



# **PRZEPISY GRY W BADMINTONA**

**z załącznikami**

Źródło: Witryna internetowa BWF.

Tłumaczenie i przygotowanie do druku: Marek IDZIKOWSKI.

Konsultacje i sprawdzenie:

- sędziowie międzynarodowi:

Piotr AGACIŃSKI, Wojciech OSSOWSKI,

- członkowie Kolegiów Sędziów PZBad:

Wojciech CHAŁOTOWSKI, Wojciech OŻÓG, Radomir PREYZNER, Tomasz ROGOWSKI, Leszek RORAT.

**Warszawa, aktualizacja: marzec 2018**

# PRZEPISY GRY W BADMINTONA

## DEFINICJE

<b>Zawodnik</b>	osoba grająca w badmintonie
<b>Mecz</b>	rywalizacja w badmintonie pomiędzy dwiema przeciwnymi stronami – w każdej jeden lub dwóch zawodników
<b>Gra pojedyncza</b>	mecz, w którym jest po jednym zawodniku z każdej strony
<b>Gra podwójna</b>	mecz, w którym jest po dwóch zawodników z każdej strony
<b>Strona serwująca</b>	strona mająca prawo do serwu
<b>Strona odbierająca</b>	strona przeciwna do strony serwującej
<b>Wymiana</b>	sekwencja uderzeń lotki (jednego lub więcej) rozpoczynająca się serwem i trwająca dopóki lotka nie przestanie być w grze
<b>Uderzenie</b>	ruch rakieta zawodnika z zamiarem odbicia lotki

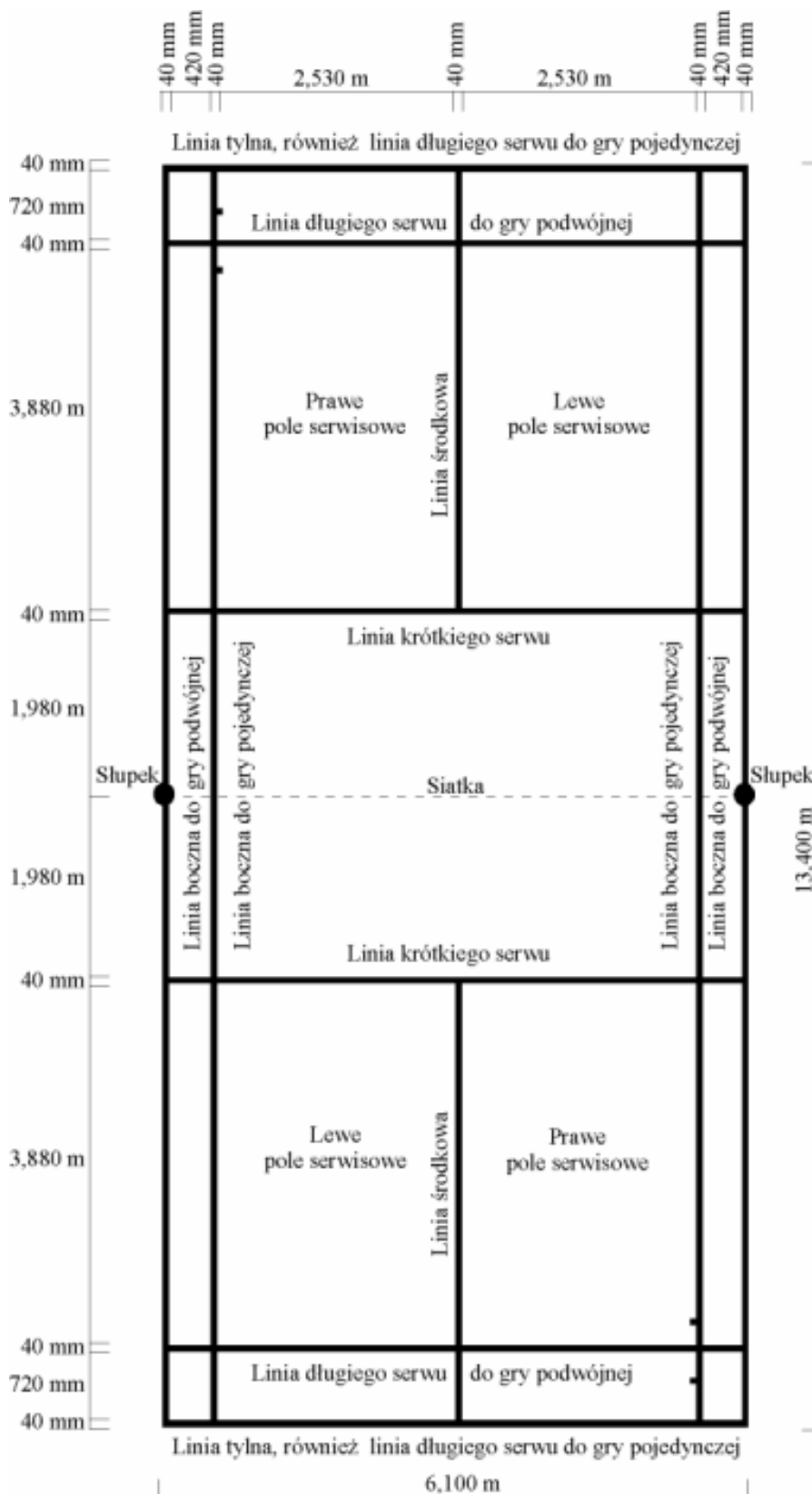
### **Przepisy stosowane tylko w parabadmintonie:**

1.1.1, 1.1.2, 5.2, 9.1.3.1, 9.1.4.1, 9.1.6.1, 10.1.3, 13.3.4.1, 13.6, 16.5.3.

## **1. BOISKO I JEGO WYPOSAŻENIE**

- 1.1. Boisko jest prostokątem wyznaczonym liniami o szerokości 40 mm jak na rysunku A.
  - 1.1.1. Boisko dla badmintonu na wózku jest jak na rysunkach D i E odpowiednio.
  - 1.1.2. Dla klas badmintonu na stojąco boisko do gry pojedynczej jest jak na rysunku F.
- 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 o wysokości 1,55 m od powierzchni boiska stoją pionowo gdy siatka jest naprężona jak w przepisie 1.10.
- 1.5. Słupki są ustawione na liniach bocznych do gry podwójnej jak na rysunku A niezależnie czy rozgrywana jest gra pojedyncza czy podwójna. Słupki i ich podpory nie wchodzi do wewnątrz boiska.
- 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. Sznurek lub linka jest mocno naprężona równo z wierzchołkami słupków.

Rysunek A



Uwagi: Długość przekątnej całego boiska = 14,723 m.

Boisko to może być użyte zarówno do gry pojedynczej jak i podwójnej.

Nieobowiązkowe znaki testowe pokazano na rysunku B.

1.10. Mierząc od powierzchni boiska górny brzeg siatki 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. LOTKA**

2.1. Lotka jest wykonana z materiałów naturalnych i/lub syntetycznych. Charakterystyka lotu lotek wykonanych z dowolnych materiałów jest ogólnie podobna do lotek wykonanych z naturalnych piór z korkową podstawą pokrytą cienką warstwą skóry.

### **2.2. Lotka piórowa.**

2.2.1. Lotka ma 16 piór zamocowanych w podstawie.

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 i innych właściwościach materiałów syntetycznych w porównaniu z piórami dopuszczalna jest różnica do 10%.

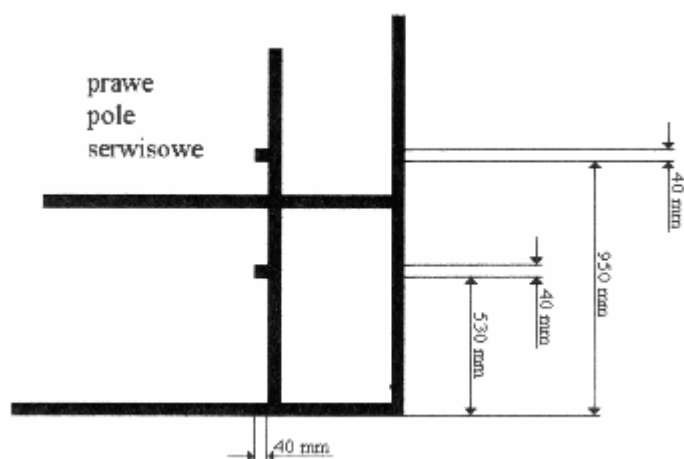
2.4. Uwzględniając niezmienność ogólnych właściwości szybkości i lotu modyfikacje powyższych parametrów lotek mogą zostać przyjęte za zgodą Związku Narodowego, którego to dotyczy tam, gdzie warunki atmosferyczne spowodowane wysokością lub klimatem powodują, że lotka standardowa jest nieodpowiednia.

## **3. SPRAWDZANIE SZYBKOŚCI LOTEK**

3.1. Aby sprawdzić szybkość lotki należy uderzyć ją z pełną siłą od dołu nad linią tylną. Lotkę odbija się pod kątem do góry 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**



**Rysunek C**



## 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 zawodnikowi do uchwytu.

4.1.2. Pole naciągu jest częścią rakiety służącą zawodnikowi do odbijania lotki.

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 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 przymocowania rączki sznurkiem 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**

### **5.1. Zgodność.**

Światowa Federacja Badmintonu (BWF) 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.

### **5.2. Dodatkowe wyposażenie dla parabadmintonu.**

Dla parabadmintonu może być użyty wózek lub podpórka (kula).

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

5.2.2. Wózek może być wyposażony w stabilizujące koła wystające poza główne koło.

5.2.3. Stopy zawodnika muszą być przymocowane do podnóżka wózka.

## **6. LOSOWANIE**

6.1. Przed rozpoczęciem meczu dokonuje się losowania i strona wygrywająca wybiera jedną z możliwości jak w przepisie 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 jedną z pozostałych możliwości.

## **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. Punkt 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 30. punkt.

7.6. Strona wygrywająca seta serwuje jako pierwsza 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. Punkt.

8.2. Jeżeli nie zmieniono stron boiska jak w przepisie 8.1. dokonuje się tego tak szybko, jak tylko pomyłka zostaje ujawniona i lotka nie jest w grze. Aktualny wynik pozostaje.

## **9. SERW**

9.1. Przy prawidłowym serwie:

9.1.1. żadna ze stron nie powoduje nieuzasadnionego opóźnienia w serwowaniu gdy serwujący i odbierający są gotowi do serwu;

9.1.2. po wykonaniu ruchu do tyłu głowicą rakiety serwującego każde opóźnienie rozpoczęcia serwu (przepis 9.2.) jest opóźnieniem nieuzasadnionym;

9.1.3. serwujący i odbierający stoją na przeciwległych polach serwisowych po przekątnej (rysunek A) bez dotykania linii ograniczających te pola;

9.1.3.1. w badmintonie na wózku i na stojąco stosuje się odpowiednio rysunki D, E i F;

9.1.4. 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.);

9.1.4.1. w badmintonie na wózku od początku serwu do jego wykonania koła serwującego i odbierającego są nieruchome, z wyjątkiem naturalnie przeciwdziałającego ruchu wózka serwującego;

9.1.5. rakieta serwującego uderza najpierw w podstawę lotki;

9.1.6. w momencie odbicia rakieta serwującego cała lotka jest poniżej jego talii. Talię określa się jako domyślną linię wokół ciała na poziomie najniższej części dolnego zębra;

9.1.6.1. w badmintonie na wózku w momencie odbicia rakieta serwującego cała lotka jest poniżej jego pachy;

9.1.6.2. w ustalonym systemie eksperymentalnym: w momencie odbicia rakieta serwującego cała lotka jest poniżej 1,15 m nad powierzchnią boiska;

9.1.7. trzonek i głowica rakiety serwującego podczas odbicia lotki jest skierowany w dół (w ustalonym systemie eksperymentalnym przepis ten nie obowiązuje);

9.1.8. ruch rakiety serwującego odbywa się do przodu od początku serwu (przepis 9.2.) do jego wykonania (przepis 9.3.);

9.1.9. tor lotu lotki jest skierowany do góry od rakiety serwującego, przechodzi ponad siatką tak, aby bez przeszkód upadła na pole serwisowe odbierającego (tzn. na lub wewnątrz linii ograniczających);  
oraz

9.1.10. próbując zaserwować serwujący trafia w lotkę.

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 rakieta serwującego lub serwujący próbując zaserwować nie trafia w lotkę.

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 przeciwnika serwującego lub odbierającego.

## **10. GRA POJEDYNCZA**

### **10.1. Pola serwisowe.**

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

10.1.3. W badmintonie na wózku i na stojąco zawodnicy serwują i odbierają na swoich właściwych polach serwisowych.

### **10.2. Porządek gry a pozycja na boisku.**

10.2.1. Podczas wymiany lotka jest odbijana naprzemiennie przez serwującego i odbierającego z dowolnej pozycji po swojej stronie siatki dopóki lotka nie przestanie być w grze (przepis 15).

