



F.I.Ba.
Federazione Italiana Badminton

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO

In vigore dal 1 luglio 2012

GENERALITÀ

1) Presenza degli allenatori sull'area di gioco nei Campionati Italiani nazionali

Prima dell'inizio dei campionati italiani nazionali sono consegnati alla singola ASA partecipante, come autorizzazione per l'accesso degli allenatori sull'area di gioco, degli accrediti nella misura di:

- n. 2 accrediti fino a 8 giocatori iscritti;
- n. 3 accrediti da 9 a 15 giocatori iscritti e
- n. 4 accrediti per 16 o più giocatori iscritti.

Senza l'accredito è vietato l'accesso all'area di gioco.

CAPO 1

MANIFESTAZIONI DI BADMINTON

Articolo 1.1 - Classificazione delle competizioni

- 1.1.1 Le manifestazioni di badminton, individuali e a squadre, si distinguono in:
- a) circuito individuale;
 - b) circuito di doppio;
 - c) campionati individuali;
 - d) campionati a squadre;
 - e) coppa Italia;
 - f) tornei individuali e a squadre;
 - g) tornei giovanili;
 - h) tornei vari;
 - i) tornei atipici;
 - j) manifestazioni ed incontri internazionali.
- 1.1.2 Le manifestazioni e gli incontri sono denominati nazionali, se aperti a tutti i tesserati; regionali, se limitati ai tesserati di una regione; provinciali, se limitati ai tesserati di una provincia.
- 1.1.3 Le manifestazioni classificate "open" sono aperte anche agli stranieri.

Articolo 1.2 - Calendario agonistico

- 1.2.1 La Federazione compila il calendario agonistico per le manifestazioni di cui alle lettere a), b), c), d), e) e j) dell'articolo precedente; vanno inseriti anche i tornei individuali che assegnano punti per il circuito individuale.
- 1.2.2 Una manifestazione può essere rinviata dalla Federazione su accordo delle parti o per causa di forza maggiore.

Articolo 1.3 - Circuito individuale

- 1.3.1 La qualifica di circuito individuale è attribuita alle manifestazioni che comprendono le prove annuali indicate nei singoli regolamenti per determinare la classifica nazionale nelle discipline: singolare maschile (SM) e singolare femminile (SF).
- 1.3.2 L'organizzazione delle singole prove del circuito, che si svolgono in sedi diverse, può essere affidata dalla Federazione alle A.S.A. che ne facciano richiesta e che siano in grado di garantirne il regolare svolgimento.
- 1.3.3 Il circuito si divide nelle categorie: A, B, C, D, F e H.
- 1.3.4 La suddivisione del territorio nazionale per le prove del circuito è la seguente:

A (Italia)										
B (Italia)										
C/n (nord)					C/s (sud)					
Valle d'Aosta		(AOS)			Toscana		(TOS)			
Piemonte		(PIE)			Umbria		(UMB)			
Lombardia		(LOM)			Sardegna		(SAR)			
Liguria		(LIG)			Lazio		(LAZ)			
Alto Adige		(AAD)			Campania		(CAM)			
Trentino		(TRE)			Abruzzo		(ABR)			
Veneto		(VEN)			Molise		(MOL)			
Friuli-Venezia Giulia		(FRI)			Puglia		(PUG)			
Emilia-Romagna		(EMI)			Basilicata		(BAS)			
Marche		(MAR)			Calabria		(CAL)			
					Sicilia (SIC)					
Suddivisione interregionale della C/n										
D01		D02			D03		D04		D05	
PIE - LIG		LOM - AOS			AAD - TRE		VEN - FRI		EMI - MAR	
F01	F02	F03	F04	F05	F06	F07	F08	F09	F10	
Suddivisione interregionale della C/s										
D06		D07		D08		D09		D10		D11
TOS - UMB		SAR		LAZ - ABR		CAM - MOL		PUG - BAS		CAL - SIC
F11	F12	F13	F14	F15	F16	F17	F18	F19	F20	F21
La categorie F è suddivisa in 21 classifiche corrispondenti alle singole Regioni										
La categoria H, suddivisa in H1 e H2, è istituita in ogni singola regione										

- 1.3.5 Per esigenze organizzative, a richiesta dell'A.S.A. interessata, il consiglio federale può autorizzare temporaneamente l'aggregazione con un altro raggruppamento.
- 1.3.6 Il circuito può essere suddiviso anche per settori di età. Le categorie under sono contrassegnate con uA, uB, uC, uD, uF e uH e la loro suddivisione territoriale corrisponde a quella nazionale.

Articolo 1.4 - Circuito di doppio

- 1.4.1 La qualifica di circuito di doppio è attribuita alle manifestazioni che comprendono le prove indicate nei singoli regolamenti nelle discipline del doppio maschile (DM), del doppio femminile (DF) e del doppio misto (DX).
- 1.4.2 L'organizzazione delle prove di doppio, che si svolgono in sedi diverse, può essere affidata dalla Federazione alle A.S.A. che ne facciano richiesta e che siano in grado di garantirne il regolare svolgimento.
- 1.4.3 Il circuito si divide in ogni disciplina nelle categorie A, B, C, D e F e comprende tutti i settori di età.
- 1.4.4 La suddivisione del territorio nazionale per le prove del circuito è quella del circuito individuale.

Articolo 1.5 - Campionati italiani individuali

- 1.5.1 I campionati italiani individuali sono indetti dalla Federazione che ne fissa annualmente le date e ne regola e controlla lo svolgimento in conformità degli specifici regolamenti
- 1.5.2 L'organizzazione dei singoli campionati, che si svolgono anche in sedi diverse, può essere affidata dal consiglio federale alle A.S.A. che ne facciano richiesta e che siano in grado di garantirne il regolare svolgimento.
- 1.5.3 I campionati si distinguono in:
- a) campionato assoluto;

- b) campionato juniores (under 19);
- c) campionato under 17;
- d) campionato under 15;
- e) campionato under 13;
- f) campionato over.

I singoli campionati comprendono le discipline di singolare maschile (SM), singolare femminile (SF), doppio maschile (DM), doppio femminile (DF) e doppio misto (DX) e sono riservati ai tesserati con cittadinanza italiana.

Articolo 1.6 - Campionati italiani a squadre

- 1.6.1 I campionati italiani a squadre, compresi i tornei di play off, sono indetti dalla Federazione che ne fissa annualmente le date e ne regola e controlla lo svolgimento in conformità degli specifici regolamenti.
- 1.6.2 I campionati a squadre si distinguono in:
 - a) campionato di serie A;
 - b) campionato di serie B;
 - c) campionato di serie C;
 - d) campionato di serie D.
- 1.6.3 I campionati di serie A e B sono nazionali, le serie C e D sono regionali.
- 1.6.4 La suddivisione del territorio nazionale in zone è la seguente:

italiano		A	unico girone	tutto il territorio
italiano		B	uno o gironi	tutto il territorio
C uno o più gironi in ogni regione				
Valle d'Aosta	Alto Adige	Lazio	Campania	
Piemonte	Trentino	Sardegna	Basilicata	
Lombardia	Veneto	Abruzzo	Calabria	
Liguria	Friuli-Venezia Giulia	Molise	Sicilia	
Toscana	Emilia-Romagna	Puglia		
Umbria	Marche			

- 1.6.5 Per esigenze organizzative, il consiglio federale può autorizzare temporaneamente l'aggregazione di una regione con un altro raggruppamento.

Articolo 1.7 - Coppa Italia

- 1.7.1 La coppa Italia, torneo a squadre, è indetta dalla Federazione che ne fissa annualmente le date e ne regola e controlla lo svolgimento in conformità degli specifici regolamenti.
- 1.7.2 L'organizzazione della coppa e delle sue tre fasi, che si svolgono anche in sedi diverse, può essere affidata dal consiglio federale alle A.S.A. che ne facciano richiesta e che siano in grado di garantirne il regolare svolgimento.

