

SPELREGELS VAN BADMINTON

1. Spelregels	2
2. Regels voor Aangepast Badminton	11
3. Bijlagen bij de spelregels	15
1. Wijzigingen in baan en baanuitrusting	
2. Partijen met voorgift	
3. Regels voor partijen met een afwijkend score systeem	
4A. Terminologie	
4B. Vocabulary	
5. Schema serveren en ontvangen	
4. Aanbevelingen voor wedstrijdfunctionarissen	26
5. Instructie voor het invullen van het telblad	35
1. Het telblad	
2. Instructie bij standaard scoresysteem	
3. Voorbeeld telblad	
6. Uitspraken van de Spelregelcommissie	39
7. Spelregelexperimenten	42

1. SPELREGELS

DEFINITIES

Speler	Iemand die badminton speelt
Partij *)	Een krachtmeting tussen 1 of 2 spelers aan iedere zijde
Partij *)	De 1 of 2 spelers aan één zijde van het net
Enkelspel	Een partij met één speler aan iedere zijde
Dubbelspel	Een partij met twee spelers aan iedere zijde
Serverende partij	De partij die mag serveren
Ontvangende partij	De partij tegenover de serverende partij
Rally	Een slagenwisseling van één of meer slagen beginnend met de service
Slag	Een voorwaartse beweging van het racket van een speler

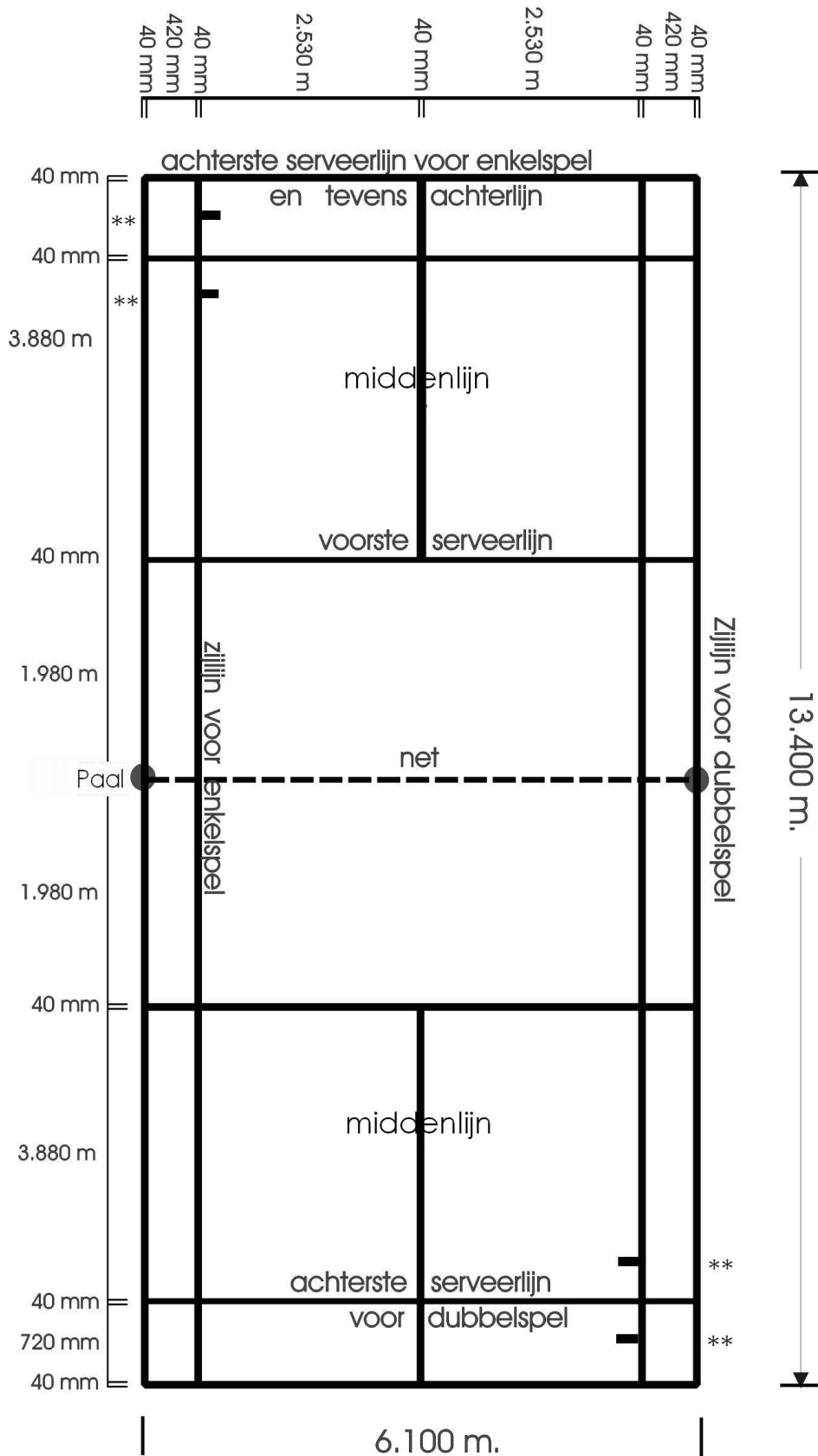
*) Opmerking: Uit de context is duidelijk in welke zin de term "partij" wordt gebruikt.

