:

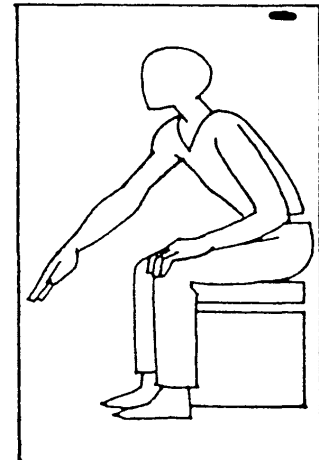


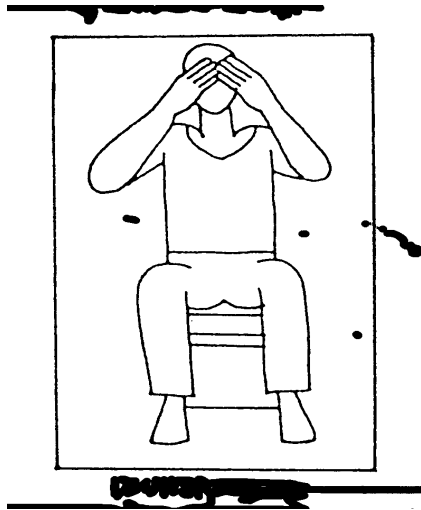
ŽOGICA JE AUT

Če je žogica v autu, ne glede kako daleč od črte, zakliči »aut« takoj in razločno ter dovolj glasno, da te lahko slišijo igralci in gledalci. Istočasno daj znak z iztegnjenima rokama, da lahko glavni sodnik razločno vidi

ŽOGICA JE ZNOTRAJ

Če žogica pade v igrišče, ne reci ničesar, le z iztegnjeno desnico pokaži na črto.





ČE NISI VIDEL

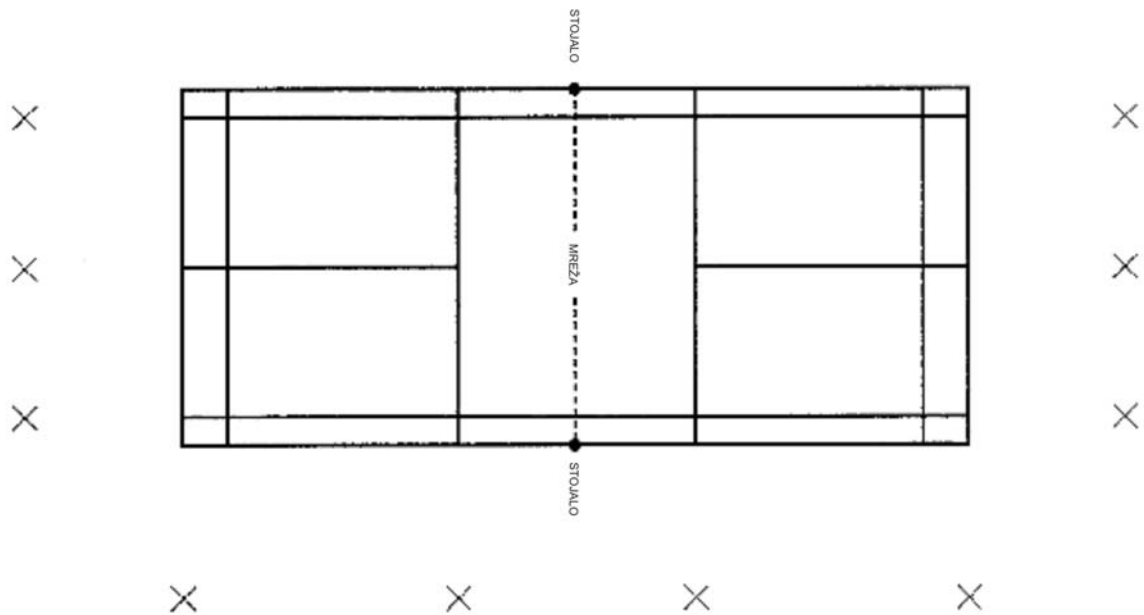
Če nisi videl, kam je padla žogica, opozori glavnega sodnika, tako da si prekriješ oči z obema rokama.

MESTA STRANSKIH SODNIKOV

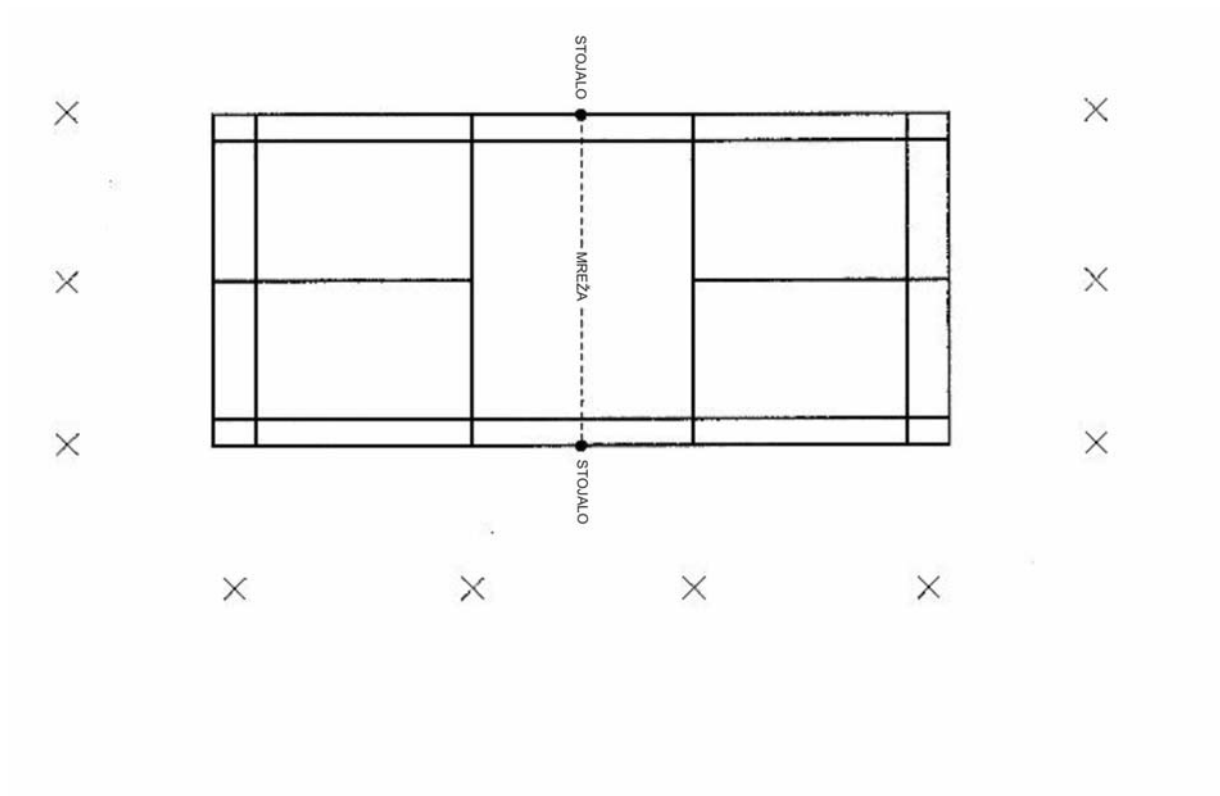
Če je mogoče, je priporočljivo, da so stranski sodniki nameščeni na oddaljenosti 2,5 do 3,5 m od mejnih črt igrišča, pri čemer naj bodo njihovi položaji zaščiteni pred zunanjimi vplivi, n. pr. pred fotografi.

