

PRZEPISY GRY W BADMINTONA (od 1 sierpnia 2006)

DEFINICJE

Zawodnik - osoba grająca w badmintonie

Mecz - rywalizacja w badmintonie pomiędzy dwiema przeciwnymi stronami – w każdej jeden lub dwóch zawodników

Gra pojedyncza - mecz, w którym jest po jednym zawodniku z każdej strony

Gra podwójna - mecz, w którym jest po dwóch zawodników z każdej strony

Strona serwująca - strona mająca prawo do serwu

Strona odbierająca - strona przeciwna do strony serwującej

Wymiana - sekwencja uderzeń lotki (jednego lub więcej) rozpoczynająca się serwem i trwająca dopóki lotka nie przestaje być w grze

Uderzenie - ruch rakiętą zawodnika w przód

1. BOISKO I JEGO WYPOSAŻENIE

1.1. Boisko jest prostokątem wyznaczonym liniami o szerokości 40 mm jak na rysunku A.

1.2. Linie wyznaczające boisko są łatwo dostrzegalne najlepiej koloru białego lub żółtego.

1.3. Wszystkie linie należą do obszaru, który tworzą.

1.4. Słupki mają 1,55 m wysokości od powierzchni boiska i stoją pionowo, gdy siatka jest naprężona jak w przepisie 1.10. Słupki lub ich podpory nie wchodzą do wnętrza boiska.

1.5. Słupki są ustawione na liniach bocznych do gry podwójnej jak na rysunku A, niezależnie czy rozgrywana jest gra pojedyncza czy podwójna.

1.6. Siatka jest wykonana z ciemnego sznurka równej grubości o wymiarach oczek nie mniej niż 15 i nie więcej niż 20 mm.

1.7. Siatka ma 760 mm szerokości i co najmniej 6,1 m długości.

1.8. Górny brzeg siatki jest obszyty z obu stron 75 mm białą taśmą z materiału owiniętą wokół sznurka lub linki. Taśma ta pozostaje na wierzchu sznurka lub linki.

1.9. Sznupek lub linka jest mocno naprężona równo z wierzchołkami słupków.

1.10. Górny brzeg siatki, mierząc od powierzchni boiska, jest na wysokości 1,524 m nad środkiem boiska i 1,55 m nad liniami bocznymi do gry podwójnej.

1.11. Nie ma szczelin pomiędzy końcami siatki i słupkami. Jeżeli potrzeba, to końce siatki są przywiązane do słupków na całej szerokości.

- 2.2.2. Pióra mają jednakową długość od 62 do 70 mm mierząc od koniuszków piór do powierzchni podstawy.
- 2.2.3. Koniuszki piór są ułożone w okrąg o średnicy od 58 do 68 mm.
- 2.2.4. Pióra są mocno związane nicią lub innym odpowiednim materiałem.
- 2.2.5. Podstawa ma średnicę od 25 do 28 mm i jest zaokrąglona na spodzie.
- 2.2.6. Lotka waży od 4,74 do 5,50 g.

2.3. Lotka niepiórowa.

2.3.1. „Koszyczek”, lub symulacja piór z materiałów syntetycznych zastępuje naturalne pióra.

2.3.2. Podstawa jak w przepisie 2.2.5.

2.3.3. Wymiary i ciężar jak w przepisach 2.2.2., 2.2.3. i 2.2.6. Jednak z powodu różnic w ciężarze właściwym, innych właściwościach materiałów syntetycznych w porównaniu z piórami dopuszczalna jest różnica do 10%.

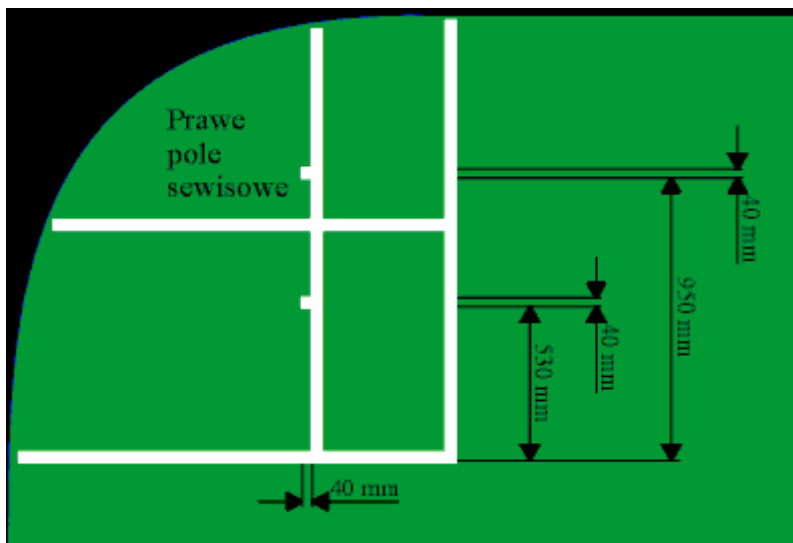
2.4. Uwzględniając niezmiennosc ogólnych właściwości szybkości i lotu modyfikacje powyższych parametrów lotek mogą zostać przyjęte za zgodą Związku Narodowego, którego to dotyczy tam, gdzie warunki atmosferyczne spowodowane wysokością lub klimatem powodują, że opisany standard lotki jest nieodpowiedni.

3. SPRAWDZANIE SZYBKOŚCI LOTEK

3.1. Aby sprawdzić szybkość lotki należy uderzyć ją pełną siłą od dołu nad linią tylną. Lotkę odbija się pod kątem ku górze i równoległe do linii bocznych.

3.2. Lotka o prawidłowej szybkości upada nie bliżej niż 530 i nie dalej niż 990 mm od przeciwległej linii tylnej jak na rysunku B.

Rysunek B



4. RAKIETA

4.1. Rakieta stanowi ramę nie przekraczającą 680 mm długości i 230 mm szerokości zawierającą główne części jak w przepisach od 4.1.1. do 4.1.5. i na rysunku C.

4.1.1. Rączka jest częścią rakiety służącą do uchwycenia przez zawodnika.

4.1.2. Pole naciągu jest częścią rakiety służącą do odbijania lotki przez zawodnika.

4.1.3. Głowica otacza pole naciągu.

4.1.4. Trzonek łączy rączkę z głowicą (uwzględniając przepis 4.1.5.).

4.1.5. Łącznik (jeżeli istnieje) łączy trzonek z głowicą.

4.2. Pole naciągu:

4.2.1. jest płaskie i składa się ze wzoru skrzyżowanych żyłek przeplecionych albo zawiniętych na skrzyżowaniach. Wzór naciągu ogólnie jest jednolity, w szczególności tak samo gęsty na środku jak gdzie indziej; oraz

4.2.2. nie przekracza 280 mm długości i 220 mm szerokości. Naciąg może być jednak przedłużony do ewentualnego łącznika uwzględniając, że:

4.2.2.1. przedłużony obszar nie przekracza 35 mm szerokości; oraz

4.2.2.2. pole naciągu nie przekracza 330 mm całkowitej długości.

4.3. Rakieta jest pozbawiona:

4.3.1. jakichkolwiek przypiętych przedmiotów i wystających części nie używanych wyłącznie do ograniczenia albo zapobiegania zużyciu, pęknięciu i wibracji, rozłożenia wagi lub dopasowania rączki przez taśmę do ręki zawodnika, mających odpowiednią wielkość i właściwych do tych celów; oraz

4.3.2. wszelkich urządzeń umożliwiających zawodnikowi zmianę jej kształtu.



5. ZGODNOŚĆ WYPOSAŻENIA

Międzynarodowa Federacja Badmintonu (IBF) orzeka we wszystkich sprawach, czy rakieta, lotka albo wyposażenie lub prototyp użyty do gry w badmintonu zgadza się ze specyfikacją. Takie orzeczenie wydaje się z inicjatywy Federacji lub na wniosek dowolnej zainteresowanej strony, w tym zawodników, sędziów, producentów sprzętu lub Związków Narodowych albo ich członków.

6. LOSOWANIE

6.1. Przed zapowiedzią meczu dokonuje się losowania i strona wygrywająca wybiera jedną z możliwości jak w przepisach 6.1.1. lub 6.1.2:

6.1.1. pierwsza serwuje lub odbiera;

6.1.2. rozpoczyna mecz na jednej lub drugiej stronie boiska.

6.2. Strona przegrywająca wybiera pozostałą możliwość.

7. PUNKTACJA

- 7.1. Mecz trwa do dwóch wygranych setów, chyba że ustalono inaczej (załączniki 2 i 3).
- 7.2. Strona, która pierwsza zdobywa 21 punktów wygrywa seta, oprócz przypadków jak w przepisach 7.4. i 7.5.
- 7.3. Strona wygrywająca wymianę dodaje punkt do swojego wyniku. Strona wygrywa wymianę, gdy strona przeciwna popełnia błąd albo lotka przestaje być w grze dotykając podłoża w boisku strony przeciwnej.
- 7.4. Jeżeli strony osiągną wynik 20:20 to seta wygrywa strona zdobywająca przewagę dwóch punktów.
- 7.5. Jeżeli strony osiągną wynik 29:29 to seta wygrywa strona zdobywająca trzydziesty punkt.
- 7.6. Strona wygrywająca seta pierwsza serwuje w następnym secie.

8. ZMIANA STRON BOISKA

- 8.1. Zawodnicy zmieniają strony boiska:
 - 8.1.1. po zakończeniu pierwszego seta;
 - 8.1.2. po zakończeniu drugiego seta, jeżeli będzie set trzeci; oraz
 - 8.1.3. w trzecim secie, gdy pierwsza ze stron zdobywa 11 punktów.
- 8.2. Jeżeli nie zmieniono stron boiska jak w przepisie 8.1., dokonuje się tego tak szybko, jak tylko pomyłka zostanie odkryta i lotka nie jest w grze. Istniejący wynik pozostaje.

9. SERW

- 9.1. Przy prawidłowym serwie:
 - 9.1.1. żadna ze stron nie stwarza nieuzasadnionego opóźnienia w serwowaniu gdy serwujący i odbierający są gotowi do serwu. Po wykonaniu ruchu do tyłu głowicą rakiety serwującego każde opóźnienie rozpoczęcia serwu (przepis 9.2.) jest opóźnieniem nieuzasadnionym;
 - 9.1.2. serwujący i odbierający stoją na przekątnie przeciwległych polach serwisowych (rysunek A), bez dotykania linii ograniczających te pola;
 - 9.1.3. dowolna część obu stóp serwującego i odbierającego dotyka powierzchni boiska, w pozycji nieruchomej od początku serwu (przepis 9.2.) do jego wykonania (przepis 9.3.);
 - 9.1.4. rakietą serwującego uderza najpierw w podstawę lotki;
 - 9.1.5. podczas odbicia rakietą serwującego cała lotka jest poniżej jego talii. Talię określa się jako domyślną linię wokół ciała na poziomie najniższej części dolnego żebra;
 - 9.1.6. trzonek rakiety serwującego podczas odbicia lotki jest skierowany w dół;
 - 9.1.7. ruch rakiety serwującego odbywa się w przód od początku serwu (przepis 9.2.) do jego wykonania (przepis 9.3.);
 - 9.1.8. tor lotu lotki idzie w górę od rakiety serwującego, przechodzi ponad siatką tak, aby bez przeszkód upadła na pole serwisowe odbierającego (tzn. na lub wewnątrz linii ograniczających); oraz
 - 9.1.9. próbując zaserwować serwujący nie mija się z lotką.
- 9.2. Od gotowości zawodników do serwu pierwszy ruch w przód głowicą rakiety serwującego jest początkiem serwu.
- 9.3. Rozpoczęty serw (przepis 9.2.) jest wykonany, gdy lotka jest odbita rakietą serwującego lub serwujący próbując zaserwować mija się z lotką.
- 9.4. Serwujący nie serwuje dopóki odbierający nie jest gotowy. Jednakże odbierający jest uznany za gotowego, jeżeli próbuje odebrać zaserwowaną lotkę.

