



# REGLAMENTO

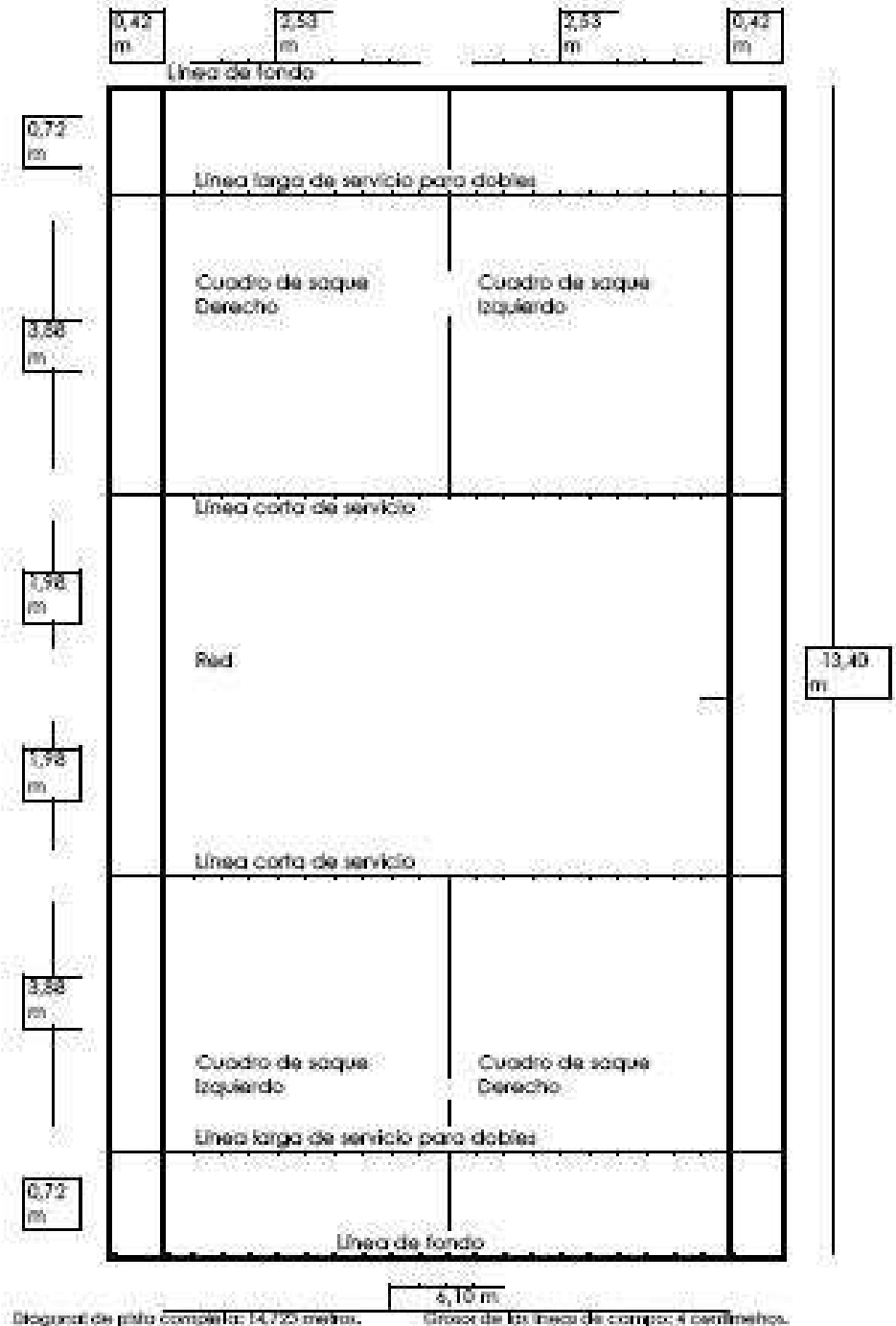
---

## **BADMINTON** Comité Nacional de Árbitros

Realizado por:  
Àngels Moncho y Àngel Rodríguez

# EL CAMPO DE JUEGO

- Medidas completas :
  - 5,18 x 13,40 m individual
  - 6,10 x 13,40 m dobles
- Grosor de las líneas 4cm
- Medida de la red:
  - 0,76 m x 6,10 m
- Altura de la red, desde el suelo:
  - 1,55 m extremos
  - 1,524 m en el centro



# LA RAQUETA

- **Longitud total máxima**  
680 mm
- **Anchura total :**  
230 mm
- **Àrea de las cuerdas:**  
280 x 220 mm
- **Estará libre de objetos adheridos o protuberancias**