Oznake X pomenijo položaje stranskih sodnikov

Igre posameznikov



Igre dvojic

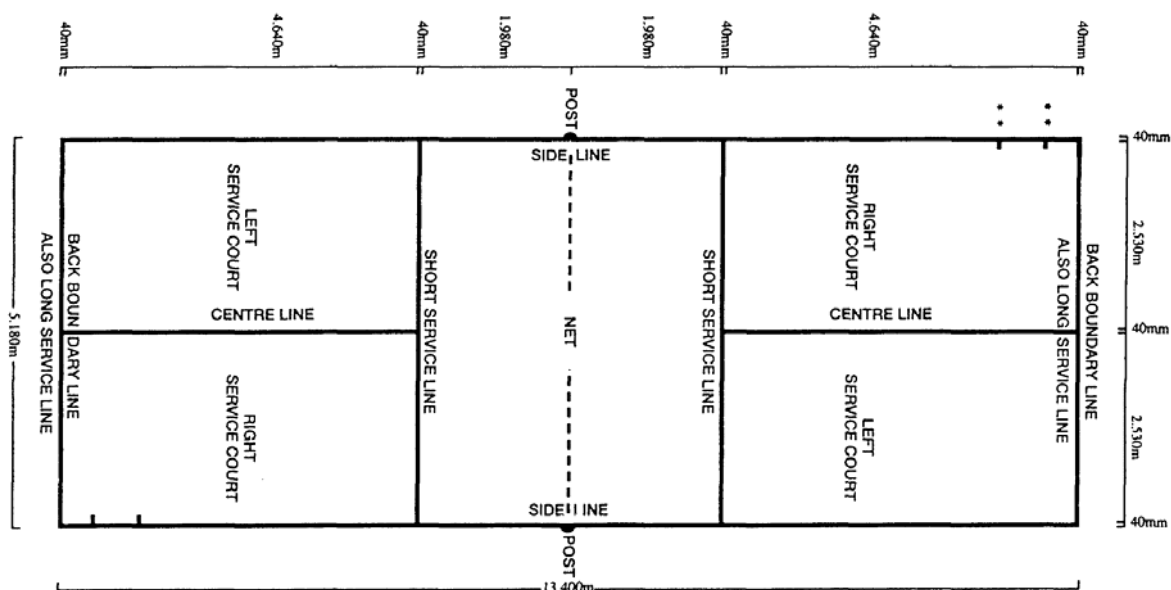


DODATEK ŠT. 1

RAZLIČICE GLEDE IGRIŠČA IN OPREME

1. Kjer ni možno postaviti stojala za mrežo na zunanje črte, je potrebno uporabiti nek način za določitev, kje stranske črte potekajo pod mrežo, kot na primer z uporabo stojal ali trakov širine 40 mm, ki so pritrjeni na stranske črte in potekajo navpično do vrvi, ki nosi mrežo.
2. Igrišče je lahko označeno tudi samo za igre posamezno, kot je to prikazano na skici E. Zadnje mejne črte s tem postanejo zadnje servisne črte, stojala oziroma trakovi, ki jih zamenjujejo, pa so nameščeni na stranskih črtah.
3. Vrh mreže je na sredini igrišča oddaljen od površine tal 1,524 m in na stranskih črtah 1,55 m.

SKICA E



- Pripomba:
- (1) Diagonalna celotnega igrišča = 14.366 m
 - (2) Prikazano igrišče se uporablja le za igre posameznikov
 - (3) ** Neobvezne oznake za preizkus hitrosti žogic na igrišču za igre posameznikov

DODATEK ŠT. 2

TEKME S PREDNOSTJO (HANDICAP)

Pri tekmah s prednostjo se uporabljajo naslednje spremembe glede na Badmintonska pravila::

1. Za dosego zmage ne sme biti nobene spremembe v številu točk.
 2. Člen 8.1.3 se spremeni, tako da se glasi:
»v tretjem setu ter v tekmah na en dobljeni set, ko ena stran doseže polovico točk, ki so potrebne za zmago v setu (oziroma prvo naslednje število točk, če celota potrebnih točk ni deljiva z dve)«
-

DODATEK ŠT. 3**DRUGI SISTEMI ŠTETJA**

Po predhodnem dogovoru je dopustno igrati ali

1. na en set do 21 točk ali
2. na dva dobljena seta do 15 točk v igrah dvojic in v igrah moških posamezno, oziroma do 11 točk v igrah žensk posamezno.

V primeru pod točko 1 zgoraj se uporabljajo naslednje spremembe Badmintonskih pravil:

8. MENJAVA STRANI

- 8.1 V tekmah na en set igralci menjajo strani igrišča, ko ena stran prva doseže 11 točk.

