



羽毛球竞赛规则与 裁判法

羽毛球规则及裁判法

- 一、羽毛球竞赛规则
- 二、羽毛球裁判法



一、羽毛球竞赛规则

- 1、专业术语
- 2、场地和场地设备
- 3、羽毛球
- 4、球速的检验
- 5、羽毛球拍
- 6、设备的批准
- 7、挑边
- 8、计分方法
- 9、交换场区
- 10、发球
- 11、单打
- 12、双打
- 13、发球区错误
- 14、违例
- 15、重发球
- 16、死球
- 17、比赛连续性、行为不端及处罚
- 18、裁判职责和申诉受理
- 19、双打发球站位



1、专业术语

- 1.1 运动员：参加羽毛球比赛的人。
- 1.2 一场比赛：由双方各一名或两名运动员进行的比赛，是羽毛球比赛决定胜负的基本单位。
- 1.3 单打：双方各一名运动员进行的比赛。
- 1.4 双打：双方各两名运动员进行的比赛。
- 1.5 发球方：有发球权的一方。
- 1.6 接发球方：发球方的对方。
- 1.7 回合：自球被发出至死球前的一次或多次连续对击。
- 1.8 击球：运动员的球拍向前挥动一次。



2、场地和场地设备

- **2.1** 场地应是一个长方形，用宽**40毫米**的线画出。
- **2.2** 线的颜色应是白色、黄色或其他容易辨别的颜色。
- **2.3** 所有的线都是它所界定区域的组成部分。
- **2.4** 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。
- **2.5** 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)。
- **2.6** 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**。
- **2.7** 球网上下宽**760毫米**，全长至少**6.10米**。
- **2.8** 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。
- **2.9** 绳索或钢丝应牢固地拉紧，并与网柱顶取平。
- **2.10** 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**。
- **2.11** 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。
- **(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。



3、羽毛球

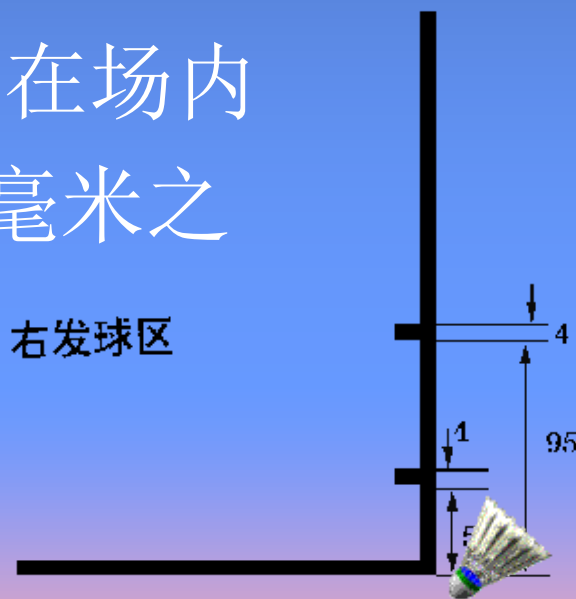
- 3.1 球可由天然材料、人造材料或其混合制成。无论是何种材料制成的球，飞行性能应与由天然羽毛和薄皮包裹软木球托制成的球的性能相似。
- 3.2 天然材料制作的球
 - 3.2.1 球应由16根羽毛固定在球托上。
 - 3.2.2 每根羽毛从球托面至羽毛尖的长度，统一为62~70毫米。
 - 3.2.3 羽毛顶端围成圆形，直径为58~68毫米。
 - 3.2.4 羽毛应用线或其他适宜材料扎牢
 - 3.2.5 球托底部为球形，直径为35~28毫米。
 - 3.2.6 球重4.74~5.50克
- 3.3 非天然材料制作的球
 - 3.3.1 球裙由合成材料制成的仿真羽毛代替天然羽毛。
 - 3.3.2 球托应如3.2.5所述。
 - 3.3.3 球的尺寸和重量应如3.2.2、3.2.3和3.2.6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。
 - 3.3.4 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



4、球速的检验

- 4.1 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。
- 4.2 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。

右发球区



单位：厘米

5、羽毛球拍

- 5.1 球拍长不超过680毫米，宽不超过230毫米。
- 5.2 拍弦面
 - 5.2.1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。
 - 5.2.2 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。
 - 5.2.2.1 伸入拍弦区域的宽不得超过35毫米。
 - 5.2.2.2 包括拍弦伸入区在内的拍弦面总长不得超过330毫米。
- 5.3 球拍
 - 5.3.1 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。
 - 5.3.2 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。

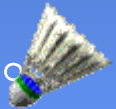


6、 设备的批准

- 有关球、球拍、设备以及试制品能否用于比赛等问题，由国际羽联裁定。这种裁定可由国际羽联主动作出，也可根据对其有切身利益的个人、团体(包括运动员、技术官员、设备厂商协会会员协会或其他成员)的申请而作出。



7、挑边

- 7.1 比赛开始前应挑边。赢方将在6.1.1或7.1.2中做出选择。
- 7.1.1 先发球或先接发球。
- 7.1.2 在一个场区或另一个场区开始比赛。
- 7.2 输的一方，在余下的一项中选择。



8、计分方法

- 8.1 除非另有规定，一场比赛应以三局两胜定胜负(附录二和三)。
- 8.2 除规则8.4和8.5的情况外，先得21分的一方胜一局。
- 8.3 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。
- 8.4 20平后.领先得2分的一方胜该局。
- 8.5 29平后，先到30分的一方胜该局。
- 8.6一局的胜方在下一局首先发球。



9、交换场区

- 9.1 以下情况，运动员应交换场区：
 - 9.1.1 第一局结束。
 - 9.1.2 第二局结束(如果有第三局)。
 - 9.1.3 在第三局比赛中，一方先得11分时。
- 9.2 如果运动员未按规则8.1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。



10、发球

- 10.1合法发球
- 10.1.1一旦发球员和接发球员作好准备，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10.2)，任何迟滞都是延误发球。
- 10.1.2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。
- 10.1.3从发球开始(规则10.2)，至发球结束(规则10.3)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。
- 10.1.4发球员的球拍，应首先击中球托。
- 10.1.5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。
- 10.1.6发球员的球拍击中球的瞬间，球拍杆应指向下方。

- **10.1.7**发球开始(规则**10.2**)后, 发球员必须连续向前挥拍, 直至将球发出(规则**10.3**)。
- **10.1.8**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)。
- **10.1.9**发球员发球时, 应击中球。
- **10.2** 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。
- **10.3**一旦发球开始(规则**10.2**), 发球员的球拍击中球或未能击中球, 均为发球结束。
- **10.4** 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。
- **10.5**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。



11、单打

- 11.1 发球区和接发球区
 - 11.1.1 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。
 - 11.1.2 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。
- 11.2 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15)。
- 11.3 得分和发球
 - 11.3.1 发球员胜一回合(规则7.3)则得一分。随后，发球员再从另一发球区发球。
 - 11.3.2 接发球员胜一回合(规则7.3)则得一分。随后，接发球员成为新发球员。



12、双打

- 12.1发球区和接发球区
- 12.1.1一局中，发球方的分数为0或双数时，发球方均应从右发球区发球。
- 12.1.2一局中，发球方的分数为单数时，发球方均应从左发球区发球。
- 12.1.3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。
- 12.1.4接发球员应是站在发球员斜对角发球区的运动员。
- 12.1.5发球方每得一分后，原发球员则变换发球区再发球。
- 12.1.6除规则12的情况外，发球都应从与发球方得分相对应的发球区发出。
- 12.2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15)。

- 12.3得分和发球
- 12.3.1发球方胜一回合(规则7.3)则得分随后发球员继续发球。
- 12.3.2接发球方胜一回合(规则7.3)则得一分。随后接发球方成为新发球方。
- 12.4发球顺序
- 每局比赛的发球权必须如下传递：
- 12.4.1首先是发球员，从右发球区发球。
- 12.4.2其次是首先接发球员的同伴，从左发球区发球
- 12.4.3然后是首先发球员的同伴。
- 12.4.4接着是首先接发球员。
- 12.4.5再接着是首先发球员，如此传递。
- 12.5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12的情况除外)。
- 12.6一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。



