

1. ¿Cuándo Y Donde Surge El Bádminton? Orígenes Y Evolución.

➔ **ORÍGENES.**

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.

En Europa, una tarde de 1873, un grupo de oficiales se encontraban en la casa señorial de Badminton House, residencia del Duque de Beaufort, en Gloucestershire. Llovía y ante la imposibilidad de salir al exterior a practicar otros juegos decidieron jugar con raquetas de tenis y con un corcho de una botella de champán en el cual clavaron varias plumas.

En 1877, el coronel del regimiento de ingenieros, H.O. Selby, publicaba las primeras reglas de nuestro actual deporte.



➔ **DESARROLLO DURANTE EL SIGLO XX.**

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.)**



Logo Federación Internacional de Bádminton

El cargo de presidente de la I.B.F. lo ocupó, desde su creación y durante los siguientes veintiún años, **George Thomas**.

En 1949, la I.B.F. instituyó la **primera competición internacional** por equipos, con el nombre de **THOMAS CUP** en categoría masculina, en honor del presidente fundador de la misma. En 1956 comenzó a jugarse un torneo similar, pero en categoría femenina, al que se denominó **UBER CUP**, por el nombre de la donante del trofeo,



Mrs. H.S. Uber.

Trofeo Thomas Cup



Trofeo Uber Cup

El bádminton entró, por vez primera en unos **Juegos Olímpicos**, como deporte de exhibición, en Munich (1972). Problemas internos de la I.B.F. lo apartaron del escenario olímpico, hasta que de nuevo reaparecería en la Olimpiada de Seul, y ya definitivamente, con pleno derecho, en Barcelona'92.

► EL BÁDMINTON EN ESPAÑA



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 **polideportivo Municipal de Vigo** (Pontevedra).

La costumbre les llevaba a entrenar los sábados por la tarde con el equipo femenino de voleibol "*Alerta*", en una cancha multiuso del citado pabellón.

Cierto día del mes de diciembre, cuando la lluvia calaba las calles de la ciudad gallega, y acabado el tradicional entrenamiento sabatino, **Luis Miró Falcón**, (director

del gimnasio y profesor de INEF), mostraba a los jóvenes deportistas un par de "extrañas" raquetas y una especie de pelotita de plástico. Aunque de mala calidad, aquellos artilugios que Miró Falcon había traído en una de sus viajes a Suecia, llamó enseguida la atención de los allí congregados.

Poco se sabía entonces del bádminton en España, salvo que lo habían visto alguna vez en la playa, que existían unas reglas en inglés y que algo parecido se publicó sobre el tema en la revista "Deporte 2000".

Puestos a investigar sobre el asunto, nuestro primer presidente, José Luis Vila, fotocopió unas normas muy simples y el reportaje en cuestión, y de tal guisa, al sábado siguiente comenzaron a disfrutar de un "pseudo bádminton". Aplicando unos reglamentos caseros, aunque ya más ajustados a la realidad (pistas menores, red más baja) diseñaron las primeras competiciones internas entre socios del gimnasio, que al mes y medio de participar abandonaron las pesas por las raquetas.

Pasados algunos meses, los marineros de un barco inglés atracado en Vigo contactaron con nuestros jóvenes pioneros, a los que además de enseñarles las auténticas normas del bádminton dieron unas cuantas lecciones de juego. Por medio de los británicos se tuvo conocimiento de la existencia de la Federación Portuguesa de Bádminton, que ya por entonces contaba con 25 años de historia, y la cual nos ayudó a comprender, de forma definitiva, la importancia de este deporte.

El bádminton se englobaba primero en la Federación Española de Tenis y más adelante como una sección de la Federación Española de Pelota Vasca.

