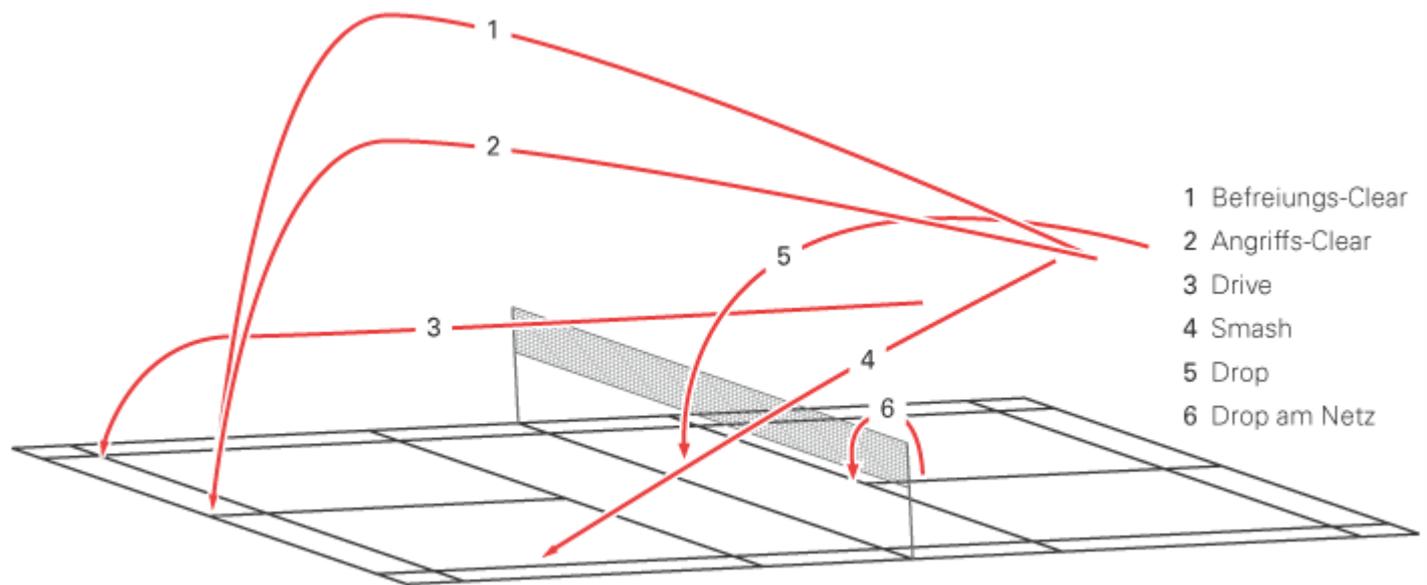


# BADMINTON



# Schlagtechnik



- 1 Befreiungs-Clear
- 2 Angriffs-Clear
- 3 Drive
- 4 Smash
- 5 Drop
- 6 Drop am Netz

**Die Grundschläge:** Um erfolgreich Badminton spielen zu können, muss der Spieler neben dem Aufschlag verschiedene Grundschläge und Schlagvarianten beherrschen, die aus dem Spiel heraus erfolgen:

**Clear:** Beim Clear wird der Federball lang und hoch bis zur gegnerischen Grundlinie gespielt. Man spricht daher auch von einem Befreiungsschlag (1). Variiert werden kann der Clear, indem man den Ball flacher und schneller spielt. Mit diesem so genannten Angriffs-Clear (2) kann man seinen Gegner unter Druck setzen. Der Clear kann darüber hinaus auch dicht vom Netz aus geschlagen werden (Unterhand-Clear).

**Drive:** Beim Drive (3) wird der Ball ebenfalls schnell und bis zum Spielfeldende gespielt. Die Flugkurve ist allerdings wesentlich flacher als beim Clear. Dies kann man erreichen, indem man den Ball knapp über das Netz schlägt.

**Smash:** Beim Smash (4) schlägt man den Federball hart und gerade in das gegnerische Spielfeld. Die Flugkurve führt bei diesem klassischen und sehr schnellen Angriffsschlag steil von oben nach unten. Der Smash hat die direkte Beendigung des Ballwechsels zum Ziel.

**Drop:** Beim Drop (5) wird der Ball so gespielt, dass er knapp hinter dem Netz landet. Dieser Schlag wird daher auch als Stoppball bezeichnet. Am effektivsten ist der Drop, wenn man vorher einen Clear oder Smash antäuscht. Dadurch bereitet sich der Gegner auf einen längeren Schlag vor und läuft zurück. Häufig kann er dann den kurzen Drop nicht mehr erreichen. Diese charakteristische Flugkurve kann man erzielen, indem man die Clear- oder Smash- Schlagbewegung unmittelbar vor dem Treffen des Balls abbricht und dann plötzlich einen Drop spielt.

