

# FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BADMINTON

## REGLAS DEL JUEGO

### Extraído del documento de FESBA, Bádminton: reglas del juego

**Coordinación:** Serrano Vilchez, D. Arce Osuna, I. Cabello Manrique, D.  
**Colaboración:** Comité Nacional de Árbitros de Bádminton.  
**Traducción:** Maite Carazo Prada.  
**Revisión:** Carazo Prada, A. Fernández Martínez, N. Serrano Vilchez, D.

DEPOSITO LEGAL M-10319-2000

ISBN 84-931248-1-8

COPYRIGHT

Todos los derechos reservados

Publicado Marzo de 2000

Revisado Octubre 2006



## INDICE

1.	PISTA Y SU EQUIPAMIENTO	5
2.	VOLANTES	7
3.	PRUEBA DE VELOCIDAD DEL VOLANTE	7
4.	RAQUETA	7
5.	EQUIPO APROPIADO	8
6.	SORTEO	8
7.	TANTEO	8
8.	CAMBIO DE LADO	9
9.	SAQUE O SERVICIO	9
10.	JUEGO DE INDIVIDUALES	10
11.	JUEGO DE DOBLES	11
12.	ERRORES EN EL SERVICIO	12
13.	FALTAS	12
14.	REPETICIONES	13
15.	VOLANTE FUERA DE JUEGO	13
16.	JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA, CASTIGOS	13
17.	LOS JUECES, OFICIALES DE CAMPO Y RECLAMACIONES	14

## APÉNDICE A LAS REGLAS DEL BÁDMINTON

### APÉNDICE 1

VARIACIONES EN LA PISTA Y EQUIPACIÓN	15
--------------------------------------	----

### APÉNDICE 2

PARTIDOS DE HANDICAP	17
----------------------	----

### APÉNDICE 3

JUEGOS QUE NO SON DE 11 O 15 PUNTOS	17
-------------------------------------	----

### APÉNDICE 4

VOCABULARIO	18
-------------	----

## **APÉNDICE 5**

BADMINTON PARA LOS MINUSVALIDOS. CLASIFICACIÓN DE LA IBAD	20
1. BADMINTON SENTADOS	20
2. BADMINTON EN SILLA RUEDAS	20
3. BADMINTON DE PIE	20
4. PISTA Y EQUIPO DE PISTA	21
5. SISTEMA DE PUNTUACIÓN	21
6. EL SERVICIO	21
7. INDIVIDUALES	22
8. DOBLES	22
9. LIMITACIÓN DEL MOVIMIENTO	22

## **APÉNDICE 6**

MEDIDAS BRITÁNICAS	26
--------------------	----

## **APÉNDICE 7**

INDICE DE LAS LEYES DEL BÁDMINTON	26
RECOMENDACIONES PARA OFICIALES DE PISTA	32
1. INTRODUCCIÓN	32
2. OFICIALES Y SUS DECISIONES	32
3. RECOMENDACIONES A ÁRBITROS	32
4. CONSEJOS GENERALES SOBRE ARBITRAJE	36
5. INSTRUCCIONES PARA JUECES DE SAQUE	36
6. INSTRUCCIONES A LOS JUECES DE LINEA	37

## 1. PISTA Y SU EQUIPAMIENTO.

- 1.1. La pista debe ser un rectángulo trazado como en el diagrama "A" según las medidas indicadas. Las líneas deben tener un ancho de 40 mm.
- 1.2. Las líneas deben ser fáciles de distinguir y preferentemente en color blanco o amarillo.
- 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.
- 1.5. Los postes deben ser colocados en las líneas de banda del juego de dobles, como se indica en el Diagrama "A" independientemente de que se jueguen individuales o dobles.
- 1.6. La red debe estar hecha de cuerda fina de color oscuro y del mismo grosor que una malla no menor de 15 mm, ni mayor de 20 mm.
- 1.7. La red debe tener 760 mm. de anchura y al menos 6.1 metros de largo.
- 1.8. La parte superior de la red debe estar bordeada con una cinta blanca de 75 mm; doblada por la mitad sobre una cuerda o un cable que pase a través de la cinta. Esta cinta descansa sobre la cuerda o el cable.
- 1.9. La cuerda o el cable deben ser de suficiente tamaño y peso para que se estire con firmeza al nivel de los postes.
- 1.10. La distancia desde la parte superior de la red a la superficie de la pista debe ser 1,524 en el centro de la pista, y 1,55 m. sobre las líneas de banda para el juego de dobles.
- 1.11. No debe haber ningún espacio entre los extremos de la red y los postes. Si es necesario, toda la anchura de la red debe amarrarse en los extremos.

### DIAGRAMA "B"

#### RAYAS DE ENSAYO OPCIONALES PARA PISTA DE DOBLES

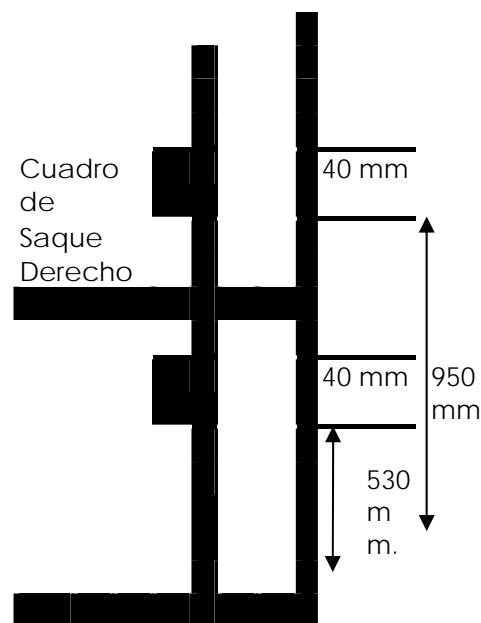
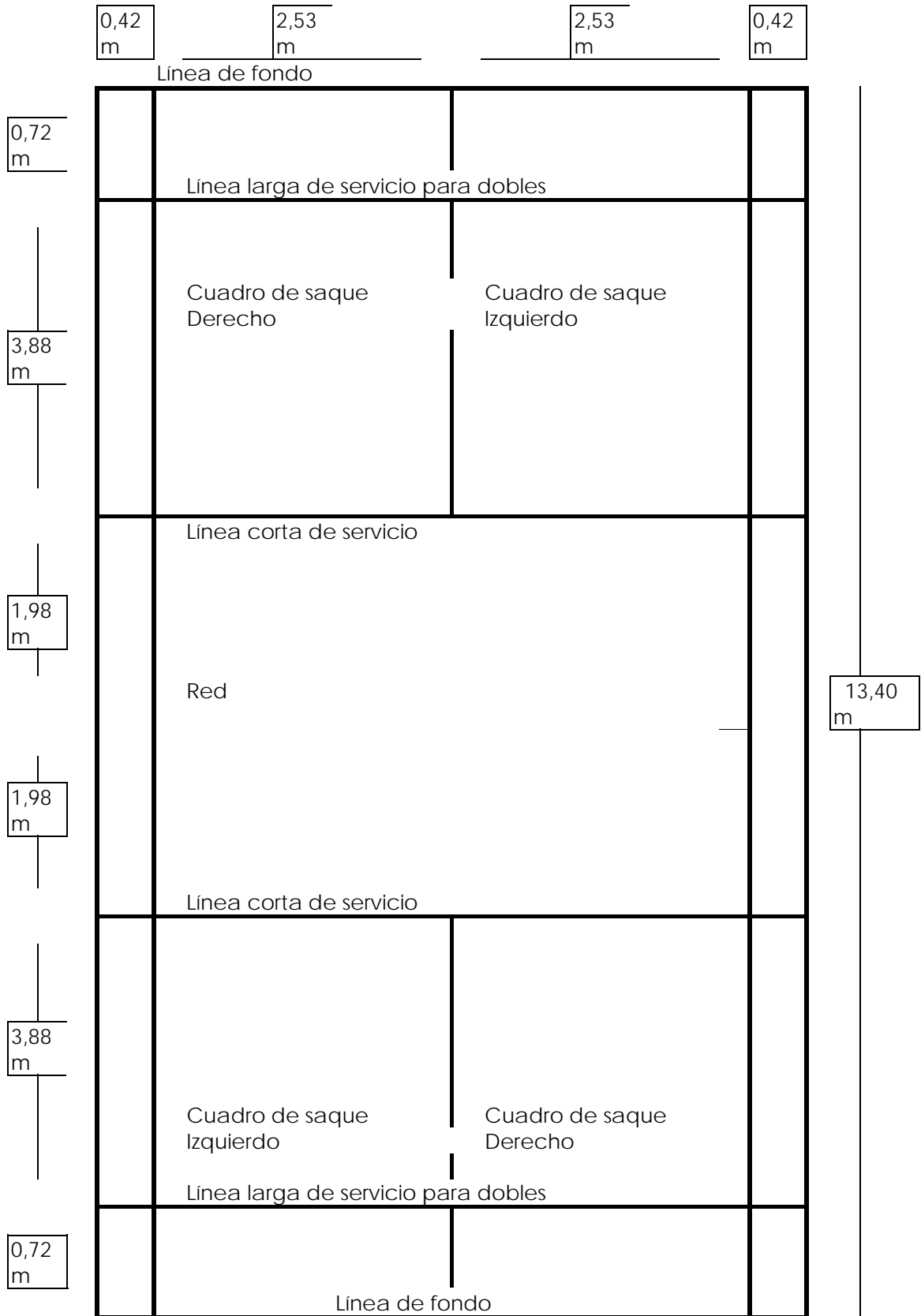


DIAGRAMA "A"



Diagonal de pista completa: 14,723 metros.

Grosor de las líneas de campo: 4 centímetros.

## 2. VOLANTES

- 2.1. El volante puede estar fabricado con materiales naturales y/o sintéticos. Sea cual sea el material utilizado para el volante, las características del vuelo deben ser por lo general similares a las de un volante con plumas naturales y una base de corcho cubierta con una capa delgada de cuero.
- 2.2. El volante debe tener 16 plumas fijadas a la base.
- 2.3. Las plumas deben tener un largo variable de 62 a 70 mm, pero en cada volante deben medir lo mismo, desde la punta hasta el final de la base.
- 2.4. Las puntas de las plumas deben formar un círculo de 58 a 68 mm. de diámetro.
- 2.5. Las plumas deben estar aseguradas firmemente con hilo u otro material apropiado.
- 2.6. La base debe tener de 25 a 28 mm. de diámetro y final redondeado.
- 2.7. El volante debe pesar de 4,74 a 5,50 gramos.
- 2.8. Volantes de plumas sintéticos
  - 2.8.1. La falda, o simulación de las plumas en materiales sintéticos, reemplaza a las plumas naturales.
  - 2.8.2. La base se describe en regla 2.6
  - 2.8.3. Las medidas y el peso deben ser los de las reglas 2.3, 2.4 y 2.7; sin embargo, dada la diferencia del peso específico y el comportamiento de los materiales sintéticos en comparación con los de plumas, una variación de hasta el 10% es aceptable.
- 2.9. Con tal de que no haya variación en el diseño general, velocidad y vuelo del volante, se pueden modificar las especificaciones anteriores con la aprobación de la asociación participante interesada:
  - 2.9.1. En los lugares donde las condiciones atmosféricas debido a la altitud o clima hacen que el volante normal no sea apropiado; o
  - 2.9.2. Si existen circunstancias especiales que de alguna manera lo hagan necesario en beneficio del juego.

