



قوانین بدمینتون

به روزرسانی: تیر ۱۴۰۰

تعاریف:

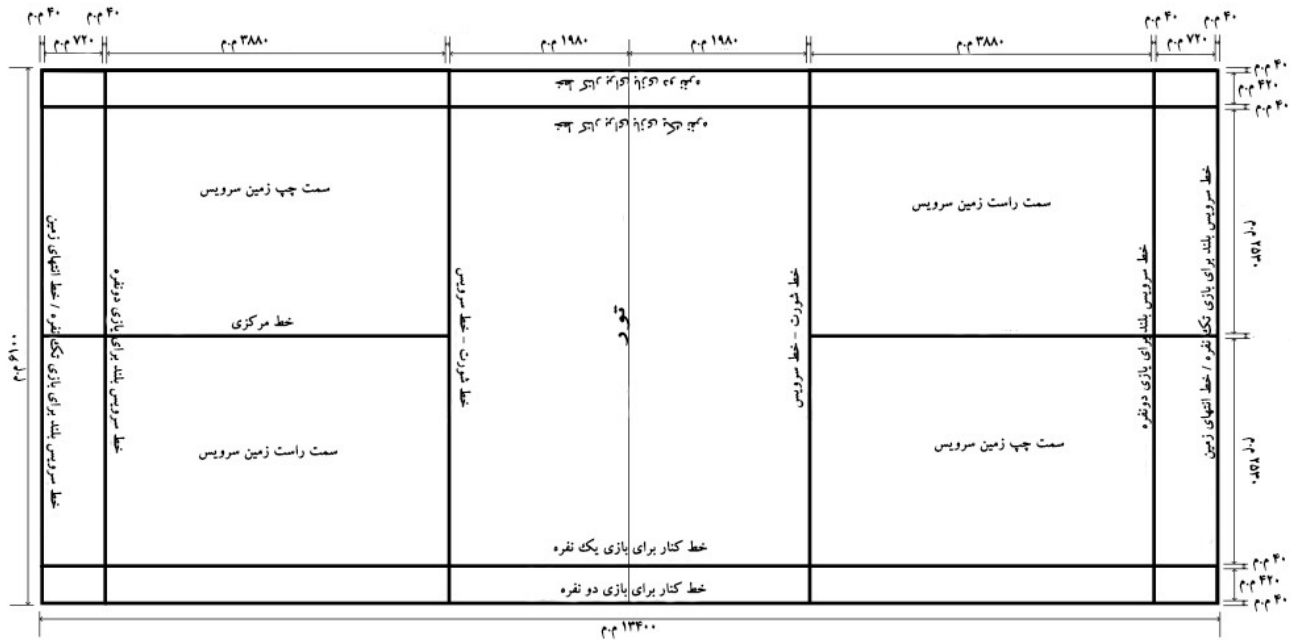
بازیکن	به هر شخصی که بدمینتون بازی می کند گفته می شود.
مسابقه	رقابت اصلی در بدمینتون است که در بین طرفین مقابل که شامل یک یا دو بازیکن است، انجام می شود.
یکنفره	مسابقه ای است که در هر طرف زمین یک بازیکن قرار دارد.
دونفره	مسابقه ای است که در هر طرف زمین دو بازیکن قرار دارد.
زننده سرویس	طرفی است که حق زدن سرویس را دارد.
گیرنده سرویس	طرفی است که مقابل زننده سرویس قرار دارد.
رالی (رفت و برگشت)	توالی یک یا چند ضربه که با سرویس زدن آغاز شده و تا زمان توقف توپ در بازی، ادامه دارد.
ضربه	به حرکت راکت بازیکن که به قصد برخورد با توپ است، گفته می شود.

- جملاتی که بصورت ایتالیک نوشته شده است، فقط برای پارابدمینتون به کار برده می شود.

۱. زمین بازی و تجهیزات آن:

- ۱.۱. زمین باید به شکل مستطیل و با خطوطی به پهنای ۴۰ میلیمتر کشیده شود. مطابق شکل (الف)
- ۱.۱.۱. زمین بازی برای بدمینتون با ویلچر باید به ترتیب مطابق شکل های (د) و (ه) باشد.
- ۱.۱.۲. زمین بازی در کلاس های بدمینتون ایستاده که بازیهای یکنفره در نصف زمین انجام می شود، باید مطابق شکل (و) باشد.
- ۱.۲. خطوطی که محدوده زمین بازی را مشخص می کنند، باید به راحتی قابل تشخیص بوده و ترجیحاً به رنگ سفید یا زرد باشد.
- ۱.۳. تمامی خطوط باید بخشی از ناحیه ای که برای زمین تعریف شده است باشند.
- ۱.۴. ارتفاع پایه ها باید ۱/۵۵ متر از سطح زمین بازی باشد و باید به صورت عمودی زمانیکه تور طبق قانون ۱،۱۰ نصب می شود باقی بماند.
- ۱.۵. پایه ها، باید بدون در نظر گرفتن اینکه بازی یک نفره یا دونفره است، روی خطوط کناری زمین دونفره قرار گیرند. مطابق شکل (الف). پایه ها یا نگهدارنده های آن ها، نباید از خطوط کناری عبور کرده و داخل زمین شوند.
- ۱.۶. تور باید از نخ نازک با رنگ تیره و ضخامت یکنواخت تهیه شود و شبکه های آن نباید کمتر از ۱۵ و بیشتر از ۲۰ میلی متر باشد.

- ۱.۷. پهنای تور باید ۷۶۰ میلی متر و طول آن حداقل ۶/۱ متر باشد.
- ۱.۸. بالای تور، باید با نوار سفید رنگی به اندازه‌ی ۷۵ میلی متر به صورت دولا مشخص گردد، به گونه‌ای که نخ یا طناب از داخل آن عبور کند. این نوار باید روی نخ یا طناب قرار گیرد.
- ۱.۹. نخ یا طناب باید محکم و هم سطح با بالای پایه‌ها کشیده شود.
- ۱.۱۰. ارتفاع تور از سطح زمین باید ۱/۵۲۴ متر در مرکز زمین و ۱/۵۵ متر در خطوط کناری زمین دونفره باشد.
- ۱.۱۱. بین انتهای تور و پایه‌ها نباید هیچ فاصله‌ای باشد و در صورت نیاز، کل پهنای تور در انتها باید به پایه‌ها بسته شود.



