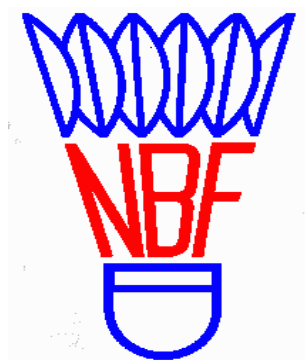


Versjon: 2018.1

12.09.2018

SPILLEREGLER

NORGES BADMINTON FORBUND



Innhold	Side
<u>Spilleregler for badminton</u>	2
Banen og baneutstyret	2
Ballen	2
Testing av baller for hastighet	3
Racketen	3
Godkjent utstyr	4
Loddtrekning	4
Tellesystemet	4
Sidebytte	4
Serven	5
Single	5
Double	6
Servefelt-feil	7
Feil	7
LET (Ballen spilles om igjen)	8
Ballen ute av spill	8
Kontinuerlig spill, dårlig oppførsel, straff	8
Tekniske Funksjonærer og Protester	9
<u>Anbefalinger til tekniske funksjonærer</u>	11
Innledning	11
Tekniske funksjonærer og deres avgjørelser	11
Anbefalinger til dommere	11
Råd til dommere	18
Instruks for servedommere	18
Instruks til linjedommere	19

SPILLEREGLER FOR BADMINTON

FASTSATT AV
THE INTERNATIONAL BADMINTON FEDERATION (BADMINTON WORLD FEDERATION)
I 1939. SIST REVIDERT MAI 2008 MED IKRAFTTREDELSE 1. JUNI SAMME ÅR.
KORRIGERT OVERSETTELSE AV NBF V/ RUNE B. HANSEN PER 1/1-2013.

DEFINISJONER

Spiller : Enhver person som spiller badminton.

Kamp: Den grunnleggende konkurransen i badminton med en eller to spillere på hver side av nettet.

Single: En kamp med en spiller på hver side av nettet.

Dobbel: En kamp med to spillere på hver side av nettet.

Server Den spiller som skal serve.

Mottaker : Den spiller som skal motta serveren.

Ballveksling: En sekvens av ett eller flere slag som starter med serveren og varer inntil ballen opphører å være i spill.

Slag: En fremadgående bevegelse av spillerens racket i hensikt å treffe ballen.

1. BANEN OG BANEUTSTYRET

1.1. Banen skal være et rektangel og oppmerket slik figur A viser, med de mål som er angitt i figuren og med 40 mm brede linjer.

1.2. Alle linjene skal være lett synlige og fortrinnsvis sorte (kan også være hvite eller gule).

1.3. Alle banens linjer er en del av det området de avgrensner.

1.4. Nettstolpene skal være 1,55 meter høye fra banens overflate og så stive at de forblir vertikale når nettet er strammet slik beskrevet i regel 1.10. Nettstolpene eller støtter til disse skal ikke stå inne på banen.

1.5. Nettstolpene skal plasseres på sidelinjene for double (figur A) uavhengig av om det spilles single eller double på banen.

1.6. Nettet skal være laget av tynn tråd av mørk farge og jevn tykkelse med ikke mindre enn 15 mm og ikke mer enn 20 mm maskevidde.

1.7. Nettet skal være 760 mm fra over til underkant og minst 6,1 meter bredt.

1.8. Toppen av nettet skal være kantet med et hvitt 75 mm bredt bånd som er lagt dobbelt over en snor eller kabel som er trukket gjennom båndet. Båndet skal hvile på snoren eller kabelen.

1.9. Snoren eller kabelen skal være stramt utspent på nivå med overkanten av nettstolpene.

1.10. Nettets øverst kant skal være 1,524 meter over baneoverflaten på midten av banen, og 1.55 meter over sidelinjene for double.

1.11. Det skal ikke være noe mellomrom mellom nettstolpene og nettets sidekanter, om nødvendig må sidekantene i full høyde bindes fast til nettstolpene.

2. BALLEN

2.1. Ballen kan være laget av naturlige og/eller syntetiske materialer. Uansett hvilke materialer ballen er laget av skal dens fluktegenskaper i hovedsak være tilsvarende baller laget av fjær som har ekte korkbunn dekket av et tynt lag lær. 13

2.2. Fjærball

2.2.1. Ballen skal ha 16 fjær festet til korken.

2.2.2. Fjærene skal måles fra tuppen til toppen av korken. Lengden kan variere fra 62 mm til 70 mm.

2.2.3. Toppen av fjærene skal danne en sirkel med diameter fra 58 mm til 68 mm.

2.2.4. Fjærene skal være solid festet med tråd eller annet egnet materiale.

2.2.5. Korken skal være 25 mm til 28 mm i diameter og avrundet i bunnen.

2.2.6. Ballens vekt skal være mellom 4,74 og 5,50 gram.

2.3. Baller av annet materiale enn fjær

2.3.1. Skjørtet, eller en av syntetiske materialer fremstilt etterligning av fjær, erstatter naturfjær.

2.3.2. Korken er beskrevet i regel 2.2.5.

2.3.3. Mål og vekt skal være som i regel 2.2.2, 2.2.3 og 2.2.6. Likevel tillates en variasjon opptil 10% grunnet forskjellen i vekt og andre egenskaper i syntetisk materiale i forhold til naturlige fjær.

2.4. Forutsatt at det ikke medfører forandringer i ballens alminnelige utforming, hastighet eller flukt, kan det tillates tilpasninger i de ovenfor nevnte krav dersom vedkommende nasjonale organisasjon godkjenner det på steder hvor de atmosfæriske forhold på grunn av høyde eller klima gjør den normale ballen uegnet.

3. TESTING AV BALLER FOR HASTIGHET

3.1. Ballen testes med et fullt underhåndslag som treffer ballen rett over baklinjen. Ballen skal slås i oppstigende retning og parallelt med sidelinjene.

3.2. En ball med korrekt hastighet skal lande ikke mindre enn 530 mm og ikke mer enn 990 mm innenfor motsatt banelinje.

4. RACKETEN

4.1. Racketen skal være en ramme som ikke overstiger 680 mm i samlet lengde og 230 med mer i samlet bredde. Racketens deler er definert i regel 4.1.1 til 4.1.5.

