

## LEIKREGLUR Í BADMINTON

### SKILGREININGAR

<b>Leikmaður</b>	Einstaklingur sem er að spila badminton.
<b>Leikur</b>	Keppni í badminton milli eins eða tveggja manna liða.
<b>Einliðaleikur</b>	Leikur þar sem einn leikmaður er í hvoru liði.
<b>Tvíliðaleikur</b>	Leikur þar sem tveir leikmenn eru í hvoru liði.
<b>Sendendur</b>	Það lið sem hefur sendirétt.
<b>Móttakendur</b>	Það lið sem tekur á móti sendingu.
<b>Hrina</b>	Röð eins eða fleiri högga frá og með sendingu þar til badmintonkúlan er ekki lengur í leik .
<b>Högg</b>	Hreyfing á spaða leikmanns þegar hann reynir að slá badmintonkúluna.

### 1. BADMINTONVÖLLUR OG BÚNAÐUR VALLAR

- 1.1 Badmintonvöllur skal vera rétthyrningur með 40 mm breiðum línunum, eins og sýnt er á skýringarmynd A.
- 1.2 Línur vallarins skulu vera greinilegar, helst hvítar eða gular.
- 1.3 Allar línur teljast hluti þess svæðis sem þær marka.
- 1.4 Súlurnar, sem halda uppi netinu, eiga að vera 1,55 m á hæð miðað við yfirborð vallarins. Þær eiga að vera nógu traustar til þess að haldast lóðréttar og geta haldið netinu strengdu, eins og fyrir er mælt í reglu 1.10.
- 1.5 Súlurnar eiga að vera á hliðarlínunum tvíliðaleiksvallar, eins og sýnt er á skýringarmynd A, hvort heldur leikinn er einliða- eða tvíliðaleikur. Súlurnar eða festingar nets, mega ekki ná inn á völlinn.
- 1.6 Netið skal gert úr fíngerðu, dökku og jöfnu bandi með möskvastærð ekki minni en 15 mm og ekki meiri en 20 mm.



## 2.2 Kúla með náttúrulegum fjöðrum

- 2.2.1 Kúlan skal gerð úr 16 fjöðrum sem festar eru í botninn.
- 2.2.2 Fjaðrirnar mega vera frá 62 mm til 70 mm að lengd, þegar mælt er frá enda fjaðranna að korkfestingu, en þó jafnlangar á hverri kúlu.
- 2.2.3 Fjaðratoppar 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 kúlunnar skal vera 25 mm til 28 mm í þvermál og ávalur neðst (eins og hálf kúla).
- 2.2.6 Kúlan skal vera 4,74 til 5,50 grömm að þyngd.

## 2.3 Kúla án náttúrulegra fjaðra (t.d. plastkúla)

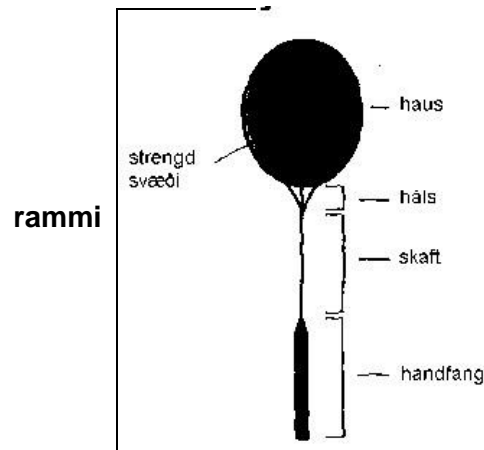
- 2.3.1 Í stað náttúrulegra fjaðra kemur eftirlíking úr gerviefnum.
  - 2.3.2 Botn kúlunnar skal vera eins og lýst er í reglu 2.2.5.
  - 2.3.3 Mál og þyngd kúlunnar skulu vera eins og í reglum 2.2.2, 2.2.3 og 2.2.6. En vegna þess að munur er á eðlisþyngd og öðrum eiginleikum gerviefna í samanburði við 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 kúlunnar má gera tilslakanir á ofantöldum reglum, með samþykki viðkomandi landssambands, á stöðum þar sem áhrifa andrúmsloftsins, annað hvort af völdum loftslags eða hæðar yfir sjávarmáli, veldur því að venjuleg kúla er óhentug.



