

OSA II

SEKTSIOON 1 A

SULGPALLIREEGLID

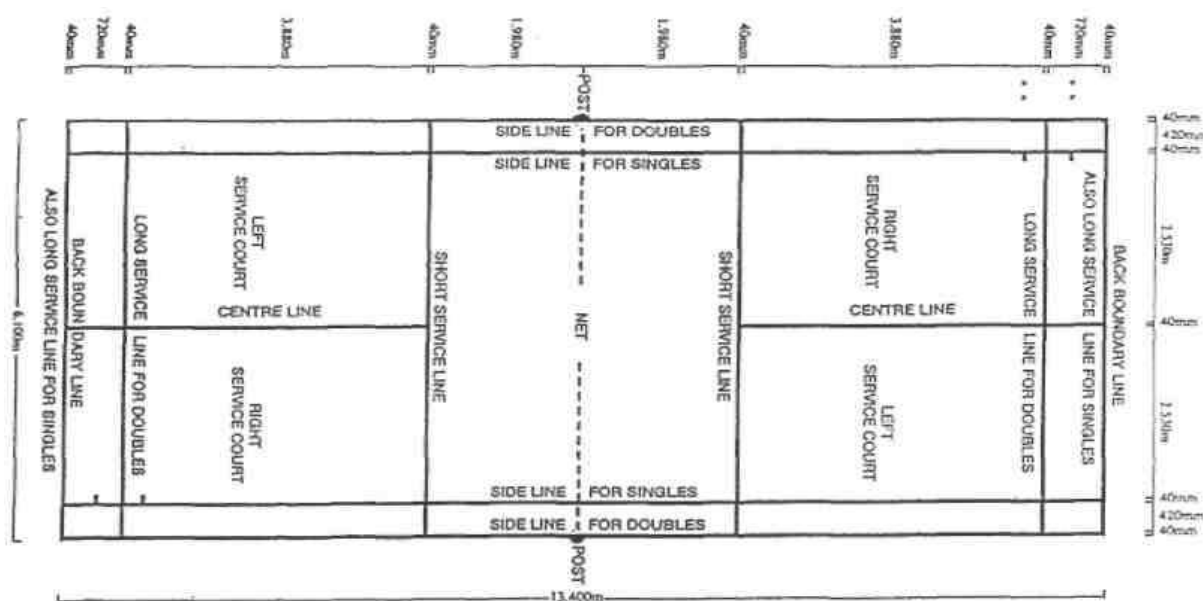
MÕISTED

Mängija	Iga sulgpalli mängiv isik.
Mäng	Võistlus kahe vastaspoole vahel, kus kummalgi pool on 1 või 2 mängijat.
Üksikmäng	Mäng, kus kummalgi väljakupoolel on üks mängija.
Paarismäng	Mäng, kus kummalgi väljakupoolel on kaks mängijat .
Servija	Mängija, kellel on hetkel servimisõigus.
Vastuvõtja	Servi vastuvõttev mängija.
Ralli	Jada ühest või mitmest üksteisele järgnevat löögist, mis algab serviga ja kestab, kuni pall püsib mängus.
Löök	Mängija reketi liigutus, mille eesmärk on tabada sulgpalli.

1. VÄLJAK JA VÄLJAKU VARUSTUS

- 1.1 Väljak on ristkülik, märgitud maha 40 mm laiuste joontega (Diagramm A.).
- 1.2 Väljaku jooned peavad olema kergesti eristatavad ja maha märgitud soovitatavalt valge või kollase värviga.
- 1.3 Kõik jooned on osa alast, mida nad piiritlevad.
- 1.4 Väljaku postide kõrgus maapinnast on 1.55 meetrit. Postid peavad jääma vertikaalselt ka siis, kui võrk on pingutatud, nagu on kirjeldatud Punktis 1.10.
- 1.5 Postid asetsevad paarismängu joontel (Diagramm A) olenemata sellest, kas mängitakse üksikmängu või paarismängu. Postid või selle tugi ei tohi ulatuda väljaku äärejoontest sissepoole.
- 1.6 Võrk on valmistatud kvaliteetsest, ühtlase tihedusega, tumedat värvi nööri. Võrgusilma külje pikkus ei tohiks olla vähem kui 15 mm ja rohkem kui 20 mm.
- 1.7 Võrgu kõrgus on 760 mm ja laius on vähemalt 6,1 meetrit.
- 1.8 Võrgu ülaosa on ääristatud 75 mm laia valge topeltlindiga, kattes mõlemalt poolt võrgusilmad. Läbi lindi jookseb nöör, mille lint püsib.
- 1.9 Võrgunöör on tugevasti pingule tõmmatud, et võrgu ülemine äär on postide kõrgusel.
- 1.10 Võrgu kõrgus maapinnast võrgu keskosas on 1,52 meetrit ja äärtes 1,55 meetrit .
- 1.11 Postide ja võrgu vahel ei ole tühja ruumi. Kui vaja, tuleb võrgu alumised otsad siduda postide külge.

