

SPELREGELS VAN BADMINTON

1. Spelregels	2
2. Bijlagen bij de spelregels	17
2.1 Wijzigingen in baan en baanuitrusting	
2.2 Partijen met voorgift	
2.3 Regels voor partijen met een afwijkend score systeem	
2.4A Terminologie	
2.4B Vocabulary	
2.5 Regels voor Zitbadminton	
2.6 Aanvullende uitrusting voor Para-Badminton	
2.7 Schema voor serveren en ontvangen	
2.8 Videobeoordelingssysteem	
3. Aanbevelingen voor wedstrijdfunctionarissen	32
4. Instructie voor het invullen van het telblad	48
4.1 Het telblad	
4.2 Instructie bij standaard scoresysteem	
4.3 Voorbeeld telblad	
5. Uitspraken van de Spelregelcommissie	54
6. Instructie afhandeling wangedrag	60
7. Spelregelexperimenten	62

Versie: juli 2016

1. SPELREGELS

Teksten in cursief hebben betrekking op Para-Badminton.

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 en eindigend op het moment dat de shuttle niet meer in spel is
Slag	Een beweging van het racket van een speler met de bedoeling de shuttle te raken
Lijnbeslissing	Een beslissing van een lijnrechter of de overrule van de scheidsrechter
VBS	Videobeoordelingssysteem

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

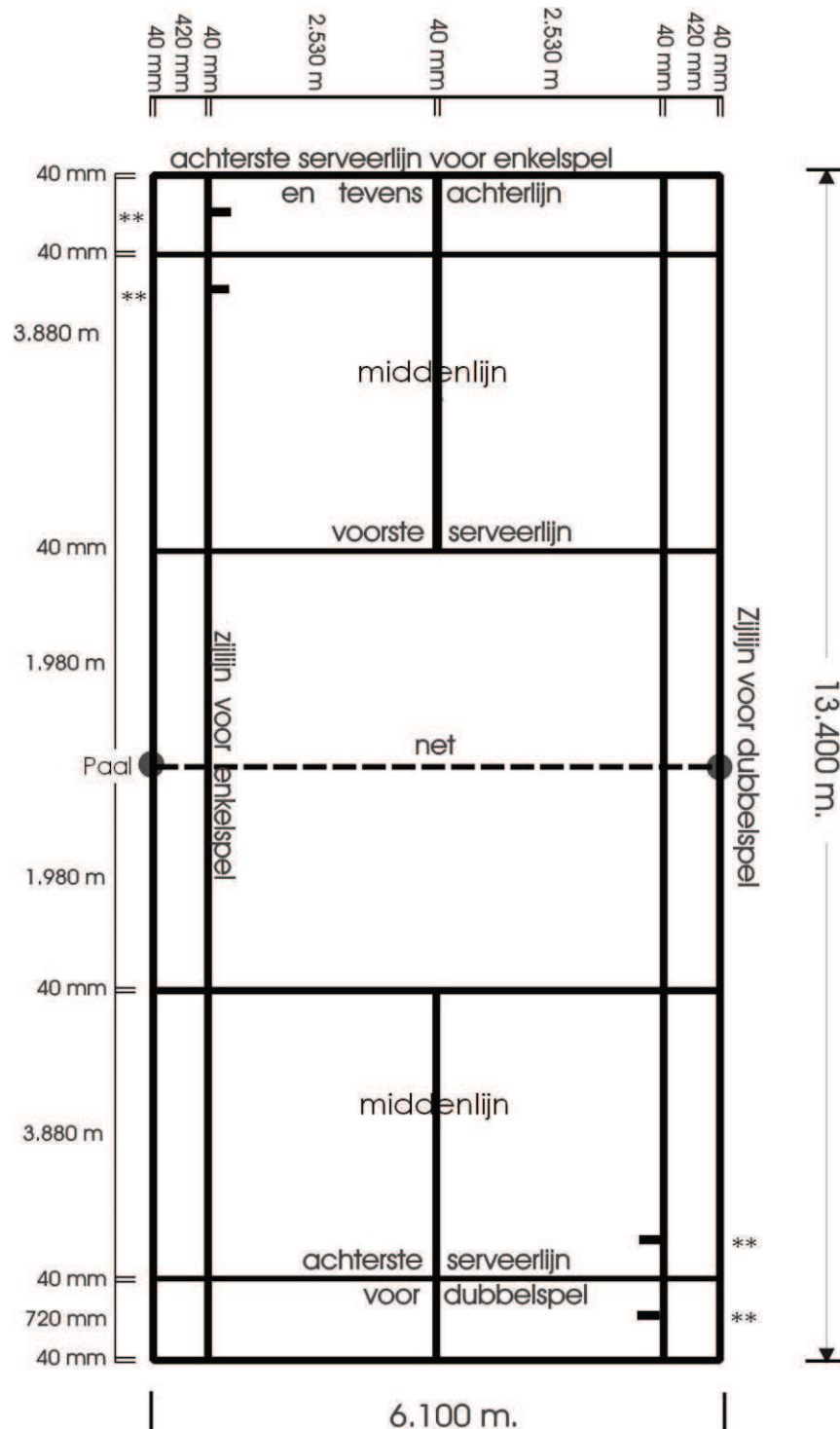
SPELREGEL 1

1. Baan en baanuitrusting

- 1.1. De baan moet een rechthoek zijn die is uitgezet met 40 mm brede lijnen zoals aangegeven in figuur A.
 - 1.1.1. *Rolstoelbadminton: de baan voor enkelspel en dubbelspel is aangegeven in de figuren D en E.*
 - 1.1.2. *Staand Badminton gespeeld op een halve baan: de baan voor enkelspel is aangegeven in figuur F.*
- 1.2. De belijning van de baan moet gemakkelijk te onderscheiden zijn en bij voorkeur een witte of gele kleur hebben.
- 1.3. Alle lijnen maken deel uit van het gebied dat zij begrenzen.
- 1.4. 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.
- 1.5. 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. De palen of de paalsteunen mogen niet voorbij de zijlijn voor dubbelspel binnen de baan staan.
- 1.6. 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.
- 1.7. Het net moet 760 mm hoog zijn en tenminste 6.10 m breed.
- 1.8. 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.
- 1.9. Het koord of de draad moet stevig gespannen zijn, op gelijke hoogte met de bovenkant van de palen.

- 1.10. 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.
- 1.11. 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

2. Shuttle

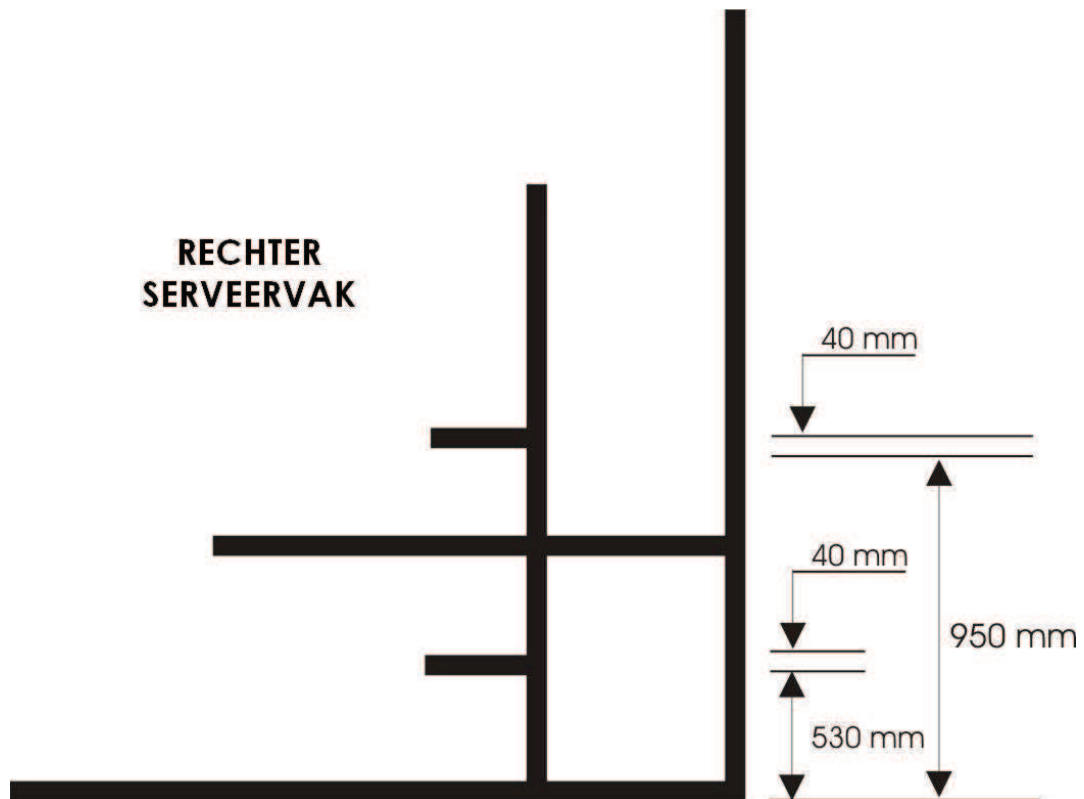
- 2.1. De shuttle moet van natuurlijk materiaal en/of kunststof zijn gemaakt. Ongeacht het materiaal waarvan de shuttle is gemaakt, moeten de vluchteigenschappen in het algemeen gelijk zijn aan die van een shuttle met natuurlijke veertjes en een kurken dop die met een dun lapje leer is overtrokken.
- 2.2. **De veren shuttle**
 - 2.2.1. De shuttle moet 16 veertjes hebben die in de dop zijn bevestigd.
 - 2.2.2. 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.
 - 2.2.3. De toppen van de veertjes moeten een cirkel vormen met een diameter tussen 58 en 68 mm.
 - 2.2.4. De veertjes moeten met draad of ander geschikt materiaal stevig zijn vastgemaakt.
 - 2.2.5. De dop moet een diameter hebben tussen 25 en 28 mm en moet een bolle onderkant hebben.
 - 2.2.6. De shuttle moet een gewicht hebben tussen 4.74 en 5.50 gram.
- 2.3. **De niet-veren shuttle**
 - 2.3.1. Een kelk of nagmaakte veren van kunststof vervangt de natuurlijke veertjes.
 - 2.3.2. De dop moet aan de in spelregel 2.2.5 gestelde eisen voldoen.
 - 2.3.3. 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.
- 2.4. 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

3. Shuttletest

- 3.1. 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.
- 3.2. 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

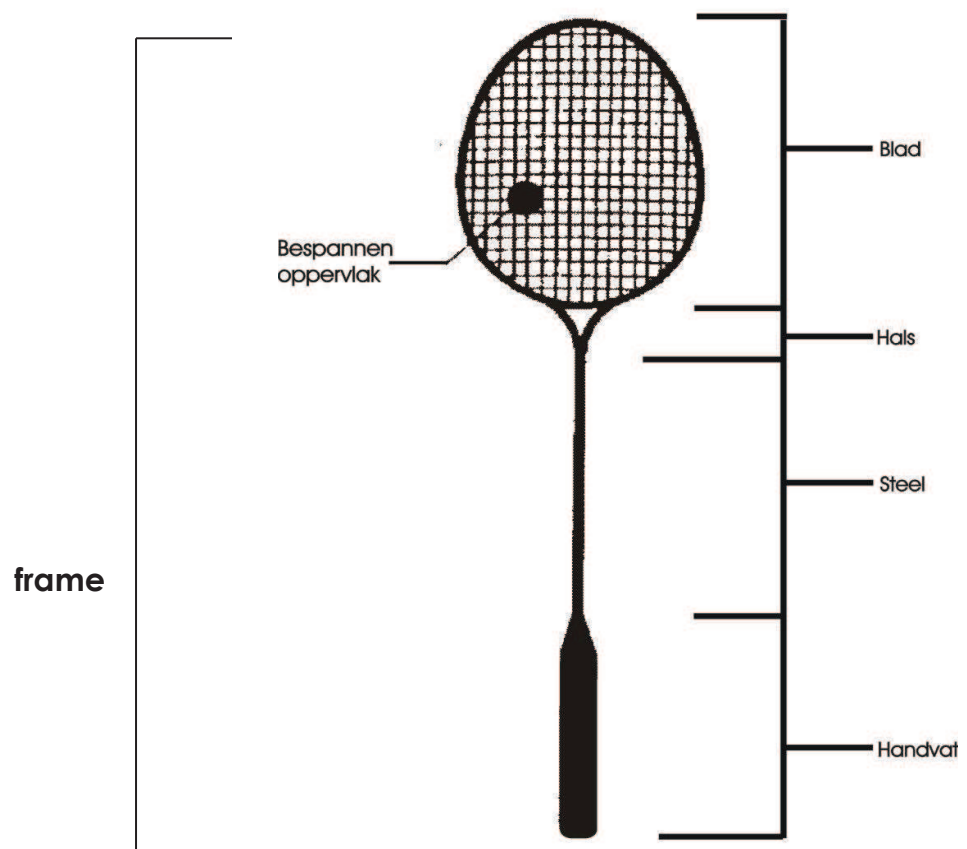


SPELREGEL 4

4. Racket

- 4.1. 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.
 - 4.1.1. Het handvat is het deel van het racket waarmee een speler het racket vasthoudt.
 - 4.1.2. De bespanning is het deel van het racket waarmee een speler de shuttle dient te slaan.
 - 4.1.3. Het blad van het racket omringt de bespanning.
 - 4.1.4. De steel van het racket verbindt het handvat met het blad (zie ook spelregel 4.1.5).
 - 4.1.5. De hals van het racket (indien aanwezig) verbindt de steel met het blad.

