



1.- DEFINICIÓN DEL BADMINTON

Es un deporte de raqueta y volante. Consiste en golpear con la raqueta el volante y enviarlo por encima de la red dentro de las líneas que delimitan el campo contrario, tratando de que el adversario no lo pueda golpear para devolvérnoslo.

2.- DIMENSIONES

Las dimensiones del terreno de juego depende del tipo de juego:

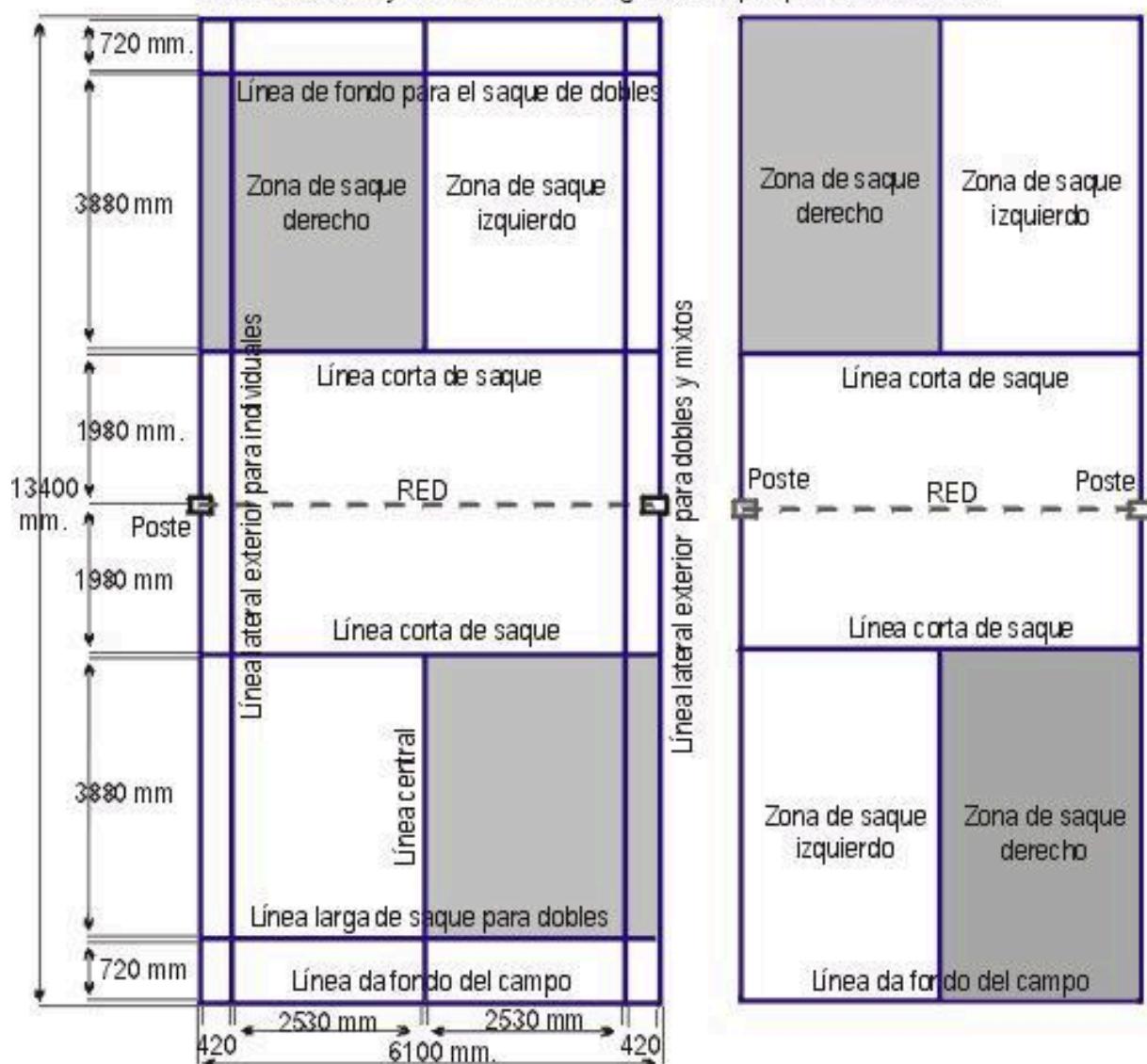
- En el juego individual (uno contra uno): 13,40m de largo por 5,18m de ancho.
- En el juego de dobles (dos contra dos): 13,40m de largo por 6,10m de ancho.

En ambos tipos de juego la red se encontrará a 1,55m de altura.

