

JOCUL DE BADMINTON - CONTINUT SI STRUCTURA -

Autor: prof. IONICA Iordan arbitru acreditat BE

Notiuni de regulament

Pentru inceput trebuie lamurite cateva elemente terminologice:

Jucator - este orice persoana care joaca badminton;

Meci - contextul in care se desfasoara jocul de badminton intre doua parti aflate in disputa sportiva, de fiecare parte fiind unul sau doi jucatori;

Simplu - meciul in care este cate un singur jucator de fiecare parte;

Dublu - meciul in care sunt cate doi jucatori de fiecare parte opusa;

Serviciu - procedeul prin care una din parti pune mingea in joc;

Partea aflata la serviciu (jucator la serviciu, in jocul de dublu) - partea care are dreptul sa serveasca;

Partea aflata la primire (jucator la primire, in jocul de dublu) - partea opusa partii aflata la serviciu, (jucatorului la serviciu);

Disputarea punctului - secventa de meci care cuprinde una sau mai multe lovituri alternative, intre partea aflata la serviciu si partea aflata la primire, care au inceput printr-un serviciu, pana ce mingea nu mai este in joc sau se comite un "fault".

Terenul si instalatiile aferente

Terenul de joc este dreptunghiular, latura lunga masoara 13,40 metri, iar latimea 6,10 metri, la jocul de dublu, sau 5,18 metri, la jocul de simplu, diagonala intregului teren va fi de 14,723 metri, (anexa 1).

Toate liniile care definesc suprafata de joc fac parte din teren si este de preferat sa fie de culoare alba sau galbena, cu latimea de 40 mm.

Pentru testarea vitezei corecte a mingilor de joc, in mod optional, sunt practiate doua repere in interiorul fiecărei linii laterale a careului de serviciu de la jocul de simplu, la 530 mm. si respectiv 990 mm. fata de exteriorul liniei de fund, latimea liniilor va fi in interiorul masuratorilor date, (anexa 2).

Latimea de 40 mm a liniilor mediene va fi egal impartita intre careurile de servici dreapta si stanga.

Latimea de 40 mm a liniilor care delimiteaza careul de servici, din fata si in spate, de la jocul de dublu, va fi in interiorul dimensiunii de 3,960 m care defineste lungimea respectivelor careuri de servici.

Stalpii care sustin fileul vor avea o inaltime masurata de la sol de 1,55 m si vor fi suficient de solizi ca sa sustina fileul intins, ei vor fi asezati pe proiectia liniei laterale a terenului de dublu, chiar daca se joaca meci de simplu, la mijlocul lungimi de 13,40 metrii .

Fileul va fi facut din fir subtire dar rezistent de culoare inchisa, avand o retea uniforma de ochiuri de minimum 15 mm latura si de maximum 20 mm. Va fi perfect intins intre cei doi stalpi, latimea lui fiind de 760 mm, lungimea fiind de 6,10 metri.

Marginea de sus a fileului va fi tivita cu o banda alba, dubla, pe interiorul careia se afla cablul cu care se ancoreaza pe stalpi.

Inaltimea fileului trebuie sa fie de 1,524 m la centru si evident, 1,55m la nivelul stalpilor, prin varful carora trece cablul de sustinere care se prind pe stalpi prin diferite dispozitive, (anexa 3).

Mingea, poate fi fabricata atat din materiale sintetice cat si naturale (pene naturale si lemn de pluta), sau prin combinarea acestora, urmand sa se pastreze caracteristicile generale de zbor.

Mingea confectionata din pene, cu baza din pluta acoperita cu un strat subtire din piele va avea 16 pene fixate in baza de aceiasi lungime (cuprinsa intre 62mm si 70 mm, masurata din varful penei pana la intrarea in baza de pluta), varfurile trebuind sa formeze un cerc cu diametru intre 58 mm si 68 mm .

Baza din pluta trebuie sa fie cu diametrul intre 25 mm si 28 mm fiind rotunjita la capat, mingea in intregime trebuind sa cantareasca intre 4,74 si 5,50 de grame, (anexa 8).