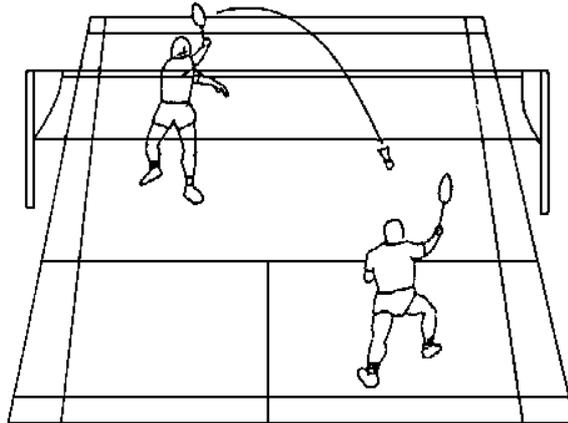
El 29 de diciembre de 1985, surge de forma independiente la **Federación Española de Bádminton (F.E.S.B.A)** A partir de aquí el trabajo de una innumerable cantidad de personas han hecho posible la realidad de un deporte en alza, convirtiéndolo probablemente en uno de los 7 deportes más practicados en nuestro país.

Actualmente son muchas las federaciones y asociaciones de bádminton en el mundo. Un deporte que se ha arraigado en la población mundial, practicándose desde edades muy tempranas y en lugares variopintos como ocio.



2. Aspectos Reglamentarios.

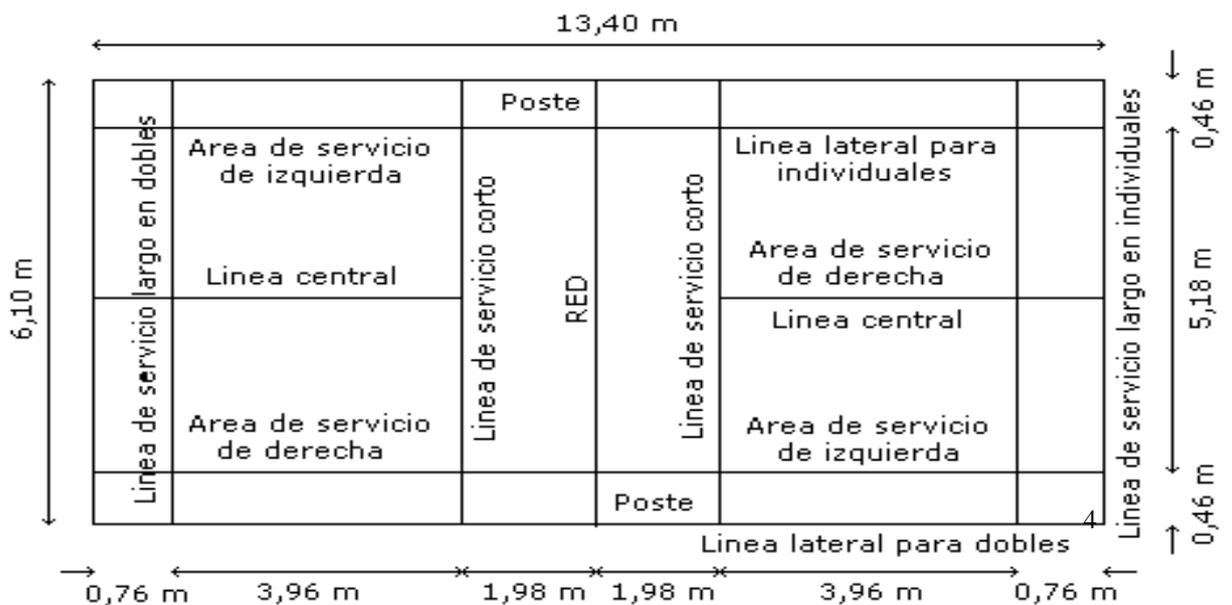
El bádminton es un deporte de raqueta y cancha dividida que consiste en enviar un volante por encima de la red al campo del equipo contrario, consiguiendo punto cuando el oponente no consigue devolverlo.



