

BEGRIPPEN	
Speler	Iedere persoon die AirBadminton speelt.
Team	Een Mixed Relay Team zoals gedefinieerd in Artikel 7.4 tot en met 7.8.
Wedstrijd	Een wedstrijd in AirBadminton tussen twee teams, elk bestaande uit twee of drie spelers.
Tie	Twee teams die tegen elkaar spelen in een vooraf bepaalde reeks wedstrijden.
Dubbels / Triples	Een wedstrijd tussen twee partijen van elk twee/drie spelers.
Dead Zone	Het voorste gedeelte van een AirBadmintonveld zoals gedefinieerd in Artikel 6.8.
Serveergebied	Het gebied achter een denkbeeldige lijn die de servicemarkeringen verbindt; lateraal begrensd door de zijlijnen aan beide zijden en de achterste grenslijn.
Serveerkant	De partij die het recht heeft om te serveren.
Ontvangst gebied / speelgebied	Het gebied tussen de dead zone, de zijlijnen en de achterste grenslijn.
Ontvangstkant	De partij tegenover de serverende partij.
Slag	Een beweging van het racket van de speler om de AirShuttle te raken.
Rally	Een reeks van één of meer slagen die begint met de service totdat de AirShuttle niet meer in het spel is.

1. Veld en velduitrusting

- 1.1. Het veld moet een rechthoek vormen met lijnen van 50 mm breed zoals aangegeven in diagram 1.
- 1.2. Er zijn twee zijlijnen van 16m, twee basislijnen van 6m en twee dead zone-lijnen van 6m.
- 1.3. Het lint of lijnsysteem dat wordt gebruikt om de baan af te bakenen moet gemakkelijk te onderscheiden zijn en bij voorkeur in het zwart, donkerblauw of een andere donkere kleur die contrasteert met het speeloppervlak.
- 1.4. Alle lijnen maken deel uit van het veld dat ze afbakenen.
- 1.5. De palen die het net ondersteunen moeten buiten elke zijlijn worden geplaatst en mogen niet verder dan 1m van elke zijlijn af staan.

- 1.6. De palen moeten 1,5m hoog zijn en de bovenkant van het net in het midden van de baan moet vanaf de grond 1,45m hoog zijn.
- 1.7. Het net is gemaakt van dik donker koord met een maaswijdte tussen 1,5 en 2cm.
- 1.8. Het net moet tussen 80cm en 1m breed zijn en minimaal 6m lang.
- 1.9. Er wordt geadviseerd om de boven- en onderkant van het net met witte tape van 5cm over een koord of kabel dubbel om te zomen.
- 1.10. Aan de uiteinden van het net moeten de bovenste en onderste kabels aan de palen worden bevestigd zodat de boven- en onderkant van het net strak blijven.
- 1.11. Servicemarkeringen moeten 3m vanaf elke voorlijn worden geplaatst en maximaal 1m vanaf elke zijlijn aan beide kanten.

2. Speloppervlak & weersomstandigheden

- 2.1. De grond moet bestaan uit geëgaliseerd zand, zo vlak en gelijkmatig mogelijk, vrij van stenen, schelpen en andere dingen die risico's op snijwonden of blessures voor de spelers kunnen opleveren.
- 2.2. Het zand moet daarbij fijn, mul en minstens 30cm diep zijn.
- 2.3. Het zand kan droog en tot op zekere hoogte nat zijn, maar het mag geen risico voor de spelers vormen.
- 2.4. Het weer mag geen gevaar voor blessures opleveren.
- 2.5. De maximaal aanbevolen windsnelheid is 12km/u zodat normale speelomstandigheden mogelijk zijn.

3. AirShuttle

- 3.1. De shuttle die gebruikt wordt voor alle AirBadminton-competities is de AirShuttle zoals die is goedgekeurd door de BWF.

4. Racket

- 4.1. Het gebruikte racket moet hetzelfde racket zijn dat gebruikt wordt voor een badmintoncompetitie zoals beschreven in Regel 4 van de Laws of Badminton (BWF Statuten, 4.1).
- 4.2. Er wordt geadviseerd om een dikkere snaar te gebruiken met een spanning van 8 kg tot 9 kg.

