

SPIELREGELN BADMINTON

Stand: 29. August 2020

Begriffsbestimmungen

Spieler	Jede Person, die Badminton spielt.
Spiel	Der grundlegende Wettkampf im Badminton zwischen zwei Seiten (Parteien), die jeweils aus einem oder zwei Spielern besteht.
Einzel	Ein Spiel, zu welchem sich auf jeder Feldseite je ein Spieler gegenübersteht.
Doppel	Ein Spiel, zu welchem sich auf jeder Feldseite je zwei Spieler gegenüberstehen.
Aufschlagende Seite	Die Seite, die das Aufschlagrecht hat.
Rückschlagende Seite	Die Seite, die der aufschlagenden Seite gegenübersteht.
Ballwechsel (Rally)	Eine Abfolge von einem oder mehreren Schlägen, vom Aufschlag gerechnet bis zu dem Zeitpunkt, da der Ball aus dem Spiel ist.
Schlag	Eine Bewegung des Schlägers des Spielers mit der Absicht den Ball zu treffen.
Para-Badminton	Die Bestimmungen in <i>Kursivschrift und grau unterlegt</i> betreffen ausschließlich Para-Badminton.
Erläuterungen	Die Erläuterungen/Anmerkungen des DBV sind in [eckigen Klammern] gesetzt.

1 Feld und Feldausstattung

1.1 Das **Feld** ist ein Rechteck und wird durch 40 mm breite Linien, wie in Abbildung A dargestellt, begrenzt.

1.1.1 *Das Feld für das Rollstuhl-Badminton wird in den Abbildungen D und E entsprechend dargestellt.*

1.1.2 *Für die Wettkampfklassen des Stehend-Badminton, die auf halben Feld spielen, ist das Einzel-Feld in Abbildung F dargestellt.*

1.2 Die **Linien**, die das Feld begrenzen, müssen leicht erkennbar sein (*kontrastreich*), vorzugsweise in den Farben weiß oder gelb.

1.3 Die Linien sind Teil des Feldbereichs, den sie begrenzen.

1.4 Die **Pfosten** haben vom Boden des Feldes gemessen eine Höhe von 1,55 m und müssen vertikal verbleiben, wenn das Netz gespannt ist, wie unter Regel 1.10 beschrieben.

1.5 Die Pfosten werden auf den Seitenlinien des Doppelfeldes platziert, wie in Abbildung A dargestellt, gleichgültig, ob Einzel oder Doppel gespielt wird. Pfosten oder deren Stützen dürfen nicht weiter als die Seitenlinie selbst in das Feld hineinragen.

1.6 Das **Netz** ist aus feiner, dunkelfarbiger Kordel von gleichmäßiger Stärke hergestellt. Die Maschen dürfen nicht kleiner sein als 15 mm und nicht größer als 20 mm.

betragen. In diesem erweiterten Bereich muss ein Spieler mit einem nach oben gestreckten Schläger aufrecht stehen können, ohne die Decke oder andere Hindernisse zu berühren. Dies entspricht einer Mindesthöhe von 3 m.

Im Bereich des Deutschen Badmintonverbandes gilt: Eine Halle ist uneingeschränkt bespielbar, wenn sie eine lichte Höhe von mindestens 9,00 m aufweist. Bei einer Hallenhöhe von unter 5,00 m ist sie nicht bespielbar. Die lichte Höhe einer Halle ist vom Boden bis zum untersten Teil der Deckenkonstruktion zu messen. Ist ein Deckenbalken vorhanden, auch wenn über ihm noch freier Raum ist, so misst die lichte Höhe vom Boden bis zum untersten Rand des Balkens.

Bei Einsatz von Feldmatten gilt im Bereich des Deutschen Badminton-Verbandes ein Gleitreibungswert von 0,4 bis 0,8.

In Deutschland sind die Feldlinien gemäß DIN 18032 vorzugsweise in der Farbe grün vorzusehen.】

2 Spielball

2.1 Der Spielball darf aus natürlichen und / oder synthetischen Materialien hergestellt werden. Unabhängig vom Material, aus dem der Ball besteht, sollte er ganz allgemein den Flugeigenschaften eines Naturfederballs mit Korkbasis entsprechen. Die Basis ist mit einer dünnen Lederschicht überzogen.

2.2 Federball

2.2.1 Der Federball muss 16 an der Basis befestigte Federn haben.

2.2.2 Die Federn müssen eine einheitliche Länge zwischen 62 und 70 mm aufweisen, gemessen von der Spitze bis zur Oberkante der Basis.

2.2.3 Die Spitzen der Federn müssen einen Kreis bilden mit einem Durchmesser von 58 bis 68 mm.

2.2.4 Die Federn müssen fest mit Zwirn oder einem anderen geeigneten Material befestigt sein.

2.2.5 Die Basis muss einen Durchmesser von 25 bis 28 mm haben und unten abgerundet sein.

2.2.6 Der Federball muss zwischen 4,74 g und 5,50 g wiegen.

2.3 Kunststoffball

2.3.1 Der Korb oder die Nachbildung von Federn aus synthetischem Material ersetzt die Naturfedern.

2.3.2 Die Basis ist in Regel 2.2.5 beschrieben.

2.3.3 Maße und Gewichte müssen wie in den Regeln 2.2.2, 2.2.3 und 2.2.6 sein. Aufgrund unterschiedlichen spezifischen Gewichts und Verhaltens von synthetischem Material im Vergleich mit Naturfedern ist jedoch eine Abweichung bis zu 10 % akzeptabel.

2.4 Unter dem Vorbehalt, dass allgemeine Form, Geschwindigkeit und Flugeigenschaft des Spielballes nicht verändert werden, können Abweichungen von den obigen Spezifikationen mit Genehmigung des zuständigen Nationalverbandes vorgenommen werden an Orten, die aufgrund von atmosphärischen oder klimatischen Bedingungen für den Standardfederball ungeeignet sind.

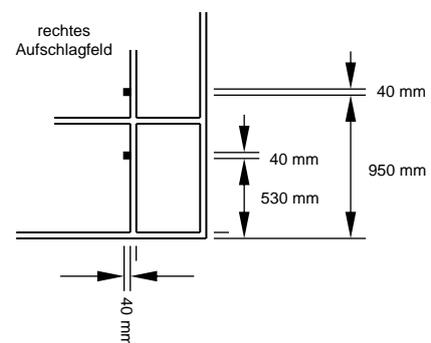
3 Balltest auf Geschwindigkeit

3.1 Um einen Ball zu testen, hat ein Spieler einen vollen Unterhandschlag auszuführen, bei dem der Ball unmittelbar über der rückwärtigen Begrenzungslinie getroffen wird. Der Ball ist in Aufwärtsrichtung und parallel zu den Seitenlinien zu schlagen.

3.2 Ein Ball mit korrekter Geschwindigkeit landet nicht weniger als 530 mm und nicht mehr als 990 mm von der gegenüberliegenden rückwärtigen Begrenzungslinie entfernt auf dem Boden, wie in Abbildung B dargestellt.

Abbildung B

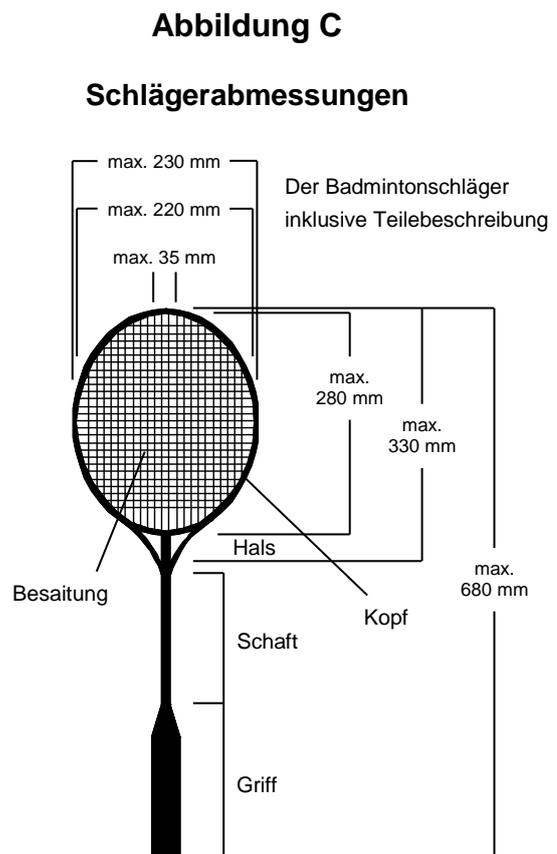
Testmarkierungen Doppelfeld



4 Schläger

4.1 Der Schlägerrahmen darf 680 mm in der gesamten Länge und 230 mm in der gesamten Breite nicht überschreiten. Die Teile des Schlägers werden in Regel 4.1.1 bis 4.1.5 beschrieben und in Abbildung C dargestellt.

- 4.1.1 Der Griff ist der Teil des Schlägers, der vom Spieler in der Hand gehalten wird.
- 4.1.2 Die Besaitung ist der Teil des Schlägers, der zum Schlagen des Balles bestimmt ist.
- 4.1.3 Der Schlägerkopf begrenzt die Besaitung.
- 4.1.4 Der Schaft verbindet den Griff mit dem Schlägerkopf (mit Ausnahme von Regel 4.1.5).
- 4.1.5 Der Schlägerhals (falls vorhanden) verbindet den Schaft mit dem Schlägerkopf.



4.2 Besaitung

- 4.2.1 Die Besaitung des Schlägers muss eben sein und aus einem Muster von sich kreuzenden Saiten bestehen, die dort, wo sie sich kreuzen, entweder abwechselnd verflochten oder geknotet sind. Das Saitenmuster muss im Allgemeinen einheitlich sein und darf insbesondere in der Mitte nicht weniger dicht sein als in jedem anderen Punkt der Besaitung.
- 4.2.2 Die Besaitung darf 280 mm in der gesamten Länge und 220 mm in der gesamten Breite nicht überschreiten. Die Besaitung darf jedoch bis in den Schlägerhals verlängert werden, vorausgesetzt,
- 4.2.2.1 die zusätzliche Besaitung überschreitet nicht eine Breite von 35 mm und
 - 4.2.2.2 die Gesamtlänge der Besaitung überschreitet dabei nicht 330 mm.

