

Badminton-Spielregeln

(Stand: 2010/2012)

Übersetzung aus dem Englischen

Inhaltsverzeichnis

1 Spielfeld und Spielfeldausstattung	4
2 Spielball	6
4 Schläger	8
5 Zustimmung für spezielle Ausstattungen	9
6 Wahl	9
7 Punktsystem (Zählweise)	10
8 Wechsel der Spielfeldseiten	10
9 Aufschlag	11
10 Einzelspiel	12
11 Doppelspiel	12
12 Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag	14
13 Fehler	14
14 Wiederholungen	16
15 Federball nicht im Spiel	16
16 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen	17
17 Turnier-Offizielle und Einsprüche	18
Anhang 1	20
Variationen in Spielfeld und Ausrüstung (Utensilien)	20
Anhang 2	22
Handicap-Spiele	22
Anhang 3	22
Andere Zählweisen	22
Anhang 4	23
Fachausdrücke / Vokabular	23
Anhang 5	28
Spielregeln für gehandicapte Spieler	28
Anhang 6	34
Offizielle Maße	34
Anweisungen für Spielfeld-Offizielle	35

Begriffsbestimmungen

Spieler	Jede Person, die Badminton spielt.
Spiel	Der grundlegende Wettkampf im Badminton zwischen zwei Seiten (Parteien), die jeweils aus einem oder zwei Spielern bestehen.
Einzel	Ein Spiel, in dem sich auf jeder Spielfeldseite je ein Spieler gegenübersteht.
Doppel	Ein Spiel, in dem sich auf jeder Spielfeldseite je zwei Spieler gegenüberstehen.
Aufschlagende Seite	Die Seite, die das Aufschlagrecht hat.
Rückschlagende Seite	Die Seite, die der aufschlagenden Seite gegenübersteht.
Ballwechsel (Rally)	Eine Abfolge von einem oder mehreren Schlägen, vom Aufschlag gerechnet bis zu dem Zeitpunkt, da der Ball aus dem Spiel ist.
Schlag	Eine Bewegung des Schlägers des Spielers mit der Absicht den Ball zu treffen.

1 Spielfeld und Spielfeldausstattung

- 1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck und wird durch 40 mm breite Linien, wie in Abbildung A dargestellt, begrenzt.
- 1.2 Die Linien, die das Feld begrenzen, müssen leicht erkennbar sein (kontrastreich), vorzugsweise in den Farben weiß oder gelb.
- 1.3 Die Linien sind Teil des Spielfeldbereiches, den sie begrenzen.
- 1.4 Die Pfosten haben vom Boden des Spielfeldes gemessen eine Höhe von 1,55 m und müssen vertikal verbleiben, wenn das Netz gespannt ist, wie unter Regel 1.10 beschrieben.
- 1.5 Die Pfosten werden auf den Seitenlinien des Doppelspielfeldes platziert, wie in Abbildung A dargestellt, gleichgültig, ob Einzel oder Doppel gespielt wird. Pfosten oder deren Stützen dürfen nicht in das Feld über die Seitenlinie hinaus hineinragen.
- 1.6 Das Netz ist aus feiner dunkelfarbiger Kordel von gleichmäßiger Stärke hergestellt. Die Maschen dürfen nicht kleiner sein als 15 mm und nicht größer als 20 mm.
- 1.7 Das Netz ist 760 mm tief und wenigstens 6,10 m breit.
- 1.8 Die Netzoberkante wird mit einem 75 mm breiten gedoppelten, weißen Band eingefasst, durch das eine Kordel oder ein Kabel (Seil) gezogen wird. Dieses Band muss auf der Kordel oder dem Kabel (Seil) aufliegen.
- 1.9 Kordel oder Kabel (Seil) müssen spannkraftig genug sein, um an den oberen Enden der Pfosten straff gespannt werden zu können.
- 1.10 Die Netzoberkante muss, vom Boden des Spielfeldes gemessen, in der Mitte des Feldes eine Höhe von 1,524 m und an den äußeren Begrenzungslinien des Doppelspielfeldes eine Höhe von 1,55 m haben.
- 1.11 Zwischen den seitlichen Netzabschlüssen und den Pfosten darf keine Lücke sein. Falls erforderlich, müssen diese Abschlüsse in der gesamten Netztiefe mit den Pfosten befestigt werden.

(Der freie Raum muss mindestens

- *zwischen Seitenlinien zu einem anderen Spielfeld 0,30 m*
- *zwischen Seitenlinie und einer Wand muss mindestens 0,30 m*
- *zwischen Grundlinie zweier Spielfelder 1,30 m*
- *zwischen Grundlinien und einer Wand 0,80 m*

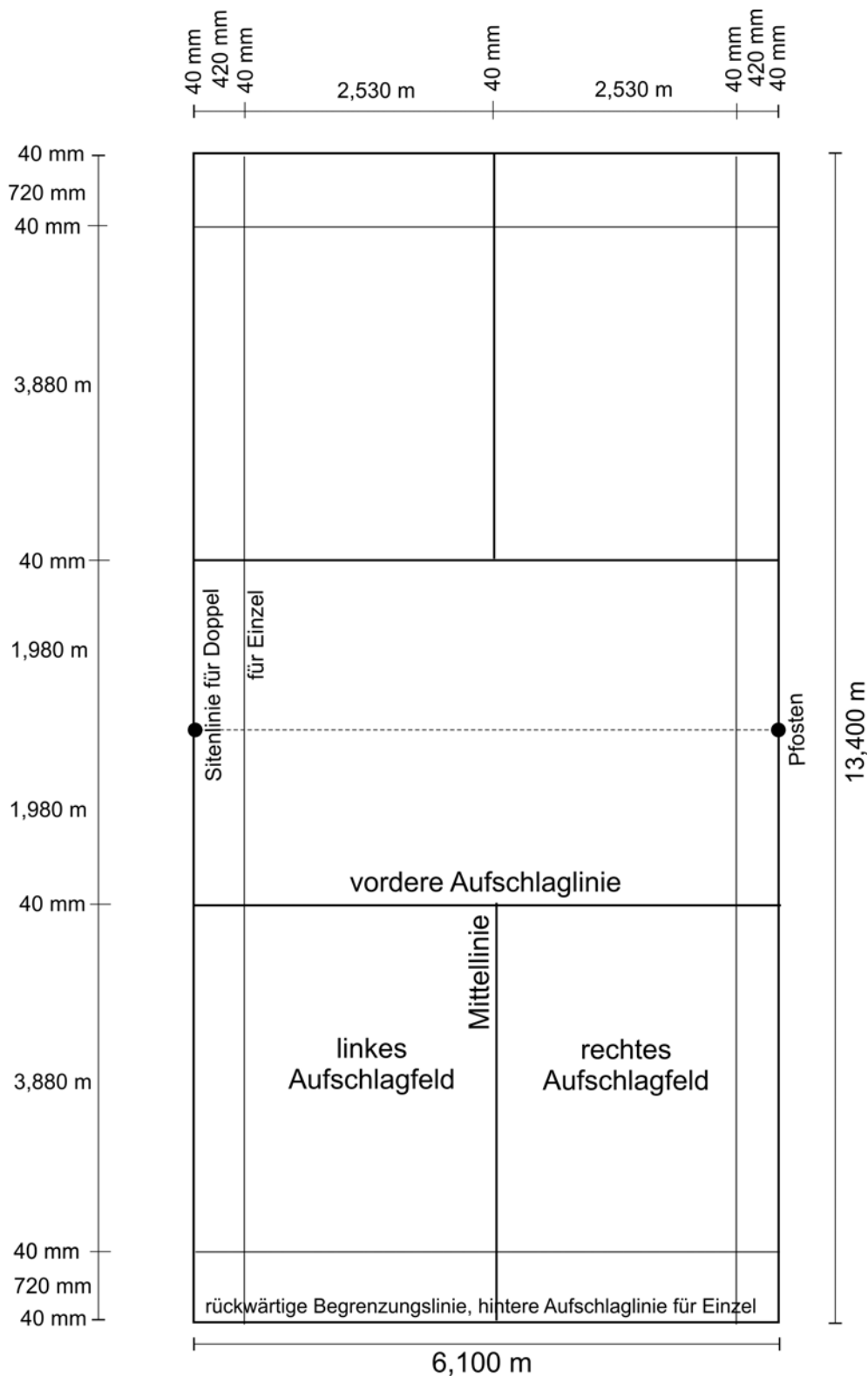
betragen. In diesem erweiterten Bereich muss ein Spieler mit einem nach oben gestreckten Schläger aufrecht stehen können, ohne die Decke oder andere Hindernisse zu berühren. Dies entspricht einer Mindesthöhe von 3 m.

Im Bereich des Deutschen Badminton-Verbandes gilt: Eine Halle ist uneingeschränkt bespielbar, wenn sie eine lichte Höhe von mindestens 9,00 m aufweist. Bei einer Hallenhöhe von unter 5,00 m ist sie nicht bespielbar. Die lichte Höhe einer Halle ist vom Boden bis zum untersten Teil der Deckenkonstruktion zu messen. Ist ein Deckenbalken vorhanden, auch wenn über ihm noch freier Raum ist, so misst die lichte Höhe vom Boden bis zum untersten Rand des Balkens.

Bei Einsatz von Spielfeldmatten gilt im Bereich des Deutschen Badminton-Verbandes ein Gleitreibwert von 0,4 – 0,8.

In Deutschland sind die Spielfeldlinien gemäß DIN 18032 vorzugsweise in der Farbe grün vorzusehen.)

Abbildung A



Anmerkung: Das Spielfeld wird für Einzel und Doppel benutzt. Diagonale Länge des Gesamtfeldes: 14,723 m.

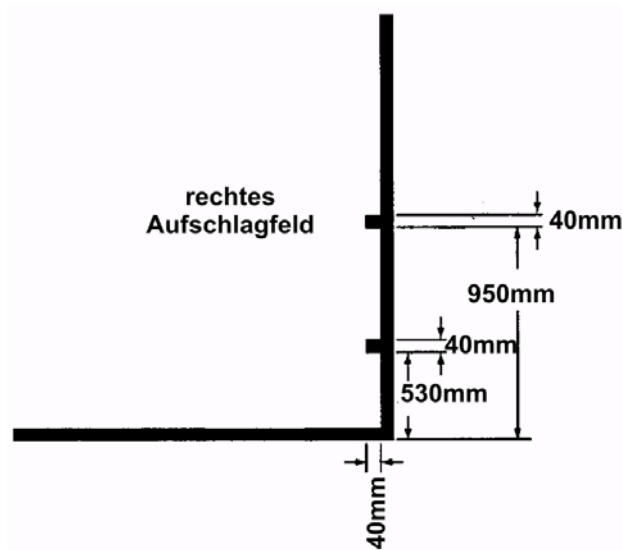
2 Spielball

- 2.1 Der Spielball darf aus natürlichen und/oder synthetischen Materialien hergestellt werden. Unabhängig vom Material, aus dem der Ball besteht, sollte er ganz allgemein den Flugeigenschaften eines Naturfederballes mit Korkbasis entsprechen. Die Basis ist mit einer dünnen Lederschicht überzogen.
- 2.2 Federball
 - 2.2.1 Der Federball muss 16 an der Basis befestigte Federn haben.
 - 2.2.2 Die Federn müssen eine einheitliche Länge zwischen 62 mm bis 70 mm aufweisen, gemessen von der Spitze bis zur Oberkante der Basis.
 - 2.2.3 Die Spitzen der Federn müssen einen Kreis bilden mit einem Durchmesser von 58 mm bis 68 mm.
 - 2.2.4 Die Federn müssen fest mit Zwirn oder einem anderen geeigneten Material befestigt sein.
 - 2.2.5 Die Basis muss einen Durchmesser von 25 mm bis 28 mm haben und unten abgerundet sein.
 - 2.2.6 Der Federball muss zwischen 4,74 und 5,50 Gramm wiegen.
- 2.3 Kunststoffball
 - 2.3.1 Der Korb oder die Nachbildung von Federn aus synthetischem Material ersetzt die Naturfedern.
 - 2.3.2 Die Basis ist in Regel 2.2.5 beschrieben.
 - 2.3.3 Maße und Gewichte müssen wie in den Regeln 2.2.2, 2.3 und 2.2.6 sein. Auf Grund unterschiedlichen spezifischen Gewichts und Verhaltens von synthetischem Material im Vergleich mit Naturfedern ist jedoch eine Abweichung bis zu zehn Prozent akzeptabel.
- 2.4 Unter dem Vorbehalt, dass allgemeine Form, Geschwindigkeit und Flugeigenschaft des Spielballs nicht verändert werden, können Abweichungen von den obigen Spezifikationen mit Genehmigung des zuständigen Nationalverbandes vorgenommen werden, an Orten, die auf Grund von atmosphärischen oder klimatischen Bedingungen für den Standardfederball ungeeignet sind.

3 Balltest auf Geschwindigkeit

- 3.1 Um einen Ball zu testen, hat ein Spieler einen vollen Unterhandschlag auszuführen, bei dem der Ball unmittelbar über der rückwärtigen Begrenzungslinie getroffen wird. Der Ball ist in Aufwärtsrichtung und parallel zu den Seitenlinien zu schlagen.
- 3.2 Ein Ball mit korrekter Geschwindigkeit landet nicht weniger als 530 mm und nicht mehr als 990 mm von der gegenüberliegenden rückwärtigen Begrenzungslinie entfernt auf dem Boden, wie in Abbildung B dargestellt.

