

ΚΑΝΟΝΕΣ ΑΝΤΙΠΤΕΡΙΣΗΣ

(Ισχύουν από 1 Αυγούστου 2006)

ΟΡΙΣΜΟΙ

Παίκτης	Όποιος παίζει το άθλημα της Αντιπτερίσης
Αγώνας	Ο βασικός ανταγωνισμός μεταξύ δύο πλευρών (από ένα ή δύο αθλητές)
Αγώνισμα Απλού	Αγώνας με ένα παίκτη στη κάθε πλευρά
Αγώνισμα Διπλού	Αγώνας με δύο παίκτες στη κάθε πλευρά
Πλευρά σερβίς	Η πλευρά που έχει το δικαίωμα να σερβίρει
Πλευρά υποδοχής	Η πλευρά που βρίσκεται απέναντι από αυτή που σερβίρει
Ράλι	Μια σειρά από κτυπήματα που αρχίζουν με σερβίς μέχρι τη στιγμή που διακόπτεται το παιγνίδι
Κτύπημα	Μια κίνηση της ρακέτας του παίκτη προς τα εμπρός

1. Το γήπεδο και ο εξοπλισμός του

1.1. Το γήπεδο πρέπει να είναι ορθογώνιο με γραμμές πάχους 40χλστ. όπως στο διάγραμμα Α.

1.2. Οι γραμμές που προσδιορίζουν το γήπεδο πρέπει να είναι ευδιάκριτες και αν είναι δυνατόν να έχουν λευκό ή κίτρινο χρώμα.

1.3. Όλες οι γραμμές που προσδιορίζουν το γήπεδο αποτελούν μέρος του χώρου που ορίζουν.

1.4. Τα στηρίγματα πρέπει να έχουν ύψος 1,55μ. από την επιφάνεια του εδάφους και να παραμένουν κάθετα όταν τεντώνει το δίχτυ όπως στο Κανόνα 1.10. Τα στηρίγματα δεν πρέπει να προεκτείνονται μέσα στο γήπεδο.

1.5. Τα στηρίγματα πρέπει να τοποθετούνται επάνω στις πλάγιες γραμμές του Διπλού γηπέδου, όπως στο διάγραμμα Α, ανεξάρτητα αν παίζεται αγώνας Απλού ή Διπλού.

1.6. Το δίχτυ πρέπει να είναι κατασκευασμένο από λεπτό νήμα σκούρου χρώματος και ομοιόμορφου πάχους, με θηλιές πάχους όχι λιγότερο από 15 χλστ. και όχι περισσότερο από 20 χλστ.

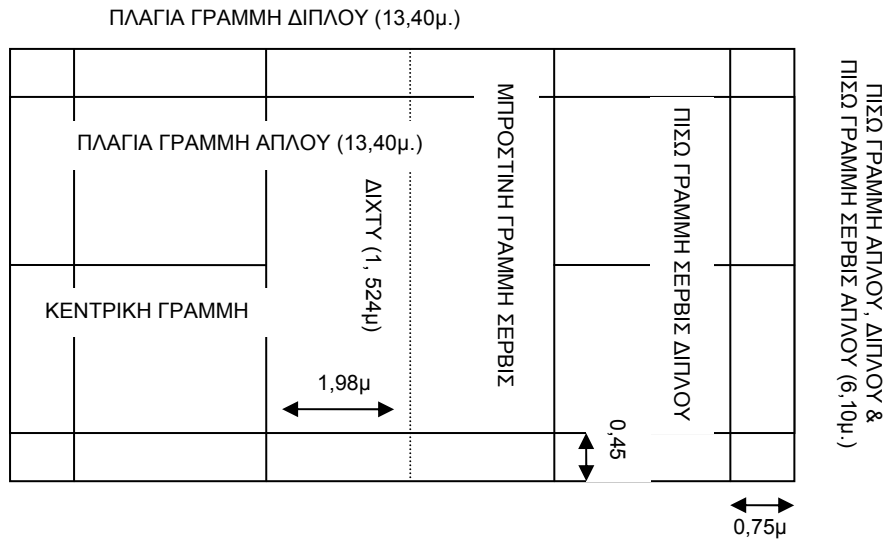
1.7. Το δίχτυ πρέπει να έχει πλάτος 760 χλστ. και μήκος τουλάχιστον 6,1 μ.

1.8. Το πάνω μέρος του δικτυού πρέπει να περιβάλλεται από μια άσπρη ταινία πάχους 75 χλστ. που καλύπτει απ' τις δύο πλευρές ένα σχοινί ή σύρμα που κινείται κατά μήκος της ταινίας. Η ταινία αυτή πρέπει να καλύπτει το σχοινί ή το σύρμα και να γλιστράει πάνω σ' αυτό.

1.9. Το σχοινί ή το σύρμα πρέπει να είναι ικανοποιητικού μήκους και βάρους για να είναι τεντωμένο σταθερά, σύρριζα με τις κορυφές των στηριγμάτων.

1.10. Το πάνω μέρος του δικτυού πρέπει να απέχει από την επιφάνεια του γηπέδου 1,524 μέτρα στη μέση του γηπέδου και 1,55 μέτρα πάνω απ' τις πλάγιες γραμμές για αγώνες διπλού.

1.11. Δεν πρέπει να υπάρχουν κενά μεταξύ των άκρων του δικτυού και των στηριγμάτων. Αν είναι απαραίτητο, τα δίχτυα πρέπει να δεθούν στα στηρίγματα σε όλο τους το πλάτος.



Διάγραμμα Α

Σημείωση: (1) Διαγώνιο μήκος πλήρους γηπέδου = 14,723μ.

