

Competitiereglement

Revisie 7.0

RBB Breda
26 juni 2019

Inhoudsopgave

| | |
|--|----------|
| Inhoudsopgave..... | |
| 2 Revisie tabel | |
| | 5 |
| 1. Algemeen..... | 6 |
| 1.1. Het wedstrijdseizoen..... | 6 |
| 1.2. Leeswijzer..... | 6 |
| 1.3. Afkortingen..... | 6 |
| 2. Deelname..... | 7 |
| 2.1. Aan de competitie kunnen deelnemen..... | 7 |
| 2.2. Uitzonderingen op deelname..... | 7 |
| 2.3. BADMINTON NEDERLAND verenigingen (deelnemers)..... | 7 |
| 2.4. Deelname aan de competitie vanuit verschillende verenigingen..... | 7 |

| | | |
|-----------|---|-----------|
| 2.5. | Controle invallers..... | 7 |
| 2.6. | Klasse indeling | 8 |
| 2.7. | Financiële bijdrage..... | 8 |
| 2.8. | RBB spelerspas..... | 8 |
| 3. | Aanmelding van teams/invallers..... | 9 |
| 3.1. | Teamopgave | 9 |
| 3.2. | Wijzigingen teamsamenstelling..... | 9 |
| 3.3. | Terugtrekken van een team | 9 |
| 4. | Competitieregels | 10 |
| 4.1. | Aantal poules per klasse..... | 10 |
| 4.2. | Aantal teams per poule | 10 |
| 4.3. | Aantal spelers per teams..... | 10 |
| 4.4. | Wedstrijd..... | 10 |
| 4.5. | Invaller..... 1 | 1 |
| 4.6. | Speelruimte en tijden..... | 12 |
| 4.7. | Blessure | 13 |
| 4.8. | Thuis spelend team | 13 |
| 4.9. | Teamopstelling | 14 |
| 4.10. | Stand..... 4 | 1 |
| 4.11. | Uitstel/Eerder spelen van wedstrijden..... | 14 |
| 4.12. | Niet spelen..... | 15 |
| 4.13. | Terugtrekken van een team | 15 |

| | |
|--|-----------|
| 5. Kampioen/promotie/degradatie/promotie- degradatiewedstrijd | 16 |
| 5.1. Kampioenschap | 16 |
| 5.2. Promotie..... | 16 |
| 5.3. Degradatie..... | 16 |
| 5.4. Promotie/degradatie..... | 16 |
| 5.5. Invallen in promotie/degradatie wedstrijden..... | 16 |
| 6. Sancties..... | 17 |
| 6.1. Verloren verklaring..... | 17 |
| 6.2. Terugtrekken van een team na de definitieve opgave..... | 17 |
| 6.3. Team met onvoldoende spelers..... | 17 |
| 6.4. Niet tijdig beginnen..... | 17 |
| 6.5. Niet tijdig eindigen door een invaller..... | 17 |
| 6.6. Niet opdagen zonder bericht..... | 17 |
| 6.7. Verplaatsen van een wedstrijd zonder medeweten van de CTZ..... | 18 |
| 6.8. Onvolledig of niet tijdig ingeleverd wedstrijdformulier..... | 18 |
| 6.9. Controle RBB spelerspas..... | 18 |
| 6.10. Niet nakomen van de financiële verplichtingen..... | 18 |
| 6.11. Zaaldienst | 18 |
| 7. Overige bepalingen..... | 19 |
| 7.1. Protesten..... | 19 |
| 7.2. Overmacht..... | 19 |
| 7.3. Wat te doen bij situaties waar dit reglement niet in voorziet | 19 |
| 8. Spelerspas, Shuttle, Zaaldienst..... | 20 |
| 8.1. Spelerspas..... | 20 |
| 8.2. Goedgekeurde shuttle..... | 20 |

| | |
|---|-----------|
| 8.3. Zaaldienst | 20 |
| Bijlage 1 – Wedstrijdformulier | 21 |
| Bijlage 2 – Service | 21 |
| Bijlage 2 – Service | 22 |
| Bijlage 3 – Spelregels | 23 |
| Spelregel 1 - Baan en baanuitrusting | 23 |
| Figuur A | 24 |
| Spelregel 2 – Shuttle | 25 |
| Spelregel 3 – Shuttletest | 25 |
| Spelregel 4 – Racket | 25 |
| Spelregel 5 – n.v.t. | 26 |
| Spelregel 6 – Toss | 26 |
| Spelregel 7 – Telling | 26 |
| Spelregel 8 - Wisselen van speelhelpt | 27 |
| Spelregel 9 – Service | 27 |
| Spelregel 11 – Dubbelspel | 28 |
| Spelregel 12 – Opstellingsvergissingen | 29 |
| Spelregel 13 - Fouten | 29 |
| Spelregel 14 – Let | 30 |
| Spelregel 15 - Shuttle niet in spel | 30 |
| Spelregel 16 - Ononderbroken spel, wangedrag en straffen | 31 |
| Spelregel 17 - Wedstrijdfunctionarissen en beroep | 32 |
| Bijlage 4 – Rally-point systeem | 33 |
| Bijlage 5 – Huishoudelijk reglement RBB competitie | 35 |

Revisie tabel

| Versie | Datum | Omschrijving | Auteur |
|--------|--------------|--|--------|
| 3.0 | 22 juni 2010 | <u>Aanpassingen t.o.v. versie 2.0</u> Gewijzigde punten: 3.3, 4.8.2, 5.1.3, 6.5. | RBB |
| 3.1 | 11 nov. 2010 | <u>Aanpassingen t.o.v. versie 3.0</u> Gewijzigde punten: 4.10.2 | RBB |
| 4.0 | 21 juni 2011 | <u>Aanpassingen t.o.v. versie 3.1</u> Gewijzigde punten: 4.5.3, 4.11, 6.1, 6.6, 6.11, 8.3. | RBB |
| 5.0 | 19 juni 2012 | <u>Aanpassingen t.o.v. versie 4.0</u> Gewijzigde punten: 2.5.1, 2.5.2, 8.1.6, 8.1.7. | RBB |
| 5.1 | 19 juni 2013 | <u>Aanpassingen t.o.v. versie 5.0</u> Gewijzigde punten: 4.5.4. | RBB |
| 5.2 | 23 juni 2015 | <u>Aanpassingen t.o.v. versie 5.1</u> Gewijzigde punten: 3.1, 4.4.3, 4.5.1. | RBB |
| 6.0 | 26 juni 2016 | Geen aanpassingen | RBB |
| 7.0 | 26 juni 2019 | <u>Aanpassingen t.o.v. versie 6.0</u> Gewijzigde punten: 1,3, 2.1.3, 2.8, 4.5.2, 5.4.3, 8.1.1 | RBB |

1. Algemeen

1.1. Het wedstrijdseizoen

Het wedstrijdseizoen duurt circa 26 speelrondes, hierin worden alle competitieonderdelen gespeeld (GD en HD/DD).

1.2. Leeswijzer

Overal waar in dit reglement “speler(s)” staat, moet “speler(s)/speelster(s)” worden gelezen.

1.3. Afkortingen

De volgende afkortingen zullen worden gehanteerd in dit reglement:

- CTZ: Commissaris/Commissie Technische Zaken;
 - RBB: Regionale Badmintonbond Breda;
 - BN: Badminton Nederland: Nederlandse Badminton Bond;
 - HE / DE: Heren Enkel / Dames Enkel;
 - HD / DD: Heren Dubbel & Dames Dubbel (samen gevoegd);
 - GD: Gemengd Dubbel;
 - Art.: Artikel.
-

2. Deelname

2.1. Aan de competitie kunnen deelnemen

1. Alle verenigingen die lid zijn van de RBB;
2. De teams van verenigingen van Badminton Nederland die zich bij de RBB hebben laten inschrijven voor deelname.
3. Iedere deelnemer dient in het bezit te zijn van een bondsnummer van Badminton Nederland .

2.2. Uitzonderingen op deelname

Deelname staat open voor alle leden van de in punt 2.1 genoemde verenigingen, met inachtneming van het gestelde in art. 2.3.

2.3. BADMINTON NEDERLAND verenigingen (deelnemers)

1. Alleen recreatie- en competitiespelers t/m de hoofdklasse regiocompetitie mogen deelnemen.
2. Indien men Badminton Nederland in de hoofdklasse/1^e klasse respectievelijk 2^e klasse regio heeft deelgenomen of deelneemt, mag men bij de RBB competitie alleen in de 1^e respectievelijk 2^e klasse deelnemen.
3. Indien men bij Badminton Nederland in de 3^e klasse regio heeft deelgenomen of deelneemt, mag men bij de RBB competitie alleen in de 3^e, 4^e klasse of hoger deelnemen.
4. Indien men bij Badminton Nederland in de 4^e klasse regio of lager heeft deelgenomen of deelneemt, mag men bij de RBB competitie in alle klassen deelnemen.
5. Bij onrechtmatige deelname van de NBB spelers volgen sancties (zie art. 6.1).

2.4. Deelname aan de competitie vanuit verschillende verenigingen

Het is niet toegestaan, ook niet als invaller, gedurende één seizoen voor meer dan één RBB vereniging in dezelfde speelsoort (GD/HD/DD) aan de RBB competitie deel te nemen. Indien dit wordt geconstateerd zal de sanctie genoemd in art. 6.1 worden toegepast.

