

Unidad Didáctica 6.2.1: EL BÁDMINTON

1.- Orígenes i historia.

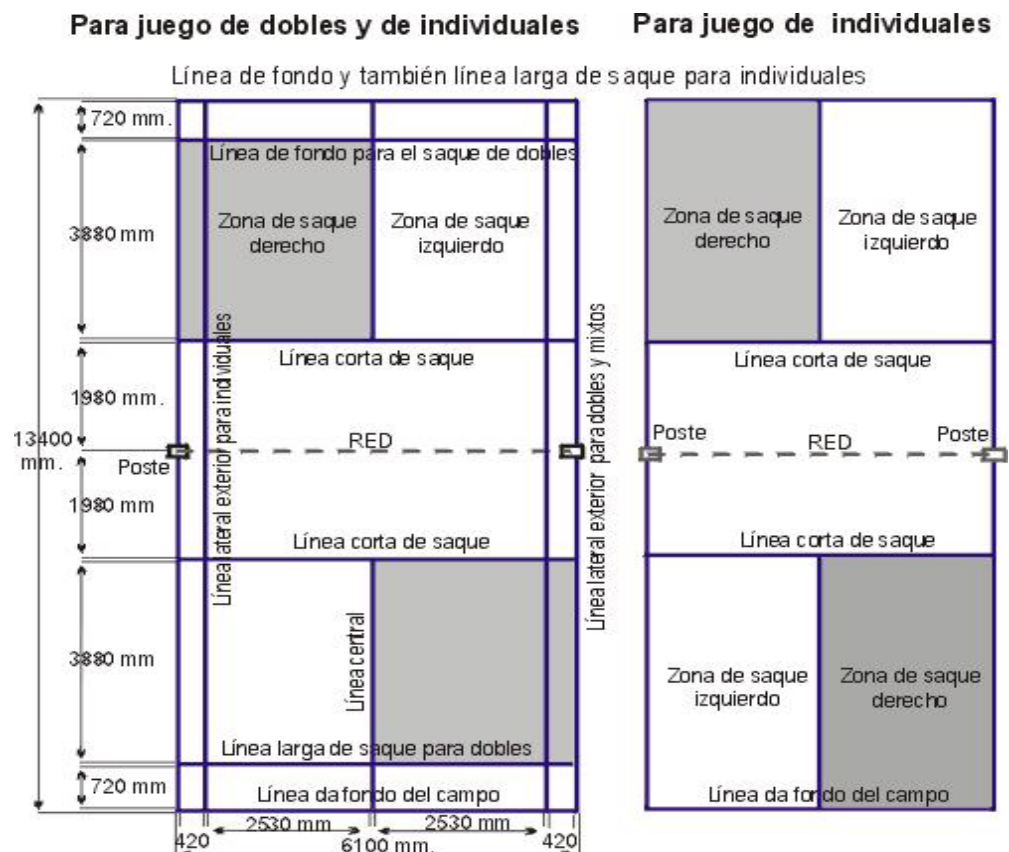
Los primeros reglamentos de juego se publicaron en 1877 por el coronel H.O. Selb, en Karachi. La Federación Internacional de Bádminon fue creada el 1934. En el Estado español, la práctica del Bádminon se inicia en Galicia (La Coruña y Vigo) a principios de los años 60. A finales del año 1984 se aprobaron los Estatutos de la Federación Española de Bádminon.



2.- El reglamento.

* **Terreno de juego:** El campo de Bádminon es un rectángulo de 13,40 metros de largo por 6,10 metros de ancho (campo de dobles) y de 13,40 x 5,18 metros para el campo de individuales. El campo se divide en dos partes; cada parte en dos zonas de servicio (izquierda y derecha), una zona delantera y dos pasillos. Los postes tienen una altura de 1,55 metros. La altura en el centre de la red será de 1,52 metros y en los extremos de 1,55 metros.

* **Modalidades de juego:** Se puede jugar a individuales y dobles (masculino /femenino) y dobles mixtos (es decir, una pareja formada por un hombre y una mujer).