4.1.1. Håndtaket er den del av racketen spilleren naturlig vil holde rundt under spill.

4.1.2. Strengeflaten er den del av racketen som er beregnet å treffe ballen.

4.1.3. Rackethodet omkranser strengeflaten.

4.1.4. Racketskaftet forbinder håndtaket med hodet. (Se 4.1.5).

4.1.5. Halsen (eventuelt) forbinder skaftet til hodet.

4.2. Strengeflaten

4.2.1. Strengeflaten skal være plan og bestå av et strengt kryssmønster der strengene enten er flettet eller sammenbundet i krysspunktene. Strengenes mønster skal stort sett være ensartet og må ikke være mindre tett i midten enn noe annet sted.

4.2.2. Strengeflaten skal ikke overstige 280 mm i total lengde og 220 mm i total bredde. Likevel kan strengene fortsette inn i området som ellers ville vært racketens hals, men bare under forutsetning av

4.2.2.1. at bredden av det utvidete strengområdet ikke overskrider 35 mm, og

4.2.2.2. strengflatens totale lengde ikke overskrider 330 mm.

4.3. Racketen

4.3.1. skal være uten påfestede gjenstander og påbygninger, unntatt slike som brukes kun til og særskilt for å hindre slitasje eller vibrasjon, eller fordele vekt, eller fastgjøre grepet til spillerens hånd med en snor, og som er rimelig i størrelse og plassering for slike formål, og

4.3.2. skal være uten innretninger som gjør det mulig for en spiller å forandre dens form.

5. GODKJENT UTSTYR

Badminton World Federation (BWF) bestemmer hvorvidt en racket, en ball eller ethvert utstyr brukt i badmintonspill, er i samsvar med spesifikasjonene ovenfor, eller hvorvidt utstyret godkjennes for spill eller ikke. Slike avgjørelser kan tas etter eget initiativ fra BWF eller etter henvendelse fra enhver annen part som har en legitim interesse, hvilken som helst spiller, utstyrproducent, medlemsorganisasjon eller medlem av en sådan.

6. LODDTREKNING

6.1. Før spillet begynner skal motstanderne trekke lodd, og den part som vinner loddtrekningen, skal utøve den valgtett han har enten ut fra regel 6.1.1 eller regel 6.1.2:

6.1.1. å serve eller motta først,

6.1.2. å begynne på den ene eller den andre siden av nettet.

6.2. den part som taper loddtrekningen skal velge ut fra gjenstående alternativ.

7. TELLESYSTEMET

7.1. Kampen spilles best av tre sett hvis ikke noe annet er bestemt.

7.2. Et sett vinnes av den part som først oppnår 21 poeng, unntatt som beskrevet i regel 7.4 og 7.5.

7.3. Den part som vinner en ballveksling oppnår ett poeng. Man vinner en ballveksling hvis motstanderen begår en "feil" eller ballen opphører å være i spill fordi den treffer banens overflate innenfor motstanderens banehalvdel.

7.4. Hvis stillingen blir a 20, vil den part som først oppnår 2 poengs ledelse vinne settet .

7.5. Hvis stillingen blir a 29, vil den part som først oppnår 30 poeng vinne settet .

7.6. Den siden som vinner settet server først i neste sett

8. SIDEBYTTE

8.1. Spillerne skal skifte side:

8.1.1. etter første sett,

8.1.2. før et eventuelt tredje sett starter, og

8.1.3. i det tredje settet når de(n) som leder har oppnådd 11 poeng.

8.2. Hvis spillerne unnlater å bytte side som bestemt i regel 8.1, skal dette gjøres straks feilen oppdages og ballen ikke er i spill. Den oppnådde poengstillingen skal beholdes.

9. SERVEN

9.1. I en korrekt serve:

9.1.1. skal ingen av sidene forårsake unødvendig forsinkelse før serveren avgis etter at server og mottaker har inntatt sine respektive posisjoner for å sette i gang spillet.

9.1.2. når serveren har ført rackethodet tilbake, skal enhver utsettelse av servens begynnelse (regel 9.2) anses som unødvendig forsinkelse.

9.1.3. skal serveren og mottakeren stå innenfor diagonalt motsatte servefelt uten å berøre disse felts linjer,

9.1.4. skal en del av begge føttene til både server og mottaker være i stasjonær kontakt med banen fra servens begynnelse (regel 9.2.) og til den er avlevert (regel 9.3),

9.1.5. skal racketens første berøringspunkt med ballen være korken,

9.1.6. skal hele ballen være under serverens midje det øyeblikk den blir truffet av serverens racket. Midjen defineres som en tenkt linje rundt kroppen i høyde med det laveste punktet av serverens nederste ribben.

9.1.7. skal skaftet på serverens racket i trefføyeblikket peke nedover,

9.1.8. skal serverens racketbevegelse fortsette kontinuerlig forover etter at serveren er påbegynt (regel 9.2.) og inntil serveren er avlevert (regel 9.3),

9.1.9. skal ballens flukt være oppadgående fra serverens racket over nettet, slik at den - hvis den ikke blir avbrutt - faller ned i mottakerens serverute (dvs. på eller innenfor linjene), og

9.1.9. må serveren ikke bomme på ballen i forsøket på å serve.

9.2. Når spillerne har inntatt sine posisjoner, representerer den første fremadgående bevegelse av serverens racket servens begynnelse.

9.3. Når serveren er påbegynt (9.2.), anses den som avlevert når ballen treffes av serverens racket, eller når serveren i forsøket på å serve bommer på ballen.

9.4. Serveren skal ikke serve før mottakeren er klar til å motta serveren, men mottakeren skal anses for å ha vært klar hvis han gjør forsøk på å returnere serveren.

9.5. Ved avlevering av serve (regel 9.2 og 9.3) i double kan de respektive medspillerne innta en hvilken som helst plass på egen banehalvdel såfremt det ikke hindrer serverens eller mottakerens frie oversikt.

10. SINGLE

10.1. Serve- og mottakerfelt

10.1.1. Spillerne skal serve fra, og motta serveren i, sine respektive høyre servefelt når serveren ikke har oppnådd poeng eller har oppnådd et likt antall poeng i settet.

10.1.2. Spillerne skal serve fra, og motta serveren i, sine respektive venstre servefelt når serveren har oppnådd et ulikt antall poeng i settet.