FIGUUR C: RACKET



4.2. De bespanning:

- 4.2.1. 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;
- 4.2.2. 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
 - 4.2.2.1. deze overloop mag niet breder zijn dan 35 mm en
 - 4.2.2.2. het gehele bespannen oppervlak mag in dit geval niet langer zijn dan 330 mm.

4.3. Het racket:

- 4.3.1. 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;
- 4.3.2. mag niet zijn voorzien van middelen waarmee een speler de vorm van het racket wezenlijk kan veranderen.

SPELREGEL 5

5. Toegestaan materiaal

5.1 Algemeen materiaal

De BWF bepaalt of een racket, shuttle of ander materiaal of prototypes die worden gebruikt bij het spelen van badminton voldoen aan de gestelde eisen. De BWF 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.

5.2 Specifiek materiaal voor het Para-Badminton

In het Para-Badminton kan een rolstoel of kruk worden gebruikt.

In het Rolstoelbadminton:

5.2.1. mag een speler zijn lichaam aan de rolstoel vastsnoren met gebruik van een elastieken band;

5.2.2. mag de rolstoel voor ondersteuning zijn voorzien van een extra wiel dat buiten de achterwielen mag uitsteken;

5.2.3. moeten de voeten van de speler zijn gefixeerd op de voetsteunen van de rolstoel.

SPELREGEL 6

6. Toss

6.1. 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:

6.1.1. eerst serveren of eerst ontvangen;

6.1.2. aan de ene dan wel aan de andere kant van het net beginnen.

6.2. De verliezer van de toss maakt vervolgens de overgebleven keuze.

SPELREGEL 7

7. Telling

7.1. Een partij wordt gespeeld om 2 gewonnen games, tenzij anders is bepaald (bijlage 2.2 en 2.3).

7.2. De partij die het eerst 21 punten scoort wint de game, behalve wanneer spelregel 7.4 of 7.5 van toepassing is.

7.3. 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.

7.4. Vanaf de stand 20-20 wint de partij die het eerst 2 punten voorsprong behaalt de game.

7.5. Bij de stand 29-29 wint de partij die het 30^e punt scoort de game.

7.6. De partij die een game wint begint met serveren in de volgende game.

SPELREGEL 8

8. Wisselen van speelhelpt

8.1. Spelers moeten van speelhelpt wisselen:

8.1.1. na afloop van de eerste game;

8.1.2. na afloop van de tweede game indien er een derde game moet worden gespeeld;

8.1.3. in de derde game zodra één van de partijen 11 punten heeft gescoord.

- 8.2. 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 9

9. Service

9.1. Bij een correcte service:

- 9.1.1. mag geen van de partijen het slaan van de service onnodig vertragen zodra serveerder en ontvanger gereed zijn.
 - 9.1.2. 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;
 - 9.1.3. 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;
 - 9.1.3.1. *In Para-badminton zijn voor Rolstoelbadminton figuur D en E van toepassing; voor Staande Klassen op een halve baan is figuur F van toepassing.*
 - 9.1.4. 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);
 - 9.1.4.1. *moeten in het Rolstoelbadminton de wielen van de stoel van de serveerder en de ontvanger stilstaan vanaf het begin van de service totdat de service is geslagen, waarbij een natuurlijke contra-beweging van de stoel van de serveerder is toegestaan.*
 - 9.1.5. moet het racket van de serveerder eerst de dop van de shuttle raken;
 - 9.1.6. 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;
 - 9.1.6.1. *moet in het Rolstoelbadminton de shuttle zich op het moment van raken geheel onder de oksel van de serveerder bevinden;*
 - 9.1.7. moet op het moment dat de shuttle wordt geraakt de steel en het racketblad van het racket van de serveerder naar beneden wijzen;
 - 9.1.8. 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);
 - 9.1.9. moet de shuttle het racket van de serveerder in een opwaartse vlucht verlaten en vervolgens over het net gaan zodat, indien de shuttle niet wordt teruggeslagen, deze in het serveervak van de ontvanger valt (d.w.z. op of binnen de grenslijnen);
 - 9.1.10. mag de serveerder de shuttle niet mislaan.
- 9.2. 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.
- 9.3. 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 mislaat bij een poging om te serveren.

- 9.4. De serveerder mag niet serveren voordat de ontvanger klaar is. De ontvanger wordt echter geacht klaar te zijn geweest indien deze probeert de service terug te slaan.
- 9.5. In het dubbelspel mogen de partners van de serveerder en de ontvanger tijdens het slaan van de service (zie spelregel 9.2 en 9.3) binnen hun speelhelft gaan staan waar zij willen, zolang zij de serveerder of ontvanger aan de andere zijde het uitzicht niet belemmeren.

SPELREGEL 10

10. Enkelspel

10.1. Serveervakken

- 10.1.1. 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.
- 10.1.2. De spelers serveren vanuit en ontvangen in het linker serveervak, als de serveerder een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
- 10.1.3. *In Para-Badminton Klassen, spelend op een halve baan, serveren de spelers vanuit, en ontvangen zij de service in hun respectieve serveervakken.*

10.2. 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).

10.3. Scoren en serveren

- 10.3.1. Als de serveerder een rally wint (zie spelregel 7.3), scoort de serveerder een punt. De serveerder serveert dan opnieuw vanuit het andere serveervak.
- 10.3.2. Als de ontvanger een rally wint (zie spelregel 7.3), scoort de ontvanger een punt. De ontvanger wordt dan de nieuwe serveerder.

SPELREGEL 11

11. Dubbelspel

11.1. Serveervakken

- 11.1.1. 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.
- 11.1.2. Een speler van de serverende partij serveert vanuit het linker serveervak, als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
- 11.1.3. 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.
- 11.1.4. De speler van de ontvangende partij die in het diagonaal tegenover de serveerder liggende serveervak staat is de ontvanger.
- 11.1.5. De spelers wisselen niet van serveervak totdat zij een punt scoren tijdens hun eigen servicebeurt.
- 11.1.6. 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.

11.2. 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).

11.3. Scoren en serveren

11.3.1. 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.

11.3.2. 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.

11.4. Volgorde van serveren

Het recht van serveren gaat in een game achtereenvolgens over:

11.4.1. van de eerste serveerder die de game vanuit het rechter serveervak is begonnen,

11.4.2. aan de partner van de eerste ontvanger, waarbij de service vanuit het linker serveervak moet worden geslagen;

11.4.3. dan aan de partner van de eerste serveerder;

11.4.4. dan aan de eerste ontvanger;

11.4.5. dan weer aan de eerste serveerder enzovoorts.

11.5. 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.

11.6. 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

12. Opstellingsvergissingen

12.1. Een speler maakt een opstellingsvergissing als hij:

12.1.1. voor zijn beurt heeft geserveerd of ontvangen;

12.1.2. vanuit het verkeerde serveervak heeft geserveerd of in het verkeerde serveervak heeft ontvangen;

12.2. Wanneer een opstellingsvergissing wordt ontdekt moet deze worden gecorrigeerd waarbij de bereikte stand gehandhaafd blijft.

SPELREGEL 13

13. Fouten

Het is een fout:

13.1. als de service niet goed wordt uitgevoerd (zie spelregel 9.1);

13.2. als bij het serveren de shuttle:

13.2.1. op het net terechtkomt en daarop blijft steken;

13.2.2. na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken;

13.2.3. wordt teruggeslagen door de partner van de ontvanger;

13.3. als tijdens het spel de shuttle:

13.3.1. buiten de lijnen van de baan valt (d.w.z. niet op of binnen de lijnen);

13.3.2. niet over het net gaat;

13.3.3. het plafond of de muren raakt;

13.3.4. het lichaam of de kleding van een speler raakt;

- 13.3.4.1. *in het Para-Badminton wordt een rolstoel of kruk beschouwd als een deel van het lichaam van de speler.*
- 13.3.5. 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.)
- 13.3.6. wordt opgevangen en vastgehouden op het racket en daarna bij het uitvoeren van de slag wordt teruggeslingerd;
- 13.3.7. 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;
- 13.3.8. achtereenvolgens door een speler en diens partner wordt geslagen;
- 13.3.9. het racket van een speler raakt en zijn vlucht niet vervolgt in de richting van de speelhelpt van de tegenstander;
- 13.4. als tijdens het spel een speler:
 - 13.4.1. het net of de netsteunen raakt met zijn lichaam, kleding of racket;
 - 13.4.2. 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;
 - 13.4.3. onder het net met racket of lichaam op zodanige wijze binnen de speelhelpt van zijn tegenstander komt, dat deze wordt gehinderd of afgeleid;
 - 13.4.4. 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;
 - 13.4.5. zijn tegenstander opzettelijk afleidt bijvoorbeeld door roepen of het maken van gebaren;
 - 13.4.6. *in het Rolstoelbadminton:*
 - 13.4.6.1. *op het moment dat de shuttle wordt geslagen, met geen enkel deel van zijn romp contact houdt met de zitting van de stoel;*
 - 13.4.6.2. *met een voet loskomt van de voetsteun;*
 - 13.4.6.3. *tijdens de rally met enig deel van een voet de vloer raakt.*
- 13.5. als een speler zich schuldig maakt aan ernstige, herhaaldelijke of aanhoudende overtredingen zoals bedoeld in spelregel 16.

SPELREGEL 14

14. Let

- 14.1. Een let moet worden gegeven door de scheidsrechter of, indien zonder scheidsrechter wordt gespeeld, door een speler om het spel te onderbreken.
- 14.2. Het is een let wanneer:
 - 14.2.1. de serveerder serveert voordat de ontvanger klaar is (zie ook spelregel 9.4);
 - 14.2.2. bij het serveren de serveerder en de ontvanger beiden worden bestraft;
 - 14.2.3. nadat de service is teruggeslagen de shuttle:
 - 14.2.3.1. op het net terecht komt en daarop blijft steken, of
 - 14.2.3.2. na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken;
 - 14.2.4. tijdens het spel de shuttle uiteenvalt en de dop geheel losraakt van de rest van de shuttle;

- 14.2.5. naar de mening van de scheidsrechter een coach het spel verstoort of de andere partij afleidt;
- 14.2.6. een lijnrechter het uitzicht wordt belemmerd en de scheidsrechter niet in staat is een beslissing te nemen;
- 14.2.7. zich een onvoorziene of toevallige gebeurtenis voordoet.
- 14.3. 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

15. Shuttle niet in spel

Een shuttle is niet in spel als:

- 15.1. 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;
- 15.2. de shuttle de vloer van de baan raakt;
- 15.3. een fout wordt gemaakt of een let is gegeven.

SPELREGEL 16

16. Ononderbroken spel, wangedrag en straffen

- 16.1. Er moet ononderbroken worden gespeeld vanaf de eerste service totdat de partij is afgelopen, behalve in de in spelregel 16.2, 16.3 en 16.5.3 (*Rolstoelbadminton*) genoemde gevallen.

16.2. Pauzes

De volgende pauzes zijn toegestaan in alle partijen:

- 16.2.1. een pauze van maximaal 60 seconden tijdens een game zodra één van de partijen 11 punten heeft gescoord;
- 16.2.2. 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).

