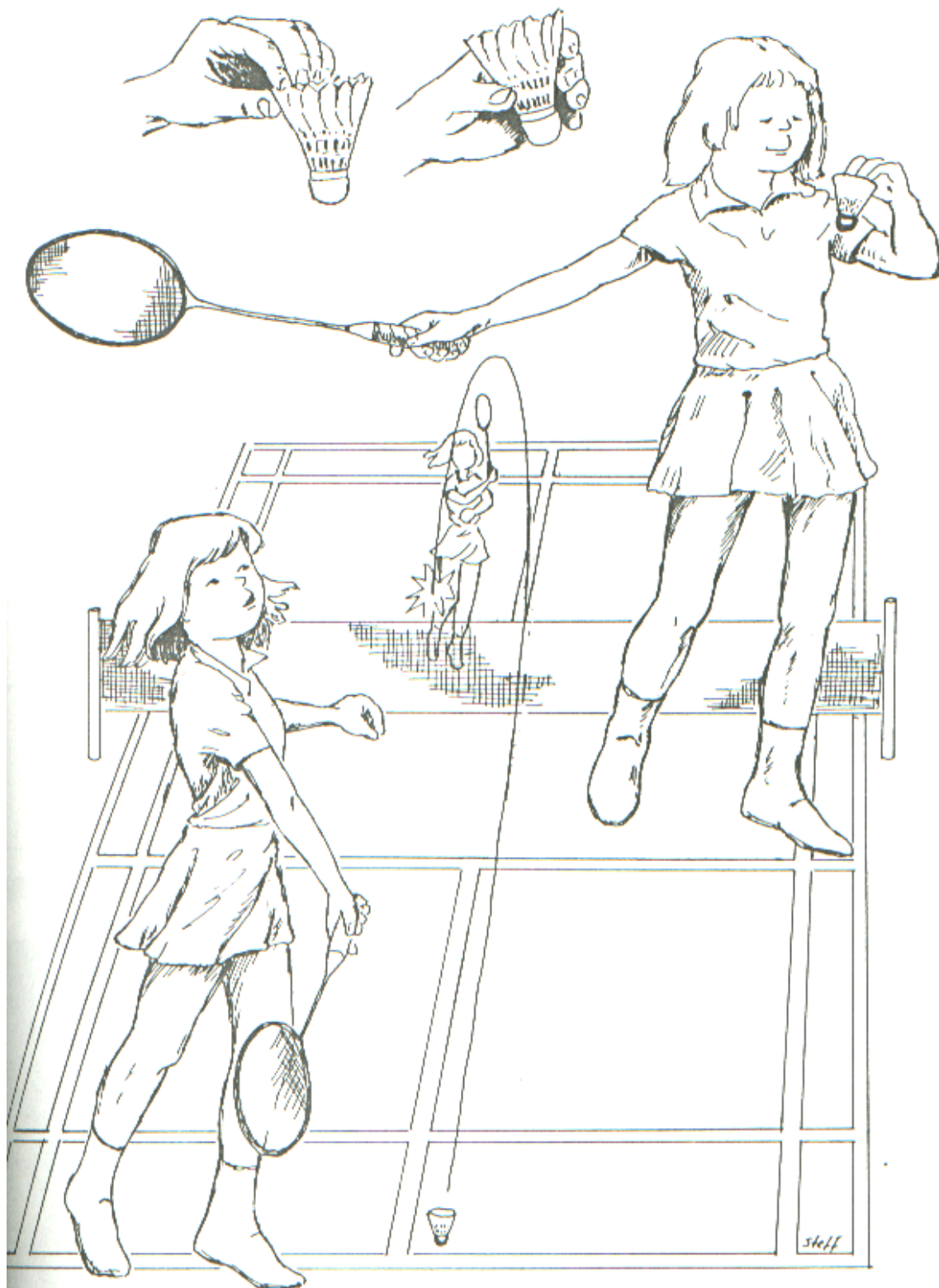


OS SERVIÇOS EM BADMINTON



Supervisão e adaptação: José de Vila Carvalho

Tradução: Dr. Orêncio Nunes

Bibliografia: Badminton – Davis, Pat

Os Serviços:

O badminton, tal como o ténis, pode orgulhar-se de ter uma grande variedade de serviços. Mas, ao contrário do ténis, não podemos dar-nos ao lixo fácil de efectuar batimentos potentes para o solo, dirigidos a um receptor que está à distância de 24 metros. As leis do badminton são particularmente restritivas no que diz respeito ao serviço.

