

REGLAMENTO DE LA FEDERACION COLOMBIANA DE BÁDMINTON¹

1. CANCHA Y SU EQUIPAMIENTO.

- 1.1. La cancha debe ser un rectángulo trazado como en el diagrama “A” según las medidas indicadas. Las líneas deben tener un ancho de 40 mm.
- 1.2. Las líneas deben ser fáciles de distinguir y preferentemente en color blanco o amarillo.
- 1.3. Todas las líneas son parte del área que determinan.
- 1.4. Los postes deben ser de 1,55 m, de alto sobre la superficie de la cancha. Deben ser lo suficientemente firmes para que permanezcan verticales y mantengan la red tirante como se estipula en la regla 1.10.
- 1.5. Los postes deben ser colocados en las líneas de banda del juego de dobles, como se indica en el Diagrama “A” independientemente de que se jueguen individuales o dobles.
- 1.6. La red debe estar hecha de cuerda fina de color oscuro y del mismo grosor que una malla no menor de 15 mm, ni mayor de 20 mm.
- 1.7. La red debe tener 760 mm. de anchura y al menos 6.1 metros de largo.
- 1.8. La parte superior de la red debe estar bordeada con una cinta blanca de 75 mm; doblada por la mitad sobre una cuerda o un cable que pase a través de la cinta. Esta cinta descansa sobre la cuerda o el cable.
- 1.9. La cuerda o el cable deben ser de suficiente tamaño y peso para que se estire con firmeza al nivel de los postes.
- 1.10. La distancia desde la parte superior de la red a la superficie de la cancha debe ser 1,524 en el centro de la cancha, y 1,55 m. sobre las líneas de banda para el juego de dobles.
- 1.11. No debe haber ningún espacio entre los extremos de la red y los postes. Si es necesario, toda la anchura de la red debe amarrarse en los extremos.

2. VOLANTES (PLUMAS)

- 2.1. El volante (PLUMA) puede estar fabricado con materiales naturales y/o sintéticos. Sea cual sea el material utilizado para el volante (PLUMA), las características del vuelo deben ser por lo general similares a las de un volante (PLUMA) con plumas naturales y una base de corcho cubierta con una capa delgada de cuero.
- 2.2. El volante (PLUMA) debe tener 16 plumas fijadas a la base.
- 2.3. Las plumas deben tener un largo variable de 62 a 70 mm, pero en cada volante (PLUMA) deben medir lo mismo, desde la punta hasta el final de la base.
- 2.4. Las puntas de las plumas deben formar un círculo de 58 a 68 mm. de diámetro.
- 2.5. Las plumas deben estar aseguradas firmemente con hilo u otro material apropiado.
- 2.6. La base debe tener de 25 a 28 mm. de diámetro y final redondeado.
- 2.7. El volante (PLUMA) debe pesar de 4,74 a 5,50 gramos.
- 2.8. Volantes (PLUMAS) de plumas sintéticos
 - 2.8.1. La falda, o simulación de las plumas en materiales sintéticos, reemplaza a las plumas naturales.
 - 2.8.2. La base se describe en regla 2.6

¹ Disponible en: <http://badmintonantioquia.blogspot.com/>

2.8.3. Las medidas y el peso deben ser los de las reglas 2.3, 2.4 y 2.7; sin embargo, dada la diferencia del peso específico y el comportamiento de los materiales sintéticos en comparación con los de plumas, una variación de hasta el 10% es aceptable.

2.9. Con tal de que no haya variación en el diseño general, velocidad y vuelo del volante (PLUMA), se pueden modificar las especificaciones anteriores con la aprobación de la asociación participante interesada:

2.9.1. En los lugares donde las condiciones atmosféricas debido a la altitud o clima hacen que el volante (PLUMA) normal no sea apropiado; o

