



FEDERATA E BADMINTONIT E KOSOVËS
BADMINTON SAVEZ KOSOVO
BADMINTON FEDERATION OF KOSOVO

Tel&Fax+ 383 132 917 +383-44-211-434;
Shtëpia e sporteve Rr.“Agim Ramadani” pn, 10000 Prishtinë
www.badminton-rks.org, email:b.f.kosovo@gmail.com

RREGULLORE PËR RREGULLAT E BADMINTONIT

20222025

Në bazë të nenit 15 paragrafi 2.1 si dhe nenit 27 paragrafi 1 të Statutit të Federatës së Badmintonit të Kosovës, Kuvendi i Federatës së badmintonit në mbledhjen e vetë të mbajtur në Shtëpinë e Sporteve në Prishtinë të datës ~~05.11.2022~~ 26.03.2025 nxjerr:

RREGULLORE PËR RREGULLAT E BADMINTONIT

Neni 1

PËRCAKTIME

Lojtar- Çdo person që luan Badminton.

Ndeshje- Gara qëndrore në Badminton midis anëve kundërshtare, ku secila anë është me një ose dy lojtarë.

Njëshet- Një ndeshje ku ka nga një lojtar në secilën prej palëve (skuadrave) kundërshtare.

Dyshet- Një ndeshje ku ka nga dy lojtarë në secilën palë (skuadër) kundërshtare.

Ana e shërbimit- Ana ku ke të drejtë të japësh shërbimin.

Ana e pritjes- Ana në të kundërt të asaj të shërbimit.

Shkëmbim Gjuajtjesh- Një sekuencë prej një ose më shumë gjuajtjesh duke nisur nga shërbimi derisa topi s'është më në lojë.

Goditje- Një lëvizje e përparme e raketës së lojtarit.

Neni 2

FUSHA DHE PAJISJA E FUSHËS

1.1. Fusha duhet të jetë një drejtkëndësh, si në Diagramën A.

1.2. Vijat e jashtme që rrethojnë fushën duhet të jenë lehtësisht të dallueshme dhe mundësisht të ngjyrosura me të bardhë ose të verdhë, me gjerësi 40mm.

1.3. Të gjitha vijat rrethuese duhet të formojnë pjesë të sipërfaqës që ato përcaktojnë.

1.4. Shtyllat duhet të jenë 1.55 m të larta prej sipërfaqes së fushës dhe duhet të qëndrojnë pingul (vertikal) kur rrjeta tendoset ashtu siç thuhet në rregullin 1.10. Shtyllat e rrjetës nuk duhet të vazhdojnë brënda në fushë.

1.5. Shtyllat duhet të vendosen në vijat anësore dyshe si në Diagramën A pavarësisht në qoftë se luhet një lojë njëshe apo dyshe.

1.6. Rrjeta duhet të përbëhet prej litari të hollë më ngjyrë të errët dhe me një trashësi jo më pak se 15 mm dhe jo më shumë se 20 mm.

1.7. Rrjeta duhet të jetë 760 mm e gjerë dhe të paktën 6.1 m e gjatë.

1.11. Nuk duhet të këtë hapësira midis dy fundeve të rrjetës dhe shtyllave. Në qoftë se është e nevojshme, e gjithë gjatësia fundore e rrjetës të lidhet fort me shtyllën

- 1.13. Topi duhet të ketë 16 pendë të fiksuara tek baza.
- 1.14. Pendët duhet të kenë gjatësi uniformë midis 62 mm dhe 70 mm të matura nga cepi tek maja e bazës.
- 1.15. Majat e pendëve duhet të formojnë një rreth më diametër nga 58 mm në 68 mm.
- 1.16. Pendët duhet të
- 1.17. shtrëngohen fort me një fill ose material tjetër të përshtatshëm.
- 1.18. Baza duhet të jetë nga 25 në 28 mm në diametër dhe rrumbullake në pjesën fundore.
- 1.19. Topi duhet të peshojë nga 4.74 në 5.50 gram.
- 1.20. **Topat jo me pendë:**
 - 1.20.1. Anët apo ngjashmërinë e pendëve në materialet sintetike duhet të zëvendësojë pendët natyrale.
 - 1.20.2. Baza duhet të jetë ashtu siç përshkruhet në rregullin 2.6.
 - 1.20.3. Përmasat dhe pesha duhet të jenë si në rregullat 2.3, 2.4 dhe 2.7. Sidoqoftë, për shkak të ndryshimit në gravitetin specifik dhe të disa karakteristikave të tjera dalluese midis materialeve sintetike dhe pendëve, një variacion deri në 10% duhet të pranohet.
- 1.21. I prirur për të mos patur ndryshime në konstruksionin e zakonshëm, shpejtësia dhe fluturimi i topit, modifikimet në specifikimet e mësipërme mund të bëhen me aprovimin e Member Association(Shoqëria e Anëtareve) i interesuar që në vendet ku kushtet atmosferike për shkak të lartësisë apo klimës të bëjnë topin standart të papërshtatshëm.

Neni 4

TË TESTOSH SHPEJTËSINË E NJË TOPI

- 1.22. Të testosh një top, përdor një gjuajtje të plotë, që duhet të bëjë takim me topin mbi vijën kufizuese të mbrapme. Topi duhet të goditet në një kënd të drejtë dhe paralel me vijat anësore.
- 1.23. Një top më shpejtësi korrekte nuk duhet të takojë tokën në më pak se 530 mm dhe jo më shumë se 990 mm shkurt nga vija tjetër kufizuese e mbrapme si në diagramën B.

Technical drawing of a door frame cross-section. The drawing shows a vertical frame member on the right and a horizontal frame member at the bottom. A door leaf is shown to the left of the vertical frame member. The door leaf has a top edge and a bottom edge. The top edge of the door leaf is labeled "Fusha e shrbimit te djathte". The dimensions are as follows: the width of the door leaf is 950 mm; the height of the door leaf is 530 mm; the thickness of the door leaf is 40 mm; the thickness of the frame member is 40 mm; and the distance between the door leaf and the frame member is 40 mm.

RAKETA

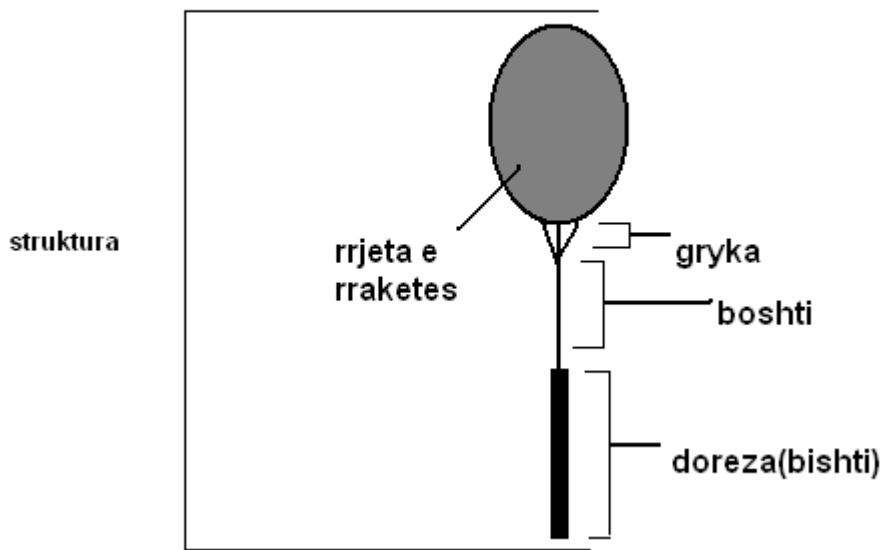
1.24.1. Doreza (ose bishti) është ajo pjesë e raketës e cila kapet nga lojtari.

