C800

SPELREGELS VAN BADMINTON

3x15



BADMINTON .VLAANDEREN



Inhoudsopgave

SPELREGELS VAN BADMINTON 3
1. SPEELVELD EN MATERIAAL 3
2. SHUTTLE 4
3. SHUTTLE TESTEN OP SNELHEID 5
4. RACKET 6
5. GOEDGEKEURD MATERIAAL 7
6. TOSS 7
7. TELLING 8
8. WISSELEN VAN SPEELHELFT 8
9. SERVICE 8
10. ENKELSPEL 10
11. DUBBELSPEL 10
12. OPSTELLINGSVERGISSINGEN 12
13. FOUTEN 12
14. LET 13
15. SHUTTLE NIET IN SPEL 14
16. ONONDERBROKEN SPEL, WANGEDRAG, STRAFFEN 14
17. WEDSTRIJDFUNCTIONARISSEN EN BEROEP 16

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

SPELREGELS VAN BADMINTON

DEFINITIES

Speler	Iemand die badminton speelt.
Wedstrijd	Een krachtmeting in het badminton tussen één of twee spelers aan iedere zijde.
Enkelspel	Een wedstrijd met één speler aan iedere zijde.
Dubbelspel	Een wedstrijd met twee spelers aan iedere zijde.
Serverende partij	De partij die het recht heeft om te serveren.
Ontvangende partij	De partij tegenover de serverende partij.
Rally	Een opeenvolging van één of meer slagen, beginnende met de service, totdat de shuttle niet langer in spel is.
Slag	Een beweging van het racket van de speler met de bedoeling om de shuttle te raken.

De bepaling in cursief zijn enkel toepasbaar bij para-badminton.

1. SPEELVELD EN MATERIAAL

1.1 Het speelveld moet een rechthoek zijn die gemarkeerd is met 40 mm brede lijnen zoals aangegeven in figuur A.

1.1.1. Het speelveld voor rolstoelbadminton moet zijn zoals aangegeven in respectievelijk figuur D en E.

1.1.2. Bij de staande badmintonreeksen die op een half veld gespeeld worden, moet het speelveld voor het enkelspel zijn zoals aangegeven in figuur F.

1.2 De lijnen die het speelveld markeren, moeten 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 gemeten vanaf de vloer 1,55 meter hoog zijn en zij moeten recht blijven staan wanneer het net opgespannen is zoals aangegeven in spelregel 1.10..

1.5 De palen moeten op de zijlijnen voor dubbelspel worden geplaatst zoals in figuur A, ongeacht of er enkel- of dubbelspel wordt gespeeld. De palen of de paalsteunen mogen niet voorbij de zijlijnen uitsteken.

1.6 Het net moet van een dun koord met een donkere kleur en gelijke dikte, met mazen van minimaal 15 mm en maximaal 20 mm gemaakt zijn.

1.7 Het net moet 760 mm breed en minimaal 6,1 meter lang zijn.

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

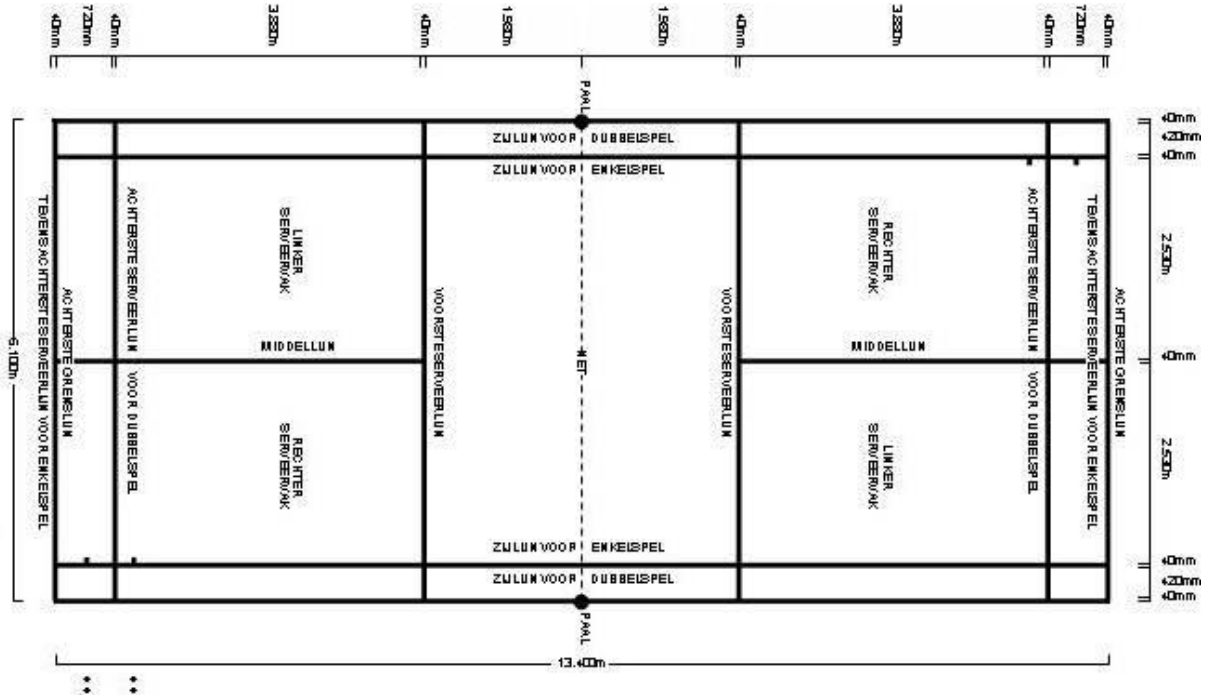
1.8 De bovenkant van het net moet gezoomd zijn met een 75 mm brede witte band die is omgeslagen over het door de zoom geregen koord of staaldraad, waarop deze band moet hangen.