2.5. Controle invallers

1. Via de website van de RBB (<http://www.rbbbreda.nl> onder Competitie Senioren) kunt u via het programma 'Toenooi.nl' de ingeschreven spelers aan de competitie zien. Indien de naam van een deelnemende wedstrijdspeler niet op deze lijst voorkomt, dient deze als invaller op het wedstrijdformulier te worden vermeld.
2. Een invaller die nog geen geldige spelerspas heeft dient vooraf door het verenigingsbestuur aangemeld te worden bij de ledenadministratie van Badminton Nederland via het programma 'LA-Online' en ontvangt dan een officieel spelersnummer.

Dit nummer dient op het wedstrijdformulier vermeld te worden. De spelersspas wordt later digitaal toegezonden.

2.6. Klasse indeling

Bij de klasse indeling van het nieuwe seizoen wordt uitgegaan van:

1. Het aantal deelgenomen teams in het vorige seizoen;
2. De eindstand van het vorige seizoen;
3. Het promotie- en degradatiereglement;
4. Indien een vereniging het aantal deelnemende team wil verhogen zullen deze “nieuwe” teams in de klasse, volgens de door de vereniging opgegeven sterkte en na goedkeuring door de CTZ, worden ingedeeld;
5. Het aantal deelnemende teams in één klasse/poule is niet gelimiteerd;
6. Om praktische redenen en in het belang van een evenwichtige competitie-indeling kan het noodzakelijk zijn dat een team, door de competitieplanner, in een afwijkende klasse/poule wordt ingedeeld dan de vereniging bij de inschrijving heeft aangegeven. De betrokken vereniging wordt hierover vooraf geïnformeerd.
7. Wanneer men zowel in de gemengd dubbel competitie, als de Heren-/damesdubbel competitie deelneemt, mag het verschil in klassen niet groter zijn dan 2 klassen.

2.7. Financiële bijdrage

Bij deelname aan de RBB competitie is een financiële bijdrage verplicht gesteld. De hoogte van de bijdrage wordt jaarlijks door de RBB vastgesteld. Zie ook art. 6.10.

2.8. RBB spelersspas

Elke speler die aan de competitie meedoet, dient in het bezit te zijn van een geldige spelersspas met bondsnummer. Zie art 8.

3. Aanmelding van teams/invallers

3.1. Teamopgave

Bij de opgave voor deelname aan de RBB-competitie, dient de vereniging het daarvoor bestemde opgavenformulier in te vullen, t.w. de algemene verenigingsgegevens, de teamopgave, waarin staat vermeld in welk team en klasse de spelers zijn ingedeeld, met vermelding van het telefoonnummer en mailadres van de teamcaptain. Het inschrijfformulier dient vóór de aangegeven sluitingsdatum te worden gezonden naar: competitieplanner@rbbbreda.nl, met een cc. Naar: secretaris@rbbbreda.nl. Niet tijdige of onvolledige inlevering, kan uitsluiting van deelname tot gevolg hebben.

Invallers dienen bij een team, op speelsterkte, te worden ingedeeld. Invallers worden niet aangemerkt als spelers van het team. Zie ook art. 5.5.

3.2. Wijzigingen teamsamenstelling

Nadat de competitieteams definitief zijn ingedeeld, kan alleen voor aanvang van de competitie en met toestemming van de CTZ, bij uitzondering de teamsamenstelling worden gewijzigd.

3.3. Terugtrekken van een team

Nadat de competitieteams definitief zijn ingedeeld, kunnen deze niet meer zonder sanctie worden teruggetrokken (zie art 6.2). Indien de vereniging het niet eens is met de plaatsing van het team in de klasse/poule, dan mag de vereniging zonder consequenties het team terugtrekken, mits melding wordt gedaan binnen de daarvoor gestelde termijn en voor aanvang van de competitie.

4. Competitieregels

4.1. Aantal poules per klasse

Er worden per klasse één of meerdere poules geformeerd. Deze poules worden op sterkte ingedeeld. In geval van een A en een B poule, komen in de A poule de sterkste teams uit en in de B poule de minder sterke teams. Zie voor promotie en degradatie hoofdstuk 5.

4.2. Aantal teams per poule

Een poule bestaat uit maximaal acht en minimaal vier teams.

4.3. Aantal spelers per teams

Een team moet bij opgave uit minimaal vier spelers bestaan:

- Een gemengd team bestaat uit minimaal twee dames en twee heren;
- Een dubbel team bestaat uit minimaal vier dames of vier heren.

Het aantal spelers in een team is niet aan een maximum gebonden.

4.4. Wedstrijd

Alle wedstrijden in de RBB competitie worden, gespeeld volgens het rally-point systeem (zie voorbeeld bijlage 4).

1. Een wedstrijd bestaat uit de volgende partijen:

In de gemengde competitie:

- 1 x HE van 2 games tot en met 15 punten (winst met twee punten verschil, zie spelregel 7.7);
- 1 x DE van 2 games tot en met 15 punten (winst met twee punten verschil, zie spelregel 7.7);
- 1 x DD van 2 games tot en met 21 punten (verlenging bij 20 - 20, zie spelregel 7.1 t/m 7.6);
- 1 x HD van 2 games tot en met 21 punten (verlenging bij 20 - 20, zie spelregel 7.1 t/m 7.6);
- 2 x GD van 2 games tot en met 21 punten (verlenging bij 20 - 20, zie spelregel 7.1 t/m 7.6).

In de dubbel competitie:

- 4 x DD of HD van 2 games tot en met 21 punten (verlenging bij 20 - 20, zie spelregel 7.1 t/m 7.6). Na iedere game dient van speelhelft gewisseld te worden.

Samenvatting spelregel 7.1 t/m 7.6:

Bij 20 - 20 wint diegene die als eerste een voorsprong van twee punten behaalt. Bij de stand 29-29 wint diegene die als eerste 30 punten heeft behaald.

Samenvatting spelregel 7.7.:

In het enkelspel geldt dat gewonnen moet worden met 2 punten verschil. Indien op de stand 14-14 wordt dus doorgespeeld tot het verschil van 2 punten is bereikt. Er wordt doorgespeeld tot en met de 21 punten. Degene die het eerst 21 punten bereikt heeft gewonnen.

1. Zowel voor de gemengd dubbel- als de heren-/dames dubbel partijen geldt dat er in verschillende samenstellingen wordt gespeeld, waarbij men niet meer dan 2 partijen (een partij bestaat uit twee games) per persoon mag spelen. Daarnaast mag men nog een enkelpartij spelen.
2. Verschijnt een team met minder dan het aantal vereiste spelers (b.v. met maar 1 dame of 1 heer) om aan de te spelen partijen te voldoen, dan worden de niet gespeelde partijen voor het onvolledige team verloren verklaard. Een maal per seizoen mag, bij uitzondering, deze ene dame of heer, dan twee gemengd dubbel partijen spelen. (zie art 6.3).
3. De wedstrijden worden conform de internationale spelregels gespeeld. Deze zijn voor Badminton Nederland in het boekje "Spelregels" verwoord. In bijlage 3 zijn de belangrijkste spelregels opgenomen.
4. Het aantal gewonnen games bepaalt de uitslag van de wedstrijd.
5. Indien een wedstrijd op tijd is begonnen en vanwege een tekort aan tijd niet kan worden uitgespeeld geldt het volgende:
 - Als tijdens de rally het eindsignaal wordt gegeven, wordt de rally uitgespeeld. Bij een gelijke stand in de game wordt er doorgespeeld totdat een verschil van één punt is bereikt. Indien dit niet mogelijk is, bepaalt het verschil in **gamepunten** vóór en tegen van de wedstrijd, wie de game heeft gewonnen. Indien de winnaar dan nog niet bekend is beslist het lot;
 - De stand in de game die moet worden gestopt, is bepalend voor de winst in die game;
 - Voor de nog te spelen games krijgen beide partijen **géén** punten.

4.5. Invaller

1. Onder een invaller wordt verstaan:
 - Een speler die behoort tot een vast team of;
 - Een speler die in een ander team/vereniging speelt of;
 - Een speler die op de inschrijving als invaller staat gemarkeerd.
 - Een speler met een geldig pasnummer van de RBB (zie art. 2.9 en 6.8)
 - Een speler, die nog niet eerder is ingeschreven en voor de 1^e keer invalt, wordt verwacht van het spelniveau te zijn, waarin wordt ingevallen.