**Stop:** Der Stop wird auch „Drop am Netz“ (6) genannt. Dabei steht der Spieler dicht am Netz und spielt den Federball so knapp wie möglich über die Netzkante.

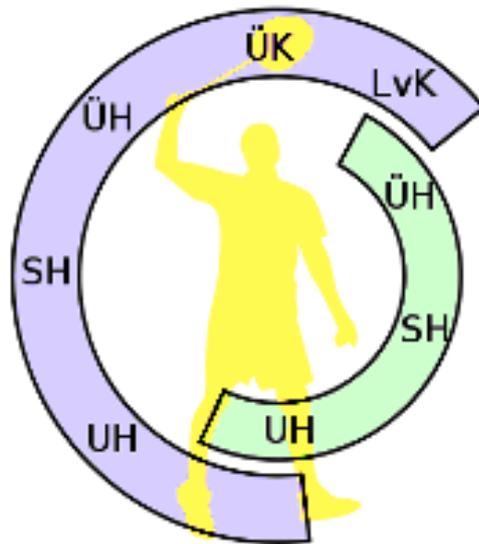


**Schlagbereich:**

Die Schlagbereiche, in denen ein Ball getroffen werden kann

Bei den einzelnen Schlägen unterscheidet man auch, wo der Ball getroffen wird. Aus der Schlagart und den Schlagbereichen setzt sich die genaue Beschreibung eines Badminton-Schlages zusammen. Beispiele:

Treffseite	Treffbereich	Schlagart	Richtung	Schnitt
VH (Vorhand)	ÜK (Überkopf)	Clear	die Linie entlang	
RH (Rückhand)	UH (Unterhand)	Drop	Cross	Geschnitten
VH (Vorhand)	SH (Seithand)	Drive	die Linie entlang	



- Vorhand
- Rückhand
- UH = Unterhand
- SH = Seithand
- ÜH = Überhand
- ÜK = Überkopf
- LvK = Links vom Kopf

## Rückhand

Die hohe Rückhand gehört sicherlich zu den schwierigsten Schlagtechniken im Badminton. Neben der korrekten Bewegungsausführung erfordert die Technik viel Gefühl, um den Federball platzieren zu können.

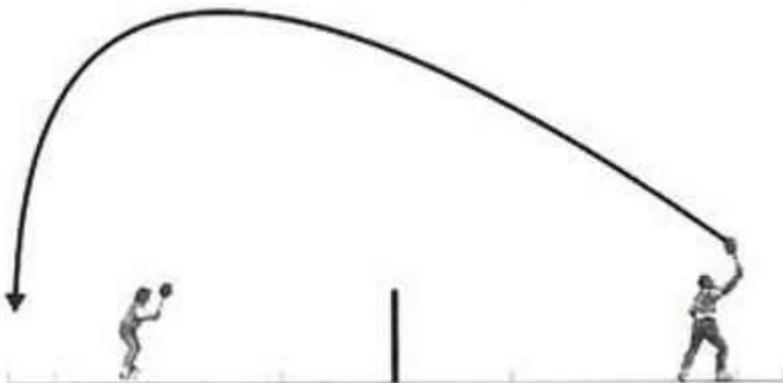
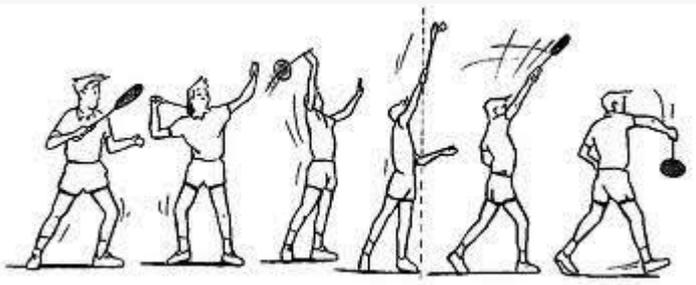
Es gibt verschiedene Möglichkeiten, einen Ball auf der Rückhandseite zum Gegner zurück zu spielen. Eine davon ist die hohe Rückhand. Sie ist allerdings sehr anspruchsvoll, daher braucht es Zeit und eine gute Anleitung, um sie richtig zu erlernen. Deswegen ist es manchmal sinnvoller, die Rückhand einfach zu umlaufen, statt einen unsauberen Schlag zu spielen.