Efectivamente, elas proíbem a força bruta e obrigam o serviço a contar com uma precisão milimétrica e astúcia.

Elas são também, infelizmente, um dos poucos pontos de discórdia do jogo, que levam a alguma discussão, pois as diferenças entre “legal” e “ilegal” é pequeníssima, e é extremamente difícil discernir com absoluta certeza. A nível de clube, as leis são frequentemente desprezadas – mais por ignorância do que intencionalmente. Portanto, é necessário controlar a impaciência natural em bater forte no serviço alto e reler as regras em primeiro lugar.

- 1 – Serviço curto
- 2 – Serviço “drive”
- 3 – Serviço “flick”
- 4 – Serviço alto ou comprido
- 5 – Serviço muito alto

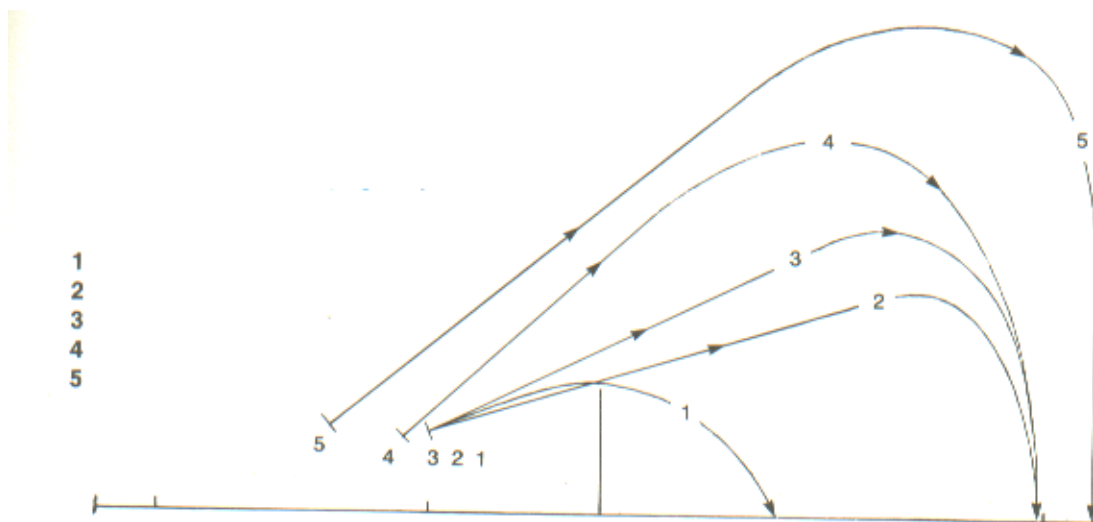


Fig. 1

- 1 – Serviço curto
- 2 – Serviço “drive”
- 3 – Serviço “flick”
- 4 – Serviço alto ou comprido
- 5 – Serviço muito alto

Serviço alto ou comprido:

O objectivo do serviço alto é obrigar o adversário a ir ao fundo do campo e deste modo atenuar o seu ataque. Porém é preciso ter cuidado ao usar este serviço com jogadores experientes em batimentos potentes. Para fazer o serviço comprido, coloca-te de lado, com o ombro e pé esquerdos voltados diagonalmente para o campo adversário.

Em pares, a tua base é junto da linha central e a alguma distância atrás da linha de serviço curto. Na preparação, segura o volante entre o polegar e o indicador, com o braço estendido à altura do ombro, de tal modo que, se o deixasses cair, ele cairia a cerca de 30 cm do teu pé anterior, o pé esquerdo. Inclina-te para trás, de modo que o peso do corpo assente no pé posterior. Com o braço flectido e o pulso em extensão a raqueta é colocada atrás, quase verticalmente, e à direita da coxa. Escolhe a área alvo e a seguir abre simplesmente o polegar e o indicador de modo que o volante caia na vertical direito, e move a raqueta para baixo, na sua direcção com a parte anterior da mão para a frente, (em supinação) o braço realiza a extensão, o corpo a volta-se para a rede e os joelhos flectem-se levemente.

