

# REGOLE DI BADMINTON

## DEFINIZIONI

giocatore	la persona che gioca a badminton
partita	il gioco di badminton fra parti opposte di 1 o 2 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 che risponde al servizio

## 1. CAMPO ED ATTREZZATURA DEL CAMPO<sup>1</sup>

- 1.1 Il campo è un rettangolo delimitato da linee larghe mm 40, come indicato nella Figura A.
- 1.2 Le linee 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.
- 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.

---

<sup>1</sup> **Nota della F.I.B.** 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.

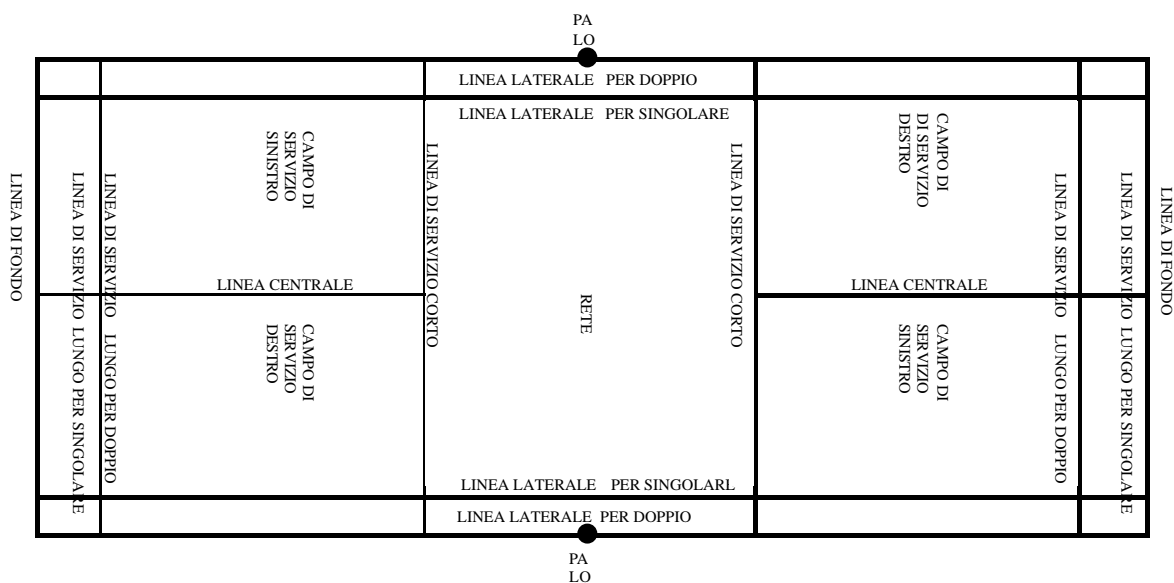
Intorno al campo di gioco l'out laterale minimo è di cm 30 e quello di fondo di cm 130, entrambi liberi da ostacoli. Quando venga utilizzato il seggiolone per l'arbitro e la sedia per il giudice di servizio, l'out laterale deve essere tale da contenerli.

**Regola I.B.F.** Per i Giochi olimpici, i Campionati mondiali, la Sudiran Cup e le finali della Thomas e Uber Cup, gli impianti devono avere un'altezza minima di m 12 sopra tutto il campo di gioco e fino a questa altezza non vi devono essere attrezzature o ostacoli.

Anche per ogni altra manifestazione internazionale 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; sempre di m 2 deve essere lo spazio laterale fra un campo e l'altro.

FIGURA A



(Misure 40 mm 720 mm 40 mm 3,880 m 40 mm 1,980 m 1,980 m 40 mm 3,880 m 40 mm 720 mm 40 mm 13,400 m 40 mm 420 mm 40 mm 2,530 m 40 mm 2,530 m 40 mm 420 mm 40 mm 6,100 m)

- Note:
- (1) Lunghezza diagonale dell'intero campo = m 14,723
  - (2) Il campo come sopra indicato può essere usato sia per il singolare sia per il doppio
  - (3) \*\* Segni facoltativi illustrati in Figura B

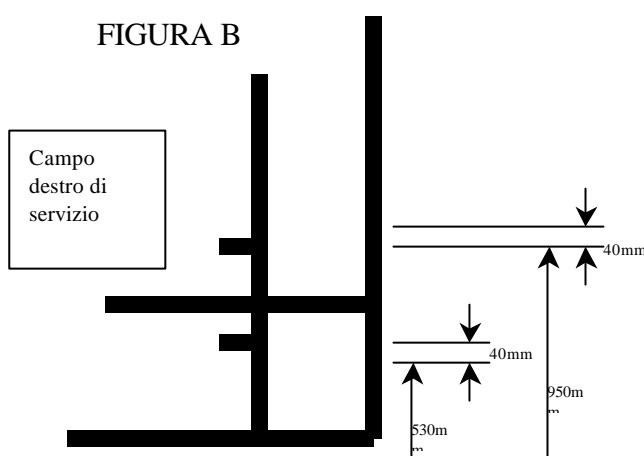
## 2. VOLANO

- 2.1 Il volano può essere di materiali naturali o sintetici. Le caratteristiche di volo devono essere simili a quelle di un volano a penne naturali con la base in sughero ricoperta da un sottile strato di pelle, indipendentemente dal materiale usato per la realizzazione.
- 2.2 Il volano ha 16 penne fissate alla loro base.
- 2.3 Le penne, in ogni volano, misurate dalla punta al punto superiore della base, hanno la stessa lunghezza. La lunghezza va da mm 62 a mm 70.
- 2.4 Le punte delle penne formano un cerchio avente diametro da mm 58 a mm 68.
- 2.5 Le penne sono fissate stabilmente con filo o altro materiale idoneo.
- 2.6 La base, arrotondata in fondo, ha un diametro da mm 25 a mm 28.
- 2.7 Il volano pesa da 4,74 a 5,50 grammi.
- 2.8 **Volano sintetico**
  - 2.8.1 Il cesto o le penne in materiale sintetico sostituiscono le penne naturali.
  - 2.8.2 La base è descritta nella Regola 2.6.
  - 2.8.3 Le misure ed il peso sono quelli di cui alle Regole 2.3, 2.4 e 2.7. Comunque, a causa della differenza di peso specifico e delle proprietà dei materiali sintetici diverse da quelle delle penne naturali, è accettabile una variazione fino al 10%.

- 2.9 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 apportare modifiche alle summenzionate caratteristiche nei seguenti casi:
- 2.9.1 in luoghi dove le condizioni atmosferiche, a causa dell'altitudine o del clima, rendono il volano standard non adatto; oppure
  - 2.9.2 se ci sono speciali circostanze che lo rendono necessario nell'interesse del gioco.

### 3. VERIFICA DELLA VELOCITÀ DEL VOLANO

- 3.1 Per provare il volano si 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.

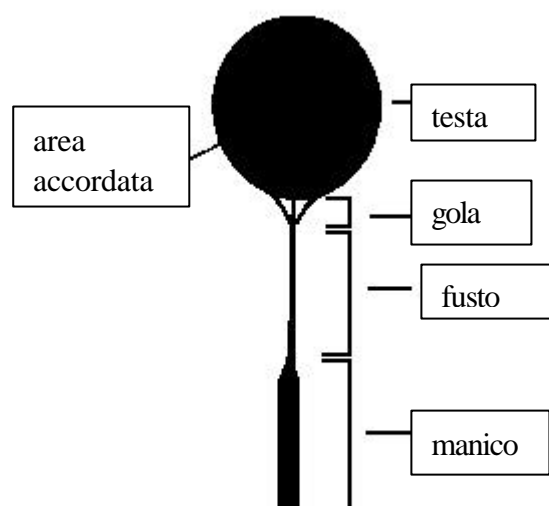


*Segni facoltativi di verifica nel campo da doppio*

### 4. RACCHETTA

- 4.1 Le parti della racchetta sono descritte nelle Regole da 4.1.1 a 4.1.7 e sono illustrate nella Figura C.
  - 4.1.1 Le parti principali della racchetta sono: manico, area accordata, testa, fusto, gola e telaio.
  - 4.1.2 Il manico è la parte della racchetta che il giocatore impugna.
  - 4.1.3 L'area accordata è la parte della racchetta con la quale il giocatore colpisce il volano.
  - 4.1.4 La testa circonda l'area accordata.
  - 4.1.5 Il fusto unisce il manico alla testa (salva la Regola 4.1.6).
  - 4.1.6 La gola (se presente) collega il fusto alla testa.
  - 4.1.7 Il telaio è l'insieme di testa, gola, fusto e manico.
- 4.2 Il telaio della racchetta non deve essere più lungo di mm 680 e più largo di mm 230.

