

**REGOLE
DI
BADMINTON**

DEFINIZIONI

giocatore	la persona che gioca a badminton
partita	il gioco di badminton fra parti opposte di uno o due giocatori
singolare	la partita di un giocatore contro un altro
doppio	la partita di due giocatori contro altri due giocatori
parte servente	la parte a cui spetta di servire
parte ricevente	la parte opposta a quella che serve
scambio	la successione di uno o più colpi che iniziano col servizio, fino a quando il volano cessa di essere in gioco
colpo	il movimento in avanti della racchetta del giocatore

1. CAMPO ED ATTREZZATURA DEL CAMPO¹

- 1.1 Il campo è un rettangolo delimitato da linee larghe mm 40, come indicato nella figura A.
- 1.2 Le linee, che delimitano il campo, devono essere facilmente distinguibili e preferibilmente di colore bianco o giallo.
- 1.3 Le linee fanno parte dell'area che delimitano.
- 1.4 I pali sono alti m 1,55 dalla superficie del campo e devono rimanere verticali quando la rete è tesa, come stabilito nella regola 1.10. I pali o e i loro supporti non devono protendersi sul campo.
- 1.5 I pali devono essere situati sulle linee laterali del campo da doppio, come indicato nella figura A, a prescindere che si giochi il singolare o il doppio.
- 1.6 La rete deve essere di spago scuro e di spessore uniforme con maglia non inferiore a mm 15 e non superiore a mm 20.
- 1.7 La rete deve essere alta mm 760 e almeno lunga m 6,1.
- 1.8 La parte superiore della rete deve essere bordata da entrambi i lati da un nastro bianco di mm 75 nel quale passa la corda o il cavo. Il nastro ricopre la corda o il cavo.
- 1.9 La corda o il cavo devono essere fermamente tesi alla stessa altezza della parte superiore dei pali.
- 1.10 La parte superiore della rete, al centro del campo, deve essere a m 1,524 dalla superficie del campo e m 1,55 sopra le linee laterali del doppio.
- 1.11 Non ci devono essere spazi fra le estremità della rete ed i pali. Se necessario, le estremità della rete, per tutta la loro altezza, devono essere legate ai pali.

1 Nota della F.I.Ba. Per le strutture coperte la parte più bassa del soffitto deve essere ad almeno m 9 dalla superficie del campo. È tuttavia ammessa una altezza minima di m 5; in questi campi, cioè quelli che hanno una altezza della parte più bassa del soffitto da m 5,00 a m 8,99, il servizio viene ripetuto se il volano tocca il soffitto ma è fallo se lo tocca durante lo scambio del punto.

Intorno al campo di gioco l'out laterale minimo è di cm 30 e quello di fondo di cm 130, entrambi liberi da ostacoli.

Quando venga utilizzato il seggiolone per l'arbitro e la sedia per il giudice di servizio, l'out laterale deve essere tale da contenerli.

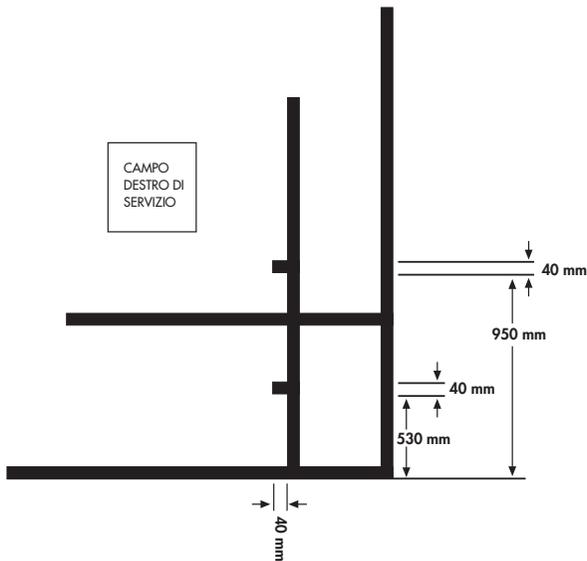
Regola B.W.F. Nelle manifestazioni internazionali è consigliata l'altezza di m 12, però l'altezza minima obbligatoria è di m 9. Intorno al campo di gioco vi deve essere uno spazio libero di m 2,5; lo spazio laterale fra un campo e l'altro deve essere di almeno m 2.

- 2.4 Fermo restando che non possono essere apportate varianti al disegno generale, alla velocità ed alle modalità di volo del volano, la Federazione italiana badminton può autorizzare delle modifiche alle summenzionate caratteristiche nei luoghi dove le condizioni atmosferiche, a causa dell'altitudine o del clima, rendono il volano standard non adatto.

3. VERIFICA DELLA VELOCITÀ DEL VOLANO

- 3.1 Per provare il volano, il giocatore effettua un colpo sottomano efficace tale da colpire il volano all'altezza della linea di fondo. Il volano deve essere colpito con angolazione verso l'alto e in direzione parallela alle linee laterali.
- 3.2 Un volano di velocità regolare deve cadere a non meno di mm 530 e non oltre mm 930 dalla linea di fondo opposta, come indicato in figura B.

FIGURA B

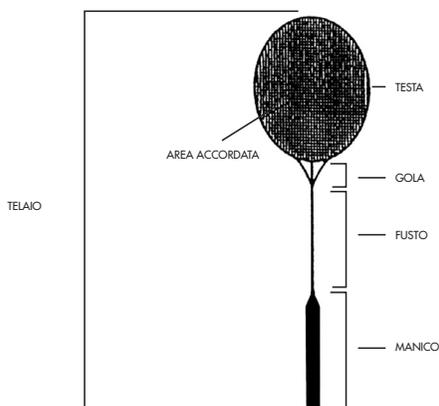


4. RACCHETTA

- 4.1 La racchetta è composta da un telaio non più lungo di mm 680 e non più largo di mm 230 e le sue parti principali sono descritte nelle regole da 4.1.1 a 4.1.5 e sono illustrate nella figura C.
- 4.1.1 Il manico è la parte della racchetta che il giocatore impugna.
- 4.1.2 L'area accordata è la parte della racchetta con la quale il giocatore colpisce il volano.