A cerca de $\frac{1}{2}$ m do impacto, o braço acelera o seu movimento na fase final e flecte o pulso de modo que no momento do impacto bata fortemente, para cima, numa linha que leve à área alvo prevista. Mantendo – te nessa linha, faz um longo movimento da raqueta para a frente, acima do ombro esquerdo. Volta a colocar-te na posição de expectativa.

Fica descontraído e confiante e não rígido e desesperado. Estás a bater o volante para apenas 9 metros de distância, portanto não precisas de segurar a raqueta com tanta rigidez – balança-a apenas suavemente. Acima de tudo,

certifica-te de que a cabeça da raqueta está sob firme controle no momento do impacto. (ver fig. 2, 3, 4 e 5).

Sequência das acções durante o serviço comprido (fig. 2, 3, 4 e 5)



Fig. 2

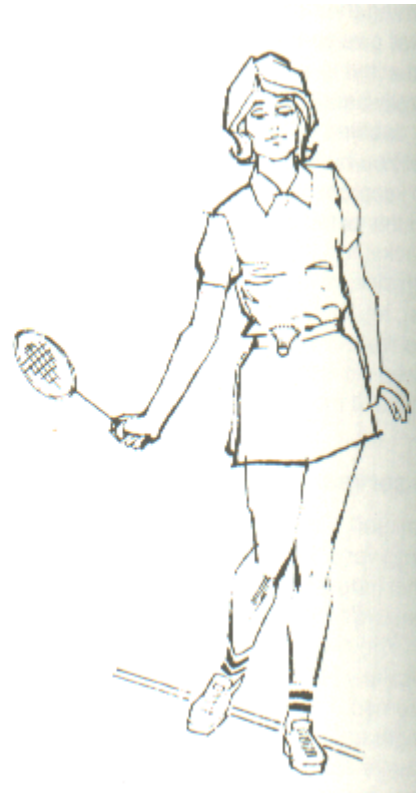


Fig. 3

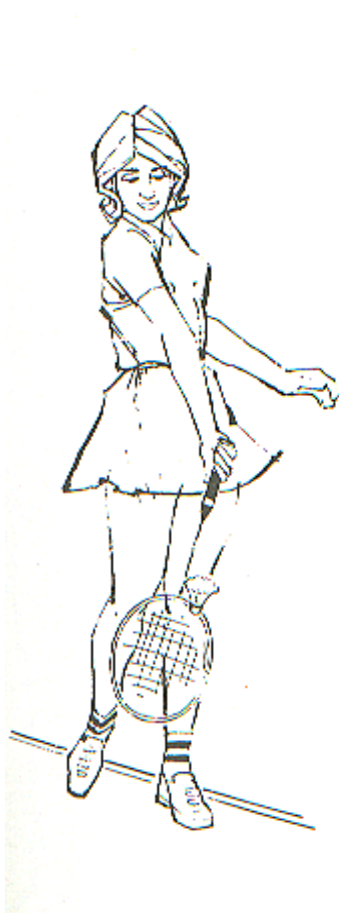


Fig. 4

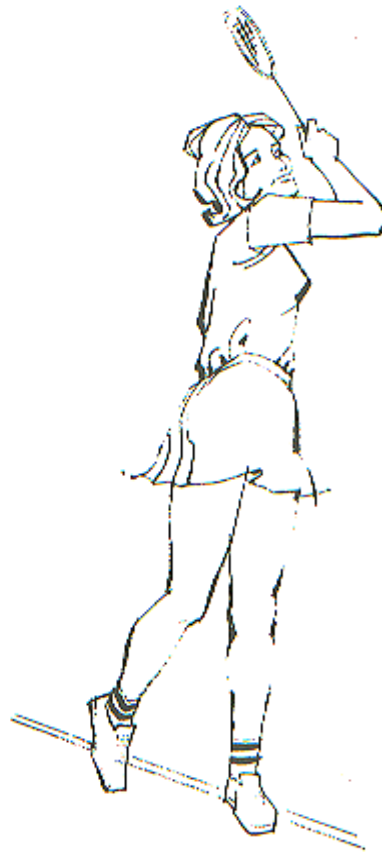


Fig. 5

O Serviço Curto:

Comecei como serviço comprido, porque:

1.º Permitiu ao teu parceiro batimentos altos ao praticarem juntos.

