

## Achtergrond

Het volgende document beschrijft de 'Regels van AirBadminton' in experimentele vorm. Verwacht wordt dat er in 2025 enkele aanpassingen worden gedaan op basis van ervaringen uit toernooien. Verwacht wordt dat dit document uiteindelijk de 'Spelregels van AirBadminton' zal worden.

## DEFINITIES

Teamlid	Iemand die AirBadminton speelt.
Partij	Een krachtmeting in AirBadminton tussen twee of drie teamleden aan iedere zijde.
Dubbel	Een partij waarbij er twee teamleden spelen aan iedere zijde.
Triple	Een partij waarbij er drie teamleden spelen aan iedere zijde.
Dead Zone	Het voorste gedeelte van een AirBadmintonveld zoals gedefinieerd in Figuur A.
Servicemarkeringen	Twee markeringen aan beide kanten van het veld, naast de zijlijnen, 3 meter achter de Dead Zone (zie Diagram B).
Serveergebied	Het gebied tussen de achterlijn, de zijlijnen en de denkbeeldige lijn die de servicemarkeringen verbindt (zie Diagram B).
Serverende partij	De partij die mag serveren
Ontvanggebied/ Speelgebied	Het gebied tussen de Dead Zone, de zijlijnen en de achterste grenslijn.
Ontvangende partij	De partij tegenover de serverende partij.
Rally	Een slagenwisseling van één of meer slagen, beginnend met de service en eindigend op het moment dat de AirShuttle niet meer in het spel is.
Slag	Een beweging van het racket van een teamlid met de bedoeling de AirShuttle te raken.

## 1. VELD EN VELDUITRUSTING

- 1.1. Het veld moet een rechthoek vormen met lijnen van 50 mm breed zoals aangegeven in diagram A.
- 1.2. Het veld heeft twee zijlijnen van 16 meter, twee achterlijnen van 6 meter en twee lijnen om de Dead Zone te markeren van 6 meter.
- 1.3. De lijnen die het veld markeren, moeten gemakkelijk te onderscheiden zijn en bij voorkeur zwart, donkerblauw of een andere kleur hebben die contrasteert met het speelveld.
- 1.4. Alle lijnen maken deel uit van het deel van het speelgebied dat ze begrenzen.
- 1.5. De palen die het net ondersteunen staan buiten elke zijlijn, en moeten niet verder dan 1 meter van de zijlijnen worden geplaatst.
- 1.6. Het net moet tussen 800 mm en 1 m hoog zijn en minimaal 6,1 meter lang, zodat het de hele breedte van het veld overspant, van zijlijn naar zijlijn.
- 1.7. Het net moet 1,5 m hoog zijn bij de zijlijnen en de bovenkant van het net in het midden van de baan moet vanaf de grond 1,45 m hoog zijn als gespeeld wordt op zand.
  - 1.7.1 Het net moet 1,55 meter hoog zijn bij de zijlijnen en de bovenkant van het net in het

midden van de baan moet vanaf de grond 1,5 meter zijn als op een harde ondergrond of op gras wordt gespeeld

- 1.8. Het net moet gemaakt zijn van een dun koord in een kleur die contrasteert met de kleur van de baan van gelijke dikte met mazen van minimaal 15 mm en maximaal 20 mm in het vierkant.
- 1.9. De bovenkant van het net moet zijn gemaakt van een 50 mm witte band die is dubbel gevouwen over een koord of kabel die door de band loopt. Deze band moet op het koord of de kabel rusten.
- 1.10. Aan de uiteinden van het net moeten de bovenste en onderste koorden of kabels aan de palen worden bevestigd zodat de boven- en onderkant van het net strak gespannen blijven.
- 1.11. Er moeten servicemarkeringen worden geplaatst op 3 meter van elke lijn die de Dead Zone markeert, en 1 meter buiten elke zijlijn.

## **2. AIRSHUTTLE**

- 2.1. De shuttle die gebruikt wordt, is de AirShuttle zoals die is goedgekeurd door de BWF.

## **3. RACKET**

- 3.1. Het racket moet voldoen aan Spelregel 4 van de Spelregels van Badminton.

## **4. TOEGESTAAN MATERIAAL**

- 4.1. De BWF bepaalt of een racket, shuttle of ander materiaal of prototypes die worden gebruikt bij het spelen van AirBadminton voldoen aan de gestelde eisen. De BWF kan dit doen op eigen initiatief of op verzoek van iedereen die hiervoor een gegronde reden heeft, zoals spelers, wedstrijdfunctionarissen, fabrikanten, nationale organisaties en hun leden.

