

Apibrėžimai

Susitikimas: tai pagrindinės rungtyinės tarp konkuruojančių pusių, kai vienoje iš jų yra vienas arba du žaidėjai.

Partija (angl. - Set): laimėta susitikimo atkarpa, kuri baigiasi surinkus nustatytą taškų skaičių. Susitikimas susideda iš vienos ar kelių laimėtų partijų.

Vienetas: susitikimas, kurio metu kiekvienoje iš priešingų pusių žaidžia vienas žaidėjas.

Dvejetas: susitikimas, kurio metu kiekvienoje iš priešingų pusių žaidžia du žaidėjai.

Paduodanti pusė: pusė turinti padavimo teisę.

Priimanti pusė: pusė priešinga paduodančiajai.

Įžaidimas (ang. - Rally): eilė vienas po kito sekančių mušimų prasidedančių padavimu ir besibaigiančių plunksninuko nukritimu.

Smugis: žaidėjo raketės judesys varžovo kryptimi.

Badmintono taisyklės

1. Aikštelė ir stacionari aikštelės įranga

1.1. Žaidimo aikštelė turi būti stačiakampis nužymėtas 40mm pločio linijomis, kaip parodyta A diagramoje.

1.2. Linijos, žyminčios aikštelę turi būti lengvai atskiriamos ir nuspalvintos geltona arba balta spalvomis.

1.3. Visos linijos formuoja aikštelę.

1.4. Atramos turi būti 1.55m. Jos turi būti pristatytos aikštelės išorėje. Įtempus tinklą taip, kaip numatyta 1.10 taisyklėje, atramos turi išlikti vertikalioje padėtyje.

1.5. Atramos turi būti pastatytos ant šoninės dvejetų linijos, kaip parodyta diagramoje A, nepriklausomai nuo to ar žaidžiamas vienetas ar dvejetas.

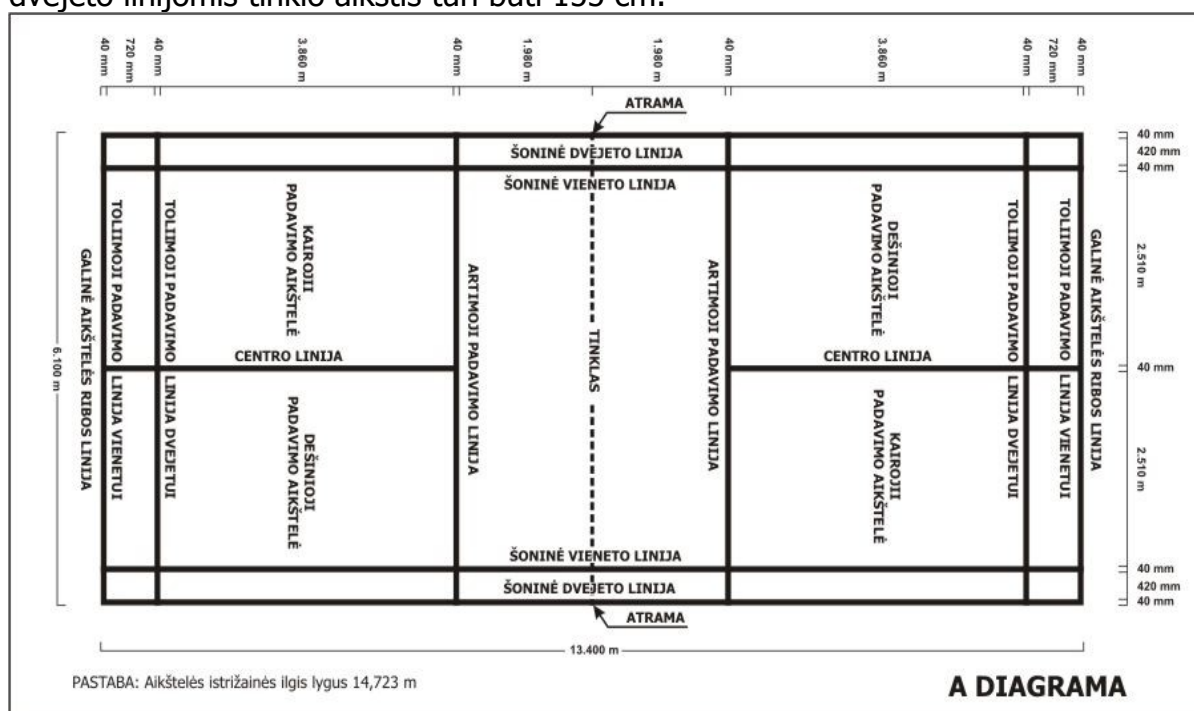
1.6. Tinklas turi būti pagamintas iš plono, tamsios spalvos siūlo, kurio akučių dydis turi būti vienodas, ne mažesnis kaip 5 mm ir ne didesnis kaip 20 mm.

