**附件3**

**羽毛球竞赛规则**

**羽毛球比赛规则中的一些定义：**

运 动 员：参加羽毛球比赛的人。

一场比赛：是羽毛球比赛决定胜负的基本单位。

单  打：双方各一名运动员进行的比赛。

双  打：双方各两名运动员进行的比赛。

发 球 方：有发球权的一方。

接发球方：发球方的对方。

回  合：自球被发出至死球前的一次或多次连续对击。

击  球：运动员的球拍向前挥动一次。

**1 场地和场地设备**

1．1 场地应是一个长方形，用宽40毫米的线画出（图A）。

1．2 线的颜色应是白色、黄色或其他容易辨别的颜色。

1．3 所有的线都是它所界定区域的组成部分。

1．4 从场地地面起，网柱高1．55米。当球网被拉紧时（规则1．10），网柱应与地面保持垂直。网柱及其支撑物不得伸入场地内。

1．5 不论是单打还是双打比赛，网柱都应放置在双打边线上（图A）。

1．6 球网应由深色优质的细绳编织成。网孔为均匀分布的方形，边长15～20毫米。

1．7 球网上下宽760毫米，全长至少6．10米。

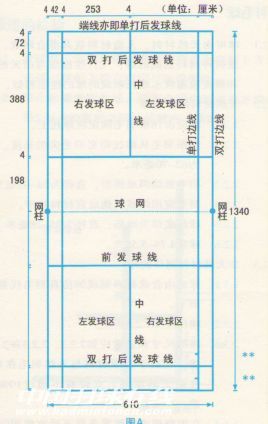
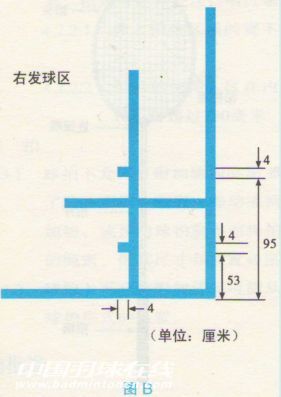
1．8 球网的上沿是用宽75毫米的白带对折成的夹层，用绳索或钢丝从中穿过。夹层的上沿。必须紧贴绳索或钢丝。