- 4.1.3 La testa circonda l'area accordata.
- 4.1.4 Il fusto unisce il manico alla testa (nel rispetto della regola 4.1.5).
- 4.1.5 La gola (se presente) collega il fusto alla testa.

FIGURA C



4.2 L'area accordata:

- 4.2.1 deve essere piatta e di corde incrociate che passano alternativamente una sull'altra o sono annodate nei punti dove s'incrociano. La conformazione dell'accordatura deve essere generalmente uniforme e, in particolare, al centro non deve essere meno densa che negli altri punti dell'area; e
- 4.2.2 non deve essere più lunga di mm 280 e più larga di mm 220. Tuttavia le corde possono arrivare fino ad un'area che in altri casi costituirebbe la gola, purché:
 - 4.2.2.1 la larghezza dell'ulteriore area accordata non superi mm 35; e
 - 4.2.2.2 la lunghezza complessiva dell'area accordata non superi mm 330.

4.3 La racchetta:

- 4.3.1 deve essere priva di oggetti e sporgenze attaccate eccetto quelli utilizzati esclusivamente e specificatamente per ridurre o prevenire l'usura, la rottura, o la vibrazione, o per distribuire il peso, o per assicurare il manico alla mano del giocatore con una cordicella, e che siano di dimensioni ragionevoli e che abbiano una collocazione rispondente allo scopo; e
- 4.3.2 non deve avere alcun dispositivo che consenta al giocatore di modificare materialmente la forma della racchetta.

5. REGOLARITÀ DELLE ATTREZZATURE

La Federazione internazionale di badminton (B.W.F.) stabilisce se la racchetta, il volano o l'attrezzatura o i prototipi impiegati nel badminton sono regolari. Queste decisioni possono essere prese d'iniziativa della Federazione o su domanda di una parte interessata senza dolo in materia compresi i giocatori, gli ufficiali di gara, i fabbricanti di attrezzature o Federazioni membre o tesserati di queste.

6. SORTEGGIO

- 6.1 Prima di iniziare a giocare si effettua il sorteggio e la parte che vince sceglie fra le possibilità di cui alle regole 6.1.1 o 6.1.2:
 - 6.1.1 servire o ricevere per primo;
 - 6.1.2 iniziare il gioco dall'uno o dall'altro lato del campo.
- 6.2 La parte che perde il sorteggio fa la scelta rimanente.

7. SISTEMA DI PUNTEGGIO

- 7.1 La partita si svolge al meglio dei tre giochi, salvo che non sia stato diversamente stabilito (appendici 2 e 3).
- 7.2 Il gioco è vinto dalla parte che per prima raggiunge 21 punti, eccetto quanto previsto nelle regole 7.4 e 7.5.
- 7.3 La parte che vince uno scambio aggiunge un punto al proprio punteggio. La parte vince uno scambio se la parte opposta commette un errore o il volano non è più in gioco perché tocca la superficie del campo entro il campo dell'avversario.
- 7.4 Se il punteggio è 20 pari, vince il gioco la parte che passa in vantaggio di due punti.
- 7.5 Se il punteggio è 29 pari, vince il gioco la parte che fa il 30° punto.
- 7.6 La parte che vince il gioco serve per prima nel gioco successivo.

8. CAMBIO DI LATO DEL CAMPO

- 8.1 I giocatori cambiano il lato del campo:
 - 8.1.1 al termine del primo gioco;
 - 8.1.2 prima dell'inizio del terzo gioco (se c'è); e
 - 8.1.3 nel terzo gioco quando una parte raggiunge 11 punti.
- 8.2 Se i lati non vengono cambiati come indicato nella regola 8.1, lo si deve fare non appena scoperto l'errore e quando il volano non sia in gioco. Il punteggio raggiunto rimane valido.

9. SERVIZIO

- 9.1 In un servizio regolare:
- 9.1.1 nessuna parte deve causare un ritardo ingiustificato nell'esecuzione del servizio, una volta che il servente ed il ricevente sono pronti al servizio. Ritardare l'inizio del servizio (regola 9.2), una volta completato il movimento all'indietro della testa della racchetta del servente, è considerato come un eccessivo ritardo;
 - 9.1.2 il servente ed il ricevente devono stare nei campi di servizio diagonalmente opposti (figura A) senza toccare le linee che li delimitano;
 - 9.1.3 almeno una parte di entrambi i piedi del servente e del ricevente deve rimanere in contatto con la superficie del campo in posizione stazionaria dall'inizio del servizio (regola 9.2) fino a che lo stesso sia stato effettuato (regola 9.3);
 - 9.1.4 la racchetta del servente deve inizialmente colpire la base del volano;
 - 9.1.5 tutto il volano deve essere sotto la vita (cintola) del servente al momento dell'impatto con la racchetta. Per vita si intende la linea immaginaria attorno al corpo all'altezza della parte più bassa dell'ultima costola del servente;
 - 9.1.6 il fusto della racchetta del servente deve essere rivolto in basso al momento dell'impatto con il volano;
 - 9.1.7 dopo l'inizio del servizio (regola 9.2), il movimento della racchetta del servente deve continuare in avanti fino a che questo sia eseguito (regola 9.3);
 - 9.1.8 la traiettoria del volano deve essere verso l'alto partendo dalla racchetta del servente in modo da superare la rete così che, se non viene intercettato, esso cada nel campo di servizio del ricevente (cioè sopra o dentro le linee che lo delimitano); e
 - 9.1.9 il servente, effettuando il servizio, non manchi il volano.
- 9.2 Quando i giocatori sono pronti per il servizio, il primo movimento in avanti della testa della racchetta del servente è l'inizio del servizio.
- 9.3 Il servizio è eseguito, quando una volta iniziato (regola 9.2), il volano è colpito dalla racchetta del servente o, nel tentativo di servire, il servente manca il volano.
- 9.4 Il servente non deve servire prima che il ricevente sia pronto. Tuttavia, il ricevente è considerato pronto se fa un tentativo di rispondere al servizio.
- 9.5 Nel doppio, durante l'esecuzione del servizio (regola 9.2, 9.3) i compagni di doppio possono prendere, nei loro rispettivi campi, qualsiasi posizione che non tolga la visuale al ricevente o al servente avversario.

