

MAGYAR TOLLASLABDA SZÖVETSÉG

A TOLLASLABDÁZÁS JÁTÉKSZABÁLYAI

Budapest 2007

A TOLLASLABDÁZÁS JÁTÉKSZABÁLYAI

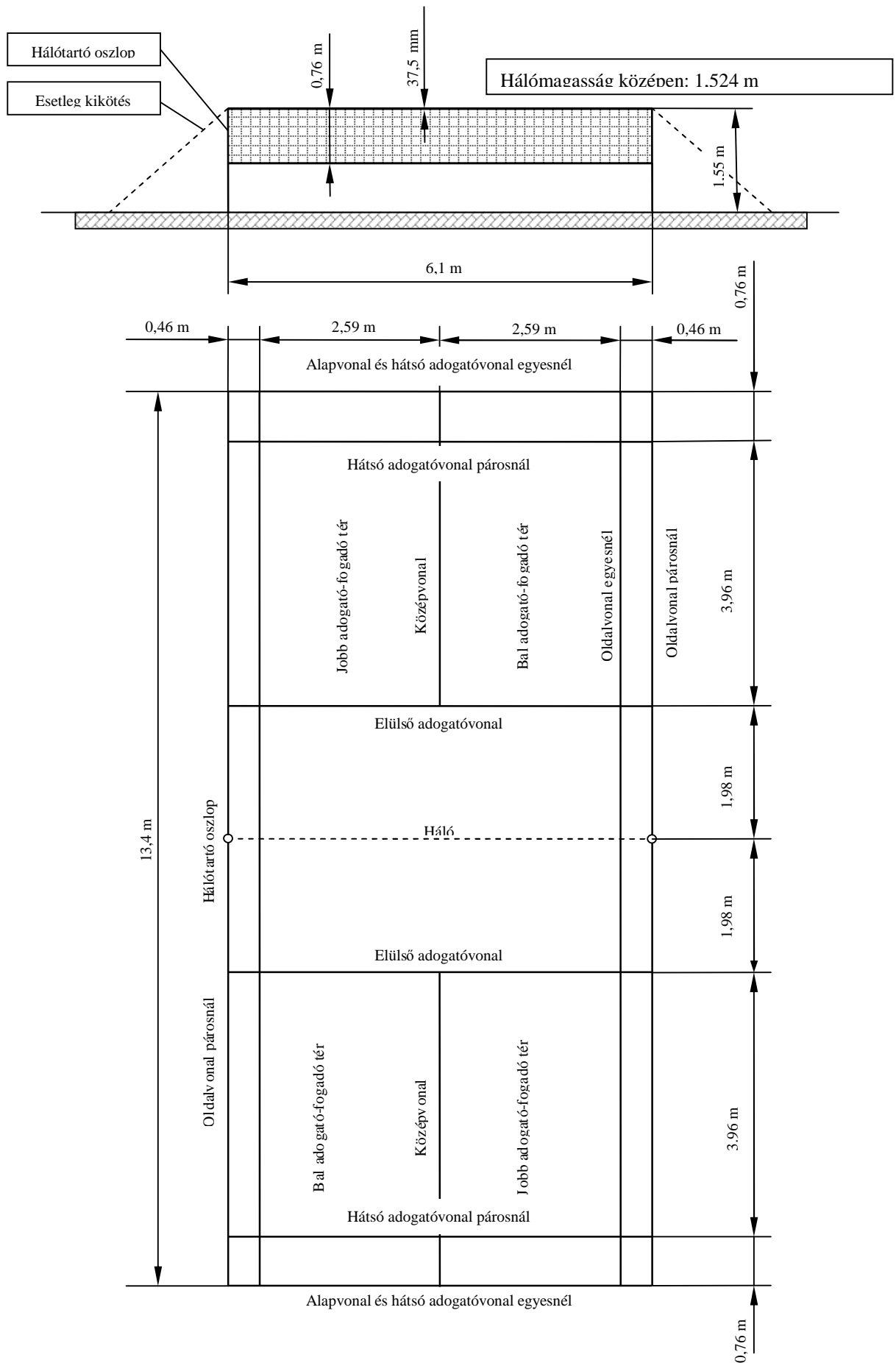
MEGHATÁROZÁSOK

Játékos	Valamely személy, aki tollaslabdát játszik
Mérkőzés	A tollaslabda verseny alapegysége két (négy) játékos között
Egyes	Mérkőzés, melyben mindkét oldalon egy-egy versenyző van
Páros	Mérkőzés, melyben mindkét oldalon két-két versenyző van
Adogató oldal	Az adogatás jogával rendelkező oldal
Fogadó oldal	Az adogató oldal ellenfele
Labdamenet	Egy vagy több ütésből álló folyamat, mely az adogatással kezdődik, és mindaddig tart, míg a labda játékon kívülre nem kerül
Ütés	A játékos ütőjének előretartó mozgása

1. A JÁTÉKTÉR ÉS TARTOZÉKAI

- 1.1. A játéktér téglalap alakú, 13,40 x 6,10 m befoglaló méretű terület, mely 40 mm széles vonalakkal kerül kijelölésre, az 1. ábra szerint.
- 1.2. A vonalak könnyen megkülönböztethető, eltérő, lehetőleg fehér vagy sárga színűek legyenek.
- 1.3. Valamennyi vonal beleszámít az általa határolt játékerületbe, tehát a megadott méretek a vonalak külső szélén értendők. Kivétel a pálya középvonala, mely mind a jobb, mind a bal adogató- ill. fogadótér érvényes területébe tartozik, kijelölése pedig az elméleti középvonaltól mért 20-20 mm.
