

# בדמינטון – חוקי המשחק

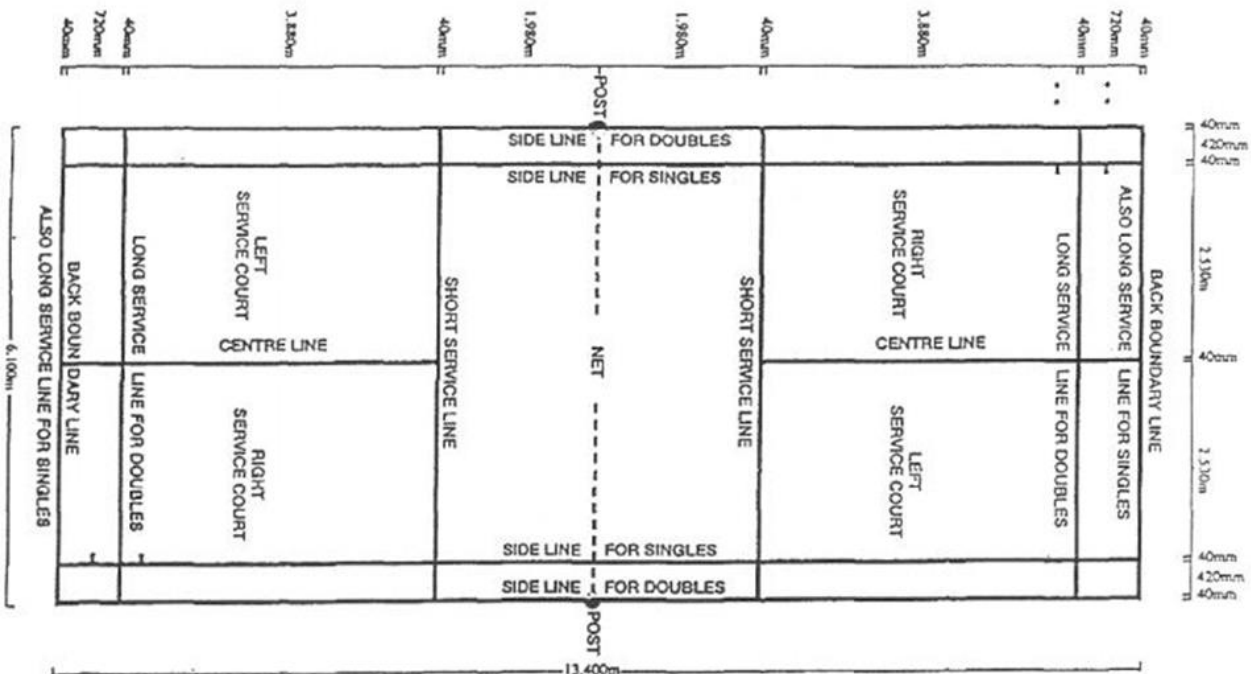
תורגם על ידי : גידי בסין  
תאריך עדכון: מאי 2020  
[גרסת מקור באנגלית](#)

## 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.  
חבטה (Stroke) – תנועת מחבט של שחקן בכונה לפגוע בכדור.  
ראלי (Rally) – סדרה של חבטות, אשר מתחילה בהגשרה ומסתיימת כאשר הכדור מפסיק להיות במשחק (not it play).

## 1. מגרש וציוד

1.1. המגרש הינו מלבן המסומן בפסים בעובי של 40מ"מ 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).
- 1.4. עמודי הרשת יהיו בגובה 1.55 מ' מהרצפה, וישארו אנכיים כאשר הרשת מתוחה לפי סעיף 1.10.
- 1.5. העמודים יהיו מוצבים על פסי הצד המתאימים למשחקי זוגות (side lines for doubles בתרשים 1), גם במשחקי זוגות וגם במשחקי יחידים. העמודים ותומכי העמודים לא יכנסו לתחומי המגרש מעבר לפסי הצד.
- 1.6. הרשת תהיה עשויה ממיתר דק בצבע כהה, בעובדי אחיד, כאשר ריבועי הרשת יהיו בגודל 15-20 מ"מ
- 1.7. הרשת תהיה ברוחב 760 מ"מ, ובאורך של לפחות 6.1 מ'.
- 1.8. בחלקה העליון של הרשת יופיע סרט לבן ברוחב 75 מ"מ, 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 יהיה בגובה 1.524 מ' במרכז המגרש, ובגובה 1.55 מ' בצידי המגרש.
- 1.11. לא יהיה מרווח בין קצות הרשת בשני צידיה לעמודי התמך. במידת בצורך, יקשרו צידי הרשת לעמודים אלה.

