

Badminton

Als **Badminton** wird meist die Wettkampfvariante des Spiels *Federball* bezeichnet. Inzwischen hat sich der Begriff aber soweit eingebürgert, dass der Begriff oft auch im Nicht-Wettkampfbereich Verwendung findet. Weltweit wird es in 156 Nationen von über 14 Millionen Spielern wettkampfmäßig betrieben.

Badminton ist ein Rückschlagspiel, das mit einem kleinen Federball (Shuttlecock) und jeweils einem Badmintonschläger pro Person gespielt wird. Dabei versuchen die Spieler, den Ball so über ein Netz zu schlagen, dass die Gegenseite ihn nicht den Regeln entsprechend zurückschlagen kann. Badminton kann sowohl von zwei Spielern als Einzel als auch von vier Spielern als Doppel oder Mixed gespielt werden. Es wird meistens in der Halle ausgetragen und erfordert wegen der Schnelligkeit und der großen Laufintensität eine hohe körperliche Fitness.

Allgemeines

Badminton ist ein Rückschlagspiel für zwei Spieler (Einzel) oder vier Spieler (Doppel). Ziel des Spieles ist es, den Ball so über das Netz in die gegnerische Feldhälfte zu schlagen, dass der Gegner ihn nicht regelgerecht zurückschlagen kann. Das aus dem Freizeitbereich bekannte *Federballspiel*, mit dem es manchmal verwechselt wird, hat dagegen möglichst lange Ballwechsel zum Ziel.

Badminton hat gewisse Ähnlichkeit mit Tennis, unterscheidet sich davon jedoch in grundlegenden, spieltechnischen und taktischen Aspekten. Das Badmintonspielfeld ist im Gegensatz zum Tennisfeld vergleichsweise klein. Ein Badmintonschläger ist wesentlich leichter als ein Tennisschläger. Der Spielball (*Federball*) darf den Boden nicht berühren. Er ist mit einem Federkranz bestückt, wodurch er seine besonderen Flugeigenschaften erhält.

Badminton stellt hohe Ansprüche an Reflexe, Grundschnelligkeit und Kondition und erfordert weiterhin für ein gutes Spiel Konzentrationsfähigkeit, Spielwitz und taktisches Geschick. Lange Ballwechsel und eine Spieldauer ohne echte Pausen fordern eine gut entwickelte Ausdauer. Die Tatsache, dass durch den leichten Schläger Änderungen in der Schlagrichtung ohne deutliche Ausholbewegungen zu erreichen sind, macht Badminton zu einem extrem raffinierten und täuschungsreichen Spiel. Dem schnellen Angriffsspiel ist nur durch gute Reflexe und sehr bewegliche Laufarbeit zu begegnen. Der Wechsel zwischen hart geschlagenen Angriffsbällen, angetäuschten Finten sowie präzisiertem, gefühlvollem Spiel am Netz ist es, was die Faszination von Badminton ausmacht.

Als Fehler gilt es unter anderem, wenn der Ball das Netz nicht überfliegt oder Boden/Wand außerhalb des Spielfeldes und in den meisten Fällen auch die Decke (Ausnahmen sind Sonderregelungen bei Hallen, die aufgrund ihrer Höhe nicht uneingeschränkt bespielbar sind) berührt, oder wenn Spieler bzw. Schläger das Netz berühren. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rückschlagspielen wird bei Badminton auch dann weitergespielt, wenn der Ball beim Aufschlag das Netz berührt, solange er danach seinen Weg weiter in das Aufschlagfeld des Gegners fortsetzt.

Geschichte

Bereits lange vor der Entstehung des Namens *Badminton* gab es Rückschlagspiele, die dem heutigen Federball ähnelten. In Indien gefundene Höhlenzeichnungen belegen, dass dort bereits vor 2000 Jahren mit abgeflachten Hölzern kleine, mit Hühnerfedern gespickte Holzbälle geschlagen wurden. Auch bei den Inkas und den Azteken waren Rückschlagspiele mit gefiederten Bällen bekannt. In Europa zur Zeit des Barock entwickelte sich ein unter dem Namen *Battledore and Shuttlecock* oder *Jeu de Volant* bekanntes Federballspiel zu einer der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen des höfischen Adels. Ziel bei dieser Variante des Federballspiels war es, dass zwei Spieler sich mit einfachen Schlägern einen Federball so oft wie möglich zuspiesen, ohne dass dieser den Boden berührt. Ein urkundlich erwähnter Rekord aus dem Jahre 1830 beläuft sich auf 2117 Schläge für einen Ballwechsel zwischen Mitgliedern der Somerset-Familie.

3 Battledore and Shuttlecock.



Illustration aus einer britischen Zeitschrift von 1804

Das heutige Spiel verdankt seinen Namen dem englischen Landsitz des *Duke of Beaufort* aus der Grafschaft Gloucestershire. Auf diesem Landsitz mit dem Namen *Badminton* wurde 1872 das von dem britischen Kolonialoffizier aus Indien mitgebrachte und als *Poona* bezeichnete Spiel vorgestellt. 1893 wurde in England der erste Badmintonverband gegründet, und schon 1899 fanden die ersten *All England Championships* statt, die heutzutage unter Badmintonanhängern den gleichen Stellenwert haben wie das Turnier von Wimbledon für die Tennisfreunde.

Der neue Sport erfreute sich großer Beliebtheit. Schwierigkeiten bereitete es nur, geeignete Sportstätten zu finden. Es musste oft an ungewöhnlichen Orten gespielt werden, denn die einzigen uneingeschränkt geeigneten Räumlichkeiten zu dieser Zeit waren Kirchen. Das hohe Mittelschiff einer Kirche bot dem Federball freie Flugbahn, und die Kirchenbänke dienten den Zuschauern als Logenplätze.

Entwicklung in Deutschland

In Deutschland wurde im Jahre 1903 der erste Badminton-Sportverein außerhalb Englands gegründet - der *Bad Homburger Badminton-Club*. Mitte der zwanziger Jahre breitete sich der organisierte Badminton sport auch auf Nordeuropa und Nordamerika aus, so dass bereits im Juli 1934 die *International Badminton Federation (IBF)*, der Welt-Dachverband, gegründet werden konnte.

Die ersten Deutschen Meisterschaften fanden am 17. und 18. Januar 1953 in Wiesbaden statt. Am selben Wochenende wurde der Deutsche Badminton-Verband (DBV) aus der Taufe gehoben, der noch im gleichen Jahr in die IBF eintrat. Erster Präsident des DBV war der Industrielle Hans Riegel aus Bonn (HARIBO). Im Mai des darauf folgenden Jahres wurde der DBV als 26. Fachverband in den Deutschen Sportbund (DSB) aufgenommen, und 1967

gehörte er zu den Gründungsmitgliedern der *European Badminton Union (EBU)*. 1958 entstand auch in der damaligen DDR ein Federballverband, dessen Landesverbände 1990 in den DBV eingegliedert wurden.

Während in den sechziger Jahren eine gewisse Stagnation der Mitgliederzahlen zu beobachten war, erfolgte in den Siebziger im Zuge der Erstellung zahlreicher neuer Sporthallen ein wahrer Badminton-Boom. Dieser Aufschwung mit teilweiser Verdreifachung von Mitgliederzahlen in Verbänden und Vereinen hielt bis Ende der achtziger Jahre an, als viele Tennishallen zu Badminton-Zentren umgebaut wurden. In den Neunzigern wurde erneut eine leichte Stagnation spürbar, und seit der Jahrtausendwende sind die Mitgliederzahlen im DBV sogar leicht rückläufig, trotz der Integration von Badminton in den Schulsport.

Dem Deutschen Badminton-Verband gehören derzeit 16 Landesverbände mit etwa 218 000 Mitgliedern in 2700 Vereinen an. Darüber hinaus gibt es ca. 4,5 Millionen Freizeitspieler ohne Vereinszugehörigkeit, die Badminton mehr oder weniger regelmäßig in einem der vielen Zentren betreiben.

Badminton international

Große Popularität genießt Badminton in seinen europäischen und asiatischen Hochburgen Dänemark, China, Indonesien, Malaysia, Singapur, Thailand, Indien und Korea. In diesen Ländern haben große Badminton-Veranstaltungen ähnlichen Stellenwert wie in Deutschland Fußball oder Leichtathletik. In den Siegerlisten der bedeutenden internationalen Turniere findet man deshalb auch hauptsächlich dänische oder asiatische Namen.