2. Een speler die een 'vast-teamspeler' van een ander competitieonderdeel vervangt voor de gehele competitie, wordt gezien als nieuwe 'vast-teamspeler' van dit 2^e team en niet als invaller. Dan geldt art. 2.6.7
3. Een speler die voor twee verenigingen aan de competitie deelneemt, mag slechts in één onderdeel (GD/HD/DD competitie) bij de desbetreffende vereniging invallen.
4. Het is niet toegestaan, ook niet voor de invaller, om in een lagere klasse/poule (GD/DD/HD) uit te komen dan waarvoor men is ingeschreven. Speelt men slechts één onderdeel (bijvoorbeeld GD klasse 2), dan mag bij een ander onderdeel (bijvoorbeeld HD) alleen in de klasse van hetzelfde niveau (in dit voorbeeld HD klasse 2) of hoger worden ingevallen. (Zie sanctie 6.1)
5. Spelers die in een team als vaste speler zijn ingedeeld, mogen maximaal drie maal in een ander team in dezelfde of een hogere klasse invallen. Bij het invallen in dezelfde klasse/poule mag per wedstrijd slechts **één speler** van een ander team, van dezelfde vereniging, invallen (maximaal drie maal).
6. Het is niet toegestaan om **alléén** voor een enkelspel in te vallen, de invaller dient minimaal nog een andere partij te spelen. Indien hier niet aan wordt voldaan, volgt er een sanctie (zie art. 6.1).
7. Het is toegestaan om alleen voor een GD/HD/DD partij in te vallen.
8. Invallers mogen maximaal drie maal invallen in de klasse (GD/HD/DD) waarin de speler is ingedeeld. De speler die voor de vierde keer in hetzelfde team invalt, wordt vaste speler van dit team. Dit houdt in dat hij/zij niet meer in zijn/haar oude c.q. lagere team mag spelen.
9. Het is als invaller toegestaan om aan twee wedstrijden binnen dezelfde tijdsperiode deel te nemen, mits men bij het eigen team en het team waarin wordt ingevallen niet langer dan vijf minuten hoeft te wachten. Indien hier niet aan wordt voldaan, volgt een sanctie (zie art. 6.5).
10. Voor promotie-/degradatiewedstrijden geldt de gehele paragraaf 4.5 niet. In het geval van promotie-/degradatiewedstrijden treedt hoofdstuk 5 in werking.

4.6. Speelruimte en tijden

1. Alle wedstrijden worden in de gemeenschappelijke accommodatie gespeeld. Voor de totale wedstrijd is voor de dubbel twee uur en voor de gemengd dubbel twee en een half uur beschikbaar. De gehele wedstrijd wordt in principe op één baan gespeeld. Indien de wedstrijd aan het eind van deze tijd niet is beëindigd wordt gehandeld conform art. 4.4.5.
2. Indien een team niet op de aangegeven begintijd aanwezig is, waardoor de wedstrijd niet binnen de gestelde tijd kan worden uitgespeeld, volgt een sanctie (zie art. 6.4).

3. Indien een team door overmacht (zie art. 7.2) niet op de officiële speelavond kan verschijnen dient dit binnen vierentwintig uur, zowel persoonlijk als schriftelijk, bij de CTZ te worden gemeld, met vermelding van de reden (zie art. 6.6).
4. Indien het duidelijk wordt dat de wedstrijd op één baan niet tijdig kan worden uitgespeeld en er twee banen of meer leeg staan mag er, na toestemming van de wedstrijdleiding, van lege banen gebruik gemaakt worden om het team de gelegenheid te geven de wedstrijd geheel uit te kunnen spelen.

4.7. Blessure

1. Bij een blessure tijdens de wedstrijd mag deze gedurende vijf minuten worden onderbroken. Kan de geblesseerde speler het spel daarna niet hervatten, dan is de betreffende game met het maximaal aantal punten voor en met de reeds gescoorde punten van de geblesseerde speler tegen gewonnen.
2. Als de blessure zich in de eerste game voordoet, dan mag de tweede game met een vervang(st)er (uit het eigen team) of een invaller worden gespeeld. Wel is hier art. 4.4.2 van toepassing.
3. De nog te spelen partijen mogen met een invaller worden gespeeld met in acht neming van het gestelde in art. 6.5.

4.8. Thuis spelend team

1. Het in het wedstrijdschema eerst genoemde team is het thuis spelend team. Dit geldt ook voor een wedstrijd in de derde ronde van een poule.
2. Het thuis spelend team:
 - is verantwoordelijk voor een correcte naleving van het gestelde in dit reglement;
 - draagt er zorg voor dat er voor de gehele wedstrijd voldoende voorgeschreven en in goede staat verkerende shuttles aanwezig zijn;
 - bepaald met welke shuttle wordt gespeeld;
 - zorgt voor de scheidsrechter, dit mag een van de spelers zijn, de persoon dient de spelregels te kennen en deze toe te kunnen passen (zie art. 4.4.4 en bijlage 2 en 3);
 - draagt er zorg voor dat er met de door de RBB beschikbaar gestelde telmappen wordt geteld en is verantwoordelijk voor de staat van de telmap en dat deze na de wedstrijd bij de wedstrijdleiding wordt ingeleverd;
 - draagt er zorg voor dat de wedstrijdformulieren correct en volledig worden ingevuld en binnen 24 uur na afloop van de wedstrijd wordt ingeleverd. Het inleveren van het wedstrijdformulier dient te geschieden in de hiervoor beschikbaar rode bus. Indien aan deze voorwaarden niet wordt voldaan volgt een sanctie (zie art 6.8). Een voorbeeld van een correct ingevuld wedstrijdformulier is weergegeven in bijlage 1;
 - draagt er zorg voor dat het wedstrijdformulier van een wedstrijd die niet is gespeeld getekend en met reden van afgelasting wordt ingeleverd op de officieel gestelde speelavond bij de wedstrijdleiding, tenzij in overleg met de CTZ anders is besloten;

- controleert de geldigheid van de spelerspas (zie art. 8).

4.9. Teamopstelling

1. Voor aanvang van de wedstrijd wisselen beide teams de opstelling voor de diverse partijen uit. Het thuis spelend team vult voor aanvang van de te spelen wedstrijden het wedstrijdformulier volledig in drievoud in (zie bijlage 1).
2. Het wedstrijdformulier wordt in de volgorde van sterkte (GD/Dubbel koppels) zowel bij het thuis spelend teams als bij de tegenstander ingevuld.
3. De volgorde van de te spelen wedstrijden gaat in onderling overleg. Bij onenigheid beslist het thuis spelend team.

4.10. Stand

1. De stand van de competitie wordt opgemaakt aan de hand van de verkregen gamepunten (zie art 4.4.5). Uitzondering hierop is dat de winnaar van alle competitiewedstrijden automatisch kampioen is (zie art. 5.1).
2. Indien, volgens het gestelde in art. 4.10.1, aan het eind van de competitie meer teams een gelijk aantal gamepunten hebben, dan treden achtereenvolgens de navolgende punten in werking, totdat een van hen beslissend is:
 - Het positief saldo van de gescoorde shuttlepunten;
 - Het aantal positief gescoorde games in de onderling gespeelde wedstrijden;
 - Het positief saldo van de gescoorde shuttlepunten in de onderling gespeelde wedstrijden.

4.11. Uitstel/Eerder spelen van wedstrijden

1. Het later spelen van wedstrijden, dan op het officiële wedstrijdschema staat vermeld, is **niet** toegestaan. Ziekte, vakantie, blessure etc. is geen geldige reden voor uitstel!
2. Bij overmacht kan door CTZ een uitzondering gemaakt worden, indien dit conform art. 4.6.3 bekend gemaakt is bij de CTZ. De nieuwe wedstrijddatum wordt door de CTZ in overleg met de betrokken teams opnieuw vastgesteld. De wedstrijd dient in principe uiterlijk drie weken na de officieel gestelde wedstrijddatum (GD/HD/DD) gespeeld te worden, behalve als in overleg met de CTZ anders beslist is. Deze wedstrijd wordt in principe in de gemeenschappelijke sporthal gespeeld. Indien dit niet mogelijk is mag in onderling overleg in een andere sporthal gespeeld worden.
3. Het eerder spelen van een wedstrijd, dan op het officiële wedstrijdschema staat vermeld, is bij hoge uitzondering toegestaan, mits dit bij de CTZ voortijdig schriftelijk is aangemeld, waarvoor toestemming is verleend door de CTZ en waarvoor in overleg is gegaan met de tegenstander. Deze wedstrijd dient in principe in de gemeenschappelijke sporthal te worden gespeeld. Indien dit niet mogelijk is, mag in overleg met de tegenstander besloten worden de wedstrijd in een andere sporthal te spelen. Indien de tegenstander niet akkoord gaat met het spelen van de

wedstrijd voor de officieel gestelde speeldatum in het speelschema, dan dient de wedstrijd gespeeld te worden op de officieel gestelde speeldatum in het speelschema.

4. Indien een team zonder enig bericht vooraf aan de CTZ en aan de tegenstander niet op de wedstrijdavond verschijnt, en artikel 4.6.3 niet van toepassing is, volgt de sanctie zoals beschreven in art. 6.6.

4.12. Niet spelen

Een wedstrijd die vóór of op de datum gesteld in het officiële wedstrijdschema niet is gespeeld, dient in het geval van overmacht, te allen tijde op een andere datum te worden ingehaald (zie art 4.11.1). Deze paragraaf treedt alleen in werking wanneer er sprake is van overmacht.

4.13. Terugtrekken van een team

Indien door onvoorziene omstandigheden een team zich tijdens de competitie moet terugtrekken, dan worden alle wedstrijden die in de poule tegen dit team zijn gespeeld, als niet gespeeld verklaard. Zie ook art. 6.2.