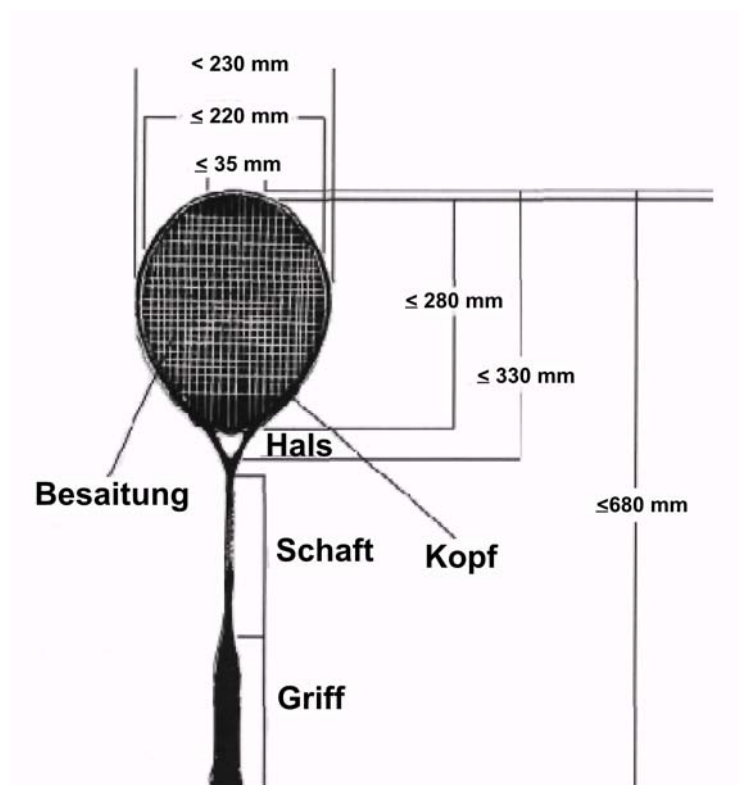
Abbildung B



4 Schläger

- 4.1 Der Schlägerrahmen darf 680 mm in der gesamten Länge und 230 mm in der gesamten Breite nicht überschreiten. Die Teile des Schlägers werden in Regel 4.1.1 bis 4.1.5 beschrieben und in Abbildung C dargestellt.
- 4.1.1 Der Griff ist der Teil des Schlägers, der vom Spieler in der Hand gehalten wird.
- 4.1.2 Die Besaitung ist der Teil des Schlägers, der zum Schlagen des Balles bestimmt ist.
- 4.1.3 Der Schlägerkopf begrenzt die Besaitung.
- 4.1.4 Der Schaft verbindet den Griff mit dem Schlägerkopf (mit Ausnahme Regel von 4.1.5).
- 4.1.5 Der Schlägerhals (falls vorhanden) verbindet den Schaft mit dem Schlägerkopf.

Abbildung C



4.2 Die Besaitung

- 4.2.1 Die Besaitung des Schlägers muss eben sein und aus einem Muster von sich kreuzenden Saiten bestehen, die dort, wo sie sich kreuzen, entweder abwechselnd verflochten oder geknotet sind. Das Saitenmuster muss im Allgemeinen einheitlich sein und darf insbesondere in der Mitte nicht weniger dicht sein, als in jedem anderen Punkt der Besaitung.
- 4.2.2 Die Besaitung darf 280 mm in der gesamten Länge und 220 mm in der gesamten Breite nicht überschreiten. Die Besaitung darf jedoch bis in den Schlägerhals verlängert werden, vorausgesetzt

4.2.2.1 die zusätzliche Besaitung überschreitet nicht eine Breite von 35 mm

4.2.2.2 die Gesamtlänge der Besaitung überschreitet dabei nicht 330 mm.

4.3 **Der Schläger**

4.3.1 Der Schläger muss frei sein von daran befestigten und vorspringenden Gegenständen mit Ausnahme von solchen, die ausschließlich und speziell dazu dienen, Abnutzung und Verschleiß oder Schwingungen zu verringern oder zu vermeiden oder um Gewicht zu verteilen oder um den Schlägergriff durch eine Schnur an der Hand des Spielers zu sichern und die für diese Zwecke eine angemessene Größe und Anbringung aufweisen.

4.3.2 Der Schläger muss frei sein von jeder Vorrichtung, die es einem Spieler ermöglicht, die Schlägerform zu verändern.

5 Zustimmung für spezielle Ausstattungen

Die Badminton World Federation (BWF) hat bezüglich jeder Frage zu entscheiden, ob ein Schläger, Ball oder eine Ausrüstung oder jegliches Modell, das zum Spielen von Badminton benutzt wird und den Spezifikationen entspricht. Eine solche Entscheidung kann auf Initiative der BWF erfolgen oder auf Antrag von jedem anderen, der ein echtes Interesse an der Sache hat, einschließlich Spielern, Technischen Offiziellen, Ausrüstungsherstellern oder Nationalverbänden oder einem Mitglied davon.

6 Wahl

6.1 Vor Spielbeginn wird eine Wahl durchgeführt. Die Seite, die die Wahl gewinnt, hat die Auswahl zu treffen zwischen den Möglichkeiten in Regel 6.1.1 oder Regel 6.1.2:

6.1.1 Zuerst auf- oder rückzuschlagen.

6.1.2 Spielbeginn auf der einen oder anderen Seite des Spielfeldes.

6.2 Der Verlierer der Wahl hat sich dann für eine der noch verbleibenden Möglichkeiten zu entscheiden.

7 Punktsystem (Zählweise)

- 7.1 Ein Spiel ist beendet, wenn eine Seite zwei Sätze gewonnen hat, außer, es ist etwas anderes vereinbart worden (Anhänge 2 und 3).
- 7.2 Ein Satz gilt von der Seite als gewonnen, die zuerst 21 Punkte erreicht hat, mit Ausnahme der Regel 7.4 und 7.5.
- 7.3 Die Seite, die einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt zum bisherigen Punktestand dazu. Eine Seite gewinnt einen Ballwechsel, wenn die Gegenseite einen Fehler begeht oder der Ball aus dem Spiel ist, weil er auf den Boden innerhalb des gegnerischen Spielfeldes fällt.
- 7.4 Beim Spielstand von 20-beide gewinnt die Seite den Satz, die zuerst einen Vorsprung von zwei Punkten hat.
- 7.5 Beim Spielstand von 29-beide gewinnt die Seite den Satz, die als nächste den 30. Punkt erzielt.
- 7.6 Die Seite, die einen Satz gewinnt, führt im nächsten Satz den ersten Aufschlag aus.

8 Wechsel der Spielfeldseiten

- 8.1 Die Spieler wechseln die Spielfeldseiten:
 - 8.1.1 nach Beendigung des ersten Satzes.
 - 8.1.2 Mit dem Ende des zweiten Satzes, falls es einen dritten Satz gibt.
 - 8.1.3 im dritten Satz, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat.
- 8.2 Wurden die Seiten nicht wie in Regel 8.1 vorgeschrieben gewechselt, muss der Wechsel unmittelbar nach Erkennen des Fehlers erfolgen. Voraussetzung ist, dass der Ball nicht mehr im Spiel ist. Der bis dahin erreichte Punktestand bleibt bestehen.

9 Aufschlag

- 9.1 Bei einem korrekten Aufschlag
 - 9.1.1 darf keine Seite die Ausführung des Aufschlages unzulässig verzögern, sobald der Aufschläger und der Rückschläger zum Aufschlag bereit sind. Mit der vorbereitenden Ausholbewegung des Aufschlägers muss jede Verzögerung des Aufschlages (Regel 9.2) als unzulässige Verzögerung angesehen werden.
 - 9.1.2 müssen der Aufschläger und der Rückschläger innerhalb der diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfelder (Abbildung A) stehen, ohne dass sie die Begrenzungslinien dieser Aufschlagfelder berühren.
 - 9.1.3 muss ein Teil beider Füße des Aufschlägers und des Rückschlägers mit dem Spielfeldboden fest in Berührung bleiben, vom Beginn des Aufschlages (Regel 9.2) an gerechnet, bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 9.3).
 - 9.1.4 muss mit dem Schläger zuerst die Basis des Balls getroffen werden.
 - 9.1.5 muss sich – im Moment der Berührung mit dem Schläger - der gesamte Ball unterhalb der Taille des Aufschlägers befinden.
 - 9.1.6 muss der Schaft des Schlägers – im Augenblick des Treffpunktes mit dem Ball - in eine Abwärtsrichtung zeigen.
 - 9.1.7 muss nach Aufschlagbeginn (Regel 9.2) die Bewegung des Schlägers des Aufschlägers weiter vorwärts fortgesetzt werden, bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 9.3), (*d.h. die Aufschlagbewegung darf nicht verlangsamt werden und erst recht nicht abgestoppt werden*).
 - 9.1.8 muss der Ball vom Aufschlagtreffpunkt an aufwärts über das Netz fliegen, um - sofern der Flug nicht unterbrochen wird - im Aufschlagfeld des Rückschlägers zu landen (auch auf bzw. innerhalb der Begrenzungslinien).
 - 9.1.9 Darf der Ball, beim Versuch aufzuschlagen, nicht verfehlt werden.
- 9.2 Sobald die Spieler zum Aufschlag bereit sind, gilt die erste Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes durch den Aufschläger als Aufschlagbeginn.
- 9.3 Einmal eingeleitet (Regel 9.2) gilt ein Aufschlag als ausgeführt, wenn der Ball vom Schläger des Aufschlägers getroffen wird, oder beim Versuch, den Aufschlag auszuführen, der Aufschläger den Ball verfehlt.
- 9.4 Der Aufschläger darf mit dem Aufschlag nicht beginnen, bevor der Rückschläger bereit ist. Der Rückschläger muss als bereit angesehen werden, wenn erkennbar ist, dass er beabsichtigt, den Aufschlag zurückzuschlagen.
- 9.5 Im Doppelspiel können während der Ausführung des Aufschlages (Regel 9.2, 9.3) die jeweiligen Partner jede Position auf ihrer Spielfeldseite einnehmen, vorausgesetzt, die gegnerischen Aufschläger oder Rückschläger werden in der Sicht nicht behindert.

10 Einzelspiel

10.1 Aufschlagende und rückschlagende Seiten

- 10.1.1 Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils vom rechten Aufschlagfeld ausgeführt und im rechten Aufschlagfeld zurückgeschlagen, wenn der Aufschläger noch keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 10.1.2 Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils vom linken Aufschlagfeld ausgeführt und im linken Aufschlagfeld zurückgeschlagen, wenn der Aufschläger in diesem Satz eine ungerade Punktzahl erreicht hat.

10.2 Punktgewinn und Aufschlag

- 10.2.1 Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt der Aufschläger einen Punkt. Der Aufschläger schlägt dann wieder auf, nun aber vom anderen Aufschlagfeld.
- 10.2.2 Wenn der Rückschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt der Rückschläger einen Punkt. Der Rückschläger wird nun zum Aufschläger.

11 Doppelspiel

11 Aufschlagende und rückschlagende Seite

- 11.1.1 Ein Spieler der aufschlagenden Seite hat vom rechten Aufschlagfeld aufzuschlagen, wenn diese Seite noch keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 11.1.2 Ein Spieler der aufschlagenden Seite hat vom linken Aufschlagfeld aufzuschlagen, wenn diese Seite eine ungerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat
- 11.1.3 Der Spieler der rückschlagenden Seite, der zuletzt aufgeschlagen hat, bleibt dort stehen, wo er zuletzt aufgeschlagen hat. Sein Partner hat die jeweils andere Position einzunehmen.
- 11.1.4 Der Spieler der rückschlagenden Seite, der diagonal gegenüber dem Aufschläger zu stehen hat, ist der Rückschläger.
- 11.1.5 Die Spieler ändern erst dann ihre Positionen beim Aufschlag, wenn sie aufgeschlagen haben und anschließend punkten.
- 11.1.6 Der Aufschlag hat stets von dem Aufschlagfeld aus zu erfolgen, wie es dem Spielstand der aufschlagenden Seite entspricht. Ausgenommen, die Voraussetzungen zu Regel 12 sind erfüllt.

11.2 **Schlagreihenfolge und Positionen auf dem Spielfeld**

Nachdem der Aufschlag zurückgeschlagen wurde, kann der Ball von irgendeinem Spieler der aufschlagenden Seite und irgendeinem Spieler der rückschlagenden Seite von jeder Position auf seiner Spielfeldseite aus geschlagen werden, bis der Ball nicht mehr im Spiel ist (Regel 15).

11.3 **Punktgewinn und Aufschlag**

11.3.1 Wenn die aufschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt die aufschlagende Seite einen Punkt. Der Aufschläger hat erneut aufzuschlagen, allerdings vom anderen Aufschlagfeld aus.

11.3.2 Wenn die rückschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt die rückschlagende Seite einen Punkt. Die rückschlagende Seite hat jetzt aufzuschlagen.

11.4 **Reihenfolge der Aufschlagenden**

In jedem Satz geht das Aufschlagrecht:

11.4.1 vom anfänglichen Aufschläger, der den Satz vom rechten Aufschlagfeld aus eröffnet

11.4.2 über zum Partner des anfänglichen Rückschlägers, der seinen ersten Aufschlag vom linken Aufschlagfeld ausführt,

11.4.3 über zum Partner des anfänglichen Aufschlägers,

11.4.4 über zum anfänglichen Rückschläger,

11.4.5 Über zum anfänglichen Aufschläger und so weiter.

