

**ΜΕΡΟΣ II**  
**ΕΝΟΤΗΤΑ 1 Α**

**ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΑΝΤΙΠΤΕΡΙΣΗΣ**

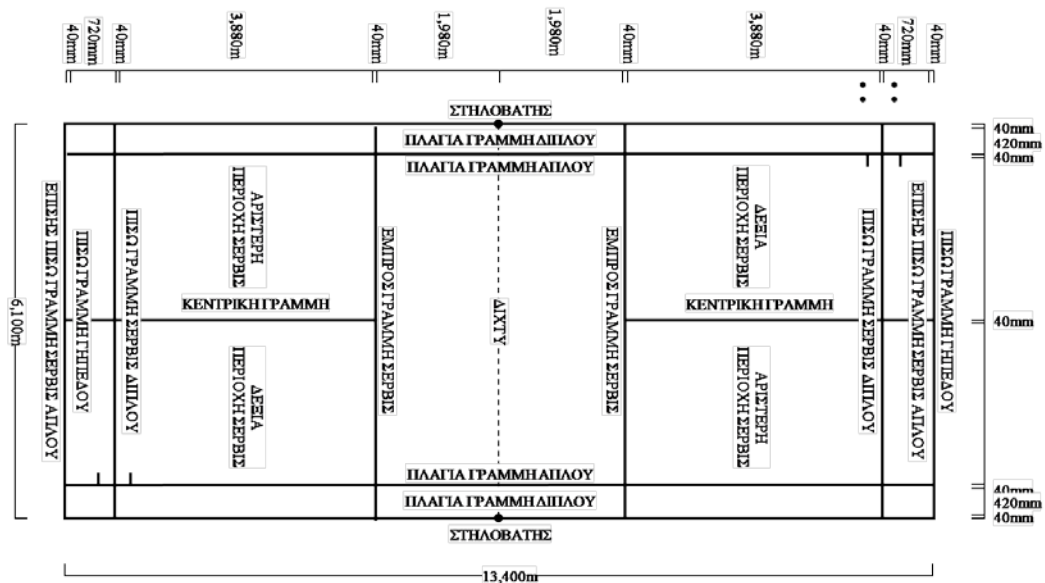
**ΟΡΙΣΜΟΙ**

Παίκτης	Οποιοσδήποτε παίζει Badminton (Αντιπτερίση).
Match (Συνάντηση)	Ο βασικός αγώνας στην Αντιπτερίση μεταξύ αντιπάλων πλευρών ενός ή δύο παιχτών η κάθε μία.
Απλό	Ένα match στο οποίο υπάρχει ένας παίκτης σε κάθε αντίπαλη πλευρά.
Διπλό	Ένα match στο οποίο υπάρχουν δύο παίκτες σε κάθε αντίπαλη πλευρά.
Πλευρά service	Η πλευρά που έχει το δικαίωμα να σερβίρει.
Πλευρά υποδοχής	Η πλευρά που βρίσκεται απέναντι από την πλευρά που σερβίρει.
Rally	Μία αλληλουχία ενός ή περισσότερων χτυπημάτων που ξεκινούν με το service, μέχρις ότου το φτερό παύει να είναι εντός παιδιάς.
Χτύπημα	Μία προς τα εμπρός κίνηση της ρακέτας.

**1. ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΓΗΠΕΔΟΥ**

- 1.1 Το γήπεδο πρέπει να είναι ορθογώνιο οριοθετημένο με γραμμές πλάτους 40mm όπως στο Διάγραμμα Α.
- 1.2 Οι γραμμές που οριοθετούν το γήπεδο πρέπει να είναι ευδιάκριτες και κατά προτίμηση λευκού ή κίτρινου χρώματος.
- 1.3 Όλες οι γραμμές πρέπει να αποτελούν μέρος της περιοχής την οποία ορίζουν.
- 1.4 Οι στυλοβάτες πρέπει να έχουν ύψος 1,55 μέτρα από την επιφάνεια του γηπέδου και να παραμένουν κατακόρυφοι όταν το δίχτυ τεντωθεί όπως προβλέπεται στον Κανονισμό 1.10. Οι στύλοι ή τα στηρίγματά τους δεν πρέπει να εκτείνονται στο γήπεδο.
- 1.5 Οι στύλοι πρέπει να τοποθετούνται επί της πλάγιας γραμμής του διπλού όπως στο Διάγραμμα Α, ασχέτως αν παίζεται απλό ή διπλό.
- 1.6 Το δίχτυ πρέπει να κατασκευάζεται από λεπτό σχοινί σκούρου χρώματος και ίσου πάχους με άνοιγμα όχι μικρότερο από 15mm και όχι μεγαλύτερο από 20mm.
- 1.7 Το δίχτυ πρέπει να είναι ύψους 760mm και πλάτους τουλάχιστον 6,1 μέτρων.
- 1.8 Η κορυφή του δικτυού πρέπει να είναι ρελασμένη με λευκή λωρίδα 75mm, διπλωμένη πάνω από κορδόνι ή καλώδιο το οποίο θα διαπερνά τη λωρίδα. Αυτή η λωρίδα πρέπει να επικάθεται στο κορδόνι ή το καλώδιο.
- 1.9 Το κορδόνι ή το καλώδιο πρέπει να είναι τεντωμένο σταθερά, ενσωματωμένο στην κορυφή των στυλοβατών.
- 1.10 Η κορυφή του δικτυού από την επιφάνεια του γηπέδου πρέπει να είναι 1,524 μέτρα στο κέντρο του γηπέδου και 1,55 μέτρα πάνω από τις πλάγιες γραμμές του διπλού.
- 1.11 Δεν πρέπει να υπάρχουν κενά μεταξύ των άκρων του δικτυού και των στύλων. Αν είναι απαραίτητο, το δίχτυ πρέπει να δένεται μέχρι κάτω στους στύλους.

