

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BADMINTON

REGLAS DEL JUEGO

Extraído del documento de FESBA, Bádminton: reglas del juego

Coordinación: Serrano Vilchez, D. Arce Osuna, I. Cabello Manrique, D.
Colaboración: Comité Nacional de Árbitros de Bádminton.
Traducción: Maite Carazo Prada y Carmen Martínez Villanueva
Revisión: Carazo Prada, A. Fernández Martínez, N. Serrano Vilchez, D.,
Olivan, G

DEPOSITO LEGAL M-10319-2000

ISBN 84-931248-1-8

COPYRIGHT

Todos los derechos reservados

Publicado Marzo de 2000
Revisado septiembre de 2015



INDICE

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

APÉNDICE A LAS REGLAS DEL BÁDMINTON

APÉNDICE 1.	VARIACIONES EN LA PISTA Y EQUIPACIÓN	17
APÉNDICE 2.	PARTIDOS DE HANDICAP	18
APÉNDICE 3.	OTRAS FORMAS DE PUNTUACIÓN	19
APÉNDICE 4.	VOCABULARIO	21
APÉNDICE 5.	MEDIDAS IMPERIALES	24
APÉNDICE 6.	PARABÁDMINTON	25
APÉNDICE 7.	SISTEMA DE REVISIÓN INSTANTÁNEA	26

RECOMENDACIONES PARA OFICIALES DE PISTA

1.	INTRODUCCIÓN	27
2.	OFICIALES Y SUS DECISIONES	27
3.	RECOMENDACIONES A ÁRBITROS	27
4.	CONSEJOS GENERALES SOBRE ARBITRAJE	34
5.	INSTRUCCIONES PARA JUECES DE SAQUE	35
6.	INSTRUCCIONES A LOS JUECES DE LINEA	36

INDICE DE LAS REGLAS DEL BÁDMINTON	38
---	-----------

DEFINICIONES

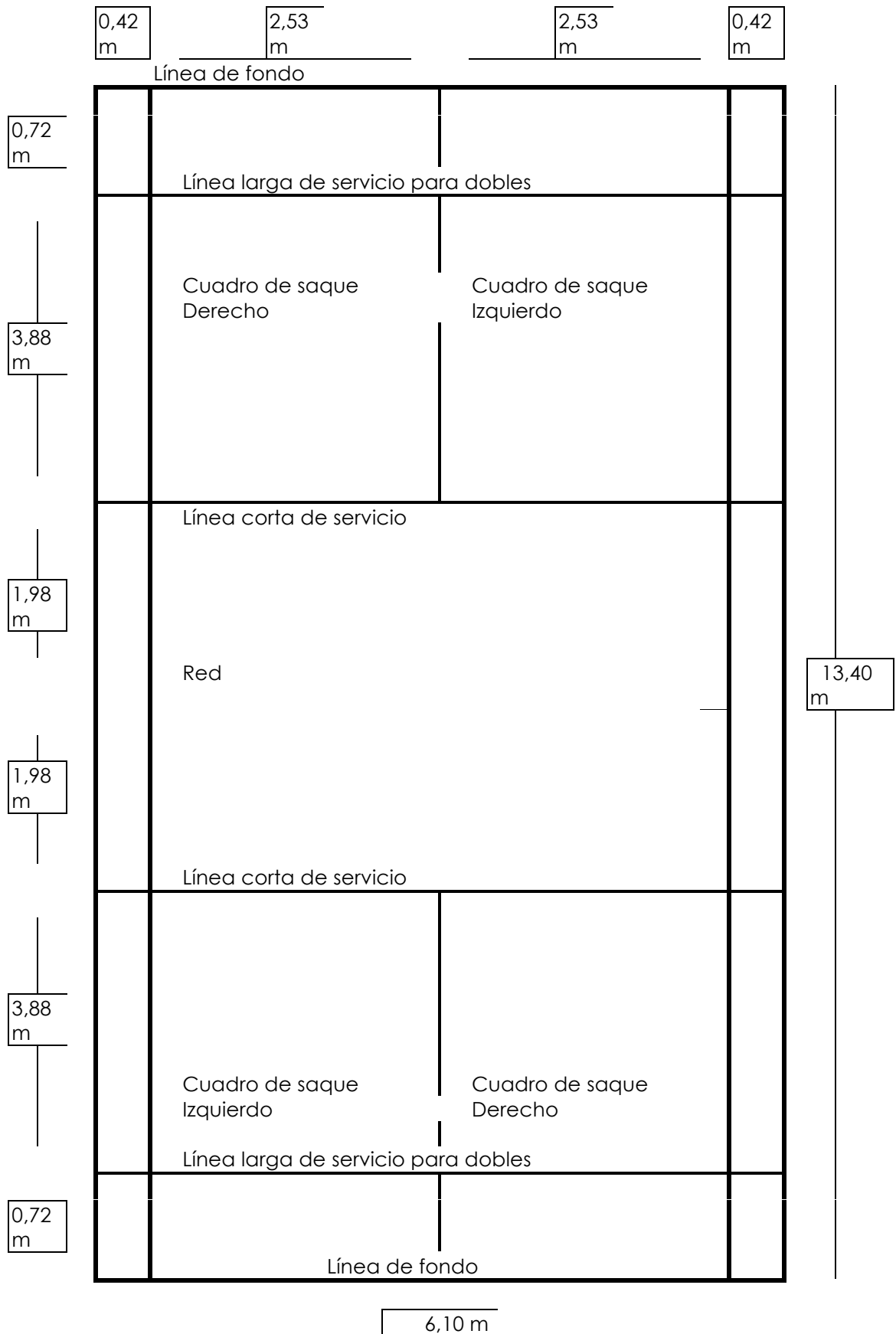
Jugador	Cualquier persona jugando a Bádminton
Partido	El concurso básico en Bádminton entre dos lados opuestos de uno o dos jugadores.
Individuales	Un partido en el que hay un jugador en cada uno de los lados.
Dobles	Un partido en el que hay dos jugadores en cada uno de los lados
Lado servidor	El lado que tiene el derecho a sacar
Lado receptor	El lado opuesto al servidor
Punto	Una secuencia de uno o más golpes que comienza con el saque, hasta que el volante deja de estar en juego.
Golpeo	Un movimiento de la raqueta del jugador con la intención de golpear el volante.

Los apartado en sombreado son únicamente aplicables a parabádminton.

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.
 - 1.1.1. La pista de bádminton para jugadores en silla de ruedas debe ser tal como se indica en los Diagramas D y E respectivamente.
 - 1.1.2. La pista de bádminton para jugadores de clase de pie que juegan en media pista debe ser como se indica en el Diagrama F.
- 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.
- 1.5. Los postes deben ser colocados en las líneas laterales del juego de dobles, como se indica en el Diagrama "A" independientemente de que se jueguen individuales o dobles. Los postes o sus soportes no deben extenderse hacia el interior de la pista.
- 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 a ras de la superficie 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 "A"



NOTA:

- 1) Diagonal de pista completa: 14,723 metros.
- 2) La pista tal como se muestra puede ser utilizada tanto para el juego de individual como de dobles
- 3) Marcas opcionales para la prueba de velocidad del volante en el Diagrama B

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 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 una longitud uniforme de entre de 62 a 70 mm, 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.

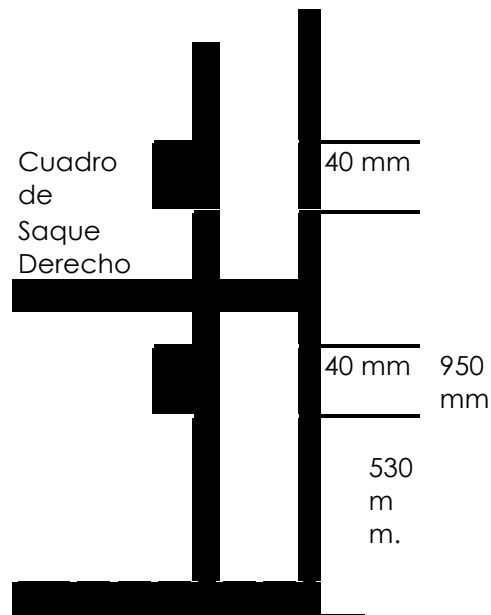
2.3. Volante de pluma sintética:

- 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 Miembro participante interesada, en lugares donde las condiciones atmosféricas debido a la altitud o clima hacen que el volante normal no sea apropiado.

3. PRUEBA DE LA VELOCIDAD DEL VOLANTE

- 3.1. Para probar un volante, se emplea un golpe de mano baja, 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 laterales.
- 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, tal como indica el diagrama B.

