

## **B.21-24. SPELREGELS VAN BADMINTON**

**B.21: Spelregels van badminton**

**B.22: Bijlagen bij de spelregels**

1. Wijzigingen in baan en baanuitrusting
2. Partijen met voorgift
3. Games van 21 punten
- 4A. Terminologie
- 4B. Vocabulary
5. Badminton voor gehandicapten

**B.23: Aanbevelingen voor wedstrijdfunctionarissen**

**B.24: Uitspraken van de Spelregelcommissie**

## B.21. SPELREGELS VAN BADMINTON

### Definities

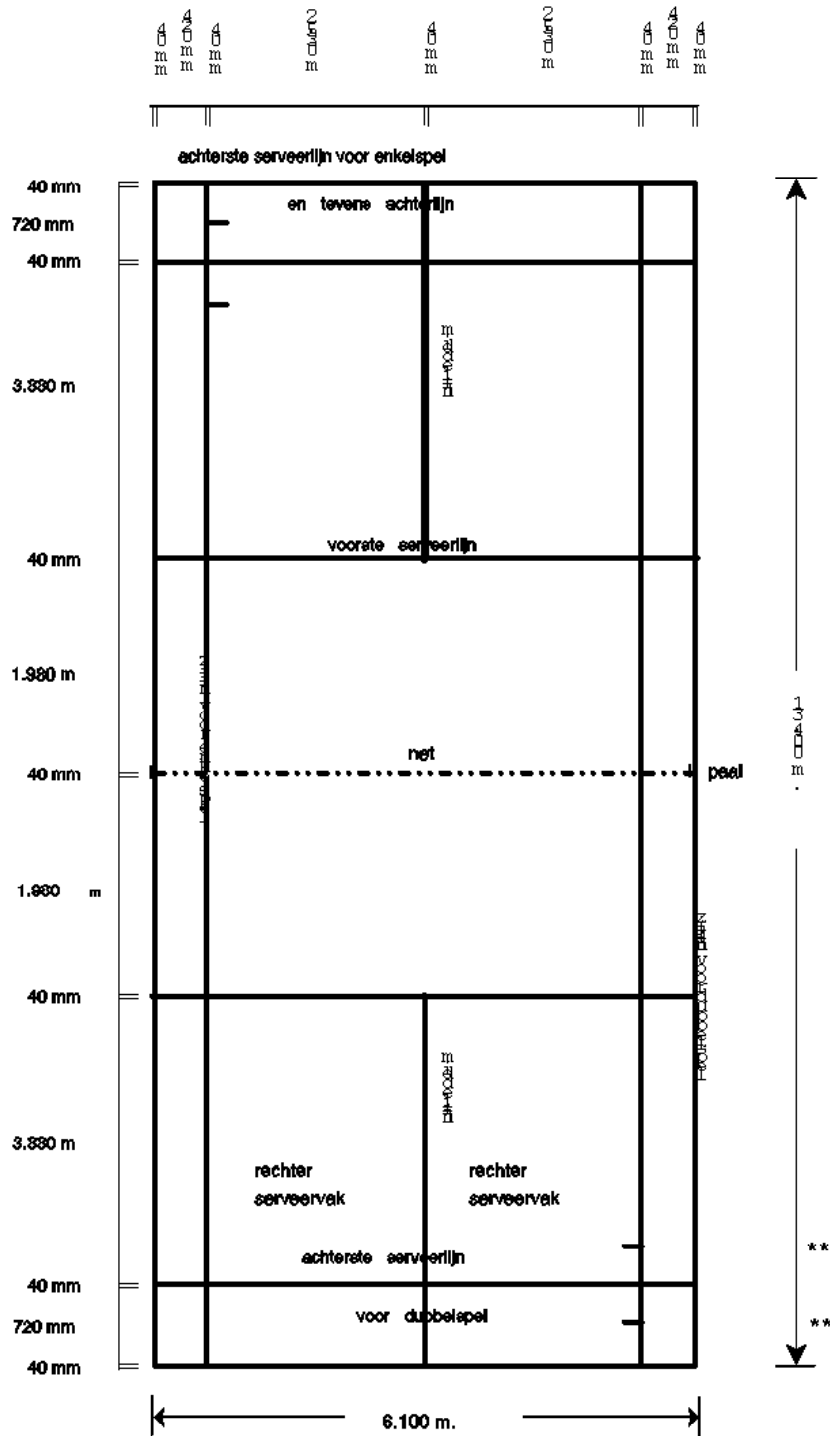
<b>Speler</b>	Iemand die badminton speelt
<b>Partij *)</b>	Een krachtmeting tussen 1 of 2 spelers aan iedere zijde
<b>Partij *)</b>	De 1 of 2 spelers aan één zijde van het net
<b>Enkelspel</b>	Een partij met één speler aan iedere zijde
<b>Dubbelspel</b>	Een partij met twee spelers aan iedere zijde
<b>Serveerder</b>	De partij die mag serveren
<b>Ontvanger</b>	De partij tegenover de serveerder
<b>Rally</b>	Een slagenwisseling van één of meer slagen beginnend met de service

\*) Opmerking: Uit de context is duidelijk in welke zin de term "partij" wordt gebruikt.

### Spelregel 1

#### Baan en baanuitrusting

1. De baan moet een rechthoek zijn die is uitgezet met 40 mm brede lijnen zoals in figuur A.
2. De lijnen moeten gemakkelijk te onderscheiden zijn en bij voorkeur een witte of gele kleur hebben.
3. Alle lijnen maken deel uit van het gebied dat zij begrenzen. **Een shuttle die op de lijn valt wordt geacht binnen het betrokken gebied te zijn gevallen.**
4. De palen moeten 1.55 m hoog zijn gemeten vanaf de vloer. Zij moeten loodrecht blijven staan wanneer het net is gespannen zoals aangegeven in spelregel 1.10. **De palen mogen niet voorbij de zijlijn voor dubbelspel binnen de baan staan. (Dit geldt tot 1 augustus 2004 alleen voor door de IBF gesanctioneerde evenementen.)**
5. De palen moeten worden geplaatst op de zijlijnen van de baan voor dubbelspel zoals aangegeven in figuur A, ongeacht of er enkelspel of dubbelspel wordt gespeeld.
6. Het net moet gemaakt zijn van dun koord van een donkere kleur en gelijke dikte met mazen van minimaal 15 mm en maximaal 20 mm in het vierkant.
7. Het net moet 760 mm hoog zijn en tenminste 6.10 m breed.
8. De bovenkant van het net moet zijn gezoomd met een 75 mm brede witte band. Deze band moet over het door de band geregen koord of de staaldraad dubbel geslagen zijn en op het koord of de staldraad rusten.
9. Het koord of de **staaldraad** moet stevig gespannen zijn, op gelijke hoogte met de bovenkant van de palen.
10. De bovenkant van het net moet in het midden van de baan 1.524 m en bij de zijlijnen voor dubbelspel 1.55 m boven de vloer hangen.
11. Er mag geen ruimte zijn tussen de zijkant van het net en de palen. Zonodig moet het net over de gehele zijkant aan de palen worden gebonden.



**Figuur A: baan voor dubbelspel en enkelspel**

NB: Diagonale lengte gehele baan (van hoek tot hoek): 14.723 m

\*\* Eventuele merktekens zie Figuur B

## Spelregel 2

### Shuttle

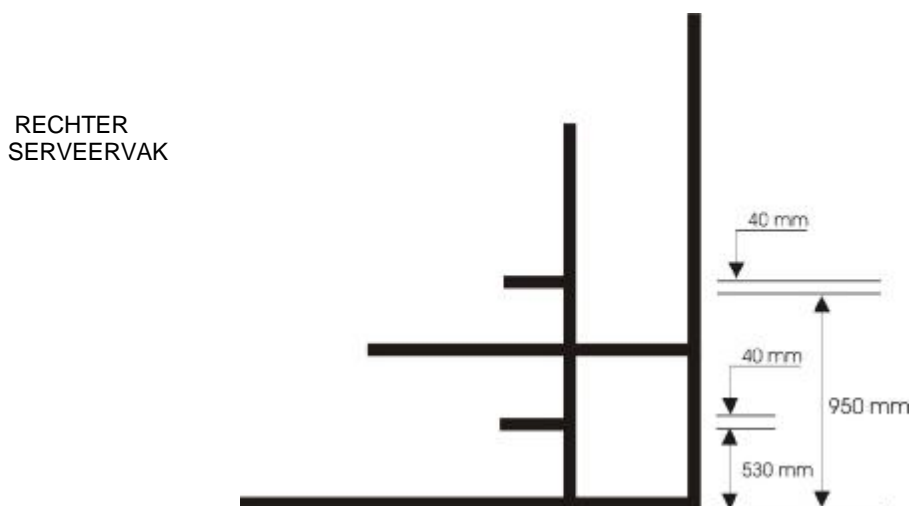
1. De shuttle kan van natuurlijk materiaal en/of kunststof zijn gemaakt. Ongeacht het materiaal waarvande shuttle is gemaakt, moeten de vluchteigenschappen in het algemeen gelijk zijn aan die van een shuttle met natuurlijke veertjes en een kurken dop die met een dun lapje leer is overtrokken.
2. De shuttle moet 16 veertjes hebben die in de dop zijn bevestigd.
3. De veertjes van een shuttle moeten een gelijke lengte hebben, gemeten van de top tot aan de bovenkant van de dop. De lengte moet tussen 62 en 70 mm liggen,
4. De toppen van de veertjes moeten een cirkel vormen met een diameter tussen 58 en 68 mm.
5. De veertjes moeten met draad of ander geschikt materiaal stevig zijn vastgemaakt.
6. De dop moet een diameter hebben tussen 25 en 28 mm en moet een bolle onderkant.
7. De shuttle moet een gewicht hebben tussen 4.74 en 5.50 gram.
8. *Niet-veren shuttles*
  1. Een kelk of nagmaakte veren van kunststof vervangt de natuurlijke veertjes.
  2. De dop moet aan de in spelregel 2.6 gestelde eisen voldoen.
  3. De maten en het gewicht moeten overeenstemmen met spelregel 2.3, 2.4 en 2.7. Gezien het verschil in soortelijk gewicht en andere eigenschappen van kunststoffen in vergelijking met veren, is een afwijking van maximaal 10% toelaatbaar.
9. Op plaatsen waar de atmosferische toestand ten gevolge van hoogte of klimaat de standaardshuttle ongeschikt maakt, mag met goedkeuring van de desbetreffende nationale organisatie, van de bovenstaande omschrijving worden afgeweken, mits er geen afwijking van belang aan het algemeen ontwerp, de snelheid en de vlucht van de shuttle. wordt aangebracht.

## Spelregel 3

### Shuttletest

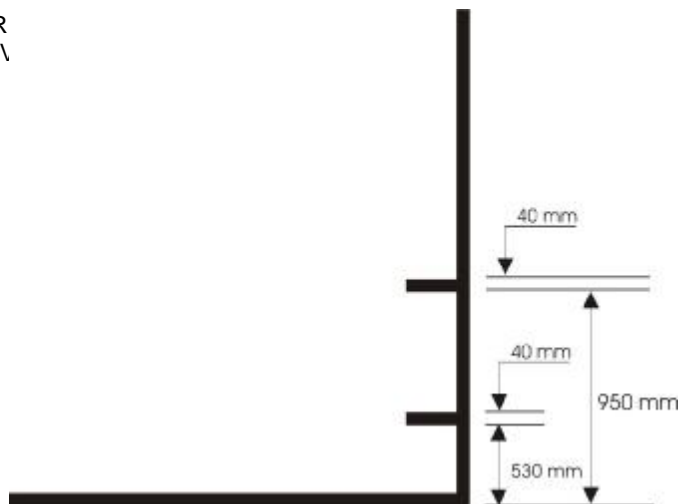
1. De shuttletest moet met een volle onderhandse slag worden uitgevoerd, waarbij de shuttle boven de achterlijn wordt geraakt. De shuttle moet onder een opwaartse hoek evenwijdig aan de zijlijnen worden geslagen.
2. Een shuttle met de juiste snelheid moet tussen 530 mm en 990 mm voor de tegenoverliggende achterlijn neerkomen, zoals aangegeven in figuur B.

Figuur B.1: Eventuele merktekens voor shuttletest op dubbelbaan



**Figuur B.2: Eventuele merktekens voor shuttletest op enkelbaan**

RECHTER  
SERVEER\

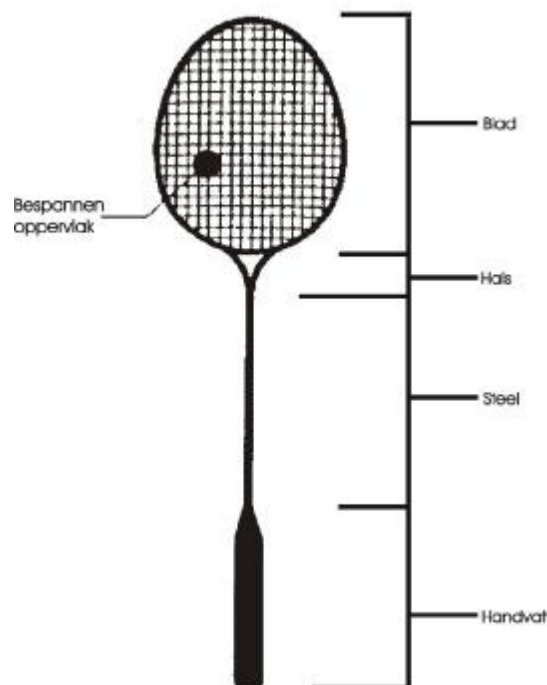


#### Spelregel 4

##### Racket

1. De delen van het racket worden in spelregel 4.1.1 tot en met 4.1.7 beschreven in figuur C geïllustreerd.
  1. De belangrijkste delen van het racket zijn het handvat, het bespannen oppervlak, het blad, de steel, de hals en het frame.
  2. Het handvat is het deel van het racket waarmee de speler het racket vasthoudt.
  3. Het bespannen oppervlak is het deel van het racket waarmee de speler de shuttle dient te slaan.
  4. Het blad van het racket omringt het bespannen oppervlak.
  5. De steel van het racket verbindt het handvat met het blad (zie ook spelregel 4.1.6).
  6. De hals van het racket (indien aanwezig) verbindt de steel met het blad.
  7. Het frame wordt gevormd door het blad, de hals, de steel en het handvat tezamen.
2. Het frame van het racket mag niet langer zijn dan 680 mm en niet breder dan 230 mm.