V primeru pod točko 2 zgoraj se uporabljajo naslednje spremembe Badmintonskih pravil:

7. SISTEM ŠTETJA

- 7.1 Če ni drugače dogovorjeno (Dodatek št. 2 in št. 3), se igra tekma na dva dobljena seta.
- 7.2 V igrah dvojic in moških posamezno set osvoji stran, ki prva doseže 15 točk razen v primeru, ki je naveden v členu 7.5 BP.
- 7.3 V igrah žensk posamezno set osvoji stran, ki prva doseže 11 točk razen v primeru, ki je naveden v členu 7.5 BP.
- 7.4 Samo stran, ki servira, lahko ob zmagi v reliju svojemu seštevku točk doda točko (BP 10.3 ali 11.3). Stran zmagava v reliju, če nasprotna stran naredi napako, ali če žogica ni več v igri, ker se je dotaknila površine igrišča znotraj nasprotnikove strani igrišča.
- 7.5 Kadar je rezultat 14 – oba (10 – obe pri ženskah posamezno), lahko stran, ki je prva dosegla 14 točk (10 točk pri ženskah posamezno) izbira v skladu s členom 7.5.1 oziroma 7.5.2 BP:
 - 7.5.1 da nadaljuje set do 15 (11) točk, torej seta ne podaljša, ali
 - 7.5.2 da podaljša set do 17 (13) točk.
- 7.6 Stran, ki zmaga set, prva servira v naslednjem.

8. MENJAVA STRANI

- 8.1 Igralca/ci menjata strani igrišča:
 - 8.1.1 ob koncu prvega seta,
 - 8.1.2 ob koncu drugega seta, če je potrebno igrati še tretji set, in
 - 8.1.3 v tretjem setu, ko ena stran prva osvoji:
 - 8.1.3.1 6 točk v setu do 11 točk ali
 - 8.1.3.2 8 točk v setu do 15 točk.
- 8.2 Če strani niso bile zamenjane, kot to zahteva člen 8.1 BP, je potrebno napako popraviti, takoj ko je ugotovljena in ko žogica ni v igri. Obstoječi rezultat ostane v veljavi.

10. IGRE POSAMEZNIKOV**10.1 Servisna in sprejemna polja**

10.1.1 Igralci servirajo iz in sprejemajo v svojem desnem servisnem polju, če ima server v tistem setu nič ali sodo število točk.

10.1.2 Igralci servirajo iz in sprejemajo v svojem levem servisnem polju, če ima server v tistem setu liho število točk.

10.2 Vrstni red udarcev in položaj na igrišču

Dokler je žogica v igri, lahko v posameznem reliju server in sprejemnik žogico udarjata izmenično iz katerega koli položaja na igralčevi strani mreže (BP 15).

10.3 Štetje in serviranje

10.3.1 Če zmaga v reliju (BP 7.4) server, osvoji točko. Server nato nadaljuje serviranje iz sosednjega servisnega polja

10.3.2 Če zmaga v reliju sprejemnik (BP 7.4), server izgubi pravico do nadaljnega serviranja, sprejemnik pa postane novi server, pri čemer nihče ne osvoji točke.

11. IGRE DVOJIC**11.1 Servisna in sprejemna polja**

11.1.1 Na začetku seta in vsakokrat, ko stran pridobi pravico do serviranja, se servira iz desnega servisnega polja.

11.1.2 Igralec, ki servira ali sprejema na začetku katerega koli seta, mora servirati iz ali sprejemati v desnem servisnem polju, če ima igralčeva stran v tem setu nič ali sodo število točk.

11.1.3 Igralec, ki servira ali sprejema na začetku katerega koli seta, mora servirati iz ali sprejemati v levem servisnem polju, če ima igralčeva stran v tem setu liho število točk.

11.1.4 Obratni vzorec se uporablja pri soigralcih.

11.1.5 Igralec sprejemne strani, ki stoji v servisnem polju diagonalno nasproti serverju, je sprejemnik.

11.1.6 Servisi, ki si sledijo, se vsakokrat izvajajo iz drugega servisnega polja razen v primerih členov 12 in 14 BP.

11.2 Vrstni red udarcev in položaj na igrišču

Potem ko je stran v reliju servis vrnila, lahko žogico udarjata izmenično katera koli igralca na servisni in sprejemni strani in to iz katerega koli položaja na igralčevi strani mreže, dokler je žogica v igri (BP 15).

11.3 Štetje in serviranje

11.3.1 Kadar zmaga v reliju servisna stran (BP 7.4), osvoji točko. Server nato ponovno servira.

11.3.2 Kadar zmaga v reliju sprejemna stran (BP 7.4), izgubi server pravico do nadaljnega serviranja, pri čemer nobena stran ne osvoji točke.

11.4 Zaporedje serviranja

V vsakem setu pravica do serviranja prehaja postopno:

11.4.1 od začetnega serverja

11.4.2 na začetnega sprejemnika, nato

- 11.4.3 na partnerja začetnega sprejemnika, nato
- 11.4.4 na igralca strani, ki je sprejemala na začetku in ki stoji v desnem servisnem polju (BP 11.1.2), nato
- 11.4.5 na soigralca igralca, določenega v členu 14.4.4, in tako dalje.
- 11.5 Igralec ne sme servirati ali sprejemati, kadar ni na vrsti, ali sprejeti dveh zaporednih servisov, razen kot je to predvideno v členih 12 in 14 BP.
- 11.6 V naslednjem setu lahko prvi servira kateri koli igralec strani, ki je osvojila predhodni set. Prav tako lahko prvi sprejema katerikoli igralec strani, ki je predhodni set izgubila.

12. NAPAKE SERVISNEGA POLJA

- 12.1 Igralec je napravil napako servisnega polja, kadar:
 - 12.1.1 je serviral ali sprejemal, ko ni bil na vrsti;
 - 12.1.2 je serviral ali sprejemal iz napačnega servisnega polja.
- 12.2 Če se napaka servisnega polja ugotovi pred izvedbo naslednjega servisa, se:
 - 12.2.1 ponavlja servis, če je stran, ki je naredila napako, v reliju zmagala;
 - 12.2.2 napaka ne popravi, če je stran, ki je naredila napako, v reliju izgubila;
 - 12.2.3 ponavlja servis, če sta obe strani naredili napako.
- 12.3 Če se zaradi napake servisnega polja servis ponavlja, se napaka popravi in reli ponovi.
- 12.4 Če se napaka servisnega polja ugotovi po izvedbi naslednjega servisa, se napaka ne popravi in se tekma nadaljuje brez spremembe novih servisnih polj igralcev (in brez spremembe novega vrstnega reda serviranja, če do tega pride).

