



2º ESO: APUNTES DE BÁDMINTON



1. EL BÁDMINTON

Deporte de adversario donde dos jugadores (o cuatro) se enfrentan en una pista delimitada y separada por una red. El objetivo del juego es golpear y hacer caer el móvil (volante) en la pista del rival.

2. HISTORIA DEL BÁDMINTON

El bádminton es una versión moderna de un juego primitivo y más sencillo llamado battledore, que fue inventado en China y que en los primeros años era una simple forma de diversión. Se practicaba con 2 paletas de madera y una pelota. Ésta fue modificada de manera que su vuelo fuera más lento.

El actual juego de bádminton surgió en la India, donde se llamaba Poona. Algunos oficiales del ejército británico vieron el juego en la India y lo llevaron a Inglaterra alrededor de 1873. Allí, el duque de Beaufort se interesó en el juego. Puesto que se practicaba con regularidad en su finca campestre de Gloucestershire, conocida como Bádminton, este nombre continuó asociado con el juego. En su forma original, el bádminton era un juego más bien formal que se practicaba vistiendo casacas, zapatos abotonados, corbatín y pantalones abombados de seda.

Las primeras reglas fueron publicadas en 1877 y la primera asociación creada fue la "Bádminton Association of England" en 1893. En 1934 se crea la Federación Internacional de Bádminton (IBF). En 1977 se disputaron los primeros Campeonatos Oficiales del Mundo en Malmö (Suecia), y es considerado deporte olímpico desde los juegos olímpicos de Barcelona en 1992.

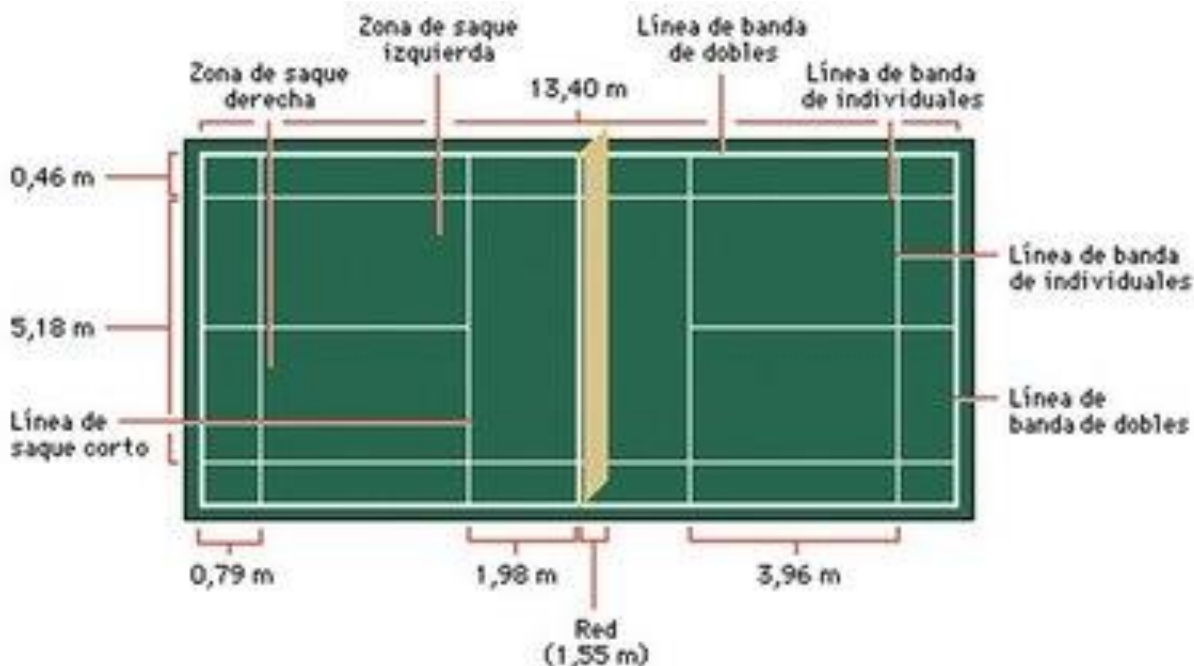
El primer club de bádminton fue formado en Bath, Inglaterra, en 1873.