5. Events

5.1. Individuele events

- 5.1.1. Mannendubbel
- 5.1.2. Vrouwendubbel
- 5.1.3. Gemengddubbel
- 5.1.4. Mannentriple
- 5.1.5. Vrouwentriple

5.2. Mixed Team Relay

- 5.2.1. Zoals gedefinieerd in Artikels 7.4 tot en met 7.8

(Artikels 5.1 en 5.2 omvatten alle toegestane events in elk AirBadmintontoernooi, maar tijdens de internationale BWF-toernooien worden alleen Triples- en Mixed Team Relay-wedstrijden gespeeld)

6. Spelmomenten

6.1. Het scoren van een punt

- 6.1.1. Een team scoort een punt als:
 - 6.1.1.1. de AirShuttle succesvol op het veld van de tegenstander landt; of
 - 6.1.1.2. als de tegenstander een fout begaat.

6.2. Service

- 6.2.1. Bij een correcte service:
 - 6.2.1.1. moet de serveerder binnen het serveergebied staan zoals weergegeven in schema 2;
 - 6.2.1.2. mag geen enkele speler tijdens de service onnodige vertraging veroorzaken zodra de server en de ontvanger hiervoor klaar staan;
 - 6.2.1.3. zal na voltooiing van de achterwaartse beweging met het racketblad door de serveerder, elke vertraging van de start van de service (Artikel 6.2.2) als een onnodige vertraging worden beschouwd;
 - 6.2.1.4. mag de serveerder op het moment dat deze de AirShuttle tijdens de service raakt, niet over de servicelijn komen of de grenslijnen aanraken die het serveergebied markeren;
 - 6.2.1.5. mag de serveerder na de service (6.2.3) wel buiten het serveergebied komen;
 - 6.2.1.6. moet een deel van beide voeten van de serveerder en de ontvanger in contact blijven met het oppervlak van de baan in een stilstaande positie vanaf het begin van de service (Artikel 6.2.2) totdat de service is uitgevoerd (Artikel 6.2.3);
 - 6.2.1.7. zal het racket van de serveerder in eerste instantie de basis van de AirShuttle raken;
 - 6.2.1.8. moet de hele AirShuttle zich onder de bovenkant van het net (1,45m) bevinden op het moment dat hij door het racket van de serveerder wordt geraakt;
 - 6.2.1.9. zal de beweging van het racket van de serveerder vanaf het begin van de service (Artikel 6.2.2) totdat de service is uitgevoerd (Artikel 6.2.3) voorwaarts blijven gaan;
 - 6.2.1.10. mag de serveerder bij een poging tot serveren de AirShuttle niet missen.
- 6.2.2. Zodra de spelers klaar zijn voor de service, wordt de eerste voorwaartse beweging van het racketblad van de serveerder als het begin van de service beschouwd.
- 6.2.3. Eenmaal gestart (Artikel 6.2.2), is de service uitgevoerd wanneer de AirShuttle wordt geraakt door het racket van de serveerder of wanneer de serveerder bij een poging tot serveren de AirShuttle mist.
- 6.2.4. De serveerder mag niet serveren voordat de ontvangende spelers klaar staan. Men gaat ervan uit dat de ontvangende spelers klaar stonden voor de service als er een poging is gedaan om de service terug te slaan.
- 6.2.5. Tijdens het uitvoeren van de service (Artikels 6.2.2 en 6.2.3), mogen de spelers elke positie binnen hun respectievelijke speelgebied innemen, waarbij de tegenspelers niet onzichtbaar worden.

6.3. Servicefouten

- 6.3.1. Er is een servicefout gemaakt, wanneer een speler voor zijn beurt heeft geserveerd.
- 6.3.2. Als een servicefout wordt ontdekt, moet deze fout worden gecorrigeerd als de AirShuttle niet in het spel is, en de bestaande score blijft staan.

6.4. Serverende en ontvangende posities

- 6.4.1. Een speler van de serverende partij mag vanaf elke plaats binnen het serveergebied serveren.
- 6.4.2. Elke speler van de ontvangende partij mag de opslag terugslaan vanaf elke plek binnen het ontvangstgebied.

6.5. Speelvolgorde en positie op het veld

- 6.5.1. Nadat de service is teruggeslagen, mag de AirShuttle tijdens een rally beurtelings worden geslagen door één van beide spelers van de serverende partij en één van beide spelers van de ontvangende partij vanaf elke positie binnen hun speelveld, totdat de AirShuttle niet meer in het spel is (Artikel 6.11).
- 6.5.2. In het geval van Triples mag geen enkele speler van beide partijen twee opeenvolgende returns slaan.