1.7. Tinklas turi būti 760 mm aukščio ir ne mažiau kaip 6,1 m pločio.

1.8. Tinklo viršuje turi būti 75 mm pritvirtinta balta, perlenkta juosta. Šio juostos vidumi praveriamas laidas arba trosas.

1.9. Virvė ar trosas turi būti gerai įtvirtinti atramos. Taip pat prie atramų turi būti pritvirtintas tinklas panaudojant viršutinėje tinklo dalyje esančias kiaurymes.

1.10. Aikštelės viduryje tinklo aukštis turi būti ne mažiau kaip 152,4 cm. Ties šoninėmis dvejetų linijomis tinklo aukštis turi būti 155 cm.



1.11. Negali būti jokių tarpų tarp tinklo galų ir atramų. Jeigu reikia, apatiniai tinklo galai taip pat gali būti pririšti prie atramų.

1.12. Aikštelė parodyta A diagramoje gali būti naudojama ir vienetams, ir dvejetams.

2. Plunksninukas

2.1. Plunksninukas gali būti pagamintas tiek iš sintetinės, tiek iš natūralios medžiagos. Nepaisant iš kokios medžiagos plunksninukas pagamintas, jo savybės turi būti panašios į plunksninio plunksninuko, su plonos odos sluoksniu apdengta kamštmedžio galvute ar analogiškų medžiagų.

2.2. Plunksninis plunksninukas.

2.2.1. Plunksninukas privalo turėti 16 galvutėje įtvirtintų plunksnų.

2.2.2. Visų plunksnų ilgis, matuojant nuo plunksnos galiuko iki tos vietos, kai jis pasiekia pagrindą, yra vienodas – nuo 62mm iki 70mm.