1.24.3. Koka rrethon sipërfaqen e rrjetëzuar.

1.24.4. Boshti lidh dorezën me kokën.

1.24.5. Gryka (në qoftë se është e pranishme) lidh boshtin me kokën.

Diagrama C



1.25. Sipërfaqja e rrjetëzuar

1.25.1. duhet të jetë e sheshtë dhe duhet të përbëhet prej një sistemi fijesh të kryqëzuara, ose të gërshetuara njëra pas tjetrës ose të përthyera aty ku kryqëzohen. Sistemi i rrjetëzimit duhet të jetë uniformë dhe në veçanti, jo më pak e dendur në qendër se në pjesët e tjera; dhe

1.25.2. nuk duhet t'i kalojë 280 mm në gjatësi dhe 220 mm në gjerësi. Sidoqoftë, fija mund të shtrihen në një sipërfaqe që në të kundërt mund të jetë gryka, kjo nëse gjerësia e pjesës së zgjatur të rrjetës së raketës nuk duhet t'i kalojë 35 mm dhe nëse gjatësia e gjithë rrjetës së raketës nuk duhet t'i kalojë 330mm.

1.26. Raketa

1.26.1. duhet të lirohet prej gjërave të ngjitura apo prej pjesësh të dala, përveç atyre të përdorura vetëm dhe veçanërisht për të limituar apo ndaluar përdorimin dhe prishjen, ose vibracionet, ose për të shpërndarë peshën, ose për të siguruar dorezën (e raketës) me një kordë me dorën e lojtarit, dhe të cilat janë përgjegjëse në madhësi dhe vendosje për të tilla qëllime dhe

1.26.2. duhet të lirohet nga ndonjë pajisje që bën të mundur për një lojtar të ndryshojë materialisht formën e raketës.

Neni 6

PAJTIMI I PAJISJEVE

Federata Ndërkombëtare e Badmintonit duhet të vendosë mbi çdo çështje nëse çdo raketë, top apo çdo pajisje ose çdo prototip i përdorur në lojën e Badmintonit pajtohet me kushtet specifike.

Neni 7

SHORTI APO HEDHJA

- 1.27. Përpara se të nisë loja, duhet të hidhet një short dhe ana fituese duhet të ekzekutojë një nga zgjedhjet në rregullat 6.1.1 apo 6.1.2 :
- 1.27.1. të shërbejë apo të presë i pari;
- 1.27.2. të fillojë lojën në një fund të fushës apo në tjetrën.
- 1.28. Ana (ose skuadra) që humb këtë short duhet të ekzekutojë pjesën e zgjedhjeve që mbetën

Neni 8

SISTEMI I PIKËVE

- 1.29. Një ndeshje ka jo më shumë se 3 lojë, kjo në qoftë se në të kundërt nuk bëhet një rregullim (ujdisje).
- 1.30. Në dyshet apo në njëshet për meshkuj një lojë fitohet nga ana e cila shënon e para 21 pikë, bëhet përjashtim nëse jepet si në rregullin 7.5.
- 1.31. Në njëshet për femra një lojë fitohet nga ana e cila shënon e para 21 pikë, bëhet përjashtim nëse jepet si në rregullin 7.5.
- 1.32. Vetëm ana shërbyese që arrin të fitojë në një shkëmbim gjuajtjesh, mund t'i shtojë një pikë rezultatit të saj (shiko rregullin 10.3 ose 11.5). Një anë (skuadër) duhet të fitojë në një shkëmbim gjuajtjesh, në qoftë se pala kundërshtare bën një faull apo topi nuk është më në lojë sepse prek sipërfaqen e fushës brënda zonës kundërshtare.
- 1.33. Në qoftë se rezultati bëhet 20, pala që shënoi e para 20 pikë duhet të vendosë ose në rregullin 7.5.1 apo 7.5.2 :
- 1.33.1. të vazhdojë lojën deri në 21 pikë, kjo do të thotë të mos e shtyjë lojën: ose
- 1.33.2. të shtyjë lojën deri në 17 (13) pikë.
- 1.34. Pala që fiton një lojë duhet të shërbejë e para në lojën tjetër

Neni 9

NDËRRIMI I FUSHAVE

- 1.35. Lojtarët duhet të ndërojnë fushat:
- 1.35.1. në fund të lojës së parë;
- 1.35.2. para fillimit të lojës së tretë (në qoftë se ka); dhe
- 1.35.3. në lojën e tretë (ose në një ndeshje me një lojë) kur një palë shënon e para:

1.35.3.1. ---8 pikë në një lojë me 15 pikë; ose

1.35.3.2. ---11 pikë në një lojë me 21 pike

1.36. Në qoftë se lojtarët harrojnë të ndërojnë fushat siç tregohet në rregullin 8.1, ata duhet të veprojnë kështu sapo të zbulohet gabimi dhe topi nuk është më në lojë. Rezultati ekzistues duhet të qëndrojë

Neni 10

SHËRBIMI

1.37. Në një shërbim korrekt:

1.37.1. Asnjë palë kundërshtare nuk duhet të bëjë vonesë apo pengesë të papërshtatshme tek dhënia e shërbimit njëherë që shërbyesi apo pritësi janë gati për shërbimin. Tek përfundimi i lëvizjes së mbrapme të kokës së raketës së shërbyesit çdo shtyrje për fillimin e shërbimit (rregulli 9.2), duhet të konsiderohet si një pengesë e papërshtatshme (kur kanë marrë pozicionet përkatëse);

1.37.2. Shërbyesi dhe pritësi duhet të qëndrojnë diagonalisht përbrenda fushave kundërshtare të shërbimit (Diagrama A) pa prekur vijat kufizuese të këtyre fushave të shërbimit;

1.37.3. Disa pjesë të të dyja këmbëve të dhënësit dhe pritësit duhet të qëndrojnë në kontakt me sipërfaqen e fushës në një pozicion të palëvisshëm nga fillimi i shërbimit derisa shërbimi është dhënë;

1.37.4. Raketa e shërbyesit duhet fillimisht të godasë bazën e topit;

1.37.5. i gjithë topi duhet të jetë poshtë belit të shërbyesit në çastin kur gjuhet nga raketa e shërbyesit. Bel duhet të konsiderohet të jetë një vijë imagjinare rreth trupit, vendosur në pjesën më të poshtme të brinjës së fundit të shërbyesit;

1.37.6. Boshti i raketës së shërbyesit në çastin e gjuajtjes së topit duhet të tregojë në një drejtim për poshtë (në një shtrirje të tillë sa e gjithë koka e raketës është dallueshëm nën të gjithë dorën e shërbyesit që mban raketën si në Diagramën D)

1.37.7. Lëvizja e raketës së shërbyesit duhet të vazhdojë përpara që nga fillimi i shërbimit derisa ai është përfunduar; dhe

1.37.8. Fluturimi i topit duhet të jetë për lartë që nga raketa e shërbyesit të kalojë sipër rrjetës kështu që në qoftë se nuk ndërpritet, ajo duhet të zbresë në fushën e shërbimit të pritësit

1.37.9. (kjo do të thotë mbi ose brenda vijave kufizuese);

1.37.10. në përpjekjen për të kryer shërbimin, shërbyesi nuk duhet të humbë topin.