10.2. Spill og bane

Ballen skal slås vekselvis av server og mottaker hvor som helst på den angjeldende spillers side av nettet inntil ballen slutter å være i spill (regel 15). 16

10.3. Poeng og serve

10.3.1. Hvis serveren vinner en ballveksling (regel 7.3) oppnår serveren ett poeng. Serveren skal deretter serve nå nytt fra det motsatte servefeltet.

10.3.2. Hvis mottakeren vinner en ballveksling (regel 7.3) vinner mottaker ett poeng. Mottakeren blir også den nye serveren.

11. DOUBLE

11.1. Serve- og mottakerfelt

11.1.1. En spiller på server siden skal serve fra den høyre servefelt når paret ikke har oppnådd poeng eller har oppnådd et likt antall poeng i settet.

11.1.2. En spiller på server siden skal serve fra den venstre servefelt når paret har oppnådd et ulikt antall poeng i settet.

11.1.3. Spilleren på mottaker siden som sist servet skal bli stående i samme servefelt som der han servet fra.

11.1.4. Spilleren på mottakersiden som står diagonalt overfor serveren skal motta serveren.

11.1.5. Spillerne skal ikke bytte servefelt før paret vinner en ballveksling når de selv server.

11.1.6. Serveren skal alltid avleveres fra det servefelt som svarer til de poeng serveparet har oppnådd, unntatt som bestemt i regel 12.

11.2. Spill og bane

Når serveren er returnert, slås ballen av hvilken som helst av spillerne i serveparet, og deretter av hvilken som helst av spillerne i mottakerparet, og så videre, fra en hvilken som helst posisjon på de respektive sider av nettet, inntil ballen opphører å være i spill (regel 15).

11.3. Poeng og serve

11.3.1. Om serveparet vinner ballvekslingen (regel 7.3) oppnår serveparet ett poeng, og serveren server igjen fra motsatt serverute

11.3.2. Om mottakerparet vinner en ballveksling (regel 7.3) oppnår paret ett poeng. Mottakerparet blir det nye serveparet.

11.4. Serverekkefølge

I hvert sett skifter retten til å serve slik:

11.4.1. fra første server som startet settet fra den høyre servefelt,

11.4.2. til første mottakers partner. Serveren skal avleveres fra venstre servefelt,

11.4.3. til første servers partner,

11.4.4. til første mottaker,

11.4.5. til første server, og så videre.

11.5. Ingen spiller skal serve utenom tur, ta imot utenom tur, eller ta imot to server etter hverandre I samme sett, unntatt som bestemt i regel 12.

11.6. Det paret som vinner et sett kan selv bestemme hvem som skal serve først i neste sett, og det paret som har tapt et sett kan selv bestemme hvem som skal motta serveren først.

12. SERVEFELT- FEIL

12.1. Det er begått en servefelt- feil når en spiller:

12.1.1. har servet eller mottatt utenom tur,

12.1.2. har servet eller mottatt fra galt servefelt.

12.2. Hvis en servefelt - feil oppdages skal feilen rettes og poengstillingen opprettholdes.

13. FEIL

Det er ”feil”:

13.1. hvis en serve ikke er korrekt (regel 9.1),

13.2. hvis ballen, i serve:

13.2.1. blir fanget i nettet og forblir stående på toppen av nettet,

13.2.2. passerer over nettet og blir hengende fast i dette, eller

13.2.3. blir truffet av mottakerens partner.

13.3. Hvis ballen under spill:

13.3.1. lander utenfor banens linjer (dvs. ikke på eller innenfor banens linjer),

13.3.2. ikke passerer over nettet mellom stolpene.

13.3.3. berører tak eller sidevegger,

13.3.4. berører en spillers person eller klær,

13.3.5. berører en hvilket som helst annen gjenstand eller person utenfor banen,

(Om nødvendig på grunn av bygningens struktur kan den lokale badmintonmyndighet fastsette regler for de tilfeller der ballen berører en hindring. Slike unntaksregler er underlagt det nasjonale forbunds vetorett.)

13.3.6. blir fanget på racketen, forblir i berøring med denne, og deretter slynget under utførelsen av et slag,

13.3.7. treffes to ganger etter hverandre av den samme spilleren. En ball som treffes av rackethodet og strengene på racketen i et slag er ikke en ”feil”

13.3.8. treffes først av den ene spiller og deretter av hans medspiller, eller

13.3.9. berører en spillers racket og ikke beveger seg fremover mot motstanders banehalvdel.

13.4. Hvis en spiller, når ballen er i spill:

13.4.1. berører nettet eller nettstolpene med racket, person eller bekledning,

13.4.2. lar racketen eller noen del av kroppen komme inn over nettet på motstanderens banehalvdel. Det er likevel tillatt å følge ballen over nettet med racketen etter at ballen er truffet på spillerens egen side av nettet,

13.4.3. lar racketen eller noen del av kroppen komme inn under nettet på motstanderens banehalvdel på en måte som hindrer eller distraherer motstanderen,

13.4.4. obstruerer en motstander, det vil si forhindrer en motstander fra å utføre et lovlig slag der ballen følges over nettet.

13.4.5. med vilje distraherer en motstander med en hvilken som helst handling, for eksempel ved rop eller gestikulering,

13.5. gjør seg skyldig i grov, gjentatt eller vedvarende brudd på regel 16.

14. LET (Ballen spilles om igjen)

14.1. "Let" dømmes av dommeren eller av en spiller (hvis det spilles uten dommer) for å stanse spillet.

14.2. Det er "let":

14.2.1. hvis serveren server før mottakeren er klar (regel 9.4),

14.2.2. hvis det i serveren dømmes feil både på server og mottaker,

14.2.3. hvis ballen etter at serveren er returnert:

14.2.3.1. blir fanget i nettet og forblir stående på toppen av nettet,

14.2.3.2. passerer over nettkanten og blir hengende fast i nettet.

14.2.4. hvis ballen ødelegges under spill slik at korken blir fullstendig skilt fra resten av ballen,

14.2.5. spillet etter dommerens mening blir forstyrret, eller en spiller på motstandersiden blir forstyrret av en trener,

14.2.6. hvis en linjedommers oversikt er blokkert og dommeren ikke er i stand til å ta en avgjørelse,

14.2.7. hvis det oppstår en uforutsett eller tilfeldig situasjon som hindrer spillet.

