

3. Experiment inzake het 3 x 21 met rallypoint-systeem

1. Aard van het experiment.
Het betreft een experiment tot wijziging van spelregels m.b.t.
-de puntentelling waarbij een game in alle onderdelen uit 21 punten bestaat, de verlenging anders wordt opgebouwd en een rallypoint-systeem wordt geïntroduceerd;
-het verdwijnen van de tweede serveerder in de dubbelspelen waarbij ook de volgorde van serveren wijzigt.
2. Duur van het experiment.
Het experiment loopt van 1 augustus 2005 tot 1 juni 2006.
3. Uitvoeringsregeling.

De uitvoeringsregeling bestaat uit drie onderdelen
 1. Tijdelijke spelregels.
Voor de duur van het experiment zijn de onderstaande tijdelijke spelregels van toepassing.
 2. Schema "Volgorde serveren en ontvangen".
Ter verduidelijking van de tijdens het experiment van toepassing zijnde volgorde van serveren en ontvangen is het schema "Volgorde serveren en ontvangen" opgenomen.
 3. Aanbevelingen voor Wedstrijdfunctionarissen
Een aantal AvWF's is voor de duur van het experiment aangepast om de uitvoering van het rallypoint-systeem in goede banen te kunnen leiden .

1. Spelregels voor 3x21 met rallypoint-systeem

7. Telling

- 7.1 Een partij wordt gespeeld om 2 gewonnen games, tenzij anders is bepaald (bijlage 2 en 3)
- 7.2 De partij die het eerst 21 punten scoort wint de game, behalve indien spelregel 7.4 of spelregel 7.5 van toepassing is.
- 7.3 De partij die de rally wint scoort een punt.
- 7.4 Indien de stand 20-beiden wordt, moet de game worden gewonnen met 2 punten verschil, behalve indien spelregel 7.5 van toepassing is.
- 7.5 Indien de stand 29-beiden wordt, wordt de game gewonnen door de partij die het 30^{ste} punt scoort.
- 7.6 De partij die een game wint begint met serveren in de volgende game.

8. Wisselen van speelhelft

- 8.1 Spelers moeten van speelhelft wisselen:
 - 8.1.1 na afloop van de eerste game;
 - 8.1.2 voor het begin van de derde game (indien deze wordt gespeeld); en
 - 8.1.3 in de derde game, of in een partij die uit één game bestaat, zodra één der partijen 11 punten heeft gescoord.
- 8.2 Indien spelers niet op de in spelregel 8.1 aangegeven wijze van speelhelft wisselen, moet dit alsnog gebeuren zodra de vergissing is opgemerkt en de shuttle niet in spel is. De dan bereikte stand blijft gehandhaafd.

10. Enkelspel

- 10.1 Serveervakken:
- 10.1.1 De service moet vanuit het rechter serveervak worden geslagen, respectievelijk in het rechter serveervak worden ontvangen, als de serveerder geen of een even aantal punten heeft gescoord in de game.
 - 10.1.2 De service moet vanuit het linker serveervak worden geslagen, respectievelijk in het linker serveervak worden ontvangen, als de serveerder een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
- 10.2 De shuttle wordt beurtelings door de serveerder en de ontvanger geslagen totdat een fout wordt gemaakt of totdat de shuttle niet langer in spel is.
- 10.3 Scoren en serveren:
- 10.3.1 Als de ontvanger een fout maakt, of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de speelhelpt van de ontvanger de vloer raakt, scoort de serveerder een punt. De serveerder serveert dan opnieuw, echter vanuit het andere serveervak.
 - 10.3.2 Als de serveerder een fout maakt, of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de speelhelpt van de serveerder de vloer raakt, scoort de ontvanger een punt. De serveerder verliest het recht van serveren en de ontvanger wordt dan de nieuwe serveerder.

