

Badminton

1. Allgemeine Einführung
2. Spielfeld und Spielgeräte
3. Regelwerk
4. Schlägerhaltung
5. Aufschlag
6. Schlagtechniken
7. Kontrollen

Allgemeine Einführung

Badminton ist ein **Rückschlagspiel**, das mit einem Federball und jeweils einem **Badmintonschläger** pro Person gespielt wird.

Dabei versuchen die Spieler, den **Ball** so über ein Netz zu schlagen, dass die Gegenseite ihn nicht den Regeln entsprechend zurückschlagen kann.

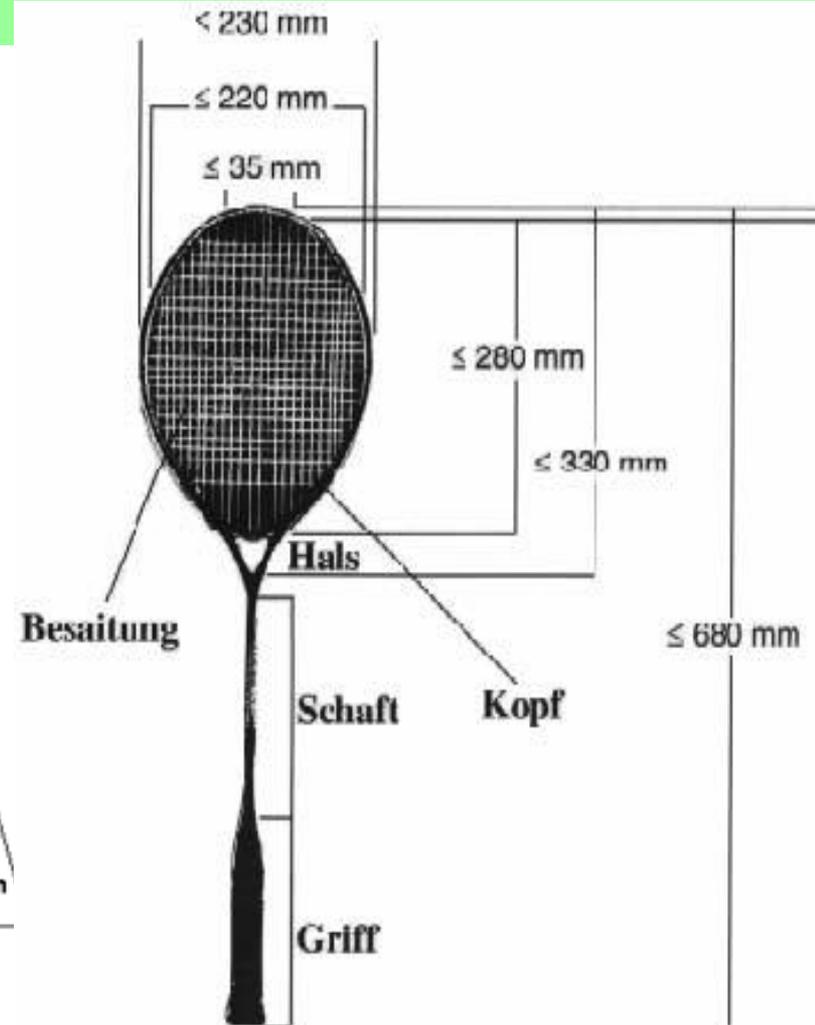
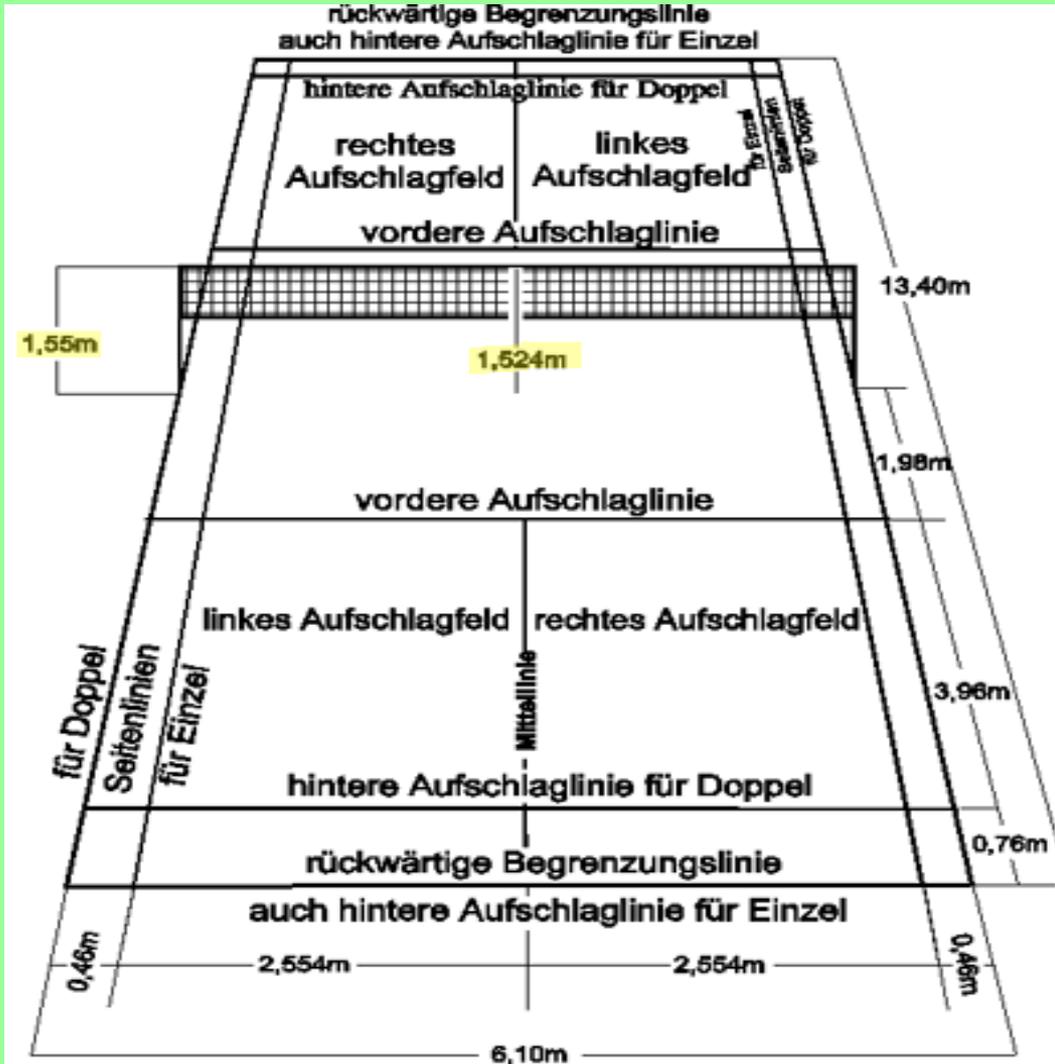
Es kann sowohl von zwei Spielern als Einzel, als auch von vier Spielern als Doppel oder **Mixed** gespielt werden.