1.9 Het koord of de draad moet stevig opgespannen zijn, op gelijke hoogte met de bovenkant van de palen.

1.10 De bovenkant van het net moet in het midden van het speelveld 1,524 meter en op de zijlijnen voor dubbelspel 1,55 meter boven de grond hangen.

1.11 Er mag geen ruimte zijn tussen de zijkant van het net en de palen. Indien noodzakelijk moet het net over de gehele breedte aan de palen worden gebonden.

Figuur A



Opmerking: (1) Diagonale lengte gehele speelveld = 14,723 m

(2) Het speelveld zoals hierboven afgebeeld kan zowel voor enkel- als dubbelspel gebruikt worden

(3) ** Eventuele merktekens voor de shuttletest zoals afgebeeld in figuur B

2. SHUTTLE

2.1 De shuttle moet van natuurlijk en/of synthetisch materiaal gemaakt zijn. Ongeacht het materiaal waarvan de shuttle vervaardigd is, moeten de vluchteigenschappen in het algemeen gelijk zijn aan

die van een shuttle met natuurlijke veertjes en voorzien van een kurken dop die bedekt is met een dun lapje leder.

2.2 **Veren shuttle**

2.2.1 De shuttle moet 16 veertjes hebben die in een dop bevestigd zijn.

2.2.2 De veertjes moeten een gelijke lengte tussen 62 mm en 70 mm hebben, gemeten van de top van de veertjes tot aan de bovenkant van de dop.

2.2.3 De toppen van de veertjes moeten in een cirkel met een diameter van 58 mm tot 68 mm liggen.

2.2.4 De veertjes moeten stevig bevestigd zijn met draad of een ander geschikt materiaal.

2.2.5 De dop zal 25 mm tot 28 mm in diameter meten en moet aan de onderkant bolvormig zijn.

2.2.6 De shuttle moet tussen 4,74 en 5,50 gram wegen.

2.3 **Niet-veren shuttle**

2.3.1 Een kelk of nagemaakte veren van synthetisch materiaal vervangt de natuurlijke veertjes.

2.3.2 De dop moet voldoen aan spelregel 2.2.5.

2.3.3 De maten en het gewicht moeten overeenstemmen met spelregels 2.2.2, 2.2.3 en 2.2.6. Een afwijking van maximaal 10% is toelaatbaar, gezien het verschil in specifiek gewicht en andere eigenschappen van synthetische materialen in vergelijking met veren.

2.4 Mits er geen afwijkingen van belang worden aangebracht aan het algemene ontwerp, de snelheid en de vlucht van de shuttle, mag op plaatsen waar de atmosferische toestand ten gevolge van hoogte of klimaat de standaardshuttle ongeschikt maakt, van de bovenstaande omschrijving afgeweken worden met goedkeuring van de desbetreffende nationale organisatie.

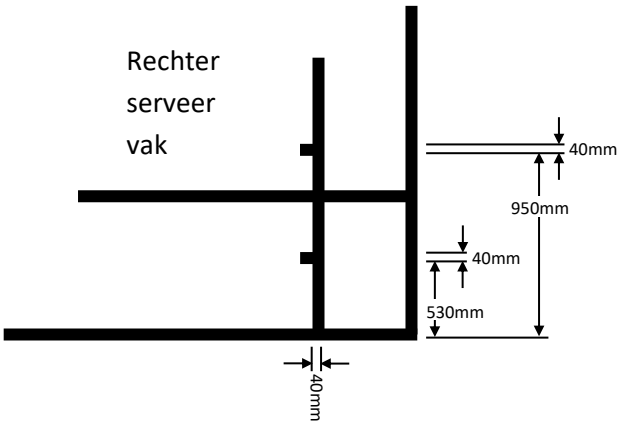
3. SHUTTLE TESTEN OP SNELHEID

3.1 De shuttletest moet door een speler met een volle onderhandse slag worden uitgevoerd, waarbij de shuttle boven de achterlijn wordt geraakt. De shuttle zal in een opwaartse hoek parallel met de zijlijn geslagen worden.

