



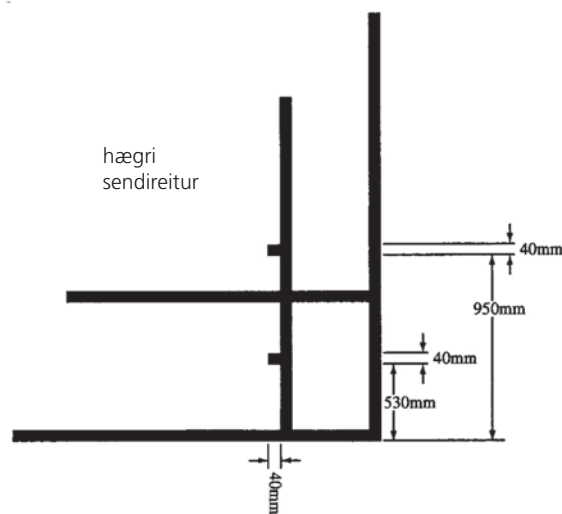
## 2. BOLTI

- 2.1 Boltinn má vera gerður úr náttúrulegu efni og/eða gerviefni. Úr hvaða efni sem boltinn kann að vera, skulu flugeiginleikar hans yfirleitt vera svipaðir sem væri um fjaðrabolta að ræða með botn úr korki, þakinn þunnu leðri.
- 2.2 **Bolti með náttúrulegum fjöðrum**
- 2.2.1 Boltinn skal gerður úr 16 fjöðrum sem festar eru í botninn.
- 2.2.2 Fjaðrir mega vera frá 62 mm til 70 mm á lengd frá enda að toppi korkfestingar, þó skulu fjaðrir hvers bolta vera jafnlangar.
- 2.2.3 Fjaðratoppur skulu mynda hring og þvermál þeirra vera 58 mm til 68 mm.
- 2.2.4 Fjaðrirnar skulu festar þétt með þræði eða öðru hentugu efni.
- 2.2.5 Botn boltans skal vera 25 mm til 28 mm í þvermál, ávalur líkt og hálfkúla að neðan.
- 2.2.6 Boltinn skal vera 4,74 g til 5,50 g að þyngd.
- 2.3 **Bolti án náttúrulegra fjaðra**
- 2.3.1 Í stað náttúrulegra fjaðra kemur eftirlíking úr gerviefnum.
- 2.3.2 Botn boltans skal vera 25 mm til 28 mm í þvermál, ávalur líkt og hálfkúla að neðan. (samhljóða 2.2.5)
- 2.3.3 Mál og þyngd skulu vera eins og í reglum 2.2.2, 2.2.3 and 2.2.6. Þar sem munur er á eðlisþyngd og öðrum eiginleikum gerviefna í samanburði við fjaðrir, eru leyfð frávik allt að 10% á gefnum málum.
- 2.4 Ef ekki er um að ræða breytingar á almennri gerð, hraða og flugi bolta má með samþykki viðkomandi landssambands gera tilslakanir á ofantöldum reglum, á stöðum þar sem áhrifa andrúmsloftsins, annað hvort af völdum loftslags eða hæðar yfir sjávarmáli valda því að venjulegur bolti er óhentugur.

## 3. PRÓFUN Á HRAÐA BOLTANS

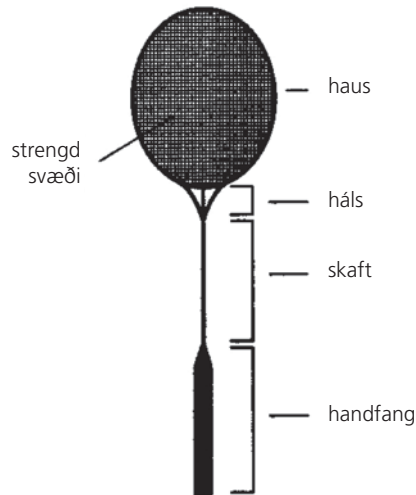
- 3.1 Bolti skal prófaður þannig að hann skal sleginn með kröftugu undirhandarslagi upp á við frá endalínu en samhliða hliðarlínunum.
- 3.2 Bolti skal talinn hafa réttan hraða, ef hann fellur ekki nær en 530 mm og ekki fjær en 990 mm frá endalínu á gagnstæðum vallarhelmingi, eins og sýnt er á uppdrætti B.