FIGURA C



#### 4.3 **Area accordata**

4.3.1 L'area accordata 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 con la stessa densità sia al centro sia negli altri punti dell'area.

4.3.2 L'area accordata 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 la larghezza dell'ulteriore area accordata non superi mm 35 e a condizione che la lunghezza complessiva dell'area accordata non superi mm 330.

#### 4.4 **La racchetta:**

4.4.1 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

4.4.2 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 (I.B.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, 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. PUNTEGGIO**

- 7.1 La partita si svolge al meglio dei tre giochi, salvo che non sia stato diversamente stabilito in precedenza.
- 7.2 Nel singolare maschile e nei doppi il gioco è vinto dalla parte che per prima raggiunge 15 punti, eccetto quanto previsto nella Regola 7.4.
- 7.3 Nel singolare femminile il gioco è vinto dalla parte che per prima raggiunge 11 punti, eccetto quanto previsto nella Regola 7.4.
- 7.4 Se il punteggio è 14 pari (10 pari nel singolare femminile), la parte che per prima ha raggiunto 14 punti (o 10), può esercitare la scelta di cui alle Regole 7.4.1 o 7.4.2:
  - 7.4.1 continuare il gioco fino a 15 punti (11), cioè non prolungare il gioco; oppure
  - 7.4.2 prolungare il gioco fino a 17 punti (13).
- 7.5 La parte che vince il gioco serve per prima nel gioco successivo.
- 7.6 Solo la parte che serve può aggiungere un punto al suo punteggio (vedi Regole 10.3 o 11.4).

## **8. CAMBIO DI LATO DEL CAMPO**

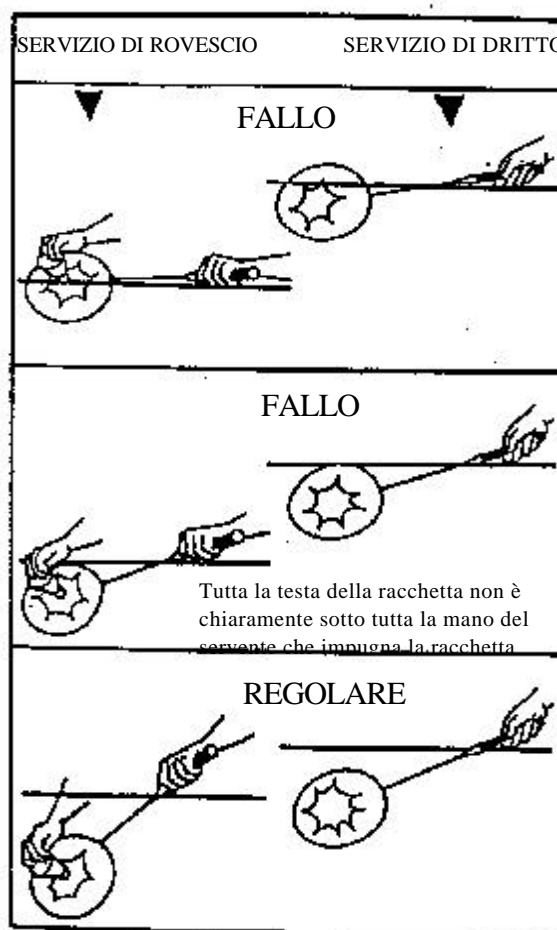
- 8.1 I giocatori cambiano il lato del campo:
  - 8.1.1 al termine del primo gioco;
  - 8.1.2 prima dell'inizio del terzo gioco (se c'è); e
  - 8.1.3 nel terzo gioco o, in una partita ad un solo gioco quando il punteggio della parte che conduce raggiunge:
    - 6 punti in un gioco a 11 punti; oppure
    - 8 punti in un gioco a 15 punti.
- 8.2 Se i giocatori non cambiano lato del campo secondo quanto indicato nella Regola 8.1, devono farlo 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 abbiano preso posizione;
  - 9.1.2 il servente ed il ricevente devono stare nei campi di servizio diagonalmente opposti 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 9.4) fino a che lo stesso sia stato effettuato (Regola 9.6);
  - 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 (cintura) del servente al momento dell'impatto con la racchetta;
  - 9.1.6 il fusto della racchetta del servente deve essere rivolto in basso al momento dell'impatto con il volano così da avere la testa della racchetta in modo evidente al disotto di tutta la mano con la quale il servente impugna la racchetta, come illustrato nella Figura D;
  - 9.1.7 dopo aver iniziato il servizio (Regola 9.4), il movimento della racchetta del servente deve continuare in avanti fino a che questo sia eseguito; e
  - 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).
- 9.2 Se il servizio non è regolare ai sensi di una qualsiasi delle Regole da 9.1.1 a 9.1.8, è fallo (Regola 13).
- 9.3 Se il servente, effettuando il servizio, manca il volano è fallo.
- 9.4 Quando i giocatori hanno preso posizione, il primo movimento in avanti della testa della racchetta del servente è l'inizio del servizio.
- 9.5 Il servente non deve servire prima che il ricevente sia pronto, ma il ricevente è considerato pronto se fa il tentativo di rispondere al servizio.

- 9.6 Il servizio è eseguito quando, una volta iniziato (Regola 9.4), il volano è colpito dalla racchetta del servente o, nel tentativo di servire, il servente manca il volano.
- 9.7 I compagni di doppio possono prendere qualsiasi posizione che non tolga la visuale al ricevente o al servente avversari.

FIGURA D



*Posizioni della racchetta e della mano del servente che la impugna al momento di colpire il volano*

## 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 in 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 punti in quel gioco.

10.2 Il volano è colpito alternativamente dal servente e dal ricevente finché venga commesso un fallo oppure il volano cessa di essere in gioco.

### 10.3 Punteggio e servizio

10.3.1 Se il ricevente commette un fallo o il volano cessa di essere in gioco per aver toccato la superficie dentro il campo del ricevente, il servente fa un punto. Il servente poi serve di nuovo dall'altro campo di servizio.

- 10.3.2 Se il servente commette un fallo o il volano cessa di essere in gioco per aver toccato la superficie dentro il campo del servente, questi perde il diritto di continuare a servire e il ricevente diventa a sua volta servente, senza che il punto venga assegnato.

## 11. DOPPIO

- 11.1 All'inizio del gioco e ogni volta che una parte ottiene il servizio, questo è eseguito dal campo destro di servizio.
- 11.2 Solo il ricevente deve rispondere al servizio: se il volano tocca o è colpito dal compagno del ricevente è fallo e la parte servente fa il punto.
- 11.3 **Ordine di gioco e posizione in campo**
- 11.3.1 Dopo la risposta al servizio, il volano può essere colpito da uno dei due giocatori della parte servente e poi da uno dei due giocatori della parte ricevente, e così via fino a che il volano cessa di essere in gioco.
- 11.3.2 Dopo la risposta al servizio, il giocatore può colpire il volano da qualsiasi posizione nell'area che si trova dalla sua parte della rete.
- 11.4 **Punteggio e servizio**
- 11.4.1 Se la parte ricevente commette fallo o il volano cessa di essere in gioco perché tocca la superficie dentro il campo della parte ricevente, la parte servente fa il punto e il servente serve di nuovo.
- 11.4.2 Se la parte servente commette fallo o il volano cessa di essere in gioco perché tocca la superficie dentro il campo della parte servente, il servente perde il diritto di continuare a servire senza che il punto venga assegnato.
- 11.5 **Campi per servire e per ricevere**
- 11.5.1 Il giocatore servente all'inizio di ogni gioco deve servire o ricevere nel campo destro di servizio quando la parte di quel giocatore non ha ancora realizzato punti o ne ha realizzati un numero pari in quel gioco, e nel campo sinistro di servizio quando ne ha realizzato un numero dispari.
- 11.5.2 Il giocatore ricevente all'inizio di ogni gioco deve ricevere o servire nel campo destro di servizio quando la parte di quel giocatore non ha ancora realizzato punti o ne ha realizzati un numero pari in quel gioco, e nel campo sinistro di servizio quando ne ha realizzato un numero dispari.
- 11.5.3 Lo schema opposto viene applicato al rispettivo compagno di doppio.
- 11.6 Il servizio, in ogni turno, deve essere eseguito alternativamente nell'uno e nell'altro campo di servizio, ad eccezione di quanto previsto nelle Regole 12 e 14.
- 11.7 In ogni gioco il diritto al servizio passa consecutivamente dal servente iniziale al ricevente iniziale, poi al compagno del ricevente iniziale, poi all'avversario che deve servire dal campo destro di servizio (Regola 11.5), poi al compagno di quel giocatore e così via.
- 11.8 Nessun giocatore può servire fuori turno, ricevere fuori turno, né può ricevere due servizi consecutivi nello stesso gioco, ad eccezione di quanto previsto nelle Regole 12 e 14.
- 11.9 L'uno o l'altro giocatore della parte vincente può servire per primo nel gioco successivo e l'uno o l'altro giocatore della parte perdente può ricevere.