4.3 Schläger

- 4.3.1 Der Schläger muss frei sein von daran befestigten und vorspringenden Gegenständen mit Ausnahme von solchen, die ausschließlich und speziell dazu dienen, Abnutzung und Verschleiß oder Schwingungen zu verringern oder zu vermeiden, oder um Gewicht zu verteilen, oder um den Schlägergriff durch eine Schnur an der Hand des Spielers zu sichern und die für diese Zwecke eine angemessene Größe und Anbringung aufweisen.
- 4.3.2 Der Schläger muss frei sein von jeder Vorrichtung, die es einem Spieler ermöglicht die Schlägerform zu verändern.

5 Zustimmung für spezielle Ausstattungen

5.1 Die BWF (Badminton World Federation) hat bezüglich jeder Frage zu entscheiden, ob ein Schläger, Ball oder eine Ausrüstung oder jegliches Modell, das zum Spielen von Badminton benutzt wird, den Spezifikationen entspricht. Eine solche Entscheidung kann auf Initiative der BWF erfolgen oder auf Antrag von jedem anderen, der ein echtes Interesse an der Sache hat, einschließlich Spielern, Technischen Offiziellen, Ausrüstungsherstellern oder Nationalverbänden oder einem Mitglied davon.

5.2 *Zusätzliche Ausstattung für Para-Badminton*

Im Para-Badminton kann ein Rollstuhl oder eine Gehstütze verwendet werden.

5.2.1 *Der Körper des Spielers kann mit elastischem Band am Rollstuhl fixiert werden.*

5.2.2 *Der Rollstuhl kann mit Stützrädern ausgerüstet werden, die über die Haupträder hinausragen.*

5.2.3 *Die Füße des Spielers müssen an der Fußraste des Rollstuhls befestigt sein.*

6 Wahl

6.1 Vor Spielbeginn wird eine Wahl durchgeführt. Die Seite, welche die Wahl gewinnt, hat die Auswahl zu treffen zwischen den Möglichkeiten nach Regel 6.1.1 oder Regel 6.1.2:

6.1.1 zuerst auf- oder zurückzuschlagen.

6.1.2 Spielbeginn auf der einen oder anderen Feldseite.

6.2 Der Verlierer der Wahl hat sich dann für eine der noch verbleibenden Möglichkeiten zu entscheiden.

7 Punktsystem (Zählweise)

7.1 Ein Spiel ist beendet, wenn eine Seite zwei Sätze gewonnen hat, außer es ist etwas anderes vereinbart worden (Anhänge 2 und 3).

7.2 Ein Satz gilt von der Seite als gewonnen, die zuerst 21 Punkte erreicht hat, mit Ausnahme der Regeln 7.4 und 7.5.

7.3 Die Seite, die einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt zum bisherigen Punktestand hinzu. Eine Seite gewinnt einen Ballwechsel, wenn die Gegenseite einen Fehler begeht oder der Ball aus dem Spiel ist, weil er auf den Boden innerhalb des gegnerischen Feldes fällt.

7.4 Beim Spielstand von 20-beide gewinnt die Seite den Satz, welche zuerst einen Vorsprung von zwei Punkten hat.

7.5 Beim Spielstand von 29-beide gewinnt die Seite den Satz, welche als nächste den 30. Punkt erzielt.

7.6 Die Seite, die einen Satz gewinnt, führt im nächsten Satz den ersten Aufschlag aus.

8 Wechsel der Feldseiten

8.1 Die Spieler wechseln die Feldseiten:

8.1.1 nach dem Ende des ersten Satzes

8.1.2 nach dem Ende des zweiten Satzes, falls es einen dritten Satz gibt

8.1.3 im dritten Satz, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat.

8.2 Wurden die Seiten nicht wie in Regel 8.1 vorgeschrieben gewechselt, muss der Wechsel unmittelbar nach Erkennen des Fehlers erfolgen. Voraussetzung ist, dass der Ball nicht mehr im Spiel ist. Der bis dahin erreichte Punktestand bleibt bestehen.

9 Aufschlag

- 9.1** Bei einem korrekten Aufschlag,
- 9.1.1 darf keine Seite die Ausführung des Aufschlags unzulässig verzögern, sobald der Aufschläger und der Rückschläger zum Aufschlag bereit sind.
- 9.1.2 muss jede Verzögerung nach Abschluss der vorbereitenden Ausholbewegung des Aufschlägers (Regel 9.2) als unzulässige Verzögerung angesehen werden.
- 9.1.3 müssen der Aufschläger und der Rückschläger innerhalb der diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfelder (Abbildung A) stehen, ohne dass sie die Begrenzungslinien dieser Aufschlagfelder berühren.
- 9.1.3.1 Im Para-Badminton gelten die Abbildungen D und F entsprechend für Rollstuhl-Badminton und die Wettkampfklassen des Stehend-Badminton, die auf halbem Feld spielen.*
- 9.1.4 muss ein Teil beider Füße des Aufschlägers und des Rückschlägers mit dem Feldboden fest in Berührung bleiben, vom Beginn des Aufschlags (Regel 9.2) an gerechnet bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 9.3).
- 9.1.4.1 Im Rollstuhl-Badminton: Vom Beginn bis zur Ausführung des Aufschlags dürfen sich die Rollstuhlräder des Aufschlägers und Rückschlägers nicht bewegen, mit Ausnahme der natürlichen Gegenbewegung des Rollstuhls des Aufschlägers.*
- 9.1.5 muss mit dem Schläger zuerst die Basis des Balles getroffen werden.
- 9.1.6 muss sich – im Moment der Berührung mit dem Schläger – der gesamte Ball unterhalb 1,15 m von der Oberfläche des Feldes aus gemessen befinden.
(Im Bereich des DBV gilt bei allen nationalen Veranstaltungen stattdessen die alternative Aufschlagregel 9.1.6 a und b laut Anhang 3 Spielregeln).
- 9.1.6.1 Im Rollstuhl-Badminton muss sich – im Moment der Berührung mit dem Schläger – der gesamte Ball unterhalb der Achselhöhle des Aufschlägers befinden.*
- 9.1.7 muss nach Aufschlagbeginn (Regel 9.2) die Bewegung des Schlägers weiter vorwärts fortgesetzt werden, bis der Aufschlag ausgeführt wurde (Regel 9.3).
[d.h. die Aufschlagbewegung darf nicht verlangsamt und erst recht nicht abgestoppt werden]
- 9.1.8 muss der Ball vom Aufschlagtreffpunkt an in einer aufwärtsgerichteten Bewegung über das Netz fliegen, um – sofern der Flug nicht unterbrochen wird – im Aufschlagfeld des Rückschlägers zu landen (auch auf bzw. innerhalb der Begrenzungslinien).
- 9.1.9 darf der Ball beim Versuch aufzuschlagen nicht verfehlt werden.
- 9.2** Sobald die Spieler zum Aufschlag bereit sind, gilt die erste Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes durch den Aufschläger als Aufschlagbeginn.
- 9.3** Einmal eingeleitet (Regel 9.2) gilt ein Aufschlag als ausgeführt, wenn der Ball vom Schläger des Aufschlägers getroffen wird, oder beim Versuch den Aufschlag auszuführen der Aufschläger den Ball verfehlt.
- 9.4** Der Aufschläger darf mit dem Aufschlag nicht beginnen, bevor der Rückschläger bereit ist. Der Rückschläger muss als bereit angesehen werden, wenn erkennbar ist, dass er beabsichtigt den Aufschlag zurückzuschlagen.
- 9.5** Im Doppelspiel können während der Ausführung des Aufschlages (Regel 9.2, 9.3) die jeweiligen Partner jede Position auf ihrer Feldseite einnehmen, vorausgesetzt, die gegnerischen Aufschläger oder Rückschläger werden in der Sicht nicht behindert.

10 Einzelspiel

10.1 Aufschlagende und rückschlagende Seiten

- 10.1.1 Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils vom rechten Aufschlagfeld ausgeführt und im rechten Aufschlagfeld zurückgeschlagen, wenn der Aufschläger noch keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 10.1.2 Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils vom linken Aufschlagfeld ausgeführt und im linken Aufschlagfeld zurückgeschlagen, wenn der Aufschläger in diesem Satz eine ungerade Punktzahl erreicht hat.
- 10.1.3 *In den Para-Badminton Wettkampfklassen, die auf halbem Feld spielen, wird der Aufschlag von den Spielern jeweils aus dem entsprechenden Aufschlagfeld ausgeführt und zurückgeschlagen.*

10.2 Schlagreihenfolge und Position auf dem Feld

Während eines Ballwechsels wird der Ball abwechselnd vom Aufschläger und Rückschläger von jeder beliebigen Position seiner Feldseite geschlagen, bis der Ball nicht mehr im Spiel ist (Regel 15).

10.3 Punktgewinn und Aufschlag

- 10.3.1 Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt der Aufschläger einen Punkt. Der Aufschläger schlägt dann wieder auf, nun aber vom anderen Aufschlagfeld.
- 10.3.2 Wenn der Rückschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt der Rückschläger einen Punkt. Der Rückschläger wird nun zum Aufschläger.

11 Doppelspiel

11.1 Aufschlagende und rückschlagende Seiten

- 11.1.1 Ein Spieler der aufschlagenden Seite hat vom rechten Aufschlagfeld aufzuschlagen, wenn diese Seite noch keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 11.1.2 Ein Spieler der aufschlagenden Seite hat vom linken Aufschlagfeld aufzuschlagen, wenn diese Seite eine ungerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 11.1.3 Der Spieler der rückschlagenden Seite, der zuletzt aufgeschlagen hat, bleibt dort stehen, von wo er zuletzt aufgeschlagen hat. Sein Partner hat die jeweils andere Position einzunehmen.
- 11.1.4 Der Spieler der rückschlagenden Seite, der diagonal gegenüber dem Aufschläger zu stehen hat, ist der Rückschläger.
- 11.1.5 Die Spieler ändern erst dann ihre Positionen beim Aufschlag, wenn sie aufgeschlagen haben und anschließend punkten.
- 11.1.6 Der Aufschlag hat stets von dem Aufschlagfeld aus zu erfolgen, wie es dem Spielstand der aufschlagenden Seite entspricht. Ausgenommen die Voraussetzungen zu Regel 12 sind erfüllt.

