

بناام خدا

قوانین و مقررات

بدمیتون

تهیه و تنظیم :

کمیته داورن فدراسیون بدمیتون جمهوری اسلامی ایران

## تعاریف :

**بازیکن** : هر کسی که بدمینتون بازی می کند.

**مسابقه** : رقابت اصلی در بدمینتون بین دو رقیب که در هر طرف یک یا دو بازیکن قرار دارد.

**بازی های یکنفره** : بازی هایی که در هر طرف یک بازیکن قرار دارد.

**بازی های دو نفره** : بازی هایی که در هر طرف دو بازیکن قرار دارد.

**سرویس زننده** : طرفی که حق زدن سرویس را دارد.

**سرویس گیرنده** : طرف مقابل زننده سرویس.

**رالی** : توالی یک یا چند ضربه که با زدن سرویس آغاز شده و تا زمان خروج توپ از جریان بازی ادامه دارد.

**ضربه** : حرکت راکت بازیکن روبه جلو جهت اجرای یک ضربه .

## ۱- زمین بازی و وسایل مورد نیاز آن :

۱-۱- زمین بازی باید : شکل مستطیل و با خطوطی به عرض ۴۰ میلی متر کشیده شود همانطور که در شکل الف نشان داده شده است.

۱-۲- خطوطی که زمین بازی را نشان می دهند باید براحتی قابل تشخیص بوده و ترجیحاً با رنگ سفید یا زرد کشیده شوند.

۱-۳- کلیه خطوط مشخص شده جزئی از زمین محسوب می شوند.

۱-۴- ارتفاع پایه های تور از سطح زمین بازی باید ۱/۵۵ متر باشد و با کشیدن تور روی آن حالت عمودی را حفظ کند (طبق قانون ۱-۱۰) پایه ها یا وسایلی که پایه ها را محکم نگه می دارند نباید به داخل زمین کشیده شوند.

۱-۵- پایه ها باید بدون در نظر گرفتن اینکه بازی یکنفره یا دونفره انجام می گیرد روی خطوط کناری زمین دو نفره قرار گیرد، مانند شکل الف.

۱-۶- تور باید از ریسمان نازک با ضخامت یکنواخت و به رنگ تیره ساخته شده باشد و شبکه های آن نباید کمتر از ۱۵ و بیشتر از ۲۰ میلی متر باشند.

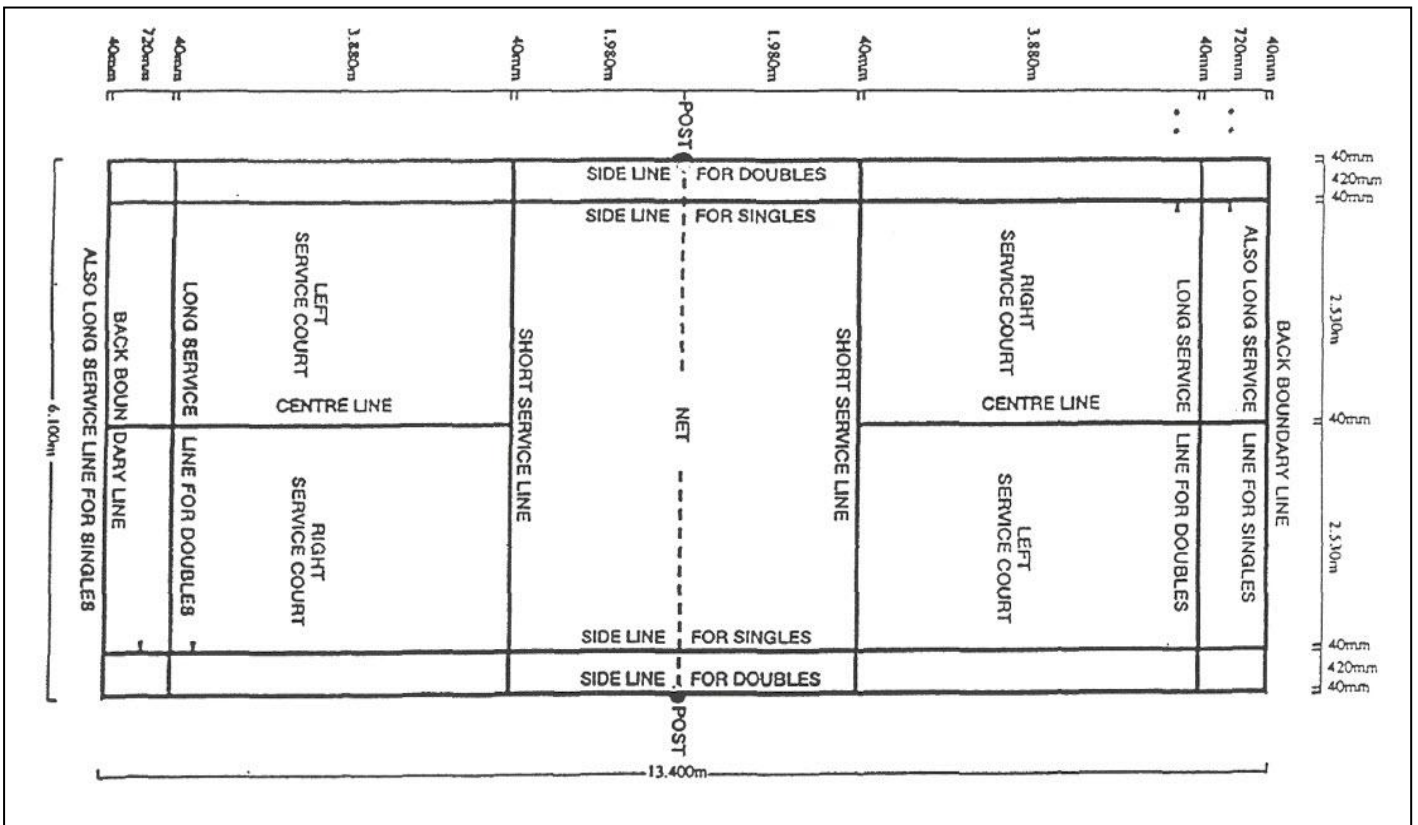
۱-۷- پهناى تور باید ۷۶۰ میلیمتر و طول آن حداقل ۶/۱ متر باشد.

۱-۸- لبه بالایی تور باید از نوار سفید رنگی به عرض ۷۵ میلیمتر که بصورت دولا (هر طرف تور ۳۷/۵ میلی متر) نصب گردد به طوریکه نوار توسط کابل بالا نگهداشته شود.

۱-۹- طناب یا سیم باید محکم کشیده شود بطوریکه هم تراز با نوک بالای پایه ها باشد.

۱-۱- ارتفاع تور از سطح زمین در مرکز زمین باید ۱/۵۲۴ متر و در خطوط کناری زمین دونفره ۱/۵۵ متر باشد.

۱-۱- هیچ فاصله ای نباید بین انتهای تور و پایه ها وجود داشته باشد و در صورت نیاز باید تمام پهنای تور به پایه ها بسته شود.



شکل الف

## ۲- توپ:

۲-۱- توپ از مواد طبیعی و یا مصنوعی ساخته می شود. جنس توپ از هر ماده ای که باشد از نظر پرواز مانند توپی باشد که از پرطبیعی با پایه چوب پنبه و پوشش نازکی از چرم روی کله توپ ساخته شده باشد.

۲-۲- توپ های پری:

۲-۲-۱- توپ باید دارای ۱۶ پرک باشد که به پایه (کله) وصل شده اند.

۲-۲-۲- پرک های توپ باید دارای طول یکسان باشند و از نوک پرک تا انتهای پایه بین ۶۲ تا ۷۰ میلیمتر باشند.

۲-۲-۳- قطر دایره فوقانی که پرک های توپ بوجود می آورند باید بین ۵۸ تا ۶۸ میلیمتر باشد.

۲-۲-۴- پرک ها باید بوسیله نخ یا هر ماده مناسب دیگری محکم بسته شوند.

۲-۲-۵- قطر پایه توپ باید بین ۲۵ تا ۲۸ میلیمتر بوده و قسمت تحتانی آن نیزگرد باشد.

۲-۲-۶- وزن توپ باید بین ۴/۷۴ تا ۵/۵۰ گرم باشد.

۲-۳- توپ های غیر پری :

۲-۳-۱- دامن یا چیزی مشابه پرکها که از مواد مصنوعی ساخته شده اند جایگزین پرک های طبیعی در توپ های پری می شوند.

۲-۳-۲- پایه توپ همانند آنکه در قانون ۲-۲-۵ توضیح داده شده است باشد.

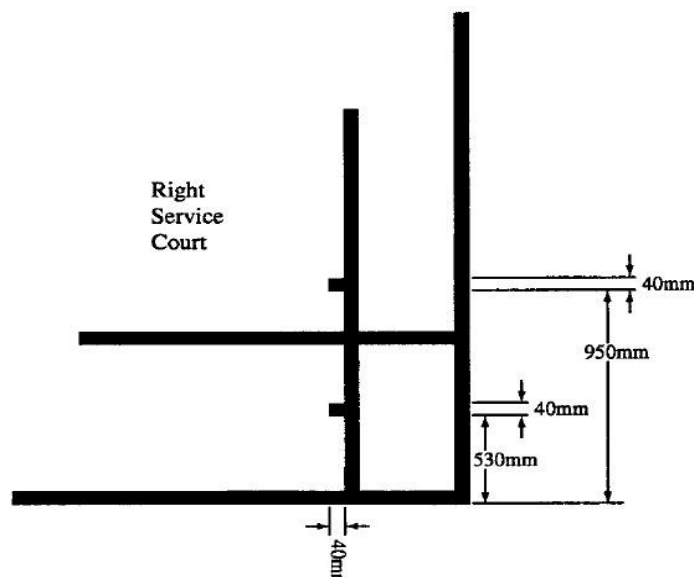
۲-۳-۳- اندازه ها و وزن توپ باید همان مشخصات ذکر شده در قانونهای ۲-۲-۲ و ۳-۲-۲ و ۶-۲-۲ را داشته باشد. لازم به ذکر است که به هر حال به دلیل تفاوت نیروی جاذبه زمین در مناطق مختلف آب و هوایی و ویژگی های دیگر مواد مصنوعی با پرک های طبیعی ، اختلاف تا ۱۰ درصد قابل قبول می باشد.

