



PARABÁDMINTON

Coordinador: LEANDRO GÓMEZ

Introducción

El Parabádminton es un deporte adaptado que empezó a ser conocido en el año 1993 en Holanda, se diferencia del bádminton convencional, solamente en las características físicas de los jugadores, se puede jugar en silla de ruedas o de pie, siempre adaptando las reglas que lo regulan según el Reglamento de cada modalidad.

El Parabádminton es reconocido y regido por la BWF (Badminton World Federation).

ARTÍCULO 1: Modalidad masculino y femenino libre

ARTÍCULO 2: Categorías

CATEGORIAS	
ATLETAS EN SILLA DE RUEDAS	ATLETAS DE PIE (SL3 , SL4, SU5)
SUB 20 – Nacidos entre 2011 y 2005	SUB 20 – Nacidos entre 2011 y 2005

ARTÍCULO 3: Clasificación funcional

NOTA: Con el fin de garantizar equidad en la competencia, los deportistas son agrupados en clases funcionales, de acuerdo a su patología de base, grado de funcionalidad, rango de fuerza, etc. Las posibles causas que puedan dar acceso a su práctica en la final provincial son las siguientes: hipertonía, ataxia, atetosis, deficiencia de las extremidades, disminución del rango de movimiento, capacidad muscular disminuida, diferencia de las extremidades.

ACLARACIÓN: TODOS LOS ATLETAS DEBEN PRESENTAR EL CUD.

NO se considera criterio de elegibilidad: DISCAPACIDAD INTELECTUAL, TALLA BAJA, HIPOACUSIA, SORDERA O DEFICIENCIA AUDITIVA Y SÍNDROMES (COMO PATOLOGIA DE BASE).

3.1 El hecho de que un atleta presente una discapacidad física de algún tipo, no significa necesariamente que pueda incorporarse a la práctica del parabádminton, pues el proceso de asignación de la clase deportiva pasa por una evaluación médica en sala y una evaluación funcional en pista.

3.2 MOTOR EN SILLA:

- Atleta usuario de Silla de ruedas o WH1-WH2
- Presentan hemiplejía, diplejía, cuadriplejía, lesión medular con una marcada afectación de los miembros inferiores y del tronco durante su participación en entrenamientos o partidos.
- Precisan de una silla de ruedas para desplazarse y tienen afectación en el control de tronco.

3.3 ATLETAS DE PIE

- En la presente clase denominada ATLETAS DE PIE (incluyen SL3, SL4 y SU5).
- Criterios mínimos de elegibilidad para jugar bádminton pcd de pie con alteración en miembro/s inferior/es o superior/es, unilaterales o bilaterales.
- SL3: Hipertonía, ataxia, atetosis, deficiencia de extremidad, afectación de origen sistema



nervioso central o periférico.

- SL4: Hipertonía, ataxia, atetosis, deficiencia de extremidad, afectación de origen sistema nervioso central o periférico.
- SU5: De pie con deficiencia en miembro superior, hipertonía, ataxia, atetosis con afectación moderada de la extremidad superior, pero con muy leve afectación de las extremidades inferiores. Parálisis braquial obstétrica (PBO), afectación de MMSS de origen periférico.

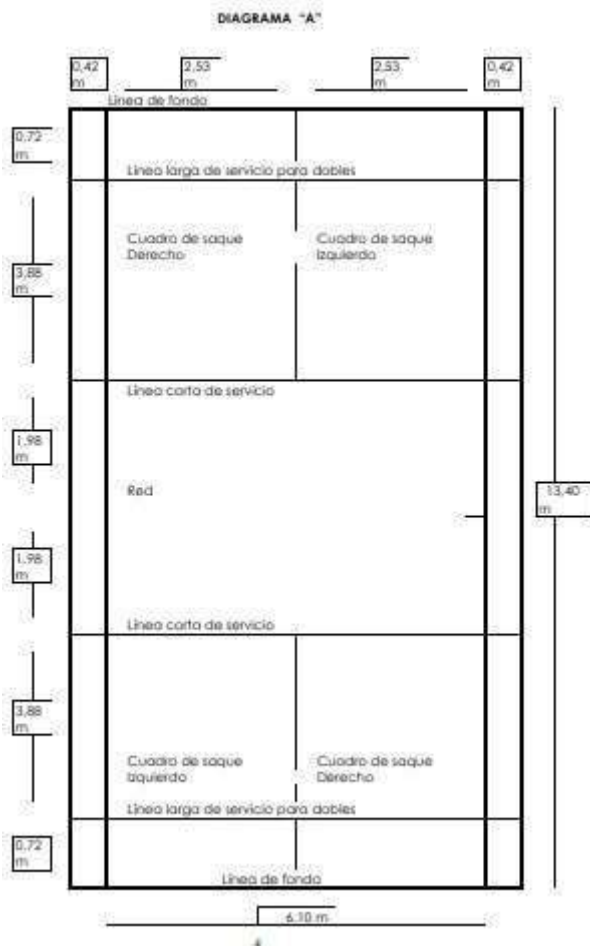
ARTÍCULO 4: Pruebas

4.1 Las pruebas incluidas en este reglamento de Parabádminton son:

- Individual masculino para cada una de las clases funcionales.
- Individual femenino para cada una de las clases funcionales.

