



F.I.Ba.
Federazione Italiana Badminton

REGOLE DI BADMINTON

(tradotte dal testo B.W.F.)

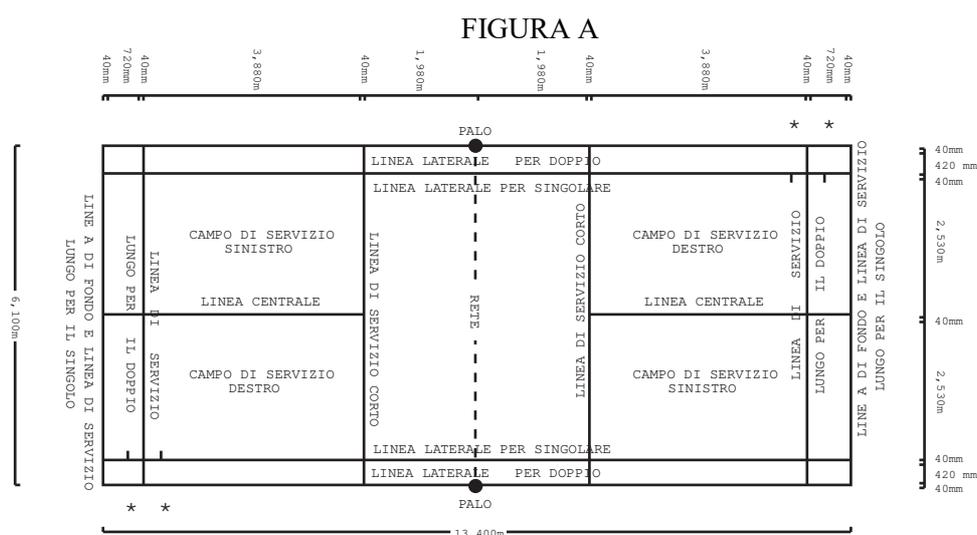
In vigore dal 1° gennaio 2020

DEFINIZIONI

giocatore	la persona che gioca a badminton
partita	il gioco di badminton fra parti opposte di uno o due giocatori
singolare	la partita di un giocatore contro un altro
doppio	la partita di due giocatori contro altri due giocatori
parte servente	il giocatore o la coppia a cui spetta di servire
parte ricevente	il giocatore o la coppia opposta a quella che serve
scambio	la successione di uno o più colpi che iniziano col servizio, fino a quando il volano cessa di essere in gioco
colpo	il movimento in avanti della racchetta

1. CAMPO ED ATTREZZATURA DEL CAMPO ¹

- 1.1 Il campo è un rettangolo delimitato da linee larghe mm 40, come indicato nella figura A.
- 1.1.1 Il campo per il para-badminton in carrozzina è quello illustrato nelle figure D ed E.
- 1.1.2 Per quanto concerne la categoria relativa al para-badminton in piedi nelle discipline del singolo, il campo è quello illustrato nella figura F.
- 1.2 Le linee, che delimitano il campo, 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. I pali o e i loro supporti non devono protendersi sul campo.
- 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.



- 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. IL VOLANO

¹ **Nota della F.I.Ba.** 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.

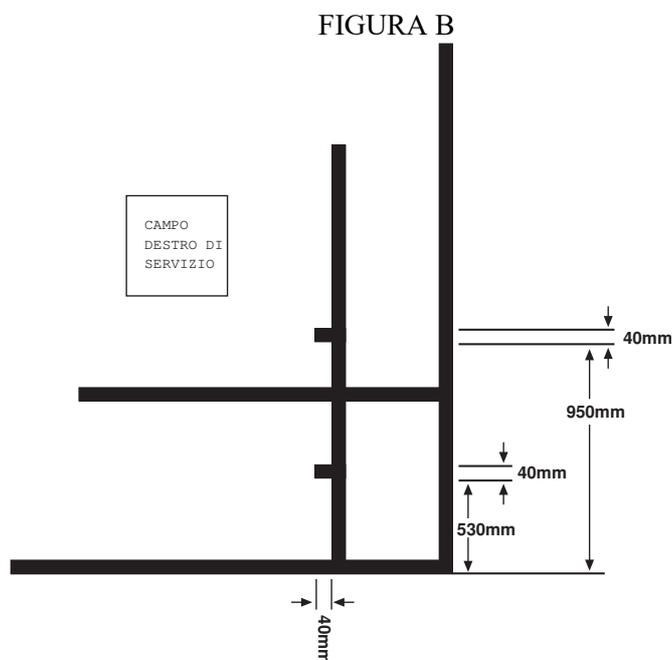
Intorno al campo di gioco l'out laterale minimo è di cm 30 e quello di fondo di cm 130, entrambi liberi da ostacoli. Quando venga utilizzato il seggiolone per l'arbitro e la sedia per il giudice di servizio, l'out laterale deve essere tale da contenerli.

Nota B.W.F. Nelle manifestazioni internazionali 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 2,5; lo spazio laterale fra un campo e l'altro deve essere di almeno m 2.

- 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 **Volano a penne**
- 2.2.1 Il volano ha 16 penne fissate alla loro base.
- 2.2.2 Le penne, misurate dalla punta al punto superiore della base, devono avere la stessa lunghezza compresa fra mm 62 e mm 70.
- 2.2.3 Le punte delle penne formano un cerchio avente diametro da mm 58 a mm 68.
- 2.2.4 Le penne sono fissate stabilmente con filo o altro materiale idoneo.
- 2.2.5 La base, arrotondata in fondo, ha un diametro da mm 25 a mm 28.
- 2.2.6 Il volano pesa da 4,74 a 5,50 grammi.
- 2.3 **Volano sintetico**
- 2.3.1 Il cesto o le penne in materiale sintetico sostituiscono le penne naturali.
- 2.3.2 La base è descritta nella regola 2.2.5
- 2.3.3 Le misure ed il peso sono quelli di cui alle regole 2.2.2, 2.2.3 e 2.2.6. Comunque, a causa della differenza di peso specifico e delle proprietà dei materiali sintetici diverse da quelle delle penne naturali, è accettabile una differenza fino al 10%.
- 2.4 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 autorizzare delle modifiche alle summenzionate caratteristiche nei luoghi dove le condizioni atmosferiche, a causa dell'altitudine o del clima, rendono il volano standard non adatto.

