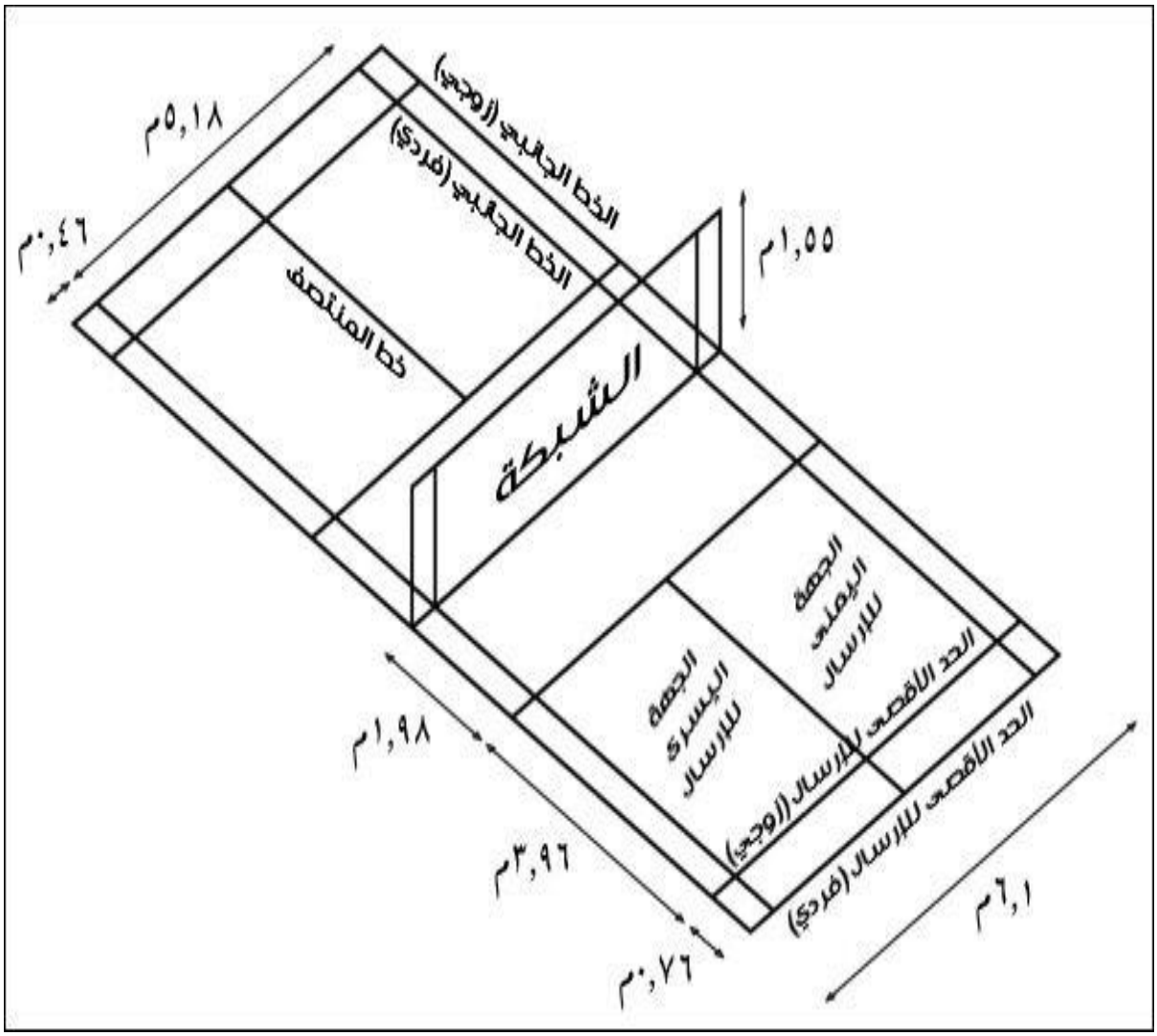
تعريف لعبة الريشة الطائرة:-

هي لعبة من العاب المضرب تلعب بواسطةلاعبين متقابلين (اللعب الفردي) أو زوجين متقابلين للعب الزوجي يسجل اللاعبون النقاط من خلال ضرب الريشة بواسطة مضاربهم لكي تعبر فوقالشبكة وتسقط في منتصف ملعب منافسيهم . ينتهي التداول عندما تسقط الريشة على الأرض أوأي خطأ يحدث و الريشة يمكن أن تضرب لمرة من كل جانب بعد عبورها فوق الشبكة.

