

SPILLEREGLENE (LAWS OF BADMINTON)

Spillereglene er fastsatt av Badminton World Federation (BWF) i 1939, sist revidert mai 2025 med ikrafttredelse 1. juni samme år. For særlige regler i spilleregler for para, se Laws of Badminton. Oversettelse ved Rune B. Hansen. (runebaard@yahoo.no)

DEFINISJONER

Spiller: Enhver person som spiller badminton.

Kamp: Den grunnleggende konkurranse i badminton med en eller to spillere på hver side av nettet.

Singel: En kamp med en spiller på hver side av nettet.

Dobbel: En kamp med to spillere på hver side av nettet.

Server: Den spiller som skal serve.

Mottaker: Den spiller som skal motta serveren.

Ballveksling: En sekvens av ett eller flere slag som starter med serveren og varer inntil ballen opphører å være i spill.

Slag: En bevegelse av spillerens racket i hensikt å treffe ballen.

1. BANEN OG UTSTYRET

- 1.1. Banen skal være et rektangel og oppmerket slik figur A viser, med de mål som er angitt i figur A og med 40 mm brede linjer.
- 1.2. Alle linjene skal være lett synlige og fortrinnsvis sorte (kan også være hvite eller gule).
- 1.3. Alle banens linjer er en del av det området de avgrenser.
- 1.4. Nettstolpene skal være 1,55 meter høye fra banens overflate og så stive at de forblir vertikale når nettet er strammet slik beskrevet i regel 1.10. Nettstolpene eller støtter til disse skal ikke stå inne på banen.
- 1.5. Nettstolpene skal plasseres på sidelinjene for double (figur A) uavhengig av om det spilles singel eller dobbel på banen.
- 1.6. Nettet skal være laget av tynn tråd av mørk farge og jevn tykkelse med ikke mindre enn 15 mm og ikke mer enn 20 mm maskevidde.
- 1.7. Nettet skal være 760 mm fra over til underkant og minst 6,1 meter bredt.
- 1.8. Toppen av nettet skal være kantet med et hvitt 75 mm bredt bånd som er lagt dobbelt over en snor eller kabel som er trukket gjennom båndet. Båndet skal hvile på snoren eller kabelen.

- 1.9. Snoren eller kabelen skal være stramt utspent på nivå med overkanten av nettstolpene.
- 1.10. Nettets øverste kant skal være 1,524 meter over baneoverflaten på midten av banen, og 1.55 meter oversidelinjene for dobbel.
- 1.11. Det skal ikke være noe mellomrom mellom nettstolpene og nettets sidekanter, om nødvendig må sidekantene i full dybde bindes fast til nettstolpene.

FIGUR A



2. BALLEN

- 2.1. Ballen kan være laget av naturlige og/eller syntetiske materialer. Uansett hvilke materialer ballen er laget av skal dens fluktegenskaper i hovedsak være tilsvarende baller laget av fjær som har ekte korkbunn dekket av et tynt lag lær.
- 2.2. **Fjærball**
 - 2.2.1. Ballen skal ha 16 fjær festet til en kork.
 - 2.2.2. Fjærene skal måles fra tuppen til toppen av korken. Lengden kan variere fra 62 mm til 70 mm målt fra tuppen til toppen av korken.
 - 2.2.3. Tuppen av fjærene skal danne en sirkel med diameter fra 58 mm til 68 mm.
 - 2.2.4. Fjærene skal være solid festet med tråd eller annet egnet materiale.
 - 2.2.5. Korken skal være 25 mm til 28 mm i diameter og avrundet i bunnen.
 - 2.2.6. Ballens vekt skal være mellom 4,74 og 5,50 gram.

2.3. Baller av annet materiale enn fjær

2.3.1. Skjørtet, eller en av syntetiske materialer fremstilt etterligning av fjær, erstatter naturfjær.

2.3.2. Korken er beskrevet i regel 2.2.5.

2.3.1. Mål og vekt skal være som i regel 2.2.2, 2.2.3 og 2.2.6. Likevel tillates en variasjon opptil 10% grunnet forskjellen i vekt og andre egenskaper i syntetisk materiale i forhold til naturlige fjær.