(2) Το γήπεδο που φαίνεται παραπάνω μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο για αγώνες Απλού όσο και Διπλού.

(3) **Προαιρετικά σημεία ελέγχου ταχύτητας φτερού, στο Διάγραμμα Β.

2. Το φτερό

2.1. Το φτερό μπορεί να είναι φτιαγμένο από φυσικά ή/και συνθετικά υλικά. Όποιο και να είναι το υλικό κατασκευής του φτερού, τα γενικά χαρακτηριστικά πτήσης πρέπει να είναι όμοια μ' αυτά που παρουσιάζει ένα φυσικό φτερό με βάση από φελλό καλυμμένη μ' ένα λεπτό στρώμα δέρματος.

2.2. Το φτερό πρέπει να αποτελείται από 16 μικρά φτερά στερεωμένα στη βάση.

2.3. Τα μικρά φτερά πρέπει να έχουν ομοιόμορφο μήκος από 62 χλστ. μέχρι 70 χλστ., μετρημένο από την άκρη μέχρι τη κορυφή της βάσης.

2.4. Οι άκρες των φτερών πρέπει να βρίσκονται σ' έναν κύκλο διαμέτρου από 58-68 χλστ.

2.5. Τα μικρά φτερά πρέπει να είναι στερεωμένα γερά με κλωστή ή άλλο κατάλληλο υλικό.

2.6. Η βάση πρέπει να έχει διάμετρο από 25-28 χλστ. και να είναι στρογγυλεμένη από κάτω.

2.7. Το φτερό πρέπει να ζυγίζει από 4,74γρ. - 5,50γρ.

2.8. Φτερά από μη φυσικό υλικό:

2.8.1. τα φτερά που είναι απομιμήσεις με συνθετικά υλικά, αντικαθιστούν τα φυσικά φτερά,

2.8.2. η βάση τους περιγράφεται στον Κανόνα 2.6,

2.8.3. οι διαστάσεις και το βάρος πρέπει να είναι όπως στους κανόνες 2.3, 2.4 και 2.7.

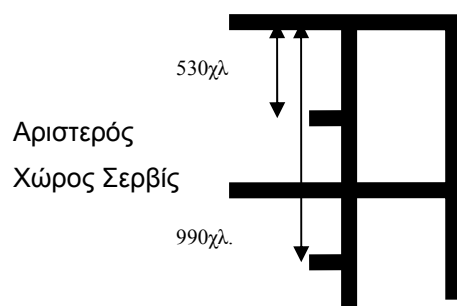
Ωστόσο, λόγω της διαφοράς της σχετικής βαρύτητας και συμπεριφοράς των συνθετικών υλικών σε σχέση με τα φυσικά φτερά, γίνεται δεκτή μια απόκλιση 10%.

2.9. Υπό τη προϋπόθεση απουσίας διαφοροποίησης στο γενικό σχεδιασμό, ταχύτητας και πτήσης του φτερού, τροποποιήσεις στις παραπάνω προδιαγραφές μπορούν να γίνουν με την έγκριση της Εθνικής Ομοσπονδίας που εμπλέκεται, σε περιοχές που η ατμοσφαιρικές συνθήκες καθιστούν το φτερό ακατάλληλο, είτε λόγω υψομέτρου είτε λόγω κλίματος.

3. Δοκιμή ταχύτητας του φτερού

3.1. Για να δοκιμάσουμε ένα φτερό, χρησιμοποιούμε ένα κτύπημα με πλήρη δύναμη από κάτω (underhand stroke) που εκτελείται πάνω απ' την τελική γραμμή. Το φτερό πρέπει να κτυπηθεί με μια ανοδική πορεία και με κατεύθυνση παράλληλη προς τις πλάγιες γραμμές.

3.2. Ένα φτερό με σωστή ικανότητα πτήσης (ταχύτητα) θα προσγειωθεί όχι κοντύτερα από 530 χλστ. και όχι μακρύτερα από 990 χλστ. απ' την απέναντι τελική γραμμή (Διάγραμμα Β).



Διάγραμμα Β

4. Η ρακέτα

4.1. Η ρακέτα πρέπει να είναι ένα πλαίσιο που να μην υπερβαίνει σε ολικό μήκος τα 680 χλστ. και σε ολικό πλάτος τα 230 χλστ. αποτελούμενη από τα κύρια στοιχεία που περιγράφονται στους Κανόνες 4.1.1 έως 4.1.5 και φαίνονται στο Διάγραμμα Γ.

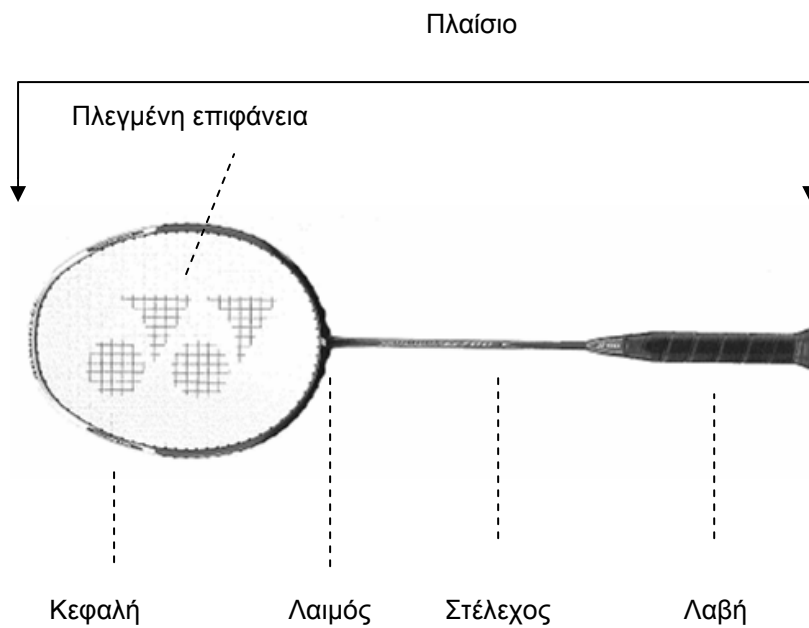
4.1.1. Η λαβή είναι το μέρος της ρακέτας που κρατάει ο παίκτης με το χέρι του.

