



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BÁDMINTON

# REGLAS DEL JUEGO DEL MINIBÁDMINTON

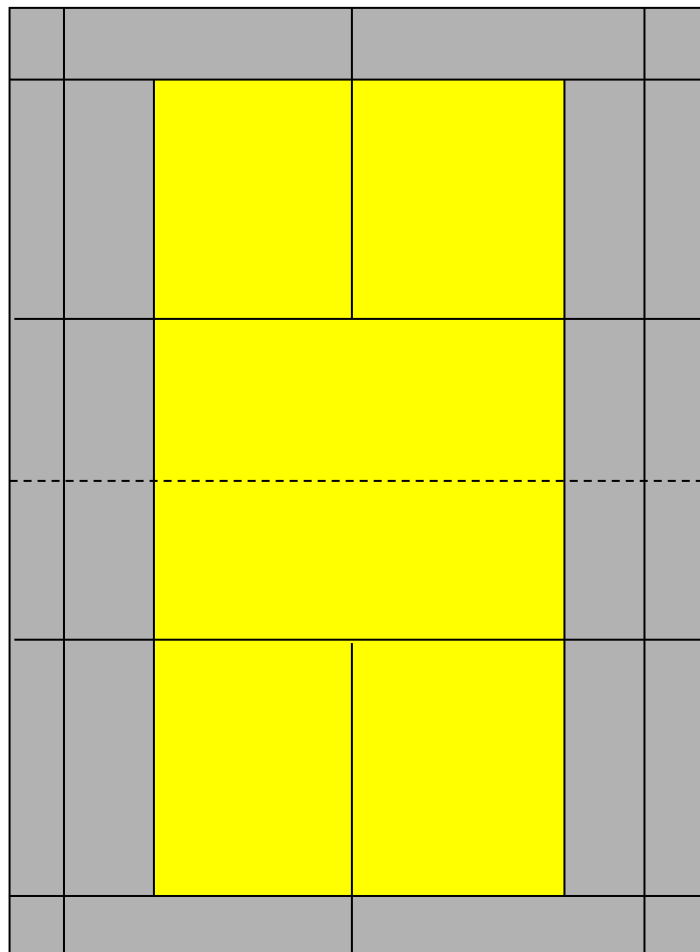
## 1. La pista.

- 1.1. La pista de minibádminton se establece tomando como referencia la pista de bádminton estándar, tal como se refleja en el *Diagrama A*.
  - 1.1.1. La pista de minibádminton para la prueba de individual comprende la pista del campo de bádminton estándar excluyendo el pasillo del fondo de pista (el fondo para el servicio en dobles) y los pasillos laterales y con una reducción de la pista de en cuanto a su anchura, siendo el ancho para la pista de minibádminton de **4,20 metros**.
  - 1.1.2. La pista de minibádminton para la prueba de dobles coincide con la pista individual de bádminton estándar, salvo por la exclusión del pasillo del fondo de pista para dobles, de tal modo que queda delimitada a lo ancho por la línea lateral de individual, y, a lo largo, por la línea de servicio largo de dobles.
- 1.2. Las líneas deben tener un grosor de 40 mm.
- 1.3. Las líneas deben ser fáciles de distinguir y preferentemente en color blanco o amarillo.
- 1.4. Todas las líneas son parte del área que determinan.
- 1.5. Los postes que sujetan la red deben tener un mecanismo de sujeción de la red a la altura indicada en la regla 1.11. (1,40 m.) Deben ser lo suficientemente firmes para que permanezcan verticales y mantengan la red tirante como se estipula en la regla 1.11
- 1.6. Los postes deben ser colocados en las líneas de banda del juego de dobles de la pista de bádminton estándar, como se indica en el Diagrama "A", independientemente del área de juego que se establece para el minibádminton y la prueba de que se trata (sea individual o dobles).
- 1.7. 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.
- 1.8. La red debe tener 760 mm. de anchura y al menos 6.1 metros de largo.