## **5. SERVICE**

- 5.1. Bij een correcte service:
  - 5.1.1. mag geen van de partijen het slaan van de service onnodig vertragen zodra serveerder en ontvangers gereed zijn;
  - 5.1.2. elke vorm van vertraging bij het beginnen van de service (spelregel 5.2) nadat de achterwaartse beweging van het racketblad van de serveerder is afgerond dient als een onnodige vertraging te worden beschouwd;
  - 5.1.3. moet de serveerder binnen het serveergebied staan zoals weergegeven in diagram B;
  - 5.1.4. mag de serveerder tijdens de service niet de denkbeeldige lijn tussen de servicemarkeringen overschrijden of de lijnen raken die het serveergebied begrenzen;
  - 5.1.5. mag het raakpunt tussen de AirShuttle en het racket van de serveerder niet hoger zijn dan de hoogte van het net aan de zijlijnen;
  - 5.1.6. mag de serveerder de AirShuttle niet misslaan.
- 5.2. Zodra de spelers klaar zijn voor de service, bepaalt de eerste voorwaartse beweging van

het racketblad van de serveerder het begin van de service.

- 5.3. Nadat de service is begonnen (spelregel 5.2), is de service geslagen zodra de AirShuttle door het racket van de serveerder wordt geraakt of de serveerder de AirShuttle mislaat bij een poging om te serveren.
- 5.4. De serveerder mag niet serveren voordat de teamleden van de ontvangende partij klaarstaan. De teamleden van de ontvangende partij worden echter geacht klaar te zijn geweest indien een van hen probeerde de service terug te slaan.
- 5.5. De teamleden mogen tijdens het slaan van de service (spelregel 5.2 en 5.3) binnen hun speelgebied gaan staan waar zij willen, zolang zij de teamleden aan de andere zijde het uitzicht niet belemmeren.

## **6. OPSTELLINGSVERGISSINGEN**

- 6.1. Een teamlid maakt een opstellingsverginging als hij voor zijn beurt heeft geserveerd.
- 6.2. Wanneer een opstellingsverginging wordt ontdekt, moet deze worden gecorrigeerd zodra de AirShuttle niet meer in spel is, waarbij de bereikte stand gehandhaafd blijft.

## **7. EEN PUNT SCOREN**

- 7.1. Een team scoort een punt als:
  - 7.1.1. de AirShuttle landt binnen het speelgebied van de tegenstander; of
  - 7.1.2. als het team aan de andere zijde van het net een fout begaat.

## **8. DUBBELS EN TRIPLES**

### **8.1. Serveren en ontvangen**

- 8.1.1. Een teamlid van de serverende partij mag serveren vanaf elke positie binnen het serveergebied
- 8.1.2. Elk teamlid van de ontvangende partij mag de service retourneren vanaf elke positie binnen het ontvanggebied.

### **8.2. Volgorde van spelen en positie op de baan**

- 8.2.1. Nadat de service is teruggeslagen, wordt de AirShuttle tijdens een rally beurtelings door een van de teamleden van de serverende partij en een van de teamleden van de ontvangende partij geslagen vanaf elke willekeurige positie in het speelgebied Aan de eigen zijde van het net, met uitzondering van de Dead Zone, totdat de AirShuttle niet langer in spel is (spelregel 10).
- 8.2.2. In het geval van triples mag geen enkel teamlid aan elk van de zijden in een rally twee achtereenvolgende slagen maken.

### **8.3. Scoren en serveren**

- 8.3.1. Als de serverende partij een rally wint (spelregel 7), dan scoort deze partij een punt. De serveerder mag dan opnieuw vanaf elke plek binnen het serveergebied serveren.
- 8.3.2. Als de ontvangende partij een rally wint (spelregel 7), dan scoort deze partij een punt. De ontvangende partij wordt dan de nieuwe serverende partij.