4.1.2. Η πλεγμένη επιφάνεια είναι το τμήμα της ρακέτας με την οποία ο παίκτης κτυπάει το φτερό.

4.1.3. Η κεφαλή περιβάλλει την πλεγμένη επιφάνεια

4.1.4. Το στέλεχος ενώνει τη λαβή με την κεφαλή (σε σχέση με τον Κανόνα 4.1.5).

4.1.5. Ο λαιμός (αν υπάρχει) ενώνει το στέλεχος με την κεφαλή.



Διάγραμμα Γ

4.2. Η πλεγμένη επιφάνεια

4.2.1. πρέπει να είναι επίπεδη και αποτελείται από ένα σύστημα χορδών, είτε πλεγμένων είτε ενωμένων στα σημεία επαφής. Η πλεγμένη επιφάνεια πρέπει να είναι γενικά ομοιόμορφη και πιο συγκεκριμένα, όχι πιο αραιή στο κέντρο απ' ότι σε άλλο σημείο και

4.2.2. δεν πρέπει να ξεπερνά σε ολικό μήκος τα 280 χλστ. και σε ολικό πλάτος τα 220 χλστ. Ωστόσο, οι χορδές μπορούν να επεκτείνονται σε μια περιοχή που θα μπορούσε να είναι ο λαιμός, χωρίς όμως το πλάτος της πλεγμένης επιφάνειας που επεκτείνεται, να ξεπερνά τα 35 χλστ. και το ολικό μήκος της πλεγμένης περιοχής τα 330 χλστ.

4.3. Η ρακέτα

4.3.1. πρέπει να είναι ελεύθερη από πρόσθετα στοιχεία και προεξοχές, πέρα απ' αυτά που χρησιμοποιούνται αποκλειστικά και μόνο για να περιορίσουν ή να προστατέψουν από την τριβή, τη φθορά (σχίσσιμο) και τη δόνηση, να διανείμουν το βάρος ή να ασφαλίσουν τη λαβή με νήμα στο χέρι του παίκτη, και είναι λογικά σε μέγεθος και σε θέση για τέτοιους σκοπούς, και

4.3.2. πρέπει να είναι ελεύθερη από οποιοδήποτε αντικείμενο που καθιστά δυνατό για έναν παίκτη ν' αλλάξει ουσιαδώς το σχήμα της ρακέτας.

5. ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ

Η Διεθνής Ομοσπονδία Μπάντμιντον αποφασίζει σε οποιοδήποτε θέμα καταλληλότητας ή μη (σύμφωνα με τα πρότυπα) οποιασδήποτε ρακέτας, φτερού ή υλικού ή άλλου πρωτότυπου που χρησιμοποιείται στο παιχνίδι της Αντιπέρησης, σύμφωνα με τις προδιαγραφές. Μία τέτοια απόφαση μπορεί να παρθεί μετά από πρωτοβουλία της Διεθνούς Ομοσπονδίας ή μετά από αίτηση οποιουδήποτε έχει συμφέρον, περιλαμβανομένου παίκτη, τεχνικού υπεύθυνου, κατασκευαστή εξοπλισμού, Εθνικής Ομοσπονδίας ή κάποιου άλλου μέλους.

6. ΚΛΗΡΩΣΗ

6.1. Πριν αρχίσει το παιχνίδι, πρέπει να γίνει μια κλήρωση και η πλευρά που θα κερδίσει πρέπει να ασκήσει την εκλογή του Κανόνα 6.1.1 ή 6.1.2:

6.1.1. Να σερβίρει ή να υποδεχτεί πρώτη

6.1.2. Να αρχίσει το παιχνίδι απ' το ένα ή το άλλο μισό του αγωνιστικού χώρου.

6.2. Η πλευρά που χάνει στην κλήρωση πρέπει ν' ασκήσει την εναπομένουσα εκλογή.

7. ΣΥΣΤΗΜΑ ΚΑΤΑΜΕΤΡΗΣΗΣ

7.1. Ένας αγώνας ολοκληρώνεται με τη νίκη των δύο απ' τα τρία παιχνίδια (Games), εκτός αν συμφωνηθεί διαφορετικά (Σημείωση 2 και 3).

7.2. Η πλευρά που φτάνει πρώτη στους 21 πόντους, κερδίζει ένα παιχνίδι, εκτός αν προβλέπεται διαφορετικά στους Κανόνες 7.4 και 7.5.

7.3. Η πλευρά που κερδίζει μια φάση (rally) προσθέτει ένα πόντο στο αποτέλεσμα της. Μια πλευρά θα κερδίσει μια φάση (rally) εάν η αντίπαλη πλευρά υποπέσει σε κάποιο σφάλμα ή το φτερό πάψει να είναι στο παιχνίδι («εν παιδιά») γιατί άγγιξε την επιφάνεια του γηπέδου μέσα από τις γραμμές οριοθέτησης της αντίπαλης πλευράς.

7.4. Αν το αποτέλεσμα γίνει 20-20, η πλευρά που πρώτη κερδίζει μια διαφορά δύο πόντων, κερδίζει το παιχνίδι εκείνο.