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. Zonodig moet het net over de gehele zijkant aan de palen worden gebonden.

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 B).

Spelregel 2

Shuttle

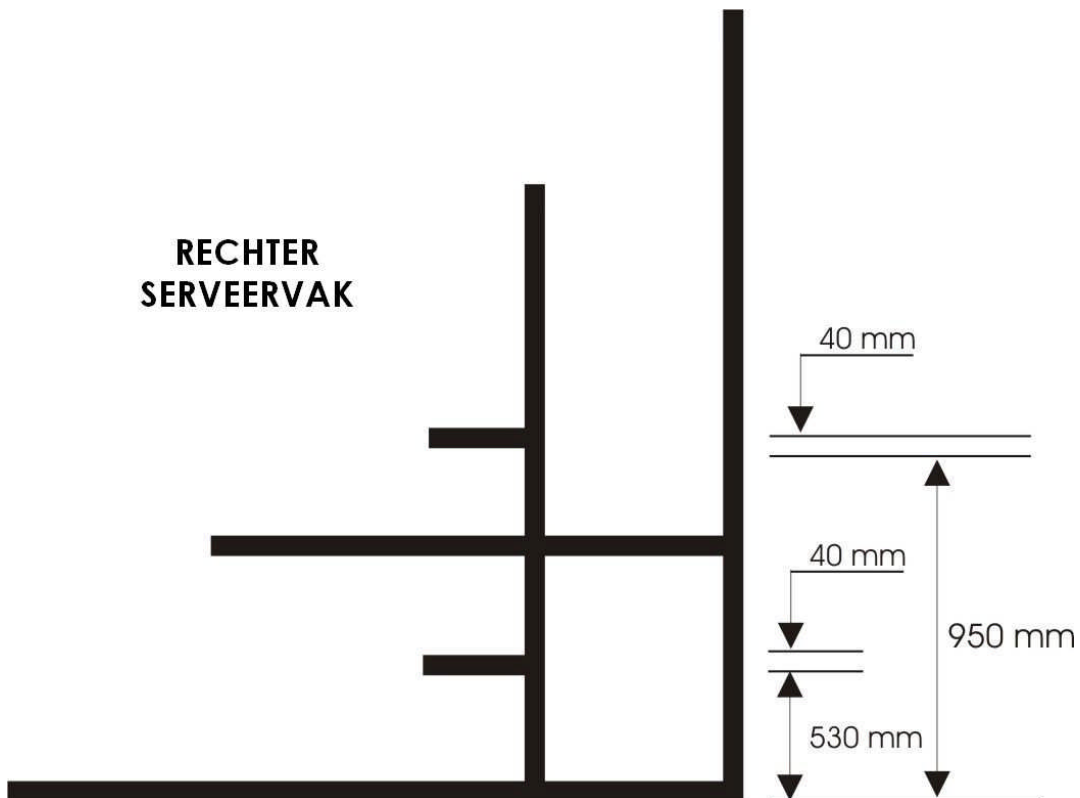
1. De shuttle moet van natuurlijk materiaal en/of kunststof zijn gemaakt. Ongeacht het materiaal waarvan de shuttle is gemaakt, moeten de vluchteigenschappen in het algemeen gelijk zijn aan die van een shuttle met natuurlijke veertjes en een kurken dop die met een dun lapje leer is overtrokken.
2. *De veren shuttle*
 1. De shuttle moet 16 veertjes hebben die in de dop zijn bevestigd.
 2. De veertjes van een shuttle moeten even groot zijn, gemeten van de top tot aan de bovenkant van de dop. De veertjes 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 veertjes moeten met draad of ander geschikt materiaal stevig zijn vastgemaakt.
 5. De dop moet een diameter hebben tussen 25 en 28 mm en moet een bolle onderkant hebben.
 6. De shuttle moet een gewicht hebben tussen 4.74 en 5.50 gram.
3. *De niet-veren shuttle*
 1. Een kelk of nagemaaakte veren van kunststof vervangt de natuurlijke veertjes.
 2. De dop moet aan de in spelregel 2.2.5 gestelde eisen voldoen.
 3. De maten en het gewicht moeten overeenstemmen met spelregel 2.2.2, 2.2.3 en 2.2.6. Gezien het verschil in soortelijk gewicht en andere eigenschappen van kunststoffen in vergelijking met veren, is een afwijking van maximaal 10% toelaatbaar.
4. Op plaatsen waar de atmosferische toestand ten gevolge van hoogte of klimaat de standaardshuttle ongeschikt maakt mag met goedkeuring van de desbetreffende nationale organisatie van de bovenstaande omschrijving worden afgeweken, mits er geen afwijking van belang aan het algemene ontwerp, de snelheid en de vlucht van de shuttle wordt aangebracht.

