

# **SPILLEREGLER**

## **FOR**

# **BADMINTON**



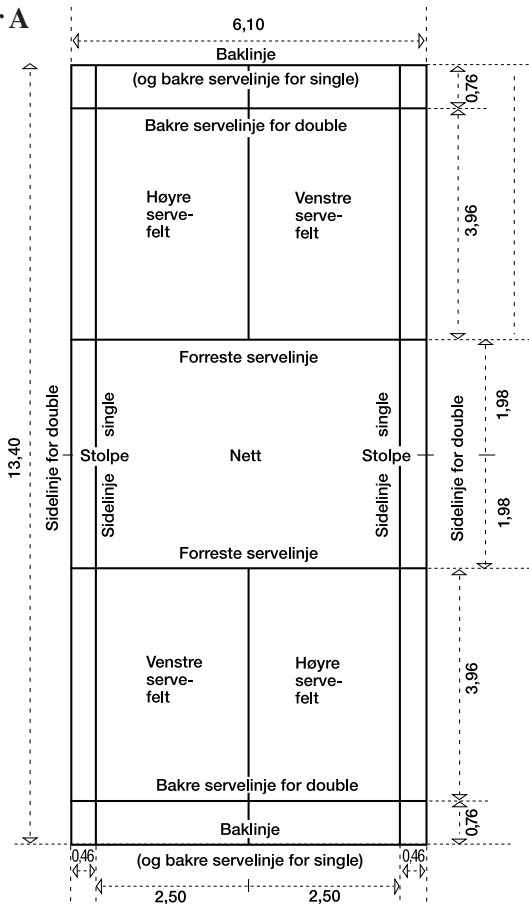
FASTSATT AV  
THE INTERNATIONAL BADMINTON FEDERATION I 1939.  
SIST REVIDERT MAI 2001 MED IKRAFTTTREDELSE  
1. AUGUST SAMME ÅR.

- Kamp:** ..... Den grunnleggende konkurranse i badminton mellom 2 eller 4 spillere.
- Spiller:** ..... Enhver som deltar i en kamp.
- Singel:** ..... En kamp med en spiller på hver side av nettet.
- Dobbel:** ..... En kamp med to spillere på hver side av nettet.
- Server/serve-par:** ..... Den(t) spiller/par som har rett til å serve.
- Mottaker/mottaker-par:** Den(t) spiller/par som skal motta serveren.

## 1. BANEN OG BANEUTSTYRET

- 1.1. Banen skal være et rektangel og oppmerket slik figur A viser, med de mål som er angitt i figuren og med 40 mm brede linjer.
- 1.2. Alle linjene skal være lett synlige og fortrinnsvis 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.
- 1.5. Nettstolpene skal plasseres på sidelinjene for dobbel (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 dypt 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 som er trukket gjennom båndet. Båndet skal hvile på snoren.
- 1.9. Snoren skal være av tilstrekkelig styrke til å kunne bli strukket stramt i flukt med toppen av nettstolpene.

**Figur A**

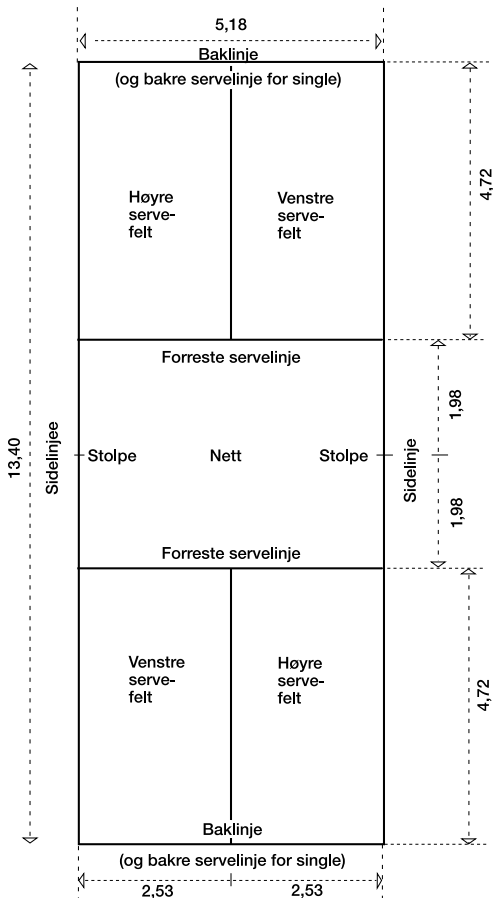


Alle mål er oppgitt i meter.

