

El **bádminton** es un deporte de raqueta en el que se enfrentan dos jugadores (individuales o *singles*) o dos parejas (dobles). Los jugadores o parejas se sitúan en las mitades opuestas de una pista rectangular dividida por una red.

A diferencia de otros deportes de raqueta, en el bádminton no se juega con pelota, sino con un proyectil llamado volante o pluma, el cual consta de una semiesfera (a modo de pelota) circundada en su base por plumas. Tal diseño ofrece resistencia aerodinámica al trayecto del proyectil, otorgando cadencia a los movimientos y evitando su desvío en caso de viento. Asimismo las competiciones se celebran en recintos cerrados.

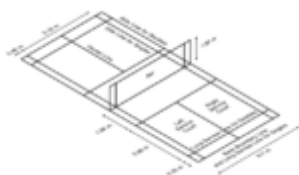
Los jugadores deben golpear el volante con sus raquetas para que éste cruce la pista por encima de la red y caiga en el sector oponente. El punto finaliza cuando la pluma toca el suelo, tras sobrepasar la red.

El bádminton es desde 1992 un deporte olímpico en cinco modalidades: individuales masculino y femenino, dobles masculino y femenino, y dobles mixto, dónde la pareja está compuesta por un hombre y una mujer. Para un alto nivel de juego, este deporte requiere resistencia aeróbica, fuerza y velocidad. También es un deporte técnico, con altas exigencias de coordinación y habilidad con la raqueta.

Historia

El **bádminton** es una versión moderna de un juego primitivo y más sencillo llamado *battledore*, que fue inventado en China y que en los primeros años era una simple forma de diversión. Se practicaba con 2 paletas de madera y una pelota. Ésta fue modificada de manera que su vuelo fuera más lento.

El campo de juego



La anchura total de la pista es de 6,1 metros, y en individuales se reduce a 5,18 metros. La longitud total es de 13,4 metros. Las zonas de servicio están delimitadas por una línea central que divide el ancho de la pista, el servicio corto, situada a 1,98 metros de la red, y por las líneas exteriores en el lateral y el fondo. En dobles, la zona de servicio también está delimitada por una línea para el servicio largo, que se encuentra a 0,78 metros de la línea de fondo.

Normalmente las líneas que delimitan la pista se marcan tanto para el juego de individuales como el de dobles, aunque las leyes permiten que la pista marcada sea sólo de individual. Para los dobles la pista es igual que en individual, pero la zona de servicio en dobles es más corta y más ancha.

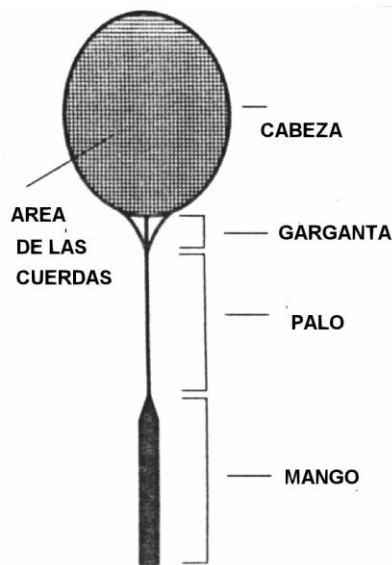
La red

La red se alza entre 1,55 metros en los laterales y 1,524 metros en el centro. Los postes que sostienen la red se sitúan en la línea de dobles aunque se juegue en individuales o en dobles.

El equipamiento del badminton y sus normas de uso

Concretamente, las leyes restringen el diseño y el tamaño de raquetas y volantes.

Raquetas



Las raquetas de bádminton son ligeras, están compuestas por fibra de carbono junto con una gran variedad de otros materiales. La forma adecuada de coger la raqueta es sujetándola con fuerza con los dedos meñique, anular, mayor e índice, y otorgándole movimiento con el pulgar.

Volantes

Un volante o pluma, tiene plumas, y es el proyectil utilizado en bádminton. Tiene una forma cónica abierta: el cono está formado por dieciséis plumas insertadas alrededor de una base de corcho semiesférica cubierto de una capa delgada de cuero.

La forma del volante lo hace muy aerodinámico, y a pesar de la orientación inicial al golpearlo, enseguida se gira situándose el corcho por delante.

En los entrenamientos, se suele utilizar uno de plástico nylon.

Sistema de puntuación y servicio

El 6 de mayo de 2006 la IBF aprobó el actual sistema de puntuación. Todas las modalidades se disputan a 3 sets de 21 puntos cada uno.