Cabeza

Caña

Empuñadura

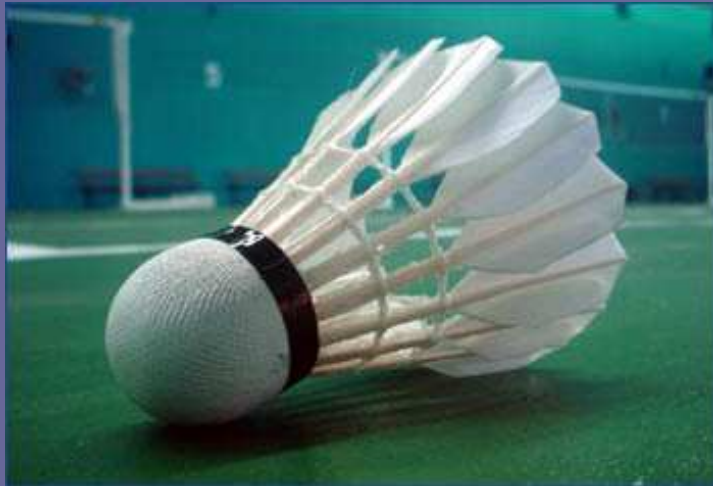


# EQUIPO APROPIADO



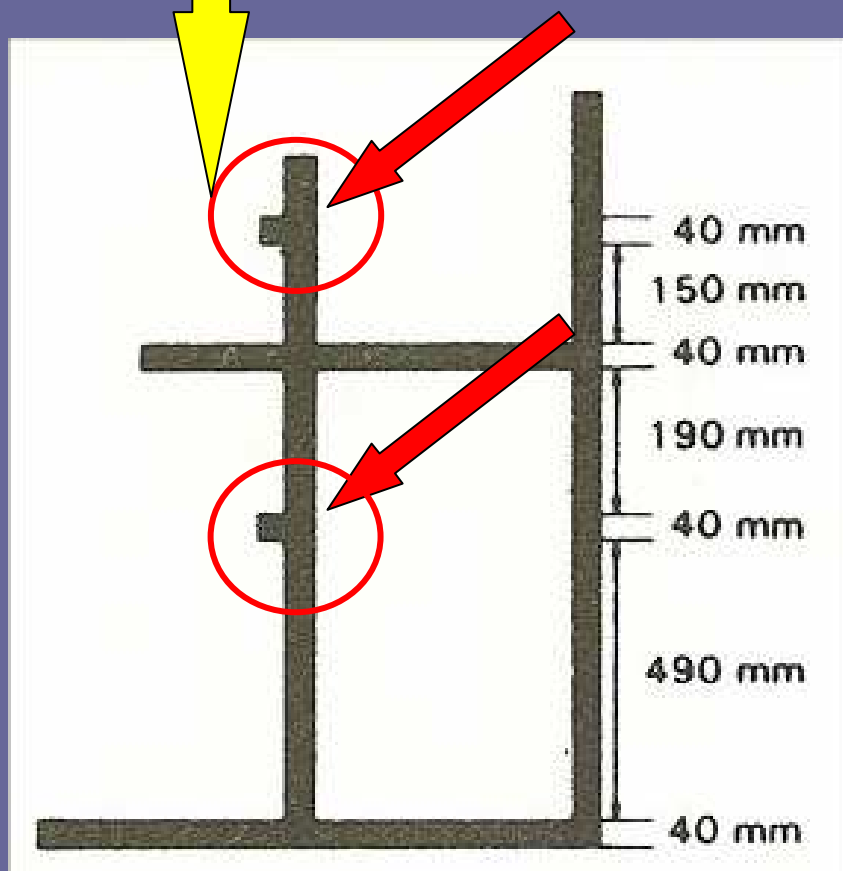
- La BWF (antes IBF) homologa todo el material
- Se debe jugar con camiseta y pantalón corto
- En algunas pruebas existe reglamentación específica sobre equipación y publicidad

# EL VOLANTE



- ❑ EL volante puede ser de pluma o material sintético
- ❑ Tiene 16 plumas fijadas a la base de corcho
- ❑ Las plumas forman un círculo de 58 a 68 mm
- ❑ La longitud está entre 64 y 70 mm
- ❑ La base debe tener un diámetro de 25 a 28 mm
- ❑ Pesa entre 4.74 y 5.5 gr

# LA PRUEBA DEL VOLANTE



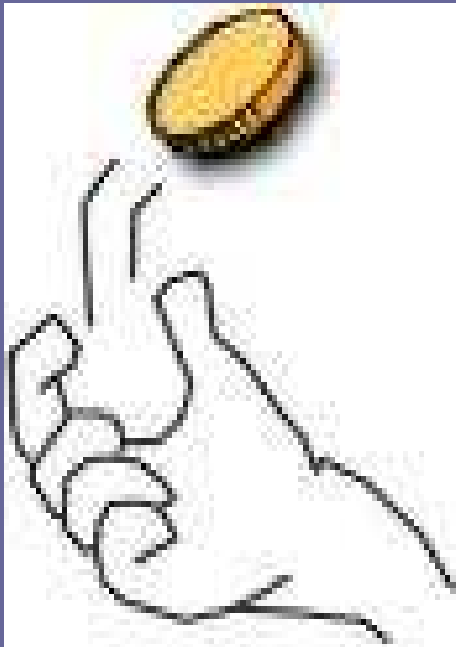
- Existen diferentes velocidades:  
**76, 77, 78 (2, 3, 4)**  
**[49, 50, 51]**

- El volante se selecciona en función de la altitud sobre el nivel del mar y la temperatura del lugar de competición

- Debe superar una prueba que se efectúa del siguiente modo:

*Situados sobre la línea de fondo y golpeando el volante tenso, desde abajo, debe caer entre las líneas marcadas para tal efecto en la pista (530 y 990 desde la línea de fondo)*