## 12. ERRORI DI CAMPO NEL SERVIZIO

- 12.1 Si ha errore di campo nel servizio quando il giocatore:
- 12.1.1 ha servito fuori turno;
- 12.1.2 ha servito dal campo di servizio sbagliato; oppure
- 12.1.3 era pronto a ricevere il servizio stando nel campo sbagliato quando questo è stato eseguito.
- 12.2 Se si scopre un errore di campo nel servizio dopo l'esecuzione del successivo, l'errore non deve essere corretto.
- 12.3 Se si scopre un errore di campo nel servizio prima dell'esecuzione di quello successivo:
- 12.3.1 se entrambe le parti hanno commesso un errore, è colpo nullo;
- 12.3.2 se una parte commette l'errore e vince lo scambio, è colpo nullo;
- 12.3.3 se una parte commette l'errore e perde lo scambio, l'errore non deve essere corretto.
- 12.4 Se c'è un colpo nullo a causa di errore di campo nel servizio, si ripete lo scambio dopo la correzione dell'errore.
- 12.5 Se un errore di campo nel servizio non deve essere corretto, si prosegue in quel gioco senza cambiare la posizione così alterata dei giocatori (né, se del caso, l'ordine così alterato del servizio).

## 13. FALLI

È fallo:

- 13.1 se il servizio non è regolare (Regola 9.1) o se si applicano le Regole 9.3 o 11.2;
- 13.2 se durante il gioco il volano:
  - 13.2.1 cade al di fuori delle linee del campo (cioè non sopra o dentro le linee che delimitano il campo);
  - 13.2.2 passa attraverso o sotto la rete;
  - 13.2.3 non supera la rete;
  - 13.2.4 tocca il soffitto o le pareti laterali;
  - 13.2.5 tocca il corpo o i vestiti del giocatore; oppure
  - 13.2.6 tocca ogni altro oggetto o persona al di là delle immediate vicinanze del campo;  
*(Quando è necessario in funzione delle caratteristiche della struttura, il Giudice arbitro della manifestazione può, salvo il diritto di veto della Federazione italiana badminton, stabilire modifiche alle Regole per i casi nei quali il volano tocca un ostacolo).*
- 13.3 se, durante il gioco, l'impatto col volano non è effettuato dal lato della rete del campo del giocatore che lo colpisce. (Comunque chi colpisce può seguire il volano con la racchetta al di là della rete nell'esecuzione del colpo);
- 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 quanto permesso dalla Regola 13.3;
  - 13.4.3 invade il campo avversario sotto la rete con la racchetta o con il corpo ostacolando o disturbando l'avversario; 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;
- 13.5 se, durante il gioco, un giocatore disturba volontariamente l'avversario con qualsiasi atto come grida o gesti;
- 13.6 se, durante il gioco, il volano:
  - 13.6.1 viene colpito e trattenuto con la racchetta e poi accompagnato durante l'esecuzione del colpo;
  - 13.6.2 è toccato due volte in successione dallo stesso giocatore con un sol colpo;
  - 13.6.3 è colpito dal giocatore e dal suo compagno uno dopo l'altro; oppure
  - 13.6.4 tocca la racchetta del giocatore e prosegue il volo verso il fondo del suo campo;
- 13.7 se il giocatore è colpevole di violazioni flagranti, ripetute e persistenti secondo la Regola 16;
- 13.8 se, nel servizio, il volano si impiglia sulla rete e rimane sospeso sul bordo superiore; oppure, nel servizio, dopo aver superato la rete, si impiglia nella stessa.

## 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 Il colpo nullo può essere chiamato in ogni situazione imprevista o accidentale.
- 14.3 Se il volano si impiglia in modo tale da rimanere sospeso sul bordo superiore della rete o, dopo aver superato la rete, resta impigliato nella stessa, si ha colpo nullo, eccetto che nel servizio.
- 14.4 Se, durante il servizio, il ricevente e il servente commettono entrambi un fallo contemporaneamente, è colpo nullo.
- 14.5 Se il servente serve prima che il ricevente sia pronto, è colpo nullo.
- 14.6 Se, durante il gioco, il volano si rompe e la base si separa completamente dal resto del volano, è colpo nullo.
- 14.7 Se un giudice di linea ha la visuale ostruita e l'arbitro non è in grado di decidere, è colpo nullo.
- 14.8 Ci può essere colpo nullo a seguito di errore nel servizio, vedi Regola 12.3.
- 14.9 Quando si ha colpo nullo, il gioco fatto dall'ultimo servizio non conta e il giocatore che ha servito ripete il servizio, salvo quando è applicabile la Regola 12.

## 15. VOLANO NON IN GIOCO

Il volano non è in gioco quando:

- 15.1 colpisce la rete e vi rimane impigliato o sospeso sul bordo superiore;
- 15.2 colpisce la rete o i pali e comincia a cadere verso la superficie del campo dal lato della rete di chi ha colpito;



- 15.3 tocca la superficie del campo; oppure
- 15.4 c'è fallo o colpo nullo.

## 16. GIOCO CONTINUO, CATTIVA CONDOTTA, PENALITÀ<sup>2</sup>

- 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 In ogni partita sono permessi intervalli di non oltre 90 secondi fra il primo ed il secondo gioco e di non oltre 5 minuti fra il secondo e il terzo gioco, in tutti i seguenti casi:
  - 16.2.1 gare internazionali;
  - 16.2.2 gare approvate dall'IBF; e
  - 16.2.3 in tutte le altre partite (a meno che la F.I.B. abbia preventivamente pubblicato la decisione di non consentire tali intervalli)  
*(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 Per circostanze al di fuori dal controllo dei giocatori, l'arbitro può sospendere il gioco per il tempo che ritiene necessario.
  - 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 In nessun caso il gioco deve essere ritardato per permettere al giocatore di riprendere forza o fiato.
- 16.5 **Istruzioni e abbandono del campo**
  - 16.5.1 Tranne che negli intervalli previsti nelle Regole 16.2 e 16.3, a nessun giocatore è permesso ricevere istruzioni durante la partita.
  - 16.5.2 Tranne che nell'intervallo dei cinque minuti indicati nella Regola 16.2, nessun giocatore può abbandonare il campo durante la partita senza il permesso dell'arbitro.
- 16.6 L'arbitro è l'unico giudice di ogni ritardo nel gioco.
- 16.7 Il giocatore non deve:
  - 16.7.1 causare volontariamente ritardo o sospensione del gioco;
  - 16.7.2 modificare o danneggiare volontariamente il volano per alterarne la velocità o la caratteristica di volo;
  - 16.7.3 comportarsi in modo offensivo; oppure
  - 16.7.4 rendersi colpevole di una cattiva condotta non espressamente contemplata nelle Regole di badminton.
- 16.8 L'arbitro punisce ogni infrazione alle Regole 16.4, 16.5 o 16.7:
  - 16.8.1 con ammonizione alla parte colpevole;
  - 16.8.2 assegnando un fallo alla parte colpevole, se precedentemente ammonita; oppure
  - 16.8.3 nei casi di violazioni flagranti o persistenti, assegnando un fallo alla parte colpevole e riferendo immediatamente al Giudice arbitro che può 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, se 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) quando si verificano.

---

### <sup>2</sup> Nota della F.I.B.

- 1) Qualunque sospensione del gioco superiore ai 10 secondi non autorizzata 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.

- 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 di un ufficiale di campo è definitiva per le questioni di fatto di cui è responsabile.
- 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 rimuovere 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 campo, provvedere a svolgerne i compiti;
  - 17.6.6 se un ufficiale di campo 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 che lui non ha accolto (Tali reclami devono essere fatti prima che sia eseguito il servizio successivo o, se alla fine di un gioco, prima che la parte reclamante lasci il campo).

## **Articolo 18 - Disposizione finale**

- 18.1 Il presente regolamento e le sue eventuali modificazioni entrano in vigore dopo la pubblicazione negli atti ufficiali della F.I.B. e dalla data ivi indicata.