**Figuur C: Racket**



3. *Bespannen oppervlak*
  1. Het bespannen oppervlak moet vlak zijn en moet bestaan uit een patroon van gekruiste snaren. De snaren dienen om en om te zijn gevlochten, of te zijn gebonden op de plaatsen waar zij elkaar kruisen. Het patroon van snaren moet zoveel mogelijk gelijkmatig zijn, in het bijzonder moet de bespanning in het midden niet minder dicht zijn dan op andere plaatsen.
  2. Het bespannen oppervlak mag niet langer zijn dan 280 mm en niet breder dan 220 mm. De snaren mogen echter doorlopen in het deel dat anders zou worden gevormd door de hals. Deze overloop mag niet breder zijn dan 35 mm en het gehele bespannen oppervlak mag in dit geval niet langer zijn dan 330 mm.
4. *Het racket*
  1. mag niet zijn voorzien van aanhangsels of uitsteeksels, met uitzondering van die welke uitsluitend tot doel hebben slijtage en trilling te beperken of te voorkomen, het gewicht gelijkmatig te verdelen, of het handvat van het racket d.m.v. een koord aan de hand van de speler te bevestigen. De grootte en positie van de aanhangsels of uitsteeksels moeten in overeenstemming zijn met hun functie;
  2. mag niet zijn voorzien van middelen waarmee een speler de vorm van het racket wezenlijk kan veranderen.

### **Spelregel 5**

#### **Toegestaan materiaal**

De IBF bepaalt of een racket, shuttle of ander materiaal of prototypes die worden gebruikt bij het spelen van Badminton voldoen aan de gestelde eisen.

De IBF kan dit doen op eigen initiatief of op verzoek van iedereen die hiervoor een gegronde reden heeft, zoals spelers, fabrikanten, nationale organisaties en hun leden.

### **Spelregel 6**

#### **Toss**

1. Voordat het spel begint moet er **getost** worden. De winnaar van de toss moet kiezen uit de mogelijkheden genoemd in spelregel 6.1.1 of in spelregel 6.1.2:
  1. eerst serveren of eerst ontvangen;
  2. aan de ene dan wel aan de andere kant van het net beginnen.
2. De verliezer van de toss maakt vervolgens de overgebleven keuze.

### **Spelregel 7**

#### **Telling**

1. Een partij bestaat uit het beste resultaat over drie games, tenzij anders is **bepaald**.
2. Bij het **mannen**enkelspel **en het mannendubbelspel** wordt een game gewonnen door de partij die het eerst 15 punten heeft gescoord, behalve indien spelregel 7.5 van toepassing is.
3. Bij **het vrouwen**enkelspel, **het vrouwendubbelspel en het gemengddubbelspel** wordt een game gewonnen door de partij die het eerst 11 punten heeft gescoord, behalve indien spelregel 7.5 van toepassing is.
4. **Alleen de serverende partij kan punten scoren (zie spelregel 10.3 en 11.4).**
5. Indien de stand 14-beiden wordt (**10-beiden in het vrouwenenkelspel, het vrouwendubbelspel en het gemengddubbelspel**), moet de partij die het eerst 14 (10) punten heeft gescoord kiezen uit de in spelregel 7.5.1 en 7.5.2 genoemde mogelijkheden:
  1. doorspelen tot 15 (11) punten, d.w.z. niet verlengen, of
  2. de game verlengen tot 17 (13) punten.
6. De partij die een game wint begint met serveren in de volgende game.

### **Spelregel 8**

#### **Wisselen van speelhelft**

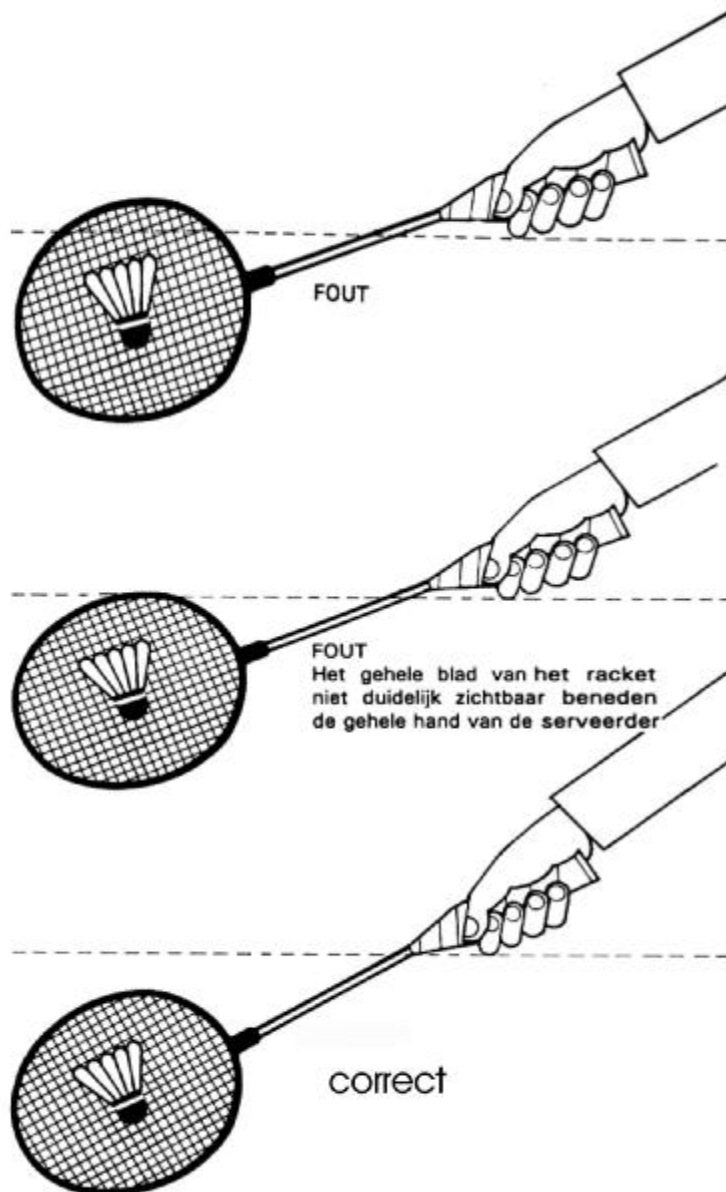
1. Spelers moeten van speelhelft wisselen:
  1. na afloop van de eerste game;
  2. voor het begin van de derde game (indien deze wordt gespeeld);
  3. in de derde game of in een partij die uit één game bestaat zodra één der partijen:
    - 6 punten heeft gescoord in een game van 11 punten;
    - 8 punten heeft gescoord in een game van 15 punten.
2. Indien spelers niet op de in spelregel 8.1 aangegeven wijze van speelhelft wisselen, moet dit alsnog gebeuren zodra de vergissing is opgemerkt en de shuttle niet in spel is. De dan bereikte stand blijft gehandhaafd.

## Spelregel 9

### Service

1. Bij een correcte service:
  1. mag geen der partijen het slaan van de service onnodig vertragen, nadat serveerder en ontvanger hun posities hebben ingenomen;
  2. moeten de serveerder en de ontvanger binnen schuin tegenover elkaar liggende serveervakken staan, zonder de grenslijnen van de serveervakken te raken;
  3. moet enig deel van beide voeten van de serveerder en de ontvanger in stilstaande positie in contact met de vloer blijven vanaf het begin van de service (zie spelregel 9.4) totdat de service is geslagen (zie spelregel 9.6);
  4. moet het racket van de serveerder eerst de dop van de shuttle raken;
  5. moet de shuttle zich geheel onder het middel van de serveerder bevinden op het moment dat hij door het racket van de serveerder wordt geraakt;
  6. moet op het moment dat de shuttle wordt geraakt het racket van de serveerder zodanig naar beneden wijzen dat het gehele blad van het racket zich waarneembaar onder de gehele hand bevindt waarmee de serveerder het racket vasthoudt (zie figuur D);
  7. moet de beweging van het racket van de serveerder ononderbroken voorwaarts zijn na het begin van de service (zie spelregel 9.4) totdat de service is geslagen;
  8. moet de shuttle het racket van de serveerder in een opwaartse vlucht verlaten en vervolgens over het net gaan zodat hij, wanneer hij niet wordt teruggeslagen, in het serveervak van de ontvanger valt (d.w.z. op of binnen de grenslijnen).
2. Indien een service niet correct is op grond van spelregel 9.1.1 tot en met 9.1.8, is het een fout van de partij in overtreding.
3. Het is een fout indien de serveerder de shuttle mislaat wanneer hij probeert te serveren.
4. Zodra de spelers hun posities hebben ingenomen, bepaalt het begin van de voorwaartse beweging van het racketblad van de serveerder het begin van de service.
5. De serveerder mag niet serveren voordat de ontvanger klaar is. De ontvanger wordt geacht klaar te zijn geweest indien hij probeert de service terug te slaan.
3. Nadat de service is begonnen (zie spelregel 9.4), is de service geslagen zodra de shuttle door het racket van de serveerder wordt geraakt of de serveerder de shuttle mislaat bij een poging om te serveren.
4. In het dubbelspel mogen de partners van de serveerder en de ontvanger gaan staan waar zij willen, zolang zij de serveerder of ontvanger aan de andere zijde het uitzicht niet belemmeren.

Figuur D: Service



Positie van hand en racket op het moment dat de shuttle wordt geraakt.

## Spelregel 10

### Enkelspel

1. *Serveervakken*
  1. De service moet vanuit het rechter serveervak worden geslagen, respectievelijk in het rechter serveervak worden ontvangen, als de serveerder geen of een even aantal punten heeft gescoord in de game.
  2. De service moet vanuit het linker serveervak worden geslagen, respectievelijk in het linker serveervak worden ontvangen, als de serveerder een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
2. De shuttle wordt beurtelings door de serveerder en de ontvanger geslagen totdat een fout wordt gemaakt of totdat de shuttle niet langer in spel is.
3. *Scoren en serveren*



1. Als de ontvanger een fout maakt, of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de speelhelpt van de ontvanger de vloer raakt, scoort de serveerder een punt. De serveerder serveert dan opnieuw, echter vanuit het andere serveervak.
2. Als de serveerder een fout maakt, of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de speelhelpt van de serveerder de vloer raakt, verliest de serveerder het recht van serveren. De ontvanger wordt dan de nieuwe serveerder waarbij geen van de spelers een punt scoort.

## Spelregel 11

### Dubbelspel

1. Aan het begin van een game en telkens wanneer een partij het recht van serveren terugkrijgt, moet de service vanuit het rechter serveervak worden geslagen.
2. Alleen de ontvanger mag de service terugslaan; mocht de shuttle worden geraakt of geslagen door diens partner, dan is dat een fout en scoort de serverende partij een punt.
3. *Volgorde van spelen en positie op de baan*
  1. Nadat de service is teruggeslagen, wordt de shuttle beurtelings door één van de spelers van de serverende partij en één van de spelers van de ontvangende partij geslagen totdat de shuttle niet langer in spel is.
  2. Nadat de service is teruggeslagen, mag een speler de shuttle terugslaan vanaf elke willekeurige positie aan zijn zijde van het net.
4. *Serveervakken*
  1. De speler die aan het begin van een game serveert moet serveren respectievelijk ontvangen in het rechter serveervak, als zijn partij geen of een even aantal punten heeft gescoord in de game, en in het linker serveervak, als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
  2. De speler die aan het begin van een game de service ontvangt moet ontvangen respectievelijk serveren in het rechter serveervak als zijn partij geen of een even aantal punten heeft gescoord in de game, en in het linker serveervak, als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
  3. Op de partners is het omgekeerde van toepassing.
5. *Scoren en serveren*
  1. Als de ontvangende partij een fout maakt, of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de speelhelpt van de ontvangende partij de vloer raakt, scoort de serverende partij een punt, en serveert de serveerder opnieuw.
  2. Als de serverende partij een fout maakt, of als de shuttle niet langer in spel is, omdat deze binnen de speelhelpt van de serverende partij de vloer raakt, verliest de serveerder het recht van serveren waarbij geen van de partijen een punt scoort.
6. Bij elke servicebeurt moet de service beurtelings vanuit elk serveervak worden geslagen, behalve in gevallen waar spelregel 12 of 14 van toepassing is.
7. Het recht van serveren in een game gaat over van de speler die het eerst serveert naar de speler die het eerst ontvangt, dan naar diens partner, dan naar de tegenstander die vanuit het rechter serveervak moet serveren (spelregel 11.5), dan naar diens partner, enzovoorts.
8. Een speler mag niet voor zijn beurt serveren of ontvangen of in dezelfde game twee opeenvolgende services ontvangen, behalve wanneer spelregel 12 of 14 van toepassing is.
9. De partij die een game wint mag bepalen wie van de beide spelers van die partij in de volgende game eerst serveert; evenzo mag de verliezende partij bepalen wie van de beide spelers van die partij in de volgende game eerst ontvangt.

