

בדמינטון – חוקי המשחק

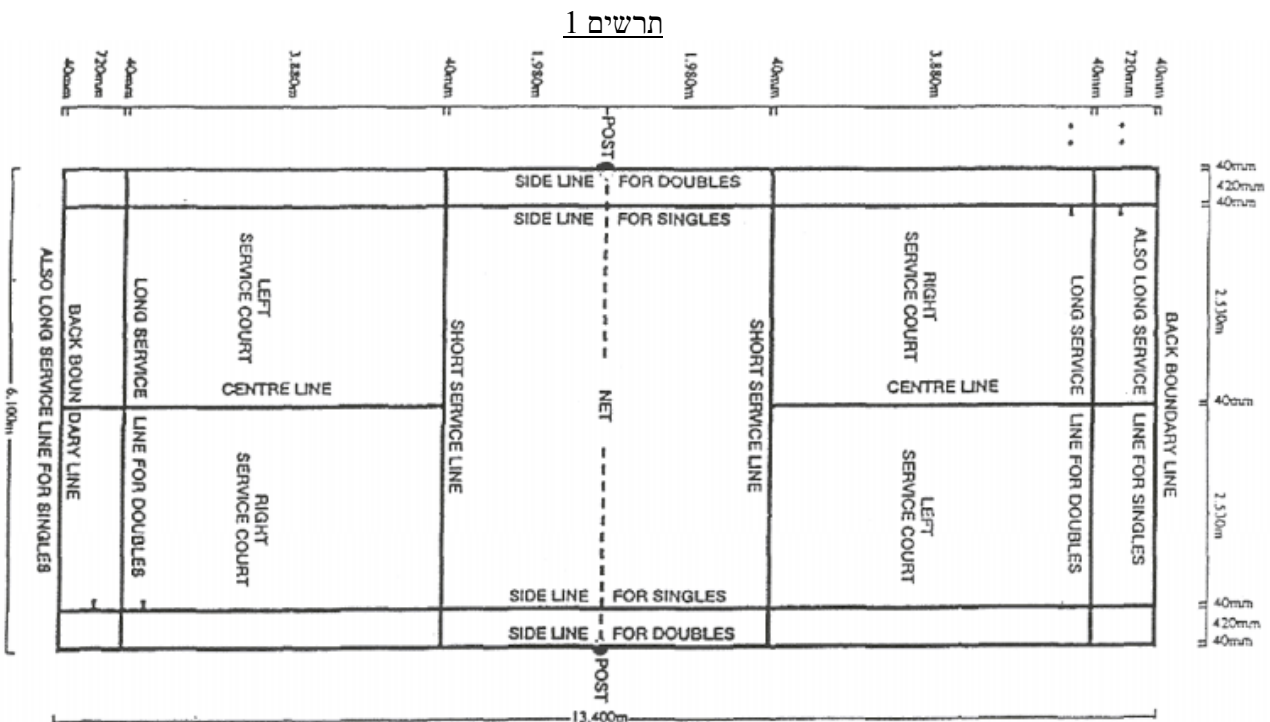
תורגם על ידי גידי בסין
תאריך עדכון: מאי 2015
גרסת מקור: www.bwfbadminton.org

הגדרות

- שחקן** – כל אדם המשחק בדמינטון.
- משחק** – מפגש בדמינטון בין שני צדדים יריבים, כאשר בכל צד משחק שחקן אחד או שניים.
- משחק יחידים** – משחק בו בכל צד משחק שחקן יחיד.
- משחק זוגות** – משחק בו בכל צד משחקים שני שחקנים.
- הצד המגיש** – הצד בעל הזכות להגשה.
- הצד המקבל** – הצד הנגדי לצד המגיש.
- ראלי (rally)** – סדרה של חבטות (strokes) אשר מתחילה בהגשה, ומסתיימת כאשר הכדור מפסיק להיות במשחק (not in play).
- חבטה (stroke)** – תנועת מחבט של שחקן מתוך כוונה לפגוע בכדור.

1. מגרש וציוד

1.1. המגרש יהיה מלבן המסומן בפסים בעובי של 40mm כפי שמוצג בתרשים הבא:



1.2. פסי הסימון של המגרש יהיו מזוהים בקלות ובעדיפות יהיו בצבע לבן או צהוב.

