**材料学院第十一届“飞扬杯”羽毛球赛比赛细则**

1 掷币

　　1.1 比赛开始前，要进行掷币，胜出一方可以选择以下两款之一：

　　1.1.1 先发球或先接球；

　　1.1.2 选择某一方球场开始比赛。

2 记分

　　2.1汰赛一局定胜负制，决赛三局两胜制。

2.2 淘汰赛中先得31分的一方为胜，决赛中先得21分的一方为胜

　　2.3 如果比分为20平或30平，首先赢得2分领先的一方为胜。

　 2.4 本局胜方将获得下一局的发球权。

3 交换场地

　　3.1 球员应在以下情况交换场地：

　　3.1.1 第一局结束时；

　　3.1.2 第二局结束时且有第三局，或；

　　3.1.3 中途休息结束回归赛场时

4 发球

　　4.1 正确的发球：

　　4.1.1 一旦发球和接发球双方准备好发球，则任何一方都不得故意拖延发球。在发球方的球拍拍头后向移动完成后，任何对发球开始的拖延，都可以被视为故意拖延。

　　4.1.2 发球方与接发球方应站在对角的发球区内，不得接触各自发球区的边界线。踩线违例

　　4.1.3 发球方和接发球方的双脚都必须接触球场地面，在发球开始直至发球结束，双脚不得移动。脚移动违例

　　4.1.4 发球方的球拍必须击打球的球托部分。

　　4.1.5 整个羽毛球在被球拍击打时必须低于发球方的腰部，腰部可以假想为围绕身体的一条线，位于发球者最低一根肋骨的最低部分。过腰违例

　　4.1.6 发球方球拍的拍杆在击球时必须指向下方，（不得高于发球员握拍手的任一部分）。过手违例

　　4.1.7 发球方球拍在发球开始直至发球结束，必须保持连续向前运动。假动作违例

　　4.1.8 羽毛球的飞行应该从发球方的球拍向前上方越过球网，如果没有被拦截，球应该落入接球方的发球区内（包括边界线上）。

　　4.1.9 试发球时，发球方不得击不中球。

　　4.2 一旦球员准备好发球，发球方球拍拍头的首次向前挥动即为发球开始。

　　4.3 一旦发球开始，羽毛球被发球方球拍击中后，或试发而没有击中球拍，都视为发球结束。

　　4.4 接球方未准备好之前，发球方不得发球。但是如果接球方试图回球，则被视为已准备好。

　　4.5 双打的发球过程中，发球一方不发球的球员可位于本方球场内任意位置，但不得阻挡发球方与接球方的视线。

　　4.6 发球方必须在裁判报完分数后才可以开始发球。

5 单打

　　5.1 发球与接发球区

　　5.1.1 当发球方未得分或得分为偶数分时，双方球员应在本方场地的右发球区发球和接球。

　　5.1.2 当发球方得分为奇数分时，双方球员应在本方场地的左发球区发球和接球。

　　5.2 击球顺序及场地上的位置

　　在一次连续对打中，羽毛球应被发球方和接球方交替击打，从球员位于球网的一侧的任意位置，直至羽毛球停止

　　5.3 记分与发球

　　5.3.1 如果发球方赢得一次连续对打，则发球方记一分。发球方从另一个发球区再次发球。

　　5.3.2 如果接发球方赢得一次连续对打，则接发球方记一分。接发球方成为新的发球方。

6 发球区错误

　　6.1 当某球员发生以下情况时，视为发球区错误：

　　6.1.1 不按顺序发球或接发球，或

　　6.1.2 从错误的发球区发球或接发球。

　　6.2 如果发现发球区错误，应立即纠正错误，并保持已有分数。

7 违例

　　以下情况为“违例”：

　　7.1 发球不正确；

　　7.2 发球时，羽毛球：

　　7.2.1 触网并停留在网上；

　　7.2.2 越过网后，卡在网上；

　 7.2.3 被接发球球员的同伴击打；

　　7.3 在对打过程中，羽毛球：

　　7.3.1 在球场边界以外落地（不是在边界上或边界内）；界外球

　　7.3.2 在球网里或网下越过；下网球

　　7.3.3 未能过网；下网球

　　7.3.4 触到天花板或边墙；

　　7.3.5 触到球员的身体或衣服；

　　7.3.6 触到球场外的任何物体或人；（由于球场建筑物的需要，各地可修改关于羽毛球触到障碍物的条款细节）

　　7.3.7 在一次击球中，球被球拍卡住然后再掷出；持球拖带违例

　　7.3.8 被同一球员连续两次击打，但羽毛球在一次击打中同时击中拍头和有弦区域则不算“违例”；连击违例

　　7.3.9 被一方球员及其同伴连续击打；连击违例

　　7.3.10 触到球员的球拍，但未能回到对方球场。

