ERNST-MORITZ-ARNDT-GYMNASIUM BERGEN

KURS: BADMINTON

ZUSAMMENGESTELLT: S.KLICHE

Informationen zum Badmintonspiel

GESCHICHTLICHE ENTWICKLUNG

Mitte des 19. Jahrhundert brachten englische Kolonialoffiziere aus Indien ein Spiel nach England, das "Poona" genannt wurde. 1872 führte man dieses Spiel in Badminton House vor, dem Landsitz des Duke of Beaufort. Der Landsitz Badminton gab dem Spiel den Namen, unter dem es sich später in aller Welt verbreiten sollte. Um die Jahrhundertwende wurde das Spiel über Großbritannien hinaus bekannt und verbreitete sich zuerst in Ländern, die unter britischem Einfluß standen. Neun Nationen gründeten 1934 den Weltverband IBF (International Badminton Federation). 1953 wurde der Deutsche Badminton-Verband (DBV) gegründet. Nahezu 60 nationale Verbände aus allen Erdteilen gehören heute dem Weltverband an.

INTERNATIONALE WETTKÄMPFE

1899 Erste All-England-Badminton-Championships; galt bis zur Einführung der Weltmeisterschaften als inoffzielle Weltmeisterschaft; wird jährlich in London ausgetragen.
1903 Erstes Länderspiel zwischen England und Irland
1948 "Thomas-Cup" Weltmeisterschaft für Herrennationalmannschaften
1956 "Uber-Cup" Weltmeisterschaft für Damennationalmannschaften
1968 Erste Europameisterschaft in Bochum (alle 2 Jahre)
1972 Erste Mannschaftseuropameisterschaften in Karlskrona (alle 2 Jahre)
1972 Erste Badminton-Demonstration bei den Olympischen Spielen in München
1977 Erste Weltmeisterschaft in Malmö (alle 2 Jahre)
1978 Erster Europacup der Mannschaftsmeister
1988 Zweite Badminton-Demonstration bei den Olympischen Spielen in Seoul
1989 "Sudirman Cup" Weltmeisterschaft für gemischte Nationalmannschaften
1992 Erste Teilnahme an den Olympischen Spielen in Barcelona

NATIONALE WETTKÄMPFE

1953 Erste Deutsche Meisterschaft in Wiesbaden.
Seit diesem Jahr werden alljährlich Deutsche Meisterschaften ausgetragen, denen Qualifikationsturniere in den Landesverbänden bzw. in Bezirken vorausgehen. Die Meisterschaften werden nach Alter getrennt in der Schüler- ..(U14), Jugend- (U16, U18), Junioren- (U22) .. und Seniorenklasse (ab 18 Jahren) ausgetragen.

Der Deutsche Mannschaftsmeister wird in einer Bundesliga ermittelt. Unter dieser höchsten Spielklasse staffeln sich in den verschiedenen Landesverbänden Spielklassen bis zur Klasse D. Ein Schüler- bzw. Jugendmannschaftsmeister wird ebenfalls ermittelt. Neben den Mannschaftsmeisterschaften finden eine Reihe von regional begrenzten oder überregionalen Turnieren in den verschiedenen Altersklassen und Spielstärken statt. Am zweiten Wochenende im Oktober kommen die Internationalen Deutschen Meisterschaften zur Austragung.

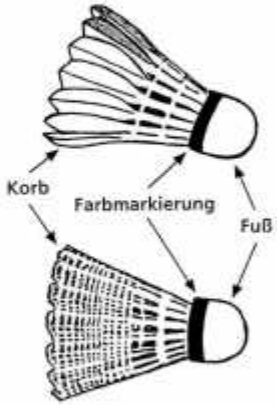
DATEN ZUR WETTKAMPFBELASTUNG

Maximale Geschwindigkeit des Balles beim Verlassen des Schläger ca. 260 km/Std; Dauer eines Spiels schwankt zwischen 15 bis 90 Minuten; durchschnittliche Herzfrequenz während des Einzels 160 - 185 Schläge/ Minute, Doppel 140 - 170; durchschnittlicher Kalorienverbrauch ca. 12,6 Kcal./kg Körpergewicht / Stunde; durchschnittlicher Gewichtsverlust während eines Einzels ca. 2 %.

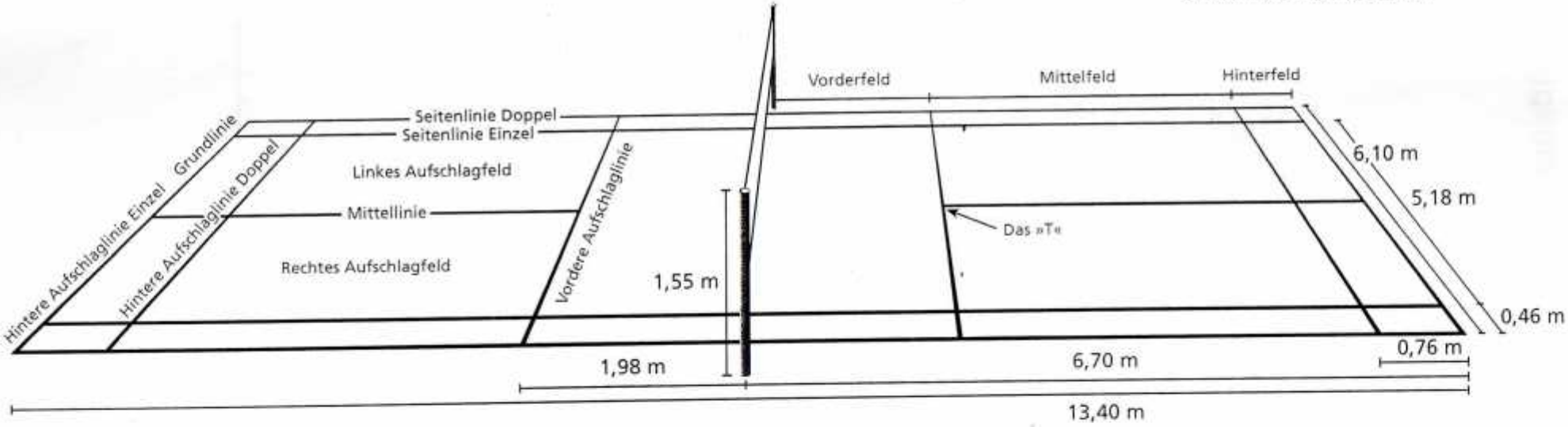
Ein Vergleich des Finales von Wimbledon 1985 zwischen Boris Becker und Kevin Curren und dem WM Finale zwischen dem Dänen Morten Frost und dem Chinesen Han Jian förderte überraschende Ergebnisse zu Tage. So legten die Badmintonspieler in einer Zeit von 90 Minuten eine Wegstrecke von 7.3 km zurück, während die Tennisspieler nur 3.7 km auf den Beinen waren. Mit durchschnittlich 13,5 Schlägen pro Ballwechsel sind die Badmintonexperten wesentlich mehr beschäftigt als die Tennisspezialisten mit 3,4 Schlägen pro Ballwechsel. Noch frappierender ist die Tatsache, daß die Tennisspieler bei ihrem Dreistundenmatch lediglich 18 Minuten oder 9 % der Spielzeit reinen Ballkontakt besaßen, die Badmintonspieler dagegen 37 Minuten oder 48 %. Das zeigt vielleicht am besten, welchen enormen körperlichen Belastungen die heutigen Topspieler im Badminton ausgesetzt sind.

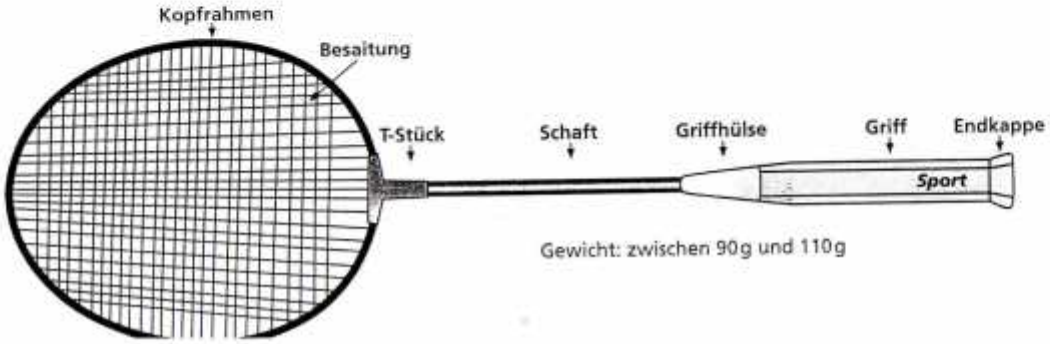
Spielfeld, Federball und Schläger

Diese Darstellung zeigt das Badminton-Standardspielfeld mit den wichtigsten Abmessungen für das Einzel und Doppel.
Die Linien sind 4 cm breit und gehören zu dem Teil des Spielfeldes, den sie begrenzen (z. B. Aufschlagfeld).
Die Netzhöhe über der Außenlinie muß 155 cm betragen, in der Spielfeldmitte darf die Netzoberkante eine Höhe von 152,4 cm nicht unterschreiten. Das Netz hat eine Breite von 76 cm.



Der Federball darf aus synthetischen und/oder natürlichen Materialien hergestellt werden. Das Gewicht liegt zwischen 4,73 und 5,50 g.
Der **Naturfederball** besitzt einen Korb aus 16 Enten- oder Gänsefedern, die in einem mit Leder oder Kunststoff überzogenen Korkfuß stecken.
Der **Kunststoffederball** besitzt einen synthetischen Korb. Der Wettkampfball hat ebenfalls einen Korkfuß.
Man unterscheidet drei Farbmarkierungen:
rot = schnell (schwerer Ball – für draußen geeignet)
blau = mittel (mittleres Gewicht – für kältere und größere Hallen geeignet)
grün = langsam (leichterer Ball – für warme und kleinere Hallen geeignet).