11.5 Kein Spieler darf außerhalb der Reihenfolge aufschlagen oder außerhalb der Reihenfolge den Aufschlag zurückschlagen, oder im gleichen Satz zweimal hintereinander den Aufschlag zurückschlagen, mit Ausnahme der Regel 12.

11.6 Jeder der beiden Spieler der Siegerseite kann im folgenden Satz als Erster den Aufschlag ausführen, und jeder der beiden Spieler der Verliererseite kann im folgenden Satz als Erster den Aufschlag zurückschlagen.

12 Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag

- 12.1 Ein Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag liegt vor, wenn ein Spieler
 - 12.1.1 außerhalb der Reihenfolge den Auf- bzw. Rückschlag ausgeführt hat.
 - 12.1.2 vom falschen Auf- bzw. Rückschlagfeld auf- bzw. rückgeschlagen hat.
 - 12.1.3 Falls beide Seiten einen Fehler begehen, wird eine "Wiederholung" gegeben.
- 12.2 Wenn ein Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag bemerkt wird, ist dieser Positionsfehler zu berichtigen. Der erreichte Spielstand bleibt bestehen.

13 Fehler

Es ist ein Fehler,

- 13.1 wenn ein Aufschlag nicht korrekt ist (Regel 9.1)
- 13.2 wenn der aufgeschlagene Ball:
 - 13.2.1 sich am Netz verfängt und an der Oberkante hängen bleibt.
 - 13.2.2 nach Überfliegen des Netzes im Netz hängen bleibt.
 - 13.2.3 vom Partner des Rückschlägers geschlagen wird.
- 13.3 wenn der im Spiel befindliche Ball:
 - 13.3.1 außerhalb der Begrenzungslinien des Spielfeldes den Boden berührt (also nicht auf oder innerhalb der Begrenzungslinien).
 - 13.3.2 durch das Netz oder unter dem Netz hindurchfliegt.
 - 13.3.3 nicht über das Netz fliegt.
 - 13.3.4 Die Decke oder Seitenwände berührt.
*(Im Bereich des Deutschen Badminton-Verbandes gilt:
Bei einer lichten Höhe unterhalb 9,00 m ist der Aufschlag zu wiederholen, wenn der Ball die Decke bzw. Deckenkonstruktion berührt. Berührt er jedoch während des Ballwechsels die Decke bzw. Deckenkonstruktion, entsteht immer ein Fehler.)*
 - 13.3.5 einen Spieler oder die Kleidung eines Spielers berührt.

- 13.3.6 irgendeinen anderen Gegenstand oder eine andere Person außerhalb des Spielfeldes berührt.
(Wo es aufgrund der Hallenkonstruktion erforderlich ist, kann die örtliche Badminton-Organisation mit Zustimmung des Nationalverbandes Sonderregelungen für alle Fälle treffen, bei denen der Ball ein Hindernis berührt.)
- (Eine Wiederholung ist zu geben, wenn der Ball einne Gegenstand berührt, der sich in dem Raum über dem Spielfeld unterhalb 9,00 m befindet (Lampe, Lautsprecher, Sportgerät u.Ä. einschließlich Halterungen) und aus der Deckenkonstruktion herausragt (die zur Deckenkonstruktion gehörenden Teile wie Träger usw. sind keine derartigen Gegenstände.)*
(Es ist kein Fehler, wenn Gegenstände (auch Verstrebungen und Seile) überflogen werden. Allerdings kann Wiederholung gegeben werden, wenn beim Überfliegen der Sichtkontakt des bzw. der Spieler oder des Schiedsrichters zum Ball unterbrochen wird.
Es sollte deshalb immer vor einem Wettkampf geklärt werden, ob auf Wiederholung oder Weiterspielen zu entscheiden ist.)
- 13.3.7 vom Schläger aufgefangen und angehalten wird und dann während des eigentlichen Rückschlages geschleudert wird.
- 13.3.8 vom selben Spieler zweimal hintereinander geschlagen wird.
Es ist jedoch kein Fehler, wenn der Ball zu einem Schlag den Schlägerrahmen und die Besaitung trifft.
- 13.3.9 von einem Spieler und danach dessen Partner geschlagen wird.
- 13.3.10 den Schläger eines Spielers berührt und danach nicht in Richtung der gegnerischen Spielfeldseite fliegt.
- 13.4 Wenn ein Spieler, während der Ball im Spiel ist:
- 13.4.1 das Netz oder dessen Haltevorrichtung mit dem Schläger, seinem Körper oder seiner Bekleidung berührt.
- 13.4.2 mit dem Schläger oder seinem Körper über dem Netz in das gegnerisch Spielfeld eindringt, ausgenommen, dass der Schlagende dem Ball über das Netz folgt, wenn sich der Anfangsberührungspunkt mit dem Ball auf der Spielfeldseite des Schlagenden befindet.
- 13.4.3 mit dem Schläger oder seinem Körper unter dem Netz in das gegnerische Spielfeld eindringt, vorausgesetzt, der Gegner wird dadurch behindert oder abgelenkt.
- 13.4.4 den Gegner daran hindert, das heißt verhindert, einen zulässigen Schlag auszuführen, der dem Ball über das Netz folgt.
- 13.4.5 seinen Gegner vorsätzlich durch irgendwelche Handlungen wie Rufen oder Gebärden ablenkt.
- 13.5 wenn ein Spieler wegen offenkundiger, wiederholter und anhaltender Verstöße nach Regel 16 für schuldig befunden wird.

14 Wiederholungen

- 14.1 "Wiederholung" wird vom Schiedsrichter oder Spieler (wenn kein Schiedsrichter eingesetzt ist) ausgerufen, um das Spiel anzuhalten.
- 14.2 „Wiederholung erfolgt, wenn:
 - 14.2.1 der Aufschläger den Aufschlag ausführt, bevor der Rückschläger bereit ist (Regel 9.5).
 - 14.2.2 während des Aufschlages sowohl Rückschläger als auch Aufschläger gleichzeitig einen Fehler machen.
 - 14.2.3 Der Ball nach einem Rückschlag:
 - 14.2.3.1 sich am Netz verfängt und auf der Oberkante hängen bleibt.
 - 14.2.3.2 nach Überfliegen des Netzes im Netz hängen bleibt.
 - 14.2.4 während des Spiels der Ball auseinander fällt und sich die Basis vollständig vom restlichen Ball löst.
 - 14.2.5 nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel gestört oder ein Spieler durch einen Betreuer des Gegners abgelenkt wird.
 - 14.2.6 der Linienrichter nicht sehen konnte, wohin der Ball gefallen ist und der Schiedsrichter seinerseits keine Entscheidung treffen kann.
 - 14.2.7 ein unvorhergesehenes oder unbeabsichtigtes Ereignis eingetreten ist.
(siehe auch Anmerkungen zu Regel 13.3.4 bzw. 13.3.6)
- 14.3 Wenn eine ‚Wiederholung‘ eintritt, gilt der seit dem letzten Ballwechsel ausgeführte Aufschlag nicht mehr und der Spieler, der zuletzt aufgeschlagen hatte, wiederholt den Aufschlag.

15 Ball nicht im Spiel

Ein Ball ist nicht mehr im Spiel, wenn:

- 15.1 er das Netz oder den Pfosten berührt und anschließend auf der Netzseite des Spielers, der den Schlag ausgeführt hat, in Richtung Boden des Spielfeldes fällt.
- 15.2 er den Boden des Spielfeldes berührt.
- 15.3 der Tatbestand eines "Fehlers" oder einer "Wiederholung" vorliegt

16 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen

- 16.1 Das Spiel wird ohne Unterbrechung vom ersten Aufschlag bis zum Ende des Spiels durchgeführt, ausgenommen wie in den Regeln 16.2 und 16.3 erlaubt.
- 16.2 **Pausen**
- Bei allen Spielen sind Pausen erlaubt:
- 16.2.1 von nicht länger als 60 Sekunden in jedem Satz, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat.
- 16.2.2 Von nicht länger als 120 Sekunden zwischen dem ersten und zweiten Satz sowie zwischen einem zweiten und dritten Satz.
(Bei vom Fernsehen übertragenen Spielen entscheidet der Referee vor dem Spiel, ob die in Regel 16.2 erlaubten Pausen genommen und fest eingehalten werden müssen).
- 16.3 **Spielunterbrechung**
- 16.3.1 Wenn es Umstände erforderlich machen, die außerhalb der Verantwortung der Spieler liegen, kann der Schiedsrichter das Spiel so lange unterbrechen, wie er es für notwendig erachtet.
- 16.3.2 Unter besonderen Umständen kann der Referee den Schiedsrichter anweisen, das Spiel zu unterbrechen.
- 16.3.3 Wird das Spiel unterbrochen, bleibt der Punktstand bestehen und das Spiel wird später, wie abgebrochen, wieder aufgenommen.
- 16.4 **Spielverzögerung**
- 16.4.1 Unter keinen Umständen darf das Spiel verzögert werden, um einem Spieler die Möglichkeit zu geben, sich zu erholen, Luft zu schöpfen oder Ratschläge einzuholen.
- 16.4.2 Über den Tatbestand der Spielverzögerung entscheidet einzig und allein der Schiedsrichter.
- 16.5 **Ratschläge (Coaching) und Verlassen des Spielfeldes**
- 16.5.1 Ein Spieler darf nur Ratschläge erhalten, wenn der Ball nicht im Spiel ist (Regel 15).
- 16.5.2 Kein Spieler darf ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld verlassen, ausgenommen in den Pausen, wie in Regel 16.2 beschrieben.
- 16.6 **Ein Spieler darf nicht:**
- 16.6.1 absichtlich das Spiel verzögern oder ohne Erlaubnis unterbrechen;
- 16.6.2 ohne Erlaubnis den Ball modifizieren oder beschädigen, um Geschwindigkeit oder Flugeigenschaft zu verändern.

- 16.6.3 sich unsportlich/ungehörig verhalten.
- 16.6.4 sich eines unsportlichen Verhaltens schuldig machen, das nicht anderweitig durch eine Badmintonregel abgedeckt ist.
- 16.7 **Behandlung von Verstößen**
- 16.7.1 Der Schiedsrichter hat einen Verstoß gegen Regeln 16.4.1, 16.5.1 oder 16.6 wie folgt zu ahnden:
 - 16.7.1.1 durch eine Verwarnung (*gelbe Karte*) an die Seite, die sich schuldig gemacht hat.
 - 16.7.1.2 durch eine Fehlerverwarnung (*rote Karte*) an die schuldige Seite, wenn vorher verwarnt worden ist. Zwei derartige Fehlerverwarnungen (*zweite rote Karte*) einer Seite sind als fortdauerndes Vergehen zu werten.
- 16.7.2 im Falle einer groben Unsportlichkeit, eines fortdauernden Vergehens oder eines Verstoßes gegen Regel 16.2 (*verspätetes Erscheinen nach einer Pause*) hat der Schiedsrichter der schuldigen Seite eine Fehlerverwarnung zu geben, Er hat den Referee zu rufen, der berechtigt ist, die schuldige Seite zu disqualifizieren (*schwarze Karte*).

17 Turnier-Offizielle und Einsprüche

- 17.1 Der **Referee** hat die Gesamtverantwortung für das Turnier oder die Meisterschaft, bei dem (der) Spiele stattfinden.
- 17.2 Der für ein Spiel eingesetzte **Schiedsrichter** ist verantwortlich für den Ablauf des Spiels, für das Spielfeld und die unmittelbare Spielfeldumgebung. Der Schiedsrichter hat dem Referee zu berichten.
- 17.3 Der **Aufschlagrichter** hat die Aufschlagfehler zu geben, die vom Aufschläger gemacht werden (Regel 9.1.2 bis 9.1.8).
- 17.4 Ein **Linienrichter** zeigt an, ob ein Federball „in“ oder „aus“ ist, bezogen auf die ihm zugewiesene(n) Linie(n).
- 17.5 Die Tatsachenentscheidung eines Turnieroffiziellen ist endgültig, bezogen auf seine Verantwortlichkeit.
Ausgenommen ist der Fall, dass der Schiedsrichter aus seiner Sicht zweifelsfrei eine Fehlentscheidung eines Linienrichters erkannt hat. Für diesen Fall hat der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters zu korrigieren (overrulen).
- 17.6 Ein Schiedsrichter muss:
 - 17.6.1 die Einhaltung der Badmintonspielregeln überwachen, durchsetzen und vor allem „Fehler“ oder „Wiederholung“ ausrufen, wenn diese eingetreten sind.
 - 17.6.2 seine Entscheidung bei einem Einspruch wegen eines Streitpunktes vor Beginn des nächsten Aufschlages treffen.
 - 17.6.3 dafür sorgen, dass Spieler und Zuschauer über den fortlaufenden Spielstand informiert werden.

- 17.6.4 nach Rücksprache mit dem Referee Linienrichter oder einen Aufschlagrichter einsetzen oder absetzen.
- 17.6.5 dafür sorgen, dass auch diejenigen Aufgaben wahrgenommen werden, zu denen kein Technischer Offizieller für das Spielfeld eingesetzt ist.
- 17.6.6 wenn einem eingesetzten Turnieroffiziellen die Sicht versperrt ist, die Entscheidung für ihn treffen oder auf "Wiederholung" entscheiden.
- 17.6.7 alle Vorkommnisse im Zusammenhang mit Regel 16 aufschreiben und dem Referee melden.
- 17.6.8 den Referee bei allen nicht stattgegebenen Einsprüchen rufen, jedoch nur in Fällen der Regelauslegung. (Solche Einsprüche müssen vor der Ausführung des nächsten Aufschlages vorgetragen werden oder bei Spielende, bevor die Seite, die die Einsprüche vorbringt, das Spielfeld verlassen hat.)