#### 8.4. Volgorde van serveren

- 8.4.1. In een dubbel gaat het recht van serveren achtereenvolgens:
  - 8.4.1.1. van de eerste serveerder die de game begon met serveren;
  - 8.4.1.2. naar een teamlid van de ontvangende partij;
  - 8.4.1.3. naar het tweede teamlid van de eerste serveerder;
  - 8.4.1.4. naar het tweede teamlid van de ontvangende partij;
  - 8.4.1.5. naar de eerste serveerder enzovoort.
- 8.4.2. In een triple gaat het recht van serveren achtereenvolgens:
  - 8.4.2.1. van de eerste serveerder;
  - 8.4.2.2. naar een teamlid van de ontvangende partij;
  - 8.4.2.3. naar een van de andere teamleden van de eerste serveerder;
  - 8.4.2.4. naar een van de twee andere teamleden van de ontvangende partij;
  - 8.4.2.5. naar het derde teamlid van de eerste serveerder;
  - 8.4.2.6. naar het derde teamlid van de ontvangende partij;
  - 8.4.2.7. naar de eerste serveerder enzovoort.
- 8.4.3. Geen enkel teamlid zal voor zijn beurt serveren.

#### 9. FOUTEN

Het is een 'fout':

- 9.1. als een service niet goed wordt uitgevoerd (spelregel 5)
- 9.2. als de AirShuttle tijdens de service:
  - 9.2.1. op het net terechtkomt en daarop blijft steken;
  - 9.2.2. na over het net te zijn gegaan hierin blijft hangen.
- 9.3. als de AirShuttle tijdens het spel:
  - 9.3.1. nadat de service is teruggeslagen, over het net is gegaan en in het net blijft hangen;
  - 9.3.2. buiten de grenzen van het speelgebied landt (d.w.z. niet op of binnen de grenslijnen);
  - 9.3.3. binnen de Dead Zone landt;
  - 9.3.4. het lichaam of de kleding van een teamlid raakt;
  - 9.3.5. iets of iemand anders raakt buiten de baan;
  - 9.3.6. wordt opgevangen en vastgehouden op het racket en daarna bij het uitvoeren van de slag wordt teruggeslingerd;
  - 9.3.7. twee keer achter elkaar door hetzelfde teamlid wordt geraakt; het is echter geen fout wanneer de AirShuttle in één slag zowel met het blad als met de bespanning wordt geraakt;
  - 9.3.8. achtereenvolgens wordt geslagen door een teamlid en een partner van dat teamlid;
  - 9.3.9. het racket van een teamlid raakt en zijn vlucht niet vervolgt in de richting van de speelhelft van de tegenstander.
- 9.4. als tijdens het spel een teamlid:
  - 9.4.1. het net of de palen raakt met zijn lichaam, kleding of racket;
  - 9.4.2. de Dead Zone binnenstapt met enig deel van het lichaam, behalve na het spelen van een correcte slag en als een natuurlijke vervolgbeweging, waarna het teamlid onmiddellijk moet terugkeren naar het eigen speelgebied.

- 9.4.3. onder het net met zijn racket in het veld van zijn tegenstander komt, zodanig dat zijn tegenstander wordt gehinderd of afgeleid;
- 9.4.4. zijn tegenstander opzettelijk afleidt door bijvoorbeeld roepen of het maken van gebaren.
- 9.5. als een teamlid zich schuldig maakt aan ernstige, herhaaldelijke of aanhoudende overtredingen zoals bedoeld in spelregel 14.

## **10. LETS**

- 10.1. Een let moet worden gegeven door de scheidsrechter of, indien zonder scheidsrechter wordt gespeeld, door een teamlid om het spel te onderbreken.
- 10.2. Het is een let wanneer:
  - 10.2.1. de serveerder serveert voordat de teamleden van de ontvangende partij klaar zijn;
  - 10.2.2. tijdens de service zowel een teamlid van de ontvangende partij als een teamlid van de serverende partij een fout maken;
  - 10.2.3. tijdens het spel de AirShuttle uit elkaar valt en de dop geheel losraakt van de rest van de AirShuttle;
  - 10.2.4. naar de mening van de scheidsrechter een coach het spel verstoort of de andere partij afleidt;
  - 10.2.5. een lijnrechter niet voldoende zicht heeft en de scheidsrechter of het videobeoordelingssysteem niet in staat is een beslissing te nemen;
  - 10.2.6. zich een onvoorziene of toevallige gebeurtenis voordoet.
- 10.3. In geval van een let wordt het spel vanaf de laatste service geneutraliseerd en moet het teamlid dat het laatst serveerde opnieuw serveren.

## **11. AIRSHUTTLE NIET IN HET SPEL**

Een AirShuttle is niet in spel als:

- 11.1. de AirShuttle het net of een paal raakt en vervolgens aan de zijde van de partij die de shuttle het laatst heeft geslagen naar beneden valt;
- 11.2. de AirShuttle het oppervlak van het speelgebied raakt;
- 11.3. een fout wordt gemaakt of een let is gegeven.