9.5. W grze podwójnej podczas serwowania (przepisy 9.2. i 9.3.) partnerzy mogą przyjąć na swoich boiskach dowolną pozycję nie zasłaniającą przeciwnego serwującego lub odbierającego.

10. GRA POJEDYNCZA

10.1. Pola serwisowe.

10.1.1. Zawodnicy serwują z i odbierają na swoich właściwych prawych polach serwisowych, gdy serwujący nie zdobywa lub zdobywa parzystą ilość punktów w danym secie.

10.1.2. Zawodnicy serwują z i odbierają na swoich właściwych lewych polach serwisowych, gdy serwujący zdobywa nieparzystą ilość punktów w danym secie.

10.2. Porządek gry a pozycja na boisku.

Podczas wymiany lotka jest odbijana naprzemiennie przez serwującego i odbierającego z dowolnej pozycji po swojej stronie siatki dopóki lotka nie przestaje być w grze.

10.3. Punktacja a serwowanie.

10.3.1. Jeżeli serwujący wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt. Następnie serwuje ponownie z przeciwnego pola serwisowego.

10.3.2. Jeżeli odbierający wygrywa wymianę (przepis 7.3) zdobywa punkt i staje się serwującym.

11. GRA PODWÓJNA

11.1. Pola serwisowe.

11.1.1. Zawodnik strony serwującej serwuje z prawego pola serwisowego, gdy strona serwująca nie zdobywa lub zdobywa parzystą ilość punktów w danym secie.

11.1.2. Zawodnik strony serwującej serwuje z lewego pola serwisowego, gdy strona serwująca zdobywa nieparzystą ilość punktów w danym secie.

11.1.3. Zawodnik strony odbierającej ostatnio serwujący pozostaje na polu serwisowym, z którego serwował. Wzór odwrotny stosuje się do partnera odbierającego.

11.1.4. Zawodnik strony odbierającej stojący na przekątnie przeciwnym polu serwisowym staje się odbierającym.

11.1.5. Zawodnicy nie zmieniają swoich właściwych pól serwisowych dopóki nie zdobywają punktu będąc stroną serwującą.

11.1.6. Serw w dowolnej kolejności jest wykonywany z pola serwisowego właściwego dla wyniku strony serwującej oprócz przypadków jak w przepisie 12.

11.2. Porządek gry a pozycja na boisku.

Po odbiorze serwu, podczas wymiany, lotka jest odbijana naprzemiennie przez dowolnego zawodnika strony serwującej i dowolnego zawodnika strony odbierającej, z dowolnej pozycji po swojej stronie siatki dopóki lotka nie przestaje być w grze.

11.3. Punktacja a serwowanie.

11.3.1. Jeżeli strona serwująca wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt. Serwujący serwuje ponownie z przyległego pola serwisowego.

11.3.2. Jeżeli strona odbierająca wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt i staje się stroną serwującą.

11.4. Kolejność serwowania.

W danym secie prawo do serwu przechodzi kolejno:

11.4.1. od pierwszego serwującego rozpoczynającego seta z prawego pola serwisowego

11.4.2. do partnera pierwszego odbierającego. Serw wykonuje się z lewego pola serwisowego

11.4.3. do partnera pierwszego serwującego

11.4.4. do pierwszego odbierającego

11.4.5. do pierwszego serwującego i tak dalej.

11.5. Żaden z zawodników nie serwuje ani nie odbiera poza kolejnością, ani nie odbiera dwóch kolejnych serwów w danym secie, oprócz przypadków jak w przepisie 12.

11.6. W następnym secie każdy z zawodników strony wygrywającej może pierwszy serwować tak jak każdy z zawodników strony przegrywającej może pierwszy odbierać.

12. BŁĘDY PÓL SERWISOWYCH

12.1. Błąd pól serwisowych popełnia się, gdy zawodnik serwuje lub odbiera

12.1.1. poza kolejnością; lub

12.1.2. na złym polu serwisowym.

12.2. Jeżeli błąd pól serwisowych zostaje odkryty, jest on poprawiany, a istniejący wynik pozostaje.

13. BŁĘDY

Błędem jest, jeżeli:

13.1. Serw jest nieprawidłowy (przepis 9.1.).

13.2. Zaserwowana lotka:

13.2.1. zaczepia się na siatce i pozostaje zawieszona na jej górnym brzegu;

13.2.2. po przelocie nad siatką zaczepia się na niej;

13.2.3. jest odbita przez partnera odbierającego.

13.3. Lotka jest w grze i:

13.3.1. upada poza liniami ograniczającymi boisko (tzn. nie na lub wewnątrz tych linii);

13.3.2. przelatuje przez lub pod siatką;

13.3.3. nie przelatuje ponad siatką;

13.3.4. dotyka sufitu lub ścian;

13.3.5. dotyka zawodnika lub jego ubioru;

13.3.6. dotyka każdego innego przedmiotu lub osoby spoza boiska;

(W przypadkach, gdy jest to konieczne ze względu na strukturę budynku, lokalna władza badmintonu może wydać rozporządzenie z prawem weta jej Związku Narodowego, wyliczające pomijane przepisy w przypadkach dotknięcia przeszkody przez lotkę).

13.3.7. zostaje złapana i przytrzymana na rakięcie a następnie rzucona podczas wykonywania uderzenia;

13.3.8. zostaje odbita kolejno dwukrotnie przez tego samego zawodnika. Jednakże lotka odbita głowicą i polem naciągu rakiety jednym uderzeniem nie jest błędem;

13.3.9. zostaje odbita przez zawodnika, a bezpośrednio po nim przez jego partnera; lub

13.3.10. dotyka rakiety zawodnika i nie leci w kierunku boiska przeciwnika.

13.4. W grze zawodnik:

13.4.1. dotyka siatki lub jej podpór rakiętą, ciałem lub ubiorem;

13.4.2. wkracza na boisko przeciwnika rakiętą lub ciałem ponad siatką oprócz tego, że uderzający może podążyć za lotką rakiętą lub ciałem ponad siatką podczas uderzenia po odbiciu lotki po swojej stronie siatki;

13.4.3. wkracza na boisko przeciwnika rakiętą lub ciałem pod siatką przeszkadzając lub rozprasząc przeciwnika; lub

13.4.4. przeszkadza przeciwnikowi tzn. uniemożliwia mu prawidłowe uderzenie lotki przelatującej nad siatką;

13.4.5. rozmyślnie rozprasza przeciwnika krzyżując lub gestykulując.

13.5. Zawodnik jest winien uporczywych lub złośliwych wykroczeń jak w przepisie 16.

14. POWTÓRZENIA

14.1. Powtórzenie jest ogłaszane przez sędziego prowadzącego lub zawodnika (gdy nie ma sędziego) aby zatrzymać grę.

14.2. Powtórzenie jest, jeżeli:

14.2.1. serwujący serwuje zanim odbierający jest gotowy (przepis 9.5.);

14.2.2. podczas serwu odbierający i serwujący równocześnie popełniają błąd;

14.2.3. po odbiorze serwu lotka

14.2.3.1. zaczepia się na siatce i pozostaje zawieszona na jej górnym brzegu; lub

14.2.3.2. po przelocie nad siatką zaczepia się na niej;

14.2.4. podczas gry lotka rozpada się i jej podstawa zupełnie oddziela się od reszty;

14.2.5. sędzia prowadzący uznaje, że gra jest zakłócona albo zawodnik strony przeciwnej jest rozpraszanym przez trenera;

14.2.6. sędzia liniowy nie widział i sędzia prowadzący nie może zdecydować; albo

14.2.7. zachodzi nieprzewidziane lub przypadkowe zdarzenie.

14.3. Po ogłoszeniu powtórzenia gra od ostatniego serwu nie liczy się, a serwujący serwuje ponownie.

15. LOTKA NIE W GRZE

Lotka nie jest w grze, gdy:

15.1. Uderza w siatkę lub w słupek i zaczyna spadać na boisko po stronie siatki uderzającego;

15.2. Upada na powierzchnię boiska; lub

15.3. Ogłasza się błąd lub powtórzenie.

6. GRA CIĄGŁA, ZŁE ZACHOWANIE, KARY

16.1. Gra jest ciągła od pierwszego serwu do zakończenia meczu, oprócz zezwoleń jak w przepisach 16.2. i 16.3.

16.2. Przerwy nie przekraczające:

16.2.1. 60 sekund w każdym secie gdy strona prowadząca zdobywa jedenasty punkt;

16.2.2. 120 sekund pomiędzy pierwszym i drugim oraz pomiędzy drugim i trzecim setem są dozwolone we wszystkich meczach.

(W meczach transmitowanych przez telewizję sędzia główny może zdecydować przed meczem, że przerwy jak w przepisie 16.2. są obligatoryjne i o ściśle określonym czasie trwania).

16.3. Wstrzymywanie gry.

16.3.1. Gdy zachodzą okoliczności niezależne od zawodników, sędzia prowadzący może wstrzymać grę na taki czas, jaki uważa za stosowny.

16.3.2. W specjalnych okolicznościach sędzia główny może poinstruować sędziego prowadzącego, aby wstrzymać grę.

16.3.3. Jeżeli gra jest wstrzymana, istniejący wynik pozostaje, a grę wznawia się od tego miejsca.

16.4. Opóźnienia w grze.

16.4.1. Aby uniemożliwić zawodnikowi odzyskanie siły lub oddechu albo otrzymanie porady gra nie może być opóźniana pod żadnym pozorem.

16.4.2. Sędzia prowadzący jest jedynym orzekającym o opóźnieniach w grze.

16.5. Porady i opuszczanie boiska.

16.5.1. Zawodnik może otrzymywać porady podczas meczu tylko gdy lotka nie jest w grze (przepis 15).

16.5.2. Zawodnik nie może opuszczać boiska podczas meczu bez zezwolenia sędziego prowadzącego, oprócz przerw (przepis 16.2.).

16.6. Zawodnik nie może:

16.6.1. rozmyślnie powodować opóźnienia lub wstrzymania gry;

16.6.2. rozmyślnie modyfikować albo uszkadzać lotkę w celu zmiany jej szybkości lub lotu;

16.6.3. zachowywać się napastliwie; lub

16.6.4. popełniać wykroczeń nie przewidzianych przez przepisy gry w badmintonie.

16.7. Przeciwdziałanie wykroczeniom.

16.7.1. Sędzia prowadzący przeciwdziała łamaniu przepisów 16.4., 16.5. lub 16.6. przez:

16.7.1.1. wydawanie ostrzeżeń stronie popełniającej wykroczenie;

16.7.1.2. ogłaszanie błędu, jeżeli wcześniej strona była ostrzeżona. Dwa takie błędy jednej strony uznaje się za wykroczenie uporczywe; albo

16.7.2. w razie uporczywych lub złośliwych wykroczeń albo łamaniu przepisu 16.2. ogłoszenie błędu strony popełniającej wykroczenie oraz natychmiastowe zameldowanie o tym fakcie sędziemu głównemu, który ma prawo dyskwalifikacji.