- 1.3. כל הפסים מהווים חלק מהשטח אותו הם מתחמים (כלומר, שטח המגרש כולל בתוכו את הפסים. ג.ב.).
- 1.4. עמודי הרשת יהיו בגובה 1.55m מהרצפה וישארו אנכיים כאשר הרשת מתוחה לפי סעיף 1.10.
- 1.5. העמודים יהיו מוצבים על פסי הצד המתאימים למשחקי זוגות (side line for doubles בתרשים 1) גם במשחקי זוגות וגם במשחקי יחידים.
- 1.6. הרשת תהיה עשויה ממיתר דק וכהה, בעובי אחיד, כאשר ריבועי הרשת יהיו בגודל 15-20mm בלבד.
- 1.7. הרשת תהיה ברוחב 760mm ובאורך של לפחות 6.1m.
- 1.8. בחלקה העליון של הרשת יופיע סרט לבן ברוחב 75mm, אשר יעטוף מיתר שעובר דרכו. הסרט יהיה מונח על פני מיתר זה.
- 1.9. המיתר יהיה מתוח בחוזקה, מיושר עם ראשי העמודים המחזיקים את הרשת.
- 1.10. חלקה העליון של הרשת צריך להיות בגובה 1.524m במרכז המגרש ובגובה 1.55m בצידי המגרש.
- 1.11. לא יהיה מרווח בין קצות הרשת בשני צידיה לעמודי התמך. במידת הצורך, יקשרו צידי הרשת לעמודים אלה.

2. כדור הנוצה

- 2.1. הכדור יהיה עשוי מחומרי טבעים ו/או מלאכותיים. בכל מקרה, אופי התנועה של הכדור באוויר יהיה זהה לאופי התנועה של כדור המורכב מנוצות טבעיות ובסיס שעם אשר עטוף בשכבה דקה של עור.

2.2. כדור נוצות

- 2.2.1. הכדור יהיה עשוי מ-16 נוצות המוחזקות בבסיסן.
- 2.2.2. הנוצות יהיו באורך 62-70mm מקצה לקצה.
- 2.2.3. הנוצות יהיו מסודרות במעגל בקוטר 58-68mm.
- 2.2.4. הנוצות יהיו מוחזקות בחוזקה באמצעות חוט או כל חומר מתאים אחר.
- 2.2.5. בסיס הכדור יהיה בקוטר 25-28mm ומעוגל בתחתיתו.
- 2.2.6. משקל הכדור יהיה 5.5 – 4.74 גרם.

2.3. כדור שאינו עשוי מנוצות

- 2.3.1. חומר המדמה נוצות יחליף את הנוצות הטבעיות.
- 2.3.2. בסיס הכדור יהיה לפי סעיף 2.2.5.

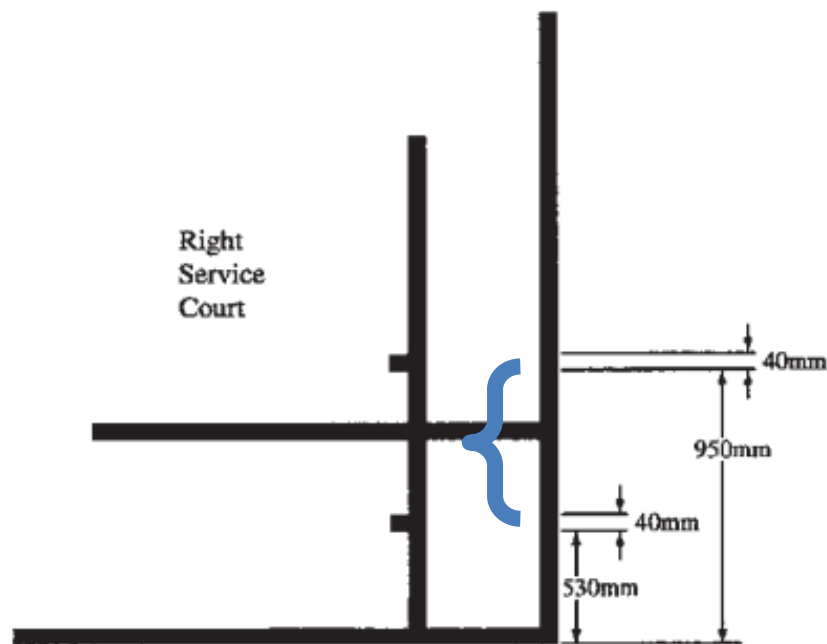
2.3.3. מידות הכדור יהיו לפי סעיפים 2.2.2, 2.2.3 ו- 2.2.6. עם זאת, בשל מאפייניהם השונים של החומרים המלאכותיים המחליפים את הנוצות הטבעיות, תותר שגיאה של עד 10%.