1.38. Në qoftë se një shërbim nuk është korrekt duke u mbështetur në rregullat nga

1.39. 9.1.1 në 9.18, ai duhet të jetë një faull (rregulli 13) nga pala shkelëse.

- 1.40. Është një faull në qoftë se shërbyesi humb topin në përpjekje për të dhënë shërbimin
- 1.41. Sapo lojtarët janë gati për shërbimin (kanë zënë pozicionët e tyre) lëvizja e parë përpara e kokës së raketës së shërbyesit duhet të jetë fillimi i shërbimit.
- 1.42. Sapo fillon (rregulli 9.4) shërbimi ai përfundon kur topi gjuhet nga raketa e shërbyesit, ose në përpjekje ta gjuajë shërbyesi humb topin.
- 1.43. Shërbyesi nuk duhet të shërbejë përpara se pritësi të jetë gati, por pritësi konsiderohet të ketë qënë gati në qoftë se një përsëritje e shërbimit tentohet.
- 1.44. Në dyshet, gjatë dhënies së shërbimit, partnerët duhet ose munden të marrin çdo pozicion brenda fushave të tyre respektive, të cilat nuk bëjnë të padukshme shërbyesin apo pritësin.

Neni 11

NJËSHET

1.45. Fushat e shërbimit dhe të pritjes

- 1.45.1. Lojtarët duhet të shërbejnë nga, dhe të presin në, fushën e shërbimit të tyre të djathtë respektivisht, kur shërbyesi nuk ka shënuar ose ka shënuar një numër çift pikësh në atë lojë.
- 1.45.2. Lojtarët duhet të shërbejnë nga, dhe të presin në, fushën e shërbimit të tyre të majtë respektivisht kur shërbyesi ka shënuar një numër tek pikësh në atë lojë.

1.46. Rendi i lojës dhe pozicioni në fushë

Në një shkëmbim gjuajtjesh, topi goditet njëri pas tjetrit nga shërbyesi dhe pritësi, nga çdo pozicion në anën e lojtarit, derisa një faull të bëhet ose topi të mos jetë më në lojë (rregulli 15).

1.47. Shënimi i pikëve dhe shërbimi

- 1.47.1. Në qoftë se shërbyesi fiton në një shkëmbim gjuajtjesh (rregulli 7.4) dmth në qoftë se pritësi bën një faull ose topi nuk është më në lojë sepse prek sipërfaqen brënda fushës së pritësit, shërbyesi fiton një pikë. Shërbyesi shërbën përsëri nga fusha alternuese e shërbimit.

Neni 12

DUBLIMET.

11.1 Shërbimi dhe marrja në fushë.

- 11.1.1 Në fillim të lojës dhe çdo rradhë që një skuadër fiton shërbimin, shërbimi duhet kryer në anën e djathtë të fushës.
- 11.1.2 Lojtari që shërben në fillim të lojës duhet të shërbejë ose të presë shërbimin në anën e djathtë të fushës kur skuadra e tij nuk ka shënuar ose ka shënuar një numër çift pikësh në lojë.

11.1.3 Lojtari që merr ose kryen shërbimin në fillim të lojës duhet të shërbejë në anën e majtë të fushës kur skuadra e tij ka shënuar një numër tek pikësh.

11.1.4 E kundërta duhet të ndodhë me çiftet

11.1.5 Lojtari që do të presë shërbimin është ai që qëndron diagonal përballë skuadrës që shërben.

11.1.6 Shërbimi në çdo rradhë duhet bërë në mënyrë të alternuar në fushë përveç rastëve që përjashton Rregulli 12 dhe 14.

11.2 Rradha e lojës dhe pozicioni në fushë

Pasi luhet shërbimi, topi duhet goditur në mënyrë të alternuar nga lojtarët si nga skuadra që shërben ashtu edhe nga ajo që pret shërbimin në çdo pozicion të rrjetës derisa topi të hyjë prapë në lojë (rreg 15)

11.3 Shënimi dhe shërbimi

11.3.1 Në qoftë se skuadra që shërben fiton një gjuajtje skuadra që shërben fiton një pikë. Shërbimi i mbetet përsëri kësaj skuadre.

11.3.2 Në qoftë se ana që pret shërbimin fiton një gjuajtje lojtari i skuadrës që shërben humbet shërbimin. Asnjëra skuadër nuk merr pikë.

11.4 Sekuencat e shërbimit

Në çdo lojë e drejta e shërbimit vijon si më poshtë:

11.4.1 nga lojtari i parë që shërben

11.4.2 në lojtari i parë që pret shërbimin.

11.4.3 në partneri i lojtarit të parë që shërben

11.4.4 në partneri i lojtarit të parë që pret shërbimin dhe që qëndron në të djathtë të fushës sipas Rregullit 11 dhe 12.

11.4.5 në partneri i lojtarit në 11.4.4 dhe në vazhdim

11.5 Asnjë lojtar nuk duhet të shërbejë ose të presë shërbim jashtë rradhe, as nuk duhet të presë dy shërbime njëri pas tjetrit përveç përjashtimeve sipas Rreg 12 dhe 14.

11.6 Çdo lojtar i skuadrës fituese duhet të shërbejë i pari në lojën pasardhëse dhe çdo lojtar i skuadrës që humbet duhet të presë shërbimin i pari në lojën pasardhëse

Neni 13

GABIME NË FUSHËN E SHËRBIMIT

12.1 Një gabim në fushën e shërbimit bëhet kur lojtari:

12.1.1 shërben ose pret jashtë radhe.

12.1.2 shërben ose pret në anën e gabuar të fushës

12.2 në qoftë se një gabim në fushën e shërbimit zbulohet para se të kryhet shërbimi tjetër:

12.2.1 në qoftë se njëra skuadër bën gabim dhe fiton pikë ajo i quhet “let”

12.2.2 në qoftë se njëra skuadër bën gabim gjatë shërbimit dhe humbet atë pikë, gabimi nuk mund të korigjohet.

12.2.3 në qoftë se të dyja skuadrat bëjnë gabime ato quhen “let”

12.3 Në qoftë se ka një “let” për shkak të gabimeve në shërbim, pika përsëritet me gabimin e korigjuar.

12.4 Në qoftë se një gabim në shërbim zbulohet pas shërbimit pasardhës, gabimi nuk mund të korigjohet dhe loja vazhdon pa ndryshime në shërbimin që kryen lojtari i tanishëm.

Neni 14

FAULLET:

Ka faull

13.1 në qoftë se shërbimi nuk është i rregullt (rregulli 9.1)

13.2 në qoftë se gjatë shërbimit

13.2.1 topi kapet në rrjetë dhe qëndron pezull në majë

13.2.2 pasi kalon sipër rrjetës kapet në të ose

13.2.3 topi gjuhet nga partneri i lojtarit që pret shërbimin.

13.3 në qoftë se gjatë lojës topi:

13.3.1 bie jashtë kufijve të fushës

13.3.2 kalon përmes ose nën rrjetë

13.3.3 nuk kalon dot sipër rrjetës

13.3.4 takon tavanin ose muret anësore

13.3.5 prek personin ose veshjet e lojtarëve ose

13.3.6 prek një person ose objekt jashtë fushe

(kur është e nevojshme për arsye të ndërtesës autoritetet lokale të Badmintonit në sajë të së drejtës të Vetos të Antarëve mund të nxjerrin rregulla të reja në rast se topi prek objektet)

13.4 Në qoftë se gjatë lojës topi:

13.4.1 kapet dhe mbahet në raketë dhe pastaj hidhet gjatë goditjes.

