

SPELREGELS VAN BADMINTON

1. Spelregels	2
2. Regels voor Aangepast Badminton	11
3. Bijlagen bij de spelregels	15
1. Wijzigingen in baan en baanuitrusting	
2. Partijen met voorgift	
3. Regels voor partijen met een afwijkend score systeem	
4A. Terminologie	
4B. Vocabulary	
5. Schema serveren en ontvangen	
4. Aanbevelingen voor wedstrijdfunctionarissen	26
5. Instructie voor het invullen van het telblad	35
1. Het telblad	
2. Instructie bij standaard scoresysteem	
3. Voorbeeld telblad	
6. Uitspraken van de Spelregelcommissie	39
7. Spelregelexperimenten	42

1. SPELREGELS

DEFINITIES

Speler	Iemand die badminton speelt
Partij *)	Een krachtmeting tussen 1 of 2 spelers aan iedere zijde
Partij *)	De 1 of 2 spelers aan één zijde van het net
Enkelspel	Een partij met één speler aan iedere zijde
Dubbelspel	Een partij met twee spelers aan iedere zijde
Serverende partij	De partij die mag serveren
Ontvangende partij	De partij tegenover de serverende partij
Rally	Een slagenwisseling van één of meer slagen beginnend met de service
Slag	Een voorwaartse beweging van het racket van een speler

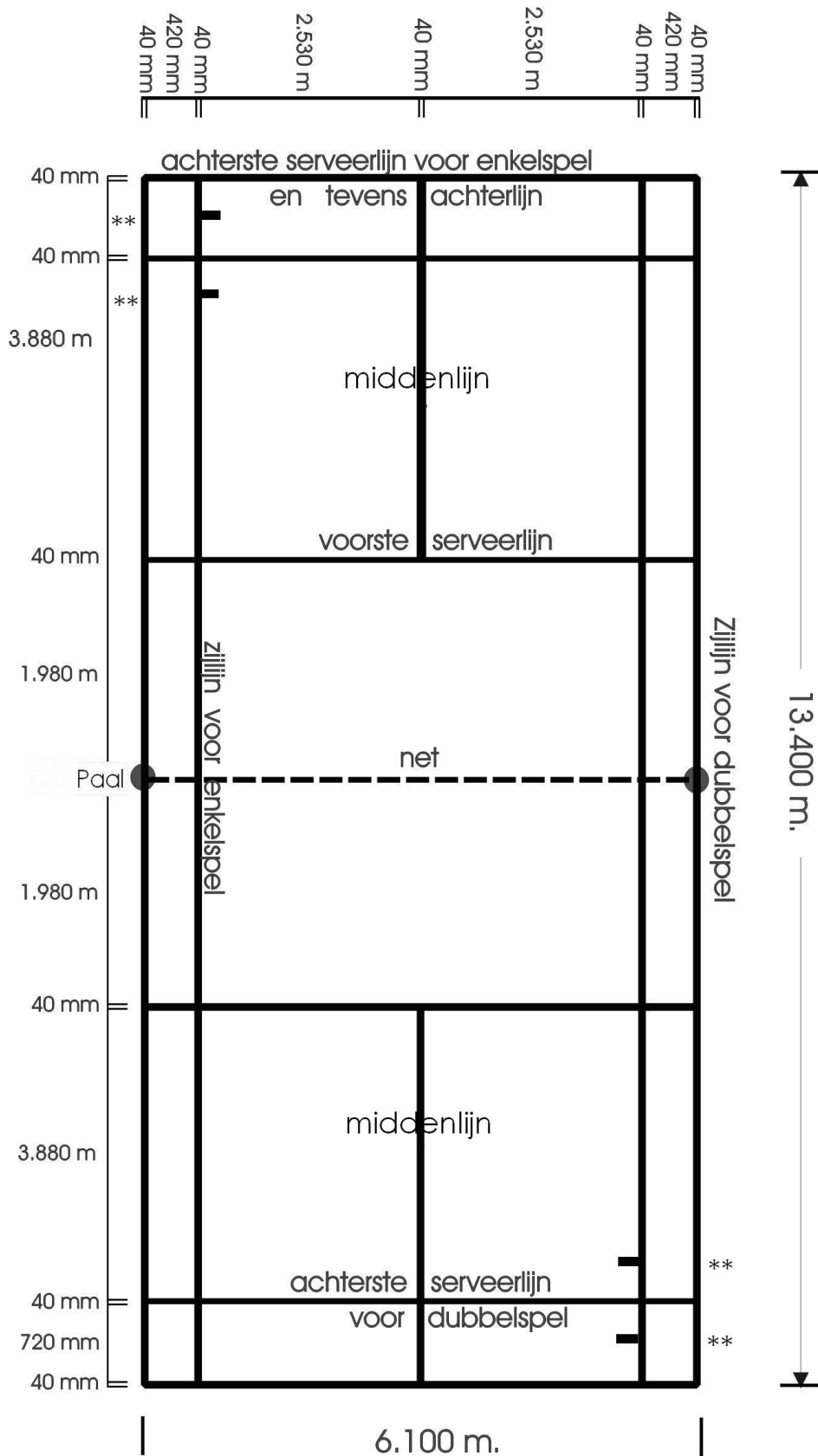
*) Opmerking: Uit de context is duidelijk in welke zin de term "partij" wordt gebruikt.

Spelregel 1

Baan en baanuitrusting

1. De baan moet een rechthoek zijn die is uitgezet met 40 mm brede lijnen zoals aangegeven in figuur A.
2. De belijning van de baan moet gemakkelijk te onderscheiden zijn en bij voorkeur een witte of gele kleur hebben.
3. Alle lijnen maken deel uit van het gebied dat zij begrenzen.
4. De palen moeten 1.55 m hoog zijn gemeten vanaf de vloer. Zij moeten loodrecht blijven staan wanneer het net is gespannen zoals aangegeven in spelregel 1.10. De palen of de paalsteunen mogen niet voorbij de zijlijn voor dubbelspel binnen de baan staan.
5. De palen moeten op de zijlijnen van de baan voor dubbelspel staan zoals aangegeven in figuur A ongeacht of er enkelspel of dubbelspel wordt gespeeld.
6. Het net moet gemaakt zijn van dun koord van een donkere kleur en gelijke dikte met mazen van minimaal 15 mm en maximaal 20 mm in het vierkant.
7. Het net moet 760 mm hoog zijn en tenminste 6.10 m breed.
8. De bovenkant van het net moet zijn gezoomd met een 75 mm brede witte band, dubbelgeslagen over een door de band geregen koord of draad. De band moet op het koord of de draad rusten.
9. Het koord of de draad moet stevig gespannen zijn, op gelijke hoogte met de bovenkant van de palen.
10. De bovenkant van het net moet in het midden van de baan 1.524 m en bij de zijlijnen voor dubbelspel 1.55 m boven de vloer hangen.
11. Er mag geen ruimte zitten tussen de zijkant van het net en de palen. Zonodig moet het net over de gehele zijkant aan de palen worden gebonden.

FIGUUR A: BAAN VOOR DUBBELSPEL EN ENKELSPEL



NB:

1. Diagonale lengte gehele baan (van hoek tot hoek): 14.723 m.
2. De baan in figuur A kan zowel voor enkelspel als voor dubbelspel worden gebruikt.
3. ** Eventuele merktekens voor de shuttletest (zie Figuur B).

Spelregel 2

Shuttle

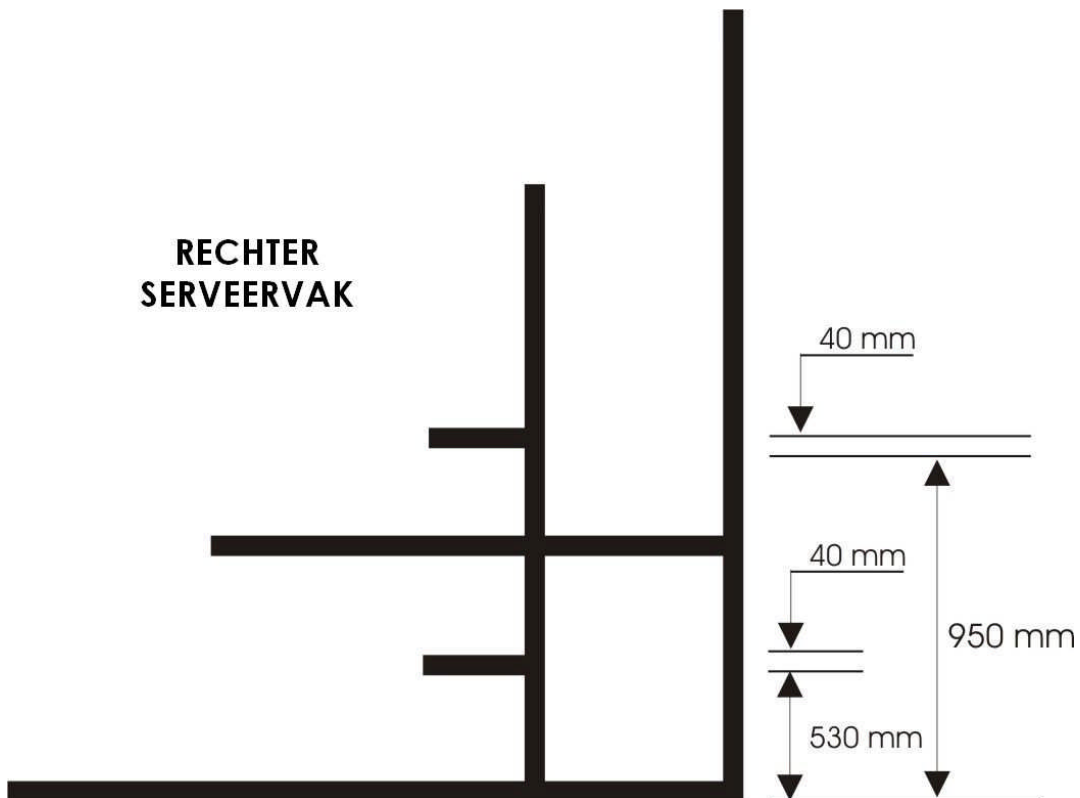
1. De shuttle moet van natuurlijk materiaal en/of kunststof zijn gemaakt. Ongeacht het materiaal waarvan de shuttle is gemaakt, moeten de vluchteigenschappen in het algemeen gelijk zijn aan die van een shuttle met natuurlijke veertjes en een kurken dop die met een dun lapje leer is overtrokken.
2. *De veren shuttle*
 1. De shuttle moet 16 veertjes hebben die in de dop zijn bevestigd.
 2. De veertjes van een shuttle moeten even groot zijn, gemeten van de top tot aan de bovenkant van de dop. De veertjes moeten tussen 62 en 70 mm lang zijn.
 3. De toppen van de veertjes moeten een cirkel vormen met een diameter tussen 58 en 68 mm.
 4. De veertjes moeten met draad of ander geschikt materiaal stevig zijn vastgemaakt.
 5. De dop moet een diameter hebben tussen 25 en 28 mm en moet een bolle onderkant hebben.
 6. De shuttle moet een gewicht hebben tussen 4.74 en 5.50 gram.
3. *De niet-veren shuttle*
 1. Een kelk of nagmaakte veren van kunststof vervangt de natuurlijke veertjes.
 2. De dop moet aan de in spelregel 2.2.5 gestelde eisen voldoen.
 3. De maten en het gewicht moeten overeenstemmen met spelregel 2.2.2, 2.2.3 en 2.2.6. Gezien het verschil in soortelijk gewicht en andere eigenschappen van kunststoffen in vergelijking met veren, is een afwijking van maximaal 10% toelaatbaar.
4. Op plaatsen waar de atmosferische toestand ten gevolge van hoogte of klimaat de standaardshuttle ongeschikt maakt mag met goedkeuring van de desbetreffende nationale organisatie van de bovenstaande omschrijving worden afgeweken, mits er geen afwijking van belang aan het algemene ontwerp, de snelheid en de vlucht van de shuttle wordt aangebracht.

Spelregel 3

Shuttletest

1. De shuttletest moet met een volle onderhandse slag worden uitgevoerd, waarbij de shuttle boven de achterlijn wordt geraakt. De shuttle moet onder een opwaartse hoek worden geslagen evenwijdig aan de zijlijnen.
2. Een shuttle met de juiste snelheid moet tussen 530 mm en 990 mm vóór de tegenoverliggende achterlijn neerkomen, zoals aangegeven in figuur B.

FIGUUR B: EVENTUELE MERKTEKENS VOOR SHUTTLETEST OP DUBBELBAAN

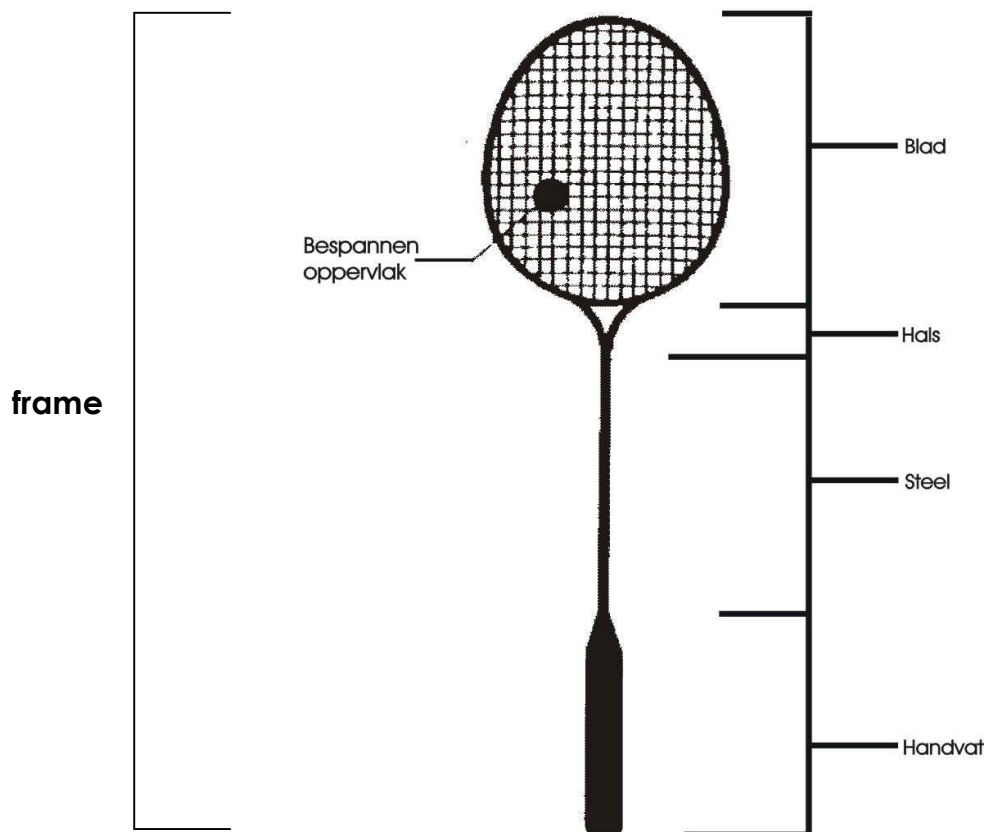


Spelregel 4

Racket

1. Het racket moet een frame zijn met een totale lengte van maximaal 680 mm en een totale breedte van maximaal 230 mm. De belangrijkste delen van het frame worden beschreven in spelregel 4.1.1 tot en met 4.1.5 en geïllustreerd in figuur C.
 1. Het handvat is het deel van het racket waarmee een speler het racket vasthoudt.
 2. De bespanning is het deel van het racket waarmee een speler de shuttle dient te slaan.
 3. Het blad van het racket omringt de bespanning.
 4. De steel van het racket verbindt het handvat met het blad (zie ook spelregel 4.1.5).
 5. De hals van het racket (indien aanwezig) verbindt de steel met het blad.