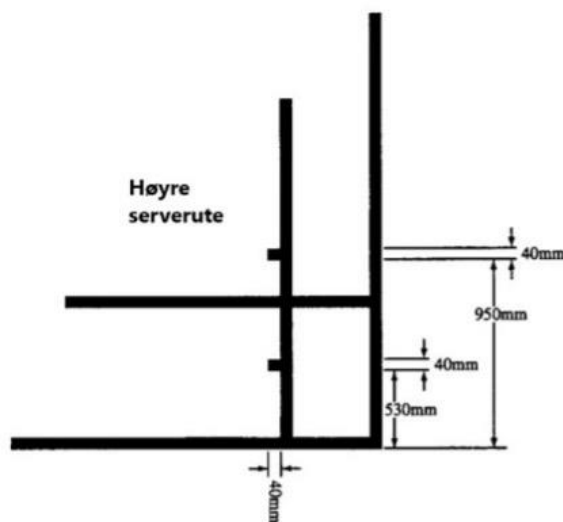
2.4. Forutsatt at det ikke medfører forandringer i ballens alminnelige utforming, hastighet eller flukt, kan det tillates tilpasninger i de ovenfor nevnte krav dersom vedkommende nasjonale organisasjon godkjenner det på steder hvor de atmosfæriske forhold på grunn av høyde eller klima gjør den standardiserte ballen uegnet.

3. TESTING AV BALLER FOR HASTIGHET

3.1. Ballen testes med et fullt underhåndslag som treffer ballen rett over baklinjen. Ballen skal slås i oppstigende vinkel og i retning parallelt med sidelinjene.

3.2. En ball med korrekt hastighet skal lande ikke mindre enn 530 mm og ikke mer enn 990 mm innenfor motsatt banehalvdels baklinje, som i figur B

FIGUR B



4. RACKETEN

4.1. Racketen skal være en ramme som ikke overstiger 680 mm i samlet lengde og 230 mm i samlet bredde. Racketens deler er beskrevet i regel 4.1.1 til 4.1.5. Se Diagram C

4.1.1. Håndtaket er den del av racketen som er beregnet på å bli grepet av spilleren

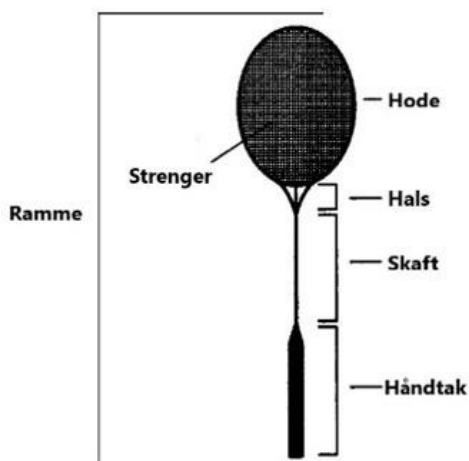
4.1.2. Strengeflaten er den del av racketen som er beregnet å treffe ballen.

4.1.3. Rackethodet omkranser strengeflaten.

4.1.4. Racketskaftet forbinder håndtaket med hodet. (Se 4.1.5).

4.1.5. Halsen (eventuelt) forbinder skaftet til hodet.

DIAGRAM C



4.2. Strengeflaten

4.2.1. Strengeflaten skal være flat og bestå av et strenget kryssmønster der strengene enten er flettet eller sammenbundet i krysspunktene.

4.2.2. Strengeflaten skal ikke overstige 280 mm i total lengde og 220 mm i total bredde. Likevel kan strengene fortsette inn i området som ellers ville vært racketens hals, men bare under forutsetning av:

4.2.2.1. at bredden av det utvidete strengområdet ikke overskrider 35 mm, og

4.2.2.2. strengflatens totale lengde ikke overskrider 330 mm.