16. NEPREKINJENA IGRA, NEPRIMERNO OBNAŠANJE IN KAZNI

16.2 Odmori

v vseh tekmah smejo trajati:

- 16.2.1 največ 90 sekund med prvim in drugim setom in
 - 16.2.2 največ 5 minut med drugim in tretjim setom.
-

DODATEK ŠT. 4**BESEDNJAK**

Ta dodatek vsebuje standardni besednjak, ki naj ga uporabljajo glavni sodniki pri nadziranju igre.

1. Najave in predstavitve

1.1 'Gledalke in gledalci:

1.1.1 na moji desni, (ime igralca), (ime države), in na moji levi, (ime igralca), (ime države), ali

1.1.2 na moji desni, (ime igralcev), (ime države), in na moji levi, (ime igralcev), (ime države), ali

1.1.3 na moji desni, (ime države/ekipe), ki jo zastopa (ime igralca), in na moji levi, (ime države/ekipe), ki jo zastopa (ime igralca), ali

1.1.4 na moji desni, (ime države/ekipe), ki jo zastopa (ime igralcev), in na moji levi, (ime države/ekipe), ki jo zastopa (ime igralcev);

1.2.1 (ime igralca) servira; ali

1.2.2 (ime države/ekipe) servira;

1.3.1 (ime igralca) servira (ime igralca);

1.3.2 (ime igralca)..... (ime igralca);'

Navedene najave in predstavitve se uporabljajo, kot sledi:

Tekmovanje	Igre posameznikov	Igre dvojic
Turnir posameznikov	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
Turnir dvojic	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

2. Začetek tekme in štetje

2.1 'Nič oba/vsi; igra'

2.2 'Menjava'

2.3 'Odmor'

2.4 'Igrišče ...' (številka) '20 sekund'

2.5 '... zaključna žogica ...' n.pr. '20 zaključna žogica 6' ali '29 zaključna žogica 28'

2.6 '... zaključna žogica ...' n.pr. '20 zaključna žogica 6' ali '29 zaključna žogica 28'

2.7 '... zaključna žogica oba/vsi' n.pr. '29 zaključna žogica oba/vsi'

2.8 'Prvi set zmagal ' (na ekipnem tekmovanju uporabi ime države / ekipe) ' ... ' (rezultat)

2.9 'Igrišče ...' (številka) '2 minuti odmora'

2.10 'Drugi set'

2.11 '... zaključna žogica vsi' n. pr. '29 zaključna žogica vsi'

2.12 'Drugi set zmagal ' (na ekipnem tekmovanju uporabi ime države / ekipe) ' ... ' (rezultat)

2.13 'Ena ena v setih'

2.14 'Zaključni set'

3. Splošno sporazumevanje

3.1 'Izberi stran igrišča'

3.2 'Pripravljen?'

3.3 'Pri servisu si zgrešil žogico'

3.4 'Sprejemnik ni pripravljen'

3.5 'Skušal si vrniti servis'

3.6 'Ne smeš vplivati na stranske sodnike'

3.7 'Pridi bliže'

3.8 'Je žogica v redu?'

3.9 'Preizkusi žogico'

3.10 'Zamenjaj žogico'

3.11 'Ne menjaj žogice'

3.12 'Ponavljjanje'

3.13 'Menjava strani igrišča'

3.14 'Nisi zamenjal strani igrišča'

3.15 'Serviral si iz napačnega servisnega polja'

3.16 'Serviral si, ko nisi bil na vrsti'

3.17 'Sprejel si servis, ko nisi bil na vrsti'

3.18 'Ne popravlaj žogice'

3.19 'Dotik žogice'

3.20 'Dotik mreže'

3.21 'Stojiš v napačnem servisnem polju'

3.22 'Motiš nasprotnika'

3.23 'Tvoj trener moti nasprotnika'

3.24 'Dvojna žogica'

3.25 'Nošena žogica'

3.26 'Vdrl si na nasprotnikovo stran igrišča'

3.27 'Oviral si nasprotnika'

3.28 'Odstopaš od nadaljevanja igre?'

3.29 'Napaka sprejemnik'

- 3.30 'Napaka pri servisu'
- 3.31 'Zavlačuješ servis, igra mora biti neprekinjena'
- 3.32 'Igra je prekinjena'
- 3.33 '..... (ime igralca), opomin zaradi neprimernega obnašanja'
- 3.34 '..... (ime igralca), napaka zaradi neprimernega obnašanja'
- 3.35 'Napaka'
- 3.36 'Aut'
- 3.37 'Stranski sodnik – znak'
- 3.38 'Servisni sodnik – znak'
- 3.39 'Popravek – ZNOTRAJ'
- 3.40 'Popravek – AUT'
- 3.41 'Obriši igrišče'

4. Konec tekme

- 4.1 'Tekmo je zmagal (ime igralca / ekipe), (rezultat)'
- 4.2 '..... (ime igralca / ekipe), odstopil od nadaljevanja tekme'
- 4.3 '..... (ime igralca / ekipe), diskvalificiran'

5. Štetje

0	-	Nič	11	-	Enajst	22	-	Dvaindvajset
1	-	Ena	12	-	Dvanajst	23	-	Triindvajset
2	-	Dva	13	-	Trinajst	24	-	Štiriindvajset
3	-	Tri	14	-	Štirinajst	25	-	Petindvajset
4	-	Štiri	15	-	Petnajst	26	-	Šestindvajset
5	-	Pet	16	-	Šestnajst	27	-	Sedemindvajset.
6	-	Šest	17	-	Sedemnajst	28	-	Osemindvajset
7	-	Sedem	18	-	Osemnajst	29	-	Devetindvajset
8	-	Osem	19	-	Devetnajst	30	-	Trideset
9	-	Devet	20	-	Dvajset			
10	-	Deset	21	-	Enaindvajset			

DODATEK ŠT. 5

(Sprejet 1. avgusta 2004)

BADMINTON ZA INVALIDE

Naslednja prilagojena Badmintonska pravila je možno uporabiti za različne kategorije invalidov, kot so navedene v nadaljevanju.

