

SKILGREININGAR:

Leikmaður: Sá sem er að leika badminton

Leikur: Keppni í badminton milli eins eða tveggja manna liða

Einliðaleikur: Leikur þar sem er einn leikmaður í hverju liði

Tvíliðaleikur: Leikur þar sem eru tveir leikmenn í hverju liði

Sendendur: Það lið sem hefur sendiréttinn

Móttakendur: Það lið sem tekur á móti sendingu

1. VÖLLUR OG BÚNAÐUR VALLAR

1.1 Völlurinn skal vera rétthyrningur með 40 mm breiðum línunum og eins og sýnt er á uppdrætti „A“.

1.2 Línurnar skulu vera greinilegar, helst hvítar eða gular.

1.3 Allar línur teljast hluti þess svæðis sem þær marka.

1.4 Súlurnar eiga að vera 1,55 m á hæð miðað við yfirborð vallarins. Þær eiga að vera nógu traustar til þess að haldast lóðréttar og geta haldið netinu strengdu, eins og fyrir er mælt í reglu 1.10.

1.5 Súlurnar eiga að vera á hliðarlínunum tvíliðaleiksvallarins eins og sýnt er á uppdrætti „A“, hvort heldur leikinn er einliða- eða tvíliðaleikur.

1.6 Netið skal gert úr fíngerðu, dökku og jöfnu bandi með möskvastærð ekki minni en 15 mm og ekki meiri en 20 mm.

1.7 Netið skal vera 760 mm á hæð og minnst 6,1 m á breidd.

1.8 Efri brún netsins skal bryddað hvítum 75 mm breiðum borða sem haldið er uppi með snúru eða streng sem þræddur er innan í borðann.

1.9 Snúra eða strengur skal strengjast þétt á milli súlutoppa.

1.10 Efri brún netsins á að vera í 1,524 m hæð yfir vellið í miðju og í 1,55 m hæð yfir hliðarlínunum tvíliðaleiksvallar.

1.11 Ekkert bil skal vera milli enda nets og súlna. Ef þörf krefur skal net fest við súlur.

2. BOLTI

2.1 Boltinn má vera gerður úr náttúrulegu efni og/eða gerviefni. Úr hvaða efni sem boltinn kann að vera, skulu flugeiginleikar hans yfirleitt vera svipaðir sem væri um fjaðrabolta að ræða með botn úr korki, þakinn þunnu leðri.

2.2 Boltinn skal gerður úr 16 fjöðrum sem festar eru í botninn.

2.3 Fjaðrir mega vera mismunandi langar frá 64 mm til 70 mm á lengd frá enda að toppi korkfestingar, þó skulu fjaðrir hvers bolta vera jafnlangar.

2.4 Fjaðratoppar skulu mynda hring og þvermál þeirra vera 58 mm til 68 mm.

2.5 Fjaðrirnar skulu festar þétt með þræði eða öðru hentugu efni.

2.6 Botn boltans skal vera 25 mm til 28 mm í þvermál, ávalur líkt og hálfkúla að neðan.

2.7 Boltinn skal vera 4,74 g til 5,50 g að þyngd.

2.8 Bolti án náttúrulegra fjaðra

2.8.1 Í stað náttúrulegra fjaðra kemur eftirlíking úr gerviefnum.

2.8.2 Botni boltans er lýst í reglu 2.6.

2.8.3 Mál og þyngd skulu vera eins og í reglum 2.3, 2.4 og 2.7. En vegna þess að munur er á eðlisþyngd og öðrum eiginleikum gerviefna í samanburði við fjaðrir, eru leyfð frávík allt að 10% á gefnum málum.

2.9 Ef ekki er um að ræða breytingar á almennri gerð, hraða og flugi bolta má gera tilslakanir á ofantöldum reglum, enda sé slíkt háð samþykki viðkomandi landssambands:

2.9.1 á stöðum þar sem áhrifa andrúmsloftsins, annaðhvort af völdum loftslags eða hæðar yfir sjávarmáli valda því að venjulegur bolti er óhentugur; eða

2.9.2 ef sérstakar aðstæður valda því að nauðsynlegt er að breyta vegna leiksins.

3. PRÓFUN Á HRAÐA BOLTANS

3.1 Bolti skal prófaður þannig að hann skal sleginn með kröftugu undirhandarslagi upp á við frá endalínu en samhliða hliðarlínunum.

