

SLUŽBENA PRAVILA BADMINTONA

ODREDNICE

Igrač	Bilo koja osoba koja igra badminton
Meč	Osnovna badmintonska utakmica, između po jednoga ili po dvoje igrača sa svake strane
Pojedinačni meč	Meč u kojem je po jedan igrač na svakoj od suparničkih strana
Parski meč	Meč u kojem su po dva igrača na svakoj od suparničkih strana
Servisna strana	Strana koja ima pravo na servis
Primateljska strana	Strana nasuprotna servisnoj strani
Poen	Odsječak od jednoga ili više udaraca koji započinje servisom i traje sve dok je loptica u igri
Udarac	Pokret igračevog reketa prema naprijed

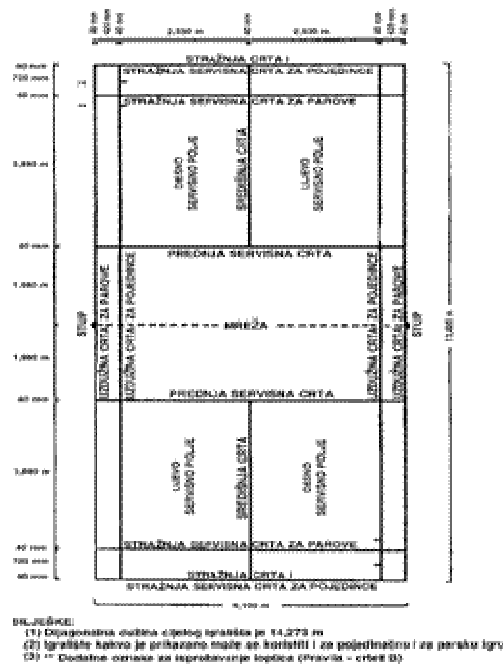
1. IGRALIŠTE I IGRALIŠNA OPREMA

- 1.1 Igralište treba biti pravokutnik označen crtama širokim 40 mm kako je prikazano na crtežu A.
- 1.2 Crte koje označavaju igralište trebaju biti lako uočljive i po mogućnosti bijele ili žute boje.
- 1.3 Sve su crte dijelom prostora koji omeđuju.
- 1.4 Stupovi trebaju biti visoki 1.55 m u odnosu na površinu igrališta te trebaju ostati okomiti kad se mreža zategne kao što je određeno u Pravilu 1.10. Stupovi ili njihovi nosači ne smiju zadirati u polje.
- 1.5 Stupovi trebaju biti smješteni na bočne parske crte, kako je prikazano na crtežu A, bez obzira igra li se pojedinačni ili parski meč.
- 1.6 Mreža treba biti sačinjena od tanke tamne niti jednolike debljine s očicama ne manjim od 15 mm i ne većim od 20 mm.
- 1.7 Mreža treba biti široka 760 mm i dugačka najmanje 6.1 m.
- 1.8 Vrh mreže treba biti obrubljen bijelom trakom širine 75 mm, presavijenom tako da se kroz nju provuče uža ili žica. Ova traka treba ležati na toj žici ili užetu.
- 1.9 Uže ili žica treba biti čvrsto zategnuta i poravnata s vrhom stupova.

1.10 Vrh mreže treba biti 1.524 m na sredini igrališta, a 1.55 m iznad parskih bočnih linija.

1.11 Ne smije biti nikakvih praznina između krajeva mreže i stupova. Ako je potrebno, mreža treba biti cijelom širinom vezana uza stupove.

CRTEŽ A – Igralište (veća slika na Pravila > Nacrtno igrališta)



2. LOPTICA

2.1 Loptica može biti sačinjena od prirodnih i/ili umjetnih tvari. Od kakve god tvari da je sačinjena, loptica mora imati opća letna svojstva slična onima koja ima loptica sačinjena od prirodnih pera s plutenom bazom prekrivenom tankom kožnom presvlakom.