16.3. Onderbreking van het spel

- 16.3.1. Wanneer omstandigheden buiten de macht van de spelers dit noodzakelijk maken, kan de scheidsrechter het spel zolang onderbreken als hij noodzakelijk acht.
- 16.3.2. Onder speciale omstandigheden kan de Referee de scheidsrechter opdragen het spel te onderbreken.
In Para-Badminton kan reparatie van de uitrusting van een speler, specifiek voor Para-Badminton (zie spelregel 5.2), als een speciale omstandigheid worden gezien.
- 16.3.3. Als het spel wordt onderbroken, blijft de stand van dat moment gehandhaafd en moet het spel bij die stand worden hervat.

16.4. Vertragen van het spel

- 16.4.1. 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.
- 16.4.2. De scheidsrechter is de enige die beslist of er sprake is van vertragen van het spel.

16.5. Coachen en het verlaten van de baan

- 16.5.1. Een speler mag tijdens een partij alleen aanwijzingen ontvangen wanneer de shuttle niet in spel is (Spelregel 15).
- 16.5.2. Een speler mag tijdens een partij de baan niet verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter, behalve tijdens de pauzes genoemd in spelregel 16.2.
- 16.5.3. *In Rolstoelbadminton mag een speler tijdens een partij de baan verlaten voor één extra pauze t.b.v. katheterisatie. De speler moet daarbij worden vergezeld door een daartoe aangewezen wedstrijdfunctionaris.*

16.6. Het is een speler niet toegestaan:

- 16.6.1. opzettelijk een vertraging of onderbreking in het spel te veroorzaken;
- 16.6.2. opzettelijk de shuttle te veranderen of te beschadigen teneinde de snelheid of de vlucht van de shuttle te beïnvloeden;
- 16.6.3. zich aanstootgevend te gedragen;
- 16.6.4. zich te misdragen op een wijze die niet anderszins in de Spelregels van Badminton is omschreven.

16.7. Afhandeling van overtredingen

- 16.7.1. De scheidsrechter moet een overtreding van spelregel 16.4.1, 16.5.2 of 16.6 als volgt bestraffen:
 - 16.7.1.1. hij waarschuwt de partij in overtreding;
 - 16.7.1.2. hij geeft de partij in overtreding een fout, indien deze al eerder werd gewaarschuwd;
 - 16.7.1.3. hij geeft de partij in overtreding een fout in geval van een ernstige overtreding of een overtreding van spelregel 16.2.
- 16.7.2. Bij het geven van een fout (spelregel 16.7.1.2 en 16.7.1.3) meldt de scheidsrechter het gebeurde onmiddellijk aan de Referee, die gerechtigd is de partij in overtreding voor de partij te diskwalificeren.

SPELREGEL 17

17. Wedstrijdfunctionarissen en beroep

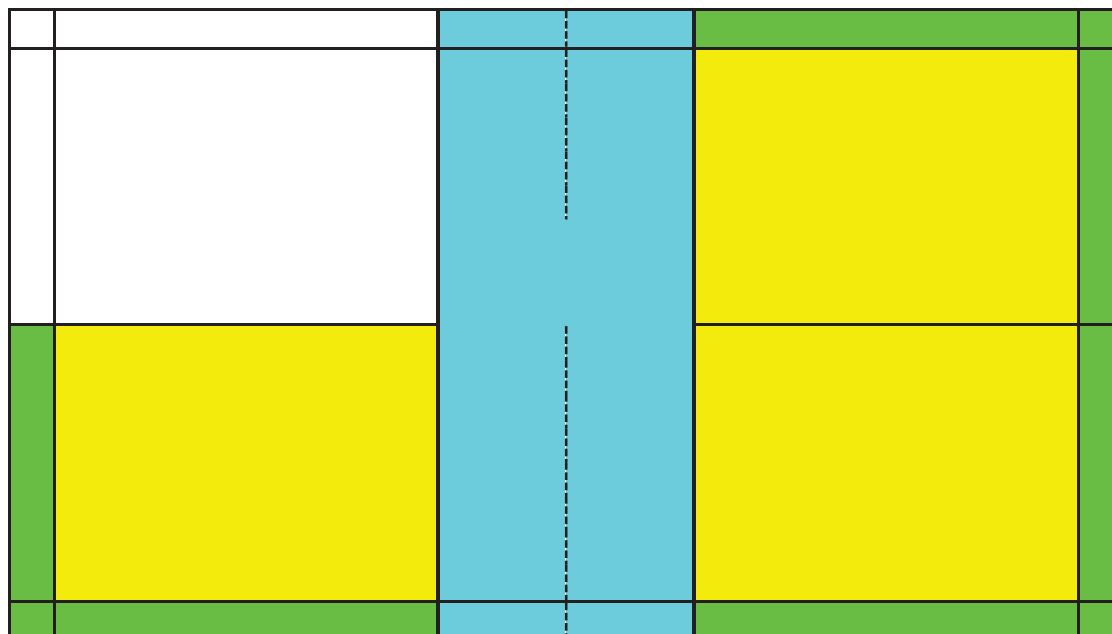
- 17.1. De Referee heeft de algehele controle over het toernooi of kampioenschap waarvan een partij deel uit maakt.
- 17.2. De scheidsrechter, indien deze is aangesteld, heeft de controle over de partij, de baan en de onmiddellijke omgeving daarvan. De scheidsrechter is verantwoording schuldig aan de Referee.
- 17.3. De servicerechter moet de door de serveerder gemaakte servicefouten aangeven als deze zich voordoen (spelregel 9.1.2 t/m 9.1.9).
- 17.4. Een lijnrechter moet aangeven of een shuttle "in" of "uit" valt voor de lijn(en) waarvoor hij is aangesteld.
- 17.5. De beslissing van een wedstrijdfunctionaris is bindend met betrekking tot alle feitelijke waarnemingen waarvoor de functionaris verantwoordelijk is, behalve indien:
 - 17.5.1. naar de stellige mening van de scheidsrechter een lijnrechter een duidelijk onjuiste beslissing heeft genomen; dan moet de scheidsrechter deze beslissing corrigeren;
 - 17.5.2. een VBS wordt gebruikt; dan zal in geval van een betwiste lijnbeslissing de Referee beslissen met gebruikmaking van het VBS (zie Bijlage 2.8).
- 17.6. Een scheidsrechter moet:

- 17.6.1. zorgen voor de juiste toepassing van de spelregels en in het bijzonder een fout of let geven in voorkomende gevallen;
- 17.6.2. een beslissing nemen bij ieder protest over een geschilpunt, mits wordt geappelleerd voordat de volgende service is geslagen;
- 17.6.3. erop toezien dat spelers en toeschouwers op de hoogte blijven van het verloop van de partij;
- 17.6.4. in overleg met de Referee lijnrechters of een servicerechter aanstellen of vervangen;
- 17.6.5. zorg dragen voor de uitvoering van de taken van andere wedstrijd-functionarissen indien deze niet zijn aangesteld;
- 17.6.6. indien een aangestelde functionaris het uitzicht wordt belemmerd, diens taak overnemen of een let laten spelen;
- 17.6.7. alles wat tijdens een partij betrekking heeft op spelregel 16 noteren en rapporteren aan de Referee;
- 17.6.8. 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.)

Baan voor Rolstoelbadminton

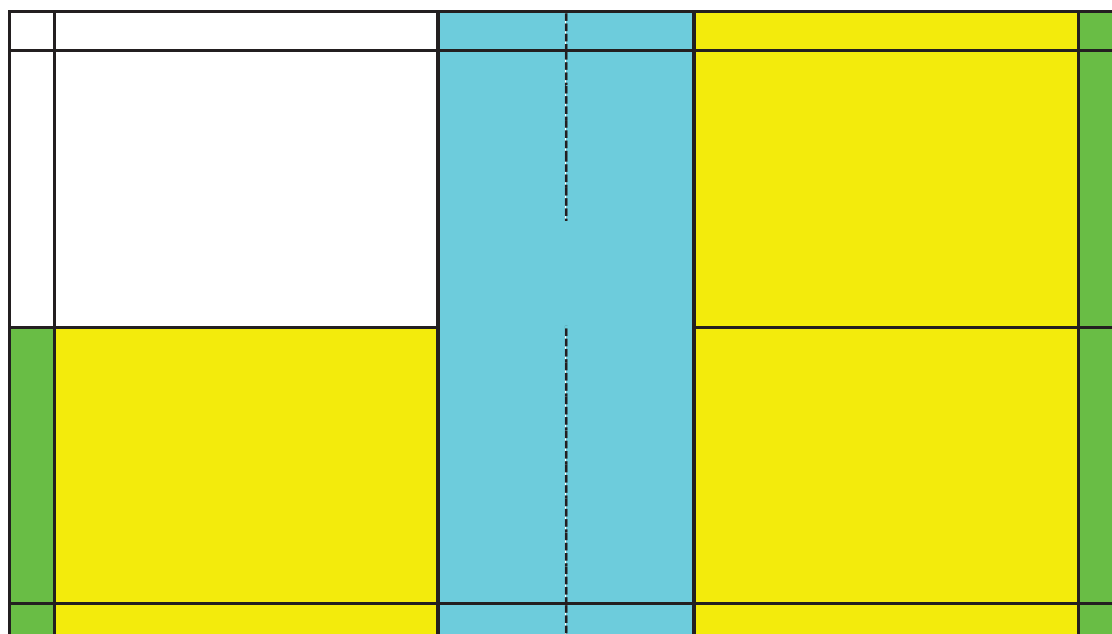
Figuur D

Enkelspel



Figuur E

Dubbelspel



Baan voor Staand Badminton op een halve baan

Figuur F

Enkelspel en Dubbelspel

spelers met een handicap beneden het middel

				veld voor dubbelspel staanders class 1 & 2	
	veld voor enkelspel staanders class 1 & 2 geel = serveerveld geel + groen is speelveld			geel = serveerveld geel + groen is speelveld	

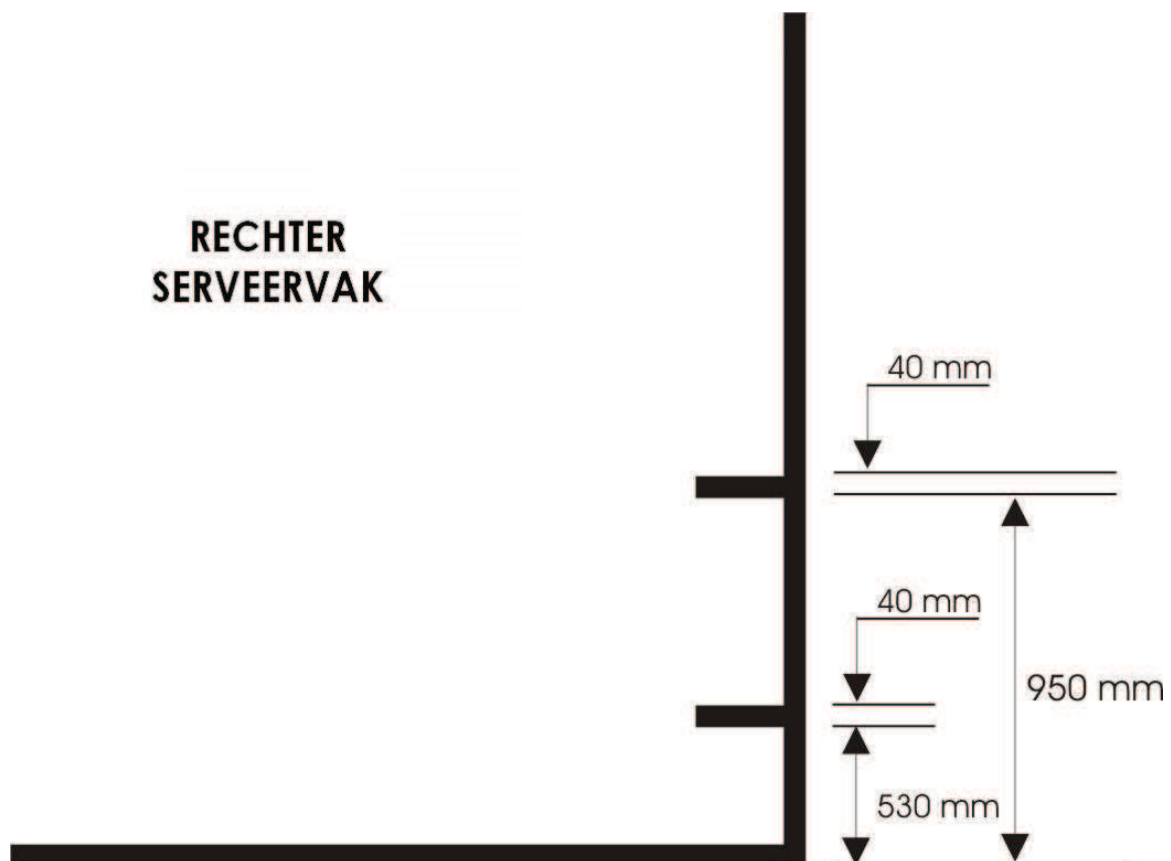
De overige Klassen in Staand Badminton spelen op een standaard baan (Figuur A) in Enkelspel en Dubbelspel.

