

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BADMINTON

REGLAS DEL JUEGO

Extraído del documento de FESBA, Bádminton: reglas del juego

INDICE

1. PISTA Y SU EQUIPAMIENTO	10. JUEGO DE INDIVIDUALES
6. SORTEO	11. JUEGO DE DOBLES1
7. TANTEO	2 ERROES EN EL SERVICIO
8. CAMBIO DE LADO	13 FALTAS
9. SAQUE O SERVICIO	

1. PISTA Y SU EQUIPAMIENTO.

- 1.3. Todas las líneas son parte del área que determinan.
- 1.4. Los postes deben ser de 1,55 m, de alto sobre la superficie de la pista. Deben ser lo suficientemente firmes para que permanezcan verticales y mantengan la red tirante como se estipula en la regla 1.10.

6. SORTEO

- 6.1. Antes de que comience el juego, se realizará un sorteo y el lado ganador tomará la decisión sobre la norma especificada en las reglas 6.1.1 o 6.1.2.
 - 6.1.1. Sacar o recibir primero.
 - 6.1.2. Empezar a jugar en un lado de la pista o el otro.
- 6.2. El lado que pierde el sorteo debe entonces elegir la opción que queda.

7. TANTEO

- 7.1. El partido se jugará al mejor de tres juegos, a menos que se haya acordado de otra manera (Parte II. sección 1B, apéndice 2 y 3).
- 7.2. El lado que primero gane 21 puntos ganará un juego, excepto lo estipulado en las reglas 7.4 y 7.5.
- 7.3. El lado que consiga un tanto sumará un punto a su tanteo. Uno de los lados gana el punto, cuando el oponente comete una "falta" o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista contraria.
- 7.4. Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos, ganará el juego.
- 7.5. Si en el tanteo se empata a 29, el lado que consiga el punto número 30 ganará el juego.
- 7.6. El lado que gane un juego sacará primero en el siguiente juego.

8. CAMBIO DE LADO

8.1. Los jugadores deben cambiar de lado:

8.1.1. Al final del primer juego;

8.1.2. Al final del segundo juego (si existiera un tercero); y

8.1.3. En el tercer juego, cuando uno de los lados alcance 11 puntos.

8.2. Si los jugadores no cambian de lado, conforme a lo estipulado en la regla 8.1, deberán hacerlo tan pronto como se detecte el error y el volante no esté en juego. El tanteo quedará como está.

9. SAQUE O SERVICIO.

9.1. En un saque correcto:

9.1.3. El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos sin tocar las líneas laterales de estos cuadros de saque;

9.1.4. 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 (regla 9.2) hasta su finalización (regla 9.3);

9.1.5. La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante;

9.1.6. Todo 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 parte más baja de la última costilla.

9.1.7. En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo.

9.1.8. El movimiento de la raqueta del servidor deberá ser continuo hacia delante hasta que se complete el saque;

9.1.9. 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 (es decir, en o entre las líneas de delimitación);

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

10. JUEGO DE INDIVIDUALES.

10.1 Zonas de saque y recepción:

10.1.1 Los jugadores deben sacar y recibir en 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.

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

11. JUEGO DE DOBLES

11.1 Zonas de saque y recepción

11.1.1 El jugador del lado servidor sacará desde el cuadro de saque derecho cuando el lado servidor no ha puntuado o ha ganado un número de puntos par en el juego.

11.1.2 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.

11.1.3. 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.

11.1.4. El jugador situado en el cuadro de saque diagonalmente opuesto al del servidor será el receptor.

11.1.5 Los jugadores no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen un punto teniendo ellos el servicio.

11.1.6. El servicio en cualquier turno de saque debe desarrollarse de acuerdo con la puntuación del lado que sirve, excepto en lo contemplado en la regla 12.

11.2 Orden de juego y posición en la pista

Después de que el servicio sea devuelto, cualquier jugador del lado servidor y cualquier jugador del lado receptor puede golpear alternativamente el volante, desde cualquier posición en su lado de la red, hasta que el volante deje de estar en juego. (regla 15).

11.3 Puntuación y servicio

11.3.1 Si el lado servidor gana la jugada (regla 7.3), recibirá un punto. El servidor volverá a servir entonces desde el cuadro de saque contrario.

11.3.2 Si el lado receptor gana la jugada (regla 7.3.), conseguirá un punto. El lado receptor pasará entonces a ser el lado servidor.

12. ERRORES EN EL SERVICIO

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

12.1.1 Ha sacado o recibido fuera de turno, o

12.1.2 Ha sacado o recibido del cuadro de saque incorrecto,

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

13. FALTA

Será una falta:

13.1. Si el saque no es correcto (regla 9.1.)

13.2. Si durante el servicio, el volante:

13.2.1. Queda atrapado en la red y se mantiene suspendido de ella.

13.2.2. Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella.

13.2.3. Es golpeado por el compañero del receptor.

13.3. Si durante el juego, el volante:

- 13.3.1. Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).
- 13.3.2. No pasa por encima de la red entre los postes.
- 13.3.3. Toca el techo o las paredes laterales.
- 13.3.4. Toca el cuerpo o ropa del jugador.
- 13.3.5. Toca cualquier otro objeto o persona fuera de la pista.
- 13.3.6. Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe.
- 13.3.7. Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador, si bien un volante que golpea la cabeza y el área de cuerdas de la raqueta en un solo golpe no debe ser considerado falta.
- 13.3.8. Es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente; o
- 13.3.9. Toca la raqueta de un jugador y no va hacia la pista del oponente.

13.4. Si, mientras que el volante está en juego, un jugador:

- 13.4.1. Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa;
- 13.4.2. 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 cuya posición inicial de golpeo al volante se encontraba en el lado atacante.
- 13.4.3. 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;
- 13.4.4. 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;
- 13.4.5. 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;

13.5. Si un jugador es culpable de infracciones graves, repetidas o continuas bajo la regla 16.

