

Badmintono taisyklės

Patvirtinta 2023 m. kovo 10 d. vykdomojo komiteto

Apibrėžimai

- Žaidėjas – bet koks žmogus žaidžiantis badmintoną.
- Susitikimas: tai pagrindinės rungtynės tarp konkuruojančių pusių, kai vienoje iš jų yra vienas arba du žaidėjai.
- Vienetas: susitikimas, kurio metu kiekvienoje iš priešingų pusių žaidžia vienas žaidėjas.
- Dvejetas: susitikimas, kurio metu kiekvienoje iš priešingų pusių žaidžia du žaidėjai.
- Paduodanti pusė: pusė turinti padavimo teisę.
- Priimanti pusė: pusė priešinga paduodančiajai.
- Įžaidimas: eilė vienas po kito sekančių mušimų prasidedančių padavimu ir besibaigiančių plunksninuko nebuvimu žaidime
- Smūgis: žaidėjo raketės judesys siekiant mušti plunksninuką.

1. Aikštelė ir aikštelės įranga

- 1.1. Žaidimo aikštelė turi būti stačiakampis pažymėtas 40mm pločio linijomis, kaip parodyta A diagramoje.
- 1.2. Linijos, žyminčios aikštelę turi būti lengvai atskiriamos ir, pageidautina, nuspalvintos geltona arba balta spalvomis.
- 1.3. Visos linijos formuoja aikštelės dalį, kurią jos žymi.
- 1.4. Atramos turi būti 1.55m aukščio nuo aikštelės paviršiaus. Įtempus tinklą taip, kaip numatyta 1.10 taisyklėje, atramos turi išlikti vertikaloje padėtyje.
- 1.5. Atramos turi būti pastatytos ant šoninės dvejetų linijos, kaip parodyta diagramoje A, nepriklausomai nuo to ar žaidžiamas vienetas ar dvejetas. Atramos ar jų konstrukcijos neturi išsikišti į aikštelės plotą už šoninių linijų.
- 1.6. Tinklas turi būti pagamintas iš plono, tamsios spalvos siūlo, kurio akučių dydis turi būti vienodas, ne mažesnis kaip 15 mm ir ne didesnis kaip 20 mm.
- 1.7. Tinklas turi būti 760 mm aukščio ir ne mažiau kaip 6,1 m pločio.
- 1.8. Tinklo viršuje turi būti 75 mm pritvirtinta balta, perlenkta juosta. Šio juostos vidumi praveriamas laidas arba trosas. Juosta turi kabėti ant laido ar trosas.
- 1.9. Laidas ar trosas turi būti tvirtai įtemptas ir įtvirtintas atramų viršuje.
- 1.10. Aikštelės viduryje tinklo aukštis turi būti 152,4 cm. Ties šoninėmis dvejeto linijomis tinklo aukštis turi būti 155 cm.
- 1.11. Negali būti jokių tarpų tarp tinklo galų ir atramų. Jeigu reikia, apatiniai tinklo galai taip pat gali būti pririšti prie atramų.

2. Plunksninukas

- 2.1. Plunksninukas gali būti pagamintas tiek iš sintetinės, tiek iš natūralios medžiagos. Nepaisant iš kokios medžiagos plunksninukas pagamintas, jo savybės turi būti panašios į plunksninio plunksninuko, su plonos odos sluoksniu apdengta kamštmedžio galvute.
- 2.2. Plunksninis plunksninukas.
 - 2.2.1. Plunksninukas privalo turėti 16 galvutėje įtvirtintų plunksnų.
 - 2.2.2. Visų plunksnų ilgis, matuojant nuo plunksnos galiuko iki tos vietos, kai jis pasiekia pagrindą, yra vienodas – nuo 62mm iki 70mm.
 - 2.2.3. Plunksnų galiukai turi būti išsidėstę nuo 58 iki 68 mm skersmens apskritimu.
 - 2.2.4. Plunksnos turi būti tvirtai pritvirtintos prie siūlo (virvutės), ar kitokios, tam tinkamos, medžiagos.
 - 2.2.5. Galvutė turi būti 25-28mm. skersmens su ovaliu galu.
 - 2.2.6. Plunksninukas turi sverti nuo 4.74 iki 5.50 gramo.
- 2.3. Neplunksninis plunksninukas:
 - 2.3.1. Plunksninuko „sijonėlis“ arba plunksnų imitacija iš sintetinės medžiagos turi pakeisti tikras plunksnas.
 - 2.3.2. Plunksninuko galvutė turi būti tokia, kaip nurodyta 2.2.5 taisyklėje.
 - 2.3.3. Plunksninuko išmatavimai ir svoris turi būti tokie, kokie yra nurodyti 2.2.2, 2.2.3. ir 2.2.6. taisyklėse. Vis dėlto dėl sintetinės medžiagos ir natūralių plunksnų ypatybių skirtumo yra leidžiamas 10 procentų nukrypimas.
- 2.4. Kai dėl atmosferos sąlygų, susijusių su aukščiu virš jūros lygio, ar klimato, standartinis plunksninukas yra netinkamas, nekeičiant pagrindinių dizaino elementų gali būti atlikti plunksninuko greičio ar skrydžio pakeitimai.