2. BIJLAGEN BIJ DE SPELREGELS VAN BADMINTON

BIJLAGE 2.1 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 H. 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 G: EVENTUELE MERKTEKENS VOOR SHUTTLETEST OP ENKELBAAN



Technical drawing of a rectangular arena layout. The overall dimensions are 5.180 m in width and 13.400 m in height. The layout is divided into several sections:

- Top Section:** Divided into two parts by a vertical line. The left part is labeled "achterlijn en tevens achterste" and the right part is labeled "serveerlijn".
- Middle Section:** Divided into two parts by a vertical line. The left part is labeled "middenlijn" and the right part is labeled "voorste serveerlijn".
- Bottom Section:** Divided into two parts by a vertical line.

Dimensions and labels include:

- Top width segments: 40 mm, 2.530 m, 40 mm, 2.530 m, 40 mm.
- Left height segments: 40 mm, 4.640 m, 40 mm, 1.980 m, 40 mm, 1.980 m, 40 mm, 4.640 m, 40 mm.
- Right height segments: 40 mm, 1.980 m, 40 mm, 1.980 m, 40 mm, 4.640 m, 40 mm.
- Bottom width segments: 40 mm, 2.530 m, 40 mm, 2.530 m, 40 mm.
- Labels: "achterlijn en tevens achterste", "serveerlijn", "middenlijn", "voorste serveerlijn", "zijlijn", "net", "Paal", "40 mm", "2.530 m", "4.640 m", "1.980 m", "5.180 m", "13.400 m".

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

BIJLAGE 2.2 PARTIJEN MET VOORGIFT

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

1. Het aantal punten dat nodig is om een game te winnen mag niet afwijken van het bepaalde in Spelregel 7.
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 2.3: PARTIJEN MET EEN AFWIJKEND SCORESYSTEEM

Indien vooraf bepaald, is het toegestaan een partij te spelen:

1. van één game van 21 punten, of
2. om 2 gewonnen games van 15 punten, of
3. om 3 gewonnen games van 11 punten.

Ad 1) Gewijzigde spelregels bij een partij van één game van 21 punten

SPELREGEL 8

8. Wisselen van speelhelft

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

Ad 2) Gewijzigde spelregels bij een partij om 2 gewonnen games van 15 punten

SPELREGEL 7

7. Telling

- 7.1. Een partij wordt gespeeld om 2 gewonnen games.
- 7.2. Een game wordt gewonnen door de partij die het eerst 15 punten heeft gescoord, behalve wanneer spelregel 7.4 en 7.5 van toepassing zijn.
- 7.3. Indien de stand 14-beiden wordt, wordt de game gewonnen door de partij die het eerst een voorsprong van 2 punten bereikt.
- 7.4. Indien de stand 20-beiden wordt, wordt de game gewonnen door de partij die het eerst het eenentwintigste punt scoort.

SPELREGEL 8

8. Wisselen van speelhelft

- 8.1.3 in de derde game zodra één van de partijen 8 punten heeft gescoord:

SPELREGEL 16

16. Ononderbroken spel, wangedrag en straffen

16.2. Pauzes

- 16.2.1. maximaal 60 seconden tijdens een game zodra één van beide partijen 8 punten heeft gescoord.

Ad 3) Gewijzigde spelregels bij een partij om 3 gewonnen games van 11 punten

SPELREGEL 7

7. Telling

- 7.1. Een partij wordt gespeeld om 3 gewonnen games.
- 7.2. Een game wordt gewonnen door de partij die het eerst 11 punten heeft gescoord.

SPELREGEL 8

8. Wisselen van speelhelpt

- 8.1.2. na afloop van de tweede game;
- 8.1.3. na afloop van de derde game, als er een vierde game is;
- 8.1.4. na afloop van de vierde game, als er een vijfde game is;
- 8.1.5. in de vijfde game zodra één van de partijen 6 punten heeft gescoord.

SPELREGEL 16

16. Ononderbroken spel, wangedrag en straffen

16.2. Pauzes

- 16.2.1. maximaal 60 seconden in de vijfde game zodra één van beide partijen 6 punten heeft gescoord.
- 16.2.2. maximaal 120 seconden tussen 2 games.

BIJLAGE 2.4A TERMINOLOGIE

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

1. Aankondigingen

- 1.1. "Dames en Heren,
1.1.1. Rechts van mij (naam van de speler), (naam van het land); links van mij (naam van de speler), (naam van het land)
1.1.2. Rechts van mij (namen van de spelers), (naam van het land); links van mij (namen van de spelers), (naam van het land)
1.1.3. Rechts van mij (naam van het land/team) met (naam van de speler); links van mij (naam van het land/team) met (naam van de speler)
1.1.4. Rechts van mij (naam van het land/team) met (namen van de spelers); links van mij (naam van het land/team) met (namen van de spelers)
1.2.1. (naam van de speler) serveert
1.2.2. (naam van het land/team) serveert
1.3.1. (naam van de speler) serveert naar (naam van de speler)"
1.3.2. (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	1.1.2
	1.2.1	1.3.1
Team	1.1.3	1.1.4
	1.2.2	1.2.2 1.3.2

BIJLAGE 2.4B VOCABULARY

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

1. Announcements

- 1.1. "Ladies and Gentlemen,
1.1.1. on my right, (player name), (country name), and on my left, (player name), (country name)
1.1.2. on my right, (player names), (country name), and on my left, (player names), (country name)
1.1.3. on my right, (country/team name) represented by (player name), and on my left, (country/team name) represented by (player name)
1.1.4. on my right, (country/team name) represented by (player names), and on my left, (country/team name) represented by (player names)
1.2.1. (player name) to serve; or
1.2.2. (country/team name) to serve;
1.3.1. (player name) to serve to..... (player name);
1.3.2. (player name) to (player name);"

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

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

2. Het begin van de partij en het afroepen van de stand	2. Start of match and calling the score
2.1. "Nul-beiden"	2.1. 'Love all'
2.2. "Speel"	2.2. 'Play'
2.3. "Service over"	2.3. 'Service over'
2.4. "Pauze"	2.4. 'Interval'
2.5. "Baan (baannummer), "nog 20 seconden"	2.5. 'Court ...' (number) '20 seconds'
2.6. (punten van de serveerder) "game point" (punten van de ontvanger), bijv. "20 game point 6" of "29 game point 28"	2.6. '..... game point ' e.g. '20 game point 6', or '29 game point 28'
2.7. (punten van de serveerder) "match point" (punten van de ontvanger) bijv. "20 match point 6" of "29 match point 28"	2.7. '..... match point ' e.g. '20 match point 8', or '29 match point 28'
2.8. (aantal punten) "game point beiden" bijv. "29 game point beiden"	2.8. '..... game point all' e.g. '29 game point all'
2.9. (aantal punten) "match point beiden" bijv. "29 match point beiden"	2.9. '..... match point all' e.g. '29 match point all'
2.10. "Game"	2.10. 'Game'
2.11. "Eerste game gewonnen door" (naam van de speler(s); in teamkampioenschap naam van land/team), (stand)	2.11. 'First game won by ' (in team championship, use name of country/team) '..... ' (score)
2.12. "Tweede game"	2.12. 'Second game'
2.13. "Tweede game gewonnen door" (naam van de speler(s); in teamkampioenschap naam van land/team, (stand)	2.13. 'Second game won by ' (in team championship, use name of country/team) '..... ' (score)
2.14. "Eén game beiden"	2.14. 'One game all'
2.15. "Laatste game"	2.15. 'Final Game'

3. Algemene terminologie

- 3.1. "Kom hierheen voor de toss"
- 3.2. "Wie gaat serveren?"
- 3.3. "Kies uw kant"
- 3.4. "Wie gaat ontvangen?"
- 3.5. "Bent u klaar?"
- 3.6. "Klaar om te spelen"
- 3.7. "Plaats je tas in de mand"
- 3.8. "Serveer van"
- 3.9. "Ontvang in"
- 3.10. "Rechterserveervak"
- 3.11. "Linkerserveervak"
- 3.12. "U hebt de shuttle misgeslagen bij het serveren"
- 3.13. "De ontvanger is niet klaar"
- 3.14. "U deed een poging de service terug te slaan"
- 3.15. "U mag niet een lijnrechter beïnvloeden"
- 3.16. "U mag niet de servicerechter beïnvloeden"
- 3.17. "Wilt u hier komen"
- 3.18. "Is de shuttle goed"
- 3.19. "Test de shuttle"
- 3.20. "Neem een andere shuttle"

3. General Communication

- 3.1. 'Come here for the toss'
- 3.2. 'Who will serve?'
- 3.3. 'Choose your end'
- 3.4. 'Who will receive?'
- 3.5. 'Are you ready?'
- 3.6. 'Ready to play'
- 3.7. "Place your bag properly in the basket"
- 3.8. 'Serve from"
- 3.9. 'Receive in"
- 3.10. 'Right service court'
- 3.11. 'Left service court'
- 3.12. 'You missed the shuttle during service'
- 3.13. 'The receiver is not ready'
- 3.14. 'You attempted the return of service'
- 3.15. 'You must not influence the line judge'
- 3.16. 'You must not influence the service judge'
- 3.17. 'Come here'
- 3.18. 'Is the shuttle OK?'
- 3.19. 'Test the shuttle'
- 3.20. 'Change the shuttle'

3.21. "Neem geen andere shuttle"
 3.22. "Speel een let"
 3.23. "Wissel van speelhelft"
 3.24. "U hebt niet van speelhelft gewisseld"
 3.25. "U serveerde vanuit het verkeerde serveervak"
 3.26. "U ontving in het verkeerde serveervak"
 3.27. "U hebt voor uw beurt geserveerd"
 3.28. "U hebt voor uw beurt ontvangen"
 3.29. "U mag niet met de shuttle knoeien"
 3.30. "De shuttle ging door het net"
 3.31. "De shuttle ging niet over het net"
 3.32. "De shuttle heeft u geraakt"
 3.33. "U hebt het net geraakt"
 3.34. "Er was een shuttle in de baan"
 3.35. "U staat in het verkeerde serveervak"
 3.36. "U hebt uw tegenstander afgeleid"
 3.37. "Uw coach heeft uw tegenstander afgeleid"
 3.38. "U hebt de shuttle 2 maal geslagen"
 3.39. "U hebt de shuttle teruggeslingerd"
 3.40. "U kwam op de speelhelft van uw tegenstander"
 3.41. "U hebt uw tegenstander gehinderd"

3.21. 'Do not change the shuttle'
 3.22. 'Play a let'
 3.23. 'Change ends'
 3.24. 'You did not change the ends'
 3.25. 'You served from the wrong service court'
 3.26. 'You received from the wrong service court'
 3.27. 'You served out of turn'
 3.28. 'You received out of turn'
 3.29. 'You must not interfere with the shuttle'
 3.30. 'The shuttle passed through the net'
 3.31. 'The shuttle did not pass over the net'
 3.32. 'The shuttle touched you'
 3.33. 'You touched the net'
 3.34. 'A shuttle came on the court'
 3.35. 'You are standing in the wrong service court'
 3.36. 'You distracted your opponent'
 3.37. 'Your coach distracted your opponent'
 3.38. 'You hit the shuttle twice'
 3.39. 'You slung the shuttle'
 3.40. 'You invaded your opponent's court'
 3.41. 'You obstructed your opponent'