# INICIO DEL PARTIDO: El sorteo



- El jugador/es que gana el sorteo debe elegir:
  - Sacar o recibir primero
  - Empezar a jugar en un lado de la pista o el otro
  
- El lado que pierde, deberá elegir la opción que queda

# PUNTUACIÓN

- ❑ Los partidos se disputan al mejor de 3 juegos (en general)
- ❑ El que primero llegue a 21 puntos ganará el juego
- ❑ El lado que consiga un tanto directo sumará un punto a su tanteo





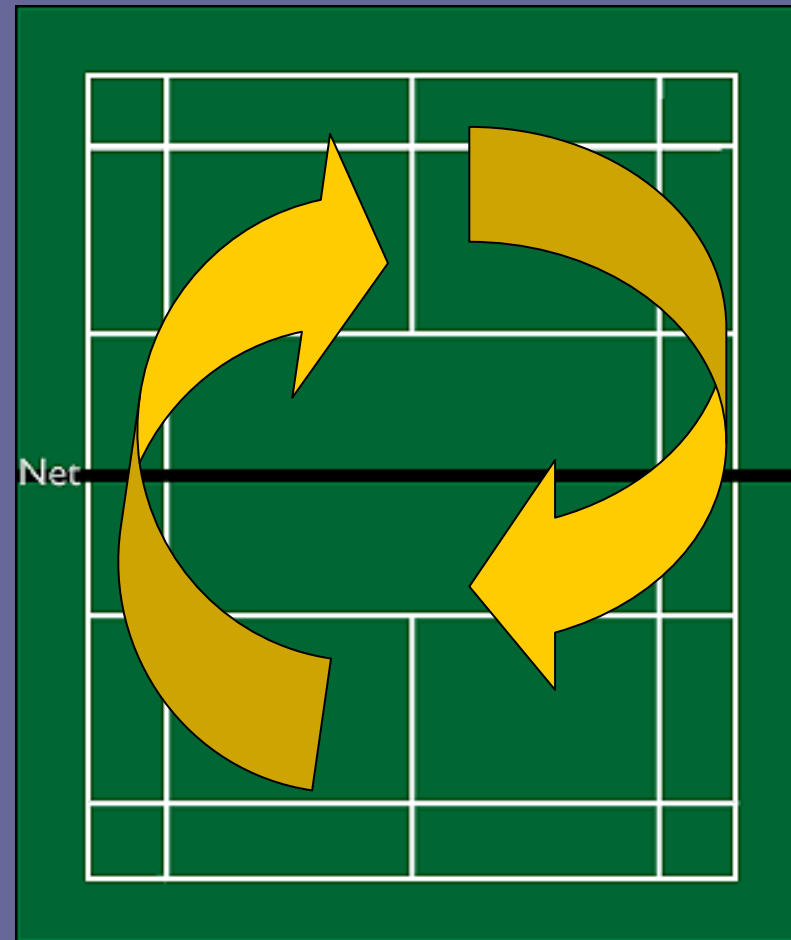
# SITUACIONES DE EMPATE

- Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero 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.

# CAMBIO DE LADO

## Los jugadores cambian de lado

- Al final del primer juego
- Antes de empezar el tercer juego si existiera
- En el tercer juego cuando uno de los lados alcanza 11 puntos