En cada set, los jugadores puntúan siempre que ganen el punto (*rally*) que estaban disputando (esto difiere del antiguo sistema, en el que sólo se puntuaba en el marcador al conseguir el punto disputado con el servicio). El partido consta de 3 sets, y se lo adjudica el jugador que consiga vencer en dos de ellos, sin necesidad de disputarse el tercero si ya se han conseguido los dos primeros.

Al principio de cada punto, el jugador que sirve y el que recibe deben situarse en diagonales opuesta de la zona de servicio. El servidor debe golpear el volante por debajo de la cintura para que éste aterrice en la zona de servicio del rival. Los jugadores deben sacar y recibir desde sus respectivos cuadros de saque derechos cuando el servidor no ha ganado ningún punto o ha conseguido un número de puntos par en el juego. Los jugadores deben sacar y recibir desde sus respectivos cuadros de saque izquierdos cuando el servidor ha ganado un número de puntos impar en el juego.

En Dobles: el jugador del lado receptor que hubiera sacado el último debe permanecer en el cuadro de saque desde el que sacó. El patrón contrario será aplicado a su compañero. El jugador situado en el cuadro de saque diagonalmente opuesto al del servidor será el receptor. Los jugadores no cambiarán sus respectivos cuadros de saque hasta que ganen un punto teniendo ellos el servicio.

En caso de empate a 20 puntos, el set continua hasta que se consiguen dos puntos de diferencia (por ejemplo 24-22), hasta un máximo de 30 (30-29 es la puntuación máxima posible).

Golpes de bádminton

Golpe alto en rectificado desde el fondo de la pista. El golpe en rectificado se utiliza para golpear de derechas y evitar así el revés.

El bádminton ofrece una amplia variedad de golpes básicos, lo que requiere un alto nivel de control de los jugadores para ejecutarlos de forma efectiva. Todos los golpes se puede realizar tanto de derechas (*forehand*) como de revés (*Backhand*), excepto el servicio largo, que sólo se realiza de derechas.

El golpeo de revés tiene dos principales inconvenientes. En primer lugar, el jugador debe girarse de espaldas a su oponente, restringiendo así su visión del rival y de la pista. En segundo lugar, el golpe alto de revés no puede ser tan potente como el de derechas ya que la acción de golpeo está limitada por la articulación del hombro. El globo de revés o *clear* de revés es considerado el golpe básico más difícil de efectuar, debido a que requiere de una técnica precisa para que el volante pueda cruzar toda la pista y llegar al fondo contrario. Por la misma razón los remates o *smashes* de revés tienden a ser más flojos que los de derechas.

Golpes en la red

Un volante alto será golpeado con un *net kill* (remate rápido desde la red), tratando de finalizar el punto.

Si el volante se encuentra a una altura inferior a la de la red, los jugadores no tienen opción de golpear sobre la cabeza. Un *lop* es cuando se levanta el volante arriba, hasta el fondo de la pista del oponente.

Golpes en media cancha

En la zona media de la cancha, un volante alto normalmente será golpeado con un remate o *smash*. Existen también remates en salto, que permiten a los jugadores un mayor ángulo para picar el volante hacia abajo, además de ser un golpe muy espectacular.

Si el volante se encuentra a una altura inferior a la de la red, se puede realizar un *push* o *block*, empujándolo suavemente o un *loob*. En caso de que se encuentre a una altura igual a la de la red existe el golpe plano, también llamado *drive* o tenso.

Golpes en el fondo

En la zona del fondo de la pista, los jugadores intentan golpear el volante siempre por encima de su cabeza. Esto les permite realizar globos o *clears* (arriba al fondo de la pista rival), remates o *smashes* (picando el volante hacia abajo), y dejadas o *drops*, golpeándolo suavemente para que caiga en la zona de la red del contrario.

El servicio

El servicio presenta su particular variedad de golpes. A diferencia del tenis, el servicio está restringido por las reglas de juego, por lo que se debe golpear el volante por debajo de la cintura. El servidor puede escoger entre un servicio corto, un servicio largo al fondo, o un servicio tenso. El servicio corto normalmente se efectúa de revés, y es el utilizado en la inmensa mayoría de los servicios de dobles. En individual se utilizan tanto el servicio corto como el largo.

El volante deberá estar por debajo de la cintura del jugador en el instante de ser golpeado por la raqueta; La “cintura” debe ser considerada una línea imaginaria que rodea al jugador a la altura de la última costilla.