3. Plunksninuko greičio testavimas.

- 3.1. Norint išbandyti plunksninuko greitį, žaidėjas, stovėdamas už galinės aikštelės linijos, stipriai smūgiuoja iš apačios atvirąją raketės pusę. Plunksninukas smūgiuojamas į priešais esantį kampą, lygiagrečiai šoninėms linijoms.
- 3.2. Tinkamo greičio plunksninukas nusileis 530-990mm iki kitos galinės linijos taip kaip parodyta B diagramoje.

4. Raketė.

- 4.1. Raketės išmatavimai turi būti ne didesni kaip 680 mm ilgio ir 230 mm pločio. Raketė susideda iš pagrindinių dalių, kurios aprašytos taisyklėse 4.1.1 ir 4.1.5, ir kaip parodyta C diagramoje.
 - 4.1.1. Raketės rankena tai yra raketės dalis, skirta raketėi laikyti.
 - 4.1.2. Raketės tinklelis yra skirtas plunksninuko smūgiavimui.
 - 4.1.3. Raketės tinklelis yra apribotas raketės galvutės.
 - 4.1.4. Kotas, tai raketės dalis jungianti galvutę su rankena (pagal taisyklę 4.1.5).
 - 4.1.5. Raketės kaklelis (jei yra) jungia raketės galvą su kotu.
- 4.2. Raketės tinklelis
 - 4.2.1. Raketės tinklelis turi būti plokštuma susidedanti iš sukryžiuotų, prasikeičiančių stygų. Tinklelio tankumas turi būti pastovus, panašus tankumas turi būti išlaikytas tiek raketės plokštumos centre, tiek kraštuose.
 - 4.2.2. Raketės tinklelis neturi viršyti 280mm. bendro ilgio ir 220mm. bendro pločio. Vis dėlto stygos gali būti ilgesnės negu numatyta, jei jos yra kaklelio ribose.
 - 4.2.2.1. Tinklelis kaklelio ribose neturi viršyti nustatytos ribos daugiau nei 35 mm.
 - 4.2.2.2. Bendras tinklelio ilgis neturi viršyti 330 mm.
- 4.3. Raketė

4.3.1. Raketė turi būti be jokių pritvirtintų objektų ar išsikišimų, išskyrus tokius, kurie naudojami apriboti nusidėvėjimą, vibraciją, paskirstyti svorį ar pritvirtinti rankeną laidu prie žaidėjo rankos ir kurie yra tinkamo dydžio ir išdėstymo tokiems tikslams

4.3.2. Prie raketės negali būti pritvirtinti jokie įrenginiai leidžiantys žaidėjui iš esmės pakeisti raketės formą.

5. Įrangos kontrolė.

5.1. Lietuvos Badmintono Federacija (LBF) kontroliuoja visus klausimus susijusius su rakečių, plunksninukų, ar kitų badmintone naudojamų prototipų pakeitimais. Pakeitimai gali būti inicijuojami ne tik LBF, bet ir bet kurio klubo su sąžiningais motyvais, įskaitant bet kurio žaidėjo, teisėjų, įrangos gamintojų, federacijos narių prašymu.

6. Aikštelės pusių ir padavimo pasirinkimas.

6.1. Prieš pradėdamas žaidimą teisėjas pasirenkti aikštelės pusę arba būti paduodančiuoju ar priimančiuoju suteikiama burtų keliu. Žaidėjas (žaidėjai), laimėjęs burtus, gali pasirinkti vieną iš 6.1.1, 6.1.2 nurodytų būdų.

6.1.1. Teisėjas turi būti priimančiuoju ar paduodančiuoju, tokiu atveju pasirinkusiojo (pasirinkusiųjų) varžovas (varžovai) renkasi aikštelės pusę.

7. Taškų skaičiavimo sistema.

7.1. Žaidžiama iki dviejų laimėtų geimų, jei nenustatyta kitaip (18 taisyklė).