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ Α



- Σημείωση: (1) Διαγώνιο μήκος ολόκληρου του γηπέδου = 14,723 m  
 (2) Το γήπεδο όπως φαίνεται παραπάνω μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για απλό και για διπλό παιχνίδι  
 (3) \*\* Προαιρετικά σημάδια δοκιμής όπως φαίνονται στο Διάγραμμα Β.

## 2. ΦΤΕΡΟ

2.1 Το φτερό πρέπει να είναι κατασκευασμένο από φυσικά και/ή συνθετικά υλικά. Από όποιο υλικό και αν είναι κατασκευασμένο το φτερό, τα χαρακτηριστικά της πτήσης του πρέπει να είναι γενικά όμοια με εκείνα που δημιουργούνται από φτερό φυσικών πούπουλων με βάση από φελλό καλυμμένη από λεπτή στρώση δέρματος.

### 2.2 Φτερό από πούπουλα

- 2.2.1. Το φτερό πρέπει να έχει 16 πούπουλα στερεωμένα στη βάση.
- 2.2.2. Τα πούπουλα πρέπει να έχουν ομοιόμορφο μήκος 62mm ως 70mm όταν μετρηθούν από την άκρη ως την κορυφή της βάσης.
- 2.2.3. Οι κορυφές των πούπουλων πρέπει να σχηματίζουν κύκλο με διάμετρο από 5 8mm ως 68mm.
- 2.2.4. Τα πούπουλα πρέπει να είναι σταθεροποιημένα με σχοινί ή άλλο κατάλληλο υλικό.
- 2.2.5. Η βάση πρέπει να είναι 25mm ως 28mm σε διάμετρο και στρογγυλεμένη στο κάτω μέρος.
- 2.2.6. Το φτερό πρέπει να ζυγίζει από 4,74 ως 5,50 γραμμάρια.

### 2.3 Φτερό χωρίς πούπουλα

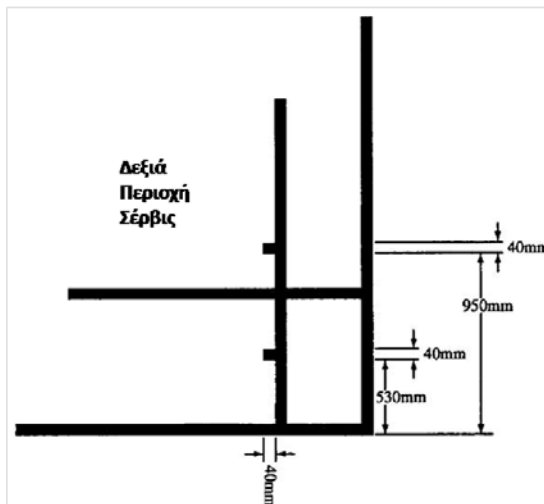
- 2.3.1. Ο κώνος, ή η προσομοίωση των πούπουλων από συνθετικά υλικά, πρέπει να υποκαθιστά τα φυσικά πούπουλα.
- 2.3.2. Η βάση πρέπει να είναι όπως περιγράφεται στον Κανονισμό 2.2.5.
- 2.3.3. Οι διαστάσεις και το βάρος πρέπει να είναι όπως στους Κανονισμούς 2.2.2, 2.2.3 και 2.2.6. Παρά ταύτα, λόγω των διαφορών στο ειδικό βάρος και άλλες ιδιότητες των συνθετικών υλικών σε σχέση με τα πούπουλα, αποκλίσεις μέχρι και 10% είναι αποδεκτές.

2.4 Όσον αφορά στην αποφυγή αποκλίσεων στο γενικό σχέδιο, την ταχύτητα και την πτήση του φτερού, μετατροπές στις παραπάνω προδιαγραφές μπορούν να γίνουν με την έγκριση της αρμόδιας Ομοσπονδίας, σε περιοχές όπου οι ατμοσφαιρικές συνθήκες καθιστούν το τυπικό φτερό ακατάλληλο, είτε λόγω του κλίματος είτε λόγω του υψομέτρου.

### 3. ΔΟΚΙΜΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ ΦΤΕΡΟΥ

- 3.1 Για να δοκιμάσει ένα φτερό, ο παίχτης πρέπει να χρησιμοποιήσει ένα δυνατό χτύπημα από χαμηλά (underhand) το οποίο θα έρθει σε επαφή με το φτερό πάνω από την πίσω γραμμή του γηπέδου. Το φτερό πρέπει να χτυπηθεί με ανοδική γωνία και με διεύθυνση παράλληλη με τις πλάγιες γραμμές.
- 3.2 Ένα φτερό με σωστή ταχύτητα δεν πρέπει να προσγειωθεί σε απόσταση μικρότερη από 530mm και μεγαλύτερη από 990mm από την άλλη πίσω γραμμή του γηπέδου, όπως στο Διάγραμμα Β.