قياسات الملعب :-

الملعب مستطيل الشكل ويقسم إلى نصفين من خلال الشبكة ،الملعب في الغالب يخطط لكلا اللعب الفردي واللعب الزوجي . وكذلك سمح القانون بتخطيط ملعب خاص باللعب الفردي . وملعب اللعب الزوجي اعرض من ملعب اللعب الفردي ، لكن منطقة الإرسال في ملعب الزوجي اقصر من منطقة الإرسال لملعب الفردي. العرض الكامل للملعب هو (٦.١٠ م) (٢٠ قدم) وفي الفردي فان العرض ينخفض إلى (٥.١٨ م) (١٧ قدم) . والطول الكامل للملعب هو (١٣.٤٠ م) (٤٤ قدم) . منطقة الإرسال تخطط من خلال خط المنتصف الذي يقسم عرض الملعب و خط الإرسال القصير لمسافة 1.98متر (٦.٥ قدم) من الشبكة والخط الجانبي والحد النهائي الخلفي .وفي الزوجي تحدد منطقة الإرسال بواسطة خط الإرسال الطويل الخلفي على مسافة ٧٦سم عن الخط النهائي وخط الإرسال الأمامي لمسافة 1.98 مترعن الشبكة و خط المنتصف والخط الجانبي كما موضح في الشكل رقم (١).



شكل رقم (١)

قياسات ملعب الريشة الطائرة

الشبكة:-

ترتفع عند الإطراف لمسافة ١.٥٥ متر (٥ قدم و ١ أنش) و (١.٥٢ م) (٥ قدم) من المنتصف. القوائم توضع فوق الخطوط الجانبية لملعب الزوجي ، حتى لو كان اللعب فردي . لا يوجد ذكر في القانون للحد الأدنى لارتفاع السقف فوق الملعب ، بالرغم من ذلك ملعب الريشة الطائرة لا يكون مناسبا إذا كان السقف منخفض.

الريشة :-

الريشة يجب أن تصنع من مواد طبيعية أو مواد صناعية وأيا كانت مادة صناعة الريشة فأن الصفة المميزة للطيران بشكل عام يجب أن تكون مشابهة لتلك المصنوعة من الريش الطبيعي ، وتتكون من قاعدة فلينية مغطاة بطبقة رقيقة من الجلد.

أ – الريشة الطبيعية:

١- يجب أن تحتوي الريشة على (١٦) ريشة مثبتة بالقاعدة.
٢- يجب أن يكون هناك طول محدد للريش و يكون بين (٦٢) ملم إلى (٧٠) ملم عندما تقاس من رأس القمة إلى قاعدة الريشة.
٣- قمة الريش تشكل دائرة يتراوح قطرها من(٥٨) ملم إلى (٦٨) ملم.
٤- يجب أن يثبت الريش بإحكام بوساطة خيط أو أي مادة مناسبة.
٥- يجب أن يكون قطر القاعدة بين (٢٥) ملم إلى (٢٨) ملم مع استدارة في الأسفل.
٦- يجب أن يكون وزن الريشة من (٤,٧٤) إلى (٥,٥٠) غراماً.

شكل رقم (٢)

يوضح الريشة الطائرة الطبيعية

ب- الريشة الاصطناعية :

تكون نفس الوزن وقطر القاعدة ولكن الاختلاف يكون في المواد المصنعة وفيما يخص هذه المسألة يجب أن لا يكون هناك اختلاف في التصميم العام ، السرعة والطيران للريشة ، والتعديل للمواصفات في الأعلى يمكن أن يتم بموافقة أعضاء الاتحادات المعنية.

شكل رقم (٣)

يوضح الريشة الطائرة الصناعية

المضرب:-

يجب أن لا يتجاوز 680 ملم في الطول بشكل عام ، و 230ملم في العرض بشكل عام ويتكون من الأجزاء الرئيسية الموصوفة لاحظ شكل رقم (٤).

١- المقبض هو الجزء من المضرب المعتمد لمسك المضرب من قبل اللاعب.

٢- منطقة الأوتار هي الجزء من المضرب الذي يعتمده اللاعب لضرب الريشة.

٣- الرأس : يحيط بمنطقةالأوتار.

٤- الساق : يصل بين المقبض والرأس .

٥- الأوتار : يجب أن تكون مسطحة تتألف من نمط أو شكل من الأشكال أو الخيوط المتقاطعة بالتناوب ومتشابكة ومترابطة عند التقاطع ، نمط أو شكل الأوتار يجب أن يكون منسجما بشكل عام وبشكل خاص ليس اقل كثافة في المنتصف عنه في المناطق الأخرى ، ولا يزيد عن 280 ملم في الطول بشكل عام و 220 ملم في العرض بشكل عام ، وعلى أي حال ، الأوتار يجب أن تمتد لمنطقة التي من ناحية أخرى تعتبر منطقة الرقبة ، بشرط(عرض منطقة الأوتار لايزيدعن 35 ملم) والطول بشكل عام لمنطقة الأوتار لا يزيد عن 330 ملم.

شكل رقم (٤)

يوضح مضرب الريشة الطائرة

مهارات الريشة الطائرة :

من الأمور البديهية ان إجادة أي لعبة يأتي من خلال إجادة المهارات الخاصة بتلك اللعبة الأساسية منها و المتفرعة ، و لعبة الريشة الطائرة لها مهارات أساسية وأخرى متفرعة منها ويتوقف نجاح أي لاعب على مدى أجادته لهذه المهارات والتي تمكنه من أداء المهمات المعقدة منها والبسيطة بدقة وسهولة وإذا فعل ذلك كان لاعباً ذا مهارة عالية تقسم المهارات الريشة الطائرة الى :-

١- الإرسال : -

ضربة الإرسال هي الضربة التي يبدأ بها اللاعب لعبة ،التي تحددها وتحكمها مجموعة من قوانين الريشة الطائرة ، ولغرض التعرف على ضربة الإرسال ينبغي التعرف على قوانين أداء الإرسال الصحيح وهي بصورة مختصرة :-

أ- يجب ان تضرب الريشة بمستوى اسفل وسط اللاعب .

