

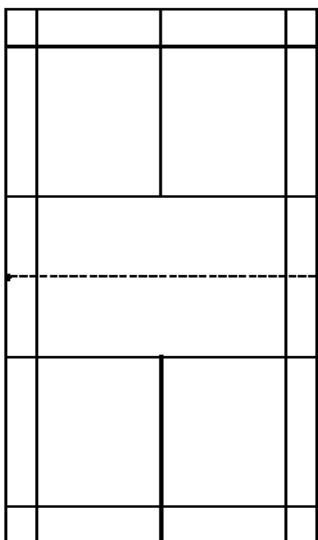
Beknopte spelregels badminton

De huidige spelregels voor badminton worden gebruikt sinds 1 juni 2006. Dit heeft de Internationale Badminton Federatie besloten eind 2005. Deze regels voor badminton gelden over de hele wereld.

Algemeen

Wat is speelveld?

Het speelveld voor badminton ziet er zo uit van bovenaf.



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

Hoe begint een wedstrijd?

Voordat een wedstrijd begint is er een **toss**. De toss wordt officieel met een **mund** gedaan. In de sporthal wordt meestal een **shuttle** gebruikt. Deze wordt in de lucht gegooid. Als de shuttle op de grond valt, dan wijst het **dopje** van de shuttle de winnaar van de toss aan. Wie de toss wint mag het volgende bepalen:

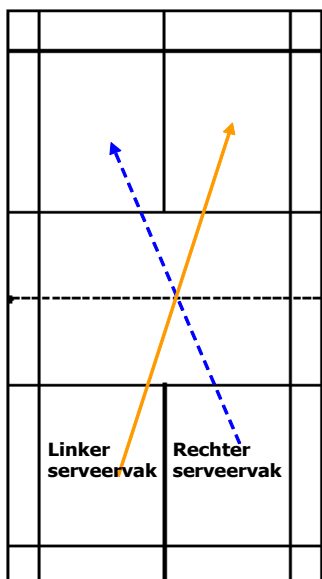
- Gaan beginnen met serveren
- **Of** een kant kiezen van het net

De verliezer van de toss mag kiezen uit wat er over blijft.

De Service

De service is heel belangrijk in badminton. Als die goed is dan kun je meteen een punt winnen. De stand bepaalt vanuit welk serveervak er geserveerd moet worden.

Bij de stand 0-0 en alle **even punten** wordt geserveerd vanuit het **rechter** serveervak.
Bij alle **oneven** standen wordt geserveerd vanuit het **linker** serveervak.

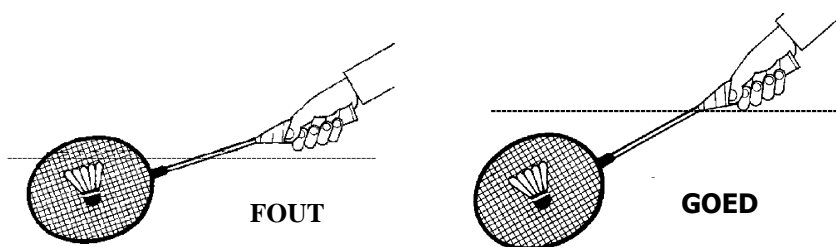


Tijdens je servicebeurt moet je na iedere punt die je wint **wisselen** van serveervak om te serveren.

Een service is **goed** als:

- _ deze **onderhands** geslagen wordt (zie tekening onderhandse slag);
- _ deze **diagonaal** (dus schuin) in het juiste speelvak wordt gespeeld (zie tekening);
- _ de serveerder **niet** op of tegen de lijnen staat;
- _ de serveerder met **beide** voeten op de grond blijft staat tijdens de service.

Onderhands: wanneer het gehele blad van het racket duidelijk zichtbaar is beneden de gehele hand van de speler en de shuttle beneden het middel geraakt wordt.



Hoe gaat de telling?

Badminton wordt gespeeld volgens de 'best of 3 games' puntentelling.

Dat betekent dat een badmintonwedstrijd afgelopen is als één van de partijen als eerste twee **games** heeft gewonnen. Met badminton hebben we officieel te maken met **games**. Maar in de sporthal wordt vaak het woord **set** gebruikt.

Je wint een wedstrijd als je **2 games** hebt gewonnen.

Wanneer je dus na **2 games** spelen allebei **1 game** gewonnen hebt, moet er nog een **derde game** gespeeld worden. Je wint een **game** als je als eerste **21 punten** weet te scoren. Dit geldt voor alle badminton spelsoorten.

Welke spelsoorten zijn er?

Mannen Enkelspel (ME)

Mannen Dubbelspel (MD)

Vrouwen Enkelspel (VE)

Vrouwen Dubbelspel (VD)

Gemengd Dubbelspel (GD) wordt ook wel de **mix** genoemd

Hoe win je punten (scoren)?