- 1.4. A hálótartó oszlopok a játéktér felületétől számítva 1,55 m magasak. Elégé szilárd anyagból kell készülniük, hogy függőlegesen maradjanak és az 1.10. Szabálypontnak megfelelő feszességben tartsák a hálót. Az oszlopok nem állhatnak a játéktéren belül.
- 1.5. A hálótartó oszlopokat az 1. ábrán jelölt módon a páros játéktér oldalvonalain kell elhelyezni, függetlenül attól, hogy a pályán egyes vagy páros játék folyik.
- 1.6. A hálónak sötét színű, vékony szálú fonalból, egyenletes szemsűrűséggel, 15-20 mm szemnagysággal kell készülnie.
- 1.7. A hálónak 760 mm szélességgel, 6,10 m hosszúsággal kell készülnie.

- 1.8. A háló felső szélét 75 mm széles fehér, a tartókötél felett áthajtott szalag szegélyezi. Ennek a szalagnak a tartókötélen kell nyugodnia.
- 1.9. A tartókötélnek megfelelő vastagságúnak és erősségűnek kell lennie ahhoz, hogy az oszlopok magasságával egyvonalban, azokon feszesen nyugodjon.
- 1.10. A háló felső szélének a játéktér felületétől számítva a középvonal fölött 1,524 m, míg a páros játéktér oldalvonalai fölött 1,550 m magasnak kell lennie.
- 1.11. A háló végei és az oszlopok között hézag nem lehet. Ha szükséges, a hálót teljes szélességében az oszlopokhoz kell kötni.



