الفصل الرابع

قانون الريشة الطائرة

تعاريف

اللاعب : أي شخص يلعب الريشة الطائرة

المباراة : أساس المنافسة في الريشة الطائرة بين منافسي الجانبين و في كل واحد منهما يوجد لاعب أو لاعبين.

الفردي: مباراة ذات لاعب واحد في كلا الجانبين المتنافسين.

الزوجي:مباراة ذات لاعبين في كلا الجانبين المتنافسين.

الجانب المرسل : الجانب الذي له حق الإرسال.

الجانب المستقبل: الجانب المعاكس للجانب المرسل.

التداول:التوالي في ضربة أو أكثر و التي تبدأ بالإرسال و إلى أن تتوقف الريشة من اللعب.

١ – المادة الأولى :الملعب و تجهيزات الملعب (Court & Eguipment Court)

١–١ يجب أن يكون الملعب مستطيل الشكل و محددا" بخطوط عرضها ٤٠ ملم كما في الشكل (أ)

١–٢يجب أن تكون الخطوط مميزة و واضحة بسهولة و يفضل تلوينها باللون الأبيض أو الأصفر.

١–٣ جميع الخطوط تكون جزءا من المساحة المحددة للملعب.

١-٤ يجب أن يكون ارتفاع القوائم ١.٥٥ متر عن سطح ارض الملعب و عندما تنصب (تشد) الشبكة كما هي في الفقرة ١-١٠ يجب أن تكون عمودية(على ارض الملعب) و أن لا يتجاوز القوائم إلى داخل ارض الملعب

١-٥ يجب أن توضع القوائم على الخطوط الجانبية للملعب الزوجي كما في الشكل (أ) في اللعب الفردي والزوجي .

١-٦ يجب أن تصنع الشبكة من خيوط رفيعة و داكن اللون و ذات فتحات متساوية أبعادها لا تقل عن ١٥ ملم و لا تتجاوز ٢٠ ملم.

١-٧يجب أن يكون عرض الشبكة ٧٦٠ ملم و طولها لا يقل عن٦.١٠ متر.

١-٨القسم العلوي للشبكة يجب أن يحدد بشريط مزدوج (على طرفي الشبكة) ذات لون ابيض بعرض ٧٥ ملم يمر بداخله الحبل أو السلك الذي يشد الشبكة.

١-٩ يجب أن يشد و يثبت الحبل أو السلك في نهاية القوائم العلوية (الحافة العليا للقوائم).

١-١٠ ارتفاع قمة الشبكة عن سطح الأرض في منتصف الملعب يجب أن يكون ١.٥٢٤ متر و فوق الخطوط الجانبية للملعب الزوجي ١.٥٥ متر.

١-١١ يجب أن لا تكون هناك فواصل بين نهايات الشبكة و القوائم و في حالة الضرورة يمكن أن يربط عرض الشبكة بالقوائم.

٢ – المادة الثانية : الريشة (Shuttle)

٢-١ يمكن أن تصنع الريشة من مواد طبيعية أو صناعية و أياً كانت مواد صناعة الريشة يجب أن تكون الصفات المميزة للطيران بصورة عامة مشابهة لتلك المصنوعة من الريش الطبيعي مع قاعدة فلينية مغطاة بطبقة رقيقة من الجلد.

٢-٢ يجب أن تحتوي الريشة على ١٦ ريشة مثبتة على القاعدة.

٢-٣ يجب أن يكون الريش ذات شكل متحد في الطول عند قياسها من القمة إلى القاعدة بين ٦٢ ملم إلى ٧٠ ملم.

٢-٤ قمة رؤوس الريش تشكل دائرة قطرها يتراوح بين ٥٨ إلى ٦٨ ملم.

٢-٥ يجب أن تربط الريش بشكل محكم بخيط أو إي مادة مناسبة للتثبيت.

٢-٦ يجب أن يتراوح قطر القاعدة ما بين ٢٥ إلى٢٨ ملم مع استدارة في القاعدة.

