

Spilleregler for badminton

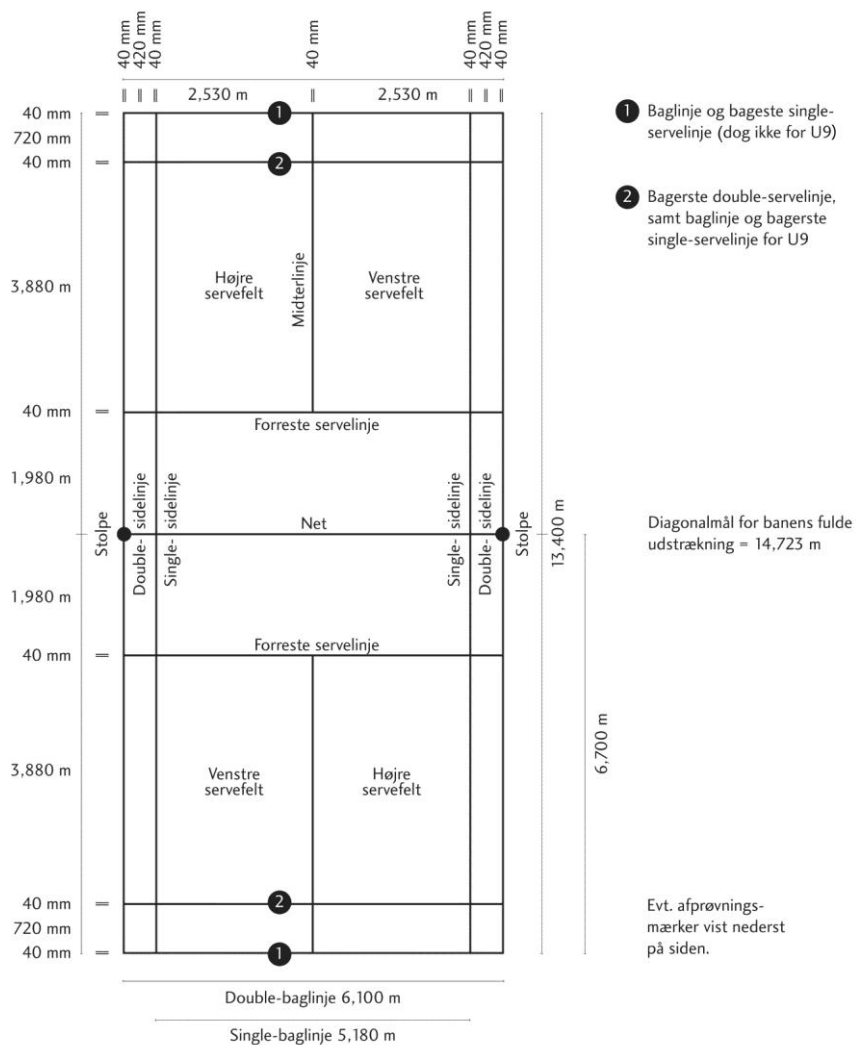
Definitioner

Spiller	Enhver person, der spiller badminton
Kamp	Konkurrence i badminton mellem parter bestående af 1 eller 2 spillere
Single	En kamp med en spiller på hver side af nettet
Double	En kamp med 2 spillere på hver side af nettet
Servesiden	Den side, der har retten til at serve
Modtagersiden	Den modsatte side af servesiden
Duel	En sekvens af et eller flere slag, som starter med serveren indtil bolden ophører med at være i spil
Slag	En bevægelse af spillerens ketsjer med hensigten at ramme bolden