Gewicht: zwischen 90 g und 110 g

In der linken Darstellung finden sich die Bezeichnungen für die wichtigsten Teile des Schlägers. Der Rahmen darf einschließlich des Schaftes nicht länger als 68 cm und breiter als 23 cm sein.
Bei guten Schlägern gibt es kein sichtbares T-Stück, durch das Schlägerkopf und Schaft miteinander verbunden werden. Als sogenannte **einteilige Schläger** sind bei ihnen Schlägerkopf und Schaft in einem Stück gefertigt. Bei hochwertigen einteiligen Badmintonschlägern liegt das T-Stück innerhalb des Rahmens. Dadurch wird die enorm wichtige Verdrehsteifigkeit (Torsion) des Schlägers unterstützt.
Die wichtigsten Materialien zur Herstellung von Schlägern sind Graphit, Carbon und andere Kunststoffe (Fortgeschrittene und Profis) sowie Aluminium und Stahl (Anfängerschläger).

© Als Kopiervorlage freigegeben. Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH, Leipzig 199

Schlagarten und Flugkurven

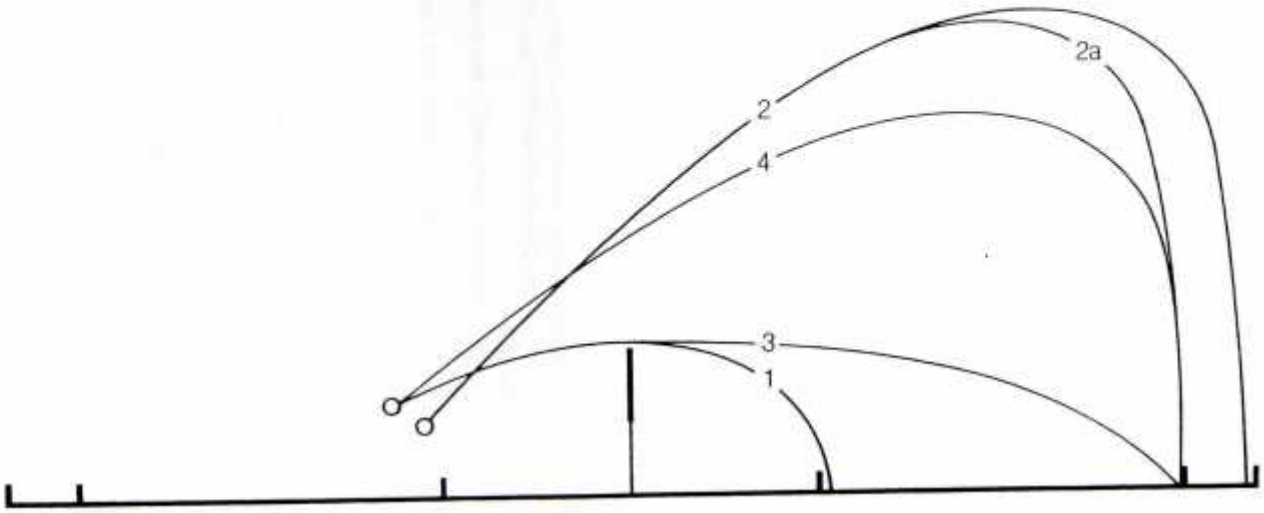


Abb. 1

1 KURZER AUFSCHLAG	—	vorwiegend im Doppel; flach über das Netz; Ziel: Mittel- und Außenlinie.
2 HOHER AUFSCHLAG	—	vorwiegend im Einzel; Ziel: Nähe der Grundlinie, Mittel- und Außenlinie.
2a HOHER DOPPELAUFSCHLAG	—	Variante im Doppel; Ziel: Nähe Doppelaufschlaglinie.
3 FLACH-WEITER AUFSCHLAG	—	Variante im Doppel und Einzel; häufig auf die Rückhand des Gegners.
4 SWIP-AUFSCHLAG	—	Variante im Doppel und Einzel, bei aggressiv annehmendem Gegner.

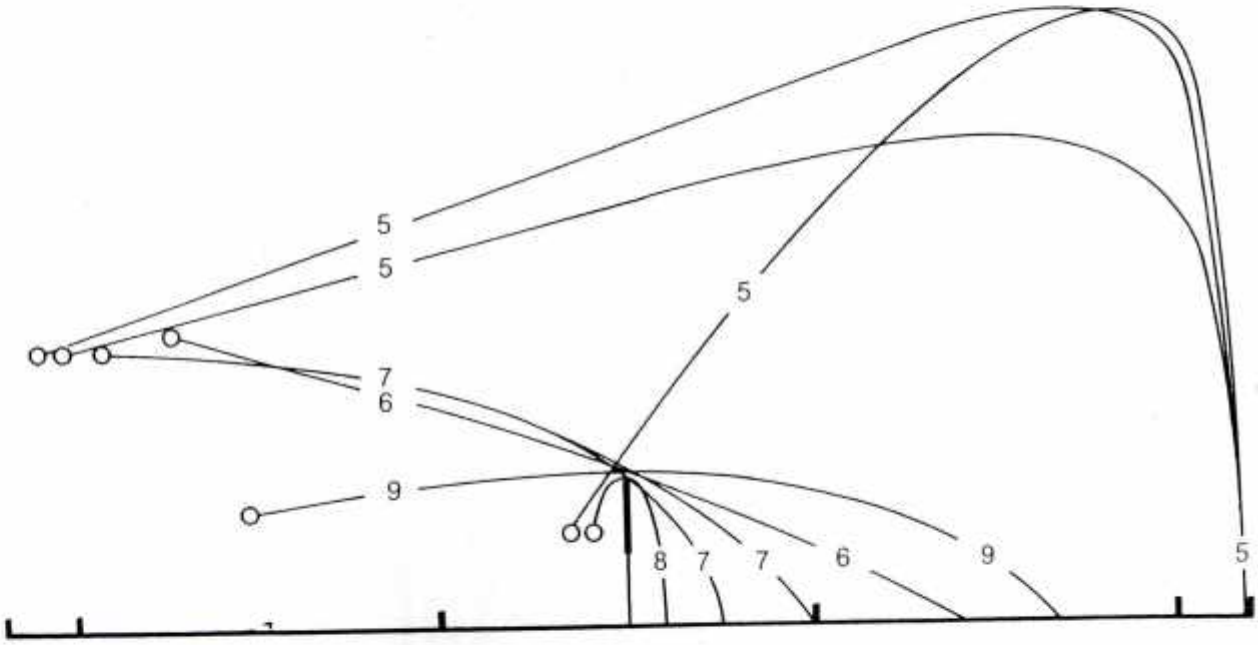
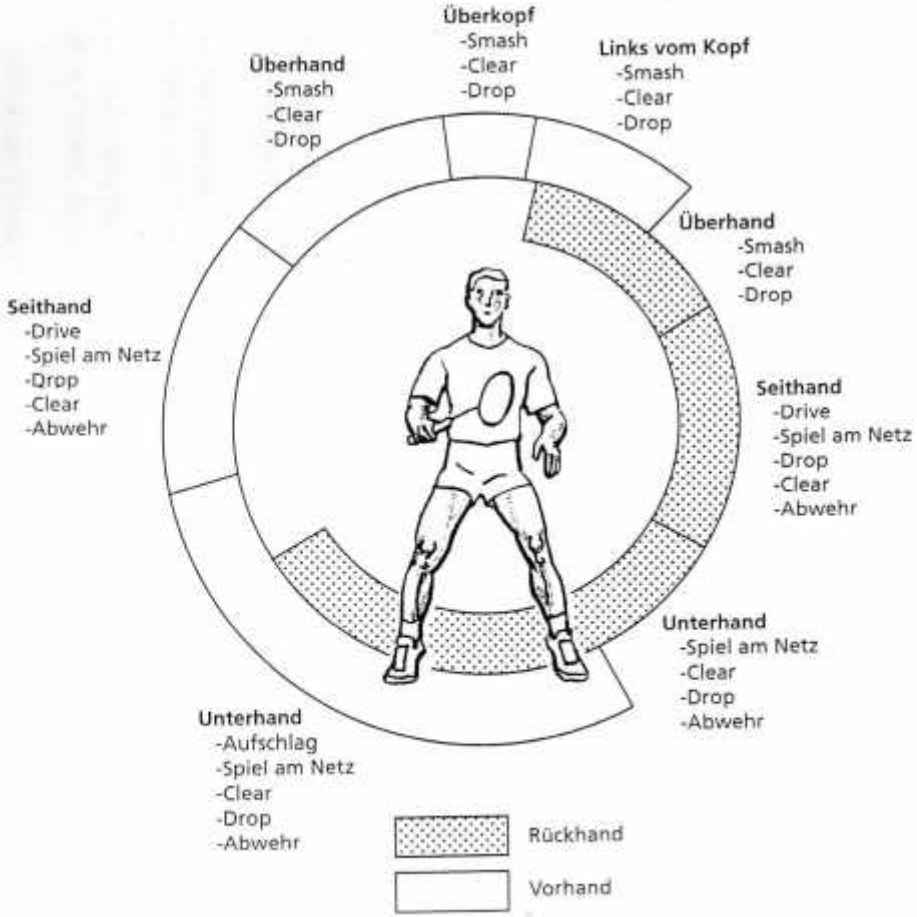