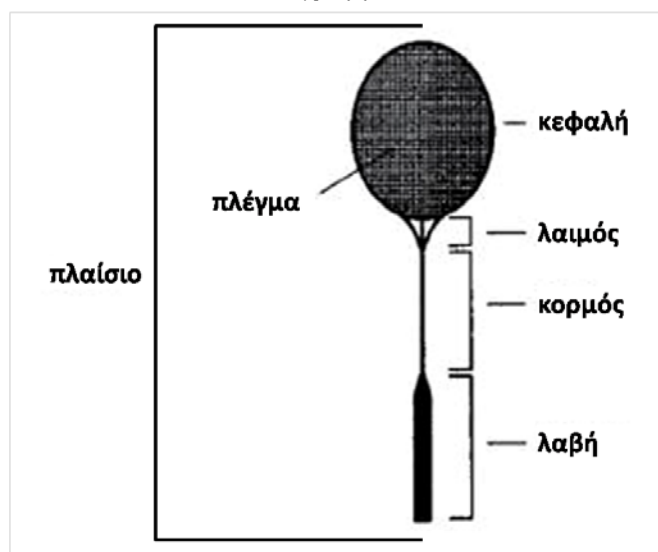
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ Β



### 4. ΡΑΚΕΤΑ

- 4.1 Η ρακέτα πρέπει να είναι ένα πλαίσιο που δεν θα ξεπερνά τα 680mm στο συνολικό μήκος και τα 230mm στο συνολικό πλάτος το οποίο θα αποτελείται από τα κύρια τμήματα που περιγράφονται στους Κανονισμούς 4.1.1 ως 4.1.5 όπως απεικονίζεται στο Διάγραμμα Γ.
- 4.1.1. Η λαβή είναι το τμήμα της ρακέτας που προορίζεται για να τη συγκρατεί ο παίχτης.
- 4.1.2. Το πλέγμα είναι το τμήμα της ρακέτας με το οποίο πρόκειται να χτυπάει το φτερό ο παίχτης.
- 4.1.3. Η κεφαλή περιβάλλει το πλέγμα.
- 4.1.4. Ο κορμός συνδέει τη λαβή με την κεφαλή (εξαρτάται από τον Κανονισμό 4.1.5).
- 4.1.5. Ο λαϊμός (αν υπάρχει) συνδέει τον κορμό με την κεφαλή.

Διάγραμμα Γ



**4.2 Το πλέγμα:**

- 4.2.1. πρέπει να είναι επίπεδο και να αποτελείται από μία διάταξη διασταυρωμένων χορδών είτε πλεγμένων αλληπάλλληλα είτε δεμένων όπου διασταυρώνονται. Η διάταξη του πλέγματος πρέπει να είναι γενικά ομοιόμορφη και, συγκεκριμένα, όχι πιο αραιή στο κέντρο από ό,τι σε οποιαδήποτε άλλη περιοχή και
- 4.2.2. δεν πρέπει να υπερβαίνει συνολικά τα 280mm σε μήκος και τα 220mm σε πλάτος. Παρά ταύτα, οι χορδές μπορεί να εκτείνονται στην περιοχή που αλλιώς θα ήταν ο λαιμός, με την προϋπόθεση ότι:
- 4.2.2.1. το πλάτος της επιπλέον περιοχής πλέγματος δεν υπερβαίνει τα 35mm και
- 4.2.2.2. το συνολικό μήκος του πλέγματος δεν θα υπερβαίνει πλέον τα 330mm.

**4.3 Η ρακέτα:**

- 4.3.1. πρέπει να είναι καθαρή από προσαρτημένα αντικείμενα ή προεξοχές, εκτός από εκείνα που χρησιμοποιούνται αποκλειστικά και ειδικά για να περιορίσουν ή να αποτρέψουν τη φθορά και το σχίσιμο ή τη δόνηση ή για να κατανεύμουν το βάρος ή να διασφαλίσουν με κορδόνι τη λαβή στο χέρι του παίχτη, και τα οποία είναι εύλογου μεγέθους και τοποθέτησης για τέτοιους σκοπούς, και
- 4.3.2. πρέπει να είναι καθαρή από κάθε συσκευή που δίνει τη δυνατότητα σε έναν παίχτη να αλλάξει ουσιαστικά το σχήμα της ρακέτας.

**5. ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ**

Η Διεθνής Ομοσπονδία Αντιπτερίσης θα επιδικάζει κάθε ένσταση για το κατά πόσο οποιαδήποτε ρακέτα, φτερό ή εξοπλισμός ή κάθε πρωτότυπο που χρησιμοποιείται στο παιχνίδι της Αντιπτερίσης συμβαδίζει με τις προδιαγραφές. Τέτοιες αποφάσεις μπορεί να λαμβάνονται με πρωτοβουλία της Ομοσπονδίας ή κατόπιν αιτήσεως οποιασδήποτε πλευράς καλοπροαίρετου ενδιαφέροντος, συμπεριλαμβανομένων οποιουδήποτε παίχτη, τεχνικού αξιωματούχου, κατασκευαστή εξοπλισμού ή Ένωσης Μέλους ή μέλους αυτής.