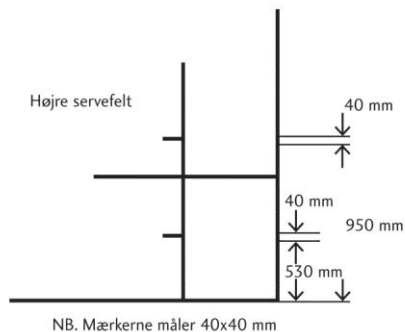
1 Banen og baneudstyr

- 1.1 Banen skal være rektangulær og afmærket med linjer af 40 mm bredde (som vist i diagram A).
- 1.2 Linjerne, der markerer banen, skal være lette at skelne og helst være farvet hvide eller gule.
- 1.3 Alle linjer er en del af det område som de afgrænser.
- 1.4 Netstolperne skal være 1,55 m høje, målt fra banens overflade. De skal kunne stå lodret, når nettet er udspændt som angivet i § 1.10.
- 1.5 Netstolperne skal placeres på doublesidelinjerne som vist i diagram A, uanset om der spilles single eller double. Netstolperne eller deres støtter må ikke forlænges ind på banen ud over sidelinjerne.
- 1.6 Nettet skal være fremstillet af fin snor af mørk farve og ens tykkelse med masker på ikke under 15 mm og ikke over 20 mm.
- 1.7 Nettet skal være 760 mm i dybden og mindst 6,1 m bredt.
- 1.8 Nettet skal foroven være kantet af et 75 mm bredt hvidt stofbånd, som er foldet over en snor eller wire, som løber gennem båndet. Dette bånd skal hvile på snoren eller wiren.

Badmintonbane for double og single



Eventuelle afprøvningsmærker (se § 3.2)





- 1.9 Snoren eller wiren skal udspændes stramt i niveau med overkanten af netstolperne.
- 1.10 Overkanten af nettet skal være 1,524 m over banens overflade på banens midte og 1,55 m over double-sidelinjerne.
- 1.11 Der må ikke være noget mellemrum mellem nettets ender og stolperne. Om nødvendigt skal den fulde dybde af nettet fastgøres til netstolperne.

2 Bolden

- 2.1 Bolden kan være fremstillet af natur- og/eller syntetiske materialer. Uanset hvilket materiale bolden er lavet af, skal dens flugt i det store og hele svare til den, som man kender hos en bold fremstillet af naturfjer og med korkbund dækket af et tyndt lag læder.

2.2 Fjerbold

- 2.2.1 Bolden skal have 16 fjer fastgjort i en bund.
- 2.2.2 Fjerene skal have samme længde, mellem 62 mm til 70 mm, når der måles fra spidsen til bundens overkant
- 2.2.3 Fjerenes spidser skal danne en cirkel med en diameter fra 58 mm til 68 mm.
- 2.2.4 Fjerene skal være solidt fastgjort med tråd eller andet passende materiale.
- 2.2.5 Bunden skal være 25 mm til 28 mm i diameter og afrundet for enden.
- 2.2.6 Bolden skal veje fra 4,74 gram til 5,50 gram.

2.3 Bolde af andet materiale end fjer

- 2.3.1 Overdelen, eller den af syntetiske materialer fremstillede efterligning af fjer, træder i stedet for naturfjer.
- 2.3.2 Bunden er beskrevet i § 2.2.5.
- 2.3.3 Mål og vægt skal være de samme som i §§ 2.2.2, 2.2.3 og 2.2.6. Dog kan der accepteres en afvigelse på op til 10 % på grund af forskelle i vægtfylde og andre egenskaber hos syntetiske materialer sammenlignet med fjer.

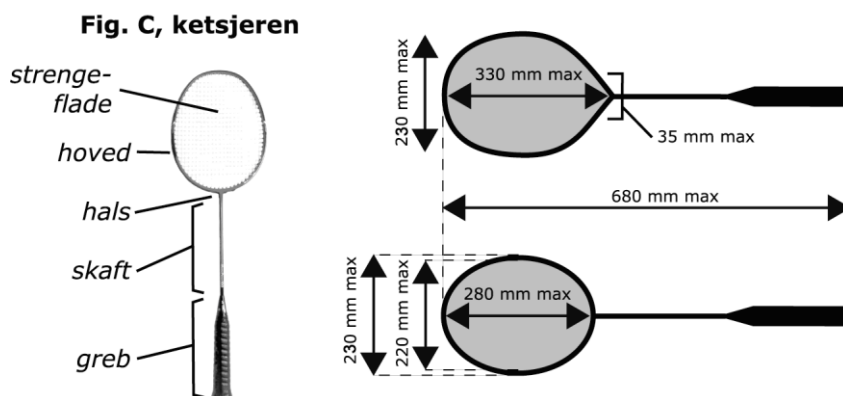
- 2.4 Forudsat at der ikke sker nogen ændring i boldens almindelige design, fart eller flugt, kan der på steder, hvor atmosfæriske forhold på grund af enten højde eller klima gør standardbolden uanvendelig foretages modifikationer i ovennævnte detailkrav, når det nationale forbund godkender dette.

