

# BÁDMINTON

## REGRAS DE XOGO

### 1. A PISTA E O SEU EQUIPAMENTO.

**1.1. A pista debe ser un rectángulo trazado como no diagrama "A" segundo as medidas indicadas. As liñas deben ter un ancho de 40 mm.**

1.2. As liñas deben ser fáciles de distinguir e preferentemente en cor branca ou amarela.

**1.3. Todas as liñas son parte da área que determinan.**

1.4. Os postes deben ser de 1,55 metros de alto sobre a superficie da pista. Deben ser o suficientemente firmes para que permanezan verticais e manteñan a rede tirante como se estipula na regra 1.10. Os postes ou os seus soportes non deben estenderse cara o interior da pista.

1.5. Os postes deben ser colocados nas liñas de banda do xogo de dobres, como se indica no Diagrama "A" independentemente de que se xoguen individuais ou dobres.

1.6. A rede debe estar feita de corda fina de cor escura e do mesmo grosor que unha rede non menor de 15 mm, nin maior de 20 mm.

1.7. A rede debe ter 760 mm. de anchura e polo menos 6.1 metros de longo.

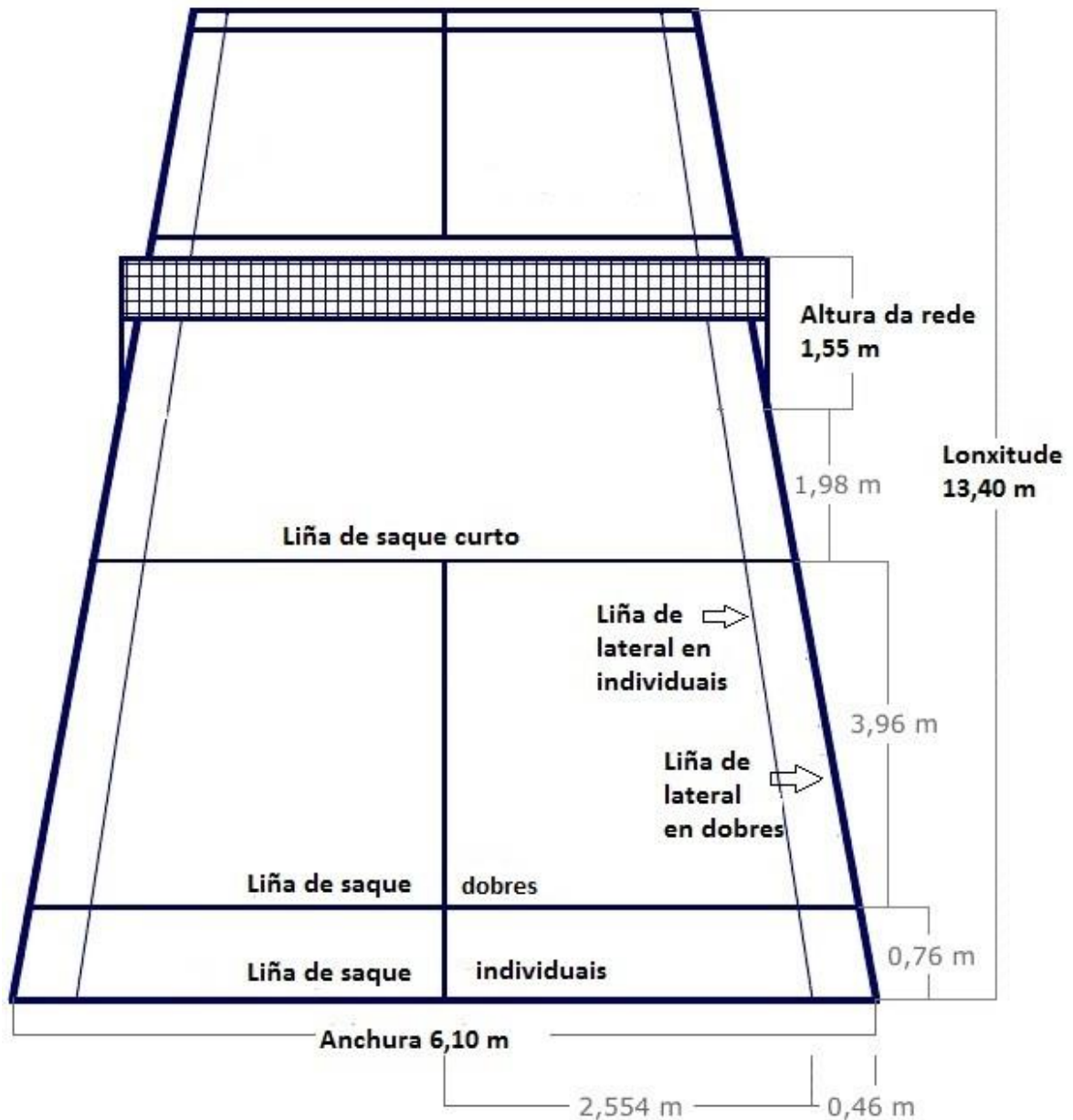
1.8. A parte superior da rede debe estar bordeada cunha cinta branca de 75 mm; dobrada por la metade sobre unha corda ou un cable que pase a través da cinta. Esta cinta descansa sobre a corda ou o cable.

