



Delegazione provinciale di Catania

www.badminton-catania.com

MATERIALE DIDATTICO PER GLI ALUNNI DEL LICEO SCIENTIFICO SPORTIVO " G. B. VACCARINI " - CATANIA



- Origini e sviluppo del Badminton
- Regole del gioco
- Le competizioni agonistiche
- Terminologia dei colpi
- Il Badminton su Internet

ORIGINI E SVILUPPO DEL BADMINTON

Il Badminton è il più antico sport di racchetta ed è tra le discipline sportive più diffuse nel mondo.

Le origini sono molto antiche: già nel I secolo a.C. i Cinesi si dilettevano a giocare con dei volani primordiali, infilzando penne di volatili in sugheri e gomitolini di lana.

Antichi reperti sono stati trovati anche in Giappone, India, Grecia. Poi, già nel Medio Evo, il gioco del volano diventa uno dei principali divertimenti all'aperto nelle corti europee.



"Jean fille jout au volant"
Jean Chardin
1737

In Inghilterra, nel 1867, il Duca di Beaufort traccia le linee del campo e una rete all'interno del proprio castello, la Badminton House. Da allora il gioco del volano verrà diffuso col nome di Badminton.

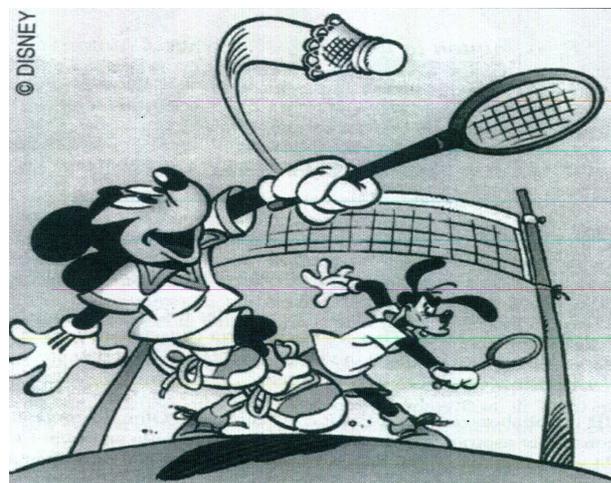
Nel 1873, a Poona (India), il colonello H. O. Selby realizza il primo codice normativo di questo sport, precedendo di qualche mese quello del Tennis.

Nel 1934 nasce la I.B.F., poi divenuta W.B.F. (World Badminton Federation), l'Organo internazionale cui oggi aderiscono oltre 150 Nazioni, sparsi nei 5 continenti. Nel 1992, in occasione dei Giochi di Barcellona, il Badminton diventa Sport olimpico effettivo.

L'attività sportiva in Italia è organizzata dalla Federazione Italiana Badminton.

La F.I.Ba. è dal 2001 una delle 42 Federazioni sportive effettive del C.O.N.I. ed è presente con Organi di rappresentanza e Associazioni sportive affiliate in tutte le regioni italiane.

Negli ultimi anni ha ottenuto un forte incremento di tesserati, svolgendo una efficace politica promozionale e avvalendosi dei punti di forza propri di questo sport:



molto divertente e di facile apprendimento, adatto a qualsiasi età, richiede poco spazio e ha costi economici.

Catania è una delle province più attive e attualmente conta una trentina di Associazioni Sportive e Scuole Aderenti alla F.I.Ba.

Questa provincia può vantare anche atleti di interesse nazionale e un Club di vertice che nel 2007 ha disputato i Play Off per lo Scudetto di Campione d'Italia.

REGOLE DI BADMINTON

IL CAMPO

Il campo è un rettangolo delimitato da linee larghe mm 40.

Le dimensioni sono di mt 5,18 x 13,40 per il singolo e mt. 6,10 x 13,40 per il doppio.

Le linee, che delimitano il campo, devono essere facilmente distinguibili e preferibilmente di colore bianco o giallo. Le linee fanno parte dell'area che delimitano.

I pali sono alti m 1,55 dalla superficie del campo, devono rimanere verticali. e devono essere situati sulle linee laterali del campo da doppio, a prescindere che si giochi il singolare o il doppio.