11.2 Schlagreihenfolge und Positionen auf dem Feld

Nachdem der Aufschlag zurückgeschlagen ist, kann der Ball von irgendeinem Spieler der aufschlagenden Seite und irgendeinem Spieler der rückschlagenden Seite von jeder Position auf seiner Feldseite aus geschlagen werden, bis der Ball nicht mehr im Spiel ist (Regel 15).

11.3 Punktgewinn und Aufschlag

- 11.3.1 Wenn die aufschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt die aufschlagende Seite einen Punkt. Der Aufschläger hat erneut aufzuschlagen, allerdings vom anderen Aufschlagfeld.

11.3.2 Wenn die rückschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt (Regel 7.3), erzielt die rückschlagende Seite einen Punkt. Die rückschlagende Seite hat jetzt aufzuschlagen.

11.4 Reihenfolge der Aufschlagenden

In jedem Satz geht das Aufschlagrecht:

11.4.1 vom anfänglichen Aufschläger, der den Satz vom rechten Aufschlagfeld aus eröffnet

11.4.2 über zum Partner des anfänglichen Rückschlägers, der seinen ersten Aufschlag vom linken Aufschlagfeld ausführt,

11.4.3 über zum Partner des anfänglichen Aufschlägers

11.5.4 über zum anfänglichen Rückschläger

11.4.5 über zum anfänglichen Aufschläger und so weiter.

11.5 Kein Spieler darf außerhalb der Reihenfolge aufschlagen oder außerhalb der Reihenfolge den Aufschlag zurückschlagen, oder im gleichen Satz zweimal hintereinander den Aufschlag zurückschlagen, mit Ausnahme von Regel 12.

11.6 Jeder der beiden Spieler der Siegerseite kann im folgenden Satz als erster den Aufschlag ausführen, und jeder der beiden Spieler der Verliererseite kann im folgenden Satz als erster den Aufschlag zurückschlagen.

12 Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag

12.1 Ein Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag liegt vor, wenn ein Spieler

12.1.1 außerhalb der Reihenfolge den Auf- bzw. Rückschlag ausgeführt hat.

12.1.2 vom falschen Auf- bzw. Rückschlagfeld auf- bzw. zurückgeschlagen hat.

12.2 Wenn ein Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag bemerkt wird, ist dieser Positionsfehler zu berichtigen. Der erreichte Spielstand bleibt bestehen.

13 Fehler

Es ist ein Fehler,

13.1 wenn ein Aufschlag nicht korrekt ist (Regel 9.1).

13.2 wenn der aufgeschlagene Ball:

13.2.1 sich an dem Netz verfängt und auf der Oberkante hängen bleibt.

13.2.2 nach Überfliegen des Netzes im Netz hängen bleibt.

13.2.3 vom Partner des Rückschlägers geschlagen wird.

13.3 wenn der im Spiel befindliche Ball:

13.3.1 außerhalb der Begrenzungslinien des Feldes den Boden berührt (also nicht auf oder innerhalb der Begrenzungslinien).

13.3.2 nicht über das Netz fliegt.

13.3.3 die Decke oder Seitenwände berührt.

[Im Bereich des Deutschen Badminton-Verbandes gilt: Bei einer lichten Höhe unterhalb 9,00 m ist der Aufschlag zu wiederholen, wenn der Ball die Decke bzw. Deckenkonstruktion berührt. Berührt er jedoch während des Ballwechsels die Decke bzw. Deckenkonstruktion, entsteht immer ein Fehler.]

13.3.4 einen Spieler oder die Kleidung eines Spielers berührt.

13.3.4.1 *Im Para-Badminton wird ein Rollstuhl oder eine Gehstütze als Teil des Spielers angesehen.*

- 13.3.5 irgendeinen anderen Gegenstand oder eine andere Person außerhalb des Feldes berührt.
(Wo es aufgrund der Hallenkonstruktion erforderlich ist, kann die örtliche Badminton-Organisation mit Zustimmung des Nationalverbandes Sonderregelungen für Fälle treffen, bei denen der Ball ein Hindernis berührt.)

【Eine Wiederholung ist zu geben, wenn der Ball einen Gegenstand berührt, der sich in dem Raum über dem Feld unterhalb 9,00 m befindet (Lampe, Lautsprecher, Sportgerät u. Ä. einschließlich Halterungen) und aus der Deckenkonstruktion herausragt (die zur Deckenkonstruktion gehörenden Teile wie Träger usw. sind keine derartigen Gegenstände).

Es ist kein Fehler, wenn Gegenstände (auch Verstrebungen und Seile) überflogen werden. Allerdings kann Wiederholung gegeben werden, wenn beim Überfliegen der Sichtkontakt des bzw. der Spieler oder des Schiedsrichters zum Ball unterbrochen wird.

Es sollte deshalb immer vor einem Wettkampf geklärt werden, ob auf Wiederholung oder Weiterspielen zu entscheiden ist.】

- 13.3.6 mit dem Schläger aufgefangen und angehalten wird und dann während des eigentlichen Rückschlages geschleudert wird.
- 13.3.7 vom selben Spieler zweimal hintereinander geschlagen wird.
Es ist jedoch kein Fehler, wenn der Ball zu einem Schlag den Schlägerrahmen und die Besaitung trifft.
- 13.3.8 von einem Spieler und danach dessen Partner geschlagen wird.
- 13.3.9 den Schläger eines Spielers berührt und danach nicht in Richtung der gegnerischen Feldseite fliegt.

13.4 wenn ein Spieler, während der Ball im Spiel ist:

- 13.4.1 das Netz oder dessen Haltevorrichtung mit dem Schläger, seinem Körper oder seiner Bekleidung berührt.
- 13.4.2 mit dem Schläger oder seinem Körper über dem Netz in das gegnerische Feld eindringt ausgenommen, dass der Schlagende dem Ball über das Netz folgt, wenn sich der Anfangsberührungspunkt mit dem Ball auf der Feldseite des Schlagenden befindet.
- 13.4.3 mit dem Schläger oder seinem Körper unter dem Netz in das gegnerische Feld eindringt, vorausgesetzt der Gegner wird dadurch behindert oder abgelenkt.
- 13.4.4 den Gegner daran hindert, das heißt verhindert, einen zulässigen Schlag auszuführen, der dem Ball über das Netz folgt.
- 13.4.5 seinen Gegner vorsätzlich durch irgendwelche Handlungen wie Rufen oder Gebärden ablenkt.

13.4.6 im Rollstuhl-Badminton

13.4.6.1 im Moment, in dem der Ball geschlagen wird, sich kein Teil des Rumpfs des Spielers in Kontakt mit dem Sitz des Rollstuhls befindet.

13.4.6.2 sich die Befestigung eines Fußes an der Fußraste löst.

13.4.6.3 während des Spiels der Spieler mit irgendeinem Teil der Füße den Boden berührt.

- 13.5** wenn ein Spieler wegen offenkundiger, wiederholter oder anhaltender Verstöße nach Regel 16 für schuldig befunden wird.

14 Wiederholungen

14.1 „Wiederholung“ wird vom Schiedsrichter oder Spieler (wenn kein Schiedsrichter eingesetzt ist) ausgerufen, um das Spiel anzuhalten.

14.2 „Wiederholung“ erfolgt, wenn:

14.2.1 der Aufschläger den Aufschlag ausführt, bevor der Rückschläger bereit ist (Regel 9.5).

14.2.2 während des Aufschlags sowohl der Rückschläger als auch der Aufschläger gleichzeitig einen Fehler machen.

14.2.3 der Ball nach einem Rückschlag:

14.2.3.1 sich an dem Netz verfängt und auf der Oberkante hängen bleibt

14.2.3.2 nach Überfliegen des Netzes im Netz hängen bleibt.

14.2.4 während des Spiels der Ball auseinander fällt und sich die Basis vollständig vom restlichen Ball löst.

14.2.5 nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel gestört oder ein Spieler durch einen Betreuer des Gegners abgelenkt wird.

14.2.6 der Linienrichter nicht sehen konnte, wohin der Ball gefallen ist und der Schiedsrichter seinerseits keine Entscheidung treffen kann.

14.2.7 ein unvorhergesehenes oder unbeabsichtigtes Ereignis eingetreten ist.

[siehe auch Anmerkungen zu Regel 13.3.3 bzw. 13.3.5]

14.3 Wenn eine „Wiederholung“ eintritt, gilt der seit dem letzten Ballwechsel ausgeführte Aufschlag nicht mehr und der Spieler, der zuletzt aufgeschlagen hatte, wiederholt den Aufschlag.

15 Ball nicht im Spiel

Ein Ball ist nicht mehr im Spiel, wenn:

15.1 er das Netz oder den Pfosten berührt und anschließend auf der Netzseite des Spielers, der den Schlag ausgeführt hat, in Richtung Boden des Feldes fällt.

15.2 er den Boden des Feldes berührt.

15.3 der Tatbestand eines „Fehlers“ oder einer „Wiederholung“ vorliegt.

16 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen

16.1 Das Spiel wird ohne Unterbrechung vom ersten Aufschlag bis zum Ende des Spiels durchgeführt, ausgenommen wie in den Regeln 16.2 und 16.3 und für Rollstuhl-Badminton in Regel 16.5.3 erlaubt.

16.2 Pausen

Bei allen Spielen sind Pausen erlaubt:

16.2.1 von nicht länger als 60 Sekunden in jedem Satz, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat.

16.2.2 von nicht länger als 120 Sekunden zwischen dem ersten und zweiten Satz sowie zwischen einem zweiten und dritten Satz.

(Bei vom Fernsehen übertragenen Spielen entscheidet der Referee vor dem Spiel, ob die in Regel 16.2 erlaubten Pausen genommen und fest eingehalten werden müssen.)

16.3 Spielunterbrechung

- 16.3.1 Wenn es Umstände erforderlich machen, die außerhalb der Verantwortung der Spieler liegen, kann der Schiedsrichter das Spiel so lange unterbrechen, wie er es für notwendig erachtet.
- 16.3.2 Unter besonderen Umständen kann der Referee den Schiedsrichter anweisen, das Spiel zu unterbrechen.

Für Para-Badminton wird die Reparatur von zusätzlicher Ausstattung für Para-Badminton (Regel 5.2) als ein besonderer Umstand angesehen.

- 16.3.3 Wird das Spiel unterbrochen bleibt der Punktestand bestehen und das Spiel wird später wie abgebrochen wieder aufgenommen.