1.9. A corda ou o cable deben ser de suficiente tamaño e peso para que se estire con firmeza ao nivel dos postes.

**1.10. A distancia dende a parte superior da rede á superficie da pista debe ser 1,524 no centro da pista, e 1,55 m. sobre as liñas de banda para o xogo de dobres.**

1.11. Non debe haber ningún espazo entre os extremos da rede e os postes. Se é necesario, toda a anchura da rede debe ser atada ao poste nos extremos.

DIAGRAMA "A"



## 2. VOLANTES.

2.1. O volante pode estar fabricado con materiais naturais e/ou sintéticos. Sexa cal sexa o material empregado para o volante, as características do voo deben ser polo xeral similares ás dun volante con plumas naturais e unha base de cortiza cuberta cunha capa delgada de coiro.

2.2. Volante de pluma natural:

- 2.2.1. O volante debe ter 16 plumas fixadas á base.
- 2.2.2. As plumas deben ter un longo variable de 62 a 70 mm., pero en cada volante deben medir o mesmo, dende a punta hasta o final da base.
- 2.2.3. As puntas das plumas deben formar un círculo de 58 a 68 mm. de diámetro.
- 2.2.4. As plumas deben estar aseguradas firmemente con fío ou outro material apropiado.
- 2.2.5. A base debe ter de 25 a 28 mm. de diámetro e final redondeado.
- 2.2.6. **O volante debe pesar de 4,74 a 5,50 gramos.**
- 2.3. Volante de pluma sintética:
  - 2.3.1. A falda, ou simulación das plumas en materiais sintéticos, substitúe ás plumas naturais.
  - 2.3.2. A base descríbese na regra 2.2.5.
  - 2.3.3. As medidas e o peso deben ser os das regras 2.2.2., 2.2.3. e 2.2.6.; sen embargo, dada a diferenza de peso específico e o comportamento dos materiais sintéticos en comparación cos de plumas, unha variación de até o 10% é aceptable.
- 2.4. Con tal de que no haxa variación no deseño xeral, velocidade e voo do volante, pódense modificar as especificacións anteriores coa aprobación da asociación participante interesada.
  - 2.4.1. Nos lugares onde as condicións atmosféricas debido á altitude ou clima fan que o volante normal non sexa apropiado; ou
  - 2.4.2. Se existen circunstancias especiais que dalgunha maneira o fagan necesario en beneficio do xogo.