2.2.3. Plunksnų galiukai turi būti išsidėstę nuo 58 iki 68 mm skersmens apskritimu.

2.2.4. Plunksnos turi būti tvirtai pritvirtintos prie siūlo (virvutės), ar kitokios, tam tinkamos, medžiagos.

2.2.5. Galvutė turi būti 25-28mm. skersmens su ovaliu galu.

2.2.6. Plunksninukas turi sverti nuo 4.74 iki 5.50 gramo.

2.3. Neplunksninis plunksninukas:

2.3.1. Plunksninuko „sijonėlis“ arba plunksnų imitacija iš sintetinės medžiagos turi pakeisti tikras plunksnas.

2.3.2. Plunksninuko galvutė turi būti tokia, kaip nurodyta 2.2.5 taisyklėje.

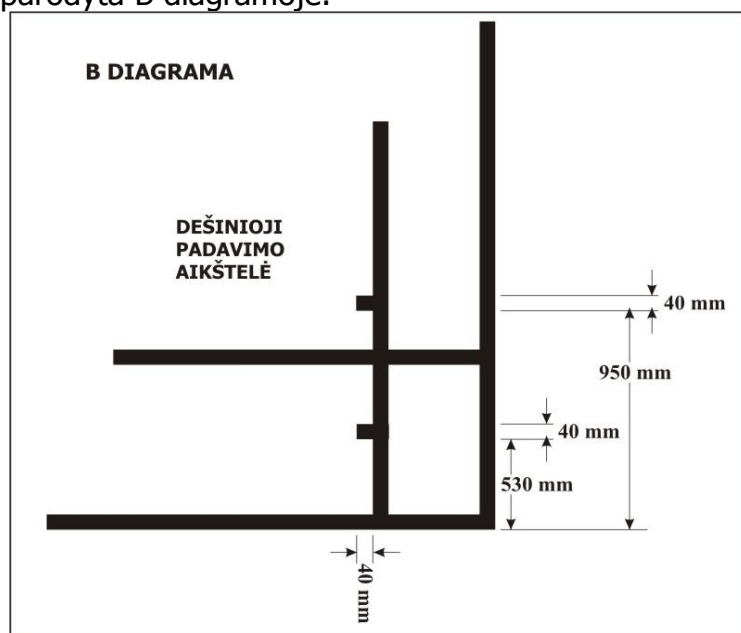
2.3.3. Plunksninuko išmatavimai ir svoris turi būti tokie, kokie yra nurodyti 2.2.3. ir 2.2.6. taisyklėse. Vis dėlto dėl sintetinės medžiagos ir natūralių plunksnų ypatybių skirtumo yra leidžiamas 10 procentų nukrypimas.

2.4. Kai dėl atmosferos sąlygų, klimato, standartinis plunksninukas yra netinkamas, plunksninuko bendrojo dizaino, greičio, skrydžio ypatybių pakitimai, asociacijos narių iniciatyva, gali būti svarstomi.

3. Plunksninuko greičio testavimas.

3.1. Norint išbandyti plunksninuko greitį, žaidėjas, stovėdamas už galinės aikštelės linijos, smūgiuoja iš apačios atvirąja raketės puse. Plunksninukas smūgiuojamas į priešais esantį kampą, šoninių linijų kryptimi.

3.2. Tinkamo greičio plunksninukas nusileis 530-990mm iki kitos galinės linijos taip kaip parodyta B diagramoje.



4. Raketė.

4.1. Raketės išmatavimai turi būti ne didesni kaip 680 mm ilgio ir 230 mm pločio. Raketė susideda iš pagrindinių dalių, kurios aprašytos taisyklėse 4.1.1 į 4.1.5, ir kaip parodyta C diagramoje.

4.1.1. Raketės rankena tai yra raketės dalis, skirta raketei laikyti.

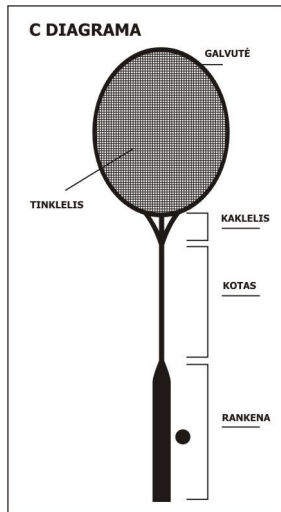
4.1.2. Raketės tinklelis yra skirtas plunksninuko smūgiavimui.

4.1.3. Raketės tinklelis yra apribotas raketės galvutės.

4.1.4. Kotas, tai raketės dalis jungianti galvutę su rankena.

4.1.5. Raketės kaklelis (jei yra) jungia raketės galvą su kotu.

4.1.6. Raketės kaklelis jungia raketės plokštumą su kotu.



4.2. Raketės tinklelis

4.2.1. Raketės tinklelis turi būti plokštuma susidedanti iš sukryžiuotų, prasikeičiančių stygų. Tinklelio tankumas turi būti pastovus, panašus tankumas turi būti išlaikytas tiek raketės plokštumos centre, tiek kraštuose.

4.2.2. Raketės tinklelis neturi viršyti 280mm. bendro ilgio ir 220mm. bendro pločio. Vis dėlto stygos gali būti ilgesnės negu numatyta, jei jos yra kaklelio ribose.