13.4.2 goditet dy herë rradhazi nga i njëjti lojtar

13.4.3 goditet nga një lojtar dhe nga partneri i tij në vazhdimësi.

13.4.4 prek raketën e një lojtari dhe nuk shkon drejt fushës së skuadrës tjetër

13.5 Në qoftë se gjatë lojës një lojtar:

13.5.1 prek rrjetën ose mbajtëset e saj me raketë, trup ose rroba

13.5.2 prek fushën e kundërshtarit me raketë ose trup mbi rrjetë përveç rasteve të lejuara në rregullin 3.6

13.5.3 prek fushën e kundërshtarit nën rrjetë me raketë ose trup në mënyrë të tillë që kundërshtari të tërhiqet ose të afrohet.

13.5.5 largon kundërshtarin me një veprim si të bërtiturit ose gjestet

13.5.4 pengon kundërshtarin të bëjë një lëvizje të rregullt kur topi ndodhet mbi rrjetë.

13.6 në qoftë se gjatë lojës, pika fillestare e kontaktit me topin nuk është në anën e rrjetës se gjuajtësit, gjuajtësi sidoqoftë duhet ta ndjekë topin sipër rrjetës me raketë gati për gjuajtje.

13.7 Në qoftë se një lojtar është fajtor ose kapet flagrant i nënështrohet rregullit 16.

Neni 15

LEJIMET

14.1 “Lejimi” duhet të vendoset nga gjyqtari ose në mungesë të tij nga një lojtar që ndal lojën.

14.2 Lejohet në qoftë se:

14.2.1 ai që bën shërbimin shërben para se ai që e pret të jetë gati (rregulli 9.5)

14.2.2 gjatë shërbimit ai që e kryen dhe ai që pret shërbimin bëjnë të dy faull.

14.2.3 pasi është kryer shërbimi:

14.2.3.1 topi kapet dhe mbetet në majë të rrjetës

14.2.3.2 pasi kalon sipër rrjetës kapet në rrjetë

14.2.4 në qoftë se gjatë lojës topka prishet dhe pjesa e bazës ndahet nga pjesa tjetër

14.2.5 sipas mendimit të gjyqtarit, loja është prishur ose penguar ose një lojtar i anës kundërshtare është shpërqëndruar nga trajneri

14.2.6 një vije e gjykimit nuk është shënuar dhe gjyqtari nuk mund të vendosë dot.

14.2.7 Një gabim në fushën e shërbimit ndodh sipas rregullit 12.2.1 ose 12.2.3

14.2.8 ndonjë incident i paparashikuar ndodh.

14.2.9 kur ndodh një Lejim loja që nga shërbimi i fundit nuk numërohet dhe lojtari që shërben shërbimin e fundit e përsërit atë përveç rasteve që parashikohen në rregullën 12.

Neni 16

TOPI S’ËSHTË NË LOJË

Topi nuk është në lojë kur:

15.1 godet rrjetën dhe bie në anën e fushës se atij që gjuajti.

15.2 godet sipërfaqën e fushës

15.3 ndodh faull ose lejim

Neni 17

VAZHDIMI I LOJËS DHE PENALLITË

16.1 loja duhet të vazhdojë nga shërbimi i parë deri në përfundim të ndeshjes përveç rastëve të parashikuara në rreg 16.2

16.2 Intervalet

16.2.1 nuk i kalojnë 90 sekondat midis pjesës së parë dhe të dytë

16.2.2 nuk i kalojnë 5 min ndërmjet pjesës të dytë dhe të tretë

(kur ndeshja transmetohet në TV intervalet caktohen që në fillim të lojës dhe mund të ndryshojnë ato të rregullës 16.2)

16.3 **Pezullimi i lojës**

16.3.1 Kur nevojitet në bazë të rrethanave që nuk janë në dorë të lojtarëve, gjyqtari mund ta pezullojë lojën për një periudhë aq të gjatë sa i duket e nevojshme.

16.3.2 Nën rrethana të pazakonta albitri mund ta instruktojë gjyqtarin që të pezullojë lojën.

16.3.3 Në qoftë se loja pezullohet, duhet të mbahet shënim gjendja e pikëve dhe loja të fillojë që në pikë ku ka mbetur

16.4 **Vonesa në lojë**

16.4.1 Në asnjë mënyrë nuk duhet të ndalojë loja kur një lojtar do të çlodhet, ose të marrë këshilla.

16.4.2 Për një vonim të lojës duhet të vendosë vetëm gjyqtari.

16.5 **Këshillimi dhe largimi nga fusha**

16.5.1 Vetëm kur topi nuk është në lojë (Rregulli 15) lojtari mund të marrë këshilla.

16.5.2 Asnjë lojtar nuk duhet të largohet nga fusha gjatë një loje pa lejen e gjyqtarit, përveç gjatë intervaleve të përshkruara në rregullin 16.2

16.6 Një lojtar nuk duhet të:

16.6.1 qëllimisht të shkaktojë vonesa ose pezullime të lojës

16.6.2 qëllimisht të modifikojë ose të dëmtojë topin në mënyrë të tillë që ti ndryshojë shpejtësinë ose drejtimin.

16.6.3 të sillet në një mënyrë ofenduese ose

16.6.4 të jetë fajtor për sjellje jo të mirë e cila nuk është përcaktuar në rregullat e Badmintonit.

16.7 Administrimi i thyerjeve të rregullave

16.7.1 gjyqtari duhet të administrojë çdo thyerje të rregullave

16.4; 16.5 ose 16.6 duke:

16.7.1.1 bërë një paralajmërim për anën ofenduese

16.7.1.2 i dhënë faull anës ofenduese kur kjo e fundit është paralajmëruar më parë. Dy faulle të tilla nga e njëjta skuadër do të konsiderohet si një ofendim i vazhdueshëm .

16.7.2 Në raste të ofendimeve të rënda, të ofendimeve të vazhdueshme ose të thyerjes të rregullës

16.2, gjyqtari duhet ti japë faull anës ofenduese dhe të raportojë në albitri, i cili mund të skualifikojë anën ofenduese nga loja.

Neni 18

EMËRTIMET DHE ANKIMET

17.1 Trajneri përgjithësisht duhet të kujdeset për të gjithë lojën ose ngjarjet me të cilat formohet loja.

17.2 Gjyqtari pasi caktohet duhet të kujdeset për lojën, fushën dhe rrethinat e saj. Gjyqtari duhet të raportojë tek arbitëri.

17.3 Gjyqtarët e shërbimit duhet të quajnë shërbimet faull të bërë nga lojtarët e shërbimit kur ato ndodhin.

17.4 Gjyqtarët e vijës duhet të tregojnë kur gjuajtja është “brënda” ose “jashtë” në vijën e shënuar.

17.5 Vendimi i teknikut të emëruar është përfundimtar në të gjitha pikat e faktet për të cilat i emëruari është përgjegjës, përveç kur, për opinionin e trajnerit ka dyshim të arsyeshëm që vija e gjyqtarëve ka bërë gabime të dukshme. Në këtë rast trajneri mund të ndryshojë vendimin e gjyqtarëve. Nëse për opinionin e trajnerit vija e gjyqtarëve duhet të zëvendësohet, trajneri duhet të thërrasë arbitërin.