# EL SERVICIO

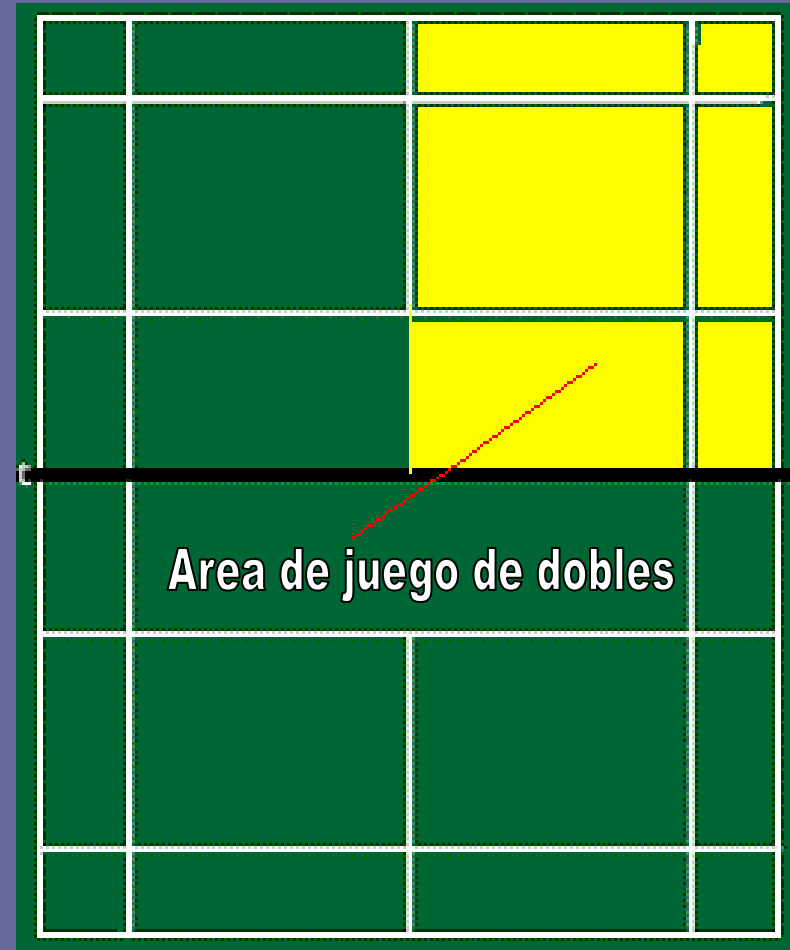
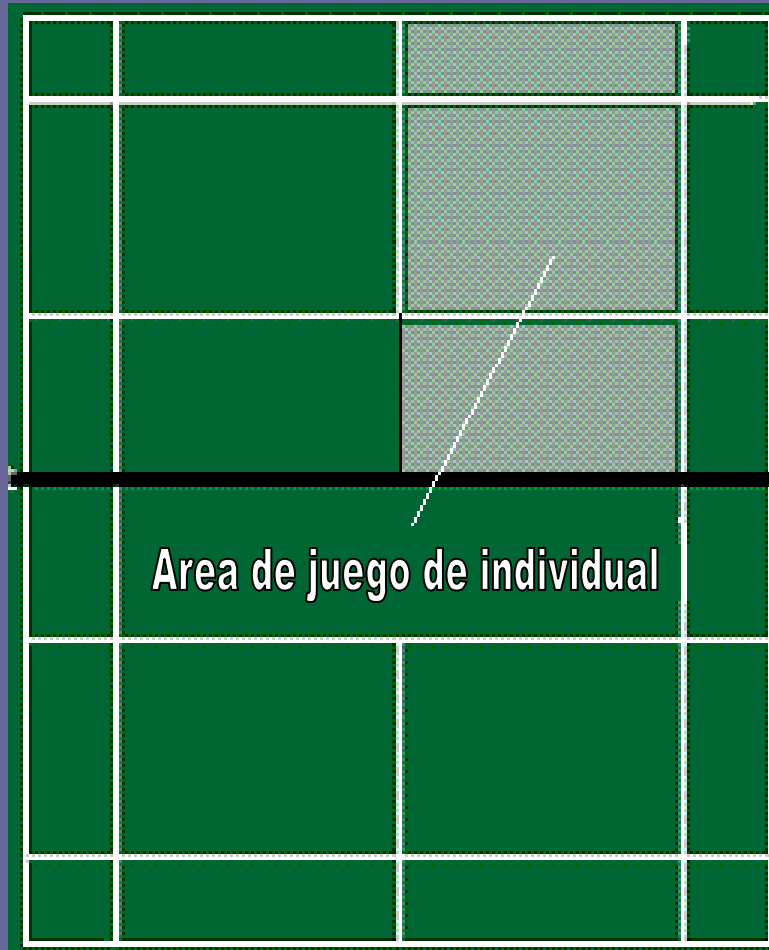
- ❑ El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos sin tocar las líneas
- ❑ Parte de los pies tanto del servidor como del receptor tienen que estar en contacto con la superficie de la pista desde el comienzo del saque
- ❑ La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante
- ❑ El volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado
- ❑ En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo
- ❑ El movimiento de la raqueta debe ser continuo



# AREAS DE SERVICIO



# AREAS DE JUEGO



# OBTENCIÓN DE PUNTO

- Si el receptor hace una "falta" o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista del receptor, el servidor gana un punto. A continuación, el servidor sacará nuevamente desde el otro cuadro de saque
- Si el servidor hace una "falta" o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista del servidor, el receptor gana el punto. El servidor perderá el derecho a continuar con el saque y el receptor pasará a ser el servidor

# INDIVIDUAL: colocación en el servicio y recepción

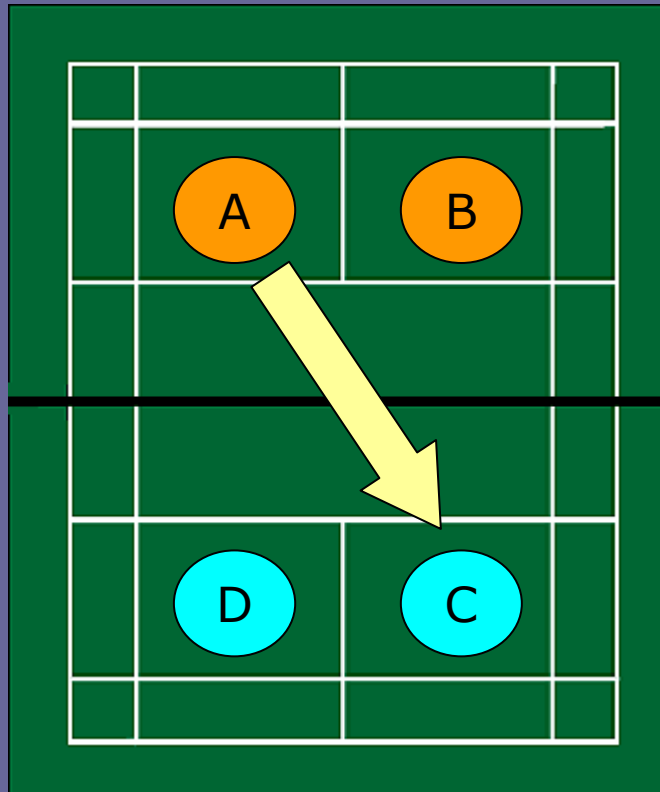
- Los jugadores deben sacar y recibir desde sus respectivos cuadros de saque derechos cuando el servidor no ha ganado ningún punto o ha conseguido un número de puntos par en el juego : 0 o par
- Los jugadores deben sacar y recibir desde sus respectivos cuadros de saque izquierdos cuando el servidor ha ganado un número de puntos impar en el juego: impar

