

SISTEMA DE PUNTUACIÓN: (3 X 21)

7. TANTEO

- 7.1 El partido se jugará al mejor de tres juegos, a menos que se haya acordado de otra manera.
- 7.2 El lado que primero gane 21 puntos ganará un juego, excepto lo estipulado en la regla 7.4 a 7.5.
- 7.3 El lado que consiga un tanto directo sumará un punto a su tanteo.
- 7.4 Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero consiga dos puntos consecutivos ganará el juego.
- 7.5 Si en el tanteo se empata a 29, el lado que consiga el punto número 30 ganará el juego.
- 7.6 El lado que gane un juego sacará primero en el siguiente juego.

8. CAMBIO DE LADO

- 8.1 Los jugadores deben cambiar de lado:
 - 8.1.1 Al final del primer juego;
 - 8.1.2 Antes de empezar el tercer juego (si existiera); y
 - 8.1.3 En el tercer juego, o en un partido de un juego, cuando uno de los lados alcance 11 puntos.
- 8.2 Si los jugadores no cambian de lado, conforme a lo estipulado en la regla 8.1, deberán hacerlo tan pronto como se detecte el error y el volante no esté en juego. El tanteo quedará como está.

10. INDIVIDUALES

10.1 Zonas de saque y recepción:

- 10.1.1 Los jugadores deben sacar y recibir desde sus respectivos cuadros de saque derechos cuando el servidor no ha ganado ningún punto o ha conseguido un número de puntos par en el juego.
- 10.1.2 Los jugadores deben sacar y recibir desde sus respectivos cuadros de saque izquierdos cuando el servidor ha ganado un número de puntos impar en el juego.
- 10.2 El servidor y el receptor golpearán el volante alternativamente hasta que el volante deje de estar en juego.

10.3 Puntuación y servicio:

- 10.3.1 Si el receptor hace una “falta” o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista del receptor, el servidor gana un punto. A continuación, el servidor sacará nuevamente desde el otro cuadro de saque.
- 10.3.2 Si el servidor hace una “falta” o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista del servidor, el receptor gana el punto. El servidor perderá el derecho a continuar con el saque y el receptor pasará a ser el servidor.

11. DOBLES

11.1 Zonas de saque y recepción

- 11.1.1 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.
- 11.1.2 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.
- 11.1.3 La situación contraria se aplica a su compañero.
- 11.1.4 El jugador del lado receptor situado en el cuadro de saque diagonalmente opuesto al del servidor será el receptor.
- 11.1.5 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.
- 11.1.6 El servicio se realizará desde cuadros de saque alternos, excepto en los casos en que así lo dispongan las reglas 12 y 14.
- 11.1.7 Los jugadores del lado receptor no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen el punto de su servicio.

11.2 Orden de juego y posición en la pista

- 11.3.1 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. (regla 15).
- 11.3.2 Tras devolver el servicio, el jugador podrá golpear el volante desde cualquier posición en su lado de la red.

11.3 Puntuación

- 11.3.1 Si el lado receptor hace una “falta” o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista del lado receptor, el lado servidor ganará el punto. A continuación, el servidor sacará nuevamente desde el cuadro de saque alterno.
- 11.3.2 Si el lado servidor hace una “falta” o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista del lado servidor, el lado receptor ganará el punto. El lado servidor perderá el servicio y el lado receptor pasará a servir.

11.4 Servicio

En cualquier juego, el derecho a sacar pasará consecutivamente:

- 11.4.1 del servidor inicial que comenzó el juego desde el cuadro de saque derecho.
 - 11.4.2 al compañero del receptor inicial. El saque se hará desde el cuadro de saque izquierdo.
 - 11.4.3 al jugador del lado servidor inicial que se encuentra en el cuadro de saque correspondiente al tanteo de dicho lado. (regla 11.1)
 - 11.4.4 al jugador del lado receptor inicial que se encuentra en el cuadro de saque correspondiente al tanteo de dicho lado (regla 11.1) y así sucesivamente.
- 11.5 Ningún jugador sacará cuando no sea su turno, ni recibirá cuando no sea su turno, ni recibirá dos saques consecutivos en el mismo juego, a excepción de lo previsto en las reglas 12 y 14.

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

16. JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA Y CASTIGOS

- 16.1 El juego deberá ser continuo desde el primer saque hasta que concluya el partido, excepto lo permitido en las reglas 16.2 y 16.3.

16.2 Descanso

En todos los partidos se permitirá un descanso

16.2.1 que no exceda los 60 segundos durante cada juego cuando un lado alcance 11 puntos

16.2.2 que no exceda los 120 segundos entre el primer y el segundo juego, y entre el segundo y el tercer juego

(En los partidos televisados, el juez árbitro decidirá antes del partido que los descansos recogidos en la regla 16.2 son obligatorios o de una duración estipulada).

16.3 Suspensión del juego

16.3.1 Cuando se requiera por circunstancias ajenas a la voluntad de los jugadores, el árbitro puede suspender el juego por el periodo que considere oportuno.

16.3.2 En circunstancias especiales, el juez árbitro podrá pedir al árbitro que suspenda el juego.

16.3.3 Si se suspende el juego, el tanteo queda como está y el juego se reanuda desde ese punto.

16.4 Retraso del juego

16.4.1 Bajo ninguna circunstancia se retrasará el juego para permitir que un jugador recupere sus fuerzas o aliento o para recibir consejo.

16.4.2 El árbitro será el único que decida el retraso del juego.

16.5 Consejo y abandono de la pista

16.5.1 Sólo se permitirá que un jugador reciba consejo durante un partido cuando el volante no esté en juego (regla 15).

16.5.2 Ningún jugador abandonará la pista durante un partido sin el permiso del árbitro.

16.6 Un jugador no podrá:

16.6.1 Retrasar ni suspender el juego deliberadamente;

16.6.2 Modificar o manipular el volante para alterar su velocidad y vuelo;

16.6.3 Comportarse de manera ofensiva; o

16.6.4 Ser culpable de conducta antideportiva o aquello prohibido por las reglas del bádminton.

16.7 El árbitro aplicará las reglas del bádminton 16.4, 16.5 o 16.6 del siguiente modo:

16.7.1 Aviso preventivo a la parte causante de la ofensa;

16.7.2 Amonestación falta a la parte causante de la ofensa, si ha sido advertida previamente. El árbitro informará sobre este comportamiento al juez árbitro, si es necesaria la amonestación falta por segunda vez; o

16.7.3 en casos de ofensa flagrante o de ofensas repetidas o incumplimiento de la regla 16.2, amonestando con una falta a la parte que ofende e informando sobre este comportamiento al juez árbitro, que tiene la capacidad de descalificar a la parte ofensora del partido.