### UPPDRÁTTUR B



## 4. SPAÐI

- 4.1 Spaðarammi skal ekki vera lengri en 680 mm og ekki breiðari en 230 mm. Einsökum hlutum spaðans er lýst í reglum 4.1.1 til 4.1.5 og á uppdrætti C.
- 4.1.1 Handfangið er sá hluti spaðans sem leikmaður notar til að halda á spaðanum.
- 4.1.2 Strengda svæðið er sá hluti spaðans sem leikmanni er ætlað er að slá boltann með.
- 4.1.3 Hausinn markar strengda svæðið.
- 4.1.4 Skaftið tengir saman handfang og haus (háð reglu 4.1.5).
- 4.1.5 Hálsinn (ef hann er til) tengir saman skaft og haus.



### 4.2 Strengt svæði:

- 4.2.1 Strengda svæðið skal vera flatt og strengdir þræðir mynda net sem er jafn þétt alls staðar, miðja netsins skal vera jafn þétt og aðrir hlutar þess.
- 4.2.2 Strengda svæðið skal ekki vera lengra en 280 mm og ekki breiðara en 220 mm. Þó mega þræðirnir ná út í svæði sem annars væri hálsinn, að því tilskyldu að:
- 4.2.2.1 þetta aukna svæði sé ekki breiðara en 35 mm og
- 4.2.2.2 heildarlengd strengda svæðisins sé ekki heldur meira en 330 mm

### 4.3 Spaðinn:

- 4.3.1 skal vera laus við aðskotahluti aðra en þá sem notaðir eru eingöngu til að varna sliti og titringi, jafna þyngd eða festa skaftið með öryggissnúru við hönd leikmanns. Slíkir aukahlutir skulu miðast að stærð og staðsetningu við að þjóna tilgangi sínum.
- 4.3.2 skal vera laus við allan þann búnað er gerir leikmanni kleift að breyta efnislega lögum spaðans.

## 5. VIÐURKENNDUR BÚNAÐUR

Alþjóðabadminton sambandið skal skera úr um hvort spaði, bolti, áhöld eða annar búnaður sem notaður er í badminton, er samkvæmt framangreindum skilgreiningum. Sambandið getur átt frumkvæði að slíkum úrskurði og einnig getur sá sem hefur réttmætra hagsmuna að gæta sótt um slíkt, þar á meðal leikmaður, framleiðandi, landssamband eða félagar þess.



## 6. HLUTKESTI

- 6.1 Áður en leikur hefst skal varpa hlutkesti og það lið sem hlutkestið vinnur skal velja milli reglu 6.1.1 og 6.1.2:
- 6.1.1 að byrja að senda eða taka á móti;
  - 6.1.2 að velja vallarhelming.
- 6.2 Liðið sem tapar hlutkesti á síðan að velja um þá kosti sem eftir verða.

## 7. STIGATALNING

- 7.1 Keppt er í mesta lagi þremur lotum nema annað fyrirkomulag sé (Viðauki 2 og 3).
- 7.2 Það lið sem fyrst nær 21 stigi vinnur lotu nema reglur 7.4 og 7.5 eigi við.
- 7.3 Það lið sem vinnur hrinu skorar stig. Lið vinnur hrinu ef hitt liðið gerir "villu" eða boltinn er ekki lengur í leik vegna þess að hann lendir á velli andstæðinganna.
- 7.4 Ef staðan verður 20-20 vinnur það lið lotuna sem fyrst nær tveggja stiga forskoti.
- 7.5 Ef staðan verður 29-29 vinnur það lið lotuna sem fyrst nær 30. stiginu.
- 7.6 Það lið sem vinnur lotu sendir fyrst í næstu lotu.

