

## Bádminton Normas

### **Equipo**

- Plumas de aves también se les llama
- Raquetas y lanzaderas se proporcionan para uso de los estudiantes, pero los abusos de equipo resultará en que el estudiante sea acusado por la sustitución.
- La red debe ser de 5 metros desde el suelo hasta la parte superior de la red en la cancha central. La red debe ser 5'1 "en los postes.

### **Reglas**

- Un aterrizaje de transbordador en la línea es buena.
- Un servicio de transporte golpear la red es buena y el juego continúa (incluso en el servicio) si todos los otros aspectos de la obra es legal.
- Todos los jugadores deben estar dentro de las líneas de sus respectivos cuadros de saque en el punto de contacto durante el servicio.
- A "let" es una situación que requiere una repetición (ver razones enumeradas a continuación).
- Antes de jugar, los equipos opuestos debe "tirar", y el lado que gana el sorteo tiene la opción de:
  - servir o recibir primero servir.
  - elegir de qué lado de la cancha para comenzar.
- El equipo perdedor del sorteo tiene la opción de las alternativas restantes.
- Toss es decidido por una de las siguientes.
  - coin flip
  - volear
  - giro de la raqueta
  - caer del ave (en dirección a señalar)
- El equipo que gane el juego servir primero en el juego siguiente.

### ***PUNTUACIÓN:***

- Los partidos se juegan a 21 puntos.
- Un partido consiste en el mejor de 5 juegos.
- Rally de puntuación se utiliza (se anota un punto por cada servicio).
- Si el equipo que recibe gana la jugada anota un punto y servirá al siguiente punto.
- A los 20 años de todo, el lado que gana una ventaja de 2 puntos en primer lugar, gana el juego.
- A los 29 años de todo, el lado de anotar el punto 30, gana el juego.

### ***Escoge el juego:***

- Tribunal Singles servir y cancha de juego son largas y estrechas.
- Sirva desde el lado derecho cuando la puntuación del servidor es "par" y desde el lado izquierdo cuando su puntuación es "extraño".
- Todo sirve debe ser diagonal.
- Ambos jugadores cambiar de saque después de un punto se anotó.

#### *Juego de dobles:*

- Dobles sirviendo corte es corto y ancho.
- Dobles cambios judiciales para jugar largo y tras el saque.
- Cada vez que el servicio de equipo anota un punto, el mismo servidor sirve el siguiente saque desde el otro lado de su corte.
- Ningún jugador recibe dos servicios consecutivos.
- El equipo que saca cambios tribunales de servicio sólo después de anotar un punto.
- Un equipo que recibe nunca cambia tribunales.
- Cuando el equipo receptor gana el rally de su servidor depende de si su puntuación es "regular" (lado derecho sirve) o "impar" (a la izquierda sirve).
- Sólo el jugador puede ser servido para recibir el servicio.

#### *JUGAR cortesías:*

- En caso de duda sobre el aterrizaje de las aves, siempre lo llaman en favor de su oponente.
- Si hay alguna duda de que el ensuciamiento en la red, asegúrese de llamar a ti mismo.
- Si existe alguna duda acerca de usted lanzar el pájaro, ser rápido para llamar a un saque de banda.
- No cuestionar las llamadas de tu oponente.
- No aplastar a su oponente si el punto se podía ganar fácilmente al colocar al ave en otros lugares.

#### **FALTAS**

- Durante el saque es un "error" si el transporte es golpeado superior a la cintura.
- cabeza de la raqueta esté por debajo de la mano que sostiene el servidor de la raqueta.
- lanzadera entra en el cuadro de saque incorrecto o fuera de límites.
- transporte cae antes de la línea servicio corto.
- pies servidor no están en el cuadro de servicio correcto.
- receptor del servicio no tiene los dos pies en el servicio correspondiente.
- servidor se adelanta la hora de servir.
- receptor se mueve antes del saque.
- servidor intencionalmente se resiste, falsificaciones o fintas.
- parte de ambos pies deben permanecer en contacto con la corte en una posición estacionaria hasta que el servicio se hace.
- lanzadera pasa a través de, debajo de, o se ve atrapado en o a través de la red en el saque.
- servidor intenta servir y pierde el ave totalmente.

#### *Durante el juego regular hay un fallo:*

- jugador llega a más de red para jugar el pájaro (seguimiento a través de la red después de que el contacto es legal).
- jugador golpea dos veces el ave en un solo movimiento o momentáneamente sostiene o lanza el pájaro.

- jugador no puede devolver el ave a la cancha del oponente.
- obstruye jugador, extravíe, o impida oponente.
- jugador retrasa deliberadamente el juego.
- jugador toca la red con la raqueta, el cuerpo o la ropa.
- en dobles la pareja receptores devuelve el servicio.
- lanzadera pasa a través o debajo de la red.
- lanzadera toca el techo o las paredes.
- lanzadera toca a una persona o la ropa.

## **LETS**

- Servidor sirve antes de receptor está listo.
- Traslado rompe durante el juego.
- Traslado se ve atrapado en la parte superior de la red o en la red después de haber pasado más años (excepto en el saque).
- A "let" o repetición se dará para cualquier "obstáculos accidentales".
- Falla doble (uno en cada equipo) es igual a un let.

## **Bádminton vocabulario**

- Ace: marcar un punto en el que el adversario no pueda devolver el servicio.
- Alley: área de cada lado de la cancha, tiras estrechas entre las dos líneas de contorno laterales, que se utiliza sólo para el juego de dobles.
- Bird: otro término para el transporte.
- Clear: derrame cerebral que envía la lanzadera alto y profundo sobre el oponente para el fondo de la cancha.
- Dobles: dos jugadores de cada lado.
- Drive: golpe duro, horizontal, que sólo borra la red.
- Drop shot: golpe en el que el servicio de transporte cae justo encima de la red hacia el suelo.
- Fallo denota una infracción de las reglas que conduzcan a un punto para el equipo contrario.
- Fallo del pie: pie sobre o más allá de la línea de servicio al límite tribunal por cualquiera de receptor / servidor.
- Vamos: lo permite la sirven para hacerse cargo o para volver a reproducir un punto.
- Match: mejor de 5 juegos.
- Rally: un cambio de la lanzadera entre los oponentes mediante una serie de golpes.
- Servir: disparo que inicia el juego, debe ser bajo o alto y corto y profundo.
- Corto juego: tiros que se juegan bajo y cerca de la red
- Smash: poderoso golpe hacia abajo con presión muñeca para poner fin al punto por golpear pájaro delante del adversario.
- Singles: juego con un jugador por lado.