Es wird in der Halle ausgetragen und erfordert wegen der **Schnelligkeit** und der großen Laufintensität eine hohe körperliche **Fitness**.

Weltweit wird Badminton von über 14 Millionen Spielern in mehr als **160 Nationen** wettkampfmäßig betrieben.

Der Begriff Badminton wird oft fälschlicherweise mit dem Freizeitspiel *Federball* gleichgesetzt, das im Gegensatz zu Badminton möglichst lange Ballwechsel zum Ziel hat, während Badminton ein Wettkampfsport ist und nach festen Regeln gespielt wird.

Spielfeld und Spielgeräte



Regelwerk

Wie spielt man an?

Der Aufschlag wird immer als Unterhandschlag (d.h. der Schlägerkopf zeigt nach unten) ausgeführt. Der Punktstand eines Spielers gibt an von welcher Spielhälfte er aufschlagen muss. Der aufschlagende Spieler spielt zu Spielbeginn immer vom rechten Aufschlagsfeld. Es ist kein Fehler, sowohl beim Aufschlag als auch während des Spiels, wenn der Shuttle beim Überqueren des Netzes dieses berührt oder auf die Spielfeldbegrenzung fällt. Es gilt jedoch als Fehler, wenn der aufschlagende oder der Aufschlag annehmende Spieler die Spielfeldlinien berührt oder der Shuttle nicht im gegenüberliegenden Aufschlagfeld landet. Hat der aufschlagende Spieler eine gerade Punktzahl (0, 2, 4 usw.), muss er von der rechten Spielhälfte aus aufschlagen. Hat der aufschlagende Spieler eine ungerade Punktzahl (1, 3, 5 usw.), muss er von der linken Spielhälfte aus aufschlagen.

