PRAVIDLA BADMINTONU

DEFINICE

Hráč	Jakákoliv osoba hrající badminton.
Zápas	Základní zápas v badmintonu mezi soupeřícími stranami, každá s jedním či dvěma hráči.
Dvouhra	Zápas s jedním hráčem na každé straně.
Čtyřhra	Zápas se dvěma hráči na každé straně.
Podávající strana	Strana s právem podání.
Přijímající strana	Opačná strana ke straně podávající.
Výměna	Sled jednoho či více úderů začínající podáním a trvající, dokud nepřestane být míček ve hře.
Úder	Pohyb rakety hráče s úmyslem zasáhnout míček.

Ustanovení uvedená kurzívou se vztahují pouze na para-badminton.

1. KURT A VYBAVENÍ KURTU

1.1. Kurt musí být obdélník vymezený čarami širokými 40 mm, jak je znázorněno v Diagramu A.

1.1.1. Kurt pro para-badminton na vozíku musí být, jak je znázorněn v Diagramu D, respektive E.

1.1.2. Pro skupiny hrající para-badminton ve stoje na polovině kurtu musí být kurt pro dvouhru vyznačen tak, jak je znázorněn v Diagramu F.

1.2. Čáry vymezující hřiště musí být snadno rozeznatelné a nejlépe bílé nebo žluté.

1.3. Všechny čáry jsou součástí pole, které vymezují.

1.4. Sloupky musí být vysoké 1,55 m (měřeno od povrchu kurtu) a musí zůstat kolmé při napnutí sítě podle Pravidla 1.10.

1.5. Sloupky musí být umístěny na postranních čarách pro čtyřhru dle Diagramu A bez ohledu na to, zda se hraje dvouhra nebo čtyřhra. Sloupky nebo jejich podstavce nesmí zasahovat do kurtu, s výjimkou postranních čar.

1.6. Síť musí být zhotovena z jemné šňůry tmavé barvy a jednotné síly s oky o velikosti minimálně 15 a maximálně 20 mm.

1.7. Síť musí být vysoká 760 mm a široká minimálně 6,1 m.

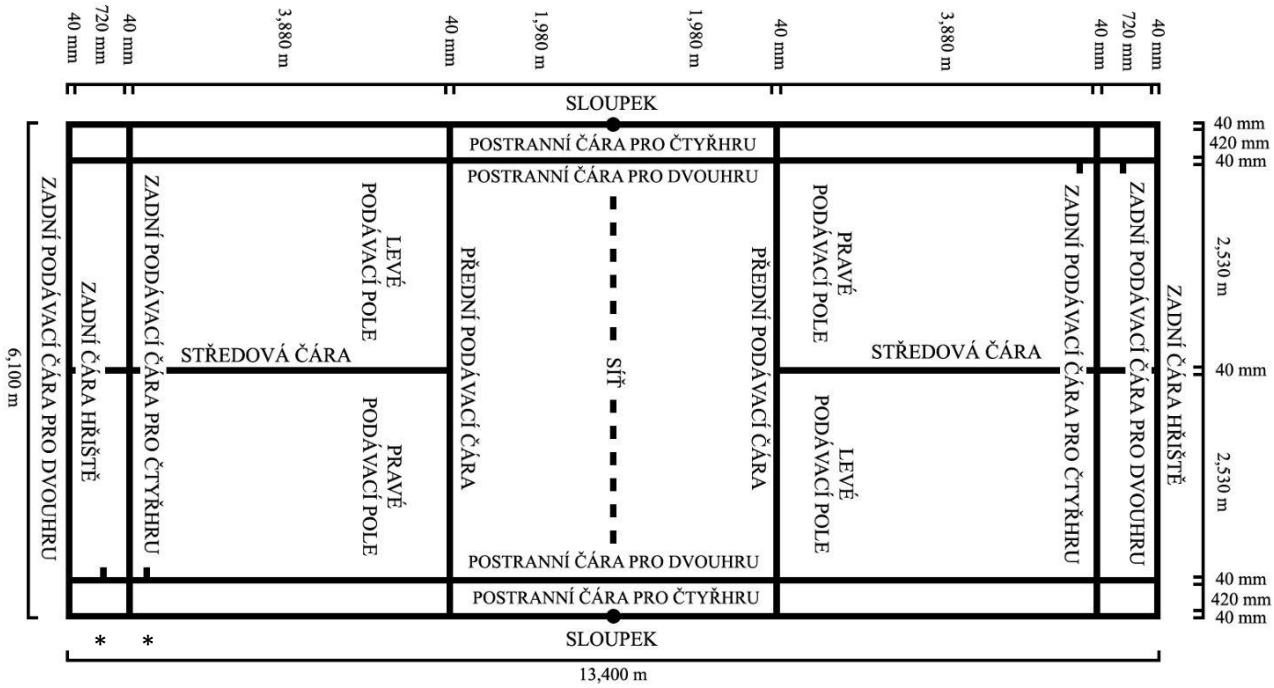
1.8. Horní okraj sítě musí být ohraničen přeloženou bílou páskou o celkové šířce 75 mm, kterou prochází šňůra nebo lanko. Tato páska musí spočívat na šňůře či lanku.

1.9. Šňůra či lanko musí být pevně nataženy a být v jedné rovině s vrcholky sloupků.

