

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

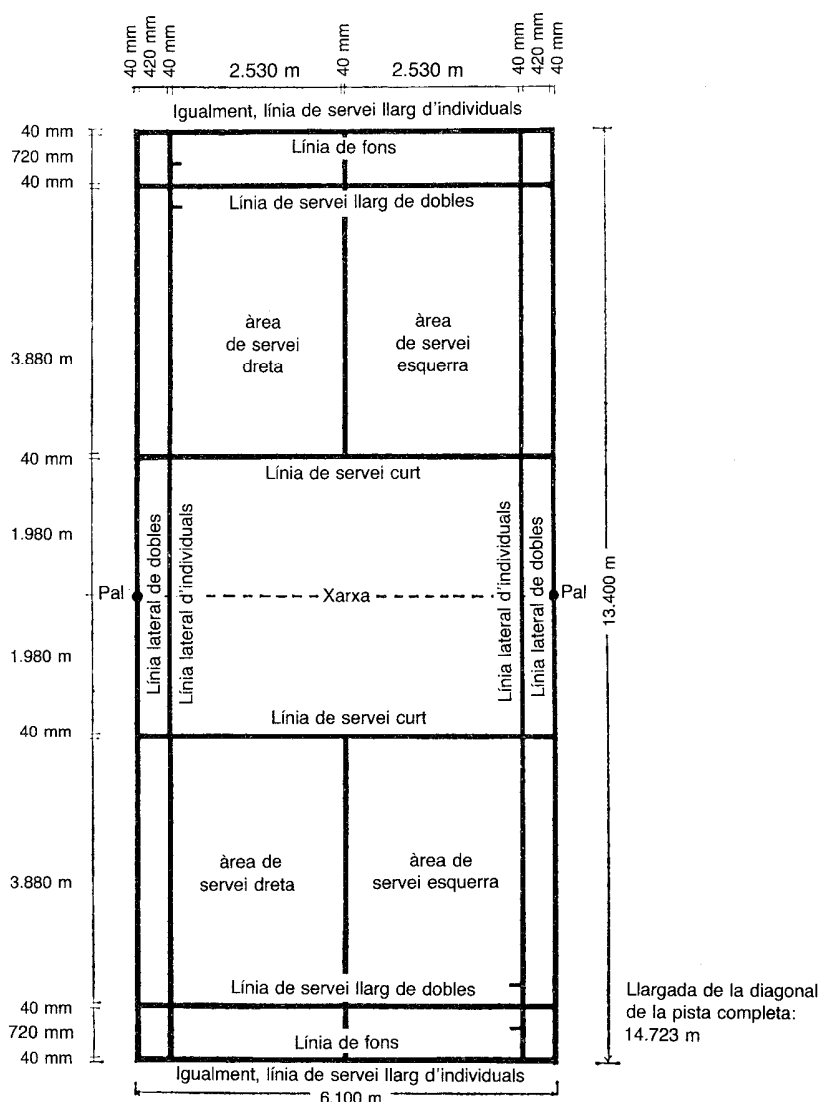
Amb el suport de:



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

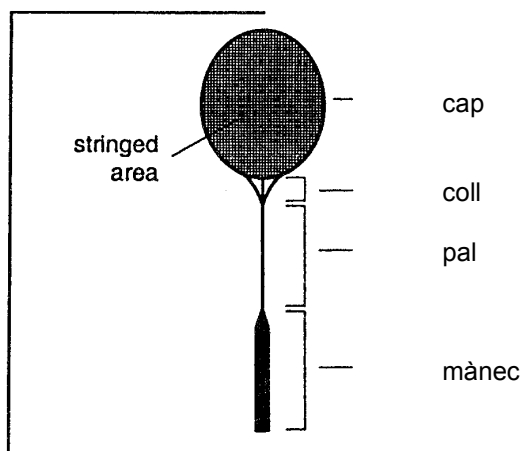


*Dimensions de les marques: 40 mm. Per 40 mm.
Marques de prova de servei opcionals per a la pista de dobles.*

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 servint 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

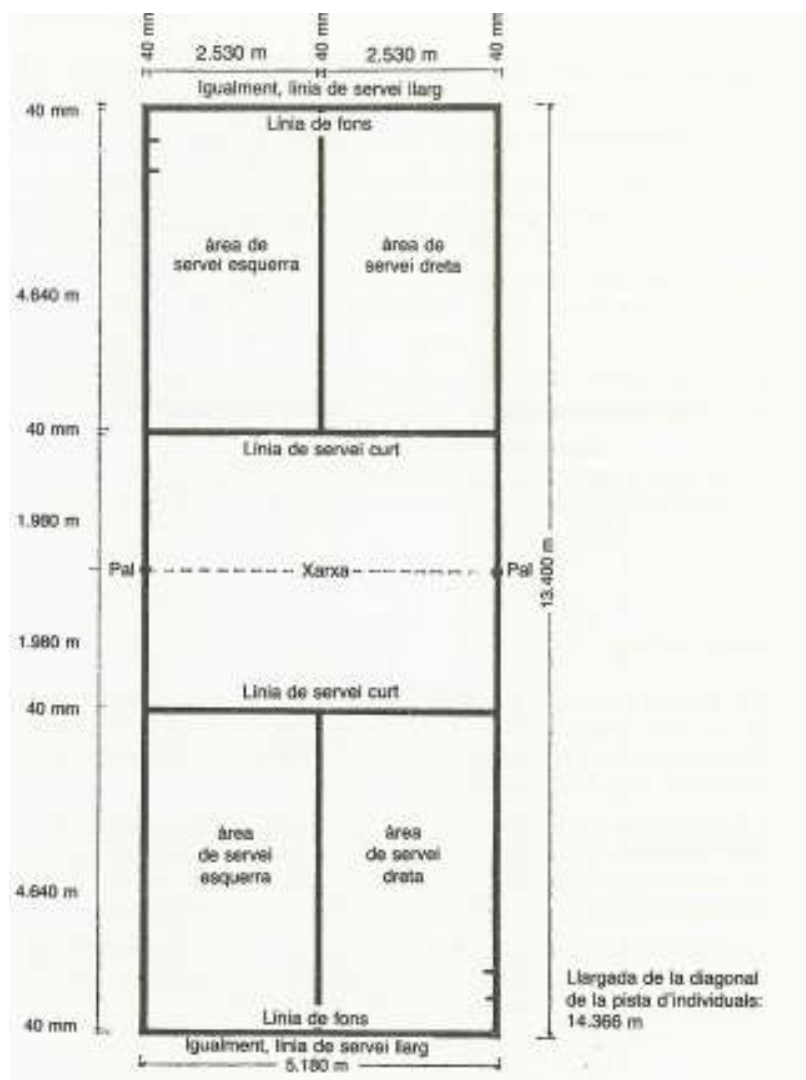
- 17.6.1 fer aplicar i respectar els reglaments del bàdminton i sobretot, ha d'anunciar «falta» o «repetició» si es presenta una d'aquestes situacions;
- 17.6.2 prendre una decisió sobre qualsevol reclamació sobre una impugnació si aquesta reclamació es formula abans que s'hagi jugat el servei següent;
- 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.)