Seit 1977 finden Weltmeisterschaften statt, seit 1983 alle zwei Jahre. Im Jahre 2006 wird zu einem jährlichen Rhythmus übergegangen. Mit dem *Davis-Cup* im Tennis vergleichbar sind die Mannschaftsweltmeisterschaften im Badminton: seit 1949 der *Thomas-Cup* für Herren-Nationalteams sowie seit 1957 der *Uber-Cup* für Damen-Nationalteams. Im Jahre 1989 wurde der *Sudirman-Cup* ins Leben gerufen, die offizielle Nationalmannschafts-Weltmeisterschaft für gemischte Teams (Damen und Herren).

1983 führte die IBF den *Grand Prix Circuit* ein. Auf internationalen Preisgeldturnieren treten die besten Spieler des Jahres in Asien, Europa und Nordamerika gegeneinander an. Bei diesem Turnier und bei den beiden höchst dotierten Turnieren in Dänemark (*Danish Open*) und Korea (*Korean Open*) werden Preisgelder von rund einer Viertel Million US-Dollar ausgeschüttet.

Derzeit sind 156 Nationen mit über 14 Millionen Spielern Mitglied in der IBF.

Olympische Sportart

Bereits 1972 bei den olympischen Spielen in München war Badminton als so genannte *Demonstrationssportart* vertreten. Doch erst nachdem es 1988 zum zweiten Mal in Seoul sehr erfolgreich der Weltöffentlichkeit vorgestellt wurde, entschloss sich das IOK, Badminton 1992 in Barcelona zur olympischen Disziplin zu erheben, allerdings ohne gemischtes Doppel. Erst 1996 wurden alle fünf Disziplinen bei den Spielen von Atlanta ausgetragen.

Das Spiel

Spielfeld

In der Regel wird Badminton in der Halle gespielt, da schon leichte Luftbewegungen den Ball stark beeinflussen können. Die Halle muss dabei eine Mindesthöhe von 5 m aufweisen. Üblicherweise gilt es als Fehler, wenn der Ball während des Spiels die Decke berührt, jedoch wird bei Deckenberührung beim Aufschlag oder bei Berühren von herunterhängenden Teilen (z. B. der Deckenkonstruktion) auf Wiederholung entschieden. Erst ab 9 m Deckenhöhe ist eine Halle uneingeschränkt bespielbar und damit jede Deckenberührung ein Fehler.

Das Spielfeld ist dem des Tennis sehr ähnlich, ist allerdings mit 13,40 m Länge und 6,10 m Breite deutlich kleiner. Das Netz ist nach den Regeln so zu spannen, dass die Netzhöhe an den Pfosten 1,55 m und in der Netzmitte 1,524 m beträgt. Die Linien sind 4 cm breit und Teil des Spielfeldes, das sie begrenzen.

Einzel

In der Einzeldisziplin stellt die innere Begrenzungslinie die seitliche Feldbegrenzung dar, der Aufschlag darf von der vorderen Aufschlaglinie bis zur hinteren Grundlinie ausgeführt werden.

Doppel

Beim Doppel ist das komplette Feld zu bespielen, der Aufschlag muss allerdings zwischen vordere und hintere Aufschlaglinie geschlagen werden. Derzeit sind in den internationalen Badmintonverbänden Diskussionen im Gange, ob auch im Doppel und Mixed der Aufschlag bis zur hinteren Grundlinie erlaubt werden soll.

Schläger

Die Form des Badmintonschlägers ist mit der eines Tennisschlägers vergleichbar, ist jedoch etwas kleiner, leichter und dünner besaitet. In der einfachsten Form ist der Stahlschaft/Stahlkopf ca. 120 Gramm schwer. Gehobener Modelle bestehen aus einem Stück und wiegen nur noch bis zu 80 Gramm.

Je härter der Rahmen, desto präziser lässt sich damit spielen. Dabei ist aber eine gute Schlagtechnik erforderlich, da bei ungenauem Treffen des Balles Vibrationen entstehen, die durch den harten Rahmen durchgeleitet werden und unter Umständen zum sog. Tennisarm führen können. Je weicher der Rahmen, desto ungenauer ist der harte Schlag, aber desto armschonender ist der Schläger bei normalem Spiel.

Zur Bespannung bieten die Hersteller unterschiedliche Varianten an Saiten an. Im Anfängerbereich werden Schläger hauptsächlich mit einfachen, aber günstigen Kunststoffsaiten bespannt. Fortgeschrittene und Profis verwenden eher die teureren Naturdarmsaiten oder mehrfach geflochtene Kunststoffsaiten, die bessere Ballkontrolle und längere Haltbarkeit bieten. Je nach Spielertyp können Badmintonschläger unterschiedlich hart bespannt werden (Zugbelastung ca. 7 – 12 kg). Wegen der ovalen Form des Schlägerkopfes werden die Längssaiten eines Schlägers meist mit 0,5 – 1 kg härter bespannt als die Quersaiten.

Zur Verbesserung des Griffs wird i.d.R. ein zusätzliches Griffband eingesetzt.

Spielball

Bei Wettkämpfen oder Turnieren wird in den höheren Spielklassen und auf internationaler Ebene mit Naturfederbällen gespielt. Der *Kopf* ist aus Kork, der Federkranz besteht in der Regel aus 16 Gänse- oder Entenfedern, die in den Kork eingeklebt und miteinander verschnürt sind. Sie werden hauptsächlich in Asien handgefertigt und zeichnen sich durch besondere Flugeigenschaften aus.

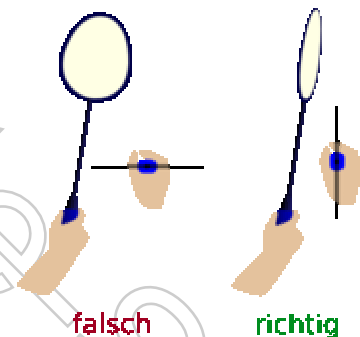
Naturfedern brechen relativ leicht, besonders bei *unsauber* ausgeführten Schlägen. Bedingt durch den größeren Verschleiß und wegen der etwas höheren Kosten von Naturfederbällen haben sich im Freizeitbereich Imitate aus Kunststoff durchgesetzt. Sie sind günstiger und haltbarer, haben allerdings andere Flugeigenschaften als Naturfederbälle und bieten weniger Möglichkeiten für ein variantenreiches, schnelles Spiel. Fällt ein Echtfederball bei einem Clear (langer, hoher Ball) fast senkrecht, folgt der Kunststoffball noch weitgehend einer parabelförmigen Flugbahn, wodurch mit einem Plastikball weite Bälle leichter erlaufen werden können.

Technik

Schlägerhaltung

Falscher, sog. *Bratpfannengriff* und richtige Schlägerhaltung (rechts)

Es existieren verschiedene Möglichkeiten, den Badmintonschläger zu greifen. Typischer Anfängerfehler und aus dem Freizeitbereich bekannt ist der so genannte *Bratpfannengriff*, der für effizientes Spielen nicht brauchbar ist. Vor allem Finten, geschnittene Bälle und Rückhandschläge sind mit diesem Griff nur unzureichend zu realisieren.



Bei der optimalen Schlägerhaltung bildet die Schlagfläche quasi eine Verlängerung der geöffneten Handfläche. Um dies zu erreichen, legt man die Handfläche auf die Bespannung und führt die Hand, ohne den Winkel zum Schläger zu verändern, in Richtung Griff. Am untersten Ende kurz vor dem spürbaren Wulst umschließt die Hand den Griff. Mit dieser Griffhaltung können im Prinzip alle Vorhandschläge ausgeführt werden. Für Schläge mit der Rückhand gibt der Daumen den nötigen Druck auf den Schläger. Ein Ausstrecken des Zeigefingers ist hierbei ein typischer Fehler, den man bei Federballspielern immer wieder beobachten kann.

Bei fortgeschrittener Spielweise sind weitere Schlägerhaltungen üblich, wie z.B. der sog. *Pinzettengriff* für Spiel am Netz oder beim Aufschlag.

Schlagarten

Zum Schlagrepertoire eines guten Badmintonspielers gehört eine Reihe von Grundschlägen, die in zahlreichen Varianten angewendet werden können. Die wichtigsten Schläge sind:

Clear

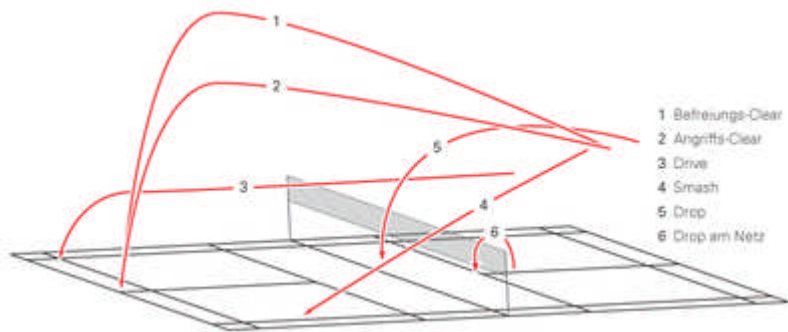
Langer, hoher Ball bis zur Grundlinie als Befreiungsschlag (1); daher der Name (*Clear*, engl.: *klar, frei*). Eine Variante ist der so genannte *Angriffs-Clear* (2), der flacher und schnell gespielt wird, um den Gegner unter Druck zu setzen.