10. SINGOLARE

10.1 Campi del servente e del ricevente

10.1.1 I giocatori devono servire da, e ricevere nei loro rispettivi campi destri di servizio quando il servente non ha fatto punti o ne ha fatti un numero pari in quel gioco.

10.1.2 I giocatori devono servire da, e ricevere nei loro rispettivi campi sinistri di servizio quando il servente ha fatto un numero dispari di punti in quel gioco.

10.2 Ordine di gioco e posizione in campo

Durante uno scambio, il volano è colpito alternativamente dal servente e dal ricevente, da qualsiasi posizione dal proprio lato della rete, finché il volano cessi di essere in gioco (regola 15).

10.3 Punteggio e servizio

10.3.1 Se il servente vince lo scambio (regola 7.3), il servente fa un punto. Il servente serve poi di nuovo dall'altro campo di servizio.

10.3.2 Se il ricevente vince lo scambio (regola 7.3), il ricevente fa un punto. Il ricevente diventa quindi a sua volta il nuovo servente.

11. DOPPIO

11.1 Campi del servente e del ricevente

11.1.1 Un giocatore della parte servente serve dal campo destro di servizio, quando la parte servente non ha punteggio o quando ha un punteggio pari in quel gioco.

11.1.2 Un giocatore della parte servente serve dal campo sinistro di servizio, quando la parte servente ha un punteggio dispari in quel gioco.

11.1.3 Il giocatore della parte ricevente che ha servito per ultimo rimane in quel campo di servizio. Lo schema rovesciato si applica al compagno del ricevente.

11.1.4 Il giocatore della parte ricevente che sta nel campo di servizio diagonalmente opposto a quello del servente è il ricevente.

11.1.5 I giocatori non cambiano i loro rispettivi campi di servizio, a meno che abbiano vinto un punto stando al servizio.

11.1.6 Il servizio deve essere effettuato dal campo di servizio corrispondente al punteggio della parte che serve, ad eccezione di quanto previsto dalla regola 12.

11.2 Ordine di gioco e posizione in campo

In uno scambio, dopo che il servizio è stato rimandato, il volano può essere colpito sia dall'uno sia dall'altro giocatore della parte servente e alternativamente sia dall'uno sia dall'altro giocatore della parte ricevente, da qualsiasi posizione dal proprio lato della rete, fino a che il volano cessi di essere in gioco (regola 15).

11.3 **Punteggio e servizio**

11.3.1 Se la parte servente vince uno scambio (regola 7.3), la parte servente fa un punto. Il servente serve poi di nuovo dall'altro campo di servizio.

11.3.2 Se la parte ricevente vince uno scambio (regola 7.3) la parte ricevente fa un punto. La parte ricevente diventa a sua volta la nuova parte servente.

11.4 **Sequenza del servizio**

In ogni gioco il diritto di servire passa consecutivamente:

11.4.1 dal servente iniziale, che ha iniziato il gioco dal campo destro di servizio

11.4.2 al compagno del ricevente iniziale,

11.4.3 al compagno del servente iniziale,

11.4.4 al ricevente iniziale,

11.4.5 al servente iniziale e così via.

11.5 Nessun giocatore può servire o ricevere fuori turno, oppure ricevere due servizi consecutivi nello stesso gioco, ad eccezione di quanto previsto dalla regola 12.

11.6 L'uno o l'altro giocatore della parte vincente può servire per primo nel successivo gioco e l'uno o l'altro giocatore della parte perdente può ricevere per primo nel gioco successivo.

12. ERRORI DI CAMPO NEL SERVIZIO

12.1 Si ha errore di campo nel servizio quando il giocatore:

12.1.1 ha servito o ricevuto fuori turno; oppure

12.1.2 ha servito o ricevuto dal campo di servizio sbagliato;

12.2 Se si scopre un errore di campo nel servizio, l'errore deve essere corretto e il punteggio esistente rimane valido.

13. FALLI

È fallo:

13.1 se il servizio non è regolare (regola 9.1)

13.2 se nel servizio il volano:

13.2.1 si impiglia sulla rete e rimane sospeso sul bordo superiore;

13.2.2 dopo aver superato la rete, si impiglia nella stessa; oppure

13.2.3 è colpito dal compagno del ricevente;

13.3 se durante il gioco il volano:

13.3.1 cade al di fuori delle linee del campo (cioè non sopra o dentro le linee che delimitano il campo);

13.3.2 passa attraverso o sotto la rete;

13.3.3 non passa sopra la rete;

13.3.4 tocca il soffitto o le pareti laterali;

- 13.3.5 tocca il corpo o i vestiti del giocatore;
- 13.3.6 tocca ogni altro oggetto o persona al di fuori del campo;
(Quando è necessario in funzione delle caratteristiche della struttura, il giudice arbitro della manifestazione può adottare delle decisioni per i casi nei quali il volano tocca un ostacolo).
- 13.3.7 viene colpito e trattenuto con la racchetta e poi accompagnato durante l'esecuzione del colpo;
- 13.3.8 è colpito due volte in successione dallo stesso giocatore. Comunque non è fallo se, nell'esecuzione dello stesso colpo, il volano tocca la testa della racchetta e l'area accordata,
- 13.3.9 è colpito dal giocatore e successivamente dal suo compagno; oppure
- 13.3.10 tocca la racchetta del giocatore e non vola verso la parte del campo avversaria.
- 13.4 se, mentre il volano è in gioco, il giocatore:
 - 13.4.1 tocca la rete o i suoi sostegni con la racchetta, con il corpo o con i vestiti;
 - 13.4.2 invade il campo avversario sopra la rete con la racchetta o con il corpo, eccetto il caso di chi, nell'eseguire il colpo, segue il volano sopra la rete con la racchetta, purché l'impatto col volano sia avvenuto dal lato della rete del campo di chi lo colpisce;
 - 13.4.3 invade il campo avversario sotto la rete con la racchetta o con il corpo in modo che l'avversario viene ostacolato o disturbato; oppure
 - 13.4.4 ostacola l'avversario, cioè gli impedisce l'esecuzione di un colpo regolare quando segue il volano al di sopra della rete;
 - 13.4.5 disturba volontariamente l'avversario con qualsiasi atto come grida o gesti;
- 13.5 se il giocatore è colpevole di violazioni flagranti, ripetute e persistenti secondo la regola 16.