16.4 Spielverzögerung

- 16.4.1 Unter keinen Umständen darf das Spiel verzögert werden, um einen Spieler die Möglichkeit zu geben sich zu erholen, Luft zu schöpfen oder Ratschläge einzuholen.
- 16.4.2 Über den Tatbestand der Spielverzögerung entscheidet einzig und allein der Schiedsrichter.

16.5 Ratschläge (Coaching) und Verlassen des Feldes

- 16.5.1 Ein Spieler darf nur Ratschläge erhalten, wenn der Ball nicht im Spiel ist (Regel 15).
- 16.5.2 Kein Spieler darf ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Feld verlassen, ausgenommen in den Pausen wie in Regel 16.2 beschrieben.

16.5.3 Im Rollstuhl-Badminton darf ein Spieler das Feld für eine zusätzliche Pause zur Katheterentleerung während eines Spiels verlassen. Der Spieler wird von einem eingesetzten Technischen Offiziellen begleitet.

16.6 Ein Spieler darf nicht:

- 16.6.1 absichtlich das Spiel verzögern oder ohne Erlaubnis unterbrechen.
- 16.6.2 ohne Erlaubnis den Ball modifizieren oder beschädigen, um Geschwindigkeit oder Flugeigenschaft zu verändern.
- 16.6.3 sich unsportlich/ungehörig verhalten.
- 16.6.4 sich eines unsportlichen Verhaltens schuldig machen, das nicht anderweitig durch eine Badmintonregel abgedeckt ist.

16.7 Behandlung von Verstößen

- 16.7.1 Der Schiedsrichter hat einen Verstoß gegen Regel 16.4.1, 16.5.1 oder 16.6 wie folgt zu ahnden:
- 16.7.1.1 durch eine Verwarnung (*gelbe Karte*) an die Seite, die sich schuldig gemacht hat, oder
 - 16.7.1.2 durch eine Fehlerverwarnung (*rote Karte*) an die schuldige Seite, wenn sie vorher verwarnt worden ist, oder
 - 16.7.1.3 durch eine Fehlerverwarnung (*rote Karte*) an die schuldige Seite bei grober Unsportlichkeit oder Verstoß gegen Regel 16.2.
- 16.7.2 Wird eine Fehlerverwarnung (*rote Karte*) nach Regel 16.7.1.2 oder 16.7.1.3 ausgesprochen, hat der Schiedsrichter den Referee zu rufen, welcher berechtigt ist, die schuldige Seite zu disqualifizieren (*schwarze Karte*).

17 Turnieroffizielle und Einsprüche

17.1 Der **Referee** hat die Gesamtverantwortung für das Turnier oder die Meisterschaft, bei dem (der) Spiel(e) stattfinden.

17.2 Der für ein Spiel eingesetzte **Schiedsrichter** ist verantwortlich für den Ablauf des Spiels, für das Feld und die unmittelbare Feldumgebung. Der Schiedsrichter hat dem Referee zu berichten.

17.3 Der **Aufschlagrichter** hat die Aufschlagfehler zu geben, die vom Aufschläger gemacht werden (Regel 9.1.2 bis 9.1.9)

17.4 Ein **Linienrichter** zeigt an, ob ein Federball „in“ oder „aus“ ist, bezogen auf die ihm zugewiesene(n) Linie(n).

17.5 Die Tatsachenentscheidung eines Turnieroffiziellen ist endgültig, bezogen auf seine Verantwortlichkeit. Ausgenommen ist der Fall, dass der Schiedsrichter aus seiner Sicht zweifelsfrei eine Fehlentscheidung eines Linienrichters erkannt hat. Für diesen Fall hat der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters zu korrigieren (overrulen).

17.6 Ein Schiedsrichter muss:

- 17.6.1 die Einhaltung der Badminton-Spielregeln überwachen, durchsetzen und vor allem „Fehler“ oder „Wiederholung“ ausrufen, wenn diese eingetreten sind.
- 17.6.2 seine Entscheidung bei einem Einspruch wegen eines Streitpunktes vor Beginn des nächsten Aufschlages treffen.
- 17.6.3 dafür sorgen, dass Spieler und Zuschauer über den Fortschritt des Spiels informiert werden.
- 17.6.4 nach Rücksprache mit dem Referee Linienrichter oder einen Aufschlagrichter einsetzen oder absetzen.
- 17.6.5 dafür sorgen, dass auch diejenigen Aufgaben wahrgenommen werden, zu denen kein Technischer Offizieller für das Feld eingesetzt ist.
- 17.6.6 wenn einem eingesetzten Turnieroffiziellen die Sicht versperrt war, die Entscheidung für ihn treffen oder auf „Wiederholung“ entscheiden.
- 17.6.7 alle Vorkommnisse im Zusammenhang mit der Regel 16 aufschreiben und dem Referee melden.
- 17.6.8 den Referee bei allen nicht stattgegebenen Einsprüchen rufen, jedoch nur in Fällen der Regelauslegung. (Solche Einsprüche müssen vor der Ausführung des nächsten Aufschlages vorgetragen werden oder bei Spielende bevor die Seite, welche die Einsprüche vorbringt, das Feld verlassen hat.)

Legende für nachfolgende Abbildungen:

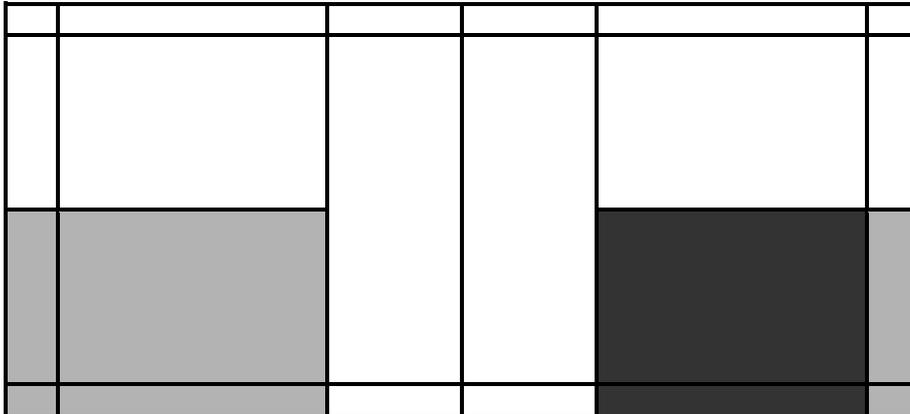


Feld



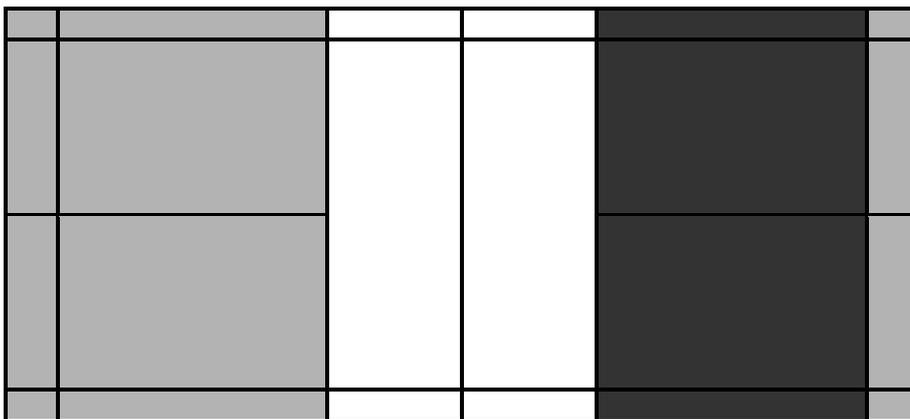
Aufschlagfeld

Abbildung D



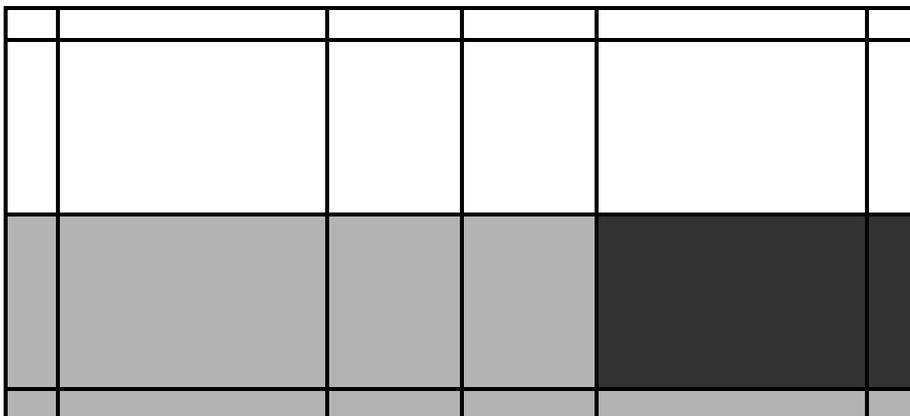
Feld und Aufschlagfeld für Para-Badminton Einzel in den Rollstuhl-Badminton Wettkampfklassen

Abbildung E



Feld und Aufschlagfeld für Para-Badminton Doppel in den Rollstuhl-Badminton Wettkampfklassen

Abbildung F



Feld und Aufschlagfeld für Para-Badminton Einzel in den Stehend-Badminton Wettkampfklassen, die auf halbem Feld spielen
Alle anderen Stehend-Badminton Wettkampfklassen spielen auf dem Standardfeld (Abbildung A) Einzel und Doppel.

SPIELREGELN BADMINTON

ANHANG 1

Variationen in Feld und Ausrüstung (Utensilien)

1. Wenn es nicht möglich ist, die Pfosten auf den Seitenlinien aufzustellen, muss auf andere Weise angezeigt werden, wo die Seitenlinien unter dem Netz verlaufen, z. B. durch die Verwendung von dünnen Metallstreifen oder Klebeband von 40 mm Breite, die auf den Seitenlinien befestigt werden und senkrecht zum Netz hochführen.
2. Ein Feld nur für Einzelspiele muss wie in Abbildung H dargestellt angelegt werden. Die rückwärtige Begrenzungslinie ist dann gleichzeitig hintere Aufschlaglinie und die Pfosten oder Materialstreifen, welche die Pfosten nachbilden, werden auf den Seitenlinien platziert.
3. Die Netzerkante muss, vom Boden des Feldes gemessen, in der Mitte des Feldes eine Höhe von 1,524 m und an den äußeren Begrenzungslinien eine Höhe von 1,55 m haben.

