

EL BÁDMINTON



RESEÑA HISTÓRICA

Los antecedentes del bádminton se sitúan en China, hace más de 2000 años, aunque hay quien atribuye sus inicios a un juego, denominado juego de indiaca, que practicaban los incas.

El actual bádminton surgió en la India bajo el nombre de "POONA", juego que algunos oficiales del ejército británico lo llevaron a su país en el s.XIX. Un volante improvisado con un tapón de champán y unas plumas servían para distraer en un día lluvioso a un grupo de militares en Badminton house (Inglaterra).



El primer club de badminton se formó en Inglaterra y luego se difundió a Estados Unidos y Canadá.

El primer campeonato se realizó en 1890 en Inglaterra.

A finales de la década de 1970 este deporte fue introducido en España a través de Galicia y se extendió rápidamente.

Desde Barcelona 1992 es considerado como deporte olímpico oficial. En Barcelona sólo se jugaron cuatro modalidades: individual masculino, individual femenino, dobles masculino y dobles femenino. En Atlanta 96 se añadió también el dobles mixtos.

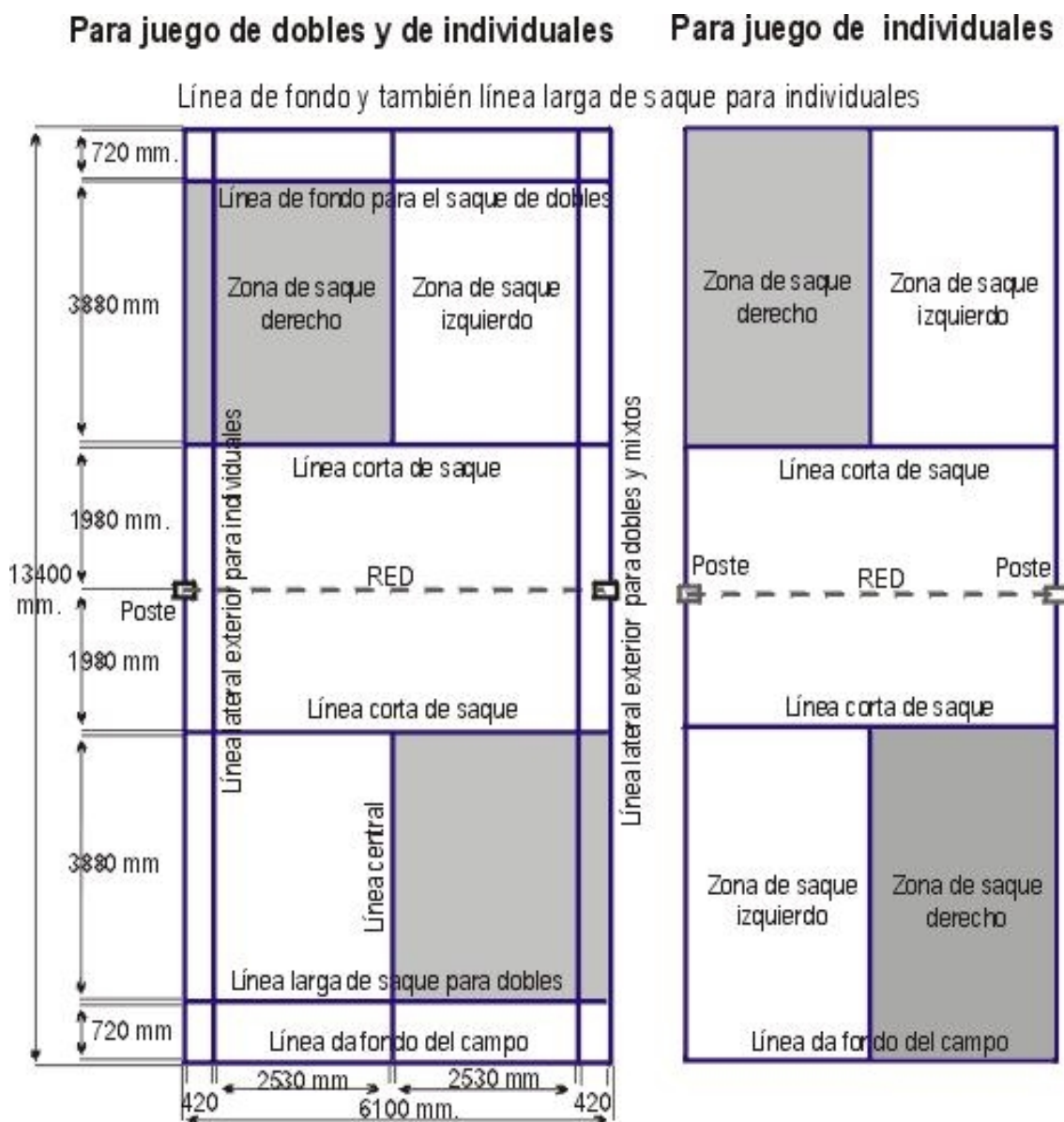
CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- **Objetivo:**

