

Badminton

Juego practicado en pista cubierta con raquetas y un volante, por dos o cuatro jugadores. La red está fijada de forma que su borde superior se encuentre a una altura de 1,52 m del suelo, medidos en el centro, y 1,55 m en los postes. La raqueta es ligera y mide 66 cm de largo aproximadamente, mientras que su cabeza tiene 21 cm en su parte más ancha. El volante (llamado coloquialmente 'mosca' o 'gallito') tiene una base de corcho con 16 plumas de ganso ajustadas para darle estabilidad; las plumas se hacen ahora de nailon o plástico. La pista se parece a la de tenis y mide 13,4 m de largo por 6,1 m de ancho.

El tanteo o marcación, sin embargo, es diferente al del tenis. En individuales, el jugador que saca lo hace desde la zona de saque de la derecha y sirve a la zona de saque de la derecha de la parte opuesta; si el jugador que saca gana el peloteo, se anota un punto. El siguiente saque se hace desde la parte izquierda a la parte izquierda opuesta; este proceso alternativo continúa mientras el jugador que saca gane puntos. Sólo el que saca puede anotarse puntos: si pierde el peloteo, el otro jugador no se anota ningún punto pero adquiere el derecho a sacar.

Al igual que en el tenis, se ganan los puntos cuando un jugador no devuelve el volante o lo golpea enviándolo fuera de la pista.

Normalmente, 15 puntos ganan el juego, siempre y cuando haya dos puntos de diferencia, al menos, a favor del ganador. La victoria en dos juegos gana el partido. Las reglas para campeonatos establecen tanteos decisivos y procedimientos de desempate diferentes para partidos masculinos, femeninos y de dobles.

El deporte abunda en juego posicional y maniobras sutiles, especialmente en el juego de dobles, donde son comunes los peloteos largos. Hay una amplia gama de golpes en una escala que va desde las delicadas dejadas hasta los violentos smashes (golpes realizados con fuerza, por encima de la cabeza y lanzados hacia el campo contrario en dirección descendente). Los jugadores necesitan reflejos rápidos y constantes cambios de velocidad.

El juego se llamó badminton en Gloucestershire (Inglaterra), que es la sede familiar de los duques de Beaufort. Se cree que se inventó allí alrededor de 1867. Es posible, sin embargo, que oficiales del Ejército británico lo hubieran visto en la India como un pasatiempo y se lo enseñaran a la familia Beaufort. Su precursor más obvio es el antiguo juego inglés de battledore. Un juego similar se practicó también en China hace más de 2.000 años. El badminton llegó a ser popular muy rápidamente y en Gran Bretaña se fundó la Asociación de Badminton en 1893. El deporte también ha florecido en Dinamarca, Japón, China, Corea del Sur, Indonesia, Malasia, Australia y Nueva Zelanda. Una gran proporción de campeones (hombres y mujeres) proceden del Extremo Oriente. El órgano rector mundial es la Federación Internacional de Badminton, fundada en 1934, que cuenta hoy con más de 100 naciones afiliadas.

Las competiciones principales son: el Campeonato del Mundo masculino por equipos (conocido como la Thomas Cup), que tuvo lugar por primera vez en 1948–1949; el Campeonato del Mundo femenino por equipos, instituido en

1977 y celebrado ahora cada dos años; el Campeonato de Inglaterra, celebrado por primera vez en 1899 y abierto a competidores de todos los países; y los Campeonatos de Europa, celebrados cada dos años desde 1968. El badminton participó, como deporte de exhibición, en los Juegos Olímpicos de 1972 y 1988, y llegó a ser deporte oficial en 1992 cuando todos los campeones fueron de Indonesia y Corea del Sur.

El partido

Los partidos pueden ser individuales, dobles o mixtos, y se disputan a dos sets ganados. En caso de empate se disputa un tercer set. En hombres, en el set de desempate se cambia de campo en el punto 8 y en las mujeres en el punto 6.

El set de hombres es de 15 puntos. Si se llega a un 13-13, el jugador que ha alcanzado primero ese tanteo puede optar, si quiere, a un desempate a cinco puntos; si se llega a un 14-14, la opción será de dos puntos. Sea como sea, siempre hay que tener en cuenta, que debe de haber 2 puntos de diferencia, como mínimo, para poder ganar.

El set de mujeres es de 11 puntos. En caso de llegar a un 9-9, la jugadora que llega antes a ese tanteo, tiene opción a desempatar a tres puntos.