# DOBLES: colocación en el servicio y recepción

- Cada pareja dispondrá de un solo servicio
- El jugador del lado servidor sacará desde el cuadro de saque derecho al comienzo del juego
- 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.
- El jugador del lado receptor situado en el cuadro de saque diagonalmente opuesto al del servidor será el receptor.
- 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.
- El servicio se realizará desde cuadros de saque alternos, excepto en los casos en que así lo dispongan las reglas 12 y 14.
- Los jugadores del lado receptor no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen el punto de su servicio.
- Cualquier jugador de la pareja ganadora puede servir primero en el siguiente juego y cualquier jugador de la pareja perdedora puede recibir primero



# ALTERNANCIA DEL SERVICIO EN DOBLES (1)



**ACCIÓN:** A&B sirven. A sirve porque está en el lado derecho

**MARCADOR:** 0 - 0

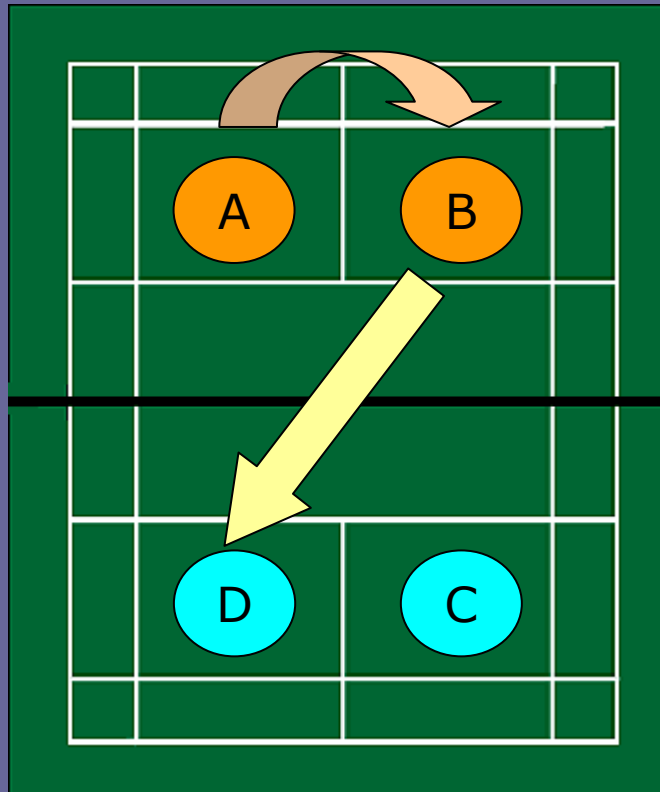
**ÀREA DE SERVICIO:** DERECHA

**SERVIDOR:** A

**RECEPTOR:** C

**GANADOR DEL PUNTO:** A & B

# ALTERNANCIA DEL SERVICIO EN DOBLES (2)



**ACCIÓN:** A&B ganan el punto y cambian de lado de pista. Sigue sirviendo A.

C&D mantienen su posición

**MARCADOR:** 1 - 0

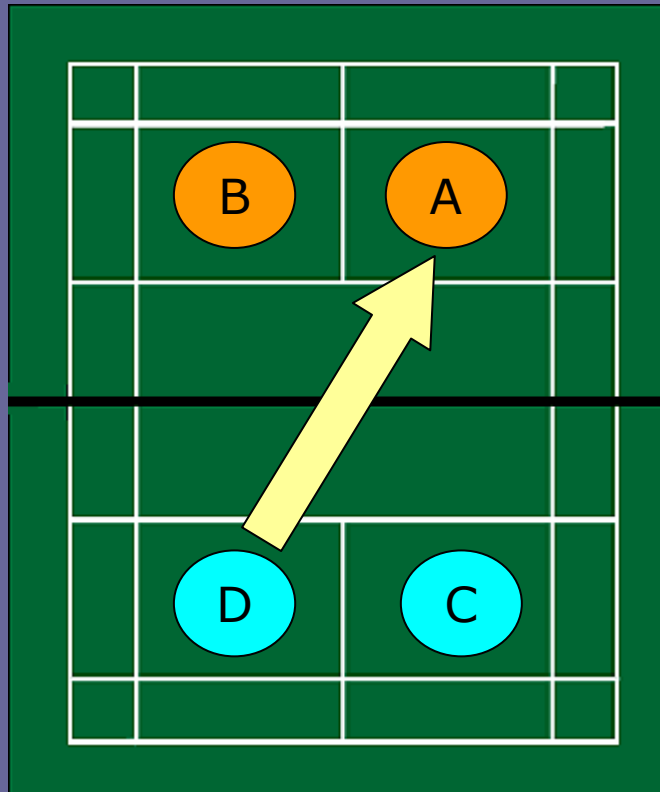
**ÀREA DE SERVICIO:** IZQUIERDA

**SERVIDOR:** A

**RECEPTOR:** D

**GANADOR DEL PUNTO:** C & D

# ALTERNANCIA DEL SERVICIO EN DOBLES (3)



**ACCIÓN:** C&D ganan el punto y pasan a sacar.

Nadie varia su posición en pista

**MARCADOR:** 1 - 1

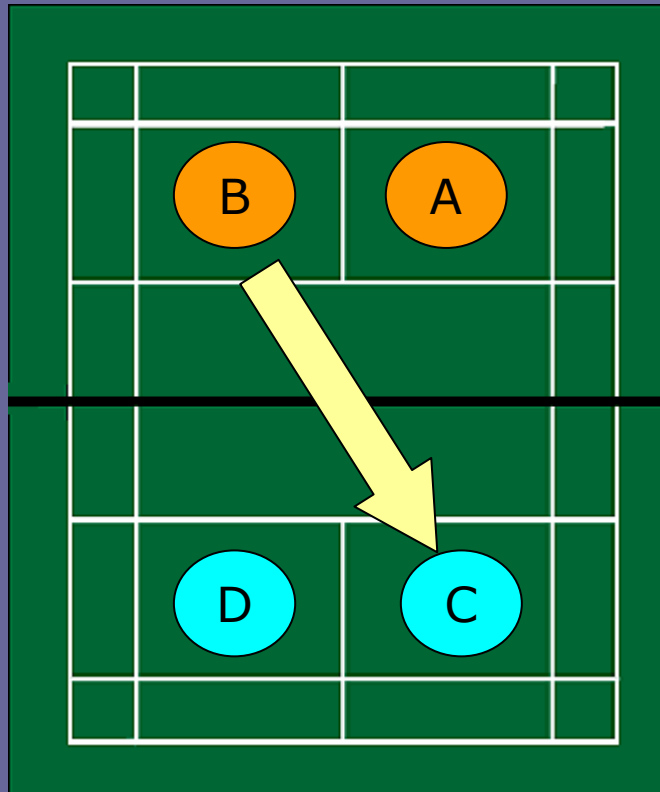
**ÀREA DE SERVICIO:** IZQUIERDA

**SERVIDOR:** D

**RECEPTOR:** A

**GANADOR DEL PUNTO:** A & B

# ALTERNANCIA DEL SERVICIO EN DOBLES (4)



**ACCIÓN:** A&B ganan el punto y recuperan el servicio.

Nadie cambia su posición en pista