* **La puntuación:** El partido se disputa al mejor de tres "sets" de 15 puntos. Sólo el jugador (del equipo) servidor puede añadir un tanto a su puntuación. Gana el "set" el primer que llega a 15 puntos. Los "sets" se pueden prolongar cuando hay un empate a 14 puntos; el jugador o equipo que llega primer, al ser empatado, puede decidir acabar el set con la puntuación normal (a 15 puntos) o aumentarla hasta a 17 puntos.

* **Faltas más comunes:**

Faltas de servicio:

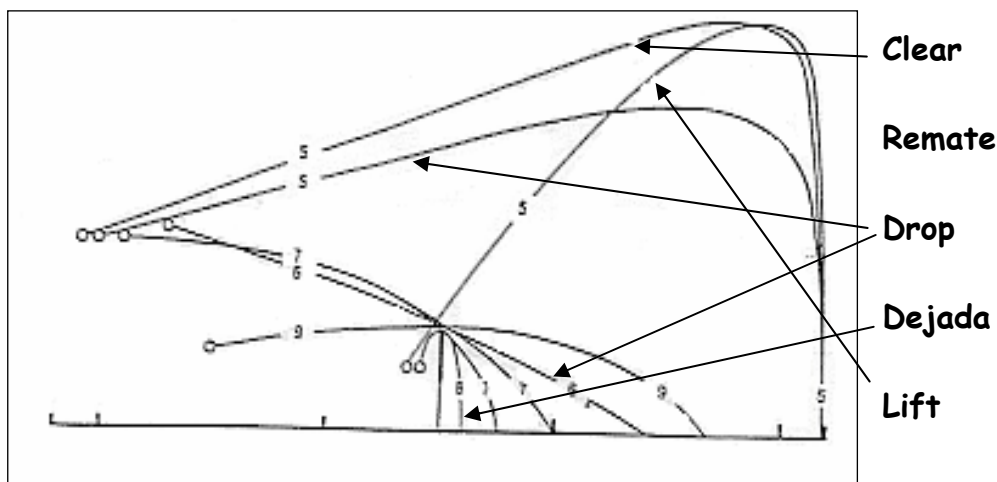
- el servidor y el receptor han de estar dentro de su área de servicio.
- El volante se golpea por debajo de la cintura y la cabeza de la raqueta por debajo del mango.

Faltas de juego:

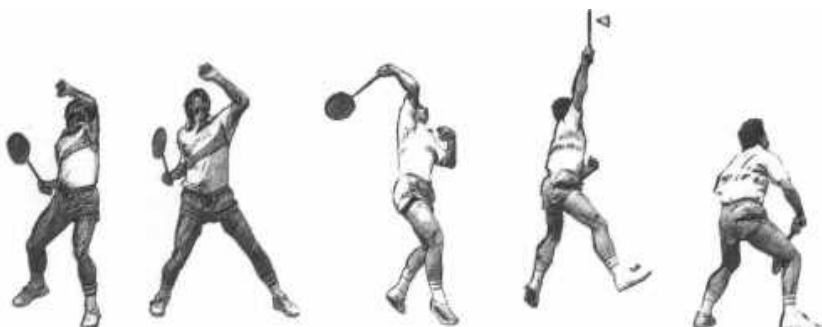
- si el volante cae fuera de los límites de la pista.
- No conseguir que el volante pase al otro lado.
- Si tocamos la red o invadimos el campo contrario.

3.- Gestos técnicos básicos:

Las representaciones gráficas de las trayectorias de estos gestos técnicos serán:



3.1.- EL CLEAR: es el golpe básico por excelencia; el más fácil de aprender y considerado un golpe defensivo. Consiste en enviar el volante desde una posición atrasada y con el volante por encima de nuestra cabeza hasta el fondo del campo contrario con una trayectoria horizontal o hacia arriba.



Distinguimos las siguientes fases:

1.- Armado del golpe: Tiene que ser lo más sencillo posible. Flexión del brazo hasta colocar la raqueta detrás de la cabeza y el codo a la altura del hombro. El otro brazo estará casi estirado por delante y por encima de la cabeza. Al tiempo que se realiza los movimientos de brazos y hombros, los pies nos ayudan a desplazarnos hasta colocarnos debajo del punto de caída del volante.

