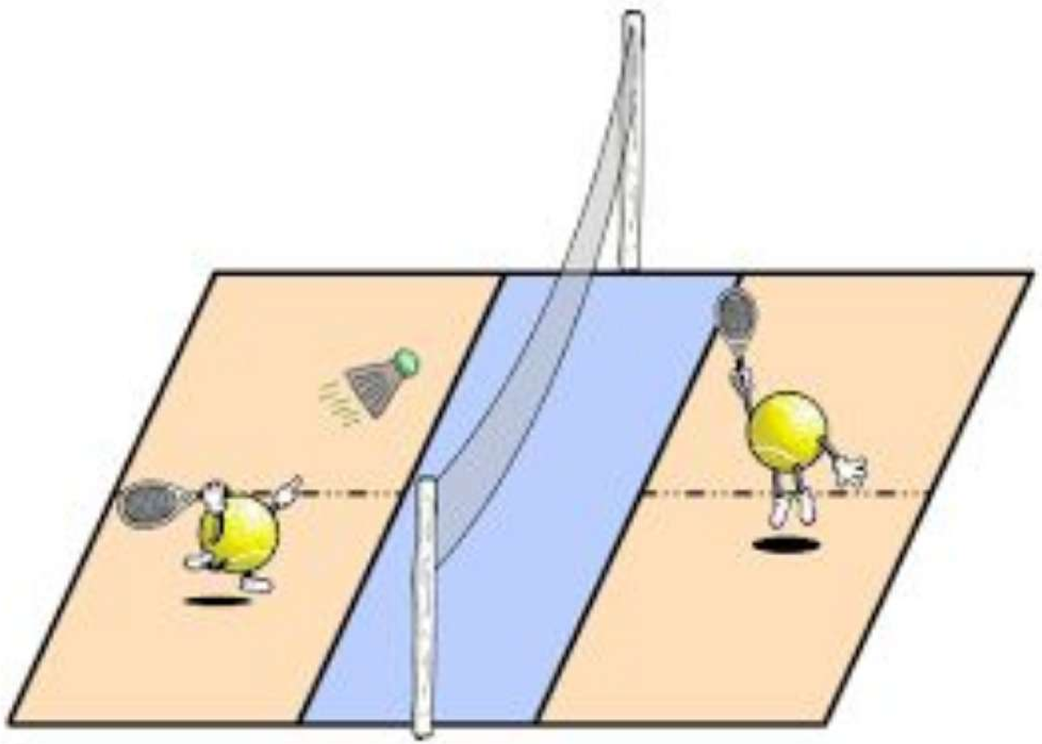
SHUTTLEBALL

ANA MARTÍN
Educación Física Secundaria

SHUTTLEBALL

Deporte alternativo, que en castellano se traduce en "lanzamiento de volante gigante". Se practica con una pala sintética de mango corto y el móvil al igual que el Bádminton es un volante, pero de gran tamaño.

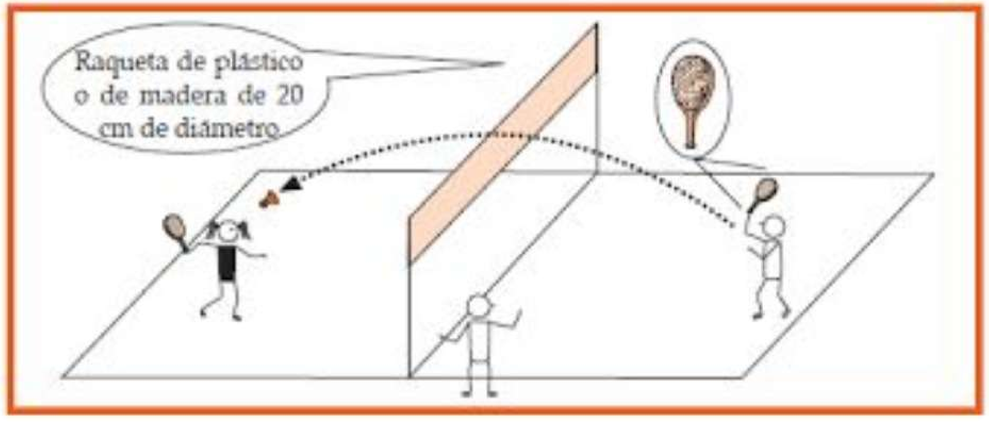


Su práctica produce transferencias positivas hacia juegos de raqueta en especial el bádminton, aumenta la coordinación dinámica general y óculo-manual, desarrolla el dominio corporal y de objetos, permite una mejor estructuración y ajuste espacio-temporal y aumenta y mejora las capacidades físicas de los alumnos así como las relaciones interpersonales.