La rete deve essere di spago scuro e di spessore uniforme con maglia non inferiore a mm 15 e non superiore a mm 20. La rete deve essere alta mm 760 e almeno lunga m 6,1.

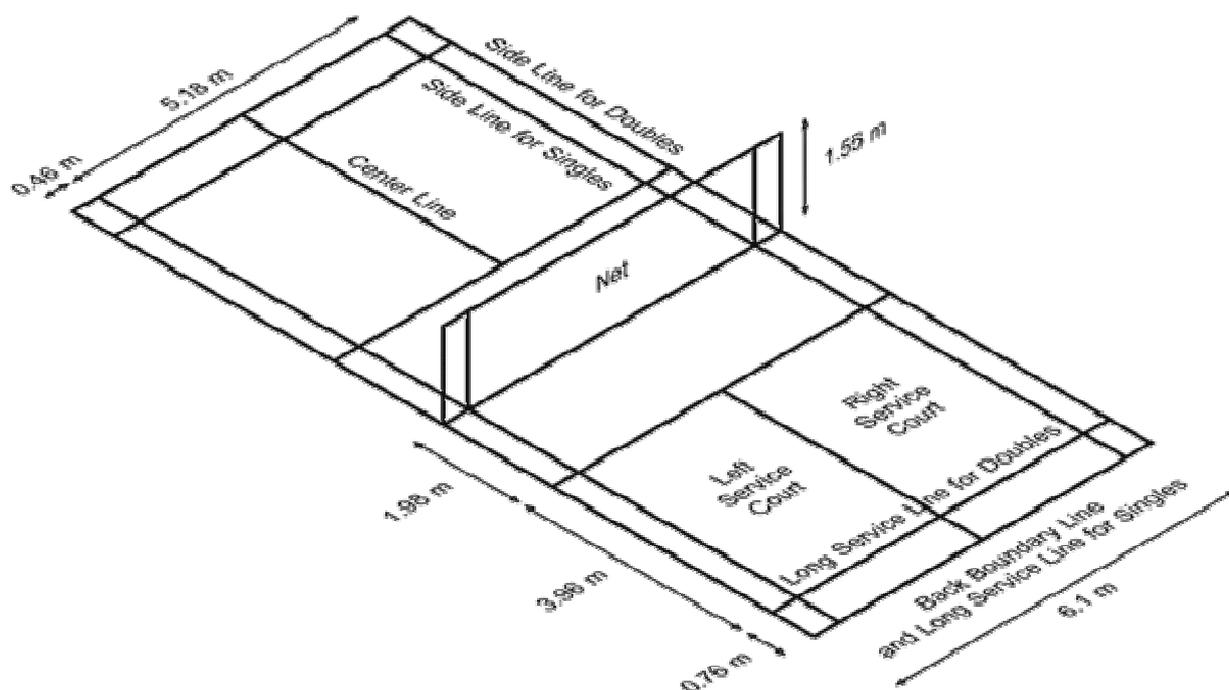
La parte superiore della rete deve essere bordata da entrambi i lati da un nastro bianco di mm 75 nel quale passa la corda o il cavo. Il nastro ricopre la corda o il cavo.

La parte superiore della rete, al centro del campo, deve essere a m 1,524 dalla superficie del campo e m 1,55 sopra le linee laterali del doppio.

Non ci devono essere spazi fra le estremità della rete ed i pali. Se necessario, le estremità della rete, per tutta la loro altezza, devono essere legate ai pali.

La parte più bassa del soffitto deve essere ad almeno m 9 dalla superficie del campo. È tuttavia ammessa una altezza minima di m 5; in questi campi, cioè quelli che hanno una altezza della parte più bassa del soffitto da m 5,00 a m 8,99, il servizio viene ripetuto se il volano tocca il soffitto ma è fallo se lo tocca durante lo scambio del punto.

Intorno al campo di gioco l'out laterale minimo è di cm 30 e quello di fondo di cm 130, entrambi liberi da ostacoli.



IL VOLANO

Il volano può essere di materiali naturali o sintetici. Le caratteristiche di volo devono essere simili a quelle di un volano a penne naturali con la base in sughero ricoperta da un sottile strato di pelle, indipendentemente dal materiale usato per la realizzazione.

