



FEDERACIÓ CATALANA DE BÀDMINTON

REGLES DEL JOC DEL MINIBÀDMINTON

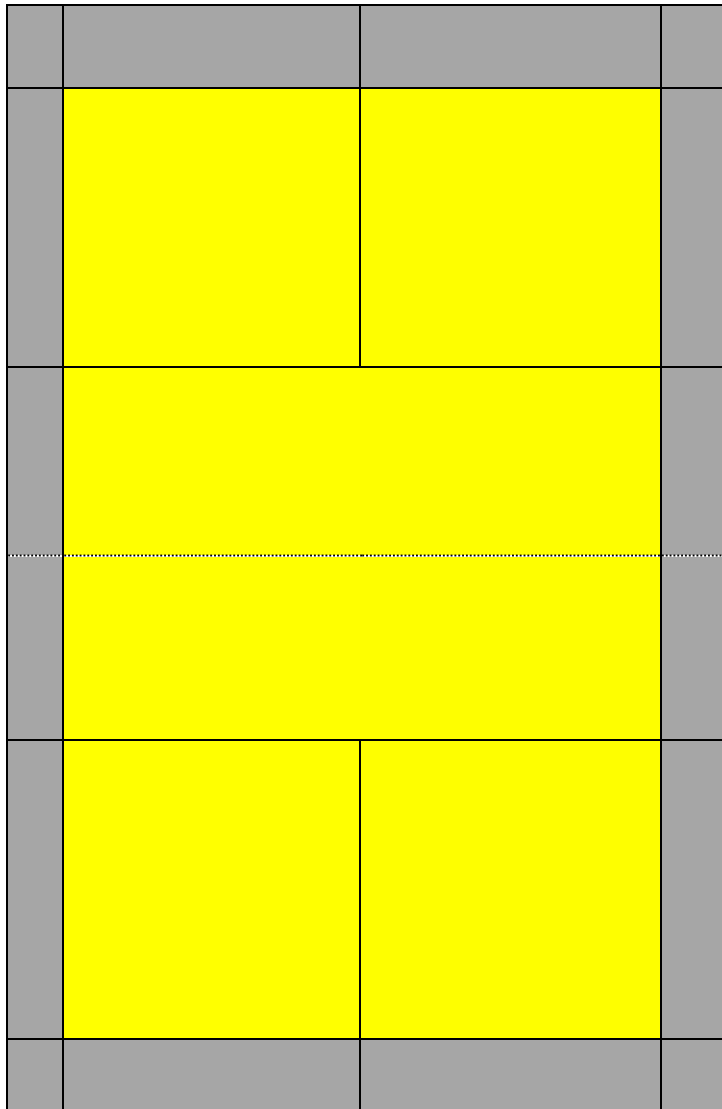
Última revisió 21/09/2016

1. La pista.

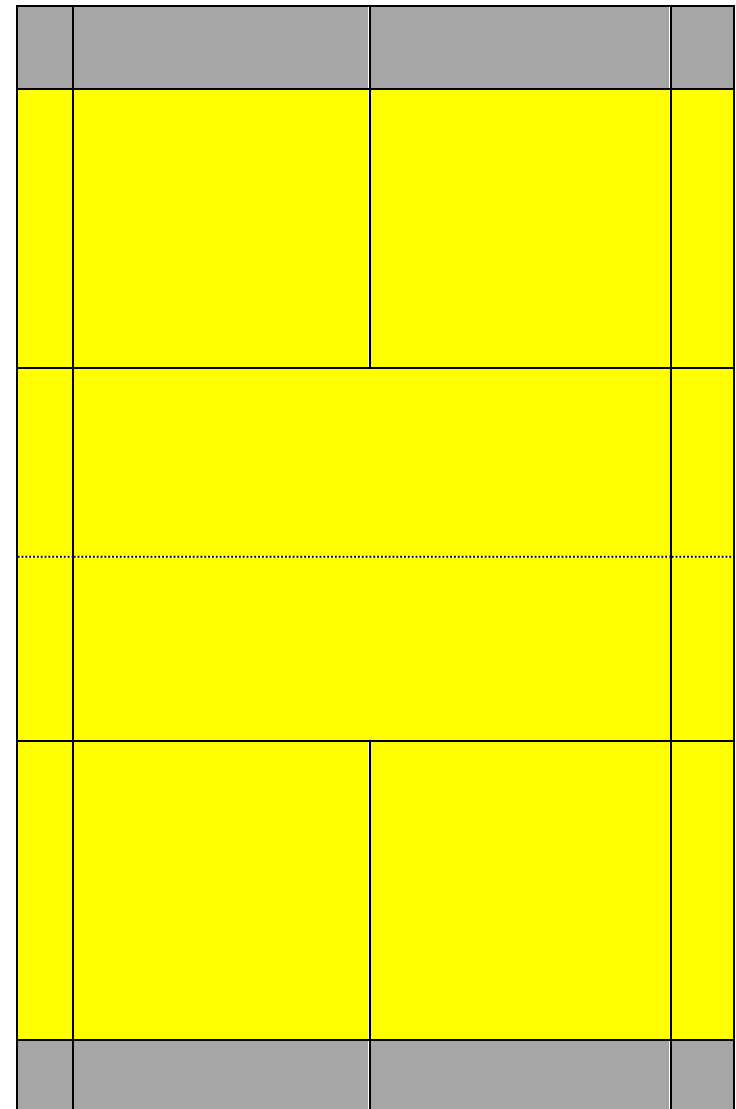
- 1.1. La pista de minibàdminton es determina prenent com a referència la pista de bàdminton estàndard, tal i como es pot veure al *Diagrama A*.
 - 1.1.1. La pista de minibàdminton per a la modalitat d'individual compren la pista sencera del camp de bàdminton estàndard, excloent el passadís lateral y el del fons.
 - 1.1.2. La pista de minibàdminton per a la modalitat de dobles coincideix amb la de dobles de bàdminton estàndard, excloent el passadís del fons. Queda doncs delimitada longitudinalment per la línia de servei llarg de dobles a la pista de bàdminton estàndard.
- 1.2. Les línies han de tenir un gruix de 40 mm.
- 1.3. Les línies han de ser ben visibles i, preferentment, blanques o grogues.
- 1.4. Totes les línies són part de l'àrea que delimiten.
- 1.5. Els pals han de tenir un mecanisme de subjecció de la xarxa a l'alçada indicada a l'article 1.11. (1,40 m.) Han de ser prou fermes com per aguantar-se verticals i per mantenir la xarxa tibant tal i com s'estipula a l'article 1.11
- 1.6. Els pals han de col·locar-se sobre les línies laterals de dobles de la pista de bàdminton estàndard, como s'indica en el Diagrama "A", independentment de l'àrea de joc que s'estableixi per al minibàdminton y la modalitat de que es tracti (individual o dobles).