17. SĘDZIOWIE I ODWOŁANIA

17.1. Sędzia główny jest całkowicie odpowiedzialny za turniej lub zawody, których częścią jest mecz.

17.2. Sędzia prowadzący, jeżeli jest wyznaczony, odpowiada za mecz, boisko i jego bezpośrednie otoczenie.

Sędzia prowadzący podlega sędziemu głównemu.

17.3. Sędzia serwisowy ogłasza błędy serwu popełnione przez serwującego w momencie ich popełnienia (przepis 9.1.).

17.4. Sędzia liniowy wskazuje czy lotka upadła „w” czy „poza” ograniczającymi liniami.

17.5. Decyzja każdego z sędziów jest ostateczna wobec zdarzeń za ocenę których jest on odpowiedzialny, oprócz przypadku, gdy sędzia prowadzący uzna ponad wszelką wątpliwość, że sędzia liniowy wydał wyraźnie złą ocenę. Sędzia prowadzący unieważnia wówczas decyzję sędziego liniowego.

17.6. Sędzia prowadzący:

17.6.1. zna i respektuje przepisy gry w badmintonie, a zwłaszcza ogłasza błędy lub powtórzenia jeżeli zaistnieją;

17.6.2. decyduje w sprawach dyskusyjnych, jeżeli takie mają miejsce przed wykonaniem następnego serwu;

17.6.3. dba, aby zawodnicy i widzowie byli poinformowani o przebiegu meczu;

17.6.4. wyznacza lub wymienia sędziów liniowych albo serwisowego po konsultacji z sędzią głównym;

17.6.5. tam, gdzie nie ma wyznaczonego sędziego, znajduje zastępstwo tak, aby wszystkie wymagania zostały spełnione;

17.6.6. jeżeli wyznaczony sędzia „nie widział”, decyduje za niego albo ogłasza powtórzenie;

17.6.7. zapisuje i relacjonuje sędziemu głównemu wszystkie sprawy dotyczące przepisu 16.; oraz

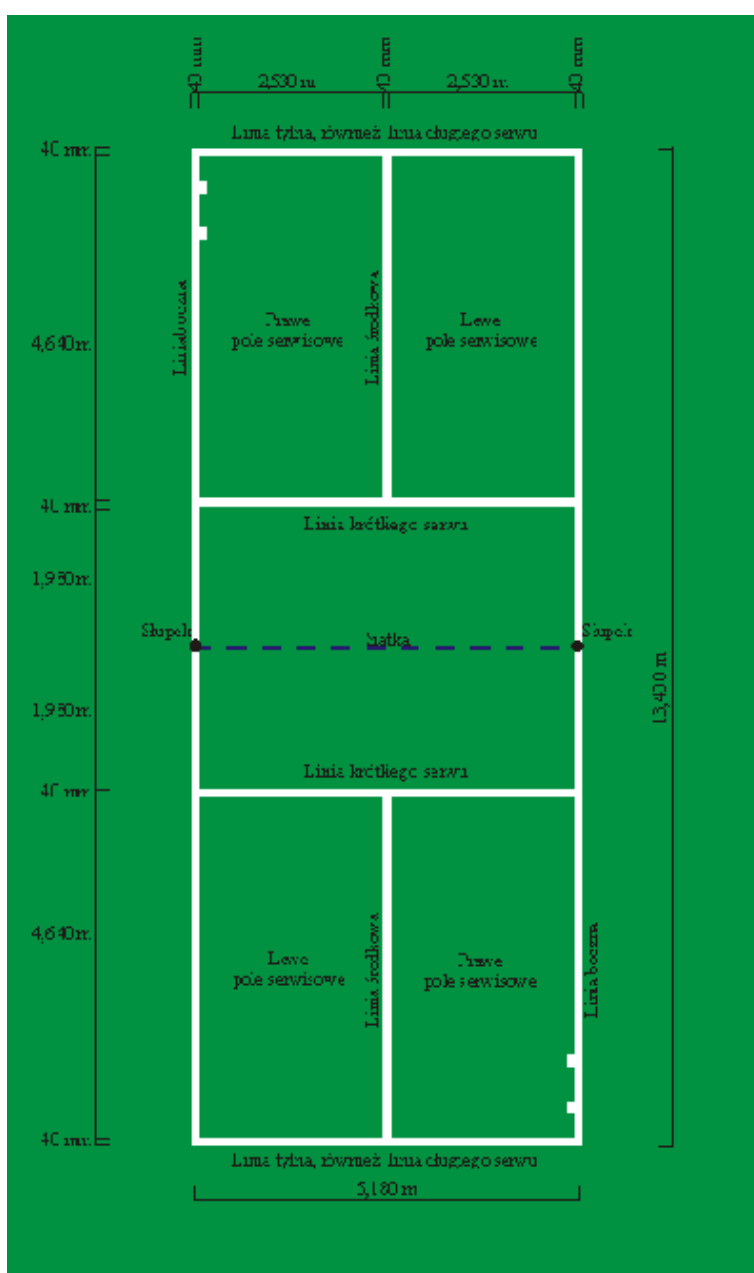
17.6.8. przedstawia sędziemu głównemu wszystkie odwołania w kwestiach prawnych. (Takie odwołanie musi zostać zgłoszone przed wykonaniem następnego serwu albo, jeżeli po zakończeniu gry, przed opuszczeniem boiska przez stronę apelującą).

ZAŁĄCZNIK 1

ZMIANY W BOISKU I JEGO WYPOSAŻENIU

1. Gdy ustawienie słupków na liniach bocznych jest niewykonalne, musi być użyty jakiś sposób oznaczenia miejsca, gdzie linie boczne przechodzą pod siatką np. przez zastosowanie cienkich słupków bądź pasków materiału o szerokości 40 mm, zamocowanych na liniach bocznych i odchodzących pionowo od sznurka siatki.
2. Boisko może być wyznaczone tylko do gry pojedynczej jak na rysunku E. Linie tylne pozostają również liniami długiego serwu, a słupki lub paski materiału przedstawiające je są wtedy umieszczone na liniach bocznych.
3. Górny brzeg siatki, mierząc od powierzchni boiska, jest na wysokości 1,524 m nad środkiem boiska i 1,55 m nad liniami bocznymi.

Rysunek E



Uwagi: Długość przekątnej całego boiska = 14,366 m. Boisko to jest używane tylko do gry pojedynczej.

ZAŁĄCZNIK 2

MECZE HANDICAPOWE (Z WYRÓWNANIEM SZANS)

W meczach handicapowych stosuje się następujące zmiany przepisów:

1. W ilości punktów wymaganych do wygrania seta nie są dozwolone żadne zmiany.

2. Przepis 8.1.3. zmienia się na:

„w trzecim secie lub w meczu jednosetowym, gdy strona prowadząca zdobywa połowę całkowitej ilości punktów wymaganych do wygrania danego seta (w przypadku ułamków bierze się kolejną liczbę naturalną).”.

ZAŁĄCZNIK 3

INNE SYSTEMY PUNKTOWANIA

Dozwolone jest zagranie, po uprzednim uzgodnieniu, również meczów:

1. jednosetowego 21-punktowego, lub

2. trwającego do dwóch wygranych setów:

2.1. 15-punktowych w grach podwójnych i grze pojedynczej mężczyzn,

2.2. 11-punktowych w grze pojedynczej kobiet.

W przypadku 1. przepisu 8.1. otrzymuje brzmienie:

„**8.1.** W meczu jednosetowym zawodnicy zmieniają strony boiska, gdy pierwsza ze stron zdobywa 11 punktów.”

W przypadku 2. stosuje się poniższe zmiany w przepisach gry w badmintonie:

Przepisy 7.2. – 7.5. otrzymują brzmienie:

„**7.2.** W grach podwójnych i w grze pojedynczej mężczyzn strona, która pierwsza zdobywa 15 punktów wygrywa seta, oprócz przypadków jak w przepisie 7.5.

7.3. W grze pojedynczej kobiet strona, która pierwsza zdobywa 11 punktów wygrywa seta, oprócz przypadków jak w przepisie 7.5.

7.4. Tylko strona serwująca wygrywając wymianę dodaje punkt do swojego wyniku (przepis 10.3. lub 11.3.). Strona wygrywa wymianę, gdy strona przeciwna popełnia błąd albo lotka przestaje być w grze dotykając podłoża w boisku strony przeciwnej.

7.5. Jeżeli strony osiągną wynik 14:14 (10:10 w grze pojedynczej kobiet) to strona, która pierwsza zdobyła 14 (10) punktów dokonuje wyboru jak w przepisach 7.5.1. lub 7.5.2.:

7.5.1. kontynuować grę do 15 (11) punktów, tzn. bez podwyższania, lub

7.5.2. podwyższyć grę do 17 (13) punktów.”

W przepisie 8.1.3. liczbę 11 zastępuje się liczbami 8 (6).

W przepisie 10.3.1. numer przepisu w nawiasie zmienia się na 7.4.

Przepis 10.3.2. otrzymuje brzmienie:

„**10.3.2.** Jeżeli odbierający wygrywa wymianę (przepis 7.4.), serwujący traci prawo do serwu, a odbierający staje się serwującym bez zdobycia punktu przez obu zawodników.”

Przepisy 11.1.1. – 11.1.6 otrzymują brzmienie:

„**11.1.1.** Rozpoczynając seta i każdorazowo gdy strona staje się serwującą, serw wykonuje się z prawego pola serwisowego.

11.1.2. Serwujący lub odbierający na początku seta serwuje z i odbiera na prawym polu serwisowym, gdy jego strona nie zdobywa, lub zdobywa parzystą ilość punktów w danym secie.

11.1.3. Serwujący lub odbierający na początku seta serwuje z i odbiera na lewym polu serwisowym, gdy jego strona zdobywa nieparzystą ilość punktów w danym secie.

11.1.4. Wzór odwrotny stosuje się do partnerów.

11.1.5. Zawodnik strony odbierającej stojący na przekątnej przeciwnym polu serwisowym staje się odbierającym.

11.1.6. Serw w dowolnej kolejności jest wykonywany naprzemiennie z pól serwisowych oprócz przypadków jak w przepisach 12 i 14.”

Przepisy 11.3.1. – 11.3.2. otrzymują brzmienie

„**11.3.1.** Jeżeli strona serwująca wygrywa wymianę (przepis 7.4.) zdobywa punkt. Serwujący serwuje ponownie.

11.3.2. Jeżeli strona odbierająca wygrywa wymianę (przepis 7.4.) serwujący traci prawo do serwu bez zdobycia punktu przez obie strony.”

Przepisy 11.4.1. – 11.4.5. otrzymują brzmienie:

„**11.4.1.** od pierwszego serwującego

11.4.2. do pierwszego odbierającego

11.4.3. do partnera pierwszego odbierającego

11.4.4. do zawodnika pierwszej strony serwującej stojącego na prawym polu serwisowym (przepis 11.1.2)

11.4.5. do partnera zawodnika wymienionego w przepisie 11.4.4. i tak dalej.”

Przepis 11.5. otrzymuje brzmienie:

„**11.5.** Żaden z zawodników nie serwuje ani nie odbiera poza kolejnością, ani nie odbiera dwóch kolejnych serwów w danym secie, oprócz przypadków jak w przepisach 12 i 14.”