Volano a penne

Il volano ha 16 penne fissate alla loro base.

Le penne, misurate dalla punta al punto superiore della base, devono avere la stessa lunghezza compresa fra mm 62 e mm 70.

Le punte delle penne formano un cerchio avente diametro da mm 58 a mm 68.

Le penne sono fissate stabilmente con filo o altro materiale idoneo.

La base, arrotondata in fondo, ha un diametro da mm 25 a mm 28.

Il volano pesa da 4,74 a 5,50 grammi.

Volano sintetico

Il cesto o le penne in materiale sintetico sostituiscono le penne naturali.

La base, le misure e il peso devono essere le stesse del volano a penne. Comunque, a causa della differenza di peso specifico e delle proprietà dei materiali sintetici diverse da quelle delle penne naturali, è accettabile una differenza fino al 10%.



LA RACCHETTA

La racchetta è composta da un telaio non più lungo di mm 680 e non più largo di mm 230..

E' costituita da manico, fusto e testa.

Il manico è la parte della racchetta che il giocatore impugna.

Il fusto unisce il manico alla testa

La testa e la parte ovale che circonda l'area accordata.

L'area accordata è la parte della racchetta con la quale il giocatore colpisce il volano e non deve essere più lunga di mm 280 e più larga di mm 220.



SORTEGGIO

Prima di iniziare a giocare si effettua il sorteggio e la parte che vince sceglie fra le seguenti possibilità:

- servire o ricevere per primo;
- iniziare il gioco dall'uno o dall'altro lato del campo.

La parte che perde il sorteggio fa la scelta rimanente.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

La partita si svolge normalmente al meglio dei tre giochi.

Il gioco è vinto da chi per prima raggiunge 21 punti.

Se il punteggio è 20 pari, vince il gioco la parte che passa in vantaggio di due punti.

Se il punteggio è 29 pari, vince il gioco la parte che fa il 30° punto.

Chi vince il gioco serve per prima nel gioco successivo.

CAMBIO DI LATO DEL CAMPO

I giocatori cambiano il lato del campo:al termine del primo gioco.

Se c'è un terzo gioco si cambia lato quando si raggiunge il punteggio di 11.

Se i lati non vengono cambiati come indicato nella regola 8.1, lo si deve fare non appena scoperto l'errore e quando il volano non sia in gioco. Il punteggio raggiunto rimane valido.

SERVIZIO

Quando i giocatori sono pronti per il servizio, il primo movimento in avanti della testa della racchetta del servente è l'inizio del servizio.

Il servizio si considera eseguito o completato, quando il volano è colpito dalla racchetta del servente.

Il servente non deve servire prima che il ricevente sia pronto. Tuttavia, il ricevente è considerato pronto se fa un tentativo di rispondere al servizio.

Il servizio per essere regolare deve rispettare i seguenti criteri:

- l'esecuzione non deve essere ritardata, cioè il servente non deve effettuare una pausa dopo il movimento all'indietro della testa della racchetta;
- il servente ed il ricevente devono stare nei campi di servizio diagonalmente opposti senza toccare le linee che li delimitano;
- almeno una parte di entrambi i piedi del servente e del ricevente deve rimanere in contatto con la superficie del campo in posizione stazionaria dall'inizio alla fine del servizio;
- la racchetta del servente deve inizialmente colpire la base del volano;
- tutto il volano deve essere sotto la vita (cintola) del servente al momento dell'impatto con la racchetta. Per vita si intende la linea immaginaria attorno al corpo all'altezza della parte più bassa dell'ultima costola del servente;
- il fusto della racchetta del servente deve essere rivolto in basso al momento dell'impatto con il volano;
- dopo l'inizio del servizio, il movimento della racchetta del servente deve continuare in avanti fino a che questo sia eseguito;
- la traiettoria del volano deve essere verso l'alto;
- il servente, effettuando il servizio, non deve mancare il volano.

Nel doppio, durante l'esecuzione del servizio i compagni di doppio possono prendere, nei loro rispettivi campi, qualsiasi posizione che non tolga la visuale al ricevente o al servente avversario.

