

BadminPlay – eine Turnierspielform entwickelt von Badminton Danmark

Allgemeines

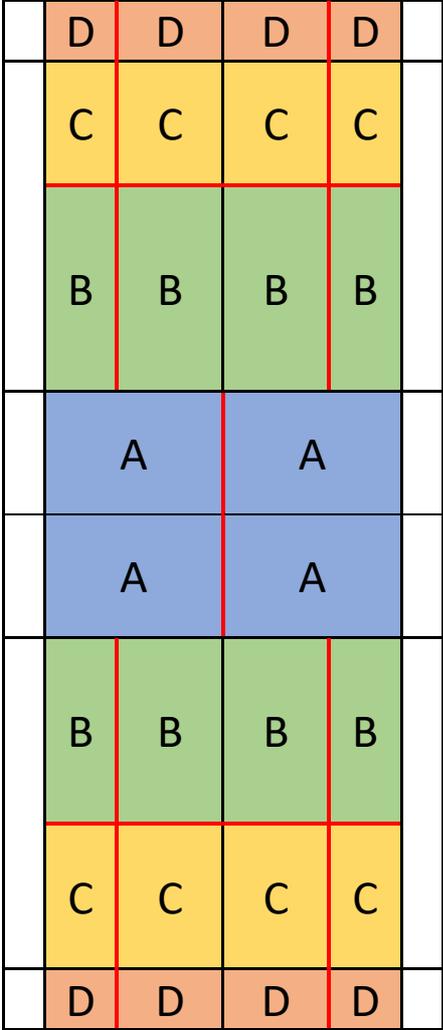
Kern des Konzepts ist es, auf einem spielgemäßen Weg technische, taktische und mentale Kompetenzen zu entwickeln. In Dänemark gibt es bei diesen Turnieren auch Wertungspunkte für die Gesamtrangliste und es gibt ebenfalls nationale Meisterschaften. Die Regeln für U13 und U15 sind differenziert.

Im Folgenden werden alle Spiele vorgestellt. Um es einfach in die Praxis umzusetzen, sind die vier Spiele jeweils auf einer Seite zusammengefasst und können ausgedruckt und in der Halle angepinnt werden.

Spielregeln für BadminPLAY (Version 3.0; Oktober 2017) U13

- (1) Die Beschreibung gilt für die Altersklasse U13E.
- (2) Jedes Match beim BadminPLAY besteht aus 4 verschiedenen Mini-Spielen.
- (3) Der Gewinner von drei Mini-Spielen gewinnt das BadminPLAY-Match.
- (4) Mit einem Münzwurf (Auslosung) wird entschieden, welcher Spieler das erste Mini-Spiel auswählen darf. Ab der zweiten Runde wählt immer der Spieler, der in der Gesamtwertung hinten liegt, welches Spiel als nächstes gespielt wird. Bei Gleichstand (an Mini-Spielen), darf der Spieler wählen, der das letzte Mini-Spiel verloren hat.
- (5) Steht es nach 4 Mini-Spielen 2-2, wird ein „Golden-Match“ gespielt. Über einen erneuten Münzwurf (Auslosung) wird ein Spieler gewählt, der als erstes ein Spiel auswählen darf, welches gestrichen wird. Anschließend darf der zweite Spieler eines der übrig gebliebenen Spiele auswählen (dann wieder der erste Spieler), bis nur noch ein Mini-Spiel übrig ist. Das übrige Mini-Spiel ist das „Golden-Match“ und wird nach denselben Spielregeln noch einmal gespielt.
- (6) In jedem Mini-Spiel wird ein Gewinnsatz bis 13 Punkte gespielt. Ab dem Spielstand von 12-12 gewinnt der Spieler, der als erster einen Vorsprung von zwei Punkten hat. Dabei gibt es keinen Höchstpunktstand.
- (7) Der Spieler, der das Mini-Spiel gewählt hat, hat den ersten Aufschlag. Der Aufschlag wechselt nach jedem Ballwechsel. Aufschlag hat NICHT automatisch der Spieler, der den vorangegangenen Ballwechsel gewonnen hat.
- (8) Die Spieler dürfen während der Mini-Spiele nicht gecoacht werden (Intra- und Intercoaching), bis ein BadminPLAY-Match vorbei ist. Die Trainer dürfen NICHT in die Entscheidungen auf dem Spielfeld eingreifen, die Spieler müssen alle Entscheidungen (Aufschlag-, Seiten- und Mini-Spielwahl) selber treffen.
- (9) Für die Zuschauer wird das jeweilige Spiel durch ein Schild mit den Buchstaben F (Frontcourt Play), A (Angriff gegen Abwehr), S (Seitenlinienspiel oder „U-Spiel) oder T (Take-Away) gekennzeichnet.