## APPENDICE 1

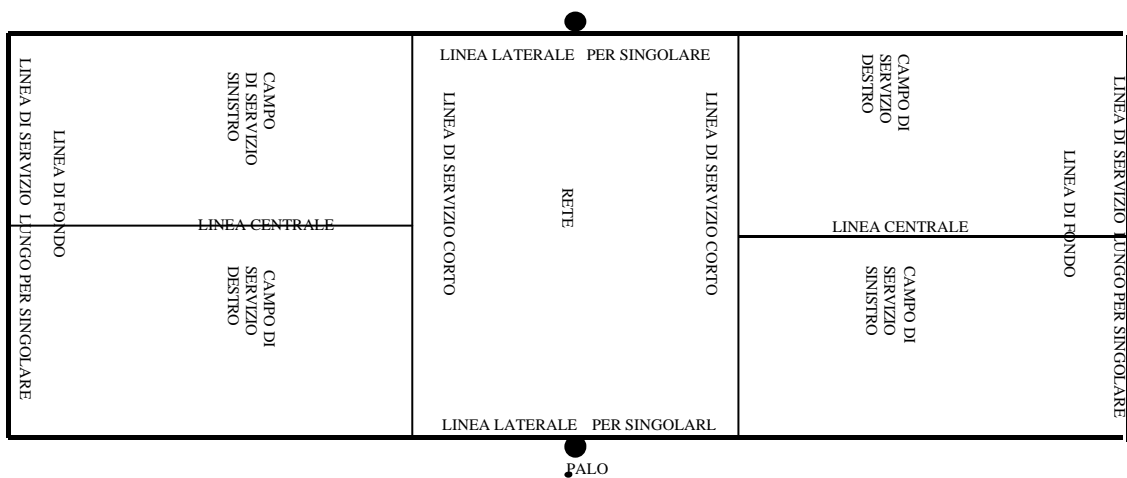
### MODIFICHE DEL CAMPO E DELL'ATTREZZATURA

1. Dove non è possibile avere i pali sulle linee laterali, si deve usare qualche altro metodo per indicare la posizione delle linee laterali dove esse passano sotto la rete, cioè con l'uso di paletti sottili o strisce di materiale larghe mm 40, fissate alle linee laterali e che salgono verticalmente fino alla corda della rete.
2. Dove lo spazio non consente di tracciare il campo da doppio, si può tracciare un campo da singolare come illustrato nella Figura E. Le linee di fondo campo diventano anche linee di servizio lungo ed i pali o le strisce che li rappresentano sono poste sulle linee laterali.

**FIGURA E**

DI

PALO

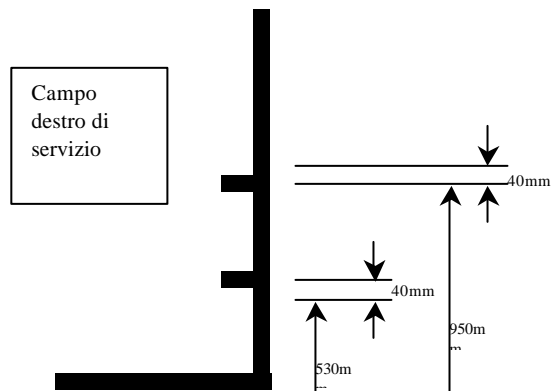


(Misure 40 mm 40 mm 4,640 m 40 mm 1,980 m 1,980 m 40 mm 4,640 m 40 mm ;13,400 m  
40 mm 2,530 m 40 mm 2,530 m 40 mm 5,180 m)

Note: (1) Lunghezza diagonale dell'intero campo = m 14,366  
(2) Il campo sopra illustrato è usato solo per il singolare

### Figura dell'angolo del campo

(Misure 40 mm 950 mm 40 mm 530 mm 40 mm)



\*\* Segni facoltativi per il campo da singolare

## 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 (cioè non è permesso prolungare il gioco come nella Regola 7.4).
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 11 O 15 PUNTI

È consentito giocare un gioco a 21 punti quando previsto dal Regolamento della manifestazione. In questo caso si applicano le seguenti modifiche:

1. modificare la Regola 7.2, sostituendo 15 con 21.
2. Modificare la Regola 7.3, sostituendo 11 con 21.
3. La Regola 7.4 è così modificata:  
"7.4 Se il punteggio è 20 pari, la parte che per prima ha raggiunto 20 punti, può esercitare la scelta di cui alle Regole 7.4.1 o 7.4.2:"
4. La Regola 7.4.1 è così modificata:  
"7.4.1 continuare il gioco fino a 21 punti, cioè non prolungare il gioco; oppure"
5. La Regola 7.4.2 è così modificata:  
"7.4.2 prolungare il gioco fino a 23 punti."
6. La Regola 8.1.3 è così modificata:  
"8.1.3 ....quando il punteggio della parte che conduce raggiunge 11 punti."

## 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, questa è:
  - 1.1.1 la semifinale (o la finale) del singolare maschile (o altro) fra
  - 1.1.2 il primo singolare (o altro) della Thomas Cup (o altro) incontro fra
  - 1.2.1 alla mia destra ..... (nome del giocatore), e alla mia sinistra .....(nome del giocatore)
  - 1.2.2 alla mia destra ..... (nome nazione/squadra), rappresentata da ..... (nome del giocatore), e alla mia sinistra ..... (nome nazione/squadra), rappresentata da ..... (nome del giocatore)
  - 1.3.1 ..... (nome del giocatore) serve
  - 1.3.2 ..... (nome nazione/squadra) serve
  - 1.4.1 ..... (nome del giocatore) serve su ..... (nome del giocatore)

1.4.2 ..... (nome del giocatore) su ..... (nome del giocatore)"

## **2. Inizio della partita e chiamata del punteggio**

- 2.1 "Zero pari; giocate"
- 2.2 "Fine servizio"
- 2.3 "Secondo servente"
- 2.4 "... punto gioco ..." esempio "14 punto gioco 6", oppure "16 punto gioco 14"
- 2.5 "... punto partita ..." esempio "14 punto partita 8", oppure "16 punto partita 14"
- 2.6 "... punto gioco pari ..." esempio "14 punto gioco pari", oppure "16 punto gioco pari"
- 2.7 "Primo gioco vinto da ....." (in un torneo a squadre, usare il nome della nazione/squadra) "... (punteggio)
- 2.8 "Secondo gioco vinto da ....." (in un torneo a squadre, usare il nome della nazione/squadra) "... (punteggio)
- 2.9 "Vuole prolungare?"
  - 2.9.1 "Gioco non prolungato; si gioca fino a 15 (11)"
  - 2.9.2 "Prolungamento fino a 17 (13) , 14 (10) pari"
- 2.10 "Campo ..." (numero) "20 secondi"
- 2.11 "Un gioco pari"
- 2.12 "Campo ..." (numero) "intervallo di 5 minuti"
- 2.13 "Campo ..." (numero) "2 minuti"
- 2.14 "Campo ..." (numero) "1 minuto"

## **3. Comunicazioni generali**

- 3.1 "Siete pronti?"
- 3.2 "Venga qui"
- 3.3 "Va bene il volano?"
- 3.4 "Provi il volano"
- 3.5 "Cambi il volano"
- 3.6 "Il volano non si cambia"
- 3.7 "Colpo nullo, ripetizione"
- 3.8 "Cambiate lato del campo"
- 3.9 "Ha servito fuori turno"
- 3.10 "Ha ricevuto fuori turno"
- 3.11 "Non deve modificare il volano"
- 3.12 "Il volano l'ha toccato"
- 3.13 "Ha toccato la rete"
- 3.14 "Sta nel campo sbagliato"
- 3.15 "Ha disturbato l'avversario"
- 3.16 "Ha colpito due volte il volano"
- 3.17 "Ha accompagnato il volano"
- 3.18 "Ha invaso il campo dell'avversario"
- 3.19 "Ha ostacolato l'avversario"
- 3.20 "Si ritira?"
- 3.21 "Fallo- ricevente"
- 3.22 "Fallo di servizio chiamato"
- 3.23 "Il gioco deve essere continuo"
- 3.24 "Il gioco è sospeso"
- 3.25 "....." (nome del giocatore) "ammonizione per cattiva condotta"
- 3.26 "....." (nome del giocatore) "fallo per cattiva condotta"
- 3.27 "Fallo"
- 3.28 "Fuori"
- 3.29 "Giudice di linea-segnalare"
- 3.30 "Giudice di servizio-segnalare"
- 3.31 "Primo servente"
- 3.32 "Secondo servente"
- 3.33 "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 squalificato/a"

**5. Punteggio**

0 - zero	6 - sei	12 - dodici	
1 - uno	7 - sette	13 - tredici	
2 - due	8 - otto	14 - quattordici	
3 - tre	9 - nove	15 - quindici	
4 - quattro	10 - dieci	16 - sedici	
5 - cinque	11 - undici	17 - diciassette	

## BADMINTON PER DISABILI

Le Regole modificate di badminton che seguono si applicano alle varie categorie di disabili sotto elencate.