3.2 Bolti skal talinn hafa réttan hraða, ef hann fellur ekki nær en 530 mm og ekki fjær en 990 mm fyrir framan endalínu á gagnstæðum vallarhelmingi, eins og sýnt er á uppdrætti B.

4. SPAÐI

4.1 Einstökum hlutum spaðans er lýst í reglum 4.1.1 til 4.1.7 og á uppdrætti C

4.1.1 Aðalhlutar spaða eru kallaðir handfang, strengt svæði, spaðahaus, skaft, háls og spaðarammi.

4.1.2 Handfangið er sá hluti spaðans sem leikmaður notar til að halda á spaðanum.

4.1.3 Strengda svæðið er sá hluti spaðans sem leikmanni er ætlað að slá boltann með.

4.1.4 Hausinn markar strengda svæðið.

4.1.5 Skaftið tengir saman handfang og haus.

4.1.6 Hálsinn (ef hann er) tengir saman skaft og haus.

4.1.7 Spaðaramminn er heiti sem notað er yfir haus, háls, skaft og handfang.

4.2 Spaðarammi skal ekki vera lengri en 680 mm og ekki breiðari en 230 mm.

4.3 Strengt svæði

4.3.1 Strengda svæðið skal vera flatt og strengdir þræðir skulu mynda net sem er jafn þétt alls staðar, sérstaklega skal miðja netsins vera jafn þétt og aðrir hlutar þess.

4.3.2 Strengda svæðið skal ekki vera lengra en 280 mm og ekki breiðari en 230 mm. Þó mega þræðirnir ná út í svæði sem annars væri hálsinn, að því tilskyldu að þetta aukna svæði sé ekki breiðara en 35 mm og heildarlengd strengda svæðisins sé ekki heldur meiri en 330 mm.

4.4 Spaðinn:

4.4.1 skal vera laus við aðskotahluti aðra en þá sem notaðir eru eingöngu til að varna sliti og titringi, jafna þyngd eða festa skaftið með öryggissnúru við hönd leikmanns. Slíkir aukahlutir skulu miðast að stærð og staðsetningu við að þjóna tilgangi sínum; og

4.4.2 skal vera laus við allan þann búnað er gerir leikmanni kleift að breyta efnislega lögun spaðans.

5. VIÐURKENNDUR BÚNAÐUR

Alþjóðabadmintonsambandið skal skera úr um hvort spaði, bolti, áhöld eða annar búnaður sem notaður er í badminton, er samkvæmt framangreindum skilgreiningum. Sambandið getur átt frumkvæði að slíkum úrskurði og einnig getur sá sem hefur réttmætra hagsmuna að gæta sótt um slíkt, þar á meðal leikmaður, framleiðandi, landssamband eða félagar þess.

6. HLOTKESTI

6.1 Áður en leikur hefst skal varpa hlutkesti og það lið sem hlutkestið vinnur skal velja milli 6.1.1 og 6.1.2:

6.1.1 að byrja að senda eða taka á mót;

6.1.2 að velja vallarhelming.

6.2 Liðið sem tapar hlutkesti á síðan að velja um þá kosti sem eftir verða.

7. STIGATALNING

7.1 Keppt er í þremur lotum nema samkomulag verði um annað (og vinnur það lið er sigrar í tveimur lotum.)

7.2 Í tvíliðaleik, tvenndarleik og einliðaleik karla vinnur það lið sem fyrri nær 15 stigum í lotu nema regla 7.4 eigi við.

7.3 Í einliðaleik kvenna vinnur sú er fyrri fær 11 stig nema regla 7.4 eigi við.

7.4 Þegar stigin eru jöfn 14 fyrir hvort lið (og jöfn 10 fyrir báðar í einliðaleik kvenna) á það lið sem fyrr náði 14 stigum (10) kost á velja um reglu 7.4.1 eða 7.4.2:

7.4.1 leika áfram upp í 15 (11) stig, þ.e. ekki framlengja; eða

7.4.2 framlengja lotuna upp í 17 (13) stig.

7.5 Það lið sem vinnur lotu sendir fyrst í næstu lotu.

