

ARBITRO DE PISTA

BADMINTON

Autora
Colaboración:
Revisión:

Carmen Martínez Villanueva
Comité Nacional de Árbitros de Bádminton.
Federación Española de Bádminton

Agosto de 2015



INDICE

- 1. Módulo de enseñanza 1. Aplicación del Reglamento de juego**
 - 1.1. Reglas del juego.
 - 1.2. Vocabulario
 - 1.3. Aspectos generales del Árbitro de Pista
- 2. Módulo de enseñanza 2. El Comité Nacional de Árbitros de Bádminton**
- 3. Módulo de enseñanza 3. Las competiciones oficiales de FESBA**
 - 3.1. Jueces árbitros
 - 3.2. Jueces árbitros auxiliares
 - 3.3. Auxiliares de mesa
 - 3.4. Control de volantes
 - 3.5. Árbitros de pista
 - 3.6. Auxiliares de pista
- 4. Módulo de enseñanza 4. Aspectos psicológicos aplicados al arbitraje en bádminton**
 - 4.1. El árbitro de pista
 - 4.2. El juez de servicio
 - 4.3. La técnica de arbitraje
 - 4.4. Relaciones con los jugadores y técnicos
 - 4.5. Protocolo en bádminton
- 5. Módulo de enseñanza 5. Bádminton adaptado**
 - 5.1. Breve historia del bádminton para discapacitados
 - 5.2. Análisis de las modificaciones para la práctica del bádminton adaptado
 - 5.3. Beneficios de la práctica del bádminton para personas con discapacidad física
- 6. Criterios generales de evaluación de los módulos y periodo de prácticas**
- 7. Obtención del diploma de “Árbitro de Pista”**
- 8. Anexos**

MÓDULO DE ENSEÑANZA 1: Aplicación del Reglamento de juego

Duración total de horas: 6 horas teóricas + 5 horas prácticas

Unidades	Contenidos	T	P
La pista de Bádminton y su equipamiento	Medidas Montaje Sillas, marcadores y mopas	0,5	1
Volantes, prueba de velocidad, raqueta, equipo apropiado	Tipos de volantes Realización de la prueba de la velocidad del volante de pluma Tipos de raquetas Equipación de los jugadores (marcas publicitarias, nombre de los jugadores en las camisetas)	0,5	0,5
Sorteo, puntuación (juego individual y dobles) cambio de lado, servicio	Realización del sorteo al inicio del partido. Opciones de elección, servir, recibir, campo Identificación de los jugadores. Inicio del partido (servidor, receptor en el lado correcto) Puntuación (individual y dobles) Cambio de la lado al final finalizar cada juego y en el tercer juego, si lo hubiera a 6 (individual femenino) y 8 puntos (individual masculino, dobles y mixtos)	1	1
Errores en el servicio, Faltas, Repeticiones	Servicio fuera de turno Servicio cuadro incorrecto Faltas de servicio y durante el juego (invasión pista contraria, obstaculizar, retraso en el servicio, golpeo de dos veces por el mismo jugador, acompañamiento del volante, volante fuera de las líneas de la pista, toque del volante en algún elemento de la pista) Repetición, si: se le impide la visión al juez de línea y árbitro, volante atrapado en la red o sobre ella,, si en el servicio cometen falta el servidor y receptor, si el servidor saca antes de que el receptor esté preparado, o por cualquier situación imprevista.	1	1
Mala conducta, sanciones	Aplicación de las tarjetas, amarilla y roja	1	
Instrucciones para juez de servicio	La figura del juez de servicio Faltas específicas del servicio Marcado con las manos de las faltas de servicio	0,5	0,5
Vocabulario	El vocabulario utilizado en un partido de bádminton Presentación de un partido Vocabulario partido de bádminton en inglés	1	1
Aspectos generales	Comportamiento, disciplina, compañerismo Uniformidad Responsabilidad	0,5	

Las características del terreno de juego están descritas en el **artículo 1.** de las Reglas del juego de Bádminton. De igual forma, antes de distribuir las pistas en la instalación, debemos consultar el Reglamento de Competiciones correspondiente donde, en su caso, vendrá especificado el número mínimo de tapices necesarios para el desarrollo de la competición y, si procede, la distancia obligatoria entre pistas.

Todas las pista de competición deben cumplir con los requisitos materiales establecidos para un mejor funcionamiento de la competición (red, postes, silla de árbitro, marcador, sillas de jueces auxiliares y juez de servicio, mopa, medidor de red, cestas, etc.).

Los aspectos relativos al volante se recogen en los **artículos 2. y 3.** de las Reglas de juego de Bádminton. Es preciso añadir a la información de este punto, la existencia de tres velocidades de volante que deberán utilizarse de manera indistinta en función de la temperatura, humedad, altitud y otras condiciones de la instalación.

Como norma general, en las primeras horas de la mañana y de la tarde el juez árbitro de competición solicita la presencia de un jugador experimentado para realizar la prueba del volante. Se decide en ese momento la velocidad de juego más apropiada, y si se puede o no picar el volante atendiendo a dos criterios principales: la existencia de una velocidad de volante más apropiada (en cuyo caso únicamente modificaremos la velocidad), y la decisión del juez árbitro una vez realizada la prueba de velocidad. Puede darse el caso de que sólo en alguna de las pistas de juego sea necesaria la intervención sobre el volante, por ese motivo, el árbitro de pista debe consultar con el juez árbitro antes de proceder al picado.

Una vez realizada la prueba del volante y salvo circunstancias particulares, no debemos permitir a los jugadores que vuelvan a realizar más pruebas en la pista. En todo caso, los jugadores son libres de probar el volante durante su tiempo de calentamiento.

Los **artículos 4. y 5.** hacen referencia a las características de la raqueta y al equipo apropiado respectivamente. En relación a este último debemos recordar la existencia de normativas específicas (tanto a nivel nacional como internacional) que regulan la vestimenta para cada tipo de competición, por este motivo habremos de consultar el Reglamento de Competiciones correspondiente y, atender a las indicaciones del juez árbitro en la aplicación de las normas.

En el **punto 6.** se establece la normativa respecto al el sorteo, recordando que existen tres opciones válidas a elegir: sacar, recibir o lado del campo.

La dinámica del juego (tanteo, cambio de lado, saque) tanto en el juego de individual, como en dobles, queda reflejada en los **artículos 7. a 12.** Se aconseja especial atención al artículo 9. donde vienen descritas las faltas de servicio que tanto servidor como receptor pueden cometer.

Aclaremos que si un jugador sigue el con la mirada sin hacer intención de golpear, se considerará falta por alusión al artículo 16. que proclama que el juego debe ser continuo.

Se recomienda prestar también especial atención al **artículo 12.3.** errores en el servicio.

Los **artículos 13. y 14** hacen alusión a las faltas y repeticiones durante el juego.

Durante los momentos recogidos en el **artículo 15.** volante fuera de juego y **16.2.** descansos, el jugador o pareja pueden recibir instrucciones de su entrenador dentro de la pista. En el momento que el árbitro señale los 20" deberán abandonar el terreno de juego.

El **artículo 16.** establece la continuidad del juego y, los métodos de sanción aplicables a los jugadores por los árbitros de pista y otras figuras arbitrales que quedan reflejadas en el **artículo 17.**

Las sanciones correspondientes a los técnicos y aplicables en su caso por el juez árbitro se encuentran recogidas en el apéndice 9 del Reglamento de Competición de la BWF: código de conducta para entrenadores, equipos y oficiales de pista.

1.2. VOCABULARIO:

El vocabulario empleado en una competición debe ser el establecido en la normativa específica de bádminton y, puede ser consultado en el **Apéndice 4 de las Reglas de Juego y en las Recomendaciones a oficiales de pista.**

1.3. ASPECTOS GENERALES DEL ÁRBITRO DE PISTA:

Los aspectos generales en cuanto al comportamiento, responsabilidad, uniformidad y otras cuestiones características del árbitro de pista, se encuentran recogidas en el Reglamento del Comité Nacional de Árbitros de Bádminton (en adelante CNAB), en la Normativa de Funcionamiento interno entre FESBA y CNAB y, en el Reglamento General de Competiciones.