FIGUUR C: RACKET



2. *De bespanning:*
 1. moet vlak zijn en moet bestaan uit een patroon van gekruiste snaren. De snaren dienen om en om te zijn gevlochten, of te zijn gebonden op de plaatsen waar zij elkaar kruisen. Het patroon van snaren moet zoveel mogelijk gelijkmatig zijn, in het bijzonder moet de bespanning in het midden niet minder dicht zijn dan op andere plaatsen;
 2. mag niet langer zijn dan 280 mm en niet breder dan 220 mm. De snaren mogen echter doorlopen in het deel dat anders zou worden gevormd door de hals, maar
 1. deze overloop mag niet breder zijn dan 35 mm en
 2. het gehele bespannen oppervlak mag in dit geval niet langer zijn dan 330 mm.
3. *Het racket:*
 1. mag niet zijn voorzien van aanhangsels of uitsteeksels, met uitzondering van die welke uitsluitend tot doel hebben slijtage en trilling te beperken of te voorkomen, het gewicht gelijkmatig te verdelen, of het handvat van het racket d.m.v. een koord aan de hand van de speler te bevestigen. De grootte en positie van de aanhangsels of uitsteeksels moeten in overeenstemming zijn met hun functie;
 2. mag niet zijn voorzien van middelen waarmee een speler de vorm van het racket wezenlijk kan veranderen.

Spelregel 5

Toegestaan materiaal

De IBF bepaalt of een racket, shuttle of ander materiaal of prototypes die worden gebruikt bij het spelen van badminton voldoen aan de gestelde eisen. De IBF kan dit doen op eigen initiatief of op verzoek van iedereen die hiervoor een gegronde reden heeft, zoals spelers, wedstrijdfunctionarissen, fabrikanten, nationale organisaties en hun leden.

Spelregel 6

Toss

1. Voordat het spel begint moet er getost worden. De winnaar van de toss moet kiezen uit de mogelijkheden genoemd in spelregel 6.1.1 of 6.1.2:
 1. eerst serveren of eerst ontvangen;
 2. aan de ene dan wel aan de andere kant van het net beginnen.
2. De verliezer van de toss maakt vervolgens de overgebleven keuze.

Spelregel 7

Telling

1. Een partij wordt gespeeld om 2 gewonnen games, tenzij anders is bepaald (bijlage 2 en 3).
2. De partij die het eerst 21 punten scoort wint de game, behalve wanneer spelregel 7.4 of 7.5 van toepassing is.
3. De partij die de rally wint scoort een punt. Een partij wint een rally wanneer de tegenstander een fout maakt of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de speelhelpt van de tegenstander de vloer raakt.
4. Vanaf de stand 20-20 wint de partij die het eerst 2 punten voorsprong behaalt de game.
5. Bij de stand 29-29 wint de partij die het 30^e punt scoort de game.
6. De partij die een game wint begint met serveren in de volgende game.

Spelregel 8

Wisselen van speelhelpt

1. Spelers moeten van speelhelpt wisselen:
 1. na afloop van de eerste game;
 2. na afloop van de tweede game indien er een derde game moet worden gespeeld;
 3. in de derde game zodra één van de partijen 11 punten heeft gescoord.
2. Indien niet op de in spelregel 8.1 aangegeven wijze van speelhelpt is gewisseld, moet dit alsnog gebeuren zodra de vergissing is opgemerkt en de shuttle niet in spel is. De dan bereikte stand blijft gehandhaafd.

Spelregel 9

Service

1. Bij een correcte service:
 1. mag geen van de partijen het slaan van de service onnodig vertragen zodra serveerder en ontvanger gereed zijn. Elke vorm van vertraging bij het beginnen van de service (zie spelregel 9.2) nadat de achterwaartse beweging van het racketblad van de serveerder is afgerond dient als een onnodige vertraging te worden beschouwd;
 2. moeten de serveerder en de ontvanger binnen schuin tegenover elkaar liggende serveervakken staan, (figuur A) waarbij zij de grenslijnen van de serveervakken niet mogen raken;
 3. moet enig deel van beide voeten van de serveerder en de ontvanger in stilstaande positie in contact met de vloer blijven vanaf het begin van de service (zie spelregel 9.2) totdat de service is geslagen (zie spelregel 9.3);
 4. moet het racket van de serveerder eerst de dop van de shuttle raken;
 5. moet de shuttle op het moment dat het racket van de serveerder deze raakt zich geheel onder het middel van de serveerder bevinden. "Het middel" is in dit verband een denkbeeldige lijn rond het lichaam van de serveerder, lopend over het laagste punt van beide onderste ribben;
 6. moet op het moment dat de shuttle wordt geraakt de steel van het racket van de serveerder naar beneden wijzen;
 7. moet de beweging van het racket van de serveerder ononderbroken voorwaarts zijn vanaf het begin van de service (zie spelregel 9.2) totdat de service is geslagen (zie spelregel 9.3);
 8. moet de shuttle het racket van de serveerder in een opwaartse vlucht verlaten en vervolgens over het net gaan zodat hij, wanneer hij niet wordt teruggeslagen, in het serveervak van de ontvanger valt (d.w.z. op of binnen de grenslijnen);
 9. mag de serveerder de shuttle niet misslaan.
2. Zodra de spelers klaar zijn om te serveren en te ontvangen, bepaalt het begin van de voorwaartse beweging van het racketblad van de serveerder het begin van de service.
3. Nadat de service is begonnen (zie spelregel 9.2), is de service geslagen zodra de shuttle door het racket van de serveerder wordt geraakt of de serveerder de shuttle misslaat bij een poging om te serveren.
4. De serveerder mag niet serveren voordat de ontvanger klaar is. De ontvanger wordt echter geacht klaar te zijn geweest indien hij probeert de service terug te slaan.

5. In het dubbelspel mogen de partners van de serveerder en de ontvanger tijdens het slaan van de service binnen hun speelheft gaan staan waar zij willen, zolang zij de serveerder of ontvanger aan de andere zijde het uitzicht niet belemmeren.

Spelregel 10

Enkelspel

1. *Serveervakken*
 1. De spelers serveren vanuit en ontvangen in het rechter serveervak, als de serveerder geen punten of een even aantal punten heeft gescoord in de game.
 2. De spelers serveren vanuit en ontvangen in het linker serveervak, als de serveerder een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
2. *Volgorde van spelen en positie op de baan*

Tijdens een rally wordt de shuttle beurtelings door de serveerder en de ontvanger geslagen vanaf elke willekeurige positie aan de eigen zijde van het net totdat de shuttle niet langer in spel is (zie spelregel 15).
3. *Scoren en serveren*
 1. Als de serveerder een rally wint (zie spelregel 7.3), scoort de serveerder een punt. De serveerder serveert dan opnieuw vanuit het andere serveervak.
 2. Als de ontvanger een rally wint (zie spelregel 7.3), scoort de ontvanger een punt. De ontvanger wordt dan de nieuwe serveerder.

Spelregel 11

Dubbelspel

1. *Serveervakken*
 1. Een speler van de serverende partij serveert vanuit het rechter serveervak, als zijn partij geen punten of een even aantal punten heeft gescoord in de game.
 2. Een speler van de serverende partij serveert vanuit het linker serveervak, als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
 3. De speler van de ontvangende partij die het laatst heeft geserveerd ontvangt in het vak van waaruit hij het laatst heeft geserveerd. Op de partners is het omgekeerde van toepassing.
 4. De speler van de ontvangende partij die in het diagonaal tegenover de serveerder liggende serveervak staat is de ontvanger.
 5. De spelers wisselen niet van serveervak totdat zij een punt scoren tijdens hun eigen servicebeurt.
 6. In elke servicebeurt is aantal punten van de serverende partij bepalend voor het vak van waaruit de service moet worden geslagen, behalve in gevallen waarin spelregel 12 van toepassing is.
2. *Volgorde van spelen en positie op de baan*

Nadat de service is teruggeslagen, wordt de shuttle tijdens een rally beurtelings door één van de spelers van de serverende partij en één van de spelers van de ontvangende partij geslagen vanaf elke willekeurige positie aan de eigen zijde van het net totdat de shuttle niet langer in spel is (zie spelregel 15).
3. *Scoren en serveren*
 1. Als de serverende partij een rally wint (zie spelregel 7.3), scoort de serverende partij een punt. De serveerder serveert dan opnieuw vanuit het andere serveervak.
 2. Als de ontvangende partij een rally wint (zie spelregel 7.3), scoort de ontvangende partij een punt. De ontvangende partij wordt dan de serverende partij.
4. *Volgorde van serveren*

In elke game vervalt het recht van serveren achtereenvolgens:

 1. van de eerste serveerder die de game vanuit het rechter serveervak is begonnen,
 2. aan de partner van de eerste ontvanger, waarbij de service vanuit het linker serveervak moet worden geslagen;
 3. dan aan de partner van de eerste serveerder;
 4. dan aan de eerste ontvanger;
 5. dan weer aan de eerste serveerder enzovoorts.
5. Een speler mag niet voor zijn beurt serveren of ontvangen of in dezelfde game twee opeenvolgende services ontvangen, behalve wanneer spelregel 12 van toepassing is.
6. Elk van beide spelers van de partij die een game wint mag in de volgende game beginnen met serveren en elk van beide spelers van de verliezende partij mag in de volgende game beginnen met ontvangen.

Spelregel 12

Opstellingsvergissingen

1. Een speler maakt een opstellingsvergissing als hij:
 1. voor zijn beurt heeft geserveerd of ontvangen;
 2. vanuit het verkeerde serveervak heeft geserveerd of in het verkeerde serveervak heeft ontvangen;
2. Wanneer een opstellingsvergissing wordt ontdekt moet deze worden gecorrigeerd waarbij de bereikte stand gehandhaafd blijft.

Spelregel 13

Fouten

Het is een fout:

1. als de service niet goed wordt uitgevoerd (zie spelregel 9.1);
2. als bij het serveren de shuttle:
 1. op het net terecht komt en daarop blijft steken;
 2. na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken;
 3. wordt teruggeslagen door de partner van de ontvanger;
3. als tijdens het spel de shuttle:
 1. buiten de lijnen van de baan valt (d.w.z. niet op of binnen de lijnen);
 2. door het net gaat of onder het net doorgaat;
 3. niet over het net gaat;
 4. het plafond of de muren raakt;
 5. het lichaam of de kleding van een speler raakt;
 6. iets of iemand anders raakt buiten de baan;
(Waar dit nodig is vanwege de bouw van een hal, mag de lokale organisatie onder het recht van veto van de nationale organisatie een regeling treffen voor het geval een shuttle een obstakel raakt.)
 7. wordt opgevangen en vastgehouden op het racket en daarna bij het uitvoeren van de slag wordt teruggeslingerd;
 8. twee maal achtereenvolgens door dezelfde speler wordt geraakt; het is echter geen fout wanneer de shuttle in één slag zowel met het blad als met de bespanning wordt geraakt;
 9. achtereenvolgens door een speler en diens partner wordt geslagen;
 10. het racket van een speler raakt en zijn vlucht niet vervolgt in de richting van de speelhelpt van de tegenstander;
4. als tijdens het spel een speler:
 1. het net of de netsteunen raakt met zijn lichaam, kleding of racket;
 2. boven het net met racket of lichaam binnen de speelhelpt van zijn tegenstander komt, behalve dat een speler na de shuttle op eigen speelhelpt te hebben geraakt, deze in de uitvoering van zijn slag met zijn racket over het net mag volgen;
 3. onder het net met racket of lichaam op zodanige wijze binnen de speelhelpt van zijn tegenstander komt, dat deze wordt gehinderd of afgeleid;
 4. ten opzichte van zijn tegenstander obstructie pleegt, d.w.z. zijn tegenstander verhindert een goede slag te maken waarbij deze de shuttle over het net volgt;
 5. zijn tegenstander opzettelijk afleidt bijvoorbeeld door roepen of het maken van gebaren;
5. als een speler zich schuldig maakt aan ernstige, herhaaldelijke of aanhoudende overtredingen zoals bedoeld in spelregel 16.

Spelregel 14

Let

1. Een let moet worden gegeven door de scheidsrechter of, indien zonder scheidsrechter wordt gespeeld, door een speler om het spel te onderbreken.
2. Het is een let wanneer:
 1. de serveerder serveert voordat de ontvanger klaar is (zie ook spelregel 9.4);
 2. bij het serveren de serveerder en de ontvanger beiden worden bestraft;
 3. nadat de service is teruggeslagen de shuttle:
 1. op het net terecht komt en daarop blijft steken, of
 2. na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken;
 4. tijdens het spel de shuttle uiteenvalt en de dop geheel losraakt van de rest van de shuttle;
 5. naar de mening van de scheidsrechter een coach het spel verstoort of de andere partij afleidt;
 6. een lijnrechter het uitzicht wordt belemmerd en de scheidsrechter niet in staat is een beslissing te nemen;
 7. zich een onvoorzien of toevallige gebeurtenis voordoet.
3. In geval van een let wordt het spel vanaf de laatste service geneutraliseerd en moet de speler die het laatst serveerde opnieuw serveren.

Spelregel 15

Shuttle niet in spel

Een shuttle is niet in spel als:

1. de shuttle het net of een paal raakt en vervolgens aan de zijde van de partij die de shuttle het laatst heeft geslagen naar beneden valt;
2. de shuttle de vloer van de baan raakt;
3. een fout wordt gemaakt of een let is gegeven.

Spelregel 16

Ononderbroken spel, wangedrag en straffen

1. Er moet ononderbroken worden gespeeld vanaf de eerste service totdat de partij is afgelopen, behalve in de in spelregel 16.2 en 16.3 genoemde gevallen.
2. *Pauzes*
De volgende pauzes zijn toegestaan in alle partijen:
 1. een pauze van maximaal 60 seconden tijdens de game zodra één van de partijen 11 punten heeft gescoord;
 2. een pauze van maximaal 120 seconden tussen de eerste en de tweede game en tussen de tweede en derde game.

(Bij partijen op televisie kan de Referee vóór de partij beslissen dat pauzes zoals in spelregel 16.2 verplicht zijn en een vaste tijdsduur hebben).
3. *Onderbreking van het spel*
 1. Wanneer omstandigheden buiten de macht van de spelers dit noodzakelijk maken, kan de scheidsrechter het spel zolang onderbreken als hij noodzakelijk acht.
 2. Onder speciale omstandigheden kan de Referee de scheidsrechter opdragen het spel te onderbreken.
 3. Als het spel wordt onderbroken, blijft de stand van dat moment gehandhaafd en moet het spel bij die stand worden hervat.
4. *Vertragen van het spel*
 1. Onder geen voorwaarde mag het spel worden opgehouden teneinde een speler in staat te stellen zijn krachten te herstellen of op adem te komen of aanwijzingen te ontvangen.
 2. De scheidsrechter is de enige die beslist of er sprake is van vertragen van het spel.
5. *Coachen en het verlaten van de baan*
 1. Een speler mag tijdens een partij alleen aanwijzingen ontvangen wanneer de shuttle niet in spel is (Spelregel 15).
 2. Een speler mag tijdens een partij de baan niet verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter, behalve tijdens de pauzes genoemd in spelregel 16.2.
6. Het is een speler niet toegestaan:
 1. opzettelijk een vertraging of onderbreking in het spel te veroorzaken;
 2. opzettelijk de shuttle te veranderen of te beschadigen teneinde de snelheid of de vlucht van de shuttle te beïnvloeden;
 3. zich aanstootgevend te gedragen;
 4. zich te misdragen op een wijze die niet anderszins in de Spelregels van Badminton is omschreven.
7. Afhandeling van overtredingen
 1. De scheidsrechter moet een overtreding van spelregel 16.4, 16.5 of 16.6 als volgt bestraffen:
 1. hij waarschuwt de partij in overtreding;
 2. hij geeft de partij in overtreding een fout, indien deze al eerder werd gewaarschuwd. Bij twee van dit soort fouten van dezelfde partij is er sprake van aanhoudende overtredingen;
 2. in geval van een ernstige overtreding, aanhoudende overtredingen of bij overtreding van spelregel 16.2 geeft hij de partij in overtreding een fout en meldt het gebeurde onmiddellijk aan de Referee, die gerechtigd is de partij in overtreding voor de partij te diskwalificeren.

