

Sulkapallon pelisäännöt

Hyväksytty liittohallituksen kokouksessa 5.6.2019

PELISÄÄNNÖT

MÄÄRITELMIÄ

Pelaaja	Sulkapalloa pelaava henkilö.
Ottelu	Sulkapallossa käytävä kilpailu vastakkaisten puolten kesken, kun kummallakin puolella on joko yksi tai kaksi pelaajaa
Kaksinpeli	Ottelu, jossa kummallakin vastakkaisella osapuolella on yksi pelaaja
Nelinpeli	Ottelu, jossa kummallakin vastakkaisella osapuolella on kaksi pelaajaa.
Syöttävä puoli	Puoli, jolla on syöttöoikeus.
Vastaanottava puoli	Syöttävää puolta vastustava puoli
Palloralli	Sarja peräkkäisiä lyöntejä, joka alkaa syötöstä ja päättyy siihen, kun pallo ei ole enää pelissä
Lyönti	Pelaajan mailan liike, jonka tarkoituksena on lyödä palloa

Vammaissulkapalloa koskevat erityissäännöt on merkitty kursiivilla

1. KENTTÄ VÄLINEINEEN

1.1 Kenttä on piirroksen A mukaisesti 40 mm levein rajoin merkitty suorakaide

Vammaisurheilussa käytetään seuraavia kenttiä:

1.1.1 Pyörätuolisulkapallo: kaksinpeli- ja nelinpelikentät on esitetty piirroksessa D ja E.

1.1.2 Seisaaltaan pelattava sulkapallo luokissa, jotka pelataan puolella kentällä: kaksinpelikenttä on esitetty piirroksessa F.

1.2 Rajat ovat helposti erottuvat, väriltään mieluiten valkoiset tai keltaiset.

1.3 Kaikki rajat kuuluvat osana rajaamaansa alueeseen.

1.4 Verkkotolppien korkeus on 155 cm kentän pinnasta ja ne ovat pystysuorassa asennossa, kun verkko on kiristetty säännössä 1.10 säädetyllä tavalla.

1.5 Verkkotolpat sijoitetaan piirroksen A mukaisesti nelinpelin sivurajojen kohdalle, siitä riippumatta pelataanko kaksin- vai nelinpeliä. Verkkotolppien rakenteen mikään osa ei saa ulottua sivurajan leveyttä pitemmälle kenttäalueelle.

1.6 Verkko on valmistettu tasapaksusta, ohuesta ja tummasta langasta. Sen solmunväli on 15-20 mm.

1.7 Verkko on 760mm korkea ja vähintään 6,1 metriä leveä

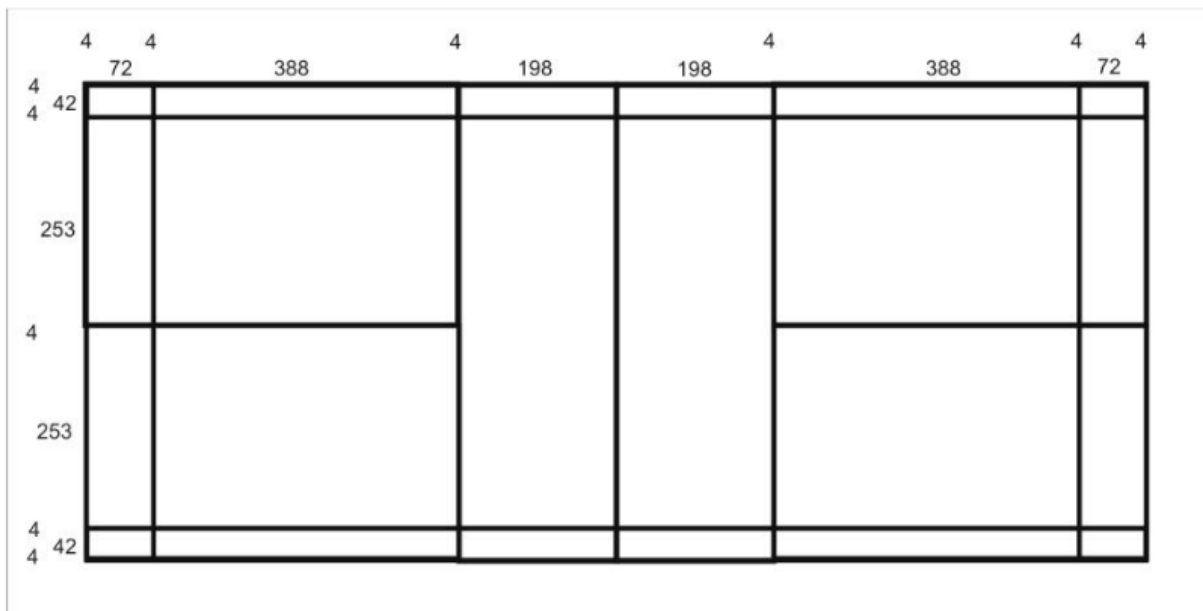
1.8 Verkon yläreunassa on 75 mm leveä valkoinen nauha, joka on taitettu kaksin kerroin sisällään kulkevan narun tai vaijerin ympäri. Nauhan tulee levätä narun tai vaijerin päällä.