Die Aufteilung des Spielfeldes im BadminPLAY:



Neue Querlinie:
1,4 m vor der
Doppel-
Aufschlaglinie

Neue Querlinie:
1,4 m vor der
Doppel-
Aufschlaglinie

Neue
Seitenlinie:
1,0 m von der
Einzelseitenlinie

Die 4 Spiele im Überblick

Spiel	Zusätzliche Linien	Begrenzungslinien	Netzhöhe	Spielregeln
<p align="center">Spiel 1: erweitertes Vorderfeld oder Front Court Play</p>	<p>Hintere Begrenzungslinie 1,40 m vor der Doppelaufschlaglinie</p>	<p>Nach hinten: Neue Linie; Zur Seite: Einzellinie</p>	<p>Netz wird auf 1,45 m abgesenkt (10 cm tiefer)</p>	<p>Der Aufschlag kann von <u>jeder Position</u> im Feld B und in das gegnerische Feld B gespielt werden. Der Aufschlag muss nicht diagonal gespielt werden und wechselt nach jedem Ballwechsel.</p> <p>Der Rückschläger kann im gesamten Feld B stehen und der Ball muss ebenfalls in das Feld B gespielt werden.</p> <p>Ab dem vierten Schlag darf auch das Feld A angespielt werden.</p>
<p align="center">Spiel 2: Angriff gegen Abwehr</p>	<p>Neue Begrenzungslinie 1,40 m vor der Doppelaufschlaglinie</p>	<p>Für den Angreifer (Felder B+C) Klassische „Box“</p> <p>Für den Abwehrenden (Felder A+B+C) Zwischen Netz und hinterer Doppelaufschlaglinie. Seitlich wird das Feld auf beiden Seiten durch die Einzellinie begrenzt.</p>	<p>Netz wird auf 1,45 m abgesenkt (10 cm tiefer)</p>	<p>Der Aufschlag wechselt nach jedem Ballwechsel, sodass auch die Feldbereiche (A+B+C und B+C) nach jedem Ballwechsel getauscht werden.</p> <p>Der Aufschläger ist immer in der Abwehr, spielt also in den Feldbereichen A+B+C.</p> <p>Der Aufschlag muss aus dem Bereich B in die gegnerischen Bereiche B oder C und muss notwendigerweise diagonal gespielt werden.</p> <p>Der Rückschläger kann in den Feldbereichen B+C stehen.</p> <p>Es wird in den Feldbereichen A+B+C (Abwehr) gegen B+C (Angriff) gespielt.</p>

<p>Spiel 3: Das „U-Spiel“ oder Seitenlinienspiel</p>	<p>Neue Seitenlinien im inneren des Feldes, 1 m von den Einzellinien entfernt.</p>	<p>Vordere Aufschlaglinie, das Netz, Einzellinie, neue Seitenlinie.</p>	<p>Normale Netzhöhe</p>	<p>Der Aufschlag wird „normal“, also diagonal aufgeschlagen, aus den Feldbereiche B+C+D in die gegnerischen Feldbereiche B+C+D, bei einem geraden Punktstand von rechts und bei einem ungeraden Punktstand von links.</p> <p>Ab dem zweiten Schlag wird nur zwischen der neuen Seitenlinie und der Einzellinie, sowie vor der Aufschlaglinie gespielt (siehe Zeichnung).</p>
<p>Spiel 4: „Take-Away“-Spiel</p>	<p>Die Mittellinie wird zwischen den Aufschlaglinien erweitert (unter dem Netz hindurch).</p>	<p>Normales Einzelfeld: Netz bis Grundlinie, Einzellinie bis Einzellinie.</p>	<p>Normale Netzhöhe</p>	<p>Das Feld wird in 6 Bereiche aufgeteilt.</p> <p>1+2: Vor der Aufschlaglinie (getrennt durch die neue Linie).</p> <p>3+4: linke u. rechte Seite zwischen vorderer und neue geklebter Mittellinie</p> <p>5+6: Zwischen geklebter Mittellinie und Grundlinie.</p> <p>Jeder Spieler darf ein (Teil)-Bereich seines Feldes auswählen, der dann nicht mehr Teil des Spielfeldes ist. Beide Spieler können den gleichen Bereich auswählen. Der Gewinner des vorherigen Mini-Spiels darf zuerst wählen. Sobald einer der Spieler 8 Punkte hat, müssen beide sich ein neuen (Teil)-Bereich aussuchen (der „alte“ Bereich ist dann wieder Teil des Spielfeldes).</p> <p>Der jeweils ausgewählte Bereich wird durch einen Ballrolle, Kegel markiert (außerhalb des Feldes).</p>

