



ESCOLA SECUNDÁRIA C/ 3º CEB DO FUNDÃO
GRUPO DE ESTÁGIO DE EDUCAÇÃO FÍSICA 09_10
PRINCIPIOS BÁSICOS DA MODALIDADE

Badminton

picture: Stephen J. Line

FUNDÃO, MARÇO DE 2010

Professor Frederico Dias

APRESENTAÇÃO / CONTEXTUALIZAÇÃO

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.

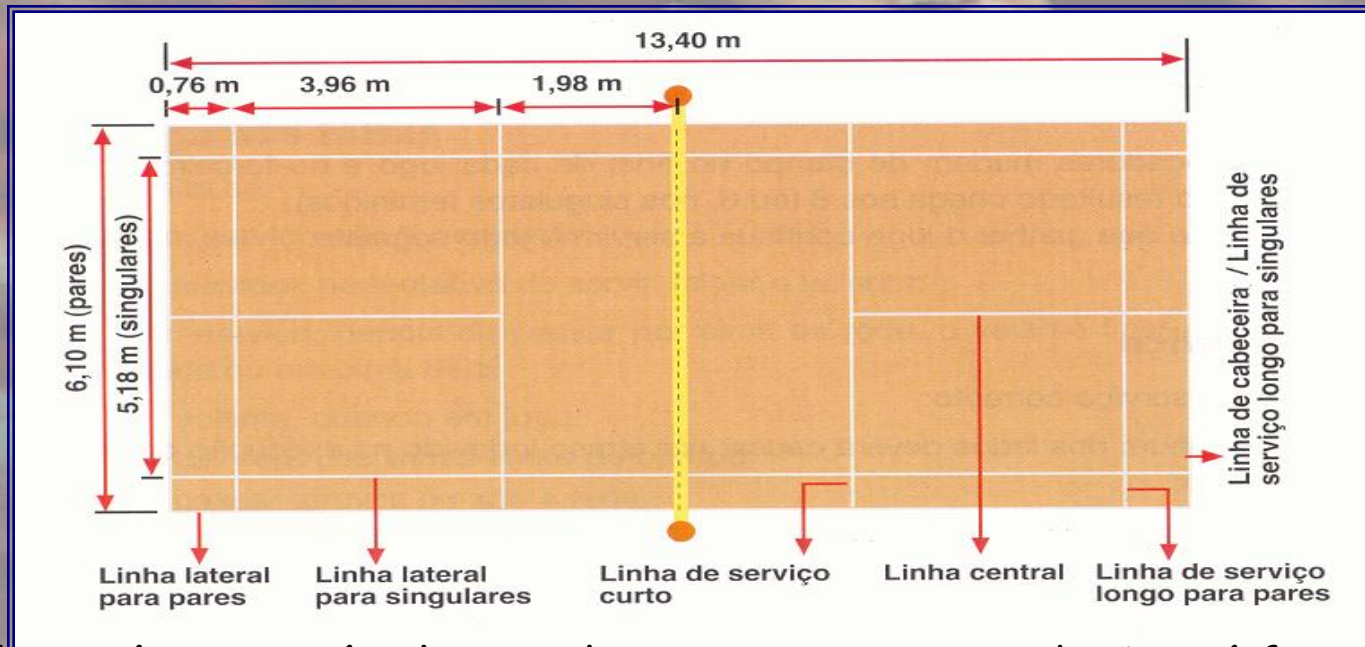
Na Europa, apenas se sabe com exactidão da existência de um jogo idêntico, no século XVIII, como se pode ver por numerosos escritos e pinturas. Chardin pintou um quadro que ficou célebre: “A menina do volante”.

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

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.

APRESENTAÇÃO / CONTEXTUALIZAÇÃO



O Volante é um projectil muito leve com uma massa de 5g e é feito de material sintético, plástico ou penas de ganso. A raquete é constituída por diferentes partes: Cabeça (armação e encordoamento), cabo e pega.



