



BADMINTON

HISTÓRIA DO BADMINTON

A ORIGEM DA MODALIDADE

Não se pode afirmar com grande exactidão qual a data da criação do Badminton no Mundo. No entanto atendendo à existência de diversas provas pertencentes a diferentes épocas, somos levados a crer que o nascimento deste jogo remonta a vários séculos.

Há 2000 anos, na Grécia, praticavam-se jogos muito parecidos com o Badminton: o "Didschiandsi" e o "Cibano". Outros eram praticados no Japão e pelos Inca.

Na Europa, apenas se sabe com exactidão da existência de um jogo idêntico, no século XVIII, como se pode ver por numerosos escritos e pinturas. Chardin pintou um quadro que ficou célebre: "A menina do volante".

Pensa-se que o Badminton começou a ser praticado algures na Ásia, zona onde desfruta de grande popularidade com elevado número de praticantes.

O APARECIMENTO DO BADMINTON NA EUROPA

É em Badminton (Inglaterra) que, nos finais do século XIX, a modalidade dá os seus primeiros passos na Europa, sendo praticado por oficiais ingleses regressados da Índia onde se haviam familiarizado com este jogo na cidade de Poona.



Os primeiros jogos realizaram-se em 1873, em Badminton House, pertencente ao Ducado de Beaufort e foram utilizadas raquetas de ténis e improvisados volantes de penas. Este jogo ficou conhecido como "aquele jogo em Badminton". Daqui o nome pelo qual é actualmente conhecido.



BADMINTON

As regras do jogo foram publicadas em 1877 pelo Coronel H. O. Selby, em Carachi.

Em 1883 aparece a primeira estrutura associativa - Badminton Association of England. Mais tarde já no século XX - 1934 - é formada a Internacional Federation (FIBA) conglomerando todos os países onde se praticava a modalidade.

INTRODUÇÃO EM PORTUGAL

Não existem também dados concretos quanto à data da introdução da modalidade em Portugal. São conhecidas contudo algumas manifestações realizadas entre 1895 e 1953.

Só neste ano é que o Badminton começa a ser divulgado mais a sério, através de Henrique Pinto e com a organização de um torneio pelo Lisboa Ginásio Clube. Esta personalidade ficará para sempre ligada ao desenvolvimento da modalidade, pelo muito que contribuiu para a sua expansão.

Um ano mais tarde, é criada a Federação portuguesa de Badminton sendo o seu primeiro presidente o próprio Henrique Pinto.

MODALIDADE OLÍMPICA

A partir da formação da Federação Internacional de Badminton, deu-se o salto necessário à sua implementação e desenvolvimento a nível mundial. Cabe a este organismo superintender a modalidade, tanto para a aplicação das leis do jogo como ainda para a organização dos Campeonatos Mundiais, individuais e por equipas.

Finalmente, o Badminton conseguiu aquilo que perseguia infrutiferamente há vários anos: ser considerada modalidade Olímpica. Depois de ter estado presente como modalidade de observação nos Jogos Olímpicos de Seoul (1988), foi admitida efectivamente nos Jogos de Barcelona (1992).