Articolo 1.8 - Tornei individuali e a squadre

- 1.8.1 La qualifica di torneo individuale è attribuita alle manifestazioni che prevedono una o più discipline di badminton.
- 1.8.2 La qualifica di torneo a squadre è attribuita alle manifestazioni che prevedono incontri intersociali con la formula indicata nel regolamento del torneo.
- 1.8.3 Essi devono essere autorizzati dalla Federazione.

Articolo 1.9 - Tornei giovanili

- 1.9.1 Sono tornei giovanili quelli riservati ai settori juniores e under 17, 15 e 13 eventualmente a fasce di età diverse stabilite dal consiglio federale per un singolo specifico torneo.
- 1.9.2 I tornei nazionali possono comprendere anche fasi regionali, provinciali o zonal, se previsto dal regolamento del torneo.

Articolo 1.10 - Tornei vari

- 1.10.1 Per tornei vari si intendono le sfide, le partite, gli incontri o gare intersociali e quelli sociali compresi anche i campionati degli stessi.
- 1.10.2 Le manifestazioni, gli incontri o gare intersociali devono essere espressamente autorizzati dalla Federazione e possono essere con partecipazione straniera.
- 1.10.3 Per tornei e campionati sociali si intendono quelli promossi dalle A.S.A. esclusivamente per i propri tesserati. Qualora se ne richieda l'approvazione, devono essere osservate le norme del regolamento tecnico sportivo.

Articolo 1.11 - Tornei atipici

- 1.11.1 Sono manifestazioni atipiche le esibizioni, gli incontri e i tornei ad invito che siano di durata inferiore ai 4 giorni o ai quali i partecipanti siano ammessi a prescindere dalla loro classifica.
- 1.11.2 Essi devono essere autorizzati dalla Federazione.
- 1.11.3 Se prevedono l'utilizzazione di impianti non omologati, è necessaria la preventiva omologazione dei campi di gioco, da chiedere al settore federale competente.
- 1.11.4 I trasgressori sono passibili delle sanzioni previste nel regolamento di giustizia.

Articolo 1.12 - Manifestazioni ed incontri internazionali

- 1.12.1 La qualifica di torneo internazionale individuale è attribuita alle manifestazioni open, a cui prendano parte anche giocatori stranieri.
- 1.12.2 La qualifica di torneo internazionale a squadre è attribuita alle manifestazioni open, a cui prendano parte anche squadre straniere.
- 1.12.3 L'organizzazione delle manifestazioni ed incontri internazionali deve essere autorizzato della Federazione.
- 1.12.4 L'organizzazione di campionati europei o mondiali, di manifestazioni che assegnano punti per le classifiche internazionali sono di esclusiva competenza della Federazione, che può anche designare un'A.S.A. sui campi della quale ha luogo, prescrivendo tutte le modalità tecniche ed organizzative della manifestazione.

CAPO 2

APPROVAZIONE DELLE MANIFESTAZIONI - ISCRIZIONI

Articolo 2.1 - Approvazione federale

- 2.1.1 Per organizzare manifestazioni di badminton, le A.S.A. devono richiedere ed ottenere la preventiva approvazione della Federazione, che viene concessa per le manifestazioni indicate nell'articolo 1.1.
- 2.1.2 Le A.S.A. organizzatrici ed i partecipanti sono tenuti alla stretta osservanza dei regolamenti federali e delle regole di badminton.
- 2.1.3 È fatto divieto ai tesserati di partecipare a manifestazioni non autorizzate, salvo che si tratti di tornei o campionati sociali, per i quali si applica il disposto del comma 1.10.3.

Articolo 2.2 - Modalità per l'approvazione

- 2.2.1 Per ottenere la prescritta approvazione, occorre farne domanda su modulo federale al quale vanno allegate:
 - a) la tassa di approvazione se prevista e nella misura annualmente stabilita dal consiglio federale;
 - b) il programma-regolamento della manifestazione,
 - c) la dichiarazione di disponibilità degli ufficiali di gara, con la specificazione dell'incarico di giudice arbitro; i nominativi possono essere scelti solo tra gli ufficiali di gara abilitati per l'incarico ed elencati nell'albo federale.
- 2.2.2 Le domande vanno inoltrate:
 - a) alla segreteria federale entro il 15 aprile per le manifestazioni che si devono svolgere dal 1 luglio al 31 dicembre ed entro il 15 ottobre per quelle che si devono svolgere dall'1 gennaio al 30 giugno;
 - b) per le manifestazioni di categoria H1 e H2 le domande devono essere inoltrate al comitato/delegato regionale almeno 60 giorni prima della data di svolgimento;
 - c) per le manifestazioni, per le quali non è richiesta la pubblicazione nel calendario agonistico federale, le domande devono essere inoltrate alla segreteria federale almeno 30 giorni prima della data di svolgimento.
- 2.2.3 L'A.S.A. organizzatrice può diffondere il programma-regolamento della manifestazione soltanto dopo l'approvazione federale.
- 2.2.4 Una copia del programma-regolamento, restituito all'A.S.A. organizzatrice con l'approvazione federale, deve essere esposta nella sede della manifestazione.

Articolo 2.3 - Iscrizioni: modalità e tasse

- 2.3.1 Qualunque tipo di iscrizione può essere fatta solo indicando nominativi di giocatori in possesso di tessera agonistica o amatoriale (per le sole manifestazioni amatoriali) valida per l'anno sportivo in corso.
- 2.3.2 Le iscrizioni devono pervenire col modulo federale trasmesso anche solo per fax o per via telematica entro i termini previsti nei singoli regolamenti delle gare federali o con la modalità e nei termini stabiliti nel programma-regolamento della manifestazione indetta e organizzata dall'A.S.A.
- 2.3.3 Le iscrizioni devono essere fatte a cura dell'A.S.A. a cui appartiene il tesserato e i moduli devono essere sottoscritti dal presidente o da un suo delegato. Per le manifestazioni internazionali le iscrizioni vengono effettuate dalla Federazione, se partecipa con atleti della nazionale e dalle A.S.A., previa autorizzazione della Federazione, negli altri casi.
- 2.3.4 Nessuna iscrizione può essere accettata scaduto il termine di chiusura.

- 2.3.5 Sono ammesse sostituzioni di un compagno nei doppi e nel doppio misto se pervengono per iscritto, per i campionati italiani alla segreteria federale e per gli altri tornei all'organizzazione, 48 ore prima della data fissata per il sorteggio.
- 2.3.6 Dopo la compilazione del tabellone di gara, l'iscrizione effettuata, può essere revocata solo per iscritto.
- 2.3.7 È sempre obbligo dell'A.S.A. verificare l'iscrizione dei propri giocatori.
- 2.3.8 All'atto dell'iscrizione deve essere pagata la tassa d'iscrizione stabilita; se non risulta versata all'atto della compilazione del tabellone, l'iscrizione non è valida.
- 2.3.9 Le tasse d'iscrizione non possono superare i massimali annualmente fissati dal consiglio federale.
- 2.3.10 L'organizzatore della manifestazione è tenuto a versare alla Federazione la quota della tassa d'iscrizione, stabilita annualmente dal consiglio federale.
- 2.3.11 È vietato partecipare contemporaneamente a più manifestazioni.