Pentru testarea mingei se va folosii o lovitura de sub incheietura pumnului, iar contactul rachetei cu mingea se a produce inapoia liniei din spatele terenului. O minge cu o viteza corecta va trebui sa aterizeze, fata de linia din spate a terenului opuns, la mai putin de 530 mm si nu la mai mult de 990 mm , adica intre cele doua marcaje (optionale) practicate tocmai pentru testarea mingei.

Racheta va fi o structura plata, formata din manerul rachetei, tija si capul sau rama rachetei care nu va depasii lungimea de 680 mm si latimea de 230 mm. (anexa 9)

Suprafata de lovire a rachetei va fi plata, formata dintr-o retea de de corzi incrucisate, nu mai dense in centru decat pe margini, atasate de rama. Suprafata cordajului cordajului nu va depasii lungimea de 280 mm si latimea de 220 mm.

Racheta nu va avea protuberante sau obiecte atasate, altele decat cele necesare exclusiv pentru protectia impotriva uzurii si a vibratiilor, ori pentru a distribui greutatea sau pentru a asigura racheta de mana cu o sfoara, daca au dimensiuni rezonabile si sunt astfel plasate incat sa corespunda scopului si vor fi lipsite de orice dispozitiv care i-ar permite jucatorului sa modifice forma rachetei.

Regulamentul jocului de badminton

Tragerea la sorti

Inainte ca un meci sa inceapa, tragerea la sorti trebuie sa desemneze partea castigatoare care va avea dreptul sa aleaga urmatoarele:

- sa serveasca sau primeasca serviciu;
- sa inceapa jocul in una din partile re teren preferate.

Partea care a pierdut tragerea la sorti va avea dreptul sa aleaga una din alternativele ramase.

Sistemul de scor

Partea invingatoare va fi desemnata cea mai buna din trei seturi, daca nu se convine altfel dinainte.

Setul va fi castigat de partea care va realiza prima 21 de puncte.

In cazul egalitatii la 20, setul va fi castigat de partea care reuseste castigarea a doua puncte consecutive.

In cazul egalitatii la 29, setul va fi castigat de partea care castiga punctul cu numarul 30.

Partea care a castigat setul anterior, va servi prima in urmatorul set.

Schimbarea terenurilor

Jucatorii trebuie sa schimbe terenurile la sfarsitul primului set si daca se joaca si setul al III-lea, cel decisiv, se vor schimba terenurile la inceputul setului III si in timpul setului III cand una din parti a realizat prima 11 puncte

Daca jucatorii omit sa faca shimbul de terenuri, acesta se va face atunci cand s-a descoperit omisiunea, pastrandu-se scorul din momentul respectiv.

Pauza

In jocurile oficiale, se poate face o pauza de 1' atunci cand una din parti ajunge prima la 11 puncte.

Pauza dintre seturi va fi de 2'. Pauzele nu pot depasi timpul prevazut de regulament, dar de comun acord, partile pot renunta la pauza sau pot incepe jocul mai devreme, anuntandu-si intentia arbitrului meciului.

Serviciul

Pentru executarea si primirea unui serviciu corect trebuie ca:

- atat servantul cat si partea aflata la primire sa-si ocupe locurile in careurile de serviciu;
- servantul si partea aflata la primire, trebuie sa stea pe diagonala in careurile de serviciu, fara sa atinga liniile care delimiteaza aceste careuri;

- atat partea aflata la serviciu cat si partea aflata la primire sa ramana cu picioarele in contact cu suprafata terenului, de la inceputul serviciului pana ce acesta este efectuat;
- racheta partii aflate la serviciu trebuie sa loveasca baza mingei;
- punctul de lovire a mingei la serviciu, sa fie situat sub linia soldului partii aflate la serviciu, (sub zona anatomica numita creasta iliaca);
- in momentul serviciului, tija rachetei trebuie sa se gaseasca in plan inclinat (anexa 4);
- miscarea rachetei partii aflate la serviciu trebuie sa fie continua de la inceputul serviciului si pana ce acesta a fost efectuat;
- zborul mingei sa treaca pe deasupra fileului si daca nu este interceptata, sa aterizeze in terenul de serviciu al partii aflate la primire.