2.2 Pernate loptice

2.2.1 Loptica treba imati 16 pera učvršćenih u bazu.

2.2.2 Pera se mjere od vrha baze do kraja pera i svako pero mora biti iste dužine. Ova dužina može biti između 62 mm i 70 mm.

2.2.3 Vrhovi pera trebaju oblikovati krug promjera 58 mm do 68 mm.

2.2.4 Pera trebaju biti čvrsto vezana koncem ili drugim prikladnim sredstvom.

2.2.5 Baza treba biti promjera 25 mm do 28 mm te zaobljenoga donjeg dijela.

2.2.6 Loptica treba težiti od 4,74 g do 5.50 g.

2.3 Loptice koje nisu pernate

2.3.1 Prirodna pera nadomještena su košuljicom ili umjetnim nadomjestkom pera.

2.3.2 Baza treba biti kao što je opisano u pravilu 2.2.5.

2.3.3 Mjere i težina trebaju biti kao u pravilu 2.2.2, 2.2.3 i 2.2.6. Međutim, zbog razlike u specifičnoj težini i drugim svojstvima umjetnih tvari u usporedbi s perima, prihvatljiva su odstupanja do 10 posto.

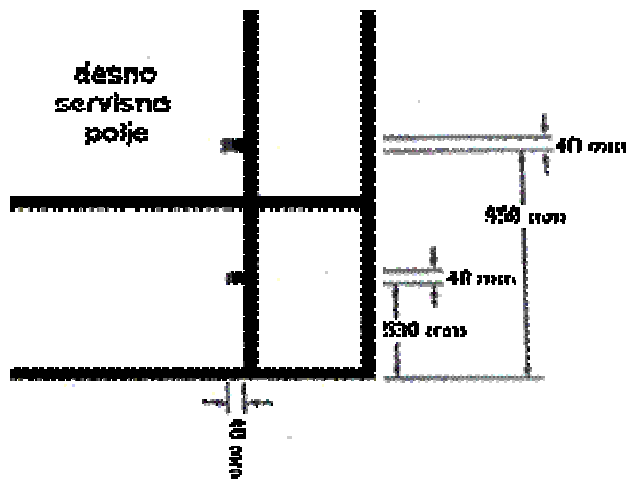
2.4 Pod uvjetom da se ne odstupa od uobičajenoga oblika, brzine i leta loptice, savezi u članstvu BWF-a mogu izvršiti preinake gore navedenih odrednica tamo gdje atmosferski uvjeti bilo zbog nadmorske visine bilo zbog klime, čine standardnu lopticu neprikladnom.

3. PROVJERA BRZINE LOPTICE

3.1 Da bi provjerio lopticu, igrač je treba udariti punim udarcem odozdo pri čemu do dodira s lopticom dolazi iznad stražnje granične crte. Loptica treba biti odaslana pod uzlaznim kutom, u smjeru usporednom s bočnim linijama.

3.2 Loptica ispravne brzine sletjet će na udaljenosti ne manjoj od 530 mm i ne većoj od 990 mm od druge stražnje bočne linije, kao na crtežu B.

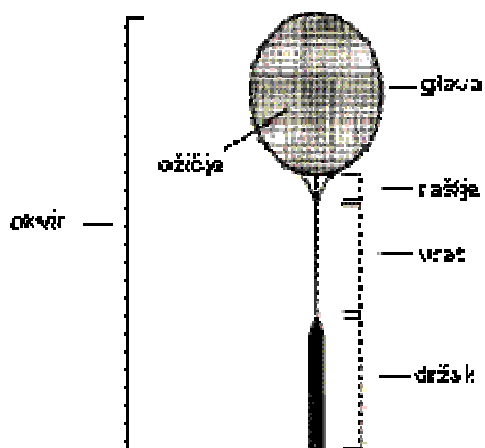
CRTEŽ B - oznake za isprobavanje loptica



