

BADMINTON

PRAVILA

IGRE

BZS – Badmintonška zveza Slovenije in
IBF - International Badminton Federation

IGRIŠČE

Badminton je možno igrati na prostem in v dvorani, predvsem pa ne sme biti zračnih tokov, ki bi motile lahko žogico. Igralna površina ne sme drseti. Oznake na igrišču morajo biti bele ali rumene barve. Črte morajo biti široke 4 cm. Debelina črt je vključena v mere igrišča. Za mednarodna tekmovanja priporočajo razmake med igriščem in stenami, najmanj 2,3 m. Za klubska in rekreacijska tekmovanja pa so te razdalje manjše, najmanj 1,2 m. Prezračevanje v dvorani mora biti urejeno tako, da ne povzroča zračnih tokov. Igrišče za dvojice je večje od

igrišča za posameznike. Mreža je iz vrvice z zankami velikosti od 15 do 20 mm. Napeta mora biti čvrsto, tako da je njen zgornji rob po vsej dolžini poravnana s stojaloma, prek katerih je napeta. Stojali sta čvrsti in postavljeni na zunanji mejni črti igrišča. Biti morata dovolj togi, da prenašata napeto mrežo. Igrišče pri igri posameznikov meri 5,18 m krat 13,40 m. Igrišče pri igri parov pa meri 6,10 m krat 13,40 m. Višina mreže znaša vedno 1,55 m.

IGRALCI

Badminton lahko igrata dva igralca (eden proti drugemu), ali dva para (drug proti drugemu). Oblečila igralcev so lahko različnih barv. Igralci nosijo majico, kratke hlače, nogavice in copate z gumijastimi podplati. Igralke lahko namesto kratkih hlač nosijo kratka krila. Za igro igralci uporabljajo lopar, ki je kovinski ali iz grafitnih vlaken. Običajno tehta od 85 do 140 g. Žogica je običajno narejena iz 16 peres, zataknjenih v plutovinasto kapico. Lahko pa se uporablja kombinacija naravnih in umetnih materialov. Žogica tehta od 4,74 do 5,50 g. Njena hitrost je odvisna od teže.

IGRA

Tekma se običajno igra na dva dobljena seta. Igra mora potekati brez prekinitev, vendar je med drugim in tretjim setom dovoljen kratek odmor. Po vsakem setu igralci menjajo strani, v tretjem setu pa potem, ko vodilni zbere osem točk, če igrajo do petnajst, oziroma šest, če igrajo do enajst. Točko lahko osvoji samo igralec, ki servira. Igre dvojic in moških posameznikov se igrajo do 15 točk. Igre žensk posamezno se igrajo do 11 točk. Če v zaključnih delih igre oba igralca ali obe dvojici dosežeta enako število točk, lahko igro podaljšata za določeno število točk.

Če je na primer rezultat izenačen pri 13 (v igri do 15), lahko igralec, ki je prvi dosegel 13 točk, podaljša igro za 5 točk, to je do 18. Če podaljšek ni bil uveden pri rezultatu 13:13 ali če tega rezultata sploh ni bilo, se lahko podaljša pri rezultatu 14:14 za 3 točke.

V igri do 11 točk se sme podaljšati pri rezultatu 9:9 (za 3 točke) ali pri 10:10 (za 2 točki). Igralec, ki ima pravico podaljšati igro, mora to storiti pred naslednjim servisom, ko rezultat prvič pride do izenačenja. Ko je igra podaljšana, se rezultat vrne na 0:0 in se nadaljuje do 2, 3 ali 5, kot zahtevajo okoliščine. Končni rezultat se zabeleži kot skupno število točk v igri.

NAPAKE

Napake so prekrški, zaradi katerih se igra prekine. Če naredi napako igralec, ki je serviral, dobi servis nasprotnik. Če naredi napako igralec, ki ne servira, dobi nasprotnik točko.

Napake pri serviranju so, kadar:

- igralec udari žogico nad višino pasu,
- glava loparja ni v celoti pod najnižjim delom roke, s katero igralec drži lopar,
- igralčevi stopali nista v pravem servisnem polju,
- obe njegov stopali nista v stiku s tlemi,
- izvede gib, s katerim hoče prevarati nasprotnika,
- nasprotnik ne stoji v pravem servisnem polju,
- se nasprotnik premakne, preden igralec, ki servira, udari žogico in
- žogica pristane izven pravega servisnega polja.