14. COLPI NULLI

- 14.1 Il colpo nullo viene chiamato dall'arbitro o da un giocatore (nel caso che non ci sia l'arbitro) per fermare il gioco.
- 14.2 È un colpo nullo se:
 - 14.2.1 il servente serve prima che il ricevente sia pronto (regola 9.4);
 - 14.2.2 durante il servizio, il ricevente e il servente commettono entrambi un fallo;
 - 14.2.3 dopo la risposta al servizio, il volano:
 - 14.2.3.1 si impiglia nella rete e rimane sospeso sul bordo superiore, oppure
 - 14.2.3.2 dopo essere passato sopra la rete, resta impigliato nella stessa.

- 14.2.4 durante il gioco, il volano si rompe e la base si separa completamente dal resto del volano;
 - 14.2.5 a giudizio dell'arbitro il gioco o un giocatore è disturbato dalla parte avversaria o da un allenatore;
 - 14.2.6 un giudice di linea ha la visuale ostruita e l'arbitro non è in grado di decidere; oppure
 - 14.2.7 si è verificata una situazione imprevista o accidentale.
- 14.3 Quando si ha colpo nullo, lo scambio fatto con l'ultimo servizio non conta e il giocatore che ha servito ripete il servizio.

15. VOLANO NON IN GIOCO

Il volano non è in gioco quando:

- 15.1 tocca la rete o i pali e comincia a cadere verso la superficie del campo dal lato della rete di chi ha colpito;
- 15.2 tocca la superficie del campo; oppure
- 15.3 c'è fallo o un colpo nullo.

16. GIOCO CONTINUO, CATTIVA CONDOTTA, PENALITÀ²

- 16.1 Il gioco deve essere continuo dal primo servizio fino alla conclusione della partita, ad eccezione di quanto consentito dalle regole 16.2 e 16.3.
- 16.2 **Intervalli:**
 - 16.2.1 non superiori a 60 secondi durante ogni gioco quando il punteggio di chi conduce arriva a 11 punti; e
 - 16.2.2 non superiore a 120 secondi fra il primo ed il secondo gioco e fra il secondo e il terzo gioco sono permessi in tutte le partite.
(Nelle partite trasmesse in televisione il giudice arbitro può decidere prima della partita che gli intervalli di cui alla regola 16.2 siano obbligatori e di durata prestabilita)
- 16.3 **Sospensione del gioco**
 - 16.3.1 Se richiesto, per circostanze al di fuori dal controllo dei giocatori, l'arbitro può sospendere il gioco per il tempo che ritiene necessario.

2 Nota della F.I.Ba.

- 1) Qualunque sospensione del gioco non autorizzata superiore ai 10 secondi viene considerata infrazione alla regola del gioco continuo.
- 2) Nel caso si verifichi una sospensione del gioco superiore ai 10 secondi, l'arbitro deve chiedere al giocatore se si ritira. In caso di diniego, il gioco deve riprendere immediatamente.
- 3) Nel caso che un giocatore sia vittima di un infortunio, malessere o altra causa imprevedibile durante il gioco può chiedere una sospensione all'arbitro.
- 4) Il giudice arbitro, a seconda della gravità del comportamento antiregolamentare del giocatore, ha la facoltà di escluderlo dalla partita o espellerlo dall'intera manifestazione. In entrambi i casi, il giocatore perde il diritto ai premi, ai punti ed alle classifiche eventualmente conquistati.

- 16.3.2 In casi particolari il giudice arbitro può ordinare all'arbitro di sospendere il gioco.
- 16.3.3 Se il gioco è sospeso, il punteggio raggiunto rimane valido e il gioco viene ripreso da quel punto.
- 16.4 **Rallentamento del gioco**
- 16.4.1 In nessun caso il gioco deve essere ritardato per permettere al giocatore di riprendere forza o fiato o per ricevere suggerimenti.
- 16.4.2 L'arbitro è l'unico giudice di ogni ritardo nel gioco.
- 16.5 **Istruzioni e abbandono del campo**
- 16.5.1 Durante una partita è permesso al giocatore di ricevere suggerimenti solo quando il volano non è in gioco (regola 15).
- 16.5.2 Senza il permesso dell'arbitro, nessun giocatore può lasciare il campo, eccetto negli intervalli di cui alla regola 16.2.
- 16.6 **Il giocatore non deve:**
- 16.6.1 causare volontariamente ritardo o sospensione del gioco;
- 16.6.2 modificare o danneggiare volontariamente il volano per alterarne la velocità o la caratteristica di volo;
- 16.6.3 comportarsi in modo offensivo; oppure
- 16.6.4 rendersi colpevole di una cattiva condotta non espressamente contemplata nelle regole di badminton.
- 16.7 **Trattamento delle infrazioni**
- 16.7.1 L'arbitro punisce ogni infrazione alle regole 16.4, 16.5 o 16.6:
- 16.7.1.1 infliggendo l'ammonizione alla parte colpevole;
- 16.7.1.2 assegnando un fallo alla parte colpevole, se precedentemente ammonita. Due falli assegnati alla medesima parte, sono considerati violazioni persistenti; oppure
- 16.7.2 nei casi di violazioni flagranti, persistenti, o infrazioni alla regola 16.2, l'arbitro assegna un fallo alla parte colpevole e riferisce immediatamente al giudice arbitro che ha la facoltà di escludere dalla partita la parte colpevole.

