

## **POVZETEK NOVOSTI V BADMINTONSKIH PRAVILIH**

### **Sistem štetja**

Tekma se igra na dva dobljena seta do 21 točk.

Stran, ki zmagava v reliju, doda točko svojemu seštevku.

Pri rezultatu 20 : 20 zmagava stran, ki prva povede za 2 točki.

Pri rezultatu 29 : 29 zmagava stran, ki prva doseže 30. točko.

Stran, ki osvoji set, prva servira v naslednjem.

### **Odmori in menjava strani igrišča**

Ko vodeča stran doseže 11 točk, imata igralca 60 sekundni odmor.

Med dvema setoma je dovoljen dvominutni odmor.

V tretjem setu igralca zamenjata igrišči, ko ena stran doseže 11 točk.

### **Igre posameznikov**

Na začetku tekme in pri sodem številu točk igralec servira iz desnega servisnega polja, pri lihem številu točk servira iz levega servisnega polja.

Če server zmagava v reliju, osvoji točko in ponovno servira iz drugega servisnega polja.

Če zmagava v reliju sprejemnik, osvoji točko in postane novi server.

### **Igre dvojic**

V igrah dvojic je samo en server (glej priloženi diagram). Servis prehaja z igralca na igralca v zaporedju, ki ga kaže diagram.

Na začetku seta in pri sodem številu točk server servira iz desnega servisnega polja, pri lihem številu točk iz levega servisnega polja.

Če zmagava v reliju servisna stran, šteje točko, isti server pa nadaljuje s serviranjem iz drugega servisnega polja.

Če zmagava v reliju sprejemna stran, šteje točko in postane nova servisna stran.

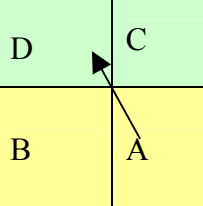
Igralec sprejemne strani, ki je serviral zadnji, ostane v istem servisnem polju, iz katerega je nazadnje serviral. Analogno velja za soigralca.

Igralci ne menjajo svojih servisnih polj, dokler ne osvojijo točke na servis njihove strani.

Če igralci naredijo napako servisnega polja, napako popravijo, ko jo ugotovijo.

V igri dvojic med A in B ter C in D je izžrebana dvojica A in B izbrala servis. A servira C-ju, A bo torej začetni server, C pa začetni sprejemnik.

Potek aktivnosti / razlaga	Rezultat	Servis iz servisnega polja	Server in sprejemnik	zmagovalec relija		
	0 : 0	Desno servisno polje. Rezultat servisne strani je sodo število.	A servira C-ju A in C sta začetni server oziroma sprejemnik.	A in B	C	D
					B	A
A in B osvojita točko. A in B menjata servisni polji. A servira ponovno iz levega servisnega polja. C in D ostaneta v istih servisnih poljih.	1 : 0	Levo servisno polje. Rezultat servisne strani je liho število.	A servira D-ju	C in D	C	D
					A	B
C in D osvojita točko in dobita pravico do serviranja. Nihče ne menja svojega servisnega polja.	1 : 1	Levo servisno polje. Rezultat servisne strani je liho število.	A servira D-ju	A in B	C	D
					A	B
A in B osvojita točko in dobita pravico do serviranja. Nihče ne menja svojega servisnega polja.	2 : 1	Desno servisno polje. Rezultat servisne strani je sodo število.	B servira C-ju	C in D	C	D
					A	B
C in D osvojita točko in dobita pravico do serviranja. Nihče ne menja svojega servisnega polja.	2 : 2	Desno servisno polje. Rezultat servisne strani je sodo število.	C servira B-ju	C in D	C	D
					A	B
C in D osvojita točko. C in D menjata servisni polji. C servira iz levega servisnega polja. A in B ostaneta v istih servisnih poljih.	3 : 2	Levo servisno polje. Rezultat servisne strani je liho število.	C servira A-ju	A in B	D	C
					A	B
A in B osvojita točko in dobita pravico do serviranja. Nihče ne menja svojega servisnega polja.	3 : 3	Levo servisno polje. Rezultat servisne strani je liho število.	A servira C-ju	A in B	D	C
					A	B

A in B osvojita točko. A in B menjata servisni polji. A servira ponovno iz desnega servisnega polja. C in D ostaneta v istih servisnih poljih.	4 : 3	Desno servisno polje. Rezultat servisne strani je sodo število.	A servira D-ju	C in D	
---	-------	---	----------------	--------	---

Iz gornjega tabelarnega pregleda sledi:

- vrstni red serverjev je odvisen od sodega ali lihega rezultata, enako kot pri igrah posameznikov;
- servisni polji menjata le igralca servisne strani, kadar osvojita točko; v vseh ostalih primerih igralci ostajajo v svojih servisnih poljih, iz katerih so začeli predhodni reli, kar zagotavlja menjavo serverjev.