SISTEMA DE PONTUAÇÃO

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

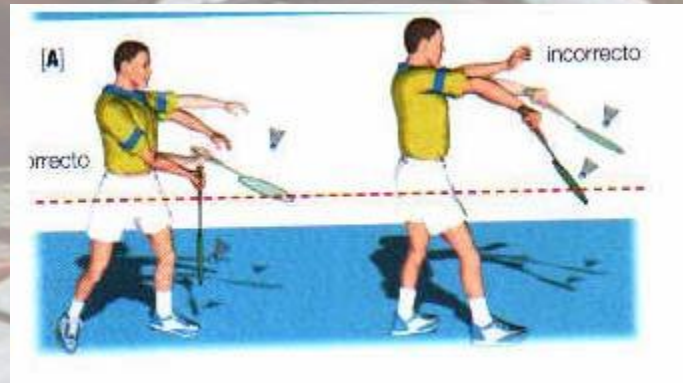
O primeiro jogador a atingir os 30 pontos ganha o set independentemente da diferença de pontos. (o resultado pode ser 30-29)

O lado que ganhar o set serve primeiro no set seguinte

FALTAS

Considera-se falta quando:

- o **serviço** não for correcto
(ver imagem)

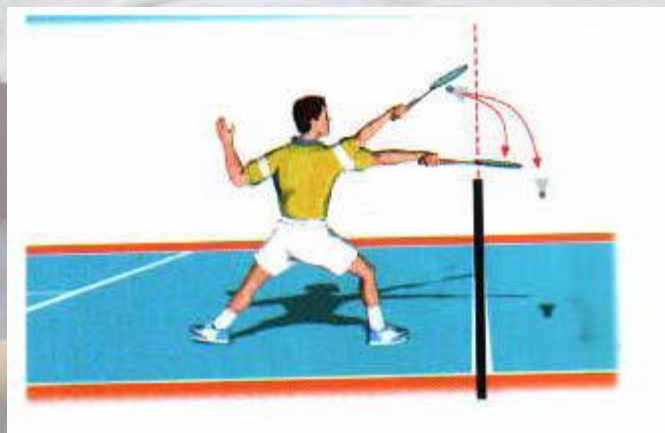


- o servidor, na tentativa de servir, falha o volante.
- no serviço, depois de passar por cima da rede, o volante ficar preso na rede ou em cima dela
- no serviço, depois de passar por cima da rede, o volante cai fora da área de serviço .

- **em jogo**, o volante:
Cair fora das linhas limites do campo.

FALTAS

- 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.
- 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.

NOÇÕES BÁSICAS

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”.



FUNDÃO, MARÇO DE 2010

NOÇÕES BÁSICAS

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.