4.1.4 Skaft spaðans tengir saman handfang og haus (háð reglu 4.1.5).

4.1.5 Háls spaðans (ef hann er til staðar) tengir saman skaft og haus.

### SKÝRINGARMYND C



### 4.2 Strengda svæðið:

4.2.1 skal vera flatt og strengdir þræðir skulu mynda net sem er jafn þétt alls staðar, sérstaklega skal miðja netsins vera jafn þétt og aðrir hlutar þess; og

4.2.2 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 framlengda strengda svæði sé ekki breiðara en 35 mm; og

4.2.2.2 að heildarlengd strengda svæðisins verði ekki meiri en 330 mm.

### 4.3 Spaðinn:

4.3.1 skal vera laus við aðskotahluti aðra en þá sem eingöngu eru notaðir til að varna sliti, titringi, til að jafna þyngd eða til að festa

skaftið með öryggissnúru við hönd leikmanns. Aðskotahlutir (ef eru til staðar) skulu vera hæfilegir að stærð og staðsetningu, miðað við þennan tilgang; og

- 4.3.2 skal vera laus við allan búnað er gerir leikmanni kleift að breyta efnislegri lögun spaðans.

## 5. VIÐURKENNDUR BÚNAÐUR

Alþjóðabadminton sambandið skal skera úr um hvort spaði, kúla eða annar búnaður sem notaður er í badminton, sé samkvæmt framangreindum skilgreiningum. Sambandið getur átt frumkvæði að slíkum úrskurði en einnig getur hver sá sem hefur réttmætra hagsmuna að gæta sóst eftir slíkum úrskurði, þar á meðal leikmaður, dómarrar, framleiðandi badmintontengdra vara, landssamband eða félagar þess.

## 6. HLUTKESTI

- 6.1 Áður en leikur hefst skal varpa hlutkesti og það lið sem vinnur hlutkestið skal velja milli reglu 6.1.1 eða 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 þann kost (reglu) sem eftir verður.

## 7. STIGATALNING

- 7.1 Hver leikur er í mesta lagi þrjár lotur, nema annað fyrirkomulag sé ákveðið (af mótsstjórn eða BWF). Vinna þarf tvær lotur til að vinna leik.
- 7.2 Það lið vinnur lotu sem fyrst nær 21 stigi, nema reglur 7.4 og 7.5 eigi við.

- 7.3 Það lið sem vinnur hrinu skorar stig. Lið vinnur hrinu ef andstæðingurinn gerir “villu” eða kúlan er ekki lengur í leik vegna þess að hún lendir á velli andstæðingsins.
- 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 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 úrslitalotu; 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 kúlan er ekki í leik. Stigatala skal haldast óbreytt.

## 9. SENDING

- 9.1 Í rétttri sending skal flug kúlannar vera upp á við, frá spaða sendanda, yfir netið og lenda innan sendireits móttakanda (þ.e. á línurnar eða innan þeirra), ef móttakandi slær ekki í kúluna; og
  - 9.1.1 skulu hvorki sendandi né móttakandi valda óeðlilegri töf á sendingu, þegar sendandi og móttakandi eru tilbúnir fyrir sendinguna;
  - 9.1.2 eftir að sendandi hefur lokið við að hreyfa haus spaðans aftur á bak, er öll töf á því að hefja sendingu (regla 9.2) dæmd sem óeðlileg töf;