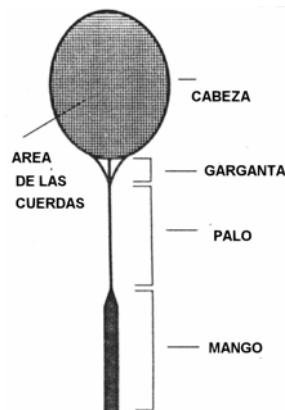
## 3. PRUEBA DE LA VELOCIDAD DEL VOLANTE (Ver diagrama "B")

- 3.1. Para probar un volante, se emplea un golpe completo realizado por debajo del hombro, que hace contacto con el volante encima de la línea de fondo. El volante debe golpearse en ángulo ascendente y en dirección paralela a las líneas de banda.
- 3.2. Un volante de velocidad correcta debe caer a no menos de 530 mm. y no más de 990 mm. de la línea de fondo opuesta.

## 4. RAQUETA

- 4.1. Las partes de una raqueta se describen en las reglas 4.1.1 a 4.1.7, y están ilustradas en el diagrama "C".
  - 4.1.1 Las partes principales de la raqueta se llaman: el mango, las cuerdas, la cabeza, el palo, la cruceta y la estructura.
  - 4.1.2 El mango es la parte por la que el jugador debe agarrar la raqueta.
  - 4.1.3 El área de las cuerdas es la parte de la raqueta destinada a golpear el volante.
  - 4.1.4 La cabeza rodea el área de las cuerdas.
  - 4.1.5 El palo conecta el mango con la cabeza (igual que la regla 4.1.6)
  - 4.1.6 La cruceta (si la hay) conecta el palo con la cabeza.
  - 4.1.7 La estructura es el nombre dado a la cabeza, la cruceta, el palo y el mango tomados en conjunto.

DIAGRAMA "C"



- 4.2. La estructura de la raqueta no excederá de 680 mm. de longitud total y 230 mm. de ancho total.
- 4.3. Área de las cuerdas.
- 4.3.1. El área de las cuerdas debe ser plana y consistir en un diseño entrelazado alternativamente o aparejadas donde se cruzan. El diseño de las cuerdas debe ser en general uniforme y sobre todo, no menos denso en el centro que en cualquier otro punto.
- 4.3.2. El área de las cuerdas no excederá de 280 mm. de longitud total y 220 mm. de anchura total. No obstante, las cuerdas se pueden extender dentro del área que formaría la cruceta, siempre que el ancho del área extendida de las cuerdas no exceda de 35 mm. y a condición de que la longitud total del área de las cuerdas no sea mayor de 330 milímetros.
- 4.4. La raqueta.
- 4.4.1. Estará libre de objetos adheridos o protuberancias, a excepción de aquellos utilizados única y específicamente para: limitar o prevenir desgastes, roturas, vibraciones, para distribuir el peso, o para asegurar el mango mediante cinta a la mano del jugador y que sean apropiados en tamaño y posición para tales propósitos; y
- 4.4.2. Estará libre de cualquier dispositivo que haga posible que un jugador cambie materialmente la forma de la raqueta.

## 5. EQUIPO APROPIADO.

La Federación Internacional de Bádminton (IBF) decide toda cuestión sobre si la raqueta, volante, equipo o prototipo que se use para jugar al Bádminton cumple la normativa. Tal decisión debe ser emprendida por iniciativa de la IBF o a solicitud de cualquier parte con interés genuino en este aspecto, incluso cualquier jugador, fabricante de equipo o Asociación participante o miembro de ésta.

## 6. SORTEO

- 6.1. Antes de que comience el juego, los lados adversarios deben sortear y el lado que gana el sorteo debe elegir entre las reglas 6.1.1 y 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.

- 7.2. El lado que primero gane 21 puntos ganará un juego, excepto lo estipulado en la regla 7.4 a 7.5.
- 7.3. El lado que consiga un tanto directo sumará un punto a su tanteo.
- 7.4. Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero consiga dos puntos consecutivos 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.

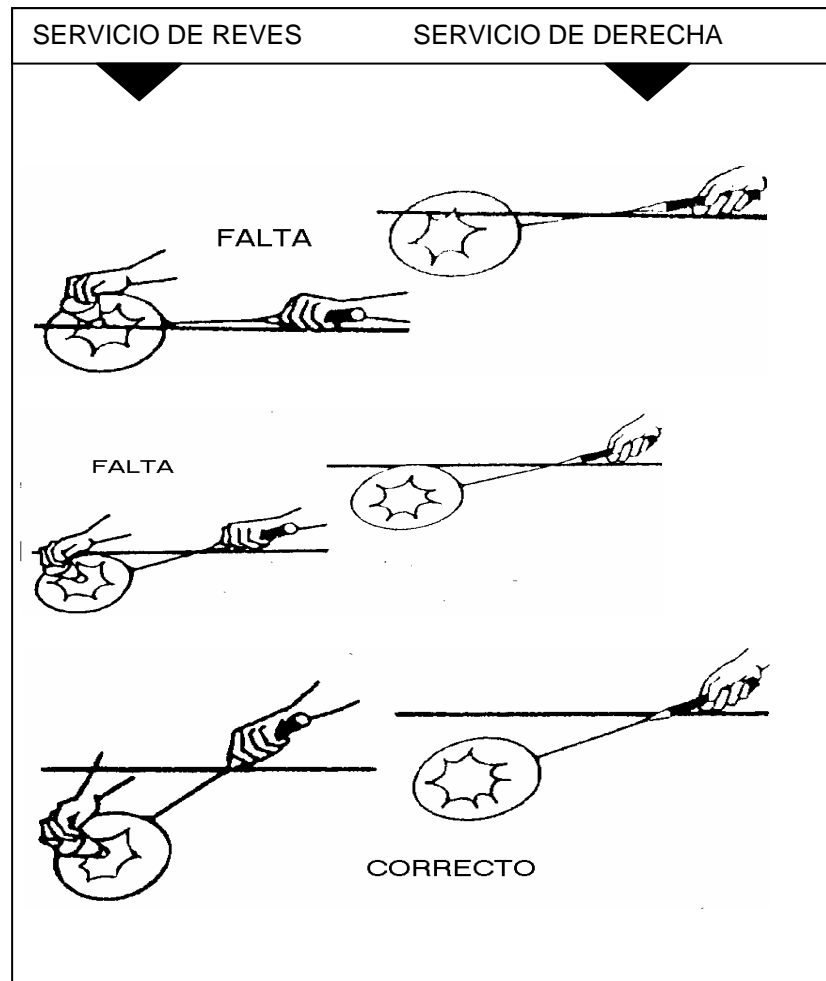
## **8. CAMBIO DE LADO**

- 8.1. Los jugadores deben cambiar de lado:
  - 8.1.1. Al final del primer juego;
  - 8.1.2. Antes de empezar el tercer juego (si existiera); y
  - 8.1.3. En el tercer juego, o en un partido de un 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:
  - 9.1.1. Ningún lado debe retrasar indebidamente el saque;
  - 9.1.2. 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;
  - 9.1.3. 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 (regla 9.4) hasta su finalización (regla 9.6);
  - 9.1.4. La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante;
  - 9.1.5. El volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta;
  - 9.1.6. En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo, de tal forma que la totalidad de la cabeza de la raqueta esté completamente por debajo de la mano que sostiene la raqueta tal y como describe el diagrama D;
  - 9.1.7. Una vez comenzado el saque, el movimiento de la raqueta del servidor debe continuar hacia adelante hasta que se complete el saque; y
  - 9.1.8. 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.
- 9.2. Si el saque no se ha realizado correctamente como se indica en las reglas 9.1.1 a 9.1.8, se considerará falta del servidor (regla 13).
- 9.3. Se considera falta si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante.
- 9.4. Cuando los jugadores están en posición, el primer movimiento hacia adelante de la cabeza de la raqueta del servidor es el principio del saque.
- 9.5. 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.
- 9.6. El saque se considera realizado cuando, una vez comenzado (regla 9.4), el volante es golpeado por la raqueta del servidor o cuando al intentar sacar, el volante cae en el suelo.
- 9.7. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no impida la visión al servidor ni a los receptores opuestos.

DIAGRAMA "D"



## 10. JUEGO DE INDIVIDUALES

### 10.1 Zonas de saque y recepción:

10.1.1 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.

10.1.2 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.

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

### 10.3 Puntuación y servicio:

10.3.1 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.

10.3.2 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.

## 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 al comienzo del juego o 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 La situación contraria se aplica a su compañero.

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

11.1.5 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.

11.1.6 El servicio se realizará desde cuadros de saque alternos, excepto en los casos en que así lo dispongan las reglas 12 y 14.

11.1.7 Los jugadores del lado receptor no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen el punto de su servicio.

### 11.2 Orden de juego y posición en la pista

11.3.1 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 15).

11.3.2 Tras devolver el servicio, el jugador podrá golpear el volante desde cualquier posición en su lado de la red.

### 11.3 Puntuación

11.3.1 Si el lado receptor hace una "falta" o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista del lado receptor, el lado servidor ganará el punto. A continuación, el servidor sacará nuevamente desde el cuadro de saque alterno.

11.3.2 Si el lado servidor hace una "falta" o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista del lado servidor, el lado receptor ganará el punto. El lado servidor perderá el servicio y el lado receptor pasará a servir.

### 11.4 Servicio

En cualquier juego, el derecho a sacar pasará consecutivamente:

11.4.1 del servidor inicial que comenzó el juego desde el cuadro de saque derecho.

11.4.2 al compañero del receptor inicial. El saque se hará desde el cuadro de saque izquierdo.

11.4.3 al jugador del lado servidor inicial que se encuentra en el cuadro de saque correspondiente al tanteo de dicho lado. (regla 11.1)

11.4.4 al jugador del lado receptor inicial que se encuentra en el cuadro de saque correspondiente al tanteo de dicho lado (regla 11.1) y así sucesivamente.

11.5 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 12 y 14.

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

## 12. ERRORES EN EL SERVICIO

- 12.1. Se ha producido un error en el servicio cuando un jugador:
  - 12.1.1 Ha sacado fuera de turno,
  - 12.1.2 Ha sacado del cuadro de saque incorrecto, o
  - 12.1.3 Estando en el cuadro de saque incorrecto y listo para recibir, el saque ya se hubiera realizado.
- 12.2. Si se descubre un error en el servicio después de la realización del siguiente servicio, el error no será corregido.
- 12.3. Si el error se descubre antes del saque siguiente:
  - 12.3.1. Si ambos lados cometen un error, se procederá a la repetición.
  - 12.3.2. Si un lado comete el error y gana el punto, se repetirá dicho punto.
  - 12.3.3. Si un lado comete el error y pierde el punto, no corregirá el error.
- 12.4. Si hay una repetición debido a un error de servicio en la pista, el juego se inicia de nuevo con el error corregido.
- 12.5. Si no se corrige un error de servicio, el juego debe seguir sin cambiar de posición a los jugadores (ni, si es apropiado, el nuevo orden de saque).