Przepis 12.2. zastępuje się przez:

„**12.2.** Jeżeli błąd pól serwisowych zostaje odkryty przed wykonaniem następnego serwu:

12.2.1. jeżeli strona popełniająca błąd wygrywa wymianę jest powtórzenie;

12.2.2. jeżeli strona popełniająca błąd przegrywa wymianę błąd nie jest poprawiany;

12.2.3. jeżeli obie strony popełniają błąd jest powtórzenie.

12.3. Jeżeli jest powtórzenie spowodowane błędem pól serwisowych wymiana jest powtarzana z poprawionym błędem.

12.4. Jeżeli błąd pól serwisowych zostaje odkryty po wykonaniu następnego serwu nie jest on poprawiany i gra w tym secie toczy się bez zmiany nowych pól serwisowych zawodników (z ewentualnym nowym porządkiem serwowania).”

Przepisy 16.2.1. – 16.2.2. otrzymują brzmienie:

„**16.2.1.** 90 sekund pomiędzy pierwszym i drugim setem; oraz

16.2.2. 5 minut pomiędzy drugim i trzecim setem”

ZAŁĄCZNIK 4

SŁOWNIK

Ten załącznik wymienia standardowe słownictwo używane przez sędziów prowadzących do kontroli meczu:

1. Zapowiedzi i wprowadzenia

1.1. „Panie i Panowie:”

1.1.1. „po mojej prawej ... (nazwisko zawodnika) ... (nazwa), po mojej lewej ... (nazwisko zawodnika) ... (nazwa)” lub

1.1.2. „po mojej prawej ... (nazwiska zawodników) ... (nazwa), po mojej lewej ... (nazwiska zawodników) ... (nazwa)”

1.1.3. „po mojej prawej ... (nazwa drużyny), reprezentowany przez ... (nazwisko zawodnika), po mojej lewej ... (nazwa drużyny), reprezentowany przez ... (nazwisko zawodnika)” lub

1.1.4. „po mojej prawej ... (nazwa drużyny), reprezentowany przez ... (nazwiska zawodników), po mojej lewej ... (nazwa drużyny), reprezentowany przez ... (nazwiska zawodników)”

1.2.1. „... (nazwisko zawodnika) serwuje”; lub

1.2.2. „... (nazwa drużyny) serwuje”;

1.3.1. „... (nazwisko zawodnika) serwuje na ... (nazwisko zawodnika)”;

1.3.2. „... (nazwisko zawodnika) na ... (nazwisko zawodnika)”

używane według poniższej tabeli odpowiednio:

Turniej	Gry pojedyncze	Gry podwójne
Indywidualny	1.1.1., 1.2.1.	1.1.2., 1.3.1.
Drużynowy	1.1.3., 1.2.2.	1.1.4., 1.2.2., 1.3.2.

2. Rozpoczęcie meczu i ogłaszanie wyniku

2.1. „zero-zero; gra”

2.2. „zmiana serwu”

2.3. „przerwa”

2.4. „boisko ... (numer) 20 sekund”

2.5. „... lotka setowa ...” np. „20:6 lotka setowa” lub „29:28 lotka setowa”

2.6. „... lotka meczowa...” np. „20:8 lotka meczowa” lub „29:29 lotka meczowa”

2.7. „pierwszego seta wygrał(a/li) ... (w turniejach drużynowych należy używać nazwy drużyny) ... (wynik)”

2.8. „boisko ... (numer) 2 minuty przerwy”

2.9. „set drugi”

2.10. „drugiego seta wygrał(a/li) ... (w turniejach drużynowych należy używać nazwy drużyny) ... (wynik)”

2.11. „jeden-jeden w setach”

2.12. „set trzeci”

3. Komendy ogólne

3.1. „proszę wybrać stronę”

3.2. „czy jesteście gotowi?”

3.3. „ominięcie serwowanej lotki”

3.4. „odbierający nie gotowy”

3.5. „próba odbioru serwu”

3.6. „nie sugerować liniowemu”

3.7. „proszę do mnie”

3.8. „czy lotka jest dobra?”

- 3.9. „proszę sprawdzić lotkę”
- 3.10. „zmiana lotki”
- 3.11. „nie zmieniać lotki”
- 3.12. „powtórzenie”
- 3.13. „zmiana stron”
- 3.14. „nie zmieniono stron”
- 3.15. „serw ze złego pola”
- 3.16. „serw poza kolejnością”
- 3.17. „odbiór poza kolejnością”
- 3.18. „nie wpływać na szybkość lotki”
- 3.19. „dotknięcie lotki”
- 3.20. „dotknięcie siatki”
- 3.21. „stoi Pan(i) na złym polu”
- 3.22. „rozpraszanie przeciwnika”
- 3.23. „trener rozprasza przeciwnika”
- 3.24. „podwójne uderzenie”
- 3.25. „lotka rzucona”
- 3.26. „wkroczenie na boisko przeciwnika”
- 3.27. „przeszkadzanie przeciwnikowi”
- 3.28. „czy Pan(i) rezygnuje?”
- 3.29. „błąd odbioru”
- 3.30. „zgłoszono błąd serwu”
- 3.31. „serw opóźniony, gra musi być ciągła”
- 3.32. „gra wstrzymana”
- 3.33. „... (nazwisko zawodnika) ostrzeżenie za złe zachowanie”
- 3.34. „... (nazwisko zawodnika) błąd złego zachowania”
- 3.35. „błąd”
- 3.36. „aut”
- 3.37. „sędzia liniowy – proszę o sygnał”
- 3.38. „sędzia serwisowy – proszę o sygnał”
- 3.39. „poprawka - boisko”
- 3.40. „poprawka - aut”
- 3.41. „proszę wytrzeć boisko”
- 3.42. „stop!”

4. Zakończenie meczu

- 4.1. „mecz wygrał(a/li) ... (nazwisko/a zawodnika/ów/nazwa drużyny) ... (wynik)”
- 4.2. „... (nazwisko zawodnika/nazwa drużyny) zrezygnował(a)”
- 4.3. „... (nazwisko zawodnika/nazwa drużyny) zdyskwalifikowany(a)”

5. Wynik

0 = zero	16 = szesnaście
1 = jeden	17 = siedemnaście
2 = dwa	18 = osiemnaście
3 = trzy	19 = dziewiętnaście
4 = cztery	20 = dwadzieścia
5 = pięć	21 = dwadzieścia jeden

6 = sześć	22 = dwadzieścia dwa
7 = siedem	23 = dwadzieścia trzy
8 = osiem	24 = dwadzieścia cztery
9 = dziewięć	25 = dwadzieścia pięć
10 = dziesięć	26 = dwadzieścia sześć
11 = jedenaście	27 = dwadzieścia siedem
12 = dwanaście	28 = dwadzieścia osiem
13 = trzynaście	29 = dwadzieścia dziewięć
14 = czternaście	30 = trzydzieści
15 = piętnaście	

ZAŁĄCZNIK 5

BADMINTON DLA INWALIDÓW

(od 1 sierpnia 2004)

Następujące poprawki do przepisów gry w badmintona mają zastosowanie dla różnych kategorii niesprawności jak wymieniono poniżej.

Klasyfikacja Międzynarodowego Związku Badmintonu dla Inwalidów (IBAD)

Jest to funkcjonalna klasyfikacja wszystkich fizycznych niesprawności. Minimalny zakres niesprawności opisany poniżej może być powiększony, ale nie pomniejszony bez zgody IBAD. Jakiegokolwiek zmiany tego typu nie mogą być oficjalnie uznane, chyba że zostaną opublikowane w periodyku IBAD. Dalsze szczegóły mogą być udostępnione przez IBAD.

BADMINTON NA WÓZKU – klasa I – BMW 1

Zawodnik z porażeniem czterokończynowym z uszkodzeniem powyżej poziomu C 8 z minimalną (jednak nieznaczącą) utratą czynności ruchowych ręki grającej. Niewielkie zmiany pozycji tułowia są osiągnane wolną ręką trzymającą, popychającą albo podtrzymującą wózek lub udo. Dolna część tułowia dotyka tylnej części wózka. Ruchy ramienia do tyłu są ograniczone brakiem rotacji tułowia. Celowe ruchy wózka są zazwyczaj nieefektywne.

Rodzaje porażień ośrodkowych

Porażenie dwukończynowe znacznego stopnia.
Ograniczenie kontroli kończyn górnych niewielkiego stopnia.
Umiarkowane zaburzenia równowagi.
Spastyczność kończyn dolnych znacznego (4) stopnia.

BADMINTON NA WÓZKU – klasa II – BMW 2

Zawodnik z porażeniem dwukończynowym poprzecznym powyżej poziomu T 12. Niewielkie zmiany pozycji tułowia są osiągnane wolną ręką trzymającą, popychającą albo podtrzymującą wózek lub udo. Dolna część tułowia dotyka tylnej części wózka. Ruchy ramienia do tyłu są ograniczone brakiem rotacji tułowia. Celowe ruchy wózka są zazwyczaj nieefektywne.

Rodzaje porażień ośrodkowych

Porażenie dwukończynowe umiarkowanego stopnia.
Umiarkowane zaburzenia równowagi.
Umiarkowana spastyczność kończyn dolnych (3 stopnia).

BADMINTON NA WÓZKU – klasa III – BMW 3

Zawodnik z porażeniem dwukończynowym pionowym z uszkodzeniem na poziomie L 1 i niższym. Minimalną niesprawnością jest tu utrata siły mięśniowej co najmniej o 20 pkt. w jednej lub obu kończynach. Zawodnik siedzi wyprostowany, normalny zakres ruchów tułowia i ramienia. Ruchy tułowia aby zwiększyć zasięg są możliwe jedynie przy użyciu wolnego ramienia przytrzymującego, popychającego wózek lub udo. Celowe ruchy wózka są możliwe. Po rozpoczęciu ruchu ręki tułów nie może optymalnie wychylić się do przodu. Ruchy boczne nie są możliwe bez asysty wolnego ramienia.

Rodzaje porażień ośrodkowych

Porażenie dwukończynowe poziome niewielkiego stopnia.
Niewielkie zaburzenia równowagi.
Spastyczność kończyn dolnych niewielkiego stopnia.
Zawodnik nie może grać na stojąco.

BADMINTON NA STOJĄCO Z NIEDOWŁADEM PONIŻEJ TALII – klasa I – BMSTL 1

Poważne upośledzenie nóg (równowagi statycznej i dynamicznej)

1. Ciężka odmiana polio obu nóg.
2. Amputacja jednej nogi powyżej kolana i jednej poniżej.
3. Niecałkowite uszkodzenie rdzenia kręgowego.
4. Ciężkie porażenie dwukończynowe poziome.
5. Ciężkie porażenie połowicze włączając rękę grającą.

BADMINTON NA STOJĄCO Z NIEDOWŁADEM PONIŻEJ TALII – klasa II – BMSTL 2

Zawodnik utrzymuje pozycję stojącą i ma obniżoną siłę mięśniową o co najmniej 20 pkt. w jednej lub obu kończynach dolnych lub równoważną niesprawność.