- 
- 9.1.3 skulu sendandi og móttakandi standa í sendireitum, sem eru skáhallt á móti hvor öðrum (skýringarmynd A) án þess að snerta línur reitanna;
- 9.1.4 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);
- 9.1.5 skal spaði sendanda fyrst snerta korkenda kúlunnar;
- 9.1.6 verður öll kúlan að vera fyrir neðan mitti sendanda, á því andartaki þegar spaði sendanda snertir kúluna. Mittið er skilgreint sem ímynduð lína í kringum líkamann í hæð við neðsta rif sendanda; (ATH. Alþjóðlega sendireglan er eftirfarandi: verður öll kúlan að vera fyrir neðan 1.15 m. hæð, yfir gólfi vallarins, á því andartaki þegar spaði sendanda snertir kúluna).
- 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 verður sendandi að hitta kúluna, þegar reynt er að senda.
- 9.2 Þegar sendandi og móttakandi hafa tekið sér stöðu, telst fyrsta hreyfing á spaðahaus sendanda fram á við vera upphaf sendingar.
- 9.3 Eftir að sending er hafin (regla 9.2), telst sendingu lokið um leið og spaði sendanda hefur snert kúluna eða þegar sendandi hittir ekki kúluna, 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 sínum vallarhelming, svo framarlega sem þeir skyggja ekki á sendanda eða móttakanda.



## 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 er jöfn tala í þeirri lotu.
- 10.1.2 Leikmenn skulu senda úr og taka á móti í viðeigandi vinstri reit þegar fjöldi stiga sendanda er oddatala í þeirri lotu.

### 10.2 Leikröð og staða á vellinum

- 10.2.1 Í hrinu, mega sendandi og móttakandi slá kúluna til skiptis, hvaða stað sem er sín megin netsins, uns kúlan 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 móttakandi stig. Móttakandinn vinnur þá 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 er jöfn tala í þeirri lotu.
- 11.1.2 Leikmaður þess liðs sem á sendiréttinn skal senda úr vinstri sendireit þegar fjöldi stiga þess er oddatala í þeirri lotu.
- 11.1.3 Leikmaður þess liðs sem tekur á móti sendingu skal standa í þeim sendireit þaðan sem hann sendi síðast. Ef samherji hans tekur á móti sendingu, þá stendur hann í hinum sendireitnum.

- 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 á eigin sendingu.
- 11.1.6 Sending fer alltaf fram úr þeim sendireit sem stigatala sendanda segir til um, nema eins og segir í reglu 12.

## 11.2 Leikröð og staða á velli

Eftir að sendingu hefur verið svarað mega leikmenn, bæði hjá liðinu sem sendi og liðinu sem tók á móti, slá kúluna til skiptis yfir netið, frá hvaða stað sem er þeirra megin netsins, uns kúlan hættir að vera í leik (regla 15)

## 11.3 Stigagjöf og sending

- 11.3.1 Ef liðið sem sendir vinnur hrinu (regla 7.3), skorar það lið stig. Sendandi 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. Það lið sem tók á móti sendingu vinnur þá 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
  - 11.4.3 til samherja upphafssendanda
  - 11.4.4 til upphafsmóttakanda
  - 11.4.5 til upphafssendanda og svo framvegis.
- 11.5 Enginn leikmaður skal senda eða taka á móti sendingu, án þess að röðin

sé komin að honum, né taka á móti tveimur sendingum í röð í sömu lotu, nema regla 12 eigi við eða ef dæmd hefur verið villa vegna slæmrar hegðunar (regla 16).

- 11.6 Hvor leikmaður sem er, sem vinnur lotu, má byrja að senda í næstu lotu og hvor leikmaður sem er, sem tapar lotu, má taka á móti fyrst 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 Ef villa í sendireit er uppgötvuð, skal villan leiðrétt þegar kúlan er ekki í leik og skal stigastaða standa óbreytt.

## 13. LEIKVILLUR

**Það er „villa“:**

- 13.1 ef sending er ekki rétt (regla 9.1);

- 13.2 ef, í sendingu, kúlan:

13.2.1 festist á netinu og situr á netbrún;

13.2.2 festist í netinu eftir að hafa farið yfir það; eða

13.2.3 er sleginn af samherja móttakanda;

- 13.3 ef, í leik, kúlan:

13.3.1 lendir utan vallarmarka (þ.e. ekki á eða innan vallarlína);

- 13.3.2 fer ekki yfir netið;
- 13.3.3 snertir loft eða hliðarveggi;
- 13.3.4 snertir leikmann eða föt hans;
- 13.3.5 snertir eitthvað annað eða einhvern utan vallarins;

