

# CLASE A.

## **EL DEPORTISTA**

Podrán participar todos aquellos deportistas que utilicen para desplazarse la silla de ruedas con o sin ayuda de anclajes a la misma. Generalmente, con las siguientes características físicas:

Discapacidad por **disfunción del tronco**; entendiéndose por disfunción la incapacidad de realizar sin esfuerzo la extensión hacia delante, hacia los lados y hacia atrás. Problemas en el **reequilibrio**, debido a insuficiente base de sustentación, incrementando el momento de inercia.

- Lesión de la columna vertebral con pérdida completa de funciones motoras hasta L4.
- Amputación bilateral por encima de la rodilla, con muñón no superior a un tercio por debajo de la cadera.



## **COMENTARIO DE REGLAS DE JUEGO**

Basadas en las reglas del bádminton de válidos, vamos a referir las peculiaridades para clase A.

### **PISTA Y MATERIALES DE PISTA**

En Bádminton de adversario clase A tenemos las siguientes:

#### **1. Zona de saque:**

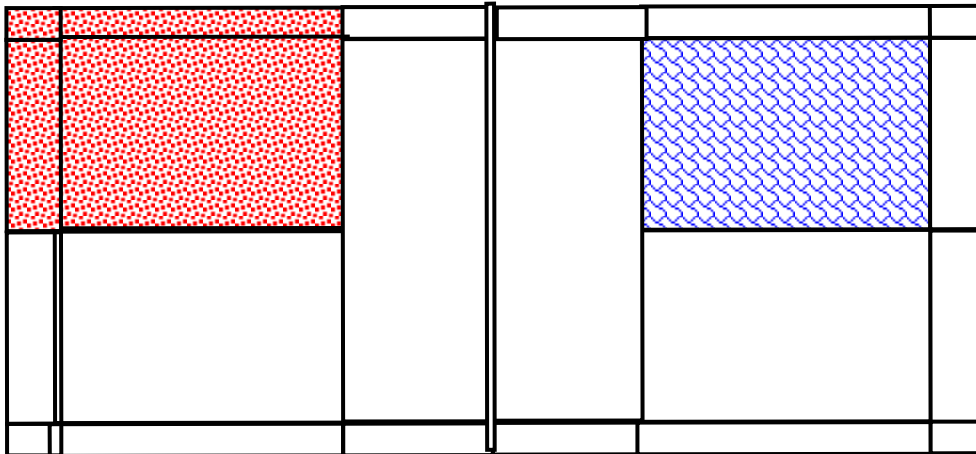
Las dimensiones de la zona de saque para juego de adversario comprenden esta zona, que se encuentra delimitada por línea central, línea lateral de individual, línea de saque largo de dobles y línea de saque corto.



#### **2. Zona de juego y desplazamiento:**

Ambas zonas, es decir, la zona del terreno de juego donde enviar el volante y la propia donde desplazarse, coinciden tras el saque, delimitadas por línea central, línea lateral de dobles, línea de fondo y línea de saque corto.





Las dimensiones del terreno de juego para dobles comprenden:

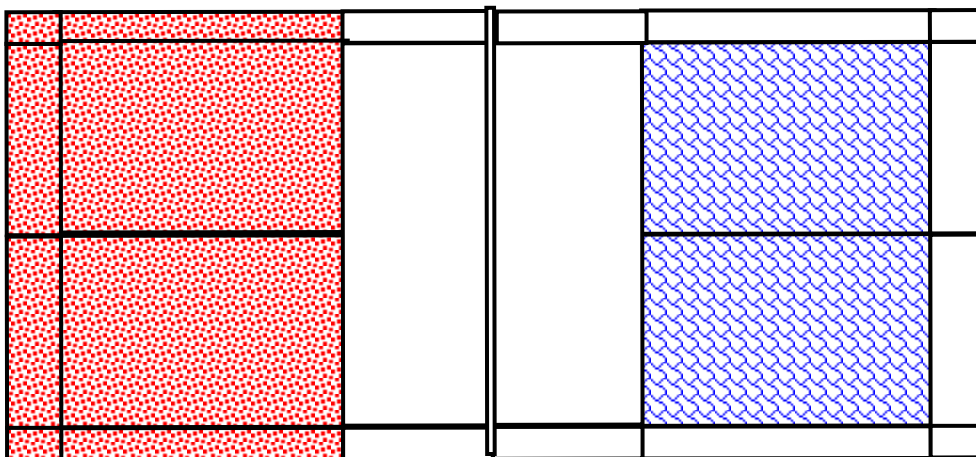
### **3. Zona de saque:**

Delimitada por línea central, línea lateral de dobles, línea de saque largo de dobles y línea de saque corto.