1.9 Naru tai vaijeri pingotetaan verkkotolppien pään yli ja tasalle.

1.10 Verkon yläreuna on 152,4 cm:n korkeudella kentästä sen keskikohdalla ja 155 cm:n korkeudella nelinpelikentän sivurajojen kohdalla.

1.11 Verkon ja tolppien väliin ei saa jäädä aukkoja. Tarvittaessa verkko sidotaan koko korkeudeltaan tolppiin

PIIRROS A. Yhdistetty kaksin- ja nelinpelikenttä.



Mitat senttimetrejä.

2. SULKAPALLO

2.1 Sulkapallo voi olla tehty luonnon- ja/tai keinoaineista. Riippumatta siitä, mistä aineesta pallo on tehty, sen lento-ominaisuudet ovat pääpiirtein samanlaiset kuin sellaisen luonnonsulkaisen pallon, jossa on ohuella nahkakerroksella päällystetty korkista tehty nuppi.

2.2. Aitosulkainen pallo

2.2.1 Pallossa on 16 nuppiin kiinnitettyä sulkaa.

2.2.2 Sulkien pituus mitataan kärjestä nupin tyviosaan. Kussakin pallossa sulat ovat yhtä pitkiä. Pituus voi vaihdella 62-70 mm.

2.2.3 Sulkien kärkien muodostaman kehän halkaisija on 58-68 mm.

2.2.4 Sulat ovat langalla tai muulla sopivalla aineella lujasti kiinnitetyt.

2.2.5 Nupin halkaisija on 25-28 mm ja sen pää on pyöristetty

2.2.6 Pallo painaa 4,74 –5,50 grammaa.

2.3 Muut kuin luonnonsulkaiset pallot

2.3.1 Luonnonsulkien tilalla on keinoaineesta tehty verkkomainen rakenne tai sulkien jäljitelmä.

2.3.2 Nuppi on kuvattu säännössä 2.2.5

4.1.2 Verkko on se osa mailasta, jolla pelaajan on tarkoitus lyödä palloa.

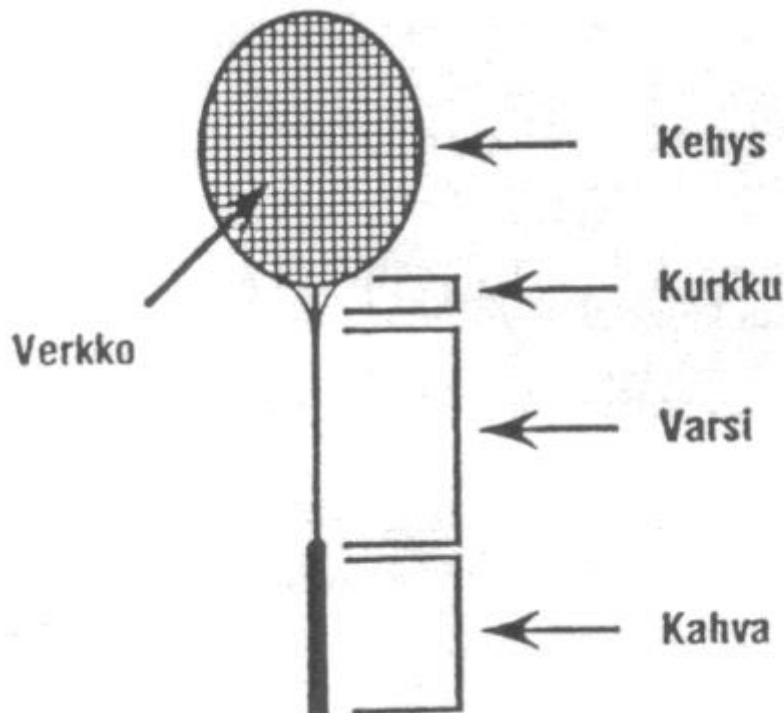
4.1.3 Kehys rajaa mailan verkon

4.1.4 Varsi yhdistää kahvan kehykseen (paitsi säännössä 4.1.5 määritellyssä tapauksessa)

4.1.5 Kurkku (mikäli mailassa on sellainen) yhdistää varren kehykseen

PIIROS C

4.2 Mailan verkko



4.2.1

Mailan verkko on tasainen ja muodostuu rakenteesta, jossa ristikkäiset jänteet kiinnittyvät kehykseen ja ovat risteyskohdissaan joko punottuja tai solmittuja. Jännerakenteen tulee olla pääpiirteittäin yhtenäinen eikä se erityisesti keskustassa saa olla harvempi kuin missään muualla

4.2.2 Mailan verkon pituus ei saa ylittää 280 mm eikä leveys 220 mm. Jänteet voivat kuitenkin ulottua alueelle, joka muutoin olisi mailan kurkku, sillä ehdolla, että

4.2.2.1 ulokkeessa verkon leveys ei ylitä 35 mm, eikä

4.2.2.2 verkon kokonaispituus ylitä 330 mm.