## Spelregel 12

### Opstellingsvergissingen

1. Een speler maakt een opstellingsvergissing als hij:
  1. voor zijn beurt heeft geserveerd;
  2. vanuit het verkeerde serveervak heeft geserveerd;
  3. staande in het verkeerde serveervak gereed was de service te ontvangen en deze is geslagen.
2. Indien een opstellingsvergissing wordt ontdekt voordat de volgende service is geslagen:
  1. moet een let worden gespeeld als één van beide partijen een vergissing heeft gemaakt en deze partij de rally heeft gewonnen;
  2. moet de vergissing niet worden gecorrigeerd als één van beide partijen een vergissing heeft gemaakt en deze partij de rally heeft verloren;
  3. moet een let worden gespeeld als beide partijen een vergissing hebben gemaakt;
3. Indien een let wordt gespeeld als gevolg van een opstellingsvergissing, wordt de rally overgespeeld waarbij tevens de opstellingsvergissing wordt gecorrigeerd.
4. Indien een opstellingsvergissing wordt ontdekt nadat de volgende service is geslagen, wordt de opstellingsvergissing niet gecorrigeerd.
5. Indien een opstellingsvergissing niet wordt gecorrigeerd, moet het spel in die game voortgaan zonder de positie van de spelers (noch, indien van toepassing, de nieuwe volgorde van serveren) te wijzigen.

## Spelregel 13

### Fouten

Het is een fout:

- als de service niet goed wordt uitgevoerd (zie spelregel 9.1) of als spelregel 9.3 of 11.2 van toepassing is;
- als tijdens het spel de shuttle:
  - buiten de lijnen van de baan valt (d.w.z. niet op of binnen de lijnen);
  - door het net gaat of onder het net doorgaat;
  - het net niet passeert;
  - het plafond of de muren raakt;
  - het lichaam of de kleding van een speler raakt;
  - iets of iemand anders raakt buiten de onmiddellijke omgeving van de baan;  
(Waar dit nodig is vanwege de bouw van een hal, mag de lokale organisatie onder het recht van veto van de nationale organisatie een regeling treffen voor het geval een shuttle een obstakel maakt.)
- als de shuttle **tijdens het spel** wordt geslagen voordat enig deel ervan het net kruist naar de zijde van degene die moet terugslaan. (Deze laatste mag de shuttle echter met het racket over het net volgen tijdens het uitvoeren van de slag);
- als, **tijdens het spel**, een speler:
  - het net of de palen raakt met zijn lichaam, kleding of racket;
  - boven het net met racket of lichaam binnen de speelhelft van zijn tegenstander komt, behalve zoals is toegestaan in spelregel 13.3;
  - onder het net met racket of lichaam op zodanige wijze binnen de speelhelft van zijn tegenstander komt, dat deze wordt gehinderd of afgeleid;
  - ten opzichte van zijn tegenstander obstructie pleegt, d.w.z. zijn tegenstander verhindert een goede slag te maken waarbij deze de shuttle over het net volgt;
- als tijdens het spel een speler zijn tegenstander opzettelijk afleidt bijvoorbeeld door roepen of het maken van gebaren;
- als tijdens het spel de shuttle:
  - wordt opgevangen en vastgehouden op het racket en daarna bij het uitvoeren van de slag wordt teruggeslingerd;
  - twee maal achtereenvolgens door dezelfde speler met twee slagen wordt geraakt;
  - achtereenvolgens door een speler en diens partner wordt geslagen;
  - het racket van een speler raakt en zijn vlucht in achterwaartse richting vervolgt;
- als een speler zich schuldig maakt aan ernstige, herhaaldelijke of aanhoudende overtredingen zoals bedoeld in spelregel 16.
- als bij het serveren de shuttle op het net terechtkomt en daarop blijft steken of na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken;

## Spelregel 14

### Let

- Een let mag worden gegeven door de scheidsrechter of, indien zonder scheidsrechter wordt gespeeld, door een speler om het spel te onderbreken.
- Een let mag worden gegeven voor elke onvoorziene of toevallige gebeurtenis.
- Als een shuttle op het net terechtkomt en daarop blijft steken of na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken, is dit een let behalve bij het serveren.
- Als bij het serveren zowel de serveerder als de ontvanger **beiden** worden bestraft is dit een let.
- Als de serveerder serveert voordat de ontvanger klaar is, is dit een let. **(Zie ook spelregel 9.5.)**
- Als tijdens het spel de shuttle uiteenvalt en de dop geheel losraakt van de rest van de shuttle is dit een let.
- Als een lijnrechter het uitzicht wordt belemmerd en de scheidsrechter niet in staat is een beslissing te nemen is dit een let.
- Een let kan optreden na een opstellingsvergissing (zie spelregel 12.3)
- In geval van een let wordt het spel vanaf de laatste service geneutraliseerd en moet de speler die het laatst serveerde opnieuw serveren, behalve wanneer spelregel 12 van toepassing is.

## Spelregel 15

### Shuttle niet in spel

Een shuttle is niet in spel als:

- de shuttle het net raakt en daarin of daarop blijft steken;
- de shuttle het net of een paal raakt en vervolgens aan de zijde van de partij die de shuttle het laatst heeft geslagen naar beneden valt;
- de shuttle de vloer van de baan raakt;
- een fout of een let is opgetreden.

## **Spelregel 16**

### **Ononderbroken spel, wangedrag en straffen**

1. Er moet ononderbroken worden gespeeld vanaf de eerste service totdat de partij is afgelopen, behalve in de in spelregel 16.2 en 16.3 genoemde gevallen.
2. Een pauze van maximaal 90 seconden tussen de eerste en de tweede game en van maximaal vijf minuten tussen de tweede en derde game is toegestaan in alle partijen.  
*(Bij partijen op televisie kan de Referee vóór de partij beslissen dat pauzes zoals in spelregel 16.2 verplicht zijn en een vaste tijdsduur hebben).*
3. **Onderbreking van het spel**
  1. Wanneer omstandigheden buiten de macht van de spelers dit noodzakelijk maken, mag de scheidsrechter het spel zolang onderbreken als hij noodzakelijk acht.
  2. Onder speciale omstandigheden mag de Referee de scheidsrechter opdragen het spel te onderbreken.
  3. Als het spel wordt onderbroken, blijft de stand van dat moment gehandhaafd en moet het spel bij die stand worden hervat.
4. Onder geen voorwaarde mag het spel worden opgehouden teneinde een speler in staat te stellen zijn krachten te herstellen of op adem te komen.
5. **Coaching en het verlaten van de baan**
  1. Behalve tijdens een pauze zoals bedoeld in spelregel 16.2 en 16.3 mag een speler tijdens een partij geen aanwijzingen ontvangen.
  2. Behalve tijdens de vijf minuten pauze zoals bedoeld in spelregel 16.2 mag een speler tijdens een partij de baan niet verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter.
6. De scheidsrechter is de enige die beslist of er sprake is van vertragen van het spel.
7. Het is een speler verboden:
  1. opzettelijk een vertraging of onderbreking in het spel te veroorzaken;
  2. opzettelijk de shuttle te veranderen of te beschadigen teneinde de snelheid of de vlucht van de shuttle te beïnvloeden;
  3. zich aanstootgevend te gedragen;
  4. zich te misdragen op een wijze die niet anderszins in de Spelregels van Badminton is omschreven.
8. De scheidsrechter moet een overtreding van spelregel 16.4, 16.5 of 16.7 als volgt bestraffen:
  1. hij waarschuwt de partij in overtreding;
  2. hij geeft de partij in overtreding een fout, indien deze reeds eerder werd gewaarschuwd;
  3. in geval van een ernstige overtreding of bij aanhoudende overtredingen geeft hij de partij in overtreding een fout en meldt het gebeurde onmiddellijk aan de Referee, die gerechtigd is de partij in overtreding voor de partij te diskwalificeren.

## **Spelregel 17**

### **Wedstrijdfunctionarissen en beroep**

1. De Referee heeft de algehele controle over het toernooi of evenement waarvan een partij deel uit maakt.
2. De scheidsrechter, indien deze is aangesteld, heeft de controle over de partij, de baan en de onmiddellijke omgeving daarvan. De scheidsrechter is verantwoording schuldig aan de Referee.
3. De servicerechter moet de door de serveerder gemaakte servicefouten aangeven, als deze zich voordoen (spelregel 9).
4. Een lijnrechter moet aangeven of een shuttle "in" of "uit" valt voor de lijn(en) waarvoor hij is aangesteld.
5. De beslissing van een wedstrijdfunctionaris is bindend voor alle feitelijke beslissingen waarvoor de functionaris verantwoordelijk is.
6. Een scheidsrechter moet:
  1. toezien op de juiste toepassing van de spelregels en in het bijzonder "fout" of "let" roepen in voorkomende gevallen;
  2. een beslissing nemen bij ieder protest omtrent een geschiedpunt, mits wordt geappelleerd voordat de volgende service is geslagen;
  3. erop toezien dat spelers en toeschouwers op de hoogte blijven van het verloop van de partij;
  4. in overleg met de Referee lijnrechters of een servicerechter aanstellen of vervangen;
  5. zorg dragen voor de uitvoering van de taken van andere wedstrijdfunctionarissen indien deze niet zijn aangesteld;
  6. indien een aangestelde functionaris het uitzicht wordt belemmerd, diens taak overnemen of een let laten spelen;
  7. alles wat tijdens een partij betrekking heeft op spelregel 16 vastleggen en melden aan de Referee;
  8. een beroep tegen zijn interpretatie van de spelregels aan de Referee voorleggen. (Een dergelijk beroep is alleen mogelijk voordat de volgende service is geslagen, of bij het einde van een partij, voordat de in beroep gaande partij de baan heeft verlaten.)

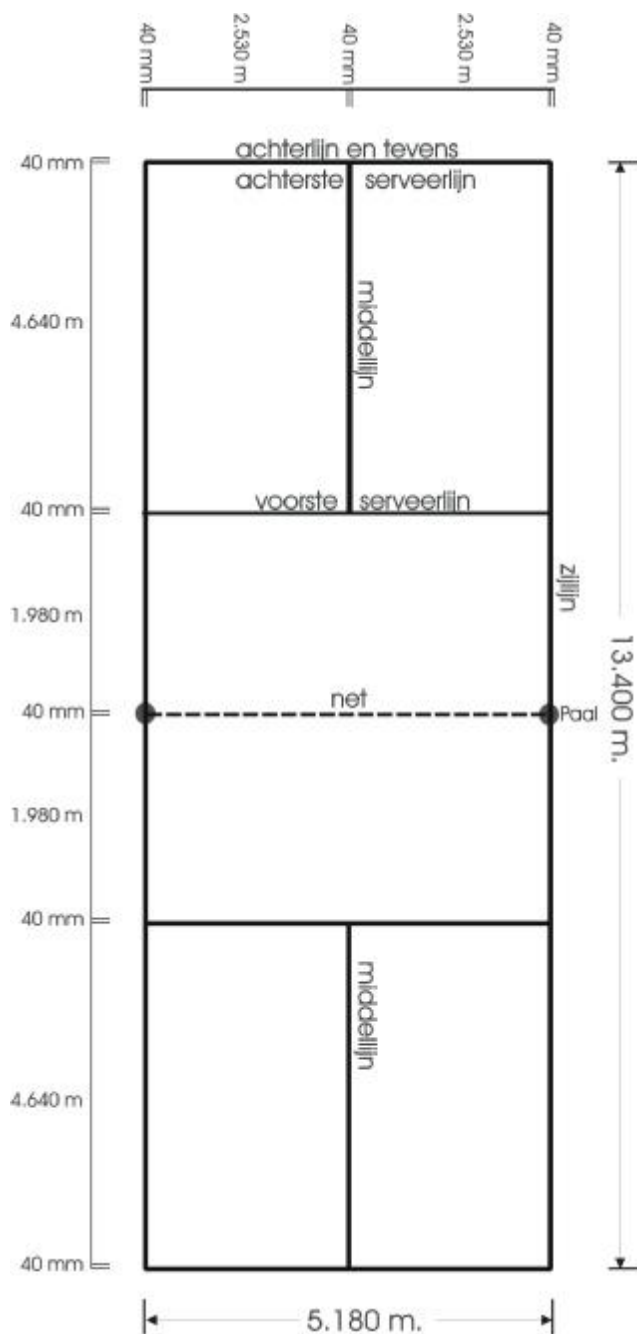


## B.22. BIJLAGEN BIJ DE SPELREGELS VAN BADMINTON

### BIJLAGE 1: WIJZIGINGEN IN BAAN EN BAANUITRUSTING

1. Als het niet mogelijk is de palen op de zijlijnen te plaatsen moet een manier worden gevonden om de plaats aan te geven waar de zijlijnen onder het net doorgaan, bijvoorbeeld door het gebruik van dunne paaltjes of stroken materiaal van 40 mm breed, bevestigd op de zijlijnen en loodrecht oplopend tot het netkoord.
2. Een baan kan eventueel alleen voor enkelspel worden uitgezet, zoals aangegeven in figuur E. De achterlijnen worden dan tevens de achterste serveerlijnen en de palen of stroken materiaal die hen vervangen moeten op de zijlijnen worden geplaatst.
3. De bovenkant van het net moet in het midden 1.524 m bij de zijlijnen 1.55 m boven de vloer hangen.

Figuur E: baan uitsluitend voor enkelspel



NB: Diagonale lengte gehele baan (van hoek tot hoek): 14.366 m

## BIJLAGE 2: PARTIJEN MET VOORGIFT

Bij partijen met voorgift zijn de volgende wijzigingen van de spelregels van toepassing.

1. Geen afwijking is toegestaan van het aantal punten dat nodig is om een game te winnen, d.w.z. een velenging is niet toegestaan.
2. Spelregel 8.1.3 wordt als volgt gewijzigd:  
"in de derde game of in een partij die uit één game bestaat zodra één der partijen de helft van het aantal punten heeft gescoord dat nodig is om de game te winnen, waarbij zonodig naar boven moet worden afgerond."

