

# SPIELREGELN BADMINTON

## Inhalt

- 1 Spielfeld und Spielfeldausstattung
- 2 **Spielball**
- 3 **Balltest** auf Geschwindigkeit
- 4 Schläger
- 5 Zustimmung für spezielle Ausstattungen
- 6 Wahl
- 7 Punktsystem (Zählweise)
- 8 Wechsel der Spielfeldseiten
- 9 Aufschlag
- 10 Einzelspiel
- 11 Doppelspiel
- 12 Verwechslung **beim Aufschlag**
- 13 Fehler
- 14 Wiederholungen
- 15 **Ball** nicht im Spiel
- 16 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen
- 17 Turnieroffizielle und Einsprüche

## Anhang 1

Variationen in Spielfeld und Ausrüstung

## Anhang 2

Handicapspiele

## Anhang 3

Andere Zählweisen

## Anhang 4

Fachausdrücke/Vokabular

## Anhang 5

Spielregeln für gehandicapte Spieler

## Anhang 6

Offizielle Maße

# Begriffsbestimmungen

## **Spieler**

Jede Person, die Badminton spielt.

## **Spiel**

Der grundlegende Wettkampf im Badminton zwischen zwei Seiten (**Parteien**), die jeweils aus einem oder zwei Spielern bestehen.

## **Einzel**

Ein Spiel, **zu welchem** sich auf jeder **Spielfeldseite** je ein Spieler gegenübersteht.

## **Doppel**

Ein Spiel, **zu welchem** sich auf jeder **Spielfeldseite** je zwei Spieler gegenüberstehen.

## **Aufschlagende Seite**

Die Seite, die das Aufschlagrecht hat.

## **Rückschlagende Seite**

Die Seite, die der aufschlagenden Seite gegenübersteht.

## **Ballwechsel (Rally)**

Eine Abfolge von einem oder mehreren Schlägen, vom Aufschlag gerechnet bis zu dem Zeitpunkt, da der Ball aus dem Spiel ist.

## **Schlag**

Eine durch den Spieler herbeigeführte Vorwärtsbewegung des Schlägers (*in Netzrichtung*).