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 B.

FIGUUR B: EVENTUELE MERKTEKENS VOOR SHUTTLETEST OP DUBBELBAAN

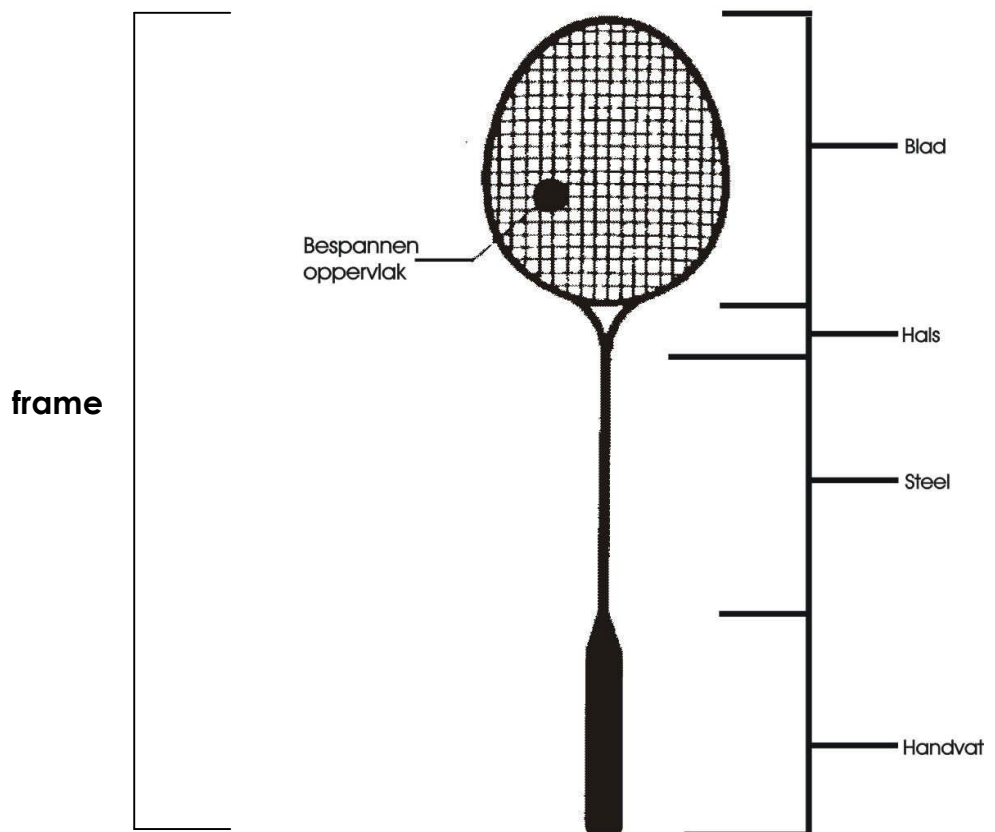


Spelregel 4

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.

FIGUUR C: RACKET



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
 1. deze overloop mag niet breder zijn dan 35 mm en
 2. 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

Toegestaan materiaal

De IBF bepaalt of een racket, shuttle of ander materiaal of prototypes die worden gebruikt bij het spelen van badminton voldoen aan de gestelde eisen. De IBF kan dit doen op eigen initiatief of op verzoek van iedereen die hiervoor een gegronde reden heeft, zoals spelers, wedstrijdfunctionarissen, fabrikanten, nationale organisaties en hun leden.

Spelregel 6

Toss

1. Voordat het spel begint moet er getost worden. De winnaar van de toss moet kiezen uit de mogelijkheden genoemd in spelregel 6.1.1 of 6.1.2:
 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 (bijlage 2 en 3).
2. De partij die het eerst 21 punten scoort wint de game, behalve wanneer spelregel 7.4 of 7.5 van toepassing is.
3. De partij die de rally wint scoort een punt. Een partij wint een rally wanneer de tegenstander een fout maakt of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de speelhelpt 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.

Spelregel 8

Wisselen van speelhelpt

1. Spelers moeten van speelhelpt wisselen:
 1. na afloop van de eerste game;
 2. na afloop van de tweede game indien er een derde game moet worden gespeeld;
 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 speelhelpt 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 misslaan.
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 misslaat 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 speelheft 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 teruggeslingerd;
 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 speelhelpt 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 speelhelpt van zijn tegenstander komt, behalve dat een speler na de shuttle op eigen speelhelpt 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 speelhelpt 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 onvoorzien 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

1. de Referee heeft de algehele controle over het toernooi of evenement waarvan een partij deel uit maakt.
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 gereede 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.)