

BADMINTON Spielregeln

Spielfeld

Lösen

Aufschlag

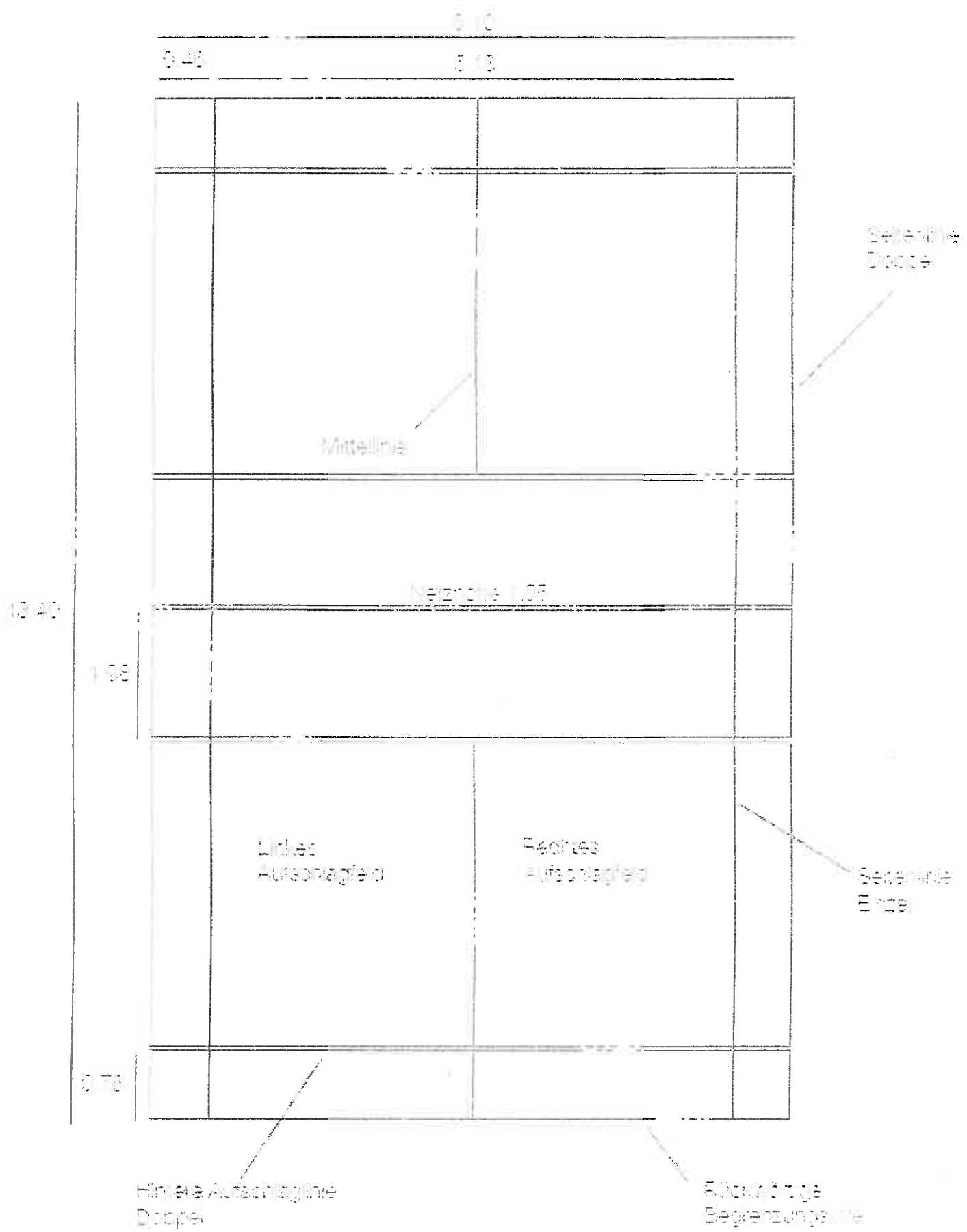
Zählen

Seitenwechsel

Wiederholung

Pausen

Fehler



LOSEN

Die Spielfeldseite wird ausgelost, durch Auswerfen eines Federballs auf der Netzkante oder einer Münze. Die Gewinnerseite wählt entweder das Recht aufzuschlagen oder auf einer bestimmten Seite zuerst zu spielen. Die Verliererseite wählt die verbleibende Möglichkeit.