Splošne napake so naslednje:

- če žogica pade iz igrišča,
- če ne leti preko mreže,
- če zadene igralca,
- če jo igralec z dvema udarcema zadane dvakrat,

- če jo igralec in njegov soigralec zadaneta drug za drugim,
- če jo igralec udari, preden prileti čez mrežo,
- če se igralec dotakne mreže ali stoji, medtem ko je žogica v igri,
- če igralec ovira ali moti nasprotnika in
- če kakor koli drugače krši pravila igre.

SERVIS

Pravica do servisa se določi z zasukom loparja ali z metom žogice, ki s smerjo pristanka na tleh določi, kdo bo serviral. Izžrebani igralec lahko izbira servis ali stran igrišča. Nasprotnik dobi, kar mu ostane. Ob začetku igre dvojic obe strani imenujeta serverja in sprejemalca servisa.

Servis pri igri posameznikov. Polje, iz katerega igralec servira, je vedno odvisno od njegovega rezultata. Če je število točk sodo, servira iz desnega servisnega polja, če je število točk liho, pa iz levega servisnega polja. Če je igra podaljšana, je pravi rezultat skupno število točk, ki jih je dobil igralec, ki servira. Žogica se servira v servisno polje, ki leži diagonalno na nasprotni strani igrišča.

Servis pri igri parov. Pri igri parov je serviranje bolj zapleteno:

1. Če igralec, ki servira, osvoji prvo točko,
2. servira v nasprotnikovo levo servisno polje iz svojega levega – nasprotnik, ki pri prvi točki žogice ni vračal, jo zdaj vrača.
3. Ko igralec servis izgubi, ga dobi nasprotnik, ki je ob začetku igre stal v desnem servisnem polju. Ko servis ob začetku vsakega seta zamenja stran, mora dvojica, ki zdaj sprejema, osvojiti dva rallyja, da ga dobi nazaj. Nasprotnik, ki servira prvi, servira izmenično z obeh strani igrišča, dokler ne izgubi rallyja.
4. Potem nastopi njegov soigralec, ki servira iz tistega dela igrišča, v katerem je bil na začetku rallyja, ki sta ga izgubila. Tudi on servira izmenično z obeh strani, dokler ne izgubi rallyja.
5. Servis se nato preseli čez mrežo in servirata oba nasprotna igralca.

PONAVLJANJE

Pri ponavljanju predhodni rally in v njem doseženo točko razveljavijo. Igralec ponovno servira iz pravega servisnega polja. Ponavljanje določi sodnik, ne da bi ga na to opozorila igralca ali igralci. Ponavljanje pri igri posameznikov ponavljajo, ko igralec, ki ima servis, servira iz napačnega dela igrišča, a le če napake niso opazili pred naslednjim servisom. Igro ponavljajo tudi, če oba nasprotnika hkrati naredita prekršek ali če se žogica ujame v mrežo, potem ko jo je že preletela. Slednje ne velja za servis. Ponovitev zahtevajo tudi vsi nepredvideni ali naključni dogodki (npr., če v igrišče prileti druga žogica ali če se med igro odtrga plutovinasta kapica).

Podobna pravila veljajo tudi za igro parov. Igro ponovijo, če igralec dobi točko, potem, ko je serviral, čeprav ni bil na vrsti ali če je serviral iz napačnega dela igrišča ali če je žogico vrnil iz napačnega dela igrišča.

SODNIK

Glavni sodnik vodi igro in skrbi za red na igrišču in v njegovi neposredni okolici. Lahko določijo tudi servisnega sodnika in stranske sodnike. Če je imenovan vrhovni sodnik, se lahko igralci nanj obračajo samo, ko gre za razsojanje glede tolmačenja pravil.

NAMIZNI TENIS

PRAVILA

IGRE

NTZS – Namiznoteniška zveza Slovenije in
ITTF – International Table Tennis Federation

MIZA

Miza je lahko iz poljubnega materiala, običajno pa je lesena. Na njej mora standardna žogica, spuščena z višine 30 cm, odskočiti približno 23 cm. Igralna površina mora biti enotne,

nesvetleče temne barve. Najprimernejša barva je temno zelena ali modra brez leska, črte na njej pa morajo biti bele barve. Dva cm široka bela črta označuje robove mize. Za igro dvojic je igralna površina s 3 mm široko belo črto razdeljena na dve polovici. Stranski robovi mize niso igralna površina. Miza je široka 1,52 m, dolga je 2,74 m in visoka 76 cm. Igralni prostor mora biti dolg najmanj 14 m, širok najmanj 7 m in visok najmanj 4 m.