2.º Porque, contra principiantes, na modalidade, que não têm um batimento forte, pode ser um serviço eficaz – mas não contra jogadores experientes. Contra estes tem de se encontrar uma alternativa. Esta é o serviço curto, o serviço básico do jogo, o que tem de ser tão fácil de fazer como “comer tremoços”.

O objectivo do serviço curto é bater o volante com uma trajectória o mais plana possível, de modo que comece a cair mesmo antes de passar a rede, e literalmente roçá-la, e assim não poder ser batido para baixo. Para quê uma tal

exactidão milimétrica? Actualmente o receptor está com o pé na linha de serviço curto brandindo a raqueta ameaçadoramente a 1,5 metros da rede. Com um simples movimento rápido para a frente, ele poderá destroçar uma jogada com o volante ainda a subir. Por isso mesmo, tens que aprender agora a manter o volante baixo.

Tal como o serviço comprido, coloca-te de lado, voltado para o receptor diagonalmente. Portanto, com o pé e o ombro esquerdo para a frente, mantendo – te direito apoiando-te levemente no pé posterior. Segura a saia do volante pelo topo entre o indicador e o polegar com o braço flectido de modo que, quando largado, o volante caia mesmo à direita do teu pé dianteiro.

Com a mão direita, segura a raqueta na posição convencional.

Verifica se o punho está descontraído, nem uma pega demasiado forte nem pouco firme. Coloca a raqueta na direcção do solo, mesmo à direita e um pouco atrás da perna direita. Não é necessário fazer força portanto não é preciso fazer o balanço atrás. Dobra o braço sem forçar, de modo a elevar a cabeça da raqueta verticalmente o mais alto possível. Isso dá-te uma trajectória mais horizontal. O pulso deve estar firmemente em extensão, (em supinação) e deve manter-se nessa posição durante o batimento, ver fig. 7, 8 e 9.

Agora escolhe a área alvo, descontra-te e não te apresses.

Olhando apenas para o volante inclina-te para a frente e suave mas firmemente, com o braço flectido e o pulso ainda tenso, toca o volante para a frente. Não batas nele mas lança-o suavemente. O impacto dá-se mesmo abaixo da anca. Não pares aí. Empurra para a frente, a direito, como se tanto a raqueta como o volante tivessem relutância em “separar-se”, e elevar-se. Com o volante agora definitivamente a caminho, dá um passo em frente e levanta a raqueta de modo intimidativo à altura da rede. Estás pronto a enfrentar qualquer resposta à rede. Não te esqueças de praticar isto como parte do teu serviço, que no fim de contas, é a base do teu jogo.