- 3.42. "Geeft u op?"
- 3.43. "Fout – ontvanger"
- 3.44. "Servicefout"
- 3.45. "U vertraagt het serveren, er moet ononderbroken worden gespeeld"
- 3.46. "U mag het spel niet vertragen"
- 3.47. "U verliet de baan zonder toestemming"
- 3.48. "Het spel wordt onderbroken"
- 3.49. " (naam van de speler) waarschuwing voor wangedrag"
- 3.50. " (naam van de speler) fout voor wangedrag"
- 3.51. " (naam van de speler) gediskwalificeerd voor wangedrag"
- 3.52. "Fout"
- 3.53. "Let"
- 3.54. "Uit"
- 3.55. "Lijnrechter, wilt u gebaren"
- 3.56. "Servicerechter, wilt u gebaren"
- 3.57. "Correctie, IN"
- 3.58. "Correctie, UIT"
- 3.59. "Wilt u de baan vegen"
- 3.60. "Coach, verlaat de baan"
- 3.61. "Zet uw mobiele telefoon uit"

- 3.42. 'Are you retiring?'
- 3.43. 'Fault – receiver'
- 3.44. 'Service fault called'
- 3.45. 'Service delayed, play must be continuous'
- 3.46. 'You must not delay the game'
- 3.47. 'You left the court without permission'
- 3.48. 'Play is suspended'
- 3.49. ' ' (name of player) 'warning for misconduct'
- 3.50. ' ' (name of player) 'fault for misconduct'
- 3.51. ' ' (name of player) 'disqualified for misconduct'
- 3.52. 'Fault'
- 3.53. 'Let'
- 3.54. 'Out'
- 3.55. 'Line judge – signal'
- 3.56. 'Service judge – signal'
- 3.57. 'Correction IN'
- 3.58. 'Correction OUT'
- 3.59. 'Wipe the court'
- 3.60. 'Coach leave the court'
- 3.61. 'Switch off your mobile phone'

4. **Het einde van de partij**

- 4.1. "Partij gewonnen door (naam van de speler(s)/team), (stand)"
- 4.2. " (naam van de speler(s)/team) geeft op"
- 4.3. " (naam van de speler(s)) gediskwalificeerd voor wangedrag"

4. **End of Match**

- 4.1. 'Match won by ' (name of player/team) ' ' (scores)
- 4.2. ' ' (name of player/team) 'retired'
- 4.3. ' ' (name of player) '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 2.5 REGELS VOOR ZITBADMINTON

De volgende spelregels zijn gewijzigd voor Zitbadminton.

SPELREGEL 1

1. Baan en baanuitrusting

- 1.1. De baan moet een rechthoek zijn die is uitgezet met 40 mm brede lijnen zoals aangegeven in onderstaande figuur I.
- 1.4. De palen voor zitbadminton moeten 1.20 m hoog zijn gemeten vanaf de vloer. Zij moeten loodrecht blijven staan wanneer het net is gespannen zoals aangegeven in spelregel 1.10.
- 1.10. De bovenkant van het net moet in het midden van de baan 1.176 m en bij de zijlijnen voor dubbelspel 1.20 m boven de vloer hangen.

SPELREGEL 9

9. Service

- 9.1. Bij een correcte service:
 - 9.1.2. moeten de serveerder en de ontvanger zich binnen schuin tegenover elkaar liggende serveervakken bevinden zonder de grenslijnen van de serveervakken te raken;
 - 9.1.5. moet de shuttle zich geheel onder de oksel van de serveerder bevinden op het moment dat de shuttle door het racket van de serveerder wordt geraakt;
 - 9.1.7 bij het dubbelspel in zitbadminton moeten de partners zich bevinden in het andere serveervak.

SPELREGEL 10

10. Enkelspel

10.1. *Serveervakken*

- 10.1.1. De spelers moeten de service slaan vanuit, en ontvangen in hun respectievelijke serveervakken.

SPELREGEL 11

11. Dubbelspel

11.1. *Serveervakken*

- 11.1.1. 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.
- 11.1.2. Een speler van de serverende partij serveert vanuit het linker serveervak, als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
- 11.1.3. 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.
- 11.1.4. De speler van de ontvangende partij die in het diagonaal tegenover de serveerder liggende serveervak staat is de ontvanger.
- 11.1.5. De spelers wisselen niet van serveervak totdat zij een punt scoren tijdens hun eigen servicebeurt.

BIJLAGE 2.6 AANVULLENDE UITRUSTING VOOR PARA-BADMINTON

1. Bij het gebruik van een rolstoel

- 1.1 mag een speler zich met een band om het middel, over de bovenbenen of beide vastsnoeren aan de rolstoel;
- 1.2 is het verplicht de voeten op de voetsteunen te fixeren;



toegestaan



toegestaan



niet toegestaan

- 1.3 bij het slaan van de shuttle moeten de benen en een deel van het bovenlichaam in contact blijven met de zitting van de rolstoel;
- 1.4 mag de zitting van de rolstoel, inclusief eventuele toegevoegde ondersteuning, horizontaal of onder een hoek naar achter zijn geplaatst; het onder een hoek naar voren plaatsen van de zitting is niet toegestaan;



toegestaan



toegestaan



niet toegestaan

- 1.5 mag de rolstoel ter ondersteuning zijn voorzien van een eventueel voorbij de beide achterwielen uitstekend extra wiel;
- 1.6 mag de rolstoel niet zijn voorzien van elektrische voortbeweging of besturing of van andere dit doel dienende hulpmiddelen.

2. Krukken

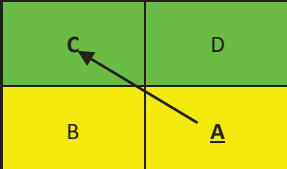
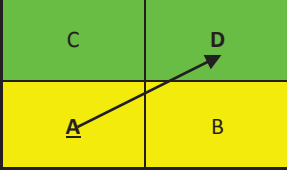
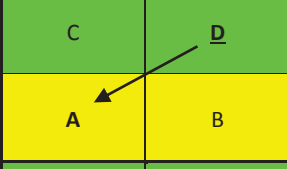
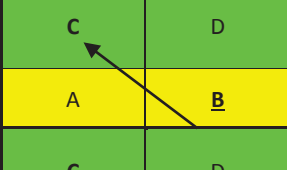
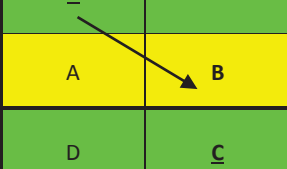
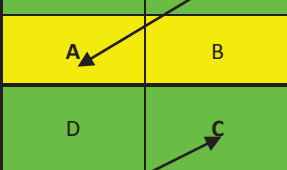
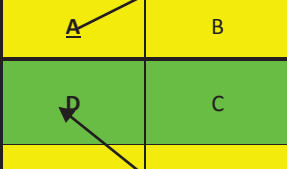
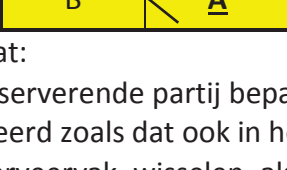
- 2.1 Een speler met een geamputeerd boven- of onderbeen mag een kruk gebruiken.
- 2.2 De kruk mag niet langer zijn dan de lichaamslengte van de speler gemeten vanuit de oksel naar de grond.

3. Protheses

- 3.1 Een speler met een amputatie mag in de categorieën SL3, SL4 en WH gebruik maken van een prothese.
- 3.2 In categorie SU5 is het gebruik van een prothese niet toegestaan.
- 3.3 Een prothese moet dezelfde lengte hebben als een vergelijkbaar lichaamsdeel van de betrokken speler en moet in verhouding zijn met zijn overige lichaamsdelen.

BIJLAGE 2.7 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.

BIJLAGE 2.8 VIDEOBEOORDELINGSSYSTEEM

1. VIDEOBEOORDELINGSSYSTEEM

- 1.1. Op een baan waarop een VIDEOBEOORDELINGSSYSTEEM (VBS) wordt gebruikt, mag een speler/paar een lijnbeslissing (een beslissing van een lijnrechter of de overrule van de scheidsrechter) betwisten.
- 1.2. De scheidsrechter mag ook vragen om een VBS-beoordeling als de lijnrechter het uitzicht wordt belemmerd ("NIET GEZIEN") en de scheidsrechter zelf geen beslissing kan nemen.

2. BETWISTEN DOOR DE SPELER

- 2.1. Onmiddellijk nadat de shuttle de grond heeft geraakt en de lijnbeslissing is genomen, moet deze worden betwist.
- 2.2. Zodra de scheidsrechter constateert dat de lijnbeslissing wordt betwist, informeert hij de VBS-functionaris, die de beslissing beoordeelt met behulp van het VBS.
- 2.3. Indien de lijnbeslissing als onjuist wordt beoordeeld, is de beslissing met succes betwist door de speler en wordt deze beslissing gecorrigeerd.
- 2.4. Indien de lijnbeslissing als juist wordt beoordeeld, is de beslissing zonder succes betwist door de speler en wordt deze beslissing gehandhaafd.

3. HET RECHT OM TE BETWISTEN

- 3.1. Een speler/paar heeft het recht een lijnbeslissing te betwisten.
- 3.2. Indien een speler/paar in een game tweemaal een lijnbeslissing zonder succes heeft betwist, verliest de speler/paar het recht om in deze game nog een lijnbeslissing te betwisten.
- 3.3. Als de scheidsrechter vraagt om een VBS-beoordeling (zoals in 1.2) dan kan geen van beide partijen het recht om een lijnbeslissing te betwisten verliezen.

3. AANBEVELINGEN VOOR WEDSTRIJDFUNCTIONARISSEN

1. INLEIDING

- 1.1. De aanbevelingen voor wedstrijdfunctionarissen zijn uitgegeven door de BWF om een zo groot mogelijke uniformiteit te bereiken bij het in overeenstemming met de regels leiden van het spel in alle landen.
- 1.2. 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.
- 1.3. Alle wedstrijdfunctionarissen moeten zich ervan bewust zijn dat het spel er is voor de spelers.

2. FUNCTIONARISSEN EN HUN BESLISSINGEN

- 2.1. De scheidsrechter is verantwoording schuldig aan en functioneert onder verantwoordelijkheid van de Referee of, indien deze niet is aangesteld, de verantwoordelijke wedstrijdfunctionaris.
- 2.2. Een servicerechter wordt gewoonlijk aangesteld door de Referee, maar kan door de Referee, of door de scheidsrechter na onderling overleg worden vervangen.
- 2.3. Een lijnrechter wordt gewoonlijk aangesteld door de Referee, maar kan door de Referee of door de scheidsrechter na onderling overleg worden vervangen.
- 2.4. De beslissing van een functionaris is bindend met betrekking tot alle feitelijke waarnemingen waarvoor de betrokken functionaris verantwoordelijk is. Indien echter naar de stellige mening van de scheidsrechter een lijnrechter een duidelijk onjuiste beslissing heeft genomen, moet de scheidsrechter deze beslissing corrigeren (spelregel 17.5), of, bij aanwezigheid van een VBS, de VBS-functionaris vragen een herbeoordeling te doen (spelregel 17.5.2). 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).
- 2.5. 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).
- 2.6. 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

3.1. **Vóór het begin van de partij** moet de scheidsrechter:

- 3.1.1. het telblad halen bij de Referee;
- 3.1.2. controleren of het te gebruiken scoresysteem werkt;
- 3.1.3. erop toezien dat de palen op de lijnen staan (spelregel 1.5);
- 3.1.4. de nethoogte controleren en erop toezien dat het net over de gehele hoogte goed bij de palen aansluit;
- 3.1.5. zich op de hoogte stellen van een eventuele regeling met betrekking tot obstakels;
- 3.1.6. 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);
- 3.1.7. 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);
- 3.1.8. 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 gerapporteerd;
- 3.1.9. 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 speelhelft;
- 3.1.10. 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.)

3.2. **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.

3.3. Tijdens de partij

3.3.1. De scheidsrechter moet:

- 3.3.1.1. de standaardterminologie uit Bijlage 2.4 gebruiken;
- 3.3.1.2. de stand noteren en afroepen. Noem altijd eerst het aantal punten van de serveerder;
- 3.3.1.3. als een servicerechter is aangesteld, bij het serveren voornamelijk op de ontvanger letten. De scheidsrechter kan echter ook zonodig een Servicefout geven.
- 3.3.1.4. zo mogelijk in de gaten houden of het scoresysteem de juiste stand aangeeft;
- 3.3.1.5. zijn rechterhand omhoog steken wanneer assistentie van de Referee nodig is, dan wel
- 3.3.1.6. zijn linkerhand omhoog steken wanneer een beslissing wordt gevraagd van de VBS-functionaris in geval van het betwisten van een lijnrechterbeslissing bij gebruik van het VBS.

