



# **PRZEPISY GRY W BADMINTONA**

**z załącznikami**

Źródło: Witryna internetowa BWF.

Tłumaczenie i przygotowanie do druku: Marek IDZIKOWSKI.

Konsultacje i sprawdzenie:

- sędziowie międzynarodowi:

Piotr AGACIŃSKI, Wojciech OSSOWSKI,

- członkowie Kolegiów Sędziów PZBad:

Wojciech CHAŁOTOWSKI, Wojciech OŹÓG, Radomir PREYZNER, Tomasz ROGOWSKI, Leszek RORAT.

**Warszawa, aktualizacja: listopad 2018**

# PRZEPISY GRY W BADMINTONA

## DEFINICJE

<b>Zawodnik</b>	osoba grająca w badmintonie
<b>Mecz</b>	rywalizacja w badmintonie pomiędzy dwiema przeciwnymi stronami – w każdej jeden lub dwóch zawodników
<b>Gra pojedyncza</b>	mecz, w którym jest po jednym zawodniku z każdej strony
<b>Gra podwójna</b>	mecz, w którym jest po dwóch zawodników z każdej strony
<b>Strona serwująca</b>	strona mająca prawo do serwu
<b>Strona odbierająca</b>	strona przeciwna do strony serwującej
<b>Wymiana</b>	sekwencja uderzeń lotki (jednego lub więcej) rozpoczynająca się serwem i trwająca dopóki lotka nie przestanie być w grze
<b>Uderzenie</b>	ruch rakiety zawodnika z zamiarem odbicia lotki

### **Przepisy stosowane tylko w parabadmintonie:**

1.1.1, 1.1.2, 5.2, 9.1.3.1, 9.1.4.1, 9.1.6.1, 10.1.3, 13.3.4.1, 13.6, 16.5.3.

## **1. BOISKO I JEGO WYPOSAŻENIE**

1.1. Boisko jest prostokątem wyznaczonym liniami o szerokości 40 mm jak na rysunku A.

1.1.1. Boisko dla badmintonu na wózku jest jak na rysunkach D i E odpowiednio.

1.1.2. Dla klas badmintonu na stojąco boisko do gry pojedynczej jest jak na rysunku F.

1.2. Linie wyznaczające boisko są łatwo dostrzegalne najlepiej koloru białego lub żółtego.

1.3. Wszystkie linie należą do obszaru, który tworzą.

1.4. Słupki o wysokości 1,55 m od powierzchni boiska stoją pionowo gdy siatka jest naprężona jak w przepisie 1.10.

1.5. Słupki są ustawione na liniach bocznych do gry podwójnej jak na rysunku A niezależnie czy rozgrywana jest gra pojedyncza czy podwójna. Słupki i ich podpory nie wchodzą do wnętrza boiska.

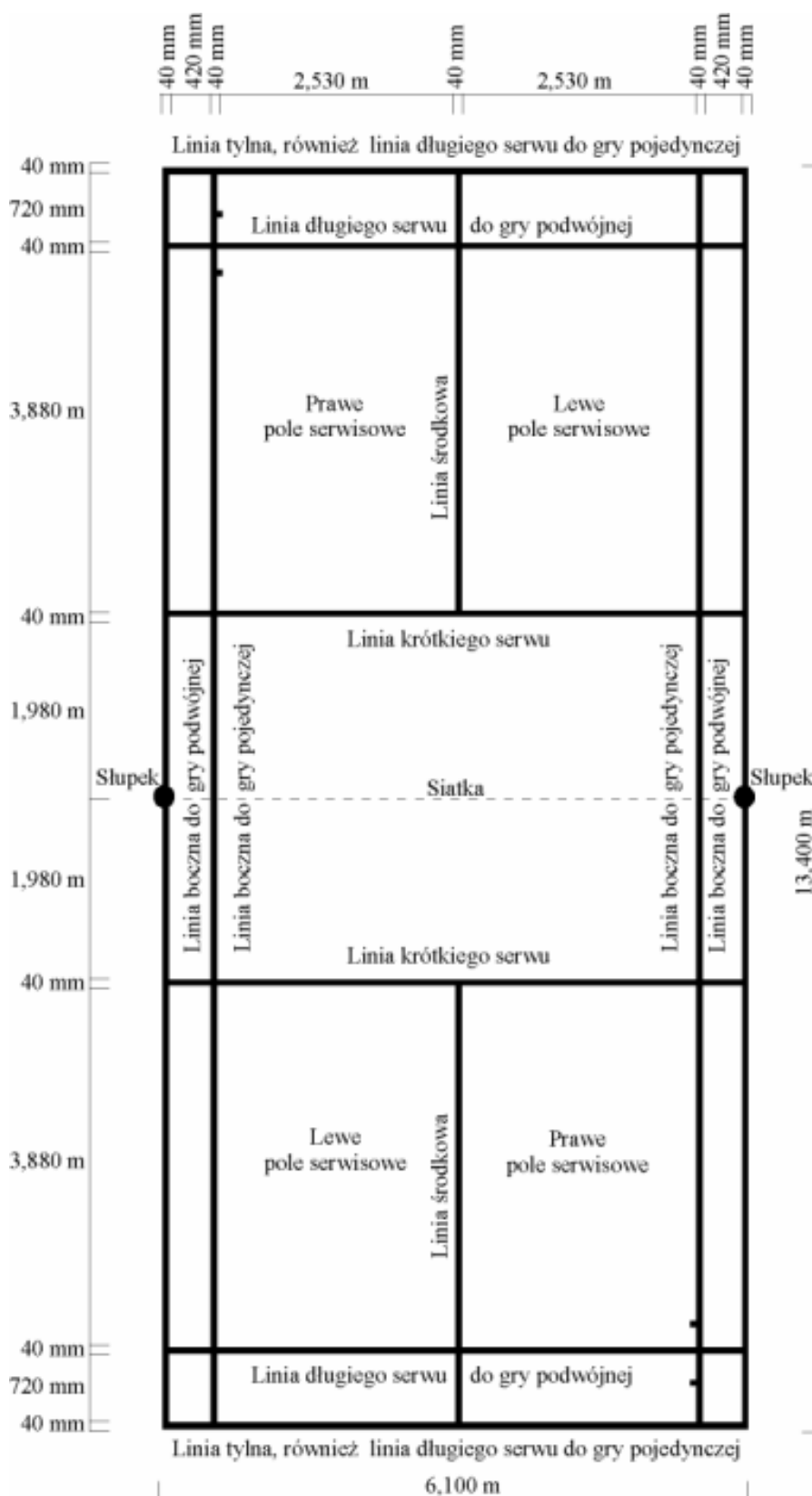
1.6. Siatka jest wykonana z ciemnego sznurka równej grubości o wymiarach oczek nie mniej niż 15 i nie więcej niż 20 mm.

1.7. Siatka ma 760 mm szerokości i co najmniej 6,1 m długości.

1.8. Górny brzeg siatki jest obszyty z obu stron 75 mm białą taśmą z materiału owiniętą wokół sznurka lub linki. Taśma ta pozostaje na wierzchu sznurka lub linki.

1.9. Sznurek lub linka jest mocno naprężona równo z wierzchołkami słupków.

Rysunek A



Uwagi: Długość przekątnej całego boiska = 14,723 m.

Boisko to może być użyte zarówno do gry pojedynczej jak i podwójnej.

Nieobowiązkowe znaki testowe pokazano na rysunku B.

1.10. Mierząc od powierzchni boiska górny brzeg siatki jest na wysokości 1,524 m nad środkiem boiska i 1,55 m nad liniami bocznymi do gry podwójnej.

1.11. Nie ma szczelin pomiędzy końcami siatki i słupkami. Jeżeli potrzeba, to końce siatki są przywiązane do słupków na całej szerokości.

## **2. LOTKA**

2.1. Lotka jest wykonana z materiałów naturalnych i/lub syntetycznych. Charakterystyka lotu lotek wykonanych z dowolnych materiałów jest ogólnie podobna do lotek wykonanych z naturalnych piór z korkową podstawą pokrytą cienką warstwą skóry.

### **2.2. Lotka piórowa.**

2.2.1. Lotka ma 16 piór zamocowanych w podstawie.

2.2.2. Pióra mają jednakową długość od 62 do 70 mm mierząc od koniuszków piór do powierzchni podstawy.

2.2.3. Koniuszki piór są ułożone w okrąg o średnicy od 58 do 68 mm.

2.2.4. Pióra są mocno związane nicią lub innym odpowiednim materiałem.

2.2.5. Podstawa ma średnicę od 25 do 28 mm i jest zaokrąglona na spodzie.

2.2.6. Lotka waży od 4,74 do 5,50 g.

### **2.3. Lotka niepiórowa.**

2.3.1. „Koszyczek” lub symulacja piór z materiałów syntetycznych zastępuje naturalne pióra.

2.3.2. Podstawa jak w przepisie 2.2.5.

2.3.3. Wymiary i ciężar jak w przepisach 2.2.2., 2.2.3. i 2.2.6. Jednak z powodu różnic w ciężarze właściwym i innych właściwościach materiałów syntetycznych w porównaniu z piórami dopuszczalna jest różnica do 10%.

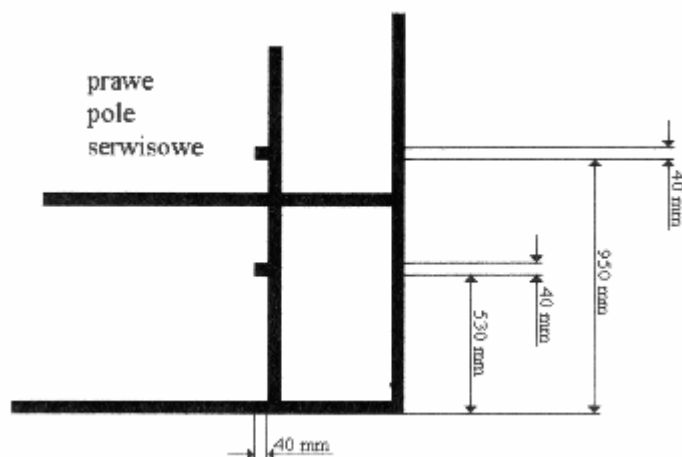
2.4. Uwzględniając niezmienną ogólnych właściwości szybkości i lotu modyfikacje powyższych parametrów lotek mogą zostać przyjęte za zgodą Związku Narodowego, którego to dotyczy tam, gdzie warunki atmosferyczne spowodowane wysokością lub klimatem powodują, że lotka standardowa jest nieodpowiednia.

## **3. SPRAWDZANIE SZYBKOŚCI LOTEK**

3.1. Aby sprawdzić szybkość lotki należy uderzyć ją z pełną siłą od dołu nad linią tylną. Lotkę odbija się pod kątem do góry i równoległe do linii bocznych.

3.2. Lotka o prawidłowej szybkości upada nie bliżej niż 530 i nie dalej niż 990 mm od przeciwległej linii tylnej jak na rysunku B.

**Rysunek B**



**Rysunek C**



## 4. RAKIETA

4.1. **Rakieta** stanowi ramę nie przekraczającą 680 mm długości i 230 mm szerokości zawierającą główne części jak w przepisach od 4.1.1. do 4.1.5. i na rysunku C.

4.1.1. Rączka jest częścią rakiety służącą zawodnikowi do uchwytu.

4.1.2. Pole naciągu jest częścią rakiety służącą zawodnikowi do odbijania lotki.

4.1.3. Głowica otacza pole naciągu.

4.1.4. Trzonek łączy rączkę z głowicą (uwzględniając przepis 4.1.5.).

4.1.5. Łącznik (jeżeli istnieje) łączy trzonek z głowicą.

### 4.2. Pole naciągu:

4.2.1. jest płaskie i składa się ze wzoru skrzyżowanych żyłek przeplecionych albo zawiniętych na skrzyżowaniach. Wzór naciągu ogólnie jest jednolity, w szczególności tak samo gęsty na środku jak gdzie indziej; oraz

4.2.2. nie przekracza 280 mm długości i 220 mm szerokości. Naciąg może być jednak przedłużony do ewentualnego łącznika uwzględniając, że:

4.2.2.1. przedłużony obszar nie przekracza 35 mm szerokości; oraz

4.2.2.2. pole naciągu nie przekracza 330 mm długości.

### 4.3. Rakieta jest pozbawiona:

4.3.1. jakichkolwiek przypiętych przedmiotów i wystających części nie używanych wyłącznie do ograniczenia albo zapobiegania zużyciu, pęknięciu i wibracji, rozłożenia wagi lub przymocowania rączki sznurkiem do ręki zawodnika, mających odpowiednią wielkość i właściwych do tych celów; oraz

4.3.2. wszelkich urządzeń umożliwiających zawodnikowi zmianę jej kształtu.

## **5. ZGODNOŚĆ WYPOSAŻENIA**

### **5.1. Zgodność.**

Światowa Federacja Badmintonu (BWF) orzeka we wszystkich sprawach czy rakieta, lotka albo wyposażenie lub prototyp użyty do gry w badmintonu zgadza się ze specyfikacją. Takie orzeczenie wydaje się z inicjatywy Federacji lub na wniosek dowolnej zainteresowanej strony w tym zawodników, sędziów, producentów sprzętu lub Związków Narodowych albo ich członków.

### **5.2. Dodatkowe wyposażenie dla parabadmintonu.**

Dla parabadmintonu może być użyty wózek lub podpórka (kula).

5.2.1. Ciało zawodnika może być przymocowane do wózka pasem elastycznym.

5.2.2. Wózek może być wyposażony w stabilizujące koła wystające poza główne koło.

5.2.3. Stopy zawodnika muszą być przymocowane do podnóżka wózka.

## **6. LOSOWANIE**

6.1. Przed rozpoczęciem meczu dokonuje się losowania i strona wygrywająca wybiera jedną z możliwości jak w przepisie 6.1.1. lub 6.1.2.:

6.1.1. pierwsza serwuje lub odbiera;

6.1.2. rozpoczyna mecz na jednej lub drugiej stronie boiska.

6.2. Strona przegrywająca wybiera jedną z pozostałych możliwości.

## **7. PUNKTACJA**

7.1. Mecz trwa do dwóch wygranych setów, chyba że ustalono inaczej (załączniki 2 i 3).

7.2. Strona, która pierwsza zdobywa 21. punkt wygrywa seta (oprócz przypadków jak w przepisach 7.4. i 7.5.).

7.3. Strona wygrywająca wymianę dodaje punkt do swojego wyniku. Strona wygrywa wymianę gdy strona przeciwna popełnia błąd albo lotka przestaje być w grze dotykając podłoża w boisku strony przeciwnej.

7.4. Jeżeli strony osiągną wynik 20:20 to seta wygrywa strona zdobywająca przewagę dwóch punktów.

7.5. Jeżeli strony osiągną wynik 29:29 to seta wygrywa strona zdobywająca 30. punkt.

7.6. Strona wygrywająca seta serwuje jako pierwsza w następnym secie.

## **8. ZMIANA STRON BOISKA**

8.1. Zawodnicy zmieniają strony boiska:

8.1.1. po zakończeniu pierwszego seta;

8.1.2. po zakończeniu drugiego seta jeżeli będzie set trzeci; oraz

8.1.3. w trzecim secie gdy pierwsza ze stron zdobywa 11. punkt.

8.2. Jeżeli nie zmieniono stron boiska jak w przepisie 8.1. dokonuje się tego tak szybko, jak tylko pomyłka zostanie ujawniona i lotka nie jest w grze. Aktualny wynik pozostaje.

## **9. SERW**

9.1. Przy prawidłowym serwie:

9.1.1. żadna ze stron nie powoduje nieuzasadnionego opóźnienia w serwowaniu gdy serwujący i odbierający są gotowi do serwu;

9.1.2. po wykonaniu ruchu do tyłu głowicą rakietę serwującego każde opóźnienie rozpoczęcia serwu (przepis 9.2.) jest opóźnieniem nieuzasadnionym;

9.1.3. serwujący i odbierający stoją na przeciwległych polach serwisowych po przekątnej (rysunek A) bez dotykania linii ograniczających te pola;

9.1.3.1. w badmintonie na wózku i na stojąco stosuje się odpowiednio rysunki D, E i F;

9.1.4. dowolna część obu stóp serwującego i odbierającego dotyka powierzchni boiska w pozycji nieruchomej od początku serwu (przepis 9.2.) do jego wykonania (przepis 9.3.);

9.1.4.1. w badmintonie na wózku od początku serwu do jego wykonania koła serwującego i odbierającego są nieruchome, z wyjątkiem naturalnie przeciwdziałającego ruchu wózka serwującego;

9.1.5. rakietę serwującego uderza najpierw w podstawę lotki;

9.1.6. w momencie odbicia rakietą serwującego cała lotka jest poniżej 1,15 m nad powierzchnią boiska;

9.1.6.1. w badmintonie na wózku w momencie odbicia rakietą serwującego cała lotka jest poniżej jego pachy;

9.1.7. w alternatywnym sposobie serwowania przepis 9.1.6. nie obowiązuje, a:

9.1.7.1. w momencie odbicia rakietą serwującego cała lotka jest poniżej jego talii. Talię określa się jako domyślną linię wokół ciała na poziomie najniższej części dolnego zebra i

9.1.7.2. trzonek i głowica rakietę serwującego podczas odbicia lotki jest skierowany w dół;

9.1.8. ruch rakietę serwującego odbywa się do przodu od początku serwu (przepis 9.2.) do jego wykonania (przepis 9.3.);

9.1.9. tor lotu lotki jest skierowany do góry od rakietę serwującego, przechodzi ponad siatką tak, aby bez przeszkód upadła na pole serwisowe odbierającego (tzn. na lub wewnątrz linii ograniczających);  
oraz

9.1.10. próbując zaserwować serwujący trafia w lotkę.

9.2. Od gotowości zawodników do serwu pierwszy ruch w przód głowicą rakietę serwującego jest początkiem serwu.

9.3. Rozpoczęty serw (przepis 9.2.) jest wykonany gdy lotka jest odbita rakietą serwującego lub serwujący próbując zaserwować nie trafia w lotkę.

9.4. Serwujący nie serwuje dopóki odbierający nie jest gotowy. Jednakże odbierający jest uznany za gotowego jeżeli próbuje odebrać zaserwowaną lotkę.

9.5. W grze podwójnej podczas serwowania (przepisy 9.2. i 9.3.) partnerzy mogą przyjąć na swoich boiskach dowolną pozycję nie zasłaniającą przeciwnika serwującego lub odbierającego.

## **10. GRA POJEDYNCZA**

### **10.1. Pola serwisowe.**

10.1.1. Zawodnicy serwują i odbierają na swoich właściwych prawych polach serwisowych gdy serwujący nie zdobywa lub zdobywa parzystą ilość punktów w danym secie.

10.1.2. Zawodnicy serwują i odbierają na swoich właściwych lewych polach serwisowych gdy serwujący zdobywa nieparzystą ilość punktów w danym secie.

10.1.3. W badmintonie na wózku i na stojąco zawodnicy serwują i odbierają na swoich właściwych polach serwisowych.

### **10.2. Porządek gry a pozycja na boisku.**

10.2.1. Podczas wymiany lotka jest odbijana naprzemiennie przez serwującego i odbierającego z dowolnej pozycji po swojej stronie siatki dopóki lotka nie przestanie być w grze (przepis 15).

### **10.3. Punktacja a serwowanie.**

10.3.1. Jeżeli serwujący wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt. Następnie serwuje ponownie z przyległego pola serwisowego.

10.3.2. Jeżeli odbierający wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt i staje się serwującym.

## **11. GRA PODWÓJNA**

### **11.1. Pola serwisowe.**

11.1.1. Zawodnik strony serwującej serwuje z prawego pola serwisowego gdy strona serwująca nie zdobywa lub zdobywa parzystą ilość punktów w danym secie.

11.1.2. Zawodnik strony serwującej serwuje z lewego pola serwisowego gdy strona serwująca zdobywa nieparzystą ilość punktów w danym secie.

11.1.3. Zawodnik strony odbierającej ostatnio serwujący pozostaje na polu serwisowym, z którego serwował. Wzór odwrotny stosuje się do partnera odbierającego.

11.1.4. Zawodnik strony odbierającej stojący na przeciwnym polu serwisowym po przekątnej staje się odbierającym.

11.1.5. Zawodnicy nie zmieniają swoich właściwych pól serwisowych dopóki nie zdobędą punktu będąc stroną serwującą.



11.1.6. Serw w dowolnej kolejności jest wykonywany z pola serwisowego właściwego dla wyniku strony serwującej oprócz przypadków jak w przepisie 12.

## **11.2. Porządek gry a pozycja na boisku.**

Po odbiorze serwu podczas wymiany lotka jest odbijana naprzemiennie przez dowolnego zawodnika strony serwującej i dowolnego zawodnika strony odbierającej z dowolnej pozycji po swojej stronie siatki dopóki lotka nie przestanie być w grze (przepis 15).

## **11.3. Punktacja a serwowanie.**

11.3.1. Jeżeli strona serwująca wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt. Serwujący serwuje ponownie z przyległego pola serwisowego.

11.3.2. Jeżeli strona odbierająca wygrywa wymianę (przepis 7.3.) zdobywa punkt i staje się stroną serwującą.

## **11.4. Kolejność serwowania.**

W danym secie prawo do serwu przechodzi kolejno:

11.4.1. od pierwszego serwującego rozpoczynającego seta z prawego pola serwisowego

11.4.2. do partnera pierwszego odbierającego

11.4.3. do partnera pierwszego serwującego

11.4.4. do pierwszego odbierającego

11.4.5. do pierwszego serwującego i tak dalej.

11.5. Żaden z zawodników nie serwuje ani nie odbiera poza kolejnością, nie odbiera także dwóch kolejnych serwów w danym secie oprócz przypadków jak w przepisie 12.