### Badminton: Hohe Rückhand

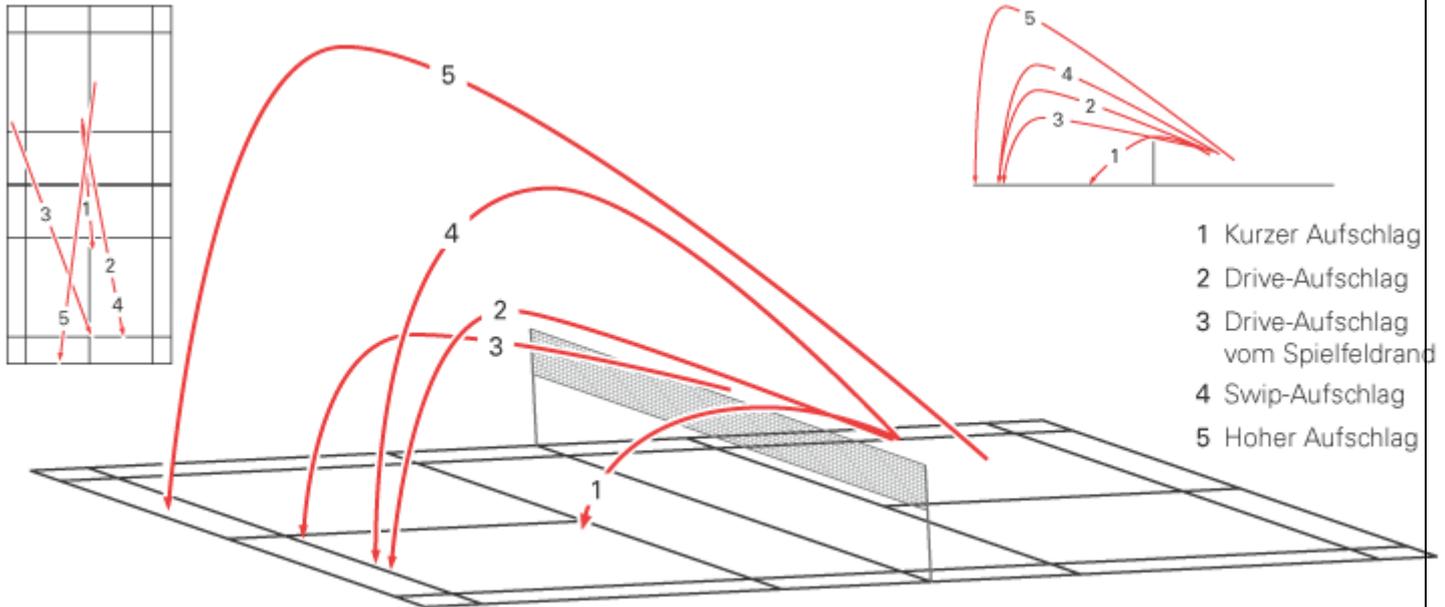
Und so geht's: Aus der Erwartungshaltung machst du einen oder mehrere Sidesteps in Richtung Ball. Als Rechtshänder drückst du dich dafür zunächst mit dem rechten Bein ab und bewegst das linke Bein vor. Erst ganz am Schluss machst du einen Kreuzschritt und bewegst das rechte Bein an die Stelle, wo du den Ball erwartest.

Dabei führst du den Arm mit senkrechtem Schläger zur Brust, sodass die rechte Schulter zum Netz zeigt. Dann lässt du den Schlägerkopf sinken und baust Spannung auf. Als nächstes führst du den rechten Ellenbogen nach oben und beschleunigst den Schlägerkopf explosiv, indem du den Unterarm im Ellenbogen nach außen drehst (Supination). Mit dem Ellenbogen kannst du Einfluss auf die Schlagrichtung nehmen und dem Federball im gegnerischen Feld platzieren.

Die Rückhand kannst du sowohl als Clear (Befreiungsschlag) oder als Rückhand-Smash (Angriffsschlag) spielen. Nach dem Schlag drückst du dich wieder vom rechten Bein ab und kehrst sofort in die Spielfeldmitte zurück.