4. REKET

- 4.1 Okvir reketa ne smije prelaziti 680 mm cijele dužine ni 230 mm cijele širine, a reket se sastoji od glavnih dijelova opisanih u pravilima 4.1.1 do 4.1.5 te prikazanih na crtežu C.
- 4.1.1 Držak je onaj dio reketa čija je namjena da ga igrač drži.
- 4.1.2 Ožičje je onaj dio reketa čija je namjena da njime igrač udara lopticu.
- 4.1.3 Glava obrubljuje ožičje.
- 4.1.4 Vrat spaja držak s glavom (prema pravilu 4.1.5).
- 4.1.5 Rašlje (ako postoje) spajaju vrat s glavom.

CRTEŽ C



4.2 Ožičje:

- 4.2.1 Ožičje treba biti ravno i sastavljeno od unakrsno raspoređenih žica koje su ili naizmjenično prepletene ili svezane na mjestima gdje se križaju. Raspored žica treba biti jednolik, tako da su u središtu jednako guste kao i na bilo kojem drugom dijelu; te
- 4.2.2 ožičje ne smije prelaziti 280 mm cijele dužine ni 220 mm cijele širine. Međutim, žice se mogu protegnuti i na prostor koji bi inače pripadao rašljama, pod uvjetom da:
- 4.2.2.1 širina tako protegnutoga ožičja ne prelazi 35 mm; i
- 4.2.2.2 cijela dužina ožičja ne prelazi 330 mm.

4.3 Reket:

- 4.3.1 ne smije imati nikakvih dodatnih sastavnica ni produžetaka, osim onih koji služe samo i upravo tome da ograniče ili spriječe habanje i deranje, odnosno titranje, odnosno da raspodjele težinu, odnosno da uzicom osiguraju položaj drške u igračevoj šaci, a koji veličinom i smještajem odgovaraju takvoj namjeni; te
- 4.3.2 ne smije imati nikakvo sredstvo koje bi omogućilo igraču da bitno promijeni oblik reketa.

5. PRIKLADNOST OPREME

Međunarodna badmintonska federacija odlučuje u svim pitanjima glede toga je li bilo kakav reket, loptica ili bilo kakva oprema ili bilo kakav prototip u skladu s odredbama. Takva odluka može se donijeti na poticaj Federacije ili na zahtjev bilo koje stranke koja se bona fide za to zanima, uključujući bilo kojeg igrača, sudačkoga dužnosnika, proizvođača opreme, nacionalno udruženje ili njegovoga člana.

6. ŽDRIJEB

- 6.1 Prije početka igre provodi se ždrijeb, a strana koja na ždrijebu dobije iskoristit će mogućnost izbora bilo pravila 6.1.1 bilo pravila 6.1.2:
 - 6.1.1 da servira ili prima servis prva;
 - 6.1.2 da započne igru na jednoj ili na drugoj strani igrališta.
- 6.2 Strana koja je na ždrijebu izgubila birat će potom između preostalih mogućnosti.

7. BODOVNI SUSTAV

- 7.1 Meč se igra na dva dobivena gema, osim ako se ne uredi drugačije.
- 7.2 Gem osvaja strana koja prva osvoji 21 bod, osim u slučaju uređenom pravilima 7.4 i 7.5.
- 7.3 Strana koja osvoji poen dodaje bod svome rezultatu. Strana osvaja poen kad suparnička strana počinu grešku ili kad loptica više nije u igri jer je dotaknula površinu suparničke strane igrališta.
- 7.4 Kod rezultata 20:20 strana koja prva ostvari vodstvo od dva boda osvaja taj gem.
- 7.5 Kod rezultata 29:29 strana koja osvoji 30. bod osvaja taj gem.
- 7.6 Strana koja je osvojila gem servira prva u sljedećem gemu.