5. Kampioen/promotie/degradatie/promotie- degradatiewedstrijd

5.1. Kampioenschap

1. Het team dat alle wedstrijden heeft gewonnen of de meeste gamepunten heeft wordt kampioen van de desbetreffende klasse of poule (zie art. 4.10).
2. Eindigen meerdere teams met een gelijk aantal punten dan geldt het gestelde in art. 4.10.2. Geeft dit artikel nog geen uitsluitel, dan wordt er een beslissingswedstrijd gespeeld met inachtneming van art. 4.10.2.
3. Het is voor de teams die geëindigd zijn op de 1^e en 2^e plaats in de 1^e klasse van de GD competitie verplicht om als team deel te nemen aan de Brabantse Team Kampioenschappen tussen NBB, HBB en RBB indien deze georganiseerd worden.

5.2. Promotie

De kampioen, met uitzondering van de kampioen van de 1^e klasse, promoveert naar een klasse of poule hoger.

5.3. Degradatie

1. Het team dat de minste gamepunten heeft behaald, behalve het team uit de laagste klasse, degradeert naar een lagere klasse of poule.
2. Eindigen meerdere teams met een gelijk aantal punten dan geldt het gestelde in art. 4.10.2. Geeft dit artikel nog geen uitsluitel, dan wordt er een beslissingswedstrijd gespeeld met inachtneming van art. 4.10.2.

5.4. Promotie/degradatie

1. Het team dat op de tweede plaats van onder is geëindigd, behalve het team uit de laagste klasse speelt een promotie/degradatie wedstrijd tegen de nummer twee van de onderliggende klasse of poule.
2. Eindigen meerdere teams met een gelijk aantal punten dan geldt het gestelde in art. 4.10.2. Geeft dit artikel nog geen uitsluitel, dan wordt er een beslissingswedstrijd gespeeld met inachtneming van art. 4.10.2.
3. Het team dat voor **promotie** speelt en wint, promoveert naar de hogere klasse. Bij verlies, blijft het team in dezelfde klasse. Het team dat voor **degradatie** speelt en wint, blijft in dezelfde klasse. Bij verlies, degradeert het team naar de lagere klasse.

5.5. Invallen in promotie/degradatie wedstrijden

Promotie/degradatie wedstrijden dienen gespeeld te worden door teamleden die formeel bij een team behoren. In geval van overmacht is het toegestaan dat een speler die officieel tot een team in een lagere klasse of poule behoort invalt. Zie ook art 4.5.7.

6. Sancties

6.1. Verloren verklaring

In de navolgende gevallen worden de, door de speler gespeelde game(s) met het maximaal aantal punten tegen en nul punten voor verloren verklaard:

- Bij onrechtmatige deelname van NBB spelers;
- Indien een speler in een lagere klasse invalt, dan waarvoor hij/zij is ingedeeld;
- Indien een invaller meerdere malen invalt dan is toegestaan;
- Indien een speler (ook een invaller) voor meer dan één RBB vereniging in dezelfde spelsoort (GD/HD/DD) aan de competitie deelneemt.
- Indien een speler onrechtmatig invalt.

6.2. Terugtrekken van een team na de definitieve opgave

Indien een team zich anders dan gesteld in art. 3.3.3, na de definitieve opgave voor deelname aan de competitie terugtrekt, wordt de vereniging van het desbetreffende team door de RBB geïnformeerd over de financiële aansprakelijkheid. Dit houdt in dat de desbetreffende vereniging voor de kosten van de andere verenigingen verantwoordelijk wordt gesteld.

6.3. Team met onvoldoende spelers

Verschijnt een team met onvoldoende spelers om alle wedstrijden te kunnen spelen, dan verliest het incomplete team de niet gespeelde games met het maximaal aantal punten en krijgt het zelf nul punten (bv. 21 - 0 / 0 - 21).

6.4. Niet tijdig beginnen

Indien een team om welke reden dan ook op de aangegeven begintijd niet met de wedstrijd kan beginnen en waardoor de wedstrijd niet op tijd wordt beëindigd, verliest het team dat hiervoor verantwoordelijk is de niet gespeelde game(s) met het maximaal aantal punten en krijgt het zelf nul punten (bv. 21 - 0 / 0 - 21). Het aanvangstijdstip van de wedstrijd mag niet later zijn dan een half uur na het officiële aanvangstijdstip.

6.5. Niet tijdig eindigen door een invaller

Indien er geen partij kan worden gespeeld, omdat men door een invaller bij het invallende of eigen team langer dan 5 minuten moet wachten om te kunnen spelen en hierdoor de wedstrijd niet binnen de gestelde tijd kan worden uitgespeeld, verliest het team dat hiervoor verantwoordelijk is de niet gespeelde games met het maximaal aantal punten en krijgt het zelf nul punten (bv. 21 - 0 / 0 - 21).

6.6. Niet opdagen zonder bericht

1. Indien een team in de lopende competitie zonder afmelding (zie art. 4.11) niet komt opdagen wordt de wedstrijd met het maximaal aantal punten tegen en 0 punten voor verloren verklaard.
2. Indien een team in de lopende competitie voor de **tweede keer** zonder afmelding (zie art 4.11) niet komt opdagen wordt dit team uit de competitie verwijderd en worden alle uitslagen van de

gespeelde wedstrijden uit de totaalstand verwijderd. De spelers van dat team mogen het volgende seizoen niet meer aan de competitie deelnemen.

6.7. Verplaatsen van een wedstrijd zonder medeweten van de CTZ

Indien een wedstrijd zonder medeweten van de CTZ op een andere datum dan op het officiële wedstrijdschema staat vermeld wordt gespeeld, krijgen beide teams geen punten.

6.8. Onvolledig of niet tijdig ingeleverd wedstrijdformulier

Indien het wedstrijdformulier na de volgens het officiële programma gespeelde wedstrijd niet binnen 24 uur bij de wedstrijdleiding is en dit niet aan de CTZ is gemeld en/of er geen sprake is van overmacht, verliest het thuis spelend team de wedstrijd met het maximaal aantal punten tegen en 0 punten voor.

Indien het wedstrijdformulier niet volledig conform bijlage 1 is ingevuld treedt de volgende procedure inwerking:

- Indien het de eerste keer is voor het thuis spelende team dat het wedstrijdformulier onvolledig is ingevuld krijgt het thuis spelend team een waarschuwing in de vorm van een gele kaart;
- Indien het de tweede keer is voor het thuis spelende team dat het wedstrijdformulier onvolledig is ingevuld krijgt het thuis spelend team een waarschuwing in de vorm van een rode kaart;
- Indien het de derde keer is voor het thuis spelende team dat het wedstrijdformulier onvolledig is ingevuld krijgt het thuis spelend team een sanctie opgelegd. Deze sanctie zal een puntenaftrek van twee gamepunten opleveren. Het is dan voor het thuis spelend team niet mogelijk om de normale 8 of 12 gamepunten te halen, maar maximaal 6 of 10 gamepunten. Deze sanctie heeft géén effect op de gamepunten van het uitspelende team.

6.9. Controle RBB spelersspas

Indien voor, tijdens of na de wedstrijd een speler zijn/haar geldige spelersspas niet kan tonen, wordt deze gediskwalificeerd en worden de eventueel door de desbetreffende persoon reeds gespeelde games, met het maximaal aantal punten voor en 0 punten tegen verloren verklaard. De uitslag van de wedstrijd zal hieraan gerelateerd worden gewijzigd.

6.10. Niet nakomen van de financiële verplichtingen

Bij het niet nakomen van de financiële verplichtingen zie art. 2.7, kan het RBB bestuur besluiten de betreffende vereniging voor deelname uit te sluiten.

6.11. Zaaldienst

Indien de vereniging die dienst heeft in gebreke blijft, kan een sanctie worden toegepast, waarbij 3 punten in mindering worden gebracht bij het team of de teams van de betreffende vereniging, die toen aanwezig was.

7. Overige bepalingen

7.1. Protesten

Protesten tegen het niet voldoen aan de gestelde regels uit dit reglement dienen, voorzien van een duidelijke toelichting en een verwijzing naar het overtreden artikel, direct of binnen twee weken na constatering te worden ingediend. Bij directe constatering dient men op het wedstrijdformulier bij "Opmerkingen" te vermelden, dat een protest zal worden ingediend. Binnen vier weken na indienen kunnen de betrokken partijen een uitspraak van de CTZ verwachten.

7.2. Overmacht

De CTZ zal te allen tijde bepalen welke gevallen onder overmacht vallen. De beslissing omtrent overmacht zal bindend zijn. Onder overmacht vallen bijvoorbeeld niet ziekte, vakantie en verjaardagen.

7.3. Wat te doen bij situaties waar dit reglement niet in voorziet

Daar waar dit reglement niet in voorziet of in zeer speciale gevallen (te bepalen door het Bondsbestuur) beslist het RBB bestuur. Deze beslissing is bindend. Voordat de beslissing zal worden genomen, zal in overleg worden getreden met de betrokken partijen.