DIAGRAMM A



- Märkused: (1) Väljaku diagonaali pikkus = 14,723m
(2) Diagrammil esitatud väljakut saab kasutada nii üksikmänguks kui paarismänguks.
(3) ** Valikulised sulgpalli testimise märgid on esitatud Diagrammis B.

2. SULGPALL

2.1 Sulgpall on valmistatud naturaalistest ja/või sünteetilisest materjalidest.

Sünteetilisest materjalidest valmistatud sulgpallide lennuomadused peavad olema sarnased naturaalistest sulgedest ja õhukesest nahkkattega korgist valmistatutele.

2.2 Sulgedest sulgpall

2.2.1 Sulgpallil on 16 korgi külge kinnitatud sulge.

2.2.2 Sulgede pikkus jääb vahemikku 62 – 70 mm, mõõtes suleotstest korgini.

2.2.3 Suleotstest moodustuva ringi diameeter jääb 58 – 68 mm vahele.

2.2.4 Suled peavad olema niidi või muu sobiva materjaliga tugevasti kinnitatud.

2.2.5 Sulgpallikork on läbimõõduga 25 - 28 mm ja ümara otsaga.

2.2.6 Sulgpalli kaal on 4,75 - 5.50 grammi.

2.3 Sünteetilisest materjalist sulgpall

2.3.1 Sulgede plastikust imitatsioon asendab naturaalseid sulgi.

2.3.2 Plastikpalli põhi peab olema samasugune, nagu kirjeldatud Punktis 2.2.5.

2.3.3 Palli mõõdud ja kaal peavad vastama samadele nõuetele nagu sulgedest pallil (Punktid 2.2.2, 2.2.3 ja 2.2.6). Siiski, sünteetilisest materjalide spetsiifilises eripärast tingituna on lubatud kuni 10% erinevus omadustes, võrreldes sulepallidega.

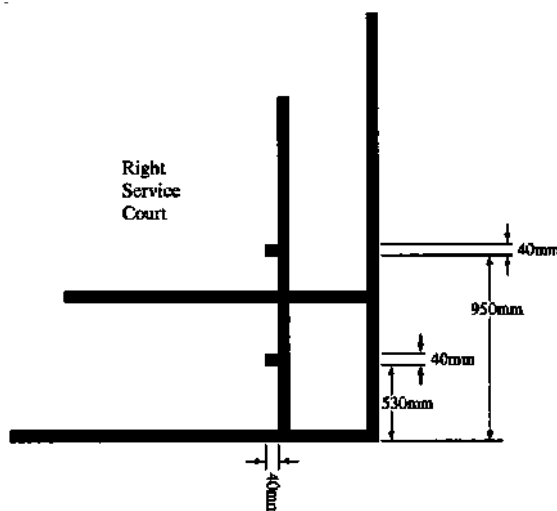
2.4 On oluline, et sulgpallid üksteisest disaini, kiiruse ja lennuomaduste poolest ei erineks. Muudatusi sulgpalli spetsifikatsioonis võib teha ainult liikmesriigi liidu nõusolekul, näiteks kohas, kus kliimatingimused või kõrgus merepinnast teevad standardse sulgpalli kasutamise ebasobivaks.

3. SULGPALLI KIIRUSE TESTIMINE

3.1 Et testida sulgpalli, peab mängija kasutama tugevat altkäelööki, lüües sulgpalli väljaku tagumise äärejoone tagant. Palli tuleb lüüa tõusva nurga all ja paralleelselt küljejoonega.

3.2 Õige kiirusega sulgpall peaks maanduma teisel pool võrku väikeste kontrolljoonte vahel ehk tagumisest äärest mitte lähemal kui 530 mm ja mitte kaugemal kui 990 mm (Diagramm B).