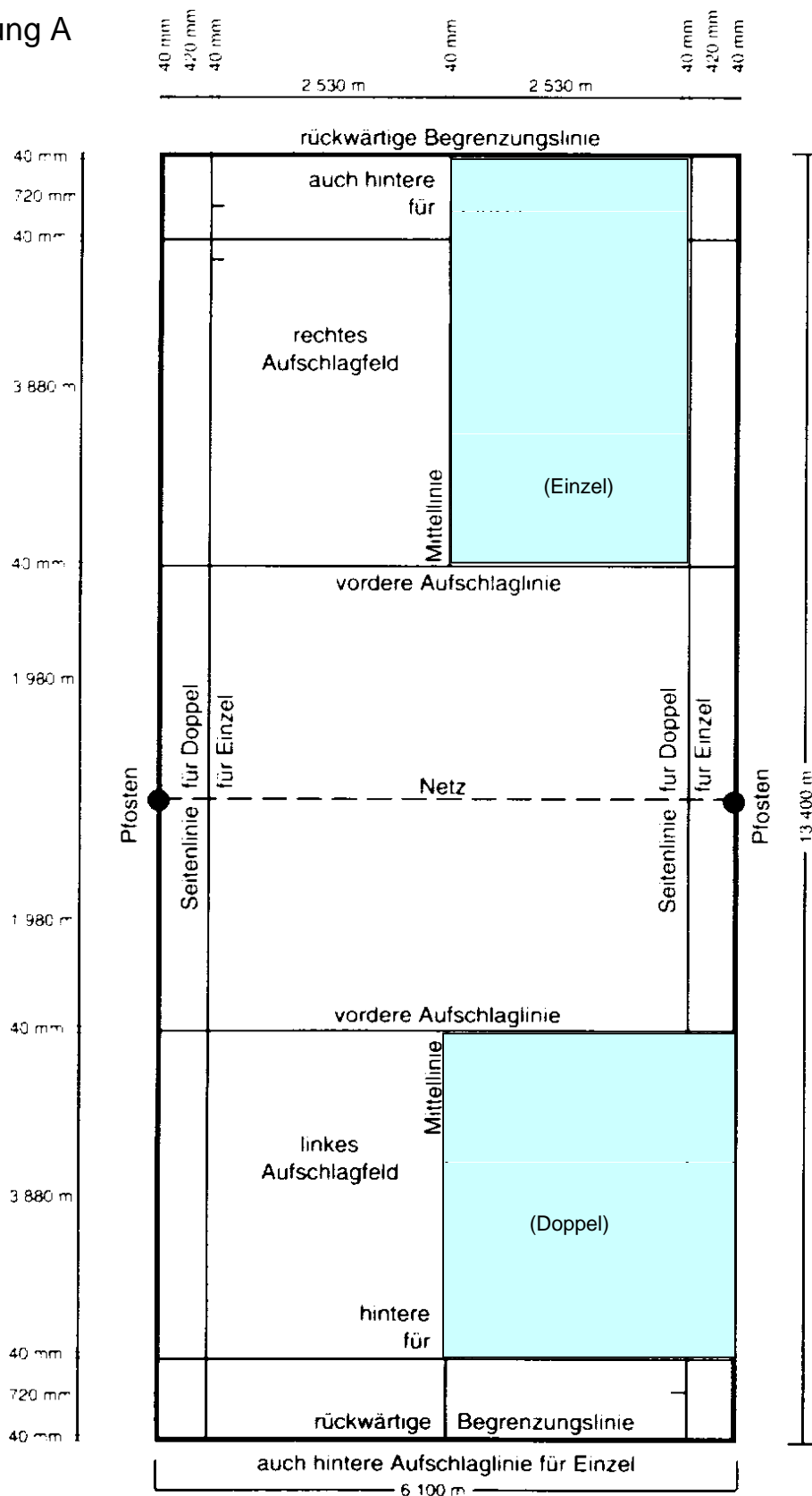
# 1 Spielfeld und Spielfeldausstattung

- 1.1 Das **Spielfeld** ist ein Rechteck und wird durch 40 mm breite Linien, wie in Abbildung A dargestellt, **begrenzt**.
- 1.2 Die **Linien, die das Feld begrenzen**, müssen leicht erkennbar sein (**kontrastreich**), vorzugsweise in den Farben weiß oder gelb.
- 1.3 Die Linien sind Teil des Spielfeldbereichs, den sie begrenzen.
- 1.4 Die **Pfosten** haben vom Boden des Spielfeldes gemessen eine Höhe von 1,55 m und **müssen** vertikal verbleiben, wenn das Netz gespannt ist, wie unter Regel 1.10 beschrieben. Pfosten **oder deren Stützen** dürfen dabei nicht in das Feld **hineinragen**.
- 1.5 Die Pfosten werden auf den Seitenlinien des Doppelspielfeldes platziert, wie in Abbildung A dargestellt, gleichgültig, ob Einzel oder Doppel gespielt wird.
- 1.6 Das **Netz** ist aus feiner, dunkelfarbiger Kordel von gleichmäßiger Stärke hergestellt. Die Maschen dürfen nicht kleiner sein als 15 mm und nicht größer als 20 mm.
- 1.7 Das Netz ist 760 mm tief und wenigstens 6,10 m breit.
- 1.8 Die Netzoberkante wird mit einem 75 mm breiten, gedoppelten weißen Band eingefasst, durch das eine Kordel oder ein Kabel (Seil) gezogen wird. Dieses Band muss auf der Kordel oder dem Kabel (Seil) aufliegen.
- 1.9 Kordel oder Kabel (Seil) müssen spannkraftig genug sein, um an den oberen Enden der Pfosten straff gespannt werden zu können.
- 1.10 Die Netzoberkante muss, vom Boden des Spielfeldes gemessen, in der Mitte des Feldes eine Höhe von 1,524 m und an den äußeren Begrenzungslinien des Doppelspielfeldes eine Höhe von 1,55 m haben.
- 1.11 Zwischen den seitlichen Netzabschlüssen und den Pfosten darf keine Lücke sein. Falls erforderlich, müssen diese Abschlüsse in der gesamten Netztiefe am Ende mit den Pfosten befestigt werden.

*(Der freie Raum zwischen Seiten- bzw. Grundlinien zu einem anderen Spielfeld oder zur Wand muss mindestens 0,30 m bzw. 1,30 m betragen. In diesem erweiterten Bereich muss ein Spieler mit einem nach oben gestreckten Schläger aufrecht stehen können, ohne die Decke oder andere Hindernisse zu berühren. Dies entspricht einer Mindesthöhe von 3 m.*

*Im Bereich des Deutschen Badmintonverbandes gilt: Eine Halle ist uneingeschränkt bespielbar, wenn sie eine lichte Höhe von mindestens 9,00 m aufweist. Bei einer Hallenhöhe von unter 5,00 m ist sie nicht bespielbar. Die lichte Höhe einer Halle ist vom Boden bis zum untersten Teil der Deckenkonstruktion zu messen. Ist ein Deckenbalken vorhanden, auch wenn über ihm noch freier Raum ist, so misst die lichte Höhe vom Boden bis zum untersten Rand des Balkens.)*

Abbildung A



Anmerkung: Das Spielfeld wird für Einzel und Doppel benutzt. Diagonale Länge des Gesamtfeldes: 14,723 m.

## 2 Spielball

2.1 Der **Spielball** darf aus natürlichen und / oder synthetischen Materialien hergestellt werden. Unabhängig vom Material, aus dem der **Ball besteht**, sollte er ganz allgemein den Flugeigenschaften eines Naturfederballs mit Korkbasis entsprechen. Die Basis ist mit einer dünnen Lederschicht überzogen.

### 2.2 Federball

2.2.1 Der Federball muss 16 an der Basis befestigte Federn haben.

2.2.2 Die Federn müssen eine einheitliche Länge zwischen 62 und 70 mm aufweisen, gemessen von der Spitze bis zur Oberkante der Basis.

2.2.3 Die Spitzen der Federn müssen einen Kreis bilden mit einem Durchmesser von 58 **bis** 68 mm.

2.2.4 Die Federn müssen fest mit Zwirn oder einem anderen geeigneten Material befestigt sein.

2.2.5 Die Basis muss einen Durchmesser von 25 **bis** 28 mm haben und unten abgerundet sein.

2.2.6 Der Federball muss zwischen 4,74 g und 5,50 g wiegen.

### 2.3 Kunststoffball

2.3.1 Der Korb oder die Nachbildung von Federn aus synthetischem Material ersetzt die Naturfedern.

2.3.2 Die Basis ist in Regel 2.2.5 beschrieben.

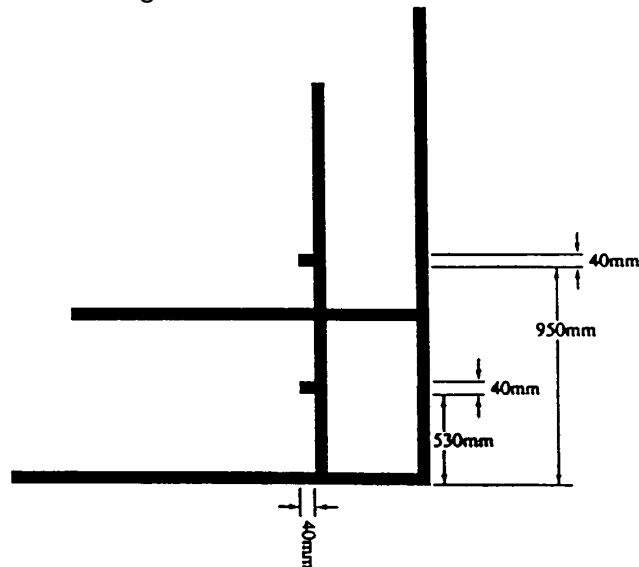
2.3.3 Maße und Gewichte müssen wie in den Regeln 2.2.2, 2.2.3 und 2.2.6 sein. Aufgrund unterschiedlichen spezifischen Gewichts und Verhaltens von synthetischem Material im Vergleich mit Naturfedern ist jedoch eine Abweichung bis zu 10% akzeptabel.

2.4 Unter dem Vorbehalt, dass allgemeine Form, Geschwindigkeit und Flugeigenschaft des Spielballes nicht verändert werden, können Abweichungen von den obigen Spezifikationen mit Genehmigung des zuständigen Nationalverbandes vorgenommen werden an Orten, die aufgrund von atmosphärischen oder klimatischen Bedingungen für den Standardfederball ungeeignet sind.

### 3 Balltest auf Geschwindigkeit

- 3.1 Um einen Ball zu testen, hat ein Spieler einen vollen Unterhandschlag auszuführen, bei dem der Ball unmittelbar über der rückwärtigen Begrenzungslinie getroffen wird. Der Ball ist in Aufwärtsrichtung und parallel zu den Seitenlinien zu schlagen.
- 3.2 Ein Ball mit korrekter Geschwindigkeit landet nicht weniger als 530 mm und nicht mehr als 990 mm von der gegenüberliegenden rückwärtigen Begrenzungslinie entfernt auf dem Boden, wie in Abbildung B dargestellt.