11.6. W następnym secie każdy z zawodników strony wygrywającej może pierwszy serwować tak jak każdy z zawodników strony przegrywającej może pierwszy odbierać.

## **12. BŁĘDY PÓL SERWISOWYCH**

12.1. Błąd pól serwisowych popełnia się gdy zawodnik serwuje lub odbiera

12.1.1. poza kolejnością; lub

12.1.2. na złym polu serwisowym.

12.2. Jeżeli błąd pól serwisowych zostaje ujawniony jest on poprawiany a aktualny wynik pozostaje.

### 13. BŁĘDY

Błędem jest, jeżeli:

13.1. Serw jest nieprawidłowy (przepis 9.1.);

13.2. Zaserwowana lotka:

13.2.1. zaczepia się na siatce i pozostaje zawieszona na jej górnym brzegu;

13.2.2. po przelocie nad siatką zaczepia się na niej;

13.2.3. jest odbita przez partnera odbierającego.

13.3. Lotka jest w grze i:

13.3.1. upada poza liniami ograniczającymi boisko;

13.3.2. nie przelatuje ponad siatką;

13.3.3. dotyka sufitu lub ścian;

13.3.4. dotyka zawodnika lub jego ubioru;

13.3.4.1. wózek lub podpórka (kula) jest uznana jako część zawodnika;

13.3.5. dotyka każdego innego przedmiotu lub osoby spoza boiska;

*(W przypadkach gdy jest to konieczne ze względu na strukturę budynku lokalna władza badmintona może wydać rozporządzenie z prawem weta jej Związku Narodowego wyliczające pomijane przepisy w przypadkach dotknięcia przeszkody przez lotkę).*

13.3.6. zostaje złapana i przytrzymana na rakiecie a następnie rzucona podczas wykonywania uderzenia;

13.3.7. zostaje odbita kolejno dwukrotnie przez tego samego zawodnika. Jednakże lotka odbita głowicą i polem naciągu rakiety jednym uderzeniem nie jest błędem;

13.3.8. zostaje odbita przez zawodnika a bezpośrednio po nim przez jego partnera; lub

13.3.9. dotyka rakiety zawodnika i nie leci w kierunku boiska przeciwnika.

13.4. W grze zawodnik:

13.4.1. dotyka siatki lub słupków rakieta, ciałem lub ubiorem;

13.4.2. wkracza na boisko przeciwnika rakieta lub ciałem ponad siatką z wyjątkiem, kiedy uderzający podąża za lotką rakieta ponad siatką podczas uderzenia po odbiciu lotki po swojej stronie siatki;

13.4.3. wkracza na boisko przeciwnika rakieta lub ciałem pod siatką przeszkadzając lub rozprasząc przeciwnika; lub

13.4.4. przeszkadza przeciwnikowi tzn. uniemożliwia mu prawidłowe uderzenie lotki przelatującej nad siatką;

13.4.5. rozmyślnie rozprasza przeciwnika krzyżąc lub gestykulując.

13.5. Zawodnik jest winien uporczywych lub złośliwych wykroczeń jak w przepisie 16.

13.6. W badmintonie na wózku:

13.6.1. w momencie uderzenia lotki żadna część tułowia zawodnika nie dotyka siedziska wózka;

13.6.2. umocowanie stopy do podnóżka jest utracone;

13.6.3. w grze zawodnik dotyka podłoża jakkolwiek częścią stóp.

## **14. POWTÓRKI**

14.1. Powtórka jest ogłaszana przez sędziego prowadzącego lub zawodnika (gdy nie ma sędziego) aby wstrzymać grę.

14.2. Powtórka jest, jeżeli:

14.2.1. serwujący serwuje zanim odbierający jest gotowy (przepis 9.4.);

14.2.2. podczas serwu odbierający i serwujący równocześnie popełniają błąd;

14.2.3. po odbiorze serwu lotka

14.2.3.1. zaczepia się na siatce i pozostaje zawieszona na jej górnym brzegu; lub

14.2.3.2. po przelocie nad siatką zaczepia się na niej;

14.2.4. podczas gry lotka rozpada się i jej podstawa zupełnie oddziela się od reszty;

14.2.5. sędzia prowadzący uznaje że gra jest zakłócona albo zawodnik strony przeciwnej jest rozpraszany przez trenera;

14.2.6. sędzia liniowy nie widział i sędzia prowadzący nie może zdecydować; albo

14.2.7. zachodzi zdarzenie nieprzewidziane lub przypadkowe.

14.3. Po ogłoszeniu powtórki gra od ostatniego serwu nie liczy się a serwujący serwuje ponownie.

## **15. LOTKA NIE W GRZE**

Lotka nie jest w grze, gdy:

15.1. Uderza w siatkę lub w słupek i zaczyna spadać na boisko po stronie siatki uderzającego;

15.2. Upada na powierzchnię boiska; lub

15.3. Ogłasza się błąd lub powtórkę.

## **16. GRA CIĄGŁA, ZŁE ZACHOWANIE, KARY**

16.1. **Gra jest ciągła** od pierwszego serwu do zakończenia meczu oprócz zezwoleń jak w przepisach

16.2. i 16.3 oraz (w badmintonie na wózku) 16.5.3.

**16.2. Przerwy** nie przekraczające:

16.2.1. 60 sekund w każdym secie gdy strona prowadząca zdobywa 11. punkt;

16.2.2. 120 sekund pomiędzy pierwszym i drugim oraz pomiędzy drugim i trzecim setem są dozwolone we wszystkich meczach.

*(W meczach transmitowanych przez telewizję sędzia główny może zdecydować przed meczem że przerwy jak w przepisie 16.2. są obowiązkowe i o ściśle określonym czasie trwania).*

### **16.3. Wstrzymywanie gry.**

16.3.1. Gdy zachodzą okoliczności niezależne od zawodników sędzia prowadzący może wstrzymać grę na taki czas, jaki uważa za stosowny.

16.3.2. W specjalnych okolicznościach sędzia główny może poinstruować sędziego prowadzącego aby wstrzymać grę. Naprawa dodatkowego wyposażenia dla parabadmintona (przepis 5.2.) może być uznana za okoliczność specjalną.

16.3.3. Jeżeli gra jest wstrzymana aktualny wynik pozostaje a grę wznowia się od tego miejsca.

### **16.4. Opóźnienia w grze.**

16.4.1. Aby uniemożliwić zawodnikowi odzyskanie siły lub oddechu albo otrzymanie porady gra nie może być opóźniana pod żadnym pozorem.

16.4.2. Sędzia prowadzący jest jedynym orzekającym o opóźnieniach w grze.

### **16.5. Porady i opuszczanie boiska.**

16.5.1. Zawodnik może otrzymywać porady podczas meczu tylko gdy lotka nie jest w grze (przepis 15).

16.5.2. Zawodnik nie może opuszczać boiska podczas meczu bez zezwolenia sędziego prowadzącego oprócz przerw (przepis 16.2.).

16.5.3. W badmintonie na wózku zawodnikowi można zezwolić na opuszczenie boiska na jedną dodatkową przerwę w meczu w towarzystwie sędziego w celu zacewnikowania.

### **16.6. Zawodnik nie może:**

16.6.1. rozmyślnie opóźniać lub wstrzymywać grę;

16.6.2. rozmyślnie modyfikować albo uszkodzać lotkę w celu zmiany jej szybkości lub lotu;

16.6.3. zachowywać się obraźliwie; lub

16.6.4. popełniać wykroczeń nie przewidzianych przez przepisy gry w badmintonie.

### **16.7. Postępowanie w razie wykroczeń.**

16.7.1. Sędzia prowadzący w razie łamania przepisów 16.4.1., 16.5.2. lub 16.6.:

16.7.1.1. udziela ostrzeżenia stronie popełniającej wykroczenie;

16.7.1.2. ogłasza błąd, jeżeli wcześniej strona była ostrzeżona; albo

16.7.1.3. ogłasza błąd w razie złośliwych wykroczeń albo łamaniu przepisu 16.2.

16.7.2. Po ogłoszeniu błędu strony popełniającej wykroczenie (przepisy 16.7.1.2. i 16.7.1.3.) sędzia prowadzący natychmiast zgłasza to sędziemu głównemu, który ma prawo dyskwalifikacji z meczu strony popełniającej wykroczenie.

## **17. SĘDZIOWIE I ODWOŁANIA**

17.1. Sędzia główny jest całkowicie odpowiedzialny za turniej lub zawody, których częścią jest mecz.

17.2. Sędzia prowadzący, jeżeli jest wyznaczony, odpowiada za mecz, boisko i jego bezpośrednie otoczenie. Sędzia prowadzący podlega sędziemu głównemu.

17.3. Sędzia serwisowy ogłasza błędy serwu popełnione przez serwującego w momencie ich popełnienia (przepisy 9.1.2. do 9.1.9.).

17.4. Sędzia liniowy wskazuje czy lotka upadła „w” czy „poza” liniami do obserwacji których został wyznaczony.

17.5. Decyzja każdego z sędziów jest ostateczna wobec zdarzeń za ocenę których jest on odpowiedzialny oprócz:

17.5.1. przypadku gdy sędzia prowadzący uzna ponad wszelką wątpliwość że sędzia liniowy podjął wyraźnie złą decyzję. Sędzia prowadzący wówczas zmienia decyzję sędziego liniowego;

17.5.2. stosowania systemu doraźnego podglądu, gdy używany system decyduje o prawidłowości decyzji (załącznik 7).

17.6. Sędzia prowadzący:

17.6.1. zna i respektuje przepisy gry w badmintona a zwłaszcza ogłasza błędy lub powtórki jeżeli zaistnieją;

17.6.2. decyduje w sprawach spornych jeżeli takie mają miejsce przed wykonaniem następnego serwu;

17.6.3. dba aby zawodnicy i widzowie byli poinformowani o przebiegu meczu;

17.6.4. wyznacza lub wymienia sędziów liniowych albo serwisowego po konsultacji z sędzią głównym;

17.6.5. tam gdzie nie ma wyznaczonego sędziego znajduje zastępstwo tak aby wszystkie wymagania zostały spełnione;

17.6.6. jeżeli wyznaczony sędzia „nie widział” decyduje za niego albo ogłasza powtórkę;

17.6.7. zapisuje i relacjonuje sędziemu głównemu wszystkie sprawy dotyczące przepisu 16.; oraz

17.6.8. przedstawia sędziemu głównemu wszystkie odwołania w kwestiach prawnych. (Takie odwołanie musi zostać zgłoszone przed wykonaniem następnego serwu albo, jeżeli po zakończeniu gry, przed opuszczeniem boiska przez stronę apelującą).

Uwaga:

na wszystkich rysunkach:



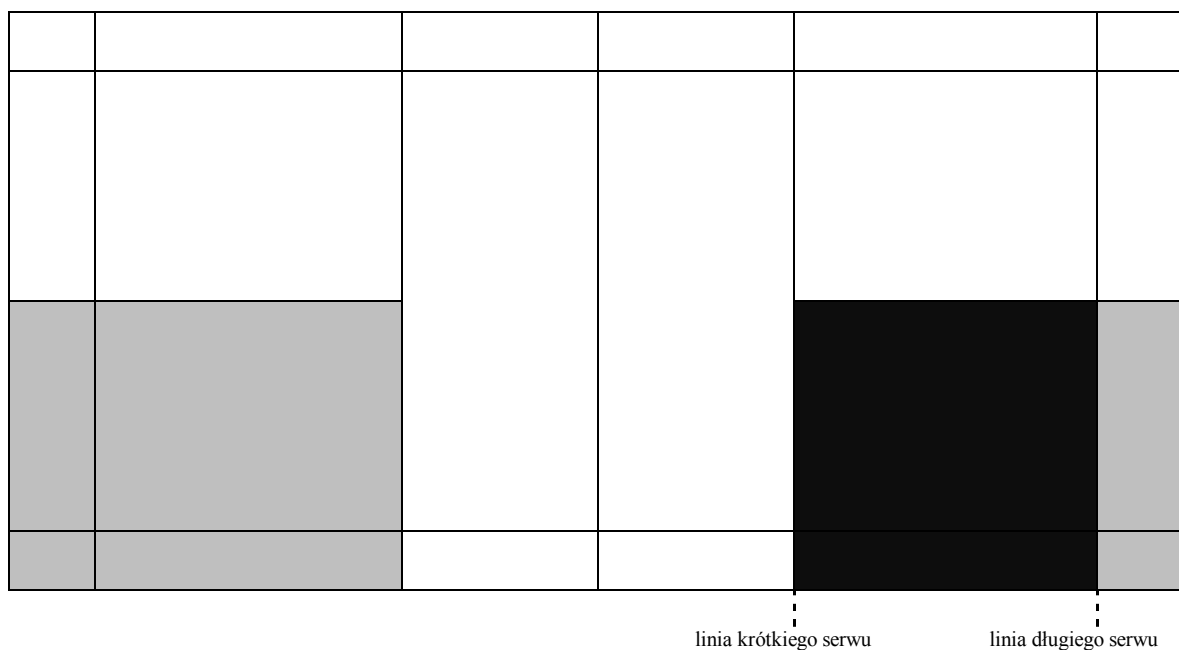
= boisko do gry



= pole serwisowe

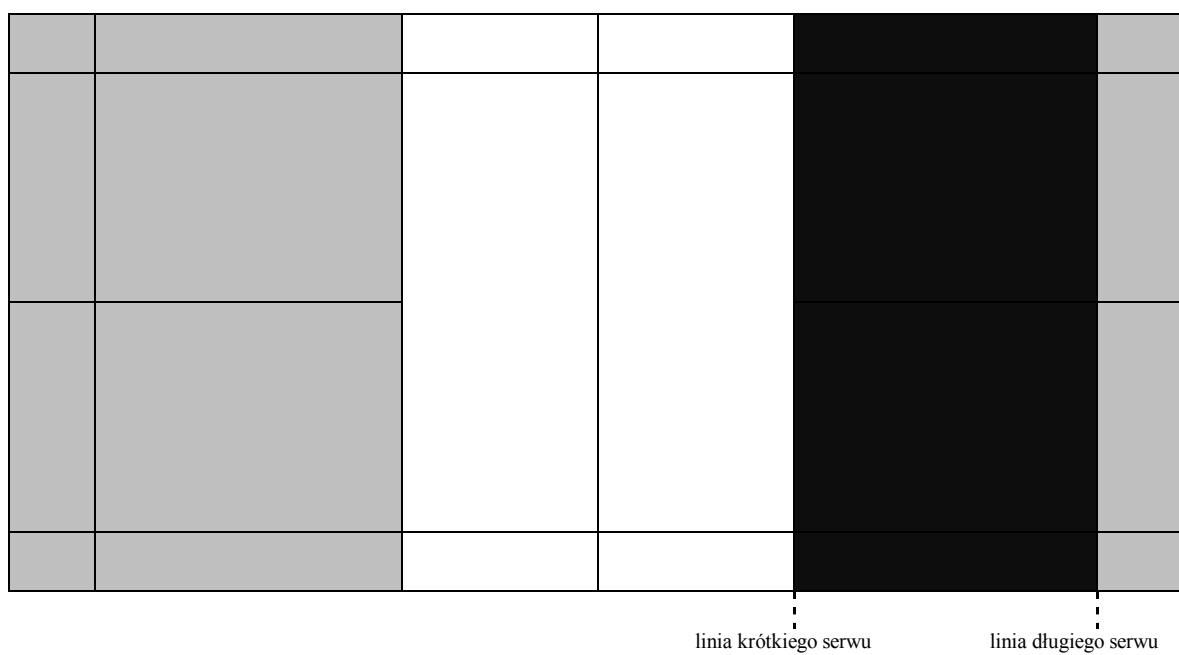
### Rysunek D

Boisko i pole serwisowe do gry pojedynczej w badmintonie na wózku (WH)



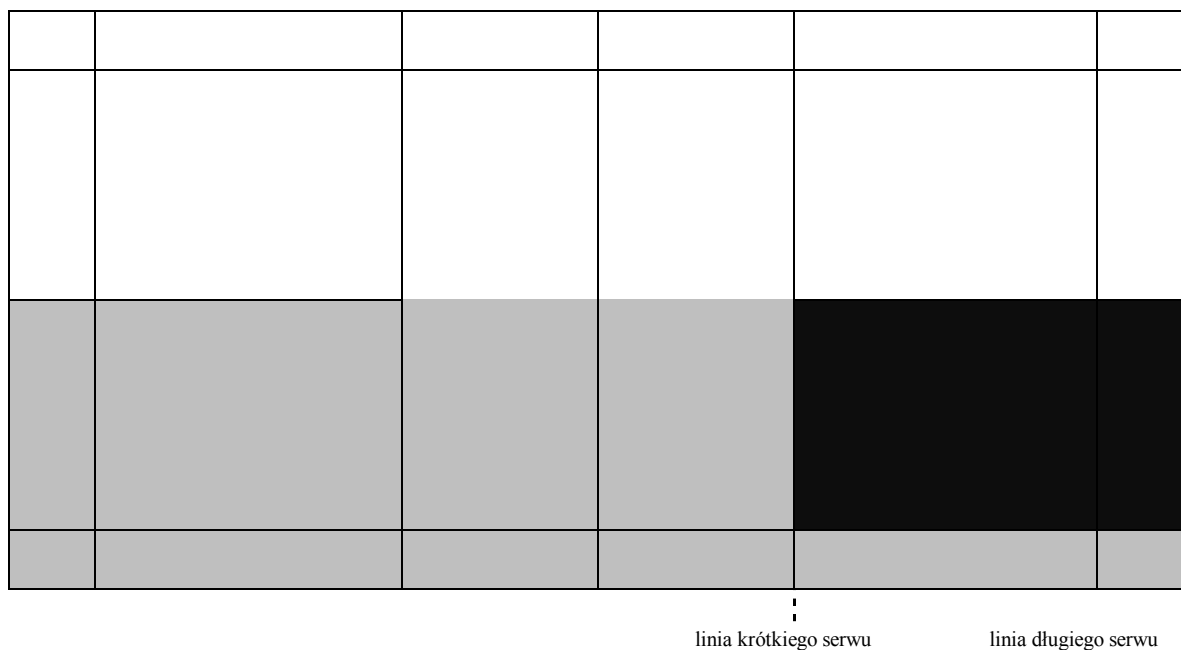
### Rysunek E

Boisko i pole serwisowe do gry podwójnej w badmintonie na wózku (WH)



## Rysunek F

Boisko i pole serwisowe do gry pojedynczej w badmintonie na stojąco (SL3)

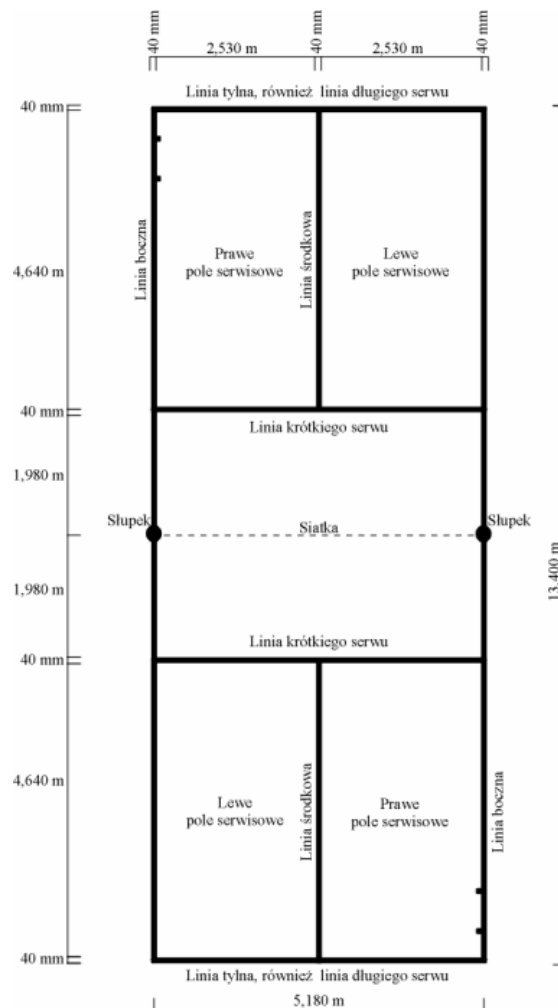


# ZAŁĄCZNIK 1

## ZMIANY W BOISKU I JEGO WYPOSAŻENIU

1. Gdy ustawienie słupków na liniach bocznych jest niewykonalne musi być użyty jakiś sposób oznaczenia miejsca gdzie linie boczne przechodzą pod siatką np. przez zastosowanie cienkich słupków bądź pasków materiału o szerokości 40 mm zamocowanych na liniach bocznych i odchodzących pionowo od sznurka siatki.
2. Boisko może być wyznaczone tylko do gry pojedynczej jak na rysunku G. Linie tylne pozostają również liniami długiego serwu a słupki lub paski materiału przedstawiające je są wtedy umieszczone na liniach bocznych.
3. Mierząc od powierzchni boiska górny brzeg siatki jest na wysokości 1,524 m nad środkiem boiska i 1,55 m nad liniami bocznymi.

Rysunek G



Uwagi: Długość przekątnej całego boiska = 14,366 m.

Boisko to jest używane tylko do gry pojedynczej.



## **ZAŁĄCZNIK 2**

### **MECZE HANDIKAPOWE (Z WYRÓWNANIEM SZANS)**

W meczach handicapowych stosuje się następujące zmiany przepisów:

1. W liczbie punktów wymaganych do wygrania seta nie są dozwolone żadne zmiany.

2. Przepis 8.1.3. zmienia się na:

„w trzecim secie lub w meczu jednosetowym gdy strona prowadząca zdobywa połowę całkowitej ilości punktów wymaganych do wygrania danego seta (w przypadku ułamków bierze się kolejną liczbę naturalną).”.