7.2. Geimą laimi pusė, pirmoji surinkusi 21 tašką, išskyrus tais atvejais, kurie nurodyti 7.4 ir 7.5 taisyklėse.

7.3. Pusė, laimėjusi įžaidimą gauna tašką. Pusė laimi įžaidimą, kai oponuojanti pusė padaro klaidą arba plunksninukas iškrenta iš žaidimo šiam palietus oponuojančios pusės aikštelės paviršių.

7.4. Jei rezultatas abiejose pusėse tampa 20, geimą laimi pusė, pirmoji surinkusi dviejų taškų persvarą.

7.5. Jei rezultatas abiejose pusėse tampa 29, geimą laimi pusė įmušusi 30-ą tašką.

7.6. Pusė, laimėjusi geimą turi teisę pirma paduoti sekančiame geime.

8. Aikštelės pusės pakeitimas.

8.1. Žaidėjai turi pakeisti aikštelės pusę:

8.1.1. Pirmo geimo pabaigoje.

8.1.2. Antro geimo pabaigoje (jei yra trečias geimas).

8.1.3. Trečiame geime, bet kuriai iš pusių įmušus 11 taškų.

8.2. Jeigu aikštelės pusėmis nepasikeičiama, tai turi būti padaryta, kai ši klaida pastebima, o plunksninukas jau nebe žaidime. Rezultatas išlieka toks pat.

9. Padavimas.

9.1. Teisingo padavimo metu plunksninukas turi kilti aukščiau nuo paduodančio žaidėjo raketės tam, kad perskridęs tinklą, jei jam nebuvo sukliudyta, nusileistų priimančio žaidėjo padavimo aikštelėje arba ant jos linijų ir:

9.1.1. Pasiruošus tiek priimančiai, tiek paduodančiai pusei, negalimas sąmoningas bei perdėtas delsimas.

9.1.2. Delsimas padavimo pradžioje, kai paduodantis raketę laiko atitraukęs prieš padavimą (taisyklė 9.2), turi būti konstatuojamas, kaip perdėtas delsimas

9.1.3. Priimantysis ir paduodantis turi stovėti priešingose, viena nuo kitos įstrižai esančiose, padavimo aikštelėse (diagrama A), neliečiant padavimo aikštelės ribų linijų.

9.1.4. Padavimo metu, tiek priimančiojo, tiek paduodančiojo abi pėdos kažkuria dalimi turi liesti aikštelės paviršių ir privalo nejudėti (būti stacionarioje padėtyje) nuo padavimo pradžios (taisyklė 9.2) iki padavimo pabaigos (taisyklė 9.3).

9.1.5. Paduodančio žaidėjo raketė visų pirma turi paliesti plunksninuko galvutę.

9.1.6. Kai paduodantis žaidėjas paliečia plunksninuką, jis visas turi būti žemiau nei 1.15m nuo aikštelės paviršiaus.

9.1.7. Nuo padavimo pradžios (taisyklė 9.2) iki pabaigos (taisyklė 9.3), raketė gali judėti tik į priekį.

9.1.8. Mėginamas paduoti žaidėjas negali nepataikyti į plunksninuką.

9.2. Kai abu žaidėjai yra pasiruošę padavimui, pirmas paduodančiojo raketės judesys į priekį yra laikomas padavimo pradžia.

9.3. Pradėjus padavimą (taisyklė 9.2), jo pabaiga yra, kai paduodančio žaidėjo raketė paliečia plunksninuką arba, mėginant tai padaryti, į plunksninuką yra nepataikoma.

9.4. Paduodantis negali pradėti padavimo tol, kol priimantysis yra padavimui nepasiruošęs. Vis dėlto priimantysis yra laikomas pasiruošusiu jeigu jis atmuša arba bando atmušti plunksninuką.

9.5. Dvejeto padavimo metu (taisyklės 9.2 ir 9.3) partneriai gali užimti bet kokias patogias pozicijas savo aikštelėje, jei tik neužstoja priešingos pusės paduodančiajam arba priimančiajam.

10. Vieneto žaidimas.

10.1. Padavimo ir priėmimo aikštelės.

10.1.1. Kai paduodančiojo taškų skaičius yra lygus nuliui arba lyginis, tada žaidėjai stovi savo dešinėse padavimo aikštelėse.

10.1.2. Kai paduodančiojo taškų skaičius yra nelyginis, tada žaidėjai stovi savo kairėse padavimo aikštelėse.

10.2. Žaidimo tvarka ir pozicija aikštelėje įžaidimo metu kol plunksninukas yra žaidime (taisyklė 15) jį savo aikštelės pusėje paeiliui gali atmušti paduodantis bei priimantysis.