4.2.2.1. Raketės tinklelio plotis neturi viršyti nustatytos ribos daugiau nei 35 mm.

4.2.2.2. Bendras tinklelio ilgis neturi viršyti 330 mm.

4.3. Raketė

4.3.1. Raketė turi būti be jokių pritvirtintų objektų ar išsikišimų.

4.3.2. Prie raketės negali būti pritvirtinti jokie įrenginiai leidžiantys žaidėjui iš esmės pakeisti raketės formą.

5. Įrangos kontrolė.

Lietuvos Badmintono Federacija (LBF) kontroliuoja visus klausimus susijusius su rakečių, plunksninukų, ar kitų badmintone naudojamų prototipų pakeitimais. Pakeitimai gali būti inicijuojami ne tik LBF, bet ir bet kurio klubo su sąžiningais motyvais, įskaitant bet kurio žaidėjo, techninių teisėjų, įrangos gamintojų, federacijos narių prašymu.

6. Aikštelės pusė ir padavimo pasirinkimas.

6.1. Prieš pradėdant žaidimą teisė pasirinkti aikštelės pusę arba būti paduodančiuoju ar priimančiuoju suteikiama burtų keliu. Žaidėjas (žaidėjai), laimėjęs burtus, gali pasirinkti vieną iš 6.1.1, 6.1.2 nurodytų būdų.

6.1.1. Teisė būti priimančiuoju ar paduodančiuoju, tokiu atveju pasirinkusiojo (pasirinkusiųjų) varžovas (varžovai) renkasi aikštelės pusę.

6.1.2. Teisė pasirinkti aikštelės pusę, šiuo atveju pasirinkusiojo (pasirinkusiųjų) varžovas (varžovai) sprendžia paduoti, ar priimti plunksninuką.

7. Taškų skaičiavimo sistema.

7.1. Žaidžiama iki dviejų laimėtų partijų, jei nenustatyta kitaip.

7.2. Partiją laimi pusė, pirmoji surinkusi 21 tašką, išskyrus tais atvejais, kurie nurodyti 7.4 ir 7.5 taisyklėse.

7.3. Pusė, laimėjusi įžaidimą gauna tašką. Pusė laimi įžaidimą, kai oponuojanti pusė padaro klaidą arba plunksninukas iškrenta iš žaidimo šiam palietus oponuojančios pusės aikštelės paviršių.

7.4. Jei rezultatas abiejose pusėse tampa 20, partiją laimi pusė, pirmoji surinkusi dviejų taškų persvarą.

7.5. Jei rezultatas abiejose pusėse tampa 29, partiją laimi pusė įmušusi 30-ą tašką.

7.6. Pusė, laimėjusi partiją turi teisę pirma paduoti sekančioje partijoje.

8. Aikštelės pusės pakeitimas.

8.1. Žaidėjai turi pakeisti aikštelės pusę:

8.1.1. Pirmos partijos pabaigoje.

8.1.2. Antros partijos pabaigoje (jei yra trečia partija).

8.1.3. Trečioje partijoje, bet kuriai iš pusių įmušus 11 taškų.

8.2. Jeigu aikštelės pusėmis nepasikeičiama, tai turi būti padaryta, kai ši klaida pastebima, o plunksninukas jau nebe žaidime. Rezultatas išlieka toks pat.

9. Padavimas.

9.1. Teisingas padavimas.

9.1.1. Pasiruošus tiek priimančiai, tiek paduodančiai pusei, negalimas sąmoningas bei perdėtas delsimas. Delsimas padavimo pradžioje, kai paduodantysis raketę laiko atitraukęs prieš padavimą, negali būti konstatuojamas, kaip perdėtas delsimas.

9.1.2. Priimantysis ir paduodantysis turi stovėti priešingose, viena nuo kitos įstrižai esančiose, padavimo aikštelėse, neliečiant išorinių padavimo aikštelės ribų.

