1 ORÍGENES

Es difícil averiguar el origen preciso del bádminton, como ocurre en la mayoría de los juegos y deportes. Parece ser que el antecesor más directo es un juego parecido, llamado "poona", que se practicaba en la India. En 1873, en una reunión de oficiales ingleses en la casa-castillo "Badminton House", en el condado de Gloucestershire, decidieron divertirse jugando con unas raquetas de tenis y unos corchos de botellas de champán.

En 1877 se publican las primeras reglas del juego, y en 1893 se crea la primera asociación de este deporte. En 1934 se constituye la Federación Internacional de Bádminton.

En España, se comienza a jugar en Galicia (Vigo y la Coruña) en los años sesenta. Así, en 1977 se crea la Asociación Gallega de Bádminton. En 1981 se presenta el bádminton a los profesionales de la Educación Física en el *1er. Simposio Nacional sobre Educación Física, Deportes y Recreación*, celebrado en Granada. En 1982 se celebran las primeras Jornadas de Bádminton, organizadas por el COPEF en Madrid. No será hasta el 29 de diciembre de 1983 cuando se aprueben los Estatutos de la Federación Española de Bádminton (FEB). El bádminton se incluye dentro del programa oficial de los Juegos Olímpicos de Barcelona (1992).

El bádminton es un juego de raqueta y volante, que consiste en golpear con la raqueta el volante y enviarlo por encima de la red dentro de las líneas que delimitan el campo contrario, tratando de que el adversario no pueda devolverlo.

2 ELEMENTOS MATERIALES DEL JUEGO

a) El terreno de juego:

El terreno de juego tiene unas dimensiones de 13,40 m de largo por 6,10 m de ancho, para el juego de dobles, y de 13,40 por 5,18 m para individuales. Está dividido en dos partes iguales separadas por la red central, sujeta a dos postes metálicos de 1,55 m de altura. Véase Figura 1.

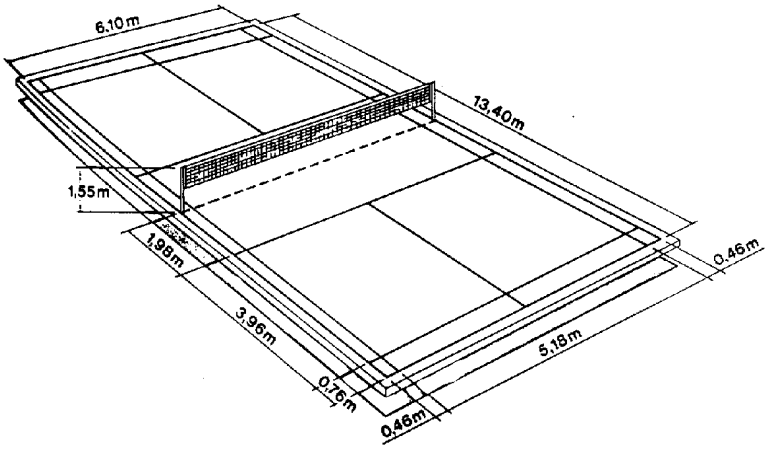


Figura 1

b) Los postes:

Los postes se levantarán 1,55 metros del suelo y se colocarán en las líneas laterales del campo. Serán rígidos y permitirán mantener la red extendida.

c) La red:

La red es una malla delgada y de color oscuro. Mide 75 cm de ancho y 6,20 de largo. Estará colocada a una altura de 1,52 metros en el centro y a 1,55 metros de los extremos. Se colocará verticalmente sobre el eje de la línea central para dividir el terreno de juego en dos mitades iguales.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

d) El volante:

El volante es el móvil que hay que golpear con la raqueta para jugar a este deporte. Consistente en 16 plumas de 6 cm. de largo fijadas a una base, en forma de pelota seccionada por la mitad (semiesfera de 2,54 a 2,86 cm. de diámetro). Existen dos tipos de volantes: el volante de plumas y el sintético. Su peso oscila entre 4,74 y 5,50 gramos (fig. 2).

Figura 2. El volante.

e) La raqueta:

Existen muchas modalidades de raqueta en el mercado. Los cordajes son sintéticos y colocados con tensiones que oscilan entre 6 y 9 kilos.

3 REGLAS BÁSICAS DE JUEGO

Se comienza el saque desde el área de servicio del lado derecho del campo, cruzando el volante diagonalmente al área de servicio opuesta. Si el adversario comete falta, seguirá sacando el mismo, pero desde el área de servicio del lado izquierdo, y así sucesivamente hasta que el sacador cometa falta, en cuyo caso el saque pasará al adversario. En bádminton sólo puntúa el equipo o jugador que está en posesión del saque.

En dobles, cada equipo tiene derecho a dos saques (uno por jugador), excepto en el inicio del juego, que es uno. Si el que saca comete falta, sacará su compañero, y si éste comete falta de nuevo, cambiará el servicio a la otra pareja. Sólo pueden anotar puntos los que están en posesión del saque. Cuando un jugador anota un punto, cambiará de área de saque con su compañero y continuará sacando y alternando de área hasta cometer una falta.

Se consigue la posesión del servicio o el punto cuando el volante toca el suelo del campo contrario, o el adversario envía el volante fuera del campo o contra la red, o lo golpea más de una vez antes de devolverlo, o toca el techo en un campo cubierto.