3.2 Een shuttle met de juiste snelheid moet tussen 530 mm en 990 mm voor de tegenoverliggende achterlijn neerkomen, zoals aangegeven in figuur B.

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

Figuur B



4. RACKET

4.1 Het racket moet een frame zijn niet langer dan 680 mm en niet breder dan 230 mm en bestaat uit de belangrijkste delen zoals beschreven in spelregels 4.1.1 tot 4.1.5 en geïllustreerd in figuur C.

4.1.1 Het handvat is het deel dat normaal door de speler wordt vastgehouden

4.1.2 De bespanning is het deel waarmee de speler normaal de shuttle raakt.

4.1.3 Het blad van het racket omringt het bespande gedeelte.

4.1.4 De steel verbindt het handvat met het blad (onderhevig aan regel 4.1.5).

4.1.5 Het verbindingsstuk (indien aanwezig) verbindt de steel met het blad.

4.2 **De bespanning:**

4.2.1 moet vlak zijn en bestaan uit een patroon van gekruiste snaren, alternerend gevlochten of gebonden op de plaatsen waar zij kruisen. Het patroon van snaren moet zoveel mogelijk gelijkmatig zijn, in het bijzonder mag 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. Op de plaats van het verbindingsstuk mag de bespanning echter langer zijn op voorwaarde dat:

4.2.2.1 het verlengde oppervlak niet breder is dan 35 mm; en

4.2.2.2 de totale lengte van de bespanning niet groter is dan 330 mm.

4.3 **Het racket:**

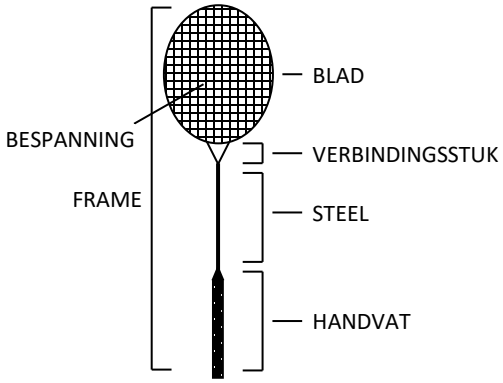
4.3.1 moet vrij zijn van aanhangsels of uitsteeksels, met uitzondering van deze welke uitsluitend tot doel hebben slijtage en trilling te beperken of voorkomen, het gewicht te verdelen, of het handvat door middel van een koord aan de hand van de speler te bevestigen, en die

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

gezien hun functie een aanvaardbare grootte hebben en op een aanvaardbare plaats zijn aangebracht; en

4.3.2 zal vrij zijn van middelen waarmee de speler de vorm van het racket wezenlijk kan wijzigen.

Figuur C



5. GOEDGEKEURD MATERIAAL

5.1 Toepasbaarheid

De Badminton World Federation bepaalt of een racket, een 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 gegronde redenen heeft, zoals spelers, wedstrijdfunctionarissen, fabrikanten of nationale organisaties of hun leden.

5.2 Bijkomend materiaal voor para-badminton

Voor para-badminton mag een rolstoel of een kruk gebruikt worden.

5.2.1 Het lichaam van een speler mag vastgemaakt worden aan de rolstoel met een elastische band.

5.2.2 Een rolstoel mag uitgerust worden met steunwielen, deze mogen voorbij de hoofdwielen uitsteken.

5.2.3 De voeten van de speler moeten vastgemaakt worden op de voetensteun van de rolstoel.

6. TOSS

6.1 Voordat het spel begint, moet een toss uitgevoerd worden. De winnaar van de toss moet een keuze maken uit de in spelregels 6.1.1 of 6.1.2 genoemde mogelijkheden:

6.1.1 eerst serveren of eerst ontvangen;

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

6.1.2 het spel 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.

7. TELLING

7.1 Een wedstrijd bestaat uit het beste resultaat over 3 games, tenzij anders is overeengekomen (bijlage 2 en 3).

7.2 Een game wordt gewonnen door de partij die het eerst 15 punten scoort, behalve zoals bepaald in spelregel 7.4 of 7.5.

7.3 De partij die een rally wint, scoort een punt. Een partij wint een rally wanneer de tegenstander een fout maakt of wanneer de shuttle niet langer in spel is omdat deze de vloer raakt binnen de speelhelft van de tegenstander.