**MARCADOR:** 2 - 1

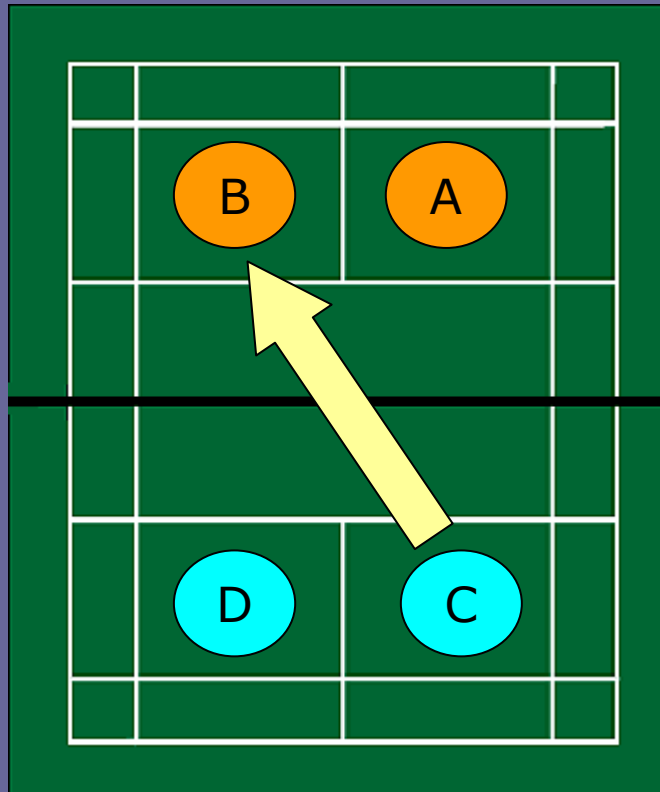
**ÀREA DE SERVICIO: DERECHA**

**SERVIDOR: B**

**RECEPTOR: C**

**GANADOR DEL PUNTO: C & D**

# ALTERNANCIA DEL SERVICIO EN DOBLES (5)



**ACCIÓN:** C&D ganan el punto y recuperan el servicio.

Nadie cambia su posición en pista

**MARCADOR:** 2 - 2

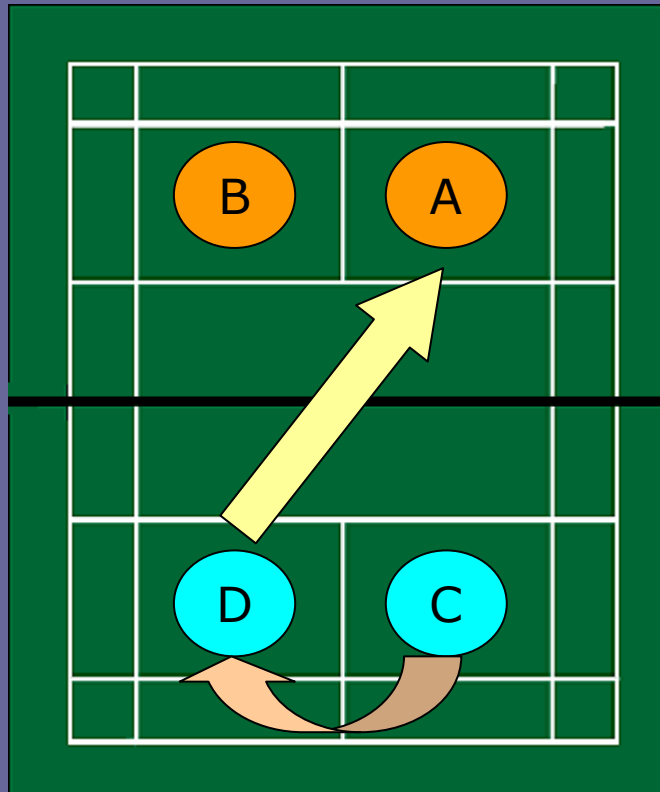
**ÀREA DE SERVICIO:** DERECHA

**SERVIDOR:** C

**RECEPTOR:** B

**GANADOR DEL PUNTO:** C & D

# ALTERNANCIA DEL SERVICIO EN DOBLES (6)



**ACCIÓN:** C&D ganan el punto, mantienen el servicio y cambian de lado de pista. Sigue sirviendo C

A&B no varían su posición en la pista

**MARCADOR:** 3 - 2

**ÁREA DE SERVICIO:** IZQUIERDA

**SERVIDOR:** C

**RECEPTOR:** A

# ERRORES EN EL SERVICIO

- **Se ha producido un error en el servicio cuando un jugador:**
  - Ha sacado o recibido fuera de turno
  - Ha sacado o recibido del cuadro de saque incorrecto
- **Si se descubre un error en el servicio, el error debe ser corregido cuando el volante no esté en juego y el marcador existente se mantendrá.**

# FALTAS

- **Si el saque no es correcto**
- **Si durante el juego, el volante:**
  - Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).
  - Pasa por la red o por debajo de ésta.
  - No pasa la red.
  - Toca el techo o las paredes laterales.
  - Toca el cuerpo o ropa del jugador; ó
  - Toca cualquier otro objeto o persona fuera de los alrededores de la pista.
- **Si, mientras que el volante está en juego, un jugador:**
  - Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa
  - Invade la pista del oponente por encima de la red con la raqueta
  - 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
- **Si durante el juego, el volante:**
  - Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe
  - Es golpeado dos veces
  - Es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente



# REPETICION

## □ Habrá repetición si:

- Si durante el saque cometen una falta al mismo tiempo el receptor y el servidor
- Si un volante queda atrapado en la red y suspendido sobre ella o, después de pasar por encima de la red, queda atrapado en la misma, será una repetición a excepción del saque
- Si el servidor saca antes de que esté listo el receptor
- Si durante el juego se desintegra el volante
- Casos imprevisibles i accidentals
- Si se le impide la visión a un juez de línea, y el árbitro no puede tomar una decisión

# VOLANTE FUERA DE JUEGO

## □ El volante no está en juego:

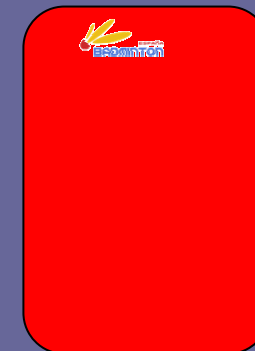
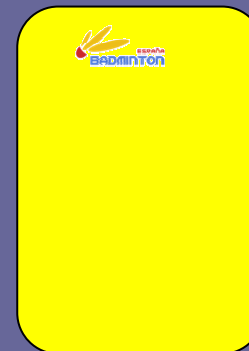
- Golpea la red y queda atrapado allí o suspendido encima
- Golpea la red o un poste y comienza a caer hacia la superficie de la pista del jugador que golpea
- Golpea la superficie de la pista
- Ha ocurrido una falta o una repetición

# JUEGO CONTINUO

- **El juego debe ser continuo**
- **Se autoriza una parada de:**
  - **60 segundos** durante el juego cuando un lado alcance 11 puntos (en cada uno de los juegos)
  - **2 minutos** entre el primer y el segundo juego,
  - **2 minutos** entre el segundo y el tercer juego

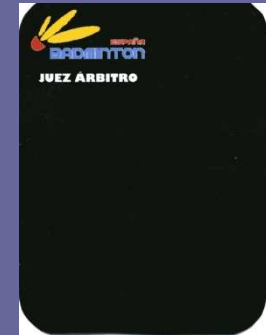


# MALA CONDUCTA



- 1 – Amonestación verbal,  
se indica al jugador que se acerque a la silla del Árbitro de Pista y se le recrimina el comportamiento que haya dado lugar a dicha amonestación verbal.
- 2 – Amonestación con el brazo derecho levantado **y enseñando tarjeta amarilla**
- 3- Amonestación con el brazo derecho levantado **y enseñando tarjeta roja**. Se sancionará de la siguiente forma:
  - Si la amonestación es del servidor, se le quitará el servicio y se dará 1 punto al receptor.
  - Si la falta es del receptor, se añadirá 1 punto al servidor.