# Aufschlagvarianten



## Der Aufschlag:

Der Aufschlag kann in verschiedenen Varianten gespielt werden. Grundsätzlich können Aufschläge sowohl mit der Vorhand als auch mit der Rückhand ausgeführt werden. In den höheren Spielklassen oder im Doppel kommt meistens der Rückhandaufschlag zum Einsatz. Beim Badminton ist es wesentlich schwieriger mit dem Aufschlag einen direkten Punkt zu erzielen als beispielsweise beim Tennis. Dennoch stehen verschiedene Aufschlags-Techniken zur Verfügung, mit denen man seinem Gegner den Rückschlag erschweren kann:

- **Kurzer-Aufschlag:**

Beim kurzen Aufschlag (1) sollte die Flugkurve des Balls ihren höchsten Punkt bereits erreichen, bevor das Netz überflogen wird. Außerdem sollte der Ball flach gespielt werden, um den Gegner daran zu hindern, einen direkten Angriffsball zurückzuspielen.

- **Drive-Aufschlag:**

Der Drive-Aufschlag (2) wird schnell, hart und flach gespielt. Man versucht, den Federball auf die Rückhand oder direkt auf den Körper des Gegners zu schlagen. Dabei hält man den Schläger möglichst hoch. Der Schlägerkopf bleibt jedoch unterhalb der Hüfte und der Schlaghand des Aufschlägers. Variieren kann man den Drive-Aufschlag, indem man ihn vom Spielfeldrand aus spielt (3).

- **Swip-Aufschlag:**

Beim Swip- Aufschlag (4) täuscht der Aufschläger einen kurzen Aufschlag an, spielt dann aber einen längeren Ball, der über den Gegner hinweg fliegt. Dies erreicht man, wenn man den Schläger im letzten Moment aus dem Handgelenk beschleunigt. Dieser Aufschlag ist allerdings sehr riskant, da er genau die richtige Länge und Höhe haben muss: Der Ball muss so gespielt werden, dass der Gegner ihn nur erreichen kann, indem er zurückläuft. Allerdings darf die Flugkurve auch nicht zu hoch sein, damit der Rückschläger nicht zu lange Zeit hat, den Ball zu erlaufen.

- **Hoher-Aufschlag:**

Beim hohen Aufschlag (5) schlägt man den Federball mit viel Kraft möglichst hoch bis an die hintere Grundlinie des gegnerischen Spielfelds. Der höchste Punkt der Flugkurve sollte erst kurz vor der hinteren Grundlinie erreicht sein. Dadurch muss der Gegner bis an das Ende des Spielfelds laufen, bevor er den Ball zurückschlagen kann.

- **Vorhandaufschlag:**

- **Rückhandaufschlag:**

Wichtig: zu beachten ist, dass sich der Schlägerkopf unterhalb des Schlägergriffes und der Hüfte befinden muss, da sonst der Aufschlag nicht regelkonform ist.



# Das Badmintonfeld mit Maßen und Benennungen

## SPIELER

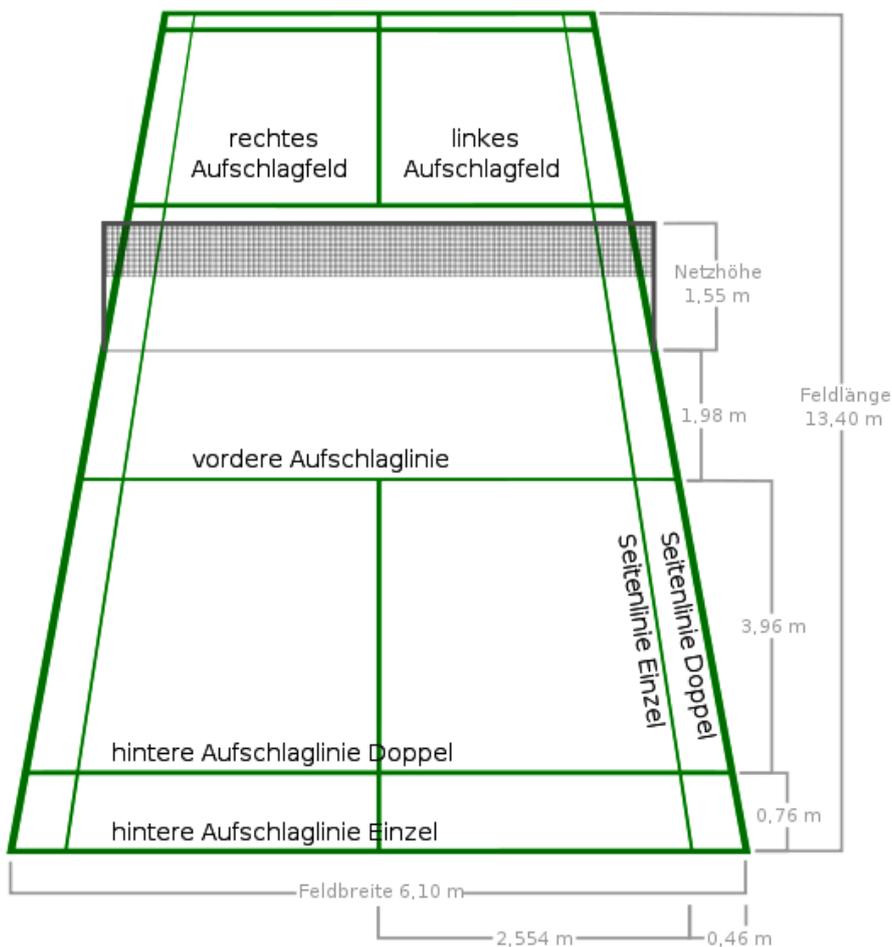
Im Einzel auf jeder Seite 1 Spieler.

