Przepisy gry w badmintona

Warszawa; aktualizacja: kwiecień 2026

Źródło:
Witryna internetowa BWF.

Konsultacja i sprawdzenie:
- sędziowie międzynarodowi;
-członkowie Kolegium Sędziów PZBad

DEFINICJE

Zawodnik	osoba grająca w badmintona
Mecz	rywalizacja w badmintonie pomiędzy dwiema przeciwnymi stronami – w każdej jeden lub dwóch zawodników
Gra pojedyncza	mecz, w którym jest po jednym zawodniku z każdej strony
Gra podwójna	mecz, w którym jest po dwóch zawodników z każdej strony
Strona serwująca	strona mająca prawo do serwu
Strona odbierająca	strona przeciwna do strony serwującej
Wymiana	sekwencja uderzeń lotki (jednego lub więcej) rozpoczynająca się serwem i trwająca, dopóki lotka nie przestanie być w grze
Uderzenie	ruch rakietą zawodnika z zamiarem odbicia lotki

Przepisy stosowane tylko w para badmintonie zaznaczone zostały kursywą.

1. BOISKO I JEGO WYPOSAŻENIE

1.1. Boisko jest prostokątem wyznaczonym liniami o szerokości 40 mm jak na rysunku A.

1.1.1. Boisko dla badmintona na wózku jest jak na rysunkach D i E odpowiednio.

1.1.2. Dla klas badmintona na stojąco boisko do gry pojedynczej jest jak na rysunku F.

1.2. Linie wyznaczające boisko są łatwo dostrzegalne najlepiej koloru białego lub żółtego.

1.3. Wszystkie linie należą do obszaru, który tworzą.

1.4. Słupki o wysokości 1,55 m od powierzchni boiska stoją pionowo, gdy siatka jest naprężona jak w przepisie 1.10.

1.5. Słupki są ustawione na liniach bocznych do gry podwójnej jak na rysunku A niezależnie czy rozgrywana jest gra pojedyncza czy podwójna. Słupki i ich podpory nie wchodzą do wewnątrz boiska.

1.6. Siatka jest wykonana z ciemnego sznurka równej grubości o wymiarach oczek nie mniej niż 15 i nie więcej niż 20 mm.

1.7. Siatka ma 760 mm szerokości i co najmniej 6,1 m długości.

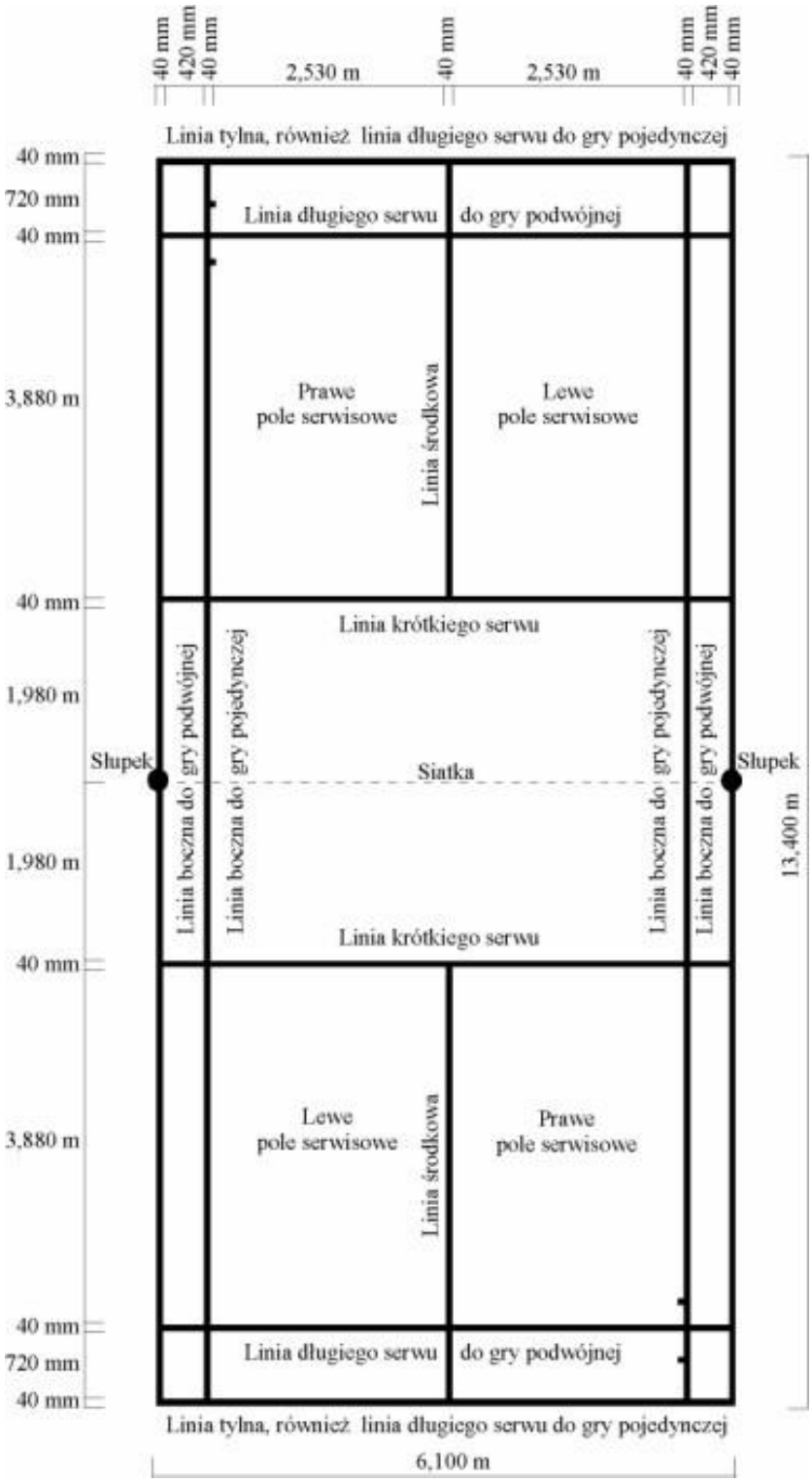
1.8. Górny brzeg siatki jest obszyty z obu stron 75 mm białą taśmą z materiału owiniętą wokół sznurka lub linki. Taśma ta pozostaje na wierzchu sznurka lub linki.