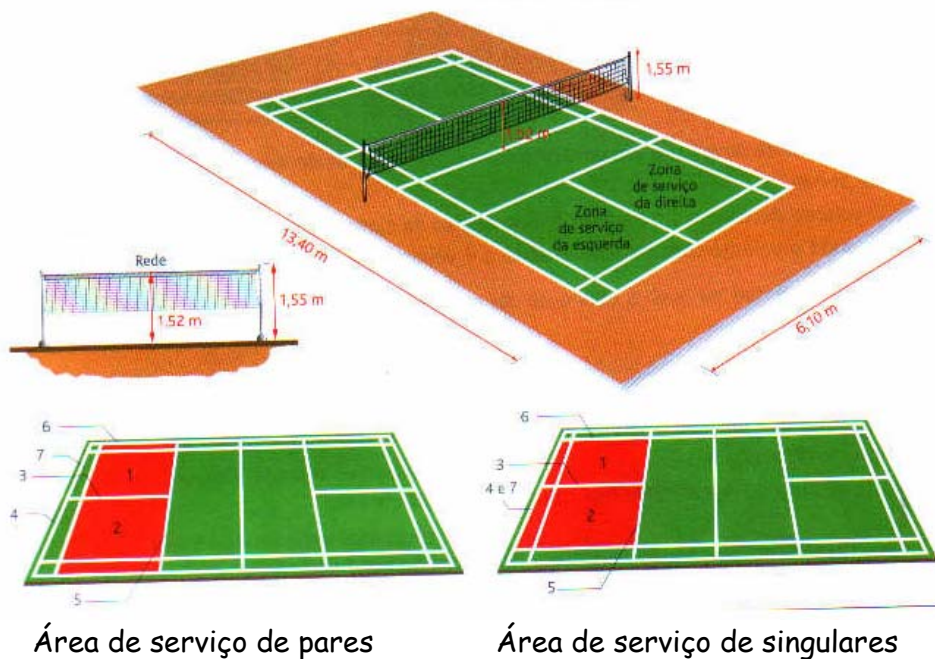


BADMINTON

REGRAS OFICIAIS (simplificadas)

O CAMPO

O campo deve ser traçado como mostra o diagrama.



O MATERIAL

O volante e a raqueta



OS JOGADORES

O jogo pode ser disputado por dois jogadores de cada lado (**pares Homens, Senhoras e Mistos**), ou por um jogador de cada lado (**singulares**).



BADMINTON

O lado a quem pertencer o direito de servir deverá ser chamado "servidor" e o lado oposto deverá ser chamado de "recebedor".

O SORTEIO

Antes de iniciar o jogo, o árbitro realiza o sorteio. O lado vencedor poderá escolher se vai servir ou receber primeiro, ou ainda escolher o campo.

OBJECTIVO DO JOGO

O objectivo do jogo é fazer passar o volante por cima da rede - respeitando as regras do jogo -, fazendo-o tocar no campo adversário - acção ofensiva - e impedir que o volante toque no seu próprio campo - acção defensiva

A PONTUAÇÃO

- ✓ Os opositores deverão **jogar à melhor de três sets**, a menos que outra modalidade tenha sido previamente estabelecida.
- ✓ A contagem dos pontos é contínua, isto é, sempre que um jogador comete uma falta ou o volante cai no seu campo, o adversário ganha um ponto
- ✓ Um set é ganho pelo par ou jogador que atinja primeiro os 21 pontos, com vantagem de 2 pontos
- ✓ Se tal não acontecer o jogo prossegue até que um dos jogadores atinja 2 pontos de diferença, até ao limite de 30 pontos
- ✓ O primeiro jogador a atingir os 30 pontos ganha o set independentemente da diferença de pontos. (o resultado pode ser 30-29)
- ✓ O lado que ganhar o set serve primeiro no set seguinte



BADMINTON

MUDANÇA DE CAMPO

Os jogadores devem mudar de campo:

- ✓ No fim do primeiro set
- ✓ Antes do início do terceiro set (se o houver)
- ✓ No terceiro set, ou numa partida de um só set, quando o jogador que lidera a pontuação atinja os 11 pontos:

O SERVIÇO

Num serviço correcto:

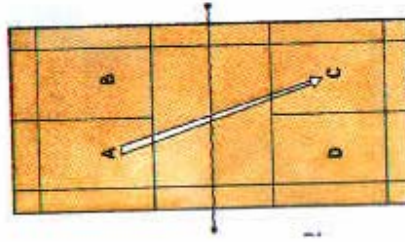
- ✓ Nenhum dos lados deverá causar um atraso indevido na execução do serviço
- ✓ Tanto o servidor como o receptor deverão encontrar-se dentro das áreas de serviço diagonalmente opostas, sem pisar as linhas limites respectivas; os pés do servidor e do receptor devem permanecer em contacto com a superfície do campo, numa posição estacionária, até que o serviço seja executado
- ✓ A raqueta do servidor deverá contactar a cabeça do volante abaixo da cintura do servidor e a apontar para o chão
- ✓ O serviço considera-se executado quando, uma vez iniciado, o volante é batido pela raqueta do servidor, ou quando o volante cai na superfície do campo