Anhang 1

Variationen in Spielfeld und Ausrüstung (Utensilien)

- 1 Wenn es nicht möglich ist, die Pfosten auf den Seitenlinien aufzustellen, muss auf andere Weise angezeigt werden, wo die Seitenlinien unter dem Netz verlaufen, z.B. durch die Verwendung von dünnen Metallstreifen oder Klebeband von 40 mm Breite, die auf den Seitenlinien befestigt werden und senkrecht zum Netz hochführen.
- 2 Ein Spielfeld nur für Einzelspiele, muss wie in Abbildung E dargestellt, angelegt werden. Die rückwärtige Begrenzungslinie ist dann gleichzeitig hintere Aufschlaglinie und die Pfosten oder Materialstreifen, die die Pfosten darstellen, werden auf den Seitenlinien platziert.
- 3 Die Netzoberkante muss, vom Boden des Spielfeldes gemessen, in der Mitte des Feldes eine Höhe von 1,524 m und an den äußeren Begrenzungslinien eine Höhe von 1,55 m haben.

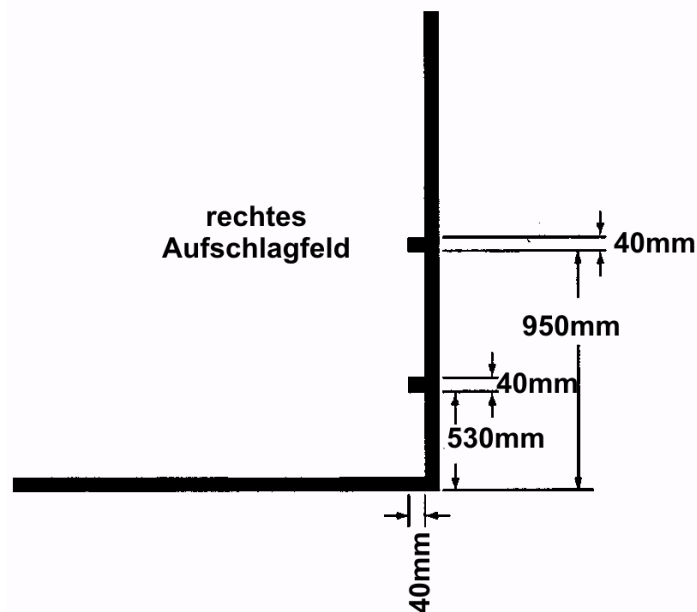


Abbildung D

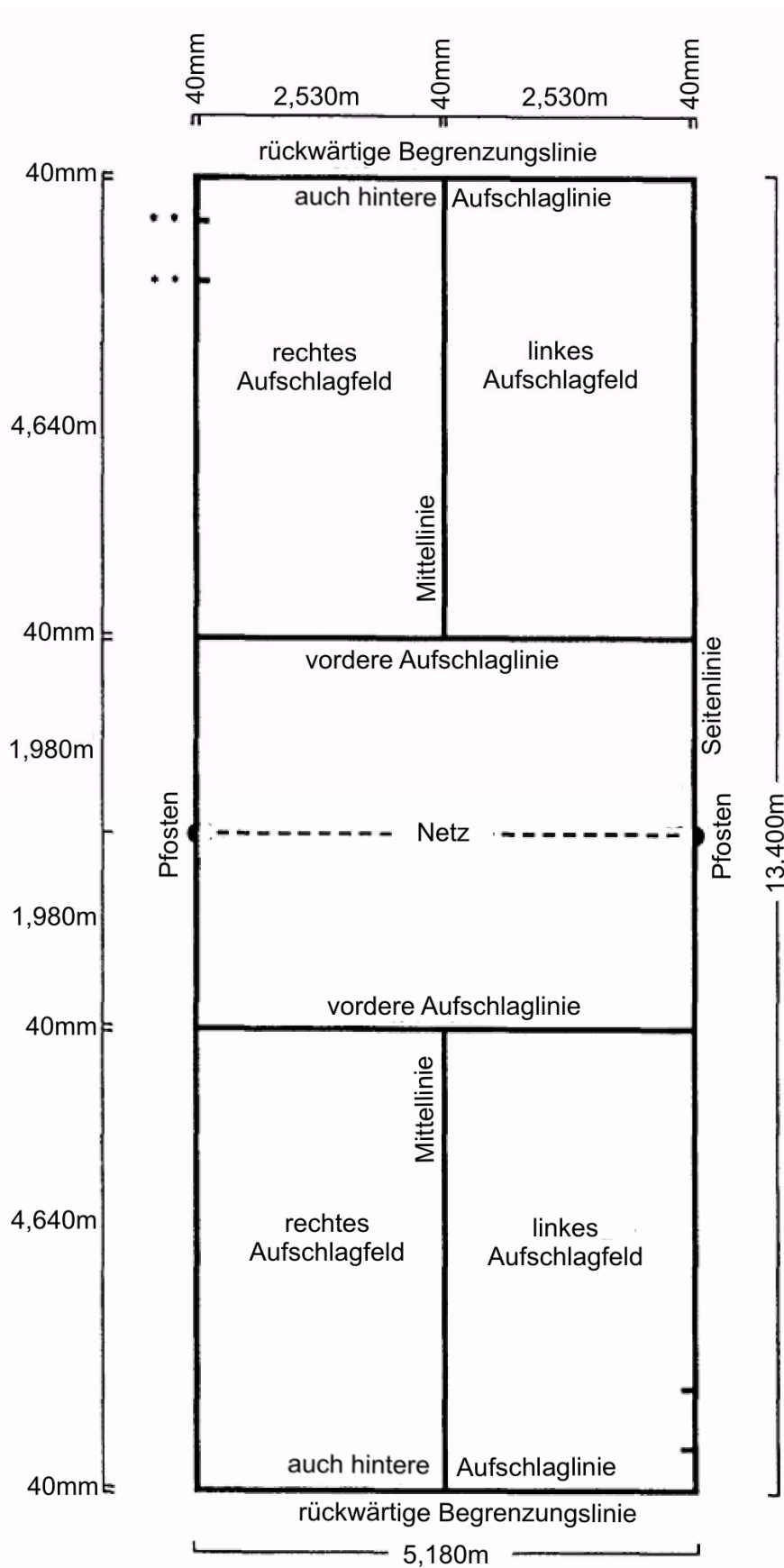


Abbildung E: Das Einzelspielfeld inklusive Maße und Erläuterungen

Anhang 2

Handicap-Spiele

In Handicap-Spielen sind folgende Änderungen (Variationen) in den Regeln anzuwenden:

- 1 Die für einen Satzgewinn benötigte Punktzahl soll nicht von der in Regel 7 genannten abweichen.
- 2 Regel 8.1.3 wird geändert und lautet:
„Im dritten Satz und bei einem Spiel mit nur einem Satz, wenn eine Seite die Hälfte der Punktzahl erreicht hat, die zum Gewinn des Satzes erforderlich ist (bei Brüchen wird zur nächsthöheren Zahl aufgerundet).“

Anhang 3

Andere Zählweisen

Nach vorheriger Absprache ist es erlaubt, ein Spiel auszutragen mit

1. entweder einen Satz bis 21 Punkte,
 2. oder zwei Gewinnsätzen bis je 15 Punkte
- zu 1. ober gilt die nachfolgende Regeländerung

8 Wechsel der Spielfeldseiten

- 8.1 In einem Spiel mit nur einem Satz wechseln die Spieler die Spielfeldseiten, wenn die führende Partei 11 Punkte erreicht hat.

zu 2 oben gelten die nachfolgenden Regeländerungen

7 Punktssystem (Zählweise)

- 7.1 Ein Spiel ist beendet, wenn eine Seite zwei Sätze gewonnen hat.
- 7.2 Ein Satz gilt von der Seite als gewonnen, die zuerst 15 Punkte erreicht hat, ausgenommen Regel 7.5 und 7.5.
- 7.3 Bei einem Spielstand von 14-beide, gewinnt die Seite den Satz, die zuerst einen Vorsprung von zwei Punkten hat.
- 7.4 Bei einem Spielstand von 20-beide gewinnt die Seite den Satz, die als nächste den 21. Punkt erzielt.

8 Wechsel der Spielfeldseiten

- 8.1.3 m dritten Satz, wenn die führende Seite folgenden Punktestand erreicht: 8 Punkte

16 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen

- 16.2 Pausen:
- 16.2.1 Von nicht länger als 60 Sekunden in jedem Satz, wenn die führende Seite 8 Punkte erreicht hat.

Anhang 4

Fachausdrücke / Vokabular

Dieser Anhang enthält die Standard-Fachausdrücke, die von Schiedsrichtern zur Leitung eines Spiels verwendet werden sollen.

1	Ansagen und Spielervorstellung	Announcements and Introductions
1.1	Meine Damen und Herren, dies ist:	Ladies and Gentlemen, this is:
1.1.1	Zu meiner Rechten ... (Name des Spielers), und zu meiner Linken ... (Name des Spielers)	on my right ... (player name), and on my left ... (player name)
1.1.2	Zu meiner Rechten ... (Name der Spieler), und zu meiner Linken ... (Namen der Spieler)	on my right ... (names of player), and on my left ... (names of player)
1.1.3	Zu meiner Rechten ... (Land/Mannschaftsname), vertreten durch ... (Name des Spielers), und zu meiner Linken ... (Land/Mannschaftsname), vertreten durch ... (Name des Spielers) oder	on my right ... (country/team name), represented by ... (player name), and on my left ... (country/team name), represented by ... (player name) or
1.1.4	Zu meiner Rechten ... (Land/Mannschaftsname), vertreten durch ... (Namen der Spieler), und zu meiner Linken ... (Land/Mannschaftsname), vertreten durch ... (Namen der Spieler)	on my right ... (country/team name), represented by ... (names of player), and on my left ... (country/team name), represented by ... (names of player)
1.2.1	... (Name des Spielers) schlägt auf	... (player name) to serve
1.2.2	... (Land/Mannschaftsname) schlägt auf	... (country/team name) to serve
1.3.1	... (Name des Spielers) schlägt auf zu ... (Name des Spielers)	... (player name) to serve to ... (player name)
1.3.2	... (Name des Spielers) auf ... (Name des Spielers)	... (player name) to ... (player name)

Die nachfolgende Zusammenstellung macht deutlich, wann welche Ansage zutreffender Weise anzuwenden ist:

Wettbewerb	Einzel	Doppel
Individual	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
Mannschaft	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

2	Beginn des Spiels und Ansage der Punkte	Start of Match and Calling the Score
2.1	Null beide, bitte spielen.	Love all, play.
2.2	Aufschlagwechsel	Service over
2.3	Zweiter Aufschläger	Second Server
2.4	... Satzpunkt ... , z.B. 14 Satzpunkt 6, oder 16 Satzpunkt 14	... game point ... e.g. 14 game point 6, or 16 game point 14
2.5	... Spielpunkt ... , z.B. 14 Spielpunkt 8 oder 16 Spielpunkt 14	... match point ... e.g. 14 match point 8, or 16 match point 14
2.6	... Satzpunkt beide ... , z.B. 14 Satzpunkt beide, oder 16 Satzpunkt beide	... game point all ... e.g. 14 game point all, or 16 game point all
2.7	... Spielpunkt beide ... , z.B. 14 Spielpunkt beide, oder 16 Spielpunkt beide	... match point all ... e.g. 14 match point all', or 16 match point all
2.8	Der erste Satz wurde gewonnen ... (beim Mannschaftswettkampf verwende den Länder/ Mannschaftsnamen) mit ... (Punktstand)	First game won by ..' (in team event, use name of country/team) ... (score)
2.9	Zweiter Satz	Second game
2.10	Der zweite Satz wurde gewonnen von ... (beim Mannschaftswettkampf verwende den Länder/ Mannschaftsnamen) mit ... (Punktstand)	Second game won by ... (in team event, use name of country/team) ... (score)
2.11	Möchten Sie verlängern?	Are you setting?
2.11.1	Satz nicht verlängert; es wird bis 15 (11) gespielt	Game not set; playing to 15 (11)
2.11.2	Verlängert bis 17 (13)	Setting to 17 (13)
2.12	Auf Feld ... (Nummer) noch 20 Sekunden	Court ... (number) 20 seconds
2.13	Je einen Satz für beide	One game all
2.14	Auf Feld ... (Nummer) fünf Minuten Pause	Court ... (number) a five minute interval

2.15	Auf Feld ...(Nummer) noch zwei Minuten	Court ... (number) two minutes
2.16	Auf Feld ... (Nummer) noch eine Minute	Court ... (number) one minute
2.17	Entscheidungssatz	Final Game