8. Spelerspas, Shuttle, Zaaldienst

8.1. Spelerspas/ bondsnummer

1. Elke speler die aan de competitie meedoet, dient in het bezit te zijn van een geldig bondsnummer van Badminton Nederland.
2. Hij/zij, die voor, tijdens of na de wedstrijd, geen geldig bondsnummer kan tonen is niet gerechtigd om deel te nemen en wordt direct gediskwalificeerd en volgt de sanctie 6.9. Men dient de spelerspas gedurende het seizoen, bij het spelen van de competitiewedstrijden altijd bij zich te hebben.
3. Alvorens aan een wedstrijd te beginnen, kunnen beide teamcaptains alle spelerspaspasjes van de deelnemende spelers van de tegenpartij controleren.
4. Bij verlies o.i.d dient men zo spoedig mogelijk een reserve spelerspas via het verenigingsbestuur aan te vragen.
5. Ook invallers dienen in het bezit te zijn van een geldig bondsnummer.
6. Een nieuwe geldig bondsnummer kan op ieder moment aangevraagd worden via het verenigingsbestuur, via het programma 'LA-Online'.

8.2. Goedgekeurde shuttle

De competitie mag alleen met een nylon shuttle die voorkomt op de lijst door de RBB goedgekeurde shuttles (zie de website van de RBB, <http://www.rbbbreda.nl>) worden gespeeld.

8.3. Zaaldienst

T.b.v. de zaaldienst op de competitieavonden wordt voor ieder seizoen een overzicht gepubliceerd waarop staat vermeld welke vereniging op de speelavond zaaldienst heeft.

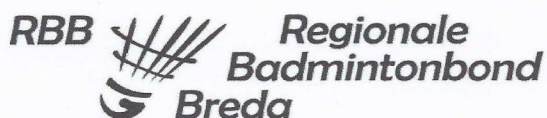
Hierbij wordt rekening gehouden of de betreffende vereniging op die avond competitie speelt. Belangrijkste taken zijn: opzetten en afbreken van de netten, fluitsignaal bij aanvang en einde wedstrijden, klaarleggen en opbergen van de telmappen en wedstrijdformulieren.

Bij het overzicht zaaldienst wordt een duidelijke instructie gevoegd. Het overzicht is te raadplegen via de RBB website (download).

Indien de vereniging die dienst heeft in gebreke blijft, kan een sanctie worden toegepast. (zie sanctie 6.11)

Bijlage 1 - Wedstrijdformulier

Wedstrijdformulier



Datum: : 1-9-2016 Klasse: : GD-1

Tijd: : 20.30 - 23.00 Baannr: : 1

Thuis spelend Team: : Shuttle 1 Uitspelend Team: : Racket 2

| Speltype | Bondsnr. | Naam | Bondsnr. | Naam | Game 1 | Game 2 | Uitslag |
|----------|----------|----------------|----------|---------------|--------|--------|---------|
| HE | 12345 | Jan de Vries * | 67890 | Cees van Gool | 15-6 | | 1-0 |
| HE | 45678 | Karel de Wilde | 91234 | Tinus Vlug | 12-15 | | 0-1 |
| DE | 23456 | Janny Stout | 78912 | Anja Dubbel | 15-6 | | 1-0 |
| DE | 34567 | Corry Soeten | 89123 | Jo de Misser | 15-9 | | 1-0 |
| DD | 23456 | Janny Stout | 78912 | Anja Dubbel | 21-9 | 21-12 | 2-0 |
| | 34567 | Corry Soeten | 89123 | Jo de Misser | | | |
| HD | 12345 | Jan de Vries * | 67890 | Cees van Gool | 21-10 | 11-21 | 1-1 |
| | 45678 | Karel de Wilde | 91234 | Tinus Vlug | | | |
| GD | 23456 | Janny Stout | 78912 | Anja Dubbel | 21-13 | 21-11 | 2-0 |
| | 12345 | Jan de Vries * | 67890 | Cees van Gool | | | |
| GD | 34567 | Corrie Soeten | 89123 | Jo de Misser | 10-21 | 5-21 | 0-2 |
| | 45678 | Karel de Wilde | 91234 | Tinus Vlug | | | |

8-4

teamleid(st)er thuis spelend team.

Naam : Karel de Wilde

Handtekening : Karel de Wilde

Opmerking :

teamleid(st)er uitspelend team.

Naam : Jo de Visser

Handtekening : Jo de Visser

Opmerking :

* Achter de naam betekent 'invaller'.

Origineel exemplaar voor de competitieleiding (in rode bus).

Geel exemplaar voor thuis spelend team.

Rose exemplaar voor uitspelend team.

Bijlage 2 – Service

Bij een correcte service:

1. mag geen van de partijen het slaan van de service onnodig vertragen zodra serveerder en ontvanger gereed zijn. Elke vorm van vertraging bij het beginnen van de service (zie spelregel 9.2) nadat de achterwaartse beweging van het racketblad van de serveerder is afgerond dient als een onnodige vertraging te worden beschouwd;
2. moeten de serveerder en de ontvanger binnen schuin tegenover elkaar liggende serveervakken staan, waarbij zij de grenslijnen van de serveervakken niet mogen raken;
3. moet enig deel van beide voeten van de serveerder en de ontvanger in stilstaande positie in contact met de vloer blijven vanaf het begin van de service (zie spelregel 9.2) totdat de service is geslagen (zie spelregel 9.3);
4. moet het racket van de serveerder eerst de dop van de shuttle raken;
5. moet de shuttle op het moment dat het racket van de serveerder deze raakt zich geheel onder het middel van de serveerder bevinden. “Het middel” is in dit verband een denkbeeldige lijn rond het lichaam van de serveerder, lopend over het laagste punt van beide onderste ribben;
6. moet op het moment dat de shuttle wordt geraakt de steel van het racket van de serveerder naar beneden wijzen;
7. moet de beweging van het racket van de serveerder ononderbroken voorwaarts zijn vanaf het begin van de service (zie spelregel 9.2) totdat de service is geslagen (zie spelregel 9.3);
8. moet de shuttle het racket van de serveerder in een opwaartse vlucht verlaten en vervolgens over het net gaan zodat hij, wanneer hij niet wordt teruggeslagen, in het serveervak van de ontvanger valt (d.w.z. op of binnen de grenslijnen);
9.
 1. Mag de serveerder de shuttle niet mislaan.
 2. Zodra de spelers klaar zijn om te serveren en te ontvangen, bepaalt het begin van de voorwaartse beweging van het racketblad van de serveerder het begin van de service.
 3. Nadat de service is begonnen (zie spelregel 9.2), is de service geslagen zodra de shuttle door het racket van de serveerder wordt geraakt of de serveerder de shuttle mislaat bij een poging om te serveren.
 4. De serveerder mag niet serveren voordat de ontvanger klaar is. De ontvanger wordt echter geacht klaar te zijn geweest indien hij probeert de service terug te slaan.
 5. In het dubbelspel mogen de partners van de serveerder en de ontvanger tijdens het slaan van de service binnen hun speelhelpt gaan staan waar zij willen, zolang zij de serveerder of ontvanger aan de andere zijde het uitzicht niet belemmeren.

Service algemeen

De service is heel belangrijk in badminton.

Een service is goed als:

- deze onderhands geslagen wordt *)
- deze diagonaal in het juiste speelvak wordt gespeeld;

_ de serveerder niet op of tegen de lijnen staat; _
de serveerder met beide voeten op de grond staat.

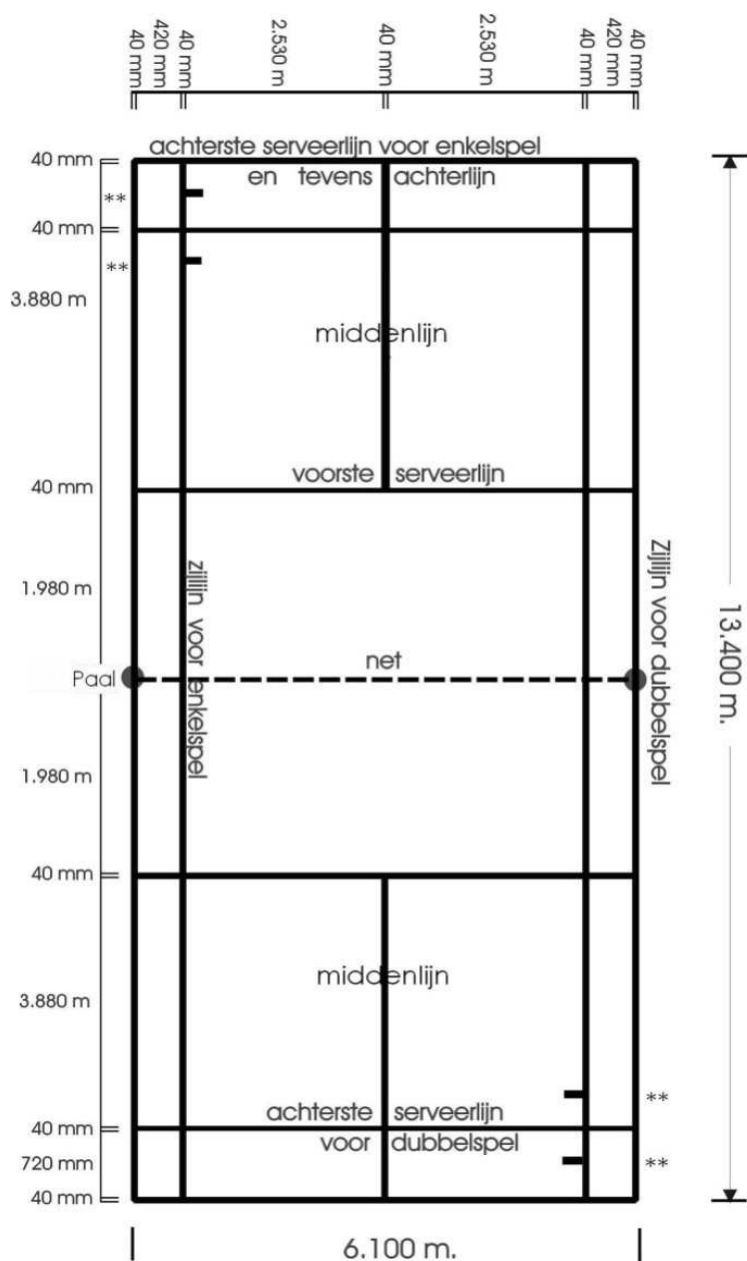
*) Onderhands wil zeggen: Het racketblad moet naar beneden wijzen.