10.3. Taškų skaičiavimas ir padavimas.

10.3.1. Jei paduodantis laimi įžaidimą (taisyklė 7.3), jis užsidirba tašką. Tokiu atveju paduodantis turi paduoti iš kitos aikštelės pusės.

10.3.2. Jei priimantysis laimi įžaidimą (taisyklė 7.3), jis pelno ir tašką. Priimantysis tampa paduodančiuoju.

11. Dvejeto žaidimas.

11.1. Padavimo ir priėmimo aikštelės.

11.1.1. Kai paduodančioji pusė turi nulį arba lyginį taškų skaičių, paduodantis žaidėjas paduoda plunksninuką iš dešinėsios padavimo aikštelės.

11.1.2. Kai paduodančioji pusė turi nelyginį taškų skaičių, paduodantis žaidėjas paduoda plunksninuką iš kairiosios padavimo aikštelės.

11.1.3. Priimantis žaidėjas lieka toje pačioje padavimo aikštelėje iš kurios padavė paskutinį padavimą. Priešingoje padavimo aikštelėje stovi priimančio partneris.

- 11.1.4. Plunksninuką priima žaidėjas, kuris stovi įstrižai aikštės esančioje, paduodančiojo padavimą, aikštelėje.
- 11.1.5. Žaidėjai nesikeičia padavimo aikštelėmis, kol nepelno taško iš savo padavimo. Padavimas atliekamas iš padavimo aikštelės, atitinkančios padavimo pusės rezultatą, išskyrus atvejus, numatytus taisyklių 12 punkte.
- 11.2. Žaidimo metu, kai paduodančiojo plunksninuką atmuša priimančiosios pusės žaidėjas, paduodančiosios pusės žaidėjas, iš bet kurios pozicijos, gali atmušti plunksninuką. Toliau, priimančioje pusėje, bet kuris priimančiosios pusės žaidėjas gali atmušti plunksninuką. Ir tai tęsiasi iki įžaidimo pabaigos (taisyklė 15).
- 11.3. Taškų skaičiavimas ir plunksninuko padavimas.
- 11.3.1. Paduodanti pusė gauna tašką, jei laimi įžaidimą. Sekantį padavimą paduoda tas pats žaidėjas, bet jau iš kitos padavimo aikštelės.
- 11.3.2. Jei įžaidimą laimi priimanči pusė, tai ji gauna tašką ir tampa paduodančiąja puse.
- 11.4. Padavimų nuoseklumas. Teisė padavinėti žaidime pereina nuosekliai:
- 11.4.1. nuo pirmojo paduodančiojo, kuris pradėjo žaidimą iš dešinėsios padavimo aikštelės.
- 11.4.2. priimančiojo partneriui; padavimas turi būti atliekamas iš kairiosios padavimo aikštelės.
- 11.4.3. pirmojo paduodančiojo partneriui,
- 11.4.4. pirmam priimančiam,
- 11.4.5. pirmam paduodančiam ir t.t.
- 11.5. Žaidėjai negali be eilės paduoti ar priimti padavimo, priimti du kartus iš eilės tame pačiame geime, išskyrus atvejus numatytus 12-me taisyklių punkte.
- 11.6. Sekančiame geime, bet kuris, praėjusį geimą laimėjęsios pusės, žaidėjas padavinėti gali pirmas. Taip pat, geimą pralaimėjęsios pusės bet kuris žaidėjas gali būti pirmu priimančiuoju.

