

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BADMINTON

REGLAS DEL JUEGO

Extraído del documento de FESBA, Bádminton: reglas del juego

Coordinación: David Serrano, Ignacio de Arce, David Cabello.

Colaboración: Comité Nacional de Árbitros de Bádminton.

Traducción: Maite Carazo Prada,

Segunda Edición: texto revisado por:

Alberto Carazo, Nicolas Fernández, David Serrano, Gonzalo Olivan.

Tercera Edición: revisión de traducción y texto por:

Carmen Martínez, Àngels Moncho, Àngel Rodríguez, Mario Santiago.

DEPOSITO LEGAL M-10319-2000

ISBN 84-931248-1-8

COPYRIGHT

Todos los derechos reservados



INDICE

1.	PISTA Y SU EQUIPAMIENTO	3
2.	VOLANTES	5
3.	PRUEBA DE VELOCIDAD DEL VOLANTE	5
4.	RAQUETA	5
5.	EQUIPO APROPIADO	6
6.	SORTEO	6
7.	TANTEO	6
8.	CAMBIO DE LADO	7
9.	SAQUE O SERVICIO	7
10.	JUEGO DE INDIVIDUALES	8
11.	JUEGO DE DOBLES	8
12.	ERRORES EN EL SERVICIO	9
13.	FALTAS	9
14.	REPETICIONES	10
15.	VOLANTE FUERA DE JUEGO	10
16.	JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA, CASTIGOS	10
17.	LOS JUECES, OFICIALES DE CAMPO Y RECLAMACIONES	11

APÉNDICE A LAS REGLAS DEL BÁDMINTON

APÉNDICE 1.	VARIACIONES EN LA PISTA Y EQUIPACIÓN	13
APÉNDICE 2.	PARTIDOS DE HANDICAP	13
APÉNDICE 3.	VOCABULARIO	15
APÉNDICE 4.	BADMINTON PARA LOS MINUSVALIDOS.	17
APÉNDICE 5.	MEDIDAS BRITÁNICAS	21
APÉNDICE 6.	INDICE DE LAS LEYES DEL BÁDMINTON	22
RECOMENDACIONES PARA OFICIALES DE PISTA		28
1.	INTRODUCCIÓN	28
2.	OFICIALES Y SUS DECISIONES	28
3.	RECOMENDACIONES A ÁRBITROS	28
4.	CONSEJOS GENERALES SOBRE ARBITRAJE	33
5.	INSTRUCCIONES PARA JUECES DE SAQUE	33
6.	INSTRUCCIONES A LOS JUECES DE LINEA	35

1. PISTA Y SU EQUIPAMIENTO.

- 1.1. La pista debe ser un rectángulo trazado como en el diagrama "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. 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.

DIAGRAMA "B"

RAYAS DE ENSAYO OPCIONALES PARA PISTA DE DOBLES

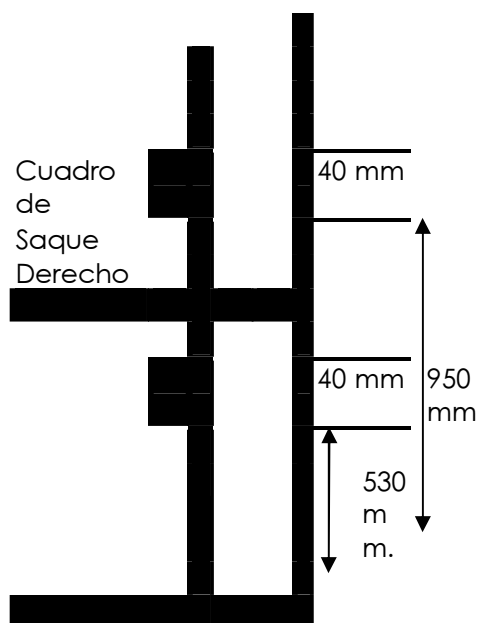
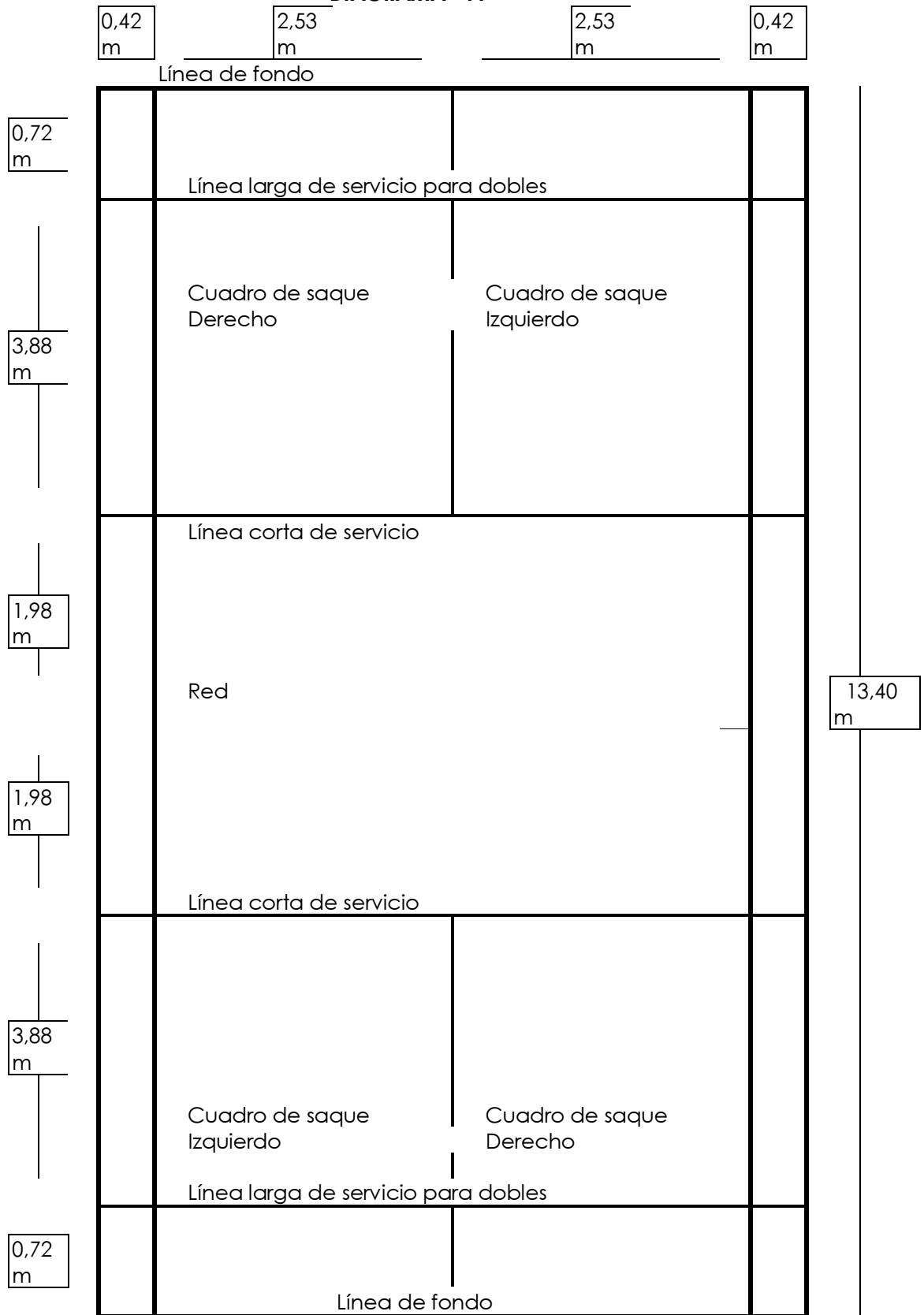


DIAGRAMA "A"



Diagonal de pista completa: 14,723 metros. Grosor de las líneas de campo: 4 centímetros.

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.

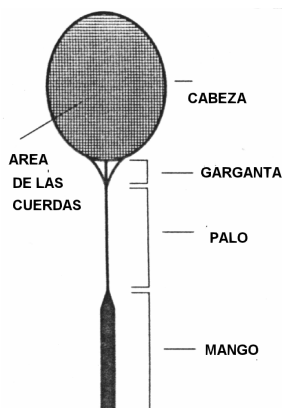
3. PRUEBA DE LA VELOCIDAD DEL VOLANTE (Ver diagrama "B")

- 3.1. Para probar un volante, se emplea un golpe realizado por completo por debajo de la mano, que hace contacto con el volante encima de la línea de fondo. El volante debe golpearse en ángulo ascendente y en dirección paralela a las líneas de banda.
- 3.2. Un volante de velocidad correcta debe caer a no menos de 530 mm. y no más de 990 mm. de la línea de fondo opuesta.

4. RAQUETA

- 4.1. La raqueta debe conformar una estructura que no exceda de los 680 mm de largo y 230 mm de ancho. Las partes de una raqueta se describen en las reglas 4.1.1 a 4.1.5, y están ilustradas en el diagrama "C".
 - 4.1.1 El mango es la parte por la que el jugador debe agarrar la raqueta.
 - 4.1.2 El área de las cuerdas es la parte de la raqueta destinada a golpear el volante.
 - 4.1.3 La cabeza rodea el área de las cuerdas.
 - 4.1.4 El palo conecta el mango con la cabeza (igual que la regla 4.1.6)
 - 4.1.5 La cruceta (si la hay) conecta el palo con la cabeza.

DIAGRAMA "C"



4.2. Área de las cuerdas.

4.2.1. El área de las cuerdas debe ser plana y consistir en un diseño entrelazado alternativamente o apareadas donde se cruzan. El diseño de las cuerdas debe ser en general uniforme y sobre todo, no menos denso en el centro que en cualquier otro punto.

4.2.2. El área de las cuerdas no excederá de 280 mm. de longitud total y 220 mm. de anchura total. No obstante, las cuerdas se pueden extender dentro del área que formaría la cruceta, siempre que el ancho del área extendida de las cuerdas no exceda de 35 mm. y a condición de que la longitud total del área de las cuerdas no sea mayor de 330 milímetros.

