

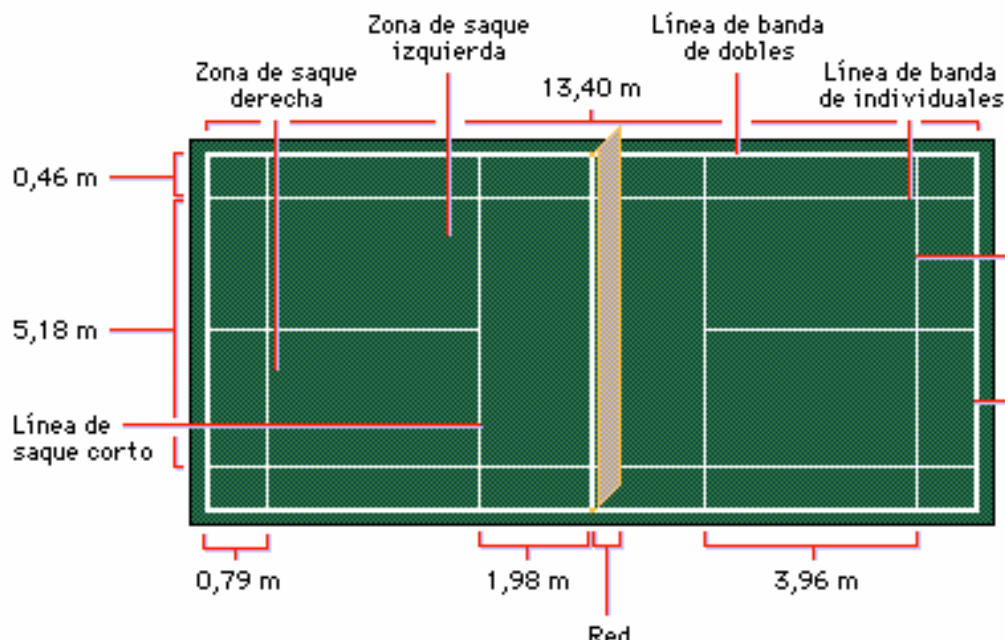
**TEMA 3:  
BADMINTON II  
REGLAMENTO DE BÁDMINTON**



# REGLAMENTO DE BADMINTON

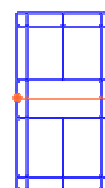
## 1. PISTA

1.1. La pista debe ser un rectángulo trazado como en el diagrama de abajo (excepto caso REGLA 1.5) según las medidas indicadas.



## 2. POSTES

2.1. Los postes deben ser 1,55 metros de alto de la superficie de la pista. Deben ser lo suficientemente firmes para que permanezcan verticales y mantengan la red tirante como es estipulado en la (REGLA 3), y deben ser colocados en las líneas de banda del juego de dobles como se indica en el diagrama de abajo.



## 3. RED

3.1. La red debe ser hecha de cuerda fina de color oscuro y de grosor parejo con una malla no menos de 15 mm o más de 20 mm.

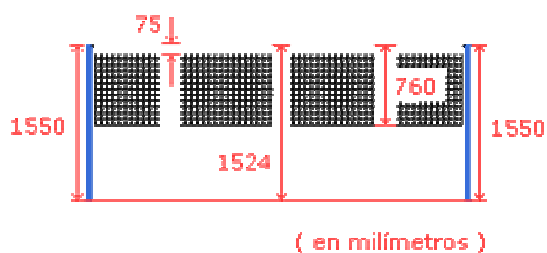
3.2. La red debe tener 760 mm de anchura.

3.3. La parte superior de la red debe ser bordeada con una cinta blanca de 75 mm doblada por la mitad sobre una cuerda o un cable que pase a través de la cinta. Ésta cinta descansa sobre la cuerda o el cable.

3.4. La cuerda o el cable debe ser de suficiente tamaño y peso para que se estire con firmeza al nivel de los postes.

3.5. La distancia desde la parte superior de la red a la superficie de la pista debe ser 1,524 metros al centro de la pista y 1,55 metros sobre las líneas de banda para el juego de dobles.

3.6. No debe haber ningún espacio entre los extremos de la red y los postes. Si es necesario, toda la anchura de la red debe amarrarse en los extremos.



