

Federació Catalana de Bàdminton

Rambla Guipúscoa, 23-25, 2n. F

08018 Barcelona

Tlf i fax: 93 303 38 28

fecab@badminton.cat

www.badminton.cat



REGLES DE JOC DEL BÀDMINTON

Aprovat per la Federació Internacional de Bàdminton el 6 de maig de 2006

Traducció: Guadalupe Burgos Sánchez

Revisió Tècnica: Rafael Lucas Ruiz

Novembre 2006

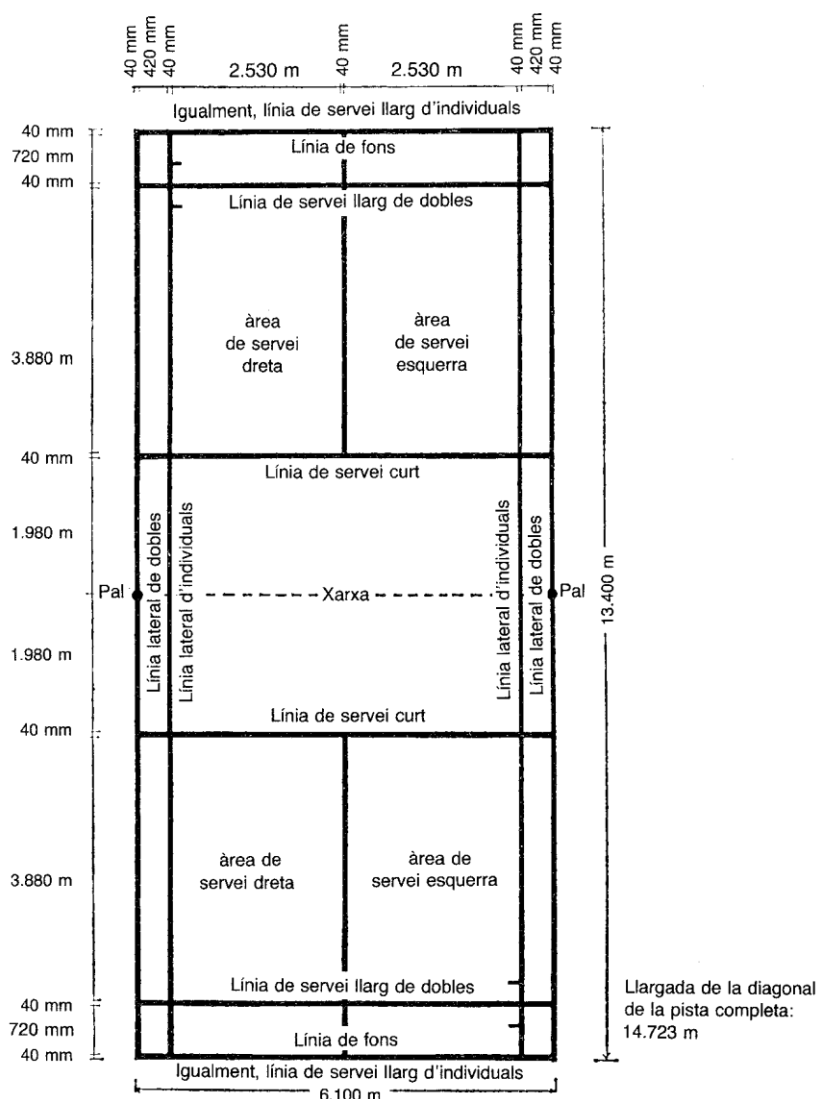
Amb el suport de:



1. LA PISTA I EL SEU EQUIPAMENT

- 1.1 La pista ha de ser un rectangle, marcat segons l'esquema A, i de les dimensions que s'hi indiquen, delimitat per línies d'una amplada de 40 mm.
- 1.2 Les línies han de ser ben visibles i preferentment blanques o grogues.
- 1.3 Totes les línies formen part de la zona que delimiten.
- 1.4 Els pals han de tenir una alçada d'1,55 metres a partir de terra. Han de ser prou rígids per aguantar-se verticals i per mantenir la xarxa tibant tal com es preveu a l'article 1.10. Els pals no poden envair la pista.
- 1.5 Els pals s'han de col·locar sobre les línies laterals de dobles, segons l'esquema A, tant si la pista s'utilitza per a individuals com per a dobles.
- 1.6 La xarxa ha d'estar feta amb cordeta de color fosc i d'un gruix regular, amb una malla compresa entre els 15 mm i els 20 mm.
- 1.7 La xarxa ha de tenir una amplada de 760 mm i al menys una llargada de 6,10 metres.
- 1.8 La vora superior de la xarxa ha d'estar entrebada amb una cinta blanca de 75 mm d'ample, plegada en dues sobre una corda o un cable passat a l'interior. Aquesta cinta ha de reposar sobre la corda o el cable.
- 1.9 La corda o el cable s'ha de mantenir correctament tibada i arran del capdamunt dels pals.
- 1.10 La vora superior de la xarxa ha d'estar a 1,524 metres de terra al centre de la pista i a 1,55 metres de terra a nivell de les línies laterals de dobles.
- 1.11 No hi ha d'haver cap espai entre els extrems de la xarxa i els pals. Si cal, els extrems de la xarxa s'han de fixar als pals en tota la seva alçada.

ESQUEMA A



(1) La pista, tal i com es mostra a dalt, pot fer-se servir tant per dobles com per individuals.

(2) Marques de prova del volant opcionals a la pàgina 4.

2. VOLANTS

2.1 El volant pot ser confeccionat amb materials naturals i/o sintètics. Sigui el que sigui el material utilitzat, les característiques de vol han de ser, de manera general, idèntiques a les que s'obtenen amb un volant de plomes naturals i una base de suro recoberta d'una fina pell de cuir.

2.2 Volants de plomes

- 2.2.1 El volant ha de tenir 16 plomes fixades a la base.
- 2.2.2 Les plomes han de tenir una llargada compresa entre 64 i 70 mm, però, en cada volant, les plomes han de tenir la mateixa llargada mesurada entre la punta i la part superior de la base.
- 2.2.3 Les puntes de les plomes han de formar un cercle d'un diàmetre comprés entre 58 i 68 mm.
- 2.2.4 Les plomes han d'estar sòlidament fixades amb fil o qualsevol altre material adequat.
- 2.2.5 La base ha de tenir un diàmetre de 25 a 28 mm i la punta arrodonida.
- 2.2.6 El volant ha de pesar entre 4,74 i 5,50 grams.

2.3 Volants sintètics

- 2.3.1 Les plomes naturals són reemplaçades per la «faldilla» o bé per imitacions de plomes de material sintètic.
 - 2.3.2 La base és descrita a l'article 2.2.5
 - 2.3.3 Les dimensions i el pes han de ser conformes als articles 2.2.2, 2.2.3 i 2.2.6. Tanmateix, a causa de les diferències de densitat i de comportament dels materials sintètics en relació amb les plomes, és acceptable una tolerància del 10%.
- 2.4 Si no hi ha diferències importants de concepció, velocitat i vol del volant, es poden fer modificacions en relació amb les especificacions damunt expressades, amb l'acord de la Federació esportiva corresponent als llocs on les condicions atmosfèriques degudes al clima o a l'altitud facin el volant no conforme.

3. PROVA DE VELOCITAT DEL VOLANT

- 3.1 Per provar un volant cal fer un cop amb ma baixa complet, colpejant el volant damunt la línia de fons. S'ha de colpejar el volant en direcció ascendent i paral·lel a les línies laterals.
- 3.2 Un volant de velocitat reglamentària no ha de caure a menys de 530 mm ni a més de 990 mm de l'altra línia de fons, segons l'esquema B.