3. VERIFICA DELLA VELOCITÀ DEL VOLANO

- 3.1 Per provare il volano, il giocatore 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 990 dalla linea di fondo opposta, come indicato in figura B.

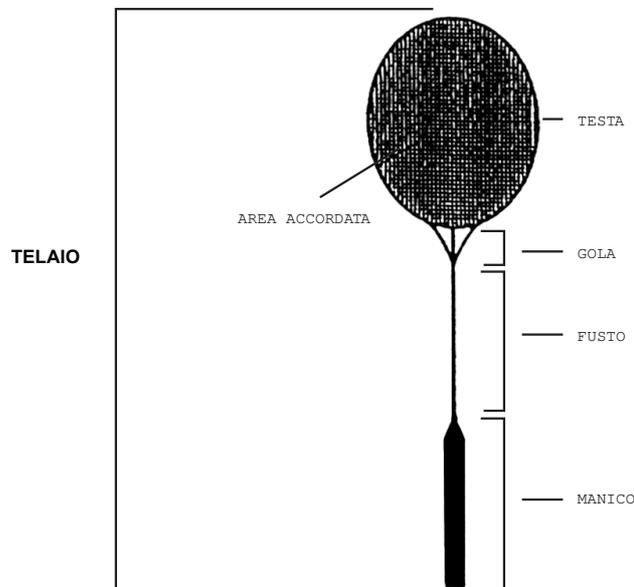


4. RACCHETTA

- 4.1 La racchetta è composta da un telaio non più lungo di mm 680 e non più largo di mm 230 e le sue parti principali sono descritte nelle regole da 4.1.1 a 4.1.5 e sono illustrate nella figura C.

- 4.1.1 Il manico è la parte della racchetta che il giocatore impugna.
- 4.1.2 L'area accordata è la parte della racchetta con la quale il giocatore colpisce il volano.
- 4.1.3 La testa circonda l'area accordata.
- 4.1.4 Il fusto unisce il manico alla testa (nel rispetto della regola 4.1.5).
- 4.1.5 La gola (se presente) collega il fusto alla testa.

FIGURA C



4.2 L'area accordata:

- 4.2.1 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 e, in particolare, al centro non deve essere meno densa che negli altri punti dell'area; e
- 4.2.2 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:
 - 4.2.2.1 la larghezza dell'ulteriore area accordata non superi mm 35; e
 - 4.2.2.2 la lunghezza complessiva dell'area accordata non superi mm 330.

4.3 La racchetta:

- 4.3.1 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
- 4.3.2 non deve avere alcun dispositivo che consenta al giocatore di modificare materialmente la forma della racchetta.

5. REGOLARITÀ DELLE ATTREZZATURE

5.1 Conformità

La Federazione internazionale di badminton (B.W.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, gli ufficiali di gara, i fabbricanti di attrezzature o Federazioni membro o tesserati di queste.

5.2 Equipaggiamento aggiuntivo per il para-badminton

Per il para-badminton devono essere usate una sedia a rotelle o una stampella.

- 5.2.1 Il corpo di un giocatore può essere fissato alla sedia a rotelle con una cintura elastica.

- 5.2.2 Una sedia a rotelle può essere equipaggiata con una ruota di supporto che può essere posta dietro le ruote principali.
- 5.2.3 I piedi di un giocatore devono essere fissati alla pedana della sedia a rotelle.

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. SISTEMA DI PUNTEGGIO

- 7.1 La partita si svolge al meglio dei tre giochi, salvo che non sia stato diversamente stabilito (appendici 2 e 3).
- 7.2 Il gioco è vinto dalla parte che per prima raggiunge 21 punti, eccetto quanto previsto nelle regole 7.4 e 7.5.
- 7.3 La parte che vince uno scambio aggiunge un punto al proprio punteggio. La parte vince uno scambio se la parte opposta commette un errore o il volano non è più in gioco perché tocca la superficie del campo entro il campo dell'avversario.
- 7.4 Se il punteggio è 20 pari, vince il gioco la parte che passa in vantaggio di due punti.
- 7.5 Se il punteggio è 29 pari, vince il gioco la parte che fa il 30° punto.
- 7.6 La parte che vince il gioco serve per prima nel gioco successivo.

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 alla fine del secondo gioco, se c'è un terzo gioco; e
 - 8.1.3 nel terzo gioco quando una parte raggiunge 11 punti.
- 8.2 Se i lati non vengono cambiati come indicato nella regola 8.1, lo si deve fare non 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 sono pronti al servizio.
 - 9.1.2 ritardare l'inizio del servizio (regola 9.2), una volta completato il movimento all'indietro della testa della racchetta del servente, è considerato come un eccessivo ritardo;
 - 9.1.3 il servente ed il ricevente devono stare nei campi di servizio diagonalmente opposti (figura A) senza toccare le linee che li delimitano;
 - 9.1.3.1 nel para-badminton in carrozzina o in piedi si gioca in metà campo come mostrato rispettivamente nelle figure D ed F.
 - 9.1.4 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 9.2) fino a che lo stesso sia stato effettuato (regola 9.3);
 - 9.1.4.1 nel para-badminton in carrozzina: dall'inizio del servizio e finché il servizio è in atto, le ruote del servente e del ricevente devono essere ferme eccetto il naturale movimento della carrozzina del ricevente.
 - 9.1.5 la racchetta del servente deve inizialmente colpire la base del volano;