۲-۴- در مکانهایی که شرایط جوی به علت ارتفاع یا وضعیت آب و هوا برای توپ استاندارد مناسب نباشد می توان با تأیید فدراسیون مربوطه اصلاحاتی را در مشخصات قید شده بالا صورت داد مشروط بر اینکه تغییری در طرح و سرعت و پرواز توپ ایجاد نشود.

### ۳- آزمایش سرعت توپ :

۳-۱- برای آزمایش سرعت توپ یک بازیکن باید ازضربه آندرهند کامل استفاده نماید و ضربه را از محل خط انتهایی زمین به توپ وارد سازد ضربه باید به گونه ای زده شود که حرکت توپ رو به بالا و موازی با خطوط کناری زمین باشد.

۳-۲- توپی که دارای سرعت مناسب باشد فرود آن نباید درفاصله کمتر از ۵۳۰ میلیمتر و بیشتر از ۹۹۰ میلیمتر از خط انتهایی زمین فرود آید، مانند شکل ب.



شکل ب

## ۴- راکت :

۴-۱- راکت باید دارای فریمی باشد که طول آن حداکثر ۶۸۰ میلی متر و عرض آن حداکثر ۲۳۰ میلی متر باشد و شامل بخش هایی می باشد که در قانون های ۴-۱-۱ تا ۴-۱-۵ توضیح داده شده و در شکل ج نیز نمایش داده شده است.

۴-۱-۱- دسته قسمتی از راکت است که توسط بازیکن گرفته می شود.

۴-۱-۲- قسمت زه کشی شده بخشی از راکت است که بازیکن توسط آن به توپ ضربه می زند.

۴-۱-۳- کله راکت قسمتی است که زه کشی روی آن صورت می گیرد .

۴-۱-۴- میله راکت کله راکت را به دسته متصل می نماید. (توجه به قانون ۴-۱-۵)

۴-۱-۵- قسمت گلوگاه (در صورت وجود) میله راکت را به کله آن متصل می نماید.

۴-۲- قسمت زه کشی شده :

۴-۲-۱- باید مسطح و از زه های بافته شده بصورت یکنواخت و یک درمیان تشکیل شده باشد. الگوی زه کشی باید بطور کلی یکنواخت باشد و بویژه در قسمت وسط، دارای تراکم مساوی با سایر قسمت های آن باشد.  
۴-۲-۲- نباید از ۲۸۰ میلی متر بلند تر و از ۲۲۰ میلی متر پهن تر باشد (یعنی حداکثر بلندی یا طول قسمت زه کشی شده به منطقه ای که می توانست گلوگاه راکت باشد نیز تجاوز کند که در این صورت :

۴-۲-۲-۱- پهنای قسمت امتداد یافته نباید بیشتر از ۳۵ میلی متر باشد.

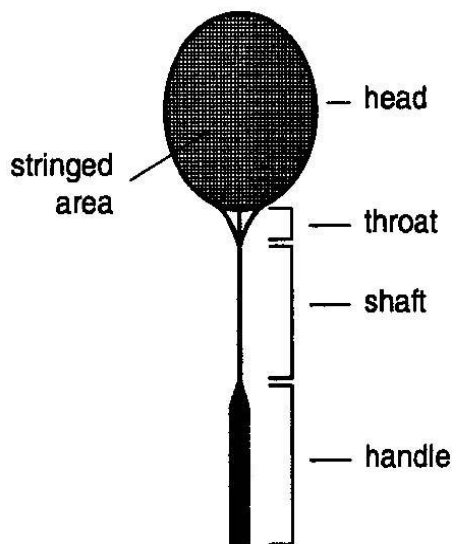
۴-۲-۲-۲- طول نهایی و کلی قسمت زه کشی شده روی هم رفته نباید بیشتر از ۳۳۰ میلی متر شود.

۴-۳- راکت :

۴-۱- راکت باید عاری از هر گونه شی اضافی و برجستگی باشد به جز مواردی که صرفاً برای استحکام بیشتر راکت و زه و یا برای جلوگیری از لرزش و یا برای ایجاد تعادل در وزن راکت و یا بستن نواری به دسته آن جهت ایجاد ثبات بیشتر در دست بازیکن باشد. تمامی این موارد باید از نظر اندازه و محل بکارگیری آن قابل قبول و منطقی باشند.

۴-۲-۳- باید عاری از هر گونه وسیله ای که به بازیکن

امکان تغییر شکل را می دهد باشد.



شکل

## ۵- تأییدیه وسایل بازی :

مرجع تصمیم گیرنده درمورد تأیید ویژگی های در نظر گرفته شده برای تجهیزات بازی بدمینتون مثل راکت- توپ، وسایل بازی و غیره فدراسیون بین المللی بدمینتون (BWF) میباشد. چنین قانون گذاری ممکن است توسط خود (BWF) یا به در خواست افراد ذینفع مثل داوران- صاحبان کارخانه های سازنده وسایل بدمینتون ویا فدراسیونهای عضو فدراسیون جهانی صورت گیرد.

## ۶- قرعه کشی:

- ۱-۶- قبل از شروع بازی باید قرعه کشی صورت گیرد و طرف برنده قرعه کشی، حق انتخاب بر اساس قانون ۱-۱-۶ یا ۲-۱-۶ را خواهد داشت.
- ۱-۱-۶- اولین زننده سرویس یا اولین گیرنده سرویس باشد.
- ۲-۱-۶- یکی از دو زمین را انتخاب نماید.
- ۲-۶- طرف بازنده قرعه مورد باقی مانده را انتخاب می نماید.

## ۷- طریقه محاسبه امتیازات :

- ۱-۷- یک مسابقه شامل سه گیم می باشد و برنده کسی است که دو گیم از سه گیم را برده باشد مگر اینکه قبلاً تصمیم دیگری گرفته شده باشد.
- ۲-۷- برنده یک گیم طرفی خواهد بود که زودتر به امتیاز ۲۱ برسد به جز مواردی که در قانون ۴-۷ و ۵-۷ در نظر گرفته شده.
- ۳-۷- طرفی که برنده رالی باشد یک امتیاز به امتیازاتش اضافه خواهد شد. طرفی برنده رالی محسوب می شود که به طرف مقابل مرتکب خطا شود یا اینکه توپ در زمین طرف مقابل بخوابد و از جریان بازی خارج شود.
- ۴-۷- اگر امتیازات برابر ۲۰ شد، هر طرفی که دو امتیاز متوالی و پشت سر هم را دریافت کند برنده گیم محسوب می شود.
- ۵-۷- اگر امتیازات به برابر ۲۹ برسد طرفی که زودتر امتیاز ۳۰ را کسب کند برنده گیم محسوب می شود.
- ۶-۷- طرفی که برنده گیم باشد اولین زننده سرویس در گیم بعد خواهد بود.

## ۸- تعویض زمین ها :

۸-۱- بازیکنان باید در موارد زیر زمین ها را تعویض نمایند :

۸-۱-۱- در پایان گیم اول .

۸-۱-۲- در پایان گیم دوم اگر گیم سوم وجود داشته باشد.

۸-۱-۳- در گیم سوم وقتی یک طرف به امتیاز ۱۱ برسد.

۸-۲- اگر زمین ها تعویض نشده باشند طبق قانون ۸-۱ و به محض آگاهی از اشتباه هنگامیکه توپ در جریان بازی نباشد بایستی زمین ها را تعویض کرد، امتیازات کسب شده همانطور باقی خواهد ماند.

## ۹- سرویس :

۹-۱- در یک سرویس صحیح :

۹-۱-۱- زمانیکه زننده و گیرنده هر دو آماده اجرای سرویس هستند هیچ یک از طرفین نباید باعث ایجاد تأخیر در اجرای سرویس شوند. تا پایان اجرای سرویس هرگونه تأخیر در اجرای ضربه (قانون ۲-۹) عمدی محسوب می گردد.

۹-۱-۲- زننده و گیرنده سرویس باید به صورت مورب در مقابل هم و در داخل محوطه سرویس (مانند شکل الف) قرار گیرند.

۹-۱-۳- از زمان شروع ضربه سرویس تا پایان ضربه باید بخشی از هر دو پای زننده و گیرنده سرویس بدون تماس با خطوط محوطه سرویس در حالتی ثابت (غیر متحرک) با سطح زمین باشد.

۹-۱-۴- راکت زننده سرویس، باید ابتدا به کله توپ ضربه زند.

۹-۱-۵- هنگام برخورد توپ با راکت زننده سرویس تمام توپ باید از کمر سرویس زننده پایین تر باشد.

\* کمر بازیکن باید بصورت یک خط فرضی دور بدن او که همسطح با پایین ترین بخش دنده زننده سرویس باشد در نظر گرفته شود.

۹-۱-۶- میله راکت زننده سرویس در لحظه برخورد با توپ باید رو به پائین امتداد داشته باشد .

۹-۱-۷- حرکت راکت سرویس زننده از زمان شروع سرویس (قانون ۹-۲) تا پایان اجرای سرویس (قانون ۹-۳) باید به سمت جلو ادامه داشته باشد.

۹-۱-۸- پرواز توپ بعد از برخورد با راکت زننده سرویس باید به طرف بالا و جلو بوده و از روی تور عبور کند بطوریکه اگرمانعی در راه نباشد در داخل محوطه زمین گیرنده سرویس فرود آید (یعنی در داخل یا روی خطوط محوطه گیرنده سرویس)

۹-۱-۹- در تلاش برای زدن سرویس، سرویس زننده نباید توپ را از دست دهد.