DIAGRAMA "B"

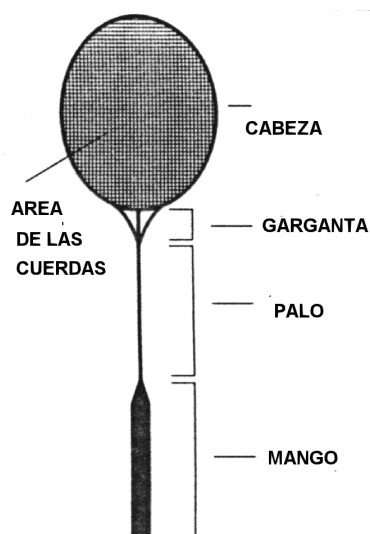


4. RAQUETA

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 con la que se entiende que un jugador va 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 4.1.5)
- 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 de cuerdas ya sea alternativamente entrelazado o aparejadas 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; y

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:

4.2.2.1. el ancho del área extendida de las cuerdas no exceda de 35 mm.; y

4.2.2.2. longitud total del área de las cuerdas no sea mayor de 330 milímetros.

4.3. La raqueta:

4.3.1. 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

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

5. EQUIPO APROPIADO y CONFORMIDAD

5.1. Cumplimiento de normas

La Federación Mundial de Bádminton (BWF) 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 BWF o a solicitud de cualquier parte con un interés en este aspecto, incluidos cualquier jugador, personal técnico, fabricante de material o Asociación Miembro participante o miembro de ésta.

5.2. Equipamiento adicional para Para-Bádminton

En el Para-bádminton una silla de ruedas o muletas pueden ser utilizadas.

5.2.1. El cuerpo del jugador puede estar fijado a la silla por una banda elástica

5.2.2. La silla puede estar equipada con una rueda posterior, que puede extenderse más allá de las ruedas principales.

5.2.3. Los pies del jugador deben estar sujetos al reposapiés de la silla.

6. SORTEO

6.1. Antes de que comience el juego, se realizará un sorteo y el lado ganador tomará la decisión sobre la norma especificada en las reglas 6.1.1 o 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 (Parte II, sección 1B, apéndice 2 y 3).
- 7.2. El lado que primero gane 21 puntos ganará un juego, excepto lo estipulado en las reglas 7.4 y 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. Al final del segundo juego (si existiera un tercero); 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, cuando el servidor y el receptor estén preparados.
 - 9.1.2. Al finalizar el movimiento hacia atrás de la cabeza de la raqueta del servidor, cualquier retraso en el comienzo del servicio (regla 9.2), debe ser considerado como un retraso indebido.
 - 9.1.3. El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos (Diagrama A) sin tocar las líneas laterales de estos cuadros de saque;
 - 9.1.3.1. En Para-Bádminton, las clases correspondientes a jugadores en silla de ruedas, o categoría de pie que juegan en media pista, deben aplicar los Diagramas D y F respectivamente
 - 9.1.4. 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);
 - 9.1.4.1. En el bádminton en silla de ruedas, desde el comienzo del saque y hasta que éste sea ejecutado, las ruedas del receptor y el servidor deben mantener una posición estática, si bien se permite el movimiento natural que produce sobre las ruedas el gesto del servidor al ejecutar el saque.
 - 9.1.5. La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante;

- 9.1.6. Todo 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 parte más baja de la última costilla.

9.1.6.1. En bádminton en silla de ruedas, el volante deberá estar por debajo de la axila del jugador en el momento de ser golpeado por la raqueta.

9.1.6.2. Como situación experimental para fijar la altura del volante, todo el volante deberá estar a menos de 1.10 metros de la superficie del suelo en el instante de ser golpeado por la raqueta del servidor.

- 9.1.7. En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo.
- 9.1.8. El movimiento de la raqueta del servidor deberá ser continuo hacia delante hasta que se complete el saque;
- 9.1.9. 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 (es decir, en o entre las líneas de delimitación);
- 9.1.10. Durante la tentativa de saque, el sacador no debe perder el volante.
- 9.2. Cuando los jugadores están listos para sacar, el primer movimiento hacia delante de la cabeza de la raqueta del servidor es el comienzo del saque.
- 9.3. Una vez comenzado (regla 9.2), el servicio se considera realizado cuando el volante es golpeado por la raqueta del servidor o cuando al intentar sacar, el servidor pierde el volante.
- 9.4. El servidor no debe servir antes de que el receptor esté listo, si bien 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 de la pista, siempre 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 en 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 en sus respectivos cuadros de saque izquierdos cuando el servidor ha ganado un número de puntos impar en el juego.
- 10.1.3. En las clases de Para-Bádminton que juegan en media pista, el servidor y el receptor recibirán y sacarán en sus respectivos cuadros de saque.

10.2 Orden de juego y posición en la pista:

Durante un punto, el servidor y el receptor golpearán el volante alternativamente, desde cualquier posición de su lado de la red, hasta que el volante deje de estar en juego (regla 15).

10.3 Puntuación y servicio:

- 10.3.1 Si el servidor gana la jugada (regla 7.3) sumará un punto a su tanteo y, sacará de nuevo desde el otro lado de la pista.
- 10.3.2. Si el receptor gana la jugada (regla 7.3), 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 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

Después de que el servicio sea devuelto, cualquier jugador del lado servidor y cualquier jugador del lado receptor puede golpear alternativamente el volante, desde cualquier posición en su lado de la red, hasta que el volante deje de estar en juego. (regla 15).

11.3 Puntuación y servicio

- 11.3.1 Si el lado servidor gana la jugada (regla 7.3), 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 (regla 7.3.), 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.
 - 11.4.3 al compañero de primer servidor.
 - 11.4.4 al jugador que primero recibió.
 - 11.4.5. al servidor inicial y así sucesivamente.
- 11.5 Ningún jugador sacará 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.
 - 11.6 Cualquier jugador del lado ganador sacará primero en el siguiente juego, y cualquier jugador del lado perdedor podrá empezar recibiendo.

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, o
- 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. FALTA

Será 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. **No pasa por encima de la red entre los postes.**
- 13.3.3. Toca el techo o las paredes laterales.
- 13.3.4. Toca el cuerpo o ropa del jugador.

13.3.4.1. En Para-Bádminton la silla de ruedas o la muleta se consideran parte del cuerpo del jugador.

13.3.5. Toca cualquier otro objeto o persona fuera 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 Asociación Miembro, normas locales que traten de casos en que un volante golpee contra un obstáculo).

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

13.3.7. Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador, si bien un volante que golpea la cabeza y el área de cuerdas de la raqueta en un solo golpe no debe ser considerado falta.

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

13.3.9. Toca la raqueta de un jugador y no va hacia la pista del oponente.

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 cuya posición inicial de golpeo al volante se encontraba en el lado atacante.

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;

13.4.6. En el bádminton en silla de ruedas

13.4.6.1. Si en el momento de golpear el volante, ninguna parte del tronco del jugador está en contacto con el asiento de la silla.

13.4.6.2. Si se ha perdido la fijación de los pies a la silla.

13.4.6.3. Si durante el juego, el jugador toca el suelo con cualquier parte de sus pies.

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 (regla 9.4)

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 contrario es distraído por un entrenador.

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. Ocurre cualquier acontecimiento imprevisto o fortuito

14.3. Cuando ocurre una repetición, el juego desde el último saque no será contabilizado y el último jugador que sirvió saca otra vez.

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. y para el bádminton en silla de ruedas la regla 16.5.3.

16.2 Descansos

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, y
- 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. En bádminton en silla de ruedas la reparación del equipamiento adicional debe considerarse una situación excepcional.
- 16.3.3 Si se suspende el juego, el tanteo quedará como está y el juego se reanudará 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 Instrucciones y abandono de la pista

- 16.5.1 Sólo se permitirá que un jugador reciba instrucciones 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.

16.5.3. En bádminton en silla de ruedas, un jugador puede ser autorizado a salir de la pista por un tiempo adicional para realizar un cateterismo. El jugador debe ser acompañado por un Juez Arbitro.

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 16.4.1, 16.5.2 o 16.6 del siguiente modo:
 - 16.7.1.1. Emitiendo una advertencia hacia la parte causante de la ofensa,
 - 16.7.1.2. Amonestando a la parte causante de la ofensa (si ha sido advertida previamente). Ambas faltas de un mismo lado deben ser consideradas una ofensa persistente o reiterada, o
- 16.7.2 En casos de ofensa flagrante, o si la mala conducta persiste, el árbitro debe informar inmediatamente al Juez Árbitro, que tiene la capacidad de descalificar a la parte ofensora del partido.