Daca un serviciu este incorect ca urmare a unei situatii dintre cele enumerate mai sus, este “fault”, (greseala).

Este de asemenea “fault” daca si-a ocupat pozitia, **incercand** sa serveasca, scapa mingea, sau nu reuseste lovirea acesteia.

Serviciul este considerat ca a inceput in momentul in care bratul cu racheta a partii aflate la serviciu, (aceasta ocupandu-si in prealabil pozitia pentru a servi), face prima miscare spre mingea.

Partea aflata la serviciu nu trebuie sa serveasca inainte ca partea aflata la primire sa fie pegatita, dar daca partea aflata la primire, returneaza serviciul, se considera a fi fost pregatita pentru a primi serviciul. Se considera partea aflata la primire este pregatita pentru a primi serviciul atunci cand are pozitia specifica jucatorului aflat la primire si privirea ridicata spre cel aflat la serviciu.

La proba de dublu jucatorii care nu sunt implicati in servici, poate sa ocupe orice pozitie pe teren fara sa obstructioneze vizual opozantii aflati de partea aflata la serviciu sau la primire.

Jocul de simplu

Jucatorii trebuie sa serveasca **din** si sa primeasca **in** careurile lor de serviciu **din dreapta**, daca numarul de puncte pe care a reusit sa le realizeze partea aflata la serviciu este par.

Jucatorii trebuie sa serveasca **din** si sa primeasca **in** careurile lor de serviciu **din stanga**, daca numarul de puncte pe care a reusit sa le realizeze partea aflata la serviciu este impar.

La scorul de 0-0 partea aflata la serviciu , va efectua serviciul din careul de serviciu-dreapta.

Mingea este lovita alternativ de partea la serviciu si de partea la primire pana este comis un “fault” sau mingea inceteaza sa mai fie in joc.

Daca partea la primire a comis un “fault” sau mingea inceteaza sa mai fie in joc deoarece a atins suprafata terenului partii aflata la primire, sau a fost trimisa afara din teren de aceasta, partea aflata la serviciu castiga punctul, atunci partea aflata la serviciu va servii iarasi din partea alaturata de teren.

Daca partea la serviciu a comis un “fault” sau mingea inceteaza sa mai fie in joc deoarece a atins suprafata terenului partii aflata la serviciu, sau a fost trimisa afara din teren de catre aceasta, partea aflata la serviciu pierde punctul respectiv si in acelasi timp dreptul la serviciul urmator.

Jocul de dublu

Ca si la jocul de simplu, functie de numarul de puncte acumulate de catre partea aflata la serviciu, se va servi din careurile de serviciu din dreapta pentru scor par si respectiv, stanga pentru scor impar.

Numai jucatorul aflat la primire poate returna serviciul. Daca mingea atinge partenerul jucatorului aflat la primire sau este lovita de catre acesta, se considera gresala, “fault”, partea care a servit castigand punctul aflat in disputa.

Dupa ce serviciul a fost returnat corect, mingea poate fi lovita de oricare din jucatorii partii aflate la serviciu si apoi de oricare dintre jucatorii partii aflate la primire si tot asa, pana ce mingea inceteaza sa mai fie in joc, jucatorii putand sa loveasca mingea din oricare parte a propriului teren delimitat de fileu.

Serviciile trebuie efectuate alternand careurile de serviciu. Jucatorii nu trebuie sa serveasca in afara randului, ori sa primeasca doua servicii consecutive in acelasi set (exceptiile fiind atunci cand se serveste sau se primeste dintr-un careu de serviciu gresit sau cand se dicteaza “repetare”).