3	Allgemeine Ausdrücke	General Communication
3.1	Sind Sie spielbereit?	Are you ready?
3.2	Kommen Sie bitte zu mir'	Come here please
3.3	Ist der Federball in Ordnung?	Is the shuttle O.K.?
3.4	Prüfen Sie den Ball	Test the shuttle
3.5	Wechseln Sie den Ball aus	Change the shuttle
3.6	Wechseln Sie den Ball nicht aus	Do not change the shuttle
3.7	Wiederholung	Play a let
3.8	Bitte Spielfeldseiten wechseln	Change ends
3.9	Sie schlugen vom falschen Aufschlagfeld auf	You served from the wrong court
3.10	Sie schlugen außer der Reihe auf	You served out of turn
3.11	Sie schlugen außer der Reihe zurück	You received out of turn
3.12	Sie dürfen den Federball nicht verändern	You must not interfere with the shuttle
3.13	Der Federball hat Sie berührt	The shuttle touched you
3.14	Sie berührten das Netz	You touched the net
3.15	Sie stehen im falschen Aufschlagfeld	You are standing in the wrong court
3.16	Sie störten ihren Gegner	You distracted your opponent
3.17	Der Federball wurde zweimal und mit zwei Schlägen getroffen	You hit the shuttle twice
3.18	Der Federball wurde geschleudert	You slung the shuttle
3.19	Sie sind in das gegnerische Feld eingedrungen	You invaded your opponent's court
3.20	Sie haben ihren Gegner behindert	You obstructed your opponent

3.21	Möchten Sie aufgeben?	Are You retiring?
3.22	Fehler - Rückschläger	Fault - receiver
3.23	Aufschlagfehler gegeben	Service fault called
3.24	Das Spiel muss fortgesetzt werden	Play must be continuous
3.25	Das Spiel ist unterbrochen	Play is suspended
3.26 (Name des Spielers) verwarnt wegen schlechten Betragens' (name of player) warning for misconduct
3.27 (Name des Spielers) Fehler wegen schlechten Betragens (name of player) 'fault for misconduct
3.28	Fehler	Fault
3.29	Aus	Out
3.30	Linienrichter - Handzeichen bitte	Line Judge - signal
3.31	Aufschlagrichter - Handzeichen bitte	Service Judge - signal
3.32	Erster Aufschläger	First server
3.33	Zweiter Aufschläger	Second server
3.34	Bitte Feld reinigen	Wipe the court

4	Ende des Spiels	End of Match
4.1	Das Spiel wurde gewonnen von (Name des Spielers/der Mannschaft) (Ergebnisse)	Match won by (name of player/team) (scores)
4.2 (Name des Spielers/der Mannschaft) aufgegeben (name of player/team) retired
4.3 (Name des Spielers/der Mannschaft) disqualifiziert (name of player/team) disqualified

5. Punktstände

0	Null	Love
1	Eins	One
2	Zwei	Two
3	Drei	Three
4	Vier	Four
5	Fünf	Five
6	Sechs	Six
7	Sieben	Seven
8	Acht	Eight
9	Neun	Nine
10	Zehn	Ten
11	Elf	Eleven
12	Zwölf	Twelve
13	Dreizehn	Thirteen
14	Vierzehn	Fourteen
15	Fünfzehn	Fifteen
16	Sechzehn	Sixteen
17	Siebzehn	Seventeen

Anhang 5

Spielregeln für gehandicapte Spieler

Badminton-Spielregeln für gehandicapte Spieler in der Version vom 11.06.2000 der IBAD (International Badminton Association for Disabled Players)

Erläuterung

Die Spielregeln für gehandicapte Spieler gelten für Spiele in den Klassen der Wettbewerbe Stehend - Badminton (St), Rolli- Badminton (R) und Sitzbadminton (Si). An dieser Stelle sind in der deutschen Übersetzung im Gegensatz zum englischen Original nur Änderungen und Ergänzungen der IBF-Spielregeln aufgeführt. Bleibt ein Wettbewerb unter einem Punkt unerwähnt, gelten für ihn die IBF-Regelungen wörtlich. Dies ist sehr häufig für Stehend-Badminton der Fall. Badminton für gehandicapte Spieler wird generell nach den Spielregeln der IBF gespielt, mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Änderungen:

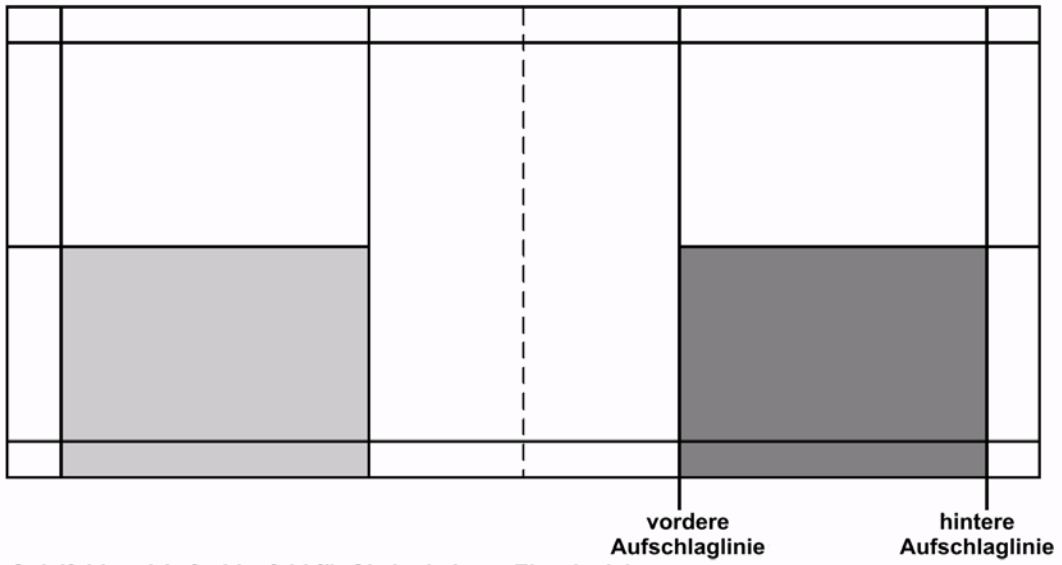
- 1 Spielfeld und Spielfeldausstattung
 - 1.1 Das Spielfeld ist ein Rechteck und wird durch 40 mm breite Linien, wie in Abbildung „A“ (der IBF-Regel) dargestellt, angelegt. Für gehandicapte Spieler wird die Spielfläche unterschiedlich genutzt:
 - 1.1.1 (Si) Die Spielfelder für Einzel- und Doppelspiel werden in den Diagrammen F bzw. G dargestellt.
 - 1.1.2 (R) Die Spielfelder für Einzel- und Doppelspiel werden in den Diagrammen H bzw. I dargestellt.
 - 1.4 Die Pfosten haben die folgenden vom Boden des Spielfeldes gemessenen Höhen und sollen vertikal verbleiben, wenn das Netz gespannt ist, wie in Regel 1.10 beschrieben
 - 1.4.1 1,20m
 - 1.4.2 1,40m
 - 1.10 Die Netzoberkante muss, vom Boden des Spielfeldes gemessen, in der Mitte des Feldes bzw. und an den äußeren Begrenzungslinien des Doppelspielfeldes die folgenden Höhen haben:
 - 1.10.1 (Si) 1,176 m bzw. 1,20m
 - 1.10.2 (R) 1,372 m bzw. 1,40 m
- 9 Aufschlag
 - 9.1 Bei einem korrekten Aufschlag:

- 9.1.2 müssen Aufschläger und Rückschläger innerhalb der diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfelder stehen oder sich innerhalb der entsprechenden Aufschlagfelder befinden, ohne die Begrenzungslinien dieser Aufschlagfelder zu berühren;
- 9.1.3 (Si) [Die IBF-Regel gilt nur bei einer Klassifizierung „Behinderung oberhalb der Hüfte“.]
 (R) müssen die Räder des Rollstuhls des Aufschlägers und die des Rollstuhls des Rückschlägers zum Beginn des Aufschlags unbewegt sein.
 (Si) [Die IBF- Regel entfällt]
 (R) und (Si) muss sich der gesamte Federball unterhalb der Achselhöhle des Aufschlägers befinden im Moment der Berührung mit dem Schläger des Aufschlägers.
- 9.7 (R) und (Si) Im Doppelspiel befinden sich die jeweiligen Partner im angrenzenden Aufschlagfeld.
- 10 Einzelspiel
- 10.1 Aufschlagende und rückschlagende Seiten
- 10.1.1 (R) und (Si) Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils im Aufschlagfeld ausgeführt und im Aufschlagfeld zurückgeschlagen.
- 10.1.2 (R) und (Si) [Die IBF-Regel entfällt.]
- 10.3 Punktestände und Aufschlag
- 10.3.1 (R) und (Si) Wenn der Rückschläger einen 'Fehler' macht oder der Federball nicht mehr im Spiel ist, weil er den Boden innerhalb des Spielfelds des Rückschlägers berührt, erzielt der Aufschläger einen Punkt. Der Aufschläger schlägt dann wieder aus seinem Aufschlagfeld auf.
- 11 Doppelspiel
- 11.5 Aufschlagende und rückschlagende Seiten
- 11.5.1 (Si) Der Spieler, der zu Beginn eines Satzes aufschlägt oder zurückschlägt, führt Aufschlag oder Rückschlag während des gesamten Satzes im rechten Aufschlagfeld aus.
- 11.5.2 (Si) Der jeweilige Partner führt Aufschlag oder Rückschlag während des gesamten Satzes im linken Aufschlagfeld aus.
- 11.5.3 (Si) Der Aufschläger schlägt zum diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfeld, wenn die Seite dieses Spielers keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.

- 11.5.4 (Si) Der Aufschläger schlägt zum gerade gegenüberliegenden Aufschlagfeld, wenn die Seite dieses Spielers eine ungerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 13 Es ist ein Fehler:
- 13.2 wenn der im Spiel befindliche Federball:
- 13.2.5 (R) einen Spieler, die Kleidung oder den Rollstuhl eines Spielers berührt.
- 16 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen
- 16.1 (R) Das Spiel wird ohne Unterbrechung vom ersten Aufschlag bis zum Ende des Spiels durchgeführt, ausgenommen wie in den Regeln 16.2, 16.3, 16.9 und 16.10 erlaubt.
- 16.9 (R) Ein Spieler darf das Spielfeld während des Spiels für eine Zweitspanne, die 3 Minuten nicht überschreitet, verlassen, um zu kathedern. Er ist von einem Offiziellen zu begleiten.
- 16.10 (R) Ein Spieler darf einen beschädigten Rollstuhl während des Spiels reparieren, wenn dies schnellstmöglich geschieht. Falls der Spieler dazu das Spielfeld verlassen muss, ist er von einem Offiziellen zu begleiten.
- 18 Beschränkungen der Bewegung
- 18.1.1 (R) In dem Moment, in dem der Spieler den Federball schlägt, muss ein Teil seines Rumpfes die Sitzfläche des Rollstuhls berühren. benutzen.
- 18.1.2 (R) Solange der Federball im Spiel ist, müssen die Füße der Spieler die Fußrasten des Rollstuhls berühren.
- 18.1.3 (R) Solange der Federball im Spiel ist, darf kein Teil der Füße den Boden berühren. Ein Spieler darf die Füße insbesondere weder zum Bremsen noch zum Anschieben benutzen.
- 18.1.4 (R) Unmittelbar bevor und im Moment während der Spieler den Federball schlägt, darf sich der Spieler nicht mit den Händen auf dem Boden abstützen.
- 18.1.5 (R) Solange der Federball im Spiel ist, darf eine montierte Fußstütze den Boden nicht berühren.
- 18.2 (Si) In dem Moment, in dem der Spieler den Federball schlägt, muss ein Teil seines Rumpfes den Boden berühren.
- 19 Rollstuhlausrüstung

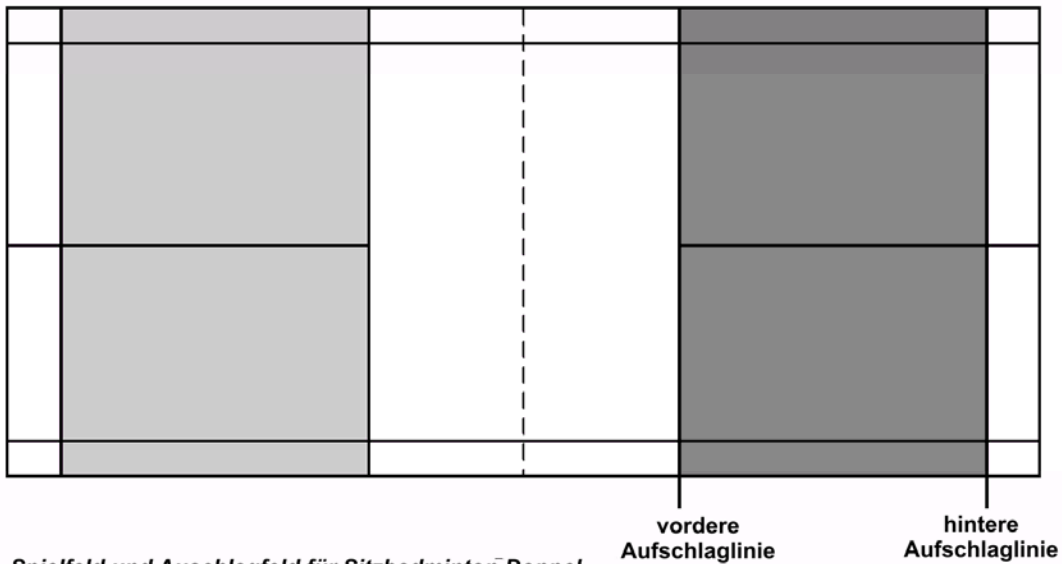
- 19.1 (R) Der Körper des Spielers darf mit einem elastischen Haltegurt am Rollstuhl fixiert werden.
- 19.2 (R) Der Rollstuhl kann mit einem rückwärtigen Unterstützungsrad, das über die Haupträder hinausragt, ausgerüstet werden.