SINGULARES

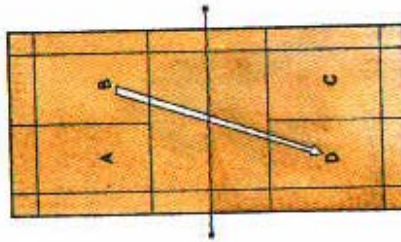
- ✓ Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado direito, sempre que a pontuação do servidor seja uma pontuação par ou zero



BADMINTON



- ✓ Os jogadores devem servir e receber dentro da área de serviço do lado esquerdo, sempre que a pontuação do servidor seja um número ímpar



- ✓ O volante é batido, alternadamente, pelo servidor e receptor, até ser cometida uma falta, ou até o volante deixe de estar em jogo
- ✓ Se o receptor comete uma falta ou o volante deixa de estar em jogo, pelo facto de tocar a superfície do campo do recebedor, o servidor marca um ponto. Então, o servidor volta a servir da sua outra área de serviço
- ✓ Se o servidor comete uma falta ou o volante deixa de estar em jogo, pelo facto de tocar a superfície do campo do servidor, o servidor perde o direito ao serviço, e o recebedor fica com o direito de servir e ganha um ponto

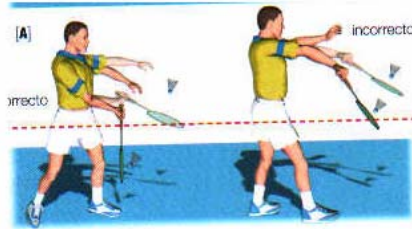


BADMINTON

FALTAS

- ✓ A falta cometida pelo servidor, implica a perda do serviço e a marcação de um ponto para o adversário; se é cometida pelo recebedor, o servidor ganha um ponto
- ✓ Considera-se falta quando:

- o serviço não for correcto



- o servidor, na tentativa de servir, falha o volante
- no serviço, depois de passar por cima da rede, o volante ficar preso na rede ou em cima dela
- no serviço, depois de passar por cima da rede, o volante cai fora da área de serviço
- em jogo, o volante:
 - ✓ Cair fora das linhas limites do campo



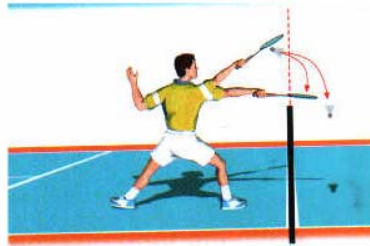
- ✓ Passar através ou sob a rede ou nos postes
 - ✓ Não conseguir passar sobre a rede
 - ✓ Tocar o tecto ou as paredes laterais
 - ✓ Tocar o corpo ou o vestuário de um jogador
- em jogo, o volante é batido duas vezes sucessivas pelo mesmo jogador
 - em jogo, o jogador tocar na rede



BADMINTON

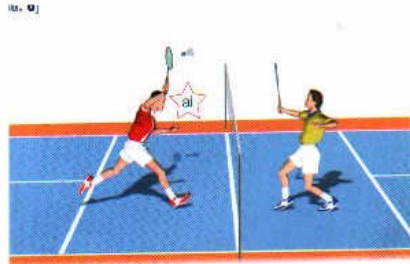


- em jogo, o volante é tocado para além da vertical da rede, isto é, no campo adversário



- um jogador for culpado por flagrantes, repetidas ou persistentes ofensas

- o jogador distraia intencionalmente o adversário



SINAIS DOS ÁRBITROS

		
Volante fora	Volante dentro	Toque fora da base do volante na execução do serviço
		
Contacto com os pés fora da área de serviço ou ausência de posição estática para servir	Execução do serviço em falta com toque de volante acima da cintura	Movimento descontínuo da raqueta na execução do serviço



BADMINTON TÉCNICA INDIVIDUAL

1 - PEGA DA RAQUETA (UNIVERSAL)

Apontando a cabeça da raqueta de perfil, para a frente e para baixo, segundo uma linha de prolongamento do braço, os dedos envolvem o cabo da raqueta, com o indicador por baixo e o polegar ao lado. Este e o indicador formam um "V".