4.3. La raqueta.

4.4.1 Estará libre de objetos adheridos o protuberancias, a excepción de aquellos utilizados única y específicamente para: limitar o prevenir desgastes, roturas, vibraciones, para distribuir el peso, o para asegurar el mango mediante cinta a la mano del jugador y que sean apropiados en tamaño y posición para tales propósitos; y

4.4.2 Estará libre de cualquier dispositivo que haga posible que un jugador cambie materialmente la forma de la raqueta.

5. EQUIPO APROPIADO.

La Federación Internacional de Bádminton (IBF) decide toda cuestión sobre si la raqueta, volante, equipo o prototipo que se use para jugar al Bádminton cumple la normativa. Tal decisión debe ser emprendida por iniciativa de la IBF o a solicitud de cualquier parte con interés genuino en este aspecto, incluso cualquier jugador, fabricante de equipo o Asociación participante o miembro de ésta.

6. SORTEO

6.1. Antes de que comience el juego, los lados adversarios deben sortear y el lado que gana el sorteo debe elegir entre las reglas 6.1.1 y 6.1.2:

6.1.1. Sacar o recibir primero.

6.1.2. Empezar a jugar en un lado de la pista o el otro.

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

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.

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.
- 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 Zonas de saque y recepción

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.

12. ERRORES EN EL SERVICIO

- 12.1. Se ha producido un error en el servicio cuando un jugador:
- 12.1.1 Ha sacado o recibido fuera de turno,
 - 12.1.2 Ha sacado o recibido del cuadro de saque incorrecto,
- 12.2. Si se descubre un error en el servicio, el error debe ser corregido y el marcador existente se mantendrá.

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.
- (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).
- 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.

14. REPETICIONES

- 14.1. Una "repetición" podrá ser indicada por el árbitro o por un jugador (si no hay árbitro) para parar el juego.
- 14.2. Debe ser una repetición si:
 - 14.2.1. Si el servidor saca antes de que esté listo el receptor.
 - 14.2.2. Si durante el saque cometen una falta al mismo tiempo el receptor y el servidor,
 - 14.2.3. Si después de ser devuelto el servicio, el volante:
 - 14.2.3.1. queda atrapado en la red y suspendido sobre ella,
 - 14.2.3.2. después de pasar por encima de la red, queda atrapado en la misma,
 - 14.2.4. Si durante el juego se desintegra el volante y la base se separa por completo del resto del volante,
 - 14.2.5. En opinión del árbitro, el juego es interrumpido o un jugador es distraído por un entrenador contrario.
 - 14.2.6. Si se le impide la visión a un juez de línea, y el árbitro no puede tomar una decisión.
 - 14.2.7. Se puede dar una repetición por cualquier acontecimiento imprevisto o fortuito.
- 14.3. Cuando ocurre una repetición, el juego desde el último saque no vale y el jugador que sirvió saca otra vez, excepto donde se aplica la regla 12.

15. VOLANTE FUERA DE JUEGO

Un volante no está en juego cuando:

- 15.1. Golpea la red o un poste y comienza a caer hacia la superficie de la pista del jugador que golpea;
- 15.2. Golpea la superficie de la pista; o
- 15.3. Ha ocurrido una falta o una repetición.

16. JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA, CASTIGOS

- 16.1 El juego deberá ser continuo desde el primer saque hasta que concluya el partido, excepto lo permitido en las reglas 16.2 y 16.3.
- 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

(En los partidos televisados, el juez árbitro decidirá antes del partido que los descansos recogidos en la regla 16.2 son obligatorios o de una duración estipulada).

- 16.3 Suspensión del juego
 - 16.3.1 Cuando se requiera por circunstancias ajenas a la voluntad de los jugadores, el árbitro puede suspender el juego por el periodo que considere oportuno.
 - 16.3.2 En circunstancias especiales, el juez árbitro podrá pedir al árbitro que suspenda el juego.
 - 16.3.3 Si se suspende el juego, el tanteo queda como está y el juego se reanuda desde ese punto.

- 16.4 Retraso del juego
 - 16.4.1 Bajo ninguna circunstancia se retrasará el juego para permitir que un jugador recupere sus fuerzas o aliento o para recibir consejo.
 - 16.4.2 El árbitro será el único que decida el retraso del juego.
- 16.5 Consejo y abandono de la pista
 - 16.5.1 Sólo se permitirá que un jugador reciba consejo durante un partido cuando el volante no esté en juego (regla 15).
 - 16.5.2 Ningún jugador abandonará la pista durante un partido sin el permiso del árbitro, excepto durante los descansos descritos en el artículo 16.2.
- 16.6 Un jugador no podrá:
 - 16.6.1 Retrasar ni suspender el juego deliberadamente;
 - 16.6.2 Modificar o manipular el volante para alterar su velocidad y vuelo;
 - 16.6.3 Comportarse de manera ofensiva; o
 - 16.6.4 Ser culpable de conducta antideportiva o aquello prohibido por las reglas del bádminton.
- 16.7 Administración de infracciones:
 - 16.7.1 El árbitro aplicará las reglas del bádminton 16.4, 16.5 o 16.6 del siguiente modo:
 - 17.7.1.1. Aviso preventivo a la parte causante de la ofensa, sin mostrar tarjeta y a micrófono cerrado.
 - 16.7.1.2. Amonestación verbal a la parte causante de la ofensa (si ha sido advertida previamente), mostrando la tarjeta amarilla y con voz alta y clara indicando: "Advertencia por mala conducta".
 - 16.7.1.3. Amonestación con falta (si ha sido previamente amonestado verbalmente), mostrando la tarjeta roja y con voz alta y clara indicando: "Falta por mala conducta". En este caso si la falta es producida por el servidor, perderá el servicio (se tratará como un cambio de servicio en el juego, sumando un tanto al contrario); si la falta es señalada al receptor, se le apuntará un tanto al contrario.
 - 16.7.2 En casos de ofensa flagrante, o si la mala conducta persiste, el árbitro debe informar al Juez Árbitro, que tiene la capacidad de descalificar a la parte ofensora del partido.

17. LOS JUECES, OFICIALES DE CAMPO Y RECLAMACIONES

- 17.1. El Juez Arbitro está totalmente encargado del torneo, o de la prueba de la que un partido forme parte.
- 17.2. El árbitro, al ser nombrado, se hará cargo del partido, la pista y sus alrededores inmediatos.
- 17.3. El juez de saque debe señalar las faltas de saque hechas por el servidor cuando ocurran. Ver regla 9.
- 17.4. El juez de línea debe indicar si un volante está dentro o fuera
- 17.5. Cualquier decisión oficial será definitiva en lo referente a aquellos asuntos en los que jueces de saque o línea sea responsable. No obstante el árbitro del partido, en determinadas situaciones, podrá modificar la decisión del juez de línea.
- 17.6. Un árbitro debe:
 - 17.6.1. Hacer cumplir las reglas del bádminton y, en particular, señalar una falta o una repetición en caso de que se produzcan;
 - 17.6.2. Tomar una decisión sobre cualquier reclamación de un asunto en disputa, si se hace antes del saque siguiente;
 - 17.6.3. Asegurarse que los jugadores y espectadores estén informados del desarrollo del partido.
 - 17.6.4. Nombrar o destituir a jueces de línea o un juez de saque, previa consulta con el juez árbitro.
 - 17.6.5. Si no se ha nombrado otro oficial de pista, hacer las gestiones para que se cumplan sus Responsabilidades.

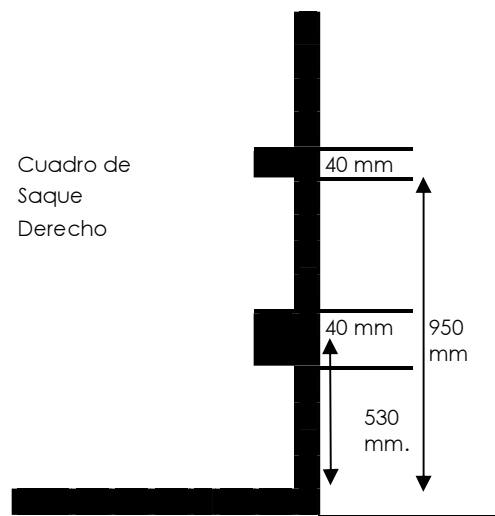
- 17.6.6. Si una jugada no es vista por el oficial designado, el árbitro debe tomar una decisión o repetir el punto.
- 17.6.7. Anotar e informar al juez árbitro todo lo que pasa en cuanto a la regla 16; y
- 17.6.8. Llevar al juez árbitro cualquier apelación sobre cuestiones de las reglas solamente (Tales apelaciones se deben hacer antes de que se haga el saque siguiente o, al final del juego, antes de que haya dejado la pista el lado que apela).

APENDICES A LAS REGLAS DEL BADMINTON

Apéndice 1

1. VARIACIONES EN LA PISTA Y EQUIPACIÓN

1. En los casos en que no sea posible ubicar postes en las líneas de banda, debe usarse algún método para indicar la posición donde las líneas de banda pasan por debajo de la red, por ejemplo con el uso de postes delgados o bandas de tela de 40 mm. de anchas, fijados a la línea de la banda y que suban verticalmente a la cuerda de la red.
2. Cuando el espacio no permita trazar una pista para el juego de dobles, puede trazarse para individuales sólo como se muestra en el diagrama E. La línea de fondo será también la línea larga de servicio para dobles y los postes o bandas de tela que los representen se colocarán en las líneas de banda.



