



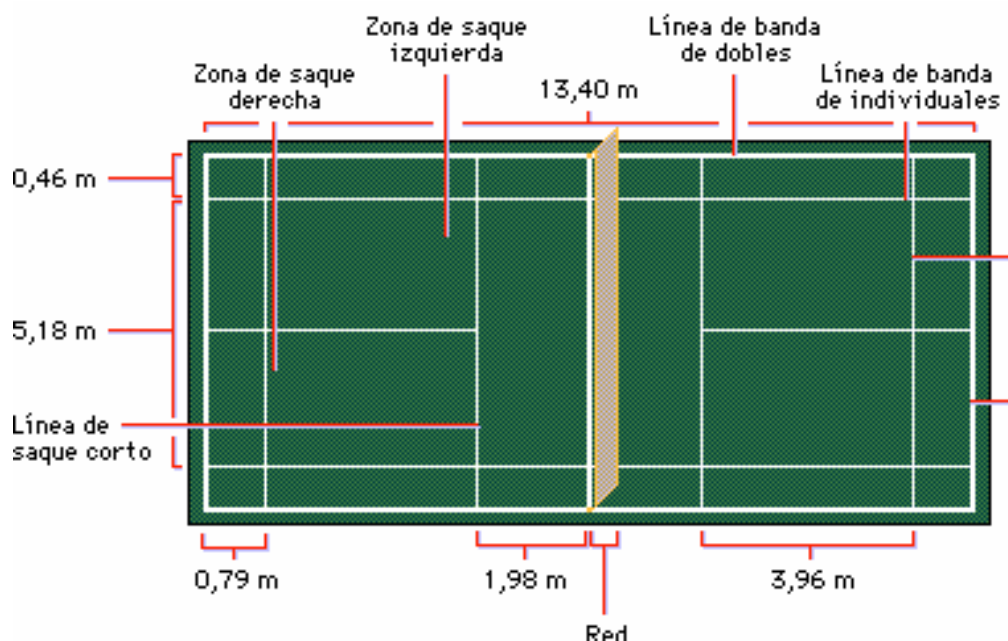
TEMA 3:
BADMINTON II
REGULAMENTO DE BÁDMINTON



REGULAMENTO DE BADMINTON

1. PISTA

1.1. A pista debe ser un rectángulo trazado como no diagrama de abaixo (excepto caso REGULA 1.5) segundo as medidas indicadas.



2. POSTES

2.1. Os postes deben ser 1,55 metros de alto da superficie da pista. Deben ser o suficientemente firmes para que permanezan verticais e manteñan a rede tirante como é estipulado na (REGRA 3), e deben ser colocados nas liñas de banda do xogo de dobres como se indica no diagrama de abaixo.

3. REDE

3.1. A rede debe ser feita de corda fina de cor escura e de grosor parello cunha malla non menos de 15 mm ou máis de 20 mm.

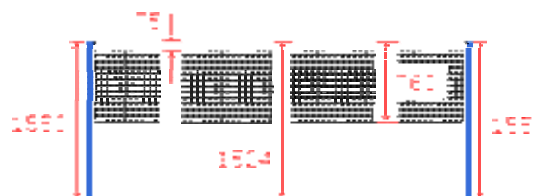
3.2. A rede debe ter 760 mm de anchura.

3.3. A parte superior da rede debe ser bordeada cunha cinta branca de 75 mm dobrada pola metade sobre unha corda ou un cable que pase a través da cinta. Esta cinta descansa sobre a corda ou o cable.

3.4. A corda ou o cable debe ser de suficiente tamaño e peso para que se estire con firmeza ao nivel dos postes.

3.5. A distancia desde a parte superior da rede á superficie da pista debe ser 1,524 metros ao centro da pista e 1,55 metros sobre as liñas de banda para o xogo de dobres.

3.6. Non debe haber ningún espazo entre os extremos da rede e os postes. Se é necesario, toda a anchura da rede debe amarrarse nos extremos.



4. VOLANTE

Principios.

O volante pode ser de materiais naturais e/ou sintéticos. Non importa de que material fágase o volante, as características do voo deben ser polo xeral semellantes ás dun volante con plumas naturais e unha base de cortiza cuberta por unha capa delgada de coiro.

Tendo en conta os seguintes principios:

4.1. Deseño xeral.

4.1.1. O volante debe ter 16 plumas fixadas na base.



4.1.2. As plumas poden ter un longo variable de 64 mm a 70 mm, pero en cada volante deben medir o mesmo desde a punta ata o final da base.

4.1.3. As puntas das plumas deben formar un círculo de 58 mm a 68 mm.

4.1.4. As plumas deben asegurarse firmemente cun fío ou outro material apropiado.

4.1.5. A base debe ser:

- de 25 mm a 28 mm en diámetro.
- de final redondeado.

