

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BADMINTON

REGLAS DE JUEGO DE BÁDMINTON

Extraído del documento Estatutos BWF, Laws of Badminton

Coordinación: Serrano Vílchez, D. Arce Osuna, I. Cabello Manrique, D.

Colaboración: Comité Nacional de Árbitros de Bádminton.

Traducción: Maite Carazo Prada y Carmen Martínez Villanueva

Revisión: Carmen Martínez Villanueva (julio 2019)

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	6
5.	EQUIPO APROPIADO	6
6.	SORTEO	7
7.	TANTEO	7
8.	CAMBIO DE LADO	7
9.	SAQUE O SERVICIO	7
10.	JUEGO DE INDIVIDUALES	8
11.	JUEGO DE DOBLES	9
12.	ERRORES EN EL SERVICIO	9
13.	FALTAS	10
14.	REPETICIONES	11
15.	VOLANTE FUERA DE JUEGO	11
16.	JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA, CASTIGOS	11
17.	LOS JUECES, OFICIALES DE CAMPO Y RECLAMACIONES	12
	DIAGRAMAS D, E y F (PARA-BÁDMINTON)	14

REGLAS DE JUEGO (Normativa BWF, Sección 4.1.)

DEFINICIONES:

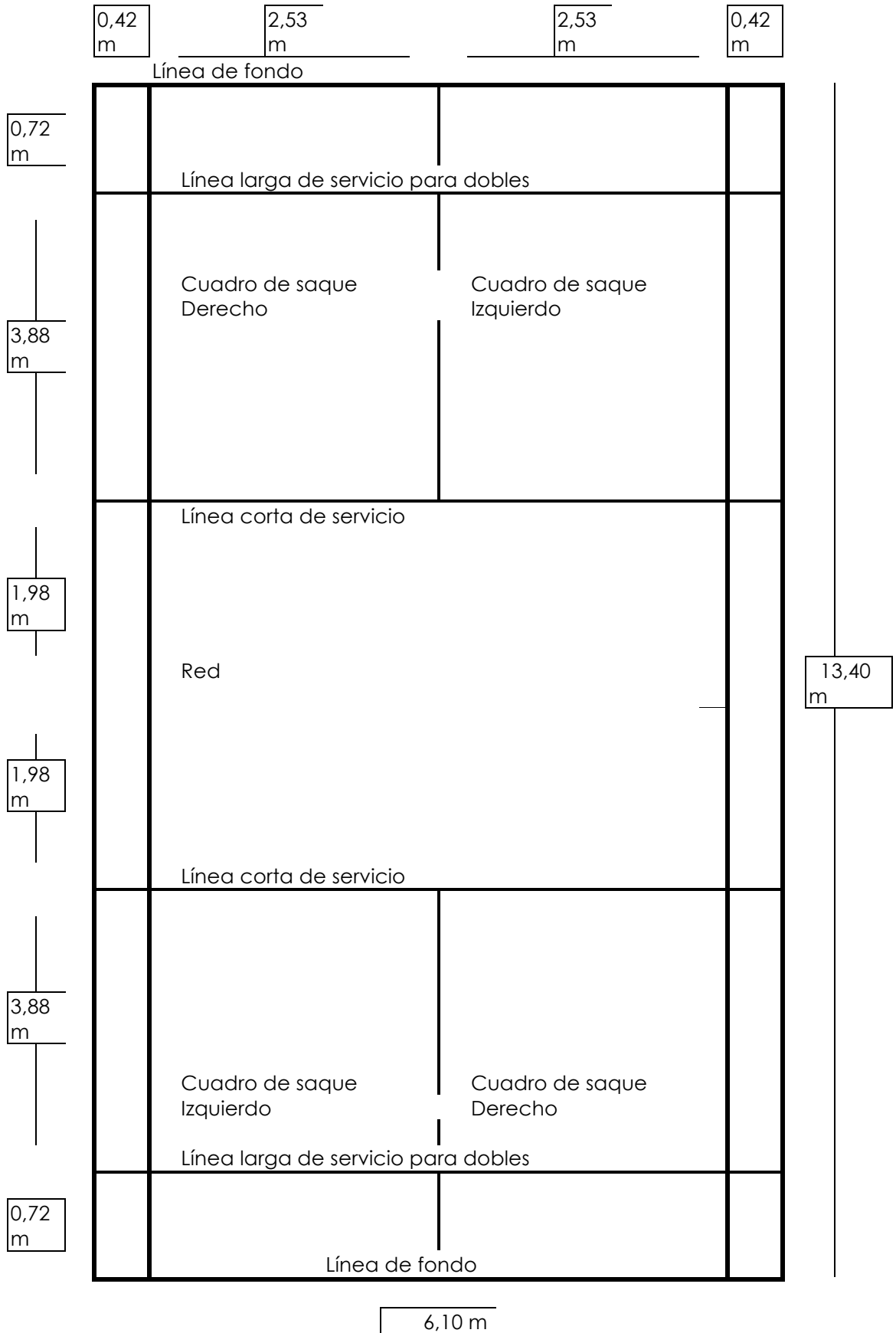
Jugador	Toda persona que juega a Badminton
Partido	La competición básica en Bádminton entre dos lados opuestos, pudiendo ser uno contra uno o dos contra dos jugadores
Individuales	Partido en el que hay un jugador en cada uno de los lados enfrentados
Dobles	Partido en el que hay dos jugadores en cada uno de los lados enfrentados
Servidor	El lado que tiene el derecho a efectuar el saque
Receptor	El lado opuesto al del servidor
Jugada	Una secuencia de uno o más golpes que comienza con el saque, hasta que el volante deja de estar en juego (rally)
Golpeo	El movimiento de la raqueta del jugador con intención de golpear el volante