7.4 Indien de stand 14-beiden wordt, wint de partij die het eerst 2 punten voorsprong behaalt de game.

7.5 Indien de stand 20-beiden wordt, wint de partij die het 21ste punt scoort de game.

7.6 De partij die een game heeft gewonnen, serveert eerst in de volgende game.

8. WISSELEN VAN SPEELHELFT

8.1 Spelers moeten van speelhelft wisselen:

8.1.1 na afloop van de eerste game;

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

8.1.3 in de derde game wanneer een partij 8 punten scoort, behalve in wedstrijden met voorgift (C800 bijlage 2).

8.2 Als niet op de in spelregel 8.1 aangegeven manier van speelhelft werd gewisseld, moet dit alsnog gebeuren zodra de vergissing is opgemerkt en de shuttle niet in spel is. De dan bereikte stand blijft gehandhaafd.

9. SERVICE

9.1 Bij een correcte service moet de shuttle het racket van de serveerder in een opwaartse vlucht verlaten, om vervolgens over het net te passeren zodat, wanneer hij niet wordt teruggeslagen, in het serveervak van de ontvanger valt (dit is op of binnen de zijlijnen); en:

9.1.1 mag geen der partijen het slaan van de service onnodig vertragen zodra de serveerder en ontvanger klaar zijn voor de service.

9.1.2 Na het beëindigen van de achterwaartse beweging van het racketblad van de serveerder, zal elke vorm van vertraging bij het beginnen van de service (regel 9.2) als een onnodige vertraging beschouwd worden.

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

9.1.3 moeten de serveerder en de ontvanger binnen schuin tegenover elkaar liggende serveervakken (figuur A) staan, zonder de grenslijnen van de serveervakken te raken;

9.1.3.1 In rolstoel- en staand para-badminton waarbij de reeksen op een half speelveld gespeeld worden, zijn respectievelijk figuur D en 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 (regel 9.2) totdat de service geslagen is (regel 9.3);

9.1.4.1 In rolstoelbadminton: moeten de wielen van de serveerder en de ontvanger in stilstaande positie blijven vanaf het begin van de service totdat de service geslagen is, behalve de natuurlijke tegenbeweging van de rolstoel van de serveerder.

9.1.4.2 In parabadminton kunnen er uitzonderingen zijn op 9.1.4 voor spelers die medisch worden goedgekeurd door het hoofd van de classificatie. De referee en de technisch afgevaardigde zullen zich baseren op de, door het hoofd van de classificatie aangeleverde, lijst van spelers bij het toepassen van deze uitzonderingen.

9.1.5 moet het racket van de serveerder eerst de dop van de shuttle raken;

9.1.6 De shuttle moet zich geheel onder 1,15 meter vanaf de vloer van het speelveld bevinden op het moment dat de shuttle door het racket van de serveerder geraakt wordt.

9.1.6.1 In rolstoelbadminton moet de volledige shuttle zich , onder de oksel van de serveerder bevinden op het moment dat de shuttle door het racket van de serveerder geraakt wordt. Alternatieve service regel 9.1.6 (b) is ook van toepassing.

9.1.6.2 In para-badminton reeksen voor staande spelers, zijn de alternatieve service regels van toepassing (9.1.6 (a) en (b)).

9.1.7 moet de beweging van het racket van de serveerder ononderbroken voorwaarts zijn vanaf het begin van de service (regel 9.2) totdat de service is geslagen (regel 9.3);

9.1.8 de serveerder mag, in een poging om te serveren, de shuttle niet missen.

9.2 Zodra de spelers klaar zijn voor de service, zal de eerste voorwaartse beweging van het racketblad van de serveerder het begin van de service zijn.

9.3 Eens begonnen (regel 9.2), is de service geslagen zodra de shuttle door het racket van de serveerder wordt geraakt of in een poging te serveren, de serveerder de shuttle mist.

9.4 De serveerder mag niet serveren voordat de ontvanger klaar is, deze laatste wordt echter geacht klaar te zijn geweest indien hij geprobeerd heeft de service terug te slaan.

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

9.5 Bij het dubbelspel mogen de partners tijdens het slaan van de service (regel 9.2, 9.3) binnen hun speelhelft gaan staan waar zij willen, zolang zij de serveerder en ontvanger aan de andere zijde het uitzicht niet belemmeren.

10. ENKELSPEL

10.1 **Serveervakken**

10.1.1 De service moet vanuit het rechter serveervak worden geslagen, respectievelijk in het rechter serveervak worden ontvangen, als de serveerder geen of een even aantal punten heeft gescoord in de desbetreffende game.

10.1.2 De service moet vanuit het linker serveervak worden geslagen, respectievelijk in het linker serveervak worden ontvangen, als de serveerder een oneven aantal punten heeft gescoord in de desbetreffende game.