**6. ΚΛΗΡΩΣΗ**

- 6.1 Πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, πρέπει να διεξάγεται κλήρωση και η πλευρά που κερδίζει την κλήρωση πρέπει να εξασκήσει το δικαίωμα της επιλογής είτε του κανόνα 6.1.1 ή του 6.1.2:
- 6.1.1. να σερβίρει ή υποδεχτεί πρώτος,
- 6.1.2. να ξεκινήσει το παιχνίδι στη μία πλευρά του γηπέδου ή την άλλη.
- 6.2 Η πλευρά που χάνει την κλήρωση πρέπει να εξασκήσει το δικαίωμα στην επιλογή που απομένει.

**7. ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕΤΡΗΣΗΣ ΣΚΟΡ**

- 7.1 Ένα match (συνάντηση) θα απαρτίζεται από τα νικητήρια από τρία games («γκέιμς»), εκτός αν έχει συμφωνηθεί αλλιώς (Παράρτημα 2 και 3).
- 7.2 Ένα game θα κερδίζεται από την πλευρά που επιτυγχάνει πρώτη 21 πόντους, με εξαίρεση ό,τι προβλέπεται από τον Κανονισμό 7.4 και 7.5.
- 7.3 Η πλευρά που κερδίζει ένα rally θα προσθέτει έναν πόντο στο σκορ τους. Μία πλευρά θα κερδίσει ένα rally, αν η αντίπαλη πλευρά υποπέσει σε fault («φόλτ») ή το φτερό σταματήσει να βρίσκεται εντός παιδιάς επειδή άγγιξε την επιφάνεια του γηπέδου εντός της πλευράς του γηπέδου του αντιπάλου.
- 7.4 Αν το σκορ γίνει 20-όλα, η πλευρά που καταφέρνει να προηγηθεί πρώτη κατά δύο πόντους, θα κερδίσει εκείνο το game.
- 7.5 Αν το σκορ γίνει 29-όλα, η πλευρά που θα κερδίσει τον 30<sup>ο</sup> πόντο θα κερδίσει το game.
- 7.6 Η πλευρά που κερδίζει ένα game, πρέπει να σερβίρει πρώτη στο επόμενο game.

## 8. ΑΛΛΑΓΗ ΠΛΕΥΡΑΣ ΓΗΠΕΔΟΥ

- 8.1 Οι παίκτες πρέπει να αλλάζουν πλευρά γηπέδου:
- 8.1.1. στο τέλος του πρώτου game,
  - 8.1.2. στο τέλος του δεύτερου game, αν πρόκειται να υπάρξει τρίτο game και
  - 8.1.3. στο τρίτο game όταν μία πλευρά πετυχαίνει πρώτη 11 πόντους.
- 8.2 Αν η πλευρά του γηπέδου δεν αλλάξει όπως υποδεικνύεται στον Κανονισμό 8.1, πρέπει να γίνει αμέσως μόλις ανακαλυφθεί το λάθος και όταν το φτερό θα είναι εκτός παιδιάς. Το υπάρχον σκορ πρέπει να παραμείνει.

## 9. SERVICE

- 9.1 Σε ένα σωστό service:
- 9.1.1. καμία πλευρά δεν πρέπει να προκαλέσει αδικαιολόγητη καθυστέρηση στην εκτέλεση του service από τη στιγμή που ο server και ο receiver είναι έτοιμοι για το service. Με την ολοκλήρωση της προς τα πίσω κίνησης της κεφαλής της ρακέτας του server, κάθε καθυστέρηση της έναρξης του service (Κανονισμός 9.2), θα θεωρείται αδικαιολόγητη καθυστέρηση,
  - 9.1.2. ο server και ο receiver πρέπει να στέκονται εντός διαγωνίως αντίθετων περιοχών service (Διάγραμμα Α) χωρίς να αγγίζουν τις γραμμές που ορίζουν αυτές τις περιοχές,
  - 9.1.3. κάποιο τμήμα και των δύο ποδιών του server και του receiver πρέπει να παραμείνει σε επαφή με την επιφάνεια του γηπέδου σε στατική θέση από την έναρξη του service (Κανονισμός 9.2) και μέχρι αυτό να εκτελεστεί (Κανονισμός 9.3),
  - 9.1.4. η ρακέτα του server πρέπει να χτυπήσει αρχικά τη βάση του φτερού,
  - 9.1.5. ολόκληρο το φτερό πρέπει να είναι κάτω από τη μέση του server τη στιγμή που θα χτυπηθεί από τη ρακέτα του server. Η μέση πρέπει να θεωρείται ότι είναι μία εικονική γραμμή γύρω από το σώμα, στο ύψος του χαμηλότερου τμήματος της κατώτερης πλευράς του server,
  - 9.1.6. ο κορμός της ρακέτας του server τη στιγμή του χτυπήματος του φτερού πρέπει να είναι στραμμένος προς τα κάτω,
  - 9.1.7. η κίνηση της ρακέτας του server θα συνεχίσει προς τα εμπρός από την έναρξη του service (Κανονισμός 9.2) μέχρι αυτό να εκτελεστεί (Κανονισμός 9.3),
  - 9.1.8. η πτήση του φτερού πρέπει να είναι από τη ρακέτα του server προς τα επάνω για να περάσει το δίχτυ ούτως ώστε, αν δεν αναχαιτιστεί, θα προσγειωθεί στην περιοχή service του receiver (δηλ. επάνω ή μεταξύ των γραμμών που την ορίζουν) και
  - 9.1.9. στην προσπάθεια για service, ο server δεν πρέπει να αστοχήσει το φτερό.
- 9.2 Από τη στιγμή που οι παίκτες είναι έτοιμοι για το service, η πρώτη προς τα εμπρός κίνηση της κεφαλής της ρακέτας του server θα είναι η έναρξη του service.
- 9.3 Από τη στιγμή που ξεκίνησε (Κανονισμός 9.2), το service έχει εκτελεστεί όταν το φτερό έχει χτυπηθεί από τη ρακέτα του server ή όταν, στην προσπάθεια να σερβίρει, ο server αστοχεί το φτερό.
- 9.4 Ο server δεν πρέπει να σερβίρει πριν ο receiver είναι έτοιμος. Παρά ταύτα, θα θεωρείται ότι ο receiver ήταν έτοιμος αν επιχειρηθεί να απαντηθεί το service.
- 9.5 Στα διπλά, κατά την εκτέλεση του service (Κανονισμός 9.2, 9.3), οι συναθλητές μπορούν να καταλάβουν οποιαδήποτε θέση εντός των πλευρών τους στο γήπεδο, που δεν εμποδίζει τον αντίπαλο server ή receiver να βλέπει.