٢-٧ يجب أن يكون وزن الريشة الطائرة ما بين ٤.٧٤ إلى ٥.٥٠ غرام.

٢-٨ الريش بدون ريش الطبيعية (الريش الصناعية)

٢-٨-١ يمكن تبديل الريش الطبيعية و القاعدة بمواد صناعية شبيهة لها.

٢-٨-٢ قاعدة الريشة وصفت في الفقرة٢-٦.

٢-٨-٣ المقاسات و الوزن يجب أن يكونا كما هو في الفقرات ٢-٣ و ٢-٤و ٢-٧ بسبب اختلاف الجاذبية و سائر خصوصيات المواد الصناعية بالنسبة للريش الطبيعية . فيمكن قبول بتغييرات إلى حد أقصاه ١٠%.

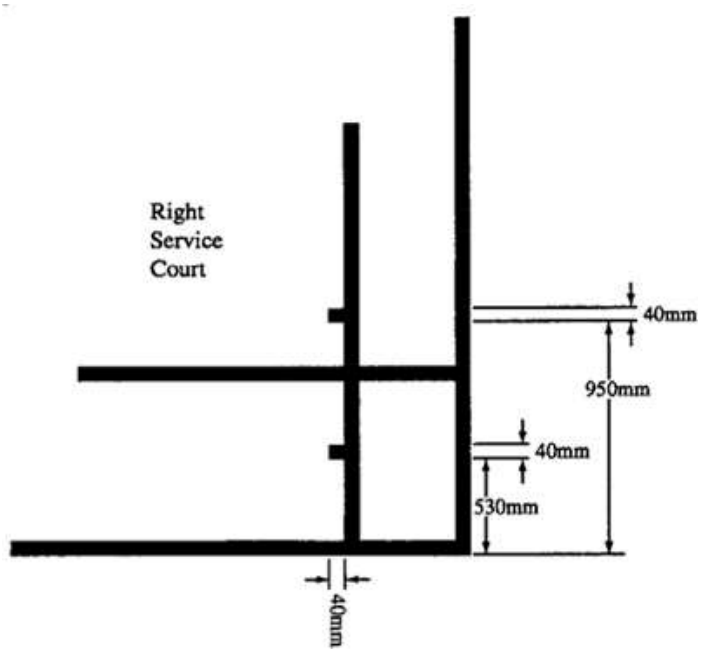
٢-٩ لا يسمح باختلاف في التصميم العام و السرعة و الطيران في المواصفات المذكورة أعلاه

ويمكن التعديل للتكيف مع المواصفات بعد طلب الاتحاد العضو في المناطق التي بسبب الظروف الجوية تبعا" للارتفاع و المناخ التي تجعل الريش الموحدة غير مناسبة.

٣ – المادة الثالثة : اختبار سرعة الريشة (Testing A Shuttle For Speed)

٣–١ لاختبار الريشة تستخدم ضربة تحت اليد بحيث تكون محل التلاقي (الاصطدام) مع الريشة فوق الخط العرضي الخلفي للملعب (كما هو في المخطط B)

٣–٢ الريشة ذات السرعة الصحيحة ستهبط على الأرض على ما لا يقل عن ٥٣٠ ملم و لا يزيد عن ٩٩٠ ملم من الخط العرضي الخلفي في الجهة الأخرى (كما هو في المخطط B)



الشكل (٨٩) يوضح موقع الريشة عند اختبارها

٤ – المادة الرابعة: المضرب (Racet)

٤–١ يجب أن يكون المضرب ذات إطار لا يتجاوز ٦٨٠ ملم في الطول و ٢٣٠ ملم في العرض و يتكون من الأجزاء الرئيسية كما هو موضح في الفقرات ٤–١–١ إلى ٤–١–٥ كما هي في المخطط ج.

٤-١-١ المقبض : هو ذلك الجزء من المضرب المعتمد لمسك المضرب به من قبل اللاعب/ة.

٤-١-٢ منطقة الأوتار : هو ذلك الجزء من المضرب الذي يعتمده اللاعب لضرب الريشة.

٤-١-٣ الرأس : يحيط بمنطقة الأوتار.