Según consta en las Recomendaciones a Oficiales de Pista, entendemos que el árbitro actúa bajo la autoridad del juez árbitro de competición, y tiene potestad sobre el partido que se disputa en la pista y alrededores que le han sido asignados; fuera de esta situación deberá ser aplicado el correspondiente régimen disciplinario en materia arbitral que se encuentra recogido en los Estatutos y reglamentos de la FESBA.

Al margen de este punto, el árbitro debe colaborar con el resto de figuras del cuerpo arbitral (árbitros, jueces de servicio y auxiliares de pista), y con la organización del encuentro para un mejor desarrollo del éxito deportivo, mostrándose atento a las necesidades que la competición o sus actores puedan tener.

MÓDULO DE ENSEÑANZA 2: El Comité Nacional de Árbitros

**Duración total de horas: 8 horas teóricas (NO PRESENCIALES)
+ 1 hora práctica**

Unidades	Contenidos	T	P
Estructura del Reglamento del Comité Nacional de Árbitros	Composición del Comité Nacional de Árbitros. Designación del presidente Competencias Derechos Obligaciones	3	
Normativa de funcionamiento interno entre FESBA y CNAB	Normativa firmada entre FESBA y CNAB para la temporada en curso	2	
Normativa contable	Normativa aprobada por Asamblea General para la temporada en curso	1	
Informes de competición	Modelos de competición del cnab Actas de individual y dobles Ficha de evaluación del árbitro de pista Otros informes arbitrales	2	1

Todos los documentos e informes de este módulo serán entregados como documentación para su estudio y comprensión.

El árbitro de pista, con carácter general, debe manejar en una competición el informe correspondiente a la **Estadística de Arbitraje** y, debe solicitar al final de la competición su correspondiente **Certificado de Asistencia** donde figura: número de partidos por modalidades y tiempo total de trabajo en esa competición.

MÓDULO DE ENSEÑANZA 3: Las competiciones oficiales de FESBA

**Duración total de horas: 12 horas teóricas (NOP RESENCIALES)
+ 2 horas prácticas**

Unidades	Contenidos	T	P
Reglamento General FESBA	Composición Asamblea Junta Directiva Normativas Comisión disciplina deportiva Estructura organizativa de una competición	2	
Tipos de competiciones	Sistema de eliminación, liga o mixto Competiciones individuales y por equipos Encuentros, partidos Tipos de competición Elementos organizativos de una competición	2	
Figuras arbitrales	Auxiliares de pista Árbitros de pista Auxiliares de mesa Jueces árbitros Funciones y características de las distintas figuras	2	1
Otras figuras	Jugadores y técnicos	1	
Cuadros de juego	Normativa de inscripciones y cuadros de juego para la temporada en curso	2	1
Reglamentos de competiciones	Reglamento circuito Nacional Reglamentos Campeonatos de España Liga Nacional	2	
Actividades internacionales	Anexo	1	

Los reglamentos generales de competición de la FESBA se encuentran disponibles cada temporada en la dirección www.badminton.es y, se recomienda su revisión antes de la celebración de cada encuentro, atendiendo a los apartados específicos y características propias del torneo.

En referencia a las figuras arbitrales, se detalla a continuación las características y funciones genéricas de cada uno de los perfiles (texto más detallado en el Reglamento del CNAB y en el Reglamento de Régimen interno entre FESBA y CNAB).

3.1. JUECES ÁRBITROS

Los Jueces Árbitros de las competiciones oficiales deben ser titulados de FESBA y tener la licencia en vigor. De manera periódica, se establece la necesidad de que los jueces árbitros superen con éxito un curso de capacitación para seguir desarrollando su función arbitral.

La designación de los Jueces Árbitros a las competiciones será a cargo del CNAB con el visto bueno de FESBA, o a solicitud de los Organizadores Locales (en adelante OL) según el nivel de la competición. Los OL podrán, a su criterio, recomendar el cambio o revisión de la designación.

El Juez-Árbitro de competición es la persona encargada de la **dirección, organización y desarrollo de las cuestiones arbitrales y reglamentarias de una competición** y sus atribuciones se encuentran recogidas en los diferentes reglamentos de FESBA.

3.2. JUEZ ÁRBITRO AUXILIAR:

El Juez-Árbitro auxiliar puede ser un juez árbitro en periodo de formación, o un juez árbitro titulado que colabore con el principal, en el desarrollo de una competición. Sus funciones se limitan a aquellas que le sean asignadas por el juez árbitro principal y puede substituir al juez árbitro en caso de necesidad (siempre que haya finalizado su formación).

3.3. AUXILIAR DE MESA:

La figura del auxiliar de mesa es especialmente necesaria para el mejor funcionamiento de la competición. Este auxiliar será el encargado de realizar las tareas administrativas (pasar resultados, preparar actas, llamar partidos, etc.) e informar al juez árbitro de la existencia de situaciones anómalas o errores en relación a las actas. El auxiliar de mesa debe tener adquiridos los conocimientos necesarios para el manejo de tournament planner (previa formación específica).

3.4. CONTROL DE VOLANTES:

La persona responsable del control de volantes, llevará a cabo las siguientes tareas:

- Controlar los volantes que los árbitros o jueces de servicio llevan a cada pista.
- Llevar la contabilidad sobre el número total de volantes de las diferentes velocidades utilizados en la competición.
- Asegurarse de que no queda ningún volante sin usar en las pistas, mientras no se está jugando ningún partido.
- Realizar una limpieza periódica de volantes usados en las pistas.
- Entregar volantes en las pistas cuando así lo solicita el árbitro o el juez de servicio.

3.5. ÁRBITROS DE PISTA:

Los Árbitros de Pista que participen en competiciones oficiales de FESBA deberán estar en posesión del título de árbitro de pista y tener la licencia en vigor. Aquellos árbitros de los anteriores niveles de formación (I y II) que deseen actuar a nivel nacional, deben habilitar convenientemente su licencia.

La propuesta y designación de árbitros será a cargo del CNAB, en colaboración con FESBA y la sede organizadora de la competición.

Se establece un número estándar de árbitros por competición en n (número de pistas) x 2 y se atenderá a criterios de proximidad geográfica para una primera selección de los candidatos. En los reglamentos de FESBA se encuentran recogidos otros criterios generales de selección de los árbitros de pista para una competición, así como el número mínimo de árbitros que deben estar presentes durante toda la competición.

El Árbitro de Pista como mediador del juego y persona responsable del control y dirección del arbitraje de un partido, debe poseer o tratar de alcanzar las siguientes habilidades:

- Ser capaz de **aplicar las reglas** correspondientes al juego de bádminton, sin perjudicar la atención del jugador y, haciendo que éste confíe en sus decisiones.
- Tratar de buscar la **mayor perfección** de su trabajo en cada momento, para lo cual se le requiere:
 - Atención y concentración desde el comienzo hasta el final del partido.
 - Postura adecuada y acorde con su rol arbitral.
 - Adecuado control del juego en todas las situaciones, durante el juego y, en los momentos en que el volante está fuera de juego (entorno de la pista, acciones de los jugadores, indicaciones de los técnicos, agentes externos, etc.).
 - Anticipación a las respuestas de los jugadores y técnicos y, habilidad para adaptarse a las diferentes situaciones.
 - Capacidad de decisión rápida, equilibrada y acorde con las reglas del bádminton.
 - Equidad en el nombramiento de las faltas y justicia en sus decisiones.
 - Actitud correcta y positiva hacia los actores del juego, manteniendo su rol arbitral
 - Seguridad en sus decisiones y personalidad firme durante el transcurso del partido.
 - Puntualidad en todos los momentos de la competición.

3.6. AUXILIARES DE PISTA

El CNAB en colaboración con la FESBA, procurará que los Auxiliares de Pista que participen en competiciones oficiales tengan habilitada la licencia como árbitros o auxiliares de pista. En caso contrario, se permitirá bajo la supervisión del Juez Arbitro, que participen voluntarios desempeñando la función de auxiliares de pista, siempre que acrediten una mínima cualificación.