3.3.2. 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 zonodig in de richting van de nieuwe serveerder en het juiste serveervak.

3.3.3. De scheidsrechter roept alleen "Speel":

- 3.3.3.1.om aan te geven dat een partij of een game moet beginnen, of dat een game na een pauze of het wisselen van speelhelpt moet worden hervat; of
 - 3.3.3.2.om aan te geven dat het spel hervat moet worden na een onderbreking; of
 - 3.3.3.3.om aan te geven dat de scheidsrechter de spelers opdracht geeft om door te spelen.
- 3.3.4. De scheidsrechter roept: "Fout" als een fout zich voordoet, behalve in de volgende gevallen:
- 3.3.4.1.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";
 - 3.3.4.2.een fout die zich voordoet onder spelregel 13.3.1 waarvoor het roepen en het gebaar van de lijnrechter volstaat (Aanbeveling 6.2);
 - 3.3.4.3.fouten die zich voordoen onder spelregels 13.2.1, 13.2.2 of 13.3.3 waarvoor alleen "Fout" geroepen dient te worden indien indien verduidelijking nodig is voor de spelers of toeschouwers.
- 3.3.5. Roep zodra één van de partijen 11 punten (of een vergelijkbare stand in partijen die een afwijkend scoresysteem gebruiken zoals beschreven in Bijlage 2.3) 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.
- 3.3.6. Roep bij een pauze tijdens een game (spelregel 16.2.1 of een vergelijkbare stand in partijen die een afwijkend scoresysteem gebruiken zoals beschreven in Bijlage 2.3) 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 "Baan, 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.
- 3.3.7. Verlengde game
- 3.3.7.1.Zodra de partij op voorsprong 20 punten behaalt moet in elke game "game point" of, indien van toepassing, "match point" worden aangekondigd.
 - 3.3.7.2.Zodra één van de partijen 29 punten behaalt moet in elke game "game point" of, indien van toepassing, "match point" worden aangekondigd.
 - 3.3.7.3.De aankondigingen zoals genoemd in Aanbevelingen 3.3.7.1 en 3.3.7.2 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.

- 3.3.8. 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]".

- 3.3.9. 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".

- 3.3.10. 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".

- 3.3.11. 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".

- 3.3.12. Onmiddellijk na afloop van de partij moet het volledig ingevulde telblad bij de Referee worden ingeleverd.

3.4. Omgaan met beslissingen van lijnrechters

- 3.4.1. De scheidsrechter moet altijd naar de lijnrechter(s) 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 of 3.4.4 hier onder.
- 3.4.2. Indien, naar de stellige mening van de scheidsrechter, de lijnrechter duidelijk een onjuiste beslissing heeft genomen, roep dan onmiddellijk:
- 3.4.2.1. "Correctie, IN" als de shuttle "in" is, of
 - 3.4.2.2. "Correctie, UIT" als de shuttle "uit" is.
- 3.4.3. Als er geen lijnrechter is aangesteld, of als het uitzicht van de lijnrechter wordt belemmerd, roept de scheidsrechter onmiddellijk:
- 3.4.3.1. "Uit" als de shuttle buiten de lijnen valt voordat de stand wordt afgeroepen, of
 - 3.4.3.2. de stand als de shuttle binnen de lijnen valt, of
 - 3.4.3.3. "Let" als ook de scheidsrechter geen beslissing kan nemen. Bij aanwezigheid van een VBS, dient de scheidsrechter een beslissing aan de VBS-functionaris te vragen. De scheidsrechter steekt zijn linkerhand omhoog, wijst naar de betrokken lijn en roept: "Uitzicht lijnrechter belemmerd".
- 3.4.4. Als de beslissing van de lijnrechter (Aanbeveling 6.2, 6.3) of de beslissing van de scheidsrechter (Aanbeveling 3.4.2 en 3.4.3) wordt betwist door een speler / paar bij gebruik van een VBS (Spelregel 17.5.2, Bijlage 2.8), dient de scheidsrechter te verifiëren dat de speler / het paar inderdaad hiertoe het recht heeft. De speler dient zijn arm omhoog te steken en tegelijk de scheidsrechter duidelijk aan te geven dat hij de lijnbeslissing betwist.



3.4.4.1. Indien dat recht inderdaad aanwezig is, roept de scheidsrechter: "..... [naam van de speler of team] betwist de beslissing. Shuttle is IN (of Shuttle is UIT) gegeven", terwijl de scheidsrechter gelijktijdig de linkerhand boven het hoofd steekt en naar de lijn wijst waarop de beslissing wordt aangevochten.

3.4.4.2. De VBS-functionaris raadpleegt het VBS en deelt de scheidsrechter het eindresultaat mee als IN, UIT of GEEN BESLISSING.

3.4.4.3. Om het resultaat aan te kondigen, roep:

- Als de beslissing met succes is betwist: “Correctie, IN” of “Correctie, UIT”. Roep vervolgens: “Service over”, indien van toepassing, en daarna de stand. Roep tenslotte: “Speel”.
- Als de beslissing zonder succes is betwist: “Beroep zonder succes”, “Service over”, indien van toepassing, en daarna de stand. Roep vervolgens: “..... [naam van de speler(s) of land] [“één beroep over” of “geen beroep over”, al naar gelang van toepassing].” Roep tenslotte: “Speel”.
- Als het eindresultaat van de VBS-beoordeling “GEEN BESLISSING” is, dan wordt een “Let” gegeven in geval van een van een beoordeling van een “Uitzicht lijnrechter belemmerd” situatie, anders blijft de betwiste lijnbeslissing gehandhaafd.

3.5. **Tijdens de partij** moet de scheidsrechter op de onderstaande situaties letten, en deze op de voorgeschreven wijze afhandelen.

3.5.1. 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.

3.5.2. 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:

- 3.5.2.1. wordt weggehaald zonder dat dit de spelers is opgevallen;
- 3.5.2.2. de spelers niet heeft gehinderd of afgeleid.

3.5.3. 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).

3.5.4. Spelers die de baan verlaten

- 3.5.4.1. 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).
- 3.5.4.2. 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.
- 3.5.4.3. 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.
- 3.5.4.4. Indien de baan moet worden geveegd, moeten de spelers weer op de baan terug zijn voordat het veld klaar is.

3.5.5. 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.

3.5.6. Coaching van buiten de baan

- 3.5.6.1. Coaching van buiten de baan (spelregel 16.5.1) in welke vorm dan ook moet worden voorkomen vanaf het moment dat de spelers klaar zijn om te spelen en zolang de shuttle in spel is.
- 3.5.6.2. Zorg er voor dat:
 - 3.5.6.2.1. coaches op de hun toegewezen stoelen zitten en niet naast de baan staan tijdens de partij behalve tijdens de toegestane pauzes (spelregel 16.2);
 - 3.5.6.2.2. geen enkele coach de spelers afleidt of het spel verstoort.
 - 3.5.6.2.3. coaches geen contact zoeken met spelers, coaches of teamofficials van de andere partij en geen gebruik maken van elektronische apparaten.
- 3.5.6.3. 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 (spelregel 14.2.5). Bij herhaling moet de Referee onmiddellijk worden gewaarschuwd.
- 3.5.6.4. De Referee dient er voor te zorgen dat de “Gedragscode voor Coaches en Teamofficials” (Uitvoeringsregeling Gedragscode voor coaches, teamofficials en spelers, Hoofdstuk 1) wordt gevolgd.

3.5.7. Het vervangen van de shuttle

- 3.5.7.1. Het nemen van een andere shuttle tijdens een partij mag niet ten onrechte gebeuren. De scheidsrechter beslist of de shuttle vervangen moet worden.
- 3.5.7.2. Een shuttle waarmee is geknoeid moet worden vervangen; zo nodig dient spelregel 16.7 te worden toegepast.
- 3.5.7.3. De Referee is de enige die beslist over de snelheid van de te gebruiken shuttle. Indien beide partijen een andere snelheid willen, dient de Referee onmiddellijk te worden geroepen. De Referee zal zo nodig de snelheid van de shuttle laten testen.

3.5.8. Blessure of ziekte tijdens een partij

- 3.5.8.1. 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 zo nodig de Referee.

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. Behandeling op de baan die bovenmatige vertraging in het spel ten gevolge heeft is niet toegestaan.

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.

- 3.5.8.2. De Referee informeert de scheidsrechter over de tijd die de speler krijgt voordat het spel moet worden hervat. De scheidsrechter houdt het tijdsverloop in de gaten.
- 3.5.8.3. 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.
- 3.5.8.4. Indien dit vanwege een blessure, ziekte of een ander onvermijdelijk beletsel van toepassing is, vraag de speler:
"Geeft u op?"
Indien het antwoord ja is, roep:
"..... [naam van speler/team] geeft op, partij gewonnen door [naam speler/team], [stand]".

3.5.9. Mobiele telefoon

Indien tijdens een partij de mobiele telefoon van een speler overgaat op de baan of in de directe omgeving daarvan, wordt dit beschouwd als een overtreding van Spelregel 16.6.4. De overtreding zal worden bestraft overeenkomstig Spelregel 16.7.

3.5.10. Gedrag van spelers op de baan

- 3.5.10.1. De scheidsrechter moet er voor zorgen dat spelers zich op de baan fatsoenlijk en sportief gedragen.
- 3.5.10.2. Elke inbreuk op de Gedragscode voor Spelers (Uitvoeringsregeling Gedragscodes voor coaches, teamofficials en spelers, Hoofdstuk 2, artikel 2.3.4, 2.3.5, 2.3.7 tot en met 2.3.13) zal worden beschouwd als een overtreding van Spelregel 16.6.4

3.6. **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 speelhelft. 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".

3.7. Wangedrag



3.7.1. Noteer en rapporteer aan de Referee alle gevallen van wangedrag en de daartegen ondernomen actie.

3.7.2. Wanneer de scheidsrechter een overtreding van spelregel 16.4.1, 16.5.2 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 voor wangedrag”, waarbij de scheidsrechter gelijktijdig **een gele kaart** in de rechterhand boven het hoofd houdt.

3.7.3. Wanneer de scheidsrechter een overtreding van spelregel 16.2, 16.4.1, 16.5.2 of 16.6 moet afhandelen met een fout voor de partij in overtreding (spelregel 16.7.1.2 of 16.7.1.3) 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 voor 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.

3.7.4. Wanneer de referee besluit de speler of 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(s)], diskwalificatie voor wangedrag”,

waarbij de scheidsrechter gelijktijdig **de zwarte kaart** in de rechterhand boven het hoofd houdt.

Bij een diskwalificatie voor wangedrag wordt de speler gediskwalificeerd voor het gehele toernooi of de gehele wedstrijd.

3.7.5. Wangedrag tijdens pauzes (spelregel 16.2) moet worden afgehandeld als wangedrag tijdens een game. De scheidsrechter geeft onmiddellijk zodra het wangedrag optreedt de van toepassing zijnde aankondiging van Aanbeveling 3.7.2 of 3.7.3. Bij de hervatting van het spel na de pauze roep

“..... game, nul-beiden” (na een pauze tussen games)

Of roep:

“11 – [stand]”, (na een pauze bij 11 punten)

Alleen in geval van wangedrag volgens Spelregel 16.7.1.2 of 16.7.1.3, roept de scheidsrechter:

“.... (naam van de speler), fout voor wangedrag”.

Roep daarna “Service over”, indien van toepassing, gevolgd door de stand. Tenslotte roep: “Speel”.

Als een speler wordt gediskwalificeerd door de referee, roep:

”..... [naam van de speler], gediskwalificeerd voor wangedrag”.

Roep vervolgens volgens Aanbeveling 3.3.8.

- 3.7.6 Wangedrag vóór en na een partij, terwijl een speler/paar op de baan is, moet worden afgehandeld volgens de van toepassing zijnde Aanbeveling 3.7.2 t/m 3.7.4. Noteer het incident en rapporteer het wangedrag en de afhandeling na de partij aan de Referee. Dit heeft echter geen invloed op het scoreverloop van de partij.

4. ALGEMENE RICHTLIJNEN VOOR SCHEIDSRECHTERS

Dit gedeelte bevat algemene richtlijnen die moeten worden opgevolgd.

