

Badminton Spielregeln



VICTOR[®]
the innovative indoor-company
since 1958



SPIELER

Im Einzel auf jeder Seite 1 Spieler.
Im Doppel und Mixed sind es je 2 Spieler.



LOSEN

Die Spielfeldseite wird ausgelost, durch Auswerfen eines Federballs auf der Netzkante oder einer Münze. Die Gewinnerseite wählt entweder das Recht aufzuschlagen oder auf einer bestimmten Seite zuerst zu spielen. Die Verliererseite wählt die verbleibende Möglichkeit.

Der Ball wird abwechselnd von der aufschlagenden und der annehmenden Seite solange hin und hergeschlagen, bis ein Punkt oder ein Fehler gemacht wird.

Die Seite, die einen Satz gewinnt, beginnt im nächsten Satz aufzuschlagen. Es wird auf 2 Gewinnsätze gespielt.



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.

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

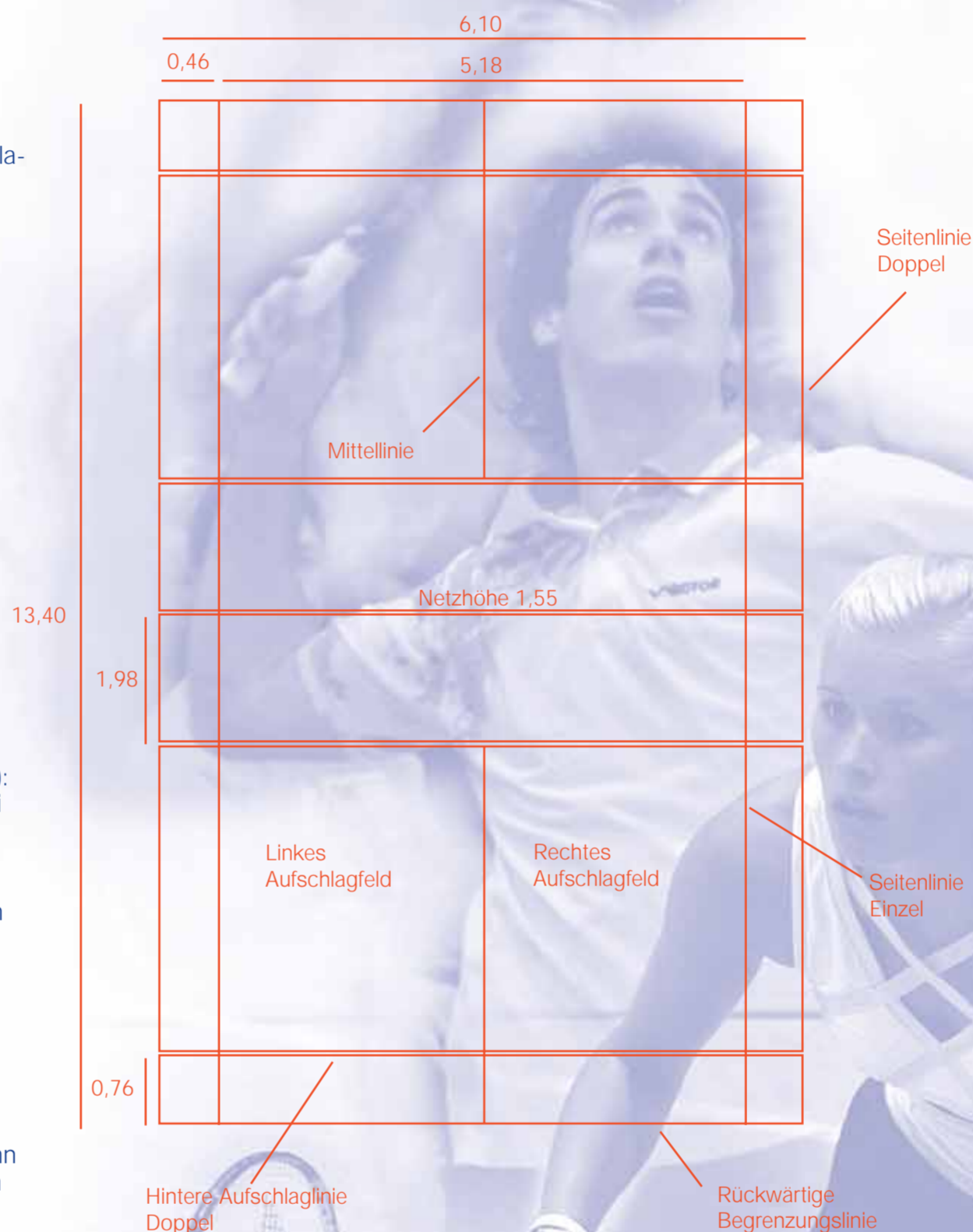
Bei der „Rallypoint-Zählweise“ wird für jeden Ballwechsel ein Punkt vergeben.

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.



SEITENWECHSEL

Am Ende eines Satzes und wenn der Punktstand der führenden Seite im 3. Satz 11 erreicht hat.



