

JUGADORES

Jugador se refiere a todos los que toman parte en un partido. El partido debe ser jugado, en el caso del juego de dobles, por dos jugadores por lado o, en el caso del juego de individuales, un jugador por lado. El lado que tiene el derecho de saque se llama el lado servidor y el lado adversario se llama el lado del receptor.

LOS PARTIDOS

Dentro de los partidos de bádminton podemos encontrar de diversos tipos: el partido de individuales, o partidos de dobles.

PARTIDO DE INDIVIDUALES.

En un partido de individual se enfrentan dos jugadores: dos hombres si es un individual masculino y dos mujeres si es un individual femenino. En ningún caso se enfrentarán (a nivel de competición) dos jugadores de sexo contrario. Cada jugador llevará una raqueta reglamentaria de bádminton.

El objetivo básico para un jugador es evitar que el volante toque su parte de la pista de juego (campo). Para ello podrá darle al volante únicamente con su raqueta intentando que aquel caiga en el campo de su contrincante. En resumen, un jugador intentará siempre golpear el volante no enviándolo fuera de la pista y no cometiendo falta.

Los jugadores deben sacar de, y recibir en, sus cuadros de saque derechos respectivos cuando el servidor no ha ganado ningún punto o ha ganado un número par de puntos en el juego. Los jugadores deben sacar de, y recibir en, sus cuadros de saque izquierdos respectivos cuando el servidor ha ganado un número impar de puntos en el juego.

Si se piden puntos en el juego, se usa el número total de puntos ganados por el servidor. El volante es golpeado alternativamente por el servidor y el receptor hasta que se haga una falta o el volante cese de estar en juego.

Si el receptor hace una falta o el volante cesa de estar en juego porque toca la superficie de la pista dentro de la pista del receptor, el servidor gana un punto. Luego sirve el servidor otra vez del otro cuadro de saque. Si el servidor hace una falta o el volante cesa de estar en juego porque toca la superficie de la pista dentro de la pista del sacador, el servidor pierde el derecho de continuar con el saque, y el receptor se hace servidor. Ningún jugador gana un punto.

PARTIDO DE DOBLES

Al principio de un juego, y cada vez que un lado gana el derecho de sacar, debe realizarse el saque de lado derecho del campo. Solo el receptor puede recibir el saque: si el volante toca a, o es golpeado por, la pareja del receptor, el lado que saca gana un punto. Después de recibir el saque, el volante es golpeado por cualquier jugador del lado del servidor, y luego por cualquier jugador del lado del receptor y así sucesivamente hasta que el volante deje de estar en juego. Después de recibir el saque, un jugador puede golpear el volante desde cualquier sitio al lado de la red de este jugador.

Si el lado receptor hace una falta, o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista dentro del lado que recibe, el lado que saca gana un punto y el servidor vuelve a sacar. Si el lado que saca hace una falta, o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista dentro del lado que saca, el servidor pierde el derecho de seguir con el saque, y ninguno de los dos lados gana el punto.

El jugador que saca al principio de cualquier juego debe sacar, o recibir en, el cuadro de saque derecho cuando el lado de ese jugador no ha ganado ningún punto, o ha ganado un número par de puntos en ese juego; si ha ganado un número impar de puntos saca del cuadro de saque izquierdo. El jugador que recibe al principio de cualquier juego debe recibir en, o sacar de, el cuadro de saque derecho cuando el lado de ese jugador no ha ganado, o ha ganado un número par de puntos en ese juego; si ha ganado un número impar de puntos saca del cuadro de saque izquierdo.

Si se piden puntos en el juego, se usa el número total de puntos ganados por un lado.

DURACIÓN DEL JUEGO

Los partidos oficiales se juegan al mejor de tres sets. Se anota los puntos el jugador que tiene el servicio su poder.

En caso de que se llegue a empatar la puntuación, el juego se puede prolongarse de la siguiente manera:

Si el tanteo llega a empatar a 14 (10 en el caso de individual femenino), el lado que primero puntuó 14 (10 en el caso de individual femenino) tiene la posibilidad de elegir. Continuar el juego hasta 15 puntos (11 en el caso de individual femenino), no haciendo así ninguna modificación en el juego; o jugar el juego a 17 puntos (13 en el caso de individual femenino).

En un juego a 11 puntos, se deben disputar 3 tantos más. Si el empate es a 10, se deben disputar 2 tantos más.

En un juego a 21 puntos, si empatan a 19, se deben disputar 5 tantos más. Si empatan a 20 puntos, se prolonga 3 tantos más.

En el set que se obtiene 13 o 14 puntos, puede optar por seguir con el juego hasta llegar a la máxima puntuación, o bien, en caso de empate, establecer el número de tantos que deben continuar jugando para desempatar.

