

# PRAVIDLÁ BEDMINTONU

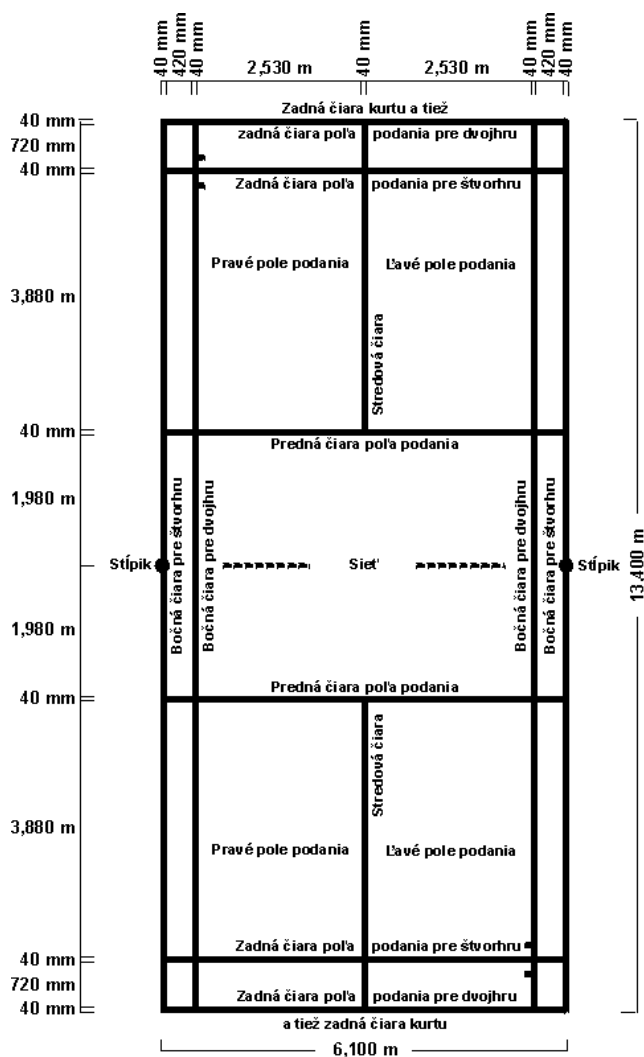
(platné od 15. mája 2010)

## DEFINÍCIE

<b>Hráč</b>	Ktorákoľvek osoba hrajúca bedminton
<b>Zápas</b>	Základná súťaž v bedmintonu medzi súperiacimi stranami, kde na každej z nich je jeden alebo dvaja hráči
<b>Dvojhra</b>	Zápas, kde je jeden hráč na každej z protihľých strán
<b>Štvorhra</b>	Zápas, kde sú dvaja hráči na každej z protihľých strán
<b>Podávajúca strana</b>	Strana majúca právo podania
<b>Prijímajúca strana</b>	Strana opačná oproti podávajúcej strane
<b>Výmena</b>	Postupnosť jedného alebo viacerých úderov začínajúca podaním a trvajúca pokiaľ je košík v hre
<b>Úder</b>	Pohyb hráčovej rakety s úmyslom udržieť do košíka