۹-۲- هنگامی که هر دو طرف آماده اجرای سرویس هستند اولین حرکت روبه جلوی راکت زننده سرویس به عنوان شروع ضربه محسوب می شود.

۹-۳- پایان ضربه سرویس زمانی است که توپ با راکت زننده سرویس برخورد نماید، یا اینکه در تلاش برای سرویس، زننده سرویس توپ را از دست دهد.

۹-۴- سرویس زننده نباید قبل از اینکه گیرنده آماده شود اقدام به اجرای ضربه سرویس نماید. به هر حال اگر گیرنده سرویس هر نوع تلاشی جهت برگشت سرویس انجام دهد به منزله آماده بودن او محسوب می شود.

۹-۵- در بازی های دو نفره در هنگام اجرای سرویس (قانون ۹-۲ و ۹-۳) یار زننده و گیرنده امکان دارد در هر نقطه از زمین بازی قرار بگیرند مشروط بر اینکه در داخل زمین باشند و مانع دید زننده یا گیرنده سرویس نشوند.

## ۱۰- بازی های یکنفره :

۱۰-۱- زمین های سرویس زننده و سرویس گیرنده

۱۰-۱-۱- زمانیکه زننده سرویس امتیاز کسب نکرده باشد (یعنی امتیاز صفر) و یا اینکه امتیاز او در آن گیم زوج باشد زننده و گیرنده هر دو باید در زمین سمت راست خود جهت زدن و دریافت سرویس قرار گیرند.

۱۰-۱-۲- زمانیکه امتیاز سرویس زننده فرد باشد زننده و گیرنده باید در قسمت چپ زمین خود برای زدن یا دریافت سرویس قرار گیرند .

۱۰-۲- ترتیب بازی و قرار گرفتن در زمین :

در یک رالی توپ ممکن است توسط هر یک از دوبازیکن زننده و گیرنده سرویس به طور متناوب در هر نقطه ای از زمین خود زده شود تا اینکه توپ از جریان بازی خارج شود . ( قانون ۱۵)

۱۰-۳- کسب امتیاز و سرویس زدن :

۱۰-۳-۱- اگر سرویس زننده رالی را به نفع خود تمام کند (قانون ۷-۳) سرویس زننده یک امتیاز کسب می کند و دوباره از زمین دیگر اقدام به زدن سرویس بعدی می نماید.

۱۰-۳-۲- اگر سرویس گیرنده رالی را به نفع خود تمام کند (قانون ۷-۳) سرویس گیرنده یک امتیاز کسب می کند و اکنون سرویس گیرنده به سرویس زننده جدید تبدیل میشود .



## ۱۱- بازی های دو نفره :

۱۱-۱- زمین های سرویس زننده وگیرنده :

۱۱-۱-۱- زمانی که هنوز امتیازی کسب نشده (امتیاز صفر) ویا در کلیه امتیازات زوج در یکی از دو بازیکن در طرف زننده سرویس از زمین راست باید سرویس را بزند .

۱۱-۱-۲- زمانیکه طرف زننده سرویس دارای امتیاز فرد باشد یکی از بازیکنان طرف زننده سرویس از زمین چپ باید سرویس را بزند.

۱۱-۱-۳- بازیکنان طرف گیرنده سرویس باید در همان زمین هایی که آخرین سرویس خود را زده اند تا زمانیکه گیرنده سرویس هستند باقی بمانند و جایشان تغییر نمی کند . عکس این حالت برای یار گیرنده اعمال می شود.

۱۱-۱-۴- بازیکن طرف گیرنده سرویس که به صورت مورب در مقابل سرویس زننده ایستاده است، باید گیرنده سرویس باشد.

۱۱-۱-۵- در هنگام زدن سرویس بازیکنان طرف سرویس زننده هنگامی جایشان عوض می شود که یک امتیاز کسب کنند.

۱۱-۱-۶- سرویس در هر نوبت سرویس زدن باید طبق امتیازات زننده سرویس از زمین صحیح زده شود به جز موارد پیش بینی شده در قانون ۱۲ .

۱۱-۲- ترتیب بازی و قرار گرفتن در زمین :

بعد از اینکه توپ سرویس در یک رالی برگشت داده شد، هر یک از دوبازیکن در طرف زننده یا گیرنده سرویس مجاز به زدن توپ به طور متناوب در زمین خود می باشند تا وقتی که توپ از جریان بازی خارج شود . ( قانون ۱۵ )

۱۱-۳- کسب امتیاز در زمان سرویس

۱۱-۳-۱- اگر طرف زننده سرویس رالی را به نفع خود تمام نماید(قانون ۷-۴) یک امتیاز کسب می کند و سپس همان زننده سرویس ، سرویس بعدی را از نیز خواهد زد.

۱۱-۳-۲- اگر طرف گیرنده سرویس رالی را به نفع خود تمام کند(قانون ۷-۴) طرف گیرنده یک امتیاز کسب می کند وهمچنین طرف گیرنده سرویس اکنون زننده سرویس بعدی خواهد بود.

۱۱-۴- ترتیب زدن سرویس :

در هر گیم حق زدن سرویس بطور متناوب :

۱۱-۴-۱- از اولین زننده سرویس که بازی را از زمین سمت راست شروع کرده بود به

۱۱-۴-۲- به یار اولین گیرنده سرویس در طرف مقابل منتقل می شود و باید سرویس از زمین چپ زده شود .

۱۱-۴-۳- به یار اولین زننده منتقل می شود.

۱۱-۴-۴- (سپس در صورت تعویض سرویس) به اولین گیرنده سرویس منتقل می شود.

۱۱-۴-۵- به اولین زننده سرویس منتقل می گردد و تا آخر

۱۱-۵- هیچ بازیکنی در یک گیم نباید خارج از نوبت سرویس را دریافت یا بزند و یا دو نوبت بطور متوالی

سرویس را دریافت نماید مگر موارد پیش بینی شده در قانون ۱۲.

۱۱-۶- در پایان هر گیم هر یک از دو بازیکن طرف برنده گیم می توانند اولین سرویس زننده گیم بعد باشند و

نیز هر یک از دو بازیکن طرف بازنده گیم هم می توانند اولین سرویس گیرنده گیم بعد باشند.

## ۱۲- اشتباهات محوطه سرویس :

۱۲-۱- اشتباه محوطه سرویس هنگامی رخ می دهد که یک بازیکن :

۱۲-۱-۱- سرویس را خارج از نوبت زده یا دریافت کرده باشد.

۱۲-۱-۲- سرویس را از زمین اشتباه زده یا دریافت کرده باشد.

۱۲-۲- در صورتیکه اشتباه محوطه سرویس معلوم شد، اشتباه اصلاح می شود ولی امتیازات کسب شده

همچنان باقی خواهد ماند.

## ۱۳- خطاها :

موارد زیر خطا محسوب می شود :

۱۳-۱- اگر سرویس بطور صحیح زده نشود (قانون ۹-۱)

۱۳-۲- اگر موقع سرویس زدن توپ :

۱۳-۲-۱- به روی تور گیر کند و روی قسمت بالایی تور معلق بماند .

۱۳-۲-۲- بعد از عبور کردن از تور به آن گیر کرده باشد.

۱۳-۲-۳- توسط یار گیرنده سرویس به ضربه زده شود.

۱۳-۳- اگر در هنگام بازی توپ :

۱۳-۳-۱- در خارج از محدوده زمین بازی فرود آید. (یعنی روی خطوط یا داخل زمین نباشد)

۱۳-۳-۲- از وسط تور یا زیر تور عبور کند.

۱۳-۳-۳- از روی تور رد نشود.

۱۳-۳-۴- به سقف یا دیواره های کناری سالن برخورد کند.

۱۳-۳-۵- به شخص یا حتی به لباس بازیکن برخورد نماید.

۱۳-۳-۶- به هر شخص یاشی دیگری که خارج از زمین قرار گرفته برخورد نماید. (در صورت نیاز با توجه به ساختار سالن مسابقه مرجع تصمیم گیرنده آن مسابقه می تواند حق تغییراتی را از فدراسیون بدمینتون همان کشور مبنی بر اجرای قوانین جانبی برای آن مسابقه در رابطه با برخورد توپ به اشیای خارجی کسب نماید.)

۱۳-۳-۷- به راکت بازیکن گیر کند و سپس هنگام اجرای ضربه توپ روی راکت مکث نماید و سپس رد شود. (حمل توپ)

۱۳-۳-۸- اگر دو بار متوالی توسط یک بازیکن به توپ ضربه زده شود اما برخورد توپ به سر راکت و سپس قسمت زه کشی شده در یک ضربه خطا محسوب نمی شود.

۱۳-۳-۹- توسط بازیکن و بعد یار او بطور پشت سر هم به توپ ضربه زده شود.

۱۳-۳-۱۰- به راکت بازیکن برخورد کند ولی بطرف زمین حریف حرکت نکند.

۱۳-۴- اگر در جریان بازی یک بازیکن :

۱۳-۴-۱- توسط راکت، بدن، یا لباسش به تور و نگهدارنده های آن (پایه) برخورد کند .

۱۳-۴-۲- از روی تور به زمین حریف با راکت یا بدن تجاوز نماید بجز موردی که ادامه حرکت راکت در داخل زمین حریف باشد.

۱۳-۴-۳- با راکت یا بدن خود از زیر تور به زمین حریف تجاوز نماید، بطوریکه این حرکت مانع زدن ضربه یا به هم زدن تمرکز حریف گردد.

۱۳-۴-۴- جلوی حریف را بگیرد. ( برای مثال، مانع زدن ضربه قانونی حریف در هنگامی که توپ بالای تور در جریان است گردد.)