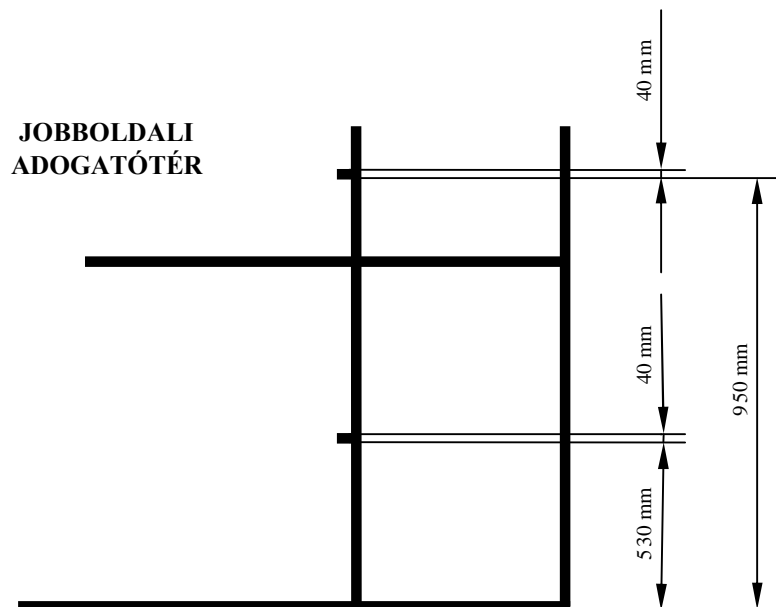
1. ábra Játéktér egyes és páros játékhoz

2. A LABDA

- 2.1. A labda készülhet eredeti tollakból vagy műanyagból, azonban mindkét esetben azonos repülési tulajdonságokkal kell bírnia, mint a vékony bőrrel borított parafa fejű, eredeti tollakból készült labda.
- 2.2. Eredeti toll-labda
 - 2.2.1. A labda 16 db, a fejbe fixen rögzített eredeti tollból készül.
 - 2.2.2. A tollak hossza egyöntetűen 62-70 mm, a fejbe való rögzítéstől a toll végéig mérve.
 - 2.2.3. A kosár legnagyobb átmérője 58-68 mm.
 - 2.2.4. A tollakat fonállal vagy más tartós anyaggal egymáshoz rögzíteni kell.
 - 2.2.5. A fej 25-28 mm átmérőjű, kör keresztmetszetű, alul lekerekített legyen.
 - 2.2.6. A labda súlya 4,74 - 5,50 gramm legyen.
- 2.3. Nem eredeti toll labda
 - 2.3.1. Az eredetit utánozó labda műanyagból is készülhet.
 - 2.3.2. A fejnek meg kell felelnie a 2.2.5. Szabálpontnak.
 - 2.3.3. A méretek és a súly meg kell feleljenek a 2.2.2., 2.2.3. és 2.2.6. Szabálpontoknak. Ezekről legfeljebb 10 % eltérés engedélyezett.
- 2.4. Különleges klímatis viszonyok esetén, ha a szabványos labda alkalmatlan, az illető Nemzeti Szövetség engedélyével a fentiekől eltérő méretű labda is alkalmazható, feltéve, hogy az általános jellemzők és repülési tulajdonságok nem változnak.

3. A LABDA SEBESSÉGÉNEK ELLENŐRZÉSE

- 3.1. A labda kipróbálásához az alapvonalról, az oldalvonalakkal párhuzamos irányban, a labda felfelé irányuló szögben való megütéséhez egy teljes alsóütést alkalmazzunk.
- 3.2. Megfelelő sebességű a labda, ha a szemközi alapvonal előtt nem kevesebb, mint 530 mm, és nem több, mint 990 mm távolságban ér talajt. (lásd még 2. sz. ábra)



**2 sz. ábra
Opcionális tesztjel páros pályán**

4. AZ ÜTŐ

4.1. A tollaslabda ütő legnagyobb hosszúsága a nyelet is beleértve 680 mm, az ütőfej legnagyobb hosszúsága 290 mm, legnagyobb szélessége 230 mm lehet. Az ütő a 4.1.1. – 4.1.5. Szabálypontok szerinti részegységekből áll:

- 4.1.1. A markolat az ütő azon része, melyet a játékos megfog.
- 4.1.2. A húrozat az ütőfej azon része, mellyel a játékos megüti a labdát.
- 4.1.3. A fej határolja a húrozatot.
- 4.1.4. A nyél , mely a markolatot köti össze az ütő fejével.
- 4.1.5. A nyak, mely a szár és fej kapcsolatát biztosítja.