Los encuentros pueden ser individuales, dobles y dobles mixtos. Se disputan a dos juegos, de 15 tantos para los hombres y 11 tantos para las mujeres. Cuando se empata a un juego se disputa un tercer juego.

Los partidos se juegan al mejor de tres sets de 15 puntos cada uno (en las mujeres será a 11 puntos). Si se empata a 13 puntos (9 para el femenino), el partido puede llegar a 18 puntos, cuando lo elija el que saca, y a 17 puntos si se empata a 14 (para las mujeres es a 12 puntos). El jugador que primero llegue a los puntos de empate decidirá los puntos que quiere jugar. Ver cuadros 1 y 2.

Puntuación	Masculino	Femenino
Individual	15	11
Dobles	15	15
Dobles mixtos	15	

Cuadro 1. Juegos en los encuentros de bádminton.

Empates	Empate	Empate
Juego a 15 puntos	13 más 5	14 más 3
Juego a 11 puntos	9 más 3	10 más 2

Cuadro 2. Situaciones en caso de empate.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

4 ACCIONES O GESTOS TÉCNICOS

4.1 El agarre de la raqueta

Para coger bien la raqueta debe realizarse esta sencilla operación: se coloca la empuñadura con el cordaje perpendicular al suelo. En esa posición se agarra la raqueta, colocando el pulgar entre el dedo índice y los demás. Esta es la llamada presa o agarre universal (fig. 3).

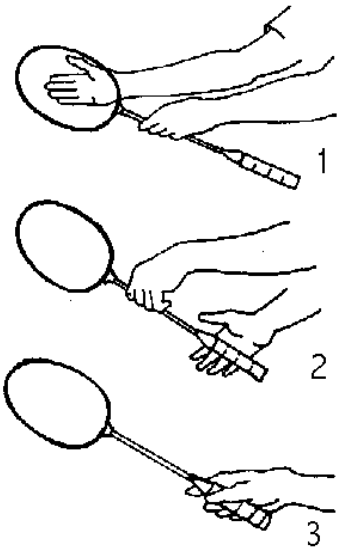


Figura 3. Agarre de la raqueta (1).

Deben tenerse en cuenta estas consideraciones (fig. 4).

- No coger la raqueta con los dedos juntos.
- Coger la raqueta firmemente, pero no demasiado apretada.
- Debe ser extensión del brazo.

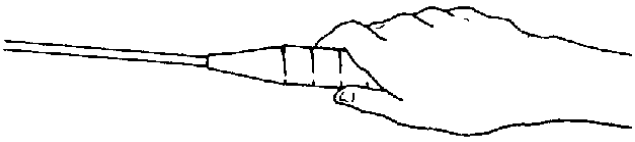


Figura 4. Agarre de la raqueta (2).

En cuanto al juego de muñeca, los golpes al volante deben hacerse con movimientos bruscos de muñeca, coordinados con movimientos cortos y rápidos del brazo, para poder variar la velocidad y/o dirección del volante en el último momento antes de golpearlo.

4.2 La posición básica

El bádminton es un deporte rápido que requiere respuestas y reacciones rápidas. Por eso, es necesario estar preparado y dispuesto a responder con la acción necesaria al golpe del adversario. El jugador deberá adoptar la siguiente posición (fig.5):

- Cabeza levantada, mirando al frente.
- La mano sujeta la raqueta a una altura entre el pecho, hombros y cabeza.
- Tronco ligeramente inclinado hacia delante.
- Piernas semiflexionadas.
- Pies separados algo más que los hombros.
- El peso del cuerpo repartido entre los dos pies, sobre las puntas.

Figura 5. Posición básica

.

Respecto a la colocación en el campo, en individuales, durante el juego, el jugador debe situarse en el centro de su terreno, sobre la línea central y a 1,5 m por detrás de la línea de servicio, ya que desde esta posición tendrá más oportunidades de defender todas las zonas de su campo de juego. Tras cada acción, cada golpe, ha de volver rápidamente a colocarse en esa posición. En dobles se divide su terreno de juego, responsabilizándose cada jugador de su zona.

En cuanto a los desplazamientos, deben permitir llegar al punto de golpeo antes de que éste se produzca. Los continuos movimientos durante el juego, pasando de la posición básica a la defensiva, de ir a restar un golpe y volver a la colocación adecuada, requieren constantes desplazamientos, que en el bádminton serán cortos y muy rápidos (normalmente, dando un solo paso –o doble paso- adelante, atrás o lateralmente, cubriendo así la mayor parte de la superficie del campo de juego).

Los desplazamientos se suelen iniciar dando el primer paso con el pie del lado donde se va a golpear el volante, y si se tienen que dar dos pasos o más, los primeros serán cortos y veloces, y el último más largo, situándose el jugador en el lugar adecuado para el golpeo (fig. 6).

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

En los desplazamientos hacia atrás deberá evitarse el golpe de revés. Los desplazamientos hacia delante y laterales se harán de modo que, en el momento de llegar al punto de golpeo, el pie del lado que empuña la raqueta esté adelantado. Los movimientos al lado izquierdo se iniciarán con el pie izquierdo, pero después el pie derecho se situarán por delante.

Se vuelve a la posición de espera con un doble paso hacia atrás o lateral, que nos llevará nuevamente al centro del campo.

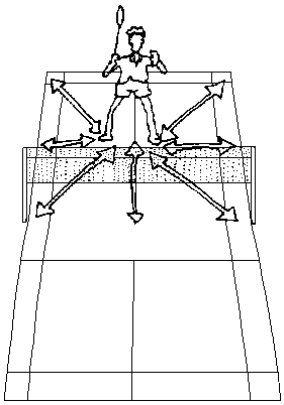


Figura 6. Desplazamientos en el campo.