۱۳-۴-۵- بطور عمدی باعث بر هم زدن تمرکز حریف شود با حرکاتی مثل فریاد کشیدن و یا رفتارهای ظاهری نامناسب.

۱۳-۵- اگر بازیکن طبق قانون ۱۶ مرتکب رفتار ناشایست و یا تداوم در رفتار ناشایست بشود.

## ۱۴- بجایها:

۱۴-۱- " بجا " باید توسط داور یا بازیکن (در صورت عدم وجود داور) اعلام شود.

۱۴-۲- بجا خواهد شد اگر :

۱۴-۲-۱- سرویس زننده قبل از آماده بودن سرویس گیرنده اقدام به زدن سرویس نماید.

۱۴-۲-۲- در هنگام اجرای سرویس ، سرویس زننده و سرویس گیرنده هر دو مرتکب خطا شوند.

۱۴-۲-۳- بعد از اینکه سرویس برگشت داده شد، توپ :

۱۴-۲-۳-۱- به روی تور گیر کرده و در بالای تور معلق بماند یا

۱۴-۲-۳-۲- بعد از عبور کردن از تور به تور گیر کند.

۱۴-۲-۴- اگر در جریان بازی توپ به گونه ای خراب شود که کله توپ کاملاً از پرک جدا گردد.

۱۴-۲-۵- از نظر داور روند بازی و یا بازیکن سمت مقابل، توسط مربی دچار آشفتگی گردد.

۱۴-۲-۶- داور خط محل فرود توپ را ندیده باشد و داور بالا هم قادر به تصمیم گیری نباشد.

۱۴-۲-۷- در صورت بروز هر گونه اتفاق ناگهانی و پیش بینی نشده .

۱۴-۳- وقتی بجا اعلام می گردد، رالی در آخرین سرویس زده شده بازی به حساب نمی آید و بازیکنی که

آخرین سرویس را زده مجدداً سرویس می زند.

### **۱۵- توپ در جریان بازی نمی باشد (توپ مرده)**

توپ زمانی در جریان بازی نمی باشد که :

۱۵-۱- به تور یا پایه ها برخورد کند و در زمین خود زننده ضربه در حال فرود باشد.

۱۵-۲- به سطح زمین برخورد نماید یا

۱۵-۳- خطا یا بجا اعلام شده باشد.

### **۱۶- تداوم بازی - رفتار ناشایست - جریمه ها**

۱۶-۱- بازی باید از زدن اولین سرویس تا پایان بطور مداوم ادامه یابد به جز موارد مجاز در قانون ۱۶-۲ و ۱۶-۳

۱۶-۲- استراحت ها :

۱۶-۲-۱- حداکثر ۶۰ ثانیه هنگامی که در هر گیم امتیاز به ۱۱ برسد و

۱۶-۲-۲- حداکثر ۱۲۰ ثانیه بین گیم اول و دوم و بین گیم دوم و سوم که در تمام مسابقات مجاز می باشد که

برای مسابقاتی که تحت پوشش تلویزیون می باشند ، ممکن است سرداور قبل از بازی تصمیم گیری کند که

این استراحت ها طبق(قانون ۱۶-۲) اجباری بوده و تا پایان مدت استراحت باید انجام شود.

۱۶-۳- تعلیق در بازی :

۱۶-۳-۱- در هنگام ضرورت برحسب شرایطی که خارج از کنترل بازیکنان باشد، داور می تواند بازی را برای

مدت زمانی که خود ضروری تشخیص دهد به تعلیق درآورد.

۱۶-۳-۲- تحت شرایط خاص ممکن است سرداور از داور بخواهد که بازی را به تعلیق بیاندازد .

۱۶-۳-۳- در صورتیکه بازی به تعلیق بیافتد امتیازات به همان شکل باقی خواهد ماند و بازی بر اساس آخرین

امتیازات ادامه می یابد.

۱۶-۴- تاخیر در بازی:

۱۶-۴-۱- تحت هیچ شرایطی بازی نباید برای تجدید قوا یا نفس گیری و یا دریافت راهنمایی به تأخیر بیافتد.

۱۶-۴-۲- داور تنها مرجع تصمیم گیرنده در مورد تأخیر در بازی می باشد.

۱۶-۵- راهنمایی و ترک زمین :

۱۶-۵-۱- تنها زمانیکه توپ در جریان بازی نمی باشد (قانون ۱۵) یک بازیکن مجاز به دریافت راهنمایی در طول یک بازی می باشد.

۱۶-۵-۲- هیچ بازیکنی حق ترک زمین را در طول مسابقه بدون اجازه داور ندارد، مگر در هنگام استراحت ها که در قانون ۱۶-۲ توصیف شده است.

۱۶-۶- یک بازیکن نباید :

۱۶-۶-۱- بطور عمدی موجب تأخیر یا تعلیق بازی شود .

۱۶-۶-۲- بطور عمدی باعث تغییر در شکل توپ به منظور تغییر سرعت یا پرواز آن شود.

۱۶-۶-۳- رفتار اهانت آمیز از خود نشان دهد یا

۱۶-۶-۴- بخاطر رفتار ناشایستی که ممکن است حتی در کتاب قوانین بدمینتون ذکر نشده باشد خطا کار شناخته شود.

۱۶-۷- نحوه برخورد با نقض قوانین :

۱۶-۷-۱- داور باید با هر گونه نقض قوانین ۱۶-۴ و ۱۶-۵ و ۱۶-۶ بدینصورت برخورد نماید :

۱۶-۷-۱-۱- به طرفی که مرتکب رفتار ناشایست شده اخطار دهد.

۱۶-۷-۱-۲- اگر به یک طرف به خاطر رفتار ناشایست اخطار داده شده باشد باید در صورت تکرار رفتار ناشایست از آن طرف خطا گرفته شود. بروز دو خطا از یک طرف باید به منزله اصرار در تکرار رفتار ناشایست قلمداد شود.

۱۶-۷-۲- در صورت بروز رفتار، اصرار در تکرار رفتار ناشایست و یا هر گونه نقض قانون ۱۶-۲ داور باید از طرفی که مرتکب رفتار شده خطا بگیرد و مورد را فوراً به سرداور که تنها مرجع قدرتمند جهت اخراج از بازی می باشد گزارش دهد.

## ۱۷- مسئولین و اعتراضات

۱۷-۱- سرداور مسئول کل مسابقات یا یک بازی که بخشی از آن است می باشد.

۱۷-۲- داوری که برای یک بازی تعیین می شود مسئول بازی موردنظر و زمین بازی و کلیه اتفاقاتی که در محدوده زمین رخ می دهد می باشد داور باید به سرداور گزارش دهد.

- ۱۷-۳- داور سرویس خطاهای سرویس توسط سرویس زننده را اعلام می دارد. (قانون ۹-۱)
- ۱۷-۴- داور خط در مورد خط خودش تعیین می کند که آیا تویی که روی زمین فرود آمده داخل بوده است یا خارج.
- ۱۷-۵- تصمیم تشخیص یک مسئول در حیطه وظایف خودش تصمیم نهایی خواهد بود به جزء موردی که اگر طبق تشخیص داور و بدون تردید داور خط رأی اشتباه اعلام کرده باشد داور می تواند رأی داور خط را تغییر دهد.
- ۱۷-۶- یک داور باید :
- ۱۷-۶-۱- حافظ و مجری قوانین بدمینتون باشد به خصوص ، خطا یا بجا را به موقع اعلام نماید.
- ۱۷-۶-۲- در صورت بروز اعتراض و ایجاد بحث قبل از اینکه سرویس بعدی زده شود تصمیم قطعی خود را اعلام دارد.
- ۱۷-۶-۳- مطمئن شود که بازیکنان و تماشاچیان در روند پیشرفت بازی قرار دارند.
- ۱۷-۶-۴- با مشورت سرداور ، داوران خط یا داور سرویس را تعیین، یا جابجا نماید.
- ۱۷-۶-۵- در جایی که مسئول دیگری برای زمین تعیین نشده ترتیبی دهد تا وظایف آن مسئول انجام گیرد.
- ۱۷-۶-۶- وقتی که یک مسئول موردی را ندیده است، وظیفه او را خودش انجام بدهد و یا اعلام بجا نماید.
- ۱۷-۶-۷- تمام مواردی را که در ارتباط با قانون ۱۶ می باشد را ثبت کرده و به سرداور گزارش دهد.
- ۱۷-۶-۸- تمام موارد و اعتراضاتی را که در رابطه با قانون می باشد به سرداور ارجاع دهد (چنین اعتراضاتی باید قبل از اینکه سرویس بعدی زده شود و یا اگر پایان مسابقه است قبل از اینکه طرف معترض زمین را ترک کند به سرداور ارجاع داده شود. )

## ضمایم :

لیست ضمیمه اصطلاحات استاندارد است که بایستی داور جهت کنترل بازی استفاده نماید.

