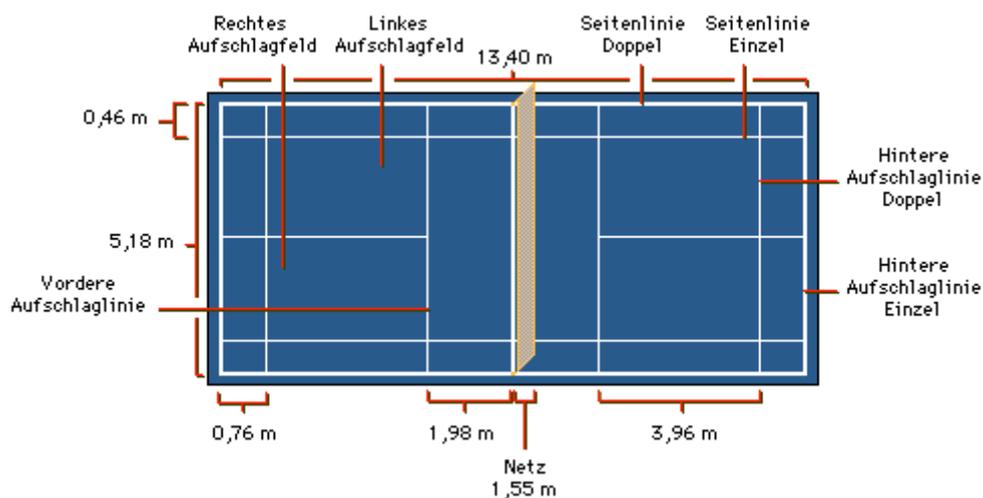




Das Spielfeld

Das Spielfeld ist 13,40 m lang und 6,10 m breit (im Einzel 5,18 m). Die Oberkante des Netzes misst in der Mitte 1,52m und an den Pfosten 1,55m vom Boden aus. Beim Einzel ist die hintere Begrenzungslinie gleichzeitig die Aufschlaglinie, beim Doppel 76 cm vor der Grundlinie. Der hintere Teil des Spielfeldes wird in rechtes und linkes Aufschlagfeld geteilt. Die Begrenzungslinien zählen zum Spielfeld.



Der Ball

Der Ball ist ca. 5g schwer. Es gibt Naturfederbälle aus Gänse- oder Entenfedern (für Fortgeschrittene und Wettkampfspieler) sowie kostengünstigere Nylonbälle (für Anfänger oder Hobbyspieler).

Der Aufschlag

Der Aufschlag dient zur Eröffnung des Spiels bzw. zur Fortsetzung nach Fehlern oder Unterbrechungen. Der Aufschlag ist in das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld auszuführen. Dabei muss sich der Schlägerkopf unterhalb der Taille und der Schlaghand befinden. Bei der Ausführung des Aufschlages müssen Aufschläger und der den Ball erwartende Gegner innerhalb der Aufschlagfelder mit beiden Füßen auf dem Boden stehen. Die Aufschlagbewegung darf nicht



unterbrochen werden. Von rechts beginnend wird der Ball abwechselnd diagonal aus dem eigenen Aufschlagfeld in das Aufschlagfeld des Gegners geschlagen. Dabei muss er die Aufschlaglinie des gegnerischen Feldes passieren. Für Einzel - und Doppelspiel ist das Aufschlagfeld nach hinten und zur Seite unterschiedlich begrenzt.

Rallypoint-Zählweise

So wird bei der Rallypoint-Zählweise gezählt

Achtung: Die aufgeführte Fassung ist keine offizielle des DBV-Schiedsrichterausschusses. Wegen Widersprüchen in der englischen Vorlage wurde noch keine solche erstellt.

(1) Punkterwerb:

Bei der Rallypoint-Zählweise wird für jeden Ballwechsel („Rallye“) ein Punkt vergeben.

(2) Aufschlagrecht:

Als Aufschläger erhält man beim Gewinn des Ballwechsels einen Punkt, als Rückschläger einen Punkt und das Aufschlagrecht für den nächsten Ballwechsel. Es schlägt also stets die Seite auf, die den vorhergegangenen Ballwechsel gewonnen hat.

(3) Stellung (wie bisher bei der traditionellen Zählweise):

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



(4) Satzende normal:

Gespielt wird auf zwei Gewinnsätze bis 21 Punkte pro Satz, wobei am Satzende ein Vorsprung von mindestens zwei Punkten erreicht sein muss.

