



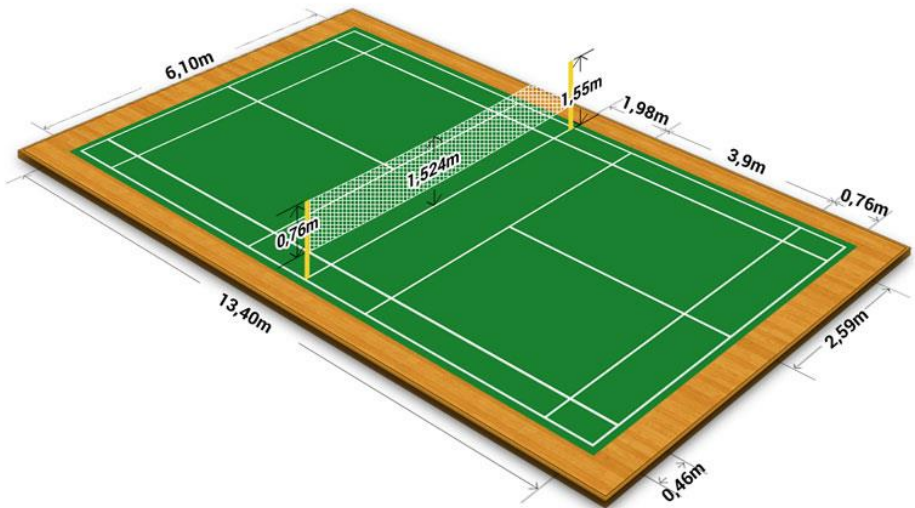
# BADMINTON

Il badminton ha radici antichissime risalenti al 3000 a.C. circa. Si presume che questo gioco sia stato portato in Inghilterra da alcuni ufficiali inglesi dalla città di Poona, in India e prese nome dal castello, il Badminton House, in cui fu giocato la prima volta come sport.

Il badminton è diventato sport olimpico alle Olimpiadi di Barcellona nel 1992, dopo essere stato sport dimostrativo alle Olimpiadi di Seul nel 1988.

## **Campo di gioco**

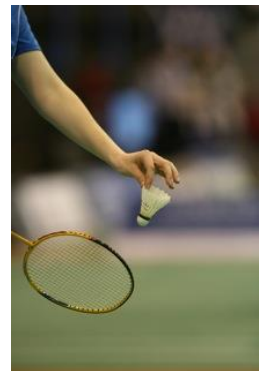
Il terreno di gioco è di forma rettangolare, Il badminton è uno sport che si gioca in singolo o in coppia su di un campo rettangolare diviso da una rete di altezza 1,55m (1,52 m femminile).



## **Il gioco**

Il gioco consiste nel colpire un volano con una racchetta facendogli oltrepassare la rete e mandandolo nella metà campo opposta dove dovrà essere ribattuto al volo dall'avversario. Possono sfidarsi, oltre a due giocatori (singolare), anche due coppie dello stesso sesso (doppio maschile o doppio femminile), o due coppie formate da giocatori di entrambi i sessi (doppio misto).

La partita si svolge al meglio dei tre giochi; il gioco è vinto dalla squadra che per prima raggiunge 21 punti; se il punteggio è 20 pari, vince il gioco la squadra che va in vantaggio di 2 punti, se il punteggio è di 29 pari, vince la squadra che fa il 30° punto.



## **I fondamentali**

### **Servizio**

In un servizio regolare :

- il giocatore che serve e il giocatore che riceve devono posizionarsi nei campi di servizio diagonalmente opposti senza toccare con i piedi le linee di delimitazione;
- Il volano, nel momento dell'impatto dello stesso con la racchetta, deve essere al di sotto della "cintola" del giocatore che serve (per cintola si intende la linea immaginaria attorno ai fianchi del corpo)
- Il fusto della racchetta del giocatore che serve deve essere rivolto in basso al momento dell'impatto con il volano;
- La traiettoria del volano deve essere tale che il volano superi la rete (anche eventualmente toccandola) e venga intercettato o ricada all'interno delle linee di



delimitazione del campo di servizio del giocatore che riceve;  
- Il giocatore che serve deve effettuare il servizio :

dal campo destro di servizio se il punteggio è "zero" o di numero "pari";  
dal campo sinistro di servizio se il punteggio è di numero "dispari";

- Il giocatore che riceve dovrà posizionarsi :

nel campo destro di servizio se il punteggio è "zero" o di numero "pari";  
nel campo sinistro di servizio se il punteggio è di numero "dispari";

- Una squadra mantiene il servizio finché vince lo/gli scambio-i (vale a dire finché segna il/i punto-i a suo favore);

- Qualora la squadra del giocatore che serve perda lo scambio, il servizio "passa" alla squadra avversaria.

