

Ball Bádminton

De Wikipedia, la enciclopedia libre



Ball Badminton, 2012

El bádminton con pelota es un deporte originario de la [India](#) . Es un juego de [raqueta](#) , que se juega con una pelota amarilla de [lana](#) , en una cancha de dimensiones fijas (12 por 24 metros) dividida por una red. El juego fue jugado ya en 1856 por la familia real en [Tanjore](#) , la capital del distrito de [Thanjavur](#) en [Tamil Nadu](#) , India. Goza de la mayor popularidad en la India. El bádminton con pelota es un juego de ritmo rápido; exige habilidad, reflejos rápidos, buen juicio, agilidad y la capacidad de controlar el balón con la muñeca. ^[1]

Los juegos se suelen jugar al aire libre durante el día. Como resultado, las condiciones climáticas ejercen una influencia considerable y las reglas del bádminton permiten que los efectos de las condiciones climáticas se distribuyan de manera más o menos uniforme entre ambos equipos. Más recientemente, las versiones para interiores del juego se han jugado bajo iluminación artificial. Los torneos de toda la India se llevan a cabo con regularidad utilizando focos en [Tamil Nadu](#) , [Puducherry](#) , [Andhra Pradesh](#) , [Telangana](#) y [Karnataka](#) . El deporte de Ball Badminton es administrado por la "Federación de Ball Badminton de la India". El bádminton de pelota es ahora un juego oficialmente reconocido en la India. Un total de 34 unidades están afiliadas a la "Federación de bádminton de pelota de la India", en la que 26 son unidades estatales, incluidas Bihar, jharkhand, Nagaland, etc.

Historia

El bádminton de pelota se originó en [Tanjore](#) , en Tamil Nadu. Se hizo popular y despertó el interés del maharajá de Tanjore. El juego ha atraído a muchos jugadores del sur de la India.

Anteriormente, el bádminton con pelota era un juego atractivo para los niños rurales, ya que requería un mínimo de equipo. El juego atrajo a un gran número de estudiantes del sur de la India, lo que resultó en la formación de la Federación de Bádminton de Pelota de la India en 1954. La BBF fue una de las tres primeras federaciones deportivas, junto con la Federación de Atletismo de la India y la Federación de Hockey de la India, en formar la Asociación Olímpica de la India en 1961. El bádminton con pelota finalmente se extendió a [Andhra Pradesh](#) , y el

primer campeonato nacional se llevó a cabo en Hyderabad en 1956. Más tarde se introdujo en los niveles junior y sub-junior. ^[2]