SINGOLARE

Campi del servente e del ricevente

I giocatori devono servire da, e ricevere nei loro rispettivi campi destri di servizio quando il servente non ha fatto punti o ne ha fatti un numero pari in quel gioco.

I giocatori devono servire da, e ricevere nei loro rispettivi campi sinistri di servizio quando il servente ha fatto un numero dispari di punti in quel gioco.

Punteggio e servizio

Se il servente vince lo scambio il servente fa un punto. Il servente serve poi di nuovo dall'altro campo di servizio.

Se il ricevente vince lo scambio (regola 7.3), il ricevente fa un punto. Il ricevente diventa quindi a sua volta il nuovo servente.

DOPPIO

Campi del servente e del ricevente

Un giocatore della parte servente serve dal campo destro di servizio, quando la parte servente non ha punteggio o quando ha un punteggio pari in quel gioco.

Un giocatore della parte servente serve dal campo sinistro di servizio, quando la parte servente ha un punteggio dispari in quel gioco.

Il giocatore della parte ricevente che ha servito per ultimo rimane in quel campo di servizio. Lo schema rovesciato si applica al compagno del ricevente.

Il giocatore della parte ricevente che sta nel campo di servizio diagonalmente opposto a quello del servente è il ricevente.

I giocatori non cambiano i loro rispettivi campi di servizio, a meno che abbiano vinto un punto stando al servizio.

Ordine di gioco e posizione in campo

In uno scambio, dopo che il servizio è stato rimandato, il volano può essere colpito sia dall'uno sia dall'altro giocatore della parte servente e alternativamente sia dall'uno sia dall'altro giocatore della parte ricevente, da qualsiasi posizione dal proprio lato della rete, fino a che il volano cessi di essere in gioco.

Punteggio e servizio

Se la parte servente vince uno scambio, la parte servente fa un punto. Il servente serve poi di nuovo dall'altro campo di servizio.

Se la parte ricevente vince uno scambio la parte ricevente fa un punto. La parte ricevente diventa a sua volta la nuova parte servente.

ERRORI DI CAMPO NEL SERVIZIO

Si ha errore di campo nel servizio quando il giocatore:

- ha servito o ricevuto fuori turno;
- ha servito o ricevuto dal campo di servizio sbagliato;

Se si scopre un errore di campo nel servizio, l'errore deve essere corretto e il punteggio esistente rimane valido.

FALLI

È fallo se nel servizio il volano:

- si impiglia sulla rete e rimane sospeso sul bordo superiore;
- dopo aver superato la rete, si impiglia nella stessa;
- dopo aver superato la rete è colpito dal compagno del ricevente (doppio);

E' fallo se durante il gioco il volano:

- cade al di fuori delle linee del campo (cioè non sopra o dentro le linee che delimitano il campo);
- passa attraverso o sotto la rete;
- non passa sopra la rete;
- tocca il soffitto o le pareti laterali;
- tocca il corpo o i vestiti del giocatore;
- tocca ogni altro oggetto o persona al di fuori del campo;
- viene colpito e trattenuto con la racchetta e poi accompagnato durante l'esecuzione del colpo;
- è colpito due volte in successione dallo stesso giocatore;
- nel doppio, è colpito dal giocatore e successivamente dal suo compagno;

E' fallo se, mentre il volano è in gioco, il giocatore:

- tocca la rete o i suoi sostegni con la racchetta, con il corpo o con i vestiti;
- invade il campo avversario sopra la rete con la racchetta o con il corpo, eccetto il caso di chi, nell'eseguire il colpo, segue il volano sopra la rete con la racchetta, purché l'impatto col volano sia avvenuto dal lato della rete del campo di chi lo colpisce;
- invade il campo avversario sotto la rete con la racchetta o con il corpo in modo che l'avversario viene ostacolato o disturbato;
- ostacola l'avversario, cioè gli impedisce l'esecuzione di un colpo regolare quando segue il volano al di sopra della rete;
- disturba volontariamente l'avversario con qualsiasi atto come grida o gesti;

COLPI NULLI

Il colpo nullo viene chiamato dall'arbitro o da un giocatore (nel caso che non ci sia l'arbitro) per fermare il gioco.