Hacer que el volante toque el suelo de la zona de juego contraria o que el jugador contrario no consiga devolverla.

- **Terreno de juego:**

Las dimensiones de la pista son de 13,40 x 6,10 con una red en el medio de la pista de 1,55 metros de altura. Las líneas del campo han de ser preferentemente blancas o amarillas.



- **Material:**

El material básico se compone de una raqueta y un volante. La raqueta es ligera y suele ser de fibra de carbono. El volante tiene forma cónica y está compuesto por una base de corcho al que van insertadas 16 plumas.



El calzado ha de ser ligero. A diferencia de las zapatillas de correr, las de bádminton tienen un pequeño soporte lateral, porque este deporte requiere de potentes movimientos laterales.

- **Duración:**

Los partidos de bádminton no tienen un tiempo determinado. Gana el jugador o jugadores que ganen dos *juegos* o *sets*.

- **Puntuación en individual:**

El primer jugador que llegue a 21 puntos será el ganador del set. El jugador que gane el intercambio de golpes sumará un punto. Si se llega al 20-20, el jugador que consiga dos puntos de ventaja gana el set. En caso de llegar a 29-29, gana el primero en llegar a 30.

El jugador que gane 2 de los 3 sets se adjudica el partido.

La ubicación en el servicio y la recepción resulta muy sencilla: cuando el jugador que saca tiene un número par de puntos ó 0, realiza el servicio desde la derecha, mientras que si es impar lo efectúa desde la izquierda. El jugador que recibe debe situarse en su diagonal, ya que el saque debe hacerse cruzado.

Sólo se dispone de un saque.

Si el servidor gana la jugada sumará un punto y sacará de nuevo desde el otro lado de la pista.

Si el receptor gana la jugada sumará un punto y comenzará a sacar.

- **Puntuación en dobles:**

La puntuación funciona como en individual pero además cada pareja dispone de un solo saque. La ubicación de cada uno en el saque y la recepción resulta algo más compleja que en individual.

Los jugadores no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen punto teniendo ellos el servicio.

Un mismo jugador sigue sacando mientras tenga el servicio y haga punto. Cuando pierda empieza a sacar el jugador del equipo contrario al que le toque. Si recuperan de nuevo el saque los primeros, le toca sacar al otro desde su área correspondiente.

Vamos a explicarlo con el siguiente ejemplo:

En un partido de dobles A y B contra C y D. A y B ganan el sorteo y deciden servir. A sirve hacia C. A será el servidor inicial, mientras que C será el receptor inicial:

Transcurso de la acción / Explicación	Puntos			Lado del Servicio	Servidor y Receptor	Ganador de el punto
	0-0	C	D	Servicio del lado derecho.	A saca hacia C.A y C son el servidor y receptor iniciales, respectivamente.	A y B
		B	A	Siendo par la puntuación del servidor.		
A y B ganan el punto. A y B cambiarán de lado. A sirve otra vez desde el lado izquierdo. C y D se quedarán en el mismo lado en el que estaban.	1-0	C	D	Servicio del lado izquierdo.	A sirve hacia D	C y D
		A	B	Siendo impar la puntuación del servidor.		
C y D ganan un punto y también el derecho al servicio. Nadie cambia de lado.	1-1	C	D	Servicio del lado izquierdo.	D sirve hacia A	A y B
		A	B	Siendo impar la puntuación del servidor.		
A y B ganan un punto y también el derecho al servicio. Nadie cambia de lado.	2-1	C	D	Servicio del lado derecho.	B sirve hacia C	C y D
		A	B	Siendo par la puntuación del servidor.		
C y D ganan un punto y también el derecho al servicio. Nadie cambia de lado.	2-2	C	D	Servicio del lado derecho.	C sirve hacia B	C y D
		A	B	Siendo par la puntuación del servidor.		
C y D ganan el punto. C y D cambiarán de lado. C sirve otra vez desde el lado izquierdo. A y B se quedarán en el mismo lado en el que estaban.	3-2	D	C	Servicio del lado izquierdo.	C sirve hacia A	A y B
		A	B	Siendo impar la puntuación del servidor.		
A y B ganan un punto y también el derecho al servicio. Nadie cambia de lado.	3-3	D	C	Servicio del lado izquierdo.	A sirve hacia C	A y B
		A	B	Siendo impar la puntuación del servidor.		
A y B ganan el punto. A y B cambiarán de lado. A sirve otra vez desde el lado derecho. C y D se quedarán en el mismo lado en el que estaban.	4-3	D	C	Servicio del lado derecho.	A sirve hacia D	C y D
		B	A	Siendo par la puntuación del servidor.		

- **Sorteo:**

Antes de que comience el juego, los lados adversarios deben sortear y el lado que gana el sorteo debe elegir entre *Sacar primero* o bien *Empezar a jugar a un lado de la pista u otro*. El lado que pierde el sorteo decide la opción que queda.

- **Saque o Servicio:**

En un saque correcto:

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

-El volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta.

-Se considera falta si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante.

-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.

- **Faltas:**

-Si en el SERVICIO (SAQUE):

_ El volante se engancha en la red;

_ Después de pasar la red el volante queda atrapado en ella;(*)

_ El volante es golpeado por el compañero del que le toca recibir.

-Si DURANTE el juego:

_ Un jugador toca la red o los postes con su cuerpo o raqueta;

_ Invade la pista del adversario con la raqueta o el cuerpo, bien sea por arriba o por abajo;

_ El volante toca el techo o las paredes;

_ El volante es retenido y se mantiene en la raqueta, y luego se lanza durante la ejecución de un golpe;

_ Un jugador golpea dos veces seguidas el volante;

_ El volante es golpeado por un jugador y su pareja sucesivamente;

_ No pasa la red o pasa por debajo;

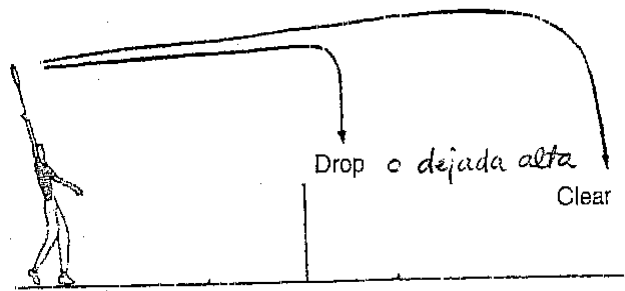
()Si el volante durante el juego se engancha en la red después de haberla pasado se repite la jugada, pero esto NO se permite en el saque, que ha de ser limpio.*

- **Curiosidades:**

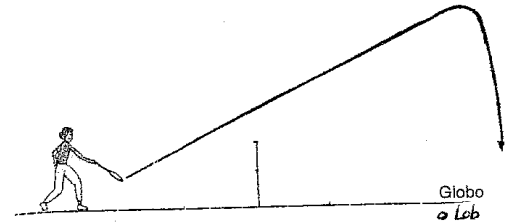
China es el país que lidera el medallero mundial

LOS GOLPES BÁSICOS

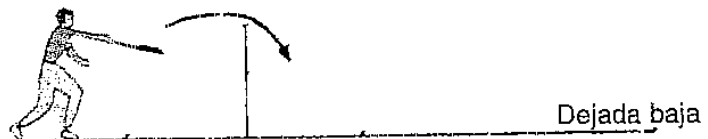
CLEAR : Golpe que se realiza desde el fondo de la pista propia, buscando el fondo de la pista contraria.