### **4. Zona de juego y desplazamiento:**

Tras el saque, dichas zonas serán aquellas delimitadas por línea central, línea lateral de dobles, línea de fondo y línea de saque corto.



### **5. Red**

La red se situará entre 1,372 y 1,4 metros de altura desde la superficie de la pista.

### **SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

En todos los partidos de individuales y de dobles, el primer equipo en sumar 15 puntos gana el juego, excepto en los supuestos establecidos en regla siguiente:

Si se produce empate a 14 puntos, el primer equipo en sumar 14 puntos elegirá una de las opciones indicadas en reglas siguientes:

- continuar el juego hasta los 15 puntos o
- fijar el juego a 17 puntos.

## CAMBIO DE LADO

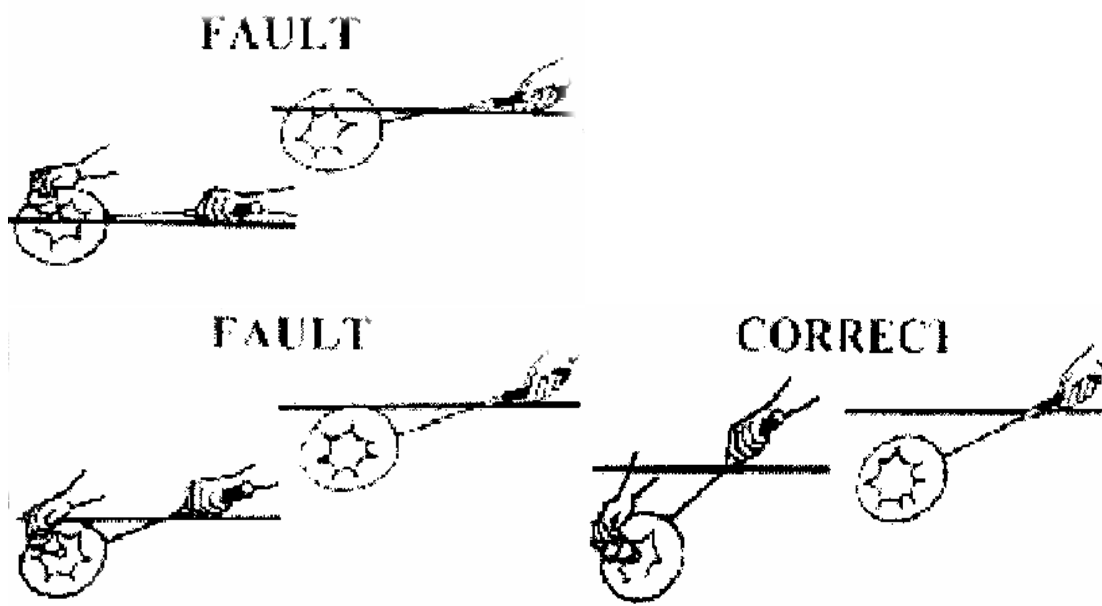
No existe cambio de lado en el tercer juego, o en un partido de un juego, cuando el tanteo delantero llegó a: 6 en un juego de 11, ya que no hay partidos a 11 puntos.

## SAQUE

En clase A, el volante debe encontrarse enteramente por debajo de la altura de la axila del jugador en el momento de efectuar el saque.

En dobles, los jugadores se colocarán en zonas de saque adyacentes.

El terreno de juego de individuales, solo contiene una zona de saque a cada lado de la red, por lo que no existe cambio en función de puntos pares o impares.



## LIMITACIONES DE MOVIMIENTO

En clase A, en el momento en el que el jugador golpea el volante, parte del tronco debe estar en contacto con el asiento de la silla de ruedas.