Tipos de titular El ovillo es de lana amarilla, de 27 a 30 gramos de peso y de 5 a 5,5 cm de diámetro. Una raqueta de bádminton de pelota estándar suele pesar entre 165 y 185 gramos y una longitud de 63 a 70 cm. El área ovalada encordada de la raqueta debe tener de 20 a 22 de ancho y de 24 a 27 cm de largo. La red está hecha de cuerda fina para hacer una malla cuadrada de 2 cm a lo largo de su longitud y está bordeada con cinta roja en la parte superior. Toda la red es roja, blanca y azul, de 100 cm de ancho y 13,5 metros de largo. Se ata a un poste central de 183 cm y dos postes de 185 cm a los lados de la cancha para mantener la altura de la red de 183 cm en el centro. Dos postes, cada uno de 180 cm de altura, se fijan un metro fuera de la cancha a cada lado al final de la línea a la que se ata la red, lo suficientemente fuertes para mantener la red bien estirada. Un gancho se fija en 1. 5 metros de altura a cada poste para tensar fácilmente la red cuando sea necesario. El tamaño de la cancha para equipos de "cinco" es de 12 metros de ancho y 24 metros de largo. Está dividido en el medio por una línea de red sobre la que se cuelga la red, cuyos extremos se unen a la parte superior de los dos postes. Las líneas del pliegue de la porción se trazan a un metro de cada lado de la línea de la red y paralelas a ella. La línea central se traza a medio camino entre las líneas del pliegue de servicio y paralela a las líneas laterales; esto divide el espacio a cada lado de la línea de pliegue en dos mitades, conocidas como las canchas derecha e izquierda. Las líneas limítrofes están marcadas con cinta blanca de 10 mm de espesor. Las líneas centrales y de pliegue deben marcarse de manera que sean visibles, de unos 10 mm de ancho. Los equipos tienen 12 metros de ancho y 24 metros de largo. Está dividido en el medio por una línea de red sobre la que se cuelga la red, cuyos extremos se unen a la parte superior de los dos postes. Las líneas del pliegue de la porción se trazan a un metro de cada lado de la línea de la red y paralelas a ella. La línea central se traza a medio camino entre las líneas del pliegue de servicio y paralela a las líneas laterales; esto divide el espacio a cada lado de la línea de pliegue en dos mitades, conocidas como las canchas derecha e izquierda. Las líneas limítrofes están marcadas con cinta blanca de 10 mm de espesor. Las líneas centrales y de pliegue deben marcarse de manera que sean visibles, de unos 10 mm de ancho. Los equipos tienen 12 metros de ancho y 24 metros de largo. Está dividido en el medio por una línea de red sobre la que se cuelga la red, cuyos extremos se unen a la parte superior de los dos postes. Las líneas del pliegue de la porción se trazan a un metro de cada lado de la línea de la red y paralelas a ella. La línea central se traza a medio camino entre las líneas del pliegue de servicio y paralela a las líneas laterales; esto divide el espacio a cada lado de la línea de pliegue en dos mitades, conocidas como las canchas derecha e izquierda. Las líneas limítrofes están marcadas con cinta blanca de 10 mm de espesor. Las líneas centrales y de pliegue deben marcarse de manera que sean visibles, de unos 10 mm de ancho. Las líneas del pliegue de la porción se trazan a un metro de cada lado de la línea de la red y paralelas a ella. La línea central se traza a medio camino entre las líneas del pliegue de servicio y paralela a las líneas laterales; esto divide el espacio a cada lado de la línea de pliegue en dos mitades,

conocidas como las canchas derecha e izquierda. Las líneas limítrofes están marcadas con cinta blanca de 10 mm de espesor. Las líneas centrales y de pliegue deben marcarse de manera que sean visibles, de unos 10 mm de ancho. Las líneas del pliegue de la porción se trazan a un metro de cada lado de la línea de la red y paralelas a ella. La línea central se traza a medio camino entre las líneas del pliegue de servicio y paralela a las líneas laterales; esto divide el espacio a cada lado de la línea de pliegue en dos mitades, conocidas como las canchas derecha e izquierda. Las líneas limítrofes están marcadas con cinta blanca de 10 mm de espesor. Las líneas centrales y de pliegue deben marcarse de manera que sean visibles, de unos 10 mm de ancho.^[3]

Reglas

Ball badminton es un deporte de equipo. La pelota es servida (golpeado desde la cancha derecha o izquierda de un lado hacia la cancha diagonalmente opuesta del otro lado). El servidor comienza en la cancha derecha y se mueve hacia la cancha izquierda cada vez que se anota un punto. La pelota puede ser devuelta por cualquier jugador contrario. Después del primer punto 9, 18 y 27, los equipos cambian de posición y el servidor continúa alternando entre las canchas derecha e izquierda. La pelota se sirve por debajo de la cintura, luego debe pasar por encima de la red y más allá de la línea del pliegue de servicio en el otro lado. Un servicio por encima de la cabeza, si la pelota está por encima de la cintura del servidor cuando se golpea, es una falta. La pelota debe devolverse antes de que toque el suelo y ningún jugador puede golpear la pelota dos veces seguidas. El servidor no debe servir hasta que el otro lado esté listo; ordinariamente, Se espera que los jugadores del lado receptor estén preparados. Durante el juego, el jugador no debe salir de la cancha excepto en el acto de jugar, si tiene un accidente, o con el permiso del árbitro para actividades tales como cambiar una [raqueta](#) , atarse los cordones de un zapato o apretarse el cinturón. El árbitro normalmente concede la solicitud de un jugador para tales actividades, a menos que el balón esté en juego; sin embargo, tiene el derecho final de negarse si considera que tales actividades son tácticas dilatorias. En los [torneos de](#) "cinco" , un equipo consta de diez jugadores designados formalmente, cinco de los cuales juegan mientras que los otros cinco permanecen al margen con el director del equipo, listos para jugar. Los torneos de dobles utilizan equipos de tres jugadores. Durante un partido de dos o tres juegos, se permiten tres sustituciones de jugadores. Se pueden realizar sustituciones en cualquier momento durante el juego. La pelota no puede cambiarse durante un set de tres juegos, a menos que esté dañada.