Marcas opcionales para testado de volantes en pista individual

Apéndice 2

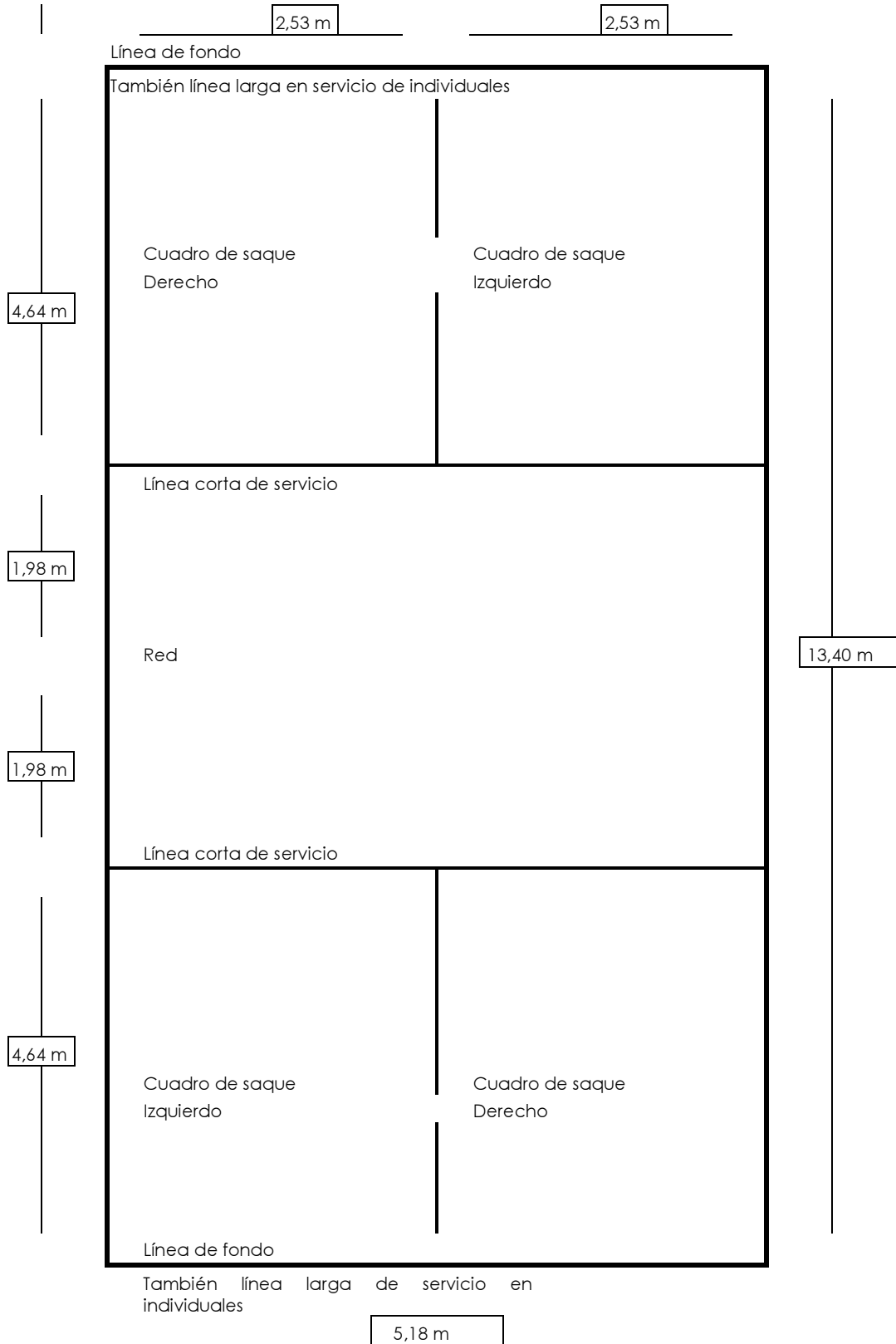
1. PARTIDOS DE HANDICAP

En los partidos de handicap, se emplean las variaciones siguientes en las reglas:

1. No se permite jugar una ampliación de puntos (esto es, no se emplea la regla 7.4).
2. Se enmienda la regla 8.1.3, que diga:

"En el tercer juego, y en un partido de un juego, cuando un lado ha ganado la mitad del número total de puntos necesarios para ganar el juego (en el caso de fracciones se usa el próximo número superior)".

DIAGRAMA "E"



Nota: Largo diagonal de pista para individuales: 14,366 metros
 Grosor de las líneas del campo: 4 centímetros

Apéndice 3

1. VOCABULARIO.

Este apéndice describe el vocabulario que los árbitros deben usar para dirigir un partido.

1. Anuncios y Presentaciones

1.1. Señoras y señores

1.1.1. A mi derecha ... (nombre del jugador) ... nombre del país), y a mi izquierda ... (nombre del jugador) ... nombre del país); o

1.1.2. A mi derecha ... (Nombre de los jugadores) ... (nombre del país)..y a mi izquierda (nombre de los jugadores).. (nombre del país).

1.1.3. A mi derecha ... (país/ nombre del equipo) representado por ... (nombre del jugador), y a mi izquierda ... (país/ nombre del equipo) representado por ... (nombre del jugador)

1.1.4. A mi derecha ... (nombre del país / nombre del equipo) representado por ... (nombre de los jugadores) y a mi izquierda ... (nombre del país / nombre del equipo) representado por (nombre de los jugadores)...

1.2.1. ... (Nombre del jugador) sirve; o

1.2.2. ... (País/ nombre del equipo) sirve.

1.3.1. ... (Nombre del jugador) sirve para ... (nombre del jugador).

1.3.2. ... (Nombre del jugador) para ... (nombre del jugador).

Para utilizar según se muestra:

<i>EVENTO</i>	<i>INDIVIDUAL</i>	<i>DOBLES</i>
<i>INDIVIDUAL</i>	1.1.1, 1.2.1	1.1.2., 1.3.1
<i>EQUIPOS</i>	1.1.3, 1.2.2.	1.1.4, 1.3.2

2. Comienzo del partido y declaración del tanteo.

2.1. Cero- cero; jueguen

2.2. Cambio de servicio

2.3. Descanso

2.4. Pista... (Número) 20 segundos.

2.5 ... Punto de juego ... (p. ej. 20 punto de juego 6 o 29 punto de juego 28)

2.6 ... Punto de partido ... (p. ej. 20 punto de partido 8 o 29 punto de partido 28)

2.7. ... Punto de juego iguales ... (P.ej. 29 punto de juego iguales)

2.8. Primer juego ganado por ... (en torneos por equipos, utilizar el nombre del país/equipo) ... (y el tanteo)

2.9. Segundo juego

2.10. ... punto de partido iguales (29 punto de partido iguales)

2.11. Segundo juego ganado por ... (en torneos por equipos, utilizar el nombre del país/equipo) ... (y el tanteo)

- 2.12. Empatados a un juego.
- 2.13. Último juego

3. Comunicación general.

- 3.1. Escojan el campo
- 3.2. ¿Esta Vd. Preparado?
- 3.3. No ha golpeado el volante durante el servicio
- 3.4. El receptor no estaba preparado
- 3.5. Ha intentado devolver el servicio
- 3.6. No influencie al juez de línea
- 3.7. Venga Vd. aquí, por favor
- 3.8. ¿El volante está correcto?
- 3.9. Pruebe Vd. el volante
- 3.10. Cambie Vd. el volante
- 3.11. No cambie Vd. el volante
- 3.12. Jueguen una repetición
- 3.13. Cambien Uds. de lado, por favor
- 3.14. No han cambiado de lado
- 3.15. Ha servido al lado equivocado
- 3.16. Vd. ha sacado fuera de turno
- 3.17. Vd. ha recibido fuera de turno
- 3.18. Vd. no puede alterar la velocidad del volante
- 3.19. El volante le ha tocado
- 3.20. Vd. ha tocado la red
- 3.21. Está en el lado equivocado
- 3.22. Vd. ha distraído a su adversario
- 3.23. Su entrenador ha distraído a su adversario
- 3.24. Vd. ha golpeado el volante dos veces
- 3.25. Vd. lanzó el volante
- 3.26. Vd. Ha invadido la pista de su adversario
- 3.27. Vd. Ha obstaculizado a su adversario
- 3.28. ¿Se retira Vd.?
- 3.29. Falta – receptor
- 3.30. Se ha señalado una falta en el servicio
- 3.31. El juego debe ser continuo
- 3.32. Juego suspendido
- 3.33. ... (nombre del jugador) advertencia por mala conducta

- 3.34. ... (nombre del jugador) falta por mala conducta
- 3.35. Falta
- 3.36. Fuera
- 3.37. Juez de línea - señale, por favor
- 3.38. Juez de servicio - señale, por favor
- 3.39. Corrección DENTRO
- 3.40. Corrección FUERA
- 3.41. Limpie la pista

4. Final del partido.

- 4.1. Ganador del partido ... (nombre del jugador/en una prueba por equipos se usa el nombre del equipo) ... (tanteos)
- 4.2. ... (nombre del jugador/equipo) retirado
- 4.3. ... (nombre del jugador/equipo) descalificado

5. Tanteo.

0 Cero	10 Diez	20 Veinte
1 Uno	11 Once	21 Veintiuno
2 Dos	12 Doce	22 Veintidós
3 Tres	13 Trece	23 Veintitrés
4 Cuatro	14 Catorce	24 Veinticuatro
5 Cinco	15 Quince	25 Veinticinco
6 Seis	16 Dieciséis	26 Veintiséis
7 Siete	17 Diecisiete	27 Veintisiete
8 Ocho	18 Dieciocho	28 Veintiocho
9 Nueve	19 Diecinueve	29 Veintinueve
		30 Treinta

