

Uproszczone zasady gry w badmintona Spartakiada Pracowników 2022 r

I PUNKTACJA:

1. Punktowane jest takie przebicie lotki, by trafiła korkiem w linię lub boisko po stronie przeciwnika.
2. Punkty zdobywa się również gdy przeciwnik popełni błąd.

II Losowanie:

Zwycięzca losowania przed meczem wybiera serw, odbiór lub stronę boiska (np. jeśli zwycięzca losowania wybrał serw, to przeciwnik wybiera stronę)

III SERW:

1. Serwuje się sposobem „z dołu”, głowica rakiety powinna być poniżej jej uchwytu, lotka musi się znajdować poniżej talii zawodnika.
2. Przy wykonywaniu serwu nie można „straszyć” przeciwnika, ruch rakiety do przodu nie może być zatrzymywany.
3. Serwy wykonuje się na skos – z prawego pola serwisowego przy parzystej ilości punktów, z lewego przy nieparzystej,
4. Serwujący nie serwuje dopóki odbierający nie jest gotowy (powtórka serwu),
5. Strona, która zdobyła punkt serwuje,
6. Lotka nie może dotknąć pola martwego, później gra toczy się na całym boisku,
7. Nietrafienie przez serwującego w lotkę powoduje stratę serwu,
8. Brak netów, gdy lotka dotknie siatki gra toczy się dalej,
9. Serwujący nie może stać na linii.

IV BŁĘDY:

1. Serw jest wykonany nieprawidłowo.
2. Lotka:
 - a. zaczepia się na siatce i pozostaje zawieszona na jej górnym brzegu;
 - b. po przelocie nad siatką zaczepia się na niej;
 - c. upada poza liniami ograniczającymi boisko (aut)
 - d. przelatuje przez lub pod siatką;
 - e. nie przelatuje ponad siatką;
 - f. dotyka sufitu lub ścian;
 - g. dotyka zawodnika lub jego ubioru;
 - h. dotyka każdego innego przedmiotu lub osoby spoza boiska;
 - i. zostaje złapana i przytrzymana na rakiecie a następnie rzucona podczas wykonywania uderzenia;

3. W grze zawodnik:

- a. dotyka siatki lub jej podpór rakieta, ciałem lub ubiorem;
- b. wkracza na boisko przeciwnika rakieta lub ciałem ponad siatką oprócz tego, że uderzający może podążyć za lotką rakieta lub ciałem ponad siatką podczas uderzenia po odbiciu lotki po swojej stronie siatki;
- c. wkracza na boisko przeciwnika rakieta lub ciałem pod siatką przeszkadzając lub rozpraszając przeciwnika;
- d. przeszkadza przeciwnikowi tzn. uniemożliwia mu prawidłowe uderzenie lotki przelatującej nad siatką;
- e. rozmyślnie rozprasza przeciwnika krzyżąc lub gestykulując.

Sytuacje sporne: rozstrzyga sędzia główny turnieju, stosuje się regulaminy PZBad, decyzje te są ostateczne.