# MALA CONDUCTA



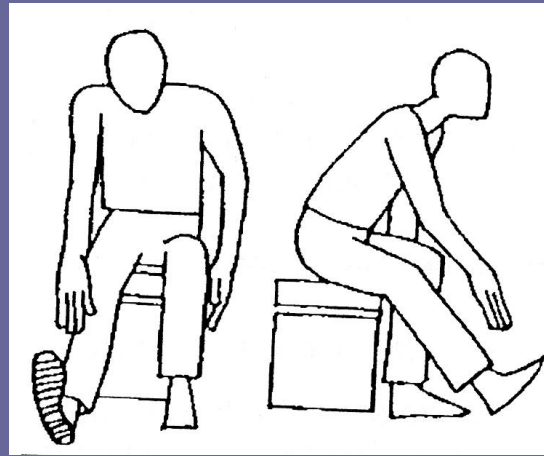
## Reincidencia en amonestación

- Se llamará al Juez Arbitro y consultará con él para la descalificación del jugador si procediera. Si el Juez Arbitro considera conveniente la descalificación, le entregará la **tarjeta negra** al Arbitro y éste le dirá en voz alta: *"El jugador X queda descalificado por mala conducta."*
- El Juez Arbitro con excepción del punto anterior que decide, pero le cede la potestad al Árbitro, es el único que puede amonestar y sacar la tarjeta negra a delegados, técnicos, jugadores y demás agentes implicados en el desarrollo de la competición.

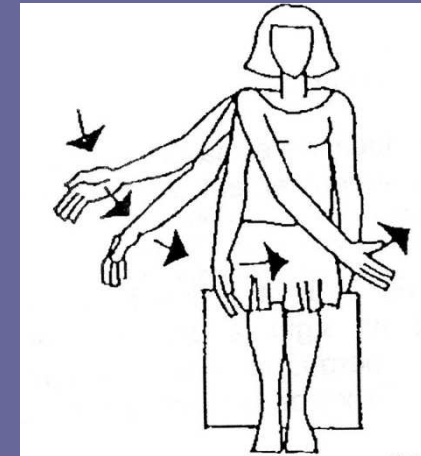
# SEÑALES DEL JUEZ DE SERVICIO



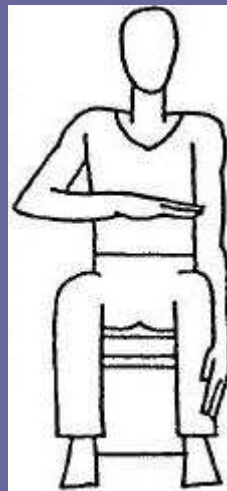
Regla 9.1.4



Regla 9.1.2 y 9.1.3



Reglas 9.1.1, 9.4 y 9.1.7

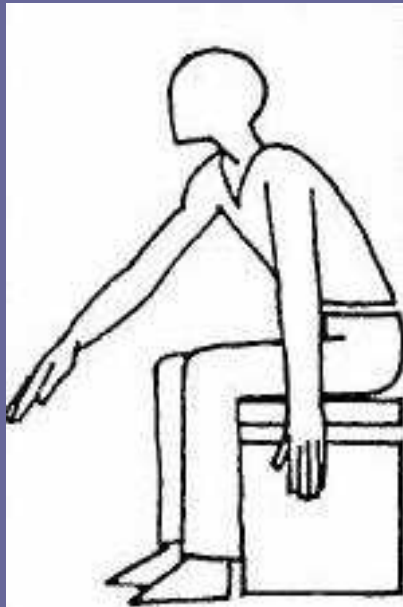


Regla 9.1.5

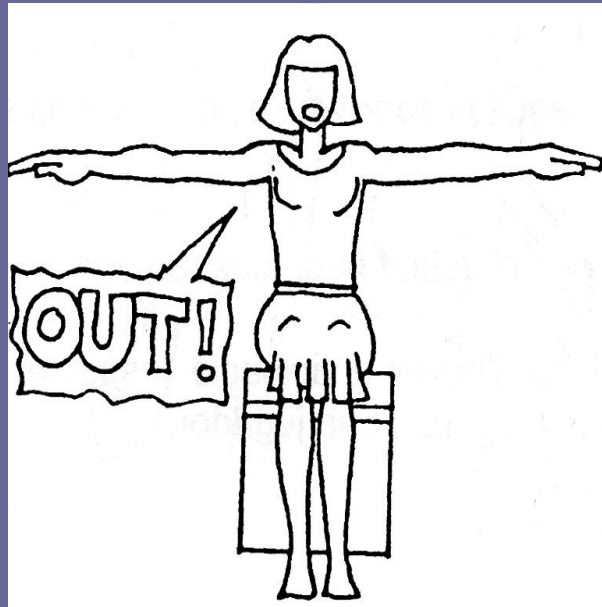


Regla 9.1.6

# SEÑALES DE JUECES DE LINEA



Volante dentro



Volante fuera



No he visto