**10. ΑΠΑΟ****10.1 Περιοχές service και υποδοχής**

- 10.1.1. Οι παίκτες πρέπει να σερβίρουν από, και να υποδέχονται μέσα, στις αντίστοιχες δεξιές περιοχές service όταν ο server δεν έχει επιτύχει πόντο ή έχει επιτύχει ζυγό αριθμό πόντων σε εκείνο το game.
- 10.1.2. Οι παίκτες πρέπει να σερβίρουν από, και να υποδέχονται μέσα, στις αντίστοιχες αριστερές περιοχές service όταν ο server έχει επιτύχει μονό αριθμό πόντων σε εκείνο το game.

**10.2 Σειρά παιχνιδιού και θέση στο γήπεδο**

Σε ένα rally, το φτερό μπορεί να χτυπηθεί από τον server και τον receiver εναλλάξ, από οποιαδήποτε θέση στην πλευρά του δικτύου εκείνου του παίκτη, μέχρις ότου το φτερό πάψει να βρίσκεται εντός παιδιάς (Κανονισμός 15).

**10.3 Επιτυχία πόντων και εκτέλεση service**

- 10.3.1. Αν ο server κερδίσει ένα rally (Κανονισμός 7.3), ο server επιτυγχάνει έναν πόντο. Τότε ο server θα σερβίρει ξανά από την άλλη περιοχή service.
- 10.3.2. Αν ο receiver κερδίσει ένα rally (Κανονισμός 7.3), ο receiver επιτυγχάνει έναν πόντο. Τότε ο receiver θα γίνει ο νέος server.

**11. ΔΠΑΟ****11.1 Περιοχές service και υποδοχής**

- 11.1.1. Ένας παίκτης της πλευράς που σερβίρει πρέπει να σερβίρει από την δεξιά περιοχή service όταν η πλευρά που σερβίρει δεν έχει επιτύχει πόντο ή έχει επιτύχει ζυγό αριθμό πόντων σε εκείνο το game.
- 11.1.2. Ένας παίκτης της πλευράς που σερβίρει πρέπει να σερβίρει από την αριστερή περιοχή service όταν η πλευρά που σερβίρει έχει επιτύχει μονό αριθμό πόντων σε εκείνο το game.
- 11.1.3. Ο παίκτης της πλευράς που υποδέχεται ο οποίος σέρβιρε τελευταίος πρέπει να μείνει στην ίδια περιοχή service από όπου σέρβιρε τελευταία φορά. Το αντίστροφο πρότυπο πρέπει να ισχύει για τον συναθλητή του receiver.
- 11.1.4. Ο παίκτης της πλευράς που υποδέχεται ο οποίος βρίσκεται στην διαγωνίως αντίθετη περιοχή service από τον server πρέπει να είναι ο receiver.
- 11.1.5. Οι παίκτες δεν πρέπει να αλλάζουν τις αντίστοιχες περιοχές service μέχρις ότου κερδίσουν πόντο όταν η πλευρά τους σερβίρει.
- 11.1.6. Το service σε κάθε σειρά εκτέλεσης service πρέπει να εκτελείται από την περιοχή service που ανταποκρίνεται στο σκορ της πλευράς που σερβίρει, εκτός από ό,τι προβλέπεται στους Κανονισμούς 12.

**11.2 Σειρά παιχνιδιού και θέση στο γήπεδο**

Αφού το service απαντηθεί, σε ένα rally, το φτερό μπορεί να χτυπηθεί από οποιονδήποτε παίκτη της πλευράς που σερβίρει και οποιονδήποτε παίκτη της πλευράς που υποδέχεται εναλλάξ, από οποιαδήποτε θέση στην πλευρά του δικτύου εκείνου του παίκτη μέχρις ότου το φτερό πάψει να βρίσκεται εντός παιδιάς (Κανονισμός 15).

**11.3 Επιτυχία πόντων και εκτέλεση service**

- 11.3.1. Αν η πλευρά που σερβίρει κερδίσει ένα rally (Κανονισμός 7.3), η πλευρά που σερβίρει επιτυγχάνει έναν πόντο. Τότε ο server θα σερβίρει ξανά από την άλλη περιοχή service.
- 11.3.2. Αν η πλευρά που υποδέχεται κερδίσει ένα rally (Κανονισμός 7.3), η πλευρά που υποδέχεται επιτυγχάνει έναν πόντο. Τότε η πλευρά που υποδέχεται θα γίνει η νέα η πλευρά που σερβίρει.