## 1. KURT A JEHO VYBAVENIE

1.1 Kurt je pravouhlý štvoruholník vyznačený čiarami širokými 40 mm, tak ako je to na obrázku A.

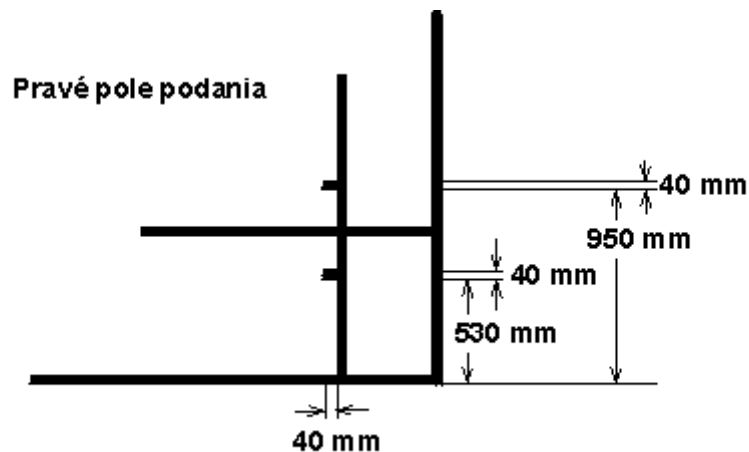


- Poznámky: (1) Dĺžka uhlopriečky úplného kurtu = 14,723 m  
(2) Kurt ako je zobrazený môže byť použitý aj na dvojhra aj na štvorhra

- 1.2 Čiary musia byť dobre viditeľné, najlepšie bielej alebo žltej farby.
- 1.3 Všetky čiary sú súčasťou plochy, ktorú vyznačujú.
- 1.4 Stĺpiky na sieť musia byť vysoké 1,55 m od povrchu kurtu a musia zostať kolmé, keď je sieť napnutá, ako je to uvedené v pravidle 1.10.
- 1.5 Stĺpiky musia byť umiestnené na čiarach pre štvorhra ako to ukazuje obrázok A, bez ohľadu na to, či sa hrá dvojhra alebo štvorhra. Stĺpiky nesmú presahovať do kurtu cez postranné čiary.
- 1.6 Sieť má byť vyrobená z jemnej šnúry tmavej farby s rovnomernou hustotou a s okom nie menším ako 15 mm a nie väčším ako 20 mm.
- 1.7 Sieť musí mať šírku 760 mm a musí byť dlhá minimálne 6,1m.
- 1.8 Horný okraj siete je olemovaný preloženou bielou páskou s celkovou šírkou 75 mm, pod ktorou prechádza šnúra alebo lanko. Táto páska leží na šnúre alebo lanku
- 1.9 Šnúra alebo lanko musia byť pevne natiahnuté cez vrcholy stĺpikov.
- 1.10 Horný okraj siete je vzdialený od povrchu kurtu 1,524 m uprostred kurtu a 1,55 m nad bočnými čiarami pre štvorhra.
- 1.11 Medzi koncami siete a stĺpkami nesmie byť medzera. Ak je to nevyhnutné, musí byť sieť priviazaná po celej svojej šírke ku stĺpikom.

## 2. KOŠÍK

- 2.1 Košík môže byť zhotovený z prírodného alebo syntetického materiálu. Bez ohľadu na to, z akého materiálu je košík vyrobený, musia byť jeho letové vlastnosti vo všeobecnosti podobné letovým vlastnostiam košíka vyrobeného z prírodného peria upevneného v korkovej hlavičke pokrytej tenkou vrstvou kože.
- 2.2 **Pierkový košík**
  - 2.2.1 Košík má 16 pierok upevnených v základni.
  - 2.2.2 Dĺžka pierka sa meria od konca pierka až po základňu a každé pierko musí mať rovnakú dĺžku. Táto dĺžka sa môže pohybovať od 62 do 70 mm.
  - 2.2.3 Vrcholy pierok musia ležať na kružnici s priemerom 58-68 mm.
  - 2.2.4 Pierka musia byť pevne spojené niťou alebo iným vhodným materiálom.
  - 2.2.5 Základňa má mať priemer 25-28 mm, s oblým zakončením spodnej časti.
  - 2.2.6 Košík musí vážiť od 4,74 do 5,50 gramu.
- 2.3 **Iné ako pierkové košíky**
  - 2.3.1 Prírodné perie nahrádzujú syntetické napodobenia pierok.
  - 2.3.2 Základňa je opísaná v pravidle 2.2.5.
  - 2.3.3 Rozmery a váha musia zodpovedať údajom uvedeným v pravidlách 2.2.2, 2.2.3 a 2.2.6. Vzhľadom k rozdielnej špecifickej hmotnosti a správaniu sa syntetických materiálov v porovnaní s perím sú však prípustné odchýlky až do 10%.
- 2.4 Za predpokladu, že sa košík nebude odlišovať vzhľadom, rýchlosťou letu ani letovými vlastnosťami, je možná modifikácia hore uvedených požiadaviek, pokiaľ budú schválené príslušnou národnou organizáciou a to na miestach, kde atmosférické podmienky kvôli nadmorskej výške alebo podnebiu spôsobujú, že štandardný košík je nevhodný.