2 - POSIÇÃO BASE

A posição base é uma posição adaptada (após o serviço ou a recepção deste) mais ou menos no meio do campo, ou seja, num local equidistante dos quatro cantos da superfície do jogo, tendo como objectivo aumentar as probabilidades de interceptar o volante o mais cedo possível.

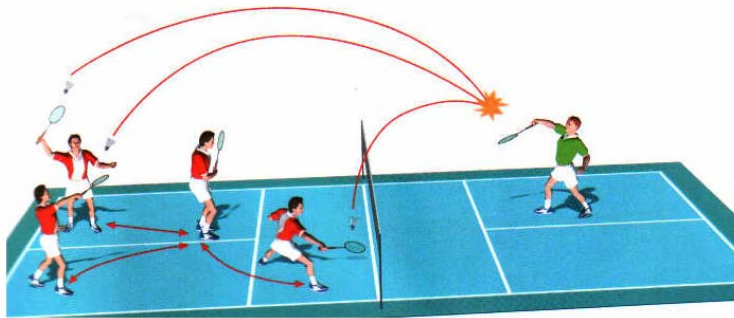
- Perna do lado da raqueta ligeiramente à frente
- Pés à largura dos ombros
- Peso do corpo igualmente distribuído pelos dois pés
- Joelhos ligeiramente flectidos
- Braços semi-flectidos
- Raqueta ao nível do peito apontando para a frente



Deverá ser, em termos gerais, a posição de partida para todos os batimentos e a que é indispensável retornar após a execução dos mesmos



BADMINTON

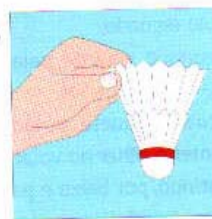


3 - SERVIÇO

Há dois tipos de serviço:

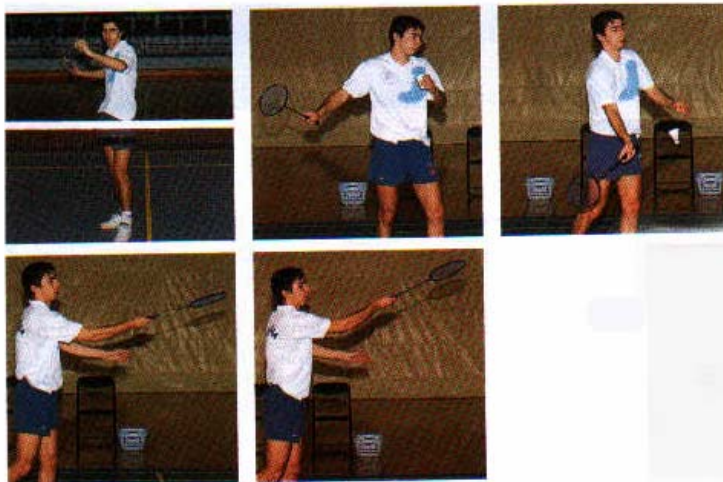
- ✓ Serviço curto
- ✓ Serviço comprido

3.1 - PEGA DO VOLANTE



Pega do volante.

3.2- SERVIÇO CURTO



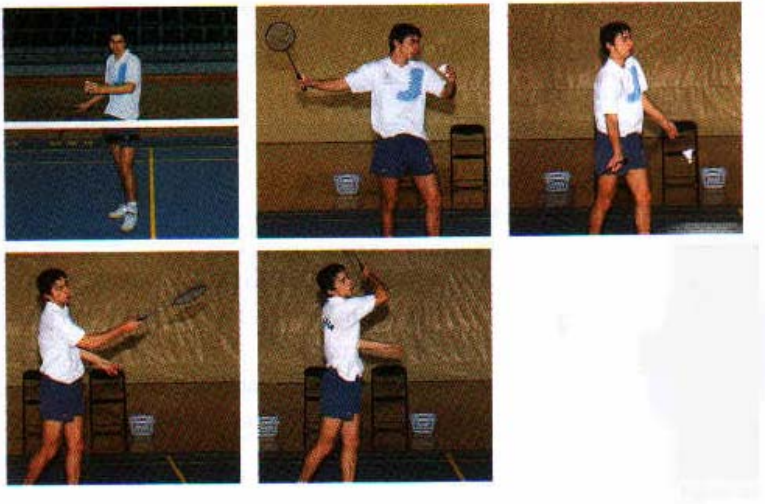
- ✓ Colocar o pé esquerdo à frente (jogador dextro)
- ✓ Apoiar ligeiramente o peso do corpo sobre o pé da retaguarda
- ✓ Segurar o volante pela cabeça entre o polegar e o indicador