**11.4 Ακολουθία εκτέλεσης service**

Σε κάθε game, το δικαίωμα εκτέλεσης service πρέπει να περνά αλληπάλληλα:

- 11.4.1. από τον αρχικό server που ξεκίνησε το game από την δεξιά περιοχή service
  - 11.4.2. στον συναθλητή του αρχικού receiver. Το service θα εκτελεστεί από την αριστερή περιοχή service.
  - 11.4.3. στον συναθλητή του αρχικού server
  - 11.4.4. στον αρχικό receiver
  - 11.4.5. στον αρχικό server και ούτω καθεξής.
- 11.5 Κανένας παίχτης δεν πρέπει να σερβίρει ή να υποδεχτεί εκτός σειράς, ή να υποδεχτεί δύο αλληπάλληλα service στο ίδιο game, εκτός από ό,τι προβλέπεται από τους Κανονισμούς 12.
- 11.6 Οποιοσδήποτε παίχτης της νικήτριας πλευράς μπορεί να σερβίρει πρώτος στο επόμενο game και οποιοσδήποτε παίχτης της ηττημένης πλευράς μπορεί να υποδεχτεί πρώτος στο επόμενο game.

**12. ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΕΡΙΟΧΗΣ SERVICE**

- 12.1 Ένα σφάλμα περιοχής service έχει συμβεί όταν ένας παίχτης:
- 12.1.1. Έχει σερβίρει ή υποδεχτεί εκτός σειράς, ή
  - 12.1.2. Έχει σερβίρει ή υποδεχτεί από τη λάθος περιοχή service
- 12.2 Αν ανακαλυφθεί ένα σφάλμα περιοχής service, το σφάλμα πρέπει να διορθωθεί και το υπάρχον σκορ να παραμείνει.

**13. FAULTS (ΣΦΑΛΜΑΤΑ)**

«Fault» θα είναι:

- 13.1 αν ένα service δεν είναι σωστό (Κανονισμός 9.1),
- 13.2 αν, σε service, το φτερό:
  - 13.2.1. πιαστεί στο δίχτυ και παραμείνει μετέωρο στην κορυφή του,
  - 13.2.2. αφού περάσει πάνω από το δίχτυ, πιαστεί στο δίχτυ, ή
  - 13.2.3. χτυπηθεί από τον συναθλητή του receiver,
- 13.3 αν, εντός παιδιάς, το φτερό:
  - 13.3.1. προσγειωθεί εκτός των ορίων του γηπέδου (δηλ. όχι επάνω ή εντός των οριακών γραμμών),
  - 13.3.2. περάσει μέσα ή κάτω από το δίχτυ,
  - 13.3.3. αποτύχει να περάσει πάνω από το δίχτυ,
  - 13.3.4. αγγίξει την οροφή ή τους πλαϊνούς τοίχους,
  - 13.3.5. αγγίξει τα ρούχα του παίχτη ή τον ίδιο,
  - 13.3.6. αγγίξει οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο ή πρόσωπο εκτός γηπέδου,

(Όπου είναι απαραίτητο λόγω της κατασκευής του κτιρίου, η τοπική αρχή για την αντιπέρηση μπορεί, υποκείμενη στο δικαίωμα ένστασης της δικής της Ομοσπονδίας Μέλος, να δημιουργήσει διακανονισμούς που θα πραγματεύονται περιπτώσεις στις οποίες ένα φτερό αγγίζει ένα εμπόδιο).

- 13.3.7. πιαστεί και κρατηθεί στη ρακέτα και κατόπιν εκσφενδονιστεί κατά την εκτέλεση του χτυπήματος,
- 13.3.8. χτυπηθεί δύο φορές επιτυχώς από τον ίδιο παίχτη. Παρά ταύτα, το χτύπημα ενός φτερού στην κεφαλή και το πλέγμα της ρακέτας σε ένα χτύπημα δεν πρέπει να είναι «fault»,
- 13.3.9. χτυπηθεί από έναν παίχτη και τον συναθλητή του επιτυχώς, ή
- 13.3.10. αγγίξει τη ρακέτα ενός παίχτη και δεν ταξιδέψει προς το γήπεδο του αντιπάλου,
- 13.4 αν, εντός παιδιάς, ένας παίχτης:
  - 13.4.1. αγγίξει το δίχτυ ή τα στηρίγματά του με τη ρακέτα, τα ρούχα του ή ο ίδιος,
  - 13.4.2. εισβάλλει στο γήπεδο του αντιπάλου πάνω από το δίχτυ με τη ρακέτα ή ο ίδιος, εκτός του ότι ο επιτιθέμενος μπορεί να ακολουθήσει το φτερό πάνω από το δίχτυ με τη ρακέτα στη ροή του χτυπήματος εφόσον το αρχικό σημείο επαφής με το φτερό είναι στην πλευρά του δικτύου του επιτιθέμενου,
  - 13.4.3. εισβάλλει στο γήπεδο του αντιπάλου κάτω από το δίχτυ με τη ρακέτα ή ο ίδιος με τρόπο που ο αντίπαλος εμποδίζεται ή αποσπάται, ή
  - 13.4.4. εμποδίζει τον αντίπαλο, δηλ. αποτρέπει τον αντίπαλο από νόμιμο χτύπημα όπου το φτερό ακολουθείται πάνω από το δίχτυ,
  - 13.4.5. εσκεμμένα αποσπά τον αντίπαλο με κάθε ενέργεια όπως φωνάζοντας ή κάνοντας χειρονομίες,
- 13.5 αν ένας παίχτης είναι ένοχος για αποκάλυπτες, επαναλαμβανόμενες ή επίμονες παραβάσεις κατά τον Κανονισμό 16.