*(Þar sem nauðsynlegt er vegna lögunar byggingar getur mótsstjórn sett sérstakar reglur, sem fjalla um þau tilfelli þegar kúlan snertir einhverja hindrun, með fyrirvara um neitunarvald Badminton sambandsins.)*

- 13.3.6 er gripin og haldið á spaðanum og svo slöngvað við framkvæmd höggsins;
  - 13.3.7 er slegin tvisvar í röð af sama leikmanni. Hins vegar, ef kúlan hittir spaðahausinn og strengda svæði spaðans í einu höggi, er það ekki “villa”;
  - 13.3.8 er sleginn af leikmanni og samherja hans næst á eftir; eða
  - 13.3.9 snertir spaða leikmanns og flýgur ekki í átt að velli andstæðingsins;
- 13.4 ef, kúlan er í leik, leikmaður:
- 13.4.1 snertir net eða netsúlur með spaða, líkama sínum eða fatnaði;
  - 13.4.2 fer inn á vallarhelming andstæðings yfir netið með spaða eða líkama, nema að leikmaður má fylgja kúlunni eftir yfir netið með spaðanum ef byrjunarsnertipunktur við kúluna er á vallarhelmingi þess sem slær;
  - 13.4.3 fer inn á vallarhelming andstæðings undir netið með spaða eða líkama þannig að andstæðingurinn er hindraður eða truflaður;
  - 13.4.4 hindrar andstæðing í að slá löglegt högg þar sem kúlunni er

fylgt yfir netið;

13.4.5 af ásetningi truflar andstæðing með framferði sínu, s.s. með köllum eða látbragði;

13.5 ef leikmaður er sekur um gróf, endurtekin eða viðvarandi brot sem skilgreind eru í reglu 16.

## 14. ÓGILT

14.1 Dómari eða leikmaður (ef ekki er dómari) skal kalla „ógilt“ til að stöðva leik.

14.2 Það er „ógilt“, ef:

14.2.1 sendandi sendir áður en móttakandi er tilbúinn (regla 9.4);

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

14.2.3 eftir að sendingu er svarað, að kúlan:

14.2.3.1 festist í netinu og situr á brúninni, eða

14.2.3.2 festist í netinu eftir að hafa farið yfir það

14.2.4 kúlan sundrast í leik og botninn aðskilst algjörlega frá öðrum hlutum kúlunnar;

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

14.2.6 línudómari sér ekki hvar kúlan lendir og dómari eða IRS (Instant Review System) getur ekki tekið ákvörðun; eða

14.2.7 eitthvert ófyrirséð eða tilviljanakennt atvik á sér stað.

14.3 Þegar dæmt er „ógilt“, er hrina frá síðustu sendingu ekki talinn með, og leikmaðurinn sem sendi síðast skal senda aftur.

## 15. KÚLA EKKI Í LEIK

Kúla er ekki í leik þegar:

- 15.1 kúlan lendir í netinu eða á netsúlu og byrjar að falla niður á vallahelming þess sem sló;
- 15.2 kúlan lendir á vellinum; eða
- 15.3 dæmd hefur verið „villa” eða „ógilt”.

## 16. SAMFELLDUR LEIKUR, SLÆM HEGÐUN OG REFSINGAR

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

### 16.2 Leikhlé:

- 16.2.1 skal ekki vera lengra en 60 sekúndur í hverri lotu þegar 11 stigum er fyrst náð; og
- 16.2.2 skal ekki vera lengra en 120 sekúndur milli fyrstu og annarrar lotu og milli annarrar og þriðju lotu í öllum leikjum.

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

### 16.3 Frestun leiks

- 16.3.1 Þegar þess gerist þörf, af ástæðum sem leikmenn hafa enga stjórn á, getur dómari frestað leik eins lengi og hann telur nauðsynlegt.
- 16.3.2 Við sérstakar aðstæður getur yfirdómari skipað dómara að fresta leik.
- 16.3.3 Ef leik er frestað, stendur stigatala óbreytt og leik á síðan að hefja aftur frá þeirri stigatölu.