ANNEX 1

VARIANTS EN LA PISTA I EQUIPACIÓ

1. Quan és impossible col·locar els pals sobre les línies laterals, s'ha d'indicar la posició d'aquestes línies en el punt per on passen sota la xarxa, per exemple utilitzant pals prims, o bandes de 40 mm d'amplada fixades verticalment, des de les línies laterals fins a la corda de la xarxa.
2. Quan l'espai disponible no permet marcar una pista de dobles, se'n pot marcar una d'individuals segons l'esquema E. Les línies de fons esdevenen igualment les línies de servei llarg, i els pals o les bandes que els materialitzen, s'han de situar sobre les línies laterals.
3. 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.

ESQUEMA E



(1) Pista que només es pot utilitzar per a jugar-hi individuals.

ESQUEMA F



Marques de prova de servei opcionals per a la pista d'individuals.

ANNEX 2

PARTITS AMB HANDICAP

En els partits amb handicap, s'apliquen les Regles amb les següents variacions:

1. No es permeten variacions en el número de punts requerits per guanyar el partit.
2. L'article 8.1.3 es modifica com segueix:
"en el tercer joc i en un partit d'un joc, quan un equip ha marcat la meitat del nombre total de punts demanats per guanyar el joc (s'agafarà el nombre immediatament superior a aquest valor si aquest no és un nombre enter)".

ANNEX 3

ALTRES SISTEMES DE PUNTUACIÓ

S'autoritza a jugar, per acord previ:

1. un sol joc a 21 punts o
2. el millor de 3 jocs a 15 punts en el cas de dobles i individual masculí, i a 11 punts en el cas d'individual femení.

En el cas 1, s'aplicarà la següent variant al Reglament de Bàdminton:

8. CANVI DE CAMP

- 8.1 En els partits a un joc, els jugadors canviaran de costat quan la puntuació més elevada arriba a 11.

En el cas 2, s'aplicarà la següent variant al Reglament de Bàdminton:

7. LA PUNTUACIÓ

- 7.1. Els jugadors adversaris disputen el partit al millor dels tres jocs, llevat d'estipulacions contràries.
- 7.2. En dobles i en els individuals masculins, guanya el joc la parella (el jugador) que arriba primer als 15 punts, llevat del cas de prolongacions (article 7.5.).
- 7.3. En els individuals femenins, guanya el joc la jugadora que arriba primer als 11 punts, llevat del cas de prolongacions (article 7.5.).
- 7.4. Només el jugador (la parella) servidor pot afegir un punt a la seva puntuació (veure articles 10.3 o 11.5.).
- 7.5. Si la puntuació arriba a 14 iguals (10 iguals en individuals femenins), la parella que ha marcat primer 14 (10) pot triar entre els articles 7.5.1 o 7.5.2:
 - 7.5.1 Continuar el joc fins a 15 (11) punts, és a dir, no prolongar el joc; o
 - 7.5.2 Continuar el joc fins a 17 (13) punts.
- 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:
 - 8.1.3.1 6 en un joc d'11 punts; o
 - 8.1.3.2 8 en un joc de 15 punts.
- 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.

10. 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 marcat els punts 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 fins que un dels jugadors fa una «falta» o fins que deixa d'estar en joc (article 15).

10.3 Punt marcat i pèrdua del servei

10.3.1 El servidor marca un punt si el receptor fa una «falta» o si el volant deixa d'estar en joc perquè ha caigut sobre la pista al cantó del receptor; aleshores el servidor serveix de nou i a l'altra àrea de servei.

10.3.2 El servidor perd el dret de continuar servint si fa una «falta» o si el volant deixa d'estar en joc perquè ha caigut sobre la pista al seu cantó; aleshores el receptor esdevé servidor, i cap jugador no marca punts.

11 DOBLES

11.1. Al començament del joc i cada vegada que una parella obté el dret de servir, el servei es fa a partir de l'àrea de servei dreta.

11.2. Només el receptor pot tornar el servei; si el volant toca o és colpejat pel company del receptor, aleshores és falta i la parella servidora marca un punt.

11.3. Ordre de joc i posició a la pista

11.3.1 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.

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

11.4. Àrees de servei i recepció

- 11.4.1 El jugador que està en posició de servidor al començament d'un joc rep i serveix a l'àrea de servei dreta cada vegada que el seu equip té una puntuació de zero punts o una puntuació parella en aquest joc, i a la zona de servei esquerra quan l'equip té una puntuació senar.
- 11.4.2 El jugador que està en posició de receptor al començament d'un joc rep i serveix a l'àrea de servei dreta quan el seu equip té una puntuació de zero punts o una puntuació parella en aquest joc i a l'àrea de servei esquerra quan l'equip té una puntuació senar.
- 11.4.3 L'esquema de la col·locació és invers per als companys respectius.

11.5. Punt marcat i pèrdua del servei

- 11.5.1 L'equip servidor marca un punt si l'equip receptor fa una «falta» o si el volant deixa d'estar en joc perquè cau sobre la pista al cantó del receptor. El mateix servidor torna a servir.
- 11.5.2 El servidor perd el seu dret al servei si l'equip servidor fa una «falta» o si el volant deixa d'estar en joc perquè cau sobre la pista al cantó del servidor, i cap parella no marca punts.
- 11.6. El servei, sigui el que sigui el servidor, s'ha de fer canviant alternativament l'àrea de servei, llevat de les excepcions dels articles 12 i 14.
- 11.7. En un joc, el dret al servei passa successivament del primer servidor d'aquest joc al primer receptor del mateix, després al company d'aquest primer receptor, després al jugador de la parella contrària que hagi de servir des de l'àrea dreta (segons article 11.4), després al company d'aquest jugador i així successivament.
- 11.8. 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, llevat de les excepcions dels articles 12 i 14.
- 11.9. 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.

