



PRAVILNIK REKREATIVNE LIGE V BADMINTONU 2021

1. SPLOŠNE DOLOČBE

- a) Pravila urejajo potek tekmovanja rekreativne badminton lige, ki ga organizira in vodi vodstvo tekmovanja (UŠZM). Za vse informacije je na voljo vodja lige Žiga Dobaj, 040 573 506, e-mail: ziga@zdravazabava.com.
- b) Pravico do udeležbe imajo vsi člani Zdrave Zabave in vse osebe stare vsaj 18 let ali mlajše (po presoji vodstva lige).
- c) Vsi tekmovalci sodelujejo na lastno odgovornost, organizator nima zdravstvene službe.
- d) Tekmovanje bo organizirano v konkurenci posameznikov tako za ženske kot moške. V primeru nezadostnega števila prijav za izvedbo ločenih lig v ženski in moški kategoriji, se omenjeni kategoriji združita v okviru mešene kategorije. Slednje mora potrditi tudi vodstvo lige.
- e) Pred pričetkom lige mora vsak igralec podpisati pristopno izjavo, da se strinja s pravilnikom rekreativne badminton lige.

2. SISTEM TEKMOVANJA

- a) Smernice sistema tekmovanja, ki se jih bo organizator poskušal držati so najprej skupine, nato pa enojni KO sistem na izpadanje.
- b) Tekmovanje bo potekalo v treh fazah:
 1. del (skupinski del): *round robin* (vsak igra z vsakim), kjer osem po točkah najboljših igralcev skupinskega dela napreduje v naslednjo fazo tekmovanja. V primeru dveh skupin si napredovanje zagotovijo prvi štirje igralci po točkah skupine A in B.
 2. del tekmovanja (četrfinale): na podlagi razvrstitve skupinskega dela se določijo pari četrfinala po naslednjem sistemu:

	I.	II.	III.	IV.
a.) primer za eno skupino	A1:A8	A2:A7	A3:A6	A4:A5
b.) primer za dve skupini	A1:B4	A2:B3	B1:A4	B2:A3

3. del (final4 turnir) – štirje četrtfinalni zmagovalci se v sklepnem dejanju lige najprej pomerijo v polfinalu in kasneje še za 3. in 1. mesto:

1. polfinale	zmagovalec I : zmagovalec III
2. polfinale	zmagovalec II : zmagovalec IV

- a) Vodstvo si pridržuje pravico do naknadne spremembe tekmovalnega sistema glede na število prijavljenih igralcev.
- b) Vodstvo ima pravico do spremembe že objavljenega urnika dvobojev zaradi objektivnih okoliščin. O spremembi urnika mora vodstvo tekmovanja obvestiti dotične igralcev najmanj 24 ur pred prvotno predvideno tekmo.



3. TOČKOVANJE IN DOLOČITEV VRSTNEGA REDA

- a) Zmaga igralcu prinese 2 točki, poraz 0 točk.
- b) V kolikor se igralca sama ne uspeeta dogovoriti za termin igranja, to sporočita vodji lige, ki poskuša urediti nadomestni termin. V primeru, da se dvoboj ne odigra, se obema igralcema pripiše 0 točk.
- c) Igralec, ki določenega dvoboja ne more odigrati ali ga prestaviti na drug termin, mora to čimprej javiti nasprotniku in o vsem tem obvestiti vodjo lige. Igralcu, ki je dvoboj predal, se avtomatično pripiše 0 točk, njegovemu nasprotniku pa pripiše zmago z rezultatom 21:0, 21:0 in 2 točki.
- d) V primeru, da se igralec dva krat ne udeleži tekem po aktualnem razporedu in o tem ne obvesti svojega nasprotnika ter vodjo lige, ima vodstvo lige pravico, da ga izključi iz nadaljnega tekmovanja. V primeru izstopa igralca iz lige se vsi njegovi rezultati brišejo.

