



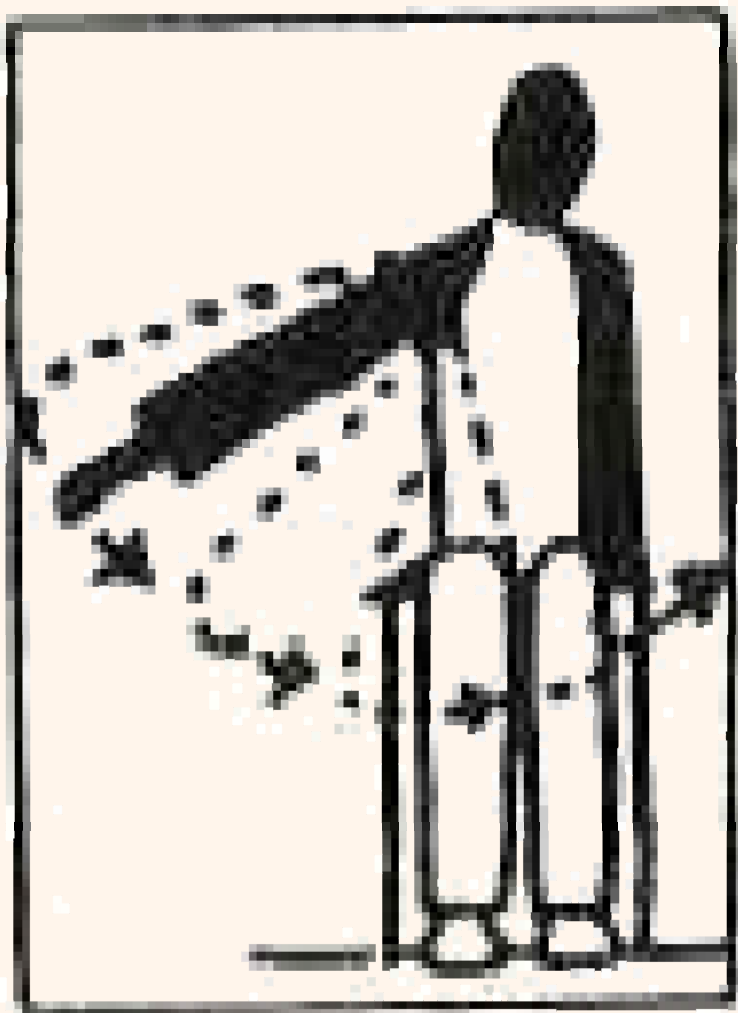
شکل ۴-۵



شکل ۵-۵

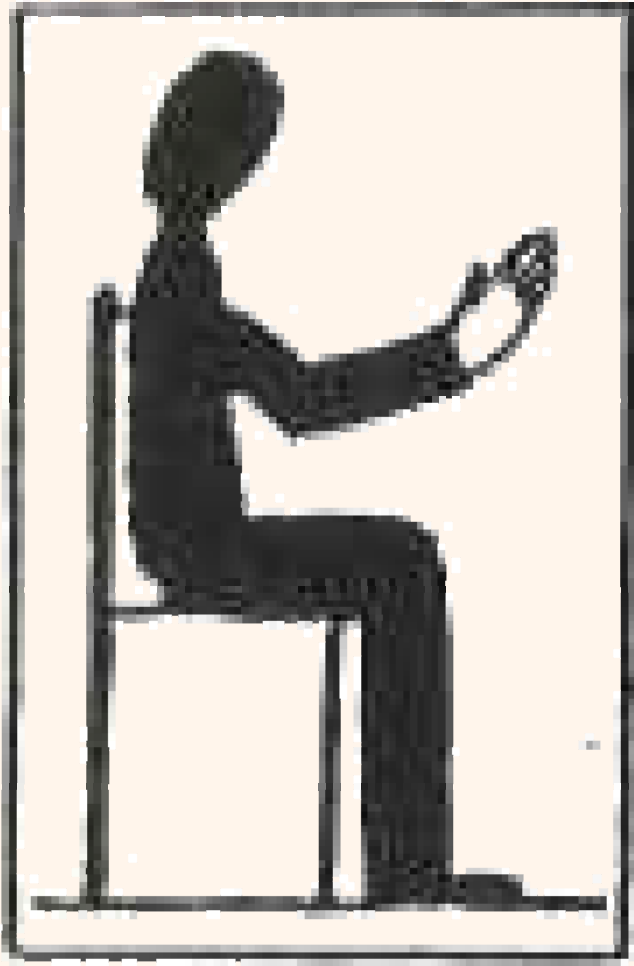
هنگام زدن سرویس توسط  
بازیکن، صفحه راکت به پایه  
توپ برخورد نکرده است.