13、 发球区错误

- 13.1以下情况为发球区错误：
- 13.1.1发球或接发球顺序错误；
- 13.1.2在错误的发球区发球或接发球。
- 13.2如果发现发球区错误，应予以纠正，已得比分有效。



14 、违 例

- 以下情况均属违例：
- 14.1不合法发球(规则9.1)
- 14.2发球时：
 - 14.2.1球挂在网上或停在网顶。
 - 14.2.2球过网后挂在网上。
 - 14.2.3接发球球员的同伴接到球或被球触及。
- 14.3比赛进行中，球：
 - 14.3.1落在场地界线外(即未落在界线上或界线内)；
 - 14.3.2从网孔或网下穿过；
 - 14.3.3未从网上方越过；
 - 14.3.4触及天花板或四周墙壁；
 - 14.3.5触及运动员的身体或衣服；



- 14.3.6触及场地外其他物体或人；
- (关于比赛场馆的建筑物问题，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。)
- 14.3.7被击时停滞在球拍上，紧接着被拖带抛出；
- 14.3.8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。);
- 14.3.9被同方两名运动员连续击中。
- 14.3.10触及运动员球拍，而未飞向对方场区。



- 14.4比赛中，运动员：
- 14.4.1球拍、身体或衣服，触及球网或球网的支撑物；
- 14.4.2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。);
- 14.4.3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；
- 14.4.4妨碍对方，即阻挡对方紧靠球网的合法击球；
- 14.4.5故意分散对方注意力的任何举动，如喊叫、故作姿态等。
- 14.5运动员严重违犯或屡犯规则16的规定。



15 、重发球

- 15.1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。
- 15.2以下情况为“重发球”：
 - 15.2.1发球员在接发球员未做好准备时发球(规则9.5);
 - 15.2.2在发球过程中，发球员和接发球员都被判违例;
 - 15.2.3发球被回击后;
 - 15.2.3.1球停在网顶;
 - 15.2.3.2球过网后挂在网上;
 - 15.2.4比赛进行中，球托与球的其他部分完全分离;
 - 15.2.5裁判员认为比赛被干扰或教练干扰了对方运动员的比赛;
 - 15.2.6司线员未能看清，裁判员也不能做出裁决时;
 - 15.2.7遇到不可预见的意外情况;
- 15.3“重发球”时.该次发球无效，原发球员重新发球



16 、死 球

- 以下情况为死球
- 16.1球撞网或网柱后，开始向击球者网这方的地面落下；
- 16.2球触及地面；
- 16.3宣报了“违例”或“重发球”。



17 、比赛连续性、行为不端及处罚

- 17.1除规则17.2和17.3允许的情况外，比赛自第一次发球开始至该场比赛结束应是连续的。
- 17.2间歇
 - 17.2.1每局比赛，当一方先得11分时，允许有不超过60秒的间歇。
 - 17.2.2所有比赛中，每局之间允许有不超过120秒的间歇。
 - (有电视转播的比赛，裁判长可在该场比赛前决定变更17.2规定的间歇时间。)
- 17.3比赛的暂停
 - 17.3.1遇不是运动员所能控制的情况，裁判员可根据需要暂停比赛。
 - 17.3.2遇特殊情况，裁判长可要求裁判员暂停比赛。
 - 17.3.3如果比赛暂停，已得比分有效，续赛时由该比分算起。
- 17.4延误比赛
 - 17.4.1不允许运动员为恢复体力、喘息或接受指导而延误比赛。
 - 17.4.2裁判员是“延误比赛”的唯一裁决者。

- 17.5指导和离开场地
- 17.5.1在一场比赛中，死球时(规则15)，允许运动员接受指导。
- 17.5.2在一场比赛中，运动员未经裁判员允许不得离开场地(规则17.2规定的间歇除外)。
- 17.6运动员不得有下列行为：
 - 17.6.1故意延误或中断比赛；
 - 17.6.2故意改变或损坏球，以此影响球的速度或飞行；
 - 17.6.3举止无礼；
 - 17.6.4规则未述的其他不端行为。
- 17.7对违犯者的处罚
 - 17.7.1对违犯规则17.4、17.5或17.6的运动员，裁判员应执行：
 - 17.7.1.1警告。
 - 17.7.1.2对已被警告过的一方判违例。同一方如此违例两次则被视为“屡犯”。
 - 17.7.2对严重违犯、屡犯或违犯规则17.2的一方判违例，并立即报告裁判长。裁判长有权取消其该场比赛资格。



18、裁判职责和申诉受理

- 18.1裁判长对比赛全面负责。
- 18.2临场裁判员主持一场比赛，并管理该比赛场地及其紧邻的区域。裁判员对裁判长负责。
- 18.3发球裁判员负责宣判发球员的发球违例(规则9.1)。
- 18.4司线员负责宣判球在其分管线的落点是“界内”或“界外”。
- 18.5临场裁判人员，对其所分管职责内事实的宣判是最后的裁决。当裁判员确认司线员明显错判时，应予以纠正。
- 18.6裁判员应：
 - 18.6.1维护和执行羽毛球比赛规则，及时宣判“违例”或“重发球”。



