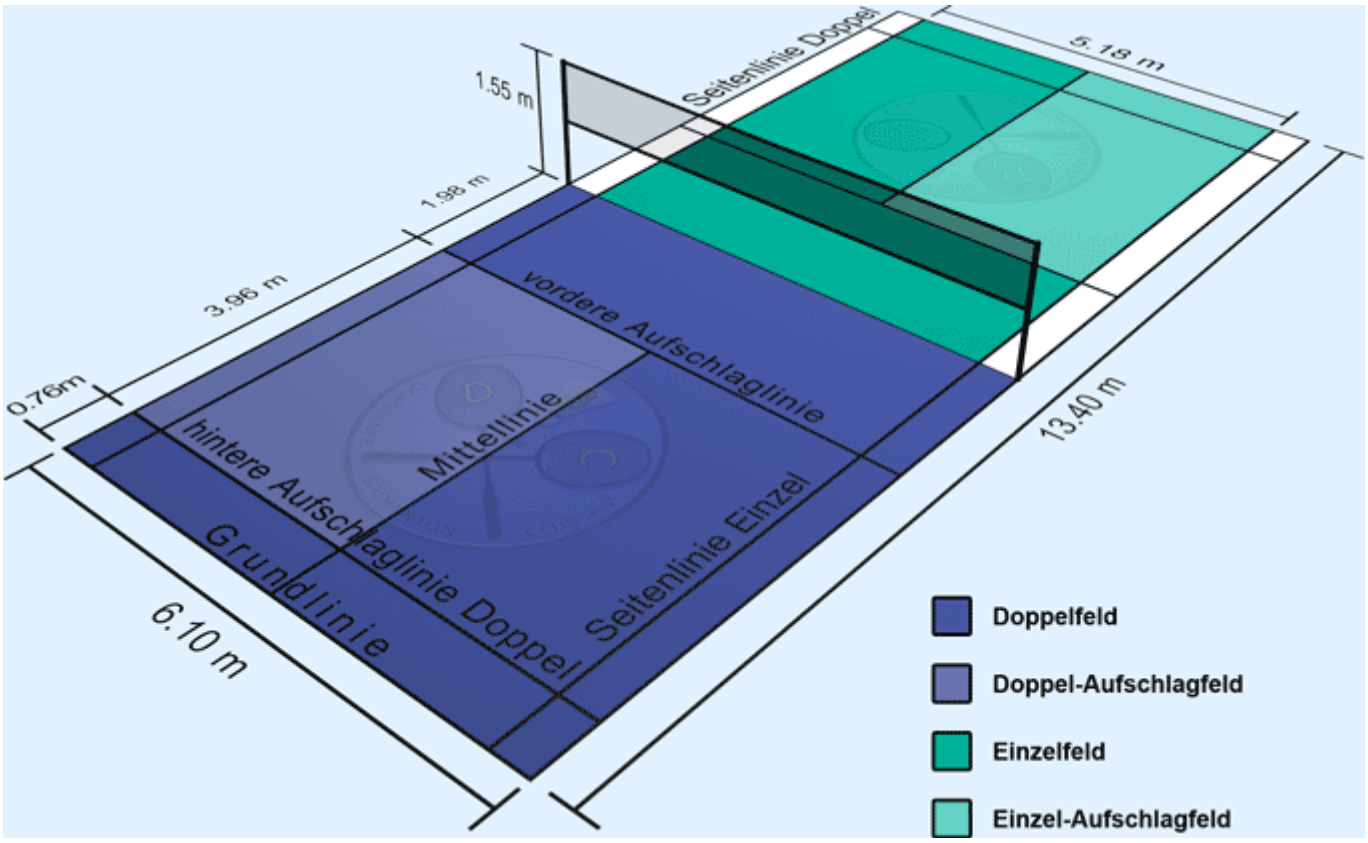
Badminton AA2 – Skript Oberstufe
Stand: 9/2016

1. Regeln (Kurzfassung)

1.1 Das Spielfeld



Das rechteckige Spielfeld ist 13,40 m lang und 6,10 m breit, die Netzhöhe beträgt an der Seite 1,55m. Eine Sporthalle gilt erst ab einer Höhe von 9 m uneingeschränkt bespielbar.

Doppel und Mixed
Grundlinie und Seitenlinie Doppel begrenzen das Spielfeld (= volle Größe). Das sog. Aufschlagfeld, in das der Ball beim Aufschlag gespielt werden muss, wird begrenzt durch vordere Aufschlaglinie, Mittellinie, hintere Aufschlaglinie Doppel und Seitenlinie Doppel.
Einzel
Seitenlinie Einzel und Grundlinie begrenzen das Einzel-Spielfeld. Das Aufschlagfeld wird begrenzt durch vordere Aufschlaglinie, Mittellinie, Grundlinie, und Seitenlinie Einzel.
Die Linien sind jeweils Teil des Spielfelds.

1.2 Federball

Der Spielball darf aus natürlichen und/oder künstlichen Materialien bestehen und sollte (unabhängig von den verwendeten Materialien) den typischen Flugeigenschaften eines Naturfederballs mit Korkbasis entsprechen. Die Basis ist mit einer Lederschicht überzogen.