ESQUEMA B

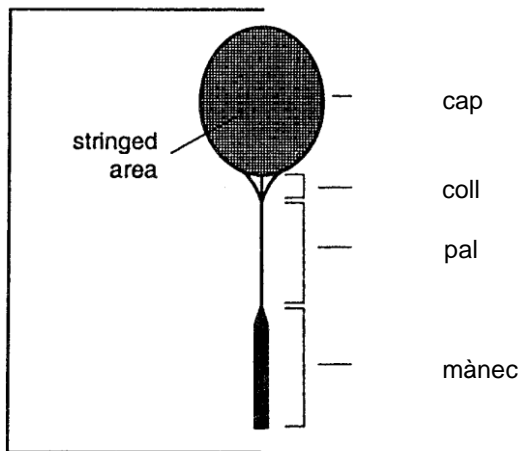


*Dimensions de les marques: 40 mm. Per 40 mm.
Marques de prova de servei opcional per a la pista de dobles.*

4. RAQUETA

- 4.1. El marc de la raqueta, comptant-hi el mànec, ha de tenir una llargada total que no excedeixi els 680 mm i una amplada total que no excedeixi els 230 mm, i consisteix en les parts principals descrites dels articles 4.1.1 a 4.1.5, tal i com apareixen a l'esquema C.
- 4.1.1 El mànec és la part per la qual el jugador agafa la raqueta.
 - 4.1.2 L'àrea de les cordes és la zona de colpeix.
 - 4.1.3 El cap envolta l'àrea de les cordes.
 - 4.1.4 El pal connecta el mànec amb el cap de la raqueta (subjecte a l'article 4.1.5.)
 - 4.1.5 El coll (si n'hi ha) connecta el pal amb el cap.

ESQUEMA C



4.2 La part de les cordes:

- 4.2.1 ha de ser plana i consistir en una estructura de cordes creuades, ja sigui entrelaçades alternativament o unides on es creuen. El disseny ha de ser, en general, uniforme i, en particular, no menys dens en el centre que a qualsevol altra part; i
- 4.2.2 no ha d'excedir els 280 mm de llargada total ni els 220 mm d'amplada. Malgrat tot, les cordes es poden estendre fins la zona del coll, sempre i quan
- 4.2.2.1 l'amplada de la part estesa no superi els 35 mm; i
- 4.2.2.2 que la llargada total de la part de les cordes no excedeixi per tant els 330 mm.

4.3 La raqueta:

- 4.3.1 No ha de tenir accessoris lligats ni protuberàncies, fora dels utilitzats únicament per evitar el desgast i la deterioració, o les vibracions, o per repartir les masses, o per permetre de lligar el mànec a la mà del jugador per mitjà d'un cordó; la mida i l'emplaçament d'aquests accessoris han de ser raonables per a l'ús que se'n fa; i
- 4.3.2 no ha de tenir cap accessori que permeti al jugador de modificar sensiblement la forma de la raqueta

5. MATERIAL HOMOLOGAT

La Federació Internacional de Bàdminton ha de reglamentar totes les qüestions que puguin afectar les raquetes, el volant o l'equipament, o qualsevol prototip utilitzat per al joc de Bàdminton, per tal de definir-ne la conformitat amb les especificacions o per decidir si són acceptables per jugar o no. Una tal decisió es pot prendre a iniciativa de la Federació o a petició d'un tercer que hi tingui un interès real reconegut, com ara un jugador, un fabricant, una Federació esportiva o un dels seus membres.

6. SORTEIG

6.1. Abans de començar el partit, els jugadors adversaris tiren sorts i el jugador (o parella) que guanya el sorteig pot exercir la tria sobre una de les dues alternatives enunciades pels articles 6.1.1 i 6.1.2.

6.1.1 Servir o rebre el primer.

6.1.2 Començar el partit en un camp o l'altre.

6.2. El jugador (parella) que ha perdut el sorteig exerceix la tria sobre l'alternativa restant.

7. LA PUNTUACIÓ

7.1 Els jugadors adversaris disputen el partit al millor dels tres jocs, llevat d'estipulacions contràries.

7.2 Guanya el joc la parella (el jugador) que arriba primer als 21 punts, llevat dels casos estipulats als articles 7.4 i 7.5.