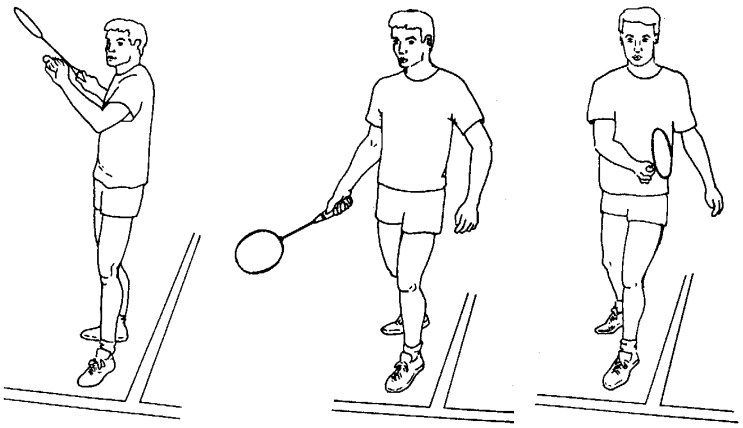
4.3 El saque o servicio

Para realizar un buen saque debe adoptarse la siguiente posición (fig. 7):

- La raqueta la sostiene el brazo ejecutor, estirado hacia atrás (1).
- La pierna contraria, al brazo ejecutor, ligeramente adelantada, y el hombro apunta hacia el receptor.
- La mayor parte del peso del cuerpo cae sobre el pie trasero.
- El volante se sostiene por la base entre el pulgar y el índice, de la otra mano.
- El brazo izquierdo se extiende hasta la altura del hombro, de manera que caiga bien delante del cuerpo.

Después se sigue esta secuencia:

- Se suelta el volante al mismo tiempo que giran hombros y caderas y el peso del cuerpo se traslada al pie delantero.
- Se lleva la raqueta hacia delante y, en el momento de conectar con el volante, hay un rápido movimiento de rotación del antebrazo y la muñeca hacia adentro (2).
- El volante se golpea. El movimiento del brazo continúa tras el golpeo hasta extenderlo a la altura del hombro izquierdo. La raqueta en el momento en que golpea al volante no puede sobrepasar la cintura (3).



(1) (2) (3)

Figura 7. Mecánica del saque.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

Vayamos por partes:

a) Realización del saque:

El saque se ejecuta desde el área de servicio del lado derecho del terreno de juego, en diagonal, hasta el área de servicio opuesta.

Se sigue sacando, cambiando cada vez de área, de derecha a izquierda, hasta que se comete falta, momento en que le corresponderá sacar al adversario.

Los saques se hacen teniendo en cuenta el tanteo propio. En los tanteos pares se sacará desde el lado derecho y en los impares desde el lado izquierdo.

En dobles, cada equipo tiene derecho a dos saques (uno por jugador), excepto en el inicio del juego. Si el que saca comete falta, deberá sacar su compañero. Si también comete falta, se hará un cambio de servicio y sacará la pareja contraria; si no comete falta seguirá haciéndolo el mismo jugador y cambiando el área de servicio, de derecha a izquierda. Cuando se recupera el saque, se realiza siempre por el lado derecho (fig. 8).

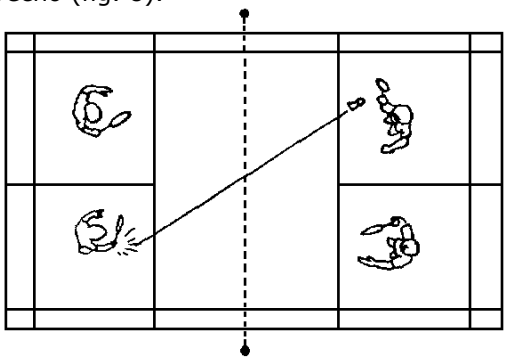


Figura 8. Ejecución del saque.

b) Tipos básicos de saque:

- Saque corto (fig. 9):

La raqueta impacta con el volante delante del cuerpo, entre la rodilla y la cadera. Debe estar con la cabeza perpendicular al suelo o ligeramente inclinada para conseguir que el volante describa una trayectoria que caiga cerca de la línea corta del servicio y pase cerca de la red. La muñeca no debería flexionarse.

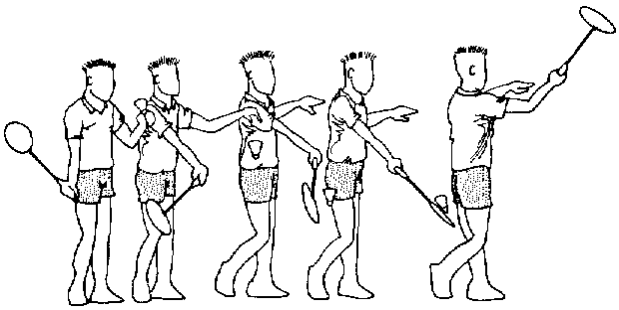


Figura 9. Saque corto.