11. Dubbelspel

- 11.1 Serveervakken
- 11.1.1 De speler van de serverende partij serveert vanuit het rechter serveervak, als zijn partij geen of een even aantal punten heeft gescoord in de game.
 - 11.1.2 De speler van de serverende partij serveert vanuit het linker serveervak, als zijn partij een oneven aantal punten heeft gescoord in de game.
 - 11.1.3 Op de partners is het omgekeerde van toepassing.
 - 11.1.4 De speler van de ontvangende partij die in het diagonaal tegenover de serveerder liggende serveervak staat is de ontvanger.
 - 11.1.5 Alleen de ontvanger mag de service terugslaan; mocht de shuttle worden geraakt of geslagen door diens partner dan is dit een fout en scoort de serverende partij een punt.
 - 11.1.6 Bij elke servicebeurt moet de service beurtelings vanuit het andere serveervak worden geslagen, behalve in gevallen waarin spelregel 12 van toepassing is.
 - 11.1.7 De spelers van de ontvangende partij wisselen niet van serveervak totdat zij een punt scoren tijdens de eigen servicebeurt.
- 11.2 Volgorde van spelen en positie op de baan
- 11.2.1 Nadat de service is teruggeslagen, wordt de shuttle beurtelings door één van de spelers van de serverende partij en één van de spelers van de ontvangende partij geslagen totdat de shuttle niet langer in spel is. (spelregel 15).
 - 11.2.2 Nadat de service is teruggeslagen, mag een speler de shuttle terugslaan vanaf elke willekeurige positie aan zijn zijde van het net.
- 11.3 Telling
- 11.3.1 Als de ontvangende partij een fout maakt, of als de shuttle niet langer in spel is omdat deze binnen de speelhelpt van de ontvangende partij de vloer raakt, scoort de serverende partij een punt, en serveert de serveerder opnieuw vanuit het andere serveervak.
 - 11.3.2 Als de serverende partij een fout maakt, of als de shuttle niet langer in spel is, omdat deze binnen de speelhelpt van de serverende partij de vloer raakt, scoort de ontvangende partij een punt. De serverende partij verliest het recht van serveren en de ontvangende partij wordt de nieuwe serverende partij.

11.4 Serveren

In elke game vervalt het recht van serveren achtereenvolgens op onderstaande wijze:

- 11.4.1 van de serverder die de game vanuit het rechter serveervak is begonnen,
 - 11.4.2 aan de partner van de eerste ontvanger, waarbij de service vanuit het linker serveervak moet worden geslagen;
 - 11.4.3 dan aan de speler van de oorspronkelijk serverende partij die staat in het serveervak van waaruit de service in overeenstemming met het behaalde aantal punten (spelregel 11.1) moet worden geslagen;
 - 11.4.4 dan aan de speler van de oorspronkelijk ontvangende partij die staat in het serveervak van waaruit de service in overeenstemming met het behaalde aantal punten (spelregel 11.1) moet worden geslagen enzovoorts.
- 11.5 Een speler mag niet voor zijn beurt serveren of ontvangen of in dezelfde game twee opeenvolgende services ontvangen, behalve wanneer spelregel 12 of 14 van toepassing is.
- 11.6 De partij die een game wint bepaalt wie van de beide spelers van die partij in de volgende game eerst serveert, en de verliezende partij bepaalt wie van de beide spelers van die partij in de volgende game eerst ontvangt.

12. Opstellingsvergissingen

- 12.1 Een speler maakt een opstellingsvergissing als:
- 12.1.1 hij voor zijn beurt serveert of ontvangt;
 - 12.1.2 staande in het verkeerde serveervak, heeft geserveerd of de service heeft ontvangen.
- 12.2 Wanneer een opstellingsvergissing wordt gemaakt moet gewoon worden verder gespeeld waarbij de vergissing niet wordt gecorrigeerd en de nieuw ontstane situatie wordt gehandhaafd.

16. Ononderbroken spel, wangedrag en straffen

- 16.1 Er moet ononderbroken worden gespeeld vanaf de eerste service totdat de partij is afgelopen, behalve in de in spelregel 16.2 en 16.3 genoemde gevallen..
- 16.2 Pauzes
- 16.2.1 Een pauze van maximaal 60 seconden is toegestaan tijdens een game zodra één der partijen 11 heeft gescoord.
 - 16.2.1 Een pauze van maximaal 120 seconden is toegestaan tussen twee games.
- (Bij partijen op televisie kan de Referee vóór de partij beslissen dat pauzes zoals in spelregel 16.2 verplicht zijn en een vaste tijdsduur hebben).*
- 16.3 Onderbreking van het spel
- 16.3.1 Wanneer omstandigheden buiten de macht van de spelers dit noodzakelijk maken, mag de scheidsrechter het spel zolang onderbreken als hij noodzakelijk acht.
 - 16.3.2 Onder speciale omstandigheden mag de Referee de scheidsrechter opdragen het spel te onderbreken.
 - 16.3.3 Als het spel wordt onderbroken, blijft de stand van dat moment gehandhaafd en moet het spel bij die stand worden hervat.
- 16.4 Vertragen van het spel
- 16.4.1 Onder geen voorwaarde mag het spel worden opgehouden teneinde een speler in staat te stellen zijn krachten te herstellen of op adem te komen..
 - 16.4.2 De scheidsrechter is de enige die beslist of er sprake is van vertragen van het spel.