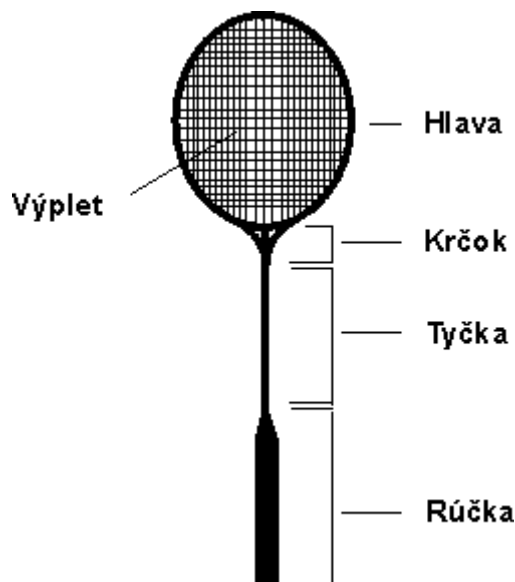
Voliteľné testovacie značky pre kurt na štvorhru rozmery značky 40 x 40 mm

### 3. SKÚŠANIE RÝCHLOSTI KOŠÍKOV

- 3.1 Pri testovaní košíka je potrebné do košíka udrieť plnou silou spodným úderom, ktorý zasiahne košík nad zadnou čiarou ihriska. Košík musí byť odpálený šikmo dohora rovnobežne s bočnými čiarami.
- 3.2 Košík správnej rýchlosti musí dopadnúť do vzdialenosti 530-990 mm od protiahlej zadnej čiar dvorca, ako je to vyznačené na obrázku B.

### 4. RAKETA

- 4.1 Celková dĺžka rakety nesmie presiahnuť 680 mm a celková šírka rakety nesmie presiahnuť 230 mm. Raketa sa skladá z hlavných častí opísaných v pravidlách 4.1.1 až 4.1.5 ako je zobrazené na obrázku C.



- 4.1.1 Rúčka je časť rakety určená pre uchytanie hráčom.
  - 4.1.2 Výplet je časť rakety, ktorá je určená na zásah košíka hráčom.
  - 4.1.3 Hlava rakety ohraničuje výplet.
  - 4.1.4 Tyčka spája rúčku a hlavu rakety (v závislosti od pravidla 4.1.5).
  - 4.1.5 Krčok (ak existuje) spája tyčku s hlavou rakety.
- 4.2 **Vypletená časť rakety**

- 4.2.1 Vypletená časť rakety musí byť plochá a musí pozostávať zo strún striedavo prevlečených alebo pripevnených k sebe v miestach prekríženia. Výplet musí byť rovnomerný, najmä nesmie byť redší uprostred pri porovnaní s ostatnou plochou.
- 4.2.2 Vypletená časť rakety smie mať maximálnu dĺžku 280 mm a maximálnu šírku 220 mm. V prípade rakety s kľčkom môže výplet zasahovať až do neho, avšak za podmienky, že
  - 4.2.2.1 šírka tejto oblasti nepresiahne 35 mm a
  - 4.2.2.2 celková dĺžka vypletenej časti rakety nepresiahne 330 mm.
- 4.3 **Raketa**
  - 4.3.1 nesmie mať žiadne pripojené časti alebo výstupky, pokiaľ nie sú jedine a výhradne určené k obmedzeniu alebo zabráneniu opotrebenia alebo vibrácie rakety, k rozdeleniu hmotnosti alebo k pripevneniu držadla pomocou šnúrky k ruke hráča, a pokiaľ zodpovedajú svojim rozmerom a umiestnením tomuto účelu,
  - 4.3.2 nesmie mať žiadne zariadenie, ktoré by hráčovi umožnilo podstatne meniť tvar rakety.