9.1.3. Padavimo metu, tiek priimančiojo, tiek paduodančiojo abi kojos turi liesti aikštelės paviršių.

9.1.4. Padavimo pradžioje, žaidėjo raketė turi liesti plunksninuko galvutę.

9.1.5. Momentu, kai žaidėjo raketė paliečia plunksninuko galvutę, visas plunksninukas turi būti žemiau žaidėjo juosmens. Juosmuo turėtų būti suprantamas kaip įsivaizduojama linija juosianti žaidėjo kūną žemiau apatinio šonkaulio.

9.1.6. Momentu, kai paduodančiojo raketė paliečia plunksninuko galvutę, raketės kotas turi būti nukreiptas žemyn.

9.1.7. Nuo padavimo pradžios iki pabaigos, raketė gali judėti tik į priekį.

9.1.8. Plunksninukas turi skrieti nuo paduodančiojo raketės ir, jei jis yra nepertraukiamas, iki priimančiojo padavimo aikštelės (arba jos išorinių linijų).

9.1.9. Mėginamas paduoti žaidėjas negali nepataikyti į plunksninuką.

9.2. Kai abu žaidėjai yra pasiruošę padavimui, pirmas paduodančiojo raketės judesys į priekį yra laikomas padavimo pradžia.

9.3. Pradėjus padavimą, jo pabaiga yra, kai raketė paliečia plunksninuko galvutę arba bemėginant tai padaryti į plunksninuką yra nepataikoma.

9.4. Paduodantysis negali padavinėti tol, kol priimantysis yra padavimui nepasiruošęs. Vis dėlto priimantysis yra laikomas pasiruošusiu jeigu jis atmuša arba bando atmušti plunksninuką.

9.5. Dvejetuose padavimo pabaigoje partneriai gali užimti patogias pozicijas savo aikštelėje, jei tik neužstoja priešingos pusės paduodančiojo arba priimančiojo.

10. Vieneto žaidimas.

10.1. Padavimo ir priėmimo aikštelės.

10.1.1. Kai paduodančiojo taškų skaičius yra lygus nuliui arba lyginis, tada žaidėjai stovi savo dešinėse padavimo aikštelėse.

10.1.2. Kai paduodančiojo taškų skaičius yra nelyginis, tada žaidėjai stovi savo kairėse padavimo aikštelėse.

10.2. Žaidimo tvarka ir pozicija aikštelėje žaidimo metu kol plunksninukas yra žaidime jį savo aikštelės pusėje paeiliui gali atmušti paduodantysis bei priimantysis.

10.3. Taškų skaičiavimas ir padavimas.

10.3.1. Jei paduodantysis laimi žaidimą, jis užsidirba tašką. Tokiu atveju paduodantysis turi paduoti iš kitos aikštelės pusės.

10.3.2. Jei priimantysis laimi žaidimą, jis pelno ir tašką. Priimantysis tampa paduodančiuoju.

11. Dvejeto žaidimas.

11.1. Padavimo ir priėmimo aikštelės.

11.1.1. Kai paduodančioji pusė turi nulį arba lyginį taškų skaičių, paduodantis žaidėjas paduoda plunksninuką iš dešinėsios padavimo aikštelės.

11.1.2. Kai paduodančioji pusė turi nelyginį taškų skaičių, paduodantis žaidėjas paduoda plunksninuką iš kairiosios padavimo aikštelės.

11.1.3. Priimantis žaidėjas lieka toje pačioje padavimo aikštelėje iš kurios padavė paskutinį padavimą. Priešingoje padavimo aikštelėje stovi priimančio partneris.

11.1.4. Plunksninuką priima žaidėjas, kuris stovi įstrižai aikštės esančioje, paduodančiojo padavimą, aikštelėje.

11.1.5. Žaidėjai nesikeičia padavimo aikštelėmis, kol nepelno taško iš savo padavimo. Padavimas atliekamas iš padavimo aikštelės, atitinkančios padavimo pusės rezultata, išskyrus atvejus, numatytus taisyklių 12 punkte.