7.3 Afegeix un punt a la seva puntuació el jugador (la parella) que guanya l'intercanvi de punts ("rally")

7.4 Si la puntuació arriba a 20-20, el jugador (la parella) que primer aconsegueix una diferència de 2 punts al seu favor, guanya el joc.

7.5 Si la puntuació arriba a 29 iguals, el jugador (la parella) que assoleix el punt 30 guanya el joc.

7.6 El jugador (la parella) que guanya un joc serveix primer en el joc següent.

8 CANVI DE CAMP

8.1. Els jugadors canvien de camp:

8.1.1 al final del primer joc;

8.1.2 abans del començament del tercer joc (si s'escau); i

8.1.3 dins el tercer joc, o dins un partit a un joc, quan la puntuació més elevada arriba a 11.

8.2. Quan els jugadors ometen el canvi de camp tal com es fixa a l'article 8.1, el canvi s'ha de fer al moment que s'adonin de l'error i el volant no estigui en joc, i mantenint la puntuació existent.

9. EL SERVEI

9.1 Perquè un servei sigui correcte:

9.1.1 cap jugador no ha de retardar voluntàriament la posada en joc un cop el servidor i el receptor estan preparats pel servei. Realitzat el moviment cap endarrere de la base de la raqueta del servidor, qualsevol retard en l'inici del servei (article 9.2) serà considerat un retard voluntari.

9.1.2 el servidor i el receptor han d'estar a les àrees de servei diagonalment oposades (diagrama A) sense tocar les línies que delimiten aquestes àrees;

9.1.3 alguna part dels dos peus del servidor i del receptor ha d'estar en contacte amb la superfície de la pista, en una posició estacionària des del començament del servei (article 9.2.) fins a la seva finalització (article 9.3.);

9.1.4 la raqueta del servidor ha de colpejar primer la base del volant;

9.1.5 el volant, en la seva totalitat, ha d'estar per sota de la cintura del servidor en el moment del colpeix en el servei. La cintura s'ha de prendre com una línia imaginària al voltant del cos, al nivell de la part més baixa de la costella inferior del servidor;

9.1.6 el mànec de la raqueta del servidor, al moment de colpejar el volant, ha d'estar assenyalant cap a baix.

9.1.7 el moviment de la raqueta del servidor ha de continuar cap endavant des del començament del servei (article 9.2) i fins a la seva finalització (article 9.3);

- 9.1.8 la trajectòria del volant, després de l'impacte amb la raqueta del servidor, ha de ser ascendent per passar per sobre de la xarxa de tal manera que, si no és interceptat, el volant cau a l'àrea de servei del receptor (és a dir, a sobre o entre les línies de l'àrea de servei).
- 9.1.9 El servidor, tractant de servir, colpeja el volant (no li cau a terra).
- 9.2 Des del moment que els jugadors són a lloc, el primer moviment de la base de la raqueta del servidor cap endavant és l'inici del servei.
- 9.3 El servei s'ha jugat quan, un cop començat (article 9.2), la raqueta del servidor colpeja el volant o quan el volant cau a terra.
- 9.4 El servidor no ha de servir abans que el receptor estigui a punt, però es considera que el receptor està a punt si intenta tornar el volant.
- 9.5 En dobles, durant el servei (articles 9.2 i 9.3), els companys poden col·locar-se on vulguin a les seves respectives zones, a condició de no destorbar el camp de visió del servidor o del receptor contrari.

INDIVIDUALS

10.1 Àrees de servei i recepció

- 10.1.1 Els jugadors serveixen i reben en la seva respectiva àrea de servei dreta quan el servidor no ha puntuat o té un nombre parell de punts en aquest joc.
- 10.1.2 Els jugadors serveixen i reben en la seva respectiva àrea de servei esquerra quan el servidor té un nombre senar de punts en aquest joc.

10.2 Ordre de joc i posició a la pista

El volant és colpejat alternativament pel servidor i el receptor des de qualsevol posició de la seva zona, fins que el volant deixa d'estar en joc (article 15).

10.3 Punt marcat i pèrdua del servei

- 10.3.1 Si el servidor guanya l'intercanvi de cops (article 7.3) marca un punt i serveix de nou des de l'altra àrea de servei.