8. PROMJENA STRANA IGRALIŠTA

- 8.1 Igrači mijenjaju strane igrališta:

- 8.1.1 na kraju prvoga gema;
 - 8.1.2 na kraju drugoga gem, a prije početka trećega gema (bude li ga); i
 - 8.1.3 u trećem gemu, čim jedna od strana osvoji 11 bodova.
- 8.2 Propuste li igrači promijeniti strane igrališta prema uputstvu iz pravila 8.1, trebaju to učiniti odmah čim se propust otkrije, dok loptica nije u igri. Postojeći rezultat ostaje.

9. SERVIS

- 9.1 Pri ispravnom servisu:
- 9.1.1 ni jedna strana neće neopravdano otezati s izvođenjem servisa nakon što server i primatelj zauzmu odgovarajuće položaje. Nakon što server završi pokret glave reketa unatrag, bilo kakvo otezanje s početkom servise (pravilo 9.2) smatrat će se neopravdanim otezanjem;
 - 9.1.2 server i primatelj trebaju stati unutar dijagonalno nasuprotnih servisnih polja (Crtež A) ne dotičući granične crte tih servisnih polja;
 - 9.1.3 i server i primatelj jednim dijelom obaju stopala moraju ostati u dodiru s površinom igrališta u nepokretnom položaju, od početka servisa (pravilo 9.2) pa dok servis ne bude izveden (pravilo 9.3);
 - 9.1.4 serverov reket treba prvotno udariti bazu loptice;
 - 9.1.5 čitava loptica, u trenutku kad je serverov reket udari, treba biti ispod serverova struka. Strukom se smatra zamišljena crta oko tijela, u ravnini s najnižim dijelom serverovog najnižeg rebra;
 - 9.1.6 vrat serverovog reketa u trenutku udara loptice treba biti upravljen prema dolje;
 - 9.1.7 pokret serverova reketa mora ići prema naprijed od početka servisa (pravilo 9.2) sve dok servis ne bude izveden (pravilo 9.3);
 - 9.1.8 loptica sa serverovog reketa treba poletjeti prema gore tako da preleti mrežu i, ne bude li presječena, sleti u primateljevo servisno polje (tj. na ili unutar graničnih crta); i
 - 9.1.9 server, u pokušaju da servira, ne promaši lopticu.
- 9.2 Čim su igrači zauzeli svoje položaje, prvi pomak glave serverovog reketa prema naprijed jest početak servisa.
- 9.3 Započeti servis (pravilo 9.2) izveden je kad serverov reket udari lopticu ili kad server, u pokušaju da servira, promaši lopticu.
- 9.4 Server ne smije servirati prije nego primatelj bude spreman, ali se smatra da je primatelj bio spreman ako pokuša vratiti servis.

- 9.5 U igri parova, tijekom izvođenja servisa (pravilo 9.2, 9.3) suigrači mogu zauzeti bilo koji položaj unutar svog polja, koji ne zaklanja pogled suparničkom serveru ili primatelju.

10. POJEDINAČNI MEČEVI

10.1 Servisna i primateljska polja

10.1.1 Igrači serviraju i primaju servis u svojim desnim servisnim poljima ako server nema bodova ili ima paran broj bodova u tome gemu.

10.1.2 Igrači serviraju i primaju servis u svojim lijevim servisnim poljima ako server ima neparan broj bodova u tome gemu.

10.2 Redoslijed igre i položaj u igralištu

Tijekom poena, server i primatelj naizmjenice udaraju lopticu s njihove strane mreže sve dok je loptica u igri (pravilo 15).

10.3 Bodovanje i serviranje

10.3.1 Ako server dobije poen (pravilo 7.3), osvaja bod. Server potom servira iz drugog servisnog polja.

10.3.2 Ako primatelj dobije poen (pravilo 7.3), osvaja bod. Primatelj potom postaje serverom.

11. PARSKI MEČEVI

11.1 Servisna i primateljska polja

11.1.1 Igrač serverske strane izvodi servis iz desnog servisnog polja ako serverska strana nema bodova ili ima parni broj bodova u tome gemu.