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 quan no era el seu torn;
 - 12.1.2 ha servit des de l'àrea de servei dolenta; o
 - 12.1.3 es troba en posició de receptor a l'àrea de servei dolenta quan s'ha jugat el servei.
- 12.2. si l'error d'àrea de servei es constata abans que s'hagi jugat el servei següent,
 - 12.2.1 hi ha «repetició» si la banda que estava en falta guanya el punt;
 - 12.2.2 si la banda que estava en falta perd el punt, no es corregirà l'error;
 - 12.2.3 hi ha repetició si ambdues bandes estan en falta.
- 12.3. Si hi ha repetició a causa d'una errada d'àrea de servei, el punt es torna a jugar corregint l'errada.
- 12.4. Si una errada d'àrea de servei es constata després que s'hagi jugat el servei següent, ja no es corregeix i el joc es continua amb les noves àrees de servei (i, si s'escau, amb el nou ordre de servei).

16. CONTINUÏTAT DEL JOC, MALA CONDUCTA I SANCIONS

16.2. Descansos:

- 16.2.1 que no excedeixi els 90 segons entre el primer i el segon jocs, i
- 16.2.2. que no excedeixi els 5 minuts entre el segon i el tercer jocs de tots els partits.

ANNEX 4

VOCABULARI

Aquest annex dóna la llista del vocabulari estàndard que han d'utilitzar els àrbitres per arbitrar un partit,

1. Anuncis i presentacions

1.1 «Senyores i senyors;

1.1.1 a la meva dreta (nom del jugador), ... (nom del país), i a la meva esquerra (nom del jugador), ... (nom del país); o

1.1.2 a la meva dreta (noms dels jugadors), ... (nom del país), i a la meva esquerra (noms dels jugadors), ... (nom del país)

1.1.3 a la meva dreta (país/ nom de l'equip), representat per (nom del jugador), i a la meva esquerra (país/ nom de l'equip), representat per (nom del jugador); o

1.1.4 a la meva dreta (país/ nom de l'equip), representat per (noms del jugadors), i a la meva esquerra (país/ nom de l'equip), representat per (noms del jugadors)

1.2.1 (nom del jugador) serveix; o

1.2.2 (país/ nom de l'equip) serveix;

1.3.1 (nom del jugador) serveix sobre (nom del jugador)

1.3.2 (nom del jugador) sobre (nom del jugador);»

Per fer-se servir tal i com es mostra a la taula inferior, segons el cas:

Prova	Individuals	Dobles
Individual	1.1.1, 1.2.1	1.1.2, 1.3.1
Equip	1.1.3, 1.2.2	1.1.4, 1.2.2, 1.3.2

2. Començament del partit i anunci de la puntuació

2.1 «Zero iguals; Juguin.»

2.2 «Canvi de servei»

2.3 «Descans»

2.4 «Pista..... » (número) «20 segons»

2.5 «..... punt de joc » p. ex. «20 punt de joc 6», o «29 punt de joc 28»

2.6 «..... punt de partit » p. ex. «20 punt de partit 8» o «29 punt de partit 28»

2.7 «.....punt de joc iguals» p. ex. «29 punt de joc iguals»

- 2.8 «Ha guanyat el primer joc » (en cas de competicions per equips, cal dir el nom del país/ equip)
«.....» (puntuació)
- 2.9 «Pista» (número), «2 minuts de descans»
- 2.10 «Segon joc»
- 2.11 «..... punt de partit iguals » p. ex. «29 punt de partit iguals»
- 2.12 «Ha guanyat el segon joc » (en cas de competicions per equips, cal dir el nom del país/ equip)
«.....» (puntuació)
- 2.13 «Un joc iguals»
- 2.14 «Últim joc»

3. Comunicació general

- 3.1 «Trieu el camp»
- 3.2 «Esteu a punt?»
- 3.3 «No heu colpejat el volant durant el servei»
- 3.4 «El receptor no estava preparat»
- 3.5 «Heu intentat tornar el servei»
- 3.6 «No heu d'influir en el jutge de línia»
- 3.7. «Veniu aquí»
- 3.8 «És correcte el volant?»
- 3.9 «Proveu el volant»
- 3.10 «Canvieu el volant»
- 3.11 «No canvieu el volant»
- 3.12. «Juguin una repetició»
- 3.13 «Canvieu de camp»
- 3.14 «No heu canviat de camp»
- 3.15. «Heu servit al costat equivocat»
- 3.16. «No era el vostre torn de servir»
- 3.17 «No era el vostre torn de rebre»
- 3.18 «No heu de modificar la velocitat del volant»
- 3.19 «El volant us ha tocat»
- 3.20 «Heu tocat la xarxa»

- 3.21 «Esteu al costat equivocat»
- 3.22 «Heu distret el vostre adversari»
- 3.23 «El vostre entrenador ha distret l'adversari»
- 3.24 «Heu colpejat el volant dues vegades»
- 3.25 «Heu acompanyat el volant»
- 3.26 «Heu envaït el camp de l'adversari»
- 3.27 « Heu fet obstrucció al vostre adversari»
- 3.28 «Us retireu?»
- 3.29 « Falta- receptor»
- 3.30 « Falta de servei»
- 3.31 « Retard en el servei, el joc ha de ser continu»
- 3.32 « El joc està suspès»
- 3.33 «.....» (nom del jugador) «advertència per mala conducta»
- 3.34 «..... » (nom del jugador) «falta per mala conducta»
- 3.35 «Falta»
- 3.36 «Fora.»
- 3.37 « Jutge de línia- senyal»
- 3.38 «Jutge de servei- senyal»
- 3.39. «Correcció DINTRE»
- 3.40 «Correcció FORA»
- 3.41 «Eixugueu la pista.»