Gilt für alle Disziplinen, also auch für Dameneinzel.

(5) Satzende verlängert:

Da dies bei 21:20 nicht der Fall ist, wird solange weiter gespielt, bis eine Partei zwei Punkte Vorsprung hat – maximal allerdings bis 30 Punkte. Bei 29:29 führt der nächste Punkt zum Satzgewinn. Knappstes Satzergebnis ist also 30:29.

(6) Seitenwechsel dritter Satz:

In einem dritten Satz sind beim erstmaligen Erreichen des Punktestandes 11 die Spielfeldseiten zu wechseln.

(7) Pausenregelung:

Erreicht in einem Satz die führende Partei 11 Punkte, so gibt es eine Pause von einer (1) Minute. Zwischen zwei Sätzen (erstem zu zweiten, bzw. zweitem zu dritten) gibt es eine Pause von jeweils zwei (2) Minuten. In diesen Pausen darf das Spielfeld und die Umgebung des Spielfeldes verlassen werden. Die 5-Minuten-Pause vor dem dritten Satz entfällt.

(8) Coachen:

Während der Ballwechsel ist Coachen nicht erlaubt.

Es darf also nicht nur - wie bisher - in den Pausen gecoacht werden, auch zwischen den Ballwechseln ist ein Hereinrufen von Ratschlägen erlaubt. Die Ausführungsdetails müssen allerdings noch festgelegt werden.

Regelungen für die Aufschlagsituation in den Doppeldisziplinen



(9) 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 linken und rechten Aufschlagfeld wie bei der traditionellen Zählweise.

(10) Punktgewinn Rückschläger:

Gewinnt die rückschlagende Partei den Ballwechsel, so erhält sie Punkt und Aufschlagrecht. Die Positionen werden weder auf der Verliererseite noch auf der Gewinnerseite gewechselt. Die aus der traditionellen Zählweise vertrauten Positionierung, wer bei null beide rechts stand, steht bei eigenem geradem Punktstand rechts, gibt es nicht mehr. Es gibt auch keinen „zweiten Aufschlag“ mehr.

(11) Aufschläger:

Wer nach einem Aufschlagwechsel von den beiden Partnern aufschlagen muss, richtet sich nach dem eigenen Punktstand. Hat man eine gerade Punktezahl, so muss jener Spieler aufschlagen, der aufgrund des Spielverlaufs im rechten Aufschlagfeld steht. Hat man eine ungerade Punktezahl, so muss jener Spieler aufschlagen, der aufgrund des Spielverlaufs im linken Aufschlagfeld steht.

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

Quelle: www.badminton.de



Fehler

1. Wenn gegen die Regel für die Ausführung des Aufschlages verstoßen wurde.
2. Wenn der Ball während des Spiels Kleidung oder Körper eines Spielers berührt.
3. Wenn ein Spieler während eines Ballwechsels das Netz berührt oder der Schläger vor dem Balltreffpunkt über/unter das Netz in das gegnerische Feld geführt wird oder der Spieler selbst in das gegnerische Feld oder den Luftraum über dem gegnerischen Feld eindringt. Wird der Ball auf der eigenen Seite geschlagen (Schmetterball) und schwingt danach durch den Luftraum über dem gegnerischen Feld, so ist das kein Fehler.
4. Wenn der Ball zweimal getroffen wird.
5. Wenn der Ball in das Netz oder unten durch gespielt wird.
6. Wenn der Ball den Spielfeldboden berührt hat.
7. Wenn der Ball während des Spieles die Decke berührt (beim Aufschlag, je nach Deckenhöhe, Fehler oder Wiederholung)
8. Wenn der Ball außerhalb des Spielfeldes landet.
9. Wenn im Doppel ein Spieler den Aufschlag annimmt, den sein Partner hätte annehmen müssen.

Badmintonschläge

Clear: Der Ball fliegt in einer hohen Flugbahn bis an die gegnerische Grundlinie (Abwehr) .

Drop: Der Ball fällt kurz hinter dem Netz steil herunter.

Drive: Der Ball fliegt schnell und flach knapp über die Netzkante.

Smash: Harter Schmetterball.

Swip: Der Ball fliegt vom Netzbereich in einer flachen Flugbahn (knapp über der Reichweite des Gegners) in das gegnerische Hinterfeld.

Longline: Parallel zur Seitenlinie.

Cross: Diagonal zur Seitenlinie