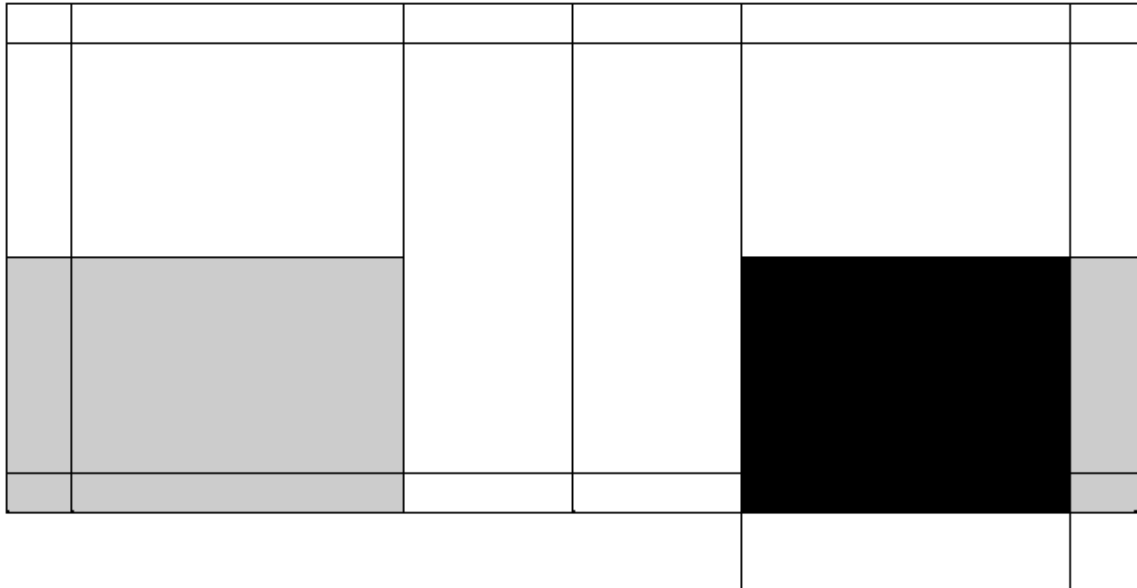
17. LOS JUECES, OFICIALES DE CAMPO Y RECLAMACIONES

- 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. El árbitro será el encargado de informar al Juez Arbitro.
- 17.3. El juez de saque debe señalar las faltas de saque que cometa el servidor cuando ocurran (reglas 9.1.2. a 9.1.8.)
- 17.4. El juez de línea debe indicar si un volante ha caído dentro o fuera de la línea que la ha sido designada.
- 17.5. Cualquier decisión oficial será definitiva en lo referente a aquellos asuntos en los que cada parte sea responsable, excepto si:
 - 17.5.1. En opinión del árbitro, hay una duda razonable de que un juez de línea ha cometido claramente un error, el árbitro entonces debe contradecir la decisión del línea.
 - 17.5.2. El sistema de revisión instantánea está siendo utilizado, el Juez Arbitro podrá modificar la decisión sobre cualquier línea (Apéndice 7).
- 17.6. Un árbitro debe:
 - 17.6.1. Cumplir y 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 lo hay, 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, asegurarse de que el resto de tareas son llevadas a cabo,
 - 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 Arbitro todas las cuestiones relativas a la regla 16; y
 - 17.6.8. Llevar al juez árbitro cualquier apelación sobre cuestiones de las reglas que no hayan sido satisfechas (Tales apelaciones se deben hacer antes de que se haga el saque siguiente o, si han sido al final del juego, antes de que haya dejado la pista el lado que apela).

Nota: En todos los diagramas

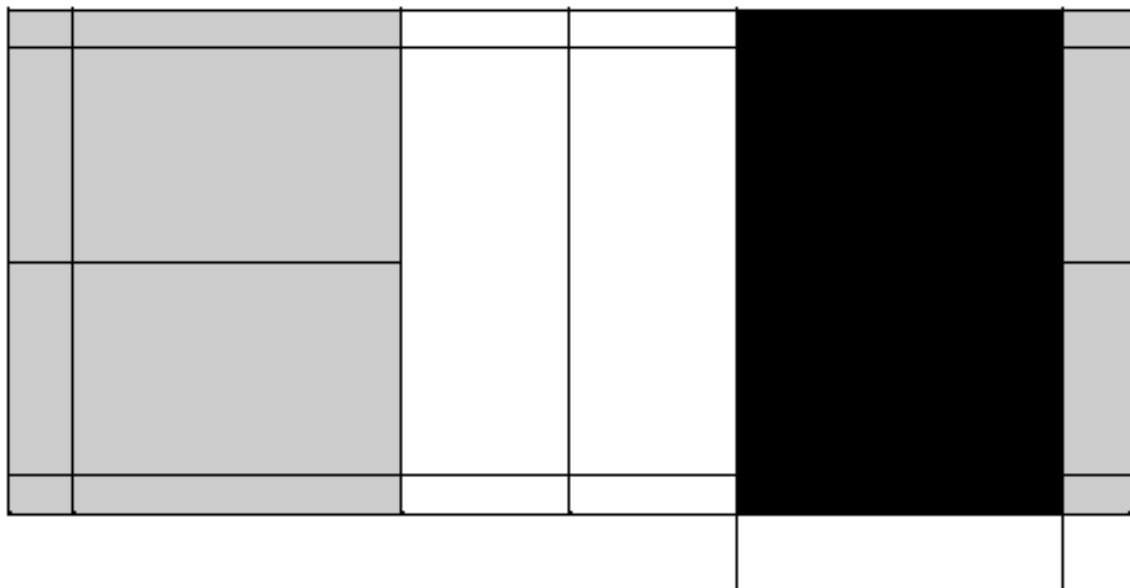
 = área de juego  = área de saque

DIAGRAMA D



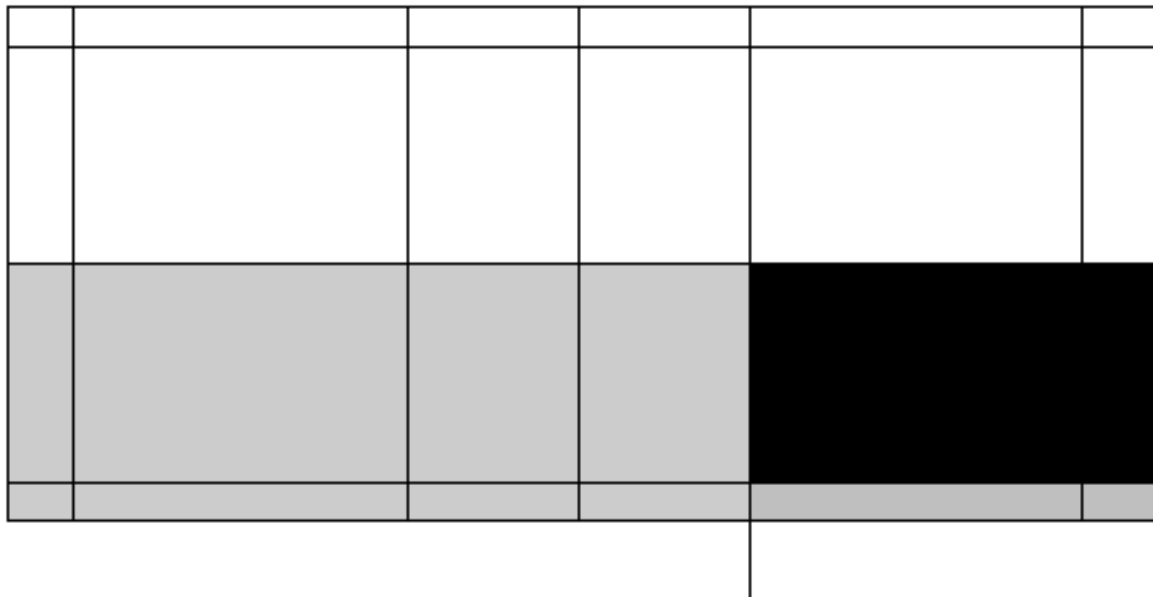
Pista de juego y servicio para el juego individual de las clases en silla de ruedas

DIAGRAMA E



Pista de juego y servicio para el juego de dobles de las clases en silla de ruedas

DIAGRAMA F



Pista de juego y servicio para el juego individual de la clase de pie que juega en media pista