CAPO 3

MODALITÀ DI DISPUTA DELLE COMPETIZIONI

Articolo 3.1 - Generalità

- 3.1.1 Le manifestazioni, sia individuali sia a squadre, possono svolgersi con la formula ad eliminazione diretta (con tabelloni di estrazione ed eventuale qualificazione) o quella del doppio KO, oppure, in tutto o in parte, con la formula dei "gironi all'italiana".
- 3.1.2 L'adozione della formula risulta dal regolamento delle gare, oppure dal programma-regolamento della manifestazione, che può prevedere anche un numero chiuso (numero massimo di giocatori ammessi nelle singole discipline) per la partecipazione, creando una lista d'attesa nel caso che le iscrizioni superino tale numero. In tal caso, tutti i giocatori iscritti (tesserati alla F.I.Ba. e se torneo internazionale per federazioni estere) devono essere elencati a secondo la loro classifica mondiale e/o nazionale nella graduatoria dei partecipanti, evidenziando quelli oltre il numero fissato, che passano alla lista d'attesa. Se applicato la clausola del numero chiuso, nell'invito al torneo deve essere indicato chiaramente:
- a) quale tabellone principale è previsto (da 8, 16, 32, 64 ecc.);
 - b) il numero delle teste di serie e il numero dei posti riservati agli eventuali qualificati provenienti dai gironi di qualificazione; e
 - c) la finestra (data apertura e chiusura) per le iscrizioni.
- È a carico dell'organizzatore scegliere il modo di avviso ai giocatori iscritti che passano dalla lista d'attesa all'elenco degli ammessi e a quelli non ammessi.
- 3.1.3 Tutte le gare devono disputarsi su campi regolarmente omologati dalla FIBA. Le misure del campo e tutte le altre modalità richieste per un regolare svolgimento dell'incontro sono quelle risultanti sul modulo di omologazione. Le ASA che segnalano i loro campi di gioco sono tenute a trasmettere il modulo regolarmente compilato alla commissione gare e campionati, che disporrà per un eventuale controllo.
- 3.1.4 Per tutte le manifestazioni, la classifica da utilizzare è quella in vigore (data di pubblicazione) 15 giorni prima del termine previsto per l'iscrizione; per i soli circuiti, è l'ultima compilata.

Articolo 3.2 - Durata delle manifestazioni

- 3.2.1 Qualsiasi manifestazione, sia individuale sia a squadre, deve concludersi entro il giorno fissato nell'invito o nel programma-regolamento.
- 3.2.2 Tuttavia per cause di forza maggiore, le gare possono proseguire oltre l'orario giornaliero fissato ma terminare il giorno stabilito.
- 3.2.3 Solo per causa di forza maggiore e con l'accordo di tutti i giocatori rimasti in gara e dell'organizzatore, il giudice arbitro ha facoltà di prolungare la manifestazione di un giorno.

Articolo 3.3 - Compilazione dei tabelloni

- 3.3.1 Alla compilazione dei tabelloni ed alla formazione dei gironi nelle competizioni individuali provvede, se non previsto diversamente dal regolamento della manifestazione, il giudice arbitro, alla data indicata nell'invito o nel programma-regolamento della manifestazione.
- 3.3.2 I responsabili delle A.S.A. e i giocatori regolarmente iscritti hanno diritto di presenziare alle operazioni.
- 3.3.3 Per i campionati indetti dalla federazione i tabelloni sono compilati dalla segreteria federale e dopo un controllo da parte del giudice arbitro designato per la manifestazione sono consultabili nel sito internet della Federazione.

- 3.3.4 Il giudice arbitro effettua le operazioni di compilazione del tabellone nel seguente ordine cronologico:
- a) compila una graduatoria dei giocatori/coppie iscritti, secondo le classifiche federali in vigore; gli eventuali giocatori N.C. vengono aggiunti in coda per sorteggio;
 - b) determina il numero delle teste di serie e le dispone ai sensi dell'articolo 3.5;
 - c) colloca eventuali bye, ai sensi dell'articolo 3.4;
 - d) se la gara richiede un tabellone di qualificazione, sorteggia le posizioni (righe) dei qualificati Q1, Q2, Q3 ecc. sul tabellone principale ai sensi dell'articolo 3.6;
 - e) prepara i numeri cartoncini con numeri sul retro, sacchetto con numeri da tombola o simile) dei posti nel tabellone da riempire coi giocatori da sorteggiare;
 - f) effettua l'estrazione nel modo seguente:
 - una persona legge il primo nome della graduatoria non testa di serie;
 - una seconda persona estrae il numero del posto sul tabellone;
 - g) compila il tabellone con i giocatori disponendoli nei posti estratti;
 - h) sorteggia finché possibile, il numero uno e il numero due di una nazione o A.S.A. nella metà alta e nella metà bassa del tabellone principale;
 - i) quando il sorteggio dia luogo all'accoppiamento di due giocatori/coppie della stessa A.S.A., nel primo turno di gioco (in caso di tabellone con qualificazione vale solo per il tabellone di qualificazione) il sorteggiato viene spostato, per una sola volta, al primo numero successivo libero del tabellone; a questo fine, il numero 1 del tabellone da 8, 16, 32, 64, ecc. posti si considera successivo al numero 8, 16, 32, 64, ecc.;
 - j) per le coppie formate da giocatori di diverse A.S.A. o nazioni non viene applicato il comma precedente.

Le operazioni di cui alle lettere e), f) e g) non occorrono, se la compilazione è fatta con mezzi elettronici.

- 3.3.5 Quando sia stato commesso un errore e le gare non siano ancora iniziate, il sorteggio e la compilazione del tabellone deve essere ripetuta.

Articolo 3.4 - Regola dei posti non occupati nel tabellone

- 3.4.1 I posti non occupati da giocatori nel tabellone, chiamati bye, vengono contrassegnati con "bye".
- 3.4.2 Se il numero degli iscritti è pari ai posti in tabellone, non vi sono bye.
- 3.4.3 Se il numero degli iscritti è inferiore ai posti del tabellone, i casi sono due:
- a) i bye sono pari o inferiori al numero delle teste di serie;
 - b) i bye sono superiori al numero delle teste di serie.
- 3.4.4 Nel caso a) tutti i bye vengono assegnati alle teste di serie, se sono pari alle stesse; se sono in numero inferiore, i bye vengono assegnati alle prime teste di serie.
- 3.4.5 Nel caso b), dopo aver assegnato un bye a ciascuna testa di serie, i rimanenti vengono assegnati nell'ordine ai giocatori che seguono le teste di serie nella graduatoria delle iscrizioni.

Articolo 3.5 - Teste di serie

- 3.5.1 In tutte le manifestazioni aperte ai giocatori classificati, la compilazione del tabellone viene effettuata con il sistema delle teste di serie, che vengono assegnate in base alla classifica.
- 3.5.2 Il numero e la determinazione delle teste di serie vengono stabiliti nel regolamento delle gare oppure nel programma-regolamento della manifestazione.
- 3.5.3 Nelle manifestazioni, se non diversamente indicato nel programma-regolamento, l'applicazione di tale sistema è lasciata alla personale valutazione del giudice arbitro.
- 3.5.4 Nei tabelloni le teste di serie a secondo il numero vengono posizionate:

Tabellone da 4

n. delle teste di serie	posizione della testa di serie n. 1	posizione della testa di serie n. 2
2	riga 1	riga 4

Tabellone da 8

n. delle teste di serie	posizione e della testa di serie n. 1	posizione e della testa di serie n. 2	posizione delle teste di serie n. 3, 4
4	riga 1	riga 8	righe 3, 6

Tabellone da 16

n. delle teste di serie	posizione e della testa di serie n. 1	posizione e della testa di serie n. 2	posizione delle teste di serie n. 3/ 4	posizione delle teste di serie n. 5/8
8	riga 1	riga 16	righe 5, 12	righe 3, 7, 10, 14

Tabellone da 32

n. delle teste di serie	posizione e della testa di serie n. 1	posizione della testa di serie n. 2	posizione delle teste di serie n. 3/4	posizione delle teste di serie n. 5/8	posizione teste di serie n. 9/16
16	riga1	riga 32	righe 9, 24	righe 5, 13, 20, 28	righe 3,7,11,15,18,22,26,30