1.3 Wahl / Los

Vor Beginn des Spiels wird per Los entschieden, welche Seite sich eine der beiden folgenden Möglichkeiten auswählen darf:

- Wahl des Aufschlag- bzw. Rückschlagrechts, oder
- Wahl der Spielfeldseite

Der Verlierer der Wahl entscheidet danach über die noch verbliebene Möglichkeit.

1.4 Zählweise

Wie z.B. beim Volleyball gilt die Rallypoint-Zählweise: für jeden abgeschlossenen Ballwechsel wird ein Punkt vergeben. Ein Spiel ist beendet, wenn eine Seite zwei Sätze gewonnen hat. Ein Satz ist von der Seite gewonnen, welche zuerst 21 Punkte erreicht hat.
Ausnahmen:

- Ab einem Spielstand von 20:20 muss ein Vorsprung von zwei Punkten herausgespielt werden.
- Beim Stande von 29:29 gewinnt die Seite den Satz, welche den nächsten Punkt gewinnt. Das bedeutet, dass nach dem 30. Punkt der Satz auf jeden Fall beendet ist.

Die Seite, die einen Satz gewinnt, hat Aufschlagrecht im nächsten Satz.

1.5 Seitenwechsel

Die Spielfeldseite wird nach jedem Satz gewechselt. Ebenso werden in einem möglichen dritten Satz die Seiten gewechselt, wenn die führende Spielpartei 11 Punkte erreicht hat. Wird ein Versäumnis dieses Wechsels bemerkt, hat der Seitenwechsel unmittelbar (nicht während des Ballwechsels) zu erfolgen. Der Spielstand bleibt dabei bestehen.

1.6 Aufschlag

Der Aufschläger, der an der Reihe ist, führt den Aufschlag vom rechten Aufschlagfeld aus, wenn sein Team einen geraden Punktestand hat ("0" eingeschlossen), bzw. bei ungeradem Punktstand vom linken Aufschlagfeld.

Ausführung
Während eines korrekten Aufschlags müssen Auf- und Rückschläger innerhalb der diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfelder stehen, dürfen aber die Begrenzungslinien nicht berühren. Ein Teil beider Füße des Auf- und Rückschlägers müssen während der gesamten Aufschlagbewegung Bodenkontakt haben. Sind die Spieler zum Aufschlag bereit, gilt jede Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes des Aufschlägers als Aufschlagbeginn. Wird der Ball dabei berührt, gilt der Aufschlag als ausgeführt. In dem Moment, wenn der Aufschläger den Ball trifft, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der Schläger muss die Basis des Balles zuerst treffen.
- Der Ball muss sich unterhalb der Taille – also unterhalb der untersten Rippe – des Aufschlägers befinden.
- Der Schlägerschaft muss so abwärts gerichtet sein, dass der gesamte Schlägerkopf eindeutig unter der Schlaghand liegt.

Die Aufschlagbewegung darf nicht verlangsamt oder sogar abgestoppt werden. Der Ball muss zunächst eine Aufwärtsbewegung beschreiben. Wird beim Aufschlag der Ball nicht getroffen, liegt ein Fehler vor. Berührt der Ball beim Aufschlag die Netzoberkante und fliegt dennoch ins richtige Aufschlagfeld, so ist dies kein Fehler.

Aufschlag beim Einzel

Gewinnt der Aufschläger einen Ballwechsel, erhält dieser den Punkt. Er behält das Aufschlagrecht und führt den nächsten Aufschlag vom anderen Aufschlagfeld aus. Sollte der Rückschläger den Ballwechsel gewinnen, erhält dieser den Punkt und das Aufschlagrecht.

Aufschlag beim Doppel

Aufgeschlagen wird in das verkürzte Aufschlagfeld. Dieses kürzere Feld gilt nur beim Aufschlag. Grundlage für die Reihenfolge der Aufschlagenden ist der „Viererzyklus“: Das Aufschlagrecht wechselt während eines Satzes in folgender Reihenfolge zwischen den Spielern

- Erster Aufschläger beim Satzbeginn
- Partner des ersten Rückschlägers
- Partner des ersten Aufschlägers
- Erster Rückschläger
- Erster Aufschläger usw.

Diese Reihenfolge bleibt während des ganzen Satzes unverändert, erst im nächsten Satz darf diese (durch eine veränderte Aufstellung beim Satzbeginn) verändert werden.

Sobald der Aufschlag vom Rückschläger zurückgespielt wurde, kann der Ball von einem beliebigen Spieler von jeder Position der jeweiligen Spielfeldseite aus geschlagen werden, solange der Ball im Spiel ist. Gewinnt die aufschlagende Seite den Ballwechsel, erhalten sie einen Punkt. Derselbe Aufschläger schlägt erneut auf (von der anderen Seite) – die gegnerische Mannschaft behält ihre Positionen bei.
Gewinnt die rückschlagende Seite den Ballwechsel, so erhalten sie den Punkt und das Aufschlagrecht. Derjenige Spieler, der nach dem Viererzyklus dran ist, führt den Aufschlag entsprechend dem eigenen Punktestand aus. Die Mannschaft, welche das Aufschlagrecht verloren hat, behält ihre Positionen bei.
Im Doppelspiel dürfen die Partner jede Position innerhalb des eigenen Spielfelds einnehmen, solange die Sicht des Auf- und Rückschlägers nicht behindert wird.