Wie lange spielt man?

Ein Badmintonmatch besteht aus 2 Gewinnsätzen bis 21 Punkte.
Ab dem Spielstand 20-beide gewinnt die Seite den Satz, welche 2 Punkte Vorsprung hat, beim Spielstand 29-beide gewinnt die Seite den Satz, welche zuerst den 30. Punkt gewinnt.

SPIELER

Im Einzel auf jeder Seite 1 Spieler.
Im Doppel und Mixed sind es je 2 Spieler.

Wie gewinnt man Punkte?

Die Seite, welche einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt und das Aufschlagrecht.

Was gilt als Fehler?

Neben den bereits erwähnten Fehlern gilt es auch als Fehler:

- wenn der Shuttle während des Spiels außerhalb der Spielfeldgrenzen fällt, durch oder unter das Netz geschlagen wird oder nicht darüber hinweggelangt, oder den Körper bzw. die Kleidung eines Spielers berührt.
- wenn der Shuttle nicht zurückgeschlagen werden kann, bevor dieser den Spielfeldboden berührt.
- wenn ein Spieler das Netz oder dessen Haltevorrichtung mit dem Schläger, Körper oder der Bekleidung berührt solange der Shuttle noch «im Spiel» ist.

Einzel

Zu Beginn des Satzes und bei einem geraden Spielstand schlägt der Aufschläger vom rechten Aufschlagfeld auf.

Bei ungeradem Spielstand schlägt der Aufschläger vom linken Aufschlagfeld auf. Wenn der Aufschläger den Ballwechsel gewinnt, gewinnt er einen Punkt und schlägt erneut, aber jetzt vom anderen Aufschlagfeld, auf.

Wenn der annehmende Spieler den Ballwechsel gewinnt, gewinnt er einen Punkt und erhält das Aufschlagrecht.

Seitenwechsel

Nach dem ersten Satz werden die Seiten gewechselt, und die Partei, die den ersten Satz gewonnen hat, darf im zweiten Satz mit dem Aufschlag beginnen.

Im dritten Satz wird gewechselt, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat

Doppel

Es gibt nur einen Aufschläger im Doppel. Das Aufschlagrecht wechselt zwischen den Spielern.

Zu Beginn des Satzes und bei geradem Spielstand schlägt der Aufschläger vom rechten Aufschlagfeld auf. Bei ungeradem Spielstand schlägt der Aufschläger vom linken Aufschlagfeld auf.

Wenn die aufschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt, gewinnt sie einen Punkt und derselbe Aufschläger schlägt, erneut, aber jetzt vom anderen Aufschlagfeld, auf.

Wenn die annehmende Seite einen Ballwechsel gewinnt, gewinnt sie einen Punkt und erhält zusätzlich das Aufschlagrecht. Die Spieler verbleiben in diesem Fall auf ihren Positionen.

Die Spieler wechseln so lange nicht ihr jeweiliges Aufschlagfeld, bis sie als aufschlagende Seite einen Punkt gewinnen.

Achtung: Der Shuttle darf von einer Paarung nur einmal getroffen werden. Wird er von beiden Spielern berührt, gilt dies als Fehler.

Schlägerhaltung

Universalgriff



Der Universalgriff wird beim Badminton am häufigsten benötigt.

So zum Beispiel bei den Vorhandschlägen Netzdrop, Drop, Smash und Clear.

Die Handfläche wird dabei so auf die breite Seite des Griffes gelegt, dass das zwischen Handfläche und Daumen entstehende V (daher auch V-Griff) in Richtung der linken Kante des Griffes zeigt.

