

TEMA 4. REGLAMENTO DE BÁDMINTON



1. HISTORIA

Resulta complicado determinar el origen del bádminton. Un juego parecido se practicaba en China y en otros países del Extremo Oriente, hace más de 2.000 años, y se cree que el juego de la "Indiaca" -de procedencia inca- tiene un principio similar a nuestro deporte. Lo más probable es que el bádminton derive del antiguo "battledore and shuttlecock" que se disputaba en Europa en el siglo XVII, como dan fe numerosas tablillas y escritos de la época.

El germen del moderno bádminton se origina en el juego indio de la "Poona", que oficiales del ejército británico importaron a Europa. Según la tradición, un día lluvioso en el que era imposible practicar el popular croquet, aquellos militares decidieron entrenar su ocio en uno de los salones de la mansión donde se encontraban alojados. Comenzaron a jugar con raquetas de tenis y usaron como objeto volador los tapones de las botellas de champán, en los que incrustaron algunas plumas.

Años después, aquel día de 1873, en la casa señorial de Bádminton House (Castillo residencia del Duque Beaufort, en Gloucestershire), pasaría a la historia; y ya, en 1877, el coronel del regimiento de ingenieros, H.O. Selby, publicaba las primeras reglas de nuestro actual deporte. La creciente popularidad que iba adquiriendo el bádminton en los cinco continentes, llevó a la conclusión, en 1934, de que se necesitaba una nueva organización que englobara las nacientes asociaciones nacionales. Surgiría así, de la primitiva Federación Inglesa, la actual Federación Internacional de Bádminton (I.B.F.).



En España se empieza a jugar en los años 60 en la Coruña y Vigo. Es a partir de 1982 cuando el Bádminton comienza a surgir debido a un hecho trascendental para nuestro deporte: la ayuda que recibe el Colegio Oficial de Profesores de Educación Física.

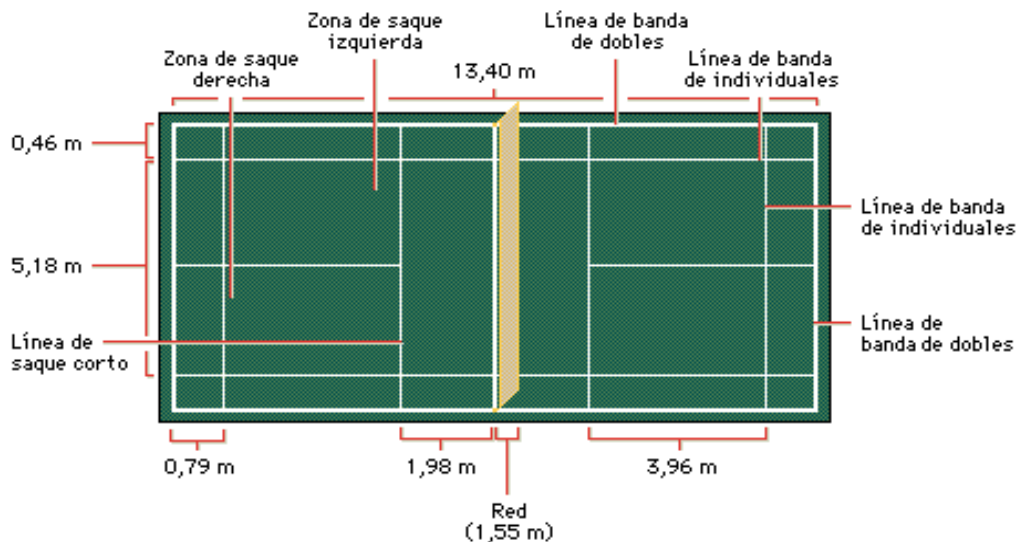
Tras comparecer en variadas ocasiones como deporte de exhibición, se le aceptó como deporte olímpico a partir de los Juegos Olímpicos de Barcelona, en 1.992.

OBJETIVO DEL JUEGO → Conseguir golpear el volante con la raqueta por encima de la red para que caiga en el campo contrario y no en el mío.