Tabellone da 64

n. delle teste di serie	posizione e della testa di serie n. 1	posizione e della testa di serie n. 2	posizione delle teste di serie n. 3, /4	posizione delle teste di serie n. 5/8	posizione delle teste di serie n. 9/16	posizione delle teste di serie n. 17/32
32	riga 1	riga 64	righe 17, 48	righe 9, 25, 40, 56	righe 5,13,21,29,36,44,52,60	righe 3,7,11,15,19,23,27,31,34,38,42,46,50,54,58,62

- 3.5.5 Le teste di serie n. 3 e 4, le teste di serie n. 5, 6, 7 e 8, le teste di serie n. 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 e 16 e le teste di serie n. 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31 e 32 sono sorteggiate tra di loro per le posizioni (righe) a loro riservate.
- 3.5.6 La testa di serie che si ritira per iscritto, almeno 24 ore prima dell'inizio della gara a cui partecipa, viene sostituita dal giocatore primo nella graduatoria delle qualificazioni, il cui posto è completato da un bye.
- 3.5.7. Se le teste di serie che si ritirano sono più di una, la loro sostituzione avviene abbinando ogni giocatore della graduatoria delle qualificazioni in ordine inverso al valore delle singole teste di serie.
- 3.5.8. Il ritiro del giocatore iscritto dopo la compilazione del tabellone comporta il procedimento disciplinare a suo carico.

Articolo 3.6 - Tabellone di qualificazione

- 3.6.1 Quando un programma-regolamento prevede un tabellone con un numero prefissato di giocatori, e questo viene superato dalle iscrizioni, può essere adottato il sistema del tabellone di qualificazione, secondo le seguenti norme:
- chiuse le iscrizioni, i giocatori che occupano le migliori posizioni nella graduatoria dei valori sono ammessi direttamente alla disputa del tabellone principale. Il numero di detti giocatori è pari ai posti del tabellone meno il numero dei posti riservati ai qualificati;
 - tutti gli altri giocatori disputano uno o più tabelloni o gironi di qualificazione per l'attribuzione dei posti previsti nel tabellone principale;
 - per la formazione del tabellone, dei tabelloni o dei gironi di qualificazione il sorteggio viene effettuato ai sensi dell'articolo 3.3, tenendo conto dei giocatori già inseriti sul tabellone principale;
 - per completare il tabellone principale, i giocatori che hanno superato la qualificazione vanno ad occupare i posti Q1, Q2, Q3, ecc. a loro riservati.
- 3.6.2 Le posizioni (righe) dei posti Q1, Q2, Q3 ecc. nel tabellone principale sono sorteggiati immediatamente dopo aver inserito le teste di serie:
- nel tabellone da 8: una nella prima metà e una nella seconda metà del tabellone;
 - nel tabellone da 16: due nella prima metà e due nella seconda metà del tabellone;
 - nel tabellone da 32: 4 nella prima metà e 4 nella seconda metà del tabellone;
 - nel tabellone da 64: 4 nella prima metà e 4 nella seconda metà del tabellone;
 - nel tabellone da 24 aperto: 8 Q nelle righe 4, 8, 12, 16, 17, 21, 25, 29.
- Al primo turno del tabellone principale non possono incontrarsi due qualificati. Il sorteggio delle posizioni dei qualificati non tiene conto di un eventuale accoppiamento di giocatori della stessa A.S.A. o nazione.

Articolo 3.7 - Gironi

- 3.7.1 I gironi, denominati anche gironi all'italiana, possono essere semplici o completi.
- 3.7.2 Nel girone semplice ogni concorrente (giocatore o squadra) incontra tutti gli altri una sola volta.
- 3.7.3 Nel girone completo ogni concorrente (giocatore o squadra) incontra tutti gli altri due volte (andata e ritorno). Se si tratta di gara a squadre che si gioca sui campi delle A.S.A. partecipanti, ogni squadra incontra le altre una volta sul proprio campo ed una volta sul campo avverso.
- 3.7.4 L'ordine di svolgimento degli incontri è quello sotto indicato se non diversamente disposto nel regolamento della manifestazione, ma se alla gara partecipano squadre di una stessa A.S.A., l'incontro fra queste deve svolgersi al primo turno.

gironi	
girone da 3 (3 turni, 3 incontri)	1° turno: 3-1, riposa 2 2° turno: 2-3, riposa 1 3° turno: 1-2, riposa 3
girone da 4 (3 turni, 6 incontri)	1° turno: 1-3, 2-4 2° turno: 4-1, 3-2 3° turno: 1-2, 3-4
girone da 5 (5 turni, 10 incontri)	1° turno: 3-5, 2-4, riposa 1 2° turno: 5-2, 4-1, riposa 3 3° turno: 1-3, 4-5, riposa 2 4° turno: 5-1, 2-3, riposa 4 5° turno: 1-2, 3-4, riposa 5
girone da 6 (5 turni, 15 incontri)	1° turno: 1-4, 3-5, 6-2 2° turno: 5-1, 3-6, 2-4 3° turno: 1-3, 4-6, 5-2 4° turno: 6-1, 2-3, 4-5

	5° turno: 1-2, 3-4, 5-6
girone da 7 (7 turni, 21 incontri)	1° turno: 5-1, 6-4, 7-2, riposa 3 2° turno: 1-6, 2-5, 3-7, riposa 4 3° turno: 3-6, 4-1, 7-5, riposa 2 4° turno: 1-7, 2-4, 5-3, riposa 6 5° turno: 3-1, 6-2, 7-4, riposa 5 6° turno: 2-3, 4-5, 6-7, riposa 1 7° turno: 1-2, 4-3, 5-6, riposa 7
girone da 8 (7 turni, 28 incontri)	1° turno: 5-1, 6-4, 7-2, 8-3 2° turno: 1-6, 2-5, 4-8, 3-7 3° turno: 4-1, 5-7, 6-3, 8-2 4° turno: 2-4, 3-5, 7-1, 8-6 5° turno: 1-3, 5-8, 6-2, 7-4 6° turno: 2-3, 4-5, 6-7, 8-1 7° turno: 1-2, 3-4, 5-6, 7-8
L'ipotesi sopra illustrata è relativa a gironi semplici (cioè di sola andata). Per i gironi completi (cioè di andata e ritorno) quanto sopra vale per la sola andata; la squadra prima nominata gioca in casa. Per il ritorno è sufficiente, per ogni incontro, invertire il primo numero con il secondo.	

- 3.7.5 Se il giocatore è contraddistinto da un numero di graduatoria, questo non è indicativo della successione temporale degli incontri.
- 3.7.6 Se al termine del girone vi sono due o più giocatori/coppie o squadre con pari punti, per determinare la graduatoria si tiene conto, in successione fino a dirimere la parità, dei seguenti parametri:
- vincente degli scontri diretti;
 - incontri intersociali vinti;
 - partite vinte;
 - giochi vinti;
 - punti vinti;
 - sorteggio.
- 3.7.7 Il conteggio di cui alle lettere c), d) ed e) del comma precedente si intende come differenza fra partite, giochi o punti vinti e quelli persi.
- 3.7.8 Se vi sono più di due giocatori/coppie o squadre con pari punti e il primo spareggio determina il solo vincitore, per i rimanenti si ricomincia di applicare nell'ordine i parametri.

Articolo 3.8 - Ordine e orario di gioco

- 3.8.1 L'ordine e l'orario di gioco è predisposto dal giudice arbitro in relazione al numero dei giocatori, dei campi e delle partite ed alla durata della manifestazione. Il giudice arbitro deve preventivamente comunicare ai giocatori, all'inizio della manifestazione, il luogo ove essi trovano visibilmente affisso, l'ordine e l'orario di gioco, da lui sottoscritto.
- 3.8.2 L'ordine e l'orario di gioco può essere giornaliero o per tutta la manifestazione.
- 3.8.3 L'ordine di gioco, che i giocatori sono tenuti ad osservare strettamente presentandosi pronti a giocare almeno 15 minuti prima dell'ora fissata, può essere modificato, in via eccezionale o per necessità, soltanto dal giudice arbitro.
- 3.8.4 Le variazioni dell'ordine o dell'orario di gioco vengono comunicati dal giudice arbitro con l'annuncio verbale e la pubblicazione nel luogo predisposto.