12. Padavimo aikštelės klaidos.

- 12.1. Padavimo aikštelės klaida skaitosi įvykusi, jei žaidėjas:
- 12.1.1. priimama arba paduodama be eilės;
- 12.1.2. priima arba paduoda iš(į) neteisingos padavimo aikštelės.
- 12.2. Jei buvo nustatyta aikštelės padavimo klaida, ji turi būti ištaisyta iš karto, bet pasibaigus įžaidimui. Žaidimas tęsiamas toliau su esančiu taškų skaičiumi.
- 13. Pražangos.** Pražanga skaitosi įvykusi kai:
- 13.1. padavimas atliktas neteisingai (taisyklių 9.1. punktas).
- 13.2. Padavimo metu plunksninukas:
- 13.2.1. pakimba ant tinklo ir lieka užstringęs jo viršuje;
- 13.2.2. perskridęs tinklą jame užstringa;
- 13.2.3. atmuštas priimančio žaidėjo partnerio.
- 13.3. Žaidimo metu plunksninukas:
- 13.3.1. nukrenta už aikštelės ribų, t.y., ne aikštelėje ar ant jos ribas žyminčių linijų;
- 13.3.2. neperskrenda per tinklą;
- 13.3.3. paliečia salės lubas ar sienas;
- 13.3.4. liečia bet kurio žaidėjo kūną ar aprangą;
- 13.3.5. liečia bet kurį daiktą ar asmenį, esanti už aikštės ribų;
- 13.3.6. sugautas ir užlaikytas su rakete, o vėliau, smūgio metu, įmestas į priešininko aikštelę.
- 13.3.7 bus to paties žaidėjo atmuštas iš eilės du kartus. Klaida nesiskaito, kai plunksninukas atsimuša į raketes galvutę ir tinklelį viename smūgyje.
- 13.3.8. bus atmuštas žaidėjo ir po to jo partnerio arba
- 13.3.9. palies žaidėjo raketę ir nustos skristi varžovo aikštelės kryptimi
- 13.4. žaidimo metu žaidėjas:
- 13.4.1. rakete, kūnu ar apranga liečia tinklą ar stovus;
- 13.4.2. virš tinklo rakete ar kūnu patenka į priešininko pusę. Atliekantis smūgį žaidėjas gali lydėti plunksninuką rakete smūgio kryptimi, bet raketės ir plunksninuko kontaktas turi būti smūgiuojančiojo aikštelės pusėje;
- 13.4.3. po tinklo, rakete ar kūnu, patenka į priešininko pusę taip, kai trukdo varžovui;
- 13.4.4. trukdo varžovui, tai yra blokuoja jį rakete ar kūnu ir neleidžia atlikti smūgio esant plunksninukui virš tinklo;
- 13.4.5. bet kokiais veiksmais specialiai blaško varžovą, pavyzdžiui, šauksmais ar judesiais;
- 13.5. padaręs nusižengimus numatytus taisyklių 16 punkte.

14. Peržaidimas.

- 14.1. Peržaidimą skelbia bokštelio teisėjas arba žaidėjas (kai nėra bokštelio teisėjo), siekiant sustabdyti žaidimą.
- 14.2. Peržaidimas skelbiamas, jei:
- 14.2.1. paduodantysis paduoda plunksninuką ankščiau, nei priimančiosios yra pasiruošęs (taisyklė 9.4);
- 14.2.2. padavimo metu ir paduodantysis, ir priimančiosios žaidėjai padaro pražangas;
- 14.2.3. po to kai padavimas yra priimamas:
- 14.2.3.1. pakimba ant tinklo ir lieka užstringęs jo viršuje;
- 14.2.3.2. perskridęs tinklą jame įstringa;
- 14.2.4. žaidimo metu sulūžta plunksninukas, jo galvutė visiškai atsiskiria nuo likusios dalies.
- 14.2.5. bokštelio teisėjas mano, kad žaidimui buvo sutrukdyta arba žaidėjas buvo išblaškytas varžovo trenerio;
- 14.2.6. linijos teisėjas nematė, o bokštelio teisėjas arba momentinės peržiūros sistema negali priimti sprendimo;
- 14.2.7. kitoje nenumatytoje ar atsitiktinėje situacijoje.
- 14.3. Kai paskelbiamas peržaidimas, įžaidimo, vykusio tuo metu, taškas neskaičiuojamas ir žaidėjas, kuris prieš tai padavė, turi atlikti padavimą iš naujo.

15. Plunksninukas nežaidžiamas. Plunksninukas nežaidžiamas kai:

15.1. plunksninukas atsimuša į stovą ar tinklą bei pradeda kristi žemyn, žaidėjo atliekančio smūgi, aikštelės pusėje;

15.2. liečią aikštelės dangą;

15.3. paskelbiama pražanga arba peržaidimas.

16. Žaidimo tęstinumas, netinkamas elgesys ir nuobaudos.

16.1. Žaidimas turi vykti nepertraukiamai, nuo pirmojo padavimo iki susitikimo pabaigos, išskyrus atvejus, numatytus punktuose 16.2. ir 16.3.

16.2. Pertraukos. Pertraukos turi būti leidžiamos visuose susitikimuose:

16.2.1. ne daugiau 60 sekundžių kiekvieno geimo metu, kai bet kuri pusė pasiekia 11 taškų;

16.2.2. ne daugiau 120 sekundžių tarp pirmo ir antro bei tarp antro ir trečio geimo,

(Transliuojant susitikimus per televiziją, iki susitikimo pradžios, vyr. teisėjas gali nuspręsti kad pertraukos, numatytos punkte 16.2., negali būti trumpinamos).