٤-١-٤ الساق : يصل المقبض بالرأس (تابع الفقرة ٤-١-٥)

٤-١-٥ الرقبة (عند وجودها) تصل الساق بالرأس.

٤-٢ منطقة الأوتار

٤-٢-١ يجب أن يكون سطح منطقة الأوتار مسطحا" و مؤلفا"من مجموعة من الأوتار المتقاطعة و المتشابكة في نقاط تلاقيها . كما يجب أن يكون تشابك الأوتار منسجما" بشكل عام بحيث تكون كثافة الأوتار واحدة في الوسط و الأطراف.

٤-٢-٢ يجب أن لا يزيد طوله عن ٢٨٠ و عرضه عن ٢٢٠ ملم . على أي حال فان الأوتار يمكن أن تمتد إلى منطقة الرقبة في هذه الحالة يجب أن لا يزيد الامتداد عن ٣٥ ملم وأن لا يتجاوز منطقة الأوتار عن ٣٣٠ ملم.

٤-٣ المضرب

٤-٣-١ يجب أن يكون خالياً من أي جسم إضافي سوى ما يوضع لتقوية المضرب و الأوتار أو لتوزيع الثقل أو المحافظة على المقبض كما إن وضع اللفافة على المقبض مجاز بحيث يكون وضعها مناسباً و وافياً للغرض. و

٤-٣-٢ يجب أن يكون خاليا" من أي وسيلة لتمكين اللاعب تغيير شكل المضرب مادوياً.

٥ –المادة الخامسة: التجهيزات المعترف بها (Eguipment Compliance)

إن الاتحاد الدولي للريشة الطائرة هو صاحب القرار في أية مسألة تتعلق بالمضرب أو الريشة أو التجهيزات أو أي وسيلة تستعمل في ممارسة لعبة الريشة الطائرة و مدى مطابقتها للمواصفات التي يحددها الاتحاد الدولي يمكن اتخاذ مثل هكذا قرار بمبادرة من الاتحاد أو بناء على طلب من أي جهة ذات مصلحة فيها بما في ذلك اللاعب و الإداريون أو المنتج للتجهيزات أو الاتحاد الوطني للعبة أو عضو في الاتحاد.

٦ – المادة السادسة : القرعة (toss)

٦–١ تجري القرعة قبل بدأ اللعب و الجانب الفائز بالقرعة يكون له حق اختيار انتخاب احد الفقرات ٦–١–١ أو ٦–١–٢

٦–١–١ الإرسال أو الاستقبال أولاً (بدايةً).

٦–١–٢ بدأ اللعب من احد جهتي الملعب.

٦–٢ الخاسر في القرعة يمارس حقه في اختيار الخيارات المتبقية من بعد .

٧ – المادة السابعة : نظام تسجيل النقاط (scoring)

٧–١ المباراة تتكون من أكثرية ثلاثة أشواط (يلعب الجانبان للفوز بشوطين من ثلاثة أشواط) ما لم يتفق على خلاف ذلك.

٧–٢ يفوز بالشوط الجانب الذي يصل أولا إلى ٢١ نقطة ، عدا ماهو مذكور في قانون ٧–٤ و٧–٥ .

٧–٣ بإمكان الجانبين المرسل والمستقبل بإضافة نقطة إلى نقاطه . راجع الفقرات ١٠–٣ أو ١١–٥ من القانون.

٧–٤ عند وصول التسجيل إلى (٢٠–الجميع) فإن الجانب الذي يحصل على نقطتين متتاليتين هو الذي يفوز بالشوط .

٧-٥ عند وصول التسجيل إلى(٢٩-الجميع) فإن الجانب الذي يحصل على النقطة (٣٠) قبل منافسه هو الذي يفوز بالشوط .

٧-٦ الفائز بالشوط يبدأ الإرسال في الشوط التالي.

