

VLAAMSE BADMINTON LIGA

Vereniging Zonder Winstoogmerk

Boomgaardstraat, 22 bus 18

2600 Berchem

Verenigingsnummer: 962678

Ondernemingsnummer: 418769190

tel. 03 / 287.83.80

fax. 03 / 218.45.68

e-mail info@badmintonliga.be

url www.badmintonliga.be

C800

SPELREGELS VAN BADMINTON

Uitgave 2007

Goedgekeurd door de Raad van Bestuur op 28/08/2007

INHOUDSTAFEL

Spelregels van Badminton

1. Speelveld en materiaal	1
2. Shuttle	2
3. Shuttle testen op snelheid	2
4. Racket	2
5. Goedgekeurd materiaal	3
6. Toss	3
7. Telling	3
8. Wisselen van speelhelft	3
9. Service	4
10. Enkelspel	4
11. Dubbelspel	4
12. Opstellingsvergissingen	5
13. Fouten	5
14. Let	6
15. Shuttle niet in spel	6
16. Ononderbroken spel, wangedrag, straffen	6
17. Wedstrijdfunctionarissen en beroep	7

Bijlagen

1. Afwijkingen op het speelveld en het materiaal	8
2. Wedstrijden met voorgift	9
3. Wedstrijden met een andere telling	9
4. Terminologie	11
5. Badminton voor gehandicapten	16
6. Afmetingen in Engelse maten	22
7. Minibad -9	22

Aanbevelingen voor wedstrijdfunctionarissen

1. Inleiding	24
2. Wedstrijdfunctionarissen en hun beslissingen	24
3. Aanbevelingen voor umpires	24
4. Algemene richtlijnen voor umpires	28
5. Onderrichtingen voor servicerechters	29
6. Onderrichtingen voor lijnrechters	30

Het Badminton - Telblad

1. Het invullen van een telblad	32
2. Voorbeelden van ingevulde telbladen	34

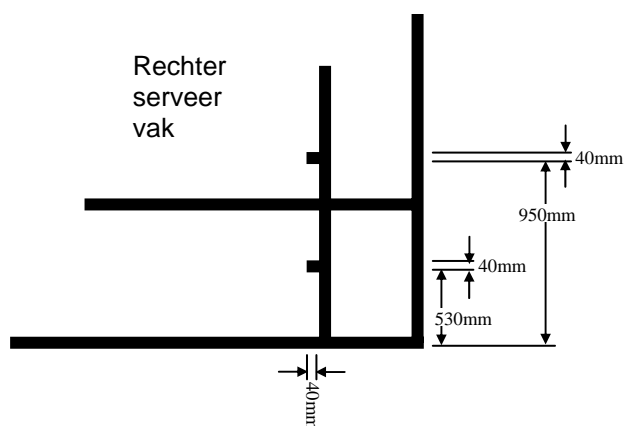
2. SHUTTLE

- 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. Gezien het verschil in specifiek gewicht en andere eigenschappen van synthetische materialen in vergelijking met veren, is nochtans een afwijking van maximaal 10% toelaatbaar.
- 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.

Figuur B



4. RACKET

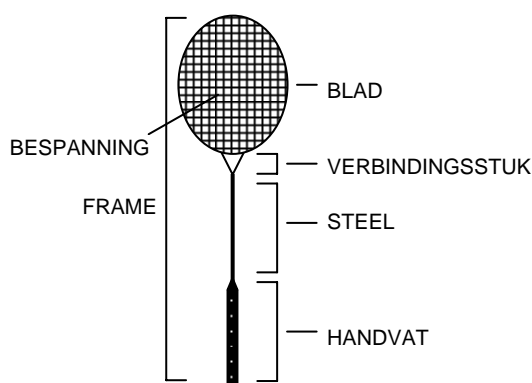
- 4.1 Het racket zal een frame zijn niet langer dan 680 mm en niet breder dan 230 mm dat bestaat uit de belangrijkste delen zoals beschreven in spelregels 4.1.1 tot 4.1.5 en geïllustreerd in figuur C.
- 4.1.1 Het handvat is het deel dat normaal door de speler wordt vastgehouden
- 4.1.2 De bespanning 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. Nochtans mag op de plaats van het verbindingsstuk de bespanning 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 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

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

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;
- 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 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 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 20-beiden wordt, wint de partij die het eerst 2 punten voorsprong behaalt de game.
- 7.5 Indien de stand 29-beiden wordt, wint de partij die het 30^{ste} 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 zodra één der partijen 11 punten heeft gescoord.
- 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:
- 9.1.1 mag geen der partijen het slaan van de service onnodig vertragen zodra de serveerder en ontvanger klaar zijn voor de service. 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.
 - 9.1.2 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 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 moet het racket van de serveerder eerst de dop van de shuttle raken;
 - 9.1.5 moet de shuttle zich geheel onder het middel van de serveerder bevinden op het moment dat de shuttle door het racket van de serveerder geraakt wordt. Het middel is een denkbeeldige lijn rond het lichaam welke zich bevindt ter hoogte van het laagste punt van de onderste rib van de serveerder;
 - 9.1.6 moet op het moment dat de shuttle wordt geraakt de steel van het racket van de serveerder naar beneden wijzen;
 - 9.1.7 moet vanaf het begin van de service (regel 9.2) de beweging van het racket van de serveerder ononderbroken voorwaarts zijn, totdat de service is geslagen (regel 9.3);
 - 9.1.8 moet de shuttle het racket van de serveerder in een opwaartse vlucht verlaten opdat hij over het net passeert en, wanneer hij niet wordt teruggeslagen, in het serveervak van de ontvanger valt (dit is op of binnen de zijlijnen); en
 - 9.1.9 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.
- 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.
- 10.2 **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.
- 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.
- 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.

12. OPSTELLINGSVERGISSINGEN

- 12.1 Een opstellingsverginging is gemaakt als een speler:
 - 12.1.1 voor zijn beurt heeft geserveerd; of
 - 12.1.2 vanuit het verkeerde serveervak heeft geserveerd of ontvangen.
- 12.2 Indien een opstellingsverginging wordt ontdekt, moet deze vergissing gecorrigeerd worden 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 door het net gaat, of onder het net doorgaat;
 - 13.3.3 niet over het net gaat;
 - 13.3.4 het plafond of de muren raakt;
 - 13.3.5 het lichaam of de kleren van een speler raakt; of
 - 13.3.6 iets of iemand raakt buiten het speelveld,

(Waar dit nodig is vanwege de bouw van een hal, mag de locale organisatie onder het recht van veto van de Nationale Organisatie een regeling treffen voor het geval een shuttle een obstakel raakt.)

- 13.3.7 wordt opgevangen en vastgehouden op het racket en daarna wordt teruggeslingerd bij het uitvoeren van de slag;

- 13.3.8 tweemaal achtereenvolgens door dezelfde speler wordt geslagen; het is echter geen fout wanneer de shuttle in één slag het racketblad en de bespanning raakt
- 13.3.9 achtereenvolgens door een speler en diens partner wordt geslagen; of
- 13.3.10 wordt geraakt door het racket van een speler en vervolgens niet verder vliegt in de richting van de speelhelft van de tegenstander;
- 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; of
 - 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;
- 13.5 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 wanneer:
 - 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, of
 - 14.2.3.2 na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken;
 - 14.2.4 tijdens het spel de shuttle uiteen valt en de dop geheel los komt van de kelk;
 - 14.2.5 naar de mening van de umpire, het spel verstoord wordt door een coach of een tegenstander afgeleid wordt door een coach;
 - 14.2.6 een lijnrechter het uitzicht wordt belemmerd en de umpire is niet in staat een beslissing te nemen;
 - 14.2.7 bij elke onvoorziene of toevallige situatie die zich 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.

16.2 Intervals:

- 16.2.1 van maximaal 60 seconden tijdens elke game zodra de partij op voorsprong 11 punten heeft gescoord; 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.
- 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 of op adem te komen of aanwijzingen te ontvangen.
- 16.4.2 De umpire zal de enige zijn die over welke spelvertraging dan ook oordeelt.
- 16.5 **Aanwijzingen en het verlaten van het speelveld**
- 16.5.1 Enkel wanneer de shuttle niet in spel is (regel 15), 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.
- 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 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 16.4, 16.5 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. Twee dergelijke fouten van dezelfde partij moeten als aanhoudende overtredingen beschouwd worden; of
- 16.7.2 in geval van een ernstige overtreding, aanhoudende overtredingen, of een inbreuk tegen spelregel 16.2 geeft hij de partij in overtreding een fout en brengt onmiddellijk het gebeurde ter kennis van de referee, die gerechtigd is de partij in overtreding te diskwalificeren uit de wedstrijd.

17. WEDSTRIJDFUNCTIONARISSEN EN BEROEP

- 17.1 De referee heeft de algemene controle over het toernooi 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 schuldig aan de referee.
- 17.3 De servicerechter moet de door de serveerder gemaakte servicefouten aangeven, als deze zich voordoen (regel 9.1).
- 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 functionaris is definitief m.b.t. alle feitelijke waarnemingen voor welke de betrokken functionaris verantwoordelijk is, behalve wanneer naar de mening van de umpire, er geen twijfel over bestaat dat de lijnrechter duidelijk een verkeerde beslissing heeft genomen, moet de umpire deze beslissing herroepen.
- 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 geappelleerd wordt voordat de volgende service is 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).

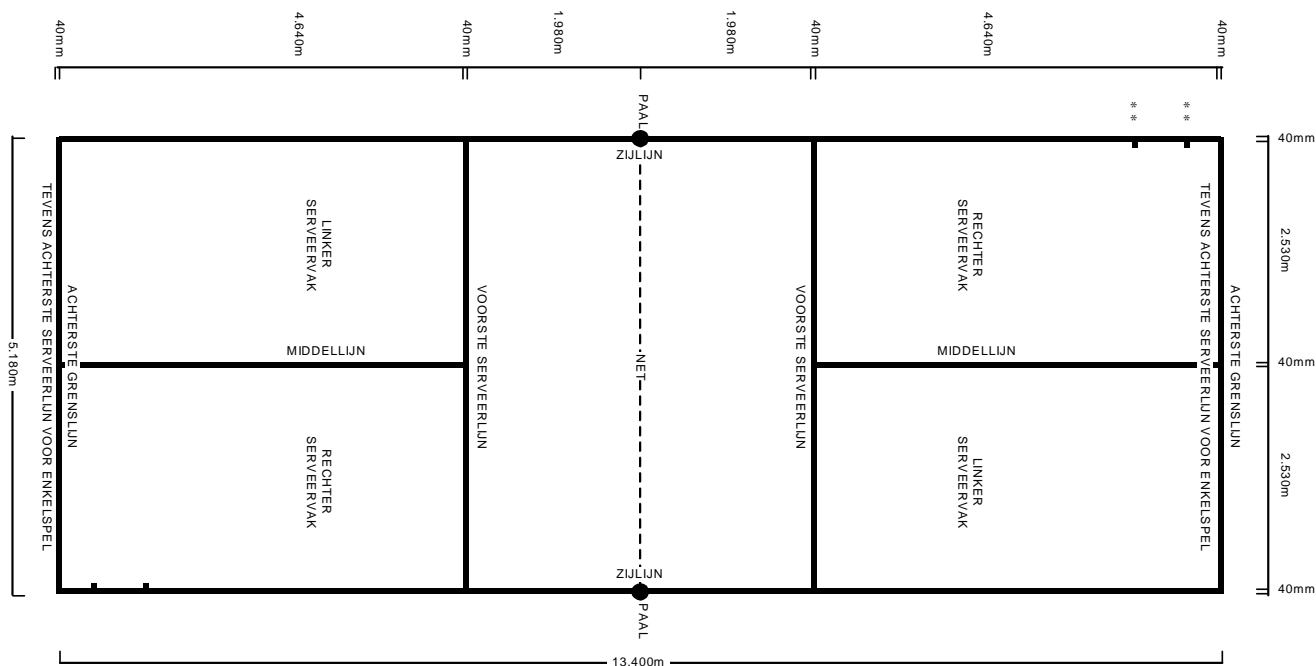
BIJLAGEN

Bijlage 1

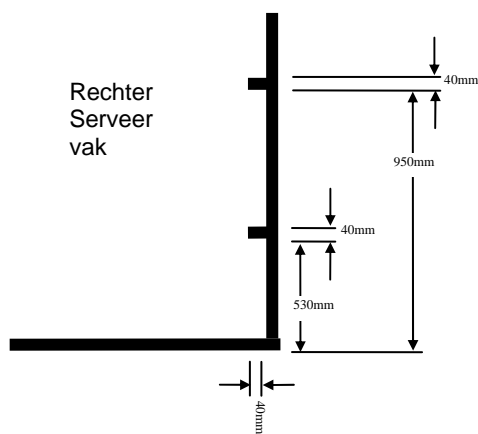
AFWIJKINGEN OP HET SPEELVELD EN MATERIAAL

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, bv. 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 speelveld voor enkelspel mag enkel zoals aangegeven in figuur D worden uitgezet. De achterlijnen worden dan tevens de achterste serverlijnen 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 van het speelveld 1,524 meter en op de zijlijnen 1,55 meter boven de grond hangen.