Abbildung G
Testmarkierungen Einzelfeld

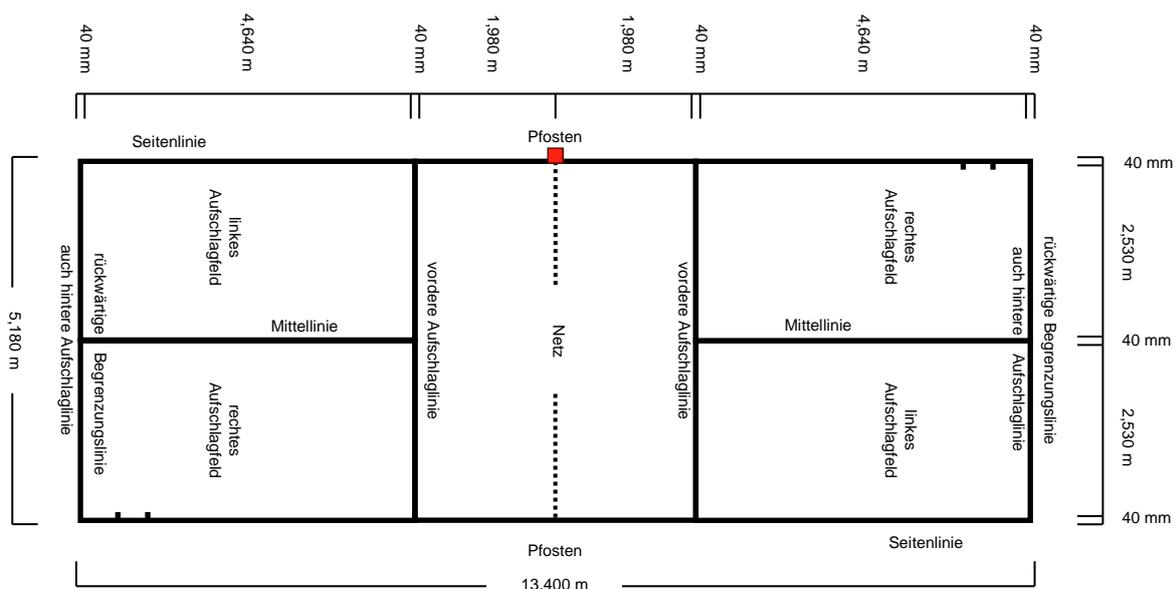
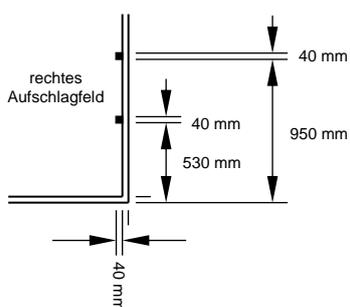


Abbildung H: Das Einzelfeld inklusive Maße und Erläuterungen

SPIELREGELN BADMINTON

ANHANG 2 Handicapspiele

In Handicapspielen sind folgende Änderungen (Variationen) in den Regeln anzuwenden:

1. Die für einen Satzgewinn benötigte Punktzahl soll nicht von der Regel 7 genannten abweichen.
2. Regel 8.1.3 wird geändert und lautet:
„Im dritten Satz und bei einem Spiel mit nur einem Satz, wenn eine Seite die Hälfte der Punktzahl erreicht hat, die zum Gewinn des Satzes erforderlich ist (bei Brüchen wird zur nächsthöheren Zahl aufgerundet).“

SPIELREGELN BADMINTON

ANHANG 3

Alternative Spielregeln – Zählweisen und Aufschlag

Es ist zu beachten, dass bei jeder Alternative in den Spielregeln oder beim Aufschlag die restlichen Spielregeln weiterhin Gültigkeit besitzen, die unten aufgeführten alternativen Regeln ersetzen nur die zugehörigen Punkte der Spielregeln Badminton.

Alternative Zählweise:

Nach vorheriger Absprache ist es erlaubt, ein Spiel auszutragen mit:

1. einem Gewinnsatz bis 21 Punkte, oder
2. zwei Gewinnsätzen bis je 15 Punkte („best of three“), oder
3. drei Gewinnsätzen bis je 11 Punkte („best of five“).

Falls 1. oberhalb zutrifft, dann gilt die nachfolgende Regeländerung:

8 Wechsel der Feldseiten

- 8.1 In einem Spiel mit nur einem Satz wechseln die Spieler die Feldseiten, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat.

Falls 2. oberhalb zutrifft, dann gelten die nachfolgenden Regeländerungen:

7 Zählweise

- 7.1 Ein Spiel ist beendet, wenn eine Seite zwei Sätze gewonnen hat.

7.2 Ein Satz gilt von der Seite als gewonnen, die zuerst 15 Punkte erreicht hat, ausgenommen Regel 7.4 und 7.5.

7.3 unverändert

7.4 Bei einem Spielstand von 14-beide gewinnt die Seite den Satz, die zuerst einen Vorsprung von zwei Punkten hat.

7.5 Bei einem Spielstand von 20-beide gewinnt die Seite den Satz, welche als nächste den 21. Punkt erzielt.

8 Wechsel der Feldseiten

- 8.1.3 im dritten Satz, wenn die führende Seite 8 Punkte erreicht hat.

16 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen

16.2 Pausen:

- 16.2.1 von nicht länger als 60 Sekunden in jedem Satz, wenn die führende Seite 8 Punkte erreicht hat.

Falls 3. oberhalb zutrifft, dann gelten die nachfolgenden Regeländerungen:

7 Zählweise

- 7.1 Ein Spiel ist beendet, wenn eine Seite drei Sätze gewonnen hat.

7.2 Ein Satz gilt von der Seite als gewonnen, die zuerst 11 Punkte erreicht hat. (Für den Bereich des DBV gilt: ausgenommen Regel 7.4 und 7.5.)

7.3 unverändert

7.4 Bei einem Spielstand von 10-beide gewinnt die Seite den Satz, die zuerst einen Vorsprung von zwei Punkten hat.

7.5 Bei einem Spielstand von 14-beide gewinnt die Seite den Satz, welche als nächste den 15. Punkt erzielt.

8 Wechsel der Feldseiten

- 8.1.2 nach dem Ende des zweiten Satzes.

8.1.3 nach dem Ende des dritten Satzes, falls es einen vierten Satz gibt.

8.1.4 nach dem Ende des vierten Satzes, falls es einen fünften Satz gibt.

- 8.1.5 im fünften Satz, wenn die führende Seite 6 Punkte erreicht hat.
- 16 Fortgesetztes Spiel, unsportliches Verhalten und Strafen
- 16.2 Pausen:
 - 16.2.1 von nicht länger als 60 Sekunden im fünften Satz, wenn die führende Seite 6 Punkte erreicht hat.
 - 16.2.2 von nicht länger als 120 Sekunden zwischen dem ersten und zweiten Satz, dem zweiten und dritten Satz, dem dritten und vierten Satz, sowie dem vierten und fünften Satz.

Alternative Aufschlagregel:

- 9.1.6 a) muss sich – im Moment der Berührung mit dem Schläger – der gesamte Ball unterhalb der Taille des Aufschlägers befinden. Die Taille ist als imaginäre Linie um den Körper beschrieben und befindet sich dort, wo die unterste Rippe zu suchen ist.
 - b) müssen der Schaft und der Schlägerkopf - im Augenblick des Treffpunktes mit dem Ball - in eine Abwärtsrichtung zeigen.

SPIELREGELN BADMINTON

ANHANG 4 Fachausdrücke, Vokabular

Dieser Anhang listet das Standardvokabular auf, das von den Schiedsrichtern verwendet werden soll, um das Spiel zu leiten. Die Liste ist nicht vollständig und andere Wörter können bei Bedarf verwendet werden.

1. Vor dem Spiel

1.1. Bekleidung:

- 1.1.1 „Ich möchte Ihre Kleidung kontrollieren.“
- 1.1.2 „Der Name auf dem Trikot ist nicht identisch mit dem Namen in der Datenbank.“
- 1.1.3 „Der Ländername / die Flagge auf dem Trikot stimmt nicht mit Ihrer Nationalität überein.“
- 1.1.4 „Die Farbe der Buchstaben auf dem Trikot muss einen deutlichen Kontrast zur Farbe des Trikots haben.“
- 1.1.5 „Die Schrift auf Ihrem Trikot darf nur eine einzige Farbe haben.“
- 1.1.6 „Die Schrift auf Ihrem Trikot muss in lateinischen Großbuchstaben geschrieben sein.“
- 1.1.7 „Abkleben ist nicht erlaubt.“

1.2. Wahl:

- 1.2.1 „Kommen Sie zur Wahl.“
- 1.2.1 „Sie haben die Wahl gewonnen.“
- 1.2.1 „Was wählen Sie?“
- 1.2.1 „Wer schlägt zuerst auf?“
- 1.2.1 „Wählen Sie Ihre Seite.“
- 1.2.1 „Wer wird zuerst rückschlagen?“
- 1.2.1 „Ihr Gegner hat Rückschlag gewählt, sie schlagen daher als erstes auf.“
- 1.2.1 „Ihr Gegner hat Aufschlag gewählt, Sie schlagen daher als erstes zurück.“
- 1.2.1 „Ihr Gegner hat die Seite gewählt. Möchten Sie als erstes aufschlagen oder zurückschlagen?“

1.3. anderes:

- 1.3.1 „Schalten Sie Ihr Handy aus.“
- 1.3.2 „Stellen Sie Ihre Tasche ordentlich in den Korb.“
- 1.3.3 „Spielbereit machen.“

2. Beginn des Spiels

2.1 Ansagen und Anweisungen

W, X, Y und Z sind die Namen der Spieler und A, B, C und D sind die Namen der Mannschaft / der Nation (Mitglieds-Verband).

Um den ersten Satz eines Spieles zu starten, sagt der Schiedsrichter folgendes an:

- 2.1.1 Ansage im Einzel (Individualwettbewerb):
„Meine Damen und Herren, zu meiner Rechten „X,A“, und zu meiner Linken „Y, B“. „X“ schlägt auf, Null beide, bitte spielen.“
- 2.1.2 Ansage im Einzel (Mannschaftswettbewerb):
„Meine Damen und Herren, zu meiner Rechten „A“ vertreten durch „X“, und zu meiner Linken „B“ vertreten durch „Y“. „A“ schlägt auf, Null beide, bitte spielen.“
- 2.1.3 Ansage im Doppel (Individualwettbewerb):
„Meine Damen und Herren, zu meiner Rechten „W,A“, und „X,B“, und zu meiner Linken „Y,C“ und „Z,D“. „X“ schlägt auf zu „Y“, Null beide, bitte spielen.“

Falls die Doppelpartner die gleiche Nation repräsentieren wird die Nation nach der Ansage der beiden Spieler genannt (z.B. „W und X, A“).