14.3. Hvis det dømmes "let" anses spillet etter sist avleverte serve som ugyldig, og den spiller som servet skal serve på nytt

15. BALLEN UTE AV SPILL

En ball er ute av spill når:

15.1. den treffer nettet eller nettstolpene og begynner å falle mot gulvet på den side som den ble slått fra,

15.2. ballen treffer banens overflate, eller

15.3. det har inntruffet en "feil" eller ballen skal spilles "let".

16. KONTINUERLIG SPILL, DÅRLIG OPPFØRSEL, STRAFFER

16.1. Spillet skal være kontinuerlig fra første serve inntil kampen er avsluttet, unntatt i de tilfeller som nevnes i regel 16.2 og 16.3.

16.2. Pauser:

som ikke overskrider 60 sekunder er tillatt i hvert sett når den som leder oppnår 11 poeng, og som ikke overstiger 120 sekunder er tillatt mellom første og annet sett, og mellom andre og tredje sett. Dette skal gjelde for alle kamper. (I kamper sendt på fjernsyn kan oppmannen før kampen bestemme at pauser som nevnt i regel 16.2 er obligatoriske og skal vare tiden ut).

16.3. Avbrytelse av spillet

16.3.1. Dommeren kan avbryte spillet når han finner det påkrevd på grunn av omstendigheter utenfor spillernes kontroll. Dommeren bestemmer hvor langt avbrudd som er nødvendig.

16.3.2. Under spesielle omstendigheter kan oppmannen pålegge dommeren å avbryte spillet.

16.3.3. Hvis spillet avbrytes, skal den bestående poengstilling beholdes og spillet gjenopptas fra dette utgangspunkt.

16.4. Forsinkelse av spillet

16.4.1. Ikke under noen omstendigheter skal spillet forsinkes for at en spiller kan gjenvinne pust eller styrke eller motta råd.

16.4.2. Det er bare dommeren kan tillate forsinkelse av spillet.

16.5. Om rådgivning og om å forlate banen

16.5.1. Bare når ballen er ute av spill (regel 15), kan en spiller motta råd under en kamp

16.5.2. Ingen spiller må forlate banen uten dommerens tillatelse bortsett fra de pauser som er beskrevet i regel 16.2.

16.6. En spiller skal ikke:

16.6.1. med vilje forårsake avbrytelse eller forsinkelse av spillet.

16.6.2. med vilje endre eller skade ballen for å forandre ballens hastighet eller flukt,

16.6.3. oppføre seg støtende, eller

16.6.4. gjøre seg skyldig i dårlig oppførsel som ellers ikke er dekket av spillereglene.

16.7. Håndhevelse av brudd

16.7.1. Dommeren skal gripe inn ovenfor ethvert brudd på regel 16.4, 16.5 eller 16.6 ved å:

16.7.1.1. «dømme feil på spilleren eller paret dersom vedkommende allerede har mottatt en advarsel. En tidligere feil etterfulgt av en advarsel skal anses som en vedvarende overtredelse.

16.7.2. ved grov overtredelse, ved eller vedvarende overtredelser, eller ved overtredelse av regel 16.2, dømme "feil" på spilleren eller paret, og øyeblikkelig rapportere forholdet til oppmannen. Oppmannen har rett til å diskvalifisere spilleren eller paret fra kampen.

17. TEKNISKE FUNKSJONÆRER OG PROTESTER

17.1. Oppmannen er øverste leder for turneringen eller mesterskapet der det spilles kamper.

17.2. Når det er oppnevnt en dommer er han leder for kampen, banen og dens umiddelbare nærhet. Dommeren rapporterer til oppmannen.

17.3. Servedommeren skal dømme eventuelle feil gjort av serveren (regel 9.1.2 til regel 9.1.8).

17.4. En linjedommer skal indikere hvorvidt en ball lander innenfor eller utenfor den (de) linjer han har ansvaret for.

17.5. En banefunksjonærs avgjørelse av faktum er endelig på de områder vedkommende funksjonær er gitt kompetanse, unntatt hvis det etter dommerens oppfatning er utenfor enhver rimelig tvil at en linjedommer har truffet en feil avgjørelse. I slike tilfelle kan dommeren overprøve linjedommeren.

17.6. Dommeren skal:

17.6.1. følge og håndheve spillereglene for badminton, og spesielt dømme "feil" eller "let" når dette er aktuelt,

17.6.2. treffe avgjørelse i enhver tvist som fremmes før neste serve avleveres,

17.6.3. sørge for at spillere og tilskuere holdes informert om kampens utvikling,

17.6.4. utnevne eller skifte ut linjedommere eller servedommere i samråd med oppmannen,

17.6.5. sørge for at andre funksjonærers oppgaver blir utført hvis det ikke er oppnevnt slike funksjonærer,

17.6.6. utføre andre funksjonærers plikter hvis deres sikt har vært blokkert, eller bestemme at ballen skal spilles "let".

17.6.7. notere og rapportere til oppmannen alle forhold vedrørende regel 16, og

17.6.8. bringe alle uløste protester som gjelder utelukkende tolkningen av spillereglene inn for oppmannen. (Slike protester må fremmes før neste serve blir avlevert, eller, hvis situasjonen oppstår ved kampens avslutning, før den spilleren eller paret som protesterer har forlatt banen.)

ANBEFALINGER TIL TEKNISKE FUNKSJONÆRER

1. INNLEDNING

- 1.1. BWF har utgitt disse anbefalingene til tekniske funksjonærer for å sikre en standardisert gjennomføring av spillereglene i alle medlemsland.
- 1.2. Hensikten med disse anbefalingene er å gi dommere råd om hvordan de skal gjennomføre kampen bestemt og rettferdig, uten å være dominerende, samtidig som man sikrer at spillereglene blir overholdt. Anbefalingene gir også råd til servedommere og linjedommere om hvordan disse skal utøve sine plikter.
- 1.3. Alle tekniske funksjonærer må huske at spillet er til for spillerne.