Diagonalmål: Full bane (fra hjørne til hjørne): 14,723 m

Halv bane (fra stolpe til hjørne): 9,061 m

# Figur B

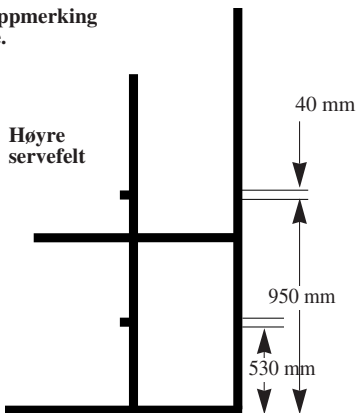


Alle mål er oppgitt i meter.

Diagonalmål: Full bane (fra hjørne til hjørne): 14,386 m

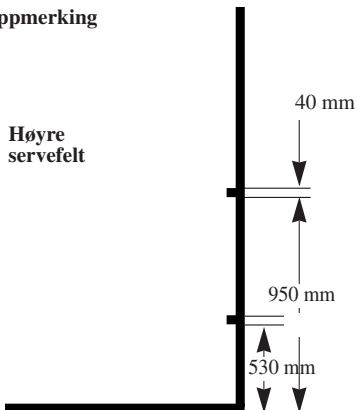
Halv bane (fra stolpe til hjørne): 8,400 m

**Valgfri teste-oppmerking  
av doublebane.  
(Se 1.3)**



NB! Merkene måler 40 x 40 mm

**Valgfri teste-oppmerking  
av singlebane.  
(Se 1.3)**



NB! Merkene måler 40 x 40 mm

- 1.10. Nettets øverst kant skal være 1,524 meter over baneoverflaten på midten av banen, og 1.55 meter over sidelinjene for dobbel.
- 1.11. Det skal ikke være noen avstand mellom nettstolpene og nettendene, om nødvendig må nettendene i full dybde bindes fast til nettstolpene.

## **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 og som har ekte kork dekket at et tynt lag lær.
- 2.2. Ballen skal ha 16 fjær festet til korken.
- 2.3. Fjærene skal måles fra tuppen til toppen av korken og skal være like lange i en og samme ball. Lengden kan for øvrig variere fra 62 mm til 70 mm.
- 2.4. Toppen av fjærene skal danne en sirkel med diameter fra 58 mm til 68 mm.
- 2.5. Fjærene skal være solid festet med tråd eller annet egnet materiale.
- 2.6. Korken skal være 25 mm til 28 mm i diameter og avrundet i bunnen.
- 2.7. Ballens vekt skal være mellom 4,74 og 5,50 gram.
- 2.8. **Syntetiske baller**
- 2.8.1 Et skjørt, eller fjæretterligning av syntetisk materiale, erstatter naturfjærene.
- 2.8.2 Korken er beskrevet i regel 2.6.
- 2.8.3 Mål og vekt skal være som i regel 2.3, 2,4 og 2,7. Likevel tillates en variasjon opptil 10% fra de nevnte karakteristika grunnet forskjellen i spesifikke vektegenskaper hos syntetisk materiale i forhold til naturlige fjær.
- 2.9. Forutsatt at det ikke medfører forandringer i ballens utforming, hastighet eller flukt, kan det tillates tilpasninger i de ovenfor nevnte krav dersom vedkommende nasjonale organisasjon godkjenner det:
- 2.9.1 på steder hvor de atmosfæriske forhold på grunn av høyde eller klima gjør den normale ballen uegnet, eller
- 2.9.2 hvis det foreligger særlige forhold som på annen måte, i spillets interesse, gjør slike tilpasninger nødvendige.