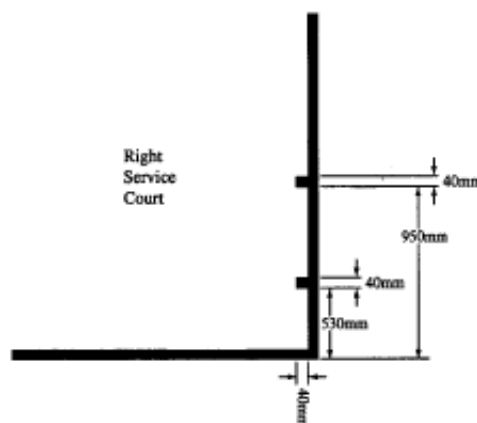
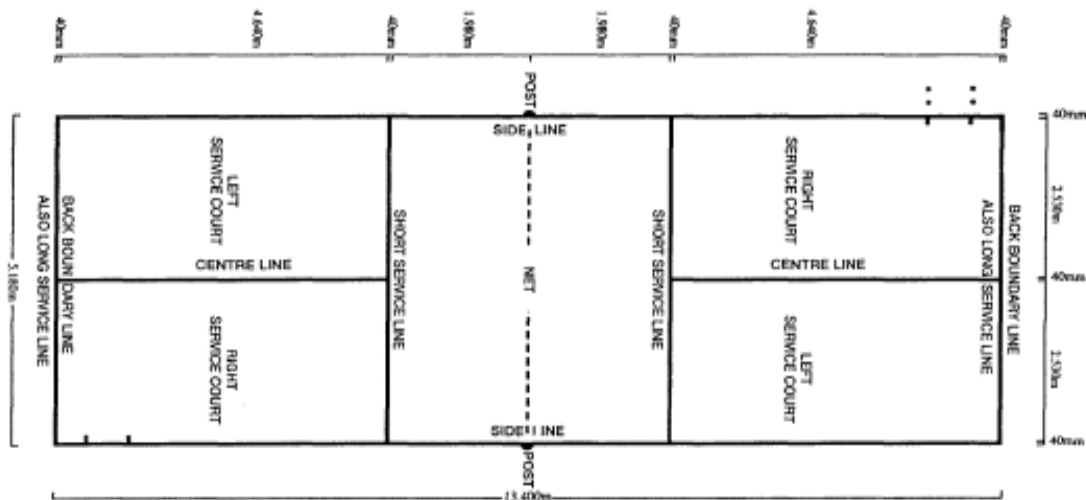
El resto de clases de pie jugarán con el terreno estandar (Diagrama A) para individuales y dobles.

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.
3. La altura de la red desde la superficie del suelo debe ser de 1,524 metros en el centro de la pista y 1,55 metros sobre las líneas laterales.



Marcas opcionales para testado de volantes en pista individual

Apéndice 2

PARTIDOS DE HANDICAP

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

1. El marcador requerido para ganar un juego no debe ser diferente de los establecido en al regla 7.
2. Se enmienda la regla 8.1.3 para que diga:
"En el tercer juego, y en un partido de un solo 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)".

Apéndice 3

OTRAS FORMAS DE PUNTUACIÓN

Está permitido jugar previo acuerdo, cualquiera de estas opciones

1. Un juego de 21 puntos
2. Al mejor de tres juegos de 15 puntos
3. Al mejor de cinco juegos de 11 puntos

En el caso de la primera elección, se deben aplicar las siguientes variaciones a las Reglas de Bádminton:

8.CAMBIO DE LADO

8.1. En un partido a un solo juego, los jugadores cambiarán de lado al llegar al punto 11 del marcador.

En el caso de la segunda elección, se deben aplicar las siguientes variaciones a las reglas de juego:

7. TANTEO

7.1. Un partido se jugará al mejor de tres juegos.

7.2. Un juego será ganado por el primer lado que alcance los 15 puntos, excepto lo previsto en las reglas 7.4. y 7.5.

7.4. En el caso de empate a 14 puntos, el primer lado que consiga obtener una ventaja de 2 puntos, ganará el juego.

7.5. En el caso de empate a 20 puntos, el primer lado que consiga anotar el punto 21, ganará el juego.

8.CAMBIO DE LADO

8.1.3. En el tercer juego se cambiará de lado cuando un lado alcance el punto 8.

16. JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA, CASTIGOS

16.2. Descansos

16.2. Se permitirá un tiempo de descanso que no exceda los 60 segundos cuando un lado alcance los 8 puntos; y

En el caso de la tercera elección, se deben aplicar las siguientes variaciones a las reglas de juego:

7. TANTEO

7.1. Un partido se jugará al mejor de cinco juegos.

7.3. Un juego será ganado por el primer lado que alcance los 11 puntos,

8.CAMBIO DE LADO

8.1.2. Al final del segundo juego

8.1.3. Al final del tercer juego, si hay que jugar un cuarto juego

- 8.1.4. Al final del cuarto juego, si hay que jugar un quinto juego: y
- 8.1.5. En el quinto juego cuando un lado alcance los 6 puntos

16. JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA, CASTIGOS

16.2. Descansos

16.2.1. Se permitirá un tiempo de descanso que no exceda los 60 segundos cuando un lado alcance los 6 puntos; y

16.2.2. Se permitirá un tiempo de descanso que no exceda los 120 segundos entre el primer y el segundo juego, el segundo y el tercer juego, el tercer y el cuarto juego, y el cuarto y el quinto juego del partido.

Apéndice 4

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, esta es:
 - 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) o
 - 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) o
 - 1.1.4. A mi derecha.... (país/nombre del equipo) representado por... (nombre de los jugadores), y a mi izquierda... (país/nombre del equipo) representado por... (nombre de los jugadores)
 - 1.2.1. ... (Nombre de jugador) sirve/al servicio o
 - 1.2.2. ... (País/nombre del equipo) sirve/al servicio.
 - 1.3.1. ... (Nombre del jugador) sirve para ... (nombre del jugador).
 - 1.3.2. ... (Nombre del jugador) para... (nombre del jugador).

El uso de estas presentaciones debe hacerse según se indica a continuación

Tipo de competición	Individual	Dobles
Individual	1.1.1, 1.2.1.	1.1.2, 1.3.1.
Por equipos	1.1.3, 1.2.2.	1.1.4, 1.2.2., 1.3.2.

2. Comienzo del partido y declaración del tanteo.

- 2.1. "Cero- cero"
- 2.2. "Jueguen"
- 2.3. "Cambio de servicio"
- 2.4. "Descanso"
- 2.5. Pista... (número) "20 segundos"
- 2.6. "... punto de set..." P.ej. "20 punto de set 6" o "29 punto de set 28"
- 2.7. "... punto de partido..." P.ej. "20 punto de partido 8" o "29 punto de partido 28"
- 2.8. "... punto de set iguales" P.ej. "29 punto de set iguales"
- 2.9. "... punto de partido iguales" P.ej. "29 punto de partido iguales"
- 2.10. "Juego"
- 2.11. Primer juego ganado por... (en torneos por equipos, utilizar el nombre del país/equipo)... (y el tanteo)
- 2.12. "Segundo juego".
- 2.13. Segundo juego ganado por... (en torneos por equipos, utilizar el nombre del país/equipo)... (y el tanteo)
- 2.14. "Un juego iguales"
- 2.15. "Tercer juego"

3. Comunicación general.

- 3.1. Acérquense para el sorteo
- 3.2. ¿Quién servirá?
- 3.3. Elija su lado de juego
- 3.4. ¿Quién recibirá?
- 3.5. ¿Esta Vd. listo?
- 3.6. Listo/s para jugar