Los apartados en sombreado sólo son aplicables al juego en Para-bádminton

1. PISTA Y SU EQUIPAMIENTO.

- 1.1. La pista debe ser un rectángulo trazado con líneas de 40mm de ancho como en el diagrama "A"
 - 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 de juego que determinan.
- 1.4. Los postes deben tener 1,55 m, de alto desde la superficie de la pista y deben ser lo suficientemente firmes para que permanezcan verticales cuando la red esté tensa como se estipula en la regla 1.10.
- 1.5. Los postes deben estar colocados sobre las líneas laterales del juego de dobles, como se indica en el Diagrama "A" independientemente de que se juegue 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 de 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 debe ser firmemente estirado y alineado con 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 laterales 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"



Diagonal de pista completa: 14,723 metros.

Grosor de las líneas de campo: 4 centímetros.

2. VOLANTE

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 de pluma natural con una base de corcho cubierta con una fina capa 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 la parte superior 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 redondeada en la parte inferior.
- 2.2.6. El volante debe pesar entre 4,74 a 5,50 gramos.

2.3. Volante de otro material:

- 2.3.1. La falda, o simulación de las plumas en materiales sintéticos, reemplazará a las plumas naturales.
- 2.3.2. La base debe ser como se describe en regla 2.2.5.
- 2.3.3. Las medidas y el peso deben ser las indicadas en las reglas 2.2.2., 2.2.3. y 2.2.6. Sin embargo, dada la diferencia de la gravedad específica y el comportamiento de los materiales sintéticos en comparación con los de plumas, una variación de hasta el 10% es aceptable.
- 2.4. Mientras 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 interesada, en lugares donde las condiciones atmosféricas debido a la altitud o clima hagan que el volante convencional no sea apropiado.

3. PRUEBA DE LA VELOCIDAD DEL VOLANTE

- 3.1. Para probar un volante, un jugador debe realizar un golpeo de mano baja que haga 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.