DIAGRAMM B



4. REKET

4.1 Reketi kõikide osade kogupikkus ei tohi ületada 680 mm ja kogulaius 230 mm (Diagramm C). Reket koosneb osadest, mis on kirjeldatud Punktides 4.1.1 kuni 4.1.5:

4.1.1 Reketi käepide on reketi osa, millest mängija kinni hoiab.

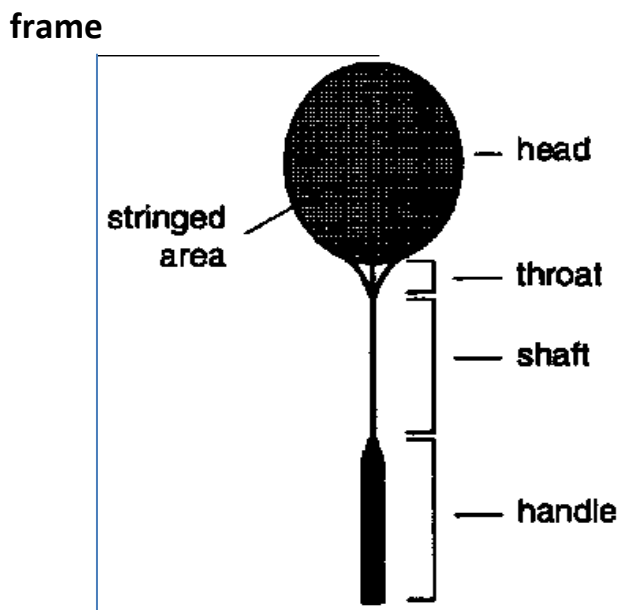
4.1.2 Reketi keelestatud ala on osa reketist, millega mängija peaks lööma sulgpalli.

4.1.3 Reketipea ümbritseb reketi keelestatud ala.

4.1.4 Reketivars ühendab reketi pead ja käepidet (seotud Punktiga 4.1.5).

4.1.5 Reketikael (kui reketil on selline olemas) ühendab reketivarre reketipeaga.

DIAGRAMM C



4.2 Reketi keelestatud ala

4.2.1 Reketi keelestatud peab olema lame ja moodustama ruudukujulise mustri, kus keeled on ristumiskohas vaheldumisi läbi põimitud. Keelestuse muster peab olema ühesugune ja kogu keelestatusalal ühesuguse tihedusega.

4.2.2 Keelestatud ala kogupikkus ei tohi ületada 280 mm ja kogulaius 220 mm.

Siiski, keeled võivad ulatuda alani, mis muidu peaks olema reketi kael, kui:

4.2.2.1 laiendatud (pikendatud) keelteosa laius ei ületa 35 mm,

4.2.2.2 keelestatud ala kogupikkus ei ületa 330 mm.

4.3 Reket

4.3.1 Reket peab olema vaba igasugustest lisadest ja väljaulatuvatest osadest.

Reketi küljes võivad olla vaid lisad, mis on mõeldud spetsiaalselt selleks, et piirata ja ära hoida reketi kulumist, rebenemist, vibratsiooni või selleks, et jaotada raskust ühtlaselt või katta käepide (mõistlikus suuruses ja kohas) ümbriseega, et reket püsiks paremini käes.

4.3.2 Reket peab olema vaba igasugustest seadmetest, mis teevad mängijale võimalikuks muuta oluliselt reketi kuju.

5. VARUSTUS JA SELLE KOOSKÕLASTUS

5.1 Kooskõlastus

Sulgpalli Maailma Föderatsioon reguleerib kõiki küsimusi, mis on seotud reketite, sulgpallide ning varustuse proovieksemplaride kasutamise lubamisega. Neid seadusi saab muuta ainult Föderatsiooni initsiatiivil või ükskõik millise autentse osapoole avalduse alusel, kaasa arvatud kõik mängijad, tehnilised töötajad, varustuse tootjad, assotsiatsiooni liikmed.

6. LOOSIMINE

- 6.1 Enne mängu alustamist tuleb läbi viia loosimine, loosimise võitja peab tegema valiku järgmiste võimaluste seast:
- 6.1.1 kas alustada servimist või olla vastuvõttev pool;
 - 6.1.2 valida väljakupool.
- 6.2 Loosimise kaotanud pool teeb valiku allesjäänud võimalustest.