## 5. SCHVAĽOVANIE VYBAVENIA

Svetová bedmintonová federácia (BWF) rozhoduje vo všetkých otázkach týkajúcich sa toho, či akákoľvek raketa, košík alebo vybavenie alebo prototyp používaný pri hre, vyhovuje požiadavkám regulárnosti. Overenie regulárnosti môže byť podniknuté z vlastnej iniciatívy BWF alebo na podklade žiadosti ktorejkoľvek strany, včítane hráčov, funkcionárov, výrobcov vybavenia, národných organizácií alebo ich členov.

## 6. LOSOVANIE

- 6.1 Pred začiatkom hry sa uskutoční losovanie a strana, ktorá zvíťazila v losovaní uplatní výber podľa pravidiel 6.1.1 a 6.1.2
  - 6.1.1 či bude ako prvá podávať alebo prijímať,
  - 6.1.2 na ktorej strane kurtu začne hrať.
- 6.2 Porazená strana pri losovaní musí uplatniť zostávajúci výber.

## 7. BODOVANIE

- 7.1 Zápas sa hrá na dva víťazné sety, pokiaľ nebolo stanovené inak.
- 7.2 V sete víťazí tá strana, ktorá ako prvá dosiahne 21 bodov, s výnimkou prípadov uvedených v pravidlách 7.4 a 7.5.
- 7.3 Strana, ktorá vyhrá výmenu, získava bod. Strana vyhráva výmenu, ak sa strana súpera dopustí chyby alebo ak košík prestane byť v hre, pretože sa dotkne povrchu vnútri kurtu na strane súpera.
- 7.4 Za stavu 20 – 20 vyhráva set strana, ktorá ako prvá dosiahne dvojbodové vedenie.
- 7.5 Za stavu 29 – 29 vyhráva set strana, ktorá získa 30. bod.
- 7.6 Strana, ktorá vyhrala set, začína podaním v nasledujúcom sete.

## 8. ZMENA STRÁN

- 8.1 Hráči si musia zmeniť strany:
  - 8.1.1 na konci prvého setu,
  - 8.1.2 po skončení druhého setu, ak sa bude hrať tretí set,
  - 8.1.3 v treťom sete, keď niektorá zo strán dosiahne 11 bodov
- 8.2 Ak si hráči zabudnú vymeniť strany pri stave, ako je uvedené v pravidle 8.1, musia tak urobiť čo najskôr, hneď ako sa zistí chyba a košík nie je v hre. Aktuálny stav zápasu pritom ostáva v platnosti.

## 9. PODANIE

- 9.1 Podanie je vykonané správne, ak:
  - 9.1.1 žiadna strana nespôsobuje neprimerané zdržiavanie vykonania podania, ak sú podávajúci a prijímajúci pripravení na podanie. Po dokončení pohybu hlavy rakety podávajúceho smerom vzad sa každý odklad začiatku podania (pravidlo 9.2) považuje za neprimerané zdržiavanie vykonania podania,
  - 9.1.2 podávajúci a prijímajúci stoja vo vnútri protiahlých polí podania a nedotýkajú sa čiar ohraničujúcich toto pole podania,
  - 9.1.3 časti oboch nôh podávajúceho aj prijímajúceho hráča sa musia v statickej pozícii dotýkať povrchu kurtu od začiatku podania (pravidlo 9.2) až do jeho dokončenia (pravidlo 9.3),