4. Final del partit

- 4.1. «Guanya el partit..... » (nom del jugador/equip) «...» (puntuacions)
- 4.2. «.....» (nom del jugador/equip) «abandona»
- 4.3. «.....» (nom del jugador/equip) «desqualificat»

5. Puntuacions

0- zero
 1- un
 2- dos
 3- tres
 4- quatre
 5- cinc
 6- sis
 7- set
 8- vuit
 9- nou
 10- deu

11- onze
 12- dotze
 13- tretze
 14- catorze
 15- quinze
 16- setze
 17- disset
 18- divuit
 19- dinou
 20- vint

21- vint-i-un
 22- vint-i-dos
 23- vint-i-tres
 24- vint-i-quatre
 25- vint-i-cinc
 26- vint-i-sis
 27- vint-i-set
 28- vint-i-vuit
 29- vint-i-nou
 30- trenta

ANNEX 6

DIMENSIONS IMPERIALS

El Reglament expressa totes les dimensions en metres o en mil·límetres. Però són acceptables les mesures imperials. i per a les necessitats del Reglament. s'ha d'utilitzar la següent taula d'equivalències:

Mil·límetres	Polzades
15	5/8
20	3/4
25	1
28	1 1/8
40	1 1/2
58	2 1/4
64	2 1/2
68	2 5/8
70	2 3/4
75	3
220	8 5/8
230	9
280	11
290	11 3/8

Mil·límetres	Peus	Polzades
380	1	3
420	1	4 1/2
490	1	7 1/2
530	1	9
570	1	10 1/2
680	2	2 3/4
720	2	4 1/2
760	2	6
950	3	1 1/2
990	3	3
Metres	Peus	Polzades
1.524	5	
1.550	5	1
2.530	8	3 3/4
3.880	12	9
4.640	15	3
5.180	17	
6.100	20	
13.400	44	

RECOMANACIONS ALS OFICIALS TÈCNICS

1. INTRODUCCIÓ

- 1.1. Les Recomanacions als oficials de pista són dictades per la I.B.F. amb la intenció d'estandarditzar en tots els països la manera d'arbitrar el joc, i això conforme a les seves regles,
- 1.2. L'interès d'aquestes recomanacions és d'aconsellar els àrbitres sobre la manera d'arbitrar fermament i amb imparcialitat un partit, sense excés de zel, tot assegurant-se que les regles del joc siguin respectades. Aquestes recomanacions també donen les indicacions per als jutges de servei i els jutges de línia, per tal que portin a terme les seves funcions.
- 1.3. Tots els oficials de pista han de recordar que el joc és per als jugadors.

2. ELS OFICIALS I LES SEVES DECISIONS

- 2.1. L'àrbitre respon davant el jutge àrbitre (article 17.2) (o davant l'oficial responsable, en absència d'un jutge àrbitre), i està sota la seva autoritat.
- 2.2. Un jutge de servei normalment és designat pel jutge àrbitre, però pot ser substituït per l'àrbitre, amb l'acord del jutge àrbitre (article 17.6.4).
- 2.3. Els jutges de línia normalment són designats pel jutge àrbitre, però poden ser substituïts per l'àrbitre amb l'acord del jutge àrbitre (article 17.6.4).
- 2.4. La decisió d'un oficial és inapel·lable sobre tots els aspectes de joc dels quals aquest oficial és responsable, excepte si, en opinió de l'àrbitre, hi ha dubte raonable de que el jutge de línia ha fet clarament un anunci erroni. En aquest cas, l'àrbitre ha de desestimar la decisió del jutge de línia (article 17.5). Si, en opinió de l'àrbitre, el jutge de línia ha de ser reemplaçat, l'àrbitre haurà de cridar el Jutge Àrbitre (article 17.6.4, recomanació 2.3).
- 2.5. Quan un oficial no ha pogut veure, aleshores l'àrbitre pren la decisió. Quan no la pot prendre, anuncia «repetició» (article 17.6.6).
- 2.6. L'àrbitre és l'encarregat de la pista i dels seus voltants. La seva responsabilitat comença a l'entrar a la pista, abans del partit, i acaba al sortir de la mateixa, després del partit (article 17.2).

3. RECOMANACIONS ALS ÀRBITRES

3.1. Abans del partit, l'àrbitre ha de:

- 3.1.1 obtenir l'acta de partit del jutge àrbitre;
- 3.1.2 assegurar-se que tot el sistema del marcador de puntuació funciona, abans de ser utilitzat;
- 3.1.3 assegurar-se que els pals estan sobre les línies laterals de dobles (article 1.5);
- 3.1.4 verificar l'alçada de la xarxa i assegurar-se que no hi ha espai entre els extrems de la xarxa i els pals;
- 3.1.5 informar-se de si hi ha reglaments particulars per al cas que el volant toqui un obstacle;
- 3.1.6 assegurar-se que el jutge de servei i els jutges de línia coneixen les seves funcions i que estan ben situats (seccions 5 i 6);
- 3.1.7 assegurar-se que hi ha prou volants provats (article 3), i que estan immediatament disponibles per al partit, per tal d'evitar els retards durant el joc;
(és costum de l'àrbitre delegar les funcions especificades als articles 3.1.3 i 3.1.4 i 3.1.7) al jutge de servei quan n'hi ha)
- 3.1.8 verificar que la roba dels jugadors s'ajusta al reglament de competició pel que fa al color, disseny, mida de les lletres i publicitat, i assegurar-se que es rectifica qualsevol violació al mateix. Qualsevol decisió de que la roba no és la reglamentària (o quasi) ha de ser notificada al jutge àrbitre o l'oficial apropiat abans del partit o, si això no és possible, immediatament després.
- 3.1.9 assegurar-se que el sorteig es fa equitativament, i que l'equip que guanya i l'equip que perd el sorteig fan correctament la seva tria (article 6). Anotar les tries de cada part;
- 3.1.10 anotar, en el cas de dobles, els noms dels jugadors que comencen a l'àrea de servei dreta. S'han de fer anotacions idèntiques al començament de cada joc. (Això permet de verificar en qualsevol moment que els jugadors són a les àrees de servei correctes);

3.2. Per començar el partit, l'àrbitre l'ha d'anunciar, fent servir, de les següents, la crida adequada, indicant a la dreta o a l'esquerra mentre ho diu. (W, X, Y,Z són els noms dels jugadors i A, B, C, D són els noms dels països als quals representen.)

Individuals

Torneig

«Senyores i Senyors; a la meva dreta “X, A” i a la meva esquerra “Y, B”. Serveix “X”; zero iguals; juguïn».

Competició per equips

«Senyores i Senyors; a la meva dreta “A”, representat per “X” i a la meva esquerra, “B”, representat per “Y”. Serveix “A”; zero iguals; juguïn».

Dobles

Torneig

«Senyores i Senyors; a la meva dreta “W,A” i “X, B”; i a la meva esquerra “Y, C” i “Z, D”. “X” serveix sobre “Y”; zero iguals; Juguïn.»

Si els companys de dobles representen al mateix país, s’ha d’anunciar (el nom del país) després d’anunciar els noms dels dos jugadors. Per exemple: «W i X, A»

Competició per equips

«Senyores i Senyors; a la meva dreta “A”, representat per “W” i “X”; i a la meva esquerra “B”, representat per “Y” i “Z”. Serveix “A”; “X” serveix sobre “Y”; zero iguals; juguïn.»