Drive

Schneller, flacher Ball auf Augenhöhe, knapp über das Netz geschlagen (3).

Smash

Der klassische Angriffsschlag. Ein hart geschlagener, geradliniger Schmetterschlag steil nach unten (4). Der Ball kann dabei eine Anfangsgeschwindigkeit von über 300 km/h erreichen!



Drop

Auch *Stoppball* genannt. Kurzer Ball knapp hinter das Netz (5). Er ist besonders wirkungsvoll, wenn bei der Schlagbewegung ein *Clear* oder *Smash* angetäuscht wird. Unterschieden werden dabei der *langsame* und der *schnelle* Drop.

Der langsame Drop wird sehr dicht hinter das Netz geschlagen und soll dem Gegner eine möglichst tiefe Schlagposition aufzwingen und es damit schwer machen, den Ball hoch in die hinteren Regionen des Feldes zurückzubefördern. Daher wird er oft als Auftakt zum Angriffsspiel eingesetzt, da der Gegner im günstigsten Fall gezwungen ist, den Ball steil nach oben zu spielen und sich dadurch die Gelegenheit für einen *Smash* bietet. Durch den langsamen Flug birgt er allerdings das Risiko, am Netz vom Gegner „getötet“ zu werden. Der schnelle Drop, auch „geschnittener Drop“, zeichnet sich durch einen schnellen Ballflug aus, um dem Gegner wenig Zeit zu lassen, den Ball zu erreichen. Er sollte jedoch nicht weiter als bis zur vorderen Aufschlaglinie fliegen, da ansonsten der Vorteil dieses Schlages verloren geht.

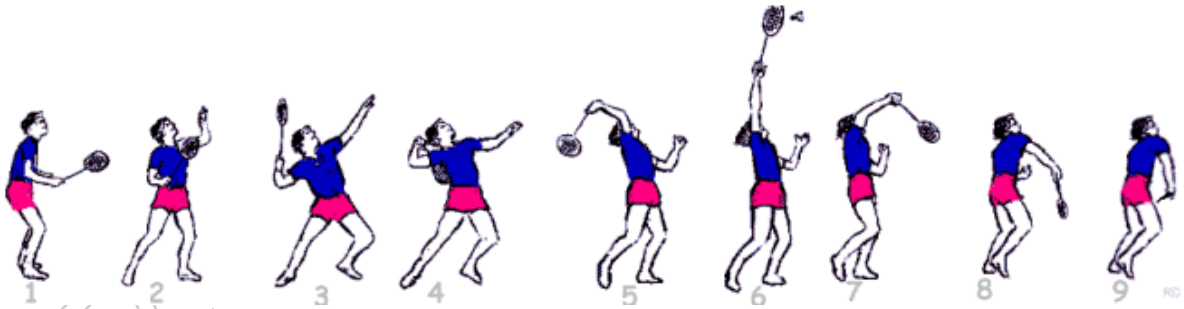
Stop (Drop am Netz)

Auch *Netzspiel* genannt. Der Ball muss so knapp wie möglich über die Netzkante gehoben werden (6).

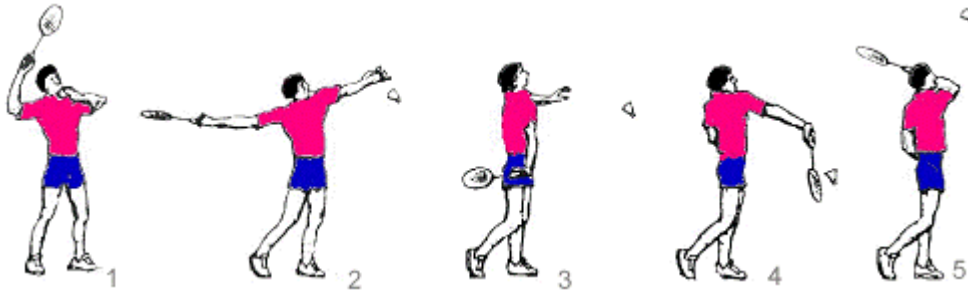
Gespielt werden können diese Schläge geradlinig (engl. *longline*) oder diagonal (*cross*). Daraus ergeben sich typische Spielzüge, die jeder Spieler auf sich und sein Spiel abstimmt und versucht, in sein Spiel einzubauen.

Bildreihen

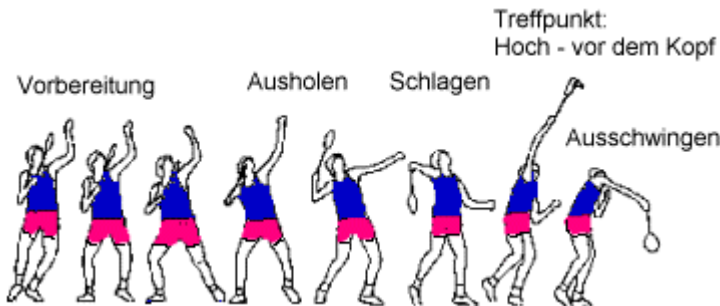
Clear



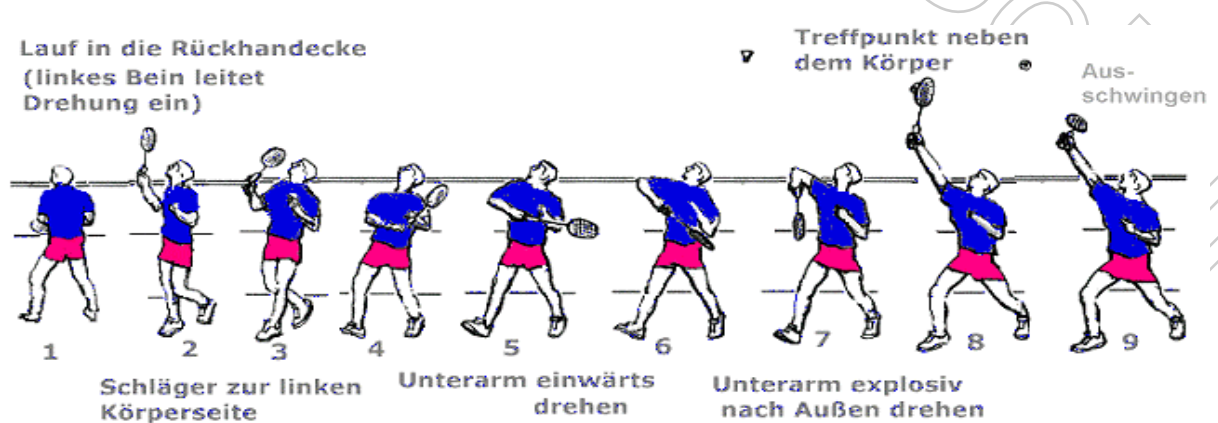
Hoher Aufschlag



Smash

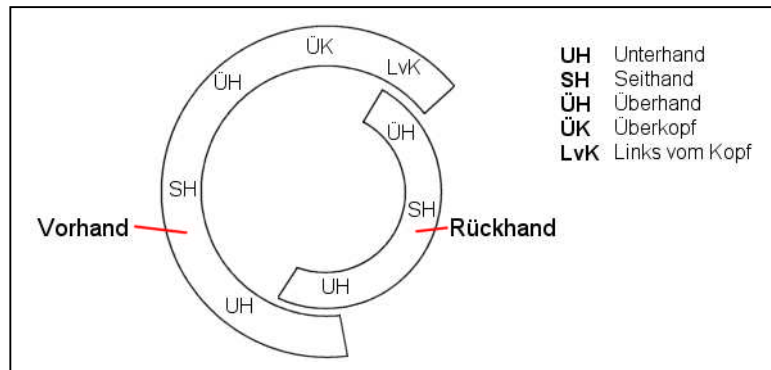


Rückhand (ÜK)



Schlagbereiche

Die Schlagbereiche, in denen ein Ball getroffen werden kann. Bei den einzelnen Schlägen unterscheidet man auch, wo der Ball getroffen wird.