### 3. PROBA DA VELOCIDADE DO VOLANTE .

- 3.1. Para probar un volante, emprégase un golpe realizado por completo por debaixo da man, que fai contacto co volante encima da liña de fondo. O volante debe golpearse en ángulo ascendente e en dirección paralela ás liñas de banda.
- 3.2. Un volante de velocidade correcta debe caer a non menos de 530 mm. e non máis de 990 mm. da liña de fondo oposta.

### 4. RAQUETA.

- 4.1. A raqueta debe conformar unha estrutura que non exceda dos 680 mm de longo e 230 mm. de ancho. **As partes dunha raqueta descríbense nas regras 4.1.1 a 4.1.5, e están ilustradas no diagrama "B".**
  - 4.1.1 A empuñadura é a parte pola que o xogador debe agarrar a raqueta.
  - 4.1.2 A área das cordas é a parte da raqueta destinada a golpear o volante.
  - 4.1.3 A cabeza rodea a área das cordas.
  - 4.1.4 A vara conecta a empuñadura coa cabeza (igual que na regra 4.1.6)
  - 4.1.5 A cruceta (si a hai) conecta a empuñadura coa cabeza.

#### 4.2. Área das cordas.

4.2.1. A área das cordas debe ser plana e consistir nun deseño entrelazado alternativamente ou apareladas onde se cruzan. O deseño das cordas debe ser en xeral uniforme e sobre todo, non menos denso no centro que en calquera outro punto.

4.2.2. A área das cordas non excederá de 280 mm. de lonxitude total e 220 mm. de anchura total. Non obstante, as cordas pódense estender dentro da área que formaría a cruceta, sempre que o ancho da área estendida das cordas non exceda de 35 mm. e a condición de que a lonxitude total da área das cordas non sexa maior de 330 milímetros.

#### 4.3. A raqueta.

4.4.1 Estará libre de obxectos adheridos ou protuberancias, a excepción de aqueles utilizados única e especificamente para: limitar ou previr desgastes, roturas, vibracións, para distribuír o peso, ou para asegurar a empuñadura mediante cinta á man do xogador e que sexan apropiados en tamaño e posición para tales propósitos; e

4.4.2 Estará libre de calquera dispositivo que faga posible que un xogador cambie materialmente a forma da raqueta.

**DIAGRAMA "B"**



## 5. EQUIPO APROPIADO.

A Federación Internacional de Bádminton (IBF) decide toda cuestión sobre se a raqueta, volante, equipo ou prototipo que se use para xogar ao Bádminton cumpre a normativa. Tal decisión debe ser emprendida por iniciativa da IBF ou a solicitude de calquera parte con interese xenuíno neste aspecto, incluso calquera xogador, fabricante de equipo ou Asociación

participante ou membro desta.

## **6. SORTEO.**

**6.1. Antes de que comece o xogo, os lados adversarios deben sortear e o lado que gaña o sorteo debe elixir entre as regras 6.1.1 y 6.1.2:**

**6.1.1. Sacar o recibir primeiro.**

**6.1.2. Empezar a xogar en un lado de la pista ou o outro.**

**6.2. O lado que perde o sorteo debe entón elixir a opción que queda.**

## **7. TANTEO.**

**7.1. O partido xogarase ao mellor de tres xogos, a menos que se acordara doutra maneira.**

**7.2. O lado que primeiro gañe 21 puntos gañará un xogo, excepto o estipulado na regra 7.4 a 7.5.**

**7.3. O lado que consiga un tanto sumará un punto á súa puntuación. Un dos lados gaña o punto, cando o opoñente comete unha “falta” ou o volante deixa de estar en xogo porque toca a superficie da pista contraria.**