MREŽICA IN ŽOGICA

Mrežica je dolga 183 cm in na vrhovi, ki je pritrjena na dve stojali, razpeta čez sredino mize. Zgornji rob mrežice mora biti povsod 15,25 cm nad igralno površino. Žogica je iz celuloidne ali podobne plastične mase. Mora biti nesvetleče bele, rumene ali oranžne barve. Tehta 2.5 g, njen premer je 38 mm.

OBLAČILA

Igralci so oblečeni iz majice s kratkimi rokavi, kratkih hlačk ali krila in copat. Oblačila morajo biti v večjem delu enotne barve, ki pa ne sme biti enaka barvi žogice.

SODNIK

Igro vodi sodnik, katerega odločitev je vedno dokončna.

LOPAR

Lopar je poljubne velikosti, oblike in teže. Strani loparja morata biti ploski, trdi in leseni. Vsaka stran loparja mora biti enotne nesvetleče temne barve, svetlo rdeča na eni strani in črna na drugi. Obloga, s katero je lopar obložen, mora segati do njegovega roba, ne pa čezenj. Del loparja, ki je najbližji držalu in kamor sega prijem s prsti, je lahko nepokrit ali pokrit s poljubnim materialom. Lopar je lahko pokrit:

- a) z običajno gumo, katere zobci so obrnjeni navzven, njena celotna debelina pa ne presega 2 mm in
- b) z večplastno (sendvič) gumo, katere zobci so obrnjeni navzven in navznoter, njena celotna debelina pa ne presega 4 mm.

NIZ IN DVOBOJ

Niz dobi igralec ali par, ki prvi zbere 21 točk, razen če obe strani zbereta 20 točk. Tedaj zmaga tisti, ki prvi doseže dve točki razlike. Dvoboj se igra na dva oziroma na tri dobljene nize (boljši v treh ali petih nizih). Dvoboj se igra brez prekinitev. Igralec ima pravico le do dveminutnega predaha med zaporednimi nizi.

IZBIRA STRANI IN PRAVICA DO SERVISA

O tem, kdo prvi izbira servis oziroma stran, odloča žreb. Če se zmagovalec žreba odloči, da bo prvi serviral ali vračal, poraženec lahko izbira stran in obratno. Zmagovalec žreba lahko tudi zahteva, da poraženec izbira prvi.

V igri parov igralca določita, kdo od njiju bo v prvi igri serviral in prvi vračal servis, nasprotni par pa določi, kdo bo prvi branil servis. V vsaki naslednji igri se lahko par, ki servira, odloči, kdo od njiju bo serviral prvi, toda prvi nasprotnik, ki bo žogico vračal, mora biti igralec, ki mu je v predhodnem nizu serviral.

VRSTNI RED IGRANJA

Čas, ko je žogica v igri, se imenuje igralni čas. S servisom se prične igralni čas. Igralec žogico udari, če se je dotakne z loparjem, ki ga drži v roki, ali s podzapestnim delom roke z loparjem. Udarec s samo roko, potem ko je lopar že izpustil, ne velja; prav tako ne velja tudi udarec z loparjem, ki ga je igralec izpustil iz roke ali vrgel. V igri posameznikov mora igralec, ki servira, najprej pravilno servirati in nasprotnik mora žogico pravilno vrniti. Potem si

morata igralca žogico izmenično pravilno vračati. V igri parov mora prvi igralec najprej pravilno servirati, nasprotnik žogico pravilno vrniti, soigralec tistega, ki je serviral, jo mora pravilno vrniti soigralcu tistega, ki jo je prvi vračal in tako dalje v tem zaporedju.