## 2. כדור הנוצה

2.1. הכדור יכול להיות עשוי מחומריים טבעיים ו/או מלאכותיים. בכל מקרה, מאפייני התנועה של הכדור באוויר יהיו זהים למאפייני התנועה של כדור המורכב מנוצות טבעיות ובסיס שעם, אשר עטוף בשכבה דקה של עור.

### 2.2. כדור נוצות

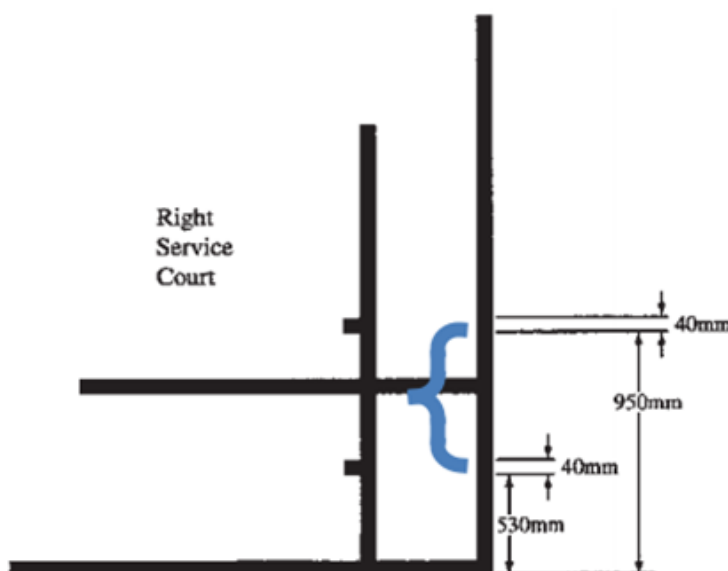
- 2.2.1. הכדור יהיה עשוי מ-16 נוצות המחזקות בבסיסן.
- 2.2.2. הנוצות יהיו באורך אחיד של 62-70 מ"מ מקצה לקצה.
- 2.2.3. הנוצות יהיו מסודרות במעגל בקוטר 56-68 מ"מ.
- 2.2.4. הנוצות יהיו מוחזקות בחוזקה באמצעות חוט או כל חומר מתאים אחר.
- 2.2.5. בסיס הכדור יהיה בקוטר 25-28 מ"מ ומעוגל בתחתיתו.
- 2.2.6. משקל הכדור יהיה 4.74-5.5 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. כל עוד העיצוב הכללי, המהירות ואופי תנועת הכדור נשארים זהים, לחבר התאחדות בדמינטון תהיה הזכות לאשר כדורים השונים במאפייניהם מהמצויין לעיל במקרה של תנאי אקלים ואטמוספירה יחודיים.

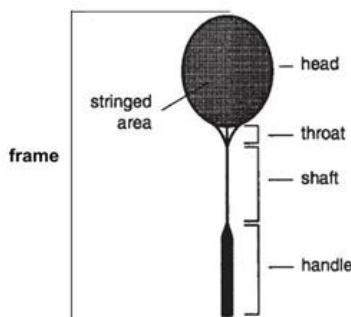
## 3. בדיקת מהירות הכדור

- 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 לצידו המגרש.
- 3.2. כדור בעל מהירות תקינה ינחת במרחק 530 – 990 מ"מ לפני הקו האחורי הנגדי של המגרש, כפי המתואר בתרשים הבא:



## 4. מחבט

4.1. מסגרת המחבט תהיה באורך כולל של לא יותר מ 680 מ"מ, וברוחב של לא יותר מ 230 מ"מ. 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 לחבוט בכדור.
- 4.1.3. ראש המחבט (head) תוחם את האזור המרושת.
- 4.1.4. ה shaft מחבר בין הידית לראש המחבט (בהתאם לסעיף 4.1.5).
- 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 ואחיד, ויורכב מתבנית של חוטים השלובים זה בזה, או קשורים בנקודות המפגש.
- 4.2.2. יהיה באורך מקסימלי של 280 מ"מ, וברוחב מקסימלי של 220 מ"מ. עם זאת, החוטים יכולים להתארך לחלק בו אמור להיות צוואר המחבט, כאשר:
  - 4.2.2.1. רוחב החלק הנוסף הינו עד 35 מ"מ.
  - 4.2.2.2. האורך הכולל של האזור המרושת הינו עד 330 מ"מ.

### 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 לייעודם.
- 4.3.2. לא יכלול חלקים המאפשרים לשחקן לשנות את צורתו הפיזית של 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 מצידיו המגרש.
- 6.2. לאחר מכן, הצד המפסיד בהטלת המטבע יבצע את הבחירה של האפשרות השניה.

