

LAS REGLAS DEL JUEGO

El bádminton es un juego de raqueta y pelota (llamada volante), en apariencia ligero y agradable. Pero el hecho de que la pelota pese tan solo unos pocos gramos no impide que se trate en realidad de un deporte duro y exigente, de movimiento continuo, que requiere elasticidad y resistencia.

Los orígenes del bádminton pueden encontrarse en el juego de volante, que se remonta nada menos que a la China milenaria. En el año 2000 antes de Jesucristo, y bajo el reinado del emperador Huang-Ti, se jugaba enviando con fuerza un volante o disco con plumas que los deportistas colocaban y recuperaban en el hueco de la mano.

En el siglo XIX los ingleses vieron practicar el bádminton en la India, con el nombre de "poona" y el oficial británico Baldwin se lo explicó a su amigo el duque de Beaufort. En 1872 se crearon las reglas del juego.

El bádminton se juega individual o por parejas y el objetivo consiste en lanzar una pelota o volante de corcho y plumas por encima de una red en una pista señalizada. El jugador lo lanza, lo recibe y lo vuelve a lanzar. Todo ello sin permitir que llegue a tocar el suelo.

El juego comienza con un saque desde la zona de la derecha a la diagonalmente opuesta y continúa con el peloteo hasta que uno de los dos jugadores o pareja comete una falta. El juego se desarrolla con gran rapidez.



Es falta si:

- el volante toca el suelo.
- el volante no pasa la red.
- el volante cae fuera de la pista o da en el techo.
- el volante es golpeado dos veces.

—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.

Red

La red es una malla hecha de cuerda delgada o fibra artificial de color oscuro y de un grosor uniforme, la malla de no menos de 15 mm, y no más de 20 mm, cosida en el borde superior a una cinta blanca de 7.6 cms, doblada. En el interior de la cinta pasa un cordel o cable que tensa la parte superior de la red y estará a ras con el tope de los postes. Una cinta entrelazada a la malla abajo tensa la parte inferior de la red.

La red mide 75 cm de ancho y 6.20 mts de largo. Está colocada verticalmente sobre el eje de la línea central para dividir el espacio de juego en dos mitades.

Altura de la red

La altura de la red es de 1.52 mts en el centro medido desde el suelo y a 1.55 mts desde el suelo hasta la fijación con el poste en los extremos.

Postes

Los postes se levantarán 1.55 mts del piso. Serán lo suficientemente firmes como para mantener la red extendida y se colocarán en las líneas delimitadoras laterales de la cancha. Si esto no es factible, ha de emplearse algún método para indicar la posición de la línea lateral donde pasa por debajo de la red, por ejemplo, por medio de una varilla de no menos de 3.8 cm de ancho, fija en la línea lateral y levantándose verticalmente hacia la cuerda de la red. Si esto se efectúa en una cancha marcada para dobles, se colocará en la línea lateral de la cancha de dobles, prescindiendo de si se están jugando individuales o dobles.

El volante

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).

Existen dos tipos de volantes: los sintéticos y los de pluma natural. El volante de nylon se utilizan como volante escolar y por jugadores principiantes por ser más barato y más duradero. 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.

Para conseguir que los volantes, sobre todo en los centros escolares, tengan una mayor duración es recomendable fortalecer su cabeza pasando una cinta adhesiva por encima de la que ya tiene normalmente de color verde o azul y cuya finalidad, además de proteger la zona del corcho más vulnerable, es la de indizar la velocidad

Características:

El volante debe tener entre 14 y 16 plumas, sujetas en una base de corcho de 2.54 cm a 2.85 cm de diámetro. Las plumas tendrán de 6.35 cm a 7.03 cm de longitud medidas desde la punta superior de la pluma hasta el borde superior de la base del corcho.

Los extremos superiores de las plumas se abrirán formando un círculo, con un diámetro de 5.39 cm a 6.35 cm y estarán firmemente atadas por un hilo u otro material adecuado. La parte inferior de la base de corcho debe ser redondeado y cubierto por una fina capa de cuero blanco o de otro material similar. El peso del volante debe tener entre 4.74 a 5.50 gramos.