**7.4. Se no tenteo empátase a 20, o lado que primeiro consiga acadar unha diferenza de 2 puntos, gañará o xogo.**

**7.5. Se no tenteo empátase a 29, o lado que consiga o punto número 30 gañará o xogo.**

**7.6. O lado que gañe un xogo sacará primeiro no seguinte xogo.**

## **8. CAMBIO DE LADO.**

**8.1. Os xogadores deben cambiar de lado:**

**8.1.1. Ao final do primeiro xogo;**

**8.1.2. Antes de empezar o terceiro xogo (se existira); e**

**8.1.3. No terceiro xogo, cando un dos lados acade 11 puntos.**

**8.2. Se os xogadores non cambian de lado, conforme ao estipulado na regra 8.1, deberán facelo tan pronto como se detecte o erro e o volante non estea en xogo. O tenteo quedará como está.**

## **9. SAQUE OU SERVIZO.**

**9.1. Nun saque correcto:**

**9.1.1. Ningún lado debe retrasar indebidamente o saque.**

**9.1.2. O servidor e o receptor deben estar colocados dentro dos cadros de saque diagonalmente opostos sen tocar as liñas de banda destes cadros de saque;**

**9.1.3. Parte dos pés tanto do servidor como do receptor teñen que estar en contacto coa superficie da pista nunha posición estática dende o comezo do saque (regra 9.2) até a súa**

**finalización (regra 9.3);**

9.1.4. A raqueta do servidor debe golpear inicialmente a base do volante;

**9.1.5. O volante deberá estar por debaixo da cintura do xogador no instante de ser golpeado pola raqueta; a “cintura” debe ser considerada una liña imaxinaria que rodea ao xogador á altura da última costela.**

**9.1.6. No momento de golpear o volante, a empuñadura da raqueta debe apuntar cara abaixo.**

9.1.7. Unha vez comezado o saque, o movemento da raqueta do servidor debe continuar cara adiante ata que se complete o saque; e

9.1.8. O volante debe proxectarse cara arriba da raqueta do servidor de tal xeito que pase por encima da rede, se non é interceptado, e caía no cadro de saque do receptor.

**9.1.9. Se considera falta se o servidor, tratando de sacar, non golpea o volante.**

**9.2. Cando os xogadores están en posición, o primeiro movemento cara adiante da cabeza da raqueta do servidor é o principio do saque.**

**9.3. O saque se considera realizado cando, unha vez comezado (regra 9.2), o volante é golpeado po la raqueta do servidor ou cando ao intentar sacar, o volante cae no chan.**

**9.4. O servidor non debe servir antes de que o receptor estea listo, pero se considerará que o receptor está listo se trata de devolver o saque.**

9.5. No xogo de dobres, as parellas poden situarse en calquera posición que non impida a visión ao servidor nin ao receptor oposto.

## **10. XOGO DE INDIVIDUAIS.**

10.1 Zonas de saque e recepción:

**10.1.1. Os xogadores deben sacar e recibir dende os seus respectivos cadros de saque dereitos cando o servidor non gañou ningún punto ou conseguiu un número de puntos par no xogo.**

**10.1.2. Os xogadores deben sacar e recibir dende os seus respectivos cadros de saque esquerdos cando o servidor gañou un número de puntos impar no xogo.**

**10.2 O servidor e o receptor golpearán o volante alternativamente até que este deixe de estar en xogo (regra 15).**

10.3 Puntuación e servizo:

10.1.3. Se o servidor gaña a xogada sumará un punto ao seu tenteo e, sacará de novo dende o outro lado da pista.

10.1.4. Se o receptor gaña a xogada, sumará un punto no seu marcador e, comezará a sacar.

## **11.XOGO DE DOBRES.**

### 11.1 Zonas de saque e recepción:

**11.1.1 O xogador do lado servidor sacará dende o cadro de saque dereito ao comezo do xogo ou cando o lado servidor non puntuou ou gañou un número de puntos par no xogo.**

**11.1.2 O xogador do lado servidor sacará dende o cadro de saque esquerdo cando o lado servidor gañou un número de puntos impar no xogo.**