16.3. Žaidimo sustabdymas.

16.3.1. Dėl susiklosčiusių aplinkybių, nepriklausomų nuo žaidėjų, bokštelio teisėjas gali sustabdyti žaidimą laikotarpiui, kurį jis mano yra reikalingu.

16.3.2. Ypatingais atvejais vyr. teisėjas gali nurodyti bokštelio teisėjui sustabdyti žaidimą.

16.3.3. Jei žaidimas yra sustabdomas, pasiektas rezultatas turi išlikti tas pats ir žaidimas pratęsiamas nuo šio rezultato.

16.4. Delsimas žaidime.

16.4.1. Žaidimas jokiais būdais negali būti vilkinamas tam, kad būtų leista žaidėjui atstatyti jėgas ar kvėpavimą ar gauti patarimą.

16.4.2. Bokštelio teisėjas yra vienintelis, kuris gali nuspręsti, kad žaidime yra delsiama.

16.5. Patarimai ir žaidėjo pasitraukimas iš aikštelės.

16.5.1. Patarimą susitikimo metu žaidėjas gali gauti tik kai nežaidžiamas plunksninukas (15 punktas), iki to momento kol žaidėjai užėmė savo padavimo ir priėmimo pozicijas susitikimo metu jiems leidžiama gauti patarimų.

16.5.2. Be bokštelio teisėjo leidimo nei vienas iš žaidėjų negali palikti aikštelės susitikimo metu, kas lemtų žaidimo vilkinimą, išskyrus pertraukas numatytas punkte 16.2.

16.6. Žaidėjas negali:

16.6.1. sąmoningai užlaikyti ar sustabdyti žaidimą;

16.6.2. sąmoningai keisti plunksninuko formą, kad pasikeistų jo skridimo greitis ar kryptis;

16.6.3. įžeidžiamai ar netinkamai elgtis;

16.6.4. atlikti kitus nusižengimus, neaprašytus badmintono taisyklėse.

16.7. Pažeidimų valdymas.

16.7.1. Bokštelio teisėjas privalo valdyti visus nusižengimus, aprašytus 16.2, 16.4.1, 16.5.2 ar 16.6 punktuose:

16.7.1.1. įspėdamas nusižengusią pusę;

16.7.1.2. skirdamas pražangą nusižengusiai pusei, jei prieš tai ji jau buvo įspėta;

16.7.1.3. iš karto skirdamas pražangą nusižengusiai pusei, grubių pažeidimų atveju.

16.7.2. Skiriant pražangą (taisyklė 16.7.1.2 arba 16.7.1.3) bokštelio teisėjas iš karto apie tai turi pranešti vyr. teisėjui, kuris turi teisę nusižengusiąją pusę diskvalifikuoti iš susitikimo.

17. Teisėjai ir apeliacijos.

17.1. Vyr. teisėjas yra atsakingas už visą turnyrą ar čempionatą, kurių dalis yra susitikimai.

17.2. Jei yra priskirtas bokštelio teisėjas, jis atsakingas už priskirto susitikimo pravedimą, aikštelę ir jos gretimą aplinką. Bokštelio teisėjas pavaldus turnyro vyr. teisėjui.

17.3. Jei yra priskirtas padavimų teisėjas, jis stebi paduodančiojo pažeidimus, jei tokie nutinka (taisyklės 9.1.2 – 9.1.8).

17.4. Linijos teisėjas, stebėdamas jam priskirtas linijas, nustato ar plunksninukas nukrito aikštelės ribose ar už jų.

17.5. Teisėjų, atsakingų už savo teisėjavimo dalį, sprendimas yra galutinis tiek kiek tai susiję su faktine situacija, išskyrus:

17.5.1. jei bokštelio teisėjas nuomone nekyla jokių abejonių, kad linijos teisėjas padarė klaidą, jis linijos teisėjo sprendimą gali pakeisti.