هنگام زدن سرویس بخشی  
از راکت و توپ بالاتر از سطح  
کمر بازیکن قرار گرفته است.



تاخیر در زدن سرویس.  
به محض استقرار بازیکنان در  
محل خود، سرویس زننده با  
اولین حرکت به سمت جلو باید  
بدون تاخیر و مکث ضربه را  
بزند، در غیر این صورت داور  
خطای تاخیر در سرویس را  
اعلام می کند.

شکل ۶-۵



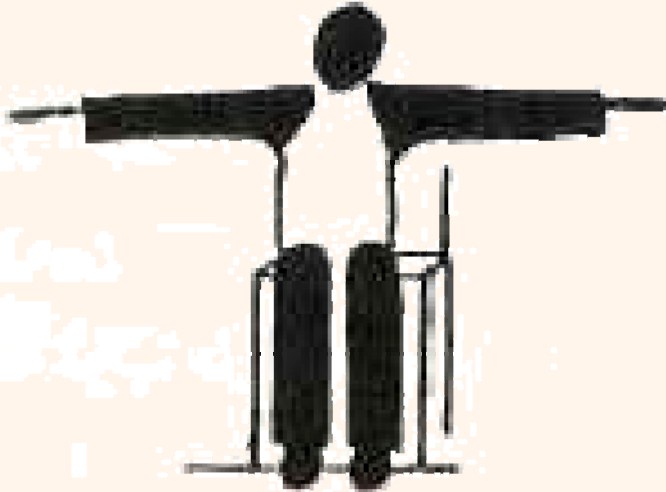
دسته راکت به طور کامل سمت  
پایین قرار نگرفته است هنگام  
زدن سرویس باید راکت به  
طوری گرفته شود که سر آن  
بطور کامل پایینتر از دست زننده  
سرویس قرار گرفته باشد، در غیر  
این صورت خطا انجام شده است.

شکل ۷-۵

قسمتی از پای بازیکن روی زمین  
قرار نگرفته یا سرویس زننده  
در حالت ثابت اقدام به زدن  
سرویس نکرده است.



شکل ۸-۵



شکل ۹-۵

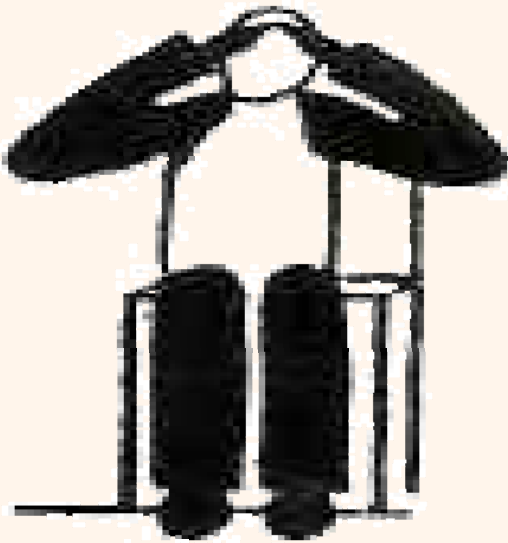
نشان دادن توپ خارج از خط.  
(اوت)

داخل زمين بودن توپ  
(in رايٲ)