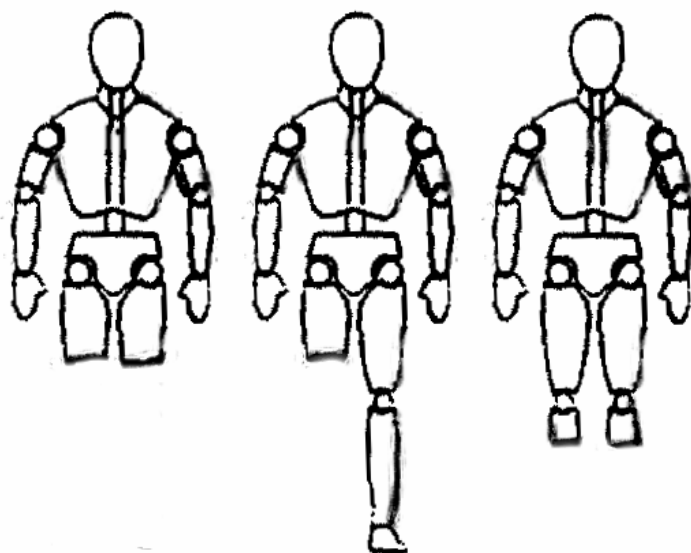
## CLASE B.

### **EL DEPORTISTA**

Podrán participar todos aquellos deportistas que utilicen para desplazarse la silla de ruedas con o sin ayuda de anclajes a la misma. Generalmente, con las siguientes características físicas:

No posee discapacidad por **disfunción del tronco**; entendiéndose por disfunción la incapacidad de realizar sin esfuerzo la extensión hacia delante, hacia los lados y hacia atrás. Sin dificultad para recobrar el **reequilibrio**.

- Amputación unilateral por encima de la rodilla
- Amputación bilateral por debajo de la rodilla
- Amputación bilateral por encima de la rodilla, con muñón superior a un tercio por debajo de la cadera.



### **COMENTARIO DE REGLAS DE JUEGO**

Basadas en las reglas del bádminton de válidos, vamos a referir las peculiaridades para clase B.

#### **PISTA Y MATERIALES DE PISTA**

En Bádminton de adversario clase B, tenemos las siguientes:

#### **1. Zona de saque:**

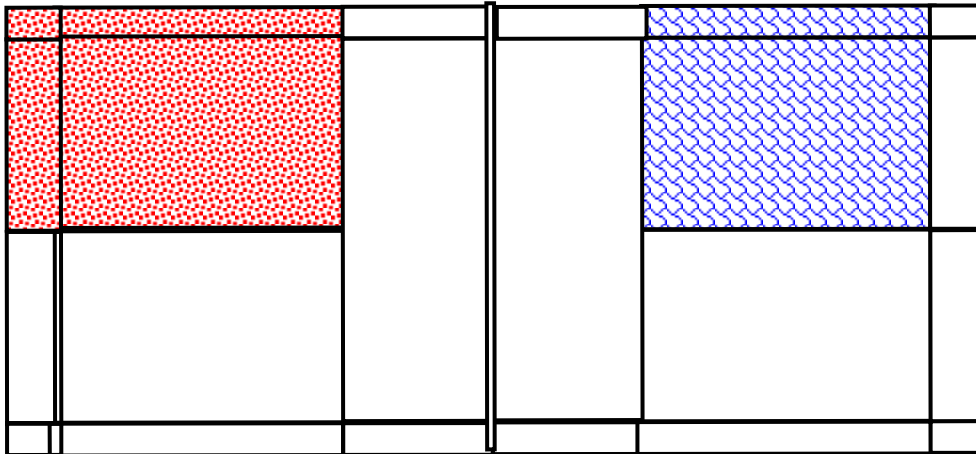
Las dimensiones de la zona de saque para juego de adversario comprenden esta zona, que se encuentra delimitada por línea central, línea lateral de dobles, línea de saque largo de dobles y línea de saque corto.



#### **2. Zona de juego y desplazamiento:**

Ambas zonas, es decir, la zona del terreno de juego donde enviar el volante y la propia donde desplazarse, coinciden tras el saque, delimitadas por línea central, línea lateral de dobles, línea de fondo y línea de saque corto.