7. PUNKTISÜSTEEM

- 7.1 Mängu võidab see pool, kes on kolmes geimis parem, juhul kui pole korraldatud teisiti (*Part II Section 1B Appendix 2 and 3*).
- 7.2 Geimi võidab/võidavad mängija(d), kes saab/saavad enne täis 21 punkti. Erandid sellele on esitatud Punktides 7.4 ja 7.5.
- 7.3 Pool, kes võidab ralli, saab punkti juurde. Ralli võidab pool, kui vastane teeb vea või pall puudutab maad vastase väljakupoolel.
- 7.4 Kui punktiseis on 20:20, saab geimivõidu pool, kes saavutab enne kahepunktise edumaa.
- 7.5 Kui punktiseis on 29:29, saab geimivõidu pool, kes saab enne 30 punkti täis.
- 7.6 Mängija (pool), kes võidab geimi, alustab järgmist geimi serviga.

8. POOLTEVAHETUS

- 8.1 Mängijad vahetavad pooled:
- 8.1.1 esimese geimi lõppedes;
 - 8.1.2 teise geimi lõppedes, kui sellele peab järgnema veel kolmas geim;
 - 8.1.3 kolmandas geimis, kui üks pooltest on saanud 11 punkti.
- 8.2 Kui pooli ei vahetatud vastavalt Punktile 8.1, siis tehakse seda kohe, kui viga märgatakse ja kui pall ei ole mängus. Punktiseis ei muutu.

9. SERV

- 9.1 Korrekse servi puhul:
- 9.1.1 Kumbki pool ei viivita põhjendamatult, kui serviv pool ja vastuvõttev pool on juba serviks valmis. Peale servija reketipea pallist eemaleviimist loetakse igasugune viivitus serviga alustamisel (Punkt 9.2) lubamatuks viivituseks.
 - 9.1.2 Servija ja vastuvõtja seisavad diagonaalselt üksteise vastas asuvates väljakukastides (Diagramm A), puutumata seejuures ühtegi äärejoont.
 - 9.1.3 Nii servija kui vastuvõtja jalad peavad alates servi algusest (Punkt 9.2), kuni serv on sooritatud (Punkt 9.3), olema vähemalt osaliselt kontaktis maapinnaga ja liikumatult paigal.
 - 9.1.4 Servija reket peab kõigepealt tabama sulgpalli pead.
 - 9.1.5 Hetkel, mil mängija reket tabab palli, peab pall olema allpool mängija vöökohta. Vöökohaks loetakse mängija alumise ribi asukohta (kujuteldav ring ümber mängija talje).

- 9.1.6 Servija reketi vars on palli tabamise hetkel suunaga allapoole.
- 9.1.7 Servija reket liigub alates servi algusest (Punkt 9.2) kogu servi vältel ühtlaselt edasi, kuni serv on sooritatud (Punkt 9.3).
- 9.1.8 Peale servija reketi tabamist liigub pall suunaga alt üles, ületab võrgu, ja kui vastane ei sega vahele, maandub pall vastuvõtja servikastis (s.t. kas servikastis või selle joontel).
- 9.1.9 Servi teostav mängija ei löö pallist mööda.

- 9.2 Kui mõlemad pooled on serviks valmis, tähistab servija reketi ettepoole liikumine servi algust.
- 9.3 Alustatud serv (Punkt 9.2) loetakse sooritatuks, kui servija reket tabab palli või servija katse palli tabada ebaõnnestub.
- 9.4. Servija ei tohi servida enne, kui on veendunud, et vastuvõtja on valmis. Seejuures, vastuvõtja loetakse valmisolevaks, kui vastuvõtja teeb servi vastuvõtukatse.
- 9.5 Paarismängus servi ajal (Punktid 9.2 ja 9.3) võivad mängijad, kes hetkel ei servi ega võta servi vastu, asetseda oma väljakupoolel vabalt valitud kohas nii, et nad ei sega servija ja vastuvõtja vaatevälja.

10. ÜKSIKMÄNG

10.1 Servimise ja servi vastuvõtu väljakupoold

- 10.1.1 Mängijad peavad servima ja servi vastu võtma oma väljakupoole paremast servikastist, kui servijal ei ole veel punkte või kui servijal on selles geimis paarisarv punkte.
- 10.1.2 Mängijad peavad servima ja servi vastu võtma oma väljakupoole vasakust servikastist, kui servijal on selles geimis paaritu arv punkte.