11.2. Žaidimo metu, kai paduodančiojo plunksninuką atmuša priimantysis žaidėjas, paduodančiosios pusės bet kuris žaidėjas, iš bet kurios pozicijos, gali atmušti plunksninuką. Toliau, priimančioje pusėje, bet kuris priimančios pusės žaidėjas gali atmušti plunksninuką. Ir tai tęsiasi iki žaidimo pabaigos (plunksninuko nukritimu).

11.3. Taškų skaičiavimas ir plunksninuko padavimas.

11.3.1. Paduodanti pusė gauna tašką, jei laimi žaidimą. Sekantį padavimą paduoda tas pats žaidėjas, bet jau iš kitos padavimo aikštelės.

11.3.2. Jei žaidimą laimi priimanti pusė, tai ji gauna tašką ir tampa paduodančiąja puse.

11.4. Padavimų nuoseklumas.

Teisė padavinėti žaidime pereina nuosekliai:

11.4.1. nuo pirmojo paduodančiojo, kuris pradėjo žaidimą iš dešinėsios padavimo aikštelės.

11.4.2. priimančiojo partneriui; padavimas turi būti atliekamas iš kairiosios padavimo aikštelės.

11.4.3. pirmojo paduodančiojo partneriui,

11.4.4. pirmam priimančiam,

11.4.5. pirmam paduodančiam ir t.t.

11.5. Žaidėjai negali be eilės paduoti padavimo. Taip pat negali be eilės priimti padavimo arba priimti du kartus iš eilės toje pačioje partijoje, išskyrus atvejus numatytus 12-me taisyklių punkte.

11.6. Sekančioje partijoje, bet kuris, laimėjęsios praėjusią partiją, žaidėjas padavinėti gali pirmas. Taip pat pralaimėjęsios partijos bet kuris žaidėjas gali būti pirmu priimančiuoju.

12. Padavimo aikštelės klaidos.

12.1. Padavimo aikštelės klaida skaitosi įvykusi, jei žaidėjas:

12.1.1. priimama arba paduodama be eilės;

12.1.2. priima arba paduoda iš(j) neteisingos padavimo aikštelės.

12.2. Jei buvo padaryta aikštelės padavimo klaida, tai ji nesitaiso. Žaidimas šioje partijoje tęsiasi su nauju žaidėjų išsidėstymu.

13. Pražangos.

Pražanga skaitosi įvykusi kai:

13.1. padavimas atliktas neteisingai (taisyklių 9.1. punktas).

13.2. Padavimo metu plunksninukas:

13.2.1. atsimuša į tinklą ir pakimba viršutinėje juostoje;

13.2.2. perskridęs tinklą jame užstringa;

13.2.3. atmuštas priimančio žaidėjo partnerio.

13.3. Žaidimo metu plunksninukas:

13.3.1. nukrenta už aikštelės ribų;

13.3.2. perskrenda per tinklą arba po juo;

13.3.3. neperskrenda per tinklą;

13.3.4. paliečia salės lubas ar sienas;

13.3.5. liečia bet kurio žaidėjo kūną ar aprangą;

13.3.6. liečia bet kurį daiktą ar asmenį, esanti už aikštės ribų;

(Esant pastato ypatingoms konstrukcijoms ar įrengimams, varžybų organizatoriai gali nustatyti kitas sąlygas, kai plunksninukas juos paliečia.)

13.3.7. sugautas ir užlaikytas su rakete, o vėliau, smūgio metu, įmestas į priešininko aikštelę.

13.3.8 bus to paties žaidėjo atmuštas iš eilės du kartus. Klaida nesiskaito, kai plunksninukas atsimuša į raketes galvutę ir tinklėlį viename smūgyje.

13.3.9. bus atmuštas žaidėjo ir po to jo partnerio arba

13.3.10. palies žaidėjo raketę ir nustos skristi varžovo aikštelės kryptimi.