È un colpo nullo se:

- il servente serve prima che il ricevente sia pronto;
- durante il servizio, il ricevente e il servente commettono entrambi un fallo;
- dopo la risposta al servizio, il volano si impiglia nella rete e rimane sospeso sul bordo superiore;
- dopo essere passato sopra la rete, il volano resta impigliato nella stessa.;
- durante il gioco, il volano si rompe e la base si separa completamente dal resto del volano;
- a giudizio dell'arbitro il gioco o un giocatore è disturbato dalla parte avversaria o da un allenatore;
- un giudice di linea ha la visuale ostruita e l'arbitro non è in grado di decidere;
- si è verificata una situazione imprevista o accidentale.

Quando si ha colpo nullo, lo scambio fatto dall'ultimo servizio non conta e il giocatore che ha servito ripete il servizio.

GIOCO CONTINUO

Il gioco deve essere continuo dal primo servizio fino alla conclusione della partita, ad eccezione dei seguenti intervalli consentiti:

- non superiori a 60 secondi durante ogni gioco quando il punteggio di chi conduce arriva a 11 punti;
- non superiore a 120 secondi fra il primo ed il secondo gioco e fra il secondo e il terzo gioco.

Se richiesto, per circostanze al di fuori dal controllo dei giocatori, l'arbitro può sospendere il gioco per il tempo che ritiene necessario.

Se il gioco è sospeso, il punteggio raggiunto rimane valido e il gioco viene ripreso da quel punto.

In nessun caso il gioco deve essere ritardato per permettere al giocatore di riprendere forza o fiato o per ricevere suggerimenti.

Qualunque sospensione del gioco non autorizzata superiore ai 10 secondi viene considerata infrazione alla regola del gioco continuo.

Durante una partita è permesso al giocatore di ricevere suggerimenti solo quando il volano non è in gioco.

Senza il permesso dell'arbitro, nessun giocatore può lasciare il campo, eccetto negli intervalli consentiti.

CATTIVA CONDOTTA

Il giocatore non deve:

causare volontariamente ritardo o sospensione del gioco;

modificare o danneggiare volontariamente il volano per alterarne la velocità o la caratteristica di volo;

comportarsi in modo offensivo;

PENALITA'

L'arbitro punisce ogni infrazione alle regole di comportamento:

- infliggendo l'ammonizione alla parte colpevole;
- assegnando un fallo alla parte colpevole, se precedentemente ammonita.

Due falli assegnati alla medesima parte, sono considerati violazioni persistenti.

Nei casi di violazioni flagranti, persistenti, l'arbitro assegna un fallo alla parte colpevole e riferisce immediatamente al giudice arbitro che ha la facoltà di escludere dalla partita la parte colpevole.

UFFICIALI DI GARA

Il giudice arbitro è colui che ha l'intera responsabilità del torneo o della manifestazione.

L'arbitro è colui che è responsabile della partita, del campo e delle sue immediate vicinanze.

L'arbitro deve rendere conto al giudice arbitro.

Il giudice di servizio è colui che chiama i falli nel servizio del servente quando si verificano.

Il giudice di linea è colui che indica se il volano è caduto dentro oppure fuori dalla o dalle linee a lui assegnate.

La decisione dell'ufficiale di gara è definitiva per le questioni di fatto di cui è responsabile, eccetto quando l'arbitro sia convinto, oltre ogni ragionevole dubbio, che il giudice di linea abbia preso una palese decisione errata e decide di correggere la decisione del giudice di linea.

LE COMPETIZIONI AGONISTICHE DI BADMINTON

L'attività agonistica di Badminton è organizzata in competizioni individuali e a squadre. In entrambi i casi le manifestazioni prevedono la disputa delle seguenti cinque discipline:

- **Singolare maschile**
- **Singolare femminile**
- **Doppio maschile**
- **Doppio femminile**
- **Doppio misto**

Le principali manifestazioni individuali sono i **Campionati Italiani** e i **Campionati Regionali** per le seguenti classi di età:

- **Under 13** (età minima 10 anni)
- **Under 15**
- **Under 17**
- **Under 19**
- **Assoluti**
- **Over** (sei categorie di età, da over 35 a over 60 anni)

Questi Campionati si svolgono utilizzando dei tabelloni ad eliminazione diretta, con un massimo di 64 partecipanti per ogni disciplina.