El primer torneo de campeonato para varones de toda Inglaterra se celebró en 1899, y el primero para damas en 1900.

El bádminton surge en España de la mano de un grupo de amigos, que allá por el año 1971 practicaban gimnasia de mantenimiento en el polideporivo Municipal de Vigo (Pontevedra).

El primer club de bádminton surge en Galicia en 1972: el "Alerta".

3. PISTA DE BÁDMINTON



4. REGLAS DEL JUEGO

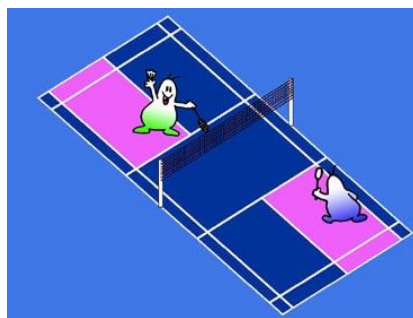
TANTEO:

- El partido se jugará al mejor de tres juegos, a menos que se haya acordado de otra manera.
- El lado que primero gane 21 puntos ganará un juego, excepto en dos ocasiones: Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero consiga alcanzar una diferencia de 2 puntos, ganará el juego; o si en el tanteo se empata a 29, el lado que consiga el punto número 30 ganará el juego.
- El lado que consiga un tanto sumará un punto a su tanteo. Uno de los lados gana el punto, cuando el oponente comete una “falta” o el volante deja de estar en juego porque toca la superficie de la pista contraria.
- El lado que gane un juego sacará primero en el siguiente juego.

SAQUE O SERVICIO:

En un saque correcto:

- El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de los cuadros de saque diagonalmente opuestos.
- El volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta.
- El volante 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.
- Se considera falta si el servidor, tratando de sacar, no golpea el volante.



<https://www.sikana.tv/es/sport/badminton/how-to-hit-a-low-forehand-serve> (SAQUE DE DERECHA)

<https://www.sikana.tv/es/sport/badminton/how-to-hit-a-low-backhand-serve> (SAQUE DE REVÉS)

FALTAS:

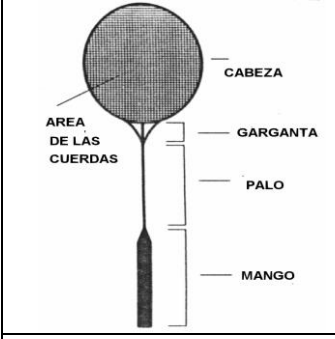

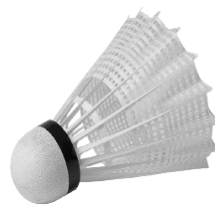
Se comete una falta:

- Si el saque no es correcto.
- Si durante el juego, el volante:
 - o Cae fuera de los límites de la pista.
 - o Pasa por la red o por debajo de ésta.
 - o No pasa la red.
 - o Toca el cuerpo o ropa del jugador.
- Si mientras que el volante está en juego, un jugador:
 - o Toca la red o sus soportes con la raqueta, el cuerpo o la ropa.
 - o Invade la pista del oponente por encima de la red con la raqueta o cuerpo, excepto si el jugador sigue el volante con la raqueta por encima de la red en el transcurso del golpe.
 - o Invade la pista del oponente por debajo de la red con la raqueta o cuerpo de tal forma que distrae u obstaculiza a un oponente.

5. EL EQUIPO NECESARIO

LA RAQUETA Y EL VOLANTE:

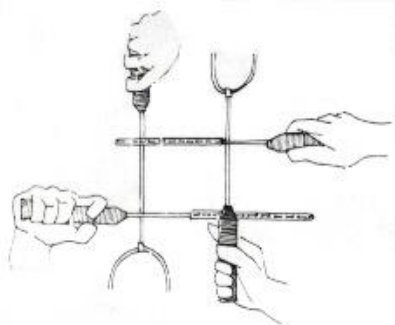
Podemos diferenciar en las raquetas las siguientes partes:

	Cabeza	Rodea el área de las cuerdas.
	Área de las cuerdas	Parte de la raqueta destinada a golpear el volante.
	Garganta	Si la hay, conecta el palo con la cabeza
	Palo	Conecta el mango con la raqueta
	Mango	Parte por la que el jugador debe agarrar la raqueta.
Volante de pluma natural 	Volante	
	Existen dos tipos de volantes: los sintéticos y los de pluma natural. El volante de pluma es más frágil y lo utilizan los jugadores de cierto nivel para sus entrenamientos y competiciones oficiales. En cualquier caso la base del volante debe ser de corcho recubierto de piel.	Volante sintético 

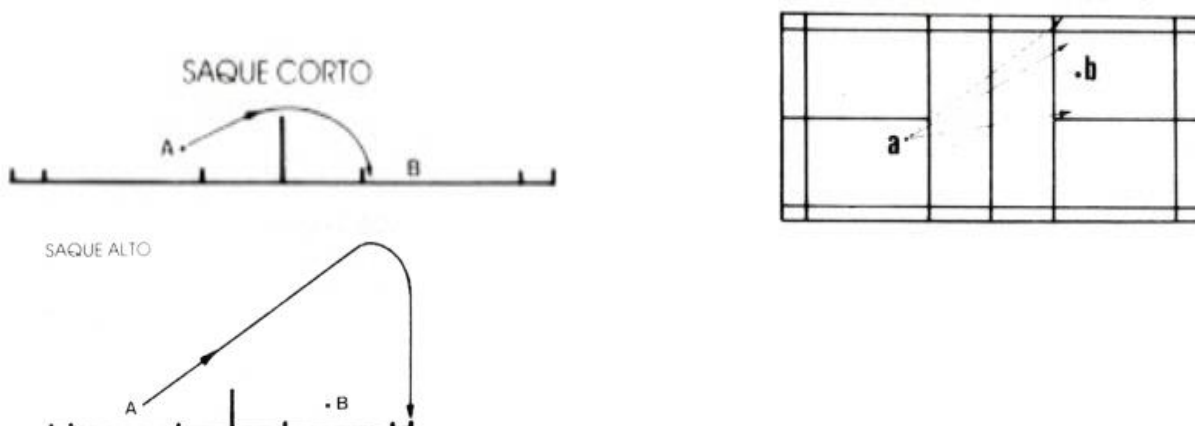
6. TÉCNICAS DE JUEGO

El juego comienza con un jugador sirviendo el volante, es decir, golpeándola por encima de la red hacia el lado del oponente.

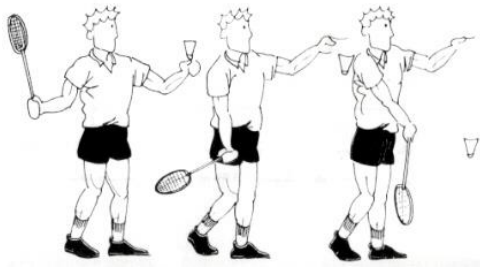
- **Agarre de la raqueta:** Colocamos la empuñadura con el cordaje perpendicular al suelo. En esa posición se agarra la raqueta cerrando los dedos y colocando el pulgar en posición entre el índice y los demás dedos.



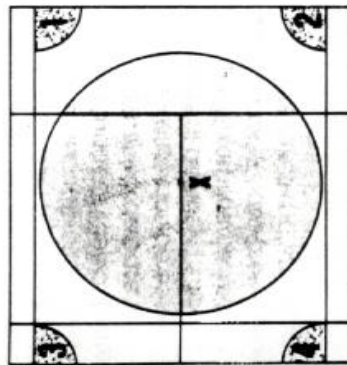
- **Servicio o saque:** En bádminton el saque es una acción defensiva.



El movimiento del brazo que golpea es de atrás a delante en un movimiento continuo; el impacto al volante se realiza entre la rodilla y la cadera.