- 10.3.2 Si el receptor guanya l'intercanvi de cops (article 7.3) marca un punt i esdevé el nou servidor.

DOBLES

11.1 Àrees de servei i recepció

- 11.1.1 El jugador servidor serveix des de l'àrea de servei dreta cada vegada que el seu equip té una puntuació de zero punts o una puntuació parella en aquest joc.
- 11.1.2 El jugador servidor serveix des de l'àrea de servei esquerra quan el seu equip té una puntuació senar en aquest joc.
- 11.1.3 El jugador receptor que va servir l'últim, ha de romandre a la mateixa àrea de servei des d'on va servir la darrera vegada. L'esquema de la col·locació és invers per al company.
- 11.1.4 El jugador del costat receptor que es situa a l'àrea de servei diagonalment oposada al servidor, serà el receptor.
- 11.1.5 Els jugadors no poden canviar les seves àrees de servei respectives fins que guanyen el punt del seu servei.
- 11.1.6 El servei sempre es farà des de l'àrea de servei que correspon a la puntuació de la parella que serveix, llevat de les excepcions de l'article 12.

11.2 Ordre de joc i posició a la pista

Un cop s'ha tornat el servei, el volant pot ser colpejat per qualsevol jugador de l'equip servidor, i després per qualsevol jugador de l'equip receptor i així seguit fins que el volant deixi d'estar en joc (article 15).

11.3 Punt marcat i pèrdua del servei

- 11.3.1 Si l'equip servidor guanya l'intercanvi de cops ("rally") (article 7.3), marca 1 punt. El servidor servirà un altre cop, des de l'àrea de servei alterna.
- 11.3.2 Si l'equip receptor guanya l'intercanvi de punts (article 7.3), marca 1 punt. L'equip servidor perd el seu dret a continuar servant i l'equip receptor esdevé el nou servidor.

11.4 Seqüència en el servei

En qualsevol joc, el dret a servir passa, consecutivament:

- 11.4.1 del servidor inicial, que va començar el joc a l'àrea de servei dreta
 - 11.4.2 al company del receptor inicial. El servei es farà des de l'àrea de servei esquerra
 - 11.4.3 al company del servidor inicial
 - 11.4.4 al receptor inicial
 - 11.4.5 al servidor inicial, i així successivament.
- 11.5** Cap jugador pot servir o rebre si no és el seu torn, ni rebre dos serveis seguits en el mateix joc, llevat de les excepcions de l'article 12 .
- 11.6. Qualsevol jugador de la parella que ha guanyat un joc pot servir el primer en el joc següent i qualsevol jugador de la parella perdedora pot estar a la recepció.

12. ERRORS D'ÀREES DE SERVEI

12.1. Hi ha error d'àrea de servei per part d'un jugador quan aquest:

12.1.1 ha servit o rebut quan no era el seu torn; o

12.1.2 ha servit o rebut des de l'àrea de servei dolenta;

12.2. si es constata un error d'àrea de servei, s'ha de corregir i mantenir la puntuació existent.

13. FALTES

Hi ha «falta»:

13.1. si el servei no és correcte (article 9.1);

13.2. si, durant el servei, el volant:

13.2.1 és atrapat a la xarxa i es manté suspès a la vora superior;

13.2.2 després de passar per damunt de la xarxa, queda atrapat en ella; o

13.2.3 es colpejat pel company del jugador receptor.

13.3 si, durant el joc, el volant:

- 13.3.1 cau fora dels límits de la pista (és a dir, ni a sobre ni entre les línies de l'àrea de joc);
- 13.3.2 passa a través de la xarxa o per sota;
- 13.3.3 no aconsegueix passar a l'altra banda de la xarxa;
- 13.3.4 toca el sostre o els murs laterals;
- 13.3.5 toca el cos o la roba d'un jugador; o
- 13.3.6 toca qualsevol altre objecte o persona fora de la pista;

(En certs casos, segons l'estructura de l'edifici, l'autoritat local de bàdminton pot, reservant el dret de veto a la seva Federació Territorial, emetre un reglament local que tracti dels casos en què el volant toca un obstacle).

