

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes

- M Masculino
- F Femenino

Badminton

ADECUACIONES AL REGLAMENTO



BADMINTON

1. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y REDES.

1.1. Forma y dimensiones del terreno de juego.

El terreno de juego es rectangular, mide 13,4m. de largo por 6,1m. de ancho y está delimitado por unas líneas de 4cms. de ancho.

Cada línea forma parte de la superficie delimitada y está trazada en su interior.

La línea mediana se traza repartiendo su anchura entre las 2 zonas de saque y siempre va a formar parte de cada zona de saque.

- Para **Individuales** el terreno se delimita por líneas laterales interiores y la línea de fondo exterior.
- Para **Dobles** el terreno se delimita por las líneas exteriores

a) Señalización básica

- Líneas medianas
- Líneas cortas de servicio.- A 1,98m. de la red
- Bandas laterales
- Líneas de fondo
- Líneas largas de servicio para dobles
- Cuadros de saque

1.2. Forma y dimensiones de la red y los postes.

La **red** se sitúa en el centro del terreno de juego. Mide 6,1m. (como mínimo) x 0,76m. y su grosor ha de ser uniforme y entre 15mm. y 20mm.

La altura de la red en el centro es de 1,52m. medidos desde el suelo y en los extremos de 1,55m. desde el suelo hasta la fijación con el poste.

Los **postes** sustentan la red y se colocan en las líneas laterales de la pista de dobles y se elevan a 1,55m. del suelo.

2. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS. SERVIDOR Y RESTADOR.

Los jugadores se sitúan en los lados opuestos de la red y el que primero envía el volante se denomina *servidor* y el otro *restador*.

La elección de lado y el derecho a ser servidor o restador en el primer juego se decide por sorteo. Quien lo gana decide entre lado o saque.

3. TIPOS DE LOS ENCUENTROS Y DURACIÓN.

TIPOS DE ENCUENTROS.

3.1. Encuentros individuales.

El que saca lo hace desde la zona de saque de la derecha y sirve a la zona de saque de la derecha de la zona opuesta. Si comete falta, pierde el saque y su adversario se anota un punto, si es su adversario quien comete la falta gana un punto y sigue sacando, en este caso del lado izquierdo y así alternativamente.

3.1.1 Zonas de saque y recepción:

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

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

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

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes

- M Masculino
- F Femenino

Badminton



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

3.2. Encuentros de dobles.

3.2.1. Zonas de saque y recepción

1. El jugador del lado servidor sacará desde el cuadro de saque derecho al comienzo del juego o cuando el lado servidor no ha puntuado o ha ganado un número de puntos par en el juego.
2. El jugador del lado servidor sacará desde el cuadro de saque izquierdo cuando el lado servidor ha ganado un número de puntos impar en el juego.
3. El jugador del lado receptor que hubiera sacado el último debe permanecer en el cuadro de saque desde el que sacó. El patrón contrario será aplicado a su compañero.
4. El jugador situado en el cuadro de saque diagonalmente opuesto al del servidor será el receptor.
5. Los jugadores no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen un punto teniendo ellos el servicio.
6. El servicio en cualquier turno de saque debe desarrollarse de acuerdo con la puntuación del lado que sirve.

3.2.2. Orden de juego y posición en la pista

1. Tras devolver el servicio, cualquier jugador del lado servidor y cualquier jugador del lado receptor puede golpear alternativamente el volante hasta que el volante deje de estar en juego (regla 5.6.)
2. Tras devolver el servicio, el jugador podrá golpear el volante desde cualquier posición en su lado de la red.
3. El receptor será el único que podrá devolver el saque: si el volante toca o golpea al compañero del receptor, se considerará "falta" y el lado servidor ganará el punto.

3.2.3. Puntuación y servicio

1. Si el lado servidor gana la jugada, recibirá un punto. El servidor volverá a servir entonces desde el cuadro de saque contrario.
2. Si el lado receptor gana la jugada, conseguirá un punto. El lado receptor pasará entonces a ser el lado servidor.

3.2.4. Secuencia de servicio. En cualquier juego, el derecho a sacar pasará consecutivamente:

1. Del servidor inicial que comenzó el juego desde el cuadro de saque derecho.
2. Al compañero del receptor inicial. El saque se hará desde el cuadro de saque izquierdo.
3. Al compañero del primer servidor que se encuentra en el cuadro de saque correspondiente al tanteo de dicho lado.
4. Al jugador que primero recibió el saque que se encuentra en el cuadro de saque correspondiente al tanteo de dicho lado y así sucesivamente.

3.2.5. Ningún jugador sacará cuando no sea su turno, ni recibirá cuando no sea su turno, ni recibirá dos saques consecutivos en el mismo juego, a excepción de lo previsto en las reglas.