Solo anota punto el jugador que tiene el saque en su poder. En caso contrario, solamente se produce un cambio de servicio.

Como iniciar un partido:

Se inicia con el saque (o servicio), que se hace desde el area de servicio de la banda derecha al area de servicio diagonalmente opuesta.

Si comete falta el jugador (o equipo) que recibe, continuará sacando el adversario, pero ahora desde el area de servicio de la izquierda. Si comete falta el que sirve, perderá el saque, el cual pasará al adversario.

Los saques siempre se hacen teniendo en cuenta la puntuación propia. Con puntuación par o 0, los jugadores sirven desde la banda derecha; si la puntuación es impar, desde la banda izquierda

REGLA

El servicio

Se ha de hacer de manera que la cabeza de la raqueta esté, en el momento del golpe, más baja que la mano del servidor que coge la raqueta. En el momento del golpe, la raqueta no ha de sobrepasar la cintura.

Las faltas

- .1.- Servir por encima de la cintura, o si la cabeza de la raqueta, al golpear el servicio, está por encima de la mano que sostiene la raqueta.
- .2.- Si al servir, el volante cae fuera del area de saque

correspondiente. .3.– Si en el momento del saque el servidor, o el que recibe, están fuera del área que les corresponde. .4.– Si durante el juego el volante cae fuera del campo. .5.– Si se golpea el volante en campo contrario. .6.– Si durante el juego un jugador toca la red o los palos.

También es falta no hacer el saque correctamente, fintar, obstruir o molestar para conseguir una ventaja poco limpia o si el volante alcanza la persona de cualquier jugador, tanto si está dentro como fuera de la pista.

Sólo el equipo o jugador que saca puede puntuar. Una falta del equipo que tiene el saque obliga al cambio de saque pero no representa un punto. Una falta del equipo que recibe el saque es un punto para el otro equipo.

El volante es una ligera bola de corcho que pesa entre 4,74 y 5,50 gramos como máximo. Esta base suele ir recubierta de cuero o piel de cabrito y en ella se insertan 16 plumas de ganso. Un volante menos caro, que se utiliza en los juegos de entrenamiento, se fabrica en nylon y corcho.

La raqueta del juego de bádminton es muy ligera y de largo mango. Pesa generalmente entre 90 gramos (aluminio, grafito, ...) y 140 gramos (madera).

4. Volante

Principios.

El volante puede tener materiales naturales y/o sintéticos. No importa de qué material se haga el volante, las características del vuelo deben ser por lo general semejantes a las de un volante con plumas naturales y una base de corcho cubierta por una capa delgada de cuero.

Teniendo en cuenta los siguientes principios:

4.1. Diseño general

. 4.1.1. El volante debe tener 16 plumas fijadas en la base.

4.1.2. Las plumas pueden tener un largo variable de 64 mm a 70 mm, pero en cada volante deben medir lo mismo desde la punta hasta el final de la base.

4.1.3. Las puntas de las plumas deben formar un círculo de 58 mm a 68 mm.

4.1.4. Las plumas deben asegurarse firmemente con un hilo u otro material apropiado

4.1.5. La base debe ser de 25 mm a 28 mm en diámetro. de final redondeado.

4.2. Peso El volante debe pesar de 4,74 a 5,50 gramos.

4.3. Volantes de plumas sintéticos.

4.3.1. La falda, o simulación de las plumas en materiales sintéticos, reemplaza a las plumas naturales.

4.3.2. La base se describe en REGLA 4.1.5..

4.3.3. Las medidas y el peso deben ser como en REGLA 4.1.2., REGLA 4.1.3., y REGLA 4.2.

4.4. Prueba del volante.

4.4.1 Para probar el volante, se emplea un golpe completo hecho con la mano debajo del hombro, que hace contacto con el volante encima de la línea de fondo. El volante debe golpearse en ángulo ascendente y en

dirección paralela a las líneas de banda.

4.4.2. Un volante de velocidad correcta debe caer no menos de 540 mm y no mas de 990 mm de la línea de fondo opuesta.

4.5. Modificaciones. Con ta de que no haya variación en el diseño general, velocidad y vuelo del volante, se pueden modificar las especificaciones anteriormente dichas con la aprobación de la Asociación participante interesada:

4.5.1. en los sitios donde las condiciones atmosféricas debido a la altitud o clima hace que el volante normal sea inapropiado; o

4.5.2. si existen circunstancias especiales que lo hacen de otra manera necesario en beneficio del juego.