Las dimensiones del terreno de juego para dobles comprenden:

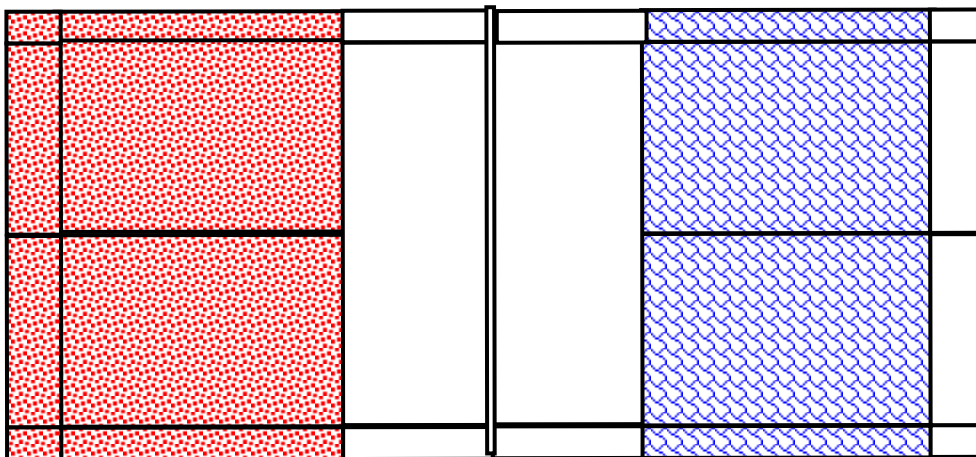
### **3. Zona de saque:**

Delimitada por línea central, línea lateral de dobles, línea de saque largo de dobles y línea de saque corto.



### **4. Zona de juego y desplazamiento:**

Tras el saque, dichas zonas serán aquellas delimitadas por línea central, línea lateral de dobles, línea de fondo y línea de saque corto.



### **5. Red**

La red se situará entre 1,372 y 1,4 metros de altura desde la superficie de la pista.

### **SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

En todos los partidos de individuales y de dobles, el primer equipo en sumar 15 puntos gana el juego, excepto en los supuestos establecidos en regla siguiente:

Si se produce empate a 14 puntos, el primer equipo en sumar 14 puntos elegirá una de las opciones indicadas en reglas siguientes:

- continuar el juego hasta los 15 puntos o
- fijar el juego a 17 puntos.

## **CAMBIO DE LADO**

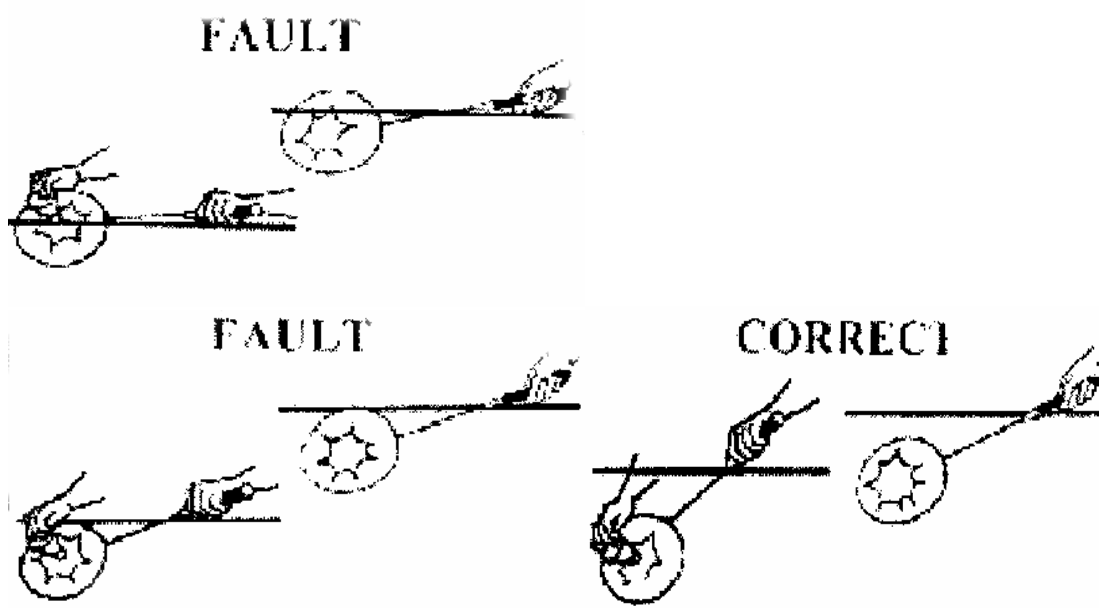
No existe cambio de lado en el tercer juego, o en un partido de un juego, cuando el tanteo delantero llegó a: 6 en un juego de 11, ya que no hay partidos a 11 puntos.