٨- المادة الثامنة : تبديل نصفي الملعب (Change Of End)

٨-١ يجب على اللاعبين تبديل نصفي الملعب في :

٨-١-١ في نهاية الشوط الأول

٨-١-٢ قبل بداية الشوط الثالث (إذا وجد)

٨-١-٣ في الشوط الثالث أو في مباراة ذات شوط واحد عندما يصل احد الجانبين على النقطة (١١) .

٨-٢ إذا نسي اللاعبون تغيير نصفي الملعب كما هو في الفقرة ٨-١ يجب عليهم التغيير فور اكتشافها بشرط أن لا تكون الريشة في حالة اللعب . و تبقى النقاط المسجلة دون تغيير (كما هي).

٩- المادة التاسعة : الإرسال (service)

٩-١ في الإرسال الصحيح

٩-١-١ في حال اتخاذ الموضع الشخصي من قبل المرسل و المستقبل لا ينبغي على أي من الطرفين التأخير العمدي في تنفيذ الإرسال.

٩-١-٢ على المرسل و المستقبل الوقوف بشكل قطري و متعاكس بدون لمس الخطوط المحددة لمناطق الإرسال.

٩-١-٣ يجب أن يلامس على الأقل جزء من قدمي المرسل و المستقبل سطح ارض الملعب بثبات

(الفقرة ٩-٤) منذ لحظة بداية الإرسال إلى أن ينطلق الإرسال (الفقرة ٩-٥)

٩-١-٤ مضرب المرسل يجب أن يضرب قاعدة الريشة في بداية الضربة(الضربة الأولية)

٩-١-٥ يجب أن تكون الريشة كاملة تحت مستوي خصر المرسل في لحظة ضرب الريشة من قبل مضرب المرسل، ويعد الخصر خطاً وهمياً حول الجسم مواز للقسم السفلي من قاعدة ضلع المرسل .

٩-١-٦ في لحظة ضرب الريشة يجب أن يكون مسار ساق مضرب المرسل متجهاً نحو الأسفل بحيث يكون رأس المضرب بأكمله تحت يد المرسل حامل المضرب بأكمله .(انظر المخطط C)

٩-١-٧ حركة مضرب المرسل يجب أن تستمر للأمام منذ بداية الإرسال (فقرة ٩-٤) حتى انطلاق الإرسال.

٩-١-٨ يجب أن يكون انطلاق الريشة إلى أعلى من مضرب المرسل لعبورها فوق الشبكة و إذا لم يعترضها شيء تسقط في منطقة المستقبل (فوق أو داخل الخطوط المحددة).

٩-٢ إذا كان الإرسال غير صحيح لعدم مراعاة أي من الفقرات ٩-١-١ إلى ٩-١-٨ يحتسب خطاء على جانب الخاطئ (قانون المادة ١٣)