ب-يجب ان يؤدى الإرسال قطرياً .

ت-يجب ان تضرب قاعدة الريش وليس الريش .

ث-يجب ان يؤشر مضرب اللاعب إلى الأسفل أثناء ضرب الريشة .

ج- يجب ان تكون القدمين أو جزء منهما ثابتاً أثناء ضرب الريشة .

ح- يجب ان يقف المرسل داخل منطقة الإرسال الخاصة به .

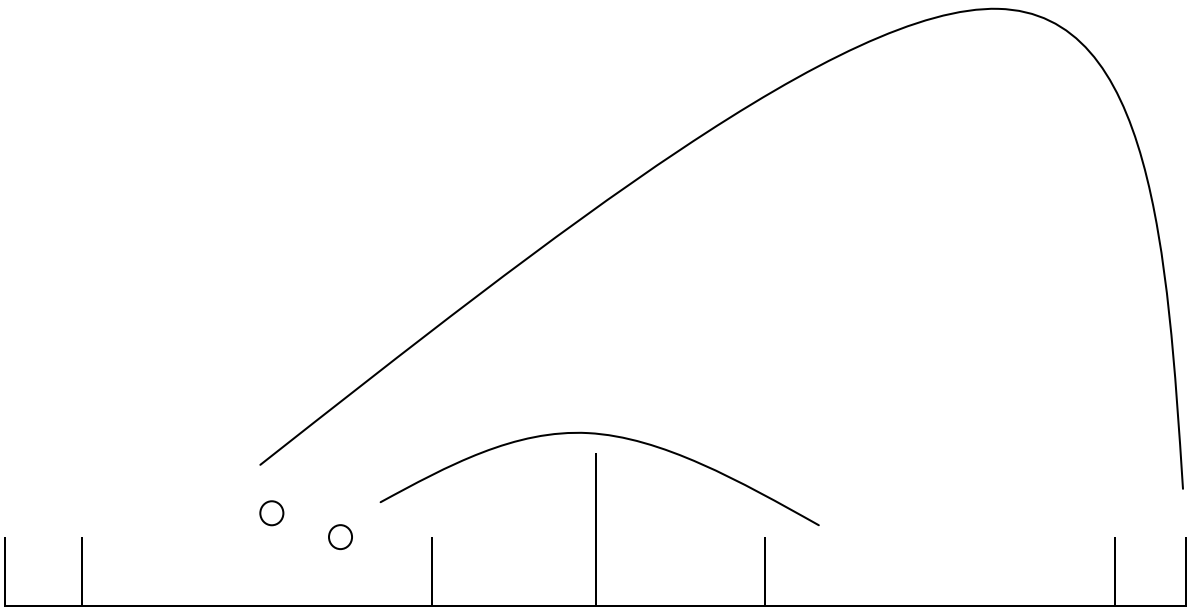
خ- تعد أول حركة لمضرب المرسل للأمام بداية الإرسال . لا يجب تأخير الإرسال عندما يكون المستقبل مستعداً .

الإرسال إلى عدة أنواع وهي:-

١- الإرسال قريب :- وهي اما ان يكون الإرسال قريب (ضربة أمامية أو خلفية)

٢- الارسال بعيد:- الإرسال أو يكون إرسال بعيد (ضربة أمامية أو خلفية). وشكل رقم (٥) يوضح مسار الارسال

.



شكل (٥)

الارسال القريب والارسال البعيد

أ– ضربة الأمامية:-

وهي المهارة الأساسية لأي لعبة من العاب المضرب المختلفة ، وأكثرها استعمالا في الملعب والتدريب وتؤدى بطرائق عديدة (مستقيمة ، متقاطعة ، منخفضة ، عالية) . والضربة الأمامية هي التي تؤدى بالوجه الأمامي للمضرب كما في الشكل (٦) ردا على الريشة الآتية في اتجاه اليمين من جسم اللاعب على الأغلب (غير الأعسر) ، ويكون هدفها حسب شكل الضربة الأمامية ، فعندما تكون منخفضة تكون ردا على ضربات الشبكة القادمة من الخصم ، أما عندما تكون متوسطة الارتفاع او بالوضع الطبيعي للجسم فأنها تكون ردا على الضربات العائدة للساحة الخلفية من الملعب ، وتضرب من أعلى نقطة ممكنة وهي بعيدة عن الجسم وتوجه الى جوانب الملعب وبارتفاعٍ كافٍ بحيث تبتعد عن الشبكة الى ساحة الملعب الخلفية.