La propuesta y designación de los auxiliares de pista se hará a cargo del CNAB en colaboración con la sede organizadora y, se atenderá a los siguientes criterios:

- Reunir los requisitos para ser Auxiliar de Pista en competiciones oficiales de la FESBA.
- Ser mayor de 14 años o demostrar las habilidades necesarias para desempeñar esta función.

- Se establece un mínimo (según condiciones de la competición) de 2 jueces de línea y 1 marcador por pista. Cualquiera de ellos podrá desempeñar además, la función de mopa.

El árbitro de pista debe conocer conceptos generales de actuación de los Jueces de Línea con respecto a su función en el terreno de juego, durante el transcurso de un partido (texto extraído del temario de formación para Auxiliares de Pista, 2006):

- Un **Juez de Línea** es un árbitro auxiliar de pista y estará a disposición del árbitro del partido, del juez de servicio y del juez árbitro de la competición.
- El Juez de Línea deberá estar en alerta no sólo de la zona que le corresponda con respecto a donde va a tocar el volante el suelo, sino también de las necesidades de los jugadores y del Árbitro.
- Nunca se deberá anticipar a marcar dentro o fuera antes del golpeo del volante con el suelo, pero deberá estar preparado para tomar una decisión rápida en cuanto ocurra el impacto del volante con el suelo, luego mirar siempre al árbitro para conseguir contacto visual con él, el árbitro siempre dependerá del juez de línea para dar por bueno o por malo el volante que toca el suelo, aunque será el árbitro quien tenga la última palabra sobre la jugada. El árbitro podrá mandar al juez de línea que vuelva a marcar dentro o fuera la caída de un volante, bien a petición de los jugadores, bien porque el error ha sido bastante claro y desea mantener en alerta al juez de línea con las decisiones que está tomando.
- Si el volante cae fuera, más allá de una línea de la que el juez de línea es responsable siempre debe gritar “out” y “**extender ambos brazos en forma de cruz** (figura nº 1) con la palma de la mano de frente hacia el árbitro, de esta forma se facilitará a éste su visualización. Bajo ninguna circunstancia deberá emitir juicios concernientes a posibles faltas, tales como que el volante toque una raqueta o en la ropa de los jugadores antes de aterrizar fuera o dentro de la pista, aunque sean obvias. Esta responsabilidad pertenece por completo al árbitro.
- Si el volante toca el suelo dentro de la pista de forma clara, el juez de línea deberá “**apuntar hacia abajo con el brazo derecho**” (figura nº 2) completamente extendido hacia la línea y la palma de la mano mirando al suelo y permanecer en silencio mirando al árbitro.
- Si el juez de línea no es capaz de tomar una decisión deberá poner “**ambas manos cubriendo los ojos**” (figura nº 3). Esto será aceptado como señal de “no visto”.
- Una vez realice su indicación, el juez de línea permanecerá atento a la recepción de la información por parte del árbitro, y mantener la señal correspondiente hasta que sea visto.
- Caso de que, a criterio del árbitro, haya habido un error en la decisión del juez de línea, el árbitro tiene la potestad de modificar su decisión, indicando: “corrección, dentro” o “corrección, fuera” según proceda.

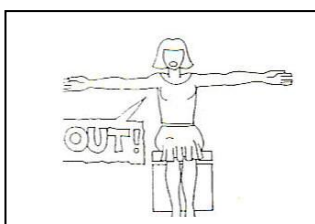


Figura nº 1



Figura nº 2

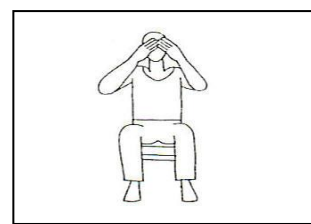


Figura nº 3

MÓDULO DE ENSEÑANZA 4: El arbitraje en bádminton

Duración total de horas: 7 horas teóricas + 3 horas prácticas

Unidades	Contenidos	T	P
El árbitro de pista y el juez de servicio	Preparación personal Material propio Relación con los jugadores Actuación en pista Relación y protección del equipo arbitral	3	
Técnicas de arbitraje	Árbitro de pista Juez de servicio	2	2
Protocolo		2	1

4.1. EL ARBITRO DE PISTA

El árbitro de pista, como persona responsable de la dirección y ejecución del arbitraje de un partido, debe encontrarse convenientemente preparado física y psicológicamente para afrontar una competición, además de dedicar la plenitud de su tiempo a la competición en que se encuentre arbitrando.

La preparación personal del árbitro de pista se desarrolla en diferentes fases de intervención, que podríamos agrupar en: antes, durante y después de su intervención en el terreno de juego.

a. ANTES DE UN PARTIDO:

El árbitro de pista debe cuidar su **aspecto físico** (el cansancio puede ser un gran enemigo a la hora de tomar decisiones importantes) y su **estado psicológico**, pues éste determina en gran medida su presencia y autoridad en la pista.

En relación a la **dedicación temporal**, el árbitro debe tener presente la importancia y relevancia de su implicación en el tiempo de arbitraje, así como los momentos añadidos que rodean al entorno competitivo: tiempos de descanso entre partidos, flexibilidad horaria, compromiso con la competición, etc. Los asuntos personales deben ser resueltos en los espacios de tiempo que no comprometan a sus labores arbitrales.

El **uniforme** debe ser el indicado por la Federación Española de Bádminton y, en su defecto, el autorizado por los responsables de la organización de cada competición.

Las características del uniforme vienen recogidas en la Normativa de Funcionamiento Interno entre FESBA y el CNAB, en cuyo artículo 9.2. se especifica que es el siguiente:

- Polo de manga corta o larga color negro.
- Sudadera de manga larga color negro.
- Pantalón negro de vestir.
- Calzado negro.

Es responsabilidad del árbitro acudir a la competición con su vestimenta oficial, y solicitarla (si no la tiene) para lograr una homogeneidad en el vestuario, que dote de mayor presencia, e identifique al estamento al que representa.

El árbitro debe llevar consigo los materiales propios de arbitraje, en caso de que no sean facilitados por la organización. Los objetos mínimos necesarios para llevar a cabo la función arbitral son:

- **Carpeta (para el acta).**
- **2 bolígrafos (preferentemente de colores azul o negro)**
- **Moneda para realizar el sorteo (puede estar personalizada)**
- **Reloj de muñeca con cronómetro.**
- **Tarjetas (amarilla y roja).**

Como material alternativo, se recomienda una cinta métrica, que puede ser de utilidad para medir la altura de la red o, el tamaño de la serigrafía en las camisetas de los jugadores, caso de que así lo determine el reglamento propio de la competición.

A la hora prevista en la instalación se procederá a la **reunión con el Juez-Arbitro** de competición, en la que se tomará nota de aspectos como:

- Normativa específica de la competición (tipo de competición, personas autorizadas, horarios de juego, horas de reunión, etc.)
- Reglas o características locales (canastas, cables, luz, ventilación, etc.)
- Tipo de vestimenta y publicidad autorizada u obligada en la competición.
- Existencia de servicios para los jugadores (médico, fisioterapeuta, agua, etc.)
- Ubicación de los técnicos durante los partidos.
- Consideraciones arbitrales (tipo de presentación del partido, número de auxiliares, circulaciones en pista, áreas de árbitros y auxiliares, rotaciones de los árbitros, mesa de control, tipos de volantes, velocidades y picaje, etc.).

Mientras el Juez Árbitro está en la reunión de Delegados, conviene aprovechar para preparar objetos personales, comprobar el estado de las pistas y sus alrededores, la altura de las redes, colocar las cestas para la ropa de los jugadores, recoger los volantes, localizar las mopas y todo aquel material necesario para el desarrollo normal de un partido. En numerosas ocasiones, el Juez Árbitro (a pesar de estar con bastante antelación en la instalación) necesita ayuda para preparar correctamente las pistas, es nuestra responsabilidad, **que el terreno de juego** donde vamos a desarrollar nuestro trabajo, **esté en perfecto estado.**

También debemos tener tiempo para **familiarizarnos con la instalación** y, controlar los lugares más importantes donde vamos a pasar los próximos días (lugar para árbitros, sala de descanso, ubicación de los volantes, auxiliares de pista...).