2.4. לחבר התאחדות בדמינטון תהיה הזכות לאשר כדורים השונים במאפייניהם מהמצוין לעיל במקרה של תנאי אקלים ואטמוספירה ייחודיים.

3. בדיקת מהירות הכדור

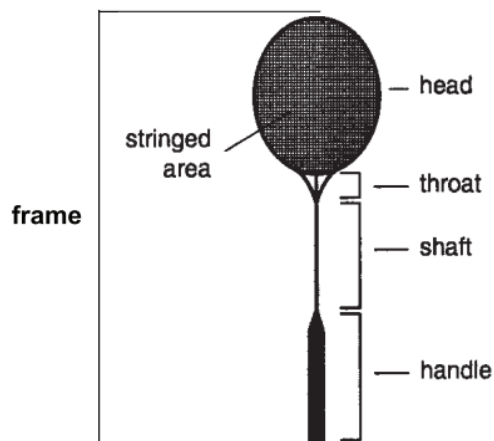
3.1. לצורך בדיקת מהירות הכדור, שחקן יחבוט חבטה תחתית מלאה (full underhand stroke) אשר יוצרת מגע עם הכדור מעל לקו האחורי של המגרש. הפגיעה בכדור תהיה בזווית חיובית ובכיוון המקביל לצדי המגרש.

3.2. כדור בעל מהירות תקינה ינחת במרחק 530-990mm לפני הקו האחורי הנגדי של המגרש, לפי המתואר בתרשים הבא:



4. מחבט

4.1. מסגרת המחבט תהיה באורך כולל של לא יותר מ- 680mm וברוחב של לא יותר מ- 230mm. חלקי המחבט העיקריים מוצגים בתרשים הבא:



- 4.1.1. ידית המחבט (handle) היא החלק המיועד לאחיזת השחקן במחבט.
- 4.1.2. האזור המרושת (stringed area) הוא החלק המיועד לחבט בכדור.
- 4.1.3. ראש המחבט (head) תוחם את האזור המרושת.
- 4.1.4. ה shaft מחבר בין הידית לראש המחבט.
- 4.1.5. צוואר המחבט (throat), אם קיים, מחבר בין ה shaft לראש המחבט.

4.2 האזור המרושת (stringed area)

- 4.2.1. יהיה שטוח ויורכב מתבנית של חוטים השלובים זה בזה או קשורים בנקודות המפגש. תבנית זו תהיה אחידה באופן כללי, ובפרט לא צפופה פחות במרכזה מאשר בכל חלק אחר.
- 4.2.2. יהיה באורך מקסימלי של 280mm וברוחב מקסימלי של 220mm. עם זאת, החוטים יכולים להתארך לחלק בו אמור להיות צוואר המחבט, כאשר:
 - 4.2.2.1. רוחב החלק הנוסף הינו עד 35mm.
 - 4.2.2.2. האורך הכולל של האזור המרושת הינו עד 330mm.

4.3 המחבט

- 4.3.1. לא יכלול חלקים הקשורים אליו, מלבד לחפצים אשר ייעודם היחידי הינו הגבלת הבלאי של המחבט או זעזועים שלו, חלוקת משקל, או קשירת המחבט ליד השחקן באמצעות מיתר. בכל מקרה, חלקים אלו יהיו בגודל מתקבל על הדעת ובמקום המתאים ליעודם.
- 4.3.2. לא יכלול חלקים המאפשרים לשחקן לשנות פיזית את צורת המחבט.