### ۱- اعلام ها و مقدمات :

۱-۱- خانم ها و آقایان

۱-۱-۱- در سمت راست من ----- (نام بازیکن) + نام کشور ، و در سمت چپ من ----- (نام بازیکن)

+ نام کشور ----- یا

۱-۱-۲- در سمت راست من ----- (نام بازیکنان) + نام کشور ، و در سمت چپ من ----- (نام

بازیکنان) + نام کشور -----

۱-۱-۳- در سمت راست من ----- (نام کشور یا نام تیم) به نمایندگی ----- (نام بازیکن) و در سمت

چپ من ----- (نام کشور یا نام تیم) به نمایندگی ----- (نام بازیکن) -----

۱-۱-۴- در سمت راست من ----- (نام کشور یا نام تیم) به نمایندگی ----- (نام بازیکنان) و در سمت

چپ من ----- (نام کشور یا نام تیم) به نمایندگی ----- (نام بازیکنان) -----

۱-۲-۱- ----- (نام بازیکن) زننده سرویس یا

۱-۲-۲- ----- (نام کشور یا نام تیم) سرویس زننده ( تیمی ) ( یکنفره)

۱-۳-۱- ----- (نام بازیکن) زننده سرویس به ----- (نام بازیکن)

۱-۳-۲- ----- (نام بازیکن) به ----- (نام بازیکن)

### ۲- شروع مسابقه و اعلام:

۱-۲- برابر صفر ، سرویس

۲-۲- سرویس عوض

۳-۲- استراحت

۴-۲- زمین شماره ----- ۲۰ ثانیه

۵-۲- امتیاز گیم \_\_\_\_ برای مثال : ۲۰ امتیاز گیم ۶ یا ۲۹ امتیاز گیم ۲۸

۶-۲- امتیاز (بازی) \_\_\_\_\_ برای مثال ، ۲۰ امتیاز بازی ۸ یا ۲۹ امتیاز بازی ۲۸

۷-۲- امتیاز گیم برابر \_\_\_\_\_ برای مثال ، ۲۹ امتیاز گیم برابر

۸-۲- برنده گیم اول ----- (نام تیم یا کشور - برای بازی های تیمی) امتیاز

۹-۲- گیم دوم

- ۲-۱۰- امتیاز بازی برابر، برای مثال : ۲۹ امتیاز بازی برابر
- ۲-۱۱- برنده گیم دوم ----- نام تیم یا کشور در بازی های تیمی-امتیاز
- ۲-۱۲- یک گیم برابر
- ۲-۱۳- گیم نهایی

### ۳- ارتباطات کلی

- ۳-۱- زمین خود را انتخاب نمایید.
- ۳-۲- آیا آماده اید؟
- ۳-۳- شما هنگام زدن سرویس توپ را از دست دادید.
- ۳-۴- سرویس گیرنده آماده نبود.
- ۳-۵- شما اقدام به برگشت سرویس نمودید.
- ۳-۶- شما نباید داورخط را تحت تأثیر قرار دهید.
- ۳-۷- بیایید اینجا
- ۳-۸- آیا توپ خوب است؟
- ۳-۹- توپ راتست نمایند.
- ۳-۱۰- توپ را عوض نمائید.
- ۳-۱۱- توپ را عوض نکنید.
- ۳-۱۲- بجا
- ۳-۱۳- زمین ها را عوض نمائید.
- ۳-۱۴- شما زمین ها را عوض نکردید.
- ۳-۱۵- شما از زمین اشتباه سرویس زدید.
- ۳-۱۶- شما خارج از نوبت سرویس زدید.
- ۳-۱۷- شما خارج از نوبت دریافت نمودید.
- ۳-۱۸- شما نباید تغییری در توپ ایجاد نمائید.
- ۳-۱۹- توپ به شما برخورد کرد.
- ۳-۲۰- شما به تور برخورد کردید.
- ۳-۲۱- شما در زمین سرویس اشتباه ایستاده اید.
- ۳-۲۲- شما تمرکز حریفان را بهم زدید.



- ۳-۲۳- مربی شما تمرکز حریفان را بهم زده است.
- ۳-۲۴- شما ۲ بار به توپ ضربه زدید.
- ۳-۲۵- شما توپ را حمل کردید.
- ۳-۲۶- شما به زمین حریف تجاوز کردید.
- ۳-۲۷- شما مانع ضربه زدن حریف شدید.
- ۳-۲۸- آیا بازی را واگذار می کنید؟
- ۳-۲۹- خطای گیرنده
- ۳-۳۰- خطای سرویس اعلام شد.
- ۳-۳۱- سرویس به تاخیر افتاد - بازی باید ادامه دار باشد.
- ۳-۳۲- بازی به تعویق افتاد
- ۳-۳۳- ----- (نام بازیکن) اخطار برای رفتار ناشایست
- ۳-۳۴- ----- (نام بازیکن) خطا برای رفتار ناشایست
- ۳-۳۵- خطا
- ۳-۳۶- اوت
- ۳-۳۷- داور خط علامت دهید.
- ۳-۳۸- داور سرویس علامت دهید.
- ۳-۳۹- اصلاح می شود، داخل
- ۳-۴۰- اصلاح می شود، خارج (اوت)
- ۳-۴۱- زمین را خشک نمائید.

#### ۴- پایان بازی:

- ۴-۱ برنده بازی ----- (نام بازیکن / تیم) - امتیازات
- ۴-۲ ----- (نام بازیکن / تیم) - واگذار گردید
- ۴-۳ ----- (نام بازیکن / تیم) - سلب صلاحیت گردید

#### ۵- امتیازات:

۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	۱۱	۱۲	۱۳	۱۴	۱۵	
	۱۶	۱۷	۱۸	۱۹	۲۰	۲۱	۲۲	۲۳	۲۴	۲۵	۲۶	۲۷	۲۸	۲۹	۳۰

## توصیه هایی به مسئولین فنی

### ۱- مقدمه

- ۱-۱- به منظور استاندارد کردن کنترل و اداره بازی ها در چارچوب قوانین، توصیه های ذیل توسط فدراسیون جهانی بدمینتون برای تمام کشورها صادر شده است.
- ۱-۲- هدف از این توصیه ها، راهنمایی داوران برای کنترل جدی و عادلانه یک بازی و رعایت کامل قوانین بدون برخورد خشن می باشد. این توصیه ها همچنین جهت راهنمایی داوران سرویس و داوران خط نیز میباشد.
- ۱-۳- همه مسئولین فنی باید بخاطر داشته باشند که بازی برای بازیکنان است.

### ۲- مسئولین و تصمیمات آنان :

- ۲-۱- داور باید تحت نظر سرداور عمل کند و به او گزارش دهد یا مقام مسئولی که در صورت غیاب سرداور جانشین اوست. (قانون ۲-۱۷)
- ۲-۲- داور سرویس معمولاً توسط سرداور تعیین می شود اما توسط خودسرداور و یا به درخواست داور با مشورت سرداور تعویض گردد. (قانون ۴-۶-۱۷)
- ۲-۳- داور خط معمولاً توسط سرداور تعیین می شود اما می تواند توسط خود سرداور یا به درخواست داور با مشورت سرداور تعویض گردد. (قانون ۴-۶-۱۷)
- ۲-۴- تصمیم یک مسئول فنی در حیطه وظایف مربوط به خود تصمیم نهایی خواهد بود مگر اینکه داور یقین داشته و تردید نداشته باشد که داور خط مرتکب اشتباه شده در اینصورت داور می تواند رأی داور خط را تغییر دهد. اگر طبق نظر داور نیاز به تعویض داور خط باشد داور می تواند سرداور را خواسته در این مورد با اومشورت کند. (قانون ۴-۶-۱۷ و توصیه ۲-۳)
- ۲-۵- وقتی یکی از مسئولین موفق نشود اتفاقی را ببیند داور می بایست در آن مورد تصمیم بگیرد و در صورتیکه او نیز نتواند تصمیم بگیرد باید بازی بجا اعلام گردد. (قانون ۶-۶-۱۷)
- ۲-۶- داور مسئول زمین بازی و محیط اطراف آن می باشد مسئولیت داور از زمان ورود به زمین قبل از بازی تا زمان ترک زمین بعد از بازی می باشد. (قانون ۲-۲۷)

### ۳- توصیه هایی به داوران :

- ۳-۱- قبل از مسابقه داور باید :
- ۳-۱-۱- برگه داوری را از سرداور بگیرد.
- ۳-۱-۲- مطمئن شود که تابلوی اعلام امتیازات مسابقه به درستی کار می کند.

۳-۱-۳- ببیند که پایه‌ها روی خطوط زمین دونفره قرار دارند. (قانون ۵-۱)

۳-۱-۴- ارتفاع تور را کنترل کند و مطمئن شود که فاصله‌ای بین تور و پایه‌ها وجود ندارد.

۳-۱-۵- مطمئن شود که آیا هیچ قوانین جانبی در مورد برخورد توپ با موانع داخل سالن وجود دارد.

۳-۱-۶- مطمئن شود که داور سرویس و داوران خط به وظایف خود آگاه هستند و در مکان صحیح قرار گرفته‌اند. (بخش ۶ و ۵)

۳-۱-۷- مطمئن شود که تعداد کافی توپ آزمایش شده جهت جلوگیری از ایجاد وقفه در جریان بازی موجود می‌باشد. (قانون ۳)

(معمولاً متداول است که داور وظایف مربوط به توصیه‌های ۳-۱-۳ و ۴-۱-۳ و ۷-۱-۳ را در صورت داشتن داور سرویس به او محول نماید.)

۳-۱-۸- لباس بازیکنان از نظر رنگ، طرح، حروف و تبلیغات کنترل نماید که با مقررات مطابقت داشته باشد و مطمئن شود. هر گونه تصمیمی در مورد مغایرت لباس با مقررات باید قبل از بازی به سرداور یا مسئول جانشین گزارش داده شود و در صورت عدم امکان مطمئن شود به محض اتمام بازی فوراً گزارش دهد.

۳-۱-۹- قرعه‌کشی به نحو صحیح صورت گرفته و اینکه طرف برنده و بازنده قرعه انتخاب خود را به صحیح انجام داده‌اند (قانون ۶) انتخاب زمین‌ها را علامت بزند.

۳-۱-۱۰- در بازی دونفره بازیکنانی را که در زمین سمت راست می‌ایستند علامت بزند. چنین علامتی را در آغاز هر گیم باید گذاشته شود. (اگر در طول هر گیم اشتباهی در ایستادن بازیکن در زمین رخ داده باشد به اصلاح آن کمک می‌کند.)

۳-۲- در شروع بازی، داور باید بازی را با استفاده از اعلام‌های صحیح که در پائین اشاره شده شروع کند و با دست سمت راست و چپ اشاره نماید. (W-X-Y-Z) اسامی بازیکنان هستند و (A-B-C-D) نام کشورهای این بازیکنان می‌باشند.