۱. قطر زمین کامل ۱۴/۷۲۳ متر است.
۲. زمین همانطور که در شکل بالا نشان داده شده است، برای بازیهای یکنفره و دونفره استفاده می‌شود.
۳. علامت‌های اختیاری آزمایش توپ در شکل (ب) نشان داده شده است.

شکل الف

۲. توپ:

۲.۱. توپ باید از مواد طبیعی یا مصنوعی ساخته شود. جنس توپ از هر ماده ای که ساخته شده است باید از نظر پرواز، مانند توپی باشد که از پر طبیعی با کله‌ی چوب پنبه که با لایه‌ی نازکی از چرم پوشیده شده است، باشد.

۲.۲. توپ های پری:

۲.۲.۱. توپ باید دارای ۱۶ پرک باشد که به کله‌ی توپ ثابت شده اند.

۲.۲.۲. پرک های توپ باید دارای طول یکسان بین ۶۲ تا ۷۰ میلیمتر از نوک پرک تا بالای کله توپ (جایی که پرک ها به کله وصل می شوند) باشند.

۲.۲.۳. بالای پرک‌ها باید به شکل دایره‌ای با قطر ۵۸ تا ۶۸ میلیمتر باشند.

۲.۲.۴. پرک ها باید با نخ یا هر وسیله مناسب دیگری محکم بسته شوند.

۲.۲.۵. قطر کله توپ باید بین ۲۵ تا ۲۸ میلی متر بوده و انتهای آن گرد باشد.

۲.۲.۶. وزن توپ باید بین ۴/۷۴ تا ۵/۵۰ گرم باشد.

۲.۳. توپ های غیر پری:

۲.۳.۱. بدنه توپ یا پرهای شبیه‌سازی شده با مواد مصنوعی، باید جایگزین پرک های طبیعی شوند.

۲.۳.۲. کله توپ باید مطابق با توضیحات قانون ۲،۲،۵ باشد.

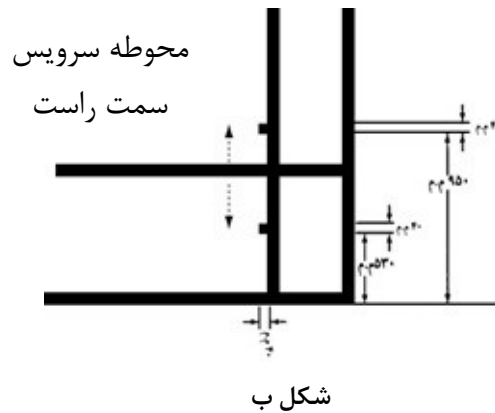
۲.۳.۳. اندازه ها و وزن توپ، باید مطابق با مشخصات ذکر شده در قوانین ۲،۲،۲ و ۲،۲،۳ و ۲،۲،۶ باشد. به هر حال، به دلیل تفاوت نیروی جاذبه زمین و ویژگی های دیگر مواد مصنوعی در مقایسه با پرک های طبیعی، اختلاف تا ۱۰ درصد قابل قبول می‌باشد.

۲.۴. در مکان هایی که شرایط جوی به علت ارتفاع از سطح دریا یا وضعیت آب و هوا برای توپ استاندارد مناسب نباشد، با تأیید فدراسیون مربوطه می توان در مشخصات ذکر شده ی بالا، اصلاحاتی انجام داد، به شرط آن که تغییری در طرح کلی، سرعت و پرواز توپ ایجاد نشود.

۳. آزمایش سرعت توپ:

۳.۱. برای آزمایش سرعت توپ، بازیکن باید از ضربه آندرهند کامل استفاده نماید که از روی خط انتهای زمین به توپ زده می‌شود. (محل برخورد توپ و راکت روی خط انتهایی زمین باشد). ضربه باید به گونه ای زده شود که حرکت توپ رو به بالا و موازی با خطوط کناری زمین باشد.

۳.۲. توپی که دارای سرعت مناسب است نباید در فاصله کمتر از ۵۳۰ میلی متر و بیشتر از ۹۹۰ میلی متر از خط انتهایی زمین مقابل فرود آید. مطابق شکل (ب)



۴. راکت:

۴.۱. طول کلی راکت نباید بیشتر از ۶۸۰ میلیمتر و عرض کلی آن نباید بیشتر از ۲۳۰ میلیمتر باشد که شامل بخش‌های اصلی می‌باشد که در قوانین ۴,۱,۱ تا ۴,۱,۵ مطابق شکل (ج) توضیح داده شده است.

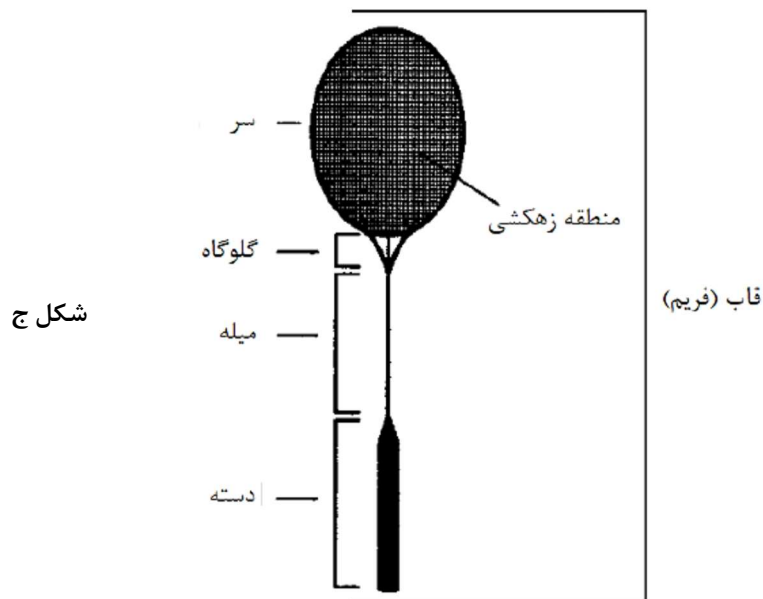
۴.۱.۱. دسته بخشی از راکت است که بازیکن قصد گرفتن آن را دارد.