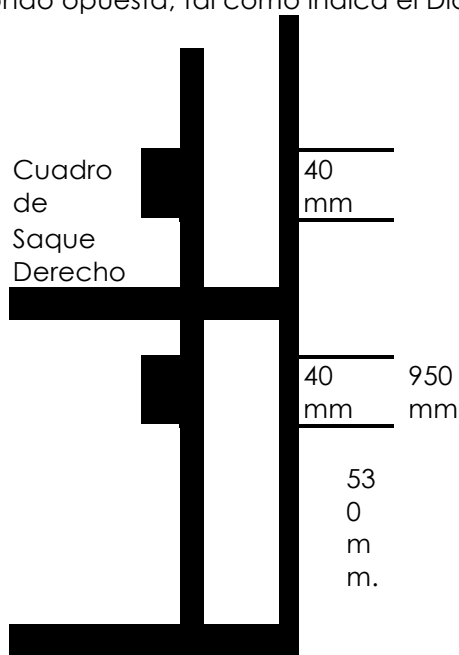
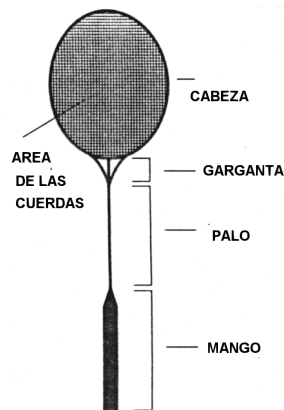


DIAGRAMA "B"

4. RAQUETA

- 4.1. La raqueta debe conformar una estructura que no exceda de los 680 mm de largo y 230 mm de ancho cuyas partes 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 de la raqueta diseñada para ser agarrada por un jugador.
- 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 La varilla (palo) conecta el mango con la cabeza (sujeto a la regla 4.1.5)
- 4.1.5 La garganta (si la hay) conecta la varilla (palo) con la cabeza.

DIAGRAMA "C"



4.2. Área de las cuerdas.

- 4.2.1. El área de las cuerdas debe ser plana y tener un patrón de cuerdas cruzadas, bien alternadas de forma entrelazada o unidas donde se cruzan; y
- 4.2.2. 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 garganta, 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, o vibraciones, o para distribuir el peso, o para asegurar el mango mediante una 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 y CUMPLIMIENTO:

5.1. Conformidad

La Federación Mundial de Bádminton (BWF) deberá reglamentar toda cuestión sobre si la raqueta, volante, equipo o cualquier 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 interés de buena fe, incluidos cualquier jugador, oficial técnico, fabricante de material o Asociación Miembro participante o miembro de ésta.

5.2. Equipamiento adicional para Para-Bádminton

En Para-bádminton una silla de ruedas o muleta 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 ruedas de apoyo, que puede extenderse más allá de las ruedas principales.
- 5.2.3. Los pies del jugador tienen que 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 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. Un partido se jugará al mejor de tres juegos, a menos que se haya acordado de otra manera (Estatutos BWF, Parte II. Secciones 4.1.3. y 4.1.4.).
- 7.2. El lado que primero gane 21 puntos ganará un juego, excepto en lo estipulado en las reglas 7.4 y 7.5.
- 7.3. El lado que gane una jugada sumará un punto a su marcador. Uno de los lados ganará la jugada, cuando el lado contrario cometa una "falta" o el volante deje de estar en juego porque toque la superficie de la pista contraria.
- 7.4. Si en el tanteo se empata a 20 iguales, 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 gana 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 permanecerá como está.

9. SAQUE O SERVICIO.

- 9.1. En un saque correcto:
 - 9.1.1. Ningún lado debe retrasar indebidamente el saque una vez que 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 que limitan estos cuadros de saque;
 - 9.1.3.1. En Para-Bádminton, para las clases en silla de ruedas o categoría de pie que juega en media pista, se deben aplicar los Diagramas D y F respectivamente.