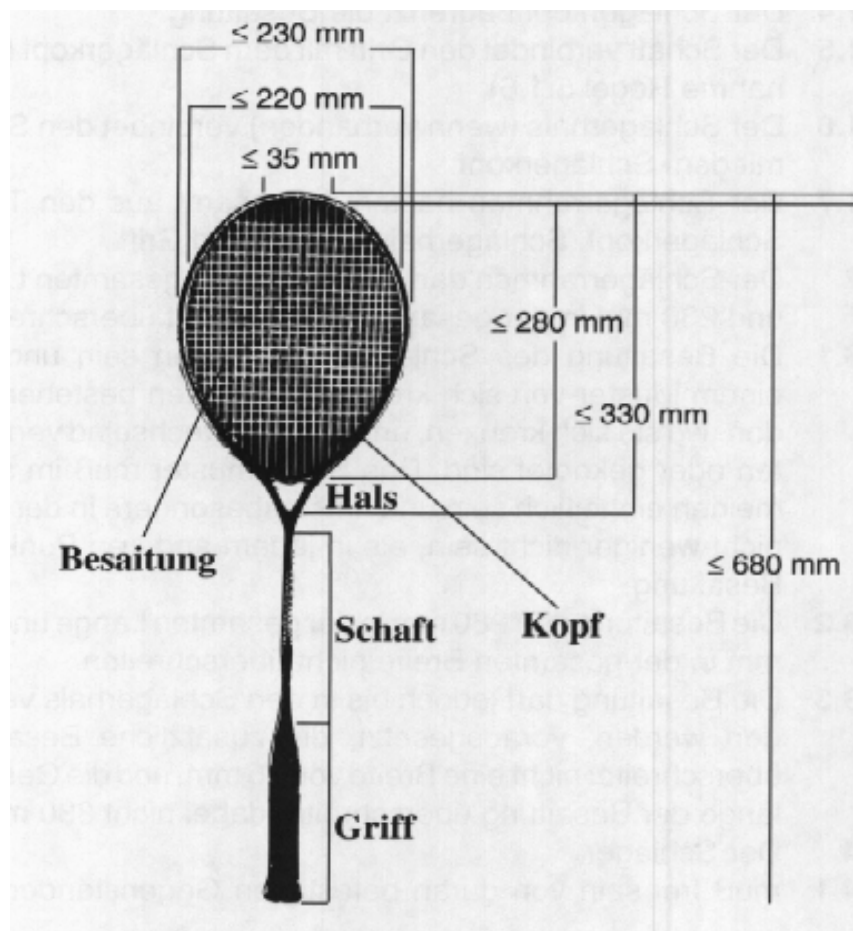
Abbildung B



## 4 Schläger

- 4.1 Der Schlägerrahmen darf 680 mm in der gesamten Länge und 230 mm in der gesamten Breite nicht überschreiten. Die Teile des Schlägers werden in Regel 4.1.1 bis 4.1.5 beschrieben und in Abbildung C dargestellt.
- 4.1.1 Der Griff ist der Teil des Schlägers, der vom Spieler in der Hand gehalten wird.
- 4.1.2 Die Besaitung ist der Teil des Schlägers, der zum Schlagen des Balles bestimmt ist.
- 4.1.3 Der Schlägerkopf begrenzt die Besaitung.
- 4.1.4 Der Schaft verbindet den Griff mit dem Schlägerkopf (mit Ausnahme von Regel 4.1.5).
- 4.1.5 Der Schlägerhals (falls vorhanden) verbindet den Schaft mit dem Schlägerkopf.

Abbildung C



## 4.2 Besaitung

4.2.1 Die Besaitung des Schlägers muss eben sein und aus einem Muster von sich kreuzenden Saiten bestehen, die dort, wo sie sich kreuzen, entweder abwechselnd verflochten oder geknotet sind. Das Saitenmuster muss im Allgemeinen einheitlich sein und darf insbesondere in der Mitte nicht weniger dicht sein als in jedem anderen Punkt der Besaitung.

4.2.2 Die Besaitung darf 280 mm in der gesamten Länge und 220 mm in der gesamten Breite nicht überschreiten. Die Besaitung darf jedoch bis in den Schlägerhals verlängert werden, vorausgesetzt,

4.2.2.1 die zusätzliche Besaitung überschreitet nicht eine Breite von 35 mm und

4.2.2.2 die Gesamtlänge der Besaitung überschreitet dabei nicht 330 mm.

## 4.3 Schläger

4.3.1 Der Schläger muss frei sein von daran befestigten und vorspringenden Gegenständen mit Ausnahme von solchen, die ausschließlich und speziell dazu dienen, Abnutzung und Verschleiß oder Schwingungen zu verringern oder zu vermeiden, oder um Gewicht zu verteilen, oder um den Schlägergriff durch eine Schnur an der Hand des Spielers zu sichern und die für diese Zwecke eine angemessene Größe und Anbringung aufweisen.

4.3.2 Der Schläger muss frei sein von jeder Vorrichtung, die es einem Spieler ermöglicht die Schlägerform zu verändern.

## 5 Zustimmung für spezielle Ausstattungen

Die IBF (International Badminton Federation) hat bezüglich jeder Frage zu entscheiden, ob ein Schläger, Ball oder eine Ausrüstung oder jegliches Modell, das zum Spielen von Badminton benutzt wird, den Spezifikationen entspricht. Eine solche Entscheidung kann auf Initiative der IBF erfolgen oder auf Antrag von jedem anderen, der ein echtes Interesse an der Sache hat, einschließlich Spielern, Technischen Offiziellen, Ausrüstungsherstellern oder Nationalverbänden oder einem Mitglied davon.

## 6 Wahl

- 6.1 Vor Spielbeginn wird eine Wahl durchgeführt. Die Seite, welche die Wahl gewinnt, hat die Auswahl zu treffen zwischen den Möglichkeiten nach Regel 6.1.1 oder Regel 6.1.2 ...
  - 6.1.1 ... zuerst auf- oder zurückzuschlagen.
  - 6.1.2 ... Spielbeginn auf der einen oder anderen Spielfeldseite.
- 6.2 Der Verlierer der Wahl hat sich dann für eine der noch verbleibenden Möglichkeiten zu entscheiden.

## 7 Punktsystem (Zählweise)

- 7.1 Ein Spiel ist beendet, wenn eine Seite zwei Sätze gewonnen hat, **außer es ist etwas anderes vereinbart worden (Anhänge 2 und 3).**
- 7.2 **Ein Satz gilt von der Seite als gewonnen, die zuerst 21 Punkte erreicht hat, mit Ausnahme der Regeln 7.4 und 7.5.**
- 7.3 **Die Seite, die einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt zum bisherigen Punktestand hinzu. Eine Seite gewinnt einen Ballwechsel, wenn die Gegenseite einen Fehler begeht oder der Ball aus dem Spiel ist, weil er auf den Boden innerhalb des gegnerischen Spielfeldes fällt.**
- 7.4 **Beim Spielstand von 20-beide gewinnt die Seite den Satz, welche zuerst einen Vorsprung von zwei Punkten hat.**
- 7.5 **Beim Spielstand von 29-beide gewinnt die Seite den Satz, welche als nächste den 30. Punkt erzielt.**
- 7.6 Die Seite, die einen Satz gewinnt, führt im nächsten Satz den ersten Aufschlag aus.