1．9 绳索或钢丝应牢固地拉紧，并与网柱顶取平。

1．10 从场地地面起至球网中央顶部应高1．524米，双打边线处网高1．55米。

1．11 球网两端与网柱之间不应有空隙。必要时，应把球网两端与网柱系紧。

注：（1）双打场地对角线长14.723米。  
    （2）以上所示的场地图适用于单、双打两种比赛。  
    （3）“\*\*”为检验球速区标记（图B）。



**2 羽毛球**

2.1 球可由天然材料、人造材料或其混合制成。无论是何种材料制成的球，飞行性能应与由天然羽毛和薄皮包裹软木球托制成的球的性能相似。

2.2 天然材料制作的球

2.2.1 球应由16根羽毛固定在球托上。

2.2.2 每根羽毛从球托面至羽毛尖的长度，统一为62～70毫米。

2.2.3 羽毛顶端围成圆形， 直径为58～68毫米。

2.2.4 羽毛应用线或其他适宜材料扎牢

2.2.5 球托底部为球形，直径为25～28毫米。

2.2.6 球重4．74～5．50克

2.3 非天然材料制作的球

2.3.1 球裙由合成材料制成的仿真羽毛代替天然羽毛。

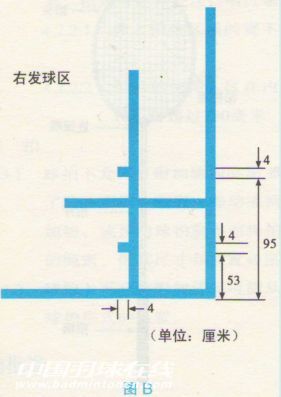
2.3.2 球托应如2．2．5所述。

2.3.3 球的尺寸和重量应如2.2.2、 2.2.3和2.2.6所述。但由于合成材料与天然羽毛在比重、性能上的差异，允许有不超过10％的误差。

2.3.4 在因海拔或气候等条件不适宜使用标准球的地方，只要球的一般式样、速度和飞行性能不变，经有关会员协会批准，可以变通以上规定。

**3 球速的检验**

3.1  验球时，运动员应在端线外用低手向前上方全力击球。球的飞行方向应与边线平行。

3.2  符合标准速度的球，应落在场内距离对方端线外沿530～990毫米之间的区域内（图B）。

**4** [**羽毛球拍**](http://www.yoger.com.cn/products_101.html)

4.1  球拍长不超过680毫米，宽不超过230毫米，由4.1.1至4.1.5所述的各主要部分构成（图C）。

4.1.1  拍柄是击球者通常握拍的部分。

4.1.2  拍弦面是击球者通常用于击球的部分。

4.1.3  拍头界定了拍弦面的范围。

4.1.4 拍杆通过4.1.5所述的部件，连接拍柄与拍头。

4.1.5 连接喉（如有）连接拍杆与拍头。

4.2 拍弦面

4.2.1拍弦面应是平的，用拍弦穿过拍头十字交叉或其他形式编织而成。编织的式样应保持一致。尤其是拍弦面中央的编织密度，不得小于其他部分。

4.2.2 拍弦面长不超过280毫米，宽不超过220毫米。拍弦可延伸进连接喉区域。

4.2.2.1 伸入拍弦区域的宽不得超过35毫米。

4.2.2.2 包括拍弦伸人区在内的拍弦面总长不得超过330毫米。

4.3  球 拍

4.3.1 球拍不允许有附加物和突出部，除非是为了防止磨损、断裂、振动或调整重心的附加物，或预防球拍脱手而将拍柄系在手上的绳索，但其尺寸和位置必须合理。

4.3.2  球拍上不允许附加任何可能从本质上改变球拍形式的装置。



**5  挑边**

5.1  比赛开始前应挑边。赢方将在5.1.1或5.1.2中做出选择。

5.1.1 先发球或先接发球。

5.1.2  在一个场区或另一个场区开始比赛。

5.2  输的一方，在余下的一项中选择。

**6  计分方法**

6.1 除非另有规定，一场比赛应以三局两胜定胜负。

6.2 除规则6.4和6.5的情况外， 先得21分的一方胜一局。

6.3 对方“违例”或球触及对方场区内的地面成死球，则该方胜这一回合并得一分。

6.4 20平后．领先得2分的一方胜该局。

6.5 29平后，先到30分的一方胜该局。

6.6一局的胜方在下一局首先发球。

**7  交换场区**

7.1以下情况，运动员应交换场区：

7.1.1第一局结束。

7.1.2第二局结束（如果有第三局）。

7.1.3在第三局比赛中，一方先得11分时。

7.2 如果运动员未按规则7.1的规定交换场区，一经发现．在死球时立即交换。已得比分有效。

8**发 球**

8．1合法发球

8.1.1一旦发球员和接发球员作好准各，任何一方都不得延误发球。发球时发球员球拍的拍头做完后摆（规则8．2），任何迟滞都是延误发球。

8.1.2发球员和接发球员，应站在斜对角的发球区内（图A），脚不得触及发球区和接发球区的界线。

8.1.3从发球开始（规则8.2），至发球结束（规则8.3）前，发球员和接发球员的两脚，都必须有一部分与场地的地面接触，不得移动。

8.1.4发球员的球拍，应首先击中球托。

8.1.5发球员的球拍击中球的瞬间，整个球应低于发球员的腰部。腰指的是发球员最低肋骨下缘的水平切线。

8.1.6发球员的球拍击中球的瞬间，球拍杆应指向下方。

8.1.7发球开始（规则8.2）后，发球员必须连续向前挥拍，直至将球发出（规则8.3）。

8.1.8发出的球向上飞行过网，如果未被拦截，球应落在规定的接发球区内（即落在线上或界内）。

8.1.9发球员发球时，应击中球。

8.2  一旦运动员站好位置准备发球，发球员的球拍头第一次向前挥动，即为发球开始。