Figuur D



Opmerking: (1) Diagonale lengte gehele speelveld = 14.366m
 (2) Afgebeelde speelveld wordt alleen gebruikt voor enkelspel



Eventuele merktekens voor shuttletest op enkelspeelveld

Bijlage 2**WEDSTRIJDEN MET VOORGIFT**

In wedstrijden met voorgift zijn de volgende wijzigingen van de spelregels van toepassing:

1. Een wijziging in het aantal punten om een game te winnen is niet toegestaan.
2. Spelregel 8.1.3 wordt als volgt gewijzigd:
in de derde game of in een wedstrijd die uit één game bestaat zodra één der partijen de helft van het aantal punten heeft gescoord dat nodig is om de game te winnen (waarbij zonedig naar boven moet worden afgerond).

Bijlage 3**WEDSTRIJDEN MET EEN ANDERE TELLING**

Indien vooraf overeengekomen is het toegestaan ofwel

1. een wedstrijd van één game tot 21 punten te spelen, of
2. een wedstrijd naar 2 winnende games van 15 punten in het dubbelspel of mannenenkelspel en 11 punten in het vrouwenenkelspel te spelen.

In geval van het eerst hierboven vernoemde, is volgende wijziging van de spelregels van toepassing:

8. WISSELEN VAN SPEELHELFT

- 8.1 In een wedstrijd van één game moeten spelers van speelhelft wisselen zodra één der partijen het eerst 11 punten heeft gescoord.

In geval van het tweede hierboven vernoemde, zijn volgende wijzigingen van de spelregels van toepassing:

7. TELLING

- 7.1 Een wedstrijd bestaat uit het beste resultaat over 3 games, tenzij anders is overeengekomen (Bijlage 2 en 3).
- 7.2 Bij het dubbelspel en herenenkelspel wordt een game gewonnen door de partij die het eerst 15 punten heeft gescoord, behalve zoals bepaald in spelregel 7.5.
- 7.3 Bij het vrouwenenkelspel wordt een game gewonnen door de partij die het eerst 11 punten heeft gescoord, behalve zoals bepaald in spelregel 7.5.
- 7.4 Alleen de serverende partij kan een punt scoren met het winnen van een rally (regel 10.3 of 11.5). 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
- 7.5 Indien de stand 14-beiden wordt (in vrouwenenkelspel 10-beiden), mag de partij die het eerst 14 (10) punten scoorde, de keuze maken uit regel 7.5.1 of 7.5.2:
 - 7.5.1 de game verder te zetten tot 15 (11) punten, dit betekent de game niet te verlengen; of
 - 7.5.2 de game te verlengen tot 17 (13) punten.
- 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 er een derde game gespeeld wordt; en
 - 8.1.3 in de derde game, zodra één der partijen:
 - 8.1.3.1 6 punten heeft gescoord in een game van 11 punten; of
 - 8.1.3.2 8 punten heeft gescoord in een game van 15 punten;
- 8.2 Als spelers niet op de in spelregel 8.1 aangegeven manier van speelhelft wisselen, moet dit alsnog gebeuren zodra de vergissing is opgemerkt en de shuttle niet in spel is. De dan bereikte stand blijft gehandhaafd.

10. ENKELSPEL

10.1 Serveervakken

10.11 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.

10.12 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.

10.2 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 7.4), 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 7.4), verliest de serveerder het recht van serveren en wordt de ontvanger de nieuwe serveerder waarbij door geen van de spelers een punt werd gescoord.

11. DUBBELSPEL

11.1 Serveervakken

11.1.1 Aan het begin van een game en steeds wanneer een partij het recht van serveren verkrijgt, moet de service vanuit het rechter serveervak worden geslagen.

11.1.2 De speler die bij het begin van een game serveert of ontvangt, moet serveren uit, of ontvangen in, het rechter serveervak wanneer zijn partij geen of een even aantal punten heeft gescoord in de betrokken game.

11.1.3 De speler die bij het begin van een game serveert of ontvangt, moet serveren uit, of ontvangen in, het linker serveervak wanneer zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de betrokken game.

11.1.4 Het omgekeerde is van toepassing op de partners.

11.1.5 De speler van de ontvangende partij die in het diagonaal tegenover de serveerder liggende serveervak staat, is de ontvanger.

11.1.6 In elke servicebeurt moet beurtelings geserveerd worden vanuit elk serveervak, behalve wanneer spelregel 12 of 14 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 7.4), scoort de serverende partij een punt. De serveerder moet dan opnieuw serveren.

11.3.2 Als de ontvangende partij een rally wint (regel 7.4), verliest de serveerder het recht op serveren waarbij geen van beide partijen een punt scoren.

11.4 Volgorde van serveren

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

11.4.1 van de initiële serveerder,

11.4.2 naar de initiële ontvanger,

11.4.3 naar de partner van de initiële ontvanger,

11.4.4 naar de tegenstander die vanuit het rechterserveervak moet serveren (regel 11.1.2),

11.4.5 naar diens partner, enzovoorts.

11.5 Een speler mag niet voor zijn beurt serveren of ontvangen, of 2 opeenvolgende services ontvangen in dezelfde game, behalve wanneer spelregel 12 of 14 van toepassing is.

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

12. OPSTELLINGSVERGISSINGEN

12.1 Een opstellingsverging 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 opstellingsverging is ontdekt voordat de volgende service is geslagen:

- 12.2.1 wanneer één der partijen een vergissing beging en de rally won, zal dit een “let” zijn;
- 12.2.2 wanneer één der partijen een vergissing beging en de rally verloor, zal de vergissing niet gecorrigeerd worden;
- 12.2.3 wanneer beide partijen een vergissing begingen, zal dit een “let” zijn.
- 12.3 Indien als gevolg van een opstellingsvergissing een “let” wordt gespeeld, wordt de rally overgespeeld en de vergissing gecorrigeerd.
- 12.4 Indien een opstellingsvergissing is ontdekt nadat de volgende service is geslagen, zal de vergissing niet worden gecorrigeerd en moet het spel in die game voortgaan zonder de nieuwe serveerpositie van de spelers (noch, indien van toepassing, de nieuwe volgorde van serveren) te wijzigen.

16. ONONDERBROKEN SPEL, WANGEDRAG, STRAFFEN

16.2 Intervals:

- 16.2.1 van maximaal 90 seconden tussen de eerste en de tweede game; en
- 16.2.2 van maximaal 5 minuten tussen de tweede en derde game zijn toegestaan in alle wedstrijden.

Bijlage 4

A TERMINOLOGIE

Deze bijlage bevat de standaardterminologie die door de umpire moet worden gebruikt. (Nederlandstalige versie)

1. Aankondigingen en voorstelling

- 1.1 “Dames en Heren:
- 1.1.1 rechts van mij ...(naam speler) ...(naam land), en links van mij ...(naam speler) ...(naam land); of
- 1.1.2 rechts van mij ...(namen spelers) ...(naam land), en links van mij ...(namen spelers) ...(naam land)
- 1.1.3 rechts van mij ...(naam land/team), vertegenwoordigd door ...(naam speler) en links van mij ...(naam land/team), vertegenwoordigd door ...(naam speler); of
- 1.1.4 rechts van mij ...(naam land/team), vertegenwoordigd door ...(namen spelers) en links van mij ...(naam land/team), vertegenwoordigd door ...(namen spelers)
- 1.2.1 ... (naam speler) serveert; of
- 1.2.2 ... (naam land/team) serveert;
- 1.3.1 ...(naam speler) serveert naar ...(naam speler);
- 1.3.2 ...(naam speler) naar ...(naam speler);”

Waar van toepassing, dient gebruikt te worden in de aangegeven volgorde zoals in onderstaande tabel

Evenement	Enkelspel	Dubbelspel
Individueel	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
Team	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

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

- 2.1 “Nul beiden, speel”
- 2.2 “Service over”
- 2.3 “Interval”
- 2.4 “Baan ... (nummer), twintig seconden”
- 2.5 “... game point ...” vb. “20 game point 6” of “29 game point 28”
- 2.6 “... match point ...” vb. “20 match point 8” of “29 match point 28”
- 2.7 “... game point beiden ...” vb. “29 game point beiden”
- 2.8 “Eerste game gewonnen door ...” (gebruik de naam van het land/team in een teamevenement) “...” (score)
- 2.9 “Baan ...(nummer), twee minuten interval”
- 2.10 “Tweede game”
- 2.11 “... match point beiden ...” vb. “29 match point beiden”
- 2.12 “Tweede game gewonnen door ...” (gebruik de naam van het land/team in een teamevenement) “...” (score)

- 2.13 “Eén game beiden”
- 2.14 “Laatste game”

3. Algemene terminologie

- 3.1 “Kies uw kant”
- 3.2 “Bent u klaar?”
- 3.3 “U heeft de shuttle gemist bij de service”
- 3.4 “De ontvanger is niet klaar”
- 3.5 “U deed een poging de service terug te slaan”
- 3.6 “U mag de lijnrechter niet beïnvloeden”
- 3.7 “Wilt u hier komen”
- 3.8 “Is de shuttle goed?”
- 3.9 “Wilt u de shuttle testen”
- 3.10 “Neem een andere shuttle”
- 3.11 “Neem geen andere shuttle”
- 3.12 “Speel een let”
- 3.13 “Wissel van speelhelpt”
- 3.14 “U bent niet van kant gewisseld”
- 3.15 “U heeft vanuit het verkeerde vak geserveerd”
- 3.16 “U heeft vóór uw beurt geserveerd”
- 3.17 “U heeft vóór uw beurt ontvangen”
- 3.18 “U mag de shuttle niet beïnvloeden”
- 3.19 “De shuttle heeft u geraakt”
- 3.20 “U heeft het net geraakt”
- 3.21 “U staat in het verkeerde vak”
- 3.22 “U heeft de tegenstander uit concentratie gebracht”
- 3.23 “Uw coach heeft de tegenstander uit concentratie gebracht”
- 3.24 “U heeft de shuttle twee maal geraakt”
- 3.25 “U heeft de shuttle gedragen”
- 3.26 “U kwam op het veld van uw tegenstander”
- 3.27 “U heeft uw tegenstander gehinderd”
- 3.28 “Wenst u op te geven?”
- 3.29 “Fout ontvanger”
- 3.30 “Servicefout geroepen”
- 3.31 “U heeft de service vertraagd, het spel moet ononderbroken zijn”
- 3.32 “Het spel wordt geschorst”
- 3.33 “...(naam van de speler) waarschuwing voor wangedrag”
- 3.34 “...(naam van de speler) fout voor wangedrag”
- 3.35 “Fout”
- 3.36 “Out”
- 3.37 “Lijnrechter, wil u een teken geven?”
- 3.38 “Servicerechter, wil u een teken geven?”
- 3.39 “Correctie, IN”
- 3.40 “Correctie, OUT”
- 3.41 “Wilt u de baan vegen?”