In een rally kunnen **beide** partijen punten winnen. Het maakt hierbij **niet** uit wie er heeft geserveerd. Deze telling heet "**rally point system**". Elke rally levert dus een punt op voor de winnaar van de rally.

Je **scoort** een punt ...

- 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;
- als de tegenstander met zijn racket of met zijn lichaam het net raakt als deze de shuttle wil raken.

De tegenstander **scoort** als jij een **fout** maakt. Je maakt een **fout** ...

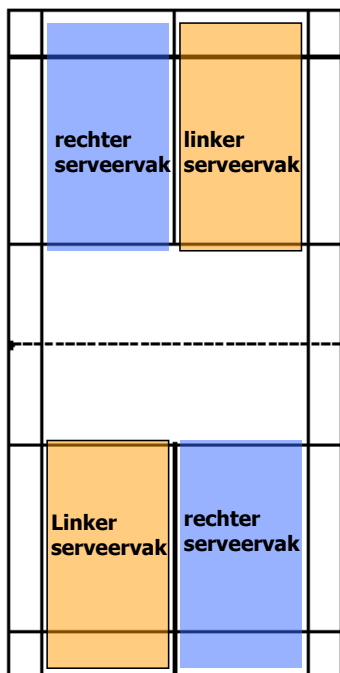
- als de shuttle binnen je speelveld op de grond valt;
- als je service, buiten het juiste serveervak van je tegenstander valt;
- als je de shuttle in het net, onder het net, tegen het plafond of zijmuren of buiten het speelveld van de tegenstander slaat;
- als je de shuttle slaat voordat deze over het net is;
- als je de shuttle twee maal achter elkaar raakt;
- als je met je racket of met je lichaam het net raakt als je de shuttle wilt raken.

Wat is een Let?

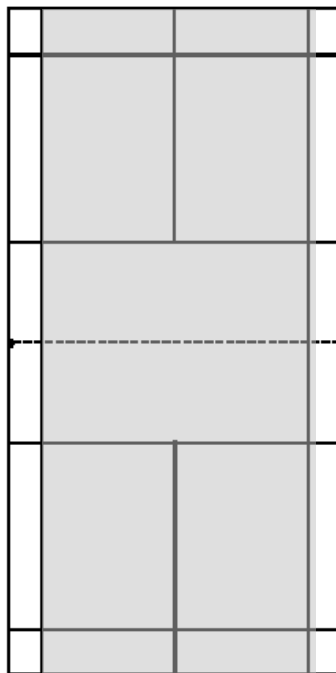
Een **let** betekent dat de rally opnieuw moet worden gespeeld als er bijvoorbeeld iets onverwachts op de baan gebeurt. Bijvoorbeeld als de shuttle van anderen in jouw veld valt, of als jullie allen niet zeker weten of de shuttle **in** of **uit** wordt geslagen.

Enkelspel

De serveervakken voor een **enkelspel**



Speelveld na de service van een **enkelspel**.



Service enkelspel

- Iedere speler heeft één servicebeurt.
- In één servicebeurt kunnen beide partijen punten scoren.
- Er wordt van serveervak gewisseld als je tijdens je servicebeurt een punt hebt gescoord.
- Als je een fout maakt, gaat de service naar de tegenstander.
- Als je een game hebt gewonnen, dan begin je ook met serveren in de volgende game.

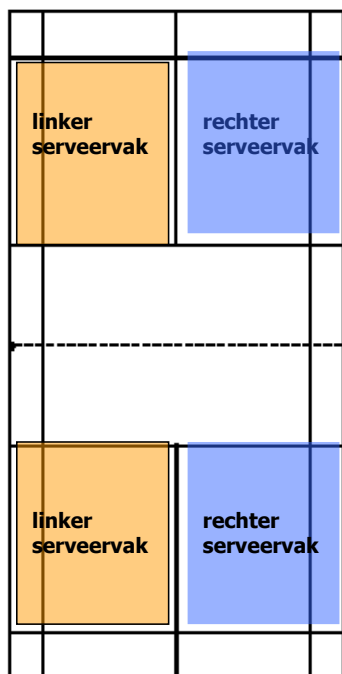
Telling enkelspel

De telling voor de mannen enkelspel en de vrouwen enkelspel is gelijk.