Spiel 1: erweitertes Vorderfeld

Spielfeld bei Aufschlag und
Aufschlagannahme

	B	B	B	B	
	B	B	B	B	

Spielfeld ab dem vierten Schlag

	B	B	B	B	
	A	A	A	A	
	A	A	A	A	
	B	B	B	B	

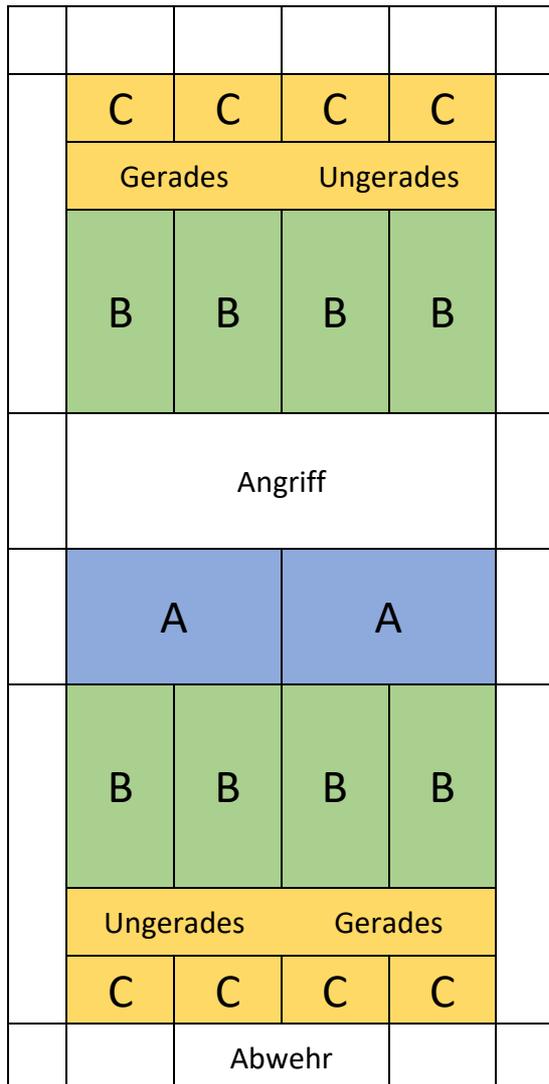
Weitere Erklärung

Der Aufschlag kann von jeder Position im Feld B und in das gegnerische Feld B gespielt werden. Der Aufschlag muss nicht diagonal gespielt werden.

Der Rückschläger kann im gesamten Feld B stehen und muss ebenfalls in das Feld B gespielt werden.

Ab dem vierten Schlag wird in den Feldern A+B gespielt.

Spiel 2: Angriff gegen Abwehr



Weitere Erklärung

Der Aufschlag wechselt nach jedem Ballwechsel, sodass auch die Feldbereiche (A+B+C und B+C) nach jedem Ballwechsel getauscht werden.

Der Aufschläger ist immer in der Abwehr, spielt also in den Feldbereichen A+B+C.

Der Aufschlag muss aus dem Bereich B in die gegnerischen Bereiche B oder C diagonal gespielt werden.

Der Rückschläger kann in den Feldbereichen B+C stehen. Nach dem Aufschlag gibt es keine Einschränkungen für die Spieler, wo diese zu stehen haben.

Es wird in den Feldbereichen A+B+C gegen B+C gespielt.

Spiel 3: Das U-Spiel“

Spielfeld beim Aufschlag

	D	D	D	D	
	C	C	C	C	
	Gerades		Ungerades		
	Aufschlagfeld				
	B	B	B	B	
	B	B	B	B	
	Ungerades		Gerades		
	Aufschlagfeld				
	C	C	C	C	
	D	D	D	D	

Spielfeld nach dem Aufschlag

	D			D	
	C			C	
	B			B	
	A		A		
	A		A		
	B			B	
	C			C	
	D			D	

Weitere Erklärung

Der Aufschlag wird „normal“, also diagonal aufgeschlagen, aus den Feldbereiche B+C+D in die gegnerischen Feldbereiche B+C+D, bei einem geraden Punktstand von rechts und bei einem ungeraden Punktstand von links.

Ab dem zweiten Schlag wird nur zwischen der neuen Seitenlinie und der Einzellinie, sowie vor der Aufschlaglinie gespielt (siehe Zeichnung).

Spiel 4: „Take-Away“

	5	6	
	3	4	
	1	2	
	2	1	
	4	3	
	6	5	

Das Feld wird in 6 Bereiche aufgeteilt.

1+2: Vor der Aufschlaglinie (getrennt durch die neue Linie).

3+4: linke u. rechte Seite zwischen Aufschlaglinie und neu geklebter Mittellinie.

5+6: Zwischen neu geklebter Mittellinie und Grundlinie.

Jeder Spieler darf einen (Teil)-Bereich seines Feldes auswählen, der dann nicht mehr Teil des Spielfeldes ist. Beide Spieler können den gleichen Bereich auswählen. Der Gewinner des vorherigen Mini-Spiels darf zuerst wählen. Sobald einer der Spieler 8 Punkte hat, müssen beide sich einen neuen (Teil)-Bereich aussuchen (der „alte“ Bereich ist dann wieder Teil des Spielfeldes)

Der jeweils ausgewählte Bereich wird durch einen Ballrolle oder Kegel markiert (außerhalb des Feldes).