4.3. Racketen

4.3.1. Skal være uten påfestede gjenstander og påbygninger, unntatt slike som brukes kun til og særskilt for å hindre slitasje eller vibrasjon, eller fordele vekt, eller fastgjøre grepet til spillerens hånd med en snor, og som er rimelig istørreise og plassering for slike formål, og

4.3.2. skal være uten innretninger som gjør det mulig for en spiller å forandre dens form.

5. GODKJENT UTSTYR

5.1 Godkjenning

Badminton World Federation (BWF) bestemmer hvorvidt en racket, en ball eller ethvert utstyr brukt i badmintonspill, er i samsvar med spesifikasjonene ovenfor, eller hvorvidt utstyret godkjennes for spill eller ikke. Slike avgjørelser kan tas etter eget initiativ fra BWF eller etter henvendelse fra enhver annen part som har en legitim interesse, hvilken som helst spiller, teknisk funksjonær, utstysprodusent, medlemsorganisasjon eller medlem av en sådan.

6. TREKNING

6.1. Før spillet begynner skal det foretas trekning, og den part som vinner trekningen, skal utøve den valgtrett hen har enten ut fra regel 6.1.1 eller regel 6.1.2:

6.1.1. å serve eller å motta først,

6.1.2. å begynne å spille på den ene eller den andre siden av nettet.

6.2. den part som taper trekningen skal velge ut fra gjenstående alternativ.

7. TELLESYSTEMET

7.1. Kampen spilles best av tre sett hvis ikke noe annet er bestemt (BWF statutter, seksjon 4.1.3 og 4.1.4).

7.2. Et sett vinnes av den part som først oppnår 21 poeng, unntatt som beskrevet i regel 7.4 og 7.5.

7.3. Den part som vinner en ballveksling oppnår ett poeng. Man vinner en ballveksling hvis motstanderen begår en "feil" eller ballen opphører å være i spill fordi den treffer banens overflate innenfor motstanderens banehalvdel.

7.4. Hvis stillingen blir a 20, vil den part som først oppnår 2 poengs ledelse vinne settet.

7.5. Hvis stillingen blir a 29, vil den part som først oppnår 30 poeng vinne settet.

7.6. Den siden som vinner settet, server først i neste sett.

8. SIDEBYTTE

8.1. Spillerne skal bytte side:

8.1.1. etter første sett,

8.1.2. etter andre sett, hvis det skal spilles et tredje sett.

8.1.3. i det tredje settet når de(n) som leder har oppnådd 11 poeng.

8.2. Hvis spillerne unnlater å bytte side som bestemt i regel 8.1, skal dette gjøres straks feilen oppdages og ballen ikke er i spill. Den oppnådde poengstillingen skal beholdes.

9. SERVEN

9.1. en korrekt serve skal ballens flukt være oppadgående fra serverens racket over nettet, slik at den - hvis den ikke blir avbrutt - faller ned i motstanderens serverute (dvs. innenfor eller på linjene), og:

9.1.1. skal ingen av sidene forårsake unødvendig forsinkelse før serveren avgis etter at server og mottaker er klare til å serve og motta serveren.

9.1.2. når serveren har ført rackethodet tilbake, skal enhver forsinkelse av servens begynnelse (regel 9.2) anses som unødvendig forsinkelse.

9.1.3. skal serveren og mottakeren stå innenfor diagonalt motsatte servefelt uten å berøre disse felts linjer.

9.1.4. skal en del av begge føttene til server og mottaker være i stasjonær kontakt med banen fra servens begynnelse (regel 9.2.) og til den er avlevert (regel 9.3),

9.1.5. Serveren skal avlevere serveren uten å tilføre ballen spinn, og racketens første berøringspunkt med ballen skal være korken.

9.1.6. skal hele ballen være lavere enn 1,15 meter fra banens overflate i det øyeblikk den blir truffet av serverens racket.