## 8 Wechsel der Spielfeldseiten

- 8.1 Die Spieler wechseln die Spielfeldseiten ...
  - 8.1.1 ... nach Beendigung des ersten Satzes.
  - 8.1.2 ... mit dem Ende des zweiten Satzes, falls es einen dritten Satz gibt.
  - 8.1.3 ... im dritten Satz, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat.
  
- 8.2 Wurden die Seiten nicht wie in Regel 8.1 vorgeschrieben gewechselt, muss der Wechsel unmittelbar nach Erkennen des Fehlers erfolgen. Voraussetzung ist, dass der Ball nicht mehr im Spiel ist. Der bis dahin erreichte Punktestand bleibt bestehen.

## 9 Aufschlag

- 9.1 Bei einem korrekten Aufschlag ...
  - 9.1.1 ... darf keine Seite die Ausführung des Aufschlags unzulässig verzögern, sobald der Aufschläger und der Rückschläger zum Aufschlag bereit sind. Mit der vorbereitenden Ausholbewegung des Aufschlägers muss jede Verzögerung des Aufschlages (Regel 9.2) als unzulässige Verzögerung angesehen werden.
  - 9.1.2 ... müssen der Aufschläger und der Rückschläger innerhalb der diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfelder (Diagramm A) stehen, ohne dass sie die Begrenzungslinien dieser Aufschlagfelder berühren.
  - 9.1.3 ... muss ein Teil beider Füße des Aufschlägers und des Rückschlägers mit dem Spielfeldboden fest in Berührung bleiben, vom Beginn des Aufschlags (Regel 9.2) an gerechnet bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 9.3).
  - 9.1.4 ... muss mit dem Schläger zuerst die Basis des Balles getroffen werden.
  - 9.1.5 ... muss sich - im Moment der Berührung mit dem Schläger - der gesamte Ball unterhalb der Taille des Aufschlägers befinden. Die Taille ist als imaginäre Linie um den Körper beschrieben und befindet sich dort, wo die unterste Rippe zu suchen ist.

- 9.1.6 ... muss der Schaft des Schlägers - im Augenblick des Treffpunktes mit dem Ball - in eine Abwärtsrichtung zeigen.
- 9.1.7 ... muss nach Aufschlagbeginn (Regel 9.2) die Bewegung des Schlägers weiter vorwärts fortgesetzt werden, bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 9.3), (d.h. die Aufschlagbewegung darf nicht verlangsamt und erst recht nicht abgestoppt werden).
- 9.1.8 ... muss der Ball vom Aufschlagtreffpunkt an aufwärts über das Netz fliegen, um - sofern der Flug nicht unterbrochen wird - im Aufschlagfeld des Rückschlägers zu landen (auch auf bzw. innerhalb der Begrenzungslinien).
- 9.1.9 ... darf der Ball beim Versuch aufzuschlagen nicht verfehlt werden.
- 9.2 Sobald die Spieler zum Aufschlag bereit sind, gilt die erste Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes durch den Aufschläger als Aufschlagbeginn.
- 9.3 Einmal eingeleitet (Regel 9.2) gilt ein Aufschlag als ausgeführt, wenn der Ball vom Schläger des Aufschlägers getroffen wird, oder beim Versuch den Aufschlag auszuführen der Aufschläger den Ball verfehlt.
- 9.4 Der Aufschläger darf mit dem Aufschlag nicht beginnen, bevor der Rückschläger bereit ist. Der Rückschläger muss als bereit angesehen werden, wenn erkennbar ist, dass er beabsichtigt den Aufschlag zurückzuschlagen.
- 9.5 Im Doppelspiel können während der Ausführung des Aufschlages (Regel 9.2, 9.3) die jeweiligen Partner jede Position auf ihrer Spielfeldseite einnehmen, vorausgesetzt, die gegnerischen Aufschläger oder Rückschläger werden in der Sicht nicht behindert.

# 10 Einzelspiel

## 10.1 Aufschlagende und rückschlagende Seiten

- 10.1.1 Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils vom rechten Aufschlagfeld ausgeführt und im rechten Aufschlagfeld zurückgeschlagen, wenn der Aufschläger noch keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 10.1.2 Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils vom linken Aufschlagfeld ausgeführt und im linken Aufschlagfeld zurückgeschlagen, wenn der Aufschläger in diesem Satz eine ungerade Punktzahl erreicht hat.

## 10.2 Schlagreihenfolge und Position auf dem Spielfeld

Während eines Ballwechsels wird der Ball abwechselnd vom Aufschläger und Rückschläger von jeder beliebigen Position seiner Spielfeldseite geschlagen, bis der Ball nicht mehr im Spiel ist (Regel 15).

## 10.3 Punktgewinn und Aufschlag

- 10.3.1 Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt der Aufschläger einen Punkt. Der Aufschläger schlägt dann wieder auf, nun aber vom anderen Aufschlagfeld.
- 10.3.2 Wenn der Rückschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt der Rückschläger einen Punkt. Der Rückschläger wird nun zum Aufschläger.

# 11 Doppelspiel

## 11.1 **Aufschlagende und rückschlagende Seiten**

- 11.1.1 Ein Spieler der aufschlagenden Seite hat vom rechten Aufschlagfeld aufzuschlagen, wenn diese Seite noch keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 11.1.2 Ein Spieler der aufschlagenden Seite hat vom linken Aufschlagfeld aufzuschlagen, wenn diese Seite eine ungerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 11.1.3 Der Spieler der rückschlagenden Seite, der zuletzt aufgeschlagen hat, bleibt dort stehen, von wo er zuletzt aufgeschlagen hat. Sein Partner hat die jeweils andere Position einzunehmen.
- 11.1.4 Der Spieler der rückschlagenden Seite, der diagonal gegenüber dem Aufschläger zu stehen hat, ist der Rückschläger.
- 11.1.5 Die Spieler ändern erst dann ihre Positionen beim Aufschlag, wenn sie aufgeschlagen haben und anschließend punkten.
- 11.1.6 Der Aufschlag hat stets von dem Aufschlagfeld aus zu erfolgen, wie es dem Spielstand der aufschlagenden Seite entspricht. Ausgenommen die Voraussetzungen zu Regel 12 sind erfüllt.