## 4. VOLANTE

Principios.

El volante puede ser de materiales naturales y/o sintéticos. No importa de qué material se haga el volante, las características del vuelo deben ser por lo general semejantes a las de un volante con plumas naturales y una base de corcho cubierta por una capa delgada de cuero.

Teniendo en cuenta los siguientes principios:

4.1. Diseño general.

4.1.1. El volante debe tener 16 plumas fijadas en la base.

4.1.2. Las plumas pueden tener un largo variable de 64 mm a 70 mm, pero en cada volante deben medir lo mismo desde la punta hasta el final de la base.



4.1.3. Las puntas de las plumas deben formar un círculo de 58 mm a 68 mm.

4.1.4. Las plumas deben asegurarse firmemente con un hilo u otro material apropiado.

4.1.5. La base debe ser:

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

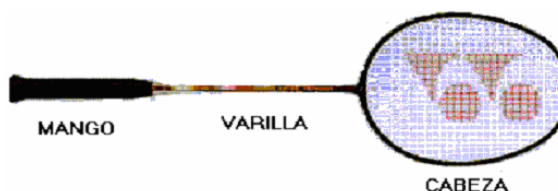
## 5. RAQUETA

5.1. La superficie para golpear el volante de la raqueta debe ser plana, y consistirá en un diseño de cuerdas cruzadas conectadas a un marco, o entrelazadas alternativamente o enlazadas donde cruzan. El modelo del cordaje debe ser en general uniforme y en particular no menos denso en el centro que en cualquier otro sitio.

5.2. El marco de la raqueta, incluso el mango, no debe exceder 680 mm en largo total y 230 mm en ancho total.

5.3. El largo total de la cabeza no debe exceder 290 mm.

5.4. El largo total del cordaje no debe exceder 280 mm en largo total y 220 mm en ancho total.



## 6. EQUIPO APROBADO

La Federación Internacional de Bádminton (I.B.F.) decide toda cuestión de si alguna raqueta, volante o prototipo que se usa para jugar al bádminton está de acuerdo con las reglas o si es de otra manera aprobado o no para el juego. Tal decisión puede ser emprendida por la iniciativa de la Federación o la solicitud de cualquier parte con interés genuino en este aspecto, incluso cualquier jugador, fabricante de equipo o Asociación participante o miembro de ésta.

## 7. JUGADORES

7.1. 'Jugador' se refiere a todos los que toman parte en un partido.

7.2. El partido debe ser jugado, en el caso del juego de dobles, por dos jugadores por lado o, en el caso del juego de individuales, un jugador por lado.

7.3. El lado que tiene el derecho de saque se llama el lado servidor y el lado adversario se llama el lado del receptor.

## 8. SORTEO

8.1. Antes de comenzar el juego, los lados adversarios deben sortear y el lado que gana el sorteo debe elegir la opción en cualquiera de las reglas siguientes:

8.1.1. De sacar o recibir primero;

8.1.2. De empezar a jugar en un lado de la pista o el otro.

8.2. El lado que pierde el sorteo debe entonces elegir la opción que queda.

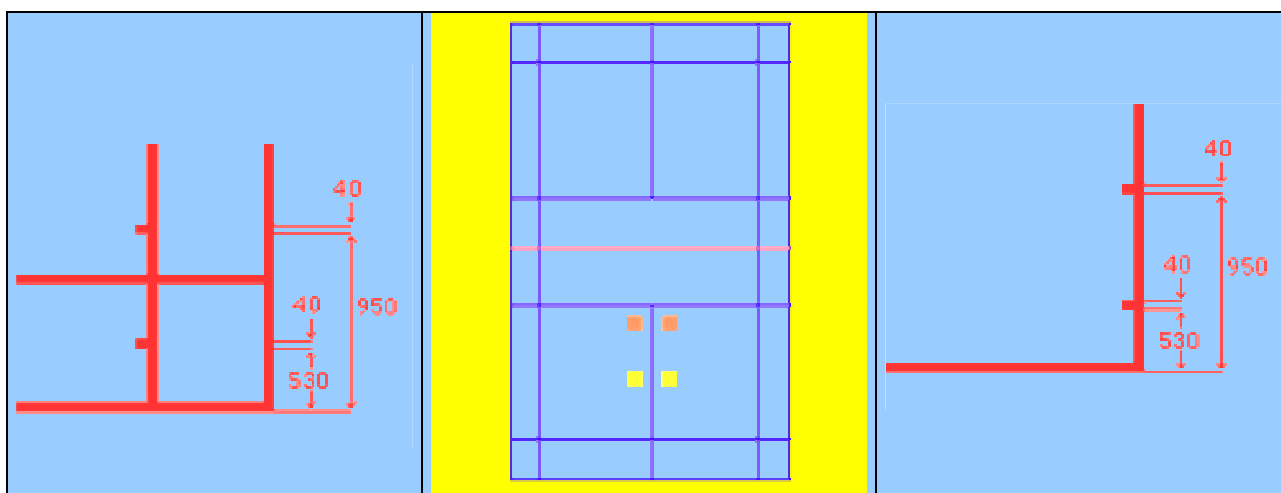
## 9. TANTEO

9.1. Los lados adversarios deben jugar al mejor de tres juegos a no ser que se haya acordado de otra manera.

9.2. Sólo el lado que saca puede añadir un punto a su tanteo.

9.3. En el juego de dobles y el de individual masculino gana un juego el primer lado que gana 15 puntos, excepto como es estipulado en REGLA 9.5.

9.4. En el juego de individual femenino gana un juego el primer lado que gana 11 puntos, excepto como es estipulado en REGLA 9.5.



Ensayo en Dobles	Saque	Ensayo en individual
------------------	-------	----------------------

9.5. Si el tanteo llega a empatar a 14 (10 en el caso de individual femenino), el lado que primero puntuó 14 (10 en el caso de individual femenino) tiene la posibilidad de elegir:

9.5.1. Continuar el juego hasta 15 puntos (11 en el caso de individual femenino), no haciendo así ninguna modificación en el juego.

9.5.2. Jugar el juego a 17 puntos (13 en el caso de individual femenino).

9.6. El lado que gana un juego saca primero en el próximo juego.

## **10. CAMBIO DE LADO**

10.1. Los jugadores deben cambiar de lado:

10.1.1 al final del primer juego.

10.1.2. Antes de empezar el tercer juego (sí hay).

10.1.3. En el tercer juego, o en un partido de un juego, cuando el tanteo delantero llega a:

- 6 en un juego de 11 puntos.
- 8 en un juego de 15 puntos.

10.2. Si los jugadores dejan de cambiar de lado como lo indicado en la (REGLA 10.1) deben hacerlo cuando se descubra el error, y el tanteo queda como está.

## **11. SAQUE O SERVICIO**

11.1. En un saque correcto:

11.1.1. Ningún lado debe retardar indebidamente el saque.

11.1.2. El servidor y el receptor deben estar dentro de cuadros de saque diagonalmente opuestos sin tocar las líneas de banda de estos cuadros de saque; parte de ambos pies del servidor y receptor tiene que quedar en contacto con la superficie de la pista hasta que se dé el saque (REGLA 11.4).

11.1.3. Al principio, la raqueta del servidor debe golpear la base del volante mientras todo el volante está por debajo de la cintura del jugador.

11.1.4. En el momento de golpear el volante el mango de la raqueta debe apuntarse hacia abajo hasta tal punto que toda la cabeza de la raqueta esté visiblemente debajo de toda la mano que tiene la raqueta.

11.1.5. Después del principio del saque, el movimiento de la raqueta del servidor debe continuar hacia adelante hasta que se realice el saque.

11.1.6. El vuelo del volante debe ser hacia arriba de la raqueta del servidor para que pase por encima de la red de tal manera que caiga en el cuadro de saque del receptor, si no se intercepta.

11.2. Cuando los jugadores están en posición, el primer movimiento hacia adelante de la cabeza de la raqueta del servidor es el principio del saque.

11.3. El servidor no debe servir antes de que el receptor esté listo, pero el receptor se considerará listo si trata de recibir el saque.

11.4. El saque es realizado cuando, una vez comenzado (REGLA 11.2), el volante es golpeado por la raqueta del servidor, o el volante cae en el suelo.