Apéndice 4

BADMINTON PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

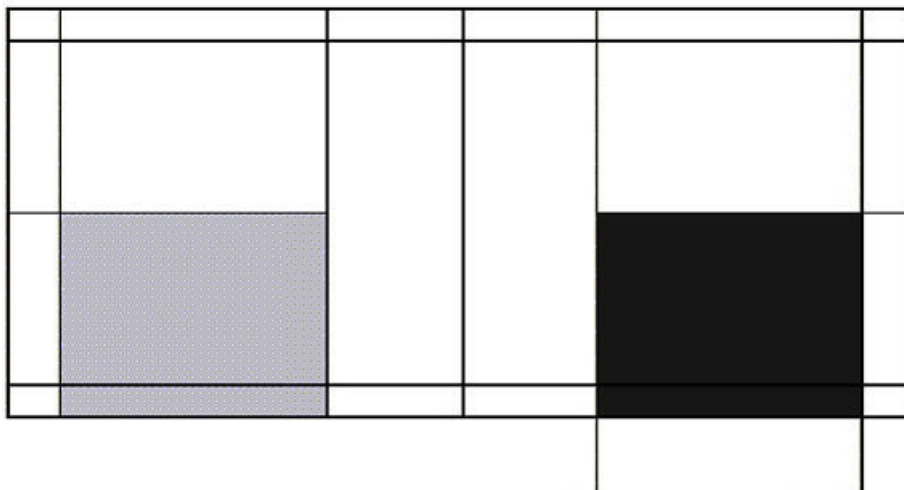
El juego de bádminton para personas con discapacidad física seguirá las normas establecidas por la Federación Internacional de Bádminton, a excepción de los siguientes artículos:

1. PISTA Y EQUIPAMIENTO

1.1. Serán utilizadas las siguientes pistas de juego:

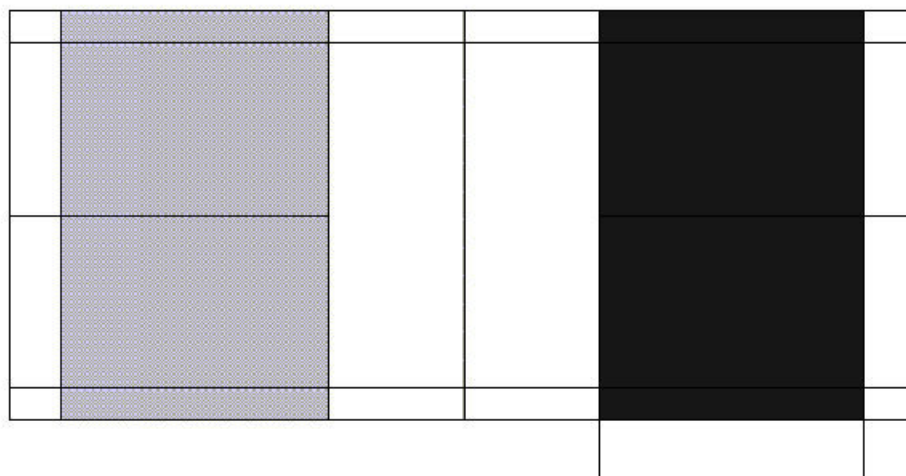
1.1.1. Bádminton sentados: la pista para el juego de individuales y dobles será tal como se muestra en los diagramas F y G respectivamente.

Diagramm F



Bádminton sentados, juego de individuales

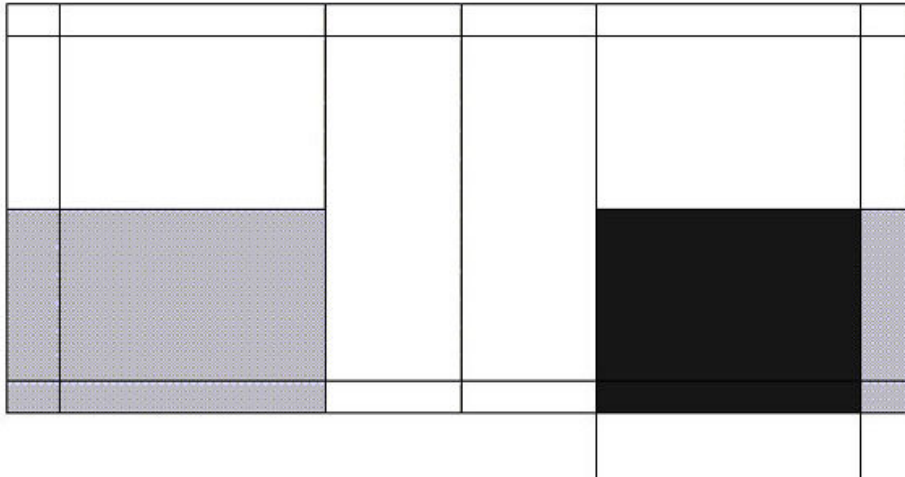
Diagramm G



Bádminton sentados, juego de dobles

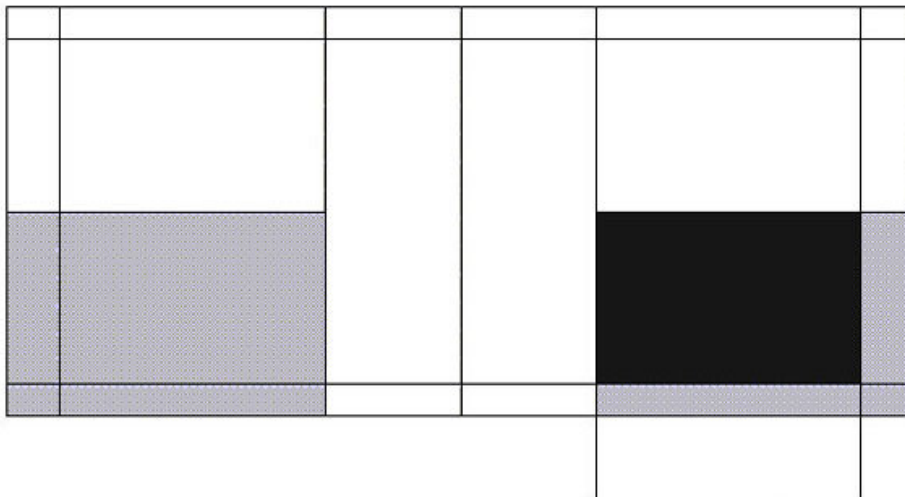
1.1.2. Bádminton en silla de ruedas: la pista para el juego de individuales y dobles será tal como se muestra en los diagramas H e I respectivamente.

Diagramm H1



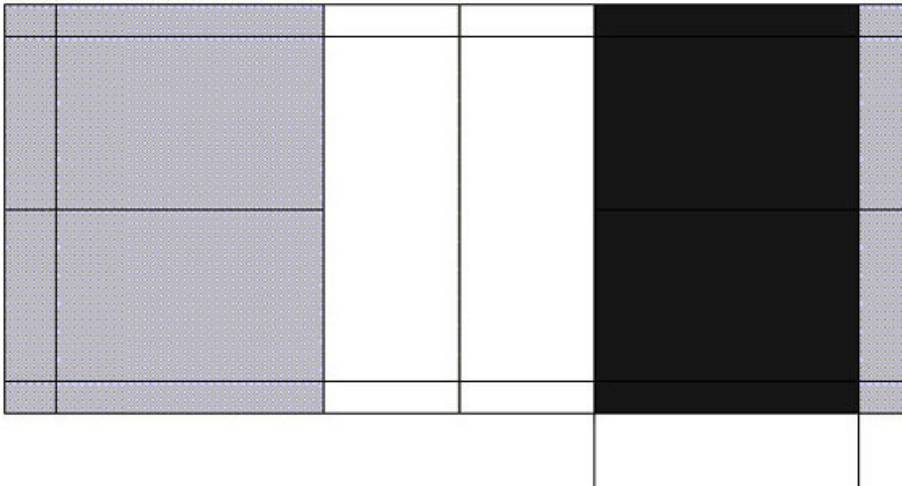
Bádminton silla de ruedas clase 3, juego de individuales

Diagramm H2



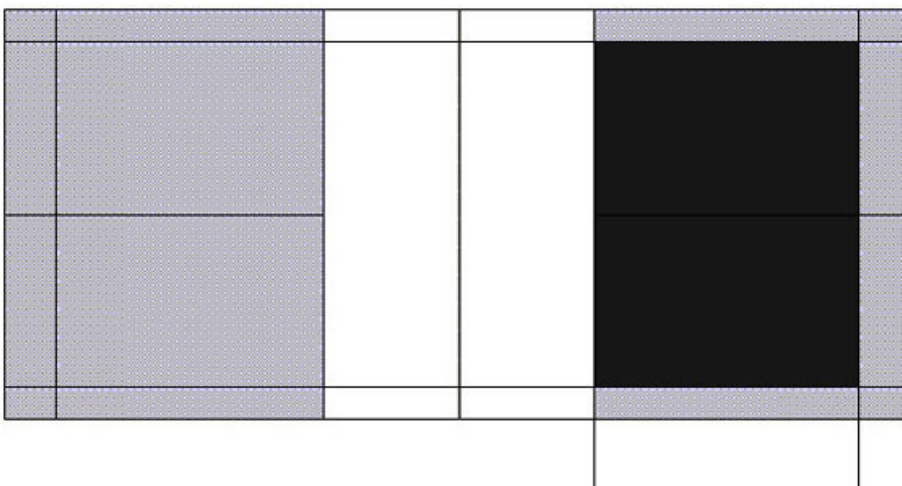
Bádminton silla de ruedas clases 1 y 2, juego de individuales

Diagramm I1



Bádminton silla de ruedas clase 3, juego de dobles

Diagramm I2



Bádminton silla de ruedas clases 1 y 2, juego de dobles

Área de saque



Área de juego



1.2. La altura de la red será:

- 1.2.1. De 1´20 metros para el bádminton sentados (mínimo 1´17)
- 1.2.2. De 1´40 metros para el bádminton en silla de ruedas (mínimo 1´37)
- 1.2.3. De 1´55 metros para el bádminton de pie (mínimo 1´52)

9. SERVICIO

- 9.1. En el bádminton en silla de ruedas, al comienzo del servicio, las ruedas del servidor y el receptor deben estar en una posición estática.
- 9.2. Durante el servicio, en el bádminton sentado y en silla de ruedas, todo el volante debe estar por debajo de la axila del jugador en el momento del golpeo.
- 9.3. Durante el servicio de dobles, los compañeros de los jugadores sentados y en silla de ruedas, deben permanecer en el cuadro de saque contiguo para evitar restar visión al servidor y receptor.