El lado que gana un juego saca primero en el próximo juego.

EL SORTEO

Antes de comenzar el juego, los lados adversarios deben sortear y el lado que gana el sorteo debe elegir la opción en cualquiera de las reglas siguientes: de sacar o recibir primero; de empezar a jugar en un lado de la pista o el otro. El lado que pierde el sorteo debe entonces elegir la opción que queda. Para saber quien es el que empieza se hace girar una raqueta o se lanza una moneda.

SAQUE O SERVICIO

Ningún lado debe retardar indebidamente el saque; el servidor y el receptor deben estar dentro de cuadros de saque diagonalmente opuestos sin tocar las líneas de banda de estos cuadros de saque; parte de ambos pies del servidor y receptor tiene que quedar en contacto con la superficie de la pista hasta que se dé el saque.

Al principio, la raqueta del servidor debe golpear la base del volante mientras todo el volante está por debajo de la cintura del jugador; en el momento de golpear el volante el mango de la raqueta debe apuntarse hacia abajo hasta tal punto que toda la cabeza de la raqueta esté visiblemente debajo de toda la mano que tiene la raqueta.

Después del principio del saque, el movimiento de la raqueta del servidor debe

continuar hacia adelante hasta que se realice el saque; y el vuelo del volante debe ser hacia arriba de la raqueta del servidor para que pase por encima de la red de tal manera que caiga en el cuadro de saque del receptor, si no se intercepta.

Cuando los jugadores están en posición, el primer movimiento hacia adelante de la cabeza de la raqueta del servidor es el principio del saque. El servidor no debe servir antes de que el receptor esté listo, pero el receptor se considerará listo si trata de recibir el saque.

El saque es realizado cuando, una vez comenzado, el volante es golpeado por la raqueta del servidor, o el volante cae en el suelo. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no les impida la visión al servidor y receptores opuestos.

ERROR DE SERVICIO

Se considera que se ha cometido un error de servicio cuando se ha sacado fuera de turno o se ha sacado del cuadro de saque incorrecto; o que está en el cuadro de saque incorrecto, estando listo para recibir, y el saque se hubiera realizado.

Cuando se ha cometido un error en el servicio, entonces: si el error se descubre antes del saque siguiente, se hará una repetición a menos que sólo un lado tuviera la culpa y perdiera el punto; en tal caso no se corrige el error. Si el error no se descubre antes de que se haga el saque siguiente, no se corrige el error.

Si hay una repetición debido a un error de servicio, el juego se inicia de nuevo con el error corregido. Si no se corrige un error de servicio, el juego debe seguir sin cambiar de posición a los jugadores (ni, si es apropiado, el nuevo orden de saque).

En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no impida la visión al servidor y receptores opuestos.

VOLANTE FUERA DE JUEGO

Un volante está fuera de juego cuando: golpea la red y queda sujeto allí o suspendido encima; golpea la red o un poste y cae hacia la superficie de la pista del jugador que golpea; golpea la superficie de la pista; o ha ocurrido una falta o una repetición.

REPETICIONES

"Repetición" es dicho por el árbitro, o por un jugador (si no hay árbitro) para detener el juego. Se puede dar una repetición por cualquier acontecimiento imprevisto o fortuito.

Si un volante se engancha encima de la red y queda suspendido sobre ella o, después de pasar por encima de la red, se engancha en la misma, es una repetición con excepción del saque. Si durante el saque cometen una falta al mismo tiempo el receptor y el servidor, es una repetición. O también cuando el servidor saca antes de que esté listo el receptor, es una repetición.

Si durante el juego se desintegra el volante y la base se separa por completo del resto del volante, habrá una repetición. Si se impide la visión a un juez de línea, y el árbitro no puede tomar una decisión, habrá una repetición. Cuando ocurre una repetición, el juego desde el último saque no vale y el jugador que sirvió saca otra vez.

CAMBIAR DE LADO

Los jugadores deben cambiar de lado: al final del primer juego; antes de empezar el tercer juego (si hay); y en el tercer juego, o en un partido de un juego, cuando el tanteo delantero llega a :

–6 en un juego de 11 puntos.

–8 en un juego de 15 puntos.

–Si los jugadores dejan de cambiar de lado deben hacerlo cuando se descubra el error, y el tanteo queda como está.

FALTAS

Una falta es cualquier error que interrumpe el juego, ya sea durante el servicio, la recepción o el desarrollo de un punto. Si el servidor comete una falta, el servicio pasa el oponente. Si es el oponente quien comete la falta, el servidor recupera el servicio.

Las siguientes violaciones son faltas en servicios:

–Si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante.