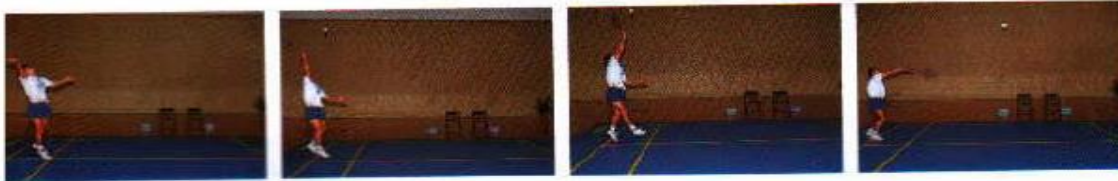


Gestos técnicos

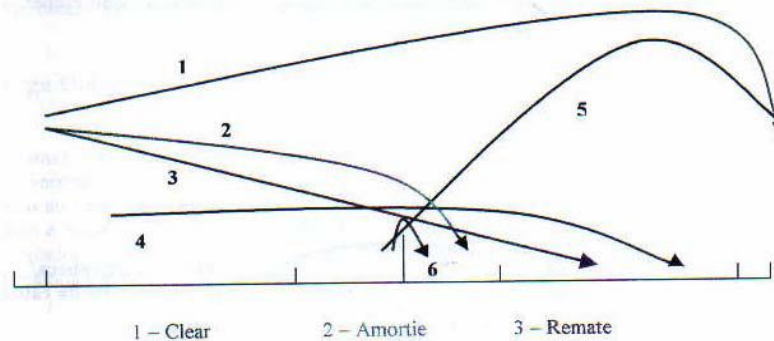
4 - CLEAR

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



- 10 - TRAJECTÓRIA

TÁCTICA SINGULARES

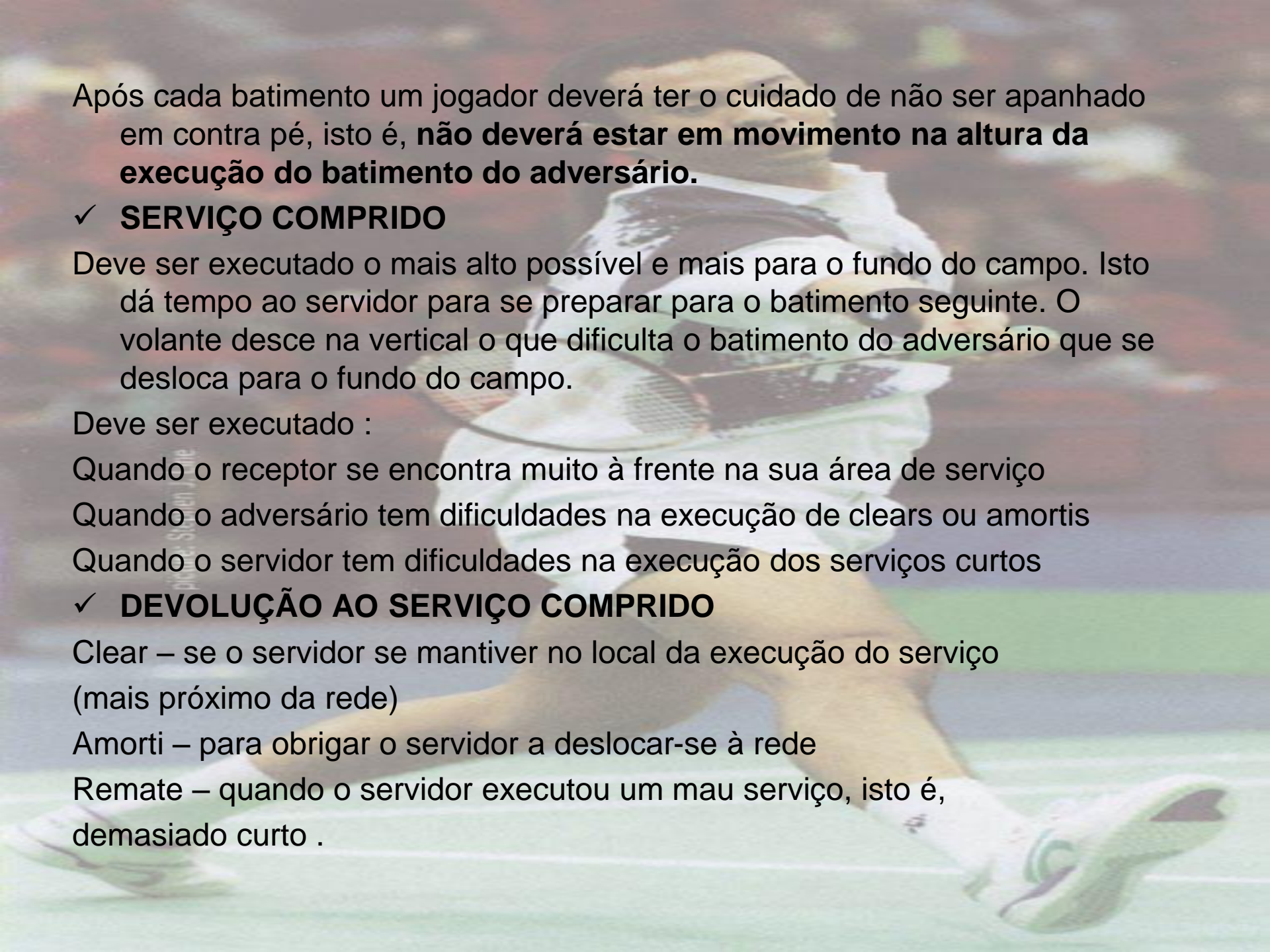
- Tendo em conta que um campo de Badminton é mais comprido que largo, o objectivo principal será tentar movimentar o adversário mais no sentido do comprimento e depois na largura do mesmo, de modo a **provocar um erro (volante para fora ou para a rede), uma devolução fraca ou o aparecimento de uma zona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