4. Einde van een wedstrijd

- 4.1 “Wedstrijd gewonnen door ...(naam van de speler/team) ...(score)”
- 4.2 “Opgave ...(naam van de speler/team)”
- 4.3 “Diskwalificatie ...(naam van de speler/team)”

5. Telling

0 - Nul	6 - Zes	12 - Twaalf	18 - Achttien	24 – Vierentwintig	30 - Dertig
1 - Een	7 - Zeven	13 - Dertien	19 - Negentien	25 - Vijfentwintig	
2 - Twee	8 - Acht	14 - Veertien	20 - Twintig	26 - Zesentwintig	
3 - Drie	9 - Negen	15 - Vijftien	21 - Eenentwintig	27 - Zeventwintig	
4 - Vier	10 - Tien	16 - Zestien	22 - Tweeëntwintig	28 - Achtentwintig	
5 - Vijf	11 - Elf	17 - Zeventien	23 - Drieëntwintig	29 - Negentwintig	

B VOCABULARY

Deze bijlage bevat de standaardterminologie die door de umpire moet worden gebruikt. (Engelse versie)

1. Announcements and Introductions

- 1.1 “Ladies and Gentlemen:
- 1.1.1 on my right ...(player name) ...(country name), and on my left ...(player name) ...(country name); or
 - 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); or
 - 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

Event	Singles	Doubles
Individual	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
Team	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

2. Start of match and calling the score

- 2.1 “Love all; play”
- 2.2 “Service over”
- 2.3 “Interval”
- 2.4 “Court ...” (number) “20 seconds”
- 2.5 “... game point ...” e.g. “20 game point 6”, or “29 game point 28”
- 2.6 “... match point ...” e.g. “20 match point 8”, or “29 match point 28”
- 2.7 “... game point all” e.g. “29 game point all”
- 2.8 “First game won by ...”(in team event, use name of country/team) “...” (score)
- 2.9 “Court ...” (number) “a 2 minute interval”
- 2.10 “Second game”
- 2.11 “... match point all” e.g. “29 match point all”
- 2.12 “Second game won by ...”(in team event, use name of country/team) “...” (score)
- 2.13 “One game all”
- 2.14 “Final game”

3. General Communication

- 3.1 “Choose your end”
- 3.2 “Are you ready”
- 3.3 “You missed the shuttle during service”
- 3.4 “Receiver not ready”
- 3.5 “You attempted the return of service”
- 3.6 “You must not influence the line judge”
- 3.7 “Come here”
- 3.8 “Is the shuttle OK?”
- 3.9 “Test the shuttle”
- 3.10 “Change the shuttle”
- 3.11 “Do not change the shuttle”
- 3.12 “Play a let”
- 3.13 “Change ends”
- 3.14 “You did not change the ends”
- 3.15 “You served from the wrong service court”
- 3.16 “You served out of turn”

- 3.17 “You received out of turn”
- 3.18 “You must not interfere with the shuttle”
- 3.19 “The shuttle touched you”
- 3.20 “You touched the net”
- 3.21 “You are standing in the wrong service court”
- 3.22 “You distracted your opponent”
- 3.23 “Your coach distracted your opponent”
- 3.24 “You hit the shuttle twice”
- 3.25 “You slung the shuttle”
- 3.26 “You invaded your opponent's court”
- 3.27 “You obstructed your opponent”
- 3.28 “Are you retiring?”
- 3.29 “Fault – receiver”
- 3.30 “Service fault called”
- 3.31 “Service delayed, play must be continuous”
- 3.32 “Play is suspended”
- 3.33 “...” (name of player) “warning for misconduct”
- 3.34 “...” (name of player) “fault for misconduct”
- 3.35 “Fault”
- 3.36 “Out”
- 3.37 “Line Judge – signal”
- 3.38 “Service Judge – signal”
- 3.39 “Correction IN”
- 3.40 “Correction OUT”
- 3.41 “Wipe the court”

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/team) “disqualified”

5. Scoring

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

C LA TERMINOLOGIE

Deze bijlage bevat de terminologie en aanbevelingen zoals gebruikt door onze Waalse collega's. Deze verschilt licht van deze die in Frankrijk wordt gebruikt.

1. Les annonces et les introductions

- 1.1 “Mesdames et Messieurs,
 - 1.1.1 a ma droite ...(nom joueur) ...(nom pays), a ma gauche ...(nom joueur) ...(nom pays); ou
 - 1.1.2 a ma droite ...(nom joueurs) ...(nom pays), a ma gauche ...(nom joueurs) ...(nom pays)
 - 1.1.3 a ma droite ...(nom pays/équipe), représenté par ...(nom joueur), a ma gauche ...(nom pays/équipe), représenté par ...(nom joueur); ou
 - 1.1.4 a ma droite ...(nom pays/équipe), représenté par ...(nom joueurs), a ma gauche ...(nom pays/équipe), représenté par ...(nom joueurs)
 - 1.2.1 ...(nom joueur) sert; ou
 - 1.2.2 ...(nom pays/équipe) sert,
 - 1.3.1 ...(nom joueur) sert à ...(nom joueur)
 - 1.3.2 ...(nom joueur) à ...(nom joueur)”

A utiliser dans l'ordre suivant

Evenement	Simple	Doubles
individuel	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
par équipe	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

2. Le début du match et l'annonce du score

- 2.1 "Zéro partout, jouez"
- 2.2 "Service Over"
- 2.3 "Interruption"
- 2.4 "Terrain ...(no.), 20 secondes"
- 2.5 "... point de jeu ..." p.ex. "20 point de jeu 6", ou "29 point de jeu 28"
- 2.6 "... point de match ..." p.ex. "20 point de match 6", ou "29 point de match 28"
- 2.7 "... point de jeu ..." p.ex. "29 point de jeu partout"
- 2.8 "Premier jeu gagné par ...(lors de compétitions par équipe, utiliser le nom du pays/de l'équipe), ...(score)"
- 2.9 "Terrain ...(no.), 2 minutes d'interruption"
- 2.10 "Deuxième jeu"
- 2.11 "... point de match ..." p.ex. "29 point de match partout"
- 2.12 "Deuxième jeu gagné par ...(lors de compétitions par équipe, utiliser le nom du pays/de l'équipe), ...(score)"
- 2.13 "Un jeu partout"
- 2.14 "Jeu décisif"

3. La communication générale

- 3.1 "Choisissez le côté"
- 3.2 "Êtes-vous prêt?"
- 3.3 "Vous avez manqué le volant au service"
- 3.4 "Le receveur n'était pas prêt"
- 3.5 "Vous avez essayé de retourner le service"
- 3.6 "Vous ne devez pas influencer le juge de ligne"
- 3.7 "Venez ici"
- 3.8 "Le volant est-il correct?"
- 3.9 "Testez le volant"
- 3.10 "Changez le volant"
- 3.11 "Ne changez pas le volant"
- 3.12 "Jouez un let"
- 3.13 "Changez de côté"
- 3.14 "Vous n'avez pas changé de côté"
- 3.15 "Vous avez servi du mauvais côté"
- 3.16 "Ce n'était pas à vous de servir"
- 3.17 "Ce n'était pas à vous de recevoir"
- 3.18 "Vous ne devez pas modifier le volant"
- 3.19 "Le volant vous a touché"
- 3.20 "Vous avez touché le fillet"
- 3.21 "Vous êtes du mauvais côté"
- 3.22 "Vous avez distrait votre adversaire"
- 3.23 "Votre entraîneur a distrait votre adversaire"
- 3.24 "Vous avez frappé le volant deux fois"
- 3.25 "Vous avez porté le volant"
- 3.26 "Vous avez envahi le côté de votre adversaire"
- 3.27 "Vous avez fait obstruction à votre adversaire"
- 3.28 "Abandonnez-vous?"
- 3.29 "Faute - receveur"
- 3.30 "Faute de service annoncée"
- 3.31 "Service temporisé, le jeu doit être continu"
- 3.32 "Le jeu est suspendu"
- 3.33 "... (nom du joueur) "avertissement pour inconduite"
- 3.34 "... (nom du joueur) "faute pour inconduite"
- 3.35 "Faute"
- 3.36 "Out"

- 3.37 “Juge de ligne – votre signe”
 3.38 “Juge de service – votre signe”
 3.39 “Correction - IN”
 3.40 “Correction - OUT”
 3.41 “Essayez le terrain”

4. La fin du match

- 4.1 “Match gagné par ...(nom joueur/équipe), ... (score)”
 4.2 “... (nom joueur/équipe) abandon”
 4.3 “... (nom joueur/équipe) disqualifié”

5. Compter

0 - zéro	6 - six	12 - douze	18 - dix-huit	24 - vingt-quatre	30 - trente
1 - un	7 - sept	13 - treize	19 - dix neuf	25 - vingt-cinq	
2 - deux	8 - huit	14 - quatorze	20 - vingt	26 - vingt-six	
3 - trois	9 - neuf	15 - quinze	21 - vingt-et-un	27 - vingt-sept	
4 - quatre	10 - dix	16 - seize	22 - vingt-deux	28 - vingt-huit	
5 - cinq	11 - onze	17 - dix-sept	23 - vingt-trois	29 - vingt-neuf	

Bijlage 5

(vanaf 1 augustus 2004)

BADMINTON VOOR GEHANDICAPTEN

Onderstaande gewijzigde Spelregels van Badminton zijn geschikt voor verschillende categorieën van gehandicapten zoals ze in de lijst voorkomen

IBAD* CLASSIFICATIES

Het systeem is een functioneel classificatiesysteem voor alle motorische handicaps. De minimale handicap die hieronder beschreven staat, kan verhogen, maar niet verlagen zonder de goedkeuring van de IBAD Algemene Vergadering. Dergelijke veranderingen zijn niet officieel zolang ze niet gepubliceerd zijn in een update van de IBAD-handleiding. Bijkomende informatie kan verkregen worden bij IBAD.

**International Badminton Association for Disabled Players*

ROLSTOELBADMINTON KLASSE 1 – BMW 1

Tetraplegie speler met een lesie van boven C8; minimale motorisch functieverlies in het speelhand, maar dit verlies is niet significant. Lichte veranderingen in de rompositie kunnen opgevangen worden door de vrije hand die de rolstoel of de dij vasthoudt, duwt of ondersteunt. Het onderste gedeelte van de romp blijft in contact met de rug van de zitting. Achterwaartse bewegingen van de arm zijn beperkt door de afwezigheid van romprotatie. Opzettelijke bewegingen van de rolstoel zijn meestal in het nadeel.

CP (cerebral palsy):

Ernstige diplegie.

Minimale beperkingen in de controle van de bovenste ledematen.

Matige stoornissen in de rompbalans.

Ernstige spasticiteit in de onderste ledematen (Spasticiteitschaal voor spierspanning: 4).

ROLSTOELBADMINTON KLASSE 2 – BMW 2

Paraplegie-spelers met een lesie boven T12. Lichte veranderingen in de rompositie kunnen opgevangen worden door de vrije hand die de rolstoel of de dij vast houdt, duwt of ondersteunt. Het onderste deel van de romp blijft in contact met de rug van de zitting. Achterwaartse bewegingen van de arm zijn beperkt door de afwezigheid van romprotatie. Bewegingen van de rolstoel zijn meestal nadelig.