3.2.6. Cualquier jugador del lado ganador sacará primero en el siguiente juego, y cualquier jugador del lado perdedor puede recibir.

3.3. Encuentros mixtos.

Ver encuentros de dobles

DURACIÓN

Se juega al mejor de 3 juegos.

Cada juego es a 21 tantos.

En caso de empate a 1 juego se juega un tercero con cambio de campo al llegar a 11 tantos.

Si en el tanteo se empata a 20, el lado que consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos, ganará el juego.

Si en el tanteo se empata a 29, el lado que consiga el punto número 30, ganará el juego

El lado que gana un juego saca el primero en el juego siguiente.

B Benjamines
A Alevines
I Infantiles
C Cadetes

M Masculino
F Femenino

Badminton



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

4. MATERIAL.

4.1. La raqueta.

Mide un máximo de 68 cm. de largo x 23cm. de ancho total y su peso oscila entre 75 y 120gr.

Se divide en:

- **Cabeza.**- Dividida en marco y cordaje que se coloca a tensiones que varían entre 6 y 11kg. Mide 21cm. en su parte más ancha y 28cm. en su parte más larga.
- **Varilla.**- Conecta el mango con la cabeza
- **Empuñadura o mango.**- Suele estar recubierta de una cinta de tela, felpa o cuero para facilitar el agarre.

4.2.- Volantes.

Tienen una cabeza semiesférica de corcho o caucho, de 2,54 a 2,86cms. de diámetro, recubierta de cuero para que no se rompa, y rodeada de entre 14 y 16 plumas de 6cms. de largo, de ganso, pato o nylon.

Las plumas de nylon son más resistentes y duran más y las naturales son de mayor precisión pero más frágiles.

Su peso oscila entre 4,74 y 5,5grs.

5. REGLAS TÉCNICAS.

El juego del badminton consiste en lanzar y recibir el volante sin permitir que llegue a tocar el suelo, por encima de la red y dentro de la pista antes detallada.

Todo jugador debe intentar hacer caer el volante en el terreno de juego contrario y al mismo tiempo cubrir su terreno para ganar el punto.

5.1. El Servicio.

Los encuentros comienzan con el saque desde el área de servicio a la zona del adversario opuesta en diagonal, cuyas superficies varían según se trata de encuentros individuales o por equipos.

5.1.1. En un saque correcto

1. Ningún lado debe retrasar indebidamente el saque
2. El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos sin tocar las líneas de banda de estos cuadros de saque.
3. Parte de los pies tanto del servidor como del receptor tienen que estar en contacto con la superficie de la pista en una posición estática desde el comienzo del saque hasta su finalización.
4. La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante.
5. El volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta. La "cintura" debe ser considerada una línea imaginaria que rodea al jugador a la altura de la última costilla.
6. En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo.
7. Una vez comenzado el saque, el movimiento de la raqueta del servidor debe continuar hacia adelante hasta que se complete el saque.
8. El volante debe proyectarse hacia arriba de la raqueta del servidor de tal forma que pase por encima de la red, si no es interceptado, y caiga en el cuadro de saque del receptor.
9. Se considera falta si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante.

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

5.1.3. El saque se considera realizado cuando, una vez comenzado, el volante es golpeado por la raqueta del servidor o cuando al intentar sacar, el volante cae en el suelo.

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

5.1.5. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no impida la visión al servidor ni al receptor opuesto

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes
- M Masculino
- F Femenino

Badminton

ADECUACIONES AL REGLAMENTO



5.1.6. Se ha producido un error en el servicio cuando un jugador:

1. Ha sacado o recibido fuera de turno.
2. Ha sacado o recibido del cuadro de saque incorrecto.

5.1.7. Si se descubre un error en el servicio, el error debe ser corregido y el marcador existente se mantendrá.

5.2. Cambio de lado.

- Al final del primer juego.
- Antes de empezar el tercer juego.
- En caso de jugarse un tercer juego se debe cambiar al llegar a 11 tantos.

5.3. Ganar un punto.

Se consigue cuando se pasa el volante al campo contrario de manera reglamentaria y el restador no logra devolverlo.

5.4. Devolución válida.

La devolución es buena si el volante toca la red, postes, con la condición de que pase por encima de cualquiera de ellos y toque el suelo de la pista sin que el que realiza el golpeo toque esos objetos, pudiendo su raqueta pasar por encima de la red después de haber llevado a cabo dicho golpeo.