1.7 Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag

Es liegt genau dann ein Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag vor, wenn ein Spieler den Auf- bzw. Rückschlag außerhalb der Reihenfolge durchführt oder vom falschen Auf- bzw. Rückschlagfeld auf- bzw. rückschlägt. Wird dieser Fehler bemerkt, ist dieser zu beheben. Der Spielstand bleibt dabei bestehen.

1.8 Fehler

Ein Fehler liegt vor,

- wenn der Aufschlag nicht korrekt ist.

- wenn der Ball beim Aufschlag an der Netzoberkante hängen bleibt oder nach dem Überqueren des Netzes in diesem hängen bleibt.

- wenn ***der Ball*** während des Ballwechsels...

- ...nicht auf oder innerhalb der Begrenzungslinien auf den Boden fällt.
- ...die Decke oder die Seitenwände berührt.
  <u>Ausnahme:</u> Nur bei einer lichten Höhe unterhalb von 9 m ist der Aufschlag zu wiederholen, wenn er Ball dabei die Decke bzw. Deckenkonstruktion berührt.
- ...den Spieler oder seine Kleidung berührt.

- ...einen Gegenstand oder eine Person außerhalb des Spielfeldes berührt (z.B. den Netzpfosten). Ausnahme: Eine Wiederholung ist zu geben, wenn der Ball einen aus der Decke herausragenden Gegenstand (Lampe, Lautsprecher, Sportgeräte, u. Ä.) unterhalb von 9 m über dem Spielfeld berührt (Teile der Deckenkonstruktion, wie z.B. Dachträger zählen nicht dazu).
- ...mit dem Schläger aufgefangen oder angehalten und anschließend geschoben oder geschleudert wird.
- ...von einer Seite zweimal geschlagen wird (also entweder zweimal hintereinander durch einen Spieler oder einmal durch den Spieler und anschließend durch dessen Mitspieler). Der Ball darf aber gleichzeitig Besaitung und Schlägerrahmen in einem Schlag berühren.

- wenn ***ein Spieler*** während des Ballwechsels...
- ...das Netz bzw. seine Haltevorrichtung mit Körper oder Schläger in irgendeiner Form berührt.
- ...den Schläger über das Netz ins gegnerische Spielfeld hält.
  Ausnahme: Ein Ausschwingen nach dem Schlag über das Netz hinweg ist legitim, wenn der Ball zuvor auf der eigenen Spielfeldseite berührt wurde.
- ...den Gegner dadurch behindert oder ablenkt, indem er selbst oder mit seinem Schläger unter das Netz hindurch in das gegnerische Spielfeld gerät.
- ...den Gegner bei dessen Ausschwingen über das Netz hinweg hindert.
- ...seinen Gegner vorsätzlich durch irgendwelche Handlungen wie Rufen oder Gebärden stört oder ablenkt.

1.9 Wiederholung

In folgenden Fällen wird Wiederholung des Ballwechsels gegeben:
- Der Rückschläger ist während des Aufschlags noch nicht bereit.
- Auf- und Rückschläger begehen gleichzeitig einen Fehler.
- Der Ball verfängt sich auf der Netzoberkante oder bleibt nach dem Überfliegen des Netzes in diesem hängen. Ausnahme Aufschlag: hier gilt dies als Fehler.
- Der Ball fliegt während des Ballwechsels auseinander.
- Der Ball trifft einen über dem Spielfeld unterhalb von 9 Meter hängenden Gegenstand.
- Der Ball trifft den auf der Seitenlinie stehenden Netzpfosten über Netzhöhe.

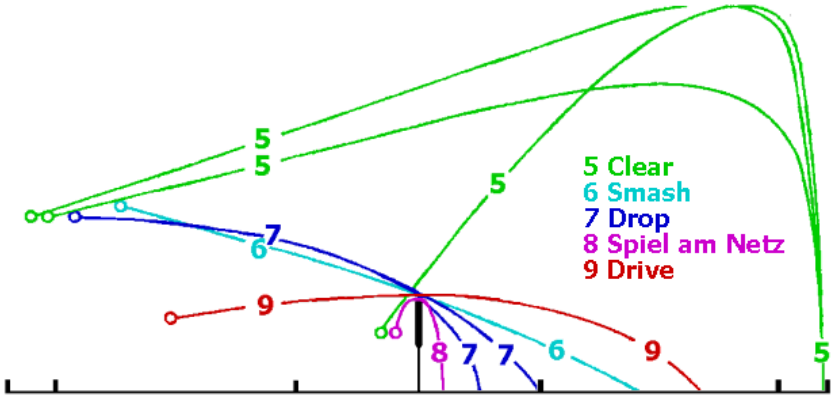
1.10 Federball nicht im Spiel

Der Ball ist nicht mehr im Spiel, wenn...
- ...er den Boden des Spielfeldes berührt.
- ...ein Fehler vorliegt oder Wiederholung gegeben wird.
- ...er das Netz oder den Pfosten berührt und anschließend in Richtung Boden der Spielfeldseite des zuletzt geschlagenen Spielers fällt.