Para juego de dobles y de individuales

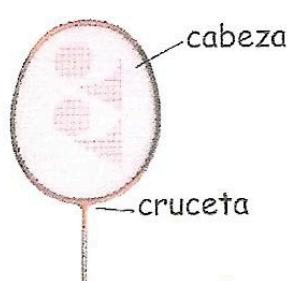
Para juego de individuales

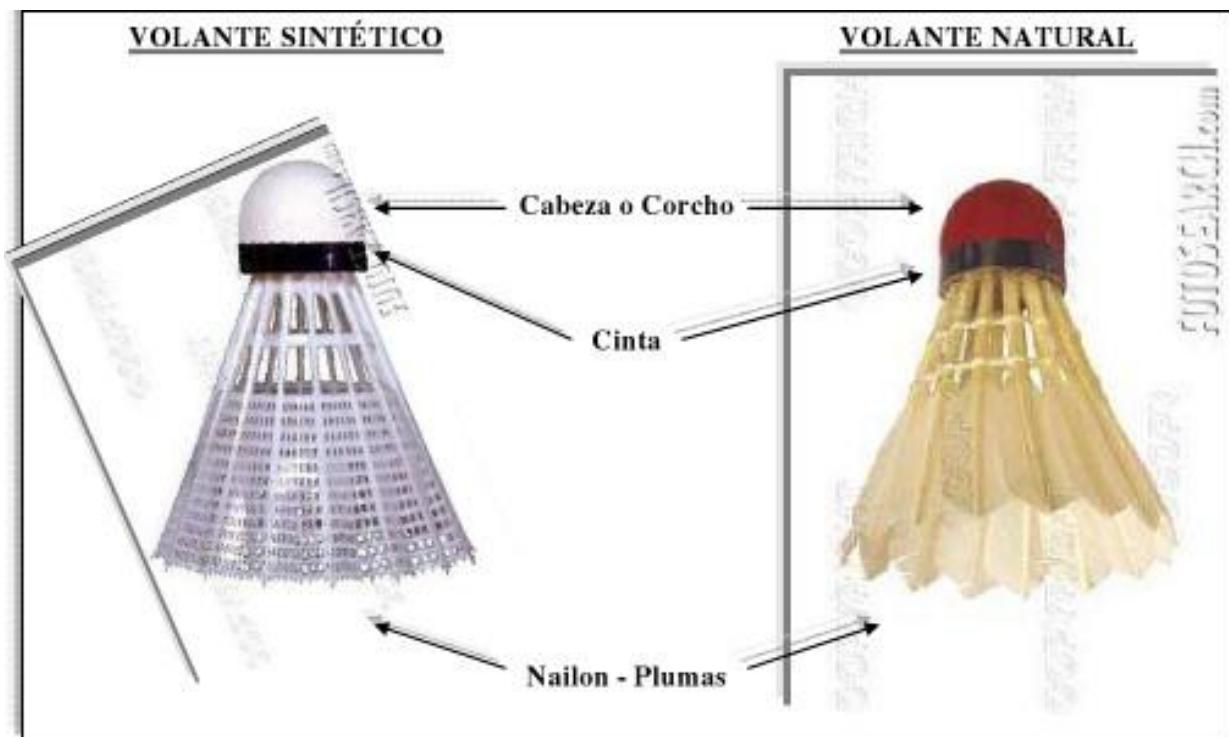
Línea de fondo y también línea larga de saque para individuales



3.- MATERIAL

Para jugar se necesita: una red, raquetas y un volante (puede ser de pluma natural o artificial).





4.- EL SERVICIO O SAQUE

Con este golpe se inicia el juego. Tanto el que realiza el servicio como el que lo recibe se colocan en las respectivas zonas de saque sin pisar las líneas que las delimitan (si no sería falta).

En **INDIVIDUALES**, cuando el jugador que saca tiene un número par de puntos realiza el saque desde la derecha, mientras que si el número de puntos es impar lo hace desde la izquierda. El jugador que recibe debe situarse en su diagonal, ya que el saque se debe hacer cruzado.

Si el servidor gana la jugada, recibirá un punto y volverá a servir desde el

cuadro de saque contrario.

Si el receptor gana la jugada, recupera el saque y consigue punto.

5.- TANTEO

- El partido se jugará al mejor de 3 juegos.
- Se gana un juego cuando se llega a **21 puntos**, a no ser que se haya acordado de otra manera.
Si el tanteo se empata a 20, el que primero consiga alcanzar una diferencia de dos puntos ganará el juego.
Si en el tanteo se empata a 29, el lado que consiga el punto 30 ganará el juego.
- El que gana el juego sacará primero en el siguiente juego.
- Se gana un punto cuando **el oponente**:
 - No llega a golpear el volante y cae en dentro de su campo.
 - Manda el volante fuera del terreno de juego.
 - Comete "falta".

6.- COLOCACIÓN EN EL CAMPO

En **individuales**, durante el juego, el jugador debe situarse en el centro de su terreno, ya que desde esta posición tendrá más oportunidades de defender todas las zonas de su campo de juego. Tras cada golpe, ha de volver rápidamente a colocarse en esa posición.

En **dobles** se divide su terreno de juego, responsabilizándose cada jugador de su zona.