- 13.3.7 és atrapat i mantingut sobre la raqueta i després llançat, durant l'execució d'un cop;
 - 13.3.8 és colpejat dues vegades seguides pel mateix jugador amb dos gestos; un volant colpejat al cap i la zona de les cordes en un sol moviment, no serà falta, però.
 - 13.3.9 és colpejat successivament per un jugador i el seu company; o
 - 13.3.10 toca la raqueta d'un jugador i no viatja cap al camp de l'adversari;
- 13.4. si, mentre el volant està en joc, un jugador:
- 13.4.1 toca la xarxa o els suports d'aquesta amb la raqueta, el cos o la roba;
 - 13.4.2 envaeix el terreny del seu adversari per sobre de la xarxa amb la raqueta o el cos, excepte si el punt de contacte inicial amb el volant és al mateix costat de la xarxa que el jugador que colpeja el volant (aquest pot, tanmateix, «seguir», el volant per damunt de la xarxa amb la raqueta en el curs de l'execució d'un cop);
 - 13.4.3 envaeix el terreny del seu adversari per sota de la xarxa amb la raqueta o el cos, de tal manera que el distregui o obstrueixi el seu joc; o
 - 13.4.4 fa obstrucció davant l'adversari, és a dir, li impedeix de fer el gest autoritzat on el volant és «seguir» per damunt de la xarxa;
 - 13.4.5 distreu voluntàriament un adversari de qualsevol manera que sigui, com per exemple amb crits o gestos;

- 13.5. si un jugador és culpable d'infraccions evidents, repetitives o persistents, d'acord amb l'article 16.

14. REPETICIONS

- 14.1. Per parar el joc, l'àrbitre, o un jugador (quan no hi ha àrbitre), anuncia: «Repetició».

- 14.2. Hi ha repetició si:

14.2.1 el servidor serveix abans que el receptor estigui a punt (veure article 9.5);

14.2.2 durant l'execució del servei, el receptor i el servidor fan falta tots dos alhora;

14.2.3 un cop el servei ha estat tornat, el volant:

14.2.3.1 un volant és atrapat a la xarxa i es manté suspès a la vora superior;

14.2.3.2 o si després d'haver superat la xarxa, s'agafa sobre aquesta

14.2.4 en joc, el volant es desintegra i la base se separa completament de la resta del volant;

14.2.5 en opinió de l'àrbitre, el joc no es continu o el jugador de l'equip contrari es distret per un entrenador.

14.2.6 el jutge de línia no ho ha vist i l'àrbitre es troba en la impossibilitat de prendre una decisió; o

14.2.7 davant tots els casos imprevisibles i accidentals.

- 14.3. Quan es produeix una repetició, el darrer servei del joc no es compta i el jugador que ha servit torna a servir.

15. VOLANT FORA DE JOC

Un volant no està en joc quan:

15.1. toca la xarxa o un pal i comença a caure cap a la superfície de la pista pel costat del jugador que ha tocat el volant;

15.2. toca la superfície de la pista; o

15.3. es produeix una falta o una repetició.

16. CONTINUÏTAT DEL JOC, MALA CONDUCTA I SANCIONS

16.1. El joc ha de ser continu des del primer servei fins que s'acabi el partit, excepte durant les parades permeses pels articles 16.2 i 16.3.

16.2 Descansos:

A tots els partits s'autoritza una parada

16.2.1 d'una durada que no excedeixi els 60 segons durant cada joc, quan el jugador amb la puntuació més alta arriba a 11; i

16.2.2 d'una durada que no excedeixi els 120 segons entre el primer i segon jocs, i entre el segon i el tercer jocs.

(En els partits televisats, el jutge àrbitre pot decidir, abans del partit, que els descansos previstos a l'article 16.2 són obligatoris i d'una durada estipulada).

16.3. Suspensió del joc

16.3.1 Quan les circumstàncies, independents de la voluntat dels jugadors, ho fan necessari, l'àrbitre pot suspendre el joc pel temps que cregui necessari.