Spelregel 17

Wedstrijdfunctionarissen en beroep

1. de Referee heeft de algehele controle over het toernooi of evenement waarvan een partij deel uit maakt.
2. De scheidsrechter, indien deze is aangesteld, heeft de controle over de partij, de baan en de onmiddellijke omgeving daarvan. De scheidsrechter is verantwoording schuldig aan de Referee.
3. De servicerechter moet de door de serveerder gemaakte servicefouten aangeven als deze zich voordoen (spelregel 9.1).
4. Een lijnrechter moet aangeven of een shuttle "in" of "uit" valt voor de lijn(en) waarvoor hij is aangesteld.
5. De beslissing van een wedstrijdfunctionaris is bindend voor alle feitelijke beslissingen waarvoor de functionaris verantwoordelijk is, behalve dat, wanneer naar de mening van de scheidsrechter, er geen gereede twijfel bestaat dat de lijnrechter duidelijk een onjuiste beslissing heeft genomen, de scheidsrechter deze beslissing moet corrigeren.
6. Een scheidsrechter moet:
 1. zorgen voor de juiste toepassing van de spelregels en in het bijzonder een fout of let geven in voorkomende gevallen;
 2. een beslissing nemen bij ieder protest over een geschilpunt, mits wordt geappelleerd voordat de volgende service is geslagen;
 3. erop toezien dat spelers en toeschouwers op de hoogte blijven van het verloop van de partij;
 4. in overleg met de Referee lijnrechters of een servicerechter aanstellen of vervangen;
 5. zorg dragen voor de uitvoering van de taken van andere wedstrijdfunctionarissen indien deze niet zijn aangesteld;
 6. indien een aangestelde functionaris het uitzicht wordt belemmerd, diens taak overnemen of een let laten spelen;
 7. alles wat tijdens een partij betrekking heeft op spelregel 16 vastleggen en melden aan de Referee;

8. een beroep tegen zijn interpretatie van de spelregels aan de Referee voorleggen. (Een dergelijk beroep is alleen mogelijk voordat de volgende service is geslagen, of bij het einde van een partij, voordat de in beroep gaande partij de baan heeft verlaten.)

2. REGELS VOOR AANGEPAST BADMINTON

Spelregel 1

Baan en baanuitrusting

1. De baan moet een rechthoek zijn die is uitgezet met 40 mm brede lijnen zoals in figuur A van de spelregels van badminton. Voor aangepast badminton gelden de onderstaande banen:
 1. Zitbadminton: de baan voor enkelspel is aangegeven in figuur F en de baan voor dubbelspel is aangegeven in figuur G.
 2. Rolstoelbadminton: de baan voor enkelspel is aangegeven in figuur H en de baan voor dubbelspel is aangegeven in figuur I.
 3. Staand badminton: de baan voor enkelspel is aangegeven in figuur J en de baan voor dubbelspel is aangegeven in figuur K.

(Voor spelregel 1.2 en 1.3, zie de spelregels van badminton)

4. De palen moeten de onderstaand beschreven hoogte hebben gemeten vanaf de vloer en moeten loodrecht blijven staan wanneer het net gespannen is zoals aangegeven in spelregel 1.10.
 1. Zitbadminton: 1.20 meter.
 2. Rolstoelbadminton: 1.40 meter.
 3. Staand badminton: 1.55 meter.

(Voor spelregel 1.5 t/m 1.9 zie de spelregels van badminton)

10. De bovenkant van het net moet respectievelijk in het midden en boven de zijlijn voor dubbelspel de onderstaand beschreven hoogte hebben:
 1. Zitbadminton: 1.176 en 1.20 meter
 2. Rolstoelbadminton: 1.372 en 1.40 meter
 3. Staand badminton: 1.524 en 1.55 meter

(Voor spelregel 1.11 zie de spelregels van badminton)

(Voor spelregel 2 t/m 6 zie de spelregels van badminton)

Spelregel 7

Telling

(Voor spelregel 7.1 zie bijlage 3 van de spelregels van badminton)

1. De partij die het eerst 21 punten scoort wint de game, behalve wanneer spelregel 7.4 of 7.5 van toepassing is.
2. De partij die de rally wint scoort een punt. Een partij wint een rally wanneer de tegenstander een fout maakt of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de speelhelpt van de tegenstander de vloer raakt.
3. Vanaf de stand 20-20 wint de partij die het eerst 2 punten voorsprong behaalt de game.
Bij de stand 29-29 wint de partij die het 30^e punt scoort de game.

(Voor spelregel 7.6 zie de spelregels van badminton)

Spelregel 9

De service

1. Bij een correcte service:

(Voor spelregel 9.1.1 zie bijlage 3 van de spelregels van badminton)

2. moeten de serveerder en de ontvanger binnen schuin tegenover elkaar liggende serveervakken staan, of zich binnen hun respectievelijke serveervakken bevinden zonder de grenslijnen van de serveervakken te raken;
3. in staand badminton bij een handicap aan het bovenlichaam kan de serveerder slechts spelen en serveren met één hand en moet enig deel van beide voeten van de serveerder en ontvanger in stilstaande positie in contact met de vloer blijven vanaf het begin van de service (zie spelregel 9.4) totdat de service is geslagen; in staand badminton bij een handicap aan het onderlichaam, moet de speler serveren en ontvangen zoals is bepaald in spelregel 9.3.1 behalve dat slechts één voet in stilstaande positie in contact met de vloer moet blijven;

(Voor spelregel 9.1.4 zie bijlage 3 van de spelregels van badminton)

5. in staand badminton moet de shuttle zich geheel onder het middel van de serveerder bevinden op het moment dat hij door het racket van de serveerder wordt geraakt; in zitbadminton en rolstoelbadminton moet de shuttle zich geheel onder de oksel van de serveerder bevinden op het moment dat hij door het racket van de serveerder wordt geraakt;

6. *(Alleen van toepassing voor staand badminton bij een handicap aan het bovenlichaam)*

(Voor spelregel 9.1.7 en 9.1.8 zie bijlage 3 van de spelregels van badminton)

9. bij het serveren in rolstoelbadminton mogen de serveerder en ontvanger niet krachtig bewegen, maar als gevolg van de service actie mag de serveerder een kleine beweging maken.

(Voor spelregel 9.2 t/m 9.6 zie bijlage 3 van de spelregels van badminton)

7. Bij het dubbelspel in staand badminton mogen de partners van de serveerder en de ontvanger gaan staan waar zij willen, zolang zij de serveerder of ontvanger aan de andere zijde het uitzicht niet belemmeren. Bij

het dubbelspel in zitbadminton en rolstoelbadminton moeten de partners zich bevinden in het andere serveervak.

Spelregel 10

Enkelspel

1. *Serveervakken*

1. De spelers moeten de service slaan vanuit, en ontvangen in hun respectievelijke serveervakken.
2. *(Niet van toepassing)*

(Voor spelregel 10.2 zie bijlage 3 van de spelregels van badminton)

3. *Scoren en serveren*

1. "echter vanuit het andere serveervak" verval.

Spelregel 11

Dubbelspel

1. *Serveervakken.*

1. Een speler van de serverende partij serveert vanuit het rechter serveervak, als zijn partij geen punten of een even aantal punten heeft gescoord in de game.
2. Een speler van de serverende partij serveert vanuit het linker serveervak, als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
3. De speler van de ontvangende partij die het laatst heeft geserveerd ontvangt in het vak van waaruit hij het laatst heeft geserveerd. Op de partners is het omgekeerde van toepassing.
4. De speler van de ontvangende partij die in het diagonaal tegenover de serveerder liggende serveervak staat is de ontvanger.
5. De spelers wisselen niet van serveervak totdat zij een punt scoren tijdens hun eigen servicebeurt.
6. In elke servicebeurt is aantal punten van de serverende partij bepalend voor het vak van waaruit de service moet worden geslagen, behalve in gevallen waarin spelregel 12 van toepassing is.

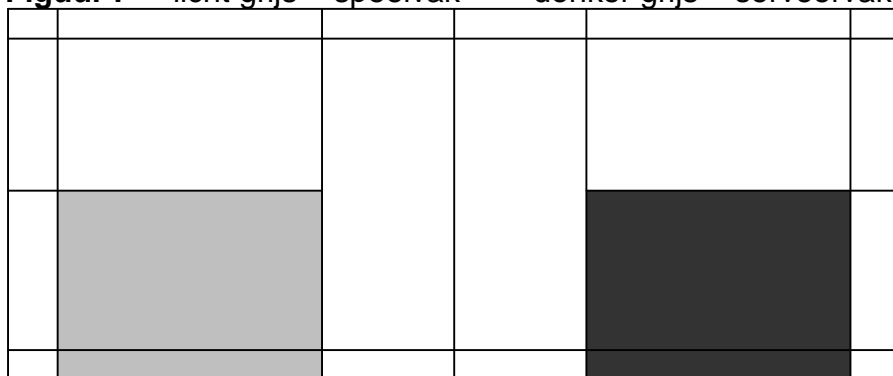
Voor spelregel 11.2 t/m 11.7 zie spelregels van badminton

Spelregel 18

Bepanking van bewegingsvrijheid

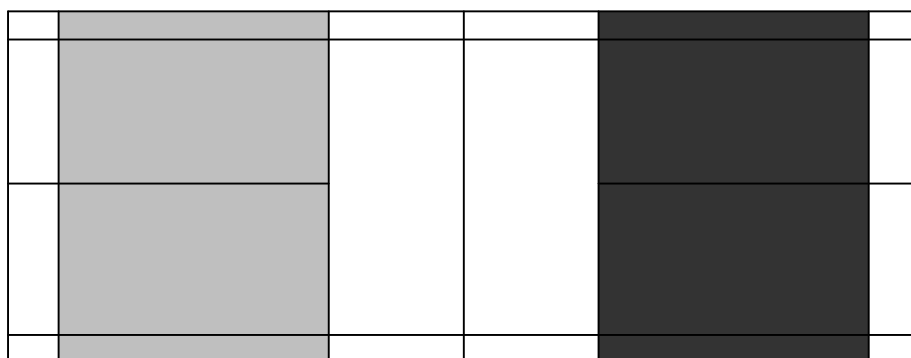
1. In rolstoelbadminton moet op het moment dat de speler de shuttle slaat, enig deel van de romp in contact zijn met de zitting van de rolstoel. In geen geval moet een deel van de voeten in contact komen met de vloer.
2. In zitbadminton moet op het moment dat de speler de shuttle slaat, enig deel van zijn romp in contact zijn met de vloer.

Figuur F licht grijs = speelvak donker grijs = serveervak



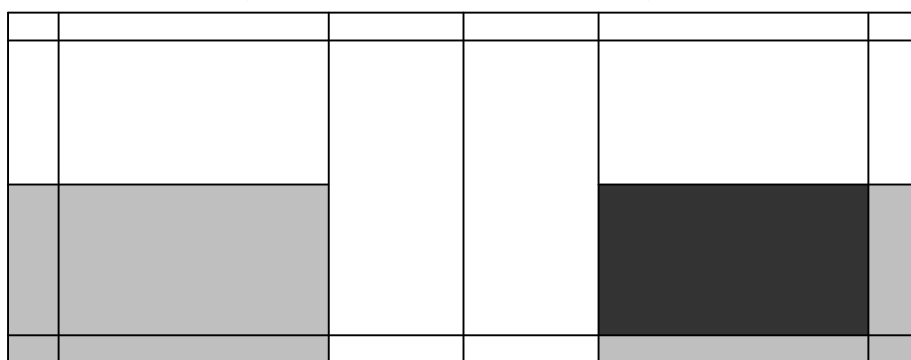
Baan voor enkelspel bij zitbadminton.

Figuur G licht grijs = speelvak donker grijs = serveervak



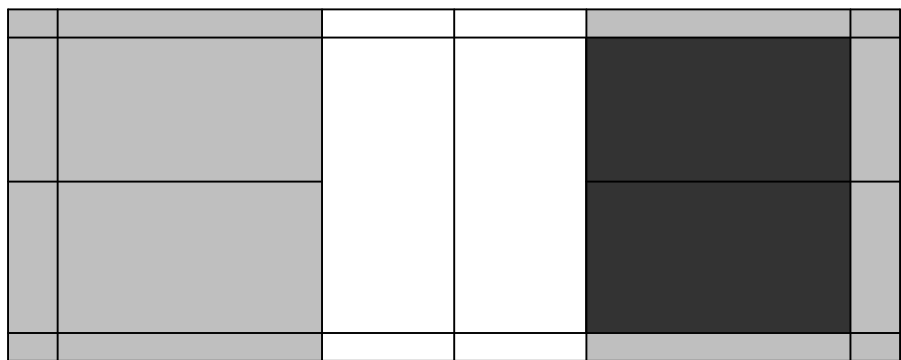
Baan voor dubbelspel bij zitbadminton.

Figuur H licht grijs = speelvak donker grijs = serveervak



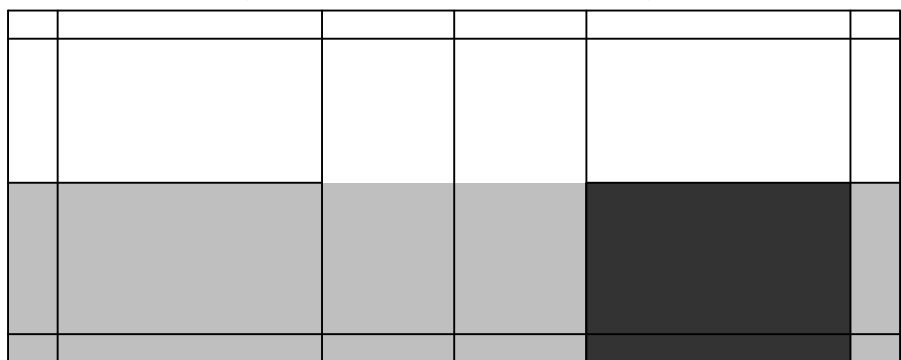
Baan voor enkelspel bij rolstoelbadminton.

Figuur I licht grijs = speelvak donker grijs = serveervak



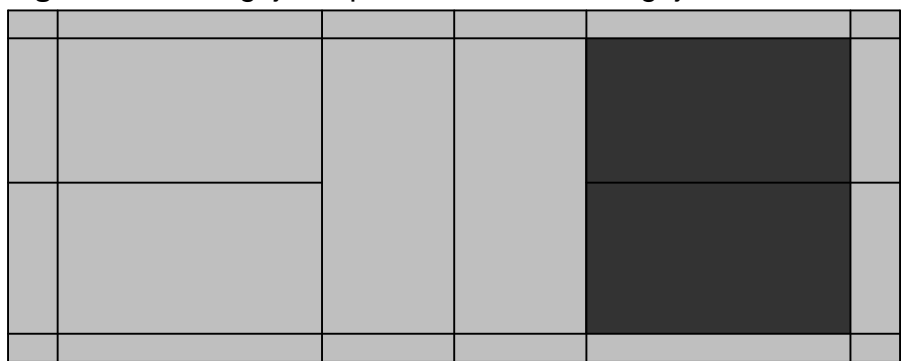
Baan voor dubbelspel bij rolstoelbadminton

Figuur J licht grijs = speelvak donker grijs = serveervak



Baan voor enkelspel bij staand badminton voor spelers met een handicap beneden het middel.

