

Badmintonvereniging “Dorus Rijkers”

Badminton spelregels (beknopt)

1. Inleiding
2. Wat heb je nodig ?
3. Speelveld
4. Spelsoorten
5. Begin van de wedstrijd
6. Nieuwe puntentelling vanaf 1 augustus 2006
7. De service
8. Pauze
9. Fouten
10. Let
11. Oude puntentelling voor dubbelspel

1. Inleiding

Badminton bestaat al heel lang. Aangenomen wordt dat India de bakermat is van het badminton. Daar werd de sport Poona gespeeld, een spel dat op badminton leek. Engelse officieren introduceerden de sport, waar ze in India mee kennis hadden gemaakt, in Engeland. Omstreeks 1873 werd het spel intensief beoefend op een Engels landgoed dat BADMINTON heette. Men denkt dat de naam van het landgoed is overgegaan op het spel.

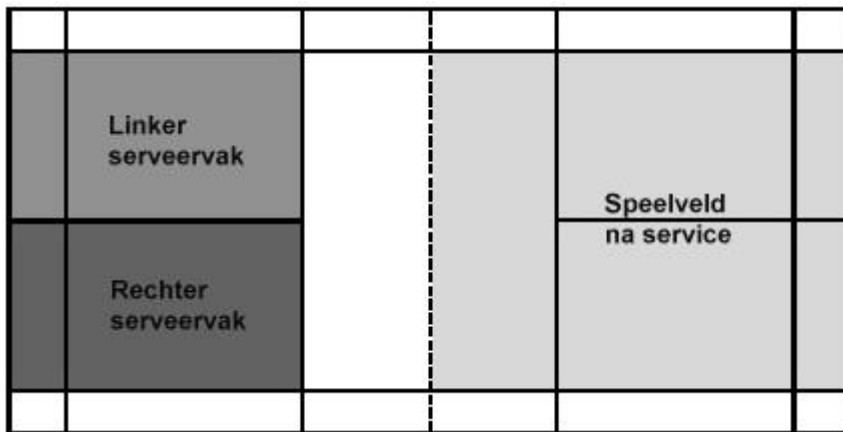
2. Wat heb je nodig ?

- **Racket:** Ten eerste is er natuurlijk een badmintonracket nodig. Trainers, ervaren spelers of een winkelier kunnen adviseren voor wat betreft bespanning, gripdikte, prijs en merk.
- **Sportkleden:** Om te kunnen badmintonnen heb je eigenlijk alleen een trainingspak nodig met daaronder een T-shirt en een short. Schoenen dienen licht en veerkrachtig te zijn met goede steun en een goed profiel. Zwarte zolen zijn in de meeste sporthallen niet toegestaan.
- **Shuttles:** Tenslotte is er een shuttle nodig. Er zijn nylon shuttles voor beginners en veren shuttles voor gevorderden. Meestal heeft de vereniging shuttles waar gebruik van gemaakt kan worden.

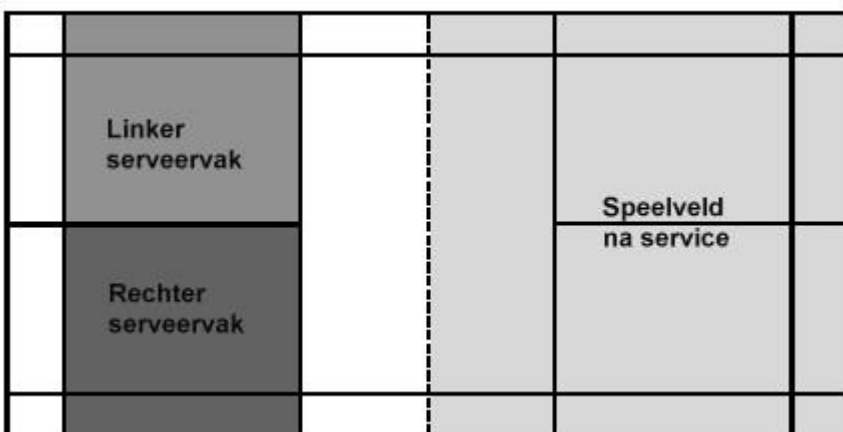
3. Speelveld

Het veld is 13,40 meter lang en 6,10 meter breed. Het net moet bij de palen 155 cm. hoog zijn.