## ZAŁĄCZNIK 3

### INNE SYSTEMY PUNKTOWANIA

Dozwolone jest zagranie po uprzednim uzgodnieniu również meczów:

1. jednosetowego 21-punktowego, lub
2. do dwóch wygranych setów 15-punktowych, lub
3. do trzech wygranych setów 11-punktowych:

#### **W przypadku 1. przepis 8.1. otrzymuje brzmienie:**

„8.1. W meczu jednosetowym zawodnicy zmieniają strony boiska gdy pierwsza ze stron zdobywa 11. punkt.”

#### **W przypadku 2. stosuje się poniższe zmiany w przepisach gry w badmintona:**

W przepisie 7.2. liczbę „21” zastępuje się liczbą „15”.

W przepisie 7.4. liczbę „20” zastępuje się liczbą „14”.

W przepisie 7.5. liczbę „29” zastępuje się liczbą „20” a liczebnik „30.” zastępuje się liczebnikiem „21.”.

W przepisie 8.1.3. i w przepisie 16.2.1. liczbę „11” zastępuje się liczbą „8”.

#### **W przypadku 3. stosuje się poniższe zmiany w przepisach gry w badmintona:**

W przepisie 7.2. liczbę „21” zastępuje się liczbą „11” oraz anuluje się treść w nawiasie.

Anuluje się przepisy 7.4. i 7.5.

Przepisy 8.1.2. i 8.1.3. otrzymują brzmienie:

„8.1.2. po zakończeniu drugiego seta;

8.1.3. po zakończeniu trzeciego seta jeżeli będzie set czwarty; oraz”

Dodaje się przepisy:

„8.1.4. po zakończeniu czwartego seta jeżeli będzie set piąty; oraz

8.1.5. w piątym secie gdy pierwsza ze stron zdobywa 6. punkt.”

Przepis 16.2.1. otrzymuje brzmienie:

„16.2.1. 60 sekund tylko w piątym secie gdy strona prowadząca zdobywa 6. punkt.”

Przepis 16.2.2. otrzymuje brzmienie:

„16.2.2. 120 sekund pomiędzy setami”.

# ZAŁĄCZNIK 4

## SŁOWNIK

Ten załącznik wymienia standardowe słownictwo używane przez sędziów prowadzących do kontroli meczu. Lista nie jest zamknięta i inne słownictwo może być używane w razie potrzeby.

### 1. Przed meczem

- 1.1. „Proszę pokazać ubiór”
- 1.2. „Nazwisko jest za duże”
- 1.3. „Nazwisko jest za małe”
- 1.4. „Nazwisko jest błędne”
- 1.5. „Nazwisko jest obowiązkowe”
- 1.6. „Nazwa drużyny jest obowiązkowa”
- 1.7. „Nazwa drużyny jest za duża”
- 1.8. „Nazwa drużyny jest za mała”
- 1.9. „Za dużo reklam”
- 1.10. „Reklama jest za duża”
- 1.11. „Czy masz ubiór innego koloru?”
- 1.12. „Proszę zmienić kolor ubioru”
- 1.13. „Jeżeli koszulka nie zostanie zmieniona będzie kara”
- 1.14. „Napis musi być kontrastującego koloru”
- 1.15. „Napis musi być w jednym kolorze”
- 1.16. „Napis musi być wielkimi literami”
- 1.17. „Napis musi być w alfabecie łacińskim”
- 1.18. „Nieprawidłowa kolejność napisów”
- 1.19. „Na ubiorze nie wolno niczego zaklejać”
- 1.20. „Proszę wyłączyć telefon”
- 1.21. „Zapraszam do losowania”
- 1.22. „Wygrałeś/aś losowanie”
- 1.23. „Co wybierasz?”
- 1.24. „Kto serwuje?”
- 1.25. „Która strona?”
- 1.26. „Kto odbiera?”
- 1.27. „Torby do koszyków / pudeł”
- 1.28. „Przygotować się do gry”

## **2. Początek meczu i setów**

### 2.1. Zapowiedzi przed pierwszym setem

W, X, Y, Z są imionami i nazwiskami zawodników/czek, a A, B, C, D są nazwami drużyn.

#### 2.1.1. Gra pojedyncza w turnieju indywidualnym

„Proszę Państwa! Po mojej prawej X (imię i nazwisko), A (nazwa drużyny); po mojej lewej Y (imię i nazwisko), B (nazwa drużyny); serwuje X (imię i nazwisko); zero-zero; gra!”

#### 2.1.2. Gra pojedyncza w turnieju drużynowym

„Proszę Państwa! Po mojej prawej A (nazwa drużyny) którą/y reprezentuje X (imię i nazwisko); po mojej lewej B (nazwa drużyny) którą/y reprezentuje Y (imię i nazwisko); serwuje A (nazwa drużyny); zero-zero; gra!”

#### 2.1.3. Gra podwójna w turnieju indywidualnym

„Proszę Państwa! Po mojej prawej W (imię i nazwisko), A (nazwa drużyny) i X (imię i nazwisko), B (nazwa drużyny); po mojej lewej Y (imię i nazwisko), C (nazwa drużyny) i Z (imię i nazwisko), D (nazwa drużyny); serwuje X (imię i nazwisko), odbiera Y (imię i nazwisko); zero-zero; gra!”

#### 2.1.4. Gra podwójna w turnieju drużynowym

„Proszę Państwa! Po mojej prawej A (nazwa drużyny) którą/y reprezentują W (imię i nazwisko) i X (imię i nazwisko); po mojej lewej B (nazwa drużyny) którą/y reprezentują Y (imię i nazwisko) i Z (imię i nazwisko); serwuje A (nazwa drużyny), X (imię i nazwisko), odbiera Y (imię i nazwisko); zero-zero; gra!”

### 2.2. Zapowiedź przed następnymi nie kończącymi setami (jeżeli w przerwie nie było ostrzeżenia lub błędu)

„Drugi / trzeci / czwarty set, zero-zero, gra!”

### 2.3. Zapowiedź przed ostatnim setem (jeżeli w przerwie nie było ostrzeżenia lub błędu)

„Set finałowy, zero-zero, gra!”

## **3. Podczas meczu**

3.1. „Zmiana serwu”

3.2. „Przerwa”

3.3. „Boisko ... (numer / nazwa – jeżeli jest używane więcej niż jedno boisko) 20 sekund”

3.4. „Trenerzy/ki – proszę na swoje miejsca”

3.5. „... (nazwisko zawodnika/czki) proszę na boisko”

3.6. „... lotka setowa” np. „20:6 lotka setowa” lub „29:28 lotka setowa”

3.7. „... lotka meczowa” np. „20:8 lotka meczowa” lub „29:28 lotka meczowa”

3.8. „29:29 lotka setowa”

3.9. „29:29 lotka meczowa”

3.10. „Nie wolno rzucać potu”

- 3.11. „Tylko ręcznik”
- 3.12. „Tylko picie”
- 3.13. „Proszę szybciej przygotować się do gry”
- 3.14. „Proszę nie serwować aż odbierający/a będzie przygotowany/a”
- 3.15. „Nie wolno opóźniać gry”
- 3.16. „Gra”
- 3.17. „Gra musi być ciągła”
- 3.18. „Podczas serwu nie trafiłeś/aś w lotkę”
- 3.19. „Odbierający/a nie był(a) gotowy/a”
- 3.20. „Serwujący/a nie był(a) gotowy/a”
- 3.21. „Partner(ka) nie był(a) gotowy/a”
- 3.22. „Przeciwnik/czka nie był(a) gotowy/a”
- 3.23. „Próbowaleś/aś odebrać serw”
- 3.24. „Próbowaleś/aś wpłynąć na sędziego serwisowego”
- 3.25. „Próbowaleś/aś wpłynąć na sędziego liniowego”
- 3.26. „Czy lotka jest dobra?”
- 3.27. „Proszę przetestować lotkę”
- 3.28. „Proszę nie testować”
- 3.29. „Proszę zmienić lotkę”
- 3.30. „Nie zmieniamy lotki”
- 3.31. „Prawe pole serwisowe”
- 3.32. „Lewe pole serwisowe”
- 3.33. „Nie wolno sugerować sędziemu liniowemu”
- 3.34. „Nie wolno sugerować sędziemu serwisowemu”
- 3.35. „Proszę do mnie”
- 3.36. „Należy pytać przed zmianą lotki”
- 3.37. „Powtórka”
- 3.38. „Zmiana stron”
- 3.39. „Nie zmieniono stron”
- 3.40. „Serw ze złego pola”
- 3.41. „Serw poza kolejnością”
- 3.42. „Odbiór poza kolejnością”
- 3.43. „Proszę oddać lotkę”
- 3.44. „Lotkę uderzono po drugiej stronie siatki”

- 3.45. „Proszę na boisko”
- 3.46. „Było wyraźnie w boisku”
- 3.47. „Był wyraźny aut”
- 3.48. „Sędzia liniowy podjął dobrą decyzję”
- 3.49. „Lotka wpadła na boisko”
- 3.50. „Przeszkodziłeś/aś przeciwnikowi/czce”
- 3.51. „Celowo rozproszyłeś/aś przeciwnika/czkę”
- 3.52. „Zasłoniłeś/aś serwującego/ą”
- 3.53. „Trener(ka) rozproszył(a) przeciwnika/czkę”
- 3.54. „Trener(ka) zakłócił(a) grę”
- 3.55. „Proszę nie chodzić do trenera/ki”
- 3.56. „Nie wolno mówić podczas wymiany”
- 3.57. „Podwójne odbicie”
- 3.58. „Obaj/ie/oje odbiliście lotkę”
- 3.59. „Lotka przeleciała przez siatkę”
- 3.60. „Lotka nie przeleciała nad siatką”
- 3.61. „Dotknięcie lotki”
- 3.62. „Dotknięcie siatki”
- 3.63. „Lotka rzucona”
- 3.64. „Wkroczenie na boisko przeciwnika”
- 3.65. „Czy wszystko dobrze?”
- 3.66. „Czy możesz kontynuować grę?”
- 3.67. „Czy potrzebny lekarz / ratownik?”
- 3.68. „Czy rezygnujesz z gry?”
- 3.69. „Serw opóźniony, gra musi być ciągła”
- 3.70. „Gra wstrzymana”
- 3.71. „Gotowa/y/i/e?”
- 3.72. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) ostrzeżenie za złe zachowanie”
- 3.73. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) błąd złego zachowania”
- 3.74. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) rezygnacja z gry”
- 3.75. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) dyskwalifikacja za złe zachowanie”
- 3.76. „Błąd”
- 3.77. „Aut”
- 3.78. „Sędzia liniowy – proszę o sygnał”

- 3.79. „Sędzia serwisowy – proszę o sygnał”
- 3.80. „Korekta – boisko”
- 3.81. „Korekta – aut”
- 3.82. „Proszę wytrzeć boisko”
- 3.83. „Proszę pokazać gdzie wytrzeć”
- 3.84. „Proszę wytrzeć butem”
- 3.85. „... sprawdza(ją), ogłoszono boisko”
- 3.86. „... sprawdza(ją), ogłoszono aut”
- 3.87. „Sędzia liniowy nie widział”
- 3.88. „Nie widziałem/am”
- 3.89. „Sprawdzenie skuteczne”
- 3.90. „Sprawdzenie nieskuteczne”
- 3.91. „Pozostało jedno sprawdzenie”
- 3.92. „Brak sprawdzeń”
- 3.93. „Sprawdzenie nie zostało zgłoszone natychmiast”
- 3.94. „Sprawdzenie nierozstrzygnięte”
- 3.95. „Bez korekty”
- 3.96. „Numerator uszkodzony”
- 3.97. „Nowa koszulka musi być tego samego koloru i podobnego wzoru”
- 3.98. „Nie pokazuj pięści przeciwnikowi/czce”
- 3.99. „Proszę grać z pełnym zaangażowaniem”
- 3.100. „Należy najpierw podać rękę przeciwnikowi/czce”
- 3.101. „Stop!”

#### **4. Wyjaśnianie błędów serwu**

- 4.1. „Zgłoszono błąd serwu – za wysoko”
- 4.2. „Zgłoszono błąd serwu – trzonek”
- 4.3. „Zgłoszono błąd serwu – stopa”
- 4.4. „Zgłoszono błąd serwu – nieciągły ruch”
- 4.5. „Zgłoszono błąd serwu – podstawa lotki”
- 4.6. „Zgłoszono błąd serwu – opóźnienie”
- 4.7. „Zgłoszono błąd serwu, błąd odbioru, powtórka”
- 4.8. „Błąd odbioru – stopa”
- 4.9. „Błąd serwu – stopa”
- 4.10. „Błąd odbioru – opóźnienie”

## **5. Objąsniąnie ostrzeżeń i błędów**

- 5.1. „Uszkodzenie rakiety”
- 5.2. „Niebezpieczny rzut rakieta”
- 5.3. „Agresja słowna”
- 5.4. „Wulgarne słowa”
- 5.5. „Krzyk na przeciwnika”
- 5.6. „Sugerowanie serwisowemu”
- 5.7. „Sugerowanie liniowemu”
- 5.8. „Uszkodzenie lotki”
- 5.9. „Zmiana szybkości lotki”
- 5.10. „Agresja fizyczna”
- 5.11. „Uderzenie reklamy”
- 5.12. „Uderzenie siatki”
- 5.13. „Uderzenie krzesła”
- 5.14. „Opóźnianie”
- 5.15. „Opóźnianie serwu”
- 5.16. „Zignorowanie polecenia”
- 5.17. „Zignorowanie wznowienia gry”
- 5.18. „Opuszczenie boiska bez pozwolenia”
- 5.19. „Niesportowe zachowanie”
- 5.20. „Obsceniczny gest”
- 5.21. „Niesportowa radość”

## **6. Koniec seta/meczu.**

- 6.1. „Set”
- 6.2. „Pierwszego / drugiego / trzeciego / czwartego seta wygrywa(ją) ... (imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek / nazwa drużyny) ... (wynik)”
- 6.3. „Jeden-jeden / jeden-dwa / dwa-jeden / dwa-dwa w setach”
- 6.4. „Mecz wygrywa(ją) ... (imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek / nazwa drużyny) ... (wynik)”
- 6.5. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki / nazwa drużyny) rezygnuje z gry”
- 6.6. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki / nazwa drużyny) dyskwalifikacja za złe zachowanie”
- 6.7. „Mecz zakończony przez sędzię głównego ... (konsekwencje)”



## 7. Oznaczenia zdarzeń na protokole (przykłady)

- 7.1. „I” = kontuzja, choroba
- 7.2. „W” = ostrzeżenie za złe zachowanie
- 7.3. „F” = błąd złego zachowania
- 7.4. „R” = sędzia główny na boisku
- 7.5. „S” = wstrzymanie gry
- 7.6. „dyskwalifikacja” przez sędziego głównego
- 7.7. „rezygnacja”
- 7.8. „Gra wstrzymana na ... minut”
- 7.9. „Zmieniał(a) prędkość lotki”
- 7.10. „Skręcił(a) kostkę”
- 7.11. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – ostrzeżenie za sugerowanie liniowemu”
- 7.12. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – ostrzeżenie za opóźnianie gry”
- 7.13. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – błąd za używanie obraźliwego języka. Sędzia główny został wezwany na boisko i poinstruował, by obserwować zawodnika/czkę i jeżeli to konieczne ponownie ukarać błędem”
- 7.14. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – błąd za pchnięcie liniowego. Sędzia główny został wezwany na boisko i zdecydował o dyskwalifikacji zawodnika/czki”
- 7.15. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – krwawienie z nosa. Sędzia główny i lekarz / ratownik zostali wezwani na boisko. Gra wstrzymana na ... minut”
- 7.16. „... (imię i nazwisko zawodnika/czki) – kontuzja. Sędzia główny i lekarz / ratownik zostali wezwani na boisko. Lekarz / ratownik doradził zawodnikowi/czce rezygnację z gry”.

## 8. Wynik

0 = zero	8 = osiem	16 = szesnaście	24 = dwadzieścia cztery
1 = jeden	9 = dziewięć	17 = siedemnaście	25 = dwadzieścia pięć
2 = dwa	10 = dziesięć	18 = osiemnaście	26 = dwadzieścia sześć
3 = trzy	11 = jedenaście	19 = dziewiętnaście	27 = dwadzieścia siedem
4 = cztery	12 = dwanaście	20 = dwadzieścia	28 = dwadzieścia osiem
5 = pięć	13 = trzynaście	21 = dwadzieścia jeden	29 = dwadzieścia dziewięć
6 = sześć	14 = czternaście	22 = dwadzieścia dwa	30 = trzydzieści
7 = siedem	15 = piętnaście	23 = dwadzieścia trzy	

# ZAŁĄCZNIK 5

## KLASYFIKACJA PARABADMINTONA

### **Wózek inwalidzki 1 (WH1)**

Zawodnicy na wózkach o upośledzeniu funkcji nóg i tułowia.

### **Wózek inwalidzki 2 (WH2)**

Zawodnicy na wózkach mogący mieć upośledzenie funkcji jednej lub obu nóg i brak lub niewielkie upośledzenie funkcji tułowia.

### **Stojący 3 (SL3)**

Zawodnicy stojący z upośledzeniem funkcji jednej lub obu nóg i słabą równowagą podczas chodzenia / biegania.

### **Stojący 4 (SL4)**

Zawodnicy stojący o mniejszym stopniu upośledzenia funkcji jednej lub obu nóg i z nieznacznie zachwianą równowagą podczas chodzenia / biegania.

### **Stojący 5 (SU5)**

Zawodnicy z upośledzeniem funkcji rąk.

### **Niski 6 (SS6)**

Zawodnicy wyjątkowo niski genetycznie (karłowaci). Maksymalny wzrost mężczyzn 145 cm, kobiet 137 cm.

## ZAŁĄCZNIK 6

### DODATKOWE WYPOSAŻENIE DLA PARABADMINTONA

#### 1. Wózek

1.1. Ciało zawodnika może być przymocowane do wózka paskiem zarówno wokół talii jak i w poprzek ud albo na oba sposoby.

1.2. Stopy zawodnika muszą być przymocowane do podnóżka wózka



prawidłowo



prawidłowo



niedozwolone

1.3. Gdy zawodnik uderza lotkę dowolna część tułowia i nóg dotyka siedziska wózka.

1.4. Siedzisko wózka w tym wyścielenie może być poziomo lub odchylone do tyłu. Nie może być pochylone do przodu.



prawidłowo



prawidłowo



niedozwolone

1.5. Wózek może być wyposażony w tylne stabilizujące koło wystające poza główne koła.

1.6. Wózek nie może mieć żadnych elektrycznych ani innych urządzeń pomagających nim ruszać lub kierować.

#### 2. Podpórka (kula)

2.1. Zawodnik z amputowaną nogą lub podudziem może używać podpórki (kuli).

2.2. Długość podpórki (kuli) nie może przekraczać naturalnej wysokości pachy.

#### 3. Protezy

3.1. Zawodnik z amputacją może używać protezy w kategoriach SL i WH.

3.2. Nie wolno używać protezy w kategorii SU5.

3.3. Każda proteza ma wielkość zastępowanej części ciała i jest proporcjonalna do innych części ciała.

# **ZAŁĄCZNIK 7**

## **SYSTEM DORAŻNEGO PODGLĄDU**

### **1. Zastosowanie**

- 1.1. Na boisku ze stosowanym systemem dorażnego podglądu zawodnik / para może kwestionować komendę sędziego liniowego lub jej zmianę przez sędziego prowadzącego.
- 1.2. Sędzia prowadzący może również ogłosić podgląd, jeżeli sędzia liniowy nie widział a on nie może zdecydować.

### **2. Kwestionowanie przez zawodnika**

- 2.1. Zakwestionowanie musi być dokonane natychmiast po upadku lotki i ogłoszeniu komendy.
- 2.2. Odbierając zakwestionowanie przez zawodnika sędzia prowadzący zasygnalizuje to uprawnionemu sędziemu, który sprawdzi komendę sędziego liniowego używając system.
- 2.3. Jeżeli komenda sędziego liniowego lub jej zmiana przez sędziego prowadzącego okaże się nieprawidłowa to zakwestionowanie przez zawodnika jest skuteczne i decyzja sędziego liniowego lub sędziego prowadzącego jest zmieniona.

### **3. Utrata prawa do kwestionowania**

- 3.1. Zawodnik / para podczas każdego seta w meczu może kwestionować komendę dotyczącą linii dowolną liczbę razy do dwukrotnego nieskutecznego zakwestionowania.
- 3.2. Jeżeli komenda po sprawdzeniu okaże się prawidłowa to zawodnik / para traci jedno prawo do kwestionowania.
- 3.3. Jeżeli zawodnik / para dwukrotnie zakwestionuje nieskutecznie to traci prawo do dalszego kwestionowania podczas tego seta.
- 3.4. Jeżeli zakwestionowanie zawodnika / pary jest skuteczne to prawo do kwestionowania pozostaje i nie jest utracone.
- 3.5. Jeżeli sędzia prowadzący ogłasza podgląd (jak w 1.2.) to żaden z zawodników nie traci prawa do kwestionowania.

# **ZAŁĄCZNIK 8**

## **KODEKS POSTĘPOWANIA POLSKICH ZAWODNIKÓW BADMINTONA**

### **1. CEL**

Celem niniejszego Kodeksu jest:

- 1.1. zapewnienie i dotrzymanie prawidłowego i sprawiedliwego przebiegu turniejów według przepisów gry i regulaminów sportowych PZBad oraz ochrona praw zawodników i odpowiednich praw PZBad, sponsorów i publiczności;
- 1.2. utrzymanie dobrego imienia PZBad i nieskazitelności badmintonu w Polsce.