- 9.1.4. Alguna parte de los pies del servidor y 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 ejecución (regla 9.3);
 - 9.1.4.1. En el bádminton en silla de ruedas, desde el comienzo del saque y hasta que sea ejecutado, las ruedas del receptor y el servidor deben mantener una posición estática, excepto por el movimiento natural que se produce sobre las ruedas del servidor.
- 9.1.5. La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante;
- 9.1.6. Todo el volante debe estar por debajo de 1,15 metros desde la superficie del suelo en el momento de ser golpeado por la raqueta del servidor;
 - 9.1.6.1. En bádminton en silla de ruedas, todo el volante deberá estar por debajo de la axila del jugador en el momento de ser golpeado por la raqueta del servidor;
- 9.1.7. El movimiento de la raqueta del servidor debe continuar hacia delante desde el comienzo del saque (regla 9.2.) hasta su ejecución (regla 9.3);
- 9.1.8. El vuelo del volante debe ser proyectado hacia arriba desde la raqueta del servidor de manera que pase por encima de la red y, si no es interceptado, caiga en el cuadro de saque del receptor (por ejemplo sobre o entre las líneas que lo limitan); y
- 9.1.9. Al intentar realizar el servicio, el servidor no debe perder el volante.
- 9.2. Una vez que 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 sacar 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, durante la ejecución del saque (reglas 9.2 y 9.3), los compañeros pueden situarse en cualquier posición dentro de su pista, siempre que no impidan la visión al servidor ni al receptor opuestos.

10. JUEGO DE INDIVIDUALES.

10.1 Zonas de saque y recepción:

- 10.1.1 Los jugadores deben "sacar desde" y "recibir en" sus respectivos cuadros de saque derechos cuando el servidor aún no ha ganado ningún punto o haya conseguido un número par de puntos en ese juego.
- 10.1.2 Los jugadores deben "sacar desde" y "recibir en" sus respectivos cuadros de saque izquierdos cuando el servidor ha ganado un número impar de puntos en ese juego.
- 10.1.3. En las clases de Para-Bádminton que juegan en media pista, el servidor y el receptor "recibirán desde" y "sacarán en" sus respectivos cuadros de saque.

10.2 Orden de juego y posición en la pista:

- 10.2.1. En una jugada, el volante será golpeado por el servidor y el receptor de manera alternativa, desde cualquier punto de su lado de la red, hasta que 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 debe entonces sacar 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 deberá comenzar 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 haya puntuado o haya 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 haya ganado un número de puntos impar en el juego.
- 11.1.3. El jugador del lado receptor que ha sacado en último lugar 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, en una jugada, cualquier jugador del lado servidor o 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 sacar 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 fuera de su turno, ni recibirá dos saques consecutivos en el mismo juego, a excepción de lo previsto en la regla 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 desde el cuadro de saque incorrecto,
- 12.2. Si se descubre un error en el servicio, el error debe ser corregido y se mantendrá el marcador existente.

13. FALTAS

Debe ser "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 sobre su parte superior;
 - 13.2.2. Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella; o
 - 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 o dentro de sus límites).
 - 13.3.2. No pasa la red
 - 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 de bádminton puede estipular, sujeto al derecho de veto de su Asociación Miembro, normas locales para resolver los casos en los que un volante golpee contra un obstáculo).
 - 13.3.6. Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación es lanzado 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 compañero sucesivamente; o
 - 13.3.9. Toca la raqueta de un jugador y no vuela hacia la pista del oponente.
 - 13.3.10. En badminton en silla de ruedas si el volante:
 - 13.3.10.1. Queda atrapado en la red y se mantiene suspendido sobre su parte superior; o
 - 13.3.10.2. Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella.
- 13.4. Si, durante el 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 en un golpeo, excepto si el jugador sigue el volante con la raqueta por encima de la red en el transcurso de un golpe cuya posición inicial de golpeo se encontraba en el lado del jugador que efectúa el 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; o
 - 13.4.4. Obstaculiza a un oponente, por ejemplo, le impide jugar un golpe legal donde el volante es seguido por encima de la red;
 - 13.4.5. Distrae deliberadamente a un oponente por medio de cualquier acción, como por ejemplo, gritando o haciendo gestos;
 - 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" será indicada por el árbitro o por un jugador (si no hay árbitro) para parar el juego.
- 14.2. Debe ser una "repetición":
 - 14.2.1. Si el servidor saca antes de que esté listo el receptor (regla 9.4),
 - 14.2.2. Si durante el saque, tanto el receptor como el servidor cometen una falta,
 - 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, o
 - 14.2.3.1.1. Excepto en badminton en silla de ruedas donde es falta.
 - 14.2.3.2. después de pasar por encima de la red, queda atrapado en la misma.
 - 14.2.3.2.1. Excepto en badminton en silla de ruedas donde es falta.
 - 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. Un juez de línea no ha visto el volante y el árbitro no puede tomar una decisión; o
 - 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 efectuó el saque volverá a sacar 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 ha golpeado;
- 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