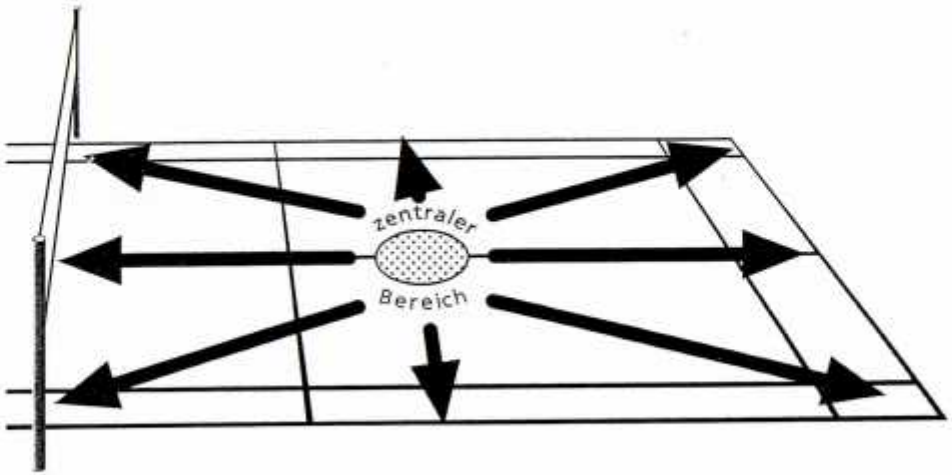
Abb. 2

5 CLEAR	—	Hohe Flugkurve (flach = Angriffsclear); Ziel: Grundlinie.
6 SMASH	—	Hart und steil nach unten in die Mitte oder an die Außenlinien.
7 DROP	—	langsam: kurz und steil hinter das Netz; schnell: flach und weiter.
8 SPIEL-AM-NETZ	—	kurz und steil hinter das Netz.
9 DRIVE	—	flach und schnell von Feldmitte zu Feldmitte oder Grundlinie

© Als Kopiervorlage freigegeben. Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH, Leipzig 1996

Zentraler Bereich, Grundstellung und Treffbereiche





Der zentrale Bereich
Der zentrale Bereich liegt in der Mitte des Einzelfeldes. Von diesem Bereich aus sind alle Ecken und die Seitenlinien des Spielfeldes gleich gut zu erreichen.
Von wenigen Ausnahmen abgesehen (z. B. Netzdrop) sollte man versuchen, nach jedem Schlag den zentralen Bereich möglichst schnell wieder zu erreichen.
Je nach Spielsituation (Wie war der eigene Return? Wo spielt der Gegner den Return? Mit welchem gegnerischen Return muß gerechnet werden?) sollte ein Spieler seine Position (»Ballerwartungshaltung«) in diesem zentralen Bereich etwas verändern.

Die Treffbereiche
Die Darstellung links zeigt die verschiedenen Bereiche, in denen der Ball gespielt werden kann.
Zunächst wird der Rückhandbereich (*»Beim Spielen des Balles zeigt immer der Handrücken zum Ball.«*) vom Vorhandbereich (*»Beim Spielen des Balles zeigt immer die Handfläche zum Ball.«*) unterschieden. In dem Bereich vor und unmittelbar rechts neben dem Körper wird verstärkt die Rückhand eingesetzt.
Bei der Höhe des Treffpunktes werden der Unterhand-, der Seithand-, der Überhand- und der Überkopfbereich unterschieden.
Die Zeichnung macht deutlich, daß es manchmal schwierig ist, genau zu entscheiden, in welchem Bereich der Ball getroffen wurde.
Zur Einordnung der einzelnen Schläge hat sich diese Unterteilung jedoch als sehr sinnvoll erwiesen.
Eine Sonderstellung nimmt der Links vom Kopf-Bereich ein. Er gehört eigentlich zum Rückhandbereich. Zur Vermeidung der sehr schwierigen Rückhand-Überhand-Schläge, wird eine spezielle Schlag- und Lauftechnik angewandt, um den Ball links neben dem Kopf mit der Vorhand spielen zu können.

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.

Einzelspiel

Bei allen Rückschlagspielen können in einer einzigen Spielhandlung Abwehrhandlung, Angriffsaufbau und Angriff zusammengezogen sein. Die für die Problemlösung zur Verfügung stehende Zeit ist sehr kurz, die technischen Fertigkeiten (Schlag- und Laufbewegungen) müssen daher automatisiert sein. Eine Verlangsamung des Spielgeschehens ist beim Badminton nur schwer möglich, vereinfachende Veränderungen der Spielformen sind denkbar. Für den Anfängerbereich ist es sinnvoll, taktische Verhaltensweisen zu besprechen und Merksätze zu formulieren. Diese können zu Aufforderungen oder zu Schlüsselwörtern verkürzt werden und können dann auch während des Spielgeschehens eingesetzt werden.

Zur exakteren Auswertung und Besprechung von Spielen ist es empfehlenswert, Aufzeichnungen zu machen (Spielerfassungsbögen, Videoaufzeichnungen).

10 MERKSÄTZE FÜR DAS EINZELSPIEL:

1. **Hoch und weit spielen!** - das Spielfeld ist länger als es breit ist; treibe den Gegner zur Grundlinie
2. **Vorhand-Überkopf spielen!** - Vorhand ermöglicht Blickkontakt zum Gegner; der Bereich Überkopf ermöglicht die meisten Variationen, man kann weiter und kräftiger als mit Unterhandschlägen schlagen; Finten sind am ehesten möglich.
3. **Sicher spielen!** - meist wird ein Spiel nicht durch eigenes zwingendes Spiel gewonnen, sondern durch Schlagfehler des Gegner, vermeide zu großes Risiko!
4. **Gegner aus der Spielfeldmitte treiben!** - von der Spielfeldmitte aus sind fast alle Bälle leicht zu erreichen; bringe deinen Gegner zum Laufen; der Gegner wird müde, er macht mehr Fehler.
5. **Spieleröffnung!** - variiere deine Aufschläge, beobachte das gegnerische Verhalten während des Einnehmens der Annahmeposition.
6. **Angriffspiel ist besser als Verteidigungsspiel!** - mache von Möglichkeiten zum Smash Gebrauch, vermeide hohes Anspielen des Gegners in der Spielfeldmitte; Achtung: Angriffspiel ist kräftezehrender als Verteidigungsspiel!
7. **Konzentriere dich auf das Spiel!** - vermeide es, dich von äußeren Einflüssen ablenken zu lassen (Zuschauer, ungewohnte Halle, Lichtverhältnisse)!
8. **Schnell zur Spielfeldmitte zurück!** - erwarte alle Schläge ungefähr in der Spielfeldmitte; gib dir mit den von dir geschlagenen Bällen Zeit, die Mitte zu erreichen, bevor der Gegner den Ball schlägt!
9. **Kämpfe um jeden Ball!** - viele Bälle können nur mit letztem Einsatz erreicht werden; erkämpfte Bälle entmutigen den Gegner.
10. **Letzter Punkt ist der wichtigste!** - viele Spiele werden verloren, trotz sicherer Führung; das Spiel ist erst mit dem letzten Punkt beendet.

Taktikübungen zu den Merksätzen für das Einzelspiel

zu 1. Aufgaben: Spiele alle Bälle hoch zur gegnerischen Grundlinie zurück; variiere zwischen Ansgriffs und Verteidigungsclear; versuche abwechseln die lange VH- und die RH-ecke anzuspielen; variationsreiches Spiel ist erst nach einer festgelegten Anzahl von Clear gestattet.

zu 2. Einzelspiel auf einer Spielfeldhälfte / auf dem ganzen Spielfeld; jeder Rückhandschlag im Überhandbereich ist ein Fehler.

zu 3. Aufgabe: Suche eine Schlagkombination aus! (Zum Beispiel Hoher Aufschlag - 2 Clear - 1 Drop) Beginne immer mit der Schlagfolge und spiele erst danach variabel!
Spiele nur parallel und vermeide Trickschläge!

zu 4. Aufgabe: Schlage nie 2 Schläge an dieselbe Stelle!
Schlage möglichst immer gegen die Laufrichtung deines Gegners!

zu 5. Aufgabe: Benutze nie zweimal den gleichen Aufschlag hintereinander! Es zählen nur Punkte die mit Aufschlag und zwei weiteren eigenen Schlägen beendet werden konnten.

zu 6. Aufgabe: Spiel ohne langsamen Drop und Befreiungsclear! Schlage möglichst so, daß dein Gegner alle Bälle erst tief unten erreicht. Alle Punkte, die du mit einem Smash erzielst, zählen doppelt.

zu 7. Spiel bei ungewohnter Geräuschkulisse! Entwickle stereotype Verhaltensweisen bei der Ausführung des Aufschlages und der Aufschlagannahme! Verschaffe dir Zeit zur Konzentration.