### **10.3. Punktacja a serwowanie.**

10.3.1. Jeżeli serwujący wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt. Następnie serwuje ponownie z przyległego 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 przeciwnym polu serwisowym po przekątnej staje się odbierającym.



11.1.5. Zawodnicy nie zmieniają swoich właściwych pól serwisowych dopóki nie zdobędą 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 przestanie być w grze (przepis 15).

## **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

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, nie odbiera także 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 zostanie ujawniony jest on poprawiany a aktualny wynik pozostaje.

### 13. BŁĘDY

Błędem jest, jeżeli:

13.1. Serw jest nieprawidłowy (przepis 9.1.);

13.2. Zaserwowana lotka:

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

13.2.2. po przelocie nad siatką zaczepta 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;

13.3.2. nie przelatuje ponad siatką;

13.3.3. dotyka sufitu lub ścian;

13.3.4. dotyka zawodnika lub jego ubioru;

13.3.4.1. wózek lub podpórka (kula) jest uznana jako część zawodnika;

13.3.5. dotyka każdego innego przedmiotu lub osoby spoza boiska;

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

13.3.6. zostaje złapana i przytrzymana na rakiecie a następnie rzucona podczas wykonywania uderzenia;

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

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

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

13.4. W grze zawodnik:

13.4.1. dotyka siatki lub słupków rakietą, ciałem lub ubiorem;

13.4.2. wkracza na boisko przeciwnika rakietą lub ciałem ponad siatką z wyjątkiem, kiedy uderzający podąża za lotką rakietą ponad siatką podczas uderzenia po odbiciu lotki po swojej stronie siatki;

13.4.3. wkracza na boisko przeciwnika rakietą 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 krzycząc lub gestykułując.

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

13.6. W badmintonie na wózku:

13.6.1. w momencie uderzenia lotki żadna część tułowia zawodnika nie dotyka siedziska wózka;

13.6.2. umocowanie stopy do podnóżka jest utracone;

13.6.3. w grze zawodnik dotyka podłoża jakkolwiek częścią stóp.

## **14. POWTÓRKI**

14.1. Powtórka jest ogłaszana przez sędziego prowadzącego lub zawodnika (gdy nie ma sędziego) aby wstrzymać grę.

14.2. Powtórka jest, jeżeli:

14.2.1. serwujący serwuje zanim odbierający jest gotowy (przepis 9.4.);

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 rozpraszany przez trenera;

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

14.2.7. zachodzi zdarzenie nieprzewidziane lub przypadkowe.

14.3. Po ogłoszeniu powtórki 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 powtórkę.

## **16. GRA CIĄGLA, ZŁE ZACHOWANIE, KARY**

16.1. **Gra jest ciągła** od pierwszego serwu do zakończenia meczu oprócz zezwoleń jak w przepisach

16.2. i 16.3 oraz (w badmintonie na wózku) 16.5.3.

**16.2. Przerwy** nie przekraczające:

16.2.1. 60 sekund w każdym secie gdy strona prowadząca zdobywa 11. 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. Naprawa dodatkowego wyposażenia dla parabadmintona (przepis 5.2.) może być uznana za okoliczność specjalną.

16.3.3. Jeżeli gra jest wstrzymana aktualny 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.).

16.5.3. W badmintonie na wózku zawodnikowi można zezwolić na opuszczenie boiska na jedną dodatkową przerwę w meczu w towarzystwie sędziego w celu zacewnikowania.

### **16.6. Zawodnik nie może:**

16.6.1. rozmyślnie opóźniać lub wstrzymywać grę;

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

16.6.3. zachowywać się obraźliwie; lub

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

### **16.7. Postępowanie w razie wykroczeń.**

16.7.1. Sędzia prowadzący w razie łamania przepisów 16.4.1., 16.5.2. lub 16.6.:

16.7.1.1. udziela ostrzeżenia stronie popełniającej wykroczenie;

16.7.1.2. ogłasza błąd, jeżeli wcześniej strona była ostrzeżona; albo

16.7.1.3. ogłasza błąd w razie złośliwych wykroczeń albo łamaniu przepisu 16.2.

16.7.2. Po ogłoszeniu błędu strony popełniającej wykroczenie (przepisy 16.7.1.2. i 16.7.1.3.) sędzia prowadzący natychmiast zgłasza to sędziemu głównemu, który ma prawo dyskwalifikacji z meczu strony popełniającej wykroczenie.

## 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 (przepisy 9.1.2. do 9.1.9.).

17.4. Sędzia liniowy wskazuje czy lotka upadła „w” czy „poza” liniami do obserwacji których został wyznaczony.

17.5. Decyzja każdego z sędziów jest ostateczna wobec zdarzeń za ocenę których jest on odpowiedzialny oprócz:

17.5.1. przypadku gdy sędzia prowadzący uzna ponad wszelką wątpliwość że sędzia liniowy podjął wyraźnie złą decyzję. Sędzia prowadzący wówczas zmienia decyzję sędziego liniowego;

17.5.2. stosowania systemu doraźnego podglądu, gdy używany system decyduje o prawidłowości decyzji (załącznik 7).

17.6. Sędzia prowadzący:

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

17.6.2. decyduje w sprawach spornych 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 powtórkę;

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).

Uwaga:

na wszystkich rysunkach:



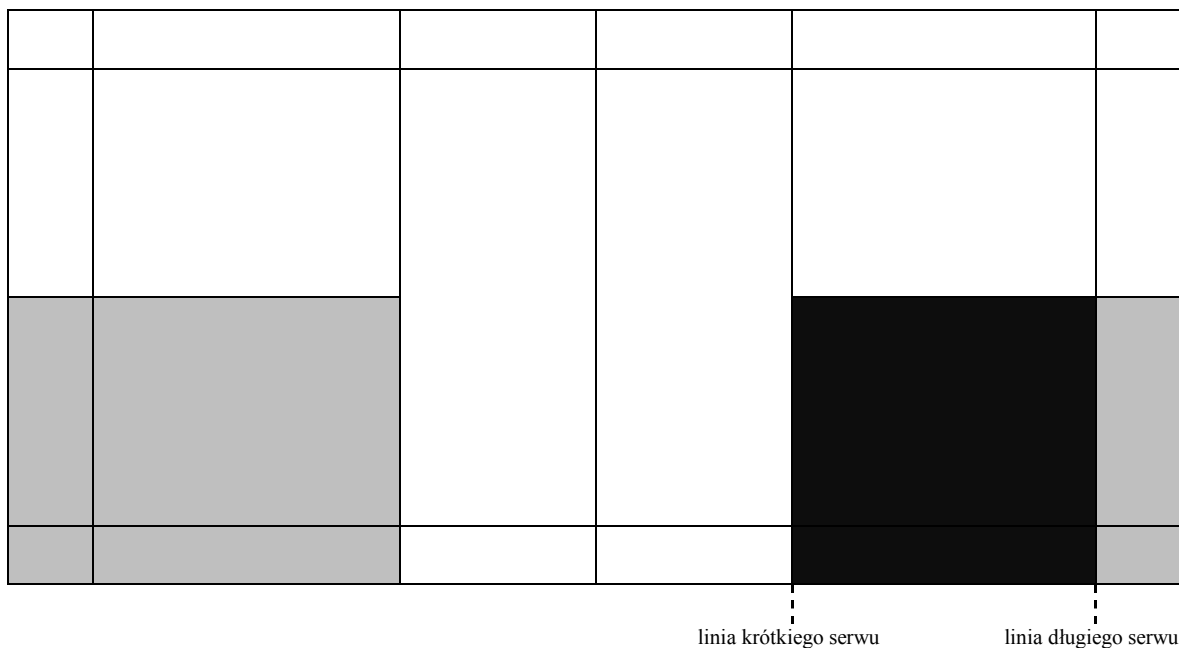
= boisko do gry



= pole serwisowe

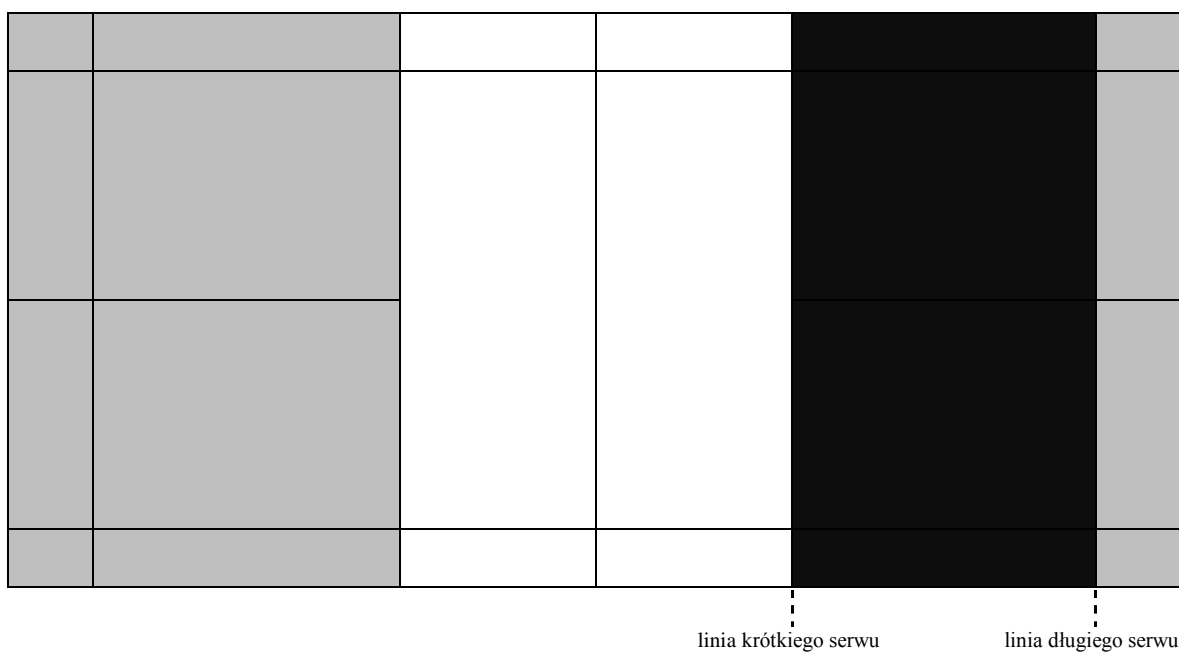
### Rysunek D

Boisko i pole serwisowe do gry pojedynczej w badmintonie na wózku (WH)



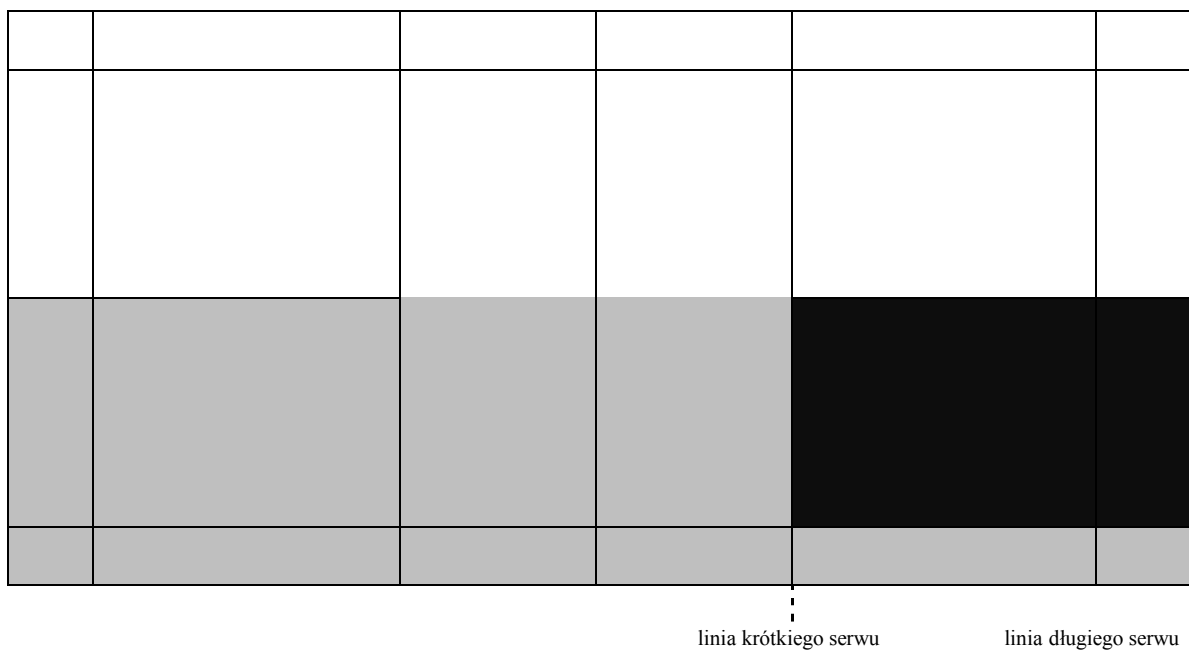
### Rysunek E

Boisko i pole serwisowe do gry podwójnej w badmintonie na wózku (WH)