#### 14. LETS

- 14.1 «Let» πρέπει να ανακοινώνεται από τον διαιτητή, ή από τον παίχτη (αν δεν υπάρχει διαιτητής), για να παυτεί το παιχνίδι.
- 14.2 «Let» πρέπει να είναι, αν:
  - 14.2.1. ο server σερβίρει πριν ο receiver είναι έτοιμος (Κανονισμός 9.5),
  - 14.2.2. κατά το service, ο receiver και ο server σφάλουν αμφότεροι,
  - 14.2.3. αφού απαντηθεί το service, το φτερό:
    - 14.2.3.1. πιαστεί πάνω στο δίχτυ και παραμένει μετέωρο στην κορυφή του, ή
    - 14.2.3.2. αφού περάσει πάνω από το δίχτυ πιαστεί στο δίχτυ,
  - 14.2.4. κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το φτερό διαλυθεί και η βάση αποκολληθεί πλήρως από το υπόλοιπο φτερό,
  - 14.2.5. κατά τη γνώμη του διαιτητή, το παιχνίδι αποδιοργανώνεται ή ένας παίχτης της αντίπαλης πλευράς αποσπάται από τον προπονητή,
  - 14.2.6. ένας κριτής γραμμών δεν έχει άποψη και ο διαιτητής δεν μπορεί να αποφασίσει, ή
  - 14.2.7. διαδραματιστεί οποιαδήποτε απρόοπτη ή τυχαία κατάσταση.
- 14.3 Όταν συμβεί ένα «let», το παιχνίδι από τη στιγμή του τελευταίου service δεν μετράει και ο παίχτης που σέρβιρε τελευταίος πρέπει να σερβίρει ξανά.



**15. ΦΤΕΡΟ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ**

Το φτερό είναι εκτός παιδιάς όταν:

- 15.1 προσκρούει στο δίχτυ ή τον στυλοβάτη και αρχίζει να πέφτει προς την επιφάνεια του γηπέδου στην πλευρά του δικτυού του επιτιθέμενου,
- 15.2 χτυπάει στην επιφάνεια του γηπέδου, ή
- 15.3 ένα «fault» ή ένα «let» έχει συμβεί.

**16. ΣΥΝΕΧΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ & ΠΟΙΝΕΣ**

16.1 Το παιχνίδι πρέπει να είναι συνεχές από το πρώτο service μέχρι να ολοκληρωθεί το match, εκτός από ό,τι επιτρέπεται από τους Κανονισμούς 16.2 και 16.3.

**16.2 Διαλείμματα:**

- 16.2.1. που δεν υπερβαίνουν τα 60 δευτερόλεπτα κατά τη διάρκεια κάθε game όταν το σκορ που προηγείται φτάνει τους 11 πόντους, και
- 16.2.2. που δεν υπερβαίνει τα 120 δευτερόλεπτα μεταξύ του πρώτου και του δεύτερου game και μεταξύ του δεύτερου και του τρίτου game  
θα επιτρέπονται σε όλα τα match.

(Για ένα match που μεταδίδεται τηλεοπτικά, ο Επιδιατητής μπορεί να αποφασίσει πριν από το match ότι τα διαλείμματα κατά τον Κανονισμό 16.2 είναι υποχρεωτικά και πάγιας διάρκειας).

**16.3 Παύση του παιχνιδιού**

- 16.3.1. Όποτε απαιτηθεί από περιστάσεις εκτός του ελέγχου των παιχτών, ο διαιτητής μπορεί να παύσει το παιχνίδι για όση διάρκεια θεωρήσει ο διαιτητής απαραίτητο.
- 16.3.2. Κάτω από ειδικές συνθήκες ο Επιδιατητής μπορεί να συμβουλέψει τον διαιτητή να παύσει το παιχνίδι.
- 16.3.3. Αν το παιχνίδι παυτεί, το υπάρχον σκορ θα παραμείνει και το παιχνίδι θα συνεχιστεί από εκείνο το σημείο.

**16.4 Καθυστέρηση στο παιχνίδι**

- 16.4.1. Το παιχνίδι δεν πρέπει να καθυστερεί κάτω από οποιοσδήποτε συνθήκες με τρόπο που θα δώσει στον παίκτη τη δυνατότητα να ανακτήσει τις δυνάμεις ή την αναπνοή του ή να λάβει οδηγίες.
- 16.4.2. Ο διαιτητής πρέπει να είναι ο αποκλειστικός κριτής οποιασδήποτε καθυστέρησης στο παιχνίδι.