3 Boldafprøvning

- 3.1 Til at afprøve en bold anvendes et gennemført underhåndsslag, som rammer bolden lige over baglinjen. Bolden skal slås i en opadgående retning og parallelt med sidelinjerne.
- 3.2 En bold med korrekt hastighed skal lande mindst 530 mm og højst 990 mm foran den modsatte baglinje (som i diagram B).

4 Ketsjeren

- 4.1 Ketsjeren må ikke overstige 680 mm i samlet længde og 230 mm i samlet bredde. Ketsjerens dele er defineret i § 4.1.1 til 4.1.5, og de er vist på diagram C.
- 4.1.1 Grebet er den del af ketsjeren, som spilleren holder om.
- 4.1.2 Strengefladen er den del af ketsjeren, som spilleren forventes at skulle ramme bolden med.
- 4.1.3 Hovedet afgrænser strengefladen.
- 4.1.4 Skaftet forbinder grebet med hovedet (§ 4.1.5).
- 4.1.5 Halsen (hvis den eksisterer) forbinder skaftet med hovedet.





4.2 **Strengfladen:**

- 4.2.1 Ketsjerens strengflade skal være plan og bestå af et mønster af krydsede strenge, skiftevis over og under hinanden eller bundet hvor strengene krydses. Strengfladen skal være ensartet og ikke mindre tæt i centrum end i de øvrige områder af ketsjerhovedet.
- 4.2.2 Strengfladen må ikke overstige 280 mm i samlet længde og 220 mm i samlet bredde. Dog kan strengfladen udvides til at omfatte halsen under forudsætning af
 - 4.2.2.1 at bredden af det udvidede strengområde ikke overstiger 35 mm, og
 - 4.2.2.2 at den samlede længde på strengfladen ikke overstiger 330 mm.

4.3 **Ketsjeren:**

- 4.3.1 skal være fri for vedhæng og fremspring, undtaget sådanne, som udelukkende bruges til at begrænse eller forebygge slitage eller vibrationer eller fordele vægt, eller til at fastgøre grebet til spillerens hånd med en snor, og som er i rimelig størrelse og placering til disse formål; og
- 4.3.2 skal være fri for enhver indretning, som gør det muligt for en spiller at ændre ketsjerens form.

5 **Godkendelse af udstyr**

IBF afgør ethvert spørgsmål om, hvorvidt en ketsjer, en bold, udstyrsdel eller en prototype er i overensstemmelse med ovennævnte specifikationer. Sådanne afgørelser kan IBF træffe på eget initiativ eller efter anmodning fra enhver, som handler i spillets interesse, herunder spillere, sportsudstyrs-fabrikanter, medlemsforbund og disses medlemmer.

6 **Lodtrækningen**

- 6.1 Før kampen påbegyndes, skal der trækkes lod og den part, der vinder lodtrækningen, har ret til at vælge inden for enten § 6.1.1 eller § 6.1.2.
 - 6.1.1 At serve eller modtage først.
 - 6.1.2 At begynde på den ene side af nettet eller den anden.



- 6.2 Den part, der har tabt lodtrækningen, vælger derefter inden for den resterende paragraf.

