

## **RALLY POINT SYSTEM (3 x 21)**

Alla luce della fase sperimentale indetta dalla IBF circa l'utilizzo del rally point system, considerato che l'EBU ha già deciso di attivare tale sistema di punteggio in tutti i tipi di manifestazione in svolgimento in Europa a far data dal 1° febbraio 2006, si delibera l'utilizzo di detto sistema di punteggio, a partire dal 13 febbraio 2006, in tutte le gare e in tutte le manifestazioni di badminton che si svolgono in Italia. Le norme regolamentari e l'esempio per il doppio sono di seguito riportati:

## **SISTEMA DI PUNTEGGIO 3 x 21**

### **7. PUNTEGGIO**

- 7.1 La partita si svolge al meglio dei tre giochi, salvo che non sia stato diversamente stabilito.
- 7.2 La parte che raggiunge 21 punti vince il gioco, eccetto quanto previsto nella regola 7.4 e 7.5.
- 7.3 La parte che vince lo scambio aggiunge un punto al suo punteggio.
- 7.4 Se il punteggio è 20 pari, vince il gioco la parte che fa due punti consecutivi.
- 7.5 Se il punteggio è 29 pari, vince il gioco la parte che fa il 30° punto.
- 7.6 La parte che vince il gioco serve per prima nel gioco successivo.

### **8. CAMBIO DI LATO DEL CAMPO**

- 8.1 I giocatori cambiano il lato del campo:
  - 8.1.1 al termine del primo gioco;
  - 8.1.2 prima dell'inizio del terzo gioco (se c'è); e
  - 8.1.3 nel terzo gioco, o in una partita ad un solo gioco, quando una parte arriva per prima a 11 punti.
- 8.2 Se i giocatori non cambiano lato del campo secondo quanto indicato nella regola 8.1, devono farlo appena scoperto l'errore e quando il volano non sia in gioco. Il punteggio raggiunto rimane valido.

### **10. SINGOLARE**

- 10.1 **Campi del servente e del ricevente**
  - 10.1.1 I giocatori devono servire da, e ricevere nei loro rispettivi campi destri di servizio quando il servente non ha fatto punti o ne ha fatti in numero pari in quel gioco.
  - 10.1.2 I giocatori devono servire da, e ricevere nei loro rispettivi campi sinistri di servizio quando il servente ha fatto un numero dispari di punti in quel gioco.
- 10.2 Il volano è colpito alternativamente dal servente e dal ricevente finché il volano cessa di essere in gioco.
- 10.3 **Punteggio e servizio**
  - 10.3.1 Se il ricevente commette un fallo o il volano cessa di essere in gioco per aver toccato la superficie dentro il campo del ricevente, il servente fa un punto. Il servente poi serve di nuovo dall'altro campo di servizio.
  - 10.3.2 Se il servente commette un fallo o il volano cessa di essere in gioco per aver toccato la superficie dentro il campo del servente, il ricevente fa il punto. Il servente perde il diritto di continuare a servire ed il ricevente diventa a sua volta servente.

### **11. DOPPIO**

- 11.1 **Campi del servente e del ricevente**
  - 11.1.1 Un giocatore della parte servente serve dal campo destro di servizio all'inizio del gioco o quando la parte servente non ha fatto punti o ne ha fatti un numero pari in quel gioco.
  - 11.1.2 Un giocatore della parte servente serve dal campo sinistro di servizio quando la parte servente ha fatto un numero dispari di punti in quel gioco.
  - 11.1.3 Lo schema rovesciato si applica al compagno.