### **2. ZASTOSOWANIE**

- 2.1. Kodeks ten ma zastosowanie do wszystkich zawodników uczestniczących w turniejach ze współzawodnictwa PZBad.
- 2.2. Wszyscy zawodnicy stale podlegają Kodeksowi i przepisom badmintonu. Każdy zawodnik uczestniczący lub zgłoszony do turnieju według przepisów PZBad musi zaakceptować ten Kodeks, regulaminy sportowe i przepisy gry w badmintonu i jest nimi związany.
- 2.3. Każdy zawodnik popełniający jakiegokolwiek wykroczenie z określonych w punktach od 3 do 5 jest uznawany za naruszającego ten Kodeks. Naruszenia Kodeksu stanowią podstawę do wszczęcia postępowania zgodnie z Regulamin Sportowym lub Przepisami Dyscyplinarnymi.

### **3. WYKROCZENIA PRZY ZGŁOSZENIACH DO GRY**

- 3.1. Nieprawidłowe zgłoszenie.

Zgłoszenie z nieuprawnionego źródła nie może być uwzględnione.

- 3.2. Spóźnione wycofanie.

Wycofanie po ogłoszeniu losowania.

- 3.3. Uczestnictwo w innym turnieju.

Rozlosowanie w danym turnieju i uczestnictwo w innym turnieju badmintonu podczas danego turnieju.

- 3.4. Uczestnictwo po zgłoszeniu kontuzji.

Wycofanie się z przyszłego turnieju z powodu kontuzji lub choroby i uczestnictwo w jakimkolwiek turnieju badmintonu w okresie pomiędzy datą zgłoszenia kontuzji / choroby a turniejem, z którego zawodnik został wycofany.

### **4. WYKROCZENIA NA TURNIEJU**

- 4.1. Nieodpowiednie zachowanie.

- 4.1.1. Podczas każdej gry oraz w dowolnym momencie turnieju zachowanie niehonorowe lub

niesportowe.

4.1.2. Przed, podczas i po dowolnym meczu niedopełnienie formalności grzecznościowych, jak podziękowanie sędziom, uścisk dłoni z przeciwnikiem, itp. Zawodnik musi podziękować przeciwnikowi, sędziemu prowadzącemu i sędziemu serwisowemu przed opuszczeniem boiska dla świętowania z trenerem czy publicznością swojego zwycięstwa.

4.2. Nieodpowiedni ubiór.

4.2.1. Ubiór powinien być czysty i właściwy do gry w badmintona.

4.2.2. Niestosowanie się do wymagań danego turnieju dotyczących ubiorów i reklam.

4.3. Niedokończenie meczu.

Rezygnacja z gry bez uzasadnionej przyczyny.

4.4. Spóźnienie / brak meczu.

Spóźnione przyjscie skutkujące brakiem meczu.

4.5. Brak maksimum wysiłku.

Niechęć zwycięstwa przez nie wkładanie maksimum wysiłku w grę.

4.6. Wpływanie na sędziów.

Próba wpływania na decyzje sędziów gestami, rakieta lub słownie.

4.7. Czekanie na porady.

Oczekiwanie na porady podczas gry, z wyjątkiem przypadków określonych przepisami. Komunikacja każdego rodzaju: dźwiękowa lub wzrokowa pomiędzy zawodnikiem a trenerem może zostać uznana za niedozwolone porady.

4.8. Niedopełnienie obowiązków wobec mediów.

Niedopełnieniem obowiązków wobec mediów jest, jeżeli poproszony zawodnik zignoruje to w poniższych przypadkach:

4.8.1. Brak uczestnictwa w konferencji prasowej zorganizowanej przed turniejem w przeddzień pierwszego zaplanowanego meczu w grze pojedynczej lub podwójnej lub jakiegokolwiek specjalnej konferencji prasowej podczas turnieju.

4.8.2. Nieudzielanie wywiadów przy boisku tuż po zakończonej grze niezależnie od jej wyniku (zwycięstwa lub porażki) lub niewypełnienie próśb telewizji o złożenie autografu na kamerze (lub podobnej czynności).

4.8.3. Jeżeli zawodnik nie jest kontuzjowany lub niezdolny do przyjscia, brak uczestnictwa w konferencji prasowej lub wywiadu zorganizowanego do 30 minut od zakończenia gry niezależnie od jej wyniku (zwycięstwa lub porażki), jeżeli nie przeszkadza to w przygotowaniu zawodnika do następnego meczu. Minimalny czas takiego przygotowania to 25 minut.

4.8.4. Brak uczestnictwa w wywiadach w studiu telewizyjnym dla promocji turnieju, w którym

uczestniczy i ogólnie gry w badmintona. Jeżeli studio jest poza miejscem turnieju wywiad powinien być zorganizowany po ostatnim meczu zawodnika danego dnia lub w dzień bez meczu.

4.8.5. Brak uczestnictwa w wywiadzie telewizyjnym „oko w oko” (do czterech podczas turnieju). Organizator turnieju ma prawo decyzji o dwóch z tych wywiadów, pozostałe powinny być uzgodnione z zawodnikiem.

4.8.6. Brak uczestnictwa w promocji turnieju i gry ogólnie. Zawodnik musi być gotów do uczestnictwa w co najmniej jednej imprezie nie przekraczającej jednej godziny (np. składanie autografów, spotkanie z publicznością, odpowiadanie na pytania, itp.).

4.8.7. Wszelkie imprezy powinny być organizowane po meczach zawodnika w danym dniu. Jeżeli zawodnik gra mecze tylko po godzinie 18 może być wykorzystany tego dnia przed godziną 12. Trening nie jest usprawiedliwieniem braku uczestnictwa w takiej imprezie.

4.9. Niedopełnienie obowiązków wobec sponsora.

Wszyscy zawodnicy, jeżeli zostaną poproszeni, powinni być gotowi do uczestnictwa w:

4.9.1. Wizytach gościnnych, sesjach autografów lub innych podobnych imprezach ze sponsorem – do dwóch razy po 20 minut podczas turnieju.

4.9.2. Sesjach fotograficznych. Każda z nich musi być uzgodniona zarówno z PZBad jak i z zawodnikiem i powinna być zorganizowana przy turnieju, w którym ten zawodnik uczestniczy.

4.10. Naruszenie ceremonii wręczenia nagród.

Brak uczestnictwa w ceremonii wręczenia nagród według ustaleń organizatora turnieju lub niedopełnienie wymagań dotyczących ubioru na tę ceremonię (np. dres czy specjalny uniform).

4.11. Wykroczenia słowne.

Używanie słów powszechnie uznanych i rozumianych w jakimkolwiek języku za przekleństwa, bluźnierstwa lub nieprzyzwoite, a wypowiedziane wyraźnie, wystarczająco głośno aby były usłyszane przez sędziego prowadzącego lub publiczność.

4.12. Wykroczenia wizualne.

Wykonywanie gestów i / lub znaków rakieta czy lotką ogólnie uznanych za obsceniczne lub obraźliwe.

4.13. Niszczenie lotki.

4.13.1. Celowe uderzanie lotki w sposób niebezpieczny lub lekkomyślny na boisku lub w jego otoczeniu, niedbałe uderzanie lotki nie zważając na konsekwencje lub celowe niszczenie lotki.

4.13.2. Celowe manipulacje przy lotce dla zmiany jej prędkości lub trajektorii lotu.

4.14. Wykroczenia z użyciem rakiety lub innego sprzętu.

Umyślne i brutalne niszczenie lub uszkodzanie rakiety lub innego sprzętu, albo celowe i brutalne uderzanie podczas meczu w siatkę, wykładzinę, stanowisko sędziowskie lub inne urządzenia.

#### 4.15. Wykroczenia słowne.

Wygłaszanie podczas turnieju do sędziego, przeciwnika, innej osoby lub publiczności zarzutów o nieuczciwość albo uwłaczanie, obrażanie lub wypowiedzanie się o nich w agresywny sposób.

#### 4.16. Przemoc fizyczna.

Przemoc fizyczna wobec sędziego, przeciwnika, kibica lub innej osoby. Nawet niechcący dotknięcie takich osób może zostać uznane za przemoc fizyczną.

#### 4.17. Niesportowe zachowanie.

Zachowanie w sposób wyraźnie obraźliwy lub szkodliwy dla sportu.

#### 4.18. Wcześniejsze opuszczenie turnieju.

Organizacja podróży w sposób wykluczający udział zawodnika w zaplanowanych meczach lub zakłócający uczestnictwo w testach antydopingowych.

### **5. SZKOLENIA PROMOCYJNE**

Członkowie kadry narodowej PZBad powinni być gotowi, jeżeli zostaną poproszeni, do uczestnictwa w szkoleniach jednodniowo do ośmiu godzin, lub dwudniowo do cztery godzin dziennie na rok. PZBad planuje terminy szkoleń promocyjnych przy turniejach, w których ten zawodnik uczestniczy.

### **6. INNE WYKROCZENIA**

#### 6.1. Zachowanie sprzeczne z duchem gry.

Podejmowanie działań niezgodnych z duchem gry w badmintonie. Jeżeli zawodnikowi zostanie udowodnione poważne naruszenie prawa danego państwa, za które kara obejmuje ewentualne pozbawienie wolności, zawodnik może zostać uznany za winnego wykroczenia przeciwko duchowi gry w badmintonie. Ponadto, jeżeli zawodnik kiedykolwiek zachowuje się w sposób poważnie narażający na szwank reputację sportu, może zostać uznany za winnego zachowania sprzecznego z duchem gry w badmintonie.

#### 6.2. Zakłady bukmacherskie (hazardowe).

Obstawianie czegokolwiek wartościowego w związku z turniejem, w którym zawodnik będzie uczestniczył lub uczestniczy.

#### 6.3. Łapówki oraz inne przekazywanie pieniędzy.

Proponowanie, wręczanie, zabieganie lub przyjęcie, albo zgoda na proponowanie, wręczanie, zabieganie lub przyjęcie czegokolwiek wartościowego od jakiegokolwiek osoby z zamiarem wpłynięcia na wysiłek zawodnika lub wynik meczu w dowolnym turnieju.



# ZAŁĄCZNIK 9

## KODEKS POSTĘPOWANIA TRENERÓW I DZIAŁACZY

1. W rozumieniu tego Kodeksu trenerem / działaczem jest każda osoba pełniąca tę funkcję i zasiadająca obok boiska podczas meczu.
2. Trenerzy i działacze podczas meczu gdy są obok lub na boisku:
  - 2.1. winni być odpowiednio ubrani w strój drużyny i / lub koszulkę polo / bluzę oraz długie spodnie / spódnicę. Za niewłaściwy strój (między innymi) uważa się klapki / sandały i krótkie spodenki. Sędzia główny decyduje czy trener / działacz jest właściwie ubrany,
  - 2.2. siedzą na wyznaczonych krzesłach poza boiskiem za swoim(i) zawodnikiem/ami z wyjątkiem dozwolonych przerw, gdy trener / działacz chce przejść na inne boisko musi to uczynić gdy lotka nie jest w grze,
  - 2.3. nie mogą podpowiadać gdy lotka jest w grze ani w żaden sposób przeszkadzać przeciwnikowi/m lub zakłócać gry,
  - 2.4. nie mogą opóźnić gry przez podpowiadanie w jakiegokolwiek formie,
  - 2.5. w przepisowych przerwach w grze muszą wrócić na swoje wyznaczone krzesła natychmiast po komendzie sędziego prowadzącego „... 20 sekund”,
  - 2.6. nie mogą ustnie zagłuszać ani zastraszać w formie krzyku, ukierunkowanego gestu lub w inny sposób rozpraszać widzów, sędziów, trenerów, działaczy i zawodników strony przeciwnej,
  - 2.7. nie mogą próbować porozumiewać się w jakikolwiek sposób z trenerami, działaczami i zawodnikami strony przeciwnej, ani używać żadnych urządzeń elektronicznych w jakimkolwiek celu m. in. przenośnych telefonów lub komputerów czy podobnych urządzeń,
  - 2.8. nie mogą dokonywać ani próbować niepożądanych lub obraźliwych czynów albo kontaktu fizycznego w jakikolwiek sposób z widzami, sędziami, trenerami, działaczami i zawodnikami strony przeciwnej,
  - 2.9. nie mogą dezawuować sportu komentując w mediach zarówno przed, podczas, jak i po turnieju, odnosząc się do sędziów, trenerów, działaczy czy zawodników z osobistymi zarzutami sugerującymi stronniczość lub poddających w wątpliwość ich uczciwość.
3. Konsekwencje łamania niniejszego Kodeksu
  - 3.1. Jeżeli trener / działacz:
    - 3.1.1. próbuje przekazać informację o dowolnym znaczeniu zawodnikowi gdy lotka jest w grze (2.3.) sędzia prowadzący ogłasza powtórkę (przepis 14.2.5.). Gdy ta sytuacja powtarza się zostaje wezwany sędzia główny.

### 3.2. Jeżeli trener / działacz:

3.2.1. jest niewłaściwie ubrany (2.1.)

3.2.2. nie siedzi na wyznaczonym krześle podczas gry (2.2.),

3.2.3. próbuje opóźnić grę (2.4.),

3.2.4. nie powraca na wyznaczone krzesło po komendzie 20 sekund (2.5.),

3.2.5. ustnie zagłusza, zastrasza lub rozprasza sędziów, innych trenerów, działaczy i zawodników strony przeciwnej (2.6.),

3.2.6. próbuje porozumiewać się w jakikolwiek sposób z trenerami, działaczami i zawodnikami strony przeciwnej w podczas gry (2.7.),

- sędzia prowadzący daje ustne ostrzeżenie temu trenerowi / działaczowi.

3.3. W razie wykroczenia z pkt. 3.1. lub powtarzającego się wykroczenia z pkt. 3.2. sędzia prowadzący wzywa sędziego głównego, który może usunąć trenera / działacza z boiska.

3.4. W razie rażącego naruszenia tego Kodeksu albo kontaktu fizycznego (2.8.) sędzia prowadzący wzywa sędziego głównego, który może usunąć trenera / działacza z boiska albo z hali do końca turnieju lub jego części.

3.5. W razie decyzji sędziego głównego opisanej w pkt. 3.4. nie ma zastępstwa za usuniętego trenera / działacza do końca meczu.

3.6. Jeżeli PZBad uzna, że został naruszony pkt. 2.9. wszczyna wobec obwinionego postępowanie dyscyplinarne.

4. Uporczywe lub złośliwe naruszenia tego Kodeksu są zgłaszane do PZBad w sprawozdaniu sędziego głównego.

5. Zakazane są jakikolwiek zakłady bukmacherskie (hazardowe) związane z turniejem, na którym pełni się funkcję sędziego, trenera lub działacza.

6. PZBad może według własnego uznania wszcząć postępowanie dyscyplinarne wobec trenera / działacza zgłoszonego jako naruszającego ten Kodeks.

# INSTRUKCJE DLA SĘDZIÓW

## 1. WPROWADZENIE

- 1.1. Instrukcje dla sędziów są wydane przez BWF dla ujednoczenia kontroli gry na całym świecie zgodnie z jej przepisami.
- 1.2. Celem niniejszych instrukcji jest doradzenie sędziom jak kontrolować turniej lub mecz pewnie i uczciwie bez nadgorliwości we wspólnym znaczeniu równocześnie zapewniając przestrzeganie przepisów.
- 1.3. Wszyscy sędziowie powinni pamiętać, że badminton jest dla zawodników.

## 2. SĘDZIOWIE I ICH DECYZJE

- 2.1. Sędzia główny jest powoływany zgodnie z Regulaminem Sportowym. Sędzia główny jest całkowicie odpowiedzialny za turniej (przepis 17.1.).
- 2.2. Sędzia prowadzący na mecz jest zwykle wyznaczany przez sędziego głównego (lub zastępcę) i podlega sędziemu głównemu (lub zastępcy) (przepis 17.2.).
- 2.3. Sędzia serwisowy i sędziowie liniowi na mecz są zwykle wyznaczani przez sędziego głównego (lub zastępcę), ale mogą być zmienieni przez sędziego głównego lub sędziego prowadzącego po konsultacji z sędzią głównym (przepis 17.6.4.).
- 2.4. Decyzja każdego z sędziów jest ostateczna wobec zdarzeń za ocenę których jest on odpowiedzialny z wyjątkiem:
  - 2.4.1. gdy sędzia prowadzący uzna ponad wszelką wątpliwość że sędzia liniowy podjął wyraźnie złą decyzję sędzia prowadzący zmienia decyzję sędziego liniowego (przepis 17.5.1.) lub
  - 2.4.2. gdy stosowany jest system doraźnego podglądu, który decyduje o prawidłowości decyzji (przepis 17.5.2.).
- 2.5. Jeżeli sędzia serwisowy lub sędzia liniowy nie widział decyduje sędzia prowadzący. Jeżeli decyzja nie może być podjęta ogłasza się powtórkę (przepis 17.6.6.), chyba że stosowany jest system doraźnego podglądu który decyduje o komendzie dotyczącej linii.
- 2.6. Sędzia prowadzący odpowiada za boisko i jego najbliższe otoczenie (przepis 17.2.).
- 2.7. Sędzia prowadzący ma prawo orzekania od wejścia na otoczenie boiska przed meczem do opuszczenia otoczenia boiska po meczu.

### **3. INSTRUKCJE DLA SĘDZIÓW GŁÓWNYCH**

Ta część opisuje pracę sędziów głównych uwzględniając rodzaj / rangę / poziom turnieju. Im ważniejszy turniej tym więcej opisanych zagadnień ma zastosowanie. W turniejach ze współzawodnictwa PZBad daje sędziom głównym wskazówki nie ujęte w Regulaminie Sportowym i innych przepisach PZBad. W tej części „mecz” dotyczy rozgrywek drużynowych, a „gra” oznacza czynność albo grę pojedynczą lub grę podwójną według Przepisów Gry.

#### **3.1. Ogólnie**

Sędzia główny:

3.1.1. Jest odpowiedzialny za cały turniej lub mecz (przepis 17.1.). W turniejach najwyższej rangi przed podjęciem ważnych decyzji konsultuje się z delegatem PZBad (jeżeli jest obecny) lub organizatorem (uwzględniając warunki ewentualnej umowy o organizacji turnieju).

3.1.2. Odpowiada za wyznaczenie sędziów prowadzących, serwisowych i liniowych na gry (pkt. 2.2., 2.3.) stosownie do wymagań regulaminowych. Może to zlecić zastępcy lub innym osobom (np. szefowi sędziów prowadzących lub liniowych), ale ogólna odpowiedzialność pozostaje u sędziego głównego. O ile to możliwe na gry są wyznaczani neutralni sędziowie.

3.1.3. Zna (on i szefowie sędziów) i wypełnia swoje obowiązki zgodnie z przepisami i regulaminami. Regularnie informuje wszystkich sędziów i inne zainteresowane osoby (np. kierowników ekip, organizatora) o ich obowiązkach i sposobach najlepszego wypełnienia oraz przekazuje im wszelkie dotyczące ich decyzje.

3.1.4. Jest (on lub zastępca) dostępny znacznie wcześniej w hali przed planowanym rozpoczęciem gier aż do ich zakończenia w danym dniu. Obserwuje grę i podejmuje wszelkie niezbędne działania dla zapewnienia zawodnikom i sędziom uczciwej i bezpiecznej gry.

#### **3.2. Przed przyjazdem na turniej**

3.2.1. Po otrzymaniu powołania z uprawnionego źródła sędzia główny przedstawiając się kontaktuje się z organizatorem rozpoczynając dialog dla stworzenia podstawowych ram organizacyjnych turnieju (komunikatu turniejowego).

3.2.2. Sędzia główny zna regulaminowy harmonogram działań przed turniejem (np. publikacja komunikatu, list zgłoszeń, losowania) i dba, aby te działania były zakończone na czas.

3.2.3. Jeżeli turniej ze współzawodnictwa PZBad ma charakter cykliczny (np. coroczny) sędzia główny kontaktuje się z biurem PZBad dla otrzymania kopii sprawozdania i arkusza ocen sędziego głównego z poprzedniej edycji. Zapoznaje się z ważnymi problemami podkreślonymi w tych dokumentach.

3.2.4. Sędzia główny:

3.2.4.1. Sprawdza czy projekt komunikatu turniejowego zawiera wszystkie wymagane informacje.

- 3.2.4.2. Sprawdza czy planowany harmonogram (godziny gier, liczba rund itp.) jest realny i sprawiedliwy uwzględniając potrzeby turnieju (np. ceremonię otwarcia) i wymagania regulaminowe.
- 3.2.4.3. Przesyła projekt komunikatu do organu prowadzącego rozgrywki dla sprawdzenia i publikacji.
- 3.2.5. Na długo przed turniejem sędzia główny przesyła organizatorowi tzw. „listę kontrolną” spraw prosząc o podanie istotnych informacji dla sprawdzenia czy kluczowe elementy niezbędne do udanego i sprawnego przebiegu turnieju są gotowe i że są opracowane plany eliminujące wszelkie niedociągnięcia.
- 3.2.5.1. Lista kontrolna jest starannie przygotowana i dostosowana do rangi turnieju oraz do doświadczenia organizatora (dla uniknięcia powielania pracy).
- 3.2.5.2. Początkowa lista kontrolna skupia się na sprawach, które muszą zostać potwierdzone na długo przed przybyciem sędziego głównego na miejsce turnieju a także na wszelkich istotnych problemach logistycznych opisanych w dokumentach z poprzedniej edycji.
- 3.2.5.3. Sędzia główny zna szczegółowy układ boisk w hali oraz informacje o otoczeniu boisk.
- 3.2.5.4. Sędzia główny zna rozkład jazdy transportu organizatora obejmujący oficjalne hotele, halę i wszelkie inne obiekty treningowe.
- 3.2.5.5. Sędzia główny kontaktuje się z organizatorem dla otrzymania informacji o wszelkich działaniach sprawdzając czy wszystkie główne problemy zostały rozwiązane przed przybyciem na turniej. W razie potrzeby kontaktuje się z organem prowadzącym rozgrywki.
- 3.2.5.6. Druga lista kontrolna obejmująca rutynowe, mniej krytyczne sprawy z krótszym czasem załatwienia jest wysłana do organizatora w ciągu kilku dni poprzedzających turniej lub omówiona indywidualnie w razie potrzeby.
- 3.2.5.7. W zależności od liczby boisk i zgodnie z regulaminem danego turnieju sędzia główny sprawdza czy odpowiednia liczba uprawnionych sędziów prowadzących (serwisowych) i liniowych o odpowiednim doświadczeniu i zróżnicowaniu geograficznym została powołana na turniej. Zwraca się do organu powołującego o przesłanie kompletnej listy sędziów z zaznaczeniem ich dostępności w odpowiednim czasie.
- 3.2.6. Sędzia główny zbiera zgłoszenia do gier osobiście lub z wykorzystaniem formularzy internetowych w określonym terminie z uprawnionych źródeł i sprawdza początkową listę zgłoszeń przed publikacją. Sędzia główny:
- 3.2.6.1. Dokładnie sprawdza listę zgłoszeń pod względem uprawnień zawodników (aktualnej rejestracji) oraz regulaminowej oceny klasyfikacyjnej. W razie potrzeby dzieli listę zgłoszeń w poszczególnych grach na turniej główny, eliminacje i rezerwowych.
- 3.2.6.2. Sprawdza czy wszelkie aktualizacje dokonane na początkowej liście zgłoszeń dokładnie odzwierciedlają wszelkie wycofania otrzymane od ostatniej wersji. Wycofania są przesyłane z uprawnionego źródła zgłaszającego do gry.