CP:

Matige diplegie.

Matige stoornissen in de rompbalans.

Matige spasticiteit in de onderste ledematen (Spasticiteitschaal voor spierspanning: 3).

ROLSTOELBADMINTON KLASSE 3 – BMW 3

Paraplegie spelers met een L1 lesie of lager. Minimale handicap is een verminderde spierkracht van minstens 20 punten in één of beide onderste ledematen.

Recht op zitten, normale arm- en rompbewegingen. Rompbewegingen om de reikwijdte te verhogen zijn alleen mogelijk doordat de vrije arm de rolstoel of dij ondersteunt, vast houdt of duwt. Opzettelijke bewegingen van de rolstoel zijn mogelijk. Wanneer een arm voorwaarts wordt bewogen, kan de romp niet optimaal naar voren gebogen worden. Laterale bewegingen zijn niet mogelijk zonder ondersteuning van de vrije arm.

CP:

Lichte diplegie.

Minimale problemen met de rompbalans.

Lichte spasticiteit in de onderste ledematen.

Kan niet staand spelen.

STAAND BADMINTON MET HANDICAP AAN HET ONDERLICHAAM KLASSE 1 – BMSTL 1

Ernstige beperkingen in de benen (beperkt statisch en dynamisch evenwicht)

1. Ernstige polio in beide benen
2. Enkele bovenknie amputatie of enkel onder knie amputatie
3. Incompletie SCI of vergelijkbaar profiel
4. Ernstige diplegie
5. Ernstige hemiplegie inclusief de speelarm

STAAND BADMINTON MET HANDICAP AAN HET ONDERLICHAAM KLASSE 2 – BMSTL 2

De speler staat recht en heeft een verminderde spierkracht van minstens 20 punten in een of beide onderste ledematen of gelijkwaardige beperking.

Profiel - Matige verzwakking in de benen

1. Eén niet-functioneel been
2. Polio in één been
3. Enkele boven knie amputatie
4. Stijve heup en stijve knie (samen)
5. Heupontwrichting met zichtbare verkorting
6. Twee matige benen
7. Polio
8. Dubbele boven knie amputatie
9. beperkt ruggenmergletsel (incomplete spinal cord injury), spina bifida niveau S1

STAAND BADMINTON MET HANDICAP AAN HET ONDERLICHAAM KLASSE 3 – BMSTL 3

De speler staat recht en heeft een verminderde spierkracht van 10 tot 19 punten in een of beide onderste ledematen of gelijkwaardige beperking.

Zeer lichte verzwakking in de benen

Enkele stijve enkel

Amputatie van de voorvoet waaronder alle metatarsalen (minimaal 1/3 van de voet)

Heup "*subluxation*" (nog te vertalen)

Beperkte beweging in één heup of knie of enkel

Polio; verlies van minstens 10 punten in de spierkracht van één of beide ledematen

STAAND BADMINTON MET HANDICAP AAN HET BOVENLICHAAM KLASSE 1 – BMSTU 4**Ernstige beperkingen in de niet-spelende arm**

Minimale handicap: verlies van 50 punten

of

Enkele amputatie boven of door het ellebooggewricht

Brachiale plexus laesie met verlamming van de volledige arm

Verkorting van de arm door de elleboog zonder een functioneel hand

Of vergelijkbare beperkingen

De speelarm heeft een aanzienlijk snelheidsverlies tijdens de maximale zwaaibeweging, veroorzaakt door spierkrachtverlies, bewegingsreikwijdte of coördinatieproblemen. Het snelheidsverlies moet in de slagrichting zijn.

- De spierkracht is niet meer dan graad 4 op de MRC-schaal in de slagrichting (forehand of backhand) van een van de participerende gewrichten
- De bewegingsreikwijdte heeft een verlies van 30-50% bij voorspanning van de schouder, strekken van de elleboog en pronatie van de voorarm
- In coördinatie zoals in spastische monoplegie en athesose in lichte mate
- Of gelijkaardige beperkingen

STAAND BADMINTON MET HANDICAP AAN HET BOVENLICHAAM KLASSE 2 – BMSTL 5

Minimale handicap: verlies van 30 punten

Of ernstige tot matige beperking in de NIET-SPELENDE ARM

Enkele onder elleboog amputatie (onder de elleboog maar door of boven het polsgewricht)

Brachiale plexus laesie met enkele resterende functies

Dysmelie of beperkingen die vergelijkbaar zijn met een enkele amputatie onder de elleboog

DE SPEELARM

Matige beperking van de speelarm

Vingeramputatie/ dysmelia van de functionele grijpkracht

Stijve pols met functionele grijpkracht

Zwakheid van de hand of gewrichten van de arm

Gelijkaardig beperkingsprofiel

ANDERE BEWEGINGSHANDICAPS

De beperking moet permanent zijn (non-progressief of progressief).

DE RUG EN DE ROMP

Enstig verminderde mobiliteit van permanente aard en/of een scoliose-meting van meer dan 60° curve gemeten volgens de Cobb-methode. Vaststelling dmv X-ray is nodig.

DWERGGROEI

De maximum grootte voor een dwerg om tegemoet te komen aan de minimale handicap is 142 cm voor mannen en 136 cm voor vrouwen. De atleet moet naast de kleine gestalte nog bijkomende beperkingen hebben waardoor een hypofysedwerg niet toegelaten zijn.

OPMERKINGEN

Spelers met progressieve bewegingsbeperkingen bv. Multiples Sclerosis, moeten geclassificeerd worden voor de aanvang van elke erkende competitie.

Voorbeelden van aandoeningen die niet in aanmerking komen: personen met ernstige verstandelijke beperkingen, personen met hart-, borst-, buik-, huid-, oor- en oogaandoeningen zonder bewegingsbeperking.

MEESPELEN IN EEN KLASSE MET LAGERE HANDICAP

Wanneer een atleet verkiest om uit te komen in een klasse met atleten met mindere beperkingen dan moet hij/zij in dezelfde klasse blijven voor die specifieke competitie.

1. SPEELVELD EN MATERIAAL

1.1 Het speelveld moet een rechthoek zijn en uitgezet worden met 40 mm brede lijnen zoals in figuur A uit de spelregels van badminton. De onderstaande speelvelden moeten gebruikt worden voor gehandicapten:

1.1.1 Rolstoelbadminton: het speelveld voor enkelspel en dubbelspel worden respectievelijk aangegeven in de figuren E, F, G en H.

1.1.2 Staand badminton: het speelveld voor enkelspel wordt aangegeven in figuur I.

- 1.4 De palen moeten de onderstaand beschreven hoogte hebben gemeten vanaf de vloer en zij moeten blijven staan wanneer het net opgespannen is zoals aangegeven in spelregel 1.10:
- 1.4.1 Rolstoelbadminton: 1,40 meter.
- 1.4.2 Staand badminton: 1,55 meter.
- 1.10 De bovenkant van het net moet respectievelijk in het midden en boven de zijlijn voor dubbelspel de onderstaand beschreven hoogte hebben:
- 1.10.1 Rolstoelbadminton: 1,372 en 1,40 meter
- 1.10.2 Staand badminton: 1,524 en 1,55 meter

9. SERVICE

- 9.1 Bij een correcte service:
- 9.1.2 moeten de serveerder en de ontvanger binnen schuin tegenover elkaar liggende serveervakken staan of zich binnen hun respectievelijke serveervakken bevinden zonder de grenslijnen van de serveervakken te raken;
- 9.1.3 [Deze spelregel is enkel van toepassing op staand badminton bij een handicap aan het bovenlichaam] in rolstoelbadminton: bij het begin van de service moeten de wielen van zowel serveerder als ontvanger in stilstaande positie zijn.;
- 9.1.5 in staand badminton moet de shuttle zich geheel onder het middel van de serveerder bevinden op het moment dat hij door het racket van de serveerder wordt geraakt; in zitbadminton en rolstoelbadminton moet de shuttle zich geheel onder de oksel van de serveerder bevinden op het moment dat hij door het racket van de serveerder wordt geraakt;
- 9.7 Bij het dubbelspel in staand badminton mogen de partners in hun speelhelft gaan staan waar zij willen, zolang zij de serveerder of ontvanger aan de andere zijde het uitzicht niet belemmeren. Bij het dubbelspel in zitbadminton en rolstoelbadminton moeten de partners zich in het andere serveervak bevinden.

10. ENKELSPEL

10.1 Serveervakken

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

11. DUBBELSPEL

11.1 Serveervakken voor staand badminton

- 11.1.1 In staand badminton moet een speler van de serverende partij serveren vanuit het rechter serveervak bij het begin van een game of wanneer de serverende partij geen of een even aantal punten heeft gescoord in de desbetreffende game.
- 11.1.2 In staand badminton moet een speler van de serverende partij serveren vanuit het linker serveervak wanneer de serverende partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de desbetreffende game.
- 11.1.3 In staand badminton is op de partners het omgekeerde van toepassing.

13. FOUTEN

- 13.2.5 In rolstoelbadminton wordt de volledige rolstoel beschouwd als een deel van de speler.

16. ONONDERBROKEN SPEL

In rolstoelbadminton:

- 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, 16.9 en 16.10 genoemde gevallen.
- 16.9 Een speler is toegestaan het speelveld tijdens de wedstrijd te verlaten voor een interval van maximaal drie minuten om een katheter in te brengen. Hij/zij moet begeleid worden door een official.
- 16.10 Een speler is toegestaan een rolstoel die stuk is te repareren op voorwaarde dat het op de snelst mogelijke manier gebeurt. Als de speler daarvoor het speelveld dient te verlaten, moet hij/zij begeleid worden door een official.

18. BEPERKING OP BEWEGINGSVRIJHEID

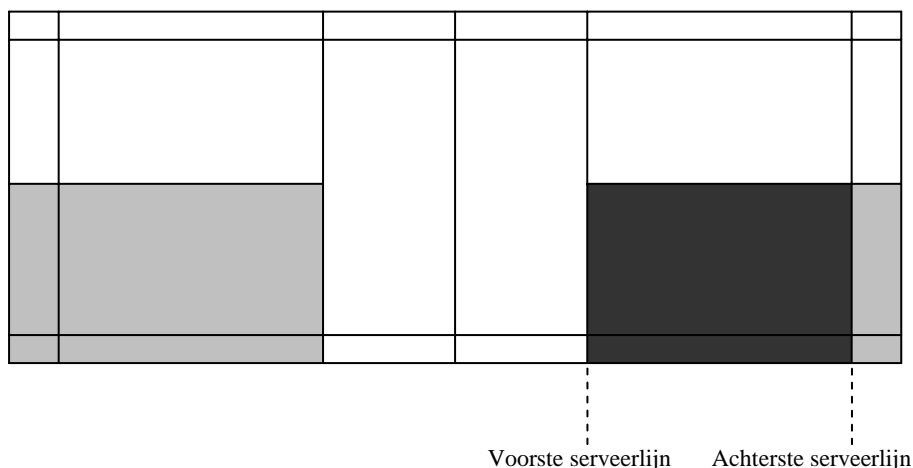
- 18.1 In rolstoelbadminton
 - 18.1.1 moet op het moment dat de speler de shuttle slaat, enig deel van de romp in contact zijn met de zitting van de rolstoel.
 - 18.1.2 Wanneer de shuttle in spel is, moeten de voeten in contact blijven met de voetsteunen. De voeten mogen vastgemaakt worden aan de voetsteunen.
 - 18.1.3 Wanneer de shuttle in spel is, mag op geen enkel moment enig deel van de voeten in contact met de vloer komen. In het bijzonder mag een speler zijn voet niet gebruiken om af te remmen of om te steunen.
 - 18.1.4 Juist voor en op het moment dat de speler de shuttle slaagt, mag de speler de vloer niet raken met zijn handen om te ondersteunen.
 - 18.1.5 Wanneer de shuttle in spel is, mag een voetsteun waarop een voet rust de vloer niet raken.