11.1.2 Igrač serverske strane servira iz lijevoga servisnoga polja kad ta serverska strana ima neparan broj bodova u tome gemu.

11.1.3 Igrač primateljske strane koji je zadnji servirao ostaje u istom servisnom polju iz kojeg je servirao. Za primateljevog suigrača važi obrnuti obrazac.

11.1.4 Primatelj je onaj igrač primateljske strane koji se nalazi u dijagonalnom nasuprotnom servisnom polju u odnosu na servera.

11.1.5 Igrači ne mijenjaju servisna polja sve dok ne osvoje bod na svoj servis.

11.1.6 Bilo koji servis treba biti izveden iz servisnog polja koje je u skladu s rezultatom serverske strane, osim u slučajevima uređenim pravilima 12.

11.2 Redoslijed igre i položaj u igralištu

Po uzvratu servisa, lopticu može naizmjenično udariti bilo koji od igrača servisne strane te bilo koji od igrača primateljske strane, s bilo kojeg mjesta koje se nalazi na njihovoj strani mreže sve dok je loptica u igri (pravilo 15).

11.3 Bodovanje i serviranje

11.3.1 Ako serverska strana dobije poen (pravilo 7.3), serverska strana osvaja bod. Server potom ponovo servira iz drugog servisnog polja.

11.3.2 Ako primateljska strana dobije poen (pravilo 7.3), primateljska strana osvaja bod. Primateljska strana potom postaje serverskom stranom.

11.4 Slijed serviranja

U bilo kojem gemu pravo serviranja prelazi slijedom:

11.4.1 od početnoga servera, koji je gem započeo u desnom servisnom polju

11.4.2 na suigrača početnog primatelja. Servis se izvodi iz lijevoga servisnoga polja.

11.4.3 na suigrača početnoga servera

11.4.4 na početnog primatelja,

11.4.5 na početnoga servera i tako dalje.

11.5 Nijedan igrač ne smije servirati niti primati izvan reda, ili primiti dva uzastopna servisa u istome gemu, osim kako je uređeno u pravilima 12.

11.6 Bilo koji od igrača pobjedničke strane može servirati prvi u sljedećem gemu i bilo koji od igrača poražene strane može primati.

12. PREKRŠAJI U SERVISNOM POLJU

12.1 Prekršaj u servisnome polju učinjen je ako je igrač:

12.1.1 servirao ili primio servis izvan reda; ili

12.1.2 servirao ili primio servis iz pogrešnog servisnog polja.

12.2 Ako se prekršaj u servisnom polju otkrije, prekršaj će se ispraviti, dok postojeći rezultat ostaje važeći.

13. GREŠKE

Greška je:

- 13.1 ako servis nije pravilan (pravilo 9.1);
- 13.2 ako u servisu loptica:
 - 13.2.1 je uhvaćena na mreži i ostane zadržana na vrhu mreže;
 - 13.2.2 nakon prolaska preko mreže, je uhvaćena u mrežu; ili
 - 13.2.3 je udarena od primateljevog suigrača;
- 13.3 ako u igri loptica:
 - 13.3.1 sleti izvan granica igrališta (tj. ne na ili unutar graničnih crta);
 - 13.3.2 prođe kroz mrežu ili ispod nje;
 - 13.3.3 ne pređe mrežu;
 - 13.3.4 dotakne strop ili bočne zidove;
 - 13.3.5 dotakne tijelo ili odjeću igrača;
 - 13.3.6 dotakne bilo koji drugi predmet ili osobu izvan neposredne okolice igrališta;
(Gdje je to potrebno zbog oblika građevine, mjesna badmintonska uprava može - pod uvjetom prava veta od svog saveza, člana WBF-a - donijeti mjesne propise koji uređuju slučajeve u kojima loptica dotakne zapreku).
 - 13.3.7 tijekom izvođenja udarca uhvaćena i nošena na reketu te potom odbačena;
 - 13.3.8 udarena dva puta uzastopno od strane istoga igrača. Ipak, udaranje loptice glavom i ožičjem reketa jednim udarcem nije greška;
 - 13.3.9 udarena uzastopno od strane igrača i igračevog suigrača; ili
 - 13.3.10 dotakla igračev reket i produžila prema stražnjem dijelu polja toga igrača;
- 13.4 ako, dok je loptica u igri, igrač:
 - 13.4.1 reketom, tijelom ili odjećom dotakne mrežu ili njene nosače;
 - 13.4.2 preko mreže reketom ili tijelom upadne u suparničko polje osim u slučaju kad udarač u igri može prosljediti reketom za lopticom i preko mreže u smjeru udarca ako je mjesto prvotnog dodira s lopticom s udaračeve strane mreže;
 - 13.4.3 ispod mreže reketom ili tijelom upadne u suparničko polje tako da time zapriječi ili zasmeta suparnika; ili