4.3 Mailassa

4.3.1 ei saa olla kiinni muita kappaleita tai ulokkeita kuin sellaisia, joita käytetään vain ja nimenomaan kestävyuden parantamiseksi, värähtelyn estämiseksi, painon jakauman muuttamiseksi tai kädensijan kiinnittämiseksi nauhalla pelaajan käteen ja jotka ovat kooltaan ja sijainniltaan järkevässä suhteessa tarkoitukseensa nähden, ja

4.3.2 ei saa olla mitään laitetta, jolla pelaaja voi olennaisesti muuttaa mailan muotoa

5. VÄLINEIDEN SÄÄNTÖJENMUKAISUUS

5.1 Sääntöjenmukaisuus

Kansainvälinen Sulkapalloliitto (BWF) ratkaisee, onko jokin maila, pallo tai väline tai välineen prototyyppi, jota käytetään sulkapallon pelaamiseen, määritelmien mukainen. BWF voi tehdä sellaisen päätöksen omasta aloitteestaan tai minkä tahansa asiasta vilpittömästi kiinnostuneen osapuolen pyynnöstä, mukaan lukien pelaajat, toimitsijat, välinevalmistajat tai kansalliset liitot tai niiden jäsenet.

5.2 Lisävarusteet vammaissulkapallossa

Vammaissulkapallossa voidaan käyttää pyörätuolia tai kainalosauvoja.

5.2.1 Pelaajan vartalo voidaan kiinnittää pyörätuoliin joustavalla vyöllä.

5.2.2 Pyörätuolissa voidaan käyttää tuolin takana tukipyörää, joka saa ulottua varsinaisten pyörien takapuolelle.

5.2.3 Pelaajan jalkojen tulee olla kiinnitettyinä pyörätuolin jalkatukiin.

6. ARVONTA

6.1 Ennen pelin alkamista tehdään arvonta ja voittanut puoli valitsee säännön 6.1.1 tai 6.1.2 mukaisesti kumpi:

6.1.1 syöttää tai vastaanottaa ensin

6.1.2 aloittaa pelin jommallakummalla puolella

6.2. Arvonnan hävinnyt puoli valitsee jäljelle jäävän vaihtoehdon

7. PISTELASKU

7.1 Ottelun voittamiseksi pelaajan tai peliparin tulee voittaa kaksi erää, ellei toisin ole kilpailukutsussa ilmoitettu.

7.2 Erän voittaa se pelaaja tai pelipari, joka saa ensin 21 pistettä, paitsi pykälissä 7.4 ja 7.5 säädetyissä tapauksissa.

7.3 Pallorallin voittanut pelaaja tai pelipari saa pisteen. Pallorallin voittaa pelaaja tai pelipari, jos vastapuoli tekee virheen tai pallo koskettaa kentän pintaa vastapuolen kenttäpuolella ja lakkaa siten olemasta pelissä.

7.4 Jos tilanteeksi tulee tasan 20, se pelaaja tai pelipari, joka ensin saavuttaa kahden pisteen johdon, voittaa erän.

7.5 Jos tilanteeksi tulee tasan 29, se pelaaja tai pelipari, joka ensin saavuttaa 30. pisteen, voittaa erän

7.6. Erän voittanut pelaaja tai pelipari aloittaa syöttämisen seuraavassa erässä

8. PUOLTENVAIHTO

8.1 Pelaajat vaihtavat puolta:

8.1.1 ensimmäisen erän päätyttyä

8.1.2 ennen kolmannen erän alkua ja

8.1.3 kolmannessa erässä, kun johdossa oleva pelaaja tai pelipari saa 11 pistettä.

8.2 Jos pelaajat jättävät vaihtamatta puolta säännössä 8.1 säädetyllä tavalla, he tekevät sen heti virheen paljastuttua ja kun pallo ei ole pelissä. Peliä jatketaan senhetkisestä pistetilanteesta

9. SYÖTTÖ

9.1 Oikeassa syötössä

9.1.1. kumpikaan puoli ei tarpeettomasti viivytä syöttöä sen jälkeen, kun syöttäjä ja vastaanottaja ovat asettuneet paikoilleen.

9.1.2 Kun syöttäjän mailan lavan liike taaksepäin on pysähtynyt, mikä tahansa viive syötön aloittamisessa (sääntö 9.2) katsotaan tarpeettomaksi viivyttämiseksi,

9.1.3 syöttäjä ja vastaanottaja seisovat vinottain vastakkaisissa syöttöruuduissa koskettamatta niiden rajoja

9.1.3.1 Vammaissulkapallon pyörätuoliluokissa ja seisaaltaan puolella kentällä pelattavissa luokissa, syöttäjä ja vastaanottaja ovat sijoittuneet piirrosten D ja F mukaisesti.