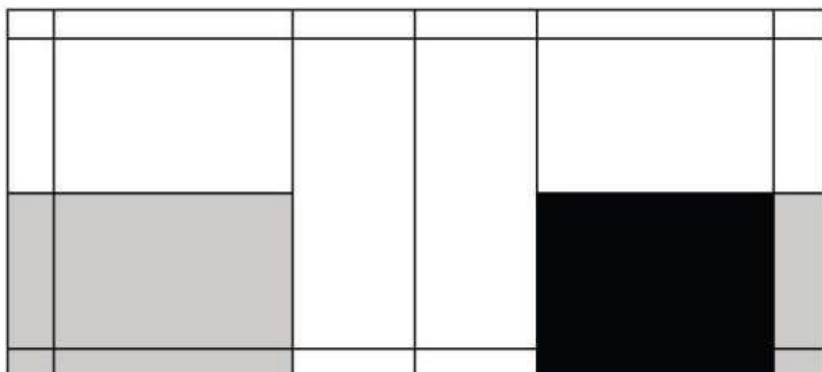
ARTÍCULO 5: Reglamento

5.1 Medidas de cancha

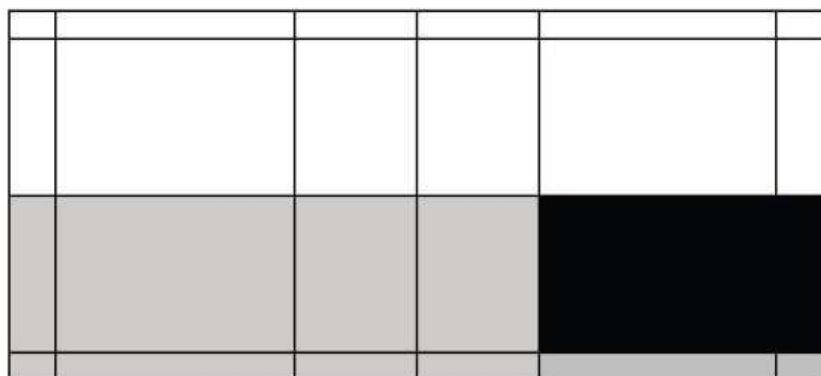


5.2 Los terrenos de juego para la práctica del parabádminton son:

- Pista de juego y servicio para el juego individual de las clases en silla de ruedas.



- Pista de juego y servicio para el juego individual de la clase SL3.



NOTA: En ambos diagramas



**ÁREA
DE
JUEGO**



**ÁREA
DE
SAQUE**

- Pista de juego estándar para el resto de clases en individuales SL4, SU5.

ATENCIÓN: EN CASO DE DISPUTAR EL PARTIDO UN ATLETA DE CLASE SL3 CONTRA UN SL4 O SU5, LA REGLAMENTACIÓN SE ACONDICIONARA A LA CATEGORÍA DE MENOR GRADO DE FUNCIONALIDAD, ES DECIR; SL3 (Mitad de cancha) (3.4).

ARTÍCULO 6: Pista y su Equipamiento

6.1 La pista debe ser un rectángulo trazado como en el diagrama "A" según las medidas indicadas.



6.2 La pista de bádminton para jugadores en silla de ruedas debe ser tal como se indica en los Diagramas D y E respectivamente.

6.3 La pista de bádminton para jugadores de clase de pie que juegan en media pista debe ser como se indica en el Diagrama F.

ARTÍCULO 7: Volantes

7.1 El volante puede estar fabricado con materiales naturales y/o sintéticos. Sea cual sea el material utilizado para el volante, las características del vuelo deben ser similares a las de un volante con plumas naturales y una base de corcho cubierta con una capa delgada de cuero.

ARTÍCULO 8: Raqueta

8.1 Se juega con raquetas específicas para este deporte, que no puede exceder de 680 mm de largo y 230 mm de ancho.



ARTÍCULO 9: Equipo apropiado y conformidad

9.1 El cuerpo del jugador puede estar fijado a la silla por una banda elástica. La silla puede estar equipada con una rueda posterior, que puede extenderse más allá de las ruedas principales. Los pies del jugador deben estar sujetos al reposapiés de la silla.

ARTÍCULO 10: Sorteo

10.1 Antes de que comience el juego, se realizará un sorteo y el lado ganador tomará la decisión sobre la norma especificada en las reglas: 1 Sacar o recibir primero. 2 Empezar a jugar en un lado de la pista o el otro.

ARTÍCULO 11: Tanteo

11.1 El partido se jugará al mejor de tres juegos.

11.2 El lado que primero gane 11 (se determina a cantidad de encuentros) puntos ganará un juego. SOLO LA FINAL SE JUEGA A 21 PUNTOS, en caso de empate a 20 puntos, el set continúa hasta que se consiguen 2 puntos de diferencia (por ej. 24-22), hasta un máximo de 30 (30-29 es la puntuación máxima posible).