10.1.3 In para-badmintonreeksen die op een half speelveld gespeeld worden, moeten de serveerder en de ontvanger de service slaan vanuit en ontvangen in hun respectievelijke serveervakken.

10.2 **Volgorde van spelen en de plaats op het speelveld**

Tijdens een rally wordt de shuttle beurtelings door de serveerder en de ontvanger geslagen vanaf elke willekeurige positie aan hun kant van het net totdat de shuttle niet langer in spel is (regel 15).

10.3 **Scoren en serveren**

10.3.1 Als de serveerder een rally wint (regel 7.3), scoort de serveerder een punt. De serveerder moet dan opnieuw serveren vanuit het andere serveervak.

10.3.2 Als de ontvanger een rally wint (regel 7.3), scoort de ontvanger een punt. De ontvanger wordt dan de nieuwe serveerder.

11. DUBBELSPEL

11.1 **Serveervakken**

11.1.1 Een speler van de serverende partij moet vanuit het rechter serveervak serveren wanneer de serverende partij geen of een even aantal punten heeft gescoord in de desbetreffende game.

11.1.2 Een speler van de serverende partij moet vanuit het linker serveervak serveren wanneer de serverende partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de desbetreffende game.

11.1.3 De speler van de ontvangende partij die het laatst geserveerd heeft, ontvangt in hetzelfde serveervak van waaruit hij het laatst heeft geserveerd. Op de partner 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.

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

11.1.5 De spelers wisselen niet van serveervak totdat zij een punt scoren tijdens hun eigen servicebeurt.

11.1.6 In elke servicebeurt zal geserveerd worden vanuit het serveervak in overeenstemming met de score van de serverende partij, behalve wanneer spelregel 12 van toepassing is.

11.2 **Volgorde van spelen en de plaats op het speelveld**

Nadat de service is teruggeslagen, wordt de shuttle tijdens een rally beurtelings door één der spelers van de serverende partij en één der spelers van de ontvangende partij geslagen vanaf elke willekeurige positie aan hun kant van het net totdat de shuttle niet langer in spel is (regel 15).

11.3 **Scoren en serveren**

11.3.1 Als de serverende partij een rally wint (regel 7.3), scoort de serverende partij een punt. De serveerder moet dan opnieuw serveren vanuit het andere serveervak.

11.3.2 Als de ontvangende partij een rally wint (regel 7.3), scoort de ontvangende partij een punt. De ontvangende partij wordt dan de nieuwe serverende partij.

11.4 **Volgorde van serveren**

In elke game zal het recht om te serveren achtereenvolgens overgaan:

11.4.1 van de initiële serveerder die de game vanuit het rechter serveervak is begonnen

11.4.2 naar de partner van de initiële ontvanger. Er zal geserveerd worden vanuit het linker serveervak.

11.4.3 naar de partner van de initiële serveerder

11.4.4 naar de initiële ontvanger,

11.4.5 naar de initiële serveerder enzovoort.

11.5 Een speler mag niet voor zijn beurt serveren of ontvangen, of 2 opeenvolgende services ontvangen in dezelfde game, behalve wanneer spelregel 12 van toepassing is of wanneer een fout voor wangedrag werd gegeven.

11.6 Elk van beide spelers van de partij die een game wint, mag in de volgende game als eerste serveren, evenzo mag van de verliezende partij elk van beide spelers verkiezen om te ontvangen in de volgende game.

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

12. OPSTELLINGSVERGISSINGEN

12.1 Een opstellingsvergissing is gemaakt als een speler:

12.1.1 voor zijn beurt heeft geserveerd of ontvangen; of

12.1.2 vanuit het verkeerde serveervak heeft geserveerd of ontvangen.

12.2 Indien een opstellingsvergissing wordt ontdekt, moet deze vergissing gecorrigeerd worden wanneer de shuttle niet in spel is en waarbij de bereikte score behouden blijft.

13. FOUTEN

Het is een “fout”:

13.1 als de service niet correct is (regel 9.1);

13.2 als tijdens de service de shuttle:

13.2.1 blijft steken op de top van het net;

13.2.2 na over het net te zijn gegaan in het net blijft steken; of

13.2.3 teruggeslagen wordt door de partner van de ontvanger.

13.3 als tijdens het spel de shuttle:

13.3.1 buiten de lijnen van het speelveld valt (dit betekent: 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 kleren van een speler raakt; of

13.3.4.1 In para-badminton wordt een rolstoel of kruk als deel van de speler zijn lichaam beschouwd.

13.3.5 iets of iemand raakt buiten het speelveld,

(Waar dit nodig is vanwege de structuur van het gebouw, mag de lokale badmintonorganisatie onder het recht van veto van de nationale federatie een regeling treffen voor het geval een shuttle een obstakel raakt.)