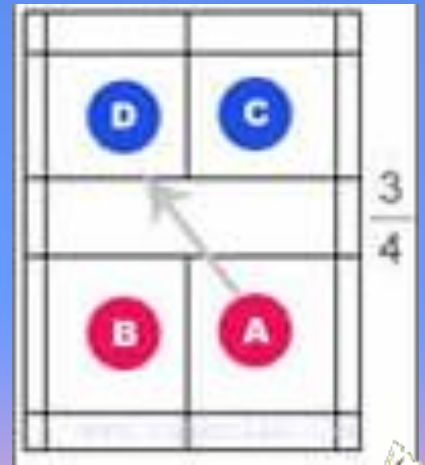
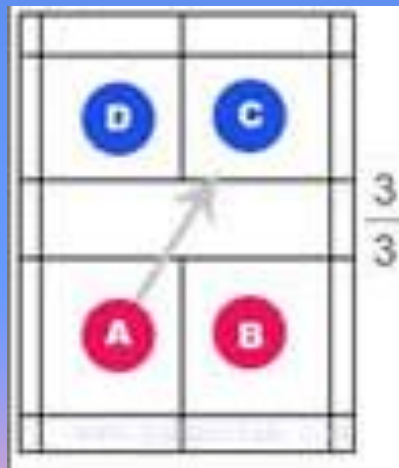
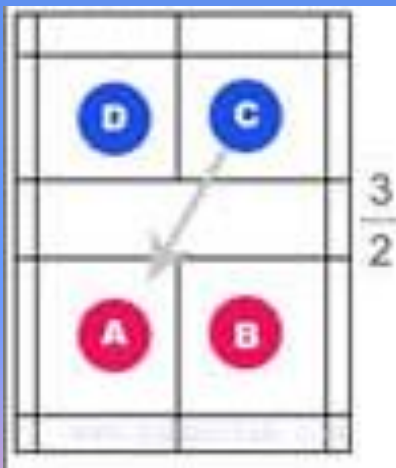
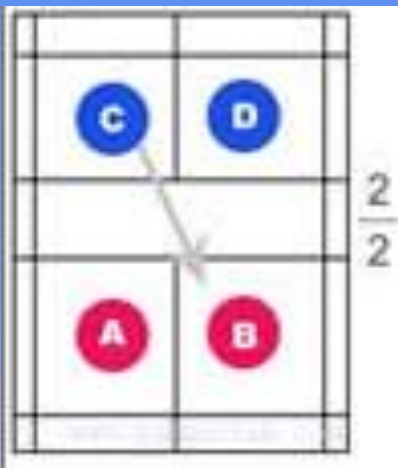
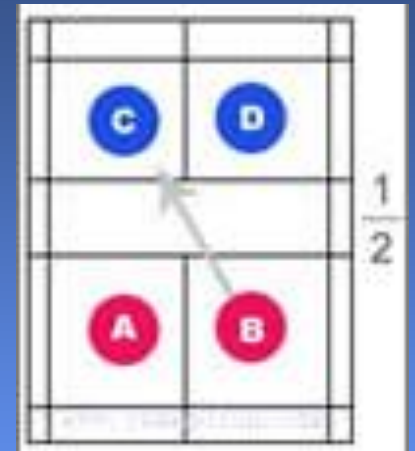
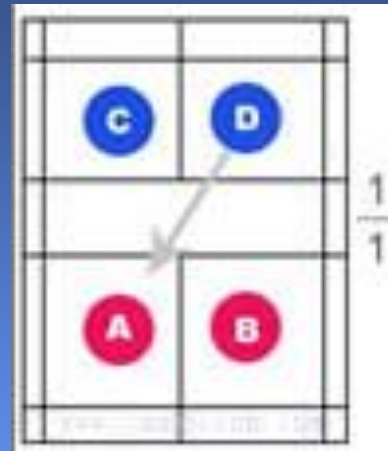
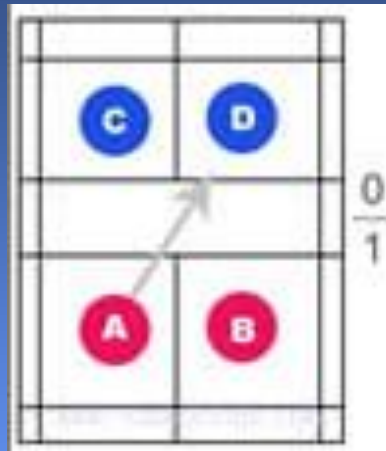
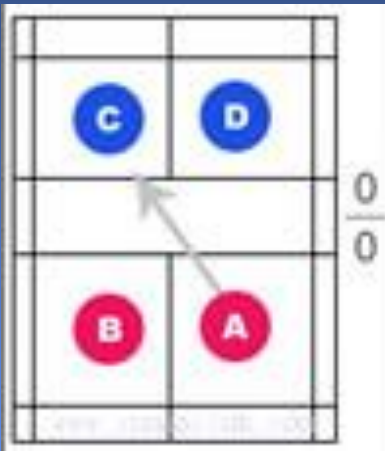
- 18.6.2对在下一次发球前提出的申诉做出裁决。
- 18.6.3确保运动员和观众能随时了解比赛进展情况。
- 18.6.4与裁判长磋商后指派或撤换司线员或发球裁判员。
- 18.6.5在临场裁判人员不足时，对无人执行的职责做出安排。
- 18.6.6在临场裁判人员视线被挡时，执行其职责或判“重发球”。
- 18.6.7记录并向裁判长报告与规则16有关的所有情况。
- 18.6.8仅将与规则有关的申诉提交裁判长。
- (此类申诉必须在下次发球击出前提出；如果该场比赛结束，则应在申诉方离开场地前提出。)



19 、双打发球站位

- 双打比赛中，A和B对阵C和D，A和B挑边获胜选择发球，A发球给C。A为首先发球者，C为首先接发球者。
- 注意以上的意思为：
- 与单打时一样，发球员的发球区以发球方分数的单数或双数来决定。
- 运动员只有在本方发球得分时才交换发球区。除此之外，运动员继续站
- 在上一回合的原发球区不变，以此保证运动员间发球的交替。

羽毛球双打新规则图示

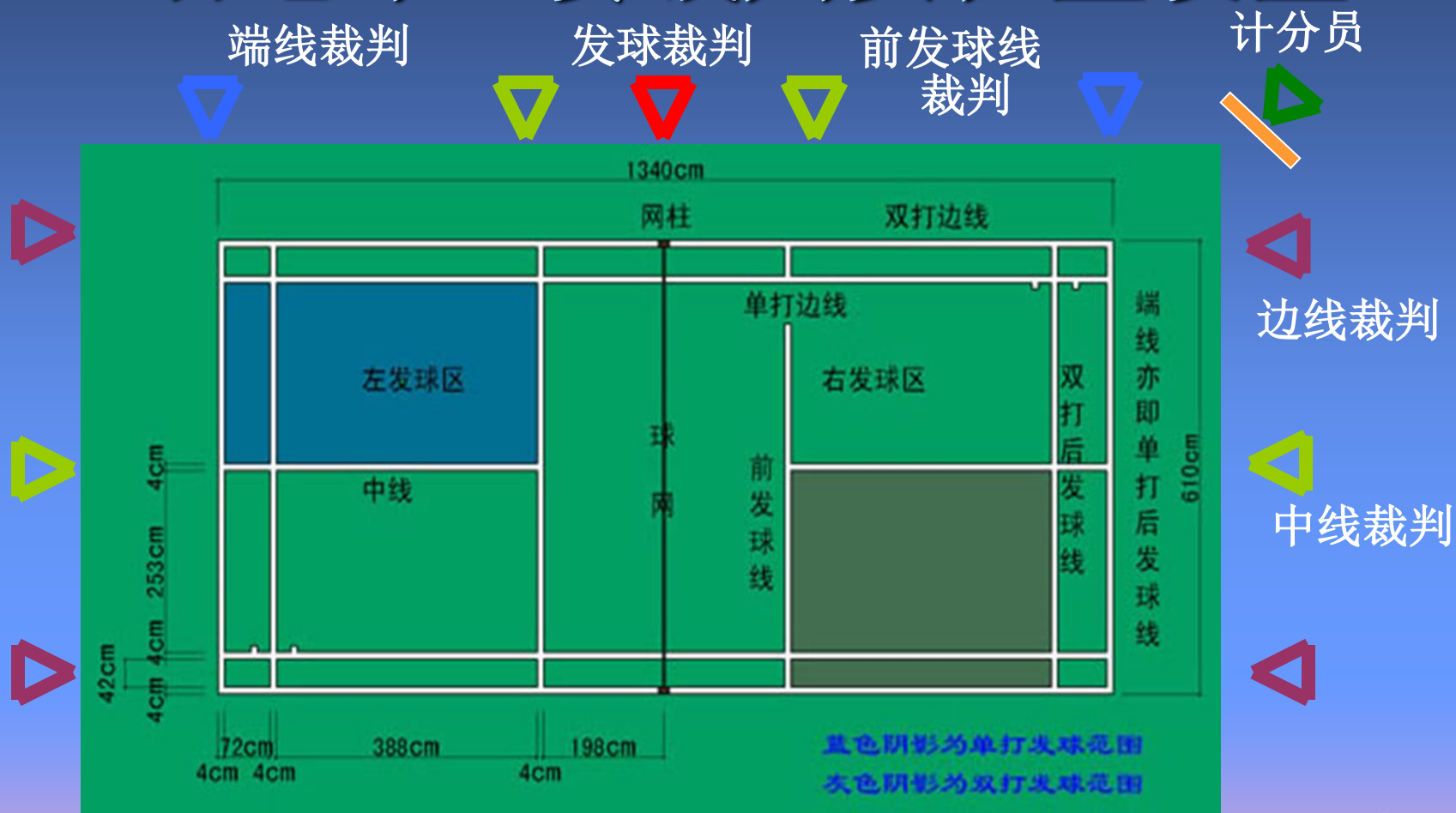


二、羽毛球竞赛裁判法

- 1、羽毛球比赛裁判员位置设置
- 2、裁判员的手势
- 3、发球裁判员的手势
- 4、司线员的手势
- 5、比赛开始前临场裁判员需要做的工作
- 6、比赛开始时临场裁判员应完成工作
- 7、裁判员术语
- 8、羽毛球比赛计分
- 9、羽毛球竞赛编排