Daumengriff

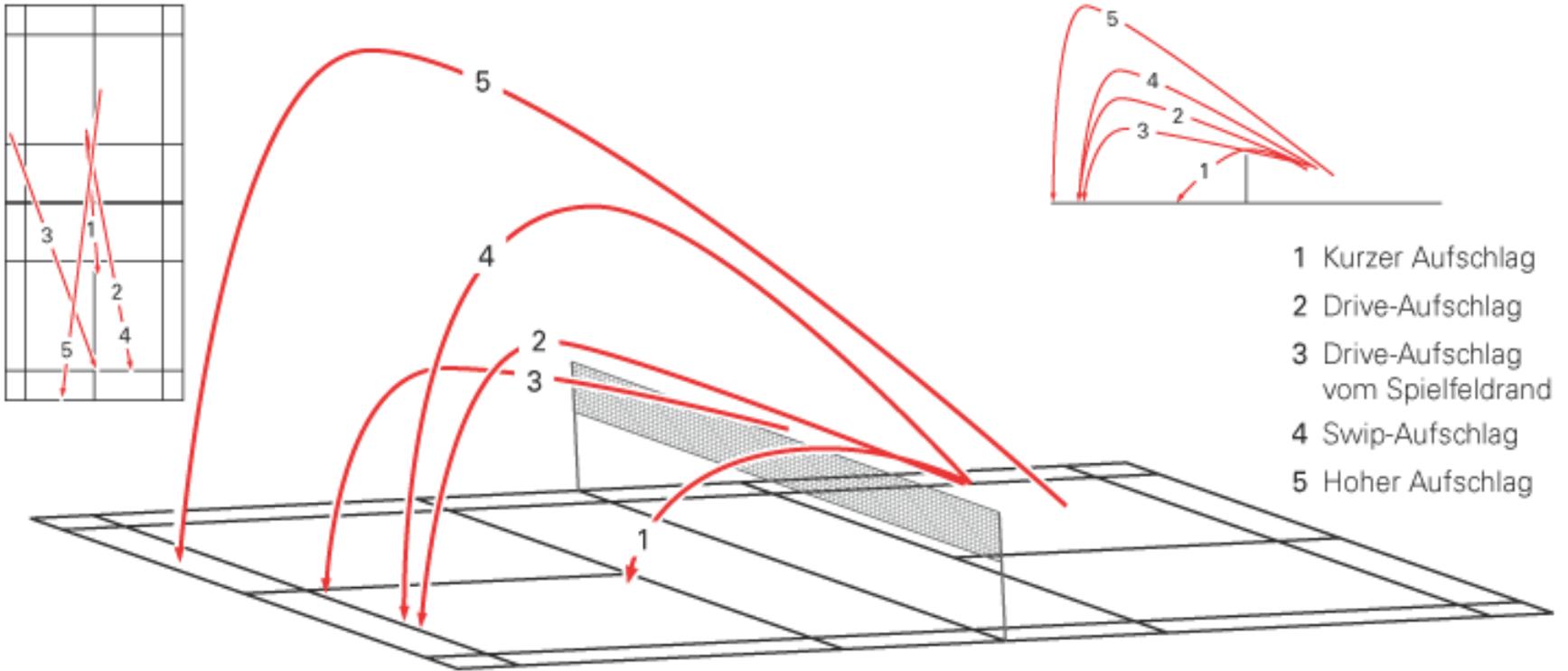


Der Daumengriff findet bei allen Rückhandschlägen seinen Einsatz.

Der Daumen dient dazu, die bei der Vorhand gegebene Unterstützung durch die Handfläche zu ersetzen.

Der Schläger wird dazu leicht in der Hand gedreht und der Daumen auf die breite Griffseite gelegt.

Aufschläge



Kurzer Aufschlag

Der kurze Aufschlag (1) ist die Standardspieleröffnung beim Doppel. Die Flugkurve des Balles sollte ihren höchsten Punkt vor dem Überqueren des Netzes haben und möglichst flach sein, so dass es dem Gegner nicht oder nur schwer möglich ist, mit einem direkten Angriff zu reagieren.