2. Technik

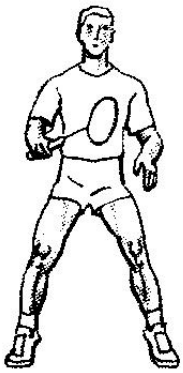
2.1 Schlagarten

- **Drop**: kurzer Ball hinters Netz. Einen Drop spielt man, um den Gegner zu hetzen.
- **Clear**: hoher weiter Ball an die Grundlinie. Es ist *der* Standardschlag beim Badminton. Mit einem Clear gewinnt man Zeit, da bei diesem Schlag die Flugzeit des Balles am längsten ist.
- **Smash**: Schmetterball. Auf höherem Niveau wird meist jeder Clear des Gegners, der die vordere Aufschlaglinie nicht überqueren würde, mit einem Smash quittiert.
- **Drive**: schneller Ball aus der Feldmitte in die Feldmitte. Im Doppelspiel ist der Drive ein sehr oft gespielter Ball, da wenn der Gegner in der Aufstellung "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.



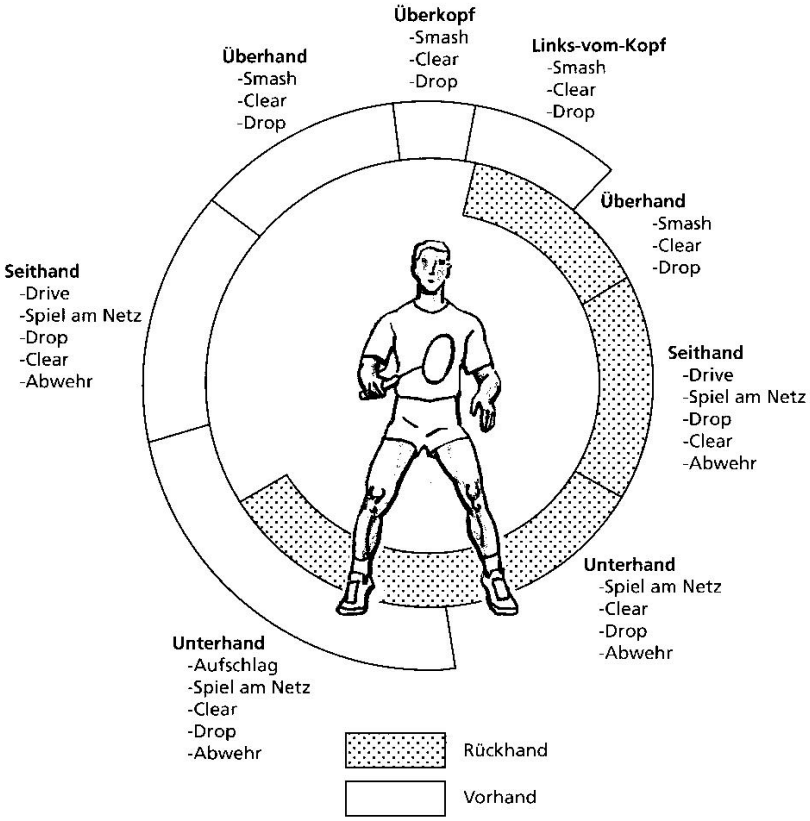
5 Clear - hohe Flugkurve (flache Flugkurve = **Angriffsclear**) Ziel: Grundlinie
6 Smash - hart und steil nach unten in die Mitte oder an die Außenlinien
7 Drop – langsamer Drop: kurz und steil hinter das Netz; schneller Drop: flach und etwas weiter
8 Spiel am Netz - kurz und steil hinter das Netz
9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

2.2 Grundstellung und Treffbereiche



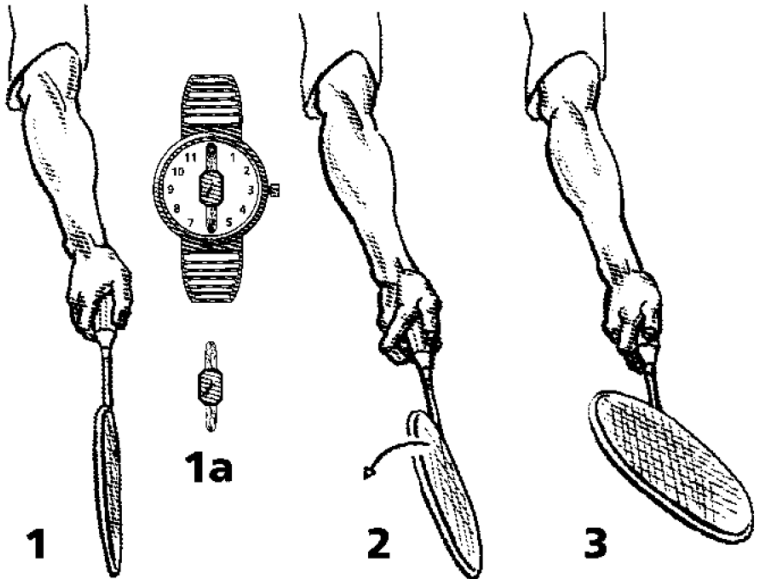
Die Grundstellung (Ballerwartungshaltung)