Fallos

Si el equipo que saca [comete](#) una [falta](#) , el jugador que saca será reemplazado por un compañero. Si los cinco jugadores de un equipo cometen una falta de servicio, el servicio va al equipo receptor. Si el equipo receptor comete una falta, el equipo que saca recibe un punto y continúa sirviendo. Es una falta si:

- El servidor no está parado (ambos pies en el suelo) mientras sirve.
- El servidor falla su golpe

- La pelota se sirve por encima de la cabeza (golpea la raqueta por encima de la cintura del servidor)
- El servicio se entrega desde el tribunal equivocado (derecha en lugar de izquierda, o viceversa)
- El balón toca el suelo antes de ser devuelto.
- La pelota servida cae en el campo equivocado o en una línea (centro, área de servicio, lateral o límite).
- Un jugador saca fuera de turno (antes de que salga el servidor anterior)
- Cualquier parte del cuerpo del servidor o de la raqueta cruza cualquiera de las líneas al servir (incluso un pie en la línea está fuera de la cancha)
- Se realiza un "doble toque" (un jugador, mientras ejecuta un golpe, golpea la pelota más de una vez)
- Se hace un "tip" (el balón es tocado sucesivamente por dos raquetas del mismo equipo)
- Se produce un "choque" (las raquetas de dos o más jugadores chocan al jugar la pelota antes, durante o después de golpear la pelota)
- Un jugador, o su raqueta, cruza la línea de la red durante el transcurso del juego (es decir, durante una jugada)
- La pelota se envía fuera de límites (un jugador es libre de golpear una pelota que sale de los límites y vuelve a entrar, pero si la falla, comete una falta).
- El balón toca a un jugador o su uniforme, ya sea dentro o fuera de la cancha.
- La raqueta de un jugador, en el acto de golpear, cruza o toca la red.
- El balón no despeja la red ni en el servicio ni en el retorno.
- El balón toca el borde superior de la red.
- La bola servida cae en cualquier línea (una bola en jugada, sin embargo, se comete falta solo si falla en la línea de límite; puede caer en el centro o en las líneas de pliegue).
- La pelota rebota en el suelo después de que el árbitro advierte al servidor que debe jugar.
- La demora en el servicio es causada por pasar la pelota de un jugador a otro después de que el árbitro ha solicitado que comience el juego

Match play

Un partido consta de tres juegos. El equipo que gane dos de los tres juegos es el ganador del partido. El equipo que anote primero el punto 34 gana un juego. Los equipos comienzan cada juego desde el lado opuesto al que jugaron el juego anterior. Hay una pausa de dos minutos entre el final del primer juego y el comienzo del segundo juego, y cinco minutos entre el segundo y el tercer juego. La elección del lado y el derecho al primer servicio se deciden lanzando una moneda al comienzo de un partido. Si el equipo que gana el sorteo elige servir, el otro equipo tiene la opción de elegir el lado y viceversa. Al comienzo de un partido, el árbitro permite dos intentos, uno de cada lado. Después de que terminen las pruebas, el árbitro llamará "juego" y comenzará el juego regular. [árbitro](#) .

El equipo de árbitros consta de un árbitro, dos o más árbitros de línea y un anotador. Cuando el árbitro dice "jugar", si un equipo se niega a jugar, pierde el partido. El árbitro es el único juez sobre la imparcialidad de una jugada, el clima y las condiciones de iluminación. Sus decisiones son definitivas. Es responsabilidad del árbitro llamar "falta" o "dejar", con (o sin) una apelación de los jugadores. Si un árbitro dice erróneamente "falta" e inmediatamente se corrige a sí mismo y dice "jugar" pero el delantero no devuelve la pelota, se permite un "let". Los árbitros sirven durante todo un partido, a menos que el comité del torneo autorice un cambio. Cada uno de los dos (o más) árbitros de línea es responsable de una línea limítrofe y la mitad de la línea lateral opuesta al árbitro, además de cualquier otra tarea asignada por el árbitro. Los árbitros señalan al árbitro en un código prescrito por el BFF. El anotador registra los puntos anotados y el número de manos en la hoja de anotación. Una bola puede ser reemplazada por un árbitro si se pierde o se daña. El árbitro puede anular la decisión de un árbitro de línea si siente que se ha cometido un error.