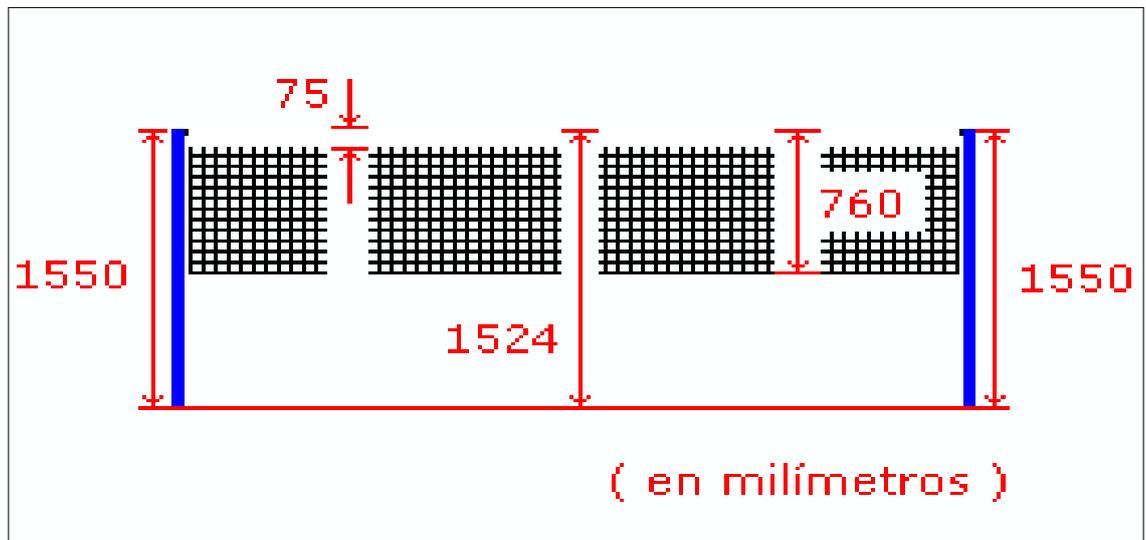
A. Terreno De Juego.

El Terreno De Juego tiene unas dimensiones según sea para individuales o dobles, así:

Modalidad Juego	Largo	Ancho
Individual	13,40 m	5,18 m
Dobles		6,10 m



Está dividido en dos partes iguales separadas por la **Red Central**, sujeta a dos postes metálicos con las siguientes medidas:



Distancia De La Parte Superior De La Red A La Superficie De La Pista		
En el centro de la pista	1,52 m	152 cm
Sobre las líneas de banda	1,55 m	155 cm



B. Modalidades De Juego.

Son las siguientes:

Modalidad / Genero	Masculino	Femenino
Individual	Si	Si
Dobles	Si	Si
Dobles Mixto	Si	

C. Sistema Puntuación.

- ▶ 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.
- ▶ El lado que consiga un tanto directo sumará un punto a su tanteo.
- ▶ Si en el tanteo se empata a 20, el lado que primero consiga dos puntos consecutivos ganará el juego.
- ▶ Si en el tanteo se empata a 29, el lado que consiga el punto número 30 ganará el juego.
- ▶ El lado que gane un juego sacará primero en el siguiente juego.

D. Saque O Servicio.

¿Cómo se ejecuta el saque o servicio correctamente?

- ✓ El servidor y el receptor deben estar colocados dentro de las zonas de saque diagonalmente opuestas sin tocar las líneas de banda de estas zonas.
- ✓ La raqueta del servidor debe golpear inicialmente la base del volante.
- ✓ El volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta.
- ✓ En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntar hacia abajo, de tal forma que la totalidad de la cabeza de la raqueta esté completamente por debajo de la mano que la sostiene.
- ✓ Una vez comenzado el saque, el movimiento de la raqueta del servidor debe continuar hacia delante hasta que se complete el saque y, el volante debe proyectarse hacia arriba de la raqueta del servidor, de tal forma que pase por encima de la red.

▶ Saque o Servicio en Individuales.

El partido comienza con el saque, que se hace desde el área de servicio del lado derecho, en diagonal al área de servicio opuesta. Se sigue sacando, cambiando cada vez de área, de derecha a izquierda, hasta que se comete falta, momento en que le corresponderá sacar al adversario.

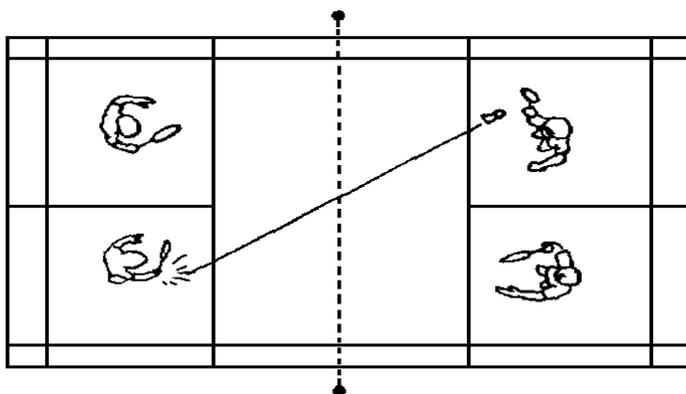
Los saques se hacen teniendo en cuenta el tanteo propio, en los tanteos pares se sacarán desde el lado derecho y en los impares desde el lado izquierdo.