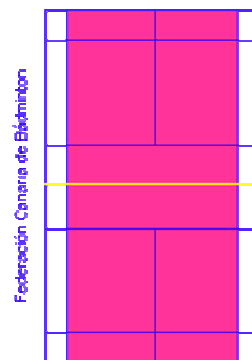
11.5. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no les impida la visión al servidor y receptores opuestos.

## 12. JUEGO DE INDIVIDUALES

12.1. Zonas de saque y recepción:

12.1.1. Los jugadores deben sacar y recibir desde sus cuadros de saque derechos respectivos cuando el servidor no ha ganado ningún punto o ha ganado un número par de puntos en el juego.

12.1.2. Los jugadores deben sacar y recibir desde sus cuadros de saque izquierdos respectivos cuando el servidor ha ganado un número impar de puntos en el juego.



12.2. El servidor y el receptor golpearán el volante alternativamente hasta que el volante deje de estar en juego.

12.3. Puntuación y servicio:

12.3.1. Si el receptor hace una falta o el volante cesa de estar en juego porque toca la superficie de la pista dentro de la pista del receptor, el servidor gana un punto. Luego sirve el servidor otra vez del otro cuadro de saque.

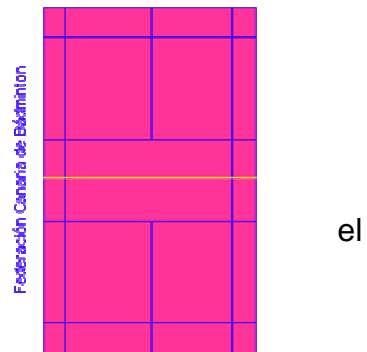
12.3.2. Si el servidor hace una falta o el volante cesa de estar en juego porque toca la superficie de la pista dentro de la pista del sacador, el servidor pierde el derecho de continuar con el saque, y el receptor se hace servidor. Ningún jugador gana un punto.

### 13. JUEGO DE DOBLES

13.1. Al principio de un juego, y cada vez que un lado gana el derecho de sacar, debe realizarse el saque de lado derecho del campo.

13.2. Solo el receptor puede recibir el saque: si volante toca a, o es golpeado por, la pareja del receptor, el lado que saca gana un punto.

13.3. Orden del juego y posición en la pista:



13.3.1. Después de recibir el saque, el volante es golpeado por cualquier jugador del lado del servidor, y luego por cualquier jugador del lado del receptor y así sucesivamente hasta que el volante deje de estar en juego.

13.3.2. Después de recibir el saque, un jugador puede golpear el volante desde cualquier sitio al lado de la red de este jugador.

13.4. Puntuación:

13.4.1. Si el lado receptor hace una falta, o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista dentro del lado que recibe, el lado que saca gana un punto y el servidor vuelve a sacar.

13.4.2. Si el lado que saca hace una falta, o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista dentro del lado que saca, el servidor pierde el derecho de seguir con el saque, y ninguno de los dos lados gana el punto.

13.5. Servicio

13.5.1. El jugador que saca al principio de cualquier juego debe sacar, o recibir en, el cuadro de saque derecho cuando el lado de ese jugador no ha ganado ningún punto, o ha ganado un número par de puntos en ese



juego; si ha ganado un número impar de puntos saca del cuadro de saque izquierdo.

13.5.2. El jugador que recibe al principio de cualquier juego debe recibir en, o sacar de, el cuadro de saque derecho cuando el lado de ese jugador no ha ganado, o ha ganado un número par de puntos en ese juego; si ha ganado un número impar de puntos saca del cuadro de saque izquierdo.

13.5.3. Se aplica lo contrario a las parejas.

13.5.4. Si se piden puntos en el juego, se usa el número total de puntos ganados por un lado para aplicar la REGLA 13.5.1 y REGLA 13.5.3.

## **14. ERRORES EN EL SERVICIO**

14.1. Se ha cometido un error en el servicio cuando un jugador:

14.1.1. Ha sacado fuera de turno.

14.1.2. Ha sacado del cuadro de saque incorrecto.

14.1.3. Que está en el cuadro de saque incorrecto, estando listo para recibir, y el saque se hubiera realizado.

14.2. Cuando se ha cometido un error en el servicio, entonces:

14.2.1. Si el error se descubre antes del saque siguiente, se hará una repetición a menos que sólo un lado tuviera la culpa y perdiera el punto; en tal caso no se corrige el error.

