

Spelsoorten

Badminton kent vijf spelsoorten:

mannenenkelspel (MS)

vrouwenenkelspel (WS)

mannendubbelspel (MD)

vrouwendubbelspel (WD)

gemengd dubbelspel (MXD).

Toss

Voordat een spel begint is er een loting (toss). Wie deze toss wint mag een keuze maken uit de volgende mogelijkheden:

- eerst serveren of eerst de service ontvangen, of:
- het spel beginnen aan de ene kant dan wel aan de andere kant.

De tegenpartij kiest uit de overgebleven mogelijkheden. Dus indien bijvoorbeeld de winnaar van de toss er voor kiest om eerst te serveren, dan is de verliezer van de toss de eerste ontvanger en kiest deze dus de kant van het veld waarop hij/zij begint.

Bij de stand 0-0 en alle even punten, wordt geserveerd vanuit het rechter serveer vak. Bij alle oneven punten wordt geserveerd vanuit het linker serveer vak. Na iedere score vindt de service plaats vanuit het naastliggende serveer vak.

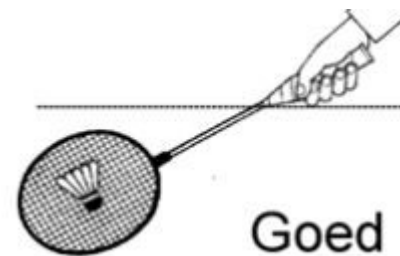
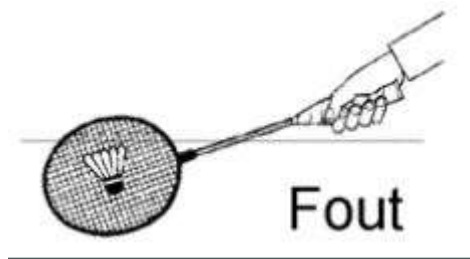
Service algemeen

De service is heel belangrijk in badminton.

Een service is goed als:

- deze onderhands geslagen wordt (zie tekening onder);
- deze diagonaal in het juiste speel vak wordt gespeeld (zie tekening boven);
- de serveerder niet op of tegen de lijnen staat;
- de serveerder met beide voeten op de grond staat.

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.



Service enkelspel

- Iedere speler heeft één servicebeurt.
- In één servicebeurt kunnen géén of meer punten gescoord worden.
- Als je een fout maakt, gaat de service naar de tegenstander en deze krijgt een punt..

Service dubbelspel

- Ieder team heeft een servicebeurt.
- Bij een even stand wordt vanuit het rechter vak geserveerd. Bij een oneven stand uit het linker.
- In één servicebeurt kunnen géén of meer punten gescoord worden door dezelfde speler.
- Er wordt alleen van serveer vak gewisseld als je zelf (of je partner) een punt maakt.

Telling

Er wordt gespeeld op basis van het rally-point systeem (elke punt is ook echt een punt, de oude situatie dat je alleen kan scoren bij eigen service is komen te vervallen). De wedstrijd gaat om 2 gewonnen games tot 21 punten. Er moet worden gewonnen met een verschil van 2 punten tot een maximum van 30. Dus wie als eerste de 30 bereikt heeft de game gewonnen.

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.

Let

Een let betekent dat de rally opnieuw moet worden gespeeld als gevolg van een onvoorziene gebeurtenis (bijvoorbeeld als de shuttle van anderen in jouw veld valt).