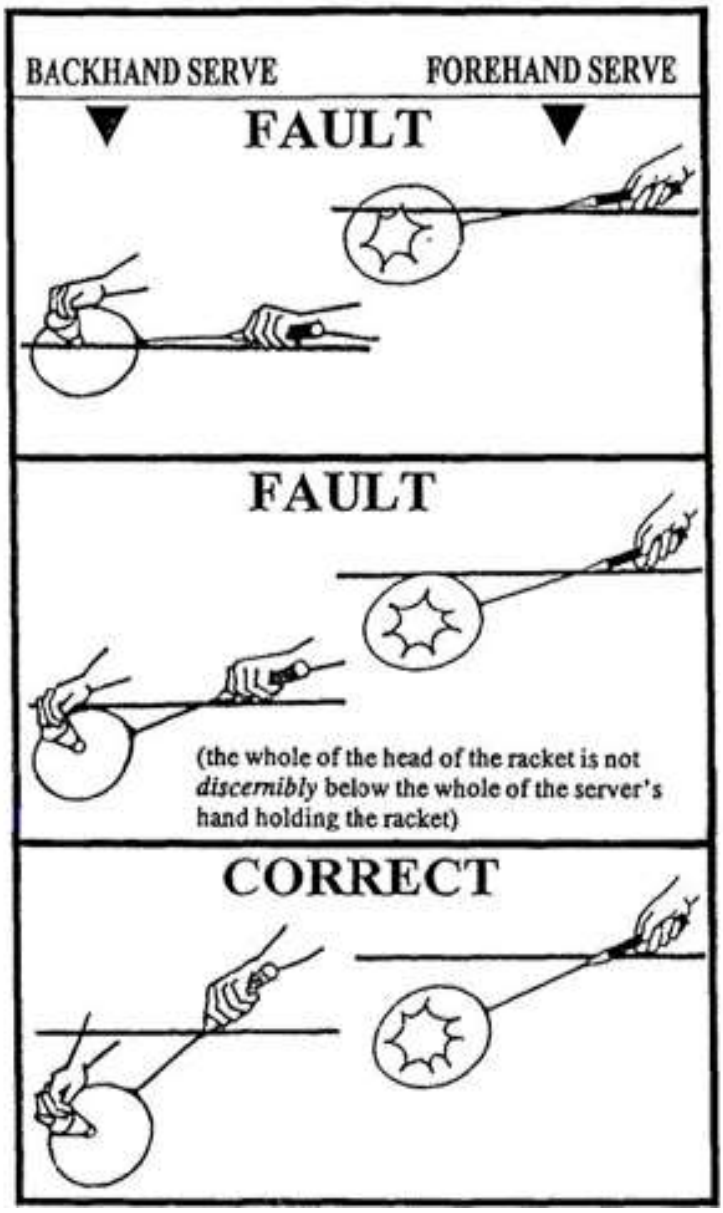
٩-٣ إذا قام المرسل بمحاولة الإرسال و أضاع الريشة . تعد خطاء.

٩-٤ عندما يأخذ اللاعبون مواقعهم فأن أول حركة لرأس مضرب المرسل باتجاه الأمام تكون بمثابة بدء الإرسال.

٩-٥ عند بدء (الفقرة ٩-٤) يعد الإرسال منطلقا في حالة ضرب الريشة بوساطة المضرب أو عند محاولة لضرب الإرسال و إضاعة الريشة من قبل المرسل.

٩-٦ على المرسل عدم الإرسال قبل أن يكون المستقبل مستعدا و يعد المستقبل مستعدا إذا حاول إعادة(رد) الإرسال.

٩-٧ في اللعب الزوجي يمكن لزملاء (شركاء) اللاعبين أن يتخذان أي موقع داخل الملعب بحيث لا يحجبان رؤية المرسل أو المستقبل المقابل.



الشكل (٩٠) يوضح اخطاء الارسال

١٠ – المادة العاشرة : اللعب الفردي (Singil)

١٠-١ ملعب الإرسال و الاستقبال

١٠-١-١ يرسل اللاعب و يستقبل من المكان الخاص به من الجهة اليمنى من الملعب إذا المرسل لم يكسب نقطة أو حائز على نقاط زوجية في ذلك الشوط.

١٠-١-٢ يرسل اللاعب و يستقبل من المكان الخاص به من الجهة اليسرى من الملعب عندما يكون النقاط التي سجلها في ذلك الشوط فردياً.

١٠-٢ تبقي الريشة في حالة التبادل بين المرسل و المستقبل إلى أن يحدث خطأ أو أن الريشة تتوقف عن اللعب (المادة ١٥)

١٠-٣ العد (التسجيل) و الإرسال

١٠-٣-١ إذا أرتكب المستقبل خطأ أو أن الريشة توقفت عن اللعب بسبب ملامسة سطح الأرض في داخل ملعب المستقبل . يحتسب نقطة للمرسل و يقوم المرسل بأداء الإرسال مرة أخرى من منطقة الإرسال المجاورة.

١٠-٣-٢ إذا ارتكب المرسل "خطأ" أو أن الريشة توقفت عن اللعب بسبب ملامسة الأرض في داخل ملعب المرسل . فان المرسل يفقد حقه في الإرسال و أن المستقبل يصبح مرسلاً فضلاً عن تسجيل نقطة له.

١١- قانون احدى عشر : اللعب الزوجي (Double)

١١-١ مناطق الإرسال والاستقبال .

