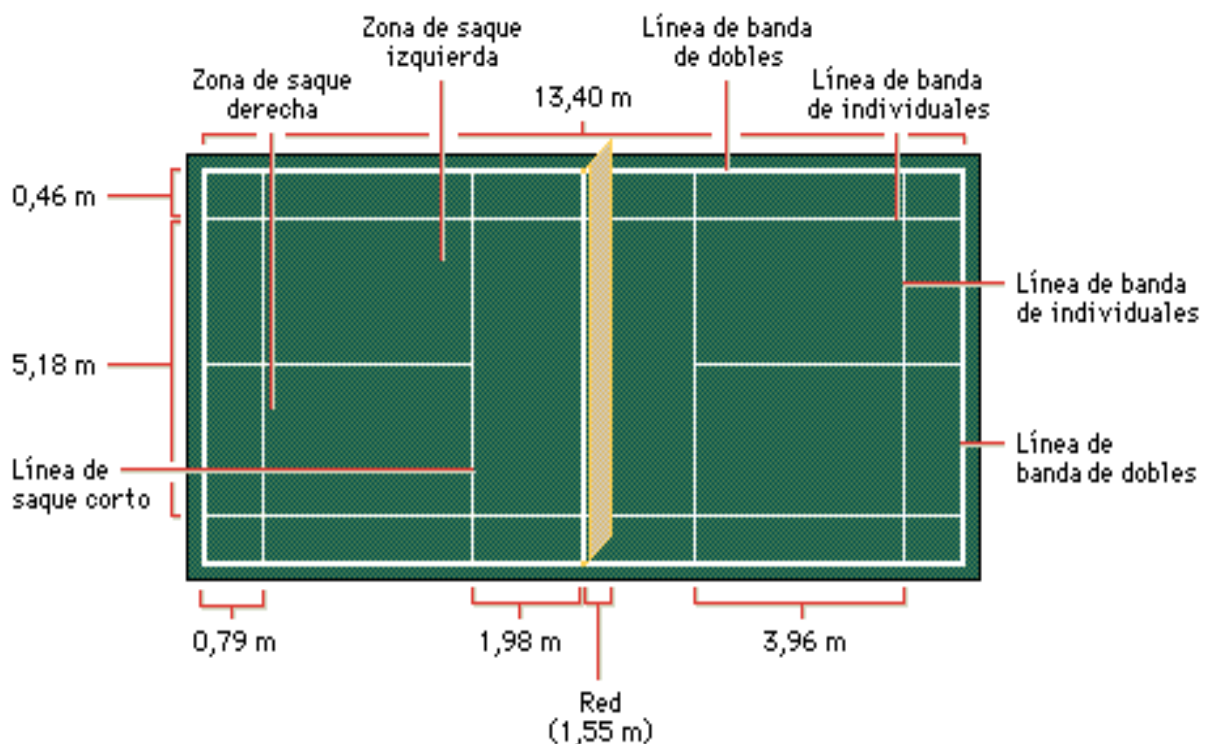


REGLAS BÁSICAS DEL BADMINTON. APUNTES 2º ESO. IES SANTO TOMÁS DE AQUINO

1. PISTA Y SU EQUIPAMIENTO.

- 1.1. La pista debe ser un rectángulo trazado como en la figura 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.
- 1.5. 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.
- 1.6. 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.

Fig. A



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. .
 - 2.2.6. 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. Pesará lo mismo que el de pluma natural.

3. TANTEO

- 3.1. El partido se jugará al mejor de tres juegos, a menos que se haya acordado de otra manera.
- 3.2. El lado que primero gane 21 puntos ganará un juego, excepto lo estipulado en la regla 3.4 a 3.5.
- 3.3. 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.
- 3.4. Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos, ganará el juego.
- 3.5. Si en el tanteo se empata a 29, el lado que consiga el punto número 30 ganará el juego.
- 3.6. El lado que gane un juego sacará primero en el siguiente juego.

4. CAMBIO DE LADO DE CAMPO.

- 4.1. Los jugadores deben cambiar de lado:
 - 4.1.1. Al final del primer juego;
 - 4.1.2. Antes de empezar el tercer juego (si existiera); y
 - 4.1.3. En el tercer juego, cuando uno de los lados alcance 11 puntos.

5. SAQUE O SERVICIO.

- 5.1. En un saque correcto:
 - 5.1.1. Ningún lado debe retrasar indebidamente el saque.
 - 5.1.2. 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.
 - 5.1.3. El volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta.
 - 5.1.4. En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo.
 - 5.1.5. El volante debe proyectarse hacia arriba de la raqueta del servidor de tal forma que pase por encima de la red, y caiga en el cuadro de saque del receptor.
 - 5.1.6. Se considera falta si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante.
- 5.2. 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.

6. JUEGO DE INDIVIDUALES.

- 6.1 Zonas de saque y recepción:
 - 6.1.1. 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.
 - 6.1.2. 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.
- 6.2 El servidor y el receptor golpearán el volante alternativamente hasta que éste deje de estar en juego.

6.3 Puntuación y servicio:

- 6.3.1 Si el servidor gana la jugada sumará un punto a su tanteo y, sacará de nuevo desde el otro cuadrado de su pista.
- 6.3.2. Si el receptor gana la jugada, sumará un punto en su marcador y, comenzará a sacar.

7. JUEGO DE DOBLES

7.1 Zonas de saque y recepción

- 7.1.1 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.
- 7.1.2 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
- 7.1.3. 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.
- 7.1.4. El jugador situado en el cuadro de saque diagonalmente opuesto al del servidor será el receptor.
- 7.1.5 Los jugadores no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen un punto teniendo ellos el servicio.

7.2 Orden de juego y posición en la pista

- 7.2.1 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.
- 7.2.2 Tras devolver el servicio, el jugador podrá golpear el volante desde cualquier posición en su lado de la red.
- 7.2.3. 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

7.3 Puntuación y servicio

- 7.3.1 Si el lado servidor gana la jugada, recibirá un punto. El servidor volverá a servir entonces desde el cuadro de saque contrario.
- 7.3.2 Si el lado receptor gana la jugada, conseguirá un punto. El lado receptor pasará entonces a ser el lado servidor.

8. FALTAS

Es una falta:

8.1. Si el saque no es correcto.

8.2. Si durante el servicio, el volante:

- 8.2.1. Queda atrapado en la red y se mantiene suspendido de ella.
- 8.2.2. Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella.
- 8.2.3. Es golpeado por el compañero del receptor.

8.3. Si durante el juego, el volante:

- 8.3.1. Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).
- 8.3.2. Pasa por la red o por debajo de ésta.
- 8.3.3. No pasa la red.
- 8.3.4. Toca el techo o las paredes laterales.

8.3.5. Toca el cuerpo o ropa del jugador.

8.3.6. 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 golpee contra un obstáculo).

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

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

8.3.9. Es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente.

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

8.4. Si, mientras que el volante está en juego, un jugador:

8.4.1. Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa;

8.4.2. 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;

8.4.3. 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;

8.4.4. 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.