7.5. Αν το αποτέλεσμα γίνει 29-29, η πλευρά που κερδίζει τον 30^ο πόντο, κερδίζει το παιχνίδι εκείνο.

7.6. Η πλευρά που κερδίζει ένα παιχνίδι, σερβίρει πρώτη στο επόμενο παιχνίδι (game).

8. ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ

8.1. Οι παίκτες πρέπει ν' αλλάζουν πλευρές (γήπεδα):

8.1.1. στο τέλος του πρώτου παιχνιδιού (game)

8.1.2. πριν την αρχή του τρίτου παιχνιδιού (αν υπάρχει) και

8.1.3. στο τρίτο παιχνίδι όταν μια πλευρά φτάσει στους 11 πόντους.

8.2. Αν οι παίκτες παραλείψουν ν' αλλάξουν πλευρές, όπως καθορίζεται απ' τον Κανόνα 8.1, πρέπει να το κάνουν αμέσως μόλις ανακαλυφθεί το λάθος και το φτερό έχει πάψει να ευρίσκεται «εν παιδιά». Το τρέχον αποτέλεσμα θα παραμείνει.

9. ΣΕΡΒΙΣ

9.1. Σ' ένα σωστά εκτελεσμένο σερβίς:

9.1.1. καμία από τις πλευρές δεν πρέπει να προκαλεί αδικαιολόγητη καθυστέρηση στην εκτέλεση του Σερβίς από τη στιγμή που οι παίκτες που σερβίρουν και υποδέχονται είναι έτοιμοι για το σερβίς. Με την ολοκλήρωση της πίσω αιώρησης της κεφαλής της ρακέτας του παίκτη που σερβίρει, οποιαδήποτε καθυστέρηση για την εκτέλεση του σερβίς (Κανόνας 9.2) πρέπει να θεωρείται ως αδικαιολόγητη καθυστέρηση.

9.1.2. ο παίκτης που σερβίρει κι αυτός που υποδέχεται, πρέπει να στέκονται στους διαγώνια αντίθετους χώρους σερβίς (Διάγραμμα Α) χωρίς ν' ακουμπάνε τις γραμμές οριοθέτησης των χώρων αυτών.

9.1.3. κάποιιο μέρος και των δύο ποδιών του παίκτη που σερβίρει και του παίκτη που υποδέχεται, πρέπει να παραμένουν σε επαφή με την επιφάνεια του γηπέδου σε ακίνητη θέση, από την αρχή του σερβίς (Κανόνας 9.2) μέχρι την εκτέλεσή του (Κανόνας 9.3).

9.1.4. η ρακέτα του παίκτη που σερβίρει πρέπει αρχικά να κτυπήσει τη βάση του φτερού

9.1.5. όλο το φτερό πρέπει να είναι χαμηλότερα απ' τη μέση του παίκτη που σερβίρει τη στιγμή που το κτυπάει η ρακέτα. Ως μέση θεωρείται η νοητή γραμμή γύρω από το κορμό του παίκτη που σερβίρει, στο ύψος του χαμηλότερου πλευρού.

9.1.6. το στέλεχος της ρακέτας του παίκτη που σερβίρει τη στιγμή που κτυπάει το φτερό, πρέπει να δείχνει προς τα κάτω (προς το έδαφος) έτσι ώστε όλη η κεφαλή της ρακέτας να είναι ευκρινώς χαμηλότερα απ' ότι χέρι του παίκτη που την κρατάει και σερβίρει (Διάγραμμα Δ, σελ. 78).

9.1.7. η κίνηση της ρακέτας του παίκτη που σερβίρει, πρέπει να συνεχιστεί προς τα εμπρός, μετά την αρχή του σερβίς (Κανόνας 9.2) μέχρι το σερβίς να εκτελεστεί (9.3)

9.1.8. η πορεία του φτερού πρέπει να είναι ανοδική, ξεκινώντας από τη ρακέτα του παίκτη που σερβίρει για να περάσει πάνω απ' το δίχτυ, έτσι ώστε αν δεν παρεμποδιστεί, να πέσει μέσα στο χώρο του σερβίς του αντίπαλου (δηλαδή επάνω ή μέσα από τις γραμμές που οριοθετούν το χώρο σερβίς) και

9.1.9. στη προσπάθειά του να σερβίρει, ο παίκτης δεν αποτύχει στην επαφή με το φτερό

9.2. Από τη στιγμή που οι παίκτες έχουν πάρει τις θέσεις τους, η πρώτη προς τα εμπρός κίνηση της κεφαλής της ρακέτας του παίκτη που σερβίρει είναι η αρχή του σερβίς.

9.3. Το σερβίς θεωρείται ότι εκτελέστηκε, όταν, αφού άρχισε η εκτέλεση (Κανόνας 9.2) το φτερό κτυπήθηκε από τη ρακέτα του παίκτη που σερβίρει ή ο παίκτης απέτυχε στη προσπάθειά του αυτή.

9.4. Ο παίκτης που σερβίρει δεν πρέπει να σερβίρει πριν ο αντίπαλός του είναι έτοιμος, αλλά ο παίκτης που υποδέχεται το σερβίς θεωρείται πως είναι έτοιμος όταν επιχειρεί μια απάντηση στο σερβίς.

9.5. Στους διπλούς αγώνες, κατά την εκτέλεση του σερβίς (Κανόνας 9.2, 9.3) οι συμπαίκτες μπορούν να παίρνουν όποια θέση θέλουν μέσα στα όρια του δικού τους γηπέδου, αρκεί να μην κρύβουν τον αντίπαλο παίκτη που σερβίρει ή υποδέχεται το σερβίς.