1.9. Sznurek lub linka jest mocno naprężona równo z wierzchołkami słupków.

1.10. Mierząc od powierzchni boiska górny brzeg siatki jest na wysokości 1,524 m nad środkiem boiska i 1,55 m nad liniami bocznymi do gry podwójnej.

1.11. Nie ma szczelin pomiędzy końcami siatki i słupkami. Jeżeli potrzeba, to końce siatki są przywiązane do słupków na całej jej wysokości.

Rysunek A



Uwagi: Długość przekątnej całego boiska = 14,723 m.

Boisko to może być użyte zarówno do gry pojedynczej jak i podwójnej.

Nieobowiązkowe znaki testowe pokazano na rysunku B.

2. LOTKA

2.1. Lotka jest wykonana z materiałów naturalnych i/lub syntetycznych. Charakterystyka lotu lotek wykonanych z dowolnych materiałów jest ogólnie podobna do lotek wykonanych z naturalnych piór z korkową podstawą pokrytą cienką warstwą skóry.

2.2. **Lotka piórowa.**

2.2.1. Lotka ma 16 piór zamocowanych w podstawie.

2.2.2. Pióra mają jednakową długość od 62 do 70 mm mierząc od koniuszków piór do powierzchni podstawy.

2.2.3. Koniuszki piór są ułożone w okrąg o średnicy od 58 do 68 mm.

2.2.4. Pióra są mocno związane nicią lub innym odpowiednim materiałem.

2.2.5. Podstawa ma średnicę od 25 do 28 mm i jest zaokrąglona na spodzie.

2.2.6. Lotka waży od 4,74 do 5,50 g.

2.3. **Lotka nie piórowa.**

2.3.1. „Koszyczek" lub symulacja piór z materiałów syntetycznych zastępuje naturalne pióra.

2.3.2. Podstawa jak w przepisie 2.2.5.

2.3.3. Wymiary i ciężar jak w przepisach 2.2.2., 2.2.3. i 2.2.6. Jednak z powodu różnic w ciężarze właściwym i innych właściwościach materiałów syntetycznych w porównaniu z piórami dopuszczalna jest różnica do 10%.

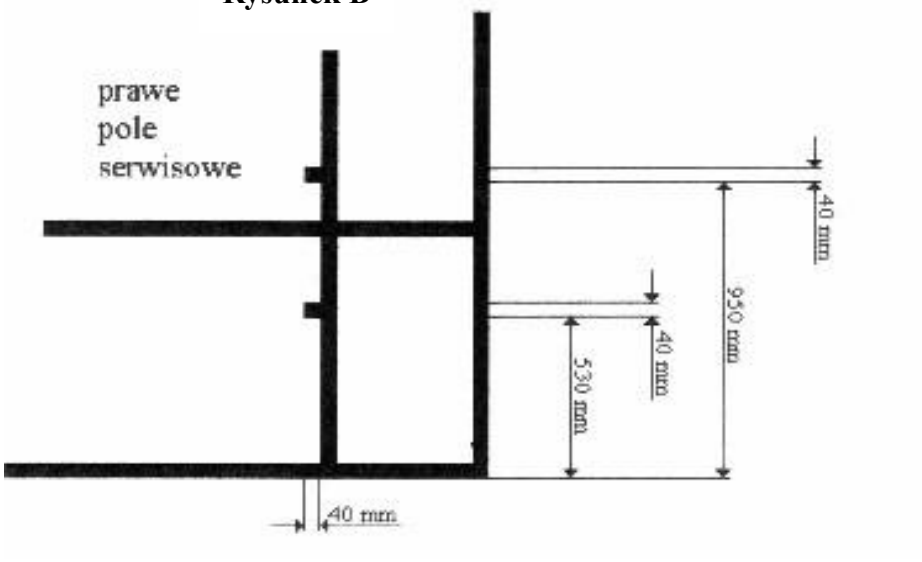
2.4. Uwzględniając niezmienność ogólnych właściwości szybkości i lotu modyfikacje powyższych parametrów lotek mogą zostać przyjęte za zgodą Związku Narodowego, którego to dotyczy tam, gdzie warunki atmosferyczne spowodowane wysokością lub klimatem powodują, że lotka standardowa jest nieodpowiednia.

3. SPRAWDZANIE SZYBKOŚCI LOTEK

3.1. Aby sprawdzić szybkość lotki należy uderzyć ją z pełną siłą od dołu nad linią tylną. Lotkę odbija się pod kątem do góry i równolegle do linii bocznych.