### 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 en 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.

### 4. RACKETEN

- 4.1. Racketens ulike deler er beskrevet i 4.1.1 til 4.1.7. Se illustrasjon under 4.1.7.

- 4.1.1 En badmintonracket består av følgende hovedkomponenter: Håndtaket, strengeflaten, hodet, skaftet, rammen og eventuelt halsen.

- 4.1.2 Håndtaket er den del av racketen spilleren naturlig vil holde rundt under spill.

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

- 4.1.4 Rackethodet omkranser strengeflaten.

- 4.1.5 Racketskaftet forbinder håndtaket med hodet. (Se 4.1.6.)

- 4.1.6 Halsen (eventuelt) forbinder skaftet til hodet.

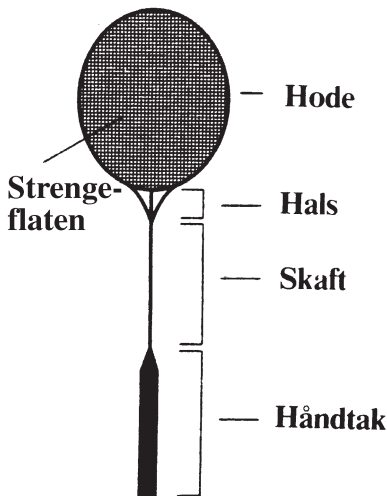
- 4.1.7 Rammen er en fellesbetegnelse for hode, hals, skaft og håndtak.

- 4.2. Rammen må ikke overstige 680 mm i total lengde og 230 mm i total bredde.

#### 4.3. Strengeflaten

- 4.3.1 Strengeflaten skal være plan og bestå av et strengt kryssmønster der strengene enten er flettet eller sammenbundet i krysspunktene. Strengenes mønster skal stort sett være ensartet og må ikke være mindre tett i midten enn noe annet sted.

- 4.3.2 Strengeflaten skal ikke overstige 280 mm i total lengde og 220 mm i total bredde.



4.3.3 Likevel kan strengene fortsette inn i området som ellers ville vært racketens hals, men bare hvis bredden av den utvidete strengen ikke overskrider 35 mm og strengeflatens totale lengde ikke overskrider 330 mm.

#### 4.4. **Racketen**

4.4.1 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 forsterke spillerens grep om håndtaket og som er rimelig i størrelse og plassering for slike formål, og

4.4.2 Skal være uten innretninger som gjør det mulig for en spiller å forandre dens form.

### 5. **GODKJENT UTSTYR**

The International Badminton Federation bestemmer hvorvidt en racket, en ball eller ethvert utstyr brukt i badmintonspill, er i samsvar med spesifikasjonene ovenfor, eller hvorvidt den godkjennes for spill eller ikke. Slike avgjørelser kan tas etter IBF's initiativ, eller etter henvendelse fra enhver annen part som har en legitim interesse, hvilken som helst spiller, utstyrsprodusent, medlemsorganisasjon eller medlem av en sådan.

### 6. **LODDTREKNING**

6.1. Før spillet begynner skal motstanderne trekke lodd, og den part som vinner loddtrekningen, skal utøve den valgtrett han har enten utfra regel 6.1.1 eller regel 6.1.2:

6.1.1 Å serve eller motta først.

6.1.2 Å velge side for start av spill.

6.2. Den part som taper loddtrekningen skal velge utfra gjenstående alternativ.

### 7. **TELLESYSTEMET**

7.1. En kamp spilles best av fem sett.

7.2. I alle kategorier kamper er et sett vunnet av den parten som først oppnår 7 poeng , unntatt som beskrevet i regel 7.3

7.3. Hvis stillingen blir a 6 har de(n) som først oppnådde 6 poeng foreta følgende valg:

7.3.1 fortsette settet til 7 poeng, det vil si ikke velge forlengelse, eller

7.3.2 velge forlengelse til 8 poeng.