١١-١-١ يجب على اللاعب المرسل أداء الإرسال من منطقة الإرسال اليمنى عندما لا يسجل اللاعب المرسل أو حتى ان سجل عدد من النقاط في الشوط الواحد .

١١-١-٢ يجب على اللاعب المرسل أداء الإرسال من منطقة الإرسال اليسرى عندما يسجل المرسل نقطة أو يضيف عدد من النقاط إلى نقاطه في الشوط الواحد .

١١-١-٣ يجب أن يبقى لاعب الاستقبال الذي قام بالإرسال الأخير في نفس منطقة الإرسال التي أرسل منها آخر إرسال وبالعكس على شريكي الإرسال .

١١-١-٤ إن اللاعب المستقبل الواقف في منطقة الإرسال المعاكسة للمرسل يجب أن يكون المستقبل .

١١-١-٥ يجب على اللاعبين أن لا يغيران مناطق إرسالهم الخاصة حتى يفوز بنقطة عندما يقوم المنافس بالإرسال .

١١-١-٦ في أي تبادل للإرسال يجب أن يستلم في منطقة الإرسال توافق تسجيل طرف المرسل الآخر .ماعدا ماهو مذكور في قوانين (١٢) .

١١-٢ يجب أن يرد الإرسال من قبل اللاعب المستقبل فقط. إذا لامست الريشة أو ردت الإرسال من قبل شريك المستقبل يحتسب خطأ و الجانب المرسل يكتسب نقطة واحدة.

١١-٣ التسجيل والإرسال :

١١-٣-١ اذا ربح المرسل تبادل الضربات فان المرسل يفوز بالنقطة ويرسل المرسل مرة أخرى من المنطقة المجاورة .

١١-٣-٢ إذا ربح المستقبل تبادل الضربات ، فإن المستقبل يفوز بالنقطة ويصبح المستقبل مرسلاً جديداً.

١١-٤ تعاقب الإرسال :في أي شوط يسري حق الإرسال بالتعاقب .

١١-٤-١ من المرسل الذي بدأ الشوط من منطقة الإرسال اليمنى .

١١-٤-٢ إلى شريك المستلم الأول ويكون الإرسال من منطقة الإرسال اليسرى .

١١-٤-٣ إلى شريك المرسل الأول.

١١-٤-٤ إلى المستقبل الأول .

١١-٤-٥ إلى المرسل الأول ..... وهكذا

١١-٥ على كل لاعب أن لا يخالف دوره في الإرسال والاستقبال ، أو يستقبل ارسالين متعاقبين في الشوط نفسه ما عدا ماهو مذكور في قوانين (١٢) .

١١-٦ يحق لأي من اللاعبين الطرف (الجهة) الفائز بالشوط أن يبدأ الإرسال من الشوط التالي كما يحق لأي من لاعبي الطرف الخاسر بالشوط أن يستقبل.

١٢ - المادة الثانية عشر : اشتباهات منطقة الإرسال (Service Court Errors)

١٢-١ ترتكب اشتباهات منطقة الإرسال إذا اللاعب:

١٢-١-١ أرسل أو استقبل في غير دوره

١٢-١-٢ أرسل أو استقبل من منطقة الإرسال الخاطئ .

١٢-٢ إذا اكتشف خطأ في منطقة الإرسال فإن الخطأ يصحح وتلغى النقطة المسجلة .

١٣ المادة الثالثة عشر : الأخطاء (Faults)

تعتبر خطاء إذا:

١٣-١ إذا لم يكن الإرسال صحيحا" (الفقرة ٩-١)

١٣-٢ في حالة إرسال الريشة:

١٣-٢-١ تعلقت في الشبكة وتبقى معلقة في أعلاها .

١٣-٢-٢ بعد عبور الريشة فوق الشبكة وتعلقت بالشبكة أو

١٣-٢-٣ تصطدم بشريك المستقبل .

١٣-٣ إذا كانت الريشة في اللعب :

١٣-٣-١ سقطت خارج الخطوط المحددة بالملعب (ليس على أو داخل الخطوط المحددة بالملعب)

١٣-٣-٢ تمر خلال أو تحت الشبكة .