Aus der Schlagart und den Schlagbereichen setzt sich die genaue Beschreibung eines Badminton-Schlages zusammen:

Aufschlag

Neben den Grundschlägen aus dem Spiel heraus gibt es zahlreiche Aufschlagvarianten. Grundlegend unterscheidet man jedoch Vorhandaufschläge und Rückhandaufschläge. Bei den Vorhandaufschlägen wird der Schläger seitlich am Körper des Spielers vorbei beschleunigt und der Ball in die Bahn des Schlägers geworfen. Dieser Aufschlag eignet sich besonders für das Einzelspiel. Im Doppel wird zumeist auf den Rückhandaufschlag zurückgegriffen. Bei diesem wird der Schläger mit dem Griff nach oben vor dem Körper platziert, der Ball davor in Position gebracht und dann unter Einsatz des Daumens und mit einer Drehung des Handgelenkes gespielt. Der Aufschlag beim Badminton bietet zwar kaum die Möglichkeit, direkt zu punkten wie z.B. beim Tennis oder Volleyball. Dennoch versucht der Spieler, sich schon beim Aufschlag einen Vorteil zu verschaffen und die Oberhand für den kommenden Ballwechsel zu gewinnen.

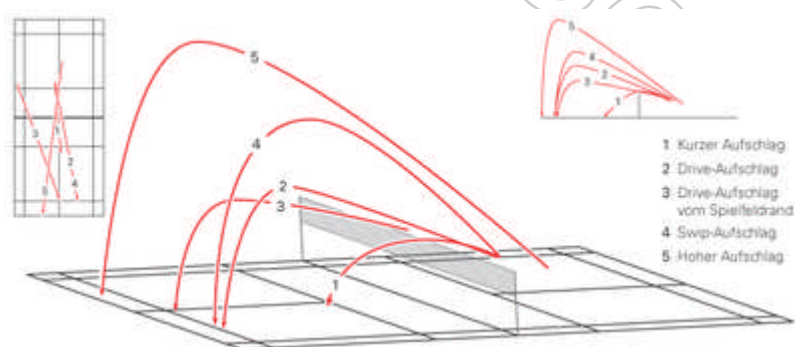
Kurzer Aufschlag

Der kurze Aufschlag (1) ist die Standard-Spieleröffnung beim Doppel. Die Flugkurve des Balles sollte ihren höchsten Punkt vor dem Überqueren des Netzes haben und möglichst flach sein, so dass es dem Gegner nicht oder nur schwer möglich ist, mit einem direkten Angriff zu reagieren. Ein getäuschter (z. B. geschnittener) kurzer Aufschlag Richtung Außenlinie kann gerade im Doppel als erfolgreiche Variante eingesetzt werden, wenn der Gegner versucht die Angaben besonders aggressiv zu attackieren.

Drive-Aufschlag

Ein Überraschungsaufschlag, bei dem versucht wird, durch einen schnellen, harten und möglichst flachen

Aufschlag z. B. die Rückhandseite des Gegners anzuspielen oder direkt auf den Körper zu treffen (2). Der Schläger wird dabei möglichst hoch genommen, muss aber der Regel genügen, den Schlägerkopf unterhalb der Hüfte und unterhalb der Schlaghand zu halten. Eine Variante ist der Drive-Aufschlag vom Spielfeldrand (3).



Der von der Seite kommende Ball ist schwer abzuschätzen, und die Aufschlagannahme ist schwierig, wenn der Ball auf die Rückhandseite gespielt wird.

Swip-Aufschlag

Bei dieser Variante wird ein kurzer Aufschlag angetäuscht, der Schläger aber im letzten Moment aus dem Handgelenk beschleunigt und der Ball überfliegt den Gegner (4). Der Aufschlag muss dabei so ausgeführt werden, dass der Gegner den Ball nicht schon im Vorbeiflug erwischt, sondern nur im Zurücklaufen. Die Flugbahn sollte auch nicht zu hoch sein, um dem Gegner möglichst wenig Zeit zum Erlaufen des Balles zu geben. Misslingt dieser risikoreiche Aufschlag, beendet meist ein Smash den Ballwechsel zu Ungunsten des Aufschlägers

Hoher Aufschlag

Dieser Aufschlag ist die Standard-Spieleröffnung im Einzel (5). Der Ball wird kraftvoll möglichst hoch und bis zur hinteren Grundlinie des Feldes geschlagen. Im Idealfall ist der höchste Punkt der Flugkurve kurz vor der Grundlinie. Der Gegner wird so gezwungen, zum Erreichen des Balles bis zum Spielfeldende zu laufen. Der schnelle und steile Fall des Balles erschwert zudem das Abschätzen des optimalen Balltreffpunktes für den Rückschlag.

Lauftechnik

Um aus der Ausgangsposition, der Spielfeldmitte, schnell die Feldecken erreichen zu können, ist eine ausgefeilte Lauftechnik erforderlich. Im Laufe der Zeit entwickelten sich, vor allem in den international erfolgreichen Badminton-Nationen, unterschiedliche Lauftechniken. So bevorzugten etwa die Engländer noch bis vor einigen Jahren lange, weiche, raumgreifende Schritte ohne Sprünge, während die Chinesen Ende der achtziger Jahre des 20. Jahrhunderts dazu übergingen, schnelle, kurze Schritte kombiniert mit einem abschließenden Sprung zum Ball in ihr Spiel zu integrieren. Diese Techniken wurden von den meisten asiatischen Spielern erfolgreich kopiert, da für sie die englischen Schrittfolgen aufgrund ihrer meist geringeren Körpergröße nicht hinreichend effektiv waren.

Gute Lauftechnik zeichnet sich dadurch aus, dass der Spieler möglichst schnell und mit geringem Energieaufwand den Ball erreicht und anschließend zur Spielfeldmitte zurückkehrt. Automatisierte Schrittfolgen sorgen dafür, dass dies kraftsparend, raumgreifend und effektiv geschieht, sind jedoch kräfteintensiv und nur durch jahrelanges Training zu erreichen.

Zentrale Elemente der Lauftechnik sind:

Ausfallschritt

Um einen Ball im vorderen oder seitlichen Spielfeldbereich zu erreichen, stellt der Spieler am Ende seiner Vorwärtsbewegung das sich auf der Schlaghandseite befindliche Bein mit einem großen Ausfallschritt nach vorne, ähnlich wie ein Fechter beim Stoß. Dadurch bremst er abrupt seine Vorwärtsbewegung ab und kann nach dem Schlag sofort wieder in eine Rückwärtsbewegung übergehen.

Umsprung

Mit dieser Technik wird die Rückwärtsbewegung nach einem Schlag gestoppt. Beim Schlag findet während des Sprungs eine Drehung der Hüften statt, und das Bein, das sich auf der entgegengesetzten Körperseite der Schlaghand befindet, wird nach hinten

gestellt, um die Rückwärtsbewegung abzufedern und den Körper wieder nach vorne zu beschleunigen.

Chinasprung

Diese Technik wurde in China entwickelt und dient dazu, einen Ball auf der Vorhandseite im Sprung zu erreichen. Im Gegensatz zum *Umsprung* wird die Bewegung jedoch mit dem Bein auf der Schlaghandseite gestoppt, was wegen der leichten Verdrehung des Oberkörpers beim Schlag anatomisch gesehen zwar ungünstig, aber in der Praxis dennoch effektiv ist.

Sprung-Smash

Eine weitere chinesische Technik. Der Spieler springt beidbeinig hoch in die Luft und schlägt den Ball mit vollem Körpereinsatz ins gegnerische Feld, ähnlich wie beim Angriffsschlag im Volleyball.

Schiedsrichter

Ein Badmintonspiel wird in den höheren Spielklassen und im internationalen Wettkampf von einem Schiedsrichterteam geleitet.

Der Schiedsrichter sitzt, ähnlich wie beim Tennis, auf einem Hochstuhl und ist für den Ablauf des Spiels, für das Spielfeld und für direkt zum Spielfeld gehörende Dinge verantwortlich. Er wird von einem Aufschlagschiedsrichter unterstützt, der speziell den aufschlagenden Spieler beobachtet und eventuelle Regelverstöße durch den Ruf *Fehler* und entsprechende Handzeichen meldet. Darüber hinaus sind für jede Spielfeldhälfte bis zu fünf Linienrichter eingeteilt, die Seiten-, Mittel- und Grundlinien beobachten und Aus-Bälle ebenfalls durch Ruf- und Handzeichen melden.