## 8. SKIPT UM VALLARHELMING

- 8.1 Leikmenn skulu skipta um vallarhelming:
- 8.1.1 í lok fyrstu lotu;
  - 8.1.2 í lok annarrar lotu, ef leika þarf oddalotu; og
  - 8.1.3 í þriðju lotu þegar stigatölunni 11 er fyrst náð.
- 8.2 Ef leikmenn gleyma að skipta um vallarhelming eins og sagt er í reglu 8.1, skal það gert jafnskjótt og það uppgötvast og boltinn er ekki í leik. Stigatala skal vera óbreytt.

## 9. SENDING

- 9.1 Í rétttri sendingu:
- 9.1.1 skulu hvorki sendandi né móttakandi valda óeðlilegri töf á sendingu eftir að báðir hafa tekið sér stöðu. Eftir að sendandi hreyfir haus spaðans aftur á bak eru allar tafir á því að hefja sendingu (regla 9.2) dæmdar sem óeðlilegaar tafir.
  - 9.1.2 skulu sendandi og móttakandi standa í sendireitum sem eru skáhallt hvor á móti öðrum (uppdráttur A) án þess að snerta línur reitanna.
  - 9.1.3 verður einhver hluti beggja fóta sendanda og móttakanda að vera kyrrstæður og í snertingu við reitinn, frá byrjun sendingar (regla 9.2), uns sendingu er lokið (regla 9.3);
  - 9.1.4 skal spaði sendanda í upphafi slá korkenda boltans;
  - 9.1.5 verður allur boltinn að vera fyrir neðan mitti sendandans á því andartaki sem spaðinn hittir boltann. Mittið er skilgreint sem ímynduð lína um líkamann í hæð við neðsta rif sendandans;
  - 9.1.6 skal skaft spaða sendanda beinast niður á því andartaki þegar slegið er;
  - 9.1.7 skal hreyfing spaða sendanda vera samfelld fram á við frá því að byrjað er að senda (regla 9.2) uns sendingu er lokið (regla 9.3);
  - 9.1.8 skal boltinn fljúga upp á við af spaða sendanda yfir netið og falla innan sendireits móttakanda (þ.e. á línurnar eða innan þeirra) slái hann ekki boltann áður; og
  - 9.1.9 leikmaður sem á sendirétt verður að hitta boltann.
- 9.2 Þegar sendandi og móttakandi hafa tekið sér stöðu telst fyrsta hreyfing á spaðahaus sendanda fram á við upphaf sendingar.



- 9.3 Sending hefur farið fram eftir að hún er hafin (regla 9.2), um leið og spaði sendanda hefur snert boltann með spaða sínum eða hittir ekki boltann þegar hann reynir að senda.
- 9.4 Sendandi skal ekki senda fyrr en móttakandi er tilbúinn, en móttakandi telst hafa verið tilbúinn ef hann gerir tilraun til að svara sendingu.
- 9.5 Í tvíliðaleik, á meðan sending fer fram (regla 9.2, 9.3), mega samherjar standa hvar sem er á velliðum, svo framarlega sem þeir skyggja ekki á móttakanda eða sendanda.

## 10. EINLIÐALEIKUR

### 10.1 Sendi- og móttökureitir:

- 10.1.1 Leikmenn skulu senda úr og taka á móti í viðeigandi hægri reit þegar sendandi hefur ekkert stig hlotið eða fjöldi stiga hans í þeirri lotu er slétt tala.
- 10.1.2 Leikmenn skulu senda úr og taka á móti í viðeigandi vinstri reit þegar fjöldi stiga sendanda í þeirri lotu er oddatala.

### 10.2 Leikröð og staða á velliðum:

Í hrinu, má hvor leikmaður sem er, slá boltann til skiptis frá hvaða staða sem er sín megin, uns boltinn hættir að vera í leik (regla 15).

### 10.3 Stigagjöf og sending:

- 10.3.1 Ef sendandi vinnur hrinu (regla 7.3), skorar sendandi stig. Sendandi sendir þá aftur úr hinum sendireitnum.
- 10.3.2 Ef móttakandi vinnur hrinu (regla 7.3), skorar hann stig og vinnur sendiréttinn.