1.10. Horní okraj sítě musí být vzdálen od povrchu kurtu 1,524 m uprostřed kurtu a 1,55 m nad postranními čarami pro čtyřhru.

1.11. Mezi konci sítě a sloupky nesmí být žádné mezery. V případě potřeby musí být konce sítě přivázány po celé výšce ke sloupkům.

DIAGRAM A



Poznámka: 1.) Úhlopříčná délka celého kurtu = 14,723 m

2.) Kurt, jak je vyobrazen výše, se používá pro dvouhru i čtyřhru

3.) * Nepovinné testovací značky, jak jsou zobrazeny v Diagramu B

2. MÍČEK

2.1. Míček musí být zhotoven z přírodních a/nebo syntetických materiálů. Ať je míček z jakéhokoliv materiálu, letové vlastnosti musí být všeobecně obdobné vlastnostem míčku zhotovenému z přírodních per s korkovou základnou pokrytou tenkou vrstvou kůže.

2.2. Péřový míček

2.2.1. Míček musí mít 16 per pevně zasazených do základny.

2.2.2. Délka per musí být jednotná v rozmezí od 62 do 70 mm, měřeno od konce pera k horní části základny.

2.2.3. Konce per musí ležet na kružnici o průměru od 58 do 68 mm.

2.2.4. Pera musí být pevně spojena nití nebo jiným vhodným materiálem.

2.2.5. Základna musí mít průměr od 25 do 28 mm a být ve spodní části zakulacena.

2.2.6. Míček musí vážit od 4,74 do 5,5 g.

2.3. Nepéřový míček

2.3.1. Sukénka, nebo napodobenina per ze syntetického materiálu, nahrazuje přírodní pera.

2.3.2. Základna je popsána v Pravidle 2.2.5.

2.3.3. Rozměry a hmotnost míčku musí být v souladu s pravidly 2.2.2., 2.2.3. a 2.2.6. Vzhledem k rozdílné specifické hmotnosti a dalším vlastnostem syntetických materiálů ve srovnání s peřím jsou však přijatelné odchylky až do 10 %.

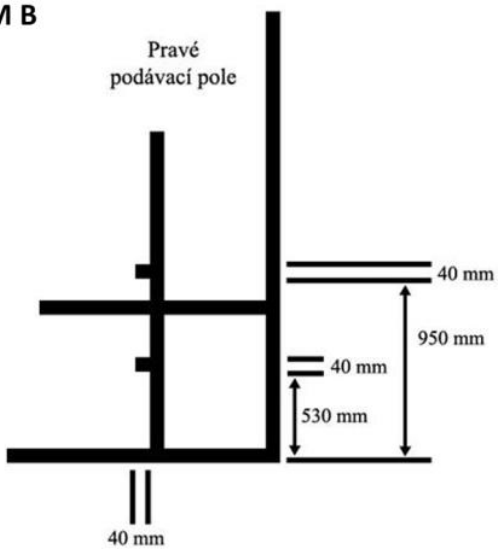
2.4. Za předpokladu, že se míček nebude odlišovat vzhledem, rychlostí letu a letovými vlastnostmi, jsou možné modifikace výše uvedených požadavků, pokud budou schváleny příslušnou členskou organizací (v České republice Český badmintonový svaz), a to v místech, kde atmosférické podmínky kvůli místní nadmořské výšce nebo podnebí činí standardní míček nevhodným pro hru.

3. TESTOVÁNÍ RYCHLOSTI MÍČKU

3.1. Při zkoušení rychlosti míčku se udeří do míčku plnou silou spodním úderem tak, aby míček byl zasažen nad zadní čarou a odpálen šikmo vzhůru rovnoběžně s postranními čarami.

3.2. Míček správné rychlosti dopadne do vzdálenosti v rozmezí 530 až 990 mm před protější zadní čáru dle Diagramu B.

DIAGRAM B



4. RAKETA

4.1. Raketa se skládá z rámu, který nesmí přesáhnout celkovou délku 680 mm a celkovou šířku 230 mm, a jehož jednotlivé části jsou popsány v Pravidlech 4.1.1. až 4.1.5. a zakresleny v Diagramu C.

4.1.1. Rukojeť je ta část rakety, která slouží hráči k jejímu uchopení.

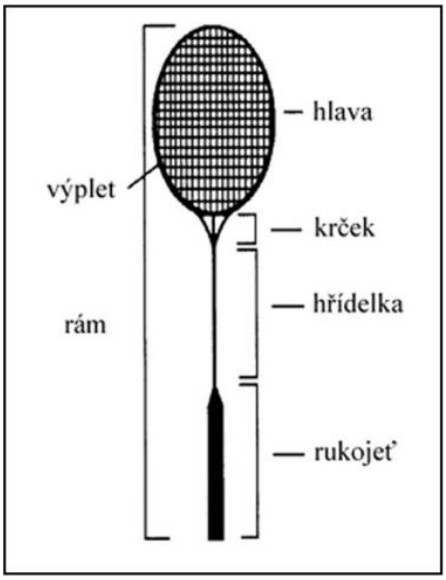
4.1.2. Výplet je ta část rakety, která slouží hráči k odpálení míčku.