Im Doppel und Mixed sind es je 2 Spieler.

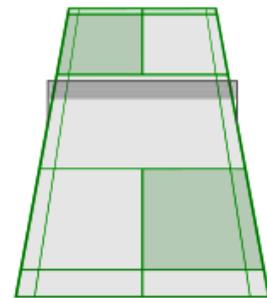
## SERVICE = AUFSCHLAG

Bei korrektem Service:

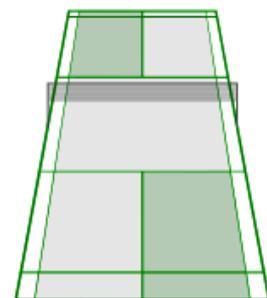
- stehen Servierender und Annehmender innerhalb diagonal gegenüberliegender Aufschlagfelder.
- wird der Ball unterhalb der Taille des Aufschlägers getroffen.
- fällt der Ball in das Aufschlagfeld des Annehmenden.
- muss sich der gesamte Schlägerkopf im Moment der Ballberührung unterhalb der Taille des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



Spielfeld und Aufschlagfeld Doppel



Spielfeld und Aufschlagfeld Einzel





## STELLUNG IM EINZEL

(wie bisher bei der traditionellen Zählweise):

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.

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.

## 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 Punktestand 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 ist. 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.

## **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.

# Der Badminton Schläger

Kategorie: **Badminton**

Ein Badmintonschläger setzt sich zusammen aus einem Rahmen mit Kopf, dem **Schaft**, dem Griff und der **Besaitung**. Er wiegt etwa 120 Gramm. Modernere Schläger bestehen häufig aus Carbon und sind dadurch leichter (zwischen 70-120 Gramm). Der Schläger darf höchstens 68 Zentimeter lang und 23 Zentimeter breit sein. Die Besaitung muss ein gleichmäßiges Muster von sich kreuzenden Saiten aufweisen. Doppelt eingezogene oder fehlende Saitenstränge sind nicht erlaubt. Die Längssaiten dürfen maximal 28 und die Quersaiten 22 Zentimeter lang sein.

**Die richtige Schlägerhaltung:** Man hält den Schläger dann richtig, wenn die Schlagfläche in Verlängerung zur geöffneten Handfläche steht. Diese Stelle kann man mit einem einfachen Trick ermitteln: Man legt die Handfläche auf die Bespannung und bewegt die Hand dann zum Griff bis zum Wulst. Dabei darf der Winkel zum Schläger nicht verändert werden. Beim Umfassen entsteht in dieser Position ein V, das zur linken Kante des Griffs zeigt. Dieser so genannte „Universalgriff“ wird beim Badminton am häufigsten verwendet. Der Spieler kann damit alle Vorhandschläge ausführen. Auch Rückhandschläge sind damit möglich.

**Die falsche Schlägerhaltung:** Der so genannte Bratpfannengriff eignet sich nicht als „Universalgriff“. Es handelt sich dabei um einen Fehler, der bei Anfängern im Badminton häufig vorkommt. Man kann mit dieser Griffhaltung zum Beispiel keine präzisen Rückhandschläge ausführen oder den Ball effizient anschneiden. Daher ist mit dem Bratpfannengriff kein Spiel auf hohem Leistungsniveau möglich.

Geübten Spielern stehen noch weitere Griffe zur Verfügung. Dabei wird die Griffhaltung dem jeweiligen Schlag angepasst. Der Pinzettengriff wird beispielsweise für das gefühlvolle Spiel am Netz verwendet, der Rush- Griff eignet sich für den Vorhand-Drive.