4.2. A húrozott felület

- 4.2.1. A húrozat felületének síknak, a húrozásnak a teljes felületen egyenletesnek kell lennie.
- 4.2.2. A húrozott felület hossza nem haladhatja meg a 280 mm, szélessége a 220 mm méretet, de kiterjedhet a nyakrészre is, max 35 mm szélességben és max. 330 mm összhosszuságban.

4.3. Az ütő

- 4.3.1. csak olyan ésszerű méretű és elhelyezkedésű tárggyal egészíthető ki, amely kizárólag arra szolgál, hogy a kopást és elhasználódást vagy a rezgést korlátozza vagy meggátolja, vagy a súlyeloszlást módosítsa, vagy amely az ütő nyelét a játékos kezével köti össze
- 4.3.2. mentesnek kell lennie minden olyan eszköztől, amellyel a játékos lényegesen meg tudja változtatni az ütő alakját.

5. JÓVÁHAGYOTT FELSZERELÉSEK

A Nemzetközi Tollaslabda Szövetség (BWF) feladata szabályozni minden ütőt, labdát, felszerelést vagy bármilyen, a sportágban használt újítást érintő kérdést, hogy azok az előírásoknak megfelelnek-e, és a játék során engedélyezettek vagy sem. Ilyen szabályozás hozható a Szövetség vagy más kezdeményezésére, aki e vonatkozásban jóhiszeműen érdekelt, beleértve itt bármely játékost, gyártó céget, Nemzeti Szövetséget vagy annak tagját.

6. SORSHÚZÁS

- 6.1. A játék megkezdése előtt a szembenálló felek sorsolnak és a választás jogát elnyerő oldal a 6.1.1. vagy 6.1.2. Szabálypont lehetőségei között választhat
 - 6.1.1. az első adogatás vagy első fogadás,
 - 6.1.2. kezdő térfél
- 6.2. A sorsolásban vesztes fél a fennmaradó lehetőségek közül választhat.

7. A PONTOK SZÁMOLÁSA

- 7.1. A szemben álló felek más rendelkezés hiányában két nyert játszmáig játszanak.
- 7.2. A 21. pontot előbb elérő oldal nyeri a játszmát, kivéve a 7.4. és 7.5. Szabálypont rendelkezéseit.
- 7.3. A labdamentet nyerő oldal minden esetben eggyel növeli pontjai számát.
- 7.4. Ha a pontállás 20 egyenlő, a játszmát két pont előnnyel lehet megnyerni.
- 7.5. Ha a pontállás 29-29, a 30-ik pontot szerző oldal nyeri a játszmát.
- 7.6. A játszma nyertese lesz a következő játszma első adogatója.

8. TÉRFÉLCSERE

- 8.1. A játékosok térfelet cserélnek:
 - 8.1.1. az első játszma végén,
 - 8.1.2. a második játszma végén, ha van harmadik játszma, és
 - 8.1.3. a harmadik játszmában amikor a pontszámban vezető oldal először eléri a 11. pontot
- 8.2. Ha a játékosok a 8.1. Szabálypont szerinti térfélcserét elmulasztják, úgy azonnal végre kell azt hajtani, amint a mulasztás kiderül, és a labda nincs játékban. Az addig elért eredmény érvényben marad.

9. ADOGATÁS

- 9.1. Szabályos adogatás esetén
 - 9.1.1. Indokolatlanul egyik oldal sem késleltetheti az adogatás végrehajtását, ha egyszer mindkét fél felvette az adogató illetve fogadó helyzetet. Miután befejeződött az adogató ütője fejének hátra irányuló mozgása, az adogatás megkezdésének (9.2. Szabály) bármilyen késleltetését indokolatlannak kell tekinteni.
 - 9.1.2. Az adogató és fogadó játékosnak egyaránt az átlósan szemben lévő adogatóterek belsejében kell állnia úgy, hogy azok határvonalait nem érintik;
 - 9.1.3. az adogató és fogadó játékos mindkét lábának valamely részével álló helyzetben érintenie kell a talajt az adogatás megkezdésétől (9.2. Szabálypont) az adogatás megtörténteig (9.3. Szabálypont);
 - 9.1.4. Az adogató játékos ütőjének az ütés során először a labda fejét kell érintenie;
 - 9.1.5. A megütés pillanatában a labdának teljes terjedelmével az adogató játékos derékmagassága alatt kell lennie. A derék egy olyan képzeletbeli vonal, amely az adogató utolsó bordája legalsó részének magasságában húzódik.;
 - 9.1.6. Az adogató ütőjének nyele a labda megütésének pillanatában lefelé mutat;