RAZVRSTITEV IBAD (International Badminton Association for Disabled Players)

Sistem razvršča fizično prizadete osebe glede na funkcionalno prizadetost. Minimalna prizadetost je lahko večja, ne sme pa biti manjša od opisane brez potrditve na letni skupščini IBAD. Vsaka sprememba je neuradna, če ni natisnjena kot posebni dodatek v letnem zborniku IBAD. Nadaljnje podrobnosti posreduje IBAD (glej poglavje »Članstvo«!).

KATEGORIJA INVALIDSKIH VOZIČKOV 1 – BIV 1

Tetraplegiki s prizadetostjo nad C8 motorične poškodbe so morda vidne na roki, s katero igra, vendar niso odločilne. Manjše spremembe drže telesa uravnava s prosto roko, s katero drži, potiska ali poganja invalidski voziček ali stegno. Spodnji del telesa je ves čas v stiku z naslonjalom sedeža. Vzratno gibanje roke je oteženo zaradi pomanjkljive rotacije telesa. Namerni premiki invalidskega vozička večinoma niso možni.

CP-ji:

Resna diplegija.

Minimalne omejitve v kontroli zgornjih okončin.

Zmerne motnje v ravnotežju telesa.

Resni krči v spodnjih okončinah (stopnja krčev za mišični tonus: 4).

KATEGORIJA INVALIDSKIH VOZIČKOV 2 – BIV 2

Paraplegiki s prizadetostjo nad T12. Manjše spremembe drže telesa uravnava z držo proste roke, s katero drži, potiska ali poganja invalidski voziček ali stegno. Spodnji del telesa je ves čas v stiku z naslonjalom sedeža. Vzratno gibanje roke je oteženo zaradi pomanjkljive rotacije telesa. Namerni premiki invalidskega vozička večinoma niso možni.

CP-ji:

Zmerna diplegija.

Zmerne motnje v ravnotežju telesa.

Zmerni krči v spodnjih okončinah (stopnja krčev za mišični tonus: 3).

KATEGORIJA INVALIDSKIH VOZIČKOV 3 – BIV 3**Paraplegiki** s prizadetostjo L1 ali nižjo

Minimalna prizadetost pomeni izgubo mišične moči najmanj 20 točk na eni ali obeh spodnjih okončinah.

Vzravnano sedenje, navidezno normalni gibi rok in telesa. Gibanje telesa za povečanje dosega je možno le z uporabo proste roke za oporo, držanje ali potiskanje vozička oziroma stegna. Možni so namerni premiki vozička. Pri gibu roke naprej se telo ne more nagniti optimalno. Bočni premiki niso možni brez pomoči proste roke.

CP-ji:

Manjša diplegija.

Minimalni problemi z ravnotežjem telesa.

Manjši pojav krčev v spodnjih okončinah.

Ne more igrati stoje.

STOJEČI RAZRED POD PASOM 1 – BMSTL 1**Zelo resna oslabeitev nog** (slabo statično ali dinamično ravnotežje)

1. resna paraliza obeh nog
2. Enojni AK plus enojni BK (amputacija pod kolenom)
3. nepopolna poškodba hrbtenjače primerljivega profila

4. resna diplegija
5. resna hemiplegija, ki vključuje roko, s katero invalid igra

STOJEČI RAZRED POD PASOM 2 – BMSTL 2

Igralec stoji in ima zmanjšano mišično moč za najmanj 20 točk v eni ali obeh spodnjih okončinah ali podobno prizadetost

Profil – Zmerna oslabitev nog

1. ena nefunkcionalna noga
2. paraliza na eni nogi
3. enojni AK
4. nepomičen kolk in nepomično koleno (skupaj)
5. kolčni izpah z vidnim skrajšanjem
6. ???
7. paraliza
8. dvojni BK
9. nepopolna poškodba hrbtenjače, spina bifida stopnja S1

STOJEČI RAZRED POD PASOM 3 – BMSTL 3

Igralec stoji in ima zmanjšano mišično moč za 10 do 19 točk v eni ali obeh spodnjih okončinah ali podobno prizadetost.

Zelo majhna oslabitev nog

nepomičen gleženj (samo eden)
 amputacija prednjega dela noge skozi vse metatarzale (minimalno 1/3 noge)
 subluksacija kolka
 omejeno gibanje kolka, enega kolena ali enega gležnja
 paraliza: izguba najmanj 10 točk mišične moči v eni ali obeh spodnjih okončinah

STOJEČI RAZRED NAD PASOM 1 – BMSTU 4

Resne oslabitve roke, s katero invalid ne igra

Minimalna prizadetost: izguba 50 točk ali

enojni AE (amputacija v komolčnem sklepu ali nad njim)
 poškodba brahialnega živčnega spleta s paralizno cele roke
 skrajšanje roke skozi komolec brez ???
 in primerljive prizadetosti

Roka, s katero invalid igra, ima opazno zmanjšano hitrost pri najmočnejšem zamahu kot posledico izgube mišične moči, dosega giba ali problemov s koordinacijo gibov. Izguba hitrosti mora biti v smeri udarca.

- mišična moč enega sodelujočih sklepov v smeri udarca (forehand ali backhand) je največ stopnje 4 po MRC lestvici
- izguba dosega gibanja za predklon rame, izteg komolca ali pronacijo podlakti je 30-50%
- rahla stopnja v koordinaciji, kot na primer v spastični monoplegiji in athethozi
- in primerljiva prizadetost.

STOJEČI RAZRED NAD PASOM 2 – BMSTU 5

Minimalna prizadetost: izguba 30 točk

ali resna do zmerna oslabitev ROKE, S KATERO IGRALEC NE IGRA

enojni BE (amputacija pod komolcem vendar skozi ali nad zapestnim sklepom)
 poškodba brahialnega živčnega spleta z nekaterimi preostalimi funkcijami
 dysmelija ali podobne prizadetosti, primerljive z enojnim BE

IGRALNA ROKA

Zelo lahka oslabitev igralne roke

amputacija prsta / dysmelija s funkcionalnim prijemom
 nepomično zapestje s funkcionalnim prijemom
 slabotnost roke ali sklepov roke

podobne oslabitve

LES AUTRES (DRUGE LOKOMOTORIČNE PRIZADETOSTI)

Prizadetost mora biti stalna (stalna ali napredujoča)

HRBET IN TRUP

Resno zmanjšana mobilnost stalne narave in/ali kot pri meritvi skolioze 60-stopinjska krivulja, merjeno po Cobbovi metodi. Potreben je rentgenski dokaz.