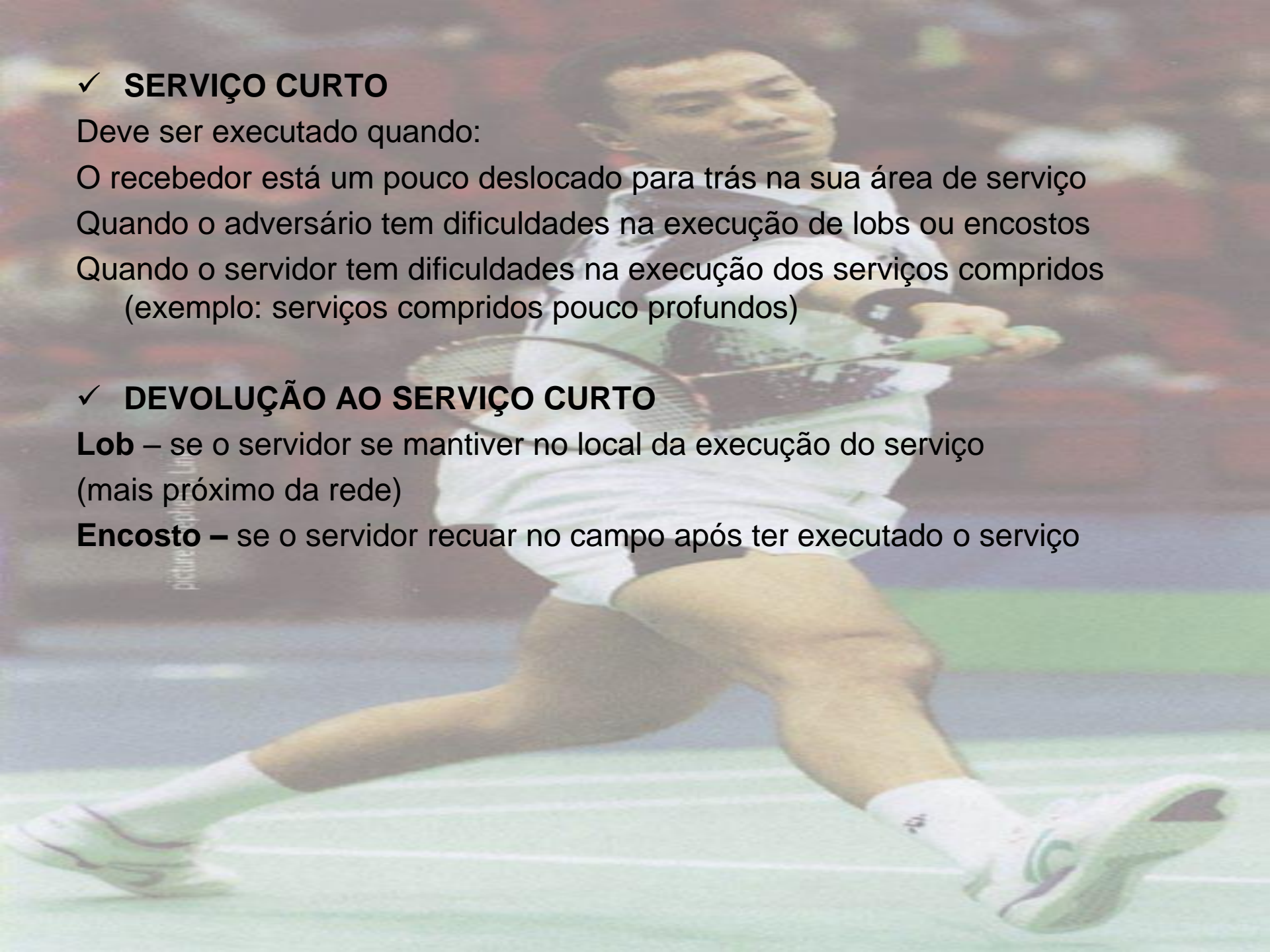
Quando o adversário tem dificuldades na execução de lobs ou encostos

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



TÁCTICA BÁSICA DO JOGO

A táctica 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.