- Saque alto (fig. 10):

Envía el volante con una trayectoria muy alta cerca de la línea de fondo; así se obliga al contrario a desplazarse lo más lejos posible del centro del campo. Se diferencia del anterior en que, en el momento del impacto, la raqueta estará más adelantada y la muñeca con la palma de la mano dirigida hacia arriba.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

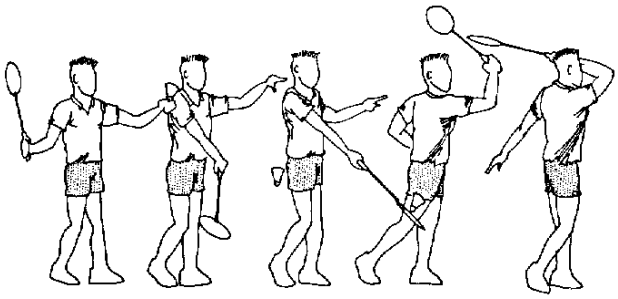


Figura 10. Saque alto.

- La posición de recepción (fig. 11):

Se adelanta la pierna contraria al brazo ejecutor, cargando el peso del cuerpo sobre esa pierna, ligeramente flexionada. La raqueta a la altura de la cabeza. La otra pierna se apoyará en el suelo con la punta del pie, libre de peso, para una mayor movilidad hacia atrás o hacia delante, según venga el saque.

En individuales, se colocará en el centro de la zona de saque, a 2 m. de la línea de servicio. En dobles, se situará a 50 cm de línea de saque, con mayor inclinación del tronco y la raqueta más alta.

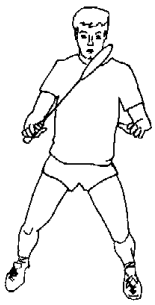
Figura 11. Posición de recepción.

- La posición defensiva o de espera (fig. 12):

Se adopta cuando el jugador espera el ataque del contrario. Se realiza a partir de la posición básica de juego con estas modificaciones:

  - Se separan y flexionan más las piernas.
  - Se coloca la raqueta delante del pecho, tratando de cubrir la mayor parte de los golpes con los que pueda ser atacado.

Figura 12. Posición defensiva.



- Aspectos a considerar en el saque. Faltas de saque.

El servicio debe hacerse de forma que la cabeza de la raqueta esté en el momento del golpe por debajo de la cintura, y más baja que la mano del sacador que sujeta la raqueta.

Es falta de saque:

  - Sacar por encima de la cintura (fig. 13):

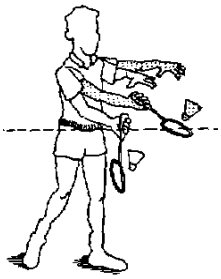
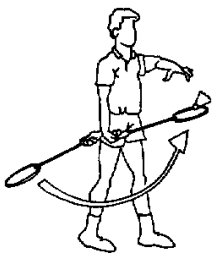


Figura 13. Sacar por encima de la cintura.



  - Si la cabeza de la raqueta está por encima de la mano que la sujeta, en el momento del golpeo (fig. 14):

Figura 14. Si la cabeza de la raqueta está por encima de la mano que la sujeta, en el momento del golpeo.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

- Levantar un pie en el momento de realizar o recepcionar un servicio (fig.15):

- Si los pies del servidor no están dentro de la zona de servicio o pisa una línea de juego (fig. 16):

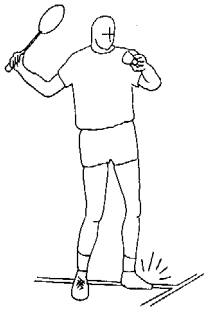
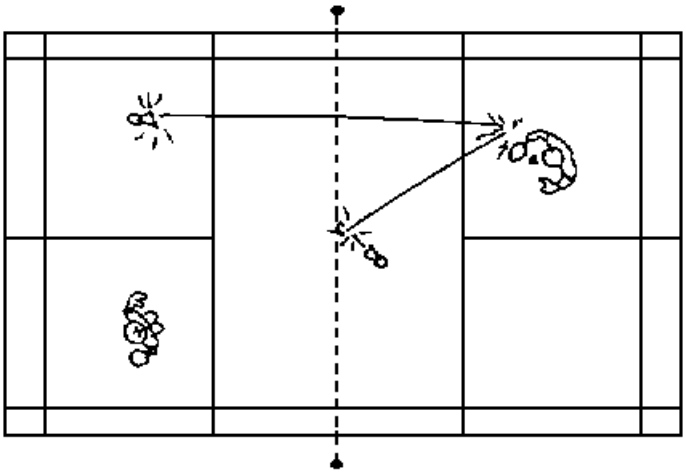


Figura 16. Si los pies del servidor no están dentro de la zona de servicio o pisa una línea de juego.

- Si el volante no pasa por encima de la red o cae en la zona de servicio que no está diagonalmente opuesta al servidor (fig. 17):

Figura 17. Si el volante no pasa por encima de la red o cae en la zona de servicio que no está diagonalmente opuesta al servidor.



También son faltas durante el desarrollo del juego:

- Si se golpea al volante en el campo contrario.
- Si un jugador toca la red o los postes.
- Si se golpea dos veces seguidas en el mismo campo.
- Si el volante queda prendido en la red.

4.4 TIPOS DE GOLPES

Según la trayectoria que describa el volante, los golpes básicos se clasifican en:

- Golpes de trayectorias altas y al fondo del campo, como el lob o globo.
- Golpes de trayectoria larga y horizontal, como el drive y el remate o smash. También se incluye aquí la dejada rápida o drop, ya que su trayectoria es horizontal aunque corta.