7.4. De(n) som har vunnet et sett server først i neste sett.

7.6. Bare den parten som server kan vinne poeng.

### 8. **SIDEBYTTEI**

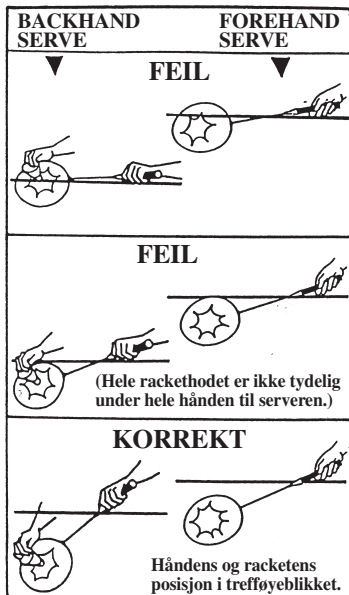


- 8.1. Spillerne skal bytte side etter avsutningen av hvert sett, og i det femte settet (hvis det spilles et slikt) når de(n) som leder har oppnådd 4 poeng.:
- 8.2. Om spillere unnlater å bytte side som bestemt i regel 8.1, skal dette gjøres straks feilen oppdages og ballen ikke er i spill. Den oppnådde poengstilling beholdes.

## 9. SERVEN

9.1. I en korrekt serve:

- 9.1.1. skal ingen av sidene forårsake unødvendig forsinkelse før serveren avgis etter at server og mottaker har inntatt sine respektive posisjoner for å sette igang spillet;
- 9.1.2. skal serveren og mottakeren stå innenfor diagonalt motsatte servefelt uten å berøre disse felts linjer.
- 9.1.3. skal en del av begge føttene til både server og mottaker være i stasjonær kontakt med banen fra servens begynnelse (regel 9.4.) og til den er avlevert (regel 9.6).;
- 9.1.4. skal racketens første berøringspunkt med ballen være korken;
- 9.1.5. skal hele ballen være under serverens midje (nederste ribben);
- 9.1.6. skal skaftet på serverens racket i trefføyeblikket peke nedover i en slik grad at hele rackethodet er tydelig under den hånd som holder racketen.
- 9.1.7. skal serverens racketbevegelse fortsette kontinuerlig forover etter at serveren er påbegynt (regel 9.4.) og inntil serveren er avlevert, og
- 9.1.8. skal ballens flukt være oppadgående fra serverens racket, over nettet, slik at den, hvis den ikke blir avbrutt, faller ned i mottakerens serverute.
- 9.2. Hvis serveren ikke er korrekt i henhold til regel 9.1.1 til



9.1.8 er det begått en “feil” (regel 13) av den spiller som har brutt reglene .

- 9.3. Det er begått en “feil” hvis serveren i forsøket på å serve bommer på ballen.
- 9.4. Når spillerne har inntatt sine posisjoner, representerer den første fremadgående bevegelse av serverens rackethode servens begynnelse.
- 9.5. Serveren skal ikke serve før mottakeren er klar til å motta, men mottakeren skal anses for å ha vært klar hvis han gjør forsøk på å returnere serven.
- 9.6. Når serven er påbegynt (9.4.), anses den som avlevert når ballen treffes av serverens racket, eller når serveren i forsøket på å serve bommer på ballen.
- 9.7. Et double-par kan innta en hvilken som helst plass såfremt det ikke hindrer oversikten for motspillerne.

## **10. SINGLE-SPILL**

10.1. Serve- og mottakerruter.

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

10.2. Ballen skal slås vekselvis av server og mottaker inntil det oppstår en feil eller ballen slutter å være i spill.

### **10.3. Poengtelling og serving**

10.3.1 Dersom mottaker gjør en feil eller ballen slutter å være i spill fordi den berører mottakerens banehalvdel, oppnår serveren ett poeng. Serveren skal deretter serve påny fra det andre servefeltet.