Características de velocidad y vuelo:

Se considerará que un volante tiene la velocidad correcta, si cuando un jugador de fuerza regular lo golpea de abajo, desde un plano inmediatamente encima de una de las líneas límites de fondo, de forma paralela a las líneas laterales y en ángulo ascendente, cae en una distancia no inferior a 30 cms y no superior a 75 cms delante de la otra línea límite en el fondo.

Siempre que no haya ninguna variación sustancial en el diseño general, velocidad, peso y vuelo del volante, podrán introducirse modificaciones en las especificaciones que preceden, sujetas a la aprobación de las organizaciones nacionales competentes:

*En lugares donde las condiciones atmosféricas, ya sea a causa de la altura o el clima, hacen que el volante estándar vuele inadecuadamente.

*Si existen circunstancias especiales que lo aconsejen en bien del juego.

El atuendo:

Tanto la camiseta como el pantalón deben ser cómodos permitiendo la libertad total de movimientos, aconsejándose que la camiseta sea de tejido de algodón por absorber mucho más el sudor. Al igual que en otros deportes de raqueta los colores de la ropa son preferentemente blanco aunque no existen limitaciones en uso de otros colores.

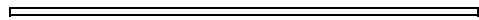
Especial atención debemos prestar a las zapatillas. Estas deben ajustarse perfectamente a los pies y, si fuera necesario, algunos jugadores deber usar 2 calcetines para evitar las rozaduras. Asimismo la suela será antideslizante para que permita frenar y acelerar sin resbalar, permitiendo el juego de las piernas, esencial en el Badminton "no valen" las zapatillas para correr.

Los accesorios:

Como durante el juego se suele sudar mucho, algunos jugadores utilizan muñequeras del tipo toallas y cintas para la cabeza para evitar que el sudor pase a la mano o a los ojos.

También, para una buena conservación de la raqueta, es conveniente guardarla siempre en su funda para evitar que el cordaje se saque.

La raqueta



CARACTERÍSTICAS:

La raqueta de bádminton es muy ligera (90–140 gramos). Esto es esencial, ya que el volante es tan ligero que hay que golpearle con una tensión y dirección que solo es posible imprimir utilizando casi únicamente la muñeca.

Las raquetas se fabrican en madera (las más antiguas), aluminio, grafito, y otros materiales más modernos y ligeros.

El peso de la raqueta depende de las preferencias del jugador que la usa, y del dinero que empleen ella.

Existen en el mercado muchos modelos de raquetas que se diferencian básicamente por el material del que están hechas. Las más baratas son las metálicas y se utilizan como raquetas de iniciación o raquetas escolares.

Los siguientes modelos en cuanto a calidad-precio suelen tener la cabeza metálica y la caña, de carbono o grafito. Por último las raquetas de competición son todas de una pieza de carbono y su calidad varía según la cantidad de láminas de carbono que tiene en su estructura.

PARTES:

La raqueta se divide en tres partes: cabeza, tronco ó varilla, y mango.

***Cabeza:** generalmente es de forma ovalada. Con esta parte es con la que se golpea el volante. Una varilla forma el contorno de la cabeza; sobre la misma se practican unos orificios para insertar y enlazar el cordaje. De esta manera la superficie de la cabeza de la raqueta queda como una red. A esta varilla se la llama habitualmente como marco de la raqueta. No existe diferencia entre las dos caras de la cabeza de la raqueta (como ocurre en el Tenis de Mesa).

***Varilla:** Es la parte que conecta la cabeza con el mango. Mide aproximadamente 20 cm. Es extremadamente fina (en comparación con otro tipo de raquetas).

***Mango:** Es la parte de la raqueta utilizada para agarrarla. Suele ser de madera recubierta por algún tipo de cinta de tela para no hacernos daño en la mano y que no se nos resbale la raqueta.