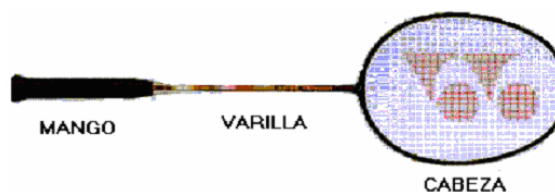
5. RAQUETA

5.1. A superficie para golpear o volante da raqueta debe ser plana, e consistirá nun deseño de cordas cruzadas conectadas a un marco, ou entrelazadas alternativamente ou enlazadas onde cruzan. O modelo do cordaje debe ser en xeral uniforme e en particular non menos denso no centro que en calquera outro sitio.

5.2. O marco da raqueta, incluso o mango, non debe exceder 680 mm en longo total e 230 mm en ancho total.

5.3. O longo total da cabeza non debe exceder 290 mm.

5.4. O longo total do cordaje non debe exceder 280 mm en longo total e 220 mm en ancho total.



6. EQUIPO APROBADO

A Federación Internacional de Bádminton (I. B. F.) decide toda cuestión de se algunha raqueta, volante ou prototipo que se usa para xogar ao bádminton está de acordo coas regras ou se é doutra maneira aprobado ou non para o xogo. Tal decisión pode ser emprendida pola iniciativa da Federación ou a solicitude

de calquera parte con interese xenuíno neste aspecto, mesmo calquera xogador, fabricante de equipo ou Asociación participante ou membro desta.

7. XOGADORES

7.1. 'Xogador' refírese a todos os que toman parte nun partido.

7.2. O partido debe ser xogado, no caso do xogo de dobres, por dous xogadores por lado ou, no caso do xogo de individuais, un xogador por lado.

7.3. O lado que ten o dereito de saque chámase o lado servidor e o lado adversario chámase o lado do recibidor.

8. SORTEO

8.1. Antes de comezar o xogo, os lados adversarios deben sortear e o lado que gaña o sorteo debe elixir a opción en calquera das regras seguintes:

8.1.1. De sacar ou recibir primeiro;

8.1.2. De empezar a xogar nun lado da pista ou o outro.

8.2. O lado que perde o sorteo debe entón elixir a opción que queda.

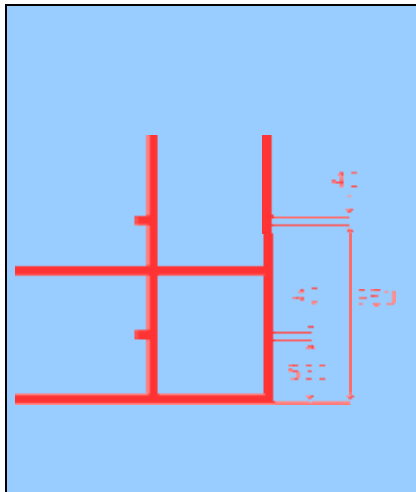
9. TENTEIO

9.1. Os lados adversarios deben xogar ao mellor de tres xogos a non ser que se acordou doutra maneira.

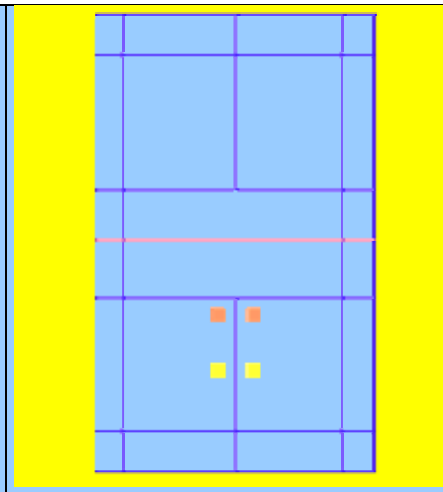
9.2. Só o lado que saca pode engadir un punto ao seu tenteio.

9.3. No xogo de dobres e o de individual masculino gaña un xogo o primeiro lado que gaña 15 puntos, excepto como é estipulado en REGRA 9.5.

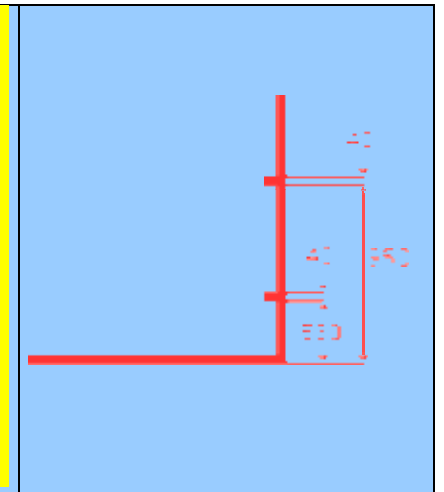
9.4. No xogo de individual feminino gaña un xogo o primeiro lado que gaña 11 puntos, excepto como é estipulado en REGRA 9.5.



Ensaio en Dobres



Saque



Ensaio en individuais

Ensaio en Dobres Saque Ensaio en individual

9.5. Se o tenteo chega a empatar a 14 (10 no caso de individual feminino), o lado que primeiro puntuou 14 (10 no caso de individual feminino) ten a posibilidade de elixir:

9.5.1. Continuar o xogo ata 15 puntos (11 no caso de individual feminino), non facendo así ningunha modificación no xogo.