16.5 Coaching en het verlaten van de baan

- 16.5.1 Een speler mag tijdens een partij alleen aanwijzingen ontvangen als de shuttle niet in spel is (spelregel 15).
- 16.5.2 Behalve tijdens de in spelregel 16.2 genoemde pauzes mag een speler tijdens een partij de baan niet verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter .

16.6 Het is een speler verboden:

- 16.6.1 opzettelijk een vertraging of onderbreking in het spel te veroorzaken;
- 16.6.2 opzettelijk de shuttle te veranderen of te beschadigen teneinde de snelheid of de vlucht van de shuttle te beïnvloeden;
- 16.6.3 zich aanstootgevend te gedragen;
- 16.6.4 zich te misdragen op een wijze die niet anderszins in de Spelregels van Badminton is omschreven.

16.7 Afhandeling van overtredingen

- 16.7.1 De scheidsrechter moet een overtreding van spelregel 16.4, 16.5 of 16.6 als volgt bestraffen:
- 16.7.1.1 hij waarschuwt de partij in overtreding;
- 16.7.1.2 hij geeft de partij in overtreding een fout, indien deze reeds eerder werd gewaarschuwd;
- 16.7.2 in geval van een ernstige overtreding of bij aanhoudende overtredingen geeft hij de partij in overtreding een fout en meldt het gebeurde onmiddellijk aan de Referee, die gerechtigd is de partij in overtreding voor die partij te diskwalificeren.

2. Schema "volgorde van serveren en ontvangen"

Het onderstaande schema bevat een uitleg van de volgorde van serveren in het dubbelspel.

Partij: A/B tegen C/D. A/B winnen de toss en hebben gekozen te serveren. A serveert op C. Daarmee is A de eerste serveerder en is C de eerste ontvanger.

Spelverloop / Uitleg	Stand	Speelveld	Serveren vanuit welk vak	Serveerder & ontvanger	Winnaar van de rally
Begin van de game	0-0		Rechter vak, want het aantal punten van de serverende partij is 0.	A serveert op C, zij zijn de eerste serveerder en ontvanger.	A/B.
A/B scoren een punt en wisselen van serveervak. A serveert vanuit het linker vak. C/D wisselen niet van vak.	1-0		Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven.	A serveert op D.	C/D
C/D scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak.	1-1		Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven	D serveert op A.	A/B
A/B scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak.	2-1		Rechter vak want het aantal punten van de serverende partij is even.	B serveert op C.	C/D
C/D scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide	2-2		Rechter vak want het aantal punten van de serverende	C serveert op B.	C/D

partijen wisselen van serveervak.		A	B	partij is even.		
C/D scoren een punt en wisselen van serveervak. C serveert vanuit het linker vak.. A/B wisselen niet van vak.	3-2	D	C	Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven.	C serveert op A.	A/B
A/B scoren een punt en krijgen ook het recht van serveren. Geen van beide partijen wisselen van serveervak.	3-3	D	C	Linker vak want het aantal punten van de serverende partij is oneven.	A serveert op C.	A/B
A/B scoren een punt en wisselen van serveervak. A serveert vanuit het rechter vak. C/D wisselen niet van vak.	4-3	D	C	Rechter vak want het aantal punten van de serverende partij is even.	A serveert op D.	C/D

Het bovenstaande houdt in dat:

- het aantal punten van de serverende partij bepalend is voor de keuze van het serveervak van waaruit wordt geserveerd zoals dat ook in het enkelspel het geval is;
- de spelers alleen van serveervak wisselen als zij een punt scoren tijdens de eigen servicebeurt, in andere gevallen wordt niet van serveervak gewisseld;
- het aantal serveerbeurten om en om over de spelers van een partij wordt verdeeld.

