









U.D. BADMINTON

PROFESOR: DANIEL GARCÍA SÁIZ, LIC. E.F.

4º E.S.O.



OBJETIVO DEL BADMINTON



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



U.D. BADMINTON

ORIGEN





PROFESOR: DANIEL GARCÍA SÁIZ, LIC. E.F.

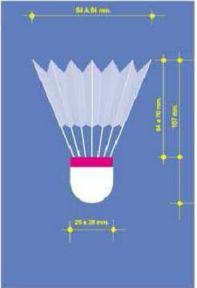




EL EQUIPAMIENTO

El Volante





La Raqueta



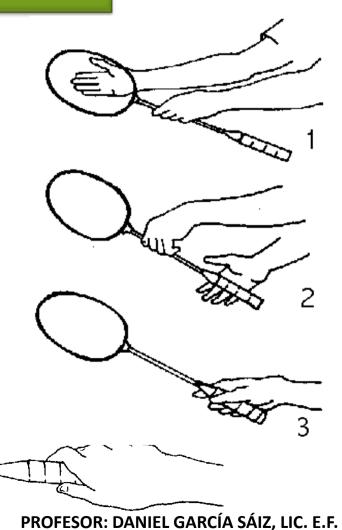
EL AGARRE DE LA RAQUETA

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:

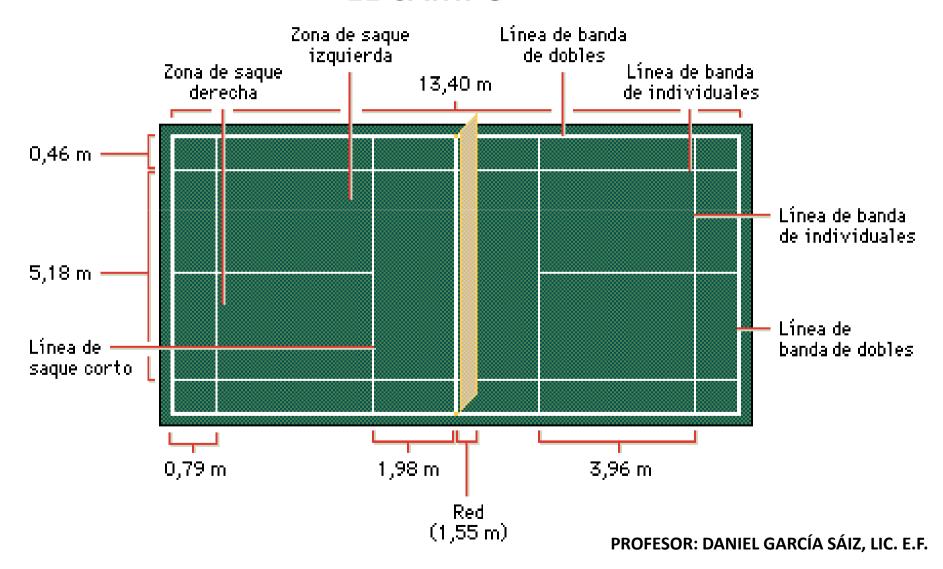
- a) No coger la raqueta con los dedos juntos.
- b) Cogerla firmemente, pero no demasiado apretada.
- c) Debe ser extensión del brazo







EL CAMPO





COMO SE JUEGA

Duración: Al mejor de 3 sets, es decir el que gana 2 sets.

<u>Jugadores:</u> 2 Modalidades: Individual y por parejas

<u>Puntuación</u>: Cada set se juega a 21 puntos. Ganar con diferencia de 2 puntos. Si se llega a 29, quien llegue 1º a 30 gana. Lado que gana un juego sacará 1º en siguiente.

Objetivo juego: Que el volante caiga dentro del campo contrario.

<u>Cambio de lado:</u>. Al final de cada juego. Si hay tercero cambian cuando se llegue a 11 puntos.