17.6 Një arbitër duhet

17.6.1 të mbështesë, të përdorë me efekt rregullat për gabimet, veçanërisht thirrjet “faull” ose “vazhdo” kur ato duhen

17.6.2 të japë vendimin ose të pranojë ankim për pika të argumentuara nëse bëhen përpara shërbimit tjetër.

17.6.3 Të sigurojë lojtarët dhe spektatorët se ka nën kontroll progresin e lojës

17.6.4 Zgjedh ose zëvendëson vijën e gjyqtarëve ose gjyqtarët e shërbimit në konsultim me arbitërin.

17.6.5 Kur gjyqtari tjetër i emëruar nuk është zgjedhur sigurohet që detyrat e gjyqtarit të kryhen.

17.6.6 Kur gjyqtari i zgjedhur është i pakonfirmuar kujdeset për detyrat e gjyqtarit ose thotë “vazhdo”

17.6.7 Rakordon dhe raporton tek gjyqtari i të gjithë çështjeve në lidhje me ligjin 16

17.6.8 Merr nga gjyqtari të gjitha ankesat, pakënaqësitë për çështje vetëm ligjore. (të tilla ankesa duhet të bëhen përpara se të gjuhet shërbimi tjetër ose në fund të lojës përpara se krahu që bën ankesën të ketë lënë gjykimin.

Fleta e llogaritjes së pikëve.

Për fletën e llogaritjes së pikëve përdoret një mënyrë e hapur fillim-mbarim ku numri i pikëve shkruhet pas çdo raundi. Pikët shkruhen në rradhët dyshe të kutisë (një radhë për çdo skuadër) me vetëm një pikë për çiftin verikal të kutisë. Çdo çift vertikal përfaqëson një raund. Kjo jep një lehtësi në metodën e leximit për të vendosur cila skuadër ka fituar raundin dhe ka të drejtën të shërbejë (në anën e shërbimit është gjithmonë një nga skuadrat përballë atij ose asaj në bllok vertikal.

Në qoftë se në një lojë mbushet një çift radhësh pikët vazhdojnë të numërohen në një tjetër çift radhësh.

Numërimi duhet të fillojë me një numër të qartë dhe preçiz pikësh. Kujdes, fleta e pikëve është një mjet që ndihmon arbitrin në momente “paniku” kur situata konkrete nuk i kujtohet qartësisht, fleta juaj e pikëve duhet të jetë e lexueshme si dhe të zvogëlojë mundësinë e gabimeve. Ajo gjithashtu duhet të ndihmojë arbitërin të marrë vendime në raste të një ankimi

Në lojë teke

		0	1				2	3	4				5	6			7	8		9
Bush	S																			
				1	2	3				4	5	6			7	8			9	
Gore																				

Në lojë çift

Happy		x	1				2	x	4				5	x			x	8		9
Sad	S	0						3						6			7			
Cool				1	2	x				x	5	6			7	x			9	
Angry	R					3				4						8				

(Në fillim shkruaj numrat, pastaj thuaj pikët me kokën lart kështu zëri juaj dëgjohe

Detaje para lojës- Që të jetë e kompletuar (kur nuk kompletohet nga kompjuteri) në fletët e pikëve ju jepen para se të fillojë gjykimin.

Parakualifikimi

1. “S”, “R”,-Sherbyes dhe marrës. Kompletohet kur hidhet monedha pasi del ana sipas zgjedhjes së tyre. Në lojën teke bëhet vetëm një shërbim.
2. “L”; “R”- fillim i lojtarëve (majtë, djathtë) kur shihet nga karigia e arbitërit. Kompletohet kur hidhet monedha pas del ana sipas zgjedhjes së tyre në fund.
3. “0”- Shenja kundër anës së shërbimit të parë.
4. Start time-shëno kohën kur arbitëri lajmëron “Luaj” në fillim të ndeshjes

Gjatë lojës

- 1 Në qoftë se krahu i shërbimit fiton një pikë, shkruaj pikët e reja në një kuti tjetër të vlefshme.
- 2 Në lojën çift
 - 2.1 Nëse krahu pritës fiton të drejtën të bëjë “shërbim të dytë” vendos “x” mbi numrin e fundit të kompletuar në anën e shërbimit (kutia e fundit e kompletuar është gjithmonë krahu i shërbimit)
 - 2.2 Nëse shërbimi i dytë dhe ana e shërbimit fiton pikë shkruaj ne pikët e tyre numrin e ri në kutinë tjetër të vlefshme pa shënimin “x”. Shkruaj “x” vetëm herën e parë kur bëhet shërbimi i dytë.
 - 2.3 Nëse krahu pritës fiton pikë bëhet “shërbimi mbaron” shkruaj numrin ekzistues të anës të re të shërbimit në kutinë tjetër të vlefshme.
- 3 Numri i pikëve është gjithsej 14 (10 për femrat single), vizato vijë diagonale në kutinë tjetër të vlefshme pastaj vazhdo normalisht.
- 4 Nëse situata vjen si më poshtë përdor alfabetin e përshtatshëm në kutinë tjetër të vlefshme përpara lojtarit të përshtatshëm.

Gjëndja	Shënime/përdorimi i alfabetit
Vërejtje (për sjellje të keqe)	W (V)
Faulle (për sjellje të keqe)	F (F)
Thirje të arbitërit në gjykim	R (GJ)
Pezullime	S (P)
Dëmtime	I (D)
Skualifikime nga arbitëri	Skualifikim
Tërheqie	Tërheqie

- 5 Shkruaj detajet e posaçme rreth situatës nga fillimi në fund të fletëve të pikëve. Nëse hapësira nuk është e mjaftueshme shkruaj mbrapa në fletën e pikëve me shënime specifike si “Për shënime ju lutem referojuni pjesës së prapme të fletës të pikëve.

Mbyllja e një raundi

1. Shkruaj dhe rretho pikët e komplet raundit me një prerje midis pikëve.

2. Plotëso pikët e komplet raundit në krye të fletës të pikëve.
3. Shëno anën e shërbimit fillestar. Në çift shëno në vend të “0” një “x” në krye në fillim të çdo raundi.
4. Shëno “S” dhe “R” për raundin tjetër.

Mbyllja e lojës

1. Shkruaj dhe rretho pikët e komplet lojës
2. Koha e mbarimit- shkruaj kohën e përfundimit të lojës dhe kur arbitëri thëret “lojë” në fund të lojës kohë e cila shënon fundin e lojës.
3. Plotëso pikët e komplet lojës në krze të fletëve të pikëve.
4. Rretho emrin (emrat) e lojtares (lojtarëve) në krahun e fituesve në krze të fletëve të pikëve.

Pas lojës

1. Kohëzgjatja e lojës- llogarit dhe shkruaj kohëzgjatjen e lojës.
2. Firmos fletën e pikëve të kompletuar.
3. Merr numrin-firmën nga arbitëri dhe vendose atë mbi kontrollin e lojës.