Las raquetas se diferencian por las maneras que existe de ensamblar estas tres partes:

***Raqueta de tres piezas:** si las tres partes son completamente independientes y han sido ensambladas mediante algún añadido. Este tipo de ensamblaje es el más antiguo y peor, ya que le resta mucha flexibilidad a la raqueta, además de añadirle peso extra.

***Raqueta de dos piezas:** si el contorno de la cabeza y el tronco es una misma varilla. EL único añadido de ensamblaje es el que une el tronco con el mango. Esta raqueta es más flexible que la de tres piezas pero más rígida que la de una. La raqueta del dibujo es de dos piezas.

***Raqueta de una pieza:** no se ve aparentemente ningún añadido de ensamblaje. Da la impresión a simple vista que el contorno de la cabeza y el tronco es una única varilla, y ésta se ensancha hasta formar el mango. Es la raqueta más flexible.

Nota: no se puede afirmar a priori qué raqueta es mejor, si la de una pieza o la de dos. Depende de las características y preferencias del jugador. Al igual que la composición o presión del cordaje, el peso de la raqueta, la tela del mango, la flexibilidad de la raqueta es a gusto del jugador. Tanto las raquetas de una como de dos piezas son ampliamente utilizadas por los jugadores profesionales.

ENCORDAR UNA RAQUETA.

Encordar una raqueta es ponerle el cordaje, es decir, enlazar cordaje entre los agujeros de la varilla de la cabeza de la raqueta (marco de la raqueta) hasta formar una red tensa y homogénea.

Tipos de cordaje.

Hay muchos tipos de cordaje. La mayoría de los cordajes llevan algún porcentaje de plástico. Cuanto más porcentaje de plástico tienen, peores son. Los mejores son los que dan sensación a simple vista de estar formados por un trenzado de fibras. Éstos parecen ser más resistentes y menos propensos a estirarse con el tiempo (no perdiendo así presión el cordaje).

Presión.

El cordaje de una raqueta suele tener una tensión de 7'5 a 9kg. Esto depende de las preferencias del jugador.

Hay que tener cuidado con la presión que se le pone a una raqueta, ya que la varilla del contorno de la cabeza de la raqueta puede no resistirla. Para ponerle 9kg de presión a una raqueta hay que tener mucha seguridad de su resistencia, ya que aunque no se rompa puede deformarse el óvalo que forma la cabeza, quedando esta inservible.

La presión normal estriba entre los 8 y 8'5kg.

Disposición en la raqueta.

El cordaje se pasa entre los agujeros de la varilla que forma el contorno de la cabeza de la raqueta. Queda así una maya homogénea formada por cuerdas horizontales y verticales trenzadas. Generalmente se colocan en vertical 22 cuerdas y en horizontal 23.

Para que las cuerdas queden trenzadas, se ha de pasar cada una de ellas sucesivamente por encima y por debajo de las que se va encontrando perpendicularmente en su camino. De esta manera conseguimos una gran cohesión entre las cuerdas evitando que se desplacen de sitio durante el juego al golpear el volante.

Aparatos necesarios.

Se puede encordar una raqueta con máquinas especiales para ello (incluso con una máquina para raquetas de Tenis). Pero si queremos encordar a mano necesitaremos los siguientes aparatos:

Fijador o Punzón.

Se utilizan para mantener un conjunto de cuerdas tensas (con la presión adecuada) mientras estamos colocando (trenzando) una cuerda en particular (generalmente la siguiente a ese grupo).

El punzón es un mango de madera sobre el que se inserta un alambre puntiagudo. Para fijar un grupo de cuerdas se introduce por el último de los agujeros por el que pasa la última cuerda para que no se deslice debido a la presión que soporta el grupo.

El fijador es un aparato mas sofisticado que agarra varias cuerdas del grupo fijándolas entre sí para que no se desplacen debido a la presión. Tiene la misma función que el punzón.

Tenaza

Es una simple tenaza que sirve para cortar el cordaje.

Tensor.

Es cualquier aparato que nos ayude a tensar una determinada cuerda; generalmente la que acabamos de trenzar.