## **SAQUE**

En clase B, el volante debe encontrarse enteramente por debajo de la altura de la axila del jugador en el momento de efectuar el saque.

En dobles, los jugadores se colocarán en zonas de saque adyacentes.

El terreno de juego de individuales, solo contiene una zona de saque a cada lado de la red, por lo que no existe cambio en función de puntos pares o impares.



## **LIMITACIONES DE MOVIMIENTO**

En clase B, en el momento en el que el jugador golpea el volante, parte del tronco debe estar en contacto con el asiento de la silla de ruedas.

## CLASE C.

### **EL DEPORTISTA**

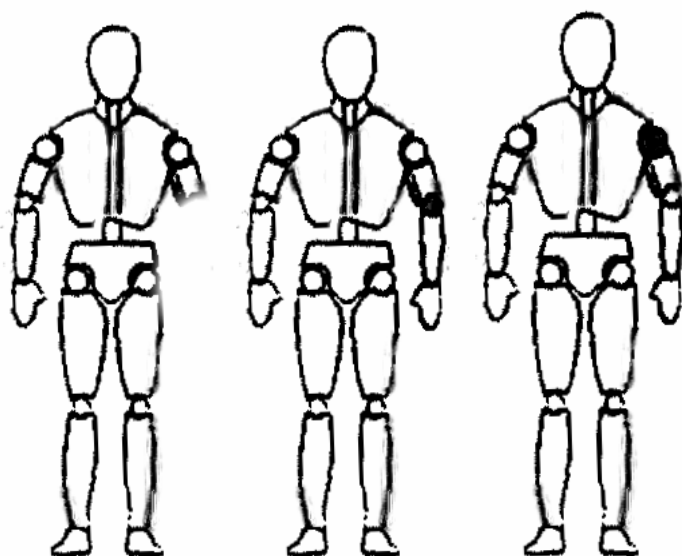
Podrán participar a pie todos aquellos deportistas que puedan desplazarse con eficacia sin el apoyo de la silla de ruedas teniendo **discapacidad de la parte superior del cuerpo**. En la cual podemos encontrarnos la afectación del brazo utilizado para jugar o no utilizado para jugar.

#### AFECTACIÓN DEL BRAZO NO UTILIZADO PARA JUGAR.

- Fuerza muscular en codo u hombro no superior al grado 3 en la escala MRC.
- Grado de movimiento del hombro no superior al 25% en antiflexión.
- Grado de movimiento del codo no superior al 25% en extensión respecto a la flexión máxima.
- Falta de coordinación, por ejemplo en la monoplejía espástica o trastornos de coordinación en plexo braquial.
- Amputación a nivel del codo o superior.
- Acortamiento del brazo, por ejemplo por amputación a nivel del codo o inferior, sin prótesis de mano.

#### AFECTACIÓN DEL BRAZO UTILIZADO PARA JUGAR.

- Fuerza muscular no superior al grado 4 en la escala MRC en dirección de juego (golpeos habituales)
- Grado de movimiento: pérdida del 30-50% en antiflexión del hombro y en extensión del codo.
- Falta de coordinación, por ejemplo en la monoplejía espástica y la atetosis ligera.




### **COMENTARIO DE REGLAS DE JUEGO**

Coincidentes en su totalidad con el reglamento de bádminton de válidos, vamos a referir las peculiaridades para clase C y diferenciadoras con otras clases de bádminton adaptado.