## 11.2 **Schlagreihenfolge und Positionen auf dem Spielfeld**

Nachdem der Aufschlag zurückgeschlagen ist, kann **der Ball** von **irgendeinem** Spieler der aufschlagenden Seite und **irgendeinem** Spieler der rückschlagenden Seite **von jeder Position auf seiner Spielfeldseite aus** geschlagen werden, bis der **Ball** nicht mehr im Spiel ist (Regel 15).

## 11.3 **Punktgewinn und Aufschlag**

- 11.3.1 Wenn die aufschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt die aufschlagende Seite einen Punkt. Der Aufschläger hat erneut aufzuschlagen, allerdings vom anderen Aufschlagfeld.
- 11.3.2 Wenn die rückschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt die rückschlagende Seite einen Punkt. Die rückschlagende Seite hat jetzt aufzuschlagen.

#### 11.4 Reihenfolge der Aufschlagenden

In jedem Satz geht das Aufschlagrecht ...

11.4.1 ... vom anfänglichen Aufschläger, der den Satz vom rechten Aufschlagfeld aus eröffnet

11.4.2 über zum Partner des anfänglichen Rückschlägers, der seinen ersten Aufschlag vom linken Aufschlagfeld ausführt,

11.4.3 über zum Partner des anfänglichen Aufschlägers

11.4.4 über zum anfänglichen Rückschläger

11.4.5 über zum anfänglichen Aufschläger und so weiter.

11.5 Kein Spieler darf außerhalb der Reihenfolge **aufschlagen oder** außerhalb der Reihenfolge den Aufschlag zurückschlagen, oder im gleichen Satz zweimal hintereinander den Aufschlag zurückschlagen, mit Ausnahme **von Regel 12**.

11.6 Jeder der beiden Spieler der Siegerseite kann im folgenden Satz als erster den Aufschlag ausführen, und jeder der beiden Spieler der Verliererseite **kann im folgenden Satz als erster** den Aufschlag zurückschlagen.

## 12 Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag

- 12.1 Ein Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag liegt vor, wenn ein Spieler ...
  - 12.1.1 ... außerhalb der Reihenfolge den Auf- bzw. Rückschlag ausgeführt hat.
  - 12.1.2 ... vom falschen Auf- bzw. Rückschlagfeld auf- bzw. zurückgeschlagen hat.
- 12.2 Wenn ein Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag bemerkt wird, ist dieser Positionsfehler zu berichtigen. Der erreichte Spielstand bleibt bestehen.

# 13 Fehler

Es ist ein Fehler, ...

13.1 ... wenn ein Aufschlag nicht korrekt ist (Regel 9.1).

13.2 ... wenn der aufgeschlagene Ball ...

13.2.1 ... sich an dem Netz verfängt und auf der Oberkante hängen bleibt.

13.2.2 ... nach Überfliegen des Netzes im Netz hängen bleibt.

13.2.3 ... vom Partner des Rückschlägers geschlagen wird.

13.3 ... wenn der im Spiel befindliche Ball ...

13.3.1 ... außerhalb der Begrenzungslinien des Spielfeldes den Boden berührt (also nicht auf oder innerhalb der Begrenzungslinien).

13.3.2 ... durch das Netz oder unter dem Netz hindurchfliegt.

13.3.3 ... nicht über das Netz fliegt.

13.3.4 ... die Decke oder Seitenwände berührt.

*(Im Bereich des Deutschen Badmintonverbandes gilt: Bei einer lichten Höhe unterhalb 9,00 m ist der Aufschlag zu wiederholen, wenn der Ball die Decke bzw.*

*Deckenkonstruktion berührt. Berührt er jedoch während des Ballwechsels die Decke bzw. Deckenkonstruktion, entsteht immer ein Fehler.)*

13.3.5 ... einen Spieler oder die Kleidung eines Spielers berührt.

13.3.6 ... irgendeinen anderen Gegenstand oder eine andere Person außerhalb des Spielfeldes berührt.

*(Wo es aufgrund der Hallenkonstruktion erforderlich ist, kann die örtliche Badminton-Organisation mit Zustimmung des Nationalverbandes Sonderregelungen für Fälle treffen, bei denen der Ball ein Hindernis berührt.)*

*(Eine Wiederholung ist zu geben, wenn der Ball einen Gegenstand berührt, der sich in dem Raum über dem Spielfeld unterhalb 9,00 m befindet (Lampe, Lautsprecher, Sportgerät u. Ä. einschließlich Halterungen) und aus der Deckenkonstruktion herausragt (die zur Deckenkonstruktion gehörenden Teile wie Träger usw. sind keine derartigen Gegenstände).*

*Es ist kein Fehler, wenn Gegenstände (auch Verstrebungen und Seile) überflogen werden. Allerdings kann Wiederholung gegeben werden, wenn beim Überfliegen der Sichtkontakt des bzw. der Spieler oder des Schiedsrichters zum Ball unterbrochen wird. Es sollte deshalb immer vor einem Wettkampf geklärt werden, ob auf Wiederholung oder Weiterspielen zu entscheiden ist.)*

- 13.3.7 ... mit dem Schläger aufgefangen und **angehalten** wird und dann während des **eigentlichen Rückschlages** geschleudert wird.
  - 13.3.8 ... vom selben Spieler zweimal hintereinander geschlagen wird.  
**Es ist jedoch kein Fehler, wenn der Ball zu einem Schlag den Schlägerrahmen und die Besaitung trifft.**
  - 13.3.9 ... von einem Spieler und **danach** dessen Partner geschlagen wird.
  - 13.3.10 ... den Schläger eines Spielers berührt und **danach nicht** in Richtung **der gegnerischen** Spielfeldseite **fliegt**.
- 13.4 ... wenn ein Spieler, während der **Ball** im Spiel ist ...
- 13.4.1 ... das Netz oder dessen Haltevorrichtung mit dem Schläger, seinem Körper oder seiner Bekleidung berührt.
  - 13.4.2 ... mit dem Schläger oder seinem Körper über dem Netz in das gegnerische Spielfeld eindringt ausgenommen, dass der Schlagende dem Ball über das Netz folgt, wenn sich der Anfangsberührungspunkt mit dem Ball auf der Spielfeldseite des Schlagenden befindet.
  - 13.4.3 ... mit dem Schläger oder seinem Körper unter dem Netz in das gegnerische Spielfeld eindringt, **vorausgesetzt** der Gegner **wird** dadurch behindert oder abgelenkt.
  - 13.4.4 ... den Gegner daran hindert, das heißt verhindert, einen zulässigen Schlag auszuführen, der dem **Ball** über das Netz folgt.
  - 13.4.5 ... seinen Gegner vorsätzlich durch irgendwelche Handlungen wie Rufen oder Gebärden ablenkt.
- 13.5 ... wenn ein Spieler wegen offenkundiger, wiederholter **oder** anhaltender Verstöße nach Regel 16 für schuldig befunden wird.