9.5.2. Xogar o xogo a 17 puntos (13 no caso de individual feminino).

9.6. O lado que gaña un xogo saca primeiro no próximo xogo.

10. CAMBIO DE LADO

10.1. Os xogadores deben cambiar de lado:

10.1.1 ao final do primeiro xogo.

10.1.2. Antes de empezar o terceiro xogo (si hai).

10.1.3. No terceiro xogo, ou nun partido dun xogo, cando o tenteo dianteiro chega a:

- 6 nun xogo de 11 puntos.
- 8 nun xogo de 15 puntos.

10.2. Se os xogadores deixan de cambiar de lado como o indicado na (REGRA 10.1) deben facelo cando se descubra o erro, e o tenteo queda como está.

11. SAQUE Ou SERVIZO

11.1. Nun saque correcto:

11.1.1. Ningún lado debe retardar indebidamente o saque.

11.1.2. O servidor e o recibidor deben estar dentro de cadros de saque diagonalmente opostos sen tocar as liñas de banda destes cadros de saque; parte de ambos os pés do servidor e recibidor ten que quedar en contacto coa superficie da pista ata que se dea o saque (REGRA 11.4).

11.1.3. Ao principio, a raqueta do servidor debe golpear a base do volante mentres todo o volante está por baixo da cintura do xogador.

11.1.4. No momento de golpear o volante o mango da raqueta debe apuntarse cara abaixo ata tal punto que toda a cabeza da raqueta estea visiblemente debaixo de toda a man que ten a raqueta.

11.1.5. Despois do principio do saque, o movemento da raqueta do servidor debe continuar cara a adiante ata que se realice o saque.

11.1.6. O voo do volante debe ser cara arriba da raqueta do servidor para que pase por encima da rede de tal maneira que caia no cadro de saque do recibidor, se non se intercepta.

11.2. Cando os xogadores están en posición, o primeiro movemento cara a adiante da cabeza da raqueta do servidor é o principio do saque.

11.3. O servidor non debe servir antes de que o recibidor estea listo, pero o recibidor considerarase listo se trata de recibir o saque.

11.4. O saque é realizado cando, unha vez comezado (REGRA 11.2), o volante é golpeado pola raqueta do servidor, ou o volante cae no chan.

11.5. No xogo de dobres, as parellas poden situarse en calquera posición que non lles impida a visión ao servidor e recibidores opostos.

12. XOGO DE INDIVIDUAIS

12.1. Zonas de saque e recepción:

12.1.1. Os xogadores deben sacar e recibir desde os seus cadros de saque dereitos respectivos cando o servidor non gañou ningún punto ou gañou un número par de puntos no xogo.

12.1.2. Os xogadores deben sacar e recibir desde os seus cadros de saque esquerdos respectivos cando o servidor gañou un número impar de puntos no xogo.

12.2. O servidor e o recibidor golpearán o volante alternativamente ata que o volante deixe de estar en xogo.

12.3. Puntuación e servizo:

12.3.1. Se o recibidor fai unha falta ou o volante cesa de estar en xogo porque toca a superficie da pista dentro da pista do recibidor, o servidor gaña un punto. Logo serve o servidor outra vez do outro cadro de saque.

12.3.2. Se o servidor fai unha falta ou o volante cesa de estar en xogo porque toca a superficie da pista dentro da pista do sacador, o servidor perde o dereito de continuar co saque, e o recibidor faise servidor. Ningún xogador gaña un punto.

13. XOGO DE DOBRES

13.1. Ao principio dun xogo, e cada vez que un lado gaña o dereito de sacar, debe realizarse o saque de lado dereito do campo.

13.2. Só o recibidor pode recibir o saque: se o volante toca a, ou é golpeado por, a parella do

recibidor, o lado que saca gana un punto.

13.3. Orde do xogo e posición na pista:

13.3.1. Despois de recibir o saque, o volante é golpeado por calquera xogador ao lado do servidor, e logo por calquera xogador ao lado do recibidor e así sucesivamente ata que o volante deixe de estar en xogo.

13.3.2. Despois de recibir o saque, un xogador pode golpear o volante desde calquera sitio á beira da rede deste xogador.

13.4. Puntuación:

13.4.1. Se o lado recibidor fai unha falta, ou o volante deixa de estar en xogo porque toca a superficie da pista dentro ao lado que recibe, o lado que saca gana un punto e o servidor volve sacar.

13.4.2. Se o lado que saca fai unha falta, ou o volante deixa de estar en xogo porque toca a superficie da pista dentro ao lado que saca, o servidor perde o dereito de seguir co saque, e ningún dos dous lados gaña o punto.

13.5. Servizo

13.5.1. O xogador que saca ao principio de calquera xogo debe sacar, ou recibir en, o cadro de saque dereito cando o lado dese xogador non gañou ningún punto, ou gañou un número par de puntos nese

xogo; se gañou un número impar de puntos saca do cadro de saque esquerdo.

13.5.2. O xogador que recibe ao principio de calquera xogo debe recibir en, ou sacar de, o cadro de saque dereito cando o lado dese xogador non gañou, ou gañou un número par de puntos nese xogo; se gañou un número impar de puntos saca do cadro de saque esquerdo.

13.5