3.2.6.3. Po terminie zgłoszeń publikuje listę zgłoszeń (przedostatnią) dając czas na zgłaszanie uwag i poprawek dla zlikwidowania ewentualnych błędów.

3.2.6.4. Dokonuje regulaminowych rozstawień według siły gry i publikuje je na ostatniej przed losowaniem liście zgłoszeń.

3.2.7. Jeżeli nie jest ustalone inaczej sędzia główny dokonuje losowania w odpowiednim czasie przed publikacją.

3.2.7.1. Sędzia główny dokładnie sprawdza czy rozstawienia i wolne miejsca są prawidłowo umieszczone w tabelach / drabince turniejowej.

### **3.3. Przyjazd na turniej**

3.3.1. Sędzia główny uzgadnia z organizatorem czas przyjazdu na turniej (ewentualnie warunki podróży), aby dotrzeć na miejsce turnieju odpowiednio wcześniej.

3.3.2. Gdy tylko to możliwe po przybyciu sędzia główny spotyka się z organizatorem dla omówienia wszystkich szczegółów logistycznych i rozwiązania wszelkich zaległych spraw, które mogły powstać podczas dialogu poprzedzającego przybycie.

3.3.3. Przed rozpoczęciem turnieju sędzia główny spotyka się z innymi osobami funkcyjnymi (np. delegat PZBad, szefowie sędziów, sędzia kontrolny, lotkowi, egzaminatorzy / obserwatorzy sędziów, obsługujący system informatyczny i system doraźnego podglądu, koordynator transmisji telewizyjnej, szef ochrony) dla omówienia wszelkich spraw będących w ich kompetencjach.

3.3.4. Sędzia główny sprawdza rozkład jazdy transportu organizatora między hotelem (hotelami) a halą turniejową i miejscem treningowym jeżeli znajdują się one w różnych miejscach dla zapewnienia odpowiedniego skomunikowania (pkt. 3.2.5.4.). W szczególności sprawdza czy:

3.3.4.1. Pierwszy transport każdego dnia ma wystarczającą pojemność i jest w odpowiednim czasie, aby dostarczyć zawodników, trenerów i sędziów na halę odpowiednio wcześniej przed rozpoczęciem gier uwzględniając lokalne warunki ruchu drogowego.

3.3.4.2. Czas ostatniego wyjazdu w danym dniu turnieju ma wystarczającą elastyczność, aby uwzględnić liczbę osób po zakończeniu gier.

3.3.5. Sędzia główny zna wszystkie istotne parametry obiektu turniejowego, w szczególności sprawdza czy:

3.3.5.1. Zapewniono (w miarę możliwości) infrastrukturę bezpieczną dla zawodników, sędziów, innych osób funkcyjnych oraz publiczności.

3.3.5.2. Zapewniono warunki odpowiedniego bezpieczeństwa oraz zrozumienia i przestrzegania procedur stosowanych w sytuacjach wyjątkowych.

3.3.5.3. Wyznaczone pomieszczenie kontroli antydopingowej jest odpowiednie pod względem prywatności, bezpieczeństwa i udogodnień.

- 3.3.5.4. Wszelkie wspierające urządzenia medyczne (np. pokój fizjo – pkt. 3.6.1.7.) są czyste i odpowiednie do rangi turnieju.
- 3.3.5.5. Szatnie i toalety są czyste i funkcjonalne.
- 3.3.5.6. Rozmiar i wygląd urządzeń medialnych i strefy medialnej są odpowiednie do rangi turnieju.
- 3.3.5.7. Miejsca siedzące dla zawodników, sędziów i oficjeli są zlokalizowane prawidłowo.
- 3.3.6. Sędzia główny przeprowadza (najczęściej w przeddzień wieczorem) wstępną inspekcję hali / boisk, porównuje z ankietą weryfikacyjną (jeżeli hala jest zweryfikowana przez PZBad) i informuje organizatora o wszelkich działaniach naprawczych, które należy podjąć przed ostatecznym sprawdzeniem hali. W szczególności sprawdza:
- 3.3.6.1. Czy powierzchnia boisk (wykładziny) jest dobrej jakości i bezpieczna dla zawodników.
  - 3.3.6.2. Czy wokół każdego boiska jest odpowiednia przestrzeń, hala wolna od zewnętrznego (naturalnego) światła, a tła w białym / jasnym kolorze są zminimalizowane tak, jak to możliwe.
  - 3.3.6.3. Czy oświetlenie każdego boiska jest odpowiednie i ustawione możliwie optymalnie. W razie potrzeby sprawdza czy oświetlenie spełnia minimalne wymagania dotyczące transmisji telewizyjnej.
  - 3.3.6.4. Rozmieszczenie całego sprzętu w hali (np. prawidłowe ustawienie stanowisk sędziów prowadzących, serwisowych, liniowych, znaczników 1,15 m, krzeseł dla trenerów, pojemników na rzeczy zawodników, numeratorów / monitorów (podręcznych i cyfrowych), tablic ogłoszeń / wyników i kamer / mikrofonów).
  - 3.3.6.5. I określa gdzie w otoczeniu boisk mogą przebywać fotografowie.
- 3.3.7. Sędzia główny zatwierdza lokalizację miejsc dla sędziego kontrolnego, lotkowego, koordynatora informatyki, a także usytuowanie stanowiska sędziego głównego oraz personelu medycznego.
- 3.3.8. Jeżeli stosowany jest system doraźnego podglądu sędzia główny sprawdza lokalizację stanowiska. Sprawdza i testuje czy został ustanowiony odpowiedni system rezerwy w razie przerwania komunikacji między stanowiskiem a boiskami.
- 3.3.9. Jeżeli lotki są dostarczane przez organizatora sędzia główny uzgadnia z lotkowym sposób dostarczania i usuwania lotek przed i po każdej grze (tj. czy będzie to wykonywane przez lotkowego czy sędziego (np. serwisowego)).
- 3.3.10. Sędzia główny przegląda i zatwierdza plan treningów na poszczególnych boiskach, w szczególności:
- 3.3.10.1. Sprawdza czy harmonogram treningów jest sprawiedliwy dla wszystkich zawodników / ekip i uwzględnia liczbę zgłoszonych zawodników z danego klubu / drużyny.
  - 3.3.10.2. Sprawdza czy wyznaczone czasy treningowe przed rozpoczęciem turnieju są zgodne z czasem przybycia zawodników.
  - 3.3.10.3. Sprawdza czy rozkład jazdy transportu organizatora (pkt. 3.3.4.) między miejscem treningów

a hotelem (hotelami) uwzględnia harmonogram treningów.

3.3.10.4. Kontroluje miejsca treningu i rozgrzewki. Sprawdza czy zapewniają one bezpieczne warunki.

3.3.11. Sędzia główny decyduje i informuje odpowiednie osoby o aktualizacji, przechowywaniu i zabezpieczeniu źródłowego pliku turniejowego przez cały czas turnieju.

3.3.12. Sędzia główny zatwierdza lokalizację punktu zbiórki zawodników przed grami i decyduje o logistyce, zapowiedziach gier i sposobie wejścia na boisko zawodników i sędziów.

3.3.13. Sędzia główny ustala wstępny harmonogram gier pierwszego dnia gry przed zmianami wynikającymi z realizacji wycofań i awansów / promocji na odprawie technicznej.

3.3.13.1. Jeżeli nie zostało to zrobione wcześniej sędzia główny ustala czy gry są wstępnie przydzielone do określonych boisk, przydzielone jako "pierwsze wolne", lub połączenie obu sposobów (np. w razie transmisji na żywo z niektórych boisk).

3.3.13.2. Sędzia główny ustala tryb pracy sędziów prowadzących / serwisowych: czy na zmiany w zespołach na wyznaczonych boiskach, czy sposobem rotacyjnym. Sprawdza czy szczegóły tych ustaleń zostały sfinalizowane przed pierwszą odprawą sędziów (pkt. 3.4.2.).

3.3.14. Sędzia główny z zastępcą i innymi osobami funkcyjnymi przeprowadza ostateczną inspekcję hali / boisk w ustalonym czasie sprawdzając czy wszystkie polecenia i działania korygujące określone w początkowej inspekcji zostały wdrożone. Każda zmiana wyglądu i wyposażenia hali wymaga zgody sędziego głównego.

### **3.4. Spotkania i odprawy**

#### **3.4.1. Odprawa techniczna (kierowników ekip).**

3.4.1.1. Przed odprawą sędzia główny:

3.4.1.1.1. Sprawdza salę odpraw czy jest odpowiedniej wielkości i ma niezbędne wyposażenie (np. projektor, ekran, kabel do podłączenia laptopa, mikrofon).

3.4.1.1.2. Sprawdza czy czas i miejsce odprawy zostały przekazane wszystkim kierownikom.

3.4.1.1.3. Jeżeli obecność na odprawie jest obowiązkowa sprawdza czy przygotowany został formularz potwierdzeń obecności na odprawie.

3.4.1.1.4. Sprawdza czy kopie losowania i planu gier zostały przygotowane jako materiały informacyjne do rozdania na odprawie.

3.4.1.1.5. Dokonuje z zastępcą przeglądu materiałów do omówienia na odprawie.

3.4.1.2. Sędzia główny prowadzi odprawę w profesjonalny, ale spokojny sposób zapewniający mu autorytet i stwarzający poczucie przystępności. W szczególności:

3.4.1.2.1. mówi wyraźnie, powoli używając prostego języka,

3.4.1.2.2. w razie potrzeby korzysta z tłumacza,

3.4.1.2.3. robi przerwę po każdej omawianej sprawie, aby umożliwić zadawanie pytań.



3.4.1.3. Sędzia główny dostosowuje prezentację, aby skupiała się jak najbardziej na szczegółach i logistyce tego turnieju, w tym z danymi kontaktowymi podczas turnieju, a także na wszelkich ostatnio zmienionych przepisach / regulaminach. Zwraca uwagę na obowiązujący sposób serwowania (jeżeli nie ma znaczników 1,15 m i sędziów serwisowych obowiązuje przepis 9.1.7.). Podaje też informacje jak w pkt. 3.6.1.5., 3.6.1.7. i 4.3.3.1.

3.4.1.4. Sędzia główny dokonuje wycofań zgłoszonych, wycofań wymuszonych, awansów / promocji i zmian losowania turnieju głównego i eliminacji na koniec odprawy.

3.4.1.4.1. Wszelkie wycofania zgłoszone na odprawie dodaje się do otrzymanych wcześniej po publikacji losowania. Nie ma odwołań zgłoszonych wycofań.

3.4.1.4.2. Jeżeli kierownik ekipy zawodnika (pary), który ma awansować z listy rezerwowej nie potwierdza obecności zawodnika (pary) i gotowości do gry nie promuje się tego zawodnika (pary) i przechodzi się do następnego zawodnika (pary) z listy rezerwowej.

3.4.1.4.3. Jeżeli do turnieju głównego lub eliminacji awansuje więcej niż jeden zawodnik (para), awansu / promocji dokonuje się uwzględniając warunki regulaminowe, ostatecznie losuje się zarówno zawodników (pary) jak i pozycje w drabince / tabeli.

3.4.1.5. Sędzia główny może zmienić losowanie w danej grze tylko wtedy, gdy dana gra jeszcze się nie rozpoczęła i ujawniono błąd w liście zgłoszeń (nieuwzględnione prawidłowe zgłoszenie – pomimo zastosowania pkt. 3.2.6.3.) albo regulaminowy błąd w losowaniu.

3.4.1.5.1. Zmianę losowania dokonuje się przez naprawiającą błąd zamianę pozycji zawodników (par) albo ponowne losowanie całej gry.

3.4.1.6. Po zakończeniu odprawy sędzia główny zatwierdza wszelkie zmiany wymagane do harmonogramu pierwszego dnia w wyniku dokonanych wycofań, awansów / promocji i zmian. W szczególności:

3.4.1.6.1. Sprawdza czy dokonane wycofania, awanse / promocje, zmiany i powtórzone losowania są poprawnie wprowadzane i dokumentowane w pliku turniejowym wraz ze wszystkimi zmienionymi czasami gier.

3.4.1.6.2. Publikuje zaktualizowany plik turniejowy.

### **3.4.2. Odprawa sędziów prowadzących / serwisowych.**

3.4.2.1. Przed odprawą sędzia główny:

3.4.2.1.1. Sprawdza salę odpraw czy jest odpowiedniej wielkości i ma niezbędne wyposażenie (np. projektor, ekran, kabel do podłączenia laptopa, mikrofon).

3.4.2.1.2. Sprawdza czy czas i miejsce odprawy zostały przekazane wszystkim sędziom.

3.4.2.1.3. Sprawdza czy istnieją lokalne przepisy dotyczące "Powtórki" lub "Błędu" jeżeli lotka uderzy w przeszkodę.

3.4.2.1.4. Dokonuje z zastępcą przeglądu materiałów do omówienia na odprawie.

3.4.2.2. Sędzia główny prowadzi odprawę w profesjonalny, ale spokojny sposób zapewniający mu autorytet i przystępność sprzyjającą pracy zespołowej. W szczególności:

3.4.2.2.1. mówi wyraźnie, powoli używając prostego języka,

3.4.2.2.2. w razie potrzeby korzysta z tłumacza,

3.4.2.2.3. robi przerwę po każdej omawianej sprawie, aby umożliwić zadawanie pytań.

3.4.2.3. Sędzia główny dostosowuje prezentację, aby skupiała się jak najbardziej na szczegółach pracy sędziów prowadzących i serwisowych oraz logistycy danego turnieju (np. miejsce zbiórki, sposób wyjścia na boisko, liczba sędziów liniowych, lokalne przepisy dotyczące "Powtórki" lub "Błędu"). W szczególności:

3.4.2.3.1. przypomina o wszelkich ostatnich zmianach przepisów gry i instrukcji dla sędziów,

3.4.2.3.2. przekazuje wszelkie specjalne uwagi dotyczące boisk telewizyjnych (np. obowiązują przerwę w grze, czy stosuje się system doraźnego podglądu),

3.4.2.3.3. w razie potrzeby sprawdza działanie numeratorów,

3.4.2.3.4. przypomina sędziom o ich zobowiązaniach etycznych w szczególności dotyczących zakładów bukmacherskich (hazardowych) a także korzystania z mediów społecznościowych podczas turnieju.

3.4.2.4. Sędzia główny przekazuje szczegółowe informacje o obowiązkach sędziów prowadzących w tym neutralności i zasad systemu doraźnego podglądu (jeżeli jest stosowany) w pierwszych dniach turnieju (np. czy w zespołach na wyznaczonych boiskach, czy sposobem rotacyjnym (pkt. 3.3.13.2.)).

3.4.2.5. Sędzia główny zostawia wystarczającą ilość czasu po odprawie egzaminatorom / obserwatorom sędziów (jeżeli są obecni) aby mogli przeprowadzić rozmowę z ocenianymi sędziami.

### **3.4.3. Odprawa sędziów liniowych.** Sędzia główny:

3.4.3.1. Spotyka się z sędziami przed rozpoczęciem turnieju.

3.4.3.2. Rozmawia z sędziami w profesjonalny, ale spokojny sposób zapewniający mu autorytet i przystępność sprzyjającą pracy zespołowej. W szczególności:

3.4.3.2.1. mówi wyraźnie, powoli używając prostego języka,

3.4.3.2.2. w razie potrzeby korzysta z tłumacza,

3.4.3.2.3. robi przerwę po każdej omawianej sprawie, aby umożliwić zadawanie pytań.

3.4.3.3. Podkreśla, że sędziowie liniowi są ważną częścią zespołu sędziowskiego.

3.4.3.4. Dokonuje krótkiego przeglądu praw i obowiązków sędziów liniowych i odpowiada na pytania.

3.4.3.5. Sprawdza czy szef sędziów liniowych jest poinformowany o sposobie wyjścia zespołu sędziowskiego na boisko.

### **3.5. Kierowanie turniejem**

**3.5.1. Ogólnie.** Sędzia główny jest świadomy wszystkich aspektów turnieju zarówno w jego bezpośredniej jak i zewnętrznej strefie odpowiedzialności. W szczególności:

3.5.1.1. Jeżeli potrzeba sędzia główny spotyka się z organizatorem w miarę trwania turnieju oraz przy pojawianiu się konkretnych problemów.

3.5.1.2. Sędzia główny kieruje zainteresowanych do odpowiednich osób, które udzielą im odpowiedzi na wszelkie pytania / problemy nie leżące w jego kompetencji, podejmuje odpowiednie działania dla rozwiązania problemu w sposób zadowalający, a wynik jest przekazany osobie zgłaszającej takie kwestie.

3.5.1.3. Sędzia główny na początku i na koniec każdego dnia stara się podnosić morale i promować ducha zespołu rozmawiając i dziękując pracującym na turnieju (w tym ochotnikom), którzy przyczyniają się do ogólnego sprawnego przebiegu turnieju.

3.5.1.4. Pierwszego dnia turnieju sędzia główny obserwuje ogólny ruch wokół boisk, efektywność wejścia / zejścia sędziów / zawodników, itp. oraz dokonuje niezbędnych poprawek na kolejne dni.

3.5.1.5. Gdy tylko to możliwe podczas gier sędzia główny i zastępca są usytuowani tak, aby wszystkie boiska mogły być łatwo obserwowane.

3.5.1.6. W razie potrzeby sędzia główny (lub zastępca) może wejść na boisko bez wezwania przez sędziego prowadzącego.

3.5.1.7. Jeżeli stosowany jest system doraźnego podglądu sędzia główny lub zastępca obserwują czy wszelkie podejmowane działania są prawidłowo realizowane przez sędziego prowadzącego i są gotowi do interwencji (jeżeli to konieczne) dla zapewnienia, że jakikolwiek błąd zostanie naprawiony przed rozpoczęciem kolejnego serwu.

**3.5.2. Przed każdym dniem.** Sędzia główny przybywa na miejsce wystarczająco wcześniej aby wypełnić wszystkie wymagane obowiązki i aby turniej był gotowy do rozpoczęcia na czas. W szczególności:

3.5.2.1. przechodzi przez halę sprawdzając czystość boisk i wyposażenie znajdujące się we właściwym miejscu (np. krzesła dla sędziów liniowych i trenerów, ręczniki / mopy),

3.5.2.2. sprawdza działanie wszystkich urządzeń / funkcji informatycznych (np. obsługa przez sędziów prowadzących, numeratory, system doraźnego podglądu),

3.5.2.3. sprawdza obecność osób funkcyjnych (np. sędzia kontrolny, lotkowy, ekipa techniczna).

#### **3.5.3. Personel medyczny.**

3.5.3.1. Przed rozpoczęciem pierwszego dnia gier i w każdym momencie gdy zmienia się personel medyczny sędzia główny krótko spotyka się z lekarzem / ratownikiem.

3.5.3.1.1. Sędzia główny instruuje lekarza / ratownika, że działa pod jego kierownictwem, a jeżeli zostanie wezwany na boisko podstawową rolą lekarza / ratownika jest poinformowanie zawodnika o

powadze jakiegokolwiek urazu, a nie poddaniu się leczeniu, które może spowodować nieuzasadnioną zwłokę.

3.5.3.1.2. Sędzia główny sprawdza czy lekarz / ratownik ma przy sobie podstawowe środki medyczne w przenośnym pojemniku (np. plastry, nożyczki, rękawice).

3.5.3.2. Przez cały czas turnieju i przed pierwszą grą dnia lekarz / ratownik znajduje się w hali w pobliżu stanowiska sędziego głównego lub ma bezpośredni kontakt z sędzią głównym w celu pomocy jemu na boisku w razie kontuzji lub choroby zawodnika.

**3.5.4. Testowanie lotek.** Jeżeli lotki są dostarczane przez organizatora przed rozpoczęciem pierwszego dnia gier sędzia główny nadzoruje testowanie (sprawdzanie szybkości) lotek (przepis 3).

3.5.4.1. Lotki są testowane przez zawodnika turniejowego, najlepiej mężczyznę.

3.5.4.2. Wszystkie dostępne szybkości są sprawdzane z obu stron boiska.

3.5.4.3. W razie potrzeby sędzia główny instruuje testującego, aby lotki były testowane poprawnie.

3.5.4.4. Oceniając test lotki należy uwzględnić sposób uderzenia lotki (siła i kierunek) i czy została trafiona z właściwego miejsca (znad linii tylnej).