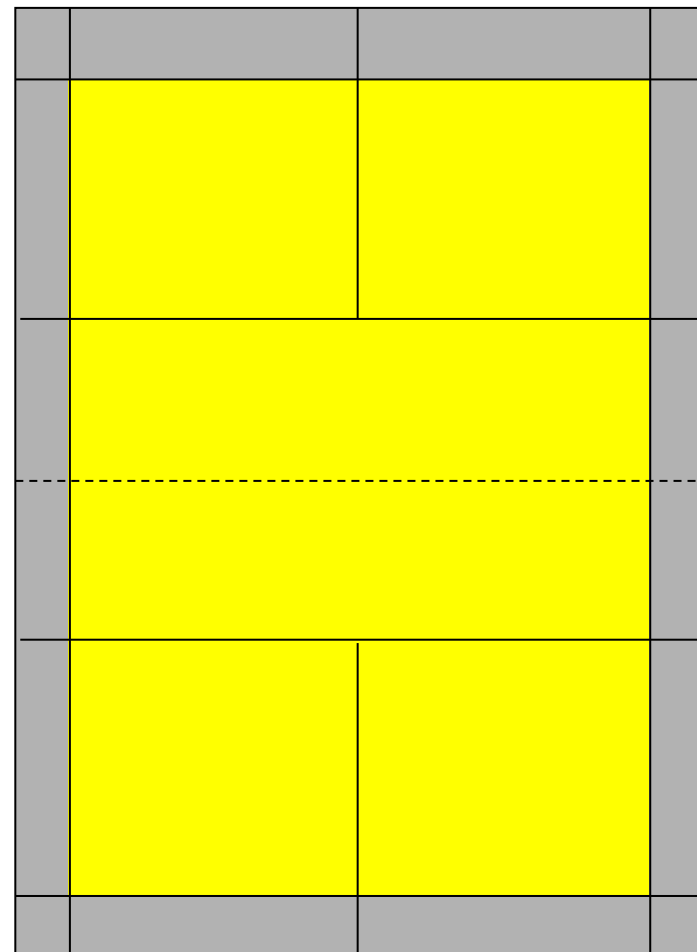
- 1.9. La parte superior de la red debe estar bordeada con una cinta blanca de 75 mm; doblada por la mitad sobre una cuerda o un cable que pase a través de la cinta. Esta cinta descansa sobre la cuerda o el cable.
- 1.10. La cuerda o el cable deben ser de suficiente tamaño y peso para que se estire con firmeza al nivel de los postes.
- 1.11. La distancia desde la parte superior de la red a la superficie de la pista debe ser 1,40 m. en los extremos y de 1,37 m. en el centro.
- 1.12. No debe haber ningún espacio entre los extremos de la red y los postes. Si es necesario, toda la anchura de la red debe amarrarse en los extremos.

**DIAGRAMA A**

Pista Individual (zona sombreada en amarillo)



Pista Dobles (zona sombreada en amarillo)



## 2. VOLANTES.

- 2.1. El volante para la practica del minibadminton en entrenamiento y competición podrá ser el de pluma natural o bien el volante fabricado en materiales sintéticos.
  - 2.1.1. El volante oficial en el Campeonato de España Sub 11 y/o Masters Nacionales Sub 11 será de pluma natural.
  - 2.1.2. El volante para el resto de competiciones oficiales puntuables para el Ranking Nacional Sub 11 (TTrs y Campeonatos Autonómicos) podrán ser de pluma natural o volante fabricado con materiales sintéticos, en función de lo que determine cada Federación Territorial.
- 2.2. El volante de materiales sintéticos tendrá unas características del vuelo similares a las de un volante con plumas naturales y una base de corcho cubierta con una capa delgada de cuero. Ver *Diagrama B*
- 2.3. La falda, o simulación de las plumas con materiales sintéticos, reemplaza a las plumas naturales.
- 2.4. La base o cabeza del volante debe ser corcho cubierta con una capa delgada de cuero.
- 2.5. La base debe tener de 25 a 28 mm. de diámetro y final redondeado.