7.6 Aðeins það lið sem sendir getur bætt við sig stigi. (sjá 10.3 eða 11.4)

8. SKIPT UM VALLARHELMING

8.1 Leikmenn skulu skipta um vallarhelming:

8.1.1 í lok fyrstu lotu;

8.1.2 áður en byrjað er á þriðju lotu (fari hún fram); og

8.1.3 í þriðju lotu, eða í einnar lotu keppni, þegar stigatölunni:

- 6 er fyrst náð í lotu sem er 11 stig eða

- 8 er fyrst náð í lotu sem er 15 stig.

8.2 Ef leikmenn vanrækja að skipta um vallarhelming eins og sagt er í reglu 8.1, skal það gert jafnskjótt og það uppgötvast og boltinn er ekki í leik. Stigatala skal vera óbreytt.

9. SENDING

9.1 Í réttri sendingu:

9.1.1 skulu hvorki sendandi né móttakandi valda óeðlilegri töf á sendingu þegar sendandi og móttakandi hafa tekið sér stöðu;

9.1.2 skulu sendandi og móttakandi standa í sendireitum sem eru skáhallt móti hvor öðrum, án þess að snerta línur reitanna;

9.1.3 verður einhver hluti beggja fóta sendanda og móttakanda að vera kyrrstæður og í snertingu við reitinn, frá byrjun sendingar (regla 9.4), uns sent hefur verið (regla 9.6);

9.1.4 skal spaði sendanda í upphafi slá korkenda boltans;

9.1.5 verður allur boltinn að vera fyrir neðan 1,15m á því andartaki sem sendandi sendir boltann;

9.1.6 skal hreyfing spaða sendanda vera samfelld fram á við frá því að byrjað er að senda (regla 9.4) uns sendingu er lokið; og

9.1.7 skal boltinn fljúgja upp á við af spaða sendanda yfir netið og falla innan sendireits móttakanda (þ.e. á línurnar eða innan þeirra) slái hann ekki boltann áður.

9.2 Ef sending er ekki rétt framkvæmd skv. reglum 9.1.1 til 9.1.8 er dæmd "villa" á hinn brotlega (regla 13.1).

9.3 Það er "villa" ef sendandinn hittir ekki boltann þegar hann reynir að senda.

9.4 Þegar sendandi og móttakandi hafa tekið sér stöðu telst fyrsta hreyfing á spaðahaus sendanda fram á við upphaf sendingar.

9.5 Sendandi skal ekki senda fyrr en móttakandi er tilbúinn, en móttakandi telst hafa verið tilbúinn er hann gerir tilraun til að svara sendingu.

9.6 Sending hefur farið fram eftir að hún telst hafin (regla 9.4) um leið og sendandi hefur snert boltann með spaða sínum eða hittir ekki boltann þegar hann reynir að senda.

9.7 Í tvíliðaleik mega samherjar standa hvar sem er á vellinum, svo framarlega sem þeir skyggja ekki á móttakanda eða sendanda.

10. EINLIÐALEIKUR

10.1 Sendi- og móttökureitir

10.1.1 Leikmenn skulu senda úr og taka á móti í viðeigandi hægri reit þegar sendandi hefur ekkert stig hlotið eða fjöldi stiga hans er jöfn tala í þeirri lotu.

10.1.2 Leikmenn skulu senda úr og taka á móti í viðeigandi vinstri reit þegar fjöldi stiga sendanda er oddatala í þeirri lotu.

10.2 Sendandi og móttakandi slá boltann til skiptis þangað til "villa" er gerð eða boltinn er ekki lengur í leik.

10.3 Stigagjöf og sending

10.3.1 Ef móttakandi gerir „villu“ eða boltinn er ekki lengur í leik af því að boltinn snertir vallarhelming móttakanda, fær sendandi stig. Sendandi sendir þá aftur úr hinum sendireitnum.

10.3.2 Ef sendandi gerir „villu“ eða boltinn er ekki lengur í leik af því að boltinn snertir vallarhelming sendanda, tapar sendandi rétti til að halda áfram að senda. Móttakandi verður þá sendandi, en hvorugur hefur unnið stig.

11. TVÍLIÐALEIKUR

11.1 Bæði í upphafi leiks og í hvert skipti sem sendiréttur vinnst skal sent úr hægri reit.

11.2 Einungis móttakandi skal svara sendingu. (Snerti boltinn samherja hans, eða ef samherji hans slær boltann) er það "villa" á móttakanda og sendandi fær stig.