► Saque o Servicio en Dobles.

El saque se ejecuta desde el área de servicio del lado derecho del terreno de juego, en diagonal, hasta el área de servicio opuesta.

Se sigue sacando, cambiando cada vez de área, de derecha a izquierda, hasta que se comete falta, momento en que le corresponderá sacar al adversario.

Los saques se hacen teniendo en cuenta el tanteo propio, en los tanteos pares se sacará desde el lado derecho y en los impares desde el lado izquierdo.



E. Cambio De Lado.

Los jugadores deben cambiar de lado:

- Al final del primer juego.
- Antes de empezar el tercer juego (si existiera).
- En el tercer juego, o en un partido de un juego, cuando uno de los lados alcance 11 puntos.
- Los tiempos de descanso son de 60 segundos

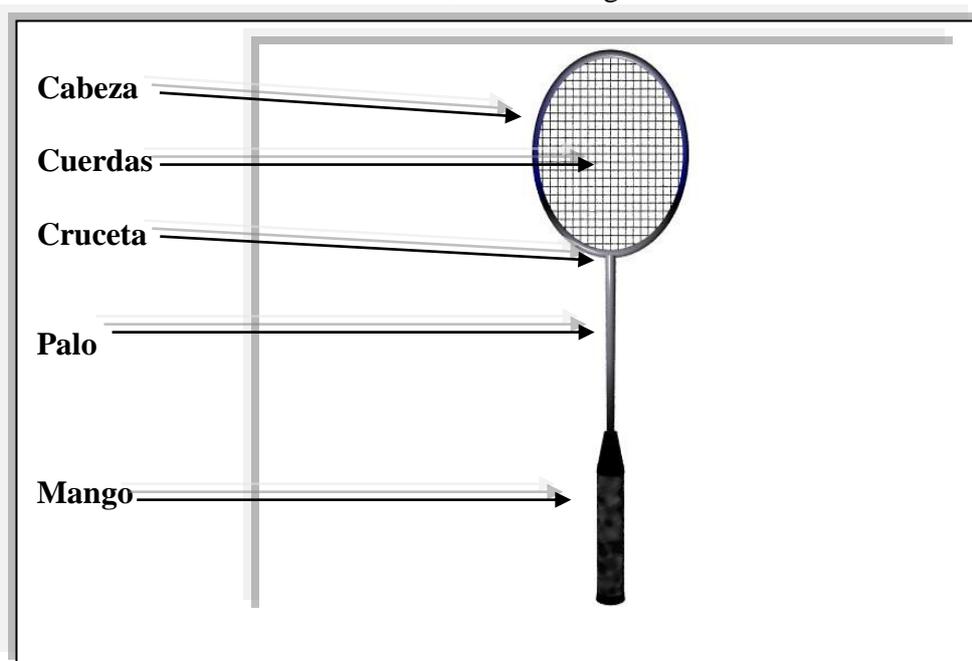
3. Los Materiales.

A. La Raqueta.

- La estructura de la raqueta no excederá de los 68 cm de longitud total (según el reglamento, aunque en el gráfico de abajo aparecen 65 cm) y 23 cm de ancho total.
- Las Partes principales de la raqueta se llaman:
 - ✓ **Mango**. Por donde se agarra la raqueta.
 - ✓ **Cuerdas**. Parte de la raqueta destinada a golpear el volante.