### **Diritto**

Il volano viene colpito con la faccia della racchetta che corrisponde al palmo della mano

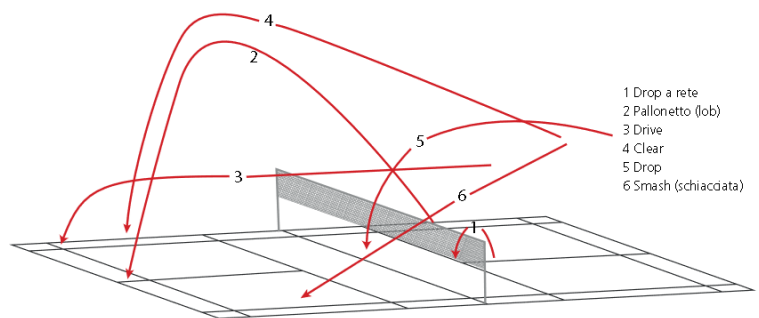
### **Rovescio**

Il volano viene colpito con la faccia della racchetta che corrisponde al dorso della mano

### **Colpi da fondo campo**

**clear:** dritto sopramano:  
lungo ed alto pallonetto che scavalca l'avversario

**drop:** che è un colpo nel quale il giocatore mette poca forza, poiché il suo scopo è quello di mandare il volano il più possibile vicino alla rete colpendolo da fondocampo, e si distingue anch'esso in difensivo e offensivo: difensivo quando ha la traiettoria lenta e cade molto vicino alla rete, offensivo quando cade leggermente più lontano dalla rete con traiettoria tesa e più veloce



**smash:** lo smash di diritto è il colpo utilizzato per vincere lo scambio o per costringere l'avversario ad una risposta debole e difensiva

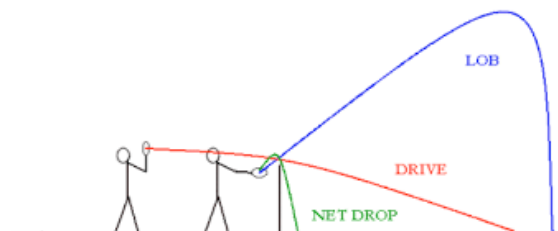
### **Colpi da metà campo o vicini alla rete**

**drive:** sono colpi tesi che tendono a viaggiare dalla propria metà campo alla metà campo avversaria o a fondo campo dell'avversario. I drive di diritto possono essere utilizzati per:

- diminuire le possibilità di attacco dell'avversario;
- creare un possibile attacco, indirizzando il volano in un'area sguarnita, oppure al corpo del giocatore.

**lob:** colpo giocato sotto rete e rinvia la palla a fondocampo con una traiettoria alta.

**net drop:** colpo debole avanzando verso la rete con un affondo, costringe l'avversario ad un recupero e non gli permette di attaccare



- Prima di iniziare a giocare si effettua il sorteggio ponendo il volano in equilibrio sul bordo della rete e lasciandolo cadere a terra.
- La direzione della punta del volano indica a quale squadra spetta la scelta: o di effettuare il servizio per primo o di scegliere il campo.

## FALLI

(con assegnazione del punto e del successivo servizio alla squadra avversaria)

- Se il giocatore che serve tocca le linee di delimitazione del suo campo di servizio;
- effettua il servizio dal campo di servizio errato rispetto al punteggio;
- se il volano, in battuta: rimane nel campo del giocatore che serve; o oltrepassa la rete, ma ricade, senza essere intercettato, al di fuori delle linee di delimitazione del campo di servizio del giocatore che riceve;
- se il volano, in fase di gioco: cade al di fuori delle linee di delimitazione del campo; passa attraverso o sotto la rete nel campo avversario; tocca ogni altra persona o oggetto al di fuori del campo;
- è toccato due volte in successione dallo stesso giocatore;
- è toccato da un giocatore quando ha già toccato terra;
- se un giocatore, mentre il volano è in gioco tocca la rete o i suoi sostegni con la racchetta, con il corpo o con i vestiti;
- colpisce il volano al di là della rete "invadendo" il campo avversario al di sopra della rete;
- invade il campo avversario sotto la rete con la racchetta o con il corpo ostacolando o disturbando l'avversario.



## COLPI NULLI

**(Lets)** (lo scambio fatto con l'ultimo servizio non si conta come punteggio e il giocatore che ha servito mantiene il servizio)

- Il colpo nullo viene chiamato dall'arbitro o da un giocatore (qualora non ci sia l'arbitro) per fermare il gioco:
- se il giocatore che serve effettua il servizio prima che il giocatore che riceve sia pronto;
- se il volano durante il gioco si rompe;
- se l'arbitro o i giocatori non sono in grado di giudicare se il volano è caduto all'interno o all'esterno del campo.