10.2 Mängu käik ja mängijate asetus platsil

Ralli ajal löövad servija ja servi vastuvõtja vaheldumisi palli ükskõik millisest kohast oma väljakupoolel, kuni pall püsib mängus (Punkt 15).

10.3 Punktiarvestus ja servimine

- 10.3.1 Kui servija võidab ralli (Punkt 7.3), saab ta punkti. Peale seda jätkab servija servimist, servides vaheldumisi kord ühest kord teisest servikastist.
- 10.3.2 Kui vastuvõtja võidab ralli (Punkt 7.3), saab ta punkti. Sellega läheb serviõigus üle temale.

11. PAARISMÄNG

11.1 Servimise ja servi vastuvõtu väljakupoold

- 11.1.1 Serviva poole mängija peab servima oma väljakupoole paremast servikastist, kui tegemist on geimi esimene serviga või kui servival poolel on selles geimis paarisarv punkte.

- 11.1.2 Serviva poole mängija peab servima oma väljakupoole vasakust servikastist, kui servival poolel on selles geimis paaritu arv punkte.
- 11.1.3 Vastuvõtva poole mängija, kes viimati servis, peab jääma samasse servikasti, kust ta viimati servis. Vastupidine muster kehtib servi vastuvõtja partneri kohta.
- 11.1.4 Servi vastuvõtja ja servija seisavad alati diagonaalis vastaskastides.
- 11.1.5 Mängijad, olles servivaks pooleks, ei tohi vahetada oma servikasti, kuni nad pole punkti saanud.
- 11.1.6 Iga serv sooritatakse servikastist, mis vastab serviva poole punktisummale, välja arvatud olukorras, mida on esitatud Punktis 12.

11.2 Mängimise kord ja asetus platsil

Pärast servi vastuvõttu löövad serviva poole ükskõik kumb mängija ja vastuvõtva poole ükskõik kumb mängija vaheldumisi palli ükskõik millisest kohast oma väljakupoolel, kuni pall püsib mängus (Punkt 15).

11.3 Punktiarvestus ja servimine

- 11.3.1 Kui serviv pool võidab ralli (Punkt 7.3), saab ta punkti. Servija jätkab servimist kõrvalkastist.
- 11.3.2 Kui vastuvõttev pool võidab ralli (Punkti 7.3), saab ta punkti ja serv läheb vastuvõtvale poolele üle.

11.4 Servi järjekord

Igas mängus läheb serviõigus üle järgmises järjekorras:

- 11.4.1 mängu alustanud servijalt, kes servis parempoolsest servikastist;
- 11.4.2 servi vastuvõtja partnerile;
- 11.4.3 esimese servija partnerile ;
- 11.4.4 esimesele vastuvõtjale;
- 11.4.5 esimesele servijale ja nii edasi.

11.5 Ükski mängija ei tohi servida ega servi vastu võtta väljaspool oma järjekorda või võtta vastu kahte järjestikust servi geimi jooksul, välja arvatud juhtudel, mis on kirjeldatud Punktis 12.

11.6 Uue geimi alguses võib võitnud poolel servida ükskõik kumb mängija ja vastuvõtval poolel olla vastuvõtjaks samuti ükskõik kumb mängija.

12. SERVIKOHA VEAD

12.1 Servikoha veaks loetakse seda, kui mängija:

- 12.1.1 servis väljaspool oma järjekorda; või
- 12.1.2 servis või võttis servi vastu vales servikastist;

12.2 Kui avastatakse servikoha viga, tuleb see parandada. Punktiseis seejuures ei muutu.

13. VEAD

Veaks loetakse, kui:

13.1 serv ei ole korrektne (Punkt 9.1);

13.2 servi ajal sulgpall:

13.2.1 jääb võrku kinni;

13.2.2 ületab võrgu ja jääb sinna kinni; või

13.2.3 on vastu võetud vastuvõtja partneri poolt;

13.3 mängu ajal sulgpall:

13.3.1 maandub väljakupiiridest väljas (s.t. mitte väljakule ega selle piirjoontele);

13.3.2 läheb läbi võrgu või võrgu alt;

13.3.3 ei lähe üle võrgu;

13.3.4 puutub lage või külgseinu;

13.3.5 puutub mängijat või tema riideid;

13.3.6 puutub mis tahes objekti või isikut väljaspool väljakut;

(Kohtades, kus, arvestades hoone ehitust, pall puutub takistust moel, mis ei ole sulgpalli reeglitega kooskõlas, aga selles hoones erandlikult teistmoodi pole võimalik, võib kohalik sulgpalli institutsioon teha erandreegli, mis puudutab sulgpalli kokkupuudet mõne objektiga).