- ✓ **Cabeza.** Rodea el área de las cuerdas.
- ✓ **Palo.** Conecta el mango con la cabeza.
- ✓ **Cruceta.** Si la hay, conecta el palo con la cabeza.
- ✓ **Estructura.** Nombre dado al conjunto compuesto por:

- La cabeza.
- La cruceta.
- El palo.
- El mango



B. El Volante.

➡ Puede ser de dos tipos:

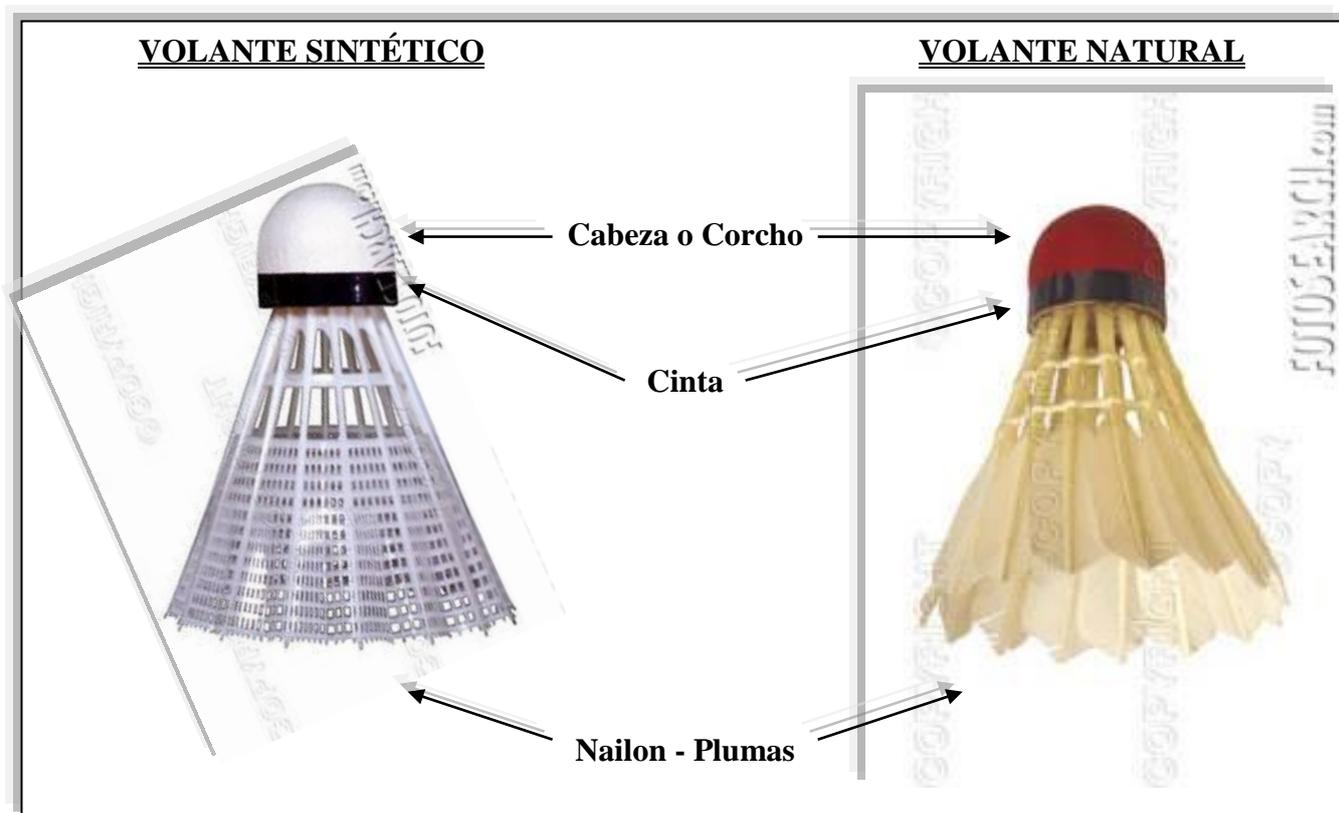
- ✓ **Natural** (de pluma) Se utiliza para competiciones, cuesta más y dura menos.
- ✓ **Sintético** (de plástico y nailon) se utiliza más para entrenamientos, cuesta menos y dura más.

➡ Esta compuesto por:

- ✓ **Cabeza ó Corcho.** Semiesfera cubierta con una capa delgada de cuero para que sea más resistente. En su borde plano se coloca una cinta de color que tiene la doble función de sujetar el cuero y facilitar la visión del volante.
- ✓ **Plumas o Nailon.** Forman un cilindro de menor a mayor diámetro empezando por la parte insertada en el corcho. Cuando es de plumas el volante debe tener 16 plumas (de

ganso las mejores) fijadas a la cabeza y aseguradas firmemente con hilo u otro material apropiado.