6.6. Scoren en serveren

- 6.6.1. Als de serverende partij een rally wint (Artikel 6.1.1), dan scoort deze partij een punt. De serveerder mag dan opnieuw vanaf elke plek binnen het serveergebied serveren.
- 6.6.2. Als de ontvangende partij een rally wint (Artikel 6.1.1), dan scoort deze partij een punt. De ontvangende partij wordt dan de nieuwe serverende partij.

6.7. Servicevolgorde

- 6.7.1. In elke dubbelwedstrijd gaat het recht om te serveren opeenvolgend over:
 - 6.7.1.1. van de eerste serveerder;
 - 6.7.1.2. naar een speler van de ontvangende partij;
 - 6.7.1.3. naar de partner van de eerste serveerder;
 - 6.7.1.4. naar de tweede speler van de ontvangende partij;
 - 6.7.1.5. naar de eerste serveerder enz.
- 6.7.2. In elke tripleswedstrijd gaat het recht om te serveren opeenvolgend over:
 - 6.7.2.1. van de eerste serveerder die het spel startte;
 - 6.7.2.2. naar een speler van de ontvangende partij;
 - 6.7.2.3. naar één van de andere teamleden van de eerste serveerder;
 - 6.7.2.4. naar één van de andere twee spelers van de ontvangende partij;
 - 6.7.2.5. naar het derde teamlid van de eerste serveerder;
 - 6.7.2.6. naar de derde speler van de ontvangende partij;
 - 6.7.2.7. naar de eerste serveerder enz.
- 6.7.3. Geen enkele speler zal voor zijn beurt serveren.

6.8. Dead Zone

- 6.8.1. Geen enkele speler mag in de dead zone stappen of deze fysiek

binnendringen met welk lichaamsdeel dan ook, behalve:

- 6.8.1.1. na het spelen van een correcte slag en als een natuurlijke vervolgbeweging, waarna de speler onmiddellijk moet terugkeren naar zijn eigen speelveld.

6.9. Fouten

Onderstaande situaties worden als een "fout" beoordeeld:

- 6.9.1. als een service niet correct is (Artikel 6.2.1)
- 6.9.2. als de AirShuttle tijdens het spel:
 - 6.9.2.1. in het net terecht komt en blijft hangen;
 - 6.9.2.2. na over het net te zijn gegaan hierin blijft hangen;
 - 6.9.2.3. buiten de grenzen van het speelgebied landt (d.w.z. niet op of binnen de grenslijnen);
 - 6.9.2.4. binnen de dead zone landt;
 - 6.9.2.5. niet over het net komt;
 - 6.9.2.6. de persoon of de kleding/uitrusting van de speler raakt;
 - 6.9.2.7. een ander voorwerp of persoon buiten de baan raakt;
 - 6.9.2.8. wordt opgevangen door een racket, daarop blijft liggen en vervolgens tijdens de uitvoering van een slag wordt weggeslingerd;
 - 6.9.2.9. twee keer achter elkaar door dezelfde speler wordt geraakt. Echter, een AirShuttle die in één slag het blad en het snarengedeelte van het racket raakt, is geen fout;
 - 6.9.2.10. achtereenvolgens wordt geslagen door een speler en diens partner;
 - 6.9.2.11. het racket van een speler raakt en niet naar de baan van de tegenstander gaat; of
 - 6.9.2.12. verstrikt raakt in de snaren.
- 6.9.3. of als een speler tijdens het spel:
 - 6.9.3.1. het net of de palen aanraakt met het racket, de persoon zelf of de kleding;
 - 6.9.3.2. de baan van de tegenstander boven of onder het net met diens racket of de persoon zelf binnendringt;
 - 6.9.3.3. de dead zone binnenstapt, behalve zoals toegestaan in Artikel 6.8.1.1;
 - 6.9.3.4. een tegenstander hindert, d.w.z. in de dead zone blijft staan om te voorkomen dat een tegenstander een correcte slag maakt;
 - 6.9.3.5. opzettelijk een tegenstander afleidt door bijvoorbeeld te schreeuwen of gebaren te maken;
 - 6.9.3.6. twee opeenvolgende returns in een tripleswedstrijd slaat.
- 6.9.4. als een speler zich schuldig maakt aan stuitende, herhalende of aanhoudende overtredingen volgens Artikel 8.7.1.