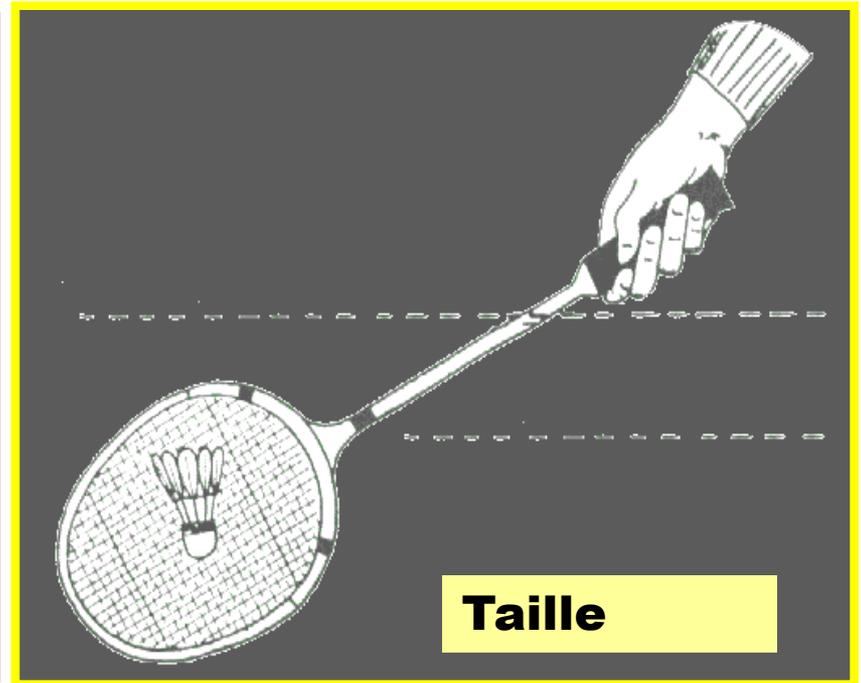
Hoher Aufschlag

Dieser Aufschlag ist die Standardspieleröffnung im Einzel. Der Ball wird kraftvoll hoch und bis zur hinteren Grundlinie des Feldes geschlagen. Im Idealfall ist der höchste Punkt der Flugkurve kurz vor der Grundlinie. Der Gegner wird so gezwungen, zum Erreichen des Balles bis zum Spielfeldende zu laufen. Der schnelle und steile Fall des Balles erschwert zudem das Abschätzen des optimalen Balltreffpunktes für den Rückschlag.

Aufschlagregeln

Sobald die Spieler ihre Positionen eingenommen haben, gilt die erste Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes als Aufschlagbeginn. Der Aufschlag gilt als ausgeführt, wenn der Ball vom Schläger des Aufschlägers getroffen wurde oder der Ball den Boden berührt. Wenn der Aufschläger den Ball nicht trifft und der Federball zu Boden geht oder vom Aufschläger nach dem Anwerfen wieder gefangen wird; ist dies ein Fehler. Ein Fehler liegt auch vor wenn sich beim Aufschlag der Federball an der Netzkante verfängt und hängen bleibt oder nach Überfliegen des Netzes im Netz hängen bleibt.

Ein Aufschlag darf nicht verzögert werden (mehr als 5 sec.). Ein Teil beider Füße des Aufschlägers und Rückschlägers muss während des Aufschlags in ruhiger Bodenberührung bleiben, d.h. ein Nachziehen eines Fußes ist nicht erlaubt (= keine ruhige Stellung), ein Wippen mit dem Fuß ist erlaubt, wenn es nicht als unfaire Handlung angesehen werden kann. Für Auf- u. Rückschläger gilt: nicht die Linien berühren!; der Ball darf beim Aufschlag nur am Fuß (= Kopf). also nicht an den Federn und auch nicht an Fuß und Federn gemeinsam getroffen werden; *der Balltreffpunkt muss unter der Taille liegen. die Taille wird als Linie in Höhe des untersten Punktes der untersten Rippe (=2 Finger breit über dem Beckenkamm) definiert; die Hand, die den Schläger hält, muss bei Aufschlagausführung deutlich über dem oberen Rand des Schlägerkopfes sein; eine Bewegungsunterbrechung gilt als Täuschung (gleichmäßige Beschleunigung!).*



Schlagtechniken

Clear: Der Ball wird hoch und weit in den gegnerischen Grundlinienbereich geschlagen.

Drop: Der Ball wird kurz hinter das Netz geschlagen.

Smash: Der Ball wird steil nach unten hart geschlagen.

Drive: Der Ball wird gerade, knapp über das Netz, in das gegnerische Feld geschlagen.

Vorhand ...

Rückhand ...

Überkopf ...

Unterhand ...

Überkopf ...