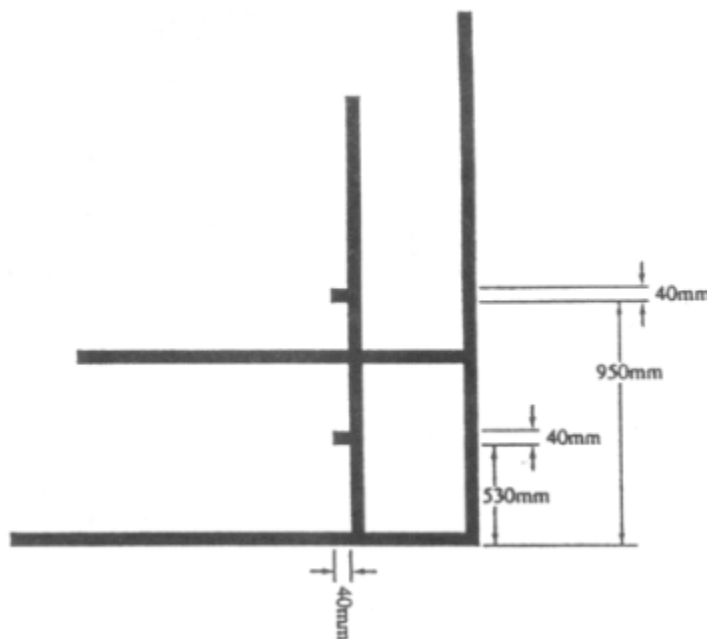
2.9.2. Si existen circunstancias especiales que de alguna manera lo hagan necesario en beneficio del juego.

3. PRUEBA DE LA VELOCIDAD DEL VOLANTE (PLUMA) (diagrama "B")

3.1. Para probar un volante (PLUMA), se emplea un golpe completo realizado por debajo del hombro, que hace contacto con el volante (PLUMA) encima de la línea de fondo. El volante (PLUMA) debe golpearse en ángulo ascendente y en dirección paralela a las líneas de banda.

3.2. Un volante (PLUMA) de velocidad correcta debe caer a no menos de 530 mm. y no más de 990 mm. de la línea de fondo opuesta.

DIAGRAMA B



4. RAQUETA

4.1. Las partes de una raqueta se describen en las reglas 4.1.1 a 4.1.7, y están ilustradas en el diagrama "C".

4.1.1 Las partes principales de la raqueta se llaman: el mango, las cuerdas, la

cabeza, el palo, la cruceta y la estructura.

4.1.2 El mango es la parte por la que el jugador debe agarrar la raqueta.

4.1.3 El área de las cuerdas es la parte de la raqueta destinada a golpear el volante (PLUMA).

4.1.4 La cabeza rodea el área de las cuerdas.

4.1.5 El palo conecta el mango con la cabeza (igual que la regla 4.1.6)

4.1.6 La cruceta (si la hay) conecta el palo con la cabeza.

4.1.7 La estructura es el nombre dado a la cabeza, la cruceta, el palo y el mango tomados en conjunto.

4.2. La estructura de la raqueta no excederá de 680 mm. de longitud total y 230 mm. de ancho total.

4.3. Área de las cuerdas.

4.3.1. El área de las cuerdas debe ser plana y consistir en un diseño entrelazado alternativamente o aparejadas donde se cruzan. El diseño de las cuerdas debe ser en general uniforme y sobre todo, no menos denso en el centro que en cualquier otro punto.

4.3.2. El área de las cuerdas no excederá de 280 mm. de longitud total y 220 mm. de anchura total. No obstante, las cuerdas se pueden extender dentro del área que formaría la cruceta, siempre que el ancho del área extendida de las cuerdas no exceda de 35 mm. y a condición de que la longitud total del área de las cuerdas no sea mayor de 330 milímetros.

4.4. La raqueta.

4.4.1 Estará libre de objetos adheridos o protuberancias, a excepción de aquellos utilizados única y específicamente para: limitar o prevenir desgastes, roturas, vibraciones, para distribuir el peso, o para asegurar el mango mediante cinta a la mano del jugador y que sean apropiados en tamaño y posición para tales propósitos; y

4.4.2 Estará libre de cualquier dispositivo que haga posible que un jugador cambie materialmente la forma de la raqueta.

5. EQUIPO APROPIADO.

La Federación Internacional de Bádminton (IBF) decide toda cuestión sobre si la raqueta, volante (PLUMA), equipo o prototipo que se use para jugar al Bádminton cumple la normativa. Tal decisión debe ser emprendida por iniciativa de la IBF o a solicitud de cualquier parte con interés genuino en este aspecto, incluso cualquier jugador, fabricante de equipo o Asociación participante o miembro de ésta.