13.3.6 wordt opgevangen en vastgehouden op het racket en daarna terug geslingerd bij het uitvoeren van de slag;

13.3.7 tweemaal achtereenvolgens door dezelfde speler wordt geslagen; het is echter geen fout wanneer de shuttle in één slag het racketblad en de bespanning raakt

13.3.8 achtereenvolgens door een speler en diens partner wordt geslagen; of

13.3.9 wordt geraakt door het racket van een speler en vervolgens niet verder vliegt in de richting van de speelhelft van de tegenstander;

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

13.3.10 In rolstoelbadminton wanneer de shuttle:

13.3.10.1 boven op het net haakt en blijft hangen, of

13.3.10.2 na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken.

13.4 als een speler, wanneer de shuttle in spel is:

13.4.1 het net of de palen raakt met zijn racket, lichaam of kleding;

13.4.2 met zijn racket of lichaam over het net binnen het veld van de tegenstrever komt, behalve dat een speler na de shuttle op eigen helft te hebben geraakt, de shuttle met het racket over het net mag volgen tijdens het uitvoeren van de slag;

13.4.3 met zijn racket of lichaam onder het net binnen het veld van zijn tegenstrever komt, zodanig dat deze wordt gehinderd of afgeleid;

13.4.4 zijn tegenstander hindert bij het maken van een correcte slag waarbij de shuttle over het net wordt gevolgd;

13.4.5 zijn tegenstander opzettelijk afleidt, bijvoorbeeld door roepen of het maken van gebaren.

13.4.6 In rolstoelbadminton:

13.4.6.1 als op het moment dat de shuttle geslagen wordt, geen enkel deel van het onderlichaam van de speler contact maakt met de zitting van de rolstoel.

13.4.6.2 als de bindingen van een voetsteun met de voet loskomen

13.4.6.3 als een speler gedurende het spel de vloer raakt met om het even welk deel van de voeten.

13.5 als een speler zich schuldig maakt aan ernstige, herhaaldelijke of aanhoudende overtredingen zoals bedoeld in spelregel 16.

14. LET

14.1 Een “let” zal door de umpire of door een speler (indien geen umpire is aangesteld) gegeven worden om het spel te onderbreken.

14.2 Het is een let als:

14.2.1 de serveerder serveert voordat de ontvanger klaar is (zie ook regel 9.5);

14.2.2 bij het serveren de serveerder en de ontvanger beiden bestraft worden;

14.2.3 nadat de service werd teruggeslagen, de shuttle:

14.2.3.1 boven op het net haakt en blijft hangen,

14.2.3.1.1 behalve in rolstoelbadminton waar dit een fout is.

of

14.2.3.2 na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken;

14.2.3.2.1 behalve in rolstoelbadminton waar dit een fout is.

14.2.4 tijdens het spel de shuttle uiteen valt en de dop geheel los komt van de kelk;

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

14.2.5 naar de mening van de umpire, het spel verstoord wordt of een tegenstander afgeleid wordt door een coach;

14.2.6 een lijnrechter het uitzicht wordt belemmerd en de umpire of het Instant Review System niet in staat is een beslissing te nemen;

14.2.7 er zich een onvoorziene of toevallige situatie heeft voorgedaan.

14.3 Wanneer zich een “let” voordoet, wordt het spel vanaf de laatste service geneutraliseerd en moet de serveerder opnieuw serveren.

15. SHUTTLE NIET IN SPEL

Een shuttle is niet in spel als:

15.1 deze het net of een paal raakt en vervolgens aan de zijde van de partij die de shuttle het laatst heeft geslagen naar beneden begint te vallen;

15.2 deze de vloer van het speelveld raakt; of

15.3 een “fout” wordt gemaakt of zich een “let” voordoet.

16. ONONDERBROKEN SPEL, WANGEDRAG, STRAFFEN

16.1 Er moet ononderbroken worden gespeeld vanaf de eerste service totdat de wedstrijd is afgelopen, behalve voor de in spelregels 16.2 en 16.3 genoemde gevallen. *Voor rolstoelbadminton is dit spelregel 16.5.3.*

16.2 **Intervals:**

16.2.1 van maximaal 60 seconden tijdens elke game zodra de partij op voorsprong 8 punten bereikt; behalve in wedstrijden met voorgift (C800 bijlage 2); en

16.2.2 van maximaal 120 seconden tussen de eerste en de tweede game, en tussen de tweede en derde game zijn toegestaan in alle wedstrijden.

(In geval van aanwezigheid van televisie kan de referee voor de wedstrijd beslissen dat de intervals zoals in spelregel 16.2 bepaald, verplicht en van vastgelegde duur zijn.)

16.3 **Spelonderbreking**

16.3.1 Wanneer omstandigheden buiten de macht van de spelers dit noodzakelijk maken, mag de umpire het spel zolang onderbreken als hij noodzakelijk acht.