5. ציוד והתאמה

5.1. התאמה

איגוד הבדמינטון העולמי (BWF) יכריע בכל סוגיה של התאמת מחבט, כדור או ציוד אחר בו נעשה שימוש במשחק בדמינטון לדרישות הנ"ל. הכרעה כזו יכולה להידרש על ידי האיגוד העולמי עצמו או על ידי כל בעל עניין אחר – שחקן, חבר סגל שיפוט, יצרן ציוד או חבר התאחדות.

6. הטלת מטבע

- 6.1 לפני תחילת המשחק, תבוצע הטלת מטבע והצד המנצח יהיה זכאי לבחור ראשון באחת מהאפשרויות הבאות:
- 6.1.1 להגיש או לקבל ראשון.
- 6.1.2 להתחיל את המשחק באחד מצדי המגרש.
- 6.2 הצד המפסיד בהטלת המטבע יבצע את הבחירה של האפשרות השניה.

7. שיטת ניקוד

(הערה: גרסת חוקים זו תכיל התייחסות אך ורק לשיטת הטוב מבין 3 מערכות עד 21 נקודות כל אחת, הסבר לגבי שיטות ניקוד אחרות ניתן למצוא ב www.bwfbadminton.org)

- 7.1 משחק יהיה בשיטת הטוב מבין שלוש מערכות, אלא אם כן הוחלט אחרת.
- 7.2 מערכה תנוצח על ידי הצד שהגיע ראשון ל-21 נקודות, מלבד האפשרויות המתוארות בסעיפים 7.4 ו-7.5.
- 7.3 צד המנצח ב-rally יזכה בנקודה. צד אחד ינצח ב rally אם הצד השני ביצע fault או שהכדור הפסיק להיות במשחק (not in play) בגלל נגיעה בשטח המגרש של הצד השני.
- 7.4 במקרה שהתוצאה היא 20 לכל (20-20), הצד שיזכה ביתרון של שתי נקודות ראשון, יזכה במערכה.
- 7.5 במקרה שהתוצאה היא 29 לכל (29-29), הצד שינצח בנקודה ה-30 יזכה במערכה.
- 7.6 הצד שזכה במערכה יגיש ראשון במערכה הבאה.

8. חילופי צדדים

- 8.1 השחקנים יחליפו צדדים במקרים הבאים:
- 8.1.1 בסוף המערכה הראשונה.
 - 8.1.2 בסוף המערכה השניה, במקרה ותשחק מערכה שלישית.
 - 8.1.3 במערכה השלישית, כאשר צד אחד הגיע ל-11 נקודות.
- 8.2 אם הצדדים לא הוחלפו כפי שמתואר בסעיף 8.1, הדבר צריך להתבצע בהקדם האפשרי מרגע זיהוי הטעות וכאשר הכדור לא במשחק (not in play). התוצאה תעמוד בעינה.

9. הגשה

- 9.1 בהגשה חוקית:
- 9.1.1 אף אחד מהצדדים לא יעכב את ביצוע ההגשה מרגע ששני הצדדים מוכנים להגשה. בסיום תנועת המחבט אחורה של הצד המגיש, כל עיכוב בביצוע ההגשה (סעיף 9.2), ייחשב כעיכוב בלתי חוקי.
 - 9.1.2 המגיש והמקבל יעמדו בשני צידי המגרש ובאלכסון אחד מהשני (Right/Left Service Courts בתרשים 1), מבלי לגעת בפסים התוחמים צדדים אלה.
 - 9.1.3 חלק כלשהו משני רגלי המגיש והמקבל ישארו במגע וללא תנועה עם המגרש מרגע תחילת ההגשה ועד לסיומה (לדוגמה: הרמת כף הרגל בלבד, ללא האצבעות – מותרת, גרירת הרגל – אסורה. ג.ב.).
 - 9.1.4 מחבט המגיש ייגע ראשית בבסיס הכדור.
 - 9.1.5 הכדור כולו יהיה מתחת למותן המגיש ברגע הפגיעה במחבט. המותן תוגדר להיות הקו הדמיוני הסובב את הגוף, ואשר נמצא בגובה החלק התחתון של הצלע התחתונה של המגיש.
 - 9.1.6 ה shaft וראש המחבט של המגיש יהיו מכוונים כלפי מטה ברגע הפגיעה בכדור.
 - 9.1.7 תנועת מחבט המגיש תהיה רציפה ומכוונת קדימה מרגע תחילת ההגשה (סעיף 9.2) ועד לסיומה (סעיף 9.3).
 - 9.1.8 תנועת הכדור באוויר תהיה בכיוון מעלה ממחבט המגיש והכדור יעבור את הרשת כך שאם ימשיך ללא הפרעה ינחת במגרשו של המקבל (receiver's service court), כלומר על או בתוך פסי התיחום של מגרש זה.
 - 9.1.9 בניסיון ההגשה, המגיש לא יפספס את הכדור.
- 9.2 מהרגע בו השחקנים מוכנים להגשה, התנועה הראשונה קדימה של מחבט המגיש תסמן את תחילת ההגשה.