3.2. Lotka o prawidłowej szybkości upada nie bliżej niż 530 i nie dalej niż 990 mm od przeciwległej linii tylnej jak na rysunku B.

Rysunek B



Rysunek C



4. RAKIETA

4.1. **Rakieta** stanowi ramę nie przekraczającą 680 mm długości i 230 mm szerokości zawierającą główne części jak w przepisach od 4.1.1. do 4.1.5. i na rysunku C.

4.1.1. Rączka jest częścią rakiety służącą zawodnikowi do uchwytu.

4.1.2. Pole naciągu jest częścią rakiety służącą zawodnikowi do odbijania lotki.

4.1.3. Głowica otacza pole naciągu.

4.1.4. Trzonek łączy rączkę z głowicą (uwzględniając przepis 4.1.5.).

4.1.5. Łącznik (jeżeli istnieje) łączy trzonek z głowicą.

4.2. **Pole naciągu:**

4.2.1. jest płaskie i składa się ze wzoru skrzyżowanych żyłek przeplecionych albo zawiniętych na skrzyżowaniach; oraz

4.2.2. nie przekracza 280 mm długości i 220 mm szerokości. Naciąg może być jednak przedłużony do ewentualnego łącznika uwzględniając, że:

4.2.3. przedłużony obszar nie przekracza 35 mm szerokości; oraz

4.2.4. pole naciągu nie przekracza 330 mm długości.

4.3. **Rakieta** jest pozbawiona:

4.3.1. jakichkolwiek przypiętych przedmiotów i wystających części nie używanych wyłącznie do ograniczenia albo zapobiegania zużyciu, pęknięciu i wibracji, rozłożenia wagi lub przymocowania rączki sznurkiem do ręki zawodnika, mających odpowiednią wielkość i właściwych do tych celów; oraz

4.3.2. wszelkich urządzeń umożliwiających zawodnikowi zmianę jej kształtu.

5. ZGODNOŚĆ WYPOSAŻENIA

5.1. Zgodność.

Światowa Federacja Badmintona (BWF) orzeka we wszystkich sprawach czy rakieta, lotka albo wyposażenie lub prototyp użyty do gry w badmintona zgadza się ze specyfikacją. Takie orzeczenie wydaje się z inicjatywy Federacji lub na wniosek dowolnej zainteresowanej strony w tym zawodników, sędziów, producentów sprzętu lub Związków Narodowych albo ich członków.

5.2. Dodatkowe wyposażenie dla para-badmintona.

Dla para-badmintona może być użyty wózek lub podpórka (kula).

5.2.1. Ciało zawodnika może być przymocowane do wózka pasem elastycznym.

5.2.2. Wózek może być wyposażony w stabilizujące koła wystające poza główne koło.

5.2.3. Stopy zawodnika muszą być przymocowane do podnóżka wózka.

6. LOSOWANIE

6.1. Przed rozpoczęciem meczu dokonuje się losowania i strona wygrywająca wybiera jedną z możliwości jak w przepisie 6.1.1. lub 6.1.2:

6.1.1. pierwsza serwuje lub odbiera;

6.1.2. rozpoczyna mecz na jednej lub drugiej stronie boiska.

6.2. Strona przegrywająca wybiera jedną z pozostałych możliwości.

7. PUNKTACJA

7.1. Mecz trwa do dwóch wygranych setów, chyba że ustalono inaczej (załączniki 2 i 3).

7.2. Strona, która pierwsza zdobywa 21. punkt wygrywa seta (oprócz przypadków jak w przepisach 7.4. i 7.5.).

7.3. Strona wygrywająca wymianę dodaje punkt do swojego wyniku. Strona wygrywa wymianę, gdy strona przeciwna popełnia błąd albo lotka przestaje być w grze dotykając podłoża w boisku strony przeciwnej.

7.4. Jeżeli strony osiągną wynik 20:20 to seta wygrywa strona zdobywająca przewagę dwóch punktów.

7.5. Jeżeli strony osiągną wynik 29:29 to seta wygrywa strona zdobywająca 30. punkt.

7.6. Strona wygrywająca seta serwuje jako pierwsza w następnym secie.

8. ZMIANA STRON BOISKA

8.1. Zawodnicy zmieniają strony boiska:

8.1.1. po zakończeniu pierwszego seta;

8.1.2. po zakończeniu drugiego seta, jeżeli będzie set trzeci; oraz

8.1.3. w trzecim secie, gdy pierwsza ze stron zdobywa 11. punkt Z wyjątkiem meczów handykapowych (Załącznik 2).

8.2. Jeżeli nie zmieniono stron boiska jak w przepisie 8.1. dokonuje się tego tak szybko, jak tylko pomyłka zostaje ujawniona i lotka nie jest w grze. Aktualny wynik pozostaje.