19. ROLSTOELUITRUSTING

- 19.1 Het lichaam van de speler mag vastgemaakt worden aan de rolstoel met een elastische riem.
- 19.2 Een rolstoel mag uitgerust worden met een achtersteunwiel, dat voorbij de hoofdwielen mag uitsteken.

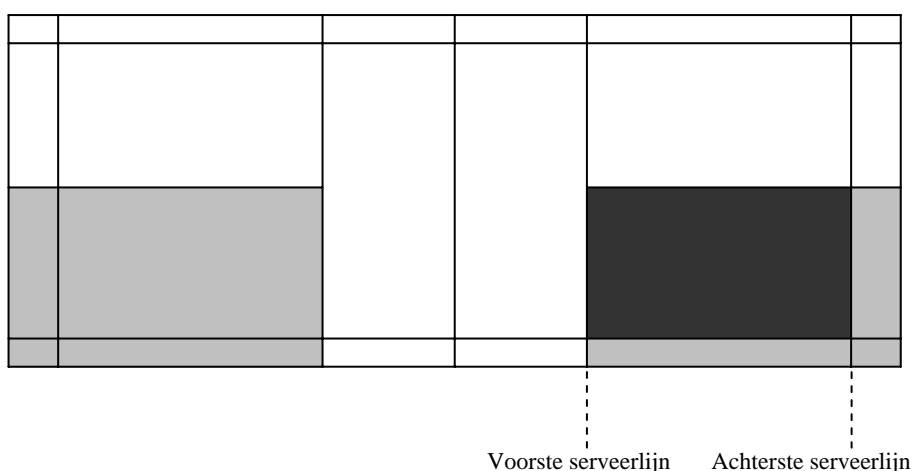
Opmerking: Voor alle onderstaande figuren = speelveld = serveerzone

FIGUUR E



Speelveld en serveervak voor enkelspel rolstoelbadminton klasse 3 – BMW 3

FIGUUR F



Speelveld en serveervak voor enkelspel rolstoelbadminton klasse 1 & 2 – BMW 1 & 2

Bijlage 6**AFMETINGEN IN INCHES**

In de spelregels worden alle afmetingen uitgedrukt in meter of millimeter. Engelse maten worden aanvaard en met het oog op de spelregels dient de volgende vergelijkingstabel gebruikt te worden:

15	millimeter	=	5/8	inch
20	millimeter	=	3/4	inch
25	millimeter	=	1	inch
28	millimeter	=	1 1/8	inches
40	millimeter	=	1 1/2	inches
58	millimeter	=	2 1/4	inches
64	millimeter	=	2 1/2	inches
68	millimeter	=	2 5/8	inches
70	millimeter	=	2 3/4	inches
75	millimeter	=	3	inches
220	millimeter	=	8 5/8	inches
230	millimeter	=	9	inches
280	millimeter	=	11	inches
290	millimeter	=	11 3/8	inches
380	millimeter	=	1 foot 3	inches
420	millimeter	=	1 foot 4 1/2	inches
490	millimeter	=	1 foot 7 1/2	inches
530	millimeter	=	1 foot 9	inches
570	millimeter	=	1 foot 10 1/2	inches
680	millimeter	=	2 feet 2 3/4	inches
720	millimeter	=	2 feet 4 1/2	inches
760	millimeter	=	2 feet 6	inches
950	millimeter	=	3 feet 1 1/2	inches
990	millimeter	=	3 feet 3	inches
1,524	meter	=	5 feet	
1,55	meter	=	5 feet 1	inch
2,53	meter	=	8 feet 3 3/4	inches
3,88	meter	=	12 feet 9	inches
4,64	meter	=	15 feet 3	inches
5,18	meter	=	17 feet	
6,1	meter	=	20 feet	
13,4	meter	=	44 feet	



Bijlage 7

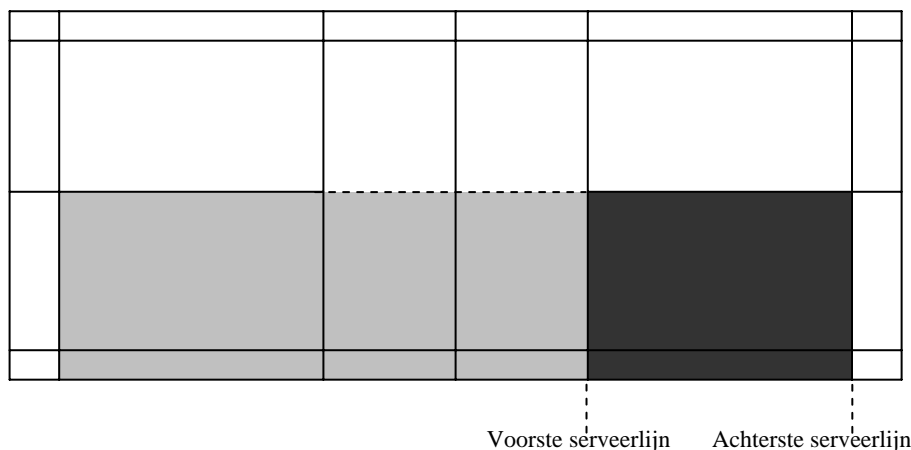
(vanaf 01 augustus 2007)

MINIBAD, BADMINTON VOOR U9**1. SPEELVELD EN MATERIAAL**

- 1.1 Het speelveld moet een rechthoek zijn en uitgezet worden met 40 mm brede lijnen zoals in figuur A uit de spelregels van badminton. Het onderstaande speelveld voor enkelspel zoals in figuur J moet gebruikt worden voor Minibad. Om het speelveld duidelijk af te bakenen, moet in het verlengde van de middellijn tussen de 2 voorste servicelijnen een extra lijn aangebracht worden (stippellijn op figuur J). *Wanneer deze lijn tijdelijk wordt aangebracht moet dit gebeuren met een 40 mm brede tape van een gelijkaardige kleur als de permanente lijnen.*
- 1.4 De palen moeten gemeten vanaf de vloer 1,40 meter hoog zijn en zij moeten recht blijven staan wanneer het net opgespannen is zoals aangegeven in spelregel 1.10.
- 1.10 De bovenkant van het net moet respectievelijk in het midden en boven de zijlijn voor dubbelspel 1,372 meter en 1,40 meter boven de grond hangen.

Figuur J

Opmerking: Voor onderstaande figuur  = speelveld  = serveerzone



4. RACKET

- 4.4 Het racket zal een frame zijn niet langer dan 620 mm en niet breder dan 230 mm dat bestaat uit de belangrijkste delen zoals beschreven in spelregels 4.1.1 tot 4.1.5 en geïllustreerd in figuur C uit de spelregels van badminton.

7. TELLING

- 7.2 De partij die het eerst 15 punten scoort, wint de game.

Spelregels 7.4 en 7.5 zijn niet van toepassing.

8. WISSELEN VAN SPEELHELFT

- 8.1 Spelers moeten van speelhelft wisselen :
8.1.3 in de derde game zodra één der partijen 8 punten heeft gescoord.

9. SERVICE

Spelregels 9.1.2 en 9.5 zijn niet van toepassing.

10. ENKELSPEL

10.1 Serveervakken

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

10.1.2 Niet van toepassing

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 zijn serveervak.

11. DUBBELSPEL

Dubbelspel wordt niet gespeeld in MiniBad

12. OPSTELLINGSVERGISSINGEN

Spelregel 12.1.2 is niet van toepassing.

13. FOUTEN

Spelregel 13.2.3 en 13.3.9 zijn niet van toepassing.

16. ONONDERBROKEN SPEL, WANGEDRAG, STRAFFEN

Spelregel 16.2.1 is niet van toepassing

AANBEVELINGEN VOOR WEDSTRIJDFUNCTIONARISSEN

1. INLEIDING

- 1.1 De aanbevelingen voor wedstrijdfunctionarissen zijn uitgegeven door de BWF in zijn wens om de controle op de wedstrijden te standaardiseren in alle landen en dit in overeenstemming met de spelregels.
- 1.2 Deze aanbevelingen zijn bedoeld om de umpire richtlijnen te geven hoe het spel strak en rechtvaardig te leiden zonder opdringerig te zijn met inachtneming van de spelregels. Deze aanbevelingen geven ook richtlijnen voor servicerechters en lijnrechters hoe zij hun taken moeten uitvoeren.
- 1.3 Alle wedstrijdfunctionarissen moeten zich er van bewust zijn dat het spel er is voor de spelers.

2. FUNCTIONARISSEN EN HUN BESLISSINGEN

- 2.1 De umpire rapporteert aan en functioneert onder de verantwoordelijkheid van de referee (regel 17.2)(of indien deze niet is aangesteld de verantwoordelijke wedstrijdleder).
- 2.2 Een servicerechter wordt gewoonlijk aangesteld door de referee, maar kan door de umpire in overleg met de referee worden vervangen (regel 17.6.4).
- 2.3 Een lijnrechter wordt gewoonlijk aangesteld door de referee, maar kan door de umpire in overleg met de referee worden vervangen (regel 17.6.4).
- 2.4 De beslissing van een functionaris is definitief m.b.t. alle feitelijke waarnemingen voor welke de betrokken functionaris verantwoordelijk is, behalve als er naar de mening van umpire er geen enkele twijfel over bestaat dat de lijnrechter duidelijk een onjuiste beslissing heeft genomen, moet de umpire de beslissing van de lijnrechter corrigeren (regel 17.5). Indien naar de mening van de umpire de lijnrechter vervangen moet worden, moet de umpire de referee roepen (regel 17.6.4, aanbeveling 2.3)
- 2.5 Als een andere functionaris het uitzicht wordt belemmerd, neemt de umpire de beslissing. Als de umpire geen beslissing kan nemen, laat hij een “let” spelen. (regel 17.6.6)
- 2.6 De umpire is verantwoordelijk voor het speelveld en de onmiddellijke omgeving. De bevoegdheid van de umpire begint bij het betreden van het speelveld voor de wedstrijd en eindigt bij het verlaten van het speelveld na de wedstrijd (regel 17.2).

3. AANBEVELINGEN VOOR UMPIRES

- 3.1 **Vóór aanvang van de wedstrijd** moet de umpire:
 - 3.1.1 het telblad halen bij de referee;
 - 3.1.2 er zich van verzekeren of het te gebruiken scoresysteem werkt;
 - 3.1.3 er op toezien dat de palen op de zijlijnen voor dubbelspel staan (regel 1.5);
 - 3.1.4 de nethoogte controleren en erop toezien dat het net over de gehele breedte goed bij de palen aansluit;
 - 3.1.5 zich op de hoogte stellen van een eventuele regeling m.b.t. het raken van obstakels door de shuttle;
 - 3.1.6 controleren of de servicerechter en de lijnrechters voor hun taak berekend zijn en erop toezien dat zij op de juiste plaatsen zitten (aanbeveling 5 en 6);
 - 3.1.7 erop toezien dat er een voldoende hoeveelheid geteste shuttles (regel 3) voor de gehele wedstrijd bij de hand is om onnodige vertraging tijdens het spel te voorkomen; en (het is gebruikelijk dat de umpire de taken opgesomd in 3.1.3, 3.1.4 en 3.1.7. laat uitvoeren door de servicerechter als er één is aangesteld)
 - 3.1.8 nagaan of de spelers hun kledij in overeenstemming is met de van toepassing zijnde regels betreffende kleur, ontwerp, belettering en reclame en er zich van verzekeren dat iedere inbreuk wordt rechtgezet. Elke beslissing dat de kledij niet (of bijna niet) in overeenstemming is met de geldende reglementering zal gerapporteerd worden aan de referee of de bevoegde official voor de wedstrijd, of wanneer dit niet mogelijk is onmiddellijk na de wedstrijd;
 - 3.1.9 de toss op eerlijk wijze uitvoeren en er voor zorgen dat de winnaar en de verliezer op de juiste wijze hun keuze maken (regel 6). 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 om op elk moment te controleren of de spelers in het juiste serveervak staan)
- 3.2 **Om de wedstrijd te beginnen**, moet de umpire op de gepaste wijze zoals hieronder de wedstrijd aankondigen en naar rechts of naar links wijzen op het, tijdens de aankondiging, geschikte moment. (W, X, Y, Z zijn de namen van de spelers en A, B, C, D zijn de namen van de landen die zij vertegenwoordigen.)