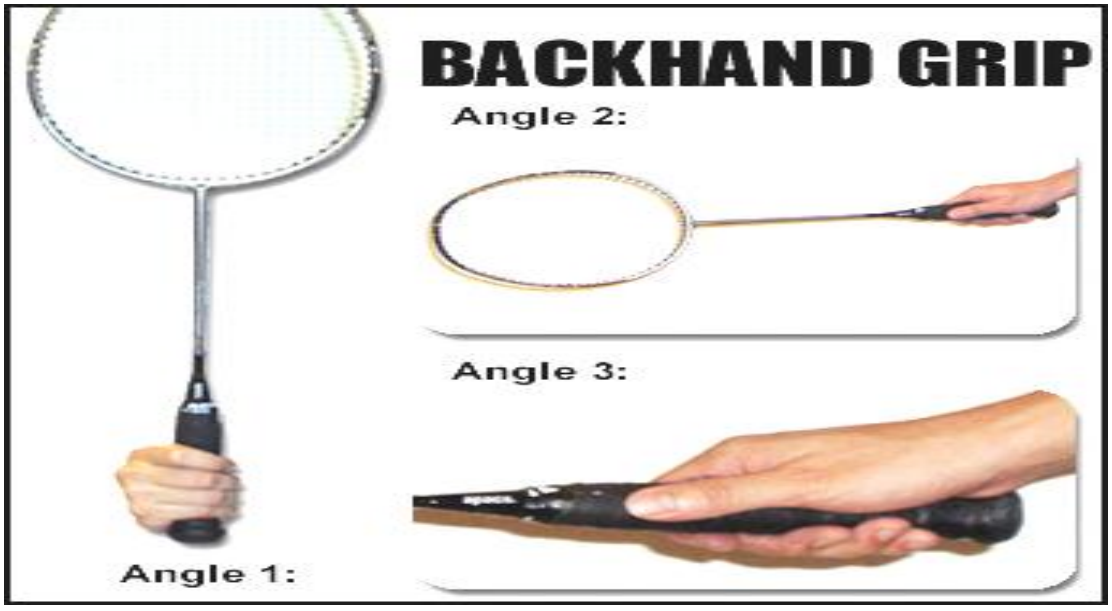
شكل (٦)

يوضح قبضة اليد للضربة الأمامية

ب - الضربة الخلفية :

وهي المهارات الأساسية لأي لعبة من العاب المضرب المختلفة أيضاً ، وكما في الضربة الأمامية فهي تؤدى بطرائق وأشكال عديدة حسب مواقف اللعب المطلوبة(مستقيمة ، متقاطعة ، عالية) ، ويجب التدريب على كل الضربات معا للأهمية المتساوية لها.

وتؤدى الضربة الخلفية بالوجه الخلفي للمضرب كما في الشكل (٧) ردا على الريشة القادمة في اتجاه اليسار من جسم اللاعب على الأغلب (غير الأعسر) ، ويكون هدفها كما ورد في الضربة الأمامية تمام .



الشكل (٧)

يوضح قبضة اليد للضربة الخلفية

ومن أنواع الضربات الأمامية والخلفية :

١- ضربة الأبعاد :

وهي من أكثر الضربات استخداما في لعبة الريشة وتكون على شكلين:-

أ- ضربة الإبعاد الأمامية : وهي الضربة من فوق الرأس من الضربات المؤثرة ، ويعد هذا النوع من الضربات الأساسية كثيرة الاستخدام وتؤدى (بضرب الريشة عاليا باتجاه نهاية ساحة المنافس لتسقط بشكل عمودي قرب الخط الخلفي لتلزم المنافس بردها بضربه عالية غير مؤثره ، وتستخدم في اللعب الفردي أكثر منها في اللعب الزوجي وفيها تضرب الريشة من فوق الرأس ومن منطقة الملعب الخلفية إلى المنطقة الخلفية للملعب المنافس ، و أداء هذه الضربة يجبر المنافس على العودة إلى منطقة ملعبه

الخلفية وعدم جعله يسيطر على مركز الملعب ويكون مراحل الاداء الفني كما في الشكل (٨).

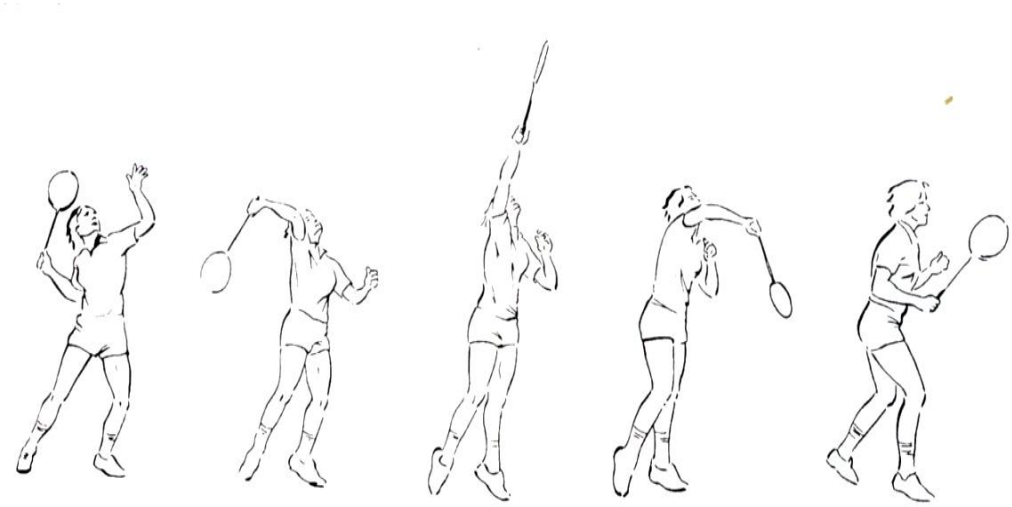


Figure 2.29

شكل (٨)