۴.۱.۲. قسمت زه کشی شده بخشی از راکت است که بازیکن با آن قصد زدن ضربه به توپ را دارد.

۴.۱.۳. سر راکت محدوده قسمت زهکشی شده است.

۴.۱.۴. میله راکت، دسته را به سر راکت وصل می‌کند. (به قانون ۴,۱,۵ مراجعه شود)

۴.۱.۵. گلوگاه (در صورت وجود) میله را به سر راکت وصل می‌کند.



شکل ج

۴.۲. قسمت زه کشی شده:

۴.۲.۱. زه کشی، باید مسطح و از زه های بافته شده بصورت یک در میان تشکیل شده باشد. و یا در محل تلاقی به هم وصل شوند.

۴.۲.۲. طول کلی آن نباید بیشتر از ۲۸۰ میلی متر و پهنای کلی آن نباید بیشتر از ۲۲۰ میلی متر باشد. هر چند ممکن است زه کشی تا قسمتی که گلوگاه راکت است ادامه پیدا کند، که در این صورت :

۴.۲.۲.۱. پهنای قسمت زه کشی امتداد یافته نباید بیشتر از ۳۵ میلی متر باشد.

۴.۲.۲.۲. طول کلی قسمت زه کشی شده نباید بیشتر از ۳۳۰ میلی متر شود.

۴.۳. راکت:

۴.۳.۱. باید عاری از هر گونه شی اضافی و برجستگی باشد، جز در مواردی که صرفاً جهت جلوگیری از سر خوردن و پارگی یا لرزش یا ایجاد تعادل در وزن راکت استفاده می شود؛ یا اینکه دسته راکت با طناب به دست بازیکن برای ثبات بیشتر بسته شود. تمامی این موارد باید از نظر اندازه و محل بکارگیری آنها، قابل قبول و منطقی باشند.

۴.۳.۲. باید عاری از هر گونه وسیله ای باشد که به بازیکن، امکان تغییر شکل را می دهد.

۵. تأییدیه تجهیزات:

۵.۱. تأییدیه:

فدراسیون جهانی بدمینتون (BWF)، مرجع تصمیم گیرنده در مورد تأیید ویژگی های در نظر گرفته شده برای تجهیزات بازی بدمینتون؛ مانند راکت، توپ، وسایل بازی و غیره... است. چنین قوانینی ممکن است از سوی خود (BWF) یا به درخواست افراد ذینفع، شامل بازیکنان، کادر فنی، تولیدکننده های وسایل بدمینتون و یا فدراسیون های عضو فدراسیون جهانی صورت گیرد.

۵.۲. تجهیزات اضافه برای پارا بدمینتون:

در پارا بدمینتون ممکن است از ویلچر و عصای زیر بغل استفاده شود.

۵.۲.۱. بدن بازیکن ممکن است توسط یک کمربند ارتجاعی به ویلچر محکم شود.

۵.۲.۲. ویلچر ممکن است به چرخ های کمکی مجهز شود به گونه ای که این چرخ ها جلوتر از چرخ های اصلی باشند.

۵.۲.۳. پای بازیکن باید در محل جابجایی ویلچر ثابت باشد.



قوانین بدمینتون

۶. قرعه کشی:

۶.۱. قبل از آغاز بازی، قرعه کشی باید انجام شود و طرف برنده قرعه کشی، حق انتخاب را طبق قانون ۶,۱,۱ یا ۶,۱,۲ خواهد داشت:

۶.۱.۱. ابتدا سرویس را بزند یا دریافت کند؛

۶.۱.۲. برای شروع بازی یک سمت را انتخاب کند.

۶.۲. طرف بازنده ی قرعه کشی باید گزینه‌های باقیمانده را انتخاب کند.

۷. سیستم امتیازدهی:

۷.۱. یک مسابقه شامل سه گیم می‌باشد (برنده طرفی است که دو گیم از سه گیم را برنده باشد) مگر آن که

تصمیم دیگری گرفته شده باشد. [اساسنامه فدراسیون جهانی بدمینتون - بخش ۴,۱,۳ و ۴,۱,۴]

۷.۲. برنده ی گیم طرفی است که ابتدا امتیاز ۲۱ را کسب نماید، به جز مواردی که در قانون ۷,۴ و ۷,۵ گفته شده است.

۷.۳. طرفی که برنده رالی است باید یک امتیاز به امتیازاتش اضافه شود. طرفی برنده رالی خواهد بود اگر طرف

مقابل مرتکب خطا شود، یا اینکه توپ به دلیل برخورد در زمین حریف در جریان بازی متوقف شود.

۷.۴. اگر امتیازات برابر ۲۰ شود، طرفی که ابتدا دو امتیاز متوالی کسب کند، برنده گیم خواهد بود.

۷.۵. اگر امتیازات برابر ۲۹ شود، طرفی که امتیاز ۳۰ را کسب کند، برنده گیم خواهد بود.

۷.۶. طرفی که برنده گیم باشد باید در گیم بعد، اولین سرویس را بزند.

۸. تعویض زمین ها:

۸.۱. بازیکنان باید زمین ها را عوض نمایند:

۸.۱.۱. در پایان گیم اول،

۸.۱.۲. در پایان گیم دوم اگر گیم سوم وجود داشته باشد. و

۸.۱.۳. در گیم سوم زمانیکه یک طرف ابتدا امتیاز ۱۱ را کسب نماید، به جز مسابقات معلولین [اساسنامه

فدراسیون جهانی بدمینتون - بخش ۴,۱,۳]

۸.۲. اگر زمین ها طبق قانون ۸,۱ تعویض نشده باشند، به محض اینکه اشتباه مشخص شد و زمانیکه توپ در

جریان بازی نباشد بایستی زمین ها عوض شوند؛ امتیازات کسب شده به همان صورت باقی خواهد ماند.