شکل ۱۰-۵

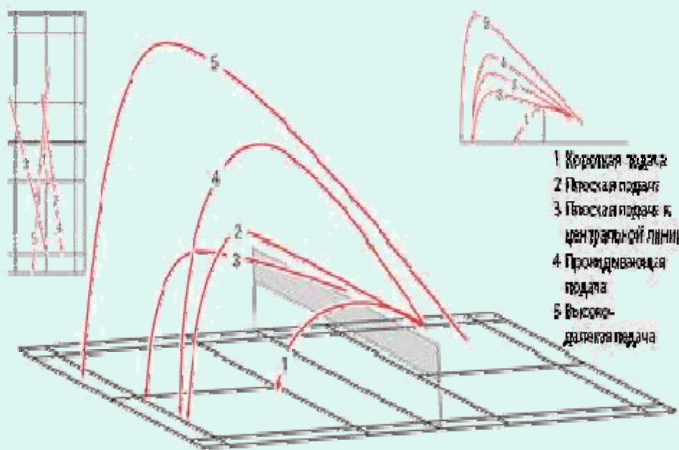
نډډن توپ توسط ډاور خط



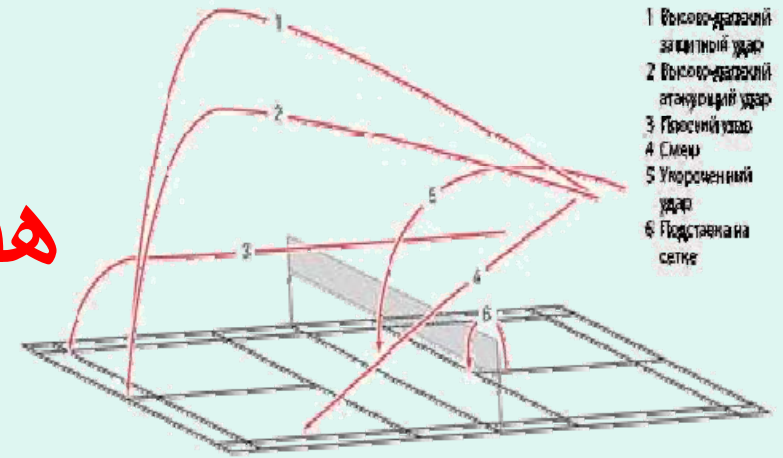
شکل ۱۱-۵

# فصل ششم

## سنجش و ارزشیابی در ورزش بدمینتون



### هدف کلی



آشنایی دانشجویان با شیوه های مختلف  
سنجش و ارزشیابی مهارت های بدمینتون

## جدول مسابقات

بهترین و سریعترین روش در تعیین برنده به ویژه وقتی تعداد بازیکنان زیاد و وقت کم باشد، جدول يك حذفی است. بعد از قرعه کشی و رسم جدول، هیچ تغییری مورد قبول نیست و هیچ فرد یا دویل جدید نمی تواند به جدول اضافه شود. هر تغییری در جدول منوط به قبول کمیته فنی مسابقات یا در صورت نبودن کمیته، سرداور است. تحت هیچ شرایطی، بیش از يك بار به بازیکن اجازه بازی، در يك دوره مسابقات داده نخواهد شد.

## اطلاعات جدول مسابقات

**تعداد بازیها:** در مسابقات يك حذفی مطابق فرمول زیر، با کم کردن يك از تعداد کل تیمهای شرکت کننده مشخص می شود.  $N =$  تعداد کل تیمها و  $X = N - 1$

**تعداد دورهای بازی:** اگر تعداد تیمهای شرکت کننده مجذور کامل ۲ باشد، بتوان آن را بر پایه ۲ و نمای  $X$  نوشت.

تعداد دور بازیها برابر با توان ۲ است، یعنی تعداد دورهای بازی در مسابقه ای که ۸ تیم شرکت کننده دارد، برابر ۳ است.



چنانچه، تعداد تیمهای شرکت کننده ،  
مجزور کامل از عدد 2 نباشند به دو صورت  
زیر عمل می شود:

**الف)** از توان اولین عدد بعدی که  
مجزور کامل است، استفاده کرده و جدول را  
رسم می کنیم و در نهایت تعداد شرکت  
کنندگان را از عددی که حاصل توان مورد  
استفاده می باشد، کم می کنیم و رقم به دست  
آمده، تعداد استراحت بازیها است.

ب) اول عدد پایینتر از تعداد شرکت کنندگان که مجذور کامل است را در نظر گرفته و آن عدد را از تعداد کل تیمهای شرکت کننده کم کرده ، سپس در عدد 2 ضرب می کنیم و عدد به دست آمده را از تعداد کل تیمهای شرکت کننده کم کرده، حاصل تعداد استراحتها است. مثال: جدول با 19 بازیکن شرکت کننده

$$\text{تعداد بازیها } 19 - 1 = 18$$

$$\text{تعداد استراحتها } 32 - 19 = 13$$

$$\text{تعداد دوربازیها } = 32$$

ب) اول عدد پایینتر از تعداد شرکت کنندگان که مجذور کامل است را در نظر گرفته و آن عدد را از تعداد کل تیمهای شرکت کننده کم کرده ، سپس در عدد 2 ضرب می کنیم و عدد به دست آمده را از تعداد کل تیمهای شرکت کننده کم کرده، حاصل تعداد استراحتها است. مثال: جدول با 19 بازیکن شرکت کننده

$$\text{تعداد بازیها} = 18 = 19 - 1$$

$$\text{تعداد استراحتها} = 13 = 32 - 19$$

$$\text{توان 5 تعداد دوربازیها را نشان میدهد} = 32 = 2^5$$