4.1.3. Hlava ohraničuje vyplétanou plochu.

4.1.4. Hřídelka spojuje rukojeť s hlavou (podléhá Pravidlu 4.1.5.).

4.1.5. Krček (vyskytuje-li se) spojuje hlavu s hřídelkou.

DIAGRAM C



4.2. Výplet:

4.2.1. musí být plochý a musí sestávat ze strun buď střídavě provlečených, anebo připevněných k sobě v místě křížení, a

4.2.2. nesmí být delší než 280 mm a širší než 220 mm. Výplet však může přecházet do oblasti, kde by jinak byl krček rakety za předpokladu, že:

4.2.2.1. šířka takto zvětšené plochy výpletu nepřesáhne 35 mm a

4.2.2.2. celková délka výpletu nepřesáhne 330 mm.

4.3. Raketa:

4.3.1. raketa musí být bez připojených částí nebo výstupků, s výjimkou těch, které slouží výhradně a specificky k omezení nebo prevenci opotřebení, nebo vibrací, nebo k rozložení hmotnosti, nebo k upevnění rukojeti k hráčově ruce pomocí šňůry, přičemž tyto prvky musí být rozumné velikosti a umístění pro daný účel; a

4.3.2. musí být bez jakéhokoli zařízení, které umožňuje hráči zásadně měnit tvar nebo vlastnosti rakety.

5. VYBAVENÍ A SOULAD S PRAVIDLY

5.1. Soulad s pravidly

Světová badmintonová federace (BWF) rozhoduje ve všech otázkách týkajících se toho, zda jakákoliv raketa, míček nebo vybavení nebo prototyp používaný ke hře badmintonu vyhovuje požadavkům. Takovéto rozhodnutí může být vydáno z vlastní iniciativy BWF nebo na žádost kterékoliv strany s oprávněným zájmem, včetně jakéhokoliv hráče, funkcionáře, výrobce vybavení nebo národních organizací nebo jejich členů.

5.2. Dodatečné vybavení pro para-badminton

Pro para-badminton může být používán vozík nebo berle.

5.2.1. Tělo hráče může být k vozíku fixováno elastickým pásem.

5.2.2. Vozík může být vybaven dodatečnými kolečky, která mohou přesahovat hlavní kola.

5.2.3. Nohy hráče musí být fixovány k opěrkám na nohy vozíku.

6. LOSOVÁNÍ

6.1. Před zahájením hry se provede losování a strana, která vyhrála los, si zvolí podle Pravidla 6.1.1. nebo 6.1.2.:

6.1.1. zda bude jako první podávat nebo přijímat,

6.1.2. nebo zda začne hrát na jedné nebo druhé straně kurtu.

6.2. Straně, která prohrála losování, zůstává zbývající volba.

7. POČÍTÁNÍ

7.1. Zápas se hraje se na dva vítězné sety ze tří, pokud nebylo dohodnuto jinak (Stanovy BWF, oddíl 4.1.3. a oddíl 4.1.4.).

7.2. Vítězem setu se stává ta strana, která jako první dosáhla 15 bodů, s výjimkou případů uvedených v Pravidlech 7.4. a 7.5.

7.3. Bod získá strana, která vyhrála výměnu. Strana vyhraje výměnu, jestliže se soupeřící strana dopustí chyby nebo míč přestane být ve hře, protože se dotknul povrchu hřiště na soupeřově kurtu.

7.4. Za stavu 14:14 strana, která první dosáhne dvoubodového vedení, vyhraje set.

7.5. Za stavu 20:20 strana, která získá 21. bod, vyhraje set.

7.6. Strana, která v setu zvítězila, podává v následujícím setu jako první.

8. ZMĚNA STRAN

8.1. Hráči mění strany:

8.1.1. po skončení prvního setu,

8.1.2. po skončení druhého setu, pokud se hraje třetí set, a

8.1.3. ve třetím setu, když jedna ze stran poprvé dosáhne 8 bodů.

8.2. Pokud nedošlo ke změně stran tak, jak je uvedeno v Pravidle 8.1, musí tak být učiněno ihned, jakmile je omyl zjištěn a míček není ve hře. Dosažený bodový stav zůstává v platnosti.

9. PODÁNÍ

9.1. Při správně provedeném podání musí let míčku směřovat od rakety podávajícího vzhůru přes síť, a pokud není odehrán soupeřem, dopadne do pole podání přijímajícího (tj. na nebo uvnitř ohraničujících čar), a

9.1.1. ani jedna ze stran nesmí způsobit zbytečné zdržování při provedení podání, jakmile jsou podávající a přijímající připraveni na podání,

9.1.2. po dokončení zpětného pohybu hlavy rakety podávajícího je jakékoliv zdržení začátku podání (Pravidlo 9.2.) považováno za zbytečné zdržování,

9.1.3. podávající i přijímající hráč musí stát uvnitř protilehlých polí pro podání (Diagram A), aniž se dotýkají čar ohraničujících tato podávací pole,

9.1.3.1. V para-badmintonu se pro skupiny hrající na vozíku a ve stoje na polovině kurtu použije diagram D a F.

9.1.4. některá část obou chodidel jak podávajícího tak přijímajícího hráče se musí dotýkat podlahy kurtu a musí zůstat nehybná od doby, kdy je podání zahájeno (Pravidlo 9.2.), až do okamžiku, kdy je podání provedeno (Pravidlo 9.3.),

9.1.4.1. V para-badmintonu pro skupiny hrající na vozíku platí, že od zahájení podání do jeho provedení kola vozíku podávajícího i přijímajícího hráče musí být bez pohybu, s výjimkou samovolného pohybu vozíku podávajícího při provedení podání.