## 13. FALTAS

Es una falta:

- 13.1. Si el saque no es correcto (regla 9.1) o si se aplican las reglas 9.3 ó 11.2;
- 13.2. Si durante el juego, el volante:
  - 13.2.1. Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).
  - 13.2.2. Pasa por la red o por debajo de ésta.
  - 13.2.3. No pasa la red.
  - 13.2.4. Toca el techo o las paredes laterales.
  - 13.2.5. Toca el cuerpo o ropa del jugador; ó
  - 13.2.6. 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 dé contra un obstáculo.)
- 13.3. Si, mientras está en juego el volante, el punto inicial de contacto del volante no está en el lado de la red del jugador que golpea. (El jugador podrá, no obstante, seguir el volante con la raqueta por encima de la red en el curso del golpe).
- 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 en el caso permitido por la regla 13.3;
  - 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;
- 13.5. 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;
- 13.6. Si durante el juego, el volante:
  - 13.6.1. Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe.
  - 13.6.2. Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador en dos golpes;
  - 13.6.3. Es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente; o
  - 13.6.4. Toca la raqueta de un jugador y se va hacia el fondo de la pista de ese jugador.
- 13.7. Si un jugador es culpable de infracciones graves, repetidas o continuas bajo la regla 16.
- 13.8. Si, durante el servicio, el volante queda atrapado en la red y permanece suspendido en la parte superior ó, si durante el servicio y después de pasar por encima de la red queda atrapado en ella.

#### 14. REPETICIONES

- 14.1. "Repetición" es indicada por el árbitro o por un jugador (si no hay árbitro) para parar el juego.
- 14.2. Se puede dar una repetición por cualquier acontecimiento imprevisto o fortuito.
- 14.3. 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.
- 14.4. Si durante el saque cometen una falta al mismo tiempo el receptor y el servidor, será una repetición.
- 14.5. Si el servidor saca antes de que esté listo el receptor, será una repetición.
- 14.6. Si durante el juego se desintegra el volante y la base se separa por completo del resto del volante, habrá una repetición.
- 14.7. Si se le impide la visión a un juez de línea, y el árbitro no puede tomar una decisión, habrá una repetición.
- 14.8. Tras un error de saque en la pista, podrá haber repetición. Ver regla 12.3.
- 14.9. Cuando ocurre una repetición, el juego desde el último saque no vale y el jugador que sirvió saca otra vez, excepto donde se aplica la regla 12.

#### 15. VOLANTE FUERA DE JUEGO

Un volante no está en juego cuando:

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

#### 16. JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA, CASTIGOS

- 16.1 El juego deberá ser continuo desde el primer saque hasta que concluya el partido, excepto lo permitido en las reglas 16.2 y 16.3.
- 16.2 Descanso  
En todos los partidos se permitirá un descanso
  - 16.2.1 que no exceda los 60 segundos durante cada juego cuando un lado alcance 11 puntos
  - 16.2.2 que no exceda los 120 segundos entre el primer y el segundo juego, y entre el segundo y el tercer juego*(En los partidos televisados, el juez árbitro decidirá antes del partido que los descansos recogidos en la regla 16.2 son obligatorios o de una duración estipulada).*
- 16.3 Suspensión del juego
  - 16.3.1 Cuando se requiera por circunstancias ajenas a la voluntad de los jugadores, el árbitro puede suspender el juego por el periodo que considere oportuno.
  - 16.3.2 En circunstancias especiales, el juez árbitro podrá pedir al árbitro que suspenda el juego.
  - 16.3.3 Si se suspende el juego, el tanteo queda como está y el juego se reanuda desde ese punto.
- 16.4 Retraso del juego
  - 16.4.1 Bajo ninguna circunstancia se retrasará el juego para permitir que un jugador recupere sus fuerzas o aliento o para recibir consejo.
  - 16.4.2 El árbitro será el único que decida el retraso del juego.
- 16.5 Consejo y abandono de la pista
  - 16.5.1 Sólo se permitirá que un jugador reciba consejo durante un partido cuando el volante no esté en juego (regla 15).
  - 16.5.2 Ningún jugador abandonará la pista durante un partido sin el permiso del árbitro.
- 16.6 Un jugador no podrá:

- 16.6.1 Retrasar ni suspender el juego deliberadamente;
  - 16.6.2 Modificar o manipular el volante para alterar su velocidad y vuelo;
  - 16.6.3 Comportarse de manera ofensiva; o
  - 16.6.4 Ser culpable de conducta antideportiva o aquello prohibido por las reglas del bádminton.
- 16.7 El árbitro aplicará las reglas del bádminton 16.4, 16.5 o 16.6 del siguiente modo:
- 16.7.1 Aviso preventivo a la parte causante de la ofensa;
  - 16.7.2 Amonestación falta a la parte causante de la ofensa, si ha sido advertida previamente. El árbitro informará sobre este comportamiento al juez árbitro, si es necesaria la amonestación falta por segunda vez; o
  - 16.7.3 en casos de ofensa flagrante o de ofensas repetidas o incumplimiento de la regla 16.2, amonestando con una falta a la parte que ofende e informando sobre este comportamiento al juez árbitro, que tiene la capacidad de descalificar a la parte ofensora del partido.

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

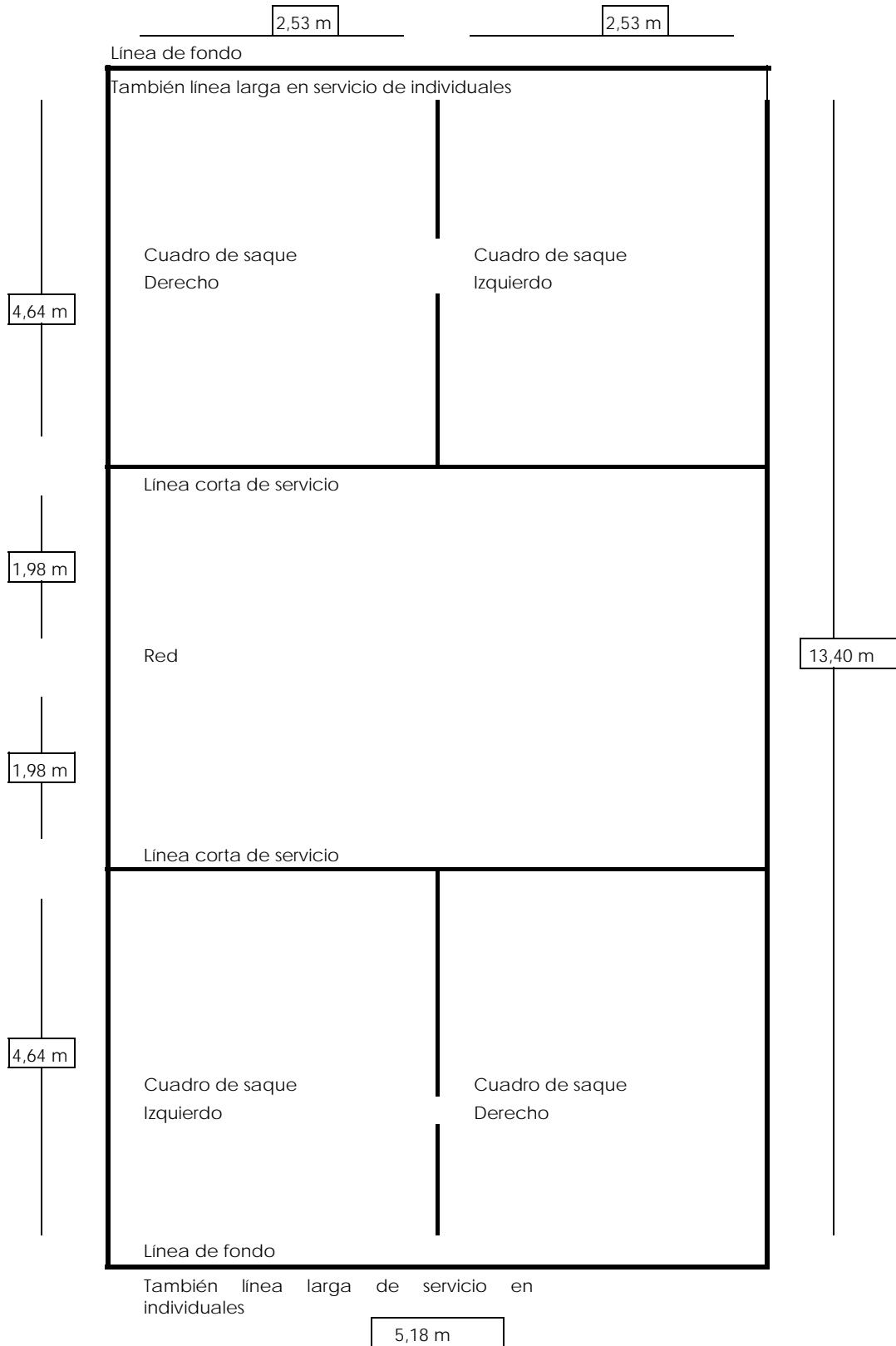
- 17.1. El Juez Arbitro está totalmente encargado del torneo, o de la prueba de la que un partido forme parte.
- 17.2. El árbitro, al ser nombrado, se hará cargo del partido, la pista y sus alrededores inmediatos.
- 17.3. El juez de saque debe señalar las faltas de saque hechas por el servidor cuando ocurran. Ver regla 9.
- 17.4. El juez de línea debe indicar si un volante está dentro o fuera
- 17.5. Cualquier decisión oficial será definitiva en lo referente a aquellos asuntos en los que jueces de saque o línea sea responsable.
- 17.6. Un árbitro debe:
  - 17.6.1. Hacer cumplir las reglas del bádminton y, en particular, señalar una falta o una repetición en caso de que se produzcan;
  - 17.6.2. Tomar una decisión sobre cualquier reclamación de un asunto en disputa, si se hace antes del saque siguiente;
  - 17.6.3. Asegurarse que los jugadores y espectadores estén informados del desarrollo del partido.
  - 17.6.4. Nombrar o destituir a jueces de línea o un juez de saque, previa consulta con el juez árbitro.
  - 17.6.5. Si no se ha nombrado otro oficial de pista, hacer las gestiones para que se cumplan sus Responsabilidades.
  - 17.6.6. Si una jugada no es vista por el oficial designado, el árbitro debe tomar una decisión o repetir el punto.
  - 17.6.7. Anotar e informar al juez árbitro todo lo que pasa en cuanto a la regla 16; y
  - 17.6.8. Llevar al juez árbitro cualquier apelación sobre cuestiones de las reglas solamente (Tales apelaciones se deben hacer antes de que se haga el saque siguiente o, al final del juego, antes de que haya dejado la pista el lado que apela).

APENDICES A LAS REGLAS DEL BADMINTON  
Apéndice 1

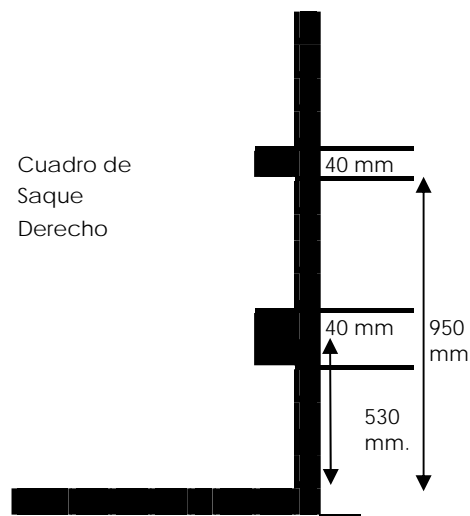
**1. VARIACIONES EN LA PISTA Y EQUIPACIÓN**

1. En los casos en que no sea posible ubicar postes en las líneas de banda, debe usarse algún método para indicar la posición donde las líneas de banda pasan por debajo de la red, por ejemplo con el uso de postes delgados o bandas de tela de 40 mm. de anchas, fijados a la línea de la banda y que suban verticalmente a la cuerda de la red.
2. Cuando el espacio no permita trazar una pista para el juego de dobles, puede trazarse para individuales sólo como se muestra en el diagrama E. La línea de fondo será también la línea larga de servicio para dobles y los postes o bandas de tela que los representen se colocarán en las líneas de banda.