Articolo 3.9 - Riposi

- 3.9.1 Nelle manifestazioni individuali e a squadre il giocatore ha diritto, per partite che si disputano nella stessa giornata, ad un riposo di 30 minuti tra una partita e l'altra e di 10 ore tra partite programmate in giorni diversi.

Articolo 3.10 - Ritardo nel presentarsi in campo

- 3.10.1 Il giocatore che non si presenta in campo all'ora stabilita, pronto per giocare, è dichiarato perdente dal giudice arbitro ed è escluso dalla gara, se si tratta di una manifestazione individuale ad eliminazione diretta.
- 3.10.2 Il giudice arbitro a sua discrezione può, dopo la seconda chiamata da effettuarsi 5 minuti dopo la prima, ed in casi eccezionali o di forza maggiore, ammettere un giocatore a disputare la partita, salvo il deferimento all'organo di giustizia competente per l'eventuale adozione di provvedimenti disciplinari.

Articolo 3.11 - Non presente, ritiro e abbandono dalla gara

- 3.11.1 Il giocatore iscritto in una gara, che non si è presentato in campo per la prima partita è dichiarato "non presente" e viene contrassegnato con le lettere "NP".
- 3.11.2 Il giocatore presente, che si ritira prima di giocare una partita del tabellone è dichiarato "ritirato" e viene contrassegnato con le lettere "RIT".
- 3.11.3 Il giocatore non presente (NP o RIT) è elencato in fondo della graduatoria dei risultati.
- 3.11.4 Se non diversamente specificato nel regolamento della manifestazione, il giocatore iscritto che abbandona la gara dopo aver giocato la prima partita è dichiarato "ritirato", ma rimane nella graduatoria dei risultati. L'avversario passa il turno con la sigla WO (walk over).

Articolo 3.12 - Arbitraggio dei giocatori

- 3.12.1 Se difettano o vengono a mancare gli arbitri designati, il giudice arbitro può affidare l'incarico ai giocatori iscritti alla manifestazione o ad altri tesserati.
- 3.12.2 Se, comunque, non vengono reperiti arbitri, i giocatori sono tenuti ad auto arbitrare le proprie partite.
- 3.12.3 In caso di rifiuto ingiustificato o di inadempienza all'impegno assunto, il giudice arbitro può deferire il giocatore all'organo di giustizia competente.

CAPO 4

DIREZIONE E CONTROLLO DELLE MANIFESTAZIONI

Articolo 4.1 - Obbligatorietà della presenza dell'ufficiale di gara

- 4.1.1 Ogni manifestazione agonistica federale o autorizzata dalla Federazione deve svolgersi in presenza di ufficiali di gara.
- 4.1.2 La loro designazione, i loro doveri e compiti sono descritti nel regolamento degli ufficiali di gara.
- 4.1.3 Il giudice arbitro è tenuto a effettuare il controllo delle tessere prima della gara ed in caso di mancata esibizione della stessa deve richiedere la dichiarazione sub iudice su apposito modulo federale incassando la tassa prevista, stabilita annualmente dal consiglio federale. Inoltre deve controllare che la situazione dei campi sia in conformità con quella segnalata alla commissione gare e campionati con il modulo di omologazione, che l'ASA è tenuta a presentare in copia.

Articolo 4.2 - Commissione nazionale gare e campionati

- 4.2.1 La commissione nazionale gare e campionati è l'organo deliberante per tutte le decisioni inerenti alla gestione delle gare e dei campionati che non siano esplicitamente demandate al consiglio federale.
- 4.2.2 In particolare la commissione svolge i seguenti compiti:
 - a) propone il calendario agonistico federale coordinandolo con le date delle attività internazionali;
 - b) propone le assegnazioni delle gare (scelta delle sedi)
 - c) coordina i calendari federali regionali;
 - d) elabora i calendari della serie A e B del campionato a squadre;
 - e) decide o conferma le richieste di spostamento/inversione di campo gare del campionato a squadre e fissa la data del recupero;
 - f) comunica agli interessati le decisioni o le conferme;
 - g) prende visione di:
 - inviti a manifestazioni (circuiti, campionati o tornei) federali;
 - designazioni arbitri e giudici arbitri;
 - h) controlla i verbali degli incontri intersociali delle gare di serie A e B;
 - i) controlla le classifiche dei campionati a squadre;
 - j) controlla i tabelloni ed i risultati di gara di: circuiti, campionati e tornei;
 - k) controlla le classifiche dei circuiti;
 - l) controlla i referti arbitrali di tutte le manifestazioni di badminton;
 - m) trasmette eventuali reclami, contestazioni, segnalazioni, ecc. agli organi di giustizia (Giudice Unico e Procuratore Federale)
 - n) comunica agli interessati sanzioni e/o provvedimenti disciplinari (atti ufficiali);
 - o) autorizza rimborsi agli ufficiali di gara;
 - p) compila e pubblica i comunicati:
 - calendario agonistico definitivo,
 - risultati di gara,
 - classifiche circuiti,
 - risultati e classifiche campionato a squadre,
 - comunica informazioni varie riguardanti il settore.
- 4.2.3 Contro le decisioni della commissione nazionale gare e campionati è possibile ricorso al giudice unico che opera in questo caso come organo di 2^a istanza.

CAPO 5

DOCUMENTI

Articolo 5.1 - Documenti

- 5.1.1 La documentazione di ogni tipo di manifestazione è a carico del giudice arbitro che deve conservarla in originale o in copia per almeno 30 giorni.
- 5.1.2 Nella classifica dei risultati, il giocatore “non presente” è contrassegnato con la sigla “NP” al posto del numero di piazzamento e deve essere elencato in fondo alla graduatoria, lasciando vuota la riga che avrebbe occupato. Lo stesso vale anche per il giocatore ritiratosi (RIT) prima di aver giocato una partita del tabellone.
- 5.1.3 Al termine delle manifestazioni di competenza nazionale e per i tornei organizzati dalle A.S.A. che assegnano punti nelle classifiche, deve essere spedita alla segreteria federale, entro 24 ore a mezzo fax o per via telematica, la seguente documentazione:
- a) i risultati di gara, o
 - b) i verbali degli incontri intersociali insieme al modulo composizione della squadra;
 - c) l'elenco dei giocatori sub iudice;
 - d) i rapporti per il giudice unico.
- 5.1.4 Per le manifestazioni di competenza regionale, al termine delle stesse, deve essere spedita al comitato/delegato regionale ed alla segreteria federale la documentazione di cui ai punti a), b) e c) del comma precedente, entro 24 ore a mezzo fax o per via telematica. L'eventuale rapporto al giudice unico è da inviare alla segreteria federale.
- 5.1.5 Per le manifestazioni di competenza provinciale, al termine delle stesse, deve essere spedita al comitato/delegato provinciale e regionale e alla segreteria federale la documentazione di cui ai punti a), b) e c) del comma precedente, entro 24 ore a mezzo fax o per via telematica. L'eventuale rapporto al giudice unico è da inviare alla segreteria federale.
- 5.1.6 Entro tre giorni devono essere spediti per posta prioritaria gli originali della seguente documentazione:
- alla segreteria federale:
 - a) i risultati; o
 - b) i verbali degli incontri intersociali insieme al modulo composizione della squadra;
 - c) i tabelloni di gara;
 - d) gli attestati di presenza degli arbitri;
 - e) i rapporti per il giudice unico e/o per altri organi giudicanti;
 - f) le denunce di infortunio;
 - g) ogni altra documentazione pertinente.
- I documenti di cui alla lettera a), b), c) e d) non devono essere inviati in originale se preventivamente inviati con posta elettronica. Nel caso in cui i documenti non sono firmati (compilazione con computer) sul modulo è da indicare dopo la sigla “fto” (firmato) il nome del giudice arbitro.
- al comitato/delegato regionale:
 - a) i risultati di gara o
 - b) i verbali degli incontri intersociali insieme al modulo composizione della squadra;
 - c) i tabelloni di gara;
- 5.1.7 Entro 10 giorni dalla pubblicazione della classifica nazionale A, B, C, D ed F, i Comitati/Delegati Regionali devono inviare con posta prioritaria o posta elettronica alla segreteria federale, le classifiche H aggiornate della propria regione di competenza.