11.3 Leikröð og staða á vellinum

11.3.1 Eftir að sendingu hefur verið svarað má hvor leikmaður sem er hinu megin nets slá boltann og þannig áfram uns boltinn hættir að vera í leik.

11.3.2 Eftir að sendingu hefur verið svarað má hvor leikmaður slá boltann úr hvaða stöðu sem er á sínum vallarhelmingi.

11.4 Stigagjöf og sending

11.4.1 Ef móttakendur gera „villu“ eða boltinn er ekki lengur í leik af því að hann snertir vallarhelming þeirra, fá sendendur stig og senda aftur.

11.4.2 Ef sendendur gera „villu“ eða boltinn er ekki lengur í leik af því að hann snertir vallarhelming þeirra, tapa sendendur rétti til að halda áfram að senda og hvorugt lið vinnur stig.

11.5 Sendi- og móttökureitir

11.5.1 Leikmaður sem sendir í upphafi hverrar lotu skal senda úr eða taka á móti í hægri reit þegar hann hefur ekkert stig fengið eða fjöldi stiga hans er jöfn tala í þeirri lotu. Vinstri reitur skal notaður um oddatölur.

11.5.2 Leikmaður sem tekur á móti í upphafi hverrar lotu skal taka á móti eða senda úr hægri reit þegar hann hefur ekkert stig fengið eða fjöldi stiga hans er jöfn tala í þeirri lotu.

Vinstri reitur skal notaður um oddatölur.

11.5.3 Samherjar nota hinn sendi- og móttökureitinn.

11.6 Sent skal til skiptis úr sendireitunum nema reglur 12 og 14 eigi við.

11.7 Sendiréttur flyst frá þeim sem sendir í upphafi hverrar lotu til þess sem tekur á móti þeirri sendingu og áfram til samherja hans og því næst til mótherja, (sem á að senda úr hægri sendireit, regla 11.5) sem lætur hann af hendi við samherja sinn og þannig áfram í þeirri röð.

11.8 Enginn leikmaður skal senda eða taka á móti sendingu án þess að röðin sé komin að honum né heldur taka á móti tveimur sendingum í röð, nema reglur 14 og 16 eigi við.

11.9 Hvor leikmaður sem er, sem vinnur lotu, má byrja að senda í næstu lotu og hvor leikmaður sem er, sem tapar má taka á móti fyrstur í næstu lotu.

12. VILLUR Í SENDIREIT

12.1 Það telst villa í sendireit þegar leikmaður:

12.1.1 hefur sent án þess að röðin hafi verið komin að honum;

12.1.2 hefur sent úr röngum sendireit; eða

12.1.3 stendur í röngum sendireit, en var viðbúinn að taka á móti sendingu þegar hún var framkvæmd.

12.2 Ef tekið er eftir villu í sendireit eftir að sent hefur verið aftur, skal villan ekki leiðrétt.

12.3 Ef tekið er eftir villu í sendireit áður en sent er aftur:

12.3.1 þegar bæði liðin áttu sök, er „ógilt“;

12.3.2 þegar annað liðið átti sök og vann hrinuna, er „ógilt“;

12.3.3 þegar annað liðið átti sök og tapaði hrinunni, er villan ekki leiðrétt.

12.4 Ef „ógilt“ er vegna villu í sendireit, þá er villan leiðrétt og hrinan endurtekin.

12.5 Ef villa í sendireit er ekki leiðrétt, skal leiknum haldið áfram án þess að breyta nýrri stöðu leikmanna (eða nýrri röð sendinga).

13. LEIKVILLUR

Það er "villa":

13.1 ef sending er ekki rétt (regla 9.1) eða ef regla 9.3 eða 11.2 á við;

13.2 ef boltinn í leik:

13.2.1 lendir utan vallarmarka (þ.e. ekki á eða innan vallarlína);

13.2.2 fer í gegnum eða undir netið;

13.2.3 fer ekki yfir netið né framhjá því;

13.2.4 snertir þak, loft eða hliðarveggi;

13.2.5 snertir leikmann eða föt hans; eða

13.2.6 snertir eitthvað eða einhvern utan marka vallar;

(þar sem nauðsynlegt er vegna lögunar byggingar getur badmintonmótstjórn sett sérstakar reglur, með fyrirvara um synjun frá viðkomandi badmintonsambandi, sem fjalla um þau tilfelli er bolti lendir í hindrun).