- 9.1.6 tutto il volano deve essere sotto la vita (cintola) del servente al momento dell'impatto con la racchetta. Per vita si intende la linea immaginaria attorno al corpo all'altezza della parte più bassa dell'ultima costola del servente;
- 9.1.6.1 nel para-badminton in carrozzina il volano deve essere al di sotto dell'ascella del Servitore nel momento in cui viene colpito dalla racchetta del servitore stesso;
- 9.1.6.2 per l'esperimento altezza fissa: l'intero volano deve essere a meno di 1,10 m. dalla superficie del campo nell'istante in cui viene colpito dalla racchetta del servitore.
- 9.1.7 il fusto della racchetta del servente deve essere rivolto in basso al momento dell'impatto con il volano;
- 9.1.8 dopo l'inizio del servizio (regola 9.2), il movimento della racchetta del servente deve continuare in avanti fino a che questo sia eseguito (regola 9.3);
- 9.1.9 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); e
- 9.1.10 il servente, effettuando il servizio, non manchi il volano.
- 9.2 Quando i giocatori sono pronti per il servizio, il primo movimento in avanti della testa della racchetta del servente è l'inizio del servizio.
- 9.3 Il servizio è eseguito, quando una volta iniziato (regola 9.2), il volano è colpito dalla racchetta del servente o, nel tentativo di servire, il servente manca il volano.
- 9.4 Il servente non deve servire prima che il ricevente sia pronto. Tuttavia, il ricevente è considerato pronto se fa un tentativo di rispondere al servizio.
- 9.5 Nel doppio, durante l'esecuzione del servizio (regola 9.2, 9.3) i compagni di doppio possono prendere, nei loro rispettivi campi, qualsiasi posizione che non tolga la visuale al ricevente o al servente avversario.

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 un 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 di punti in quel gioco.
- 10.1.3 Nelle categorie del para-badminton che giocano in metà campo, il servitore ed il ricevitore servono e ricevono nel loro rispettivo campo di servizio.

10.2 Ordine di gioco e posizione in campo

Durante uno scambio, il volano è colpito alternativamente dal servente e dal ricevente, da qualsiasi posizione dal proprio lato della rete, finché il volano cessi di essere in gioco (regola 15).

10.3 Punteggio e servizio

- 10.3.1 Se il servente vince lo scambio (regola 7.3), il servente fa un punto. Il servente serve poi di nuovo dall'altro campo di servizio.
- 10.3.2 Se il ricevente vince lo scambio (regola 7.3), il ricevente fa un punto. Il ricevente diventa quindi a sua volta il nuovo servente.

11. DOPPIO

11.1 Campi del servente e del ricevente

- 11.1.1 Un giocatore della parte servente serve dal campo destro di servizio, quando la parte servente non ha punteggio o quando ha un punteggio pari in quel gioco.
- 11.1.2 Un giocatore della parte servente serve dal campo sinistro di servizio, quando la parte servente ha un punteggio dispari in quel gioco.
- 11.1.3 Il giocatore della parte ricevente che ha servito per ultimo rimane in quel campo di servizio. Lo schema rovesciato si applica al compagno del ricevente.
- 11.1.4 Il giocatore della parte ricevente che sta nel campo di servizio diagonalmente opposto a quello del servente è il ricevente.
- 11.1.5 I giocatori non cambiano i loro rispettivi campi di servizio, a meno che abbiano vinto un punto stando al servizio.

- 11.1.6 Il servizio deve essere effettuato dal campo di servizio corrispondente al punteggio della parte che serve, ad eccezione di quanto previsto dalla regola 12.
- 11.2 **Ordine di gioco e posizione in campo**
In uno scambio, dopo che il servizio è stato rimandato, il volano può essere colpito sia dall'uno sia dall'altro giocatore della parte servente e alternativamente sia dall'uno sia dall'altro giocatore della parte ricevente, da qualsiasi posizione dal proprio lato della rete, fino a che il volano cessi di essere in gioco (regola 15).
- 11.3 **Punteggio e servizio**
- 11.3.1 Se la parte servente vince uno scambio (regola 7.3), la parte servente fa un punto. Il servente serve poi di nuovo dall'altro campo di servizio.
- 11.3.2 Se la parte ricevente vince uno scambio (regola 7.3) la parte ricevente fa un punto. La parte ricevente diventa a sua volta la nuova parte servente.
- 11.4 **Sequenza del servizio**
In ogni gioco il diritto di servire passa consecutivamente:
- 11.4.1 dal servente iniziale, che ha iniziato il gioco dal campo destro di servizio
- 11.4.2 al compagno del ricevente iniziale,
- 11.4.3 al compagno del servente iniziale,
- 11.4.4 al ricevente iniziale
- 11.4.5 al servente iniziale e così via.
- 11.5 Nessun giocatore può servire o ricevere fuori turno, oppure ricevere due servizi consecutivi nello stesso gioco, ad eccezione di quanto previsto dalla regola 12.
- 11.6 L'uno o l'altro giocatore della parte vincente può servire per primo nel successivo gioco e l'uno o l'altro giocatore della parte perdente può ricevere per primo nel gioco successivo.

12. ERRORI DI CAMPO NEL SERVIZIO

- 12.1 Si ha errore di campo nel servizio quando il giocatore:
- 12.1.1 ha servito o ricevuto fuori turno; oppure
- 12.1.2 ha servito o ricevuto dal campo di servizio sbagliato;
- 12.2 Se si scopre un errore di campo nel servizio, l'errore deve essere corretto e il punteggio esistente rimane valido.