### یکنفره

خانم‌ها و آقایان در سمت راست من A X و در سمت چپ من B Y، زننده سرویس X، برابر صفر، سرویس

### تیمی

خانم‌ها و آقایان در سمت راست من A به نمایندگی X و در سمت چپ من B به نمایندگی Y، زننده سرویس A، برابر صفر، سرویس

### دونفره

خانم‌ها و آقایان در سمت راست من X.B و W.A و در سمت چپ من Z.D و Y.C، زننده سرویس X، به Z، برابر صفر، سرویس

## تیمی

در صورتیکه هر بازیکن از یک کشور باشند نام کشور بعد از نام بازیکن اعلام می گردد. خانمها و آقایان در سمت راست من A به نمایندگی W و X و در سمت چپ من B به نمایندگی Y و Z. زننده سرویس X.A به Y برابر صفر سرویس. اعلام کلمه سرویس به منزله شروع بازی می باشد.

### ۳-۳-۳ در طول بازی

#### ۳-۳-۱-۳-۳ داور باید:

- ۳-۳-۱-۱-۳-۳ از اصطلاحات استاندارد ضمیمه شماره ۴ قوانین بدمینتون استفاده نمائید.
- ۳-۳-۱-۲-۳-۳ امتیاز را ثبت و اعلام نمائید. همیشه ابتدا امتیاز زننده سرویس اعلام گردد.
- ۳-۳-۱-۳-۳ در هنگام سرویس در صورت حضور داور سرویس نگاهش بایستی به دریافت کننده باشد. داور در صورت لزوم ممکن است خطای سرویس را اعلام نماید.
- ۳-۳-۱-۴-۳-۳ در صورت امکان وضعیت شماره اندازها را کنترل نماید و :
- ۳-۳-۱-۵-۳-۳ در صورت نیاز به کمک سرداور دست راست خود را بالای سر ببرد.
- ۳-۳-۲-۳-۳ زمانی که یک طرف بازنده رالی باشد و حق زدن سرویس را ندارد (قانون ۱۰-۳-۲ و ۱۱-۳-۲) اعلام گردد سرویس عوض.
- پیرو آن امتیازت را با توجه به سرویس زننده جدید اعلام شود.
- ۳-۳-۳-۳ سرویس باید توسط داور اعلام گردد:
- ۳-۳-۱-۳-۳ برای نشان دادن شروع گیم یا بازی یا پس از تعویض زمینها و یا زمان استراحت
- ۳-۳-۲-۳-۳ نشان دادن ادامه بازی بعد از یک وقفه یا:
- ۳-۳-۳-۳ نشان دادن دستور به بازیکنان جهت ادامه بازی:
- ۳-۳-۴-۳-۳ خطا باید هر زمان که رخ می دهد توسط داور اعلام شود به جزء موارد زیر:
- ۳-۳-۱-۴-۳-۳ خطای سرویس زننده (قانون ۹-۱) باید توسط داور سرویس طبق قانون (۱۳-۱) اعلام گردد و جهت آگاهی دادن داور عبارت "خطای سرویس اعلام شد" را بیان می کند. داور باید خطای گیرنده سرویس را بصورت "خطای گیرنده" اعلام نماید.
- ۳-۳-۲-۴-۳-۳ در صورت وقوع خطا طبق قانون ۱۳-۳-۱ اعلام و علامت داور خط کافی می باشد. (توصیه ۶-۲) و
- ۳-۳-۳-۴-۳-۳ خطاهایی که طبق قانون ۱۳-۲-۱، ۱۳-۲-۲، ۱۳-۳-۲ یا ۱۳-۳-۳ اتفاق می افتند باید تنها در صورت نیاز به آشکار شدن خطا جهت بازیکنان یا تماشاچیان اعلام گردند.

۳-۳-۵- در طول هر گیم وقتی امتیاز طرف مقابل به ۱۱ می رسد بدون در نظر گرفتن سر و صدا عبارت "سرویس عوض" و فوراً بعد از پایان رالی در امتیاز ۱۱ استراحت اعلام گردد. این نشان دهنده شروع استراحت طبق قانون (۱۶-۲-۱) می باشد. در طول هر استراحت داور سرویس در صورت وجود باید از تمیز شدن زمین بازی مطمئن گردد.

۳-۳-۶- در موقع استراحت در هر گیم هنگامی که یکی از طرفین به امتیاز ۱۱ می رسد (قانون ۶-۲-۱) بعد از گذشت ۴۰ ثانیه اعلام می شود. زمین ---- ۲۰ ثانیه (اعلام تکرار شود)

در استراحت ها (قانون ۱۶-۲-۱) در مدت گیم اول و دوم و یا گیم سوم، بعد از تعویض زمین ها توسط بازیکنان، در هر طرف می تواند حداکثر ۲ نفر به بازیکن ملحق شوند و این افراد باید زمانی که داور اعلام ۲۰ ثانیه می نماید زمین را ترک کنند.

در شروع مجدد بازی بعد از استراحت، امتیازات تکرار شده سپس اعلام "سرویس".  
اگر بازیکنان خواستار استراحت نباشند (قانون ۱۶-۲-۱) بازی در آن گیم بدون استراحت ادامه می یابد.

۳-۳-۷- گیم اضافه شده

۳-۳-۷-۱- در هر گیم وقتی طرفی به امتیاز ۲۰ می رسد اعلام نمائید "امتیاز گیم" و یا "امتیاز بازی" طبق شرایط.

۳-۳-۷-۲- وقتی که یک طرف به امتیاز ۲۹ می رسد در هر گیم و برای هر طرف اعلام کنید "امتیاز گیم" و یا "امتیاز بازی" طبق شرایط آن گیم.

۳-۳-۷-۳- اعلام های مربوطه در مورد ۳-۳-۷-۱ و ۳-۳-۷-۲ باید همیشه بعد از امتیاز زننده و قبل از امتیاز گیرنده اعلام شوند.

۳-۳-۸- در پایان هر گیم کلمه "گیم" باید همیشه فوراً بعد از پایان آخرین رالی، علی رغم سر و صدا اعلام شود و این نشان دهنده شروع زمان استراحت مجاز طبق (قانون ۱۶-۲-۲) می باشد.  
بعد از پایان گیم اول اعلام گردد:

برنده گیم اول ---- (نام بازیکن، بازیکنان یا نام تیم (در یک بازی تیمی) - امتیاز

بعد از پایان گیم دوم اعلام گردد:

برنده گیم دوم ---- (نام بازیکن، بازیکنان یا نام تیم در یک بازی تیمی) ---- امتیاز "یک گیم برابر"

در پایان هر گیم، داور سرویس در صورت حضور، باید از تمیز شدن زمین مطمئن شود و همچنین علامت ۲ دقیقه استراحت را در صورت وجود در مرکز زمین زیر تور قرار دهد.

اگر با پایان یک گیم بازی تمام می شود بدین صورت اعلام شود :

برنده بازی ---- ( نام بازیکن، بازیکنان یا نام تیم در یک بازی تیمی ) ----- ( امتیازات )

۳-۳-۹- در استراحت بین گیم اول و دوم و یا بین گیم دوم و سوم (قانون ۱۶-۲-۲) بعد از گذشت ۱۰۰ ثانیه اعلام شود :

زمین ---- ۲۰ ثانیه ( اعلام تکرار شود )

در زمان استراحت بین دوگیم (قانون ۱۶-۲-۲) هر طرف حداکثر ۲ نفر می تواند به بازیکن ملحق شوند. این افراد باید بعد از تعویض زمین ها به بازیکنان ملحق شوند و باید در زمان اعلام ۲۰ ثانیه توسط داور زمین راترک نمایند.

۳-۳-۱۰- در شروع گیم دوم اعلام شود:

گیم دوم ، برابر صفر ، سرویس

اگر گیم سوم وجود دارد در شروع آن اعلام شود :

گیم نهایی ، برابر صفر، سرویس

۳-۳-۱۱- در گیم سوم و یا در بازیهای یک گیمی هنگامی که طرفی به امتیاز ۱۱ می رسد امتیاز اعلام گردد و بدنبال آن کلمه استراحت و عبارت زمین ها عوض شود.

در شروع گیم بعد از استراحت، تکرار امتیاز و بدنبال آن کلمه سرویس اعلام گردد.

۳-۳-۱۲- بعد از پایان بازی فوراً برگه داوری را کامل نموده و به سرداور تحویل دهید.

#### ۴-۳- اعلام های خط :

۳-۴-۱- داور باید همیشه هنگامی که فرود توپ نزدیک خط و همچنین خارج از زمین بازی هر چقدر هم که دور باشد به داور خط نگاه کند. داور خط باید بطور کامل مسئول تصمیم گیری خط مربوطه باشد به جزء توصیه ۳-۴-۲ که در پایین آمده است.

۳-۴-۲- هنگامی که داور خط مرتکب اشتباه در اعلام باشد طبق نظر داور و در صورت اطمینان و بدون شک باید اعلام نماید :

۳-۴-۲-۱- اصلاح می شود "داخل" اگر توپ داخل زمین فرود آمده باشد.

۳-۴-۲-۲- اصلاح می شود "اوت" اگر توپ خارج از زمین فرود آمده باشد.

۳-۴-۳- در صورت عدم وجود داور خط و یا ندیدن داور خط داور باید فوراً اعلام کند :

۳-۴-۳-۱- "اوت" قبل از اعلام امتیاز در صورتی که توپ خارج از زمین فرود آمده باشد یا:

۳-۴-۳-۲- امتیاز را اعلام کند اگر توپ داخل زمین فرود آمده باشد یا

۳-۴-۳-۳- "بجا" اعلام کند در صورتیکه داور هم ندیده باشد.