17.5.2. kai naudojama momentinės peržiūros sistema, ji turi būti pasitelkiama spręsti ginčus dėl linijos teisėjų sprendimų

17.6. Bokštelio teisėjas turi:

17.6.1. laikytis žaidimo taisyklių ir jas įgyvendinti, ypatingai tais atvejais, kai turi būti skelbiama pražanga ar peržaidimas;

17.6.2. sprendimą dėl diskutuotino žaidimo taško priimti iki sekančio padavimo pradžios;

17.6.3. užtikrinti, kad žaidėjai ir žiūrovai yra informuoti apie susitikimo eigą;

17.6.4. skirti ir pakeisti padavimo ir (ar) linijų teisėjus konsultuojantis su vyr. teisėju;

17.6.5. perimti kitų aikštelės teisėjų pareigas, kai jie nepriskirti;

17.6.6. priimti sprendimą dėl taško skyrimo arba paskelbti peržaidimą, jei kuris nors iš kitų teisėjų negali priimti sprendimo dėl nematymo;

17.6.7. fiksuoti ir pranešti vyr. teisėjui apie visus įvykius, susijusius su 16 punktu;

17.6.8. perduoti vyr. teisėjui visas, tik su taisyklėmis susijusias, ginčytinas situacijas. (Apeliacijos turi būti pateiktos iki kito padavimo pradžios. Jei tai susitikimo pabaiga, tai iki apeliuojančios pusės išėjimo iš aikštelės.)

18. Alternatyvios badmintono taisyklės – taškų skaičiavimas ir padavimas

18.1 Naudojant šias alternatyvias badmintono taisykles galioja visos kitos 1-17 taisyklėse išvardintos nuostatos, išskyrus tos, kurios nurodytos kaip pakeičiamos šiame punkte.

18.2 Susitikimų metu gali būti naudojama viena iš šių alternatyvių taškų skaičiavimo sistemų:

18.2.1 vienas geimas iki 21 taško

18.2.2 du laimėti geimai, kai geimas laimimas surinkus 15 taškų;

18.2.3 trys laimėti geimai, kai geimas laimimas surinkus 11 taškų.

18.3 Kai naudojama 18.2.1 punkte nurodyta alternatyva, 8.1 taisyklė pakeičiama į „Vieno geimo susitikime, žaidėjai turi pasikeisti pusėmis, kai kuri nors pusė surinka 11 taškų“

18.4 Kai naudojama 18.2.2 punkte nurodyta alternatyva:

18.4.1. 7.1 taisyklė pakeičiama į „Susitikimas laimimas kuriai nors pusei laimėjus du geimus“;

18.4.2. 7.2 taisyklė pakeičiama į „Geimas laimimas, kai kuri nors pusė surenka 15 taškų, išskyrus išimtis numatytas 7.4 ir 7.5 taisyklėse“

18.4.3. 7.4 taisyklė pakeičiama į „Jei rezultatas tampa 14-14, pusė, kuri pirma įgauna dviejų taškų pranašumą, laimi geimą“

18.4.4. 7.5 taisyklė pakeičiama į „Jei rezultatas tampa 20-20, pusė pirma pelniusi 21-mą tašką laimi geimą“

18.4.5. 8.1.3 taisyklė pakeičiama į „Pusėmis keičiamasi trečiame geime, kai kuri nors pusė pirma surenka 8 taškus“

18.4.6. 16.2.1 taisyklė pakeičiama į „ne daugiau 60 sekundžių kiekvieno geimo metu, kai bet kuri pusė pirma pasiekia 8 taškus“.

18.5 Kai naudojama 18.2.3 punkte nurodyta alternatyva:

18.5.1. 7.1 taisyklė pakeičiama į „Susitikimas laimimas kuriai nors pusei laimėjus tris geimus“;

18.5.2. 7.2 taisyklė pakeičiama į „Geimas laimimas, kai kuri nors pusė surenka 11 taškų“

18.5.3. 8.1.2 taisyklė pakeičiama į „po antro geimo“;

18.5.4. 8.1.3 taisyklė pakeičiama į „po trečio geimo, jei bus žaidžiamas ketvirtas geimas“

18.5.5. 8.1.4 taisyklė pakeičiama į „po ketvirto geimo, jei bus žaidžiamas penktas geimas“

18.5.6. 8.1.5 taisyklė pakeičiama į „penktame geime, kai kuri nors pusė pirma surenka 6 taškus“