Rekomandime për teknikun e autorizuar

Neni 19

PARATHËNIE

- 1.1 Rekomandimet e teknikut të autorizuar janë siguruar nga IBF me dëshirën e tij për standartin e kontrollit të lojës në të gjitha vendet në përputhje me rregullat.
- 1.2 Qëllimi i këtyre rekomandimeve është të këshillojë arbitërit si të kontrollojnë lojën me vendosmëri, dhe me drejtësi, pa qënë ndërhyrës, ndërsa siguron që Ligjet e lojës të jenë të mbikqyrura. Këto rekomandime gjithashtu u jepen edhe drejtuesve të gjyqimit të shërbimit dhe linjës së gjyqtarisë të cilët kujdesen për detyrat e tyre.
- 1.3 Të gjithë teknikët e emëruar **duhet të bëjnë kujdes** që loja është për lojtarët.

Neni 20

TË EMËRUARIT DHE DETYRAT E TYRE

- 1.4 Arbitëri duhet të raportojë dhe veprojë nën autoritetin e Gjyqtarit (ose të emëruarit të posaçëm në mungesë të tij.)
- 1.5 Një gjyqtar shërbimi normalisht caktohet nga arbitëri, por në vijën e gjyqimit mund të zëvendësohet nga arbitërat në konsultim me njëri-tjetrin.

1.6 Vija e gjyqtarëve të shërbimit normalisht caktohet nga arbitëri, por në vijën e gjykimit mund të zëvendësohet nga arbitërat në konsultim me njëri-tjetrin.

1.7 Vendimi i teknikut të emëruar është përfundimtar në të gjitha pikat e faktet për të cilat i emëruari është përgjegjës, përveç kur për opinionin e trajnerit ka dyshim të arsyeshëm se vija e gjyqtarëve ka bërë gabime të dukshme, atëherë trajneri mund të ndryshojë vendimin e gjyqtarëve. Nëse për opinionin e trajnerit vija gjyqtarëve duhet të zëvendësohet trajneri duhet të thërrasë arbitërin.

1.8 Kur tekniku është zëvendësuar trajneri duhet të bëjë vendimin. Kur nuk jepet vendim mund të lejohet me thirrje.

1.9 Arbitëri do të ngarkohet me gjykimin dhe duhet menjëherë të ambientohet. Juridiksioni i arbitërit fillon nga hyrja në gjykim përpara lojës deri në mbarimin e gjykimit pas lojës.

Neni 21

REKOMANDIME PËR GJYQTARIN

1.10 Para lojës gjyqtari duhet

1.10.1 të sigurojë fletën e pikëve nga arbitëri

1.10.2 të sigurojë që çdo ndarje për pikët të jetë në përdorim

1.10.3 të shohë nëse detyrat janë në vijë

1.10.4 të kontrollojë varjen e rrjetës dhe të sigurohet që nuk ka hapësira midis fundit të rrjetës dhe shtyllave

1.10.5 të qartësojë nëse ka ndonjë rregullore që i përket fshehjes së goditjes në vështirësi

1.10.6 të sigurohet që shërbimi i gjyqtarëve dhe vija e gjyqtarëve njohin detyrat e tyre dhe nëse janë vendosur në mënyrë korrekte.

1.10.7 Të sigurohet për sasinë e mjaftueshme të gjuajtëve të testuara nëse është e vlefshme për një lojë në mënyrë që të shmangë tërheqiet gjatë lojës.

3.1.8 Kontrolllo që veshja e lojtarëve t'i përputhet rregullores për sa i përket ngjyrës, dizajnit, shkronjave dhe reklamave, dhe sigurohu që çdo shkelje të riparohet. Çdo vendim që veshja ishte një shkelje e rregullores duhet të këshillohet me "Referee"-në ose me zyrën e duhur para ndeshjes ose në qoftë se nuk është e mundur menjëherë pas ndeshjes.

3.1.9 Sigurohu që hedhja të bëhet korrektësisht dhe ana fituese ose ana humbëse të praktikojë zgjedhjen e tyre korrektësisht.

3.1.10 Shëno në rastin e dysheve, emrat e lojtarëve që fillojnë shërbimin në anën e djathtë. Shënime të ngjashme duhet të bëhen në fillim të çdo loje. (kjo bën të mundur që të bëhet kontroll në çdo kohë dhe të shihet nëse lojtaret janë në krahun e duhur të shërbimit. Nëse gjatë lojës,

lojtari bën një gabim në shërbim që është i pakapshëm që lojtari të jetë në gabim, ndrysho shënimin siç duhet.)

3.2 Që të fillojë loja, arbitri duhet të lajmërojë ndeshjen duke përdorur lajmërimet e duhura të mëposhtme dhe të tregojë në të majte ose në të djathtë me fjalët e duhura nga lajmërimi (w,x,y,z janë emrat e lojtarëve, A,B emrat e shteteve që përfaqësojnë.)

Teket

Hedhja: “Zonja dhe Zotërinj: në të djathtë time ‘x’, ‘A’ dhe në të majtën time ‘y’ ‘B’ ‘x’ në shërbim, duajeni të gjithën, Lojë!” Ngjarjet e ndeshjes “Zonja dhe Zotërinj: në të djathtë time ‘A’ i përfaqësuar nga ‘x’ dhe në të majtën time ‘B’ përfaqësuar nga ‘y’. A në shërbim, duajeni të gjithën, lojë!”

Dyshet

Hedhja

“Zonja dhe Zotërinj: në të djathtë time ‘A’ përfaqësuar nga ‘W’ dhe ‘x’; në të majtën time ‘B’ përfaqësuar nga ‘y’ dhe ‘z’. ‘A’ në shërbim. ‘X’ ndaj ‘y’, duajeni të gjithën, lojë!”

Kur thuhet “lojë” do të thotë që ndeshja duhet të fillojë.

3.3 Gjatë ndeshjes

3.3.1 Arbitri duhet:

3.3.1.1 Përdor fjalorin standart në Appendix 4 të Ligjeve të Badminton.

3.3.1.2 Të mbajë shënim dhe të shpallë pikët. Gjithmonë lajmëron pikët e shërbimit në fillim.

3.3.1.3 Gjatë shërbimit, veçanërisht sheh marësin, nëse një gjykim në shërbim ndodh, dhe e shpall faull nëse është e nevojshme.

3.3.1.4 Nëse mundet, mban status të ndonjë paisje pikësh

3.3.1.5 Ngre dorën e djathtë mbi kokën e arbitrit nëse duhet asistencë nga Refree.

3.3.2 Tek teket, kur një lojtar humb të drejtën për të vazhduar shërbimin thuaj:

“Mbarim I shërbimit” I ndjekur nga pikët në favour të shërbimit të ri

3.3.3 Në dyshet, në fillim të lojës thuaj pikët dhe vazhdo kështu për aq sa lojtari i parë bën shërbimin. Kur i djathti humb shërbimin thuaj. “Mbarim i shërbimit i ndjekur nga pikët në favor të shërbimit të ri. Kur ai që bën shërbimin humb të drejtën për shërbim thuaj pikët “Shërbimi I dytë” Vazhdo këtë derisa lojtari II të bëjë shërbimin. Kur njëra anë humb të drejtën për shërbim thuaj “Mbarim i shërbimit” i ndjekur nga pikët në favor të shërbimit të ri.

3.3.4 “Lojë” duhet të thuhet vetëm nga arbitri.