## 16.4 Töf í leik

- 16.4.1 Ekki undir neinum kringumstæðum er heimilt að tefja leik til að gefa leikmanni tækifæri til að safna kröftum, kasta mæðinni eða til að þiggja ráð.
- 16.4.2 Dómari leiksins sér alfarið um að dæma hvort um leiktöf sé að ræða.

## 16.5 Ráðleggingar og völlum yfirgefinn

- 16.5.1 Aðeins þegar kúla er ekki í leik (regla 15), og þangað til leikmenn hafa tekið sér stöðu til að senda og taka á móti, er leikmanni heimilt að þiggja ráð á meðan á leik stendur.
- 16.5.2 Enginn leikmaður skal yfirgefa völlum meðan á leik stendur án leyfis dómara, og valda töf á leik, nema í leikhléum eins og lýst er í 16.2.

## 16.6 Leikmaður skal ekki:

- 16.6.1 viljandi valda leiktöf eða frestun á leik;
- 16.6.2 viljandi breyta eða eyðileggja kúluna, til að breyta hraða hennar eða flugeiginleikum;
- 16.6.3 hegða sér á móðgandi eða óviðeigandi hátt; eða
- 16.6.4 gerast sekur um ósæmilega hegðun sem ekki er nánar skilgreind í leikreglum um badminton.

## 16.7 Refsing við broti

- 16.7.1 Dómari skal refsa fyrir brot á reglum 16.2, 16.4.1, 16.5.2 eða 16.6 með því að:
  - 16.7.1.1 geta brotlega leikmanninum/liðinu aðvörun; eða
  - 16.7.1.2 dæma villu á brotlega leikmanninn/liðið, að

undangenginni aðvörun; eða

16.7.1.3 dæma villu á brotlega leikmanninn/liðið ef um gróft brot er að ræða.

16.7.2 Ef dómari dæmir villu á leikmann/lið (regla 16.7.1.2 eða 16.7.1.3) skal hann tilkynna það strax til yfirdómara, sem hefur vald til að dæma hinn brotlega úr leik.

## 17. DÓMARAR OG ÁFRÝJANIR

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

17.2 Dómari, sem er settur á leik, ber ábyrgð á leiknum, vellinum og nánasta umhverfi hans. Dómari skal gefa skýrslu til yfirdómara.

17.3 Sendidómari skal dæma sendivillu á sendanda, ef sending er ekki rétt (reglur 9.1.2-9.1.8).

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

17.5 Ákvörðun dómara er endanleg, varðandi öll þau atriði sem viðeigandi dómari bera ábyrgð á, nema ef:

17.5.1 að mati dómarans, línudómarinn hafi án nokkurs vafa dæmt rangt og skal þá dómarinn leiðrétta dóminn.

17.5.2 notað er IRS, þá skal það ákvarða um allar áskoranir á línudóma (BWF regla 4.1.8).

17.6 Dómari skal:

17.6.1 halda uppi og framfylgja reglum um badminton og sérstaklega dæma „villu” eða „ógilt” ef annaðhvort gerist;

17.6.2 taka ákvörðun um sérhverja fyrirspurn varðandi



- ágreiningsefni, ef hún er borin upp áður en næsta sending hefst;
- 17.6.3 sjá til þess að leikmenn og áhorfendur séu upplýst um framvindu leiks;
  - 17.6.4 tilnefna eða skipta út línu- eða sendidómara í samráði við yfirdómara;
  - 17.6.5 þar sem annar eða aðrir dómarar eru ekki tilnefndir (sendi- og/eða línudómarar), sjá um að framfylgja skyldum hans/þeirra;
  - 17.6.6 þar sem viðkomandi dómari getur ekki dæmt, framfylgja skyldum hans eða dæma „ógilt“;
  - 17.6.7 skrá og skýra yfirdómara frá öllum málum sem varða reglu 16; og
  - 17.6.8 vísa til yfirdómara öllum óútkljáðum fyrirspurnum sem eingöngu varða reglurnar. (Slíkar fyrirspurnir verður að bera upp áður en næsta sending fer fram, eða ef í lok leiks, áður en sá leikmaður eða lið sem bera þær upp, yfirgefa völlinn).