13. FALLI

È fallo:

- 13.1 se il servizio non è regolare (regola 9.1)
- 13.2 se nel servizio il volano:
- 13.2.1 si impiglia sulla rete e rimane sospeso sul bordo superiore;
- 13.2.2 dopo aver superato la rete, si impiglia nella stessa; oppure
- 13.2.3 è colpito dal compagno del ricevente;
- 13.3 se durante il gioco il volano:
- 13.3.1 cade al di fuori delle linee del campo (cioè non sopra o dentro le linee che delimitano il campo);
- 13.3.2 non passa sopra la rete ed attraverso i supporti per la rete;
- 13.3.3 tocca il soffitto o le pareti laterali;
- 13.3.4 tocca il corpo o i vestiti del giocatore;
- 13.3.4.1 nel para-badminton la carrozzina o la stampella vengono considerate parte del giocatore.
- 13.3.5 tocca ogni altro oggetto o persona al di fuori del campo;
(Quando è necessario in funzione delle caratteristiche della struttura, il giudice arbitro della manifestazione può adottare delle decisioni per i casi nei quali il volano tocca un ostacolo).
- 13.3.6 viene colpito e trattenuto con la racchetta e poi accompagnato durante l'esecuzione del colpo;
- 13.3.7 è colpito due volte in successione dallo stesso giocatore. Comunque non è fallo se, nell'esecuzione dello stesso colpo, il volano tocca la testa della racchetta e l'area accordata,

- 13.3.8 è colpito dal giocatore e successivamente dal suo compagno; oppure
- 13.3.9 tocca la racchetta del giocatore e non vola verso la parte del campo avversaria.
- 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 il caso di chi, nell'eseguire il colpo, segue il volano sopra la rete con la racchetta, purchè l'impatto col volano sia avvenuto dal lato della rete del campo di chi lo colpisce;
 - 13.4.3 invade il campo avversario sotto la rete con la racchetta o con il corpo in modo che l'avversario viene ostacolato o disturbato; 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;
 - 13.4.5 disturba volontariamente l'avversario con qualsiasi atto come grida o gesti;
 - 13.4.6 nel badminton in Carrozzina:
 - 13.4.6.1 se nel momento in cui il volano è colpito nessuna parte del tronco del giocatore è in contatto con il sedile della carrozzina;
 - 13.4.6.2 se si perde il fissaggio di un piede alla carrozzina;
 - 13.4.6.3 se durante il gioco il giocatore tocca il suolo con qualsiasi parte del piede.
- 13.5 se il giocatore è colpevole di violazioni flagranti, ripetute e persistenti secondo la regola 16.

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 È un colpo nullo se:
 - 14.2.1 il servente serve prima che il ricevente sia pronto (regola 9.4);
 - 14.2.2 durante il servizio, il ricevente e il servente commettono entrambi un fallo;
 - 14.2.3 dopo la risposta al servizio, il volano:
 - 14.2.3.1 si impiglia nella rete e rimane sospeso sul bordo superiore, oppure
 - 14.2.3.2 dopo essere passato sopra la rete, resta impigliato nella stessa.
 - 14.2.4 durante il gioco, il volano si rompe e la base si separa completamente dal resto del volano;
 - 14.2.5 a giudizio dell'arbitro il gioco o un giocatore è disturbato dalla parte avversaria o da un allenatore;
 - 14.2.6 un giudice di linea ha la visuale ostruita e l'arbitro non è in grado di decidere; oppure
 - 14.2.7 si è verificata una situazione imprevista o accidentale.
- 14.3 Quando si ha colpo nullo, lo scambio fatto dall'ultimo servizio non conta e il giocatore che ha servito ripete il servizio.

15. VOLANO NON IN GIOCO

Il volano non è in gioco quando:

- 15.1 tocca la rete o il palo e comincia a cadere verso la superficie del campo dal lato della rete di chi ha colpito;
- 15.2 tocca la superficie del campo; oppure
- 15.3 c'è fallo o un colpo nullo.

16. GIOCO CONTINUO, CATTIVA CONDOTTA, PENALITÀ 2

² Nota della F.I.Ba.

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

- 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 **Intervalli:**
- 16.2.1 non superiori a 60 secondi durante ogni gioco quando il punteggio di chi conduce arriva a 11 punti; e
- 16.2.2 non superiore a 120 secondi fra il primo ed il secondo gioco e fra il secondo e il terzo gioco sono permessi in tutte le partite.
(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 Se richiesto, 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 **Rallentamento del gioco**
- 16.4.1 In nessun caso il gioco deve essere ritardato per permettere al giocatore di riprendere forza o fiato o per ricevere suggerimenti.
- 16.4.2 L'arbitro è l'unico giudice di ogni ritardo nel gioco.
- 16.5 **Istruzioni e abbandono del campo**
- 16.5.1 Durante una partita è permesso al giocatore di ricevere suggerimenti solo quando il volano non è in gioco (regola 15).
- 16.5.2 Senza il permesso dell'arbitro, nessun giocatore può lasciare il campo, eccetto negli intervalli di cui alla regola 16.2.
- 16.5.3 Nel badminton in carrozzina può essere consentito ad un giocatore di lasciare il campo per un intervallo supplementare durante una gara per ragioni di "cateterismo". Il giocatore deve essere accompagnato da un arbitro.
- 16.6 **Il giocatore non deve:**
- 16.6.1 causare volontariamente ritardo o sospensione del gioco;
- 16.6.2 modificare o danneggiare volontariamente il volano per alterarne la velocità o la caratteristica di volo;
- 16.6.3 comportarsi in modo offensivo; oppure
- 16.6.4 rendersi colpevole di una cattiva condotta non espressamente contemplata nelle regole di badminton.
- 16.7 **Trattamento delle infrazioni**
- 16.7.1 L'arbitro punisce ogni infrazione alle regole 16.4.1, 16.5.2 o 16.6:
- 16.7.1.1 infliggendo l'ammonizione alla parte colpevole;
- 16.7.1.2 assegnando un fallo alla parte colpevole, se precedentemente ammonita.
oppure
- 16.7.1.3 assegnando un fallo alla parte colpevole in caso di violazioni flagranti o infrazioni alla regola 16.2.
- 16.7.2 subito dopo aver assegnato un fallo secondo le regole 16.7.1.2 e 16.7.1.3 l'arbitro riferisce immediatamente al giudice arbitro che ha la facoltà di 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 designato è responsabile della partita, del campo e delle sue immediate vicinanze. L'arbitro deve rendere conto al giudice arbitro.