Umiarkowane upośledzenie nóg

1. Jedna niesprawna noga.
2. Polio jednej nogi.
3. Amputacja jednej nogi poniżej kolana.
4. Szttywne biodro i kolano.
5. Zwichnięcie biodra z widocznym skróceniem kończyny.
6. Umiarkowany stopień uszkodzenia obu nóg.
7. Polio.
8. Amputacja obu kończyn poniżej kolana.
9. Niecałkowite uszkodzenie rdzenia kręgowego, rozszczep kręgosłupa na poziomie S 1.

BADMINTON NA STOJĄCO Z NIEDOWŁADEM PONIŻEJ TALII – klasa III – BMSTL 3

Zawodnik utrzymuje pozycję stojącą i ma obniżoną siłę mięśniową o 10-19 pkt. w jednej lub obu kończynach dolnych lub równoważną niesprawność.

Łagodne upośledzenie nóg

- Szttywność pojedynczej kostki.
- Amputacja na poziomie śródstopia (min. 1/3 stopy).
- Podwichnięcie biodra.
- Ograniczenie ruchomości w zakresie jednego biodra, kolana lub kostki.
- Polio: utrata siły mięśniowej o co najmniej 10 pkt. w jednej lub obu kończynach dolnych.

BADMINTON NA STOJĄCO Z NIEDOWŁADEM POWYŻEJ TALII – klasa I – BMSTU 4

Poważne upośledzenie ręki niegrającej.

Minimalna niesprawność: utrata 50 pkt. albo

- Amputacja jednej ręki na poziomie lub powyżej łokcia.
- Uszkodzenie spłotu ramiennego z porażeniem całej kończyny górnej.
- Skrócenie kończyny górnej z niesprawną dłońią oraz równoważne niesprawności.
- Ręka grająca** – ze znaczną utratą szybkości podczas maksymalnego zamachu spowodowaną utratą siły mięśniowej, zakresu ruchu albo problemy równorzędne. Utrata szybkości musi być w kierunku uderzania.
- Utrata siły mięśniowej jest nie większa niż 4 stopnie w skali MRC w kierunku uderzania (zarówno forhend jak i bekhend) i obejmuje jeden z pobliskich stawów.
- Utrata zakresu ruchu o 30-50 % dotycząca przodozgięcia barku, wyprostu łokcia, nawracania przedramienia.
- Spastyczne porażenie jednej kończyny niewielkiego stopnia lub atetoza.
- Oraz porównywalne niesprawności.

BADMINTON NA STOJĄCO Z NIEDOWŁADEM POWYŻEJ TALII – klasa II – BMSTU 5

Minimalna niesprawność to utrata 30 pkt. lub poważne albo umiarkowane upośledzenie ręki niegrającej.

- Amputacja jednej kończyny górnej poniżej łokcia ale powyżej nadgarstka.
- Uszkodzenie spłotu ramiennego z pewnymi zachowanymi funkcjami.
- Wrodzony nieprawidłowy rozwój kończyny.

RĘKA GRAJĄCA

Łagodne upośledzenie ręki grającej.

- Amputacja palców lub nieprawidłowy rozwój z przykurczem.
- Szttywny nadgarstek z przykurczem.
- Oslabienie dłoni lub stawu kończyny górnej.
- Porównywalne niesprawności.

GRZBIET I KADŁUB

Znacząca utrata ruchomości o stałym charakterze i/lub skolioza powyżej 60 stopni mierzona metodą Comba (konieczne zdjęcie RTG).

KARŁOWATY WZROST

Maksymalna wysokość osoby kwalifikowanej do niesprawności nie może przekraczać 142 cm dla mężczyzn i 136 cm dla kobiet. Zawodnik musi dodatkowo posiadać inną niesprawność (nie dotyczy karłowatości przysadkowej).

UWAGI

1. Zawodnik z postępującą niesprawnością motoryczną np. SM musi być kwalifikowany na nowo na początku każdego zawodów.
2. Zawodnicy, którzy nie są klasyfikowani według powyższych zasad: np. z ograniczeniem umysłowym, z chorobami serca, klatki piersiowej, brzucha, skóry, uszu lub oczu ale bez niesprawności motorycznej.

WSPÓŁZAWODNICTWO W KLASIE Z MNIEJSZYMI NIESPRAWNOŚCIAMI

Jeżeli zawodnik wybiera współzawodnictwo w klasie z bardziej sprawnymi zawodnikami, musi w tej klasie pozostać do końca zawodów.

BADMINTON DLA INWALIDÓW. ZMIANY PRZEPISÓW GRY

Przepis 1.1. uzupełnia się tekstem:

„Dla inwalidów używa się następujących boisk:

1.1.1. Badminton na wózku: boiska do gry pojedynczej i gry podwójnej są jak na rysunkach F,G,H oraz I odpowiednio.

1.1.2. Badminton na stojąco (niedowład poniżej talii klasy I&II): boisko do gry pojedynczej jest jak na rysunku J.”

W badmintonie na wózku w przepisach 1.4. i 1.10. liczbę 1,55 zastępuje się liczbą 1,40, a liczbę 1,524 zastępuje się liczbą 1,372.

Przepis 9.1.2. otrzymuje brzmienie:

„**9.1.2.** serwujący i odbierający stoją na przekątnie przeciwległych polach serwisowych albo są na właściwych polach serwisowych bez dotykania linii ograniczających te pola.”

Przepis 9.1.3. stosuje się tylko w badmintonie na stojąco z niedowładem powyżej talii.

W badmintonie na wózku przepis ten otrzymuje brzmienie:

„**9.1.3.** na początku serwu (przepis 9.2.) koła serwującego i odbierającego są nieruchome.”

Przepis 9.1.5. stosuje się w badmintonie na stojąco. W badmintonie na siedząco i na wózku słowo „talii” zastępuje się słowem „pachy”.

Przepis 9.5. otrzymuje brzmienie:

„**9.5.** W grze podwójnej w badmintonie na stojąco partnerzy mogą przyjąć na swoich boiskach dowolną pozycję nie zasłaniającą przeciwnego serwującego lub odbierającego. W grze podwójnej w badmintonie na siedząco i na wózku partnerzy są na przylegających polach serwisowych.”

Przepis 10.1.1. otrzymuje brzmienie:

„**10.1.1.** Zawodnicy serwują z i odbierają na swoich właściwych polach serwisowych.”

Przepis 11.1. otrzymuje brzmienie:

„**11.1. Pola serwisowe** w badmintonie na stojąco.

11.1.1. Zawodnik strony serwującej serwuje z prawego pola serwisowego na początku seta, lub gdy strona serwująca nie zdobywa lub zdobywa parzystą ilość punktów w danym secie.

11.1.2. Zawodnik strony serwującej serwuje z lewego pola serwisowego, gdy strona serwująca zdobywa nieparzystą ilość punktów w danym secie.

11.1.3. Wzór odwrotny stosuje się do partnerów.”

W przepisie 13.3.5. dopisuje się „albo wózka”.

Dopisuje się przepisy 16.2.3. i 16.2.4.:

„**16.2.3.** W badmintonie na wózku podczas meczu zawodnikowi można zezwolić na opuszczenie boiska do trzech minut w towarzystwie sędziego w celu zacewnikowania.

16.2.4. W badmintonie na wózku zawodnikowi można zezwolić na naprawę zepsutego wózka uwzględniając, że to będzie wykonane w możliwie najkrótszym czasie. Jeżeli zawodnik opuszcza boisko, towarzyszy mu sędzia.”

Dopisuje się przepisy 18 i 19:

„18. OGRANICZENIA RUCHOWE

W badmintonie na wózku:

18.1. Odbijając lotkę zawodnik dowolną częścią tułowia dotyka siedzenia wózka.

18.2. Gdy lotka jest w grze stopy dotykają podnóżka. Stopy mogą być przyczepione do podnóżka.

18.3. Gdy lotka nie jest w grze dowolna część stopy może dążyć do dotknięcia podłoża. W szczególności zawodnik nie może używać stóp do hamowania lub podpierania się.

18.4. Bezpośrednio przed i uderzając lotkę zawodnik nie może dotykać podłoża dłońmi dla podpierania się.

18.5. Gdy lotka jest w grze podniesiony podnóżek nie może dotykać podłoża.

19. WYPOSAŻENIE WÓZKA

19.1. Ciało zawodnika może być przymocowane do wózka pasem elastycznym.

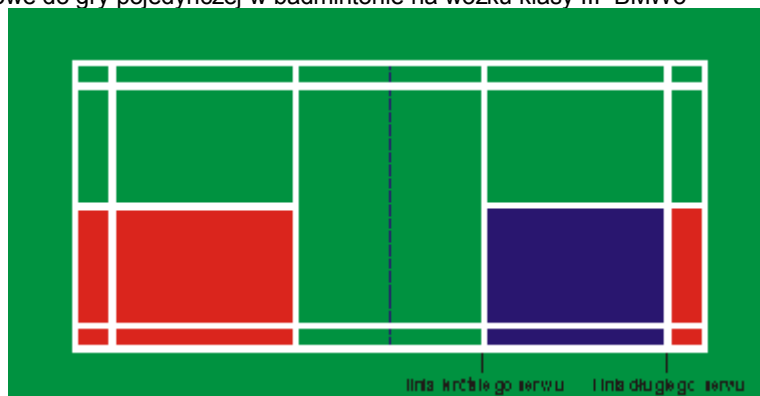
19.2. Wózek może być wyposażony w podpierające tylne koło wystające poza główne koła.”

Uwaga: na wszystkich rysunkach



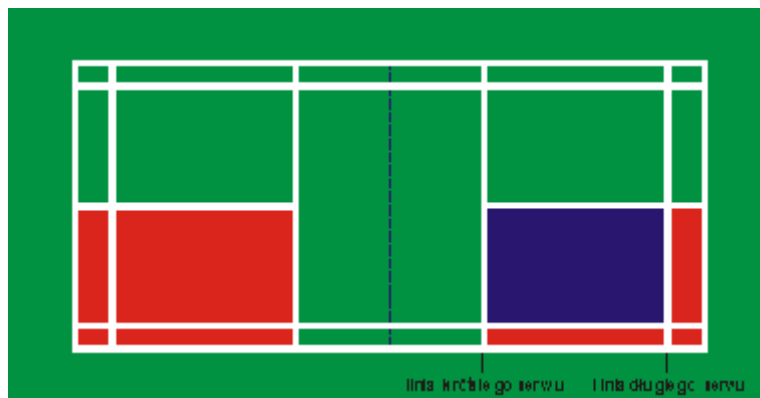
Rysunek F

Boisko i pole serwisowe do gry pojedynczej w badmintonie na wózku klasy III–BMW3

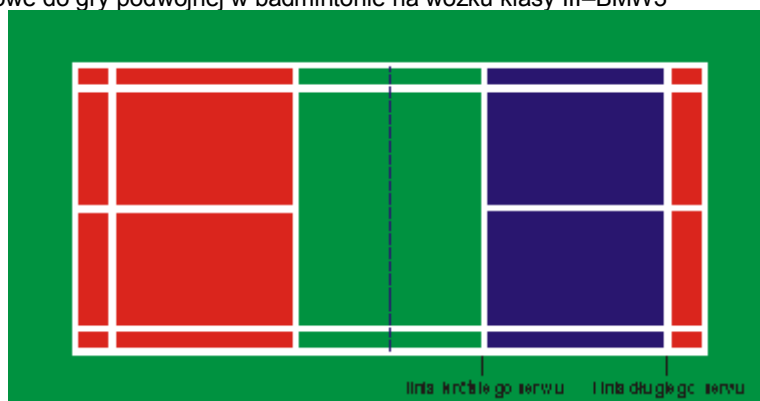


Rysunek G

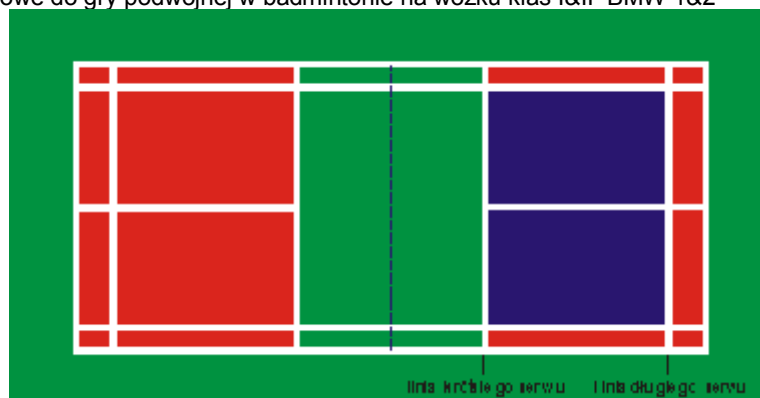
Boisko i pole serwisowe do gry pojedynczej w badmintonie na wózku klas I&II–BMW 1&2