### ۳-۵- در جریان بازی، به موارد زیر بایستی توجه شود و طبق جزئیات عمل گردد:

۳-۵-۱- بازیکنی که راکت خود را به طرف زمین حریف پرتاب کند و یا از زیر تور به زمین حریف بفرستد ( و همچنین باعث برهم زدن تمرکز و یا مانع ضربه زدن حریف شود) باید اعلام "خطا" گردد طبق قانون ۱۳-۴-۲ و یا ۱۳-۴-۳.

۳-۵-۲- توپی که از زمین مجاور وارد زمین بازی گردد، نباید فوراً "بجا" اعلام شود، طبق نظر داور در موارد ذیل نباید اعلام "بجا" گردد:

۳-۵-۲-۱- بدون اینکه بازیکنان متوجه شوند از زمین بازی خارج شود یا

۳-۵-۲-۲- باعث برهم زدن تمرکز بازیکنان و یا مانع اجرای ضربه آنان نشده باشد.

۳-۵-۳- بازیکنی هنگام اجرای ضربه یار خودش فریاد بزند و سر و صدا ایجاد کند لزوماً به منزله برهم زدن تمرکز حریف محسوب نمی شود. عبارت های "نزن" و یا "خطا" و غیره باید به عنوان برهم زننده تمرکز محسوب گردند. (قانون ۱۳-۴-۵)

۳-۵-۴- ترک زمین توسط بازیکنان

۳-۵-۴-۱- مطمئن شوید که بازیکنان بدون اجازه داور زمین بازی را ترک ننمایند. (قانون ۱۶-۵-۲)

۳-۵-۴-۲- به هر طرفی که زمین را بدون اجازه داور ترک نماید باید تذکر داده شود که بدون اجازه داور این حق را ندارد (قانون ۱۶-۵-۲). در صورت لزوم قانون ۱۶-۷ بکار گرفته شود. به هر حال تعویض راکت اگر در کنار زمین قرار داشته باشد در جریان بازی مجاز می باشد.

۳-۵-۴-۳- در طول گیم اگر بازی در جریان نباشد، ممکن است به بازیکن اجازه خشک کردن سریع عرق و یا نوشیدن تحت کنترل داور داده شود.

۳-۵-۴-۴- اگر زمین نیاز به خشک کردن داشته باشد بازیکنان بایستی قبل از اینکه خشک کردن پایان یابد داخل زمین باشند.

۳-۵-۵- تأخیرها و تعویق:

اطمینان حاصل کنید که بازیکنان عمداً باعث ایجاد تأخیر و یا تعویق بازی نمی گردند. (قانون ۱۶-۴) از هر نوع راه رفتن بی دلیل در اطراف زمین باید جلوگیری گردد و در صورت نیاز قانون ۱۶-۷ بکار گرفته شود.

۳-۵-۶- راهنمایی کردن خارج از زمین بازی

۳-۵-۶-۱- راهنمایی از خارج زمین (قانون ۱۶-۵-۱) به هر شکلی در حالیکه توپ در جریان می باشد باید جلوگیری گردد.

۳-۵-۶-۲- مطمئن شوید که :

مربیان در جایگاه مخصوص نشسته باشند و در طول بازی کنار زمین نایستند به جزء زمان استراحت های مجاز (قانون ۱۶-۲)

عملی جهت برهم زدن تمرکز یا وقفه در بازی توسط مربی ایجاد نگردد.

۳-۵-۶-۳- اگر به نظر داور در بازی وقفه ای ایجاد شود یا تمرکز بازیکن سمت مقابل به هم بخورد باید اعلام بجا شود. فوراً به سر داور اعلام گردد. سرداور باید به مربی مربوطه اخطار دهد.

۳-۵-۶-۴- اگر در چنین مواردی برای دومین بار اتفاق بیفتد در صورت لزوم سرداور ممکن است از مربی تقاضا کند که منطقه زمین را ترک نماید.

۷-۵-۳- تعویض توپ

۳-۵-۷-۱- تعویض توپ در جریان بازی نباید بدون دلیل باشد. داور باید تصمیم بگیرد که اگر توپ نیاز به تعویض شدن دارد.

۳-۵-۷-۲- توپی که در سرعت یا پرواز آن تغییر ایجاد شده باشد باید تعویض گردد و طبق قانون ۱۶-۷ در صورت لزوم عمل شود.

۳-۵-۸- آسیب دیدگی یا بیماری در مدت زمان بازی

۳-۵-۸-۱- آسیب دیدگی یا بیماری در جریان بازی باید با دقت و انعطاف توسط داور کنترل شود. داور باید با جدیت مشکل پیش آمده را خیلی سریع تعیین نماید و در صورت لزوم سرداور به زمین بازی فراخوانده میشود.

۲-۵-۸-۳- سرداور باید در مورد نیاز ورود پزشک یا هر فرد دیگری به زمین بازی تصمیم گیری کند. پزشک باید بازیکن را معاینه کرده و در مورد جدیت آسیب یا بیماری او را آگاه سازد. در صورت وجود خونریزی گیم باید تا هنگام توقف خونریزی یا حمایت مناسب زخم به تعویق بیافتد.

۳-۵-۸-۳- سرداور باید داور را از زمان مورد نیاز برای مداوای بازیکن آگاه سازد. داور باید زمان سپری شده را نشان دهد.

۳-۵-۸-۴- داور باید اطمینان یابد که طرف مقابل در وضعیت نامناسب قرار نداشته باشد. قانون ۱۶-۴، ۱۶-۵، ۱۶-۶ و ۱۶-۷ باید بصورت مناسب بکار گرفته شوند.

۳-۵-۸-۵- در هنگام بروز آسیب دیدگی، بیماری یا هر نوع اتفاق پیش بینی نشده در هنگام مناسب از بازیکن سؤال نمائید که :

"آیا بازی را واگذار می کنید؟"

و اگر جواب مثبت بود اعلام نمائید : «----- (نام بازیکن / یا تیم) واگذار می نماید. برنده

بازی ----- (نام بازیکن یا بازیکنان و یا تیم در شرایط بازی) ----- امتیازات »



### ۳-۶ تعلیق بازی

اگر بازی به تعلیق افتاد چنین اعلام نمائید :

"بازی به تعویق افتاد"

و ثبت امتیاز سرویس زنده و دریافت کننده و همچنین زمینهای صحیح سرویس. هنگامی که بازی ادامه می یابد ، زمان تعلیق را یادداشت کنید ، مطمئن شوید که بازیکنان در مکانهای صحیح قرار گرفته اند و اعلام نمائید :

"آیا آماده هستید؟"

امتیاز را اعلام کرده و کلمه "سرویس".

### ۳-۷- رفتار ناشایست :

۳-۷-۱- وقوع هر گونه رفتار ناشایست و تصمیم گرفته شده را ثبت کرده و به سرداور گزارش دهید.  
۳-۷-۲- رفتار ناشایست بین گیم ها دقیقاً مثل رفتار ناشایست در هر گیم می باشد. داور تصمیم گرفته شده را در شروع گیم بعدی اعلام می دارد. اعلام مناسب در توصیه ۱۰-۳-۳ و به دنبال آن اعلام مناسب در هریک از توصیه های ۳-۷-۳ تا ۵-۷-۳ انجام می گردد.

بعد از آن اعلام نمائید :

"سرویس عوض " بدنبال آن امتیاز

۳-۷-۳- هنگامی که داور نقض قوانین ۱۶-۴ و ۱۶-۵ یا ۱۶-۶ را با صدور اخطار به طرف خاطی اجرا می کند (قانون ۱۶-۷-۱-)

چنین اعلام می کند:

"بیا بید اینجا" به بازیکن خاطی و:

"----- (نام بازیکن) ، اخطار برای رفتار ناشایست .

در همان موقع دست راست خود را که حامل کارت زرد میباشد بالای سر خود بلند می نماید.

۳-۷-۴- هنگامی که داور باید قوانین ۱۶-۴، ۱۶-۵ یا ۱۶-۶ نقض قانون ۱۶-۲ را بوسیله خطای طرف خاطی که قبلاً اخطار داده شده است اجرا می کند (قانون ۱۶-۷-۱-۲) اعلام نماید :

"بیا بید اینجا" به بازیکن خاطی و:

"----- (نام بازیکن) "خطا به علت رفتار ناشایست"

در همان موقع دست راست خود را که حامل کارت قرمز میباشد بالای سر خود بلند می نماید.

۳-۷-۵- هنگامی که داور باید رفتار بسیار ناشایست و یا تداوم در نقض قوانین ۱۶-۴، ۱۶-۵ یا ۱۶-۶، و یا نقض قانون ۱۶-۲ را اداره نماید باید از طرف خاطی خطا گرفته و فوراً به سرداور گزارش دهد و مسئله سلب صلاحیت بازیکن را با سرداور مطرح نماید. در چنین شرایطی به بازیکن خاطی اعلام کنید :

"بیایید اینجا " سپس اعلام نمایند :

"----- (نام بازیکن) خطا برای رفتار ناشایست"

در همان موقع دست راست خود را که حامل کارت قرمز می باشد بالای سر خود بلند کنید و سپس فوراً سرداور را بخواهید.

۳-۷-۶- هنگامی که سرداور تصمیم به سلب صلاحیت بازیکن خاطی می گیرد یک کارت مشکی به داور داده می شود، داور به بازیکن خاطی باید اعلام نماید:

"بیایید اینجا " و :

"----- (نام بازیکن) سلب صلاحیت برای رفتار ناشایست"

در همان موقع دست راست خود را که حامل کارت مشکی می باشد بالای سر خود بلند می کند .

#### ۴- راهنمایی عمومی دآوری:

این بخش شامل توصیه های کلی میباشد که باید توسط داوران اجرا شود :

۴-۱- کلیه قوانین بدمینتون را بدانید و بفهمید .

۴-۲- با قاطعیت و سریع اعلام نمائید، اما اگر اشتباهی رخ داد آنرا بپذیرد و عذرخواهی نموده و آنرا تصحیح نمائید.