6.10. Lets

- 6.10.1. "Let" zal door de scheidsrechter of door een speler (als er geen scheidsrechter is) worden geroepen om het spel te stoppen.
- 6.10.2. Er is sprake van een "let" als:
 - 6.10.2.1. de serveerder serveert voordat de ontvanger klaar is (Artikel 6.2.4);
 - 6.10.2.2. tijdens de service zowel de ontvanger als de serveerder een fout maken;

- 6.10.2.3. de AirShuttle tijdens het spel uit elkaar valt en de basis volledig los komt van de rest van de AirShuttle;
 - 6.10.2.4. volgens de scheidsrechter het spel wordt verstoord, of een speler van de tegenpartij wordt afgeleid door een coach of andere spelers die niet aan de wedstrijd deelnemen;
 - 6.10.2.5. een lijnrechter niet voldoende zicht heeft en de scheidsrechter niet in staat is een beslissing te nemen; of
 - 6.10.2.6. zich een onvoorziene of onopzettelijke situatie heeft voorgedaan.
- 6.10.3. Wanneer er een let plaatsvindt, zal het spel vanaf de laatste service niet meetellen en zal de speler die het laatst serveerde opnieuw serveren.

6.11. AirShuttle niet in het spel

- 6.11.1. Een AirShuttle is niet in het spel als:
 - 6.11.1.1. deze het net of de paal raakt en in de richting van het baanoppervlak valt aan de kant van het net van de serveerder;
 - 6.11.1.2. deze het oppervlak van de baan raakt; of
 - 6.11.1.3. er een fout of let is opgetreden.

7. Wedstrijdvormen

Individuele events

7.1. Tossen

- 7.1.1. Voor de individuele events (Artikel 5.1) moet voor aanvang van elke wedstrijd een toss worden uitgevoerd, en de partij die de toss wint zal de keuze hebben conform Artikel 7.1.1.1 of 7.1.1.2:
 - 7.1.1.1. om als eerste te serveren of te ontvangen;
 - 7.1.1.2. om het spel aan de ene of de andere speelhelftkant van de baan te beginnen.
- 7.1.2. De partij die de toss verliest zal dan de overgebleven keuze hebben.

7.2. Scoresysteem

- 7.2.1. Een wedstrijd bestaat uit "best of five games".
- 7.2.2. Een game wordt gewonnen door de partij die als eerste 9 punten scoort.
- 7.2.3. Als de stand met 8 punten gelijk staat, wint de partij die als eerste een voorsprong van twee punten behaalt.
- 7.2.4. Als de stand met 12 punten gelijk staat, wint de partij die als eerste 13 punten scoort de game.
- 7.2.5. De partij die een game wint, serveert als eerste in de volgende game.

7.3. Wisseling van speelhelft

- 7.3.1. Aan het einde van de eerste game.
- 7.3.2. Aan het einde van de tweede game.
- 7.3.3. Aan het einde van de derde game, als er een vierde game komt.
- 7.3.4. Aan het einde van de vierde game, als er een vijfde game komt; en
- 7.3.5. de vijfde game als een partij voor het eerst 5 punten scoort.

- 7.3.6. Voorafgaand aan elke wedstrijd hebben de teams twee minuten officiële tijd voor een warming-up.

Mixed Team Relay

7.4. Teamsamenstelling

- 7.4.1. Een team bestaat uit minimaal drie en maximaal vier mannen en vrouwen.
- 7.4.2. Een speler kan één of twee wedstrijden in een 'tie' spelen.
- 7.4.3. In het geval dat dezelfde speler 2 opeenvolgende wedstrijden speelt, mag deze speler geen extra rust nemen tussen de wedstrijden zoals gedefinieerd in Artikel 8.2.3.

7.5. Wedstrijden in de 'tie'

- 7.5.1. Elke 'tie' bestaat uit 4 wedstrijden:
- Eén vrouwendubbel (VD);
 - Eén mannendubbel (MD);
 - Eén vrouwentriple (VT); en
 - Eén mannentriple (MT).