1、羽毛球比赛裁判员位置设置



2、主裁判的手势



停止练习



换发球（指向发球方）



第二发球、连击



持球、拖带



触网



过网击球



暂停



方位错误



得分



3、发球裁判的手势



图一



图二



图三



图四（一）



图四（二）



图五

击球瞬间，球拍杆未指向下方，整个拍头明显低于发球的整个握拍手部（图一）
击球瞬间，球的整体未低于发球员的腰部（图二）；不正当的延误的击出。一旦双方站好位置，发球员球拍头第一次向前挥拍即为发球开始，挥拍必须继续向前（图三）；发球击出前，脚不在发球区内、触线或移动（图四）；最初的击球点不在球托上（图五）。



4、司线员的手势



图六



图七



图八

- 司线员应坐在他所负责的延长线上，最好面向裁判员，在实际安排时，司线员的位置与场地的理想距离约2.5米至3.5米。
- 当球落在界外,初除大声清楚的报”界外”同时双臂侧举,使裁判员能看清楚（图六）；
- 如果落在界内,只用手指向界内（图七）；
- 如果视线被挡住,应立即举起双手,盖住眼睛（图八）。



5、比赛开始前临场裁判员需要做的工作

- 5.1 检查笔、秒表、挑边器等裁判用品是否带齐，以及裁判服装、胸徽是否符合要求；
- 5.2 向记录台领取记分表，核对表中内容；
- 5.3 与发球裁判进行沟通，交代需配合的有关事宜；
- 5.4 检查司线员是否做好准备；
- 5.5 必要时召集比赛运动员列队入场，有情况及时向裁判长汇报；
- 5.6 了解退场的路线，组织运动员的入场和退场。



6、比赛开始时临场裁判员应完成工作

- 6.1 组织好本场比赛队员的挑边工作，并及时的在记分表表明，首局开始双方发、接球人所在的场区，及发、接球人，并将结果告诉发球裁判员和记分员；
- 6.2 检查网、网高和网柱，看其是否合乎比赛规则要求；
- 6.3 检查场地及周边。了解是否有球碰屋顶的特殊规定；
- 6.4 检查运动员服装。是否合乎本次比赛要求；
- 6.5 上了裁判椅，宣布比赛开始。



7、裁判员术语

- 7.1宣报及介绍

(1) 女士们、先生们，这是：

(2) 男子单打（或其他项目）半决赛（或决赛）。

(3) 汤姆斯杯（或其他）第一单打（或其他）比赛。

(4) 在我右边XXX（运动员姓名），在我左边XXX（运动员姓名）。

(5) 在我右边XXX（运动员姓名）代表XXX（国名），在我左边XXX（运动员姓名）代表XXX（国名）。

(6) XXX（运动员姓名）发球。

(7) XXX（国名）发球。

(8) XXX（运动员姓名）发球， XXX（运动员姓名）接发球

- 7.2比赛开始及报分

- (1) 比赛开始，零比零。
- (2) 换发球。
- (3) 局点XX比XX。例：“局点20： 18”
- (4) 场点XX比XX。例：“场点20： 12”
- (5) 赛点XX比XX。例：“赛点29： 29”
- (6) 局数1比1。
- (7) 第一局XXX获胜，XX比XX（比分），X场地间歇60秒。
- (8) X场地还剩10秒。

- 7.3一般用语

(1) 准备好了吗?

(2) 到这里来。

(3) 这个球可以吗?

(4) 试球 (只试有否摇晃, 不试速度)

(5) 换球。

(6) 不要换球。

(7) 重发球。

(8) 交换场区。

(9) 发球违例。

(10) 比赛暂停。

(11) 界外。

(12) 违例。

(13) 发球顺序错误。

(14) 你站错区。

(15) 警告XXX（运动员姓名）行为不端。

- 7.4比赛结束

(1) 比赛结果XXX（团体赛用国名）胜，XX比XX（各局比分）。

(2) XXX（运动员姓名、队）弃权。XXX（运动员姓名、队）取消比赛资格。

8、羽毛球比赛计分

羽毛球比赛记分表

项 目	俱乐部对抗赛	大田羽协	张三	21	对	厦门商奇	李四	14	开始时间	19:30
场 地	某某羽毛球馆			18				21	结束时间	20:15
比赛日期	2007年3月7日			25				27	用 时	45'
									裁 判 员	某某某
									其他裁判	

[illegible]

张	S	0	1				2	3	4	5			6	7	8		9			10	12	13		14			15	16	17		18	18								
李四	R			1	2	3	4			5		6		7	8	9	10		11			12	13		14	15			16		17	18		19	20	21				

张	R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
李四	S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

[illegible][illegible]

比分: 1:2 胜者: 李四签名 裁判员: (签名) 裁判长: (签名)

羽毛球比赛计分

羽毛球比赛记分表

项 目	俱乐部对抗赛		对	厦 门 商 奇	李 四		开始时间	19: 30	
场 地	某某羽毛球馆						结束时间		
比赛日期	2007年3月18日						用 时		
	大田羽协	张 三			赵 六		裁 判 员	某某某	
		王 五					其他裁判		

[illegible]

依照下面的顺序依次在四小行
上记分:

首发球员(标注:S)〈张三〉→首接发球球员的同伴〈李四〉→首发球员的同伴〈王五〉→首接发球球员(标注:R)〈赵六〉。在记分时不必强记这个顺序,只要保证依次错开即可。分数记在哪一行,下一回合的发球权就由该行相对应的选手获得。如果连续发球得分就连续在该行上记录

厦门商奇赢得这次回合的胜利，分数是9。根据错开记录原则，应记录在李四的相对应的行。得分为单，下一回合则由李四站在左区发球。对方的分数为10分，记录在张三的相对的行，因得分为双，张三站在右区不能接发球，应由站在左区的王五来接发球。如果双方站位与记分表推出的站位不一样，说明站位站错，应立即予以纠正。然后报分，继续进行比赛。

比分:_____

胜者:_____

裁判员：_____

裁判长:



9、羽毛球竞赛编排

- 9.1 单循环赛 (适用于人数较少的比赛，或反组后开展的小组循环比赛)
- 9.2 单淘汰赛 (适用于人数较多的比赛，也可以先分小组循环比赛，然后淘汰赛)



9.1 单循环赛

- 参加比赛的运动员（或队）之间轮流比赛一次，为单循环赛。循环赛由于参加运动员（或队）之间比赛的机会多，有利于相互学习，共同提高，故能比较正确地赛出名次。但循环赛场数多，比赛时间长，使用场地数量也多，因此循环赛的人数（或队）不宜过多。在人数（或队）过多时，可采用分组循环赛的办法。采用分组循环赛时，一般以4—6人（或队）分为一组比较适宜。

9.1.1 轮数和场数

- 一轮：每一运动员（或队）出场比赛一次，称为“一轮”。
- 人数（或队）为偶数时：轮数=人数（或队）-1；
- 人数（或队）为奇数时：轮数=人数（或队）。
- 场数=人数（或队）*[人数（或队）-1] / 2