#### **PISTA Y MATERIALES DE PISTA**

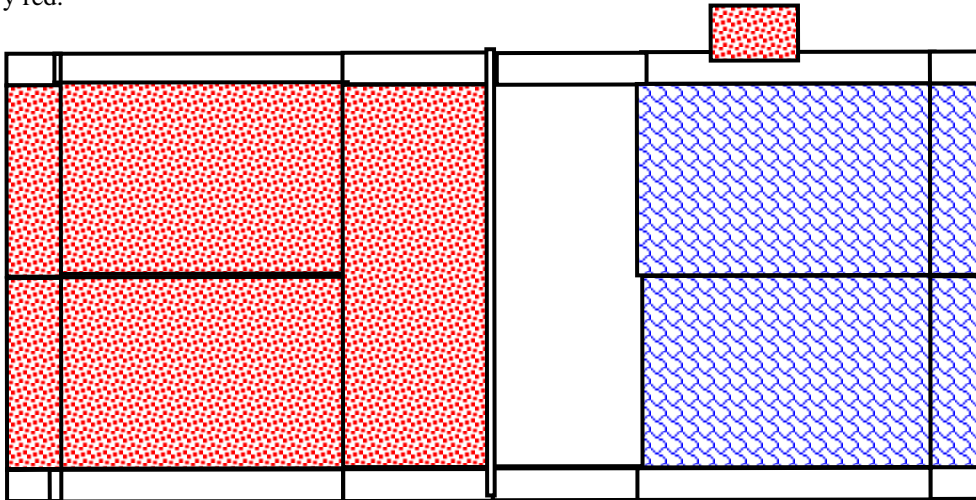
En Bádminton de adversario clase C, tenemos las siguientes:

### 1. Zona de saque:

Las dimensiones de la zona de saque para juego de adversario comprenden esta zona, que se encuentra delimitada por línea central, línea lateral para juego de adversario, línea de saque largo de dobles y red. 


### 2. Zona de juego y desplazamiento:

Ambas zonas, es decir, la zona del terreno de juego donde enviar el volante y la propia donde desplazarse, coinciden tras el saque, delimitadas por las líneas laterales para juego de adversario, línea de fondo y red.




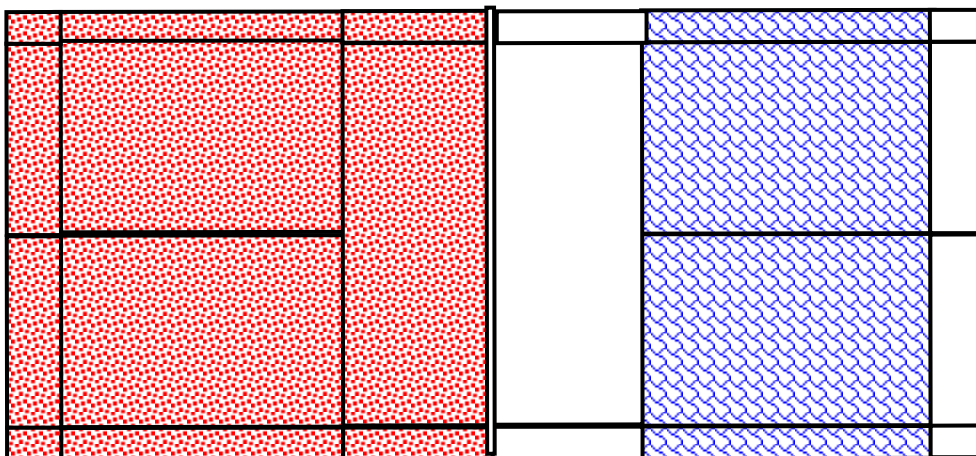
Las dimensiones del terreno de juego para dobles comprenden:

### 3. Zona de saque:

Delimitada por línea central, línea lateral de dobles, línea de saque largo de dobles y línea de saque corto. 

### 4. Zona de juego y desplazamiento:

Tras el saque, dichas zonas serán aquellas delimitadas por líneas laterales de dobles, línea de fondo y red. 



### 5. Red

La red se situará entre 1,524 y 1,55 metros de altura desde la superficie de la pista.