2. TEKNISKE FUNKSJONÆRER OG DERES AVGJØRELSER

- 2.1. Dommeren er underlagt oppmannen og skal rapportere til ham. Er ingen oppmann oppnevnt skal dommeren rapportere til den ansvarlige turneringsleder. (Regel 17.2)
- 2.2. Servedommer blir vanligvis oppnevnt av oppmannen men kan byttes ut av dommeren i samråd med oppmannen. (regel 17.6.4)
- 2.3. Linjedommere blir vanligvis oppnevnt av oppmannen, men en linjedommer kan skiftes ut av dommeren i samråd med oppmannen. (regel 17.6.4)
- 2.4. En Banefunksjonærs avgjørelse er endelig på alle punkt vedrørende faktum innenfor denne banefunksjonærs ansvarsområde, bortsett fra de tilfeller hvor det etter dommerens eller servedommerens oppfatning er utenfor rimelig tvil at linjedommeren har tatt feil avgjørelse. Dommeren kan da overprøve linjedommerens avgjørelse. Hvis dommeren mener at en linjedommer bør skiftes ut skal dommeren varsle oppmannen (lov17.6.4, anbefaling 17.6.6).
- 2.5. Hvis oversikten til en annen funksjonær er blokkert, kan dommeren ta avgjørelsen. Hvis det ikke er mulig å ta noen avgjørelse, skal ballen dømmes ”let” (regel 17.6.6.).
- 2.6. Dommeren er ansvarlig for banen og dens umiddelbare omgivelser. Dommerens myndighet gjelder fra dommeren ankommer banen før kampen og til han/hun har forlatt banen etter kampens avslutning (regel 17.2).

3. ANBEFALINGER TIL DOMMERE

3.1. Før kampen skal dommeren:

- 3.1.1. hente kampskjema hos oppmannen,
- 3.1.2. forsikre seg om at telleanordninger virker,
- 3.1.3. sjekke at nettstolpene står på sidelinjene for double (regel 1.5),
- 3.1.4. kontrollere netthøyden og forsikre seg om at det ikke er noe rom mellom nettets sider og nettstolpene,
- 3.1.5. gjøre seg kjent med eventuelle spesialregler vedrørende hindringer som ballen kan treffe.
- 3.1.6. forsikre seg om at servedommer og linjedommere kjenner sine plikter og at de er korrekt plassert (se regel 5 og 6),
- 3.1.7. forsikre seg om at tilstrekkelig antall testede baller (regel 3) er klar til bruk slik at man unngår forsinkelser under spillet (det er vanlig at dommeren delegerer oppgavene i 3.1.3, 3.1.4 og 3.1.7 til servedommeren når slik er oppnevnt), og

3.1.8. kontrollere at spillernes antrekk er i overensstemmelse med de relevante bestemmelser om reklame og spilletøy, og sørge for at ukorrekt antrekk eventuelt blir skiftet. Hvis dommeren har bestemt at et antrekk er ukorrekt skal dette rapporteres til oppmannen eller den ansvarlig turneringsledelse før kampen starter, eller hvis ikke dette er mulig, umiddelbart etter kampens avslutning. Hvis dommeren har godtatt et antrekk under tvil skal også dette rapporteres.

3.1.9. sikre at trekningen er riktig gjennomført, og at så vel den vinnende som den tapende side forholder seg til det valg som er tatt (regel 6), merk spesielt valg av banehalvdel.

3.1.10. i double, noter ned navnet på de spillerne som starter i høyre servefelt. Dette må gjøres i begynnelsen av hvert sett. (Dette muliggjør at man til enhver tid kan kontrollere at spillerne står i riktig servefelt).

3.2. For å starte kampen skal dommeren annonsere kampen med den riktige annonseringen slik det står nedenfor, og peke til høyre eller til venstre slik som det passer (W,X,Y,Z er navn på spillere og A, B, C, D er navnene på de representerte land) :

SINGLE

Turnering:

På min høyre side X, A og på min venstre side Y. B. X server; A-0, spill.”

Lagkamp:

På min høyre side A representert av X og på min venstre side B representert av Y. A server A-0, spill”

DOUBLE

Turnering:

På min høyre side W og X og på min venstre side Y og Z. X server til Y; A-0, spill.”

Hvis begge spillere i et double par representerer samme land, skal navnet på landet annonseres etter at begge spillernes navn er annonsert. For eksempel: ”W og X, A”

Lagkamp:

På min høyre side A representert av W og X og på min venstre side B representert av Y og Z. A server; X til Y, A-0, spill.”

Annonseringen av ”spill” innebærer starten av kampen.

3.3. Under kampen.

3.3.1. Skal dommeren:

3.3.1.1. bruke standard vokabular fra tillegg 4 i spillereglene for badminton,

3.3.1.2. notere og annonsere stillingen. Serverens poeng skal alltid annonseres først,

3.3.1.3. under serveren, når en servedommer er oppnevnt, spesielt holde øye med mottakeren. Dommeren kan også dømme servefeil om nødvendig.

- 3.3.1.4. om mulig skal dommeren holde øye med status på eventuelle tellesystemer, og
- 3.3.1.5. løfte høyre hånd over hodet, om assistanse fra oppmannen behøves.
- 3.3.2. Når en side taper en ballveksling, og mister retten til å serve (regel 10.3.2, 11.3.2) skal det annonseres "serveren over" fulgt av poengstillingen med den nye servers poeng annonsert først. Om nødvendig, peke mot den nye server og rett serverute.
- 3.3.3. "Spill" skal annonseres av dommeren:
- 3.3.3.1. når en kamp eller et sett skal påbegynnes, og når spillet gjenopptas etter sidebytte i 3. sett,
- 3.3.3.2. for å indikere at spillet gjenopptas etter en pause, eller
- 3.3.3.3. når dommeren instruerer spillerne om straks å fortsette spillet".
- 3.3.4. "Dommeren skal annonsere "feil" når en feil oppstår, unntatt ved følgende situasjoner:
- 3.3.4.1. servefeil (regel 9.1) som blir dømt av servedommeren i følge regel 13.1 skal markeres av dommeren ved at han annonserer "servefeil er dømt". Dommeren skal annonsere en feil begått av mottakeren ved å annonsere "feil servemottak"
- 3.3.4.2. ved "feil" etter spillereglens § 13.3.1 er linjedommerens utrop og tegn tilstrekkelig (anbefaling 6.2), og
- 3.3.4.3. når en feil oppstår i henhold til spillereglens pkt. 13.2.1, 13.2.2 eller 13.3.3 skal dommeren bare rope "feil" hvis dette er nødvendig for å klargjøre situasjonen for spillerne eller publikum.
- 3.3.5. I hvert sett når den førende score kommer til 11 poeng, annonser "serveren over", om det passer, fulgt av stillingen umiddelbart etter at ballvekslingen som scorer det 11. poeng er avsluttet, etterfulgt av "Pause", uavhengig av applaus. Dette markerer starten av pausen tillatt under regel 16.2.1. I hver pause skal servedommeren, om denne er oppnevnt, sørge for at banen blir tørket.
- 3.3.6. I pausen i hvert sett når den ledende spiller scorer 11 poeng (regel 16.2.1), skal dommeren etter 40 sekunder annonsere "[bane ...], 20 sekunder", gjenta annonseringen. I pausene (regel 16.2.1) i første og annet sett og i tredje sett etter at spillerne har byttet side, kan hver spiller (par) få bistand av ikke mer enn to personer på banen. Disse personene skal entre banen etter at spillerne har skiftet side, og de skal forlate banen når dommeren annonserer "tyve sekunder". For å starte settet etter pausen annonser stillingen etterfulgt av "Spill". Om spillerne ikke vil ha pause i settet som tillatt under regel 16.2.1 skal spillet fortsette uten noen pause
- 3.3.7. Forlenget sett:
- 3.3.7.1. Når den ledende siden når 20 poeng i hvert sett, annonser "settbull" eller "matchball" avhengig av hva som passer.
- 3.3.7.2. Hvis en side når 29 poeng, i hvert sett og for hver side, annonser "settbull" eller "matchball" avhengig av hva som passer.
- 3.3.7.3. Annonserings anbefalingen i 3.3.7.1 og 3.3.7.2 skal alltid følge etter serverens poengstilling, men før mottakers poengstilling.