El tensor más simple es el mango de otra raqueta, vamos enrollando el extremo de la cuerda en el mango y le damos vuelta hasta que se alcance la presión deseada.

La presión al cordaje de una raqueta de bádminton se le puede dar a mano, ya que no es excesiva. Sin embargo hay que tener un poco de habilidad para dar justo la que deseamos en cada momento.

COLOCACIÓN DEL CORDAJE

Situaciones en las que es necesario encordar:

–Cuando se nos rompe o deteriora alguna de las cuerdas debemos poner nuevo cordaje. Podemos sustituir todo el cordaje, o sólo la cuerda o grupo de cuerdas en particular.

Obviamente cuando tenemos una raqueta sin cuerdas es necesario también encordar la raqueta completa.

–Colocar todo el cordaje.

–Insertar solo algunas cuerdas.

En primer lugar retiramos las cuerdas dañadas. Para ello, o bien cortamos por la mitad la cuerda dañada o utilizamos el corte de la cuerda ya rota. Destrenzamos la cuerda dañada y la sacamos por ambos lados. Hay que intentar que nos sobren hacia fuera de los agujeros por donde sacamos ambos lados de la cuerda al menos 10 cm. Esto nos permitirá tener suficiente agarre para tensar las cuerdas. En el caso de que no tengamos ese espacio de cuerda lo mejor es quitar también alguna de las cuerdas contiguas a la recién destrenzada para conseguir el excedente de cuerda deseado.

Es este punto, debemos dar tensión a las cuerdas. Las cuerdas que rodean a la recién destrenzada han perdido tensión. Para darles presión cogemos uno de los extremos de cuerda que nos han quedado sueltos y lo tensamos con el tensor hasta observar que las cuerdas de su entorno alcanzan una presión adecuada. Una vez que tenemos el grupo de cuerdas tensadas viene la hora del punzón. Este nos ayudará a que las cuerdas no se destensen al quitar el tensor. El punzón se coloca en el orificio por donde sale la cuerda que estamos tensando. Al separar la cuerda del tensor el punzón evita que se afloje el grupo de cuerdas que acabamos de tensar. Debemos crear un nudo en el extremo recién tensado para que al quitar el punzón no se baje la presión. El nudo se realiza introduciendo el extremo recién tensado en algún orificio contiguo y anudándolo en la parte interior de la cara del marco de raqueta con la cuerda que pasa por dicho orificio. Es de señalar que el nudo debe quedar a la altura justa para que se mantenga la presión del grupo de cuerdas recién tensadas al quitar el punzón.

Una vez hecho el nudo, y si hemos hecho todo bien, al quitar el punzón, el grupo de cuerdas contiguas a la cuerda quitada seguirá tenso, con la presión adecuada.

Ahora realizamos la misma operación con el otro extremo de la cuerda cortada.

Al final nos quedará el hueco de la/s cuerda/s que hemos quitado bordeado a cada lado por un conjunto de cuerdas con la presión adecuada y que finalizan en un nudo. Ahora solo nos queda volver a encordar el hueco que ha quedado vacío.

Nos hacemos con un trozo de cuerda de una longitud igual a la distancia a cubrir (cuerdas a suplantarse) mas unos 10 centímetros. Introducimos uno de los extremos en alguno de los agujeros contiguos al hueco que vamos a ocupar y hacemos un nudo análogo al que hicimos con anterioridad (en la cara interior del marco).

Posteriormente comenzaremos a trenzar la cuerda sobre el hueco vacío; es fácil si nos fijamos en las restantes cuerdas de la raqueta para ver como están trenzadas y como se doblan sobre el marco de la raqueta.

Cuando lleguemos al final, pasamos el extremo por el último agujero del marco. La cuerda que acabamos de colocar no tiene tensión. Para dársela haremos igual que al principio, cuando quitamos la cuerda rota. Tensamos la cuerda con el tensor, colocamos el punzón en el último hueco del marco por el que pasamos la cuerda, retiramos el tensor y ahora, libremente, introducimos el extremo de la cuerda en un agujero contiguo,

lo anudamos a la otra cuerda que pasa por él, y retiramos el punzón.