➡ El volante debe pesar de 4,74 a 5,50 gramos



4. Aspectos Técnicos.

A. Posiciones Fundamentales.

➡ Posición Básica.

Se utiliza para cualquier intervención en el juego. Es aquella en la que el jugador espera el retorno del volante por el adversario. Habitualmente se ejecuta en el centro del propio campo.

¿Cómo es la posición?

- ✓ Cabeza levantada, mirando al frente.
- ✓ La mano sujeta la raqueta a una altura entre el pecho, hombros y cabeza.
- ✓ Tronco ligeramente inclinado hacia delante.



- ✓ Piernas semiflexionadas.
- ✓ Pies separados algo más que los hombros.
- ✓ El peso del cuerpo repartido entre los dos pies, sobre las puntas.

➡ **Posición Recepción Al Saque.**

¿Cómo es la posición?

- ✓ Habitualmente el jugador se coloca en el centro de la zona de saque, ligeramente a la izquierda (caso de ser diestro) para disminuir la necesidad de golpear del revés.
- ✓ La pierna izquierda se adelanta (la contraria a la del agarre de la raqueta para un diestro)
- ✓ El peso del cuerpo se lleva ligeramente hacia esta pierna.
- ✓ La pierna derecha queda extendida atrás y apoyada sobre la puntera del pie para facilitar el movimiento.
- ✓ La raqueta se eleva, quedando a media altura por delante el cuerpo

➡ **Posición Defensiva.**

Se utiliza cuando se espera la devolución del volante por el contrario.

¿Cómo es la posición?

- ✓ Se modifica la posición básica separando y flexionándolas más las piernas.
- ✓ Se produce una mayor inclinación del tronco hacia delante.
- ✓ Baja la posición del brazo que sujeta la raqueta.

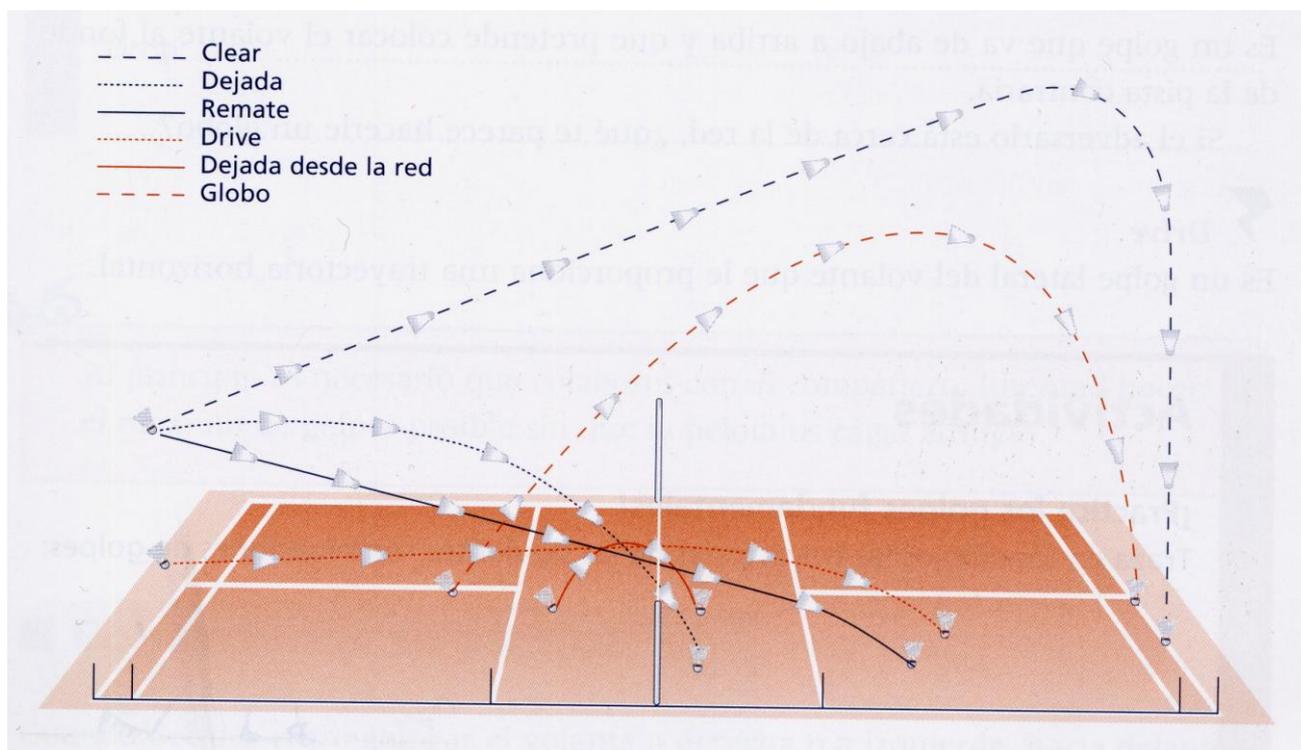
B. El Saque O Servicio.