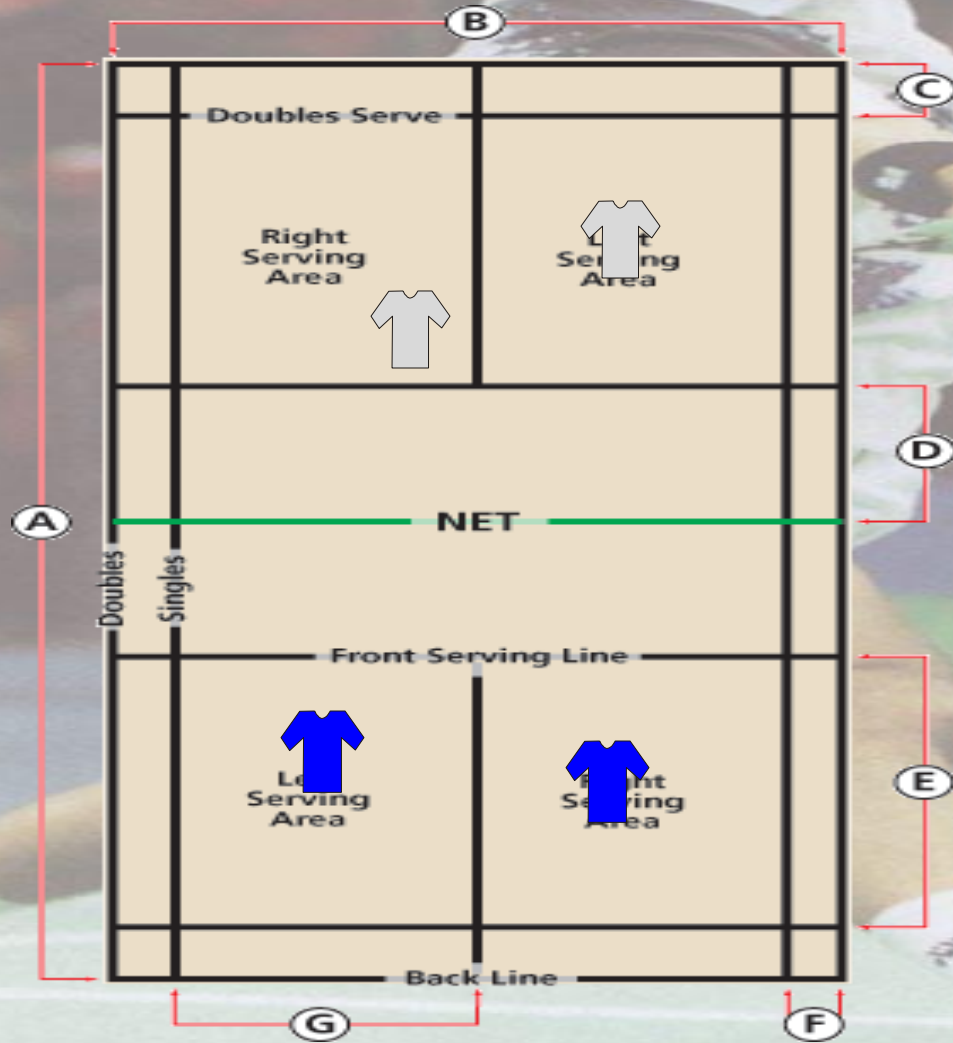
TÁTICA BÁSICA DO JOGO

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

TÁCTICA BÁSICA DO JOGO

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

Terreno de jogo com posicionamento dos atletas



picture: Stephen J. Line

CONCLUSÕES

- 1- Compreensão da Modalidade;
- 2- Interpretação de Variáveis referentes à modalidade;
- 3- Consideração das Componentes Táticas e Técnicas;
- 4- Comportamentos necessários para o Desempenho de cada função do jogo.

picture: Stephen Line

FUNDÃO, MARÇO DE 2010