## BIJLAGE 3: GAMES VAN 21 PUNTEN

Indien vooraf **bepaald**, is het toegestaan een partij uit één game van 21 punten te laten bestaan, waarbij de onderstaande wijzigingen van de spelregels van toepassing zijn:

1. In spelregel 7.2 wordt 15 vervangen door 21;
2. In spelregel 7.3 wordt 11 vervangen door 21;
3. Spelregel 7.4 wordt als volgt gewijzigd:  
"Indien de stand 20-beiden wordt, moet de partij die het eerst 20 punten heeft gescoord kiezen uit de in spelregel 7.4.1 en 7.4.2 genoemde mogelijkheden:
  1. doorspelen tot 21 punten, d.w.z. niet verlengen, of
  2. de game verlengen tot 23 punten"
4. Spelregel 8.1.3 wordt als volgt gewijzigd:  
"8.1.3 ... zodra één der partijen 11 punten heeft gescoord."

## BIJLAGE 4A: TERMINOLOGIE

Deze bijlage bevat de standaardterminologie die door de scheidsrechter moet worden gebruikt.

### 1. Aankondigingen

1. "Dames en Heren,
  1. Rechts van mij ..... (naam van de speler) en links van mij ..... (naam van de speler)
  2. Rechts van mij ....(namen van de spelers) en links van mij ....(namen van de spelers)
  3. Rechts van mij ..... (naam van het land/team) met ..... (na(a)m(en) van de speler(s)), links van mij ..... (naam van het land/team) met ..... (na(a)m(en) van de speler(s))
2.
  1. .... (naam van de speler) serveert
  2. .... (naam van het land/team) serveert
3.
  1. .... (naam van de speler) serveert naar ..... (naam van de speler)"
  2. .... (naam van de speler) naar ..... (naam van de speler)"

De bovenstaande aankondigingen zijn, indien van toepassing volgens onderstaande tabel te gebruiken:

Evenement	Enkelspel	Dubbelspel
Individueel	1.1.1 1.2.1.	1.1.1 1.3.1.
Team	1.1.3. 1.2.2.	1.1.3. 1.2.2. 1.3.2.

## 2. *Het begin van de partij en het afroepen van de stand*

1. "Nul beiden, speel"
2. "Service over"
3. "Tweede serveerder"
4. (punten van de serveerder) "game point" (punten van de ontvanger), bijv. "14 game point 6" of "16 game point 14"
5. (punten van de serveerder) "match point" (punten van de ontvanger) bijv. "14 match point 6" of "16 match point 14"
6. (aantal punten) "game point beiden" bijv. "14 game point beiden" of "16 game point beiden"
7. "Matchpoint beiden"
8. "Eerste game gewonnen door" (naam van de speler(s); in teamwedstrijd naam van land/team) "met" (stand)
9. "Tweede game"
10. "Tweede game gewonnen door" (naam van de speler(s); in teamwedstrijd naam van land/team) "met" (stand)
11. "Wilt u verlengen?"
  1. "Er wordt niet verlengd, **doorspelen tot 15 (11)** "
  2. "**Verlenging tot 17 (13)** "
12. "Baan" (nummer) "nog 20 seconden"
13. "Eén game beiden"
14. "Baan" (nummer) "vijf minuten pauze"
15. "Baan" (nummer) "nog twee minuten"
16. "Baan" (nummer) "nog één minuut"
17. "Laatste game"

## 3. *Algemene terminologie*

1. "Bent u klaar?"
2. "Wilt u hier komen?"
3. "Is de shuttle goed?"
4. "Wilt u de shuttle testen?"
5. "Neem een andere shuttle"
6. "Neem geen andere shuttle"
7. "Speel een let"
8. "Wissel van speelhelft"
9. "U heeft voor **vanuit het verkeerde vak** geserveerd"
10. "U heeft voor Uw beurt **geserveerd**"
11. "U heeft voor Uw beurt **ontvangen**"

12. "U mag niet met de shuttle knoeien"
13. "U heeft de shuttle geraakt"
14. "U heeft het net geraakt"
15. "U staat in het verkeerde vak"
16. "U leidde uw tegenstander af"
17. "U raakte de shuttle tweemaal"
18. "U slingerde de shuttle terug"
19. "U kwam op de speelhelft van uw tegenstander"
20. "U heeft uw tegenstander gehinderd"
21. "Wilt u opgeven?"
22. "Fout ontvanger"
23. "Servicefout"
24. "U vertraagt de service, u dient door te spelen"
25. "Het spel wordt onderbroken"
26. "(naam van de speler) waarschuwing voor wangedrag"
27. "(naam van de speler) fout voor wangedrag"
28. "Fout"
29. "Uit"
30. "Lijnrechter, wilt u gebaren?"
31. "Servicerechter, wilt u gebaren?"
32. "Eerste serveerder"
33. "Tweede serveerder"
34. "Wilt u de baan vegen?"

#### 4. *Einde van de partij*

1. "Partij gewonnen door" (naam van de speler(s)/team) "net" (stand)
2. (naam van de speler(s)/team) "heeft opgegeven"
3. (naam van de speler(s)/team) "is gediskwalificeerd"



## BIJLAGE 4B: VOCABULARY

This Appendix lists the standard vocabulary that should be used by umpires to control a match.

### 1. *Announcements and Introductions*

1. "Ladies and Gentlemen,
  1. on my right, ..... (player name), and on my left, ..... (player name)
  2. on my right ..... (player names), and on my left, ..... (player names)
  2. on my right ..... (country/team name) represented by .... (player name(s)), and on my left ..... (country/team name) represented by ..... (player name(s))
2.
  1. .... (player name) to serve.
  2. .... (country/team name) to serve.
3.
  1. .... (player name) to serve to..... (player name)"
  2. .... (player name ) to .... (player name)"

to be used in the order shown in the table below, as appropriate:

Events	Singles	Doubles
Individual	1.1.1 1.2.1	1.1.2 1.3.1
Team	1.1.3 1.2.2	1.1.3 1.2.2 1.3.2

### 2. *Start of match and calling the score*

1. "Love all; play"
2. "Service over"
3. "Second server"
4. "..... game point ....." e.g. "14 game point 6" or 16 game point 14"
5. "..... match point ....." e.g. "14 match point 8" or 16 match point 14"
6. "..... game point ....." e.g. "14 game point all" or 16 game point all"
7. "Matchpoint all"
8. "First game won by ....." (in team event, use name of country/team) "....." (score)
9. "Second game"
10. "Second game won by....." (in team event, use name of country/team) "....." (score)
11. "Are you setting?"
  1. "Playing to 15 (11) "
  2. "Setting to 17 (13) "
12. "Court ....." (number) "20 seconds"
13. "One game all"
14. "Court ....." (number) "a five minute interval"
15. "Court ....." (number) "two minutes"
16. "Court ....." (number) "one minute"
17. "Final game."

### 3. *General Communication*

1. "Are you ready?"
2. "Come here"
3. "Is the shuttle OK?"
4. "Test the shuttle"
5. "Change the shuttle"
6. "Do not change the shuttle"
7. "Play a `let'"
8. "Change ends"
9. "You served from the wrong court"
10. "You served out of turn"
11. "You received out of turn"
12. "You must not interfere with the shuttle"
13. "The shuttle touched you"
14. "You touched the net"
15. "You are standing in the wrong court"
16. "You distracted your opponent"
17. "You hit the shuttle twice"
18. "You slung the shuttle"
19. "You invaded your opponent's court"
20. "You obstructed your opponent"
21. "Are you retiring"
22. "Fault - receiver"
23. "Service fault called"
24. "Service delayed, play must be continuous"
25. "Play is suspended"
26. ....(name of player) "warning for misconduct"
27. ....(name of player) "fault for misconduct"
28. "Fault"
29. "Out"
30. "Line Judge - signal"
31. "Service Judge - signal"
32. "First server"

33. "Second server"

34. "Wipe the court"

4. *End of Match*

1. "Match won by ....." (name of player/team) "....." (score)

2. "....." (name of player/team) "retired"

3. "....." (name of player/team) "disqualified"

5. *Scoring*

0 - Love	9 - Nine
1 - One	10 - Ten
2 - Two	11 - Eleven
3 - Three	12 - Twelve
4 - Four	13 - Thirteen
5 - Five	14 - Fourteen
6 - Six	15 - Fifteen
7 - Seven	16 - Sixteen
8 - Eight	17 - Seventeen

## BIJLAGE 5: BADMINTON VOOR GEHANDICAPTEN

### Spelregel 1

#### Baan en baanuitrusting

1. De baan moet een rechthoek zijn die is uitgezet met 40 mm brede lijnen zoals in figuur A van de spelregels van badminton. Voor aangepast badminton gelden de onderstaande banen:
  1. Zitbadminton: de baan voor enkelspel is aangegeven in figuur F en de baan voor dubbelspel is aangegeven in figuur G.
  2. Rolstoelbadminton: de baan voor enkelspel is aangegeven in figuur H en de baan voor dubbelspel is aangegeven in figuur I.
  3. Staand badminton: de baan voor enkelspel is aangegeven in figuur J en de baan voor dubbelspel is aangegeven in figuur K.

*(Voor spelregel 1.2 en 1.3, zie de spelregels van badminton)*

4. De palen moeten de onderstaand beschreven hoogte hebben gemeten vanaf de vloer en moeten loodrecht blijven staan wanneer het net gespannen is zoals aangegeven in spelregel 1.10.
  1. Zitbadminton: 1.20 meter.
  2. Rolstoelbadminton: 1.40 meter.
  3. Staand badminton: 1.55 meter.

*(Voor spelregel 1.5 t/m 1.9 zie de spelregels van badminton)*

10. De bovenkant van het net moet respectievelijk in het midden en boven de zijlijn voor dubbelspel de onderstaand beschreven hoogte hebben:
  1. Zitbadminton: 1.176 en 1.20 meter
  2. Rolstoelbadminton: 1.372 en 1.40 meter
  3. Staand badminton: 1.524 en 1.55 meter

*(Voor spelregel 1.11 zie de spelregels van badminton)*

*(Voor spelregel 2 t/m 6 zie de spelregels van badminton)*

### Spelregel 7

#### Telling

*(Voor spelregel 7.1 zie de spelregels van badminton)*

2. Bij alle spelsoorten wordt een game gewonnen door de partij die het eerst 15 punten heeft gescoord, behalve indien spelregel 7.4 van toepassing is.
3. *(Niet van toepassing)*
4. Indien de stand 14-beiden wordt, moet de partij die het eerst 14 punten heeft gescoord kiezen uit de in spelregel; 7.4.1 en 7.4.2 genoemde mogelijkheden:
  1. door te spelen tot 15 punten, d.w.z. niet te verlengen, of
  2. de game verlengen tot 17 punten.

*(Voor spelregel 7.5 en 7.6 zie de spelregels van badminton)*

### Spelregel 8

#### Wisselen van baanheft

*(Voor spelregel 8.1.1 en 8.1.2 zie de spelregels van badminton)*

- 1.3. in de derde game of in een wedstrijd die uit één game bestaat, zodra één der partijen 8 punten heeft gescoord.

*(Voor spelregel 8.2 zie de spelregels van badminton)*

### Spelregel 9

#### De service

1. Bij een correcte service:
  2. moeten de serveerder en de ontvanger binnen schuin tegenover elkaar liggende serveervakken staan, of zich binnen hun respectievelijke serveervakken bevinden zonder de grenslijnen van de serveervakken te raken.
  3. in staand badminton bij een handicap aan het bovenlichaam kan de serveerder slechts spelen en serveren met één hand en moet enig deel van beide voeten van de serveerder en ontvanger in stilstaande positie in contact met de vloer blijven vanaf het begin van de service (zie spelregel 9.4) totdat de service is geslagen; in staand badminton bij een handicap aan het onderlichaam, moet de speler serveren en ontvangen zoals is bepaald in spelregel 9.3.1 behalve dat slechts één voet in stilstaande positie in contact met de vloer moet blijven;

*(Voor spelregel 9.1.4 zie de spelregels van badminton)*

5. in staand badminton moet de shuttle zich geheel onder het middel van de serveerder bevinden op het moment dat hij door het racket van de serveerder wordt geraakt; in zitbadminton en rolstoelbadminton

moet de shuttle zich geheel onder de oksel van de serveerder bevinden op het moment dat hij door het racket van de serveerder wordt geraakt;

6. *(Alleen van toepassing voor staand badminton bij een handicap aan het bovenlichaam)*  
*(Voor spelregel 9.1.7 en 9.1.8 zie de spelregels van badminton)*

9. bij het serveren in rolstoelbadminton mogen de serveerder en ontvanger niet krachtig bewegen, maar als gevolg van de service actie mag de serveerder een kleine beweging maken.

*(Voor spelregel 9.2 t/m 9.6 zie de spelregels van badminton)*

7. Bij het dubbelspel in staand badminton mogen de partners van de serveerder en de ontvanger gaan staan waar zij willen, zolang zij de serveerder of ontvanger aan de andere zijde het uitzicht niet belemmeren. Bij het dubbelspel in zitbadminton en rolstoelbadminton moeten de partners zich bevinden in het andere serveervak.

## **Spelregel 10**

### **Enkelspel**

1. *Serveervakken*

1. De spelers moeten de service slaan vanuit, en ontvangen in hun respectievelijke serveervakken.
2. *(Niet van toepassing)*

*(Voor spelregel 10.2 zie de spelregels van badminton)*

3. *Scoren en serveren*

1. "echter vanuit het andere serveervak" verval.