## Rysunek F

Boisko i pole serwisowe do gry pojedynczej w badmintonie na stojąco (SL3)

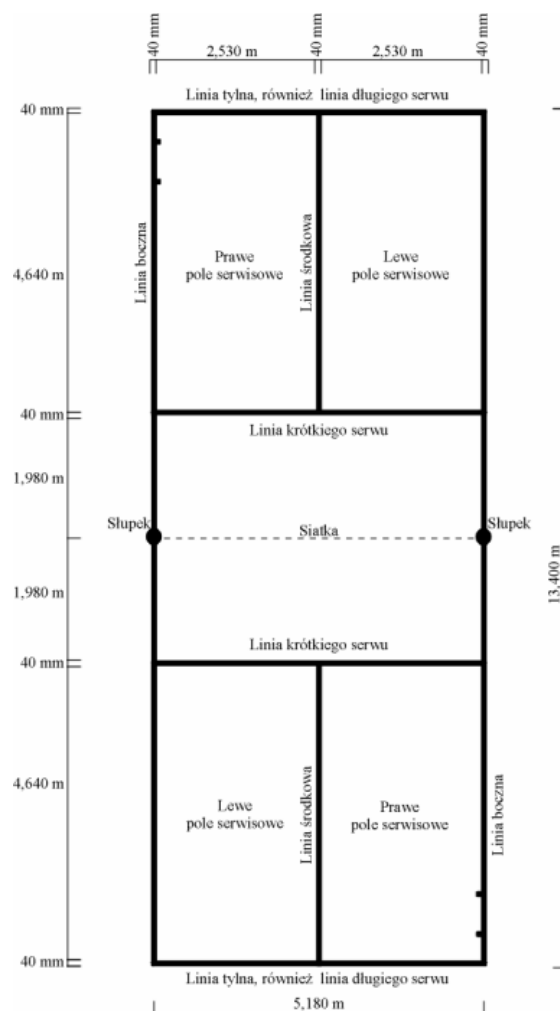


# ZAŁĄCZNIK 1

## 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 G. Linie tylne pozostają również liniami długiego serwu a słupki lub paski materiału przedstawiające je są wtedy umieszczone na liniach bocznych.
3. Mierząc od powierzchni boiska górny brzeg siatki jest na wysokości 1,524 m nad środkiem boiska i 1,55 m nad liniami bocznymi.

Rysunek G



Uwagi: Długość przekątnej całego boiska = 14,366 m.

Boisko to jest używane tylko do gry pojedynczej.



## **ZAŁĄCZNIK 2**

### **MECZE HANDIKAPOWE (Z WYRÓWNANIEM SZANS)**

W meczach handikapowych stosuje się następujące zmiany przepisów:

1. W liczbie 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. do dwóch wygranych setów 15-punktowych, lub
3. do trzech wygranych setów 11-punktowych:

#### **W przypadku 1. przepis 8.1. otrzymuje brzmienie:**

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

#### **W przypadku 2. stosuje się poniższe zmiany w przepisach gry w badmintona:**

W przepisie 7.2. liczbę „21” zastępuje się liczbą „15”.

W przepisie 7.4. liczbę „20” zastępuje się liczbą „14”.

W przepisie 7.5. liczbę „29” zastępuje się liczbą „20” a liczebnik „30.” zastępuje się liczebnikiem „21.”.

W przepisie 8.1.3. i w przepisie 16.2.1. liczbę „11” zastępuje się liczbą „8”.

#### **W przypadku 3. stosuje się poniższe zmiany w przepisach gry w badmintona:**

W przepisie 7.2. liczbę „21” zastępuje się liczbą „11” oraz anuluje się treść w nawiasie.

Anuluje się przepisy 7.4. i 7.5.

Przepisy 8.1.2. i 8.1.3. otrzymują brzmienie:

„8.1.2. po zakończeniu drugiego seta;

8.1.3. po zakończeniu trzeciego seta jeżeli będzie set czwarty; oraz”

Dodaje się przepisy:

„8.1.4. po zakończeniu czwartego seta jeżeli będzie set piąty; oraz

8.1.5. w piątym secie gdy pierwsza ze stron zdobywa 6. punkt.”

Przepis 16.2.1. otrzymuje brzmienie:

„16.2.1. 60 sekund tylko w piątym secie gdy strona prowadząca zdobywa 6. punkt.”

Przepis 16.2.2. otrzymuje brzmienie:

„16.2.2. 120 sekund pomiędzy setami”.

# ZAŁĄCZNIK 4

## SŁOWNIK

Ten załącznik wymienia standardowe słownictwo używane przez sędziów prowadzących do kontroli meczu. Lista nie jest zamknięta i inne słownictwo może być używane w razie potrzeby.

### 1. Przed meczem

- 1.1. „Proszę pokazać ubiór”
- 1.2. „Nazwisko jest za duże”
- 1.3. „Nazwisko jest za małe”
- 1.4. „Nazwisko jest błędne”
- 1.5. „Nazwisko jest obowiązkowe”
- 1.6. „Nazwa drużyny jest obowiązkowa”
- 1.7. „Nazwa drużyny jest za duża”
- 1.8. „Nazwa drużyny jest za mała”
- 1.9. „Za dużo reklam”
- 1.10. „Reklama jest za duża”
- 1.11. „Czy masz ubiór innego koloru?”
- 1.12. „Proszę zmienić kolor ubioru”
- 1.13. „Jeżeli koszulka nie zostanie zmieniona będzie kara”
- 1.14. „Napis musi być kontrastującego koloru”
- 1.15. „Napis musi być w jednym kolorze”
- 1.16. „Napis musi być wielkimi literami”
- 1.17. „Napis musi być w alfabecie łacińskim”
- 1.18. „Nieprawidłowa kolejność napisów”
- 1.19. „Na ubiorze nie wolno niczego zaklejać”
- 1.20. „Proszę wyłączyć telefon”
- 1.21. „Zapraszam do losowania”
- 1.22. „Wygrałeś/aś losowanie”
- 1.23. „Co wybierasz?”
- 1.24. „Kto serwuje?”
- 1.25. „Która strona?”
- 1.26. „Kto odbiera?”
- 1.27. „Torby do koszyków / pudeł”
- 1.28. „Przygotować się do gry”

## **2. Początek meczu i setów**

### 2.1. Zapowiedzi przed pierwszym setem

W, X, Y, Z są imionami i nazwiskami zawodników/czek, a A, B, C, D są nazwami drużyn.

#### 2.1.1. Gra pojedyncza w turnieju indywidualnym

„Proszę Państwa! Po mojej prawej X (imię i nazwisko), A (nazwa drużyny); po mojej lewej Y (imię i nazwisko), B (nazwa drużyny); serwuje X (imię i nazwisko); zero-zero; gra!”

#### 2.1.2. Gra pojedyncza w turnieju drużynowym

„Proszę Państwa! Po mojej prawej A (nazwa drużyny) którą/y reprezentuje X (imię i nazwisko); po mojej lewej B (nazwa drużyny) którą/y reprezentuje Y (imię i nazwisko); serwuje A (nazwa drużyny); zero-zero; gra!”

#### 2.1.3. Gra podwójna w turnieju indywidualnym

„Proszę Państwa! Po mojej prawej W (imię i nazwisko), A (nazwa drużyny) i X (imię i nazwisko), B (nazwa drużyny); po mojej lewej Y (imię i nazwisko), C (nazwa drużyny) i Z (imię i nazwisko), D (nazwa drużyny); serwuje X (imię i nazwisko), odbiera Y (imię i nazwisko); zero-zero; gra!”

#### 2.1.4. Gra podwójna w turnieju drużynowym

„Proszę Państwa! Po mojej prawej A (nazwa drużyny) którą/y reprezentują W (imię i nazwisko) i X (imię i nazwisko); po mojej lewej B (nazwa drużyny) którą/y reprezentują Y (imię i nazwisko) i Z (imię i nazwisko); serwuje A (nazwa drużyny), X (imię i nazwisko), odbiera Y (imię i nazwisko); zero-zero; gra!”

### 2.2. Zapowiedź przed następnymi nie kończącymi setami (jeżeli w przerwie nie było ostrzeżenia lub błędu)

„Drugii / trzeci / czwarty set, zero-zero, gra!”

### 2.3. Zapowiedź przed ostatnim setem (jeżeli w przerwie nie było ostrzeżenia lub błędu)

„Set finałowy, zero-zero, gra!”

## **3. Podczas meczu**

3.1. „Zmiana serwu”

3.2. „Przerwa”

3.3. „Boisko ... (numer / nazwa – jeżeli jest używane więcej niż jedno boisko) 20 sekund”

3.4. „Trenerzy/ki – proszę na swoje miejsca”

3.5. „... (nazwisko zawodnika/czki) proszę na boisko”

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

3.7. „... lotka meczowa” np. „20:8 lotka meczowa” lub „29:28 lotka meczowa”

3.8. „29:29 lotka setowa”

3.9. „29:29 lotka meczowa”

- 3.10. „Nie wolno rzucać potu”
- 3.11. „Tylko ręcznik”
- 3.12. „Tylko picie”
- 3.13. „Proszę szybciej przygotować się do gry”
- 3.14. „Proszę nie serwować aż odbierający/a będzie przygotowany/a”
- 3.15. „Nie wolno opóźniać gry”
- 3.16. „Gra”
- 3.17. „Gra musi być ciągła”
- 3.18. „Podczas serwu nie trafiłeś/aś w lotkę”
- 3.19. „Odbierający/a nie był(a) gotowy/a”
- 3.20. „Serwujący/a nie był(a) gotowy/a”
- 3.21. „Partner(ka) nie był(a) gotowy/a”
- 3.22. „Przeciwnik/czka nie był(a) gotowy/a”
- 3.23. „Próbowaleś/aś odebrać serw”
- 3.24. „Próbowaleś/aś wpłynąć na sędziego serwisowego”
- 3.25. „Próbowaleś/aś wpłynąć na sędziego liniowego”
- 3.26. „Czy lotka jest dobra?”
- 3.27. „Proszę przetestować lotkę”
- 3.28. „Proszę nie testować”
- 3.29. „Proszę zmienić lotkę”
- 3.30. „Nie zmieniamy lotki”
- 3.31. „Prawe pole serwisowe”
- 3.32. „Lewe pole serwisowe”
- 3.33. „Nie wolno sugerować sędziemu liniowemu”
- 3.34. „Nie wolno sugerować sędziemu serwisowemu”
- 3.35. „Proszę do mnie”
- 3.36. „Należy pytać przed zmianą lotki”
- 3.37. „Powtórka”
- 3.38. „Zmiana stron”
- 3.39. „Nie zmieniono stron”
- 3.40. „Serw ze złego pola”
- 3.41. „Serw poza kolejnością”
- 3.42. „Odbiór poza kolejnością”
- 3.43. „Proszę oddać lotkę”

- 3.44. „Lotkę uderzono po drugiej stronie siatki”
- 3.45. „Proszę na boisko”
- 3.46. „Było wyraźnie w boisku”
- 3.47. „Był wyraźny aut”
- 3.48. „Sędzia liniowy podjął dobrą decyzję”
- 3.49. „Lotka wpadła na boisko”
- 3.50. „Przeszkodziłeś/aś przeciwnikowi/czce”
- 3.51. „Celowo rozproszyłeś/aś przeciwnika/czkę”
- 3.52. „Zasłoniłeś/aś serwującego/a”
- 3.53. „Trener(ka) rozproszył(a) przeciwnika/czkę”
- 3.54. „Trener(ka) zakłócił(a) grę”
- 3.55. „Proszę nie chodzić do trenera/ki”
- 3.56. „Nie wolno mówić podczas wymiany”
- 3.57. „Podwójne odbicie”
- 3.58. „Obaj/ie/oje odbiliście lotkę”
- 3.59. „Lotka przeleciała przez siatkę”
- 3.60. „Lotka nie przeleciała nad siatką”
- 3.61. „Dotknięcie lotki”
- 3.62. „Dotknięcie siatki”
- 3.63. „Lotka rzucona”
- 3.64. „Wkroczenie na boisko przeciwnika”
- 3.65. „Czy wszystko dobrze?”
- 3.66. „Czy możesz kontynuować grę?”
- 3.67. „Czy potrzebny lekarz / ratownik?”
- 3.68. „Czy rezygnujesz z gry?”
- 3.69. „Serw opóźniony, gra musi być ciągła”
- 3.70. „Gra wstrzymana”
- 3.71. „Gotowa/y/i/e?”
- 3.72. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) ostrzeżenie za złe zachowanie”
- 3.73. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) błąd złego zachowania”
- 3.74. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) rezygnacja z gry”
- 3.75. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) dyskwalifikacja za złe zachowanie”
- 3.76. „Błąd”
- 3.77. „Aut”

- 3.78. „Sędzia liniowy – proszę o sygnał”
- 3.79. „Sędzia serwisowy – proszę o sygnał”
- 3.80. „Korekta – boisko”
- 3.81. „Korekta – aut”
- 3.82. „Proszę wytrzeć boisko”
- 3.83. „Proszę pokazać gdzie wytrzeć”
- 3.84. „Proszę wytrzeć butem”
- 3.85. „... sprawdza(ją), ogłoszono boisko”
- 3.86. „... sprawdza(ją), ogłoszono aut”
- 3.87. „Sędzia liniowy nie widział”
- 3.88. „Nie widziałem/am”
- 3.89. „Sprawdzenie skuteczne”
- 3.90. „Sprawdzenie nieskuteczne”
- 3.91. „Pozostało jedno sprawdzenie”
- 3.92. „Brak sprawdzeń”
- 3.93. „Sprawdzenie nie zostało zgłoszone natychmiast”
- 3.94. „Sprawdzenie nierozstrzygnięte”
- 3.95. „Bez korekty”
- 3.96. „Numeracja uszkodzona”
- 3.97. „Nowa koszulka musi być tego samego koloru i podobnego wzoru”
- 3.98. „Nie pokazuj pięści przeciwnikowi/czce”
- 3.99. „Proszę grać z pełnym zaangażowaniem”
- 3.100. „Należy najpierw podać rękę przeciwnikowi/czce”
- 3.101. „Stop!”