6. SORTEO

6.1. Antes de que comience el partido (MATCH), los lados adversarios deben sortear y el lado que gana el sorteo debe elegir entre las reglas 6.1.1 y 6.1.2:

6.1.1. Sacar o recibir primero.

6.1.2. Empezar a jugar en un lado de la cancha o el otro.

6.2. El lado que pierde el sorteo debe entonces elegir la opción que queda.

7. TANTEO

7.1. El partido (MATCH) se jugará al mejor de tres juegos (GAMES), a menos que se haya acordado de otra manera.

7.2. El lado que primero gane 21 puntos ganará un juego (GAME), 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 (GAME).

7.5. Si en el tanteo se empata a 29, el lado que consiga el punto número 30 ganará el juego (GAME).

7.6. El lado que gane un juego (GAME) sacará primero en el siguiente juego (GAME).

8. CAMBIO DE LADO

8.1. Los jugadores deben cambiar de lado:

8.1.1. Al final del primer juego (GAME);

8.1.2. Antes de empezar el tercer juego (GAME) (si existiera); y

8.1.3. En el tercer juego (GAME), o en un partido de un juego (GAME), 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 (PLUMA) no esté en juego. El tanteo quedará como está.

9. SAQUE O SERVICIO.

9.1. En un saque correcto:

9.1.1. Ningún lado debe retrasar indebidamente el saque;

9.1.2. El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos sin tocar las líneas de banda de estos cuadros de saque;

9.1.3. Parte de los pies tanto del servidor como del receptor tienen que estar en contacto con la superficie de la cancha desde el comienzo del saque (regla 9.4) hasta su finalización (regla 9.6);

9.1.4. La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante (PLUMA);

9.1.5. El volante (PLUMA) deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta;

9.1.6. En el momento de golpear el volante (PLUMA), el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo.

9.1.7. Una vez comenzado el saque, el movimiento de la raqueta del servidor debe continuar hacia adelante hasta que se complete el saque; y

9.1.8. El volante (PLUMA) debe proyectarse hacia arriba de la raqueta del servidor de tal forma que pase por encima de la red, si no es interceptado, y caiga en el cuadro de saque del receptor.

9.2. Si el saque no se ha realizado correctamente como se indica en las reglas 9.1.1 a 9.1.8, se considerará falta del servidor (regla 13).

9.3. Se considera falta si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante (PLUMA).

9.4. Cuando los jugadores están en posición, el primer movimiento hacia adelante de la cabeza de la raqueta del servidor es el principio del saque.

9.5. El servidor no debe servir antes de que el receptor esté listo, pero se considerará que el receptor está listo si trata de devolver el saque.

9.6. El saque se considera realizado cuando, una vez comenzado (regla 9.4), el volante (PLUMA) es golpeado por la raqueta del servidor o cuando al intentar sacar, el volante (PLUMA) cae en el suelo.

9.7. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no impida la visión al servidor ni a los recibidores opuestos.

10. JUEGO DE 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 recibidor golpearán el volante (PLUMA) alternativamente hasta que el volante (PLUMA) deje de estar en juego.

10.3 Puntuación y servicio:

10.3.1 Si el recibidor hace una “falta” o el volante (PLUMA) deja de estar en juego porque toca la superficie de la cancha del recibidor, 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 (PLUMA) deja de estar en juego porque toca la superficie de la cancha del servidor, el recibidor gana el punto. El servidor perderá el derecho a continuar con el saque y el recibidor pasará a ser el servidor.

11. JUEGO DE 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 (GAME) o cuando el lado servidor no ha puntuado o ha ganado un número de puntos par en el juego (GAME).

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 (GAME).

11.1.3 La situación contraria se aplica a su compañero.

11.1.4 El jugador del lado recibidor situado en el cuadro de saque diagonalmente opuesto al del servidor será el recibidor.

