

IL BADMINTON: regole di gioco

Il campo da gioco è un rettangolo lungo 13,40 m e largo 5,60 m per il singolo e 6,100 m per il doppio.

Una rete posta all'altezza di 155 cm dal suolo divide il rettangolo nei 2 campi. A 2 m circa dalla rete una riga delimita la zona di servizio corto, mentre un'altra riga tirata dalla zona di servizio corto a fondo campo delimita i 2 campi di servizio destro e sinistro.

Il campo per il singolo comprende anche un corridoio a fondo campo, valido sia per il servizio che per il gioco.

Il campo per il doppio prevede che:

- sul servizio sia compreso il corridoio laterale ed escluso quello di fondo campo
- durante il gioco siano parte integrante sia il corridoio laterale che quello di fondo campo.

Scopo del gioco è di respingere con la racchetta un volano nel campo avversario prendendolo al volo con un colpo diretto.

SORTEGGIO

Prima di iniziare a giocare si effettua il sorteggio e la parte che vince sceglie se:

- servire o ricevere per prima o
- iniziare il gioco dall'uno o dall'altro campo

La parte che perde il sorteggio fa la scelta rimanente.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

La partita si svolge al meglio dei 3 giochi:

- il gioco è vinto dalla parte che per prima raggiunge 21 punti con lo scarto di 2 punti dall'avversario
- la parte che vince uno scambio aggiunge un punto al proprio punteggio
- se il punteggio è 20 pari, vince il gioco la parte che passa in vantaggio di 2 punti
- se il punteggio è 29 pari vince il gioco la parte che fa il 30° punto
- la parte che vince il gioco serve per prima nel gioco successivo.

CAMBIO DI LATO DEL CAMPO

I giocatori cambiano lato del campo:

- al termine de primo gioco
- prima dell'inizio del terzo gioco (se c'è) e
- nel terzo gioco quando una parte raggiunge 11 punti

SERVIZIO

- il servente e il ricevente devono stare nei campi di servizio diagonalmente opposti senza toccare le linee che li delimitano
- almeno una parte di entrambi i piedi del servente e del ricevente devono restare a contatto col suolo finchè il servizio è stato effettuato
- tutto il volano deve essere sotto la vita (cintola) del servente al momento dell'impatto con la racchetta
- il fusto della racchetta del servente deve essere rivolto in basso al momento dell'impatto con il volano
- dopo l'inizio del servizio il movimento della racchetta del servente deve continuare finchè è stato completato il servizio
- il volano deve cadere, dopo aver superato la rete, nel campo di servizio del ricevente
- il servente non deve servire prima che il ricevente sia pronto.

SINGOLARE

Campi del servente e del ricevente

I giocatori devono servire da, e ricevere nei loro rispettivi campi destri di servizio quando il servente non ha fatto punti (quindi è a 0) o ne ha fatti un numero pari in quel gioco.

Viceversa i giocatori devono servire da, e ricevere nei loro rispettivi campi sinistri di servizio quando il servente ha fatto un numero dispari di punti in quel gioco.

Ordine di gioco e posizioni in campo

Se il servente vince lo scambio, fa un punto: serve quindi di nuovo dall'altro campo di

servizio.

Se il ricevente vince lo scambio, fa un punto. Il ricevente diventa quindi a sua volta servente e servirà dal campo di servizio destro o sinistro a seconda se il suo punteggio è rispettivamente pari o dispari.

DOPPIO

Campi del servente e del ricevente

- Un giocatore della parte servente serve dal campo destro di servizio quando non ha punteggio o quando ha un punteggio pari in quel gioco.
- Un giocatore della parte servente serve dal campo sinistro di servizio quando ha un punteggio dispari in quel gioco.
- Il giocatore della parte ricevente che ha servito per ultimo rimane in quel campo di servizio.
- Il giocatore della parte ricevente che sta nel campo di servizio diagonalmente opposto a quello del servente è il ricevente.
- I giocatori non cambiano i loro rispettivi campi di servizio a meno che abbiano vinto un punto stando al servizio.
- Il servizio deve essere effettuato dal campo di servizio corrispondente al punteggio, pari o dispari, della parte che serve.

Ordine di gioco e posizione in campo

In uno scambio, dopo che il servizio è stato rimandato, il volano può essere colpito sia dall'uno sia dall'altro giocatore della parte servente e ricevente, da qualsiasi posizione dal proprio lato della rete fino a che il volano cessi di essere in gioco.

Punteggio e servizio

Se la parte servente vince uno scambio fa un punto. Il servente serve poi di nuovo dall'altro campo di servizio.

Se la parte ricevente vince uno scambio fa un punto. La parte ricevente diventa a sua volta la nuova parte servente e servirà il giocatore che si trova nel campo di servizio destro o sinistro se il punteggio è rispettivamente pari o dispari.

ERRORI DI CAMPO NEL SERVIZIO

Si ha errore di campo nel servizio quando il giocatore:

- ha servito o ricevuto fuori turno
- ha servito o ricevuto dal campo di servizio sbagliato

Se si scopre un errore di campo nel servizio, l'errore deve essere corretto e il punteggio esistente rimane valido.

FALLI

E' fallo:

- se il servizio non è regolare:
 - il giocatore batte il servizio colpendo il volano al di sopra dei fianchi
 - i piedi del giocatore alla battuta non sono nella zona di servizio corretta o quelli del ricevente non si trovano interamente nell'area diagonalmente opposta a quella del servizio.
- se nel servizio il volano:
 - si impiglia sulla rete e rimane sospeso sul bordo superiore
 - è colpito dal compagno del ricevente
 - cade nella zona di servizio errata, oppure se cade prima della linea di servizio o supera la linea di fondocampo o la linea esterna di servizio (se il volano cade su una linea del campo viene considerato come se fosse caduto all'interno dell'area di gioco)
- se durante il gioco il volano:
 - cade al di fuori delle linee del campo
 - passa attraverso o sotto la rete
 - tocca il soffitto
 - tocca il corpo o i vestiti del giocatore
 - viene colpito e trattenuto con la racchetta e poi accompagnato durante l'esecuzione del colpo
 - è colpito 2 volte in successione dallo stesso giocatore
 - è colpito dal giocatore e successivamente da suo compagno
- se, mentre il volano è in gioco, il giocatore:
 - tocca la rete o i suoi sostegni con la racchetta, con il corpo o con i vestiti
 - invade il campo avversario sopra la rete con la racchetta o con il corpo
 - disturba volontariamente l'avversario.