- 11.1.4 Il giocatore della parte ricevente che sta nel campo di servizio diagonalmente opposto a quello del servente è il ricevente.
- 11.1.5 Solo il ricevente può rispondere al servizio: se il volano tocca o è colpito dal compagno del ricevente, è fallo e la parte servente fa il punto.
- 11.1.6 Il servizio, in ogni turno, deve essere eseguito alternativamente dall'uno e dall'altro campo di servizio, eccetto quanto previsto nelle regole 12 e 14.
- 11.1.7 I giocatori della parte ricevente non cambiano il campo di servizio quando fanno punto sul servizio della parte avversaria.
- 11.2 Ordine di gioco e posizione in campo**
- 11.3.1 Dopo la risposta al servizio, il volano può essere colpito da uno dei due giocatori della parte servente e poi da uno dei due giocatori della parte ricevente, e così via fino a che il volano cessa di essere in gioco.(Regola 15)
- 11.3.2 Dopo la risposta al servizio, il giocatore può colpire il volano da qualsiasi posizione nell'area che si trova dalla sua parte della rete.
- 11.3 Punteggio**
- 11.3.1 Se la parte ricevente commette fallo o il volano cessa di essere in gioco perché tocca la superficie dentro il campo della parte ricevente, la parte servente fa il punto e il servente serve di nuovo dall'altro campo di servizio.
- 11.3.2 Se la parte servente commette fallo o il volano cessa di essere in gioco perché tocca la superficie dentro il campo della parte servente, la parte ricevente fa punto. La parte servente perde il diritto di continuare a servire e la parte ricevente diventa a sua volta parte servente.
- 11.4 Servizio**
- In ogni gioco il diritto di servire passa consecutivamente:
- 11.4.1 dal servente che ha iniziato il gioco dal campo destro di servizio;
- 11.4.2 al compagno del ricevente iniziale. Il servizio viene eseguito dal campo di servizio sinistro;
- 11.4.3 al giocatore della parte servente all'inizio che sta nel campo di servizio corrispondente al punteggio di quella parte (regola 11.1);
- 11.4.4 al giocatore della parte ricevente all'inizio, che sta nel campo di servizio corrispondente al punteggio di quella parte (regola 11.1) e così via.
- 11.5 Nessun giocatore può servire fuori turno, ricevere fuori turno, né può ricevere due servizi consecutivi nello stesso gioco, ad eccezione di quanto previsto nelle regole 12 e 14.
- 11.6 L'uno o l'altro giocatore della parte vincente può servire per primo nel gioco successivo e l'uno o l'altro giocatore della parte perdente può ricevere.

## **16. GIOCO CONTINUO, CATTIVA CONDOTTA, PENALITÀ<sup>1</sup>**

- 16.1 Il gioco deve essere continuo dal primo servizio fino alla conclusione della partita, ad eccezione di quanto consentito dalle regole 16.2 e 16.3.
- 16.2 Intervalli**  
permessi negli incontri:

---

### <sup>1</sup> **Nota della F.I.Ba.**

- 1) Qualunque sospensione del gioco superiore ai 10 secondi non autorizzata viene considerata infrazione alla regola del gioco continuo.
- 2) Nel caso si verifichi una sospensione del gioco superiore ai 10 secondi, l'arbitro deve chiedere al giocatore se si ritira. In caso di diniego, il gioco deve riprendere immediatamente.
- 3) Nel caso che un giocatore sia vittima di un infortunio, malessere o altra causa imprevedibile durante il gioco, può chiedere una sospensione all'arbitro.
- 4) Il giudice arbitro, a seconda della gravità del comportamento antiregolamentare del giocatore, ha la facoltà di escluderlo dalla partita o espellerlo dall'intera manifestazione. In entrambi i casi, il giocatore perde il diritto ai premi, ai punti ed alle classifiche eventualmente conquistati.

- 16.2.1 non possono superare i 60 secondi in ogni gioco quando una parte arriva per prima a 11 punti;
- 16.2.2 non possono superare i 120 secondi fra il primo ed il secondo gioco e fra il secondo ed il terzo gioco.

*(Nelle partite trasmesse in televisione il giudice arbitro può decidere prima della partita che gli intervalli di cui alla regola 16.2 siano obbligatori e di durata prestabilita)*

### 16.3 **Sospensione del gioco**

- 16.3.1 Per circostanze al di fuori dal controllo dei giocatori, l'arbitro può sospendere il gioco per il tempo che ritiene necessario.
- 16.3.2 In casi particolari il giudice arbitro può ordinare all'arbitro di sospendere il gioco.
- 16.3.3 Se il gioco è sospeso, il punteggio raggiunto rimane valido e il gioco viene ripreso da quel punto.