#### **4. Wyjaśnianie błędów serwu**

- 4.1. „Zgłoszono błąd serwu – za wysoko”
- 4.2. „Zgłoszono błąd serwu – trzonek”
- 4.3. „Zgłoszono błąd serwu – stopa”
- 4.4. „Zgłoszono błąd serwu – nieciągły ruch”
- 4.5. „Zgłoszono błąd serwu – podstawa lotki”
- 4.6. „Zgłoszono błąd serwu – opóźnienie”
- 4.7. „Zgłoszono błąd serwu, błąd odbioru, powtórka”
- 4.8. „Błąd odbioru – stopa”
- 4.9. „Błąd serwu – stopa”

4.10. „Błąd odbioru – opóźnienie”

## **5. Objaśnianie ostrzeżeń i błędów**

5.1. „Uszkodzenie rakiety”

5.2. „Niebezpieczny rzut rakieta”

5.3. „Agresja słowna”

5.4. „Wulgarne słowa”

5.5. „Krzyk na przeciwnika”

5.6. „Sugerowanie serwisowemu”

5.7. „Sugerowanie liniowemu”

5.8. „Uszkodzenie lotki”

5.9. „Zmiana szybkości lotki”

5.10. „Agresja fizyczna”

5.11. „Uderzenie reklamy”

5.12. „Uderzenie siatki”

5.13. „Uderzenie krzesła”

5.14. „Opóźnianie”

5.15. „Opóźnianie serwu”

5.16. „Zignorowanie polecenia”

5.17. „Zignorowanie wznowienia gry”

5.18. „Opuszczenie boiska bez pozwolenia”

5.19. „Niesportowe zachowanie”

5.20. „Obsceniczny gest”

5.21. „Niesportowa radość”

## **6. Koniec seta/meczu.**

6.1. „Set”

6.2. „Pierwszego / drugiego / trzeciego / czwartego seta wygrywa(ją) ... (imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek / nazwa drużyny) ... (wynik)”

6.3. „Jeden-jeden / jeden-dwa / dwa-jeden / dwa-dwa w setach”

6.4. „Mecz wygrywa(ją) ... (imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek / nazwa drużyny) ... (wynik)”

6.5. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki / nazwa drużyny) rezygnuje z gry”

6.6. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki / nazwa drużyny) dyskwalifikacja za złe zachowanie”

6.7. „Mecz zakończony przez sędziego głównego ... (konsekwencje)”



## 7. Oznaczenia zdarzeń na protokole (przykłady)

- 7.1. „I” = kontuzja, choroba
- 7.2. „W” = ostrzeżenie za złe zachowanie
- 7.3. „F” = błąd złego zachowania
- 7.4. „R” = sędzia główny na boisku
- 7.5. „S” = wstrzymanie gry
- 7.6. „dyskwalifikacja” przez sędziego głównego
- 7.7. „rezygnacja”
- 7.8. „Gra wstrzymana na ... minut”
- 7.9. „Zmieniał(a) prędkość lotki”
- 7.10. „Skreślił(a) kostkę”
- 7.11. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – ostrzeżenie za sugerowanie liniowemu”
- 7.12. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – ostrzeżenie za opóźnianie gry”
- 7.13. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – błąd za używanie obraźliwego języka. Sędzia główny został wezwany na boisko i poinstruował, by obserwować zawodnika/czkę i jeżeli to konieczne ponownie ukarać błędem”
- 7.14. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – błąd za pchnięcie liniowego. Sędzia główny został wezwany na boisko i zdecydował o dyskwalifikacji zawodnika/czki”
- 7.15. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – krwawienie z nosa. Sędzia główny i lekarz / ratownik zostali wezwani na boisko. Gra wstrzymana na ... minut”
- 7.16. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – kontuzja. Sędzia główny i lekarz / ratownik zostali wezwani na boisko. Lekarz / ratownik doradził zawodnikowi/czce rezygnację z gry”.

## 8. Wynik

0 = zero	8 = osiem	16 = szesnaście	24 = dwadzieścia cztery
1 = jeden	9 = dziewięć	17 = siedemnaście	25 = dwadzieścia pięć
2 = dwa	10 = dziesięć	18 = osiemnaście	26 = dwadzieścia sześć
3 = trzy	11 = jedenaście	19 = dziewiętnaście	27 = dwadzieścia siedem
4 = cztery	12 = dwanaście	20 = dwadzieścia	28 = dwadzieścia osiem
5 = pięć	13 = trzynaście	21 = dwadzieścia jeden	29 = dwadzieścia dziewięć
6 = sześć	14 = czternaście	22 = dwadzieścia dwa	30 = trzydzieści
7 = siedem	15 = piętnaście	23 = dwadzieścia trzy	

# **ZAŁĄCZNIK 5**

## **KLASYFIKACJA PARABADMINTONA**

### **Wózek inwalidzki 1 (WH1)**

Zawodnicy na wózkach o upośledzeniu funkcji nóg i tułowia.

### **Wózek inwalidzki 2 (WH2)**

Zawodnicy na wózkach mogący mieć upośledzenie funkcji jednej lub obu nóg i brak lub niewielkie upośledzenie funkcji tułowia.

### **Stojący 3 (SL3)**

Zawodnicy stojący z upośledzeniem funkcji jednej lub obu nóg i słabą równowagą podczas chodzenia / biegania.

### **Stojący 4 (SL4)**

Zawodnicy stojący o mniejszym stopniu upośledzenia funkcji jednej lub obu nóg i z nieznacznie zachwianą równowagą podczas chodzenia / biegania.

### **Stojący 5 (SU5)**

Zawodnicy z upośledzeniem funkcji rąk.

### **Niski 6 (SS6)**

Zawodnicy wyjątkowo niski genetycznie (karłowaci). Maksymalny wzrost mężczyzn 145 cm, kobiet 137 cm.

# ZAŁĄCZNIK 6

## DODATKOWE WYPOSAŻENIE DLA PARABADMINTONA

### 1. Wózek

- 1.1. Ciało zawodnika może być przymocowane do wózka paskiem zarówno wokół talii jak i w poprzek ud albo na oba sposoby.
- 1.2. Stopy zawodnika muszą być przymocowane do podnóżka wózka



prawidłowo

prawidłowo

niedozwolone

- 1.3. Gdy zawodnik uderza lotkę dowolna część tułowia i nóg dotyka siedziska wózka.
- 1.4. Siedzisko wózka w tym wyścielenie może być poziomo lub odchylone do tyłu. Nie może być pochylone do przodu.



prawidłowo

prawidłowo

niedozwolone

- 1.5. Wózek może być wyposażony w tylne stabilizujące koło wystające poza główne koła.
  - 1.6. Wózek nie może mieć żadnych elektrycznych ani innych urządzeń pomagających nim ruszać lub kierować.
- ### 2. Podpórka (kula)

- 2.1. Zawodnik z amputowaną nogą lub podudziem może używać podpórki (kuli).
- 2.2. Długość podpórki (kuli) nie może przekraczać naturalnej wysokości pachy.

### 3. Protezy

- 3.1. Zawodnik z amputacją może używać protezy w kategoriach SL i WH.
- 3.2. Nie wolno używać protezy w kategorii SU5.
- 3.3. Każda proteza ma wielkość zastępowanej części ciała i jest proporcjonalna do innych części ciała.

# **ZAŁĄCZNIK 7**

## **SYSTEM DORAŻNEGO PODGLĄDU**

### **1. Zastosowanie**

- 1.1. Na boisku ze stosowanym systemem dorażnego podglądu zawodnik / para może kwestionować komendę sędziego liniowego lub jej zmianę przez sędziego prowadzącego.
- 1.2. Sędzia prowadzący może również ogłosić podgląd, jeżeli sędzia liniowy nie widział a on nie może zdecydować.

### **2. Kwestionowanie przez zawodnika**

- 2.1. Zakwestionowanie musi być dokonane natychmiast po upadku lotki i ogłoszeniu komendy.
- 2.2. Odbierając zakwestionowanie przez zawodnika sędzia prowadzący zasygnalizuje to uprawnionemu sędziemu, który sprawdzi komendę sędziego liniowego używając system.
- 2.3. Jeżeli komenda sędziego liniowego lub jej zmiana przez sędziego prowadzącego okaże się nieprawidłowa to zakwestionowanie przez zawodnika jest skuteczne i decyzja sędziego liniowego lub sędziego prowadzącego jest zmieniona.

### **3. Utrata prawa do kwestionowania**

- 3.1. Zawodnik / para podczas każdego seta w meczu może kwestionować komendę dotyczącą linii dowolną liczbę razy do dwukrotnego nieskutecznego zakwestionowania.
- 3.2. Jeżeli komenda po sprawdzeniu okaże się prawidłowa to zawodnik / para traci jedno prawo do kwestionowania.
- 3.3. Jeżeli zawodnik / para dwukrotnie zakwestionuje nieskutecznie to traci prawo do dalszego kwestionowania podczas tego seta.
- 3.4. Jeżeli zakwestionowanie zawodnika / pary jest skuteczne to prawo do kwestionowania pozostaje i nie jest utracone.
- 3.5. Jeżeli sędzia prowadzący ogłasza podgląd (jak w 1.2.) to żaden z zawodników nie traci prawa do kwestionowania.

# **ZAŁĄCZNIK 8**

## **KODEKS POSTĘPOWANIA POLSKICH ZAWODNIKÓW BADMINTONA**

### **1. CEL**

Celem niniejszego Kodeksu jest:

- 1.1. zapewnienie i dotrzymanie prawidłowego i sprawiedliwego przebiegu turniejów według przepisów gry i regulaminów sportowych PZBad oraz ochrona praw zawodników i odpowiednich praw PZBad, sponsorów i publiczności;
- 1.2. utrzymanie dobrego imienia PZBad i nieskazitelnosci badmintonu w Polsce.

### **2. ZASTOSOWANIE**

- 2.1. Kodeks ten ma zastosowanie do wszystkich zawodników uczestniczących w turniejach ze współzawodnictwa PZBad.
- 2.2. Wszyscy zawodnicy stale podlegają Kodeksowi i przepisom badmintonu. Każdy zawodnik uczestniczący lub zgłoszony do turnieju według przepisów PZBad musi zaakceptować ten Kodeks, regulaminy sportowe i przepisy gry w badmintonu i jest nimi związany.
- 2.3. Każdy zawodnik popełniający jakiegokolwiek wykroczenie z określonych w punktach od 3 do 5 jest uznawany za naruszającego ten Kodeks. Naruszenia Kodeksu stanowią podstawę do wszczęcia postępowania zgodnie z Regulamin Sportowym lub Przepisami Dyscyplinarnymi.

### **3. WYKROCZENIA PRZY ZGŁOSZENIACH DO GRY**

- 3.1. Nieprawidłowe zgłoszenie.

Zgłoszenie z nieuprawnionego źródła nie może być uwzględnione.

- 3.2. Spóźnione wycofanie.

Wycofanie po ogłoszeniu losowania.

- 3.3. Uczestnictwo w innym turnieju.

Rozlosowanie w danym turnieju i uczestnictwo w innym turnieju badmintonu podczas danego turnieju.

- 3.4. Uczestnictwo po zgłoszeniu kontuzji.

Wycofanie się z przyszłego turnieju z powodu kontuzji lub choroby i uczestnictwo w jakimkolwiek turnieju badmintonu w okresie pomiędzy datą zgłoszenia kontuzji / choroby a turniejem, z którego zawodnik został wycofany.

### **4. WYKROCZENIA NA TURNIEJU**

- 4.1. Nieodpowiednie zachowanie.

- 4.1.1. Podczas każdej gry oraz w dowolnym momencie turnieju zachowanie niehonorowe lub

niesportowe.