2.- golpeo: coincidiendo con la translación del peso de atrás-adelante y una rotación de tronco; se efectúa la extensión del brazo hacia el punto de impacto con rotación interna del antebrazo.

3.- punto de impacto: Sobre la cabeza

4.- finalización del gesto: El lanzamiento del brazo tiene que acabar arriba, que ayude al cuerpo a recuperar su posición.

3.3.- LA DROP (dejada desde el fondo): consiste en realizar dejadas desde el fondo del campo y por encima de la cabeza. Todos los movimientos son idénticos al clear, cambiando sólo la velocidad de la raqueta en los últimos centímetros antes del punto de impacto.

3.4.- GOLPE DE DRECHA ("drive"): es un golpe considerado de ataque, más utilizado en el juego de dobles que en el individual. El volante pasa lo más cerca de la red y con una trayectoria paralela al suelo.

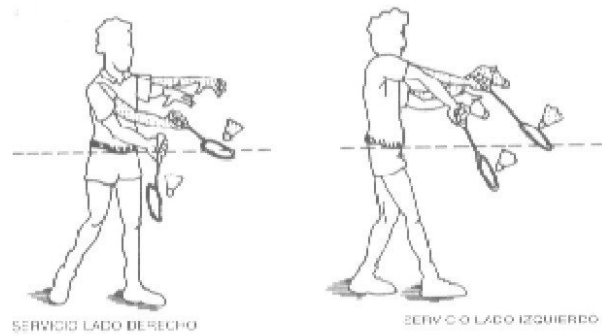
3.5. / DEJADA DE RED: se realiza delante, cerca de la red. Consiste en dejar el volante lo más cerca de la red del campo contrario con una trayectoria muy bajita, casi tocando la red.



3.6. / GLOBO ("lob/lift"): es un golpe defensivo, que se realiza cerca de la red. Va dirigido alto y hacia el fondo de la pista contraria. También se puede ejecutar por los dos lados, es decir de drive y de revés.

3.7. / SERVICIO LARGO: el servicio constituye la acción técnica-táctica que marca el comienzo de un partido o de un punto.

1. Fase preparatoria: adoptar una posición cómoda de los pies; el peso sobre la pierna atrasada. La raqueta detrás del cuerpo para realizar un balanceo lo más largo posible y potente. El volante se sujeta con la otra mano delante del cuerpo y a la vista de todos.



2. Fase de golpeo: conjuntamente se suelta el volante, se traslada el peso del cuerpo de atrás-hacia adelante; realizando el balanceo del brazo-raqueta hasta golpear el volante.

3.-Puntos de impacto: delante del pie avanzado.

4. Fase final: la cabeza de la raqueta continúa subiendo y el pie posterior se levanta del suelo por la inercia.

Curiosidades:

"Las estadísticas no mienten... la velocidad y resistencia requeridas por el bádmiton son mucho mayores que las del resto de deportes de raqueta.

En 1985, en un campeonato de tenis, Boris Becker venció a Kevin Curren por 6-3, 6-7, 7-6 y 6-4; ese mismo año, en el campeonato mundial de bádmiton, Han Jian venció a Morten Frost por 14-18, 15-10, 15-8. "

Las siguientes estadísticas se extrajeron de estos partidos:

	TENIS	BÁDMINTON
Duración del encuentro	3 horas 18 minutos	1 hora 16 minutos
Bola/volante en juego	18 minutos	37 minutos
Intensidad del partido	9%	48%
Intercambio de golpes	299 golpes	1972 golpes

UD 62.1. / Bàdminton I

Nombre..... Curso..... Grupo.....

1.- Podrías explicar cual es el origen del Bàdminton.

2.- Dibuja un campo de Bàdminton, con sus líneas y las dimensiones.

3.- Como se puntúa en el Bàdminton?

4.- Explica como se hace un CLEAR.