Cridar «Juguïn» constitueix l’inici del partit

3.3. Durant el partit

3.3.1 l'àrbitre ha :

- 3.3.1.1 d'utilitzar el vocabulari estàndard previst a l'annex 4 del Reglament del Bàdminton.
- 3.3.1.2 d'anotar i anunciar la puntuació. Sempre ha d'anunciar la del servidor en primer lloc.
- 3.3.1.3 de, durant el servei, si hi ha un jutge de servei designat, vigilar més particularment el receptor. L'àrbitre pot, tan mateix, anunciar falta de servei si és necessari.
- 3.3.1.4 si és possible, estar al corrent de l'estat de qualsevol mecanisme de puntuació; i
- 3.3.1.5 d'aixecar la mà dreta per damunt del cap, si necessita l'ajuda del Jutge Àrbitre.

3.3.2 quan un jugador (jugadors) perd l'intercanvi de punts ("rally") i, per tant, el dret a continuar servint (articles 10.3.2, 11.3.2) l'àrbitre ha d'anunciar

«Canvi de servei»

seguit de la puntuació a favor del nou servidor, assenyalant al mateix temps, si fos necessari, i amb la mà adequada, cap al nou servidor i cap a l'àrea de servei correcta.

3.3.3 L'àrbitre només anunciarà «Juguin»:

3.3.3.1 per indicar que un partit o un joc va a començar, o que un joc, després del descans o de canviar de pistes, va a continuar;

3.3.3.2 per indicar que es reprèn el joc després d'una pausa; o

3.3.3.3 per indicar que l'àrbitre està dient els jugadors que reprenguin el joc.

3.3.4 L'àrbitre ha d'anunciar «falta» sempre que se'n fa una, excepte:

3.3.4.1 una falta de servei (article 9.1) anunciada pel jutge de servei, segons l'article 13.1. L'àrbitre ho comunicarà dient «Falta de servei». L'àrbitre comunicarà la falta de recepció anunciant «Falta de recepció».

3.3.4.2 una "falta" referent a l'article 13.3.1, per la qual l'anunci del jutge de línia i el senyal serà suficient (recomanació 6.2); i

3.3.4.3 una "falta" referent als articles 13.2.1, 13.2.2, 13.2.3 o 13.3.3 que només s'anunciarà si cal una clarificació pels jugadors o el públic.

3.3.5 A cada joc, quan la puntuació més alta arriba a 11, anunciar "Canvi de servei", si és el cas, seguit de la puntuació, immediatament després que hagi acabat l'intercanvi de cops d'aquest 11 punt, seguit de "Descans", malgrat els aplaudiments. Això constituirà l'inici del descans permès segons l'article 16.2.1. El jutge de servei, si n'hi ha, s'ha d'assegurar que es neteja la pista durant cada descans.

3.3.6 En el descans autoritzat quan la puntuació més alta arriba a 11 (article 16.2.1), un cop han passat 40 segons, s'ha d'anunciar:

«(Pista), 20 segons». Repetir aquest anunci.

En els descansos (article 16.2.1) entre el primer i el segon jocs, i en el tercer joc després que els jugadors hagin canviat de camp, cada jugador o parella es pot reunir a la pista amb un màxim de dues persones, les quals l'han d'abandonar quan l'àrbitre anunciï «..... 20 segons».

Per començar el joc després del descans, repetir la puntuació seguit de «Juguin».

Si els jugadors no reclamen el descans segons l'article 16.2.1, el joc es continua sense descans.

3.3.7 Joc prolongat

3.3.7.1 A cada joc, s'ha d'anunciar «Punt de Joc» o «Punt de partit», segons sigui el cas, quan el jugador (s) amb la puntuació més alta arriba a 20.

3.3.7.2 Si el jugador (s) arriba a 29 punts, a cada joc i per a cada part, anunciar «Punt de Joc» o «Punt de partit», segons sigui el cas.

3.3.7.3 Els anuncis de les recomanacions 3.3.7.1 i 3.3.7.2 sempre han de seguir, directament, la puntuació del servidor i precedir la del receptor.

3.3.8 Al final de cada joc, s'ha d'anunciar «joc» des del moment que s'ha acabat l'intercanvi final, malgrat els aplaudiments. Si s'escau, això constitueix el començament de la interrupció autoritzada per l'article 16.2.2.

Després del primer joc, cal anunciar:

«Ha guanyat el primer joc (nom/s del jugador/s, o equips, en una competició per equips)..... (puntuació)».

Després del segon joc, cal anunciar:

«Ha guanyat el segon joc (nom/s del jugador/s, o equips, en una competició per equips)..... (puntuació); Un joc iguals».

Si el joc acaba el partit, s'ha d'anunciar, però:

«Guanya el partit (nom/s del jugador/s, o equips, en una competició per equips)..... (puntuació)».

Al final de cada joc, el jutge de servei, si n'hi ha, s'ha d'assegurar que la pista es neteja durant el descans, i col·loca l'indicador de descans, si es té, sota la xarxa.

3.3.9 En els descansos entre el primer i segon jocs i entre el segon i el tercer (article 16.2.2), quan han passat 100 segons, s'ha d'anunciar:

«(Pista), 20 segons». Repetir aquest anunci.

En els descansos (article 16.2.2) entre dos jocs, cada jugador o parella es pot reunir amb un màxim de dues persones, les quals es reuniran amb els seus jugadors després que hagin canviat de pista, i l'han d'abandonar quan l'àrbitre anunciï «20 segons»

- 3.3.10 Per començar el segon joc, anunciar:
«Segon joc; zero iguals; juguïn».
- Si hi ha d'haver un tercer joc, per començar-lo anunciar:
«Darrer joc; zero iguals; juguïn».
- 3.3.11 En el tercer joc, o en un partit a un joc, cal anunciar «Canvi de servei», si és el cas, seguit de la puntuació i «Descans; Canvi de camp» quan la puntuació més elevada arriba a 11 (article 8.1.3). Per reiniciar el joc, després del descans, s'ha de repetir la puntuació, seguida de «Juguïn».
- 3.3.12 Al final del partit, cal portar immediatament el full de puntuació emplenat al jutge àrbitre.