4.1.2. Przed, podczas i po dowolnym meczu niedopełnienie formalności grzecznościowych, jak podziękowanie sędziom, uścisk dłoni z przeciwnikiem, itp. Zawodnik musi podziękować przeciwnikowi, sędziemu prowadzącemu i sędziemu serwisowemu przed opuszczeniem boiska dla świętowania z trenerem czy publicznością swojego zwycięstwa.

4.2. Nieodpowiedni ubiór.

4.2.1. Ubiór powinien być czysty i właściwy do gry w badmintona.

4.2.2. Niestosowanie się do wymagań danego turnieju dotyczących ubiorów i reklam.

4.3. Niedokończenie meczu.

Rezygnacja z gry bez uzasadnionej przyczyny.

4.4. Spóźnienie / brak meczu.

Spóźnione przyjscie skutkujące brakiem meczu.

4.5. Brak maksimum wysiłku.

Niechęć zwycięstwa przez nie wkładanie maksimum wysiłku w grę.

4.6. Wpływanie na sędziów.

Próba wpływania na decyzje sędziów gestami, rakieta lub słownie.

4.7. Czekanie na porady.

Oczekiwanie na porady podczas gry, z wyjątkiem przypadków określonych przepisami. Komunikacja każdego rodzaju: dźwiękowa lub wzrokowa pomiędzy zawodnikiem a trenerem może zostać uznana za niedozwolone porady.

4.8. Niedopełnienie obowiązków wobec mediów.

Niedopełnieniem obowiązków wobec mediów jest, jeżeli poproszony zawodnik zignoruje to w poniższych przypadkach:

4.8.1. Brak uczestnictwa w konferencji prasowej zorganizowanej przed turniejem w przeddzień pierwszego zaplanowanego meczu w grze pojedynczej lub podwójnej lub jakiegokolwiek specjalnej konferencji prasowej podczas turnieju.

4.8.2. Nieudzielanie wywiadów przy boisku tuż po zakończonej grze niezależnie od jej wyniku (zwycięstwa lub porażki) lub niewypełnienie próśb telewizji o złożenie autografu na kamerze (lub podobnej czynności).

4.8.3. Jeżeli zawodnik nie jest kontuzjowany lub niezdolny do przyjscia, brak uczestnictwa w konferencji prasowej lub wywiadu zorganizowanego do 30 minut od zakończenia gry niezależnie od jej wyniku (zwycięstwa lub porażki), jeżeli nie przeszkadza to w przygotowaniu zawodnika do następnego meczu. Minimalny czas takiego przygotowania to 25 minut.

4.8.4. Brak uczestnictwa w wywiadach w studiu telewizyjnym dla promocji turnieju, w którym

uczestniczy i ogólnie gry w badminton. Jeżeli studio jest poza miejscem turnieju wywiad powinien być zorganizowany po ostatnim meczu zawodnika danego dnia lub w dzień bez meczu.

4.8.5. Brak uczestnictwa w wywiadzie telewizyjnym „oko w oko” (do czterech podczas turnieju). Organizator turnieju ma prawo decyzji o dwóch z tych wywiadów, pozostałe powinny być uzgodnione z zawodnikiem.

4.8.6. Brak uczestnictwa w promocji turnieju i gry ogólnie. Zawodnik musi być gotów do uczestnictwa w co najmniej jednej imprezie nie przekraczającej jednej godziny (np. składanie autografów, spotkanie z publicznością, odpowiadanie na pytania, itp.).

4.8.7. Wszelkie imprezy powinny być organizowane po meczach zawodnika w danym dniu. Jeżeli zawodnik gra mecze tylko po godzinie 18 może być wykorzystany tego dnia przed godziną 12. Trening nie jest usprawiedliwieniem braku uczestnictwa w takiej imprezie.

4.9. Niedopełnienie obowiązków wobec sponsora.

Wszyscy zawodnicy, jeżeli zostaną poproszeni, powinni być gotowi do uczestnictwa w:

4.9.1. Wizytach gościnnych, sesjach autografów lub innych podobnych imprezach ze sponsorem – do dwóch razy po 20 minut podczas turnieju.

4.9.2. Sesjach fotograficznych. Każda z nich musi być uzgodniona zarówno z PZBad jak i z zawodnikiem i powinna być zorganizowana przy turnieju, w którym ten zawodnik uczestniczy.

4.10. Naruszenie ceremonii wręczenia nagród.

Brak uczestnictwa w ceremonii wręczenia nagród według ustaleń organizatora turnieju lub niedopełnienie wymagań dotyczących ubioru na tę ceremonię (np. dres czy specjalny uniform).

4.11. Wykroczenia słowne.

Używanie słów powszechnie uznanych i rozumianych w jakimkolwiek języku za przekleństwa, bluźnierstwa lub nieprzyzwoite, a wypowiedziane wyraźnie, wystarczająco głośno aby były usłyszane przez sędziego prowadzącego lub publiczność.

4.12. Wykroczenia wizualne.

Wykonywanie gestów i / lub znaków rakieta czy lotką ogólnie uznanych za obsceniczne lub obraźliwe.

4.13. Niszczenie lotki.

4.13.1. Celowe uderzanie lotki w sposób niebezpieczny lub lekkomyślny na boisku lub w jego otoczeniu, niedbałe uderzanie lotki nie zważając na konsekwencje lub celowe niszczenie lotki.

4.13.2. Celowe manipulacje przy lotce dla zmiany jej prędkości lub trajektorii lotu.

4.14. Wykroczenia z użyciem rakiety lub innego sprzętu.

Umyślne i brutalne niszczenie lub uszkodzanie rakiety lub innego sprzętu, albo celowe i brutalne uderzanie podczas meczu w siatkę, wykładzinę, stanowisko sędziowskie lub inne urządzenia.

4.15. Wykroczenia słowne.

Wygłaszanie podczas turnieju do sędziego, przeciwnika, innej osoby lub publiczności zarzutów o nieuczciwość albo uwłaczanie, obrażanie lub wypowiedanie się o nich w agresywny sposób.

#### 4.16. Przemoc fizyczna.

Przemoc fizyczna wobec sędziego, przeciwnika, kibica lub innej osoby. Nawet niechcący dotknięcie takich osób może zostać uznane za przemoc fizyczną.

#### 4.17. Niesportowe zachowanie.

Zachowanie w sposób wyraźnie obraźliwy lub szkodliwy dla sportu.

#### 4.18. Wcześniejsze opuszczenie turnieju.

Organizacja podróży w sposób wykluczający udział zawodnika w zaplanowanych meczach lub zakłócający uczestnictwo w testach antydopingowych.

### **5. SZKOLENIA PROMOCYJNE**

Członkowie kadry narodowej PZBad powinni być gotowi, jeżeli zostaną poproszeni, do uczestnictwa w szkoleniach jednodniowo do ośmiu godzin, lub dwudniowo do cztery godzin dziennie na rok. PZBad planuje terminy szkoleń promocyjnych przy turniejach, w których ten zawodnik uczestniczy.

### **6. INNE WYKROCZENIA**

#### 6.1. Zachowanie sprzeczne z duchem gry.

Podejmowanie działań niezgodnych z duchem gry w badmintona. Jeżeli zawodnikowi zostanie udowodnione poważne naruszenie prawa danego państwa, za które kara obejmuje ewentualne pozbawienie wolności, zawodnik może zostać uznany za winnego wykroczenia przeciwko duchowi gry w badmintona. Ponadto, jeżeli zawodnik kiedykolwiek zachowuje się w sposób poważnie narażający na szwank reputację sportu, może zostać uznany za winnego zachowania sprzecznego z duchem gry w badmintona.

#### 6.2. Zakłady bookmacherskie.

Obstawianie czegokolwiek wartościowego w związku z turniejem, w którym zawodnik będzie uczestniczył lub uczestniczy.

#### 6.3. Łapówki oraz inne przekazywanie pieniędzy.

Proponowanie, wręczanie, zabieganie lub przyjęcie, albo zgoda na proponowanie, wręczanie, zabieganie lub przyjęcie czegokolwiek wartościowego od jakiegokolwiek osoby z zamiarem wpłynięcia na wysiłek zawodnika lub wynik meczu w dowolnym turnieju.



# ZAŁĄCZNIK 9

## KODEKS POSTĘPOWANIA TRENERÓW I DZIAŁACZY

1. W rozumieniu tego Kodeksu trenerem / działaczem jest każda osoba pełniąca tę funkcję i zasiadająca obok boiska podczas meczu.
2. Trenerzy i działacze podczas meczu gdy są obok lub na boisku:
  - 2.1. winni być odpowiednio ubrani w strój drużyny i / lub koszulkę polo / bluzę oraz długie spodnie / spódnicę. Za niewłaściwy strój (między innymi) uważa się klapki / sandały i krótkie spodenki. Sędzia główny decyduje czy trener / działacz jest właściwie ubrany,
  - 2.2. siedzą na wyznaczonych krzesłach poza boiskiem za swoim(i) zawodnikiem/ami z wyjątkiem dozwolonych przerw, gdy trener / działacz chce przejść na inne boisko musi to uczynić gdy lotka nie jest w grze,
  - 2.3. nie mogą podpowiadać gdy lotka jest w grze ani w żaden sposób przeszkadzać przeciwnikowi/m lub zakłócać gry,
  - 2.4. nie mogą opóźniać gry przez podpowiadanie w jakiegokolwiek formie,
  - 2.5. w przepisowych przerwach w grze muszą wrócić na swoje wyznaczone krzesła natychmiast po komendzie sędziego prowadzącego „... 20 sekund”,
  - 2.6. nie mogą ustnie zagłuszać ani zastraszać w formie krzyku, ukierunkowanego gestu lub w inny sposób rozpraszać widzów, sędziów, trenerów, działaczy i zawodników strony przeciwnej,
  - 2.7. nie mogą próbować porozumiewać się w jakikolwiek sposób z trenerami, działaczami i zawodnikami strony przeciwnej, ani używać żadnych urządzeń elektronicznych w jakimkolwiek celu m. in. przenośnych telefonów lub komputerów czy podobnych urządzeń,
  - 2.8. nie mogą dokonywać ani próbować niepożądanych lub obraźliwych czynów albo kontaktu fizycznego w jakikolwiek sposób z widzami, sędziami, trenerami, działaczami i zawodnikami strony przeciwnej,
  - 2.9. nie mogą dezawuować sportu komentując w mediach zarówno przed, podczas, jak i po turnieju, odnosząc się do sędziów, trenerów, działaczy czy zawodników z osobistymi zarzutami sugerującymi stronniczość lub poddających w wątpliwość ich uczciwość.
3. Konsekwencje łamania niniejszego Kodeksu
  - 3.1. Jeżeli trener / działacz:
    - 3.1.1. próbuje przekazać informację o dowolnym znaczeniu zawodnikowi gdy lotka jest w grze (2.3.) sędzia prowadzący ogłasza powtórzenie (przepis 14.2.5.). Gdy ta sytuacja powtarza się zostaje wezwany sędzia główny.
  - 3.2. Jeżeli trener / działacz:
    - 3.2.1. jest niewłaściwie ubrany (2.1.)

- 3.2.2. nie siedzi na wyznaczonym krześle podczas gry (2.2.),
  - 3.2.3. próbuje opóźnić grę (2.4.),
  - 3.2.4. nie powraca na wyznaczone krzesło po komendzie 20 sekund (2.5.),
  - 3.2.5. ustnie zagłusza, zastrasza lub rozprasza sędziów, innych trenerów, działaczy i zawodników strony przeciwnej (2.6.),
  - 3.2.6. próbuje porozumiewać się w jakikolwiek sposób z trenerami, działaczami i zawodnikami strony przeciwnej w podczas gry (2.7.),
- sędzia prowadzący daje ustne ostrzeżenie temu trenerowi / działaczowi.
- 3.3. W razie wykroczenia z pkt. 3.1. lub powtarzającego się wykroczenia z pkt. 3.2. sędzia prowadzący wzywa sędziego głównego, który może usunąć trenera / działacza z boiska.
- 3.4. W razie rażącego naruszenia tego Kodeksu albo kontaktu fizycznego (2.8.) sędzia prowadzący wzywa sędziego głównego, który może usunąć trenera / działacza z boiska albo z hali do końca turnieju lub jego części.
- 3.5. W razie decyzji sędziego głównego opisanej w pkt. 3.4. nie ma zastępstwa za usuniętego trenera / działacza do końca meczu.
- 3.6. Jeżeli PZBad uzna, że został naruszony pkt. 2.9. wszczyna wobec obwinionego postępowanie dyscyplinarne.
4. Uporczywe lub złośliwe naruszenia tego Kodeksu są zgłaszane do PZBad w sprawozdaniu sędziego głównego.
5. Zakazane są jakikolwiek zakłady bookmacherskie związane z turniejem, na którym pełni się funkcję sędziego, trenera lub działacza.
6. PZBad może według własnego uznania wszcząć postępowanie dyscyplinarne wobec trenera / działacza zgłoszonego jako naruszającego ten Kodeks.