16.3.2 In uitzonderlijke omstandigheden kan de referee de umpire opdragen het spel te onderbreken.

In para-badminton dient het herstellen van bijkomend materiaal specifiek voor para-badminton (spelregel 5.2) beschouwd te worden als een uitzonderlijke omstandigheid.

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

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 **Spelvertraging**

16.4.1 Onder geen voorwaarde mag het spel worden vertraagd teneinde een speler in staat te stellen zijn krachten te herstellen, op adem te komen of aanwijzingen te ontvangen.

16.4.2 De umpire zal als enige over de spelvertragingen oordelen.

16.5 **Aanwijzingen en het verlaten van het speelveld**

16.5.1 Enkel wanneer de shuttle niet in spel is (regel 15) en totdat de spelers hun positie hebben ingenomen om te serveren en te ontvangen, mag een speler tijdens een wedstrijd aanwijzingen ontvangen.

16.5.2 Behalve gedurende de intervals zoals bedoeld in spelregel 16.2, mag een speler het speelveld niet verlaten zonder toestemming van de umpire wanneer dit het spel vertraagd.

16.5.3 Bij rolstoelbadminton is het een speler toegelaten om het speelveld te verlaten voor één bijkomende interval om te katheteriseren. De speler zal vergezeld worden door een wedstrijdfunctionaris van de federatie.

16.6 Het is een speler verboden:

16.6.1 opzettelijk een vertraging of een onderbreking in het spel te veroorzaken;

16.6.2 opzettelijk de shuttle te vervormen of te beschadigen om zijn snelheid of vlucht te veranderen;

16.6.3 zich beledigend of ongepast te gedragen; of

16.6.4 zich te misdragen op een wijze die niet elders in de Spelregels van Badminton is omschreven.

16.7 **Behandelen van overtredingen**

16.7.1 De umpire moet elke overtreding van spelregels 16.2, 16.4.1, 16.5.2 of 16.6 als volgt bestraffen:

16.7.1.1 hij waarschuwt de partij in overtreding; of

16.7.1.2 hij geeft de partij in overtreding een fout, indien deze al eerder werd gewaarschuwd; of

16.7.1.3 hij geeft de partij in overtreding een fout in geval van ernstige overtreding of een inbreuk.

16.7.2 Bij het geven van een fout (spelregel 16.7.1.2 of 16.7.1.3), zal de umpire het gebeurde onmiddellijk aan de referee melden, die gerechtigd is de partij in overtreding te diskwalificeren.

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

17. WEDSTRIJDFUNCTIONARISSEN EN BEROEP

17.1 De referee heeft de algemene controle over het tornooi of evenement waarvan een wedstrijd deel uit maakt.

17.2 De umpire, indien aangesteld, heeft de controle over de wedstrijd, het speelveld en de onmiddellijke omgeving. De umpire is verantwoording verschuldigd aan de referee.

17.3 De servicerechter moet de door de serveerder gemaakte servicefouten aangeven, als deze zich voordoen (regel 9.1.2 tot 9.1.8).

17.4 Een lijnrechter moet aangeven of een shuttle “in” of “uit” valt t.o.v. de aan hem toegekende lijn(en).

17.5 De beslissing van een wedstrijdfunctionaris is definitief m.b.t. alle feitelijke waarnemingen voor welke de betrokken wedstrijdfunctionaris verantwoordelijk is, behalve als

17.5.1 er naar de mening van de umpire geen twijfel over bestaat dat de lijnrechter duidelijk een verkeerde beslissing heeft genomen; dan moet de umpire deze beslissing herroepen.

17.5.2 een Instant Review System wordt gebruikt, dan zal het systeem beslissen over elke betwisting i.v.m. een lijnbeslissing.

17.6 **Een umpire moet:**

17.6.1 toezien op de juiste toepassing van de spelregels en in het bijzonder “fout” of “let” roepen in voorkomende gevallen;

17.6.2 een beslissing nemen bij ieder protest over een geschilpunt, mits dit gebeurt voordat de volgende service wordt geslagen;

17.6.3 erop toezien dat de spelers en de toeschouwers op de hoogte blijven van het verloop van de wedstrijd;

17.6.4 in overleg met de referee, de servicerechter en de lijnrechters aanstellen of vervangen;

17.6.5 zorg dragen voor de uitvoering van de taken van lijnrechters of de servicerechter indien deze niet zijn aangesteld;

17.6.6 indien een aangestelde functionaris het uitzicht wordt belemmerd, diens taak overnemen of een let laten spelen;