9.1.4 syöttäjän ja vastaanottajan molempien jalkojen jokin kohta pysyy liikkumatta kosketuksessa kentän pintaan syötön alkuhetkestä (sääntö 9.2) siihen saakka, kunnes syöttö on annettu (sääntö 9.3)

9.1.4.1 Pyörätuolisulkapallossa syötön alkuhetkestä siihen saakka, kun syöttö on annettu sekä syöttäjän että vastaanottajan pyörien pyörät on oltava liikkumatta lukuun ottamatta syöttäjän tuolin normaalia vastaliikettä.

9.1.5 syöttäjän maila osuu ensin pallon nuppiin

9.1.6 syöttäjän mailan osuessa palloon koko pallo on syöttäjän vyötärön alapuolella. Vyötärönä pidetään sitä kuvitteellista linjaa vartalon ympäri, joka kulkee syöttäjän alimman kylkiluun alimman osan tasalla.

9.1.6.1 Pyörätuolisulkapallossa koko pallon on oltava syöttäjän kainalon alapuolella sillä hetkellä, kun syöttäjän maila osuu palloon.

9.1.7 syöttäjän mailan varsi ja mailan kehys sillä hetkellä, kun palloon osutaan, osoittavat alaspäin

9.1.8 syöttäjän mailan liikkeen tulee jatkua eteenpäin syötön alkamishetken (sääntö 9.2) jälkeen siihen saakka, kun syöttö on annettu (sääntö 9.3.) ja

9.1.9 pallo lentää syöttäjän mailasta ylöspäin, ylittää verkon ja, ellei sen lentoa keskeytetä, putoaa vastaanottajan syöttöruutuun (toisin sanoen ruudun rajalle tai rajojen sisäpuolelle)

9.1.10 On virhe, jos syöttäjä yrittäessään syöttää, ei osu palloon

9.2 Kun pelaajat ovat asettuneet paikoilleen, syöttö alkaa sillä hetkellä, kun syöttäjän mailan lapa ensimmäisen kerran liikkuu eteenpäin

9.3 Syöttö on annettu, kun sen alkamishetken (sääntö 9.2) jälkeen syöttäjä mailallaan osuu palloon tai yrittäessään syöttää ei osu palloon

9.4 Syöttäjän ei tule syöttää, ennen kuin vastaanottaja on valmiina, mutta vastaanottajan katsotaan olleen valmis, jos syötön palautusta on yritetty.

9.5 Nelinpeleissä syöttäjän ja syötön vastaanottajan peliparit voivat sijoittua mihin tahansa omalla kenttäpuolellaan, kunhan eivät häiritse vastapuolen syöttäjän tai vastaanottajan näkemistä

10. KAKSINPELI

10.1 Syöttö- ja vastaanottoruudut

10.1.1 Pelaajat syöttävät ja ottavat syötön vastaan oikeanpuoleisessa syöttöruudussaan, kun syöttäjällä ei ole erässä lainkaan tai on parillinen määrä pisteitä

10.1.2 Pelaajat syöttävät ja ottavat syötön vastaan vasemmanpuoleisessa syöttöruudussaan, kun syöttäjällä on erässä pariton määrä pisteitä

10.1.3 Puolella kentällä pelattavissa vammaissulkapalloluokissa syöttäjä syöttää ja vastaanottaja ottaa vastaan omissa syöttöruuduissaan.

10.2 Pelin kulku ja pelaajan sijoittuminen kentällä. Pallorallissa syöttäjä ja syötön vastaanottaja lyövät palloa vuorotellen mistä tahansa kentältä omalta puoleltaan verkkoa, kunnes pallo lakkaa olemasta pelissä (sääntö 15).

10.3 Pisteiden voittaminen ja syöttö

10.3.1 Jos syöttäjä voittaa pallorallin (sääntö 7.3), hän saa pisteen. Sen jälkeen hän syöttää uudestaan toisesta syöttöruudusta.

10.3.2 Jos vastaanottaja voittaa pallorallin (sääntö 7.3), hän saa pisteen ja hänestä tulee uusi syöttäjä.

11. NELINPELI

11.1. Syöttöruudut

11.1.1 Pelaaja syöttää oikeanpuoleisesta syöttöruudusta, kun hänen puolellaan on nolla tai parillinen määrä pisteitä.

11.1.2 Pelaaja syöttää vasemmanpuoleisesta syöttöruudusta, kun hänen puolellaan on pariton määrä pisteitä.

11.1.3 Vastaanottaneen puolen viimeksi syöttänyt pelaaja vastaanottaa siinä syöttöruudussa, josta hän syötti viimeksi. Vastaanottajan pelipari vastaanottaa viereisessä syöttöruudussa.

11.1.4 Siitä vastaanottavan puolen pelaajasta, jonka tulee vastaanottaa syöttö syöttäjää vinottain vastapäätä olevassa ruudussa, tulee vastaanottaja.

11.1.5 Pelaaja vaihtaa syöttöruutua vain silloin, kun hänen syötöstään pelaajan puoli voittaa pisteen.

11.1.6 Syöttöruudun määrää aina syöttävän puolen pistetilanne (säännöt 11.1.1 ja 11.1.2), paitsi säännössä 12 kuvatuissa tilanteissa.