### 16.4 **Rallentamento del gioco**

- 16.4.1 In nessun caso il gioco deve essere ritardato per permettere al giocatore di riprendere forza o fiato o ricevere suggerimenti.
- 16.4.2 L'arbitro è l'unico giudice di ogni ritardo nel gioco.

### 16.5 **Istruzioni e abbandono del campo**

- 16.5.1 Solo quando il volano non è in gioco (regola 15), al giocatore è permesso ricevere istruzioni durante l'incontro.
- 16.5.2 Nessun giocatore può abbandonare il campo durante la partita senza il permesso dell'arbitro.

### 16.6 Il giocatore non deve:

- 16.6.1 causare volontariamente ritardo o sospensione del gioco;
- 16.6.2 modificare o danneggiare volontariamente il volano per alterarne la velocità o la caratteristica di volo;
- 16.6.3 comportarsi in modo offensivo; oppure
- 16.6.4 rendersi colpevole di una cattiva condotta non espressamente contemplata nelle regole di badminton.

### 16.7 L'arbitro punisce ogni infrazione alle regole 16.4, 16.5 o 16.7:

- 16.7.1 con ammonizione alla parte colpevole;
- 16.7.2 assegnando un fallo alla parte colpevole, se precedentemente ammonita. L'arbitro fa poi rapporto al giudice arbitro e, se necessario, può penalizzare con un secondo fallo la parte colpevole; oppure
- 16.7.3 nei casi di violazioni flagranti o persistenti o per mancato rispetto della regola 16.2, assegnando un fallo alla parte colpevole e riferendo immediatamente al giudice arbitro che può escludere dalla partita la parte colpevole.

## ESEMPIO NEL DOPPIO

**In doppio, A e B contro C e D. A e B vincono il sorteggio e scelgono di servire.  
A serve su C per cui A è il primo servente e C è il primo ricevente**

svolgimento/ spiegazione	punteggi o	quale campo di servizio	servente e ricevente	vincitore dello scambio	posizione dei giocatori in campo	
	0-0	Campo di servizio destro. La coppia servente ha punteggio pari	A serve su C. A e C sono il primo servente e il primo ricevente	A e B	C	D
					B	A
A e B fanno punto: si cambia campo di servizio. A serve dal lato sinistro. C e D rimangono nelle loro posizioni	1-0	Campo sinistro di servizio. Il punteggio della parte servente è dispari	A serve su D	C e D	C	D
					A	B
C e D fanno punto e devono servire. Nessuno cambia posizione	1-1	Campo di servizio sinistro. Il punteggio della parte servente è dispari	D serve su A	A e B	C	D
					A	B
A e B fanno punto e devono servire. Nessuno cambia posizione	2-1	Campo di servizio destro. Il punteggio della parte servente è pari	B serve su C	C e D	C	D
					A	B
C e D fanno punto e devono servire. Nessuno cambia posizione	2-2	Campo di servizio destro. Il punteggio della parte servente è pari	C serve su B	C e D	C	D
					A	B
C e D fanno punto e cambiano il campo di servizio. C serve dal campo di sinistra. A e B non cambiano posizione	3-2	Campo di servizio sinistro. Il punteggio della parte servente è dispari	C serve su A	A e B	D	C
					A	B
A e B fanno punto e devono	3-3	Campo di servizio sinistro.	A serve su C	A e B	D	C

servire. Nessuno cambia posizione		Il punteggio della parte servente è dispari			<b>A</b>	<b>B</b>
A e B fanno punto e devono cambiare il campo di servizio. A serve dal campo destro. C e D non cambiano posizione	4-3	Campo di servizio destro. Il punteggio della parte servente è pari	A serve su D	C e D	<b>D</b>	<b>C</b>
					<b>B</b>	<b>A</b>

Notare che:

- la successione del servizio dipende dal punteggio dispari o pari, come nel singolare.
- Il campo di servizio viene cambiato solo se la parte fa il punto. In tutti gli altri casi i giocatori non cambiano la loro posizione e stanno nei loro campi di servizio che hanno occupato nello scambio. Ciò garantisce l'alternanza del servizio.