例1：3队，3轮，3场比赛

■ 第一轮	第二轮	第三轮
■ 1-0	1-3	1-2
■ 2-3	0-2	3-0

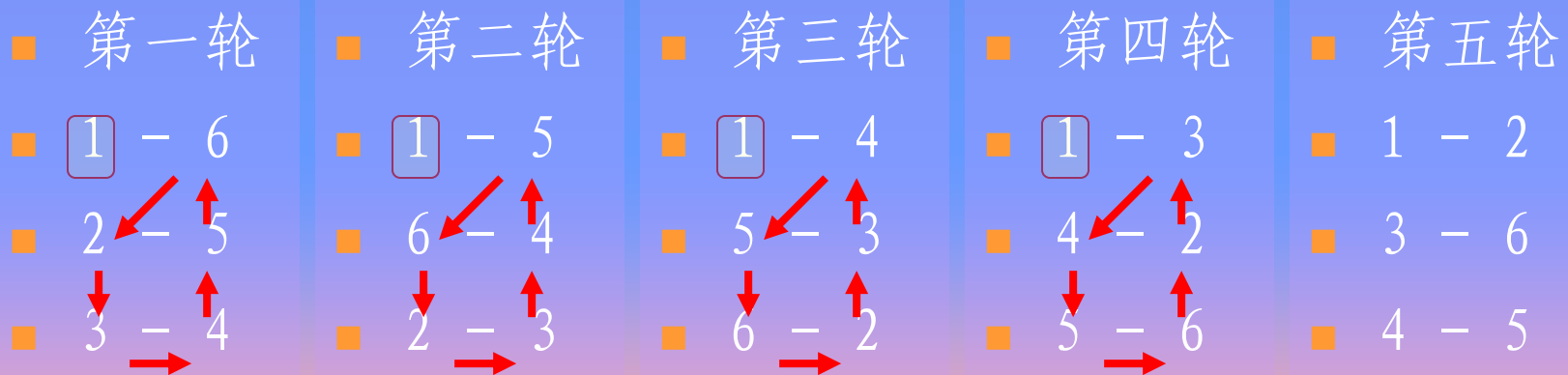
例2：4队，3轮，6场比赛

■ 第一轮	第二轮	第三轮
■ 1-4	1-3	1-2
■ 2-3	4-2	3-4

9.1.2 顺序的确定

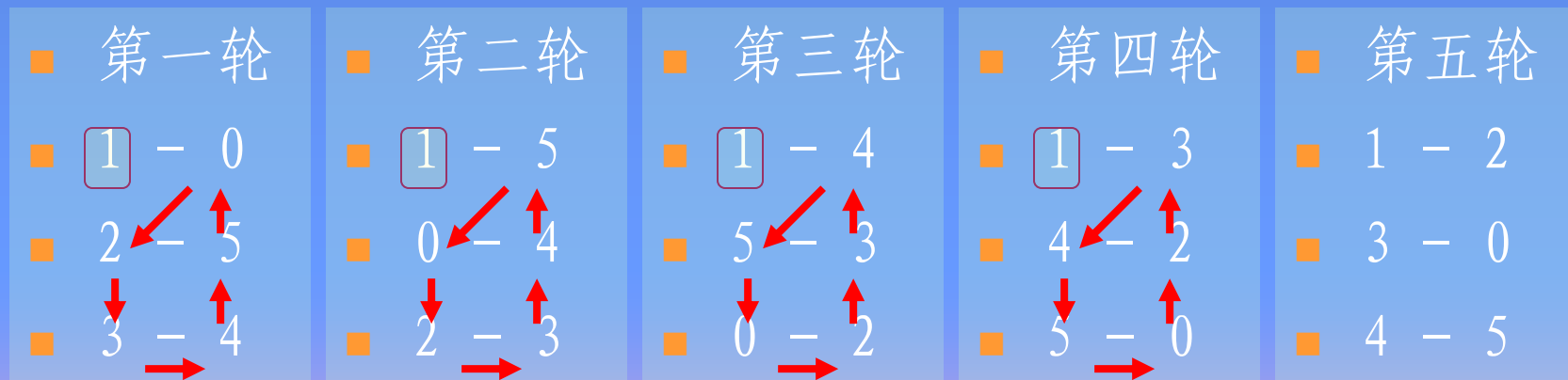
- 一组或多组场采用“1号位固定逆时针轮转法”。如果组中有同单位的运动员（队）者，应首先进行比赛。逆时针轮转方法是：
- 1号位置固定不动，其他位置每轮按逆时针方向轮转一个位置，即可排出下一轮的比赛顺序。
- 例：6人（或队）参加比赛的排法：

例2：6队，5轮，15场比赛



- 当人数（或队）为单数时，用"0"补成双数，然后按逆时针轮转排出各轮 比赛顺序。其中遇到"0"者为轮空。
- 例：5人（或队）参加比赛的排法：

例2：5队，5轮，10场比赛



例题1:

	1	2	3	4	5	
1						
2	14: 30 一 (5)					
3	13: 30 一 (4)	9: 30 二 (2)				
4	10: 30 一 (3)	13: 30 二 (4)	8: 30 二 (1)			
5	9: 30 一 (2)	8: 30 一 (1)	10: 30 二 (3)	14: 30 二 (5)		

9.1.3 决定名次的方法

- 9.1.3.1 按获胜场数定名次。
- 9.1.3.2 两名（对）运动员获胜场数相等，则两者间比赛的胜者名次列前。
- 9.1.3.3 三名（队）或三名（对）以上运动员获胜场数相等，则按在该组比赛的净胜局数定名次。
- 9.1.3.4 计算净胜局数后，如还剩两名（对）运动员净胜局数相等，则两者间比赛的胜者名次列前。
- 9.1.3.5 计算净胜局数后，还剩三名（对）或三名（对）以上运动员净胜局数相等，则按在该组比赛的净胜分数定名次。
- 9.1.3.6 计算净胜分数后，如还剩两名（对）运动员净胜分数相等，则两者间比赛的胜者名次列前。
- 9.1.3.7 如还有三名（对）或三名（对）以上运动员净胜分数相等，则以抽签定名次。
- 9.1.3.8 团体赛按以上办法，依胜次、场数、局数、分数顺序计算成绩。

例题1:

	甲	乙	丙	丁	
甲		10: 21 12: 21	20: 22 16: 21	15: 21 21: 19 17: 21	获胜场次0
乙	21: 10 21: 12		15: 21 23: 25	21: 16 24: 22	获胜场次2
丙	22: 20 21: 16	21: 15 25: 23		21: 18 22: 20	获胜场次3
丁	21: 15 19: 21 21: 17	16: 21 22: 24	18: 21 20: 22		获胜场次1

根据获胜场次居多为胜，故丙第一，乙第二，丁第三，甲垫底

例题2:

	甲	乙	丙	丁	
甲		10: 21 12: 21	22: 20 21: 16	15: 21 21: 19 17: 21	获胜场次1
乙	21: 10 21: 12		15: 21 23: 25	21: 16 24: 22	获胜场次2
丙	20: 22 16: 21	21: 15 25: 23		21: 18 22: 20	获胜场次2 丙胜乙
丁	21: 15 19: 21 21: 17	16: 21 22: 24	18: 21 20: 22		获胜场次1 丁胜甲

由于乙和丙获胜场次一样，同时丙胜了乙，故丙第一，乙第二，丁第三，甲垫底

例题3:

	甲	乙	丙	
甲		10: 21 12: 21	22: 20 18: 21 21: 16	获胜场次1 净胜局-1
乙	21: 10 21: 12		15: 21 23: 25	获胜场次1 净胜局0
丙	20: 22 21: 18 16: 21	21: 15 25: 23		获胜场次1 净胜局1

由于大家获胜场次相同，由于丙净胜分占优获得第一，乙第二，甲垫底

例题4:

	甲	乙	丙	
甲		10: 21 12: 21	22: 20 21: 16	获胜场次1 净胜局0 净胜分-13
乙	21: 10 21: 12		15: 21 23: 25	获胜场次1 净胜局0 净胜分12
丙	20: 22 16: 21	21: 15 25: 23		获胜场次1 净胜局0 净胜分1

由于大家获胜场次、净胜局数都一样，由于乙净胜分占优获得第一，丙第二，甲垫底

9.1.4 分组循环赛与种子的分布

- 在参加人数（或队）较多的情况下，为了不过多增加比赛的场数和延长比赛的日期，又能排定各队的名次，常采用分组循环赛的办法。组数确定后，可用抽签的方法进行分组，也可采用“蛇形排列方法”进行分组。
- 如以团体赛16个队分成四组为例，则按下表分组：
第一组1、8、9、16
第二组2、7、10、15
第三组3、6、11、14
第四组4、5、12、13
- 表中的数字是各队的顺序号，它是按照各队实力强弱列的。也就是说，数字越小，实力越强，数字号码相当于该队的名次。
用抽签方法进行分组时，如仍以上述16个队为例，则须先确定4个或8个种子，把种子顺序排列出来，然后按上述“蛇形排列方法”或“抽签方法”进行分组。最后非种子队用抽签方法抽进各组。