2. EL CAMPO DE JUEGO, LOS POSTES Y LA RED

Está delimitado por líneas de cuatro centímetros de anchura que forman parte de la superficie de juego, por ello están trazadas hacia su interior. La línea mediana se traza repartiendo su anchura entre las dos zonas de saque formando parte de cada zona de saque. El campo de juego de individuales está delimitado por las líneas laterales interiores y la del fondo; el de **dobles** por las líneas laterales exteriores y la del fondo. Las superficies deslizantes perjudican los desplazamientos y hacen difícil alcanzar a tiempo las posiciones de golpeo.

Los postes tienen una altura de **1.55 metros**, medidos desde el suelo de la pista. Se colocarán sobre las líneas laterales del campo de dobles. La red debe estar fabricada con cuerda fina de color oscuro y de un grosor uniforme. Con una cuadrícula de no menos de 15 mm. y no más de 20 mm. Su anchura será de 0.76 metros y su longitud de 6.10 metros. Tendrá una banda blanca en su parte superior de 75 mm. de anchura, doblada sobre una cuerda.



3. MATERIAL NECESARIO: VOLANTE Y RAQUETA

El **volante** debe pesar entre 4.74 y 5.50 gr., tiene 16 plumas de 6 cm. de longitud que están fijadas a una base de corcho de 25 a 28 mm. de diámetro que tiene forma esférica en la zona de golpeo. Existen dos tipos de volantes, el de plumas, que se utiliza para las competiciones oficiales y por los jugadores de nivel avanzado; y el de nylon, más apropiado para la iniciación, competiciones escolares y para el bádminton recreativo.



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.

AGARRE DE LA RAQUETA

Se coloca la empuñadura con el cordaje perpendicular al suelo. En esa posición se agarra la raqueta, colocando el pulgar entre el dedo índice y los demás. Esta es la llamada presa o agarre Universal. Se deben tener estas consideraciones:

- No coger la raqueta con los dedos juntos.
- Cogerla firmemente, pero no demasiado apretada.
- Debe ser extensión del brazo



4. MODALIDADES Y PUNTUACIÓN

Las modalidades que establece el reglamento de juego son: **individuales** (masculino y femenino), **dobles** (masculinos y femeninos) y **dobles mixtos** (pareja formada por un hombre y una mujer).

Los encuentros se disputan a **dos juegos ganados**. Si se produce un empate, se disputará un tercer y último juego. En el tercer juego se cambia de campo al alcanzar uno de los jugadores el tanto once. Para marcar un tanto no es necesario estar en posesión del servicio, de forma que cuando un jugador falla teniendo el servicio lo pierde y se le anota un tanto en contra.

En el bádminton los juegos se disputan a **21 tantos**. Si se llega a una puntuación de 20-20, el jugador que consiga una diferencia de 2 puntos gana. **Si se llega a empate a 29, gana quien consiga el punto 30, aunque no haya diferencia de 2.**

Se **cambia de lado** al final de cada juego. Si hay un tercer juego se cambian los jugadores de lado cuando se llegue a 11 puntos.

5. REGLAMENTO

Toques: Cada jugador o pareja solo tiene 1 golpeo en cada jugada.

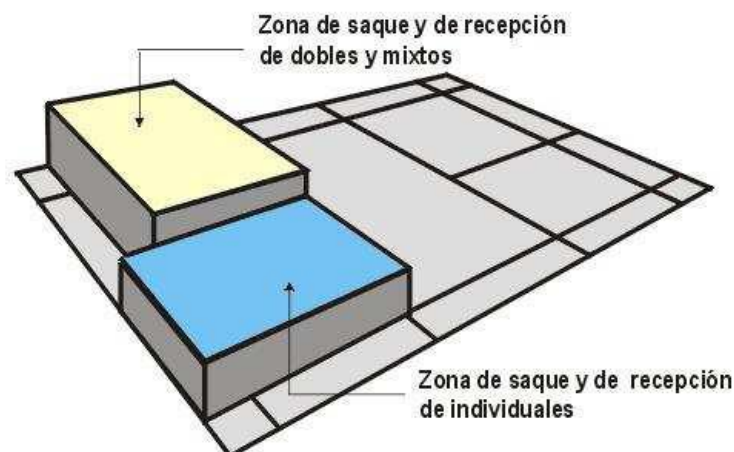
Jugar el volante: Sólo se puede jugar con la raqueta.