### DIAGRAMA B. *Volante de Minibádminton.*



## 3. PRUEBA DE LA VELOCIDAD DEL VOLANTE.

- 3.1. Para probar un volante, se realiza un saque largo de derechas; el jugador situado en la zona de servicio (entre 0'5 m. y 1 m. de distancia a la línea corta de servicio)

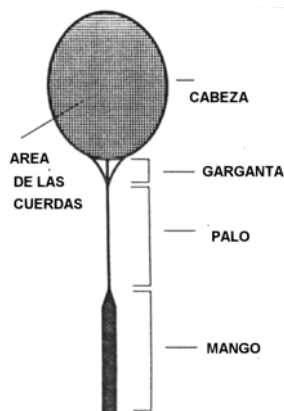
golpea el volante con una trayectoria ascendente, yendo a caer el mismo lo más cerca posible de la línea final del campo contrario (pista de minibádminton).

- 3.2. Un volante de velocidad correcta debe caer a no menos de 500 mm. y no más de 990 mm. de la línea de fondo opuesta.
- 3.3. La rotación del volante durante el vuelo debe ser correcta, sin oscilaciones asimétricas en su trayectoria.

#### 4. RAQUETA

- 4.1. Las partes de una raqueta se describen en las reglas 4.1.1 a 4.1.7, y están ilustradas en el diagrama "C".
  - 4.1.1 Las partes principales de la raqueta se llaman: el mango, las cuerdas, la cabeza, el palo, la cruceta y la estructura.
  - 4.1.2 El mango es la parte por la que el jugador debe agarrar la raqueta.
  - 4.1.3 El área de las cuerdas es la parte de la raqueta destinada a golpear el volante.
  - 4.1.4 La cabeza rodea el área de las cuerdas.
  - 4.1.5 El palo conecta el mango con la cabeza (igual que la regla 4.1.6)
  - 4.1.6 La cruceta (si la hay) conecta el palo con la cabeza.
  - 4.1.7 La estructura es el nombre dado a la cabeza, la cruceta, el palo y el mango tomados en conjunto.
  - 4.1.8 Las raquetas de minibádminton pueden modificar su estructura haciendo más corto el palo y, en algunos casos, reduciendo las dimensiones del mango tanto longitudinal como diametralmente.

## DIAGRAMA C



4.2. La estructura de la raqueta no excederá de 680 mm. de longitud total y 230 mm. de ancho total. Cada jugador puede decidir entre jugar con una raqueta adaptada para minibádminton o una raqueta de medida estándar. Toda raqueta debe componerse de la estructura mínima de mango, palo y cabeza.

4.3. Área de las cuerdas.

4.3.1. El área de las cuerdas debe ser plana y consistir en un diseño entrelazado alternativamente 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.

4.3.2. 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 el ancho del área extendida de las cuerdas no exceda de 35 mm. y a condición de que la longitud total del área de las cuerdas no sea mayor de 330 milímetros.

4.4. La raqueta.

4.4.1 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

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

## 5. SORTEO

5.1. Antes de que comience el juego, los lados adversarios deben sortear y el lado que gana el sorteo debe elegir entre las reglas 5.1.1 y 5.1.2:

5.5.1. Sacar o recibir primero.

5.5.2. Empezar a jugar en un lado de la pista o el otro.

5.2. El lado que pierde el sorteo debe entonces elegir la opción que queda.

## 6. TANTEO

6.1. El partido se jugará al mejor de tres juegos.

6.2. Gana un juego el primer lado que gana 15 puntos, excepto lo estipulado en la regla 6.3 y 6.4.

6.3. Si en el tanteo se empata a 14, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos, ganará el juego.

6.4. Si en el tanteo se empata a 20, el lado que consiga el punto número 21 ganará el juego.

6.5 El lado que gane un juego sacará primero en el siguiente juego

## 7. CAMBIO DE LADO

7.1. Los jugadores deben cambiar de lado:

7.1.1 Al final del primer juego

7.1.2 Antes de empezar el tercer juego (si hay); y

7.1.3. En el tercer juego, cuando el tanteo delantero llega a **8**.



- 7.2. Si los jugadores no cambian de lado, conforme a lo estipulado en la regla 7.1, deberán hacerlo tan pronto como se descubra el error y el volante no esté en juego, el tanteo quedará como está.