3.3.4.1 Për të treguar që ndeshja ose loja do të fillojë, ose që loja pas shkëmbimit të anëve duhet të vazhdojë.

3.3.4.2 Për të treguar që loja duhet të përmblidhet pas pushimit; ose

3.3.4.3 Për të treguar që arbitri po udhëzon lojtarët për përmbledhje të lojës.

3.3.5 “Faull” duhet thënë nga arbitri kur ndodh faull përjashtoj rastet e mëposhtme:

3.3.5.1 Një faull i shërbyesit i thirrur nga gjykesi i shërbimit nën rregullat 9.1.2 deri tek 9.1.9 duhet të njihet nga arbitri duke thënë “Thërras faull të shërbimit”. Arbitri duhet të thërrasë një faull të marrësit duke thënë “Faull i marrësit”

3.3.5.2 Një faull ndodh nën rregullin 13.3.1 për të cilën vija e thirrjes së gjykesit dhe sinjali mjafton. (RTTO 6.2) dhe

3.3.5.3 “Faullet” ndodhin nën rregullat 13.2.1; 13.2.2; 13.3.2 ose 13.3.3 të cilat duhet të thuhet vetëm nëse duhen qartësime për lojtarët apo spektatorët.

3.3.6

3.3.6.1 Kur secila anë arrin 14 (10 tek teket e femrave) pikët në rastin më të parë thuaj “Pika e lojës” ose “Pika e ndeshjes”.

3.3.6.2 Nëse në ndeshje ose lojë pika ndodh pas setit, bëj thirrje të ngjashme për 16 pikë (12 në teket e femrave) në fillim të lojës, duke thënë “Pika e lojës”, ose “Pika e ndeshjes”.

3.3.6.3 Këto thirrje duhet menjëherë të pasohen nga pikët e shërbimit dhe pikët e marrësit.

3.3.7 Kur pikët në nivelin I të pikës së lojës/pikës së ndeshjes, bëj lajmërim në Rekomandata

3.3.6.1 dhe më pas thuaj anës marrëse: “Do të filloni?” Nëse përgjigjia është po thuaj

“Fillimi nga (pikët relevante) (dhe shërbyesi

II) Nëse përgjigjia është jo thuaj “Loja nuk fillon, luaj nga (pikët relevante) (dhe shërbyesi II)

Më pas thuaj pikët progresive derisa të shënohet pika e fitores.

3.3.8 Në fund të çdo lojë, duhet të thuhet “Lojë”, pasi të jenë thënë dhe konkluzionet si dhe të kenë pushuar duartrokitjet. Kjo sjell fillimin e intervalit të lejuar nën rregullin 16.2. Gjykimi i shërbimit duhet të sigurojë për vëmendjen e tyre.

Pasi mbaron loja I thuhet:

“Loja e parë fitohet nga [emri i lojtarit(grupit)]...[pikët]”

Pasi mbaron loja II thuhet:

“Loja e II fitohet nga [emri i lojtarit(grupit)]...[pikët]: Një lojë e tërë”.

Nëse një lojë bën të fitohet ndeshja, thuhet:

“Ndeshja fitohet nga [emri i lojtarit(skuadres)]...[pikët]”

3.3.9 Në intervale mes lojës së I dhe II (rregulli 16.2.1), pas 70 sek, thuaj;

“[në fushë] 20 sek” Përsërit thirrjen.

Në intervalin midis lojës të parë e të dytë çdo skuadër duhet të mblidhet në fushë nga jo më shumë se dy persona. Këta persona do të bashkojnë skuadrat mbasi të këtë ndryshuar përfundimet dhe duhet të largohen nga fusha kur arbitri të thërrasë 20 sek.

Për të filluar lojën e dytë thirr: Loja e dytë: “Lojë”

3.3.10 në qoftë së do të këtë një lojë të tretë,

“Një lojë e gjitha” menjëherë mbas thirjes të rregullit 3.3.8

në qoftë së është vendosur një interval prej 5 minutash thirr “5 min interval” Pasi 3 min të kenë mbaruar thirr “2min” përsërit thirrjen pasi 4 minutat të kenë mbaruar. “thirr 1min” përsërit thirrjet për të filluar lojën e tretë thirr:

“Loja finale” Lojë

3.3.11 në lojën e tretë ose në ndeshjen e një loje thuaj pikët e ndjekura nga “ndryshimi i fundeve” Kur pika e avantazhit arrin 8 pikë (6 për teket në femra) Ligji 8.1.3. Menjëherë mbasi lojtarët të kenë ndërruar anët përsërit rezultatin të ndjekur nga (loja)

3.3.12 mbas përfundimit të ndeshjes menjëherë merr fletën e kompletuar të pikëve nga referenca.

3.4 Thirjet e vijës

3.4.1 Arbitri duhet gjithmonë të shikojë kur topi bie pranë vijës dhe kur bije jashtë saj sado larg që të jetë. Gjykatësi duhet të jetë plotësisht i përgjegjshëm për vendimin e marrë.

3.4.2 Në qoftë së arbitri sheh që gjykatësi i vijës ka bërë një gabim në thirrje, atëherë arbitri duhet të thotë

3.4.2.1 “korigjim brënda” në qoftë së topi ka rënë brënda

3.4.2.2 “korigjim jashtë” në qoftë së topi ka rënë jashtë.

3.4.3 Në mungesë të një gjykatësi vijë thuaj menjëherë.

3.4.3.1 “Jashtë” përpara së të thuhet rezultati në qoftë se topi bie jashtë.

3.4.3.2 Rezultatin kur topi bie brënda.

3.4.3.3 “Lënie” kur arbitri gjithashtu nuk e sheh

3.5 **Gjatë ndeshjes** Situatat e mëposhtme duhet të shihen dhe diskutohen si më poshtë

3.5.1 Në qoftë së një lojtar hedh rakëtën në fushën e kundërshtarit ose në rrjetë duhet të ndëshkohet në baze të ligjit 13.5.2 ose 13.5.3 respektivisht.

3.5.2 Një top i marre nga fusha ngjitur nuk duhet të konsiderohet menjëherë si një “lënie”. Një lënie nuk duhet të thirret në qoftë së sipas mendimit të gjyqtarit një ndërprerje

3.5.2.1 Nuk shihet nga lojtari

3.5.2.2 Nuk e ka shqetësuar ose shpërqëndruar lojtarin

4. Këshilla të përgjithshme për arbitrimin

Këto janë disa këshilla përgjithësuese që duhet të ndiqen nga arbitrat:

4.1 Duhet të dish dhe të kuptosh rregullat e Badmintonit.

4.2 Lajmëro shpejt dhe me autoritet, por nqse ke qënë gabim duhet ta pranosh, të kërlesh falje dhe ta korrigjosh.

4.3 Bëj gjithë lajmërimet dhe trego pikët qartësisht dhe me zë mjaft të lartë në mënyrë që të dëgjohesh nga lojtarët si dhe nga spektatorët.

4.4 Mos thirr “faull” dhe më pas të lesh lojën të vazhdojë, nqse ke ndonjë dyshim për shkeljen ose jo të rregullave.

4.5 Kurrë mos pyet spektatorët dhe as mos u influenco nga ata ose nga vërejtjet e tyre.

4.6 Motivo edhe zyrtarët teknikë, pra duke pranuar me modesti edhe vendimet e trupit gjykues në mënyrë që të krijosh një relacion pune edhe me ta.

5. Instruksionet e gjyqtarëve të shërbimit.

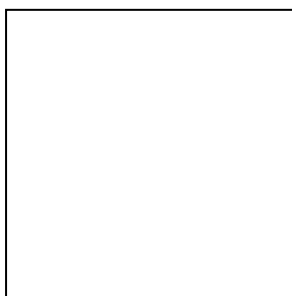
5.1 Gjyqtarët e shërbimit duhet të ulen në një karrige më të ulët nga posti, kryesisht përballë arbitrit.