- 3.7. Coloque su bolsa adecuadamente dentro de la cesta
- 3.8. Saca desde...
- 3.9. Recibe en...
- 3.10. El área de servicio de la derecha
- 3.11. El área de servicio de la izquierda
- 3.12. Ha perdido el volante durante el servicio
- 3.13. El receptor no estaba listo
- 3.14. Ha tratado de devolver el volante
- 3.15. No debe influir en los jueces de línea
- 3.16. No debe influir en el juez de servicio
- 3.17. Venga Vd. aquí, por favor
- 3.18. ¿El volante es correcto?
- 3.19. Pruebe Vd. el volante
- 3.20. Cambie Vd. el volante
- 3.21. No cambie Vd. el volante
- 3.22. Jueguen Uds. una repetición
- 3.23. Cambien Uds. de lado, por favor
- 3.24. No han cambiado Uds. de lado
- 3.25. Vd. ha sacado desde el cuadro de saque incorrecto
- 3.26. Vd. ha recibido en el cuadro de saque incorrecto
- 3.27. Ha sacado fuera de su turno
- 3.28. Ha recibido fuera de su turno
- 3.29. No debe Vd. interferir con el volante
- 3.30. El volante ha pasado a través de la red
- 3.31. El volante no ha pasado sobre la red
- 3.32. El volante le ha tocado
- 3.33. Ha tocado Vd. la red
- 3.34. Ha entrado un volante en la pista
- 3.35. Vd. está en el cuadro incorrecto
- 3.36. Vd. ha distraído a su adversario
- 3.37. Su entrenador ha distraído a su oponente
- 3.38. Vd. ha golpeado el volante dos veces
- 3.39. Vd. ha lanzado el volante
- 3.40. Vd. ha invadido la pista de su adversario
- 3.41. Vd. ha obstaculizado a su adversario
- 3.42. ¿Se retira Vd.?
- 3.43. Falta de recepción
- 3.44. Se ha señalado una falta en el servicio
- 3.45. Retraso en el saque, el juego debe ser continuo
- 3.46. No debe Vd. retrasar el juego
- 3.47. Ha abandonado Vd. la pista sin permiso
- 3.48. Juego suspendido
- 3.49. "... (nombre del jugador) advertencia por mala conducta
- 3.50. "... (nombre del jugador) falta por mala conducta
- 3.51. "... (nombre del jugador) descalificado por mala conducta
- 3.52. Falta
- 3.53. Repetición
- 3.54. Fuera
- 3.55. Juez de línea - señale, por favor
- 3.56. Juez de servicio - señale, por favor
- 3.57. "Corrección, dentro"
- 3.58. "Corrección, fuera"
- 3.59. Limpie la pista
- 3.60. Entrenador, abandone la pista
- 3.61. Apague el móvil

4. Final del partido.

- 4.1. Partido ganado por...(nombre del jugador/ país) ... (tanteo)
- 4.2. (jugador/equipo) retirado
- 4.3. ... (jugador/equipo) descalificado

5. Tanteo.

0 Cero	10 Diez	20 Veinte	30 Treinta
1 Uno	11 Once	21 Ventuno	
2 Dos	12 Doce	22 Ventidos	
3 Tres	13 Trece	23 Ventitres	
4 Cuatro	14 Catorce	24 Veintcuatro	
5 Cinco	15 Quince	25 Venticinco	
6 Seis	16 Dieciséis	26 Ventiséis	
7 Siete	17 Diecisiete	27 Ventisiete	
8 Ocho	18 Dieciocho	28 Ventiocho	
9 Nueve	19 Diecinueve	29 Ventinueve	

Apéndice 5 Medidas imperiales

Las normas de juego expresan todas las medidas en metros y milímetros. Las medidas imperiales también son aceptadas, y con el propósito de seguir las reglas de juego deben utilizarse las siguientes equivalencias:

Milímetros	Pulgadas	Milímetros/ Metros	Pies	Pulgadas
Millimetres	Inches	Millimetres	Feet	Inches
15	$\frac{3}{8}$	380	1	3
20	$\frac{3}{4}$	420	1	$4\frac{1}{2}$
25	1	490	1	$7\frac{1}{2}$
28	$1\frac{1}{8}$	530	1	9
40	$1\frac{1}{2}$	570	1	$10\frac{1}{2}$
58	$2\frac{1}{4}$	680	2	$2\frac{3}{4}$
64	$2\frac{1}{2}$	720	2	$4\frac{1}{2}$
68	$2\frac{3}{4}$	760	2	6
70	$2\frac{3}{4}$	950	3	$1\frac{1}{2}$
75	3	990	3	3
220	$8\frac{3}{4}$	Metres	Feet	Inches
230	9	1.100	3	$7\frac{1}{4}$
280	11	1.524	5	
290	$11\frac{3}{8}$	1.550	5	1
		1.980	6	6
		2.530	8	$3\frac{3}{4}$
		3.880	12	$8\frac{3}{4}$
		4.640	15	3
		5.180	17	
		6.100	20	
		13.400	44	

Apéndice 6

EQUIPAMIENTO ADICIONAL EN PARABÁDMINTON

1. SILLA DE RUEDAS

1.1. El cuerpo del jugador puede estar fijado a la silla de ruedas con un correa alrededor de la cintura, a través de los piernas o ambas.

1.2. Los pies deben estar obligatoriamente atados al reposapiés de la silla.



Correcto



Correcto



No permitido

1.3. En el momento de golpear el volante, alguna parte del tronco y de las piernas debe estar en contacto con el asiento de la silla.

1.4. El asiento de la silla, incluido cualquier relleno puede ser horizontal (recto) o inclinado hacia atrás. Nunca puede estar inclinado hacia delante.



Horizontal= correcto



Hacia atrás = correcto



Hacia delante= no permitido

1.5. La silla puede estar equipada con una rueda trasera de seguridad, que puede sobresalir más allá de las ruedas principales.

1.6. La silla no puede disponer de dispositivos eléctricos ni de cualquier otro tipo que faciliten el movimiento o manejen la silla.

2. MULETA

2.1. Una jugador con amputación de pierna podrá utilizar una muleta.

2.2. La muleta no puede exceder la altura natural del jugador desde la altura hasta el suelo.

3. PRÓTESIS EN EXTREMIDADES

3.1. Una jugador puede utilizar prótesis en las categorías SL3, SL4 y WH.

3.2. El uso de prótesis no está permitido en la categoría SU5 (discapacidad de brazo).

3.3. Toda prótesis debe tener la misma longitud que la extremidad existente del jugador, y estar en proporción con el resto de sus extremidades.

Apéndice 7

1. SISTEMA DE REVISIÓN INSTANTÁNEA

- 1.1. En la pista en la que exista un Sistema de Revisión Instantánea un jugador/pareja pueden impugnar la decisión de un juez de línea, o la corrección de un árbitro.
- 1.2. El árbitro también puede solicitar una revisión si el juez de línea no puede tomar una decisión y el árbitro no es capaz de decidir o corregir.

2. REVOCACIÓN POR PARTE DE UN JUGADOR

- 2.1. La impugnación debe ser inmediata a la caída del volante y la declaración de la decisión.
- 2.2. Al recibir la impugnación del jugador, el árbitro deberá señalar al Juez Arbitro, que revisará la caída del volante utilizando el sistema.
- 2.3. Si la decisión del juez de línea o la corrección arbitral son verificadas como incorrectas, la impugnación por parte del jugador/es será correcta, y la decisión del juez de línea o del árbitro revocada.

3. PÉRDIDA DEL DERECHO DE IMPUGNACIÓN

- 3.1. Un jugador/pareja tiene derecho a revocar dos decisiones durante el transcurso de un partido.
- 3.2. Si una decisión arbitral, después de ser revisada, es considerada correcta, el jugador/pareja habrá perdido uno de los derechos de protesta.
- 3.3. Si un jugador/pareja revoca por dos veces una decisión que se considera correcta, perderá cualquier otro derecho de impugnación a lo largo del partido.
- 3.4. Si la protesta del jugador/pareja es correcta, mantendrán el derecho a una nueva impugnación.
- 3.5. Cuando el árbitro solicita una revisión (según el punto 1.2.) ninguno de los jugadores pierde sus derechos de protesta.

RECOMENDACIONES A OFICIALES DE PISTA

1. INTRODUCCIÓN.

- 1.1. Las recomendaciones para oficiales de pista publicadas por la BWF con el deseo de estandarizar el control del juego en todos los países y en acuerdo con las reglas.
- 1.2. El propósito de estas recomendaciones es aconsejar a árbitros como controlar un partido con firmeza e imparcialidad, sin ser oficiosos, mientras se aseguran que las reglas se cumplan. Estas recomendaciones también se usan para aconsejar a jueces de línea y jueces de servicio cómo deben cumplir sus responsabilidades.
- 1.3. Todos los oficiales de pista deben recordar que el juego es para los jugadores.