۹. سرویس

- ۹.۱. در یک سرویس صحیح؛ پرواز توپ پس از برخورد با راکت زننده سرویس باید به طرف بالا باشد و از روی تور عبور کند؛ بطوری که اگر متوقف نشود، در محوطه زمین گیرنده سرویس فرود آید. (یعنی داخل یا روی خطوط مرزی محوطه گیرنده سرویس)؛ و
- ۹.۱.۱. زمانیکه زننده و گیرنده سرویس آماده برای سرویس هستند، هیچ یک از طرفین نباید موجب تأخیر عمدی در اجرای سرویس شوند.
- ۹.۱.۲. در پایان حرکت رو به عقب سر راکت زننده سرویس، هرگونه تأخیر در شروع سرویس (قانون ۹،۲) باید به عنوان تأخیر عمدی در نظر گرفته شود.
- ۹.۱.۳. زننده و گیرنده سرویس باید به صورت مورب در محوطه سرویس مقابل هم بایستند (شکل (الف)) بدون آنکه تماسی با خطوط محوطه سرویس داشته باشند.
- ۹.۱.۳.۱. در پارا بدمینتون، در کلاس‌های ویلچر و ایستاده که بازی در نصف زمین انجام می‌شود، زمین بازی به ترتیب مطابق شکل‌های (د) و (و) خواهد بود.
- ۹.۱.۴. از زمان شروع سرویس (قانون ۹،۲) تا زمانیکه سرویس اجرا می‌گردد (قانون ۹،۳)، قسمتی از هر دو پای زننده و گیرنده سرویس، باید روی سطح زمین ثابت (غیر متحرک) باشد.
- ۹.۱.۴.۱. در بدمینتون با ویلچر: از شروع سرویس تا زمانیکه سرویس اجرا می‌گردد، چرخ‌های ویلچر زننده و گیرنده سرویس باید ثابت باشند، بجز حرکات طبیعی ویلچر زننده سرویس.
- ۹.۱.۵. راکت زننده سرویس در ابتدا باید به کله توپ ضربه بزند.
- ۹.۱.۶. کل توپ در لحظه برخورد با راکت زننده سرویس، باید پایین‌تر از ۱/۱۵ متر از سطح زمین باشد.^۱
- ۹.۱.۶.۱. در بدمینتون با ویلچر، در هنگام سرویس، کل توپ در لحظه برخورد راکت با راکت زننده سرویس، باید پایین‌تر از زیر بغل زننده سرویس باشد.
- ۹.۱.۷. حرکت راکت زننده سرویس، از زمان شروع سرویس (قانون ۹،۲) تا زمانیکه سرویس اجرا می‌گردد (قانون ۹،۳)، باید به سمت جلو ادامه داشته باشد.
- ۹.۱.۸. از زمان شروع سرویس، زننده سرویس نباید توپ را از دست دهد.



^۱ در مکان‌هایی که از دستگاه اندازه‌گیری سرویس استفاده نمی‌شود، باید از دو قانون جایگزین زیر استفاده گردد:

- کل توپ در لحظه برخورد با راکت زننده سرویس، باید از کمر زننده سرویس پایین‌تر باشد. کمر بازیکن باید یک خط فرضی دور بدن او در نظر گرفته شود که هم سطح با قسمت زیرین (تحتانی) پایین‌ترین دنده قفسه سینه زننده سرویس است.
- میله و سر راکت زننده سرویس هنگام برخورد با توپ باید رو به پایین امتداد داشته باشد.



قوانین بدمینتون

- ۹.۲. هنگامی که بازیکنان برای زدن سرویس آماده هستند، اولین حرکتِ رو به جلوی سرِ راکت زنده سرویس، شروع سرویس خواهد بود.
- ۹.۳. زمانیکه سرویس شروع شد، (قانون ۹.۲)، سرویس اجرا می‌گردد، زمانیکه توپ با راکت زنده سرویس برخورد کند یا اینکه از زمان شروع سرویس، زنده سرویس توپ را از دست بدهد.
- ۹.۴. زنده سرویس نباید قبل از اینکه گیرنده سرویس آماده باشد، سرویس بزند؛ اما چنانچه گیرنده سرویس هر نوع تلاشی برای بازگرداندن سرویس انجام دهد به منزله آماده بودن او محسوب می‌شود.
- ۹.۵. در بازی های دو نفره، در هنگام اجرای سرویس (قانون ۹.۲ و ۹.۳) یار زنده و یار گیرنده سرویس ممکن است هرجایی از زمین قرار بگیرد؛ بطوریکه مانع دید زنده یا گیرنده سرویس نشوند.
- ۱۰. بازی های یکنفره:**
- ۱۰.۱. محوطه زنده و گیرنده سرویس
- ۱۰.۱.۱. بازیکنان باید از محوطه سرویس سمت راست، سرویس بزنند یا دریافت کنند، زمانیکه زنده سرویس امتیازی کسب نکرده باشد و یا اینکه امتیاز او در آن گیم زوج باشد.
- ۱۰.۱.۲. بازیکنان باید از محوطه سرویس سمت چپ، سرویس بزنند یا دریافت کنند، زمانیکه امتیاز زنده سرویس آن گیم فرد باشد.
- ۱۰.۱.۳. در کلاس های پارا بدمینتون که بازی در نصف زمین انجام می‌شود، زنده و گیرنده سرویس باید در محوطه سرویس مربوط به خود قرار بگیرند.
- ۱۰.۲. ترتیب بازی و موقعیت در زمین:
- ۱۰.۲.۱. در یک رالی، ممکن است توپ توسط زنده و گیرنده سرویس به طور متناوب از هر مکانی از زمین خود ضربه زده شود تا اینکه توپ در جریان بازی متوقف شود. (قانون ۱۵)
- ۱۰.۳. امتیازدهی و سرویس زدن:
- ۱۰.۳.۱. اگر زنده سرویس برنده رالی باشد (قانون ۷.۳)، زنده سرویس بایستی یک امتیاز کسب کند. سپس زنده سرویس باید از محوطه سرویس دیگر دوباره سرویس بزند.
- ۱۰.۳.۲. اگر گیرنده سرویس، برنده رالی باشد (قانون ۷.۳)، گیرنده سرویس بایستی یک امتیاز کسب کند. سپس گیرنده سرویس زنده سرویس جدید خواهد شد.
- ۱۱. بازی های دونفره:**
- ۱۱.۱. محوطه زنده و گیرنده سرویس:
- ۱۱.۱.۱. بازیکنان باید از محوطه سرویس سمت راست، سرویس بزنند یا دریافت کنند، زمانیکه زنده سرویس امتیازی کسب نکرده باشد و یا اینکه امتیاز او در آن گیم زوج باشد.