# INSTRUKCJE DLA SĘDZIÓW

## 1. WPROWADZENIE

- 1.1. Instrukcje dla sędziów są wydane przez BWF dla ujednoczenia kontroli gry na całym świecie zgodnie z jej przepisami.
- 1.2. Celem niniejszych instrukcji jest doradzenie sędziom jak kontrolować turniej lub mecz pewnie i uczciwie bez nadgorliwości we wspólnym znaczeniu równocześnie zapewniając przestrzeganie przepisów.
- 1.3. Wszyscy sędziowie powinni pamiętać, że badminton jest dla zawodników.

## 2. SĘDZIOWIE I ICH DECYZJE

- 2.1. Sędzia główny jest powoływany zgodnie z Regulaminem Sportowym. Sędzia główny jest całkowicie odpowiedzialny za turniej (przepis 17.1.).
- 2.2. Sędzia prowadzący na mecz jest zwykle wyznaczany przez sędziego głównego (lub zastępcę) i podlega sędziemu głównemu (lub zastępcy) (przepis 17.2.).
- 2.3. Sędzia serwisowy i sędziowie liniowi na mecz są zwykle wyznaczani przez sędziego głównego (lub zastępcę), ale mogą być zmienieni 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 z wyjątkiem:
  - 2.4.1. gdy sędzia prowadzący uzna ponad wszelką wątpliwość że sędzia liniowy podjął wyraźnie złą decyzję sędzia prowadzący zmienia decyzję sędziego liniowego (przepis 17.5.1.) lub
  - 2.4.2. gdy stosowany jest system doraźnego podglądu, który decyduje o prawidłowości decyzji (przepis 17.5.2.).
- 2.5. Jeżeli sędzia serwisowy lub sędzia liniowy nie widział decyduje sędzia prowadzący. Jeżeli decyzja nie może być podjęta ogłasza się powtórkę (przepis 17.6.6.), chyba że stosowany jest system doraźnego podglądu który decyduje o komendzie dotyczącej linii.
- 2.6. Sędzia prowadzący odpowiada za boisko i jego najbliższe otoczenie (przepis 17.2.).
- 2.7. Sędzia prowadzący ma prawo orzekania od wejścia na otoczenie boiska przed meczem do opuszczenia otoczenia boiska po meczu.

## 3.-4. INSTRUKCJE DLA SĘDZIÓW GŁÓWNYCH

(w przygotowaniu)

## **5. INSTRUKCJE DLA SĘDZIÓW PROWADZĄCYCH**

### **5.1. Przed meczem poza boiskiem** sędzia prowadzący:

- 5.1.1. odbiera protokół od sędziego głównego lub upoważnionej osoby;
- 5.1.2. włącza stoper mierząc czas rozgrzewki;
- 5.1.3. sprawdza, czy właściwa liczba sędziów liniowych i w razie potrzeby ekipa techniczna jest obecna;
- 5.1.4. sprawdza, czy ubiory zawodników spełniają Regulamin Sportowy i decyzje sędziego głównego;
- 5.1.5. upewnia się, że telefony przenośne zawodników są wyłączone.

### **5.2. Przed meczem na boisku** sędzia prowadzący:

- 5.2.1. dokonuje losowania i dba o to by strona wygrywająca i przegrywająca dokonały swoich wyborów prawidłowo (przepis 6.) oraz odnotowuje to;
- 5.2.2. gdy używany jest protokół wpisuje „0” obu stronom i „S” serwującemu, a w grach podwójnych „R” odbierającemu;
- 5.2.3. niezwłocznie po losowaniu zasiada na swoim stanowisku i:
  - 5.2.3.1. kontroluje czas rozgrzewki, kończąc ją komendą „gra”;
  - 5.2.3.2. sprawdza urządzenie / numerator;
  - 5.2.3.3. upewnia się, że sędziowie liniowi są prawidłowo usytuowani.

### **5.3. Rozpoczynając mecz:**

- 5.3.1. Sędzia prowadzący zapowiada go wskazując odpowiednio na prawą lub lewą stronę (W,X,Y,Z są imionami i nazwiskami zawodników a A,B,C,D są nazwami drużyn):

#### **Gra pojedyncza**

- turniej indywidualny:

„Proszę Państwa! Po mojej prawej X, A; po mojej lewej Y, B; serwuje X; zero-zero; gra!”.

- turniej drużynowy:

„Proszę Państwa! Po mojej prawej A, którą/y reprezentuje X, po mojej lewej B, którą/y reprezentuje Y, serwuje A; zero-zero; gra!”.

#### **Gra podwójna**

- turniej indywidualny:

„Proszę Państwa! Po mojej prawej W, A i X, B; po mojej lewej Y, C i Z, D; serwuje X; odbiera 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:

„Proszę Państwa! Po mojej prawej A, która/y reprezentują W i X, po mojej lewej B, która/y reprezentują Y i Z, serwuje A; X odbiera Y; zero-zero; gra!”.

5.3.2. Komenda „gra” stanowi początek meczu.

5.3.3. Sędzia prowadzący naciska przycisk „Gra” na urządzeniu niezwłocznie po komendzie „gra”, albo jeżeli jest używany protokół wpisuje czas rozpoczęcia.

5.4. **Podczas meczu** sędzia prowadzący:

5.4.1. Używa standardowego słownictwa z załącznika 4.

5.4.2. Odnotowuje i ogłasza wynik. Zawsze ogłasza najpierw wynik strony serwującej.

5.4.3. Podczas serwu jeżeli jest wyznaczony sędzia serwisowy szczególnie obserwuje odbierającego. Sędzia prowadzący może również ogłosić błąd serwu.

5.4.4. Zwraca uwagę na stan urządzenia pokazującego wynik.

5.4.5. Podnosi prawą rękę nad głowę by przywołać sędziego głównego na boisko.

5.4.6. Podnosi lewą rękę nad głowę gdy jest wymagana decyzja systemu doraźnego podglądu.

5.4.7. Gdy strona przegrywa wymianę i dlatego traci prawo do serwu (przepisy 10.3.2., 11.3.2.) sędzia prowadzący ogłasza „zmiana serwu” i wynik uwzględniając nową stronę serwującą.

5.4.8. Komendę „gra” ogłasza wyłącznie sędzia prowadzący by wskazać, że:

5.4.8.1. rozpoczyna się mecz lub set albo że wznowia się grę po przerwie, zmianie stron lub po użyciu systemu doraźnego podglądu;

5.4.8.2. ponagla zawodnika do wznowienia gry.

5.4.9. Komendę „błąd” ogłasza sędzia prowadzący gdy błąd zostaje popełniony oprócz:

5.4.9.1. błędu serwu (przepis 9.1.) ogłaszanego przez sędziego serwisowego według przepisu 13.1. Sędzia prowadzący ogłasza „zgłoszono błąd serwu” oraz wyjaśnia używając standardowego słownictwa (załącznik 4);

5.4.9.2. błędu podczas serwu ogłaszanego przez sędziego prowadzącego. Sędzia prowadzący ogłasza błąd serwu lub błąd odbioru używając standardowego słownictwa (załącznik 4);

5.4.9.3. błędów jak w przepisach 13.2.1., 13.2.2. (które są oczywiste), 13.3.1. (ogłaszanego i odpowiednio sygnalizowanego przez sędziego liniowego) i 13.3.2. ogłaszanego tylko gdy zawodnikom i widzom potrzebne jest wyjaśnienie.

5.4.10. W każdym secie gdy strona prowadząca zdobywa 11. punkt (albo odpowiedni wynik w meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3) sędzia prowadzący ogłasza wynik i „przerwa” albo „zmiana serwu”, wynik i „przerwa”.

5.4.11. Dozwolona przerwa jak w przepisie 16.2.1. rozpoczyna się od zakończenia ostatniej wymiany albo decyzji systemu doraźnego podglądu niezależnie od oklasków.

5.4.12. Rozpoczynając przerwę jak w przepisie 16.2.1. sędzia prowadzący wzywa ekipę techniczną lub sędziego liniowego do wytarcia boiska jeżeli jest to konieczne.

5.4.13. W przerwach setów po 40 sekundach sędzia prowadzący dwukrotnie ogłasza „boisko ... (numer / nazwa – jeżeli jest używane więcej niż jedno boisko) 20 sekund”.

5.4.14. We wszystkich przerwach (przepis 16.2.1.) do każdej strony mogą podejść nie więcej niż dwie osoby. Osoby te opuszczają boisko gdy sędzia prowadzący ogłasza „... 20 sekund”.

5.4.15. Wznawiając grę po przerwie sędzia prowadzący powtarza wynik i komendę „gra”.

5.4.16. Jeżeli obie strony nie korzystają z przerwy jak w przepisie 16.2.1. gra w tym secie trwa bez przerwy, chyba że decyzją sędziego głównego przerwa jest obowiązkowa.

## 5.5. Set przedłużony

5.5.1. Gdy strona prowadząca zdobywa 20. (lub odpowiedni w meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3) punkt w każdym secie sędzia prowadzący ogłasza odpowiednio „lotka setowa” lub „lotka meczowa”.

5.5.2. Gdy strona zdobywa 29. (lub odpowiedni w meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3) punkt w każdym secie i przez każdą ze stron sędzia prowadzący ogłasza odpowiednio „lotka setowa” lub „lotka meczowa”.

5.5.3. Komendy „lotka setowa” i „lotka meczowa” są bezpośrednio po wyniku.

## 5.6. Kończąc każdy set

5.6.1. Sędzia prowadzący zawsze ogłasza „set” natychmiast po zakończeniu ostatniej wymiany niezależnie od oklasków, z wyjątkiem zakwestionowania decyzji i użycia systemu doraźnego podglądu (wtedy są komendy jak w 5.8.5. i następnie 5.8.7.1., 5.8.8.1., lub 5.8.9.3. odpowiednio). Komenda „set” stanowi początek przerwy jak w przepisie 16.2.2.

5.6.2. Po pierwszym secie sędzia prowadzący ogłasza: „pierwszego seta wygrywa(ją) ... (imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek lub nazwa drużyny)” i wynik.

5.6.3. Po drugim secie sędzia prowadzący ogłasza: „drugiego seta wygrywa(ją) ... (imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek lub nazwa drużyny)”, wynik, „jeden-jeden w setach”.

5.6.3.1. W meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3 komendy zmienia się odpowiednio po każdym secie.

5.6.4. Po zakończeniu każdego seta sędzia prowadzący wzywa ekipę techniczną lub sędziego liniowego do wytarcia boiska jeżeli jest to konieczne. Sędzia serwisowy, jeżeli jest wyznaczony, ustawia znak przerwy, jeżeli taki jest, na środku boiska pod siatką.

5.6.5. Jeżeli set kończy mecz sędzia prowadzący ogłasza: „mecz wygrywa(ją) ... (imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek lub nazwa drużyny)” i wynik.

5.6.6. W przerwie między setami po 100 sekundach sędzia prowadzący dwukrotnie ogłasza: „boisko ... (numer / nazwa – jeżeli jest używane więcej niż jedno boisko) 20 sekund”.

5.6.7. W przerwach między setami (przepis 16.2.2.) do każdej strony mogą podejść nie więcej niż dwie osoby. Osoby te podchodzą po zmianie stron boiska i opuszczają boisko gdy sędzia prowadzący ogłasza „... 20 sekund”.

5.6.8. Rozpoczynając drugiego seta sędzia prowadzący ogłasza: „drugi set, zero-zero, gra”.

5.6.8.1. W meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3 komendy zmienia się odpowiednio przed każdym setem.

5.6.9. Jeżeli rozgrywany jest trzeci set (albo odpowiedni w meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3) rozpoczynając go sędzia prowadzący ogłasza: „set finałowy, zero-zero, gra”.

5.6.10. W trzecim secie i w meczu jednosetowym gdy strona prowadząca zdobywa 11. punkt (albo odpowiedni wynik w meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3) sędzia prowadzący ogłasza wynik, „przerwa” i „zmiana stron” albo „zmiana serwu”, wynik, „przerwa” i „zmiana stron”.

5.6.11. W tej przerwie do każdej strony mogą podejść nie więcej niż dwie osoby. Osoby te podchodzą po zmianie stron boiska i opuszczają boisko gdy sędzia prowadzący ogłasza „... 20 sekund”.

5.6.12. Wznawiając grę po przerwie sędzia prowadzący powtarza wynik i komendę „gra”.

## **5.7. Po meczu**

5.7.1. Na zakończenie meczu sędzia prowadzący odnotowuje czas zakończenia i czas trwania meczu na protokole, jeżeli jest używany.

5.7.2. Jeżeli na boisku miały miejsce jakieś zdarzenia sędzia prowadzący niezwłocznie wypełnia lub drukuje kompletny protokół z uwagami o zaistniałych zdarzeniach i przekazuje sędziemu głównemu.

5.7.3. Jeżeli nie było zdarzeń na boisku sędzia prowadzący może wyrzucić protokół, chyba że sędzia główny zdecyduje inaczej.

## **5.8. Komendy dotyczące linii**

5.8.1. Sędzia prowadzący zawsze spogląda na sędziego/ów liniowego/wych gdy lotka upada blisko linii i zawsze gdy lotka upada poza boisko chociażby daleko. Sędzia liniowy jest całkowicie odpowiedzialny za swoje decyzje z wyjątkiem 5.8.2., 5.8.3. i 5.8.4.