Διάγραμμα Δ

Θέση του φτερού κατά τη στιγμή της επαφής του με τη ρακέτα, τη στιγμή που ο παίκτης εκτελεί σερβίς. Το σημείο αυτό πρέπει να βρίσκεται ΚΑΘΑΡΑ κάτω από τη νοητή γραμμή που περνάει από το επίπεδο της μέσης του παίκτη.

10. Αγώνες Απλού

10.1. Γήπεδα σερβίς και υποδοχής

10.1.1. Οι παίκτες πρέπει να σερβίρουν και να υποδέχονται το σερβίς στο δικό τους δεξιό χώρο σερβίς, όταν ο παίκτης που σερβίρει δεν έχει σημειώσει πόντο ή έχει ζυγό αριθμό πόντων σ' εκείνο το παιχνίδι.

10.1.2. Οι παίκτες πρέπει να σερβίρουν και να υποδέχονται το σερβίς στο δικό τους αριστερό χώρο σερβίς, όταν ο παίκτης που σερβίρει έχει σημειώσει μονό αριθμό πόντων σ' εκείνο το παιχνίδι.

10.2. Σειρά παιγνιδιού και θέση στο γήπεδο

Σε μια σειρά κτυπημάτων (rally) το φτερό πρέπει να κτυπιέται διαδοχικά από τον παίκτη που σερβίρει και αυτόν που υποδέχεται, από οποιοδήποτε σημείο του γηπέδου από τη πλευρά που αγωνίζεται ο παίκτης, μέχρι το φτερό πάψει να βρίσκεται «εν παιδιά» (Κανόνας 15).

10.3. Μέτρηση και σερβίς

10.3.1. Αν ο παίκτης που εκτελεί το σερβίς κερδίσει τη σειρά των κτυπημάτων (Κανόνας 7.3), κερδίζει ένα πόντο. Σ' αυτή τη περίπτωση, ο παίκτης που σέρβιρε ξανασερβίρει από τον διαδοχικό χώρο σερβίς.

10.3.2. Αν ο παίκτης που υποδέχεται το σερβίς κερδίσει τη σειρά των κτυπημάτων (Κανόνας 7.3) κερδίζει ένα πόντο. Ο παίκτης που είχε σερβίρει χάνει το δικαίωμα να συνεχίσει να σερβίρει και ο παίκτης που υποδέχτηκε το σερβίς αποκτά το δικαίωμα να σερβίρει.

11. Αγώνες Διπλού

11.1. Μέτρημα και σερβίς

11.1.1. Ένας παίκτης από τη πλευρά που σερβίρει πρέπει να σερβίρει από το δεξιό χώρο σερβίς όταν η πλευρά που σερβίρει δεν έχει σκοράρει ή έχει σκοράρει ζυγό αριθμό πόντων σ'εκείνο το παιγνίδι (game).

11.1.2. Ένας παίκτης από τη πλευρά που σερβίρει πρέπει να σερβίρει από τον αριστερό χώρο σερβίς όταν η πλευρά που σερβίρει έχει σκοράρει μονό ζυγό αριθμό πόντων σ'εκείνο το παιγνίδι (game).

11.1.3. Ο παίκτης της πλευράς που υποδέχεται και που που σέρβιρε τελευταίος πρέπει να παραμείνει στον ίδιο χώρο σερβίς απ'όπου σέρβιρε. Το αντίθετο πρέπει να ισχύσει για τον συμπαίκτη του παίκτη που υποδέχεται.

11.1.4. Ο παίκτης της πλευράς που υποδέχεται και που βρίσκεται στον διαγώνια απέναντι χώρο σερβίς από αυτόν του παίκτη που σερβίρει, θα είναι ο παίκτης που θα υποδεχτεί το σερβίς.

11.1.5. Οι παίκτες δεν πρέπει να αλλάξουν τους αντίστοιχους χώρους σερβίς που βρίσκονται μέχρι να κερδίσουν ένα πόντο μετά από σερβίς της πλευράς τους.

11.1.6. Το σερβίς σε οποιαδήποτε σειρά σερβίς, πρέπει να εκτελείται από διαδοχικούς χώρους σερβίς, που αντιστοιχούν στο αποτέλεσμα της πλευράς που σερβίρει, εκτός από όσα ορίζονται στον Κανόνα 12.

11.2. Σειρά παιγνιδιού και θέσεις στο γήπεδο

Μετά την επιστροφή του σερβίς, σε μια σειρά κτυπημάτων, το φτερό πρέπει να κτυπηθεί εναλλάξ από οποιοδήποτε παίκτη της πλευράς που είχε σερβίρει και από οποιοδήποτε παίκτη της πλευράς που είχε υποδεχτεί, από οποιαδήποτε θέση του γηπέδου της πλευράς τους, μέχρι το φτερό πάψει να είναι «εν παιδεία» (Κανόνας 12).

11.3. Επιτυχία πόντων και εκτέλεση σερβίς

11.3.1. Εάν η πλευρά που σέρβιρε κερδίσει μια σειρά κτυπημάτων (Κανόνας 7.3), η πλευρά που σέρβιρε κερδίζει ένα πόντο. Ο παίκτης που είχε σερβίρει, ξανασερβίρει από τον διπλανό χώρο σερβίς.

11.3.2. Εάν η πλευρά που υποδέχτηκε κερδίσει μια σειρά κτυπημάτων (Κανόνας 7.3), η πλευρά που υποδέχτηκε κερδίζει ένα πόντο. Η πλευρά που είχε σερβίρει χάνει το δικαίωμα να συνεχίσει να σερβίρει και η πλευρά που υποδεχόταν αποκτά το δικαίωμα να σερβίρει.