ES IST EIN FEHLER

- wenn der Servierende beim Aufschlag den Ball verfehlt.

- wenn irgendein anderes Objekt, außer dem Ball, das Netz berührt.

- wenn ein Spieler den Ball zweimal in Folge berührt.

- wenn das Service nicht korrekt ist.

- wenn der Ball während des Spiels
- außerhalb des Feldes landet.
- durch das Netz oder unter dem Netz gespielt wird.
- vom Spieler nicht auf seiner Seite des Feldes getroffen wird.



WIEDERHOLUNG

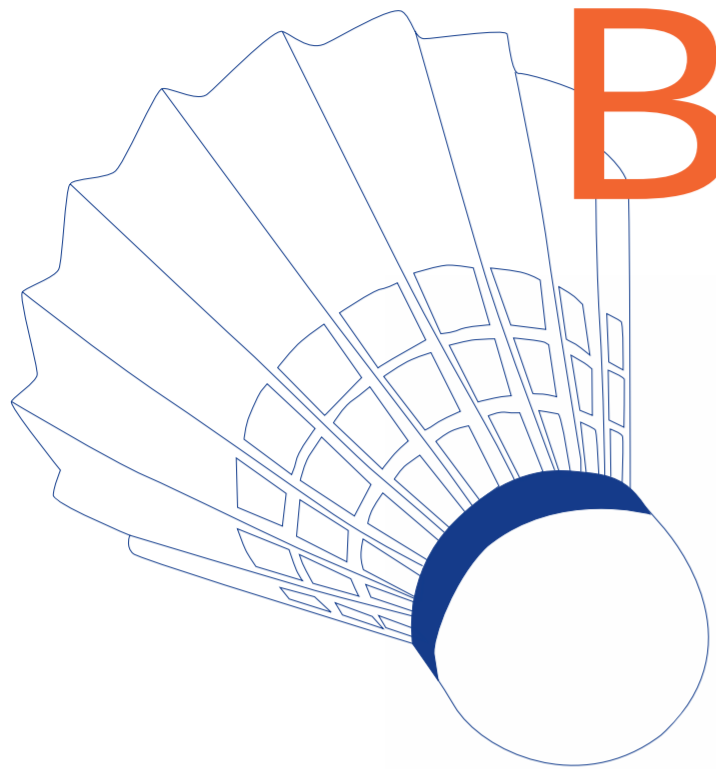
Wenn es eine „Wiederholung“ gibt, serviert der Spieler, der als letztes serviert hat noch einmal. „Wiederholung“ kann für jedes unvorhergesehenes Ereignis gegeben werden, dass das Spiel unterbricht. Z.B. wenn der Servierende aufschlägt, bevor der Annehmende bereit ist oder wenn der Ball eines anderen Spielfeldes das Spiel stört.



PAUSEN

Erreicht in einem Satz die führende Partei 11 Punkte, so gibt es eine Pause von einer Minute, indem 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.

Laws of Badminton



VICTOR®
the innovative indoor-company
Since 1958



PLAYERS

In singles, one player on each of the opposing sides.
In doubles, two players on each of the opposing sides.



TOSS

Before play commences a coin is tossed and the winning side has the choice to either serve or receive serve first or to start play at one side of the court or the other.

The side losing the toss has the remaining choice.



SERVICE

A legal serve:

- The server and the receiver must stand within the diagonally opposite service boxes without touching the lines of the service court.
- The whole shuttle must be below the server's waist at the point of impact with the server's racket. The waist should be considered to be an imaginary line round the body, level with the lowest part of the server's bottom rib.
- The face of the server's racket at the point of hitting the shuttle should be pointing in a downward direction.
- The flight of the shuttle should be upwards from the server's racket to pass over the net so that, if not intercepted, it will land in the receiver's service box.

Serving and receiving courts

The players will serve from, and receive in, their respective right service boxes when the server has not scored or has scored an even number of points in that game.

The server will serve from, and receive in, their respective left service boxes when the server has scored an odd number of points in that game.

Scoring and serving:

If the server wins a rally, the server shall score a point. The server shall then serve again from the other service box.
If the receiver wins a rally, the receiver shall score a point. The receiver will then become the new server.



SCORING SYSTEM

A match consists of the best of three games and is won by the first side to score 21 points.

The side winning a rally shall add a point to their score. A side wins a rally if the opposing side commits a fault or the shuttle is no longer considered to

be in play because it touches the surface of the court inside the opponent's court. If the score becomes 20-all, the side who gains a two point lead first, wins the game. If the score becomes 29-all, the side scoring the 30th point shall win that game.

The side winning the set will serve first at the start of the next set.



CHANGE OF ENDS

Players change ends at the end of the first and second sets. If there is to be a third set, the players change when the first side reaches 11 points.



FAULTS

When serving, it is considered a fault, when the shuttle:

- is caught in the net and remains suspended on the top after passing over the net, lands outside of the court is hit by the receiver's partner.