17. UFFICIALI DI GARA E RECLAMI

- 17.1 Il giudice arbitro ha l'intera responsabilità del torneo o della manifestazione di cui la partita fa parte.
- 17.2 L'arbitro designato è responsabile della partita, del campo e delle sue immediate vicinanze. L'arbitro deve rendere conto al giudice arbitro.
- 17.3 Il giudice di servizio chiama i falli nel servizio del servente (regola 9.1) quando si verificano.
- 17.4 Il giudice di linea indica se il volano è caduto dentro oppure fuori dalla o dalle linee a lui assegnate.
- 17.5 La decisione dell'ufficiale di gara è definitiva per le questioni di fatto di cui è responsabile, eccetto quando l'arbitro sia convinto, oltre ogni

ragionevole dubbio, che il giudice di linea abbia preso una palese decisione errata e decide di correggere la decisione del giudice di linea.

17.6 L'arbitro deve:

17.6.1 sostenere e far rispettare le regole di badminton e soprattutto chiamare il fallo o il colpo nullo quando si verificano;

17.6.2 decidere su qualsiasi reclamo relativo ad un punto in contestazione, se fatto prima che sia effettuato il servizio successivo;

17.6.3 assicurarsi che i giocatori ed il pubblico siano informati sull'andamento della partita;

17.6.4 nominare o sostituire i giudici di linea o il giudice di servizio consultandosi col giudice arbitro;

17.6.5 qualora non sia stato nominato un determinato ufficiale di gara, provvedere a svolgerne i compiti;

17.6.6 se un ufficiale di gara ha la visuale ostruita decidere per lui o accordare colpo nullo;

17.6.7 prendere nota e riferire al giudice arbitro i problemi relativi alla regola 16; e

17.6.8 sottoporre al giudice arbitro i reclami riguardanti solo questioni di diritto regolamentare che lui non ha accolto (Tali reclami devono essere fatti prima che sia eseguito il servizio successivo o, se alla fine della partita, prima che la parte reclamante lasci il campo).

APPENDICE 2

PARTITE CON HANDICAP

Nelle partite con handicap si applicano le seguenti modifiche alle regole:

1. Non è permessa alcuna variazione del numero dei punti necessario per vincere il gioco.
2. La regola 8.1.3 è così modificata:
 “nel terzo gioco o, in una partita ad un solo gioco, quando una parte raggiunge la metà del punteggio totale richiesto per vincere la partita (in caso di numero con parte decimale, si arrotonda all’unità superiore)”.

APPENDICE 3

GIOCHI DIVERSI DA 21 PUNTI

È consentito giocare un gioco a 15 o 11 punti o al meglio dei 5 giochi ai 7 punti, purché sia stato concordato prima.

APPENDICE 4

TERMINOLOGIA

Questa appendice elenca la normale terminologia usata dagli arbitri per dirigere la partita.

1. **Annunci ed introduzioni**

1.1 “Signore e Signori:

- 1.1.1 alla mia destra (nome del giocatore),.....(nome della nazione) e alla mia sinistra(nome del giocatore),.....(nome della nazione); oppure
- 1.1.2 alla mia destra (nomi dei giocatori),.....(nome della nazione) e alla mia sinistra (nomi dei giocatori),(nome della nazione)
- 1.1.3 alla mia destra (nome nazione/squadra), rappresentata da (nome del giocatore), e alla mia sinistra (nome nazione/squadra), rappresentata da (nome del giocatore); oppure
- 1.1.4 alla mia destra (nome nazione/squadra), rappresentata da (nome dei giocatori), e alla mia sinistra (nome nazione/squadra), rappresentata da (nome dei giocatori)
- 1.2.1 (nome del giocatore) serve; oppure
- 1.2.2 (nome nazione/squadra) serve;

- 1.3.1 (nome del giocatore) serve su (nome del giocatore);
 1.3.2 (nome del giocatore) su (nome del giocatore).

Da usare nell'ordine seguente, a seconda dei casi:

	singolare	doppio
torneo individuale	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
torneo a squadre	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

2. Inizio della partita e chiamata del punteggio

- 2.1 “Zero pari; giocate”
 2.2 “Fine servizio”
 2.3 “intervallo”
 2.4 “campo.....(numero) 20 secondi”
 2.5 “... punto gioco ...” esempio “20 punto gioco 6”, oppure “29 punto gioco 28”
 2.6 “... punto partita ...” esempio “20 punto partita 8”, oppure “29 punto partita 28”
 2.7 “... punto gioco pari ” esempio “29 punto gioco pari”
 2.8 “Primo gioco vinto da” (in un torneo a squadre, usare il nome della nazione/squadra) “...” (punteggio)
 2.9 “Secondo gioco”
 2.10 “Punto partita pari” esempio “29 punto partita pari”
 2.11 “Secondo gioco vinto da” (in un torneo a squadre, usare il nome della nazione/squadra) “...” (punteggio)
 2.12 “Un gioco pari”
 2.13 “Gioco finale”

3. Chiamate comuni

- 3.1 “Scegli il lato del campo”
 3.2 “Siete pronti?”
 3.3 “Ha mancato il volano nel servizio”
 3.4 “Ricevente non pronto”
 3.5 “Ha tentato di rispondere”
 3.6 “Non influenzare il giudice di linea”
 3.7 “Venga qui”
 3.8 “Va bene il volano?”
 3.9 “Provi il volano”
 3.10 “Cambi il volano”
 3.11 “Il volano non si cambia”
 3.12 “Colpo nullo, ripetizione”
 3.13 “Cambiate lato del campo”
 3.14 “Non avete cambiato il lato del campo”
 3.15 “Ha servito dal campo sbagliato”

- 3.16 “Ha servito fuori turno”
- 3.17 “Ha ricevuto fuori turno”
- 3.18 “Non deve modificare il volano”
- 3.19 “Il volano l’ha toccato”
- 3.20 “Ha toccato la rete”
- 3.21 “Sta nel campo sbagliato”
- 3.22 “Ha disturbato l’avversario”
- 3.23 “Il suo allenatore ha disturbato l’avversario”
- 3.24 “Ha colpito due volte il volano”
- 3.25 “Ha accompagnato il volano”
- 3.26 “Ha invaso il campo dell’avversario”
- 3.27 “Ha ostacolato l’avversario”
- 3.28 “Si ritira?”
- 3.29 “Fallo- ricevente”
- 3.30 “Fallo di servizio chiamato”
- 3.31 “Servizio ritardato, il gioco deve essere continuo”
- 3.32 “Il gioco è sospeso”
- 3.33 “.....” (nome del giocatore) “ammonizione per cattiva condotta”
- 3.34 “.....” (nome del giocatore) “fallo per cattiva condotta”
- 3.35 “Fallo”
- 3.36 “Fuori”
- 3.37 “giudice di linea - segnalare”
- 3.38 “giudice di servizio - segnalare”
- 3.39 “correzione - dentro”
- 3.40 “correzione - fuori”
- 3.41 “Pulire il campo”