16.3.2 Només en circumstàncies especials, el jutge àrbitre pot demanar a l'àrbitre que suspengui el joc.

16.3.3 Si el joc se suspèn, la puntuació adquirida es manté i el joc s'ha de reprendre amb aquesta puntuació.

16.4. Pèrdua de temps durant el joc

16.4.1 En cap cas el joc no s'ha d'endarrerir per permetre a un jugador de recuperar les forces i l'alè o per a rebre consell.

16.4.2 L'àrbitre és l'únic jutge de qualsevol pèrdua de temps en el joc.

16.5. Consells als jugadors i obligació de restar sobre el terreny:

16.5.1 Els jugadors estan autoritzats a rebre consells durant un partit només quan el volant no està en joc (article 15).

16.5.2 Cap jugador no té autorització per abandonar la pista durant un partit sense permís de l'àrbitre, excepte durant els descansos descrits a l'article 16.2.

16.6. Cap jugador no ha de:

16.6.1 endarrerir ni suspendre el joc deliberadament.

16.6.2 modificar ni fer malbé el volant deliberadament, per tal de canviar la seva velocitat o el seu vol.

16.6.3 comportar-se de manera ofensiva; ni

16.6.4 fer-se culpable de conductes repressibles i no definides en els reglaments de bàdminton.

16.7 Sancions

16.7.1 L'àrbitre ha de sancionar qualsevol falta contra els articles 16.4, 16.5 o 16.6:

16.7.1.1 donant una advertència al jugador o parella en qüestió;

16.7.1.2 comptant una falta al jugador o a la parella en qüestió si ja ha rebut una advertència; o

16.7.2 en el cas d'infraccions flagrants o repetitives, comptant una falta al jugador o la parella en qüestió i informant immediatament al jutge àrbitre, que té el poder de desqualificar-lo(s) del partit.

17. JUTGES I RECLAMACIONS

17.1. El jutge àrbitre vetlla perquè el desenvolupament del torneig o de la competició de la qual un partit forma part, sigui totalment conforme amb les regles.

17.2. L'àrbitre, quan ha estat designat, és responsable del partit, de la pista i de l'àrea immediata al seu voltant. L'àrbitre en respon davant el jutge àrbitre.

17.3. El jutge de servei assenyala les faltes del servidor si se'n produeixen (article 9).

17.4. El jutge de línia indica si el volant cau dins o fora de la seva línia(s) assignada.

17.5. La decisió dels jutges és definitiva en tots els assumptes dels quals en són responsables excepte si, segons el parer de l'àrbitre, hi ha dubte raonable de que ha pres una decisió equivocada. Llavors, la decisió de l'àrbitre ha de prevaler.

17.6. L'àrbitre ha de

- 17.6.1 fer aplicar i respectar els reglaments del bàdminton i sobretot, ha d'anunciar «falta» o «repetició» si es presenta una d'aquestes situacions;
- 17.6.2 prendre una decisió sobre qualsevol reclamació sobre una impugnació si aquesta reclamació es formula abans que s'hagi jugat el servei següent;
- 17.6.3 assegurar que els jugadors i els espectadors estan ben informats del desenvolupament del partit;
- 17.6.4 designar o substituir els jutges de línia o el jutge de servei d'acord amb el jutge àrbitre;
- 17.6.5 quan no s'han designat tots els jutges de pista, l'àrbitre ha d'arranjar-se perquè les seves funcions quedin cobertes;
- 17.6.6 quan el jutge de pista no ha vist la jugada, l'àrbitre ha de fer les funcions d'aquest jutge o bé anunciar «repetició»;
- 17.6.7 L'àrbitre ha d'anotar, i informar-ne el jutge àrbitre, tots els casos que es refereixen a l'article 16; i
- 17.6.8 L'àrbitre ha de posar en coneixement del jutge àrbitre tota reclamació insatisfeta que afecti només algun punt del reglament. (Aquestes reclamacions s'han de fer abans que es jugui el servei següent o, al final del partit, abans que l'equip que presenta la reclamació deixi la pista.)