7 Point-tællingen

- 7.1 En kamp spilles bedst af tre sæt, med mindre andet er foreskrevet.
- 7.2 Et sæt vindes af den part, der først scorer 21 point, bortset fra de i §§ 7.4 og 7.5 omtalte tilfælde.
- 7.3 Den, som vinder en duel, scorer et point. Man vinder en duel, hvis modstanderen begår en "fejl" eller bolden ophører med at være i spil fordi den rammer banens overflade inden for modstanderens banehalvdel.
- 7.4 Hvis stillingen bliver á 20, vindes sættet af den, som først opnår en føring på 2 point.
- 7.5 Hvis stillingen bliver á 29, vindes sættet af den, som først opnår 30 point.
- 7.6 Vinderen af et sæt, server først i næste sæt.

8 Skift af side

- 8.1 Spillerne skal skifte side:
- 8.1.1 efter første sæt,
 - 8.1.2 efter afslutningen af 2. sæt, hvis der skal være tredje sæt, og
 - 8.1.3 i tredje sæt, når en side først når 11 point.
- 8.2 Hvis spillerne undlader at skifte side som angivet i § 8.1, skal de gøre det, så snart fejlen bliver opdaget og bolden ikke er i spil. Den eksisterende pointstilling bibeholdes.

9 Serven

- 9.1 Ved en korrekt serv:
- 9.1.1 må ingen af parterne forsinke serveafgivningen unødvendigt, så snart både server og modtager er klar til serveafgivelsen. Enhver forsinkelse af serven (§ 9.2), når serveren har fuldført den tilbagegående bevægelse af ketsjerhovedet, betragtes som en unødvendig forsinkelse.



- 9.1.2 skal server og modtager stå inde i de diagonalt modsatte servefelter (diagram A) uden at berøre de linjer, der begrænser disse servefelter,
- 9.1.3 skal såvel server som modtager have en del af begge fødder i konstant berøring med banens overflade i en faststående stilling, fra starten af serveren (§ 9.2) og indtil serveren er afgivet (§ 9.3),
- 9.1.4 skal serverens ketsjer ramme boldens bund først,
- 9.1.5 skal hele bolden være under serverens hofte i det øjeblik serverens ketsjer rammer bolden (eng. waist – se definition).



Definition af hofte (waist):

Hoften er en tænkt linie rundt om kroppen på højde med det laveste punkt af det nederste ribben.

- 9.1.6 skal skaftet på serverens ketsjer på det tidspunkt, hvor bolden rammes, pege i nedadgående retning,
 - 9.1.7 skal serverens ketsjer fortsætte bevægelsen fremad efter servens start (§ 9.2), indtil serveren er afgivet (§ 9.3),
 - 9.1.8 skal bolden bevæge sig i opadgående retning fra serverens ketsjer og passere over nettet, således at den falder i modtagerens servefelt, hvis den ikke bliver standset (dvs. på eller inden for linjerne).
 - 9.1.9 må serveren ikke ramme ved siden af bolden i forsøg på at servere.
- 9.2 Når spillerne er rede til serveafgivelsen, regnes serveren for startet ved den første fremadgående bevægelse af serverens ketsjehoved.
- 9.3 Efter servebevægelsens påbegyndelse regnes serveren for at være afgivet, når bolden efter servebevægelsens påbegyndelse (§ 9.2) enten rammes af serverens ketsjer eller serveren ikke rammer bolden.



- 9.4 Serveren må ikke serve, før modtageren er parat. Modtageren skal anses for at have været parat hvis en returnering af serveren forsøges.
- 9.5 I double, under afgivelse af serveren (§§ 9.2 og 9.3), må spillerne indtage en hvilken som helst plads på egen banehalvdel, forudsat at de ikke hindrer det frie udsyn for modstandernes server eller modtager.

10 Single

10.1 Serve- og modtagerfelt

- 10.1.1 Spillerne skal serve fra og modtage serveren i deres respektive højre servefelt, når serveren har nul eller et lige antal point i det sæt.
- 10.1.2 Spillerne skal serve fra og modtage serveren i deres respektive venstre servefelt, når serveren har et ulige antal point i det sæt.

10.2 Spil og bane

I en duel skal bolden rammes skiftevis af serveren og modtageren hvor som helst på den pågældende spillers side af nettet, indtil bolden ophører med at være i spil (§ 15).