*(Voor spelregel 10.3.2 zie de spelregels van badminton)*

## **Spelregel 11**

### **Dubbelspel**

*(Voor spelregel 11.1 t/m 11.4 zie de spelregels van badminton.)*

5. *Serveervakken.*

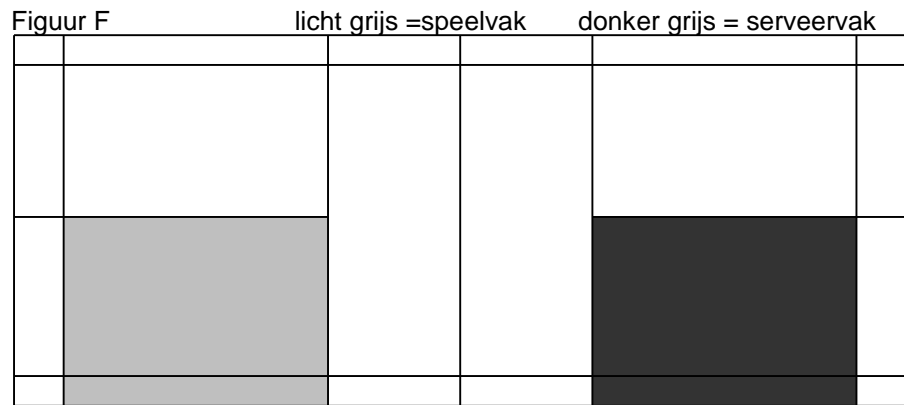
1. In staand badminton moet de speler die aan het begin van een game serveert de service slaan vanuit het rechter serveervak als zijn partij geen of een even aantal punten heeft gescoord in de game en vanuit het linker serveervak als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game. In zitbadminton moet de speler die bij het begin van een game serveert of ontvangt, de service slaan vanuit, of ontvangen in het rechter serveervak gedurende die game.
2. In staand badminton moet de speler die aan het begin van een game ontvangt de service ontvangen in het rechter serveervak als zijn partij geen of een even aantal punten heeft gescoord in de game en in het linker serveervak als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game. In zitbadminton moet de partner de service slaan vanuit, of ontvangen in het linker serveervak gedurende die game.
3. In staand badminton is op de partners het omgekeerde van toepassing. In zitbadminton en rolstoelbadminton moet de serveerder naar het schuin tegenoverliggende serveervak serveren als zijn partij geen of een even aantal punten heeft gescoord.
4. Alleen in zitbadminton moet de serveerder naar het recht tegenoverliggende serveervak serveren als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord.

*(Voor spelregel 12 t/m 17 zie de spelregels van badminton)*

## **Spelregel 18**

### **Beperking van bewegingsvrijheid**

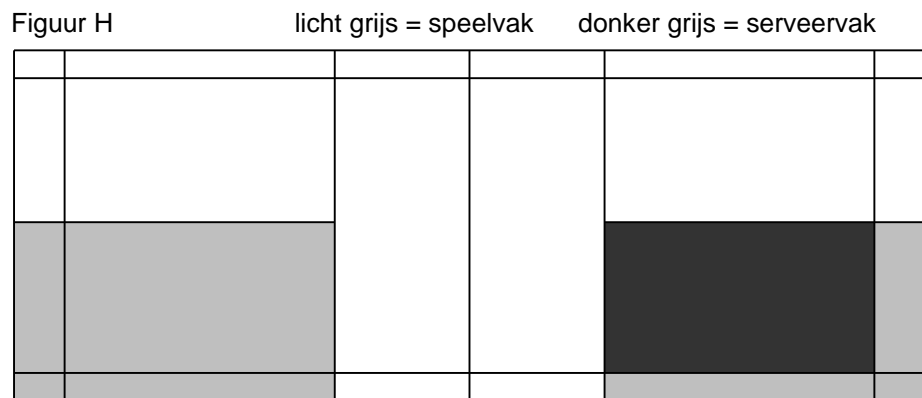
1. In rolstoelbadminton moet op het moment dat de speler de shuttle slaat, enig deel van de romp in contact zijn met de zitting van de rolstoel. In geen geval moet een deel van de voeten in contact komen met de vloer.
2. In zitbadminton moet op het moment dat de speler de shuttle slaat, enig deel van zijn romp in contact zijn met de vloer.



Baan voor enkelspel bij zitbadminton.

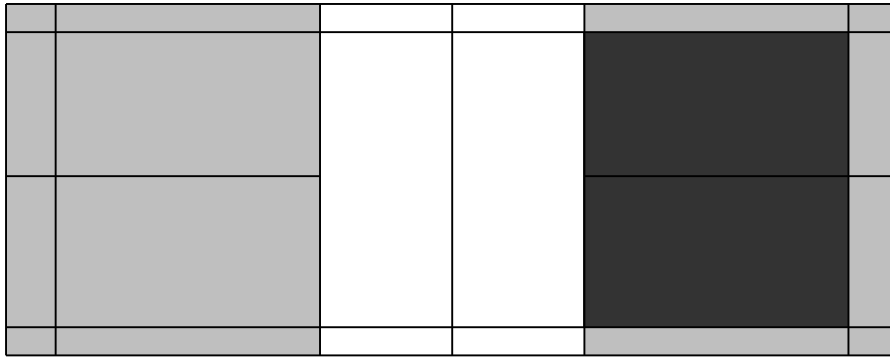


Baan voor dubbelspel bij zitbadminton.



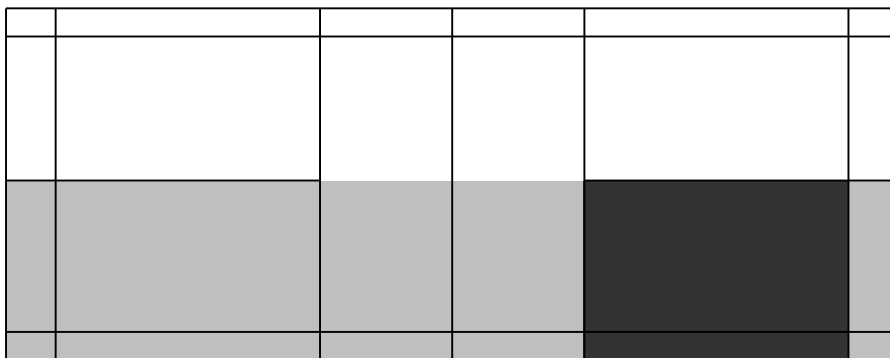
Baan voor enkelspel bij rolstoelbadminton.

Figuur I licht grijs = speelvak donker grijs = serveervak



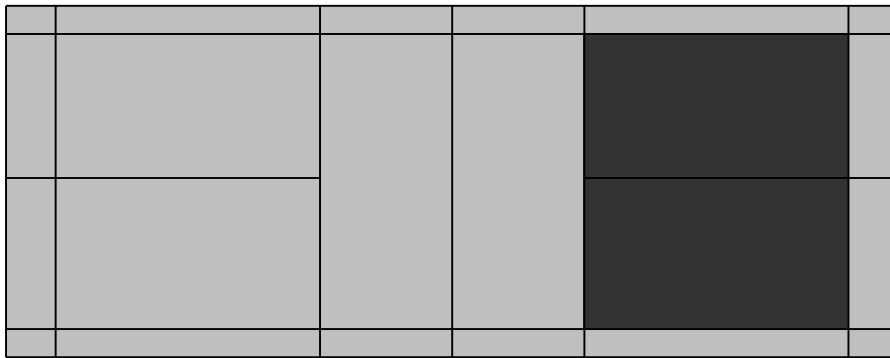
Baan voor dubbelspel bij rolstoelbadminton

Figuur J licht grijs is speelvak donker grijs = serveervak



Baan voor enkelspel bij staand badminton voor spelers met een handicap beneden het middel.

Figuur K licht grijs = speelvak donker grijs = serveervak



Baan voor dubbelspel bij staand badminton voor spelers met een handicap beneden het middel.

## B.23. AANBEVELINGEN VOOR WEDSTRIJDFUNCTIONARISSEN

### 1. Inleiding

1. De aanbevelingen voor wedstrijdfunctionarissen zijn uitgegeven door de IBF om een zo groot mogelijke uniformiteit te bereiken bij het in overeenstemming met de regels leiden van het spel in alle landen.
2. Deze aanbevelingen zijn bedoeld om de scheidsrechter richtlijnen te geven om het spel strak en rechtvaardig te leiden met inachtneming van de spelregels. De aanbevelingen geven ook richtlijnen voor servicerechters en lijnrechters.
3. Alle wedstrijdfunctionarissen moeten zich ervan bewust zijn dat het spel er is voor de spelers.

### 2. Functionarissen en hun beslissingen

1. De scheidsrechter is verantwoordelijk schuldig aan en functioneert onder verantwoordelijkheid van de Referee of, indien deze niet is aangesteld, de verantwoordelijke wedstrijdfunctionaris.
2. Een servicerechter wordt gewoonlijk aangesteld door de Referee, maar kan door de scheidsrechter in overleg met de Referee worden vervangen.
3. Een lijnrechter wordt gewoonlijk aangesteld door de Referee, maar kan door de scheidsrechter in overleg met de Referee worden vervangen.
4. De beslissing van een functionaris is bindend met betrekking tot alle feitelijke beslissingen waarvoor de betrokken functionaris verantwoordelijk is (spelregel 17.5).
5. Als een functionaris het uitzicht wordt belemmerd, neemt de scheidsrechter de beslissing. Als de scheidsrechter geen beslissing kan nemen, laat hij een let spelen.
6. De scheidsrechter heeft de controle over de partij de baan en de onmiddellijke omgeving daarvan. De bevoegdheid van de scheidsrechter begint wanneer hij de baan voor de partij betreedt en eindigt wanneer hij de baan na de partij verlaat.

### 3. Aanbevelingen voor scheidsrechters

1. Vóór het begin van de partij moet de scheidsrechter:
  1. het telblad halen bij de Referee;
  2. controleren of het te gebruiken scoresysteem werkt;
  3. erop toezien dat de palen op de lijnen staan, of dat het vervangend materiaal op de voorgeschreven wijze is aangebracht
  4. de nethoogte controleren en erop toezien dat het net over de gehele hoogte goed bij de palen aansluit (gewoonlijk delegeert de scheidsrechter de taken genoemd in 3.1.3 en 3.1.4 aan de servicerechter, indien deze aanwezig is);
  5. zich op de hoogte stellen van een eventuele regeling met betrekking tot obstakels;
  6. controleren of de servicerechter en de lijnrechters hun taak kennen en erop toezien dat zij op de juiste plaatsen zitten (Aanbevelingen 5 en 6);
  7. erop toezien dat er een voldoende hoeveelheid geteste shuttles bij de hand is om onnodige vertraging tijdens het spel te voorkomen;
  8. controleren of de kleding van de spelers voldoet aan de van toepassing zijnde regels met betrekking tot reclame en erop toezien dat afwijkingen worden rechtgezet. Alle gevallen waarin kleding niet (of bijna niet) aan de gestelde eisen voldoet moeten vóór de partij, of indien dit niet mogelijk is, onmiddellijk na afloop van de partij aan de Referee of de verantwoordelijke functionaris worden gemeld.
2. Bij het begin van de partij moet de scheidsrechter:
  1. erop toezien dat de toss op eerlijke wijze geschiedt en dat de winnaar en de verliezer op de juiste wijze hun keuze bepalen (spelregel 6);
  2. bij dubbelspel de namen van de spelers die in het rechter serveervak beginnen noteren. Dit moet bij het begin van elke game opnieuw gebeuren. (De scheidsrechter kan dan op elk gewenst moment controleren of de spelers in het juiste serveervak staan. Als er tijdens een game ongemerkt een opstellingverandering wordt gemaakt zodat de spelers deze foute opstelling moeten handhaven, moet dit op het telblad worden aangepast);
  3. de partij op onderstaande wijze aankondigen. Wijs naar rechts of links bij de wooden in de aankondiging, die van toepassing zijn.



Aankondiging toernooi:

"Dames en Heren, rechts van mij X, links van mij Y. X serveert, nul-beiden; speel."

Aankondiging teamwedstrijd:

"Dames en heren, rechts van mij A (naam van het land/team) met X, links van mij B (naam van het land/team) met Y. A serveert, nul-beiden, speel."

Geef in het dubbelspel de serveerder en ontvanger aan door aan te kondigen:

(toernooi) "... rechts van mij W en X, links van mij Y en Z; X serveert naar Y; nul-beiden, speel."

(teamwedstrijd) "... rechts van mij A (naam van het land/team) met W en X, links van mij B (naam van het land/team) met Y en Z. A serveert; X naar Y, nul-beiden; speel."

3. Tijdens de partij moet de scheidsrechter de stand noteren en afroepen.
  1. Noem altijd eerst het aantal punten van deserveerder.
  2. Als in het enkelspel een speler het recht van serveren verliest, roep: "Service over", gevolgd door de stand waarbij de punten van de nieuwe serveerder eerst moeten worden genoemd.
  3. Noem bij het begin van een game in het dubbelspel ~~aan~~ de stand en ga hier mee door zolang de betrokken speler blijft serveren. Als het recht van serveren verloren gaat, roep: "Service over", gevolgd door de stand waarbij de punten van de nieuwe serveerder eerst moeten worden genoemd. Als de eerste serveerder het recht van serveren verliest, roep dan de stand, gevolgd door: "Tweede serveerder". Ga hier mee door zolang de tweede serveerder aan service blijft. Zodra een partij het recht van serveren verliest, roep dan: "Service over", gevolgd door de stand, waarbij de punten van de nieuwe serveerder eerst moeten worden genoemd.
  4. Bij de eerste gelegenheid in elke game waar een partij 14 of 16 punten behaalt (10 of 12 punten bij het vrouwenenkelspel, het vrouwendubbelspel en het gemengddubbelspel) moet "gamepoint" (of, indien van toepassing, "matchpoint") worden aangekondigd
  5. "Speel" moet alleen door de scheidsrechter worden geroepen
    - om aan te geven dat een partij, een game, of een game na het wissen van speelhelft, moet beginnen;
    - om aan te geven dat het spel hervat moet worden na een onderbreking; of
    - om aan te geven dat de scheidsrechter de spelers opdracht geeft om het spel te hervatten.
  6. "Fout" moet worden geroepen als een fout zich voordoet, behalve in de volgende gevallen:
    - een "fout", die door de servicerechter wordt gegeven voor overtreding van spelregel 9.1 t/m 9.3 dient te worden aangegeven als "servicefout";
    - een fout, die zich voordoet onder spelregel 13.2.1. waarvoor het roepen of het gebaar van de lijnrechter volstaat;
    - fouten die zich voordoen onder spelregels 13.2.2 of 13.2.3, waarvoor alleen "fout" geroepen dient te worden indien verduidelijking nodig is voor de spelers of toeschouwers.
  7. Vraag, indien van toepassing, aan de desbetreffende partij:

"Wilt u verlengen?".