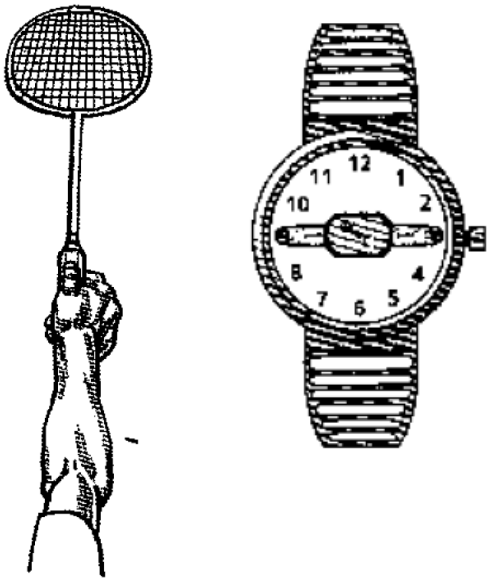
- Die Füße befinden sich in einer bewegungsbereiten, etwa hüftbreiten Stellung.
- Das Körpergewicht ist auf beide Füße (Fußballen) gleichmäßig verteilt.
- Die Fuß-, Knie- und Hüftgelenke sind leicht gebeugt.
- Der Schlägerkopf wird etwa in Brust- bis Kopfhöhe gehalten.
- Der Ellbogen des Schlagarmes befindet sich deutlich vor dem Körper.



2.3 Schlägerhaltung: Rückhandgriff

Der Rückhandgriff wird vor allem bei harten und weiten Rückhandschlägen verwendet, ebenso beim kurzen Rückhandaufschlag.

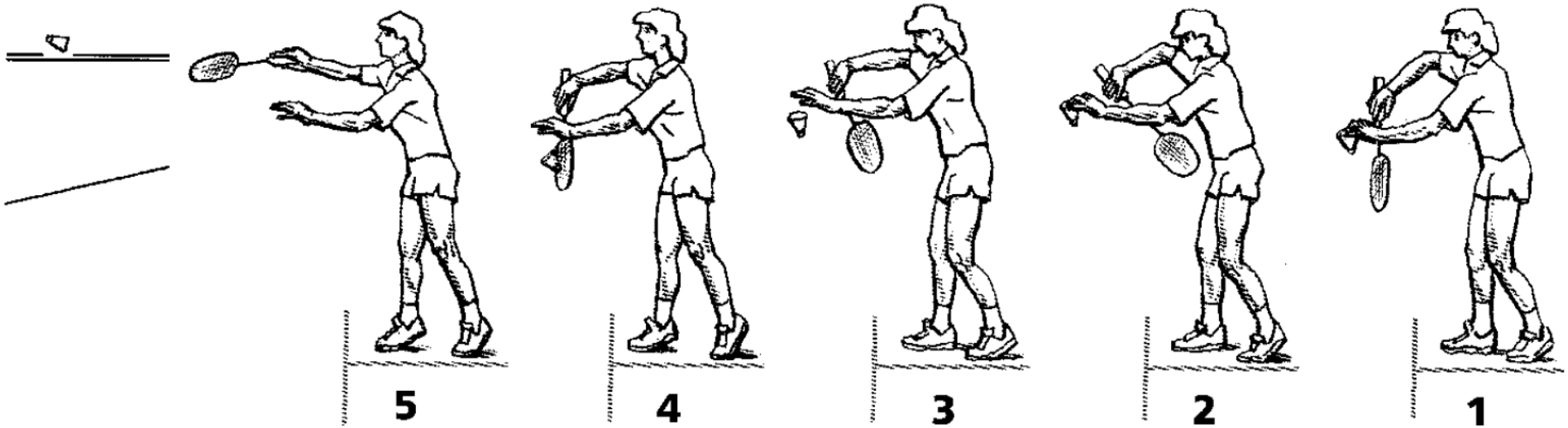




-Wechsel vom Universalgriff auf den Rückhandgriff (während eines Ballwechsels): den Griff mit den Fingern so weit nach rechts drehen, bis der gesamte Daumen hinter der breiten Seite des Griffs liegt.	-Schläger auf Viertel-nach-9 Uhr-Stellung -durch Stellung des Daumens kann zusätzlicher Druck erzeugt werden

