

# PRAVIDLÁ BEDMINTONU

(platné od 30.11.2018)

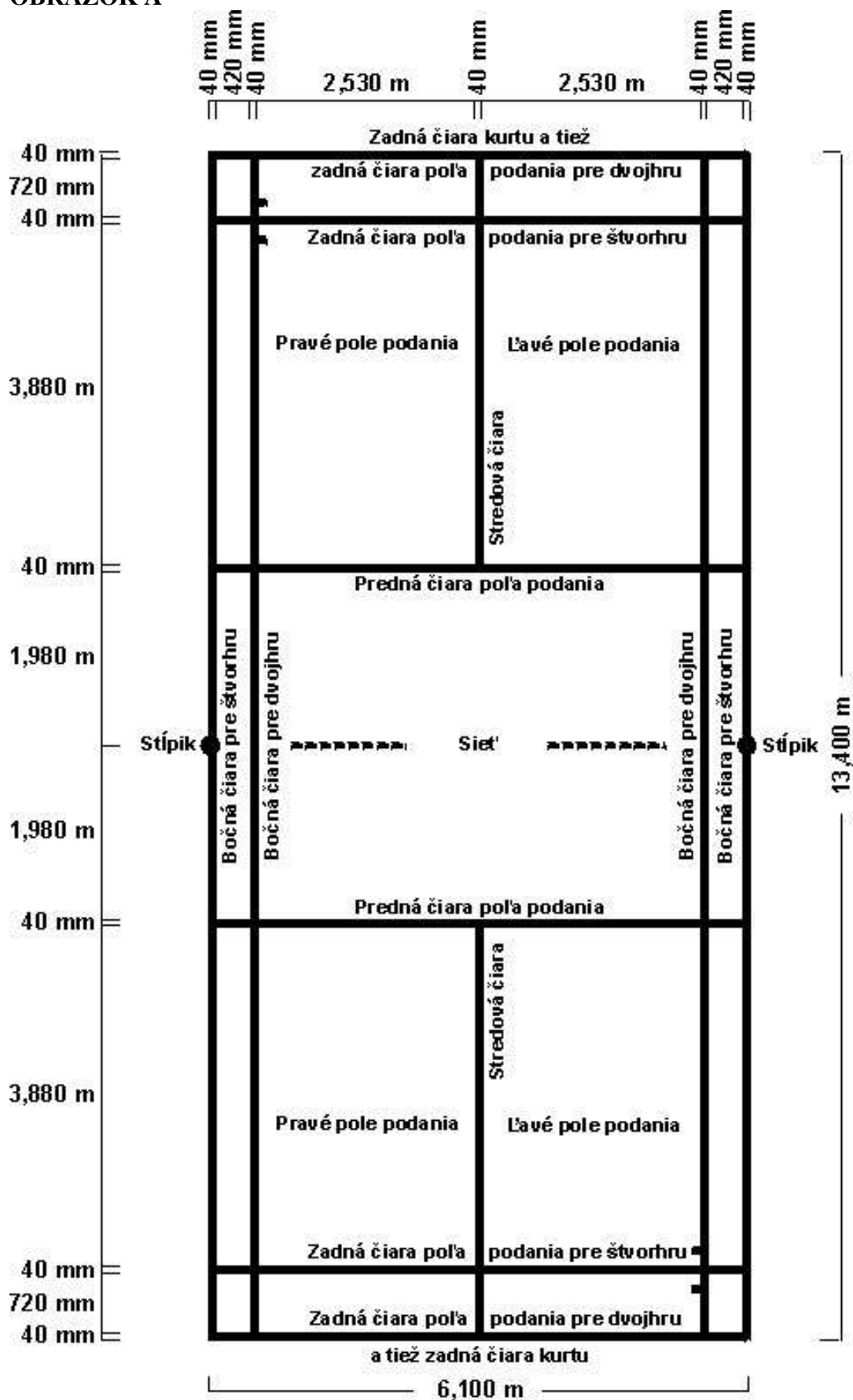
## VYMEDZENIE POJMOV

<b>Hráč</b>	Každá osoba hrajúca bedminton.
<b>Zápas</b>	Základná súťaž v bedmintone medzi súperiacimi stranami, pričom na každej strane je jeden hráč alebo dvaja hráči.
<b>Dvojhra</b>	Zápas, pri ktorom je jeden hráč na každej z protíahlých strán.
<b>Štvorhra</b>	Zápas, pri ktorom sú dvaja hráči na každej z protíahlých strán.
<b>Podávajúca strana</b>	Strana s právom podania.
<b>Prijímajúca strana</b>	Strana opačná oproti podávajúcej strane.
<b>Výmena</b>	Postupnosť jedného alebo viacerých úderov začínajúca podaním a trvajúca dovtedy, pokiaľ je košík v hre.
<b>Úder</b>	Pohyb hráčovej rakety s úmyslom udrieť 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.
- 1.2 Čiary vyznačujúce kurt musia byť dobre viditeľné, najlepšie bielej alebo žltej farby.
- 1.3 Všetky čiary sú súčasťou plochy, ktorú vyznačujú.
- 1.4 Stĺpiky na sieť sú vysoké 1,55 m od povrchu kurtu a sú v kolmej polohe, keď je sieť napnutá, ako sa uvádza v pravidle 1.10.
- 1.5 Stĺpiky sú umiestnené na čiaraх pre štvorhru, ako sa uvádza na obrázku A, bez ohľadu na to, či sa hrá dvojhra alebo štvorhra. Stĺpiky nepresahujú do kurtu cez postranné čiary.
- 1.6 Sieť má byť vyrobená z jemnej šnúry tmavej farby s rovnomernou hustotou a s okom od 15 mm do 20 mm.