10.3 Point og serv

- 10.3.1 Hvis serveren vinder en duel (§ 7.3) scorer serveren et point. Serveren skal så serve igen fra det modsatte servefelt.
- 10.3.2 Hvis modtageren vinder en duel (§ 7.3) scorer modtageren et point. Modtageren bliver så den nye server.

11 Double

11.1 Servefelt og modtagerfelt

- 11.1.1 En spiller fra serveparret skal serve fra det højre servefelt, når serveparret har nul eller et lige antal point i det sæt.
- 11.1.2 En spiller fra serveparret skal serve fra det venstre servefelt når serveparret har et ulige antal point i det sæt.
- 11.1.3 Den spiller, fra modtagerparret, som serverede sidst skal blive stående i det servefelt, hvorfra han serverede sidst. Det modsatte gør sig gældende for modtagerens medspiller.



- 11.1.4 Den spiller fra modtagerparret, som står i det diagonalt modsatte servefelt i forhold til serveren skal være modtageren.
- 11.1.5 Spillerne skal først skifte servefelt, når de har servet og vundet et point.
- 11.1.6 Enhver serv skal foregå fra det servefelt der svarer til serverens pointantal, undtaget de tilfælde som er beskrevet i § 12.

11.2 Spil og bane

I en duel, efter serven er returneret, må enhver af serveparrets spillere slå til bolden hvor som helst på sin side af nettet, hvorefter enhver af modtagerparrets spillere må slå til bolden på sin side, indtil bolden ophører med at være i spil (§ 15)

11.3 Point og serv

- 11.3.1 Hvis serveparret vinder en duel (§ 7.3) scorer de et point. Serveren skal så serve igen, nu fra det modsatte servefelt.
- 11.3.2 Hvis modtagerparret vinder en duel (§ 7.3) scorer de et point. Modtagerparret bliver nu det nye servepar.

11.4 Serverækkefølge

I hvert sæt skifter serveretten som følger:

- 11.4.1 fra den første server, som starter sættet fra højre servefelt
 - 11.4.2 til den første modtagers makker
 - 11.4.3 til den første servers makker
 - 11.4.4 til den første modtager
 - 11.4.5 til den første server og så videre
- 11.5 Ingen spiller må serve eller modtage uden for tur, eller modtage to server i træk i samme sæt, bortset fra de tilfælde, som omtales i § 12.
 - 11.6 Det vindende par må selv vælge, hvem der skal serve først, og taberparret må selv afgøre, hvem der skal modtage først i næste sæt.



12 Servefelts-fejl

12.1 En servefelts-fejl er begået, når en spiller:

12.1.1 har servet eller modtaget uden for tur, eller

12.1.2 har servet eller modtaget fra det forkerte servefelt.

12.2 Hvis en servefelts-fejl bliver opdaget, skal fejlen korrigeres og den eksisterende pointstilling skal gælde.

13 Fejl

Det er »fejl«:

13.1 hvis en serv ikke er korrekt udført (§ 9.1),

13.2 hvis bolden, i serven:

13.2.1 fanges på nettet og forbliver hængende fast på toppen af dette

13.2.2 passerer over nettet og bliver hængende fast i dette, eller

13.2.3 rammes af modtagerens makker,

13.3 hvis bolden, i spil:

13.3.1 lander uden for banens yderlinjer, (dvs. ikke på eller inden for banens linjer)

13.3.2 passerer igennem eller under nettet,

13.3.3 ikke passerer over nettet,

13.3.4 berører loft eller sidevægge

13.3.5 berører en spillers person eller klæder,

13.3.6 berører nogen anden genstand eller person uden for banens umiddelbare omgivelser,

(Hvor det er nødvendigt på grund af bygningens struktur, kan den lokale badmintonmyndighed, forudsat at det nationale forbund ikke har noget at indvende derimod, lave særbestemmelser for de tilfælde, hvor en bold berører en forhindring).