13.4. žaidimo metu žaidėjas:

13.4.1. rakete, kūnu ar apranga liečia tinklą ar stovus;

13.4.2. virš tinklo rakete ar kūnu patenka į priešininko pusę. Atliekantis smūgį žaidėjas gali lydėti plunksninuką rakete smūgio kryptimi, bet raketės ir plunksninuko kontaktas turi būti smūgiuojančiojo aikštelės pusėje;

13.4.3. po tinklo, rakete ar kūnu, patenka į priešininko pusę taip, kai trukdo varžovui;

13.4.4. trukdo varžovui, tai yra blokuoja jį rakete ar kūnu ir neleidžia atlikti smūgio esant plunksninukui virš tinklo;

13.4.5. bet kokiais veiksmais specialiai blaško varžovą, pavyzdžiui, šauksmais ar judesiais;

13.5. padaręs nusižengimus numatytus taisyklių 16 punkte.

14. Ginčai.

14.1. Ginčą skelbia bokštelio teisėjas.

14.2. Prieš skelbiant ginčą, varžybos sustabdomos komanda „Stop“.

14.3. Ginčas skiriamas, jei:

14.3.1. paduodantysis paduoda plunksninuką ankščiau, nei priimantysis yra pasiruošęs;

14.3.2. padavimo metu ir paduodantysis ir priimantysis vienu metu nusižengia;

14.3.3. žaidimo metu plunksninukas:

14.3.3.1. užkliūna už tinklo ir pakimba viršutinėje juostoje;

14.3.3.2. perskridęs tinklą jame įstringa;

14.3.3.3. sulūžta ir jo galvutė visiškai atsiskiria nuo likusios dalies.

14.3.4. bokštelio teisėjas nustatė, kad žaidimui trukdo varžovo treneris;

14.3.5. linijos teisėjas nematė, o bokštelio teisėjas negali priimti teisingo sprendimo;

14.3.6. kitoje nenumatytoje ar atsitikusioje situacijoje.

15. Plunksninukas nežaidžiamas.

Plunksninukas nežaidžiamas kai:

15.1. plunksninukas atsimuša į stovą ar tinklą bei pradeda kristi žemyn, žaidėjo atliekančio smūgį, aikštelės pusėje;

15.2. liečią aikštelės dangą (aikštelės, apibrėžtos linijomis, arba už jos ribų);

15.3. paskelbiamas ginčas, sustabdomas žaidimas arba užfiksuojamas pažeidimas.

16. Žaidimo tęstinumas, netinkamas elgesys ir nuobaudos.

16.1. Žaidimas turi vykti nepertraukiamai, nuo pirmojo padavimo iki susitikimo pabaigos, išskyrus atvejus, numatytus punktuose 16.2. ir 16.3.

16.2. Pertraukos.

Pertraukos turi būti leidžiamos visuose susitikimuose:

16.2.1. ne daugiau 60 sekundžių kiekvienos partijos metu, kai bet kuri pusė pasiekia 11 taškų;

16.2.2. ne daugiau 120 sekundžių tarp pirmos ir antros bei tarp antros ir trečios partijų, (Transliuojant susitikimus per televiziją, iki susitikimo pradžios, vyr. teisėjas gali nuspręsti kad pertraukos, numatytos punkte 16.2., turi fiksuotą laiką).

16.3. Laikinas žaidimo sustabdymas.

16.3.1. Dėl susiklosčiusių aplinkybių, nepriklausomai nuo žaidėjų, bokštelio teisėjas gali sustabdyti žaidimą laikotarpiui, kurį jis ir nustato.

16.3.2. Ypatingais atvejais vyr. teisėjas gali sustabdyti žaidimą.

16.3.3. Jei žaidimas yra sustabdomas, pasiektas rezultatas turi išlikti tas pats ir žaidimas pratęsimas nuo šio rezultato.

16.4. Delsimas žaidime.

16.4.1. Žaidimas jokiais būdais negali būti sustabdytas tam, kad leisti žaidėjui atstatyti jėgas ar kvėpavimą, taip pat gauti patarimą.