Si lo consideramos necesario o **conveniente**, a) daremos un repaso a las reglas de juego, protocolos de actuación en caso de lesiones, vocabulario... b) aprovecharemos para observar a los jugadores: su comportamiento, su nivel... c) nos concentraremos y pensaremos en el trabajo a realizar.

b. DURANTE EL PARTIDO:

Cuando el partido es **anunciado**, el árbitro correspondiente debe recoger el acta de manera inmediata y, acudir a la pista lo antes posible (tratando de llegar antes que los jugadores).

Es importante poner el **cronómetro** en marcha para controlar de una parte, el tiempo de llegada de los jugadores (caso de que fuera necesaria una segunda llamada) y de otra, el tiempo de calentamiento.

El proceso de control de tiempo de llamada y llegada de jugadores a pista debe realizarse de la siguiente forma:

* Si transcurren **3 minutos desde el “tiempo de llamada”** y alguno de los jugadores no ha hecho presencia en la pista de juego, se avisará al Juez Arbitro con el brazo levantado para que acuda a la pista y se le notificará tal incomparecencia para que sea anunciado por megafonía un **segundo aviso** a dicho jugador o jugadores. En este instante se podrá invitar (cuando se trate de un partido individual) al otro jugador a que realice su calentamiento en pista con otra persona (siempre que esté inscrito en la competición, bien un jugador, entrenador o delegado).

* A los **7 minutos será realizada la tercera llamada** y, a partir de ese momento, el jugador perderá el derecho a realizar calentamiento, y comenzará a jugar una vez realizado el sorteo del partido, en cuanto el árbitro anuncie el inicio del mismo.

* Si transcurren **10 minutos desde el “tiempo de llamada”** y alguno de los jugadores no ha hecho acto de presencia en la pista de juego, se avisará al Juez Arbitro con el brazo levantado para que acuda a la pista y se le notificará la incomparecencia para que sea anunciada por megafonía la descalificación del jugadores o jugadores.



En una **situación “normal”**, debemos llegar a la pista y colocarnos sobre la línea lateral del terreno de juego individual, aproximadamente un metro delante de nuestra silla. Esta es la posición en la que debemos esperar la llegada de los jugadores para realizar el sorteo.

Una vez que los jugadores llegan a pista procederemos a saludarlos, identificar sus nombres y proceder a lanzar la moneda, teniendo la opción de designar nosotros a quien corresponde cara/cruz o dar a los jugadores la opción de elegir. En el caso de un partido de dobles, al menos un miembro de cada pareja debe estar presente durante el sorteo.

A partir de esos momento, contabilizaremos dos minutos de calentamiento con volante, durante los cuales el árbitro debe observar el comportamiento de los jugadores, establecer contacto con los líneas (bien hablando con ellos o ubicándolos en los lugares apropiados, bien dirigiéndoles la mirada desde su silla), comprobar que el terreno de juego está en buenas condiciones (marcador, mopa, cestas, etc.) y anunciar el final del calentamiento para que los jugadores se dispongan a comenzar el partido.

En caso de que así lo exija la competición, el árbitro debe comprobar el color de las camisetas de los jugadores, la publicidad que está permitida, la obligación por parte del jugador de llevar el nombre escrito de manera visible, etc. Si alguna de estas normativas no se cumple, debe advertir al jugador antes del comienzo del partido para que cambie de camiseta. En caso de no ser posible, deberá escribir en el acta de juego, los motivos por los que el jugador ha incumplido la normativa.

Llegado este punto, el árbitro dará comienzo la presentación del partido, según el vocabulario establecido en el Apéndice 4 de las Reglas de Juego y en las Recomendaciones a Oficiales de Pista. La pronunciación de la palabra **“jueguen”** indica el comienzo del partido.

Durante el partido el árbitro debe **permanecer atento** a todas las acciones del juego, teniendo especial atención en:

- El control de los jugadores y del partido, haciendo aplicación de las reglas del juego de bádminton de manera limpia y equilibrada para ambas partes.
- Los intentos de aprovechamiento relacionados con la interrupción del juego continuo (beber, secarse, dar vueltas por la pista...) u otras acciones disruptivas (perder el tiempo, hablar, intimidar al oponente...) deben detenerse de manera inmediata, ya que los retrasos perjudican la acción del oponente y contradicen las reglas del bádminton.
- La intimidación hacia el resto del equipo arbitral (juez de servicio, jueces de línea), en cuyo caso debe llamar a los jugadores hasta su silla y resolver el conflicto.
- La limpieza y el orden en la pista, para una mayor seguridad de los jugadores (no permitir que ninguna pertenencia del jugador se encuentre fuera de su cesta, en especial, los líquidos).
- La correcta expresión del vocabulario oficial y la posición que el árbitro mantenga en la silla.
- Evitar distracciones con otras pistas o agentes del entorno próximo (otros partidos, entrenadores, movimientos en la grada...).



Durante cualquier **situación de juego** el árbitro puede tener necesidad de:

- Corregir la decisión de un juez de línea siempre y cuando esté seguro de la existencia de un error.
- Advertir a los jugadores en caso de que vayan a cometer un error en el servicio (por ejemplo si están cambiados de lado).
- En caso necesario, amonestar a los jugadores siguiendo los procedimientos establecidos (apartado 3.7. de las Recomendaciones a Oficiales de Pista):

A.- En caso de ofensa leve, pérdida de tiempo, o cualquier otra conducta inapropiada del jugador, se procederá a aplicar una **amonestación verbal**. Para ello se indica al jugador que se acerque a la silla y se le recrimina el comportamiento que haya dado lugar a dicha amonestación diciendo: *“Jugador X, queda usted advertido”*.

B.- En caso de una ofensa de mayor magnitud o agresividad, o por acumulación de comportamientos inadecuados por parte del jugador, se aplicará una **tarjeta amarilla** (apartado 3.7.3. de las Recomendaciones a Oficiales de Pista):

Si el árbitro tiene que administrar una advertencia, según las normas 16.4, 16.5 ó 16.6 debe decir al lado ofensor: *“Venga Vd. aquí, por favor”* al jugador culpable, y declarar: *“... (nombre y apellidos del jugador), advertencia por mala conducta”*, al mismo tiempo que levanta la mano derecha con la tarjeta amarilla, por encima de su cabeza.

C.- Caso de persistir la conducta del jugador, es decir, por acumulación de sanciones, o por una ofensa grave, se procederá a la aplicación de una **tarjeta roja** (apartado 3.7.4. de las Recomendaciones a Oficiales de Pista):

Si el árbitro debe administrar una falta (al lado previamente advertido), según las normas 16.4, 16.5 ó 16.6 debe decir: *“Venga Vd. aquí, por favor”* al jugador culpable, y declarar: *“.... (nombre y apellidos del jugador), falta por mala conducta”*, al mismo tiempo que muestra la tarjeta roja, elevando la mano derecha por encima de su cabeza.

La tarjeta roja implica pérdida de servicio (si se diera el caso) y la suma de 1 punto para el lado no infractor.

D.- En situaciones de reincidencia grave, se volverá a aplicar el procedimiento del apartado c.-) mostrando una segunda tarjeta roja, que debe ir acompañada de la llamada al Juez Árbitro de competición (apartado 3.7.5. de las Recomendaciones a Oficiales de Pista):

Si el árbitro debe sancionar una conducta flagrante o repetida (a un jugador que no haya sido previamente advertido) con miras a su descalificación, debe indicar: "Venga Vd. aquí, por favor" al jugador culpable, y declarar: "... (nombre y apellidos del jugador falta por mala conducta", al mismo tiempo mostrando la tarjeta roja por encima de la cabeza y, solicitando de inmediato la presencia del juez-árbitro.

La tarjeta roja implica pérdida de servicio (si se diera el caso) y la suma de 1 punto para el lado no infractor.