10.3.2 Hvis serveren gjør en feil eller ballen slutter å være i spill fordi den berører serverens banehalvdel, mister serveren retten til å fortsette å serve og mottakeren får da serve-retten, uten at det er oppnådd poeng av noen av spillerne.

## **11. DOUBLE-SPILL**

- 11.1. Ved starten på et sett, og hver gang et par oppnår retten til å serve, skal serveren avgis fra høyre serverute.
- 11.2. Bare mottakeren kan returnere serveren, skulle ballen treffe eller bli truffet av mottakerens partner, oppnår det servende par et poeng.
- 11.3. **Spillets gang og spillernes plassering på banen**
  - 11.3.1 Etter at serveren er returnert, slås ballen av hvilken som helst av spillerne på serve-paret, og deretter av hvilken som helst av spillerne på mottaker-paret, og så videre, inntil ballen opphører å være i spill.
  - 11.3.2 Etter at serveren er returnert, kan en spiller slå ballen fra en hvilket som helst posisjon på sin side av nettet.
- 11.4. **Poenggevinst og serving**
  - 11.4.1 Hvis mottakersiden gjør en feil, eller ballen slutter å være i spill fordi den berører deres banehalvdel, oppnår det servende par ett poeng, og serveren server påny.
  - 11.4.2 Hvis serversiden gjør en feil, eller ballen slutter å være i spill fordi den berører deres banehalvdel, mister serveren retten til å fortsette å serve, uten at noen av parene har oppnådd poeng.
- 11.5. **Plassering ved serve og servemottak**
  - 11.5.1 Spilleren som server ved starten av et sett, skal serve fra, eller ta imot i høyre servefelt, når dette paret ikke har oppnådd poeng eller har oppnådd et slikt antall poeng i dette settet, og i venstre servefelt ved ulikt antall oppnådde poeng.
  - 11.5.2 Den spiller som mottar serveren ved starten av et sett, skal motta i eller serve fra høyre servefelt, når dette paret ikke har oppnådd poeng eller oppnådd et likt antall poeng i settet, ellers i venstre servefelt.
  - 11.5.3 Motsatt mønster gjelder for partnerne.
- 11.6. Serveren skal alltid avgis vekselvis fra høyre og venstre servefelt, unntatt som bestemt i regel 12 og 14.
- 11.7. Retten til å serve skifter i ethvert sett fortløpende fra den som begynte å serve i settet, til den som begynte å ta imot. Deretter fortløpende fra denne spilleren til hans partner, deretter til den av motstanderne som har tur til å serve fra høyre servefelt (regel 11.5), så til hans partner, og så videre etter samme mønster.
- 11.8. Ingen spiller skal serve utenom rekkefølge, ta imot utenom rekkefølge eller ta imot to server etter hverandre i samme sett, unntatt som bestemt i regel 12 og 14.

- 11.9. Hvilken som helst spiller på vinner siden kan serve først i neste sett og hvilken som helst spiller fra det tapende par kan motta serveren.

## **12. FEIL OPPSTILLING UNDER SERVEREN**

12.1. Det er gjort feil oppstilling ved serveren når en spiller:

12.1.1 har servet utenom rekkefølge,

12.1.2 har servet fra gal serverute, eller

12.1.3 står i gal serverute, var forberedt på å motta serveren og serveren er blitt avlevert.

12.2. Hvis en feil ved oppstillingen under serveren først oppdages etter at den neste serveren er avlevert, skal feilen ikke rettes.

12.3. Hvis en feil ved oppstillingen under serveren oppdages før den neste serveren er avlevert:

12.3.1 Hvis begge spillere (parene) har gjort en feil, skal det dømmes "om igjen";

12.3.2 Hvis bare en spiller (et par) har gjort en feil og vant ballvekslingen, skal det dømmes "om igjen"

12.3.3 Hvis bare en spiller (et par) har gjort en feil og tapt ballvekslingen, skal feilen ikke rettes.

12.4. Hvis det dømmes "om igjen" på grunn av en feil ved oppstillingen under serveren, skal feilen rettes og ballvekslingen spilles på nytt.

