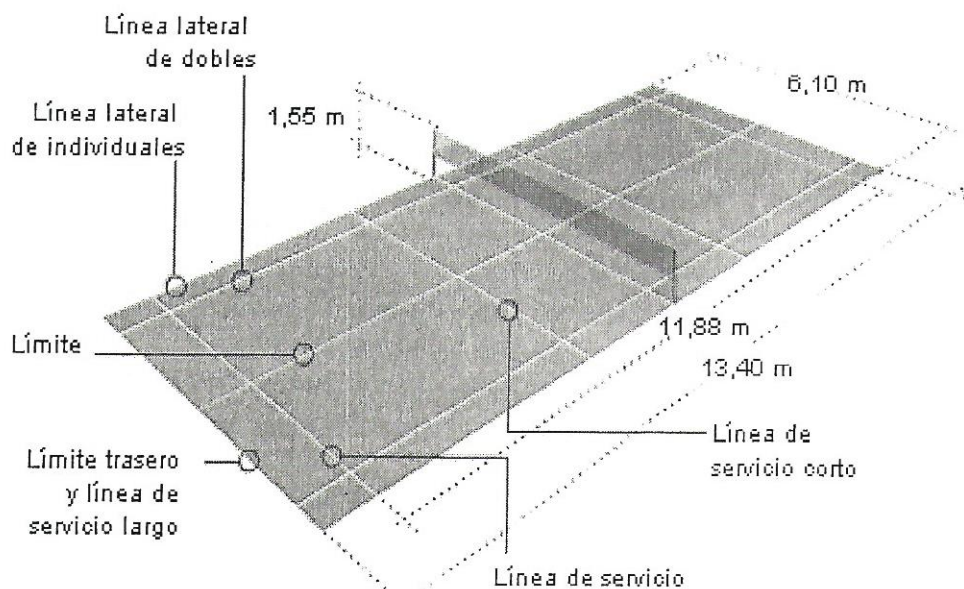
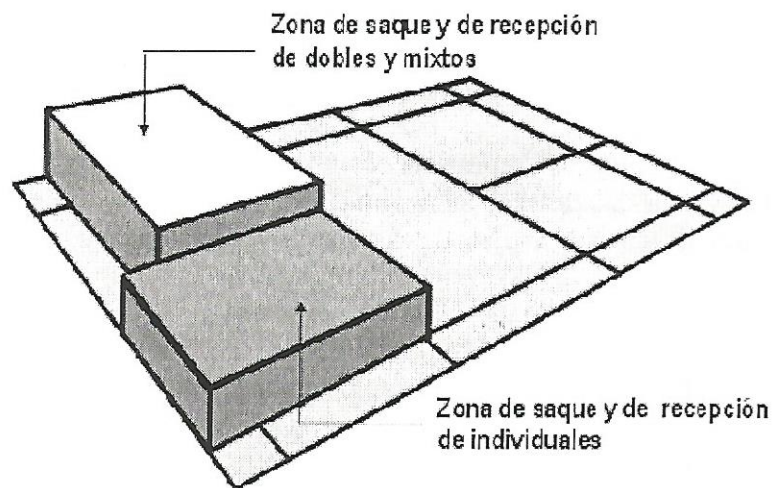


# REGLAMENTO SIMPLIFICADO BÁDMINTON

## 1. PISTA Y SU EQUIPAMIENTO

- 1.1. La pista debe ser un rectángulo trazado como en el dibujo 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. Los postes o sus soportes no deben extenderse hacia el interior de la pista.
- 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 ser atada al poste en los extremos.





## 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. Volante de pluma natural:

2.2.1. El volante debe tener 16 plumas fijadas a la base.

2.2.2. 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.

2.2.3. Las puntas de las plumas deben formar un círculo de 58 a 68 mm. De diámetro.

2.2.4. Las plumas deben estar aseguradas firmemente con hilo u otro material apropiado.

2.2.5. La base debe tener de 25 a 28 mm. de diámetro y final redondeado.

2.2.6. El volante debe pesar de 4,74 a 5,50 gramos.

2.3. Volante de pluma sintética:

2.3.1. La falda, o simulación de las plumas en materiales sintéticos, reemplaza a las plumas naturales.

2.3.2. La base se describe en regla 2.2.5.

2.3.3. Las medidas y el peso deben ser los de las reglas 2.2.2., 2.2.3. y 2.2.6.; 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.

2.4. 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:

2.4.1. En los lugares donde las condiciones atmosféricas debido a la altitud o clima hacen que el volante normal no sea apropiado; o

2.4.2. Si existen circunstancias especiales que de alguna manera lo hagan necesario en beneficio del juego.

### 3. 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.

### 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.

### 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 en una posición estática desde el comienzo del saque (regla 9.2) hasta su finalización (regla 9.3);
  - 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; La "cintura" debe ser considerada una línea imaginaria que rodea al jugador a la altura de la última costilla.
  - 9.1.6. En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo.
  - 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.
  - 9.1.9. Se considera falta si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante.

1  
9.2. Cuando los jugadores están en posición, el primer movimiento hacia delante de la cabeza de la raqueta del servidor es el principio del saque.

9.3. El saque se considera realizado cuando, una vez comenzado (regla 9.2), el volante es golpeado por la raqueta del servidor o cuando al intentar sacar, el volante cae en el suelo.

9.4. 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.

9.5. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no impida la visión al servidor ni al receptor opuesto.

## **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.

## **11. JUEGO DE DOBLES**

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. El jugador del lado receptor que hubiera sacado el último debe permanecer en el cuadro de saque desde el que sacó. El patrón contrario será aplicado a su compañero.

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

11.1.5 Los jugadores no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen un punto teniendo ellos el servicio.

11.1.6. El servicio en cualquier turno de saque debe desarrollarse de acuerdo con la puntuación del lado que sirve, excepto en lo contemplado en la regla 12.

11.2 Orden de juego y posición en la pista

11.2.1 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).

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

11.2.3. 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

### 11.3 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 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 compañero de primer servidor que se encuentra en el cuadro de saque correspondiente al tanteo de dicho lado. (regla 11.1)

11.4.4 al jugador que primero recibió el saque 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.

## 13. FALTAS

Es una falta:

13.1. Si el saque no es correcto (regla 9.1.)

13.2. Si durante el servicio, el volante:

13.2.1. Queda atrapado en la red y se mantiene suspendido de ella.

13.2.2. Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella.

13.2.3. Es golpeado por el compañero del receptor.

13.3. Si durante el juego, el volante:

13.3.1. Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).

13.3.2. Pasa por la red o por debajo de ésta.

13.3.3. No pasa la red.

13.3.4. Toca el techo o las paredes laterales.

13.3.5. Toca el cuerpo o ropa del jugador; ó

13.3.6. Toca cualquier otro objeto o persona fuera de los alrededores de la pista.

13.3.7. Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe

13.3.8. Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador en dos golpes;

13.3.9. Es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente; o

13.3.10. Toca la raqueta de un jugador y se va hacia el fondo de la pista de ese jugador

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 si el jugador sigue el volante con la raqueta por encima de la red en el transcurso del golpe;

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;

13.4.5. 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;

13.5. Si un jugador es culpable de infracciones graves, repetidas o continuas bajo la regla 16.

## **16. DESCANSOS**

### 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.