- 13.3.7 fanges og forbliver i berøring på ketsjeren og derefter slynges under udførelsen af et slag,
 - 13.3.8 rammes to gange i træk af samme spiller. En bold, der rammes af ketsjerhovedet og strengene i et slag er ikke en "fejl".
 - 13.3.9 rammes først af den ene spiller og derefter af makkeren, eller
 - 13.3.10 rammes en spillers ketsjer og ikke fortsætter fremad mod modstanderens banehalvdel,
- 13.4 hvis, under spillet, en spiller:
- 13.4.1 berører nettet eller dets støtter med ketsjer, person eller klæder,
 - 13.4.2 lader ketsjer eller nogen del af kroppen komme ind over nettet på modstanderens banehalvdel, idet det dog er tilladt at følge bolden ind over nettet med ketsjeren efter at bolden er ramt på spillerens egen side af nettet,
 - 13.4.3 lader ketsjer eller nogen del af kroppen komme ind under nettet på modstanderens banehalvdel på en måde, der generer eller distraherer modstanderen, eller
 - 13.4.4 forhindrer en modstander i at udøve et lovligt slag, hvor bolden følges over nettet,
 - 13.4.5 med fortsæt distraherer en modstander med f. eks. nogen handling som råben eller gestikuleren,
- 13.5 hvis en spiller gør sig skyldig i grov, gentagen eller vedvarende dårlig opførsel i henhold til § 16.

14 Let

- 14.1 »Let« dømmes af dommeren eller af en spiller (hvis der ikke er nogen dommer) for at standse spillet.
- 14.2 Det er en "let", hvis:
 - 14.2.1 serveren server, før modtageren er parat; se § 9.4,
 - 14.2.2 der under serveren samtidig dømmes »fejl« mod både server og modtager,
 - 14.2.3 bolden, efter serveren er returneret:

- 14.2.3.1 bliver fanget på nettet og bliver hængende fast på toppen af dette, eller
 - 14.2.3.2 efter at have passeret over nettet - bliver hængende fast i nettet,
 - 14.2.4 bolden, mens den er i spil, går fra hinanden og bunden bliver helt adskilt fra resten af bolden,
 - 14.2.5 det er dommerens opfattelse, at spillet forstyrres eller at en spiller fra den modsatte side distraheres af en træner,
 - 14.2.6 en linjedommers udsyn er forhindret og dommeren er ude af stand til at træffe en afgørelse, eller
 - 14.2.7 hvis der opstår en uforudset eller tilfældig hindring af spillet.
- 14.3 Når der dømmes »let«, er spillet ugyldigt fra den sidste serv at regne, og den spiller, som serverede, skal serve igen.

15 Bolden ude af spil

En bold er ude af spil, når:

- 15.1 den rammer nettet eller netstolperne og begynder at falde ned mod banens overflade på den side, hvorfra slaget er afgivet,
- 15.2 den rammer banens overflade, eller
- 15.3 når en »fejl« eller en »let« er indtruffet

16 Fortsat spil, dårlig opførsel, straffe

- 16.1 Spillet skal foregå fortløbende fra første serv, til kampen er afsluttet, bortset fra hvad der er tilladt § 16.2 og § 16.3.

16.2 Ophold

- 16.2.1 ikke over 60 sekunder i hvert sæt når den førende når 11 point, og
- 16.2.2 ikke over 120 sekunder mellem første og andet sæt og mellem andet og tredje sæt skal være tilladt i alle kampe.

(Ved kampe, der bliver vist i fjernsynet kan Referee beslutte før en kamp at ophold som i § 16.2 er obligatoriske og af fast varighed)



16.3 **Afbrydelse af spillet**

- 16.3.1 Hvor omstændigheder, som spillerne ikke selv er herre over, nødvendiggør det, kan dommeren afbryde spillet i så lang en periode, som dommeren finder det nødvendigt
- 16.3.2 Under specielle omstændigheder kan Referee pålægge dommeren at afbryde spillet.
- 16.3.3 Finder en afbrydelse af spillet sted, skal den opnåede pointstilling opretholdes, og spillet skal genoptages fra denne.

16.4 **Forsinkelse af spil**

- 16.4.1 Under ingen omstændigheder må spillet afbrydes for at gøre det muligt for en spiller at genvinde kræfter eller luft.
- 16.4.2 Kun dommeren kan træffe afgørelse om forsinkelser i spillet.