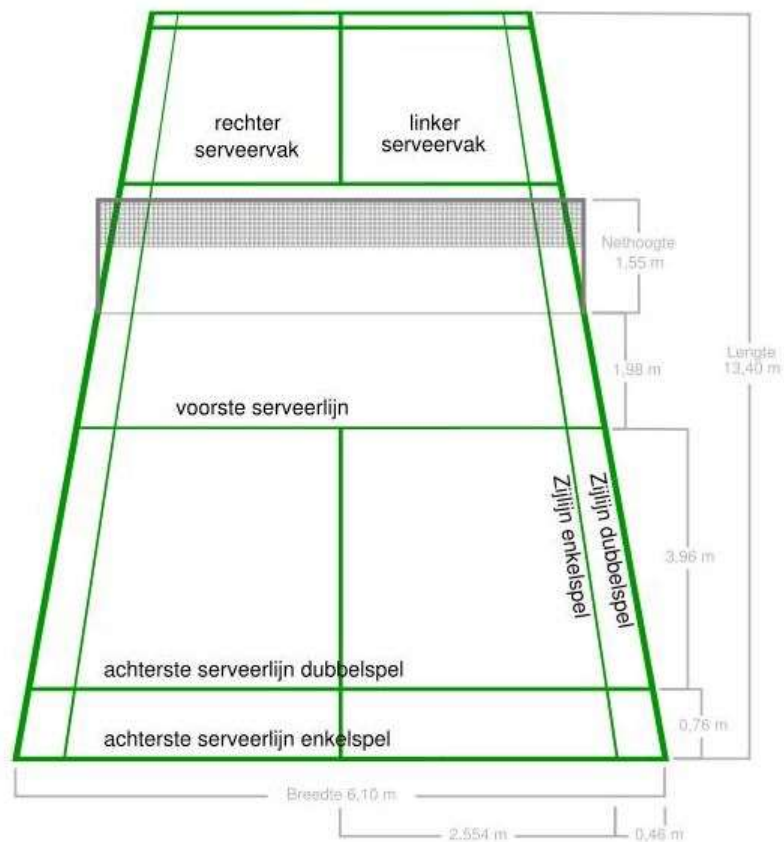
Officiële spelregels NBB

De officiële spelregels bevatten alle regels van het badmintonspel! Een brochure met hierin de officiële spelregels is te koop via de badmintonshop, zie www.badminton.nl, neem button 'badmintonshop'. Of kijk op de site bij NBB, reglementen.

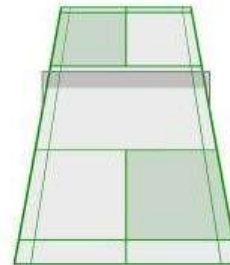
Spelindeling

Men speelt het spel met 1 persoon aan iedere kant van het net. Indien men een dubbelspel speelt staat men met 2 personen aan iedere kant van het spel.

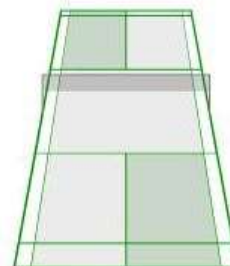
één staat bij het net en de andere persoon serveert. De ontvangende partij staat naast elkaar en wacht op de shuttle die door de serverende persoon wordt geslagen. Dit wisselt per punt.



Speelveld en serveervak dubbelspel



Speelveld en serveervak enkelspel



Techniek

Spelregel Top Tien

1. Doel van het spel: scoren van punten en het voorkomen van punten tegen.
2. Je kunt het spel enkel (1 tegen 1) of dubbel (2 tegen 2) spelen.
3. De opslag: Het spel begint met de opslag in het rechter serveervak. Deze sla je onderhands vanuit het midden van het speelveld. De opslag speel je diagonaal (schuin), als er twee serveervakken zijn.
4. Je blijft opslaan tot je de opslagbeurt verliest. Bij enkelspel gaat de opslag naar de tegenstander. Bij dubbelspel gaat de opslag eerst naar de medespeler, verliest deze de opslag dan gaat hij naar de tegenpartij.
5. Uit: shuttles die buiten het speelveld de grond raken, zijn uit. Een shuttle op de lijn is in.
6. Puntentelling: alleen de partij die opslaat kan punten scoren.
7. Een badmintonwedstrijd bestaat uit twee gewonnen games. Dat betekent dat wanneer je na twee games gelijk staat, je een derde moet spelen. Een game bestaat uit 15 punten; alleen het dames-enkelspel gaat tot 11 punten. Na elke game wordt van speelhelft gewisseld. De winnaar van een game begint de volgende game met de service.
8. Spelen van de shuttle: je moet de shuttle in één keer over het net spelen. Samenspelen is niet toegestaan.
9. Het Net:
 - de shuttle mag het net wel raken, ook tijdens de opslag.
 - de speler en het racket mogen het net niet raken.
10. Dubbelfout: als beide partijen het niet eens zijn over

Een overtreding van de spelregels, dan spel je het punt over.