### DIAGRAMA "E"



Nota: Largo diagonal de pista para individuales: 14,366 metros  
 Grosor de las líneas del campo: 4 centímetros



Marcas opcionales para testado de volantes en pista individual

## Apéndice 2

### 1. PARTIDOS DE HANDICAP

En los partidos de handicap, se emplean las variaciones siguientes en las reglas:

1. No se permite jugar una ampliación de puntos (esto es, no se emplea la regla 7.4).
2. Se enmienda la regla 8.1.3, que diga:

"En el tercer juego, y en un partido de un juego, cuando un lado ha ganado la mitad del número total de puntos necesarios para ganar el juego (en el caso de fracciones se usa el próximo número superior)".

## Apéndice 3

### 1. JUEGOS QUE NO SON DE 11 O 15 PUNTOS.

Es lícito jugar un juego de 21 puntos si hay acuerdo previo. En este caso se emplean las variaciones siguientes:

La regla 7.2 se modificará, reemplazando el "15" por "21".

La regla 7.3 se modificará, reemplazando el "11" por "21".

La regla 7.4 se modificará, para que diga:

"7.4. Si el tanteo se empata a 20, el lado que primero alcanzara 20s tiene la posibilidad de elegir entre las reglas 7.4.1 o 7.4.2"

La regla 7.4.1 se modificará para que diga:

"7.4.1. Continuar el juego hasta 21 puntos, no seguir el juego; o"

La regla 7.4.2 se modificará para que diga:

"7.4.2. Seguir el juego hasta 23 puntos"

La regla 8.1.3. se modificará para que diga:

"8.1.3. ... cuando el tanteo delantero llegue a 11"

## Apéndice 4

### **1. VOCABULARIO.**

Este apéndice describe el vocabulario que los árbitros deben usar para dirigir un partido.

#### **1. Anuncios y Presentaciones.**

- 1.1. Señoras y señores, esta es:
  - 1.1.1. La semifinal, o final, del individual masculino (o etc.) entre
  - 1.1.2. El primer juego de individuales (o etc.) del encuentro de la "Copa Thomas" entre
  - 1.2.1. A mi derecha.... (nombre del jugador), y a mi izquierda (nombre del jugador).
  - 1.2.2. A mi derecha ... (país, nombre del equipo) representado por ... (nombre y apellidos), y a mi izquierda ... (país) representado por ... (nombre y apellidos)
  - 1.3.1. ... (Nombre y apellidos) sirve.
  - 1.3.2. ... (País, nombre del equipo) sirve.
  - 1.4.1. ... (Nombre y apellidos) sirve para ... (nombre y apellidos).
  - 1.4.2. ... (Nombre y apellidos) para ... (nombre y apellidos).

#### **2. Comienzo del partido y declaración del tanteo.**

- 2.1. Cero- cero; jueguen
- 2.2. Cambio de servicio
- 2.3. Segundo servidor
- 2.4. ....Punto de juego (p. ej. 14 punto de juego 6 ó 16 punto de juego 14)
- 2.5. ....Punto de partido (p. ej. 14 punto de partido 8 ó 16 punto de partido 14)
- 2.6. Empatados a ... punto de juego. (P.ej. empatados a 2 puntos de juego)
- 2.7. Primer juego ganado por ... (en torneos, utilizar el nombre del país/equipo) ... (y el tanteo)  
...
- 2.8. Segundo juego ganado por ... (en torneos, utilizar el nombre del país/equipo) ... (y el tanteo) ...
- 2.9. ¿Quiere Vd. ampliación de puntos?
  - 2.9.1. No se ha pedido ampliación de puntos; juego a 15 (11).
  - 2.9.2. Jueguen una ampliación de 3 puntos (17 o 13).
  - 2.10. Pista... (número) 20 segundos.
  - 2.11. Empatados a un juego.
  - 2.12. Pista ... (número) Reclama un descanso de 5 minutos
  - 2.13. Pista ... (número) Quedan dos minutos
  - 2.14. Pista... (número) Queda un minuto

#### **3. Comunicación general.**

- 3.1. ¿Esta Vd. listo?
- 3.2. Venga Vd. aquí, por favor
- 3.3. ¿Es el volante satisfactorio?
- 3.4. Pruebe Vd. el volante
- 3.5. Cambie Vd. el volante
- 3.6. No cambie Vd. el volante
- 3.7. Jueguen Uds. una repetición
- 3.8. Cambien Uds. de lado, por favor
- 3.9. Vd. ha sacado fuera de turno
- 3.10. Vd. ha recibido fuera de turno
- 3.11. Vd. no puede alterar la velocidad del volante
- 3.12. El volante le ha tocado
- 3.13. Vd. ha tocado la red
- 3.14. Vd. está en el cuadro incorrecto
- 3.15. Vd. ha distraído a su adversario
- 3.16. Vd. ha golpeado el volante dos veces
- 3.17. Vd. lanzó el volante

- 3.18. Vd. Ha invadido la pista de su adversario
- 3.19. Vd. Ha obstaculizado a su adversario
- 3.20. ¿Se retira Vd.?
- 3.21. Falta – recibidor
- 3.22. ha señalado una falta en el servicio
- 3.23. El juego debe ser continuo
- 3.24. Juego suspendido
- 3.25. "...." (nombre y apellido del jugador) advertencia por mala conducta
- 3.26. "...." (nombre y apellido del jugador) falta por mala conducta
- 3.27. Falta
- 3.28. Fuera
- 3.29. Juez de línea - señale, por favor
- 3.30. Juez de saque - señale, por favor
- 3.31. Primer servidor
- 3.32. Segundo servidor
- 3.33. Limpie la pista

#### 4. Final del partido.

- 4.1. El partido es ganado por...(nombre y apellidos/en una prueba por equipos se usa el nombre del país) ... (tanteos)
- 4.2. ....(jugador/equipo) retirado
- 4.3. ... (jugador/equipo) descalificado

#### 5. Tanteo.

0 Cero	6 Seis	12 Doce	18
1 Uno	7 Siete	13 Trece	Diecioch
2 Dos	8 Ocho	14 Catorce	o
3 Tres	9 Nueve	15 Quince	
4 Cuatro	10 Diez	16 Dieciséis	
5 Cinco	11 Once	17 Diecisiete	

## Apéndice 5

(desde el 1 de agosto de 1999)

Revisado 24 de octubre de 2001. Colaboración: Hospital, V.

### **BADMINTON PARA LOS MINUSVALIDOS**

Las siguientes reglas de bádminton adaptadas se aplican a las diferentes categorías de personas con discapacidad:

#### ***CLASIFICACIÓN DE LA IBAD***

##### **1. BADMINTON SENTADOS.**

Serán elegibles aquellos deportistas con una minusvalía mínima

##### **2. BADMINTON EN SILLA DE RUEDAS.**

###### **2.1. CLASE 1 EN SILLA DE RUEDAS - DISCAPACITADOS DE LA FUNCIÓN DEL TRONCO.**

La función del tronco se caracteriza por una extensión no forzada hacia fuera, los lados y atrás.

- ◆ Lesión de medula espinal con pérdida motora completa hasta el nivel de L4 inclusive.
- ◆ Doble amputación de piernas por encima de la rodilla hasta un tercio por debajo de la cadera.

###### **2.2. CLASE 2 EN SILLA DE RUEDAS – SIN DISCAPACIDAD DE LAS FUNCIONES DEL TRONCO.**

Será elegibles para competir aquellos deportistas con una minusvalía mínima como las mencionadas anteriormente (desde la cadera).

- ◆ Amputación de una sola pierna por encima de la rodilla.
- ◆ Amputación de ambas piernas por debajo de la rodilla.
- ◆ Amputación de ambas piernas, por encima de la rodilla con muñón más largo que un tercio de la longitud total de la cadera..

##### **3. BADMINTON DE PIE.**

###### **3.1. BADMINTON DE PIE – DISCAPACIDAD DE LA PARTE SUPERIOR DEL CUERPO.**

###### **3.1.1. BRAZO QUE NO JUEGA**

- ◆ La fuerza muscular en el codo u hombro no supera el grado 3 en la escala MRC.
- ◆ El grado de movilidad en el hombro no supera el 25% de anteversión.
- ◆ El grado de movilidad del codo no supera el 25% de extensión en su máxima flexión.
- ◆ En la coordinación como en la monoplegia espástica o problemas de coordinación en el plexo braquial.
- ◆ Amputación del brazo a nivel del codo o por encima de este.
- ◆ Acortamiento del brazo como en el caso de amputación a la altura del codo.
- ◆ No puede coger una raqueta o volante.

###### **3.1.2. BRAZO RAQUETA**

- ◆ La fuerza muscular no supera el grado 4 en la escala MRC en la dirección del golpe (golpe de derecha).
- ◆ Grado de movilidad: pérdida de 30-50% en la anteversión del hombro y en la extensión del codo.
- ◆ En coordinación como en la monoplegia espástica y atetosis de grado leve.

###### **3.2. BADMINTON DE PIE – DISCAPACIDAD DE LA PARTE INFERIOR DEL CUERPO**

Al menos una pierna tiene una pérdida en fuerza del empuje al saltar, llegar al suelo y andar.

- ◆ Tobillo, rodilla o cadera entumecidas.
- ◆ Grado de movilidad:
  - Extensión no completa de la rodilla: pérdida de 30°.
  - Extensión no completa de la cadera: pérdida de 20°.
- ◆ Fuerza muscular.
  - No superior al grado 3 en la escala MCR en los flexores plantares del tobillo.
  - No superior al grado 3 en la escala MCR en los extensores de la rodilla.
  - No superior al grado 3 en la escala MCR en los extensores de la cadera.

Lo descrito anteriormente para un pierna debe ajustarse para el caso de pérdida de función en ambas piernas.

- ◆ En coordinación como en la hemiplejía, monoplegia, espástica y diplegia.
- ◆ Amputación de una pierna por debajo de la rodilla (clase BK A4).

#### 4. PISTA Y EQUIPO DE PISTA

- 4.1. La pista será un rectángulo trazado con líneas de un ancho de 40mm como en el diagrama "A" de las reglas de bádminton. Las siguientes pistas serán usadas para las personas discapacitadas.
  - 4.1.1. Bádminton sentado: la pista para individuales y dobles serán como se muestran en los diagramas F y G respectivamente.
  - 4.1.2. Bádminton en silla de ruedas: las pistas para individuales y dobles serán como se muestran en los diagramas H e I, respectivamente.
  - 4.1.3. Bádminton de pie: las pistas para individuales y dobles serán como se muestran en los diagramas J y K, respectivamente.
- 4.2. Los postes estarán a la siguiente altura sobre la superficie de la pista.
  - 4.2.1. Bádminton sentado: 1.20 m.
  - 4.2.2. Bádminton en silla de ruedas: 1.40 m.
  - 4.2.3. Bádminton de pie: 1.55 m
- 4.3. La parte superior de la red sobre la superficie de la pista estará a la siguiente altura en el centro de la pista y sobre las líneas de banda para dobles respectivamente.
  - 4.3.1. Bádminton sentado: 1.176 y 1.20 m
  - 4.3.2. Bádminton en silla de ruedas: 1.372 y 1.40 m
  - 4.3.3. Bádminton de pie: 1.525 y 1.55 m.

#### 5. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- 5.1. En todos los individuales y dobles el juego es ganado por el primer lado que alcanza 15 puntos excepto lo estipulado en la ley 7.4.
- 5.2. (Suprimido).
- 5.3. Si el tanteo se empata a catorce, el lado que primero alcanza 14, ejercitará la ley 7.4.1 ó 7.4.2.
  - 5.3.1. Continuar el juego hasta los 15 puntos, esto es, no seguir el juego; ó
  - 5.3.2. Seguir el juego hasta alcanzar los 17 puntos.

