

Badminton: técnica, velocidad y astucia para vencer

viernes, 01 de diciembre de 2006

Consta de dos raquetas, una red y un volante. Un deporte que pasó de de China a la India y de ahí a los prados de la vieja Inglaterra donde las señoritas victorianas disfrutaban revoloteando alrededor de esta variante de pelota con plumas

El badminton 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, semejante al del "gallo" moderno.

El actual juego de badminton surgió en la India, donde se llamaba Poona, nombre de una población del país donde fue jugado originalmente. Algunos oficiales del ejército británico vieron el juego en la India y lo llevaron a Inglaterra alrededor de 1873. Allí, el duque de Beaufort se interesó en el juego. Puesto que se practicaba con regularidad en su finca campestre de Gloucestershire, conocida como Badminton, este nombre continuó asociado con el juego. En su forma original, el badminton era un juego más bien formal que se practicaba vistiendo casacas Príncipe Alberto, zapatos abotonados, corbatín y pantalones abombados de seda. Sábese de un club que expulsó a un jugador que se atrevió a despojarse de la casaca.

El primer club de badminton fue formado en Bath, Inglaterra, en 1873. El juego se implantó en los Estados Unidos en 1890 y también fue introducido en Canadá. La Asociación Nacional de Badminton de los Estados Unidos fue creada en 1895. En esa época se unificaron las reglas. La Asociación Canadiense de Badminton fue fundada en 1931 y la Asociación Norteamericana de Badminton en 1936.

Para 1910 ya había 300 clubes de badminton y su número se elevó a 9000 poco después de la Primera Guerra Mundial.

El primer torneo de campeonato para varones de toda Inglaterra se celebró en 1899, y el primero para damas en 1900. Los primeros campeonatos norteamericanos se efectuaron en 1937 en Chicago

El campo de juego, los postes y la red

Las dimensiones del campo de juego son de 13,40 m. por 5,18 m. de ancho en individuales y de 13,40 m. de longitud por 6,10 m. de ancho para los encuentros dobles.

Las líneas son de cuatro centímetros de anchura, preferentemente amarillas, que forman parte de la superficie de juego - por ello están trazadas hacia su interior-. También la línea mediana se traza repartiendo su anchura entre las dos zonas de saque formando parte de cada zona de saque. En definitiva, el campo 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. Alrededor del campo tendrá que haber un espacio libre de obstáculos de por lo menos 0,50 m. en los laterales y 1,00 m. en los fondos.

Deben evitarse las superficies deslizantes o con mala adherencia debido a que 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. Su anchura será de 0,76 metros y su longitud de 6,10 m. Tendrá una banda blanca en su parte superior de 75 mm. de anchura, doblada sobre una cuerda.

Un sistema para colocar varios campos de juego en una instalación que lo permita es fijar anclajes entre dos paredes opuestas con un tensor a cada lado. Con este sistema se evitan los contrapesos de forma que lo único que hay que poner son los postes intermedios entre cada campo para señalar mejor la separación entre cada uno de ellos y conseguir una tensión y altura adecuada de la red en toda su extensión

El volante, la raqueta y el vestuario

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 utilizan los jugadores de nivel avanzado para las competiciones oficiales, y el de nylon, más apropiado para la iniciación, competiciones escolares y para el bádminton recreativo.

Para conocer si la velocidad de un volante es la correcta, hay que hacer un saque desde la línea de fondo del campo con el pie adelantado pisando la línea; se golpeará al volante con fuerza por debajo de la cintura dirigiéndolo hacia el otro extremo del campo contrario, tratando que pase a dos metros por encima de la red y siga una trayectoria paralela a las líneas laterales del campo. Si el volante cae dentro del campo, a una distancia entre 30 y 75 cm. de la línea de fondo, su velocidad puede considerarse correcta y el volante resultará adecuado para el juego. Si el volante sobrepasa la línea de

fondo o se queda muy corto, debe entenderse que es rápido o lento respectivamente, pudiéndose desestimar para el juego de alta competición.

La elección de la raqueta es fundamental por constituir un elemento esencial para el juego. Debe tenerse en cuenta su peso, la distribución de éste y el grosor de la empuñadura. En los comercios pueden encontrarse raquetas metálicas y de aluminio que son las más pesadas. Sin embargo, la raqueta de fibra de carbono es la más apropiada para las personas que practican el bádminton regularmente y para los jugadores que compiten. El cordaje suele ser sintético y cuando se rompe una cuerda, el propio jugador puede arreglarla utilizando un sencillo juego de punzones o una pinza para tensar.

Solamente se cambiará el cordaje completamente, cuando se encuentre muy deteriorado o se haya roto tantas veces que la tensión deje de ser uniforme. La empuñadura de la raqueta debe adaptarse al tamaño de la mano, por lo que es conveniente añadir un grip antisudor. Por lo general esto es suficiente, pero en caso necesario se enrollará esparadrapo hasta conseguir el grosor deseado y después se añadirá el grip antisudor.

Es conveniente que la camiseta o polo sea de algodón que absorbe el sudor y facilita la transpiración corporal. En competición es obligatorio el uso de pantalón corto. Para las personas que sudan en exceso, el vestuario puede complementarse con bandas elásticas de felpa para las muñecas y la frente. Retienen el sudor y evitan que éste pase a las manos o a los ojos. El calzado deportivo a utilizar debe ser ligero, con suela para interior y con buenas plantillas, que deberán cambiarse cada cierto tiempo para evitar las rozaduras que se producen en los desplazamientos, cambios de dirección y frenadas bruscas y puestas en acción (arranques) rápidos tan habituales en el bádminton. El calzado debe adaptarse perfectamente al pie, siendo aconsejable evitar holguras usando plantillas, taloneras y, en caso necesario, hasta dos pares de medias.

Modalidades y puntuación

Las modalidades que establece el reglamento de juego son:

individual:

masculino

femenino

dobles:

masculinos

femeninos

dobles mixtos (parejas formada por un hombre y una mujer).

Los encuentros se disputan al mejor de 3 juegos.

Para marcar un tanto, es necesario estar en posesión del servicio. Cuando el jugador que está sacando comete falta, pierde el servicio y pasa a sacar el contrario pero no se modifica el tanteo de ninguno de los jugadores. Sin embargo, si es el jugador que recibía el que comete falta, se aumenta en 1 tanto la puntuación del jugador que está sacando.

En las modalidades individual masculino y dobles masculinos, los juegos se disputan a 15 puntos. Sin embargo, si se empata a 14 en cualquiera de los juegos, el jugador que llegó primero a 14 puede elegir si terminar en 15 o seguir el juego hasta 17 puntos.

En las modalidades individual femenino, dobles femeninos y dobles mixtos, los juegos se disputan a 11 puntos. En estos casos, si se empata a 10 en cualquiera de los juegos, la jugadora que llegó primero a 10 puede elegir si terminar en 11 o seguir el juego hasta 13 puntos.

En cada juego se cambia de lado y comienza sacando el jugador que ganó el juego que acaba de terminar