2. OFICIALES Y SUS DECISIONES

- 2.1. El árbitro hace informar a y actuar bajo la autoridad del Juez Arbitro (regla 7.2.) (o el oficial responsable en ausencia de un juez árbitro).
- 2.2. Un juez de servicio suele ser nombrado por el Juez Árbitro, pero puede ser destituido por el Juez Arbitro o un árbitro previa consulta con el juez árbitro (regla 17.6.4.)
- 2.3. El juez árbitro suele nombrar a los jueces de línea, pero estos pueden ser destituidos por el Juez Arbitro o un árbitro previa consulta con el juez árbitro (regla 16.7.4.)
- 2.4. La decisión de un oficial es definitiva en todas las cuestiones en las que ese oficial tenga la responsabilidad, excepto si, en opinión del árbitro, hay dudas razonables de que un juez de línea ha cometido claramente un error, el árbitro entonces debe corregir su decisión (regla 7.5). Si en opinión de un árbitro, un juez de línea debe ser reemplazado, el árbitro debe llamar al Juez Arbitro (regla 17.6.4., recomendación 2.3.)
- 2.5. Si se le impide la visión a otro oficial, el árbitro deberá tomar la decisión. Si no puede tomar ninguna decisión, se producirá una repetición (regla 17.6.6.)
- 2.6. El árbitro es el encargado tanto de la pista como de sus alrededores. La responsabilidad del árbitro existe en toda la pista desde antes de que comience el partido y hasta que la pista haya sido abandonada a su finalización (regla 17.2).

3. RECOMENDACIONES A ÁRBITROS

3.1. Antes del partido, el árbitro debe:

- 3.1.1. Recoger 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 laterales (regla 1.5)
- 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. Revisar si hay cualquier normativa local en relación a 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 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 servicio, cuando lo haya)
- 3.1.8. Comprobar que la vestimenta de los jugadores cumple la normativa en relación al color, estilo, existencia de nombres, publicidad, sin que existe ninguna violación al respecto. Informar al juez árbitro u oficial apropiado de cualquier violación observada, antes del partido o, si no es posible, inmediatamente después de su finalización.

- 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). Anotar la elección de los lados.
- 3.1.10. Anotar, en el caso de dobles, los nombres de los jugadores que comienzan en los cuadros de servicio derechos. Anotaciones 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 anunciar el partido utilizando el formato apropiado, señalando desde el lado derecho al lado izquierdo, al pronunciar las palabras correspondientes (W, X, Y, Z siendo los nombres de los jugadores y A, B, C, D cuando los nombres representan países).

Individuales

Competición individual: "Señoras y señores, a mi derecha "X" y a mi izquierda "Y" (Debe indicar la derecha y la izquierda mientras dice). "X" sirve/al servicio; cero-cero; jueguen."-

Encuentro de equipos: "Señoras y señores, 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".)"

Dobles

Competición individual: "Señoras y señores, a mi derecha "W" y "X" y a mi izquierda "Y" y "Z". "X" sirve para "Y", cero-cero; jueguen". Cuando los jugadores sean del mismo país, se nombrará después de haber dicho ambos nombres.

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 "X" o "Y", cero-cero, jueguen".

La pronunciación de la palabra "jueguen" constituye el comienzo del partido.

3.3. Durante el juego

- 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 hay un juez de servicio, mirar principalmente al receptor. El árbitro también puede señalar falta de servicio si es necesario.
- 3.3.1.4. Mantenerse atento al buen funcionamiento del marcador; y
- 3.3.1.5. Elevar la mano derecha por encima de su cabeza si necesita la asistencia del juez-árbitro.
- 3.3.1.6. Elevar la mano izquierda por encima de su cabeza, cuando sea requerida una intervención por parte del oficial designado, respecto al sistema de revisión instantánea.

- 3.3.2. Cuando un lado pierde un punto y por lo tanto el derecho a seguir sacando (reglas 10.3.2., 11.3.2.), declarar: "cambio de servicio", seguido por el tanteo del nuevo servidor. Si es necesario extender la mano apropiada hacia el lado del nuevo servidor.

- 3.3.3. El árbitro solamente debe pronunciar "Jueguen" 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 bajo las regla 13.3.1 y es suficiente con la señal del juez de línea (Recomendación 6.2); y
- 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 (o cualquier otra puntuación apropiada según el Apéndice 3) , declarar "cambio de servicio", si es necesario, seguiri del tanteo y de la palabra "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 (regla 16.2.1. o la puntuación que corresponda según el Apéndice 3), después de que hallan pasado 40 segundos declarar: "*(pista.....) 20 segundos*" y repetir la llamada. 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 de dos personas en pista. Estas personas deberán abandonar la pista cuando el árbitro declare "*(pista....) 20 segundos*" y repita 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.
- 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*", según corresponda.
- 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*", según corresponda.
- 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 16.2.2.
- 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)*".

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

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

- 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. En el intervalo entre sets cada lado debe cambiarse de pista y los jugadores podrán recibir a no más personas de dos personas en pista. Estas personas deberán abandonar la pista cuando el árbitro declare "*(pista....) 20 segundos*".
- 3.3.10. Para comenzar el segundo o tercer juego, declarar: "*Segundo juego, cero-cero, jueguen*". Si hubiera un tercer juego, comenzar con "*último juego, cero-cero, jueguen*".
- 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. ó 3.4..4
- 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; o**
 - 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.
Cuando se dispone de sistema de revisión instantánea, solicitar la intervención del oficial designado. El árbitro debe pronunciar "el juez de línea no puede decidir", elevando la mano izquierda por encima de la cabeza e indicando hacia la línea que corresponda.
- 3.4.4. Si la decisión de un juez de línea (recomendación 6.2 ó 6..3) o de un árbitro (recomendación 3.4.2. ó 3.4.3) son reclamadas por un jugador/pareja/país a través del sistema de revisión instantánea (regla 17.5.2.), el árbitro debe asegurarse de que ese jugador/pareja tiene derecho a una revisión. El jugador debe delcarar claramente "reclamación" al árbitro y hacer una señal aclaratoria elevando el brazo.

- 3.4.4.1. Si existe derecho a reclamar, el árbitro debe indicar "... nombre del jugador/pareja/país reclama. Declarar DENTRO (o FUERA, según procesa) elevando al mismo tiempo la mano izquierda por encima de su cabeza e indicando hacia la línea que ha sido reclamada.



3.4.4.2. El oficial designado debe revisar la reclamación e indicar la decisión final declarando DENTRO, FUERA o NO DECISIÓN.

3.4.4.3. Para anunciar el resultado de la reclamación:

- Si ha sido satisfactoria, "Corrección, DENTRO" o "Corrección, FUERA" según proceda. Y declarar "cambio de servicio, cuando sea necesario, seguido de la puntuación. Y señalar "jueguen".
- Si ha sido negativa, "reclamación desestimada", "cambio de servicio" cuando proceda, seguido del tanteo. A continuación citar el nombre del jugador/pareja/país "una" o "ninguna" reclamación restante. Y señalar "jueguen".
- Si la decisión final es "NO DECISIÓN" debe jugarse una repetición, derivada de la falta de claridad por parte del juez de línea. De otra manera, deber ser la decisión original la que permanezca.

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; o
 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 (regla 13.4.5.)

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. (16.5.2.)

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 (regla 16.5.2.). En caso necesario debe ser aplicada la regla 16.7. En cualquier caso, el jugador 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 de cualquier forma, desde el momento en que los jugadores están listos para jugar o mientras el volante esté en juego

3.5.6.2. El árbitro debe estar seguro de que:

3.5.6.2.1. Los entrenadores están sentados en los asientos designados para ellos, y no permanecen de pie en la pista, excepto en los intervalos

3.5.6.2.2. No existe ninguna distracción ni interrupción del juego por parte de los entrenadores.

3.5.6.2.3. Los entrenadores no deben intentar comunicarse de ninguna manera con los jugadores opuestos, entrenadores o técnicos oficiales durante el transcurso de un partido, ni utilizar ningún dispositivo electrónico para ningún propósito.

3.5.6.3. Si en opinión del árbitro un entrenador está distrayendo el juego, debe señalar de inmediato una "repetición" (regla 14.2.5.) y llamar al juez-árbitro para informarle del incidente.

3.5.6.4. El Juez Arbitro debe asegurarse del cumplimiento del Código de Conducta para Jugadores y Cuerpo Técnico (Parte III, Sección 1B, Apéndice 9).

3.5.7. Cambio de volante:

3.5.7.1. El cambio de volante durante el partido no debe ser injusto. El árbitro debe decidir si el volante ha de ser cambiado.

3.5.7.2. Un volante cuya velocidad o vuelo ha sido modificado debe ser descartado y la regla 16.7 debe ser aplicada, en caso necesario.

3.5.7.3. El juez-árbitro es el único responsable de decidir la velocidad del volante. Si ambas partes desean cambiar la velocidad del volante, el juez-árbitro debe ser llamado de inmediato, y se realizará una prueba de velocidad de volante si es necesario.