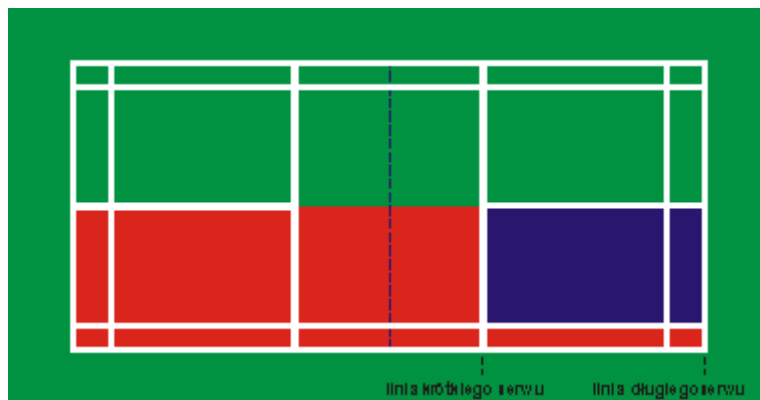
Rysunek H
Boisko i pole serwisowe do gry podwójnej w badmintonie na wózku klasy III–BMW3



Rysunek I
Boisko i pole serwisowe do gry podwójnej w badmintonie na wózku klas I&II–BMW 1&2



Rysunek J
Boisko i pole serwisowe do gry pojedynczej w badmintonie na stojąco z niedowładem poniżej talii klas I&II



Badminton na stojąco z niedowładem poniżej talii klasa III i niedowładem powyżej talii
Ci inwalidzi grają na normalnym boisku, gry pojedyncze i podwójne zgodnie z przepisami gry.

ZALECENIA DLA SĘDZIÓW

1. WPROWADZENIE

- 1.1. Zalecenia dla sędziów są wydane przez IBF w celu ujednoczenia kontroli gry we wszystkich krajach i zgodnie z jej przepisami.
- 1.2. Celem niniejszych zaleceń jest doradzenie sędziom prowadzącym jak kontrolować mecz pewnie i uczciwie bez nadgorliwości równocześnie zapewniając przestrzeganie przepisów. Zalecenia te zawierają również wskazówki dla sędziów serwisowych i liniowych, jak wypełniać swoje obowiązki.
- 1.3. Wszyscy sędziowie powinni pamiętać o tym, że gra jest dla zawodników.

2. SĘDZIOWIE I ICH DECYZJE

- 2.1. Sędzia prowadzący podlega sędziemu głównemu (przepis 17.2.) (lub – w razie nieobecności sędziego głównego – jego zastępcy).
- 2.2. Sędzia serwisowy jest zwykle wyznaczany przez sędziego głównego, ale może być zmieniony przez sędziego głównego lub sędziego prowadzącego po konsultacji z sędzią głównym (przepis 17.6.4.).
- 2.3. Sędziowie liniowi są zwykle wyznaczani przez sędziego głównego, ale sędzia liniowy może być zmieniony przez sędziego głównego lub sędziego prowadzącego po konsultacji z sędzią głównym (przepis 17.6.4.).
- 2.4. Decyzja każdego z sędziów jest ostateczna wobec zdarzeń za ocenę których jest on odpowiedzialny, oprócz przypadku, gdy sędzia prowadzący uzna ponad wszelką wątpliwość, że sędzia liniowy wydał wyraźnie złą ocenę, sędzia prowadzący unieważnia decyzję sędziego liniowego (przepis 17.5.). Jeżeli sędzia prowadzący uzna, że sędzia liniowy jest niekompetentny i wymaga zmiany, wówczas wzywa sędziego głównego (przepis 17.6.4., zalecenie 2.3.).
- 2.5. Jeżeli któryś z sędziów „nie widział”, decyduje sędzia prowadzący. Jeżeli decyzja nie może zostać podjęta ogłasza się powtórzenie (przepis 17.6.6.).
- 2.6. Sędzia prowadzący odpowiada za boisko i jego najbliższe otoczenie. Ma prawo orzekania od wejścia na boisko przed meczem do opuszczenia boiska po meczu.

3. ZALECENIA DLA SĘDZIÓW PROWADZĄCYCH

3.1. Przed meczem sędzia prowadzący:

- 3.1.1. otrzymuje protokół od sędziego głównego;
- 3.1.2. sprawdza urządzenie do pokazywania wyniku;
- 3.1.3. patrzy, czy słupki są na liniach bocznych do gry podwójnej (przepis 1.5.);
- 3.1.4. sprawdza wysokość siatki i upewnia się, że pomiędzy końcami siatki a słupkami nie ma szczelin;
- 3.1.5. upewnia się, czy pomija się jakieś przepisy dotyczące uderzenia lotki w konstrukcję;
- 3.1.6. upewnia się, że sędzia serwisowy i sędziowie liniowi znają swoje obowiązki i są prawidłowo usytuowani (część 5 i 6);
- 3.1.7. dba o wystarczającą ilość sprawdzonych lotek (przepis 3) do dyspozycji na mecz, aby unikać opóźnień w grze;
(Jeżeli jest wyznaczony sędzia serwisowy, to sędzia prowadzący zwyczajowo powierza obowiązki z zaleceń 3.1.3., 3.1.4. i 3.1.7. sędziemu serwisowemu).
- 3.1.8. sprawdza, czy ubiory zawodników spełniają odpowiednie przepisy dotyczące koloru, wyglądu, liternictwa i reklamy, a każde odstępstwo jest naprawione. Każde zauważone odstępstwo ubioru od przepisów jest przekazywane sędziemu głównemu bądź jego zastępcy przed meczem, a jeżeli nie jest to możliwe, to zaraz po meczu;
- 3.1.9. dokonuje losowania i dba o to, aby strona wygrywająca i przegrywająca dokonały swoich wyborów prawidłowo (przepis 6.). Odnotowuje wybór stron;
- 3.1.10. w grze podwójnej zaznacza nazwiska zawodników rozpoczynających na prawych polach serwisowych. Analogiczną notatkę wykonuje na początku każdego seta. (Pozwala to w każdej chwili sprawdzić, czy zawodnicy są na właściwych polach serwisowych);

3.2. Rozpoczynając mecz sędzia prowadzący zapowiada go używając stosownej zapowiedzi, wskazując odpowiednio na prawą lub lewą stronę (W,X,Y,Z są nazwiskami zawodników a A,B,C,D są nazwami drużyn):

Gra pojedyncza

- turniej indywidualny:

„Panie i panowie po mojej prawej X, A; po mojej lewej Y, B; serwuje X; zero-zero; gra”.

- turniej drużynowy:

„Panie i panowie po mojej prawej A, reprezentowany przez X, po mojej lewej B, reprezentowany przez Y, serwuje A; zero-zero; gra”.

Gra podwójna

- turniej indywidualny:

„Panie i panowie po mojej prawej W, A i X, B; po mojej lewej Y, C i Z, D; X serwuje na Y; zero-zero; gra”.

Jeżeli partnerzy reprezentują tę samą drużynę, jej nazwę zapowiada się po nazwiskach obu zawodników np. „W i X, A”.

- turniej drużynowy:

„Panie i panowie po mojej prawej A, reprezentowany przez W i X, po mojej lewej B, reprezentowany przez Y i Z, serwuje A; X na Y; zero-zero; gra”.

Komenda „gra” stanowi początek meczu.

3.3. Podczas meczu

3.3.1. Sędzia prowadzący:

- 3.3.1.1. używa standardowego słownictwa z załącznika 4;
- 3.3.1.2. zapisuje i ogłasza wynik. Zawsze ogłasza najpierw wynik strony serwującej;
- 3.3.1.3. podczas serwu, jeżeli jest wyznaczony sędzia serwisowy szczególnie obserwuje odbierającego. Sędzia prowadzący może również ogłosić błąd serwu, jeżeli potrzeba;