ALTERNATIVT Til 9.1.6. (uten måleinstrument for servehøyde):

- a)** Skal hele ballen være under serverens midje det øyeblikk den blir truffet av serverens racket.

Midjen defineres som en tenkt linje rundt kroppen i høyde med det laveste punktet av serverens nederste ribben.

- b)** Skal skaftet og rackethodet på serverens racket i trefføyeblikket peke nedover,

9.1.7. skal serverens racketbevegelse fortsette kontinuerlig forover etter at serveren er påbegynt (regel 9.2.) og inntil serveren er avlevert (regel 9.3.),

9.1.8. må serveren ikke bomme på ballen i forsøket på å serve.

9.2. Når spillerne har inntatt sine posisjoner, representerer den første fremadgående bevegelse av serverens rackethode servens begynnelse.

9.3. Når serveren er påbegynt (9.2.), anses den som avlevert når ballen treffes av serverens racket, eller når serveren i forsøket på å serve bommer på ballen.

9.4. Serveren skal ikke serve før mottakeren er klar, men mottakeren skal anses for å ha vært klar hvis han gjør forsøk på å returnere serveren.

9.5. Ved avlevering av serve (regel 9.2 og 9.3) i double kan de respektive medspillerne innta en hvilken som helst plass på egen banehalvdel så lenge det ikke hindrer serverens eller mottakerens frie oversikt.

10. SINGEL

10.1. Serve- og mottakerfelt

10.1.1. Spillerne skal serve fra, og motta serveren i, sine respektive høyre servefelt når serveren ikke har oppnådd poeng eller har oppnådd et likt antall poeng i settet.

10.1.2. Spillerne skal serve fra, og motta serveren i, sine respektive venstre servefelt når serveren har oppnådd et ulikt antall poeng i settet.

10.2. Spillerekkefølge og plassering på banen

Ballen skal slås vekselvis av server og mottaker hvor som helst på den angjeldende spillers side av nettet inntil ballen slutter å være i spill (regel 15).

10.3. Poenggiving og serving

10.3.1. Hvis serveren vinner en ballveksling (regel 7.3) oppnår serveren ett poeng.
Serveren skal serve på nytt fra det motsatte servefeltet.

10.3.2. Hvis mottakeren vinner en ballveksling (regel 7.3) vinner mottaker ett poeng.
Mottakeren skal da bli den nye serveren.

11. DOBBEL

11.1. Serve- og mottakerfelt

11.1.1. En spiller på serversiden skal serve fra den høyre servefelt når paret ikke har oppnådd poeng eller har oppnådd et likt antall poeng i settet.

11.1.2. En spiller på serversiden skal serve fra den venstre servefelt når paret har oppnådd et ulikt antall poeng i settet.

11.1.3. Spilleren på mottakersiden som sist servet skal bli stående i samme servefelt som der han servet fra. Det motsatte mønsteret gjelder for motstanderens partner.

11.1.4. Spilleren på mottakersiden som står diagonalt overfor serveren skal motta serveren.

11.1.5. Spillerne skal ikke bytte servefelt før paret vinner en ballveksling når de selv server.

11.1.6. Serveren skal alltid avleveres fra det servefelt som svarer til de poeng serveparet har oppnådd, unntatt som bestemt i regel 12.

11.2. Spillerekkefølge og plassering på banen

Når serveren er returnert, slås ballen av hvilken som helst av spillerne i serveparet, og deretter av hvilken som helst av spillerne i mottakerparet, og så videre, fra en hvilken som helst posisjon på de respektive sider av nettet, inntil ballen opphører å være i spill (regel 15).

11.3. Poenggiving og serving

11.3.1. Om serveparet vinner ballvekslingen (regel 7.3) oppnår serveparet ett poeng, og serveren server igjen fra den andre serveruten.

11.3.2. Om mottakerparet vinner en ballveksling (regel 7.3) oppnår paret ett poeng.
Mottakerparet blir det nye serveparet.