- 9.1.7. Az adogató játékos ütőjének az adogatás megkezdésének pillanatától (9.2. Szabálypont) folyamatos, előreirányuló mozgást kell végeznie az adogatás megtörténteig (9.3. Szabálypont);
 - 9.1.8. A labdának az adogató játékos ütőjéről úgy kell felfelé irányulva átrepülnie a háló fölött, hogy amennyiben nem érintik, az a fogadó játékos adogatóterében (azaz a határvonalakon vagy azokon belül) hulljon a talajra.
 - 9.1.9. Adogatás közben az adogató nem vétheti el a labdát
- 9.2. Ha a játékosok egyszer elfoglalták helyüket, az adogató játékos ütőfejének első előreirányuló mozgása az adogatás megkezdését jelenti.
 - 9.3. Az adogatás megtörtént, ha azt egyszer megkezdték (9.2.Szabálypont), amikor az adogató játékos ütőjével a labdát érintette, vagy elvétette azt.
 - 9.4. Az adogató játékos addig nem kezdheti meg az adogatást, amíg a fogadó játékos a fogadásra nem kész, de a fogadó játékos fogadásra késznek kell tekinteni, ha kísérletet tesz az adogatás visszaütésére.
 - 9.5. Páros játékban a játékosársak az adogatás alatt (Ld. 9.2. és 9.3. Szabálypont) bármilyen helyzetet elfoglalhatnak, amellyel a szemben álló adogató vagy fogadó játékos a kilátásban nem akadályozzák.

10. EGYES JÁTÉK

10.1. Adogató és fogadó tér

- 10.1.1. A játékosoknak a saját jobboldali adogatóterükből kell adogatniuk és az adogatást ott kell fogadniuk, ha az adogató játékos az adott játszmában nulla vagy páros számú pontot ért el.
- 10.1.2. A játékosoknak a saját baloldali adogatóterükből kell adogatniuk és az adogatást ott kell fogadniuk, ha az adogató játékos az adott játszmában páratlan számú pontot ért el.

10.2. Játékrend és helyzet a pályán

A labdát az adogató és fogadó játékos felváltva üti mindaddig, míg hiba nem történik vagy a labda játékon kívülre nem kerül (15.Szabálypont).

10.3. Pontszerzés és adogatás

- 10.3.1. Ha az adogató játékos nyeri a labdamenetet (7.3. Szabálypont), az adogató játékos pontot szerez. Az adogató ezután újra adogat a másik adogatótérből.
- 10.3.2. Ha a fogadó játékos nyeri a labdamenetet (7.3. Szabálypont) a fogadó játékos pontot nyer. A fogadó játékos kapja az új adogatás jogát

11. PÁROS JÁTÉK

11.1 Adogató- és fogadótér

- 11.1.1 Az adogatóoldal játékosa a jobboldali adogatótérből adogat, ha az adogatóoldalnak nulla, vagy páros számú pontja van az adott játszmában.
- 11.1.2 Az adogatóoldal játékosa a bal adogatótérből adogat, ha az adogatóoldalnak páratlan számú pontja van az adott játszmában.
- 11.1.3 A játékosokra a fordított séma vonatkozik. A fogadó oldal azon játékosa, aki utoljára adogatott, ugyanabban az adogatótérben áll, ahonnan utoljára adogatott, játékosára pedig a másik adogatótérben.
- 11.1.4 A fogadó oldalnak az a játékosa lesz a fogadó, aki az adogatóval átlósan szemben lévő adogatótérben áll.
- 11.1.5 A játékosok csak akkor cserélnek adogatóteret, amikor adogatóként nyernek pontot.
- 11.1.6 Az adogatást az adogató oldal pontszámának megfelelő adogatótérből kell elvégezni, kivéve a 12. Szabálypont esetét.