3.4 Anuncis referents a les línies

- 3.4.1 L'àrbitre sempre ha de mirar el (els) jutge(s) de línia quan el volant cau a prop d'una línia, i sempre que el volant cau a fora, a qualsevol distància que aquest sigui. El jutge de línia és enterament responsable de la seva decisió, a excepció de la recomanació 3.4.2.
- 3.4.2 Si, en opinió de l'àrbitre, no hi ha cap dubte raonable que el jutge de línia s'ha equivocat en el seu anunci, l'àrbitre ha d'anunciar:
- 3.4.2.1 «Correcció, DINTRE», si el volant ha aterrat “dintre”; o
 - 3.4.2.2 «Correcció, FORA», si el volant ha aterrat “fora”
- 3.4.3 en absència d'un jutge de línia, o si el jutge de línia no l'ha pogut veure, l'àrbitre ha d'anunciar immediatament:
- 3.4.3.1 «fora» abans d'anunciar la puntuació quan el volant cau fora de la línia; o
 - 3.4.3.2 la puntuació, quan el volant cau a dins; o
 - 3.4.3.3 «repetició», quan l'àrbitre tampoc ho ha vist.

3.5 Durant el partit, les següents situacions s'han de vigilar i tractar com segueix:

- 3.5.1 Un jugador que tiri una raqueta a la pista del seu adversari o que passi per sota la xarxa (i que per tant obstrueix o distreu l'oponent), o ha de ser sancionat amb una «falta» segons els articles 13.4.2 o 13.4.3 respectivament.
- 3.5.2 Un volant invasor, procedent d'una pista adjacent no s'ha de considerar “repetició” automàticament. No s'anunciarà “repetició” si, en opinió de l'àrbitre, tal invasió:

3.5.2.1 no s'ha detectat pels jugadors; o

3.5.2.2 no ha obstruït o distret els jugadors.

3.5.3 Un jugador que cridi al seu company al moment que aquest està a punt de colpejar el volant no s'ha de considerar necessàriament que destorba a l'adversari. Cridar «no toquis», «falta», etc., s'ha de considerar com a distracció (article 13.4.5).

3.5.4 Sortida de les pistes dels jugadors

3.5.4.1 S'ha d'assegurar que els jugadors no surtin de la pista sense el permís de l'àrbitre, excepte durant els descansos descrits a l'article 16.2 (article 16.5.2)

3.5.4.2 A qualsevol jugador infractor se l'haurà de recordar que, per abandonar la pista, es necessita l'autorització de l'àrbitre (article 16.5.2). Si és necessari, s'aplicarà l'article 16.7. Canviar la raqueta durant el joc, però, si es troba als voltants de la pista, està permès.

3.5.4.3 Durant el partit, si amb això el joc no s'endarrereix, els jugadors podran ser autoritzats a agafar, ràpidament, la tovallola i/o beguda, sempre a discreció de l'àrbitre.

3.5.4.4 Si s'ha de netejar el terra, els jugadors han de tornar a la pista abans no acabi l'esmentada neteja.

3.5.5 Endarreriments i suspensió

Assegurar-se que els jugadors no provoquen cap endarreriment o suspensió del joc deliberadament (article 16.4). S'ha d'evitar tot passeig innecessari a la pista. Si calgués, s'aplicarà l'article 16.7.

3.5.6 Consells des de fora de la pista

3.5.6.1 Els consells provinents de l'exterior de la pista (article 16.5.1) s'han d'impedir durant el partit si el volant està en joc.

3.5.6.2 Assegurar-se que:

- els entrenadors estan asseguts als seients assignats i no romanen drets al voltant de la pista durant el partit, tret de l'estona de descans autoritzada; (article 16.2)
- no hi ha cap distracció o interrupció del joc provocada pels entrenadors.

3.5.6.3 Si, en opinió de l'àrbitre, el joc ha estat interromput o un jugador contrari ha estat distret per l'entrenador, s'ha d'anunciar "repetició". Llavors es cridarà immediatament al Jutge Àrbitre, el qual farà una advertència a l'entrenador en qüestió.

3.5.6.4 Si es torna a produir la mateixa situació, el Jutge Àrbitre pot demanar l'entrenador d'abandonar l'àrea de competició si fos necessari.

3.5.7 Canvi de volant

3.5.7.1 El canvi dels volants durant el joc no ha de ser injust. L'àrbitre ha de decidir si aquest canvi és necessari.

3.5.7.2 Un volant del qual s'ha modificat la velocitat o la trajectòria de vol ha de ser suprimit, i s'aplicarà l'article 16.7 si fos necessari.

3.5.8 Lesions o malalties durant el partit

3.5.8.1 El problema de les lesions o malalties durant el partit s'ha de tractar amb prudència i flexibilitat. L'àrbitre ha de determinar el més ràpidament possible, la importància del problema. Si fos necessari, es cridarà a pista al Jutge Àrbitre.

3.5.8.2 El Jutge Àrbitre decidirà si es necessita personal sanitari o qualsevol altre a la pista. El personal sanitari examinarà el jugador i farà un diagnòstic de la gravetat de la lesió o malaltia. Si hi ha sagnament, s'ajornarà el partit fins que pari o fins que la ferida ha estat protegida adequadament.

3.5.8.3 El Jutge Àrbitre ha d'informar a l'àrbitre del temps requerit pel jugador per reprendre el joc. L'àrbitre ha de controlar el temps transcorregut.

3.5.8.4 El(s) jugador(s) adversari(s) no ha de quedar en desavantatge i en conseqüència s'han d'aplicar els articles 16.4, 16.5, 16.6.1 i 16.7 adequadament.

3.5.8.5 Quan convingui, després d'una lesió, malaltia o qualsevol altre obstacle inevitable, s'ha de preguntar al jugador:

«Abandones?»

i si la resposta és afirmativa, anunciar

«..... (nom del jugador/equip segons el cas) abandona, partit guanyat per (nom del jugador/equip, segons convingui) ... (puntuació)».

3.6 Suspensió del joc

Si el joc ha de ser suspès, cal anunciar

«Suspensió del joc»

i anotar la puntuació, el servidor, el receptor, les àrees de servei correctes i els camps. Quan el joc es reprèn, anotar la durada de la suspensió, assegurar-se que els jugadors estan en les posicions correctes i preguntar:

«Esteu a punt?»

anunciar la puntuació i «Juguin».

3.7 Mala conducta



3.7.1 Cal anotar i informar el jutge àrbitre de tots els incidents de mala conducta i de l'acció adoptada.

3.7.2 Es tractarà la mala conducta entre jocs de la mateixa manera que la mala conducta durant el joc. L'àrbitre anunciarà la seva decisió al començament del joc següent. L'anunci proposat a la recomanació 3.3.10 s'ha de continuar amb l'anunci que convingui dels que apareixen a les recomanacions 3.7.3 fins a 3.7.5. A continuació, anunciar "Canvi de servei", si s'escau, i la puntuació.