De Greep

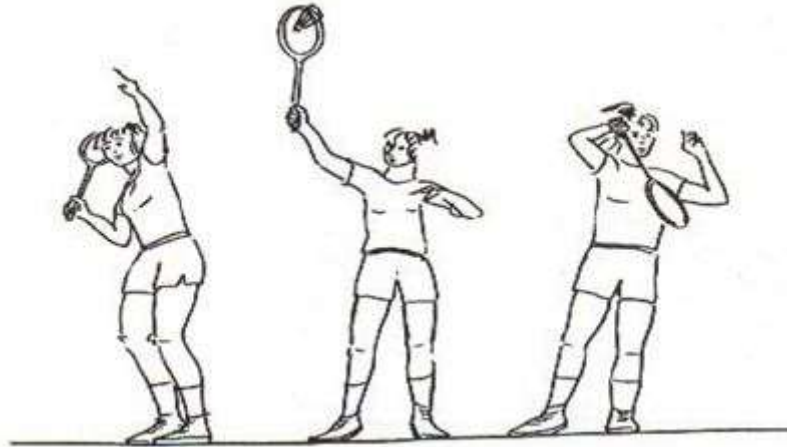


Shake hands-greep (te gebruiken bij alle slagen).

Techniek:

1. Houd het blad van het racket verticaal.
2. Pak het racket alsof je iemand aan hand geeft.
3. De punt van de V tussen je duim en wijsvinger ligt op het handvat.

Forehand-clear

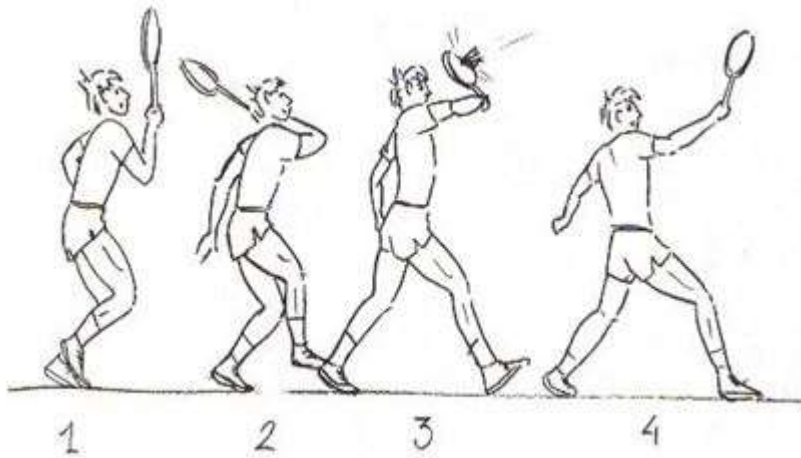


Bovenhandse slag in het achterveld van de tegenstander, handpalm naar het net gericht.

Techniek:

1. Een rechtshandige staat met links voor (een linkshandige andersom).
2. Breng het racket naar achteren. Wijs met de andere hand naar de shuttle.
3. Raak de shuttle hoog met gestrekte arm. Zwaai het racket door.

Backhand-clear



Bovenhandse slag in het achterveld van de tegenstander, handrug naar het net gericht.

Techniek:

1. Een rechtshandige staat met rechtsvoor (een linkshandige andersom).
2. Breng de racket naar achteren. Buig je elleboog en pols.
3. Raak de shuttle hoog, met gestrekte arm.

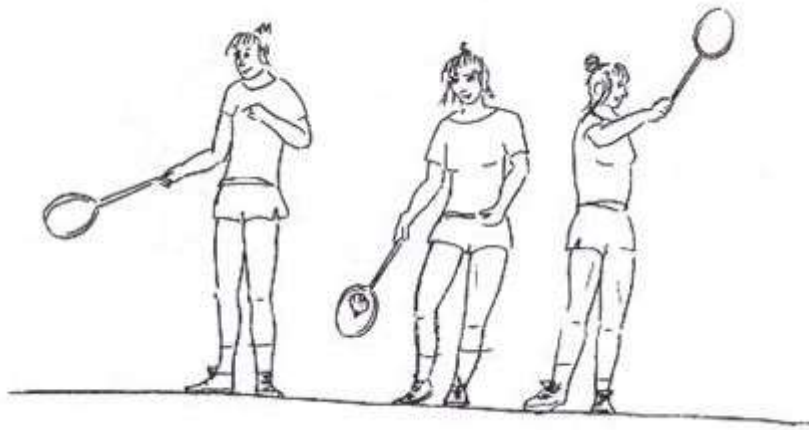
Dropshot

Bovenhandse slag, waarbij je de shuttle vlak achter het net speelt.

Techniek:

1. Zie Forehand-clear en Backhand-clear
2. Rem de slagbeweging af vlak voordat je de shuttle raakt. De pols blijft gestrekt.