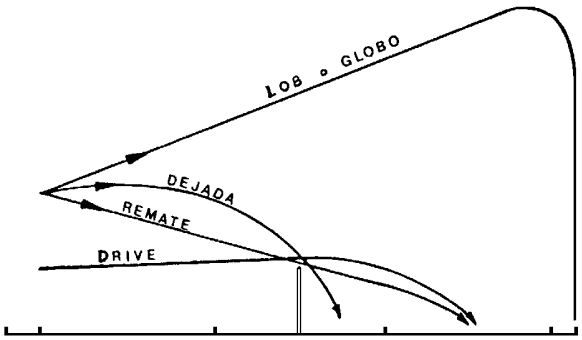


Figura 18. Tipos de golpeos.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

Los golpes altos se hacen desde la mitad trasera del campo. Normalmente se hacen de derecho, aunque también pueden hacerse de revés.

a) Mecánica del gesto de derecho:

Posición inicial o de ataque (fig. 19):

- El hombro de la mano que tiene la raqueta se echa hacia atrás, con el brazo flexionado, el codo a la altura del hombro y la raqueta detrás de la cabeza.
- El otro brazo está casi extendido, por delante y por encima de la cabeza, como si señalase la trayectoria del volante.
- El pie de raqueta da un paso hacia atrás, siguiéndole el otro pie pero sin rebasarlo. Ésta es la posición de ataque.

El golpeo al volante:

- El tronco gira y el brazo de la raqueta se lanza hacia arriba, de modo que esté completamente extendido en el momento del impacto y golpee el volante en el punto más alto posible, en un movimiento muy rápido.
- La muñeca y el antebrazo giran, como todo el cuerpo, al tiempo que el pie de raqueta termina adelantado con todo el peso del cuerpo. La raqueta termina abajo, delante del cuerpo.

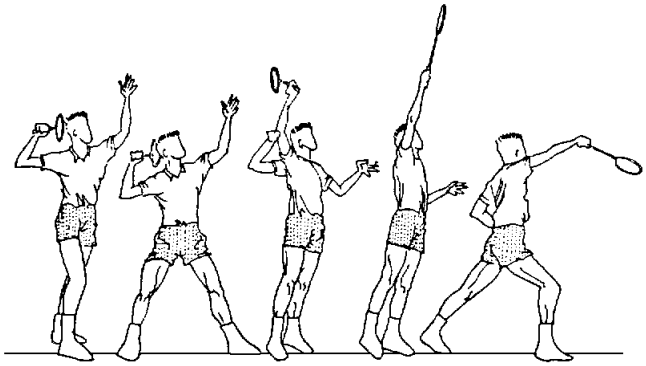


Figura 19. Mecánica del golpe de derecho.

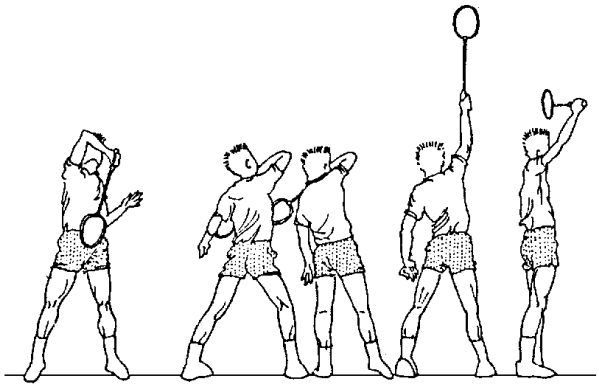
b) Mecánica del golpe desde el lado izquierdo (de revés):

- El brazo de la raqueta se coloca flexionado delante de la cara y el codo por encima del hombro. El hombro queda orientado hacia la red. La mano libre queda cerca de la mano de la raqueta.
- Se acerca al punto de golpeo con un paso que se da primero con el pie libre y después con el otro que se cruza por delante, con lo que el pie derecho queda adelantado.
- Para golpear al volante rota el hombro en dirección a la red, al tiempo que se lanza el brazo hacia arriba de modo que esté completamente extendido en el momento del impacto. La muñeca y el antebrazo rotan en la dirección del golpe.

Figura 20. Mecánica del golpe desde el lado izquierdo (de revés).

4.5 EL LOB O GLOBO

Es un golpe de trayectoria alta dirigido al fondo del campo del adversario. Puede ser tanto defensivo, cuando se pretende ganar tiempo para volver al centro de la pista y adoptar la posición de espera, como ofensivo, cuando el adversario se encuentra cerca de la red (fig. 21 y 22).



© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

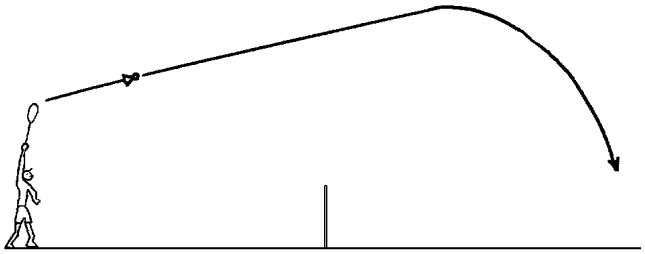


Figura 21. El lob o globo.

4.6 LA DEJADA O DROP

Este golpe envía el volante muy cerca de la red, en el campo contrario, cuando el adversario está lejos de ella o no puede responder. Es un golpe de engaño o finta, pues el adversario piensa que va a recibir un mate; por tanto, es de carácter ofensivo.