El árbitro también es responsable de la red. Él anuncia la puntuación (en beneficio del anotador) cuando se anota un punto o un servidor está fuera. Al anunciar el puntaje, llama el número de la mano que saca, seguido del puntaje del equipo que saca y el puntaje del otro equipo. Si el árbitro suspende un partido por cualquier motivo (por ejemplo, clima y luz), se reanuda desde el punto en el que se detuvo. En caso de empate entre dos o más equipos en cualquier torneo, un partido no se vuelve a jugar. Si el empate no se rompe, los equipos se clasifican según el juego y las puntuaciones. En un torneo de liga, si dos (o más) equipos tienen récords idénticos de ganados / perdidos, sus puntuaciones de juego se utilizan para romper el empate.

Puntuación del juego

Se registra el número de partidos ganados y perdidos por cada equipo en cada partido de liga. Teniendo en cuenta que cada partido se juega al mejor de tres juegos, un equipo que gana un partido después de tres juegos gana dos juegos y pierde uno. Si un equipo gana un partido en dos juegos consecutivos, su récord oficial de ganados / perdidos es 3-0. El equipo perdedor en cada caso tiene un récord de 1-2 y 0-3, respectivamente. La diferencia entre el número de juegos ganados y perdidos es la puntuación del juego de un equipo. El equipo con la puntuación más alta del juego es el ganador en caso de empate; si dos o más equipos tienen el mismo puntaje del juego, sus puntajes también romperán el empate.

Puntaje (puntos)

Se registran los puntos anotados en cada juego por cada equipo en todos los partidos de liga. Un equipo que gana un partido en dos juegos consecutivos, después de registrar los puntos a favor y en contra en los dos juegos jugados, también recibe 35 puntos a favor y cero puntos en contra para el tercer juego (no jugado). En consecuencia, se registran cero puntos a favor y 35 puntos en contra para el equipo perdedor. La diferencia entre el total de puntos a favor y en contra

en todos los partidos es la puntuación de un equipo. El equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos netos (a favor menos en contra) es el ganador.

Disciplina

El árbitro puede advertir a un jugador si el jugador se comporta en la cancha de una manera que desacredita al árbitro, a otros jugadores o a los oficiales, o que rebaja la imagen del juego. Una segunda advertencia desencadena una tarjeta amarilla. Una tercera advertencia desencadena una tarjeta roja y la expulsión del juego; tras una tarjeta roja, el equipo del jugador continúa con cuatro jugadores. Un director de equipo sustituye a un jugador con tarjeta amarilla, si queda un número suficiente de sustituciones.

Deberes del árbitro

- Dado que el árbitro es el árbitro más importante, debe conocer bien las reglas del bádminton con pelota.
- Antes de que comience el juego, hace las anotaciones necesarias en la hoja de anotación y se la entrega al anotador para que la utilice y obtenga las firmas de cada capitán de equipo cuando finalice el partido.
- Verifique la altura de la red y otras disposiciones del suelo
- Instruye a los árbitros de línea y al anotador
- Instruye tanto los términos sobre disciplina, las reglas principales y los cambios recientes en las reglas
- Considere cuidadosamente sus decisiones, ya que sus juicios son definitivos; un jugador solo puede apelar según una regla
- La decisión de un árbitro de línea es final en todas las decisiones de juicio en su propia línea; el árbitro normalmente no lo anula. Si la visión de un árbitro de línea está bloqueada, el árbitro puede tomar la decisión si puede; de lo contrario, se debe dar un 'let'
- Si una decisión es imposible, el árbitro da un 'let'. No debe consultar a los jugadores ni a los espectadores.
- El árbitro es responsable de todas las líneas no cubiertas por los árbitros de línea.
- Cuando el árbitro no está seguro de si ha habido una infracción de una regla, no se debe sancionar "falta". Se debe dar un 'let'
- El árbitro debe recordar que el juego es para jugadores y mantiene el juego en progreso sin interrupciones innecesarias.
- En resumen, el árbitro debe controlar el juego con firmeza.