Bijlage 3 – Spelregels

Spelregel 1 - Baan en baanuitrusting

1. De baan moet een rechthoek zijn die is uitgezet met 40 mm brede lijnen zoals aangegeven in figuur A.
2. De belijning van de baan moet gemakkelijk te onderscheiden zijn en bij voorkeur een witte of gele kleur hebben.
3. Alle lijnen maken deel uit van het gebied dat zij begrenzen.
4. De palen moeten 1.55 m hoog zijn gemeten vanaf de vloer. Zij moeten loodrecht blijven staan wanneer het net is gespannen zoals aangegeven in spelregel 1.10. De palen of de paalsteunen mogen niet voorbij de zijlijn voor dubbelspel binnen de baan staan.
5. De palen moeten op de zijlijnen van de baan voor dubbelspel staan zoals aangegeven in figuur A ongeacht of er enkelspel of dubbelspel wordt gespeeld.
6. Het net moet gemaakt zijn van dun koord van een donkere kleur en gelijke dikte met mazen van minimaal 15 mm en maximaal 20 mm in het vierkant.
7. Het net moet 760 mm hoog zijn en tenminste 6.10 m breed.
8. De bovenkant van het net moet zijn gezoomd met een 75 mm brede witte band, dubbelgeslagen over een door de band geregen koord of draad. De band moet op het koord of de draad rusten.
9. Het koord of de draad moet stevig gespannen zijn, op gelijke hoogte met de bovenkant van de palen.
10. De bovenkant van het net moet in het midden van de baan 1.524 m en bij de zijlijnen voor dubbelspel 1.55 m boven de vloer hangen.
11. Er mag geen ruimte zitten tussen de zijkant van het net en de palen. Zo nodig moet het net over de gehele zijkant aan de palen worden gebonden.

Figuur A



FIGUUR A: BAAN VOOR DUBBELSPEL EN ENKELSPEL

NB:

1. Diagonale lengte gehele baan (van hoek tot hoek): 14.723 m.
2. De baan in figuur A kan zowel voor enkelspel als voor dubbelspel worden gebruikt.
3. ** Eventuele merktekens voor de shuttletest (zie Figuur A).

Spelregel 2 – Shuttle

1. De shuttle moet van kunststof zijn gemaakt. Ongeacht het materiaal waarvan de shuttle is gemaakt, moeten de vluchteigenschappen in het algemeen gelijk zijn aan die van een shuttle met natuurlijke veertjes en een kurken dop die met een dun lapje leer is overtrokken.
2. *De kunststof shuttle*
 1. De shuttle moet 16 segmenten hebben die in de dop zijn bevestigd.
 2. De segmenten van een shuttle moeten even groot zijn, gemeten van de top tot aan de bovenkant van de dop. De segmenten moeten tussen 62 en 70 mm lang zijn.
 3. De toppen van de veertjes moeten een cirkel vormen met een diameter tussen 58 en 68 mm.
 4. De dop moet een diameter hebben tussen 25 en 28 mm en moet een bolle onderkant hebben.
 5. De shuttle moet een gewicht hebben tussen 4.74 en 5.50 gram.

Spelregel 3 – Shuttletest

1. De shuttletest moet met een volle onderhandse slag worden uitgevoerd, waarbij de shuttle boven de achterlijn wordt geraakt. De shuttle moet onder een opwaartse hoek worden geslagen evenwijdig aan de zijlijnen.
2. Een shuttle met de juiste snelheid moet tussen 530 mm en 990 mm vóór de tegenoverliggende achterlijn neerkomen, zoals aangegeven in figuur A.

Spelregel 4 – Racket

1. Het racket moet een frame zijn met een totale lengte van maximaal 680 mm en een totale breedte van maximaal 230 mm. De belangrijkste delen van het frame worden beschreven in spelregel 4.1.1 tot en met 4.1.5 en geïllustreerd in figuur C.
 1. Het handvat is het deel van het racket waarmee een speler het racket vasthoudt.
 2. De bespanning is het deel van het racket waarmee een speler de shuttle dient te slaan.
 3. Het blad van het racket omringt de bespanning.
 4. De steel van het racket verbindt het handvat met het blad (zie ook spelregel 4.1.5).
 5. De hals van het racket (indien aanwezig) verbindt de steel met het blad.
2. *De bespanning:*
 1. moet vlak zijn en moet bestaan uit een patroon van gekruiste snaren. De snaren dienen om en om te zijn gevlochten, of te zijn gebonden op de plaatsen waar zij elkaar kruisen. Het patroon van snaren moet zoveel mogelijk gelijkmatig zijn, in het bijzonder moet de bespanning in het midden niet minder dicht zijn dan op andere plaatsen;
 2. mag niet langer zijn dan 280 mm en niet breder dan 220 mm. De snaren mogen echter doorlopen in het deel dat anders zou worden gevormd door de hals, maar deze overloop mag niet breder zijn dan 35 mm en het gehele bespannen oppervlak mag in dit geval niet langer zijn dan 330 mm.
3. *Het racket:*
 1. mag niet zijn voorzien van aanhangsels of uitsteeksels, met uitzondering van die welke uitsluitend tot doel hebben slijtage en trilling te beperken of te voorkomen, het gewicht gelijkmatig te verdelen, of het handvat van het racket d.m.v. een koord aan de hand van de

- speler te bevestigen. De grootte en positie van de aanhangsels of uitsteeksels moeten in overeenstemming zijn met hun functie;
2. mag niet zijn voorzien van middelen waarmee een speler de vorm van het racket wezenlijk kan veranderen.

Spelregel 5 – n.v.t.

Spelregel 6 – Toss

1. Voordat het spel begint moet er getost worden. De winnaar van de toss moet kiezen uit de volgende mogelijkheden:
 1. eerst serveren of eerst ontvangen;
 2. aan de ene dan wel aan de andere kant van het net beginnen.
2. De verliezer van de toss maakt vervolgens de overgebleven keuze.

Spelregel 7 – Telling

1. Een partij wordt gespeeld om 2 gewonnen games, tenzij anders is bepaald (zie RBB reglement art. 4.4).
2. De partij die het eerst 21 punten scoort wint de game, behalve wanneer spelregel 7.4, 7.5 of 7.7 van toepassing is.
3. De partij die de rally wint scoort een punt. Een partij wint een rally wanneer de tegenstander een fout maakt (zie punt 13 fouten) of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de spelhelft van de tegenstander de vloer raakt.
4. Vanaf de stand 20-20 wint de partij die het eerst 2 punten voorsprong behaalt de game.
5. Bij de stand 29-29 wint de partij die het 30^e punt scoort de game.
6. De partij die een game wint begint met serveren in de volgende game.
7. Bij de heren- en damesenkel geldt dat de winnaar van de game de speler is die het eerst 15 punten gescoord heeft. De speler moet deze score met twee punten verschil bereiken. Indien dit niet bij 15 punten gebeurt (dus bij een stand van 14-14 maakt iemand een punt en wordt het dus 15-14) dan wordt doorgespeeld tot er wel sprake is van een puntenverschil van 2 punten. Dit wordt gedaan tot en met 21 punten. De speler die het eerst de 21 punten bereikt wint, er kan dan geen sprake zijn van een verlenging.

Spelregel 8 - Wisselen van spelhelft

1. Spelers moeten van spelhelft wisselen:
 1. na afloop van de eerste game;

2. na afloop van de tweede game indien er een derde game moet worden gespeeld (bij RBB niet van toepassing);
 3. in de derde game zodra één van de partijen 11 punten heeft gescoord.
2. Indien niet op de in spelregel 8.1 aangegeven wijze van spelhelpt is gewisseld, moet dit alsnog gebeuren zodra de vergissing is opgemerkt en de shuttle niet in spel is. De dan bereikte stand blijft gehandhaafd.

Spelregel 9 – Service 1.