Cancha

Dimensiones:

Las dimensiones de un campo de Badminton son de 13,40 m. de longitud por 6,10 m. de ancho para los encuentros dobles; en individuales, las dimensiones son de 13,40 m. por 5,18 m. de ancho. Las líneas que limitan el campo deben ser preferentemente amarillas y de una anchura de 4 cm. La línea media que divide las áreas para el saque estará partida de manera que 2 cm caigan en la zona del servicio derecha y otros 2 cm en la izquierda. Alrededor del campo tendrá que haber un espacio libre de obstáculos de por lo menos 0,50 m. en los laterales y 1,00 m. en los fondos. La superficie del campo puede ser de manera o sintética siempre y cuando no sea resbaladiza y asegura una buena adherencia a los jugadores. En competiciones internacionales el espacio libre es de por lo menos 12 metros de altura a partir del suelo.

Iluminación del campo de juego:

Como el volante es blanco, tanto la pista como los muros deben ser de un color oscuro, preferentemente verde, para facilitar la visión correcta de los jugadores. La iluminación debe ser suficiente y uniformemente repartida por todo el terreno. Lo ideal es colocar los focos exactamente encima de la red.

Superficie de juego:

La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme.

La superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores. Se prohíbe jugar sobre una superficie rugosa, mojada o resbaladiza, por ejemplo: cemento, arena, etc.

La superficie de la cancha debe ser de color uniforme y claro.

Líneas límites:

Todas las líneas deben tener 4 cm de ancho. Serán de color blanco o de color claro y diferentes al color del piso.

Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la cancha (5.18 metros x 13.40 metros en individuales y 6.10 metros x 13.40 en dobles), trazadas todas ellas en su interior.

Fundamento y reglamento básico del badminton

¿Y como se juega al badminton?

El badminton se basa en lo mismo que el voleibol prácticamente. El objeto que se golpea (en este caso el volante), debe tocar el suelo contrario, para que puedas ganar el punto (si ya tienes el saque en tu poder) o recuperar el saque (si este ha sido realizado por el adversario).

Bueno "debe de tocar el suelo contrario" para ganar el punto, pero hay otras maneras de ganar el punto: que el jugador contrario toque la red, que invada tu campo, que lance el volante fuera del campo...

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.

Pasos a seguir, para realizar un partido...

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

Si comete falta el jugador (o equipo) que recibe, continuará sacando el adversario, pero ahora desde el área 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.

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.

Es la puesta en juego del volante por alguno de los jugadores y se considera efectuado cuando el volante toca alguna parte de la raqueta o del cuerpo del jugador.

En el juego de dobles

Después de decidir qué equipo tendrá el primer servicio; el jugador en el área de servicio derecha de ese equipo iniciará el juego sirviendo al jugador que se encuentra en el área de servicio diagonalmente opuesta, si comete falta el equipo que recibe se anota un punto el equipo servidor, y pasa a servir del lado izquierdo de su campo y continúa rotando de lado y sirviendo en diagonal hasta que cometan falta y el servicio pase a poder del equipo contrario.

Cuando comete falta el equipo servidor en el primer servicio de cada juego, pierde su derecho a seguir sirviendo y pasa a servir el equipo contrario en zona de servicio derecha, si la falta es cometida, no siendo el primer servicio de juego, se efectuará otro servicio por el otro jugador del equipo desde la zona correspondiente y si éste a su vez pierde el servicio, le corresponderá sacar al equipo contrario desde el lado derecho.

Unicamente el jugador servido puede recibir el servicio.

Solamente el equipo que está sirviendo cambia su posición en el campo a cada tanto que marcan.

Un jugador no puede recibir dos servicios seguidos.

En cada campo, el jugador que empezó en el lado derecho volverá a estarlo cada vez que la puntuación sea cero o par, y en el izquierdo cuando sea impar.