In unteren Spielklassen oder bei Turnieren kann von dieser aufwändigen Regel abgewichen werden. Dann leitet entweder ein einzelner Schiedsrichter eine Partie, oder die Spieler entscheiden selbst über Regelverstöße, Gut- oder Aus-Bälle. Da jeder vom anderen dieselbe Fairness erwartet, die er selbst zu geben bereit ist, ist diese Regelung durchaus praktikabel und bewährt. Selbst in der Badminton-Bundesliga wird typischerweise nur mit einem Schiedsrichter und ggf. einigen Linienrichtern für kritische Linien gearbeitet.

Disziplinen

Badminton wird wettkampfmäßig in fünf verschiedenen Disziplinen ausgetragen:

- Damen-Einzel
- Herren-Einzel
- Damen-Doppel
- Herren-Doppel
- Gemischtes Doppel (Mixed)

Damen- und Herreneinzel

In der Einzeldisziplin stehen sich zwei Spieler gleichen Geschlechts gegenüber. Beim Aufschlag muss der Aufschläger in seinem Aufschlag-Halbfeld stehen, der Rückschläger im

Feld diagonal dazu. Während des weiteren Ballwechsels dürfen sich beide Spieler beliebig in ihrer Feldhälfte aufhalten.

Bei geradem Punktstand des Aufschlägers (0, 2, 4 ...) erfolgt der Aufschlag aus der rechten Feldhälfte, bei ungeradem Punktstand von links. Punkten kann nur der aufschlagende Spieler. Macht er einen Fehler, so wechselt zunächst das Aufschlagrecht. Der Federball muss beim Aufschlag in das diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld gespielt werden. Gelingt dies nicht, wird es als Fehler gewertet und der Gegner erhält das Aufschlagrecht.

Aus taktischen Gründen versucht man, den Gegner durch Anspielen in die Eckpunkte des Spielfeldes in Schwierigkeiten zu bringen. Um alle Feldecken gleich schnell erreichen zu können, versucht deshalb jeder Spieler, nach jedem gespielten Ball so schnell wie möglich in die beste Ausgangsposition für den nächsten gegnerischen Ball zu gelangen. Diese befindet sich ca. eine Schrittlänge hinter dem *T-Punkt*. Von hier aus sind alle Feldbereiche mit wenigen kurzen, schnellen Schritten erreichbar.

Damen- und Herrendoppel

Die Aufstellung beider Spieler einer Doppel-Paarung während des Ballwechsels ist beliebig und wird von der aktuellen Spielsituation und den technischen Fähigkeiten der Spieler abhängig gemacht. Idealerweise stellen sich beide zur Abwehr nebeneinander und decken die jeweils eigene Seite des Spielfelds ab. Beim eigenen Angriff dagegen steht man hintereinander, der hintere attackiert mit harten, steil nach unten geschlagenen Angriffsbällen (*Smash*) oder mit gefühlvoll kurz hinter das Netz geschlagenen Stoppbällen (*Drop*), während sein Partner vorne am Netz agiert und versucht, schlecht abgewehrte gegnerische Bälle zu erreichen und zu verwerten. Diese ständig wechselnde Aufstellung innerhalb eines Ballwechsels erfordert jahrelange Übung, ein gutes Auge für die Spielsituation und Verständnis im Zusammenspiel mit dem Partner.

Gemischtes Doppel

Beim gemischten Doppel oder *Mixed* (engl.: *gemischt*) bilden ein weiblicher und ein männlicher Spieler zusammen eine Doppel-Paarung. Die Regeln sind identisch mit denen des Damen- bzw. Herren-Doppels.

Aufstellung und taktisches Verhalten im gemischten Doppel weichen üblicherweise von dem der beiden anderen Doppel-Disziplinen ab, da man versucht, geschlechterspezifische Fähigkeiten ins eigene Spiel zu integrieren. So bewegt sich der Mann in der Regel hauptsächlich im hinteren Feldbereich, von wo aus er seine Reichweiten- und Kraftvorteile zu druckvollem Angriffsspiel nutzen kann. Die Frau dagegen, häufig flinker und gewandter, übernimmt das präzise Spiel in der vorderen Feldhälfte, insbesondere am Netz.

Um bereits zu Beginn des Ballwechsels zu dieser Aufstellung zu gelangen, steht der Mann meist schon beim Aufschlag hinter der Frau.

Mannschaftsaufstellung

Ein Mannschaftsspiel umfasst in den Seniorenklassen in der Regel folgende acht Einzelspiele:

Eine komplette Mannschaft besteht aus vier Herren und zwei Damen. Jeder Spieler bestreitet somit zwei Spiele pro Begegnung. Es gibt keine Auswechselspieler. Nach Ausfüllen des

Spielberichts Bogens vor der Begegnung ist die Aufstellung unveränderbar. Muss ein Spiel z. B. wegen Verletzung abgebrochen werden, gilt es als verloren. Allerdings kann eine Mannschaft mit bis zu acht Herren und vier Damen antreten, so dass alle Spieler nur ein Spiel bestreiten. Es ist aus taktischen Gründen gängige Praxis, mehr Spieler einzusetzen als nötig, um auf diese Weise spielstärkere Spieler gezielter einsetzen zu können. Abhängig von den Regeln der einzelnen Landesverbände ist es auch möglich, in den unteren Spielklassen Mannschaftsspiele mit weniger Spielern zu bestreiten (meist max. fünf Herren und drei Damen).

Fachjargon

Innerhalb der Badmintonszene haben sich zwecks einfacher Verständigung unter Spielern und Trainern zahlreiche Begriffe entwickelt, um badmintonspezifische Sachverhalte zu bezeichnen:

Begriff	Erläuterung
Bratpfannengriff	Anfänger-Schlägerhaltung, bei der Rückhandschläge fast unmöglich sind. Wird in Ausnahmefällen beim <i>Töten</i> oder <i>Wischen</i> benutzt.
China-Sprung	Schlag im seitlichen Sprung und Landung nicht im Umsprung, sondern Bein auf Schlaghandseite fängt den Sprung ab.
Clear	Hoher Ball in den hinteren Spielfeldbereich (Befreiungsschlag).
Drive	Treibschlag, flacher schneller Ball in den hinteren Spielfeldbereich.
Drop	Kurzer Ball hinter das Netz gespielt.
Heben	Spiel am Netz: Leichtes Anheben des Balles, so dass er ohne zu Trudeln so knapp wie möglich über die Netzkante fliegt.
IGEA	Isoliert gespannte erregte Aktionsbereitschaft: Grundhaltung eines Spielers, in der er den gegnerischen Ball erwarten soll.
Pinzettengriff	Schläger wird mit den Fingerspitzen gehalten. Bevorzugte Schlägerhaltung beim Spiel am Netz, besonders beim <i>Stechen</i> .
Smash	Harter, geradliniger Schmetterschlag steil nach unten.
Stechen	Der Ball wird beim Spiel am Netz mit einer ruckartigen Vorwärtsbewegung ins Trudeln gebracht und dabei so knapp wie möglich über das Netz befördert. Durch das Trudeln ist er für den Gegner nur schwer zu kontrollieren.
T (T-Punkt)	Sinnbild für die vordere Aufschlaglinie in Verbindung mit der Mittellinie. Der <i>T-Punkt</i> ist der Kreuzungspunkt beider Linien. Ca. eine Schrittlänge dahinter befindet sich die Grundposition (ideale Ausgangsposition zur Erwartung des gegnerischen Balles).
Töten	Beenden des Ballwechsels durch schnelle, peitschenartige Bewegung des Schlägers vorne am Netz, der Ball wird steil nach unten geschlagen.
Wischen	Eine Variante des Tötens, bei der man, um das Netz nicht zu berühren, den Ball mit einer schnellen scheibenwischerähnlichen Bewegung trifft.

Badmintonregeln

Auszüge einer Übersetzung der "Laws of Badminton"
der International Badminton Federation (IBF)

Inkraftsetzung: 1. August 2003

Einarbeitung der Rallyepoint-Zählweise Gültig ab 1.2.2006.