Figuur K licht grijs = speelvak donker grijs = serveervak



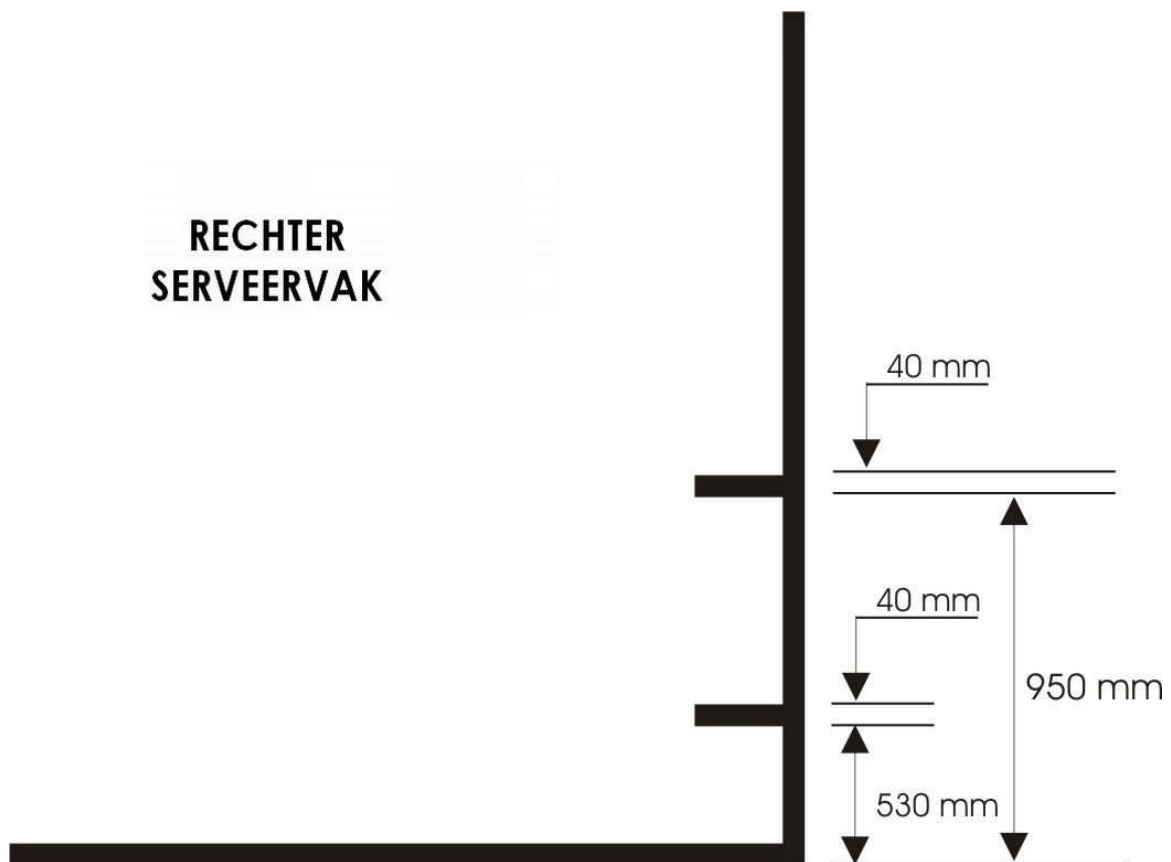
Baan voor dubbelspel bij staand badminton voor spelers met een handicap beneden het middel.

3. BIJLAGEN BIJ DE SPELREGELS VAN BADMINTON

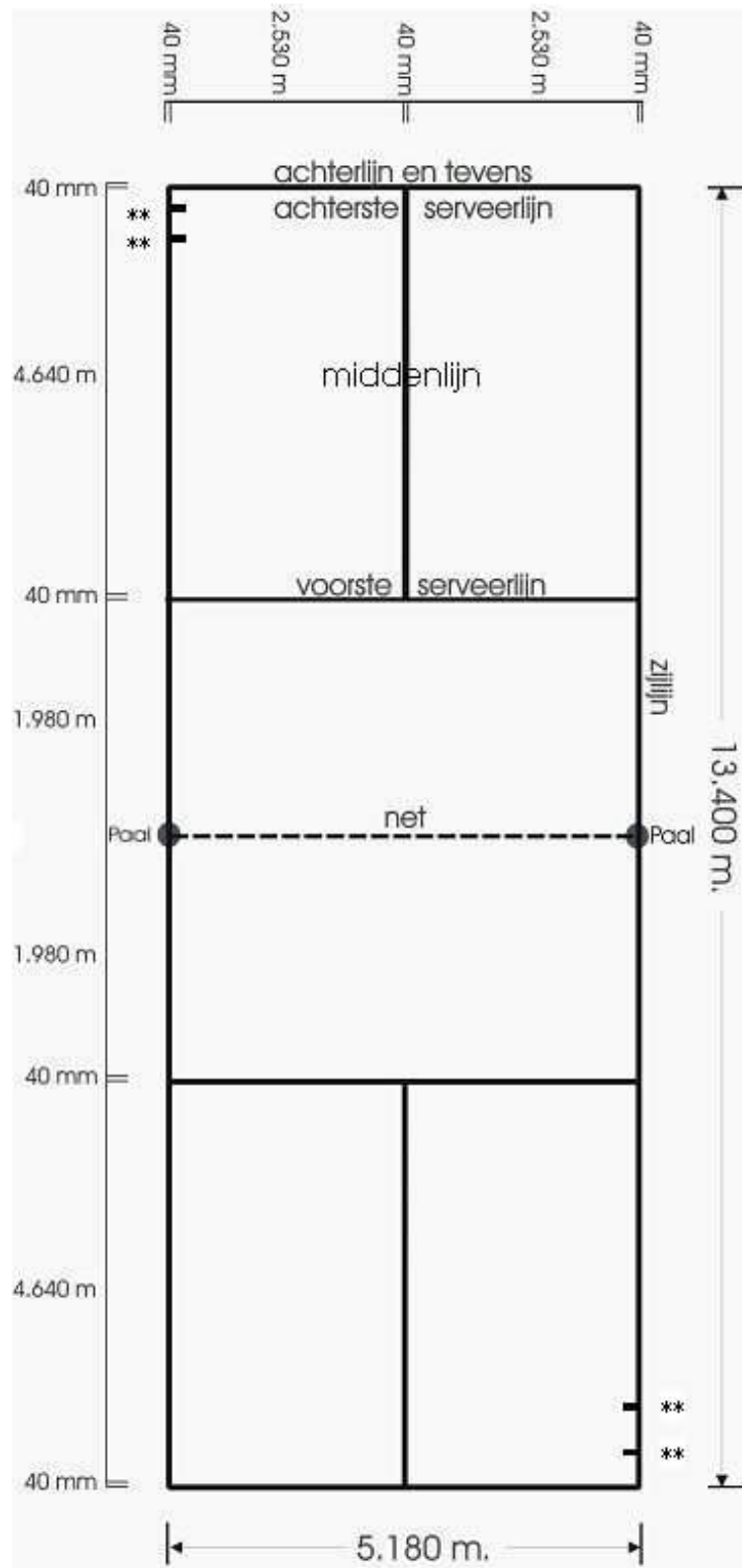
BIJLAGE 1: WIJZIGINGEN IN BAAN EN BAANUITRUSTING

1. Als het niet mogelijk is de palen op de zijlijnen te plaatsen moet een manier worden gevonden om de plaats aan te geven waar de zijlijnen onder het net doorgaan, bijvoorbeeld door het gebruik van dunne paaltjes of stroken materiaal van 40 mm breed, bevestigd op de zijlijnen en loodrecht oplopend tot het netkoord.
2. Een baan kan eventueel alleen voor enkelspel worden uitgezet, zoals aangegeven in figuur E. De achterlijnen worden dan tevens de achterste serveerlijnen en de palen of stroken materiaal die hen vervangen moeten op de zijlijnen worden geplaatst.
3. De bovenkant van het net moet in het midden 1.524 m bij de zijlijnen 1.55 m boven de vloer hangen.

FIGUUR D: EVENTUELE MERKTEKENS VOOR SHUTTLETEST OP ENKELBAAN



FIGUUR E: BAAN UITSLUITEND VOOR ENKELSPEL



NB:

1. Diagonale lengte gehele baan (van hoek tot hoek): 14.366 m.
2. De baan in Figuur E is uitsluitend bestemd voor enkelspel.
3. ** Eventuele merktekens voor de shuttletest (zie Figuur D).

BIJLAGE 2: PARTIJEN MET VOORGIFT

Bij partijen met voorgift zijn de volgende wijzigingen van de spelregels van toepassing.

1. Er is geen afwijking toegestaan m.b.t. het aantal punten dat nodig is om een game te winnen.
2. Spelregel 8.1.3 wordt als volgt gewijzigd:
"In de derde game of in een partij die uit één game bestaat zodra één van de partijen de helft van het aantal punten heeft gescoord dat nodig is om de game te winnen, waarbij zonodig naar boven moet worden afgerond."

BIJLAGE 3: PARTIJEN MET EEN AFWIJKEND SCORESYSTEEM

Indien vooraf bepaald, is het toegestaan een partij:

1. van 1 game van 21 punten te spelen, of
2. om 2 gewonnen games van 15 punten in het dubbelspel en het mannenenkelspel en om 2 gewonnen games van 11 punten in het vrouwenenkelspel te spelen.

In het eerste van de bovenstaande gevallen is de onderstaande wijziging van de spelregels van toepassing.

Spelregel 8 Wisselen van speelhelft

1. In een partij over één game moeten de spelers van speelhelft wisselen zodra één van de partijen 11 punten heeft gescoord.

In het tweede van de bovenstaande gevallen zijn de onderstaande wijzigingen van de spelregels van toepassing.

Spelregel 7 Telling

1. Een partij wordt gespeeld om 2 gewonnen games, tenzij anders is bepaald (bijlage 2 en 3).
2. Bij het dubbelspel en het mannenenkelspel wordt een game gewonnen door de partij die het eerst 15 punten heeft gescoord, behalve wanneer spelregel 7.5 van toepassing is.
3. Bij het vrouwenenkelspel, wordt een game gewonnen door de partij die het eerst 11 punten heeft gescoord, behalve wanneer spelregel 7.5 van toepassing is.
4. Alleen de serverende partij kan punten scoren met het winnen van een rally (zie spelregel 10.3 en 11.5). Een partij wint een rally als de andere partij een fout maakt, of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de speelhelft van de andere partij de vloer raakt.
5. Indien de stand 14-beiden wordt (10-beiden in het vrouwenenkelspel), moet de partij die het eerst 14 (10) punten heeft gescoord kiezen uit de in spelregel 7.5.1 en 7.5.2 genoemde mogelijkheden:
 1. doorspelen tot 15 (11) punten, d.w.z. niet verlengen, of
 2. de game verlengen tot 17 (13) punten.
6. De partij die een game wint begint met serveren in de volgende game.

Spelregel 8 Wisselen van speelhelft

1. Spelers moeten van speelhelft wisselen:
 1. na afloop van de eerste game;
 2. na afloop van de tweede game indien er een derde game moet worden gespeeld;
 3. in de derde game zodra één van de partijen:
 1. 6 punten heeft gescoord in een game van 11 punten;
 2. 8 punten heeft gescoord in een game van 15 punten.
2. Indien niet op de in spelregel 8.1 aangegeven wijze van speelhelft is gewisseld, moet dit alsnog gebeuren zodra de vergissing is opgemerkt en de shuttle niet in spel is. De dan bereikte stand blijft gehandhaafd.

Spelregel 10

Enkelspel

1. *Serveervakken*
 1. De service moet vanuit het rechter serveervak worden geslagen, respectievelijk in het rechter serveervak worden ontvangen, als de serveerder geen of een even aantal punten heeft gescoord in de game.
 2. De service moet vanuit het linker serveervak worden geslagen, respectievelijk in het linker serveervak worden ontvangen, als de serveerder een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
2. De shuttle wordt beurtelings door de serveerder en de ontvanger geslagen totdat een fout wordt gemaakt of totdat de shuttle niet langer in spel is.
3. *Scoren en serveren*
 1. Als de serveerder een rally wint, scoort de serveerder een punt. De serveerder serveert dan opnieuw, echter vanuit het andere serveervak.
 2. Als de serveerder een rally verliest, verliest de serveerder het recht van serveren. De ontvanger wordt dan de nieuwe serveerder waarbij geen van beide spelers een punt scoort.

Spelregel 11

Dubbelspel

1. *Serveervakken*
 1. Aan het begin van een game en telkens wanneer een partij het recht van serveren terugkrijgt, moet de service vanuit het rechter serveervak worden geslagen.
 2. De speler die aan het begin van een game serveert of ontvangt, moet serveren respectievelijk ontvangen in het rechter serveervak, als zijn partij geen of een even aantal punten heeft gescoord in de game.
 3. De speler die aan het begin van een game serveert of ontvangt, moet serveren respectievelijk ontvangen in het linker serveervak, als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
 4. Op de partners is het omgekeerde van toepassing.
 5. De speler van de ontvangende partij die in het diagonaal tegenover de serveerder liggende serveervak staat is de ontvanger.
 6. Bij elke servicebeurt moet de service beurtelings vanuit elk serveervak worden geslagen, behalve in gevallen waar spelregel 12 of 14 van toepassing is.
2. *Volgorde van spelen en positie op de baan*

Nadat de service is teruggeslagen, wordt de shuttle beurtelings door één van de spelers van de serverende partij en één van de spelers van de ontvangende partij geslagen vanaf elke willekeurige positie aan de eigen zijde van het net totdat de shuttle niet langer in spel is.
3. *Scoren en serveren*
 1. Als de serverende partij een rally wint (zie spelregel 7.4), scoort de serverende partij een punt, en serveert de serveerder opnieuw.
 2. Als de ontvangende partij een rally wint (zie spelregel 7.4), verliest de serveerder het recht van serveren waarbij geen van de partijen een punt scoort.
4. *Volgorde van serveren*

In elke game vervalt het recht van serveren:

 1. van de speler die het eerst serveert
 2. aan de speler die het eerst ontvangt, vervolgens
 3. aan diens partner, vervolgens
 4. aan de tegenstander die vanuit het rechter serveervak moet serveren (spelregel 11.1.2), vervolgens
 5. aan diens partner, enzovoorts.
5. Een speler mag niet voor zijn beurt serveren of ontvangen of in dezelfde game twee opeenvolgende services ontvangen, behalve wanneer spelregel 12 of 14 van toepassing is.
6. De partij die een game wint mag bepalen wie van de beide spelers van die partij in de volgende game eerst serveert; evenzo mag de verliezende partij bepalen wie van de beide spelers van die partij in de volgende game eerst ontvangt.

Spelregel 12

Opstellingsvergissingen

1. Een speler maakt een opstellingsvergissing als hij:
 1. voor zijn beurt heeft geserveerd;
 2. vanuit het verkeerde serveervak heeft geserveerd;
 3. staande in het verkeerde serveervak gereed was de service te ontvangen en deze is geslagen.
2. Indien een opstellingsvergissing wordt ontdekt voordat de volgende service is geslagen:
 1. moet een let worden gespeeld als één van beide partijen een vergissing heeft gemaakt en deze partij de rally heeft gewonnen;
 2. moet de vergissing niet worden gecorrigeerd als één van beide partijen een vergissing heeft gemaakt en deze partij de rally heeft verloren;
 3. moet een let worden gespeeld als beide partijen een vergissing hebben gemaakt;
3. Indien een let wordt gespeeld als gevolg van een opstellingsvergissing, wordt de rally overgespeeld waarbij tevens de opstellingsvergissing wordt gecorrigeerd.

4. Indien een opstellingsvergissing wordt ontdekt nadat de volgende service is geslagen, wordt de opstellingsvergissing niet gecorrigeerd.

Spelregel 16

Ononderbroken spel, wangedrag en straffen

2. *Pauzes*
 1. maximaal 90 seconden tussen de eerste en de tweede game
 2. maximaal vijf minuten tussen de tweede en derde game

BIJLAGE 4A: TERMINOLOGIE

Deze bijlage bevat de standaardterminologie die door de scheidsrechter moet worden gebruikt.

1. Aankondigingen

1. "Dames en Heren,
 1. Rechts van mij, (naam van de speler), (naam van het land), en links van mij, (naam van de speler), (naam van het land)
 2. Rechts van mij, (namen van de spelers), (naam van het land), en links van mij, (namen van de spelers), (naam van het land)
 3. Rechts van mij, (naam van het land/team) met (naam van de speler), en links van mij, (naam van het land/team) met (naam van de speler)
 4. Rechts van mij, (naam van het land/team) met (namen van de spelers), en links van mij, (naam van het land/team) met (namen van de spelers)
2.
 1. (naam van de speler) serveert
 2. (naam van het land/team) serveert
3.
 1. (naam van de speler) serveert naar (naam van de speler)
 2. (naam van de speler) naar (naam van de speler)"

De bovenstaande aankondigingen zijn, indien van toepassing, volgens onderstaande tabel te gebruiken:

<i>Evenement</i>	<i>Enkelspel</i>	<i>Dubbelspel</i>
Individueel	1.1.1 1.2.1	1.1.2 1.3.1
Team	1.1.3 1.2.2	1.1.4 1.2.2 1.3.2

BIJLAGE 4B: VOCABULARY

This Appendix lists the standard vocabulary that should be used by umpires to control a match.