3.5.4.5. Decyzję o szybkości lotek przekazuje się lotkowemu.

3.5.4.6. Nie należy ujawniać szybkości lotek do testowania.

3.5.4.7. W razie potrzeby należy powtórzyć testowanie lotek w danym dniu, jeżeli warunki gry ulegną znaczącej zmianie (np. temperatura i wilgotność) lub jest uzasadnienie na podstawie obserwacji własnych i / lub informacji zwrotnych od sędziów prowadzących.

3.5.4.8. Jeżeli warunki gry znacząco się nie zmieniają i okazuje się, że lotki są takie same w każdej tubie, to nie jest konieczne testowanie lotek każdego dnia.

**3.5.5. Wycofania.**

3.5.5.1. Sędzia główny odnotowuje wycofania zgłoszone podczas turnieju.

3.5.5.2. Sędzia główny może zakończyć trwającą grę w eliminacjach, jeżeli ta gra staje się zbędna po awansie zawodników do turnieju głównego (pkt. 5.16.).

**3.5.6. Dysponowanie sędziami.** Sędzia główny:

3.5.6.1. Dbą o ogólne dobre samopoczucie sędziów prowadzących, serwisowych i liniowych oraz sprawdza czy mają udogodnienia niezbędne do skutecznego wykonywania zadań (np. posiłki, napoje: woda, kawa, herbata itp.).

3.5.6.2. Promuje pracę zespołową i koleżeństwo wśród sędziów zachowując wystarczający dystans, aby uniknąć postrzegania faworyzowania itp.

3.5.6.3. Sprawdza czy wszyscy sędziowie przestrzegają zasad etycznych.

3.5.6.4. W razie potrzeby udziela porad podczas codziennych odpraw sędziów. Na odprawie skupia się na reakcjach z gier poprzedniego dnia przekazując niezbędne poprawki systemowe lub zmieniając

procedury przyjmowane na bieżący dzień (np. zmiana wejścia i wyjścia na boisko, zmiana liczby sędziów liniowych na boisku itp.). Daje również czas na pytania, odpowiedzi oraz komentarze egzaminatorów / obserwatorów sędziów (jeżeli są obecni).

3.5.6.5. Przekazuje w razie potrzeby konstruktywne opinie na temat pracy sędziów prowadzących / serwisowych w oparciu o własne obserwacje lub na prośbę egzaminatorów / obserwatorów sędziów (jeżeli są obecni), w szczególności:

3.5.6.5.1. przedstawia taką informację zwrotną natychmiast po grze gdy konieczne jest dostosowanie działania sędziego prowadzącego do oczekiwań,

3.5.6.5.2. prezentuje opinię sędziemu prowadzącemu w sytuacji prywatnej bez osób postronnych,

3.5.6.5.3. upewnia się, że instrukcje są zrozumiałe, a następnie obserwuje sędziów sprawdzając czy są one przestrzegane.

3.5.6.6. Sprawdza czy zadania powierzone sędziemu prowadzącemu i serwisowemu są przez nich rzetelnie i odpowiednio wykonywane.

3.5.6.6.1. Zapewnia się w miarę możliwości neutralność sędziemu prowadzącemu i serwisowemu.

3.5.6.6.2. Jeżeli nie można osiągnąć całkowitej neutralności sędziego prowadzącego czy serwisowego to priorytetem jest neutralność tych sędziów na boisku telewizyjnym.

3.5.6.6.3. Sędzia główny zapamiętuje wszystkie gry o znacznym napięciu między sędzią prowadzącym lub serwisowym a zawodnikiem (zawodnikami) i jeżeli to możliwe unika wyznaczania tych sędziów do gier z tym samym zawodnikiem (zawodnikami) w kolejnych rundach turnieju.

3.5.6.6.4. Sędzia główny sprawdza czy wszyscy sędziowie mają wystarczający odpoczynek między zmianami.

3.5.6.7. Często komunikuje się z egzaminatorami / obserwatorami sędziów (jeżeli są obecni) podczas turnieju.

3.5.6.7.1. Sędzia główny zasięga opinii egzaminatorów / obserwatorów sędziów o pracy każdego sędziego prowadzącego (serwisowego), aby pomóc w podejmowaniu decyzji dotyczących zadań na późniejszych etapach turnieju.

3.5.6.7.2. W miarę możliwości sędzia główny uwzględnia prośby egzaminatorów / obserwatorów sędziów dotyczące zadań sędziego prowadzącego (serwisowego) dla ułatwienia procesu egzaminacyjnego / oceny.

3.5.6.7.3. Sędzia główny ostatecznie decyduje o wszystkich zadaniach sędziów prowadzących, serwisowych i liniowych.

3.5.6.8. Spotyka się z sędziami liniowymi w miarę trwania turnieju, w szczególności:

3.5.6.8.1. Opiniuje pracę sędziów liniowych i wszelkich dostosowań wymaganych przez szefa sędziów liniowych.

3.5.6.8.2. Przekazuje opinie od sędziów prowadzących do szefa sędziów liniowych o silniejszych i słabszych sędziach liniowych, aby mogli oni zostać odpowiednio wyznaczeni do pracy w ostatnich etapach turnieju.

3.5.6.8.3. Jeżeli obecni są wyznaczeni międzynarodowi sędziowie liniowi sprawdza czy są oni wykorzystywani w najbardziej zaciętych grach i na trudniejszych liniach.

3.5.6.9. Uzgadnia z organizatorem zasady i tryb rozliczenia finansowego sędziów i przekazuje niezbędne informacje zainteresowanym. Dopilnowuje wykonania niezbędnych czynności przez sędziów.

### **3.5.7. Postępowanie z zawodnikami i trenerami.**

3.5.7.1. Sędzia główny rozpatruje regulaminowe zażalenia zawodników lub ich opiekunów rzetelnie i uczciwie (pkt. 4.2.).

3.5.7.2. W razie potrzeby sędzia główny decyduje o prawidłowości ubioru zawodnika.

3.5.7.3. Obserwując grę sędzia główny sprawdza czy osoba siedząca na miejscu dla trenera przy boisku przestrzega Kodeksu postępowania trenerów i działaczy.

3.5.7.3.1. Sędzia główny podejmuje natychmiastowe działanie, jeżeli trener przesunie wyznaczone krzesło ze swojej pozycji tak, że widoczność reklam zostaje zakłócona.

3.5.7.3.2. W razie potrzeby sędzia główny może usunąć trenera / oficjela z otoczenia boiska na resztę gry, określony czas lub resztę dnia.

3.5.7.3.3. W razie uporczywych lub złośliwych wykroczeń sędzia główny może usunąć trenera / oficjela z zajmowanego miejsca na dalszą część turnieju lub do jego końca.

3.5.7.3.4. Sędzia główny w sprawozdaniu informuje organ prowadzący rozgrywki o każdym uporczywym lub złośliwym naruszeniu Kodeksu postępowania trenerów i działaczy.

**3.5.8. Harmonogram turnieju.** Sędzia główny ustala harmonogram gier każdego dnia przed publikacją.

3.5.8.1. Harmonogram następnego dnia publikuje się tak wcześnie jak to możliwe (najpóźniej po południu poprzedniego dnia), nawet jeżeli tożsamość niektórych zawodników nie jest jeszcze znana.

3.5.8.2. Opracowując harmonogram na następny dzień sędzia główny zasięga opinii zainteresowanych osób (np. delegata PZBad, organizatora czy koordynatora transmisji telewizyjnej), w szczególności o wyznaczeniu gier na boisko telewizyjne.

3.5.8.3. Żądania ze strony telewizji dotyczące porządku gier i boisk są uwzględniane o ile to możliwe, jeżeli nie wynikają z tego nadmierne trudności.

3.5.8.4. Każdy zawodnik ma prawo do regulaminowej przerwy między grami. Sędzia główny jednak dąży do zapewnienia dłuższej przerwy między dowolnymi grami danego zawodnika.

3.5.8.5. Sędzia główny sprawdza czy przeciwnicy nie mają nieproporcjonalnie różnych czasów

odpoczynku od poprzedniej rundy.

3.5.8.6. O ile to możliwe należy rozważyć rozegranie różnych gier zaplanowanych w danej rundzie dla zmaksymalizowania zainteresowania publiczności i ogólnej prezentacji.

3.5.8.7. Gdy realizacja harmonogramu napotyka trudności (opóźnienia, blokowania gier) to zasadą jest, że zawodnik może rozegrać zaplanowaną grę jeżeli rozegrał gry zaplanowane wcześniej.

### **3.5.9. Końcowa faza turnieju.**

3.5.9.1. Sędzia główny ustala i informuje wszystkich sędziów o ewentualnych zmianach w procedurach bezpieczeństwa / wymaganiach akredytacyjnych itp. w półfinałach i finałach wobec obecności oficjeli.

3.5.9.2. Sędzia główny zatwierdza każdą zmianę ustawienia boisk w półfinałach i finałach.

3.5.9.2.1. Gdy liczba boisk jest zmniejszona celem każdej zmiany jest zapewnienie najatrakcyjniejszej prezentacji publiczności i telewizjom oraz jak najlepsze wykorzystanie każdej dodatkowej przestrzeni.

3.5.9.2.2. Sędzia główny przekazuje wszelkie zmiany w sposobie wejścia i wyjścia na boisko sędziom prowadzącym, serwisowym i liniowym oraz spikerowi.

3.5.9.3. Szczególną ostrożność należy zachować przy ustalaniu kolejności półfinałów i finałów.

3.5.9.3.1. Sędzia główny uwzględnia żądania telewizyjne, zainteresowanie widzów, warunki zawodników grających w wielu finałach (np. czas odpoczynku i uczestnictwo zawodnika gospodarzy).

3.5.9.3.2. Sędzia główny zasięga opinii wszystkich zainteresowanych stron, w szczególności w zakresie zobowiązań umownych, których należy przestrzegać.

3.5.9.3.3. Żądania kierowników ekip lub zawodników o wcześniejsze rozegranie gier (np. finałów) ze względu na zaplanowany powrót z turnieju (czas odlotu, odjazd pociągu, autobusu itp.) nie mogą być uwzględnione.

3.5.9.4. Sędziowie prowadzący i serwisowi w półfinałach i finałach są starannie dobrani a uwzględnienie neutralności opiera się na takich czynnikach jak obserwowana wydajność ich pracy podczas całego turnieju, poziom doświadczenia, umiejętność prezentacji i praca zespołowa pokazana podczas turnieju. Sędzia główny wykorzystuje informacje od egzaminatorów / obserwatorów sędziów (jeżeli są obecni).

3.5.9.5. Sędzia główny uzgadnia z organizatorem czas i plan ceremonii wręczenia nagród i bierze w niej udział gdy jest o to poproszony.

3.5.9.5.1. Sędzia główny sprawdza obecność zawodników na ceremonii wręczenia nagród.

### **3.5.10. Koniec dnia.**

3.5.10.1. Po zakończeniu gier sędzia główny z zastępcą krótko podsumowują z organizatorem przebieg minionego dnia.

3.5.10.2. Jeżeli lotki są dostarczane przez organizatora sędzia główny uzyskuje od lotkowego informację o liczbie zużytych lotek w tym dniu upewniając się że jest wystarczająca liczba lotek o odpowiedniej szybkości dla rozegrania pozostałych gier.

3.5.10.3. Sędzia główny sprawdza czy plik turniejowy (pkt. 3.3.11.) jest opublikowany i zabezpieczony.

### **3.6. Urazy, choroby i incydenty**

3.6.1. Sędzia główny jest wzywany przez sędziego prowadzącego lub interweniuje z własnej inicjatywy w razie urazów, chorób lub incydentów, a także (jeżeli to konieczne) problemów dotyczących szybkości lotki.

3.6.1.1. Po wezwaniu przez sędziego prowadzącego w razie urazu lub choroby sędzia główny i lekarz / ratownik natychmiast udają się na boisko. Sędzia główny uzyskuje informacje od sędziego prowadzącego o okolicznościach zdarzenia i przypomina sędziemu prowadzącemu o zaznaczeniu opóźnienia gry z powodu kontuzji.

3.6.1.2. Lekarz / ratownik bada obrażenia zawodnika i szybko ustala czy medycznie jest wskazane, aby kontynuował grę. Decyzja podjęta tak szybko jak to możliwe pozostaje w gestii zawodnika. Lekarz / ratownik może zastosować szybką ulgę taką jak bandaż na krwawiącej ranie lub spraj, ale nie jest dozwolone czasochłonne leczenie z wyjątkiem regulaminowych przerw i tylko wtedy, gdy lekarz / ratownik oceni, że leczenie można zakończyć podczas tej przerwy.

3.6.1.2.1. Czas tamowania krwawienia jest w gestii sędziego głównego w zależności od przyczyny krwawienia. Jeżeli jest to skutkiem upadku na boisko oznacza to niebezpieczną grę i jest traktowane jak kontuzja (czyli wymaga szybkiej decyzji). Jeżeli jest to np. krwawienie z nosa (bez fizycznej przyczyny) sędzia główny może wstrzymać grę dla zatamowania na określony czas (np. 30 minut) informując stronę przeciwną i dopiero potem podjąć ostateczną decyzję.

3.6.1.3. Sędzia główny może zezwolić na wejście na boisko maksymalnie dwum osobom dla asysty i doradzania poszkodowanemu zawodnikowi oraz ewentualnej pomocy w tłumaczeniu. W ramach uczciwości sędzia główny pozwala stronie przeciwnej na taką samą sytuację.

3.6.1.4. Sędzia główny jak najszybciej rozstrzyga problem kontuzji, aby w ciągu kilku minut można było wznowić lub zakończyć grę. Sędzia główny może być zmuszony do dyskwalifikacji zawodnika podejrzewając, że wykorzystuje on sytuację zranienia dla odzyskania sił lub gdy zawodnik wielokrotnie waha się, czy kontynuować czy zakończyć grę.

3.6.1.5. Sędzia główny sprawdza dostępność służby ratunkowej (pogotowie i szpital) i wie jak zainicjować natychmiastową pomoc medyczną. Kierownicy ekip są w pełni poinformowani o wszelkiej dostępnej pomocy medycznej.

3.6.1.6. W razie poważnych obrażeń, gdy nie ma wątpliwości, że zawodnik nie może kontynuować



gry, lekarz / ratownik zapewni niezbędną pierwszą pomoc dopóki zawodnik nie zostanie przetransportowany do szpitala.

3.6.1.7. Sędzia główny zna lokalizację pomieszczeń fizjoterapeutów dostępnych na turnieju i informuje o tym kierowników ekip.

3.6.2. Sędzia główny jest wzywany przez sędziego prowadzącego lub interweniuje z własnej inicjatywy w razie uporczywego lub złośliwego zachowania skutkującego czerwoną kartką (przepis 16.7.2., pkt. 5.17.4.) lub gdy sędzia prowadzący potrzebuje pomocy dla rozstrzygnięcia innego problemu.

3.6.2.1. Wchodząc na boisko sędzia główny uzyskuje informacje od sędziego prowadzącego (w razie potrzeby od sędziego serwisowego) o okolicznościach zdarzenia, a dopiero później zwraca się do zawodników.

3.6.2.2. Gdy do rozwiązania sytuacji potrzebne są informacje z innych źródeł należy wezwać je na boisko, przy czym sędzia główny zazwyczaj pozostaje na / przy boisku dopóki sytuacja nie zostanie rozwiązana.

3.6.2.3. Gdy sędzia główny jest na / przy boisku zajmując się problemem, gra jest uznawana za wstrzymaną (przepis 16.3.) chyba, że sędzia główny doradzi sędziemu prowadzącemu i zawodnikom inny sposób rozwiązania tego problemu.

3.6.2.4. Sędzia główny jak najszybciej rozwiązuje sytuację i jasno uzasadnia swoją decyzję krótko i z przekonaniem dla sędziego prowadzącego i zawodników, opuszcza boisko, a gra zostaje wznowiona, jeżeli jest to wskazane. Nie ma dalszej dyskusji ani odwołania.

3.6.3. Jeżeli lotki są dostarczane przez organizatora sędzia główny cały czas obserwując grę rozważa czy szybkość lotki wybrana przed rozpoczęciem gry nadal wydaje się poprawna.

3.6.3.1. Po wezwaniu sędziego głównego przez sędziego prowadzącego, gdy przeciwnicy chcą zmienić szybkość lotki sędzia główny najpierw konsultuje się z sędzią prowadzącym, aby usłyszeć komentarz z jego własnych obserwacji zanim zdecyduje o zmianie lub pozostawieniu szybkości lotki. Testy przeprowadzane przez zawodników mogą być wykonywane, ale często nie dostarczają ważnych dodatkowych informacji.

3.6.3.2. Gdy nie ma lotek o prawidłowej szybkości wyjątkowo można zezwolić na podłamanie piór lotek (najlepiej przez sędziego serwisowego lub inną neutralną osobę) i tylko w ostateczności kontynuować grę.

### **3.7. Po turnieju**

3.7.1. Sędzia główny ma ciągły nadzór nad turniejem nawet po zakończeniu ostatniej gry.

3.7.2. Sędzia główny planuje wystarczająco dużo czasu przed opuszczeniem hali, aby dokonać stosownych czynności kończących, podziękować wszystkim sędziom, organizatorowi i innym osobom funkcyjnym za ich wkład. Sędzia główny dopilnowuje, aby wszelkie nadal trwające kontrole antydopingowe zostały zakończone.

3.7.3. Sędzia główny w regulaminowym terminie i zakresie przesyła do organu prowadzącego rozgrywki sprawozdanie z turnieju z ostatecznym plikiem turniejowym.

3.7.3.1. Szczegółowe parametry i zawartość ostatecznego pliku turniejowego określa osobna instrukcja.

3.7.3.2. Sędzia główny może zdecydować o nie zgłoszeniu do organu prowadzącego rozgrywki przypadku ukarania kartką jeżeli (on lub zastępca) zauważył sytuację pokazania kartki i uznaje, że było to zbyt radykalne.

3.7.4. Jeżeli jest to regulaminowo wymagane sędzia główny przesyła do organu prowadzącego rozgrywki arkusz ocen turnieju używając standardowego szablonu.

3.7.4.1. Arkusz ocen zawiera możliwie dokładny opis poszczególnych spraw, ale w szczególności zauważone błędy i niedociągnięcia organizacyjne, co może być istotne w dalszych turniejach w tym samym miejscu lub tego samego organizatora.

3.7.4.2. Sporządzając sprawozdanie i arkusz ocen sędzia główny konsultuje się z zastępcą jednak odpowiedzialność za terminowe dostarczenie i treść dokumentów pozostaje tylko u sędziego głównego.

### **3.8. Turnieje drużynowe**

3.8.1. Turniej drużynowy jest zwykle opisany odrębnie przez szczegółowy regulamin określający m. in. zasady i warunki zgłoszeń, uprawnienia zawodników do reprezentowania danej drużyny, system rozgrywek, losowanie i inne cechy szczególne. Przy braku takiego regulaminu szczegóły turnieju drużynowego określa komunikat turniejowy.

3.8.1.1. Turnieje drużynowe są często rozgrywane systemem grupowo-pucharowym, a ogólne zasady gry w grupach i ustalanie kolejności drużyn w grupach określa regulamin rozgrywek albo komunikat turniejowy odpowiednio.

3.8.1.2. W turniejach drużynowych dla dobrej prezentacji telewizjom i publiczności mogą obowiązywać szczególne zasady zachowania zawodników i sędziów przed, podczas i po grze.

3.8.2. Sędzia główny przyjmuje zgłoszenia składów drużyn na poszczególne mecze w odpowiednim czasie (pkt. 3.8.4.) i sprawdza czy są zgodne z właściwym regulaminem / komunikatem turnieju.

3.8.3. Jeżeli nie zostało to zrobione wcześniej sędzia główny ustala ogólny harmonogram turnieju

drużynowego.

3.8.4. Sędzia główny ustala czas zgłoszeń składów drużyn na poszczególne mecze i podaje tę informację na odprawie technicznej o ile nie jest to określone w regulaminie.

3.8.5. Na podstawie składów drużyn sędzia główny decyduje o kolejności gier w meczu zgodnie z procedurą określoną w regulaminie turnieju, jeżeli taka procedura jest ustalona.

3.8.5.1. W razie braku ustalonej procedury o kolejności gier decyduje sędzia główny uwzględniając w miarę możliwości, aby żaden z zawodników nie grał w dwóch sąsiednich grach.

3.8.5.2. Każdy zawodnik grający w więcej niż jednej grze ma prawo do regulaminowej przerwy między grami.

3.8.5.3. Najlepiej, gdy kierownicy drużyn zapoznawszy się ze składami uzgadniają kolejność gier. Tę kolejność akceptuje sędzia główny jeżeli nie ma uwarunkowań zewnętrznych (np. transmisja telewizyjna) stanowiących przeszkodę dla tej kolejności.

3.8.5.4. Po ustaleniu kolejności gier sędzia główny przekazuje ją kierownikom drużyn i niezwłocznie publikuje.

3.8.6. Sędzia główny dopilnowuje, aby ewentualne zastępstwo było dokonane zgodnie z regulaminem i informuje kierownika drużyny przeciwnej o takim zastępstwie.

3.8.7. Sędzia główny ma prawo dyskwalifikacji drużyny w dowolnym momencie turnieju, gdy drużyna nie spełnia warunków regulaminu, spóźnia się z podaniem składu, podaje skład niepełny, spóźnia się na mecz lub ignoruje kolejność gier.

#### **4. OGÓLNE PORADY DOTYCZĄCE PRACY SĘDZIÓW GŁÓWNYCH**

Ta część zawiera uogólnienia i powtórzenia niektórych wytycznych z pkt. 3.