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.

- 17.3 Il giudice di servizio chiama i falli nel servizio del servente (regola 9.1.2 e 9.1.18) quando si verificano.
- 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 dell'ufficiale di gara è definitiva per le questioni di fatto di cui è responsabile, eccetto quando l'arbitro sia convinto, oltre ogni ragionevole dubbio, che il giudice di linea abbia preso una palese decisione errata e decide di correggere la decisione del giudice di linea.
- 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 sostituire 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 gara, provvedere a svolgerne i compiti;
 - 17.6.6 se un ufficiale di gara 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 regolamentare che lui non ha accolto (Tali reclami devono essere fatti prima che sia eseguito il servizio successivo o, se alla fine della partita, prima che la parte reclamante lasci il campo).

Note: Nelle seguenti figure  area di gioco e  area del servizio

FIGURA D

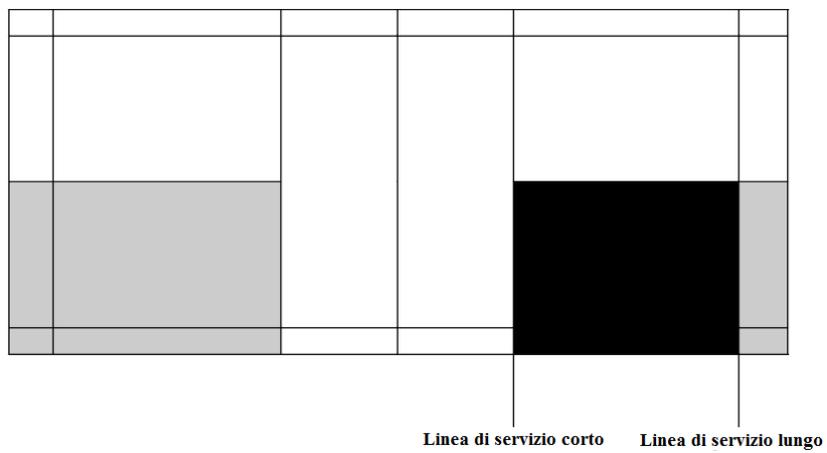


FIGURA E

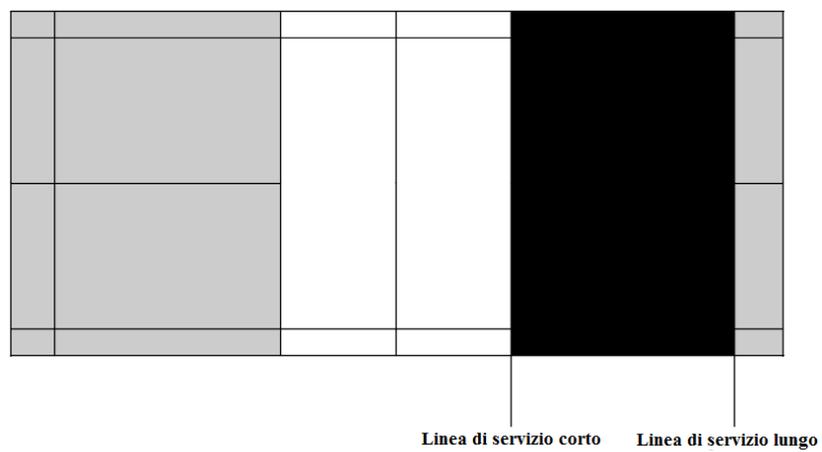
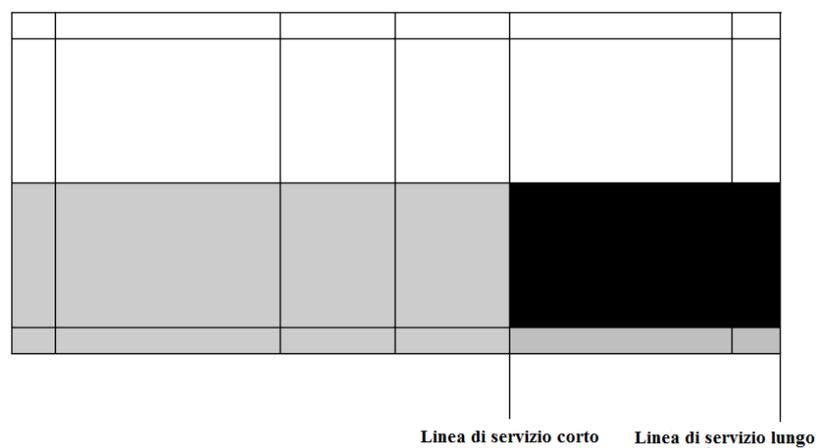