11.4. Σειρά εκτέλεσης σερβίς

Σε κάθε παιγνίδι (game) το δικαίωμα για σερβίς πρέπει να περνάει διαδοχικά:

11.4.1. Από τον αρχικό παίκτη που άρχισε το παιγνίδι από το δεξιό χώρο σερβίς

11.4.2. Στο συμπαίκτη του αρχικού παίκτη που υποδέχτηκε. Το σερβίς πρέπει να εκτελεστεί από τον αριστερό χώρο σερβίς

11.4.3. Στον συμπαίκτη του παίκτη που είχε εκτελέσει το αρχικό σερβίς

11.4.4. Στον παίκτη που υποδέχτηκε το αρχικό σερβίς

11.4.5. Στον παίκτη που είχε εκτελέσει το αρχικό σερβίς κοκ.

11.5. Κανένας παίκτης δεν μπορεί να εκτελέσει σερβίς εκτός σειράς, ή να υποδεχτεί σερβίς εκτός σειράς ή να υποδεχτεί δυο διαδοχικά σερβίς στο ίδιο παιχνίδι, εκτός αν συντρέχουν οι λόγοι του Κανόνα 12.

11.6. Οποιοσδήποτε παίκτης απ' τη νικήτρια ομάδα μπορεί να σερβίρει πρώτος στο επόμενο παιχνίδι και οποιοσδήποτε παίκτης της πλευράς που έχασε μπορεί να υποδεχτεί πρώτος στο επόμενο παιχνίδι.

Φτερό μέσα στο γήπεδο



Φτερό μέσα στο γήπεδο



Φτερό έξω από το γήπεδο



Διάγραμμα Ε

12. Σφάλματα στο χώρο του σερβίς

12.1. Ένα λάθος στο χώρο του σερβίς γίνεται όταν ένας παίκτης:

12.1.1. έχει σερβίρει ή έχει υποδεχτεί εκτός σειράς

12.1.2. έχει σερβίρει ή έχει υποδεχτεί από λάθος χώρο σερβίς

12.2. Αν ένα σφάλμα έχει πραγματοποιηθεί, το σφάλμα δεν πρέπει να διορθωθεί και το παιχνίδι θα συνεχιστεί χωρίς την αλλαγή των νέων χώρων σερβίς από τους παίκτες (ούτε και , όταν αυτό προκύπτει, την αλλαγή της σειράς εκτέλεσης σερβίς).

13. Σφάλματα

Σφάλμα είναι:

13.1. αν ένα σερβίς δεν είναι σωστό (Κανόνας 9.1)

13.2. αν κατά τη διάρκεια του σερβίς:

13.2.1. το φτερό σκαλώσει στο δίχτυ και μείνει κρεμασμένο επάνω σ' αυτό

13.2.2. αφού περάσει επάνω από το δίχτυ, να πιαστεί από αυτό, ή

13.2.3. αν το φτερό κτυπηθεί από τον συμπαίκτη του παίκτη που υποδέχεται το σερβίς

13.3. αν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το φτερό:

13.3.1. αγγίξει το έδαφος έξω από τις γραμμές οριοθέτησης του γηπέδου (δηλ. χωρίς να αγγίξει τις γραμμές ή το χώρο που αυτές οριοθετούν)

13.3.2. περάσει μέσα ή κάτω από το δίχτυ

13.3.3. δεν μπορέσει να περάσει επάνω από το δίχτυ

13.3.4. αγγίξει την οροφή ή τους πλαϊνούς τοίχους

13.3.5. αγγίξει το σώμα ή τα ρούχα ενός παίκτη, ή

13.3.6. αγγίξει οποιοδήποτε αντικείμενο ή άτομο εκτός γηπέδου

(Όπου είναι απαραίτητο, λογαριάζοντας την κατασκευή του κτιρίου, η Τοπική Ένωση Αντιπέρσης, μπορεί, να κάνει τροποποιήσεις σχετικά με την επαφή του φτερού μ' ένα εμπόδιο: οι τροποποιήσεις αυτές υπόκεινται στην έγκριση (βέτο) της Εθνικής Ομοσπονδίας).

13.4. αν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το φτερό:

13.4.1. πιαστεί και κρατηθεί στη ρακέτα και μετά σπρωχτεί κατά την εκτέλεση του κτυπήματος

13.4.2. κτυπηθεί δύο συνεχόμενες φορές στη συνέχεια απ' τον ίδιο παίκτη

13.4.3. κτυπηθεί από έναν παίκτη και το συμπαίκτη του διαδοχικά, ή

13.4.4. ακουμπήσει τη ρακέτα ενός παίκτη και δεν κατευθυνθεί προς το την αντίπαλη πλευρά

13.5. αν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ένας παίκτης:

13.5.1. ακουμπήσει το δίχτυ ή τα στηρίγματα με τη ρακέτα, το σώμα ή τα ρούχα του

13.5.2. εισβάλει στο γήπεδο του αντιπάλου επάνω από το δίχτυ, με τη ρακέτα ή το σώμα του σε οποιοδήποτε βαθμό εκτός αν επιτρέπεται, όπως στον Κανόνα 13.6 ή

13.5.3. εισβάλει στο γήπεδο του αντίπαλου κάτω από το δίχτυ με τη ρακέτα ή το σώμα, έτσι ώστε ο αντίπαλος εμποδίζεται ή αποσπάται η προσοχή του,

13.5.4. εμποδίζει έναν αντίπαλο μη αφήνοντάς τον να κάνει ένα κανονικό κτύπημα μετά από μια κίνηση ακολουθώντας το φτερό επάνω από το δίχτυ,

13.5.5. σκόπιμα αποσπά την προσοχή του αντίπαλου με οποιαδήποτε ενέργεια, όπως φωνές ή χειρονομίες

13.6. αν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το αρχικό σημείο επαφής με το φτερό δεν βρίσκεται στη πλευρά του γηπέδου του παίκτη που εκτελεί το κτύπημα. (Ο παίκτης που εκτελεί το κτύπημα, μπορεί εν τούτοις, να συνεχίσει την αιώρηση της ρακέτας επάνω από το δίχτυ μετά το κτύπημα του φτερού).