## **12. DUBBEL- EN TRIPLE-EVENTS**

### **12.1. Toss**

12.1.1. In dubbel- en triple-events moet er voor aanvang van elke partij een toss uitgevoerd worden. De winnaar van de toss moet kiezen uit de mogelijkheden genoemd in spelregel 12.1.1.1 of spelregel 12.1.1.2.

12.1.1.1. eerst serveren of eerst ontvangen;

12.1.1.2. aan de ene dan wel de andere kant van het net beginnen.

12.1.2. De verliezer van de toss maakt vervolgens de overgebleven keuze.

### **12.2. Scoresysteem**

12.2.1. Een partij wordt gespeeld om 3 gewonnen games.

- 12.2.2. De partij die als eerste 9 punten scoort wint de game, behalve wanneer spelregel 12.2.3. of 12.2.4 van toepassing is.
- 12.2.3. Vanaf de stand 8-8 wint de partij die als eerste 2 punten voorsprong behaalt de game.
- 12.2.4. Bij de stand 12-12 wint de partij die het 13e punt scoort de game.
- 12.2.5. De partij die een game wint, begint met serveren in de volgende game.

### 12.3. Wisselen van speelhelft

- 12.3.1. Na afloop van de eerste game.
- 12.3.2. Na afloop van de tweede game.
- 12.3.3. Na afloop van de derde game indien er een vierde game moet worden gespeeld.
- 12.3.4. Na afloop van de vierde game indien er een vijfde game moet worden gespeeld.
- 12.3.5. In de vijfde game zodra één van de partijen 5 punten heeft gescoord.
- 12.3.6. Voorafgaand aan elke partij hebben beide partijen een officiële warm-uptijd van 2 minuten.

## 13. TEAMWEDSTRIJD

### 13.1. Teamsamenstelling

- 13.1.1. Een team moet bestaan uit minimaal drie en maximaal vier mannelijke en vrouwelijke teamleden.
- 13.1.2. Een teamlid kan één of twee partijen in een teamwedstrijd spelen.
- 13.1.3. Als een teamlid twee opeenvolgende partijen speelt, krijgt dit teamlid geen extra rusttijd, behalve de reguliere pauzes.

### 13.2. Partijen in een teamwedstrijd

- 13.2.1. Een teamwedstrijd bestaat uit vier partijen:
  - Eén vrouwendubbel (VD);
  - Eén mannendubbel (MD);
  - Eén vrouwentryple (VT);
  - Eén mannentryple (MT);

### 13.3. Toss en volgorde van de partijen

- 13.3.1. De teammanagers moeten hun teamsamenstelling opgeven voor het begin van elke teamwedstrijd.
- 13.3.2. Minimaal een uur voor het begin van de teamwedstrijd, wordt er een bijeenkomst belegd tussen de teammanagers om te bepalen wat de speelvolgorde wordt en een keuze te maken tussen eerst serveren of eerst ontvangen of baanhelpfkeuze.
- 13.3.3. Het proces om de speelvolgorde te bepalen, gaat als volgt:
- 13.3.4. De winnaar van de toss kiest de eerste partij.
- 13.3.5. Het andere team kiest de tweede partij en een van de volgende mogelijkheden:
  - 13.3.5.1. eerst serveren of eerst ontvangen; of
  - 13.3.5.2. aan de ene dan wel de andere kant van het net beginnen.
  - 13.3.5.3. De winnaar van de toss kiest de derde partij en de overgebleven keuze uit 13.3.5.1. en 13.3.5.2.
- 13.3.6. De partij die niet is gekozen, wordt de laatste partij.
- 13.3.7. Vijftien minuten voor aanvang van de teamwedstrijd vraagt de scheidsrechter aan elk team naar de serveervolgorde van de teamleden

- in alle partijen, bij het aangewezen verzamelpunt voor de teamleden.
- 13.3.8. De serveervolgorde mag niet worden gewijzigd gedurende de teamwedstrijd.

#### 13.4. Scoresysteem

- 13.4.1. De eerste partij eindigt als een van de partijen 15 punten heeft behaald (wisselen van speelhelpt als de leidende score 8 is).
- 13.4.2. De tweede partij begint met de score van de eerste partij, en telt vanaf daar verder.
- 13.4.3. De tweede partij eindigt als een van de partijen 30 punten heeft behaald (wisselen van speelhelpt als de leidende score 23 is).
- 13.4.4. De derde partij begint met de score van de tweede partij, en telt vanaf daar verder.
- 13.4.5. De derde partij eindigt als een van de partijen 45 punten heeft behaald (wisselen van speelhelpt als de leidende score 38 is).
- 13.4.6. De vierde en laatste partij begint met de score van de derde partij, en telt vanaf daar verder.
- 13.4.7. De vierde en laatste partij eindigt als een van de partijen 60 punten heeft behaald (wisselen van speelhelpt als de leidende score 53 is).