12.5. Dersom en feil ved oppstillingen under serveren ikke skal rettes, skal spillerne under resten av settet stå slik de nå er plassert (det samme gjelder en eventuelt ny serve-rekkefølge).

## **13. FEIL**

Det er feil:

13.1. hvis en serve ikke er korrekt (regel 9.1) eller hvis regel 9.3 eller 11.2 kommer til anvendelse;

13.2. hvis ballen under spill:

13.2.1 lander utenfor banens linjer,

13.2.2 passerer igjennom eller under nettet,

13.2.3 ikke passerer nettet,

13.2.4 berører tak, tak-konstruksjoner eller vegger,

13.2.5 berører en spiller eller hans påkledning eller

13.2.6 berører en hvilket som helst annen gjenstand eller person utenfor banens umiddelbare nærhet. (Om nødvendig på grunn av bygningens struktur kan den lokale badminton-myndighet fastsette regler for de tilfeller der ballen berører en hindring. Slike unntaksregler er underlagt det nasjonale forbunds vetorett.)

- 13.3. Hvis i spill ballens treffpunkt ikke er på spillerens side av nettet (spilleren kan imidlertid følge ballen over nettet med racketen i gjennomføringen av slaget).
- 13.4. Hvis en spiller når ballen er i spill:
- 13.4.1 berører nettet eller nettstolpene med racket, legeme eller bekledding,
- 13.4.2 på noen måte kommer inn på motstanderens banehalvdel over nettet med racket eller person unntatt som tillatt i regel 13.3;
- 13.4.3 på noen måte kommer inn på motstanderens banehalvdel under nettet med racket eller person med den følge at motstanderen blir hindret eller distraheret, eller
- 13.4.4 obstruere en motstander, det vil si, hindrer en motstander fra å utføre et lovlig slag der ballen følges over nettet.
- 13.5. hvis en spiller under spill med vilje distraherer en motstander på en hvilken som helst måte, for eksempel ved rop eller ved generende bevegelser.
- 13.6. hvis ballen under spill:
- 13.6.1 blir fanget og holdt på racketen og deretter slynget under utførelsen av slaget,
- 13.6.2 treffes to ganger etter hverandre av den samme spilleren med to slag,
- 13.6.3 treffes først av den ene spiller og deretter av hans medspiller, eller
- 13.6.4 berører en spillers racket og fortsetter bakover på denne spillers banehalvdel.
- 13.7. hvis en spiller gjør seg skyldig i alvorlig, gjentatt eller vedvarende brudd på regel 16.
- 13.8. hvis ballen under serveren blir fanget i nettet og blir hengende på toppen, eller ved serveren, etter å ha passert nettet blir fanget i nettet.
- 14. BALLEN SPILLES “OM IGJEN” (LET)**
- 14.1. Dommeren eller en spiller (dersom det ikke er noen dommer) kan beordre spillet stoppet og ballen spilt “om igjen”.
- 14.2. Dette kan gjøres ved enhver uforutsett eller tilfeldig inntruffet omstendighet.
- 14.3. Hvis ballen blir fanget i nettet og blir hengende på toppen eller etter å ha passert nettet blir fanget i nettet skal det spilles “om igjen”, unntatt under serveren.
- 14.4. Hvis det i serveren dømmes feil både på server og mottaker, skal ballen spilles “om igjen”.

- 14.5. Dersom serveren server før mottakeren er klar, skal ballen spilles “om igjen”.
- 14.6. Dersom ballen ødelegges under spill slik at korken og fjæra går hver sin vei, skal ballen spilles “om igjen”.
- 14.7. Dersom en linjedommer ikke ser ballen og dommeren ikke er i stand til å ta en avgjørelse, skal ballen spilles “om igjen”.
- 14.8. I enkelte situasjoner skal ballen spilles ”om igjen” etter en feil ved oppstillingen under serve (se regel 12.3).
- 14.9. Dersom ballen spilles ”om igjen” skal ikke spillet etter sist avleverte serve telle med, og den spiller som servet skal serve på nytt, unntatt når regel 12 kommer til anvendelse.