Orice jucator al partii invingatoare poate servii in setul urmator si orice jucator al partii care a pierdut poate primii .

Greselile din careul de serviciu (service court error)

Se considera **gresala de asezare in careul de serviciu** atunci cand:

- se serveste peste rand;
- se serveste dintr-un careu de serviciu gresit;
- jucatorul la primire sta pregatit de primire intr-un careu de serviciu gresit, iar serviciul se efectueaza.

Daca gresala de asezare in careul de serviciu este descoperita inaintea efectuarii urmatorului serviciu si partea care a gresit castiga faza respectiva, (schimbul de mingi), se va dicta “repetare” si se va corecta eroarea.

Daca partea care a gresit pierde faza (schimbul de mingi), nu se va corecta eroarea, continuandu-se setul in noua asezare .

Daca ambele parti gresesc asezarea in careurile de serviciu in acelasi timp, se dicteaza “repetare”.

Daca o asezare gresita in careul de serviciu este descoperita dupa urmatorul serviciu, nu se va corecta eroarea, continuandu-se setul in noua asezare si cu noua ordine la serviciu.

Faulturile

Este considerat fault in urmatoarele situatii:

- daca serviciul nu este corect;
- daca in timpul jocului, mingea:
 - aterizeaza in afara terenului (fara sa fi atins linia cu baza);
 - trece pe sub fileu;
 - nu a trecut peste fileu
 - atinge tavanul sau peretii salii;
 - atinge o persoana sau imbracamintea jucatorului
 - atinge orice obiect ori persoana de pe langa teren;
- daca in timpul jocului, punctul initial de contact al rachetei cu mingea nu este de partea delimitata de fileu a aceluia care executa lovitura, oricum racheta poate sa urmeze, in virtutea inertiei, mingea, dincolo de fileu cu conditia sa nu-l atinga sau sa nu deranjeze opozantul;
- Daca in timpul jocului, un jucator:
 - atinge fileul sau suportii acestuia cu raceta, cu corpul sau cu imbracamintea;
 - aluneca cu racheta sau cu corpul, pe sub fileu in terenul adversarului iar acesta este obstructionat sau deranjat;
 - obstructioneaza un oponent, adica impiedica un oponent sa faca o lovitura legala, unde mingea este urmarita peste fileu;
- in mod deliberat deranjeaza un oponent cu orice actiune ca aceea de a tipa (in momentul in care oponentul se gaseste in situatia de a lovi mingea) sau a face gesturi ofensatoare;
 - in mod deliberat, flagrant si repetat trage de timp, sau are purtare necorespunzatoare;
- Daca in timpul jocului, mingea:
 - in timpul executarii unei lovituri este prinsa si mentinuta pe racheta apoi aruncata;
 - este lovita de doua ori succesiv si distinct de acelasi jucator, la efectuarea unei singure lovituri, (miscarea rachetei spre mingea este segmentata);
 - este lovita succesiv atat de un jucator cat si de partenerul acestuia;
 - atinge racheta unui jucator si isi continua zborul inapoi, spre terenul jucatorului care a atins-o;
- Daca la serviciu mingea se prinde in fileu si ramane suspendata pe fileu sau daca trece peste fileu se prinde in acesta de partea opozantului;

- Daca la serviciu mingea lasata sa cada de catre jucatorul la primire si nu aterizeaza in limitele careului de serviciu.

Repetarile

Arbitrul dicteaza repetarea mingei daca:

- partea de la serviciu efectueaza serviciul fara ca partea de la primire sa fie pregatita;
- in timpul efectuarii serviciului, atat jucatorul la serviciu cat si cel la primire gresesc simultan;
- mingea ramane suspendata **pe** fileu, (prinsa in varful fileului, pe tivul dublu prin interiorul caruia trece cablul de sustinere), ori, dupa ce trece peste fileu ramane prinsa in fileu, (cu exceptia serviciului);
- in timpul meciului, baza mingei se separa de rest;
- arbitrul de linie nu este sigur sau nu a vazut, iar arbitrul de centru nu este in stare sa ia o decizie sigura;
- in orice situatie accidentala.