5.8.2. Gdy sędzia prowadzący uzna ponad wszelką wątpliwość że sędzia liniowy podjął wyraźnie złą decyzję sędzia prowadzący ogłasza:

5.8.2.1. „korekta – boisko” gdy lotka upada w boisku; lub

5.8.2.2. „korekta – aut” gdy lotka upada poza boiskiem.

5.8.3. Przy nieobecności sędziego liniowego lub gdy sędzia liniowy nie widział sędzia prowadzący natychmiast ogłasza:

5.8.3.1. „aut” jeżeli lotka upada poza boiskiem, „zmiana serwu” w razie potrzeby i wynik; lub

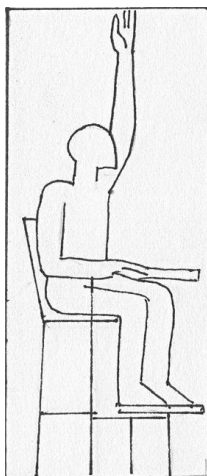
5.8.3.2. „zmiana serwu” w razie potrzeby i wynik jeżeli lotka upada w boisku; lub

5.8.3.3. powtórkę i wynik jeżeli również nie widział. Gdy stosowany jest system doraźnego podglądu sędzia prowadzący ogłasza „nie widziałem/am” i prosi o decyzję systemu podnosząc lewą rękę nad głowę.

5.8.4. Jeżeli stosując system doraźnego podglądu (Załącznik 7) komenda dotycząca linii ogłoszona przez sędziego liniowego (instrukcje 8.3. i 8.4.) lub zmieniona przez sędziego prowadzącego (instrukcje 5.8.2. i 5.8.3.) jest kwestionowana przez zawodnika / parę sędzia prowadzący upewnia się, że zawodnik / para ma ważne prawo do kwestionowania. Zawodnik powinien wyraźnie powiedzieć „sprawdzam” sędziemu prowadzącemu równocześnie dając wyraźny sygnał podniesieniem ramienia. Każde zakwestionowanie musi być dokonane przez zawodnika natychmiast po komendzie sędziego liniowego lub sędziego prowadzącego.

5.8.5. Jeżeli prawo do kwestionowania pozostało sędzia prowadzący ogłasza:

„(imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek lub nazwa drużyny) sprawdza(ją), ogłoszono aut / boisko” równocześnie podnosząc lewą rękę nad głowę.



5.8.6. Stosowany system doraźnego podglądu sprawdza prawidłowość komendy i przekazuje sędziemu prowadzącemu rezultat dając ostateczną komendę: „boisko”, „aut” lub „nie rozstrzygnięto”.

5.8.7. Jeżeli zakwestionowanie jest skuteczne sędzia prowadzący ogłasza „korekta – boisko” lub „korekta – aut” odpowiednio, „zmiana serwu” w razie potrzeby, wynik i „gra”.

5.8.7.1. Jeżeli zakwestionowanie jest skuteczne i kończy seta sędzia prowadzący ogłasza „korekta – boisko” lub „korekta – aut” odpowiednio, „set” i właściwą komendę 5.6.2. – 5.6.5.



5.8.8. Jeżeli zakwestionowanie jest nieskuteczne sędzia prowadzący ogłasza „bez korekty” i odpowiednio „pozostała jedno sprawdzenie” lub „brak sprawdzeń”, „zmiana serwu” w razie potrzeby, wynik oraz „gra”.

5.8.8.1. Jeżeli kończąc seta zakwestionowanie jest nieskuteczne sędzia prowadzący ogłasza „bez korekty”, „set” i właściwą komendę 5.6.2. – 5.6.5.

5.8.9. Jeżeli rezultat jest „nie rozstrzygnięto” sędzia prowadzący ogłasza „sprawdzenie nierozstrzygnięte” i:

5.8.9.1. powtórkę tylko gdy padła komenda „nie widziałem”; lub

5.8.9.2. „zmiana serwu” w razie potrzeby, wynik i „gra” pozostawiając zakwestionowaną komendę; lub

5.8.9.3. „set” i właściwą komendę 5.6.2. – 5.6.5. gdy zakwestionowana komenda kończy seta.

## **5.9. Szczególne sytuacje podczas meczu**

5.9.1. Sędzia prowadzący uważnie obserwuje następujące sytuacje i postępuje jak niżej:

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

5.9.1.2. Lotka wpadająca z sąsiedniego boiska nie powoduje automatycznie powtórki. Powtórki nie ogłasza się gdy sędzia prowadzący uzna że to wpadnięcie nie przeszkodziło ani nie rozproszyło zawodników.

5.9.1.3. Zawodnika krzyczącego na partnera, który ma właśnie uderzyć lotkę nie uznaje się za rozpraszającego przeciwników.

5.9.1.4. Okrzyki do przeciwników „nie odbijaj”, „błąd” itp. uznaje się jako rozpraszanie przeciwników (przepis 13.4.5.).

5.9.1.5. Zawodnikowi próbującemu nakazywać lub wpływać na sędziego serwisowego lub sędziego liniowego przypomina się, że takie zachowanie jest niedopuszczalne, z zastosowaniem przepisu 16.7. w razie potrzeby.

5.9.1.6. Zawodnikowi rzucającemu pot albo inaczej zanieczyszczającemu boisko lub jego otoczenie przypomina się, że takie zachowanie jest niedopuszczalne, z zastosowaniem przepisu 16.7. w razie potrzeby.

5.9.1.7. Zawodnikowi, który po wymianie wyraża radość nadmiernie lub obraźliwie (np. wygrażając przeciwnikowi zaciśniętą pięścią) przypomina się, że niesportowe i obraźliwe zachowanie jest niedopuszczalne (przepisy 16.6.3. i 16.6.4.), z zastosowaniem przepisu 16.7. w razie potrzeby.

## **5.10. Opuszczanie boiska przez zawodników**

5.10.1. Sędzia prowadzący dba o to by zawodnicy nie opuszczali boiska bez jego pozwolenia (przepis 16.5.2.) oprócz przerw jak w przepisie 16.2. lub gdy robią coś bez opóźniania gry. Zmiana rakiety z boku boiska podczas wymiany jest dopuszczalna.

5.10.2. Stronie popelniającej wykroczenie przypomina się, że opuszczanie boiska wymaga zgody sędziego prowadzącego (przepis 16.5.2.) i w razie potrzeby stosuje się przepis 16.7.

5.10.3. Podczas seta gdy gra nie jest wznowiona można zezwolić zawodnikom na:

5.10.3.1 szybkie wytarcie; lub

5.10.3.2. wytarcie i napięcie się za wiedzą sędziego prowadzącego.

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

## **5.11. Opóźnienia i wstrzymania**

5.11.1. Sędzia prowadzący dba o to by zawodnicy rozmyślnie nie powodowali opóźnienia lub wstrzymywania gry (przepis 16.4.). Każdy niepotrzebny spacer wokół boiska między wymianami jest zauważony i w razie potrzeby stosuje się przepis 16.7.

5.11.2. Gra może być wstrzymana przez sędziego głównego lub sędziego prowadzącego jeżeli jest zakłócona przez okoliczności naruszające warunki gry.

5.11.3. Jeżeli podczas meczu boisko lub jego otoczenie wymaga naprawy albo chwilowo jest niezdatne do gry sędzia prowadzący wzywa sędziego głównego (lub sędziego główny przychodzi na boisko) i gra jest wstrzymana aż boisko lub jego otoczenie stanie się zdatne do gry.

5.11.4. Gdy gra jest wstrzymana sędzia prowadzący ogłasza „gra wstrzymana” i zaznacza „S” na urządzeniu lub protokole jeżeli jest używany.

5.11.5. Gdy gra jest wznowiona po wstrzymaniu sędzia prowadzący odnotowuje czas wstrzymania, sprawdza czy zawodnicy są po właściwej stronie siatki i na prawidłowych polach serwisowych, pyta „gotowa/yi/e?”, ogłasza wynik i „gra”.

## **5.12. Doradzanie spoza boiska**

5.12.1. Podpowiadanie nie jest dozwolone od momentu gotowości zawodnika do gry dopóki lotka jest w grze.

5.12.2. Trenerzy muszą siedzieć na wyznaczonych krzesłach i nie mogą stać przy boisku podczas meczu z wyjątkiem dozwolonych przerw (przepis 16.2.).

5.12.3. Trenerom nie zezwala się ruszać ich krzeseł z wyznaczonych miejsc bez pozwolenia sędziego głównego i sędzia prowadzący dba o to by widoczność komercyjnych reklam nie była zakłócona jakimkolwiek ruchem trenerskich krzeseł.

5.12.4. Nie może być przeszkadzania lub rozpraszania zawodników przez trenerów.

5.12.5. Trenerzy nie mogą próbować w żaden sposób komunikować się z przeciwnikami – zawodnikami, trenerami, kierownikami drużyn ani sędziami podczas meczu.

5.12.6. Trenerzy przy boisku nie mogą używać urządzeń elektronicznych w dowolnym celu.

5.12.7. Jeżeli sędzia prowadzący uznaje że gra jest zakłócona albo zawodnik strony przeciwnej jest rozpraszany przez trenera ogłasza powtórkę (przepis 14.2.5.). Sędzia prowadzący wzywa natychmiast sędziego głównego jeżeli taka sytuacja się powtarza.

### **5.13. Zmiana lotki**

5.13.1. Zmiana lotki podczas meczu nie może być nieuczciwa. Sędzia prowadzący decyduje czy lotka wymaga zmiany.

5.13.2. Lotkę, której szybkość lub pióra zostały uszkodzone odrzuca się i w razie potrzeby stosuje się przepis 16.7.

5.13.3. Sędzia główny jest jedyną osobą decydującą o użyciu lotek o odpowiedniej szybkości. Jeżeli obie strony życzą sobie zmiany szybkości lotek natychmiast wzywany jest sędzia główny.

### **5.14. Kontuzje i choroby podczas meczu**

5.14.1. Do kontuzji lub chorób podczas meczu należy podchodzić ostrożnie i elastycznie. Sędzia prowadzący musi jak najszybciej określić wagę problemu. W razie potrzeby na boisko wzywany jest sędzia główny. Sędzia główny decyduje czy lekarz / ratownik lub inne osoby są niezbędne na boisku. Lekarz / ratownik bada zawodnika i informuje go o powadze kontuzji lub choroby. Niedopuszczalne jest jakiegokolwiek leczenie na boisku opóźniające grę. Sędzia prowadzący kontroluje czas opóźnienia spowodowanego kontuzją.

5.14.2. Jeżeli jest krwawienie grę wstrzymuje się do zatrzymania krwawienia lub skutecznego opatrzenia rany.

5.14.3. Jeżeli zawodnik podchodzi do sędziego prowadzącego i wskazuje że chce zrezygnować z powodu kontuzji lub choroby sędzia prowadzący pyta zawodnika czy rezygnuje i po potwierdzeniu sędziego prowadzącego ogłasza odpowiednią komendę.

5.14.3.1. Jeżeli sędzia prowadzący nie czuje się kompetentny ocenić kontuzję lub chorobę wzywa sędziego głównego.

### **5.15. Telefon przenośny**

5.15.1. Jeżeli podczas meczu telefon zawodnika dzwoni na boisku lub w jego bezpośrednim otoczeniu uznaje się to za wykroczenie jak w przepisie 16.6.4. i podlega karze jak w przepisie 16.7.

### **5.16. Mecz zakończony przez sędziego głównego**

5.16.1. Mecz może być zakończony przez sędziego głównego gdy okoliczności powodują, że rozgrywanie tego meczu jest zbędne (np. zawodnik lub para awansują z eliminacji do turnieju głównego).

## 5.17. Złe zachowanie.

5.17.1. Sędzia prowadzący dba o to by zawodnik na boisku zachowywał się w sposób prawy i zgodnie z duchem sportu. Jakiegokolwiek naruszenie Kodeksu Postępowania Zawodników uznaje się za wykroczenie jak w przepisie 16.6.4.

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

5.17.3. Gdy sędzia prowadzący uznaje złamanie przepisów 16.4.1., 16.5.2. lub 16.6. udzielając ostrzeżenia stronie popełniającej wykroczenie (przepis 16.7.1.1.) woła zawodnika popełniającego wykroczenie „proszę do mnie” i „... (imię i nazwisko) ostrzeżenie za złe zachowanie” równocześnie unosząc prawą rękę trzymającą żółtą kartkę nad swoją głową.



5.17.3.1. Sędzia prowadzący używa standardowego słownictwa objaśniając rodzaj złego zachowania.

5.17.4. Gdy sędzia prowadzący uznaje błąd strony popełniającej wykroczenie (przepisy 16.7.1.2. i 16.7.1.3.) woła zawodnika popełniającego wykroczenie „proszę do mnie” i „... (imię i nazwisko) błąd złego zachowania” objaśniając rodzaj złego zachowania równocześnie unosząc prawą rękę trzymającą czerwoną kartkę nad swoją głową. Sędzia prowadzący wzywa sędziego głównego i informuje niezwłocznie.