SERVIRANJE

Žogica mora ležati na iztegnjeni, ploski dlani mirujoče proste roke. Roka mora biti nad podaljšanim namiščlenim nivojem igralne površine in dlan mora biti popolnoma odprta. Prsti morajo biti skupaj, palec pa prost. Žogico je treba vreči z roko v zrak, ne da bi jo pri tem zavrtel, tako da se po zapustitvi proste roke žogica dvigne z dlani za najmanj 16 cm. Igralčeva prosta roka in lopar morata biti od začetka servisa do trenutka, ko žogico udari, za njegovo zadnjo črto ali navidezno podaljškom te črte in nad namišljeno podaljšano igralno površino. Žogico je treba udariti v njeni najvišji točki izmeta ali takrat, ko pada. Pri spuščanju mora žogico udariti tako, da se najprej dotakne njegovega dela mize in nato leti neposredno čez mrežoali okrog nje na nasprotnikov del mize. (Okrog mrežice pomeni pod projekcijo mrežice in njenih držal izven stranske črte ali okrog nje).

Žogico je treba zadeti v prvem poskusu. V trenutku udarca mora biti lopar za koncem mize ali njenim navidezno podaljškom. Pri igri parov se mora žogica najprej dotakniti desnega dela mize na igralčevi strani in potem diagonalno nasprotnikovega dela mize ali črte, ki mizo deli na levi in desni del.

VRAČANJE SERVISA

Žogico je treba udariti tako, da leti neposredno čez mrežico ali okrog nje ter se dotakne nasprotnikovega dela mize. Če se žogica pri tem dotakne mrežice ali stojal, je udarec veljaven, razen pri servisu. Preden jo igralec vrne, žogica ne sme odskočiti dvakrat. Ne sme je udariti tudi dvakrat zapored.

ZAMENJAVA STRANI

Po vsakem nizu nasprotnika ali para zamenjata strani. V zadnjem možnem nizu srečanja strani zamenjata takoj, ko eden doseže 10 točk. V igri parov igralca, ki v tem trenutku vračata servis, zamenjata položaja.

TOČKOVANJE

Igralec izgubi točko, če:

- mu žogice ne uspe pravilno servirati ali vrniti,
- žogica dvakrat zapored odskoči na njegovem delu mize,
- jo udari dvakrat zapored,
- jo udari v zraku, preden se je dotaknila njegovega dela mize,
- jo v igri parov udari, ko ni na vrsti,
- se med igro igralec z delom svoje obleke ali s čimer koli, kar drži v roki, dotakne mrežiceali premakne igralno površino in
- če se igralne površine dotakne s prosto roko.

ŽOGICA NI VEČ V IGRI

Žogica ni več v igri, če se dotakne česar koli razen igralne površine, mrežice ali njenih držal, samega loparja ali roke nad zapestjem ali če kakor koli drugače pride do točke ali ponovitve.

PONOVITEV

Ponovitev je del igre, v katerem ni dosegel točke noben od igralcev. Igra se ponovi:

- a) ko se žogica pri serviranju dotakne mrežice ali stojal, a je igralec, sicer server, izvedel pravilno,

- b) ko igralec servira in nasprotnik ali njegov soigralec na servis ni pripravljen, vendar le, če žogice ni poskušal vrniti,
- c) če igralec zaradi okoliščin, ki niso bile odvisne od njega, ni uspel servirati ali vrniti žogice, npr. zaradi giba gledalca ali nenadnega hrupa,
- d) če žogica med igro počí,
- e) ko igro prekinejo, da bi popravili napako pri vrstnem redu serviranja, branjenja servisa ali napaki pri zamenjavi strani in
- f) ko igro prekinejo, da bi nadaljevali z igro na čas.

MENJAVA SERVISA

Servis pri igri posameznikov in igri parov po petih odigranih točkah prehaja od serverja k igralcu, ki je servis vračal, razen če oba ne dosežeta 20 točk. Po tem ga menjavata po vsaki točki. V igri parov drugi servira tisti igralec, ki je prvi vračal, tretji servira soigralec tistega, ki je serviral prvi. V tem zaporedju servirajo igralci do konca niza.

POSPEŠENI SISTEM (igra na čas)

Pospešeni sistem ali igro na čas vpeljejo, če se niz ne konča v 15 minutah. Po njem se ravnajo v preostalem delu niza in v vseh nadaljnjih nizih tistega srečanja. Po uvedbi pospešenega načina igralca servirata izmenično. Če tisti, ki brani servis, vrne servis in še naslednjih 12 zaporednih udarcev igralca, ki je serviral, slednji izgubi točko. Vrnjene udarce igralca ali para, ki je vrnil servis, od 1 do 13 glasno šteje uradna oseba, ki pa ne sme biti sodnik srečanja.