##### **4.1. Rola sędziego głównego i relacje z innymi osobami**

4.1.1. Sędzia główny zna i rozumie Przepisy Gry w Badmintona.

4.1.1.1. Sędzia główny jest na bieżąco ze wszystkimi dokumentami dotyczącymi turnieju, w szczególności Regulaminem Sportowym PZBad, komunikatem turniejowym i innymi powiązаныmi dokumentami.

4.1.1.2. Sędzia główny zaznajamia się z narzędziami informatycznymi (zasadami ich działania) do obsługi turnieju.

4.1.2. Uwzględniając ogólny przebieg turnieju sędzia główny prowadzi, dysponuje i motywuje sędziów.

4.1.2.1. Sędzia główny ustanawia konstruktywne relacje robocze z zastępcą, organizatorem, egzaminatorami / obserwatorami sędziów, kierownikami ekip (reprezentującymi zawodników), delegatem PZBad i ekipą techniczną.

4.1.2.2. Sędzia główny stanowi przykład dobrego zachowania. Jest punktualny i wymaga od innych

punktualności, prawidłowo się ubiera i wymaga tego od innych sędziów.

4.1.3. Sędzia główny obserwuje grę i po konsultacji (gdy jest to potrzebne) podejmuje wszelkie niezbędne działania dla zapewnienia poprawnej i uczciwej gry.

4.1.3.1. Sędzia główny może przekazywać obowiązki innym sędziom jednak całkowita odpowiedzialność za turniej pozostaje zawsze u sędziego głównego.

4.1.3.2. Decyzja zastępcy jest decyzją sędziego głównego. Od tej decyzji nie przysługuje odwołanie do sędziego głównego.

4.1.4. Sędzia główny we współpracy z organizatorem odpowiada za warunki turnieju i:

4.1.4.1. Zapewnia zawodnikom bezpieczne i dobre warunki gry.

4.1.4.2. Zapewnienia wszystkim sędziom warunki umożliwiające im bezpieczne i efektywne wykonywanie swoich zadań.

4.1.4.3. Pomaga organizatorowi w zapewnieniu jak najlepszej prezentacji turnieju publiczności i telewizjom. Ścisłe współpracuje z delegatem PZBad i przestrzega zobowiązań wynikających z umowy (np. sponsorów i telewizji).

4.1.5. Sędzia główny jest spokojny, stonowany przez cały czas turnieju i zawsze przygotowany na podjęcie wszelkich niezbędnych decyzji.

4.1.5.1. Przed podjęciem ważnej decyzji należy zapoznać się z odpowiednimi regulaminami lub przepisami, a także, w razie wątpliwości, skonsultować się (stosownie do potrzeb) z zastępcą, delegatem PZBad, organizatorem, egzaminatorami / obserwatorami sędziów, szefem sędziów.

4.1.5.2. Po podjęciu decyzji należy ją wyraźnie przekazać i upewnić się, że jest ona zrozumiała dla odbiorcy.

4.1.5.3. Jeżeli popełnisz błąd, przyznaj się do niego, przeproś i popraw go.

## **4.2. Obsługa pytań i zażaleń / skarg**

4.2.1. Sędzia główny jest kontaktowy i dostępny, aby kierownicy ekip (w imieniu zawodników), sędziowie i inni uczestnicy turnieju byli zachęceni i czuli się swobodnie, aby zgłaszać swoje pytania, komentarze lub skargi. Takie podejście ogólnie ułatwia i usprawnia proces decyzyjny sędziemu głównemu.

4.2.2. Gdy kierownik ekipy lub zawodnik podejdzie do sędziego głównego domagając się decyzji w konkretnej sprawie sędzia główny:

4.2.2.1. Wysłuchuje uważnie problem / sprawę i wysuwane argumenty.

4.2.2.2. Zadaje pytania, aby w pełni wyjaśnić problem, korzystając z tłumacza (jeżeli to konieczne), oraz upewnia się, że wszystkie fakty są dobrze zrozumiane.

4.2.2.3. Poświęca czas (jeżeli to konieczne), aby zastanowić się nad tą sprawą, skonsultować z wszelkimi odpowiednimi przepisami, regulaminami i innymi źródłami informacji.

- 4.2.2.4. Pamięta, że osoba zgłaszająca problem jest przedstawicielem drużyny lub zawodnika/ów.
- 4.2.2.5. Uwzględnia znaczenie i pilność decyzji, decyduje o priorytecie oraz czy podejmie decyzję czy skieruje sprawę gdzie indziej.
- 4.2.2.6. Decyduje tak szybko jak to możliwe, ale tylko wtedy, gdy decyzja jest przygotowana.
- 4.2.2.7. Przekazuje decyzję osobie zgłaszającej sprawę i wszystkim innym, gdy decyzja ta może bezpośrednio lub pośrednio wpłynąć na inne decyzje.
- 4.2.3. Zażalenia w turniejach ze współzawodnictwa PZBad sędzia główny rozpatruje w regulaminowym trybie.
- 4.2.4. Dla zminimalizowania prawdopodobieństwa uzasadnionych zażeń / skarg sędzia główny wykazuje się aktywnością przewidując i zapobiegając potencjalnym problemom oraz podejmując działania wyprzedzające dla uniknięcia problemów przed ich zaistnieniem lub eskalacją.
- 4.2.5. Kontrowersyjne skargi i problemy, których nie można rozwiązać podczas turnieju mogą wskazywać na potrzebę przeglądu przepisów lub regulaminów i są zgłaszane do organu prowadzącego rozgrywkę w sprawozdaniu sędziego głównego lub w inny sposób.

### **4.3. Doping i ustawianie gier**

- 4.3.1. Sędzia główny i wszyscy inni sędziowie przestrzegają zasad etycznych. W szczególności sędzia główny uświadamia sędziom zakazy dotyczące zakładów bukmacherskich (hazardowych) oraz ustawiania wyników gier.
- 4.3.2. Jeżeli jest kontrola antydopingowa sędzia główny:
- 4.3.2.1. Sprawdza czy organizator zapewnia odpowiednie warunki pracy kontroli antydopingowej.
- 4.3.2.2. Uświadamia kierownikom ekip, że losowa i / lub ukierunkowana kontrola antydopingowa może mieć miejsce podczas i po turnieju.
- 4.3.2.3. Uzgadnia z komisją antydopingową wszelkie sprawy dotyczące tej kontroli, w szczególności procedurę wyznaczania i przywoływania zawodników do kontroli.
- 4.3.2.4. Dbą o zdrowie i bezpieczeństwo zawodników zapewniając uczciwy przebieg turnieju (np. harmonogram gier może w razie potrzeby zostać zmieniony dla uwzględnienia odpowiednich warunków gry zawodnikom wyznaczonym do kontroli antydopingowej).
- 4.3.3. W odniesieniu do ustawiania gier sędzia główny jest za to odpowiedzialny i:
- 4.3.3.1. Informuje kierowników ekip o zakazie takich praktyk i środkach zaradczych dotyczących zawodników, którzy nie dołożą wszelkich starań do wygranej, w szczególności ustalenia dotyczące obserwacji gier między zawodnikami z tego samego klubu.
- 4.3.3.2. Dokładnie obserwuje grę oraz wydarzenia na turnieju, w tym publiczność pamiętając, że potencjalnie może wystąpić ustawianie gier.
- 4.3.3.3. Niezwłocznie podejmuje odpowiednie działanie w razie podejrzenia o nieprawidłowych

zachowaniach i informuje o tym organ prowadzący rozgrywki w sprawozdaniu.

#### **4.4. Media**

4.4.1. Media odgrywają ważną rolę w prezentacji każdego turnieju a sędzia główny pomaga zapewnić odpowiednie warunki pracy dziennikarzom, fotografom i personelowi telewizyjnemu nie zagrażając zdrowiu i bezpieczeństwu zawodników, warunkom pracy sędziów ani warunkom gry.

4.4.2. Sędzia główny zna wszelkie szczegółowe wytyczne dla personelu medialnego i pomaga w przestrzeganiu tych wytycznych w otoczeniu boisk.

4.4.3. Sędzia główny (w imieniu wszystkich sędziów) pomaga personelowi medialnemu w odpowiadaniu na pytania techniczne akredytowanych dziennikarzy lub sam odpowiada na te pytania.

### **5. INSTRUKCJE DLA SĘDZIÓW PROWADZĄCYCH**

#### **5.1. Przed meczem poza boiskiem sędzia prowadzący:**

5.1.1. odbiera protokół od sędziego głównego lub upoważnionej osoby;

5.1.2. włącza stoper mierząc czas rozgrzewki;

5.1.3. sprawdza, czy właściwa liczba sędziów liniowych i w razie potrzeby ekipa techniczna jest obecna;

5.1.4. sprawdza, czy ubiory zawodników spełniają Regulamin Sportowy i decyzje sędziego głównego;

5.1.5. upewnia się, że telefony przenośne zawodników są wyłączone.

#### **5.2. Przed meczem na boisku sędzia prowadzący:**

5.2.1. dokonuje losowania i dba o to by strona wygrywająca i przegrywająca dokonały swoich wyborów prawidłowo (przepis 6.) oraz odnotowuje to;

5.2.2. gdy używany jest protokół wpisuje „0” obu stronom i „S” serwującemu, a w grach podwójnych „R” odbierającemu;

5.2.3. niezwłocznie po losowaniu zasiada na swoim stanowisku i:

5.2.3.1. kontroluje czas rozgrzewki, kończąc ją komendą „gra”;

5.2.3.2. sprawdza urządzenie / numerator;

5.2.3.3. upewnia się, że sędziowie liniowi są prawidłowo usytuowani.

#### **5.3. Rozpoczynając mecz:**

5.3.1. Sędzia prowadzący zapowiada go wskazując odpowiednio na prawą lub lewą stronę (W,X,Y,Z są imionami i nazwiskami zawodników a A,B,C,D są nazwami drużyn):

#### **Gra pojedyncza**

- turniej indywidualny:

„Proszę Państwa! Po mojej prawej X, A; po mojej lewej Y, B; serwuje X; zero-zero; gra!”.

- turniej drużynowy:

„Proszę Państwa! Po mojej prawej A, którą/y reprezentuje X, po mojej lewej B, którą/y reprezentuje Y, serwuje A; zero-zero; gra!”.

### **Gra podwójna**

- turniej indywidualny:

„Proszę Państwa! Po mojej prawej W, A i X, B; po mojej lewej Y, C i Z, D; serwuje X; odbiera Y; zero-zero; gra!”.

Jeżeli partnerzy reprezentują tę samą drużynę jej nazwę zapowiada się po nazwiskach obu zawodników np. „W i X, A”.

- turniej drużynowy:

„Proszę Państwa! Po mojej prawej A, którą/y reprezentują W i X, po mojej lewej B, którą/y reprezentują Y i Z, serwuje A; X odbiera Y; zero-zero; gra!”.

5.3.2. Komenda „gra” stanowi początek meczu.

5.3.3. Sędzia prowadzący naciska przycisk „Gra” na urządzeniu niezwłocznie po komendzie „gra”, albo jeżeli jest używany protokół wpisuje czas rozpoczęcia.

5.4. **Podczas meczu** sędzia prowadzący:

5.4.1. Używa standardowego słownictwa z załącznika 4.

5.4.2. Odnotowuje i ogłasza wynik. Zawsze ogłasza najpierw wynik strony serwującej.

5.4.3. Podczas serwu jeżeli jest wyznaczony sędzia serwisowy szczególnie obserwuje odbierającego. Sędzia prowadzący może również ogłosić błąd serwu.

5.4.4. Zwraca uwagę na stan urządzenia pokazującego wynik.

5.4.5. Podnosi prawą rękę nad głowę by przywołać sędziego głównego na boisko.

5.4.6. Podnosi lewą rękę nad głowę gdy jest wymagana decyzja systemu doraźnego podglądu.

5.4.7. Gdy strona przegrywa wymianę i dlatego traci prawo do serwu (przepisy 10.3.2., 11.3.2.) sędzia prowadzący ogłasza „zmiana serwu” i wynik uwzględniając nową stronę serwującą.

5.4.8. Komendę „gra” ogłasza wyłącznie sędzia prowadzący by wskazać, że:

5.4.8.1. rozpoczyna się mecz lub set albo że wznawia się grę po przerwie, zmianie stron lub po użyciu systemu doraźnego podglądu;

5.4.8.2. ponagla zawodnika do wznowienia gry.

5.4.9. Komendę „błąd” ogłasza sędzia prowadzący gdy błąd zostaje popełniony oprócz:

5.4.9.1. błędu serwu (przepis 9.1.) ogłaszanego przez sędziego serwisowego według przepisu 13.1. Sędzia prowadzący ogłasza „zgłoszono błąd serwu” oraz wyjaśnia używając standardowego słownictwa (załącznik 4);

5.4.9.2. błędu podczas serwu ogłaszanego przez sędziego prowadzącego. Sędzia prowadzący ogłasza błąd serwu lub błąd odbioru używając standardowego słownictwa (załącznik 4);

5.4.9.3. błędów jak w przepisach 13.2.1., 13.2.2. (które są oczywiste), 13.3.1. (ogłaszanego i odpowiednio sygnalizowanego przez sędziego liniowego) i 13.3.2. ogłaszanego tylko gdy zawodnikom i widzom potrzebne jest wyjaśnienie.

5.4.10. W każdym secie gdy strona prowadząca zdobywa 11. punkt (albo odpowiedni wynik w meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3) sędzia prowadzący ogłasza wynik i „przerwa” albo „zmiana serwu”, wynik i „przerwa”.

5.4.11. Dozwolona przerwa jak w przepisie 16.2.1. rozpoczyna się od zakończenia ostatniej wymiany albo decyzji systemu doraźnego podglądu niezależnie od oklasków.

5.4.12. Rozpoczynając przerwę jak w przepisie 16.2.1. sędzia prowadzący wzywa ekipę techniczną lub sędziego liniowego do wytarcia boiska jeżeli jest to konieczne.

5.4.13. W przerwach setów po 40 sekundach sędzia prowadzący dwukrotnie ogłasza „boisko ... (numer / nazwa – jeżeli jest używane więcej niż jedno boisko) 20 sekund”.

5.4.14. We wszystkich przerwach (przepis 16.2.1.) do każdej strony mogą podejść nie więcej niż dwie osoby. Osoby te opuszczają boisko gdy sędzia prowadzący ogłasza „... 20 sekund”.

5.4.15. Wznawiając grę po przerwie sędzia prowadzący powtarza wynik i komendę „gra”.

5.4.16. Jeżeli obie strony nie korzystają z przerwy jak w przepisie 16.2.1. gra w tym secie trwa bez przerwy, chyba że decyzją sędziego głównego przerwa jest obowiązkowa.

## **5.5. Set przedłużony**

5.5.1. Gdy strona prowadząca zdobywa 20. (lub odpowiedni w meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3) punkt w każdym secie sędzia prowadzący ogłasza odpowiednio „lotka setowa” lub „lotka meczowa”.

5.5.2. Gdy strona zdobywa 29. (lub odpowiedni w meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3) punkt w każdym secie i przez każdą ze stron sędzia prowadzący ogłasza odpowiednio „lotka setowa” lub „lotka meczowa”.

5.5.3. Komendy „lotka setowa” i „lotka meczowa” są bezpośrednio po wyniku.

## **5.6. Kończąc każdy set**

5.6.1. Sędzia prowadzący zawsze ogłasza „set” natychmiast po zakończeniu ostatniej wymiany niezależnie od oklasków, z wyjątkiem zakwestionowania decyzji i użycia systemu doraźnego podglądu (wtedy są komendy jak w 5.8.5. i następnie 5.8.7.1., 5.8.8.1., lub 5.8.9.3. odpowiednio). Komenda „set” stanowi początek przerwy jak w przepisie 16.2.2.

5.6.2. Po pierwszym secie sędzia prowadzący ogłasza: „pierwszego seta wygrywa(ją) ... (imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek lub nazwa drużyny)” i wynik.



5.6.3. Po drugim secie sędzia prowadzący ogłasza: „drugiego seta wygrywa(ją) ... (imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek lub nazwa drużyny)”, wynik, „jeden-jeden w setach”.

5.6.3.1. W meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3 komendy zmienia się odpowiednio po każdym secie.

5.6.4. Po zakończeniu każdego seta sędzia prowadzący wzywa ekipę techniczną lub sędziego liniowego do wytarcia boiska jeżeli jest to konieczne. Sędzia serwisowy, jeżeli jest wyznaczony, ustawia znak przerwy, jeżeli taki jest, na środku boiska pod siatką.

5.6.5. Jeżeli set kończy mecz sędzia prowadzący ogłasza: „mecz wygrywa(ją) ... (imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek lub nazwa drużyny)” i wynik.

5.6.6. W przerwie między setami po 100 sekundach sędzia prowadzący dwukrotnie ogłasza: „boisko ... (numer / nazwa – jeżeli jest używane więcej niż jedno boisko) 20 sekund”.

5.6.7. W przerwach między setami (przepis 16.2.2.) do każdej strony mogą podejść nie więcej niż dwie osoby. Osoby te podchodzą po zmianie stron boiska i opuszczają boisko gdy sędzia prowadzący ogłasza „... 20 sekund”.

5.6.8. Rozpoczynając drugiego seta sędzia prowadzący ogłasza: „drugi set, zero-zero, gra”.

5.6.8.1. W meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3 komendy zmienia się odpowiednio przed każdym setem.

5.6.9. Jeżeli rozgrywany jest trzeci set (albo odpowiedni w meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3) rozpoczynając go sędzia prowadzący ogłasza: „set finałowy, zero-zero, gra”.

5.6.10. W trzecim secie i w meczu jednosetowym gdy strona prowadząca zdobywa 11. punkt (albo odpowiedni wynik w meczach rozgrywanych innym systemem punktowania według załącznika 3) sędzia prowadzący ogłasza wynik, „przerwa” i „zmiana stron” albo „zmiana serwu”, wynik, „przerwa” i „zmiana stron”.

5.6.11. W tej przerwie do każdej strony mogą podejść nie więcej niż dwie osoby. Osoby te podchodzą po zmianie stron boiska i opuszczają boisko gdy sędzia prowadzący ogłasza „... 20 sekund”.

5.6.12. Wznawiając grę po przerwie sędzia prowadzący powtarza wynik i komendę „gra”.

## 5.7. Po meczu

5.7.1. Na zakończenie meczu sędzia prowadzący odnotowuje czas zakończenia i czas trwania meczu na protokole, jeżeli jest używany.

5.7.2. Jeżeli na boisku miały miejsce jakieś zdarzenia sędzia prowadzący niezwłocznie wypełnia lub drukuje kompletny protokół z uwagami o zaistniałych zdarzeniach i przekazuje sędziemu głównemu.

5.7.3. Jeżeli nie było zdarzeń na boisku sędzia prowadzący może wyrzucić protokół, chyba że sędzia główny zdecyduje inaczej.

## 5.8. Komendy dotyczące linii

5.8.1. Sędzia prowadzący zawsze spogląda na sędziego/ów liniowego/wych gdy lotka upada blisko linii i zawsze gdy lotka upada poza boisko chociażby daleko. Sędzia liniowy jest całkowicie odpowiedzialny za swoje decyzje z wyjątkiem 5.8.2., 5.8.3. i 5.8.4.

5.8.2. Gdy sędzia prowadzący uzna ponad wszelką wątpliwość że sędzia liniowy podjął wyraźnie złą decyzję sędzia prowadzący ogłasza:

5.8.2.1. „korekta – boisko” gdy lotka upada w boisku; lub

5.8.2.2. „korekta – aut” gdy lotka upada poza boiskiem.

5.8.3. Przy nieobecności sędziego liniowego lub gdy sędzia liniowy nie widział sędzia prowadzący natychmiast ogłasza:

5.8.3.1. „aut” jeżeli lotka upada poza boiskiem, „zmiana serwu” w razie potrzeby i wynik; lub

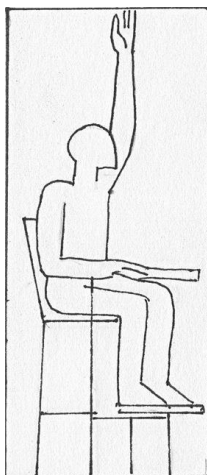
5.8.3.2. „zmiana serwu” w razie potrzeby i wynik jeżeli lotka upada w boisku; lub

5.8.3.3. powtórkę i wynik jeżeli również nie widział. Gdy stosowany jest system doraźnego podglądu sędzia prowadzący ogłasza „nie widziałem/am” i prosi o decyzję systemu podnosząc lewą rękę nad głowę.

5.8.4. Jeżeli stosując system doraźnego podglądu (Załącznik 7) komenda dotycząca linii ogłoszona przez sędziego liniowego (instrukcje 8.3. i 8.4.) lub zmieniona przez sędziego prowadzącego (instrukcje 5.8.2. i 5.8.3.) jest kwestionowana przez zawodnika / parę sędzia prowadzący upewnia się, że zawodnik / para ma ważne prawo do kwestionowania. Zawodnik powinien wyraźnie powiedzieć „sprawdzam” sędziemu prowadzącemu równocześnie dając wyraźny sygnał podniesieniem ramienia. Każde zakwestionowanie musi być dokonane przez zawodnika natychmiast po komendzie sędziego liniowego lub sędziego prowadzącego.

5.8.5. Jeżeli prawo do kwestionowania pozostało sędzia prowadzący ogłasza:

„(imię/ona i nazwisko/a zawodnika/czki/ów/czek lub nazwa drużyny) sprawdza(ją), ogłoszono aut / boisko” równocześnie podnosząc lewą rękę nad głowę.



5.8.6. Stosowany system doraźnego podglądu sprawdza prawidłowość komendy i przekazuje sędziemu prowadzącemu rezultat dając ostateczną komendę: „boisko”, „aut” lub „nie rozstrzygnięto”.