CAPO 6

CODICE DI CONDOTTA PER I GIOCATORI

Articolo 6.1 - Obiettivi

- 6.1.1 Gli obiettivi di questo codice sono:
- a) garantire e mantenere una buona e ordinata gestione e condotta delle manifestazioni federali o autorizzate dalla Federazione, garantire i diritti dei giocatori ed i reciproci diritti della F.I.Ba., dello sponsor e del pubblico;
 - b) per preservare il buon nome della Federazione e l'integrità del badminton su tutto il territorio nazionale.

Articolo 6.2 - Applicabilità

- 6.2.1 Questo codice è applicabile a tutte le manifestazioni autorizzate dalla Federazione ed ai giocatori che vi partecipano.
- 6.2.2 Tutti i giocatori, in qualsiasi momento, sono soggetti al codice e ai regolamenti del badminton. Ogni giocatore che è iscritto o nominato a partecipare in una manifestazione autorizzata dalla Federazione deve accettare questo codice, le regole delle gare e le regole di badminton e perciò, nei fatti, ne è vincolato.
- 6.2.3 Il giocatore che commetta una qualsiasi infrazione ai sensi degli articoli 6.2, 6.3 e 6.4 è considerato responsabile di aver infranto questo codice. Le infrazioni del codice costituiscono la base per un provvedimento disciplinare contro il giocatore.

Articolo 6.3 - Obbligo del giocatore e infrazioni di partecipazione

- 6.3.1 **Ritiro in ritardo**
Ritirarsi sia dal tabellone di qualificazione che da quello principale dopo che questi siano stati esposti, senza l'evidenza o la prova in "buona fede" di incidente, malattia, lutto o situazione di emergenza.
- 6.3.2 **Giocare in un altro torneo**
Essersi iscritti ed essere stati accettati nel tabellone di qualificazione o principale di un torneo autorizzato dalla Federazione e giocare contemporaneamente in un altro torneo.
- 6.3.3 **Giocare dopo aver dichiarato l'indisponibilità a causa di incidente**
Ritirarsi da un successivo torneo a causa di incidente o malattia e giocare in un qualsiasi torneo di badminton durante il periodo tra la data di notifica dell'incidente/malattia e il suddetto torneo dal quale il giocatore si è ritirato.
- 6.3.4 **Abbandono anticipato del torneo**
Fare i preparativi di viaggio che impediscano al giocatore di prendere parte ad incontri già programmati o non rispettare l'impegno di sottoporsi ai test antidoping.

Articolo 6.4 - Infrazioni in gara

- 6.4.1 **Condotta inappropriata**
Durante una partita o in qualsiasi altro momento nell'ambito di un torneo autorizzato dalla Federazione, il giocatore non si comporta in modo onorevole e sportivo.
- 6.4.2 **Infrazione per il vestiario**
a) Non vestirsi e non presentarsi per giocare in un modo adeguatamente elegante. Si deve indossare un vestiario pulito e conforme allo sport del badminton.
b) Non adeguarsi alle condizioni di iscrizione dei tornei relativamente al regolamento del vestiario e della pubblicità.
- 6.4.3 **Non terminare la partita**
Non terminare la partita che si sta giocando a meno che non ne sia ragionevolmente impedito.

- 6.4.4 Arrivo in ritardo per la partita/mancata presentazione**
a) Arrivare tardi per la partita comporta la squalifica.
b) Il ritiro da una gara in un torneo mentre si è ancora in grado di giocare nello stesso giorno in un'altra gara dello stesso torneo, cioè i giocatori non possono dare forfait senza una buona ragione da una gara per concentrare i propri sforzi in un'altra durante lo stesso torneo.
- 6.4.5 Non giocare al meglio delle proprie forze**
Non usare al meglio le proprie forze per vincere una partita.
- 6.4.6 Cercare di influenzare i giudici di linea**
Cercare di influenzare la decisione dei giudici di linea con gesti del braccio, della mano, della racchetta o minacce verbali.
- 6.4.7 Chiedere suggerimenti**
Chiedere dei suggerimenti durante il gioco, tranne quando è consentito dalle regole. Comunicazioni di ogni genere, verbali o visibili, tra giocatore e un allenatore possono essere considerate come suggerimenti.
- 6.4.8 Mancata partecipazione alla conferenza stampa**
A meno che non sia infortunato o non in grado fisicamente di presentarsi ad una conferenza stampa organizzata dopo la conclusione della partita, sia che il giocatore sia il vincente o il perdente, purché ciò non interferisca con la preparazione per la successiva partita del giocatore.
- 6.4.9 Violare il protocollo del cerimoniale**
Quando si giocano le finali di un torneo, non partecipare alle cerimonie finali subito dopo la partita o non indossare il tipo di vestiario (cioè tuta, divisa) richiesto dagli organizzatori.
- 6.4.10 Oscenità udibile**
Usare parole comunemente note e intese in una qualsiasi lingua come volgari ed indecenti e pronunciate chiaramente e a voce sufficientemente alta da essere percepite dall'arbitro o dagli spettatori.
- 6.4.11 Oscenità visibile**
Fare gesti o segni con le mani e/o la racchetta o il volano che abbiano comunemente un significato osceno o offensivo.
- 6.4.12 Abuso di volano**
a) Colpire un volano intenzionalmente in modo pericoloso o sconsiderato dentro o fuori dal campo, colpire un volano con negligente disattenzione nei riguardi delle conseguenze, o danneggiare deliberatamente un volano.
b) Manomettere il volano per influenzarne la traiettoria o la velocità.
- 6.4.13 Abuso di racchetta o di attrezzatura**
Distuggere o danneggiare intenzionalmente e violentemente le racchette o altra attrezzatura, o colpire intenzionalmente e violentemente la rete, il campo, la sedia dell'arbitro o altri arredi, durante la partita.
- 6.4.14 Violenza verbale**
Fare una affermazione nell'ambito del torneo diretta a un ufficiale, avversario, spettatore o altra persona che riguarda la disonestà o che sia di discredito, infamante od in qualsiasi altro modo offensiva.
- 6.4.15 Violenza fisica**
Violenza fisica a un ufficiale, avversario, spettatore o altra persona. Anche toccare tali persone senza permesso può essere considerata violenza fisica.
- 6.4.16 Condotta antisportiva**
Comportarsi in modo che sia chiaramente offensivo o dispregiativo dello sport.

Articolo 6.5 - Infrazioni maggiori

- 6.5.1 Comportamento contrario all'onestà del gioco**
Comportarsi in modo contrario all'onestà del gioco. Il giocatore che venga condannato per reati previsti in una nazione, la cui applicazione può contemplare anche la prigione,

per il fatto di essere stato condannato, deve essere considerato di essersi comportato in modo contrario al gioco del badminton. Inoltre se il giocatore che si sia comportato, in qualunque momento, in modo da ledere l'immagine dello sport, deve essere considerato di essersi comportato in modo contrario al gioco del badminton.

6.5.2 **Scommesse**

Scommettere qualsiasi cosa di valore in relazione alla manifestazione in cui il giocatore sarà o è presente.