يوضح مراحل الأداء الفني للضربة الأبعاد الأمامية

ب – ضربة الإبعاد الخلفية:– هي مجموعة من الضربات التي تؤدي بالمضرب من الجهة المعاكسة للذراع الضاربة ،فأن كان اللاعب أيمن فان الريشة الطائرة آلاتية على يساره يجب ان تلعب بظهر المضرب (السطح الخارجي) ومن جهة اليسار .

و تضرب الريشة فيها بعمق الى الخط الخلفي لملعب الخصم على شكل قوس كبير ، وكثيرا ما تستخدم في اللعب الفردي بهدف تحريك المنافس بعيدا عن القاعدة قدر الامكان واعادة اللاعب لتوازنه ، اذ يمكن تحويل الخصم من حالة الهجوم الى حالة الدفاع ، اما شكل (٩) يوضح المراحل الفنية لاداء ضربة الابعاد الدفاعية.

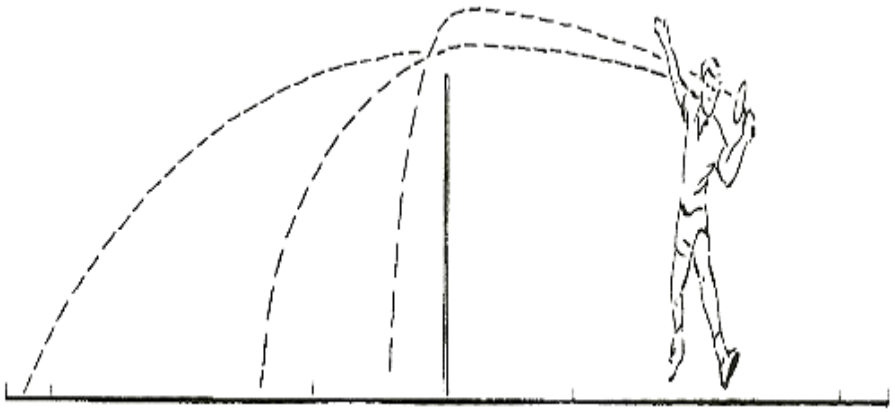
الشكل (١٠)

يوضح المراحل الأداء الفني للضربة الأبعاد الخلفية

٢- ضربة المدفوعة :

وتكون هذا النوع من ضربات على شكلين:

أ- ضربة المدفوعة الأمامية : هو ضرب الريشة من منطقة الملعب الأمامية أو منتصف الملعب وبشكل أفقي (مستقيم أمامي أو قطري) بمستوى الشبكة وبقوة إلى منطقة منتصف الملعب أو المنطقة الخلفية لملعب المنافس ولهدف منها كسب المبادرة في الهجوم،أو إجبار المنافس على رفع الريشة للأعلى كما في شكل (١١).



شكل رقم (١٢)

يوضح ضربة المدفوعة الأمامية

ب –ضربة المدفوعة الخلفية : هو ضرب الريشة (من الجهة المعاكسة لليد الضاربة) من منطقة الملعب الأمامية أو منتصف الملعب وبشكل أفقي (مستقيم أمامي أو قطري) بمستوى الشبكة وبقوة إلى منطقة منتصف الملعب أو المنطقة الخلفية لملعب المنافس لكسب المبادرة في الهجوم،أو إجبار المنافس على رفع الريشة للأعلى.

٣– ضربة المسقطة :

تعتبر الضربة المسقطة من أهم الضربات التي تؤدى أمام الشبكة نظراً لان من الممكن الحصول على نقطة مباشرة ' وغالباً ما تستخدم عقب أداء ضربة الأبعاد حيث يكون اللاعب المنافس متأخر في نهاية الملعب ، وغالباً ما تؤدى الضربة المسقطة على جانبية الملعب حتى تبتعد الريشة قدر الإمكان عن متناول يد اللاعب المنافس، ويمكن استخدامها اللاعب بضربة الأمامية كما في الشكل(١٣).

شكل (١٣)

يوضح ضربة المسقطة الأمامية

DUBAI STARS

SPORTSPLEX®

شركة السركال الرياضية ذ.م.م.
ALSERKAL SPORTS COMPANY LLC

قواعد ولوائح
الريشة الطائرة

بناءً على قوانين الريشة الطائرة وفقا (
للإتحاد الدولي للريشة الطائرة)

القرعة

- قبل بداية اللعبة يتم إجراء قرعة ويكون للفريق الفائز بالقرعة الحق في اختيار:
  - إما أن يرسل أو يستقبل أولا؛
  - وجهة الملعب التي سيبدأ اللعب منها.
- ويختار الفريق الذي خسر القرعة الخيار المتبقي.