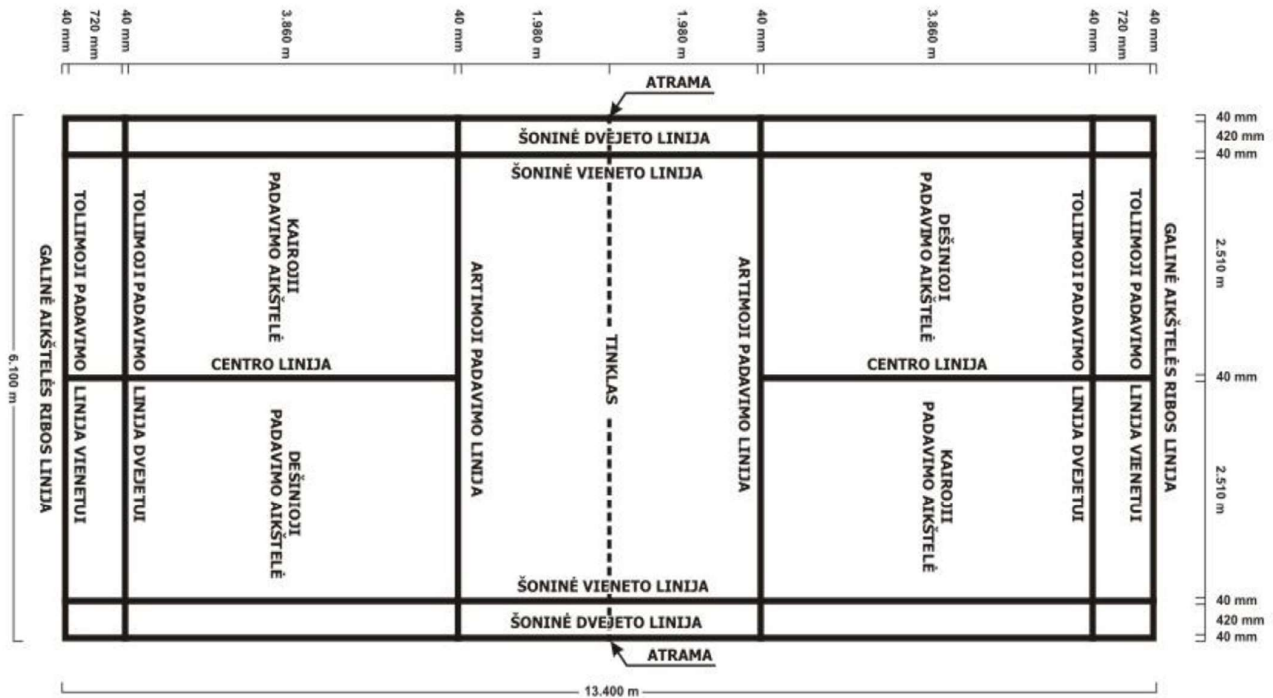
18.5.7. 16.2.1 taisyklė pakeičiama į „ne daugiau 60 sekundžių tik penkto geimo metu, kai bet kuri pusė pirma pasiekia 6 taškus“;

18.5.8. 16.2.2 taisyklė pakeičiama į „ne daugiau 120 sekundžių tarp pirmo ir antro, antro ir trečio, trečio ir ketvirto, ketvirto ir penkto geimų“;

18.6 Kai susitikimų metu nėra naudojama padavimo aukščio matavimo įranga, 9.1.6 taisyklė pakeičiama į:

18.6.1 Momentu, kai žaidėjo raketė paliečia plunksninuko galvutę, visas plunksninukas turi būti žemiau žaidėjo juosmens. Juosmuo turėtų būti suprantamas kaip įsivaizduojama linija juosianti žaidėjo kūną žemiau apatinio šonkaulio

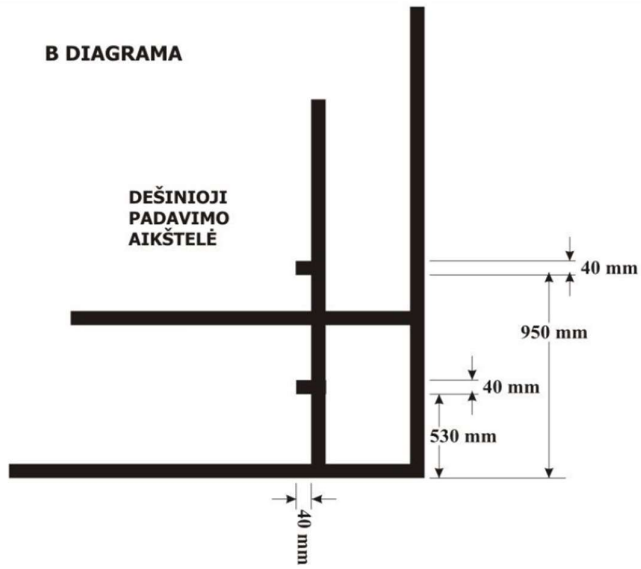
18.6.2 Momentu, kai paduodančiojo raketė paliečia plunksninuko galvutę, raketės kotas turi būti nukreiptas žemyn.



PASTABA: Aikštelės istrižainės ilgis lygus 14,723 m

A DIAGRAMA

B DIAGRAMA



C DIAGRAMA