Einzel Aufschlagplazierung

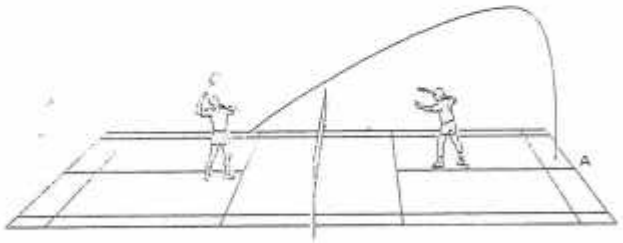
Den Aufschlag solltest Du so plazieren, daß Dein Gegenspieler möglichst weit aus dem zentralen Bereich getrieben wird und zu einem Return gezwungen wird, der Dich in eine vorteilhafte Position bringt.
Das Einzel-Aufschlagfeld ist länger als das des Doppels. Es ist daher sinnvoll, im Einzel einen möglichst hohen und weiten Aufschlag zu spielen. Dein Gegner muß so den Ball sehr weit außerhalb des zentralen Bereichs annehmen. Dadurch kann er nicht mehr wirkungsvoll angreifen, und es ergibt sich für Dich die Chance, mit Deinem Return sofort starken Druck zu erzeugen.
Auch im Einzel sollte ab und zu ein kurzer Aufschlag gespielt werden. So kannst Du verhindern, daß sich Dein Gegner von vorneherein in den hinteren Spielfeldbereich stellt und damit Deinen Aufschlag effektiver annehmen kann.
Eine weitere überraschende Variante ist der Swip-Aufschlag. Der Ball wird dabei mit einer kurzen Unterarmdrehung knapp über die Reichweite des Annahmespielers in den hinteren Spielfeldbereich geschlagen.
Nimm nach dem Aufschlag sofort eine aktive Bereitschaftsstellung im zentralen Bereich ein.

Kurzer Aufschlag

A Hoher Aufschlag
B Swip Aufschlag

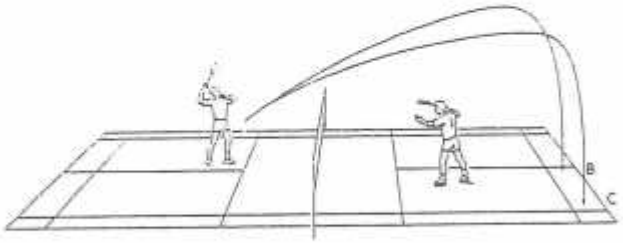
© Als Kopiervorlage freigegeben. Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH, Leipzig 1996

Aufschlag aus dem rechten Feld



Beim Aufschlag aus dem rechten Aufschlagfeld solltest Du versuchen, in den Zielbereich A zu treffen. Dieser Bereich ist aus zwei Gründen sinnvoll:
- Wenn Dein Gegner aus dieser Position eine der Spielfeldecken anspielen will, muß er auf jeden Fall diagonal spielen. Eventuell kreuzt der Ball dann Deine Reichweite und Du kannst ihn frühzeitig abfangen.
- Außerdem ist bei einem diagonalen Return die Flugbahn des Balles etwas länger. Du hast dann etwas mehr Zeit zur Vorbereitung Deines eigenen Returns.

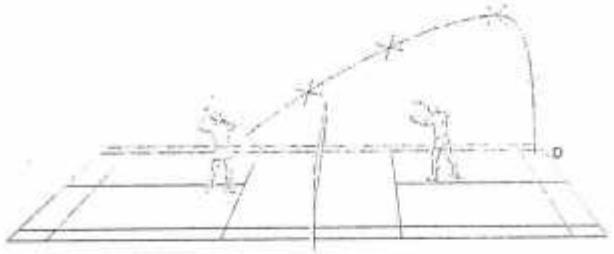
Aufschlag aus dem linken Feld



Für den Aufschlag aus dem linken Feld sind die Zielbereiche B und C sinnvoll.
Die Argumente, die für den Zielbereich B sprechen, hast Du bereits beim Aufschlag aus dem rechten Feld kennengelernt.

Für den Zielbereich C sprechen folgende Gründe:
Der Gegner wird hoch auf seiner Rückhandseite angespielt. Für viele Spieler ist der Return mit einem Rückhand-Überhand-Schlag sehr schwierig und mit einem hohen Risiko verbunden. Sie umgehen daher die Rückhand, indem sie einen Vorhand-Schlag spielen, den **Links vom Kopf-Schlag**. Dabei wird man allerdings weit aus dem zentralen Bereich getrieben und hat nach dem Schlag einen relativ langen Laufweg, um dorthin zurückzukehren.

Ein Zielbereich, der nicht zu empfehlen ist



Bei einem Aufschlag von rechts solltest Du den Zielbereich D im Normalfall vermeiden. Dein Gegner kann Dich dabei mit einem longline auf die Rückhand gespielten Angriffsclear enorm unter Druck setzen.
Im Vergleich zu einem aus der Mitte cross gespielten Vh-Ük-Clear ist die Flugdauer des Balles etwas kürzer. Außerdem wird die hintere Rückhandecke vermutlich nicht gerade Deine Lieblingsecke sein. Als Return mußt Du entweder einen schwierigen Rückhand-Überhand-Schlag oder einen Links vom Kopf-Schlag mit langen Laufwegen spielen.
Ein versierter Gegner kann Dir im übrigen aus dem Zielbereich D das »Badmintonleben« sehr schwer machen, wenn er ab und zu einen geschnittenen Vh-Ük-Drop cross spielt.

Einzel Aufschlagannahme

In der Aufschlagannahme solltest Du Deine Position immer so wählen, daß zwei Bedingungen erfüllt sind:

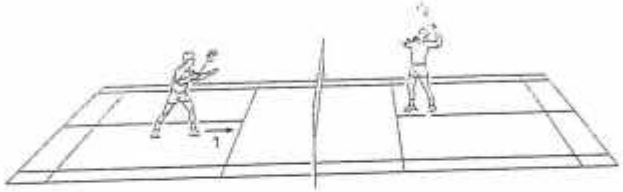
- *Du mußt so stehen, daß Dich Dein Gegner weder mit einem kurzen noch mit einem hohen Aufschlag oder einem Swip-Aufschlag überraschen kann.*
- *Du solltest vermeiden, den Aufschlag mit einem Rückhandschlag im Überkopfbereich retournieren zu müssen (es sei denn, dies ist wider Erwarten Dein stärkster Schlag).*

Erwarte den Aufschlag mit einer aggressiven Bereitschaftsstellung und einer guten Vorspannung. Du kannst so besser reagieren und zeigst gleichzeitig Deinem Gegner: »Mit Deinem Aufschlag kannst Du mich nicht in Verlegenheit bringen.«

Erwarten des Aufschlags

- Schrittstellung, der linke Fuß ist vorn.
- Das Gewicht ist leicht nach vorn verlagert, der ganze Körper befindet sich in einem Vorspannungszustand.
- Der Schlagarm ist angehoben, der Schlägerkopf zeigt nach oben in Richtung Netz.
- Die ganze Aufmerksamkeit ist auf den Gegner konzentriert, dabei nur den Ball beobachten (»Tunnelblick!«).

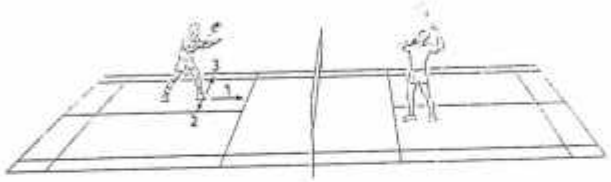
Annahme im rechten Feld



- Die Skizze zeigt Dir, wo Du etwa stehen solltest: Mit dem vorderen Fuß etwa eine Schlägerlänge hinter der vorderen Aufschlaglinie (Pfeil 1) und relativ dicht an der Mittellinie.
- In dieser Position kannst Du sowohl kurze als auch hohe Aufschläge gut erreichen. Außerdem hast Du Deine Rückhandseite im Überkopfbereich so abgedeckt, daß Du einen Aufschlag in diesem Bereich mit einem Vorhand-Schlag retournieren kannst.

Annahme im linken Feld

- Im Gegensatz zur Annahme im rechten Aufschlagfeld, stehst Du hier etwas mehr im Zentrum des Aufschlagfeldes: Etwa eine Schlägerlänge von der vorderen Aufschlaglinie (Pfeil 1) und 1 m bis 1,5 m von der Mittellinie entfernt (Pfeil 2).
- In dieser Position kannst Du ebenfalls kurze und hohe Aufschläge gut erreichen. Außerdem ist der Laufweg in die hintere Rückhandecke so kurz, daß Du anstelle eines Rückhand- einen Vorhand-Schlag als Return wählen kannst.
- Achte darauf, daß Du Dich nicht zu dicht an die seitliche Außenlinie stellst (Pfeil 3). Dein Gegner kann Dich sonst mit einem Swip dicht an die Mittellinie sehr in Verlegenheit bringen.



Doppelspiel

Die Doppeldisziplinen, dazu gehört auch das Gemischte Doppel, werden durch folgende zwei Faktoren besonders beeinflußt:

1. Änderung der Spielfeldmaße

Neben der Tatsache, daß das gesamte Spielfeld um 0,92m breiter als das Einzelfeld ist, ermöglicht besonders das um 0,76 m kürzere Aufschlagfeld eine aggressive Annahme aller Aufschlagarten (siehe Kapitel 15). Daher ist besonders auf eine genaue Ausführung des Aufschlags zu achten. Die Standorte der Spieler bei der Aufschlagausführung und -annahme sind von großer Bedeutung und können als Ausgangspunkt für die Einführung des Doppelspiels gewonnen werden (siehe Abb. 18).