3.7.3 Si l'àrbitre ha de sancionar qualsevol falta contra els articles 16.4, 16.5 o 16.6 fent una advertència (article 16.7.1.1), cal anunciar, "Veniu aquí" al jugador afectat i anunciar:

« ... (nom del jugador), advertència per mala conducta»

i al mateix temps, aixecar la mà dreta **sostenint una targeta groga** per damunt del seu cap.

3.7.4 Si l'àrbitre ha de sancionar qualsevol falta contra els articles 16.4, 16.5 o 16.6 fent una advertència a un jugador o parella que ja ha estat avisat anteriorment (article 16.7.1.2), cal anunciar "Veniu aquí" al jugador afectat i anunciar:

« ... (nom del jugador), falta per mala conducta»

i al mateix temps, aixecar la mà dreta **sostenint una targeta vermella** per damunt del seu cap.

- 3.7.5 Si l'àrbitre ha de sancionar una falta flagrant o persistent dels articles 16.4, 16.5 o 16.6, o contra l'article 16.2 penalitzant al jugador o parella implicat (article 16.7.2) i denunciant-lo immediatament al jutge àrbitre de la seva intenció de desqualificar-lo, cal cridar "Veniu aquí", al jugador afectat i anunciar:

« ... (nom del jugador), falta per mala conducta»

i al mateix temps, aixecar la mà dreta sostenint una targeta vermella per damunt del seu cap, i cridant al jutge àrbitre.

- 3.7.6 Quan el Jutge Àrbitre decideix desqualificar-lo, es dóna una targeta negra a l'àrbitre, el qual cridarà "Veniu aquí" al jugador afectat i anunciarà:

« ... (nom del jugador), desqualificació per mala conducta».

I al mateix temps aixecarà la mà dreta **sostenint aquesta targeta negra** per damunt del seu cap.

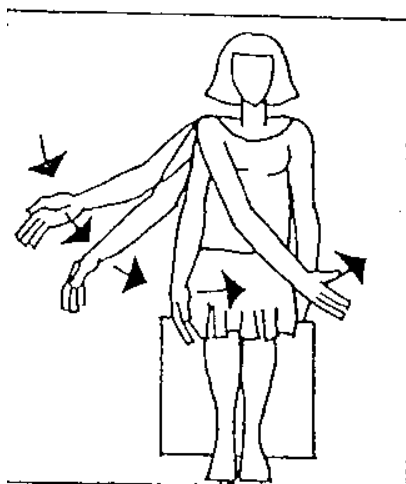
4. CONSELLS GENERALS SOBRE L'ARBITRATGE

Aquesta secció dóna consells generals que s'han de seguir pels àrbitres.

- 4.1. Conèixer i comprendre el Reglament del bàdminton.
- 4.2. Anunciar ràpidament i amb autoritat, però, si es comet un error, admetre'l, excusar-se i corregir-ho.
- 4.3. Totes les informacions i l'anunci de la puntuació s'han de fer de forma prou clara i forta com per ésser entesos amb claredat pels jugadors i pels espectadors.
- 4.4. Quan tingueu un dubte de si s'ha produït o no una infracció del Reglament, no anuncieu «falta» i deixeu que el joc continuï.
- 4.5. No pregunteu mai als espectadors i no us deixeu influir per les seves observacions.
- 4.6. Motiveu els altres jutges de pista, per exemple, responent amb un signe discret a les decisions dels jutges de línia i establint una relació d'equip amb ells.

5. INSTRUCCIONS ALS JUTGES DE SERVEI

- 5.1. El jutge de servei ha d'estar assegut en una cadira baixa a prop del pal, preferiblement al costat oposat a l'àrbitre.
- 5.2. El jutge de servei és responsable de decidir si un servidor fa correctament el servei (article 9.1). Si no el fa correctament, s'ha d'anunciar «falta» clarament i fer el gest de la mà aprovat per indicar la mena de falta.
- 5.3. Els gestos aprovats per assenyalar una falta són els següents:

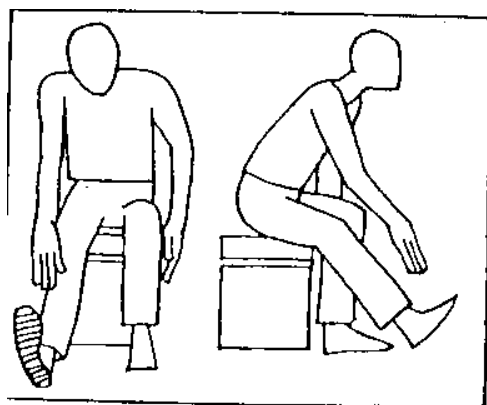


Article 9.1.1

Un cop el servidor i el receptor estan preparats per al servei, cap jugador no pot provocar un retard excessiu d'aquest.

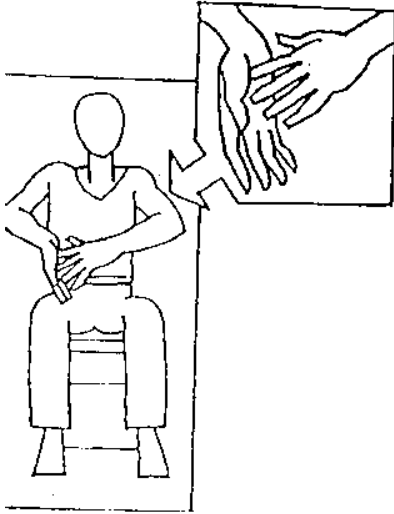
Articles 9.1.7

Des del moment que els jugadors han ocupat les seves posicions, el primer moviment del cap de la raqueta del servidor cap endavant és el començament del servei. El moviment ha de continuar endavant.



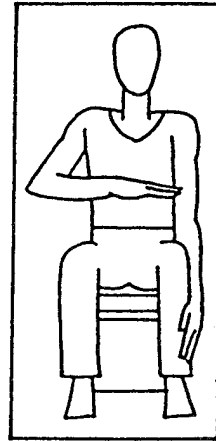
Articles 9.1.2 i 9.1.3

Una part qualsevol dels dos peus no està dins l'àrea de servei i en una posició estacionària fins que s'ha jugat el servei.



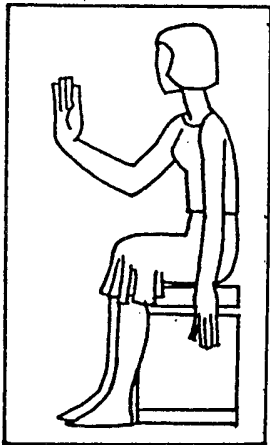
Article 9.1.4

El punt de contacte inicial amb el volant no ha estat sobre la seva base.