۴-۳- کلیه اعلام ها و اعلام امتیازات با صدای رسا و واضح بیان شود، بطوریکه توسط بازیکنان و تماشاچیان براحتی قابل شنیدن باشد.

۴-۴- اگر در ذهن خود به بروز خطا و یا نقض قانونی شک دارید، خطا اعلام نکنید و اجازه دهید بازی روند خود را حفظ کند.

۴-۵- هرگز از تماشاچیان سؤال نکنید و تحت تأثیر نظرات آنان قرار نگیرید.

۴-۶- اعضای کادر دآوری خود را تشویق کنید، بطور مثال با درایت تصمیم داوران خط را تصدیق نمائید و با آنان رابطه کاری مناسب برقرار کنید.

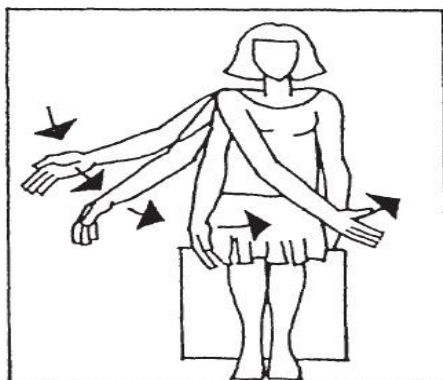
## ۵- دستور العملهایی برای داوران سرویس

۵-۱- داور سرویس باید روی یک صندلی کوتاه در کنار پایه و ترجیحاً روبروی داور بنشیند.

۵-۲- داور سرویس مسئول قضاوت سرویس زننده جهت اجرای یک سرویس صحیح می باشد. ( از قانون ۲-۱-۹ تا قانون ۸-۱-۹) و اگر خطا رخ دهد با صدای بلند اعلام خطا نماید و از علامت قراردادی دست جهت نشان دادن نوع خطا استفاده نماید.

۵-۳- علائم قراردادی دست عبارتند از :

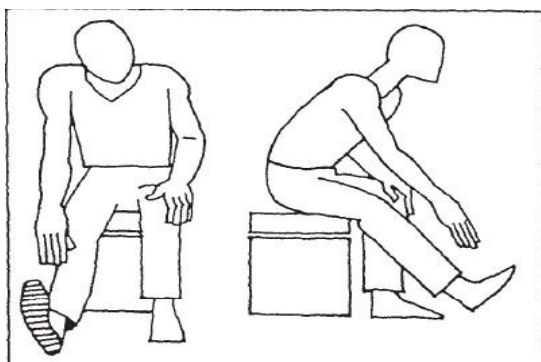
قانون ۷-۱-۹



زمانی که بازیکنان آماده سرویس هستند اولین حرکت سر راکت سرویس زننده به سمت جلو به منزله شروع سرویس می باشد. حرکت راکت باید به سمت جلو ادامه یابد.

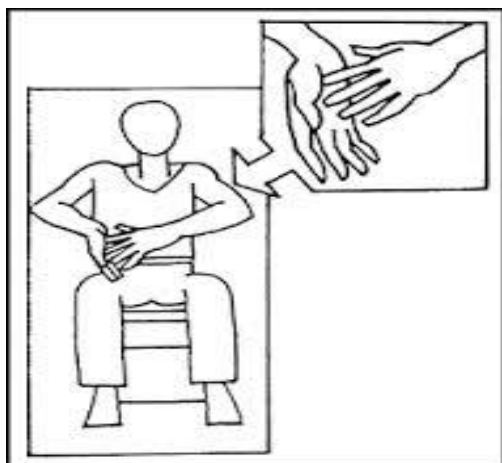
قانون ۲-۱-۹ و قانون ۳-۱-۹

قسمتی از هر دو پای بازیکن در زمین سرویس قرار نداشته و تا زمان اجرای سرویس در وضعیت ثابت نباشد.



قانون ۴-۱-۹

اگر اولین نقطه برخورد با توپ با کله توپ نباشد خطا محسوب می گردد.





قانون ۹-۱-۵

تمامی توپ در هنگام اجرای ضربه با راکت پایین کمر زننده سرویس نباشد.



قانون ۹-۱-۶

اگر میله راکت هنگام ضربه زدن به توپ به سمت پایین قرار نداشته باشد خطا محسوب می گردد.

۵-۴- داور ممکن است ترتیبی دهد که هرگونه وظایف اضافی به داور سرویس محول گردد. در صورتیکه بازیکنان نیز در جریان امر قرار گیرند.

### ۶- دستورالعمل هایی برای داوران خط

۶-۱- داوران خط باید روی صندلی که در امتداد خط مربوط به آنها و در انتها و طرفین زمین قرار گرفته است بنشینند و ترجیحاً در سمت مقابل داور باشند (به شکل مراجعه نمائید).

۶-۲- داور خط باید مسئول خطوط محوله باشد بجز زمانیکه داور باید نظر داور خط را تغییر دهد و اگر اطمینان کامل دارد که داور خط بوضوح در اعلام مرتکب اشتباه شده است.

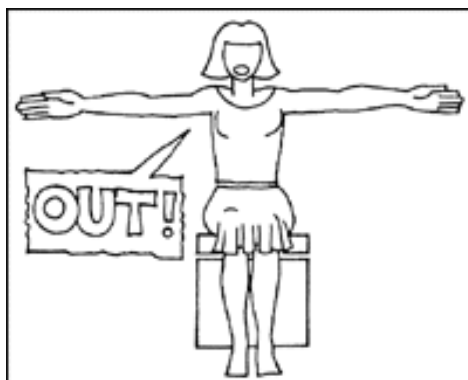
۶-۲-۱- اگر توپ خارج از زمین فرود آید بدون در نظر گرفتن فاصله آن سریع و واضح و با صدای بلند اعلام اوت نماید بطوریکه توسط بازیکنان و تماشاچیان شنیده شود و همزمان با باز کردن هر دو دست بصورت افقی بطوریکه داور متوجه شود.

۶-۲-۲- اگر توپ داخل زمین فرود آید، داور خط نباید چیزی بگوید اما با دست راست به خط اشاره می نماید.

۶-۲-۳- اگر محل فرود توپ دیده نشد فوراً با قرار دادن هر دو دست روی چشمان داور را مطلع سازد.

۶-۴- تا زمانی که توپ بازمین برخورد نکرده اعلام نکنید یا علامت ندهید.

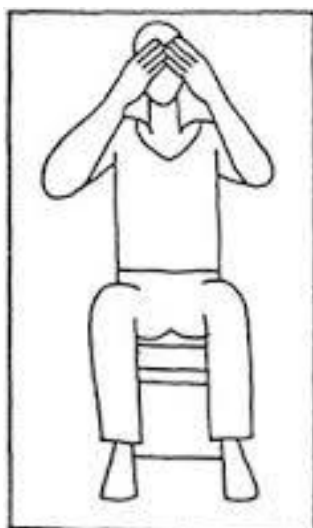
۶-۵- اعلام ها همیشه باید صورت گیرد، بدون توجه به تصمیمات داور بطورمثال هنگام برخورد توپ با بازیکن.



**SHUTTLE IS OUT**



**SHUTTLE IS IN**

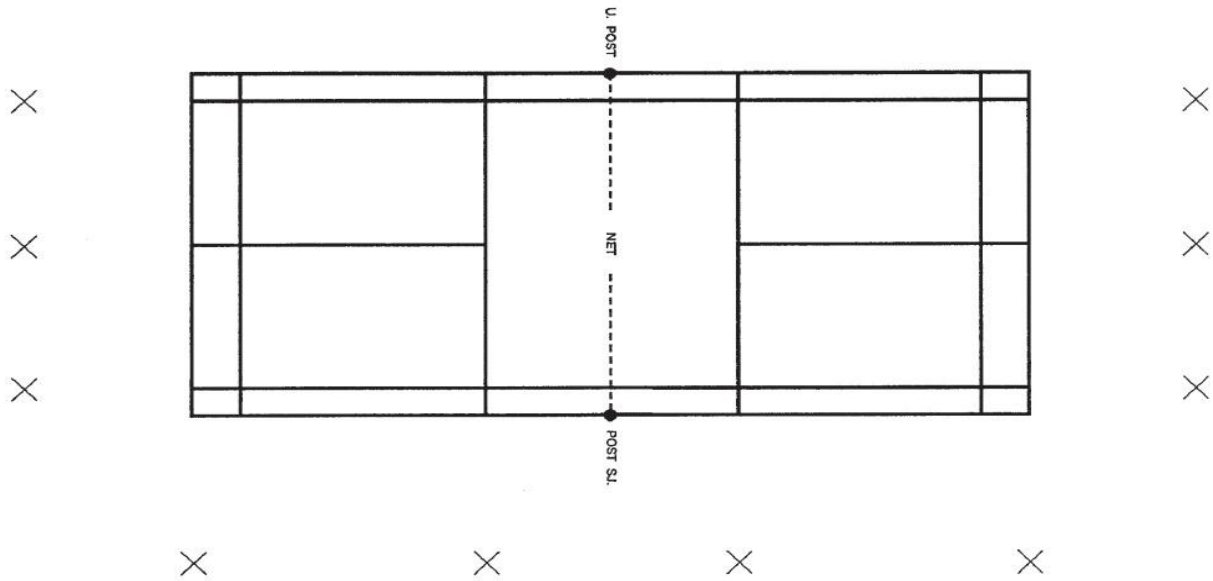


**IF UNSIGHTED**

## محل استقرار داوران خط :

در صورت امکان توصیه می شود که محل استقرار داوران خط با فاصله ۲/۵ تا ۳/۵ متر از زمین چیده شوند. ضمناً محل داوران خط باید از نفوذ و تاثیر هر گونه عامل خارجی محفوظ باشد، بطور مثال عکاسان. علامت × نشان دهنده موقعیت داور خط می باشد.

### Singles



### Doubles