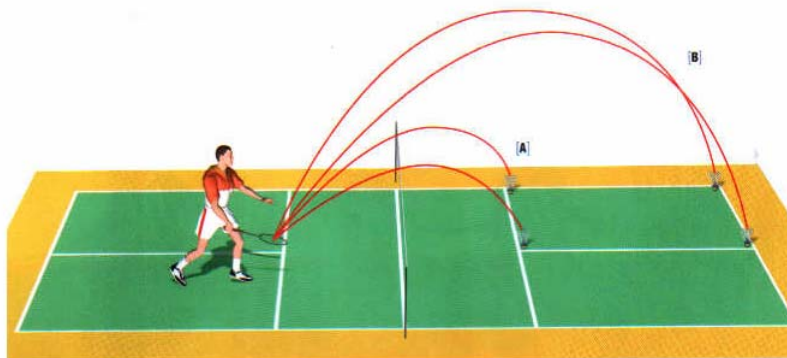
BADMINTON

- ✓ Bater o volante com movimento contínuo da raqueta
- ✓ Bloquear o pulso no final do batimento
- ✓ Imprimir ao volante uma trajectória baixa e tensa de forma a passar junto à rede e a cair dentro da área de serviço diagonalmente oposta perto da linha mais próxima da rede

3.3 - SERVIÇO COMPRIDO



- ✓ Colocar o pé esquerdo à frente (jogador dextro)
- ✓ Apoiar ligeiramente o peso do corpo sobre o pé da retaguarda
- ✓ Segurar o volante pela cabeça entre o polegar e o indicador
- ✓ Acelerar o movimento de trás para a frente e debaixo para cima, batendo o volante com um movimento de chicotada
- ✓ Imprimir uma trajectória ao volante alta e profunda de modo que este caia perto da linha final do campo adversário, dentro da área de serviço diagonalmente oposta



A - Serviço curto

B - serviço comprido



BADMINTON

4 - CLEAR

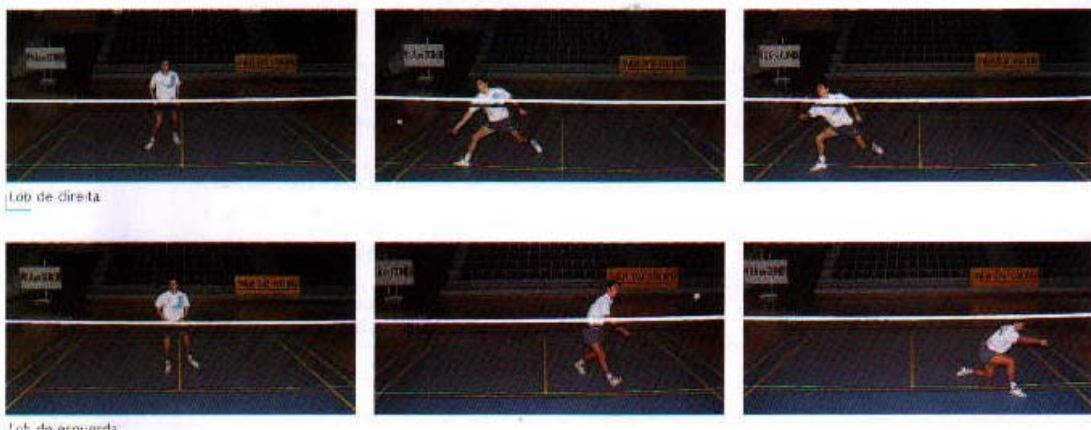
Batimento efectuado acima da cabeça

Objectivo: colocar o volante através de uma trajectória alta e longa, a todo o comprimento do campo, desde a nossa área de fundo até à linha final do campo adversário