9.1.4.2. V para-badmintonu mohou existovat výjimky z Pravidla 9.1.4. pro hráče, kteří mají pro tyto výjimky od vedoucího klasifikace lékařské odůvodnění. Rozhodčí a technik delegát se odkáže na seznam hráčů poskytnutý vedoucím klasifikace při uplatňování těchto výjimek.

9.1.5. podávající musí uvolnit míček, aniž by mu udělil rotaci, a raketa podávajícího musí nejprve udeřit základnu míčku,

9.1.6. v okamžiku zasažení míčku raketou podávajícího musí být celý míček pod úrovní 1,15 m od povrchu kurtu,

9.1.6.1. V badmintonu pro vozíčkáře v okamžiku zasažení míčku raketou podávajícího musí být celý míček pod úrovní podpaží podávajícího.

9.1.6.2. V para-badmintonu pro stojící se uplatňuje Pravidlo 9.1.6.

9.1.7. pohyb rakety podávajícího musí pokračovat kupředu od okamžiku zahájení podání (Pravidlo 9.2.) do okamžiku provedení podání (Pravidlo 9.3.),

9.1.8. při pokusu o podání podávající nesmí minout míček.

9.2. Jakmile jsou hráči připraveni na podání, první pohyb hlavy rakety podávajícího směrem vpřed je zahájením podání.

9.3. Jakmile je zahájeno (Pravidlo 9.2), je podání provedeno zasažením míčku raketou podávajícího, nebo když při pokusu o podání podávající míček mine.

9.4. Podávající nesmí podávat, dokud přijímající není připraven. Avšak pokud se přijímající pokusí podání vrátit, má se za to, že byl připraven.

9.5. Ve čtyřhrách mohou během podání (Pravidlo 9.2., 9.3.) spoluhráči na své polovině kurtu zaujmout jakoukoliv pozici, která nebrání ve výhledu podávajícímu nebo přijímajícímu protihráči.

10. DVOUHRA

10.1. Pole pro podání a pro příjem podání

10.1.1. Hráči musí podávat, respektive přijímat, v pravém poli pro podání, pokud podávající ještě nebodoval nebo v hraném setu dosáhl sudého počtu bodů.

10.1.2. Hráči musí podávat, respektive přijímat, v levém poli pro podání, pokud podávající dosáhl v hraném setu lichého počtu bodů.

10.1.3. V para-badmintonu u skupin hrajících na polovině kurtu podávají hráči, respektive přijímají podání, ve svých polích pro podání.

10.2. Postup samotné hry a pozice na hřišti

10.2.1. Během výměny je míček střídavě odbíjen podávajícím a přijímajícím, a to z jakékoliv pozice na straně sítě toho kterého hráče, dokud nepřestane být míček ve hře (Pravidlo 15.).

10.3. Zisk bodů a podání

10.3.1. Když podávající vyhraje výměnu (Pravidlo 7.3.), získává bod. Podávající pak opět podává z druhého pole pro podání.

10.3.2. Když přijímající vyhraje výměnu (Pravidlo 7.3.), získává bod. Přijímající se tím stává novým podávajícím.

11. ČTYŘHRA

11.1. Pole pro podání a pro příjem

11.1.1. Hráč podávající strany musí podávat z pravého pole pro podání, pokud podávající strana ještě nebodovala nebo v hraném setu dosáhla sudého počtu bodů.

11.1.2. Hráč podávající strany musí podávat z levého pole pro podání, pokud podávající strana dosáhla v hraném setu lichého počtu bodů.

11.1.3. Hráč přijímající strany, jenž podával naposledy, musí zůstat ve stejném podávacím poli, z něhož naposledy podával. Pro spoluhráče přijímajícího platí toto schéma obráceně.

11.1.4. Hráč přijímající strany, který stojí úhlopříčně proti podávajícímu, je přijímající.

11.1.5. Hráči nesmějí měnit svá příslušná podávací pole, dokud nezískají bod při podání své strany.

11.1.6. Podání v jakémkoliv postavení musí být provedeno z podávajícího pole, které odpovídá počtu bodů podávající strany, s výjimkou případů uvedených v Pravidlu 12.

11.2. Pořadí hry a pozice na kurtu

Jakmile je ve výměně podání vráceno, míček je střídavě odbíjen kterýmkoliv hráčem podávající strany a kterýmkoliv hráčem přijímající strany, a to z jakékoliv pozice na straně sítě toho kterého hráče, dokud nepřestane být míček ve hře (Pravidlo 15).

11.3. Zisk bodů a podání

11.3.1. Když podávající strana vyhraje výměnu (Pravidlo 7.3.), získává bod. Podávající pak opět podává z druhého pole podání.

11.3.2. Když přijímající strana vyhraje výměnu (Pravidlo 7.3.), získává bod. Přijímající strana se tím stává novou podávající stranou.