DIAGRAMM F



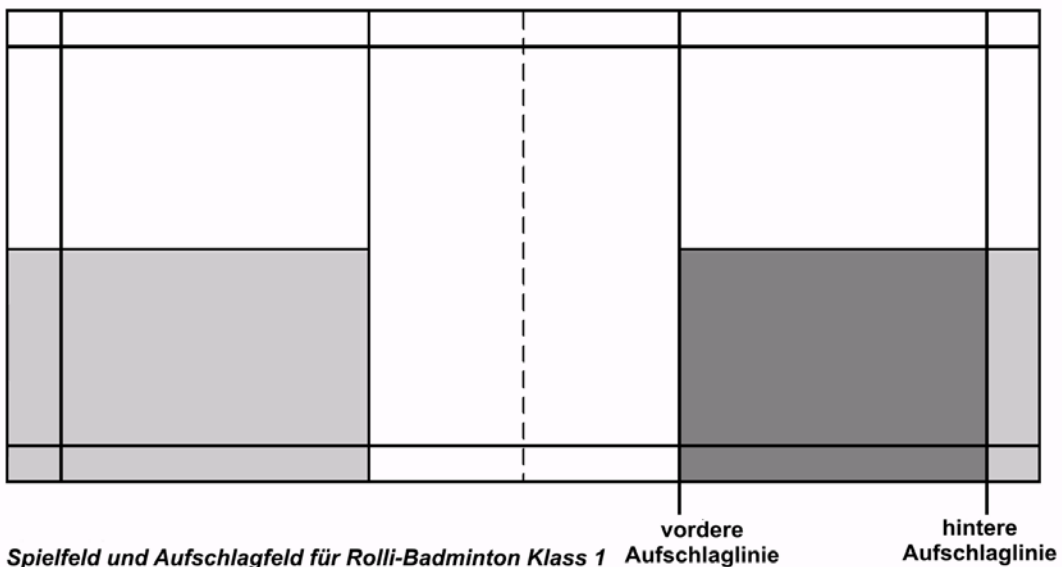
Spielfeld und Aufschlagfeld für Sitzbadminton Einzelspiel

DIAGRAMM G



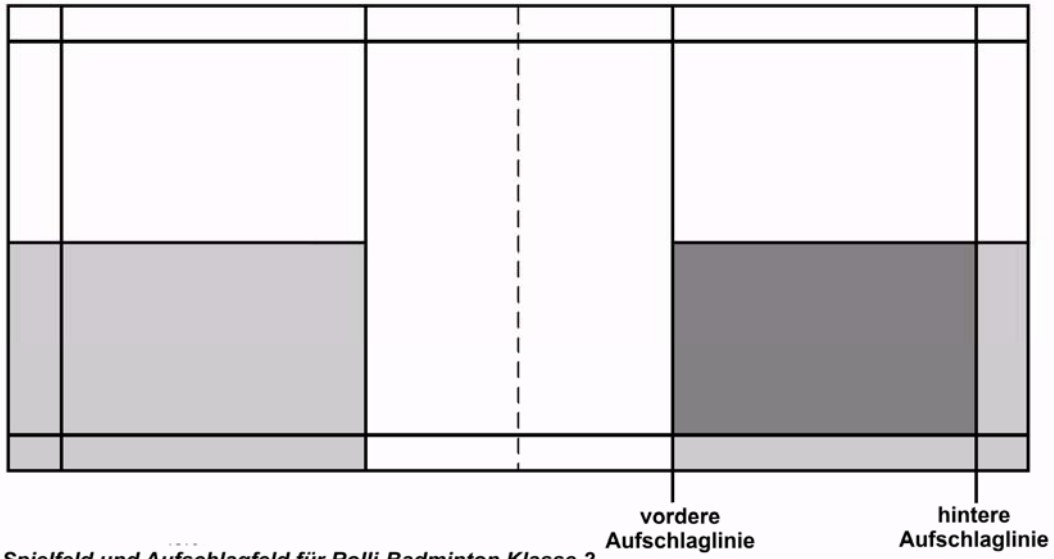
Spielfeld und Ausschlagfeld für Sitzbadminton Doppel

DIAGRAMM H 1



Spielfeld und Aufschlagfeld für Rolli-Badminton Class 1 Einzelspiel

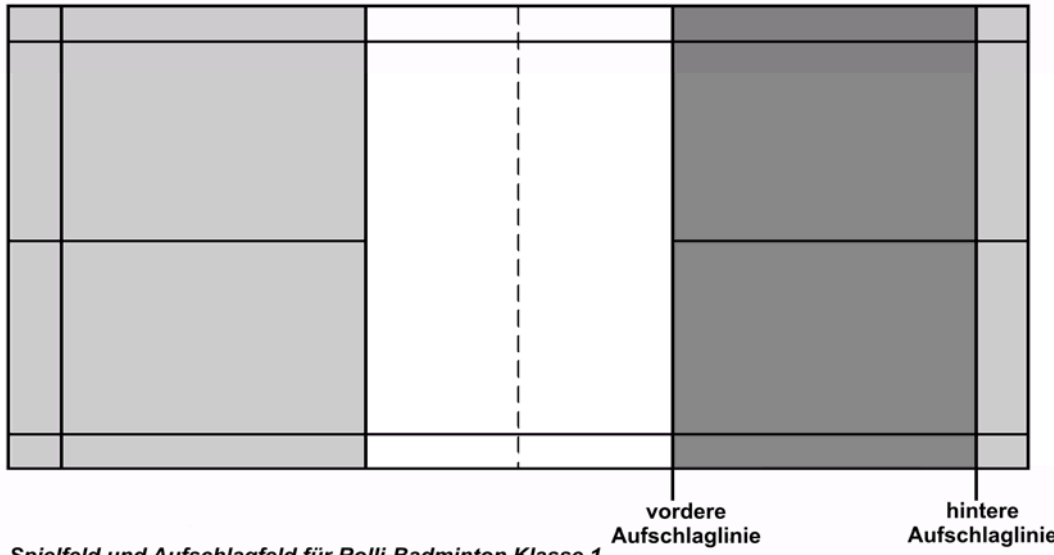
DIAGRAMM H 2



Spielfeld und Aufschlagfeld für Rolli-Badminton Klasse 2

Einzelspiel

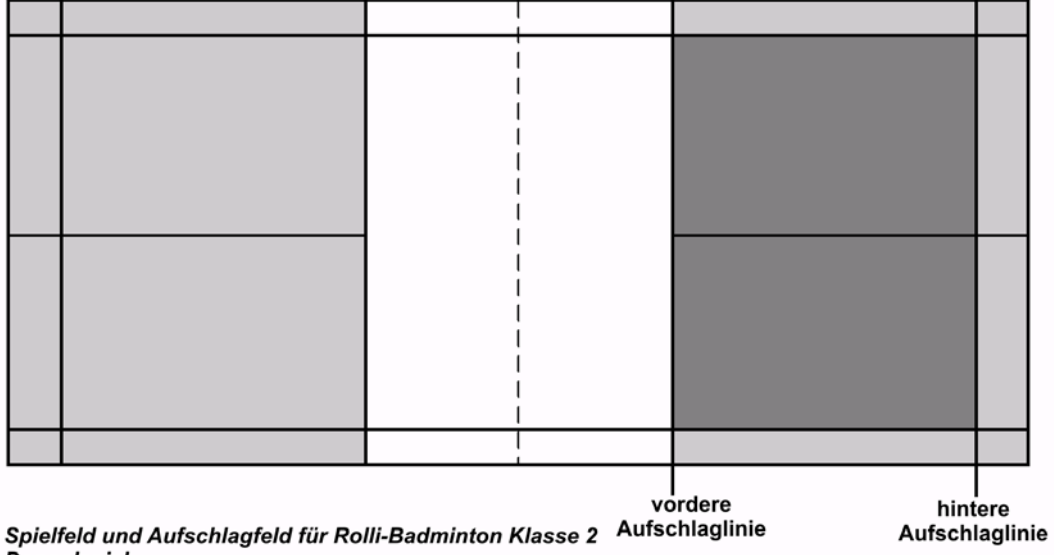
DIAGRAMM I 1



Spielfeld und Aufschlagfeld für Rolli-Badminton Klasse 1

Doppelspiel

DIAGRAMM I 2



Spielfeld und Aufschlagfeld für Rolli-Badminton Klasse 2

Doppelspiel

Anhang 6 Offizielle Maße

In den Regeln sind alle Maße in Metern oder Millimetern angegeben. Die gesetzlichen englischen Maße sind zulässig. Für die Regeln sind die einzelnen Werte der folgenden Tabelle anzuwenden:

Millimeter	Zoll
15	5/8
20	3/4
25	1
28	1 1/8
40	1 1/2
58	2 1/4
64	2 1/2
68	2 5/8
70	2 3/4
75	3
220	8 5/8
230	9
280	11
290	11 3/8

Millimeter	Fuß	Zoll
380	1	3
420	1 4	1/2
490	1 7	1/2
530	1	9
570	1	10 1/2
680	2 2	3/4
720	2 4	1/2
760	2	6
950	3 1	1/2
990	3	3
Meter	Fuß	Zoll
1,524	5	
1,550	5	1
2,530	8	3 3/4
3,880	12	9
4,640	15	3
5,180	17	
6,100	20	
13,400	44	

Anweisungen für Spielfeld-Offizielle

- 1 Einleitung**
- 2 Offizielle und ihre Entscheidungen**
- 3 Anweisungen für Schiedsrichter**
- 4 Allgemeine Hinweise für Schiedsrichter**
- 5 Anweisungen für Aufschlagrichter**
- 6 Anweisungen für Linienrichter**

1 Einleitung

- 1.1 Die Anweisungen für Spielfeld-Offizielle wurden von der IBF entsprechend den Spielregeln herausgegeben mit dem Ziel, die Leitung eines Spiels in allen Ländern zu standardisieren.
- 1.2 Zweck dieser Anweisungen ist, die Schiedsrichter anzuweisen, wie sie das Spiel entschlossen und mit Fairness, jedoch ohne Übertreibung zu leiten haben, unter Beachtung der Spielregeln. Die Anweisungen geben auch Linien- und Aufschlagrichtern Anleitungen, wie sie ihre Aufgaben auszuführen haben.
- 1.3 Alle Spielfeldoffizielle sollten daran denken, dass das Spiel den Spielern gehört.

2 Offizielle und ihre Entscheidungen

- 2.1 Der Schiedsrichter untersteht dem Referee und handelt nach seinen Anweisungen (oder den Weisungen des Turnierverantwortlichen, wenn kein Referee eingesetzt ist).
- 2.2 Ein Aufschlagrichter wird normalerweise vom Referee eingesetzt, kann jedoch vom Schiedsrichter in Absprache mit dem Referee abgesetzt werden.
- 2.3 Linienrichter werden normalerweise vom Referee eingesetzt; ein Linienrichter kann jedoch in Absprache mit dem Referee vom Schiedsrichter abgesetzt werden.
- 2.4 Die Entscheidung eines Spielfeld-Offiziellen ist eine Tatsachenentscheidung innerhalb seines Verantwortungsbereichs (Regel 17.5).
- 2.5 Wenn ein Offizieller in der Sicht beeinträchtigt war, trifft der Schiedsrichter die Entscheidung. Kann keine Entscheidung getroffen werden, ist auf „Wiederholung“ zu entscheiden.
- 2.6 Der Schiedsrichter ist verantwortlich für das Spielfeld und seine unmittelbare Umgebung. Die Entscheidungszuständigkeit des Schiedsrichters beginnt mit dem Betreten des Spielfeldes vor dem Spielbeginn und endet beim Verlassen des Spielfeldes nach dem Spiel.

3 Anweisungen für Schiedsrichter

- 3.1 Vor Beginn des Spiels muss der Schiedsrichter
 - 3.1.1 sich den Schiedsrichterzettel vom Referee geben lassen;
 - 3.1.2 sich davon überzeugen, dass eingesetzte Anzeigetafeln funktionieren;
 - 3.1.3 kontrollieren, ob die Pfosten auf den Linien stehen oder Markierungstreifen korrekt angebracht sind;
 - 3.1.4 die Netzhöhe prüfen und sich vergewissern, dass zwischen den Netzen und den Netzpfeuten keine Lücke ist (üblicherweise überträgt der Schiedsrichter die unter 3.1.3 und 3.1.4 beschriebenen Aufgaben dem Aufschlagrichter, wenn einer eingesetzt ist);
 - 3.1.5 feststellen, ob irgendwelche zusätzlichen Regelungen bestehen für den Fall, dass der Federball ein Hindernis berührt;

- 3.1.6 sich vergewissern, dass der Aufschlagrichter und die Linienrichter ihre Pflichten kennen und dass sie richtig postiert sind (Ziffern 5 und 6);
- 3.1.7 sich vergewissern, dass eine ausreichende Menge getesteter Federbälle (Regel 3) für das Spiel zur Verfügung steht, um während des Spiels Verzögerungen zu vermeiden; und
- 3.1.8 prüfen, ob die Kleidung der Spieler den geltenden Bestimmungen hinsichtlich Werbung auf der Spielkleidung entspricht. Es ist sicherzustellen, dass jeder Verstoß berichtigt wird. Jede Entscheidung, die einen Verstoß gegen die Bestimmungen über die Kleidung betrifft, muss dem Referee oder dem in Frage kommenden Offiziellen vor Spielbeginn oder, falls dies nicht möglich ist, unmittelbar nach dem Spielende mitgeteilt werden.
- 3.2 Die Ansage „bitte spielen“ legt den Start eines Spieles fest. Um das Spiel zu beginnen, muss der Schiedsrichter
 - 3.2.1 dafür sorgen, dass fair gewählt wird und sowohl Gewinner als auch Verlierer korrekt von ihrem Wahlrecht Gebrauch machen (Regel 6);
Anmerkung: Im Doppel wird der erste Rückschläger erst benannt, wenn der Aufschläger feststeht.
 - 3.2.2 beim Doppelspiel, die Namen der beiden Spieler aufschreiben, die im rechten Aufschlagfeld beginnen. Eine entsprechende Eintragung muss bei Beginn jedes Satzes gemacht werden. (Somit kann zu jeder Zeit festgestellt werden, ob sich die Spieler im richtigen Aufschlagfeld befinden. Verwechselt ein Spieler während des Satzes unbemerkt das Aufschlagfeld, so dass die Spieler nun falsche Positionen haben, ist die Eintragung entsprechend zu ändern); und
 - 3.2.3 das Spiel mit der Ansage bekannt geben. Bei der Ansage des entsprechenden Textes wird nach links oder rechts gezeigt.