Unterhand ...

longline

cross

longline

cross

longline

cross

longline

cross

~ clear

~ clear

~ clear

~ clear

~ drop

~ drop

~ drop

~ drop

~ drive

~ drive

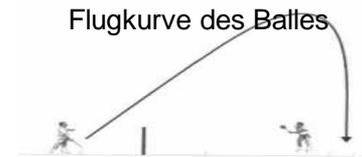
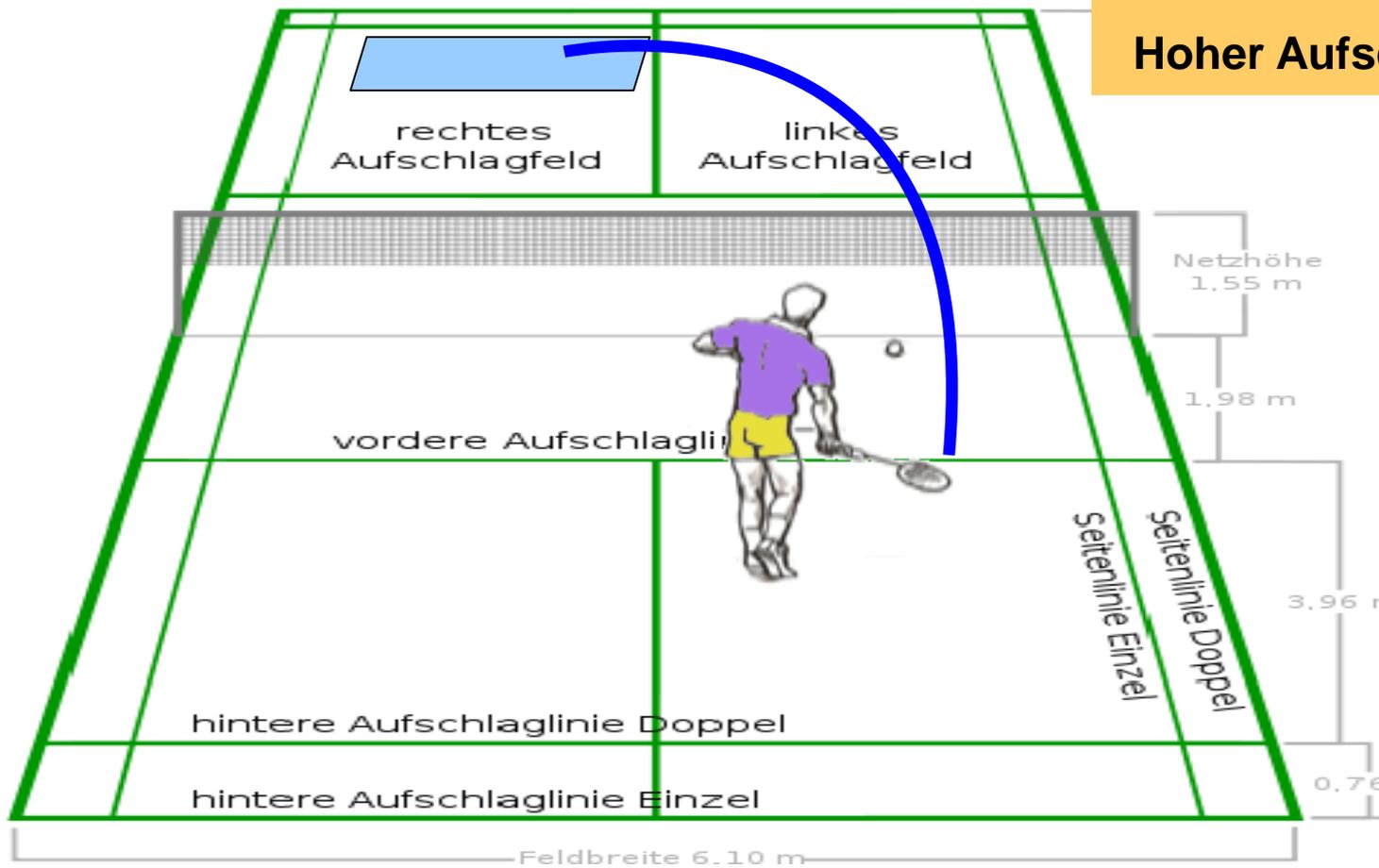
~ drive