Der Federball wird abwechselnd von der aufschlagenden und der annehmenden Seite solange hin und hergeschlagen, bis ein Punkt oder ein Fehler gemacht wird. Die Seite, die einen Satz gewinnt, beginnt im nächsten Satz aufzuschlagen.

SERVICE = AUFSCHLAG

Bei korrektem Service:

- stehen Servierender und Annehmender innerhalb diagonal gegenüberliegender Aufschlagfelder.
- wird der Ball unterhalb der Taille des Aufschlägers getroffen.
- fällt der Ball in das Aufschlagfeld des Annehmenden.
- muss sich der gesamte Schlägerkopf im Moment der Ballberührung unterhalb der Taille des Servierenden befinden.

STELLUNG IM EINZEL

Bei geradem eigenen Punktstand erfolgt Aufschlag von rechts, bei ungeradem von links. Das erste Aufschlagrecht wird ausgelost.

STELLUNG IM DOPPEL

Reihenfolge der Aufschlagenden:

Das Aufschlagrecht wechselt in folgender Reihenfolge zwischen den Spielern

- Erster Aufschläger (beginnt im rechten Aufschlagfeld)
- Partner des ersten Rückschlägers
- Partner des ersten Aufschlägers
- Erster Rückschläger
- Erster Aufschläger usw.

Punktgewinn Aufschläger:

Gewinnt die aufschlagende Partei den Ballwechsel, so schlägt der Aufschläger weiter auf.

Er wechselt dann in das andere Aufschlagfeld und schlägt auf den Partner des ersten Rückschlägers auf. Bei mehreren Punktgewinnen wechselt er also immer zwischen dem rechten und linken Aufschlagfeld wie bei der traditionellen Zählweise.

Punktgewinn Rückschläger:

Gewinnt die rückschlagende Partei den Ballwechsel, so erhält sie Punkt und Aufschlagrecht.

Wichtig: Die Positionen werden weder auf der Verliererseite noch auf der Gewinnerseite gewechselt.

Position:

Das Aufschlagfeld aus dem nach Aufschlagwechsel - von jenem Spieler der nach dem Aufschlagrecht des Doppels dran ist - aufgeschlagen wird, ergibt sich aus der Stellung, in der die Spieler zuletzt standen.

Ein Wechsel der Positionen hat trotz des Punktgewinns nicht stattgefunden, da dieser nur nach Punktgewinn bei eigenem Aufschlag erfolgt.

Die Spieler müssen sich zum Einnehmen ihrer Positionen also jeweils merken, wo sie zuletzt standen und nicht mehr - wie bei der traditionellen Zählweise -, wo sie bei null beide gestanden haben.

ZÄHLEN

Bei der "Rallyepoint-Zählweise" wird für jeden Ballwechsel ein Punkt vergeben. Gespielt wird in allen Disziplinen auf zwei Gewinnsätze bis 21 Punkte pro Satz, wobei am Satzende ein Vorsprung von mindestens zwei Punkten erreicht werden muss. Bei 21:20 z.B., wird so lange weitergespielt, bis eine Partei zwei Punkte Vorsprung hat - maximal allerdings bis 30 Punkte. Bei 29:29 führt der nächste Punkt zum Satzgewinn oder Spielgewinn.

WECHSEL DER SPIELFELDSEITEN - SEITENWECHSEL

Am Ende eines Satzes und wenn der Punktstand der führenden Seite im 3. Satz 11 erreicht hat. Wird es versäumt, die Spielfeldseiten zu wechseln, muss unmittelbar nach Erkennen des Fehlers gewechselt werden. Der Ball darf dabei nicht mehr im Spiel sein. Die bis dahin erreichten Punkte bleiben bestehen.