- ✓ Enquadramento com o volante
- ✓ Fazer o batimento à frente do corpo
- ✓ Pé esquerdo à frente do corpo
- ✓ Rodar o tronco para trás para o lado do braço da raqueta
- ✓ Flexão do braço que tem a raqueta colocando a mão ao nível da nuca
- ✓ Bater o volante de modo explosivo, por cima da cabeça, com extensão do braço e passando a perna direita para a frente do corpo

5 - LOB



Batimento efectuado abaixo do nível da rede e junto a esta

Objectivo: colocar o volante, através de uma trajectória ascensional, alta e profunda, na linha de fundo do campo adversário



BADMINTON

- ✓ Posição inicial idêntica à posição base com o pé do lado da raqueta à frente
- ✓ Bater de modo explosivo, à frente do corpo e abaixo da cintura
- ✓ Fazer movimento de chicotada ao nível do pulso

6 - AMORTI



6.3 - Batimento efectuado acima da cabeça

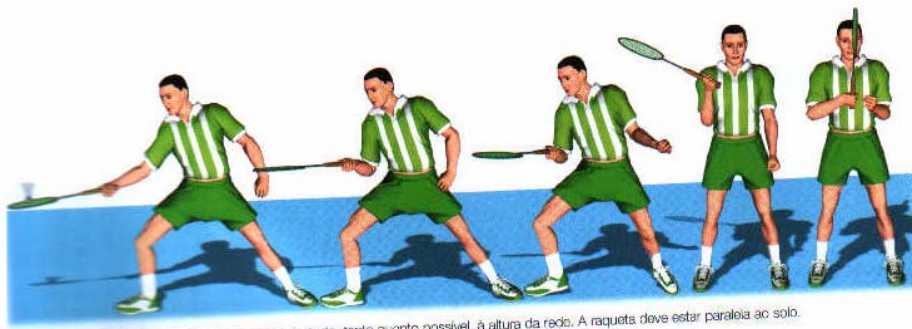
6.4 - Objectivo: colocar o volante através de uma trajectória descendente de modo que o volante caia o mais próximo possível da rede, no campo adversário

- ✓ Enquadramento com o volante
- ✓ Fazer o batimento à frente do corpo
- ✓ Pé esquerdo à frente do corpo
- ✓ Rodar o tronco para trás para o lado do braço da raqueta
- ✓ Flexão do braço que tem a raqueta colocando a mão ao nível da nuca
- ✓ Bater o volante com uma desaceleração no final do movimento

7 - ENCOSTO

É um batimento executado quando o volante se encontra abaixo do nível da rede e muito perto desta

O objectivo deste batimento é devolver o volante para o mais junto possível da rede de forma a forçar o adversário a levantar o volante





BADMINTON

- a partir da posição base avançar para a rede dando 2 ou 3 passos em direcção ao volante, de forma que o último seja mais amplo fazendo um afundo sobre o pé direito
- raqueta sempre à frente do corpo pancada no volante deve ser suave



8 - REMATE

Batimento efectuado acima da cabeça

Objectivo: como batimento atacante mais importante do jogo é executado com o intuito de terminar uma jogada. Imprimir uma trajectória descendente e rápida ao volante de modo a que este caia no meio do campo do adversário, com o máximo de velocidade possível





BADMINTON

- ✓ Enquadramento com o volante
- ✓ Fazer o batimento à frente do corpo
- ✓ Pé esquerdo à frente do corpo
- ✓ Rodar o tronco para trás para o lado do braço da raqueta
- ✓ Flexão do braço que tem a raqueta colocando a mão ao nível da nuca
- ✓ Bater o volante de modo explosivo, por cima da cabeça, com extensão do braço e acentuada flexão do pulso ao mesmo tempo que se passa a perna direita para a frente do corpo



9 - DRIVE

O drive é um batimento executado ao lado do tonco, batido geralmente numa zona compreendida entre o meio campo e o fundo do campo junto às linhas laterais