11.2 Játék sorrend és a pályán elfoglalt pozíció

Az adogatás fogadása után az adogató és a fogadó oldal bármelyik játékosa megütheti a labdát a saját térfelének bármely pontjáról, amíg a labda játékban van (15. Szabálypont). A két oldal felváltva ütheti meg a labdát.

11.3 Számolás és adogatás

- 11.3.1 Ha az adogató nyeri a labdamenetet (7.3. Szabálypont), pontot ér el, és ismét adogat a másik adogatótérből.
- 11.3.2 Ha a fogadó nyeri a labdamenetet (7.3. Szabálypont), pontot ér el, és a következő adogatást ő végzi el.

11.4 Adogatás

Az adogatás joga a játszmákban folyamatosan átszáll:

- 11.4.1 az első adogatóról, aki elkezdte a játszmát a jobboldali adogatótérből

- 11.4.2 az első fogadó játékosársára. Az adogatást a bal adogatótérből kell teljesíteni.
- 11.4.3 a kezdő adogató játékosársára
- 11.4.4 a kezdő fogadóra
- 11.4.5. a kezdő adogatóra, és így tovább.
- 11.5 Semelyik játékos sem adogathat soron kívül, fogadhat soron kívül, vagy fogadhat két egymás utáni adogatást ugyanabban a játszmában, kivéve a 12. Szabálypontban leírtakat.
- 11.6 A következő játszmában a nyertes oldal bármelyik játékosa adogathat, és a vesztes oldal bármelyik játékosa fogadhat.

12. ADOGATÓTÉRI HIBÁK

- 12.1. Adogatótéri hiba történt, ha egy játékos
 - 12.1.1. soron kívül adogatott; vagy fogadott
 - 12.1.2. rossz adogatótérből adogatott, vagy rossz adogatótérben fogadott
- 12.2. Ha az adogatótéri hibát felfedezték, azt helyesbíteni kell, de az eredmény érvényben marad.

13. HIBÁK

"Hibának" számít :

- 13.1. ha egy adogatás nem szabályos (9.1. Szabálypont);
- 13.2. ha adogatás közben a labda(át)
 - 13.2.1. a hálón fennakad, vagy
 - 13.2.2. átjutva a hálón beleakad a hálóba
 - 13.2.3. a fogadó játékosársá üti vissza
- 13.3. ha játék közben a labda;
 - 13.3.1. a játéktér határvonalain kívül ér talajt (azaz nem a határoló vonalon vagy azon belül).
 - 13.3.2. a hálón keresztül vagy a háló alatt kerül át a másik térfélre
 - 13.3.3. nem kerül át a háló fölött
 - 13.3.4. érinti a tetőt, vagy az oldalfalakat
 - 13.3.5. érinti egy játékos testét vagy ruházatát, vagy
 - 13.3.6. érint bármely tárgyat vagy személyt a játéktéren kívül (ahol a csarnok felépítése szempontjából szükséges, a létesítmény üzemeltetője, az országos Szövetség egyetértésével szabálmódosításokat eszközölhet, melyek az olyan esetekre vonatkoznak, amikor a labda egy akadályt érint).