- 1.7 Sieť má šírku 760 mm a dĺžku 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 sú 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 postrannými čiarami pre štvorhru.
- 1.11 Medzi koncami siete a stĺpikmi nie je medzera. Ak je to nevyhnutné, sieť sa priväzuje po celej svojej šírke ku stĺpikom.

OBRÁZOK A



- Poznámka:*
- 1) *Dĺžka uhlopriečky úplného kurtu = 14.723 m.*
  - 2) *Zobrazený kurt sa môže použiť na dvojhru aj na štvorhru.*
  - 3) *\*\* Voliteľné testovacie značky uvedené na obrázku B.*

## **2. KOŠÍK**

2.1 Košík je vyrobený z prírodného alebo syntetického materiálu. Bez ohľadu na to, z akého materiálu je košík vyrobený, musia byť jeho letové vlastnosti vo všeobecnosti zhodné s letovými vlastnosťami košíka vyrobeného z prírodného peria upevneného v korkovej hlavičke pokrytej tenkou vrstvou kože.

### **2.2 Pierkový košík**

- 2.2.1 Košík tvorí 16 pierok upevnených v hlavičke.
- 2.2.2 Dĺžka pierka sa meria od konca pierka až po hlavičku a každé pierko má rovnakú dĺžku v rozpätí 62 až 70 mm.
- 2.2.3 Vrcholy pierok tvoria kružnicu s priemerom 58 až 68 mm.
- 2.2.4 Pierka sú pevne spojené niťou alebo iným vhodným materiálom.
- 2.2.5 Hlavička má priemer 25 až 28 mm, s oblým zakončením spodnej časti.
- 2.2.6 Košík váži 4,74 až 5,50 gramu.

### **2.3 Iné ako pierkové košíky**

- 2.3.1 Prírodné perie nahradzuje suknicia alebo syntetické napodobeniny pierok.
- 2.3.2 Hlavička košíka 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%.