E.- Una vez informado el juez árbitro de los acontecimientos que han motivado la segunda tarjeta roja, decidirá sobre la posible descalificación del jugador (apartado 3.7.6. de las Recomendaciones a Oficiales de Pista):

Cuando el juez-árbitro decide descalificar a un jugador, entregará la tarjeta negra al árbitro, que se encargará de decir: Venga Vd. aquí, por favor" al jugador culpable, y declarar: "... (nombre y apellidos del jugador quede descalificado por mala conducta", al mismo tiempo mostrando la tarjeta negra por encima de su cabeza. Cuando un jugador es descalificado por mala conducta no podrá participar de ninguna manera en el resto del torneo o competición.

Es importante saber que en los partidos de dobles, si bien en el acta la explicación de la sanción irá asociada (por lo general) a uno de los jugadores, la amonestación se contabiliza para cada equipo (por ejemplo, no podemos sacar 2 tarjetas amarillas a un mismo lado).

Cuando decidimos amonestar a un jugador, no significa que estemos en su contra, tan sólo es una medida de prevención o de sanción para que el partido se pueda desarrollar de manera equilibrada para ambos jugadores o parejas.

- Solicitar la presencia del juez-árbitro cuando sea necesario por conflictos personales (no ser capaz de tomar una decisión, sentirse mal, etc.), por situaciones externas (molestias por parte de los técnicos, cámaras, etc.) o, a solicitud de un jugador.
- En caso de lesión de un jugador, el árbitro deberá avisar al juez árbitro de competición de la necesidad (si la hay) de que el médico o fisioterapeuta entre en pista. En ese caso, pondrá en marcha su cronómetro para controlar el tiempo en que el juego permanece parado (apartado 3.5.8. de las Recomendaciones a Oficiales de Pista).

c. DESPUÉS DEL PARTIDO:

Finalizado el partido, el árbitro anunciará el resultado y **bajará inmediatamente de la silla** (dando previamente las gracias a los auxiliares de pista y al Juez de Servicio si lo hubiera) dirigiéndose hacia la mesa de control, donde finalizará su acta y la entregará a la persona encargada. Es importante recordar que hasta que el árbitro no haya entregado el acta de juego, aunque el partido haya finalizado puede haber sanciones de juego.

Mientras termina de completar el acta en la mesa (o cuando se acude a recoger la siguiente), el árbitro debe asegurarse de no colocarse en una posición que entorpezca la visibilidad al juez-árbitro, su auxiliar o al auxiliar de mesa. La zona de mesa es un espacio de trabajo y no debemos perturbar su buen funcionamiento con nuestra presencia.



Es conveniente **repasar el acta** antes de entregarla para comprobar si se ha finalizado correctamente (tiempo, volantes, círculo a los ganadores, resultado, firma, etc.). Todas las situaciones conflictivas o extrañas deber verse reflejadas en el acta, en caso de no estar seguro de cómo hacerlo es preciso consultar al juez árbitro principal o auxiliar.

Símbolo	Referencia
W	Tarjeta amarilla (Warning)
F	Tarjeta roja (Fault)
R	Abandono (Retired)
I	Lesión (Injured)
S	Suspensión del juego (Suspension)
R	Juez Arbitro en pista (Referee on court)
D	Descalificación (Disqualified)
O	Corrección a un juez de línea (Over-ruling)

Durante el **tiempo de intervalo** hasta el siguiente partido, se recomienda relajarse, beber algún líquido y, reflexionar o preguntar sobre situaciones del partido anterior en las que se haya podido tener alguna duda, para poder corregirla y mejorar la actuación arbitral en posteriores partidos. La mejora de nuestra calidad arbitral pasa por un trabajo de análisis y reflexión que nos incumbe a todos.

Conviene aprovechar para rellenar todos y cada uno de los puntos solicitados de la hoja de **“estadística de arbitraje”** (*modelo oficial 121 CNAB*), ya que al finalizar la competición, se deberá entregar al Juez Arbitro, dicha hoja con los totales de partidos, set y tiempo cubiertos tanto en las actuaciones como Árbitro de Pista, y Juez de Saque en su caso, para facilitar la elaboración de los certificados.

Antes de marcharse de la instalación es preciso estar seguro de la hora de inicio de la competición al siguiente día y del lugar y hora en que se celebra la reunión con el Juez-Árbitro.

Cada Árbitro de Pista solicitará al final de la competición su “**certificado de asistencia**” (*modelo oficial 122 CNAB*), con la correspondiente firma del Juez Arbitro de la prueba. Este certificado le servirá para a) justificar su tiempo de trabajo y número de partidos realizados (en caso de encontrarse en periodo de prácticas); b) como justificante de su experiencia arbitral, caso que alguna ocasión le sea solicitada por parte de FESBA o el CNAB.

4.2. EL JUEZ DE SERVICIO

El juez de servicio es el encargado de **controlar las faltas de servicio** que un jugador pueda cometer durante el saque. Debe acudir a la pista junto con el árbitro principal y es el encargado de llevar los volantes de juego.

Si durante un partido el juez de servicio observa **escasez de volantes** en pista, debe solicitar al juez árbitro o a la persona responsable del control de los volantes un nuevo bote o dotación de volantes, elevando el tubo vacío o su mano por encima de la cabeza, hasta que su petición sea atendida.

El juez de servicio también es el responsable del **picado** de volantes (en caso necesario) y de entregar y recoger los volantes nuevos y usados a los jugadores, previa autorización del árbitro principal.

Como funciones añadidas, el juez de servicio puede colaborar, de manera indirecta y sutil, en la ratificación de las decisiones tomadas por el árbitro principal (por ejemplo en situaciones en las que el volante está muy próximo a la red) y, en las intervenciones de los jueces auxiliares de pista (por ejemplo el resultado en el marcador, la limpieza de la pista, etc.).

Durante los periodos de intervalo entre sets, el juez de servicio debe colocarse de pie junto al árbitro principal. Colaborará con el árbitro principal si existe alguna necesidad que solucionar y de manera especial en **control de los jugadores y técnicos**, además de los elementos de la pista (cestas, agua, trozos de pluma...).

Al final del partido, el Juez de Servicio deberá recoger aquellos volantes que estén sin usar para devolverlos a la mesa de control y, acompañará al árbitro principal en su **salida de la pista**.



4.3. TÉCNICA DE ARBITRAJE:

a. EL ARBITRO DE PISTA

La **técnica ideal de arbitraje** en pista pasa por los siguientes aspectos y fases:

- Presentar el partido (según protocolo) y anunciar el resultado utilizando el vocabulario estándar y asegurándose de los jugadores y espectadores han podido escucharlo.
- Mantener una relación cordial pero sin excesiva confianza con los jugadores.
- Controlar los movimientos e indicaciones de los técnicos en pista (en especial en los tiempos de intervalo).
- Mostrar seguridad en las decisiones tomadas y lograr una adecuada protección del equipo arbitral.
- Informar a los jugadores cuando hayan incurrido en errores o faltas
- Seguir el volante con la mirada, tratando de tener una perspectiva lo más amplia posible del terreno de juego, sin moverse en exceso.
- Si se cuenta con juez de servicio, mirar primero al jugador que saca y, seguidamente al que recibe, tratando de poder observar simultáneamente sus movimientos.
- Escribir el acta lo más rápido posible para no perder la imagen general sobre la pista.
- Hablar con voz fuerte y clara en las indicaciones de los resultados y faltas.
- No tratar de elevar la voz si el público está gritando, hacer pausas en la voz y esperar a que llegue el silencio.
- Evitar las faltas inventadas o intuitas y señalar únicamente lo que se ha visto.
- Comprobar las decisiones de los Jueces de Línea y asentirles con la cabeza o preguntarles en caso de no estar convencidos de su decisión.



- Mantener relación visual con el juez de servicio durante el saque y ratificar su decisión cuando señale una falta.
- Observar la red con atención si el juego transcurre cerca de ella.
- Establecer control sobre los jugadores y técnicos, observar la pista, mantener contacto visual con los auxiliares, hablar con el juez de servicio, comprobar si hay volantes, mantener la pista ordenada...
- No permitir que un jugador tome ventaja sobre otro en el desarrollo del juego.