La dejada puede ser corta o larga, según sea más cercana o alejada de la red en el campo contrario la trayectoria del volante. Se puede hacer tanto con golpes de arriba como de abajo.

En el lob y la dejada se dan las siguientes posibilidades (fig. 22):

1. Lob defensivo.
2. Lob ofensivo.
3. Dejada larga.
4. Dejada corta.

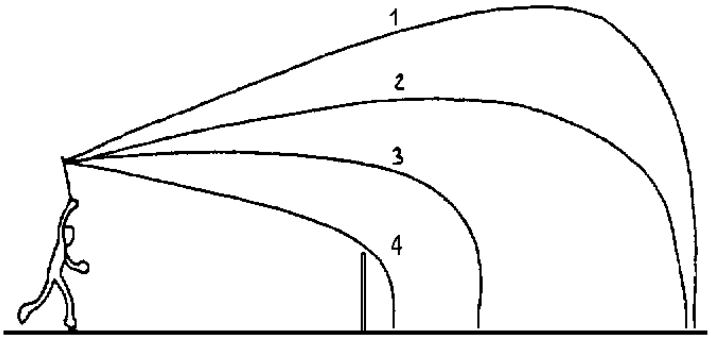


Figura 22. Trayectorias del lob y de la dejada.

4.7 EL REMATE

También llamado mate o smash, es un golpe ofensivo que se realiza siempre desde arriba, golpeando fuertemente el volante de frente o lateralmente. La raqueta se lleva por detrás de la cabeza, con el codo a la altura del hombro, para luego extender el brazo y golpear el volante por encima de la cabeza y por delante de la muñeca. También se puede rematar en salto (fig. 23).

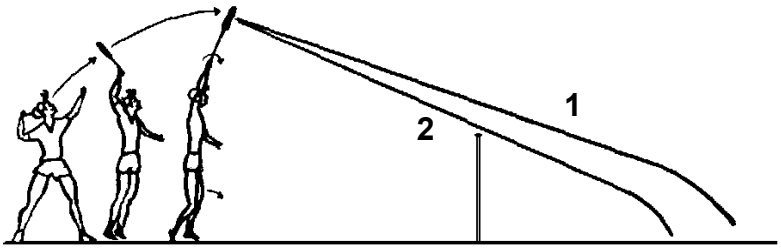


Figura 23. El remate: fuerte (1) y suave (2).

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

4.8 DRIVE O GOLPE A LA ALTURA DEL HOMBRO

- Drive por el lado derecho:

Desde la posición de básica, el codo se coloca a la altura del hombro y la palma de la mano orientada hacia la red con la raqueta tras de la cabeza. El tronco rota para atrasar el brazo de raqueta.

El pie de raqueta da un paso lateral hacia el punto de golpe, y el tronco se inclina lateralmente.

Golpe al volante: para golpear se lanza el brazo, de atrás adelante, a la altura del hombro, al tiempo que rota el tronco hacia adelante. El impacto con el volante se produce por delante del cuerpo, produciéndose una rotación brusca del antebrazo y la muñeca (fig. 24).

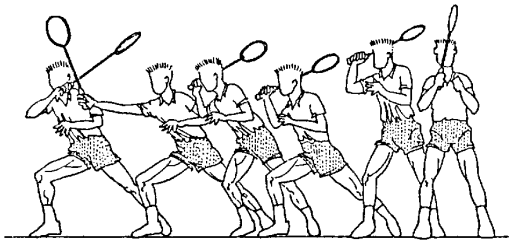


Figura 24. Drive por el lado derecho.

- Drive por el lado izquierdo o de revés:

Postura de golpeo: se cruza el brazo de raqueta por delante de la cara, a la altura del hombro; la raqueta está por detrás de la cabeza (fig. 25). El tronco rota hacia la izquierda y los hombros quedan perpendiculares a la red. El pie de raqueta da un paso por delante del cuerpo.

Golpe al volante: se extiende el brazo y la muñeca realiza un movimiento brusco en dirección al golpe.

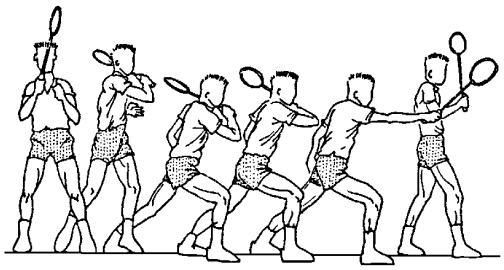
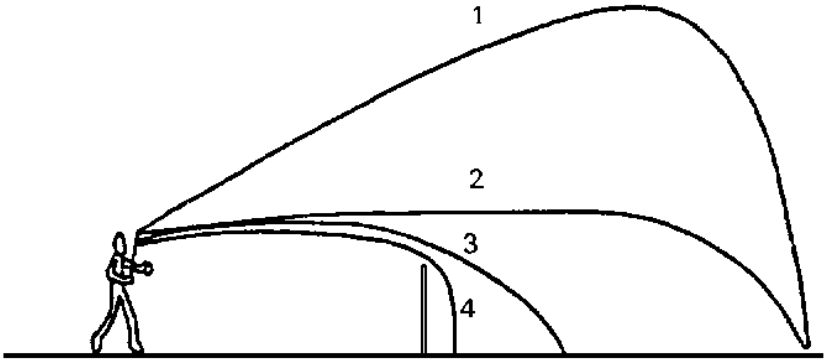


Figura 25. Drive por el lado izquierdo o de revés.