## 11. TVÍLIÐALEIKUR

### 11.1 Sendi- og móttökureitir:

- 11.1.1 Leikmaður þess liðs sem á sendiréttinn skal senda úr hægri sendireit þegar liðið hefur ekkert stig hlotið eða fjöldi stiga þess í þeirri lotu er slétt tala.
- 11.1.2 Leikmaður þess liðs sem á sendiréttinn skal senda úr vinstri sendireit þegar fjöldi stiga þess í þeirri lotu er oddatala.
- 11.1.3 Leikmaður þess liðs sem tekur á móti sendingu skal standa í sendireit þaðan sem hann sendi síðast. Samherji hans stendur í hinum reitnum.
- 11.1.4 Leikmaður sem stendur í sendireit skáhallt á móti sendanda, telst móttakandi.
- 11.1.5 Leikmenn skulu ekki skipta um sendireiti fyrr en þeir skora stig eftir eigin sendingu.
- 11.1.6 Sending fer alltaf fram úr þeim sendireit sem stigatala sendanda segir til um, nema eins og segi í reglu 12.

### 11.2 Leikröð og staða á velliðum:

Eftir að sendingu hefur verið svarað í hrinu má hvor leikmaður sem er hinu megin nets slá boltann og þannig áfram uns boltinn hættir að vera í leik (regla 15).

### 11.3 Stigagjöf og sending:

- 11.3.1 Ef liðið sem á sendiréttinn vinnur hrinu (regla 7.3), skorar það lið stig og sendir þá aftur úr hinum sendireitnum.
- 11.3.2 Ef liðið sem tekur á móti sendingu vinnur hrinu (regla 7.3), skorar það lið stig og vinnur þá líka sendiréttinn.

### 11.4 Röð sendinga:

Í öllum lotum, skal sendiréttur færast á milli á eftirfarandi hátt:

- 11.4.1 frá upphafssendanda, sem hóf lotu frá hægri sendireit
- 11.4.2 til samherja upphafsmóttakanda. Sent er frá vinstri sendireit.
- 11.4.3 til samherja upphafssendanda



- 11.4.4 til upphafsmóttakanda,
- 11.4.5 til upphafssendanda osfrv.

- 11.5 Enginn leikmaður skal senda eða taka á móti sendingu án þess að röðin sé komin að honum né heldur taka á móti tveimur sendingum í röð, nema regla 12 eigi við.
- 11.6 Báðir leikmenn þess liðs sem vinnur lotu, mega byrja að senda í næstu lotu og báðir leikmenn þess liðs sem tapar mega taka á móti fyrstur í næstu lotu.

## 12. VILLUR Í SENDIREIT

- 12.1 Það telst villa í sendireit þegar leikmaður:
  - 12.1.1 hefur sent eða tekið á móti án þess að röðin hafi verið komin að honum; eða
  - 12.1.2 hefur sent eða tekið á móti úr röngum sendireit;
- 12.2 Þegar villa í sendireit er uppgötvuð er hún leiðrétt og stigastaðan stendur óbreytt.

## 13. LEIKVILLUR

Það er "villa":

- 13.1 ef sending er ekki rétt (regla 9.1);
- 13.2 ef boltinn í sendingu:
  - 13.2.1 festist í netinu og situr á netbrúninni;
  - 13.2.2 festist í netinu eftir að hafa farið yfir það; eða
  - 13.2.3 er sleginn af samherja móttakanda;
- 13.3 ef boltinn í leik:
  - 13.3.1 lendir utan vallarmarka (þ.e. ekki á eða innan vallarlína);
  - 13.3.2 fer í gegnum eða undir netið;
  - 13.3.3 fer ekki yfir netið;
  - 13.3.4 snertir loft eða hliðarveggi;
  - 13.3.5 snertir leikmann eða fót hans;
  - 13.3.6 snertir eitthvað eða einhvern utan marka vallar;

(Þar sem nauðsynlegt er vegna lögunar byggingar getur mótstjórn sett sérstakar reglur, það er gert með fyrirvara um synjun frá viðkomandi badminton sambandi, sem fjalla um þau tilfelli er bolti lendir í hindrun).