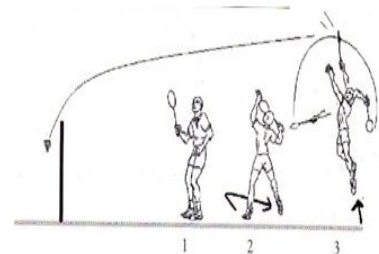
LOB o GLOBO: Golpe defensivo que se realiza cerca de la red y dirige el volante alto y hacia el fondo de la pista contraria.



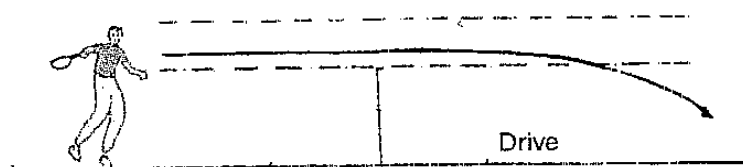
La DEJADA: Envío que busca caer el volante justo detrás de la red.



El SMASH o REMATE: Golpe ofensivo por excelencia. Es un golpe de caída, con carácter agresivo y trayectoria recta descendente. Cuanto más cerca de la red se haga, más dificultosa es su devolución.

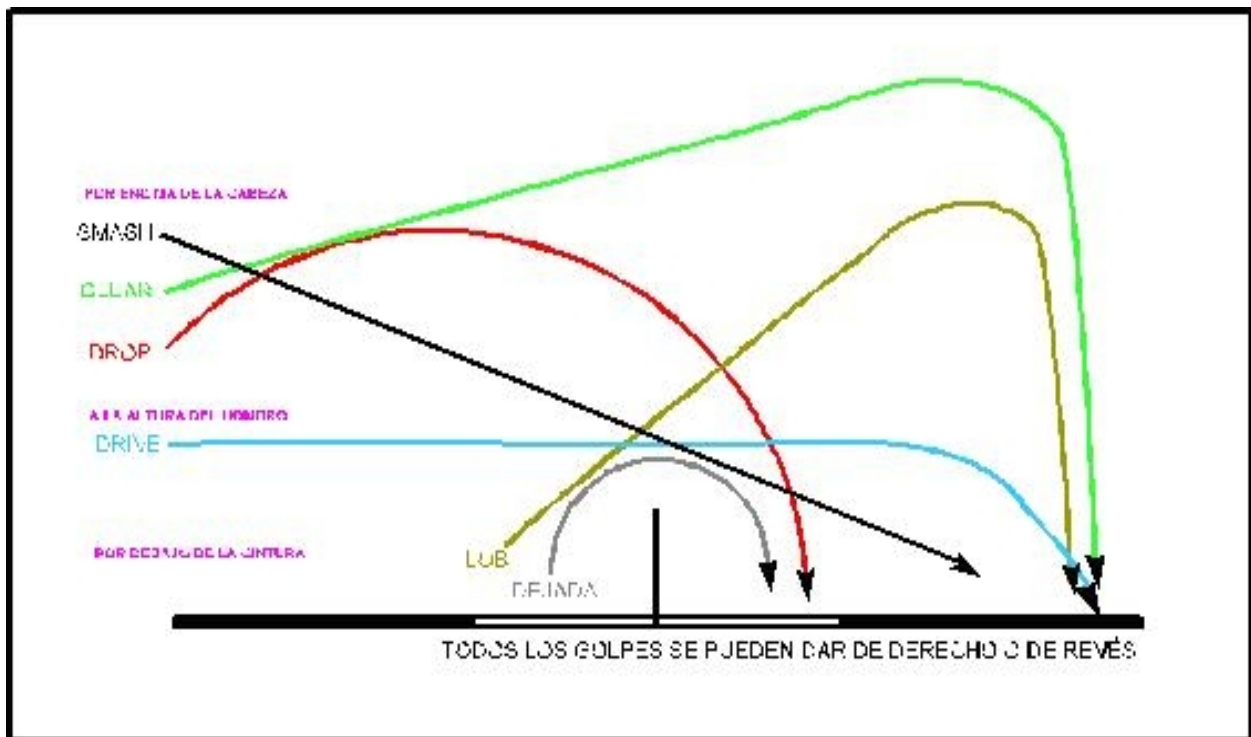
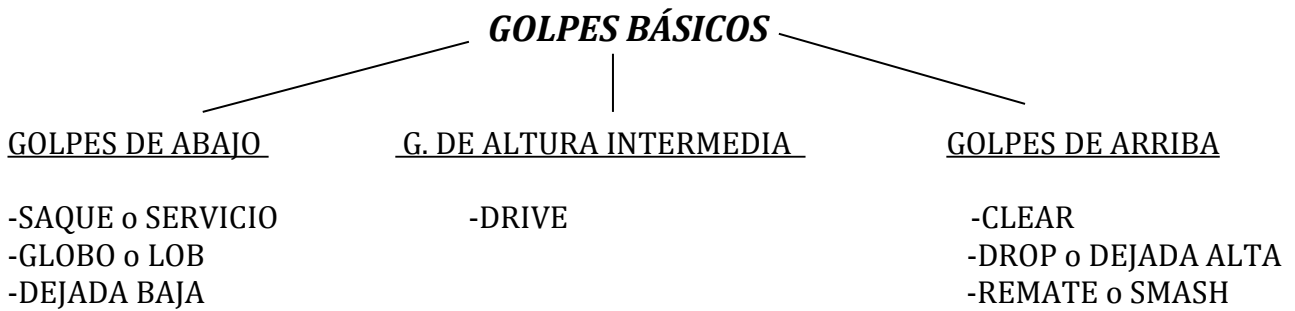


El DRIVE: Devolución larga y horizontal. El punto de contacto con el volante suele estar a la altura de los hombros; el volante pasa lo más cerca posible a la red y con una trayectoria paralela al suelo, que obligue a una devolución defensiva del volante.



Los golpes pueden ser altos y bajos, en función de si se golpea por encima de la cabeza o por debajo.

También pueden ser efectuados del derecho y del revés.



LOS SISTEMAS DE JUEGO

Durante un partido, los componentes de cada equipo adoptan un determinado *sistema de juego* situándose en el campo para cubrir la mayor amplitud de espacio posible y obtener la máxima ventaja de sus posibilidades individuales.

- En el sistema de juego EN PARALELO o LADO A LADO los dos jugadores se colocan paralelos y a una distancia parecida de la red. Es un sistema defensivo. Se delimita claramente la parte del campo que a cada uno le corresponde, y por ello es un sistema muy empleado por los principiantes.
- En el sistema de juego ADELANTE-ATRÁS el jugador más hábil se coloca adelantado, próximo a la red, y se encarga de recoger todos los volantes que llegan a la *línea de saque corto*. Este jugador ha de ser muy técnico y un buen defensor. El jugador/a más fuerte se coloca retrasado para golpear con potencia los volantes que le lleguen, y ha de ser un buen atacante. En este sistema los dos jugadores se encuentran con mucho campo que cubrir y por ello es más difícil de defender.
- En el sistema de juego MIXTO se combinan los dos anteriores. Exige mucha sincronización y un cambio continuo en las posiciones. Cuando el equipo espera el volante, se coloca en paralelo. Cuando el volante está en su campo, un jugador/a se desplaza adelante agachándose, y el otro que va a golpear, atrasado.