4. RAZPORED IGRANJA IN LESTVICA

- a) Organizator bo glede na sistem tekmovanja in število prijavljenih igralcev pred začetkom tekmovanja objavil razpored tekem in povezavo do aktualne lestvice na spletni strani Zdrave Zabave.
- b) Končna razvrstitev igralcev v skupinskem delu tekmovanja se določi na podlagi:
 - I. Skupnega števila osvojenih točk;
 - II. Če dva igralca dosežeta enako število točk, je zmagovalec medsebojne tekme uvrščen višje.
 - III. Če trije ali več igralcev doseže enako število točk, je višje uvrščeni igralec tisti, ki ima večjo razliko med vsemi dobljenimi in vsemi izgubljenimi seti. Če sta po tem kriteriju dva igralca še vedno izenačena, je zmagovalec medsebojne tekme uvrščen višje.
 - IV. Če trije ali več igralcev doseže enako število točk in so izenačeni tudi v razliki med vsemi dobljenimi in vsemi izgubljenimi seti, je višje uvrščeni igralec tisti, ki ima večjo razliko med vsemi dobljenimi in vsemi izgubljenimi točkami. Če sta po tem kriteriju dva igralca še vedno izenačena, je zmagovalec medsebojne tekme uvrščen višje.
 - V. Če so tudi po tem kriteriju trije ali več igralci izenačeni, se vrstni red določi z žrebom.

5. VPIS REZULTATOV IN OBVEŠČANJE

- a) Da bo komunikacija med udeleženci in vodjo lige lažje potekala, bodo igralci pred pričetkom lige dodani v skupino (npr. Whatsapp), kamor bodo sporočali rezultate dvobojev in ostale aktualne zadeve povezane z ligo (razporedi, nadomestni termini, ipd.).
- b) Takoj po končanem dvoboju mora eden izmed igralcev (zmagovalec) sporočiti rezultat dvoboja v omenjeno skupino.
- c) Vsak izmed igralcev je dolžan sporočiti verodostojen rezultat, ki ga potrdita oba igralca.
- d) Vodja lige je dolžan rezultate sproti vpisovati in voditi lestvico, ki je dostopna na spletni strani organizatorja (točka 5., člen a.).

6. SOJENJE

Tekmovalci si sodijo sami - po pravilih BWF! V slučaju spora se kontaktira organizatorja, ki odloči.

7. FAIR PLAY

Organizator si pridržuje pravico, da če se pojavi nešportno vedenje, predajanje tekem brez boja, poročanje napačnih rezultatov in podobno, se dotičnemu igralcu brišejo točke ali se ga izključi iz lige.



8. PRAVILA LIGE (POVZETEK)

Tekme se igrajo po pravilih Svetovne badmintonske zveze BWF.

4.1 SISTEM ŠTETJA

- a) Igra sestoji iz dveh dobljenih setov, v kolikor ni dovoljeno drugače.
- b) Set zmagata stran, ki prva zbere 21 točk, razen v primerih, ki jih navajata člena d.) in e.).
- c) Stran, ki zmaga v reliju, doda točko svojemu seštevku. Stran zmaga v reliju, če nasprotna stran napravi napako, ali če žogica ni več v igri, ker se je dotaknila površine igrišča znotraj nasprotnikove strani igrišča.
- d) Pri rezultatu »20 oba/vsi« zmaga stran, ki prva doseže prednost dveh točk.
- e) Pri rezultatu »29 oba/vsi« zmaga stran, ki prva doseže trideseto točko.
- f) Stran, ki osvoji set, v naslednjem servira prva.

4.2 MENJAVA STRANI IGRIŠČA

- a) Igralci zamenjajo strani igrišča: po končanem prvem setu, po končanem drugem setu, če je potrebno odigrati še tretjega in v tretjem setu, ko ena stran prva doseže 11 točk.
- b) Če igralci ne zamenjajo strani igrišča, kot je to navedeno v členu a.), jih zamenjajo takoj, ko se napaka ugotovi in žogica ni v igri. Rezultat se pri tem ne spremeni.