- 9.1.4 raketa podávajúceho musí najprv zasiahnuť základňu košíka,
- 9.1.5 celý košík sa musí nachádzať pod úrovňou pásu podávajúceho hráča v okamihu zásahu raketou podávajúceho.  
Za úroveň pásu sa považuje myslená rovina okolo tela na úrovni najnižšej časti spodného rebra podávajúceho,
- 9.1.6 tyčka rakety podávajúceho musí smerovať v momente zásahu košíka smerom dole,
- 9.1.7 pohyb rakety podávajúceho musí byť vykonaný plynule napred od okamihu začiatku podania (pravidlo 9.2) až do okamihu ukončenia podania (pravidlo 9.3),
- 9.1.8 košík letí z rakety podávajúceho dohora cez sieť, a pokiaľ nie je zachytený, dopadne do poľa podania prijímajúceho hráča (dovnútra alebo na ohraničujúce čiary),
- 9.1.9 pri pokuse o podanie nesmie podávajúci minúť košík.
- 9.2 Ak sú hráči pripravení na podanie, za začiatok podania sa považuje prvý pohyb hlavy rakety podávajúceho smerom dopredu.
- 9.3 Po začatí podania (pravidlo 9.2) je podanie vykonané, ak je košík zasiahnutý raketou podávajúceho alebo ak pri pokuse o podanie podávajúci minie košík.
- 9.4 Podávajúci hráč nesmie podávať, ak nie je prijímajúci hráč pripravený. Pokiaľ sa však prijímajúci hráč pokúsi podanie vrátiť, považuje sa za pripraveného.
- 9.5 Pri štvorhre počas vykonania podania (pravidlo 9.2, 9.3) môžu spoluhráči na vlastnej strane kurtu zaujať akúkoľvek pozíciu, pokiaľ nebránia vo výhlade podávajúcemu alebo prijímajúcemu protihráčovi.

## 10. DVOJHRA

### 10.1 Časti kurtu pre podanie a príjem

- 10.1.1 Hráč podáva z pravého poľa podania alebo prijíma v pravom poli, ak podávajúci hráč dovtedy nezískal bod alebo dosiahol páry počet bodov v sete.
- 10.1.2 Hráč podáva z ľavého poľa podania alebo prijíma v ľavom poli podania, ak podávajúci hráč dosiahol v sete nepárny počet bodov.

### 10.2 Poradie v hre a pozícia na kurte

Počas výmeny košík zasahujú striedavo podávajúci a prijímajúci hráč z akejkoľvek pozície na vlastnej strane kurtu, až kým košík neprestane byť v hre (pravidlo 15).

### 10.3 Bodovanie a podávanie

- 10.3.1 Ak výmenu vyhrá podávajúci hráč (pravidlo 7.3), získava tento hráč bod. Podávajúci hráč potom podáva z druhého poľa podania.
- 10.3.2 Ak výmenu vyhrá prijímajúci hráč (pravidlo 7.3), získava tento hráč bod. Prijímajúci hráč sa potom stáva podávajúcim hráčom.

## 11. ŠTVORHRA

### 11.1 Časti kurtu pre podanie a príjem

- 11.1.1 Hráč na podávajúcej strane podáva z pravého poľa podania, ak podávajúca strana dovtedy nezískala bod alebo získala páry počet bodov v sete.
- 11.1.2 Hráč na podávajúcej strane podáva z ľavého poľa podania, ak podávajúca strana získala nepárny počet bodov v sete.
- 11.1.3 Hráč na prijímajúcej strane, ktorý podával ako posledný, ostane v poli podania, z ktorého naposledy podával. Pre spoluhráča prijímajúceho hráča platí toto pravidlo obrátene.
- 11.1.4 Prijímajúcim hráčom je hráč prijímajúcej strany stojaci uhlopriečne šikmo proti poľu podania podávajúceho hráča.
- 11.1.5 Hráči nesmú meniť príslušné polia podania, až kým pri podaní svojej strany nezískajú bod.
- 11.1.6 Podanie sa vždy podáva z príslušného poľa podania podľa počtu bodov podávajúcej strany, s výnimkou uvedenou v pravidle 12.

### 11.2 Poradie v hre a pozícia na kurte

Po vrátení podania ľubovoľní hráči prijímajúcej a podávajúcej strany vo výmene striedavo odbíjajú košík z akejkoľvek pozície na kurte príslušnej strany, kým košík neprestane byť v hre (pravidlo 15).