13.3 þegar, í leik, byrjunarsnertipunktur boltans er ekki á vallarhelmingi þess sem sló. (Leikmaður getur samt sem áður fylgt boltanum eftir yfir netið með spaðanum í þá átt sem hann sló);

13.4 þegar boltinn er í leik og leikmaður:

13.4.1 snertir net eða netsúlur með spaða, líkama sínum eða fatnaði;

13.4.2 fer inn á vallarhelming andstæðings yfir netið með spaða eða líkama, nema eins og leyft er í 13.3;

13.4.3 fer inn á vallarhelming andstæðings undir netið með spaða eða líkama þannig að andstæðingur sé hindraður eða truflaður; eða

13.4.4 hindrar andstæðing í að slá löglegt högg þar sem boltanum er fylgt yfir netið;

13.5 ef í leik, leikmaður af ásetningu truflar andstæðing með framferði sínu, til dæmis með köllum eða látbragði;

13.6 ef boltinn í leik:

13.6.1 er gripinn og haldið á spaðanum, en síðan slöngvað í framhaldi af högginu;

13.6.2 er sleginn tvisvar í röð af sama leikmanni í tveimur höggum;

13.6.3 er sleginn af leikmanni og samherja hans næst á eftir; eða

13.6.4 snertir spaða leikmanns og heldur áfram aftur eftir vallarhelmingi þess leikmanns;

13.7 ef leikmaður er sekur um grófar, endurteknar eða langvarandi móðganir sem skilgreindar eru í reglu 18;

13.8 ef í sendingu boltinn festist á netinu og situr á netbrún, eða festist í netinu eftir að hafa farið yfir það í sendingu.

14. ÓGILT

14.1 Dómari eða leikmaður (ef enginn dómari er) tilkynnir „ógilt“ til þess að stöðva leik.

14.2 Það er „ógilt“ ef ófyrirséð eða tilviljunarkennt atvik hendir.

14.3 Það er „ógilt“ ef bolti festist á netinu og situr á netbrún, eða festist í netinu eftir að hafa farið yfir það, nema í sendingu.

14.4 Það er „ógilt“ ef móttakandi og sendandi eru báðir fundnir sekir um leikvillu í sendingu á sama tíma.

14.5 Það er „ógilt“ ef sendandi sendir áður en móttakandi er tilbúinn.

14.6 Það er „ógilt“ ef boltinn sundrast í leik og botninn aðskilt algjörlega frá öðrum hlutum boltans.

14.7 Það er „ógilt“ ef línudómari sér ekki hvar boltinn lendir og dómari getur ekki tekið ákvörðun.

14.8 Skv. reglu 12.2.1 getur „ógilt“ orðið afleiðing af villu í sendireit.

14.9 Þegar tilkynnt er „ógilt“ er leikur frá síðustu sendingu ekki talinn með, og leikmaður, sem sendir skal senda aftur, nema regla 12 eigi við.

15. BOLTI EKKI Í LEIK

Bolti er ekki í leik þegar:

15.1 hann lendir í netinu og er fastur þar eða hangir efst á því;

15.2 hann lendir í netinu eða netsúlunni og byrjar að detta niður á vallarhelming þess sem sló;

15.3 hann lendir á vellinum; eða

15.4 tilkynnt hefur verið „villa“ eða „ógilt“.

16. SAMFELLDUR LEIKUR, SLÆM HEGÐUN, REFSINGAR

16.1 Leikur skal vera samfelldur frá fyrstu sendingu, uns keppni er lokið með þeim frávikum sem fram koma í reglum 16.2 og 16.3.

16.2 Leyfa má hlé, sem er ekki lengra en 90 sekúndur, milli fyrstu og annarrar lotu og hlé, sem ekki er lengra en 5 mínútur, milli annarrar og þriðju lotu í keppni, samkvæmt eftirfarandi:

16.2.1 í alþjóðamótum;

16.2.2 í mótum samþykktum af Alþjóðabadmintonsambandinu (IBF); eða

16.3 í öllum öðrum leikjum, nema að viðkomandi landssamband hafi áður lýst yfir að slíkt skuli ekki leyft.