Las trayectorias del volante con golpes a la altura del hombro son las que aparecen en la figura 26.



1. Lob.
2. Remate largo o drive.
2. Dejada larga.
3. Dejada corta.

Figura 26. Trayectorias del volante con golpes a la altura del hombro.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

4.9 GOLPES DE MANO BAJA, JUNTO A LA RED

- Por el lado derecho:

El jugador está en la posición de espera: pies paralelos y separados a la anchura de los hombros; la raqueta delante del hombro derecho; brazos flexionados y manos a la altura del pecho.

Postura de golpeo: el jugador traslada la raqueta lateralmente, con la palma de la mano orientada hacia arriba; el pie derecho da un paso en diagonal y hacia delante, el otro pie lo sigue pero con un paso más corto y sin rebasarlo. El tronco se inclina para acercarse al volante.

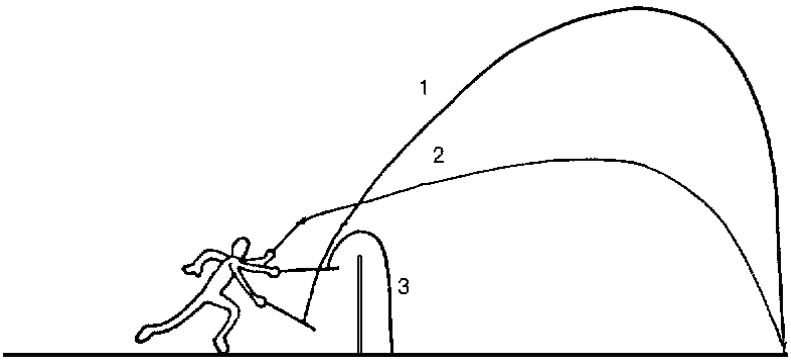
Golpe al volante: el brazo se extiende, quedando con la palma de la mano hacia arriba y la cabeza de la raqueta paralela al suelo. La muñeca apenas se mueve; es una prolongación del antebrazo.

- Por el lado izquierdo o de revés:

Postura de golpeo: el jugador traslada la raqueta hacia la izquierda, con el dorso de la mano dirigido hacia arriba; el pie derecho se dirige hacia adelante cruzando por delante del cuerpo, el otro pie lo sigue pero con un paso más corto y sin rebasarlo. El tronco se inclina para acercarse al volante.

Golpe al volante: el brazo se extiende, para que llegue al impacto con el codo totalmente extendido. La muñeca apenas se mueve, se mantiene en prolongación del antebrazo.

Es importante que los golpes cerca de la red se realicen, siempre que sea posible, a la altura de la banda blanca de la red, allí el jugador podrá optar entre: dejada con la raqueta paralela o perpendicular al suelo o lob ofensivo o defensivo (fig. 27).



1. Lob defensivo.
2. Lob fensivo.
3. Juego en la red: dejada.

Figura 27. Trayectorias del volante con golpes de mano baja.

5 INICIACIÓN A LA TÁCTICA

5.1 El ataque y la defensa

En bádminton, atacar significa enviar el volante al campo contrario con trayectorias descendentes, de forma que el contrincante tenga que devolver el volante golpeando por debajo de la banda blanca de la red. Defender significa enviar el volante golpeando por debajo de la red al campo contrario, con trayectorias altas o tendidas.

Para que un jugador pueda pasar al ataque cuando el volante se encuentra más alto que el borde superior de la red, deberá rematar, hacer una dejada o un drive. Si el volante se encuentra por debajo del borde superior de la red y queremos pasar al ataque, tendremos que hacer una dejada en la red, cortando siempre los lobs o golpes con trayectorias altas.

Para cambiar el ataque del contrario debemos devolver ante un remate, en dejada o drive. Y, ante una dejada, con otra dejada.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

5.2 Los tipos de juego

En el juego de individuales, el jugador que controla el centro del campo es el que normalmente debe llevar ventaja en la jugada. Por ello, es muy importante que, después de cada golpe, el jugador intente volver al centro del campo.

Básicamente son tres los tipos de juego que se utilizan:

- La teoría de la distancia: consiste en enviar el volante después de cada golpe al lugar más alejado de la pista. Para ello se utilizará el lob y la dejada, y se tratará de lanzar el volante buscando las diagonales.
- La teoría de las cuatro esquinas: enviando el volante a esos lugares conseguiremos que el contrario realice desplazamientos largos y que no llegue a tiempo para golpear correctamente.
- La teoría de la finta y el contrapié: consiste en engañar al contrario haciéndole creer que vamos a ejecutar un tipo de golpe y, en el último momento, realizar otro. Esta teoría exige un buen nivel de dominio técnico y se basa en la observación de los pies del contrario de forma que, si vemos que realiza un movimiento hacia delante o hacia atrás, por medio de un golpe retardado enviaríamos el volante en sentido contrario al movimiento.

5.3 La táctica del saque

a) Saque alto a la esquina o al centro del campo: devolución con lob o en remate al fondo, a la derecha o izquierda (fig. 28).