16.5. Patarimai ir žaidėjo pasitraukimas iš aikštelės.

16.5.1. Patarimą susitikimo metu žaidėjas gali gauti tik kai nežaidžiamas plunksninukas (15 punktas).

16.5.2. Be bokštelio teisėjo leidimo nei vienas iš žaidėjų negali palikti aikštelės susitikimo metu, išskyrus pertraukas numatytas punkte 16.2.

16.6. Žaidėjas negali:

16.6.1. sąmoningai užlaikyti ar sustabdyti žaidimą;

16.6.2. sąmoningai keisti plunksninuko formą, kad pasikeistu jo skridimo greitis;

16.6.3. įžeidžiamai elgtis;

16.6.4. atlikti kitus nusižengimus, neaprašytus badmintono taisyklėse.

16.7. Pažeidimų valdymas.

16.7.1. Bokštelio teisėjas privalo valdyti visus nusižengimus, aprašytus 16.4, 16.5 ar 16.6 punktuose:

16.7.1.1. įspėdamas pažeidėją, parodant jam geltoną kortelę;

16.7.1.2. pranešdamas apie pražangą pažeidėjui, jei jis buvo įspėtas, parodant raudoną kortelę. Du tokie pažeidimai skaitomi kaip sisteminiai nusižengimai;

16.7.2. esant dideliame nusižengime, sisteminiams nusižengimams arba 16.2 punkto nusižengimams, pažeidėjui parodoma antroji raudona kortelė ir nedelsiant pranešama vyr. teisėjui. Vyr. teisėjas turi teisę diskvalifikuoti pažeidėją susitikime ir užskaityti pralaimėjimą rezultatu 0:21, 0:21.

17. Teisėjai ir apeliacijos.

17.1. Vyr. teisėjas yra atsakingas už turnyro pravedimą, taip pat kitų varžybų, kurios yra turnyro dalis.

17.2. Jei yra priskirtas bokštelio teisėjas, jis atsakingas už priskirto susitikimo pravedimą, aikštelės stovį ir būklę šalia jos. Bokštelio teisėjas pavaldus turnyro vyr. teisėjui.

17.3. Jei yra priskirtas padavimų teisėjas, jis stebi paduodančiojo pažeidimus.

17.4. Linijos teisėjas, stebėdamas jam priskirtas linijas, nustato ar plunksninukas nukrito aikštelės ribose ar už jų.

17.5. Teisėjų, atsakingų už savo teisėjavimo dalį, sprendimas yra galutinis. Jei bokštelio teisėjas nustatė linijos teisėjo padarytą klaidą, jis linijos teisėjo sprendimą gali atšaukti.

17.6. Bokštelio teisėjas privalo:

17.6.1. laikytis žaidimo taisyklių ir jas įgyvendinti. Esant būtinybei skelbti ginčus, fiksuoti pražangas ir klaidas;

- 17.6.2.** iki sekančio padavimo spręsti ginčytinas situacijas;
- 17.6.3.** tiksliai ir garsiai informuoti žaidėjus ir žiūrovus apie susitikimo eigą;
- 17.6.4.** skirti ir atleisti padavimo bei linijų teisėjus po konsultacijos su vyr. teisėju;
- 17.6.5.** perimti kitų aikštelės teisėjų pareigas, kurie yra nepriskirti;
- 17.6.6.** priimti savarankiška sprendimą arba paskelbti ginčą, jei kuris nors iš kitų aikštelės teisėjų negali priimti sprendimo;
- 17.6.7.** fiksuoti ir pranešti vyr. teisėjui apie visus įvykius, susijusius su 16 punktu;
- 17.6.8.** perduoti vyr. teisėjui visas, tik su taisyklėmis susijusias, nepatenkintas apeliacijas. (Apeliacijos turi būti padarytos iki sekančio padavimo. Jei tai susitikimo pabaiga, tai iki apeliuojančios pusės pašalinimo iš aikštelės.)

Patvirtinta **2009-05-23** LBF Vykdomojo komiteto posėdyje.