

Sistema de puntuación en bádminton

REGLA 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 sumará un punto a su tanteo. Uno de los lados gana el punto, cuando el oponente comete una “falta” o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista contraria.

7.4. Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos, 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.

REGLA 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, 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.

REGLA 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 éste deje de estar en juego (regla 15.)

10.3 Puntuación y servicio:

10.1.3. Si el servidor gana la jugada sumará un punto a su tanteo y, sacará de nuevo desde el otro lado de la pista.

10.1.4. Si el receptor gana la jugada, sumará un punto en su marcador y, comenzará a sacar.

REGLA 11. JUEGO DE DOBLES

EL SERVICIO EN DOBLES

11.3 Puntuación y servicio

11.3.1 Si el lado servidor gana la jugada, recibirá un punto. El servidor volverá a servir entonces desde el cuadro de saque contrario.

11.3.2 Si el lado receptor gana la jugada, conseguirá un punto. El lado receptor pasará entonces a ser el lado servidor.

11.4 Secuencia de servicio

En un partido de dobles A y B contra C y D. A y B ganan el sorteo y deciden servir. A sirve hacia C. A será el servidor inicial, mientras que C será el receptor inicial.

Transcurso de la acción / Explicación	Puntos			Lado del Servicio	Servidor y Receptor	Ganador de el punto
	0-0	C	D	Servicio del lado derecho.	A saca hacia C, A y C son el servidor y receptor iniciales, respectivamente.	A y B
		B	A	Siendo par la puntuación del servidor.		
A y B ganan el punto. A y B cambiarán de lado. A sirve otra vez desde el lado izquierdo. C y D se quedarán en el mismo lado en el que estaban.	1-0	C	D	Servicio del lado izquierdo.	A sirve hacia D	C y D
		A	B	Siendo impar la puntuación del servidor.		
C y D ganan un punto y también el derecho al servicio. Nadie cambia de lado.	1-1	C	D	Servicio del lado izquierdo.	D sirve hacia A	A y B
		A	B	Siendo impar la puntuación del servidor.		
A y B ganan un punto y también el derecho al servicio. Nadie cambia de lado.	2-1	C	D	Servicio del lado derecho.	B sirve hacia C	C y D
		A	B	Siendo par la puntuación del servidor.		
C y D ganan un punto y también el derecho al servicio. Nadie cambia de lado.	2-2	C	D	Servicio del lado derecho.	C sirve hacia B	C y D
		A	B	Siendo par la puntuación del servidor.		
C y D ganan el punto. C y D cambiarán de lado. C sirve otra vez desde el lado izquierdo. A y B se quedarán en el mismo lado en el que estaban.	3-2	D	C	Servicio del lado izquierdo.	C sirve hacia A	A y B
		A	B	Siendo impar la puntuación del servidor.		
A y B ganan un punto y también el derecho al servicio. Nadie cambia de lado.	3-3	D	C	Servicio del lado izquierdo.	A sirve hacia C	A y B
		A	B	Siendo impar la puntuación del servidor.		
A y B ganan el punto. A y B cambiarán de lado. A sirve otra vez desde el lado derecho. C y D se quedarán en el mismo lado en el que estaban.	4-3	D	C	Servicio del lado derecho.	A sirve hacia D	C y D
		B	A	Siendo par la puntuación del servidor.		