Speelveld voor een enkelspel:



Speelveld voor een dubbelspel:



4. Spelsoorten

Badminton kent 5 spelsoorten:

- Heren enkelspel (HE)
- Dames enkelspel (DE)
- Heren dubbelspel (HD)
- Dames dubbelspel (DD)
- Gemengd dubbelspel (GD)

5. Begin van de wedstrijd

Voordat een spel begint is er een loting (toss), meestal door het opgooien van de shuttle. De winnaar(s) van deze toss (dat zijn de spelers waar de punt van de shuttle naar wijst), mogen een keuze maken uit de volgende mogelijkheden: 1. de eerste service te doen of te ontvangen. 2. de speelhelft kiezen. De verliezer van de loting krijgt de keus uit de overgebleven mogelijkheden. In de tweede en derde game van een wedstrijd mag die partij het eerst serveren die de voorgaande game heeft gewonnen.

6. Nieuwe puntentelling vanaf 1 augustus 2006

In alle spelsoorten wordt een game gespeeld tot 21 punten. Om een wedstrijd te winnen moeten er 2 games worden gewonnen. Uiteindelijk gaat het om de "best of three games" tot 21 punten, met een verschil van 2 punten per game. Bij de stand 20-20 moet worden doorgespeeld tot het verschil van 2 punten is bereikt. Bij een stand van 29-29 is het 30ste punt het winnende game of wedstrijd punt. Na elke game en halverwege de 3e game, wanneer één van de spelers 11 punten heeft behaald, moet van speelhelft worden gewisseld.

Je scoort een punt als:

- als je de shuttle in het speelveld van de tegenstander op de grond slaat;
- als de tegenstander de shuttle in het net, onder het net, tegen het plafond of zijmuren of buiten jouw speelveld slaat;
- als de tegenstander de shuttle slaat voordat deze over het net is;
- als de tegenstander de shuttle twee maal achter elkaar raakt.

Je krijgt een punt tegen als:

- als de shuttle binnen je speelveld op de grond valt;
- als de shuttle tijdens de service, buiten het juiste serveervak van je tegenstander valt;
- als je in het net slaat;
- als je de shuttle twee maal achter elkaar raakt;
- als je bij het serveren iets onreglementair doet als bijvoorbeeld:
 - maar met één voet de grond raakt,
 - met je voet(en) op of over de lijnen van het serveervak staat,
 - je racketblad niet naar beneden wijst,
 - of je racketblad bij het raken van de shuttle boven de middel uitkomt.

7. De service

De service is een belangrijke slag. De service moet in het enkel- en dubbelspel onderhands in het diagonaal tegenoverliggende serveervak worden geslagen. Niet alleen de serverende partij, maar ook de ontvangende partij kan punten scoren. Net als in het enkelspel heeft een duo in het dubbelspel slechts één servicebeurt. Alleen de serverende partij wisselt van speelhelft als zij scoren. De service gaat over wanneer de serverende partij niet scoort. De ontvangende partij krijgt dan een punt zonder van speelhelft te wisselen.