11.4. Serverekkefølge

I hvert sett skifter retten til å serve slik:

11.4.1. fra første server som startet settet fra det høyre servefelt;

11.4.2. til første mottakers partner;

11.4.3. til første servers partner;

11.4.4. til første mottaker;

11.4.5. til første server, og så videre.

11.5. Ingen spiller skal serve utenom tur, ta imot utenom tur, eller ta imot to server etter hverandre i samme sett, unntatt som bestemt i regel 12, eller når det er dømt feil på grunn av dårlig oppførsel.

11.6. Hvilken som helst spiller på vannersiden kan serve først i neste sett, og hvilken som helst spiller på tapersiden kan motta først i neste sett.

12. SERVEFELTFEIL

12.1. Det er begått en servefeltfeil når en spiller;

12.1.1. har servet eller mottatt utenom tur;

12.1.2. har servet eller mottatt fra feil servefelt.

12.2. Hvis en servefeltfeil oppdages skal feilen rettes når ballen ikke er i spill og eksisterende poengstilling skal opprettholdes.

13. FEIL

Det skal dømmes "feil":

13.1. hvis en serve ikke er korrekt (regel 9.1);

13.2. hvis ballen, i servern;

13.2.1. blir fanget i nettet og forblir stående på toppen av nettet;

13.2.2. passerer over nettet og blir hengende fast i dette, eller

13.2.3. blir truffet av mottakerens partner.

13.3. Hvis ballen under spill:

13.3.1. lander utenfor banens linjer (dvs. ikke på eller innenfor banens linjer);

13.3.2. ikke passerer over nettet.

13.3.3. berører tak eller sidevegger,

13.3.4. berører en spillers person eller klær.

13.3.5. berører en hvilken som helst annen gjenstand eller person utenfor banen,
(Om nødvendig på grunn av bygningens struktur kan den lokale badmintonmyndighet fastsette regler for de tilfeller der ballen berører en hindring. Slike unntaksregler er underlagt det nasjonale forbunds veto rett).

13.3.6. blir fanget på racketen, forblir i berøring med denne, og deretter slynget under utførelsen av ett slag,

13.3.7. treffes to ganger etter hverandre av den samme spilleren. En ball som treffes av rackethodet og strengene på racketen i ett slag er likevel ikke en "feil"

13.3.8. blir truffet først av den ene spiller og deretter av hans medspiller, eller

13.3.9. berører en spillers racket og ikke beveger seg mot motstanderens banehalvdel.

13.4. Hvis en spiller, når ballen er i spill:

13.4.1. berører nettet eller nettstolpene med racket, person eller klær,

13.4.2. lar racketen eller noen del av kroppen komme over nettet på motstanderens banehalvdel. Det er likevel tillatt for en spiller å følge ballen over nettet med racketen etter at ballen er truffet på spillerens egen side av nettet,

13.4.3. lar racketen eller noen del av kroppen komme inn under nettet på motstanderens banehalvdel på en måte som hindrer eller distraherer motstanderen,

13.4.4. obstruerer en motstander, det vil si forhindrer en motstander fra å utføre et lovlig slag der ballen følges over nettet med racketen.

13.4.5. med vilje distraherer en motstander med en hvilken som helst handling, for eksempel ved rop/skrik eller gestikulering,

13.5. gjør seg skyldig i grov, gjentatt eller vedvarende brudd på regel 16.

14. LET (Ballen spilles om igjen)

14.1. "Let" dømmes av dommeren eller av en spiller (hvis det spilles uten dommer) for å stanse spillet.

14.2. Det skal dømmes "let":

14.2.1. hvis serveren server før mottakeren er klar (regel 9.4),

14.2.2. hvis det i serveren dømmes feil både på server og mottaker,

14.2.3. hvis ballen etter at serveren er returnert:

14.2.3.1. blir fanget i nettet og forblir stående på toppen av nettet,

14.2.3.2. passerer over nettkanten og blir hengende fast i nettet.