Opslag



Onderhandse slag

Techniek:

1. Een rechtshandige staat met links voor (een linkshandige andersom). De shuttle is schuin voor je.
2. Diepe, hoge opslag: sla de shuttle met een felle beweging vanuit je onderarm.
3. Korte, lage slag: duw de shuttle over het net.

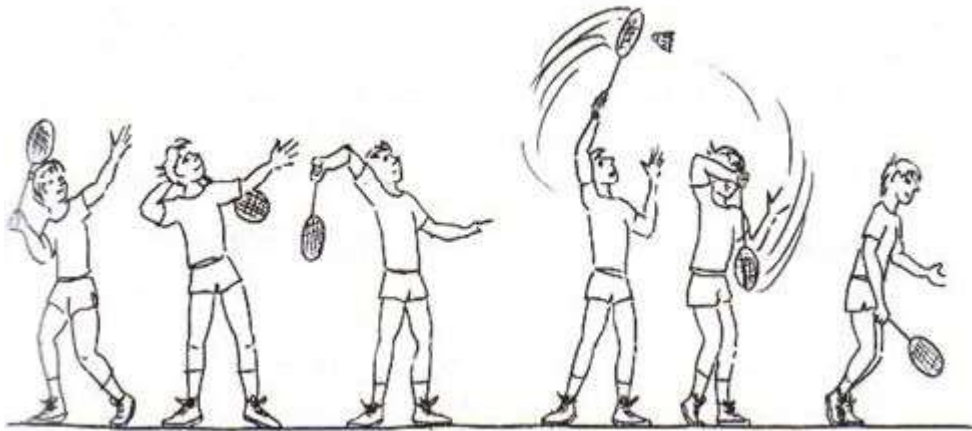
Lob

onderhandse slag, over de tegenstander in het achterveld.

Techniek:

1. Zie de onderhandse opslag.
2. Je kunt de lob met de Forehand en met de Backhand spelen.

Smash



Slag naar de grond.

techniek:

1. Een rechtshandige staat met de linkervoet voor (een linkshandige andersom).
2. Breng het racket achter de rug. Wijs met je andere hand naar de shuttle.
3. Raak de shuttle met een gestrekte arm voor je en sla hem naar de grond.

Tactiek Netspelen

Aanval

1. Speel de shuttle op de plek waar de tegenstander ruimte laat.
2. Vermoei de tegenstander. Speel afwisselend (kort-lang, links-rechts).
3. Maak gebruik van de zwakke plekken van de tegenstander (vaak de backhand).
4. Een zwakke plek is de ruimte tussen de spelers. Sla de bal in die ruimte (dubbelspel).

Verdediging

Veldspeler

1. Ga direct na een actie terug naar het midden van het gebied dat je moet verdedigen.
2. Maak afspraken over de opstelling. Als je een dubbelspel speelt.
3. Spreek af wie de shuttle neemt als hij tussen jullie in wordt gespeeld. Roep 'los' als je de shuttle wilt spelen bij dubbelspel.

Schijnbewegingen

Badminton is een van de weinige racketsporten waar schijnbewegingen een erg groot deel maken van de sport. In tegenstelling tot tennis, waar opbouw en spreiding een immens belangrijke rol spelen en er slechts zelden gedropt wordt, is badminton op topniveau, specifiek bij enkelspel, een aaneenschakeling van lichaamsbewegingen die slechts tot doel hebben om te camoufleren, en niet zozeer een slag voor te bereiden.

Door het feit dat het gebruikte materiaal zo licht is en de afstand tussen de spelers varieert van erg dicht tot vrij ver, kan men door korte bewegingen toch voldoende snelheid in de shuttle steken om het hele veld te kunnen bereiken - tenminste als je techniek mee kan!

Schijn bij aanval én verdediging

Bij de aanval is de schijnbeweging bedoeld om ofwel de tegenspeler te laten denken dat er een bepaalde slag zal worden uitgevoerd en hem daarmee naar een specifieke plaats van het veld te 'lokken' (bijvoorbeeld een clear in plaats van een korte drop, of een drop in plaats van een lob) of om hem zijn ontvangende beweging te laten uitstellen totdat hij ziet welke kant de shuttle echt uitgaat.

Bij de verdediging kan een verplaatsing tegenovergesteld zijn aan de plaatsing van het lichaamsgewicht, daarmee lijkt het alsof je naar een bepaalde kant op zal rennen, maar eigenlijk volledig klaar staat om onmiddellijk van richting te veranderen op het moment dat de tegenspeler zijn slag uitvoert. Of bijvoorbeeld klaar staan richting de linkerkant van het plein, om als de tegenstander de slag uitvoert onmiddellijk naar rechts te rennen.