4. Fine della partita

- 4.1 “Partita vinta da” (nome del giocatore/squadra) “...” (punteggio)
- 4.2 “.....” (nome del giocatore/squadra) “si è ritirato/a”
- 4.3 “.....” (nome del giocatore/squadra) “è escluso/a”

5. Punteggio

0 - zero	7 - sette	14 - quattordici	21 - ventuno	28 - ventotto
1 - uno	8 - otto	15 - quindici	22 - ventidue	29 - ventinove
2 - due	9 - nove	16 - sedici	23 - ventitre	30 - trenta
3 - tre	10 - dieci	17 - diciassette	24 - ventiquattro	
4 - quattro	11 - undici	18 - diciotto	25 - venticinque	
5 - cinque	12 - dodici	19 - diciannove	26 - ventisei	
6 - sei	13 - tredici	20 - venti	27 - ventisette	

APPENDICE 5

BADMINTON PER DISABILI

Per le gare nazionali riservate ai disabili si fa riferimento alle regole emanate dalla Federazione Italiana Sport Disabili; per quelle internazionali alle regole B.W.F.

APPENDICE 6

MISURE IMPERIALI

Le regole riportano le misure in metri o millimetri. Per le regole di badminton si possono anche impiegare le misure imperiali per le quali si deve usare la tabella di conversione sotto riportata:

millimetri	pollici
15	5/8
20	3/4
25	1
28	1 ^{1/8}
40	1 ^{1/2}
58	2 ^{1/4}
64	2 ^{1/2}
68	2 ^{5/8}
70	2 ^{3/4}
75	3
220	8 ^{5/8}
230	9
280	11
290	11 ^{3/8}

millimetri	pie di	pollici
380	1	3
420	1	4 ^{1/2}
490	1	7 ^{1/2}
530	1	9
570	1	10 ^{1/2}
680	2	2 ^{3/4}
720	2	4 ^{1/2}
760	2	6
950	3	1 ^{1/2}
990	3	3
metri	pie di	pollici
1,524	5	
1,550	5	1
2,530	8	3 ^{3/4}
3,880	12	9
4,640	15	3
5,180	17	
6,100	20	
13,400	44	

APPENDICE 7

INDICE DELLE REGOLE DI BADMINTON

Questo indice consente una consultazione veloce delle regole. Non pretende di essere completo e definitivo e per sicurezza, è bene consultare il testo integrale delle regole.

legenda delle sigle abbreviate:

app.	appendice
RUC	raccomandazioni agli ufficiali di gara
senza riferimento	regole di badminton

abbandonare il campo	senza permesso 16.5.2
abbigliamento	fallo quando toccato dal volano 13.2.5 conformità RUC 3.1.8
accidentale	situazione 14.2
accompagnare	il volano 13.6.1, RUC 3.8.6
ammonizione	decisioni dell'arbitro 16.7.1, RUC 3.13
annunciare	in generale e punteggio app. 4, RUC 3.3 - 3.3.11 come e con la terminologia standard RUC 3.7
applicazione delle regole	compiti dell'arbitro 17.6.1 uso della terminologia standard RUC 3.7, app. 4
arbitraggio	consigli generali RUC 4
arbitro	compiti: salvaguardare e fare rispettare le regole 17.6.1- 8, RUC 3 conoscere le regole di badminton RUC 4.1 chiamare gli errori di servizio/linea se l'ufficiale respons. non ha visto 17.6.6 come chiamare/annunciare RUC 3 - 3.3.10, 3.7 app. 4 annotare 17.6.7, RUC 3.3 reclami, come/quando 17.6.2, 17.6.8 incarichi nella partita 17.2, 17.6.1 sospensione del gioco 16.3
area accordata, accordatura	4.3
attrezzatura	approvazione dell'B.W.F. 5
cambiare	decisioni del giudice di servizio o di linea 17.5, non possibile da parte dell'arbitro
cambio	del lato del campo 8.1 quando dimenticato 8.2 del volano RUC 3.8.5 e 3.12
campo	misure 1.1, figura A, app.1
chiamare	in generale e punteggio RUC 3.3 - 3.3.11, app. 4 come e con la terminologia standard RUC 3.7

colpire	volano colpito da ambedue i compagni di gioco, fallo 13.6.3 doppio colpo, fallo 13.6.2
colpo nullo	doppio tocco con un solo colpo RUC 3.8.6 a seguito di errore nel servizio 14.8 giudice di linea ostruito e arbitro non in grado di decidere 14.7 situazione imprevista o accidentale 14.2 = ripetizione 14.9 volano che si rompe 14.6 volano che si impiglia nella rete 14.3 (ma è fallo nel servizio 13.8) errori simultanei del servente e del ricevente nel servizio 14.4
compiti degli ufficiali	arbitro ferma il gioco 14.1 giudice arbitro 17.1 - 2, 17.6.8 arbitro 17.2, 17.6.1 - 8, RUC 3 - 4 giudice di servizio 17.3, RUC 5 giudice di linea 17.4, RUC 6
comportamento condotta cattiva	in maniera offensiva 16.7.3, 16.8, RUC 3.13 16.7 RUC 3.13
contemporaneità	non altrimenti specificata 16.7.4 errore del servente e del ricevente nel servizio, colpo nullo 14.4
continuo	gioco continuo 16.1 gioco ritardato 16.4
corda o cavo correzione	1.9 di un errore (vedi colpo nullo) RUC 4.2 errore dell'arbitro RUC 4.2 errore di cambio di lato del campo 8.2
disturbo danneggiare doppio	all'avversario: fallo 13.4.3, 13.5 volano 16.7.2 numero di giocatori per parte definizioni inizio dal campo destro di servizio 11.1 solo il ricevente risponde al servizio 11.1 lo scambio dopo la risposta al servizio 11.2 punteggio 11.3 dove servire/ricevere 11.1 diritto di servire 11.4 servire/ricevere fuori turno 11.5 chi serve per primo nel gioco successivo 11.6
doppio colpo	13.6.2 - 3 da un giocatore con un solo colpo = va bene RUC 3.8.6, vedere anche 13.6.3