13. FALTAS

13.1. En bádminton en silla de ruedas toda la silla al completo es considerada parte del jugador.

16. JUEGO CONTINUO

- 16.1. Un jugador puede ser autorizado a abandonar la pista por un tiempo no superior a 3 minutos, por motivos particulares y, debe ser acompañado por un oficial de la competición.
- 16.2. Un jugador podrá ser autorizado a realizar una reparación en una silla de ruedas siempre que sea en un periodo de tiempo corto. Si un jugador necesita abandonar la pista será acompañado por un oficial.

18. LIMITACIÓN DE MOVIMIENTO

- 18.1. En bádminton en silla de ruedas:
 - 18.1.1. En el momento de golpear el volante, alguna parte del tronco debe estar en contacto con el asiento de la silla.
 - 18.1.2. Mientras el volante está en juego, los pies deben permanecer en contacto con el reposapiés de la silla. Los pies deben estar fijados al reposapiés.
 - 18.1.3. En ningún momento en que el volante esté en juego los pies pueden permanecer en contacto con el suelo. En particular, los jugadores no pueden usar los pies como freno o apoyo.
 - 18.1.4. Justo antes o durante el momento del golpeo del volante, el jugador no puede tocar el suelo con la mano para apoyarse.
 - 18.1.5. Cuando el volante está en juego, la estructura del reposapiés no puede tocar el suelo.
- 18.2. En bádminton sentados: en el momento de golpear el volante, alguna parte del tronco del jugador debe estar en contacto con el suelo.

19. EQUIPAMIENTO PARA SILLA DE RUEDAS

- 19.1. Los jugadores pueden ir sujetos a la silla por medio de una cinta elástica (cinturón)
- 19.2. La silla de ruedas puede ir provista de una estructura posterior con una rueda, que se prolongue más allá de las ruedas principales.

Apéndice 5

1. MEDIDAS BRITÁNICAS.

Las reglas expresan todas las medidas en metros o milímetros. Las medidas británicas son aceptables, y para los fines de las reglas se debe usar la tabla de equivalencias siguiente:

Milímetros	Pulgadas	Milímetros	Pies	Pulgadas
15	5/8	530	1	9
20	3/4	570	1	10 1/2
25	1	680	2	2 3/4
28	1 1/8	720	2	4 1/2
40	1 1/2	760	2	6
58	2 1/8			
64	2 1/2			
68	2 5/8	950	3	1 1/2
70	2 3/4	990	3	3
75	3	1.524	5	
220	8 5/8	1.524	5	1
230	9	2.530	8	3 3/4
280	11	3.880	12	9
290	11 3/8	4.640	15	3
380	1 3	5.180	17	
420	1 4 1/2	6.100	20	
490	1 7 1/2	13.400	44	

Apéndice 6

1. INDICE DE LAS LEYES DEL BÁDMINTON.

Este índice tiene el objetivo de ayudar con una referencia más rápida a las reglas. No es completo y por lo tanto deberían consultarse siempre las reglas correspondientes por seguridad.

Abandonar la Pista	Cuando no es permitido 16.5.2.
Al cargo	De la línea - Juez de línea 17.4, 17.5. Global = árbitro 17.1. Del saque - Juez de saque 17.3, 17.5. Del equipo de la pista = árbitro 17.2.
Anular	Por el árbitro la decisión del juez de línea es posible 17.5.
Apelaciones	Qué, cuando, a quién, 17.6.8. Decisión del árbitro 17.6.1-2.
Arbitrar	Consejo general R 4
Árbitro	En el cargo global 17.2.
Avisar	Competencia de árbitro 16.7,
Cambio	Lados, 8.1. Olvido cambiar de lado 8.2.
Colocación	10.1
Como puntuar	7
Comportarse	De una forma ofensiva 16.7.
Consejo	No permitido cuando el volante este en juego 16.5.1.
Continuo	Juego 16.1, 16.4.
Corregir	Un error (ver permitir) 12. Error en el cambio de lado 8.2.
Cuerda o Cable	1.9
Cuerdas	4.3.
Deberes del árbitro	Sostener y hacer cumplir las reglas del bádminton 17.6. Conocer las reglas del bádminton R4.1. Nombrar las faltas de saque / línea si no es visto por otro oficial 17.6.6. Como declarar el tanteo Ap4. Mantener informados 17.6.3

	<p>Apelaciones qué / cuando 17.6.8. Al cargo del partido 17.2, 17.6.1. Suspender el juego 16.3.1.</p>
Deberes de los Oficiales	<p>Árbitro 17. 1, 17.6.8. Arbitro 17.2; 17.6.1-8. Juez de saque 17.3. Juez de línea 17.4.</p>
Descalificar	16.7.2.
Descansar	Solo durante 60 segundos en cada juego, cuando un lado alcanza 11 puntos; 120 segundos entre el 1º y 2º juegos, y entre el 2º y 3º juego 16.2.
Descansos	En juegos 16.2.
Distraer	Oponente: Falta 13.4.5,
Dobles	<p>Número de jugadores por equipo "Definiciones". Empezar en la pista de saque de la derecha 11.1. Sólo el que recibe devolverá el saque 11.2.3 Juego después de devolver el servicio 11.2.1-2. Puntuación 11.3. Dónde sacar/recibir 11.5. El derecho a sacar 11.3. Recibir/sacar fuera de turno 11.5. Sacar primero en la próxima partida 11.6.</p>
El que saca	<p>Golpear el volante por debajo de la cintura 9.1.5, 13.1. Golpear el volante por su base 9.1.4, 13.1. No golpea el volante = Falta 9.1.9 Raqueta que apunta hacia abajo 9.1.6, 13.1. Saca antes de que el que recibe esté preparado para recibir 9.4, 14.2.1</p>
Equipo	<p>Aprobado por IBF 5. Número de jugadas 7.1</p>
Errores en el Servicio	12.
Faltas	<p>Causan suspensión del juego 16.3. Retrasar el saque 9.1.1. Falta de pie 9.1.2, 13.1 (ambos el que saca y recibe). Golpear el volante en el otro lado de la red 13.3.4 En el saque que el volante quede atrapado en la red 13.8. Mala conducta 16.7. El que saca no golpea el volante 9.1.9. Si el saque no es como en 9.1 entonces es falta. Dificultad de velocidad del volante 16.6.2. Cuando el volante en juego no pasa la red, llega al suelo fuera de la pista, ó golpea algo. 13.3</p>
Falta de pie	Para ambos el que saca y el que recibe 9.1.2 y 9.1.3.

Flagrante	U Ofensas persistentes 16.7.
Ganador	De la jugada empieza a sacar en el juego siguiente. 7.6.
Gestos	Falta 13.4.5
Golpe al Volante	En sucesión por ambos compañeros, falta 13.6.3. Dos veces por un jugador con dos golpes, falta 13.6.2. Dos veces por un jugador con un golpe 13.3.8
Gritar	Falta 13.4.5,
Herida/mareo	16.6.1,
Imprevistos	Circunstancias 14.
Individuales	Número de jugadores por equipo "definiciones". Donde sacar/recibir 10.1. Puntos cuando hay empate 7.4 y 7.5 Jugando, golpear el volante alternativamente 10.2. Puntuación 10.3 (individuales).
Infracciones	Mala conducta 16.7 Cuando poner faltas y suspender 13.7.
Instrucciones	Desde más allá de la pista 16.5.1,
Interferir	Con el volante 16.6.2.
Juego	Volante fuera de juego 15.
Juegos	Número de juegos 7.1.
Juez de línea	Deberes 17.4. Señales R6.
Juez de saque	Deberes 17.3. Señales R5.3.
Jugador	Definición, "definiciones". Cuantos por equipos "definición". Cansado, no descansar 16.4
Jugador cansado	No descanso 16.4.
Lanzar	El volante 13.3.7
Lado que recibe	Individuales 10.1. Dobles 11.4.
Líneas	Anchura, color 1.1-2. Son parte del área definida 1.3.
Mala conducta	16.7. No mencionado especialmente 16.6.4.

Malestar/herida	16.4, 16.6.1.
No en juego	El volante golpea la red y queda atrapado en ella, ó suspendido encima 15.1. (Ver 14.3, y 15.2 al 15.4.)
No vistos	Juez de línea y árbitro 14.6, 17.6.6.
Obstaculizar	Un golpe legal 13.4.4.
Obstaculizar visión	Compañeros 9.5.
Obstáculo	13.3.6, R3.1.5
Pertinentes	13.7, 16.7.
Ofensas	13.7
Ofensivo	Comportamiento 16.7,
Oficiales	Apelaciones y deberes 17. Decisiones R2.
Peloteo (Rally)	Cesa 10.2.
Posición	Del compañero cuando saca y recibe 9.7.
Postes	Altura 1.4. Posición 1.5.
Puntos	Por partido 7.2-5
Puntuación	Número de juegos por partido 7.1. Puntos por juego 7.2-4-5.
Preparados	Para recibir 9.4.
Raqueta	Construcción 4. De acuerdo con las especificaciones 5. Invadiendo la pista del oponente 13.4.
Receptor	Considerado preparado para recibir 9.5.
Recibir/sacar	Donde deben estar de pie 9.1.2. Donde los jugadores pueden estar de pie 9.7.
Recomendaciones	Para los oficiales de pista R1 a R6 Para árbitros R3
Recuperar	Fuerza 16.4.
Red	Anchura 1.7 Color 1.6. Construcción 1.6-11. Longitud 1.7.