- 16.2.1 Habrá un descanso que no exceda los 60 segundos durante cada juego cuando un lado alcance 11 puntos; y
- 16.2.2 Un descanso que no exceda los 120 segundos entre el primer y el segundo juego, y entre el segundo y el tercer juego en todos los partidos.

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

16.3 Suspensión del juego

- 16.3.1 Cuando se requiera, por circunstancias que no estén bajo el control 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 instruir al árbitro para que suspenda el juego. En Para-bádminton la reparación de cualquier equipamiento debe considerarse una situación excepcional (regla 5.2).
- 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 determine si hay retraso en el 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.
- 16.5.3. En bádminton en silla de ruedas, un jugador puede ser autorizado a salir de la pista en un tiempo adicional para realizar un cateterismo. El jugador debe ser acompañado por cualquier oficial técnico designado.

16.6 Un jugador no podrá:

- 16.6.1 Retrasar ni suspender el juego deliberadamente;
- 16.6.2 Modificar o dañar el volante para cambiar su velocidad o su vuelo;
- 16.6.3 Comportarse de manera ofensiva o inapropiada; o
- 16.6.4 Ser culpable de una mala conducta no especificada por las reglas del bádminton.

16.7 Administración de infracciones:

- 16.7.1 El árbitro aplicará el incumplimiento de las reglas del bádminton 16.4.1, 16.5.2 o 16.6 del siguiente modo:
- 16.7.1.1. Advirtiendo a la parte causante de la ofensa; o
- 16.7.1.2. Amonestando a la parte causante de la ofensa, si ha sido advertida previamente; o
- 16.7.1.3. Amonestando a la parte causante en caso de ofensa flagrante o ruptura de la regla 16.2.
- 16.7.2 Al amonestar a cualquiera de los lados (reglas 16.7.1.2 o 16.7.1.3.), el árbitro debe informar inmediatamente al juez árbitro, que tiene la potestad de descalificar a la parte ofensora del partido.

17.OFICIALES Y RECLAMACIONES

- 17.1. El juez árbitro estará completamente a cargo del torneo(s) o campeonato(s) del (de los) que cualquier partido forma parte.
- 17.2. El árbitro, una vez nombrado, se hará cargo del partido, la pista y sus alrededores inmediatos. El árbitro informará al juez árbitro.
- 17.3. El juez de servicio debe señalar las faltas de saque que cometa el servidor cuando ocurran (reglas 9.1.2. a 9.1.9.)
- 17.4. El juez de línea debe indicar si un volante ha caído dentro o fuera de la(s) línea(s) que le haya sido designada.