–Si, al sacar, el volante se engancha en la red y queda suspendido encima, o después de pasar por encima de la red se engancha en la red.

–La pluma no se golpea por la base.

–El jugador golpea el volante con su cuerpo y no con la raqueta.

–El servidor golpea la pluma por encima la cadera.

–El servidor no se encuentra colocado dentro de los límites que marca el campo.

–El receptor no se encuentra colocado en su cuadro correspondiente o se mueve antes del servicio contrario.

–Algunas faltas mientras el desarrollo del juego:

–Si el volante cae fuera de los límites de la pista

–El volante pasa por, o debajo de, la red.

–No pasa por encima de la red el volante

–El volante toca el techo, el tejado o las paredes laterales.

–Si el volante toca el cuerpo o la ropa de un jugador; o toca cualquier otro objeto o persona fuera de los alrededores inmediatos de la pista.

–Si, mientras está en juego, el primer punto de contacto con el volante no está en el lado de la red del jugador que golpea. (Sin embargo el jugador puede seguir el volante con la raqueta por encima de la red en el curso del golpe).

–Cuando el volante está en juego, un jugador: toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa; invade la pista del adversario con la raqueta o el cuerpo o obstruye a un adversario; por ejemplo, le impide

jugar un golpe legal cuando el volante está seguido con la raqueta por encima de la red. Si, mientras está en juego, un jugador a propósito distrae a un adversario con cualquier acción tal como gritar o hacer gestos. Es falta.

–Mientras está en juego, el volante: es retenido y se mantiene en la raqueta, y luego se lanza durante la ejecución de un golpe. Se golpea dos veces seguidas por el mismo jugador con dos golpes; se golpea por un jugador y la pareja del jugador sucesivamente; o toca la raqueta de un jugador y sigue hacia el fondo de la pista de ese jugador. Si un jugador es culpable de infracciones graves, repetidas o continuas .

JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA Y CASTIGOS.

El juego debe ser continuo desde el primer saque hasta que concluya el partido. Se permite un descanso que no puede pasar de los 5 minutos entre el segundo y el tercer juego de todos los partidos en todas las situaciones siguientes: en pruebas competitivas internacionales, en pruebas autorizadas por la I.B.F.; y cualquier otro partido.

Cuando circunstancias ajenas a la voluntad de los jugadores lo necesitan, el árbitro puede suspender el juego por el período que considere necesario. Si se suspende el juego, el tanteo queda como está y el juego se continua desde ese punto. Bajo ninguna circunstancia se puede suspender el juego para permitir a un jugador recuperar sus fuerzas o aliento, o para recibir instrucciones o consejos. Tampoco no se permite a ningún jugados recibir consejos durante un partido.

A la finalización de un partido, ningún jugador puede dejar la pista sin el permiso del árbitro. Solo el árbitro puede decidir cualquier suspensión del juego.

Un jugador no puede: causar a propósito una suspensión del juego; alterar a propósito la velocidad del volante; comportarse de una manera ofensiva; o ser culpable de mala conducta no prevista en las reglas de bádminton.

El árbitro debe interpretar cualquier violación de las reglas dando una advertencia al lado culpable, dando una falta al lado culpable, habiendo sido advertido previamente; o . en caso de violación grave o de violaciones continuas, dando una falta al lado culpable y denunciándolo de inmediato al juez árbitro (Referee), que tiene el poder de descalificación. Si no se ha nombrado un juez árbitro, el oficial responsable de la organización tiene el poder de descalificación.

LOS OFICIALES

El juez árbitro está totalmente encargado del torneo, o de la prueba a la que un partido forma parte. El árbitro, cuando está nombrado, está encargado del partido, la pista y sus alrededores inmediatos. El árbitro debe informar al juez árbitro. En ausencia de un juez árbitro, el árbitro debe informar al oficial responsable de la competición. El arbitro se encuentra en una silla elevada desde donde interviene en el juego.

El juez de saque debe señalar las faltas de saque hechas por el servidor. Un juez de línea debe indicar si un volante está dentro o fuera.

Un árbitro debe hacer cumplir las reglas de bádminton y, en particular, señalar una falta o una repetición si ocurre cualquiera de las dos, sin que los jugadores puedan protestar. Debe tomar una decisión sobre cualquier reclamación en cuanto a un asunto en disputa, si se hace antes de dar el saque siguiente. También debe asegurarse que los jugadores y espectadores estén informados del desarrollo del partido. Nombra o destituye a jueces de línea o un juez de saque, previa consulta con el juez árbitro.

Si no se ha nombrado otro oficial de pista, hacer las gestiones para que se cumplan sus responsabilidades. Si

una jugada no es vista, el árbitro debe tomar una decisión o se debe repetir el punto. Debe decidir sobre la suspensión del juego.