Volante dentro: cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas.

Volante fuera: cuando toca las antenas, cuerdas, postes o red por fuera de las bandas laterales así como cuando cruza por debajo de la red.

EL SAQUE

El que realiza el servicio y el que lo recibe, se colocan en las respectivas zonas de saque, opuestas en diagonal, sin tocar las líneas que las delimitan. Hasta que se realiza el servicio, tanto el que saca como el que recibe, tienen que mantener el contacto de ambos pies con la superficie de juego y mantener una posición estática. En el momento del impacto en el saque, la posición de golpeo correcto es: la cabeza de la raqueta y el volante deberán encontrarse por debajo de la línea de la cintura y la empuñadura de la raqueta estará por encima de la cabeza de la misma.



SAQUE INDIVIDUAL: Se inicia con el saque desde la zona derecha de uno de los campos, golpeando el volante para que caiga en la zona de saque diagonalmente opuesta en el campo contrario. Si comete falta el receptor, se seguirá sacando pero cambiando de zona de servicio y así sucesivamente mientras siga en poder del servicio. Si comete falta el que sirve, perderá el servicio que pasará al adversario. Los saques siempre se hacen teniendo en cuenta el tanteo propio a lo largo de todo el partido. Con **tanteo par los jugadores sacan del lado derecho** y con **tanteo impar del lado izquierdo**.

SAQUE EN DOBLES: Los servicios se hacen en diagonal. Cada equipo tiene derecho a dos servicios consecutivos uno por cada jugador. Si el equipo que tiene el servicio comete falta, deberá sacar el segundo jugador; si de nuevo cometen falta, el servicio pasa al equipo contrario. Excepción: primer saque de cada juego, sólo se cuenta con un servicio. Siempre que un equipo recupera el servicio lo iniciará desde la zona derecha. Si equipo lleva tanteo par, el jugador que empezó en el lado derecho, estará en ese lado. Si el equipo lleva tanteo impar, el jugador que empezó del lado derecho estará en lado izquierdo y el que inició el juego en el lado izquierdo estará en el lado derecho. Sólo puede devolver el saque el receptor que está en la diagonal. Ningún jugador puede recibir dos saques consecutivos durante un encuentro.

En la práctica, para conocer la posición que le corresponde a cada jugador en el momento de realizar el servicio, se deberá memorizar en qué parte empieza cada jugador el juego. A partir

de ahí, siempre que el equipo lleve tanteo par, el jugador que empezó en el lado derecho, deberá estar situado en ese mismo lado; si el equipo lleva tanteo impar, el jugador que empezó en el lado derecho estará situado en el lado izquierdo y el que inició el juego en el lado izquierdo estará en el lado derecho.

6. LA FALTA

Entre las más habituales y que deben conocerse para empezar a jugar cabe señalar:

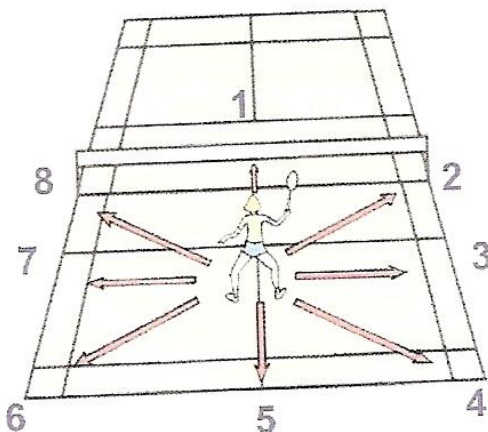
- Golpear el volante por encima de la cintura o que la cabeza de la raqueta esté por encima de la mano en el momento de golpear.
- Si después del saque, el volante cae fuera de la zona de servicio contrario.
- Si en el momento del servicio, el servidor o el que recibe, están fuera del área que les corresponde.
- Si durante el juego, el volante toca el suelo fuera de la superficie del campo de juego o bien toca la vestimenta o parte del cuerpo de un jugador. Si se golpea al volante en campo contrario o si durante el juego un jugador toca la red o los postes.
- Si el volante queda atrapado en la red o en la raqueta de un jugador o bien si se golpea dos veces seguidas o arrastra el volante.
- Si un jugador hace una pantalla deliberada con la raqueta sobre la posición de golpeo del jugador contrario.

8. LOS GOLPEOS BÁSICOS

Según la trayectoria que queramos dar al volante, distinguiremos los siguientes golpes de base: éstos son:

- **el lob/clear o golpe de trayectoria alta y al fondo del campo;**
- **la dejada (alta o drop y baja)**
- **el remate (smash) y**
- **el drive (volea) o golpe de trayectoria larga y horizontal.**

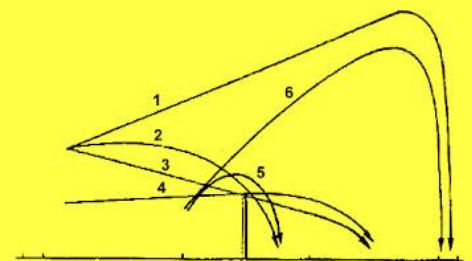
Todos ellos podemos realizarlos tanto en golpes por el lado derecho como de revés. Asimismo la forma de ejecutar los golpes del lob, dejada o remate es idéntica: es al final del movimiento con **la acción de la muñeca como se decidirá el tipo de golpe que queremos dar**. Esto es fundamental aprenderlo bien, ya que así el contrario no sabrá hasta el último instante qué es lo que se va a hacer.



DESPLAZAMIENTOS

1. Adelante.
2. Frente-esquina derecha.
3. Lateral derecho.
4. Fondo-esquina derecha.
5. Fondo al centro.
6. Fondo-esquina izquierda.
7. Lateral izquierdo.
8. Frente-esquina izquierda.

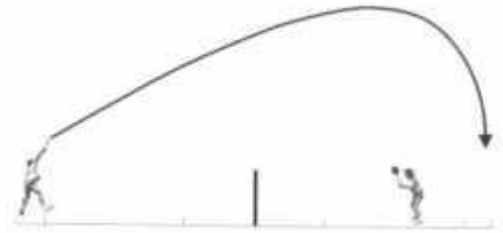
Trayectoria de los golpes en Badminton



- 1- Clear
- 2- Dejada alta
- 3- Smash
- 4- Drive
- 5- Dejaba baja
- 6- Lob

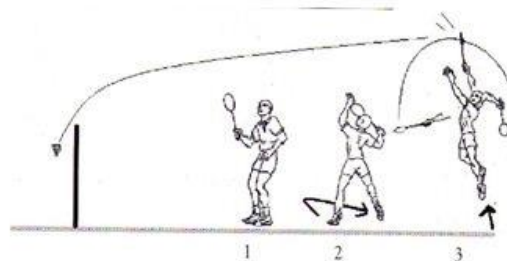
1. EL CLEAR

Es un golpe que debe enviar el volante alto, por encima de la cabeza 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 jugado en golpe de derecho o en golpe de revés. Para los principiantes el golpe de revés suele tener mucha dificultad y cuesta más aprenderlo que el de derecho.