5.17.5. Gdy sędzia główny zdecyduje o dyskwalifikacji strony popełniającej wykroczenie przekazuje czarną kartkę sędziemu prowadzącemu. Sędzia prowadzący woła zawodnika popełniającego wykroczenie „proszę do mnie” i „... (imię i nazwisko) dyskwalifikacja za złe zachowanie” objaśniając rodzaj złego zachowania równocześnie unosząc prawą rękę trzymającą czarną kartkę nad swoją głową.

5.17.5.1. Sędzia prowadzący używa standardowego słownictwa objaśniając rodzaj złego zachowania.

5.17.5.2. Sędzia prowadzący ogłasza komendy zakończenia meczu.

5.17.6. Złe zachowanie w przerwach (przepis 16.2.) jest traktowane jak podczas seta. To powoduje właściwą komendę jak w instrukcjach 5.17.3. do 5.17.5. natychmiast po zaistnieniu wykroczenia.

5.17.7. W przypadku złego zachowania podczas przerwy gdy zawodnik został ostrzeżony jak w przepisie 16.7.1.1. po przerwie sędzia prowadzący ogłasza:

5.17.7.1. „11: ..., gra” (po przerwie przy 11 punkcie); lub

5.17.7.2. „... set, 0:0, gra” (po przerwie między setami).

5.17.8. W przypadku złego zachowania podczas przerwy gdy uznano błąd zawodnika jak w przepisach 16.7.1.2. lub 16.7.1.3. po przerwie sędzia prowadzący ogłasza:

5.17.8.1. „11:..., ... (imię i nazwisko) błąd złego zachowania”, „zmiana serwu” w razie potrzeby, nowy wynik i „gra” (po przerwie przy 11 punkcie); lub

5.17.8.2. „... set, 0:0, ... (imię i nazwisko) błąd złego zachowania”, „zmiana serwu” w razie potrzeby, nowy wynik i „gra” (po przerwie między setami).

5.17.9. Jeżeli zawodnik jest zdyskwalifikowany w przerwie przez sędziego głównego sędzia prowadzący nie czekając na zakończenie przerwy ogłasza: „... (imię i nazwisko) dyskwalifikacja za złe zachowanie” a następnie komendy zakończenia meczu.

5.17.10. Złe zachowanie na boisku przed lub po meczu jest traktowane jak w instrukcjach 5.17.3. do 5.17.5. odpowiednio. Jednakże nie wpływa to na wynik meczu.

## **6. OGÓLNE PORADY DOTYCZĄCE SĘDZIOWANIA**

Ta część podaje ogólne instrukcje dla sędziów prowadzących.

6.1. Znać i rozumieć przepisy gry w badmintonu i instrukcje dla sędziów. Zwracać szczególną uwagę na bieżące zmiany.

6.2. Mówić stanowczo i zdecydowanie ale jeżeli popełni się błąd przyznać się, przeprosić i sprostować go.

6.3. Zmienić swoją komendę po szybkim i dyskretnym sygnale od sędziego serwisowego.

6.4. Wzywać sędziego głównego na boisko gdy zaistnieje problem i nie jest się pewnym możliwości własnego rozstrzygnięcia.

6.5. Słuchać sędziego serwisowego gdy przekazuje ważną wiadomość. Razem stanowicie zespół.

6.6. Zapowiadać wszystko oraz podawać wynik wyraźnie i wystarczająco głośno by było słyszalne zarówno przez zawodników jak i przez widzów.

6.7. Jeżeli są wątpliwości czy przepisy zostały naruszone czy nie grę prowadzić dalej bez ogłaszania błędu.

6.8. Nigdy nie pytać widzów ani poddawać się ich sugestiom lub zwracać uwagi na ich komentarze.

6.9. Motywować innych sędziów (np. przez kontakt wzrokowy z sędzią serwisowym i dyskretne potwierdzanie decyzji sędziów liniowych) oraz ustanowić dobrą współpracę z nimi.

6.10. Nosić stosowny ubiór sędziowski określony w odrębnych przepisach.

6.11. Być w zgodzie z Kodeksem Postępowania Sędziów.

## 7. INSTRUKCJE DLA SĘDZIÓW SERWISOWYCH

7.1. Sędzia serwisowy siedzi na niskim krześle przy słupku siatki naprzeciwko sędziego prowadzącego.

7.2. Sędzia serwisowy jest odpowiedzialny za ocenę czy serwujący serwuje prawidłowo (przepisy 9.1.2. do 9.1.10.). Jeżeli nie, głośno woła „błąd”, objaśnia rodzaj błędu według standardowego słownictwa (załącznik 4) i wykonuje ręką odpowiedni sygnał wskazujący rodzaj błędu.

7.3. Sędzia prowadzący używa standardowego słownictwa (załącznik 4) wyjaśniając rodzaj błędu.

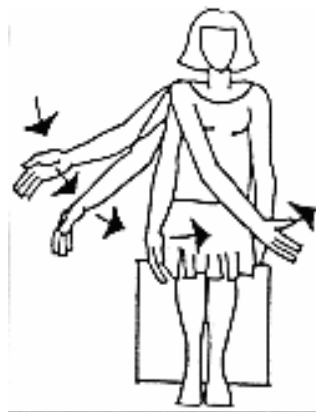
7.4. Ustalony sygnały ręką to:



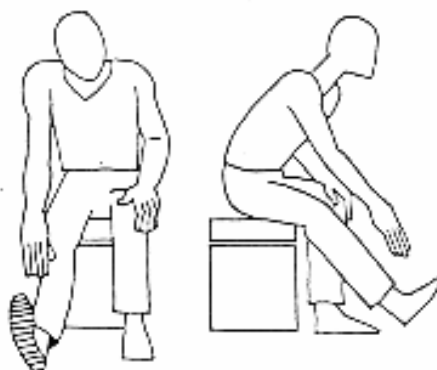
9.1.7. Trzonek i głowica rakiety serwującego podczas odbicia lotki nie były skierowane w dół (w ustalonym systemie eksperymentalnym przepis ten nie obowiązuje).



9.1.6. Podczas uderzenia rakieta serwującego cała lotka nie była poniżej jego talii. Talię określa się jako domyślną linię wokół ciała na poziomie najniższej części dolnego zebra. W ustalonym systemie eksperymentalnym: w momencie odbicia rakieta serwującego cała lotka nie była poniżej 1,15 m nad powierzchnią boiska.



9.1.8. Podczas wykonywania serwu (przepisy 9.2. i 9.3.) ruch rakiety serwującego nie odbywał się w przód w sposób ciągły.



9.1.3. i 9.1.4. Podczas wykonywania serwu (przepisy 9.2. i 9.3.) serwujący i odbierający nie stali na przeciwległych polach serwisowych po przekątnej, dotykali linii ograniczających te pola lub dowolna część obu stóp nie dotykała powierzchni boiska w pozycji nieruchomej do wykonania serwu.



9.1.5. Rakieta serwującego nie uderzyła najpierw w podstawę lotki.

7.5. Sędzia serwisowy dokonuje zmiany lotki na polecenie sędziego prowadzącego i dba o to by wystarczająca liczba lotek była dostępna podczas meczu nie powodując opóźnień w grze.

7.6. Sędzia prowadzący może nałożyć dodatkowe obowiązki na sędziego serwisowego jak sprawdzenie usytuowania słupków na liniach bocznych (przepis 1.5.), sprawdzenie wysokości siatki jeżeli jest to

niezbędnie potrzebne lub ocenę linii bocznej gdy nie ma sędziego liniowego powiadamiając o tym zawodników.

7.7. Gdy jest stosowany system doraźnego podglądu sędzia serwisowy sprawdza prawidłowość użycia przez sędziego prowadzącego i doradza mu przed następną wymianą jeżeli ten przypadek nie zachodzi.

7.8. Sędzia serwisowy pomaga i asystuje sędziemu prowadzącemu w razie potrzeby. Sędzia serwisowy niezwłocznie sygnalizuje sędziemu prowadzącemu widząc, że może on popełnić błąd.

## **8. INSTRUKCJE DLA SĘDZIÓW LINIOWYCH**

8.1. Sędziowie liniowi siedzą na krzesłach na kierunkach obserwowanych wyznaczonych linii z boku i z tyłu boiska najlepiej naprzeciwko sędziego prowadzącego, chyba że sędzia główny postanowi inaczej.

8.2. Sędziowie liniowi są całkowicie odpowiedzialni za przydzielone im linie oprócz sytuacji zmiany ich decyzji przez sędziego prowadzącego jeżeli uzna ponad wszelką wątpliwość że sędzia liniowy podjął wyraźnie złą decyzję (przepis 17.5.1.). Każda korekta sędziego prowadzącego lub rezultat systemu doraźnego podglądu kasuje decyzję sędziego liniowego.

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

8.4. Jeżeli lotka upada w boisku sędzia liniowy nic nie mówi ale wskazuje linię prawą ręką patrząc na sędziego prowadzącego.

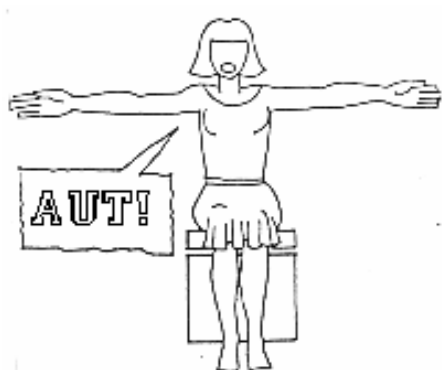
8.5. Jeżeli sędzia liniowy nie widział natychmiast zawiadamia sędziego prowadzącego zakrywając oczy rękami.

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

8.7. Decyzje i sygnały są wykonywane zawsze bez przewidywania decyzji sędziego prowadzącego o błędzie (np. dotknięcia lotką zawodnika, ubioru, rakiety zanim upadnie na podłoże, nawet oczywistym).



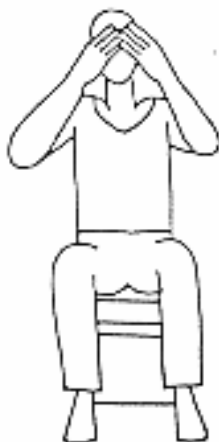
8.8. Ustalony sygnały to:



*Lotka na aucie*



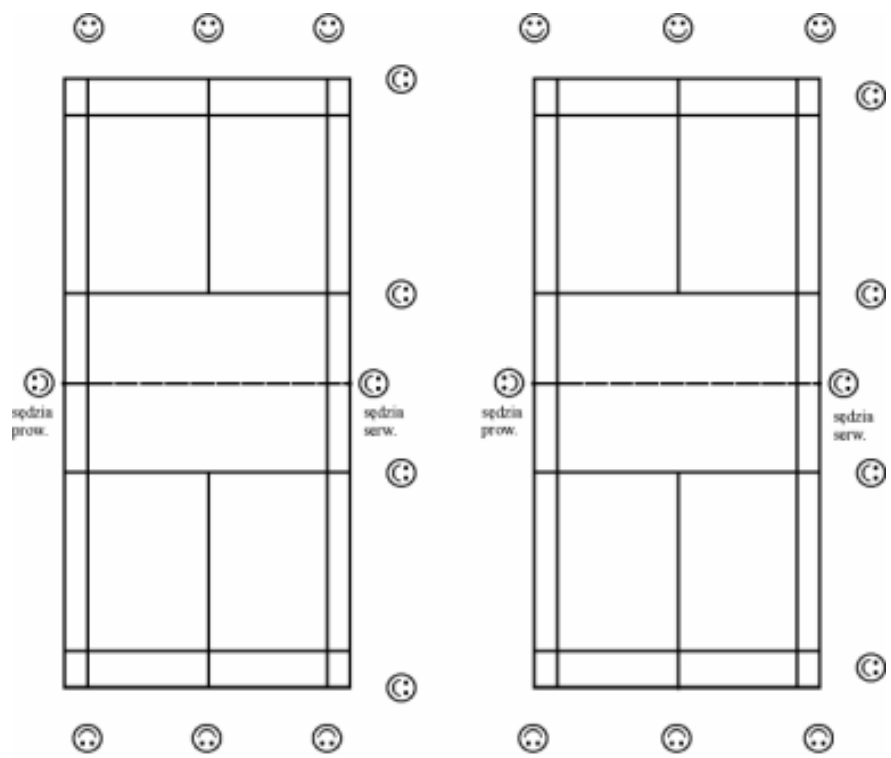
*Lotka w boisku*



*Nie widziałem / widziałam*

8.9. Jeżeli jest to możliwe zalecane jest by sędziowie liniowi siedzieli w odległości od 2,5 do 3,5 m od boiska i ta odległość pozostawała nienaruszona przez kogoś z zewnątrz na przykład fotografów.

8.10. ☺ = pozycje sędziów liniowych.



Gra pojedyncza

Gra podwójna