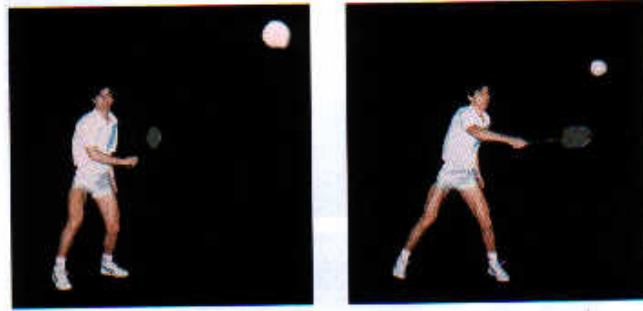


O objectivo deste batimento é enviar o volante, que se encontra mais ou menos ao nível da tela da rede, numa trajectória tensa e plana, ligeiramente descendente e roçando o topo da rede, para o fundo do campo adversário

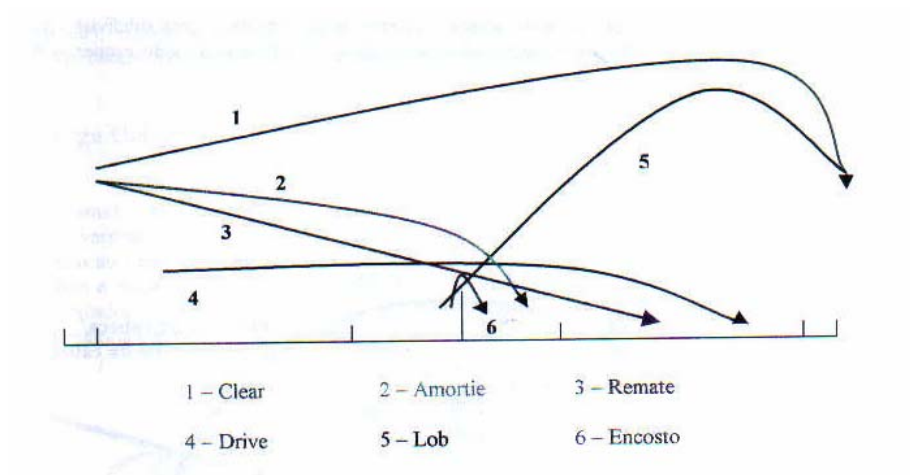


BADMINTON

- pé direito ligeiramente à frente do corpo
- bater o volante ao lado do tonco
- cabeça da raqueta paralela à rede
- efectuar um batimento explosivo



10 - TRAJECTÓRIAS DO VOLANTE





BADMINTON

TÁCTICA SINGULARES

Tendo em conta que um campo de Badminton é mais comprido que largo, o objectivo principal será tentar movimentar o adversário mais no sentido do comprimento e depois na largura do mesmo, de modo a **provocar um erro** (volante para fora ou para a rede), uma **devolução fraca** ou o **aparecimento de uma zona indefesa do seu campo** e assim **finalizar a jogada**.

Dever-se-á também **descobrir e atacar os pontos fracos do adversário** e ao mesmo tempo prevenir que **ele não explore os nossos**. Isto pressupõe que o jogador seja capaz de dirigir o volante de qualquer parte do seu campo para qualquer ponto do campo adversário.

A BASE

A base é o local onde o jogador deve regressar após cada batimento, de forma a proteger mais facilmente o seu campo.

É importante que o jogador esteja equilibrado na base (posição base) pronto para se deslocar de forma a interceptar qualquer devolução do adversário o mais cedo possível.

Não é um ponto exacto do campo. Situa-se geralmente atrás da linha da área de serviço mais próxima da rede, ao meio do campo ou um pouco mais para a direita ou para a esquerda, conforme o local onde o adversário faz o batimento.

Após cada batimento um jogador deverá ter o cuidado de não ser apanhado em contra pé, isto é, **não deverá estar em movimento na altura da execução do batimento do adversário**.

SERVIÇO COMPRIDO

Deve ser executado o mais alto possível e mais para o fundo do campo. Isto dá tempo ao servidor para se preparar para o batimento seguinte. O volante desce na vertical o que dificulta o batimento do adversário que se desloca para o fundo do campo.