(- Fad - Mai 2006)

INHALTSVERZEICHNIS

1.	SPIELFELD UND SPIELFELDAUSTATTUNG
6.	LOS.....
7.	ZÄHLEN DER PUNKTE.....
8.	SEITENWECHSEL.....
9.	AUFSCHLAG
12.	VERWECHSLUNG DES AUFSCHLAGFELDES
13.	FEHLER.....
14.	WIEDERHOLUNGEN.....
15.	FEDERBALL NICHT IM SPIEL
16.	FORTSETZUNG DES SPIELS, SCHLECHTES BENEHMEN UND STRAFEN...
17.	OFFIZIELLE EINES WETTKAMPFS UND EINSPRÜCHE

DEFINITIONEN

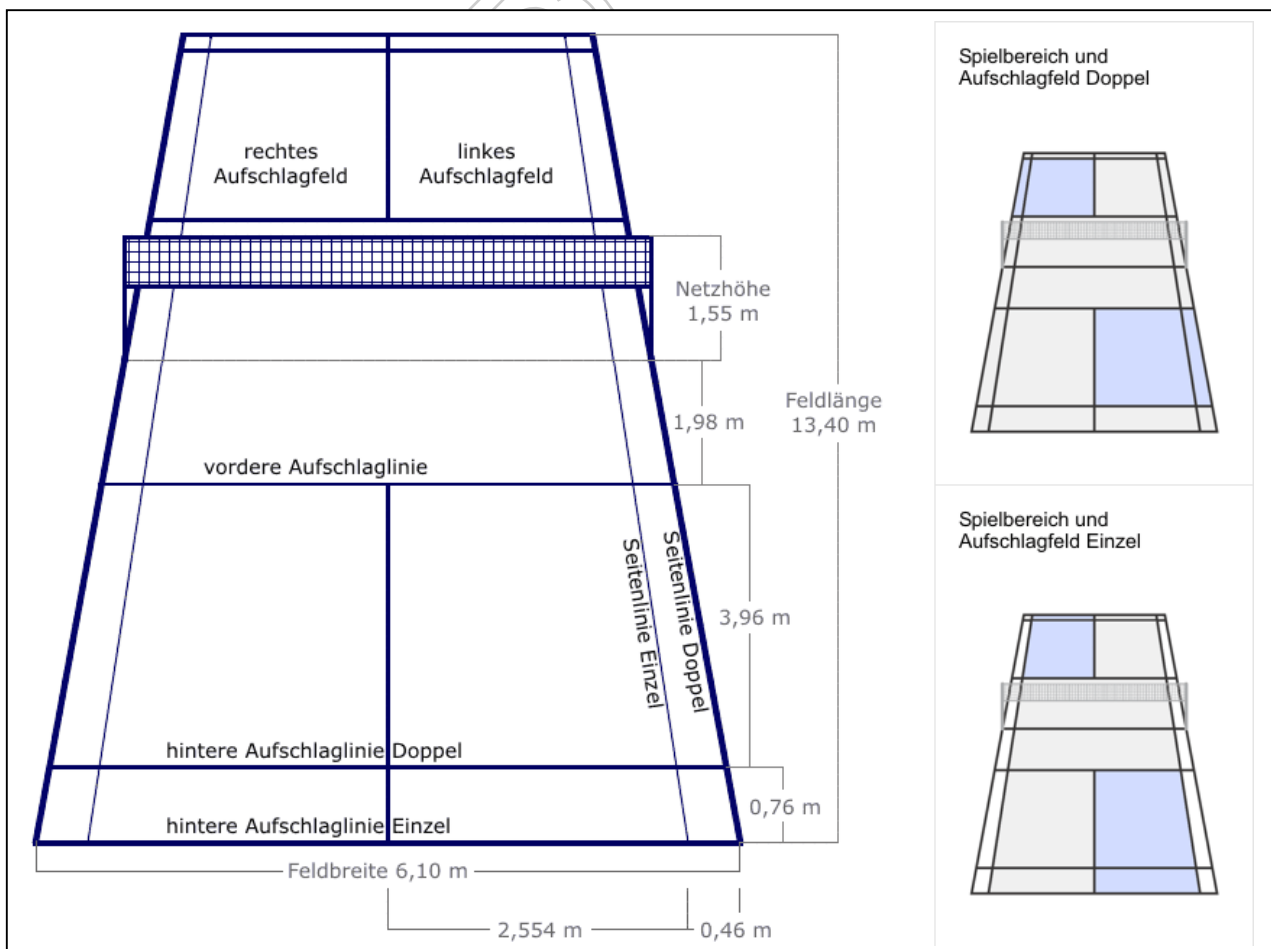
Spieler	Person, die Badminton spielt
Spiel	Wettkampf zwischen zwei gegnerische Seiten mit je einen oder zwei Spielern
Einzel	Ein Spiel zwischen je einem Spieler pro Seite
Doppel	Ein Spiel zwischen je zwei Spielern pro Seite
Aufschlagende Seite	Aufschlagberechtigte Seite
Annehmende Seite	Die Seite gegenüber der aufschlagenden Seite
Ballwechsel	Eine Folge von einem oder mehreren Schläge, beginnend mit dem Aufschlag, bis der Ball nicht mehr im Spiel ist

1. SPIELFELD UND SPIELFELDAUSTATTUNG

- 1.1. Das Spielfeld ist ein Rechteck, markiert mit 40 mm breiten Linien, gemäss Abbildung A.
- 1.2. Die Linien müssen leicht erkennbar und vorzugsweise von weisser oder gelber Farbe sein.
- 1.3. Alle Linien sind Teil der Fläche, die sie begrenzen.

- 1.4. Die Pfosten haben vom Boden gemessen eine Höhe von 1,55 m. Sie müssen stark genug sein, um senkrecht zu bleiben und das Netz gemäss Regel 1.10 straff gespannt zu halten. Pfosten dürfen nicht in das Feld hinein ragen. (Letzteres ist bis zum 1. August 2004 nur verbindlich für IBF-sanktionierte Anlässe).
- 1.5. Die Pfosten müssen auf den äusseren Seitenlinien eines Doppelfeldes angebracht werden, gleichgültig, ob ein Doppel oder ein Einzel ausgetragen wird, gemäss Abbildung A werden, gleichgültig, ob ein Doppel oder ein Einzel ausgetragen wird, gemäss Abbildung A.
- 1.6. Das Netz ist aus feiner, dunkler und gleichmässig dicker Schnur gefertigt und besteht aus 15 bis 20 mm weiten Maschen.
- 1.7. Das Netz misst in der Höhe 760 mm und ist mindestens 6,1 m breit.
- 1.8. Die Netzoberkante ist mit einem 75 mm breiten gedoppelten, weissen Band eingefasst, durch das ein Kabel oder Seil gezogen ist, wobei das Band auf dem Kabel oder Seil aufliegen muss.
- 1.9. Das Kabel oder Seil muss von Pfosten zu Pfosten straff gespannt und eben mit der Pfostenoberkante sein.
- 1.10. Der Abstand zwischen Boden und Netzoberkante beträgt in der Mitte des Spielfeldes 1,524 m und 1,55 m an den Seitenlinien des Doppelfeldes.
- 1.11. Zwischen dem Netze und den Pfosten dürfen keine Zwischenräume entstehen. Wennnötig muss das Netz in der gesamten Höhe angebunden werden.

Abbildung A



6. LOS

- 6.1. Vor Beginn des Spiels lösen die beiden Gegner. Der Gewinner kann zwischen Regel 6.1.1 oder 6.1.2 auswählen:
 - 6.1.1. zuerst aufschlagen oder zuerst annehmen,
 - 6.1.2. die Seite wählen.
- 6.2. Der Verlierer kann danach die Auswahl in der noch verbleibenden Möglichkeit treffen.

7. ZÄHLEN DER PUNKTE

- 7.1. Punkterwerb: Bei der Rallyepoint-Zählweise wird für jeden Ballwechsel („Rallye“) ein Punkt vergeben.
- 7.2. 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.
- 7.3. Stellung (wie bisher bei der traditionellen Zählweise): Bei geradem eigenen Punktstand erfolgt Aufschlag von rechts, bei ungeradem von links. Das erste Aufschlagrecht wird ausgelost.
- 7.4. Satzende normal: Gespielt wird auf zwei Gewinnsätze bis 21 Punkte pro Satz, wobei am Satzende ein Vorsprung von mindestens zwei Punkten erreicht sein muss. Gilt für alle Disziplinen, also auch für Dameneinzel.
- 7.5. Satzende verlängert: Da dies bei 21:20 nicht der Fall ist, wird solange weiter gespielt, bis eine Partei zwei Punkte Vorsprung hat – maximal allerdings bis 30 Punkte. Bei 29:29 führt der nächste Punkt zum Satzgewinn. Knappstes Satzergebnis ist also 30:29.
- 7.6. Seitenwechsel dritter Satz: In einem dritten Satz sind beim erstmaligen Erreichen des Punktstandes 11 die Spielfeldseiten zu wechseln.
- 7.7. Pausenregelung: Erreicht in einem Satz die führende Partei 11 Punkte, so gibt es eine Pause von einer (1) Minute. Zwischen zwei Sätzen (erstem zu zweiten, bzw. zweitem zu dritten) gibt es eine Pause von jeweils zwei (2) Minuten. In diesen Pausen darf das Spielfeld und die Umgebung des Spielfeldes verlassen werden.