11.4. Pořadí podání

V jakémkoliv setu právo podávat přechází postupně:

11.4.1. z prvního podávajícího, jenž začal podávat na začátku setu z pravého podávacího pole,

11.4.2. na spoluhráče počátečního přijímajícího,

11.4.3. na spoluhráče počátečního podávajícího,

11.4.4. na počátečního přijímajícího,

11.4.5. na počátečního podávajícího a tak dále.

11.5. Žádný z hráčů nesmí podávat nebo přijímat mimo pořadí, nebo přijímat dvě za sebou jdoucí podání ve stejném setu, s výjimkou uvedenou v Pravidlu 12.

11.6. Kterýkoliv z hráčů strany, která zvítězila, smí podávat jako první v dalším setu, a kterýkoliv z hráčů strany, která prohrála, smí přijímat jako první v dalším setu.

12. CHYBNÉ POSTAVENÍ PŘI PODÁNÍ

12.1. Chybné postavení při podání může vzniknout, když hráč:

12.1.1. podával nebo přijímal mimo pořadí; nebo

12.1.2. podával nebo přijímal z chybného pole podání.

12.2. Když je chyba postavení při podání zjištěna, jakmile míček není ve hře, chyba se opraví. Dosažený bodový stav zůstává v platnosti.

13. FAULTS (CHYBY)

Jedná se o „fault“ (chybu):

13.1. když podání není provedeno správně (Pravidlo 9.1.),

13.2. když při podání míček:

13.2.1. se zachytí do sítě a zůstane zavěšený na jejím vrcholu,

13.2.2. po přechodu přes síť se zachytí do sítě, nebo

13.2.3. je zasažen spoluhráčem přijímajícího hráče,

13.3. když při hře míček:

13.3.1. dopadne mimo postranní čáry (tzn. ne na nebo mezi postranní čáry kurtu),

13.3.2. nepřejde síť,

13.3.3. dotkne se stropu nebo bočních stěn,

13.3.4. dotkne se těla nebo oděvu hráče,

13.3.4.1. V para-badmintonu se vozík nebo berle považují za součást těla hráče.

13.3.5. dotkne se jakéhokoliv jiného předmětu nebo osoby mimo kurt,

(Pokud je to nutné s ohledem na strukturu budovy, mohou místní badmintonový orgán vydat doplňková pravidla řešící dotek míčku s překážkou, přičemž členská organizace /ČBaS/ má právo tyto doplňky zrušit).

13.3.6. je při provádění úderu zachycen nebo zadržen na raketě a potom během provedení úderu hozen,

13.3.7. je udeřen dvakrát po sobě tím samým hráčem, avšak míček zasažený hlavou a výpletem rakety během jednoho úderu není považován za „fault“,

13.3.8. je udeřen postupně hráčem a jeho spoluhráčem, nebo

13.3.9. se dotkne hráčovy rakety a nepokračuje v letu směrem vpřed k soupeřově polovině kurtu,

13.4. když při hře hráč:

13.4.1. se dotkne sítě nebo jejích sloupků raketou, tělem nebo oděvem,

13.4.2. přejde nad sítí na soupeřovu stranu kurtu raketou nebo tělem s výjimkou, kdy odehrávající hráč může při úderu následovat raketou míček přes síť ve směru úderu poté, co bod, v němž se poprvé hráčova raketa dotkne míčku, leží na hráčově straně sítě,

13.4.3. přejde raketou nebo tělem pod sítí na soupeřovu polovinu kurtu tak, že je mu bráněno ve hře nebo je ze hry vyrušen, nebo

13.4.4. brání soupeři, např. znemožňuje soupeři, aby povoleným způsobem provedl úder, je-li míček následován raketou přes síť,

13.4.5. během hry úmyslně rozptyluje protihráče, kupříkladu pokřikem nebo gestikulací,

13.4.6. při badmintonu na vozíku

13.4.6.1. v okamžiku zasažení míčku není žádná část hráčova trupu v kontaktu se sedadlem vozíku.

13.4.6.2. ztratí fixaci nohy k opěrce na nohy vozíku,

13.4.6.3. během hry se hráč dotkne podlahy kteroukoliv částí chodidel,

13.5 když se hráč proviní hrubým, opakovaným či trvale urážlivým chováním ve smyslu Pravidla 16.

14. LET (NOVÝ MÍČ)

14.1. „Let“ hlásí hlavní rozhodčí nebo hráč (v případě, že se hraje bez hlavního rozhodčího), aby zastavil hru.

14.2. „Let“ je, když:

14.2.1. podávající podá dříve, než je přijímající připraven (Pravidlo 9.4.),

14.2.2. se při podání dopustí chyby jak podávající, tak přijímající hráč,

14.2.3. poté, co je podání vráceno, je míček:

14.2.3.1. zachycen na síti a zůstává zavěšen na jejím vrcholu, nebo

14.2.3.1.1. Neplatí pro badminton na vozíku, kde je to fault.

14.2.3.2. přejde přes síť a potom se v ní zachytí,

14.2.3.2.1. Neplatí pro badminton na vozíku, kde je to fault.

14.2.4. se míček v průběhu hry rozloží a základna míčku se zcela oddělí od zbývající části míčku,

14.2.5. dle mínění hlavního rozhodčího je hra přerušována nebo protihráč rozptylován trenérem,

14.2.6. čárový rozhodčí neviděl dopad míčku a hlavní rozhodčí nebo IRS (systém okamžité kontroly) není schopen rozhodnout, nebo

14.2.7. nastane jakákoliv nepředvídatelná či náhodná událost.

