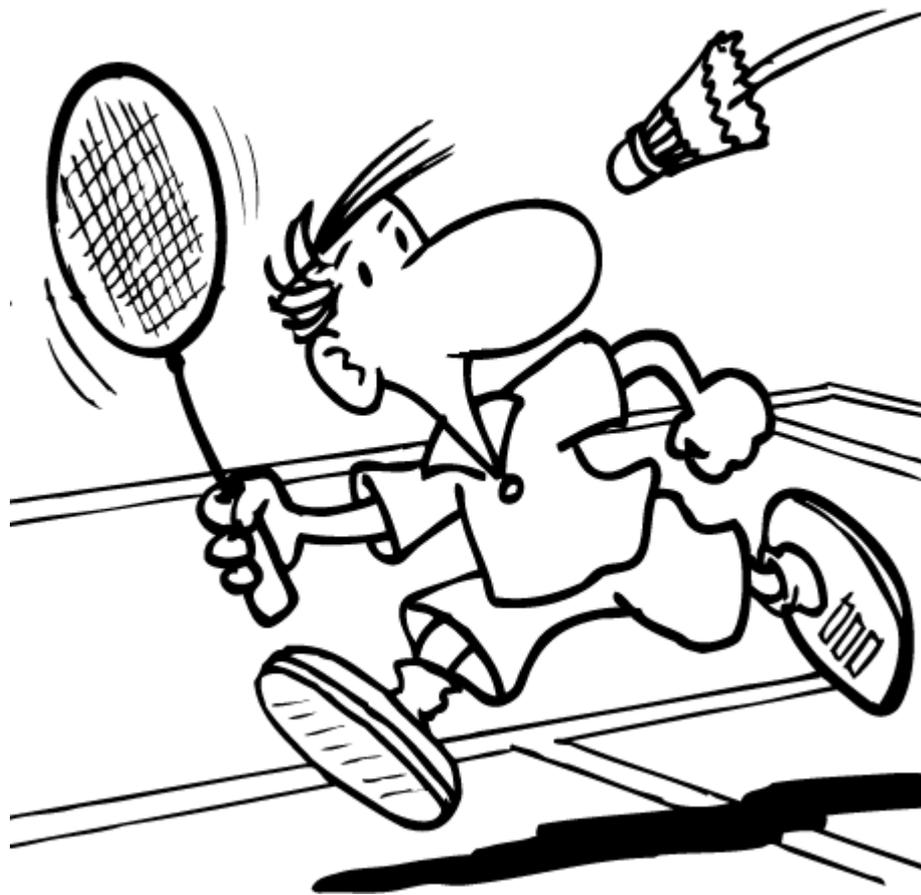
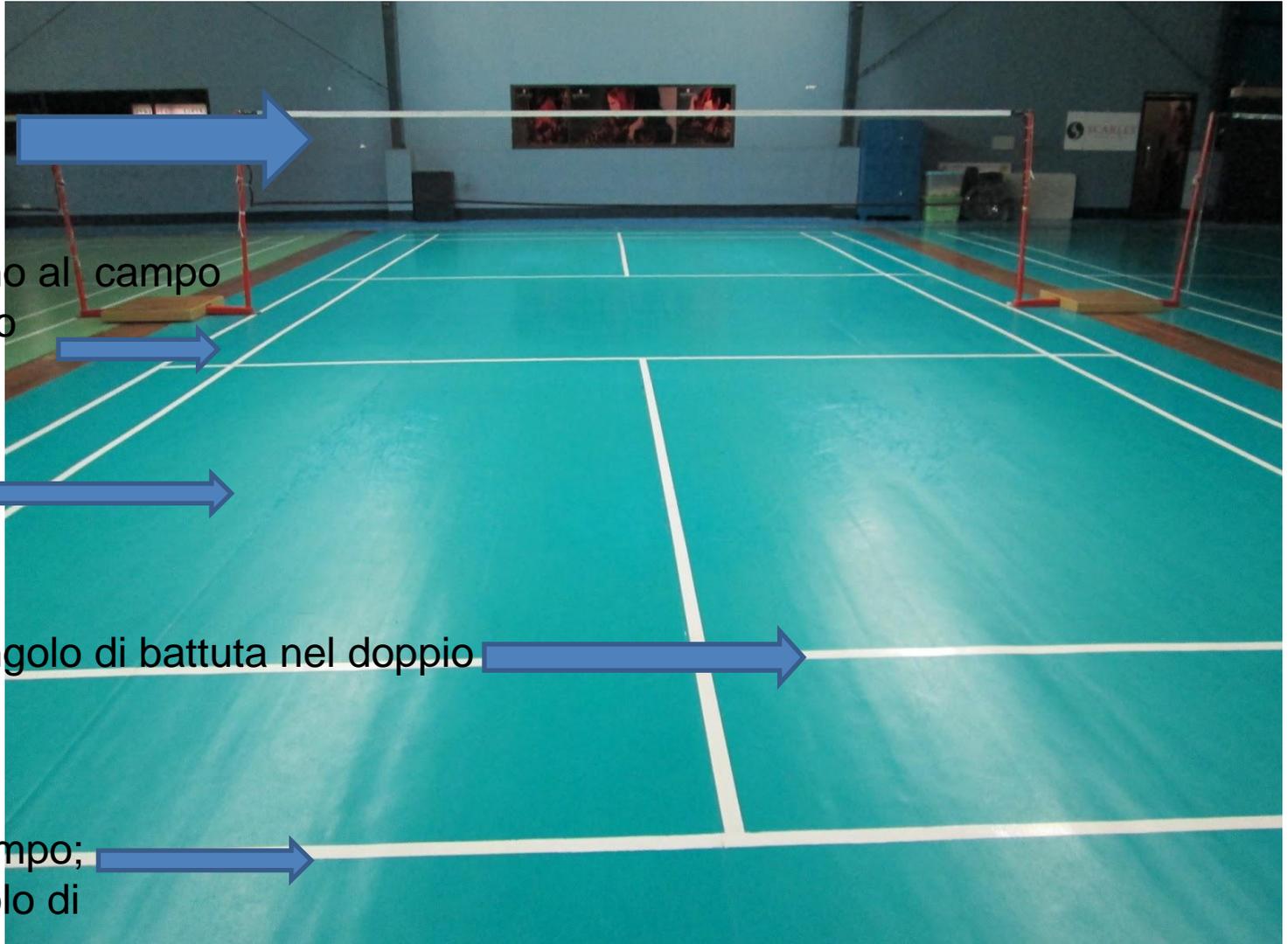