FIGURA F



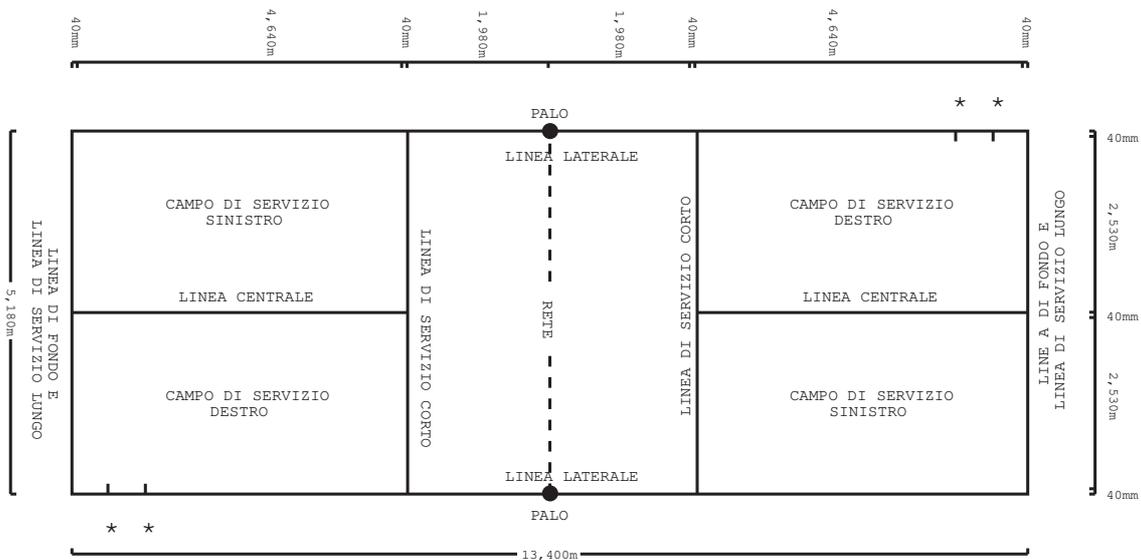
Area di gioco e area del servizio per le categorie del para-badminton in piedi che giocano in metà campo. Tutte le altre categorie giocano su un campo standard (Figura A) sia per il singolo che per il doppio.

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, per esempio 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. Si può tracciare un campo anche solo 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.
3. La parte superiore della rete è a metri 1,524 al centro e metri 1,55 sopra le linee laterali.

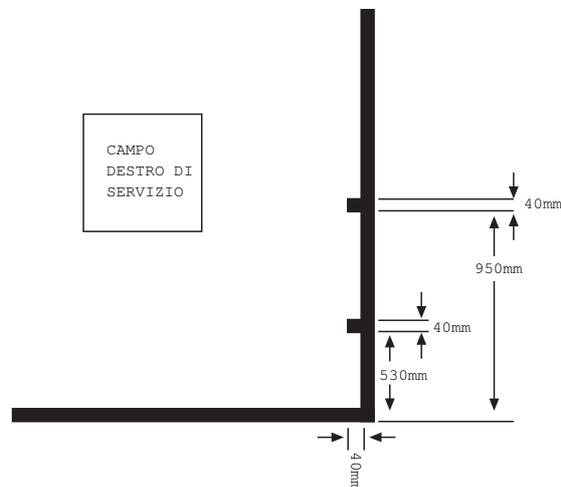
FIGURA E



Note:

- (1) Lunghezza diagonale dell'intero campo = m 14,366
 - (2) Il campo sopra illustrato è usato solo per il singolare
- ** Segnatura facoltativa per il campo da singolare

FIGURA DELL'ANGOLO DI CAMPO



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.
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

DIVERSO SISTEMA DI PUNTEGGIO

Nel singolare e doppio maschile è consentito giocare al meglio dei 3 giochi ai 15 punti e a 11 punti nel singolare femminile.

APPENDICE 4

TERMINOLOGIA

Questa appendice elenca la normale terminologia usata dagli arbitri per dirigere la partita.

1. Annunci e presentazioni

1.1 “Signore e Signori:

- 1.1.1 alla mia destra (nome del giocatore),.....(nome della nazione) e alla mia sinistra(nome del giocatore),.....(nome della nazione); oppure
- 1.1.2 alla mia destra (nomi dei giocatori),.....(nome della nazione) e alla mia sinistra (nomi dei giocatori),(nome della nazione)
- 1.1.3 alla mia destra (nome nazione/squadra), rappresentata da (nome del giocatore), e alla mia sinistra (nome nazione/squadra), rappresentata da (nome del giocatore); oppure
- 1.1.4 alla mia destra (nome nazione/squadra), rappresentata da (nomi dei giocatori), e alla mia sinistra (nome nazione/squadra), rappresentata da (nomi dei giocatori)
- 1.2.1 (nome del giocatore) serve; oppure
- 1.2.2 (nome nazione/squadra) serve;
- 1.3.1 (nome del giocatore) serve su (nome del giocatore);
- 1.3.2 (nome del giocatore) su (nome del giocatore).

Da usare nell'ordine seguente, a seconda dei casi:

	singolare	doppio
torneo individuale	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
torneo a squadre	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

2. Inizio della partita e chiamata del punteggio

- 2.1 “Zero pari; giocate”
- 2.2 “Fine servizio”
- 2.3 “intervallo”
- 2.4 “campo.....(numero) 20 secondi”
- 2.5 “... punto gioco ...” esempio “20 punto gioco 6”, oppure “29 punto gioco 28”
- 2.6 “... punto partita ...” esempio “20 punto partita 8”, oppure “29 punto partita 28”
- 2.7 “... punto gioco pari ” esempio “29 punto gioco pari”

- 2.8 “Primo gioco vinto da” (in un torneo a squadre, usare il nome della nazione/squadra)
“...” (punteggio)
- 2.9 “Secondo gioco”
- 2.10 “Punto partita pari” esempio “29 punto partita pari”
- 2.11 “Secondo gioco vinto da” (in un torneo a squadre, usare il nome della nazione/squadra)
“...” (punteggio)
- 2.12 “Un gioco pari”
- 2.13 “Gioco finale”