Roep bij een bevestigend antwoord:

"Verlenging tot 17 (13), 14 (10) - beiden" (en indien van toepassing gevolgd door "tweede serveerder").

Roep bij een ontkennend antwoord:

"Er wordt niet verlengd, doorspelen tot 15 (11)".

Indien de game is verlengd, roep dan de eerste keer:

"Verlenging tot 17 (13), 14 (10) - beiden" (en indien van toepassing gevolgd door "tweede serveerder").

Roep bij alle volgende aankondigingen zolang de stand niet wijzigt:

"14 (10) - beiden" (en indien van toepassing gevolgd door "tweede serveerder")
  8. Roep aan het einde van een game, onmiddellijk nadat de laatste rally van die game is afgelopen: "Game". Er mag hiermee niet worden gewacht tot na een eventueel applaus. Het woord "game" geeft indien van toepassing het begin aan van de in spelregel 16.2 bedoelde pauzes.

Roep na de eerste game:  
"Eerste game gewonnen door ...[naam(namen) van speler(s) of team (in een teamwedstrijd)] - ...[uitslag]."

Roep na de tweede game:  
"Tweede game gewonnen door ...[naam(namen) van speler(s), of team (in een teamwedstrijd)] ...[uitslag]."Indien het winnen van een game tevens het winnen van de partij inhoudt roep dan in plaats daarvan:  
"Partij gewonnen door...[naam(namen) van speler(s), of team (in een teamwedstrijd)] ...[uitslag]."
  9. Roep in de pauze tussen de eerste en de tweede game na 70 seconden:

"Baan ..... nog 20 seconden". Herhaal de aankondiging.

In de pauze tussen de eerste en de tweede game mogen bij iedere partij ten hoogste 2 personen op de baan komen. Deze personen mogen pas op de baan komen nadat de partijen van baanhelft hebben gewisseld. Zij moeten de baan verlaten wanneer de scheidsrechter aankondigt: "Baan ..... nog 20

- seconden".
- Het begin van de tweede game moet worden aangekondigd met:  
"Tweede game, nu-beiden, speel".
10. Roep als er een derde game moet worden gespeeld:  
"Eén game beiden", onmiddellijk na de in aanbeveling 3.3.8 omschreven afkondiging.  
Als de spelers om een pauze van 5 minuten vragen, roep dan  
"Baan ..... 5 minuten pauze".  
Roep na drie minuten:  
"Baan ..... nog 2 minuten". Herhaal de aankondiging.  
Roep na vier minuten:  
"Baan .... nog 1 minuut". Herhaal de aankondiging.  
Roep bij het begin van de derde game:  
"Laatste game, nu-beiden, speel".
11. Roep zodra één der partijen in de derde game of in een partij die uit één game bestaat 6 of 8 punten heeft behaald (zie spelregel 8.1.3) de stand gevolgd door: "Wissel van spelhelpt". Zodra de spelers van spelhelpt hebben gewisseld, moet de stand worden gehaald gevolgd door: "Speel".
12. Onmiddellijk na afloop van de partij moet het volledig ingevulde telblad bij de Referee worden ingeleverd.
4. Als een servicerechter is aangesteld, moet de scheidsrechter voornamelijk op de ontvanger letten.
5. De scheidsrechter moet altijd naar de lijnrechter kijken als de shuttle dicht bij een lijn valt, en eveneens als deze uit valt ongeacht hoe ver. De lijnrechter is volledig verantwoordelijk voor de beslissing.
6. Tijdens de partij moet de scheidsrechter:
1. in de gaten houden of het gebruikte scoresysteem de juiste stand aangeeft;
  2. "Uit" roepen, gevolgd door de stand, als de shuttle buiten een lijn valt waarvoor de scheidsrechter bij afwezigheid van een lijnrechter verantwoordelijk is of als de lijnrechter het uitzicht wordt belemmerd.
7. Tijdens de partij moet de scheidsrechter gebruik maken van de in bijlage 4 opgenomen terminologie.
8. Tijdens de partij moet de scheidsrechter op de onderstaande situaties letten, en deze op de voorgeschreven wijze afhandelen.
1. Een speler die onder het net door de spelhelpt van zijn tegenstander betreedt (en daarbij ook zijn tegenstander hindert of afleidt) of zijn racket daarin laat vallen moet worden bestraft onder spelregel 13.4.3 of 13.4.2 respectievelijk.
  2. Als een speler iets tegen zijn partner roept op het moment dat deze de shuttle gaat slaan, mag dit niet per definitie als hinderen worden beschouwd. Het roepen van: "No shot" of "Fout", moet wel als zodanig worden gezien.
  3. Coachen van buiten de baan moet worden tegengegaan. Als de scheidsrechter hiertoe niet in staat is, moet hij onmiddellijk de Referee waarschuwen.
  4. Het van de baan lopen om handen af te drogen enzovoorts kan worden toegestaan als daardoor het spel niet wordt opgehouden, maar als één der partijen klaar is om te spelen, kan het nodig zijn de in overtreding zijnde partij eraan te herinneren dat voor het verlaten van de baan de toestemming van de scheidsrechter nodig is (spelregel 16.5.2), en waar dit nodig is kan spelregel 16.8 worden toegepast.
  5. Het nemen van een andere shuttle tijdens een partij mag niet ten onrechte gebeuren. Als beide partijen van shuttle willen wisselen, mag de scheidsrechter hiertegen geen bezwaar maken. Als slechts een der partijen van shuttle wil wisselen, beslist de scheidsrechter, zonnodig na de shuttle te hebben laten testen.
  6. Het is geen fout onder spelregel 13.6 als een speler de shuttle met één slag twee maal raakt.
9. Zorg ervoor dat de spelers de baan niet zonder toestemming van de scheidsrechter verlaten. Het is echter toegestaan tijdens een rally van racket te wisselen aan de zijkant van de baan
10. Een blessure of ziekte tijdens een partij moet door de scheidsrechter zorgvuldig en flexibel worden afgehandeld. De scheidsrechter moet zo snel mogelijk de ernst van het probleem vaststellen. Gewoonlijk zijn de toernooiarts en fysiotherapeut of toernooimasseur en de Referee de enigen die op de baan mogen komen. De andere partij mag geen nadeel ondervinden en spelregels 16.4, 16.5, 16.7.1 en 16.8 moeten correct worden toegepast.  
Indien dit vanwege een blessure, ziekte of een andere onvermijdelijk beletsel van toepassing is, vraag de speler:  
"Wilt u opgeven?"  
Indien het antwoord ja is, roep: ".....(naam van de speler/team) geeft op, partij gewonnen door .....(naam speler/team) .....(stand)".
11. Als het spel moet worden onderbroken, roep:  
"Het spel wordt onderbroken";  
Noteer de stand, de serveerder, de ontvanger en het juiste serveervak. Zodra het spel wordt hervat roep dan;

"Bent u klaar?", gevolgd door de stand (en indien van toepassing "tweede serveerder") en "Speel".

12. Een shuttle waarmee is geknoeid moet worden vervangen.

13. Wangedrag.

1. Noteer en rapporteer aan de Referee alle gevallen van wangedrag en de daartegen ondernomen actie.
2. Wangedrag tussen games moet worden afgehandeld als wangedrag tijdens een game. De scheidsrechter maakt zijn beslissing aan het begin van de volgende game bekend.
3. Wanneer de scheidsrechter een overtreding van spelregel 16.4, 16.5 of 16.7 opvolgt met een waarschuwing aan de partij in overtreding (spelregel 16.8.1), roept de scheidsrechter de betrokken speler bij zich: "Wilt U hier komen", en roept vervolgens: "...(naam van de speler) waarschuwing wegens wangedrag", waarbij de scheidsrechter gelijktijdig een gele kaart in de rechterhand boven het hoofd houdt.

Wanneer de scheidsrechter een overtreding van spelregel 16.4, 16.5 of 16.7 opvolgt met een waarschuwing aan de partij in overtreding en deze partij werd reeds eerder gewaarschuwd (spelregel 16.8.2), roept de scheidsrechter de betrokken speler bij zich: "Wilt U hier komen", en roept vervolgens: "...(naam van de speler), fout wegens wangedrag", waarbij de scheidsrechter gelijktijdig een rode kaart in de rechterhand boven het hoofd houdt.

Wanneer de scheidsrechter een ernstige of aanhoudende overtreding van spelregel 16.4, 16.5 of 16.7 opvolgt met een fout (spelregel 16.8.3) en dit onmiddellijk aan de referee meldt met het oog op diskwalificatie, roept de scheidsrechter de referee middels het omhoog steken van de rechterhand. Wanneer de referee besluit de partij in overtreding te diskwalificeren, geeft deze een zwarte kaart aan de scheidsrechter. De scheidsrechter houdt de zwarte kaart in de rechter hand boven het hoofd en roept: "...(naam/namen van de speler(s)/team), gediskwalificeerd, partij gewonnen door ..... (naam/namen van de spelers/team) ..... (stand).

14. Als u assistentie van de Referee wilt, steek dan uw rechterhand omhoog.



#### 4. Algemene richtlijnen voor scheidsrechters

Dit gedeelte bevat algemene richtlijnen die moeten worden opgevolgd.

1. U moet kennis van en inzicht in de spelregels van badminton hebben.
2. Roep duidelijk en met gezag, maar als een vergissing wordt gemaakt, geef dan toe, bied uw verontschuldiging aan en herstel de fout.
3. Alle aankondigingen en het afroepen van de stand moeten luid en duidelijk gebeuren, zodat het zowel door de spelers als door het publiek kan worden verstaan.
4. Als u twijfelt of een spelregel al dan niet wordt overtreden, mag geen "Fout" worden geroepen en moet er gewoon worden doorgespeeld.
5. Vraag nooit om een beslissing aan toeschouwers en laat u ook niet door hen hun opmerkingen beïnvloeden.
6. Motiveer de andere functionarissen, bijvoorbeeld door te laten merken dat u beslissingen van lijnrechters hebt gezien en door het opbouwen van een goede samenwerking.

## 5. Instructies voor servicerechters

1. De servicerechter moet op een lage stoel zitten bij de paal bij vookeur tegenover de scheidsrechter.
2. De servicerechter controleert of de serveerder een correcte service slaat. (Als dat niet het geval is moet luid en duidelijk een fout worden gegeven en moet door middel van de afgesproken gebaren de aard van de fout worden aangegeven.
3. De afgesproken gebaren zijn:



spelregel 9.1.6

Op het moment dat de shuttle wordt geraakt, is de steel van het racket niet zodanig naar beneden gericht dat het gehele blad van het racket zich waarneembaar beneden de gehele hand van de serveerder bevindt.



spelregel 9.1.5

Op het moment dat de shuttle wordt geraakt, bevindt de shuttle zich niet geheel onder het middel van de serveerder.



spelregel 9.4 en 9.1.7

Zodra de spelers hun positie om te serveren en ontvangen hebben ingenomen, bepaalt de eerste voorwaartse beweging van het racketblad van de serveerder het begin van de service. De voorwaartse beweging van het racket mag niet worden onderbroken.



spelregel 9.1.2 en 9.1.3

Enig deel van de beide voeten bevindt zich niet in het serveervak of blijft niet in stilstaande positie in contact met de vloer.



spelregel 9.1.4

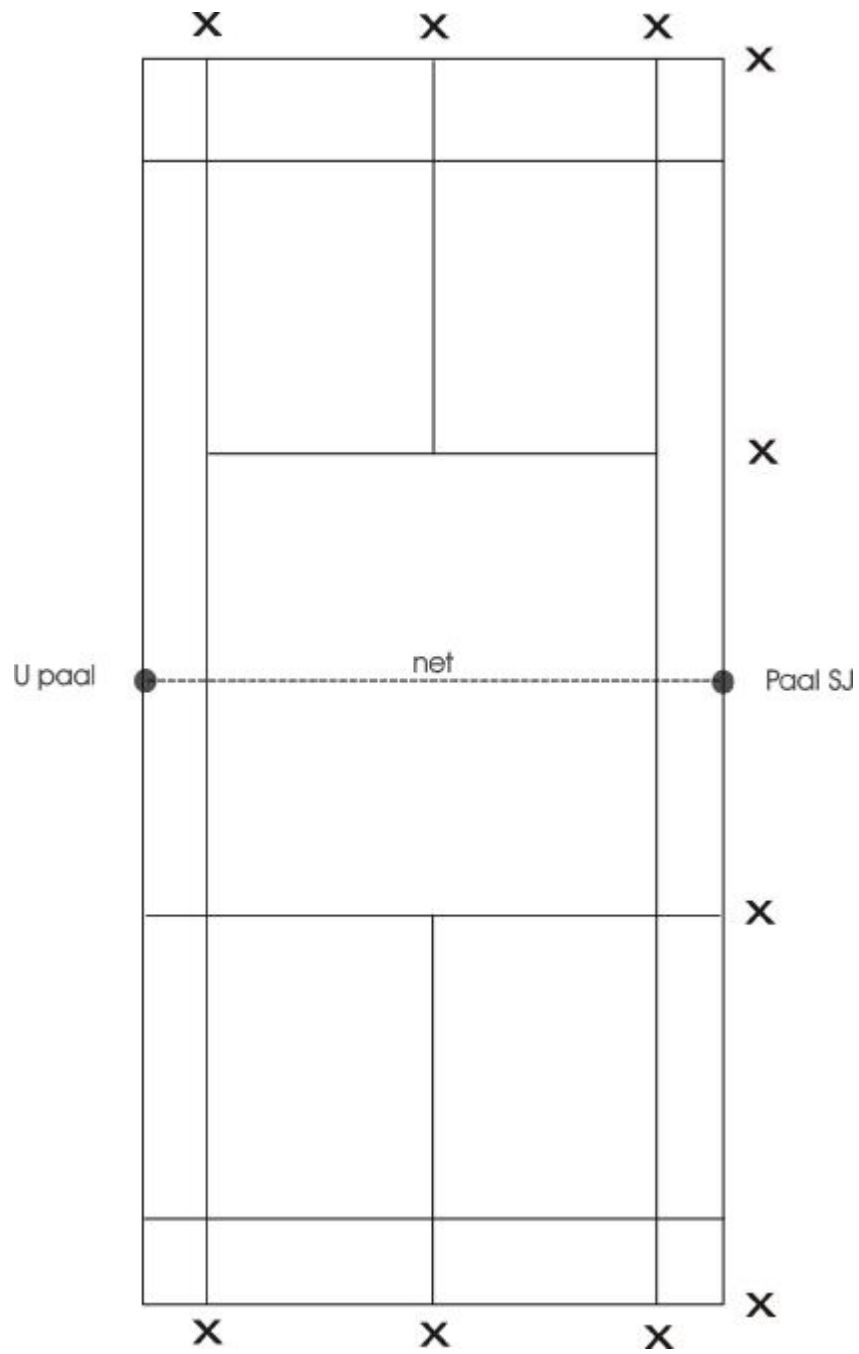
Het racket van de serveerder raakt niet eerst de dop van de shuttle.