~ drive

Smash

Smash

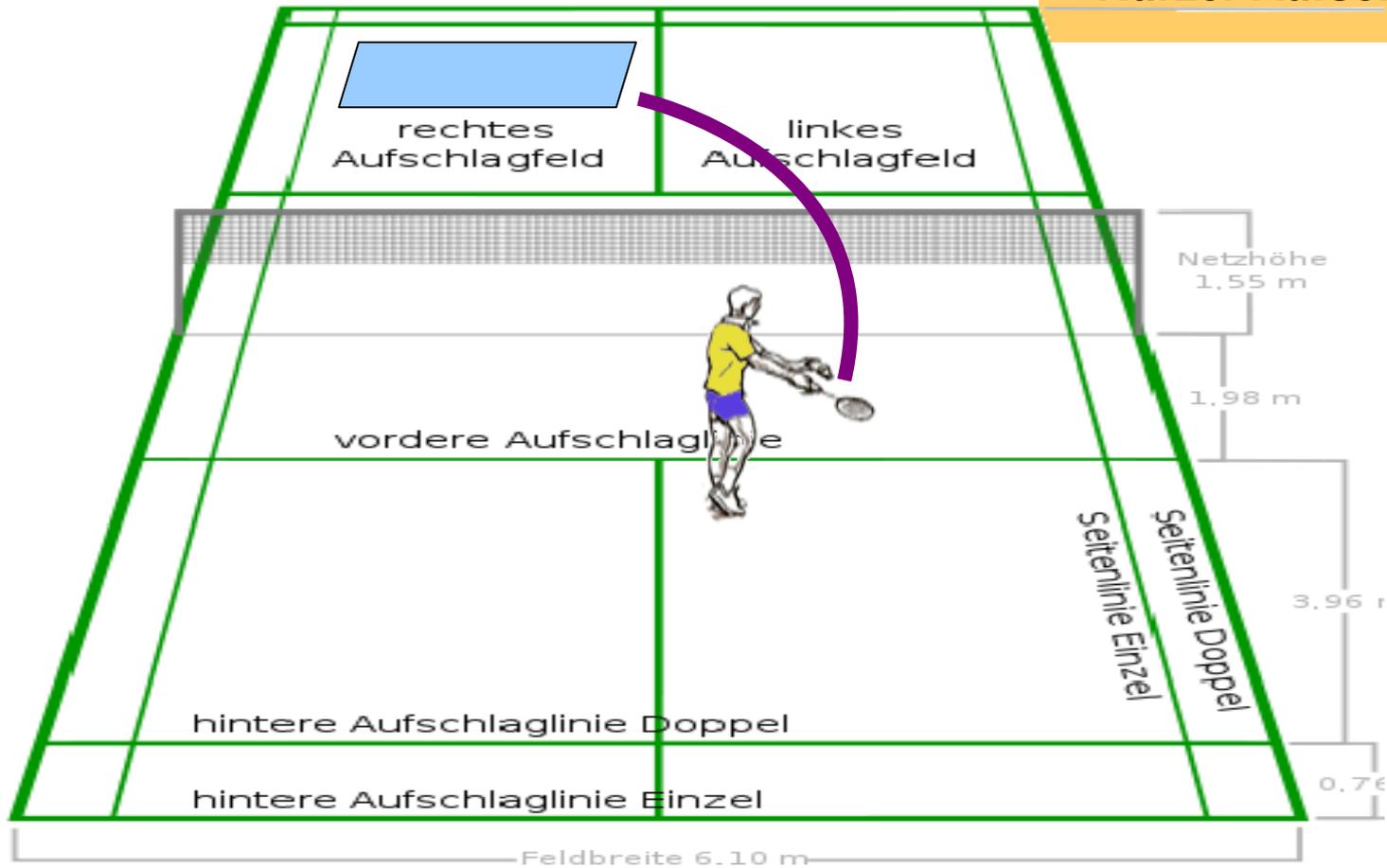
Hoher Aufschlag- Vorhand



Bewertungskriterien für 10 Aufschläge

Treffer Matte	2Pkt.
Treffer Feld	1Pkt.
Fehler	0Pkt. (Netz, Feld nicht getroffen)

Kurzer Aufschlag- Vorhand



Bewertungskriterien für 10 Aufschläge

Treffer Matte	2Pkt.
Treffer Feld	1Pkt.
Fehler	0Pkt. (Netz, Feld nicht getroffen)