- ۱۱.۱.۲. بازیکنان باید از محوطه سرویس سمت چپ، سرویس بزنند یا دریافت کنند، زمانیکه امتیاز زنده سرویس آن گیم فرد باشد.
- ۱۱.۱.۳. بازیکن طرف گیرنده سرویس، کسی که آخرین سرویس را زده است، باید در همان سمت زمینی که آخرین سرویس را زده است، بماند؛ عکس همین حالت برای یار گیرنده اعمال می شود.
- ۱۱.۱.۴. بازیکن طرف گیرنده‌ای که به صورت مورب در محوطه سرویس مقابل زنده سرویس قرار گرفته است گیرنده سرویس خواهد بود.
- ۱۱.۱.۵. بازیکنان نباید محوطه سرویس مربوطه را تغییر دهند، مگر اینکه زنده سرویس بوده و امتیاز کسب کنند.
- ۱۱.۱.۶. سرویس، در هر نوبت سرویس زدن، باید طبق امتیازات زنده سرویس از سمت صحیح زده شود بجز موارد پیش بینی شده در قانون ۱۲.
- ۱۱.۲. ترتیب بازی و موقعیت در زمین:
- ۱۱.۱.۷. بعد از اینکه سرویس برگشت داده شد، ممکن است توپ توسط هر کدام از بازیکنان طرف زنده یا هر کدام از بازیکنان طرف گیرنده سرویس به طور متناوب از هر مکانی از زمین خود ضربه زده شود تا اینکه توپ در جریان بازی متوقف شود. (قانون ۱۵)
- ۱۱.۳. امتیازدهی و سرویس زدن
- ۱۱.۳.۱. اگر طرف زنده سرویس برنده رالی باشد (قانون ۷,۳)، طرف زنده سرویس بایستی یک امتیاز کسب کند. سپس زنده سرویس باید از محوطه سرویس دیگر دوباره سرویس بزند.
- ۱۱.۳.۲. اگر طرف گیرنده سرویس، برنده رالی باشد (قانون ۷,۳) یک امتیاز کسب می کند و سپس طرف گیرنده سرویس، سرویس زنده‌ی جدید خواهد بود.
- ۱۱.۴. توالی سرویس زدن:
- در هر گیم، حق سرویس زدن بطور متناوب:
- ۱۱.۴.۱. از اولین زنده سرویس که گیم را از محوطه سرویس سمت راست شروع کرده است،
- ۱۱.۴.۲. به یار اولین گیرنده سرویس،
- ۱۱.۴.۳. به یار اولین زنده سرویس،
- ۱۱.۴.۴. به اولین گیرنده سرویس،
- ۱۱.۴.۵. به اولین زنده سرویس و این روند تا آخر ادامه می‌یابد.
- ۱۱.۵. هیچ بازیکنی در یک گیم نباید خارج از نوبت سرویس را بزند یا دریافت کند، یا در همان گیم در دو نوبت متوالی سرویس را دریافت نماید، مگر در موارد پیش بینی شده در قانون ۱۲ یا زمانیکه خطا برای رفتار ناشایست اعلام شده است.

۱۱.۶. هر یک از بازیکنان طرف برنده گیم، می توانند اولین زننده سرویس در گیم بعد باشند، و هر کدام از بازیکنان طرف بازنده گیم هم می توانند اولین گیرنده سرویس در گیم بعد باشند.

۱۲. اشتباهات محوطه سرویس:

۱۲.۱. اشتباه محوطه سرویس هنگامی رخ می دهد که یک بازیکن:

۱۲.۱.۱. سرویس را خارج از نوبت بزند یا دریافت کند؛

۱۲.۱.۲. سرویس را از محوطه سرویس اشتباه بزند یا دریافت کند؛

۱۲.۲. در صورتیکه، اشتباه محوطه سرویس مشخص شد، **زمانیکه توپ در جریان بازی نباشد** اشتباه باید اصلاح شود ولی امتیازات کسب شده به همان صورت باقی خواهد ماند.

۱۳. خطاها:

موارد زیر خطا محسوب می گردد:

۱۳.۱. اگر سرویس بطور صحیح زده نشود (قانون ۹،۱)؛

۱۳.۲. اگر در حین سرویس، توپ:

۱۳.۲.۱. در روی تور گیر کند و روی قسمت بالایی آن معلق بماند؛

۱۳.۲.۲. پس از عبور از روی تور، در تور گیر کند؛ یا

۱۳.۲.۳. توسط یار گیرنده سرویس، ضربه زده شود.

۱۳.۳. اگر در جریان بازی، توپ:

۱۳.۳.۱. خارج از خطوط محدوده زمین فرود آید (یعنی داخل یا روی خطوط مرزی نباشد)؛

۱۳.۳.۲. از روی تور عبور نکند؛

۱۳.۳.۳. به سقف یا دیوارهای اطراف برخورد کند؛

۱۳.۳.۴. به بدن یا لباس بازیکن برخورد کند؛

۱۳.۳.۴.۱. در پارابدمینتون، ویلچر یا عصای زیر بغل بعنوان قسمتی از بدن بازیکن در نظر گرفته می شود.