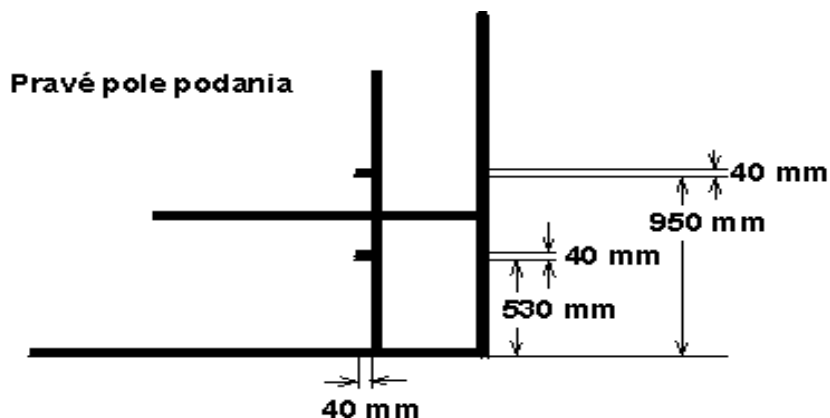
2.4 Za predpokladu, že sa košík nebude odlišovať vzhľadom, rýchlosťou letu ani letovými vlastnosťami, je možná modifikácia vyššie uvedených špecifikácií, pokiaľ ju schváli príslušná členská organizácia, a to na miestach, kde je použitie štandardného košíka nevhodné z dôvodu atmosférických podmienok - nadmorskej výšky alebo podnebia.

## **3. TESTOVANIE RÝCHLOSTI KOŠÍKA**

3.1 Pri testovaní košíka je potrebné do košíka udrieť plnou silou spodným úderom, ktorý zasiahne košík nad zadnou čiarou kurtu. Košík musí byť odpálený šikmo dohora rovnobežne s postrannými čiarami.

- 3.2 Košík správnej rýchlosti dopadne do vzdialenosti v rozmedzí 530 až 990 mm pred protiľahlú zadnú čiaru kurtu, ako je to vyznačené na obrázku B.

## OBRÁZOK B



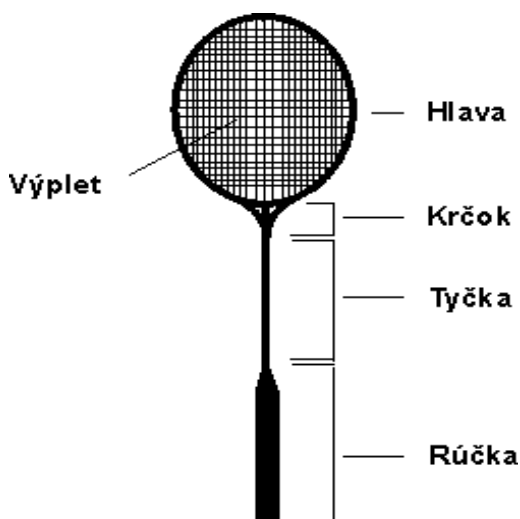
Voliteľné testovacie značky pre kurt na štvorhru rozmery značky 40 x 40 mm

## 4. RAKETA

- 4.1 Raketa sa skladá z rámu, ktorý nepresahuje celkovú dĺžku 680 mm a celkovú šírku 230 mm. Hlavné časti rakety sú opísané v pravidlách 4.1.1 až 4.1.5 a zobrazené na obrázku C.

- 4.1.1 Rúčka je časť rakety slúžiaca hráčovi na uchopenie rakety.
- 4.1.2 Výplet je časť rakety, ktorá slúži hráčovi na zasiahnutie košíka.
- 4.1.3 Hlava rakety ohraničuje výplet.
- 4.1.4 Tyčka spája rúčku a hlavu rakety (podlieha pravidlu 4.1.5).
- 4.1.5 Krčok (ak sa nachádza na rakete) spája tyčku s hlavou rakety.

## OBRÁZOK C



### 4.2 Výplet:

- 4.2.1 je plochý a pozostáva zo strún striedavo prevlečených alebo pripevnených k

sebe v miestach prekríženia. Výplet je celkovo rovnomerný, predovšetkým nie je redší uprostred pri porovnaní s ostatnou plochou;

4.2.2 nepresahuje 280 mm na dĺžku a 220 mm na šírku. Výplet môže zasahovať do oblasti, v ktorej by bol inak krčok rakety, a to za predpokladu, že:

4.2.2.1 šírka takto zväčšenej plochy výpletu nepresiahne 35 mm;

4.2.2.2 celková dĺžka výpletu nepresiahne 330 mm.