1. Announcements and Introductions

1. "Ladies and Gentlemen,
 1. on my right, (player name), (country name), and on my left, (player name), (country name)
 2. on my right, (player names), (country name), and on my left, (player names), (country name)
 3. on my right, (country/team name) represented by (player name), and on my left, (country/team name) represented by (player name)
 4. on my right, (country/team name) represented by (player names), and on my left, (country/team name) represented by (player names)
2.
 1. (player name) to serve; or
 2. (country/team name) to serve;
3.
 1. (player name) to serve to..... (player name);
 2. (player name) to (player name);"

To be used in the order shown in the table below, as appropriate:

<i>Events</i>	<i>Singles</i>	<i>Doubles</i>
Individual	1.1.1 1.2.1	1.1.2 1.3.1
Team	1.1.3 1.2.2	1.1.4 1.2.2 1.3.2

2. Het begin van de partij en het afroepen van de stand

1. "Nul beiden, speel"
2. "Service over"
3. "Pauze"
4. "Baan (baannummer), "20 seconden"
5. (punten van de serveerder) "game point" (punten van de ontvanger), bijv. "20 game point 6" of "29 game point 28"
6. (punten van de serveerder) "match point" (punten van de ontvanger) bijv. "20 match point 6" of "29 match point 28"
7. (aantal punten) "game point beiden" bijv. "29 game point beiden"
8. "Eerste game gewonnen door" (naam van de speler(s); in teamwedstrijd naam van land/team) "met" (stand)
9. "Baan (baannummer), "2 minuten pauze"
10. "Tweede game"
11. "..... Match point beiden" bijv. "29 match point beiden"
12. "Tweede game gewonnen door" (naam van de speler(s); in teamwedstrijd naam van land/team) "met" (stand)
13. "Een game beide"
14. "Laatste game"

3. Algemene terminologie

1. "Kies uw kant"
2. "Bent u klaar?"
3. "U hebt de shuttle misgeslagen bij het serveren"

2. Start of match and calling the score

1. 'Love all; play'
2. 'Service over'
3. 'Interval'
4. 'Court ...' (number) '20 seconds'
5. '..... game point ' e.g. '20 game point 6', or '29 game point 28'
6. '..... match point ' e.g. '20 match point 8', or '29 match point 28'
7. '..... game point all' e.g. '29 game point all'
8. 'First game won by ' (in team event, use name of country/team) '..... ' (score)
9. 'Court ' (number) 'a 2 minute interval'
10. 'Second game'
11. '..... match point all' e.g. '29 match point all'
12. 'Second game won by ' (in team event, use name of country/team) '..... ' (score)
13. 'One game all'
14. 'Final Game'

3. General Communication

1. 'Choose your end'
2. 'Are you ready?'
3. 'You missed the shuttle during service'

4. "De ontvanger is niet klaar"
5. "U deed een poging de service terug te slaan"
6. "U mag niet een lijnrechter beïnvloeden"
7. "Wilt u hier komen"
8. "Is de shuttle goed"
9. "Test de shuttle"
10. "Neem een andere shuttle"
11. "Neem geen andere shuttle"
12. "Speel een let"
13. "Wissel van speelhelft"
14. "U hebt niet van speelhelft gewisseld"
15. "U serveerde vanuit het verkeerde serveervak"
16. "U hebt voor uw beurt geserveerd"
17. "U hebt voor uw beurt ontvangen"
18. "U mag niet met de shuttle knoeien"
19. "De shuttle heeft u geraakt"
20. "U hebt het net geraakt"
21. "U staat in het verkeerde serveervak"
22. "U hebt uw tegenstander afgeleid"
23. "Uw coach heeft uw tegenstander afgeleid"
24. "U hebt de shuttle 2 maal geslagen"

4. 'Receiver not ready'
5. 'You attempted the return of service'
6. 'You must not influence line judge'
7. 'Come here'
8. 'Is the shuttle OK?'
9. 'Test the shuttle'
10. 'Change the shuttle'
11. 'Do not change the shuttle'
12. 'Play a let'
13. 'Change ends'
14. 'You did not change the ends'
15. 'You served from the wrong court'
16. 'You served out of turn'
17. 'You received out of turn'
18. 'You must not interfere with the shuttle'
19. 'The shuttle touched you'
20. 'You touched the net'
21. 'You are standing in the wrong court'
22. 'You distracted your opponent'
23. 'Your coach distracted your opponent'
24. 'You hit the shuttle twice'

25. "U hebt de shuttle teruggeslingerd"
26. "U kwam op de speelhelft van uw tegenstander"
27. "U hebt uw tegenstander gehinderd"
28. "Geeft u op?"
29. "Fout – ontvanger"
30. "Servicefout"
31. "U vertraagt het serveren, er moet ononderbroken worden gespeeld"
32.
 1. "Spel wordt onderbroken"
 2. "Spel is afgebroken"
33. ". (naam van de speler) waarschuwing voor wangedrag"
34. ". (naam van de speler) fout voor wangedrag"
35. "Fout"
36. "Uit"
37. "Lijnrechter, wilt u gebaren"
38. "Servicerechter, wilt u gebaren"
39. "Correctie, IN"
40. "Correctie, UIT"
41. "Wilt u de baan vegen"

25. 'You slung the shuttle'
26. 'You invaded your opponent's court'
27. 'You obstructed your opponent'
28. 'Are you retiring?'
29. 'Fault – receiver'
30. 'Service fault called'
31. 'Service delayed, play must be continuous'
32. 'Play is suspended'
33. '..... ' (name of player) 'warning for misconduct'
34. '..... ' (name of player) 'fault for misconduct'
35. 'Fault'
36. 'Out'
37. 'Line judge – signal'
38. 'Service judge – signal'
39. 'Correction IN'
40. 'Correction OUT'
41. 'Wipe the court'

4. **Het einde van de partij**

1. "Partij gewonnen door (naam van de speler(s)/team) met (stand)"
2. "..... (naam van de speler(s)/team) heeft opgegeven"
3. "..... (naam van de speler(s)/team) is gediskwalificeerd"

4. **End of Match**

6. 'Match won by ' (name of player/team) '.....' (scores)
7. '..... ' (name of player/team) 'retired'
8. '..... ' (name of player/team) 'disqualified'

5. **Scoring**

0 - Love	11 - Eleven	21 - Twenty one
1 - One	12 - Twelve	22 - Twenty two
2 - Two	13 - Thirteen	23 - Twenty three
3 - Three	14 - Fourteen	24 - Twenty four
4 - Four	15 - Fifteen	25 - Twenty five
5 - Five	16 - Sixteen	26 - Twenty six
6 - Six	17 - Seventeen	27 - Twenty seven
7 - Seven	18 - Eighteen	28 - Twenty eight
8 - Eight	19 - Nineteen	29 - Twenty nine
9 - Nine	20 - Twenty	30 - Thirty
10 - Ten		

BIJLAGE 5: SCHEMA VOOR SERVEREN EN ONTVANGEN

Het onderstaande schema bevat een uitleg van de volgorde van serveren in het dubbelspel.

Partij: A/B tegen C/D. A/B winnen de toss en hebben gekozen te serveren. A serveert op C. Daarmee is A de eerste serveerder en C de eerste ontvanger.

Spelverloop/uitleg	Stand	Speelveld	Serveren vanuit welk vak	Serveerder & ontvanger	Winnaar van de rally
Begin van de game	0-0		Rechter vak, want het aantal punten van de serverende partij is 0.	A serveert op C, zij zijn de eerste serveerder en ontvanger.	A/B.
A/B scoren een punt en wisselen van serveervak. A serveert vanuit het linker vak. C/D wisselen niet van vak.	1-0		Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven.	A serveert op D.	C/D
C/D scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak.	1-1		Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven	D serveert op A.	A/B
A/B scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak.	2-1		Rechter vak want het aantal punten van de serverende partij is even.	B serveert op C.	C/D
C/D scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak.	2-2		Rechter vak want het aantal punten van de serverende partij is even.	C serveert op B.	C/D
C/D scoren een punt en wisselen van serveervak. C serveert vanuit het linker vak. A/B wisselen niet van vak.	3-2		Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven.	C serveert op A.	A/B
A/B scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak.	3-3		Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven.	A serveert op C.	A/B
A/B scoren een punt en wisselen van serveervak. A serveert vanuit het rechter vak. C/D wisselen niet van vak.	4-3		Rechter vak want het aantal punten van de serverende partij is even.	A serveert op D.	C/D

Het bovenstaande houdt in dat:

- het aantal punten van de serverende partij bepalend is voor de keuze van het serveervak van waaruit wordt geserveerd zoals dat ook in het enkelspel het geval is;
- de spelers alleen van serveervak wisselen als zij een punt scoren tijdens de eigen servicebeurt, in andere gevallen wordt niet van serveervak gewisseld;
- het aantal serveerbeurten om en om over de spelers van een partij wordt verdeeld.

4. AANBEVELINGEN VOOR WEDSTRIJDFUNCTIONARISSEN

1. INLEIDING

1. De aanbevelingen voor wedstrijdfunctionarissen zijn uitgegeven door de IBF om een zo groot mogelijke uniformiteit te bereiken bij het in overeenstemming met de regels leiden van het spel in alle landen.
2. Deze aanbevelingen zijn bedoeld om de scheidsrechter richtlijnen te geven om het spel strak en rechtvaardig te leiden met inachtneming van de spelregels. De aanbevelingen geven ook richtlijnen voor servicerechters en lijnrechters.
3. Alle wedstrijdfunctionarissen moeten zich ervan bewust zijn dat het spel er is voor de spelers.

2. FUNCTIONARISSEN EN HUN BESLISSINGEN

1. De scheidsrechter is verantwoording schuldig aan en functioneert onder verantwoordelijkheid van de Referee of, indien deze niet is aangesteld, de verantwoordelijke wedstrijdfunctionaris.
2. Een servicerechter wordt gewoonlijk aangesteld door de Referee, maar kan door de Referee, of door de scheidsrechter na onderling overleg worden vervangen.
3. Een lijnrechter wordt gewoonlijk aangesteld door de Referee, maar kan door de Referee of door de scheidsrechter na onderling overleg worden vervangen.
4. De beslissing van een functionaris is bindend met betrekking tot alle feitelijke waarnemingen waarvoor de betrokken functionaris verantwoordelijk is. Wanneer er echter naar de mening van de scheidsrechter geen gerede twijfel bestaat dat de lijnrechter duidelijk een onjuiste beslissing heeft genomen, moet de scheidsrechter deze beslissing corrigeren (spelregel 17.5). Indien naar de mening van de scheidsrechter de lijnrechter vervangen zou moeten worden, roept de scheidsrechter de Referee (spelregel 17.6.4, Aanbeveling 2.3).
5. Als een functionaris het uitzicht wordt belemmerd, neemt de scheidsrechter de beslissing. Als de scheidsrechter geen beslissing kan nemen, laat hij een let spelen (spelregel 17.6.6).
6. De scheidsrechter heeft de controle over de baan en de onmiddellijke omgeving daarvan. De bevoegdheid van de scheidsrechter begint wanneer hij de baan voor de partij betreedt en eindigt wanneer hij de baan na de partij verlaat.

3. AANBEVELINGEN VOOR SCHEIDSRECHTERS

1. **Vóór het begin van de partij** moet de scheidsrechter:
 1. het telblad halen bij de Referee;
 2. controleren of het te gebruiken scoresysteem werkt;
 3. erop toezien dat de palen op de lijnen staan (spelregel 1.5);
 4. de nethoogte controleren en erop toezien dat het net over de gehele hoogte goed bij de palen aansluit;
 5. zich op de hoogte stellen van een eventuele regeling met betrekking tot obstakels;
 6. controleren of de servicerechter en de lijnrechters hun taak kennen en erop toezien dat zij op de juiste plaats zitten (Aanbevelingen sectie 5 en 6);
 7. erop toezien dat er een voldoende hoeveelheid geteste shuttles (spelregel 3) bij de hand is om onnodige vertraging tijdens het spel te voorkomen; (gewoonlijk delegeert de scheidsrechter de taken genoemd in 3.1.3, 3.1.4 en 3.1.7 aan de servicerechter, indien deze aanwezig is);
 8. controleren of de kleding van de spelers voldoet aan de van toepassing zijnde regels met betrekking tot kleur, bedrukking, belettering en reclame en erop toezien dat afwijkingen worden rechtgezet. Alle gevallen waarin kleding niet (of niet geheel) aan de gestelde eisen voldoet moeten vóór de partij, of indien dit niet mogelijk is, onmiddellijk na afloop van de partij aan de Referee of de verantwoordelijke functionaris worden gemeld;
 9. de toss op eerlijke wijze uitvoeren en er voor zorgen dat de winnaar en de verliezer op de juiste wijze hun keuze bepalen (spelregel 6). En noteer de keuze van speelheldt;
 10. bij dubbelspel de namen van de spelers die in het rechter serveervak beginnen noteren. Dit moet bij het begin van elke game opnieuw gebeuren. (Dit maakt het mogelijk op elk moment te controleren of de spelers in het juiste serveervak staan.)

2. **Om de partij te beginnen** moet de scheidsrechter de partij op de onderstaande wijze aankondigen met gebruik van de van toepassing zijnde aankondigingen en daarbij naar rechts of links wijzen waar de tekst daar aanleiding toe geeft. (W, X, Y en Z zijn de namen van de spelers en A, B, C en D zijn de namen van de landen die zij vertegenwoordigen).

Enkelspel

Toernooi

"Dames en Heren, rechts van mij X, A; links van mij Y, B; X serveert, nul-beiden; speel."

Teamwedstrijd

"Dames en heren, rechts van mij A met X, links van mij B met Y. A serveert, nul-beiden, speel."

Dubbelspel

Toernooi

"Dames en heren, rechts van mij W, A en X, B; links van mij Y, C en Z, D; X serveert naar Y; nul-beiden, speel."

Als beide spelers van één partij uit hetzelfde land komen noem dan de naam van het land na eerst beide spelers van die partij te hebben aangekondigd, bijv. : W en X, A.

Teamwedstrijd

"Dames en heren, rechts van mij A, met W en X, links van mij B, met Y en Z. A serveert; X naar Y, nul-beiden; speel."

De aankondiging "speel" bepaalt het begin van de partij.

3. **Tijdens de partij**

1. De scheidsrechter moet:
 1. de standaardterminologie uit Bijlage 4 gebruiken;
 2. de stand noteren en afroepen. Noem altijd eerst het aantal punten van de serveerder;
 3. als een servicerechter is aangesteld, bij het serveren voornamelijk op de ontvanger letten. De scheidsrechter kan echter ook zonedig een servicefout geven.
 4. zo mogelijk in de gaten houden of het score systeem de juiste stand aangeeft;
 5. zijn rechterhand omhoog steken wanneer assistentie van de Referee nodig is.
2. Als een partij de rally verliest en daarmee tevens het recht van serveren (spelregel 10.3.2 en 11.3.2), roep: "Service over", gevolgd door de stand waarbij de punten van de nieuwe serveerder eerst moeten worden genoemd. Wijs zonedig in de richting van de nieuwe serveerder en het juiste serveervak.
3. De scheidsrechter roept alleen "Speel":
 1. om aan te geven dat een partij of een game moet beginnen, of dat een game na een pauze of het wisselen van speelhelft moet worden hervat; of
 2. om aan te geven dat het spel hervat moet worden na een onderbreking; of
 3. om aan te geven dat de scheidsrechter de spelers opdracht geeft om door te spelen.
4. De scheidsrechter roept "Fout" als een fout zich voordoet, behalve in de volgende gevallen:
 1. een "fout" van de serveerder (spelregel 9.1) die door de servicerechter wordt gegeven voor overtreding van spelregel 13.1 dient door de scheidsrechter te worden bevestigd met "Servicefout". De scheidsrechter kondigt een fout van de ontvanger aan met "Fout ontvanger";
 2. een fout die zich voordoet onder spelregel 13.3.1 waarvoor het roepen en het gebaar van de lijnrechter volstaat (Aanbeveling 6.2);
 3. fouten die zich voordoen onder spelregels 13.2.1, 13.2.2, 13.3.2 of 13.3.3 waarvoor alleen "Fout" geroepen dient te worden indien verduidelijking nodig is voor de spelers of toeschouwers.
5. Roep zodra één van de partijen 11 punten behaalt onmiddellijk na het 11e punt "Service over", indien van toepassing, gevolgd door de stand en roep vervolgens "Pauze". Dit is bepalend voor het begin van de pauze zoals bedoeld in spelregel 16.2.1. Wacht hier daarom niet mee tot na een eventueel applaus. Gedurende elke pauze ziet de servicerechter erop toe dat de baan wordt geveegd.
6. Roep bij een pauze tijdens een game (spelregel 16.2.1) na 40 seconden: "Baan , nog 20 seconden". Herhaal deze aankondiging. Gedurende de pauzes (spelregel 16.2.1) tijdens de eerste en tweede game en tijdens de derde game, na van kant te hebben gewisseld, mogen bij iedere partij ten hoogste 2 personen op de baan komen. Bij de aankondiging "Nog 20 seconden" moeten deze personen de baan weer verlaten. Roep de stand gevolgd door "Speel" om het spel te hervatten. Indien de spelers de pauze onder spelregel 16.2.1 niet opeisen kan zonder pauze worden verder gespeeld.
7. Verlengde game
 1. Zodra de partij op voorsprong 20 punten behaalt moet in elke game "game point" of, indien van toepassing, "match point" worden aangekondigd.