۱۳.۳.۵. به هر شیء یا شخص دیگری خارج از زمین برخورد کند؛

(در جاهایی که لازم باشد بدلیل ساختار سالن مسابقه، مرجع تصمیم گیرنده ی محلی با گرفتن حق

تغییرات از فدراسیون بدمینتون همان کشور، می تواند قوانینی در مورد برخورد توپ با موانع وضع کند)

۱۳.۳.۶. در راکت بازیکن گیر کند و روی آن بماند و سپس در هنگام اجرای ضربه حمل شود؛

۱۳.۳.۷. دو بار متوالی، یک بازیکن به توپ ضربه بزند. اگر در یک ضربه توپ به سر راکت و سپس قسمت

زه کشی شده برخورد کند، خطا نیست؛

۱۳.۳.۸. توسط بازیکن و یار او، پشت سرهم به توپ ضربه زده شود؛

۱۳.۳.۹. به راکت بازیکن برخورد کند، ولی به سمت زمین حریف نرود.

۱۳.۳.۱۰. در بدمینتون با ویلچر اگر توپ

۱۳.۳.۱۰.۱. در روی تور گیر کند و روی قسمت بالایی آن معلق بماند؛ یا

۱۳.۳.۱۰.۲. پس از عبور از روی تور، در تور گیر کند.

۱۳.۴. اگر در جریان بازی، یک بازیکن:

۱۳.۴.۱. راکت، بدن یا لباسش، به تور یا نگهدارنده‌های آن برخورد کند.

۱۳.۴.۲. از روی تور با راکت یا بدن به زمین حریف تجاوز کند، مگر در مواردی که محل اولین برخورد توپ با

راکت بازیکن در زمین زنده ضربه باشد و ادامه حرکت آن وارد زمین حریف شود.

۱۳.۴.۳. از زیر تور با راکت یا بدن به زمین حریف تجاوز کند، بصورتیکه مانع ضربه زدن یا بر هم زدن تمرکز

حریف شود؛ یا

۱۳.۴.۴. مانع ضربه زدن حریف شود، یعنی از زدن ضربه قانونی حریف زمانیکه توپ روی تور در جریان است،

جلوگیری کند.

۱۳.۴.۵. عمداً تمرکز حریف را با حرکاتی مثل فریاد کشیدن یا حرکات فیزیکی نامناسب برهم بزنند.

۱۳.۴.۶. در بدمینتون با ویلچر

۱۳.۴.۶.۱. هنگام زدن ضربه به توپ، هیچ قسمتی از بدن بازیکن با صندلی در تماس نباشد.

۱۳.۴.۶.۲. اگر پاها توسط ثابت کننده‌ها در محل جابجایی ثابت شده باشند.

۱۳.۴.۶.۳. در هنگام بازی، بازیکن با هر قسمتی از پاهایش زمین بازی را لمس کند.

۱۳.۵. اگر بازیکن طبق قانون ۱۶ به دلیل رفتار زشت، تکرار یا پافشاری در انجام آن مقصر باشد.

۱۴. بجایها:

۱۴.۱. "بجا" باید توسط داور یا بازیکن (در صورت نبودن داور) برای توقف بازی اعلام شود.

۱۴.۲. موارد زیر بجا محسوب می‌گردد، اگر:

۱۴.۲.۱. زننده ی سرویس، قبل از اینکه گیرنده ی سرویس آماده باشد، سرویس بزند. (قانون ۹،۴)

۱۴.۲.۲. هنگام اجرای سرویس، گیرنده سرویس و زننده سرویس هر دو مرتکب خطا شوند.

۱۴.۲.۳. بعد از اینکه سرویس برگشت داده شد، توپ:

۱۴.۲.۳.۱. در روی تور گیر کند و روی قسمت بالایی آن معلق بماند؛

۱۴.۲.۳.۱.۱. بجز در بدمینتون با ویلچر، که این حالت خطا می‌باشد.

۱۴.۲.۳.۲. پس از عبور از روی تور، در تور گیر کند

۱۴.۲.۳.۲.۱. بجز در بدمینتون با ویلچر، که این حالت خطا می‌باشد.

- ۱۴.۲.۴. در جریان بازی، توپ به گونه ای متلاشی گردد که کله توپ کاملاً از پرکها جدا شود.
- ۱۴.۲.۵. از نظر داور، مربی روند بازی را مختل کند یا تمرکز بازیکن مقابل را بر هم بزند.
- ۱۴.۲.۶. داور خط محل فرود توپ را ندیده باشد و داور بالا یا سیستم بازیابی هم قادر به تصمیم گیری نباشد.
- ۱۴.۲.۷. در صورت بروز هرگونه اتفاق ناگهانی و پیش بینی نشده.
- ۱۴.۳. وقتی "بجا" اعلام می شود، رالی در آخرین سرویس زده شده به حساب نمی آید و بازیکنی که آخرین سرویس را زده دوباره باید سرویس بزند.
- ۱۵. توپ در جریان بازی نیست (توپ مرده)**
- توپ در جریان بازی نمی باشد زمانیکه:
- ۱۵.۱. به تور یا پایه ها برخورد و شروع به افتادن در سمت زمین ضربه زننده کند.
- ۱۵.۲. به سطح زمین برخورد کند؛ یا
- ۱۵.۳. موارد "خطا" یا "بجا" رخ دهد.
- ۱۶. تداوم بازی - رفتار نا شایست - جریمه ها**
- ۱۶.۱. بازی باید از زدن اولین سرویس تا پایان پیوسته ادامه داشته باشد، به جز موارد مجازی که در قوانین ۱۶،۲، ۱۶،۳ و همچنین قانون ۱۶،۵،۳ در بخش بدمینتون با ویلچر ذکر شده است.
- ۱۶.۲. استراحت ها:
- ۱۶.۲.۱. حداکثر ۶۰ ثانیه در هر گیم، زمانیکه یک طرف ابتدا امتیاز ۱۱ را کسب کند، به جز مسابقات معلولین [اساسنامه فدراسیون جهانی بدمینتون - بخش ۴،۱،۳] و
- ۱۶.۲.۲. حداکثر ۱۲۰ ثانیه در بین گیم های اول و دوم و بین گیم دوم و سوم؛ که در تمام مسابقات مجاز می باشد.
- (برای مسابقاتی که پخش تلویزیونی دارند، سرداور ممکن است قبل از شروع بازی تصمیم بگیرد که استراحت ها طبق قانون ۱۶،۲ اجباری و مدت زمان آن ثابت باشد..)
- ۱۶.۳. تعویق در بازی:
- ۱۶.۳.۱. در هنگام ضرورت بر حسب شرایطی که تحت تاثیر بازیکنان نباشد، داور می تواند برای مدت زمانی که نیاز باشد بازی را به تعویق در آورد.
- ۱۶.۳.۲. تحت شرایط خاص، سرداور ممکن است به داور دستور تعویق بازی را بدهد. در پارابدمینتون، تعمیر تجهیزات اضافی (قانون ۵،۲) ممکن است بعنوان شرایط خاص در نظر گرفته شود.
- ۱۶.۳.۳. اگر بازی به تعویق در آمد، امتیاز کسب شده باقی خواهد ماند و بازی از همان امتیاز ادامه می یابد.