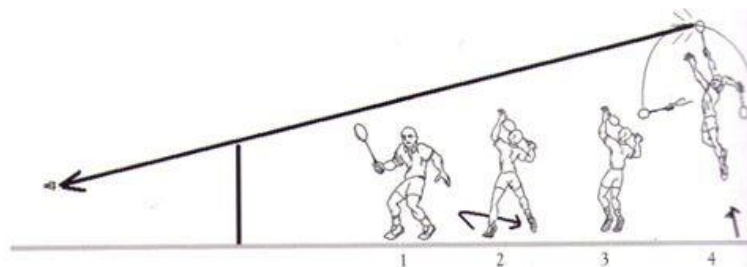
2. EL DROP O DEJADA ALTA

Es un golpe de dejada alta, la ejecución técnica es similar al clear, pero al final, se frena en el golpeo cayendo el volante cerca de la red.



3. EL SMASH O REMATE

Es el golpe ofensivo por excelencia. Lo podemos realizar de mitad de pista hacia adelante con seguridad y, a medida que asentamos nuestra técnica, desde más atrás. En dobles lo podemos hacer desde posiciones más retrasadas. En el smash, 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 smash suele ser más plano y más fácil de devolver.



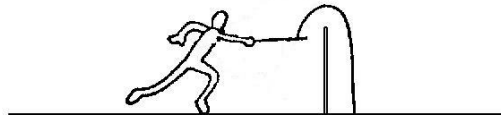
4. EL DRIVE

Golpe de trayectoria horizontal y larga. Parecido a lo que en tenis se denomina volea. Puede ser de REVÉS (1ª foto) o de DERECHAS (2ª foto).



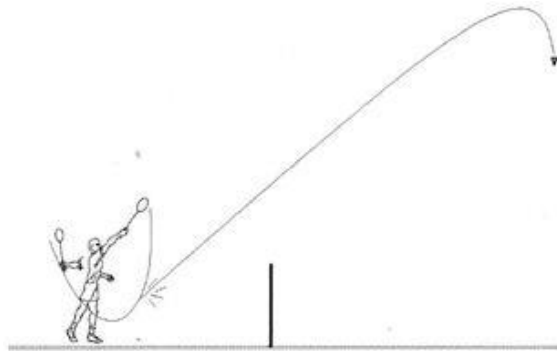
5. DEJADA

Es un golpe que se realiza normalmente cerca de la red, colocando la raqueta paralela al suelo e intentando que el volante caiga cerca de la red en el campo contrario, pasando lo más cerca posible de la red.



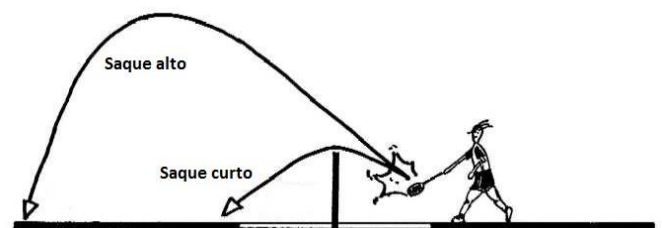
6. EL LOB

Es un golpe defensivo, que se realiza cerca de la red. Va dirigido alto y hacia el fondo de pista. El lob lo podemos utilizar después de una dejada alta, después de una dejada baja o después de un smash. El lob es un golpe que lo podemos realizar de derecha o de revés.



7. SAQUE

No hay media. El volante estará por debajo cintura en el golpeo. Un pie en contacto con el suelo, tanto sacador como receptor. Si no golpeo, es falta. La línea es buena.



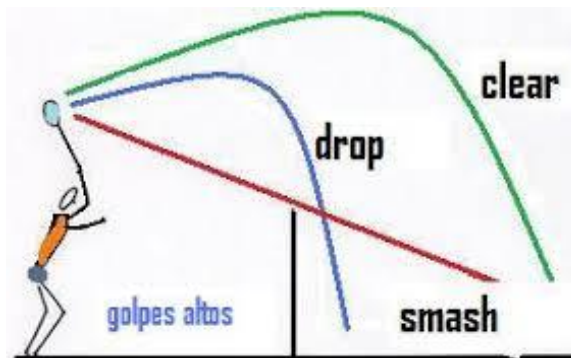
TIPOS DE GOLPEOS

GOLPEOS OFENSIVOS

Tienen como objetivo forzar el error del contrario. Se realizan habitualmente por arriba (por encima de la cabeza). Son golpes ofensivos el **CLEAR**, la **DEJADA (drop)** y el **SMASH**.