- 3.3.1.4.** jeżeli to możliwe, zwraca uwagę na stan urządzenia pokazującego wynik; oraz
- 3.3.1.5.** podnosi prawą rękę nad głowę aby przywołać sędziego głównego, jeżeli potrzebna jest jego pomoc.
- 3.3.2.** Gdy strona przegrywa wymianę i dlatego traci prawo do serwu (przepisy 10.3.2., 11.3.2.) sędzia prowadzący ogłasza „zmiana serwu” i podaje wynik uwzględniając nową stronę serwującą; jeżeli potrzeba wskazując stosowną ręką w kierunku nowego serwującego i prawidłowego pola serwisowego.
- 3.3.3.** Komendę „gra” ogłasza wyłącznie sędzia prowadzący, aby wskazać, że:
- 3.3.3.1.** rozpoczyna się mecz lub set, albo że wznawia się set po przerwie lub zmianie stron;
- 3.3.3.2.** wznawia się grę po przerwie; albo
- 3.3.3.3.** ponagla zawodnika do wznowienia gry.
- 3.3.4.** Komendę „błąd” ogłasza sędzia prowadzący, gdy błąd zostaje popełniony, oprócz:
- 3.3.4.1.** błędu serwującego (przepis 9.1.) ogłaszanego przez sędziego serwisowego według przepisu 13.1. potwierdzanego przez sędziego prowadzącego „zgłoszono błąd serwu”. Sędzia prowadzący ogłasza błąd odbierającego „błąd odbioru”;
- 3.3.4.2.** błędu jak w przepisie 13.3.1., ogłaszanego i odpowiednio sygnalizowanego przez sędziego liniowego (zalecenie 6.2.); oraz
- 3.3.4.3.** błędów jak w przepisach 13.2.1., 13.2.2., 13.3.2. lub 13.3.3. ogłaszanych tylko gdy zawodnikom i widzom potrzebne jest wyjaśnienie.
- 3.3.5.** W każdym secie, gdy strona prowadząca zdobywa jedenasty punkt sędzia prowadzący ogłasza „zmiana serwu” jeżeli potrzeba, oraz wynik zaraz po zakończeniu wymiany przynoszącej jedenasty punkt a następnie „przerwa” niezależnie od oklasków. Stanowi to początek przerwy dozwolonej jak w przepisie 16.2.1. Podczas każdej przerwy sędzia serwisowy, jeżeli jest wyznaczony, dba o wytarcie boiska.
- 3.3.6.** W przerwie podczas seta gdy strona prowadząca zdobywa jedenasty punkt (przepis 16.2.1.) po 40 sekundach sędzia prowadzący ogłasza „boisko ... (numer) 20 sekund” i to powtarza. W przerwach (przepis 16.2.1.) w pierwszym i drugim secie, oraz w trzecim secie po zmianie stron boiska do każdej strony mogą podejść nie więcej niż dwie osoby. Osoby te opuszczają boisko gdy sędzia prowadzący ogłasza „... 20 sekund”. Wznawiając grę po przerwie sędzia prowadzący powtarza wynik i komendę „gra”. Jeżeli zawodnicy nie korzystają z przerwy jak w przepisie 16.2.1. gra w tym secie trwa bez przerwy.
- 3.3.7.** Set przedłużony:
- 3.3.7.1.** Gdy strona prowadząca zdobywa dwudziesty punkt, w każdym secie sędzia prowadzący ogłasza odpowiednio „lotka setowa” lub „lotka meczowa”.
- 3.3.7.2.** Jeżeli strona zdobywa dwudziesty dziewiąty punkt, w każdym secie i przez każdą ze stron, sędzia prowadzący ogłasza odpowiednio „lotka setowa” lub „lotka meczowa”.
- 3.3.7.3.** Komendy jak w zaleceniach 3.3.7.1. i 3.3.7.2. następują bezpośrednio po wyniku.
- 3.3.8.** Po zakończeniu każdego seta sędzia prowadzący zawsze ogłasza „set” natychmiast po zakończeniu ostatniej wymiany niezależnie od oklasków. Stanowi to początek przerwy dozwolonej w przepisie 16.2.2. Po pierwszym secie sędzia prowadzący ogłasza: „pierwszego seta wygrał(a/li) ... (nazwisko/a zawodnika/ów lub nazwa drużyny) ... (wynik)”. Po drugim secie sędzia prowadzący ogłasza: „drugiego seta wygrał(a/li) ... (nazwisko/a zawodnika/ów lub nazwa drużyny) ... (wynik); jeden-jeden w setach”. Po zakończeniu każdego seta sędzia serwisowy, jeżeli jest wyznaczony, sprawdza, czy boisko jest wytarte i ustawia pacholek, jeżeli taki jest, na środku boiska pod siatką. Jeżeli set kończy mecz sędzia prowadzący ogłasza: „Mecz wygrał(a/li) ... (nazwisko/a zawodnika/ów lub nazwa drużyny) ... (wynik)”.

3.3.9. W przerwie pomiędzy pierwszym i drugim setem oraz pomiędzy drugim i trzecim setem (przepis 16.2.2.), po 100 sekundach sędzia prowadzący ogłasza: „boisko ... (numer) 20 sekund” i to powtarza. W przerwach pomiędzy setami (przepis 16.2.2.) do każdej strony na boisku mogą podejść nie więcej niż dwie osoby. Osoby te podchodzą po zmianie stron boiska i opuszczają boisko gdy sędzia prowadzący ogłasza „... 20 sekund”.

3.3.10. Rozpoczynając drugiego seta sędzia prowadzący ogłasza „set drugi; zero-zero; gra”. Jeżeli rozgrywany jest trzeci set, rozpoczynając go sędzia prowadzący ogłasza: „set trzeci; zero-zero; gra”.

3.3.11. W trzecim secie i w meczu jednosetowym, gdy strona prowadząca zdobywa jedenasty punkt sędzia prowadzący ogłasza „zmiana serwu” jeżeli potrzeba, wynik, „przerwa” i „zmiana stron” (przepis 8.1.3.). Wznawiając grę po przerwie sędzia prowadzący powtarza wynik i komendę „gra”.

3.3.12. Po zakończeniu meczu należy natychmiast dostarczyć sędziemu głównemu wypełniony protokół.

3.4. Obserwacja linii

3.4.1. Sędzia prowadzący zawsze uważa na sędziego/ów liniowego/wych gdy lotka upada blisko linii i zawsze gdy lotka upada poza linię, chociażby daleko. Sędzia liniowy jest całkowicie odpowiedzialny za swoje decyzje oprócz poniższego zalecenia 3.4.2.

3.4.2. Gdy sędzia prowadzący uzna ponad wszelką wątpliwość, że sędzia liniowy wydał wyraźnie złą ocenę, sędzia prowadzący ogłasza:

3.4.2.1. „poprawka – boisko” gdy lotka upada w boisku; lub

3.4.2.2. „poprawka – aut” gdy lotka upada poza boiskiem.

3.4.3. W razie nieobecności sędziego liniowego, albo jeżeli sędzia liniowy nie widział, sędzia prowadzący natychmiast ogłasza:

3.4.3.1. „aut” przed podaniem wyniku jeżeli lotka upada poza liniami; lub

3.4.3.2. wynik, jeżeli lotka upada w boisku; lub

3.4.3.3. powtórzenie, jeżeli również nie widział.

3.5. Podczas meczu należy przygotować się na następujące sytuacje i postępować w danych przypadkach jak niżej:

3.5.1. Zawodnik rzucający raketę na boisko przeciwnika lub wślizgujący się pod siatkę (przeszkadza lub rozprasza przeciwnika) jest karany jak w przepisach 13.4.2. lub 13.4.3. odpowiednio.

3.5.2. Lotka wpadająca z sąsiedniego boiska automatycznie powoduje powtórzenie. Powtórzenia nie ogłasza się, gdy sędzia prowadzący uzna, że to wpadnięcie:

3.5.2.1. nie zostało zauważone przez zawodników; lub

3.5.2.2. nie przeszkodziło ani nie rozproszyło zawodników.

3.5.3. Zawodnika krzyczącego na partnera, który ma właśnie uderzyć lotkę nie uznaje się za rozpraszającego przeciwników. Okrzyki do przeciwników „nie odbijaj”, „błąd” itp. uznaje się jako rozpraszenie przeciwników (przepis 13.4.5.).

3.5.4. Opuszczanie boiska.

3.5.4.1. Dbać o to, aby zawodnicy nie opuszczali boiska bez zezwolenia sędziego prowadzącego oprócz przerw jak w przepisie 16.2. (16.5.2.).

3.5.4.2. Stronie popełniającej wykroczenie przypomina się, że opuszczanie boiska wymaga zgody sędziego prowadzącego (przepis 16.5.2.). Jeżeli potrzeba, stosuje się przepis 16.7. Jednakże zmiana rakiety po swojej stronie boiska podczas wymiany jest dozwolona.

3.5.4.3. Podczas seta, gdy gra nie jest podjęta, można zezwolić zawodnikom na szybkie wytarcie i / lub napicie się za wiedzą sędziego prowadzącego.

3.5.4.4. Jeżeli boisko wymaga wytarcia, zawodnicy pozostają przy nim do zakończenia wycierania.

3.5.5. Opóźnienia i wstrzymania.

Dbać o to, aby zawodnicy rozmyślnie nie powodowali opóźnienia lub wstrzymywania gry (przepis 16.4.). Każdy niepotrzebny spacer wokół boiska jest karany. Jeżeli potrzeba, stosuje się przepis 16.7.

3.5.6. Doradzanie spoza boiska.

3.5.6.1. Podpowiadanie spoza boiska (przepis 16.5.1.) w dowolnej formie gdy lotka jest w grze jest zakazane.

3.5.6.2. Dbać o to, aby:

- trenerzy (co najwyżej po jednym z każdej strony) siedzieli na wyznaczonych miejscach i nie stali z boku boiska podczas meczu oprócz dozwolonych przerw (przepis 16.2.)
- nie było przeszkadzania lub rozpraszania zawodników przez trenerów.

3.5.6.3. Jeżeli sędzia prowadzący uznaje, że gra jest zakłócona albo zawodnik strony przeciwnej jest rozpraszany przez trenera, jest powtórzenie. Sędzia prowadzący wzywa natychmiast sędziego głównego. Sędzia główny daje ostrzeżenie trenerowi, którego to dotyczy.

3.5.6.4. Jeżeli taki incydent powtarza się, sędzia główny może nakazać trenerowi opuszczenie sali, jeżeli potrzeba.

3.5.7. Zmiana lotki

3.5.7.1. Zmiana lotki podczas meczu nie jest sprzeczna z przepisami. Sędzia prowadzący decyduje, czy lotka wymaga zmiany.

3.5.7.2. Lotkę, której prędkość lub lot został zakłócony odrzuca się i stosuje się przepis 16.7. jeżeli potrzeba.

3.5.8. Kontuzje i schorzenia podczas meczu.

3.5.8.1. Do kontuzji lub schorzeń podczas meczu należy podchodzić ostrożnie i elastycznie. Sędzia prowadzący musi jak najszybciej określić wagę problemu. Jeżeli potrzeba, na boisko wzywany jest sędzia główny.

3.5.8.2. Sędzia główny decyduje czy lekarz lub inne osoby są niezbędne na boisku. Lekarz bada zawodnika i informuje go o powadze kontuzji lub schorzenia. Jeżeli jest krwawienie, grę wstrzymuje się do zatrzymania krwawienia lub skutecznego opatrzenia rany.

3.5.8.3. Sędzia główny wskazuje sędziemu prowadzącemu czas wymagany dla wznowienia gry przez zawodnika. Sędzia prowadzący kontroluje upływający czas.

3.5.8.4. Sędzia prowadzący dba o to, aby strona przeciwna nie poniosła żadnej straty. Przepisy 16.4., 16.5., 16.6.1. i 16.7. stosuje się odpowiednio.

3.5.8.5. Gdy jest kontuzja, choroba lub inna nieprzewidziana przeszkoda sędzia prowadzący pyta zawodnika „czy Pan(i) rezygnuje?” i po odpowiedzi twierdzącej ogłasza: „... (nazwisko zawodnika lub nazwa drużyny) zrezygnował(a), mecz wygrał(a/li) ... (nazwisko zawodnika lub nazwa drużyny) ... (wynik)”.

3.6. Wstrzymanie gry.

Jeżeli gra ma zostać wstrzymana, sędzia prowadzący ogłasza: „gra wstrzymana” i zapisuje wynik, serwującego, odbierającego, prawidłowe pole serwisowe oraz stronę boiska. Gdy gra zostaje wznowiona zapisuje przyczynę wstrzymania, upewnia się, że zawodnicy zajęli prawidłowe pozycje i pyta: „czy jesteście gotowi?”, podaje wynik oraz komendę: „gra”.

3.7. Złe zachowanie.

3.7.1. Sędzia prowadzący zapisuje i relacjonuje sędziemu głównemu wszystkie przypadki złego zachowania i podjęte działania.

3.7.2. Złe zachowanie pomiędzy setami jest traktowane jak podczas seta. Sędzia prowadzący ogłasza decyzję na początku następnego seta. Ogłasza odpowiednią komendę z zalecenia 3.3.10. i następnie komendę z zaleceń 3.7.3. do 3.7.5. Jeżeli potrzeba, ogłasza „zmiana serwu”.



3.7.3. Gdy sędzia prowadzący uznaje złamanie przepisów 16.4., 16.5. lub 16.6. wydając ostrzeżenie stronie popełniającej wykroczenie (przepis 16.7.1.1.) woła zawodnika popełniającego wykroczenie „proszę do mnie” i następnie „... (nazwisko) ostrzeżenie za złe zachowanie” równocześnie unosząc prawą rękę trzymającą żółtą kartkę nad swoją głową.