#### 6. EL SERVICIO.

- 6.1. En un servicio correcto:
  - 6.1.1. El servidor y el receptor deben estar dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos o dentro de los cuadros de servicio correspondientes sin tocar las líneas de banda de estos cuadros de servicio.
  - 6.1.2. (Solo se aplicará al bádminton de pie).
  - 6.1.2. En el bádminton sentado y en silla de ruedas, el volante en su totalidad deberá estar por debajo de la axila del servidor en el instante de ser golpeado por su raqueta.

- 6.1.4. (Solo se aplicará al bádminton de pie).
- 6.2. En los dobles para el bádminton sentado ó en silla de ruedas, los compañeros estarán en el cuadro de saque contiguo.

## **7. INDIVIDUALES.**



- 7.1. Zonas de servicio y recepción:
  - 7.1.1. Los jugadores sacarán y recibirán desde sus respectivos cuadros de saque.
  - 7.1.1 (suprimido).
- 7.2. Puntuación y servicio.
  - 7.2.1. (Suprimir "desde el otro cuadro de saque").

## **8. DOBLES.**

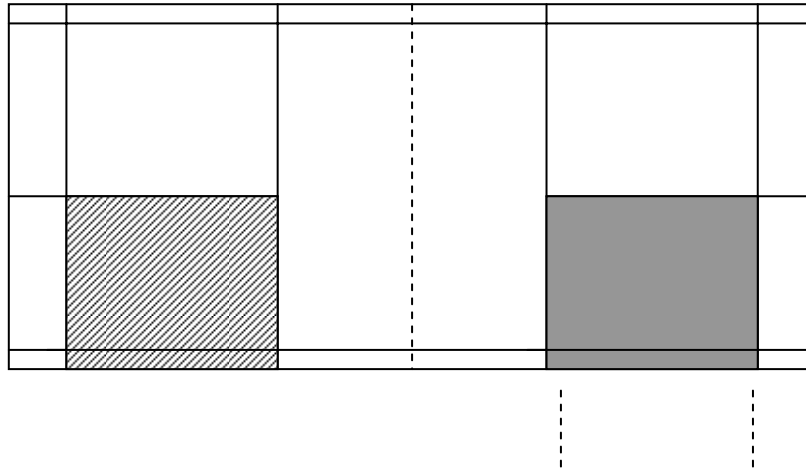
- 8.1. Zonas de servicio y recepción
  - 8.1.1. En bádminton de pie el jugador que sirve al principio de cualquier juego deberá servir (o recibir) desde el cuadro de servicio derecho cuando no se halla puntuado o se tenga puntuación par, y desde el cuadro de servicio izquierdo cuando se tenga puntuación impar. En bádminton sentados el jugador que sirve o recibe el servicio al principio de cada juego debera servir y recibir desde el cuadro derecho de servicio durante el partido. El compañero sacará o recibirá en el cuadro de servicio izquierdo durante el partido.
  - 8.1.2. En bádminton de pie, el jugador que recibe al principio de cada juego deberá recibir, o servir, desde el cuadro de servicio derecho cuando no se halla puntuado o se tenga puntuación par, y desde el cuadro de servicio izquierdo cuando se tenga puntuación impar. En badminton sentado, el compañero deberá servir y recibir desde el cuadro izquierdo de servicio durante el partido.
  - 8.1.3. En Badminton de pie, el modelo opuesto deberá aplicarse a las parejas. En Bádminton de pie y en silla de ruedas, el servido deberá servir al cuadro de servicio diagonalmente opuesto cuando no se halla puntuado o se tenga puntuación par.
  - 8.1.4. Solamente en bádminton sentado el servidor deberá servir al cuadro de servicio horizontalmente opuesto cuando se tenga puntuación impar.

## **9. LIMITACIÓN DEL MOVIMIENTO.**

- 9.1. En el bádminton de silla de ruedas en el momento en que el jugador golpea el volante deberá tener al menos una parte del tronco en contacto con el asiento de la silla de ruedas. Ninguna parte de los pies deberá estar en contacto en ningún momento.
- 9.2. En el bádminton sentado, en el momento en el que el jugador golpea el volante debe tener parte del tronco en contacto con el suelo.

Área de saque  Área de la pista para el juego 

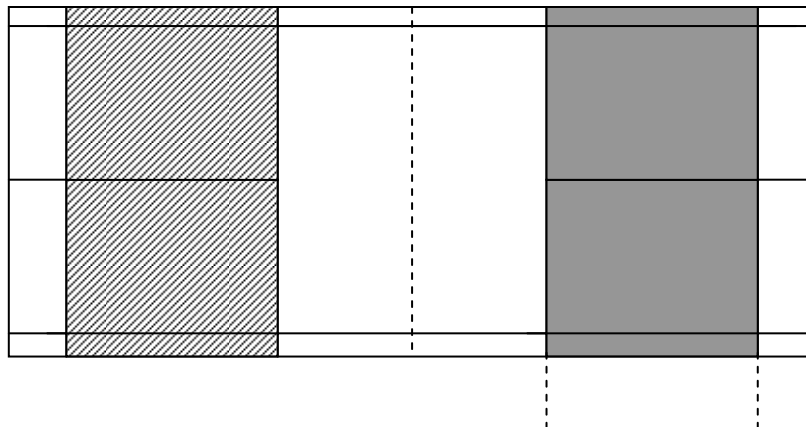
**DIAGRAMA F**



Línea de saque corto Línea de saque largo

**Pista y servicio para individuales en bádminton sentado**

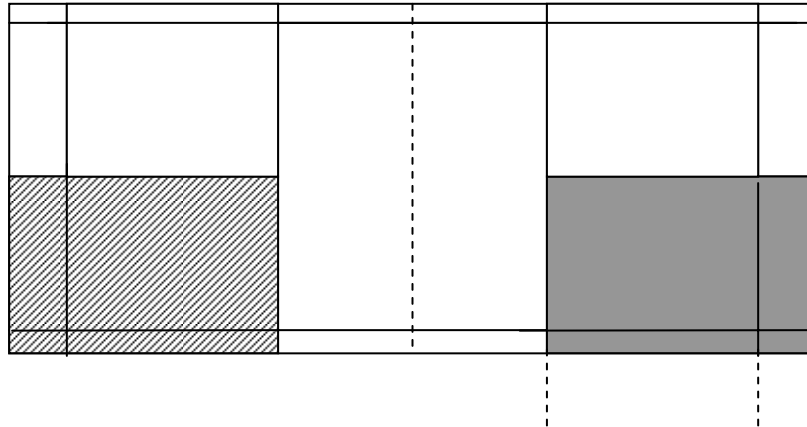
**DIAGRAMA G**



Línea de saque corto Línea de saque largo

**Pista y servicio para dobles en bádminton sentado**

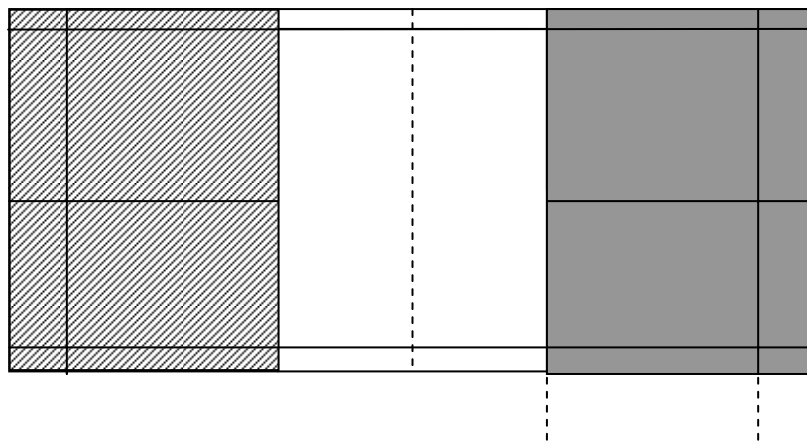
DIAGRAMA H



Línea de saque corto Línea de saque largo

Pista y servicio para individuales en bádminton en silla de ruedas

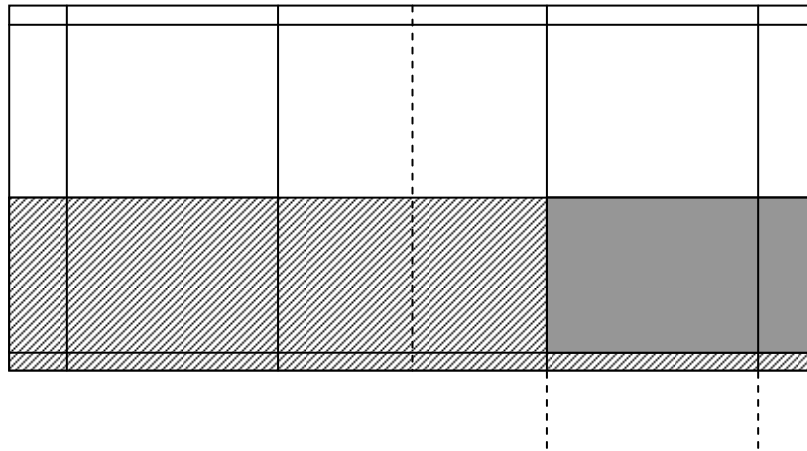
DIAGRAMA I



Línea de saque corto Línea de saque largo

Pista y servicio para el dobles en bádminton de silla de ruedas

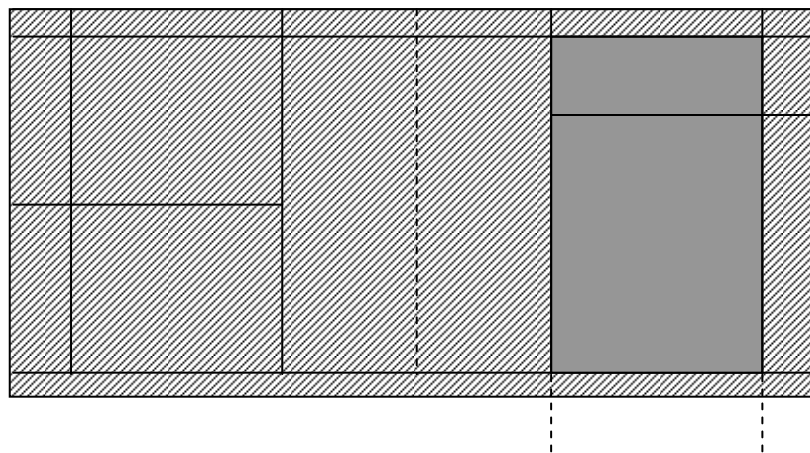
DIAGRAMA J



Línea de saque corto Línea de saque largo

**Pista y servicio para individuales en bádminton de pie para discapacitados por debajo de la cintura**

DIAGRAMA K



Línea de saque corto Línea de saque largo

**Pista y servicio para dobles en bádminton de pie para discapacitados por debajo de la cintura**

- ◆ Pista para discapacitados de la parte superior del cuerpo: los discapacitados de la parte superior del cuerpo jugarán en una pista de tamaño normal en concordancia con las leyes de IBF para ambos, individuales y dobles.