- 1.7. La xarxa ha d'estar feta amb cordeta de color fosc i d'un gruix regular, amb una malla no menor de 15 mm, ni més gran de 20 mm.
- 1.8. La xarxa ha de tenir una amplada de 760 mm. y al menys una llargada de 6.1 metres.
- 1.9. La vora superior de la xarxa ha d'estar entrebada amb una cinta blanca de 75 mm. plegada en dues sobre una corda o un cable passat a l'interior. Aquesta cinta ha de reposar sobre la corda o el cable.
- 1.10. La corda o el cable s'ha de mantenir correctament tibada i arran del capdamunt dels pals.
- 1.11. La vora superior de la xarxa ha d'estar a 1,40 metres de terra en els extrems i a 1,37 metres al centre de la pista.
- 1.12. No hi ha d'haver cap espai entre els extrems de la xarxa i els pals. Si cal, tals extrems de la xarxa s'han de fixar als pals en tota la seva alçada.

DIAGRAMA A

Pista Individual (zona ombrejada en groc)



Pista Dobles (zona ombrejada en groc)



2. VOLANTS.

- 2.1. El volant estarà fabricat amb materials 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. Veure *Diagrama B*
- 2.2. Les plomes naturals són reemplaçades per la «faldilla» o bé per imitacions de plomes de material sintètic.
- 2.3. La base o cap del volant ha de ser de suro recoberta d'una fina pell de cuir.
- 2.2. La base ha de tenir un diàmetre de 25 a 28 mm i la punta arrodonida.