Deve ser executado quando:



BADMINTON

- ✓ Quando o receptor se encontra muito à frente na sua área de serviço
- ✓ Quando o adversário tem dificuldades na execução de clears ou amortis
- ✓ Quando o servidor tem dificuldades na execução dos serviços curtos

DEVOLUÇÃO AO SERVIÇO COMPRIDO

Clear - se o servidor se mantiver no local da execução do serviço (mais próximo da rede)

Amorti - para obrigar o servidor a deslocar-se à rede

Remate - quando o servidor executou um mau serviço, isto é, demasiado curto

SERVIÇO CURTO

Deve ser executado quando:

- ✓ O recebedor está um pouco deslocado para trás na sua área de serviço
- ✓ Quando o adversário tem dificuldades na execução de lobs ou encostos
- ✓ Quando o servidor tem dificuldades na execução dos serviços compridos (exemplo: serviços compridos pouco profundos)

DEVOLUÇÃO AO SERVIÇO CURTO

Lob - se o servidor se mantiver no local da execução do serviço (mais próximo da rede)

Encosto - se o servidor recuar no campo após ter executado o serviço



BADMINTON

TÁCTICA BÁSICA DO JOGO

A tática básica é obrigar o adversário a ir a todos os cantos do campo, o mais rapidamente possível, de forma a cometer um erro.

Para isso o jogador deve utilizar vários tipos de batimentos, consoante a posição do adversário no terreno de jogo e as trajectórias desses diferentes batimentos.

Deve ter também em consideração os seus pontos fortes e fracos assim como os do seu adversário.

Jogador A	Jogador B	Jogador A	
Batimento	Batimento	Batimento	Justificação
Serviço curto	Lob	Clear	<ul style="list-style-type: none">• Se o jogador B estiver perto da rede• Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos acima da cabeça• Se o jogador A executa bons clears e/ou maus amortis
		Amorti	<ul style="list-style-type: none">• Se o jogador B estiver perto da linha de fundo• Se o jogador B tiver dificuldades na execução dos batimentos abaixo do nível da rede• Se o jogador A executa bons amortis e/ou maus clears
		Remate	<ul style="list-style-type: none">• Se o jogador B executar um lob pouco profundo
	Encosto	Encosto	<ul style="list-style-type: none">• Se o jogador B estiver longe da rede• Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos abaixo do nível da rede• Se o jogador A executa bons encostos e/ou maus lobs
		Lob	<ul style="list-style-type: none">• Se o jogador B estiver perto da rede• Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos acima da cabeça• Se o jogador A executa bons lobs e/ou maus encostos



BADMINTON

Jogador A	Jogador B	Jogador A	
Batimento	Batimento	Batimento	Justificação
Serviço comprido	Clear	Clear	<ul style="list-style-type: none"> • Se o jogador B estiver perto da rede • Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos acima da cabeça • Se o jogador A executa bons clears e/ou maus amortis
		Amorti	<ul style="list-style-type: none"> • Se o jogador B estiver perto da linha de fundo • Se o jogador B tiver dificuldades na execução dos batimentos abaixo do nível da rede • Se o jogador A executa bons amortis e/ou maus clears
		Remate	<ul style="list-style-type: none"> • Se o jogador B executar um lob pouco profundo
	Amorti	Encosto	<ul style="list-style-type: none"> • Se o jogador B estiver longe da rede • Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos abaixo do nível da rede • Se o jogador A executa bons encostos e/ou maus lobs
		Lob	<ul style="list-style-type: none"> • Se o jogador B estiver perto da rede • Se o jogador B tiver dificuldades na execução de batimentos acima da cabeça • Se o jogador A executa bons lobs e/ou maus encostos



BADMINTON

BIBLIOGRAFIA

- Barata, João/Coelho, Olímpio - Educação Física 3º Ciclo - Texto Editora
- Costa, José David - Jogo Limpo 7º/8º/9º - Porto Editora
- FPB - Curso de Treinadores de Badminton - Nível I
- Romão, Paula/Pais, Silvina - Educação Física - 10º/11º/12º - Porto Editora
- Santos, Graça/outros - Vais aprender 7º ano - Lisboa Editora
- Vários - Acção de Formação - Núcleo de Estágio da Escola Secundária de Pedro Nunes - 1992/1993