5.8.7. Jeżeli zakwestionowanie jest skuteczne sędzia prowadzący ogłasza „korekta – boisko” lub „korekta – aut” odpowiednio, „zmiana serwu” w razie potrzeby, wynik i „gra”.

5.8.7.1. Jeżeli zakwestionowanie jest skuteczne i kończy seta sędzia prowadzący ogłasza „korekta – boisko” lub „korekta – aut” odpowiednio, „set” i właściwą komendę 5.6.2. – 5.6.5.

5.8.8. Jeżeli zakwestionowanie jest nieskuteczne sędzia prowadzący ogłasza „bez korekty” i odpowiednio „pozostała jedno sprawdzenie” lub „brak sprawdzeń”, „zmiana serwu” w razie potrzeby, wynik oraz „gra”.

5.8.8.1. Jeżeli kończąc seta zakwestionowanie jest nieskuteczne sędzia prowadzący ogłasza „bez korekty”, „set” i właściwą komendę 5.6.2. – 5.6.5.

5.8.9. Jeżeli rezultat jest „nie rozstrzygnięto” sędzia prowadzący ogłasza „sprawdzenie nierozstrzygnięte” i:

5.8.9.1. powtórkę tylko gdy padła komenda „nie widziałem”; lub

5.8.9.2. „zmiana serwu” w razie potrzeby, wynik i „gra” pozostawiając zakwestionowaną komendę; lub

5.8.9.3. „set” i właściwą komendę 5.6.2. – 5.6.5. gdy zakwestionowana komenda kończy seta.

## **5.9. Szczególne sytuacje podczas meczu**

5.9.1. Sędzia prowadzący uważnie obserwuje następujące sytuacje i postępuje jak niżej:

5.9.1.1. Zawodnik rzucający rakiętę na boisko przeciwnika lub wślizgujący się pod siatkę (przeszkadza lub rozprasza przeciwnika) jest odpowiednio karany jak w przepisach 13.4.2. lub 13.4.3.

5.9.1.2. Lotka wpadająca z sąsiedniego boiska nie powoduje automatycznie powtórkę. Powtórkę nie ogłasza się gdy sędzia prowadzący uzna że to wpadnięcie nie przeszkodziło ani nie rozproszyło zawodników.

5.9.1.3. Zawodnika krzyczącego na partnera, który ma właśnie uderzyć lotkę nie uznaje się za rozpraszającego przeciwników.

5.9.1.4. Okrzyki do przeciwników „nie odbijaj”, „błąd” itp. uznaje się jako rozpraszenie przeciwników (przepis 13.4.5.).

5.9.1.5. Zawodnikowi próbującemu nakazywać lub wpływać na sędziego serwisowego lub sędziego liniowego przypomina się, że takie zachowanie jest niedopuszczalne, z zastosowaniem przepisu 16.7. w razie potrzeby.

5.9.1.6. Zawodnikowi rzucającemu pot albo inaczej zanieczyszczającemu boisko lub jego otoczenie przypomina się, że takie zachowanie jest niedopuszczalne, z zastosowaniem przepisu 16.7. w razie potrzeby.

5.9.1.7. Zawodnikowi, który po wymianie wyraża radość nadmiernie lub obraźliwie (np. wygrażając przeciwnikowi zaciśniętą pięścią) przypomina się, że niesportowe i obraźliwe zachowanie jest niedopuszczalne (przepisy 16.6.3. i 16.6.4.), z zastosowaniem przepisu 16.7. w razie potrzeby.

#### **5.10. Opuszczanie boiska przez zawodników**

5.10.1. Sędzia prowadzący dba o to by zawodnicy nie opuszczali boiska bez jego pozwolenia (przepis 16.5.2.) oprócz przerw jak w przepisie 16.2. lub gdy robią coś bez opóźniania gry. Zmiana rakiety z boku boiska podczas wymiany jest dopuszczalna.

5.10.2. Stronie popełniającej wykroczenie przypomina się, że opuszczanie boiska wymaga zgody sędziego prowadzącego (przepis 16.5.2.) i w razie potrzeby stosuje się przepis 16.7.

5.10.3. Podczas seta gdy gra nie jest wznowiona można zezwolić zawodnikom na:

5.10.3.1 szybkie wytarcie; lub

5.10.3.2. wytarcie i napięcie się za wiedzą sędziego prowadzącego.

5.10.4. Jeżeli boisko wymaga wytarcia zawodnicy pozostają przy nim do zakończenia wycierania.

#### **5.11. Opóźnienia i wstrzymania**

5.11.1. Sędzia prowadzący dba o to by zawodnicy rozmyślnie nie powodowali opóźnienia lub wstrzymywania gry (przepis 16.4.). Każdy niepotrzebny spacer wokół boiska między wymianami jest zauważony i w razie potrzeby stosuje się przepis 16.7.

5.11.2. Gra może być wstrzymana przez sędziego głównego lub sędziego prowadzącego jeżeli jest zakłócona przez okoliczności naruszające warunki gry.

5.11.3. Jeżeli podczas meczu boisko lub jego otoczenie wymaga naprawy albo chwilowo jest niezdatne do gry sędzia prowadzący wzywa sędziego głównego (lub sędzia główny przychodzi na boisko) i gra jest wstrzymana aż boisko lub jego otoczenie stanie się zdatne do gry.

5.11.4. Gdy gra jest wstrzymana sędzia prowadzący ogłasza „gra wstrzymana” i zaznacza „S” na urządzeniu lub protokole jeżeli jest używany.

5.11.5. Gdy gra jest wznowiona po wstrzymaniu sędzia prowadzący odnotowuje czas wstrzymania, sprawdza czy zawodnicy są po właściwej stronie siatki i na prawidłowych polach serwisowych, pyta „gotowa/yi/e?”, ogłasza wynik i „gra”.

#### **5.12. Doradzanie spoza boiska**

5.12.1. Podpowiadanie nie jest dozwolone od momentu gotowości zawodnika do gry dopóki lotka jest w grze.

5.12.2. Trenerzy muszą siedzieć na wyznaczonych krzesłach i nie mogą stać przy boisku podczas meczu z wyjątkiem dozwolonych przerw (przepis 16.2.).

5.12.3. Trenerom nie zezwala się ruszać ich krzeseł z wyznaczonych miejsc bez pozwolenia sędziego głównego i sędzia prowadzący dba o to by widoczność komercyjnych reklam nie była zakłócona jakimkolwiek ruchem trenerskich krzeseł.

5.12.4. Nie może być przeszkadzania lub rozpraszania zawodników przez trenerów.

5.12.5. Trenerzy nie mogą próbować w żaden sposób komunikować się z przeciwnikami – zawodnikami, trenerami, kierownikami drużyn ani sędziami podczas meczu.

5.12.6. Trenerzy przy boisku nie mogą używać urządzeń elektronicznych w dowolnym celu.

5.12.7. Jeżeli sędzia prowadzący uznaje że gra jest zakłócona albo zawodnik strony przeciwnej jest rozpraszany przez trenera ogłasza powtórkę (przepis 14.2.5.). Sędzia prowadzący wzywa natychmiast sędziego głównego jeżeli taka sytuacja się powtarza.

### **5.13. Zmiana lotki**

5.13.1. Zmiana lotki podczas meczu nie może być nieuczciwa. Sędzia prowadzący decyduje czy lotka wymaga zmiany.

5.13.2. Lotkę, której szybkość lub pióra zostały uszkodzone odrzuca się i w razie potrzeby stosuje się przepis 16.7.

5.13.3. Sędzia główny jest jedyną osobą decydującą o użyciu lotek o odpowiedniej szybkości. Jeżeli obie strony życzą sobie zmiany szybkości lotek natychmiast wzywany jest sędzia główny.

### **5.14. Kontuzje i choroby podczas meczu**

5.14.1. Do kontuzji lub chorób podczas meczu należy podchodzić ostrożnie i elastycznie. Sędzia prowadzący musi jak najszybciej określić wagę problemu. W razie potrzeby na boisko wzywany jest sędzia główny. Sędzia główny decyduje czy lekarz / ratownik lub inne osoby są niezbędne na boisku. Lekarz / ratownik bada zawodnika i informuje go o powadze kontuzji lub choroby. Niedopuszczalne jest jakiegokolwiek leczenie na boisku opóźniające grę. Sędzia prowadzący kontroluje czas opóźnienia spowodowanego kontuzją.

5.14.2. Jeżeli jest krwawienie grę wstrzymuje się do zatrzymania krwawienia lub skutecznego opatrzenia rany.

5.14.3. Jeżeli zawodnik podchodzi do sędziego prowadzącego i wskazuje że chce zrezygnować z powodu kontuzji lub choroby sędzia prowadzący pyta zawodnika czy rezygnuje i po potwierdzeniu sędzia prowadzący ogłasza odpowiednią komendę.

5.14.3.1. Jeżeli sędzia prowadzący nie czuje się kompetentny ocenić kontuzję lub chorobę wzywa sędziego głównego.

### **5.15. Telefon przenośny**

5.15.1. Jeżeli podczas meczu telefon zawodnika dzwoni na boisku lub w jego bezpośrednim otoczeniu uznaje się to za wykroczenie jak w przepisie 16.6.4. i podlega karze jak w przepisie 16.7.

## 5.16. Mecz zakończony przez sędziego głównego

5.16.1. Mecz może być zakończony przez sędziego głównego gdy okoliczności powodują, że rozgrywanie tego meczu jest zbędne (np. zawodnik lub para awansują z eliminacji do turnieju głównego).

## 5.17. Złe zachowanie.

5.17.1. Sędzia prowadzący dba o to by zawodnik na boisku zachowywał się w sposób prawy i zgodnie z duchem sportu. Jakiegokolwiek naruszenie Kodeksu Postępowania Zawodników uznaje się za wykroczenie jak w przepisie 16.6.4.

5.17.2. Sędzia prowadzący zapisuje i relacjonuje sędziemu głównemu wszystkie przypadki złego zachowania i podjęte działania.

5.17.3. Gdy sędzia prowadzący uznaje złamanie przepisów 16.4.1., 16.5.2. lub 16.6. udzielając ostrzeżenia stronie popełniającej wykroczenie (przepis 16.7.1.1.) woła zawodnika popełniającego wykroczenie „proszę do mnie” i „... (imię i nazwisko) ostrzeżenie za złe zachowanie” równocześnie unosząc prawą rękę trzymającą żółtą kartkę nad swoją głową.



5.17.3.1. Sędzia prowadzący używa standardowego słownictwa objaśniając rodzaj złego zachowania.

5.17.4. Gdy sędzia prowadzący uznaje błąd strony popełniającej wykroczenie (przepisy 16.7.1.2. i 16.7.1.3.) woła zawodnika popełniającego wykroczenie „proszę do mnie” i „... (imię i nazwisko) błąd złego zachowania” objaśniając rodzaj złego zachowania równocześnie unosząc prawą rękę trzymającą czerwoną kartkę nad swoją głową. Sędzia prowadzący wzywa sędziego głównego i informuje niezwłocznie.

5.17.5. Gdy sędzia główny zdecyduje o dyskwalifikacji strony popełniającej wykroczenie przekazuje czarną kartkę sędziemu prowadzącemu. Sędzia prowadzący woła zawodnika popełniającego wykroczenie „proszę do mnie” i „... (imię i nazwisko) dyskwalifikacja za złe zachowanie” objaśniając rodzaj złego zachowania równocześnie unosząc prawą rękę trzymającą czarną kartkę nad swoją głową.

5.17.5.1. Sędzia prowadzący używa standardowego słownictwa objaśniając rodzaj złego zachowania.

- 5.17.5.2. Sędzia prowadzący ogłasza komendy zakończenia meczu.
- 5.17.6. Złe zachowanie w przerwach (przepis 16.2.) jest traktowane jak podczas seta. To powoduje właściwą komendę jak w instrukcjach 5.17.3. do 5.17.5. natychmiast po zaistnieniu wykroczenia.
- 5.17.7. W przypadku złego zachowania podczas przerwy gdy zawodnik został ostrzeżony jak w przepisie 16.7.1.1. po przerwie sędzia prowadzący ogłasza:
- 5.17.7.1. „11: ..., gra” (po przerwie przy 11 punkcie); lub
  - 5.17.7.2. „... set, 0:0, gra” (po przerwie między setami).
- 5.17.8. W przypadku złego zachowania podczas przerwy gdy uznano błąd zawodnika jak w przepisach 16.7.1.2. lub 16.7.1.3. po przerwie sędzia prowadzący ogłasza:
- 5.17.8.1. „11:..., ... (imię i nazwisko) błąd złego zachowania”, „zmiana serwu” w razie potrzeby, nowy wynik i „gra” (po przerwie przy 11 punkcie); lub
  - 5.17.8.2. „... set, 0:0, ... (imię i nazwisko) błąd złego zachowania”, „zmiana serwu” w razie potrzeby, nowy wynik i „gra” (po przerwie między setami).
- 5.17.9. Jeżeli zawodnik jest zdyskwalifikowany w przerwie przez sędziego głównego sędzia prowadzący nie czekając na zakończenie przerwy ogłasza: „...(imię i nazwisko) dyskwalifikacja za złe zachowanie” a następnie komendy zakończenia meczu.
- 5.17.10. Złe zachowanie na boisku przed lub po meczu jest traktowane jak w instrukcjach 5.17.3. do 5.17.5. odpowiednio. Jednakże nie wpływa to na wynik meczu.

## **6. OGÓLNE PORADY DOTYCZĄCE SĘDZIOWANIA**

Ta część podaje ogólne instrukcje dla sędziów prowadzących.

- 6.1. Znać i rozumieć przepisy gry w badmintonu i instrukcje dla sędziów. Zwracać szczególną uwagę na bieżące zmiany.
- 6.2. Mówić stanowczo i zdecydowanie ale jeżeli popełni się błąd przyznać się, przeprosić i sprostować go.
- 6.3. Zmienić swoją komendę po szybkim i dyskretnym sygnale od sędziego serwisowego.
- 6.4. Wzywać sędziego głównego na boisko gdy zaistnieje problem i nie jest się pewnym możliwości własnego rozstrzygnięcia.
- 6.5. Słuchać sędziego serwisowego gdy przekazuje ważną wiadomość. Razem stanowicie zespół.
- 6.6. Zapowiadać wszystko oraz podawać wynik wyraźnie i wystarczająco głośno by było słyszalne zarówno przez zawodników jak i przez widzów.
- 6.7. Jeżeli są wątpliwości czy przepisy zostały naruszone czy nie grę prowadzić dalej bez ogłaszania błędu.
- 6.8. Nigdy nie pytać widzów ani poddawać się ich sugestiom lub zwracać uwagi na ich komentarze.
- 6.9. Motywować innych sędziów (np. przez kontakt wzrokowy z sędzią serwisowym i dyskretne potwierdzanie decyzji sędziów liniowych) oraz ustanowić dobrą współpracę z nimi.

6.10. Nosić stosowny ubiór sędziowski określony w odrębnych przepisach.

6.11. Być w zgodzie z Kodeksem Postępowania Sędziów.

## 7. INSTRUKCJE DLA SĘDZIÓW SERWISOWYCH

7.1. Sędzia serwisowy siedzi na niskim krześle przy słupku siatki naprzeciwko sędziego prowadzącego.

7.2. Sędzia serwisowy jest odpowiedzialny za ocenę czy serwujący serwuje prawidłowo (przepisy 9.1.2. do 9.1.10.). Jeżeli nie, głośno woła „błąd”, objaśnia rodzaj błędu według standardowego słownictwa (załącznik 4) i wykonuje ręką odpowiedni sygnał wskazujący rodzaj błędu.

7.3. Sędzia prowadzący używa standardowego słownictwa (załącznik 4) wyjaśniając rodzaj błędu.

7.4. Ustalony sygnały ręką to:



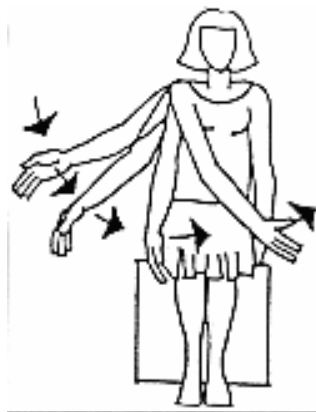
9.1.7.2. W alternatywnym sposobie serwowania trzonek i główca rakiety serwującego podczas odbicia lotki nie były skierowane w dół.



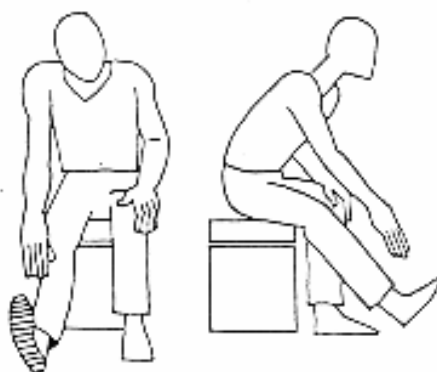
9.1.6. W momencie odbicia rakieta serwującego cała lotka nie była poniżej 1,15 m nad powierzchnią boiska.

9.1.7.1. W alternatywnym sposobie serwowania w momencie odbicia rakieta serwującego cała lotka nie była poniżej jego talii. Talię określa się jako domyślną linię wokół ciała na poziomie najniższej części dolnego zębra.





9.1.8. Podczas wykonywania serwu (przepisy 9.2. i 9.3.) ruch rakiety serwującego nie odbywał się w przód w sposób ciągły.



9.1.3. i 9.1.4. Podczas wykonywania serwu (przepisy 9.2. i 9.3.) serwujący i odbierający nie stali na przeciwległych polach serwisowych po przekątnej, dotykali linii ograniczających te pola lub dowolna część obu stóp nie dotykała powierzchni boiska w pozycji nieruchomej do wykonania serwu.



9.1.5. Rakieta serwującego nie uderzyła najpierw w podstawę lotki.

7.5. Sędzia serwisowy dokonuje zmiany lotki na polecenie sędziego prowadzącego i dba o to by wystarczająca liczba lotek była dostępna podczas meczu nie powodując opóźnień w grze.

7.6. Sędzia prowadzący może nałożyć dodatkowe obowiązki na sędziego serwisowego jak sprawdzenie usytuowania słupków na liniach bocznych (przepis 1.5.), sprawdzenie wysokości siatki jeżeli jest to

niezbędnie potrzebne lub ocenę linii bocznej gdy nie ma sędziego liniowego powiadamiając o tym zawodników.

7.7. Gdy jest stosowany system doraźnego podglądu sędzia serwisowy sprawdza prawidłowość użycia przez sędziego prowadzącego i doradza mu przed następną wymianą jeżeli ten przypadek nie zachodzi.

7.8. Sędzia serwisowy pomaga i asystuje sędziemu prowadzącemu w razie potrzeby. Sędzia serwisowy niezwłocznie sygnalizuje sędziemu prowadzącemu widząc, że może on popełnić błąd.

## **8. INSTRUKCJE DLA SĘDZIÓW LINIOWYCH**

8.1. Sędziowie liniowi siedzą na krzesłach na kierunkach obserwowanych wyznaczonych linii z boku i z tyłu boiska najlepiej naprzeciwko sędziego prowadzącego, chyba że sędzia główny postanowi inaczej.

8.2. Sędziowie liniowi są całkowicie odpowiedzialni za przydzielone im linie oprócz sytuacji zmiany ich decyzji przez sędziego prowadzącego jeżeli uzna ponad wszelką wątpliwość że sędzia liniowy podjął wyraźnie złą decyzję (przepis 17.5.1.). Każda korekta sędziego prowadzącego lub rezultat systemu doraźnego podglądu kasuje decyzję sędziego liniowego.

8.3. Jeżeli lotka upada poza liniami ograniczającymi boisko nieważne jak daleko, sędzia liniowy woła: „aut” zdecydowanie i wyraźnie by być usłyszany przez zawodników i widzów równocześnie sygnalizując decyzję rozkładając obie ręce poziomo na boki tak by wyraźnie zobaczył sędzia prowadzący i patrząc na sędziego prowadzącego.

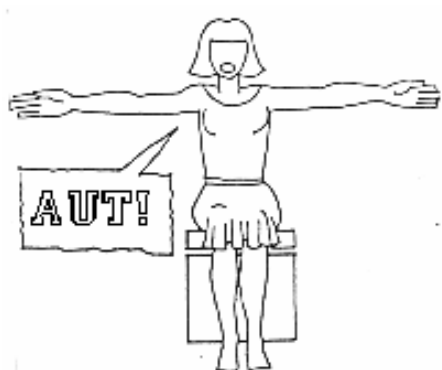
8.4. Jeżeli lotka upada w boisku sędzia liniowy nic nie mówi ale wskazuje linię prawą ręką patrząc na sędziego prowadzącego.

8.5. Jeżeli sędzia liniowy nie widział natychmiast zawiadamia sędziego prowadzącego zakrywając oczy rękami.

8.6. Nie sygnalizować ani nie ogłaszać decyzji dopóki lotka nie dotknie podłoża.

8.7. Decyzje i sygnały są wykonywane zawsze bez przewidywania decyzji sędziego prowadzącego o błędzie (np. dotknięcia lotką zawodnika, ubioru, rakiety zanim upadnie na podłoże, nawet oczywistym).

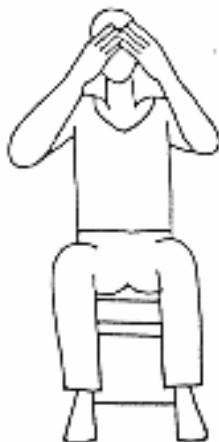
8.8. Ustalone sygnały to:



*Lotka na aucie*



*Lotka w boisku*



*Nie widziałem / widziałam*

8.9. Jeżeli jest to możliwe zalecane jest by sędziowie liniowi siedzieli w odległości od 2,5 do 3,5 m od boiska i ta odległość pozostawała nienaruszona przez kogoś z zewnątrz na przykład fotografów.

8.10. ☺ = pozycje sędziów liniowych.