DIAGRAMA B. *Volant de Minibàdminton.*



3. PROVA DE LA VELOCITAT DEL VOLANT.

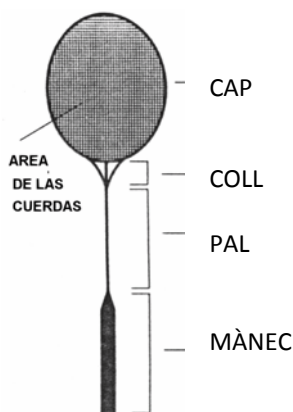
- 3.1. Per provar un volant, cal fer un servei llarg de dreta; el jugador, situat a la zona de servei (entre 0'5 m. i 1 m. de distància a la línia curta de servei) colpeja el volant en direcció ascendent damunt la línia de fons del camp contrari (pista de minibàdminton).
- 3.2. Un volant de velocitat reglamentària no ha de caure a menys de 500 mm ni a més de 990 mm de l'altra línia de fons.
- 3.3. La rotació del volant durant el vol ha de ser correcta, sense oscil·lacions asimètriques a la seva trajectòria

4. RAQUETA

- 4.1. Les parts d'una raqueta es descriuen a las regles 4.1.1 a 4.1.7, i estan il·lustrades en el diagrama "C".

- 4.1.1 Les parts principals de la raqueta s'anomenen: el mànec, les cordes, el cap, el pal, el coll i l'estructura.
- 4.1.2 El mànec és la part per la qual el jugador agafa la raqueta.
- 4.1.3 L'àrea de les cordes és la zona de colpeix.
- 4.1.4 El cap envolta l'àrea de les cordes.
- 4.1.5 El pal connecta el mànec amb el cap de la raqueta (subjecte a l'article 4.1.6.)
- 4.1.6 El coll (si n'hi ha) connecta el pal amb el cap.
- 4.1.7 L'estructura és el nom donat al cap, el coll, el pal i el mànec en conjunt.
- 4.1.8 Les raquetes de minibadminton poden modificar la seva estructura fent més curt el pal i, en alguns casos, reduint les dimensions del mànec tant longitudinal com diametralment.

DIAGRAMA C



- 4.2. L'estructura de la raqueta no ha d'excedir els 680 mm. de llargada total ni els 230 mm. d'amplada. Cada jugador pot decidir entre jugar amb una raqueta adaptada per a minibadminton o una raqueta de mida estàndard. La raqueta ha de tenir, com a mínim, l'estructura de mànec, pal i cap.

4.3. Àrea de les cordes

- 4.3.1. 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
- 4.3.2. 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 l'amplada de la part estesa no superi els 35 mm i que la llargada total de la part de les cordes no excedeixi per tant els 330 mm.

4.4. La raqueta

- 4.4.1 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
- 4.4.2 No ha de tenir cap accessori que permeti al jugador de modificar sensiblement la forma de la raqueta.

5. SORTEIG

- 5.1. 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 5.1.1 y 5.1.2:
 - 5.1.1. Servir o rebre el primer.
 - 5.1.2. Començar el partit sobre un camp o l'altre.
- 5.2 El jugador (parella) que ha perdut el sorteig exerceix la tria sobre l'alternativa restant.

6. LA PUNTUACIÓ

- 6.1. El partit es jugarà al millor de tres jocs.
- 6.2. Guanya un joc la parella (el jugador) que arriba primer als 15 punts, llevat dels casos estipulats als articles 6.3 i 6.4.
- 6.3. Si la puntuació arriba a 14 iguals, el jugador (la parella) que primer aconsegueixi dos punt consecutius guanyarà el joc,
- 6.4 Si la puntuació arriba a 20 iguals, el jugador (la parella) que primer aconsegueixi el punt número 21 guanyarà el joc.
- 6.5 El jugador (la parella) que guanya un joc serveix primer en el joc següent.

7. CANVI DE CAMP

7.1. Els jugadors canvien de camp:

- 7.1.1 Al final del primer joc
- 7.1.2 Abans del començament del tercer joc (si n'hi ha); i
- 7.1.3. Al tercer joc, quan la puntuació més elevada arriba a 7.

7.2. Quan els jugadors ometen el canvi de camp tal com es fixa a l'article 7.1, 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.

8. EL SERVEI.

8.1. Perquè un servei sigui correcte:

8.1.1. Cap jugador no ha de retardar voluntàriament la posada en joc un cop el servidor i el receptor ocupen les seves posicions respectives.

8.1.2. El servidor i el receptor han d'estar a les àrees de servei diagonalment oposades sense tocar les línies que delimiten aquestes àrees;

8.1.3. Qualsevol 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 fins el final.

8.1.4. La raqueta del servidor ha de colpejar primer la base del volant;

8.1.5. El mànec de la raqueta del servidor, al moment de colpejar el volant, ha d'estar prou inclinat cap avall perquè tot el cap de la raqueta estigui netament més baixa que tota la mà del servidor que aguanta la raqueta.