errori	nel servizio 12 servizio regolare 9.1, figura D di piede nel servizio 9.1.2 - 3, 13.1
errori di campo nel servizio esclusione	12 16.8.3 come correggerli 12.2-5
falli	13.2.1 - 6 di chi causa sospensione del gioco 17.6.1 ritardo nel servizio 9.1.1 di piede 9.1.2, 13.1 (sia per il servente sia per il ricevente) impatto volano/racchetta oltre la rete 13.3 durante il servizio - il volano si impiglia nella/sulla rete 13.8 il volano si impiglia nella rete 13.8 (vedi durante il gioco) il servente non colpisce il volano 9.3
falli assegnati	cattiva condotta 16.7.3-4 il servente manca il volano 9.3 servizio, se non come regola 9.1 = fallo interferire con la velocità del volano 16.7.2 se il volano non oltrepassa la rete o cade a terra fuori campo, o tocca qualcosa 13.2.1-6 casi di cui 13.2.1-6
fallo di piede	per servente e ricevente 9.1.2-3, 13.1
ferita/malattia	16.4, 16.7.1, RUC 3.10
flagranti	o violazioni persistenti 13.7, 16.7 - 8
gesti	fallo 13.5
giocatore	definizione nelle definizioni
giocatore stanco nessun riposo	16.4
giochi	in una partita 7.1 numero di giocatori per parte definizioni parte servente e parte ricevente definizioni
gioco	cessa 10.3, 11.4, 15 punteggio nelle gare maschili e femminili 7.2 - 3, app. 3
giudice arbitro	compiti 17.1
giudice di linea	incarichi 17.4 segnali RUC 5
giudice servizio	incarichi 17.3 istruzioni e segni RUC 5 ulteriori compiti RUC 5.4
gridare	fallo 13.5, RUC 3.8.2
handicap	app. 2

impianto	<p>altezza, in campo internazionale m 12 (minimo m 9)</p> <p>altezza, in campo nazionale m 9 (minimo m 5)</p> <p>spazio intorno al campo, internazionale m 2</p> <p>spazio minimo in campo nazionale, laterale cm 30</p> <p>fondo campo m 1,30</p>
impigliare	<p>volano durante il servizio 13.8</p> <p>volano durante lo scambio 14.3</p>
imprevista	situazione 14.2.
incarichi	<p>della linea = giudice di linea 17.4, 17.5</p> <p>in generale = giudice arbitro 17.1</p> <p>di servizio = giudice di servizio 17.3, 17.5, RUC 5.4</p> <p>della partita e del campo = arbitro 17.2</p>
informare	<p>in generale e punteggio RUC 3.3 - 3.3.11, app. 4</p> <p>come e con la terminologia standard RUC 3.7</p>
infortunio/malattia	16.4, 16.7.1, RUC 3.10
infrazioni	<p>sospensioni volontari 16.7.1</p> <p>servizio non conforme 9.1</p> <p>ritardo nel servizio 9.1.1</p> <p>contemporaneità nel servizio 12.3.1</p> <p>modificare, interferire sul volano 16.7.2</p> <p>cattiva condotta 16.7.3 - 4</p>
interferire	sul volano 16.7.2
intervalli	durante il gioco 16.2
invasione	ostacolare l'avversario 13.4.2 - 4
istruzioni	non consentite 16.5.1, RUC 3.8.3
istruzioni	da fuori campo non consentiti 16.5.1, RUC 3.8.3
lasciare il campo	non permesso 16.5.2
linee	<p>larghezza, colore 1.1 - 2, figura A, app.1</p> <p>fanno parte dell'area di gioco 1.3</p>
malessere	16.4, 16.7.1, RUC 3.10
misure	<p>campo 1.1 - 3, figura A, app.1</p> <p>pali 1.4</p> <p>posizione 1.5</p> <p>rete 1.7, altezza dalla superficie del campo 1.10</p> <p>volano 2.3, 2.6</p> <p>racchetta 4.2, 4.3.2</p>
modificare	il volano 16.7.2
non in gioco	<p>15</p> <p>volano che colpisce la rete, si ferma sopra o vi si impiglia (vedi 13.8, 14.3, 15.2-4)</p>
offese	comportamento 16.7.3, 16.8, RUC 3.13
ostacolare	il colpo regolare 13.4.4
ostruzione	13.4.3 - 4