## 8. SAQUE O SERVICIO.

### 8.1. En un saque correcto:

- 8.1.1. Ningún lado debe retrasar indebidamente el saque;
- 8.1.2. El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque, sin tocar las líneas de banda de los mismos;
- 8.1.3. Parte de los pies tanto del servidor como del receptor tienen que estar en contacto con la superficie de la pista desde el comienzo del saque hasta su finalización.
- 8.1.4. La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante;
- 8.1.5. En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo, de tal forma que la totalidad de la cabeza de la raqueta esté completamente por debajo de la muñeca de la mano que sostiene la raqueta.
- 8.1.6. Una vez comenzado el saque, el movimiento de la raqueta del servidor debe continuar hacia adelante hasta que se complete el saque; y
- 8.1.7. 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.

- 8.2. Si el saque no se ha realizado correctamente como se indica en las reglas se considerará falta del servidor.

- 8.3. Se considera falta si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante.

- 8.4. Cuando los jugadores están en posición, el primer movimiento hacia adelante de la cabeza de la raqueta del servidor es el principio del saque.

- 8.5. El servidor no debe servir antes de que el receptor esté listo, pero se considerará que el receptor está listo si trata de devolver el saque.

- 8.6. El saque se considera realizado cuando, una vez comenzado el volante es golpeado por la raqueta del servidor o cuando al intentar sacar, el volante cae en el suelo.

8.7. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no impida la visión al servidor ni a los recibidores opuestos.

## 9. JUEGO DE INDIVIDUALES

9.1 El servidor y el receptor golpearán el volante alternativamente hasta que éste deje de estar en juego (regla 15.)

9.2 Puntuación y servicio:

9.1.3. Si el servidor gana la jugada sumará un punto a su tanteo y sacará de nuevo.

9.1.4. Si el receptor gana la jugada, sumará un punto en su marcador y comenzará a sacar.

## 10. JUEGO DE DOBLES

10.1 Zonas de saque y recepción:

10.1.1. El jugador del lado servidor sacará desde el cuadro de saque derecho al comienzo del juego o cuando el lado servidor no ha puntuado o ha ganado un número de puntos par en el juego.

10.1.2 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

10.1.3. 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.

10.1.4. El jugador situado en el cuadro de saque diagonalmente opuesto al del servidor será el receptor.

10.1.5 Los jugadores no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen un punto teniendo ellos el servicio.

10.1.6. El servicio en cualquier turno de saque debe desarrollarse de acuerdo con la puntuación del lado que sirve.

10.2 Orden de juego y posición en la pista

10.2.1 Tras devolver el servicio, cualquier jugador del lado servidor y cualquier

jugador del lado receptor puede golpear alternativamente el volante hasta que el volante deje de estar en juego.

10.2.2 Tras devolver el servicio, el jugador podrá golpear el volante desde cualquier posición en su lado de la red.

10.2.3. El receptor será el único que podrá devolver el saque: si el volante toca o golpea al compañero del receptor, se considerará "falta" y el lado servidor ganará el punto.

### 10.3 Puntuación y servicio

10.3.1 Si el lado servidor gana la jugada, recibirá un punto. El servidor volverá a servir entonces desde el cuadro de saque contrario.

10.3.2 Si el lado receptor gana la jugada, conseguirá un punto. El lado receptor pasará entonces a ser el lado servidor.

### 10.4 Secuencia de servicio.

En cualquier juego, el derecho a sacar pasará consecutivamente:

10.4.1 del servidor inicial que comenzó el juego desde el cuadro de saque derecho.

10.4.2 al compañero del receptor inicial. El saque se hará desde el cuadro de saque izquierdo.

10.4.3 al compañero de primer servidor que se encuentra en el cuadro de saque correspondiente al tanteo de dicho lado. (regla 11.1)

10.4.4 al jugador que primero recibió el saque que se encuentra en el cuadro de saque correspondiente al tanteo de dicho lado (regla 11.1) y así sucesivamente.

10.5 Ningún jugador sacará cuando no sea su turno, ni recibirá cuando no sea su turno, ni recibirá dos saques consecutivos en el mismo juego.

10.6 Cualquier jugador del lado ganador sacará primero en el siguiente juego, y cualquier jugador del lado perdedor puede recibir.

## 11. REGLAS NO CONTEMPLADAS EN ESTE DOCUMENTO

11.1. Para todo lo no contemplado en este reglamento de Minibádminton, se aplicarán las reglas de juego y normativa vigente para el bádminton, publicadas por la Federación Española de Bádminton según el reglamento de la World Badminton Federation.