11.2 Pelin kulku ja pelaajien sijoittuminen kentällä

Sen jälkeen, kun syöttö on palautettu, palloa voi lyödä mistä tahansa omalta puoleltaan verkkoa kumpi tahansa syöttäneen puolen pelaaja ja sen jälkeen kumpi tahansa syötön vastaanottaneen puolen pelaaja. Näin jatketaan, kunnes pallo lakkaa olemasta pelissä (sääntö 15).

11.3 Pisteiden voittaminen ja syöttö

11.3.1 Jos syöttäjän puoli voittaa pallorallin (sääntö 7.3), se saa pisteen ja syöttänyt pelaaja jatkaa syöttämistä.

11.3.2 Jos syötön vastaanottanut puoli voittaa pallorallin (sääntö 7.3), se saa pisteen ja siitä tulee syöttävä puoli.

11.4 Syöttöjärjestys

Kussakin erässä syöttöoikeus siirtyy seuraavasti:

11.4.1 erän aloittaneelta pelaajalta, joka aloitti pelin syöttämällä oikeanpuoleisesta syöttöruudusta

11.4.2 ensimmäisen syötön vastaanottaneen pelaajan peliparille. Hän syöttää vasemmasta syöttöruudusta

11.4.3 ensimmäisen syötön syöttäneen pelaajan peliparille

11.4.4 ensimmäisen syötön vastaanottaneelle pelaajalle

11.4.5 erän aloittaneelle pelaajalle jne.

11.5 Pelaaja ei saa syöttää tai vastaanottaa syöttöä väärällä vuorolla tai vastaanottaa kahta peräkkäistä syöttöä samassa erässä paitsi säännössä 12 säädetyissä tapauksissa.

11.6 Kumpi voittaneen puolen pelaaja tahansa voi seuraavan erän alussa antaa ensimmäisen syötön, jonka kumpi hävinneen puolen pelaaja tahansa voi vastaanottaa.

12. SYÖTTÖRUUTUVIRHEET

12.1 Syöttöruutuvirhe on tehty, kun pelaaja on

12.1.1 syöttänyt väärällä vuorolla; tai

12.1.2 syöttänyt väärästä ruudusta tai vastaanottanut syötön seisten väärässä ruudussa

12.2 Jos syöttöruutuvirhe havaitaan, se korjataan ja peli jatkuu vallitsevasta pistetilanteesta.

13. VIRHEET

Virhe tehdään:

13.1 jos syöttö ei ole oikea (sääntö 9.1)

13.2 jos syötössä:

13.2.1. pallo tarttuu verkkoon ja jää riippumaan sen päälle tai

13.2.2 ylitettyään verkon jää siihen kiinni

13.2.3 palloa lyö syötön vastaanottajan pelipari

13.3 jos pelissä pallo

13.3.1 putoaa kentän rajojen ulkopuolelle (toisin sanoen ei rajoille tai niiden sisäpuolelle).

13.3.2 ei ylitä verkkoa

13.3.3 osuu kattoon tai seiniin

13.3.4 osuu pelaajaan tai hänen vaatteisiinsa

13.3.4.1 Vammaissulkapallossa pyörätuolia tai kainalosauvaa pidetään osana pelaajan vartaloa.

13.3.5 osuu mihin tahansa muuhun kohteeseen tai henkilöön kentän ulkopuolella.

Mikäli hallin rakenne niin vaatii, paikallinen kilpailujärjestäjä voi laatia lisäsääntöjä sen varalta, että pallo osuu johonkin esteeseen tai katoaa hetkellisesti näkyvistä. Näihin sääntöihin kansallisella liitolla on veto-oikeus.

13.3.6 otetaan mailalla kiinni, pidetään siinä ja sitten heitetään

13.3.7 sama pelaaja lyö palloa kahdella peräkkäisellä lyönnillä. Kuitenkaan pallon osuminen samassa lyönnissä ensin mailan kehukseen ja sitten verkkoon ei ole virhe

13.3.8 pelaaja ja hänen peliparinsa lyövät palloa peräkkäin tai

13.3.9 pallo koskettaa pelaajan mailaa eikä lennä sen jälkeen vastapuolen kenttäpuolta kohti

13.4 jos pallon ollessa pelissä pelaaja

13.4.1 koskettaa verkkoa tai sen tukia mailallaan, kehollaan tai asusteillaan

13.4.2 tunkeutuu mailallaan tai kehollaan verkon yli vastustajan kenttäpuoliskolle. Lyöjä saa kuitenkin lyödessään seurata mailallaan palloa verkon yli, jos pallon on osuttu ensimmäiseksi pisteessä, joka on lyöjän puolella verkkoa

13.4.3 tunkeutuu mailallaan tai kehollaan verkon ali vastustajan kenttäpuoliskolle siten, että estää tai häiritsee vastustajaa

13.4.4 estää vastustajaa lyömästä oikein tämän seurattessa palloa mailallaan verkon yli

13.4.5 harkitusti häiritsee vastustajaa millään tavoin, esimerkiksi huutamalla tai elehtimällä

13.4.6 Pyörätuolisulkapallossa

13.4.6.1 Lyöntihetkellä mikään osa pelaajan ylävartalosta ei ole kosketuksissa pyörätuolin istuimen kanssa.

13.4.6.2 jos pelaajan jalan kiinnitys jalkatukeen irtoaa.