9. SERW

9.1. Przy prawidłowym serwie tor lotu lotki jest skierowany do góry od rakiety serwującego, przechodzi ponad siatką tak, aby bez przeszkód upadła na pole serwisowe odbierającego (tzn. na lub wewnątrz linii ograniczających); oraz:

9.1.1. żadna ze stron nie powoduje nieuzasadnionego opóźnienia w serwowaniu, gdy serwujący i odbierający są gotowi do serwu;

9.1.2. po wykonaniu ruchu do tyłu głowicą rakiety serwującego każde opóźnienie rozpoczęcia serwu (przepis 9.2.) jest opóźnieniem nieuzasadnionym;

9.1.3. serwujący i odbierający stoją na przeciwległych polach serwisowych po przekątnej (rysunek A) bez dotykania linii ograniczających te pola;

9.1.3.1. w badmintonie na wózku i na stojąco na połowie kortu stosuje się odpowiednio rysunki D i F;

9.1.4. dowolna część obu stóp serwującego i odbierającego dotyka powierzchni boiska w pozycji nieruchomej od początku serwu (przepis 9.2.) do jego wykonania (przepis 9.3.);

9.1.4.1. w badmintonie na wózku od początku serwu do jego wykonania koła serwującego i odbierającego są nieruchome, z wyjątkiem naturalnie przeciwdziałającego ruchu wózka serwującego;

9.1.4.2. w para badmintonie mogą występować wyjątki od przepisu 9.1.4 dla zawodników usprawiedliwionych przez Szefa Klasyfikacji Sportowej. Sędzia główny i wyznaczony delegat odniosą się do listy zawodników dostarczonej przez Szefa Klasyfikacji Sportowej podczas stosowania tych wyjątków.

9.1.5. serwujący wypuszcza lotkę bez nadawania rotacji, a rakieta serwującego uderza najpierw w podstawę lotki;

9.1.6. w momencie odbicia rakietą serwującego cała lotka jest poniżej 1,15 m nad powierzchnią boiska;

9.1.6.1. w badmintonie na wózku w momencie odbicia rakietą serwującego cała lotka jest poniżej jego pachy; Obowiązuje również Alternatywny Przepis Serwowania 9.1.6(b)

9.1.6.2. w klasach para-badmintona na stojąco obowiązują Alternatywne Przepisy Serwowania (9.1.6 (a) i (b)).

9.1.7. ruch rakiety serwującego odbywa się do przodu od początku serwu (przepis 9.2.) do jego wykonania (przepis 9.3.);

9.1.8. próbując zaserwować serwujący trafia w lotkę.

9.2. Od gotowości zawodników do serwu pierwszy ruch w przód głowicą rakiety serwującego jest początkiem serwu.

9.3. Rozpoczęty serw (przepis 9.2.) jest wykonany, gdy lotka jest odbita rakietą serwującego lub serwujący próbując zaserwować nie trafia w lotkę.

9.4. Serwujący nie serwuje, dopóki odbierający nie jest gotowy. Jednakże odbierający jest uznany za gotowego, jeżeli próbuje odebrać zaserwowaną lotkę.

9.5. W grze podwójnej podczas serwowania (przepisy 9.2. i 9.3.) partnerzy mogą przyjąć na swoich boiskach dowolną pozycję nie zasłaniającą przeciwnika serwującego lub odbierającego.

10. GRA POJEDYNCZA

10.1. Pola serwisowe.

10.1.1. Zawodnicy serwują i odbierają na swoich właściwych prawych polach serwisowych, gdy serwujący nie zdobywa lub zdobywa parzystą ilość punktów w danym secie.

10.1.2. Zawodnicy serwują i odbierają na swoich właściwych lewych polach serwisowych, gdy serwujący zdobywa nieparzystą ilość punktów w danym secie.

10.1.3. W parabadmintonie na wózku i na stojąco na połowie kortu zawodnicy serwują i odbierają na swoich właściwych polach serwisowych.

10.2. Porządek gry a pozycja na boisku.

10.2.1. Podczas wymiany lotka jest odbijana naprzemiennie przez serwującego i odbierającego z dowolnej pozycji po swojej stronie siatki, dopóki lotka nie przestanie być w grze (przepis 15).

10.3. Punktacja a serwowanie.

10.3.1. Jeżeli serwujący wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt. Następnie serwuje ponownie z alternatywnego pola serwisowego.

10.3.2. Jeżeli odbierający wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt i staje się serwującym.

11. GRA PODWÓJNA

11.1. Pola serwisowe.

11.1.1. Zawodnik strony serwującej serwuje z prawego pola serwisowego, gdy strona serwująca nie zdobywa lub zdobywa parzystą ilość punktów w danym secie.

11.1.2. Zawodnik strony serwującej serwuje z lewego pola serwisowego, gdy strona serwująca zdobywa nieparzystą ilość punktów w danym secie.

11.1.3. Zawodnik strony odbierającej ostatnio serwujący pozostaje na polu serwisowym, z którego serwował. Wzór odwrotny stosuje się do partnera odbierającego.

11.1.4. Zawodnik strony odbierającej stojący na przeciwnym polu serwisowym po przekątnej staje się odbierającym.

11.1.5. Zawodnicy nie zmieniają swoich właściwych pól serwisowych, dopóki nie zdobędą punktu będąc stroną serwującą.

11.1.6. Serw w dowolnej kolejności jest wykonywany z pola serwisowego właściwego dla wyniku strony serwującej oprócz przypadków jak w przepisie 12.

11.2. Porządek gry a pozycja na boisku.

Po odbiorze serwu podczas wymiany lotka jest odbijana naprzemiennie przez dowolnego zawodnika strony serwującej i dowolnego zawodnika strony odbierającej z dowolnej pozycji po swojej stronie siatki, dopóki lotka nie przestanie być w grze (przepis 15).

11.3. Punktacja a serwowanie.

11.3.1. Jeżeli strona serwująca wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt. Serwujący serwuje ponownie z przyległego pola serwisowego.