14.2.2. Si el error no se descubre antes de que se haga el saque siguiente, no se corrige el error.

14.3. Si hay una repetición debido a un error de servicio, el juego se inicia de nuevo con el error corregido.

14.4. Si no se corrige un error de servicio, el juego debe seguir sin cambiar de posición a los jugadores (ni, si es apropiado, el nuevo orden de saque).

14.5. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no impida la visión al servidor y recibidores opuestos.

## **15. FALTAS**

Es una falta:

15.1. Si el saque no está correcto (REGLA 11.1).

15.2. Si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante.

15.3. Si, al sacar, el volante se engancha en la red y queda suspendido encima, o después de pasar por encima de la red se engancha en la red.

15.4. Si, mientras está en juego:

15.4.1. Cae fuera de los límites de la pista.

15.4.2. Pasa por, o debajo de, la red.

15.4.3. No pasa por encima de la red.

15.4.4. Toca el techo, el tejado o las paredes laterales.

15.4.5. Toca el cuerpo o la ropa de un jugador.

15.4.6. Toca cualquier otro objeto o persona fuera de los alrededores inmediatos de la pista; (si es necesario debido a la estructura del edificio, la autoridad local de bádminton puede estipular, sujeto al derecho de veto de su asociación nacional, normas locales que traten de casos en que un volante dé contra una obstrucción).

15.5. Si, mientras está en juego, el primer punto de contacto con el volante no está en el lado de la red del jugador que golpea. (Sin embargo el jugador puede seguir el volante con la raqueta por encima de la red en el curso del golpe).



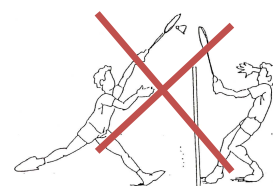
15.6. Si, cuando el volante está en juego, un jugador:

15.6.1. Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa.

15.6.2. Invade la pista del adversario con la raqueta o el cuerpo excepto como se permite en la REGLA 15.5.

15.6.3. Obstruye a un adversario; por ejemplo, le impide jugar un golpe legal cuando el volante está seguido con la raqueta por encima de la red.

15.7. Si, mientras está en juego, un jugador a propósito distrae a un adversario con cualquier acción tal como gritar o hacer gestos.



15.8. Si, mientras está en juego, el volante:

15.8.1. Es retenido y se mantiene en la raqueta, y luego se lanza durante la ejecución de un golpe.

15.8.2. Se golpea dos veces seguidas por el mismo jugador con dos golpes.

15.8.3. Se golpea por un jugador y la pareja del jugador sucesivamente.

15.8.4. Toca la raqueta de un jugador y sigue hacia el fondo de la pista de ese jugador.

15.9. Si un jugador es culpable de infracciones graves, repetidas o continuas bajo la REGLA 18.

## **16. REPETICIONES**

*"Repetición"* es dicho por el árbitro, o por un jugador (si no hay arbitro) para detener el juego.

16.1. Se puede dar una repetición por cualquier acontecimiento imprevisto o fortuito.

16.2. Si un volante se engancha encima de la red y queda suspendido sobre ella o, después de pasar por encima de la red, se engancha en la misma, es una repetición con excepción del saque.

16.3. Si durante el saque cometen una falta al mismo tiempo el receptor y el servidor, es una repetición.

16.4. Si el servidor saca antes que esté listo el receptor, es una repetición.

16.5. Si durante el juego se desintegra el volante y la base se separa por completo del resto del volante, habrá una repetición.

16.6. Si se impide la visión a un juez de línea, y el árbitro no puede tomar una decisión, habrá una repetición.

16.7. Cuando ocurre una repetición, el juego desde el último saque no vale y el jugador que sirvió saca otra vez, excepto donde se aplica la REGLA 14.

## **17. VOLANTE FUERA DE JUEGO**

Un volante está fuera de juego cuando:

17.1. Golpea la red y queda sujeto allí o suspendido encima.

17.2. Golpea la red o un poste y cae hacia la superficie de la pista del jugador que golpea.

17.3. Golpea la superficie de la pista.

17.4. Ha ocurrido una falta o una repetición.

## **18. JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA , CASTIGOS**

18.1. El juego debe ser continuo desde el primer saque hasta que concluya el partido excepto como es permitido en la REGLA 18.2 y REGLA 18.3.