## **7. שיטת ניקוד**

- 7.1. ניקוד המשחק יהיה בשיטת הטוב מבין שלוש מערכות, אלא אם 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 עבירה (fault), או אם הכדור הפסיק להיות במשחק (not in play) בגלל נגיעה בשטח המגרש של הצד השני.
- 7.4. במקרה שהתוצאה הינה 20 לכל (20-20), הצד שיזכה ביתרון של שתי נקודות ראשון, יזכה במערכה.
- 7.5. במקרה שהתוצאה הינה 29 לכל (29-29), הצד שיזכה 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 השנייה, במידה ומשוחקת מערכה שלישית.
  - 8.1.3. במערכה השלישית, כאשר צד אחד הגיע ל-11 נקודות.
- 8.2. אם הצדדים לא הוחלפו כפי המתואר בסעיף 8.1, החילוף יתבצע בהקדם האפשרי מרגע זיהוי הטעות, וכאשר הכדור אינו במשחק (not in play). לאחר החילוף, 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.
  - 9.1.2. בסיום תנועת מחבט המגיש אחורה, כל עיכוב בביצוע ההגשה (סעיף 9.2) ייחשב כעיכוב בלתי חוקי.
  - 9.1.3. המגיש והמקבל יעמדו בשני צידי המגרש, ובאלכסון אחד מהשני (right/left service courts) (בתרשים 1), מבלי לגעת בפסים התוחמים צדדים אלה.
  - 9.1.4. חלק כלשהו משני רגלי המגיש והמקבל ישארו במגע עם המגרש וללא תנועה מרגע תחילת ההגשה ועד לסיומה. (לדוגמה: הרמת כף הרגל בלבד, ללא האצבעות – מותרת, גרירת הרגל – אסורה)
  - 9.1.5. מחבט המגיש ייגע ראשית בבסיס הכדור.
  - 9.1.6. ברגע פגיעת המחבט בכדור, הכדור במלואו יהיה בגובה של מתחת ל 1.15 מ'.
  - 9.1.7. תנועת מחבט המגיש תהיה רציפה ומכוונת קדימה מרגע תחילת ההגשה ועד לסיומה.
  - 9.1.8. תנועת הכדור באוויר תהיה בכיוון מעלה ממחבט המגיש, והכדור יעבור את הרשת כך שאם ימשיך ללא הפרעה ינחת בתוך תחומי מגרשו של המקבל, כלומר על או בתוך פסי התיחום של מגרש זה.
  - 9.1.9. במהלך ניסיון 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, ההגשה תיחשב ככזו שבוצעה כאשר מחבט המגיש פוגע בכדור, או כאשר במהלך ניסיון 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, בני הזוג יכולים לעמוד בכל מקום בתוך תחומי מגרשם, 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 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 מצידו 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, ובהתאמה יישאר בן זוגו בצידו.
- 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 שהגשה נהדפה, במהלך rally, כל אחד משני השחקנים משני הצדדים יכול לחבוט בכדור מכל מקום משני צידי הרשת, עד שהכדור מפסיק להיות במשחק (ceases to be in play).

### **11.3. ניקוד והגשה**

- 11.3.1. במידה והצד המגיש ניצח ב rally, הצד המגיש זוכה בנקודה. המגיש יגיש מצידו השני של המגרש.
- 11.3.2. במידה והצד המקבל ניצח ב rally, 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 מצידו 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 התחרשות 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 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. לא הצליח לעבור מעל הרשת.
- 13.3.3. נגע בתקרה או בקירות.
- 13.3.4. נגע בשחקן או בפריט לבוש שלו.
- 13.3.5. 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)
- 13.3.6. נתפס והוחזק על מחבט אחד השחקנים ולאחר מכן נזרק במהלך ביצוע החבטה.
- 13.3.7. נחבט פעמיים ברצף על ידי אותו שחקן. עם זאת, במידה והכדור פגע בראש המחבט ובאזור המרושת שלו במהלך חבטה אחת, הדבר לא ייחשב כעבירה.
- 13.3.8. נחבט על ידי שחקן ובן זוגו ברצף.
- 13.3.9. פגע במחבטו של שחקן ולא נע לכיוון צד היריב.
- 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 למגרש יריבו מתחת לרשת בגופו או באמצעות מחבטו באופן שהפריע ליריב או הסיח את דעתו.
- 13.4.4. חסם את השחקן היריב, כלומר מנע מהיריב לבצע חבטה חוקית הכוללת עקיבה אחר הכדור מעבר לרשת.
- 13.4.5. הסיח את דעתו של היריב באופן מכוון (על ידי צעקה לדגומה).
- 13.5. שחקן עבר על סעיף 16 באופן בוטה או מתמשך.