3.3.8. Ved slutten av hvert set skal "set" annonseres umiddelbart etter siste ballveksling er avsluttet, uten hensyn til om det drukner i applausen. Dette markerer starten på en eventuell pause slik som er beskrevet i regel 16.2.2.

Etter første sett, annonser:

"Første sett vunnet av . . . (navnet(ene) til spilleren(e), eller laget (i en lagkamp) . . . (poengstillingen)"

Etter andre sett, annonser: "Andre sett vunnet av . . . (navnet(ene) til spilleren(e), eller laget (i en lagkamp) . . . (poengstillingen), ett – ett i sett"

Etter hvert sett skal servedommeren, om denne er oppnevnt, forsikre at banen blir tørket av i løpet av pausen, og plassere pauseskilt, om dette finnes, midt på banen under nettet.

Om et sett vinner kampen skal det i stedet annonseres:

"Kampen vunnet av . . . (navnet(ene) til spilleren(e), eller laget (i en lagkamp) . . . (poengstillingen)"

3.3.9. I pausen mellom første og andre sett, og mellom andre og tredje sett (regel 16.2.2), skal det etter 100 sekunder annonseres: "(Bane...) 20 sekunder". Gjenta annonseringen.

I pausene (regel 16.2.2) i første og annet sett og i tredje sett etter at spillerne har byttet side, kan hver spiller (par) få bistand av ikke mer enn to personer på banen. Disse personene skal entre banen etter at spillerne har skiftet side, og de skal forlate banen når dommeren annonserer "tyve sekunder".

3.3.10. For å starte andre sett, annonser:

"Andre sett a – 0 spill"

For å starte tredje sett, om et slikt skal spilles, annonser:

"Avgjørende sett a – 0 spill"

3.3.11. I tredje sett, eller i en kamp bestående av bare ett sett, skal poengstillingen annonseres fulgt av "pause, bytt side" når den spiller (det laget) som leder oppnår 11 poeng (regel 8.1.3). For å gjenoppta spillet etter pausen skal poengstillingen gjentas, fulgt av "spill".

3.3.12. Når matchen er avsluttet skal dommeren umiddelbart ta det ferdig utfylte kampskjema til oppmannen.

3.4. Linjeavgjørelser

3.4.1. Dommeren skal alltid se på linjedommeren når ballen lander i nærheten av en linje eller utenfor banen (uansett hvor langt). Linjedommeren er ansvarlig for avgjørelsen bortsett fra unntak spesifisert i anbefaling 3.4.2 under

3.4.2. Om det etter dommerens oppfatning er utenfor rimelig tvil at linjedommeren har tatt feil avgjørelse, skal dommeren annonsere:

3.4.2.1. "rettelse, INN" om ballen har landet på eller innenfor linjen.

3.4.2.2. "rettelse, UT" om ballen har landet utenfor linjen.

3.4.3. I fravær av linjedommere, eller om linjedommeren ikke har fri sikt, skal dommeren umiddelbart annonsere:

3.4.3.1. "Ut" før poengstillingen annonseres dersom ballen har landet utenfor linjen.

3.4.3.2. Poengstillingen dersom ballen har landet på eller innenfor linjen.

3.4.3.3. "Let" om heller ikke dommeren har fri sikt.

3.5. Under kampen skal dommeren spesielt være oppmerksom på de følgende situasjoner og de skal løses som beskrevet i det følgende.

3.5.1. En spiller som kaster en racket inn på motstanderens banehalvdel eller som sklir under nettet (og som ved det obstruerer eller distraherer motstanderen), skal bli dømt "feil" i følge regel 13.4.2 eller 13.4.3.

3.5.2. En ball som kommer inn fra en sidebane skal ikke automatisk forårsake en "Let".

"Let" skal ikke annonseres dersom ballen etter dommerens oppfatning:

3.5.2.1. ikke har blitt oppdaget av spillerne, eller

3.5.2.2. ikke har obstruert eller distrahert spillerne

3.5.3. En spillers rop til sin partner, idet denne skal til å treffe ballen, skal ikke nødvendigvis betraktes som distrahering av motstanderen.

Ropes «feil», « now shot», eller lignende, skal dette betraktes som distrahering.

3.5.4 Spillere som forlater banen

3.5.4.1. Dommeren skal sørge for at spillere ikke forlater banen uten hans tillatelse bortsett fra i pauser beskrevet i regel 16.2 (regel 16.5.2)

3.5.4.2. Dersom spillere ikke følger dette, kan det være nødvendig å minne om at spillerne skal innhente dommerens tillatelse før banen forlates (regel 16.5.2). Hvis nødvendig skal regel 16.7 anvendes. Det er likevel tillatt å bytte racket ved siden av banen under en ballveksling

3.5.4.3. Hvis spillet ikke blir forsøkt kan det aksepteres at spillere raskt tørker av hendene og/eller drikker, hvis dommeren gir tillatelse til dette.