4. De scheidsrechter kan met de servicerechter regelen dat deze ook andere taken op zich neemt, maar dan moeten de spelers daar van op de hoogte worden gesteld.

## 6. Instructies voor lijnrechters

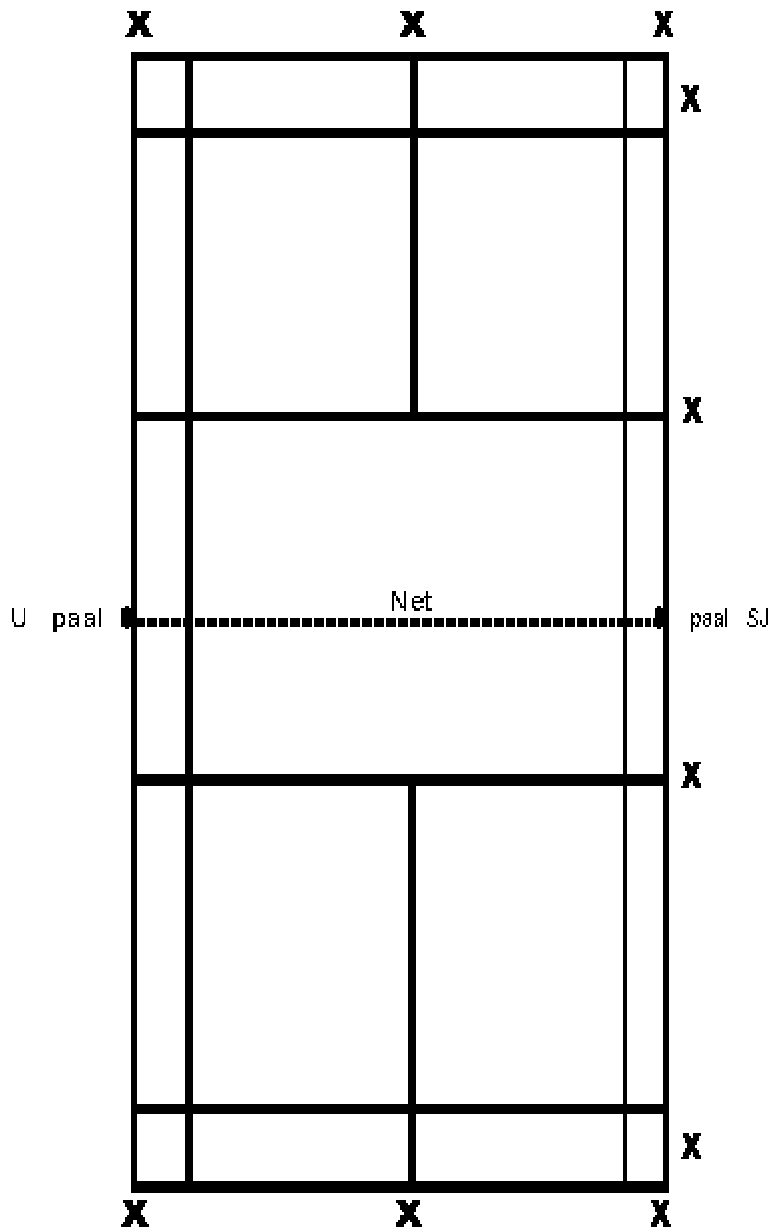
1. Een lijnrechter moet in het verlengde van zijn lijn achter of naast de baan op een stoel zitten, bij voorkeur aan de zijde tegenover de scheidsrechter. (Zie de figuren)
2. Een lijnrechter is volledig verantwoordelijk voor de lijn(en) waarop hij is aangesteld. Als een shuttle "uit" valt, ongeacht hoe ver, moet onmiddellijk duidelijk "uit" worden geroepen, luid genoeg om het zowel de spelers als het publiek te laten horen, waarbij gelijktijdig beide armen horizontaal moeten worden gestrekt zodat de scheidsrechter dit duidelijk kan zien. Als de shuttle in valt, zegt de lijnrechter niets, en wijst hij met de rechterhand naar de lijn.

(Enkelspel)



Waar het mogelijk is wordt aanbevolen dat de plaats van de lijnrechter 2,5 tot 3,5 m. van de grenzen van de baan is en hoe dan ook moet de plaats van de lijnrechter beschermd worden voor invloeden van buitenaf, zoals fotografen.

(Dubbelspel)



Waar het mogelijk is wordt aanbevolen dat de plaats van de lijnrechter 2,5 tot 3,5 m. van de grenzen van de baan is en hoe dan ook moet de plaats van de lijnrechter beschermd worden voor invloeden van buitenaf, zoals fotografen.

3. Als een lijnrechter het uitzicht wordt belemmerd, moet hij dit de scheidsrechter laten weten door middel van het met beide handen bedekken van de ogen.
4. Roep of gebaar nooit voordat de shuttle op de grond ligt.
5. Een lijnrechter dient altijd te roepen, ook indien een beslissing van de scheidsrechter kan worden verwacht, bijvoorbeeld wanneer de shuttle een speler raakt.



#### Gebaren voor lijnrechters

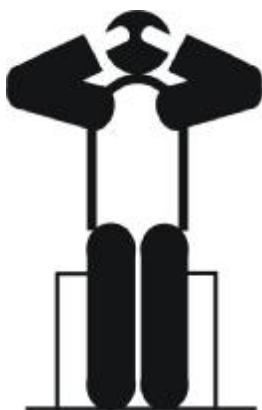
Shuttle is "uit"

Indien de shuttle "uit" valt, ongeacht hoe ver, roept de lijnrechter met duidelijke stem onmiddellijk "uit". Zowel de spelers als het publiek moeten dit duidelijk kunnen horen. Tevens spreidt de lijnrechter zijn armen horizontaal zijwaarts zodat de scheidsrechter dit duidelijk kan zien.



Shuttle is "in"

Indien de shuttle "in" valt, zegt de lijnrechter niets maar wijst hij met zijn rechterhand naar de lijn.



Niet gezien

Indien het uitzicht van de lijnrechter wordt belemmerd of hij om andere redenen geen beslissing kan nemen, laat hij dit aan de scheidsrechter weten door zijn ogen met zijn handen te bedekken.



## B.24. UITSPRAKEN VAN DE SPELREGELCOMMISSIE

### 01. “UIT” ROEPEN DOOR DE SCHEIDSRECHTER.

1986-1

Is een service welke buiten de lijnen van het serveervak van de ontvanger valt (met name voor de voorste serveerlijn valt) “uit” of “fout”.

UITSPRAAK:  
De service is “uit”.

*Argumentatie:* Indien voor het beoordelen of de shuttle voor de voorste serveerlijn op de grond valt een lijnrechter zou zijn aangesteld, dan zou deze “uit” geroepen moeten hebben.  
In het geval dat geen lijnrechter is aangesteld ligt de verantwoordelijkheid bij de scheidsrechter en deze dient daarom dezelfde aankondiging te gebruiken.

### 02. RECHTEN EN PLICHTEN VAN EEN TELLER.

1986-2

Wat zijn de rechten en plichten van een bij een partij aangestelde respectievelijk aangewezen of gevraagde “teller”

UITSPRAAK:  
De rechten en plichten van de betreffende teller zijn die welke conform reglementen en spelregels aan een scheidsrechter toekomen respectievelijk woden opgelegd.

*Argumentatie:* Indien een teller niet in de rechten van de scheidsrechter treedt, vervallen alle scheidsrechterlijke beslissingen aan de spelers. Binnen de spelregels bestaan voor spelers mogelijkheden van beroep tegen beslissingen van de scheidsrechter. Deze mogelijkheden van beroep bestaan niet voor beslissingen van spelers. Als de teller in de rechten van de scheidsrechter treedt, blijven de mogelijkheden van beroep gehandhaafd.

### 03. WEL OF NIET DE CALL VAN DE LIJNRECHTER HERHALEN

1987-1

Moet de scheidsrechter een call van de lijnrechter wel of niet herhalen.

UITSPRAAK:  
Een call van de lijnrechter moet niet worden herhaald.

*Argumentatie:* Eén call is voldoende. Indien echter een lijnrechter wel een teken geeft maar geen call, kan de scheidsrechter alsnog de call doen. In een dergelijke situatie moet de scheidsrechter de lijnrechter duidelijk maken hoe te handelen. Met andere woorden, duidelijk maken dat het geven van een teken en een call gelijktijdig moeten plaatsvinden.

### 04. HET MIDDEL 1987-2

Het begrip “middel”

UITSPRAAK:  
Het “middel” is een denkbeeldige lijn rond het lichaam ter hoogte van het laagste punt van de onderste rib.

### 05. CONTROLE VAN HET SCORESYSTEEM

1987-3

Controle op het scoresysteem dat niet wordt bediend door de scheidsrechter.

Het komt steeds vaker voor dat het scoresysteem door derden wordt bediend. De scheidsrechter dient er in dergelijke gevallen op te letten dat de score pas wordt gewijzigd nadat de scheidsrechter de stand heeft geroepen.

### 06. BESLISSINGEN IN/UIT ZONDER SCHEIDSRECHTER

1990-1

Wie is verantwoordelijk voor beslissingen over “in” en ‘uit” in partijen onder verantwoordelijkheid van de NBB, maar waar geen scheidsrechter of ander persoon met scheidsrechterlijke bevoegdheid is aangesteld?

**UITSPRAAK:**

De spelers zijn volledig verantwoordelijk voor de beslissingen over "in" en "uit". Bij onenigheid dient een "let " te worden gespeeld.

**07. HANDGEBAREN SCHEIDSRECHTER**

1990-2

Gebruik van handgebaren door scheidsrechters.

**UITSPRAAK:**

Handgebaren worden gebruikt bij het aankondigen van een partij (aanbevelingen voor wedstrijd functionarissen 3.2.3.) en andere specifiek gedefinieerde situaties. Verder dient de scheidsrechter slechts handgebaren te gebruiken als dit voor communicatie naar spelers en/of andere wedstrijdfunctionarissen of publiek noodzakelijk is.

**08. AFKONDIGING BIJ OPGAVE EN DISKWALIFICATIE**

1990-3

Deze uitspraak is vervallen nu de juiste terminologie is opgenomen in B 23.

**09. SHUTTLE KAPOT TIJDENS RALLY**

1991-1

Hoe moet worden gehandeld als tijdens een rally de shuttle dubbel klappt of als er een veertje afknapt?

**UITSPRAAK:**

Er wordt geen let gespeeld.

Er wordt wel een let gespeeld als de dop van de kelk afvliegt.

**10. INTERPRETATIE SPELREGELS DOOR REFEREE**

1991-2

Kan een referee een uitspraak doen over interpretatie en/of toepassing van spelregels?

**UITSPRAAK:**

De referee moet uitleg geven over interpretatie en of toepassing van de spelregels als dat wordt gevraagd. De referee kan geen uitspraak doen over spelregelovertreden op basis van waarneming door derden.

**11. WANGEDRAG**

1992-3

Wat is de definitie van wangedrag?

**UITSPRAAK:**

"Wangedrag" is iedere gedraging van een speler die erop is gericht om op ongeoorloofde wijze het spel te beïnvloeden.

**12. VERVANGEN SHUTTLE**

1994-1

Spelers worden het niet eens over het wel/niet vervangen van een shuttle waar een veertje aan ontbreekt.

**UITSPRAAK:**

De scheidsrechter dient hierover een beslissing te nemen overeenkomstig aanbeveling 3.8.5. De scheidsrechter constateert dat de shuttle niet meer voldoet aan het gestelde in de spelregels en laat de shuttle vervangen door een nieuwe.

**13. HET GEVEN VAN AANWIJZINGEN**

1994-2

Hoe dient te worden gehandeld als derden in de nabijheid van de baan spelers tijdens het spel aanwijzingen geven.