Als bij een aanvallende schijnbeweging de tegenspeler effectief wordt misleid, zal dit vaak resulteren in een rechtstreeks punt, omdat deze zijn beweging en balans niet tijdig kan veranderen. Of hij gaat voor een paniekshot dat makkelijker af te maken is. Ervaren spelers zullen nooit te vroeg gaan bewegen, rekening houdend met de mogelijkheid van schijnbewegingen. Vaak ziet men ook dat de verdedigende schijnbeweging volledig anticipeert op een aanvallende schijnbeweging.

Techniek

Slicing (of kappen) en korte slagbewegingen zijn de twee belangrijkste slagtechnieken bij schijnbewegingen. Bij slicen wordt de shuttle niet recht geraakt, maar 'schampt' het snaaroppervlak de pluim in een hoek. Daardoor zijn slagrichting en bewegingsrichting verschillend van elkaar en gaat de shuttle dus onverwacht naar een andere plaats dan de beweging aangeeft.

Slicen of kappen

Een gekapte crossdrop bijvoorbeeld probeert de tegenstander te laten denken dat er een smash of clear rechtdoor zal geslagen worden. Zo wordt hij misleid op twee manieren: richting én slagkracht.

Een geavanceerdere techniek is om de racket ook de veren zelf te laten draaien. Door deze spin zal de shuttle een kortere baan beschrijven en dus sneller naar de vloer vallen. Deze techniek kan ook gebruikt worden bij netshots, waarbij de shuttle dan rond zijn eigen as tuimelt. De tegenstander zal zo min of meer verplicht zijn te wachten met slaan tot de shuttle stabiel valt, of de beslissing moeten maken toch tegen de shuttle te slaan en de veren te raken, waardoor een erg onvoorspelbare slag uitgevoerd wordt.

Korte slagbewegingen

De moderne rackets wegen rond de 90 gram. Die lichtheid zorgt voor erg weinig inertie, waardoor rackets dus vanuit stilstand erg snel kunnen bewogen worden. Een krachtige speler kan een clear slaan met een beweging van slechts 10 centimeter.

Een speler kan op die manier zijn racket klaar houden voor een netshot, maar door een korte, snelle beweging op het laatste moment toch een lob slaan. De tegenstander weet dat dit kan gebeuren en zal ofwel een compromis-positie moeten innemen of een keuze maken voor een betere positie voor een van beide slagen. Dat is heel wat moeilijker dan indien het materiaal zwaarder zou zijn en de lange, tragere bewegingen zowat elke slag zouden verraden.

Die korte slagbeweging kan trouwens niet enkel gebruikt worden voor misleiding. Ook indien de speler erg weinig tijd heeft, kan hij door kracht toch nog veel snelheid overdragen aan de pluim.

Bij deze techniek wordt het gebruik van de vingers erg belangrijk. Door enkel de grip in de vingers te verstrakken bij het raken van de pluim kunnen de beste spelers al een erg krachtige slag uitvoeren.

Vertragingen

Ook het stoppen van een snelle beweging is uiteraard makkelijk met erg licht materiaal. De suggestie opwekken van een harde clear of drive en de racket op het laatste moment sterk vertragen vereist veel controle over het eigen lichaam en het materiaal, maar kan slechts camouflage zijn voor een haarscherpe drop over het net.

Andere schijnbewegingen

Dubbele bewegingen, bijvoorbeeld een cross netshot-beweging de shuttle expres laten missen, snel de racket terugtrekken en een lob rechtdoor uitvoeren, zijn vaak erg moeilijk te lezen indien overtuigend uitgevoerd. De huidige generatie van topspelers zijn zelfs langzaamaan bezig met de introductie van drievoudige bewegingen. Een ander alternatief is de valse koppositie, waarbij de slag rechthoekig uitgevoerd maar de racket in de hand op het laatste moment gedraaid wordt. Deze beweging resulteert in een minder extreme afwijking ten opzichte van het gecamoufleerde shot maar heeft ook veel minder tijd en is enorm efficiënt bij de trager uitgevoerde bewegingen.

Verder zijn er ook de lepe trucjes met lichaamstaal, zoals het agressief naar de shuttle lopen waarbij toch een zachte drop gespeeld wordt, of het draaien van het hoofd in een bepaalde richting, of zelfs bij het uitvoeren van een jumpshot de knieën draaien naar een andere richting.