6.5.3 **Corruzione e mazzette**

Offrire, dare, indurre o accettare, essere d'accordo di offrire, aver dato, sollecitato, qualsiasi cosa di valore a o da una persona con lo scopo di influenzare l'impegno del giocatore, o modificare il risultato di una gara in qualsiasi manifestazione approvata dalla B.W.F., dalla B.E. o dalla F.I.Ba.

CAPO 7

PUBBLICITÀ E VESTIARIO DI GIOCO

Articolo 7.1 - Pubblicità nell'area di gioco

- 7.1.1 Nelle manifestazioni indette o autorizzate dalla Federazione la pubblicità nell'area di gioco (campo di gioco oltre la zona di rispetto circostante di due metri è ammessa nel rispetto delle seguenti norme di indirizzo.
- 7.1.2 Sono permessi identici marchi o scritte di fabbrica del tappeto, della misura massima di cm 30 x cm 170, aderenti alla superficie del campo, lungo le linee di fondo e ad una distanza minima di cm 30.
- 7.1.3 Sono permessi marchi o scritte dello sponsor della manifestazione, della misura massima di cm 30 x cm 170, aderenti alla superficie del campo, lungo le linee laterali o di fondo e ad una distanza minima di cm 30.
- 7.1.4 Sul nastro bianco che borda la parte superiore della rete sono permessi marchi o scritte, apposti alle due estremità opposte, rivolti verso una diversa metà campo, ad una distanza di cm 4 dal palo e della misura massima di cm 3,5 x cm 10.
- 7.1.5 Su ciascun palo sono permessi marchi o scritte, della misura massima di cm 3 x cm 30, aderenti alla superficie dei pali e rivolti in direzione di fondo campo.
- 7.1.6 La pubblicità sul seggiolone dell'arbitro è sempre ammessa.
- 7.1.7 La pubblicità sul tappeto è ammessa:
- a) con autoadesivo o dipinto in materiale che non influisca sulla aderenza, la presa e le caratteristiche della superficie del campo;
 - b) in forma tale da non distrarre i giocatori, gli spettatori o le riprese televisive e da non confondersi con le linee del campo e con particolare attenzione nella scelta dei colori;
 - c) ad una distanza dalle linee del campo di almeno cm 30;
 - d) nella misura non superiore a cm 50 x cm 150 e, in caso di forma rotonda, con un diametro massimo di cm 75;
 - e) in posizione al centro del campo, sotto la rete e entro le linee laterali del campo da singolare;
- 7.1.8 La pubblicità è ammessa sulla rete:
- a) con stampa sulla rete o colorando la rete; non è permesso l'uso di insegne solide;
 - b) ad una distanza di cm 15 dal bordo superiore e di cm 10 dal bordo inferiore della rete.
- 7.1.8 La pubblicità mediante cartellonistica nell'area circostante il campo di gioco è ammessa solo se posta a distanza regolamentare, ove ciascun cartellone non può superare la misura di m 2,50 x 0,80. L'A.S.A. organizzatrice, per opportuna conoscenza, deve informare la Federazione indicando: tipo, posizionamento, misure, numero, marchi ed allegando fotocopia della cartellonistica che si vuole utilizzare.
- 7.1.9 La pubblicità sulle racchette e sul vestiario dei giocatori è ammessa solo se conforme ai successivi articoli.
- 7.1.10 La Federazione, nelle manifestazioni da lei autorizzate, può riservare per i propri sponsor spazi pubblicitari fino al 30% delle superfici disponibili.
- 7.1.11 Le A.S.A. organizzatrici hanno comunque ogni diritto per quanto attiene alla superficie del campo di gioco, agli spazi su attrezzi e abbigliamento, sulla cartellonistica a bordo campo. Se la manifestazione è federale deve essere richiesto l'autorizzazione, che in ogni caso ha la precedenza in materia. Qualunque irregolarità in materia di pubblicità non costituisce pregiudizio in merito al regolare svolgimento delle gare, fatto salvo il diritto del G.A. di richiedere lo spostamento dei cartelloni o striscioni a bordo campo, quando il loro posizionamento ostacolasse lo svolgimento delle gare.
- 7.1.12 Il mancato rispetto di quanto regolamentato con il presente capo 7 potrà essere oggetto, su segnalazione del giudice arbitro, delle sanzioni previste dal regolamento di giustizia.

Articolo 7.2 - Vestiario del giocatore

- 7.2.1 Nelle manifestazioni indette o autorizzate dalla Federazione i giocatori devono presentarsi sul campo di gioco indossando una tenuta pulita, decorosa e conforme allo sport del badminton e non in contrasto con il buon costume e la morale.
- 7.2.2 Le disposizioni sul vestiario e sull'equipaggiamento e la pubblicità ammessa sugli stessi, con esclusione di quella sulla racchetta, riguardano esclusivamente quelli portati durante il gioco, per cui nella fase di riscaldamento sul campo il giocatore può indossare un qualsiasi abbigliamento idoneo, purché conforme al comma 7.2.1.
- 7.2.3 Se la Federazione autorizza in una manifestazione norme diverse per il vestiario, queste devono essere indicate esplicitamente nel programma-regolamento della manifestazione.
- 7.2.4 Nelle manifestazioni internazionali si applicano le norme del B.W.F.

Articolo 7.3 - Colori del vestiario

- 7.3.1 Nelle manifestazioni indette o autorizzate dalla Federazione, ogni capo di vestiario del giocatore può essere di qualsiasi colore o combinazioni di colore.

Articolo 7.4 - Scritte sul vestiario

- 7.4.1 Nelle manifestazioni indette o autorizzate dalla Federazione, ogni capo di vestiario del giocatore può avere delle scritte se rispettano le norme del presente regolamento.
- 7.4.2 Le scritte sono ammesse quando rispettano la forma e le dimensioni di cui al comma successivo.
- 7.4.3 Il nome del giocatore o il nome dell'A.S.A. deve:
 - a) essere riportato sul retro della maglietta;
 - b) essere scritto con lettere latine;
 - c) comprendere il cognome del giocatore (eventualmente anche abbreviato) e, se ritenuto opportuno, l'iniziale del nome di battesimo;
 - d) essere di colore contrastante con quello della maglietta stessa. Per una migliore visione da parte del pubblico si raccomanda un'altezza della scritta di cm 10.
 - e) Si raccomanda inoltre che la scritta sia orizzontale e nella parte superiore della maglietta.

Articolo 7.5 - Pubblicità sul vestiario

- 7.5.1 Nelle manifestazioni indette o autorizzate dalla Federazione, la pubblicità in ogni capo di vestiario del giocatore è libera.
- 7.5.2 Nei campionati italiani se il nome del giocatore è scritto sul retro in base all'articolo 7.4, la pubblicità o il nome/sigla della propria ASA devono seguire.