3. Aanbevelingen voor wedstrijdfunctionarissen

Onderstaand zijn alleen die AvWF's opgenomen die specifiek van toepassing zijn op het 3x21 met rallypoint-systeem of een andere belangrijke wijziging t.o.v. B.23 inhouden. Er van uitgaande dat 3x21 als nieuw scoresysteem zal worden bekrachtigd is een heel nieuw pakket AvWF's samengesteld. De nummering van de individuele onderdelen van het nieuwe pakket is niet gelijk aan die in B.23. Onderstaande nummering kan dan ook niet worden gekoppeld aan B.23.

3.3.5. Roep zodra één der partijen in een game 11 punten heeft behaald: "Pauze" Doe dit onmiddellijk nadat de rally waarbij het 11^{de} punt wordt gescoord is afgelopen. Hiermee mag niet worden gewacht tot na een eventueel applaus. Deze aankondiging bepaalt het begin van de pauze (zie spelregel 16.2.)

3.3.6. Roep na 40 seconden:

"Baan nog 20 seconden". Herhaal de aankondiging.

In de pauze tijdens de game mogen bij iedere partij ten hoogste 2 personen op de baan komen. Deze personen mogen pas op de baan komen nadat de partijen van baanhelft hebben gewisseld.

Zij moeten de baan verlaten wanneer de scheidsrechter aankondigt: "Baan nog 20 seconden".

Roep bij het hervatten van een game de actuele speelstand af gevolgd door: "speel".

Toelichting:

Deze AvWF regelt de afhandeling van de pauze tijdens de game.

3.3.7.1 Bij de eerste gelegenheid in elke game waar een partij 20 punten behaalt moet "Game point" of, indien van toepassing, "Match point" worden aangekondigd. Deze aankondiging gaat samen met een handgebaar naar beide partijen waarbij twee opgestoken vingers aangeven dat met twee punten verschil moet worden gewonnen.

3.3.7.2. In geval van een verlenging wordt de aankondiging "Game point" of indien van toepassing, "Match point" alleen gedaan zodra een partij 29 punten heeft gescoord.

Toelichting:

De bovenstaande AvWF regelt het noemen van "Game-" en "Match point" op de daarvoor aangewezen momenten en de afwijking m.b.t. het moeten scoren van mogelijk meer dan één punt om de game te kunnen winnen. De aankondiging wordt gedaan bij 20-xx, 20-20, 29-28 en 29-29 en niet bij de tussenliggende scores.

3.3.9. Roep in de pauze tussen de eerste en de tweede game en tussen de tweede en de derde game na 100 seconden:

"Baan nog 20 seconden". Herhaal de aankondiging.

In de pauze tussen twee games mogen bij iedere partij ten hoogste 2 personen op de baan komen. Deze personen mogen pas op de baan komen nadat de partijen van baanhelft hebben gewisseld. Zij moeten de baan verlaten wanneer de scheidsrechter aankondigt: "Baan nog 20 seconden".

Toelichting:

Deze AvWF regelt de afhandeling van de pauze tussen twee games.

3.5.5.1 Zie er op toe dat de spelers niet zonder toestemming van de scheidsrechter het speelveld verlaten.

3.5.5.2 Het verlaten van de baan om zich af te drogen of om water te drinken mag alleen worden toegestaan tijdens de vaste pauzes (zie spelregel 16.2). Spelers mogen hun handen afdrogen zolang dat het spel niet ophoudt.

Wanneer de baan moet worden geveegd, moeten de spelers tijdens het vegen op de baan blijven.

3.5.5.3 Mochten spelers de baan toch verlaten, geef dan indien nodig aan dat dit alleen is toegestaan met toestemming van de scheidsrechter. Waar nodig moet spelregel 16.7 worden toegepast. Het is wel toegestaan om tijdens een rally van racket te wisselen.

Toelichting:

De AvWF introduceert de nieuwe richtlijn m.b.t. het nemen van drink- en afdroogpauzes. Het is niet langer de bedoeling dat drinken wordt toegestaan buiten de reguliere pauzes, ook niet tijdens het vegen van de baan.