3.5.4.4. Hvis banen skal tørkes skal spillerne være tilbake på banen igjen før tørkingen er over.

3.5.5. Avbrytelse og forsinkelse

Dommeren skal sørge for at spillerne ikke bevisst forårsaker avbrytelser eller forsinkelser i spillet (regel 16.4). Enhver unødvendig gange rundt på banen skal forhindres.

Om nødvendig skal regel 16.7 anvendes.

3.5.6. Råd fra utsiden av banen

3.5.6.1. Råd til spillere fra utsiden av banen (regel 16.5.1), i noen som helst form mens ballen er i spill, skal forhindres

3.5.6.2. Dommeren skal forsikre seg om at:

-Trenerne sitter i de reserverte stolene og ikke står ved siden av banen under kampen, bortsett fra i de pauser som er tillatt etter regel 16.2.

-Spillet ikke forstyrres eller forsinkes av trenerne.

3.5.6.3. Om spillet etter dommerens oppfatning avbrytes eller en spiller på motstandersiden blir distraheret av en trener, skal dommeren annonserer "Let" (regel 14.2.5).

og oppmannen skal tilkalles umiddelbart ved slike hendelser.

3.5.6.4. Oppmannen skal sikre at den etiske koden for trenere og lagfunksjonærer etterleves.

3.5.7. Bytte av ball

3.5.7.1 Bytte av ball under kampen skal ikke være urettferdig. Dommeren skal avgjøre om ballen behøver å byttes

3.5.7.2 Ballen skal byttes om hastighet eller flukt er blitt endret, og regel 16.7 skal anvendes om nødvendig.

3.5.7.3 Oppmannen bestemmer hvilken ballhastighet, som skal brukes. Hvis begge sider ønsker å bytte ballhastighet, skal oppmannen tilkalles umiddelbart. Om nødvendig skal oppmannen sørge for at ballen testes.

3.5.8. Skade eller sykdom under en kamp

3.5.8.1. Skade eller sykdom under en kamp må behandles omhyggelig og fleksibelt. Dommeren må så fort som mulig gjøre seg opp en mening om hvor alvorlig problemet er. Oppmannen skal tilkalles om nødvendig.

Oppmannen skal avgjøre om lege eller annen person kan komme inn på banen. Legen skal undersøke spilleren og gi denne råd om skadens eller sykdommens omfang. Ingen behandling som medfører urettferdig forsinkelse skal foretas på banen.

Om det er en skade med blødning skal kampen utsettes til blødningen kan stoppes eller såret er tilfredsstillende bandasjert.

3.5.8.2 Oppmannen skal informere dommeren om hvor lang tid det kan ta før spilleren er klar til å fortsette spillet. Dommeren skal føre kontroll med hvor lang tid som faktisk går.

3.5.8.3 . Dommeren skal sørge for at hendelsen ikke medfører ulempe for motstanderen regel 16.4, 16.5, 16.6.1 og 16.7 skal anvendes om nødvendig.

3.5.8.4. Når det passer, når det er en skade, sykdom eller annen uforutsett forhindring, spør vedkommende spiller: "må du trekke deg?"

Hvis svaret er bekreftende, annonser: "(Navnet på spilleren/laget har trukket seg, kampen vunnet av... (navnet på spilleren eller laget)... og poengstillingen.

3.5.9. Mobiltelefon

Hvis en spillers mobiltelefon ringer på banen eller i banens umiddelbare nærhet under en kamp, skal dette betraktes som en overtredelse av regel 16.6.4 og skal straffes i overensstemmelse med regel 16.7.

3.5.10 Spillernes oppførsel på banen

3.5.10.1 Dommeren skal sørge for at spillerne oppfører seg ordentlig på banen og i overensbestemmelse med god sportsånd.

3.5.10.2 En overtredelse av den etiske koden for spillere i bestemmelse 4.5 til 4.7 og 4.11 til 4.17 skal anses som et brudd på regel 16.6.4 i spillereglene.

3.6. Avbrytelse av spillet

Dersom man må avbryte spillet, annonser:

“spillet avbrytes” og noter ned poengstillingen, hvem som server, hvem som tar imot, korrekt serverute og banehalvdel. Når spillet tar til igjen skal dommeren notere varigheten av avbrytelsen, passe på at spillerne står korrekt plassert og annonsere: “er dere klare”, poengstillingen og “spill”.

3.7. Dårlig oppførsel

3.7.1. Noter ned og rapporter til oppmannen ethvert tilfelle av dårlig oppførsel og hva som ble gjort med det.

3.7.2. Når dommeren må anvende regel 16.4.1, 16.5.2 eller 16.6 ved å gi spilleren (paret) en advarsel for dårlig oppførsel (regel 16.7.1.1), annonser «kom hit» til den spilleren det gjelder, og annonser

«... (spillerens navn), gis advarsel for dårlig oppførsel».

Samtidig skal dommeren strekke høyre hånd **med det gule kortet** over hodet.

3.7.3. Når dommeren må håndtere en grov eller vedvarende overtredelse av regel 16.2, 16.4.1, 16.5.2 eller 16.6 ved å dømme feil på spilleren (paret) (regel 16.7.1.2, eller 16.7.1.3), og umiddelbart rapportere spilleren/paret til oppmannen for mulig diskvalifikasjon, annonser: «kom hit» til den spilleren det gjelder, og annonser:

«(spillerens navn), «feil» på grunn av dårlig oppførsel

Samtidig skal dommeren strekke høyre hånd **med det røde kortet** over hodet, og tilkalle oppmannen.

3.7.4. Hvis oppmannen bestemmer at spilleren (paret) skal diskvalifiseres, gir han dommeren et sort kort. Dommeren skal annonsere: «Kom hit» til den spilleren (paret) det gjelder og annonsere: «... (spillerens/parets navn) er diskvalifisert på grunn av dårlig oppførsel»

Samtidig skal dommeren strekke høyre hånd **med det sorte kortet** over hodet.

Enhver diskvalifikasjon for dårlig oppførsel medfører diskvalifikasjon fra samtlige klasser og kamper i hele turneringen eller mesterskapet.