- 13.4.4 zapriječava suparnika, tj. priječi suparniku da izvede dozvoljeni udarac kojim se loptica slijedi preko mreže;
- 13.4.5 hotimično ometa suparnika radnjama poput vikanja ili kakvim kretnjama;
- 13.5 ako je igrač kriv za očigledna, višekratna i stalna kršenja pravila 16;

14. SMETNJE

- 14.1 Smetnju dosuđuje sudac, ili igrač ako nema suca, da bi zaustavio igru.
- 14.2 Smetnja je:
 - 14.2.1 ako server servira prije nego primatelj bude spreman (pravilo 9.5);
 - 14.2.2 ako je, tijekom servisa, i serveru i primatelju dosuđena greška;
 - 14.2.3 nakon što je servis vraćen, loptica je:
 - 14.2.3.1 uhvaćena za mrežu i ostala visjeti na vrhu mreže; ili
 - 14.2.3.2 nakon što je prešla preko mreže, uhvaćena u mrežu;
 - 14.2.4 ako se, tijekom igre, loptica raspadne i baza se potpuno odvoji od ostatka loptice;
 - 14.2.5 ako je, prema sučevom mišljenju, igra poremećena ili je suparnički igrač ometen od trenera;
 - 14.2.6 ako je crtovnom sucu zaklonjen pogled te sudac nije u stanju donijeti odluku; ili
 - 14.2.7 ako dođe do bilo kakve nepredvidljive ili slučajne okolnosti.
- 14.3 Kada dođe do smetnje, igra od posljednjega servisa ne računa se a igrač koji je posljednji servirao servirat će opet.

15. LOPTICA IZVAN IGRE

Loptica nije u igri kad:

- 15.1 pogodi mrežu ili stup i počne padati prema površini igrališta s udaračeve strane mreže;
- 15.2 dotakne površinu igrališta; ili
- 15.3 dođe do greške ili smetnje.

16. NEPREKIDNOST IGRE, NEDOLIČNOST I KAZNE

16.1 Igra treba biti neprekidna od prvoga servisa do završetka meča, osim u slučajevima dopuštenim pravilima 16.2 i 16.3.

16.2 Stanke:

16.2.1 koje ne prelaze 60 sekundi kad prva od strana osvoji 11 bodova u svakome gemu; i

16.2.2 koje ne prelaze 120 sekundi između prvoga i drugoga gema te između drugoga i trećega gema dozvoljene su u svim mečevima.

(U mečevima koje snima televizija vrhovni sudac može prije meča odlučiti da stanke iz pravila 16.2 budu obvezne i utvrđenoga trajanja).

16.3 Zaustavljanje igre

16.3.1 Gdje je to nužno zbog okolnosti koje su izvan nadzora igrača, sudac može zaustaviti igru na onoliko vremena koliko smatra potrebnim.