2. Zodra één van de partijen 29 punten behaalt moet in elke game "game point" of, indien van toepassing, "match point" worden aangekondigd.
 3. De aankondigingen zoals genoemd in Aanbevelingen 3.7.1 en 3.7.2 dienen bij het afroepen van de stand onmiddellijk na het aantal punten van de serveerder te worden gedaan en vooraf te gaan aan het aantal punten van de ontvanger.
 8. Roep aan het einde van een game, onmiddellijk nadat de laatste rally van die game is afgelopen: "Game". Er mag hiermee niet worden gewacht tot na een eventueel applaus. Het woord "Game" geeft indien van toepassing het begin aan van de in spelregel 16.2.2 bedoelde pauze.
Roep na de eerste game:
"Eerste game gewonnen door [naam (namen) van speler(s) of team (in een teamwedstrijd)] [uitslag]".
Roep na de tweede game:
"Tweede game gewonnen door [naam (namen) van speler(s) of team (in een teamwedstrijd)] [uitslag]. Eén game beiden".
Onmiddellijk na afloop van een game zorgt de servicerechter, indien deze is aangesteld, er voor dat de baan tijdens de pauze wordt geveegd en plaatst hij de pauzekegel, indien aanwezig, onder het net. Indien het winnen van een game tevens het winnen van de partij inhoudt, roep dan in plaats daarvan:
"Partij gewonnen door [naam (namen) van speler(s), of team (in een teamwedstrijd)] [uitslag]".
 9. Roep in de pauze tussen de eerste en de tweede game en tussen de tweede en de derde game (zie spelregel 16.2.2) na 100 seconden:
"Baan nog 20 seconden". Herhaal de aankondiging.
In de pauze tussen de games mogen bij iedere partij ten hoogste 2 personen op de baan komen. Deze personen mogen pas op de baan komen nadat de partijen van speelhelft hebben gewisseld. Zij moeten de baan verlaten wanneer de scheidsrechter aankondigt: "Baan nog 20 seconden".
 10. Het begin van de tweede game moet worden aangekondigd met:
"Tweede game, nul-beiden, speel".
Roep als er een derde game moet worden gespeeld:
"Laatste game, nul-beiden, speel".
 11. Roep zodra één van de partijen in de derde game of in een partij die uit één game bestaat 11 punten heeft behaald (zie spelregel 8.1.3) de speelstand gevolgd door "Pauze, wisselen van speelhelft". Roep na afloop van de pauze de stand af gevolgd door "Speel".
 12. Onmiddellijk na afloop van de partij moet het volledig ingevulde telblad bij de Referee worden ingeleverd.
4. **Omgaan met beslissingen van lijnrechters**
1. De scheidsrechter moet altijd naar de lijnrechter kijken als de shuttle dicht bij een lijn valt, en eveneens als deze uit valt ongeacht hoe ver. De lijnrechter is volledig verantwoordelijk voor de beslissing behalve in gevallen zoals beschreven in Aanbeveling 3.4.2 hier onder.
 2. Wanneer naar de mening van de scheidsrechter, de lijnrechter duidelijk een onjuiste beslissing heeft genomen, roep dan onmiddellijk:
 1. "Correctie, IN" als de shuttle "in" is, of
 2. "Correctie, UIT" als de shuttle "uit" is.
 3. Als er geen lijnrechter is aangesteld, of als het uitzicht van de lijnrechter wordt belemmerd, roept de scheidsrechter onmiddellijk:
 1. "Uit" als de shuttle buiten de lijnen valt voor dat de stand wordt afgeroepen, of
 2. de stand als de shuttle binnen de lijnen valt, of
 3. "Let" als ook de scheidsrechter geen beslissing kan nemen.
5. **Tijdens de partij** moet de scheidsrechter op de onderstaande situaties letten, en deze op de voorgeschreven wijze afhandelen.
1. Een speler die zijn racket onder het net door in de speelhelft van zijn tegenstander gooit of onder het net door de speelhelft van zijn tegenstander betreedt (en daarbij ook zijn tegenstander hindert of afleidt) moet worden bestraft onder respectievelijk spelregel 13.4.2 of 13.4.3.
 2. Wanneer een shuttle vanuit een andere baan binnen of bij het speelveld valt is dit niet automatisch een let. Er wordt geen let gespeeld als deze shuttle:
 1. wordt weggehaald zonder dat dit de spelers is opgevallen;
 2. de spelers niet heeft gehinderd of afgeleid.
 3. Als een speler iets tegen zijn partner roept op het moment dat deze de shuttle gaat slaan, mag dit niet per definitie als hinderen worden beschouwd. Het roepen van "No shot" of "Fout" moet wel als zodanig worden gezien (spelregel 13.4.5).
 4. Spelers die de baan verlaten
 1. Zorg ervoor dat de spelers de baan niet zonder toestemming van de scheidsrechter verlaten behalve in de pauzes genoemd in spelregel 16.2 (zie spelregel 16.5.2).

2. Geef indien nodig aan dat de spelers het veld niet zonder toestemming van de scheidsrechter mogen verlaten (spelregel 16.5.2). Indien noodzakelijk moet spelregel 16.7 worden toegepast, waarbij het wel is toegestaan om tijdens een rally van racket te wisselen.
3. Als het spel niet wordt opgehouden of vertraagd kan de scheidsrechter naar eigen inzicht tijdens de game spelers toestaan zich snel af te drogen en/of snel iets te drinken.
4. Indien de baan moet worden geveegd, moeten de spelers weer op de baan terug zijn voordat het veld klaar is.
5. Vertraging en onderbreking van het spel
Zorg ervoor dat spelers het spel niet onnodig vertragen of onderbreken (spelregel 16.4). Het onnodig rondjes lopen moet worden tegengegaan. Indien nodig moet spelregel 16.7 worden toegepast.
6. Coaching van buiten de baan
 1. Coaching van buiten de baan (spelregel 16.5.1) in welke vorm dan ook zolang de shuttle in spel is, moet worden voorkomen.
 2. Zorg er voor dat:
 - coaches op de hun toegewezen stoelen zitten en niet naast de baan staan tijdens de partij behalve tijdens de toegestane pauzes (spelregel 16.2);
 - geen enkele coach de spelers afleidt of het spel verstoort.
 3. Als het spel naar de mening van de scheidsrechter wel wordt verstoord, of een speler van de andere partij wordt afgeleid, moet een "let" worden gespeeld. De Referee moet onmiddellijk worden gewaarschuwd. De Referee geeft vervolgens een waarschuwing aan de betrokken coach.
 4. Mocht een dergelijk incident zich een tweede maal voordoen, dan kan de Referee de coach vragen de speelvloer te verlaten als dit nodig mocht zijn.
7. Het vervangen van de shuttle
 1. Het nemen van een andere shuttle tijdens een partij mag niet ten onrechte gebeuren. De scheidsrechter beslist of de shuttle vervangen moet worden.
 2. Een shuttle waarmee is geknoeid moet worden vervangen; zondig dient spelregel 16.6.2 te worden toegepast.
8. Blessure of ziekte tijdens een partij
 1. Een blessure of ziekte tijdens een partij moet door de scheidsrechter zorgvuldig en flexibel worden afgehandeld. De scheidsrechter moet zo snel mogelijk de ernst van het probleem vaststellen en roept zondig de Referee.
 2. De Referee beslist of de medisch deskundige of andere personen op de baan nodig zijn. De medisch deskundige onderzoekt de speler en informeert de speler over de aard en de ernst van zijn blessure of ziekte. In geval van een bloedende wond moet het spel zolang worden onderbroken als nodig is om het bloeden te stoppen of de wond te verbinden.
 3. De Referee informeert de scheidsrechter hoeveel tijd de speler krijgt voordat het spel moet worden hervat. De scheidsrechter houdt het tijdsverloop in de gaten.
 4. De scheidsrechter moet er voor zorgen dat de andere partij geen nadeel ondervindt en spelregels 16.4, 16.5, 16.6.1 en 16.7 moeten waar nodig worden toegepast.
 5. Indien dit vanwege een blessure, ziekte of een andere onvermijdelijk beletsel van toepassing is, vraag de speler:
"Wilt u opgeven?"
Indien het antwoord ja is, roep:
"..... [naam van speler/team] geeft op, partij gewonnen door [naam speler/team] [stand]".

6. **Onderbreking van het spel**

Als het spel moet worden onderbroken, roep:

"Het spel wordt onderbroken".

Noteer de stand, de serveerder, de ontvanger, het juiste serveervak en speelheft. Wanneer het spel wordt hervat noteer dan hoe lang de onderbreking heeft geduurd, zorg er voor dat de spelers in de juiste serveervakken staan en roep:

"Bent u klaar?"

gevolgd door de stand en

"Speel".

7. **Wangedrag**

1. Noteer en rapporteer aan de Referee alle gevallen van wangedrag en de daartegen ondernomen actie.
2. Wangedrag tussen games moet worden afgehandeld als wangedrag tijdens een game. De scheidsrechter maakt zijn beslissing aan het begin van de volgende game bekend. De van toepassing zijnde aankondiging in Aanbeveling 3.3.10 wordt gevolgd door de aankondiging in Aanbeveling 3.7.3 t/m 3.7.5. Roep daarna "Service over", indien van toepassing, gevolgd door de stand.



3. Wanneer de scheidsrechter een overtreding van spelregel 16.4, 16.5 of 16.6 moet afhandelen met een waarschuwing aan de partij in overtreding (spelregel 16.7.1.1), roep dan “Wilt u hier komen”, en roep vervolgens “..... [naam van de speler] waarschuwing wegens wangedrag”, waarbij de scheidsrechter gelijktijdig een gele kaart in de rechterhand boven het hoofd houdt.
4. Wanneer de scheidsrechter een overtreding van spelregel 16.4, 16.5 of 16.6 moet afhandelen met een fout voor de partij in overtreding welke partij al eerder was gewaarschuwd (spelregel 16.7.2), roep dan “Wilt u hier komen”, en roep vervolgens “..... [naam van de speler], fout wegens wangedrag”, waarbij de scheidsrechter gelijktijdig een rode kaart in de rechterhand boven het hoofd houdt.
5. Wanneer de scheidsrechter een ernstige of aanhoudende overtreding van spelregel 16.4, 16.5 of 16.6 of een overtreding van spelregel 16.2 moet afhandelen met een fout (spelregel 16.7.2) en dit onmiddellijk aan de referee meldt met het oog op diskwalificatie, roep dan “Wilt u hier komen”, en roep vervolgens “..... [naam van de speler], fout wegens wangedrag”, waarbij de scheidsrechter gelijktijdig een rode kaart in de rechterhand boven het hoofd houdt. Daarna roept de scheidsrechter de referee door de rechterhand omhoog te steken.
6. Wanneer de referee besluit de partij in overtreding te diskwalificeren, geeft hij een zwarte kaart aan de scheidsrechter. De scheidsrechter roept dan “Wilt u hier komen”, en roept vervolgens: “..... [naam van de speler], diskwalificatie wegens wangedrag”, waarbij de scheidsrechter gelijktijdig de zwarte kaart in de rechterhand boven het hoofd houdt. De partij wordt vervolgens afgekondigd met “Partij gewonnen door [naam/ namen van spelers/team] [stand]”.

4. ALGEMENE RICHTLIJNEN VOOR SCHEIDSRECHTERS

Dit gedeelte bevat algemene richtlijnen die moeten worden opgevolgd.

1. U moet kennis van en inzicht in de spelregels van badminton hebben.
2. Roep duidelijk en met gezag, maar als een vergissing wordt gemaakt, geef dan toe, bied uw verontschuldiging aan en herstel de fout.
3. Doe alle aankondigingen en het afroepen van de stand luid en duidelijk, zodat het zowel door de spelers als door het publiek kan worden verstaan.
4. Geef geen fout als u twijfelt of een spelregel al dan niet wordt overtreden; laat in dat geval gewoon door spelen.
5. Consulteer nooit de toeschouwers en laat u ook niet door hen of hun opmerkingen beïnvloeden.
6. Motiveer de andere functionarissen, bijvoorbeeld door te laten merken dat u beslissingen van lijnrechters hebt gezien en door het opbouwen van een goede samenwerking.

5. INSTRUCTIES VOOR SERVICERECHTERS

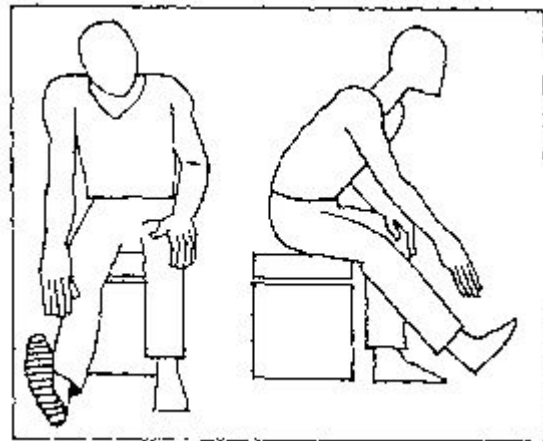
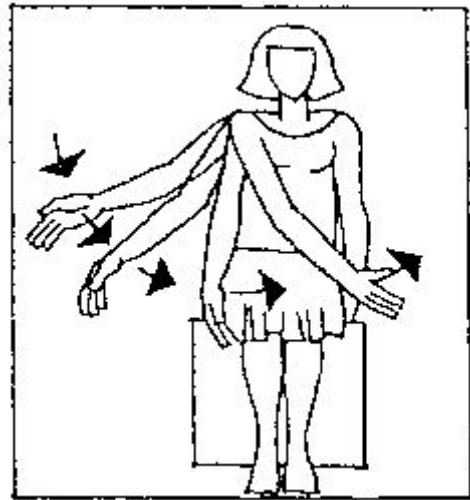
1. De servicerechter moet op een lage stoel zitten bij de paal bij voorkeur tegenover de scheidsrechter.
2. De servicerechter beslist of de serveerder een correcte service slaat (spelregel 9.1). Als dat niet het geval is, roep dan luid en duidelijk "Fout" en geef door middel van het afgesproken gebaar de aard van de fout aan.
3. De afgesproken gebaren zijn:

Spelregel 9.1.1

Geen van beide partijen mag het slaan van de service onnodig vertragen nadat de serveerder en ontvanger klaar zijn voor de service

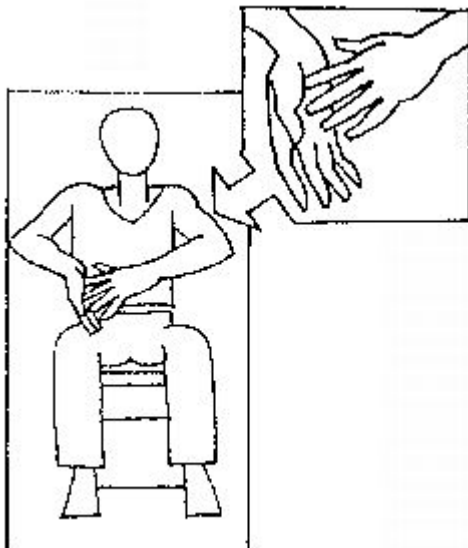
Spelregel 9.1.7

Zodra spelers klaar zijn voor de service, bepaalt de eerste voorwaartse beweging van het racketblad van de serveerder het begin van de service. De voorwaartse beweging van het racket mag niet worden onderbroken.