- No compensar errores (si se han tenido). Si es necesario, rectificar y continuar el partido, ¡¡¡los árbitros somos humanos!!!
- No permitir que el jugador abandone la pista, beba agua, se seque, cambie el volante... sin haberle dado permiso previamente. El cambio de raqueta durante el transcurso de un punto está permitido, así como un rápido secado del sudor entre punto y punto.
- Pedir ayuda si es necesario, elevando la mano derecha sobre su cabeza.

b. EL JUEZ DE SERVICIO

La **actuación de un buen juez de servicio** sigue las siguientes pautas:

- Acompañar al árbitro desde el comienzo del partido.
- Concentrarse en el saque (jugador, raqueta y volante) y no seguir el volante con la mirada cuando es golpeado.
- No relajarse en ningún saque del partido, los jugadores pueden cometer falta en cualquier momento.
- Estar seguro de las faltas que se señalan e, indicarlás sólo cuando se producen.
- No marcar una falta de saque anterior, si en ese servicio no se ha producido.
- No prestar atención al oponente o a sus técnicos para no dejarse influenciar.
- Mantener una postura correcta durante el resto del juego y no seguir excesivamente el volante con la mirada.
- No tener los volantes en la mano, excepto si se están picando,
- Preparar sólo 1 ó 2 volantes, no es necesario tener más volantes fuera del tubo.
- Colaborar con el árbitro principal en los tiempos de intervalo (crono, pista, cestas...), en la actuación de los auxiliares (puede ser enviado por el árbitro a hablar con alguno de los jueces de línea) y otras situaciones propias del juego (por ejemplo cuando el volante toca al jugador).
- Ayudar en el control de los técnicos y delegados.



Con respecto a las faltas de servicio:

- Comprobar la posición del mango de la raqueta en el momento del golpeo.
- Intentar tomar una línea de referencia visual posterior al jugador para ubicar la altura máxima permitida para su golpeo (última costilla).
- Escuchar el sonido del golpeo para comprobar que haya sido golpeada la base del volante, no las plumas.
- Establecer el movimiento de continuidad, a partir del movimiento de la raqueta hacia delante y teniendo en cuenta los movimientos de aproximación.

4.4. RELACIONES CON LOS JUGADORES Y TÉCNICOS:

En las **etapas iniciales de formación de los jugadores**, la figura arbitral debe servir de mediadora en el proceso evolutivo del jugador de bádminton. El deportista debe aprender a conocer y asumir las reglas del juego de bádminton en competición, bajo la aplicación del árbitro de pista. Por ello es importante contribuir desde el ámbito arbitral a:

- Educar al jugador en la moralidad del juego.
- Afianzar su constancia y voluntad en la consecución del juego limpio y continuo.
- Colaborar en el control de sus estados emocionales.
- Favorecer el respeto hacia uno mismo, compañeros, adversarios, técnicos y figuras arbitrales durante la competición.
- Corregir e informar, no castigar, si se observa la falta de conocimiento de algunas reglas de juego.
- Colaborar a que el jugador adquiera confianza en las figuras profesionales de la función arbitral y sea capaz de comprender, asumir y respetar sus decisiones.

En relación a los **técnicos** es preciso conocer algunas cuestiones:

- Pueden dar instrucciones durante todo el partido, excepto en los momentos en que el volante está en juego.
- Deben estar sentados en las sillas designadas para ellos en pista y, en el mismo lado en que se encuentran sus jugadores.
- No les está permitido chillar o ser causa de distracción para el oponente.
- En caso de que el técnico esté incumpliendo alguna de estas normas y haya distorsionado el juego, se señala una repetición y, se advierte de inmediato al juez árbitro.
- No pueden manipular ningún tipo de dispositivo electrónico mientras actúan.



4.5. PROTOCOLO EN BÁDMINTON

En el desarrollo de una competición de bádminton existen aspectos comunes a la estructura de la competición. El total de pistas de una competición puede ser variado, pero todos los terrenos de juego deben estar marcados con un número y estar dotado de los siguientes materiales.

En cada pista debe haber como mínimo, los siguientes **elementos**:

- Silla árbitro
- Silla juez de servicio
- Cestas para los jugadores
- Marcador
- Mopa
- Medidor de red
- Sillas para los jueces de línea



En todas las competiciones existe una **mesa de control** donde se ubican: el juez arbitro principal y auxiliar, el auxiliar de mesa y el control de volantes, junto a responsables de FESBA y de la organización. La mesa de control debe disponer de megafonía, impresora y material de librería básico (folios, tijera, carpetas, grapadora...).

Próxima a la mesa de control se sitúan las **áreas específicas para árbitros de pista y auxiliares**. En estos lugares deben encontrarse todos aquellos que estén en periodo de descanso y, se debe mantener por tanto una actitud de atención y respeto hacia la competición.

En ningún momento y, tal como queda recogido en el Reglamento General de Competiciones se permite la permanencia en la zona de juego, a ningún técnico o jugador que no haya sido llamado a competir.

El **protocolo de entrada, presentación y salida del terreno de juego** (tanto de árbitros y auxiliares) será expuesto por el juez árbitro de competición en las reuniones previas a la celebración de dichos encuentros y, deben ser convenientemente ensayadas y practicadas antes de su realización, por parte del equipo arbitral. En semifinales y finales el protocolo se varía ligeramente y coexiste con los jugadores.

La función arbitral finaliza con la entrega de premios.



MÓDULO DE ENSEÑANZA 5:

El bádminton adaptado

Duración total de horas: 2 horas teóricas

Unidades	Contenidos	T	P
Para-bádminton	Características de los jugadores Terreno de juego Modificaciones reglamentarias	2	

5.1.- BREVE HISTORIA DEL PARA-BÁDMINTON

a) En 1968 se crea la FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES DE MINUSVÁLIDOS FÍSICOS, actual Federación Española de Deportes para Personas con Discapacidad Física (en adelante FEDDF), con la que se pretende hacer llegar la práctica deportiva a todas las personas con discapacidad física.

b) En 1992 el Consejo de Europa junto con todo el grupo de Naciones Unidas van a crear **P.A.M.P.D.** (*Programa de Plan de Acción Mundial para Personas con Discapacidad*) para dar respuesta a las limitaciones observadas y, de forma paralela, el Consejo de Europa crea un documento mucho más concreto: “**Una política coherente para la rehabilitación de las personas con minusvalía**”, cuyos **objetivos** son:

- Prevenir o eliminar la discapacidad, impedir que se agrave esa discapacidad y atenuar sus consecuencias.
- Garantizar una participación plena y activa en la vida social de las personas con discapacidad.
- Ayudar a las personas con discapacidad a llevar una vida autónoma según sus propios deseos.

En nuestro país, gracias a la celebración de la Paraolimpiada de Barcelona (1992), se produce logra un **gran impulso a la práctica deportiva de las cinco grandes federaciones de personas con discapacidad, entre ellas la FDDE**.

c) **En el año 1995**, se crea la Federación Internacional de Bádminton Adaptado (en adelante IBAD), integrada en la Organización Internacional de Deportes para Discapacitados Físicos (ISOD) y, en la Asociación Internacional de Deporte y Recreación para Paralíticos Cerebrales (CPSport), referentes hasta la fecha del deporte para personas con discapacidad.

Ese mismo año se celebró la 1ª edición del Campeonato de Europa en Inglaterra.

Los planteamientos generales de la IBAD estaban basado en los siguientes objetivos:

- Promover el desarrollo del Bádminton para personas con discapacidades físicas de una forma no discriminatoria.
- Alcanzar y mantener un estatus paralímpico a través de un proceso de uso y desarrollo constante.

d) **En el año 1998**, el para-bádminton se fue extendiendo por Europa y Asia y se llevó a cabo en los Países Bajos, la 1ª Edición del Campeonato del Mundo de esta especialidad deportiva.

e) **En 2001**, España organizó la 3ª edición del **Campeonato del Mundo** de para-bádminton en Córdoba, lo cual fue un reto organizativo, pues nuestro país apenas contaba con experiencia en esta especialidad.

f) **A partir de esa fecha**, nuestro país organizó sendos **Campeonatos de Europa** en Sevilla (2006) y Murcia (2014) y ya cuenta con la celebración de cinco **Open Internacionales** (Córdoba 2005, Murcia 2011, Mallorca 2012, Villajoyosa 2013 y Mallorca 2015).

g) **En 2009**, la Federación Mundial de Bádminton (en adelante BWF) inició los procesos pertinentes para el desarrollo y gestión del para-bádminton a nivel internacional. En **2011** se estructuraron numerosas modificaciones en las **reglas** y normativas de juego, especialmente en el apartado de **clasificación funcional**, con el fin de lograr la incorporación del para-bádminton en el entorno paralímpico.

h) **El 7 de octubre de 2014** se anunció la incorporación del para-bádminton al programa **paralímpico** para los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.

i) En España, desde el pasado **24 de mayo de 2015**, el para-bádminton abandonó de manera legal el entorno de la FEDDF, para incorporarse a **FESBA**, que es la actual encargada de coordinar y administrar esta disciplina.