- 9.3. מרגע תחילת ההגשה (סעיף 9.2), ההגשה תיחשב ככזו שבוצעה כאשר מחבט המגיש פוגע בכדור, או כאשר בניסיון ההגשה המגיש פספס את הכדור.
- 9.4. המגיש לא יגיש לפני שהמקבל יהיה מוכן לקבל את ההגשה. עם זאת, המקבל ייחשב למוכן אם בוצע ניסיון להדוף את ההגשה.
- 9.5. במשחק זוגות, במהלך ביצוע ההגשה (סעיפים 9.2 ו-9.3), בני הזוג יכולים לעמוד בכל מקום במגרשם, כל עוד אין הסתרה בין המגיש למקבל.

10. משחקי יחידים

10.1. צידי המגרש

- 10.1.1. השחקנים יגישו ויקבלו מצד המגרש הימני עבורם (right service court (בתרשים 1) כאשר הצד המגיש לא זכה עדיין בנקודות, או זכה במספר זוגי של נקודות.
- 10.1.2. השחקנים יגישו ויקבלו מצד המגרש השמאלי עבורם (left service court (בתרשים 1) כאשר הצד המגיש זכה במספר אי-זוגי של נקודות.

10.2. סדר המשחק והמיקום על המגרש

במהלך rally, המגיש והמקבל יחבטו בכדור כל אחד בתורו מכל מקום משני צידי הרשת, עד שהכדור מפסיק להיות במשחק (ceases to be in play).

10.3. ניקוד והגשה

- 10.3.1. אם המגיש ניצח ב rally (סעיף 7.3), המגיש זוכה בנקודה. לאחר מכן, המגיש יגיש פעם נוספת מצדו השני של המגרש.
- 10.3.2. אם המקבל ניצח ב rally (סעיף 7.3), המקבל זוכה בנקודה. לאחר מכן, המקבל הופך למגיש.

11. משחקי זוגות

11.1. צידי המגרש

- 11.1.1. שחקן מהצד המגיש יגיש מצד המגרש הימני עבורו כאשר הצד המגיש לא זכה עדיין בנקודות, או זכה במספר זוגי של נקודות.
- 11.1.2. שחקן מהצד המגיש יגיש מצד המגרש השמאלי עבורו כאשר הצד המגיש זכה במספר אי-זוגי של נקודות.
- 11.1.3. השחקן מהצד המקבל שהגיש אחרון יישאר בצד המגרש ממנו הגיש, ובאופן דומה עבור בן זוגו.

- 11.1.4. השחקן מהצד המקבל הניצב באלכסון לשחקן המגיש יהיה המקבל.
- 11.1.5. השחקנים לא יחליפו בינם צדדים עד שלא יזכו בנקודה כאשר הם מגישים.
- 11.1.6. ההגשה תבוצע בכל פעם מצד המגרש המתאים של הצד המגיש לפי ניקודו, למעט האמור בסעיף 12.

11.2. סדר המשחק והמיקום על המגרש

לאחר שההגשה נהדפה, במהלך rally, כל אחד משני השחקנים משני הצדדים יכולים לחבוט בכדור מכל מקום משני צידי הרשת, עד שהכדור מפסיק להיות במשחק (ceases to be in play).