## apéndice 6

### 1. MEDIDAS BRITÁNICAS.

Las reglas expresan todas las medidas en metros o milímetros. Las medidas británicas son aceptables, y para los fines de las reglas se debe usar la tabla de equivalencias siguiente:

Milímetros	Pulgadas	Milímetros	Pies	Pulgadas
15	5/8	490	1	7 ½
20	3/4	530	1	9
25	1	570	1	10 ½
28	1 1/8	680	2	2 ¾
40	1 ½	720	2	4 ½
58	2 1/8	760	2	6
64	2 ½	950	3	1 ½
68	2 5/8	990	3	3
70	2 ¾	1.524	5	
75	3	1.524	5	1
220	8 5/8	2.530	8	3 ¾
230	9	3.880	12	9
280	11	4.640	15	3
290	11 3/8	5.180	17	
380	1 3	6.100	20	
420	1 4 ½	13.400	44	

## Apéndice 7

### 1. INDICE DE LAS LEYES DEL BÁDMINTON.

Este índice tiene el objetivo de ayudar con una referencia más rápida a las reglas. No es completo y por lo tanto deberían consultarse siempre las reglas correspondientes por seguridad.

Abandonar la Pista	Cuando no es permitido 16.5.2.
Al cargo	De la línea - Juez de línea 17.4, 17.5. Global = árbitro 17.1. Del saque - Juez de saque 17.3, 17.5. Del equipo de la pista = árbitro 17.2.
Anular	Por el árbitro de saque/juez de línea no es posible 17.5.
Apelaciones	Qué, cuando, a quién, 17.6.2, 17.6.8. Decisión del árbitro 17.6.1-2.
Arbitrar	Aviso general R4.
Arbitro	En el cargo global 17.1.
Avisar	Competencia de árbitro 16.8.1, R3.13.
Cambio	Lados, 8.1.

Colocación	7.4. Arbitro a preguntar R3.3.7. No en partido con handicap Ap. 2.1.
Como puntuar	12.2-5.
Comportarse	De una forma ofensiva 16.7.3. , 16.8, R3.13.
Consejo	No permitido durante el partido 16.5.1. No permitidos 16.5.1.
Continuo	Juego 16.1, 16.4.
Corregir	Un error (ver permitir) R4.2. Un error que vuelve a cambiar límites 8.2. Trazado y tamaño 1.1 y diagrama "A".
Cuerda o Cable	1.9
Cuerdas	4.3.
Deberes del árbitro	Sostener y hacer cumplir las leyes 17.6.6. Conocer las leyes R4.1. Nombrar las faltas de saque / línea si no es visto por otro oficial 17.6.6. Como designar R3.3-3.3.10, R3.7, Ap4. Mantener 17.6.7, R3.3. Apelaciones qué / cuando 17.6.2, 17.6.8. Al cargo del partido 17.2, 17.6.1. Suspender el juego 16.3.1.
Deberes de los Oficiales	Arbitro 17. 1-2, 17.6.8. Arbitro 17.2; 17.6.1-8, R3-4. Juez de saque 17.3, R5. Juez de línea 17.4, R6.
Descalificar	16.8.3.
Descansar	Solo durante 90 segundos entre 1º y 2º Juegos y 5 minutos entre el 2º y 3º juego 16.2.
Descensos	En juegos 16.2.
Distraer	Oponente: Falta 13.4.3, 13.5.
Dobles	Número de jugadores por equipo "Definiciones". Empezar en la pista de saque de la derecha 11.1. Sólo el que recibe devolverá el saque 11.2. Juego después de la vuelta del saque 11.3.1-2. Puntuación 11.4. Dónde sacar/recibir 11.5. El derecho a sacar 11.7. Recibir/sacar fuera de turno 11.8. Sacar primero en la próxima partida 11.9.

El que saca	Golpear el volante por debajo de la cintura 9.1.5, 13.1, R5.3. Golpear el volante por su base 9.1.4, 13.1, R5.3. Pierde el volante = Falta 9.3. Raqueta que apunta hacia abajo 9.16, 13.1, R5.3. Saca antes de que el que recibe esté preparado para recibir = 9.5, 14.5.
Equipo	Aprobado por IBF 5. Número de jugadas 7.1, Ap3.
Errores en el Servicio	12.
Faltas	Causan suspensión del juego 16.7.1. Retrasar el saque 9.1.1. Falta de pie 9.1.2, 13.1 (ambos el que saca y recibe). Golpear el volante en el otro lado de la red 13.3. En el saque que el volante quede atrapado en la red 13.8. Volante atrapado en la red durante el juego 14.3. Mala conducta 16.7.3-4. El que saca pierda el volante 9.3. Si el saque no es como en 9.1 entonces es falta. Dificultad de velocidad del volante 16.7.2. Cuando el volante en juego no pasa la red, llega al suelo fuera de la pista, ó golpea algo. 13.2.1-6. Lista de, 13.2.1-6.
Falta de pie	Para ambos el que saca y el que recibe 9.1.2-3, 13.1.
Flagrante	U Ofensas persistentes 13.7, 16.7-8.
Ganador	De la jugada empieza a sacar en el juego siguiente. 7.5.
Gestos	Falta 13.5.
Golpe al Volante	En sucesión por ambos compañeros, falta 13.6.3. Dos veces por un jugador con dos golpes, falta 13.6.2. Dos veces por un jugador con un golpe R3.8.6.
Gritar	Falta 13.5, R3.8.2.
Handicap	Equipos, no vistos Ap. 2.
Herida/mareo	16.4, 16.7.1, R3.10.
Imprevistos	Circunstancias 14.2.
Individuales	Número de jugadores por equipo "definiciones". Donde sacar/recibir cuando el resultado es igual 10.1. Donde sacar/recibir cuando el resultado es desigual 10.2. Puntos cuando hay colocación 7.4. Jugando, golpear el volante alternativamente 10.2. Puntuación 10.3 (individuales).

Instrucciones	Desde más allá de la pista 16.5.1, R3.8.3.
Interferir	Con el volante 16.7.2.
Juego	Cesa 10.3, 11.4, 15. Numero de puntos en partidos de hombres y mujeres 7.2-3, Ap3.
Juegos	Por equipo 7.1.
Juez de línea	Deberes 17.4. Señales R6.
Juez de saque	Deberes 17.3. Señales R5.3.
Jugador	Definición, "definiciones". Cuantos por equipos "definición". Cansado, no destacar 16.4
Jugador cansado	No descanso 16.4.
Lanzar	El volante 13.6.1, R3.8.6.
Lado que recibe	Individuales 10.1. Dobles 11.5.
Líneas	Anchura, color 1.1-2. Son parte del área definida 1.3.
Mala conducta	16.7, R3.13. No mencionado especialmente 16.7.4.
Malestar/herida	16.4, 16.7.1, R3.10.
No en juego suspendida 15.1.	El volante golpea la red, se queda en el tope y permanece allí (Ver 13.8, 14.3, 15.2-4.)
No vistos	Juez de línea y árbitro 14.7, 17.6.6. Compañeros 9.7.
Obstaculizar	Un golpe legal 13.4.4.
Obstáculo	13.7, 16.8.3-4.
Ofensas Pertinentes	13.7, 16.8.3.
Ofensivo	Comportamiento 16.7.3, 16.8, R3.13.
Oficiales	Apelaciones y deberes 17. Decisiones R2.
Peloteo(Rally)	Cesa 10.3, 11.4, 15.

Penaltis	16.8. Mala conducta 16.8.3. Cuando poner faltas y suspender 13.7.
Perdida del Volante sobre La red.	De acuerdo si es en el curso de un golpeo. 13.3.
Posición	Del compañero cuando saca y recibe 9.7.
Postes	Altura 1.4. Posición 1.5.
Puntos	Por partido 7.2-4, Ap3. Marcados solo por el que saca 7.6.
Puntuación	Número de juego por partido 7.1. , Ap3. Solo para el equipo que saca 7.6. Puntos por juego 7.2-4, Ap3
Preparados	Para recibir 9.5, 14.5.
Raqueta	Construcción 4. De acuerdo con las especificaciones 5. Invadiendo la pista del oponente 13.4.2-3.
Recibidor	Considerado preparado para recibir 9.5.
Recibir/sacar	Donde está de pie 9.1.2. Donde los jugadores pueden estar de pie 9.7.
Recomendaciones	Para los oficiales de pista R1.6. Para árbitros.
Recuperar	Fuerza 16.4.
Red	Color 1.6. Construcción 1.6-11. Profundidad 1.7. Cinta en el tope 1.8. Altura sobre el suelo 1.10. Atado a los postes 1.11. Volante atrapado encima o dentro 13.8, 14.3, 15.1. Punto inicial de contacto no en el lado del que golpea 13.3.
Reglas	Hechas cumplir por el árbitro.
Repetición	Errores en la siguiente pista de saque 14.8. Juez de línea no ha visto y arbitro incapaz de decidir 14.7 El volante desintegrado 14.6. El volante atrapado arriba ó (después de pasar por encima de la red) 14.3. En el saque es una falta 13.8. Faltas simultáneas durante el saque por el que saca y el que recibe 14.4.

	Arbitro para parar el juego 14.1.
Repetidas	Ofensas 13.7.
Sacar y recibir	Donde estar de pie 9.1.2-2. Posiciones de los jugadores 9.7. Quien en la próxima jugada 7.5, 11.9. Fuera del turno o saca dos veces 11.8, 12.1-5. Movimiento continuo de la raqueta 9.1.7, 9.4, 13.1, R5.3.
Saque	Termina 9.6, ver "el intercambio cesa" Cómo y dónde debe ir el volante 9.1.8, 13.1. Deberes del juez de saque 17.3, R5.2. Saca solo cuando el que recibe está listo 9.5. (No una falta pero ver 9.1.1, y 14.5). Retrasos 9.1.1, 9.5, 13.1. Empieza con primer movimiento hacia delante de la cabeza de la raqueta 9.4. Libre 9.6. Cuando no es Correcto = falta 13.1, 9.1. Equipo que saca 10.1 (individuales), 11.1 (dobles). Cuadros de saque (dobles) 11.6.
Saque correcto	Cuando no hay retraso indebido 9.1.1. Pies Parados 9.1.3. La raqueta golpea la base del volante 9.1.4. La raqueta golpea el volante por debajo de la cintura del que saca 9.1.5.
	El mango de la raqueta apunta discerniblemente hacia abajo 9.1.6. La raqueta se mueve continuamente 9.1.7. Cuando la raqueta va por encima de la red y cae 9.1.8.
Simultanear	Falta durante el saque por ambos, el que saca y recibe = "let" 14.4.
Sortear	La elección del ganador 6.1, la elección del perdedor 6.2.
Suspender el Juego	Que suspender 3.11.
Suspensión del Juego	16.3. Por el jugador 16.7.1.
Tamaño de la Pista	Dimensiones, marcaje 1.1.3, diagrama A.
Techo	Falta si el volante en juego toca 13.2.4.
Tocar la línea de La pista de saque	Cuando se saca/recibe = falta 9.1.2, 13.1.
Tocar la red/postes	Con la ropa, raqueta, persona = falta 13.4.1.
Tope	Falta si el volante en juego toca 13.2.4.

	Olvido cambiar de lado, 8.2. El volante R3.8.5, R3.12. Puntuación del primer equipo – elección por set 7.4-5.
Velocidad	Del volante 3.
Volante	Diseño general y anchura 2.1-7. Sintética 2.8. Cómo probar la velocidad y donde debe caer el volante 3. Se desintegra durante el juego 14.6. Después de pasar por encima = “let” en el juego 14.3. = falta en el saque 13.8, 9.1.8. Pasa a través o por debajo de la red 13.2.2. Zona que marca la velocidad 3.2, diagramas A y B. No en juego 15.