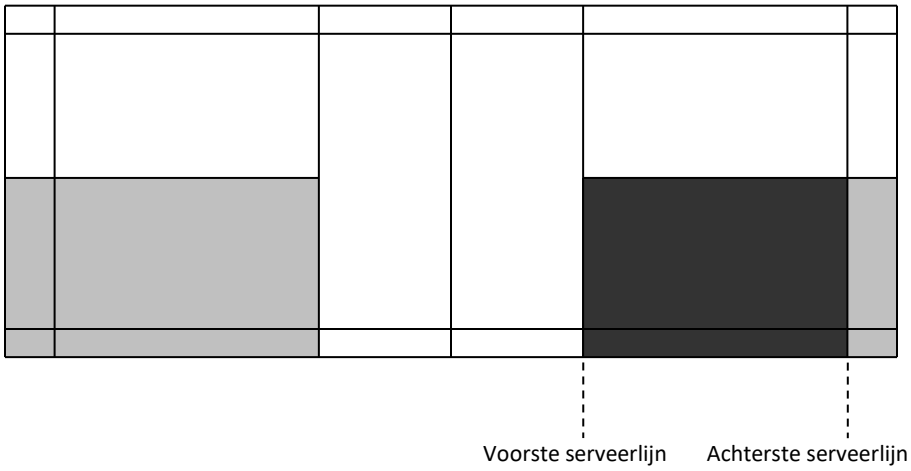
17.6.7 alles in verband met spelregel 16 noteren en rapporteren aan de referee; en

17.6.8 naar de referee verwijzen ingeval van beroep tegen zijn interpretatie van de spelregels. (Dergelijk beroep is alleen mogelijk voordat de volgende service is geslagen of bij het einde van de wedstrijd voordat de in beroep gaande partij het speelveld heeft verlaten).

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

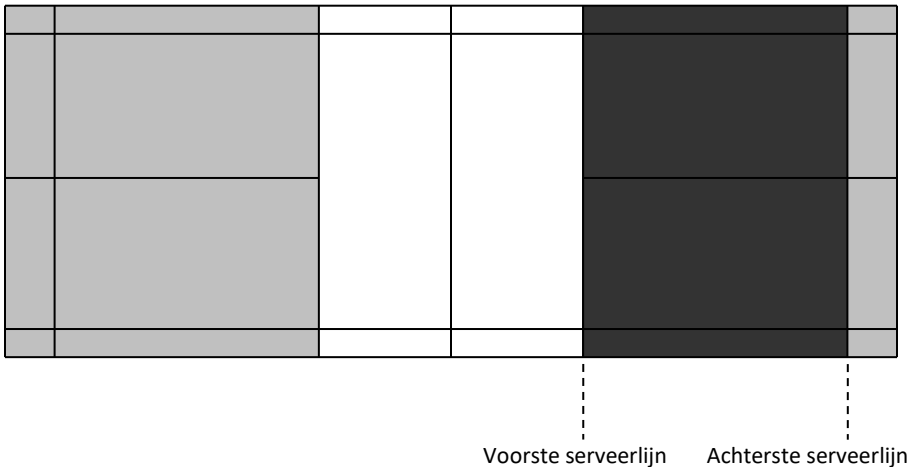
Opmerking: Voor alle onderstaande figuren = speelveld = serveerzone

FIGUUR D



Speelveld en serveervak voor para badminton rolstoel enkelspel

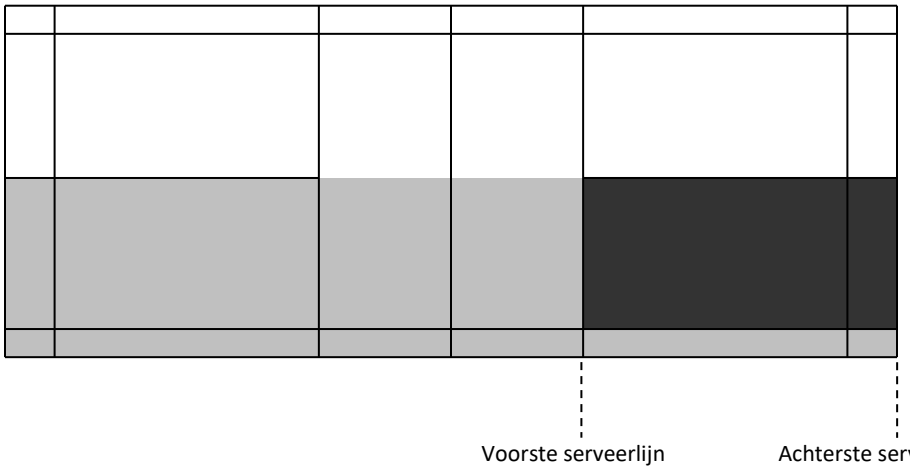
FIGUUR E



Speelveld en serveervak voor para-badminton rolstoel dubbelspel

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent

FIGUUR F



Speelveld en serveervak voor para-badminton enkelspel staand badminton op half speelveld

Wijgmaalsesteenweg 169/1
3020 Herent