- 4.1. U moet kennis van en inzicht in de spelregels van badminton hebben.
- 4.2. Roep duidelijk en met gezag, maar als een vergissing wordt gemaakt, geef dan toe, bied uw verontschuldiging aan en herstel de fout.
- 4.3. 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.
- 4.4. Geef geen fout als u twijfelt of een spelregel wordt overtreden; laat in dat geval gewoon door spelen.
- 4.5. Consulteer nooit de toeschouwers en laat u ook niet door hen of hun opmerkingen beïnvloeden.
- 4.6. Motiveer de andere functionarissen, bijvoorbeeld door te laten merken dat u beslissingen van lijnrechters hebt gezien en door het opbouwen van een goede samenwerking.

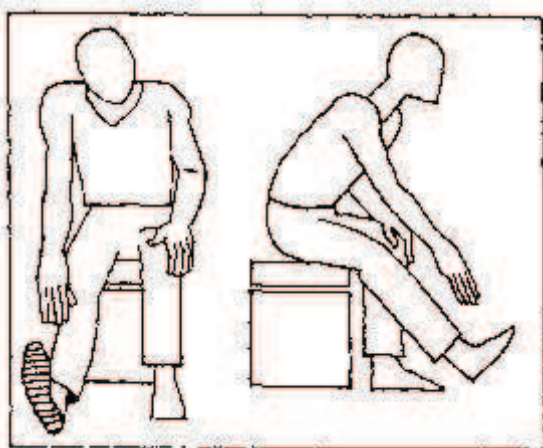
- 4.7. Indien geen uniform ter beschikking is gesteld, draag dan het uniform dat is voorgeschreven door Badminton Nederland, of bij internationale evenementen een uniform conform de General Competition Regulations Hoofdstuk 24.

5. INSTRUCTIES VOOR SERVICERECHTERS

- 5.1. De servicerechter moet op een lage stoel zitten bij de paal bij voorkeur tegenover de scheidsrechter.
- 5.2. De servicerechter beslist of de serveerder een correcte service slaat (spelregel 9.1.2 t/m 9.1.9). 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.
- 5.3. De afgesproken gebaren zijn:

Spelregel 9.1.8

Tijdens de service (Spelregel 9.3 en 9.4) wordt de voorwaartse beweging van het racket onderbroken.



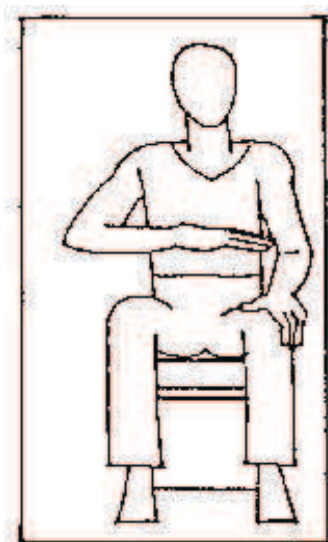
Spelregel 9.1.3 en 9.1.4

Tijdens de service (Spelregel 9.3 en 9.3) bevindt enig deel van de beide voeten zich niet in het serveervak of blijft niet in stilstaande positie in contact met de grond totdat de service is geslagen.



Spelregel 9.1.5

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



Spelregel 9.1.6

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



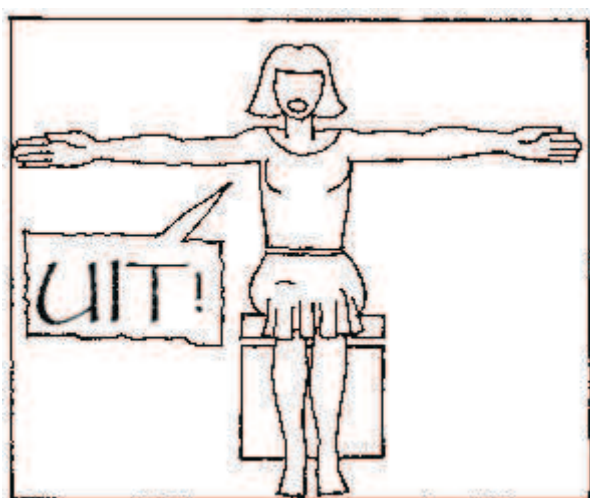
Spelregel 9.1.7

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

5.4. 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.

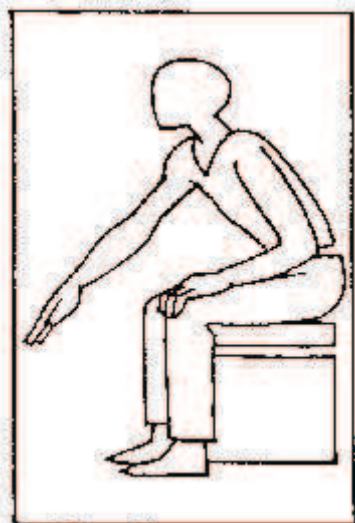
6. INSTRUCTIES VOOR LIJNRECHTERS

- 6.1. 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)
- 6.2. 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. Daarnaast vervangt, bij aanwezigheid van een VBS, het eindresultaat van de VBS-beoordeling de lijnbeslissing, wanneer deze beslissing door een speler / paar wordt betwist (spelregel 17.5.2, Bijlage 2.8)
 - 6.2.1. 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.
 - 6.2.2. Als de shuttle in valt, zegt de lijnrechter niets en wijst hij met de rechterhand naar de lijn.
- 6.3. 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.
- 6.4. Roep of gebaar nooit voordat de shuttle op de grond ligt.
- 6.5. Een lijnrechter dient altijd te roepen, ook indien een beslissing van de scheidsrechter kan worden verwacht, bijvoorbeeld wanneer de shuttle een speler raakt.
- 6.6. De afgesproken gebaren zijn:



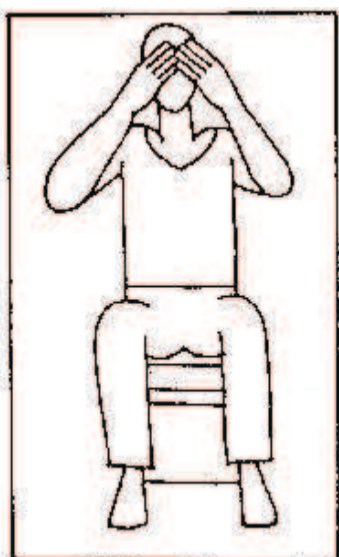
SHUTTLE IS "UIT"

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.



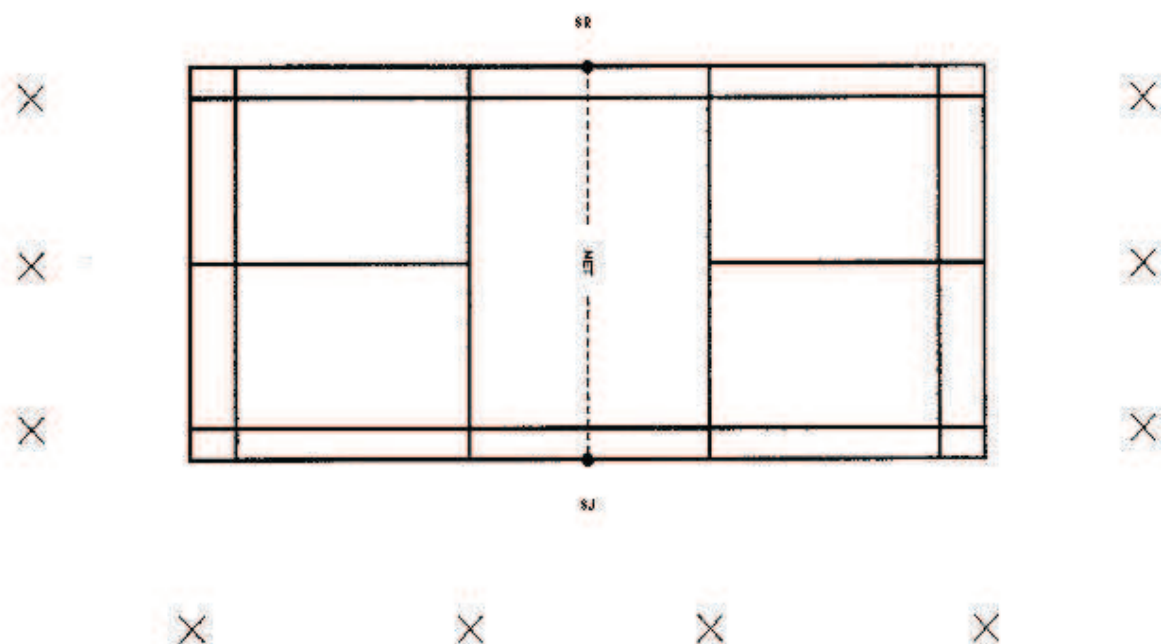
NIET GEZIEN

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.

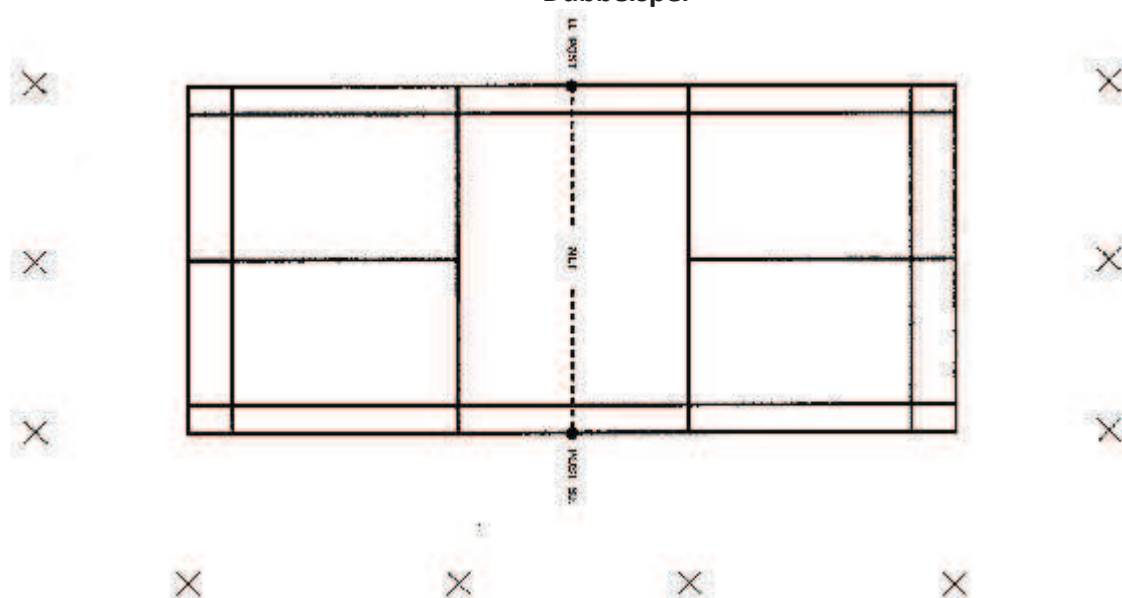
POSITIE VAN DE LIJNRECHTERS

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



4. INSTRUCTIE VOOR HET INVULLEN VAN HET TELBLAD

4.1. Het telblad

VERSIE: 1 januari 2012

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. 'O' – 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.
5. Noteer het shuttleverbruik van de partij, te beginnen met de shuttle waarmee de partij wordt begonnen.

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	Situation
Waarschuwing (voor wangedrag)	W	Warning (for misconduct)
Fout (voor wangedrag)	F	Fault (for misconduct)
Referee op de baan geroepen	R	Referee called on court
Onderbreking / Afgebroken	S	Suspension
Blessure / verwonding	I	Injury
Diskwalificatie door de Referee	Disk. / Disqualified	Disqualification by the Referee
Opgave	Opg. / Retired	Retired
Correctie opstellingsvergissing	C	Service court error corrected
Correctie LR beslissing	O	Over-rule Line Judge Call

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 partijduur;
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 geserveerd moet worden.

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

[illegible]

5. 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”.

Toelichting:

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:

Bij partijen waarvoor niet expliciet is afgesproken, of binnen een groter kader is opgelegd, dat de teller uitsluitend verantwoordelijk is voor het bijhouden van de stand, heeft een teller die rechten en plichten welke een scheidsrechter conform spelregels en reglementen heeft.