2.1.4 Ansage im Doppel (Mannschaftswettbewerb)

„Meine Damen und Herren, zu meiner Rechten „A“, vertreten durch „W“ und „X“, und zu meiner Linken „B“, vertreten durch „Y“ und „Z“. „A“ schlägt auf, „X“ zu „Y“, Null beide, bitte spielen.“

Bei den Ansagen in 2.1.1 und 2.1.3 ist zu beachten, dass die Nationen der Spieler im Bereich des DBV nur genannt werden, falls sich mindestens ein aus dem Ausland gemeldeter Spieler auf dem Feld befindet (z.B. möglich bei DBV-Jugend-RLT)

2.2. Um den zweiten Satz zu beginnen, soll der Schiedsrichter ansagen

„Zweiter Satz, null beide, bitte spielen

(es sei denn es wurde in der Pause zwischen dem ersten und zweiten Satz eine Fehlerverwarnung gegeben)

2.3. Um den dritten Satz zu beginnen, soll der Schiedsrichter ansagen:

„Entscheidungssatz, null beide, bitte spielen.

(es sei denn es wurde in der Pause zwischen dem zweiten und dritten Satz eine Fehlerverwarnung gegeben)

3. Während des Spiels

3.1 Spielverlauf, Fehler:

3.1.1 „Aufschlagwechsel“

3.1.2 „Fehler“

3.1.3 „Wiederholung“

3.1.4 „Aus“

3.1.5 „Pause“

3.1.6 „Spielen Sie eine Wiederholung.“

3.1.7 „Feldseiten Wechseln.“

3.1.8 „Sie haben die Feldseiten nicht gewechselt.“

3.1.9 „Feld...“ (Nummer, wenn mehr als ein Feld verwendet wird) „20 Sekunden.“

3.1.10 „.... Satzpunkt ...“ z.B. „20 Satzpunkt 6“, oder „29 Satzpunkt 28.“

3.1.11 „.... Spielpunkt ...“ z.B. „20 Spielpunkt 8“, oder „29 Spielpunkt 28.“

3.1.12 „.... Satzpunkt beide“ z.B. „29 Satzpunkt beide.“

3.1.13 „.... Spielpunkt beide“ z.B. „29 Spielpunkt beide.“

3.1.14 „Aufschlagrichter – Handzeichen bitte.“

3.1.15 „Sie schlugen den Ball auf der Feldseite Ihres Gegners.“

3.1.16 „Der Ball hat Sie berührt.“

3.1.17 „Sie haben das Netz berührt.“

3.1.18 „Sie haben den Netzpfeiler berührt.“

3.1.19 „Ein Ball flog von außen ins Feld.“

3.1.20 „Der Ball hat Sie nicht abgelenkt.“

3.1.21 „Sie störten Ihren Gegner.“

3.1.22 „Sie lenkten Ihren Gegner absichtlich ab.“

3.1.23 „Sie haben den Ball zweimal getroffen.“

3.1.24 „Sie haben den Ball geschleudert.“

3.1.25 „Sie sind in das gegnerische Feld eingedrungen.“

3.2 Aufschlag / Rückschlag:

3.2.1 „Rechtes Aufschlagfeld“

3.2.2 „Linkes Aufschlagfeld“

3.2.3 „Sie schlugen beim Aufschlag am Ball vorbei.“

3.2.4 „Schlagen Sie nicht auf bevor der Rückschläger bereit ist.“

3.2.5 „Der Rückschläger war nicht bereit.“

3.2.6 „Der Aufschläger war nicht bereit.“

3.2.7 „Ihr Partner war nicht bereit.“

3.2.8 „Ihr Gegner war nicht bereit.“

3.2.9 „Sie probierten, den Aufschlag zurückzuschlagen.“

3.2.10 „Sie schlugen vom falschen Aufschlagfeld auf.“

- 3.2.11 „Sie schlugen außer der Reihe auf.“
- 3.2.12 „Sie schlugen außer der Reihe zurück.“
- 3.2.13 „Sie behinderten während des Aufschlages die Sicht des Rückschlägers auf den Ball.“
- 3.2.14 „Sie und Ihr Partner schlugen beide den Ball.“
- 3.3 Wechsel des Balles:
 - 3.3.1 „Ist der Ball in Ordnung?“
 - 3.3.2 „Wechseln Sie den Ball aus.“
 - 3.3.3 „Wechseln Sie den Ball nicht aus.“
 - 3.3.4 „Geben Sie den Ball Ihrem Gegner.“
 - 3.3.5 „Sie müssen mich um Erlaubnis fragen, ob Sie den Ball wechseln dürfen.“
 - 3.3.6 „Testen Sie den Ball.“
 - 3.3.7 „Sie dürfen den Ball nicht testen.“
 - 3.3.8 „Sie dürfen die Eigenschaften des Balls nicht verändern.“
- 3.4 Linienentscheidungen:
 - 3.4.1 „Linienrichter – Handzeichen bitte.“
 - 3.4.2 „Der Ball war deutlich IN.“
 - 3.4.3 „Der Ball war deutlich AUS.“
 - 3.4.4 „Die Linienrichterentscheidung war richtig.“
 - 3.4.5 „Korrektur IN“
 - 3.4.6 „Korrektur AUS“
 - 3.4.7 „Nicht erkennbar“
- 3.5 Versuchte Einflussnahme auf Technische Offizielle:
 - 3.5.1 „Sie versuchten den Aufschlagrichter zu beeinflussen.“
 - 3.5.2 „Sie versuchten den Linienrichter zu beeinflussen.“
 - 3.5.3 „Sie dürfen den Linienrichter nicht beeinflussen.“
 - 3.5.4 „Sie dürfen den Aufschlagrichter nicht beeinflussen.“
- 3.6 Coaching:
 - 3.6.1 „Trainer, kehren Sie zu ihrem Stuhl zurück“
 - 3.6.2 „Ihr Trainer störte Ihren Gegner.“
 - 3.6.3 „Ihr Trainer unterbrach das Spiel.“
 - 3.6.4 „Holen Sie sich keine Ratschläge von Ihrem Trainer.“
 - 3.6.5 „Nicht während des Ballwechsels coachen.“
- 3.7 Verletzungen:
 - 3.7.1 „Ist bei Ihnen alles in Ordnung?“
 - 3.7.2 „Können Sie weiter spielen?“
 - 3.7.3 „Brauchen Sie den Arzt?“
 - 3.7.4 „Geben Sie auf?“
 - 3.7.5 „Sie können nur ein einziges Mal im Spiel Kühspray vom Arzt/Physio anfordern.“
- 3.8 Reinigen des Feldes:
 - 3.8.1 „Bitte das Feld reinigen.“
 - 3.8.2 „Zeigen Sie, wo das Feld gereinigt werden muss.“
 - 3.8.3 „Verwenden Sie bitte Ihre Füße, um das Feld zu reinigen.“
 - 3.8.4 „Werfen Sie Ihren Schweiß nicht auf den Boden“
 - 3.8.5 „Lassen Sie sich nicht absichtlich auf den Boden fallen“
- 3.9 Durchgängig fortgesetztes Spiel:
 - 3.9.1 „Aufs Feld“
 - 3.9.2 „Keine Spielverzögerung“
 - 3.9.3 „Bitte Spielen“
 - 3.9.4 „Spielen Sie jetzt!“
 - 3.9.5 „Spielen Sie umgehend weiter!“
 - 3.9.6 „Das Spiel muss durchgängig fortgesetzt werden.“
 - 3.9.7 „Spieler, zurück aufs Feld!“
 - 3.9.8 „... (Name des Spielers), zurück aufs Feld!“
 - 3.9.9 „Sie müssen schneller Spielbereit sein.“
 - 3.9.10 „Nur kurzes Abtrocknen mit dem Handtuch.“
 - 3.9.11 „Nur kurzes Trinken.“

- 3.9.12 „Aufschlagverzögerung, das Spiel muss durchgängig fortgesetzt werden.“
- 3.10 Fehlverhalten:
- 3.10.1 „Kommen Sie zu mir“
- 3.10.2 „Zeigen Sie nicht mit der Faust in Richtung Ihres Gegners.“
- 3.10.3 „Sie dürfen nicht in Richtung Ihres Gegners brüllen“
- 3.10.4 „Sie müssen Ihr Bestes geben.“
- 3.10.5 „Sie müssen zuerst Händeschütteln, bevor Sie feiern.“
- 3.10.6 „.... (Name des Spielers), Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens.“
- 3.10.7 „.... (Name des Spielers), Fehler wegen unsportlichen Verhaltens.“
- 3.10.8 „.... (Name des Spielers), disqualifiziert wegen unsportlichem Verhalten.“
- 3.11 Unterbrechung des Spieles:
- 3.11.1 „Das Spiel ist unterbrochen.“
- 3.12 Anderes:
- 3.12.1 „Die Spielstandsanzeige funktioniert nicht.“
- 3.12.2 „Geben Sie den Ball anständig zum Gegner.“
- 3.12.3 „Sind Sie spielbereit?“