نظام احتساب النقاط

- من الأفضل أن تتكون المباراة من ثلاثة أشواط إلا إذا نُظمت خلاف ذلك.
- ويفوز بالشوط الفريق الذي يسجل ٢١ نقطة أولا.
- يضيف اللاعب الذي يفوز بالتبادل نقطة لنتيجته. ويفوز الفريق بالتبادل، في حال ارتكب خصمه "خطأ" أو إذا توقفت الريشة بسبب ملامستها لأرضية الملعب داخل حدود ملعب الخصم.
- إذا وصلت النتيجة للتعادل بـ ٢٠:٢٠، يكون الفريق الفائز بالشوط هو من يحرز نقطتين إضافيتين أولا..
- إذا وصلت النتيجة للتعادل بـ ٢٩:٢٩ ، يكون الفريق الفائز بالشوط هو من يحرز النقطة الـ ٣٠.
- الفريق الذي يفوز بالشوط يقوم بالإرسال أولا في الشوط التالي.

تبديل جهات اللعب

- يبدل اللاعبون جهات اللعب في الحالات الآتية:
  - في نهاية الشوط الأول؛
  - في نهاية الشوط الثاني في حال كان هناك شوط ثالث؛ و
  - في الشوط الثالث في حال أحرز أحد الفريقين ١١ نقطة في البداية.
- إذا لم يتم تبديل جهات اللعب كما ذُكر، فيتعين التبديل بمجرد اكتشاف ذلك الخطأ وعندما تكون الريشة خارج اللعبة. وتبقى النتيجة الحالية كماهي.

الإرسال

- في الإرسال الصحيح:
  - يتعين على كلا الفريقين عدم التأخير الغير مبرر في تسليم الإرسال بمجرد أن يكون كل من المرسل والمستقبل مستعدين للإرسال.
  - وعند اكتمال الحركة الخلفية لرأس المضرب الخاص بالمرسل، يُعتبر التأخير في بدء الإرسال تأخيرا غير مبرر;
  - يقف المرسل والمستقبل في اتجاه قطري لجهتي الإرسال دون ملامسة الخطوط الفاصلة لجهتي الإرسال;
  - جزء من أقدام المرسل والمستقبل يبقى متصلا بأرضية الملعب في وضع ثابت من بداية الإرسال (قانون ٩.٢) حتى يتم تسليم الإرسال;
  - يبدأ المرسل بضرب قاعدة الريشة بمضربه;
  - تكون الريشة بكاملها تحت خصر المرسل في اللحظة التي يقوم فيها المرسل بضربها بالمضرب; ويُعتبر خصر المرسل كخط تخيلي حول الجسم، بمستوى الجزء الأسفل من الضلع الأسفل للمستقبل

- لتجربة الارتفاع الثابت:
  - تكون الريشة بكاملها على ارتفاع أقل من ١,١٠ متر من أرضية الملعب في اللحظة التي يقوم فيها المرسل بضربها بالمضرب.
  - يكون اتجاه كل من مقبض ورأس مضرب المرسل إلى أسفل في اللحظة التي يتم فيها ضرب الريشة;
  - تستمر حركة مضرب المرسل للأمام من بداية الإرسال وحتى تسليم الإرسال;
- يكون طيران الريشة متجها لأعلى من مضرب المرسل مرورا من فوق الشبكة حتى تصل إلى اتجاه إرسال المستقبل، إذا لم يتم اعتراضها (فوق أو داخل الخطوط الفاصلة مثلا)؛ ويتعين على المرسل عدم تفويت الريشة عند محاولة الإرسال.
- وبمجرد استعداد اللاعبين للإرسال، يكون بدء تحريك رأس مضرب المرسل للأمام هو بداية الإرسال.
- وبمجرد البدء، يتم تسليم الإرسال عندما يضرب المرسل الريشة بمضربه أو عندما يفوت المرسل الريشة عند محاولة الإرسال.
- ولا يقوم المرسل بالإرسال قبل أن يستعد المستقبل. ومع ذلك، يُعتبر المستقبل مستعدا في حال إعادة محاولة الإرسال.
- في الزوجي، وعند تسليم الإرسال، يجوز للزملاء اتخاذ أية أوضاع داخل أرضية الملعب المخصصة لهم، والتي يمكن منها رؤية الفريق الخصم سواء كان مرسلا أو مستقبلا.

الفردي

جهات الإرسال والاستقبال:

- يرسل اللاعبون الإرسال ويستقبلوه من الجهة اليمنى لأرضية الملعب المخصصة لهم عندما لا يصل الإرسال لأي نتيجة أو وصل لعدد زوجي من النقاط في هذا الشوط.
- يرسل اللاعبون الإرسال ويستقبلوه من الجهة اليسرى لأرضية الملعب المخصصة لهم عندما يصل الإرسال لعدد فردي من النقاط في هذا الشوط.