#### **4.3 Raketa:**

4.3.1 nemá žiadne pripojené časti alebo výstupky, pokiaľ nie sú výlučne a výhradne určené na obmedzenie alebo zabránenie opotrebovaniu alebo vibráciám rakety, na rozdelenie hmotnosti alebo pripevnenie rúčky šnúrkou k ruke hráča, a pokiaľ ich rozmery a umiestnenie zodpovedajú týmto účelom;

4.3.2 nemá žiadne zariadenie, ktoré by hráčovi umožnilo podstatne meniť tvar rakety.

## **5. VYBAVENIE A SÚLAD S PREDPISMI**

### **5.1 Súlad s predpismi**

Svetová bedmintonová federácia (BWF) rozhoduje o všetkých otázkach týkajúcich sa súladu akejkoľvek rakety, košíka, vybavenia alebo prototypu používaných pri hre s uvedenými požiadavkami. Overenie súladu sa môže vykonať z vlastnej iniciatívy BWF alebo na základe žiadosti akejkoľvek strany vrátane hráčov, funkcionárov, výrobcov vybavenia, národných organizácií alebo ich členov podanej v dobrej viere.

## **6. LOSOVANIE**

6.1 Pred začiatkom hry sa uskutoční losovanie a strana, ktorá zvíťazila v losovaní, si podľa pravidiel 6.1.1 alebo 6.1.2 zvolí:

6.1.1 či bude podávať alebo prijímať ako prvá,

6.1.2 na ktorej strane kurtu začne hrať.

6.2 Porazenej strane pri losovaní ostáva zostávajúca voľba.

## **7. BODOVANIE**

7.1 Zápas sa hrá na dva víťazné sety, pokiaľ nebolo stanovené inak. (Stanovy BWF, oddiely 4.1.3 a 4.1.4).

7.2 Víťazom setu sa stáva strana, ktorá ako prvá dosiahne 21 bodov, s výnimkou prípadov uvedených v pravidlách 7.4 a 7.5.

7.3 Bod získava strana, ktorá vyhrala výmenu. Strana vyhráva výmenu, ak sa strana súpera dopustí chyby alebo ak sa košík dostane mimo hru po dotyku 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, podáva v nasledujúcom sete ako prvá.

## 8. ZMENA STRÁN

8.1 Hráči menia strany:

8.1.1 po skončení 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 prvýkrát dosiahne 11 bodov.

8.2 Ak si hráči zabudnú vymeniť strany tak, ako je uvedené v pravidle 8.1, urobia tak čo najskôr po zistení chyby a košíku mimo hry. Platí aktuálny stav zápasu.

## 9. PODANIE

9.1 Podanie je vykonané správne, ak:

9.1.1 žiadna strana nespôsobuje zbytočné zdržiavanie podania, keď sú podávajúci a prijímajúci pripravení na podanie;

9.1.2 po dokončení spätného pohybu hlavy rakety podávajúceho sa každé zdržanie začiatku podania (pravidlo 9.2) považuje za zbytočné zdržiavanie podania;

9.1.3 podávajúci a prijímajúci stoja vo vnútri protiľahlých polí podania (obrázok A) a nedotýkajú sa čiar ohraničujúcich tieto polia podania;

9.1.4 časti oboch nôh podávajúceho aj prijímajúceho hráča sa dotýkajú povrchu kurtu a zostávajú bez pohybu od začiatku podania (pravidlo 9.2) až do jeho dokončenia (pravidlo 9.3);

9.1.5 raketa podávajúceho hráča musí najprv zasiahnuť hlavičku košíka;

9.1.6 celý košík sa v okamihu zásahu raketou podávajúceho hráča musí nachádzať nižšie ako 1,15 m od povrchu kurtu;

9.1.7 pohyb rakety podávajúceho hráča pokračuje plynule napred od začiatku podania (pravidlo 9.2) až do dokončenia podania (pravidlo 9.3);

9.1.8 košík letí z rakety podávajúceho hráča dohora cez sieť, a pokiaľ sa nezachytí, dopadne do poľa podania prijímajúceho hráča (na alebo medzi čiary ohraničujúce túto plochu);

9.1.9 pri pokuse o podanie nesmie podávajúci hráč minúť košík.