3.5.8. Lesiones o enfermedades durante el partido:

3.5.8.1. Una lesión o enfermedad que surja durante un partido, debe ser tratada 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.

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. Ningún tipo de tratamiento que cause algún tipo de retraso debe ser administrado en pista.

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.

3.5.8.2. El árbitro debe controlar el tiempo en que el juego ha sido detenido e informar al juez-árbitro, que previamente le informará de cuándo puede ser reanudado el juego.

3.5.8.3. El árbitro debe estar seguro de que al lado adversario no se ponga en desventaja, y deben aplicarse las reglas 16.4, 16.5, 16.6.1 y 16.7 apropiadamente.

3.5.8.4. 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)”

3.5.9. Teléfono móvil

Si el teléfono móvil de un jugador suena en la pista o sus alrededores, durante un partido, debe ser considerado una ofensa bajo la regla 16.6.4. y penalizada apropiadamente según la regla 16.7.

3.5.10. Conducta del jugador en la pista:

3.5.10.1. El árbitro debe asegurarse de que la conducta del jugador en la pista es honorable y se desarrolla según el juego limpio.

3.5.10.2. Cualquier ruptura de la regulación del Código de Conducta de los Jugadores 4.6, 4.10 a 4.16 (Parte III, Sección 1B, Apéndice 4) debe ser considerada como una ofensa de la regla 16.4.

3.6. Juego suspendido: Si el juego debe ser suspendido, el árbitro debe declarar: “Juego suspendido”. Anotar el tanteo, servidor, recibidor, cuadro de saque correcto y lados y finalizar. Cuando el juego continúa, debe anotar la duración de la suspensión, asegurarse de que los jugadores están bien posicionados y 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 durante los descansos es tratada como mala conducta durante el juego, y debe ser anunciada según las Recomendaciones 3.7.3. a 3.7.5. de manera inmediata a que se produzcan. Al comienzo del juego después del intervalo, el árbitro debe declarar “... game; cero-cero”

En caso de administrar una penalización bajo las reglas 16.7.1.2. ó 16.7.2. el árbitro pronunciará “... (nombre del jugador), amonestado”.

Y continuará con un “cambio de servicio”, si es lo apropiado según el marcador, y el “jueguen”.

Si el jugador es descalificado por el Juez Arbitro, el árbitro deberá decir “... (nombre del jugador), descalificado por mala conducta” y continuar según indica la Recomendación 3.3.8.

En caso de mala conducta durante el descanso, repetir el marcador seguido de “jueguen”.

En caso de administrar una penalización bajo las reglas 16.7.1.2. ó 16.7.2. el árbitro pronunciará "... (nombre del jugador), amonestado".

Y continuará con un "cambio de servicio", si es lo apropiado según el marcador y "jueguen".

- 3.7.3. Si el árbitro tiene que administrar una advertencia, según las normas 16.4, 16.5 ó 16.6 debe decir al lado ofensor: "Venga Vd. aquí, por favor" al jugador culpable, y declarar: "... (nombre y apellidos del jugador), advertencia por mala conducta", al mismo tiempo que levanta la mano derecha con la **tarjeta amarilla**, por encima de su cabeza.



- 3.7.4. Si el árbitro debe administrar una falta (al lado previamente advertido), según las normas 16.4, 16.5 ó 16.6 debe decir: "Venga Vd. aquí, por favor" al jugador culpable, y declarar: "... (nombre y apellidos del jugador), falta por mala conducta", al mismo tiempo que muestra la **tarjeta roja**, elevando la mano derecha por encima de su cabeza, y solicitando de inmediato la presencia del juez-árbitro.

- 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) queda descalificado por mala conducta", al mismo tiempo mostrando la **tarjeta negra** por encima de su cabeza. Cuando un jugador es descalificado por mala conducta no podrá participar de ninguna manera en el resto del torneo o competición.

- 3.7.7. Todas las amonestaciones antes y después de un partido deben ser tratadas según las Recomendaciones a Oficiales de Pista 3.7.3. a 3.7.6. según proceda. Es preciso registrar y reportar cualquier incidente al juez-árbitro, así como la decisión tomada. A pesar de que no haya tenido efecto sobre el resultado del partido.

4.- CONSEJOS GENERALES SOBRE ARBITRAJE.

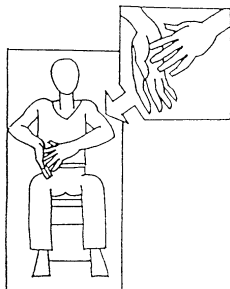
Esta sección da consejos generales que deben ser seguidos.

- 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.

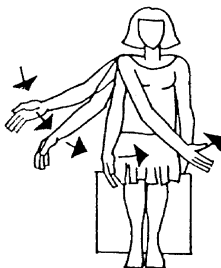
- 5.1. El juez de saque debe sentarse en una silla baja junto al poste, preferentemente frente al árbitro.
- 5.2. El juez de saque tiene la responsabilidad de juzgar si el servidor hace un saque correcto (reglas del 9.1 a la 9.3) o no. Si no, debe decir "falta" en voz alta y hacer la señal de mano apropiada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



Regla 9.1.4. El punto de contacto inicial de la raqueta del servidor no es la base del volante



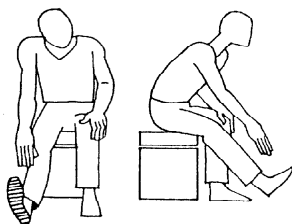
Regla 9.1.5. La totalidad del volante, en el momento de ser golpeado, no se encuentra por debajo de la cintura del servidor.



Regla 9.1.7 Durante la ejecución del servicio, (reglas 9.2. y 9.3.) el movimiento de la raqueta del servidor no se mueve de manera continua hacia delante.



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



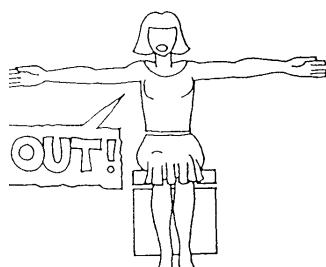
Regla 9.1.2 y 9.1.3 Durante la ejecución del saque (reglas 9.2. y 9.3.) el servidor y/o el receptor no están situados en las pistas diagonales opuestas, están tocando alguna de las líneas delimitantes del servicio, o uno o ambos pies no está en contacto con la superficie de juego y en una posición estática hasta que se realice el sa

- 5.4. El árbitro debe prever las indicaciones extras del juez de servicio, para que los jugadores sean informados de las decisiones tomadas.

6. INSTRUCCIONES A LOS JUECES DE LÍNEA.

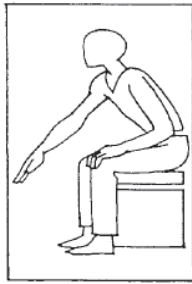
- 6.1. Los jueces de línea deben sentarse en sillas situadas en las extensiones de las líneas laterales o de fondo, a los extremos de la pista, y a ser posible en el lado de enfrente del árbitro. (Véase los diagramas).
- 6.2. Un juez de línea tiene la completa responsabilidad por la(s) línea(s) asignada(s), excepto si se produce una situación de corrección por parte del árbitro, si existe una duda razonable, en opinión del árbitro, de que el juez de línea haya cometido una incorrección en su decisión.
- 6.2.1. Si el volante cae fuera, no importa lo lejos que esté, 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.
- 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.
- 6.6. Las indicaciones apropiadas de las manos son:

VOLANTE FUERA



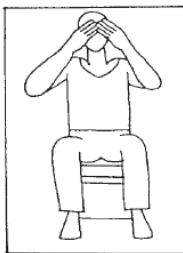
Si el volante cae fuera, no importa lo lejos, indicarlo rápidamente, lo suficientemente alto como para que lo escuchen jugadores y espectadores, y al mismo tiempo, hacer una señal extendiendo ambos brazos horizontalmente para que el árbitro pueda verlo.

