

# APUNTES BADMINTON

## ➤ HISTORIA

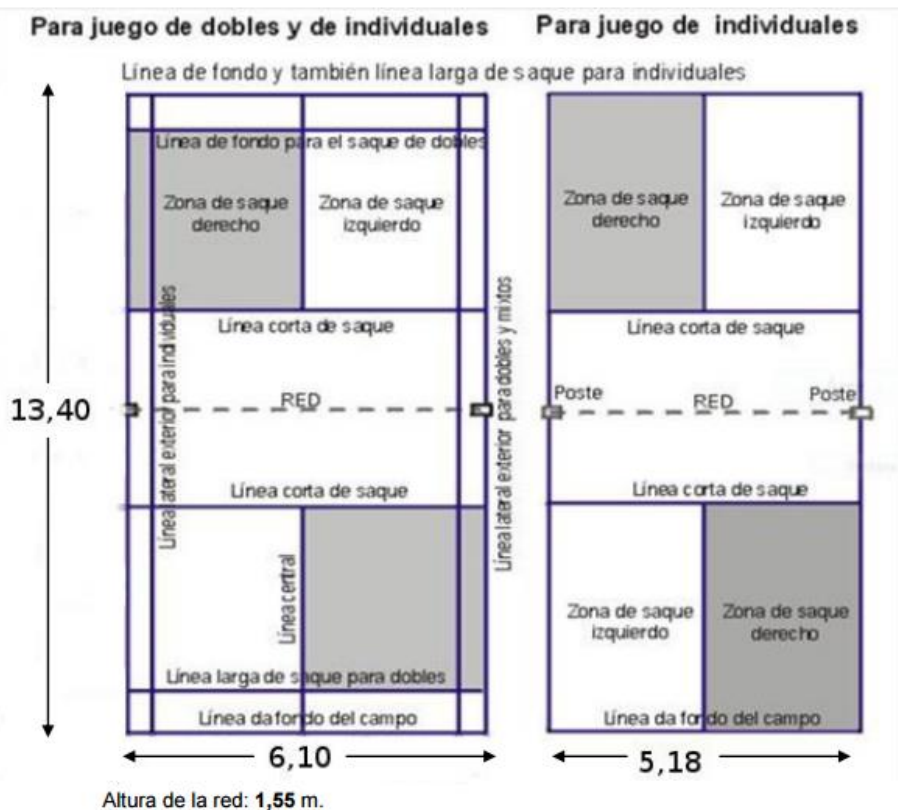
Resulta complicado determinar el origen del bádminton. Un juego parecido se practicaba en China y en otros países del Extremo Oriente, hace más de 2.000 años, El germen del moderno bádminton se origina en el juego indio de la "Pooná", que oficiales del ejército británico importaron a Europa alrededor de 1873.

En Inglaterra, en 1873, un grupo de oficiales se encontraban en la casa señorial de Bádminton House (de donde viene su nombre), residencia del Duque de Belfort, en Gloucestershire. Llovía y ante la imposibilidad de salir al exterior a practicar otros juegos decidieron jugar con raquetas de tenis y con un corcho de una botella de champán en el cual clavaron varias plumas,

Desde Inglaterra se extendió por todo el mundo. En España comenzó a jugarse en Vigo en 1971.

## ➤ ASPECTOS REGLAMENTARIOS

### 1. CAMPO DE JUEGO



## 2. ESPECIALIDADES

Existen 5 especialidades en total en el bádminton:

- Individuales femeninos.
- Individuales masculinos.
- Dobles femeninos.
- Dobles masculinos.
- Dobles mixtos.

## 3. DURACIÓN

La duración de un partido de bádminton no está estipulada en cuanto a tiempo, si no que se juega a alcanzar una determinada puntuación. En todas las especialidades se gana un partido cuando un jugador o una pareja ganan 2 sets a 21 puntos. Por lo tanto, como máximo se pueden jugar 3 sets. Es decir, se juega al mejor de 3 sets a 21 puntos. Cada set consta de 21 puntos, pero se debe ganar por una diferencia de 2 y hasta un máximo de 30 puntos.

Al final de cada set los jugadores deben intercambiar su campo, si fuese necesario jugar el set de desempate (3er set), en el medio de este (cuando un jugador alcance los 11 puntos) deben intercambiarse los campos de nuevo.

Al principio del partido se hace un sorteo para comprobar quien comienza sacando. El jugador que gane un set comenzará sacando en el siguiente set.