14.3. Je-li hlášen „let“, průběh hry od posledního podání se nezapočítává a hráč, který podával, podává znovu.

15. MÍČEK NENÍ VE HŘE

Míček není ve hře, když:

15.1. narazí na síť nebo sloupky a začne padat směrem k podlaze kurtu na straně sítě odehrávajícího hráče,

15.2. se dotkne povrchu kurtu, nebo

15.3. je hlášen „fault“ nebo „let“.

16. PLYNULOST HRY, NEVHODNÉ CHOVÁNÍ A TRESTY

16.1. Hra musí plynule pokračovat od prvního podání do ukončení zápasu, s výjimkami uvedenými v Pravidlech 16.2. a 16.3., *a pro badminton na vozíku v 16.5.3.*

16.2. Přestávky:

16.2.1. nepřesahující 60 s v každém setu, když je poprvé dosaženo 8 bodů, s výjimkou alternativních zápasů (podle Stanov BWF, oddíl 4.1.3.), a

16.2.2. nepřesahující 120 s mezi prvním a druhým setem a mezi druhým a třetím setem jsou povoleny v každém zápase.

(Pro zápasy snímané televizí může vrchní rozhodčí rozhodnout, že přestávky podle Pravidla 16.2. jsou povinné a mají pevnou délku.)

16.3. Přerušení hry

16.3.1. Dojde-li k událostem, ze které nejsou hráči odpovědni, může hlavní rozhodčí přerušit hru na dobu, kterou považuje za nezbytnou.

16.3.2. V mimořádných případech může vrchní rozhodčí přikázat hlavnímu rozhodčímu, aby přerušil hru. *V para-badmintonu může být za mimořádný případ považována oprava dodatečného vybavení pro para-badminton (Pravidlo 5.2.).*

16.3.3. V případě přerušení hry zůstává stávající bodový stav v platnosti a hra bude pokračovat znovu od tohoto stavu.

16.4. Zdržování hry

16.4.1. Za žádných okolností nesmí být hra zdržována, aby hráč mohl nabrat nové síly nebo chytit druhý dech nebo aby mohl přijímat rady.

16.4.2. Pouze hlavní rozhodčí rozhoduje o jakémkoliv zdržování hry.

16.5. Přijímání rad a opuštění kurtu

16.5.1. Hráč smí přijímat rady v průběhu zápasu, pouze když míč není ve hře (Pravidlo 15) a dokud hráči nezaujali postavení na podání a příjmu.

16.5.2. Žádný hráč nesmí opustit kurt během zápasu bez souhlasu hlavního rozhodčího, aby tak způsobil zdržení hry, s výjimkou přestávek popsaných v Pravidlu 16.2.

16.5.3. Při badmintonu na vozíku může být hráči povoleno opustit kurt o jednu přestávku navíc během zápasu za účelem katetrizace. Hráče doprovodí jakýkoliv funkcionář určený BWF (nebo při národních soutěžích funkcionář turnaje).

16.6. Hráč nesmí:

16.6.1. úmyslně způsobit zdržení nebo přerušení hry,

16.6.2. úmyslně ničit míček nebo s ním jinak manipulovat s úmyslem změnit jeho rychlost nebo letové vlastnosti,

16.6.3. chovat se urážlivým nebo nevhodným způsobem; nebo

16.6.4. chovat se nevhodně, pokud již tyto případy nejsou Pravidly badmintonu jinak pokryty.

16.7. Řešení porušení pravidel

16.7.1. Hlavní rozhodčí řeší porušení Pravidel 16.2., 16.4.1., 16.5.2. nebo 16.6. takto:

16.7.1.1. napomene stranu, která se provinila, nebo

16.7.1.2. potrestá stranu, která se provinila, „chybou“, pokud byla již dříve napomenuta, nebo

16.7.1.3. potrestá stranu, která se provinila, „chybou“ v případě hrubého porušení vyjmenovaných pravidel.

16.7.2. Při potrestání strany „chybou“ (Pravidlo 16.7.1.2 nebo 16.7.1.3) hlavní rozhodčí ihned upozorní na provinivší se stranu vrchního rozhodčího, který má právo tuto stranu diskvalifikovat ze zápasu.

17. FUNKCIONÁŘI A PROTESTY

17.1. Vrchní rozhodčí plně zodpovídá za průběh turnaje nebo soutěže, jejíž součástí je daný zápas.

17.2. Hlavní rozhodčí, pokud byl jmenován, plně zodpovídá za zápas, kurt a jeho nejbližší okolí. Hlavní rozhodčí podává zprávu vrchnímu rozhodčímu.

17.3. Rozhodčí pro podání hlásí chyby podání způsobené podávajícím, pokud k nim dojde (Pravidlo 9.1.2. až 9.1.8.).

17.4. Čárový rozhodčí signalizuje, zda míček dopadl do hřiště nebo mimo hřiště, a to na čáře, ke které byl přidělen.