	<p>Cinta en el tope 1.8. Altura sobre el suelo 1.10. Atado a los postes 1.11. Volante atrapado encima o dentro 13.2.2, 14.2.3. Punto inicial de contacto no en el lado del que golpea 13.3.</p>
Reglas	Hechas cumplir por el árbitro.
Repetición	<p>Juez de línea no ha visto y arbitro incapaz de decidir 14.2.6 El volante desintegrado 14.2.4 El volante atrapado arriba o, después de pasar por encima de la red, queda atrapado en la misma 14.2.3 (En el saque es una falta 13.2) Faltas simultanea durante el saque por el que saca y el que recibe 14.4. Arbitro para parar el juego 14.1. El servidor saca antes de que esté listo el receptor 14.2.1</p>
Sacar y recibir	<p>Donde estar de pie 9.1.2-3. Posiciones de los jugadores 10.1 Quien en el próximo juego 7.6, 11.6. Fuera del turno o saca dos veces 11.5, 12.1-2. Movimiento continuo de la raqueta 9.1.7, R5.3.</p>
Saque	<p>Termina 9.3 Cómo y dónde debe ir el volante 9.1.8, 13.1 Deberes del juez de saque 17.3, R5.2. Saca solo cuando el que recibe está listo 9.4. (No una falta pero ver 9.1.1, y 14.2.1). Retrasos 9.1.1., 13.1. Empieza con primer movimiento hacia delante de la cabeza de la raqueta 9.1.6. Realizado 9.6. Cuando no es Correcto = falta 13.1, 9.1, 9.3. Equipo que saca 10.1 (individuales), 11.1 (dobles). Cuadros de saque (dobles) 11.4.</p>
Saque correcto	<p>Cuando no hay retraso indebido 9.1.1. Pies Parados 9.1.3. La raqueta golpea la base del volante 9.1.4. La raqueta golpea el volante por debajo de la cintura del que saca 9.1.5. El mango de la raqueta apunta claramente hacia abajo 9.1.6. La raqueta se mueve continuamente 9.1.7. Cuando el volante pasa por encima de la red y cae 9.1.8.</p>
Seguir el volante sobre la red.	De acuerdo si es en el curso de un golpeo. 13.4.4.
Sortear	La elección del ganador 6.1, la elección del perdedor 6.2.
Suspensión del Juego	<p>16.3. Por el jugador 16.1.1.</p>

Tamaño de la pista	Dimensiones, marcaje 1.1-3, diagrama A.
Techo	Falta si el volante en juego toca 13.2.4.
Pisar la línea de los cuadros de saque	Cuando se saca/recibe = falta 9.1.2, 13.1.
Tocar la red/postes	Con la ropa, raqueta, persona = falta 13.4.1.
Toque	Falta si el volante en juego toca 13.3.5.
Velocidad	Prueba de velocidad 3.
Volante	<p>Diseño general y anchura 2.1-4.</p> <p>Sintético 2.3.</p> <p>Cómo probar la velocidad y donde debe caer el volante 3.</p> <p>Se desintegra durante el juego 12.2.4.</p> <p>Después de pasar por encima = "repetición" en el juego 14.2.3. = falta en el saque 13.2, y 9.1.8.</p> <p>Pasa a través o por debajo de la red 13.3.2.</p> <p>Zona que marca la velocidad 3.2, diagramas A y B.</p> <p>No en juego 15.</p>

RECOMENDACIONES PARA OFICIALES DE PISTA

1. INTRODUCCIÓN.

- 1.1. Las recomendaciones para oficiales de pista publicadas por la IBF con el deseo de regularizar la dirección del juego en todos los países de acuerdo con sus reglas.
- 1.2. El propósito de estas recomendaciones es aconsejar a árbitros como controlar un partido con firmeza e imparcialidad, sin ser rigurosos, mientras se aseguran que las reglas de Bádminton se cumplan. Estas recomendaciones también se usan para aconsejar a jueces de línea y jueces de saque en cuanto a como deben cumplir sus responsabilidades.
- 1.3. Todos los oficiales de pista deben tener presente que el juego es para los jugadores.

2. OFICIALES Y SUS DECISIONES

- 2.1. El árbitro hace informe y obra bajo la autoridad del Juez Arbitro (o el oficial responsable en ausencia de un juez árbitro).
- 2.2. Un juez de saque suele ser nombrado por el Juez Árbitro, pero puede ser destituido por el árbitro previa consulta con el juez árbitro.
- 2.3. El juez árbitro suele nombrar a los jueces de línea, pero estos pueden ser destituidos por el árbitro previa consulta con el juez árbitro.
- 2.4. La decisión de un oficial es definitiva en todas las cuestiones en las que el oficial tiene la responsabilidad. No obstante el árbitro puede, en determinadas situaciones, modificar la decisión del juez de línea y, solicitar su cambio si lo considera conveniente.
- 2.5. Si se le impide la visión a otro oficial, el árbitro toma la decisión. Si no se puede tomar ninguna decisión, se producirá una repetición.
- 2.6. El árbitro es el encargado tanto de la pista como lo de alrededor de la misma. La responsabilidad del árbitro existe en toda la pista antes, durante y después del partido.

3. RECOMENDACIONES A ÁRBITROS

- 3.1. Antes del partido, el árbitro debe:
 - 3.1.1. Obtener el acta del partido del juez árbitro.
 - 3.1.2. Asegurarse de que funcione cualquier mecanismo de tanteo que vaya a usarse.
 - 3.1.3. Comprobar que los postes estén colocados en las líneas correctamente.
 - 3.1.4. Comprobar la altura de la red y asegurarse de que no haya ningún espacio entre los extremos de la red y los postes.
 - 3.1.5. Determinar si hay cualquier reglamento local que cubra el caso de que el volante golpee contra un obstáculo.
 - 3.1.6. Asegurarse de que el juez de saque y los jueces de línea sepan sus responsabilidades y que estén situados correctamente (secciones 5 y 6).
 - 3.1.7. Asegurarse que haya disponibilidad inmediata de una cantidad suficiente de volantes probados, (regla 3) para que durante el partido se eviten demoras en el juego. (Es obligatorio que el árbitro delegue las tareas mencionadas en las reglas 3.1.3, 3.1.4 y 3.1.7. al juez de saque, cuando lo haya)
 - 3.1.8. Informar al juez árbitro u oficial apropiado de cualquier violación en cuanto a publicidad o ropa de los jugadores.
 - 3.1.9. Asegurarse de que el sorteo se lleve a cabo con imparcialidad y que el lado que gane y el lado que pierda elijan su preferencia correctamente (regla 6).
 - 3.1.10. Anotar, en el caso de dobles, los nombres de los jugadores que comienzan en el cuadro de servicio derecho (notas semejantes deben tomarse al principio de cada juego). Esto facilita la comprobación en cualquier momento de si los jugadores están en el cuadro de servicio correcto.
- 3.2. Para que de comienzo el partido, el árbitro debe:

3.2.1. Anunciar el partido utilizando el formato completo o abreviado, según lo indicado por el Juez Árbitro. Apuntar a derecha e izquierda al pronunciar las palabras correspondientes

Individuales

Formato completo (torneo): "Señoras y señores, ésta es la semifinal (o final) del individual masculino, (o modalidad que se juega) entre. A mi derecha "X" y a mi izquierda "Y" (Debe indicar la derecha y la izquierda mientras dice). "X" sirve; cero-cero; jueguen."-

Formato abreviado (torneo): "Señores y señoras, a mi derecha "X" y a mi izquierda "Y". "X" sirve; cero-cero; jueguen."

Formato completo (encuentro de equipos): "Señoras y señores, éste es el primer juego de individuales (o modalidad que se juega) del (por Ejemplo) encuentro de Copa Thomas entre "A" y "B" (nombre de los países). A mi derecha "A", representado por "X" y a mi izquierda "B" representado por "Y" (debe indicar la derecha y la izquierda mientras dice). "A" sirve, cero-cero, jueguen. (Después de esto se refiere solo a equipos, esto es, "A" y "B" en vez de jugadores "X" y "Y".)"

Formato abreviado (encuentro de equipos): "Señores y señoras, a mi derecha "A" representado por "X" y a mi izquierda, "B" representado por "Y". "A" sirve; cero-cero; jueguen."

Dobles

En juegos de dobles (torneo) identificar al servidor y al receptor anunciando: "A mi derecha" "W" y "X" y a mi izquierda "Y" y "Z". "X" sirve para "Y", cero-cero; jueguen".

(Encuentro de equipos): "A mi derecha "A" representado por "W" y "X" y a mi izquierda "B" representado por "Y" y "Z". "A" sirve para "Y", cero-cero, jueguen.

3.3. Durante el juego el

3.3.1. El árbitro debe:

3.3.1.1. Utilizar el vocabulario estándar que se encuentra recogido en el apéndice 4 de las Reglas de Juego.

3.3.1.2. Apuntar en el acta y declarar el tanteo. Siempre declarar el tanteo del servidor primero.

3.3.1.3. Durante el servicio, si se ha nombrado juez de servicio, vigilar principalmente al receptor. El árbitro también puede señalar falta de servicio si es necesario (y no hay juez de servicio).

3.3.1.4. Mantenerse atento al buen funcionamiento del marcador.

3.3.1.5. Elevar la mano derecha por encima de su cabeza si necesita la asistencia del juez-árbitro.

3.3.2. Cuando un lado pierde su saque, declarar: "Cambio de servicio" Seguido por el tanteo del nuevo servidor. Si es necesario extender su mano derecha hacia el lado del nuevo servidor.

3.3.3. Declarar "Jueguen" solamente para:

3.3.3.1. Indicar que un partido o un juego va a dar comienzo; después de un intervalo; o tras cambiar de lado de pista los jugadores.

3.3.3.2. Indicar la reanudación del juego después de una parada.

3.3.3.3. Indicar a los jugadores que deben continuar jugando.

3.3.4. La indicación "Falta" debe ser declarada siempre que ocurra una falta, excepto cuando:

3.3.4.1. Una "falta" es declarada por juez de servicio (reglas 9.1. y 13.1.) y, debe de ser nombrada por el árbitro como "falta de servicio". El árbitro debe nombrar la falta del receptor si ocurriera como "falta de recepción".