13.7. αν ένας παίκτης είναι υπαίτιος επανειλημμένης αντικανονικής διαγωγής ή επανειλημμένων αδικημάτων που αναφέρονται στον Κανόνα 16.

14. Η ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ

14.1. «Επανάληψη» καλείται από το διαιτητή ή από έναν παίκτη (αν δεν υπάρχει διαιτητής) για να διακοπεί το παιχνίδι:

14.2. Θα δοθεί «επανάληψη» αν:

14.2.1. ο παίκτης που σερβίρει, σερβίρει πριν ο αντίπαλός του είναι έτοιμος (βλ. επίσης Κανόνα 9.5)

14.2.2. κατά το σερβίς ο παίκτης που σερβίρει και αυτός που υποδέχεται, σφάλουν ταυτόχρονα

14.2.3. μετά από την επιστροφή ενός σερβίς, το φτερό:

14.2.3.1. πιαστεί σ' αυτό και μείνει κρεμασμένο επάνω του, ή

14.2.3.2. αφού περάσει επάνω από το δίχτυ, κρατηθεί από αυτό

14.2.4. κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το φτερό διαλυθεί και η βάση διαχωριστεί εντελώς απ' το υπόλοιπο φτερό

14.2.5. κατά τη γνώμη ενός Διαιτητή, το παιχνίδι αναστατώνεται ή ένας παίκτης της αντίπαλης πλευράς ενοχλείται από έναν προπονητή

14.2.6. ένας κριτής γραμμής δεν έχει αντίληψη και ο διαιτητής είναι αδύνατο ν' αποφασίσει,

14.2.7. συμβεί κάποιο τυχαίο και απρόβλεπτο γεγονός.

14.3. Όταν έχουμε «επανάληψη», το παιχνίδι δε μετράει από το τελευταίο σερβίς και ο παίκτης που έχει σερβίρει τελευταίος πρέπει να ξανασερβίρει.

15. ΦΤΕΡΟ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ

Ένα φτερό είναι «εκτός παιδιάς» όταν:

15.1. κτυπάει το δίχτυ ή τα στηρίγματα και αρχίζει να πέφτει προς τα κάτω, στην επιφάνεια του γηπέδου του παίκτη που το κτύπησε τελευταίος

15.2. αγγίζει την επιφάνεια του γηπέδου ή

15.3. συμβεί ένα «σφάλμα» ή μια «επανάληψη»

16. ΣΥΝΕΧΕΣ ΠΑΙΓΝΙΔΙ, ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ & ΠΟΙΝΕΣ

16.1. Το παιχνίδι πρέπει να είναι συνεχές απ' το πρώτο σερβίς μέχρι να ολοκληρωθεί ο αγώνας, εκτός όπως επιτρέπεται απ' τους Κανόνες 16.2 & 16.3.

16.2. Διαλείμματα

16.2.1. χωρίς να υπερβαίνουν τα 60 δευτερόλεπτα κατά τη διάρκεια κάθε παιχνιδιού (game) όταν το αποτέλεσμα του παίκτη που προηγείται φτάσει στους 11 πόντους και

16.2.2. χωρίς να υπεραβαίνουν τα 120 δευτερόλεπτα μεταξύ πρώτου και δεύτερου παιχνιδιού (game) και μεταξύ δεύτερου και τρίτου παιχνιδιού (game), θα επιτρέπονται σε όλους τους αγώνες.

(Για αγώνες που μεταδίδονται από τη τηλεόραση, ο Επιδιαιτητής μπορεί να αποφασίσει πριν τον αγώνα, πως τα διαλείμματα του Κανόνα 16.2 είναι υποχρεωτικά και συγκεκριμένης διάρκειας).

16.3. Διακοπή παιχνιδιού

16.3.1. Όταν επιβάλλεται από καταστάσεις έξω από τον έλεγχο των παικτών, ο Διαιτητής μπορεί να διακόψει το παιχνίδι για όσο χρόνο κρίνει αναγκαίο.

16.3.2. Κάτω από εξαιρετικές συνθήκες, ο Επιδιαιτητής μπορεί να ζητήσει από το Διαιτητή να διακόψει το παιχνίδι.

16.3.3. Αν διακοπεί ένα παιχνίδι, διατηρείται το ισχύον αποτέλεσμα και το παιχνίδι θα συνεχιστεί από το σημείο εκείνο.

16.4. Καθυστέρηση στο παιχνίδι

16.4.1. Σε καμία περίπτωση ο αγώνας δεν διακόπτεται για να μπορέσει ένας παίκτης να αναλάβει τις δυνάμεις του ή τον αέρα ή να δεχθεί οδηγίες.

16.4.2. Ο διαιτητής θα είναι ο μόνος κριτής οποιασδήποτε διακοπής του παιχνιδιού

16.5. Λήψη οδηγιών και εγκατάλειψη αγωνιστικού χώρου

16.5.1. Ένας παίκτης μπορεί να δέχεται οδηγίες κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, μόνον όταν το φτερό είναι «εκτός παιδείας» (Κανόνας 15).