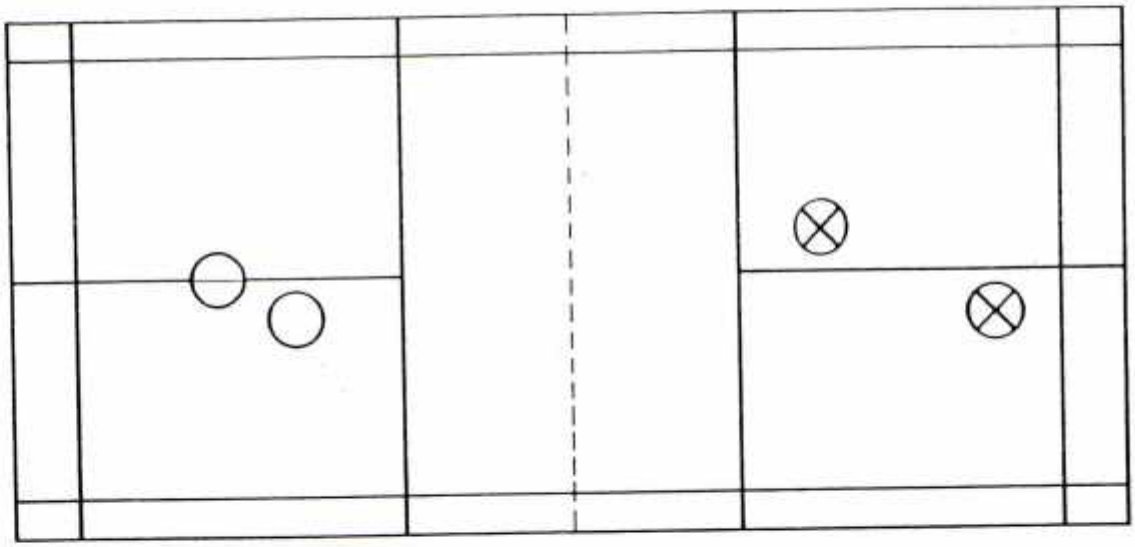


Abb. 18 aufschlagende Seite — annehmende Seite

2. Zusammenspiel der Partner

Da durch die Regeln ein abwechselndes Schlagen der Partner nicht vorgeschrieben ist, kommt es beim Zusammenspiel darauf an, entsprechend der jeweiligen Situation die Spielfeldbereiche aufzuteilen. Es haben sich dabei zwei Grundpositionen herausgebildet.

2.1 Verteidigungsstellung:

Wird dem Gegner durch einen hochgeschlagenen Ball ein Angriffsschlag ermöglicht, ist das Feld leichter zu verteidigen, wenn die Spieler nebeneinander stehen (Abb. 19a).

2.2 Angriffstellung:

Bei einem Angriff oder wenn der Gegner offensichtlich nicht angreifen kann, wird eine Position hintereinander eingenommen (Abb. 19b), wobei der am Netz stehende Spieler die Aufgabe hat, alle Bälle, die kurz oder durch seine Reichweite geschlagen werden, anzunehmen.

Die Stellung ist zugleich auch die Grundstellung im gemischten Doppel (Dame vorne am Netz).

LERNSCHRITTE DOPPEL

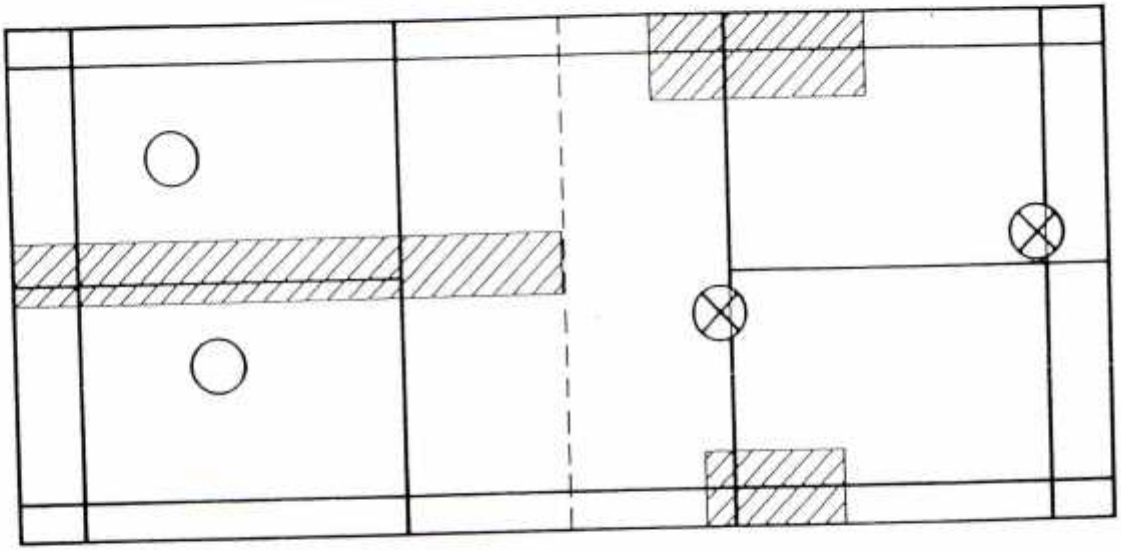
- Theorie des Doppelspiels
- Schlagübungen - Aufschlag und Annahme
- Entwicklung der Stellung nach Aufschlag und Annahme
- Spiel in der Verteidigungs- bzw. Angriffstellung
- Wechsel von Verteidigung und Angriff

LERNSCHRITTE GEMISCHTES DOPPEL

- Schlagübungen mit Drive, Drop und Schmettern in der Angriffsstellung (Dame am Netz)
- Entwicklung der Stellung nach Aufschlag und Annahme (schlägt der Herr auf, steht die Dame links vor ihm)
- Einüben der diagonalen Stellung der Dame zum Ball bei gegnerischem Angriff
- Einüben der parallelen Stellung zum Ball bei gegnerischen Verteidigungsschlägen

Aus jeder Aufteilung ergeben sich Kompetenzüberschneidungen, die in Abb. 19 schraffiert dargestellt sind. Diese Spielfeldbereiche sollen bevorzugt angespielt werden. Findet ein Wechsel zwischen Angriffs- und Verteidigungsstellung statt, so bestimmt der Spieler am Netz, welche Spielfeldhälfte eingenommen wird. Der Wechsel aus der Verteidigungs- in die Angriffsstellung wird meistens durch den Spieler eingeleitet, der den letzten Schlag ausgeführt hat.

Abb. 19 a Verteidigungsstellung — Abb. 19 b Angriffsstellung



9 MERKSÄTZE FÜR DAS DOPPSELSPIEL

1. Folge dem eigenen kurzen Aufschlag ans Netz!
2. Variiere die Aufschläge!
3. Nimm aggressiv an!
4. Vermeide Unterhandschläge
5. Am Netz: Schläger hoch!
6. Möglichst angreifen!
7. Schmettere oft in die Spielfeldmitte!
8. Miteinander - nicht gegeneinander spielen!
9. Vermeide Kompetenzschwierigkeiten!

5 SPEZIELLE MERKSÄTZE FÜR DAS MIXED

1. Schlage gegen die Dame häufig hoch auf!
2. Spiele häufig halblang!
3. Vermeide diagonale Clears!
4. Dame: Stelle dich diagonal zum Angreifer (evtl. einen Schritt zurück)!
5. Herr: Schmettere oft und steil auf die Dame!

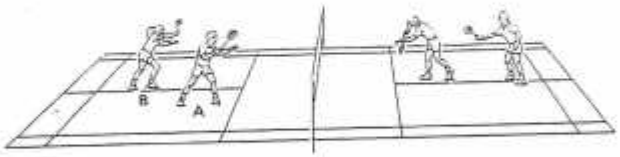
Doppel Aufschlagannahme

Ziel der Aufschlagannahme ist es, durch einen offensiven Return das aufschlagende Doppel sofort so unter Druck zu setzen, daß es nur noch ungenau retournieren kann. Besonderer Bedeutung kommt daher einer möglichst »aggressiven« Bereitschaftsstellung der annehmenden Spieler zu. Sie können dann schnell reagieren, drücken durch ihre Haltung aber auch Stärke und Selbstbewußtsein aus gemäß dem Motto: »Euer Aufschlag ist für uns kein Problem!«

Aggressive Ausgangsstellung für die Aufschlagannahme:

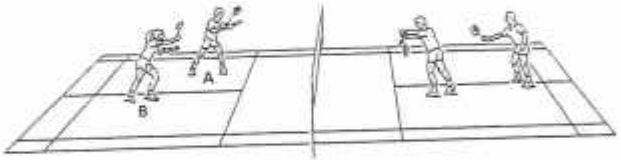
© Als Kopiervorlage freigegeben. Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH, Leipzig 199

Aufschlagannahme – rechts



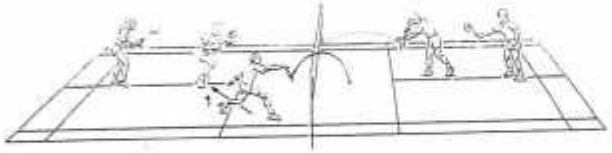
Der Annahmespieler A steht mit erhobenem Schläger und in Schrittstellung dicht an der Mittellinie und in der Nähe der vorderen Aufschlaglinie. So kann er einen kurzen Aufschlag möglichst hoch und früh annehmen. Allerdings muß er aufpassen, daß er nicht durch einen Swip überspielt wird.
Der Partner B steht im linken Aufschlagfeld ebenfalls in der Nähe der Mittellinie in angespannter Haltung. So kann er je nach dem Return seines Partners sofort anschließend die Angriffs- oder Verteidigungsposition einnehmen.

Aufschlagannahme – links



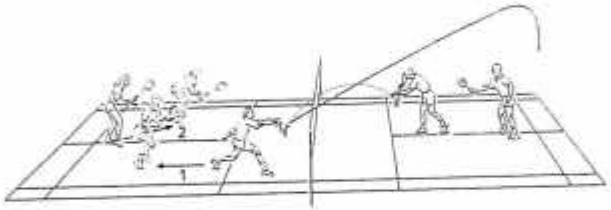
Hier steht der Annahmespieler A etwas weiter vom T entfernt kurz hinter der vorderen Aufschlaglinie. In die Nähe des T gespielte kurze Aufschläge kann er so besser mit der Vorhand aggressiv annehmen. Ebenso kann er dadurch bei Swip-Aufschlägen einen Überhand-Schlag mit der Rückhand vermeiden. Der Partner B steht nun im rechten Feld in der Nähe der Mittellinie.