SHUTTLEBALL: HISTORIA

Grabados de madera fechados en la Edad Media muestran como se jugaba con volantes de gran tamaño a los que se golpeaba con palas. A este juego se le denominaba “battledore” y fue el predecesor inmediato del evolucionado Bádminton. En la actualidad se ha recuperado este juego fabricando las palas de plástico y añadiendo una pelota de gomaespuma de alta densidad de gran faldón de nylon.

Es un juego original de Inglaterra y está diseñado para jugarse al aire libre, incluso con viento moderado.



ANA MARTÍN
Educación Física Secundaria

SHUTTLEBALL: Material y Terreno de juego

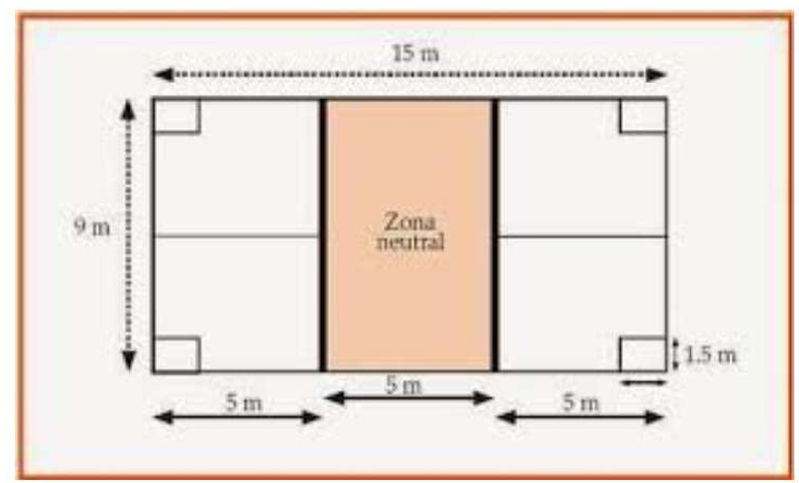
MATERIAL

VOLANTE: Es muy similar al de Badminton pero de mayores dimensiones, mide 17 cm.; su cabeza es como una pelota de goma espuma de vivos colores que tiene una circunferencia de 23 cm. y 6,5 cm. de diámetro del que sale un gran faldón de nylon del 1 cm. de largo con 16 plumas unidas en una sola estructura que se incrusta en la cabeza. Tiene un peso de 50 gramos.

PALAS: Su mango o empuñadura mide 16 cm. de largo por 3cm. de diámetro. Con una superficie de golpeo de 24 cm. de larga por 18cm. de ancha, y 4 cm. de grosor o canto, presenta una estructura plástica hueca (un cuadrado plástico y otro hueco, así sucesivamente forman lo que en una raqueta normal sería el encordado o red).

TERRENO DE JUEGO

Las medidas oficiales separan cada zona de 5 en 5 metros aunque se puede adaptar al espacio disponible.
En competición se juega con red, aunque también hay una variante sin red que establece una zona neutra.



ANA MARTÍN
Educación Física Secundaria

SHUTTLEBALL: Modalidades

Al Shuttleball se puede jugar **INDIVIDUALES**, **DOBLES** (en ambos mixtos), como también se puede hacer en **GRUPOS**.

Así mismo se puede jugar en forma **recreativa**, golpeando el volante tratando de que no se caiga al suelo, sin reglas, ni delimitación de campo, ni tantos. O si se prefiere jugar de forma más **competitiva**, se pactarán o establecerán unas reglas de juego, así como un terreno limitado y con red central, bien pudiendo aplicar el reglamento del Bádminton.

1 JUEGO COOPERATIVO

2 COMPETICIÓN SIN RED

3 COMPETICIÓN CON RED

SHUTTLEBALL: Modalidades

1

JUEGO COOPERATIVO

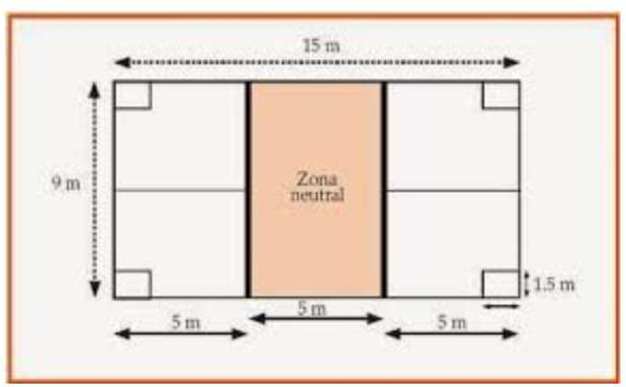
Al Shuttleball se puede jugar como diversión de forma cooperadora golpeando el volante hacia adelante, atrás, en volea continua, es decir, que el volante no debe tocar el suelo durante el juego. Contando los golpes que puede dar el grupo manteniendo el volante en el aire.

- Para sacar se debe golpear la bola del volante por debajo de la cintura con trayectoria ascendente.
- Dos o más participantes, sin (o con) pista marcada y sin red.