WIEDERHOLUNGEN

Wenn es eine "Wiederholung" gibt, serviert der Spieler, der als letztes serviert hat, noch einmal.

"Wiederholung" kann für jedes unvorhergesehenes Ereignis gegeben werden, dass das Spiel unterbricht. Z.B. wenn der Servierende aufschlägt, bevor der Annehmende bereit ist oder wenn der Ball eines anderen Spielfeldes das Spiel stört.

Falls eine Seite das Aufschlagfeld verwechselt und den Punkt gewinnt, wird Wiederholung gegeben. (Verliert sie den Punkt, keine Wiederholung)

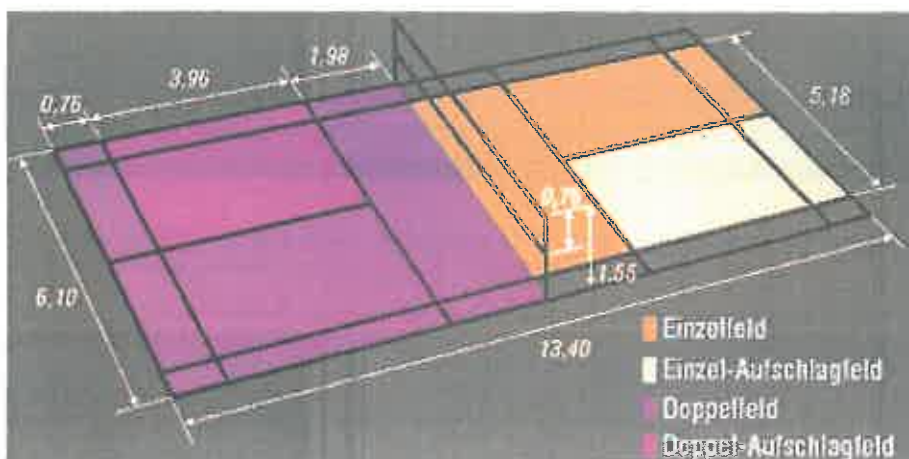
PAUSEN

Erreicht in einem Satz die führende Partei 11 Punkte, so gibt es eine Pause von einer Minute, in der das Spielfeld nicht verlassen werden darf.

Zwischen jedem Satz gibt es zusätzlich eine Pause von jeweils zwei Minuten, in denen das Spielfeld und deren Umgebung verlassen werden darf.

ES IST EIN FEHLER

- wenn der Servierende beim Aufschlag den Ball verfehlt.
- wenn der Schläger oder irgendein anderes Objekt, außer dem Ball, das Netz berührt.
- wenn ein Spieler den Federball zweimal in Folge berührt.
- wenn das Service nicht korrekt ist.
- wenn der Ball während des Spiels außerhalb des Feldes landet,
- durch das Netz oder unter dem Netz gespielt wird,
- vom Spieler nicht auf seiner Seite des Feldes getroffen wird.



Badminton Spielfeld

DIE WICHTIGSTEN TIPPS

Taktik und Technik IM EINZEL UND DOPPEL

Beim Einzel sollte man möglichst seinen **Gegner laufen lassen**, da er ein ganzes Feld alleine zu verteidigen hat. Am besten ist es, wenn man **immer wieder zur Mitte zurück läuft**, weil man von dort gut in jede Ecke laufen kann.

Beim Doppel jedoch hat man zwei Gegner, die ein minimal größeres Einzelfeld verteidigen. Also sollte man **im Doppel den Ball sehr früh spielen** - wenn es geht schon am Netz - , um den Gegner unter Druck zu setzen. So kann man, wenn die Gegner nicht schmettern können, die Feldeinteilung "vorne / hinten" statt "links / rechts" erstellen. Der hinten Stehende kann alle hohen Bälle schmettern, der Vordere niedrige Bälle schnell zurück spielen.