5.5 Faltas

Es una falta:

1. Si el saque no es correcto (regla 5.1.)
2. Si durante el servicio, el volante:
 1. Queda atrapado en la red y se mantiene suspendido de ella.
 2. Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella.
 3. Es golpeado por el compañero del receptor.
3. Si durante el juego, el volante:
 1. Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).
 2. Pasa por la red o por debajo de ésta.
 3. No pasa la red.
 4. Toca el techo o las paredes laterales.
 5. Toca el cuerpo o ropa del jugador; ó
 6. Toca cualquier otro objeto o persona fuera de los alrededores de la pista. (Si es necesario debido a la estructura del edificio, la autoridad local del bádminton puede estipular, sujeto al derecho de veto de su Federación Nacional, normas locales que traten de casos en que un volante golpee contra un obstáculo).
 7. Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe.
 8. Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador en dos golpes.
 9. Es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente; o
 10. Toca la raqueta de un jugador y se va hacia el fondo de la pista de ese jugador.
4. Si, mientras que el volante está en juego, un jugador:
 1. Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa.
 2. Invade la pista del oponente por encima de la red con la raqueta o cuerpo, excepto si el jugador sigue el volante con la raqueta por encima de la red en el transcurso del golpe.
 3. Invade la pista del oponente por debajo de la red con la raqueta o cuerpo de tal forma que distrae u obstaculiza a un oponente.
 4. Obstaculiza a un oponente, por ejemplo, le impide jugar un golpe legal donde el volante es seguido por la raqueta por encima de la red.
 5. Si durante el juego, un jugador deliberadamente distrae a su oponente de la forma que sea, por ejemplo, mediante la realización de gestos o gritando

- B Benjamines
- A Alevines
- I Infantiles
- C Cadetes

- M Masculino
- F Femenino

Badminton



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

5. Si un jugador es culpable de infracciones graves, repetidas o continuas bajo la regla 5.8.

5.6 Volante fuera de juego

Un volante no está en juego cuando:

1. Golpea la red o un poste y comienza a caer hacia la superficie de la pista del jugador que golpea.
2. Golpea la superficie de la pista.
3. Ha ocurrido una falta o una repetición.

5.7 Repeticiones

1. Una "repetición" podrá ser indicada por el árbitro o por un jugador (si no hay árbitro) para parar el juego.
2. Debe ser una repetición:
 1. Si el servidor saca antes de que esté listo el receptor.
 2. Si durante el saque cometen una falta al mismo tiempo el receptor y el servidor
 3. Si después de ser devuelto el servicio, el volante:
 1. Queda atrapado en la red y suspendido sobre ella.
 2. Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en la misma.
 4. Si durante el juego se desintegra el volante y la base se separa por completo del resto del volante.
 5. En opinión del árbitro, el juego es interrumpido o un jugador es distraído por un entrenador contrario.
 6. Si se le impide la visión a un juez de línea, y el árbitro no puede tomar una decisión.
 7. Se puede dar una repetición por cualquier acontecimiento imprevisto o fortuito.
3. Cuando ocurre una repetición, el juego desde el último saque no vale y el jugador que sirvió saca otra vez, excepto donde se ha de aplicar la regla de error en el servicio.

5.8. Juego continuo, mala conducta, castigos

1. El juego deberá ser continuo desde el primer saque hasta que concluya el partido, excepto lo permitido en las reglas 5.7.2 y 5.7.3.
2. Descanso En todos los partidos se permitirá un descanso:
 - Que no exceda los 60 segundos durante cada juego cuando un lado alcance 11 puntos.
 - Que no exceda los 120 segundos entre el primer y el segundo juego, y entre el segundo y el tercer juego.
3. Suspensión del juego:
 - Cuando se requiera por circunstancias ajenas a la voluntad de los jugadores, el árbitro puede suspender el juego por el periodo que considere oportuno.
 - En circunstancias especiales, el juez árbitro podrá pedir al árbitro que suspenda el juego.
 - Si se suspende el juego, el tanteo queda como está y el juego se reanuda desde ese punto.
4. Retraso del juego
 - Bajo ninguna circunstancia se retrasará el juego para permitir que un jugador recupere sus fuerzas o aliento o para recibir consejo.
 - El árbitro será el único que decida el retraso del juego.
5. Consejo y abandono de pista
 - Sólo se permitirá que un jugador reciba consejo durante un partido cuando el volante no esté en juego (regla 5.6).
 - Ningún jugador abandonará la pista durante un partido sin el permiso del árbitro, excepto durante los descansos descritos en el artículo 5.8.2.
6. Un jugador no podrá:
 - Retrasar ni suspender el juego deliberadamente.
 - Modificar o manipular el volante para alterar su velocidad y vuelo.

B Benjamines
A Alevines
I Infantiles
C Cadetes

M Masculino
F Femenino

Badminton



ADECUACIONES AL REGLAMENTO

- Comportarse de manera ofensiva.
- Ser culpable de conducta antideportiva o aquello prohibido por las reglas del bádminton.