نظام اللعب وتحديد الاتجاه:

- عند التبادل، يجوز ضرب الريشة بالتبادل بين المرسل والمستقبل من أي مكان يتخذه فريق هذا اللاعب بالنسبة للشبكة، حتى تخرج الريشة من اللعبة.

تسجيل النقاط والإرسال:

- يسجل المرسل نقطة لصالحه، إذا فاز بالتبادل. ويتعين على المرسل إن يرسل مرة أخرى من أرضية الملعب البديلة.
- ويسجل المستقبل نقطة لصالحه في حال فاز بالتبادل. ويصبح المستقبل مرسلا حينها.

الزوجي

جهات الإرسال والاستقبال:

- يرسل أحد لاعبي الفريق المرسل من الجهة اليمنى للإرسال عندما لا يكون الفريق المرسل قد سجل نقاط أو سجل عددا زوجيا من النقاط في هذا الشوط
- يرسل أحد لاعبي الفريق المرسل من الجهة اليسرى للإرسال عندما يكون الفريق المرسل قد سجل عددا فرديا من النقاط في هذا الشوط.
- يبقى لاعب الفريق المستقبل الذي أرسل مؤخرا في نفس جهة الإرسال التي قام بالإرسال منها مؤخرا. ويُطبق عكس

ذلك على زميل المستقبل.
- ولا يغير اللاعبون اتجاهات الإرسال الخاصة بهم حتى يسجلوا نقطة عندما يكون فريقهم مرسلا.
- ويُسلم الإرسال في أي تبديل للإرسال من جهة الإرسال المقابلة لهدف الفريق المرسل.

نظام اللعب وتحديد الاتجاه:
- بعد إعادة الإرسال، وعند التبادل، يجوز لأي لاعب في الفريق المرسل أو أي لاعب في الفريق المستقبل ضرب الريشة بالتبادل، من أي اتجاه يتخذه فريقه بالنسبة للشبكة، حتى تخرج الريشة من اللعبة.

تسجيل النقاط والإرسال:
- يحرز الفريق المرسل نقطة، إذا فاز الفريق المرسل بالتبادل، ويرسل المرسل مرة أخرى من جهة الإرسال البديلة.
- ويسجل الفريق المستقبل نقطة لصالحه في حال فاز بالتبادل. ويصبح الفريق المستقبل مرسلا حينها.

توالي الإرسال:
- يتم تمرير الحق في الإرسال تباعا:
  - من المرسل الأول الذي بدأ الشوط من الجهة اليمنى للإرسال لزميل المستقبل الأول.
  - لزميل المرسل الأول
  - للمستقبل الأول,
  - للمرسل الأول وهكذا.
- ولا يرسل أي لاعب أو يستقبل خارج دوزه أو يستقبل أرسالين متتابعين في نفس الشوط.
- يجوز لأي لاعب من الفريق الفائز أن يرسل أولا في الشوط التالي، ويجوز لأي لاعب من الفريق الخاسر أن يستقبل أولا في الشوط التالي.

أخطاء اتجاه الإرسال:
- يحدث خطأ في اتجاه الإرسال عندما يقوم اللاعب بالتالي:
  - أرسل أو استقبل خارج دوزه؛ أو
  - أرسل أو استقبل من الاتجاه الخاطئ للإرسال؛
- في حال اكتشاف الخطأ في اتجاه الإرسال، يتم تصحيح الخطأ وتبقى النتيجة الحالية كما هي.

الأخطاء

- يحتسب "الخطأ" في الحالات الآتية:
- عندما يكون الإرسال غير صحيح فإن الريشة فيه تكون في الأوضاع التالية:
  - تم التقاطها من على الشبكة وبقيت معلقة على قمة الشبكة;
  - تم التقاطها في الشبكة بعد مرورها فوق الشبكة؛ أو
  - ضربها زميل المستقبل;
- وفي أثناء اللعب تكون الريشة في الأوضاع التالية:
  - هبطت خارج حدود الملعب (ليست فوق أو داخل الخطوط الفاصلة)؛ ١٣.٣٢ وعجزت عن المرور من فوق الشبكة؛

- لمست السقف أو الجدران الجانبية للصالة؛
- لمست جسم أو ملابس اللاعب الآخر؛
- تم التقاطها وإمساكها بالمضرب ثم تدلت أثناء تنفيذ الضربة؛
- ضربها نفس اللاعب مرتين متتاليتين. ومع ذلك، لا يُعتبر ضرب الريشة برأس المضرب والمنطقة الوترية به ضربة واحدة "خطأ"؛
- ضربها اللاعب وزميله على التوالي؛ أو
- لمست مضرب اللاعب ولم تطير باتجاه ملعب الخصم؛

• وإذا قام اللاعب، في أثناء اللعب، بالتالي:
- لمس الشبكة أو دعائم الشبكة بالمضرب أو بجسمه أو ثيابه؛
- تجاوز اتجاه الخصم فوق الشبكة بجسمه أو مضربه إلا إذا كان الضارب يتبع الريشة فوق الشبكة بالمضرب في مسار ضربة تكون فيها النقطة الأولى للاتصال بالريشة من اتجاه الضارب من الشبكة؛
- تجاوز اتجاه الخصم تحت الشبكة بمضربه أو بجسمه مما يسبب عرقلة وإعاقة لأحد الخصوم؛ أو عرقل أحد الخصوم، منع أحد الخصوم مثلا من القيام بضربة شرعية متبعا الريشة فوق الشبكة؛
- عرقل أحد الخصوم متعمدا عن طريق القيام بأي تصرف مثل الصياح أو أية إيماءات.