PRITLIKAVCI

Največja višina pritlikavca, ki izpolnjuje pogoje za minimalno prizadetost je 142 cm za moške in 136 cm za ženske. Športnik mora izkazati še druge prizadetosti poleg majhne postave, tako je izključena pritlikavost zaradi hipofize???

OPOMBE

1. Tekmovalci s progresivnimi prizadetostmi premikanja, kot na primer multiplo sklerozo, morajo biti klasificirani pred začetkom tekmovanja.
2. Primer neveljavnih pogojev: osebe z resno mentalno prizadetostjo, nadalje osebe s srčnimi, prsnimi, abdominalnimi, kožnimi, ušesnimi in očesnimi boleznimi brez motorične prizadetosti.

TEKMOVANJE V RAZREDU Z MANJŠO PRIZADETOSTJO

Če se športnik odloči, da bo nastopil v razredu z manjšo prizadetostjo od njegove, mora na istem tekmovanju ostati v istem razredu.

BADMINTON ZA INVALIDE – SPREMEMBE BADMINTONSKIH PRAVIL**1. IGRISČE IN OPREMA IGRISČA**

- 1.1 Igrišče je pravokotno in označeno s črtami debeline 40 mm, kot so prikazane v skici A Badmintonskih pravil. Za invalide se uporabljajo naslednja igrišča:
- 1.1.1 Badminton na invalidskih vozičkih: igrišča za igre posameznikov in dvojic so prikazana na skicah F, G, H in I.
- 1.1.2 Stoječi badminton (razred Pod pasom 1 in 2): igrišče je prikazano na skici J.
- 1.4 Stojali sta naslednjih višin, merjeno od površine igrišča, in morata ostati navpični, ko je mreža napeta, kot je to predpisano v členu 1.10 BP:
- 1.4.1 Badminton na invalidskih vozičkih: 1,40 m.
- 1.4.2 Stoječi badminton: 1,55 m.
- 1.10 Vrh mreže na sredini igrišča in nad stranskima črtama za igre dvojic je na naslednjih višinah, merjeno od površine igrišča.:
- 1.10.1 Badminton na invalidskih vozičkih: 1,372 m in 1,40 m.
- 1.10.2 Stoječi badminton: 1,524 m in 1,55 m.

9. SERVIS

- 9.1 Pri pravilnem servisu:
- 9.1.2 server in sprejemnik stojita znotraj diagonalno nasprotnih servisnih polj oziroma sta v ustreznih servisnih poljih, pri čemer se ne smeta dotikati mejnih črt teh servisnih polj;
- 9.1.3 (člen 9.1.3 BP se uporablja samo pri stoječem badmintonu, to je le pri prizadetem gornjem delu telesa.) pri badmintonu na invalidskih vozičkih: na začetku servisa morajo biti kolesa serverja in sprejemnika v mirujočem položaju;
- 9.1.5 pri stoječem badmintonu mora biti v trenutku, ko jo zadane serverjev lopar, celotna žogica pod serverjevim pasom; pri badmintonu na invalidskih vozičkih mora biti v trenutku, ko jo zadane serverjev lopar, celotna žogica pod serverjevo pazduho.
- 9.7 V igri dvojic pri stoječem badmintonu lahko soigralca zavzameta kateri koli položaj, vsak na svoji strani igrišča, če pri tem ne ovirata pogleda nasprotnemu serverju ali sprejemniku; v igri dvojic za sedeči badminton in za badminton na invalidskih vozičkih sta soigralca v vzporednih servisnih poljih.

10. IGRE POSAMEZNIKOV**10.1 Servisna in sprejemna polja**

- 10.1.1 Igralci servirajo iz in sprejemajo v ustreznih servisnih poljih.

11. IGRE DVOJIC**11.1 Servisna in sprejemna polja pri stoječem badmintonu**

- 11.1.1 Pri stoječem badmintonu igralec servisne strani servira iz desnega servisnega polja na začetku seta ali kadar ima stran nič točk ali kadar ima sodo število točk v tem setu.
- 11.1.2 Pri stoječem badmintonu igralec servisne strani servira iz levega servisnega polja, kadar ima stran liho število točk v tem setu..
- 11.1.3 Pri stoječem badmintonu se za soigralce uporablja nasprotni vzorec.

13. NAPAKE

13.2.5 Pri badmintonu na invalidskih vozičkih se celoten voziček smatra kot del igralca.

16. NEPREKINJENA IGRA

Pri badmintonu na invalidskih vozičkih:

- 16.1 je igra neprekinjena od prvega servisa do zaključka tekme, razen v primerih, ki jih določajo člani 16.2, 16.3, 16.9 in 16.10 BP.
- 16.9 Igralec sme zapustiti igrišče za največ tri minute zaradi male potrebe. Lahko ga spremlja uradna oseba.
- 16.10 Igralec sme popraviti poškodovani invalidski voziček, če je to stori v najkrajšem možnem času. Če mora v ta namen zapustiti igrišče, ga mora spremljati uradna oseba.

18. OMEJITEV GIBANJA

18.1 Pri badmintonu na invalidskih vozičkih:

- 18.1.1 V trenutku, ko igralec udari žogico, mora biti vsaj del telesa v stiku s sedežem invalidskega vozička..
- 18.1.2 Kadar je žogica v igri, morajo noge ostati v stiku s podnožnikom. Noge so na podnožnik lahko pritrjene.
- 18.1.3 V nobenem trenutku, ko je žogica v igri, noge ne smejo priti v stik s tlemi. Še posebej igralec ne sme uporabljati nog za zaviranje ali podporo.
- 18.1.4 Tik pred in v trenutku, ko udari žogico, se igralec ne sme dotakniti tal z rokami, da bi se oprl.
- 18.1.5 Kadar je žogica v igri, se dvignjeni podnožnik ne sme dotakniti tal.