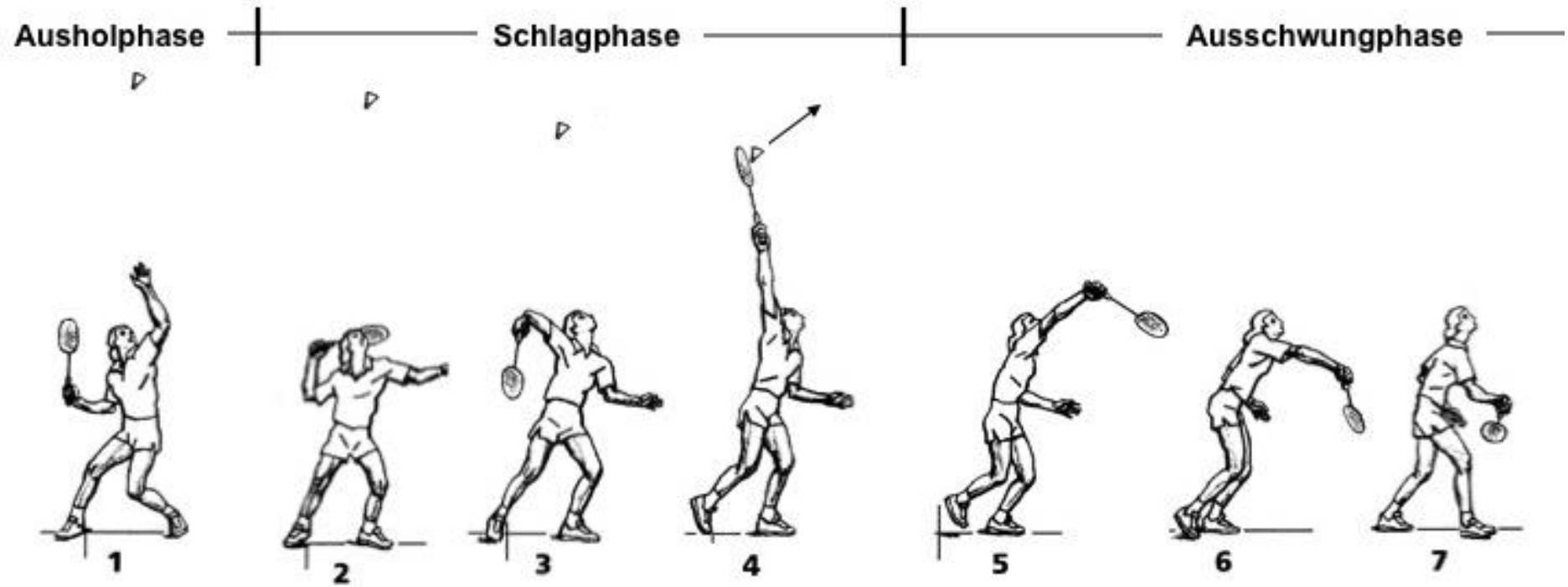
2.4 Bewegungsbeschreibungen ausgewählter Schlagarten
2.4.1 Kurzer Rückhandaufschlag

Der kurze Rückhandschlag ist der bevorzugte Aufschlag beim Doppel/Mixed. Grund: Wegen des verkürzten Aufschlagfelds kann der lange Aufschlag nicht weit genug nach hinten gespielt werden. Dies würde von guten Gegnern sofort mit einem Smash quittiert werden.



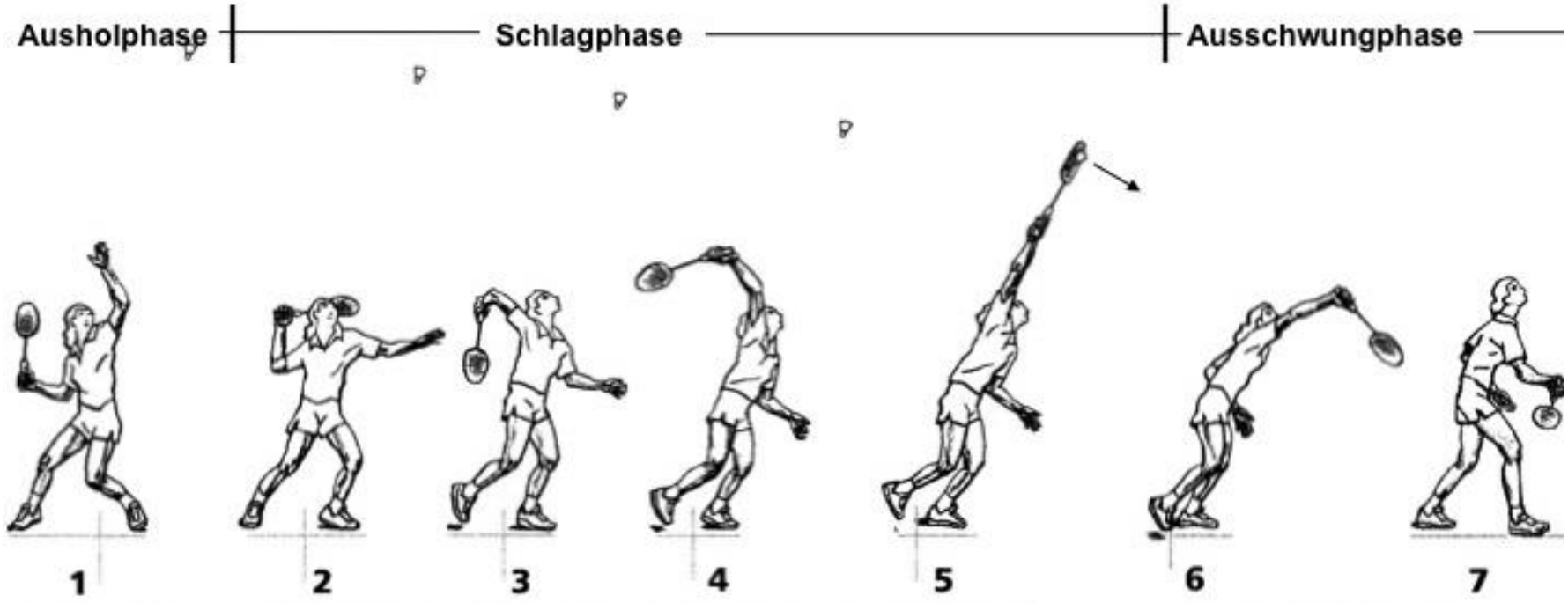
5	4	3	2	1
-Ball möglichst knapp über das Netz schlagen -Ball möglichst nahe an die gegnerische Aufschlaglinie setzen. Variante: Ball schnell Richtung Schlagschulter des Gegners spielen. -Schläger weiter Richtung Netzkante anheben -zurück in die Zentralposition	-Ball vor dem Körper treffen -Aufschlagregeln beachten!	-Kurze, pendelartige Schlagbewegung -Ball kurz vor dem Treffpunkt fallen lassen	-Ball nur an einer Feder halten und vor den Schlägerkopf halten -Leichte, zum Körper gerichtete Ausholbewegung des Schlägers	-Rückhandgriff! -Körpergewicht auf vorderem Fuß -Schläger vor dem Körper schräg nach unten halten -Ellbogen des Schlagarms anheben