5.2. CLASES FUNCIONALES

Los ocho motivos por los que un jugador puede ser elegible para participar en las competiciones de Para-Bádminton son: hipertonía, ataxia, atetosis, pérdida o discapacidad en una extremidad, alteración del rango de movimiento, alteración de la fuerza muscular, diferente longitud de las extremidades y baja estatura.

El proceso de designación de la clase deportiva pasa por una evaluación médica, de la que pueden extraerse los siguientes status:

- **Nuevo (N):** cuando un jugador se inscribe por primera vez y debe ser evaluado antes de competir.
- **Revisable (R):** cuando un jugador ha sido evaluado pero su status no es definitivo y debe volver a ser evaluado.
- **Confirmado (C):** cuando un jugador recibe de manera definitiva su clase deportiva.
- **No elegible (NE):** cuando el jugador no presenta la discapacidad mínima necesaria para participar en una competición oficial.

Existen **6 clases funcionales** recogidas en el reglamento de competición de la Federación Mundial de Bádminton (en adelante BWF).

- **WH1:** Presentan hemiplejía, diplejía o cuadriplejía con una marcada afección de los miembros inferiores y del tronco durante su participación en entrenamientos o partidos. **Precisan de una silla de ruedas para desplazarse y tienen afectación con el control de tronco.**
- **WH2:** Presentan una limitación funcional basada en la espasticidad, ataxia, atetosis o distonía del movimiento de las piernas requerido para caminar, por lo que precisan de ayudas técnicas para la deambulación en largas distancias y **necesitan de una silla de ruedas para la práctica deportiva.**



Jugadora WH1



Jugador WH2

- **SL3:** Presentan una limitación funcional basada en la espasticidad, ataxia, atetosis o distonía del movimiento de las piernas mientras practican una actividad deportiva. El deportista camina o corre con una cojera debido a su espasticidad en el miembro inferior. El jugador presenta dificultad de apoyo en el talón del lado afectado, de manera especial en los movimientos de salto, equilibrio y apoyo. Otra causa puede ser la diferencia de longitud de los miembros inferiores y / o distinta de masa muscular. **Los jugadores de esta clase pueden utilizar prótesis o muletas para jugar.**
- **SL4:** Presentan una limitación funcional basada en la espasticidad, ataxia, atetosis o distonía del movimiento de las piernas mientras practican una actividad deportiva. El jugador puede caminar con una ligera cojera y puede correr de una manera más fluida. Otra causa es la diferencia de longitud de los miembros inferiores (no superior a los 2 cm), disimetría o disinergia. **No necesitan ningún tipo de ayuda técnica para jugar.**



Jugador SL3



Jugadores SL4 y SL3

- **SU5:** En esta clase los jugadores presentan distintas discapacidades de brazo (amputación, dismelia, limitación del rango de movimiento, ausencia ósea, etc.). **Aunque sean usuarios de prótesis, no pueden utilizarla durante la práctica deportiva.**
- **SS6:** Es la clase donde se agrupan los jugadores de baja estatura. La estatura máxima está fijada en 1'45 cm para hombres y 1'37 cm para mujeres. Los deportistas mejores de 18 años deben certificar su diagnóstico de desorden cronosómico.



Jugador SU5

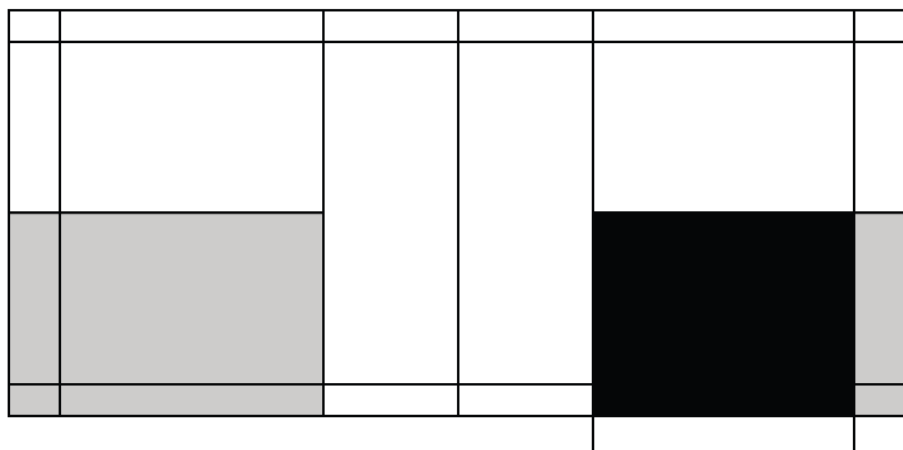


Jugadores SS6

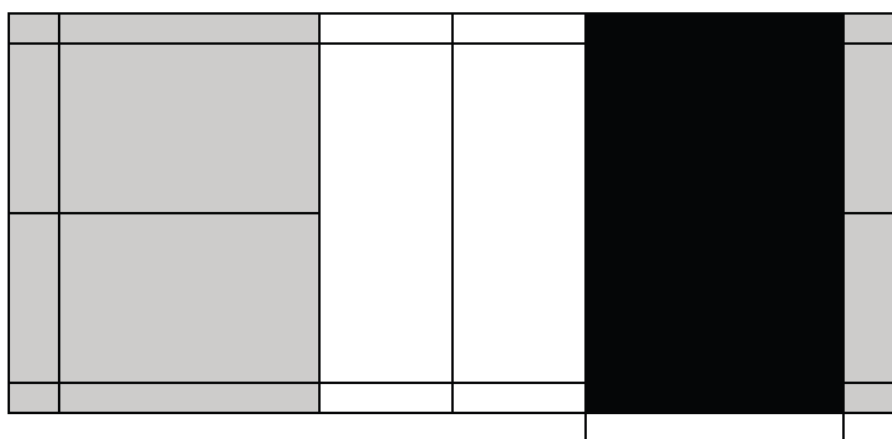
5.3. TERRENO DE JUEGO:

 = área de juego
  = área de saque

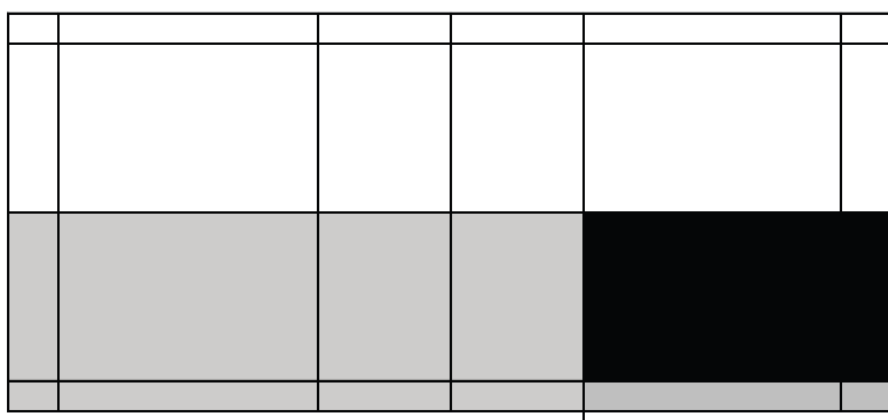
Los terrenos de juego para la práctica del Para-Bádminton son:



a) Pista de juego y servicio para el **juego individual** de las clases en silla (**WH1 y WH2**).



b) Pista de juego y servicio para el **juego de dobles** de las clases en silla (**WH1 y WH2**).



c) Pista de juego y servicio para el **juego individual** de la clase **SL3**.