3.7.4. Gdy sędzia prowadzący uznaje złamanie przepisów 16.4., 16.5. lub 16.6. jako błąd strony popełniającej wykroczenie poprzednio ostrzeżonej (przepis 16.7.1.2.) woła zawodnika popełniającego wykroczenie „proszę do mnie” i następnie „... (nazwisko) błąd złego zachowania” równocześnie unosząc prawą rękę trzymającą czerwoną kartkę nad swoją głową.

3.7.5. Gdy sędzia prowadzący uznaje uporczywe lub złośliwe łamanie przepisów 16.4., 16.5. lub 16.6. albo złamanie przepisu 16.2. jako błąd strony popełniającej wykroczenie (przepis 16.7.1.2.) niezwłocznie informuje sędziego głównego o zaistniałej sytuacji z wnioskiem o dyskwalifikację. Woła zawodnika popełniającego wykroczenie „proszę do mnie” i następnie „... (nazwisko) błąd złego zachowania” równocześnie unosząc prawą rękę trzymającą czerwoną kartkę nad swoją głową i wzywa sędziego głównego.

3.7.6. Gdy sędzia główny zdecyduje o dyskwalifikacji strony popełniającej wykroczenie, przekazuje czarną kartkę sędziemu prowadzącemu. Sędzia prowadzący woła zawodnika(ów) popełniającego(ych) wykroczenie „proszę do mnie” i następnie „... (nazwisko) zdyskwalifikowany(a) za złe zachowanie” równocześnie unosząc prawą rękę trzymającą czarną kartkę nad swoją głową. Następnie oddaje czarną kartkę sędziemu głównemu.

4. OGÓLNE PORADY DOTYCZĄCE SĘDZIOWANIA

Ta część podaje ogólne porady dla sędziów prowadzących.

- 4.1.** Znać i rozumieć przepisy gry w badmintonu.
- 4.2.** Mówić stanowczo i zdecydowanie, ale jeżeli popełni się błąd, przyznać się, przeprosić i sprostować go.
- 4.3.** Zapowiadać wszystko i podawać wynik wyraźnie i wystarczająco głośno, aby było usłyszane zarówno przez zawodników, jak i przez widzów.
- 4.4.** Jeżeli są wątpliwości, czy przepisy zostały naruszone czy nie, grę prowadzić dalej, bez ogłaszania błędu.
- 4.5.** Nigdy nie pytać widzów lub poddawać się ich wpływom albo zwracać uwagi na ich komentarze.
- 4.6.** Motywować innych sędziów na boisku poprzez dyskretne potwierdzanie decyzji sędziów liniowych oraz ustanowienie współpracy z nimi.

5. WSKAZÓWKI DLA SĘDZIÓW SERWISOWYCH

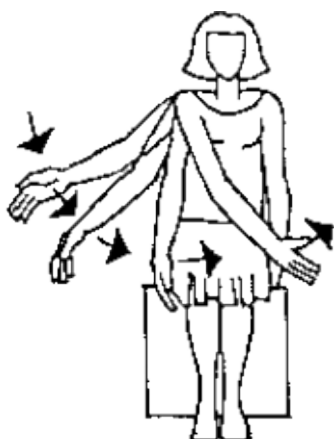
- 5.1.** Sędzia serwisowy siedzi na niskim krześle przy słupku, najlepiej naprzeciwko sędziego prowadzącego.
- 5.2.** Sędzia serwisowy jest odpowiedzialny za ocenę, czy serwujący serwuje prawidłowo (przepis 9.1.). Jeżeli nie, głośno woła „błąd” i wykonuje ręką odpowiedni sygnał wskazujący rodzaj błędu.
- 5.3.** Ustalony sygnały ręką to:



9.1.6. Trzonek rakiety serwującego podczas odbicia lotki nie był skierowany w dół.

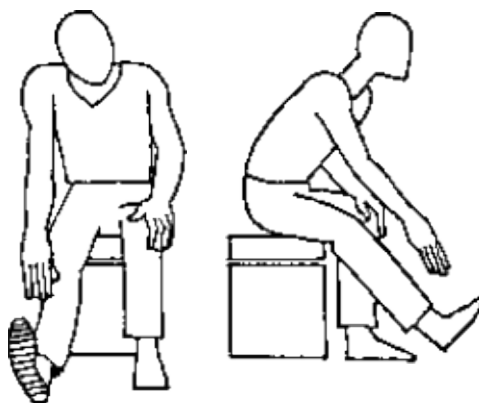


9.1.5. Podczas uderzenia rakieta serwującego cała lotka nie była poniżej jego talii.

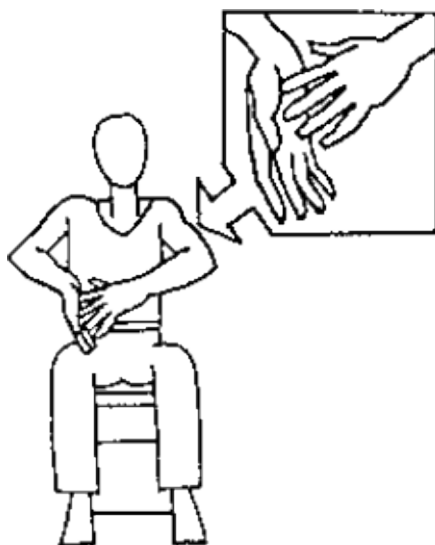


9.1.1. Strona opóźniła serw gdy serwujący i odbierający byli gotowi.

9.1.7. Ruch rakiety serwującego nie odbywał się w przód od początku serwu do jego wykonania.



9.1.3. Dowolna część obu stóp nie dotykała powierzchni boiska w pozycji nieruchomej od początku serwu do jego wykonania.



9.1.4. Rakieta serwującego nie uderzyła najpierw w podstawę lotki.

5.4. Sędzia prowadzący może nałożyć dodatkowe obowiązki na sędziego serwisowego, uprzedzając o tym zawodników.

6. WSKAZÓWKI DLA SĘDZIÓW LINIOWYCH

6.1. Sędziowie liniowi siedzą na krzesłach na przedłużeniach linii, które mają obserwować z boku i z tyłu boiska, najlepiej naprzeciwko sędziego prowadzącego.

6.2. Sędziowie liniowi są całkowicie odpowiedzialni za przydzielone im linie oprócz sytuacji unieważnienia ich decyzji przez sędziego prowadzącego, jeżeli uzna ponad wszelką wątpliwość, że sędzia liniowy wydał wyraźnie złą ocenę.

6.2.1. Jeżeli lotka upada poza liniami ograniczającymi boisko, nieważne jak daleko, sędzia liniowy woła: „aut” zdecydowanie i wyraźnie, aby być usłyszany przez zawodników i widzów, równocześnie sygnalizując decyzję rozkładając obie ręce poziomo na boki, tak aby wyraźnie zobaczył sędzia prowadzący.

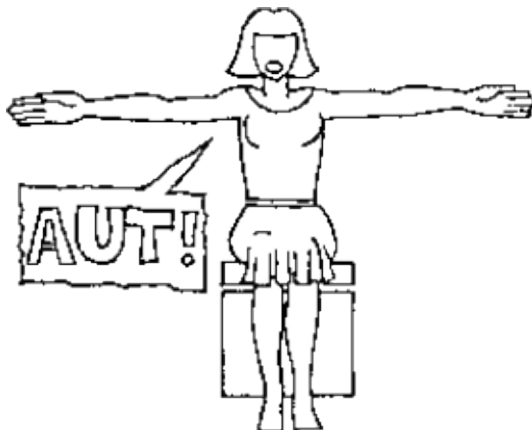
6.2.2. Jeżeli lotka upada w boisku, sędzia liniowy nic nie mówi, ale wskazuje linię prawą ręką.

6.3. Jeżeli sędzia liniowy nie widział, natychmiast zawiadamia sędziego prowadzącego zakrywając oczy rękami.

6.4. Nie sygnalizować ani nie ogłaszać decyzji dopóki lotka nie dotknie podłoża.

6.5. Należy zawsze ogłaszać decyzje, ale nie uprzedzać decyzji sędziego prowadzącego np. przy dotknięciu zawodnika przez lotkę.

6.6. Ustalone sygnały to:



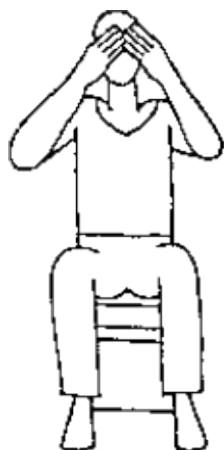
Lotka na aucie

Jeżeli lotka upada poza liniami ograniczającymi boisko, nieważne jak daleko, sędzia liniowy woła: „aut” zdecydowanie i wyraźnie, aby być usłyszany przez zawodników i widzów, równocześnie sygnalizując decyzję rozkładając obie ręce poziomo na boki, tak aby wyraźnie zobaczył sędzia prowadzący.



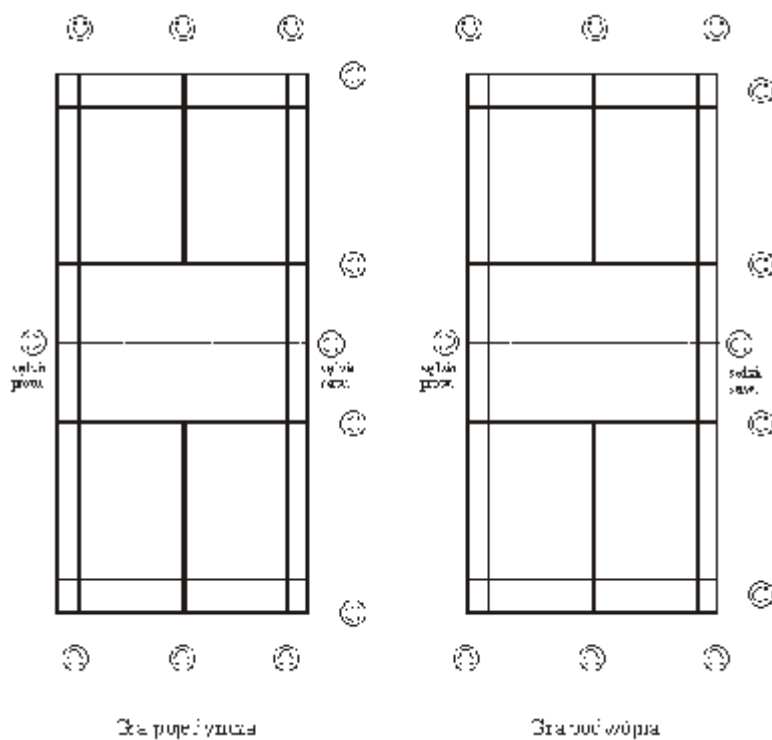
Lotka w boisku

Jeżeli lotka upada w boisku, sędzia liniowy nic nie mówi, ale wskazuje linię prawą ręką.



Nie widziałem

Jeżeli sędzia liniowy nie widział, natychmiast zawiadomia sędziego prowadzącego zakrywając oczy rękami.



J = pozycje sędziów liniowych. Jeżeli jest to możliwe, to sędziowie liniowi siedzą w odległości od 2,5 do 3,5 m od boiska i ta odległość pozostaje nienaruszona przez kogoś z zewnątrz, na przykład fotografów.