11.3.2. Jeżeli strona odbierająca wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt i staje się stroną serwującą.

11.4. Kolejność serwowania.

W danym secie prawo do serwu przechodzi kolejno:

11.4.1. od pierwszego serwującego rozpoczynającego seta z prawego pola serwisowego

11.4.2. do partnera pierwszego odbierającego

11.4.3. do partnera pierwszego serwującego

11.4.4. do pierwszego odbierającego

11.4.5. do pierwszego serwującego i tak dalej.

11.5. Żaden z zawodników nie serwuje ani nie odbiera poza kolejnością, nie odbiera także dwóch kolejnych serwów w danym secie oprócz przypadków jak w przepisie 12 lub gdy został ogłoszony błąd za niesportowe zachowanie.

11.6. W następnym secie każdy z zawodników strony wygrywającej może pierwszy serwować tak jak każdy z zawodników strony przegrywającej może pierwszy odbierać.

12. BŁĘDY PÓL SERWISOWYCH

12.1. Błąd pól serwisowych popełnia się, gdy zawodnik serwuje lub odbiera:

12.1.1. poza kolejnością; lub

12.1.2. na złym polu serwisowym.

12.2. Jeżeli błąd pól serwisowych zostaje ujawniony jest on poprawiany gdy lotka nie jest w grze a aktualny wynik pozostaje.

13. BŁĘDY

Błędem jest, jeżeli:

13.1. Serw jest nieprawidłowy (przepis 9.1.);

13.2. Zaserwowana lotka:

13.2.1. zaczepia się na siatce i pozostaje zawieszona na jej górnym brzegu;

13.2.2. po przelocie nad siatką zaczepia się na niej;

13.2.3. jest odbita przez partnera odbierającego.

13.3. Lotka jest w grze i:

13.3.1. upada poza liniami ograniczającymi boisko;

13.3.2. nie przelatuje ponad siatką;

13.3.3. dotyka sufitu lub ścian;

13.3.4. dotyka zawodnika lub jego ubioru;

13.3.4.1. wózek lub podpórka (kula) jest uznana jako część zawodnika;

13.3.5. dotyka każdego innego przedmiotu lub osoby spoza boiska;

(W przypadkach, gdy jest to konieczne ze względu na strukturę budynku lokalna władza badmintona może wydać rozporządzenie z prawem veta jej Związku Narodowego wyliczające pomijane przepisy w przypadkach dotknięcia przeszkody przez lotkę).

13.3.6. zostaje złapana i przytrzymana na rakiecie a następnie rzucona podczas wykonywania uderzenia;

13.3.7. zostaje odbita kolejno dwukrotnie przez tego samego zawodnika. Jednakże lotka odbita głowicą i polem naciągu rakiety jednym uderzeniem nie jest błędem;

13.3.8. zostaje odbita przez zawodnika a bezpośrednio po nim przez jego partnera; lub

13.3.9. dotyka rakiety zawodnika i nie leci w kierunku boiska przeciwnika.

13.3.10. w badmintonie na wózku, lotka:

13.3.10.1. zaczepia się na siatce i pozostaje zawieszona na jej górnym brzegu;

13.3.10.2. po przelocie nad siatką zaczepia się na niej;

13.4. W grze zawodnik:

13.4.1. dotyka siatki lub słupków rakietą, ciałem lub ubiorem;

13.4.2. wkracza na boisko przeciwnika rakietą lub ciałem ponad siatką z wyjątkiem, kiedy uderzający podąża za lotką rakietą ponad siatką podczas uderzenia po odbiciu lotki po swojej stronie siatki;

13.4.3. wkracza na boisko przeciwnika rakietą lub ciałem pod siatką przeszkadzając lub rozpraszając przeciwnika; lub

13.4.4. przeszkadza przeciwnikowi tzn. uniemożliwia mu prawidłowe uderzenie lotki przelatującej nad siatką;

13.4.5. rozmyślnie rozprasza przeciwnika krzycząc lub gestykulując.

13.4.6. W badmintonie na wózku:

13.4.6.1. w momencie uderzenia lotki żadna część tułowia zawodnika nie dotyka siedziska wózka;

13.4.6.2. umocowanie stopy do podnóżka jest utracone;

13.4.6.3. w grze zawodnik dotyka podłoża jakąkolwiek częścią stóp.

13.5. Zawodnik jest winien uporczywych lub złośliwych wykroczeń jak w przepisie 16.

14. POWTÓRKI

14.1. Powtórka jest ogłaszana przez sędziego prowadzącego lub zawodnika (gdy nie ma sędziego) aby wstrzymać grę.

14.2. Powtórka jest, jeżeli:

14.2.1. serwujący serwuje zanim odbierający jest gotowy (przepis 9.4.);

14.2.2. podczas serwu odbierający i serwujący równocześnie popełniają błąd;

14.2.3. po odbiorze serwu lotka

14.2.3.1. zaczepia się na siatce i pozostaje zawieszona na jej górnym brzegu;

14.2.3.1.1. z wyjątkiem badmintona na wózku, gdy jest to błąd.

lub

14.2.3.2. po przelocie nad siatką zaczepia się na niej;

14.2.3.2.1. z wyjątkiem badmintona na wózku, gdy jest to błąd.