13.2.4. hvis ballen ødelegges under spill slik at korken blir fullstendig skilt fra resten av ballen,

13.2.5. spillet etter dommerens mening blir forstyrret, eller en spiller på motstandersiden blir distraheret av en trener,

13.2.6. hvis en linjedommers oversikt er blokkert og dommeren eller «VAR» ikke er i stand til å ta en avgjørelse,

14.2.7. hvis det oppstår en uforutsett eller tilfeldig situasjon.

14.3. Hvis det dømmes "let" anses spillet etter sist avleverte serve som ugyldig, og den spiller som servet skal serve på nytt.

15. BALLEN UTE AV SPILL

En ball er ute av spill når:

15.1. den treffer nettet eller nettstolpene og begynner å falle mot gulvet på den side som den ble slått fra,

15.2. den treffer banens overflate, eller

15.3. det har inntruffet en "feil" eller ballen skal spilles "let".

16. KONTINUERLIG SPILL, DÅRLIG OPPFØRSEL & REAKSJONER

16.1. Spillet skal være kontinuerlig fra første serve inntil kampen er avsluttet, unntatt i de tilfeller som nevnes i regel 16.2 og 16.3.

16.2. *Pauser:*

16.2.1. som ikke overskrider 60 sekunder er tillatt i hvert sett når den som leder oppnår 11 poeng, og

16.2.2. som ikke overstiger 120 sekunder er tillatt mellom første og andre sett, og mellom andre og tredje sett i alle kamper.
(I kamper overført til det alminnelige publikum på TV eller på annen måte kan oppmannen før kampen bestemme at pauser som nevnt i regel 16.2 er obligatoriske og skal vare tiden ut).

16.3. Utsettelse av spillet

16.3.1. Dommeren kan utsette spillet når hen finner det påkrevd på grunn av omstendigheter utenfor spillernes kontroll. Dommeren bestemmer hvor lang utsettelse som er nødvendig.

16.3.2. Under spesielle omstendigheter kan oppmannen pålegge dommeren å utsette spillet.

16.3.3. Hvis spillet utsettes, skal den bestående poengstilling beholdes og spillet gjenopptas derfra.

16.4. Forsinkelse av spillet

16.4.1. Under ingen omstendigheter skal spillet forsinkes slik at en spiller kan gjenvinne pust eller styrke eller motta råd.

16.4.2. Det er bare dommeren som kan avgjøre om spillet kan forsinkes.

16.5. Om rådgivning og om å forlate banen

16.5.1. Bare når ballen er ute av spill (regel 15), og inntil spillerne har inntatt sine posisjoner for å serve eller motta, kan en spiller motta råd under en kamp

16.5.2. Ingen spiller må forlate banen under en kamp, og ved det forårsake forsinkelse av spillet, uten dommerens tillatelse bortsett fra de pauser som er beskrevet i regel 16.2

16.6. En spiller skal ikke:

16.6.1. med vilje forårsake forsinkelse eller utsettelse av spillet.

16.6.2. med vilje modifisere eller skade ballen for å forandre dens hastighet eller flukt,

16.6.3. oppføre seg forulempende eller upassende

16.6.4. gjøre seg skyldig i dårlig oppførsel som ellers ikke er dekket av spillereglene for badminton.

16.7. Håndheving ved brudd

16.7.1. Dommeren skal gripe inn ovenfor ethvert brudd på regel 16,2, 16.4,1, 16.5.2 eller 16.6 ved å:

16.7.1.1. gi en advarsel til spilleren eller paret; eller

16.7.1.2. dømme feil på spilleren eller paret dersom vedkommende allerede har mottatt en advarsel; eller

16.7.1.3. dømme feil på spilleren eller paret hvis det gjelder en grov overtredelse.

16.7.2. Når det dømmes feil på en spiller/et par (regel 16.7.1.2 eller 16.7.1.3) skal dommeren umiddelbart rapportere til oppmannen, som har myndighet til å diskvalifisere spilleren/paret fra kampen.