Enkelspel

Tornooi

“Dames en Heren, rechts van mij X, A en links van mij Y, B. X serveert, 0 beiden, speel”

Teamontmoeting

“Dames en Heren, rechts van mij A, vertegenwoordigd door X en links van mij B, vertegenwoordigd door Y. A serveert, 0 beiden, speel”

Dubbelspel

Tornooi

“Dames en Heren, rechts van mij W, A en X, B en links van mij Y, C en Z, D. X serveert naar Y, 0 beiden, speel”

Wanneer de dubbelpartners uit hetzelfde land komen, noem dan de naam van het land na de namen van beide spelers te hebben aangekondigd, bv. “W en X, A”

Teamontmoeting

“Dames en Heren, rechts van mij A vertegenwoordigd door W en X en links van mij B vertegenwoordigd door Y en Z. A serveert, X naar Y, nul beiden, speel”

Het roepen van “Speel” bepaalt het begin van de wedstrijd.

3.3 Tijdens de wedstrijd

3.3.1 moet de umpire:

3.3.1.1 de standaardterminologie uit bijlage 4 van de spelregels van badminton gebruiken;

3.3.1.2 de score noteren en afroepen. Noem steeds de punten van de serveerder eerst;

3.3.1.3 bij de service, als een servicerechter is aangeduid, vooral op de ontvanger letten. De umpire mag ook een servicefout geven als dit noodzakelijk is;

3.3.1.4 indien mogelijk, het score-systeem in de gaten houden; en

3.3.1.5 zijn rechterhand omhoog steken wanneer hulp van de referee nodig is.

3.3.2 Als een partij de rally en daardoor het recht op serveren verliest (regel 10.3.2 en 11.3.2), roep: “Service over”, gevolgd door de score met eerst de punten van de nieuwe serveerder. Indien nodig, wijs met de juiste hand naar de nieuwe serveerder en het juiste serveervak.

3.3.3 Door de umpire moet “Speel” alleen geroepen worden:

3.3.3.1 om aan te geven dat een wedstrijd of een game gaat beginnen of dat een game na een interval of het wisselen van speelhelft terug verder gaat.

3.3.3.2 om aan te geven dat het spel wordt hervat na een onderbreking; of

3.3.3.3 om aan te geven dat de umpire de spelers verzoekt verder te spelen

3.3.4 Wanneer er zich een “fout” voordoet, moet er steeds “Fout” geroepen worden, behalve in de volgende gevallen:

3.3.4.1 wanneer een “fout” van de serveerder geroepen werd door de servicerechter volgens spelregel 13.1, dit moet bevestigd worden door de umpire met het roepen van: “Servicefout geroepen”. De umpire moet bij een fout van de ontvanger “Fout ontvanger” roepen;

3.3.4.2 een fout zoals bepaald in spelregel 13.3.1 waarvoor de lijnrechters roepen of een signaal geven, voldoet (aanbeveling 6.2); en

3.3.4.3 fouten zoals bepaald in spelregels 13.2.1, 13.2.2, 13.3.2 of 13.3.3. moeten alleen geroepen worden als dit nodig blijkt omwille van de duidelijkheid voor spelers en publiek.

3.3.5 Roep en dit tijdens elke game van zodra de partij op voorsprong 11 punten heeft gescoord “Service over” indien van toepassing, gevolgd door de score en roep vervolgens “Interval” zonder te wachten op eventueel applaus. Dit bepaalt het begin van de interval zoals toegestaan in spelregel 16.2.1. Gedurende elke interval moet de servicerechter, indien aangesteld, erop toezien dat het speelveld geveegd wordt.

3.3.6 Roep bij een interval tijdens een game wanneer de partij op voorsprong 11 punten scoort (regel 16.2.1), na 40 seconden: “Baan ... 20 seconden”. Herhaal de aankondiging.

Gedurende de intervals tijdens de eerste en de tweede game en tijdens de derde game nadat de spelers van kant zijn gewisseld, mogen bij iedere partij maximaal twee personen op het speelveld komen. Deze personen moeten het speelveld verlaten wanneer de umpire “...20 seconden” aankondigt. Herhaal de score gevolgd door “Speel” om de game na de interval terug

te starten.

Als de spelers de interval zoals in spelregel 16.2.1 niet vragen, wordt de game verder uitgespeeld zonder interval.

3.3.7 Verlengde game:

3.3.7.1 Wanneer de partij op voorsprong 20 punten behaalt, moet, in elke game, “game point” of indien van toepassing “match point” aangekondigd worden.

3.3.7.2 Als een partij 29 behaalt en dit voor beide partijen, moet, in elke game, “game point” of indien van toepassing “match point” aangekondigd worden.

3.3.7.3 De aankondigingen in aanbevelingen 3.3.7.1 en 3.3.7.2 moeten steeds volgen op de punten van de serveerder en voorafgaan aan de punten van de ontvanger.

3.3.8 Op het einde van een game, nadat de laatste rally van de game is afgelopen, moet er altijd onmiddellijk “game” geroepen worden, ongeacht applaus. Het woord game geeft, indien van toepassing, het begin aan van de onder spelregel 16.2.2 toegestane interval.

Roep na de eerste game:

“Eerste game gewonnen door ... {naam van de speler(s) of het team (bij een teamevenement)}... (score)”.

Roep na de tweede game:

“Tweede game gewonnen door ... {naam van de speler(s) of het team (bij een teamevenement)}... (score), één game beiden”.

Op het einde van elke game moet de servicerechter, indien aangesteld, erop toezien dat het speelveld geveegd wordt tijdens de interval en plaatst hij de intervalkegel, indien aanwezig, in het midden onder het net.

Roep indien de game de laatste van een wedstrijd is:

“Wedstrijd gewonnen door ... {naam van de speler(s) of het team (bij een teamevenement)}... (score)”

3.3.9 Roep na 100 seconden tijdens het interval tussen de eerste en tweede game en tussen de tweede en de derde game: “(Baan ...) 20 seconden”. Herhaal de aankondiging. Tijdens de intervals (regel 16.2.2) tussen twee games mogen niet meer dan twee personen zich bij beide partijen voegen. Deze personen zullen zich pas bij de partijen voegen nadat er van speelhelft gewisseld is. Ze zullen het speelveld verlaten wanneer de umpire “...20 seconden” roept.

3.3.10 Kondig het begin van de tweede game aan met: “Tweede game, nul beiden, speel!” Kondig, als er een derde game moet worden gespeeld, het begin van de derde game aan met: “Laatste game, nul beiden, speel!”.

3.3.11 Roep wanneer één der partijen in de derde game, of in een wedstrijd die uit één game bestaat, 11 punten heeft behaald (regel 8.1.3) “service over”, indien nodig, dan de score gevolgd door: “wissel van speelhelft”. Herhaal de score gevolgd door “Speel” om de game na de interval terug te starten.

3.3.12 Na afloop van de wedstrijd moet het volledig ingevuld telblad onmiddellijk bij de referee worden ingeleverd.

3.4 **Beslissingen van de lijnrechters**

3.4.1 De umpire moet altijd naar de lijnrechter(s) kijken als de shuttle dicht bij een lijn valt, en altijd als deze uit valt, ongeacht hoe ver. De lijnrechter is volledig verantwoordelijk voor de beslissing, behalve zoals hieronder in aanbeveling 3.4.2.

3.4.2 Als, naar de mening van umpire er geen enkele twijfel over bestaat dat de lijnrechter duidelijk een onjuiste beslissing heeft genomen, roept de umpire:

3.4.2.1 “Correctie, IN” als de shuttle “in” is; of

3.4.2.2 “Correctie, OUT” als de shuttle “out” is.

3.4.3 bij afwezigheid van een lijnrechter of als de lijnrechter het uitzicht belemmerd wordt, moet de umpire onmiddellijk het volgende roepen:

3.4.3.1 “Out”, voordat de stand wordt geroepen, wanneer de shuttle buiten de lijn valt; of

3.4.3.2 de score, wanneer de shuttle in valt; of

3.4.3.3 “Let”, wanneer ook de umpire het uitzicht werd belemmerd.

3.5 **Tijdens de wedstrijd** moet op de volgende situaties gelet, en afgehandeld worden zoals hieronder beschreven.

3.5.1 Een speler die zijn racket in het speelveld van de tegenstander laat vallen of onder het net door gaat (en daarbij ook zijn tegenstander hindert of afleidt), moet bestraft worden onder respectievelijke spelregel 13.4.2. of 13.4.3.

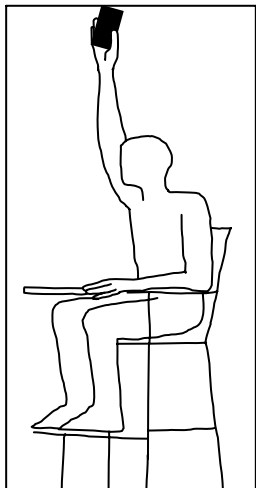
3.5.2 Een shuttle die vanuit een ander speelveld binnen valt, moet niet automatisch als een “let” beschouwd worden. “Let” zal niet geroepen worden, indien naar de mening van de umpire, de shuttle:

3.5.2.1 niet werd opgemerkt door de spelers; of

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 noodzakelijk als uit concentratie brengen van de tegenstanders worden beschouwd. Het roepen van: "no shot", "fout", enz. moet wel als zodanig worden gezien (regel 13.4.5).
- 3.5.4 Spelers bij het verlaten van het speelveld
- 3.5.4.1 Zorg ervoor dat de spelers het speelveld niet verlaten zonder toestemming van de umpire, uitgezonderd tijdens de intervals zoals beschreven in spelregel 16.2 (regel 16.5.2).
- 3.5.4.2 Herinner indien nodig de partij in overtreding er aan dat voor het verlaten van het speelveld de toestemming van de umpire nodig is (regel 16.5.2). Indien nodig moet spelregel 16.7 worden toegepast. Nochtans is het wisselen van een racket naast het speelveld tijdens een rally toegestaan.
- 3.5.4.3 Tijdens de game mag de umpire naar zijn oordeel de spelers toestaan om snel zich af te drogen of iets te drinken als daardoor het spel niet wordt opgehouden.
- 3.5.4.4 Als het speelveld moet geveegd worden, moeten de spelers weer terug op het speelveld zijn voor dat men klaar is met veegen.
- 3.5.5 Spelvertraging en spelonderbreking
Zorg ervoor dat spelers het spel niet opzettelijk vertragen of onderbreken (regel 16.4). Het onnodig rondjes lopen moet worden tegengegaan. Indien nodig moet spelregel 16.7 worden toegepast.
- 3.5.6 Coachen van buiten het speelveld
- 3.5.6.1 Het geven van aanwijzingen van buiten het speelveld (regel 16.5.1) in welke vorm dan ook zolang de shuttle in spel is, moet worden tegengegaan.
- 3.5.6.2 Zorg ervoor dat:
- coaches op de hen toegewezen stoelen zitten en niet naast het speelveld staan tijdens de wedstrijd, behalve tijdens de toegestane intervals; (regel 16.2)
 - geen enkele coach de spelers afleidt of het spel verstoort.
- 3.5.6.3 Als, naar de mening van de umpire, het spel wordt verstoord of een speler van de andere partij wordt afgeleid door een coach, moet "let" geroepen worden. De referee moet onmiddellijk geroepen worden. De referee zal dan een waarschuwing aan de betrokken coach geven;
- 3.5.6.4 Als een dergelijk incident zich een tweede keer voordoet, kan de referee de coach vragen de speelvloer te verlaten, indien nodig.
- 3.5.7 Vervangen van de shuttle
- 3.5.7.1 Het nemen van een andere shuttle tijdens een game mag niet ten onrechte gebeuren. De umpire beslist of de shuttle dient vervangen te worden.
- 3.5.7.2 Een shuttle waarvan de vlucht of snelheid is gemanipuleerd, moet worden vervangen en spelregel 16.7 moet toegepast worden indien nodig.
- 3.5.8 Blessure of ziekte tijdens een wedstrijd
- 3.5.8.1 Een blessure of ziekte tijdens een wedstrijd moet zorgvuldig en flexibel worden afgehandeld. De umpire moet zo snel mogelijk de ernst van het probleem vaststellen. Indien nodig, moet de referee op de baan geroepen worden.
- 3.5.8.2 De referee beslist of de tornooiarts of iemand anders op het speelveld nodig is. De tornooiarts onderzoekt de speler en informeert de speler over de aard en de ernst van de blessure of ziekte. In geval van een bloedende wonde moet de game worden onderbroken totdat het bloeden gestopt is of de wonde verbonden werd.
- 3.5.8.3 De referee licht de umpire in hoeveel tijd de speler krijgt voordat het spel moet worden hervat.
- 3.5.8.4 De umpire moet ervoor zorgen dat de tegenpartij geen nadeel ondervindt. De spelregels 16.4, 16.5, 16.6.1 en 16.7 moeten indien nodig toegepast worden.
- 3.5.8.5 Wanneer dit nodig is, omwille van blessure, ziekte of andere onvermijdelijke belemmering, vraag aan de speler: "Wenst u op te geven?" Als bevestigend wordt geantwoord, roep: "Opgave(naam van speler/team, wat van toepassing is), wedstrijd gewonnen door(naam van speler/team, wat van toepassing is) ...(score)".
- 3.6 Onderbreking van het spel
Als het spel gestaakt moet worden, roep: "Spel wordt geschorst" en noteer dan de stand, de serveerder, de ontvanger, de juiste serveervakken en de kant. Wanneer het spel wordt hervat, noteer de duur van de onderbreking, zorg ervoor dat de spelers op de juiste plaats staan en roep: "Bent u klaar?", roep 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 Wangedrag tussen twee games wordt op een zelfde manier behandeld als wangedrag tijdens een game. De umpire kondigt de beslissing aan bij het begin van de volgende game. De van toepassing zijnde aankondiging zoals in aanbeveling 3.3.10 wordt gevolgd met de aankondiging welke van toepassing is in aanbeveling 3.7.3 t.e.m. 3.7.5. Roep daarna "service over", indien van toepassing, gevolgd door de score.
- 3.7.3 Wanneer de umpire een overtreding van de spelregels 16.4, 16.5 of 16.6 moet bestraffen met een waarschuwing voor de partij in overtreding (regel 16.7.1.1), roep "Wilt u hier komen" naar de speler in overtreding en roep:

".....(naam van de speler), waarschuwing voor wangedrag"

waarbij gelijktijdig **een gele kaart in de rechterhand** boven het hoofd wordt gehouden.

- 3.7.4 Wanneer de umpire een overtreding van de spelregels 16.4, 16.5 of 16.6 moet bestraffen met een fout voor de partij in overtreding, die reeds voorafgaand werd gewaarschuwd (regel 16.7.1.2), roep "Wilt u hier komen" naar de speler in overtreding en roep:

".....(naam van de speler), fout voor wangedrag"

waarbij gelijktijdig **een rode kaart in de rechterhand** boven het hoofd wordt gehouden.

- 3.7.5 Wanneer de umpire een ernstige of aanhoudende overtreding van de spelregels 16.4, 16.5 of 16.6 of een overtreding van spelregel 16.2 moet bestraffen met een fout voor de partij in overtreding (regel 16.7.2) en met het oog op diskwalificatie de partij in overtreding onmiddellijk aan de referee rapporteert, roep:

".....(naam van de speler), fout voor wangedrag"

waarbij gelijktijdig **een rode kaart in de rechterhand** boven het hoofd moet worden gehouden en wordt de referee gevraagd.

- 3.7.6 Wanneer de referee beslist de partij in overtreding te diskwalificeren, wordt een zwarte kaart aan de umpire gegeven. De umpire roept:

".....(naam van de speler), diskwalificatie voor wangedrag"

waarbij gelijktijdig **de zwarte kaart met de rechterhand** boven het hoofd wordt gehouden.

4. ALGEMENE RICHTLIJNEN VOOR UMPIRES

Dit gedeelte bevat algemene richtlijnen die umpires moeten opvolgen.

- 4.1 Kennis van en inzicht in de spelregels van badminton zijn voor umpires een eerste vereiste.
- 4.2 Roep duidelijk en met gezag, maar als er een vergissing wordt gemaakt, geef dan toe, bied je verontschuldiging aan en herstel de fout.
- 4.3 Doe alle aankondigingen en het afroepen van de stand duidelijk en luid genoeg, zodat het door de spelers en het publiek kan worden verstaan.
- 4.4 Geef geen fout en laat gewoon doorspelen, wanneer je twijfelt of een spelregel al dan niet wordt overtreden.
- 4.5 Vraag nooit om een beslissing aan toeschouwers, en laat je niet door hun opmerkingen beïnvloeden.
- 4.6 Motiveer de andere functionarissen bv. door het discreet ondersteunen van de beslissingen van de lijnrechters en door het opbouwen van een goede samenwerking met hen.

5. ONDERRICHTINGEN VOOR SERVICERECHTERS

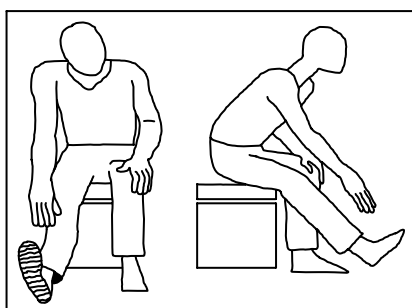
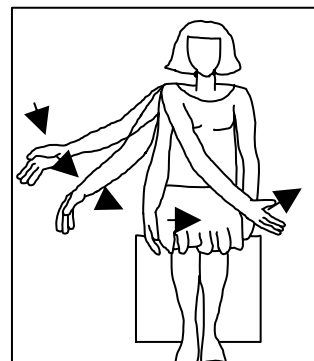
- 5.1 De servicerechter moet op een lage stoel bij de paal zitten, bij voorkeur tegenover de umpire.
 5.2 De servicerechter controleert of de serveerder een correcte service slaat (regel 9.1). Als dit niet het geval is roep luid "fout" en gebruik het afgesproken gebaar om de aard van de fout aan te geven.
 5.3 De afgesproken gebaren zijn:

Spelregel 9.1.1

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

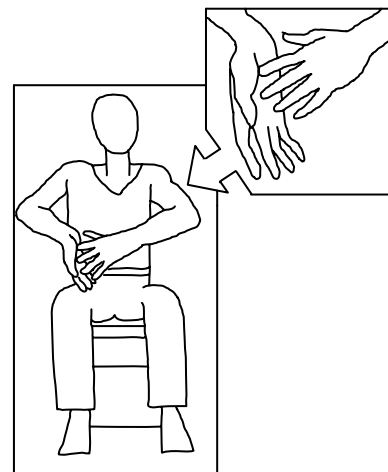
Spelregels 9.1.7

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



Spelregels 9.1.2 en 9.1.3

Enig deel van de beide voeten bevindt zich niet in het serveervak of blijft niet in stilstaande positie in contact met de vloer totdat de service geslagen is.



Spelregel 9.1.4

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

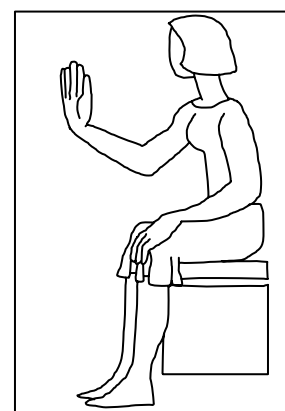


Spelregel 9.1.5

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

Spelregel 9.1.6

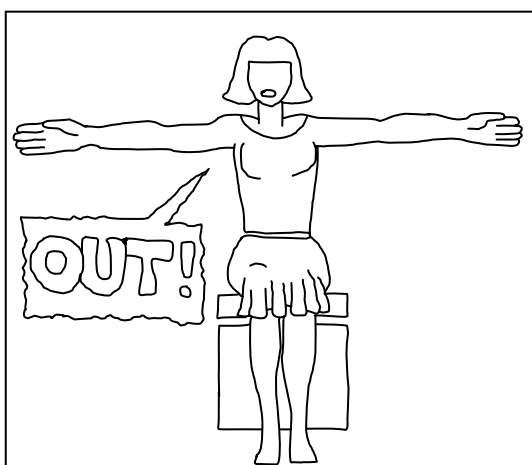
Op het moment van het raken van de shuttle, is de steel van het racket niet naar beneden gericht



- 5.4 De umpire kan met de servicerechter regelen dat deze ook andere taken op zich neemt, maar dan moeten de spelers daar van op de hoogte worden gesteld.

6. ONDERRICHTINGEN VOOR LIJNRECHTERS

- 6.1 De lijnrechter moet in het verlengde van zijn lijn achter of naast het speelveld op een stoel zitten, bij voorkeur aan de zijde tegenover de umpire. (Zie de figuren.)
- 6.2 Een lijnrechter is volledig verantwoordelijk voor de lijn(en) waarvoor hij is aangesteld, behalve dat de umpire de beslissing van de lijnrechter kan corrigeren als, naar de mening van umpire er geen enkele twijfel over bestaat dat de lijnrechter duidelijk een onjuiste beslissing heeft genomen.
- 6.2.1 Als een shuttle "out" valt, ongeacht hoever, moet onmiddellijk en duidelijk "out" worden geroepen, luid genoeg om het zowel de spelers als het publiek te laten horen, waarbij gelijktijdig beide armen horizontaal gestrekt moeten worden zodat de umpire dit duidelijk kan zien.
- 6.2.2 Als de shuttle in valt, zegt de lijnrechter niets, maar wijst hij met de rechterhand naar de lijn.
- 6.3 Als het uitzicht wordt belemmerd, moet dit onmiddellijk aan de umpire kenbaar gemaakt worden door de ogen met beide handen te bedekken.
- 6.4 Roep of gebaar nooit voordat de shuttle de vloer heeft geraakt.
- 6.5 Er dient altijd gereageerd te worden, en er mag niet geanticipeerd worden op beslissingen van de umpire, bv. wanneer de shuttle een speler raakte.
- 6.6 De goedgekeurde gebaren zijn:

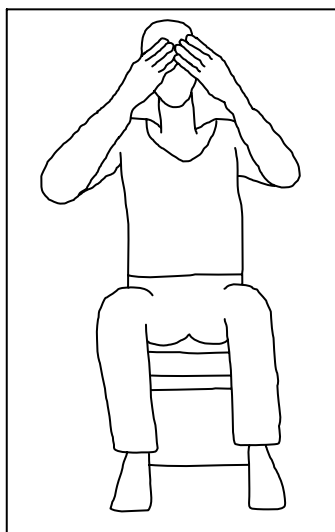


SHUTTLE IS OUT

Indien de shuttle uit valt, ongeacht hoever, roep met duidelijke stem "Out" en voldoende luid zodat de spelers en het publiek het kunnen horen. Spreid tegelijkertijd de armen horizontaal zijwaarts zodat de umpire dit duidelijk kan zien.