Een service is goed als:

- deze onderhands (=racketblad naar beneden wijst) geslagen wordt;
 - deze diagonaal in het juiste speelvak wordt gespeeld;
 - de serveerder niet op of tegen de lijnen staat;
 - de serveerder met beide voeten op de grond staat.
-
- **Enkelspel:** Bij de stand 0-0 wordt vanaf rechts geserveerd en zal steeds bij een even score vanaf rechts en bij oneven score vanaf links worden geserveerd. De ontvanger past zich altijd aan door in het diagonaal tegenover liggende vak te gaan staan. Een speler blijft net zo lang serveren totdat hij een fout maakt c.q. de tegenstander een punt scoort.
 - **Dubbelspel:** De telling bij dubbelspel gaat net als bij het enkelspel. Het maakt daarbij niet uit wie bij de stand 0-0 rechts staat en kent ook maar één servicebeurt. Als de service naar de tegenstander overgaat, begint een speler te serveren die staat in het rechter of linker serveervak, afhankelijk van het aantal gescoorde punten. Er wordt dus alleen van servicevak gewisseld ls door de serverende partij een punt is gescoord.

8. Pauze

Wanneer een speler als eerste de score van 11 punten heeft bereikt, krijgen spelers 60 seconden rust. Tussen de games is een maximale pauze toegestaan van 120 seconden.

9. Fouten

- Beide voeten van de serveerder of ontvanger bevinden zich niet binnen het serveervak.
- Bij een correcte service moet op het moment dat de shuttle wordt geraakt de steel van het racket van de serveerder naar beneden wijzen.
- De shuttle valt bij de service, zonder aanraken van de tegenstander, buiten het juiste serveervak.
- De shuttle komt buiten het speelveld terecht of wordt onder het net door of tegen plafond geslagen.
- Een speler raakt tijdens de wedstrijd met zijn lichaam de shuttle of het net aan.
- Een speler raakt tijdens de wedstrijd met zijn racket het net aan of raakt de shuttle tweemaal.
- De shuttle raakt bij de service het plafond (bij hoogte van de hal lager dan 8 m. opnieuw serveren).
- Met het racketblad over de netrand de shuttle slaan (voordat deze over het net is.)

10. Let

Een let betekent dat de rally opnieuw moet worden gespeeld als gevolg van een onvoorziene gebeurtenis (bv als de shuttle van anderen tijdens de rally in jouw veld valt). Het punt wordt dan overgespeeld.

Er mag opnieuw worden geserveerd:

- Wanneer de ontvangende partij nog niet klaarstond
- Als niet duidelijk is of de shuttle in of uit was
- Wanneer er van buitenaf wordt gehinderd.

11. Oude puntentelling voor dubbelspel (hoe ging het vroeger??)

- Ieder team heeft twee servicebeurten. Bij het begin van de game heeft de beginnende partij maar één servicebeurt.
- De eerste service wordt altijd geslagen vanuit het rechter serveervak.
- Er wordt alleen van serveervak gewisseld als je zelf (of je partner) een punt maakt.
- Indien beide servicebeurten verloren zijn, gaat de service over naar de tegenstanders en begint de speler die in het rechtervak staat met de eerste service
- Om een wedstrijd te winnen moeten er 2 games gewonnen worden van 15 punten.
- Bij een stand van 14-14 kan er verlengd worden met 3 punten (tot 17 punten)
- Als er niet verlengd wordt, hebben de spelers die het eerst 15 punten hebben gescoord de game gewonnen.

Verschillen met de "oude telling": Bij het dubbelspel is er slechts één servicebeurt. Afhankelijk van de stand wordt er geserveerd, even door de speler in het rechterveld, oneven door de speler in het linkerveld. Wel wordt er bij de partij die de service heeft en een punt maakt, gewisseld van serveervak. Hierdoor kan het bij een mixpartij dus voorkomen dat een dame op even stand links serveert en een heer rechts, in tegenstelling tot de oude telling waarbij de dame op even stand altijd rechts staat en de heer links. Dit is in het begin even verwarrend, maar went snel genoeg. Er is geen verlenging meer mogelijk, de wedstrijd moet met 2 punten verschil gewonnen worden. De stand loopt door tot 21 (i.p.v. 15) en tot maximaal 30 (om de 2 punten verschil te maken).

Aan deze beknopte spelregels kunnen geen rechten ontleend worden. Voor de volledige tekst kunt u terecht bij de Nederlandse Badminton Bond, www.badminton.nl