3. Chiamate comuni

- 3.1 “Scegli il lato del campo”
- 3.2 “Siete pronti?”
- 3.3 “Ha mancato il volano nel servizio”
- 3.4 “Ricevente non pronto”
- 3.5 “Ha tentato di rispondere”
- 3.6 “Non influenzare il giudice di linea”
- 3.7 “Venga qui”
- 3.8 “Va bene il volano?”
- 3.9 “Provi il volano”
- 3.10 “Cambi il volano”
- 3.11 “Il volano non si cambia”
- 3.12 “Colpo nullo, ripetizione”
- 3.13 “Cambiate lato del campo”
- 3.14 “Non avete cambiato il lato del campo”
- 3.15 “Ha servito dal campo sbagliato”
- 3.16 “Ha servito fuori turno”
- 3.17 “Ha ricevuto fuori turno”
- 3.18 “Non deve modificare il volano”
- 3.19 “Il volano l’ha toccato”
- 3.20 “Ha toccato la rete”
- 3.21 “Sta nel campo sbagliato”
- 3.22 “Ha disturbato l’avversario”
- 3.23 “Il suo allenatore ha disturbato l’avversario”
- 3.24 “Ha colpito due volte il volano”
- 3.25 “Ha accompagnato il volano”
- 3.26 “Ha invaso il campo dell’avversario”
- 3.27 “Ha ostacolato l’avversario”
- 3.28 “Si ritira?”
- 3.29 “Fallo- ricevente”
- 3.30 “Fallo di servizio chiamato”
- 3.31 “Servizio ritardato, il gioco deve essere continuo”
- 3.32 “Il gioco è sospeso”
- 3.33 “.....” (nome del giocatore) “ammonizione per cattiva condotta”
- 3.34 “.....” (nome del giocatore) “fallo per cattiva condotta”
- 3.35 “Fallo”
- 3.36 “Fuori”
- 3.37 “giudice di linea - segnalare”
- 3.38 “giudice di servizio - segnalare”
- 3.39 “correzione – dentro”
- 3.40 “correzione – fuori”
- 3.41 “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 escluso/a”

5. Punteggio

0 - zero	7 - sette	14 – quattordici	21 – ventuno	28 - ventotto
1 - uno	8 - otto	15 – quindici	22 – ventidue	29 - ventinove
2 - due	9 - nove	16 – sedici	23 – ventitre	30 - trenta
3 - tre	10 - dieci	17 – diciassette	24 - ventiquattro	
4 - quattro	11 - undici	18 – diciotto	25 - venticinque	
5 - cinque	12 – dodici	19 – diciannove	26 - ventisei	
6 - sei	13 – tredici	20 – venti	27 - ventisette	

APPENDICE 5

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 6

ATTREZZATURE AGGIUNTIVE PER IL PARA-BADMINTON

1. Sedia a rotelle

- 1.1 Il corpo del giocatore può essere fissato con una cinta attorno alla vita o alle cosce, o entrambi.
- 1.2 I piedi dei giocatori devono essere fissati al poggiatesta della sedia a rotelle.



- 1.3 Quando un giocatore colpisce il volano, parte del tronco e le gambe devono essere in contatto con il sedile della sedia a rotelle.
- 1.4 Il sedile della carrozzina, compresa l'imbotitura può essere tenuto in posizione orizzontale o inclinato all'indietro. Non può essere inclinato in avanti.



Orizzontale = Corretto



Inclinato Dietro = Corretto



Inclinato Avanti = Non Permesso

- 1.5 La carrozzina può essere dotata di una ruota di appoggio posteriore che può estendersi oltre le ruote principali
- 1.6 La carrozzina non deve avere dispositivi elettrici per agevolare il movimento o lo sterzo della sedia a rotelle.

2. Stampella

- 2.1 Un giocatore con una gamba amputata, alta o bassa, può usare una stampella.
- 2.2 La stampella non deve superare la misura naturale del giocatore dall'ascella al suolo.

3. Arti protesici

- 3.1 Un giocatore con un arto amputato può usare arti protesici nelle categorie sportive SL3,SL4 e WH.
- 3.2 L'uso di arti protesici non è consentito nella categoria SU5.
- 3.3 Ogni protesi deve avere la stessa lunghezza dell'arto esistente del giocatore ed essere in proporzione con gli altri arti.

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 .

legenda delle sigle abbreviate:

app.
RUC

appendice
raccomandazioni agli ufficiali di gara

abbandonare il campo	senza permesso 16.5.2
abbigliamento	fallo quando toccato dal volano 13.2.5 conformità RUC 3.1.8
accidentale	situazione 14.2
accompagnare	il volano 13.6.1, RUC 3.8.6
ammonizione	decisioni dell'arbitro 16.7.1, RUC 3.13
annunciare	in generale e punteggio app. 4, RUC 3.3 - 3.3.11 come e con la terminologia standard RUC 3.7
applicazione delle regole	compiti dell'arbitro 17.6.1 uso della terminologia standard RUC 3.7, app. 4
arbitraggio	consigli generali RUC 4
arbitro	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
area accordata, accordatura	4.3
attrezzatura	approvazione dell'B.W.F. 5
cambiare	decisioni del giudice di servizio o di linea 17.5, non possibile da parte dell'arbitro
cambio	del lato del campo 8.1 quando dimenticato 8.2 del volano RUC 3.8.5 e 3.12
campo	misure 1.1, figura A, app.1
chiamare	in generale e punteggio RUC 3.3 - 3.3.11, app. 4 come e con la terminologia standard RUC 3.7
colpire	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
colpo nullo	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
compiti degli ufficiali	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
comportamento	in maniera offensiva 16.7.3, 16.8, RUC 3.13
condotta cattiva	16.7 RUC 3.13 non altrimenti specificata 16.7.4
contemporaneità	errore del servente e del ricevente nel servizio, colpo nullo 14.4
continuo	gioco continuo 16.1 gioco ritardato 16.4
corda o cavo	1.9
correzione	di un errore (vedi colpo nullo) RUC 4.2 errore dell'arbitro RUC 4.2 errore di cambio di lato del campo 8.2
disturbo	all'avversario: fallo 13.4.3, 13.5