Saque o servicio.

11.1. En un saque correcto:

11.1.1. ningún lado debe retardar indebidamente el saque;

11.1.2. el servidor y el receptor deben estar dentro de cuadros de saque diagonalmente opuestos sin tocar las líneas de banda de estos cuadros de

saque; parte de ambos pies del servidor y receptor tiene que quedar en contacto con la superficie de la pista hasta que se dé el saque (REGLA 11.4);

11.1.3. al principio, la raqueta del servidor debe golpear la base del volante mientras

todo el volante está por debajo de la cintura del jugador;

11.1.4. en el momento de golpear el volante el mango de la raqueta debe apuntarse hacia abajo hasta tal punto que toda la cabeza de la raqueta esté visiblemente debajo de toda la mano que tiene la raqueta;

11.1.5. después del principio del saque, el movimiento de la raqueta del servidor debe continuar hacia adelante hasta que se realice el saque; y

11.1.6. el vuelo del volante debe ser hacia arriba de la raqueta del servidor para que pase por encima de la red de tal manera que caiga en el cuadro de saque del receptor, si no se intercepta.

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

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

11.4. El saque es realizado cuando, una vez comenzado(REGLA 11.2), el volante es golpeado por la raqueta del servidor, o el volante cae en el suelo

11.5. En el juego de dobles, las parejas pueden situarse en cualquier posición que no les impida la visión al servidor y receptores opuestos

Raqueta.

5.1. La superficie para golpear el volante de la raqueta debe ser plana, y consistirá en un diseño de cuerdas cruzadas conectadas a un marco, o entrelazadas alternativamente o enlazadas donde cruzan. El modelo del sordaje debe ser en general uniforme y en particular no menos denso en el centro que en cualquier otro sitio.

5.2. El marco de la raqueta, incluso el mango, no debe exceder 680 mm en largo total y 230 mm en ancho total.

5.3. El largo total de la cabeza no debe exceder 290 mm.

5.4. El largo total del cordaje no debe exceder 280 mm en largo total y 220 mm en ancho total.

5.5. La raqueta:

5.5.1. debe estar libre de objetos añadidos y salientes, excepto los utilizados solo y específicamente para limitar o prevenir desgaste o vibración, o para distribuir peso, o para asegurar el mango a la mano del jugador con una cuerda, y que sean de tamaño y colocación apropiados para los propósitos; y

5.5.2. debe estar libre de cualquier mecanismo que haga posible que el jugador pueda cambiar en esencia la forma de la raqueta

Red

3.1. La red debe ser hecha de cuerda fina de color oscuro y de grosor parejo con una malla no menos de 15 mm o más de 20 mm.

3.2. La red debe tener 760 mm de anchura.

3.3. La parte superior de la red debe ser 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. Ésta cinta descansa sobre la cuerda o el cable.

3.4. La cuerda o el cable debe ser de suficiente tamaño y peso para que se estire con firmeza al nivel de los postes.

3.5. La distancia desde la parte superior de la red a la superficie de la pista debe ser 1,524 metros al centro de la pista y 1,55 metros sobre las líneas de banda para el juego de dobles.

3.6. 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.

Pista

1.1. La pista debe ser un rectángulo trazado como en el diagrama (excepto caso REGLA 1.5) según las medidas indicadas.

1.2. Las líneas deben ser fáciles de distinguir y de preferencia de color blanco o amarillo.

1.3.1. Para indicar en donde caer el volante de velocidad correcta (REGLA 4.4) cuando se prueba, pueden trazarse cuatro rayas adicionales de 40 mm dentro de cada línea de para el juego de individuales del cuadro de saque derecho, 530 mm y 990 mm de la línea de fondo.

1.3.2. Al trazar estas rayas, su anchura debe ser dentro de las medidas dadas; las rayas deben ser de 530 mm a 570 mm y de 950 mm a 990 mm del exterior de la línea de fondo.

1.4. Todas las líneas son parte del área que determinan.

1.5. Donde la falta de espacio no permite trazar una pista para el juego de dobles, puede trazarse una pista sólo para el juego de individuales como se indica en el diagrama. Las líneas de fondo se convierten también en las líneas de servicio largo y los postes, o las bandas que los representan, deben estar sobre las líneas de banda