# VOLANO O BADMINTON



# CAMPO

La rete è  
alta m1.55



Corridoio esterno al campo  
nel gioco singolo

Rettangolo di  
servizio

Limite del rettangolo di battuta nel doppio

Linea di fondo campo;  
limite del rettangolo di  
battuta nel gioco  
singolo

# RACCHETTA E VOLANO



# REGOLE DEL BADMINTON

## GIOCATORI

Il Badminton può essere giocato in

- singolare maschile o femminile;
- doppio maschile o femminile;
- doppio misto.



# ***SORTEGGIO***

- 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 prima;
  - o di scegliere il campo.



## **SERVIZIO**

Il servizio è l'unico colpo che deve sottostare a determinate regole di gioco.

Deve essere eseguito colpendo il volano **al di sotto della cintura** e con il piatto della racchetta **più basso rispetto alla mano che la impugna**. Il servizio si esegue con i piedi a terra dietro la linea del rettangolo di servizio più vicina alla rete, e va indirizzato diagonalmente, oltre la rete, nel campo di servizio opposto



diritto



rovescio



In un servizio regolare :

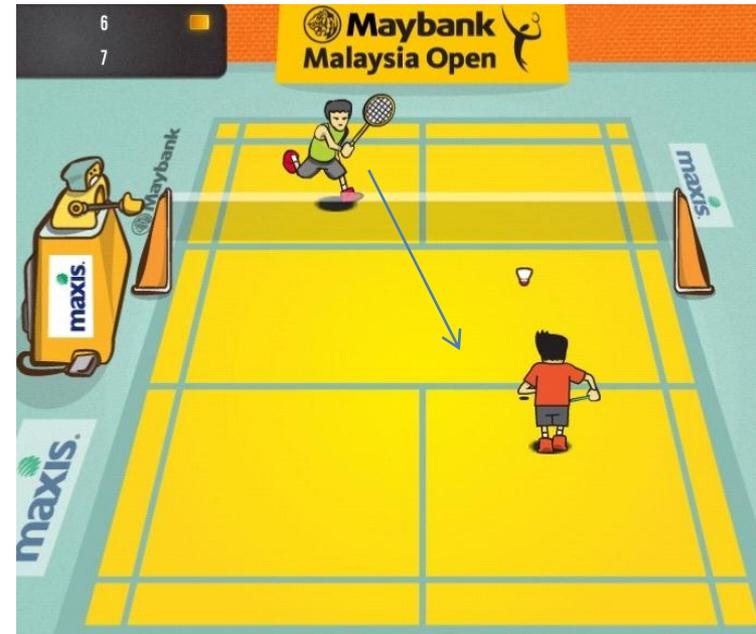
- il giocatore che serve e il giocatore che riceve devono posizionarsi nei campi di servizio **diagonalmente opposti** senza toccare con i piedi le linee di delimitazione;

La posizione dei giocatori nel campo di servizio è determinata dal giocatore o squadra in battuta.

- 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"**;

Di conseguenza il giocatore che riceve sarà nel campo opposto.

- Nel doppio batte il giocatore che si trova nel campo di servizio riferito al proprio punteggio e **mantiene** la **battuta rispettando i cambi destra o sinistra** finché vince lo scambio.



**N.B.**

**Una squadra mantiene il servizio** finché vince lo scambio (vale a dire finché segna i punti a suo favore);  
- Qualora la squadra del giocatore che serve perda lo scambio, il servizio "passa" alla squadra avversaria.

# PUNTEGGIO

- La partita si svolge al meglio dei **tre set**;
- 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;
- **La squadra che vince il gioco mantiene il servizio nel gioco successivo.**
- Le squadre cambiano il lato del campo : al termine del primo gioco; prima dell'inizio del terzo gioco (se c'è); nel corso del terzo gioco quando una squadra raggiunge l'11° punto.