VOLANTE DENTRO



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

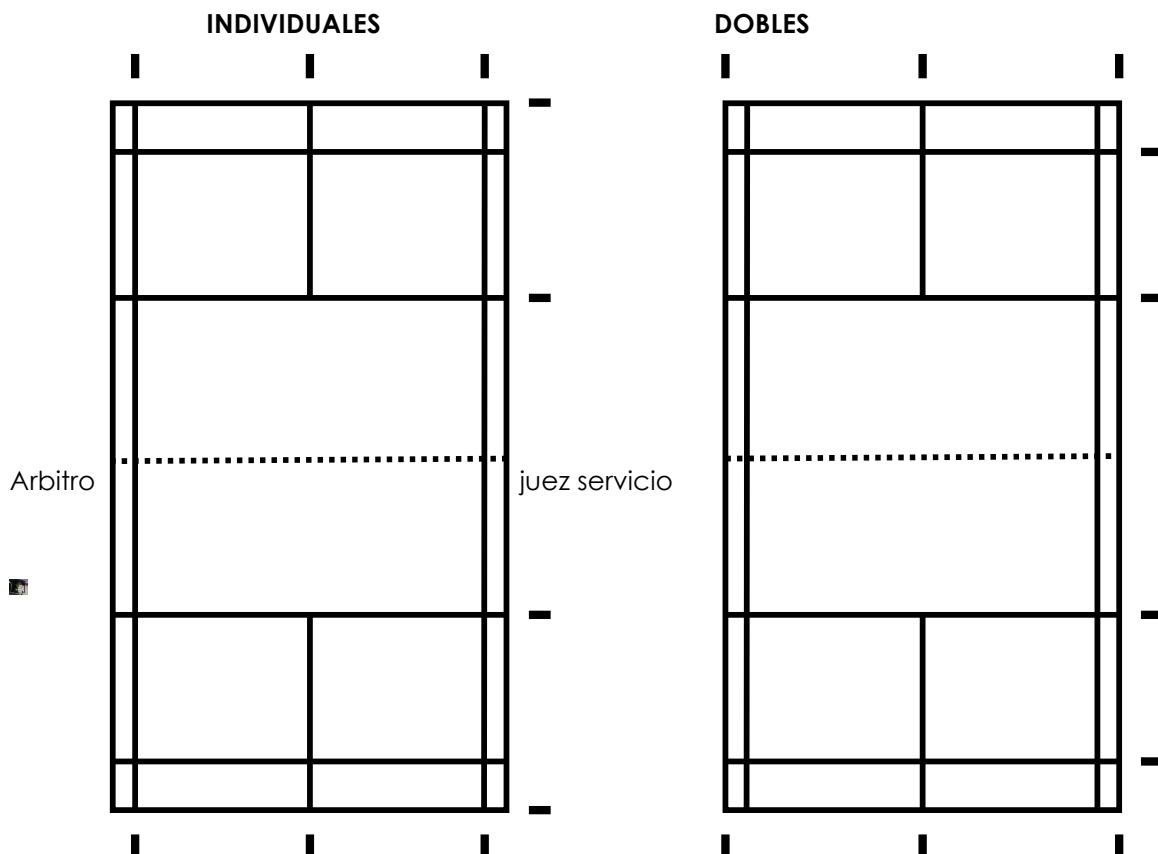
SI NO SE PUEDE DECIDIR



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

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.



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, 17.6.2, 17.6.8. Decisión del árbitro 17.6.1-2.
Arbitrar	Consejo general R4.
Arbitro	En el cargo global 17.1.
Avisar	Competencia de árbitro 16.7, R3.13.
Cambio	Lados, 8.1. Olvido cambiar de lado 8.2
Colocación	7.4.
Como puntuar	11.3.
Comportarse	De una forma ofensiva 16.7, R3.13.
Consejo	No permitido cuando el volante este en juego 16.5.1.
Continuo	Juego 16.1, 16.4.
Corregir	Un error (ver permitir) R4.2. Error en el cambio de lado 8.2. Trazado y tamaño 1.1 y diagrama "A".
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 R3.3; R3.7; Ap4. Mantener informados 17.6.3; R3.3. Apelaciones qué / cuando 17.6.2, 17.6.8. Al cargo del partido 17.2, 17.6.1. Suspender el juego 16.3.1.

Deberes de los Oficiales	Árbitro 17. 1-2, 17.6.8. Arbitro 17.2; 17.6.1-8, R3-4. Juez de saque 17.3, R5. Juez de línea 17.4, R6.
Descalificar	16.7.3.
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 13.4.3, 13.5.
Dobles	Número de jugadores por equipo "Definiciones". Empezar en la pista de saque de la derecha 11.1. Sólo el que recibe devolverá el saque 11.1.5. 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.
El que saca	Golpear el volante por debajo de la cintura 9.1.5, 13.1, R5.3. Golpear el volante por su base 9.1.4, 13.1, R5.3. No golpea el volante = Falta 9.3. Raqueta que apunta hacia abajo 9.1.6, 13.1, R5.3. Saca antes de que el que recibe esté preparado para recibir 9.5, 14.5.
Equipo	Aprobado por BWF 5. Número de jugadas 7.1
Errores en el Servicio	12.
Faltas	Causan suspensión del juego 16.7. 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. En el saque que el volante quede atrapado en la red 13.8. Volante atrapado en la red durante el servicio 13.8. Mala conducta 16.7. El que saca no golpea el volante 9.3. 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. 13.2.1 al 13.2.6.
Falta de pie	Para ambos el que saca y el que recibe 9.1.2 y 9.1.3.
Flagrante	U Ofensas persistentes 13.7, 16.7.

Ganador	De la jugada empieza a sacar en el juego siguiente. 7.6.
Gestos	Falta 13.5.
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 R3.8.6.
Gritar	Falta 13.5, R3.8.2.
Herida/mareo	16.4, 16.6.1, R3.10.
Imprevistos	Circunstancias 14.2.
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).
Instrucciones	Desde más allá de la pista 16.5.1, R3.8.3.
Interferir	Con el volante 16.6.2.
Juego	Cesa 10.3, 15. Numero de puntos en partidos de hombres y mujeres 7.2.
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 13.6.1, R3.8.6.
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, R3.13.
Malestar/herida	No mencionado especialmente 16.6.4. 16.4, 16.6.1, R3.10.

No en juego	El volante golpea la red y queda atrapado en ella, ó suspendido encima 15.1. (Ver 13.8, 14.3, y 15.2 al 15.4.)
No vistos	Juez de línea y árbitro 14.7, 17.6.6.
Obstaculizar	Un golpe legal 13.4.4.
Obstaculizar visión	Compañeros 9.7.
Obstáculo	13.2.6, R3.1.5
Ofensas Pertinentes	13.7, 16.7.
Ofensivo	Comportamiento 16.7, R3.13.
Oficiales	Apelaciones y deberes 17. Decisiones R2.
Peloteo (Rally)	Cesa 10.3, 13.2, 15.
Penaltis	16.7. Mala conducta 16.7 Cuando poner faltas y suspender 13.7.
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 9.5, 14.5.
Raqueta	Construcción 4. De acuerdo con las especificaciones 5. Invadiendo la pista del oponente 13.4.2-3.
Recibidor	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. Cinta en el tope 1.8.

	<p>Altura sobre el suelo 1.10. Atado a los postes 1.11. Volante atrapado encima o dentro 13.8, 14.3, 15.1. Punto inicial de contacto no en el lado del que golpea 13.3.</p>
Reglas	Hechas cumplir por el árbitro.
Repetición	<p>Error en el saque 14.8. Juez de línea no ha visto y arbitro incapaz de decidir 14.7 El volante desintegrado 14.6. El volante atrapado arriba o, después de pasar por encima de la red, queda atrapado en la misma 14.3. (En el saque es una falta 13.8) 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 14.5, 9.5</p>
Repetidas	Ofensas 13.7.
Sacar y recibir	<p>Donde estar de pie 9.1.2-3. Posiciones de los jugadores 9.7. Quien en la próxima jugada 7.6, 11.6. Fuera del turno o saca dos veces 11.5, 12.1-5. Movimiento continuo de la raqueta 9.1.7, 9.4, R5.3.</p>
Saque	<p>Termina 9.6 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 9.5. (No una falta pero ver 9.1.1, y 14.5). Retrasos 9.1.1, 9.5, 13.1. Empieza con primer movimiento hacia delante de la cabeza de la raqueta 9.4. 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. 13.3.
Simultanear	Falta cometida durante el saque por ambos, el que saca y el que recibe = "repetición" 14.4.
Sortear	La elección del ganador 6.1, la elección del perdedor 6.2.

Suspensión del Juego	16.3. Por el jugador 16.1.1.
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 13.2.4.
Velocidad	Prueba de velocidad 3.
Volante	Diseño general y anchura 2.1-7. Sintético 2.8. Cómo probar la velocidad y donde debe caer el volante 3. Se desintegra durante el juego 14.6. Después de pasar por encima = "repetición" en el juego 14.3. = falta en el saque 13.8, 9.1.8. Pasa a través o por debajo de la red 13.2.2. Zona que marca la velocidad 3.2, diagramas A y B. No en juego 15.