11.1.5 El recibidor será el único que podrá devolver el saque: si el volante (PLUMA) toca o golpea al compañero del recibidor, 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 recibidor no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen el punto de su servicio.

11.2 Orden de juego y posición en la cancha

11.3.1 Tras devolver el servicio, cualquier jugador del lado servidor y cualquier jugador del lado recibidor puede golpear alternativamente el volante (PLUMA) hasta que el volante (PLUMA) deje de estar en juego. (regla 15).

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

11.3 Puntuación

11.3.1 Si el lado recibidor hace una “falta” o el volante (PLUMA) deja de estar en juego porque toca la superficie de la cancha del lado recibidor, 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 (PLUMA) deja de estar en juego porque toca la superficie de la cancha 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 (GAME), a excepción de lo previsto en las reglas 12 y 14.

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

12. ERRORES EN EL SERVICIO

12.1. Se ha producido un error en el servicio cuando un jugador:

12.1.1 Ha sacado fuera de turno,

12.1.2 Ha sacado del cuadro de saque incorrecto, o

12.2. Si se descubre un error en el servicio después de la realización del siguiente servicio, el error no será corregido.

12.3. Si el error se descubre antes del saque siguiente:

12.3.1. Si ambos lados cometen un error, se procederá a la repetición (LET).

12.3.2. Si un lado comete el error y gana el punto, se repetirá dicho punto.

12.3.3. Si un lado comete el error y pierde el punto, no corregirá el error.

12.4. Si hay una repetición (LET) debido a un error de servicio en la cancha, el juego se inicia de nuevo con el error corregido.

12.5. Si no se corrige un error de servicio, el juego debe seguir sin cambiar de posición a los jugadores (ni, si es apropiado, el nuevo orden de saque).

13. FALTAS

Es una falta:

13.1. Si el saque no es correcto (regla 9.1) o si se aplican las reglas 9.3 ó 11.2;

13.2. Si durante el juego, el volante (PLUMA):

13.2.1. Cae fuera de los límites de la cancha (no sobre ni dentro de los límites).

13.2.2. Pasa por la red o por debajo de ésta.

13.2.3. No pasa la red.

13.2.4. Toca el techo o las paredes laterales.

13.2.5. Toca el cuerpo o ropa del jugador; ó

13.2.6. Toca cualquier otro objeto o persona fuera de los alrededores de la cancha.

(Si es necesario debido a la estructura del edificio, la autoridad local del bádminton puede estipular, sujeto al derecho de veto de su Federación Nacional, normas locales que traten de casos en que un volante (PLUMA) dé contra un obstáculo.).

- 13.3. Si, mientras está en juego el volante (PLUMA), el punto inicial de contacto del volante (PLUMA) no está en el lado de la red del jugador que golpea. (El jugador podrá, no obstante, seguir el volante (PLUMA) con la raqueta por encima de la red en el curso del golpe).
- 13.4. Si, mientras que el volante (PLUMA) está en juego, un jugador:
- 13.4.1. Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa;
- 13.4.2. Invade la cancha del oponente por encima de la red con la raqueta o cuerpo, excepto en el caso permitido por la regla 13.3;
- 13.4.3. Invade la cancha del oponente por debajo de la red con la raqueta o cuerpo de tal forma que distrae u obstaculiza a un oponente.
- 13.4.4. Obstaculiza a un oponente, por ejemplo, le impide jugar un golpe legal donde el volante (PLUMA) es seguido por la raqueta por encima de la red;
- 13.5. Si durante el juego, un jugador deliberadamente distrae a su oponente de la forma que sea, por ejemplo, mediante la realización de gestos o gritando;
- 13.6. Si durante el juego, el volante (PLUMA):
- 13.6.1. Queda retenido y se mantiene en la raqueta y a continuación se lanza durante la ejecución de un golpe.
- 13.6.2. Es golpeado dos veces seguidas por el mismo jugador en dos golpes;
- 13.6.3. Es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente; o
- 13.6.4. Toca la raqueta de un jugador y se va hacia el fondo de la cancha de ese jugador.
- 13.7. Si un jugador es culpable de infracciones graves, repetidas o continuas bajo la regla 16.
- 13.8. Si, durante el servicio, el volante (PLUMA) queda atrapado en la red y permanece suspendido en la parte superior ó, si durante el servicio y después de pasar por encima de la red queda atrapado en ella.