  - 13.3.7 er gripinn og honum haldið á spaðanum, en síðan slöngvað í framhaldi af högginu;
  - 13.3.8 er sleginn tvisvar af sama leikmanni. Ef bolti hittir haus og net spaðans í sama höggi, er það ekki "villa";
  - 13.3.9 er sleginn af leikmanni og samherja næst á eftir; eða
  - 13.3.10 snertir spaða leikmanns en flýgur síðan ekki í átt að velli andstæðingsins;
- 13.4 þegar boltinn er í leik og leikmaður:
  - 13.4.1 snertir net eða –súlur með spaða, líkama sínum eða fatnaði;
  - 13.4.2 fer inn á vallarhelming andstæðings yfir netinu með spaða eða líkama, nema leikmaður má fylgja boltanum eftir yfir netið með spaðanum ef byrjunarsnertipunktur boltans er á vallarhelmingi þess sem sló;
  - 13.4.3 fer inn á vallarhelming andstæðings under netið með spaða eða líkama þannig að andstæðingur sé hindraður eða truflaður; eða;
  - 13.4.4 hindrar andstæðing í að slá löglegt högg þar sem boltanum er fylgt yfir netið;
  - 13.4.5 af ásetningu truflar andstæðing með framferði sínu, t.d. með köllum eða látbragði;



13.5 ef leikmaður er sekur um grófar, endurteknar eða langvarandi móðganir sem skilgreindar eru í reglu 16;

## 14. ÓGILT

14.1 Dómari eða leikmaður (ef enginn dómari er) tilkynnir „ógilt“ til þess að stöðva leik.

14.2 Það er „ógilt“, ef:

14.2.1 sendandi sendir áður en móttakandi er tilbúinn (regla 9.5);

14.2.2 dæmd er villa á bæði sendanda og móttakanda í sendingu;

14.2.3 eftir að sendingu er svarað og boltinn:

14.2.3.1 festist í netinu og hangir á brúninni, eða

14.2.3.2 festist í netinu eftir að hafa farið yfir það

14.2.4 boltinn sundrast í leik og botninn aðskilst algjörlega frá öðrum hlutum boltans;

14.2.5 þjálfari truflar leikinn eða andstætt lið, að mati dómarans;

14.2.6 línudómari sér ekki hvar boltinn lendir og dómari getur ekki tekið ákvörðun, eða

14.2.7 eitthvert ófyrirséð eða tilviljanakennt atvik á sér stað.

14.3 Þegar tilkynnt er „ógilt“ er leikur frá síðustu sendingu ekki talinn með og leikmaður, sem sendi síðast skal senda aftur.

## 15. BOLTI EKKI Í LEIK

Bolti er ekki leik þegar:

15.1 hann lendir í netinu eða netsúlu og byrjar að detta niður á vallarhelming þess sem sló;

15.2 bolti lendir á vellinum; eða

15.3 tilkynnt hefur verið „villa“ eða „ógilt“

## 16. SAMFELLDUR LEIKUR, SLÆM HEGÐUN OG REFSINGAR

16.1 Leikur skal vera samfelldur frá fyrstu sendingu, uns keppni er lokið með þeim frávikum sem fram koma í reglum 16.2 og 16.3.

### 16.2 Hlé:

16.2.1 Skal ekki vera lengra en 60 sekúndur í hverri lotu þegar 11 stigum er fyrst náð.

16.2.2 Skal ekki vera lengra en 120 sekúndur milli fyrstu og annarar lotu; og milli annarar og þriðju lotu skal leyfa í öllum leikjum.

*(Yfirdómari má ákveða fyrir leik, sem er í beinni sjónvarpssendingu, að hléin í reglu 16.2 verði að taka og þau verði af ákveðinni lengd).*

### 16.3 Frestun leiks:

16.3.1 Þegar þess gerist þörf af ástæðum sem leikmenn hafa engin áhrif á getur dómari frestað leik eins lengi og hann telur nauðsynlegt.