8.1.6. Un cop iniciat el servei, el moviment de la raqueta ha de continuar cap endavant fins a la seva finalització; i

8.1.7. 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).

8.2. Si el servei no s'ha realitzat correctament como s'indica a les regles, es considerarà falta del servidor.

8.3. És falta si el servidor, tractant de servir, no colpeja el volant.

8.4. 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.

8.5. 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.

8.6. El servei s'ha jugat quan, un cop començat, la raqueta del servidor colpeja el volant o quan el volant cau a terra.

8.7. En dobles, els companys poden col·locar-se on vulguin a condició de no destorbar el camp de visió del servidor o del receptor contrari.

9. JOC D'INDIVIDUALS

9.1 El servidor i el receptor colpejaran el volant alternativament fins que aquest deixi d'estar en joc (article 15.)

9.2 **Puntuació i servei:**

9.1.3. Si el servidor guanya la jugada sumarà un punt i serveix de nou.

9.1.4. Si el receptor guanya la jugada, sumarà un punt i començarà a servir.

9.3 **Àrees de servei:**

10.1.1 El jugador que servidor serveix des de l'àrea de servei dret al començament del joc, quan encara no ha puntuat o quan han guanyat un número de punts parell en aquest joc.

10.1.2 El jugador de l'equip servidor serveix des de l'àrea de servei esquerre quan l'equip servidor ha guanyat un número de punts senars en aquest joc.

10. **JOC DE DOBLES**

10.1 **Àrees de servei i recepció:**

10.1.1 El jugador de l'equip servidor serveix des de l'àrea de servei dret al començament del joc, quan encara no ha puntuat o quan han guanyat un número de punts parell en aquest joc.

10.1.2 El jugador de l'equip servidor serveix des de l'àrea de servei esquerre quan l'equip servidor ha guanyat un número de punts senars en aquest joc.

10.1.3. El jugador de l'equip receptor que va servir el darrer, ha de continuar al quadre de servei des d'on ho va fer. La situació contrària s'aplica al seu company.

10.1.4. El jugador de l'equip receptor situat a l'àrea de servei diagonalment oposada a la del servidor, serà el receptor.

10.1.5 Els jugadors de l'equip receptor no canviaran les seves respectives àrees de servei fins que guanyin el punt del seu servei.

10.1.6. El servei a qualsevol torn s'ha de desenvolupar d'acord amb la puntuació de l'equip que serveix.

10.2 **Ordre de joc i posició a la pista**

10.2.1 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.

10.2.2 Un cop s'ha tornat el servei, un jugador pot colpejar el volant a partir de qualsevol lloc del seu camp.

10.2.3. El receptor serà l'únic que pot retornar el servei: si el volant toca o colpeja el seu company, es considerarà «falta» i l'equip servidor guanyarà el punt.

10.3 **Puntuació i servei**

10.3.1 Si l'equip servidor guanya la jugada, marcarà un punt. El servidor tornarà a servir llavors des del quadre de servei contrari.

10.3.2 Si l'equip receptor guanya la jugada, marcarà un punt. El receptor passarà llavors a ser l'equip servidor.

10.4 **Seqüència del servei.**

A qualsevol joc, el servei passarà consecutivament:

10.4.1 del servidor inicial que va començar el joc des de l'àrea de servei dret.

10.4.2 al company del receptor inicial. El servei es farà des de l'àrea de servei esquerre.

10.4.3 al company del primer servidor que es troba a l'àrea de servei corresponent a la seva puntuació (article 11.1)

10.4.4 al jugador que primer va rebre el servei i que es troba a l'àrea de servei corresponent a la seva puntuació (article 11.1) i així successivament.

10.5 Cap jugador pot servir si no és el seu torn, ni rebre si tampoc és el seu torn, ni rebre dos serveis seguits en el mateix joc.

10.6 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.

11. REGLES NO CONTEMPLADES EN AQUEST DOCUMENT

11.1. Per a tot allò no contemplat en aquest reglament de Minibàdminton, s'aplicaran les regles de joc i normativa vigent per al bàdminton, publicades per la Federació Catalana de Bàdminton segons el reglament de la World Badminton Federation.