11.3. ניקוד והגשה

- 11.3.1. אם הצד המגיש ניצח ב rally (סעיף 7.3), הצד המגיש זוכה בנקודה. המגיש יגיש מצדו השני של המגרש.
- 11.3.2. אם הצד המקבל ניצח ב rally (סעיף 7.3), הצד המקבל זוכה בנקודה. הצד המקבל הופך להיות הצד המגיש.

11.4. סדר ההגשה

בכל משחק, זכות ההגשה תעבור לפי הסדר הבא:

- 11.4.1. מהמגיש הראשון, שהחל את המשחק מצדו הימני של המגרש.
- 11.4.2. לבן זוגו של המקבל הראשון.
- 11.4.3. לבן זוגו של המגיש הראשון.
- 11.4.4. למקבל הראשון.
- 11.4.5. למגיש הראשון, וכך הלאה.
- 11.5. אף שחקן לא יגיש ולא יקבל שלא בתורו, או יקבל שתי הגשות ברציפות באותה מערכה, מלבד האמור בסעיף 12.
- 11.6. כל אחד מבני הזוג שניצחו במערכה אחת רשאי להגיש ראשון במערכה הבאה. באותו אופן, כל אחד מבני הזוג שהפסידו במערכה אחת רשאי לקבל ראשון במערכה הבאה.

12. שגיאות מגרש (Service Court Errors)

- 12.1. שגיאת מגרש מוגדרת להיות התרחשות של אחד האירועים הבאים:
 - 12.1.1. שחקן הגיש או קיבל שלא בתורו.
 - 12.1.2. שחקן הגיש או קיבל מהצד הלא נכון של המגרש.
- 12.2. במידה והתגלתה שגיאת מגרש, השגיאה תתוקן והתוצאה תעמוד בעינה.

13. עבירות (Faults)

עבירה (Fault) מתרחשת כאשר:

- 13.1. הוגשה הגשה לא חוקית (סעיף 9.1).
- 13.2. במהלך ההגשה, הכדור:
 - 13.2.1. נתפס ברשת ונותר על חלקה העליון.
 - 13.2.2. לאחר שעבר את הרשת, נתפס בה.
 - 13.2.3. נהדף על ידי בן זוגו של המקבל.
- 13.3. במהלך המשחק, הכדור:
 - 13.3.1. נחת מחוץ לגבולות המגרש (כלומר לא על ולא בתוך פסי התיחום של המגרש).
 - 13.3.2. עבר דרך או מתחת לרשת.
 - 13.3.3. לא הצליח לעבור את הרשת.
 - 13.3.4. נגע בתקרה או בקירות.
 - 13.3.5. נגע בשחקן או בפריט לבוש שלו.
 - 13.3.6. נגע באדם או בחפץ כלשהו מחוץ לגבולות המגרש
(במקרה הצורך ובהתחשב במבנה הבניין, שמורה לסמכות הבדמינטון המקומית, בהסכמת איגוד הבדמינטון הלאומי, הזכות לקבוע יוצאים מן הכלל עבור מקרים של פגיעת הכדור במכשול כלשהו).
 - 13.3.7. נתפס והוחזק על מחבט אחד השחקנים ולאחר מכן נזרק במהלך ביצוע החבטה.
 - 13.3.8. נפגע פעמיים ברצף על ידי אותו שחקן. עם זאת, במידה והכדור פגע בראש המחבט ובאזור המרושת שלו במהלך חבטה אחת, הדבר לא ייחשב כעבירה (fault).
 - 13.3.9. נפגע על ידי שחקן ובן זוגו ברצף.

13.3.10. פגע במחבטו של שחקן ולא נע לכיוון צד יריבו.

13.4. במהלך המשחק, שחקן:

- 13.4.1. נגע ברשת או בעמודים התומכים אותה בגופו, בגדיו או באמצעות מחבטו.
- 13.4.2. פלש לצד המגרש של יריבו מעל לרשת בגופו או באמצעות מחבטו, למעט המקרה בו החובט רשאי לעקוב אחר תנועת הכדור עם מחבטו מעבר לרשת במהלך חבטה לאחר שנקודת הפגיעה בכדור הייתה בצד המגרש של החובט.
- 13.4.3. פלש לצד המגרש של יריבו מתחת לרשת בגופו או באמצעות מחבטו באופן שהפריע ליריב או הסיח את דעתו.
- 13.4.4. הפריע לשחקן היריב, כלומר מנע מהיריב לבצע חבטה חוקית.
- 13.4.5. הסיח את דעתו של היריב באופן מכוון על ידי צעקה לדוגמה.