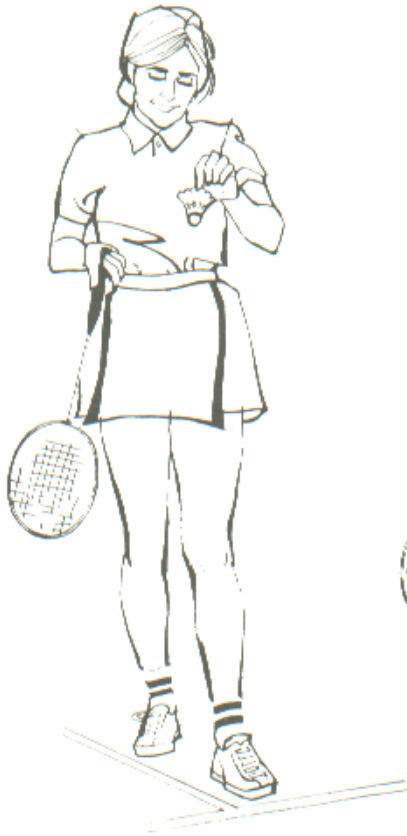


Fig. 7

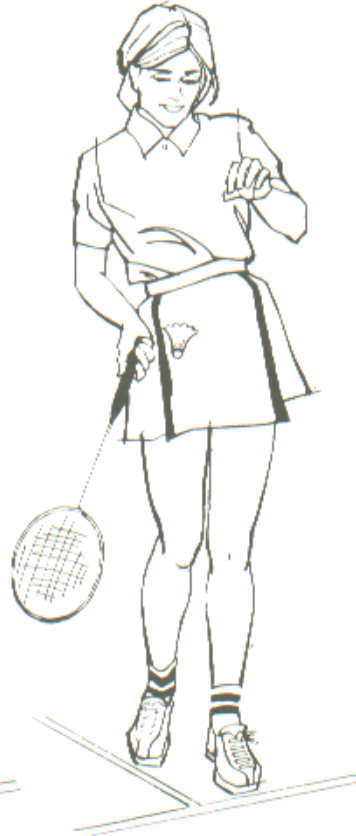


Fig. 8

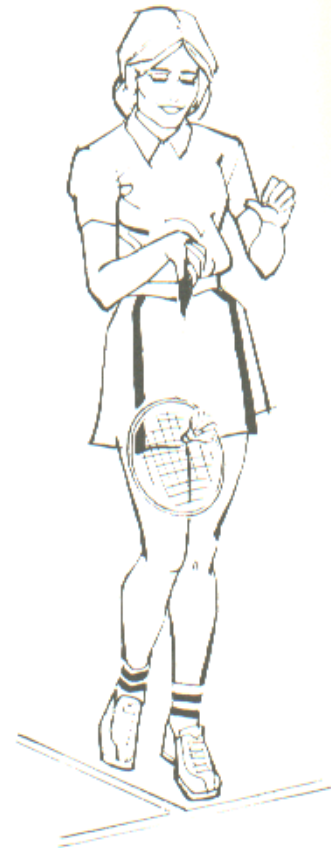


Fig. 9

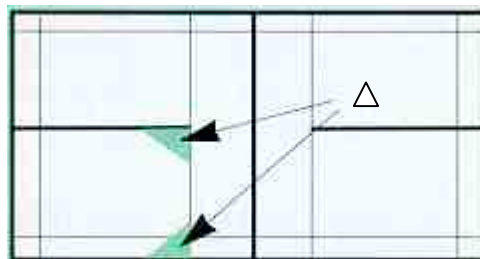


Fig. 10 - Serviço curto num jogo de pares

Zona de queda do serviço curto, para ambos os cantos da frente.

O Serviço “Flick”:

“Mas se eu fizer sempre o serviço curto, será que o meu adversário não se vai prevenir? ”. Sem dúvida que sim! Por isso tens de ter uma surpresa na manga, de modo que ele nunca se sinta seguro. A surpresa é o “flick” – um batimento rápido que eleva o volante na última fracção de segundo, em vez de fazer mais um serviço curto. Provavelmente enganarás o teu adversário, obrigando-o a fazer uma fraca devolução, fácil de atacar ou ganhar a jogada.

A acção tem de ser uma surpresa, para resultar. Por isso tudo é feito exactamente como no serviço curto. Mas, a 30 cm. – não mais – antes do impacto, o pulso que mantiveste tão firmemente em extensão para trás para assegurar uma trajectória plana no serviço curto, é subitamente flectido. O volante sobe – mas só o suficiente para escapar à raqueta que não se eleva – e vai cair junto da linha posterior de serviço de pares. O serviço curto é feito com o pulso em extensão atrás; o “flick” com um movimento súbito do pulso.

O Serviço “Drive”:

É outra variante do serviço curto, para uso de reserva e surpresa. O seu objectivo é mandar o volante a grande velocidade, tão plano quanto é permitido pelas regras, para um local ou um alvo vulnerável, como a cara ou o campo do lado direito de um adversário com uma esquerda fraca.

Para dar resultado tem que ter velocidade e ser surpresa. Portanto, mais uma vez, é jogado como o serviço curto até à distância de 30 cm. Antes do impacto, altura em que o movimento lento da mão direita é de repente acelerado. Mas para manter a trajectória plana, e portanto menos vulnerável, o pulso tem que se manter em extensão atrás, como no serviço curto.