

BADMINTON

Sistem štetja

- *Badminton igra se sestoji iz dveh dobljenih setih oz. nizih. Set zmaga posameznik ali dvojica, ki prva zbere 21 točk /vsaka napaka je točka/. V primeru izenačenega rezultata 20:20, zmaga tisti, ki prvi doseže prednost dveh točk. Pri rezultatu 29:29, dobi set tisti, ki prvi osvoji 30 točko.*

Servis

V igri dvojic prehaja pravica do servisa zaporedoma:

- *od začetnega serverja /žreb/, ki je začel set iz desnega servisnega polja,*
- *na soigralca začetnega sprejemnika, ki servira iz levega servisnega polja, nato*
- *na soigralca začetnega serverja,*
- *nato na začetnega sprejemnika*

- *V igri posameznikov servira igralec pri sodem številu osvojenih točk iz svojega desnega servisnega polja v diagonalno nasprotnikovo servisno polje, pri lihem številu osvojenih točk pa iz levega v diagonalno nasprotno polje.*

- *Pri serviranju mora igralec udariti žogico pod pasom tako, da je glava loparja nižje od ročaja.*

- *Igralec, ki servira in igralec, ki sprejema servis, morata stati vsak v svojem servisnem polju, položaj partnerjev pa je poljuben. Po sprejemu servisa, lahko udari žogico katerikoli igralec.*

- *Za igro posameznikov veljajo notranje, za igro dvojic pa zunanje vzdolžne črte. Pri serviranju dvojic velja predzadnja črta.*

Igrišče

- *Črte so debele 4 cm in so vštete v mere igrišča.*
- *Zgornji rob mreže je 155 cm nad tlemi*

Napake

Pri servisu:

- *če se žogica ujame v mrežo in obvisi na njenem zgornjem robu*
- *če žogica ne preleti mreže*
- *če žogico udari soigralec sprejemnika*
- *če žogica pade na tla izven mejnih črt servisnega dela igrišča*

Med igro:

- *če žogica pade na tla izven mejnih črt igrišča*
- *če žogica leti skozi ali pod mrežo*
- *če žogica ne uspe preleteti mreže*
- *če se dotakne telesa ali obleke igralca*
- *če se dozaakne stropa ali sten prostora*
- *če se žogica ujame na lopar in jo potem igralec med izvedbo udarca » nese « preko mreže*
- *če žogico udari zapored isti igralec*
- *če žogico udarita zaporedoma igralec in njegov soigralec*
- *če se žogica dotakne igralčevega loparja in nato ne leti proti nasprotnikovi strani igrišča*
- *če se igralec z loparjem, telesom ali obleko dotakne mreže ali njenih podpor*
- *če igralec pride z loparjem ali telesom na nasprotnikovo stran igrišča pod mrežo na tak način, da ovira ali zmoti nasprotnika*
- *če igralec namerno moti nasprotnika z dejanji, kot je kričanje in gestikuliranje*