3.3.4.2. Una falta ocurre sobre las reglas 13.3.1 y es suficiente con la señal del juez de línea

3.3.4.3. Las faltas ocurridas sobre las reglas 13.2.1., 13.2.2., 13.3.2. y 13.3.3. en cuyo caso sólo serán declaradas si precisan de clarificación por parte de los jugadores o espectadores.

3.3.5. En cada juego, cuando un lado alcance los 11 puntos, declarar el tanteo, seguido de la palabra "intervalo" o "descanso", a pesar de los aplausos. Esto constituye el comienzo del intervalo establecido en la regla 16.2. Durante este intervalo el juez de servicio debe asegurarse de comprobar si la pista necesita ser limpiada.

3.3.6. En el intervalo de descanso, cuando un lado alcance 11 puntos, después de que hallan pasado 40 segundos declarar: "*(pista....) 20 segundos*" y repetir la llamada. Para comenzar el juego después del descanso, declarar el tanteo y "jueguen". Si los jugadores no reclaman el descanso, el juego puede continuar.

En el intervalo entre primero y segundo y, segundo y tercer juego cada lado debe cambiarse de pista y los jugadores podrán recibir a no más personas. Estas personas deberán abandonar la pista cuando el árbitro declare "*(pista....) 20 segundos*" y repita la llamada.

3.3.7. Juego prolongado:

3.3.7.1. Cuando un lado llega a 20, declarar solamente en la primera ocasión en cada juego: "*punto de juego o punto de partido*", elevando la mano derecha e indicando un número 2.

3.3.7.2. Cuando un lado alcance los 29 puntos, declarar en cada juego y para cada lado, "*punto de juego o punto de partido*", elevando la mano derecha e indicando un número 1.

3.3.7.3. Las indicaciones de los puntos 3.3.7.1. y 3.3.7.2. irán inmediatamente detrás del marcador del servidor y, seguidas del marcador del receptor.

3.3.8. Al final de cada juego, siempre debe declarar "juego" inmediatamente de haberse conseguido el último punto, sin hacer caso de los aplausos. Esto constituirá el principio de cualquier descanso permitido bajo la regla 16.2.

Después del primer juego declarar: *Primer juego ganado por (nombre/es y apellido de jugador/es o equipo en prueba de equipos) (tanteo).*

Después del segundo juego: "*Segundo juego ganado por (nombre/es y apellido de jugador/e, o equipo en prueba de equipos) (tanteo)*".

Si el juego gana el partido, declarar: "*Partido ganado por ... (nombre/es y apellido de jugador/e, o equipo en prueba de equipos)... (tanteos)*".

Al final de cada juego, el juez de servicio debe asegurarse de que la mopa sea pasada por la pista y, colocar si es necesaria la señal de intervalo en el centro de la pista.

3.3.9. En los intervalos entre sets, pasados 100 segundos las personas deberán abandonar la pista y, los jugadores volver a ella cuando el árbitro declare "*(pista....) 20 segundos*" y repita la llamada.

3.3.10. Para comenzar el segundo o el tercer juego, declarar: "*Segundo/Tercer juego, cero-cero, jueguen*"

Si hay un tercer juego, declarar: "*Empatados a un juego*". Inmediatamente después de la declaración en la recomendación 3.3.8.

3.3.11. En el tercer juego, o en un partido de un solo juego, declara el tanteo seguido por "Cambien de lado", cuando el tanteo del jugador más

- aventajado llega a 11, según sea apropiado (regla 8.1.3). Para reanudar el partido después del cambio, declarar "jueguen".
- 3.3.12. Al final del partido, bajar de inmediato de la silla y entregar el acta del partido debidamente cumplimentada al juez árbitro.
- 3.4. Jueces de línea
- 3.4.1. El árbitro debe siempre mirar a los jueces de línea cuando el volante cae cerca de una línea, y siempre cuando el volante cae fuera, por lejos que esté. El juez de línea será responsable de tomar una decisión, excepto en la recomendación 3.4.2.
- 3.4.2. Si en opinión del árbitro se ha cometido claramente un error, debe declarar:
- 3.4.2.1. "Corrección, dentro" si el volante ha caído dentro
- 3.4.2.2. "Corrección, fuera" si el volante ha salido del campo.
- 3.4.3. En ausencia de jueces de línea o si éste no puede decidir con claridad, el árbitro debe declarar inmediatamente:
- 3.4.3.1. "Fuera" antes de decir el tanteo, si el volante ha salido;
- 3.4.3.2. El tanteo que corresponda, si el volante ha entrado en el campo;
- 3.4.3.3. "Repetición" si el árbitro tampoco puede tomar una decisión.
- 3.5. Durante el partido el árbitro debe estar alerta a las situaciones siguientes:
- 3.5.1. Si un jugador lanza la raqueta hacia la pista del contrario o la desliza por debajo de la red (con intención de distraer y obstaculizar a su oponente), debe marcarse una falta bajo las reglas 13.4.3 o 13.4.2, respectivamente.
- 3.5.2. Un volante que invade la pista procedente de otra cercana, no tiene que ser una repetición si, a criterio del árbitro:
- 3.5.2.1. Si ha pasado inadvertido para los jugadores
- 3.5.2.2. No perturba, obstruye o distrae a los jugadores.
- 3.5.3. Un jugador que grita a su pareja cuando está a punto de golpear el volante, no se considera necesariamente que distrae al adversario. Decir "no golpees", "falta", etc., debe considerarse una distracción
- 3.5.4. Jugadores abandonando la pista:
- 3.5.4.1. Los jugadores no pueden abandonar la pista sin permiso del árbitro excepto en los intervalos descritos en la regla 16.2.
- 3.5.4.2. Es posible que el árbitro tenga que recordar al lado culpable que se necesita su aprobación del árbitro para abandonar la pista. En caso necesario debe ser aplicada la regla 16.7. En cualquier caso, el jugador si podrá cambiar la raqueta durante el transcurso de un punto.
- 3.5.4.3. Durante un juego, los jugadores pueden ser autorizados a limpiarse las manos, beber agua, etc, a criterio del árbitro.
- 3.5.4.4. Si la pista necesita ser limpiada los jugadores deben permanecer dentro o en los alrededores y volver a entrar de inmediato.
- 3.5.5. Retrasos y suspensión: Asegurarse que los jugadores no ocasionen de manera deliberada, ningún retraso o suspensión del juego (regla 16.4.). Cualquier paseo innecesario alrededor de la pista debe ser prevenido. Si es necesario, aplicar la regla 16.7.
- 3.5.6. Instrucciones desde fuera de la pista:
- 3.5.6.1. Las instrucciones fuera de la pista deben impedirse, mientras el volante esté en juego
- 3.5.6.2. El árbitro debe estar seguro de que:
- los entrenadores están sentados en los asientos designados para ellos fuera de la pista, excepto en los intervalos
 - No existe ninguna distracción ni interrupción del juego por parte de los entrenadores.

3.5.6.3. Si en opinión del árbitro un entrenador está distrayendo el juego, debe señalar de inmediato una "repetición" y, llamar al juez-árbitro para que amoneste al entrenador pertinente.

3.5.6.4. Si el entrenador persiste en su actitud, el juez-árbitro debe hacer que abandone la pista si es necesario.

3.5.7. Cambio de volante:

3.5.7.1. El cambio de volante durante el partido no debe ser injusto. Si ambas partes están de acuerdo con el cambio, no debería haber ninguna objeción por parte del árbitro. Si sólo una de las partes no está de acuerdo con el cambio, será el árbitro quien tome la decisión final, probando el volante en caso necesario.

3.5.7.2. Un jugador que deliberadamente altere la velocidad o el vuelo del volante debe ser sancionado según la regla 16.7.

3.5.8. Lesiones o enfermedades durante el partido:

3.5.8.1. En caso de lesiones o enfermedad que surjan durante el partido, deben ser tratadas con cuidado y flexibilidad. El árbitro tiene que determinar la severidad del problema cuanto antes. El juez-árbitro debe ser llamado a pista si se considera necesario.

3.5.8.2. El juez-árbitro decidirá quiénes son las personas que pueden entrar en pista. El servicio médico examinará al jugador y determinará la gravedad de la lesión. Si existe una lesión sangrante, el juego no puede ser reanudado hasta que la sangre haya dejado de fluir y la herida sea bien tapada.

3.5.8.3. El árbitro debe controlar el tiempo en que el juego ha sido detenido e informar al juez-árbitro.

3.5.8.4. Al lado adversario no se le debe poner en desventaja, y deben aplicarse las reglas 16.4, 16.5, 16.6.1 y 16.7 apropiadamente.

3.5.8.5. Cuando sea apropiado, debido a una herida, mareo u otra situación inevitable, preguntar al jugador: "*¿Se retira?*"
Si la respuesta es afirmativa, declarar: "*... (nombre del jugador) retirado, Partido ganado por...(nombre del jugador)...tanteo*"

3.6. Juego suspendido: Si el juego debe ser suspendido, el árbitro debe declarar: "*Juego suspendido*". Anotar el tanteo, servidor, receptor, cuadro de saque correcto y lados y final. Cuando el juego continúa, debe declarar: "*¿Están Uds. listos?*", el tanteo, y "*jueguen*".

3.7. Mala conducta

3.7.1. Anotar e informar al juez árbitro de todo incidente de mala conducta y las medidas tomadas.

3.7.2. La mala conducta entre el cambio de juego es tratada como mala conducta durante el juego. El árbitro anuncia la decisión al comienzo del siguiente juego. Si es necesario, anunciar "cambio de servicio" y la puntuación.

3.7.3. Si el árbitro tiene que administrar una advertencia debe decir: "*Venga Vd. aquí, por favor*" al jugador culpable, y declarar: "*..../nombre y apellidos del jugador), advertencia por mala conducta*, al mismo tiempo levantando la mano derecha o mostrando la tarjeta amarilla por encima de la cabeza.