13.5. שחקן עבר על סעיף 16 באופן בוטה או מתמשך.

14. כדורים חוזרים (Lets)

- 14.1. "Let" ייקרא על ידי השופט או על ידי השחקן (בהעדר שופט) לעצירת המשחק.
- 14.2. יקבע כדור חוזר (let) במידה ו:
 - 14.2.1. המגיש הגיש לפני שהמקבל היה מוכן (סעיף 9.4).
 - 14.2.2. במהלך הגשה, המגיש והמקבל שניהם ביצעו עבירה (fault).
 - 14.2.3. לאחר שההגשה נהדפה, הכדור:
 - 14.2.3.1. נתפס ברשת ונותר על חלקה העליון.
 - 14.2.3.2. נתפס ברשת לאחר שעבר אותה.
 - 14.2.4. במהלך המשחק, הכדור מתפרק לחלוטין ובסיסו נפרד לגמרי משאר חלקיו.
 - 14.2.5. לפי דעתו של השופט, המשחק הופרע או שאחד המאמנים הסיח את דעתו של שחקן יריב.
 - 14.2.6. שופט הקו לא יכל לראות והשופט לא יכל לקבל החלטה (לגבי IN או OUT).
(ג.ב.)
 - 14.2.7. אירעה תאונה או מצב בלתי צפוי אחר כלשהו.
- 14.3. כאשר נקבע כדור חוזר (Let), המשחק מאז ההגשה האחרונה לא יחשב, והשחקן שהגיש אחרון יגיש שוב.

15. כדור לא במשחק (Shuttle Not In Play)

כדור ייחשב כ"לא במשחק" (not in play) כאשר:

- 15.1. הוא פגע ברשת או באחד העמודים התומכים ומתחיל ליפול לצד המגרש של החובט.
- 15.2. הוא פגע במגרש.
- 15.3. נקבעו עבירה (fault) או כדור חוזר (let).

16. משחק רציף, התנהגות בלתי הולמת ועונשים

- 16.1. המשחק יהיה רציף מרגע ההגשה הראשונה ועד לסופו, למעט המותר בסעיפים 16.2 ו-16.3.

16.2 הפסקות (Intervals)

במהלך כל משחק, יותרו הפסקות הבאות:

- 16.2.1. הפסקה של לא יותר מ- 60 שניות במהלך כל מערכה, כאשר הצד המוביל מגיע ל-11 נקודות.
 - 16.2.2. הפסקה של לא יותר מ- 120 שניות בין המערכה הראשונה לשנייה, ובין המערכה השנייה לשלישית.
- (עבור משחקים המשודרים בשידור ישיר, מנהל התחרות רשאי להחליט לפני המשחק שההפסקות בסעיף 16.2 הן באורך קבוע)

16.3 עצירת המשחק (Suspension of Play)

- 16.3.1. כאשר הדבר נדרש בנסיבות שאינן בשליטת השחקנים, השופט יהיה רשאי לעצור את המשחק לפרק הזמן עליו יחליט כמתאים.
- 16.3.2. בנסיבות מיוחדות, מנהל התחרות יהיה רשאי להנחות את השופט לעצור את המשחק.
- 16.3.3. במקרה והמשחק נעצר, התוצאה תעמוד בעינה, והמשחק ימשיך מאותה נקודה.

16.4 עיכוב המשחק (Delay in Play)

- 16.4.1. בשום נסיבות המשחק לא יעוכב לטובת התאוששותו של שחקן או לטובת התייעצות עם מאמן.
- 16.4.2. השופט לבדו יכריע בסוגיות עיכוב המשחק.