### 11.3 Bodovanie a podávanie

- 11.3.1 Ak podávajúca strana vyhrá výmenu (pravidlo 7.3), získava podávajúca strana bod. Podávajúci hráč potom ďalej podáva z druhého poľa podania na danej strane kurtu.

- 11.3.2 Ak prijímajúca strana vyhrá výmenu (pravidlo 7.3), získava bod prijímajúca strana. Prijímajúca strana sa následne stáva podávajúcou stranou.

#### 11.4 Postupnosť podávania

V každej hre prechádza právo podávať nasledovne:

- 11.4.1 od prvého podávajúceho, ktorý začal set z pravého poľa na podanie,  
11.4.2 na spoluhráča prvého prijímajúceho hráča,  
11.4.3 na spoluhráča prvého podávajúceho,  
11.4.4 na prvého prijímajúceho hráča,  
11.4.5 na prvého podávajúceho hráča atď. .
- 11.5 Žiadny hráč nesmie podávať ani prijímať podanie mimo poradia alebo prijímať dve za sebou idúce podania v jednom sete, s výnimkou uvedenou v pravidle 12.
- 11.6 Ktorýkoľvek z hráčov vyhrávajúcej strany môže v nasledujúcom sete podávať ako prvý, podobne ktorýkoľvek z hráčov prehrávajúcej strany môže v nasledujúcom sete prijímať podanie ako prvý.

## 12. CHYBNÉ POSTAVENIE PRI PODANÍ

- 12.1 Chybné postavenie pri podaní môže vzniknúť, ak hráč:
- 12.1.1 podával alebo prijímal mimo poradia, alebo  
12.1.2 podával alebo prijímal z chybného poľa podania.
- 12.2 Keď sa zistí chyba podania, musí sa opraviť pred najbližším podaním pričom skóre aj posledná výmena ostávajú platné.

## 13. CHYBY

K chybe dochádza:

- 13.1 pri nesprávnom podaní (pravidlo 9.1),
- 13.2 ak pri podaní košík:
- 13.2.1 sa zachytí do siete a zostane uchytený na vrchnom okraji,  
13.2.2 po prejení ponad sieť sa zachytí do siete,  
13.2.3 odbije spoluhráč prijímajúceho hráča,
- 13.3 ak počas hry košík:
- 13.3.1 dopadne za hranice kurtu (t.j. nie na hraničnú čiaru alebo do poľa vyznačeného hraničnými čiarami),  
13.3.2 prejde popod sieť alebo cez sieť,  
13.3.3 neprejde ponad sieť,  
13.3.4 dotkne sa stropu alebo bočných stien,  
13.3.5 dotkne sa tela alebo odevu hráča,  
13.3.6 zasiahne iný predmet alebo osobu mimo kurtu,  
*(Ak si to vyžaduje konštrukčné riešenie budovy, môžu miestne bedmintonové orgány vydať úpravy pravidiel riešiace prípady kontaktu košíka s prekážkou. Národné organizácie majú právo tieto úpravy zrušiť).*  
13.3.7 sa zachytí a zostane na rakete a následne vyletí pri vykonaní úderu,  
13.3.8 je odbitý dvakrát za sebou jedným hráčom. Avšak košík, ktorý v jednom údere zasiahne hlavu rakety a oblasť výpletu rakety sa nepovažuje za chybu,  
13.3.9 je odbitý postupne hráčom a jeho spoluhráčom,  
13.3.10 sa dotkne rakety hráča a nepokračuje v pohybe smerom na kurt protihráča,
- 13.4 ak je košík v hre a hráč:
- 13.4.1 sa dotkne siete alebo jej podpier raketou, telom alebo odevom,  
13.4.2 prenikne na súperovu polovicu kurtu raketou alebo telom, s výnimkou prípadu, ak hráč dokončuje raketou úder ponad sieť potom, čo úvodný kontakt s košíkom prebehol na strane kurtu hráča, ktorý vykonal úder,  
13.4.3 prenikne pod sieťou na súperovu stranu kurtu raketou alebo telom tak, že prekáža alebo ruší protihráča,  
13.4.4 bráni súperovi vykonať úder, t. j. zabraňuje povoleným spôsobom zasiahnuť košík, ktorý prechádza ponad sieť,  
13.4.5 zámerne rozptyľuje protihráča, napríklad pokrikmi alebo gestikuláciou,
- 13.5 ak hráč hrubým spôsobom, opakovane alebo trvalo porušuje ustanovenia pravidiel 16.