Position nach kurzem Return



Gelingt dem Annahmespieler ein kurzer oder flacher Return, oder kann er den Ball nach unten drücken, ist ein gegnerischer Angriff unmöglich. Also wird die Angriffsposition eingenommen (Pfeil 1).
Vor allem bei einem flachen Return entwickelt sich dann häufig ein Ballwechsel, der »Schiebespiel« genannt wird. Beide Doppel spielen sich den Ball mehrere Schläge lang flach und schnell über das Netz zu (vgl. auch den Bogen Angriffsposition), bis ein Doppel zu einem hohen Return gezwungen wird und damit die Abwehrposition einnehmen muß.

Position nach hohem Return



Ist der Annahmespieler gezwungen, einen Uh-Clear oder Vh-Ük-Clear zu spielen, kann das gegnerische Doppel mit einem Smash oder Vh-Ük-Drop angreifen. Es muß daher die Abwehrposition eingenommen werden (Pfeil 1 und 2).

Doppel günstige Aufschlagreturns

Mit dem Return des Aufschlags wird der weitere Verlauf des Ballwechsels oft schon entscheidend vorbereitet. Versuche deshalb, als Annahmespieler die folgenden taktischen Ratschläge zu beherzigen:

- *Bereite mit Deinem Return den eigenen Angriff vor.*
- *Nimm deshalb den Aufschlag aggressiv und so hoch wie möglich an.*
- *Bemühe Dich gleichzeitig um einen sicheren Return.*
- *Retourniere nur in äußerst bedrängter Situation den Aufschlag mit einem Clear.*

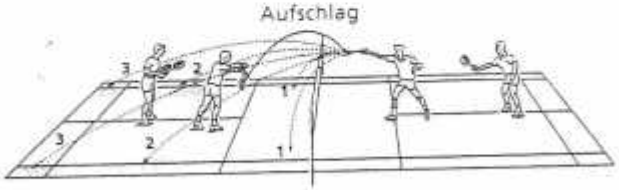
1. Situation

Der kurze Aufschlag ist nicht flach genug gespielt worden. Es ist eine Annahme oberhalb der Netzkante möglich:

- Nimm den Ball oberhalb der Netzkante an!
- Drücke den Ball auf den Aufschläger (oder dessen Partner) zurück (1) oder in den freien Raum zwischen die Angreifer (2)!
- »Töte« den Ball, indem Du ihn steil nach unten schlägst (3)!

2. Situation

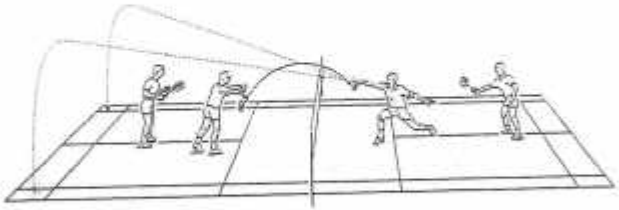
Du kannst den kurzen Aufschlag in Höhe der Netzkante retournieren.



- Spiele einen Netzdrop so an die Außenlinie (»Ablegen des Balles«), daß der Gegner gezwungen ist, den nächsten Ball zu heben (1).
- Plaziere den Ball zwischen beide Angriffsspieler im Mittelfeld, entlang der Außenlinie (»Schiebespiel«) (2).
- Spiele schnelle, flache Returns in die hinteren Spielfeldecken (3).

3. Situation

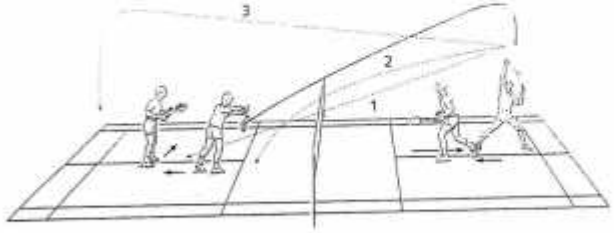
Der kurze Aufschlag ist so gespielt worden, daß Du den Ball nicht nach unten schlagen kannst und ein kurzer Return für Dich ungünstig ist.



Spiele einen Uh-Clear möglichst hoch in eine der hinteren Spielfeldecken.

4. Situation

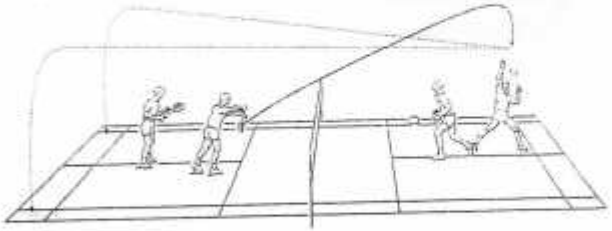
Mit einem Swip-Aufschlag hat Dir Dein Gegner die Gelegenheit zum Angriff gegeben.



Greife mit einem Smash (1) oder einem schnellen Drop (2) in die Mitte zwischen bzw. vor die beiden Abwehrspieler an. Eine gute Variante ist auch ein Angriffsclear (3) in die Mitte des Hinterfeldes.

5. Situation

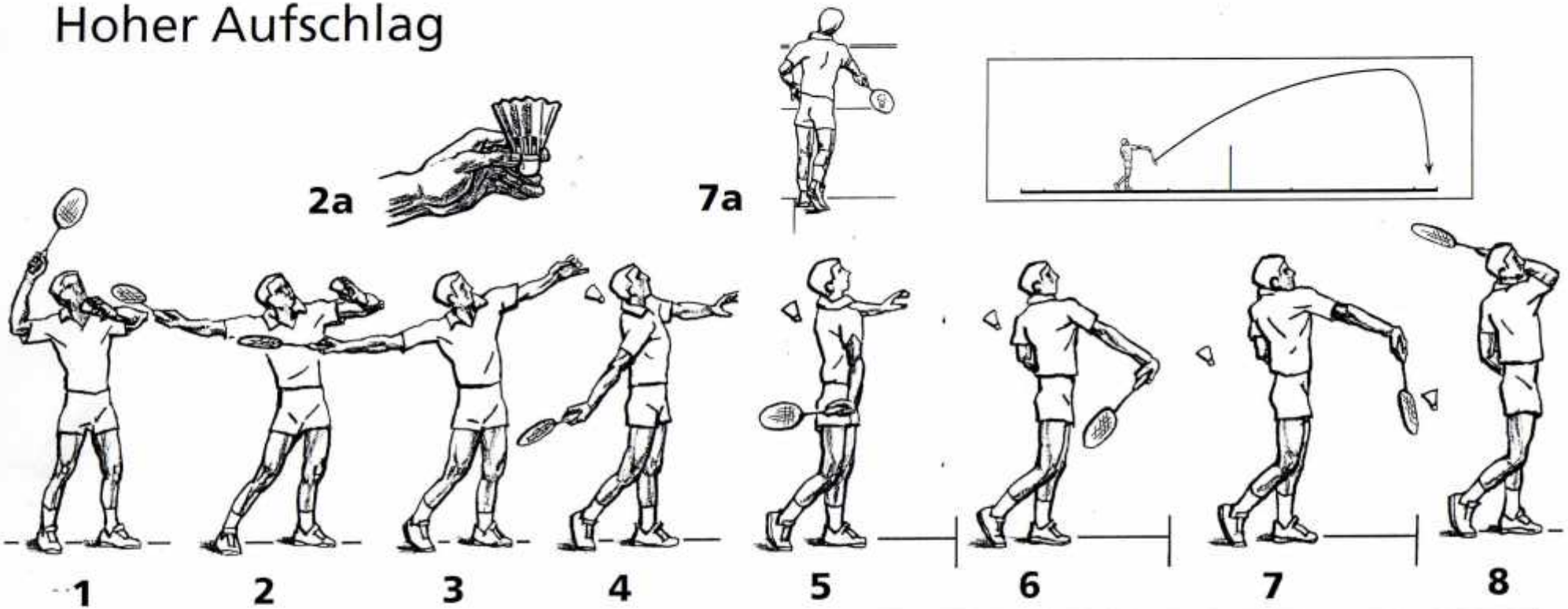
Du bist vom gegnerischen Aufschlag überrascht worden (z. B. einem Swip) und hast keine Angriffsmöglichkeit mehr.



Spiele den Ball möglichst hoch an die Grundlinie zurück. Das gibt Dir mehr Zeit, Dich auf den gegnerischen Schlag einzustellen.

© Als Kopiervorlage freigegeben. Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH, Leipzig 1996

Hoher Aufschlag



1	2	3	4	5	6	7	8
Ausgangsstellung! Konzentrieren!	**Ausholen!**	**Anwerfen! Vorschwung!**	**Hüftdrehung! Supination!**	**Schlagschulter nach vorn! Pronation!**		**Treffpunkt: vorn rechts!**	**Ausschwung nach links!**

- Schulterbreite Schrittstellung, vorderer Fuß zeigt in Schlagrichtung, hinterer Fuß ist nach rechts zur Seite gedreht (1).
- Körpergewicht auf dem hinteren Fuß, Schlägerkopf in oder etwas über Kopfhöhe, Schlagarm ist gebeugt (1).