9.2 单淘汰赛

- 运动员（或队）按编排的比赛秩序，由相邻的两名运动员（或队）进行比赛，败者淘汰，胜者进入下一轮比赛，直至淘汰成最后一名胜者（或队）——冠军，比赛即告结束。
- 淘汰赛由于比赛一轮淘汰 $1/2$ 的运动员（或队），可使比赛的场数相对减少，所以在时间短、场地少的情况下，采用单淘汰赛能接受较多的运动员（或队）参加比赛，并可使比赛逐步走向高潮，一轮比一轮紧张激烈。按体育竞赛的特点来说，淘汰赛是一种比较好的比赛方法。但由于负一场就被淘汰，所以大部分运动员或队（特别是实力较弱的）参加比赛的机会较少，所产生的名次也不尽合理。

9.2.1 轮数和场数

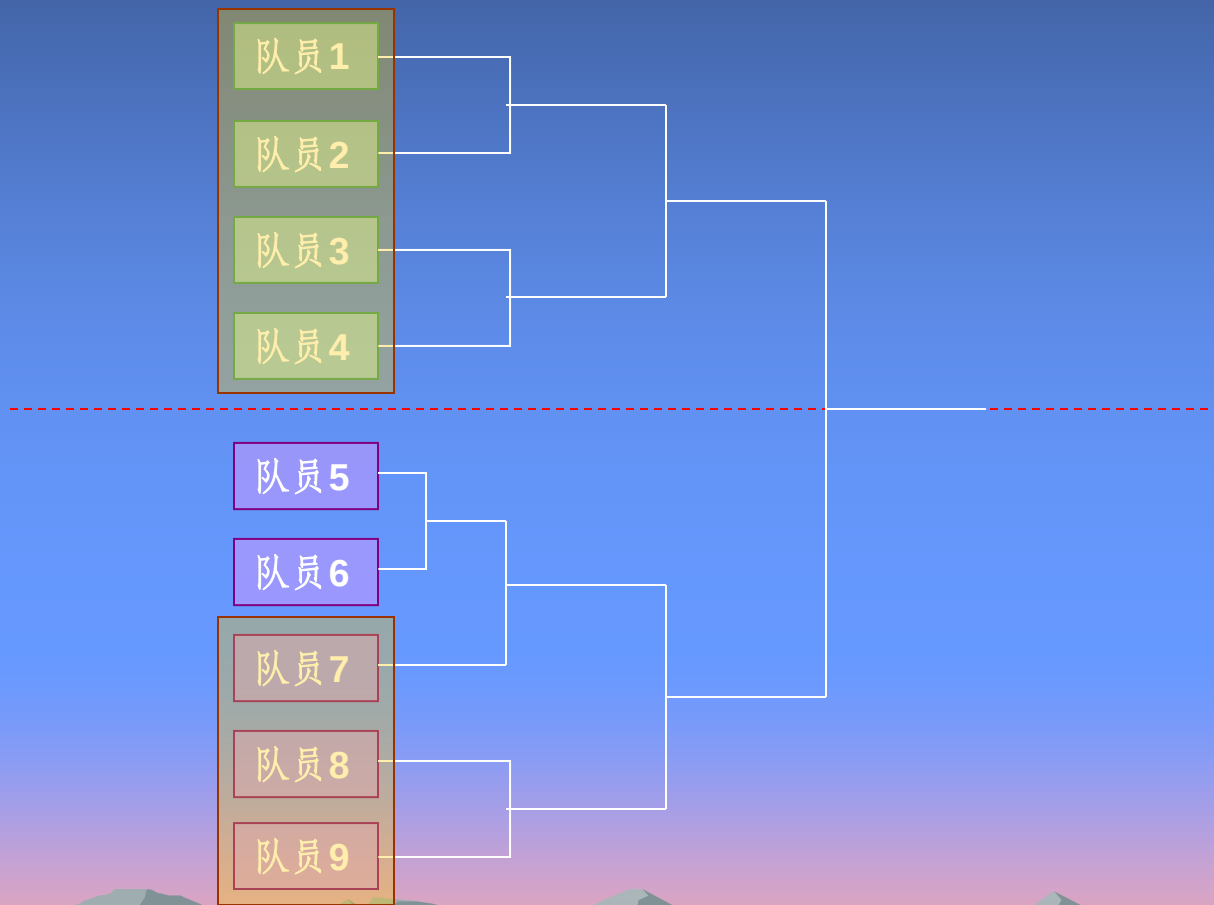
- 单淘汰赛的轮数等于或大于最接近运动员人（队）数的2的乘方指数，是2的几次方即为几轮。场数=人（队）数-1。

9.2.2 轮空位置的分布

- 当参加比赛的人（队）数为4、8、16、32、64或较大的2的乘方指数时，他们应按比赛顺序成双相遇地进行比赛。
- 当参加比赛的人（队）数不是2的乘方指数时，第一轮应有轮空。轮空数等于下一个较大的2的乘方指数减去比赛的人（队）数的差数。轮空数为双数时，应平均分布在比赛图的不同1/2区，1/4区，1/8区，1/16区（种子位置和轮空位置见附表）。如轮空位置为单数，则上半区应比下半区多一个轮空。

例：

- 9个单位参加比赛，轮空数为 $16-9=7$ ；3个轮空在下半区，4个轮空在上半区。这样，第一轮只有一场比赛。如下图所示。



例：

- 5人（队）比赛，1个轮空在下半区，2个轮空在上半区；
- 6人（队）比赛，1个轮空在上半区，1个轮空在下半区；
- 7人（队）比赛，1个轮空在上半区；
- 8人（队）比赛，没有轮空；
- 9人（队）比赛，3个轮空在下半区，4个轮空在上半区；
- 10人（队）比赛，3个轮空在上半区，3个轮空在下半区；
- 11人（队）比赛，2个轮空在下半区，3个轮空在上半区；
- 12人（队）比赛，2个轮空在上半区，2个轮空在下半区；
- 13人（队）比赛，1个轮空在下半区，2个轮空在上半区；
- 14人（队）比赛，1个轮空在上半区，1个轮空在下半区；
- 15人（队）比赛，1个轮空在上半区。
- 多的人（队）数，以此类推。
- 64人（队）以下时，应把轮空位置平均分配到8个不同的1 / 8区。
- 65人（队）以上时，应把轮空位置平均分配到16个不同的1 / 16区。

9.2.3 抽签办法

种子数

72个（对）或72个（对）以上运动员（队）参加的比赛，最多设16个种子分布在各个 $1/16$ 区；32个（对）或32个（对）以上运动员（队）参加的比赛，最多设8个种子分布在各个 $1/8$ 区；16个（对）或16个（对）以上运动员（队）参加的比赛，最多设4个种子分布在各个 $1/4$ 区；少于16个（对）运动员（队）参加的比赛，最多设2个种子分布在各个 $1/2$ 区。种子采用抽签办法进位。

种子的抽签

- 任何公开比赛都要执行“种子”均匀分布的原则。
- 9.3.2.1 只有两个种子时，第一号在1号位，第二号在最后的号位；
- 9.3.2.2 4个种子时，第一号和第二号按上述办法定位，第三号和第四号用抽签办法分别进入第二个1 / 4区的顶部和第三 1 / 4区的底部。
- 9.3.2.3 8个种子时，第一、二、三和四号按上述办法定位，其他种子用抽签分别进入还没有抽进种子的各个1 / 8区内。抽进上半区的，应在第二、第四个1 / 8区的顶部；抽进下半区的，应在第五、第七个1 / 8区的底部。
- 9.3.2.4 同一队的两名种子选手，应抽进不同的1 / 2区；同一队的三名或四名种子，应抽进不同的1 / 4区；同一队的五名至八名种子，应抽进不同的1 / 8区。

- 9.3.3一般运动员的抽签同属一个队的运动员，应按以下办法抽签进位：
- 9.3.3.1第一、二号选手，分别进入不同的1 / 2区；
- 9.3.3.2第三、四号选手，分别进入不同的1 / 2区中没有同队选手的1 / 4区；
- 9.3.3.3第五至八号选手，分别进入不同的1 / 2区中没有同队选手的1 / 8区。