GOLPEOS DEFENSIVOS

Su objetivo es protegerse del ataque del contrario. Se realizan habitualmente por abajo (por debajo de la cabeza). Son golpes defensivos el **DRIVE**, la **DEJADA** y el **GLOBO (lob)**.



9. CURIOSIDADES

El bádminton es el deporte de raqueta más rápido del mundo.

- Un jugador de bádminton puede recorrer más de una milla (1852 metros) en un partido.

- Un partido de bádminton no suele sobrepasar los 45 minutos de duración.

- Un volante pesa entre 4.74 y 5.50 gramos.

- Los mejores volantes están hechos con las plumas del ala izquierda de una oca o ganso.

- El mayor volante del mundo se encuentra en los jardines del museo de Kansas City. Es 48 veces más grande de lo normal... 18 pies más alto y 5000 libras más pesado.

- Una raqueta de bádminton no suele sobrepasar los 100 gramos de peso.

- La "Thomas Cup", el campeonato mundial masculino, ha sido ganada solo por 3 países, desde que comenzó en 1948: Malasia, Indonesia y China.

- Solo en 1957, 1960 y 1963 la "Uber Cup", el campeonato mundial femenino, no fue ganada por un país asiático, sino por E.E.U.U.

- El bádminton se convirtió en juego olímpico en Barcelona 92. Más de 1.1 billones de personas presenciaron por T.V. su debut olímpico.

- China e Indonesia poseen el 70% de victorias de todas las pruebas organizadas por la I.B.F.

- En la mayoría de países asiáticos el bádminton es el deporte número 1; en especial en países como Indonesia, Malasia y China.

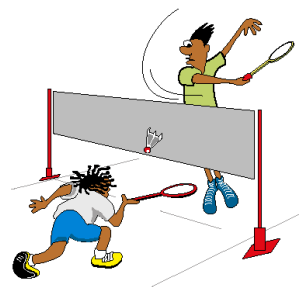
- Tenis vs. Bádminton:

Las estadísticas no mienten... la velocidad y resistencia requeridas por el bádminton 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 bádminton, 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



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Por un día os vais a convertir en periodistas deportivos y debéis realizar un reportaje presentando la figura de la deportista CAROLINA MARÍN. Vuestra tarea es realizar un PowerPoint donde aparezcan las siguientes cuestiones además de diferentes imágenes para ilustrar los contenidos que aparezcan:

- Datos personales (nombre completo, fecha de nacimiento, lugar)
- Trayectoria profesional (dónde empezó a entrenar, lugares de entrenamiento, etc.).
- Campeonatos ganados.
- Premios y reconocimientos.
- Lesiones en su trayectoria deportiva.
- Otras cuestiones o curiosidades que hayas encontrado.
- Entra en Youtube y haz un resumen del siguiente reportaje: "CAROLINA MARÍN: LA REINA DEL "BIG DATA" PAÍS SEMANAL.
- ¿Cuál es su "lema" para motivarse?
- Realiza una valoración final y/o conclusiones sobre lo que has conocido y aprendido de Carolina Marín.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS PARA CONSULTAR:

- <https://www.carolinamarinoficial.com>
- [Biografía de Carolina Marín \(Su vida, historia, bio resumida\) \(buscabiografias.com\)](#)
- [Biografía, medallas olímpicas, récords y edad de Carolina Marín \(olympics.com\)](#)

Se valorarán aspectos como:

- Presentación y formato del PowerPoint.
- Corrección ortográfica.
- Concreción y corrección de los contenidos según cada apartado.
- Ilustraciones/imágenes.
- Valoración final.
- Fuentes bibliográficas utilizadas.

Se penalizarán los "corta-pegar". (Resume la información de cada apartado).