4.3 SERVIS

- a) Pri pravilnem servisu:
 - I. ne sme nobena stran povzročiti nepotrebnega zastoja pri izvedbi servisa, potem ko sta server in sprejemnik pripravljena na servis.
 - II. Po zaključnem vzratnem gibu glave serverjevega loparja, se vsak zastoj pri začetku servisa (člen b.)) smatra kot neupravičen položaj.
 - III. server in prejemnik stojita znotraj diagonalno nasprotnih servisnih polj (skica A) pri čemer se ne smeta dotikati mejnih črt servisnega polja;
 - IV. vsaj del obeh stopal serverja in prejemnika mora ostati v stalnem mirujočem stiku s površino igrišča od začetka servisa (člen b.)) do zaključka njegove izvedbe (člen c.));
 - V. se mora serverjev lopar najprej dotakniti kapice žoge; mora biti v trenutku udarca po žogici vreteno serverjevega loparja usmerjeno navzdol;
 - VI. se mora gib serverjevega loparja nadaljevati zvezno od začetka (člen b.)) do konca servisa (člen c.));
 - VII. mora žoga leteti navzgor od serverjevega loparja in preko mreže, tako da pristane, če ni prej prestrežena, v servisnem polju igralca, ki servis prejema (to je na mejnih črtah ali znotraj njih);
 - VIII. pri poskusu serviranja server ne sme zgrešiti žoge.
- b) Potem ko so igralci pripravljene na servis, se kot začetek servisa šteje prvi gib glave serverjevega loparja v smeri naprej.
- c) Po začetku servisa (BP 9.2) je servis zaključen, ko serverjev lopar udari po kapici žoge, ali ko server pri poskusu servisa žogo zgreši.
- d) Server ne sme servirati, dokler prejemnik ni pripravljen. Vendar pa se šteje, da je prejemnik pripravljen, če skuša servis vrniti.



4.4 IGRE POSAMEZNIKOV

- a) Servisna in prejemna polja
 - I. Igralci servirajo iz svojega desnega servisnega polja in prejemajo servis v svojem desnem prejemnem polju, kadar ima server v tem setu nič ali sodo število točk.
 - II. Igralci servirajo iz svojega levega servisnega polja in prejemajo servis v svojem levem prejemnem polju, kadar ima server v tem setu liho število točk.
- b) **ZAPOREDJE IGRANJA IN POLOŽAJ IGRIŠČA**
 - I. V reliju server in prejemnik udarjata žogo izmenično, vsak od njiju iz poljubne točke na svoji strani mreže, dokler je žoga v igri.
- c) **ŠTETJE IN SERVIRANJE**
 - I. Če zмага v reliju server, šteje točko in nato ponovno servira iz drugega servisnega polja.
 - II. Če zмага v reliju prejemnik (BP 7.3), šteje točko in postane novi server.

9. NAGRADE

- a.) Razglasitev najboljših treh posameznikov v badmintonu takoj po končani finalni tekmi (maj 2021).
- b.) Podelitev pokalov in medalj najboljšim trem igralcem.
- c.) Prvi trije igralci prejmejo tudi praktične nagrade, ki so znane vnaprej ob samem razpisu lige.

10. POSEBNA DOLOČILA

- a) Vsak tekmovalec nastopa na lastno odgovornost. Organizator ne prevzema nobene odgovornosti zaradi odtujitve in/ali uničenja osebne lastnine s strani tretjih oseb v času izvedbe tekmovanja. Prav tako organizator ne prevzema nobene odgovornosti zaradi morebitnih poškodb, ki bi nastale kot posledica igre.
- b) Vodstvo rekreativne badminton lige opravlja funkcijo prvostopenjskega pritožbenega organa. Drugostopenjski pritožbeni organ sestavlja vodstvo rekreativne badminton lige in predstavnik UŠZM.

11. HIŠNI RED V DVORANI

- a) Igralci morajo imeti ustrezno dvoransko športno obutev.
- b) Upoštevanje higienskih priporočil za preprečevanje okužb s SARS-CoV-2 za uporabo notranjih športno rekreacijskih objektov in površin:
https://www.nijz.si/sites/www.nijz.si/files/uploaded/priporocila_za_notranje_sportno_rekreativne_objekte_in_povrsine_01102020_koncna.pdf
- c) Upoštevanje higienskih priporočil za preprečevanje okužb s SARS-CoV-2 za športna tekmovanja:
https://www.nijz.si/sites/www.nijz.si/files/uploaded/priporocila_za_organizacijo_klubskih_sportnih_tekmovanj_covid-19_01102020_koncna.pdf
- d) Gibanje v obutvi od zunaj je dovoljeno izključno po hodnikih.
- e) Igralci morajo zunanjo obutev pustiti v garderobah.
- f) Vnos alkoholnih pijač na igralni prostor ter vstop oz. igranje vinjenim osebam je strogo prepovedan.