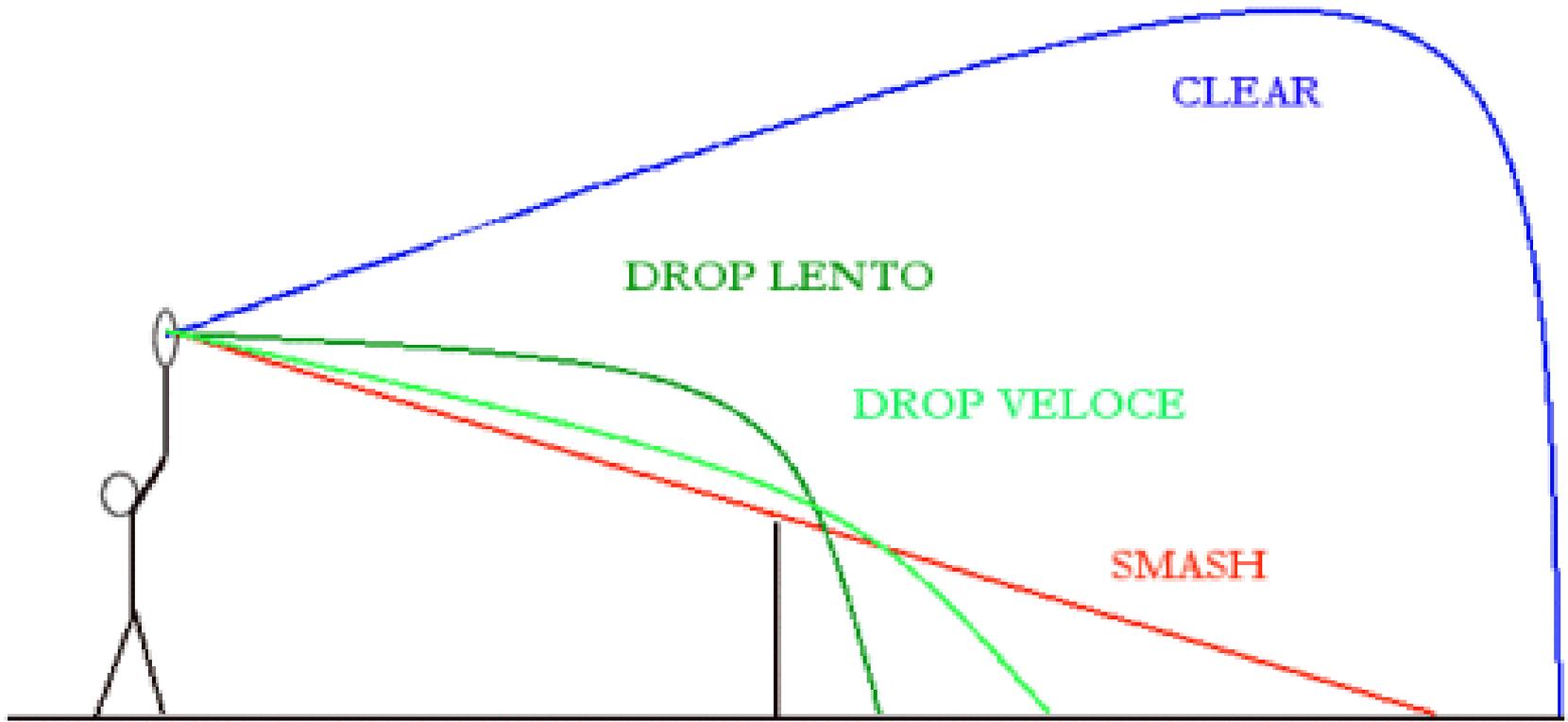


# **FALLI** (con *assegnazione del punto e del successivo servizio alla squadra avversaria*)

1. 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.
  
2. 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.
  
3. 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.
  
4. 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.