EL REGLAMENTO (1)

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

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

Volante dentro y fuera:

- Dentro cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas.
- 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 REGLAMENTO (2)

El saque en dobles :

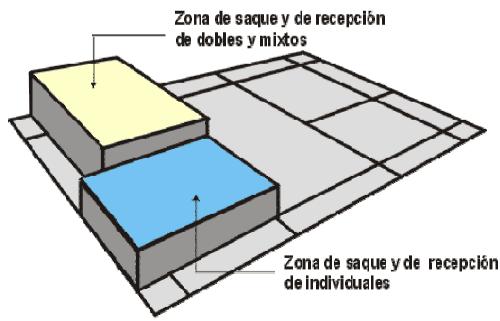
Los servicios se hacen en diagonal.

Cada equipo tiene derecho a dos servicios consecutivos uno por cada jugador.

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 el equipo que tiene el servicio comete falta, deberá sacar el segundo jugador; si de nuevo cometen falta, el servicio pasa al equipo contrario..



PROFESOR: DANIEL GARCÍA SÁIZ, LIC. E.F.







EL REGLAMENTO (3)

El saque en dobles:

En la práctica, memorizar parte en que empieza cada jugador el juego.

Si equipo lleva tanteo par, jugador que empezó lado derecho, estará en ese lado.

Si equipo lleva tanteo impar, jugador que empezó 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.







FALTAS

PROFESOR: DANIEL GARCÍA SÁIZ, LIC. E.F.



GOLPEAR DOS VECES EL VOLANTE EN LA MISMA JUGADA

NO GOLPEA VOLANTE NO VA A ZONA DIAGONAL SAQUE

TOCAR CUERPO

VOLANTE TOCA CUERPO DEL JUGADOR

DOS JUGADORES GOLPEAN EL VOLANTE SUCESIVAMENTE

DOBLE GOLPE

RED Y PISTA TOCAR LA RED
INVADIR PISTA POR ENCIMA O
DEBAJO DE LA RED

4º E.S.O.



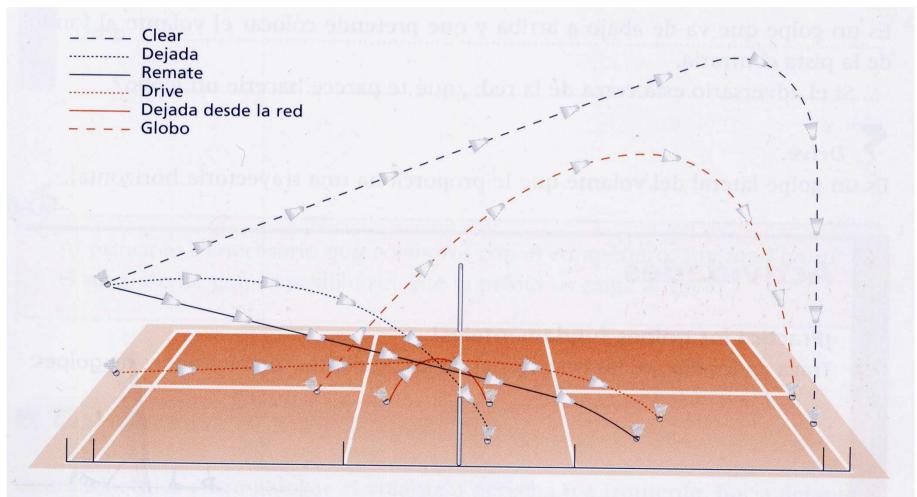
LAS TÉCNICAS







LAS TÉCNICAS SEGÚN TRAYECTORIA









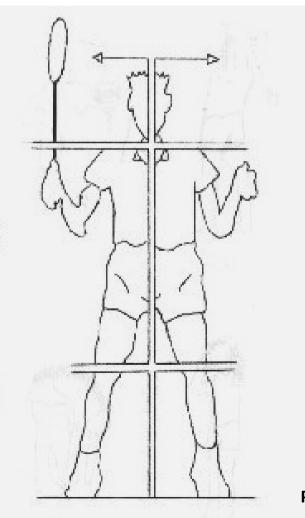


LAS TÉCNICAS SEGÚN ALTURA GOLPE

ZONA GOLPEO ALTA DERECHA

ZONA DRIVE LADO DERECHO

ZONA GOLPE BAJO DERECHA



ZONA GOLPEO ALTA IZQUIERDA

ZONA REVÉS LADO IZQUIERDO

ZONA GOLPE BAJO IZQUIERDA







POSICIÓN BÁSICA

- Cabeza mirando al frente.
- Raqueta a una altura entre el pecho, hombros y cabeza.
- Tronco ligeramente inclinado hacia delante.
- Piernas semiflexionadas y pies separados algo más que los hombros.
- El peso del cuerpo repartido entre los dos pies, sobre las puntas.