## **14. הגשות חוזרות (Lets)**

- 14.1. לקביעת הגשה חוזרת, השופט (או השחקן, בהיעדר שופט), ייקרא "Let" לעצירת המשחק.
- 14.2. תיקבע הגשה חוזרת במידה ו:
  - 14.2.1. המגיש הגיש לפני שהמקבל היה מוכן (סעיף 9.4).
  - 14.2.2. במהלך הגשה, המגיש והמקבל שניהם ביצעו עבירה.
  - 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).
  - 14.2.7. אירעה תאונה או מצב בלתי צפוי אחר כלשהו.
- 14.3. במידה ונקבעה הגשה חוזרת, המשחק מאז ההגשה האחרונה לא יחשב, והשחקן שהגיש אחרון יגיש שוב.

## **15. כדור שאינו במשחק (Shuttle Not in Play)**

- הכדור "אינו במשחק" כאשר:
- 15.1. הוא פגע ברשת או באחד העמודים התומכים ומתחיל ליפול לצד המגרש של החובט.
  - 15.2. הוא פגע במשטח המגרש.
  - 15.3. נקבעו עבירה או הגשה חוזרת.

## **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 לשניה, ובין המערכה השניה לשלישית.  
(עבור משחקים המשודרים בשידור ישיר, מנהל התחרות רשאי להחליט לפני תחילת המשחק שההפסקות המתוארות בסעיף 16.2 הן הכרחיות ובאורך קבוע)
- 16.3. עצירת המשחק (Suspension of Play)
  - 16.3.1. כאשר הדבר נדרש בנסיבות שאינן בשליטת השחקנים, השופט רשאי לעצור את המשחק לכל פרק זמן 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. שחקן רשאי לקבל ייעוץ תוך כדי משחק רק כאשר הכדור איננו במשחק.
- 16.5.2. שחקן לא יהיה רשאי לצאת מתחומי המגרש ללא רשות השופט, מלבד למתואר 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 בכוונה לשנות את מהירותו או את אופן תנועתו.
- 16.6.3. יתנהג באופן פוגעני או בלתי הולם.
- 16.6.4. יפגין התנהגות בלתי הולמת אחרת שאינה מתוארת בחוקי המשחק.

## 16.7. טיפול 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 והצגת כרטיס צהוב.
  - 16.7.1.2. קביעת עבירה לצד שהפר את החוק והצגת כרטיס אדום במידה וצד זה הוזהר קודם לכן.
  - 16.7.1.3. קביעת עבירה לצד שהפר את החוק והצגת כרטיס אדום במקרה של עבירה בוטה או עבירה על סעיף 16.2.
- 16.7.2. במקרים של קביעת עבירה (סעיפים 16.7.1.2 או 16.7.1.3), השופט ידווח על המקרה באופן מיידי למנהל התחרות, אשר יהיה רשאי לפסול צד זה מהמשחק.

## 17. חברי סגל השיפוט ופניות אליהם

- 17.1. מנהל התחרות (referee) יהיה האחראי לניהול התחרות אשר המשחק מהווה חלק ממנה.
- 17.2. שופט המשחק (umpire), במידה והוצב, יהיה אחראי על משחק בודד, המגרש, והאזור הצמוד לו. השופט ידווח למנהל התחרות.
- 17.3. שופט ההגשה (service judge) יכריע לגבי עבירות שבוצעו על ידי המגיש בהגשה (סעיפים 9.1.2 עד 9.1.9).
- 17.4. שופט הקו (line judge) יסמן אם כדור פגע בתוך (in) או מחוץ למגרש (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 שופט המשחק, החלטתו של שופט הקו הייתה שגויה מעבר לכל ספק סביר, שופט המשחק רשאי להפוך (overrule) החלטה זו.
  - 17.5.2. במידה ונעשה שימוש במערכת instant review (מידע נוסף ניתן למצוא באתר איגוד הבדמינטון העולמי).
- 17.6. שופט המשחק:
  - 17.6.1. יאכוף את חוקי המשחק ובפרט יכריע לגבי עבירות והגשות חוזרות.
  - 17.6.2. יכריע בכל פניה של אחד השחקנים לגבי נקודה שנויה במחלוקת, במידה ופניה זו בוצעה לפני שההגשה הבאה הוגשה.
  - 17.6.3. יוודא 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, ידאג למילוי תפקידו של חבר סגל זה.
  - 17.6.6. במידה וחבר סגל שיפוט אחר לא הצליח לקבל החלטה, ימלא את תפקידו של חבר סגל זה או יחליט על הגשה חוזרת.
  - 17.6.7. יעקב וידווח למנהל התחרות על כל עניין הקשור לסעיף 16.
  - 17.6.8. יפנה למנהל התחרות פניות של שחקנים לגבי חוקי המשחק אשר לא קיבלו מענה. פניות אלו חייבות להתבצע לפני שההגשה הבאה הוגשה, או בסיום המשחק, לפני שהצד הפונה עזב את המגרש.