## 14. NOVÝ KOŠÍK

- 14.1 „Nový košík“ hlási hlavný rozhodca alebo hráč (ak sa hrá bez rozhodcu) na zastavenie hry.
- 14.2 „Nový košík“ sa vyhlási, ak:
  - 14.2.1 podávajúci hráč vykoná podanie skôr, ako je prijímajúci hráč pripravený (pravidlo 9.5),
  - 14.2.2 ak sa pri podaní dopustí podávajúci i prijímajúci hráč chyby,
  - 14.2.3 po vrátení podania sa košík:
    - 14.2.3.1 zachytí v sieti a zostane uchytený v hornom okraji siete,
    - 14.2.3.2 po prechode ponad sieť zachytí do siete,
  - 14.2.4 sa počas hry košík rozpadne a základňa sa celkom oddelí od zvyšku košíka,
  - 14.2.5 bola podľa názoru hlavného rozhodcu hra narušená alebo bol hráč súperiacej strany vyrušený trénerom,
  - 14.2.6 mal čiarový rozhodca zakrytý výhľad a hlavný rozhodca nedokáže rozhodnúť,
  - 14.2.7 dôjde k neočakávanej alebo náhodnej situácii.
- 14.3 Po nariadení „nového košíka“ sa priebeh hry od posledného podania nezapočítava a hráč, ktorý podával, podáva znovu.

## 15. KOŠÍK MIMO HRY

Košík je mimo hry, ak:

- 15.1 narazí na sieť alebo stĺpiky a začne padať smerom k povrchu kurtu na strane hráča, ktorý košík odpálil,
- 15.2 sa dotkne povrchu kurtu,
- 15.3 sa vyhlási „chyba“ alebo „nový košík“.

## 16. PLYNULOSŤ HRY, NEVHODNÉ CHOVANIE, TRESTY

- 16.1 Hra musí plynulo pokračovať od prvého podania až do skončenia zápasu s výnimkami uvedenými v pravidlách 16.2 a 16.3.
- 16.2 **Prestávky:**
  - 16.2.1 nepresahujúca 60 sekúnd počas každého setu, keď víťaziaca strana dosiahne 11 bodov,
  - 16.2.2 prestávky nepresahujúce 120 sekúnd medzi prvým a druhým setom a medzi druhým a tretím setomsú povolené vo všetkých zápasoch.  
*(V prípade televíznych prenosov smie vrchný rozhodca pred zápasom rozhodnúť, že prestávky podľa pravidla 16.2 budú povinné a ich dĺžka bude fixná.)*
- 16.3 **Prerušenie hry**
  - 16.3.1 Ak dôjde k udalostiam, za ktoré nie sú hráči zodpovední, môže hlavný rozhodca prerušiť hru na dobu, ktorú považuje za nevyhnutnú.
  - 16.3.2 Za špeciálnych okolností môže vrchný rozhodca požiadať hlavného rozhodcu, aby prerušil hru.
  - 16.3.3 V prípade prerušenia hry zostáva stav zápasu v platnosti a hra pokračuje znovu od tohto stavu.
- 16.4 **Zdržovanie hry**
  - 16.4.1 Za žiadnych okolností nesmie byť hra zdržovaná, aby hráč mohol nabrat' sily alebo dych alebo prijať radu.
  - 16.4.2 Hlavný rozhodca ako jediný rozhoduje pri posudzovaní zdržovania hry.
- 16.5 **Prijímanie rád a opúšťanie kurtu**
  - 16.5.1 Hráč môže počas zápasu prijímať rady len v čase, keď košík nie je v hre (pravidlo 15).
  - 16.5.2 Žiadny hráč nesmie počas zápasu opustiť kurt bez povolenia hlavného rozhodcu, s výnimkou prestávok uvedených v pravidle 16.2.
- 16.6 Hráč nesmie:
  - 16.6.1 úmyselne spôsobiť zdržanie alebo prerušenie hry,
  - 16.6.2 úmyselne upravovať alebo ničiť košík, aby zmenil jeho rýchlosť alebo letové vlastnosti,
  - 16.6.3 chovať sa agresívnym spôsobom,
  - 16.6.4 chovať sa iným nevhodným spôsobom, ktorý nepostihujú Pravidlá bedmintonu.
- 16.7 **Riešenie porušení pravidiel**
  - 16.7.1 Hlavný rozhodca rieši porušenie pravidiel 16.4.1, 16.5.2 a 16.6 nasledovne:
    - 16.7.1.1 napomenutím previnivšej sa strany,