4. Erläuterungen von Aufschlagfehlern entfällt (noch) im Bereich des DBV

5. Erläuterungen für Verwarnungen und Fehler

- 5.1 „Missbräuchliche Nutzung des Schlägers.“
- 5.2 „Sie haben den Schläger gefährlich geworfen.“
- 5.3 „Verbale Entgleisungen.“
- 5.4 „Sie haben ein unakzeptables Vokabular benutzt.“
- 5.5 „Sie haben Ihre/-n Gegner angebrüllt.“
- 5.6 „Sie haben mit der Faust in Richtung des/der Gegner gedroht.“
- 5.7 „Sie haben versucht, den Aufschlagrichter zu beeinflussen.“
- 5.8 „Sie haben versucht, den Linienrichter zu beeinflussen.“
- 5.9 „Missbräuchliche Nutzung des Balles.“ (z.B. Zerstörung des Balls)
- 5.10 „Sie haben versucht, die Ballgeschwindigkeit zu verändern.“
- 5.11 „Körperliche Gewalt.“
- 5.12 „Missbräuchliche Nutzung von Ausrüstungsgegenständen.“ (z.B. Wegtreten der Trinkflasche)
- 5.13 „Sie haben gegen den Werbeträger getreten.“
- 5.14 „Sie haben absichtlich gegen das Netz geschlagen.“
- 5.15 „Sie haben gegen den Stuhl geschlagen.“
- 5.16 „Sie haben gegen den Korb / die Kiste für die Ausrüstungsgegenstände geschlagen.“
- 5.17 „Spielverzögerung“
- 5.18 „Verzögerung des Aufschlags.“
- 5.19 „Sie haben meinen Anweisungen nicht Folge geleistet.“
- 5.20 „Sie haben sich geweigert, weiter zu spielen.“
- 5.21 „Sie haben das Feld ohne Erlaubnis verlassen.“
- 5.22 „Unsportliches Verhalten.“
- 5.23 „Sie haben eine obszöne Geste gemacht.“
- 5.24 „Ihr Mobiltelefon hat geklingelt.“

6. Am Ende des Satzes/Spiels

- 6.1. „Der erste Satz wurde gewonnen von“ (Name(n) des/der Spieler(s) bzw. der Mannschaft bei einem Teamwettbewerb) „....“ (Punktzahl)
- 6.2. „Der zweite Satz wurde gewonnen von“ (Name(n) des/der Spieler(s) bzw. der Mannschaft bei einem Teamwettbewerb)“ „(Punktzahl)
- 6.3. „Einen Satz beide.“
- 6.4. „Das Spiel wurde gewonnen von“ (Name(n) des/der Spieler(s) bzw. der Mannschaft bei einem Teamwettbewerb)“ „(Punktzahl)
- 6.5. „....“ (Name des Spielers) „aufgegeben“. Danach folgt die Ansage aus 6.4.
- 6.6. „....“ (Name des Spielers) „disqualifiziert wegen ...“ (genauere Beschreibung). Danach folgt die Ansage aus 6.5.
- 6.7. Bei Ansagen von Doppelspielen auf das „UND“ zwischen den Namen der Spieler achten.

7. Notizen auf dem Schiedsrichterzettel

- 7.1. V – Verletzung
- 7.2. W – Verwarnung
- 7.3. F – Fehler
- 7.4. R – Referee auf das Spielfeld gerufen
- 7.5. U – Unterbrechung
- 7.6. D – Disqualifiziert
- 7.7. A – Aufgabe
- 7.8. Das Spiel wurde für X Minuten, wegen Unterbrochen

8. Zählweise

0 - null	11 - elf	22 - zweiundzwanzig
1 - eins	12 - zwölf	23 - dreiundzwanzig
2 - zwei	13 - dreizehn	24 - vierundzwanzig
3 - drei	14 - vierzehn	25 - fünfundzwanzig
4 - vier	15 - fünfzehn	26 - sechsundzwanzig
5 - fünf	16 - sechzehn	27 - siebenundzwanzig
6 - sechs	17 - siebzehn	28 - achtundzwanzig
7 - sieben	18 - achtzehn	29 - neunundzwanzig
8 - acht	19 - neunzehn	30 - dreißig
9 - neun	20 - zwanzig	
10 - zehn	21 - einundzwanzig	

VOCABULARY

This Section lists the standard vocabulary that shall be used by the Umpire to control a match. The list is not exhaustive and other vocabulary may be used if necessary.

1. Before the Match

- 1.1. Clothing:
 - 1.1.1. “Let me check the clothing”
 - 1.1.2. “Your name on the shirt is too big”
 - 1.1.3. “Your name on the shirt is too small”
 - 1.1.4. “The name on the shirt is not the same as the name in the BWF database”
 - 1.1.5. “Your name is mandatory on the shirt”
 - 1.1.6. “The name must be near the top of the shirt”
 - 1.1.7. “The Member name is mandatory on the shirt”
 - 1.1.8. “The Member name on the shirt is too big”
 - 1.1.9. “The Member name on the shirt is too small”
 - 1.1.10. “You have more adverts on your clothing than is allowed.”
 - 1.1.11. “The advert is too big”

- 1.1.12. "The Member Association advert is not registered with BWF"
- 1.1.13. "You have more than one advert in the advertising band."
- 1.1.14. "You have visible adverts on the underclothing."
- 1.1.15. "Your colour of clothing is not significantly different from your opponent's."
- 1.1.16. "You must wear the same colour clothing as your partner"
- 1.1.17. "Do you have any other colour of clothing?"
- 1.1.18. "You have to change your colour of clothing"
- 1.1.19. "If you do not change your shirt you will be fined"
- 1.1.20. "The lettering on the shirt must be in a contrasting colour to the colour of the
- 1.1.21. "The lettering on the shirt must be in a single colour"
- 1.1.22. "The lettering on the shirt must be in capital letters"
- 1.1.23. "The lettering on the shirt must be in the Roman alphabet"
- 1.1.24. "The lettering sequence is wrong"
- 1.1.25. "Taping is not allowed"
- 1.2. Toss:
 - 1.2.1. "Come here for the toss"
 - 1.2.2. "You won the toss"
 - 1.2.3. "What do you choose?"
 - 1.2.4. "Who will serve?"
 - 1.2.5. "Choose your end"
 - 1.2.6. "Who will receive?"
 - 1.2.7. "The opponent(s) chose to receive first, so you will serve first"
 - 1.2.8. "The opponent(s) chose to serve first, so you will receive first"
 - 1.2.9. "The opponent(s) chose ends. Do you wish to serve or receive first?"
- 1.3. Others:
 - 1.3.1. "Switch off your mobile phone"
 - 1.3.2. "Place your bag properly in the basket"
 - 1.3.3. "Ready to play"

2. Start of the Match

- 2.1. Introduction and Announcements

W, X, Y, Z are names of players and A, B, C, D are names of Members.
To start the first game of the match, the Umpire shall call

 - 2.1.1. **Singles Tournament**
"Ladies and Gentlemen; on my right, 'X, A'; and on my left, 'Y, B'. 'X' to serve; love all; play."
 - 2.1.2. **Singles Team Tournament**
"Ladies and Gentlemen; on my right, 'A', represented by 'X'; and on my left, 'B', represented by 'Y'. 'A' to serve; love all; play."
 - 2.1.3. **Doubles Tournament**
"Ladies and Gentlemen; on my right, 'W, A' and 'X, B'; and on my left, 'Y, C' and 'Z, D'. 'X' to serve to 'Y'; love all; play."
If doubles partners represent the same Member, announce the Member name after announcing both players' names (e.g. 'W and X, A').
 - 2.1.4. **Doubles Team Tournament**
"Ladies and Gentlemen; on my right, 'A', represented by 'W' and 'X'; and on my left, 'B', represented by 'Y' and 'Z'. 'A' to serve; 'X' to 'Y'; love all; play."
- 2.2. To start the second game, the Umpire shall call
"Second game, love all; play."
(Unless there has been a fault for misconduct during the interval)
- 2.3. To start the final game, the Umpire shall call
"Final game, love all; play."
(Unless there has been a fault for misconduct during the interval)

3. During the Match

- 3.1. Progress of Match, faults:
 - 3.1.1 "Service over"

- 3.1.2 "Fault"
- 3.1.3 "Let"
- 3.1.4 "Out"
- 3.1.5 "Interval"
- 3.1.6. "Play a let"
- 3.1.7. "Change ends"
- 3.1.8. "You did not change ends"
- 3.1.9. "Court ... (number, if more than one court is used) 20 seconds"
- 3.1.10. "... game point ..." e.g. "20 game point 6.", or "29 game point 28."
- 3.1.11. "... match point ..." e.g. "20 match point 8.", or "29 match point 28."
- 3.1.12. "... game point all." e.g. "29 game point all."
- 3.1.13. "... match point all." e.g. "29 match point all."
- 3.1.14. "Service Judge – signal, please"
- 3.1.15. "You hit the shuttle on your opponent's side of the net"
- 3.1.16. "The shuttle touched you"
- 3.1.17. "You touched the net"
- 3.1.18. "You touched the post"
- 3.1.19. "A shuttle came on the court"
- 3.1.20. "The shuttle did not distract you"
- 3.1.21. "You obstructed your opponent"
- 3.1.22. "You deliberately distracted your opponent"
- 3.1.23. "You hit the shuttle twice"
- 3.1.24. "You slung the shuttle"
- 3.1.25. "You invaded your opponent's court"
- 3.2. Serving / Receiving:
 - 3.2.1. "Right service court"
 - 3.2.2. "Left service court"
 - 3.2.3. "You missed the shuttle during service"
 - 3.2.4. "Do not serve before the receiver is ready."
 - 3.2.5. "The receiver was not ready"
 - 3.2.6. "Your partner was not ready"
 - 3.2.7. "Your opponent was not ready"
 - 3.2.8. "You attempted to return the service"
 - 3.2.9. "You served from the wrong service court"
 - 3.2.10. "You served out of turn"
 - 3.2.11. "You received out of turn"
 - 3.2.12. "You blocked the receiver's view of the shuttle during service"
 - 3.2.13. "Both you and your partner hit the shuttle"
- 3.3. Shuttle change:
 - 3.3.1. "Is the shuttle OK?"
 - 3.3.2. "Change the shuttle"
 - 3.3.3. "Do not change the shuttle"
 - 3.3.4. "Change."
 - 3.3.5. "No change."
 - 3.3.6. "Return the shuttle"
 - 3.3.7. "You must ask me for permission to change the shuttle"
 - 3.3.8. "Test the shuttle"
 - 3.3.9. "Do not test the shuttle"
- 3.4. Line Calls / IRS:
 - 3.4.1. "Line Judge – signal, please"
 - 3.4.2. "I clearly saw the shuttle land in"
 - 3.4.3. "I clearly saw the shuttle land out"
 - 3.4.4. "The Line Judge made a correct call"
 - 3.4.5. "Correction IN"
 - 3.4.6. "Correction OUT"
 - 3.4.7. "Un sighted"
 - 3.4.8. "You did not challenge immediately"