- 17.5. Cualquier decisión oficial será definitiva en asuntos de hecho en los que cada uno sea responsable, excepto si:
- 17.5.1. En opinión del árbitro, existe 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, este sistema de funcionamiento podrá modificar la decisión sobre cualquier línea que haya sido reclamada (Sección 4.1.8.).
- 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" cuando ocurran;
 - 17.6.2. Tomar una decisión sobre cualquier reclamación que sea motivo de disputa, si la hay, antes del siguiente servicio;
 - 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 servicio, previa consulta con el juez árbitro;
 - 17.6.5. En caso de que no se haya nombrado otro oficial de pista, se asegurará de que las tareas necesarias sean llevadas a cabo;
 - 17.6.6. Cuando el oficial designado no haya visto la jugada, el árbitro debe tomar una decisión o repetir el punto.
 - 17.6.7. Anotar e informar al juez árbitro de todas las cuestiones relativas a la regla 16; y
 - 17.6.8. Referir al juez árbitro cualquier apelación sobre aspectos de norma (tales protestas se deben hacer antes de que se realice el saque siguiente o, si han sido al final del juego, antes de que el lado que protesta haya abandonado la pista).

Nota: En todos los diagramas

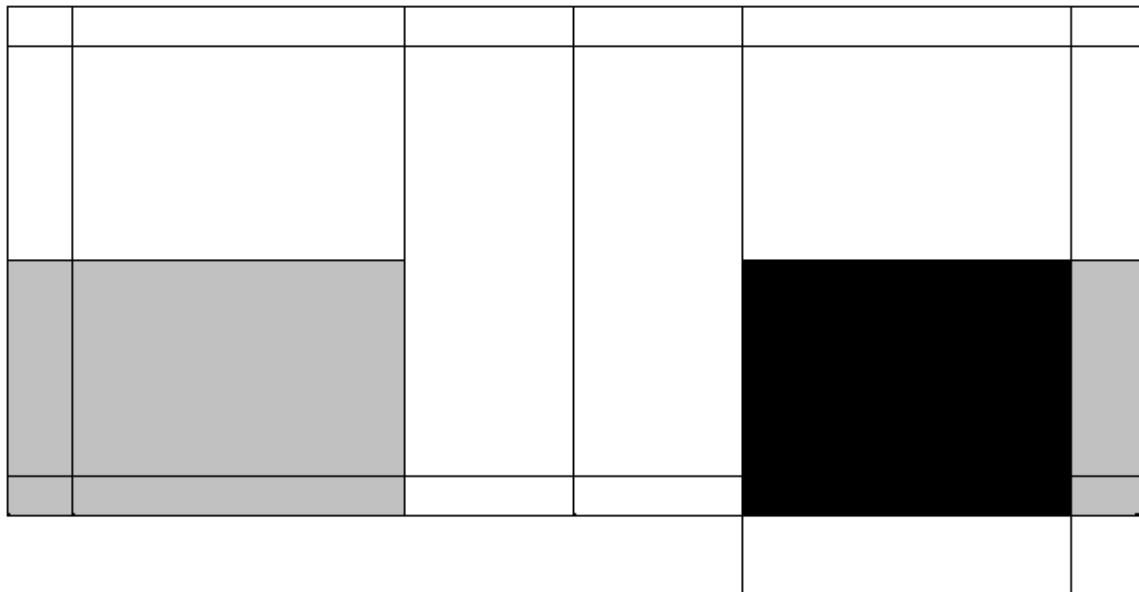


= área de juego



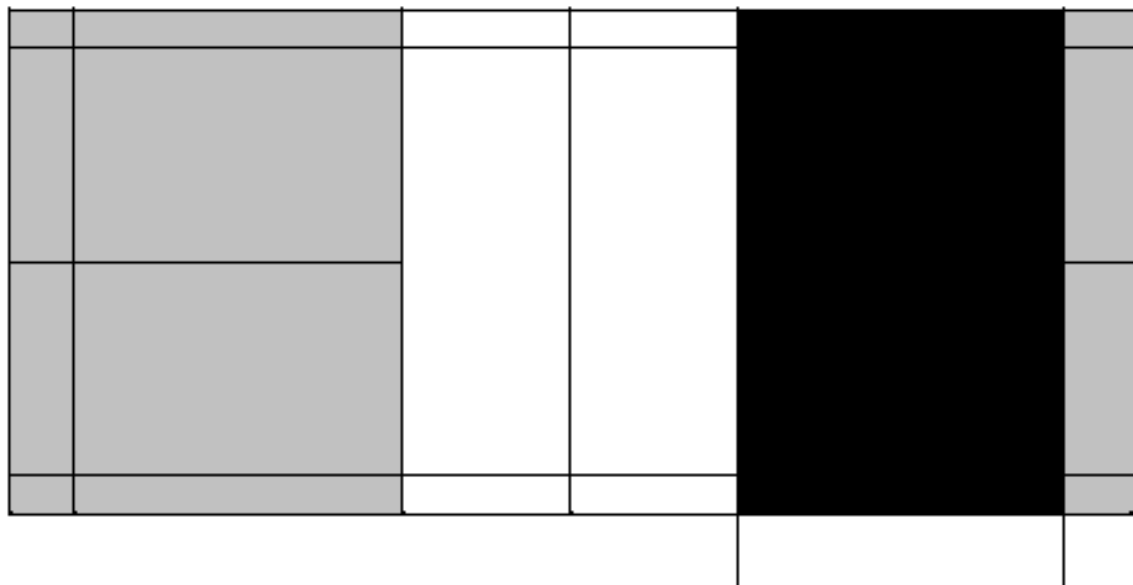
= área de saque

DIAGRAMA D



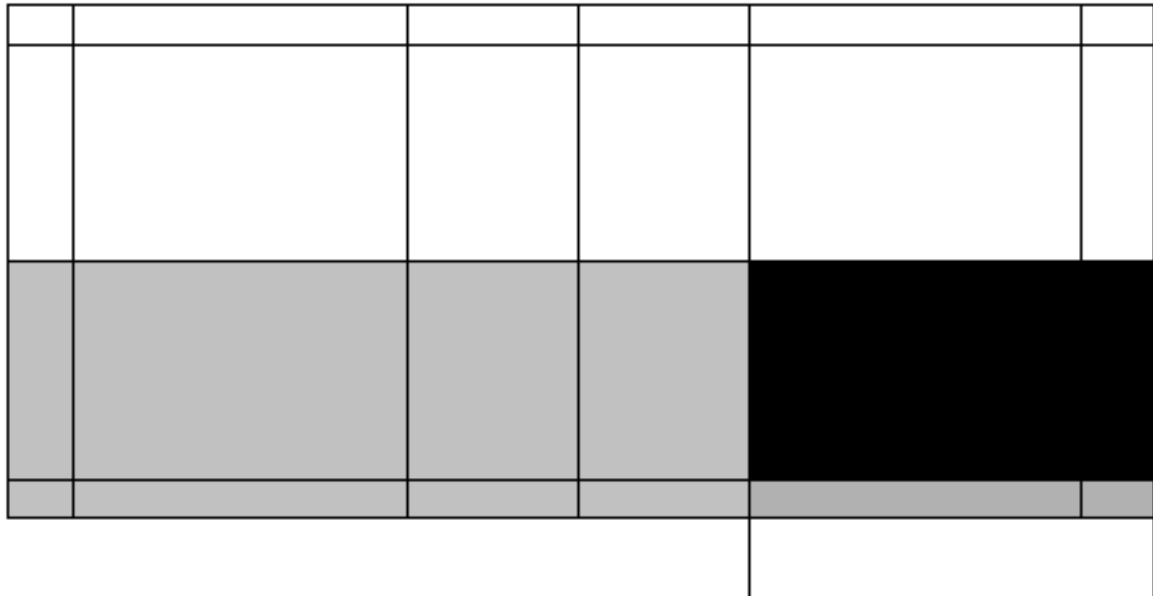
Pista de juego y servicio para el juego individual de las clases en silla de ruedas

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.