## RECOMENDACIONES PARA OFICIALES DE PISTA

### 1. INTRODUCCIÓN.

- 1.1. Las recomendaciones para oficiales de pista publicadas por la IBF con el deseo de regularizar la dirección del juego en todos los países de acuerdo con sus reglas.
- 1.2. El propósito de estas recomendaciones es aconsejar a árbitros como controlar un partido con firmeza e imparcialidad, sin ser rigurosos, mientras se aseguran que las reglas de Bádminton se cumplan. Estas recomendaciones también se usan para aconsejar a jueces de línea y jueces de saque en cuanto a como deben cumplir sus responsabilidades.
- 1.3. Todos los oficiales de pista deben tener presente que el juego es para los jugadores.

### 2. OFICIALES Y SUS DECISIONES

- 2.1. El árbitro hace informe y obra bajo la autoridad del Juez Arbitro (o el oficial responsable en ausencia de un juez árbitro).
- 2.2. Un juez de saque suele ser nombrado por el Juez Árbitro, pero puede ser destituido por el árbitro previa consulta con el juez árbitro.
- 2.3. El juez árbitro suele nombrar a los jueces de línea, pero estos pueden ser destituidos por el árbitro previa consulta con el juez árbitro.
- 2.4. La decisión de un oficial es definitiva en todas las cuestiones en las que el oficial tiene la responsabilidad.
- 2.5. Si se le impide la visión a otro oficial, el árbitro toma la decisión. Si no se puede tomar ninguna decisión, se producirá una repetición.
- 2.6. El arbitro es el encargado tanto de la pista como lo de alrededor de la misma. La responsabilidad del arbitro existe en toda la pista antes, durante y después del partido.

### 3. RECOMENDACIONES A ÁRBITROS

- 3.1. Antes del partido, el árbitro debe:
  - 3.1.1. Obtener el acta del encuentro del juez árbitro.
  - 3.1.2. Asegurarse de que funcione cualquier mecanismo de tanteo que vaya a usarse.
  - 3.1.3. Averiguar que los postes estén en las líneas o que las cintas estén colocadas correctamente.
  - 3.1.4. Comprobar la altura de la red y asegurarse de que no haya ningún espacio entre los extremos de la red y los postes. (Es obligatorio que el árbitro delegue

- las tareas mencionadas en las reglas 3.1.3 y 3.1.4 al juez de saque, cuando lo haya)
- 3.1.5. Determinar si hay cualquier reglamento local que cubra el caso de que el volante dé contra un obstáculo.
  - 3.1.6. Asegurarse de que el juez de saque y los jueces de línea sepan sus responsabilidades y que estén situados correctamente (secciones 5 y 6).
  - 3.1.7. Asegurarse que haya disponibilidad inmediata de una cantidad suficiente de volantes probados (regla 4) para que durante el partido se eviten demoras en el juego.
  - 3.1.8. Informar al juez árbitro u oficial apropiado de cualquier violación en cuanto a publicidad o ropa de color.
- 3.2. Para que de comienzo el partido, el árbitro debe:
- 3.2.1. Asegurarse de que el sorteo se lleve a cabo con imparcialidad y que el lado que gane y el lado que pierda elijan su preferencia correctamente (regla 6).
  - 3.2.2. Anotar, en el caso de dobles, los nombres de los jugadores que comienzan en el cuadro de servicio derecho (notas semejantes deben tomarse al principio de cada juego). Esto facilita la comprobación en cualquier momento de si los jugadores están en el cuadro de servicio correcto. Si durante un juego un jugador comete un error de cuadro de servicio y éste pasa desapercibido de modo que los jugadores tengan que quedarse en el cuadro incorrecto, se cambia la nota hecha en el acta; y
  - 3.2.3. Anunciar el partido utilizando el formato completo o abreviado, según lo indicado por el Juez Árbitro. Apuntar a derecha e izquierda al pronunciar las palabras correspondientes
- Formato completo (torneo): "Señoras y señores, ésta es la semifinal (o final) del individual masculino, (o etc.) entre. Y... A mi derecha "X" y a mi izquierda "Y" (Debe indicar la derecha y la izquierda mientras dice). "X" saca; iguales; jueguen."
- Formato abreviado (torneo): "Señores y señoras, a mi derecha "X" y a mi izquierda "Y". "X" sirve; cero-cero; jueguen."
- Formato completo (encuentro de equipos): "Señoras y señores, éste es el primer juego de individuales (o etc.) del (p.Ej.) encuentro de Copa Thomas entre "A" y "B" (nombre de los países). A mi derecha "A", representado por "X" y a mi izquierda "B" representado por "Y" (debe indicar la derecha y la izquierda mientras dice). "A" saca, cero-cero, jueguen. (Después de esto se refiere solo a equipos, esto es, "A" y "B" en vez de jugadores "X" y "Y".)"
- Formato abreviado (encuentro de equipos): "Señores y señoras, a mi derecha "A" representado por "X" y a mi izquierda, "B" representado por "Y". "A" sirve; cero-cero; jueguen."
- En juegos de dobles identificar al servidor y al receptor anunciando: (Individual): "A mi derecha "W" y "X" y a mi izquierda "Y" y "Z". "X" a "Y", cero-cero; jueguen.  
(Encuentro de equipos): "A mi derecha "A" representado por "W" y "X" y a mi izquierda "B" representado por "Y" y "Z". "A" saca, "X" a "Y", cero-cero, jueguen.
- 3.3. Durante el juego el árbitro debe apuntar y declarar el tanteo.
- 3.3.1. Siempre declarar el tanteo del servidor primero.
  - 3.3.2. En juego de individuales, cuando un jugador pierde su saque, declarar: "Cambio de servicio" Seguido por el tanteo del nuevo servidor.
  - 3.3.3. En juego de dobles, al principio de un juego, declarar sólo el tanteo y seguir así mientras el primer jugador saca. Cuando pierde el derecho de sacar, declarar: "Cambio de servicio" Seguido por el tanteo a favor del nuevo servidor. Cuando el primer jugador pierde el derecho de sacar, declarar el tanteo, seguido por: "Segundo servicio". Seguir así mientras el segundo servidor saca. Cuando un lado pierde el derecho de sacar, declarar: "Cambio de servicio" Seguido por el tanteo a favor del nuevo servidor.

3.3.4. Cuando un lado llega a 14, o en el caso del individual femenino, a 10, declarar solamente en la primera ocasión en cada juego: "*punto de juego o punto de partido*"

Quando es aplicable. Si hay un nuevo punto de juego (o partido) después de jugar una ampliación, declararlo otra vez en la primera ocasión "punto de juego" donde sea aplicable, siempre debe seguir de inmediato al tanteo del servidor y preceder el tanteo del receptor.

Quando el tanteo llega a empate a 14, o en el caso del individual femenino, a 10, declarar solamente en la primera ocasión en cada juego, y antes de preguntar a las partes si quieren repetir "14 - *punto de juego*- "o "14 - *punto de partido*", ("10 - *punto de juego*- o "10 *punto de partido*"). Lo que sea aplicable.

3.3.5. "Juego" debe ser declarado sólo por el árbitro:

- Para indicar que un "partido" o "juego" va a empezar o que después de cambiar lados el juego va a continuar;
- Para indicar que el juego va a reanudarse después de un descanso;
- Para indicar que el árbitro está instruyendo a los jugadores a reanudar el juego.

3.3.6. "Falta" debe ser declarada siempre que ocurra una "falta", excepto cuando:

- Una "falta" declarada por el juez de saque acerca de las reglas 9.1 a la 9.3 debe de ser nombrada "falta de servicio".
- Una falta ocurrida sobre las reglas 13.2.1 con la señal del juez de línea es suficiente, y.
- Las faltas ocurridas sobre las reglas 12.2.2. o 13.2.3. cuando es necesaria una clarificación por parte de los jugadores o espectadores.

3.3.7. Cuando es apropiado, preguntar al jugador (lado): *¿Quiere Vd. (Uds.) ampliación de puntos?*

Y si la respuesta es afirmativa, declarar: *Hay una ampliación de puntos a 13 o 17 (y "segundo servidor" si es apropiado)*. O, si la respuesta es negativa, declarar: *No hay ampliación de puntos, jueguen a 15 o 11 puntos*.

Quando el juego, es set, declarar: *Hay una ampliación de puntos a 17 (13), 14 (10) la primera vez (y "segundo servidor" si es apropiado), así sucesivamente mientras el marcador cambie*.

3.3.8. Al final de cada juego, siempre debe declarar "juego" inmediatamente de haberse conseguido el último punto, sin hacer caso de los aplausos. Cuando sea apropiado esto constituirá el principio de cualquier descanso permitido bajo la regla 16.2.

Después del primer juego. Primer juego ganado por (*nombre-s- y apellido de jugador-s-o equipo en prueba de equipos*)... (*tanteo*).

Después del segundo juego. "*Segundo juego ganado por (nombre-s- y apellido de jugador-s-o equipo en prueba de equipos)...(tanteo)*".

Si el juego gana el partido, declarar: "*Partido ganado por ... -nombre y apellido de jugador (s), o equipo (en una prueba de equipos)... (tanteos)*".

3.3.9. En el intervalo entre el primero y segundo set, después de que hallan pasado 70 segundos declarar: "*(pista.....) 20 segundos*" y *repetir la llamada*.

En el intervalo entre primero y segundo juego cada lado puede cambiarse de pista. Estas personas deberán de volver a la pista cuando el árbitro declare "*....20 segundos*"

Para comenzar el segundo juego, declarar: "*Segundo juego, cero-cero, jueguen*" -

3.3.10. Si hay un tercer juego, declarar: "*Empatados a un juego*". Inmediatamente después de la declaración en la recomendación 3.3.8.

Si se reclama un descanso de cinco minutos, declarar: "*Se solicita un descanso de cinco minutos*"

Después de que hayan pasado tres minutos, declarar: "*Pista.... (si es apropiado), quedan dos minutos*". Repetir la declaración.