# 14 Wiederholungen

- 14.1 „Wiederholung“ wird vom Schiedsrichter oder Spieler (wenn kein Schiedsrichter eingesetzt ist) ausgerufen, um das Spiel anzuhalten.
- 14.2 „Wiederholung“ erfolgt, wenn ...
- 14.2.1 ... der Aufschläger den Aufschlag ausführt, bevor der Rückschläger bereit ist (Regel 9.5).
  - 14.2.2 ... während des Aufschlags sowohl **der** Rückschläger als auch **der** Aufschläger gleichzeitig einen Fehler machen.
  - 14.2.3 ... **der Ball nach einem Rückschlag ...**
    - 14.2.3.1 ... sich **an** dem Netz verfängt **und** auf der Oberkante hängen bleibt
    - 14.2.3.2 ... nach Überfliegen des Netzes im Netz hängen bleibt.
  - 14.2.4 ... während des Spiels der **Ball** auseinander fällt und sich die Basis vollständig vom **restlichen Ball** löst.
  - 14.2.5 ... **nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel gestört oder ein Spieler durch einen Betreuer des Gegners abgelenkt wird.**
  - 14.2.6 ... der Linienrichter nicht sehen konnte, wohin der Federball gefallen ist und der Schiedsrichter seinerseits keine Entscheidung treffen kann.
  - 14.2.7 ... ein unvorhergesehenes oder unbeabsichtigtes Ereignis ein**getreten ist**.
- (siehe auch Anmerkungen zu Regel 13.3.4 bzw. 13.3.6)*
- 14.3 Wenn eine „Wiederholung“ **eintritt**, gilt der seit dem letzten Ballwechsel **ausgeführte** Aufschlag nicht mehr und der Spieler, der **zuletzt aufgeschlagen** hatte, wiederholt den Aufschlag.

# 15 Ball nicht im Spiel

Ein Ball ist nicht mehr im Spiel, wenn ...

- 15.1 ... er das Netz oder den Pfosten berührt und anschließend auf der Netzseite des Spielers, der den Schlag ausgeführt hat, in Richtung Boden des Spielfeldes fällt.
- 15.2 ... er den Boden des Spielfeldes berührt.
- 15.3 ... der Tatbestand eines „Fehlers“ oder einer „Wiederholung“ vorliegt.

# 16 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen

16.1 Das Spiel wird ohne Unterbrechung vom ersten Aufschlag bis zum Ende des Spiels durchgeführt, ausgenommen wie in den Regeln 16.2 und 16.3 erlaubt.

## 16.2 Pausen

Bei allen Spielen sind Pausen erlaubt ...

16.2.1 ... von nicht länger als 60 Sekunden in jedem Satz, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat.

16.2.2 ... von nicht länger als 120 Sekunden zwischen dem ersten und zweiten Satz sowie zwischen einem zweiten und dritten Satz.

(Bei vom Fernsehen übertragenen Spielen entscheidet der Referee vor dem Spiel, ob die in Regel 16.2 erlaubten Pausen genommen und fest eingehalten werden müssen.)

## 16.3 Spielunterbrechung

16.3.1 Wenn es Umstände erforderlich machen, die außerhalb der Verantwortung der Spieler liegen, kann der Schiedsrichter das Spiel so lange unterbrechen, wie er es für notwendig erachtet.

16.3.2 Unter besonderen Umständen kann der Referee den Schiedsrichter anweisen, das Spiel zu unterbrechen.

16.3.3 Wird das Spiel unterbrochen bleibt der Punktestand bestehen und das Spiel wird später wie abgebrochen wieder aufgenommen.

## 16.4 Spielverzögerung

16.4.1 Unter keinen Umständen darf das Spiel verzögert werden, um einem Spieler die Möglichkeit zu geben sich zu erholen, Luft zu schöpfen oder Ratschläge einzuholen.

16.4.2 Über den Tatbestand der Spielverzögerung entscheidet einzig und allein der Schiedsrichter.

- 16.5 **Ratschläge (Coaching) und Verlassen des Spielfeldes**
- 16.5.1 Ein Spieler darf nur Ratschläge erhalten, wenn der Ball nicht im Spiel ist (Regel 15).
- 16.5.2 Kein Spieler darf ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld verlassen, ausgenommen in den Pausen wie in Regel 16.2 beschrieben.
- 16.6 **Ein Spieler darf nicht ...**
- 16.6.1 ... absichtlich das Spiel verzögern oder ohne Erlaubnis unterbrechen.
- 16.6.2 ... ohne Erlaubnis den Ball modifizieren oder beschädigen, um Geschwindigkeit oder Flugeigenschaft zu verändern.
- 16.6.3 ... sich unsportlich / ungehörig **verhalten**.
- 16.6.4 ... sich eines unsportlichen Verhaltens schuldig machen, das nicht anderweitig durch eine **Badmintonregel** abgedeckt ist.
- 16.7 **Behandlung von Verstößen**
- 16.7.1 Der Schiedsrichter hat **einen** Verstoß gegen Regel 16.4, 16.5 oder 16.6 wie folgt zu **ahnden ...**
- 16.7.1.1 ... **durch** eine Verwarnung (**gelbe Karte**) an die Seite, die sich schuldig gemacht hat.
- 16.7.1.2 ... **durch eine Fehlerverwarnung (rote Karte) an die schuldige Seite, wenn sie vorher verwarnt worden ist. Zwei derartige Fehlerverwarnungen (zweite rote Karte) einer Seite sind als fortdauerndes Vergehen zu werten.**
- 16.7.2 Im Falle einer groben Unsportlichkeit, **eines** fortdauernden **Vergehens** oder eines **Verstoßes** gegen Regel 16.2 (*verspätetes Erscheinen nach einer Pause*) hat der Schiedsrichter der schuldigen Seite eine Fehlerverwarnung zu **geben. Er hat den Referee zu rufen, welcher** berechtigt ist, die **schuldige** Seite von diesem Spiel zu disqualifizieren (**schwarze Karte**).