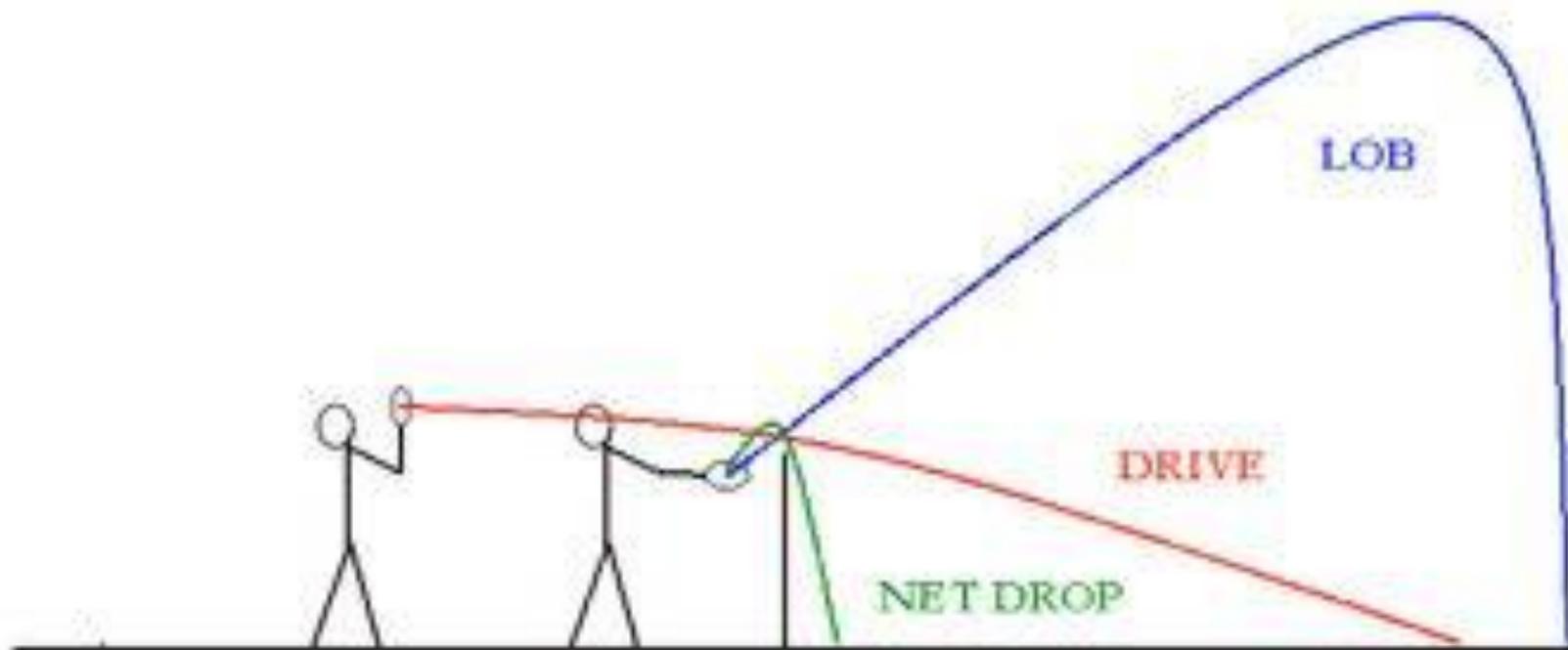
# I COLPI

Il volano va colpito sempre al volo, cercando di alternare, sia di diritto che di rovescio, **tiri lunghi e alti**, usando il **CLEAR diritto e rovescio**, che è il colpo fondamentale, **tiri corti**, il **DROP** lento o veloce, lo **SMASH tiro violento**, difficile da prendere



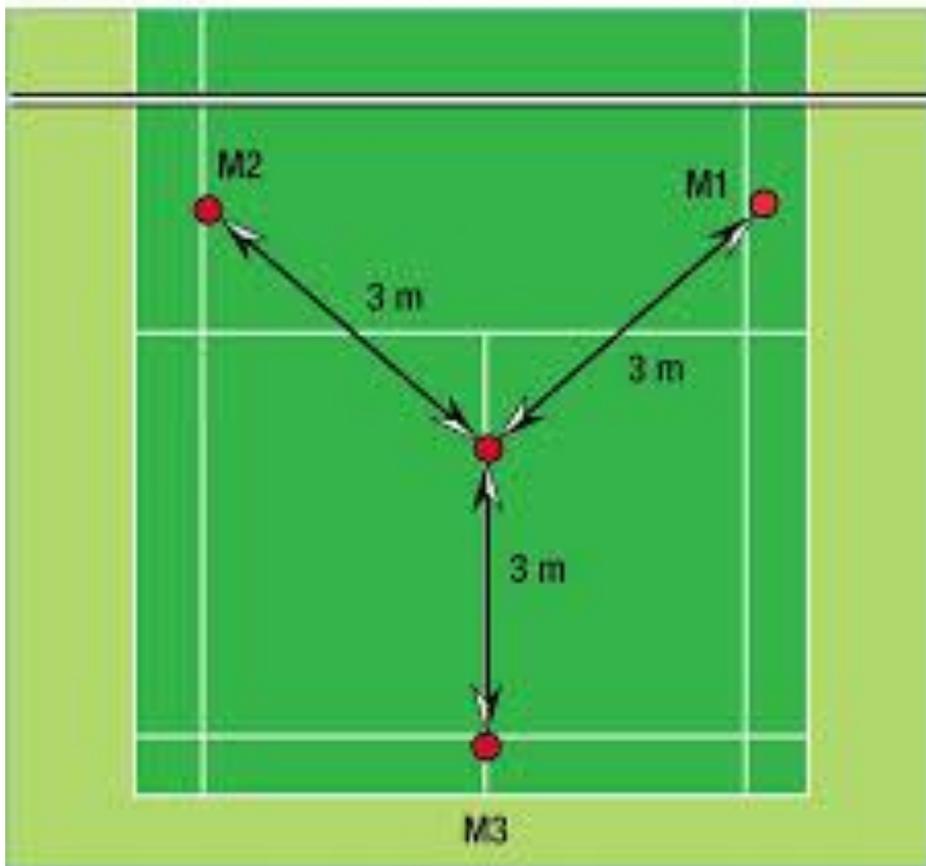
I colpi da fondo campo eseguiti dall'alto si distinguono per le diverse traiettorie che imprimono al volano

E tiri corti fatti da metà campo o da sotto rete: il **LOB** o pallonetto, **colpi tesi** o **DRIVE**, eseguiti di solo polso, smorzati o **NET DROP**.



I colpi realizzati dalla metà campo o a rete sono caratterizzati dalla scarsa preparazione del gesto e dalla veloce rotazione dell'avambraccio

Figura 1 - Posizionamento del batisul sul campo di badminton per l'effettuazione di un'azione incrementale-specifica.