۱۶.۴. تأخیر در بازی:

۱۶.۴.۱. تحت هیچ شرایطی بازی نباید به خاطر تجدید قوا، نفس گیری یا دریافت راهنمایی به تأخیر بیافتد.

۱۶.۴.۲. داور باید تنها مرجع تصمیم گیری برای هر تأخیری در بازی باشد.

۱۶.۵. راهنمایی و ترک زمین:

۱۶.۵.۱. در طول یک مسابقه، تنها زمانی که توپ در جریان بازی نیست (قانون ۱۵) و تا زمانیکه بازیکنان آماده زدن و دریافت سرویس می شوند، بازیکن مجاز به دریافت راهنمایی می باشد.

۱۶.۵.۲. هیچ بازیکنی نباید بدون اجازه داور به منظور تأخیر در بازی زمین را ترک کند به جز در زمان استراحت که در قانون (۱۶،۲) آمده است.

۱۶.۵.۳. در بدمینتون با ویلچر، در طول بازی ممکن است به بازیکن اجازه داده شود برای موارد مربوط به سوند زمین را برای یک استراحت اضافی ترک کند. بازیکن بایستی توسط یک نفر از کادر فنی که توسط BWF تعیین شده است، همراهی شود.

۱۶.۶. بازیکن نباید:

۱۶.۶.۱. عمداً باعث تأخیر یا تعویق در بازی شود.

۱۶.۶.۲. عمداً نباید تغییری در شکل توپ به منظور تغییر سرعت یا پرواز آن ایجاد کند.

۱۶.۶.۳. رفتار اهانت آمیز یا نامناسب انجام دهد.

۱۶.۶.۴. برای رفتار ناشایست که در قوانین بدمینتون ذکر نشده است، مقصر شناخته شود.

۱۶.۷. نحوه برخورد با نقض قوانین:

۱۶.۷.۱. داور باید با هرگونه نقض قوانین ۱۶،۲، ۱۶،۴، ۱، ۱۶،۵، ۲ و ۱۶،۶ به شرح زیر برخورد نماید:

۱۶.۷.۱.۱. اخطار دادن به طرف متخلف (کارت زرد)؛ یا

۱۶.۷.۱.۲. خطا گرفتن از طرف متخلف (کارت قرمز) اگر قبلاً به وی اخطار داده است؛ یا

۱۶.۷.۱.۳. خطا گرفتن از طرف متخلف (کارت قرمز) در مواردی که تخلف وقیحانه صورت گرفته باشد.

۱۶.۷.۲. زمانیکه یک طرف مرتکب خطا می شود (قوانین ۱۶،۷، ۱، ۲ یا ۱۶،۷، ۱، ۳) داور باید فوراً طرف متخلف را به سرداور اعلام نماید. سرداور تنها مرجعی است که قدرت صلب صلاحیت از طرف متخلف را از مسابقه را دارد.

۱۷. مسئولین و درخواست های تجدید نظر:

۱۷.۱. سرداور، مسئول کل مسابقات است، که یک بازی بخشی از آن مسابقات می باشد.

۱۷.۲. داوری که تعیین می گردد مسئول بازی، زمین و محدوده اطراف می باشد. داور باید به سرداور گزارش بدهد.



۱۷.۳. داور سرویس باید خطاهای سرویس که توسط زننده سرویس صورت گرفته را اعلام نماید (قوانین ۹,۱,۲ تا ۸,۱,۹).

۱۷.۴. داور خط باید تعیین کند که آیا توپ داخل یا خارج از خطوط تعیین شده فرود آمده است.

۱۷.۵. تصمیم مسئولین در تشخیص همه نکاتی که مسئول هستند نهایی است مگر آنکه:

۱۷.۵.۱. به نظر داور، داور خط بدون شک به طور واضح اشتباه اعلام کرده است در این صورت داور باید تصمیم داور خط را اصلاح کند.

۱۷.۵.۲. در صورت وجود سیستم بازبینی، تصمیم‌گیری در مورد هر خطی که درخواست بازبینی می‌شود باید براساس سیستم بازبینی باشد. (اساسنامه BWF، بخش ۸,۱,۴)

۱۷.۶. یک داور باید:

۱۷.۶.۱. حامی و مجری قوانین بدمینتون باشد و به خصوص خطا یا بجا را در صورت وقوع اعلام نماید.

۱۷.۶.۲. در مورد هر گونه اعتراض در نکته بحث برانگیز قبل از آنکه سرویس بعدی زده شود، تصمیم‌گیری نماید.

۱۷.۶.۳. اطمینان حاصل نماید که بازیکنان و تماشاگران از روند مسابقه آگاه هستند.

۱۷.۶.۴. داوران خط یا داور سرویس را با مشورت سرداور تعیین یا جایگزین نماید.