Bij een correcte service:

1. mag geen van de partijen het slaan van de service onnodig vertragen zodra serveerder en ontvanger gereed zijn. Elke vorm van vertraging bij het beginnen van de service (zie spelregel 9.2) nadat de achterwaartse beweging van het racketblad van de serveerder is afgerond dient als een onnodige vertraging te worden beschouwd;
 2. moeten de serveerder en de ontvanger binnen schuin tegenover elkaar liggende serveervakken staan, (figuur A) waarbij zij de grenslijnen van de serveervakken niet mogen raken;
 3. moet enig deel van beide voeten van de serveerder en de ontvanger in stilstaande positie in contact met de vloer blijven vanaf het begin van de service (zie spelregel 9.2) totdat de service is geslagen (zie spelregel 9.3);
 4. moet het racket van de serveerder eerst de dop van de shuttle raken;
 5. moet de shuttle op het moment dat het racket van de serveerder deze raakt zich geheel onder het middel van de serveerder bevinden. “Het middel” is in dit verband een denkbeeldige lijn rond het lichaam van de serveerder, lopend over het laagste punt van beide onderste ribben;
 6. moet op het moment dat de shuttle wordt geraakt de steel van het racket van de serveerder naar beneden wijzen;
 7. moet de beweging van het racket van de serveerder ononderbroken voorwaarts zijn vanaf het begin van de service (zie spelregel 9.2) totdat de service is geslagen (zie spelregel 9.3);
 8. moet de shuttle het racket van de serveerder in een opwaartse vlucht verlaten en vervolgens over het net gaan zodat hij, wanneer hij niet wordt teruggeslagen, in het serveervak van de ontvanger valt (d.w.z. op of binnen de grenslijnen);
 9. mag de serveerder de shuttle niet mislaan.
2. Zodra de spelers klaar zijn om te serveren en te ontvangen, bepaalt het begin van de voorwaartse beweging van het racketblad van de serveerder het begin van de service.
3. Nadat de service is begonnen (zie spelregel 9.2), is de service geslagen zodra de shuttle door het racket van de serveerder wordt geraakt of de serveerder de shuttle mislaat bij een poging om te serveren.
4. De serveerder mag niet serveren voordat de ontvanger klaar is. De ontvanger wordt echter geacht klaar te zijn geweest indien hij probeert de service terug te slaan.
5. In het dubbelspel mogen de partners van de serveerder en de ontvanger tijdens het slaan van de service binnen hun spelhelpt gaan staan waar zij willen, zolang zij de serveerder of ontvanger aan de andere zijde het uitzicht niet belemmeren.

Spelregel 10 – Enkelspel

1. *Serveervakken*
 1. De spelers serveren vanuit en ontvangen in het rechter serveervak, als de serveerder geen punten of een even aantal punten heeft gescoord in de game.

2. De spelers serveren vanuit en ontvangen in het linker serveervak, als de serveerder een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
2. *Volgorde van spelen en positie op de baan*
Tijdens een rally wordt de shuttle beurtelings door de serveerder en de ontvanger geslagen vanaf elke willekeurige positie aan de eigen zijde van het net totdat de shuttle niet langer in spel is (zie spelregel 15).
3. *Scoren en serveren*
 1. Als de serveerder een rally wint (zie spelregel 7.3), scoort de serveerder een punt. De serveerder serveert dan opnieuw vanuit het andere serveervak.
 2. Als de ontvanger een rally wint (zie spelregel 7.3), scoort de ontvanger een punt. De ontvanger wordt dan de nieuwe serveerder.

Spelregel 11 – Dubbelspel

1. *Serveervakken*
 1. Een speler van de serverende partij serveert vanuit het rechter serveervak, als zijn partij geen punten of een even aantal punten heeft gescoord in de game.
 2. Een speler van de serverende partij serveert vanuit het linker serveervak, als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
 3. De speler van de ontvangende partij die het laatst heeft geserveerd ontvangt in het vak van waaruit hij het laatst heeft geserveerd. Op de partners is het omgekeerde van toepassing.
 4. De speler van de ontvangende partij die in het diagonaal tegenover de serveerder liggende serveervak staat is de ontvanger.
 5. De spelers wisselen niet van serveervak totdat zij een punt scoren tijdens hun eigen servicebeurt.
 6. In elke servicebeurt is aantal punten van de serverende partij bepalend voor het vak van waaruit de service moet worden geslagen, behalve in gevallen waarin spelregel 12 van toepassing is.
2. *Volgorde van spelen en positie op de baan*
Nadat de service is teruggeslagen, wordt de shuttle tijdens een rally beurtelings door één van de spelers van de serverende partij en één van de spelers van de ontvangende partij geslagen vanaf elke willekeurige positie aan de eigen zijde van het net totdat de shuttle niet langer in spel is (zie spelregel 15).
3. *Scoren en serveren*
 1. Als de serverende partij een rally wint (zie spelregel 7.3), scoort de serverende partij een punt. De serveerder serveert dan opnieuw vanuit het andere serveervak.
 2. Als de ontvangende partij een rally wint (zie spelregel 7.3), scoort de ontvangende partij een punt. De ontvangende partij wordt dan de serverende partij.
4. *Volgorde van serveren*
In elke game vervalt het recht van serveren achtereenvolgens:
 1. van de eerste serveerder die de game vanuit het rechter serveervak is begonnen,
 2. aan de partner van de eerste ontvanger, waarbij de service vanuit het linker serveervak moet worden geslagen;
 3. dan aan de partner van de eerste serveerder;
 4. dan aan de eerste ontvanger;

5. dan weer aan de eerste serveerder enzovoorts.
5. Een speler mag niet voor zijn beurt serveren of ontvangen of in dezelfde game twee opeenvolgende services ontvangen, behalve wanneer spelregel 12 van toepassing is.
6. Elk van beide spelers van de partij die een game wint mag in de volgende game beginnen met serveren en elk van beide spelers van de verliezende partij mag in de volgende game beginnen met ontvangen.

Spelregel 12 – Opstellingsvergissingen

1. Een speler maakt een opstellingsvergissing als hij:
 1. voor zijn beurt heeft geserveerd of ontvangen;
 2. vanuit het verkeerde serveervak heeft geserveerd of in het verkeerde serveervak heeft ontvangen;
2. Wanneer een opstellingsvergissing wordt ontdekt moet deze worden gecorrigeerd waarbij de bereikte stand gehandhaafd blijft.

Spelregel 13 - Fouten

Het is een fout:

1. als de service niet goed wordt uitgevoerd (zie spelregel 9.1);
2. als bij het serveren de shuttle:
 1. op het net terechtkomt en daarop blijft steken;
 2. na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken;
 3. wordt teruggeslagen door de partner van de ontvanger;
3. als tijdens het spel de shuttle:
 1. buiten de lijnen van de baan valt (d.w.z. niet op of binnen de lijnen);
 2. door het net gaat of onder het net doorgaat;
 3. niet over het net gaat;
 4. het plafond of de muren raakt;
 5. het lichaam of de kleding van een speler raakt;
 6. iets of iemand anders raakt buiten de baan;
(Waar dit nodig is vanwege de bouw van een hal, mag de lokale organisatie onder het recht van veto van de nationale organisatie een regeling treffen voor het geval een shuttle een obstakel raakt.)
 7. wordt opgevangen en vastgehouden op het racket en daarna bij het uitvoeren van de slag wordt terug geslingerd;
 8. twee maal achtereenvolgens door dezelfde speler wordt geraakt; het is echter geen fout wanneer de shuttle in één slag zowel met het blad als met de bespanning wordt geraakt;
 9. achtereenvolgens door een speler en diens partner wordt geslagen;
 10. het racket van een speler raakt en zijn vlucht niet vervolgt in de richting van de speelhelft van de tegenstander;
4. als tijdens het spel een speler:
 1. het net of de netsteunen raakt met zijn lichaam, kleding of racket;

2. boven het net met racket of lichaam binnen de speelhelft van zijn tegenstander komt, behalve dat een speler na de shuttle op eigen speelhelft te hebben geraakt, deze in de uitvoering van zijn slag met zijn racket over het net mag volgen;
3. onder het net met racket of lichaam op zodanige wijze binnen de speelhelft van zijn tegenstander komt, dat deze wordt gehinderd of afgeleid;
4. ten opzichte van zijn tegenstander obstructie pleegt, d.w.z. zijn tegenstander verhindert een goede slag te maken waarbij deze de shuttle over het net volgt;
5. zijn tegenstander opzettelijk afleidt bijvoorbeeld door roepen of het maken van gebaren;
5. als een speler zich schuldig maakt aan ernstige, herhaaldelijke of aanhoudende overtredingen zoals bedoeld in spelregel 16.

Spelregel 14 – Let

1. Een let moet worden gegeven door de scheidsrechter of, indien zonder scheidsrechter wordt gespeeld, door een speler om het spel te onderbreken.
2. Het is een let wanneer:
 1. de serveerder serveert voordat de ontvanger klaar is (zie ook spelregel 9.4);
 2. bij het serveren de serveerder en de ontvanger beiden worden bestraft;
 3. nadat de service is teruggeslagen de shuttle:
 1. op het net terecht komt en daarop blijft steken, of
 2. na over het net te zijn gegaan daarin blijft steken;
 4. tijdens het spel de shuttle uiteenvalt en de dop geheel losraakt van de rest van de shuttle;
 5. naar de mening van de scheidsrechter een coach het spel verstoort of de andere partij afleidt;
 6. een lijnrechter het uitzicht wordt belemmerd en de scheidsrechter niet in staat is een beslissing te nemen;
 7. zich een onvoorziene of toevallige gebeurtenis voordoet.
3. In geval van een let wordt het spel vanaf de laatste service geneutraliseerd en moet de speler die het laatst serveerde opnieuw serveren.