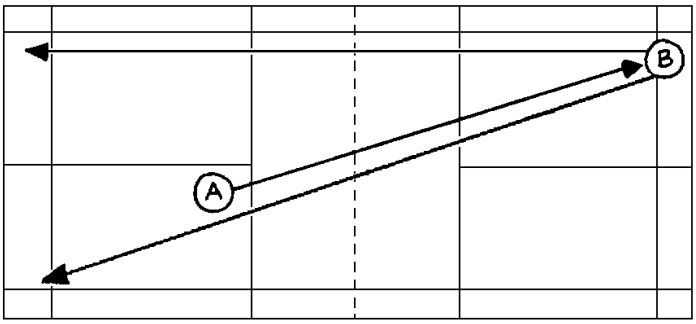


Figura 28. Táctica: saque alto.

b) Saque corto: devolución en dejada a la red o al fondo del campo buscando coger a contrapié al contrario.

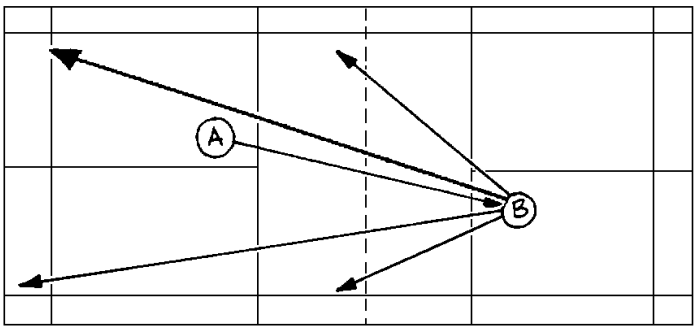


Figura 29. Táctica: saque corto.

5.4 La táctica en el juego de dobles

En esta modalidad, los dos compañeros deben ponerse de acuerdo para cubrir todo el campo, mediante desplazamientos previamente acordados. Existen dos sistemas de juego que se utilizan de acuerdo con la situación del equipo.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

Cuando un equipo está atacando o ha conseguido que el equipo contrario esté a la defensiva, adopta el sistema ofensivo de atrás-adelante, y el equipo defensor el sistema en paralelo.

a) Ataque por el centro. Los jugadores defienden a la misma altura (fig.30).

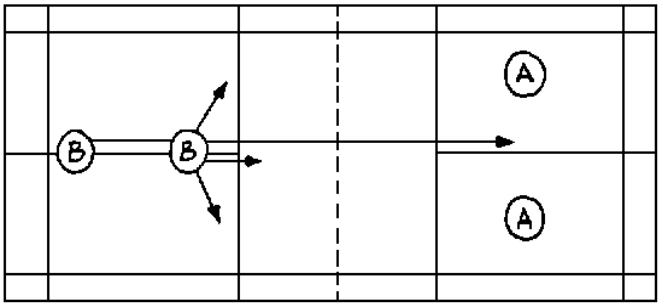


Figura 30. Táctica de dobles: ataque al centro.

b) Ataque por la derecha. El jugador que está defendiendo en diagonal al volante está más adelantando (fig. 31).

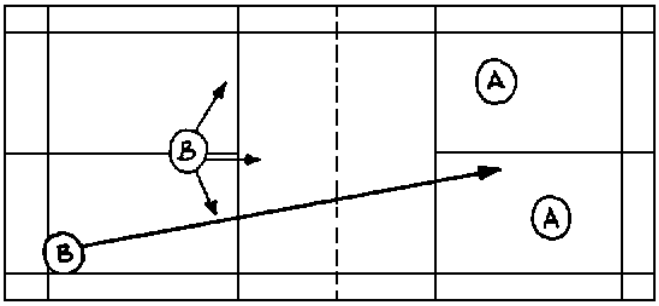


Figura 31. Táctica de dobles: ataque por la derecha.

c) Ataque por el lado izquierdo. El jugador que está defendiendo en diagonal se adelanta más (fig. 32).

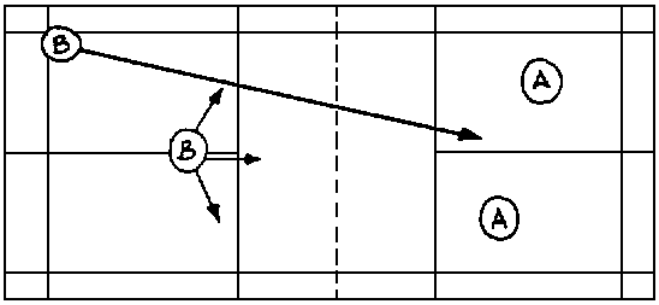


Figura 32. Táctica de dobles: ataque por el lado izquierdo.

Cuando un equipo está defendiendo adopta la posición defensiva llamada en paralelo. Estas dos posiciones se alternan continuamente, de forma que los jugadores nunca están en posición estática, ya que el juego está cambiando continuamente.

6 BIBLIOGRAFÍA

Cabello, D. (2002). (Editor). *Fundamentos y Enseñanza de los Deportes de Raqueta y Pala.* Granada: FCCAFD.

Cabello, D., Serrano, D. y García, J. M. (Ed.) (2002). *Fundamentos del Bádminton. De la iniciación al alto rendimiento.* Málaga: IAD.

Hernández, M. (1998). *Deportes de Raqueta*. Madrid: MEC.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

Iguacel, M. y Ochoa, M. (1994). *Iniciación al Bádminton.* Zaragoza: Imagen y Deporte.

Martín de las Mulas, J. (1999). *Unidad didáctica: Juguemos al Bádminton.* No publicada.

Molina Romera, A. (2000). *Practicamos Bádminton. Unidad Didáctica 2º ESO*. Documento no publicado.

© Ministerio de Educación, Cultura y Deporte