SHUTTLEBALL: Modalidades

2 COMPETICIÓN SIN RED

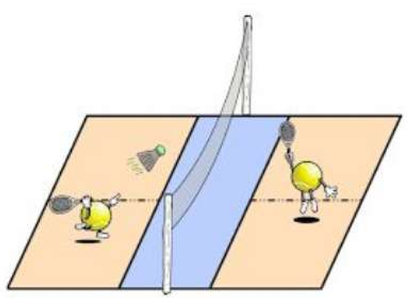
El terreno de juego lo forman dos zonas de juego separadas por “tierra de nadie”, se puede usar cualquier área, aunque se recomienda una pista de 15 por 5 metros, para individuales. La pista debe estar trazada con un espacio de 5 metros separando las dos áreas de juego. Para jugar a dobles se recomienda la pista más ancha.



- No se permite golpes descendentes.
- Se puntúa cuando después de haber realizado el saque conseguimos que el volante caiga dentro de la zona de juego contraria o el/la oponente envía el volante fuera de la zona de juego.
- El saque se efectúa detrás de la línea de fondo, golpeando el volante por debajo de la cintura.
- Se gana un juego cuando un jugador gana 8 puntos y deja un margen de 2.
- Si los dos alcanzan 7 puntos, el juego debe continuar hasta que un jugador consiga dos puntos de ventaja. Un partido se compone al mejor de 3 ó 5 juegos.

SHUTTLEBALL: Modalidades

3 COMPETICIÓN CON RED



Las áreas de juego están separadas por una zona de nadie de 5 m. limitadas por una rede colocada a una altura de 80 cm. en el centro de la pista.

- **SERVICIO**: Al comienzo del encuentro se sortea quién sirve primero. El jugador debe servir dos puntos consecutivos y después pasar el servicio al oponente. El primer servicio se realiza desde el lado derecho y el segundo desde el lado izquierdo. Para cada uno de los servicios tiene dos intentos y si durante el servicio el volante toca la red y entra en el área de servicio el jugador debe repetir el saque. Al iniciar un nuevo juego sacará el equipo que lo hizo en primer lugar y así sucesivamente durante todo el encuentro.

El jugador que sirve tiene que

1. Encontrarse fuera y por detrás de la línea de fondo del área de servicio que le corresponda.
2. Enviar el volante al área de servicio diagonalmente opuesta.
3. Golpear el volante por la base de cualquier altura siempre y cuando no lo lance hacia arriba
4. Antes del golpeo y se encuentre con ambos pies en el suelo en el momento del impacto.
5. Servir sólo cuando el receptor esté preparado.

- **FALTAS**:

1. Golpea el volante con cualquier parte del cuerpo.
2. Golpea el volante más de dos veces consecutivas o arrastra el volante con la raqueta.
3. Realiza dos servicios consecutivos fallidos.
4. Golpea la red o más allá del plano vertical del área. Pero no es falta cuando se traspasa la red o se golpea como consecuencia de la ejecución d un golpeo.

- **PUNTUACIÓN:** El partido se disputa al mejor de 3, 5 o 7 juegos. Un juego sube al marcador cuando un jugador anota 8 puntos con un margen de 2 puntos de ventaja. En caso de empate a 7 puntos ganará el jugador o pareja que consiga una ventaja de 2 puntos. Al finalizar el jugo se cambia de pista.

SHUTTLEBALL: TÉCNICA BÁSICA

1. Agarre de pala

Colocar la pala vertical respecto al suelo y la empuñadura como si fuéramos a estrechar la mano de una persona con la menor tensión posible.

2. Golpe de derecha

Es el más utilizado. Se realiza llevando el brazo desde atrás hacia delante extendido en el momento del golpeo y a la altura del hombro.

3. El revés

Golpe defensivo, que se ejecuta cruzando el brazo ejecutor por delante del pecho, saliendo éste desde el hombro opuesto y golpeando con el revés de la pala.

2. Golpe alto

Utilizado para volantes elevados, en donde se extiende el brazo ejecutor por encima de la cabeza, realizando una flexión de muñeca (hacia abajo) en el momento del impacto.

2. Golpe bajo

Utilizado para volantes bajos, en donde se extiende el brazo por debajo de la cadera, intentando elevar el volante, realizando un pequeño giro de muñeca (hacia arriba).

SHUTTLEBALL: REGLAMENTO BÁSICO

Es punto para el equipo en cualquier de los siguientes casos:

- No se consigue devolver el volante.
- El volante golpea cualquier parte del cuerpo del jugador.
- Golpear dos veces consecutiva el volante.
- Se falla el saque.
- Se golpea la red con la pala o con cualquier parte del cuerpo.
- El volante toca el suelo.
- El jugador toca la red.
- Cuando se golpea el volante en el campo contrario.
- Mala rotación en el saque de dobles.