14. REPETICIONES (LET)

- 14.1. "Repetición" (LET) es indicada por el árbitro o por un jugador (si no hay árbitro) para parar el juego.
- 14.2. Se puede dar una repetición (LET) por cualquier acontecimiento imprevisto o fortuito.
- 14.3. Si un volante (PLUMA) queda atrapado en la red y suspendido sobre ella o, después de pasar por encima de la red, queda atrapado en la misma, será una repetición (LET) a excepción del saque.
- 14.4. Si durante el saque cometen una falta al mismo tiempo el receptor y el servidor, será una repetición (LET).
- 14.5. Si el servidor saca antes de que esté listo el receptor, será una repetición (LET).
- 14.6. Si durante el juego se desintegra el volante (PLUMA) y la base se separa por completo del resto del volante (PLUMA), habrá una repetición (LET).
- 14.7. Si se le impide la visión a un juez de línea, y el árbitro no puede tomar una decisión, habrá una repetición (LET).
- 14.8. Tras un error de saque en la cancha, podrá haber repetición (LET). Ver regla 12.3.
- 14.9. Cuando ocurre una repetición (LET), el juego desde el último saque no vale y el jugador que sirvió saca otra vez, excepto donde se aplica la regla 12.

15. VOLANTE (PLUMA) FUERA DE JUEGO

Un volante (PLUMA) no está en juego cuando:

- 15.1. Golpea la red y queda atrapado allí o suspendido encima;
- 15.2. Golpea la red o un poste y comienza a caer hacia la superficie de la cancha del jugador que golpea;
- 15.3. Golpea la superficie de la cancha; o
- 15.4. Ha ocurrido una falta o una repetición (LET).

16. JUEGO CONTINUO, MALA CONDUCTA, 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 (GAME) cuando un lado alcance 11 puntos

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

(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 árbitro general (REFEREE) 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 cancha

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

16.5.2 Ningún jugador abandonará la cancha 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 (PLUMA) 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 árbitro general (REFEREE), 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 árbitro general (REFEREE), que tiene la capacidad de descalificar a la parte ofensora del partido.

17. LOS JUECES, OFICIALES DE CAMPO Y RECLAMACIONES

- 17.1. El Arbitro General (REFEREE) está totalmente encargado del torneo, o de la prueba de la que un partido forme parte.
- 17.2. El árbitro, al ser nombrado, se hará cargo del partido, la cancha y sus alrededores inmediatos.
- 17.3. El árbitro de servicio debe señalar las faltas de saque hechas por el servidor cuando ocurran. Ver regla 9.
- 17.4. El árbitro de línea debe indicar si un volante (PLUMA) está dentro o fuera
- 17.5. Cualquier decisión oficial será definitiva en lo referente a aquellos asuntos en los que árbitros de saque o línea sea responsable.
- 17.6. Un árbitro debe:
 - 17.6.1. Hacer cumplir las reglas del bádminton y, en particular, señalar una falta o una repetición (LET) en caso de que se produzcan;
 - 17.6.2. Tomar una decisión sobre cualquier reclamación de un asunto en disputa, si se hace antes del saque siguiente;
 - 17.6.3. Asegurarse que los jugadores y espectadores estén informados del desarrollo del partido.
 - 17.6.4. Nombrar o destituir a árbitros de línea o un árbitro de servicio, previa consulta con el árbitro general (REFEREE).
 - 17.6.5. Si no se ha nombrado otro oficial de cancha, hacer las gestiones para que se cumplan sus Responsabilidades.
 - 17.6.6. Si una jugada no es vista por el oficial designado, el árbitro debe tomar una decisión o repetir el punto.
 - 17.6.7. Anotar e informar al árbitro general (REFEREE) todo lo que pasa en cuanto a la regla 16; y
 - 17.6.8. Llevar al árbitro general (REFEREE) cualquier apelación sobre cuestiones de las reglas solamente (Tales apelaciones se deben hacer antes de que se haga el saque siguiente o, al final del juego, antes de que haya dejado la cancha el lado que apela).