التوقف

• يقرر الحكم أو أحد اللاعبين (في حال عدم وجود حكم) التوقف، لإيقاف اللعب.
• وتتم الدعوة "للتوقف" في الحالات التالية:
- أرسل المرسل قبل استعداد المستقبل (قانون ٩.٤)؛ ١٤.٢.٢ وإذا أخطأ المرسل والمستقبل خلال الإرسال؛ ١٤.٢.٣ بعد إعادة الإرسال وكانت الريشة في الأوضاع التالية:
- دخلت في الشبكة وظلت عالقة في قمتها، أو
- تم التقاطها من الشبكة بعد مرورها فوق الشبكة؛
- لحقت بالريشة إضرارا أثناء اللعب وانفصلت قاعدة الريشة تماما عن باقي الريشة؛
- قام المدرب، بتعطيل اللعبة أو تبديل أحد اللاعبين في الفريق الخصم، حسبما يراه الحكم.
- كان حكم الخط غير مرئي وكان الحكم غير قادر على اتخاذ قرار؛ أو
- حدث أي موقف مفاجئ أو عرضي.
• عندما يحدث "التوقف" لا يتم احتساب اللعب بدءا من آخر إرسال، وأخر لاعب قام بالإرسال هو من يرسل مجددا.

عندما تخرج الريشة عن اللعبة

• تكون الريشة خارج اللعبة عندما:
- تضرب الشبكة أو العمود وتبدأ في السقوط في اتجاه أرضية الملعب في جهة تموضع الضارب بالنسبة للشبكة؛ ١٥.٢ عندما تضرب الريشة أرضية الملعب؛ أو
- حدث "خطأ" أو "توقف".

اللعب المستمر وسوء التصرف والعقوبات

- يستمر اللعب من بداية ألإرسال وحتى إنتهاء المباراة،

الفترات الفاصلة:

- الفترات الفاصلة المسموح بها في جميع المباريات لا تتجاوز ٦٠ ثانية في كل شوط عندما تصل النتيجة لـ ١١ نقطة؛ و لا تتجاوز ١٢٠ ثانية بين الشوط الأول والثاني، وبين الشوط الثاني والثالث

تعليق اللعب:

- عندما تقتضي الضرورة تعليق اللعب لظروف خارجة عن سيطرة اللاعبين، يجوز للحكم تعليق اللعب للفترة التي يراها الحكم ضرورية.
- ويجوز لحكم الملعب توجيه حكم المباراة لتعليق اللعب وفقا لظروف خاصة. وعند تعليق اللعب، تبقى النقاط الحالية كما هي ويتم استئناف اللعب من تلك النقطة.

التأخر في اللعب:

- لا يتم تأخير اللعب، تحت أي ظرف من الظروف، من أجل أن يتمكن اللاعب من استعادة قوته أو التنفس أو تلقي النصح.
- و الحكم هو الوحيد المخول له الحكم في أي تأخير في اللعب.

النصيحة ومغادرة الملعب:

- يُسمح للاعب بتلقي النصح أثناء المباراة فقط عندما تكون الريشة خارج اللعبة.
- ولا يغادر أي لاعب الملعب خلال المباراة بدون إذن من الحكم، باستثناء الفترات الفاصلة كما هو منصوص عليه في هذه الوثيقة.
- وفي حال الريشة الطائرة على الكراسي المتحركة، يجوز أن يُسمح للاعب بمغادرة الملعب لفترة فاصلة إضافية خلال المباراة من أجل عمل قسطرة. ويصطحب اللاعب مسئول فني يعينه الإتحاد الدولي للريشة الطائرة.
- ويمتنع اللاعب عن:
  - تعمد التسبب في تأخير اللعب أو تعليقه؛
  - تعمد تعديل أو إتلاف الريشة من أجل تغيير سرعتها أو ارتفاعها في الطيران؛
  - التصرف بطريقة عدوانية؛ أو
  - يكون متهما بإساءة التصرف ولم يُنص على خلاف ذلك في قوانين الريشة الطائرة.

المعاقبة على الانتهاكات:

- يعاقب الحكم على أية انتهاكات يقوم بها اللاعبون من خلال:
  - إصدار تحذير للطرف الذي وقع عليه الاعتداء؛ أو
  - إثبات خطأ الطرف القائم بالاعتداء، في حال تم تحذيره سابقا، أو
  - إثبات خطأ الطرف القائم بالاعتداء، في حال الخروق الجسيمة.
- vوفيما يخص إثبات خطأ أي طرف، يبلغ حكم المباراة فورا حكم الملعب بالطرف المعتدي، ويكون لحكم الملعب سلطة طرد الطرف المعتدي من المباراة.