Regelungen für die Aufschlagsituation in den Doppeldisziplinen

- 7.8. 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 linken und rechten Aufschlagfeld wie bei der traditionellen Zählweise
- 7.9. Punktgewinn Rückschläger: Gewinnt die rückschlagende Partei den Ballwechsel, so erhält sie Punkt und Aufschlagrecht. 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.

- 7.10. Aufschläger: Wer nach einem Aufschlagwechsel von den beiden Partnern aufschlagen muss, richtet sich nach dem eigenen Punktestand. Hat man eine gerade Punktezahl, so muss jener Spieler aufschlagen, der aufgrund des Spielverlaufs im rechten Aufschlagfeld steht. Hat man eine ungerade Punktezahl, so muss jener Spieler aufschlagen, der aufgrund des Spielverlaufs im linken Aufschlagfeld steht. Die Spieler müssen sich zum Einnehmen ihrer Positionen also jeweils merken, wo sie zuletzt standen.

8. SEITENWECHSEL

- 8.1. Die Spieler wechseln die Seiten:

- 8.1.1. am Ende des ersten Satzes;
- 8.1.2. zu Beginn des dritten Satzes (sofern ausgetragen); und
- 8.1.3. im dritten Satz sobald ein Spieler 11 Punkte erreicht hat

- 8.2. Wenn die Spieler es versäumen, die Seiten gemäss Regel 8.1 zu wechseln, muss der Seitenwechsel erfolgen, unmittelbar nachdem der Fehler erkannt wurde und der Ball nicht mehr im Spiel ist. Der bis anhin erreichte Punktestand bleibt bestehen.

9. AUFSCHLAG

- 9.1. Bei einem korrekt ausgeführten Aufschlag:

- 9.1.1. darf keine Seite die Ausführung des Aufschlages unzulässig verzögern, sobald Aufschläger und Empfänger ihre Stellung eingenommen haben;
- 9.1.2. stehen der Aufschlagende und der Empfänger innerhalb der diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfelder, ohne dabei die Begrenzungslinien der Aufschlagfelder zu berühren;
- 9.1.3. müssen der Aufschlagende und der Empfänger mit irgendeinem Teil beider Füße in unveränderter Stellung mit dem Boden in Berührung bleiben, von Beginn des Aufschlages (Regel 9.4) bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 9.5);
- 9.1.4. muss der Schläger des Aufschlagenden zuerst die Basis des Federballs treffen;
- 9.1.5. muss sich der Federball im Moment, wo er vom Schläger des Aufschlagenden getroffen wird, ganz unterhalb der Taille des Aufschlagenden befinden;
- 9.1.6. muss der Schlägerschaft im Augenblick des Schlages abwärts gerichtet sein, sodass sich der gesamte Schlägerkopf deutlich unter der Schläger führenden Hand des Aufschlagenden befindet (siehe Abbildung B);
- 9.1.7. muss die Vorwärtsbewegung des Schlägers des Aufschlagenden nach Beginn des Aufschlages (Regel 9.4) fortgesetzt werden, bis der Aufschlag ausgeführt ist; und
- 9.1.8. verläuft die Flugbahn des Federballs vom Schläger des Aufschlagenden aus in Aufwärtsrichtung, so dass er nach Überqueren des Netzes in das Aufschlagfeld des Aufschlag-Empfängers fallen würde, wenn er nicht zurückgeschlagen wird (d.h. auf oder innerhalb der Begrenzungslinien).

- 9.2. Wenn ein Aufschlag nicht korrekt ist gemäss Regel 9.1.1 bis 9.1.8 ist es ein "Fehler" (Regel 13) der fehlbaren Seite.

- 9.3. Es ist ein Fehler wenn der Aufschlagende den Federball beim Aufschlag verfehlt.

- 9.4. Wenn die Spieler ihre Ausgangsstellung angenommen haben, gilt die erste Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes des Aufschlagenden als Beginn des Aufschlages.

- 9.5. Der Aufschlag gilt als ausgeführt, wenn der Federball nach Beginn des Aufschlages (Regel 9.4) vom Schläger des Aufschlagenden getroffen wurde oder wenn der Aufschlagende den Federball beim Aufschlag verfehlt.
- 9.6. Der Aufschlagende darf nicht aufschlagen, bevor der Empfänger bereit ist. Es ist jedoch davon auszugehen, dass der Empfänger bereit war, wenn er versucht, den Federball zurückzuschlagen.
- 9.7. Im Doppel können die Partner jede beliebige Stellung einnehmen, solange sie dem Gegner die Sicht nicht verdecken.

12. VERWECHSLUNG DES AUFSCHLAGFELDES

- 12.1. Eine Verwechslung des Aufschlagfeldes liegt vor, wenn eine Spieler:
 - 12.1.1. ausserhalb der Reihenfolge aufgeschlagen hat;
 - 12.1.2. vom falschen Aufschlagfeld aufgeschlagen hat; oder
 - 12.1.3. im falschen Aufschlagfeld stand und bereit war, den Aufschlag zu empfangen und dieser ausgeführt wurde.
- 12.2. Wenn die Verwechslung bemerkt wird, bevor der nächste Aufschlag ausgeführt ist:
 - 12.2.1. wenn eine Seite im Fehler war und diese den Ballwechsel gewonnen hat, wird "Wiederholung" gegeben;
 - 12.2.2. wenn eine Seite im Fehler war und den Ballwechsel verloren hat, wird der Fehler nicht korrigiert.
 - 12.2.3. wenn beide Seiten einen Fehler begangen haben, wird "Wiederholung" gegeben;
- 12.3. Wenn wegen einer Verwechslung des Aufschlagfeldes auf "Wiederholung" entschieden wird, wird der Fehler korrigiert und der Ballwechsel wiederholt.
- 12.4. Wenn die Verwechslung bemerkt wird, nachdem der nächste Aufschlag ausgeführt ist, wird der Fehler nicht korrigiert, und das Spiel wird fortgesetzt, ohne dass die Spieler die neuen Aufschlagfelder wechseln (und - wenn zutreffend - ohne die Reihenfolge des Aufschlages zu ändern).

13. FEHLER

Es gilt als Fehler:

- 13.1. wenn ein Aufschlag unkorrekt ist (Regel 9.1) oder wenn Regel 9.3 oder 11.2 angewendet werden;
- 13.2. wenn der Federball im Spiel ist und:
 - 13.2.1. ausserhalb der Spielfeldgrenzen zu Boden fällt (d.h. nicht auf oder innerhalb der Begrenzungslinien);
 - 13.2.2. durch das oder unter dem Netz hindurch fliegt;
 - 13.2.3. das Netz nicht überquert;
 - 13.2.4. die Decke oder die Seitenwände berührt;
 - 13.2.5. den Körper oder die Kleider eines Spielers berührt; oder
 - 13.2.6. einen andern Gegenstand oder eine Person ausserhalb der unmittelbaren Umgebung des Spielfeldes berührt; (Wo es die Beschaffenheit eines Gebäudes erfordert, kann die zuständige lokale Stelle, unter Vorbehalt der Zustimmung des Landesverbandes, Sonderregelungen erlassen in Bezug auf Hindernisse, die die Flugbahn des Federballs beeinträchtigen).

- 13.3. wenn der Federball im Spiel ist und die erste Berührung nicht auf der Netzseite des Schlagenden erfolgt. (Der Schlagende darf indessen im Verlauf eines Schlages dem Federball mit dem Schläger über das Netz folgen);
- 13.4. wenn ein Spieler während der Federball im Spiel ist:
 - 13.4.1. das Netz oder dessen Haltevorrichtung mit dem Schläger, Körper oder Bekleidung berührt;
 - 13.4.2. auf irgendeine Weise mit dem Schläger oder Körper über dem Netz in das Feld des Gegners gelangt, ausser wie in Regel 13.3 erlaubt;
 - 13.4.3. mit dem Schläger oder Körper unter dem Netz in das Feld des Gegners gelangt, so dass ein gegnerischer Spieler behindert oder abgelenkt wird; oder
 - 13.4.4. einen Gegner behindert, d.h. den Gegner an der Ausführung eines korrekten Schlages hindert, bei dem er dem Federball über das Netz folgt;
- 13.5. wenn ein Spieler den Gegner während des Spiels durch irgendwelche Handlungen wie Rufen oder Gesten absichtlich ablenkt;
- 13.6. wenn ein sich im Spiel befindlicher Federball:
 - 13.6.1. sich im Schläger verfängt und während der Ausführung des Schlages weggeschleudert wird;
 - 13.6.2. vom gleichen Spieler zweimal hintereinander mit zwei Schlägen getroffen wird;
 - 13.6.3. nacheinander von einem Spieler und dessen Partner geschlagen wird; oder
 - 13.6.4. den Schläger eines Spielers berührt und nach hinten weiter fliegt;
- 13.7. wenn sich ein Spieler offenkundiger, wiederholter oder anhaltender Verstösse gemäß Regel 16 schuldig macht;
- 13.8. wenn der Federball beim Aufschlag auf der Netzkante hängen bleibt oder beim Aufschlag, nach dem Überqueren des Netzes darin hängen bleibt.