16.5 **Rådgivning og om at forlade banen**

- 16.5.1 Kun når bolden er ude af spil (§ 15) er det tilladt en spiller at modtage råd under en kamp.
(For Danmark er besluttet, at spillere i U9, U11, U13 og U15 ungdomsturneringer kun må modtage råd/coaching i de faste ophold og ved sætskifte).
- 16.5.2 Ingen spiller må, under kampen, forlade banen uden dommerens tilladelse, undtagen de ophold der er beskrevet i § 16.2.

16.6 En spiller må ikke

- 16.6.1 med overlæg forårsage forsinkelse eller ophold i spillet,
- 16.6.2 forsætligt ændre eller beskadige bolden for dermed at ændre dens hastighed eller flugt,
- 16.6.3 opføre sig anstødeligt, eller
- 16.6.4 gøre sig skyldig i dårlig opførsel, som ikke er dækket andetsteds i spillereglerne.

16.7 **Brud på disse bestemmelser**

- 16.7.1 Dommeren skal skride ind over for ethvert brud på § 16.4.1, § 16.5.2 eller § 16.6 ved at:

16.7.1.1 tildele en advarsel til den side, der har forbrudt sig,

16.7.1.2 dømme »fejl« mod den side, der har forbrudt sig, hvis denne allerede har modtaget en advarsel. To sådanne fejl skal betragtes som gentagne brud, eller

(For Danmark er besluttet, at der fortsat skal dømmes "fejl" mod en side, der har forbrudt sig, hvis denne allerede har modtaget en advarsel i den samme turnering. Gælder i samtlige ungdomsturneringer, dog er U15, U17 og U19 Elite – og Mester-rækketurneringer undtaget herfra).

16.7.2 i tilfælde af grove eller gentagne brud på ovennævnte regler eller brud på § 16.2, skal dommeren dømme »fejl« mod den side, der har forsyndet sig, og øjeblikkelig indberette spilleren til turneringens Referee, der har myndighed til at diskvalificere den pågældende spiller.

17 Officials og appelmuligheder

- 17.1 En Referee har den øverste myndighed over den turnering eller det mesterskab som en kamp foregår i.
- 17.2 Når der er udpeget en dommer, har denne myndighed over kampen, banen og dennes umiddelbare omgivelser. Dommeren refererer til Referee.
- 17.3 Servedommeren skal dømme eventuelle servefejl begået af serveren (§ 9.1.2 til 9.1.8).
- 17.4 En linjedommer skal angive, om en bold er landet inde eller ude i forhold til den eller de linje(r) han/hun er tildelt ansvaret for.
- 17.5 En official har den endelige afgørelse om alle begivenheder, som han/hun er ansvarlig for, undtagen hvis det er dommerens skøn, og uden for enhver tvivl, at en linjedommer har truffet en forkert afgørelse, så skal dommeren ændre linjedommerens kendelse.
- 17.6 Dommerens opgave er:
- 17.6.1 håndhæve spillereglerne og i særdeleshed dømme »fejl« eller »let«, når sådanne forekommer.
- 17.6.2 afgøre enhver appel angående en opstået uenighed, hvis denne rettes til dommeren, før den næste serv er afgivet,
- 17.6.3 sikre, at spillere og tilskuere bliver underrettet om kampens gang,



- 17.6.4 udpege eller udskifte linjedommere eller en servedommer efter at have rådført sig med Referee,
- 17.6.5 hvor der ikke er udpeget andre tekniske officials arrangere at disses pligter bliver udført,
- 17.6.6 når en udpeget officials udsyn er hindret, at udføre denne officials pligter eller dømme »let«,
- 17.6.7 notere og indberette alle forhold, som relateres til § 16 til Referee, og
- 17.6.8 viderebringe alle uløste appeller til Referee, men kun hvor det drejer sig om spillereglernes fortolkning. (Sådanne appeller skal fremsættes, inden næste serv er afgivet, eller hvis det sker ved kampens afslutning, inden den part, der appellerer, har forladt banen).