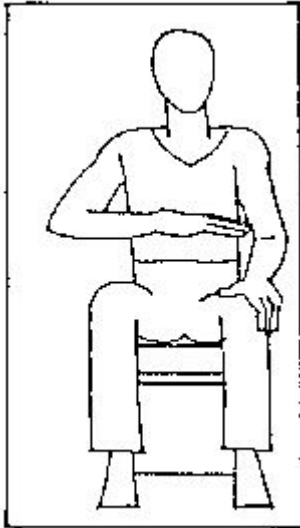
Spelregel 9.1.2 en 9.1.3

Enig deel van de beide voeten bevindt zich niet in het serveervak of blijft niet in stilstaande positie in gen.



Spelregel 9.1.4

Het racket van de serveerder raakt niet eerst de dop van de shuttle.

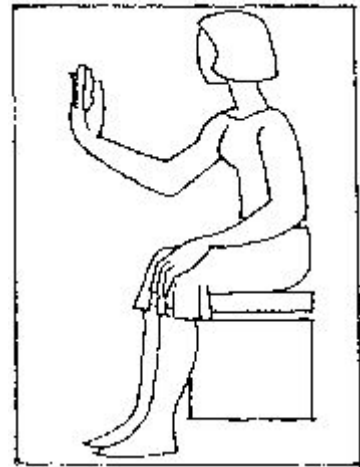


Spelregel 9.1.5

Op het moment dat de shuttle wordt geraakt, bevindt de shuttle zich niet geheel onder het middel van de serveerder.

Spelregel 9.1.6

De steel van het racket is niet naar beneden gericht op het moment dat de shuttle wordt geraakt.

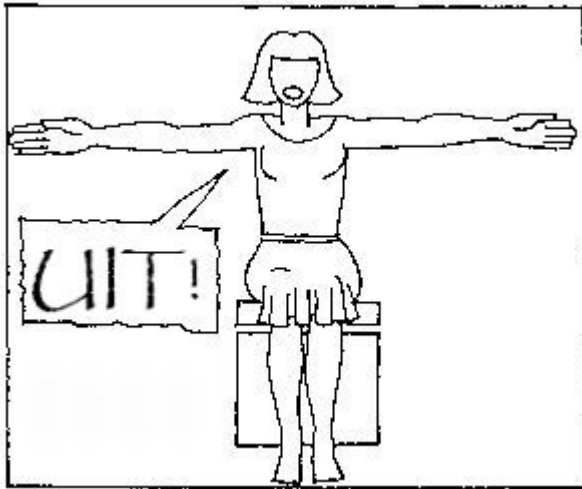


4. De scheidsrechter kan met de servicerechter regelen dat deze ook andere taken op zich neemt, maar dan moeten de spelers daarvan op de hoogte worden gesteld.

6. INSTRUCTIES VOOR LIJNRECHTERS

1. Een lijnrechter moet in het verlengde van zijn lijn achter of naast de baan op een stoel zitten, bij voorkeur aan de zijde tegenover de scheidsrechter. (Zie de figuren)
2. Een lijnrechter is volledig verantwoordelijk voor de lijn(en) waarop hij is aangesteld, behalve dat de scheidsrechter de beslissing van de lijnrechter kan corrigeren als er naar de mening van de scheidsrechter geen gerede twijfel bestaat dat de lijnrechter duidelijk een onjuiste beslissing heeft genomen.
 1. Als een shuttle "uit" valt, ongeacht hoe ver, moet onmiddellijk duidelijk "uit" worden geroepen, luid genoeg om het zowel de spelers als het publiek te laten horen, waarbij gelijktijdig beide armen horizontaal moeten worden gestrekt zodat de scheidsrechter dit duidelijk kan zien.
 2. Als de shuttle in valt, zegt de lijnrechter niets en wijst hij met de rechterhand naar de lijn.
3. Als een lijnrechter het uitzicht wordt belemmerd, moet hij dit de scheidsrechter laten weten door middel van het met beide handen bedekken van de ogen.
4. Roep of gebaar nooit voordat de shuttle op de grond ligt.
5. Een lijnrechter dient altijd te roepen, ook indien een beslissing van de scheidsrechter kan worden verwacht, bijvoorbeeld wanneer de shuttle een speler raakt.

6. De afgesproken gebaren zijn:

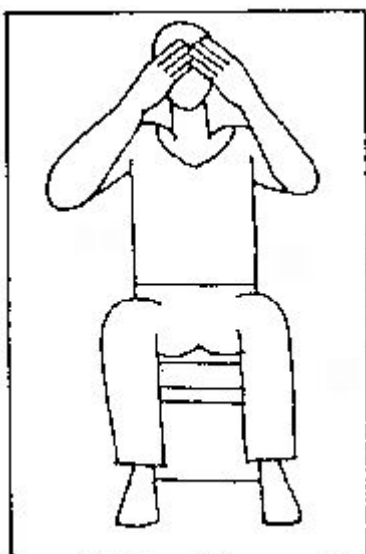
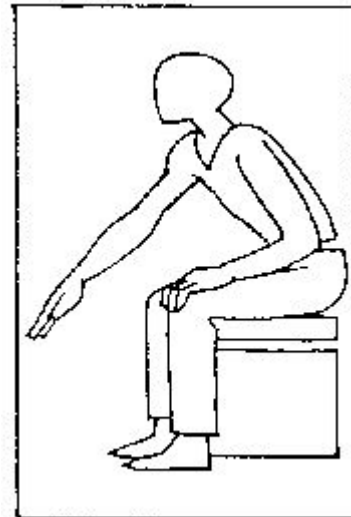


SHUTTLE IS "UIT"

Indien de shuttle "uit" valt, ongeacht hoe ver, roept de lijnrechter met duidelijke stem onmiddellijk "uit". Zowel de spelers als het publiek moeten dit duidelijk kunnen horen. Tevens spreidt de lijnrechter zijn armen horizontaal zijwaarts zodat de scheidsrechter dit duidelijk kan zien.

SHUTTLE IS "IN"

Indien de shuttle "in" valt, zegt de lijnrechter niets maar wijst hij met zijn rechterhand naar de lijn.



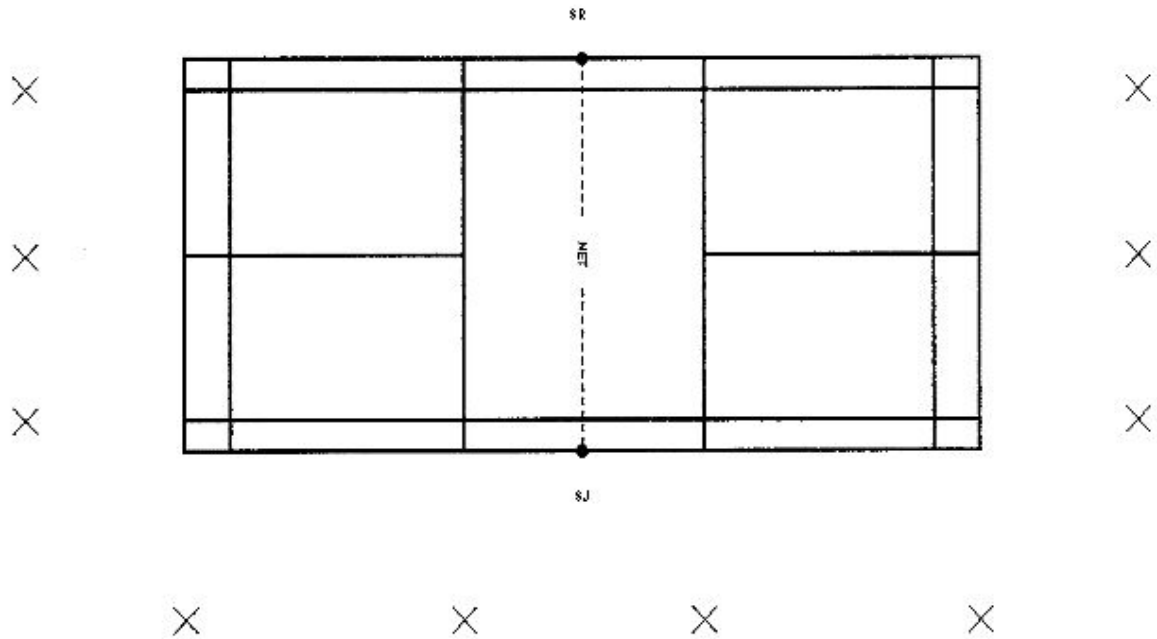
NIET GEZIEN

Indien het uitzicht van de lijnrechter wordt belemmerd of hij om andere redenen geen beslissing kan nemen, laat hij dit aan de scheidsrechter weten door zijn ogen met zijn handen te bedekken.

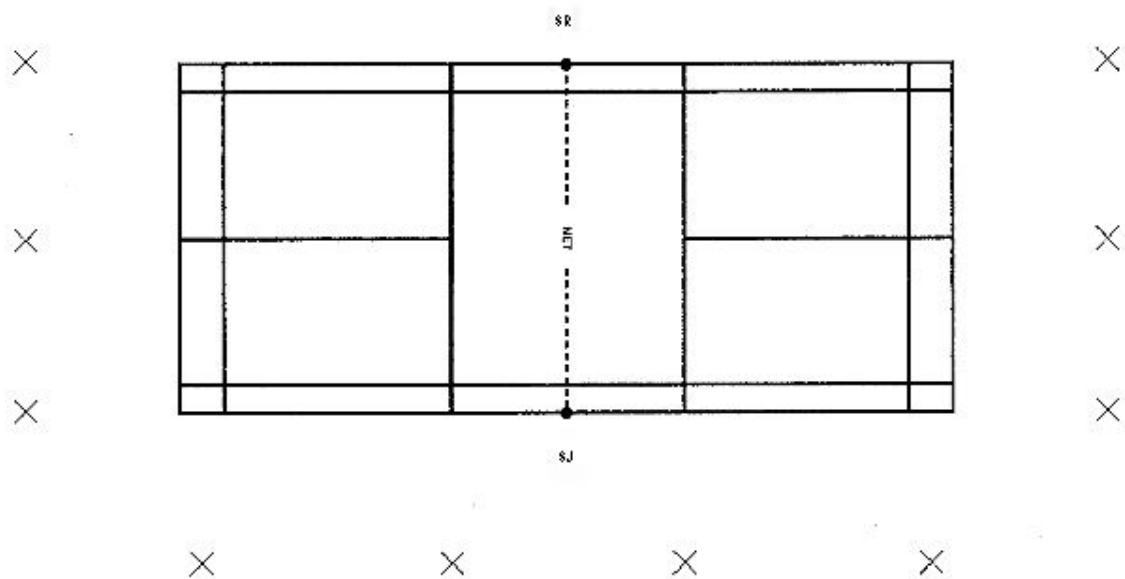
POSITIE VAN DE LIJNRECHTERS

Waar het mogelijk is wordt aanbevolen dat de plaats van de lijnrechter 2,5 tot 3,5 m. van de grenzen van de baan is en hoe dan ook moet de plaats van de lijnrechter beschermd worden voor invloeden van buitenaf, zoals fotografen.

Enkelspel



Dubbelspel



5. INSTRUCTIE VOOR HET INVULLEN VAN HET TELBLAD

4.1. Het telblad

VERSIE: 10 juni 2006

Het telblad werkt met een doorloopsysteem waarbij steeds na afloop van een rally het behaalde aantal punten wordt aangegeven. Het puntenaantal wordt genoteerd in een dubbele rij vakjes, één rij per partij, waarbij steeds maar één vakje per kolom wordt gebruikt. Elke kolom binnen zo'n dubbele rij vakjes staat voor één rally. Op deze manier is het eenvoudig te bepalen welke partij de rally heeft gewonnen en welke speler het recht van serveren heeft (het puntenaantal van de serverende partij staat altijd één kolom verder dan het puntenaantal van de ontvangende partij, behalve bij het begin van een game). Als een rij vakjes vol raakt, ga dan verder op de volgende rij.

Het puntenaantal moet duidelijk en nauwkeurig worden genoteerd. Vergeet niet, het telblad is een hulpmiddel bedoeld om de SR te ondersteunen. Zeker als het spelverloop niet helemaal duidelijk meer is, moet het telblad zo goed mogelijk leesbaar zijn om de kans op vergissingen te verkleinen. Het telblad dient ook ter ondersteuning van de referee bij het nemen van een beslissing in gevallen van beroep.

Enkelspel

Jan	S	0	1				2	3	4				5	6			7	8		9
Piet		0		1	2	3				4	5	6					7	8		9

Dubbelspel

Jan							2	3	4								7	8	9	
Piet	S	0	1										5	6						
Klaas				1	2	3									7	8				
Gerrit	R	0								4	5	6								

(Noteer eerst het puntenaantal en kondig dan de speelstand aan met het hoofd naar voren gericht.)

INSTRUCTIE VOOR HET GEBRUIK VAN HET TELBLAD

Uitgangssituatie – moet worden ingevuld (als dit niet via de computer is gebeurd) zodra de scheidsrechter het telblad ontvangt en voordat hij de baan op gaat.

Begin van de partij

1. 'S', 'R' – serveerder en ontvanger: bij het enkelspel wordt alleen de serveerder aangegeven.
2. 'L', 'R' – speelhelpt van elk van de partijen bij het begin van de partij, gezien vanuit de scheidsrechterstoel: in te vullen bij de toss, zodra een partij een keuze voor speelhelpt heeft gemaakt.
3. '0' – puntenaantal van beide partijen bij het begin van een game: in te vullen bij de eerste serveerder en de eerste ontvanger.
4. Begin partij – moment waarop de scheidsrechter "speel" roept: in te vullen direct daarvoor.

Tijdens de partij

1. De scheidsrechter noteert het nieuwe puntenaantal in de volgende kolom op de vakjesrij van de volgende serveerder.
2. Bij het dubbelspel wisselen de spelers van de ontvangende partij niet van serveervak zolang zij geen punt scoren op hun eigen service. Als een partij het recht van serveren verliest, blijft de speler die het laatst serveerde in het serveervak van waaruit hij het laatst serveerde totdat zijn partij opnieuw het recht van serveren krijgt en een punt scoort.

Bijvoorbeeld in het dubbelspel: Jan serveerde bij de stand 4-3 vanuit het rechter serveervak en hij blijft dus in het rechter serveervak tot dat zijn partij het recht van serveren verkrijgt en de stand 6-6 wordt. Eerst op dat moment wisselt Jan naar het linker serveervak.

3. Wanneer de ontvangende partij een punt scoort en de service gaat over, noteert de scheidsrechter het nieuwe puntenaantal van de ontvangende partij in de eerstvolgende vrije kolom (het laatst ingevulde vakje is altijd van de serverende partij).
4. Wanneer het 20-20 wordt – zet de scheidsrechter een diagonale lijn in de eerstvolgende vrije kolom.
5. Wanneer één van de onderstaande situaties zich voordoet, geeft de scheidsrechter dit aan in de eerstvolgende vrije kolom op de vakjesrij van de betrokken speler d.m.v. de aangegeven afkorting

Situatie	Afkorting
Waarschuwing (voor wangedrag)	W
Fout (voor wangedrag)	F
Referee op de baan geroepen	R
Onderbreking / Afgebroken	S
Blessure / verwonding	I
Diskwalificatie door de Referee	Disk.
Opgave	Opg.
Correctie opstellingsvergissing	C

6. Geef onderaan het telblad een nadere omschrijving van het gebeurde of doe dit op de achterkant als dit beter past. Geef in dat laatste geval dan wel op de voorkant aan: "Zie opmerkingen op de achterzijde van het telblad".
7. Wanneer een opstellingsvergissing wordt gecorrigeerd geeft de scheidsrechter dit aan met "C":
 - 7.1 op de vakjesrij van de partij die de opstellingsvergissing heeft gemaakt;
 - 7.2 in de kolom van het puntenaantal waarbij de opstellingsvergissing werd gecorrigeerd;
 - 7.3 in geval van een vergissing van de serverende partij wordt dit genoteerd in het vakje onder of boven het puntenaantal;
 - 7.4 in geval van een vergissing van de ontvangende partij wordt dit genoteerd in de bovenste vakjesrij.