## **15. BALLEN UTE AV SPILL**

En ball er ute av spill når:

- 15.1. den treffer nettet og forblir hengende eller stående på nettet,
- 15.2. den treffer nettet eller nettstolpene og begynner å falle mot gulvet på den side som den ble slått fra,
- 15.3. ballen treffer banens overflate, eller
- 15.4. en feil har oppstått eller ballen skal spilles “om igjen”.

## **16. KONTINUERLIG SPILL, DÅRLIG OPPFØRSEL, STRAFF**

- 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. En pause som ikke overskrider 90 sekunder er tillatt mellom settene er tillatt i alle kamper,
  - 1 (I kamper sendt på fjernsyn 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 han finner det påkrevet på grunn av omstendigheter utenfor spillernes kontroll. Dommeren bestemmer hvor lang utsettelse som er nødvendig.
  - 16.3.2 Under særegne omstendigheter kan oppmannen gi dommeren ordre om å utsette spillet.
  - 16.3.3 Hvis spillet utsettes, skal den bestående poengstilling beholdes og spillet gjenopptas fra dette utgangspunkt.
- 16.4. Ikke under noen omstendigheter skal spillet forsinkes slik at en spiller kan gjenvinne pust eller styrke

## **16.5. Rådgivning og forlating av banen**

16.5.1 Unntatt under pauser som beskrevet i regel 16.2 og 16.3, skal ingen spiller tillates å motta råd under en kamp.

16.5.2 Ingen spiller skal forlate banen under en kamp uten dommerens tillatelse

16.6. Bare dommeren kan tillate forsinkelse av spillet.

16.7. En spiller skal ikke:

16.7.1 med vilje forårsake forsinkelse eller utsettelse av spillet.

16.7.2 med vilje endre eller ødelegge ballen i hensikt å forandre ballens hastighet eller flukt,

16.7.3 oppføre seg utilbørlig, eller

16.7.4 gjøre seg skyldig i dårlig oppførsel som ellers ikke er dekket av spillereglene.

16.8. Dommeren skal ved ethvert brudd på regel 16.4, 16.5 eller 16.7:

16.8.1 gi spilleren eller paret advarsel,

16.8.2 dømme feil på spilleren eller paret dersom disse tidligere er advart, eller

16.8.3 ved grove eller vedvarende forseelser dømme feil på spilleren eller paret, og straks rapportere til oppmannen. Oppmannen har rett til å diskvalifisere.

18.9. Hvis oppmann ikke er oppnevnt, har den ansvarlige lederen for turneringen rett til å diskvalifisere.

## **17. BANEFUNKSJONÆRER OG PROTESTER**

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

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

17.3. Servedommeren skal dømme eventuelle feil gjort av serveren (regel 9).

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

17.5. En banefunksjonærs avgjørelse av faktum er endelig på de områder vedkommende funksjonær er gitt kompetanse.

17.6. Dommeren skal:

17.6.1 følge og håndheve spillereglene for badminton, og spesielt dømme "feil" eller dømme ballen spilt "om igjen" når dette er aktuelt.

- 17.6.2 treffe avgjørelse i enhver henvendelse angående en 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 fjerne linjedommere eller servedommer i samråd med oppmannen,
- 17.6.5 sørge for at servedommerens og linjedommerens funksjoner ivaretas dersom slike dommere ikke er oppnevnt,
- 17.6.6 utføre linjedommernes og servedommerens plikter hvis disse ikke er i stand til å ta en avgjørelse, eller bestemme at ballen skal spilles ”om igjen”.
- 17.6.7 notere og rapportere til oppmannen alle forhold vedrørende regel 16, og
- 17.6.8 bringe alle uløste tvister kun angående spillereglene for badminton inn for oppmannen.  
(Slike tvister må fremmes før neste serve blir avlevert, eller, hvis situasjonen oppstår etter at settet er slutt, før den spilleren eller paret som fremmer tvisten har forlatt banen.)