**UITSPRAAK:**

De scheidsrechter stuurt de betrokken persoon weg zonder hier in eerste instantie de referee bij te betrekken. Indien

dit niet mogelijk blijkt, moet onmiddellijk de referee worden gewaarschuwd.

*Argumentatie:* Het behoort tot de competentie van de scheidsrechter om te beoordelen of er sprake is van een overtreding van spelregel 16.5.1 en vervolgens de juiste beslissing te nemen. In eerste instantie moet dit een praktische oplossing zijn waarbij de scheidsrechter probeert degenen die aanwijzingen geeft te verwijderen. Dit houdt het spel het minste op.

Bij weigering van de betreffende persoon om aan het verzoek van de scheidsrechter te voldoen, moet de scheidsrechter de referee hiervan onmiddellijk op de hoogte brengen. Deze handelt de zaakdan verder af.

#### **14. VERANTWOORDELIJKHEID VOOR DE SCORE**

1994-3

Hoe handelt de referee in geval van onenigheid over de actuele speelstand in een partij waar geen scheidsrechter aanwezig is?

**UITSPRAAK:**

De referee probeert de stand in overleg te herleiden. De actuele game wordt vanaf 00 opnieuw gespeeld als men niet tot overeenstemming komt.

#### **15. BESLISSINGEN VAN EEN TELLER**

1994-4

Hoe handelt de referee indien spelers het niet eens zijn met de waarnemingen van een teller?

**UITSPRAAK:**

De referee vraagt naar de waarneming van de teller en neemt op grond van deze verificatie een beslissing. (zie ook uitspraak 2)

*Toevoeging:* Een referee zal nooit zelf een partij mogen leiden, omdat daarbij de beroepsmogelijkheid vervalt.

#### **16. BEWEGINGEN TIJDENS DE SERVICE**

1995-1

Hoe moet worden gehandeld indien bij de service serveerder of ontvanger heftige arm of lichaambewegingen maakt.

**UITSPRAAK:**

De servicerechter geeft een fout tegen de serveerder als deze spelregel 9.1.3 overtreedt.

De scheidsrechter geeft een fout tegen de ontvanger als deze spelregel 9.1.3 overtreedt.

De scheidsrechter geeft een fout aan de overtreder als spelregel 13.5 van toepassing is.

*Argumentatie:* Indien de bewegingen zo heftig zijn dat niet enig deel van beide voeten stil op de grond blijven staan, is er sprake van een servicefout of ontvangfout als bedoeld in spelregel 9.1.3. Afhankelijk van wie de overtreding begaat, geeft de servicerechter of de scheidsrechter de fout tegen de overtreder. Indien er geen overtreding van spelregel 9.1.3 aan de orde is, maar wel sprake is van hinderlijk of afleidend gedrag, is spelregel 13.5 van toepassing en geeft de scheidsrechter de fout tegen de overtreder. Dit laatste betreft ook de eventuele partners.

#### **17. OPSTELLINGSVERGISSING BIJ EINDE GAME**

1995-2

Nadat de scheidsrechter "Game" heeft geroepen, wordt geconstateerd dat zich in de laatste rally een opstellingsverginging heeft voorgedaan. Hoe moet worden gehandeld?

**UITSPRAAK:**

Een opstellingsverginging in de laatste rally van een partij moet worden afgehandeld conform spelregel 12.3, mits de vergissing is geconstateerd voordat de spelers de baan hebben verlaten.

Een opstellingsverginging in de laatste rally van een andere game wordt afgehandeld conform spelregel 12.3, waarbij met de genoemde "volgende service" de eerste service van de volgende game wordt bedoeld.

*Argumentatie:* Na de laatste rally in een partij volgt geen “volgende service”. Er zal daarom een ander criterium moeten worden gebruikt om aan te geven tot op welk moment een opstellingsvergingssing kan worden gecorrigeerd. Conform aanbeveling 2.6 behoudt de scheidsrechter zijn zeggenschap over de partij totdat hij de baan heeft verlaten en kan hij daarom ook na het roepen van “Game” nog actie ondernemen. Zodra de spelers de baan hebben verlaten mag echter naar alle redelijkheid worden aangenomen dat de uitslag van de partij vaststaat. De scheidsrechter zal daarom moeten reageren voordat de spelers de baan verlaten. Vervolgens wordt de opstellingsvergingssing afgehandeld conform spelregel 12.3. Als de partij door het roepen van “Game” niet wordt beëindigd, is er geen wezenlijk verschil met een “gewone” opstellingsvergingssing en kan spelregel 12.3 zonder problemen worden toegepast.

## 18. ONDERBREKEN RALLY BIJ OPSTELLINGSVERGISSING

1995-3

De scheidsrechter ontdekt tijdens een rally er een opstellingsvergingssing is gemaakt. Moet de rally worden onderbroken of moet de rally worden uitgespeeld?

### UITSPRAAK:

Als spelregel 12.2.3 van toepassing is moet de rally worden onderbroken. Als spelregel 12.2.1 of 12.2.2 van toepassing is moet de rally worden uitgespeeld. De scheidsrechter dient spelers echter wel voorafgaande aan de rally te wijzen op een dreigende opstellingsvergingssing.

*Argumentatie:* Spelregel 12.3 regelt hoe te handelen in geval van een opstellingsvergingssing. Expliciet geeft deze spelregel geen instructie voor het al dan niet onderbreken van een rally. In geval van spelregel 12.3.1 is een let onvermijdelijk onafhankelijk van de uitslag van de rally. Er bestaat daarom geen reden om de rally uit te laten spelen. In gevallen waar spelregel 12.3.2 of 12.3.3 van toepassing is het vervolg afhankelijk van de uitslag van de rally en zal de rally moeten worden uitgespeeld. Het omzeilen van 12.3.2 of 12.3.3 middels het onderbreken van de rally en het laten spelen van een let is nadelig voor de partij die de opstellingsvergingssing niet heeft gemaakt, omdat op deze wijze de mogelijkheid tot het opnieuw spelen van de rally bij verlies wordt ontnomen.

Hierbij nog twee kanttekeningen:

- Er is pas sprake van een opstellingsvergingssing als de service is begonnen (in het geval van de serveerder) dan wel geslagen in het geval van de ontvanger. Daarvoor dus nog niet. Het behoort tot de taak van de scheidsrechter erop toe te zien dat een partij volgens de spelregel wordt gespeeld; daar hoort ook een juiste opstelling van de spelers bij. Voorafgaande aan de rally dient hij dus spelers op een dreigende opstellingsvergingssing te wijzen.
- Soms zal één van de partijen de scheidsrechter tijdens de rally al attenderen op de opstellingsvergingssing en het spel stoppen. Meestal is dit een soort automatische reactie die onmiddellijk in het begin van de rally plaatsvindt. Zo'n snelle en spontane reactie van spelers, of eventueel scheidsrechter kan worden gezien als een onvoorziene of toevallige gebeurtenis als bedoeld in spelregel 14.2, en derhalve mag een let worden gespeeld. Als de rally echter al volop aan de gang is en één van beide partijen onderbreekt het spel dan ligt de zaak iets anders. Als de “goede partij de rally onderbreekt wordt een let gespeeld op grond van spelregel 12. waarbij de opstellingsvergingssing wordt gecorrigeerd. Als de “foute” partij de rally onderbreekt, is dit geen let, maar heeft de “goede” partij de rally gewonnen en wordt de opstellingsvergingssing niet gecorrigeerd.

## 19. TE LAAT TERUG NA 5 MINUTEN PAUZE

1995-4

Een speler is na de 5 minuten pauze tussen de tweede en derde game niet tijdig terug. Hoe moet de scheidsrechter handelen

### UITSPRAAK:

De scheidsrechter dient een speler die duidelijk te laat terug is na de 5 minuten pauze een fout te geven, de rode kaart te tonen en de referee te waarschuwen. De referee is bevoegd de speler te diskwalificeren. De referee kan ook bepalen dat moet worden door gespeeld. Bij een geringe tijdsoverschrijding kan de scheidsrechter volstaan met een niet officiële waarschuwing.

*Argumentatie:* Te laat komen na de 5 minuten moet worden gezien als een overtreding van Spelregel 16.1 en daarom is spelregel 16.7.1 van toepassing. Te laat komen wordt beschouwd als ernstige overtreding en daarom is spelregel 16.8.3 van toepassing. Als de spelers in de buurt van de baan zijn, maar nog niet (geheel) klaar om te spelen, of als de spelers aan het einde van de pauze eraan komen lopen, kan de scheidsrechter enkele seconden wachten met het starten van de laatste game. In deze gevallen kan worden volstaan met een waarschuwing aan de spelers (geen officiële waarschuwing). Na hoeveel tijd een fout dient te worden gegeven is niet exact aan te geven, maar na 10 á 12 seconden is er normaliter geen reden om nog langer te wachten en dient een fout te worden gegeven

### *Toelichting:*

Situatie 1: De bestrafte partij is de serveerder.

De scheidsrechter roept na aankondiging van de laatste game: "Fout, service over, nul beiden, Referee.". De referee bepaalt vervolgens of de laatkomers wel of niet worden gediskwalificeerd.

Situatie 2: De bestrafte partij is de ontvanger.

De scheidsrechter roept na aankondiging van de laatste game: "Fout, 10, Referee". De referee bepaalt vervolgens of de laatkomers wel of niet worden gediskwalificeerd.

Situatie 3: Beide partijen zijn niet op tijd.

De scheidsrechter roept na aankondiging van de laatste game de referee.  
De referee bepaalt vervolgens of er wordt gewacht, en zo ja hoe lang.

## **20. HANDELWIJZE BIJ VRIJ HANGENDE OBSTAKELS**

2001-1

Indien het plafond boven de baan mede bestaat uit een open constructie, of indien sprake is van vrij hangende verlichting of andere vrij hangende obstakels waar een shuttle over of doorheen kan vliegen, moet in voorkomende gevallen als volgt gehandeld worden:

Daar waar de constructie, de verlichting of een ander obstakel een partij het uitzicht op de shuttle mogelijk (volledig) ontnemt,

1. is dit een fout als de vrije ruimte boven de baan 9 meter of meer is, waarbij het mogelijk ontnemen van uitzicht vooraf door de Referee of de verantwoordelijke WF wordt bepaald.
2. moet worden gehandeld overeenkomstig bepalingen van de lokale organisatie als bedoeld in spelregel 13.2.6 als de vrije ruimte boven de baan minder is dan 9 meter waarbij uitsluitend kan worden bepaald dat dit een fout is dan wel dat een let moet worden gespeeld. Uitgangspunt daarbij is dat spelers belemmerd kunnen worden in hun spel als de hal niet de vereiste hoogte heeft.

## **21. MISLAAN BIJ SERVEREN (SPELREGEL 9.3)**

2001-2

### **UITSPRAAK:**

Als de serveerder, nadat de service is begonnen, de shuttle al dan niet opzettelijk mist, is dit een fout welke door de servicerechter moet worden aangegeven.

*Argumentatie:* Mocht de serveerder de shuttle opzettelijk hebben gemist, om wat voor reden dan ook, als gevolg van uitzonderlijke omstandigheden, dan kan de speler in beroep gaan bij de scheidsrechter. De scheidsrechter kan besluiten tot het spelen van een let.

## **22. OMGAAN MET AANHOUDENDE OVERTREDINGEN (SPELREGEL 16.8)**

2001-3

### **UITSPRAAK:**

Onder normale omstandigheden mag één fout worden gegeven voordat de Scheidsrechter het gebeurde aan de referee meldt.

*Argumentatie:* Onder "aanhoudend" wordt in dit verband verstaan een opeenvolging van drie overtredingen, achtereenvolgens opgevolgd met

1. een officiële waarschuwing (geel)
2. een fout (rood)
3. een fout (rood) en het bij de baan roepen van de referee met als (eventueel) gevolg een diskwalificatie.

In uitzonderlijke gevallen kan een tweede fout worden gegeven zonder de referee bij het gebetde te betrekken.

## **23. GEWONNEN GEVEN VAN EEN GAME (SPELREGEL 10/11)**

2001-4

### **UITSPRAAK:**

Een speler mag een game niet opgeven zonder het proces van serveren en ontvangen te laten plaats vinden.

*Toelichting:* Het is ook niet toegestaan om een game niet uit te spelen om vervolgens met de volgende game verder te gaan.

#### **24. SHUTTLE LANGS HET NET (SPELREGEL 13/14)**

2001-5

##### **UITSPRAAK:**

Als een shuttle op het net landt, het net passeert en vervolgens langs het net naar beneden valt en tot slot via de onderkant van het net op de grond valt op de speelhelft van de partij die de shuttle het laatst heeft geslagen, is dit een let.

*Toelichting:* in een dergelijke situatie is het voor een tegenstander onmogelijk de shuttle terug te slaan.

#### **25. ONNODIG VERTRAGEN VAN DE SERVICE (SPELREGEL 16.7)**

2001-6

##### **UITSPRAAK:**

De scheidsrechter geeft de serveerder een fout als deze het slaan van de service onnodig vertraagt.

*Toelichting:* De servicerechter is verantwoordelijk voor de technische beoordeling van de service, de scheidsrechters verantwoordelijk voor alle vormen van vertraging.

#### **26. MOBIELE TELEFOONS**

2001-7

##### **UITSPRAAK:**

Indien een speler tijdens een partij een mobiele telefoon heeft aanstaan die zich in de onmiddellijke nabijheid van de baan bevindt en de telefoon gaat af, dan krijgt de betrokken speler een officiële waarschuwing. Indien de telefoon nogmaals afgaat krijgt de speler een fout.

**Opmerking:** De nummering aan de rechterzijde van een kopje van een uitspraak heeft betrekking op het jaar waarin de uitspraak oorspronkelijk is gedaan. De uitspraak over het desbetreffende onderwerp kan later gewijzigd zijn