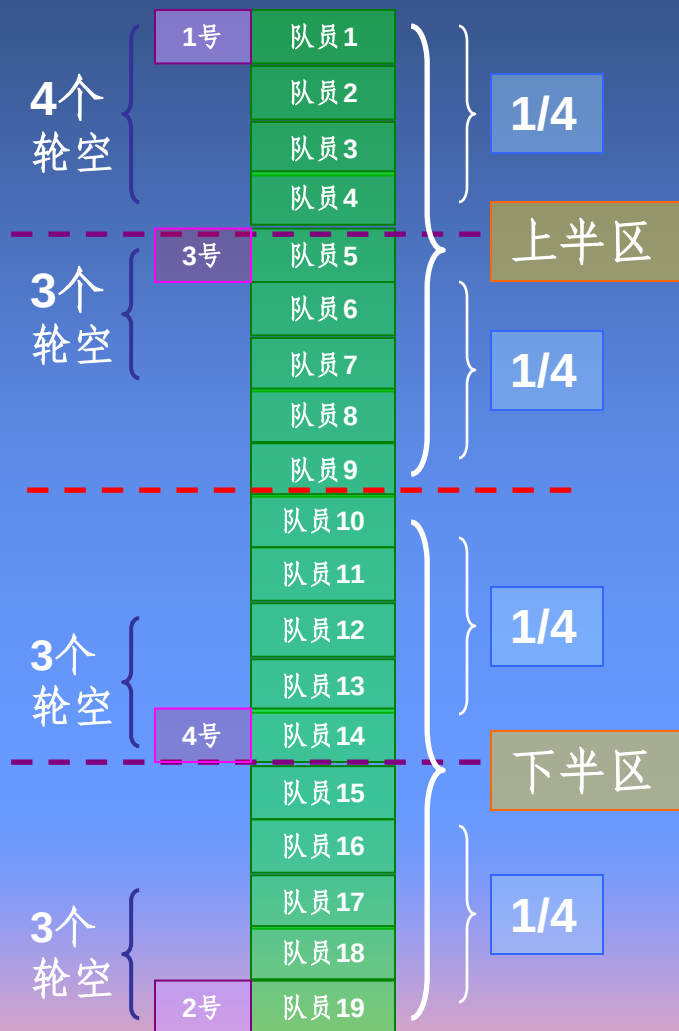
任何级别的比赛都要遵照这些规定执行。以17人（对）参加比赛为例：

比赛表中第一轮上半区轮空位置应为1号至8号，下半区轮空位置应为11号至17号。第一、二号种子分别定位在1、17号位，第三、四号种子用抽签分别进入5号和13号位。

以33人（对）参加比赛为例：

第一、二号种子分别定位在1、33号位。第三、四号种子用抽签分别进入9号和25号位。第五、六、七、八号种子用抽签分别进入5号、13号、21号和29号位。

例：有19名队员参加淘汰赛，设4名种子。

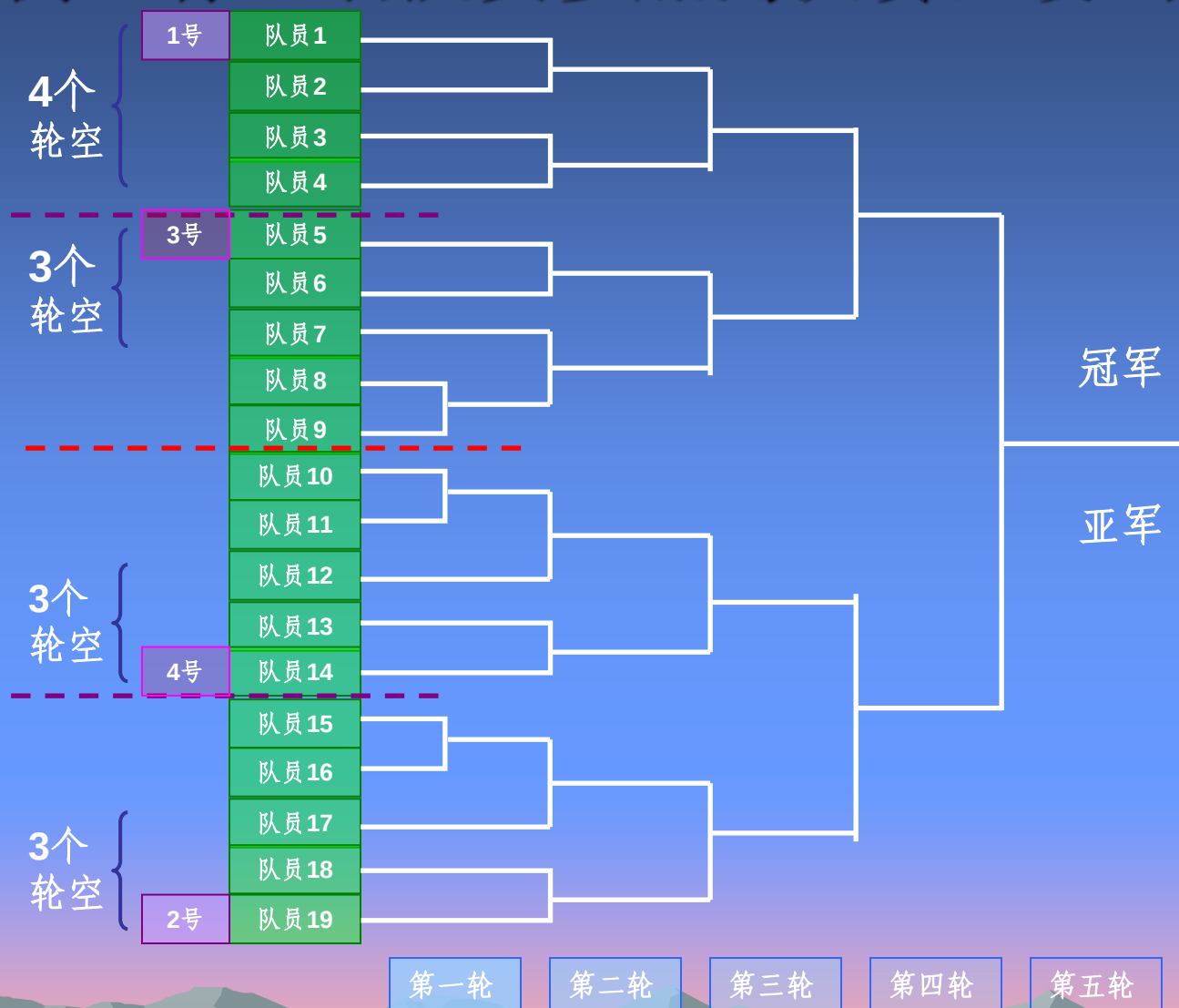


1、1号种子分在1号位置，2号种子分配到19号位置，依循偏向排名较高的队员的原则，在划分上下半区时候当球员不能平均分配时，采用上少下多的方法分配，故上半区9个，下半区10个。再次分配如出现不能均分时，则上半区遵循上少下多的原则；而下半区遵循上多下少的原则分配。

2、其他种子分分布的位置，依循每个区放置在靠近自己半区排名较高队员的原则放置，因此3号种子分配到5号位置，4号种子分配到14号位置。

3、 $2^5-19=13$ 个轮空，分配时同样依循偏向排名较高运动员的原则，采用上多下少的方法分配，上半区7个，下半区6个。再次分配如出现不能均分时，则上半区遵循上多下少，下半区遵循上少下多的原则分配。至于轮空到底给哪几个人依循的原则仍一样，上半区靠上的优先，下半区靠下的优先。