Bei einem Turnier

„Meine Damen und Herren, zu meiner Rechten 'X' und zu meiner Linken 'Y'. 'X' schlägt auf; Null beide; bitte spielen.“

Bei einem Mannschaftswettbewerb

„Meine Damen und Herren, zu meiner Rechten 'A', vertreten durch 'X' und zu meiner Linken 'B' vertreten durch 'Y'. 'A' schlägt auf; Null beide; bitte spielen.“

(Danach wird nur auf die Mannschaftsnamen verwiesen, d.h. ‚A‘ und ‚B‘, anstatt auf die Spieler ‚X‘ und ‚Y‘).

Im Doppel sind Aufschläger und Rückschläger in der Ansage wie folgt zu unterscheiden:

Turnier: „ ... zu meiner Rechten 'W' und 'X' und zu meiner Linken 'Y' und 'Z'. 'X' schlägt auf zu 'Y'; Null beide; bitte spielen.“

Mannschaftswettbewerb: „ ... zu meiner Rechten 'A' vertreten durch 'W' und 'X' und zu meiner Linken 'B' vertreten durch 'Y' und 'Z'. 'A' schlägt auf; 'X' auf 'Y'; Null beide; bitte spielen.“

- 3.3 Während des Spiels muss der Schiedsrichter den Spielstand aufschreiben und ansagen.

3.3.1 Die Punktzahl des Aufschlägers ist immer zuerst anzusagen.

3.3.2 Wenn im Einzel ein Spieler das Aufschlagrecht verliert, wird

„Aufschlagwechsel“

angesagt, gefolgt von der Punktzahl zugunsten des neuen Aufschlägers

3.3.3 Beim Doppel wird zu Beginn des Satzes nur die Punktzahl angesagt, und zwar so lange, wie der erste Spieler aufschlägt. Geht das Aufschlagrecht verloren, wird

„Aufschlagwechsel“

angesagt, gefolgt von der Punktzahl zugunsten des neuen Aufschlägers. Wenn danach der erste Aufschläger das Aufschlagrecht verliert, wird die Punktzahl angesagt, gefolgt durch

„Zweiter Aufschläger“

Das gilt so lange, wie der zweite Aufschläger aufschlägt. Wenn eine Seite das Aufschlagrecht verliert, erfolgt die Ansage

„Aufschlagwechsel“

gefolgt von der Punktzahl zugunsten des neuen Aufschlägers.

3.3.4 **„Bitte spielen“** soll vom Schiedsrichter nur angesagt werden,

- um anzuzeigen, dass ein Spiel oder ein Satz beginnt oder der Satz nach dem Seitenwechsel im Entscheidungssatz fortgesetzt wird,
- um anzuzeigen, dass das Spiel nach einer Spielunterbrechung wieder aufgenommen wird oder

um anzuzeigen, dass der Schiedsrichter die Spieler anweist, das Spiel fortzusetzen.

3.3.5 **„Fehler“** sollte immer gerufen werden, wenn es zu einem 'Fehler' kommt; es gelten jedoch folgenden Ausnahmen:

- ein 'Fehler', der gemäß Regel 9.1 bis 9.3 vom Aufschlagrichter angesagt wird, sollte mit „Aufschlagfehler gegeben“ bekannt gegeben werden,
- ein 'Fehler' nach Regel 13.2.1; hierbei ist der Ruf und das Handzeichen des Linienrichters ausreichend, und
- ein 'Fehler' nach den Regeln 13.2.2 oder 13.2.3, der nur angesagt werden sollte, wenn für Spieler oder Zuschauer eine Klarstellung notwendig ist.

3.3.6 **„Satzpunkt“** (oder **„Spielpunkt“**, sofern zutreffend)

soll in einem Satz und für jede Seite jeweils nur bei der ersten Gelegenheit angesagt werden, wenn eine Seite 14 oder 16 Punkte (10 oder 12 Punkte beim Dameneinzel) erreicht hat.

Die Ansage „Satzpunkt“ (oder „Spielpunkt“) soll immer unmittelbar hinter der Punktzahl des Aufschlägers und vor der Punktzahl des Rückschlägers sein.

Wenn der Spielstand „ 14 beide “ („ 10 beide “) erreicht wird, rufe nur bei der ersten Gelegenheit eines Satzes und vor der Frage nach einer eventuellen Verlängerung **„14 (10) Satzpunkt beide“** oder **„14 (10) Spielpunkt beide“**.

- 3.3.7 Wird zum ersten Mal Gleichstand mit „Satzpunkt“ bzw. „Spielpunkt“ erreicht, so frage die rückschlagende Seite
„Möchten Sie verlängern?“
- Falls eine Verlängerung gewünscht wird, so sage an
„Satz verlängert bis 17 (13)“.
- Sage den fortschreitenden Spielstand solange an, bis der Siegpunkt erreicht ist.
 Falls eine Verlängerung abgelehnt wird, sage an:
„Satz nicht verlängert; es wird bis 15 (11) gespielt“
- und falls zutreffend
„Zweiter Aufschläger“.
- 3.3.8 Am Ende jeden Satzes muss immer, unabhängig vom Applaus, sofort nach dem letzten abschließenden Ballwechsel
„Satz“
 angesagt werden. Wo es zutreffend ist, setzt von diesem Zeitpunkt an die gemäß Regel 16.2 zulässige Pause ein.
Nach dem ersten Satz erfolgt die Ansage:
 „Der erste Satz wurde gewonnen von ... (Name(n) des Spielers (der Spieler) oder der Mannschaft (bei einem Mannschaftswettbewerb)) mit... (Punktzahl).“
- Nach dem zweiten Satz** erfolgt die Ansage:
 „Der zweite Satz wurde gewonnen von... (Name(n) des Spielers (der Spieler) oder der Mannschaft (bei einem Mannschaftswettbewerb)) mit... (Punktzahl).“
 Wenn durch einen Satz das Spiel gewonnen wurde, sage statt dessen an:
 „Das Spiel wurde gewonnen von.. (Name(n) des Spielers (der Spieler) oder der Mannschaft (bei einem Mannschaftswettbewerb)) mit... (Punktzahl).“
- 3.3.9 Bei einer **Pause zwischen dem ersten und zweiten Satz** heißt die Ansage, nachdem 70 Sekunden verstrichen sind:
 „(Auf Feld...) noch 20 Sekunden“. Diese Ansage ist zu wiederholen.
- Während der Pause zwischen dem ersten und zweiten Satz dürfen neben den Spielern (den Parteien) jeweils bis zu zwei Personen anwesend sein. Diese Personen dürfen die Spieler (die Parteien) frühestens nach dem Seitenwechsel aufsuchen und haben das Spielfeld zu verlassen, wenn der Schiedsrichter ansagt: „ ... noch 20 Sekunden“
- Um den **zweiten Satz zu beginnen**, erfolgt die Ansage: „Zweiter Satz, Null beide, bitte spielen“.
- 3.3.10 Wenn ein dritter Satz gespielt wird, erfolgt die Ansage:
 „Einen Satz beide“ unmittelbar nach der Ansage gemäß Anweisung 3.3.8.
- Wenn eine Pause von fünf Minuten beansprucht wird, sage an:
 „(Auf Feld...) fünf Minuten Pause.“
- Nachdem drei Minuten vergangen sind, sage an:
 „(Auf Feld...) noch zwei Minuten.“ Diese Ansage ist zu wiederholen.

Nachdem vier Minuten vergangen sind, sage an:
„(Auf Feld...) noch eine Minute" Diese Ansage ist zu wiederholen.

Um den **dritten Satz zu beginnen**, sage an:
„Entscheidungssatz, Null beide; bitte spielen".

3.3.11 Im dritten Satz, oder in einem Spiel mit einem Satz, sage die Punktzahl gefolgt von:

„Bitte Spielfeldseiten wechseln",

wenn die führende Punktzahl 6 oder 8 erreicht, wie Regel 8.1.3 vorgesehen ist. Wenn die Spieler die Seiten gewechselt haben, ist der Punktstand zu wiederholen, gefolgt von „bitte spielen"

3.3.12 Nach Ende des Spiels bringe den vollständig ausgefüllten Schiedsrichterzettel sofort zum Referee.

3.4 Wenn ein Aufschlagrichter eingesetzt ist, muss der Schiedsrichter vorrangig den Rückschläger beobachten.

3.5 Der Schiedsrichter sollte immer zu dem (den) entsprechenden Linienrichter(n) sehen, wenn der Federball in der Nähe einer Linie landet und immer, wenn der Federball im Aus landet, wie weit auch immer. Der Linienrichter ist vollständig verantwortlich für die Entscheidung.

3.6 Während des Spiels muss der Schiedsrichter

3.6.1 wenn möglich, darauf achten, dass die Spielstandanzeige das richtige Ergebnis anzeigt, und

3.6.2 in Abwesenheit eines Linienrichters oder falls dem Linienrichter die Sicht versperrt war, rufen:

„Aus"

vor der Spielstandsansage, wenn der Ball im Aus landet.

3.7 Während des Spiels muss der Schiedsrichter die Fachausdrücke gemäß Anhang 4 der Badminton-Spielregeln benutzen.

3.8 Während des Spiels sollen die folgende Situationen beobachtet und wie folgt behandelt werden.

3.8.1 Ein Spieler, der unter das Netz rutscht und dabei seinen Gegner behindert oder stört, oder wenn der Schläger in das gegnerische Spielfeld geworfen wird, ist mit einem Fehler nach Regel 13.4.3 oder Regel 13.4.2 zu belegen.

3.8.2 Es sollte nicht zwangsläufig als Irritieren des Gegners angesehen werden, wenn ein Spieler seinen Partner, der im Begriff steht, den Federball zu schlagen, durch lautes Rufen zu beeinflussen sucht. Die Rufe „nicht schlagen", „Fehler" usw. sollten als Irritieren (Verwirrung) betrachtet werden.

3.8.3 Während des Spiels muss Coachen von außerhalb des Spielfeldes verhindert werden. Wenn der Schiedsrichter dies nicht abstellen kann, muss sofort der Referee informiert werden.

- 3.8.4 Es ist zu akzeptieren, dass Spieler das Feld verlassen, um sich die Hände abzutrocknen usw., wenn das Spiel dadurch nicht verzögert wird. Wenn jedoch eine Seite spielbereit ist, muss die verzögernde Seite ermahnt werden, dass zum Verlassen des Spielfeldes die Erlaubnis des Schiedsrichters notwendig ist (Regel 16.5.2) und, sofern erforderlich, muss Regel 16.8 angewendet werden.
- 3.8.5 Das Auswechseln eines Federballes während des Spieles darf nicht als unfair betrachtet werden. Wenn beide Seiten mit dem Auswechseln des Balles einverstanden sind, sollte der Schiedsrichter keine Einwände haben. Wenn nur eine Seite das Auswechseln des Federballes wünscht, soll der Schiedsrichter die Entscheidung treffen und, wenn nötig, den Federball testen lassen.
- 3.8.6 Regel 13.6: Wenn ein Spieler den Ball zweimal mit einem Schlag trifft, so ist das kein „Fehler“.
- 3.9 Achte darauf, dass kein Spieler das Spielfeld ohne die Genehmigung des Schiedsrichters verlässt. Es ist jedoch erlaubt, den am Spielfeldrand liegenden Schläger **während eines Ballwechsels** zu wechseln.
- 3.10 Verletzungen oder Erkrankungen während eines Spiels müssen sorgfältig und flexibel behandelt werden. Der Schiedsrichter muss so schnell wie möglich die Ernsthaftigkeit des Problems bestimmen. Normalerweise dürfen nur ein Arzt oder eine ähnlich qualifizierte Person und der Referee das Spielfeld betreten. Für die gegnerische Seite darf kein Nachteil entstehen und die Regeln 16.4, 16.5, 6.6.1 und 16.8 müssen entsprechende Anwendung finden. Sofern angebracht, wegen einer Verletzung, Krankheit oder unvermeidbarer Behinderung, frage den Spieler:
 „Möchten Sie aufgeben?“
 und, sofern die Antwort dies bestätigt, sage an:
 „(Name des Spielers/der Mannschaft) gibt auf. Das Spiel wurde gewonnen von ... (Name des Spielers/der Mannschaft)... (Punkte).“
- 3.11 Muss das Spiel unterbrochen werden, so sage an
„Das Spiel ist unterbrochen“
 und der Spielstand, der Aufschläger, der Rückschläger die korrekten Aufschlagfelder und die Seiten sind zu notieren.
 Wenn das Spiel fortgesetzt wird, frage
„Sind Sie spielbereit?“
 Der Spielstand wird genannt (und falls zutreffend, „zweiter Aufschläger“) und
„Bitte spielen“
 angesagt.
- 3.12 Ein Federball, dessen Geschwindigkeit oder Flugeigenschaft verändert wurde, sollte ausgewechselt werden.
- 3.13 Unsportliches Verhalten
- 3.13.1 Jeder Vorfall von Unsportlichkeit und wie er geahndet wurde, ist zu notieren und dem Referee zu melden.

