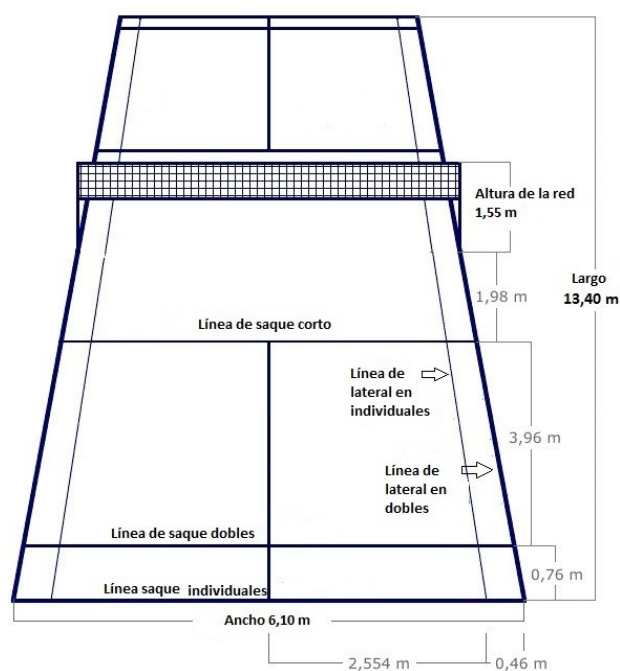


# REGLAMENTO BÁSICO DE BÁDMINTON INDIVIDUAL



## 1. Sorteo y cambio de lado.

Antes de que empiece el juego los adversarios se sortean entre:

- sacar o recibir primero
- el lado del campo

El que gana escoge uno de los dos puntos anteriores y el que pierda escoge el otro.

Los jugadores cambian de lado:

- al final del primer juego
- al final del segundo juego
- cuando el primer jugador o pareja llegue al punto 11 en el tercer juego.

## 2. Tanteo

- El partido se jugará al mejor de tres juegos salvo que anteriormente se haya acordado otra distribución.
- El lado que primero gane 21 puntos ganará el juego.
- Si la puntuación es empate a 20 el equipo que primero consiga una diferencia de dos puntos ganará. En el caso de que la puntuación sea empate a 29 el primer equipo que llegue a 30 gana.
- El equipo que gana un juego sacará primero en el siguiente, pudiendo ser cualquiera de los jugadores de la pareja, al igual que puede empezar a recibir cualquiera de los dos.
- Un punto se gana cuando el oponente comete una falta o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista contraria.

## 3. Saque.

Para que un saque se considere correcto:

- El servidor (el que saca) y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadrados de saque diagonalmente, con los dos pies en contacto con el suelo y sin tocar las líneas.
- El servidor sacará con la cabeza de la raqueta por debajo del mango, es decir, con la raqueta apuntando hacia abajo, debiendo golpear obligatoriamente la cabeza del volante y por debajo de la cintura.

- Una vez que empieza el golpeo la raqueta debe continuar hacia delante hasta terminar el saque.
- Si no golpea el volante se considera fallo.
- El volante debe pasar por encima de la red.
- El servidor no debe sacar antes de que el receptor esté preparado.
- En el juego de dobles las parejas pueden situarse en cualquier posición que no impida la vista al servidor o al receptor.

#### 4. **Partidos individuales.**

- La zona de saque está en la primera imagen, en el campo inferior.
- Los jugadores deben servir y recibir desde el cuadro derecho cuando el servidor no ha ganado ningún punto o ha conseguido un número par de puntos en el juego.
- Se saca desde el cuadro izquierdo cuando el número de puntos es impar.
- El volante se golpeará hasta que deje de estar en juego.
- Si el servidor gana una jugada se suma un punto y sigue sacando.
- Si el receptor gana una jugada se suma un punto y comenzará a sacar.

#### 5. **Errores en el saque**

Se ha producido un error en el servicio cuando un jugador:

- Ha sacado o recibido fuera de turno.
- Ha sacado o recibido del cuadro de saque incorrecto,

Cuando haya un error en el servicio, este se corregirá y el marcador se mantendrá.

#### 6. **Faltas.**

Es una falta:

- Si el saque no es correcto
- Si durante el servicio, el volante:
  - Queda atrapado en la red y se mantiene suspendido de ella.
  - Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella.
  - Es golpeado por el compañero del receptor (en dobles).
- Si durante el juego, el volante:
  - Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).
  - Pasa por la red o por debajo de ésta.
  - No pasa la red.
  - Toca el techo o las paredes laterales.
  - Toca el cuerpo o ropa del jugador.
  - Toca cualquier otro objeto o persona fuera de los alrededores de la pista.
  - Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe.
  - Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador en dos golpes.
  - Es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente.
- Si, mientras que el volante está en juego, un jugador:
  - Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa;
  - Invade la pista del 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.

# TÉCNICA