7.6. Toss & speelvolgorde

- 7.6.1. De teamcoaches geven twee uur voor aanvang van elke 'tie' de samenstelling van hun team door.
- 7.6.2. Een uur voordat de 'tie' begint, wordt er tussen de coaches geloot om de volgorde van spelen te bepalen en te kiezen welke partij begint met de service en wie er aan welke speelhelftkant begint.
- 7.6.3. De loting verloopt als volgt:
- 7.6.3.1. De winnaar van de toss kiest de eerste wedstrijd.
- 7.6.3.2. De tegenpartij kiest de tweede wedstrijd en één van het volgende:
- 7.6.3.2.1. eerst serveren of ontvangen, of
 - 7.6.3.2.2. aan welke speelhelftkant men wil starten.
- 7.6.3.3. De winnaar van de toss kiest de derde wedstrijd en de overgebleven keuze tussen 7.6.3.2.1 en 7.6.3.2.2.
- 7.6.3.4. De niet gekozen wedstrijd zal de vierde en laatste wedstrijd zijn.
- 7.6.4. Vijftien minuten voor aanvang van de 'tie', zal de scheidsrechter op het aangewezen verzamelpunt aan de spelers vragen naar de volgorde van serverende spelers voor de vier wedstrijden, zoals beschreven in Artikel 7.5.1.
- 7.6.5. Tijdens de 'tie' zal de volgorde van serveren niet worden gewijzigd.

7.7. Scoresysteem

- 7.7.1. De eerste wedstrijd wordt gespeeld totdat één van de teams 15 punten heeft bereikt (wisseling van speelhelft zodra het leidende team 8 punten heeft bereikt).
- 7.7.2. De tweede wedstrijd begint bij de score van de eerste wedstrijd en gaat vanaf die score verder.

- 7.7.3. De tweede wedstrijd wordt gespeeld totdat één van de teams 30 punten heeft bereikt (wisseling van speelhelft zodra het leidende team 23 punten heeft bereikt).
- 7.7.4. De derde wedstrijd begint bij de score van de tweede wedstrijd en gaat vanaf die score verder.
- 7.7.5. De derde wedstrijd wordt gespeeld totdat één van de teams 45 punten heeft bereikt (wisseling van speelhelft zodra het leidende team 38 punten heeft bereikt).
- 7.7.6. De vierde en laatste wedstrijd begint bij de score van de derde wedstrijd en gaat vanaf die score verder.
- 7.7.7. De vierde en laatste wedstrijd wordt gespeeld totdat één van de teams 60 punten heeft bereikt (wisseling van speelhelft zodra het leidende team 53 punten heeft bereikt).

7.8. Wissels

- 7.8.1. Als na aankomst op de wedstrijdlocatie er een blessure of ziekte optreedt, kunnen spelers van hetzelfde geslacht worden gewisseld voordat het teamsamenstellingsformulier (Team Composition Form) wordt ingeleverd. Na het indienen van de formulieren en na het starten van de 'tie' zijn er geen wissels meer toegestaan.
- 7.8.2. Als een speler/koppel zich ten gevolge van een blessure terugtrekt, wordt de betreffende wedstrijd ten gunste van de tegenstander beëindigd volgens de puntenstructuur zoals beschreven in Artikel 7.7. *Voorbeeld: Team A staat met 28-23 voor tegen Team B in de tweede wedstrijd van de 'tie'. Een speler van Team A heeft een ernstige blessure opgelopen en het team besluit om op te geven; de wedstrijd wordt daarna toegekend aan Team B, waardoor de stand 28-30 wordt.*
- 7.8.3. In het geval van een blessure die tijdens de wedstrijd is opgelopen, kunnen de volgende wissels met toestemming van de scheidsrechter worden uitgevoerd:

7.8.3.1. Voor een team met drie mannen en drie vrouwen:

7.8.3.1.1. Als één van de drie mannen of vrouwen die zijn aangewezen om in de 'tie' te spelen, geblesseerd raakt, mogen de twee overgebleven mannelijke of vrouwelijke spelers in de resterende dubbelwedstrijden spelen.

7.8.3.1.2. Als het team is gereduceerd tot slechts drie spelers in totaal, van hetzelfde geslacht of van verschillende geslachten, dan wordt de gehele 'tie' als verloren beschouwd.

7.8.3.2. Voor een team met meer dan drie mannen en drie vrouwen:

7.8.3.2.1. Als één of meer van de mannen of vrouwen die is/zijn aangewezen om in de 'tie' te spelen geblesseerd raakt/raken, mag een andere speler van het team in de resterende wedstrijden spelen.