Per essere ammessi ai Campionati individuali occorre prima partecipare ai **Circuiti di classificazione**, che assegnano un punteggio in base al piazzamento conseguito.

Il primo circuito per un principiante è quello di livello provinciale, cui possono partecipare, oltre agli agonisti non classificati, anche gli amatori dei Clubs e delle Scuole aderenti

La partecipazione al circuito consente l'acquisizione di un punteggio in base al piazzamento ottenuto in gara e l'inserimento nelle classifiche federali.

Questa classifica è determinata sommando i tre punteggi migliori ottenuti nelle ultime cinque prove di circuito.

I primi 16 giocatori della classifica nazionale giocano nei circuiti di serie A, mentre i successivi partecipano ai circuiti delle categorie nazionali inferiori (serie B, C e D) o regionali (serie F e H).

I primi giocatori delle serie inferiori hanno la facoltà di gareggiare nei circuiti della categoria immediatamente superiore.

I tabelloni dei circuiti nazionali prevedono prima dei gironi di qualificazioni all'italiana e poi quelli di classificazione ad eliminazione diretta, quindi tutti i partecipanti disputano almeno 2 partite.

L'attività a squadre consiste invece nella partecipazione dei **Campionati Italiani per Clubs**.

Attualmente sono previsti i seguenti 4 raggruppamenti:

- **serie A** (livello nazionale)
- **serie B** (livello nazionale)
- **serie C** (livello regionale)
- **serie D** (livello provinciale)

Le squadre iscritte si incontrano in gironi di classificazione all'italiana di andata e ritorno e le migliori disputano i **Play Off** per lo Scudetto o per la promozione alla serie superiore.

Ogni squadra è composta da almeno 6 giocatori. In ogni incontro contro un'altra squadra, ogni giocatore può disputare al massimo due partite in due discipline differenti (singolare e doppio).

Oltre alle suddette gare è possibile partecipare ai vari **Tornei internazionali** organizzate annualmente dalla medesima Federazione Italiana Badminton e dalle Associazioni sportive.

Quest'ultime per indire un torneo di livello internazionale, ma anche nazionale o regionale, devono ottenere il nulla osta federale, in seguito alla presentazione del regolamento della manifestazione.

In tutte le manifestazioni è obbligatoria la presenza di un Direttore di gara che provvede alla compilazione della modulistica e di un Giudice Arbitro che controlla e garantisce l'applicazione del Regolamento federale delle gare.

TERMINOLOGIA DEI COLPI FONDAMENTALI

SERVIZIO

Colpo con il quale si iniziano le azioni di gioco. Al momento dell'impatto il volante deve essere colpito sotto la cintura e la testa della racchetta completamente sotto la mano che la impugna.

Si distinguono fondamentalmente due tipi di servizio:

- servizio lungo, nel quale il volante deve raggiungere il fondo campo dell'avversario (utilizzato prevalentemente nei singolari);
- servizio corto, nel quale il volante deve appena superare la linea di servizio avversaria, rasentando la rete (utilizzato prevalentemente nei doppi).

CLEAR

Colpo eseguito da fondo campo. Normalmente il punto di impatto è alto sopra alla testa e il volante deve raggiungere il fondo campo avversario. Se il punto di impatto è sottomano o se la traiettoria del volo è molto alta viene utilizzato come colpo difensivo.

DROP

Colpo eseguito da fondo campo. Normalmente il punto di impatto è alto sopra alla testa e il volante deve raggiungere il campo avversario vicino alla rete. Se il punto di impatto è sottomano viene utilizzato come colpo difensivo.

SMASH

Colpo eseguito da fondo o metà campo. Il punto di impatto è alto sopra la testa e il volante deve cadere nel campo avversario molto velocemente con una traiettoria tesa. E' il colpo normalmente utilizzato per chiudere il gioco ed è più efficace avvicinandosi alla rete.