9.2 Keď sú hráči pripravení na podanie, je začiatkom podania prvý pohyb hlavy rakety podávajúceho hráča smerom dopredu.

9.3 Po začatí podania (pravidlo 9.2) je podanie dokončené, keď raketa podávajúceho hráča zasiahne košík, alebo ak pri pokuse o podanie podávajúci hráč minie košík.

9.4 Podávajúci hráč nepodáva, kým nie je prijímajúci hráč pripravený. Pokiaľ sa

však prijímajúci hráč pokúsi podanie vrátiť, má sa za to, že bol pripravený.

- 9.5 Pri štvorhre počas podávania (pravidlo 9.2, 9.3) môžu spoluhráči na vlastnej strane kurtu zaujať akúkoľvek pozíciu, pokiaľ nebránia vo výhlade podávajúcemu hráčovi alebo prijímajúcemu protihráčovi.

## **10. DVOJHRA**

### **10.1 Časti kurtu na podanie a na príjem podania**

10.1.1 Hráč podáva z pravého poľa podania alebo prijíma v pravom poli, ak podávajúci hráč nezískal bod alebo dosiahol párný 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 sa košík nedostane mimo hru (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 na podanie a na príjem podania**

11.1.1 Hráč na podávajúcej strane podáva z pravého poľa podania, ak podávajúca strana nezískala bod alebo získala párný 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 nemenia príslušné polia podania, až kým pri podaní svojej strany nezískajú bod.

11.1.6 Podanie sa vždy podáva z príslušného poľa podania podľa počtu bodovpodávajúcej 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 odbijajú košík z akejkolvek pozície na kurte príslušnej strany, kým sa košík nedostane mimo hru (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.

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 nepodáva ani neprijíma podanie mimo poradia ani neprijíma 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 K chybnému postaveniu pri podaní dochádza, keď hráč:

12.1.1 podával alebo prijímal podanie mimo poradia, alebo

12.1.2 podával alebo prijímal z chybného poľa podania.

12.2 Zistená chyba podania sa musí opraviť, pričom platí aktuálny stav.

## **13. CHYBY**

K chybe dochádza:

13.1 pri nesprávnom podaní (pravidlo 9.1);

13.2 ak sa košík pri podaní:



- 13.2.1 zachytí do siete a zostane uchytený vo vrchnej časti;
- 13.2.2 po prejdení ponad sieť zachytí do siete;
- 13.2.3 odbije spoluhráčom prijímajúceho hráča;

### 13.3 ak košík počas hry:

- 13.3.1 dopadne za hranice kurtu (t.j. nie na hraničnú čiaru alebo do poľa medzi hraničnými čiarami);
- 13.3.2 neprejde ponad sieť;
- 13.3.3 dotkne sa stropu alebo bočných stien;
- 13.3.4 dotkne sa tela alebo odevu hráča;
- 13.3.5 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. Členské organizácie majú právo tieto úpravy zrušiť.)*
- 13.3.6 sa zachytí a zostane na rakete a následne vyletí pri vykonaní úderu;
- 13.3.7 je zasiahnutý dvakrát za sebou jedným hráčom. Avšak košík, ktorý v jednom údere zasiahne hlavu rakety a oblasť výpletu rakety neznamená chybu;
- 13.3.8 je zasiahnutý postupne hráčom a jeho spoluhráčom,
- 13.3.9 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 stĺpikov 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 po tom, 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 pravidla 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 podáva skôr ako je prijímajúci hráč pripravený (pravidlo 9.5);
- 14.2.2 ak sa pri podaní dopustia 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 hlavička sa úplne 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 akejkoľvek neočakávanej alebo náhodnej situácii.

14.3 Po nariadení „nového košíka“ sa priebeh hry od posledného podania nezapočítava a hráč, ktorý naposledy 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 plynuje pokračuje od prvého podania až do skončenia zápasu s výnimkami uvedenými v pravidlách 16.2 a 16.3.

### **16.2 Prestávky:**

- 16.2.1 počas každého setu nepresahujú 60 sekúnd, keď sa dosiahne 11 bodov;
- 16.2.2 nepresahujúce 120 sekúnd medzi prvým a druhým setom a medzi druhým a tretím setom sú povolené vo všetkých zápasoch.  
(V prípade televíznych prenosov môže vrchný rozhodca pred zápasom rozhodnúť, že prestávky podľa pravidla 16.2 budú povinné a ich dĺžka sa pevne stanoví.)