7.8.3.2.2. Aanvullend op het bovenstaande geldt dat als het team niet het vereiste aantal spelers kan handhaven voor één van de resterende wedstrijden, die wedstrijden dan als verloren worden beschouwd. De punten worden dan toegekend aan de tegenstander, zoals

beschreven in Artikel 7.8.2.

- 7.8.4. Als het team is gereduceerd tot slechts drie spelers in totaal, van hetzelfde geslacht of van verschillende geslachten, dan wordt de gehele 'tie' als verloren beschouwd.

8. Doorlopend spel, wangedrag en straffen

8.1. Doorlopend spelen

- 8.1.1. Het spel moet ononderbroken zijn vanaf de eerste service totdat de wedstrijd is afgelopen, behalve in gevallen zoals toegestaan in Artikel 8.2 & 8.3

8.2. Intervallen

Individuele events

- 8.2.1. Niet langer dan 60 seconden en alleen in de vijfde game, zodra één van de teams 5 punten bereikt en;
- 8.2.2. Er mag tijdens de wedstrijden niet meer dan 90 seconden pauze zijn tussen de eerste en tweede game, tweede en derde game, derde en vierde game, en vierde en vijfde game.

Mixed Team Relay

- 8.2.3. Niet meer dan 120 seconden tussen elke wedstrijd in een 'tie'.

8.3. Spelonderbreking

- 8.3.1. Wanneer dit noodzakelijk is door omstandigheden die buiten de controle van de spelers liggen, kan de scheidsrechter het spel onderbreken voor een periode die de scheidsrechter noodzakelijk acht.
- 8.3.2. Onder speciale omstandigheden kan de referee de scheidsrechter opdragen het spel te onderbreken.
- 8.3.3. Wanneer de weersomstandigheden ongunstig zijn voor optimaal spel, mag de referee óf de scheidsrechter in overleg met de referee, het spel onderbreken.
- 8.3.4. Als het spel wordt onderbroken blijft de bestaande score staan en wordt het spel vanaf dat punt hervat.

8.4. Vertraging in het spel

- 8.4.1. Onder geen enkele omstandigheid mag het spel worden uitgesteld om een speler in staat te stellen om op krachten of adem te komen of advies te krijgen.
- 8.4.2. De scheidsrechter is de enige persoon die mag oordelen over enige vertraging in het spel.

8.5. Advies en het verlaten van de baan

- 8.5.1. Alleen wanneer de AirShuttle niet in het spel is (Artikel 6.11.1) en totdat de spelers hun positie om te serveren en te ontvangen hebben ingenomen, mag een speler tijdens een wedstrijd advies ontvangen.
- 8.5.2. Geen enkele speler mag zonder toestemming van de scheidsrechter tijdens een wedstrijd de baan verlaten en daarbij het spel vertragen,

behalve tijdens de pauzes zoals beschreven in Artikel 8.2.

8.6. Blessure / ziekte

- 8.6.1. Er mogen tijdens een wedstrijd geen wissels plaatsvinden vanwege een blessure/ziekte.

8.7. Wangedrag

- 8.7.1. Voor een speler is het niet toegestaan om:
- 8.7.1.1. opzettelijk vertraging of opschorting van het spel te veroorzaken;
 - 8.7.1.2. het lijnsysteem of de servicemarkeringen opzettelijk aan te passen of te beschadigen, of de AirShuttle aan te passen om diens snelheid of vlucht te veranderen;
 - 8.7.1.3. zich beledigend of ongepast te gedragen; of
 - 8.7.1.4. zich schuldig te maken aan wangedrag dat niet beschreven staat in de AirBadminton Competitieregels.

8.8. Bestrafing van overtredingen

- 8.8.1. De scheidsrechter zal elke overtreding van Artikel 8.4.1, 8.5.2 of 8.7.1 bestraffen door:
- 8.8.1.1. het geven van een waarschuwing aan de overtredende partij; of
 - 8.8.1.2. de overtredende partij in gebreke te stellen, indien deze eerder is gewaarschuwd; of
 - 8.8.1.3. de overtredende partij in gebreke te stellen in gevallen van een stuitende overtreding van Artikel 8.1.
- 8.8.2. Bij het in gebreke stellen van een partij (Artikel 8.8.1.2 of 8.8.1.3), zal de scheidsrechter dit direct aan de referee rapporteren, die dan de bevoegdheid heeft om de overtredende partij te diskwalificeren of de 'tie' te beëindigen.