DRIVE

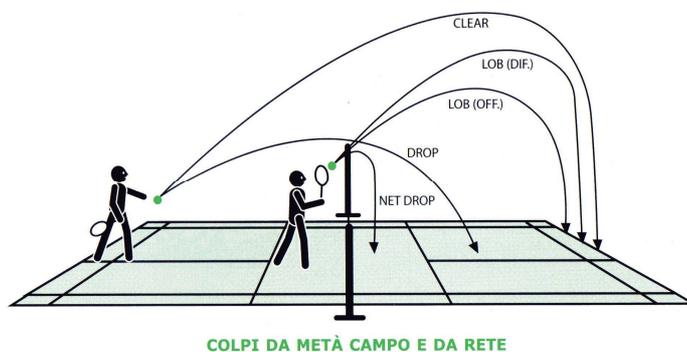
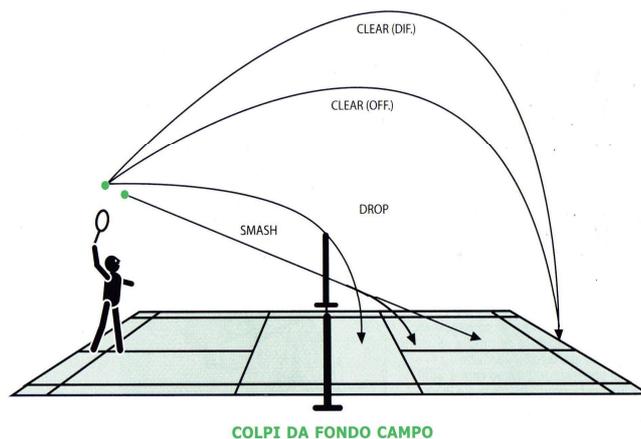
Colpo eseguito da metà campo. Il punto di impatto è all'altezza del tronco e il volante deve raggiungere il campo avversario con una traiettoria orizzontale, poco sopra la rete. E' il colpo più usato nelle partite di doppio.

LOB

Colpo eseguito da rete. Il punto di impatto è il più possibile alto, vicino al nastro e il volante deve raggiungere il fondo campo avversario. In base alla traiettoria che viene dato al volante può essere considerato un colpo sia difensivo che offensivo

NET DROP

Colpo eseguito da rete. Il punto di impatto è il più possibile alto, vicino al nastro e il volante deve raggiungere il campo avversario vicino alla rete.



IL BADMINTON SU INTERNET

Siti web consigliati per gli approfondimenti

www.youtube.com

Nel più diffuso portale dei video è sufficiente scrivere Badminton sulla casella di ricerca per accedere a tantissimi filmati con spettacolari fasi di gioco.

www.badminton-catania.com

Sito ufficiale della Delegazione Provinciale F.I.Ba di Catania.

Qui si possono trovare le notizie, i comunicati, le classifiche e i risultati dei Clubs, dei Gruppi Sportivi Scolastici e dei giocatori della provincia etnea.

Inoltre tante segnalazioni, foto e video su Facebook nel profilo denominato: Fiba Catania

www.badmintonitalia.it

Sito ufficiale della Federazione Italiana Badminton.

Contiene tutte le informazioni sul Badminton in Italia.

Da qui si possono scaricare tutti i regolamenti ufficiali e la modulistica delle gare.

Si trova anche un link con le notizie relative ai Giochi Sportivi Studenteschi e altre attività scolastiche.

www.eurobadminton.org

Sito ufficiale della Union European Badminton.

Raccoglie tutte le notizie relative a Campionati e Corsi di livello continentale.

www.internationalbadminton.org

Sito ufficiale della International Badminton Federation.

Da qui si possono ricavare le comunicazioni dell'organismo che gestisce tutta l'attività internazionale che viene svolta sui 5 continenti.

www.badmintoncentral.com

www.worldbadminton.com

Sono due siti in lingua inglese rivolti agli appassionati del Badminton nel mondo, con forum, immagini, suggerimenti tecnici e tante curiosità.

www.badmintonphoto.com

E' il sito specializzato nella vendita on line di foto e posters relativi ai principali tornei internazionali e ai campioni di questo sport, con immagini molto spettacolari.