danneggiare	volano 16.7.2
doppio	numero di giocatori per parte <i>definizioni</i>
	inizio dal campo destro di servizio 11.1
	solo il ricevente risponde al servizio 11.1
	lo scambio dopo la risposta al servizio 11.2
	punteggio 11.3
	dove servire/ricevere 11.1
	diritto di servire 11.4
	servire/ricevere fuori turno 11.5
	chi serve per primo nel gioco successivo 11.6
doppio colpo	13.6.2 - 3
	da un giocatore con un solo colpo = va bene RUC 3.8.6, vedere anche 13.6.3
errori	nel servizio 12
	servizio regolare 9.1, figura D
	di piede nel servizio 9.1.2 - 3, 13.1
errori di campo nel servizio	12
esclusione	16.8.3
	come correggerli 12.2-5
falli	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
falli assegnati	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
fallo di piede	per servente e ricevente 9.1.2-3, 13.1
ferita/malattia	16.4, 16.7.1, RUC 3.10
flagranti	o violazioni persistenti 13.7, 16.7 - 8
gesti	fallo 13.5
giocatore	definizione nelle <i>definizioni</i>
giocatore stanco nessun riposo	16.4
giochi	in una partita 7.1
	numero di giocatori per parte <i>definizioni</i>
	parte servente e parte ricevente <i>definizioni</i>
gioco	cessa 10.3, 11.4, 15
	punteggio nelle gare maschili e femminili 7.2 - 3, app. 3
giudice arbitro	compiti 17.1
giudice di linea	incarichi 17.4
	segnali RUC 5
giudice servizio	incarichi 17.3
	istruzioni e segni RUC 5
	ulteriori compiti RUC 5.4
gridare	fallo 13.5, RUC 3.8.2
handicap	partite senza prolungamento app. 2
impianto	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

impigliare	volano durante il servizio 13.8 volano durante lo scambio 14.3
imprevista	situazione 14.2.
incarichi	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
informare	in generale e punteggio RUC 3.3 - 3.3.11, app. 4 come e con la terminologia standard RUC 3.7
infortunio/malattia	16.4, 16.7.1, RUC 3.10
infrazioni	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
interferire	sul volano 16.7.2
intervalli	durante il gioco 16.2
invasione	ostacolare l'avversario 13.4.2 - 4
istruzioni	non consentite 16.5.1, RUC 3.8.3
istruzioni	da fuori campo non consentiti 16.5.1, RUC 3.8.3
lasciare il campo	non permesso 16.5.2
linee	larghezza, colore 1.1 - 2, figura A, app.1 fanno parte dell'area di gioco 1.3
malessere	16.4, 16.7.1, RUC 3.10
misure	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
modificare	il volano 16.7.2
non in gioco	15 volano che colpisce la rete, si ferma sopra o vi si impiglia (vedi 13.8, 14.3, 15.2-4)
offese	comportamento 16.7.3, 16.8, RUC 3.13
ostacolare	il colpo regolare 13.4.4
ostruzione	13.4.3 - 4
palestra	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
pali	altezza 1.4 posizione 1.5
parte	servente vedi " <i>definizioni</i> " ricevente vedi " <i>definizioni</i> " servire/ricevere nel singolare 10.1 servire/ricevere nel doppio 11.4
parte ricevente	singolare 10.1 doppio 11.5
partita	spiegazione nelle " <i>definizioni</i> " numero di giochi 7.1, app.3
posizione	del compagno di gioco durante il servizio la ricezione 9.7
prolungamento	7.4, 7.5
pronto	non previsto nelle partite con "handicap" app.2.1 a ricevere 9.5 non pronto 14.5

punteggio	numero dei giochi della partita 7.1, app.3
punti	punti nel gioco 7.2 - 3, app.3
racchetta	di un gioco 7.2 - 4, app.3 costruzione 4 regolare 5
raccomandazioni	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
reclami	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
recupero	forza, 16.4
regole	applicate dall'arbitro deve 17.6.1
responsabilità	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
rete	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
ricevente	posizione 9.1.2 - 3 considerato pronto a ricevere (rispondere) 9.5
riposo	solo nei 90 secondi fra il primo e il secondo gioco e 5 minuti fra il secondo e il terzo gioco
rispondere/servire	dove stare 9.1.2 dove possono stare i compagni di gioco 9.7
ritardare	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
sanzioni	16.8. cattiva condotta 16.3.8 quando è fallo e13.7
scambio	termine 10.3, 11.4, 15
seguire volano	oltre la rete durante il colpo 13.3, 13.4.2
servire/ricevere	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
servente	colpire il volano sotto la vita (cintura) 9.1.5, 13.1, RUC 5.3 colpire il volano alla base 9.1.4, 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
servizio regolare	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
servizio	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)
singolare	alternanza dei campi di servizio (doppio) 11.6
	numero di giocatori per parte nelle “ <i>definizioni</i> ”
	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)
soffitto	fallo se il volano lo tocca in gioco 13.2.4
sorteggio	sceita del vincente 6.1, scelta del perdente 6.2
sospensione del gioco	cosa annunciare 16.3, RUC 3.11
	causato dal giocatore 16.7.1
terminologia	da usare dall’arbitro durante la partita app.4
toccare	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
ufficiali	di gara, compiti e reclami 17
	decisioni RUC 2
velocità	del volano 3
verifica	velocità del volano 3
	altezza della rete 1.10
	abbigliamento RUC 3.1.8
vestiario	fallo quando toccato dal volano 13.2.5
	conformità RUC 3.1.8
vincitore	del gioco servente nel gioco successivo 7.6
	annuncio dell’arbitro RUC 3.3.8
violazioni	flagranti e persistenti 13.7
violazioni persistenti	13.7, 16.8.3
violazioni ripetute	13.7
visuale	ostruita dei ufficiali di campo 14.7, 17.6.6
	ostruita dal compagno di gioco 9.7
volano	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