## **SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

En todos los partidos de individuales y de dobles, el primer equipo en sumar 15 puntos gana el juego, excepto en los supuestos establecidos en regla siguiente:

Si se produce empate a 14 puntos, el primer equipo en sumar 14 puntos elegirá una de las opciones indicadas en reglas siguientes:

- continuar el juego hasta los 15 puntos o
- fijar el juego a 17 puntos.

## **CAMBIO DE LADO**

No existe cambio de lado en el tercer juego, o en un partido de un juego, cuando el tanteo delantero llegó a: 6 en un juego de 11, ya que no hay partidos a 11 puntos. Sólo encontramos esa circunstancia en partidos a 15, en el punto 8.

## **SAQUE**

En un saque correcto:

Ningún lado debe retardar indebidamente el saque.

El jugador que efectúa el saque y el que devuelve el saque se colocarán dentro de zonas de saque diagonalmente opuestas o dentro de las respectivas de saque sin tocar las líneas de banda de dichas zonas de saque.

Al principio, la raqueta del servidor debe golpear la base del volante mientras todo el volante está por debajo de la cintura del jugador.

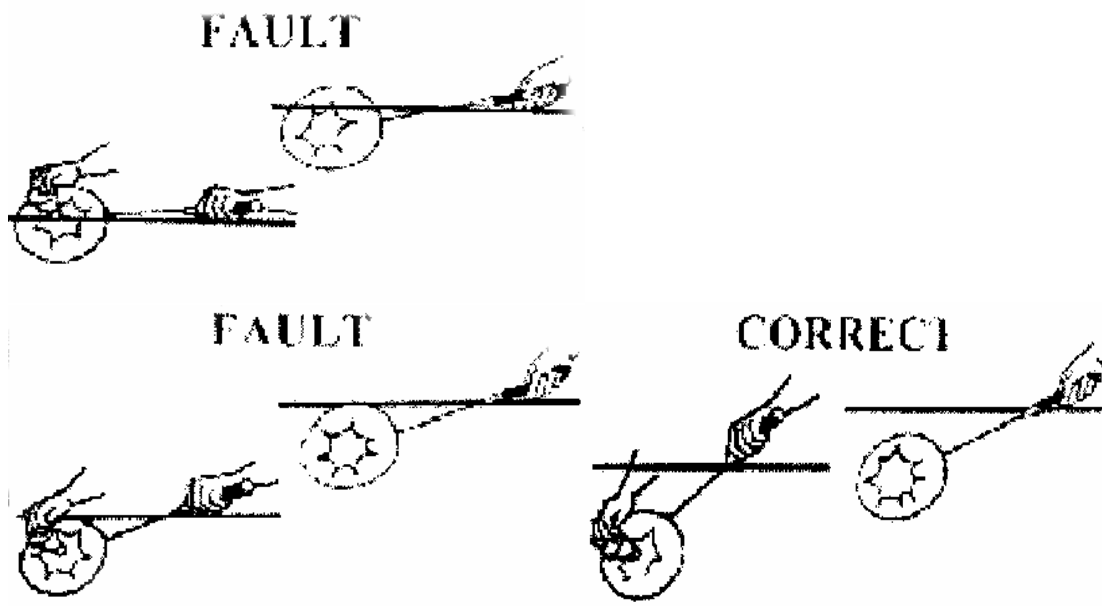
En el momento de golpear el volante, el mango de la raqueta debe apuntarse hacia abajo hasta tal punto que toda la cabeza de la raqueta esté visiblemente debajo de toda la mano que tiene la raqueta.

Después del principio del saque, el movimiento de la raqueta del servidor debe continuar hacia delante hasta que se realice el saque.

Cuando los jugadores están en posición, el primer movimiento hacia delante de la raqueta del servidor es el principio del saque.

El servidor no debe sacar antes de que el receptor esté listo; pero el receptor se considerará listo si trata de recibir el saque.

El saque es realizado cuando, una vez comenzado, el volante es golpeado por la raqueta del servidor o el volante cae al suelo.



#### LIMITACIONES DE MOVIMIENTO

En clase C, la limitación principal es técnica, se centra en la ejecución del saque para aquellos deportistas que no puedan realizar la función de coger el volante con brazo no dominante por amputación o cualquier otra afectación.