**11.1.3. O xogador o lado receptor que sacara o último debe permanecer no cadro de saque dende o que sacou. O patrón contrario será aplicado ao seu compañeiro.**

**11.1.4. O xogador situado no cadro de saque diagonalmente oposto ao do servidor será o receptor.**

**11.1.5 Os xogadores non cambiarán os seus respectivos cadros de saque ata que gañen un punto tendo eles el servizo.**

**11.1.6. O servizo en calquera quenda de saque debe desenvolverse de acordo coa puntuación do lado que serve, excepto no contemplado na regra 12.**

### 11.2 Orde de xogo e posición na pista:

**11.2.1 Tras devolver o servizo, calquera xogador do lado servidor e calquera xogador do lado receptor pode golpear alternativamente o volante ata que o volante deixe de estar en xogo (regra 15).**

**11.2.2 Tras devolver o servizo, o xogador poderá golpear o volante desde calquera posición no seu lado da rede.**

**11.2.3. O receptor será o único que poderá devolver o saque: se o volante toca ou golpea ao compañeiro do receptor, considerarase “falta” e o lado servidor gañará o punto.**

### 11.3 Puntuación e servizo:

**11.3.1 Se o lado servidor gaña a xogada, recibirá un punto. O servidor volverá a servir entón dende o cadro de saque contrario.**

**11.3.2 Si o lado receptor gaña a xogada, conseguirá un punto. O lado receptor pasará entón a ser o lado servidor.**

### 11.4 Secuencia de servizo:

**En calquera xogo, o dereito a sacar pasará consecutivamente:**

**11.4.1 do servidor inicial que comezou o xogo dende o cadro de saque dereito.**

**11.4.2 ao compañeiro do receptor inicial. O saque farase dende o cadro de saque esquerdo.**

**11.4.3 ao compañeiro do primeiro servidor que se atopa no cadro de saque correspondente ao tenteo de dito lado. (regra 11.1)**

**11.4.4 ao xogador que primeiro recibiu o saque que se atopa no cadro de saque correspondente ao tenteo de dito lado (regra 11.1) e así sucesivamente.**

**11.5 Ningún xogador sacará cando non sexa a súa quenda, nin recibirá cando non sexa a súa**

quenda, nin recibirá dous saques consecutivos no mesmo xogo, a excepción do previsto nas regras 12 e 14.

11.6 Calquera xogador do lado ganador sacará primeiro no seguinte xogo, e calquera xogador do lado perdedor pode recibir.

## **12. ERROS NO SERVIZO.**

12.1. Prodúcese un erro no servizo cando un xogador:

12.1.1 Sacou ou recibiu fora de quenda,

12.1.2 Sacou ou recibiu do cadro de saque incorrecto,

12.2. Se se descubre un erro no servizo, el error debe ser corrixido e el marcador existente manterase.

## **13. FALTAS.**

É unha falta:

13.1. Se o saque non é correcto (regra 9.1.)

13.2. Se durante o servizo, o volante:

13.2.1. Queda atrapado na rede e se mantén suspendido dela.

13.2.2. Despois de pasar por encima da rede, queda atrapado nela.

13.2.3. É golpeado polo compañeiro do receptor.

13.3. Se durante o xogo, o volante:

13.3.1. Cae fóra dos límites da pista (non sobre nin dentro dos límites).

13.3.2. Pasa pola rede ou por debaixo desta.

13.3.3. Non pasa a rede.

13.3.4. Toca o teito ou as paredes laterais.

13.3.5. Toca o corpo ou roupa do xogador; ou

13.3.6. Toca calquera outro obxecto ou persoa fóra dos arredores da pista. (Se é necesario debido á estrutura d edificio, a autoridade local do bádminton pode estipular, suxeito ao dereito de veto da súa Federación Nacional, normas locais que traten de casos en que un volante golpee contra un obstáculo).