16.3.2 Pod posebnim okolnostima vrhovni sudac može uputiti suca da zaustavi igru.

16.3.3 Ako je igra zaustavljena, postojeći rezultat ostaje a igra se nastavlja od tog poena.

16.4 Otezanje igre

16.4.1 Ni pod kakvim uvjetima igra se ne smije otezati kako bi se igraču omogućilo da povрати snagu ili dah ili primi savjet.

16.4.2 Samo sudac može odlučivati glede bilo kakvog otezanja u igri.

16.5 Savjeti i napuštanje igrališta

16.5.1 Igrač smije primiti savjete tijekom meča samo kad loptica nije u igri.

16.5.2 Nijedan igrač ne smije napustiti igralište tijekom meča bez dopuštenja suca, osim tijekom stanki opisanih u pravilu 16.2.

16.6 Igrač ne smije:

16.6.1 namjerno uzrokovati otezanje ili prekid igre;

16.6.2 namjerno mijenjati ili oštećivati lopticu radi promjene njene brzine ili leta;

16.6.3 ponašati se na nepristojan način; ili

16.6.4 skriviti nedoličnosti koje nisu posebno obrađene Pravilima badmintona.

16.7 **Postupanje kod prekršaja**

16.7.1 Sudac treba kazniti svako kršenje pravila 16.4, 16.5 ili 16.7 tako da:

16.7.1.1 upozori stranu koja je učinila prekršaj;

16.7.1.2 dosudi grešku strani koja je učinila prekršaj, ako ju je prethodno upozorio.
Dvije takve greške jedne strane smatraju se stalnim kršenjem; ili

16.7.2 U slučajevima očitog prijestupa ili upornog kršenja pravila 16.2, sudac treba dosuditi grešku strani koja je učinila prekršaj i odmah tu stranu prijaviti vrhovnom sudcu, koji stranu koja je učinila prekršaj ima pravo isključiti iz meča.

17. **DUŽNOSNICI I ŽALBE**

17.1 Vrhovni sudac ima potpunu ovlast na turniru ili natjecanju u sklopu kojeg se meč odvija.

17.2 Sudac, tamo gdje je imenovan, ima ovlasti nad mečom, igralištem i neposrednom okolicom istoga. Sudac je odgovoran vrhovnom sudcu.

17.3 Servisni suci trebaju dosuđivati greške koje učini server, ako do njih dođe (pravilo 9.1).

17.4 Linijski sudac treba pokazati je li loptica sletjela unutar ili izvan linije za koju je određen.

17.5 Dužnosnikova odluka je konačna po svim pitanjima za koja je taj dužnosnik odgovoran, osim ako je, po sučevom osnovanom mišljenju, crtovni sudac nedvojbeno donio krivu odluku, te sudac može promijeniti odluku crtovnog suca.

17.6 Sudac treba:

17.6.1 pridržavati se i provoditi Pravila badmintona te osobito dosuđivati grešku ili smetnju ako do njih dođe;

- 17.6.2 donijeti odluku glede žalbe vezane uz bilo koje sporno pitanje, ukoliko do takve žalbe dođe prije nego sljedeći servis bude izveden;
- 17.6.3 osigurati da igrači i gledatelji budu obavještavani o tijeku meča;
- 17.6.4 u dogovoru s vrhovnim sucem imenovati ili zamijeniti crtovne suce;
- 17.6.5 u slučaju da neki od sudačkih dužnosnika nije imenovan, urediti da se vrše i njegove dužnosti;
- 17.6.6 u slučaju da je nekom od sudačkih dužnosnika pogled zaklonjen, preuzeti njegovu dužnost ili dosuditi smetnju;
- 17.6.7 zabilježiti i izvijestiti vrhovnoga suca o svim pitanjima vezanim uz pravilo 16; i
- 17.6.8 prenijeti vrhovnome sucu sve žalbe kojima nije udovoljeno, a koje se tiču pravila. (Takve se žalbe moraju uputiti prije nego bude izveden sljedeći servis odnosno, ako do njih dođe na kraju meča, prije nego strana koja se žali napusti igralište).