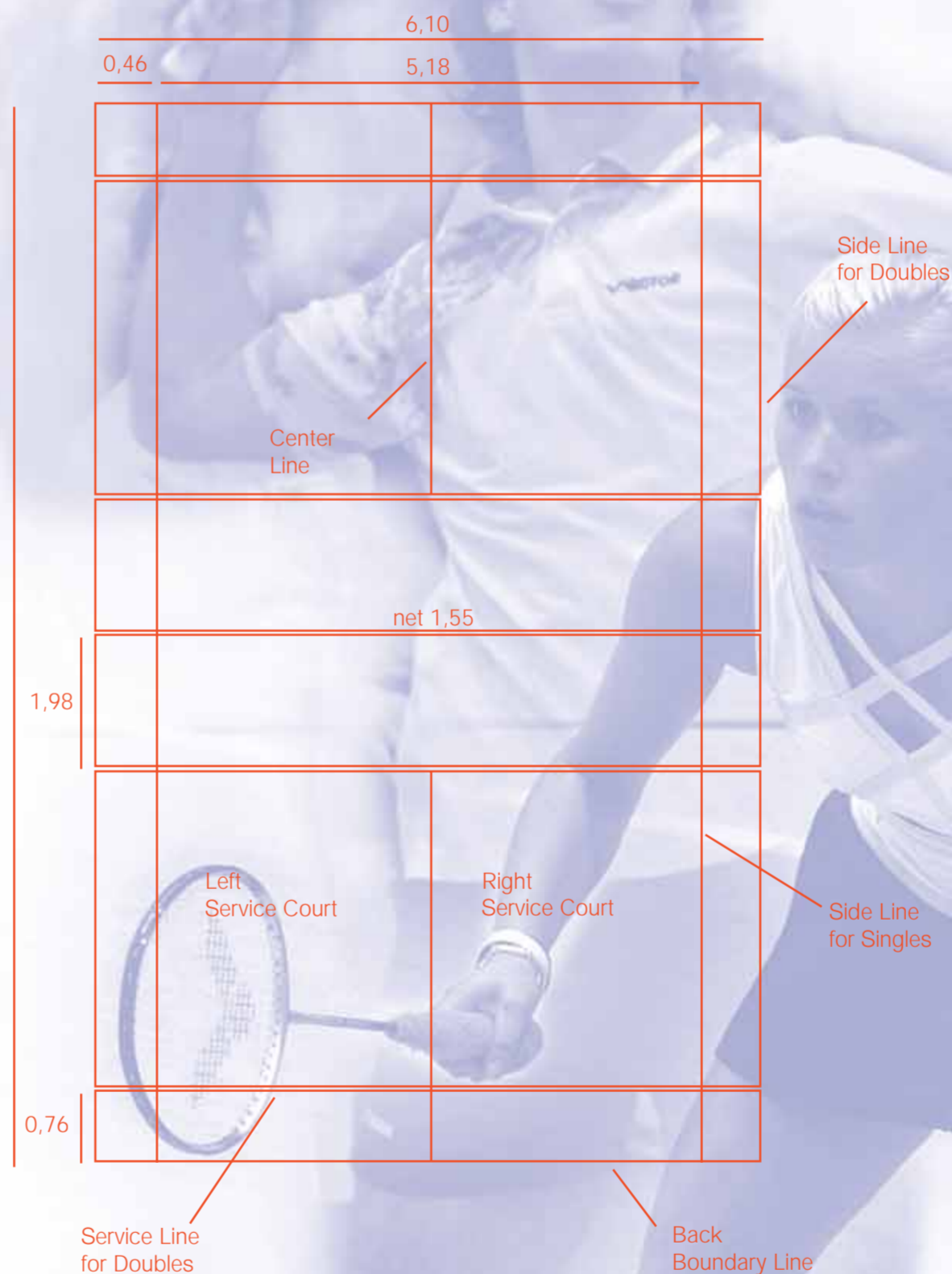
During play, it is considered a fault when the shuttle:

- lands outside of the court.
- passes through or under the net.
- touches any other object or person outside the court.
- is hit twice in succession by the same player.
- Touches a player's racket and does not travel towards the opponents court.

During play, it is considered a fault when a player:

- touches the net or stands with their racket or clothing.
- invades an opponent's court under the net with the racket so that an opponent is obstructed or distracted.

It is considered a fault if the serve is not executed correctly.



LETS

A let shall be called by the umpire, or by a player if there is no umpire, to halt play.

It is considered a let, if for example

- the server serves before the receiver is ready.
- during service, the receiver and the server are both faulted.

- if during play the shuttle breaks and the base completely separates from the rest of the shuttle.

- a line judge is unsighted and the umpire is unable to make a decision.

When a let occurs, play since the last service shall not count and the player who served last shall serve again.



INTERVALS

When the first side reaches 11 points there is a break of 60 seconds.

Between every set there is also a break of 2 minutes in which the players are allowed to leave the court.