١٣-٣-٣ أخفقت في اجتياز الشبكة (سقطت قبل العبور من الشبكة)

١٣-٣-٤ لامست السقف أو الجدران الجانبية

١٣-٣-٥ لامست الشخص أو ملابس اللاعب أو

١٣-٣-٦ لامست أي شيء آخر أو شخص خارج محيط منطقة اللعب.

(إذا دعت الضرورة بتناسب شكل البناء فان السلطة المحلية للريشة الطائرة من حقها ان تضع مقررات

(تعليمات) فرعية (جانبية) تعالج فيها الحالات الخاصة لملامسة الريشة للعوائق الموجودة)

١٣-٣-٧ في أثناء اللعب إذا الريشة لامست المضرب و علقت به (استقرت عليه)

١٣-٣-٨ إذا ضربت الريشة مرتين من قبل اللاعب نفسه ، ولكن إذا ضربت الريشة بالرأس أو منطقة أخرى من المضرب بضربة واحد لا تعد خطأ .

١٣-٣-٩ إذا ضربت من قبل اللاعب وزميله بالتتابع أو

١٣-٣-١٠ تمس مضرب اللاعب ولا تعبر باتجاه منطقة المنافس .

١٣-٤ إذا اللاعب في اللعب

١٣-٤-١ لمس الشبك أو أعمدتها بمضربه أو بجسمه أو ملابسه

١٣-٤-٢ تجاوز حدود ملعب المنافس فوق الشبكة بمضربه أو جسمه ، إذا كان أول اصطدام (تلامس) مع الريشة لم تكن في جهة ملعب الضارب (يمكن للضارب على اي حال متابعة الريشة فوق الشبكة بمضربه في حالة استمرارية الضربة) .

١٣-٤-٣ تجاوز حدود ملعب المنافس من تحت الشبكة بمضربه أو جسمه مما يسبب إعاقة أو إعجاز المنافس من التركيز (يلهيه)

١٣-٤-٤ إعاقة المنافس . مثال منع المنافس من القيام بضربة حرة (قانونية) عندما تكون الريشة تمر فوق الشبك.

١٣-٤-٥ في أثناء اللعب تعمد اللاعب في إعاقة اللاعب المنافس بأي فعل (عمل) مثل الصراخ أو الحركات العدوانية .

١٣-٥ إذا ارتكب اللاعب مخالفة فاضحة مكررة أو مصراً عليها وفق ما هو منصوص علية في المادة.١٦

١٤ - المادة الرابعة عشر: الإعادة(Lets)

١٤-١ الإعادة يجب أن تنادى من قبل الحكم أو بواسطة اللاعب (إذا لم يكن هناك حكم) لإيقاف اللعب إذا:

١٤-٢ يجب أن تكون (الإعادة) إذا :

١٤-٢-١ أرسل المرسل قبل أن يكون المستقبل مستعدا (كذلك انظر الفقرة ٦-٩)

١٤-٢-٢ أخطاء المرسل و المستقبل أثناء الإرسال.

١٤-٢-٣ بعد أعادة الإرسال ، الريشة

١٤-٢-٣-١ علقت بالشبكة و بقيت مستقرة على قمة الشبكة أو

١٤-٢-٣-٢ بعد اجتيازها علقت على الجانب الأخر من الشبكة .

١٤-٢-٤ تفككت الريشة أثناء اللعب و انفصلت القاعدة عن بقية الريشة تماما"(كاملا")

١٤-٢-٥ في رأي الحكم ، أن اللعب متوقف أو أن اللاعب مشغول مع المدرب .

١٤-٢-٦ إذا لم يتمكن حكم الخط من الرؤية و لم يتمكن الحكم من اتخاذ القرار.أو

١٤-٢-٧ حصول حالة طارئة أو غير مترقبة.

١٤-٣ عند حدوث الإعادة لا يعد (النقاط) منذ الإرسال الأخير و اللاعب المرسل يجب أن يرسل مرة أخرى .