## 4. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es alcanzar la puntuación antes mencionada. Para conseguir un punto debemos golpear la pluma una sola vez hacia el campo del contrario hasta que ocurra algunas de las siguientes cosas:

- el volante o pluma caiga dentro de los límites del campo del contrario,
- el volante le dé al contrario en cuerpo,
- el contrario la eche fuera de la pista o bien que
- el contrario cometa una infracción de las que veremos más adelante.

Cuando un jugador o pareja consigue un punto debe realizar el saque o servicio del punto siguiente.

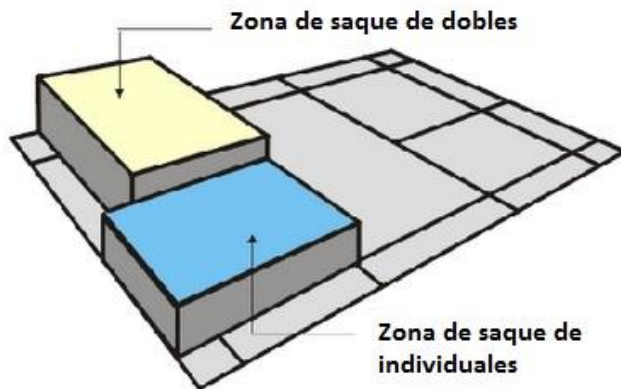
## 5. REGLAS BÁSICAS

- **El saque.** Para realizar un servicio o saque debemos cumplir los siguientes preceptos.

- 1- Debe hacerse cruzado o en diagonal, es decir si estoy en lado derecho debo sacar hacia el contrario que está en su lado derecho.
- 2- Alguna parte de la superficie de ambos pies del sacador debe estar en contacto con el suelo.
- 3- Durante el saque el golpeo de la pluma debe realizarse siempre por debajo de la cintura.
- 4- En el momento del golpeo la cabeza de la raqueta debe estar más baja que el mango o empuñadura.

-**Zonas de saque:** Las zonas de saque varían en función de si estamos jugando un partido de individuales o uno de dobles. El lugar en el cual debe entrar una pluma durante el saque en un partido de **individuales (ESTRECHA Y LARGA)** va desde la línea de saque corto hasta el fondo de la pista, y desde la línea central hasta la delimitación lateral de la pista en individuales.

**En dobles (ANCHA Y CORTA)** irá desde la línea de saque corto hasta la línea de saque de dobles, y desde la línea central hasta la delimitación lateral de la pista de dobles. En el siguiente dibujo se aclara este aspecto.



En **individuales** el sacador sacará desde el recuadro de saque **derecho** cuando su puntuación sea 0 o un número **par**.

Sacará desde el lado **izquierdo** cuando la puntuación sea **impar**.

**En el juego de dobles:**

- ✓ Los jugadores no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen un punto teniendo ellos el servicio. Es decir, el equipo que recibe el saque no cambia de lado.
- ✓ Si el equipo que saca gana la jugada, el servidor volverá a servir desde el cuadro de saque contrario.
- ✓ Como consecuencia de lo anterior, un jugador no podrá recibir dos saques consecutivos en el mismo juego.
- ✓ El derecho a servir seguirá este orden:
  - Inicio del partido: servidor inicial desde la derecha.
  - Compañero del receptor inicial, que sacará desde la izquierda (donde empezó el partido)
  - Compañero del servidor inicial, que se encuentra en el cuadro de saque que le corresponda, en función del juego.
  - Receptor inicial, desde donde le corresponda.

- La pluma **no puede tocar el cuerpo** del contrario. Si así fuese sería punto para el jugador contrario.

- Los jugadores **no pueden tocar la red** ni los postes que la sujetan.

- No se puede "invadir" el campo del contrario por debajo de la red.

- No se puede golpear la pluma cuando esta está aún en el campo del contrario.

- No se puede hacer obstrucción, es decir colocar la raqueta junto a la red para que cuando el contrario golpea la pluma golpee en ella. Se debe esperar a que la pluma esté en nuestro campo para poder golpearla.

- No se puede golpear la pluma más de una vez, ni siquiera en las especialidades de dobles.