Después de efectuado el servicio, el equipo servidor y el equipo receptor pueden adoptar las posiciones que quieran en su terreno de juego, con independencia de las líneas de la pista.

El equipo que ganó un juego será siempre el primero en servir en el juego siguiente, pero cualquiera de los jugadores ganadores puede servir, y cualquiera de los perdedores puede recibir el servicio.

Si un jugador sirve fuera de turno, o desde la zona de servicio equivocada y su equipo gana la jugada, se repetirá el servicio si es reclamado con anterioridad al servicio siguiente.

Si un jugador del equipo receptor, se encuentra en la zona de servicio equivocada y contesta el servicio y su equipo gana el punto, se repetirá el servicio si es reclamado con anterioridad al servicio siguiente.

Si en cualquiera de los dos casos mencionados anteriormente, el equipo que cometió la falta pierde el tanto, el error permanecerá en pie, y las posiciones de los jugadores no se corregirá durante el resto del juego.

En el juego de individuales:

La posición de los jugadores viene dada por el tanteo que hay en ese momento.

Si la puntuación es cero o par, el servicio se realizará desde la zona de servicio derecha, y si la puntuación fuese impar, los jugadores estarán en las zonas izquierdas de servicio de cada campo, desde donde se hará y se recibirá el servicio.

Cuando el jugador que está sirviendo comete una falta, el servicio pasa inmediatamente al campo contrario.

Ambos jugadores cambiarán de zona de servicio al conseguir el punto.

Faltas en el servicio:

Hay falta en el servicio, si en el momento en que el volante es golpeado al sacar por el servidor, el volante se halla más alto que la cintura del servidor, o si cualquier parte de la cabeza de la raqueta en el momento del impacto, está más alta que la mano que sujeta la raqueta.

Hay falta si al realizar el servicio, el volante cae dentro de un área de servicio equivocada, o sea la que no está diagonalmente opuesta al jugador que saca, o no llega a la línea de servicio corto o cae más allá de la línea de servicio largo o fuera de las líneas laterales del área de servicio que corresponda.

Hay falta si, al servir, no pasa por encima de la red.

Durante el servicio tanto los pies del servidor como del contrario, deben estar en el área de servicio que corresponda y en posición estacionaria, es decir, una parte del pie debe permanecer estacionaria y en contacto con el suelo, hasta consumarse el servicio.

La posición de las parejas de los servidores en los partidos de dobles, no deben estorbar la visión de sus adversarios. Todos los jugadores en el momento del servicio deben estar bien situados en sus puestos y no moverse.

Hay falta si antes o durante el servicio cualquier jugador hace amagos preliminares o molesta intencionadamente de otra manera a su adversario.

Hay falta si antes o durante el servicio, el jugador realiza una finta preliminar, entendiendo por finta todo acto o movimiento del servidor teniendo por intención quebrar la continuidad del servicio.

Si el servidor no espera a que su adversario esté colocado, habrá repetición del servicio, se considera preparado si el receptor intenta devolver el servicio.

Hay falta si en el servicio o en el juego, el volante cae fuera de los límites del campo, o pasa a través o por debajo de la red o no la pasa, o toca el techo o paredes laterales, o la persona o la ropa de un jugador. Un volante que cae sobre una línea, se considerará como caído dentro de la cancha o área de servicio limitada por dicha línea.

Hay falta si un jugador pisa una línea de la zona de servicio en el momento del saque.

Si el servidor, al tratar de sacar, yerra el volante no es falta, pero si la raqueta toca el volante, se produce automáticamente la falta.

En resumen, las faltas principales son:

- *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.

- *Si al servir, el volante cae fuera del área de saque correspondiente.

- *Si en el momento del saque el servidor, o el que recibe, están fuera del área que les corresponde.

- *Si durante el juego el volante cae fuera del campo.

- *Si se golpea el volante en campo contrario.

- *Si durante el juego un jugador toca la red o los palos.

- *Si el volante queda atrapado en la red, o en la raqueta de un jugador, o si se golpea dos veces consecutivas en el mismo campo.