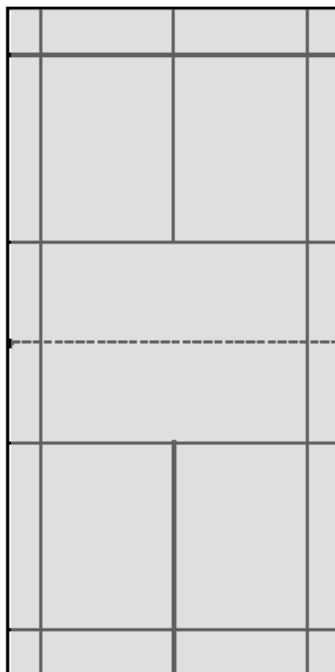
- Er wordt gespeeld tot **21 punten**.
- Er wordt verlengd bij de stand **20-20**, voor het winnen van de game wordt doorgespeeld tot er een verschil is van **2 punten**.
- Bij de stand **29-29** wint de speler die als eerste het **30^e** punt scoort
- Bij de eerste keer dat een speler **11 punten** heeft in een game mogen de spelers **1 minuut** rusten.
- Tussen de 1^e en de 2^e game krijgen beide spelers **2 minuten** rust. Tussen de 2^e en de 3^e game krijgen beide spelers **2 minuten** rust.
- In de **derde game** wordt er van speelhelft **gewisseld** zodra **één** van de spelers **11 punten** heeft gehaald. Ook hier mag je **1 minuut** rusten tijdens de wissel.

Dubbelspel

De serveervakken voor een **dubbelspel**



Het speelveld na de service van een **dubbelspel**



Service dubbelspel

- Ieder team heeft **één** servicebeurt.
- In één servicebeurt kunnen beide partijen punten scoren.
- Er wordt van serveervak gewisseld als je tijdens je servicebeurt een punt hebt gescoord.
- De stand bepaalt net als in het enkelspel vanuit welk vak geserveerd moet worden.
 - even => rechts serveert;
 - oneven => links serveert.
- Als je een fout maakt, gaat de service naar de tegenstander.
- Als je een game hebt gewonnen, dan begin je ook met serveren in de volgende game.

Telling dubbelspel

Mannen Dubbelspel, Vrouwen Dubbelspel, Gemengd Dubbelspel

- Er wordt gespeeld tot **21 punten**.
- Er wordt verlengd bij de stand **20-20**, voor het winnen van de game wordt doorgespeeld tot er een verschil is van **2 punten**.
- Bij de stand **29-29** wint het team dat als eerste het **30^e** punt scoort.
- Bij de eerste keer dat een team **11 punten** heeft in een game mogen alle spelers **1 minuut rusten**.
- Tussen de 1^e en de 2^e game krijgen de spelers **2 minuten** rust. Tussen de 2^e en de 3^e game krijgen de spelers **2 minuten** rust.
- In de **derde** game wordt er van speelhelft **gewisseld** zodra een team **11 punten** heeft gehaald. Ook hier mag je **1 minuut** rusten tijdens de wissel.

Schematische uitleg telling dubbelspel

Actie/uitleg	Score AB-YZ	Veldpositie	Vakwisseling	Serveerkant				
AB winnen de toss en starten	0-0	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>Y</td> <td>Z</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>A</td> </tr> </table>	Y	Z	B	A		Stand serverende kant is even, dus rechts serveert. A serveert op Y
Y	Z							
B	A							
AB winnen de rally	1-0	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>Y</td> <td>Z</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>B</td> </tr> </table>	Y	Z	A	B	A en B wisselen van vak Y en Z wisselen niet van vak!	Stand serverende kant is oneven, dus links serveert. A serveert op Z
Y	Z							
A	B							
YZ winnen de rally	1-1	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>Y</td> <td><u>Z</u></td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>B</td> </tr> </table>	Y	<u>Z</u>	A	B	YZ nemen de service over. Niemand wisselt van vak	Stand serverende kant is oneven, dus links serveert. Z serveert op A
Y	<u>Z</u>							
A	B							
AB winnen de rally	2-1	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>Y</td> <td>Z</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>B</td> </tr> </table>	Y	Z	A	B	AB nemen de service over. Niemand wisselt van vak	Stand serverende kant is even, dus rechts serveert. B serveert op Y
Y	Z							
A	B							
YZ winnen de rally	2-2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td><u>Y</u></td> <td>Z</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>B</td> </tr> </table>	<u>Y</u>	Z	A	B	YZ nemen de service over. Niemand wisselt van vak	Stand serverende kant is even, dus rechts serveert. Y serveert op B
<u>Y</u>	Z							
A	B							
YZ winnen de rally	3-2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>Z</td> <td><u>Y</u></td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>B</td> </tr> </table>	Z	<u>Y</u>	A	B	Y en Z wisselen van vak AB wisselen niet van vak!	Stand serverende kant is oneven, dus links serveert. Y serveert op A
Z	<u>Y</u>							
A	B							
AB winnen de rally	3-3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>Z</td> <td>Y</td> </tr> <tr> <td>A</td> <td>B</td> </tr> </table>	Z	Y	A	B	AB nemen de service over. Niemand wisselt van vak	Stand serverende kant is oneven, dus links serveert. A serveert op Y
Z	Y							
A	B							
AB winnen de rally	4-3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td>Z</td> <td>Y</td> </tr> <tr> <td>B</td> <td>A</td> </tr> </table>	Z	Y	B	A	A en B wisselen van vak	Stand serverende kant is even, dus rechts serveert. A serveert op Z
Z	Y							
B	A							
ETC.								