19. OPREMA INVALIDSKEGA VOZIČKA

- 19.1 Igralčevo telo je lahko v invalidskem vozičku pritrjeno z elastičnim pasom.
 - 19.2 Invalidski voziček je lahko opremljen s podpornim zadnjim kolesom, ki je lahko nameščeno za glavnima kolesoma.
-

Opomba: V vseh skicah pomeni



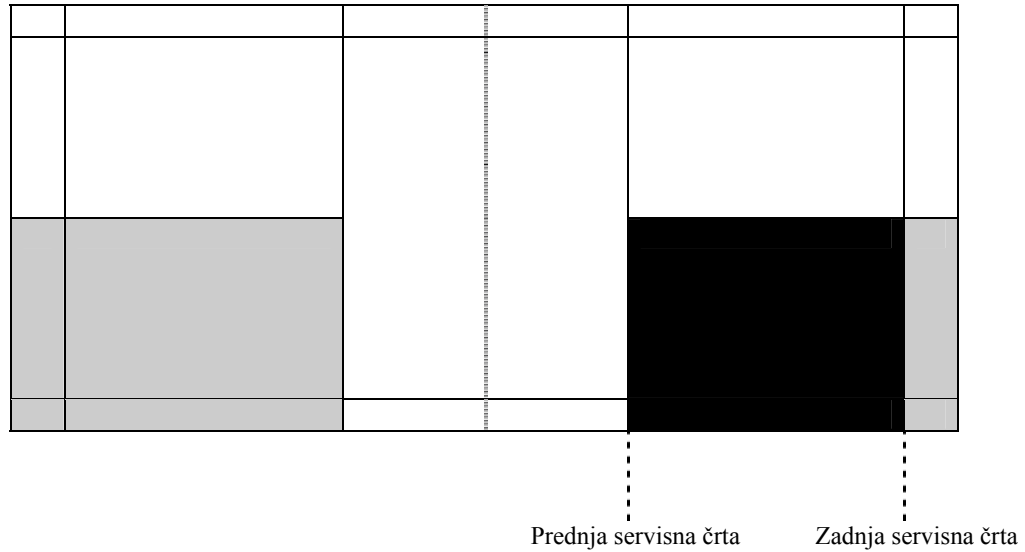
področje igrišča za igro in



servisno področje

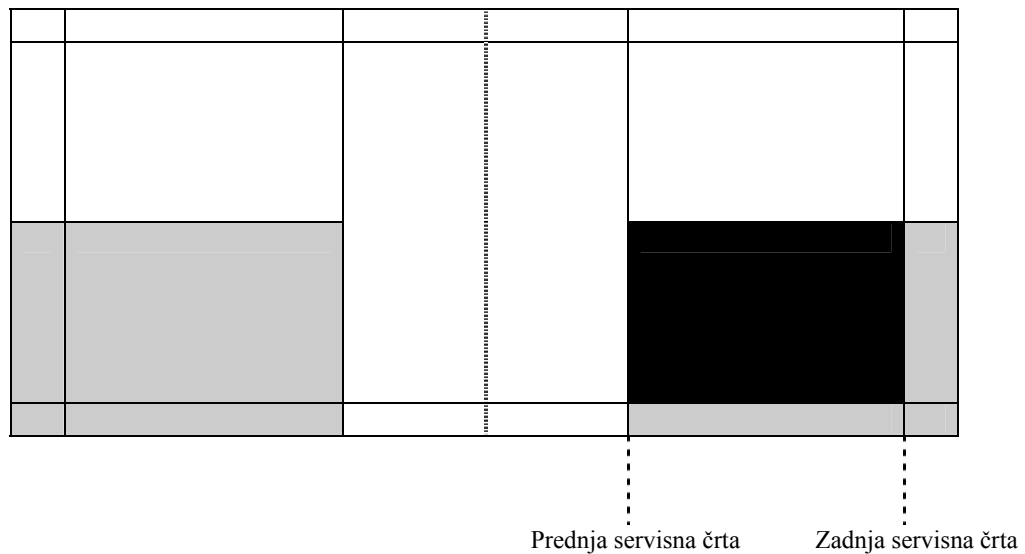
STOJEČI RAZRED NAD PASOM

SKICA F



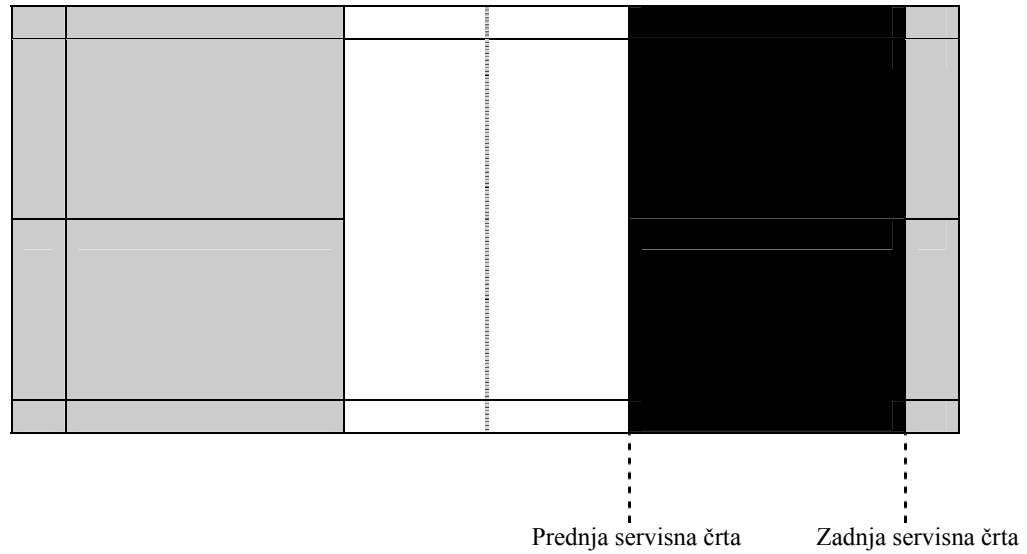
Igrišče in servisno polje za igre posameznikov pri badmintonu na invalidskih vozičkih, kategorija 3 – BIV3