13.4.6.3 pelin aikana pelaaja koskettaa lattiaa millä tahansa jalan osalla.

13.5 jos pelaaja syyllistyy räikeään, toistuvaan tai jatkuvaan säännön 16 rikkomiseen

14. "LET"-TILANTEET

14.1 "Let"-huudolla tuomari tai pelaaja (jos tuomaria ei ole) keskeyttää pelin

14.2. "Let" tuomitaan, jos:

14.2.1 syöttäjä syöttää ennen kuin vastaanottaja on valmiina (sääntö 9.4)

14.2.2 samassa syötössä sekä vastaanottajalle että syöttäjälle tuomitaan virhe

14.2.3 syötön palautuksen jälkeen:

14.2.3.1 pallo tarttuu verkkoon ja jää riippumaan sen päälle tai

14.2.3.2 ylitettyään verkon, jää siihen kiinni

14.2.4. pelin aikana pallo hajoaa niin, että nuppi irtoaa täysin muusta pallosta

14.2.5 tuomarin mielestä valmentaja häiritsee peliä tai vastapuolen pelaajaa

14.2.6. rajatuomari ei näe rajan läheisyyteen pudonneen pallon osumakohtaa eikä tuomarikaan voi sitä tuomita

14.2.7. on sattunut mikä tahansa odottamaton tilanne tai onnettomuus

14.3 "Let"-tapauksessa viimeisen syötön jälkeistä peliä ei oteta huomioon ja viimeksi syöttänyt pelaaja syöttää uudelleen.

15. PALLO EI OLE PELISSÄ

Pallo ei ole pelissä, kun

15.1 se osuu verkkoon tai verkkotolppaan ja alkaa pudota kohti kentän pintaa lyöjän puolella verkkoa

15.2 se osuu kentän pintaan tai

15.3 "virhe" tai "let" on tapahtunut

16. PELIN KESKEYTYKSETTÖMYYS, HUONO KÄYTÖS, RANGAISTUKSET

16.1 Pelin tulee olla keskeytyksetöntä ensimmäisestä syötöstä ottelun päättymiseen saakka paitsi sääntöjen 16.2 ja 16.3 ja pyörätuolisulkapallossa säännön 16.5.3 sallimissa tapauksissa

16.2 Tauot

16.2.1 jokaisessa erässä enintään 60 sekunnin tauko, kun johdossa oleva puoli saa 11 pistettä ja

16.2.2 Kaikissa otteluissa sallitaan ensimmäisen ja toisen erän välillä enintään 120 sekunnin tauko ja samoin toisen ja kolmannen erän välillä

(Televisioitavissa otteluissa ylituomari voi ennen ottelua päättää, että säännössä 16.2 säädetyt tauot ovat pakollisia ja määrätyn mittaisia)

16.3 Pelin keskeytys

16.3.1 Tuomari voi keskeyttää pelin tarpeelliseksi harkitsemansa pituiseksi ajaksi, kun pelaajista riippumattomat seikat tekevät sen välttämättömäksi.

16.3.2 Erikoistilanteissa ylituomari voi neuvoa tuomaria keskeyttämään pelin.

Pyörätuolisulkapallossa pyörätuolin korjaamista voidaan pitää erikoistilanteena

16.3.3 Jos peli keskeytetään, se aloitetaan uudestaan keskeyttämishetkellä olleesta pistetilanteesta.

16.4 Pelin viivyttäminen

16.4.1. Missään tapauksessa peliä ei saa viivyttää, jotta pelaaja voisi koota voimia tai vetää henkeä tai saada ohjeita.

16.4.2. Vain tuomari päättää mistä tahansa pelin viivyttämisestä

16.5 Neuvojen antaminen ja kentältä poistuminen

16.5.1 Pelaaja voi saada ohjeita pelin aikana vain silloin, kun pallo ei ole pelissä (sääntö 15)

16.5.2 Säännössä 16.2 säädetyt taukoja lukuun ottamatta pelaaja ei saa poistua kentältä ilman tuomarin lupaa.

16.5.3 Pyörätuolisulkapallossa pelaajan voidaan sallia poistua kentältä yhden ylimääräisen tauon ajaksi katetroinnin mahdollistamiseksi. Ylituomari seuraa pelaajan mukana.

16.6 Pelaaja ei saa

16.6.1 tarkoituksellisesti viivyttää tai keskeyttää peliä

16.6.2 tarkoituksellisesti muunnella tai vaurioittaa palloa sen nopeutta tai lento-ominaisuuksia muuttaakseen

16.6.3 käyttäytyä hyökkäävästi tai sopimattomalla tavalla

16.6.4 syyllistyä sellaiseen huonoon käytökseen, jota sulkapallon säännöt eivät muuten koske

16.7 Rikkomusten tuomitseminen

16.7.1 Tuomari rankaisee mistä tahansa säännöissä 16.4.1, 16.5.2 tai 16.6 mainitusta rikkomuksesta

16.7.1.1 antamalla rikkoneelle puolelle varoituksen

16.7.1.2 tuomitsemalla virheen rikkoneelle puolelle, jos sitä on aikaisemmin varoitettu.