- 3.4.9. "You do not have any challenges remaining in this game."
- 3.4.10. "..... (name of player) challenges, Called [IN]"
- 3.4.11. "..... (name of player) challenges, Called [OUT]"
- 3.4.12. "The IRS result was 'No decision'"
- 3.4.13. "Challenge unsuccessful"
- 3.4.14. "One challenge remaining"
- 3.4.15. "No challenges remaining"
- 3.4.16. "The IRS is not working, no challenges can be made"
- 3.4.17. "The IRS is now working, challenges can be made"
- 3.5. Influencing TO:
 - 3.5.1. "You tried to influence the Service Judge"
 - 3.5.2. "You tried to influence the Line Judge"
 - 3.5.3. "You must not influence the Line Judge"
 - 3.5.4. "You must not influence the Service Judge"
 - 3.5.5. "Do not shout or signal before the Line Judge gives a decision."
- 3.6. Coaching:
 - 3.6.1. "Coach(es) return to your chair(s)"
 - 3.6.2. "Your coach distracted your opponent"
 - 3.6.3. "Your coach disrupted play"
 - 3.6.4. "Do not seek coaching"
 - 3.6.5. "Do not coach during the rally"
 - 3.6.6. "Do not step over the A-board."
 - 3.6.7. "Do not get up from your chair until the rally is over."
- 3.7. Injury:
 - 3.7.1. "Are you OK?"
 - 3.7.2. "Can you play on?"
 - 3.7.3. "Do you need the doctor?"
 - 3.7.4. "Are you retiring?"
 - 3.7.5. "You can have spray from the doctor only once in a match."
 - 3.7.6. "Play is suspended"
 - 3.7.7. "Are you ready?"
- 3.8. Mopping:
 - 3.8.1. "Wipe the court, please"
 - 3.8.2. "Show where to wipe the court"
 - 3.8.3. "Use your foot to wipe the court"
 - 3.8.4. "No sweat throwing"
 - 3.8.5. "Do not fall intentionally"
- 3.9. Continuous Play:
 - 3.9.1. "On court"
 - 3.9.2. "No delay"
 - 3.9.3. "Play"
 - 3.9.4. "Play on"
 - 3.9.5. "Play now"
 - 3.9.6. "Play must be continuous"
 - 3.9.7. "Players back on court"
 - 3.9.8. "..... (name of player) back on court"
 - 3.9.9. "Get ready quicker"
 - 3.9.10. "Quick towel only"
 - 3.9.11. "Quick drink only"
 - 3.9.12. "Service delayed, play must be continuous"
- 3.10. Misconduct:
 - 3.10.1. "Come here"
 - 3.10.2. "Do not raise your fist towards your opponent(s)"
 - 3.10.3. "Do not shout at your opponent"
 - 3.10.4. "You must use your best effort"
 - 3.10.5. "You must shake hands before celebrating"
 - 3.10.6. "..... (name of player) warning for misconduct"

- 3.10.7. "..... (name of player) fault for misconduct"
- 3.10.8. "..... (name of player) disqualified for misconduct"
- 3.11. Suspension:
 - 3.11.1. "Play is suspended."
- 3.12. Others:
 - 3.12.1. "The scoreboard is not working"
 - 3.12.2. "Your new shirt must be of the same colour and similar design to your original shirt"
 - 3.12.3. "Return the shuttle properly"
 - 3.12.4. "Are you ready?"

4. Explanations for Service Fault Calls

- 4.1. "Service fault called, too high"
- 4.2. "Service fault called, shaft"
- 4.3. "Service fault called, foot"
- 4.4. "Service fault called, continuous motion"
- 4.5. "Service fault called, base of shuttle"
- 4.6. "Service fault called, undue delay"
- 4.7. "Service fault called, flight"
- 4.8. "Service fault called, shuttle missed"
- 4.9. "Service fault called, receiver fault called, play a let"
- 4.10. "Fault receiver, foot"
- 4.11. "Fault server, foot"
- 4.12. "Fault receiver, undue delay"
- 4.13. "Fault server, undue delay"

5. Explanations for Warnings and Faults

- 5.1. "Racket abuse"
- 5.2. "You threw the racket dangerously"
- 5.3. "Verbal abuse"
- 5.4. "You used unacceptable language"
- 5.5. "You shouted at your opponent"
- 5.6. "You raised your fist in the direction of your opponent"
- 5.7. "You tried to influence the Service Judge"
- 5.8. "You tried to influence the Line Judge"
- 5.9. "Shuttle abuse"
- 5.10. "You interfered with the speed of the shuttle"
- 5.11. "Physical abuse"
- 5.12. "Equipment abuse"
- 5.13. "You kicked the A-board"
- 5.14. "You hit the net"
- 5.15. "You hit the chair"
- 5.16. "You hit the equipment box"
- 5.17. "You hit the service measuring device"
- 5.18. "Delay"
- 5.19. "You delayed the service"
- 5.20. "You refused to follow my instructions"
- 5.21. "You refused to play on"
- 5.22. "You left the court without permission"
- 5.23. "Unsportsmanlike conduct"
- 5.24. "You made an obscene gesture"
- 5.25. "You celebrated in an unsportsmanlike manner"
- 5.26. "Your mobile phone rang"

6. End of Game/Match

- 6.1. "Game"
- 6.2. "First game won by '.....' [name(s) of player(s), or Member (in a Team Tournament)]"

- ‘.....’ (score)”
- 6.3. “Second game won by ‘.....’ [name(s) of player(s), or Member (in a Team Tournament)] ‘.....’ (score)”
- 6.4. “One game all”
- 6.5. “Match won by ‘.....’ [name(s) of player(s), or Member (in a Team Tournament)] ‘.....’ (scores)”
- 6.6. “‘.....’ (name of player) retired. Match won by ‘.....’ [name(s) of player(s), or Member (in a Team Tournament)] ‘.....’ (scores)”
- 6.7. “‘.....’ (name of player) disqualified followed by a specific explanation of the misconduct. Match won by ‘.....’ [name(s) of player(s), or Member (in a Team Tournament)] ‘.....’ (scores).”
- 6.8. “Match ended by the Referee ‘.....’ [name(s) of player(s)] promoted to the main draw. ‘.....’ [name(s) of player(s)] proceed(s) to next round / main draw”
- 6.9. In doubles announcements use “and” between the names of the players.

7. Notes for Incidents on the Scoresheet (Examples)

- 7.1. I – Injury
- 7.2. W – Warning for misconduct
- 7.3. F – Fault for misconduct
- 7.4. R – Referee called on court
- 7.5. S – Suspension
- 7.6. Dis – Disqualified by the Referee
- 7.7. Ret - Retired
- 7.8. Match suspended for X minutes for
- 7.9. [Name of Player] warned for interfering with the shuttle
- 7.10. [Name of Player] twisted his ankle and decided to retire
- 7.11. Game delayed for X minutes
- 7.12. [Name of Player] warned for influencing the Line Judge
- 7.13. [Name of Player] warned for delaying the game
- 7.14. [Name of Player] faulted for using abusive language. Referee was called on court and instructed to observe and fault again if necessary
- 7.15. [Name of Player] was faulted for pushing the Line Judge. Referee was called on court and decided to disqualify the player
- 7.16. [Name of Player] had a nose bleed. Referee and Tournament Doctor were called on court. Game delayed for X minutes
- 7.17. [Name of Player] was injured. Referee and Tournament Doctor were called on court. Tournament Doctor advised the player to retire

8. Notes for Clothing Violation on the Scoresheet (Examples)

- 8.1. [Name of player] on the shirt is too big
- 8.2. [Name of player] on the shirt is too small
- 8.3. [Name of player] on the shirt is not the same as the name in the BWF database
- 8.4. There is no player name on the shirt of [name of player]
- 8.5. There is no Member name on the shirt of [name of player]
- 8.6. The Member name on the shirt of [name of player] is too big
- 8.7. The Member name on the shirt of [name of player] is too small
- 8.8. There are too many adverts on the [item of clothing] of [name of player]
- 8.9. The advert on the shirt of [name of player] is too big
- 8.10. There is more than one advert in the advertising band
- 8.11. There are visible adverts on the underclothing
- 8.12. [Name of player] refused to change the colour of their clothing
- 8.13. [Names of players] wore different colours of clothing
- 8.14. [Name of player] not wearing significantly different colour of clothing from the opponent
- 8.15. The lettering on the shirt of [name of player] is not in a contrasting colour to the colour of the shirt
- 8.16. The lettering on the shirt of [name of player] is not in a single colour
- 8.17. The lettering on the shirt of [name of player] is not in capital letters

- 8.18. The lettering on the shirt of [name of player] is not in the Roman alphabet
8.19. The lettering sequence on the shirt of [name of player] is wrong
8.20. There is taping on the shirt of [name of player]

9. Scoring

0 - Love	11 - Eleven	22 - Twenty-two
1 - One	12 - Twelve	23 - Twenty-three
2 - Two	13 - Thirteen	24 - Twenty-four
3 - Three	14 - Fourteen	25 - Twenty-five
4 - Four	15 - Fifteen	26 - Twenty-six
5 - Five	16 - Sixteen	27 - Twenty-seven
6 - Six	17 - Seventeen	28 - Twenty-eight
7 - Seven	18 - Eighteen	29 - Twenty-nine
8 - Eight	19 - Nineteen	30 - Thirty
9 - Nine	20 - Twenty	
10 - Ten	21 - Twenty-one	

SPIELREGELN BADMINTON

ANHANG 5 Offizielle Maße

In den Regeln sind alle Maße in Metern oder Millimetern angegeben. Die gesetzlichen englischen Maße sind zulässig. Für die Regeln sind die einzelnen Werte der folgenden Tabelle anzuwenden:

Millimeter	Zoll
15	5/8
20	3/4
25	1
28	1 1/8
40	1 1/2
58	2 1/4
64	2 1/2
68	2 5/8
70	2 3/4
75	3
220	8 5/8
230	9
280	11
290	11 3/8

Millimeter	Fuß	Zoll
380	1	3
420	1	4 1/2
490	1	7 1/2
530	1	9
570	1	10 1/2
680	2	2 3/4
720	2	4 1/2
760	2	6
950	3	1 1/2
990	3	3
Meter	Fuß	Zoll
1,100	3	7 1/4
1,524	5	
1,550	5	1
1,980	6	6
2,530	8	3 3/4
3,880	12	8 3/4
4,640	15	3
5,180	17	
6,100	20	
13,400	44	