3.13.2 Unsportliches Verhalten zwischen zwei Sätzen ist wie eine Unsportlichkeit während eines Satzes zu behandeln. Der Schiedsrichter sagt seine Entscheidung zu Beginn des nachfolgenden Satzes an.

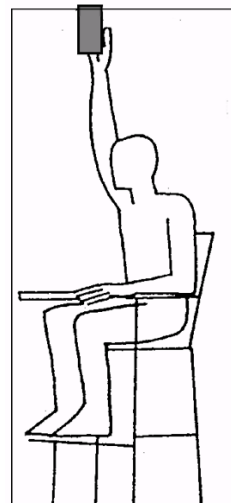
3.13.3 Wenn der Schiedsrichter einen Verstoß gegen Regel 16.4, 16.5 oder 16.6 unter Zuhilfenahme einer Verwarnung an die schuldige Seite (Regel 16.7.1) ahnden will, ruft der Schiedsrichter dem schuldigen Spieler zu:

„Kommen Sie bitte zu mir“

und sagt:

„ ... (Name des Spielers), **verwarnt** wegen unsportlichen Verhaltens“

wobei er gleichzeitig in der rechten Hand eine **gelbe** Karte über dem Kopf hoch streckt.



Wenn der Schiedsrichter einen Verstoß gegen Regel 16.4, 16.5 oder 16.6 unter Zuhilfenahme einer Verwarnung an die schuldige Seite (Regel 16.7.2) ahnden will, welche bereits vorher verwarnt wurde, ruft der Schiedsrichter dem schuldigen Spieler zu: „Kommen Sie bitte zu mir“ und sagt:

„ ... (Name des Spielers), **Fehler** wegen unsportlichen Verhaltens“, wobei er gleichzeitig in der rechten Hand eine **rote** Karte über dem Kopf hoch streckt.

Wenn der Schiedsrichter einen groben oder fortwährenden Verstoß gegen Regel 16.4, 16.5 oder 16.6 durch Geben eines Fehlers an die schuldige Seite (Regel 16.7.3) und sofortiger Meldung an den Referee, mit der Absicht der Disqualifikation der schuldigen Seite, ahnden will, ruft der Schiedsrichter dem schuldigen Spieler zu:

„Kommen Sie bitte zu mir“ und sagt:

„ ... (Name des Spielers), **Fehler** wegen unsportlichen Verhaltens“, wobei er gleichzeitig in der rechten Hand eine **rote** Karte über dem Kopf hoch streckt und den Referee ruft.

Wenn der Referee entscheidet, die Seite zu disqualifizieren, überreicht er dem Schiedsrichter eine **schwarze** Karte, welcher die schwarze Karte in der rechten Hand über dem Kopf hoch streckt und bekannt gibt: „ ... (Name des Spielers), **disqualifiziert** wegen grober Unsportlichkeit“.

3.13.4 Falls der Referee gewünscht oder benötigt wird, strecke die rechte Hand über den Kopf.

4 Allgemeine Hinweise für Schiedsrichter

Unter diesem Punkt werden generelle Hinweise gegeben, die befolgt werden sollten.

4.1 Kenne und verstehe die Badminton-Spielregeln.

4.2 Sage zügig und bestimmt an; wenn jedoch ein Fehler unterlaufen ist, gib diesen zu, entschuldige dich dafür und korrigiere ihn.

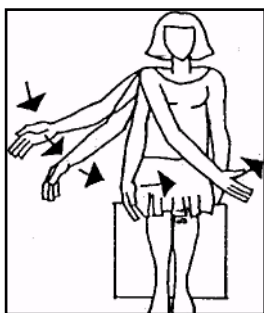
4.3 Alle Ansagen und Spielstandangaben sind so deutlich und laut zu machen, dass sie von Spielern und Zuschauern klar verstanden werden.

4.4 Wenn nach deiner Meinung Zweifel bestehen, ob eine Verletzung der Regel erfolgt ist oder nicht, sollte kein „Fehler“ angesagt und das Spiel fortgesetzt werden.

- 4.5 Befrage niemals Zuschauer, noch lass dich von ihnen oder ihren Bemerkungen beeinflussen.
- 4.6 Motiviere die anderen Spielfeld-Offiziellen, z.B. durch ein taktvolles Bestätigen der Entscheidungen der Linienrichter, und stelle eine gute Zusammenarbeit mit ihnen her.

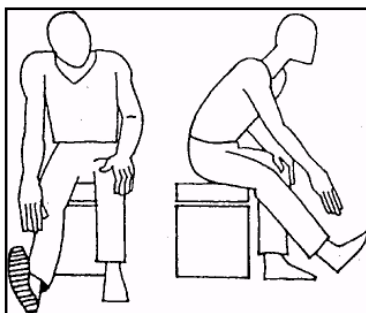
5 Anweisungen für Aufschlagrichter

- 5.1 Der Aufschlagrichter sitzt auf einem Stuhl am Netzpfosten, möglichst gegenüber dem Schiedsrichter.
- 5.2 Der Aufschlagrichter ist für die Beurteilung verantwortlich, ob der Aufschläger einen korrekten Aufschlag ausgeführt hat. Wenn das nicht der Fall ist, ruft er laut „Fehler“ und benutzt die anerkannten Handzeichen, um die Art der Regelverletzung anzuzeigen.
- 5.3 Die anerkannten Handzeichen sind:



Regel 9.1.1, 9.4 und 9.1.7

Unzulässige Verzögerung bei der Ausführung des Aufschlages. Wenn die Spieler ihre Positionen eingenommen haben, beginnt mit der ersten Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes des Aufschlägers der Aufschlag. Diese Bewegung des Schlägergriffes muss nach vorne fortgeführt werden.



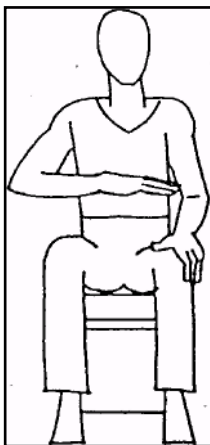
Regel 9.1.2 und 9.1.3

Ein Teil beider Füße befindet sich nicht im Aufschlagfeld und in ruhiger Position bis der Aufschlag ausgeführt ist.



Regel 9.1.4

Der erste Berührungspunkt mit dem Federball ist nicht die Basis des Federballes.



Regel 9.1.5

Der gesamte Federball ist im Augenblick der Berührung nicht unter der Taille des Aufschlägers.



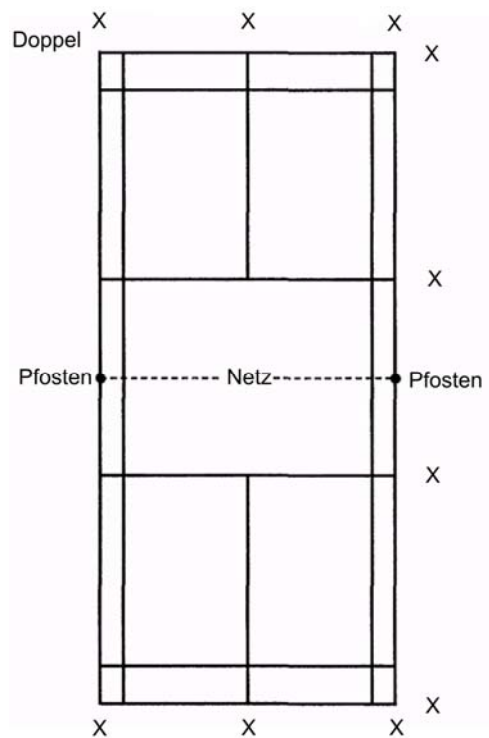
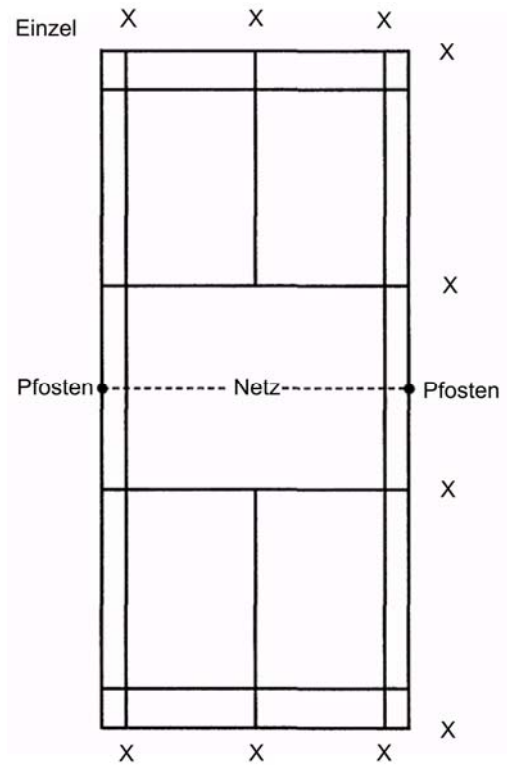
Regel 9.1.6

In dem Augenblick, in dem der Federball getroffen wird, zeigt der Schlägerschaft nicht in eine Abwärtsrichtung, bei der der gesamte Schlägerkopf sich deutlich erkennbar unter der gesamten Hand des Aufschlägers befindet, die den Schläger festhält.

- 5.4 Der Schiedsrichter kann sich mit dem Aufschlagrichter über zusätzliche Aufgaben einigen, die vom Aufschlagrichter übernommen werden sollen, vorausgesetzt, die Spieler sind darüber informiert worden.

6 Anweisungen für Linienrichter

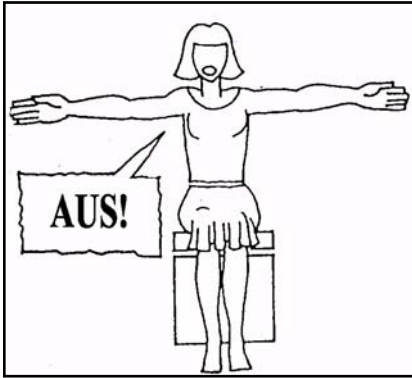
- 6.1 Linienrichter sollen auf Stühlen in Verlängerung der Linien hinter dem Spielfeld und an den Spielfeldseiten sitzen, vorzugsweise auf der Seite gegenüber dem Schiedsrichter, (siehe Zeichnungen)
- 6.2 Ein Linienrichter ist für seine Linie(n) voll verantwortlich. Landet der Federball im Aus, ganz gleich wie weit, ruft er unverzüglich mit lauter Stimme „**Aus**“, und zwar so laut, dass es Spieler und Zuschauer verstehen; er gibt gleichzeitig durch horizontales Ausbreiten beider Arme ein Signal gut sichtbar für den Schiedsrichter. Fällt der Federball in das Spielfeld, darf der Linienrichter nichts sagen, er hat jedoch mit der rechten Hand auf die Linie zu zeigen.
- 6.3 Wenn der Linienrichter den Ball nicht gesehen hat, muss er den Schiedsrichter unverzüglich informieren, indem er mit beiden Händen die Augen verdeckt.
- 6.4 Es darf keine Ansage gemacht oder Handzeichen gegeben werden, bevor der Federball den Boden berührt hat.
- 6.5 Ansagen sollten immer gemacht werden, jedoch dürfen keine Schiedsrichterentscheidungen vorweggenommen werden, z.B., dass ein Federball einen Spieler berührt hat.



x Positionen der Linienrichter

Wenn möglich wird empfohlen, die Linienrichter ungefähr 2,5 bis 3,5 Meter von den Linien entfernt zu platzieren und geschützt gegenüber jeglichen Einflüssen von außerhalb, wie zum Beispiel Photografen.

Handzeichen der Linienrichter

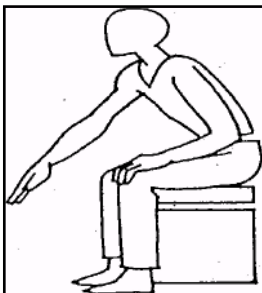


Fällt der Federball ins Aus, unabhängig wie weit, rufe sofort mit klarer Stimme

„Aus“

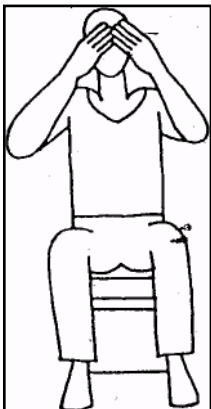
so laut, dass es die Spieler und Zuschauer hören, und zur gleichen Zeit strecke beide Arme so aus, dass es der Schiedsrichter deutlich sieht.

Der Ball ist „Aus“.



Ist der Federball „In“, sage nichts, aber zeige mit der rechten Hand auf die Linie.

Der Ball ist „In“.



Ist nicht erkennbar, wohin der Federball gefallen ist, informiere den Schiedsrichter sofort, indem beide Hände vor die Augen gehalten werden.

Nicht erkennbar