2.4.2 Vorhand-Überkopf-Clear



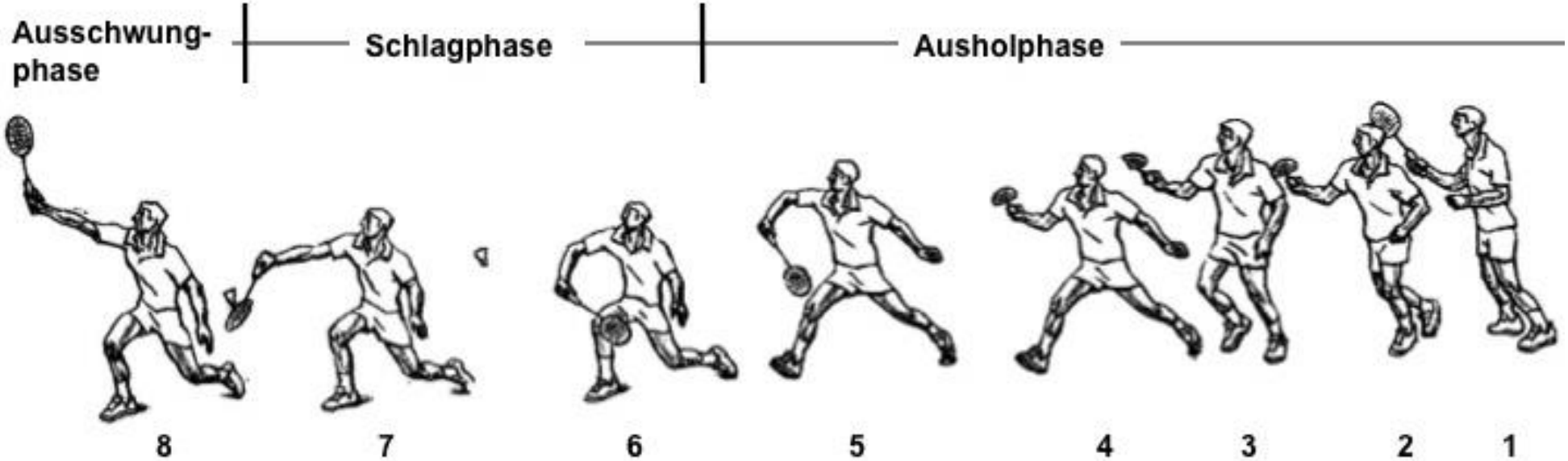
-Lauf unter den Ball -“Dach- oder Dreiecksposition“ -linker Arm zeigt zum Ball, rechte Schulter und Hüfte sind zurückgedreht -Schlägerkopf befindet sich etwa in Kopfhöhe -rechter Fuß ist zurückgestellt (Stemmschritt)	-“Schwungschleife“ (Schlägerkopf hinter den Rücken und nach unten führen, gleichzeitig Ellbogen in Schlagrichtung drehen -Hüfte dreht nach vorne, das Gewicht wird nach vorne verlagert **Die Schleifenbewegung soll nicht unterbrochen werden!!!!**	-Schlagarm ohne Unterbrechung strecken und den Unterarm schnellkräftig einwärts drehen (Pronation) - Ball über bzw. leicht hinter dem Kopf mit nahezu gestrecktem Arm treffen	-Unterarmdrehung weiterführen -rechte Schulter hat die linke „überholt“ -Schläger zur linken Körperseite ausschwingen lassen -im Ausschwung bzw. während des Schlages Schritt nach vorn machen - zurück in die Zentralposition