Para el resto de clases se jugará con el terreno estándar tanto en el juego individuales, como en el de dobles.

5.4. PRUEBAS COMBINADAS:

Las pruebas incluidas en la especialidad de Para-Bádminton son: individual masculino, individual femenino, dobles masculino, dobles femenino y dobles mixto para cada una de las clases funcionales especificadas.

En el caso de que dos o tres clases funcionales (en cualquiera de sus pruebas) no alcance el número mínimo de jugadores necesarios para que sea disputada una competición de manera oficial, se podrá establecer una combinación de clases, tal como se detalla a continuación:

- **Clases WH1 y WH2** (comparten las mismas normas de juego).
- **Clases SL3, SL4** (se juega con las reglas de juego de la clase SL4).
- **Clases SL3, SL4 y SU5** (se juega con las reglas de juego de la clase SU5).

De la misma manera, se podrán combinar categoría masculina y femenina en una única denominada “cualquier género”, con el fin de lograr el número mínimo de deportistas.

También en el caso de que el número de jugadores o parejas de uno de los géneros (normalmente femenino) no dispusiera del mínimo de inscripciones, los jugadores de una misma clase funcional competirán en categoría masculina independientemente de su sexo.

5.5. MODIFICACIONES REGLAMENTARIAS (extraídas de las Reglas de Juego).

I. Terreno de juego (según diagramas).

II. Equipamiento:

- En el Para-bádminton una silla de ruedas o muletas pueden ser utilizadas.
- El cuerpo del jugador debe estar fijado a la silla por una banda elástica
- La silla puede estar equipada con una rueda posterior, que puede extenderse más allá de las ruedas principales.
- Los pies del jugador deben estar sujetos al reposapiés de la silla.

III. Saque:

- En Para-Bádminton, las clases correspondientes a jugadores en silla de ruedas, o categoría de pie que juegan en media pista, deben aplicar los Diagramas D y F respectivamente.
- En el bádminton en silla de ruedas, desde el comienzo del saque y hasta que éste sea ejecutado, las ruedas del receptor y el servidor deben mantener una posición estática, si bien se permite el movimiento natural que produce sobre las ruedas el gesto del servidor al ejecutar el saque.
- En bádminton en silla de ruedas, el volante deberá estar por debajo de la axila del jugador en el momento de ser golpeado por la raqueta.
- En las clases de Para-Bádminton que juegan en media pista, el servidor y el receptor recibirán y sacarán en sus respectivos cuadros de saque.

IV. Faltas:

- En Para-Bádminton la silla de ruedas o la muleta se consideran parte del cuerpo del jugador.
- En el bádminton en silla de ruedas:
 - Si en el momento de golpear el volante, ninguna parte del tronco del jugador está en contacto con el asiento de la silla.
 - Si se ha perdido la fijación de los pies a la silla.
 - Si durante el juego, el jugador toca el suelo con cualquier parte de sus pies.

V. Juego continuo y sanciones:

- En bádminton en silla de ruedas la reparación de la silla debe considerarse una situación excepcional.
- En bádminton en silla de ruedas, un jugador puede ser autorizado a salir de la pista por un tiempo adicional en orden a realizar un cateterismo. El jugador debe ser acompañado por un Juez Arbitro.

5.6. APÉNDICE 6. EQUIPAMIENTO ADICIONAL EN PARA-BÁDMINTON

1. SILLA DE RUEDAS

1.1. El cuerpo del jugador puede estar fijado a la silla de ruedas con un correa alrededor de la cintura, a través de los piernas o ambas.

1.2. Los pies deben estar obligatoriamente atados al reposapiés de la silla.



Correcto



Correcto



No permitido

1.3. En el momento de golpear el volante, alguna parte del tronco y de las piernas debe estar en contacto con el asiento de la silla.

1.4. El asiento de la silla, incluido cualquier relleno puede ser horizontal (recto) o inclinado hacia atrás. Nunca puede estar inclinado hacia delante.



Horizontal= correcto



Hacia atrás = correcto



Hacia delante= no permitido

1.5. La silla puede estar equipada con una rueda trasera de seguridad, que puede sobresalir más allá de las ruedas principales.

1.6. La silla no puede disponer de dispositivos eléctricos ni de cualquier otro tipo que faciliten el movimiento o manejen la silla.

2. MULETA

2.1. Una jugador con amputación de pierna podrá utilizar una muleta.

2.2. La muleta no puede exceder la altura natural del jugador desde la altura hasta el suelo.

3. PRÓTESIS EN EXTREMIDADES

3.1. Una jugador puede utilizar prótesis en las categorías SL3, SL4 y WH.

3.2. El uso de prótesis no está permitido en la categoría SU5 (discapacidad de brazo).

3.3. Toda prótesis debe tener la misma longitud que la extremidad existente del jugador, y estar en proporción con el resto de sus extremidades.

5.7. INSTALACIONES

Al margen de las consideraciones establecidas en el reglamento de juego, será preciso considerar la importancia que en el bádminton adaptado cobra el hecho de realizar la actividad en una **instalación** que resulte accesible a la persona con discapacidad y, de forma muy especial, cuando hablamos de jugadores en silla de ruedas.

Para los practicantes que utilicen las **sillas de ruedas**, además de la lisura y la firmeza, es preciso añadir la necesidad de un fácil deslizamiento de la pista, por lo que **se descarta la posibilidad de juego sobre un tapiz**. En **ningún caso** se permitirá el juego sobre superficies rugosas o resbaladizas.

6. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LOS MÓDULOS Y PERIODO DE PRÁCTICAS

Módulos	H. Teóricas	H. Prácticas	Evaluación
Módulo 1. Reglamento de juego	6	5	Apartado teórico/práctico: Examen tipo test Examen de preguntas cortas Elaboración de un acta de partido de dobles
Módulo 2. El Comité Nacional de Árbitros	8	1	Apartado práctico: Actuación como árbitro y juez de servicio Acta de juego Protocolo
Módulo 3. Las competiciones oficiales de FESBA	12	2	
Módulo 4. Aspectos psicológicos aplicados al arbitraje	7	3	Prácticas en competición: 34 horas 3 Competiciones territoriales 2 Competiciones nacionales
Módulo 5. Bádminton adaptado	2		
TOTAL DE HORAS	22 +13 No presenciales	11	34
	35	11	
		80 horas	

7. OBTENCIÓN DEL DIPLOMA DE “ÁRBITRO DE PISTA”

Para obtener el diploma de Árbitro de Pista, el interesado dispondrá de **2 convocatorias para superar la fase teórico-práctica** del curso; y, deberá presentar una **valoración positiva** (en sus informes) por parte del juez-árbitro de cada una de las competiciones en las que desarrolle su **fase práctica**.

Una vez cumplidos estos requisitos, estará en disposición de tramitar su diploma y correspondiente licencia federativa como Árbitro de Pista, enviando al Área de Formación de FESBA y al CNAB (cnab@badminton.es) escaneados y por correo electrónico, el impreso de prácticas debidamente cumplimentado (Modelo 209) y el impreso de tramitación del Diploma de Árbitro de Pista (Modelo 212), una foto tamaño carnet y el documento bancario que acredite el ingreso en la cuenta.

8. ANEXOS

1. **Reglas del juego** de Bádminton FESBA.
2. **Reglamento General de Competiciones.** Última edición.
3. **Reglamento del Comité Nacional de Árbitros.** Última edición.
4. **Normativa de funcionamiento interno entre FESBA y CNAB.** Última edición.
5. **Normativa contable.** Última edición.
6. **Impresos del CNAB.** Última edición.
7. **Estatutos FESBA.**
8. **Reglamento de Disciplina Deportiva.**
9. **How to become an intenational court official.** Europen Badminton Union.
10. Vocabulario en ingles.
11. Recomendaciones a Oficiales de Pista BWF.
12. Código de conducta para entrenadores, equipos y oficiales de pista BWF.