Atunci cand se dicteaza repetare, jocul de la ultimul serviciu nu este considerat, jucatorul care a servit va trebui sa serveasca din nou .

Mingea nu este in joc

Mingea nu este in joc atunci cand:

- se agata de fileu si ramane suspendata **pe** fileu;
- lovind fileul sau unul din stalpi, porneste in cadere libera spre terenul jucatorului care a lovit ultima mingea;
- cand a atins suprafata terenului;
- cand s-a strigat “fault” sau “let”, (repetare);

Continuitatea jocului, greselile de comportament, penalitatile

Jocul trebuie sa aibe continuitate, de la primul serviciu pana la desemnarea castigatorului, exceptie fac pauzele, (nu mai mari de 1 minut la atingerea scorului de 11 puncte de una dintre parti).

In anumite circumstante survenite in timpul jocului, arbitrul poate suspenda jocul pentru o perioada pe care arbitrul o considera necesara rezolvarii problemei ivite. In anumite circumstante speciale, arbitrul principal al competitiei poate instruii arbitrul meciului sa suspende jocul.

Daca jocul este suspendat, scorul existent in momentul suspendarii, se mentine si cand jocul va fi reluat, va fi reluat de la scorul respectiv.

Repunerea mingei in joc nu va fi in nici intr-un caz amanata pentru a permite unui jucator sa-si revina fizic, (ex. dupa un schimb prelungit), iar arbitrul trebuie sa fie singurul responsabil pentru a impiedica orice tragere de timp.

NU ! Jucatorii nu au permisiunea de a parasii terenul de joc pe timpul pauzelor, (inclusiv al pauzelor de 2 minute dintre seturi). In timpul desfasurarii setului nici un jucator nu poate parasii terenul, fara acordul arbitrului. Sfaturile antrenorilor pe parcursul desfasurarii setului sunt permise atunci **cand mingea nu se afla in joc.**

Un jucator nu trebuie sa:

- provoace in mod intentionat suspendarea jocului sau tragerile de timp;
- provoace modificarea sau distrugerea mingei, pentru schimbarea vitezei sau a caracteristicilor de zbor ale acesteia;
- sa aibe un comportament ofensativ;
- se faca vinovat de greseli comportamentale sau de alta natura, care sa intre in conflict cu regulile de badminton.

Arbitrul trebuie sa atentioneze partea vinovata, in cazul repetarii greselii, se arata cartonasul galben care inseamna automat consemnarea in foaia de arbitraj a atentionarii respective, urmand ca la urmatoarea abatere sa se arate cartonasul rosu, care presupune atribuirea unui punct pentru opozantii partii vinovate si pierderea dreptului de a servii pentru partea aflata in culpa, daca aceasta se afla la serviciu.

In cazul unei ofense grave sau a persistentei greselii comportamentale, arbitrul meciului va solicita arbitrul principal al turneului, acesta fiind cel care decide, de la caz la caz, descalificarea, (in acest situatie, partii vinovate se va arata cartonasul negru care se afla numai in posesia arbitrului principal al turneului).

Echipamentul de joc permis

Regulamentul IBF are reguli foarte precise pentru ceia ce inseamna echipament permis: articole de imbracaminte si absolut orice ajuta jucatorul in timpul meciului (pulovere, tricouri, pantaloni scurti, pantofi de sport, sosete, banderole pentru cap, sepcute, bandaje, genunchere, cotiere etc.)

In ceia ce priveste culorile echipamentului de joc, care trebuie sa fie atragator ca prezentare, pentru si in spiritul jocului de badminton, (ex. Nu sunt indicate tricourile T-shirt gen "de plaja"). Echipamentul de joc poate fi de orice culoare sau combinatie de culori, IBF stabilind functie de competitie sau proba desfasurata, reguli speciale de respectat cu privire la culoare, reclame, desen, dimensiunile si forma inscrierilor etc.) .