- 16.7.1.2 potrestaním previnivšej sa strany „chybou“, ak už bola strana napomínaná. Dve takéto chyby jednej strany sa považujú za trvalé porušovanie pravidiel.
- 16.7.2 V prípadoch hrubého porušenia, trvalého porušovania alebo porušenia pravidla 16.2 udeľuje hlavný rozhodca previnivšej sa strane chybu a okamžite upovedomí vrchného rozhodcu, ktorý má právo previnivšiu sa stranu vylúčiť zo zápasu.

## 17. FUNKCIONÁRI A PROTESTY

- 17.1 Vrchný rozhodca úplne zodpovedá za priebeh turnaja alebo majstrovstiev, ktorých súčasťou je daný zápas.
- 17.2 Hlavný rozhodca, ak je určený, úplne zodpovedá za zápas, ktorý riadi, za kurt, na ktorom zápas prebieha a jeho najbližšie okolie. Hlavný rozhodca má povinnosť informovať vrchného rozhodcu.
- 17.3 Rozhodca pre podanie má povinnosť hlásiť chyby pri podaní servujúceho hráča, pokiaľ k nim došlo (pravidlo 9.1.2 až 9.1.8).
- 17.4 Čiarový rozhodca signalizuje, či košík dopadol do, alebo mimo kurtu a to na čiare (čiarach), ktorá mu bola pridelená.
- 17.5 Rozhodcove rozhodnutie je konečné vo všetkých prípadoch, za ktoré daný rozhodca zodpovedá s výnimkou prípadu, ak je podľa názoru hlavného rozhodcu bezpochyby zjavné, že čiarový rozhodca urobil nesprávne rozhodnutie. Hlavný rozhodca vtedy zmení rozhodnutie čiarového rozhodcu.
- 17.6 Hlavný rozhodca je povinný:
- 17.6.1 dodržiavať a uplatňovať Pravidlá bedmintonu, najmä hlásiť “chybu” alebo “nový košík”, pokiaľ nastala príslušná situácia,
  - 17.6.2 rozhodnúť vo všetkých sporných prípadoch, pokiaľ bola námietka vznesená ešte pred uskutočnením nasledujúceho podania,
  - 17.6.3 zaistiť, aby hráči aj diváci boli informovaní o vývoji zápasu,
  - 17.6.4 menovať a odvolávať po konzultácii s vrchným rozhodcom čiarových rozhodcov a rozhodcu pre podanie,
  - 17.6.5 pokiaľ nie sú menovaní pomocní rozhodcovia (pre podanie, čiaroví), zaistiť výkon ich funkcií,
  - 17.6.6 pokiaľ pomocní rozhodcovia nemôžu rozhodnúť, rozhodnúť sám, alebo vyhlásiť “nový košík”,
  - 17.6.7 zaznamenať a hlásiť vrchnému rozhodcovi všetky okolnosti súvisiace s porušením pravidla 16 a
  - 17.6.8 predniesť vrchnému rozhodcovi všetky nevyriešené protesty týkajúce sa výkladu pravidiel. (Takéto protesty musia byť vyslovené pred odohraním nasledujúceho podania, alebo ak je koniec setu, predtým, ako strana, ktorá protestuje opustila kurt).