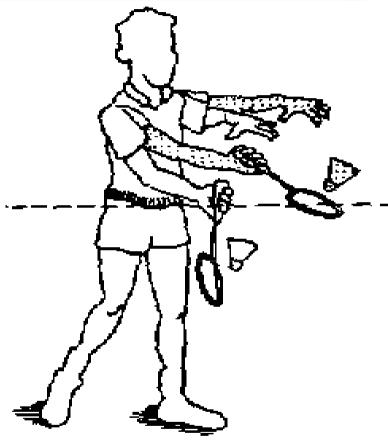
PROFESOR: DANIEL GARCÍA SÁIZ, LIC. E.F.





2 SAQUE

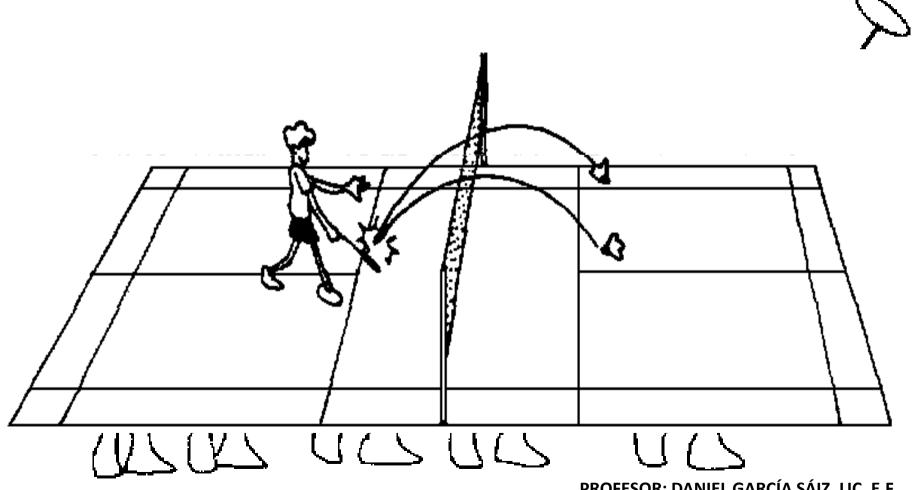
- No hay media.
- Si no golpeo es falta.
- La línea es buena
- El volante estará por debajo cintura en el golpeo.
- Un pie en contacto con el suelo, tanto sacador como receptor.





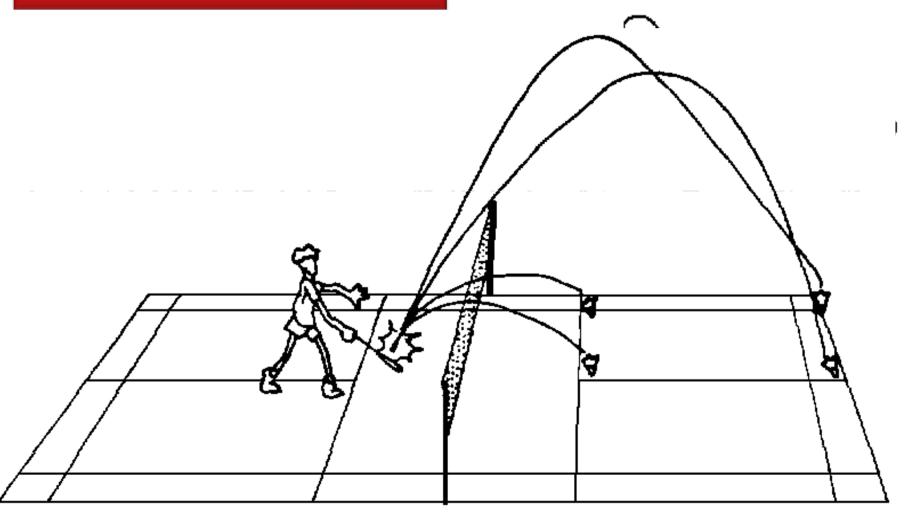


SAQUE CORTO





SAQUE LARGO









EL CLEAR

- Es un golpe ofensivo
- El objetivo es mandar el volante al fondo de la pista.
- El golpeo se hace por encima de la cabeza
- Se busca velocidad en el volante con la trayectoria tensa.