2.4.3 Vorhand-Überkopf-Smash



-Lauf unter den Ball -“Dach- oder Dreiecksposition“ -linker Arm zeigt zum Ball, rechte Schulter und Hüfte sind zurückgedreht -Schlägerkopf befindet sich etwa in Kopfhöhe -rechter Fuß ist zurückgestellt (Stemmschritt)	-“Schwungschleife“ (Schlägerkopf hinter den Rücken und nach unten führen, gleichzeitig Ellbogen in Schlagrichtung drehen -Hüfte dreht nach vorne, das Gewicht wird nach vorne verlagert **Die Schleifenbewegung soll nicht unterbrochen werden!!!!**	-Schlagarm ohne Unterbrechung möglichst schnellkräftig strecken und den Unterarm explosiv einwärts drehen (Pronation) -Ball mit nahezu gestrecktem Arm deutlich mehr vor dem Kopf als beim Clear treffen -Ball überdachen	-Unterarmdrehung weiterführen -im Schlag einen Schritt nach vorn machen -rechte Schulter hat die linke „überholt“ -Schläger schwingt zur linken Körperseite hin aus - zurück in die Zentralposition	

2.4.4 Rückhand-Unterhand-Clear



- Unterarmdrehung nach oben fortsetzen -dabei den Oberkörper und die Schulter blockieren - zurück in die Zentralposition	-ohne Pause Ellbogen schnellkräftig strecken und Unterarm schnellkräftig auswärts drehen (Supination) -Ball unterhalb der Hand mit nahezu gestrecktem Arm treffen	-Ellbogen schnell anheben, Unterarm einwärts drehen (Pronation) -Schlägerkopf zur linken Hüftseite senken	-Lauf an das Netz mit Ausfallschritt rechts beenden -während der Laufbewegung den Schlag vorbereiten: Schläger nach vorne führen	-Vorspannung	

3. Grundlagen der Taktik im Doppelspiel

Angriffs- und Verteidigungsstellung

- Angriffsstellung: Die Aufstellung erfolgt mittig hintereinander. Der Rückraumspieler ist für die Bälle verantwortlich, die hoch an die Grundlinie gespielt werden; der Spieler im Netzbereich deckt das Netz vor kurzen und flachen Rückschlägen ab. Die Schläger sind hoch erhoben.
- Verteidigungsstellung: Die Aufstellung erfolgt nebeneinander, um den gefährdetsten mittleren Bereich vor schnellen Rückschlägen zu schützen. Die Schläger werden in Erwartung des Verteidigungsschlages tief gehalten.

Ein Doppelteam wechselt innerhalb eines längeren Ballwechsels oft mehrfach zwischen Angriffs- und Verteidigungsposition. Die Wahl hängt davon ab, ob man sich in diesem Ballwechsel eher in der Offensive oder in der Defensive befindet.

Faustregel ob man die Verteidigungs- oder Angriffsstellung einnimmt:

- Verteidigungsstellung: Ball ist in der gegnerischen Hälfte deutlich <u>oberhalb</u> der Netzkante und sichtbar über dem weißen Band
- Angriffsstellung: Ball ist in der gegnerischen Seite deutlich <u>unterhalb</u> der Netzkante und nur unterhalb des weißen Bandes zu erkennen

Praktische Tipps speziell für das Doppelspiel:

- Aufschlag: kurzer Aufschlag ist vorzuziehen – hoher Aufschlag nur im Ausnahmefall (z.B. bei sehr angriffsstarkem Gegenspieler am Netz oder schlechtem eigenen kurzen Aufschlag)
- Allgemein: schnelle, harte Schläge vorziehen → Ball muss schnell auf den Boden des Gegners gebracht werden.
- **<u>Angriff:</u>**
  - Clear vermeiden, da sonst der Angriff abgegeben wird – Initiative geht an den Gegner über
  - Rückraumspieler:
    - von der Grundlinie Smash longline sehr gut geeignet – erreicht Verteidiger am schnellsten.
    - Smash und Drop zwischen die beiden Verteidiger spielen – Abstimmungsschwierigkeiten; Verteidigungsschlag muss über Mitte des gegnerischen Feldes geschlagen werden (Vorsicht: gegnerischer Netzspieler!)
    - Smash auf den Körperbereich – vorzugsweise rechte Schlagschulter – schwer abzuwehren
  - Netzspieler:
    - Tipp: gut vorbereiteter Schlag häufig besser als überhasteter unkontrollierter Ball
    - alle erreichbaren Bälle möglichst früh erreichen und wenn möglich
      - hart herunterschlagen (Smash auf Körper der Verteidiger oder in den freien Raum)
      - oder so abblocken, dass Verteidiger den nächsten Schlag heben muss (→ dicht hinter das Netz spielen)
- **<u>Verteidigung:</u>**
  - Bälle möglichst hoch annehmen – tiefer Treffpunkt verringert die eigenen Möglichkeiten!
  - möglichst schnell wieder in Angriff kommen – Verteidigung nicht als Selbstzweck!

  Antwort auf ...
  - ... Smash longline:
    - weich hinter das Netz spielen
    - rechts oder links halblang am Netzspieler vorbei zwischen die beiden Zuständigkeitsbereiche
    - bei schwachem Angriffspotential des Gegners auch hohe Abwehr möglich
  - ... Drop: Ball als Stopp kurz hinter das gegnerische Netz spielen