(Yfirdómari má ákveða fyrir leik, sem er í beinni sjónvarpssendingu, að hléin í reglu 16.2 verði af ákveðinni lengd)

16.3.1 Þegar þess gerist þörf af ástæðum sem leikmenn hafa engin áhrif á getur dómari frestað leik, eins lengi og hann telur nauðsynlegt.

16.3.2 Við sérstakar aðstæður getur yfirdómari beðið dómara að fresta leik.

16.3.3 Ef leik er frestað, stendur stigatala óbreytt og leik á síðan að hefja aftur frá þeirri tölu. Ef leik er frestað, stendur stigatala óbreytt og leik á síðan að hefja aftur frá þeirri tölu.

16.4 Algerlega er óheimilt að gera hlé á leik til að gefa leikmanni tækifæri til að safna kröftum eða kasta mæðinni.

16.5 Ráðleggingar og brottferð af velli

16.5.1 Aðeins í hléum, sem getið er um í reglum 16.2 og 16.3, er leikmanni heimilt að þiggja ráð meðan á keppni stendur.

16.5.2 Aðeins í 5 mínútna hléinu, sem getið er um í reglu 16.2, er leikmanni heimilt að fara af velli án samþykkis dómara.

16.6 Dómari einn dæmir hvort um leiktöf er að ræða.

16.7 Leikmaður skal ekki:

16.7.1 viljandi valda leiktöf;

16.7.2 viljandi breyta eða eyðileggja bolta til að breyta hraða boltans eða flugeiginleikum hans;

16.7.3 vera móðgandi í framkomu sinni; eða

16.7.4 gerast sekur um ósæmilega hegðun sem ekki er nánar skilgreind í badmintonreglum.

16.8 Dómari skal fylgja eftir brotum á reglum 16.4, 16.5 og 16.7 með því að:

16.8.1 gefa þeim brotlega aðvörun;

16.8.2 dæma villu á þann brotlega að undangenginni aðvörun;

16.8.3 dæma villu á þann brotlega fyrir gróf eða ítrekuð brot og tilkynna þegar um það til yfirdómara, sem hefur vald til að dæma hinn brotlega úr leik.

17. MÓTSTJÓRN OG ÁFRÝJUN

17.1 Yfirdómarinn ber ábyrgð á keppninni í heild, en einstakir leikir eru hlutar hennar.

17.2 Þegar dómari er útnefndur ber hann ábyrgð á einstakri keppni, velli og nánasta umhverfi hans. Dómari skal skila niðurstöðum til yfirdómara.

17.3 Sendidómari skal dæma sendivillu ef hún kemur fyrir hjá sendanda (regla 9).

17.4 Línudómari skal gefa til kynna hvort bolti er „úti“ eða „inni“ miðað við þær línur sem hann ber ábyrgð á.

17.5 Ákvörðun dómara er endanleg varðandi öll þau atriði sem hann ber ábyrgð á.

17.6 Dómari skal:

17.6.1 halda uppi og framfylgja reglum um badminton og sérstaklega tilkynna „villa“ eða „ógilt“ þegar þau gerast.

17.6.2 skera úr um sérhverja kvörtun varðandi ágreiningsefni sem upp kunna að koma áður en næsta sending hefst;

17.6.3 sjá til þess að leikmenn og áhorfendur fái upplýsingar um framvindu leiks;

17.6.4 tilnefna eða víkja frá línudómara eða sendidómara í samráði við yfirdómara;

17.6.5 sjá um að skyldum sé framfylgt þar sem sendi- eða línudómarar hafa ekki verið útnefndir;

17.6.6 framfylgja skyldum annarra dómara eða tilkynna „ógilt“, þegar viðkomandi dómari hefur ekki séð til;

17.6.7 skrá og skýra yfirdómara frá öllum málum í samræmi við reglu 16; og

17.6.8 bera undir yfirdómara allar óútkljáðar kvartanir sem eingöngu varða reglur. (Slíkar kvartanir verður að bera upp áður en næsta sending fer fram, eða í lok leiks, áður en leikmaður / leikmenn sem kvarta yfirgefa völlinn).