Para realizar un buen saque se debe adoptar la siguiente **posición**:

- La raqueta la sostiene el brazo ejecutor, estirado hacia atrás.
- La pierna contraria, al brazo ejecutor, ligeramente adelantada, y el hombro apunta hacia el receptor.
- El volante se sostiene por la base entre el pulgar y el índice, de la otra mano, y el brazo izquierdo se extiende hasta la altura del hombro, de manera que caiga bien delante del cuerpo.

C. Tipos De Golpes.

En función de la altura y profundidad de la trayectoria del volante se distinguen los siguientes golpes:



➡ Saque.

Puedes sacar de: (según saques de la zona derecha del campo o izquierda)

- ✓ Drive.
- ✓ Revés.

Dos **tipos** de saque:

- ✓ Corto, busca una trayectoria que lleve al volante cerca de la red y cerca de la línea corta de saque.
- ✓ Largo, busca una trayectoria parabólica. Intenta que el volante caiga perpendicular al suelo, próximo a la línea de fondo.

► **Clear – Globo o Lob**

Es un golpe de trayectoria alta, que va dirigido al fondo de la pista del adversario.

Debes tener cuidado porque si te queda corto, el adversario te hará un remate.

El golpeo puede ser de:

- ✓ **Mano Alta ó Clear.** Se golpea el volante en un punto alto de su trayectoria.
- ✓ **Mano Baja ó Globo ó Lob.** Se golpea el volante en un punto bajo de su trayectoria.

► **Dejada ó Drop.**

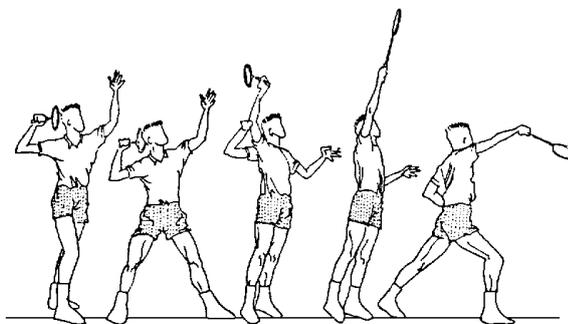
Consiste en golpear el volante con suavidad de manera que quede “muerto” justo al pasar por encima de la red.

Es un golpe que se puede hacer tanto desde:

- ✓ El fondo de la pista (drop)
- ✓ Delante de la red.

► **Remate ó Smash.**

Es un golpe que va de arriba hacia abajo, dirigiendo el volante con fuerza hacia el suelo. Puede realizarse con salto.



► **Golpe de derecha ó Drive.**

Es un golpe lateral del volante que busca una trayectoria horizontal y cercana a la red, que obligue a una devolución defensiva del volante.

► **Golpe de Revés.**

Se golpea con el revés de la raqueta. El brazo de golpeo se sitúa por delante del cuerpo y extendiéndose a la altura del pecho para golpear.

Se debe evitar en todo momento este tipo de golpeo durante el juego debido a su escasa eficacia.

D. Juego De Muñeca.

Los golpes al volante deben hacerse con movimientos bruscos de muñeca, coordinados con movimientos cortos y rápidos del brazo, para poder variar la velocidad y/o dirección del volante en el último momento antes de golpearlo.