### CATEGORIE IBAD

#### **BADMINTON DA SEDUTI**

*Gli atleti con il minimo di disabilità prevista sono ammessi a giocare il badminton da seduti.*

#### **SEDIA A ROTELLE DI CATEGORIA 1 - handicap alla funzionalità del tronco**

*La funzionalità del tronco è caratterizzata dalla mancanza completa di forza nel piegamento in avanti, di fianco e all'indietro*

- *lesione del midollo spinale con perdita completa di mobilità a livello L4*
- *doppia amputazione al di sopra delle ginocchia fino ad un terzo dall'anca*

#### **SEDIA A ROTELLE DI CATEGORIA 2 - nessun handicap alla funzione del tronco**

*Sono ammessi gli atleti che hanno una disabilità, come sopra riportato (dall'anca), al minimo di questo tipo*

- *singola amputazione sopra al ginocchio*
- *doppia amputazione al disotto del ginocchio*
- *doppia amputazione al disopra del ginocchio con moncone più lungo di un terzo dall'anca*

#### **CATEGORIA IN PIEDI - disabilità nella parte superiore del corpo**

##### **Braccio non usato per giocare**

- *la forza muscolare nel gomito e nella spalla non va oltre il grado 3 della scala MRC*
- *l'ampiezza del movimento della spalla non supera il 25% di flessione in avanti*
- *l'ampiezza del movimento del gomito non supera il 25% di estensione della flessione massima*
- *non coordinazione come nella monoplegia spastica o problemi di coordinamento del plesso brachiale*
- *il giocatore che non ha una mano funzionale, per esempio che non può tenere la racchetta con la mano con cui non gioca.*

##### **Braccio che si usa per giocare**

- *forza muscolare non oltre il grado 4 della scala MRC nella direzione in cui si colpisce (dritto)*
- *ampiezza del movimento: meno del 30-50% per la flessione in avanti della spalla e l'estensione del gomito*
- *non coordinazione come nella monoplegia spastica e nell'atetosi lieve*

#### **CATEGORIA IN PIEDI - disabilità nella parte inferiore del corpo**

*Almeno una gamba con perdita della forza di spinta durante il salto, la ricaduta a terra o camminando*

- *caviglia, ginocchio o anca rigidi*
  - *ampiezza dei movimenti*
    - *estensione incompleta del ginocchio: perdita di 30 gradi*
    - *estensione incompleta dell'anca: perdita di 20 gradi*
  - *forza muscolare*
    - *non oltre 3 gradi della scala MRC nei muscoli flessori plantari della caviglia*
    - *non oltre 3 gradi della scala MRC nel muscolo estensore del ginocchio*
    - *non oltre 3 gradi della scala MRC nel muscolo estensore dell'anca*
- Una perdita di funzione su entrambe le gambe deve essere compatibile come detto per una gamba*
- *non coordinazione come nella emiplegia, monoplegia spastica e diplegia*
- amputazione sotto un ginocchio, categoria BK A4*

## **CAMPO ED ATTREZZATURA DEL CAMPO**

- 1.1 Il campo è un rettangolo delimitato da linee larghe mm 40, come indicato nella Figura A delle Regole di badminton. I campi per disabili sono indicati di seguito:
  - 1.1.1 badminton da seduti: i campi per il singolare e il doppio sono rispettivamente quelli indicati nelle Figure F e G.
  - 1.1.2 badminton su sedia a rotelle: i campi per il singolare e il doppio sono rispettivamente quelli indicati nelle Figure H e I.
  - 1.1.3 badminton in piedi: i campi per il singolare e il doppio sono rispettivamente quelli indicati nelle Figure J e K.
- 1.4 I pali sono alle seguenti altezze dalla superficie del campo e devono rimanere verticali quando la rete viene tesa secondo la Regola 1.10:
  - 1.4.1 badminton da seduti: 1,20 metri.
  - 1.4.2 Badminton su sedia a rotelle: 1,40 metri.
  - 1.4.3 Badminton in piedi: 1,55 metri.
- 1.10 a parte superiore della rete dalla superficie del campo deve essere alle seguenti altezze, rispettivamente al centro del campo e sopra le linee laterali del doppio:
  - 1.10.1 badminton da seduti: 1,176 e 1,20 metri.
  - 1.10.2 Badminton su sedia a rotelle: 1,372 e 1,40 metri.
  - 1.10.3 Badminton in piedi: 1,524 e 1,55 metri.

## **7. PUNTEGGIO**

- 7.2 Nel singolare e nel doppio il gioco è vinto dalla parte che per prima raggiunge 15 punti, eccetto quanto previsto nella Regola 7.4.
- 7.3 (cancellare)
- 7.4 Se il punteggio è 14 pari, la parte che per prima ha raggiunto 14 punti può esercitare la scelta di cui alle Regole 7.4.1 o 7.4.2.
  - 7.4.1 continuare il gioco fino a 15 punti, cioè non prolungare il gioco; oppure
  - 7.4.2 prolungare il gioco fino a 17 punti.

## **8. CAMBIO DI LATO DEL CAMPO**

- 8.1.3 (cancellare "6 punti in un gioco a 11 punti; oppure")

## **9. SERVIZIO**

- 9.1 In un servizio regolare:
  - 9.1.2 il servente ed il ricevente devono stare nei campi di servizio diagonalmente opposti o dentro rispettivi campi di servizio senza toccare le linee che li delimitano;
  - 9.1.3 nel badminton in piedi, con disabilità della parte superiore del corpo, il giocatore può servire e giocare con una sola mano, sia il servente sia il ricevente devono rimanere a contatto con la superficie del campo con almeno una parte di entrambi i piedi in posizione stazionaria dall'inizio del servizio (Regola 9.4) fino a che lo stesso sia stato effettuato; nel badminton in piedi, con disabilità della parte inferiore del corpo, deve effettuare e ricevere il servizio secondo la Regola 9.1.3 con l'eccezione che il giocatore può avere anche un solo piede in contatto con la superficie del campo;
  - 9.1.5 nel badminton in piedi tutto il volano deve essere sotto la vita (cintura) del servente al momento dell'impatto con la racchetta; nel badminton da seduti e con sedia a rotelle, nel momento in cui sta per toccare la racchetta, tutto il volano deve essere al di sotto dell'ascella del servente;



- 9.1.6 (si applica solo per il badminton in piedi);
- 9.1.9 nel servizio con sedia a rotelle né il servente né il ricevente devono fare bruschi movimenti però al servente è permesso muoversi leggermente.
- 9.7 Nel doppio del badminton in piedi i compagni possono prendere qualsiasi posizione che non tolga la visuale al ricevente o al servente avversari e nel doppio del badminton da seduti e con sedia a rotelle i compagni devono stare nei campi di servizio adiacenti.

## **10. SINGOLARE**

- 10.1 **Campi di servizio e di ricezione del servizio**
  - 10.1.1 I giocatori servono dai e ricevono nei rispettivi campi di servizio.
  - 10.1.2 (cancellare)
- 10.3 **Punteggio e servizio**
  - 10.3.1 (cancellare "dall'altro campo di servizio").