### **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 osobitných okolností môže dať vrchný rozhodca pokyn hlavnému rozhodcovi, 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 Hra sa za žiadnych okolností nezdržuje, aby mohol hráč nabrat' sily, chytiť dych alebo prijať radu.
- 16.4.2 Hlavný rozhodca ako jediný rozhoduje o zdržovaní 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:

- 16.6.1 úmyselne nespôsobuje zdržanie alebo prerušenie hry;
- 16.6.2 úmyselne neupravuje ani nepoškodzuje košík, aby zmenil jeho rýchlosť alebo letové vlastnosti;
- 16.6.3 sa nespráva urážlivo alebo nenáležite;
- 16.6.4 sa nechová iným nenáležitým 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 strany, ktorá sa previnila;
  - 16.7.1.2 potrestaním strany, ktorá sa previnila, „chybou“, ak už bola strana napomínaná;
  - 16.7.1.3 potrestaním strany, ktorá sa previnila, „chybou“, v prípade hrubého priestupku alebo porušenia pravidla 16.2.
- 16.7.2 Pri udelení chyby strane (pravidlo 16.7.1.2 alebo 16.7.1.3) hlavný rozhodca okamžite upovedomí vrchného rozhodcu, ktorý má právo stranu, ktorá sa previnila, diskvalifikovať.

## 17. FUNKCIONÁRI A PROTESTY

- 17.1 Vrchný rozhodca celkovo zodpovedá za priebeh turnaja alebo majstrovstiev, ktorých súčasťou je predmetný zápas.
- 17.2 Hlavný rozhodca, ak je určený, zodpovedá za zápas, kurt a jeho najbližšie okolie. Hlavný rozhodca má povinnosť informovať vrchného rozhodcu.
- 17.3 Rozhodca pre podanie má povinnosť hlásiť chyby pri podaní podávajúceho hráča, ak k nim došlo (pravidlo 9.1.2 až 9.1.9).
- 17.4 Čiarový rozhodca signalizuje, či košík dopadol do kurtu alebo mimo neho a to na čiare/čiarach, ktorá mu bola pridelená/ktoré mu boli pridelené.
- 17.5 Rozhodnutie rozhodcu je konečné vo všetkých prípadoch, za ktoré daný rozhodca zodpovedá, s výnimkou prípadu:
  - 17.5.1 keď je podľa názoru hlavného rozhodcu bezpochyby zrejmé, že čiarový rozhodca urobil nesprávne rozhodnutie. Hlavný rozhodca vtedy zmení rozhodnutie

čiarového rozhodcu;

17.5.2 keď sa používa systém okamžitého preskúmania. Tento systém rozhodne o každom proteste proti rozhodnutiu čiarového rozhodcu (stanovy BWF, oddiel 4.1.8).

17.6 Hlavný rozhodca:

17.6.1 dodržiava a presadzuje Pravidlá bedmintonu, najmä hlási „chybu“ alebo „nový košík“, pokiaľ nastane príslušná situácia;

17.6.2 rozhoduje o všetkých sporných prípadoch, pokiaľ bol protest vznesený ešte pred nasledujúcim podaním;

17.6.3 zabezpečuje, aby boli hráči a diváci informovaní o vývoji zápasu;

17.6.4 po konzultácii s vrchným rozhodcom určuje a odvoláva čiarových rozhodcov a rozhodcu pre podanie;

17.6.5 pokiaľ nie je určený ďalší technický funkcionár, zabezpečuje výkon jeho funkcií;

17.6.6 pokiaľ určený funkcionár nemôže rozhodnúť, rozhoduje sám alebo vyhlasuje „nový košík“;

17.6.7 zaznamenáva a hlási vrchnému rozhodcovi všetky okolnosti súvisiace s porušením pravidla 16;

17.6.8 postupuje vrchnému rozhodcovi všetky nevyriešené protesty týkajúce sa výlučne výkladu pravidiel. (Takéto protesty sa musia podať pred odohraním nasledujúceho podania, alebo, ak sa zápas skončil, predtým, ako protestujúca strana opustí kurt).