- 13.3.7. ütés során az ütőn marad, és hajítással kerül tovább
- 13.3.8. ugyanaz a játékos kétszer egymás után üti meg
- 13.3.9. a játékos és társa egymás után üti meg
- 13.3.10. érinti a játékos ütőjét, és utána nem az ellenfél térfele felé repül
- 13.4. ha a labda játékban van és egy játékos
 - 13.4.1. ütőjével, testével vagy ruházatával érinti a hálót vagy annak tartozékait;
 - 13.4.2. ütőjével vagy testével áthatol a háló fölött az ellenfél térfelére, kivéve azt az esetet, amikor az ütő játékos ütőjével követheti a labdát a háló felett, amennyiben a labda és az ütő kezdeti érintkezési pontja az ütő játékos térfelén volt
 - 13.4.3. ütőjével vagy testrészével a háló alatt áthatol az ellenfél térfelére, és ezzel az ellenfelet akadályozza vagy zavarja; vagy
 - 13.4.4. ellenfelét akadályozza, azaz ellenfelét egy szabályos ütés kivitelezése közben gátolja, miközben ellenfele az ütőjével a háló fölött követi a labdát;
 - 13.4.5. ha játék közben ellenfelét bármilyen cselekedettel szándékosan megzavarja, mint pl. kiabálással vagy kézmozdulatokkal
- 13.5. ha egy játékos kirívóan, ismételten vagy sorozatosan megsérti a 16. Szabálypont előírásait

14. ISMÉTLÉSEK

- 14.1. A játékvezető vagy (ha nincs játékvezető), a játékos "ismétlés"-t rendel el a játék megállítására
- 14.2. Ismétlést kell elrendelni, ha:
 - 14.2.1. ha az adogató játékos elvégezte az adogatást még mielőtt a fogadó játékos erre készen állt volna (9. 5.Szabálypont);
 - 14.2.2. ha az adogatás közben mind az adogató, mind a fogadó játékos hibát követ el;
 - 14.2.3. miután az adogatást visszaütötték, a labda
 - 14.2.3.1. a hálón fennakad, vagy
 - 14.2.3.2. átjutva a hálón beleakad a hálóba
 - 14.2.4. ha a játék során a labda feje teljesen elválik a labda többi részétől;
 - 14.2.5. a játékvezető véleménye szerint a játékot megszakították, vagy az edző zavarta az ellenfél játékosát
 - 14.2.6. ha a vonalbíró nem látta az esetet és a játékvezető nem tud dönteni;
 - 14.2.7. minden váratlan vagy véletlen esemény esetén
- 14.3. Ha ismétlés történt, az utolsó adogatás utáni labdamenet nem számít, és az adogató játékos újra adogat.

15. A LABDA NINCS JÁTÉKBAN

A labda nincs játékban, ha:

- 15.1. nekiütközik a hálónak vagy a hálótartó oszlopnak és az ütő játékos térfele irányában kezd leesni;
- 15.2. érinti a játéktér felületét; vagy
- 15.3. hiba vagy ismétlés fordul elő

16. FOLYAMATOS JÁTÉK, SPORTSZERŰTLENSÉG, BÜNTETÉSEK

16.1. A játéknak az első adogatástól a mérkőzés végéig folyamatosnak kell lennie, kivéve a 16.2. és 16.3. Szabálypontokban megengedett eseteket

16.2. Szünetek

Minden mérkőzésen az alábbi szüneteket kell engedélyezni

- 16.2.1. nem több, mint 60 másodperc szünet tartható minden játszmában, ha a vezető oldal elérte a 11. pontot
- 16.2.2. nem több, mint 120 másodperc szünet tartható az első és második játszma között, és (ha sorra kerül) a döntő játszma előtt

(Televíziós közvetítés esetén a Döntnök dönthet úgy a mérkőzés előtt, hogy a 16.2. Szabálypont szerinti szünetek kötelezőek és rögzített időtartamúak.)

16.3. A játék felfüggesztése

- 16.3.1. Ha külső körülmények teszik szükségessé, a játékvezető felfüggesztheti a játékot egy általa indokoltnak tartott időtartamra.
- 16.3.2. Bizonyos esetben a Döntnök utasíthatja a játékvezetőt a játék felfüggesztésére.
- 16.3.3. Felfüggesztés esetén a játék állása érvényben marad, és később onnan folytatódik.