- Después de que hayan pasado cuatro minutos, declarar: "*Pista... (si es apropiado), queda un minuto*". Repetir la declaración.
- Para comenzar el tercer juego, declarar: "*Juego final, cero-cero, jueguen*"
- 3.3.11. En el tercer juego, o en un partido de un juego, el tanteo seguido por "Cambien de lado", cuando el tanteo delantero llega a 6, ó 8, según sea apropiado (regla 8.1.3).
- 3.3.12. Al final del partido, entregar de inmediato el acta del encuentro debidamente cumplimentada al juez arbitro.
- 3.4. Si se nombra un juez de saque, él arbitro debe observar al receptor en particular.
- 3.5. El árbitro debe siempre acudir a los jueces de línea cuando el volante cae cerca de una línea, y siempre cuando el volante cae fuera, por lejos que este. El juez de línea tiene la responsabilidad entera de la decisión.
- 3.6. Durante el partido el árbitro debe:
- 3.6.1. Si es posible, mantener su atención con relación al marcador; y
- 3.6.2. Cuando el volante cae fuera de una línea de la que el árbitro tiene la responsabilidad en ausencia de un juez de línea, o, si se le impide la vista al juez de línea, declara "*Fuera*" antes del tanteo.
- 3.7. Durante el partido el árbitro debe usar el vocabulario normativo recogido en el apéndice 4 de las reglas de Badminton.
- 3.8. Durante el partido el árbitro debe estar alerta a las situaciones siguientes que debe manejar como detallamos abajo:
- 3.8.1. Si un jugador se desliza o resbala debajo de la red o lanza una raqueta en la pista del adversario, debe marcarse una falta bajo las reglas 13.4.3 o 13.4.2, respectivamente.
- 3.8.2. Un jugador que grita a su pareja cuando está a punto de golpear el volante, no se considera necesariamente que distrae al adversario. Decir "*no golpees*", "*falta*", etc., debe considerarse una distracción.
- 3.8.3. Las instrucciones fuera de la pista deben impedirse durante el partido. Si el árbitro no lo puede controlar, debe informar al juez árbitro de inmediato.
- 3.8.4. Jugadores que dejan la pista para limpiarse las manos, etc. Es permitido si no retrasan el juego, pero si un lado está listo para jugar, es posible que el árbitro tenga que recordar al lado culpable que se necesita el permiso del árbitro para dejar la pista (regla 16.5.2) y, si es necesario, debe aplicar la regla 16.8.
- 3.8.5. El cambio de volante durante el partido no debe ser injusto. Si ambas partes están de acuerdo con el cambio, no debería haber ninguna objeción por parte del árbitro. Si sólo una de las partes está de acuerdo con el cambio, será el árbitro quien tome la decisión final, probando el volante en caso necesario.
- 3.8.6. Regla 13.6: Un doble golpe dado por un mismo jugador en un solo movimiento no es falta.
- 3.9. El árbitro debe asegurarse de que los jugadores no dejen la pista sin su permiso.
- 3.10. En caso de lesiones o enfermedad que surjan durante el partido, deben ser tratadas con cuidado y flexibilidad. El árbitro tiene que determinar la severidad del problema cuanto antes. Normalmente, las únicas personas a quienes se les debe permitir estar en la pista son un médico o un enfermero y el juez arbitro. Al lado adversario no se le debe poner en desventaja, y deben aplicarse las reglas 16.4, 16.5, 16.7.1 y 16.8 apropiadamente.
- Cuando sea apropiado, debido a una herida, mareo u otra situación inevitable, preguntar al jugador: "*¿Se retira?*"
- Si la respuesta es afirmativa, declarar: "*Partido ganado por...(nombre del jugador)...tanteo*"
- 3.11. Juego debe ser suspendido, el árbitro debe declarar: "*Juego suspendido*"
- Anotar el tanteo, servidor, receptor, cuadro de saque correcto y lados y final.
- Cuando el juego continúa, debe declarar: "*¿Están Uds. listos?*"

- El tanteo (y, si es apropiado "primer servidor"), y " *jueguen* "
- 3.12. Debe descartarse un volante cuya velocidad ha sido alterada.
- 3.13. Mala conducta.
- 3.13.1. Anotar e informar al juez árbitro de todo incidente de mala conducta y las medidas tomadas.
- 3.13.2 La mala conducta entre el cambio de juego es tratada como mala conducta durante el juego. El árbitro anuncia la decisión al comienzo del siguiente juego.
- 3.13.3. Si es aplicable la regla 16.8, decir: " *Venga Vd. aquí, por favor* ".  
Al jugador culpable, y declarar: " ..../nombre y apellidos del jugador), *advertencia falta por mala conducta*, o" "... (nombre y apellidos del jugador), *falta por mala conducta*", al mismo tiempo levantando la mano derecha por encima de la cabeza.

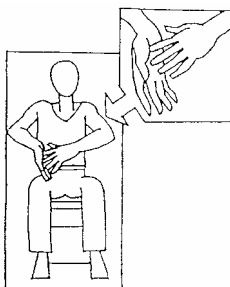


#### 4. CONSEJOS GENERALES SOBRE ARBITRAJE.

- Esta sección da consejos generales que deben ser seguidos.
- 9.3. Conocer y entender, las reglas del Badminton.
- 9.4. Declarar con prontitud y autoridad, pero si comete un error, admitirlo, disculparse y corregirlo.
- 9.5. Todos los anuncios y declaraciones del tanteo deben hacerse claramente y en voz alta, para que sean oídas por los jugadores y espectadores.
- 9.6. Ante la duda de que haya ocurrido una infracción de las reglas, no debe señalar "falta" y el juego debe continuar.
- 9.7. El árbitro nunca debe preguntar a los espectadores ni dejarse influenciar por sus comentarios.
- 9.8. El árbitro debe motivar a sus oficiales de pista, p.ej. agradeciendo discretamente las decisiones de jueces de línea y estableciendo una relación de cooperación con ellos.

#### 5. INSTRUCCIONES PARA JUECES DE SAQUE.

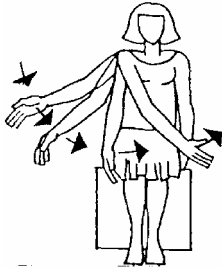
- 5.1. El juez de saque debe sentarse en una silla baja junto al poste, preferentemente frente al árbitro.
- 5.2. El juez de saque tiene la responsabilidad de juzgar si el servidor hace un saque correcto (reglas del 9.1 a la 9.3) o no. Si no, debe decir "falta" en voz alta y hacer la señal de mano apropiada para indicar el tipo de infracción.
- 5.3. Las señales de mano apropiadas son:



Regla 9.1.4. El punto inicial de contacto con el volante no está en la base del volante.



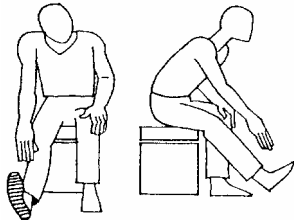
Regla 9.1.5. No está todo el volante debajo de la cintura del servidor al momento de golpear.



Reglas 9.1.1; 9.4 y 9.1.7 Hay una demora indebida al dar el saque. Una vez que los jugadores están en posición el primer movimiento hacia adelante de la raqueta del servidor es el principio del saque. El movimiento se debe continuar hacia adelante.



Regla 9.1.6 Al momento de golpear el volante, el mango de la raqueta no apunta en una dirección hacia abajo hasta el punto de que toda la cabeza de la raqueta esté visiblemente debajo de toda la mano del servidor que tiene la raqueta.



Regla 9.1.2 y 9.1.3 Alguna parte de uno de los dos pies no está en el cuadro de saque y en posición inmóvil hasta que se realice el saque.

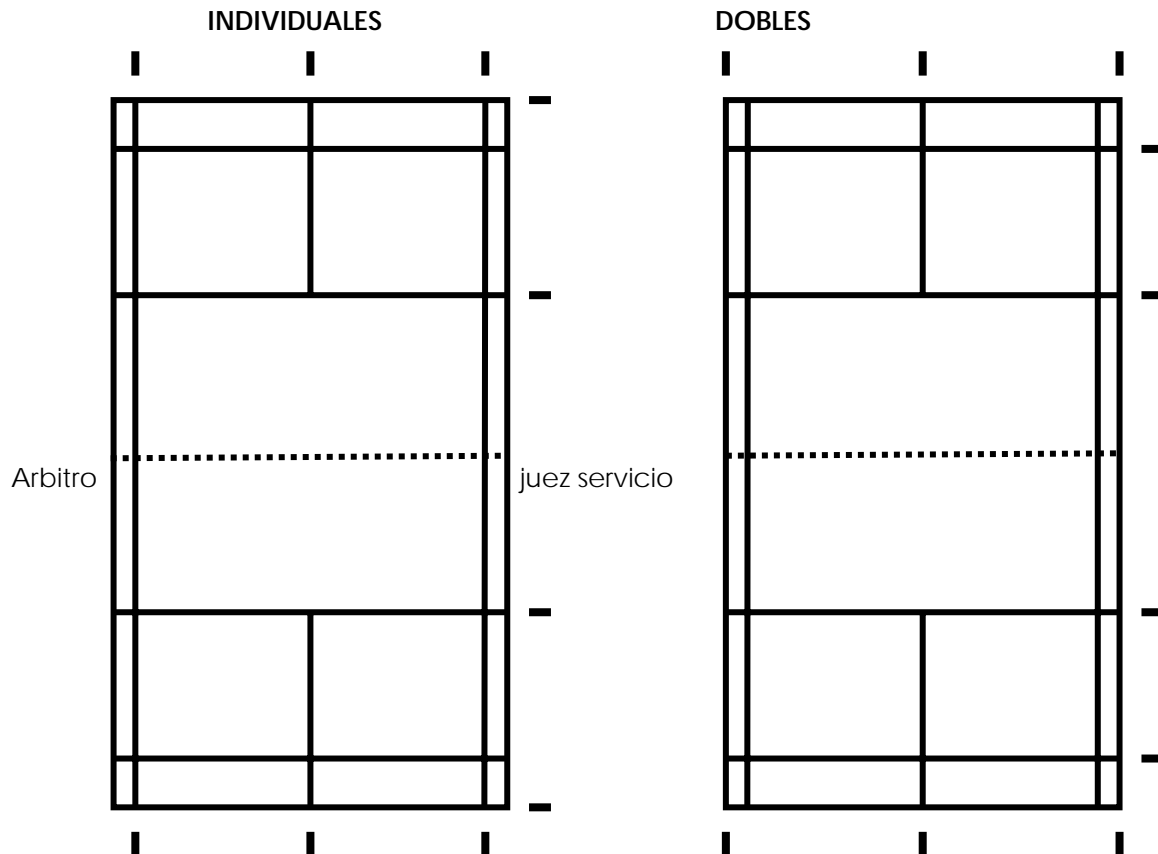
5.4. El árbitro puede ponerse de acuerdo con el juez de saque sobre cualquier responsabilidad adicional que haya que cumplir, con tal de que los jugadores sean notificados.

## 6. INSTRUCCIONES A LOS JUECES DE LÍNEA.

6.1. Los jueces de línea deben sentarse en sillas situadas en las extensiones de las líneas a los extremos de la pista y de preferencia al lado enfrente del árbitro. (Véase los diagramas).

6.2. Un juez de línea tiene la completa responsabilidad por la(s) línea(s) asignada(s). Si el volante cae fuera, no importa lo lejos que este, debe decir "fuera" claramente y en voz lo suficientemente alta para que los jugadores y los espectadores oigan, y al mismo tiempo debe hacer una señal extendiendo los brazos horizontalmente para que el árbitro vea claramente.

Si el volante cae dentro, el juez de línea no debe decir nada, pero debe indicar la línea con la mano derecha.

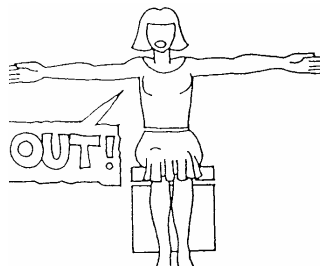


Estas posiciones de los jueces de línea se mantendrán entre los 2.5 a 3.5. m de las líneas de juego dentro de su emplazamiento. Las posiciones de los jueces de línea estarán protegidas de cualquier influencia externa así como de los fotógrafos.

- 6.3. Si se le impide la visión, debe informar al árbitro de inmediato, levantando las manos para cubrirse los ojos.
- 6.4. No debe señalar hasta que el volante haya tocado el suelo.
- 6.5. Siempre debe hacer las indicaciones, y no debe anticipar las decisiones del árbitro, p.ej., que un volante ha tocado a un jugador.

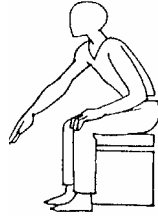
### VOLANTE FUERA

Si el volante cae fuera, no importa lo lejos, indicarlo rápidamente, lo suficientemente alto como para que lo escuchen jugadores y espectadores, y al mismo tiempo, hacer una señal extendiendo ambos brazos horizontalmente para que el árbitro pueda verlo claramente.



### **VOLANTE DENTRO**

Si el volante cae dentro, no declarar nada, pero apuntar a la línea con la mano derecha.



### **SI NO SE HA OBSERVADO**

Si no se ha observado, informar al árbitro inmediatamente cubriéndote los ojos con las manos.