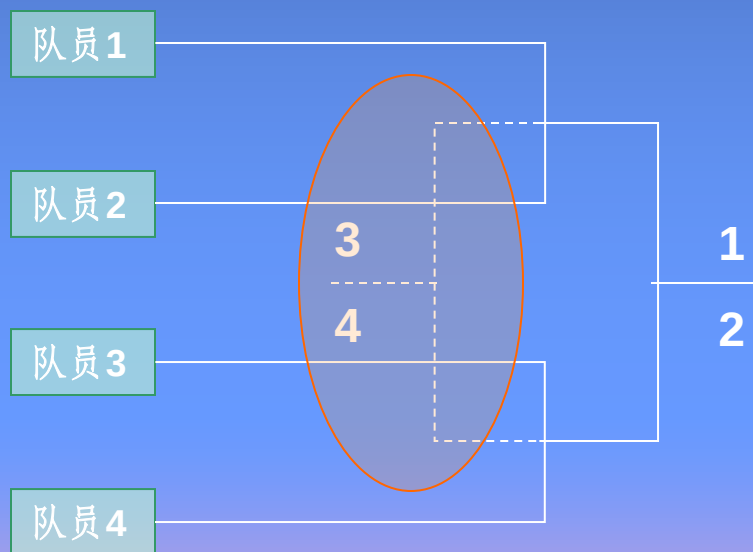
例：有19名队员参加淘汰赛，设4名种子。



$2^4 < 19 < 2^5$,
故单淘汰制比赛共5轮, $19-1=18$ 场。

9.2.4 附加赛

- 单淘汰赛只能产生第一、二名，如果比赛需要排出第一、二名以后的若干名次，则需要另外再增加几场比赛，增加的这几场比赛称为附加赛。附加赛的比赛秩序如下图中的"虚线"部分。



9.2.5 预选赛

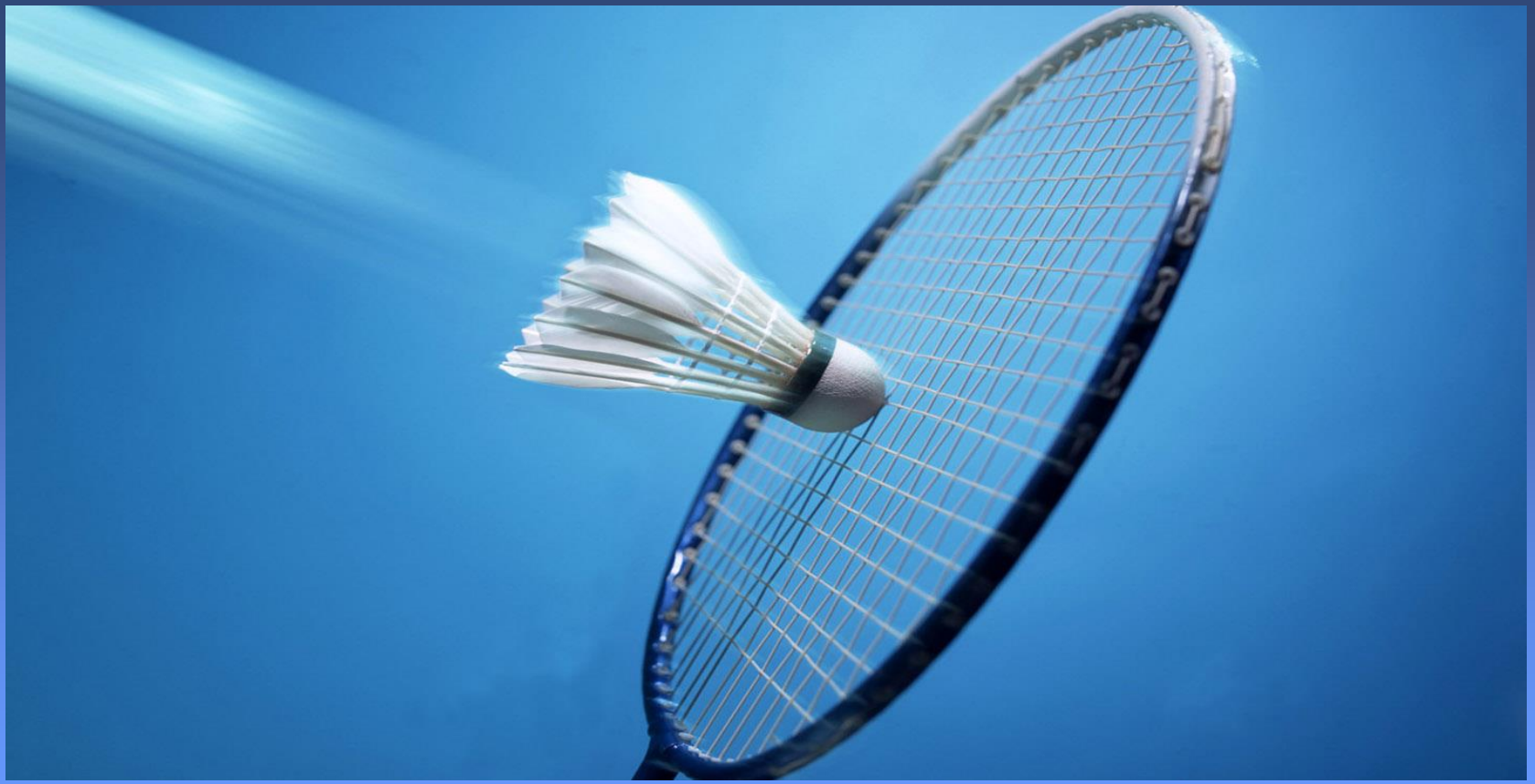
- 遇参加比赛的运动员超过64人（对）时，建议竞赛组织者在竞赛委员会或裁判长监督下进行争夺参加正式比赛资格的比赛：
- (1) 未被直接安排参加正式比赛的运动员，将参加竞赛组织者安排的旨在进入正式比赛规定位置的预选赛。
- (2) 建议在正式比赛的抽签位置中，每八个位置最多只能安排一个获得进入正式比赛资格的运动员。

羽毛球比赛编排的一些原则

- 根据一定的原则，按照设定的运动量限制，一天的比赛分的节数（每天1、2、3节）
- 1. 编排工作必须按照竞赛规程的要求和执行竞赛规则的有关规定，把参赛的运动员（队）合理安排在不同时间、不同场地进行比赛。
- 2. 要充分考虑参赛运动员（队）比赛、休息、间歇时间、使用场地等，使竞赛达到公平、合理、机会均等。
- 3. 考虑运动员担负量：
 - 团体赛：每队一天内不应安排超过2次五场制团体赛，一节不应安排超过一次五场制团体赛。
 - 单项赛：每名运动员一天内不应安排超过6场比赛，而且同一个项目的比赛不应超过3场。在一节比赛中，不应安排超过3场，同一个项目的比赛不应超过2场。
- 4. 考虑场地担负量（以三局二胜、21分一局、每球得分制计算）：
 - 国际赛、全国成年人赛不多于5场/节
 - 全国青少年赛不多于7场/节
 - 业余比赛不多于8场/节



- 5. 考虑项目合理安排:
- 先团体后单项, 先单打后双打, 先小后大, 先短时间后长时间, 先一般后精彩。
- 单项赛中, 如有混合双打, 要根据兼项的情况把混双安排在每节最前或最后进行。
- 6. 单循环赛要严格按轮转表的轮次安排(前一轮场次完成后, 才能安排下一轮的场次), 尽量避免破轮。单淘汰赛要严格按轮次安排。
- 7. 合理安排运动员两场比赛中的间歇(一般1小时为好), 减少运动员在场地待场时间。同一运动员一节有两场或两场以上场次的可考虑安排在同一场地内进行。
- 8. 在条件许可的情况下:
- 一天最好安排两节比赛, 如早上及晚上。
- 比赛日程中应安排一天休息, 安排在团体赛与单项赛之间或第一阶段比赛与第二阶段比赛之间。
- 9. 在有观众、且有多个场地同时进行比赛时: 每节适当考虑安排有男子、女子的比赛, 有单、双打的比赛;同一场地适当考虑男子、女子比赛, 单、双打比赛搭配, 尽量把较精彩的比赛安排在晚上和节假日的白天进行。使比赛内容更丰富更多彩。使观众更喜欢。



谢谢!