INTRODUCCIÓN

El Badminton en España tiene una región por excelencia, Galicia, allí es donde comenzó el Badminton a

introducirse en la península. Los jugadores gallegos dominan prácticamente todas las competiciones disputadas dejando a los jugadores madrileños los pocos títulos restantes.

La Coruña es actualmente la mejor provincia española, al vencer por provincias en más de una categoría pero poco a poco el resto de España despierta y provincias como Alicante, y sobre todo Málaga dominan el panorama en las categorías inferiores.

Sin embargo, la espina del Badminton español son las competiciones internacionales en la que tristemente nos encontramos entre los últimos países. La situación parece que no mejorará en un plazo corto aunque parece que la proximidad de los Juegos Olímpicos debe servir de acicate para conseguir ascender en el plano internacional.

Así, la expansión que se está produciendo en España hace pensar que el dominio del noroeste va a durar poco y en corto espacio de tiempo los campeonatos de España lo serán de verdad con representantes de todas las comunidades de verdaderas posibilidades para la disputa del título.

HISTORIA DEL BADMINTON

Es difícil señalar la fecha exacta del nacimiento del Badminton, pero con más exactitud podemos decir que en el siglo XVII y en Europa existía un juego similar y de ello dan fe numerosos escritores y pinturas.

Se trata de un juego practicado en la India y traído a Inglaterra a finales del siglo pasado. Fue en 1873, en Badminton House, perteneciente al Ducado de Beaufort, donde algunos propusieron jugar a la Poona (el origen del Badminton moderno) aprovechando unas raquetas de tenis e improvisando unos volantes con tapones de corcho de champán a los que se les incrustó algunas plumas.

En España se empieza a jugar en los años 60 en la Coruña y Vigo.

Es a partir de 1982 cuando el Badminton comienza a surgir debido a un hecho trascendental para nuestro deporte: la ayuda que recibe el Colegio Oficial de Profesores de Educación Física.

LOS GOLPES BÁSICOS

El clear:

Es un golpe que debe enviar el volante alto y lejos hacia el campo del adversario, cayendo junto a la línea de fondo. El clear que va muy alto puede considerarse como defensivo y el que pasa el volante justo por encima de la raqueta del contrario puede considerarse más ofensivo.

El clear es un golpe que se realiza desde el fondo de la pista propia, buscando el fondo de la pista del campo contrario. El clear puede ser juzgado en golpe de derecho o en golpe de revés. Para los participantes el golpe de revés suele tener mucha dificultad y cuesta más aprenderlo que el de derecho.

La dejada:

Golpe de precisión, cuyo objetivo es hacer caer el volante justo detrás de la red. Hay dos tipos de dejadas: altas (golpeo realizado por encima de la cabeza) y bajas (golpeo ejecutado por debajo de la cadera), pueden realizarse de derecho y de revés.

El lob:

Golpe defensivo, que se realiza cerca de la red. Va dirigido alto y hacia el fondo de la pista.

El lob lo podemos utilizar después de una dejada alta, después de una dejada baja o después de un smasch. El lob lo podemos realizar del derecho y del revés.

El smasch o remate:

Golpe ofensivo por excelencia. Lo podemos realizar de mitad de pista hacia delante con seguridad y, a medida que asentamos nuestra técnica, desde más atrás. En dobles lo podemos hacer desde posiciones más retrasadas. En el smasch, además de la potencia, es de gran

importancia el ángulo de caída ya que esto dificulta la recepción del golpe por parte del

contrario. A medida que nos alejamos de la red, el smasch suele ser más plano y más fácil de devolver.

El drive:

Golpe considerado de ataque que se usa más en el juego de dobles que en el de individual.

El punto de contacto con el volante en el drive suele estar entre el pecho y la cabeza (normalmente suele estar a la altura de los hombros). Cuando realizamos un drive, el volante pasa lo más cerca posible de la red y con una trayectoria paralela al suelo.

LOS GOLPES

EJERCICIOS DE ESTIRAMIENTOS