- Ball am Korkfuß mit Daumen und Zeigefinger festhalten (2, 2a).
- Schlägerkopf nach hinten unten führen (2). *»Der Schlägerkopf zeigt ins Hinterfeld!«*

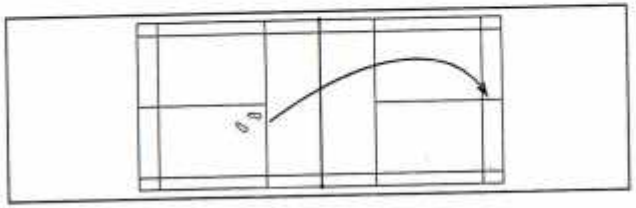
Schlagphase:
- Ball nach vorn rechts anwerfen (3). Schlagarm dicht am Körper nach vorn schwingen (4–6).
- Dabei Schlagarm strecken; Hüfte nach vorn drehen und Gewicht auf den vorderen Fuß verlagern (4, 5); Unterarm auswärts drehen (Supination) und Handgelenk zum Handrücken hin (dorsal) abknicken (5).

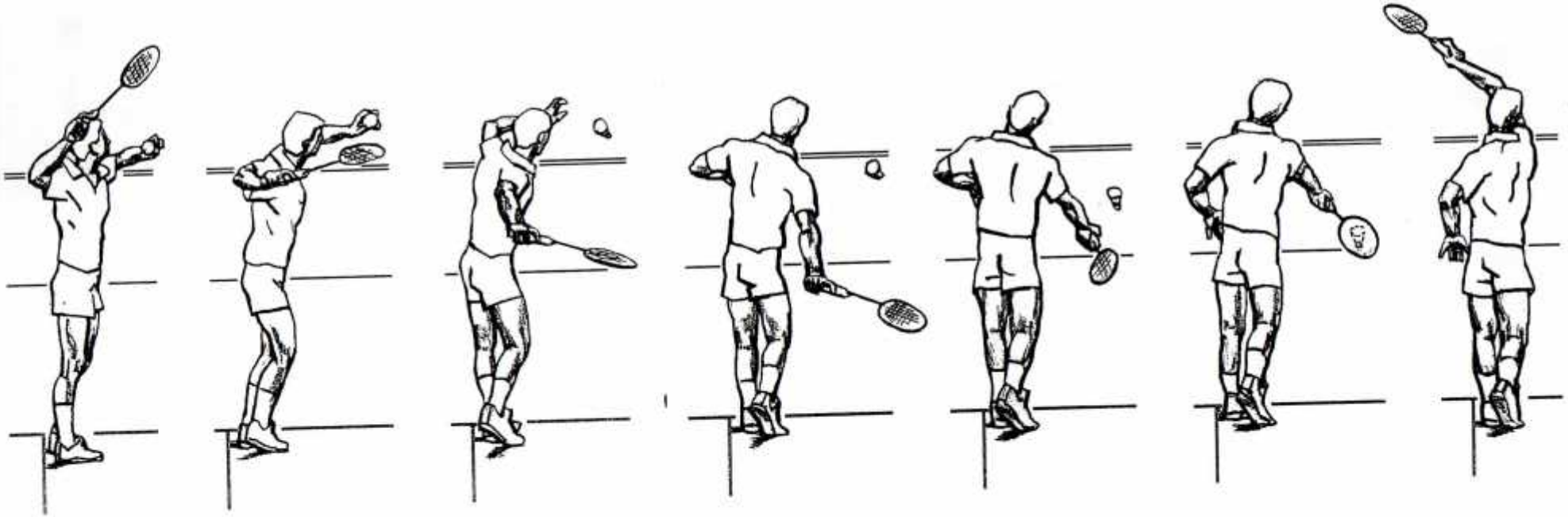
- Kurz vor dem Treffpunkt den Schläger »peitschenartig« beschleunigen, den Unterarm schnellkräftig einwärts drehen (Pronation) und das Handgelenk strecken (6, 7).
- Die rechte Schulter hat die linke »überholt« (7).
- Ball rechts seitlich vor dem Körper unter Hüfthöhe treffen, Aufschlagregeln beachten (7, 7a).

- Unterarm weiterdrehen und Ellbogen beugen.
- Schläger diagonal in Richtung linke Schulter ausschwingen lassen (8).
- Beide Füße behalten Bodenkontakt, Aufschlagregeln beachten!
- Sofort anschließend Bereitschaftsstellung einnehmen (nicht dargestellt).

© Als Kopiervorlage freigegeben. Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH, Leipzig 1996

Hoher Aufschlag

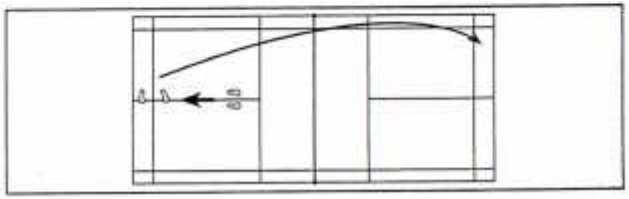


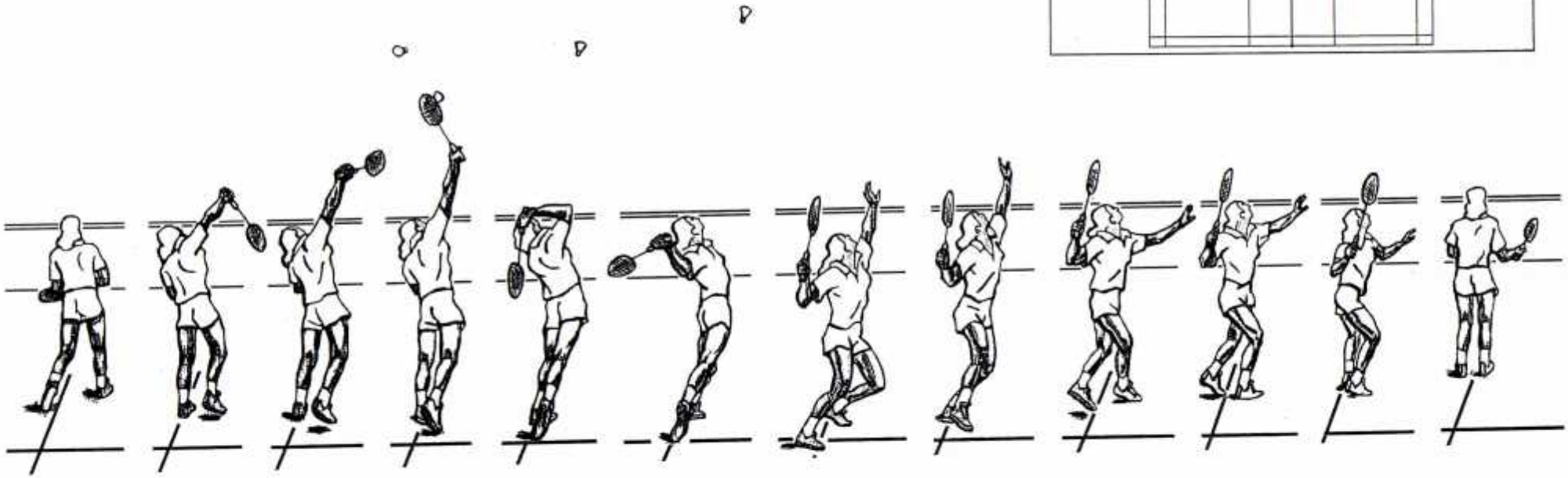


1	2	3	4	5	6	7
Ausgangsstellung! Konzentrieren!	Ausholen!	Anwerfen! Vorschwung!	Hüftdrehung! Supination!	Schlagschulter nach vorn! Pronation!	Treffpunkt: vorn rechts!	Ausschwung nach links!

© Als Kopiervorlage freigegeben. Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH, Leipzig 1996

Vorhand-Überkopf-Clear





12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Ausschwung! Zurück in den zentralen Bereich!			Pronation! Treffpunkt: über Kopf!		Schleife! Hüftdrehung!	Stemmschritt! »Dach bilden!«		Rechts zurück! Oberkörper drehen! Kreuzschritt!			Vorspannung!

© Als Kopiervorlage freigegeben. Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH, Leipzig 1996

DBV-Referat für Schiedsrichterwesen klärt auf
So wird bei der Rallypoint-Zählweise gezählt
-1-

Deutscher Badminton Verband e.V.

Die IBF hat die Zählweise am 6. Mai 2006 als für Badminton gültig erklärt. Sie tritt für das Verbandsgebiet des DBV zum 1. August 2006 in Kraft.
Hier die wichtigsten Neuerungen in einfacher Form.

(1) Punkterwerb: Bei der Rallypoint-Zählweise wird für jeden Ballwechsel („Rally") 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 im Einzel (wie bisher bei der traditionellen Zählweise): Bei geradem eigenen Punktestand erfolgt Aufschlag von rechts, bei ungeradem von links. Das erste Aufschlagrecht wird ausgelost.

(4) Satzende: Gespielt wird auf zwei Gewinnsätze bis 21 Punkte pro Satz, wobei am Satzende ein Vorsprung von mindestens zwei Punkten erreicht sein muss. Dies gilt für alle Disziplinen, also auch für Dameneinzel.

- Da bei 21:20 kein Zweipunktevorsprung besteht, wird solange weiter gespielt, bis eine Partei zwei Punkte Vorsprung hat – maximal allerdings bis 30 Punkte.
- Bei 29-beide führt der nächste Punkt zum Satzgewinn.

Knappstes Satzergebnis ist also 30:29.

(5) Seitenwechsel dritter Satz: In einem dritten Satz sind beim erstmaligen Erreichen des Punktestandes 11 die Spielfeldseiten zu wechseln.