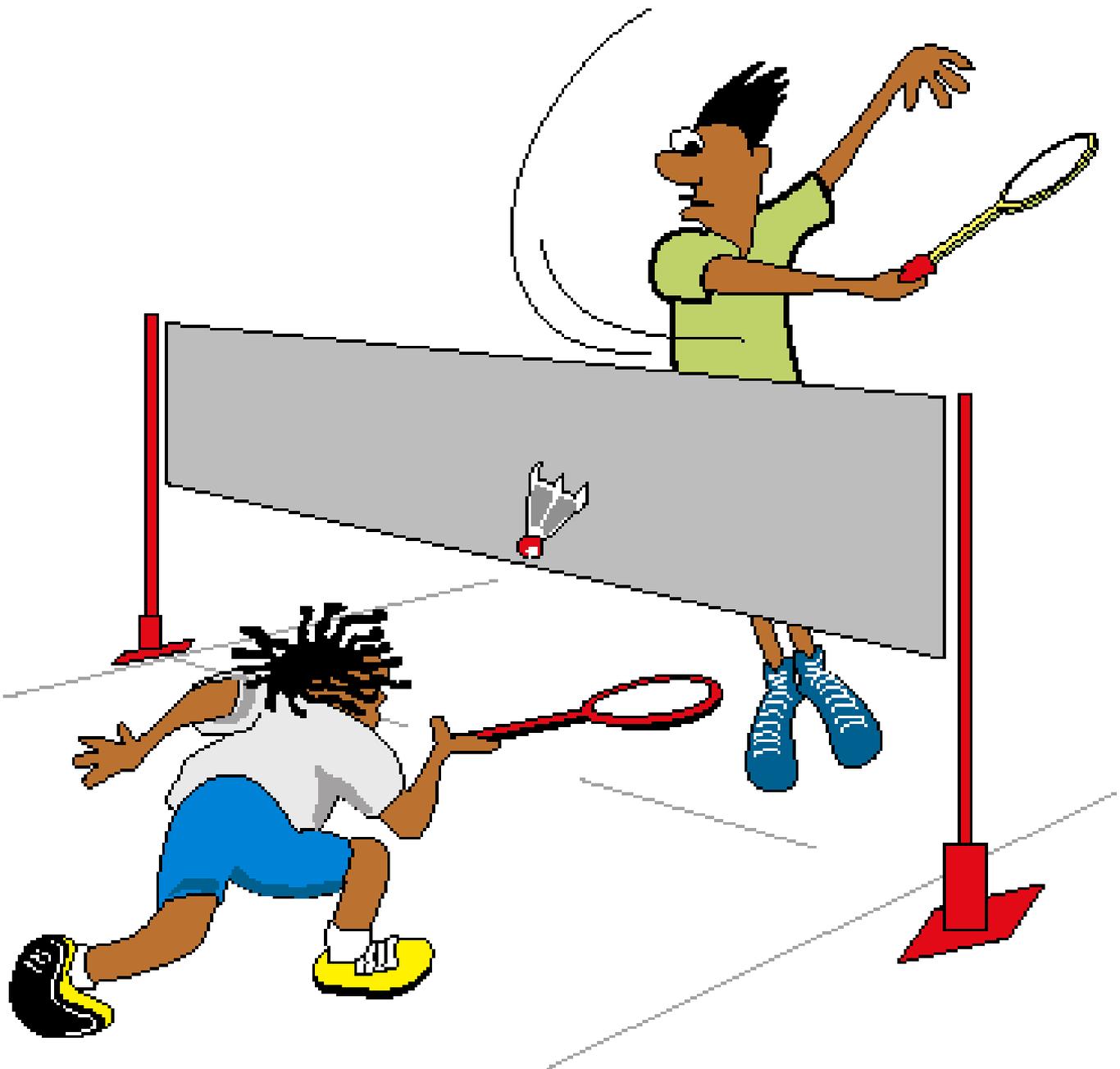


Nel doppio, dopo il servizio che va effettuato in diagonale al quale deve rispondere il giocatore avversario prestabilito, i colpi vengono eseguiti indifferentemente da l'uno o l'altro giocatore e deve essere indirizzato direttamente nel campo avversario.

Nel singolo colpi vengono spesso eseguiti con il minor spostamento possibili per recuperare velocemente la posizione centrale di attesa.



B  
U  
O  
N



A  
L  
L  
E  
N  
A  
M  
E  
N  
T  
O