11.3 Si en el tanteo se empata a 11, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos, ganará el juego.



ARTÍCULO 12: Saque o servicio

12.1 En un saque correcto:

12.2 El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos (Diagrama A) sin tocar las líneas laterales de estos cuadros de saque;

12.3 En Para-Bádminton, las clases correspondientes a jugadores en silla de ruedas, o categoría de pie que juegan en media pista, deben aplicar los Diagramas D y F respectivamente

12.4 En el bádminton en silla de ruedas, desde el comienzo del saque y hasta que éste sea ejecutado, las ruedas del receptor y el servidor deben mantener una posición estática, si bien se permite el movimiento natural que produce sobre las ruedas el gesto del servidor al ejecutar el saque.

12.5 En bádminton en silla de ruedas, el volante deberá estar por debajo de la axila del jugador en el momento de ser golpeado por la raqueta.

12.6 En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo.

ARTÍCULO 13: Juego de Individuales

13.1 Zonas de saque y recepción:

Las clases que juegan en media pista, el servidor y el receptor recibirán y sacarán en sus respectivos cuadros de saque.

13.2 Puntuación y servicio:

- Si el servidor gana la jugada sumará un punto a su tanteo y, sacará de nuevo desde el otro lado de la pista.
- Si el receptor gana la jugada, sumará un punto en su marcador y, comenzará a sacar.

ARTÍCULO 14: Falta

14.1 Si durante el servicio, el volante:

- Queda atrapado en la red y se mantiene suspendido de ella.
- Después de pasar por encima de la red, queda atrapado en ella.

14.2 Si durante el juego, el volante:

- Cae fuera de los límites de la pista (no sobre ni dentro de los límites).
- No pasa por encima de la red entre los postes.
- Toca el techo o las paredes laterales.
- Toca el cuerpo o ropa del jugador.
- En Para-Bádminton la silla de ruedas se considera parte del cuerpo del jugador.

14.3 En el bádminton en silla de ruedas

- Si en el momento de golpear el volante, ninguna parte del tronco del jugador está en contacto con el asiento de la silla.
- Si se ha perdido la fijación de los pies a la silla.
- Si durante el juego, el jugador toca el suelo con cualquier parte de sus pies.
- Si un jugador es culpable de infracciones graves, repetidas o continuas bajo la regla de mala conducta

ARTÍCULO 15: Repeticiones

15.1 Una "repetición" podrá ser indicada por el árbitro o por un jugador (si no hay árbitro) para parar el juego.

15.2 Debe ser una repetición si:

- Si el servidor saca antes de que esté listo el receptor.
- En opinión del árbitro, el juego es interrumpido o un jugador contrario es distraído por un entrenador.

ARTÍCULO 16: Vestimenta

16.1 Para garantizar la igualdad y un aspecto deportivo uniforme en el torneo, se establece el siguiente código de vestimenta:



- Utilizar la vestimenta representativa de su municipio, de los Juegos Bonaerenses o en su defecto ropa deportiva lisa sin diseños.
- No se permitirá indumentaria de clubes de fútbol.

ANEXO

EQUIPAMIENTO ADICIONAL EN PARABÁDMINTON SILLA DE RUEDAS

- El cuerpo del jugador puede estar fijado a la silla de ruedas con una correa alrededor de la cintura, a través de las piernas o ambas.
- Los pies deben estar obligatoriamente atados al reposapiés de la silla.
- En el momento de golpear el volante, alguna parte del tronco y de las piernas debe estar en contacto con el asiento de la silla.
- La silla puede estar equipada con una rueda trasera de seguridad, que puede sobresalir más allá de las ruedas principales.
- La silla no puede disponer de dispositivos eléctricos ni de cualquier otro tipo que faciliten el movimiento o manejen la silla.

ARTICULO 17 : Información de resultados

Tanto en la instancia Municipal como en la Regional, el Municipio organizado debe enviar la planilla oficial de control de resultados, informando los primeros puestos a la coordinación.

NOTA: Los encuentros se desarrollarán de acuerdo a las reglamentaciones de juego vigentes, con la excepción de las pautas reglamentarias consignadas en el presente reglamento.

ARTÍCULO 18: Toda situación no contemplada en el presente reglamento será resuelta por la coordinación de los Juegos Bonaerenses.

Enlaces de interés:

Reglamento completo en sitio oficial Federación de Bádminton: <http://www.febara.org/>

MOTOR EN SILLA WH1-2: <https://www.youtube.com/watch?v=am0yrSHEB9w>

ATLETAS DE PIE :

- SL3 <https://www.youtube.com/watch?v=wPpChtH-pb0>
- SL4 <https://www.youtube.com/watch?v=ibUkRV3EeAA>
- SU5 <https://www.youtube.com/watch?v=7jIAWBi3QQo>