8.3一旦发球开始（规则8.2），发球员的球拍击中球或未能击中球，均为发球结束。

8.4 发球员应在接发球员准备好后才能发球，如果接发球员已试图接发球，即被视为已作好准备。

8.5双打比赛发球时，发球员和接发球员的同伴应在各自的场区内。其站位不限，但不得阻挡对方发球员或接发球员的视线。

**9  单  打**

9.1 发球区和接发球区

9.1.1 一局中，发球员的分数为0或双数时，双方运动员均应在各自的右发球区发球或接发球。

9.1.2 一局中，发球员的分数为单数时，双方运动员均应在各自的左发球区发球或接发球。

9.2 击球顺序和位置

一回合中，球应由发球员和接球员交替从各自所在场所一边的任何位置击出，直至成死球为止（规则14）。

9.3得分和发球

9.3.1发球员胜一回合（规则6.3）则得一分。随后，发球员再从另一发球区发球。

9.3.2接发球员胜一回合（规则6.3）则得一分。随后，接发球员成为新发球员。

**10  双打**

10.1发球区和接发球区

10.1.1一局中，发球方的分数为0或双数时，发球方均应从右发球区发球。

10.1.2一局中，发球方的分数为单数时，发球方均应从左发球区发球。

10.1.3接发球方上一回合最后一次发球的运动员应在原发球区接发球。他的同伴接发球的站位与其相反。

10.1.4接发球员应是站在发球员斜对角发球区的运动员。

10.1.5发球方每得一分后，原发球员则变换发球区再发球。

10.1.6除规则11的情况外，发球都应从与发球方得分相对应的发球区发出。

10.2击球顺序和位置

每一回合发球被回击后，由发球方的任何一人和接球方的任何一人，交替在各自场区的任何位置击球，如此往返直至死球（规则14）。

10.3得分和发球

10.3.1发球方胜—回合（规则6.3）则得分随后发球员继续发球。

10.3.2接发球方胜一回合（规则6.3）则得一分。随后接发球方成为新发球方。

10.4发球顺序

每局比赛的发球权必须如下传递：

10.4.1首先是发球员，从右发球区发球。

10.4.2其次是首先接发球员的同伴，从左发球区发球

10.4.3然后是首先发球员的同伴。

10.4.4接着是首先接发球员。

10.4.5再接着是首先发球员，如此传递。

10.5运动员在比赛中不得有发球、接发球顺序错误或在一局比赛中连续两次接发球（规则11的情况除外）。

10.6一局胜方的任一运动员可在下一局先发球；一局负方的任一运动员可在下一局先接发球。

**11  发球区错误：**

11.1以下情况为发球区错误：

11.1.1发球或接发球顺序错误；

11.1.2在错误的发球区发球或接发球。

11．2如果发现发球区错误，应予以纠正，已得比分有效。

**12  违例**

以下情况均属违例：

12.1不合法发球（规则8.1）

12.2发球时：

12.2.1球挂在网上或停在网顶。

12.2.2球过网后挂在网上。

12.2.3接发球员的同伴接到球或被球触及。

12.3比赛进行中，球：

12.3.1落在场地界线外（即未落在界线上或界线内）；

12.3.2从网孔或网下穿过；

12.3.3未从网上方越过；

12.3.4触及天花板或四周墙壁；

12.3.5触及运动员的身体或衣服；

12.3.6触及场地外其他物体或人；

（关于比赛场馆的建筑结构问题，必要时．地方羽毛球竞赛承办机构可以制定羽毛球触及建筑物的临时规定，但其归属的世界羽联会员协会有否决权。）

12.3.7被击时停滞在球拍上，紧接着被拖带抛出；

12.3.8被同一运动员两次挥拍连续两次击中（但一次击球动作中，球被拍框和拍弦面击中，不属违例。）；

12.3.9被同方两名运动员连续击中。

12.3.10触及运动员球拍，而未飞向对方场区。

13.4比赛进行中，运动员：

12.4.1球拍、身体或衣服，触及球网或球网的支撑物；

12.4.2球拍或身体，从网上侵入对方场区（击球时，球拍与球的最初接触点在击球者网这一方，而后球拍随球过网的情况除外。）；

12.4.3球拍或身体，从网下侵入对方场区，导致妨碍对方或分散对方的注意力；

12.4.4妨碍对方，即阻挡对方紧靠球网的合法击球；

12.4.5故意分散对方注意力的任何举动，如喊叫、故作姿态等。

12.5运动员严重违犯或屡犯规则14的规定。

**13  重发球**

13.1由裁判员或运动员（未设裁判员时）宣报“重发球”，用以中断比赛。

13.2以下情况为“重发球”：

13.2.1发球员在接发球员未做好准备时发球（规则8.5）；

13.2.2在发球过程中，发球员和接发球员都被判违例；

13.2.3发球被回击后；

13.2.3.1球停在网顶；

13.2.3.2球过网后挂在网上；

13.2.4比赛进行中，球托与球的其他部分完全分离；

13.2.5裁判员认为比赛被干扰或教练干扰了对方运动员的比赛；

13.2.6司线员未能看清，裁判员也不能做出裁决时；

13.2.7遇到不可预见的意外情况；

13.3“重发球”时．该次发球无效，原发球员重新发球

**14  死球**

以下情况为死球

14.1球撞网或网柱后，开始向击球者网这方的地面落下；

14.2球触及地面；

14.3宣报了“违例”或“重发球”。