8.9. Diskwalificatie

- 8.9.1. In de Mixed Team Relay mag de referee elk team diskwalificeren dat niet aan hun teamverplichtingen voldoet, waaronder maar niet beperkt tot:
- 8.9.1.1. het zich op tijd melden voor de wedstrijd om deel te nemen aan de eerst geplande 'tie' van het team;
 - 8.9.1.2. het tijdig indienen van de teamsamenstelling.

Diagram 1

AirBadmintonbaan

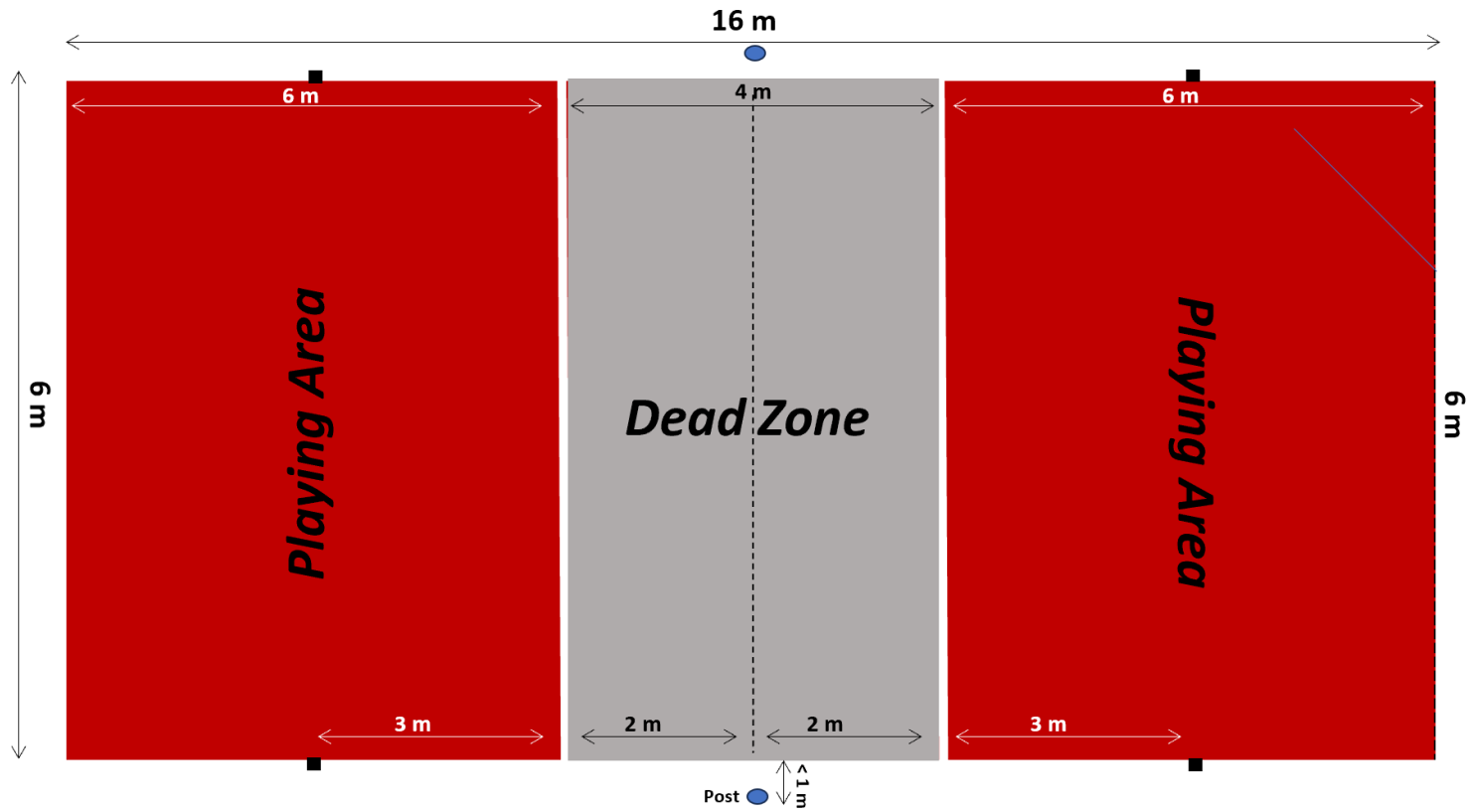


Diagram 2

Serveer- & ontvangstgebieden