14.2.4. podczas gry lotka rozpada się i jej podstawa zupełnie oddziela się od reszty;

14.2.5. sędzia prowadzący uznaje, że gra jest zakłócona albo zawodnik strony przeciwnej jest rozpraszany przez trenera;

14.2.6. sędzia liniowy nie widział, a sędzia prowadzący lub system doraźnego podglądu nie jest w stanie podjąć decyzji; albo

14.2.7. zachodzi zdarzenie nieprzewidziane lub przypadkowe.

14.3. Po ogłoszeniu powtórki gra od ostatniego serwu nie liczy się a serwujący serwuje ponownie.

15. LOTKA NIE W GRZE

Lotka nie jest w grze, gdy:

15.1. Uderza w siatkę lub w słupek i zaczyna spadać na boisko po stronie siatki uderzającego;

15.2. Upada na powierzchnię boiska; lub

15.3. Ogłasza się błąd lub powtórkę.

16. GRA CIĄGŁA, ZŁE ZACHOWANIE, KARY

16.1. Gra jest ciągła od pierwszego serwu do zakończenia meczu oprócz zezwoleń jak w przepisach 16.2 i 16.3 oraz *w badmintonie na wózku 16.5.3*.

16.2. Przerwy nie przekraczające:

16.2.1. 60 sekund w każdym secie, gdy strona prowadząca zdobywa 11. punkt z wyjątkiem meczów handikapowych (załącznik 2 - Mecze handikapowe); i

16.2.2. 120 sekund pomiędzy pierwszym i drugim oraz pomiędzy drugim i trzecim setem są dozwolone we wszystkich meczach.

(W meczach transmitowanych przez telewizję sędzia główny może zdecydować przed meczem, że przerwy jak w przepisie 16.2. są obligatoryjne i o ściśle określonym czasie trwania).

16.3. Wstrzymywanie gry.

16.3.1. Gdy zachodzą okoliczności niezależne od zawodników sędzia prowadzący może wstrzymać grę na taki czas, jaki uważa za stosowny.

16.3.2. W specjalnych okolicznościach sędzia główny może poinstruować sędziego prowadzącego, aby wstrzymać grę. *Naprawa dodatkowego wyposażenia dla para-badmintona (przepis 5.2.) może być uznana za okoliczność specjalną.*

16.3.3. Jeżeli gra jest wstrzymana aktualny wynik pozostaje a grę wznawia się od tego miejsca.

16.4. Opóźnienia w grze.

16.4.1. Pod żadnym pozorem gra nie może być opóźniana aby umożliwić zawodnikowi odzyskanie siły lub oddechu albo otrzymanie porady.

16.4.2. Sędzia prowadzący jest jedynym orzekającym o opóźnieniach w grze.

16.5. Porady i opuszczanie boiska.

16.5.1. Zawodnik może otrzymywać porady podczas meczu tylko gdy lotka nie jest w grze (przepis 15) oraz gdy serwujący i odbierający nie zajęli jeszcze swoich pozycji.

16.5.2. Zawodnik nie może opuszczać boiska podczas meczu bez zezwolenia sędziego prowadzącego oprócz przerw (przepis 16.2.).

16.5.3. W badmintonie na wózku zawodnikowi można zezwolić na opuszczenie boiska na jedną dodatkową przerwę w meczu w towarzystwie sędziego w celu za cewnikowania.

16.6. Zawodnik nie może:

16.6.1. rozmyślnie opóźniać lub wstrzymywać grę;

16.6.2. rozmyślnie modyfikować albo uszkadzać lotkę w celu zmiany jej szybkości lub lotu;

16.6.3. zachowywać się obraźliwie; lub

16.6.4. popełniać wykroczeń nie przewidzianych przez przepisy gry w badmintona.

16.7. Postępowanie w razie wykroczeń.

16.7.1. Sędzia prowadzący w razie łamania przepisów 16.2., 16.4.1., 16.5.2. lub 16.6.:

16.7.1.1. udziela ostrzeżenia stronie popełniającej wykroczenie;

16.7.1.2. ogłasza błąd, jeżeli wcześniej strona była ostrzeżona; albo

16.7.1.3. ogłasza błąd w razie złośliwych wykroczeń albo łamaniu przepisów.

16.7.2. Po ogłoszeniu błędu strony popełniającej wykroczenie (przepisy 16.7.1.2. i 16.7.1.3.) sędzia prowadzący natychmiast zgłasza to sędziemu głównemu, który ma prawo dyskwalifikacji z meczu strony popełniającej wykroczenie.

17. SĘDZIOWIE I ODWOŁANIA

17.1. Sędzia główny jest całkowicie odpowiedzialny za turniej lub zawody, których częścią jest mecz.

17.2. Sędzia prowadzący, jeżeli jest wyznaczony, odpowiada za mecz, boisko i jego bezpośrednie otoczenie. Sędzia prowadzący podlega sędziemu głównemu.

17.3. Sędzia serwisowy ogłasza błędy serwu popełnione przez serwującego w momencie ich popełnienia (przepisy 9.1.2. do 9.1.8.).

17.4. Sędzia liniowy wskazuje, czy lotka upadła „w” czy „poza” liniami do obserwacji których został wyznaczony.

17.5. Decyzja każdego z sędziów jest ostateczna wobec zdarzeń, za ocenę których jest on odpowiedzialny oprócz przypadku, gdy:

17.5.1. sędzia prowadzący uzna ponad wszelką wątpliwość, że sędzia liniowy podjął wyraźnie złą decyzję. Sędzia prowadzący wówczas zmienia decyzję sędziego liniowego;

17.5.2. stosowany jest systemu doraźnego podglądu; używany system decyduje o każdym zakwestionowaniu decyzji sędziego liniowego, chyba że system poda niespójną lub ewidentnie błędną decyzję – w takim przypadku Sędzia Główny instruuje Sędziego Prowadzącego, jak należy postąpić.