Article 9.1.5

La totalitat del volant al moment de l'impacte no està per sota de la cintura del servidor.



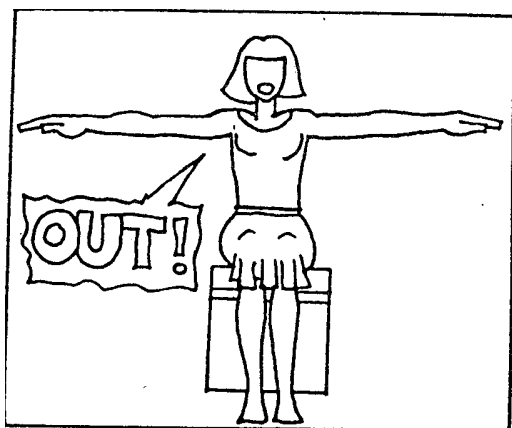
Article 9.1.6

Al moment de l'impacte amb el volant, el mànec de la raqueta no està assenyalant en una direcció descendent.

- 5.4. L'àrbitre pot confiar al jutge de servei feines suplementàries, a condició que els jugadors en siguin informats.

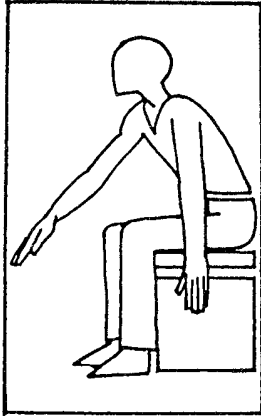
6. INSTRUCCIONS ALS JUTGES DE LÍNIA

- 6.1. Els jutges de línia han de seure en cadires col·locades en la prolongació de la seva línia, als extrems i als costats de la pista i preferiblement al costat oposat a l'àrbitre (vegeu els esquemes).
- 6.2. El jutge de línia és totalment responsable de la línia o les línies que té assignades, excepte quan l'àrbitre anul·la la seva decisió perquè, segons el seu parer, hi ha evidència raonable que el jutge de línia ha fet un anunci erroni.
- 6.2.1 Si el volant cau a fora, sigui quina sigui la distància, anuncia immediatament «Fora» amb veu clara, prou forta perquè la sentin els jugadors i els espectadors i, al mateix temps, fa el gest d'aixecar els dos braços cap a l'horitzontal de manera que l'àrbitre ho vegi clarament.
- 6.2.2 Si el volant cau a l'interior, el jutge de línia no diu res, però apunta amb la mà dreta vers la línia.
- 6.3. Si no heu vist res, informeu-ne l'àrbitre tot seguit posant-vos les dues mans sobre els ulls.
- 6.4. No s'ha de fer cap gest ni anunciar abans que el volant hagi tocat el terra.
- 6.5. Els anuncis s'han de fer sempre, i no hi ha d'haver anticipació respecte a les decisions d'arbitratge, per exemple, si el volant ha tocat un jugador.
- 6.6 Els gestos de mans aprovades són:



EL VOLANT CAU A FORA

Si el volant cau a fora, sigui quina sigui la distància, s'ha d'anunciar «Fora» immediatament, amb veu clara i prou forta perquè la sentin els jugadors i els espectadors i, al mateix temps, fer el gest de separar els dos braços cap a l'horitzontal, de manera que l'àrbitre ho vegi.

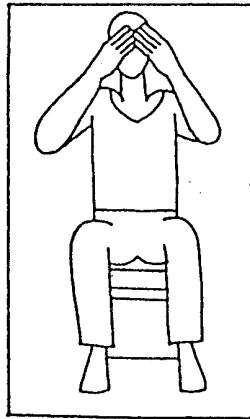


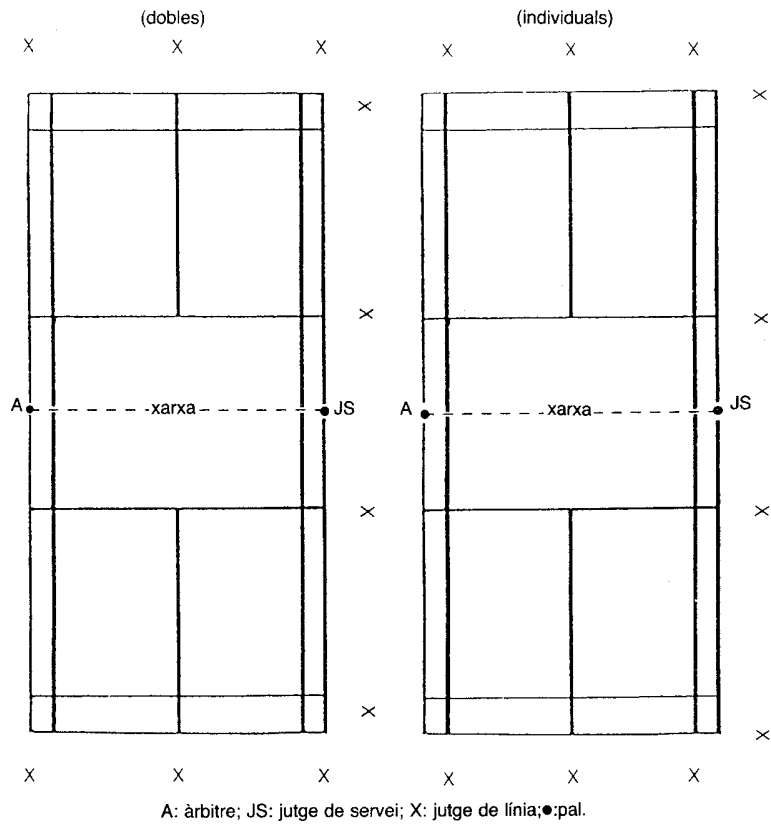
EL VOLANT CAU A DINS

Si el volant cau a dins, no s'ha de dir res, sinó apuntar la mà dreta cap a la línia.

NO HEU VIST RES

Si no heu vist res, informeu-ne l'àrbitre immediatament, posant-vos les mans sobre els ulls.





Quan sigui factible, es recomana que els jutges de línia es col·loquin de 2.5 a 3.5 metres dels límits de la pista i, en els preparatius de l'espai de competició, protegir la seva posició de la invasió de qualsevol influència externa, com per exemple, dels fotògrafs.