## **11. DOPPIO**

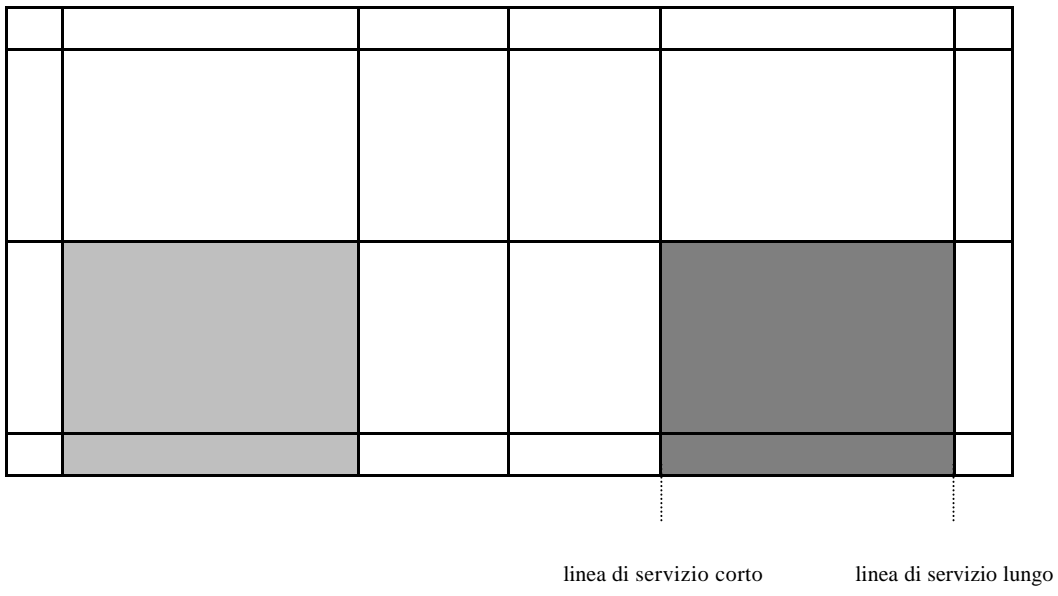
- 11.5 **Campi di servizio e di ricezione**
  - 11.5.1 Nel badminton in piedi il giocatore servente (o ricevente) all'inizio di ogni gioco deve servire (o ricevere) nel campo destro di servizio quando la parte di quel servente non ha realizzato punti o ne ha realizzato un numero pari in quel gioco, e nel campo sinistro di servizio quando ne ha realizzato un numero dispari. Nel badminton da seduti il giocatore servente o ricevente il servizio d'inizio di ogni gioco deve continuare a servire e ricevere dal campo destro di servizio per tutto il gioco.
  - 11.5.2 Nel badminton in piedi per il compagno si applica lo schema invertito.. Nel badminton da seduti il compagno serve e riceve dal campo sinistro di servizio per tutto il gioco.
  - 11.5.3 Solo nel badminton in piedi il servente deve servire nel campo di servizio diametralmente opposto quando la sua parte non ha fatto punto o ha fatto un numero pari di punti.
  - 11.5.4 Solo nel badminton da seduti il servente deve servire nel campo di servizio prospiciente quando la sua parte ha fatto un numero dispari di punti.

## **18. LIMITAZIONE DEL MOVIMENTO**

- 18.1 Per il badminton su sedia a rotelle, quando il giocatore colpisce il volano, almeno una parte del tronco deve rimanere a contatto col sedile, entrambi i piedi o il piede deve stare sempre a contatto con l'appoggia piedi, le gambe devono essere legate insieme se non diversamente raccomandato dal medico ufficiale.
- 18.2 Per il badminton da seduti, quando il giocatore colpisce il volano, almeno una parte del tronco deve rimanere a contatto col pavimento.

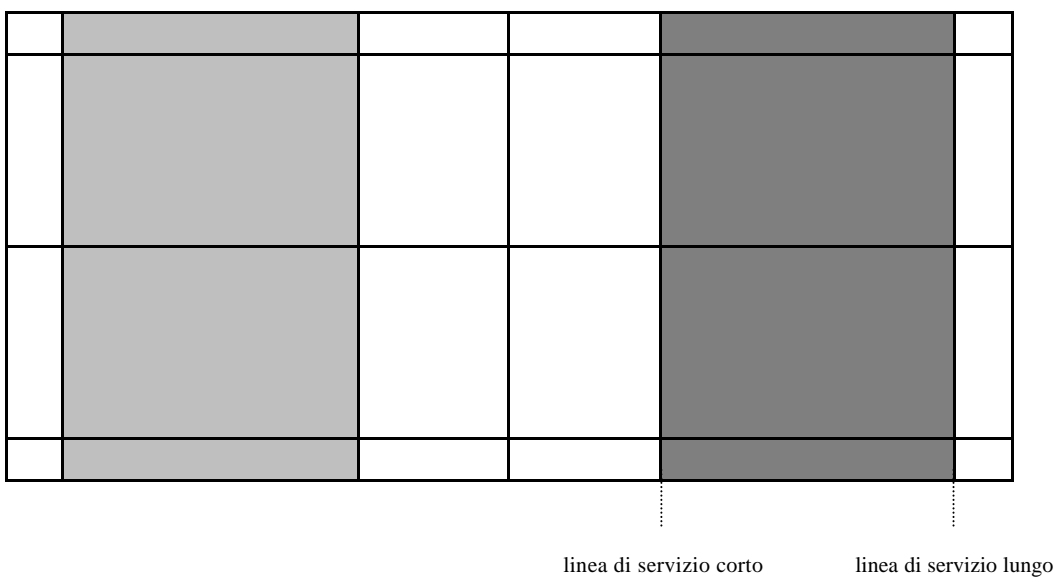
Nota: in tutte le figure che seguono  = campo di gioco  = campo di servizio

**FIGURA F**



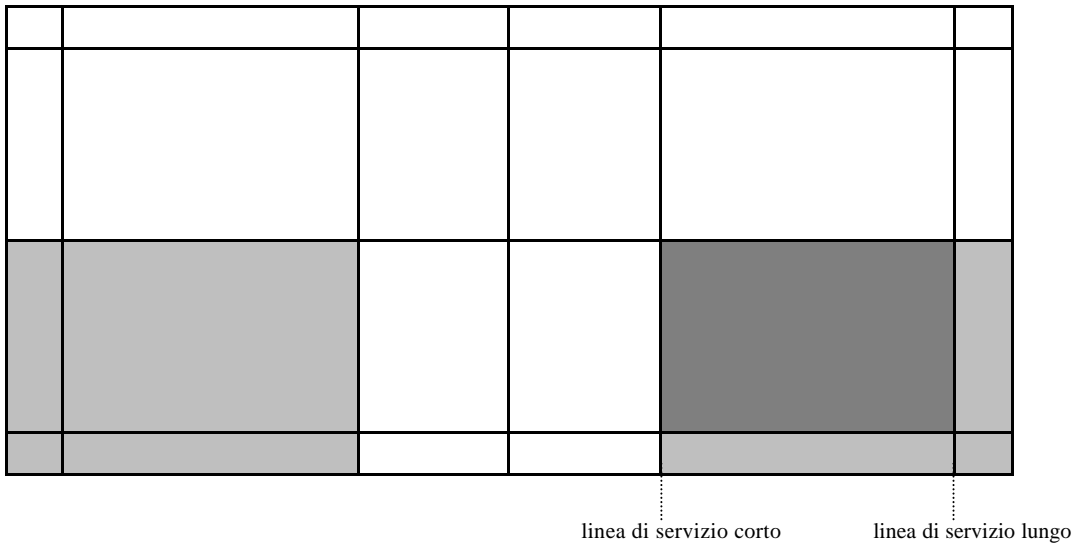
Campo e campo di servizio per singolare nel badminton da seduti

**FIGURA G**



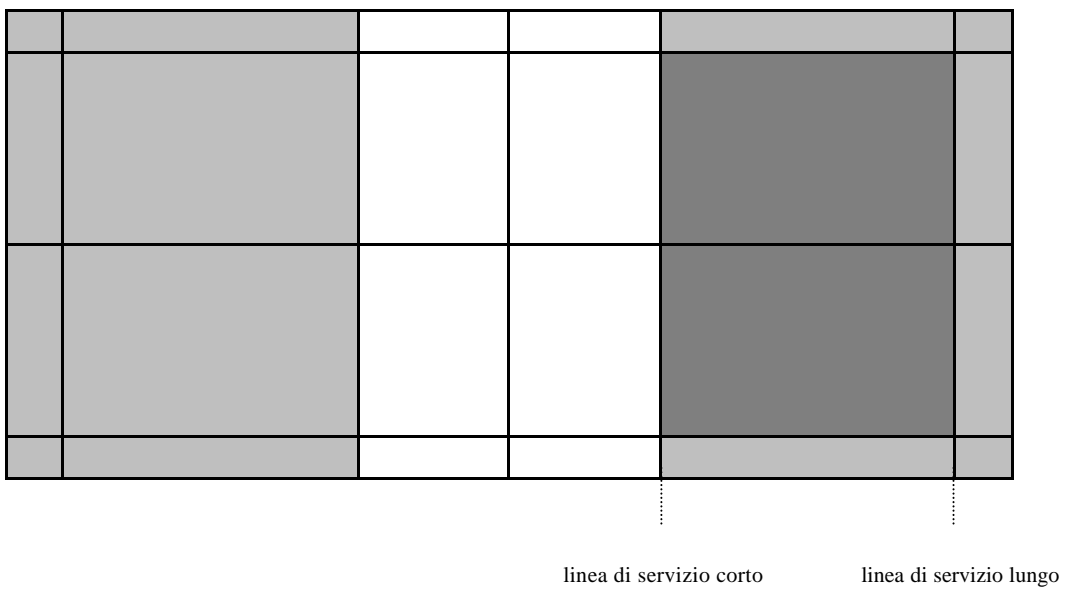
Campo e campo di servizio per doppio nel badminton da seduti