16.3.2 Við sérstakar aðstæður getur yfirdómari beðið dómara að fresta leik.

16.3.3 Ef leik er frestað, stendur stigatala óbreytt og leik á síðan að hefja aftur frá þeirri tölu.

### 16.4 Töf í leik:

16.4.1 Algerlega óheimilt er að gera hlé á leik til að gefa leikmanni tækifæri til að safna kröftum eða kasta mæðinni eða til að þiggja ráð.

16.4.2 Dómari einn dæmir hvort um leiktöf er að ræða.

### 16.5 Ráðleggingar og völlur yfirgefinn:

16.5.1 Aðeins þegar bolti er ekki í leik (regla 15), er leikmanni heimilt að þiggja ráð meðan á keppni stendur.



16.5.2 Það er ekki heimilt að fara af velli án samþykkis dómara, nema í hléum eins og lýst er í 16.2.

#### 16.6 Leikmaður skal ekki:

16.6.1 viljandi valda leiktöf eða frestun leiks;

16.6.2 viljandi breyta eða eyðileggja bolta til að breyta hraða boltans eða flugeiginleikum hans;

16.6.3 vera móðgandi í framkomu sinni; eða

16.6.4 gerast sekur um ósæmilega hegðun sem ekki er nánar skilgreind í badmintonreglum.

#### 16.7 Viðurlög við brot:

16.7.1 Dómari skal refska fyrir brot á reglum 16.4, 16.5 or 16.6 með því að:

16.7.1.1 gefa þeim brotlega aðvörun;

16.7.1.2 dæma villu á þann brotlega að undangenginni aðvörun.

Tvær villur hjá sama liði skal túlka sem ítrekað brot; eða

16.7.2 skal dómari dæma villu á þann brotlega fyrir gróf eða ítrekuð brot, eða brot á reglu 16.2 og tilkynna það til yfirdómara, sem hefur vald til að dæma hinn brotlega úr leik.

## 17. MÓTSTJÓRN OG ÁFRÝJUN

17.1 Yfirdómari ber ábyrgð á keppninni í heild, en einstakir leikir eru hlutar hennar.

17.2 Þegar dómari er tilnefndur ber hann ábyrgð á einstökum leik, velli og nánasta umhverfi hans. Dómari skal skila niðurstöðum til yfirdómara.

17.3 Sendidómari skal dæma sendivillu ef sendandi gerist sekur um hana (regla 9.1).

17.4 Línudómari skal gefa til kynna hvort bolti lendir „úti“ eða „inni“ miðað við þær línur sem hann ber ábyrgð á.

17.5 Ákvörðun dómara er endanleg varðandi öll þau atriði sem þeir bera ábyrgð á, nema ef línudómari hafi án nokkurs vafa tekið ranga ákvörðun (að mati dómara), þá skal dómari ómerkja hana.

17.6 Dómari skal:

17.6.1 halda uppi og framfylgja reglum um badminton og sérstaklega tilkynna „villu“ eða „ógilt“ ef það á við;

17.6.2 skera út um sérhverja umleitan varðandi ágreiningsefni sem upp kunna að koma áður en næsta sending hefst;

17.6.3 sjá til þess að leikmenn og áhorfendur geti fylgst með framvindu leiks;

17.6.4 tilnefna eða víkja frá línu- eða sendidómara í samráði við yfirdómara;

17.6.5 sjá um að skyldum sé framfylgt þar sem línu- eða sendidómarar hafi ekki verið tilnefndir;

17.6.6 framfylgja skyldum annarra dómara eða dæma „ógilt“, þegar viðkomandi dómari hefur ekki séð til;

17.6.7 skrá og skýra yfirdómara frá öllum málum sem varða reglu 16, og

17.6.8 bera undir yfirdómara allar útkljáðar umleitanir sem eingöngu varða reglur. (Slíkar umleitanir verður að bera upp áður en næsta sending fer fram, eða í lok leiks, áður en sá/þeir leikmaður / -menn, sem bera þær upp, yfirgefa völinn)