13.3.7 püütakse kinni ja hoitakse reketi peal, peale mida löögi asemel toimub palli viskamine (nn. „soe pall“);

13.3.8 lüüakse kaks korda järjest sama mängija poolt. Siiski, sulgpalli tabamist löögi ajal nii reketi pea kui keeltega ei loeta veaks;

13.3.9 lüüakse kaks korda järjest sama väljakupoole mängijate poolt;

13.3.10 puudutab mängija reketit, aga ei lenda vastase väljakupoole suunas ;

13.4 mängu ajal mängija:

13.4.1 puudutab ise, reketi või oma riietega võrku või väljaku poste;

13.4.2 tungib üle võrgu vastase väljakupoolele kas reketi või kehaosaga, välja arvatud juhul, kui ründav pool sooritab löögi oma väljakupoolelt ja tema reket läheb üle võrgu vastase poolele löögi lõppfaasis;

13.4.3 tungib võrgu alt vastase väljakupoolele reketi või kehaosaga, takistades või häirides sellega vastast;

13.4.4 takistab vastase reeglipärasest lööki, seades reketipea palli ette üle võrgu;

13.4.5 häirib tahtlikult vastast ükskõik millisel moel, näiteks karjumise või žestidega;

13.5 kui mängija on jõhkralt, korduvalt või püsivalt rikkunud sätteid, mis on kirjeldatud Punktis 16.

14. LET (stopp)

14.1 Mängu peatamiseks väljakukohtunik või mängija, kui puudub väljakukohtunik, hüüab „LET!“.

14.2 „LET!“ hüütakse juhul, kui :

14.2.1 servija servib enne, kui servivastuvõtja on valmis (Punkt 9.4);

14.2.2 servi ajal nii servija kui ka servivastuvõtja eksivad;

14.2.3 pärast servi vastuvõtmist sulgpall:

14.2.3.1 lendab võrgu peale ja jääb sinna püsima; või

14.2.3.2 läheb üle võrgu ja jääb võrku kinni;

14.2.4 kui mängu ajal sulgpall laguneb nii, et põhi täielikult eraldub ülejäänud osast;

- 14.2.5 kui väljakukohtunik leiab, et mängu on takistatud või mängija on häiritud vastase treeneri poolt;
- 14.2.6 kui joonekohtunik ei näinud ja väljakukohtunik ei saa võtta vastu otsust või kui on tekkinud ettenägematu olukord või õnnetus.
- 14.3 Kui on hüütud „LET!“, siis see tähendab, et mäng alates viimasest servist ei lähe arvesse ja mängija, kes servis viimati, servib uuesti.

15. SULGPALL EI OLE MÄNGUS

Sulgpall ei ole mängus, kui:

- 15.1 see tabab võrku või väljakuposti ja hakkab kukkuma maha löögi sooritaja väljakupoolele;
- 15.2 see kukub väljakule maha; või
- 15.3 hüütakse kas „VIGA!“ või „LET!“.

16. JÄRJEPIDEV MÄNG, RIKKUMISED JA KARISTUSED

16.1 Mäng peab olema järjepidev esimesest servist kuni mängu lõpuni, välja arvatud juhtudel, mis on kirjeldatud Punktides 16.2 ja 16.3.

16.2 **Pausid** on lubatud kõikides mängudes:

16.2.1 geimi keskel, kui juhtiv pool on saanud 11 punkti, ja mis ei ületa 60 sekundit;

16.2.2 esimese ja teise geimi vahel ning teise ja kolmanda geimi vahel, mis ei ületa 120 sekundit.

(Mängu teleülekande puhul võib peakohtunik enne mängu algust otsustada, et pausid (Punkt 16.2) on kohustuslikud ja fikseeritud kestvusajaga).

16.3 **Mängu peatamine**

16.3.1 Kui see on mängijatest mitte olenevatel põhjustel vajalik, võib väljakukohtunik mängu peatada niikauaks, kui ta vajalikuks peab.