# 17 Turnieroffizielle und Einsprüche

- 17.1 Der **Referee** hat die Gesamtverantwortung für das Turnier oder die Veranstaltung, bei dem (der) Spiel(e) stattfinden.
- 17.2 Der für ein Spiel eingesetzte **Schiedsrichter** ist verantwortlich für den Ablauf des Spiels, für das Spielfeld und die unmittelbare Spielfeldumgebung.  
Der Schiedsrichter hat dem Referee zu berichten.
- 17.3 Der **Aufschlagrichter** hat die Aufschlagfehler **zu geben**, die vom Aufschläger gemacht werden (Regel 9.1).
- 17.4 Ein **Linienrichter** zeigt an, ob ein Federball „in“ oder „aus“ ist, bezogen auf die ihm zugewiesene(n) Linie(n).
- 17.5 Die Tatsachenentscheidung eines **Turnieroffiziellen** ist endgültig, bezogen auf seine Verantwortlichkeit. **Ausgenommen ist der Fall, dass der Schiedsrichter aus seiner Sicht zweifelsfrei eine Fehlentscheidung eines Linienrichters erkannt hat. Für diesen Fall hat der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters zu korrigieren (overrulen).**
- 17.6 Ein Schiedsrichter muss ...
- 17.6.1 ... die Einhaltung der Badminton-Spielregeln überwachen, durchsetzen und vor allem „Fehler“ oder „Wiederholung“ ausrufen, wenn diese eingetreten sind.
  - 17.6.2 ... seine Entscheidung bei einem Einspruch wegen eines Streitpunktes vor Beginn des nächsten Aufschlages treffen.
  - 17.6.3 ... dafür sorgen, dass Spieler und Zuschauer über den **Fortschritt des Spiels** informiert werden.
  - 17.6.4 ... nach Rücksprache mit dem Referee Linienrichter oder einen Aufschlagrichter einsetzen oder absetzen.
  - 17.6.5 ... dafür sorgen, dass auch diejenigen Aufgaben **wahrgenommen** werden, **zu denen** kein **Offizieller** für das Spielfeld eingesetzt ist.
  - 17.6.6 ... wenn einem eingesetzten **Turnieroffiziellen** die Sicht versperrt war, die Entscheidung für ihn treffen oder auf „Wiederholung“ entscheiden.
  - 17.6.7 ... alle Vorkommnisse im Zusammenhang mit Regel 16 aufschreiben und dem Referee melden.

17.6.8 ... den Referee bei allen nicht stattgegebenen Einsprüchen rufen, jedoch nur in Fällen der Regelauslegung. (Solche Einsprüche müssen vor der Ausführung des nächsten Aufschlages **vorgetragen** werden oder bei Spielende bevor die **Seite, welche** die Einsprüche vorbringt, das Spielfeld verlassen hat.)

# Anhang 4

## Fachausdrücke, Vokabular

Dieser Anhang **bestimmt** das Standardvokabular **zum Leiten eines Spiels**.

### 1 Ansagen und Anweisungen

#### 1.1 Meine Damen und Herren, ...

- 1.1.1 ... zu meiner Rechten,  
... (Name des Spielers), ... (Name des Landes),  
und zu meiner Linken,  
... (Name des Spielers) , ... (Name des Landes); oder
- 1.1.2 ... zu meiner Rechten,  
... (Namen der Spieler), ... (Name des Landes),  
und zu meiner Linken,  
... (Namen der Spieler) , ... (Name des Landes); oder
- 1.1.3 ... zu meiner Rechten,  
... (Land / Mannschaftsname),  
vertreten durch ... (Name des Spielers),  
und zu meiner Linken, ... (Land / Mannschaftsname),  
vertreten durch ... (Name des Spielers); oder
- 1.1.4 ... zu meiner Rechten,  
... (Land / Mannschaftsname),  
vertreten durch ... (Namen der Spieler),  
und zu meiner Linken, ... (Land / Mannschaftsname),  
vertreten durch ... (Namen der Spieler)
  
- 1.2.1 ... (Name des Spielers) schlägt auf
- 1.2.2 ... (Land/Mannschaftsname) schlägt auf
  
- 1.3.1 ... (Name des Spielers) schlägt auf zu (Name des Spielers)
- 1.3.2 ... (Name des Spielers) **zu** (Name des Spielers)

Die nachfolgende Zusammenstellung macht deutlich, wann welche Ansage zutreffender Weise anzuwenden ist:

Wettbewerb	Einzel	Doppel
Individualwettbewerb	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
Mannschaftswettbewerb	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

## 2. Beginn des Spiels und Ansage des Spielstandes

- 2.1 „Null beide, bitte spielen.“
- 2.2 „Aufschlagwechsel“
- 2.3 „Pause“
- 2.4 „Spielfeld ... (Nummer) 20 Sekunden.“
- 2.5 „ ... Satzpunkt ...“ z. B. „20 Satzpunkt 6“, oder „29 Satzpunkt 28“
- 2.6 „ ... Spielpunkt ...“ z. B. „20 Spielpunkt 6“, oder „29 Spielpunkt 28“
- 2.7 „ ... Satzpunkt beide“ z. B. „29 Satzpunkt beide“
- 2.8 „Der erste Satz wurde gewonnen von ... (beim Mannschaftswettkampf sind die Länder-/Mannschaftsamen zu verwenden) ... (Punktzahl)
- { 2.9 „Spielfeld ... (Nummer) 2 Minuten Pause“ }
- 2.10 „Zweiter Satz“
- 2.11 „ ... Spielpunkt beide“ (z.B. „29 Spielpunkt beide.“
- 2.12 „Der zweite Satz wurde gewonnen von ... (beim Mannschaftswettkampf ist der den Länder-/Mannschaftsname zu verwenden) ... (Punktzahl)
- 2.13 „Einen Satz beide“
- 2.14 „Entscheidungssatz“

## 3. Allgemeine Ausdrücke

- 3.1 „Wählen Sie ihre Seite“
- 3.2 „Sind sie spielbereit?“
- 3.3 „Sie schlugen beim Aufschlag am Ball vorbei.“
- 3.4 „Der Rückschläger war nicht bereit.“
- 3.5 „Sie versuchten den Aufschlag zurückzuschlagen.“
- 3.6 „Sie dürfen den Linienrichter nicht beeinflussen.“
- 3.7 „Kommen sie bitte her.“
- 3.8 „Ist der Ball in Ordnung?“
- 3.9 „Testen sie bitte den Ball.“
- 3.10 „Wechseln sie den Ball aus.“
- 3.11 „Wechseln sie den Ball nicht aus.“
- 3.12 „Wiederholung.“
- 3.13 „Seitenwechsel“
- 3.14 „Sie wechselten nicht die Seiten.“
- 3.15 „Sie schlugen vom falschen Aufschlagfeld auf.“
- 3.16 „Sie schlugen außer der Reihe auf.“
- 3.17 „Sie schlugen außer der Reihe zurück.“
- 3.18 „Sie dürfen die Eigenschaften des Balls nicht verändern.“
- 3.19 „Der Ball hat sie berührt.“
- 3.20 „Sie berührten das Netz.“
- 3.21 „Sie stehen im falschen Aufschlagfeld .“
- 3.22 „Sie störten ihren Gegner.“
- 3.23 „Ihr Betreuer störte ihren Gegner.“