١٥ – المادة الخامسة عشر (Shuttle Not In Play)

تعتبر الريشة متوقفة عن اللعب حينما:

١٥-١ إذا اصطدمت بالشبكة أو القائمة ثم بدأت بالهبوط (السقوط) في جهة سطح الأرض الملعب في جهة الضارب من الشبكة.

١٥-٢ إذا ارتطمت (ضربت) بأرض الملعب أو

١٥-٣ حدثت "خطأ" أو " إعادة".

١٦ – المادة السادسة عشر: استمرارية اللعب – سؤ التصرف (السلوك) – العقوبات (**continuos play ,penalties ,miscondost)**

١٦-١ يجب أن يستمر اللعب منذ بداية الإرسال الأول حتي نهاية المباراة باستثناء ما سمح (ما هو مجاز) به في الفقرات ١٦-٢ و ١٦-٣.

١٦-٢ استراحة

١٦-٢-١ لا تزيد عن ٦٠ ثانية خلال الشوط عندما يصل احد اللاعبين إلى النقطة (١١) .

١٦-٢-٢ لا تزيد عن (١٢٠) ثانية بين الشوطين الأول والثاني ، وبين الشوطين الثاني والثالث وهذا يسري على جميع المباريات . (في مباراة البث التلفزيوني على الحكم العام اتخاذ القرار مطابقا" للفقرة ١٦-٢ بصورة إجبارية و محددة الزمن)

١٦- ٣ تعليق اللعبة (إيقاف اللعبة)

١٦-٣-١ تعلق المباراة في حالة الضرورة إذا حدث حادث خارج عن إرادة اللاعب يجوز للحكم أن يوقف اللعبة (المباراة) لفترة يراها ضرورية.

١٦-٣-٢ يمكن الحكم العام تحت ظروف خاصة يرشد الحكم بإيقاف اللعبة (المباراة)

١٦-٣-٣ إذا علقت اللعبة فان النتيجة المسجلة تظل كما هي و يستأنف اللعب من تلك النقطة.

١٦-٤ التأخير باللعب

١٦-٤-١ تحت أي ظروف لا يجوز التأخير في اللعب بحيث يتمكن اللاعب من استعادة قوته أو تنفسه.

١٦-٤-٢ الحكم يكون القاضي الوحيد عن أي تأخير باللعب.

١٦-٥ تلقي المعلومات و ترك الملعب.

١٦-٥-١ فقط عندما تكون الريشة ليس في اللعب المادة (١٥) يسمح لأي لاعب تلقي النصائح خلال المباراة.

١٦-٥-٢ لا يسمح بمغادرة الملعب من قبل اللاعب بدون أذن (أجازة) الحكم. باستثناء الاستراحة الموضحة في الفقرة ١٦-٢.

١٦-٦ يجب على اللاعب أن يتجنب ما يلي:

١٦-٦-١ يتعمد في تأخير اللعب أو تعليق (إيقاف) اللعبة.

١٦-٦-٢ تغيير أو تحطيم الريشة بصورة عامدة لتغير سرعتها أو طيرانها.

١٦-٦-٣ يسلك سلوك هجومي أو عدوانية أو

١٦-٦-٤ يتهم بسوء التصرف غير منصوص عليه في قانون الريشة الطائرة.

١٦-٧ خرق إداري

١٦-٧-١ على الحكم أن يدير أي خرق في الفقرة ١٦-٤ ،١٦-٥ ،١٦-٦

١٦-٧-١-١ توجيه الإنذار (إخطار) إلى الجانب المخالف.

١٦-٧-١-٢ إعلان" الخطأ" بحق الجانب المخالف . إذا سبقت إنذاره أو

١٦-٧-٢ التقرير المباشر إلى الحكم العام في حالة المخالفة و الإصرار على المخالفة الخاطئة من الجانب المخالف أو خرق القانون ١٦.٢ . الحكم العام له القدرة في طرد المخالف من المباراة.

١٧ المادة السابعة عشر :

الإداريون (الحكام) و القرارات