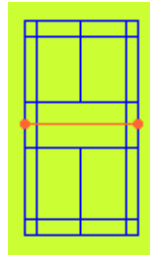
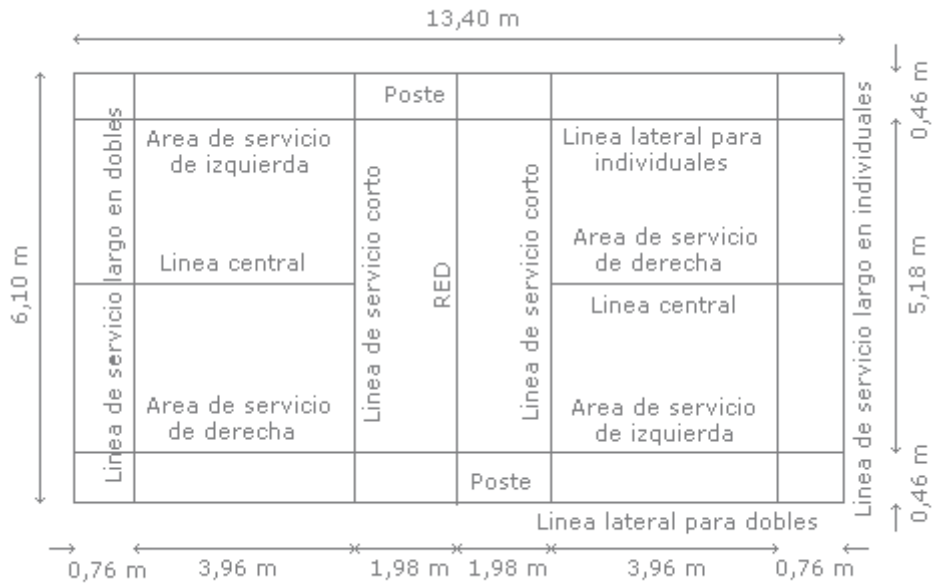




REGLAMENTO DE BADMINTON

Pista.



Red.

3.3. La parte superior de la red debe ser 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. Ésta cinta descansa sobre la cuerda o el cable.

3.5. La distancia desde la parte superior de la red a la superficie de la pista debe ser 1,524 metros al centro de la pista y 1,55 metros sobre las líneas de banda para el juego de dobles.

Sorteo.

8.1. Antes de comenzar el juego, los lados adversarios deben sortear y el lado que gana el sorteo debe elegir la opción en cualquiera de las reglas siguientes:

8.1.1. de sacar o recibir primero;

8.1.2. de empezar a jugar en un lado de la pista o el otro.

8.2. El lado que pierde el sorteo debe entonces elegir la opción que queda.

Tanteo.

Los lados adversarios deben jugar al mejor de tres juegos a no ser que se haya acordado de otra manera.

El lado que primero gane 21 puntos ganará un juego

El lado que consiga un tanto directo sumará un punto a su tanteo.

Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero consiga dos puntos consecutivos ganará el juego.

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

El lado que gane un juego sacará primero en el siguiente juego.

Saque o servicio.

11.1. En un saque correcto:

11.1.1. ningún lado debe retardar indebidamente el saque.

11.1.2. el servidor y el receptor deben estar dentro de cuadros de saque diagonalmente opuestos sin tocar las líneas de banda de estos cuadros de saque; parte de ambos pies del servidor y receptor tiene que quedar en contacto con la superficie de la pista hasta que se dé el saque (REGLA 11.4).

11.1.3. al principio, la raqueta del servidor debe golpear la base del volante mientras todo el volante está por debajo de la cintura del jugador.

11.1.4. en el momento de golpear el volante el mango de la raqueta debe apuntarse hacia abajo hasta tal punto que toda la cabeza de la raqueta esté visiblemente debajo de toda la mano que tiene la raqueta.

11.1.5. después del principio del saque, el movimiento de la raqueta del servidor debe continuar hacia adelante hasta que se realice el saque.

11.1.6. el vuelo del volante debe ser hacia arriba de la raqueta del servidor para que pase por encima de la red de tal manera que caiga en el cuadro de saque del receptor, si no se intercepta.

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

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

11.4. El saque es realizado cuando, una vez comenzado (REGLA 11.2), el volante es golpeado por la raqueta del servidor, o el volante cae en el suelo.

11.5. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no les impida la visión al servidor y receptores opuestos.

Juego de individuales.

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

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

12.4. El volante es golpeado alternativamente por el servidor y el receptor hasta que se haga una falta o el volante cese de estar en juego.

12.5.1. Si el receptor hace una falta o el volante cesa de estar en juego porque toca la superficie de la pista dentro de la pista del receptor, el servidor gana un punto. Luego sirve el servidor otra vez del otro cuadro de saque.

12.5.2. 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.

Juego de dobles.

Orden servicio

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

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

3) al jugador del lado servidor inicial que se encuentra en el cuadro de saque correspondiente al tanteo de dicho lado.

4) al jugador del lado receptor inicial que se encuentra en el cuadro de

saque correspondiente al tanteo de dicho lado y así sucesivamente.

La zona derecha es la “par” y la izquierda la “impar”

El receptor será el único que podrá devolver el saque: si el volante toca o golpea al compañero del receptor, se considerará “falta” y el lado servidor ganará el punto.

El servicio se realizará desde cuadros de saque alternos.

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

Faltas.

Es una falta:

15.1. si el saque no es correcto (REGLA 11.1).

15.2. si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante.

15.3. si, al sacar, el volante se engancha en la red y queda suspendido encima, o después de pasar por encima de la red se engancha en la red.

15.4. si, mientras está en juego:

15.4.1. cae fuera de los límites de la pista.

15.4.3. no pasa por encima de la red.

15.4.4. toca el techo, el tejado o las paredes laterales.

15.4.5. toca el cuerpo o la ropa de un jugador.

15.4.6. toca cualquier otro objeto o persona fuera de los alrededores inmediatos de la pista.

15.5. si, mientras está en juego, el primer punto de contacto con el volante no está en el lado de la red del jugador que golpea. (Sin embargo el jugador puede seguir el volante con la raqueta por encima de la red en el curso del golpe).

15.6. si, cuando el volante está en juego, un jugador:

15.6.1. toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa.

15.6.2. invade la pista del adversario con la raqueta o el cuerpo excepto como se permite en la REGLA 15.5.

15.6.3. obstruye a un adversario; por ejemplo, le impide jugar un golpe legal cuando el volante está seguido con la raqueta por encima de la red.

15.7. si, mientras está en juego, un jugador a propósito distrae a un adversario con cualquier acción tal como gritar o hacer gestos.

15.8. si, mientras está en juego, el volante:

15.8.1. es retenido y se mantiene en la raqueta, y luego se lanza durante la ejecución de un golpe.

15.8.2. se golpea dos veces seguidas por el mismo jugador con dos golpes.

15.8.3. se golpea por un jugador y la pareja del jugador sucesivamente.