13.3.7. Queda retido e se mantén na raqueta e a continuación lánzase durante a execución dun golpe.

13.3.8. É golpeado dúas veces seguidas polo mesmo xogador en dous golpes;

13.3.9. É golpeado por un xogador e a súa parella sucesivamente; ou

13.3.10. Toca a raqueta dun xogador e se vai cara o fondo da pista dese xogador.



**13.4. Se, mentres que o volante está en xogo, un xogador:**

**13.4.1. Toca a rede ou os seus soportes coa raqueta, o corpo ou a roupa;**

**13.4.2. Invade a pista do opoñente por encima da rede coa raqueta ou corpo, excepto se o xogador segue o volante coa raqueta por encima da rede no transcurso do golpe;**

**13.4.3. Invade a pista do opoñente por debaixo da rede coa raqueta ou corpo de tal xeito que distrae ou obstaculiza a un opoñente;**

**13.4.4. Obstaculiza a un opoñente, por exemplo, lle impide xogar un golpe legal onde o volante é seguido pola raqueta por encima da rede;**

**13.4.5. Se durante o xogo, un xogador deliberadamente distrae ao seu opoñente da forma que sexa, por exemplo, mediante a realización de xestos ou berrando;**

**13.5. Se un xogador é culpable de infraccións graves, repetidas ou continuas baixo a regra 16.**

## **14.REPETICIÓNS.**

**14.1. Unha “repetición” poderá ser indicada polo árbitro ou por un xogador (se non hai árbitro) para parar o xogo.**

**14.2. Debe ser una repetición si:**

**14.2.1. Se o servidor saca antes de que estea listo o receptor.**

**14.2.2. Se durante o saque cometen una falta ao mesmo tempo o receptor e o servidor.**

**14.2.3. Se despois de ser devolto o servizo, o volante:**

**14.2.3.1. queda atrapado na rede e suspendido sobre ela,**

**14.2.3.2. despois de pasar por encima da rede, queda atrapado na mesma.**

**14.2.4. Se durante o xogo desintégrese o volante e a base separase por completo do resto do volante.**

**14.2.5. En opinión do árbitro, o xogo é interrompido ou un xogador é distraído por un adestrador contrario.**

**14.2.6. Se se lle impide a visión a un xuíz de liña, e o árbitro non pode tomar unha decisión.**

**14.2.7. Pódese dar unha repetición por calquera acontecemento imprevisto ou fortuíto.**

**14.3. Cando ocorre unha repetición, o xogo dende o último saque non vale e o xogador que serviu saca outra vez, excepto onde se aplica a regra 12.**

## **15.VOLANTE FÓRA DE XOGO.**

Un volante non está en xogo cando:

**15.1. Golpea a rede ou un poste e comeza a caer cara a superficie da pista do xogador que golpea;**

**15.2. Golpea a superficie da pista; ou**

### **15.3. Aconteceu unha falta ou unha repetición.**

## **16.XOGO CONTINUO, MALA CONDUCTA, CASTIGOS.**

16.1 O xogo deberá ser continuo dende o primeiro saque ata que remate o partido, excepto o permitido nas regras 16.2 e 16.3.

16.2 Descanso.

En todos os partidos se permitirá un descanso,

16.2.1 que non exceda dos 60 segundos durante cada xogo cando un lado acade 11 puntos,

16.2.2 que non exceda dos 120 segundos entre o primeiro e o segundo xogo, e entre o segundo e o terceiro xogo. (Nos partidos televisados, o xuíz árbitro decidirá antes do partido que os descansos recollidos na regra 16.2 son obrigatorios ou dunha duración estipulada).

16.3 Suspensión do xogo.

16.3.1 Cando se requira por circunstancias alleas á vontade dos xogadores, o árbitro pode suspender o xogo polo período que considere oportuno.

16.3.2 En circunstancias especiais, o xuíz árbitro poderá pedir ao árbitro que suspenda o xogo.

16.3.3 Se se suspende o xogo, o tenteo queda como está e o xogo continua dende ese punto.

16.4 Retraso do xogo.

16.4.1 Baixo ningunha circunstancia se retrasará o xogo para permitir que un xogador recupere as súas forzas ou alento ou para recibir consello.