Spelregel 15 - Shuttle niet in spel

Een shuttle is niet in spel als:

1. de shuttle het net of een paal raakt en vervolgens aan de zijde van de partij die de shuttle het laatst heeft geslagen naar beneden valt;
2. de shuttle de vloer van de baan raakt;
3. een fout wordt gemaakt of een let is gegeven.

Spelregel 16 - Ononderbroken spel, wangedrag en straffen

1. Er moet ononderbroken worden gespeeld vanaf de eerste service totdat de partij is afgelopen, behalve in de in spelregel 16.2 en 16.3 genoemde gevallen.
2. *Pauzes*
De volgende pauzes zijn toegestaan in alle partijen:
 1. een pauze van maximaal 60 seconden tijdens de game zodra één van de partijen 11 punten heeft gescoord;
 2. een pauze van maximaal 120 seconden tussen de eerste en de tweede game en tussen de tweede en derde game.
(Bij partijen op televisie kan de Referee vóór de partij beslissen dat pauzes zoals in spelregel 16.2 verplicht zijn en een vaste tijdsduur hebben).
3. *Onderbreking van het spel*
 1. Wanneer omstandigheden buiten de macht van de spelers dit noodzakelijk maken, kan de scheidsrechter het spel zolang onderbreken als hij noodzakelijk acht.
 2. Onder speciale omstandigheden kan de Referee de scheidsrechter opdragen het spel te onderbreken.
 3. Als het spel wordt onderbroken, blijft de stand van dat moment gehandhaafd en moet het spel bij die stand worden hervat.
4. *Vertragen van het spel*
 1. Onder geen voorwaarde mag het spel worden opgehouden teneinde een speler in staat te stellen zijn krachten te herstellen of op adem te komen of aanwijzingen te ontvangen.
 2. De scheidsrechter is de enige die beslist of er sprake is van vertragen van het spel.
5. *Coachen en het verlaten van de baan*
 1. Een speler mag tijdens een partij alleen aanwijzingen ontvangen wanneer de shuttle niet in spel is (Spelregel 15).
 2. Een speler mag tijdens een partij de baan niet verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter, behalve tijdens de pauzes genoemd in spelregel 16.2.
6. Het is een speler niet toegestaan:
 1. opzettelijk een vertraging of onderbreking in het spel te veroorzaken;
 2. opzettelijk de shuttle te veranderen of te beschadigen teneinde de snelheid of de vlucht van de shuttle te beïnvloeden;
 3. zich aanstootgevend te gedragen;
 4. zich te misdragen op een wijze die niet anderszins in de Spelregels van Badminton is omschreven.
7. *Afhandeling van overtredingen*
 1. De scheidsrechter moet een overtreding van spelregel 16.4, 16.5 of 16.6 als volgt bestraffen:
 1. hij waarschuwt de partij in overtreding;
 2. hij geeft de partij in overtreding een fout, indien deze al eerder werd gewaarschuwd. Bij twee van dit soort fouten van dezelfde partij is er sprake van aanhoudende overtredingen;
 2. in geval van een ernstige overtreding, aanhoudende overtredingen of bij overtreding van spelregel 16.2 geeft hij de partij in overtreding een fout en meldt het gebeurde onmiddellijk aan de Referee, die gerechtigd is de partij in overtreding voor de partij te diskwalificeren.

Spelregel 17 - Wedstrijdfunctionarissen en beroep

(i.p.v. Referee, moet men lezen: RBB wedstrijdleiding)

1. de Referee heeft de algehele controle over het toernooi of evenement waarvan een partij deel uitmaakt.
2. De scheidsrechter, indien deze is aangesteld, heeft de controle over de partij, de baan en de onmiddellijke omgeving daarvan. De scheidsrechter is verantwoording schuldig aan de Referee.
3. De servicerechter moet de door de serveerder gemaakte servicefouten aangeven als deze zich voordoen (spelregel 9.1).
4. Een lijnrechter moet aangeven of een shuttle "in" of "uit" valt voor de lijn(en) waarvoor hij is aangesteld.
5. De beslissing van een wedstrijdfunctionaris is bindend voor alle feitelijke beslissingen waarvoor de functionaris verantwoordelijk is, behalve dat, wanneer naar de mening van de scheidsrechter, er geen gerede twijfel bestaat dat de lijnrechter duidelijk een onjuiste beslissing heeft genomen, de scheidsrechter deze beslissing moet corrigeren.
6. Een scheidsrechter moet:
 1. zorgen voor de juiste toepassing van de spelregels en in het bijzonder een fout of let geven in voorkomende gevallen;
 2. een beslissing nemen bij ieder protest over een geschilpunt, mits wordt geappelleerd voordat de volgende service is geslagen;
 3. erop toezien dat spelers en toeschouwers op de hoogte blijven van het verloop van de partij;
 4. in overleg met de Referee lijnrechters of een servicerechter aanstellen of vervangen;
 5. zorg dragen voor de uitvoering van de taken van andere wedstrijdfunctionarissen indien deze niet zijn aangesteld;
 6. indien een aangestelde functionaris het uitzicht wordt belemmerd, diens taak overnemen of een let laten spelen;
 7. alles wat tijdens een partij betrekking heeft op spelregel 16 vastleggen en melden aan de Referee;
 8. een beroep tegen zijn interpretatie van de spelregels aan de Referee voorleggen. (Een dergelijk beroep is alleen mogelijk voordat de volgende service is geslagen, of bij het einde van een partij, voordat de in beroep gaande partij de baan heeft verlaten.)

Bijlage 4 – Rally-point systeem

Het onderstaande schema bevat een uitleg van de volgorde van serveren in het dubbelspel. Partij: A/B tegen C/D. A/B winnen de toss en hebben gekozen te serveren. A serveert op C. Daarmee is A de eerste serverder en C de eerste ontvanger.

| Spelverloop/uitleg | Stand | Speelveld | Serveren vanuit welk vak | Serverder & ontvanger | Winnaar van de rally |
|---|-------|-----------|---|---|----------------------|
| Begin van de game | 0-0 | | Rechter vak, want het aantal punten van de serverende partij is 0. | A serveert op C, zij zijn de eerste serverder en ontvanger. | A/B. |
| A/B scoren een punt en wisselen van serveervak. A serveert vanuit het linker vak. C/D wisselen niet van vak. | 1-0 | | Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven. | A serveert op D. | C/D |
| C/D scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak. | 1-1 | | Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven | D serveert op A. | A/B |
| A/B scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak. | 2-1 | | Rechter vak want het aantal punten van de serverende partij is even. | B serveert op C. | C/D |
| C/D scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak. | 2-2 | | Rechter vak want het aantal punten van de serverende partij is even. | C serveert op B. | C/D |
| C/D scoren een punt en wisselen van serveervak. C serveert vanuit het linker vak. A/B wisselen niet van vak. | 3-2 | | Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven. | C serveert op A. | A/B |
| A/B scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak. | 3-3 | | Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven. | A serveert op C. | A/B |
| A/B scoren een punt en wisselen van serveervak. A serveert vanuit het rechter vak. C/D wisselen niet van vak. | 4-3 | | Rechter vak want het aantal punten van de serverende partij is even. | A serveert op D. | C/D |

Het bovenstaande houdt in dat:

- het aantal punten van de serverende partij bepalend is voor de keuze van het serveervak van waaruit wordt geserveerd zoals dat ook in het enkelspel het geval is;
- de spelers alleen van serveervak wisselen als zij een punt scoren tijdens de eigen servicebeurt, in andere gevallen wordt niet van serveervak gewisseld;
- het aantal serverbeurten om en om over de spelers van een partij wordt verdeeld.

Bijlage 5 – Huishoudelijk reglement RBB competitie

- Art 1 De telmappen worden door de teamcaptains van het thuisspelend team opgehaald en na de wedstrijd weer terug gelegd.
- Art 2 De telmappen zijn op baannummer ingedeeld. Dit houdt in dat alleen de telmap van de desbetreffende baan mag worden meegenomen.
- Art 3 Er dient zorgvuldig met de telmappen te worden omgegaan.
- Art 4 Het wedstrijdformulier bevindt zich in de telmap.
- Art 5 Al de gegevens dienen duidelijk leesbaar in blokletters en/of cijfers op het wedstrijdformulier te worden ingevuld. Indien dit niet juist gebeurt wordt bij het thuisspelend team de partijen die door de competitieplanner/-leider niet zijn te lezen, verloren verklaard.
- Art 6 De wedstrijdformulieren dienen voor aanvang van de wedstrijd volledig te zijn ingevuld en het witte exemplaar dient na de wedstrijd in de rode bus te worden gedaan.
- Art 7 De volgorde van de te spelen partijen dient door de teamcaptain van het thuispelend team voor aanvang van de eerste partij bekend te worden gesteld.
- Art 8 Een ingevuld wedstrijdformulier mag alleen worden gewijzigd indien een invaller/invalidster de plaats inneemt en dit conform het reglement gebeurt. Men dient dan een sterretje (*) achter de naam te zetten.
- Art 9 De teamcaptains dienen aan de hand van de spelerspas de spelers voor rechtmatige deelname te controleren.
- Art 10 Bij eventueel meningsverschil tijdens de wedstrijd dienen de teamcaptains één van de RBB wedstrijdleiders in te schakelen.

De Technische Commissie RBB