**Reglas del badminton**

**Por favor rememeber estas reglas se google tradujeron. Espero que esto puede ayudar a su comprensión del juego. Si alguna vez tiene alguna pregunta por favor pídale a un compañero de clase o pedirle a un maestro para traducir el contenido.**

**CORTE Y EQUIPO**

• Tamaño de la Corte para los solteros es 44'L x 17'W.

• Tamaño de la Corte en dobles es 44'L x 20'W.

• La altura neta es de 5 '.

• Volantes - también conocido como 'birdies' o aves. Un tipo tiene plumas con una base de corcho, y el

otro es de plástico con una base de goma.

• Raquetas - Hecho de material ligero como madera, plástico o metal.



**OBJETIVO DEL JUEGO**

El objetivo del juego es golpear la volante de ida y vuelta a través de una red sin permitir que golpear la

piso en límites en su lado de la red.

**LONGITUD DE JUEGO**

Todos los juegos individuales o dobles se juegan a 21 puntos. Un partido consta de 3 juegos.

En la clase vamos a estar jugando a 11 puntos. Sólo nos tocará 1 juego.

**EL JUEGO**

Un sorteo determina que "servir" (golpear) el volante de primera.

**Servir / Devolución:**

* El servicio se realiza desde el interior de la corte del jugador que sirve (no desde detrás de la línea de la espalda). El volante es golpeado solapada en el cuadro de servicio diagonalmente opuesta a la del servidor. Un período de servicio se llama una entrada.
* Todas las devoluciones se deben hacer antes de que el volante toca el suelo. Si cae en la línea de la comercialización es considerado en la cancha. Un jugador no puede llegar a través de la red para golpear el servidor llama a la shuttlecock. El servidor llama a la puntuación después de cada punto.
* En juegan individuales, áreas de servicio están delimitadas por una línea corta de servicio, una línea de servicio a largo solteros y solteros líneas laterales. Los callejones fuera no están dentro del campo. Si la puntuación se suma a 0 o un número par, el saque es a partir del cuadro de servicio correcto; si la puntuación es un número impar, el servicio se realiza desde el servicio de izquierda corte; si la puntuación es un número impar, el saque se hace de la corte de servicio izquierda.
* En el juego de dobles, las áreas de servicio están delimitadas por una línea de servicio corto, una línea de servicio larga de dobles, y dobles líneas laterales. El servidor de ganar el primer punto sigue sirviendo, cambiando tribunales de servicio para cada uno punto (recibir los jugadores no cambian) hasta no poder anotar.
* Servicio después cambia al oponente en el cuadro de servicio correcto, que continúa sirviendo como siempre y puntos se puntúan. Cuando el nuevo servidor no sube al marcador, la pareja se hace cargo y sirve de cortes alternativos a opositores alternos hasta no poder anotar. Servicio vuelve entonces al par original y cada uno sirve a su vez.
* La parte receptora debe evitar ambos servidores de anotar para recuperar el servicio.
* Después de que el saque se devuelve por el jugador en el cuadro de servicio diagonalmente opuesta a la del servidor, cualquier jugador puede golpear el volante.

**Faltas:**

* Un fallo es un error que detiene el juego. Una falta cometida por el lado del servicio da el saque a su oponente; un criticar por el lado de recepción da el punto al servidor.
	+ **Fallas de servicio se producen cuando la:**

• Volante no cruza la red o tierras en la corte equivocada.

• Volante no se ha golpeado en su base.

• Volante es más alta que la cintura del servidor cuando es golpeado.

• Volante se golpea encima de la cabeza.

• Servidor está fuera del cuadro de servicio, tiene un pie o los pies fuera de la tierra, o pasos en cualquier línea.

• Servidor no alcanza la volante, mientras que al tentador para server.

* + Recepción de fallos se producen cuando la:

• Reproductor de recepción no ha permanecido en el cuadro de servicio correspondiente o se mueve antes de que el servir se hace.

* + Fallos ocurren durante los mítines cuando el:

• Volante toca suelo dentro de límites.

• Volante no vuelve sobre la red.

• Volante cae fuera de la corte.

• Shuttlecock es golpeado más de una vez por un jugador y / o pareja antes de que se devuelve sobre la red.

• El jugador toca la red con su cuerpo o raqueta.

• El jugador llega a través de la red para golpear el volante.

• El jugador es golpeado por el volante.

• Bloques de juego jugador rival.

**Permite:**

Una tregua se produce cuando un punto no cuenta y debe ser jugado de nuevo.

Deja incluye las siguientes violaciónes:

• Sirve tomado fuera de turno.

• Sirve tomada antes de que el receptor está en el lugar.

• Rallies ganaron después de servir de corte equivocada.

• fallas simultáneas por ambos lados.

• Volante se queda atrapado en la red después de cruzar.

Una tregua no se produce si un volante golpea la parte superior de la red al pasar por encima. El juego continua.