　　7.4 在对打过程中，球员：

　　7.4.1 球拍、身体或衣服触到球网或支撑物；触网违例

　　7.4.2 球拍或身体从球网上方进入对方场地，以下情况除外：击球者在击球动作后球拍跟随球越过球网上方且击球点位于本方场地的；侵入场地违例

　　7.4.3 球拍或身体从球网下方进入对方场地，阻碍或干扰了对方的；

　　7.4.4 阻挡对方，如当球在飞越球网上方时防止对方进行合法的击球动作；

　　7.4.5 以任何动作故意干扰对方，如大喊或做手势；干扰违例

　　7.5 球员故意重复、故意拖延、中止比赛、或者弄坏羽毛球。

8 重发

　　8.2 以下情况可以“重发”：

　 8.2.1 发球方在接球方准备好前发球；

　　8.2.2 发球时，发球方和接球方都有违例；同时违例

　　8.2.3 发球被接回后，羽毛球：

　　8.2.3.1 触网且停留在网上；

　　8.2.3.2 过网后被网卡住；

　　8.2.4 击球过程中，羽毛球破裂，球托完全与羽毛分离；

　　8.2.5 裁判认为比赛混乱，或者一方球员认为被对方教练干扰；

　　8.2.6 司线裁判未看清且主裁判不能决定；

　　8.2.7 发生任何未预料到的意外情况时。

　　8.3 发生“重发”时，最后一次发球后的比赛得分不计，由最后发球的球员重新发球。

9 停止击球

　　羽毛球在以下情况下应停止击打：

　　9.1 羽毛球击打到球网或网柱，并在击球者一方开始向地面下落；

　　9.2 羽毛球触到球场地面；

　　9.3 发生“违例”或“重发”。裁判宣报重发球

10 比赛的连续性，不当行为及处罚

　　10.1 从发球开始，直至比赛结束，比赛应持续进行。

　　10.2 暂停：

　　10.2.1 每一局当一方先得到11分时，暂停不超过60秒；

　　10.2.2 第一局与第二局之间，第二局与第三局之间，暂停不超过120秒。（为了电视转播，裁判长有权决定暂停的时长）

　　10.3 中止比赛

　　10.3.1 当出现球员不能控制的情形时，裁判可以中止比赛，由裁判判断其必要性；

　　10.3.2 特殊情况下，裁判长可以命令裁判中止比赛；

　　10.3.3 比赛中止后，已有得分将被保持，比赛将从该得分起重新进行。

　　10.4 拖延比赛

　　10.4.1 球员不得拖延比赛以恢复体力，或接受建议；

　　10.4.2 裁判是判定拖延比赛的唯一标准。

　　10.5 建议与离开球场

　　10.5.1 比赛过程中，只有在羽毛球停止击球时，球员可以允许接受建议；

　　10.5.2 比赛过程中，没有裁判的许可，球员不得离开球场，除了暂停外；

　　10.6 球员不得：

　　10.6.1 故意拖延或中止比赛；

　　10.6.2 故意弄坏羽毛球以改变球的速度和飞行特性；

　　10.6.3 采取无礼的行为；

　　10.6.4 采取其它未包含在本规则内的不当行为。

　　10.7 犯规的管理

　　10.7.1 裁判负责对犯规行为执行：

　　10.7.1.1 向犯规一方提出警告；

　　10.7.1.2 对已警告过的犯规方进行罚分。同一方两次以上罚分可被视为连续犯规；

　　10.7.2 对于严重犯规、连续犯规，裁判应对犯规方罚分并立即报告裁判长，裁判长有权判定犯规方丧失比赛资格。

11 各级官员及上诉

　　11.1 裁判长负责全面掌管整个赛事。

　　11.2 主裁判仅负责一场比赛、球场及其周边环境。主裁判应向裁判长汇报。

　　11.3 发球裁判负责指出发球球员的发球违例；

　　11.4 司线裁判负责指出羽毛球落地时是在边线的“里”或“外”；

　　11.5 当主裁判有理由怀疑司线裁判错误时，有权更改司线裁判的判决；

　　11.6 主裁判应：

　　11.6.1 支持并执行本规则，在发生“违例”或“重发”时要提出；

　　11.6.2 在下一次发球之前，对于任何一方的上诉进行判决；

　　11.6.3 确保球员和观众清晰获知比赛的进展情况；

　　11.6.4 与裁判长商讨后委任或更换司线裁判或发球裁判；

　　11.6.5 当某个官员的未指定时，安排人员执行该官员的职责；

　　11.6.6 当某个指定的官员未看清时，执行该官员的职责，或提出“重发”；

　　11.6.7 记录下所有相关的事件，并报告裁判长；

　　11.6.8 向裁判长上报所有未得到满足的上诉（这些上诉应在下一次发球前，或在比赛结束后投诉方未离开球场前处理）