16.4. A játék késleltetése

- 16.4.1. Nem lehet késleltetni a játékot azért, hogy a játékos erőt gyűjtsön, vagy tanácsot kapjon
- 16.4.2. Kizárólag a játékvezető bírálhat el bármilyen késleltetést.

16.5. A pálya elhagyása

- 16.5.1. A játékos a mérkőzés során kizárólag akkor kaphat tanácsot, ha a labda játékon kívül van (15. Szabálypont)
- 16.5.2. A 16.2. Szabálypontban rögzített szünetek kivételével a játékos a játékvezető engedélye nélkül nem hagyhatja el a pályát.

16.6. Egy játékos

- 16.6.1. szándékosan nem okozhatja a játék felfüggesztését; vagy késleltetését
- 16.6.2. szándékosan nem változtathatja meg a labda sebességét;
- 16.6.3. nem viselkedhet sértő módon; vagy

- 16.6.4. viselkedésével nem véthet azokban az esetekben sem, amelyekről a tollaslabdázás szabályai nem rendelkeznek.

16.7. Játékvezetői intézkedések

- 16.7.1. A 16.4., 16.5. vagy a 16.6. Szabálypontok bármilyen megsértése esetén a játékvezetőnek az alábbiak szerint kell intézkednie:
- 16.7.1.1 a vétkes oldalt figyelmezteti
 - 16.7.1.2. a vétkes oldal ellen hibát ítél, ha előzőleg már figyelmeztette (ugyanazon oldal két ilyen hibája már ismételt szabálysértésnek tekintendő), vagy
- 16.7.2. kirívó vagy ismételt szabálysértések, vagy a 16.2. Szabálypont megszegése esetén a vétkes oldal ellen hibát ítél és azonnal jelenti a verseny Döntnökének, akinek jogában áll a vétkest a versenyből kizárni

17. TISZTSÉGVISELŐK ÉS PANASZOK

- 17.1. Annak a versenynek vagy rendezvénynek, amelynek a mérkőzés a részét képezi, a Döntnök a teljeskörű felelőse.
- 17.2. Ahova a játékvezetőt kijelölték, ott Ő felelős a mérkőzésért, a játéktérért és annak közvetlen környezetéért. A játékvezető jelentést tesz a döntnöknek.
- 17.3. Az adogató által elkövetett adogatási hibákat az adogatásbíró köteles jelezni, amennyiben ilyenek előfordulnak (9.1. Szabálypont).
- 17.4. A vonalbírók feladata jelezni, hogy a labda játéktéren kívül vagy belül ért-e a talajra.
- 17.5. Minden hivatalos közreműködő döntése végleges a saját felelősségi körébe tartozó esetekben. A vonalbíró nyilvánvalóan hibás ítéletét a játékvezető felülbíráhatja.
- 17.6. Egy játékvezető
- 17.6.1. felügyeli és érvényre juttatja a tollaslabdázás játékszabályait, hibát vagy ismétlést ítél, amennyiben bármelyik előfordul;
 - 17.6.2. vitás kérdésekben dönt, ha azok a következő adogatás elvégzése előtt merültek fel;
 - 17.6.3. biztosítja a játékosok és a nézők tájékoztatását a mérkőzés alakulásáról;
 - 17.6.4. a döntnökkel való egyeztetés után kijelöli vagy visszahívja a vonalbírót és az adogatásbírókat;
 - 17.6.5. ahol más pályabíró nincs kijelölve, azok feladatait is ellátja;
 - 17.6.6. ahol egy kijelölt pályabíró nem tud dönteni, dönt helyette vagy ismétlést ítél;
 - 17.6.7. a 16. Szabálypontot érintő minden eseményt feljegyez és jelent a döntnöknek;
 - 17.6.8. a szabályokat érintő minden kielégítetlen panaszt a Döntnök elé tár (Az ilyen panasszal mindig a következő adogatás megtörténte előtt kell élni, vagy mielőtt a panaszos a mérkőzés végén elhagyná a játéktérrel).