**16.5 Οδηγίες και εγκατάλειψη του γηπέδου**

- 16.5.1. Μόνο όταν το φτερό δεν είναι εντός παιδιάς (Κανονισμός 15), πρέπει να επιτρέπεται στον παίκτη να λαμβάνει οδηγίες κατά τη διάρκεια του match.
- 16.5.2. Κανένας παίκτης δεν πρέπει να εγκαταλείψει το γήπεδο κατά τη διάρκεια του match χωρίς την άδεια του διαιτητή, εκτός κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων που περιγράφονται στον Κανονισμό 16.2.

16.6 Ένας παίκτης δεν πρέπει να:

- 16.6.1. προκαλεί εσκεμμένα καθυστέρηση ή παύση του παιχνιδιού,
- 16.6.2. μετατρέπει ή καταστρέφει εσκεμμένα το φτερό με σκοπό να μεταβάλει την ταχύτητα ή την πτήση του,
- 16.6.3. συμπεριφέρεται με προσβλητικό τρόπο, ή
- 16.6.4. είναι ένοχος αντιαθλητικής συμπεριφοράς που δεν καλύπτεται διαφορετικά από τους Κανονισμούς της Αντιπέρσης.

**16.7 Διαχείριση παραβάσεων**

- 16.7.1. Ο διαιτητής πρέπει να διαχειρίζεται οποιαδήποτε παράβαση του Κανονισμού 16.4, 16.5 ή 16.6:
- 16.7.1.1. απευθύνοντας προειδοποίηση στην πλευρά που παραβατεί,
- 16.7.1.2. χρεώνοντας fault στην πλευρά που παραβατεί, αν έχει ήδη προειδοποιηθεί. Δύο τέτοια faults από μία πλευρά πρέπει να θεωρούνται παράβαση κατ' επανάληψη, ή
- 16.7.2. σε περιπτώσεις απροκάλυπτης προσβολής, προσβολών κατ' επανάληψη ή παράβασης του Κανονισμού 16.2, ο διαιτητής πρέπει να χρεώσει fault στην πλευρά που παραβατεί και πρέπει να αναφέρει την προσβάλλουσα πλευρά αμέσως στον Επιδιαιτητή, ο οποίος θα έχει την εξουσία να αποβάλλει την προσβάλλουσα πλευρά από το match.

**17. ΑΞΙΩΜΑΤΟΥΧΟΙ ΚΑΙ ΕΦΕΣΕΙΣ**

- 17.1 Ο Επιδιαιτητής πρέπει να έχει τη συνολική ευθύνη για τη διοργάνωση ή το γεγονός του οποίου το match αποτελεί μέρος.
- 17.2 Ο διαιτητής, όπου ορίζεται, πρέπει να έχει την ευθύνη του match, του γηπέδου και της άμεσης περιμέτρου του. Ο διαιτητής πρέπει να αναφέρει στον Επιδιαιτητή.
- 17.3 Ο κριτής service πρέπει να ανακοινώνει τα service faults που γίνονται από τον server, εφόσον συμβούν (Κανονισμός 9.1).
- 17.4 Ένας κριτής γραμμών πρέπει να υποδεικνύει εάν ένα φτερό προσγειώθηκε «μέσα» ή «έξω» ως προς την γραμμή/τις γραμμές που τους ανατέθηκαν.
- 17.5 Η απόφαση ενός αξιωματούχου θα είναι τελεσίδικη σε όλες τις καταστάσεις για τις οποίες εκείνος ο αξιωματούχος είναι υπεύθυνος εκτός αν, κατά την άποψη του διαιτητή, είναι πέραν λογικής αμφιβολίας ότι κάποιος κριτής γραμμών έχει λάβει εσφαλμένη απόφαση, οπότε ο διαιτητής οφείλει να παρακάμψει την απόφαση του κριτή.
- 17.6 Ένας διαιτητής πρέπει να:
- 17.6.1. υποστηρίζει και επιβάλλει τους Κανονισμούς της Αντιπέρσης και, ειδικότερα, πρέπει να ανακοινώνει «fault» ή «let» εφόσον συμβαίνουν,
- 17.6.2. αποφαινεται για κάθε ένσταση που έχει να κάνει με μία διαφωνία, αν γίνει πριν εκτελεστεί το επόμενο service,
- 17.6.3. σιγουρεύεται ότι οι παίκτες και οι θεατές παραμένουν πληροφορημένοι για την εξέλιξη του match,
- 17.6.4. ορίζει ή αντικαθιστά κριτές γραμμών ή έναν κριτή service σε συνεννόηση με τον Επιδιαιτητή,
- 17.6.5. φροντίζει ώστε, όποτε δεν είναι ορισμένος άλλος αξιωματούχος, να έρθουν εις πέρας τα καθήκοντα εκείνου του αξιωματούχου,
- 17.6.6. φέρνει εις πέρας τα καθήκοντα του αξιωματούχου ή να ανακοινώνει «let», όποτε ένας διορισμένος αξιωματούχος δεν έχει άποψη,
- 17.6.7. καταγράφει και αναφέρει στον Επιδιαιτητή όλα τα ζητήματα σχετικά με τον Κανονισμό 16 και
- 17.6.8. αναφέρει στον Επιδιαιτητή όλες τις απορριφθείσες ενστάσεις μόνο σχετικά με αμφισβητήσιους κανονισμών. (Τέτοιες ενστάσεις πρέπει να γίνονται μόνο πριν εκτελεστεί το επόμενο service ή, αν συμβεί στη λήξη του match, πριν η πλευρά που ενίσταται εγκαταλείψει το γήπεδο).