- **Posición de espera ante la recepción del saque:** Debido a que el desplazamiento en este caso suele ser adelante o atrás, la posición del jugador será adelantando la pierna contraria al brazo que mantiene la raqueta, cargando fundamentalmente el peso del cuerpo sobre esta pierna. El jugador se sitúa en esa posición en la zona de servicio a dos metros aproximadamente de la línea de servicio.
- **Colocación en el campo:** El jugador en el transcurso del juego debe procurar siempre y después de cada acción ocupar el centro del terreno, adoptando una posición preparatoria para entrar lo antes posible en acción. El jugador deberá tener los pies separados y a la misma altura. El jugador se mantendrá sobre las puntas con las piernas ligeramente flexionadas y el tronco inclinado hacia adelante, la raqueta se mantendrá a la altura de los hombros.



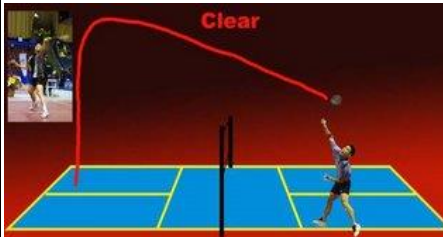
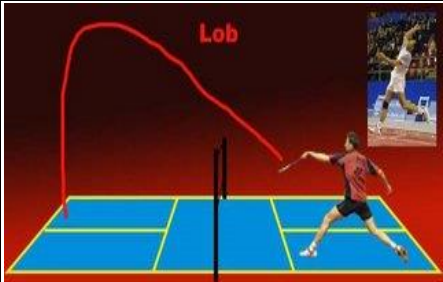


7. TIPOS DE GOLPES

Los diferentes golpes en bádminton son los siguientes:

	1) Dejada
	2) Drive
	3) Drop
	4) Smash
	5) Clear
	6) Lob

Estos golpes señalados consisten en lo siguiente:

<p>DEJADA</p>	<p>Se ejecuta desde la cercanía a la red aprovechando devoluciones cortas o muy elevadas del rival. Generalmente su dirección y profundidad depende de los movimientos que haga el rival. El error más frecuente consiste en apurar demasiado la jugada y en elevar demasiado el volante. Para poder manejar las dejadas eficazmente, el jugador debe tener un completo bagaje de golpes (con muñequero, de revés y de derecho) y ser capaz de analizar a su rival. https://www.youtube.com/watch?v=vKVJVZx8wxw (DEJADA)</p>	
<p>DROP</p>	<p>Se realiza preferentemente desde el fondo de la cancha y se dirige hacia la zona cercana a la red. Su objetivo es mover al oponente y dejarle la presión de una devolución en condiciones desfavorables. El error más frecuente de éste gesto técnico es el hacerlo muy evidente, fallar en la altura dada a la plumilla o no poner el golpe cerca de la red. El éxito de ésta jugada depende de la correcta ejecución y la elección correcta del momento para realizarla https://www.sikana.tv/es/sport/badminton/how-to-hit-a-forehand-overhead-dropshot (DROP)</p>	
<p>CLEAR</p>	<p>Es un golpe alto, extenso y vigoroso. Su trayectoria es una gran parábola ascendente con posterior caída. Es un golpe útil para salir de situaciones difíciles como un ataque con smash o un saque al fondo. El clear requiere fuerza y técnica y es un arma defensiva que obliga al adversario a desplazarse hasta el fondo de su campo. https://www.sikana.tv/es/sport/badminton/how-to-hit-a-forehand-round-the-head-shot (CLEAR)</p>	
<p>LOB</p>	<p>Consiste en un golpe también ascendente y dirigido al fondo, pero ejecutado desde las cercanías a la red. Puede ser utilizado como arma defensiva o ataque según la situación, su ejecución es similar a un clear pero desde una posición cercana a la red, lo cual permite tener mayor control de la situación. Puede ser ejecutado desde arriba o bajo el nivel de la red. Es un excelente golpe para "mover" al rival. https://www.sikana.tv/es/sport/badminton/how-to-hit-an-underhand-forehand-clear (LOB)</p>	

Por último señalar que la táctica en el juego será la siguiente:

- Usar técnicas variadas.
- Forzar el revés del rival.
- Utilizar preferiblemente técnicas en paralelo.
- Volver al centro siempre tras cada golpe.