(6) Pausenregelung: Erreicht in einem Satz die führende Partei 11 Punkte, so gibt es eine Pause von maximal einer Minute. Zwischen zwei Sätzen (erstem zu zweiten, bzw. zweitem zu dritten) gibt es eine Pause von jeweils maximal zwei Minuten. In allen diesen Pausen darf das Spielfeld und die Umgebung des Spielfeldes verlassen werden. Damit die Pause nicht regelwidrig ausgedehnt wird, muss der Spieler allerdings bis spätestens 20 Sekunden vor dem Weiterspielen wieder auf dem Feld sein. (Regel 16.2 und 16.5.2.)
Die 5-Minuten-Pause vor dem dritten Satz gehört der Vergangenheit an.

(7) Coachen: In den in (6) genannten Pausen darf wie bisher gecoacht werden. Zusätzlich darf unter bestimmten Bedingungen zwischen den Ballwechseln gecoacht werden. Siehe dazu die „Richtlinien für das Coachen" des DBV-Referats für Schiedsrichterwesen.

So wird bei der Rallypoint-Zählweise gezählt
-2-
Regelungen für die Aufschlagsituation in den Doppeldisziplinen

Deutscher Badminton Verband e.V.

Dringende Empfehlung: Da die Rallypoint-Zählweise vor allem im Doppel ungewohnt ist, wird dringend empfohlen, laut mitzuzählen. Das könnte im ersten Satz jene Partei machen, die das erste Aufschlagrecht hat, im zweiten die andere.

(1) Grundlage für die Reihenfolge der Aufschlagenden ist der „Viererzyklus": Das Aufschlagrecht wechselt während eines Satzes in folgender Reihenfolge zwischen den Spielern
- Erster Aufschläger bei null beide (beginnt im rechten Aufschlagfeld)
- Partner des ersten Rückschlägers
- Partner des ersten Aufschlägers
- Erster Rückschläger
- Erster Aufschläger usw.

Regel 11.4. Im nächsten Satz darf die Reihenfolge verändert werden.
Achtung: Diese Reihenfolge müssen sich die Spieler unbedingt merken, sie bleibt während des ganzen Satzes unverändert.

(2) Punktgewinn Aufschläger: Gewinnt die aufschlagende Partei den Ballwechsel, so schlägt der Aufschläger weiter auf. Er wechselt in das andere Aufschlagfeld und schlägt auf den Partner des ersten Rückschlägers auf.
Bei mehreren Punktgewinnen wechselt er also immer - wie bei der traditionellen Zählweise - zwischen dem rechten und linken Aufschlagfeld (Regel 11.3.1).
Achtung: Der Punktgewinn nach eigenem Aufschlag ist die einzige Situation, nach der es zum Positionswechsel der Partner kommt (Regel 11.1.5.).

(3) Punktgewinn Rückschläger:
(3.1) a) Gewinnt die rückschlagende Partei den Ballwechsel, so erhält sie Punkt und Aufschlagrecht.
b) Die Positionen werden weder auf der Verliererseite noch auf der Gewinnerseite gewechselt.
Achtung: Punkt b) ist gewöhnungsbedürftig.
(3.2) Aufschläger: Wer aufzuschlagen hat, ergibt sich aus dem Viererzyklus.
(3.3.) Aufschlagfeld: Das Aufschlagfeld aus dem nach Aufschlagwechsel aufgeschlagen wird, ergibt sich aus dem Spielstand. Bei eigenem geraden Punktestand ist aus dem rechten Aufschlagfeld aufzuschlagen, bei eigenem ungeraden aus dem linken.
Hinweis zum Merken: Wer dran ist mit dem Aufschlag, fragt nach dem eigenen Punktestand und müsste dann in jenem Aufschlagfeld landen, in dem er bei der letzten Aufschlagannahme gestanden hat.
Achtung: Die aus der traditionellen Zählweise vertrauten Positionierung, wer bei null beide rechts stand, steht bei eigenem geradem Punktestand rechts, gibt es nicht mehr. Es gibt auch keinen „zweiten Aufschlag" mehr.

(4) Falsche Stellung: Sollten die Spieler merken, dass es zu einem Positionsfehler gekommen ist, ist dieser zu korrigieren. Konsequenzen in Hinblick auf Punktestand oder Aufschlagrecht gibt es nicht (Regel 12.2).

Rekonstruktion der Positionen im Doppel bei Orientierungslosigkeit

Sollte einmal das große Chaos auf dem Feld ausgebrochen sein und niemand weiß mehr, wer wo zuletzt gestanden hat, sind mit wenigen Überlegungen die Stellungen zu rekonstruieren.
Drei Basisinformationen sind allerdings notwendig:
1. An einer Stelle muss die Reihenfolge im Viererzyklus bekannt sein. (Dann sind die anderen auch klar.)
2. Der Spielstand muss bekannt sein. (Notfalls nimmt man den zuletzt laut gezählten.)
3. Man muss sich einig sein, wer den letzten Ballwechsel gewonnen hat. (Notfalls Wiederholung.)

<u>Neuorientierung von der rückschlagenden Partei aus</u>
Trotz aller möglicherweise vorgefallenen Turbulenzen hat sie definitiv keinen Punkt gewonnen, d.h., sie muss sich erinnern, wer von beiden der letzte Aufschläger war. (Bei gerader Punktezahl hat er zuletzt aus dem rechten Aufschlagfeld aufgeschlagen und muss dort immer noch stehen.)
- Aufgrund des Viererzyklus ergibt sich dann, wer von den gegnerischen Spielern das Aufschlagrecht von ihm übernommen hat und immer noch hat.
- Das Aufschlagfeld, aus dem dieser Spieler aufzuschlagen hat, ergibt sich aus dem gegnerischen Punktestand (rechts bei gerade).

<u>Neuorientierung von der aufschlagenden Partei aus</u>
Wenn der letzte Ballwechsel gewonnen wurde ist klar, wer weiterhin aufschlägt. Welcher der beiden Spieler der Aufschläger war, daran sollten sich die Spieler auch nach heftigsten Turbulenzen erinnern.

- Das Aufschlagfeld ergibt sich aus dem eigenen Punktestand (rechts bei gerade).
- Aufgrund des Viererzyklus ergibt sich, wer der vorhergehende Aufschläger war.
- Der (unveränderte) Punktestand der Rückschläger zeigt an, aus welchem Aufschlagfeld er zuletzt aufgeschlagen hat (rechts bei gerade) und damit immer noch zu stehen hat.
- Wer von der rückschlagenden Partei den Aufschlag anzunehmen hat, ergibt sich aus der Position des Aufschlägers.

Beispiel für eine Aufschlagfolge beim Aufschlag im Doppel bei der Rallypoint-Zählweise

In einem Doppel zwischen A& B und C &D. A & B gewannen das Los und entschieden sich für den Aufschlag. A serviert auf C. A ist der erste Aufschläger, C der erste Rückschläger.

Verlauf / Erläuterungen	Spiel-stand			Service aus Aufschlagfeld	Aufschläger/ Annehmer	Gewinner Ballwechsel
	Null beide	C	D	Rechtes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist gerade.	A schlägt auf C auf.	A & B.
		B	A			
A & B gewinnen Punkt. A & B wechseln Aufschlagfelder. A serviert diesmal aus dem linken Aufschlagfeld. C & D verbleiben in den gleichen Aufschlagfeldern.	1-0	C	D	Linkes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist ungerade.	A schlägt auf D auf.	C & D.
		A	B			
C & D gewinnen Punkt und auch das Aufschlagrecht. Niemand wechselt das jeweilige Aufschlagfeld.	1-1	C	D	Linkes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist ungerade.	D schlägt auf A auf.	A & B.
		A	B			
A & B gewinnen Punkt und auch das Aufschlagrecht. Niemand wechselt das jeweilige Aufschlagfeld.	2-1	C	D	Rechtes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist gerade.	B schlägt auf C auf.	C & D
		A	B			
C & D gewinnen Punkt und auch das Aufschlagrecht. Niemand wechselt das jeweilige Aufschlagfeld.	2-2	C	D	Rechtes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist gerade.	C schlägt auf B auf.	C & D
		A	B			
C & D gewinnen Punkt. C & D wechseln Aufschlagfelder. C serviert aus dem linken Aufschlagfeld. A & B verbleiben in den gleichen Aufschlagfeldern.	3-2	D	C	Linkes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist ungerade.	C schlägt auf A auf.	A & B
		A	B			
A & B gewinnen Punkt und auch das Aufschlagrecht. Niemand wechselt das jeweilige Aufschlagfeld.	3-3	D	C	Linkes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist ungerade.	A schlägt auf C auf.	A & B
		A	B			
A & B gewinnen Punkt. A & B wechseln Aufschlagfelder. A serviert diesmal aus dem rechten Aufschlagfeld. C & D verbleiben in den gleichen Aufschlagfeldern.	4-3	D	C	Rechtes Aufschlagfeld. Spielstand auf der Aufschlägerseite ist gerade.	A schlägt auf D auf.	C & D
		B	A			

Das bedeutet…

- aus welchem Aufschlagfeld nach dem Aufschlagwechsel zunächst aufgeschlagen wird, hängt ab vom Spielstand – gerade oder ungerade - der aufschlagenden Partei.
- Die Spieler wechseln ihre Aufschlagfelder nur, wenn sie nach eigenem Aufschlag einen Punkt erzielt haben. In allen anderen Fällen verbleiben die Spieler in den Aufschlagfeldern, die sie bei der vorangegangenen Rally innehatten. Dadurch wechselt das Aufschlagrecht zwischen allen Spielern.