**FIGURA H**



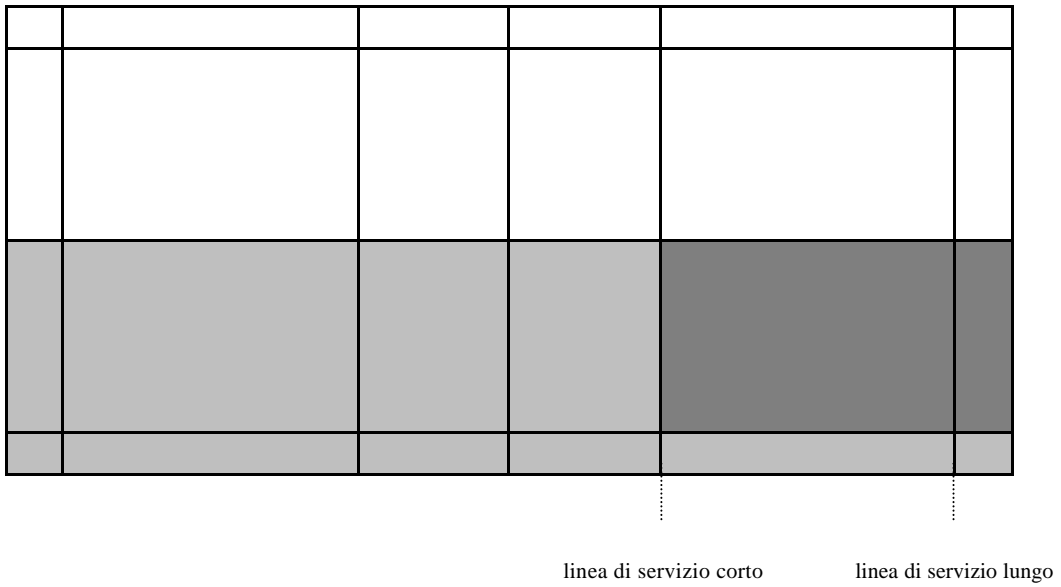
Campo e campo di servizio per singolo nel badminton con sedia a rotelle

**FIGURA I**



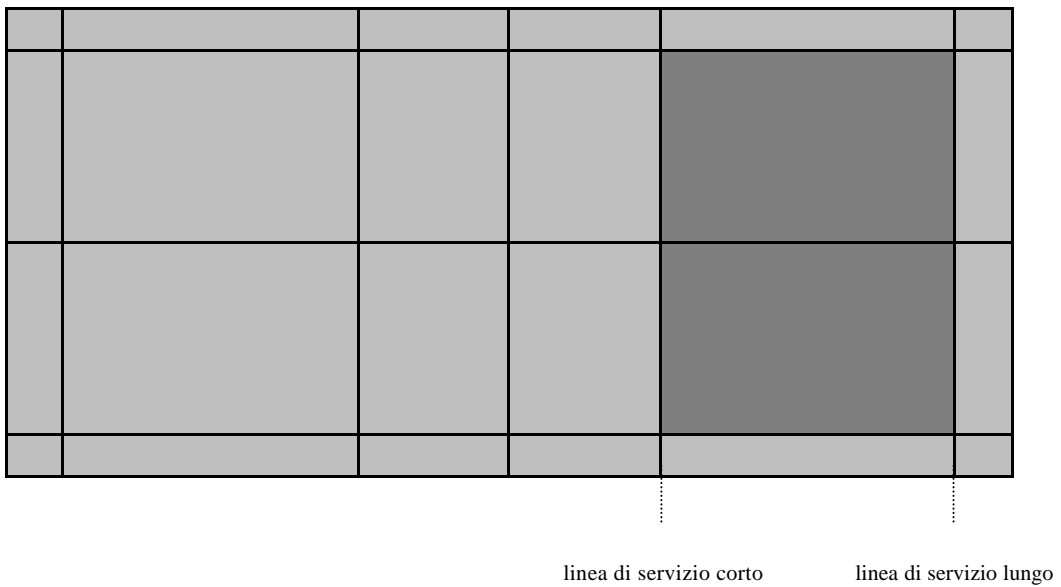
Campo e campo di servizio per doppio nel badminton con sedia a rotelle

**FIGURA J**



Campo e campo di servizio per singolare nel badminton in piedi per disabilità sotto la vita

**FIGURA K**



Campo e campo di servizio per doppio nel badminton in piedi per disabilità sotto la vita

**Campi per disabilità della parte inferiore del corpo**

Con disabilità della parte inferiore del corpo si gioca in un campo di grandezza normale con le Regole IBF sia per il singolo sia per il doppio

## 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	$\frac{5}{8}$
20	$\frac{3}{4}$
25	1
28	$1\frac{1}{8}$
40	$1\frac{1}{2}$
58	$2\frac{1}{4}$
64	$2\frac{1}{2}$
68	$2\frac{5}{8}$
70	$2\frac{3}{4}$
75	3
220	$8\frac{5}{8}$
230	9
280	11
290	$11\frac{3}{8}$

millimetri	piedi	pollici
380	1	3
420	1	$4\frac{1}{2}$
490	1	$7\frac{1}{2}$
530	1	9
570	1	$10\frac{1}{2}$
680	2	$2\frac{3}{4}$
720	2	$4\frac{1}{2}$
760	2	6
950	3	$1\frac{1}{2}$
990	3	3
metri	piedi	pollici
1,524	5	
1,550	5	1
2,530	8	$3\frac{3}{4}$
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 .*

<u>legenda delle sigle abbreviate:</u>	App. Appendice
	RUC Raccomandazioni agli ufficiali di campo
	senza riferimento Regole di badminton

<b>abbandonare</b>	il campo senza permesso 16.5.2
<b>abbigliamento</b>	fallo quando toccato dal volano 13.2.5 conformità RUC 3.1.8
<b>accidentale</b>	situazione 14.2
<b>accompagnare</b>	il volano 13.6.1, RUC 3.8.6
<b>applicazione delle Regole</b>	compiti dell'arbitro 17.6.1 uso della terminologia standard RUC 3.7, App. 4
<b>area accordata, accordatura</b>	4.3
<b>ammonizione</b>	decisioni dell'arbitro 16.8.1, RUC 3.13
<b>cambiare</b>	decisioni del giudice di servizio o di linea 17.5, non possibile da parte dell'arbitro
<b>annunciare</b>	in generale e punteggio App.4, RUC 3.3 - 3.3.11 come e con la terminologia standard RUC 3.7
<b>arbitraggio</b>	consigli generali RUC 4
<b>arbitro</b>	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
<b>attrezzatura</b>	approvazione dell'I.B.F. 5
<b>violazioni</b>	flagranti e persistenti 13.7
<b>cambio</b>	del lato del campo 8.1 quando dimenticato 8.2 del volano RUC 3.8.5 e 3.12
<b>campo</b>	misure 1.1, figura A, App.1
<b>falli assegnati</b>	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
<b>chiamare</b>	in generale e punteggio RUC 3.3 - 3.3.11, App.4 come e con la terminologia standard RUC 3.7
<b>colpire</b>	volano colpito da ambedue i compagni di gioco, fallo 13.6.3 doppio colpo, fallo 13.6.2 doppio tocco con un solo colpo RUC 3.8.6