- La pluma no puede tocar el techo o las paredes laterales

## ➤ GOLPES BÁSICOS

Hablaremos de los siguientes golpes:

**Saque o servicio.**

**Clear.**

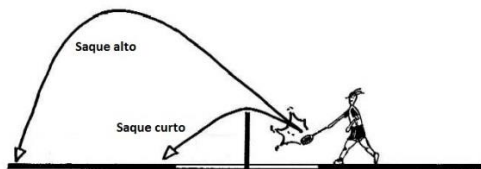
**Dejada**  
**Drop.**  
**Lob.**  
**Drive.**  
**Smash.**

### **Saque o servicio**

Es el golpe que sirve para poner en movimiento la pluma. Distinguiremos dos tipos de saque: el saque corto y el saque largo.

En las especialidades de individuales el más usado es el largo que se puede intercalar con saques cortos para engañar al contrario.

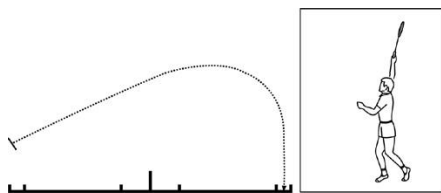
Sin embargo en las especialidades de dobles el más usado es el saque corto ya que tácticamente el largo tiene poco sentido principalmente porque la pista en el saque es más corta y además para la devolución nos encontraremos con dos personas cubriendo mucho más campo.



### **Clear**

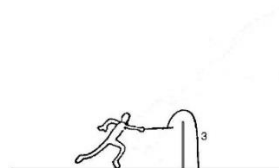
Es un golpe que se hace desde el fondo de la pista y se busca que llegue al fondo de la pista del contrario. Podríamos clasificarlo como golpe defensivo si lo que buscamos es que nos dé tiempo a colocarnos dentro de la pista, tratando de mandarlo muy alto y muy atrás para que el contrario no nos pueda atacar, o como golpe ofensivo se lo que buscamos es mandar al contrario al fondo para forzarlo a cometer un error y poder atacarlo.

Es uno de los golpes más usados en el bádminton.



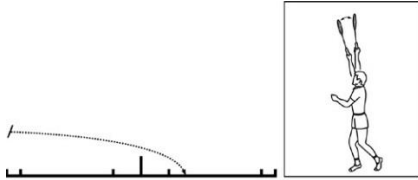
### **Dejada**

Este golpe es un golpe que se hace desde cerca de la red hasta cerca de la red del campo del contrario, la pluma debe pasar casi rozando la red para evitar que el contrario nos pueda atacar.



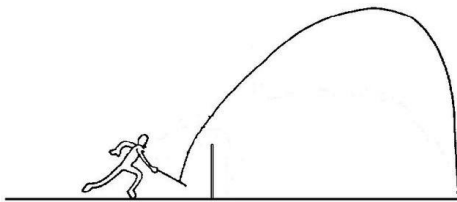
### **Drop o dejada alta**

Es un golpe que iría desde el fondo de la pista hasta cerca de la red. Consiste en hacerle creer al contrario que vamos a realizar un clear y en el último momento frenamos el golpe y dejamos que la pluma caiga cerca de la red del contrario.



### Lob

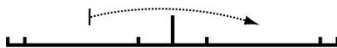
Es el golpe contrario al anterior, es decir se hace cerca de la red tratando de que la pluma llegue hasta el fondo de la pista del contrario. Como todos los golpes anteriores, y en función de la situación del contrario se podría clasificar como defensivo (si busco el fondo de la pista para poder colocarme en el centro de la pista) o de ataque si mando la pluma al fondo porque mi contrincante se quedó cerca de la red.



### Drive

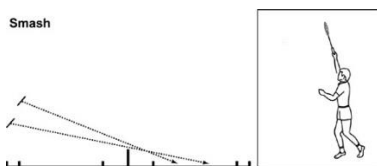
El drive es un golpe recto que se hace desde el medio de la pista hasta el medio de la pista contraria, podemos decir que es un golpe que sirve para quitarnos la pluma de delante y tiene como objetivo golpear el cuerpo del contrario, es el golpe más usado en los partidos de dobles.

Drive



### Smash o remate

Es el golpe atacante por excelencia. Todas las jugadas deberían acabar con un smash ganador. Es el golpe más espectacular. Se hace desde el punto más alto que podamos y directamente hasta el suelo del adversario. Muchas veces también se busca el cuerpo del contrario. Muchos jugadores de élite incluso saltan para hacer un remate y golpear la pluma todavía en un punto más alto.



Todos los golpes anteriores se pueden hacer de derecha o de revés, siendo la opción de derecho en los golpes desde el fondo de la pista la más recomendable debido a la dificultad en la técnica que tiene el hacerlo con el revés.