۱۷.۶.۵. در جایی که مسئول فنی تعیین نشده باشد باید وظایف آن مسئول را انجام دهد.

۱۷.۶.۶. در صورتی که مسئول تعیین شده، ندیده باشد وظیفه آن مسئول را، انجام دهد یا بجا اعلام کند.

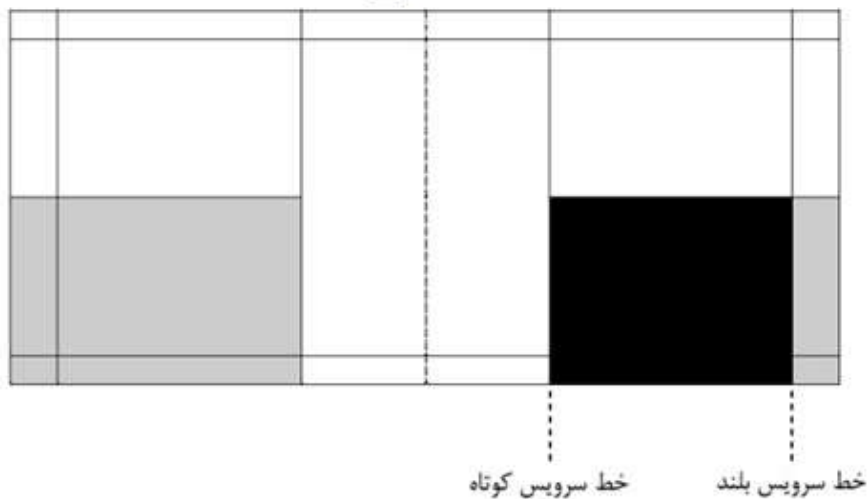
۱۷.۶.۷. همه موارد مرتبط با قانون ۱۶ را ثبت کرده و به سرداور گزارش دهد؛ و

۱۷.۶.۸. همه اعتراضات که فقط در زمینه سؤالات قانونی است را به سرداور ارجاع دهد. (این اعتراضات باید

قبل از اینکه سرویس بعدی زده شود یا اگر در انتهای مسابقه است، قبل از اینکه طرف معترض زمین مسابقه را ترک کرده باشد بررسی گردد.)

در شکل های پیش رو: = منطقه سرویس = محوطه زمین بازی

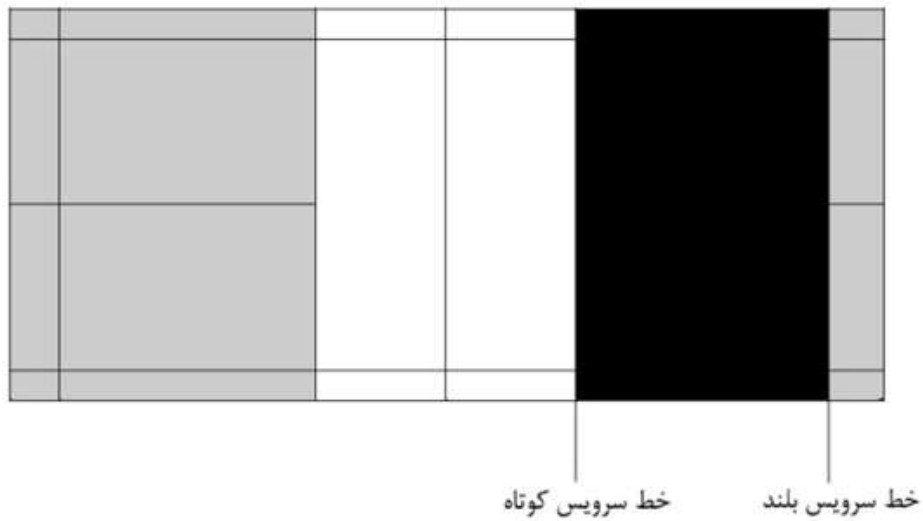
شکل D



زمین و محوطه سرویس در بخش انفرادی پارا بدمینتون با ویلچر

شکل د

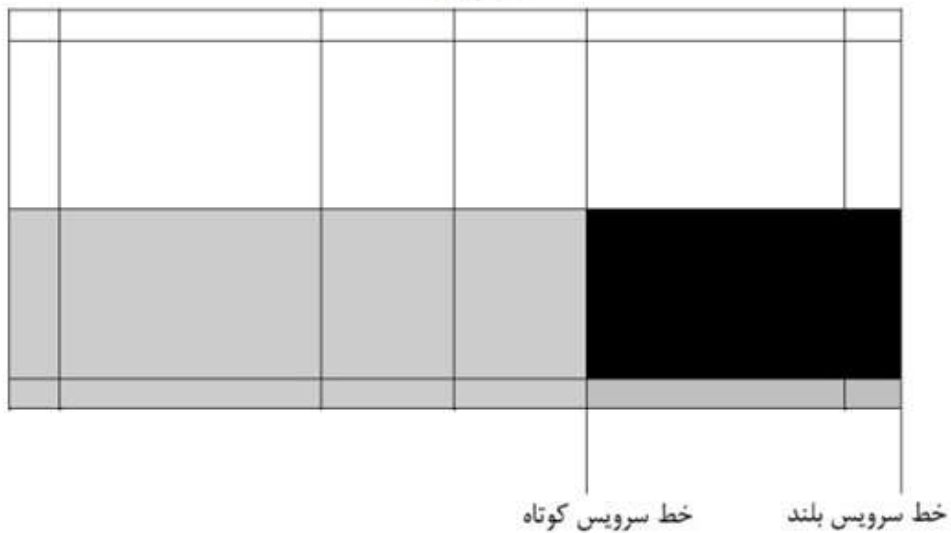
شکل E



زمین و محوطه سرویس در بخش دونفره پارا بدمینتون با ویلچر

شکل ه

شکل F



زمین و محوطه سرویس در بخش انفرادی پارا بدمینتون کلاس ایستاده

زمین تمامی کلاس های ایستاده دیگر چه در بخش انفرادی و چه در بخش دونفره بصورت استاندارد (شکل الف) بازی خواهد شد.

شکل و