palestra	<p>altezza, in campo internazionale m 12 (minimo m 9)</p> <p>altezza, in campo nazionale m 9 (minimo m 5)</p> <p>spazio intorno al campo, internazionale m 2</p> <p>spazio minimo in campo nazionale, laterale cm 30</p> <p>fondo campo m 1,30</p>
pali	<p>altezza 1.4</p> <p>posizione 1.5</p>
parte	<p>servente vedi “definizioni”</p> <p>ricevente vedi “definizioni”</p> <p>servire/ricevere nel singolare 10.1</p> <p>servire/ricevere nel doppio 11.4</p>
parte ricevente	<p>singolare 10.1</p> <p>doppio 11.5</p>
partita	<p>spiegazione nelle “definizioni”</p> <p>numero di giochi 7.1, app.3</p>
posizione	<p>del compagno di gioco durante il servizio la ricezione 9.7</p> <p>non previsto nelle partite con “handicap” app.2.1</p>
pronto	<p>a ricevere 9.5</p> <p>non pronto 14.5</p>
punteggio	<p>numero dei giochi della partita 7.1, app.3</p> <p>punti nel gioco 7.2 - 3, app.3</p>
punti	<p>di un gioco 7.2 - 4, app.3</p>
racchetta	<p>costruzione 4</p> <p>regolare 5</p>
raccomandazioni	<p>che invade il campo avversario 13.4.2 - 3</p> <p>agli ufficiali di campo RUC 1 - 6</p> <p>agli arbitri RUC 3</p> <p>giudice di servizio RUC 5</p> <p>giudici di linea RUC 6</p>
reclami	<p>quali, quando a chi 17.6.2 17.6.8</p> <p>decisioni dell’arbitro 17.6.1-2</p> <p>solo per questioni di diritto 17.6.8</p>
recupero	<p>forza, 16.4</p>
regole	<p>applicate dall’arbitro deve 17.6.1</p>
responsabilità	<p>in generale = giudice arbitro 17.1</p> <p>della partita e del campo = l’arbitro 17.2</p> <p>del servizio = giudice di servizio 17.3, 17.5</p> <p>della linea = giudice di linea 17.4, 17.5</p>
rete	<p>colore 1.6</p> <p>costruzione 1.6 - 8</p> <p>altezza 1.8</p> <p>bordo superiore 1.8</p>

	<p>altezza dalla superficie del campo 1.10 fissata ai pali 1.11 volano si impiglia nella/sulla rete 13.8, 14.3, 15.1 iniziale impatto volano/racchetta non nella parte del campo di chi colpisce 13.3 tocco della rete 13.4.1</p>
ricevente	posizione 9.1.2 - 3
riposo	<p>considerato pronto a ricevere (rispondere) 9.5 solo nei 90 secondi fra il primo e il secondo gioco e 5 minuti fra il secondo e il terzo gioco</p>
rispondere/servire	dove stare 9.1.2
ritardare	<p>dove possono stare i compagni di gioco 9.7 non per causa del giocatore 16.7.1, RUC 3.8.4 servizio/risposta 9.1.1, 13.1, RUC 3.8.4</p>
sanzioni	<p>unico giudice l'arbitro 16.6 16.8. cattiva condotta 16.3.8 quando è fallo e13.7</p>
scambio seguire volano servire/ricevere	<p>termine 10.3, 11.4, 15 oltre la rete durante il colpo 13.3, 13.4.2 dove stare 9.1.2-3 posizioni dei compagni di gioco 9.7 chi nel gioco successivo 7.5, 11.9 fuori turno o servire due volte 11.8, 12.1-5 movimento continuo della racchetta 9.1.7, 9.4, 13.1, RUC 5.3</p>
servente	<p>colpire il volano sotto la vita (cintura) 9.1.5, 13.1, RUC 5.3 colpire il volano alla base 9.1.4, RUC 5.3 volano mancato = fallo 9.3 racchetta rivolta in basso 9.1.6, 13.1, RUC 5.3 servizio prima che il ricevente sia pronto = colpo nullo 9.5, 14.5</p>
servizio regolare	<p>quando non vi è perdita di tempo 9.1.1 piedi in posizione stazionaria 9.1.3 racchetta che colpisce la base del volano 9.1.4 racchetta che colpisce volano sotto la vita(cintu- ra) del servente 9.1.5 fusto della racchetta rivolto chiaramente in basso 9.1.6 movimento continuo della racchetta 9.1.7 volano che cade oltre la rete 9.1.8</p>

servizio	<p>eseguito 9.6, vedi scambio finito come e dove deve andare il volano 9.1.8, 13.1 compiti del giudice di servizio 17.3, RUC 5.2 servire solo quando ricevente pronto 9.5 (non fallo, ma vedi 9.1.1 e 14.5) ritardi 9.1.1, 9.5, 13.1 inizio col primo movimento in avanti della testa della racchetta 9.4 eseguito 9.6 non regolare = fallo 13.1, 9.1 lati del servizio 10.1 (singolare), 11.1 (doppio) alternanza dei campi di servizio (doppio) 11.6 numero di giocatori per parte nelle "definizioni" dove servire e ricevere con punti pari 10.1 dove servire e ricevere con punti dispari 10.2 a quanti punti prolungare 7.4 colpire alternativamente 10.2 punteggio 10.3 (singolare)</p>
singolare	<p>fallo se il volano lo tocca in gioco 13.2.4 scelta del vincente 6.1, scelta del perdente 6.2 cosa annunciare 16.3, RUC 3.11 causato dal giocatore 16.7.1</p>
soffitto	
sorteggio	
sospensione del gioco	
terminologia	<p>da usare dall'arbitro durante la partita app.4</p>
toccare	<p>la linea del campo di servizio è fallo 9.1.2, 13.1 rete/palo durante lo scambio con vestiti, racchetta o la persona è fallo 13.4.1</p>
ufficiali	<p>di gara, compiti e reclami 17 decisioni RUC 2</p>
velocità	<p>del volano 3</p>
verifica	<p>velocità del volano 3 altezza della rete 1.10 abbigliamento RUC 3.1.8</p>
vestiario	<p>fallo quando toccato dal volano 13.2.5 conformità RUC 3.1.8</p>
vincitore	<p>del gioco servente nel gioco successivo 7.6 annuncio dell'arbitro RUC 3.3.8</p>
violazioni	<p>flagranti e persistenti 13.7</p>
violazioni persistenti	<p>13.7, 16.8.3</p>
violazioni ripetute	<p>13.7</p>
visuale	<p>ostruita dei ufficiali di campo 14.7, 17.6.6 ostruita dal compagno di gioco 9.7</p>
volano	<p>disegno generale e peso 2.1-7 sintetico 2.8 verifica velocità sul campo 3</p>

segni sul campo per la prova velocità 3.2, figura A e B, app. 1
rottura durante il gioco 14.6
impigliato nella/sulla rete dopo averla oltrepassata 13.8, 14.3 = colpo
nullo nello scambio
falli nel servizio 9.1.8, 9.3, 10.3 e 11.4
che passa attraverso o sotto la rete 13.2.2
zona per la prova di velocità 3.2, figure A e B
non in gioco 15