17.6. Sędzia prowadzący:

17.6.1. zna i respektuje przepisy gry w badmintona a zwłaszcza ogłasza błędy lub powtórki, jeżeli zaistnieją;

17.6.2. decyduje w sprawach spornych, jeżeli takie mają miejsce przed wykonaniem następnego serwu;

17.6.3. dba, aby zawodnicy i widzowie byli poinformowani o przebiegu meczu;

17.6.4. wyznacza lub wymienia sędziów liniowych albo serwisowego po konsultacji z sędzią głównym;

17.6.5. tam, gdzie nie ma wyznaczonego sędziego znajduje zastępstwo tak aby wszystkie wymagania zostały spełnione;

17.6.6. jeżeli wyznaczony sędzia „nie widział” decyduje za niego albo ogłasza powtórkę;

17.6.7. zapisuje i relacjonuje sędziemu głównemu wszystkie sprawy dotyczące przepisu 16.; oraz

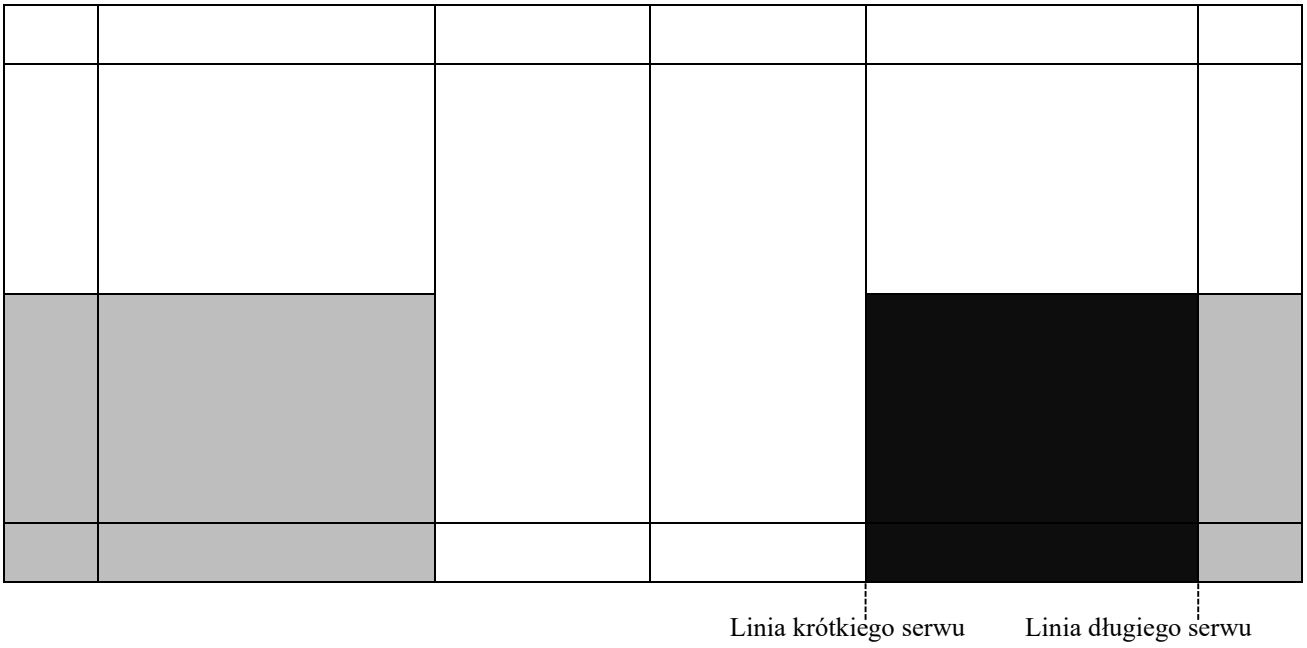
17.6.8. przedstawia sędziemu głównemu wszystkie odwołania w kwestiach prawnych. (Takie odwołanie musi zostać zgłoszone przed wykonaniem następnego serwu albo jeżeli po zakończeniu gry, przed opuszczeniem boiska przez stronę apelującą).

Uwaga:

Na wszystkich rysunkach: = boisko do gry = pole serwisowe

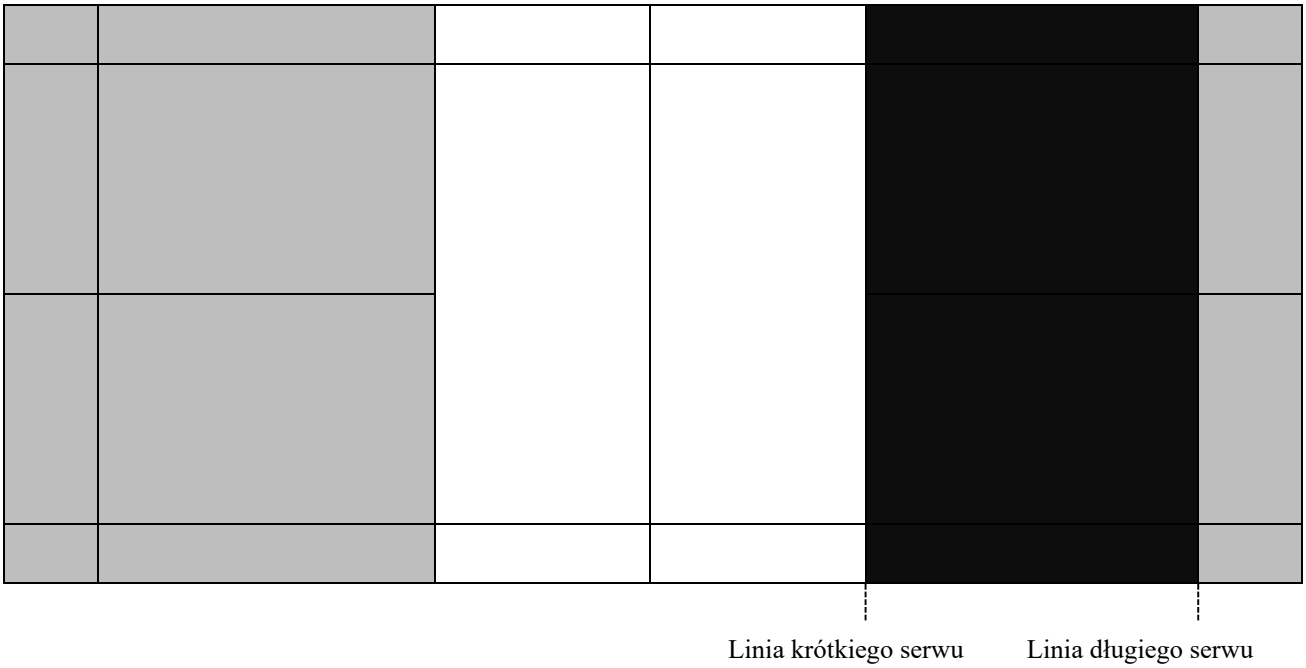
Rysunek D

Boisko i pole serwisowe do gry pojedynczej w badmintonie na wózku (WH)



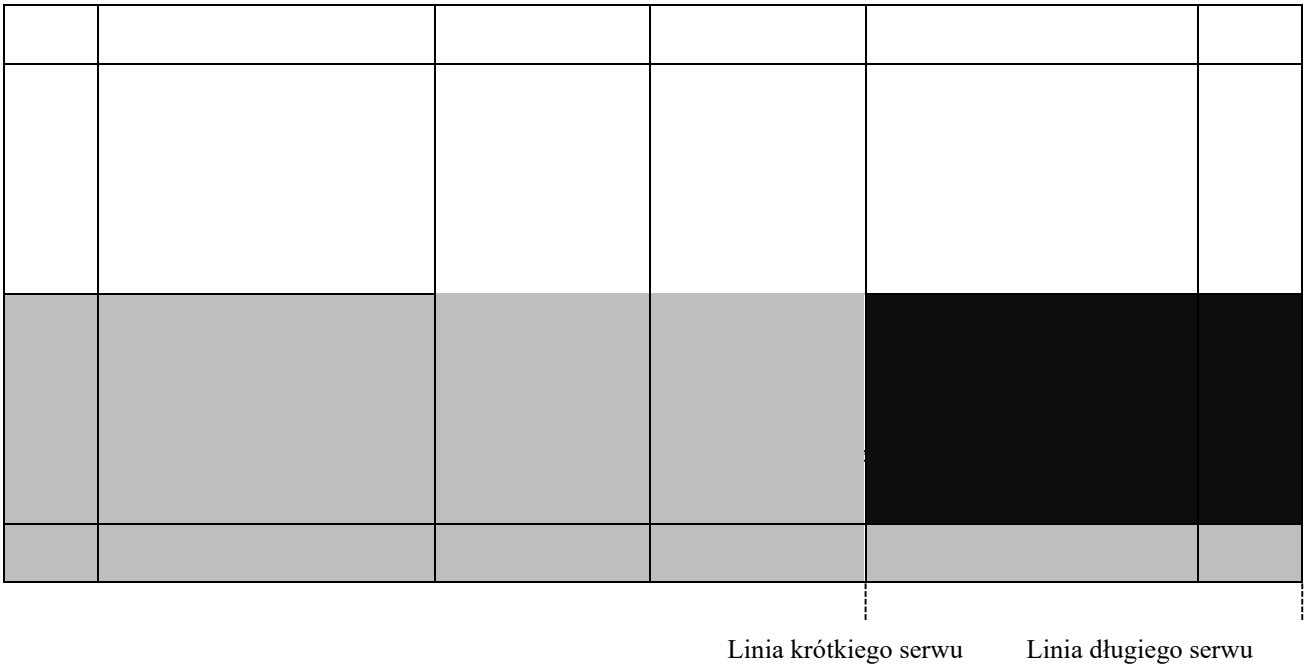
Rysunek E

Boisko i pole serwisowe do gry podwójnej w badmintonie na wózku (WH)



Rysunek F

Boisko i pole serwisowe do gry pojedynczej w badmintonie na stojąco (SL3)



W para badmintonie na stojąco, w grze pojedynczej mecz rozgrywany jest na połowie boiska (SL3)

Wszystkie pozostałe klasy stojące grają na standardowym boisku (Rysunek A) zarówno w grze pojedynczej, jak i podwójnej.