16.7.1.3 tuomitsemalla virheen rikkoneelle puolelle räikeässä säännön 16.2 rikkomuksessa

16.7.2 Tuomitessaan rikkoneelle puolelle virheen (sääntö 16.7.1.2 tai 16.7.1.3) tuomari ilmoittaa siitä välittömästi ylituomarille, jolla on oikeus diskvalifioida rikkonut puoli ottelusta.

17. TOIMIHENKILÖT JA VETOOMUKSET

17.1 Ylituomarilla on yleisvastuu kilpailusta. Kilpailu koostuu otteluista.

17.2 Tehtäväänsä määrätty tuomari on vastuussa ottelusta, kentästä ja sen välittömästä ympäristöstä. Hän antaa selonteon ylituomarille

17.3 Syöttötuomari tuomitsee syöttäjän mahdollisesti tekemät syöttövirheet (säännöt 9.1.2-9.1.8).

17.4 Rajatuomari ratkaisee, osuuko pallo kentän pintaan vai kentän ulkopuolelle hänen tuomittavikseen määrätyillä rajoilla.

17.5 Toimihenkilön päätökset ovat lopullisia kaikissa niissä asioissa, joista hän on vastuussa.

17.5.1. Tuomari voi kuitenkin muuttaa rajatuomarin tuomion, jos hän on tuomarin mielestä selkeästi tuominnut väärin.

17.6 Tuomari

17.6.1 valvoo sulkapallon pelisääntöjen noudattamista ja huolehtii niiden täytäntöönpanosta, erityisesti tuomitsemalla 'virhe' tai 'let' kumman tahansa sattuessa

17.6.2 ratkaisee riitatilannetta koskevan vetoomuksen, jos tämä on tehty ennen seuraavan syötön antamista

17.6.3 huolehtii, että pelaajat ja katsojat pysyvät tietoisina ottelun kulusta

17.6.4 nimittää tai vapauttaa tehtävästään rajatuomareita tai syöttötuomarin neuvoteltuaan ylituomarin kanssa

17.6.5 ottelun käymiseksi tarvittavan toimihenkilön puuttuessa järjestää tämän tehtävien hoidon

17.6.6 kun nimetty raja- tai syöttötuomari ei nähnyt tilannetta, ratkaisee asian itse tai tuomitsee "let"

17.6.7 merkitsee muistiin ja antaa ylituomarille selonteon kaikista sääntöön 16 liittyvistä asioista ja

17.6.8 vie ylituomarin päätettäväksi kaikki sääntöjä koskevat vetoomukset; ne tulee tehdä ennen seuraavan syötön antamista tai ottelun lopussa ennen vetoomuksen tekijäpuolen poistumista kentältä

LIITTEET

Liite 1

1. Jos verkkotolppien sijoittaminen sivurajoille ei ole mahdollista, verkon ali menevien sivurajojen paikka tulee osoittaa jollakin tavoin, esim. käyttämällä ohuita pylväitä tai 40 mm leveitä nauhoja, jotka ovat kiinnitetyt sivurajaan ja nousevat pystysuoraan ulottuen verkon selkänaruun asti.

2. Jos tila ei salli kentän merkitsemistä nelinpeliä varten, se voidaan merkitä ainoastaan kaksinpeliä varten. Takarajat ovat silloin myös syöttöruutujen takarajoja ja verkkotolpat tai niiden tilalla olevat nauhat sijoitetaan sivurajojen kohdalle

Vammaissulkapallon kentät:



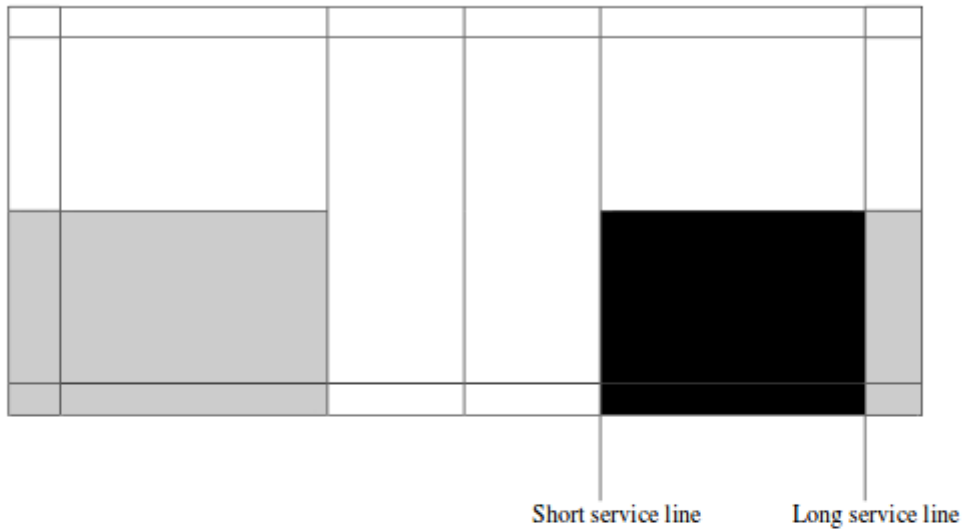
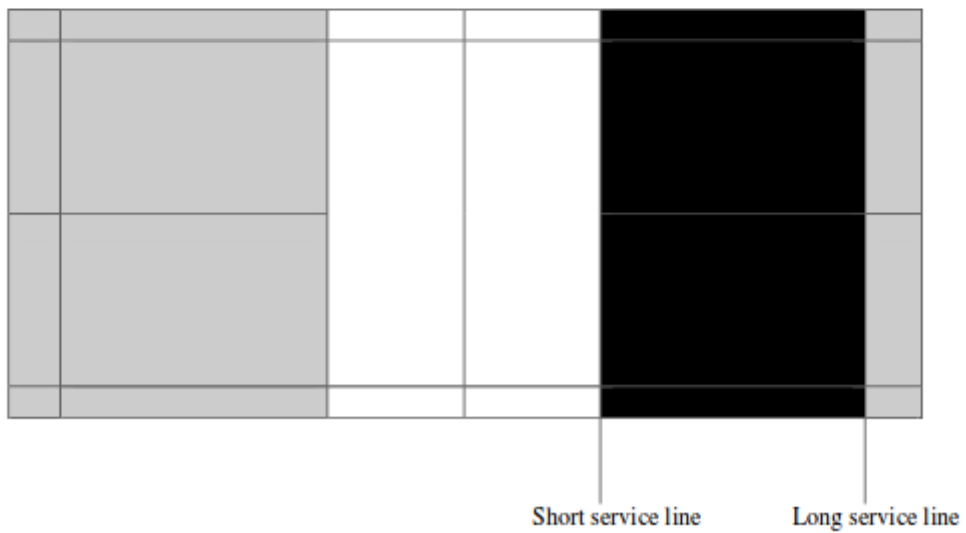
Note: In all diagrams that follow  = court area for play and  = service area

DIAGRAM D

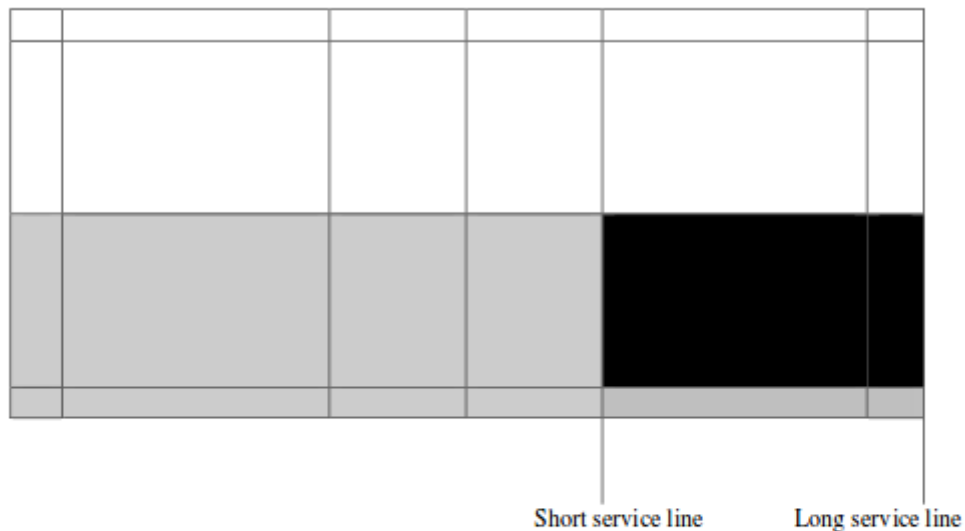


Court and service court for Para-badminton wheelchair Classes singles

DIAGRAM E



Court and service court for doubles Para-badminton wheelchair Classes doubles

DIAGRAM F

Court and service court for Para-badminton singles standing Classes playing half-court.

All other standing Classes will play standard court (Diagram A) for both singles and doubles.

Liite 2

BWF:n ja BE:n sanktioimissa kilpailuissa käytetään oikean syötön määrittämiseen sääntöjen 9.1.5 ja 9.1.6 sijaan seuraavaa sääntöä:

9.1.6 syöttäjän mailan osuessa palloon koko pallo on alle 1,15 metrin korkeudella kentän pinnasta.

Tällöin syöttötuomarilla on käytössään syötön korkeuden mittalaite, jonka avulla hän voi määrittää syötön korkeuden.

Rajatuomioiden oikeudellisuuden todentamiseen voidaan käyttää BWF:n kilpailuissa ns. IRS-järjestelmää säännön 17.5.2 mukaisesti.

17.5.2. Kun Instant Review System (IRS) on käytössä, sitä käytetään rajatuomioiden haastojen ratkaisuisissa (BWF säädökset 14.1.8, Instant Review System)