Defensive Clear Point of Impac Overhead trajectory GLOBO (Clear)











EL DRIVE

- Es un golpe que se emplea para dar velocidad al juego, por lo tanto es ofensivo.
- Después del golpeo el volante va a media altura con una trayectoria horizontal



Puede ser de REVÉS (Foto) o de DERECHAS

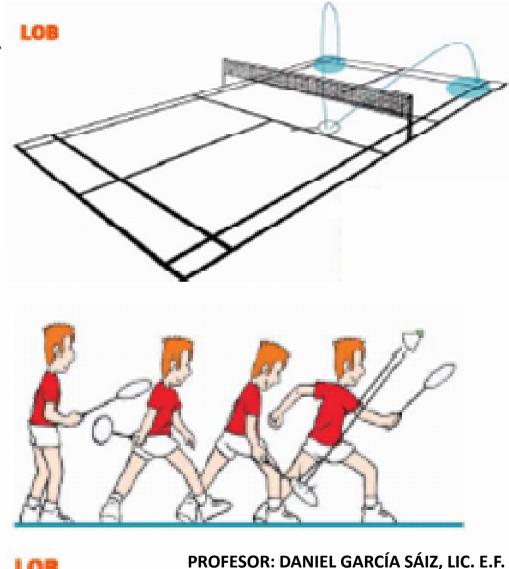






GLOBO O LOB

- Es un golpe defensivo que se hace cerca de la red como respuesta a un ataque de final o dejada.
- Es un golpe que hace que el volante vaya alto y largo haciendo una parábola cara el fondo del campo del contrincante.
- El Golpeo se hace por debajo de la cadera





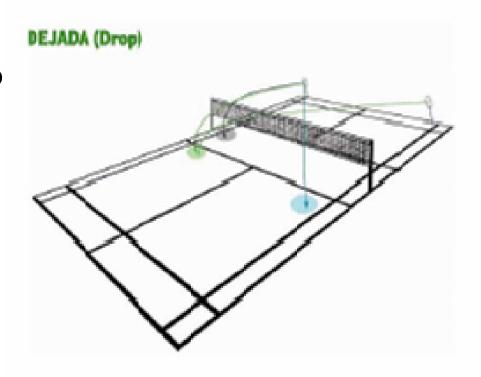






DEJADA O DROP

- Es un golpe ofensivo.
- Objetivo: colocar el volante justo detrás de la red, cuando el contrario está lejos y no puede responder. hombros y cabeza.
- 2 tipos de Dejadas:
 - ❖Dejada desde atrás
 - ❖ Dejada desde cerca red.





U.D. BADMINTON



REMATE O SMASH

- Batida o salto con 2 piernas en vertical con paso de aproximación.
- Armado tipo Balonmano, mano encima de cabeza, codo altura de hombro y giro cintura para mayor potencia.
- Golpeo seco estirando el brazo.
- Bloqueo final de movimiento de bajada brazo para no golpear la red



EN RESUMEN: TIPOS DE GOLPEOS

GOLPEOS OFENSIVOS

Tienen como objetivo forzar el error del contrario. Se realizan habitualmente por arriba (por encima de la cabeza). Son golpeos 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 golpeos defensivos el **DRIVE**, la **DEJADA** y el **GLOBO** (lob).



CURIOSIDADES

El badminton es el **deporte de raqueta más rápido del mundo** ya que el volante puede alcanzar la increible velocidad de unos **300Km/h** .

El remate más veloz sucedió en un partido de dobles masculino y fue protagonizado por el chino Fu Haifeng. La velocidad fue de **332 km/h**

En mujeres, el récord lo ostenta la china Huang Sui con un remate de **257 km/h**

Los jugadores de bádminton están llegando al límite de los aparatos de medida, que sólo son fiables hasta los **350 km/h**