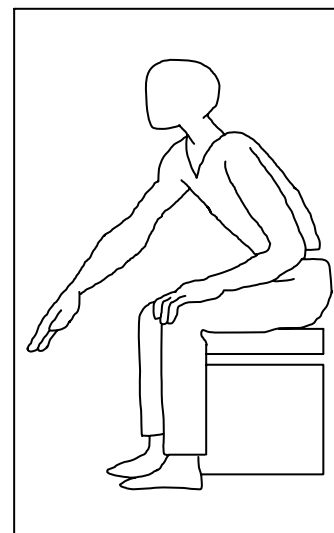
SHUTTLE IS IN

Indien de shuttle in valt, zeg niet maar wijs met de rechterhand naar de lijn



NIET GEZIEN

Niets gezien, laat dit aan de umpire onmiddellijk weten d.m.v. het bedekken van beide ogen met de handen.

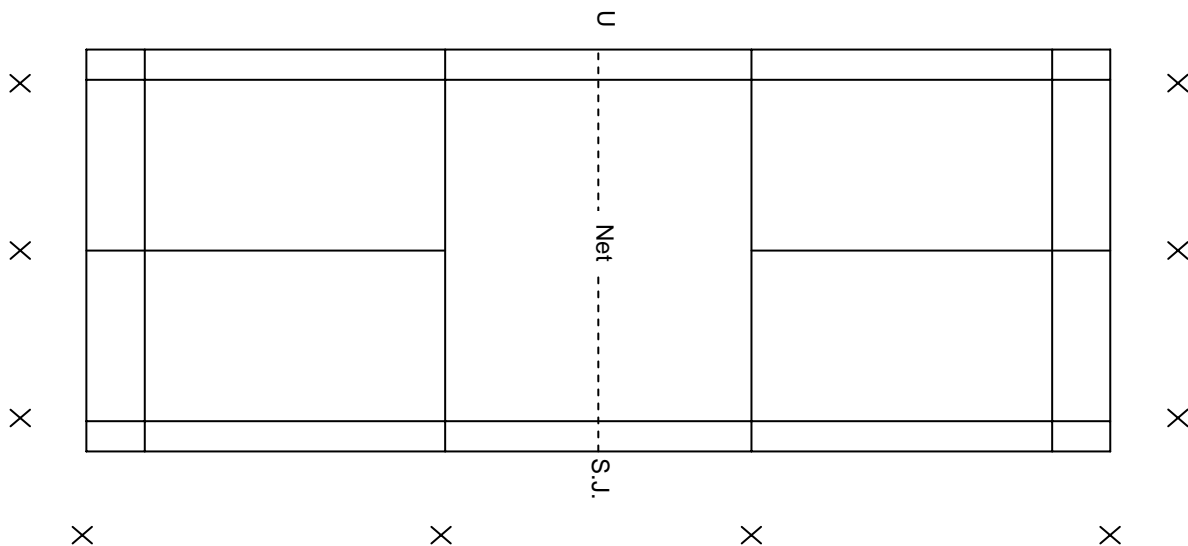


POSITIE VAN DE LIJNRECHTERS

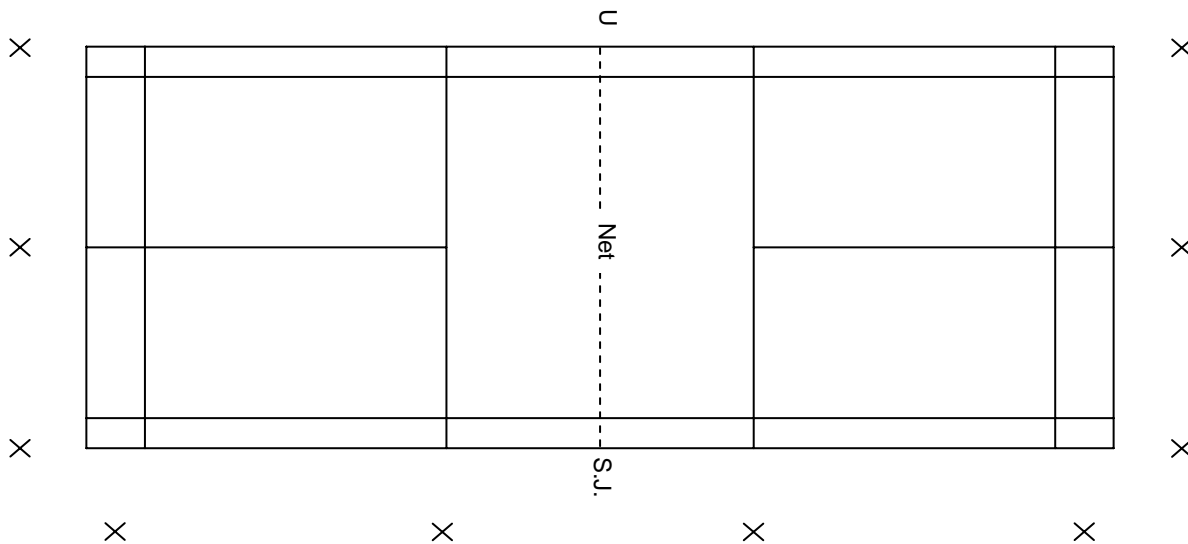
Indien uitvoerbaar, is het aanbevolen dat de afstand tussen de buitenlijnen en de posities van de lijnrechters tussen 2,5 en 3,5 meter ligt en dat in elke opstelling de posities van de lijnrechters beschermd zijn tegen invloeden van buiten af bv. fotografen.

X duidt de posities van de lijnrechters aan.

Enkelspel



Dubbelspel



HET BADMINTON-TELBLAD

(Revisie 28 januari 2007)

Dit telblad, op basis van het BWF-telblad, heeft als doel d.m.v. een makkelijke leesmethode vlot vast te kunnen stellen wie serveert en ontvangt en uit welk vak en wie punten maakt. Het is tevens een geschikt middel om de umpire te ondersteunen in “stressmomenten” en de spelsituatie niet meer duidelijk is. Het telblad moet dus zo leesbaar mogelijk zijn om de kans op fouten te beperken. In onderstaande tekst wordt uiteengezet hoe men het telblad invult.

Voor de wedstrijd:

Vul alle info in (indien dit niet door de computer werd ingevuld) zodra je het telblad in ontvangst hebt genomen en voordat je het speelveld opgaat.

Vorbereiding:

Na het uitvoeren van de toss plaatst men voor dubbelspel naast de namen van de serveerder en ontvanger respectievelijk een “S” en een “R” in de daarvoor voorziene vakken (alleen in de eerste rij), voor het enkelspel is het voldoende dat men enkel de serveerder met een “S” aanduidt .

Noteer bovenaan het telblad, naast de namen van beide partijen in het comment-vakje wie ten opzichte van de umpirestoel links “L” en rechts “R” begint.

Plaats een “O” in het eerste vakje naast de namen van de serveerder en de ontvanger.

Noteer de tijd wanneer de wedstrijd begint, dit is wanneer “speel” geroepen wordt.

Tijdens de wedstrijd:Enkelspel:

Wanneer de serverende partij de rally wint, vul dan de nieuwe score in het volgende vrije vakje achter zijn naam. Wanneer de ontvanger de rally wint, vul dan de nieuwe score in het eerstvolgende vakje t.o.v. het laatst gescoorde punt van de vorige serveerder maar achter de naam van de winnaar van de rally die nu ook serveerder is geworden.

Dubbelspel:

In het dubbelspel is de notitie op het blad iets complexer. Volgende zaken moeten verwerkt kunnen worden:

- Wie serveert
- Wie ontvangt
- Uit welk vak geserveerd moet worden

Wanneer de serverende partij een rally wint, wisselen de serveerder en zijn partner van serveervak. Om te controleren vanuit welk serveervak de serveerder moet serveren, moet je met het volgende rekening houden:

Bij 0 of een even aantal punten moet uit het rechter serveervak geserveerd worden.

Bij een oneven aantal punten moet uit het linker serveervak geserveerd worden.

(Dit is zowel in het dubbelspel als in het enkelspel altijd en in alle omstandigheden van toepassing.)

Voor het serveren is er een vaste beurtrol:

1^{ste} serveerder in een game → S

2^{de} serveerder in een game → partner van R

3^{de} serveerder in een game → partner van S

4^{de} serveerder in een game → R

5^{de} serveerder in een game → S

Enz.

Om vlot de volgorde van serveren te kunnen opvolgen, worden de punten achter de naam van diegene die op dat moment moet serveren, genoteerd. Over de verschillende servicebeurten heen, geeft dit een golfpatroon. Bij elke service-over gaat de service steeds over naar de partner van de vorige serveerder van die partij.

Het controleren van de juiste serveerder is vrij eenvoudig.

Op een willekeurig moment in de onderstaande telbladregel is de score 7-6 . De stand is oneven, er wordt dus vanuit het linker serveervak geserveerd. Balligand was de laatste serveerder voor zijn partij, dus serveert Jaco op 7-6 van links.

A	JACO	S	0						3						7		
B	BALLIGAND				1	2					4	5	6				
C	CLAES			1	2					5							
D	MAWET	R	0					3	4						6		

Het controleren van de ontvanger is iets lastiger. De aanduiding S/R is op dit punt niet meer functioneel, omdat er ook op de service van de tegenstander gescoord kan worden zonder dat er van vak gewisseld wordt. Bekijk dezelfde situatie hierboven:

Kijk naar de laatste servicebeurt van de ontvangende partij. Mawet eindigde die servicebeurt in het rechter serveervak (even aantal punten). Claes/Mawet hebben daarna niet meer gewisseld. Mawet staat nu dus rechts en dan staat Claes automatisch links. Claes zal de service van Jaco ontvangen in het linker serveervak.

Verlengingen:

Indien de score 20-20 wordt bereikt, plaats je achter deze score over de scorevakjes heen een diagonale lijn. Achter deze lijn zet je de telling verder vanaf 21.

Incidenten:

Volgende gebeurtenissen dienen op het wedstrijdblad genoteerd te worden met de correcte afkorting. Dit zijn:

- Waarschuwing: W
- Fout: F
- Blessure: I
- Spelonderbreking: S
- Diskwalificatie: D
- Opgave: R
- Referee: Ref

Plaats de afkorting in het van toepassing zijnde vakje. In geval van blessure, noteer tevens de gebruikte tijd. (Zie voorbeeld.)

Einde van een game:

Vul het laatste punt van de game aan

Noteer (in breukvorm) en omcirkel de volledige gamescore

Vul de volledige gamescore in de daarvoor voorziene vakjes bovenaan het telblad.

Noteer een "0" in een nieuwe rij naast de serveerder en de ontvanger.

Noteer opnieuw "S" en "R", indien van toepassing.

Einde van de wedstrijd:

Noteer en omcirkel de volledige gamescore

Noteer de tijd waarop de wedstrijd eindigde, dit is wanneer "game" geroepen werd.

Vul de volledige gamescore in de daarvoor voorziene vakjes bovenaan het telblad.

Omcirkel bovenaan het telblad enkel de namen van de winnaar(s), niet hun score.

Na de wedstrijd:

Noteer de duur van de wedstrijd.

Maak verslag van eventuele incidenten ivm wangedrag op de achterzijde van het telblad.

Onderteken het telblad en laat de referee tegetekenen.