16.3.2 Erandjuhtudel võib peakohtunik anda väljakukohtunikule korralduse mängu peatamiseks.

16.3.3 Kui mäng on peatatud, jätkub mäng pärast pausi samalt punktiseisult, millelt see peatati.

16.4 **Viivitus mängus**

16.4.1 Mänguga ei tohi mingil põhjusel viivitada, et mängijal tekiks võimalus jõu taastamiseks või treenerilt nõusaamiseks.

16.4.2 Peakohtunikul on ainuõigus otsustada mängu viivituste üle.

16.5 **Nõuanded ja väljakult lahkumine**

16.5.1 Mängu ajal on mängijal lubatud saada treenerilt nõuandeid ainult siis, kui pall ei ole mängus (Punkt 15.).

16.5.2 Mängu ajal ei või ükski mängija väljakult lahkuda väljakukohtuniku loata, välja arvatud pauside ajal, mis on kirjeldatud Punktis 16.2.

16.6 Mängija ei tohi:

- 16.6.1 tahtlikult põhjustada mängu viivitust või peatamist;
- 16.6.2 tahtlikult modifitseerida või lõhkuda palli, sooviga muuta selle kiirust või lennuomadusi;
- 16.6.3 käituda solvaval viisil; või
- 16.6.4 käituda ebasportlikult viisil, mida Sulgpallireeglites pole välja toodud.

16.7 Rikkumistega tegelemine

- 16.7.1 Rikkumiste puhul, mis tulenevad Punktidest 16.4.1, 16.5.2 või 16.6, väljakukohtunik:
 - 16.7.1.1 teeb rikkuvale poolele hoiatuse;
 - 16.7.1.2 annab rikkuvale poolele vea, kui eelnevalt on teda juba hoiatatud.
Kaks sellist viga loetakse püsivaks rikkumiseks
- 16.7.2 jõhkra või püsiva rikkumise korral või rikkumiste korral, mis tulenevad punktist 16.2, väljakukohtunik annab rikkujale vea ja viivitamatult informeerib sellest ka peakohtunikku, kellel on õigus rikkuja diskvalifitseerida.

17. AMETNIKUD JA APELLATSIOONID

- 17.1 Peakohtunik on vastutav kogu turniiri või meistrivõistluste läbiviimise eest, mille osaks on antud mäng.
- 17.2 Väljakukohtunik, kui selline on määratud, vastutab mängu, väljaku ja selle vahetu ümbruse eest. Väljakukohtunik annab aru peakohtunikule.
- 17.3 Servikohtunik hüüab servivigu, mis on tehtud servija poolt (Punktid 9.1.2 - 9.1.8.).
- 17.4 Joonekohtunik näitab, kas pall maandus väljakule või sellest väljapoole talle määratud joon(t)e puhul.
- 17.5 Kohtuniku otsus on lõplik kõikides tema vastutusala küsimustes, välja arvatud juhul, kui väljakukohtunik leiab, et joonekohtunik on teinud ilmselgelt vale otsuse. Siis võib väljakukohtunik tühistada joonekohtuniku otsuse.
- 17.6 Väljakukohtunik peab:
 - 17.6.1 väga hästi tundma ja täitma Sulgpallireegleid, ning eriti hüüdma valjult „VIGA!“ või „LET!“, juhul kui sellised olukorrad tekivad;
 - 17.6.2 võtma vastu otsuse igas vaidlusaluses olukorras ning seda enne järgmist servi;
 - 17.6.3 kindlustama, et mängijad ja pealtvaatajad on mängu seisust informeeritud;
 - 17.6.4 määrama või asendama joonekohtunikke või servikohtuniku pärast nõupidamist peakohtunikuga;
 - 17.6.5 korraldama nii, et puuduva kohtuniku kohustused saaksid täidetud kohas, kuhu mõni kohtunik on määramata;
 - 17.6.6 tegema otsuse või hüüdma „LET!“ olukorras, kus selleks määratud kohtunik ei näinud olukorda;
 - 17.6.7 fikseerima ja teavitama peakohtuniku kõikidest olulistest asjaoludest, mis tulenevad Punktist 16;

17.6.8 teavitama peakohtunikku kõikidest rahuldamata kaebustest, mis on seotud ainult Sulgpalli-reeglitega. (Sellised kaebused peavad olema esitatud enne järgmist servi või kui kaebus tuli vahetult peale mängu lõppu, siis enne kui kaebav pool on väljakult lahkunud.