- 3.7.4. Si el árbitro debe administrar una falta (al lado previamente advertido) debe decir: "Venga Vd. aquí, por favor" al jugador culpable, y declarar: ".../nombre y apellidos del jugador), *falta por mala conducta*, al mismo tiempo mostrando la tarjeta roja, por encima de la cabeza.
- 3.7.5. Si el árbitro debe sancionar una conducta flagrante o repetida (a un jugador que no haya sido previamente advertido) con miras a su descalificación, debe indicar: "Venga Vd. aquí, por favor" al jugador culpable, y declarar: ".../nombre y apellidos del jugador *falta por mala conducta*", al mismo tiempo mostrando la tarjeta roja por encima de la cabeza y, solicitando de inmediato la presencia del juez-árbitro.
- 3.7.6. Cuando el juez-árbitro decide descalificar a un jugador, entregará la tarjeta negra al árbitro, que se encargará de decir: "Venga Vd. aquí, por favor" al jugador culpable, y declarar: ".../nombre y apellidos del jugador *quede descalificado por mala conducta*", al mismo tiempo mostrando la tarjeta negra por encima de la cabeza.

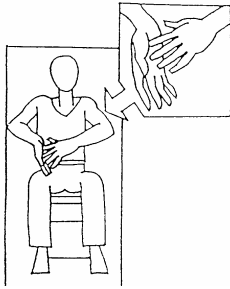
4.- CONSEJOS GENERALES SOBRE ARBITRAJE.

Esta sección da consejos generales que deben ser seguidos.

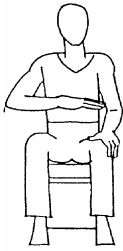
- 4.1 Conocer y entender, las reglas del Badminton.
- 4.2 Declarar con prontitud y autoridad, pero si comete un error, admitirlo, disculparse y corregirlo.
- 4.3 Todos los anuncios y declaraciones del tanteo deben hacerse claramente y en voz alta, para que sean oídas por los jugadores y espectadores.
- 4.4 Ante la duda de que haya ocurrido una infracción de las reglas, no debe señalar "falta" y el juego debe continuar.
- 4.5 El árbitro nunca debe preguntar a los espectadores ni dejarse influenciar por sus comentarios.
- 4.6 El árbitro debe motivar a sus oficiales de pista, p.ej. agradeciendo discretamente las decisiones de jueces de línea y estableciendo una relación de cooperación con ellos.

5. INSTRUCCIONES PARA JUECES DE SERVICIO.

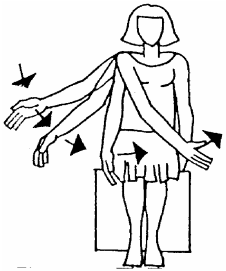
- 5.1. El juez de saque debe sentarse en una silla baja junto al poste, preferentemente frente al árbitro.
- 5.2. El juez de saque tiene la responsabilidad de juzgar si el servidor hace un saque correcto (reglas del 9.1 a la 9.3) o no. Si no, debe decir "falta" en voz alta y hacer la señal de mano apropiada para indicar el tipo de infracción.
- 5.3. Las señales de mano apropiadas son:



Regla 9.1.4. La raqueta del servidor no golpea inicialmente la base del volante.



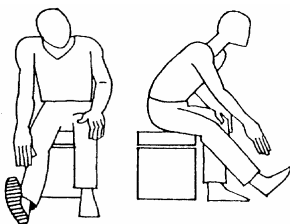
Regla 9.1.5. No está todo el volante debajo de la cintura del servidor al momento de golpear.



Reglas 9.1.1; 9.4 y 9.1.7 Hay una demora indebida al dar el saque. Una vez que los jugadores están en posición el primer movimiento hacia adelante de la raqueta del servidor es el principio del saque. El movimiento se debe continuar hacia adelante.



Regla 9.1.6 Al momento de golpear el volante, el mango de la raqueta no apunta en una dirección hacia abajo.

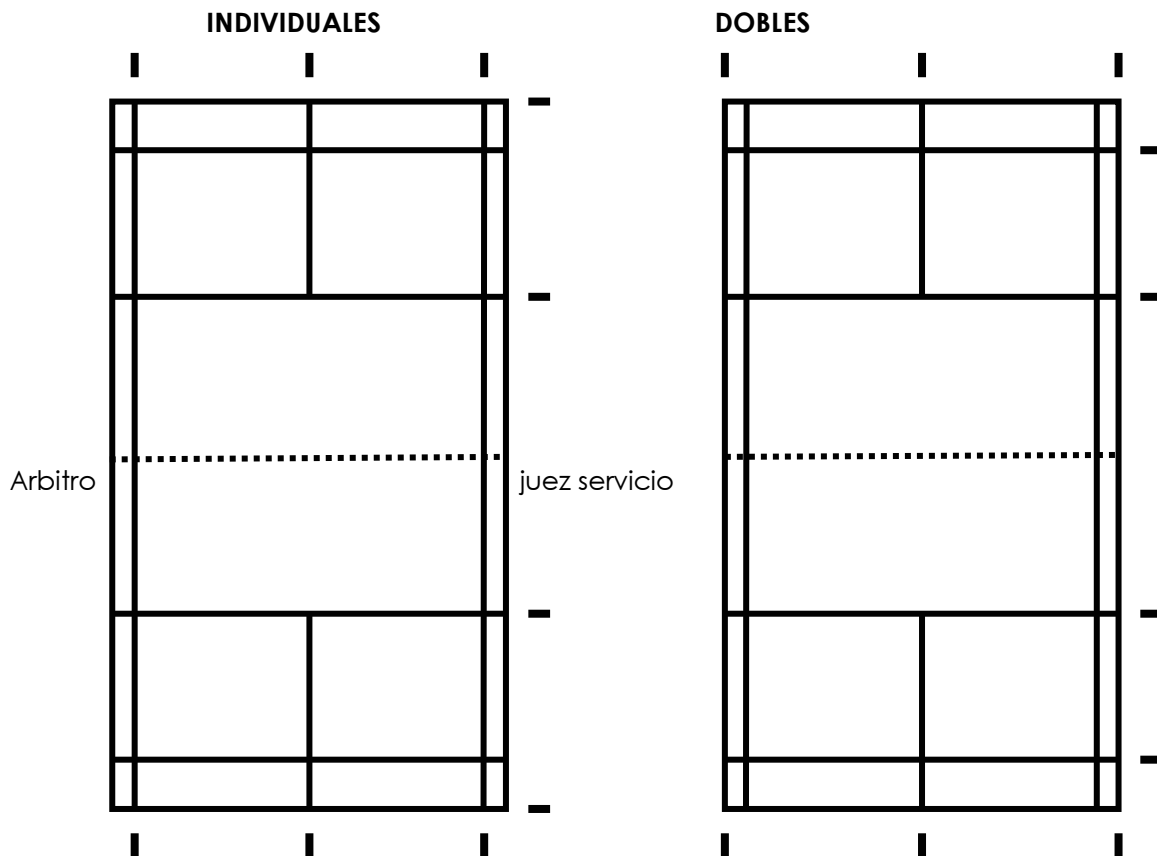


Regla 9.1.2 y 9.1.3 Alguna parte de uno de los dos pies no está en el cuadro de saque y en posición inmóvil hasta que se realice el saque.

- 5.4. El árbitro puede ponerse de acuerdo con el juez de saque sobre cualquier responsabilidad adicional que haya que cumplir, con tal de que los jugadores sean notificados.

6. INSTRUCCIONES A LOS JUECES DE LÍNEA.

- 6.1. Los jueces de línea deben sentarse en sillas situadas en las extensiones de las líneas a los extremos de la pista y de preferencia al lado enfrente del árbitro. (Véase los diagramas).
- 6.2. Un juez de línea tiene la completa responsabilidad por la(s) línea(s) asignada(s), excepto si se produce una situación de corrección por parte del árbitro:
- 6.2.1. Si el volante cae fuera, no importa lo lejos que este, debe decir "fuera" claramente y en voz lo suficientemente alta para que los jugadores y los espectadores oigan, y al mismo tiempo debe hacer una señal extendiendo los brazos horizontalmente para que el árbitro vea claramente.
- 6.2.2. Si el volante cae dentro, el juez de línea no debe decir nada, pero debe indicar la línea con la mano derecha.



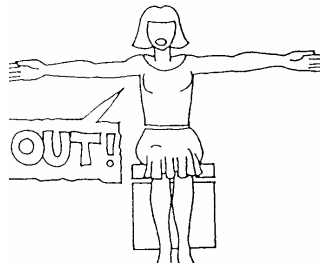
POSICIÓN DE LOS JUECES DE LÍNEA

Estas posiciones de los jueces de línea se mantendrán entre los 2.5 a 3.5. m. de las líneas de juego dentro de su emplazamiento. Las posiciones de los jueces de línea estarán protegidas de cualquier influencia externa así como de los fotógrafos.

- 6.3. Si se le impide la visión, debe informar al árbitro de inmediato, levantando las manos para cubrirse los ojos.
- 6.4. No debe señalar hasta que el volante haya tocado el suelo.
- 6.5. Siempre debe hacer las indicaciones, y no debe anticipar las decisiones del árbitro, por ejemplo., que un volante ha tocado a un jugador.

VOLANTE FUERA

Si el volante cae fuera, no importa lo lejos, indicarlo rápidamente, lo suficientemente alto como para que lo escuchen jugadores y espectadores, y al mismo tiempo, hacer una señal extendiendo ambos brazos horizontalmente para que el árbitro pueda verlo claramente.



VOLANTE DENTRO

Si el volante cae dentro, no declarar nada, pero apuntar a la línea con la mano derecha.



SI NO SE HA OBSERVADO

Si no se ha observado, informar al árbitro inmediatamente cubriéndote los ojos con las manos.