17.5. Rozhodnutí rozhodčích jsou konečná ve všech faktických bodech, za které jsou odpovědni, s výjimkou toho, když

17.5.1. dle mínění hlavního rozhodčího je nade vší pochybnost, že čárový rozhodčí zcela zřejmě rozhodl špatně, hlavní rozhodčí změní rozhodnutí čárového rozhodčího.

17.5.2. je systém okamžité kontroly (IRS) v provozu, pak systém rozhodne o jakékoliv uplatněné výzvě k rozhodnutí týkajícího se dopadu míčku do nebo mimo hřiště, pokud není jeho rozhodnutí zjevně nekonzistentní či nesprávné, v takovém případě vrchní rozhodčí instruuje hlavního rozhodčího, jak má postupovat (Stanovy BWF, oddíl 4.1.8.).

17.6. Hlavní rozhodčí je povinen:

17.6.1. dodržovat a uplatňovat Pravidla badmintonu a zejména hlásit „fault“ nebo „let“, pokud nastala příslušná situace,

17.6.2. rozhodnout při protestu ve všech sporných případech, pokud byl protest vznesen před provedením následujícího podání,

17.6.3. zajistit, aby byli hráči a diváci průběžně informováni o vývoji zápasu,

17.6.4. jmenovat a odvolávat čárové rozhodčí a rozhodčí pro podání po konzultaci s vrchním rozhodčím,

17.6.5. pokud nejsou jmenováni další rozhodčí, zajišťovat výkon jejich funkcí,

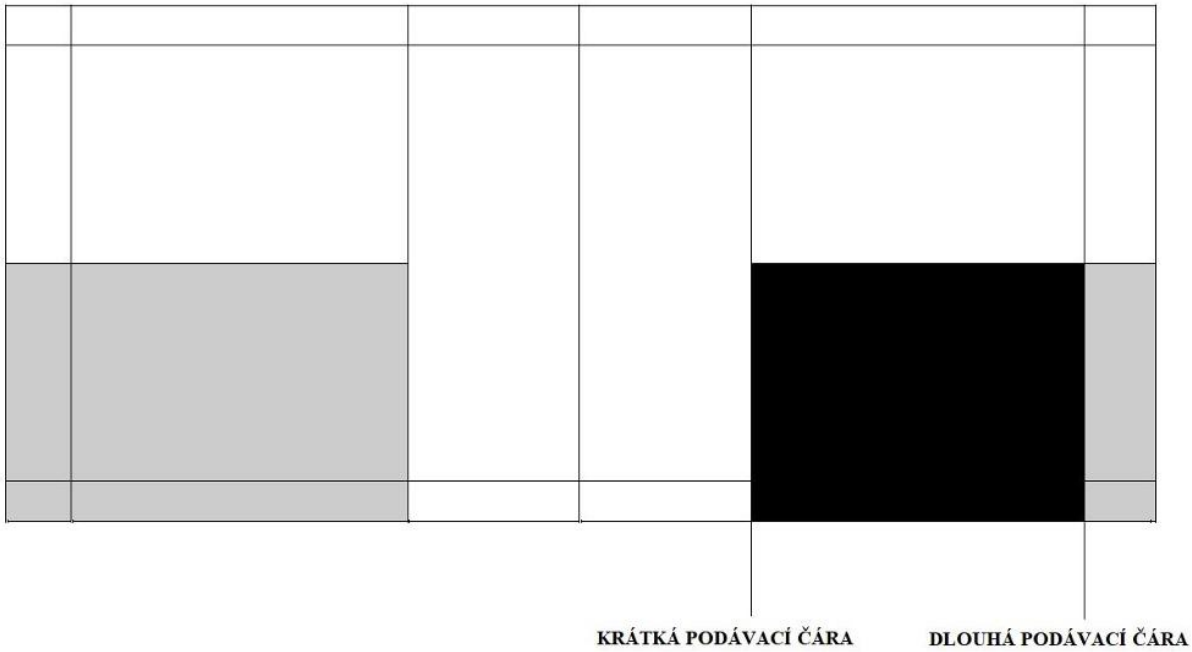
17.6.6. pokud jiný rozhodčí nemůže sám rozhodnout, rozhodnout sám, nebo vyhlásit „let“,

17.6.7. zaznamenat a nahlásit vrchnímu rozhodčímu všechny záležitosti související s Pravidlem 16, a

17.6.8. předat vrchnímu rozhodčímu všechny nevyřešené protesty týkající se výkladu pravidel.