VOCABULARIO.

Este apéndice describe el vocabulario que los árbitros deben usar para dirigir un partido.

1. Anuncios y Presentaciones.

- 1.1. Señoras y señores, esta es:
 - 1.1.1. La semifinal, o final, del individual masculino (o etc.) entre
 - 1.1.2. El primer juego de individuales (o etc.) del encuentro de la “Copa Thomas” entre
 - 1.2.1. A mi derecha.... (nombre del jugador), y a mi izquierda (nombre del jugador).
 - 1.2.2. A mi derecha ...(país, nombre del equipo) representado por ...(nombre y apellidos), y a mi izquierda ...(país) representado por ...(nombre y apellidos)
 - 1.3.1. ... (Nombre y apellidos) sirve.
 - 1.3.2. ...(País, nombre del equipo) sirve.
 - 1.4.1. ...(Nombre y apellidos) sirve para ...(nombre y apellidos).
 - 1.4.2. ... (Nombre y apellidos) para ...(nombre y apellidos).

2. Comienzo del partido y declaración del tanteo.

- 2.1. Cero iguales; jueguen (PLAY)
- 2.2. Cambio de servicio

- 2.3.Punto de juego (GAME POINT) (p. ej. 20 punto de juego 6)
- 2.4.Punto de partido (MATCH POINT) (p. ej. 20 punto de partido 8)
- 2.5. Empatados a ...punto de juego. (P.ej. empatados a 2 puntos de juego)
- 2.6. Primer juego (GAME) ganado por ... (en torneos, utilizar el nombre del país/equipo) ...(y el tanteo)
- 2.7. Segundo juego (GAME) ganado por ... (en torneos, utilizar el nombre del país/equipo) ...(y el tanteo) ... Um juego (GAME) iguales
- 2.8. Cancha... (número) 20 segundos.

3. Comunicación general.

- 3.1. ¿Esta Vd. listo?
- 3.2. Venga Vd. aquí, por favor
- 3.3. ¿Es el volante (PLUMA) satisfactorio?
- 3.4. Pruebe Vd. el volante (PLUMA)
- 3.5. Cambie Vd. el volante (PLUMA)
- 3.6. No cambie Vd. el volante (PLUMA)
- 3.7. Jueguen Uds. una repetición (LET)
- 3.8. Cambien Uds. de lado, por favor
- 3.9. Vd. ha sacado fuera de turno
- 3.10. Vd. ha recibido fuera de turno
- 3.11. Vd. no puede alterar la velocidad del volante (PLUMA)
- 3.12. El volante (PLUMA) le ha tocado
- 3.13. Vd. ha tocado la red
- 3.14. Vd. está en el cuadro incorrecto
- 3.15. Vd. ha distraído a su adversario
- 3.16. Vd. ha golpeado el volante (PLUMA) dos veces
- 3.17. Vd. lanzó el volante (PLUMA)
- 3.18. Vd. Ha invadido la cancha de su adversario
- 3.19. Vd. Ha obstaculizado a su adversario
- 3.20. ¿Se retira Vd.?
- 3.21. Falta – recibidor
- 3.22. ha señalado una falta en el servicio
- 3.23. El juego debe ser continuo
- 3.24. Juego suspendido
- 3.25. ".... (nombre y apellido del jugador) advertencia por mala conducta
- 3.26. "....(nombre y apellido del jugador) falta por mala conducta
- 3.27. Falta
- 3.28. Fuera
- 3.29. Juez de línea - señale, por favor
- 3.30. Juez de saque - señale, por favor
- 3.31. Primer servidor
- 3.32. Segundo servidor
- 3.33. Limpie la cancha

4. Final del partido.

- 4.1. El partido es ganado por...(nombre y apellidos/en una prueba por equipos se usa el nombre del país) ... (tanteos)

4.2.(jugador/equipo) retirado

4.3. ... (jugador/equipo) descalificado

5. Tanteo.

0 Cero

1 Uno

2 Dos

3 Tres

4 Cuatro

5 Cinco.....