Toelichting:

De positie van de teller is in de spelregels niet omschreven. Er zijn daarmee meerdere mogelijkheden om deze functie in te vullen. Het is van belang dat voorafgaand aan een partij duidelijkheid bestaat over de bevoegdheden van de teller. Bij een partij deel uitmakend van een groter geheel, zoals bijv. een toernooi of competitiewedstrijd, moet voor alle partijen binnen dat geheel een gelijkluidende afspraak gelden.

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.

Toelichting:

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 Badminton Nederland, 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”. In gevallen waarin niet expliciet is afgesproken of opgelegd dat partijen uitsluitend verantwoordelijk zijn voor beslissingen over “in” en “uit” op hun eigen speelhelft, dient bij onenigheid 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 wedstrijdfunctionarissen of publiek noodzakelijk is.

08. AFKONDIGING BIJ OPGAVE EN DISKWALIFICATIE 1990-3

Vervallen, opgenomen in Aanbeveling 3.7.4.

09. SHUTTLE KAPOT TIJDENS RALLY 1991-1

Hoe moet worden gehandeld als tijdens een rally de shuttle dubbel klappt 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 spelregelovertrredingen 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 AANWIJZIGINGEN 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 deze spelregel 13.4.5 overtreedt.

Toelichting:

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 spelregel 16.7.2 en Aanbeveling 3.7.3.

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 worden gehandeld.

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 9.1.10)

2001-2

Het misslaan van de shuttle is geregeld in spelregel 10 en valt daarbij buiten de scope van Aanbeveling 5.2. De fout wordt daarom gegeven door de scheidsrechter.

22. OMGAAN MET AANHOUDENDE OVERTREDINGEN (SPELREGEL 16.7)

2001-3

Vervallen, opgenomen in spelregel 16.7.1.2 en Aanbeveling 3.7.3

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 9)

2001-6

Vervallen, opgenomen in spelregel 9.1.1.

26. MOBIELE TELEFOONS

2001-5

Vervallen, opgenomen in Aanbeveling 3.5.9

27. SERVICEFOUTEN GEGEVEN DOOR DE SCHEIDSRECHTER

2013-5

UITSPRAAK:

De scheidsrechter kan vanaf zijn positie een servicefout geven in de onderstaande gevallen:

1. De scheidsrechter geeft servicefouten waar spelregel 17.6.5 van toepassing is;
2. De scheidsrechter geeft servicefouten waar spelregel 17.6.6 van toepassing is, doch alleen in geval van voetfouten van een serveerder staande aan de servicerechters' zijde van de middenlijn;
3. De scheidsrechter geeft servicefouten waar spelregel 9.1.1 van toepassing is.

Toelichting:

De scheidsrechter is conform spelregel 17.6.5 verantwoordelijk voor de uitvoering van taken van andere wedstrijdfunctionarissen als deze niet zijn aangesteld.

De scheidsrechter is conform spelregel 17.6.6 tevens verantwoordelijk voor het nemen van beslissingen in die gevallen waarin andere wedstrijdfunctionarissen het uitzicht is ontnomen. Dit laatste is bij servicefouten alleen aantoonbaar in geval van de in punt 2 hierboven genoemde voetfout.

De scheidsrechter is conform spelregel 16.4.2 de enige die beslist of er wel of niet sprake is van het vertragen van het spel. Servicefouten gemaakt onder spelregel 9.1.1 vallen daarom onder de verantwoordelijkheid van de scheidsrechter.

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.

6. INSTRUCTIE AFHANDELING WANGEDRAG

6.1 Wijze van afhandeling:

- Iedere uiting van wangedrag moet worden afgehandeld overeenkomstig onderstaande classificatie.
- De classificatie is niet uitputtend: indien een bepaalde uiting niet in de classificatie voorkomt, moet hij worden afgehandeld overeenkomstig vergelijkbare situaties.
- Indien een scheidsrechter in een bepaalde situatie afwijkt van de classificatie, moet hij dit kunnen verantwoorden tegenover de referee.
- Acties inzake wangedrag (waarschuwingen en fouten) worden gerapporteerd in het refereerapport conform de “Uitvoeringsregeling straffen bij opgelegde kaarten”.
Bij rapportage van wangedrag moet het refereerapport binnen 24 uur op het bondsbureau inkomen

6.2 Classificatie wangedrag

Middel	Naderend wangedrag	Wangedrag	Ernstig wangedrag Herhaald wangedrag
Materiaal	Omhoog gooien racket Shuttle niet correct terug naar tegenpartij of SJ Shuttle op de grond slaan Shuttle schoppen	Gooien met racket Slaan met racket Shuttle terugrammen naar tegenpartij Knoeien met shuttle Shuttle zaal in slaan	Onbesuisd gooien met racket Stukslaan racket Plattrappen/fijnknijpen shuttle Bewust op de shuttle staan
Speelveld	Tikje op net/palen Trapje/tikje reclame, mandje	Op het net/palen slaan Schoppen (WF-stoel, reclame, mandjes, scorebord)	
Woord / gebaar		Taalgebruik (schuttingtaal, vloeken, schelden) Onfatsoenlijke houding t.o.v. WF, tegenstander of publiek (gerichte vuist, razen en tieren). Beledigingen (obscene gebaren, spugen)	Discriminerende of racistische taal Bedreiging/intimidatie WF Belachelijke maken WF Lichamelijk contact WF Hevig verbaal geweld t.o.v. WF, tegenstander of publiek Spugen naar derden
Technisch	Licht vertragen (veters, niet klaar staan) Ongevraagd baan verlaten (drinken, handdoek)	Tijd rekken, bijvoorbeeld herhaaldelijk rondjes lopen Testen shuttle na uitdrukkelijk verbod Baan verlaten na uitdrukkelijk verbod	Negeren directe aanwijzing SR Na afloop van een reguliere pauze niet gereed zijn om verder te spelen Doorgaan met dezelfde overtredingen
Actie SR	“Vermanen”	“Waarschuwing wangedrag” (geel)	“Fout wangedrag” (rood)
Vorm actie	Speler roepen.	Speler bij stoel roepen, “Waarschuwing wangedrag” geven met gele kaart in de rechterhand boven het hoofd.	Na eerdere “Waarschuwing wangedrag”: Speler bij stoel roepen en fout geven met rode kaart in de rechterhand boven hoofd. Bij ernstig of herhaald wangedrag: speler bij stoel roepen, fout geven met rode kaart in de rechterhand boven hoofd en referee roepen.

7. SPELREGELEXPERIMENTEN

7.1. Experimenten m.b.t. het scoresysteem 5 x 11: Algemeen

BWF wil het 5 x 11 scoresysteem opnieuw testen in de periode september 2016 tot december 2017. De ervaringen hiermee in de testperiode zullen worden geanalyseerd en door de BWF Council worden besproken en gepresenteerd aan de AGM in 2018. Dit kan leiden tot een aanpassing van de Spelregels in 2018.

Op internationaal niveau kunnen alle Level 3 BWF Grand Prix, alle BWF Level 4 en alle door BWF gesanctioneerde internationale Junior toernooien in de testperiode aan het experiment meedoen. In Nederland betreft dit de Dutch Open, de Dutch International en de Dutch Junior.

In toernooien gesanctioneerd door Badminton Nederland mag het scoresysteem worden gebruikt na toestemming door Badminton Nederland.

Visual Reality zal een speciale versie van de Badminton Toernooi Planner uitbrengen, waarin de hieronder beschreven systemen zijn geïmplementeerd.

7.2. Scoresysteem 5 x 11: Opzet

In het spelregelexperiment wordt een partij gespeeld om 3 gewonnen games van 11 punten.

In geval van verlenging in een game zijn er 2 opties:

Optie 1: Verlenging bij de stand 10-10 tot maximaal 15 punten, waarbij een speler/paar de game wint zodra een speler/paar 2 punten voorsprong heeft of een speler/paar 15 punten heeft gescoord;

Optie 2: Een tiebreak van 3 punten bij de stand 10-10, waarbij de speler/paar die het eerst 3 punten heeft gescoord de game wint.

Tussen 2 games en halverwege een vijfde game is er een pauze van maximaal 60 seconden.

7.3.1 Spelregelwijzigingen Optie 1

In Optie 1 zijn de onderstaande wijzigingen van de spelregels van toepassing.

SPELREGEL 7

7. Telling

7.2. Een partij wordt gespeeld om 3 gewonnen games.

7.3. Een game wordt gewonnen door de partij die het eerst 11 punten heeft gescoord, behalve wanneer spelregel 7.3 en 7.4 van toepassing zijn.

7.4. Indien de stand 10-beiden wordt, wordt de game gewonnen door de partij die het eerst een voorsprong van 2 punten bereikt.

- 7.5. Indien de stand 14-beiden wordt, wordt de game gewonnen door de partij die het eerst het vijftiende punt scoort.

SPELREGEL 8

8. Wisselen van speelhelft

- 8.1.1. na afloop van de eerste game;
- 8.1.2. na afloop van de tweede game;
- 8.1.3. na afloop van de derde game, als er een vierde game is;
- 8.1.4. na afloop van de vierde game, als er een vijfde game is;
- 8.1.5. in de vijfde game zodra één van de partijen 6 punten heeft gescoord.

SPELREGEL 16

16. Ononderbroken spel, wangedrag en straffen

16.3. Pauzes

- 16.3.1. maximaal 60 seconden in de vijfde game zodra één van beide partijen 6 punten heeft gescoord.
- 16.3.2. maximaal 60 seconden tussen 2 games.

7.3.2 Spelregelwijzigingen Optie 2

In Optie 2 zijn de onderstaande wijzigingen van de spelregels van toepassing.

SPELREGEL 7

7. Telling

- 7.1. Een partij wordt gespeeld om 3 gewonnen games.
- 7.2. Een game wordt gewonnen door de partij die het eerst 11 punten heeft gescoord, behalve wanneer spelregel 7.3 en 7.4 van toepassing zijn.
- 7.3. Indien de stand 10-beiden wordt, wordt een tiebreak van 3 punten gespeeld en de partij die het eerst 3 punten scoort, wint de game met 11-10.
De game wordt gescoord als 11-10 (3-2), 11-10 (3-1), of 11-10 (3-0).

SPELREGEL 8

8. Wisselen van speelhelft

- 8.1.1. na afloop van de eerste game;
- 8.1.2. na afloop van de tweede game;
- 8.1.3. na afloop van de derde game, als er een vierde game is;
- 8.1.4. na afloop van de vierde game, als er een vijfde game is;
- 8.1.5. in de vijfde game zodra één van de partijen 6 punten heeft gescoord.

SPELREGEL 16

16. Ononderbroken spel, wangedrag en straffen

16.2. Pauzes

- 16.2.1. maximaal 60 seconden in de vijfde game zodra één van beide partijen 6 punten heeft gescoord.
- 16.2.2. maximaal 60 seconden tussen 2 games.

7.4. Wijzigingen in Aanbevelingen voor Wedstrijdfunctionarissen

In de Aanbevelingen zijn de volgende wijzigingen van toepassing.

3.3.5 Roep zodra één van de partijen in de vijfde game 6 punten heeft behaald onmiddellijk na het 6^e punt "Service over", indien van toepassing, gevolgd door de stand en roep vervolgens "Pauze, wisselen van speelhelft". Roep na afloop van de pauze de stand af gevolgd door "Speel".

3.3.6 Deze aanbeveling is alleen van toepassing in de vijfde game.

3.3.7 Verlengde game:

Optie 1: Deze Aanbeveling is van overeenkomstige toepassing bij 10, resp. 14 punten.

Optie 2: Deze Aanbeveling is van overeenkomstige toepassing bij 10 punten, resp. 2 punten in de tiebreak.

3.3.8 Roep na de eerste/tweede/derde/vierde game:

"Eerste/tweede/derde/vierde game gewonnen door [naam (namen) van speler(s) of team (in een teamwedstrijd)], [uitslag]".

Roep na de tweede/derde/vierde game tevens:

"Eén game/twee games beiden", of "[naam (namen) van speler(s) of team (in een teamwedstrijd) leidt 2 games tegen 0", of "2 games tegen 1".

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]".

3.3.9 Roep in de pauze tussen 2 games na 40 seconden:

"Baan, nog 20 seconden". Herhaal de aankondiging.

3.3.10 Het begin van de tweede/derde/vierde game moet worden aangekondigd met:

"Tweede/derde/vierde game, nul-beiden, speel".

Roep als er een vijfde game moet worden gespeeld:

"Laatste game, nul-beiden, speel".

3.3.11 Zie aanbeveling 3.3.5.