Juego del bádminton

OBJETIVO
Hacer que el volante (o pluma) toque el suelo de la zona de juego contraria o que el otro jugador no lo pueda devolver.

A) EL CAMPO DE BADMINTON

El campo es un rectángulo de 13,40 metros de longitud por 6,10 metros de ancho en el juego de dobles. Para el de individuales, las dimensiones son 13,40 metros de largo por 5,18 metros de ancho.

B) LA RED

Está colocada a 1,52 metros en el centro y a 1,55 metros en los extremos.

C) LAS REGLAS DEL JUEGO

C- 1) **EL ENCUENTRO**

Los partidos pueden ser individuales, dobles o mixtos.
Todas las modalidades se disputan a 3 sets de 21 puntos cada uno.
En cada set, los jugadores puntúan siempre que ganen el punto.
Gana el partido el primero en anotarse dos sets de tres jugados.
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)

C - 2) **EL SAQUE**

La raqueta en el momento del golpe no debe sobrepasar la cintura. El servicio debe ir dirigido siempre al área de servicio diagonalmente opuesta.
Con tanteo par se saca desde la derecha y con tanteo impar desde la izquierda.

C - 3) **LAS FALTAS**

Se comete falta en los siguientes casos:
1.- Sacar por encima de la cintura
2.- Si al sacar, el volante cae fuera del área de servicio.
3.- Si en el momento del saque el que recibe está fuera del área que le corresponde.
4.- Si durante el juego el volante cae fuera del campo.
5.- Si se golpea al volante en campo contrario.
6.- Si durante el juego el jugador toca la red.
7.- Si el volante queda atrapado en la red o en la raqueta de un jugador, o bien si se golpea dos veces consecutivas en el mismo campo.

C - 4) **TERMINOS TECNICOS**

Clear golpe que se da desde arriba en el fondo de la pista, trata de elevar la pelota golpeando por encima de la cabeza
Drive golpe de ataque, realizado a la altura de la cadera y describe una trayectoria paralela al suelo.
Drop (dejada) golpe suave que deja el volante cerca de la red en campo contrario

Lob golpe cerca de la red y lanza el volante a gran altura, se golpea de abajo a arriba.
Mate (smash) Golpe fuerte, ofensivo y hacia abajo.

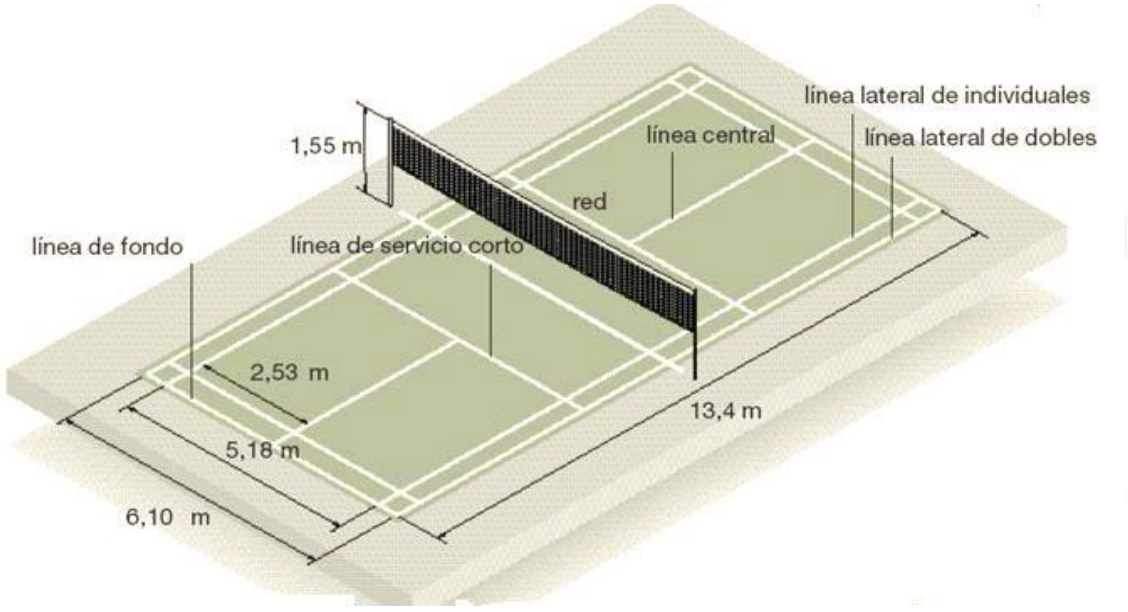
PUNTUACIÓN

El primero en llegar a 21 puntos gana el juego- En caso de empatar a 20, ganará quien consiga 2 puntos consecutivos o el primero que llegue a 30.

El que gana un juego empieza con el servicio del siguiente.

Gana el que consigue ganar 2 juegos

MODALIDADES

INDIVIDUAL: masculino y femenino

DOBLES: masculino, femenino y mixto