- 3.24 „Der **B**all wurde zweimal mit zwei Schlägen getroffen.“
- 3.25 „Der **B**all wurde geschleudert.“
- 3.26 „Sie sind in das gegnerische Feld eingedrungen.“
- 3.27 „Sie haben ihren Gegner behindert.“
- 3.28 „**W**erden sie aufgeben?“
- 3.29 „Fehler – Rückschläger.“
- 3.30 „Aufschlagfehler gegeben.“
- 3.31 „Aufschlagverzögerung, das Spiel muss **durchgängig** fortgesetzt werden.“
- 3.32 „Das Spiel ist unterbrochen.“
- 3.33 „... (Name des Spielers) Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens.“
- 3.34 „... (Name des Spielers) Fehler wegen unsportlichen Verhaltens.“
- 3.35 „Fehler“
- 3.36 „Aus“
- 3.37 „Linienrichter – Handzeichen bitte“
- 3.38 „Aufschlagrichter – Handzeichen bitte“
- 3.39 „**Korrektur, IN**“
- 3.40 „**Korrektur, AUS**“
- 3.41 „Bitte das Spielfeld reinigen.“

#### 4. **Ende des Spiels**

- 4.1 „Das Spiel wurde gewonnen von ... (Name des Spielers/der Mannschaft) ..." (Punktzahl)
- 4.2 „ ... (Name des Spielers/der Mannschaft) aufgegeben.“
- 4.3 „ ... (Name des Spielers/der Mannschaft) disqualifiziert.“

#### 5. **Punktstände**

0 - Null	11 - Elf	22 - Zweiundzwanzig
1 - Eins	12 - Zwölf	23 - Dreiundzwanzig
2 - Zwei	13 - Dreizehn	24 - Vierundzwanzig
3 - Drei	14 - Vierzehn	25 - Fünfundzwanzig
4 - Vier	15 - Fünfzehn	26 - Sechsendzwanzig
5 - Fünf	16 - Sechzehn	27 - Siebenundzwanzig
6 - Sechs	17 - Siebzehn	28 - Achtundzwanzig
7 - Sieben	18 - Achtzehn	29 - Neunundzwanzig
8 - Acht	19 - Neunzehn	30 - Dreißig
9 - Neun	20 - Zwanzig	
10 - Zehn	21 - Einundzwanzig	

---

## VOCABULARY

This Appendix lists the standard vocabulary that shall be used by the umpire to control a match.

### 1. Announcements and Introductions

#### 1.1 'Ladies and Gentlemen:

- 1.1.1 on my right, ... (player name), ... (country name), and on my left, ... (player name), ... (country name); or
- 1.1.2 on my right, ... (player names), ... (country name), and on my left ... (player names), ... (country name)
- 1.1.3 on my right, ... (country / team name), represented by ... (player name), and on my left, ... (country/team name), represented by ... (player name); or
- 1.1.4 on my right, ... (country / team name), represented by ... (player names), and on my left, ... (country / team name), represented by ... (player names)
  
- 1.2.1 ... (player name) to serve; or
- 1.2.2 ... (country/team name) to serve;
  
- 1.3.1 ... (player name) to serve to ... (player name);
- 1.3.2 ... (player name) to ... (player name);'

To be used in the order shown in the table below, as appropriate:

Event	Singles	Doubles
Individual	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
Team	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

### 2. Start of match and calling the score

- 2.1 'Love all; play.'
- 2.2 'Service over'
- 2.3 'Interval'
- 2.4 'Court ... (number) 20 seconds'
- 2.5 '... game point ... ' e.g. '20 game point 6', or '29 game point 28'
- 2.6 '... match point ... ' e.g. '20 match point 8', or '29 match point 28'
- 2.7 '... game point all' e.g. '29 game point all'
- 2.8 'First game won by ..... ' (in team event, use name of country / team) ' ... ' (score)
- { 2.9 'Court ...' (number) 'a 2 minute interval' }

- 2.10 'Second game'
- 2.11 '... match point all' e.g. '29 match point all'
- 2.12 'Second game won by ..... ' (in team event, use name of country / team) ' ... ' (score)
- 2.13 'One game all'
- 2.14 'Final Game'

### 3. General Communication

- 3.1 'Choose your end'
- 3.2 'Are you ready?'
- 3.3 'You missed the shuttle during service'
- 3.4 'Receiver not ready'
- 3.5 'You attempted the return of service'
- 3.6 'You must not influence the line judge'
- 3.7 'Come here'
- 3.8 'Is the shuttle OK?'
- 3.9 'Test the shuttle'
- 3.10 'Change the shuttle'
- 3.11 'Do not change the shuttle'
- 3.12 'Play a let'
- 3.13 'Change ends'
- 3.14 'You did not change the ends'
- 3.15 'You served from the wrong service court'
- 3.16 'You served out of turn'
- 3.17 'You received out of turn'
- 3.18 'You must not interfere with the shuttle'
- 3.19 'The shuttle touched you'
- 3.20 'You touched the net'
- 3.21 'You are standing in the wrong service court'
- 3.22 'You distracted your opponent'
- 3.23 'Your coach distracted your opponent'
- 3.24 'You hit the shuttle twice'
- 3.25 'You slung the shuttle'
- 3.26 'You invaded your opponent's court'
- 3.27 'You obstructed your opponent'
- 3.28 'Are you retiring?'
- 3.29 'Fault – receiver'
- 3.30 'Service fault called'
- 3.31 'Service delayed, play must be continuous'
- 3.32 'Play is suspended'
- 3.33 '... ' (name of player) 'warning for misconduct'
- 3.34 '... ' (name of player) 'fault for misconduct'
- 3.35 'Fault'
- 3.36 'Out'
- 3.37 'Line judge – signal'
- 3.38 'Service judge – signal'
- 3.39 'Correction IN'

3.40 'Correction OUT'

3.41 'Wipe the court'

#### 4. End of Match

4.1 'Match won by ...' (name of player / team) '...' (scores)

4.2 '...' (name of player / team) 'retired'

4.3 '...' (name of player / team) 'disqualified'

#### 5. Scoring

0 - Love

1 - One

2 - Two

3 - Three

4 - Four

5 - Five

6 - Six

7 - Seven

8 - Eight

9 - Nine

10 - Ten

11 - Eleven

12 - Twelve

13 - Thirteen

14 - Fourteen

15 - Fifteen

16 - Sixteen

17 - Seventeen

18 - Eighteen

19 - Nineteen

20 - Twenty

21 - Twenty one

22 - Twenty two

23 - Twenty three

24 - Twenty four

25 - Twenty five

26 - Twenty six

27 - Twenty seven

28 - Twenty eight

29 - Twenty nine

30 - Thirty