17. TEKNISKE FUNKSJONÆRER OG APELLER

17.1. Oppmannen er øverste leder for turneringen eller mesterskapet der det spilles kamper.

17.2. Når det er oppnevnt en dommer er hen leder for kampen, banen og dens umiddelbare omgivelser. Dommeren rapporterer til oppmannen.

17.3. Servedommeren skal dømme eventuelle servefeil gjort av serveren (regel 9.1.2 til regel 9.1.8).

17.4. En linjedommer skal indikere hvorvidt en ball lander innenfor eller utenfor den (de) linjer hen har ansvaret for.

17.5. En teknisk funksjonærs avgjørelse av faktum er endelig på de områder vedkommende funksjonær er gitt kompetanse, unntatt hvis,

17.5.1. det etter dommerens oppfatning er utenfor enhver rimelig tvil at en linjedommer klart har tatt feil avgjørelse. I slike tilfeller skal dommeren overdømme linjedommeren.

17.5.2. "VAR" er i virksomhet og skal avgjøre alle utfordringer mot linjeavgjørelser (BWF statutter, seksjon 4.1.8).

"VAR" skal avgjøre alle utfordringer med mindre en inkonsistent eller åpenbar uriktig avgjørelse er tatt av systemet. I et slikt tilfelle skal oppmannen instruere dommeren om hva hen skal gjøre (BWF statutter, seksjon 4.1.8).

17.6. En badmintondommer skal:

17.6.1. følge og håndheve spillereglene for badminton, og spesielt dømme "feil" eller "let" når dette oppstår;

17.6.2. treffe avgjørelse i enhver tvist som fremmes før neste serve avleveres;

17.6.3. sørge for at spillere og tilskuere holdes informert om kampens utvikling;

17.6.4. utnevne eller skifte ut linjedommere eller en servedommer i samråd med oppmannen;

17.6.5. sørge for at andre tekniske funksjonærers oppgaver blir utført hvis det ikke er oppnevnt slike funksjonærer;

17.6.6. utføre andre tekniske funksjonærers plikter hvis en funksjonærs sikt har vært blokkert, eller bestemme at ballen skal spilles "let";

17.6.7. notere og rapportere til oppmannen alle forhold vedrørende regel 16; og

17.6.8. bringe alle uløste appeller som gjelder utelukkende tolkningen av spillereglene inn for oppmannen.

(Slike appeller må fremmes før neste serve blir avlevert, eller, hvis situasjonen oppstår ved kampens avslutning, før den spiller/par som appellerer har forlatt banen).

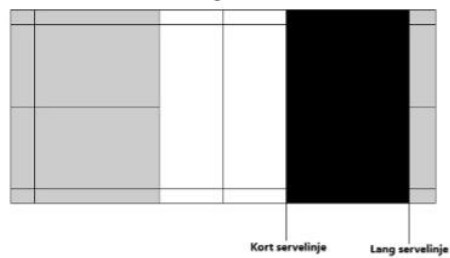
NB! Alle figurer som følger  = baneområde for spill og  = serveområde

Figur D



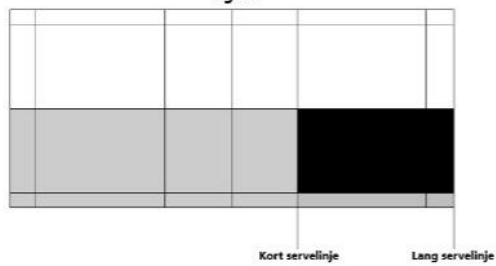
Bane og serverute for parabadminton (rullestol kategori) i single

Figur E



Bane og serverute for parabadminton (rullestol kategori) i double

Figur F



Bane og serverute for parabadminton (stående klasser) i single som spiller på halv bane

Alle andre stående klasser spiller på standart bane (figur A) i både single og double