SKICA G



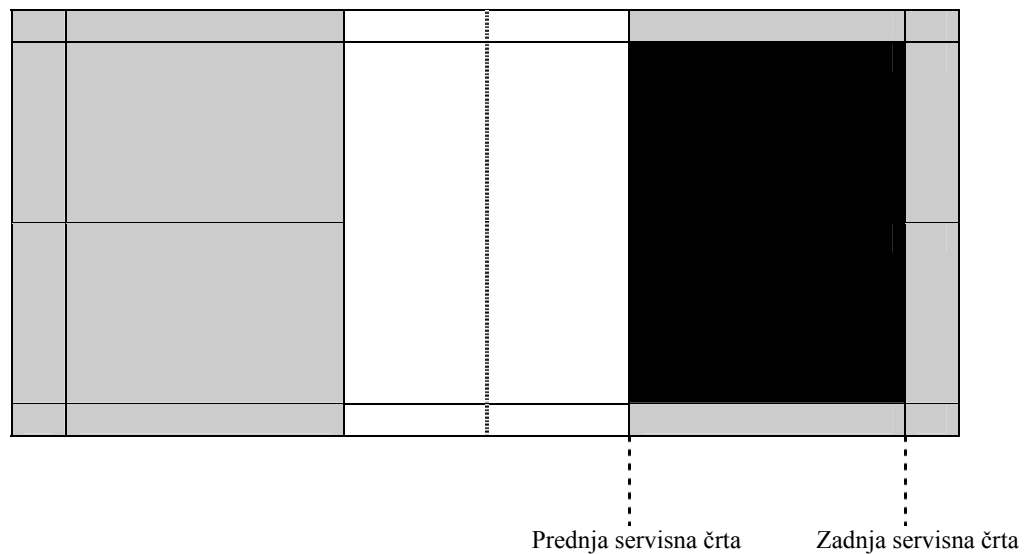
Igrišče in servisno polje za igre posameznikov pri badmintonu na invalidskih vozičkih, kategorija 1 in 2 – BIV 1 in 2

SKICA H



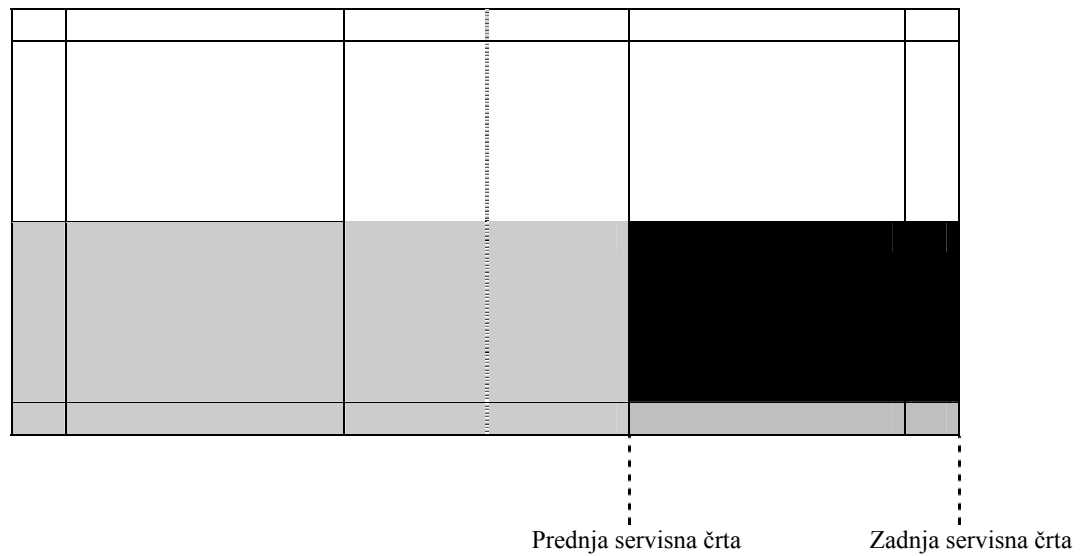
Igrišče in servisno polje za igre dvojic pri badmintonu na invalidskih vozičkih, kategorija 3 – BIV 3

SKICA I



Igrišče in servisno polje za igre dvojic pri badmintonu na invalidskih vozičkih, kategorija 1 in 2 – BIV 1 in 2

SKICA J



Igrišče in servisno polje za igre posameznikov pri stoječem badmintonu, kategorija pod pasom 1 in 2

Igrišča pri stoječem badmintonu razred pod pasom 3 in razredi nad pasom

Igralci s takimi prizadetostmi igrajo na igriščih normalnih dimenzij v skladu z Badmintonskimi pravili, tako v igrah posameznikov kot dvojic.

DODATEK ŠT. 6**ANGLEŠKE MERE**

Badmintonska pravila predpisujejo vse mere v metričnem sistemu. Sprejemljive so tudi angleške mere, pri čemer se za potrebe Badmintonskih pravil uporablja naslednja tabela pretvorb:

Milimetri	Palci	Milimetri	Čevlji	Palci
15	$\frac{5}{8}$	380	1	3
20	$\frac{3}{4}$	420	1	$4\frac{1}{2}$
25	1	490	1	$7\frac{1}{2}$
28	$1\frac{1}{8}$	530	1	9
40	$1\frac{1}{2}$	570	1	$10\frac{1}{2}$
58	$2\frac{1}{4}$	680	2	$2\frac{3}{4}$
64	$2\frac{1}{2}$	720	2	$4\frac{1}{2}$
68	$2\frac{3}{8}$	760	2	6
70	$2\frac{3}{4}$	950	3	$1\frac{1}{2}$
75	3	990	3	3
220	$8\frac{5}{8}$	Metri	Čevlji	Palci
230	9	1.524	5	
280	11	1.550	5	1
290	$11\frac{3}{8}$	2.530	8	$3\frac{3}{4}$
		3.880	12	9
		4.640	15	3
		5.180	17	
		6.100	20	
		13.400	44	

DODATEK ŠT. 7

BESEDNO KAZALO BADMINTONSKIH PRAVIL

Besedno kazalo je sestavljeno v pomoč pri hitrejšem iskanju posameznih določil. Nima namena dokončnosti, zato je potrebno vedno primerjati celotni tekst Badmintonskih pravil.

BESEDNO KAZALO JE V PRIPRAVI