<b>colpo nullo</b>	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 arbitro ferma il gioco 14.1
<b>compiti degli ufficiali</b>	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
<b>comportamento condotta cattiva</b>	in maniera offensiva 16.7.3, 16.8, RUC 3.13 16.7 RUC 3.13
<b>istruzioni contemporaneità reclami</b>	non altrimenti specificata 16.7.4 non consentite 16.5.1, RUC 3.8.3 errore del servente e del ricevente nel servizio, colpo nullo 14.4 quali, quando a chi 17.6.8 decisione dell'arbitro 17.6.1-2 solo per questioni di diritto 17.6.8
<b>continuo</b>	gioco continuo 16.1 gioco ritardato 16.4
<b>corda o cavo correzione</b>	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
<b>disturbo danneggiare doppio</b>	all'avversario: fallo 13.4.3, 13.5 volano 16.7.2 numero di giocatori per parte <i>Definizioni</i> inizio dal campo destro di servizio 11.1 solo il ricevente risponde al servizio 11.2 lo scambio dopo la risposta al servizio 11.3.1 - 2 punteggio 11.4 dove servire/ricevere 11.5 diritto di servire 11.7 servire/ricevere fuori turno 11.8 chi serve per primo nel gioco successivo 11.9
<b>doppio colpo</b>	13.6.2 - 3
<b>errori</b>	da un giocatore con un solo colpo = va bene RUC 3.8.6, vedere anche 13.6.3 nel servizio 12 servizio regolare 9.1, figura D di piede nel servizio 9.1.2 - 3, 13.1
<b>errori di campo nel servizio</b>	12 come correggerli 12.2-5
<b>falli</b>	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
<b>fallo di piede ferita/malattia</b>	per servente e ricevente 9.1.2-3, 13.1 16.4, 16.7.1, RUC 3.10

<b>flagranti gesti giocatore giochi</b>	o violazioni persistenti 13.7, 16.7 - 8 fallo 13.5 definizione nelle <i>Definizioni</i> in una partita 7.1 numero di giocatori per parte <i>Definizioni</i> parte servente e parte ricevente <i>Definizioni</i> affaticato, nessun riposo 16.4
<b>gioco</b>	cessa 10.3, 11.4, 15 punteggio nelle gare maschili e femminili 7.2 - 3, App.3
<b>Giudice arbitro giudice di linea</b>	compiti 17.1 incarichi 17.4 segnali RUC 5
<b>giudice servizio</b>	incarichi 17.3 istruzioni e segni RUC 5 ulteriori compiti RUC 5.4
<b>gridare handicap impianto</b>	fallo 13.5, RUC 3.8.2 partite senza prolungamento App.2 altezza, in campo internazionale m 12 (minimo m 9) altezza, in campo nazionale m 9 (minimo m 5) spazio intorno al campo, internazionale m 2 spazio minimo in campo nazionale, laterale cm 30 fondo campo m 1,30
<b>impigliare</b>	volano durante il servizio 13.8 volano durante lo scambio 14.3
<b>imprevista incarichi</b>	situazione 14.2. della linea = giudice di linea 17.4, 17.5 in generale = Giudice arbitro 17.1 di servizio = giudice di servizio 17.3, 17.5, RUC 5.4 della partita e del campo = arbitro 17.2
<b>informare</b>	in generale e punteggio RUC 3.3 - 3.3.11, App.4 come e con la terminologia standard RUC 3.7
<b>infortunio/malattia infrazioni</b>	16.4, 16.7.1, RUC 3.10 sospensioni volontari 16.7.1 servizio non conforme 9.1 ritardo nel servizio 9.1.1 contemporaneità nel servizio 12.3.1 modificare, interferire sul volano 16.7.2 cattiva condotta 16.7.3 - 4
<b>interferire intervalli invasione istruzioni lasciare il campo linee</b>	sul volano 16.7.2 durante il gioco 16.2 ostacolare l'avversario 13.4.2 - 4 da fuori campo non consentiti 16.5.1, RUC 3.8.3 non permesso 16.5.2 larghezza, colore 1.1 - 2, figura A, App.1 fanno parte dell'area di gioco 1.3
<b>malessere misure</b>	16.4, 16.7.1, RUC 3.10 campo 1.1 - 3, figura A, App.1 pali 1.4 posizione 1.5 rete 1.7, altezza dalla superficie del campo 1.10 volano 2.3, 2.6 racchetta 4.2, 4.3.2
<b>modificare non in gioco</b>	il volano 16.7.2 15 volano che colpisce la rete, si ferma sopra o vi si impiglia (vedi 13.8, 14.3, 15.2-4)



<b>offese</b>	comportamento 16.7.3, 16.8, RUC 3.13
<b>ostacolare</b>	il colpo regolare 13.4.4
<b>ostruzione</b>	13.4.3 - 4
<b>palestra</b>	altezza, in campo internazionale m 12 (minimo m 9) altezza, in campo nazionale m 9 (minimo m 5) spazio intorno al campo, internazionale m 2 spazio minimo in campo nazionale, laterale cm 30 fondo campo m 1,30
<b>pali</b>	altezza 1.4 posizione 1.5
<b>parte</b>	servente vedi " <i>Definizioni</i> " ricevente vedi " <i>Definizioni</i> " servire/ricevere nel singolare 10.1 servire/ricevere nel doppio 11.5
<b>parte ricevente</b>	singolare 10.1 doppio 11.5
<b>partita</b>	spiegazione nelle " <i>Definizioni</i> " numero di giochi 7.1, App.3
<b>posizione</b>	del compagno di gioco durante il servizio la ricezione 9.7
<b>prolungamento</b>	7.4 chiedere all'arbitro RUC 3.3.7 non previsto nelle partite con "handicap" App.2.1
<b>pronto</b>	a ricevere 9.5 non pronto 14.5
<b>punti</b>	di un gioco 7.2 - 4, App.3 assegnati solo al servente 7.6
<b>racchetta</b>	costruzione 4 regolare 5
<b>raccomandazioni</b>	che invade il campo avversario 13.4.2 - 3 agli ufficiali di campo RUC 1 - 6 agli arbitri RUC 3 giudice di servizio RUC 5 giudici di linea RUC 6
<b>reclami</b>	quali, quando a chi 17.6.2 17.6.8 decisioni dell'arbitro 17.6.1-2 solo per questioni di diritto 17.6.8
<b>recupero</b>	forza, 16.4
<b>regole</b>	applicate dall'arbitro deve 17.6.1
<b>responsabilità</b>	in generale = giudice arbitro 17.1 della partita e del campo = l'arbitro 17.2 del servizio = giudice di servizio 17.3, 17.5 della linea = giudice di linea 17.4, 17.5
<b>rete</b>	colore 1.6 costruzione 1.6 - 8 altezza 1.8 bordo superiore 1.8 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
<b>ricevente</b>	posizione 9.1.2 - 3 considerato pronto a ricevere (rispondere) 9.5

<b>riposo</b>	solo nei 90 secondi fra il primo e il secondo gioco e 5 minuti fra il secondo e il terzo gioco
<b>rispondere/servire</b>	dove stare 9.1.2
<b>punteggio</b>	dove possono stare i compagni di gioco 9.7 numero dei giochi della partita 7.1, App.3 solo per la parte servente 7.6 punti nel gioco 7.2 - 4, App.3 a chi spetta la scelta del prolungamento 7.4.5
<b>ritardare</b>	non per causa del giocatore 16.7.1, RUC 3.8.4 servizio/risposta 9.1.1, 13.1, RUC 3.8.4 unico giudice l'arbitro 16.6
<b>sanzioni</b>	16.8. cattiva condotta 16.3.8 quando è fallo e ....13.7
<b>scambio seguire volano servire/ricevere</b>	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
<b>servente</b>	colpire il volano sotto la vita (cintura) 9.1.5, 13.1, RUC 5.3 colpire il volano alla base 9.1.4, 13.1, 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
<b>servizio regolare</b>	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(cintura) 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
<b>servizio</b>	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
<b>singolare</b>	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)

<b>soffitto</b>	fallo se il volano lo tocca in gioco 13.2.4
<b>sorteggio</b>	scelta del vincente 6.1, scelta del perdente 6.2
<b>sospensione del gioco</b>	cosa annunciare 16.3, RUC 3.11 causato dal giocatore 16.7.1
<b>squalifica</b>	16.8.3
<b>giocatore stanco nessun riposo</b>	16.4
<b>terminologia</b>	da usare dall'arbitro durante la partita App.4
<b>toccare</b>	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
<b>ufficiali</b>	di gara, compiti e reclami 17 decisioni RUC 2
<b>velocità</b>	del volano 3
<b>verifica</b>	velocità del volano 3 altezza della rete 1.10 abbigliamento RUC 3.1.8
<b>vestiario</b>	fallo quando toccato dal volano 13.2.5 conformità RUC 3.1.8
<b>vincitore</b>	del gioco servente nel gioco successivo 7.5 annuncio dell'arbitro RUC 3.3.8
<b>violazioni persistenti</b>	13.7, 16.8.3
<b>violazioni ripetute</b>	13.7
<b>visuale</b>	ostruita dei ufficiali di campo 14.7, 17.6.6 ostruita dal compagno di gioco 9.7
<b>Volano</b>	disegno generale e peso 2.1 - 7 sintetico 2.8 verifica velocità sul campo 3 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