3.7.5. Dårlig oppførsel mellom settene (regel 16.2) skal behandles som om det hadde skjedd i løpet av et sett. Dette skal håndteres med korrekt annonsering etter anbefalingene til tekniske funksjonærer 3.7.3 til 3.7.4 umiddelbart etter at overtredelse har funnet sted. Ved start av spillet etter pause annonser:

«...sett, a-0» (etter pauser mellom sett), eller annonser

«11 – (poengstilling)» (etter pausen ved 11 poeng)

Bare når dårlig oppførsel skal behandles etter spillereglene 16.7.1.2. eller 16.7.1.3 skal dommeren annonsere:

«... (spillernes navn, feil)»

Deretter skal det annonseres «server over» hvis det er aktuelt, etterfulgt av poengstillingen.

Annonser «spill».

Hvis spilleren blir diskvalifisert av oppmannen, annonser:

«... (spillernes navn), diskvalifisert på grunn av dårlig oppførsel»

Deretter skal det annonseres som i anbefaling 3.3.8.

3.7.6. Dårlig oppførsel før og etter en kamp, når spillerne er på banen eller i banens umiddelbare nærhet, skal håndteres etter anbefalinger til tekniske funksjonærer 3.7.2 til 3.7.4 ettersom det passer. Noter og rapporter ethvert tilfelle av slik oppførsel, og om hva som ble gjort, til oppmannen. Uansett avgjørelse får den ingen betydning for utfallet av kampen.

4. RÅD TIL DOMMERE

Denne delen gir råd til dommere som skal følges.

- 4.1. Dommeren skal ha grundig kjennskap til og forstå spillereglene for badminton.
- 4.2. Ta dine avgjørelser raskt og med autoritet, men hvis du har gjort en feil, innrøm dette, beklag feilen og rett den opp.
- 4.3. All annonsering og kunngjøring av poengstillingen må gjøres distinkt og så høyt at det kan høres tydelig både av spillere og publikum.
- 4.4. Dersom du er i tvil om hvorvidt spillereglene er brutt eller ikke, skal det ikke dømmes feil. Spillet skal i slike tilfeller fortsette uten dommerens inngripen.
- 4.5. Spør aldri tilskuerne eller bli påvirket av dem eller deres kommentarer.
- 4.6. Motiver de dine banefunksjonærer, for eksempel ved å søke øyekontakt med eller nikke mot linjedommerne når disse tar sine avgjørelser. Alle tekniske funksjonærer skal samarbeide som et team til beste for avviklingen av kampen.

5. INSTRUKS FOR SERVEDOMMERE

- 5.1. Servedommeren skal sitte på en lav stol ved nettstolpen, helst på motsatt side av dommeren.
- 5.2. Servedommeren er ansvarlig for å avgjøre om serveren avleverer en korrekt serve (regel 9.1.2 til regel 9.1.8.). Hvis så ikke er tilfellet, døm "feil" høyt og vis ved foreskrevet signal hvilken type feil som er gjort.
- 5.3. Foreskrevne signaler:
Regel 9.1.7.
Etter at serveren er påbegynt (lov 9.2 og 9.3), fortsetter ikke serverens racketbevegelse kontinuerlig forover.
Regel 9.1.2. og 9.1.3.
En del av begge føttene var ikke i serveruten og i stasjonær kontakt med banen inntil serveren var avlevert (fotfeil).
Regel 9.1.4.
Korken var ikke racketens første berøringspunkt med ballen (fjærtreff).
Lov 9.1.5.
Hele ballen var ikke under serverens midje (nederste ribben) i trefføyeblikket (høy serve).
Lov 9.1.6.
I det øyeblikk ballen ble truffet, pekte ikke racketskaftet nedover (overhåndsserve).
- 5.4. Dommeren kan bestemme at servedommeren skal ha andre oppgaver enn de overnevnte, forutsatt at spillerne informeres om dette.

6. INSTRUKS TIL LINJEDOMMERE

6.1. Linjedommere skal sitte på stoler i forlengelsen av sine respektive linjer på enden og siden av banen og fortrinnsvis på den siden som er motsatt av dommeren.

6.2. Linjedommeren har ansvaret for de(n) linje(r) han tildeles, bortsett fra at dommeren kan overprøve avgjørelsen om det etter dommerens oppfatning er utenfor enhver tvil at linjedommerens avgjørelse er feil.

6.2.1. Dersom ballen lander utenfor linjen, uansett hvor langt ut, rop straks "ut" med tydelig stemme, høyt nok til å høres av spillerne og tilskuerne og uansett hvor langt ut ballen lander. Samtidig strekkes begge armene horisontalt ut til siden slik at dommeren tydelig kan se dette.

6.2.2. Dersom ballen faller innenfor eller på linjen, skal linjedommeren ikke si noe, men peke på linjen med sin høyre hånd.

6.3. Dersom linjedommerens sikt var blokkert, og han derfor ikke kan avgjøre om ballen er ut eller inn, skal han informere dommeren om dette umiddelbart ved å holde begge hendene foran øynene.

6.4. Ikke rop eller gi signal før ballen har vært i gulvet.

6.5. Linjedommeren skal alltid dømme ballen, uansett om han antar at dommeren vil dømme for andre feil i ballvekslingen, for eksempel at ballen har vært nær en spiller.

6.6. Foreskrevne signaler

BALLEN ER UTE

Hvis ballen lander utenfor linjene, uansett hvor langt ute den treffer banen, annonser « ut» .Annonseringen skal gjøres straks og være så høy at den høres klart av spillere og tilskuere. Samtidig skal begge armene strekkes horisontalt ut til sidene slik at dommeren tydelig ser det. Tegnet holdes 3 sekunder og gjentas om nødvendig.

BALLEN ER INNE

Hvis ballen lander på eller innenfor linjene, rop ingenting, men pek ned mot linjen med høyre hånd. Tegnet skal holdes 3 sekunder og gjentas om nødvendig.

INGEN SIKT TIL BALLEN.

Hvis det ikke er mulig å se ballens treffpunkt på banen, skal dommeren informeres umiddelbart, ved at hendene holdes foran øynene. Tegnet holdes 3 sekunder og gjentas om nødvendig.

PLASSERING AV LINJEDOMMERE

Når det er praktisk mulig anbefales at linjedommerne plasseres mellom 2,5 og 3,5 meter fra banens yttergrense. Uansett skal linjedommernes sikt ikke blokkeres, for eksempel av fotografer eller reklame.