### 14. ONONDERBROKEN SPEL, WANGEDRAG EN STRAFFEN

- 14.1. Er moet ononderbroken worden gespeeld vanaf de eerste service totdat de partij is afgelopen, behalve in de in spelregel 14.2 en 14.3 genoemde gevallen.

#### 14.2. Pauzes

In dubbel- en triple-events zijn de volgende pauzes toegestaan:

- 14.2.1. Een pauze van maximaal 60 seconden in de vijfde game zodra een van de partijen 5 punten heeft gescoord;
- 14.2.2. Een pauze van maximaal 90 seconden tussen de eerste en de tweede game, tussen de tweede en derde game, tussen de derde en vierde game, en tussen de vierde en vijfde game.

In een teamwedstrijd zijn de volgende pauzes toegestaan:

- 14.2.3. Een pauze van maximaal 60 seconden tussen elke partij in een teamwedstrijd.

(Bij partijen op televisie kan de Referee vóór de partij beslissen dat pauzes zoals in spelregel 14.2 verplicht zijn en een vaste tijdsduur hebben).

#### 14.3. Onderbreking van het spel

- 14.3.1. Wanneer omstandigheden buiten de macht van de teamleden dit noodzakelijk maken, zoals ongunstige weersomstandigheden of om de lijnen van de baan recht te leggen, kan de Referee het spel onderbreken zolang als hij noodzakelijk acht.
- 14.3.2. Onder speciale omstandigheden kan de referee de scheidsrechter opdragen het spel te onderbreken.
- 14.3.3. Als het spel wordt onderbroken, blijft de stand van dat moment gehandhaafd en moet het spel bij die stand worden hervat.

#### 14.4. Vertragen van het spel

- 14.4.1. Onder geen voorwaarde mag het spel worden opgehouden teneinde een teamlid in staat te stellen zijn krachten te herstellen of op adem te komen of aanwijzingen te ontvangen.

14.4.2. De scheidsrechter is de enige die beslist of er sprake is van vertragen van het spel.

#### **14.5. Coachen en het verlaten van de baan**

14.5.1. Een teamlid mag tijdens een partij alleen aanwijzingen ontvangen wanneer de AirShuttle niet in spel is (Spelregel 15) tot op het moment dat de teamleden hun posities om te serveren en ontvangen hebben ingenomen.

14.5.2. Een teamlid mag tijdens een partij de baan niet verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter als daarbij vertraging van het spel ontstaat, behalve tijdens de pauzes genoemd in spelregel 14.2.

#### **14.6. Het is een teamlid niet toegestaan:**

14.6.1. opzettelijk een vertraging of onderbreking in het spel te veroorzaken;

14.6.2. opzettelijk de AirShuttle te veranderen of te beschadigen teneinde de snelheid of de vlucht van de AirShuttle te beïnvloeden;

14.6.3. zich beledigend of anderszins ongepast te gedragen;

14.6.4. zich te misdragen op een wijze die niet anderszins in de Spelregels van AirBadminton is omschreven.

#### **14.7. Afhandeling van overtredingen**

14.7.1. De scheidsrechter moet een overtreding van spelregel 14.2, 14.4.1, 14.5.2 of 14.6 als volgt bestraffen:

14.7.1.1. hij waarschuwt de partij in overtreding;

14.7.1.2. hij geeft de partij in overtreding een fout, indien deze al eerder werd gewaarschuwd;

14.7.1.3. hij geeft de partij in overtreding een fout in geval van een ernstige overtreding.

14.7.2. Bij het geven van een fout (spelregel 14.7.1.2 en 14.7.1.3) meldt de scheidsrechter het gebeurde onmiddellijk aan de Referee, die gerechtigd is de partij in overtreding voor de partij te diskwalificeren.

### **15. WEDSTRIJDFUNCTIONARISSEN EN BEROEP**

15.1. De Referee heeft de algehele controle over het toernooi of kampioenschap waarvan een teamwedstrijd of een partij deel uitmaakt.

15.2. De Referee moet lijnrechters en een assistent-scheidsrechter aanstellen of vervangen als dat nodig is.

15.3. De scheidsrechter, indien deze is aangesteld, heeft de controle over de partij, de baan en de onmiddellijke omgeving daarvan. De scheidsrechter is verantwoording schuldig aan de Referee.