18.2. Se permite un descanso que no puede pasar de los 5 minutos entre el segundo y el tercer juego de todos los partidos en todas las situaciones siguientes:

18.2.1. En pruebas competitivas internacionales.

18.2.2. En pruebas autorizadas por la I.B.F.

18.2.3. En cualquier otro partido (a menos que la asociación nacional haya publicado con anticipación una decisión de no permitir tal descanso).

18.3. Cuando circunstancias ajenas a la voluntad de los jugadores lo necesitan, el árbitro puede suspender el juego por el período que considere necesario. Si se suspende el juego, el tanteo queda como está y el juego se continúa desde ese punto.

18.4. Bajo ninguna circunstancia se puede suspender el juego para permitir a un jugador recuperar sus fuerzas o aliento, o para recibir instrucciones o consejos.

18.5. Consejo y abandono de la pista

18.5.1. Con excepción de los descansos previstos en la REGLA 18.2 y REGLA 18.3, no se permite a ningún jugador recibir consejos durante un

partido.

18.5.2. Con excepción de la finalización de un partido, ningún jugador puede dejar la pista sin el permiso del árbitro.

18.6. Solo el árbitro puede decidir cualquier suspensión del juego.

18.7. Un jugador no puede:

18.7.1. Causar a propósito una suspensión del juego.

18.7.2. Alterar a propósito la velocidad del volante.

18.7.3. Comportarse de una manera ofensiva.

18.7.4. Ser culpable de mala conducta no prevista en las reglas de bádminton.

18.8. El árbitro debe interpretar cualquier violación de las REGLAS 18.4, 18.5, 18.7.

18.8.1. Dando una advertencia al lado culpable.

18.8.2. Dando una falta al lado culpable, habiendo sido advertido previamente.

18.8.3. En caso de violación grave o de violaciones continuas, dando una falta al lado culpable y denunciándolo de inmediato al juez árbitro (Referee), que tiene el poder de descalificación.

18.9. Si no se ha nombrado un juez árbitro, el oficial responsable de la organización tiene el poder de descalificación.

## **19. LOS JUECES, OFICIALES DE CAMPO Y RECLAMACIONES**

19.1. El juez árbitro está totalmente encargado del torneo, o de la prueba a la que un partido forma parte.

19.2. El árbitro, cuando está nombrado, está encargado del partido, la pista y sus alrededores inmediatos. El árbitro debe informar al juez árbitro. En ausencia de un juez árbitro, el árbitro debe informar al oficial responsable de la competición.

19.3. El juez de saque debe señalar las faltas de saque hechas por el servidor

cuando ocurran (REGLA 11).

19.4. Un juez de línea debe indicar si un volante está dentro o fuera.

Un árbitro debe:

19.5. Hacer cumplir las reglas de bádminton y, en particular, señalar una falta o una repetición si ocurre cualquiera de las dos, sin que los jugadores puedan protestar.

19.6. Tomar una decisión sobre cualquier reclamación en cuanto a un asunto en disputa, si se hace antes de dar el saque siguiente.

19.7. Asegurarse que los jugadores y espectadores estén informados del desarrollo del partido.

19.8. Nombrar o destituir a jueces de línea o un juez de saque, previa consulta con el juez árbitro.

19.9. No anular las decisiones de jueces de línea o un juez de saque en cuanto a cuestiones señaladas por ellos.

19.10. Si no se ha nombrado otro oficial de pista, hacer las gestiones para que se cumplan sus responsabilidades.

19.11. Si una jugada no es vista, el árbitro debe tomar una decisión o se debe repetir el punto.

19.12. Decidir sobre la suspensión del juego.

19.13. Anotar e informar al juez árbitro todo lo que pasa en cuanto a la REGLA 18.

19.14. Llevar al juez árbitro cualquier apelación sobre cuestiones de las reglas solamente. (Tales apelaciones se deben hacer antes de que se haga el saque siguiente o, al final del juego, antes de que haya dejado la pista el lado que apela).