16.4.2 O árbitro será o único que decida o retraso do xogo.

16.5 Consello e abandono da pista.

16.5.1 Só se permitirá que un xogador reciba consello durante un partido cando o volante non estea en xogo (regra 15).

16.5.2 Ningún xogador abandonará a pista durante un partido sen o permiso do árbitro, excepto durante los descansos descritos no artigo 16.2.

16.6 Un xogador non poderá:

16.6.1 Retrasar nin suspender o xogo deliberadamente;

16.6.2 Modificar ou manipular o volante para alterar a súa velocidade e voo;

16.6.3 Comportarse de maneira ofensiva; ou

16.6.4 Ser culpable de conduta antideportiva ou daquello prohibido polas regras do bádminton.

16.7 Administración de infraccións:

16.7.1 O árbitro aplicará as regras do bádminton 16.4, 16.5 o 16.6 do seguinte modo:

17.7.1.1. Aviso preventivo á parte causante da ofensa, sen mostrar tarxeta e a micrófono pechado.

16.7.1.2. Amoestación verbal á parte causante da ofensa (se foi advertida previamente),

mostrando a tarxeta amarela e con voz alta e clara indicando: "Advertencia por mala conduta".

16.7.1.3. Amoestación con falta (se foi previamente amoestado verbalmente), mostrando a tarxeta vermella e con voz alta e clara indicando: "Falta por mala conduta". Neste caso se a falta é producida polo servidor, perderá o servizo ( tratarase como un cambio de servizo no xogo, sumando un tanto ao contrario); se a falta é sinalada ao receptor, se lle apuntará un tanto ao contrario.

16.7.2 En casos de ofensa flagrante, ou se a mala conduta persiste, o árbitro debe informar a o Xuíz Árbitro, que ten a capacidade de descualificar á parte ofensora do partido.

## **17.OS XUICES, OFICIAIS DE CAMPO E RECLAMACIÓNS.**

17.1. O Xuíz Arbitro está totalmente encargado do torneo, ou da proba da que un partido forme parte.

17.2. O árbitro, ao ser nomeado, farase cargo do partido, a pista e os seus arredores inmediatos.

17.3. O xuíz de saque debe sinalar as faltas de saque feitas polo servidor cando acontezan. Ver regra 9.

17.4. O xuíz de liña debe indicar se un volante está dentro ou fóra

17.5. Calquera decisión oficial será definitiva no referente a aqueles asuntos nos que xuíces de saque ou liña sexa responsables. Non obstante o árbitro do partido, en determinadas situacións, poderá modificar a decisión do xuíz de liña.

17.6. Un árbitro debe:

17.6.1. Facer cumprir as regras do bádminton e, en particular, sinalar unha falta ou unha repetición en caso de que se produzan;

17.6.2. Tomar unha decisión sobre calquera reclamación dun asunto en disputa, se se fai antes do saque seguinte;

17.6.3. Asegurarse que os xogadores e espectadores estean informados do desenvolvemento do partido.

17.6.4. Nomear ou destituír a xuíces de liña ou un xuíz de saque, previa consulta co xuíz árbitro.

17.6.5. Se non se nomeou outro oficial de pista, facer as xestións para que se cumpran as súas responsabilidades.

17.6.6. Se unha xogada non é vista polo oficial designado, o árbitro debe tomar unha decisión ou repetir o punto.

17.6.7. Anotar e informar ao xuíz árbitro todo lo que pasa en canto á regra 16; e

17.6.8. Levar ao xuíz árbitro calquera apelación sobre cuestións das regras soamente. (Tales apelacións débense facer antes de que se faga o saque seguinte ou, a final do xogo, antes de que deixe a pista o lado que apela).