16.5. התייעצות ועזיבת המגרש

- 16.5.1. רק כאשר הכדור איננו במשחק (not in play, סעיף 15), יהיה רשאי שחקן לקבל ייעוץ תוך כדי המשחק.
- 16.5.2. אף שחקן לא יהיה רשאי לצאת מתחומי המגרש ללא רשות השופט, מלבד להפסקות המתוארות בסעיף 16.2.
- 16.6. שחקן לא:
- 16.6.1. יגרום באופן מכוון לעיכוב או עצירת המשחק.
- 16.6.2. יפגע באופן מכוון בכדור או ישנה את צורתו על מנת לשנות את מהירותו או אופן תנועתו.
- 16.6.3. יתנהג באופן פוגעני (offensive).
- 16.6.4. יפגין התנהגות בלתי הולמת אחרת שאינה מתוארת בחוקי המשחק.

16.7. התנהלות בהפרת החוק

- 16.7.1. השופט יפעל באופן הבא במידה והופר אחד החוקים המתוארים בסעיפים 16.4.1, 16.5.2 או 16.6:
- 16.7.1.1. אזהרת הצד שהפר את החוק על ידי הצגת כרטיס צהוב.
- 16.7.1.2. קביעת עבירה (fault) של הצד שהפר את החוק והצגת כרטיס אדום במידה וצד זה הוזהר קודם לכן. שתי עבירות כאלו על ידי אחד הצדדים ייחשבו כעבירה מתמשכת (persistent offence).
- 16.7.2. במקרים של הפרה בוטה או מתמשכת של החוקים, או עבירה על סעיף 16.2, השופט רשאי לקבוע עבירה (fault) לצד שהפר את החוק, להציג כרטיס אדום לצד זה, ולדווח על המקרה באופן מיידי למנהל התחרות, אשר יהיה רשאי לפסול צד זה לגמרי מהמשחק.

17. חברי סגל השיפוט ופניות אליהם

- 17.1. מנהל התחרות (Referee) יהיה האחראי הכולל לניהול התחרות או האליפות אשר המשחק מהווה חלק ממנה.
- 17.2. שופט (Umpire), במידה והוצב, יהיה אחראי על המשחק, המגרש והאזור הצמוד לו. השופט ידווח למנהל התחרות.
- 17.3. שופט ההגשה (Service Judge) יכריע לגבי עבירות שבוצעו על ידי המגיש בהגשה, במידה ובוצעו (סעיפים 9.1.2 עד 9.1.8).
- 17.4. שופט הקו (Line Judge) יסמן אם כדור פגע בתוך המגרש (IN) או מחוצה לו (OUT) לגבי הקו או הקווים שהוקצו לו.

17.5. החלטת חבר סגל השיפוט תהיה סופית לגבי תחום אחריותו, למעט המקרים הבאים:

17.5.1. במידה ולפי דעתו של השופט, מעבר לכל ספק, החלטתו של שופט הקו שגויה, הוא רשאי לפסוק כנגד החלטה זו (overrule).

17.5.2. במידה ונעשה שימוש במערכת Instant Review (מידע נוסף ניתן למצוא ב www.bwfbadminton.org)

17.6. השופט (umpire):

17.6.1. יאכוף את חוקי המשחק ובפרט יכריע לגבי עבירות (faults) וכדורים חוזרים (lets) במידה ונדרש.

17.6.2. יכריע בכל פניה לגבי נקודה שנויה במחלוקת, במידה ופניה זו בוצעה לפני שההגשה הבאה הוגשה.

17.6.3. יודא כי השחקנים והצופים מעודכנים לגבי התקדמות המשחק.

17.6.4. יציב או יחליף שופטי קו או שופט הגשה בהתייעצות עם מנהל התחרות.

17.6.5. במידה ולא הוצב חבר סגל שיפוט אחר, ימלא את תפקידו של חבר סגל שיפוט זה.

17.6.6. במידה וחבר סגל שיפוט אחר לא יכל לראות, ימלא את תפקידו של חבר סגל שיפוט זה או יחליט על כדור חוזר (let).

17.6.7. יעקב וידווח למנהל התחרות על כל עניין הקשור לסעיף 16.

17.6.8. יפנה למנהל התחרות פניות שלא קיבלו מענה לגבי חוקי המשחק. פניות אלו חייבות להתבצע לפני שההגשה הבאה הוגשה, או בסיום המשחק, לפני שהצד הפונה עזב את המגרש.