Einde van de game

De scheidsrechter:

1. noteert en omcirkelt de eindstand van de game en zet een schuine streep tussen de beide puntenaantallen;
2. noteert de eindstand van de game bovenaan het telblad;
3. noteert de "0" bij de eerste serveerder en de eerste ontvanger bij het begin van de volgende game;
4. noteert 'S' en 'R' voor de volgende game.

Einde van de partij

De scheidsrechter:

1. noteert en omcirkelt de eindstand van de laatste game;
2. noteert de eindtijd – dit is het moment waarop de scheidsrechter "game" roept aan het einde van de laatste game van een partij;
3. noteert de eindstand van de laatste game bovenaan het telblad;
4. omcirkelt de na(a)m(en) van de winnaar(s) bovenaan het telblad.

Na afloop van de partij

De scheidsrechter:

1. berekent en noteert de partijdur;
2. ondertekent het volledig ingevulde telblad;
3. haalt een handtekening ter controle bij de referee en levert het telblad in bij de wedstrijdleiding.

4.2. Instructie bij standaard scoresysteem

ALGEMEEN

De introductie van het 3 x 21 rallypoint-systeem heeft tot gevolg dat ook de wijze van invullen van het telblad is aangepast. Onderstaand worden deze aanpassingen nader uitgelegd. De wijzigingen hebben uitsluitend betrekking op het noteren van de stand en niet op andere informatie die op het telblad wordt verwerkt, zoals kaarten, onderbrekingen, terugtrekkingen en diskwalificaties. Ook het vermelden van begin- en eindtijd en speelduur enz. blijft onveranderd.

ENKELSPEL

Voor het enkelspel verandert er in principe niets. Bij het 3 x15/11 systeem kwam het laatst gescoorde punt uit de vorige servicebeurt terug als het startpunt van de nieuwe servicebeurt, maar nu er op de service van de tegenstander kan worden gescoord is dit niet langer het geval. Dit is het enige verschil tussen de beide systemen.

Enkelspel

Jan	S	0	1				2	3	4				5	6			7	8		9
Piet		0		1	2	3				4	5	6			7	8			9	

DUBBELSPEL

In het dubbelspel ligt de zaak gecompliceerder. De notitie op het telblad van de gegevens zoals die na de toss bekend zijn blijft onveranderd en met de letters S en R wordt aangegeven wie eerst serveert en ontvangt.

Op het telblad moet de volgende informatie kunnen worden verwerkt:

- wie serveert;
- wie ontvangt;
- uit welk vak moet worden geserveerd.

Zodra de tweede rally van een game is begonnen, zijn de tekens S en R voor het verdere verloop van die game niet meer van belang. In het onderstaande voorbeeld begint Piet met serveren. Bij het scoren van een punt wisselen Jan en Piet van vak.

Ga voor controle van serveerder en serveervak uit van het volgende:

- bij 0 of een even aantal punten wordt vanuit het rechter serveervak geserveerd;
- bij een oneven aantal punten wordt vanuit het linker serveervak geserveerd.

Deze beide uitgangspunten zijn in het dubbelspel onder alle omstandigheden van toepassing.

Ga voor het noteren van de volgorde van serveren uit van het volgende:

- er wordt geserveerd in een vaste volgorde;
- 1^e serveerder => S
- 2^e serveerder => partner van R
- 3^e serveerder => partner van S
- 4^e serveerder => R

Om de volgorde van serveren goed te kunnen controleren worden de gescoorde punten op de regel van de serveerder bijgeschreven. Dit geeft een golfpatroon. Bij elke wisseling van servicebeurt gaat de service over naar de partner van de vorige serveerder van die partij. Het aantal behaalde punten bepaalt vanuit welk serveervak moet worden geserveerd.

Het controleren van de juiste serveerder is eenvoudig. Op een willekeurig punt in het onderstaande telbladblok is de stand 7 – 8 voor Jan en Piet. De stand is oneven, er wordt dus vanuit het linker serveervak geserveerd. Piet was de laatste serveerder voor zijn partij, dus Jan serveert op 7-8 van links.

Het controleren van de juiste ontvanger is iets lastiger. Merk op dat de aanduiding S / R hiervoor niet helpt, omdat er ook op de service van de tegenstander kan worden gescoord zonder dat er van vak wordt gewisseld.

Het volgende is mogelijk: Kijk naar de laatste servicebeurt van de nu ontvangende partij. Klaas eindigde die servicebeurt in het rechter vak (even aantal punten) Klaas en Gerrit hebben daarna niet meer gewisseld. Klaas staat nu dus rechts en Gerrit staat dan automatisch links. Gerrit zal de service van Jan ontvangen in het linker vak.

Dubbelspel

Jan							2	3	4								7	8	9	
Piet	S	0	1										5	6						
Klaas				1	2	3									7	8				
Gerrit	R	0							4	5	6									

4.3. Voorbeeld Telblad

TELBLAD NEDERLANDSE BADMINTON BOND



Toernooi:
 Nummer:
 Partijnr.:
 Datum: Tijd:
 Baan:

		v		

Scheidsrechter:
 Servicerechter:
 Begin partij:
 Einde partij:
 Duur partij: (min.)

Scheidsrechter:.....

Referee:.....

6. UITSPRAKEN VAN DE SPELREGELCOMMISSIE

01. “UIT” ROEPEN DOOR DE SCHEIDSRECHTER

1986-1

Is een service welke buiten de lijnen van het serveervak van de ontvanger valt (met name voor de voorste serveerlijn valt) “uit” of “fout”.

UITSPRAAK:

De service is “uit”.

Argumentatie: Indien voor het beoordelen of de shuttle voor de voorste serveerlijn op de grond valt een lijnrechter zou zijn aangesteld, dan zou deze “uit” geroepen moeten hebben.

In het geval dat geen lijnrechter is aangesteld ligt de verantwoordelijkheid bij de scheidsrechter en deze dient daarom dezelfde aankondiging te gebruiken.

02. RECHTEN EN PLICHTEN VAN EEN TELLER

1986-2

Wat zijn de rechten en plichten van een bij een partij aangestelde respectievelijk aangewezen of gevraagde “teller”.

UITSPRAAK:

De rechten en plichten van de betreffende teller zijn die welke conform reglementen en spelregels aan een scheidsrechter toekomen respectievelijk worden opgelegd.

Argumentatie: Indien een teller niet in de rechten van de scheidsrechter treedt, vervallen alle scheidsrechterlijke beslissingen aan de spelers. Binnen de spelregels bestaan voor spelers mogelijkheden van beroep tegen beslissingen van de scheidsrechter. Deze mogelijkheden van beroep bestaan niet voor beslissingen van spelers. Als de teller in de rechten van de scheidsrechter treedt, blijven de mogelijkheden van beroep gehandhaafd.

03. WEL OF NIET DE CALL VAN DE LIJNRECHTER HERHALEN

1987-1

Moet de scheidsrechter een call van de lijnrechter wel of niet herhalen.

UITSPRAAK:

Een call van de lijnrechter moet niet worden herhaald.

Argumentatie: Eén call is voldoende. Indien echter een lijnrechter wel een teken geeft maar geen call, kan de scheidsrechter alsnog de call doen. In een dergelijke situatie moet de scheidsrechter de lijnrechter duidelijk maken hoe te handelen. Met andere woorden, duidelijk maken dat het geven van een teken en een call gelijktijdig moeten plaatsvinden.

04. HET MIDDEL

1987-2

Vervallen, opgenomen in spelregel 9.1.5.

05. CONTROLE VAN HET SCORESYSTEEM

1987-3

Vervallen, opgenomen in Aanbeveling 3.3.1.4.

06. BESLISSINGEN IN/UIT ZONDER SCHEIDSRECHTER

1990-1

Wie is verantwoordelijk voor beslissingen over “in” en “uit” in partijen onder verantwoordelijkheid van de NBB, maar waar geen scheidsrechter of ander persoon met scheidsrechterlijke bevoegdheid is aangesteld?

UITSPRAAK:

De spelers zijn volledig verantwoordelijk voor de beslissingen over “in” en “uit”. Bij onenigheid dient een “let “ te worden gespeeld.

- 07. HANDGEBAREN SCHEIDSRECHTER** 1990-2
- Gebruik van handgebaren door scheidsrechters.
- UITSPRAAK:
Handgebaren worden gebruikt bij het aankondigen van een partij en andere specifiek gedefinieerde situaties. Verder dient de scheidsrechter slechts handgebaren te gebruiken als dit voor communicatie naar spelers en/of andere wedstrijd-functionarissen of publiek noodzakelijk is.
- 08. AFKONDIGING BIJ OPGAVE EN DISKWALIFICATIE** 1990-3
- Vervallen, opgenomen in Aanbeveling 3.7.6.
- 09. SHUTTLE KAPOT TIJDENS RALLY** 1991-1
- Hoe moet worden gehandeld als tijdens een rally de shuttle dubbel klapt of als er een veertje afknapt?
- UITSPRAAK:
Er wordt geen let gespeeld.
Er wordt wel een let gespeeld als de dop van de kelk afvliegt.
- 10. INTERPRETATIE SPELREGELS DOOR REFEREE** 1991-2
- Kan een referee een uitspraak doen over interpretatie en/of toepassing van spelregels?
- UITSPRAAK:
De referee moet uitleg geven over interpretatie en of toepassing van de spelregels als dat wordt gevraagd. De referee kan geen uitspraak doen over spelregelovertradingen op basis van waarneming door derden.
- 11. WANGEDRAG** 1992-3
- Wat is de definitie van wangedrag?
- UITSPRAAK:
"Wangedrag" is iedere gedraging van een speler die erop is gericht om op ongeoorloofde wijze het spel te beïnvloeden.
- 12. VERVANGEN SHUTTLE** 1994-1
- Vervallen, opgenomen in Aanbeveling 3.5.7.
- 13. HET GEVEN VAN AANWIJZINGEN** 1994-2
- Vervallen, opgenomen in Aanbeveling 3.5.6.
- 14. VERANTWOORDELIJKHEID VOOR DE SCORE** 1994-3
- Hoe handelt de referee in geval van onenigheid over de actuele speelstand in een partij waar geen scheidsrechter aanwezig is?
- UITSPRAAK:
De referee probeert de stand in overleg te herleiden. De actuele game wordt vanaf 0-0 opnieuw gespeeld als men niet tot overeenstemming komt.

15. BESLISSINGEN VAN EEN TELLER

1994-4

Hoe handelt de referee indien spelers het niet eens zijn met de waarnemingen van een teller?

UITSPRAAK:

De referee vraagt naar de waarneming van de teller en neemt op grond van deze verificatie een beslissing (zie ook uitspraak 02)

Toevoeging: Een referee zal nooit zelf een partij mogen leiden, omdat daarbij de beroepsmogelijkheid vervalt.

16. BEWEGINGEN TIJDENS DE SERVICE

1995-1

Hoe moet worden gehandeld indien bij de service serveerder of ontvanger heftige arm- of lichaamsbewegingen maakt.

UITSPRAAK:

De servicerechter geeft een fout tegen de serveerder als deze spelregel 9.1 overtreedt.

De scheidsrechter geeft een fout tegen de ontvanger als deze spelregel 9.1 overtreedt.

De scheidsrechter geeft een fout aan de overtreder als spelregel 13.4.5 van toepassing is.

Argumentatie: Indien de bewegingen zo heftig zijn dat niet enig deel van beide voeten stil op de grond blijven staan, is er sprake van een servicefout of ontvangfout als bedoeld in spelregel 9.1. Afhankelijk van wie de overtreding begaat, geeft de servicerechter of de scheidsrechter de fout tegen de overtreder. Indien er geen overtreding van spelregel 9.1 aan de orde is, maar wel sprake is van hinderlijk of afleidend gedrag, is spelregel 13.4.5 van toepassing en geeft de scheidsrechter de fout tegen de overtreder. Dit laatste betreft ook de eventuele partners.

17. OPSTELLINGSVERGISSING BIJ EINDE GAME

1995-2

Nadat de scheidsrechter "Game" heeft geroepen, wordt geconstateerd dat zich in de laatste rally een opstellingsverginging heeft voorgedaan. Hoe moet worden gehandeld?

UITSPRAAK:

De opstellingsverginging wordt genegeerd. De stand verandert niet bij de correctie van een opstellingsverginging en er is daarom geen reden om een opstellingsverginging die na afloop van een game wordt ontdekt te corrigeren.

18. ONDERBREKEN RALLY BIJ OPSTELLINGSVERGISSING

1995-3

Vervallen, opgenomen in spelregel 12.

19. TE LAAT TERUG NA EEN PAUZE

1995-4

Vervallen, opgenomen in Aanbeveling 3.7.5.

20. HANDELWIJZE BIJ VRIJ HANGENDE OBSTAKELS

2001-1

Hoe moet worden omgegaan met vrij hangende obstakels?

UITSPRAAK:

Indien het plafond boven de baan mede bestaat uit een open constructie, of indien sprake is van vrij hangende verlichting of andere vrij hangende obstakels waar een shuttle over of doorheen kan vliegen, moet in voorkomende gevallen als volgt gehandeld worden.

Daar waar de constructie, de verlichting of een ander obstakel een partij het uitzicht op de shuttle mogelijk (volledig) ontnemt,

- is dit een fout als de vrije ruimte boven de baan 9 meter of meer is, waarbij het mogelijk ontnemen van uitzicht vooraf door de Referee of de verantwoordelijke WF wordt bepaald;
- moet worden gehandeld overeenkomstig bepalingen van de lokale organisatie als bedoeld in spelregel 13.2.6 als de vrije ruimte boven de baan minder is dan 9 meter waarbij uitsluitend kan worden bepaald dat dit een fout is dan wel dat een let moet worden gespeeld. Uitgangspunt daarbij is dat spelers belemmerd kunnen worden in hun spel als de hal niet de vereiste hoogte heeft.

21. MISSLAAN BIJ SERVEREN (SPELREGEL 9.1.9)

2001-2

Vervallen, opgenomen in Aanbeveling 5.2.

- 22. OMGAAN MET AANHOUDENDE OVERTREDINGEN (SPELREGEL 16.7)** 2001-3
Vervallen, opgenomen in spelregel 16.7.1.2 en Aanbeveling 3.7.5
- 23. GEWONNEN GEVEN VAN EEN GAME (SPELREGEL 10/11)** 2001-4
UITSPRAAK:
Een speler mag een game niet opgeven zonder het proces van serveren en ontvangen te laten plaats vinden.
Toelichting: Het is ook niet toegestaan om een game niet uit te spelen om vervolgens met de volgende game verder te gaan.
- 24. SHUTTLE LANGS HET NET (SPELREGEL 13/14)** 2001-5
UITSPRAAK:
Als een shuttle op het net landt, het net passeert en vervolgens langs het net naar beneden valt en tot slot via de onderkant van het net op de grond valt op de speelhelft van de partij die de shuttle het laatst heeft geslagen, is dit een let.
Toelichting: In een dergelijke situatie is het voor een tegenstander onmogelijk de shuttle terug te slaan.
- 25. ONNODIG VERTRAGEN VAN DE SERVICE (SPELREGEL 16.6)** 2001-6
Vervallen, opgenomen in Aanbeveling 5.2.
- 26. MOBIELE TELEFOONS** 2001-5
UITSPRAAK:
Indien een speler tijdens een partij een mobiele telefoon heeft aanstaan die zich in de onmiddellijke nabijheid van de baan bevindt en de telefoon gaat af, dan krijgt de betrokken speler een officiële waarschuwing. Indien de telefoon nogmaals afgaat, krijgt de speler een fout.
- Opmerking:**
De nummering aan de rechterzijde van een kopje van een uitspraak heeft betrekking op het jaar waarin de uitspraak oorspronkelijk is gedaan. De uitspraak over het desbetreffende onderwerp kan later gewijzigd zijn.

7. SPELREGELEXPERIMENTEN

Er lopen op dit moment geen spelregelexperimenten (sinds 1 augustus 2006).