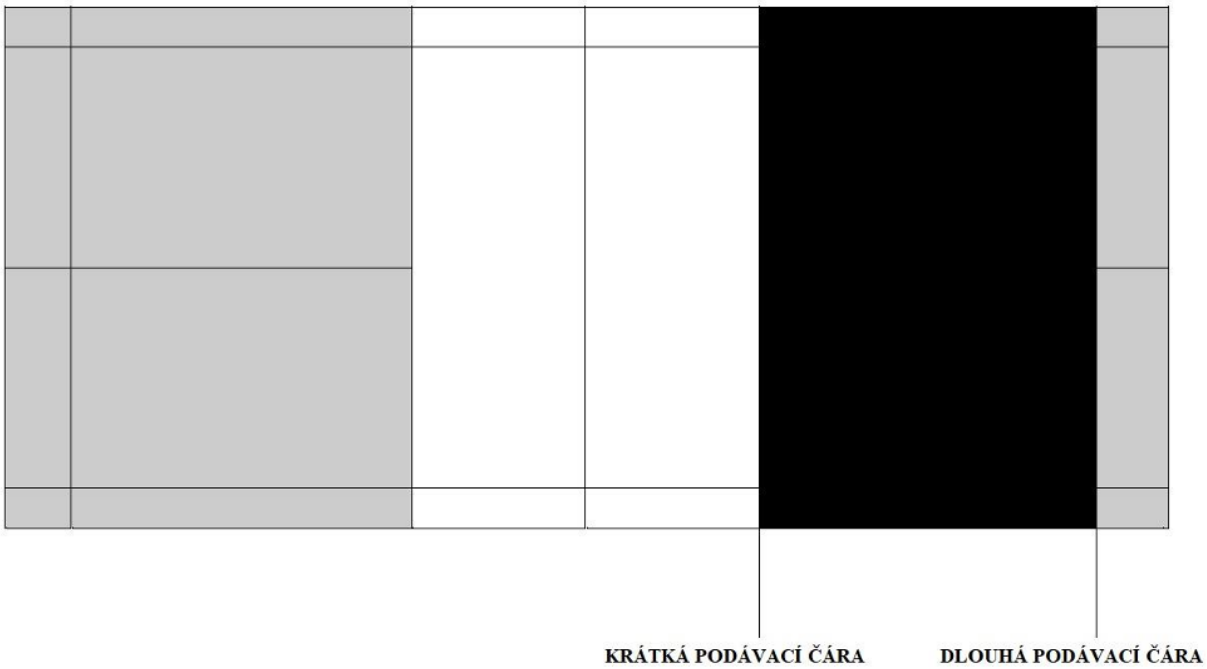
(Tyto protesty musejí být podány dříve, než je provedeno následující podání, nebo v případě, že jsou podávány po skončení zápasu, dříve, než protestující strana opustí kurt.)

DIAGRAM D



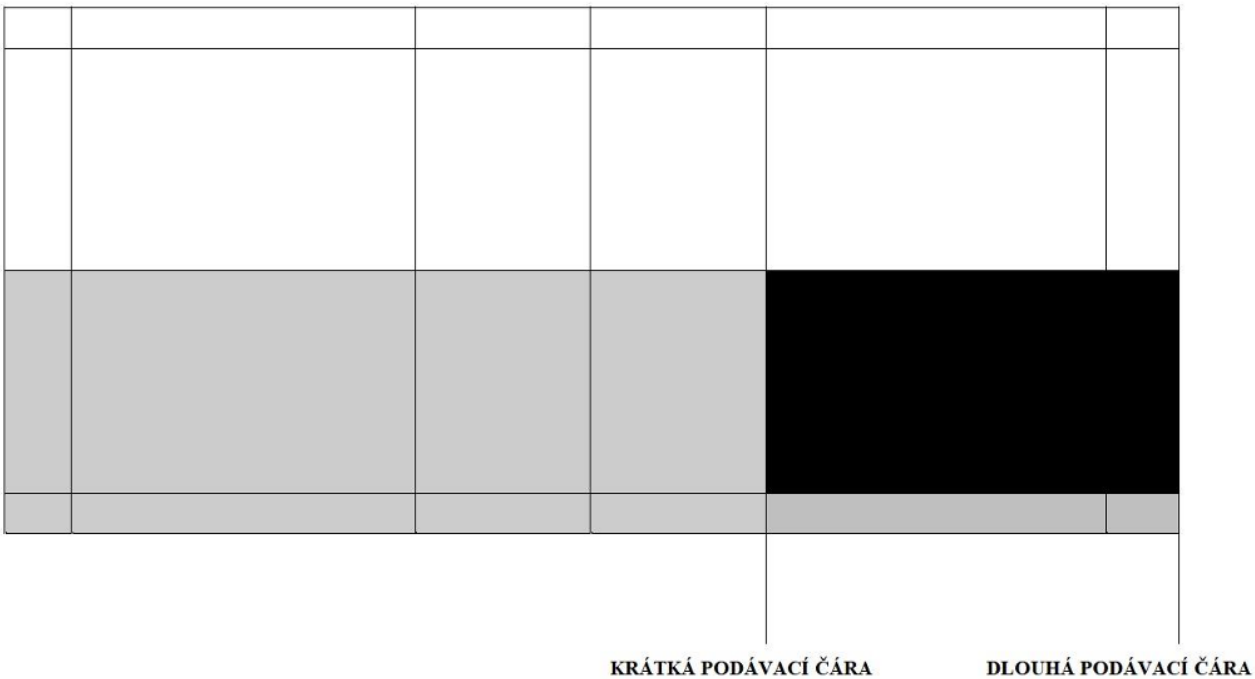
Kurt a pole pro podání pro para-badminton na vozíku skupiny dvouher.

DIAGRAM E



Kurt a pole pro podání pro čtyřhry pro para-badminton na vozíku skupiny čtyřher.

DIAGRAM F



Kurt a pole pro podání pro para-badminton dvouhry skupiny ve stoje hrající na polovině kurtu.

Všechny ostatní skupiny ve stoje hrají na standardním kurtu (Diagram A), a to dvouhry i čtyřhry.