CAPO 8

PREMI E RIMBORSI

Articolo 8.1 - Premi - Generalità

- 8.1.1 I premi federali nelle manifestazioni indetti dalla Federazione sono quelli indicati nel regolamento delle gare. La dotazione di altri premi per le singole prove della manifestazione è stabilita dall'A.S.A. organizzatrice. Se si tratta di premi in denaro, i premi in palio devono essere chiaramente indicati nell'invito ufficiale.
- 8.1.2 La dotazione dei premi per le singole prove di manifestazioni autorizzate dalla Federazione è stabilita dall'A.S.A. organizzatrice, che deve indicare i premi in palio nel programma-regolamento della manifestazione, suddividendolo tra le discipline del singolare e le discipline del doppio.
- 8.1.3 Ogni premio indicato nel regolamento delle gare, nell'invito ufficiale o nel programma-regolamento deve essere assegnato qualunque sia il numero degli iscritti, a meno che non sia espressamente richiesto un numero minimo di iscritti. Questa disposizione si applica anche per le coppe e i premi poliennali, salva diversa statuizione contraria del relativo regolamento.
- 8.1.4 La consegna dei premi avviene al termine della manifestazione oppure a conclusione di ogni singola gara. La consegna può essere sospesa in tutto o in parte dal giudice arbitro se pendono reclami sui quali egli non possa decidere definitivamente.
- 8.1.5 Il giocatore escluso da una gara o espulso o che abbandona una o più gare o che si ritira dal campo senza giustificato motivo, perde il diritto ai premi eventualmente già conseguiti.
- 8.1.6 I premi, poliennali o no, non possono essere, di regola, intitolati a persone viventi. In ogni caso la denominazione deve essere preventivamente approvata dalla Federazione.
- 8.1.7 Per le manifestazioni che assegnano punti, la suddivisione del monte premi deve essere:

tornei di singolare

	singolare maschile	singolare- femminile
1°	20%	20%
2°	15%	15%
3°	7,5%	7,5%
3°	7,5%	7,5%
	50%	50%
	100%	

tornei di doppio

	doppio maschile	doppio femminile	doppio misto
1°	15%	15%	16%
2°	10%	10%	10%
3°	4%	4%	4%
3°	4%	4%	4%
	33%	33%	34%
	100%		

Articolo 8.2 - Coppe e premi poliennali

- 8.2.1 Le coppe e i premi poliennali di una determinata prova, da aggiudicare al giocatore o alla squadra che vince detta prova un determinato numero di volte, consecutive o no, devono essere chiaramente indicati nel programma-regolamento della manifestazione.
- 8.2.2 Le modalità di assegnazione di una coppa o di un premio poliennale possono essere fissate dal donatore con specifico regolamento, contenente l'indicazione approssimativa del valore della donazione.
- 8.2.3 Tale regolamento deve essere approvato dalla Federazione e non può essere modificato prima della definitiva aggiudicazione della coppa o del premio, se non in casi eccezionali e con l'autorizzazione della Federazione.

Articolo 8.3 - Trasmissione dei premi poliennali

- 8.3.1 Salvo che non sia diversamente stabilito nel programma-regolamento, il vincitore di un premio poliennale è autorizzato a tenerlo in suo possesso fino a 15 giorni prima della disputa successiva, purché rilasci all'A.S.A. organizzatrice regolare ricevuta.
- 8.3.2 Il detentore che non riconsegna il premio deve rimborsarne il valore all'A.S.A. organizzatrice e deve essere sottoposto a procedimento disciplinare.
- 8.3.3 L'A.S.A. organizzatrice deve provvedere a fare incidere sul premio il nome del vincitore di ogni singola disputa fino alla sua definitiva assegnazione.
- 8.3.4 Nel caso in cui un premio poliennale non sia messo in palio per due anni consecutivi, esso è devoluto alla Federazione che stabilisce le modalità di un'eventuale successiva aggiudicazione.

Articolo 8.4 - Rimborsi di spese a giocatori

- 8.4.1 I giocatori possono ricevere rimborsi di spese di soggiorno e di viaggio da parte dell'A.S.A. organizzatrice della manifestazione.
- 8.4.2 Essi perdono tale diritto se abbandonano una o più gare o si ritirano dal campo senza giustificato motivo.

Articolo 8.5 - Rimborsi di spese agli ufficiali di gara

- 8.5.1 Per ogni prestazione competono agli ufficiali di gara iscritti nell'albo o nell'elenco speciale i rimborsi delle spese nella misura stabilita dal consiglio federale.
- 8.5.2 Per le manifestazioni indette dalla Federazione, la richiesta di rimborso va inoltrata alla segreteria federale. In tutte le altre manifestazioni il rimborso è da chiedere all'A.S.A. organizzatrice e l'ufficiale di gara è tenuto a rilasciare quietanza liberatoria dell'avvenuto rimborso; in difetto, sono adottati provvedimenti disciplinari a carico dell'A.S.A. inadempiente.

CAPO 9

ATTIVITÀ AMATORIALE

Articolo 9.1 - Generalità

- 9.1.1 Per attività amatoriale si intende un'attività sportiva non praticata sistematicamente o continuativamente, con un contenuto competitivo limitato ed un livello tecnico inferiore a quello agonistico.
- 9.1.2 All'attività amatoriale si applica la normativa del presente capo; per quanto non previsto, in quanto compatibili, si applicano le altre normative federali.

Articolo 9.2 - Ammissione dei giocatori

- 9.2.1 All'attività amatoriale sono ammessi i giocatori con tessera amatoriale.
- 9.2.2 I giocatori di cui all'articolo precedente possono partecipare alle manifestazioni che si disputano su tutto il territorio nazionale.

Articolo 9.3 - Approvazione delle manifestazioni e tasse

- 9.3.1 L'A.S.A. organizzatrice di una manifestazione amatoriale deve inviare la richiesta di approvazione, su modulo federale, appena pronto il programma-regolamento o comunque almeno 30 giorni prima dell'inizio della manifestazione.
- 9.3.2 Alla richiesta vanno allegate: la tassa di approvazione, se prevista e nella misura annualmente stabilita dal consiglio federale, e la bozza del programma-regolamento della manifestazione.

Articolo 9.4 - Modalità tecniche e limitazioni

- 9.4.1 Le manifestazioni amatoriali non richiedono la presenza obbligatoria di un giudice arbitro; sono dirette da un direttore di gara, che può essere anche tesserato per l'A.S.A. organizzatrice e designato dalla medesima contestualmente alla richiesta di approvazione.
- 9.4.2 Quando le partite sono disputate senza arbitro, i giocatori devono applicare l'auto arbitraggio.
- 9.4.3 Nell'attività amatoriale si applicano le regole di badminton a meno che il programma-regolamento della manifestazione non preveda norme particolari.
- 9.4.4 I giocatori di età inferiore ai 10 anni possono partecipare unicamente all'attività amatoriale riservata al loro settore di età. Per questi settori il campo di gioco viene accorciato. In deroga al regolamento di badminton la linea di servizio lungo per il doppio costituisce la linea di fondo campo.
- 9.4.5 Nelle manifestazioni amatoriali il giocatore ha diritto ad un riposo di 30 minuti tra una partita e l'altra.

CAPO 10

VOLANI UFFICIALI

Articolo 10.1 - Volani usati nelle manifestazioni

- 10.1.1 I volani ufficiali sono quelli di penne riconosciuti dalla Federazione e pubblicati annualmente negli atti ufficiali.
- 10.1.2 Nelle manifestazioni indette o autorizzate dalla Federazione si devono usare i volani ufficiali.
- 10.1.3 A richiesta dell'A.S.A. organizzatrice di manifestazioni non indette dalla Federazione e col consenso della Federazione, si possono utilizzare anche volani di penne non ufficiali.
- 10.1.4 Previo accordo tra le parti o quando il programma-regolamento lo preveda, è consentito l'uso del volano sintetico.
- 10.1.5 In tutte le manifestazioni i volani sono messi a disposizione dai singoli giocatori, o dalle A.S.A per gli incontri intersociali, in quantità sufficiente per terminare la partita senza interruzioni.
- 10.1.6 Se i volani sono messi a disposizione dall'organizzazione e sono autorizzati dalla Federazione è obbligatorio giocare con essi.
- 10.1.7 La Federazione può prescrivere l'uso obbligatorio di un tipo di volano per una o più manifestazioni.
- 10.1.8 L'A.S.A. organizzatrice è tenuta ad avere una scorta di almeno un tipo di volani autorizzati dalla Federazione, per poter soddisfare le eventuali richieste dei giocatori che ne fossero sprovvisti.

Articolo 10.2 - Entrata in vigore

- 10.2.1 Il presente regolamento entra in vigore il giorno successivo a quello dell'approvazione da parte della Giunta nazionale del CONI.