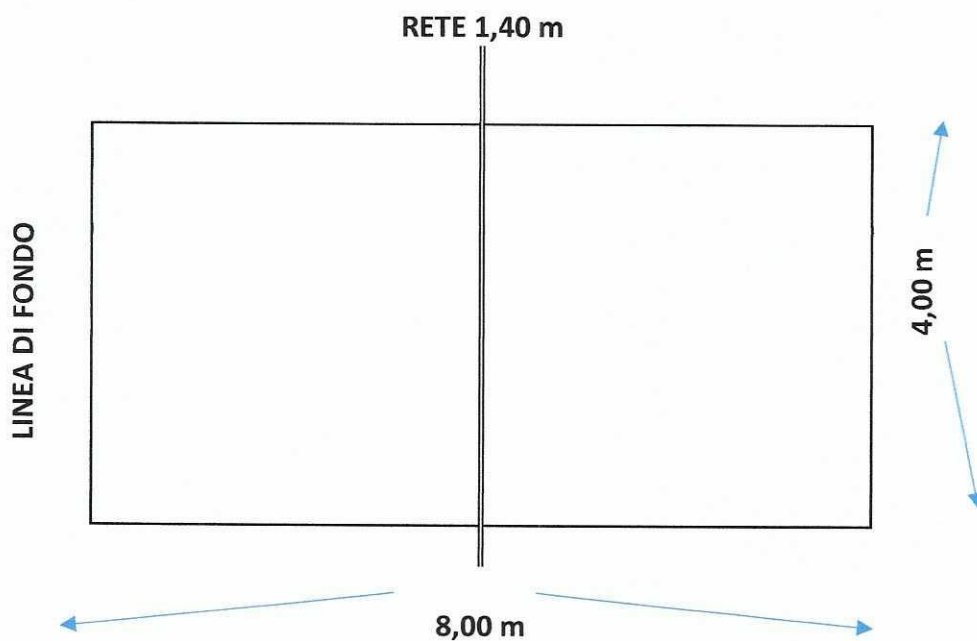


Regolamento Del Mini Badminton

Articolo 1 – Il campo

- 1.1 Il campo è quello indicato in figura per palestre e ambienti chiuse e misura m 4 x 8 (campo singolo e doppio junior).
- 1.2 Il campo è segnato con linee largo cm 2,5 – 5,0.
- 1.3 Le linee fanno parte del campo.
- 1.4 La rete è quella normale del badminton, tesa ad un'altezza di m 1,40 e sostenuto da due pali posti all'esterno del campo.
- 1.5 La linea di servizio è quello di Linea di Fondo e può essere marcata il punto centro.

IL CAMPO



Articolo 2 – Disciplina e modalità di gioco

- 2.1 Le discipline sono le quelle del badminton:
- a) singolare maschile (SM);
 - b) singolare femminile (SF);
 - c) doppio maschile (DM);
 - d) doppio femminile (DF);
 - e) doppio misto (DX);
 - f) doppio libero (DL); si usa un doppio con qualsiasi mix di gender (DL) nel caso manca i numeri per gli altri doppi.
 - g)

Articolo 3 – Il volano

- 3.1 Si gioca col volano in materiale sintetico adatto alla lunghezza del campo.

Articolo 4 – La racchetta

- 4.1 La racchetta conforme alle regole del badminton ma con una lunghezza massima di cm 53.

Articolo 5 – Sorteggio

- 5.1 Prima di iniziare il gioco, si effettua il sorteggio per il primo servizio e per il lato del campo; chi vince il sorteggio ha la prima scelta.

Articolo 6 – Punteggio

- 6.1 La partita si gioca al meglio di 1 gioco o dei 3 giochi.
- 6.2 Vince il gioco la parte che per prima raggiunge 11 punti. Al terzo gioco, vince chi raggiunge prima 15 punti.
- 6.3 La parte fa il punto quando quella avversaria gioca un fallo.
- 6.4 Ciascuna parte fa punto, indipendentemente da chi abbia servito.

Articolo 7 – Cambio del lato del campo

- 7.1 Si cambia lato del campo quando una delle parti raggiunge per primo 4 punti, poi 8 punti. Al terzo gioco si cambia a 11 e 13 punti.

Articolo 8 – Il servizio

- 8.1 Il servizio cambia dopo il fallo di chi serve.
- 8.2 La parte che perde il gioco serve per prima nel gioco successivo.
- 8.3 Il servizio viene eseguito con un piede in contatto alla Linea di Fondo e può essere indirizzato in qualunque punto del campo avversario.
- 8.4 Serve dal lato destra del punto centrale della Linea di Fondo chi ha punti pari (0,2,4...) o dal lato sinistra del punto centrale della Linea di Fondo chi ha punti dispari (1,3,5...).
- 8.5 Nel doppio, ogni parte ha diritto a due servizi consecutivi. Dopo il primo fallo, il servizio passa al compagno; dopo il secondo fallo consecutivo alla parte avversaria. All'inizio della partita la parte che serve per prima ha un solo servizio.
- 8.6 Nel primo servizio di ogni gioco, chi serve può essere indifferentemente uno dei due componenti la coppia.

Articolo 9 – Falli

- 9.1 Se il volano tocca la superficie del campo, è fallo per la parte che occupa questo lato del campo.
- 9.2 Toccare la rete con la racchetta o con il corpo, compreso tutto ciò che si indossa o porta, è fallo.
- 9.3 Toccare il volano col corpo, compreso tutto ciò che si indossa o porta, è fallo anche se il giocatore si trova fuori dal campo.
- 9.4 Nel servizio, il volano non colpito sotto la vita (cintura) è fallo.

- 9.5 Nell'esecuzione del colpo, il giocatore commette fallo se tocca il volano con la racchetta più di una volta o lo trattiene o accompagna o, se in doppio, lo tocca dopo che l'ha toccato il suo compagno.
- 9.6 Colpire il volano prima che questo abbia oltrepassato la rete è fallo.

Articolo 10 – Volano in gioco

- 10.1 Il volano che supera la rete toccandola rimane in gioco.

Articolo 11 – Gioco continuo

- 11.1 Il gioco deve essere continuo dal primo servizio fino alla conclusione della partita ad eccezione di quanto consentito dal comma successivo.
- 11.2 Tra un gioco e l'altro è consentito un intervallo di non oltre 90 secondi nel quale non è permesso di lasciare l'area di gioco o parlare con altri.

Articolo 12 – Varie

- 12.1 Per quanto non previsto espressamente per il mini badminton, si fa rinvio alle regole di badminton, in quanto applicabili.
- 12.2 Si consiglia una stretta di mano fra giocatori all'inizio e fine di ogni partita.
- 12.3 Nessun allenatore/assistente può consigliare i giocatori durante la partita o intervalli.
- 12.4 Per un infortunio, il gioco viene arrestato per un periodo massimo di 15 minuti e se il ferito non riesce riprendere il gioco perde la partita.