5.2 Gjyqtarët e shërbimit janë përgjegjës për të gjykuar lëvizjet e lojtarëve (ligji 9,1,2 në ligjin 9.1.9) nqse janë në rregull ose jo. Kur shikojnë shkelje të rregullave, duhet të bërtasin “gabim” dhe të përdorin sinjalin e duhur me dorë në mënyrë që të tregojnë llojin e shkeljes.

5.3 Shënjat e dorës janë:

Ligji 9.1.6

Në momentin e goditjes të topkës boshti i raketës të mos jetë në drejtimin e rënies.



Ligji 9.1.5

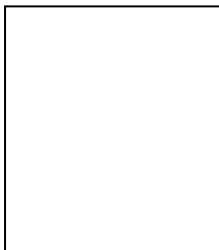
Fluturashka nuk duhet të gjendet më poshtë se beli në momentin e goditjes.

Ligji 9.4 dhe 9.1.7

Menjëherë pasi lojtarët kanë zënë vendet, lëvizja e parë e të raketës së lojtarit është fillimi i shërbimit. Lëvizja e duhet të vazhdojë përpara.



kokës
raketës

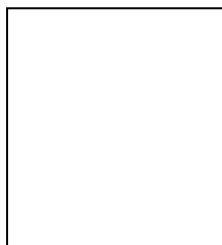


Ligji 9.1.2 dhe 9.1.3

Një pjesë e të dyja këmbëve që nuk gjendet në **service cort** duhet të jetë në pozicion qetësie derisa shërbimi të kryhet.

Ligji 9.1.4

Pika e nisjes me topkën



jo në bazën e saj.

5.4 Arbitri duhet të caktojë disa extra detyra, bashkë me gjyqtarët e shërbimit, të cilat duhen zbatuar, duke qënë në dieni lojtarët.

6. Instruksionet në Line judges

6.1 Line judges duhet të ulen në karrige anash, në fund të fushës dhe në mënyrë të parapëlqyer përballë arbitrit (shiko diagramet)

6.2 Një line judge duhet të jetë totalisht përgjegjës për rreshtat e caktuar përvec faktit kur arbitri mund të korrigjojë një thirrje të gabuar të tyre.

6.2.1 Nqse fluturashka del jashtë, nuk ka rëndësi sa larg, thirr shpejt “jashtë” dhe me zë të qartë, mjaft të lartë në mënyrë që të dëgjohet si nga lojtarët dhe nga spektatorët dhe, në të njëjtën kohë, sinjalizo arbitrin që të të shikojë qartë.

6.2.2 Nqse fluturashka bie brënda, line judges nuk duhet të thotë asgjë, veçse të drejtojë dorën e djathtë nga ana që mori pikën

6.3 Nqse nuk e ka vënë re arbitri, informoje menjëherë duke ngritur te dyja duart dhe duke mbuluar sytë.

6.4 Mos thirr ose sinjalizo derisa fluturashka të ketë rënë përdhe.

6.5 Thirrjet gjithmonë duhen bërë, dhe parashikime të vendosura të arbitrit p.sh. që fluturashka goditi një lojtar.

6.6 Sinjalet me duar më të sakta janë:

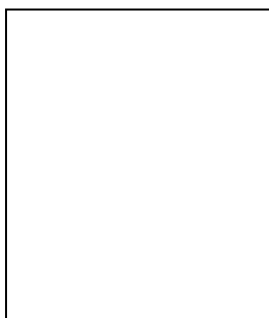


FLUTURASHKA ËSHTË JASHTË

Nqofë se flutura del jashtë, nuk ka rëndësi sa larg, thirr shpejt “jashtë” dhe me zë të qartë, mjaft të lartë në mënyrë që të dëgjohet si nga lojtarët dhe nga spektatorët dhe, në të njëjtën kohë, sinjalizo arbitrin duke shtrirë krahët anash horizontalisht në mënyrë që të të shikojë qartë.

FLUTURASHKA BIE

Nqse flutura bie brënda, line veçse të drejtojnë dorën e



BRËNDA

judge nuk duhet të thotë asgjë, djathtë nga ana që mori pikën.

Në qoftë se nuk shikohet

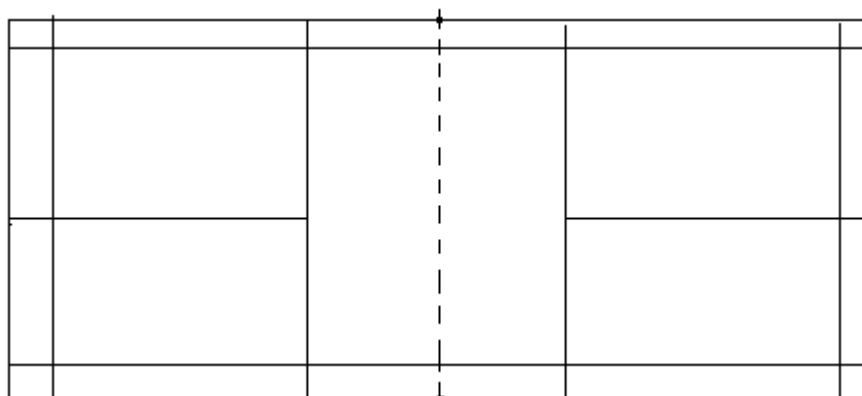
Në qoftë se nuk shikohet

informo gjyqtarin menjëherë duke i mbajtur sytë të mbuluara nga duart.

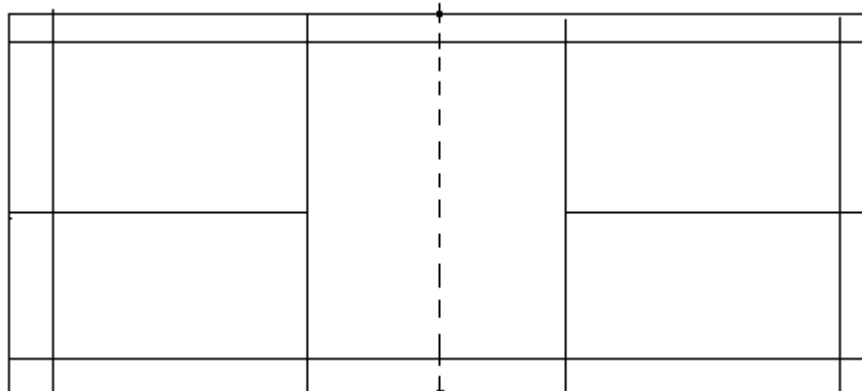
Neni 22

POZICIONI I GJYQTARËVE ANËSORË

Është e rekomandueshme që pozicionet të jenë 2.5m deri në 3.5m nga vijat e fushës dhe, duhet që pozicioni i tij të jetë i mbrojtur nga ndërhyrjet e personave të jashtëm psh të fotografëve



Singles



Double

Neni 25.

Këtë Rregullore e aprovon Kuvendi i BFK-së pas propozimit nga Bordi Ekzekutiv kurse ndërrimet dhe plotësimet i propozon Komisioni për shpërblime dhe dekorata të cilat i miraton Bordi Ekzekutiv.

Neni 26.

Kjo Rregullore hynë në fuqi ditën e aprovimit nga Kuvendi i BFK-së

Prishtinë,

05.11.2022

Përfaqësues i autorizuar i BFK-së

26.03.2025



Lulzim Haziri (Kryetar)