16.5.2. Κανένας παίκτης δεν μπορεί να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο χωρίς την άδεια του διαιτητή, παρά μόνον κατά τη διάρκεια των διαλειμάτων που αναφέρονται στο Κανόνα 16.2

16.6. Ένας παίκτης δεν πρέπει:

16.6.1. να προκαλέσει εσκεμμένα καθυστέρηση ή διακοπή του αγώνα,

16.6.2. εσκεμμένα να τροποποιήσει ή καταστρέψει το φτερό με σκοπό να μεταβάλλει τη ταχύτητα ή γραμμή πτήσης του,

16.6.3. να συμπεριφέρεται προσβλητικά, ή

16.6.4. να συμπεριφέρεται αντικανονικά, έστω κι αν δεν αναφέρεται σχετικά στους κανόνες της Αντιπτήρισης.

16.7. Αντιμετώπιση παραβάσεων

- 16.7.1. Ο διαιτητής πρέπει να σημειώνει κάθε παράβαση των κανόνων 16.4, 16.5 ή 16.6,
- 16.7.1.1. παρατηρώντας τη σφάλουσα πλευρά
- 16.7.1.2. τιμωρώντας την σφάλουσα πλευρά, εάν προηγουμένως την είχε παρατηρήσει. Δυο τέτοιες τιμωρίες μιας πλευράς θα πρέπει να θεωρηθούν ως Επαναλαμβανόμενη Αντιαθλητική Συμπεριφορά, ή
- 16.7.2. Σε περίπτωση εσκεμμένης αντιαθλητικής συμπεριφοράς, επανειλημμένης αντιαθλητικής συμπεριφοράς ή παράβασης του Κανόνα 16.2, ο διαιτητής πρέπει να τιμωρήσει τη σφάλουσα πλευρά και να αναφέρει αμέσως την πλευρά που υπέπεσε στη παράβαση στον Επιδιαιτητή, ο οποίος θα έχει τη δυνατότητα να αποβάλλει τη σφάλουσα πλευρά από τον αγώνα.

17. ΚΡΙΤΕΣ ΚΑΙ ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ

- 17.1. Ο Επιδιαιτητής είναι ο μόνος υπεύθυνος του τουρνουά ή της διοργάνωσης, της οποίας μέρος αποτελεί ο αγώνας.
- 17.2. Ο Διαιτητής, όπου ορίζεται, είναι υπεύθυνος του αγώνα, του αγωνιστικού χώρου και των άμεσων χώρων που τον περιβάλλουν. Ο διαιτητής πρέπει ν' αναφέρει στον Επιδιαιτητή.
- 17.3. Ο Κριτής του Σερβίς πρέπει ν' αναφέρει τα σφάλματα κατά το σερβίς απ' τον παίκτη που σερβίρει, όταν αυτά συμβαίνουν (Κανόνας 9.1.2 μέχρι 9.1.9). Ο Διαιτητής θα αναγγέλλει το σφάλμα, σύμφωνα με τον Κανόνα 9.1.1.
- 17.4. Ο Κριτής Γραμμής πρέπει να δείχνει αν το φτερό είναι «μέσα» ή «έξω» από τη (τις) γραμμή (-ές) που έχει την ευθύνη.
- 17.5. Η απόφαση ενός κριτή είναι τελική σε όλα της τα σημεία που ο κριτής έχει την ευθύνη, εκτός αν κατά τη γνώμη του Διαιτητή είναι πέρα από κάθε αμφιβολία ότι ο Κριτής Γραμμής έχει πάρει μια καθαρά λάθος απόφαση, οπότε ο Διαιτητής θα αλλάξει την απόφαση του Κριτή Γραμμής.
- 17.6. Ένας διαιτητής πρέπει:
- 17.6.1. να υποστηρίζει και να ενισχύει τους Κανόνες της Αντιπέρσης και κυρίως να σημειώνει ένα «σφάλμα» ή μια «επανάληψη» όταν συμβούν,
- 17.6.2. ν' αποφασίσει σε κάθε ένσταση που αφορά ένα σημείο αμφισβήτησης, αν αυτή γίνει, πριν εκτελεστεί το επόμενο σερβίς,
- 17.6.3. να βεβαιώνεται ότι οι παίκτες και οι θεατές είναι ενήμεροι της προόδου του αγώνα,
- 17.6.4. να ορίζει ή να παύει τους Κριτές Γραμμής ή τον Κριτή του Σερβίς σε συνεννόηση με τον Επιδιαιτητή,
- 17.6.5. όταν δεν έχει οριστεί άλλος Κριτής να φροντίζει για την εκπλήρωση των υποχρεώσεών του,
- 17.6.6. όταν ένας Κριτής δεν έχει γνώμη, να αποφασίζει ο ίδιος ή να δίνει «επανάληψη»,
- 17.6.7. να σημειώνει και ν' αναφέρει στον γυμνασάρχο όλα όσα αφορούν τον Κανόνα 16 και

17.6.8. να μεταφέρει στον Επιδιαιτητή όλες τις ενστάσεις που δεν έχουν λυθεί σε θέματα αποκλειστικά επί των κανονισμών (τέτοιες ενστάσεις πρέπει να γίνουν πριν εκτελεστεί το επόμενο σερβίς ή αν γίνουν στο τέλος του παιγνιδιού, πριν η πλευρά που αντιτίθεται εγκαταλείψει το γήπεδο).

Η Κεντρική Επιτροπή Διαιτησίας της Ε.Ο.Φ.Σ.Α. είχε την επιμέλεια της έκδοσης των νέων Κανόνων Παιδείας που ισχύουν από την 1^η Αυγούστου 2006.