15.4. De assistent-scheidsrechter moet de door de serveerder gemaakte servicefouten aangeven als deze zich voordoen.

15.5. Een lijnrechter moet aangeven of een shuttle in of uit valt voor de lijn(en) waarvoor hij is aangesteld.

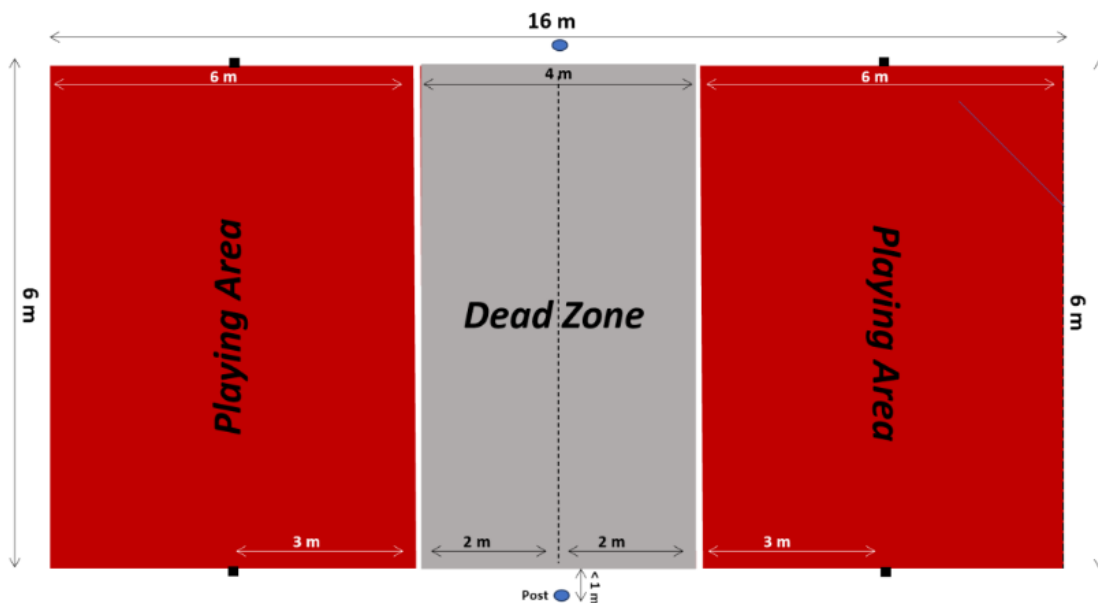
15.6. De beslissing van een wedstrijdfunctionaris is bindend met betrekking tot alle feitelijke waarnemingen waarvoor de functionaris verantwoordelijk is, behalve indien:

15.6.1. naar de stellige mening van de scheidsrechter een lijnrechter een duidelijk onjuiste beslissing heeft genomen; dan moet de scheidsrechter deze beslissing corrigeren;



- 15.6.2. een videobeoordelingssysteem wordt gebruikt. In dat geval bepaalt het videobeoordelingssysteem de uiteindelijke beslissing, als een lijnbeslissing wordt betwist.
- 15.7. Een scheidsrechter moet:
- 15.7.1. zorgen voor de juiste toepassing van de spelregels en in het bijzonder een fout of let geven in voorkomende gevallen;
  - 15.7.2. een beslissing nemen bij ieder protest over een geschilpunt, mits wordt geappelleerd voordat de volgende service is geslagen;
  - 15.7.3. erop toezien dat teamleden en toeschouwers op de hoogte blijven van het verloop van de partij;
  - 15.7.4. zorg dragen voor de uitvoering van de taken van andere wedstrijdfunctionarissen indien deze niet zijn aangesteld;
  - 15.7.5. indien een aangestelde functionaris het uitzicht wordt belemmerd, diens taak overnemen of een let laten spelen;
  - 15.7.6. alles wat tijdens een partij betrekking heeft op spelregel 14 noteren en rapporteren aan de Referee;
  - 15.7.7. een beroep tegen zijn interpretatie van de spelregels aan de Referee voorleggen. (Een dergelijk beroep is alleen mogelijk voordat de volgende service is geslagen, of bij het einde van een partij, voordat de in beroep gaande partij de baan heeft verlaten.)

**DIAGRAM A**  
**AirBadminton-veld**



**DIAGRAM B**  
**Serveer- en ontvanggebied**