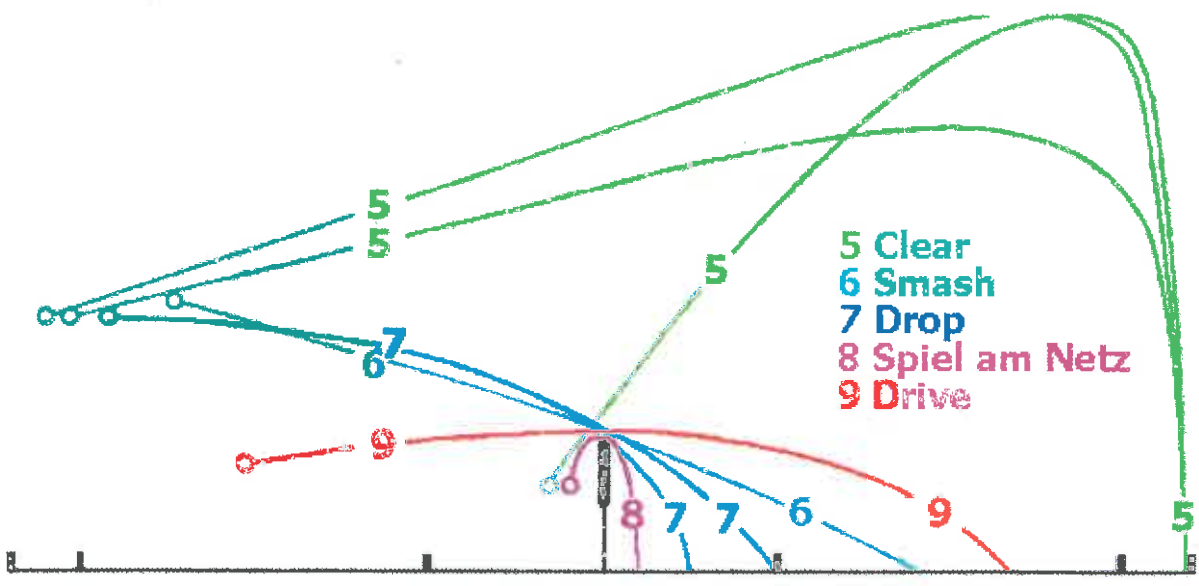
Wenn man den Arm, indem man den Schläger hält, anwinkelt, so dass der Schläger senkrecht vor einem ist, kann man den Schläger gut in alle Ecken führen.

Nicht vorzeitig aufgeben – Ball ist erst tot, wenn er am Boden liegt!

Schlagarten:

- **Drop:** kurzer Ball hinters Netz. Einen Drop spielt man, um den Gegner zu hetzen, und wenn man selber Zeit hat zu platzieren, weil der Gegner diesen Ball relativ schnell zurückspielen muss.
- **Smash:** schneller Ball ins Feld, Schmetterball. Ein Smash wird meistens gespielt, wenn der Gegner den Ball entweder bei einem Clear zu kurz spielt oder bei einem Drive zu hoch, denn dann kann man den Ball am besten fest und schnell herunterschlagen.

- **Clear:** hoher weiter Ball an die Grundlinie. Einen Clear spielt man am besten, wenn einen der Gegner ziemlich unter Druck setzt, denn die Flugbahn des Balles ist bei diesem Schlag am längsten und man gewinnt also Zeit.
- **Drive:** schneller Ball aus der Feldmitte in die Feldmitte. Im Doppelspiel ist der Drive ein sehr oft gespielter Ball, da wenn der Gegner "vorne / hinten" steht, der Vordere den schnellen Ball nur selten erreicht und der Hintere nicht schmettern kann.
- **Töten:** Ball am Netz schnell ins Feld schlagen. Wenn der Gegner einen Drop zu hoch spielt, kann man mit einer kleinen Schlägerbewegung den Ball töten, wenn man schnell am Netz ist.



- 5 Clear** - hohe Flugkurve (flach=Angriffsclear) Ziel: Grundlinie
- 6 Smash** - hart und steil nach unten in die Mitte oder an die Außenlinien
- 7 Drop** - langsam: kurz und steil hinter das Netz; schnell: flach und weiter
- 8 Spiel am Netz** - kurz und steil hinter das Netz
- 9 Drive** - flach und schnell von Feldmitte zu Feldmitte oder Grundlinie