14. WIEDERHOLUNGEN

- 14.1. "Wiederholung" wird durch den Schiedsrichter oder einen Spieler (wenn kein Schiedsrichter anwesend ist) gerufen, um das Spiel zu unterbrechen, wenn:
 - 14.1.1. der Aufschlagende aufschlägt, bevor der Empfänger bereit ist (siehe auch Regel 9.6);
 - 14.1.2. beim Aufschlag der Aufschlagende und der Empfänger gleichzeitig einen Fehler begehen;
 - 14.1.3. ausser beim Aufschlag, der Federball auf der Netzkante hängen bleibt oder nach dem Überqueren des Netzes sich darin verfängt;
 - 14.1.4. der Federball während des Spiels auseinander fällt und sich die Basis gänzlich vom Rest des Balls löst;
 - 14.1.5. einem Linienrichter die Sicht verdeckt ist und es dem Schiedsrichter nicht möglich ist zu entscheiden;
 - 14.1.6. eine Verwechslung des Aufschlagfeldes gemäss Regel 12.2.1 oder 12.2.3 vorliegt;
 - 14.1.7. irgendein unvorhergesehenes oder unbeabsichtigtes Ereignis geschehen ist.
- 14.2. Wenn auf "Wiederholung" entschieden wurde, gilt der Ballwechsel seit dem zuletzt ausgeführten Aufschlag nicht, und der Spieler, der zuletzt aufgeschlagen hat, schlägt nochmals auf, ausgenommen wenn Regel 12 anzuwenden ist.

15. FEDERBALL NICHT IM SPIEL

Ein Federball ist nicht im Spiel, wenn:

- 15.1. er das Netz berührt und sich darin verfängt oder an der Netzkante hängen bleibt;

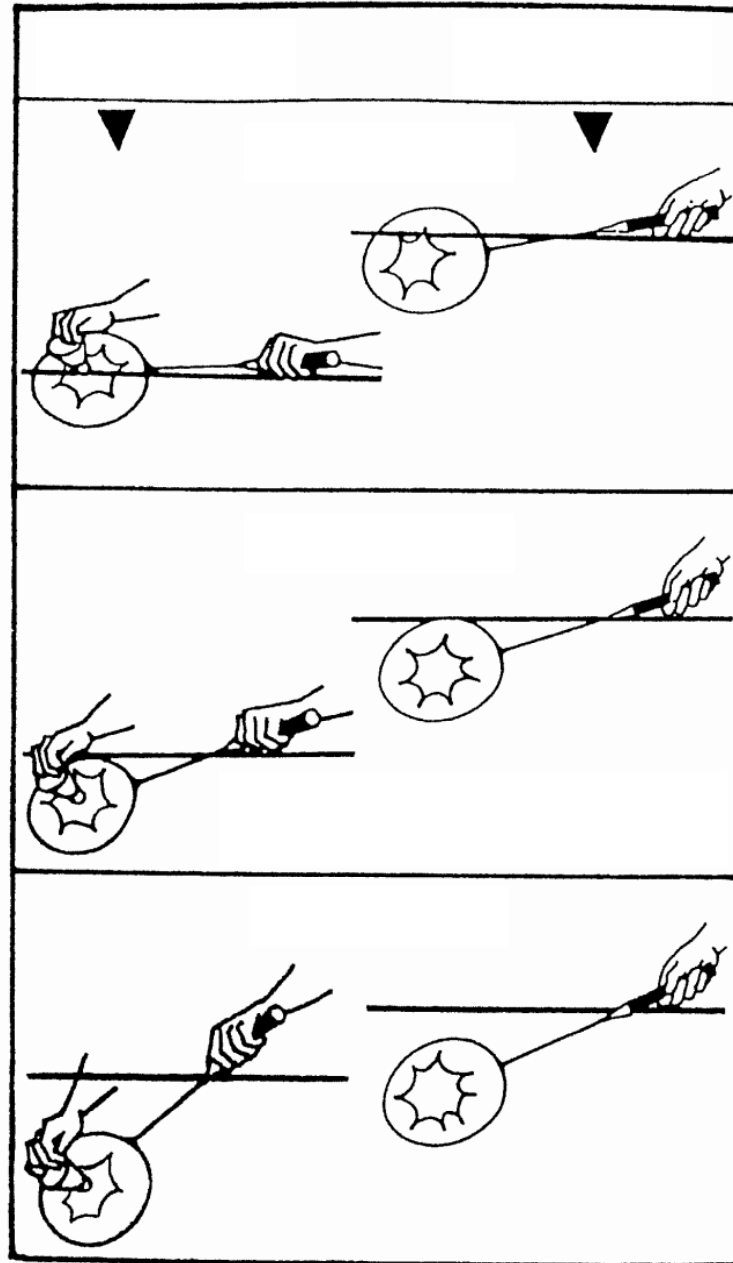
- 15.2. er das Netz oder den Pfosten berührt und beginnt, auf der Seite es Schlagenden zu Boden zu fallen;
- 15.3. er im Feld zu Boden fällt; oder
- 15.4. auf "Fehler" oder "Wiederholung" entschieden wurde.

16. FORTSETZUNG DES SPIELS, SCHLECHTES BENEHMEN UND STRAFEN

- 16.1. Das Spiel wird ohne Unterbruch vom ersten Aufschlag bis zum Spielende fortgesetzt mit Ausnahme der in Regel 16.2 und 16.3 beschriebenen Fälle.
- 16.2. Bei allen Spielen ist zwischen dem ersten und zweiten Satz eine Pause von nicht mehr als 90 Sekunden und zwischen dem zweiten und dritten Satz eine von nicht mehr als fünf Minuten erlaubt. (Bei Fernsehübertragungen, kann der Referee, wenn notwendig, vor dem Spiel, entscheiden, dass die Pausen, wie in Regel 16.2, obligatorisch und von fixer Dauer sind).
- 16.3. Spielunterbruch
 - 16.3.1. Der Schiedsrichter ist berechtigt, das Spiel so lange zu unterbrechen, als besondere Umstände, die ausserhalb der Kontrolle der Spieler stehen, dies nach Ermessen des Schiedsrichters erfordern.
 - 16.3.2. Unter besonderen Umständen kann der Referee den Schiedsrichter anweisen, das Spiel zu unterbrechen.
 - 16.3.3. Wird ein Spiel unterbrochen, bleibt der Punktestand bestehen und das Spiel wird bei dieser Punktzahl wieder aufgenommen.
- 16.4. Verzögerung des Spiels
 - 16.4.1. Unter keinen Umständen darf ein Spiel verzögert werden, um einem Spieler zu ermöglichen, sich zu erholen oder Luft zu holen.
 - 16.4.2. Der Schiedsrichter hat die alleinige Entscheidungsgewalt über jede Verzögerung eines Spiels.
- 16.5. Anweisungen und Verlassen des Spielfeldes
 - 16.5.1. Mit Ausnahme der in Regel 16.2 und 16.3 vorgesehenen Pausen darf kein Spieler während des Spiels Ratschläge erhalten.
 - 16.5.2. Ausser während der fünf Minuten Pause gemäss Regel 16.2 darf kein Spieler während eines Spiels das Spielfeld ohne Einwilligung des Schiedsrichters verlassen.
- 16.6. Ein Spieler darf nicht:
 - 16.6.1. absichtlich das Spiel verzögern oder eine Unterbrechung verursachen;
 - 16.6.2. absichtlich den Federball verändern oder beschädigen, um dessen Geschwindigkeit oder Flugeigenschaft zu ändern;
 - 16.6.3. sich ungebührlich benehmen; oder
 - 16.6.4. sich eines unkorrekten Benehmens schuldig machen, das nicht an anderer Stelle in den Spielregeln erfasst ist.
- 16.7. Der Schiedsrichter muss jeden Verstoss gegen Regel 16.4, 16.5 oder 16.6 wie folgt ahnden:
 - 16.7.1. Eine Verwarnung an die fehlbare Seite aussprechen;
 - 16.7.2. die fehlbare Seite, wenn vorher bereits verwarnt, mit einem Fehler bestrafen; oder
 - 16.7.3. im Falle eines empörenden Benehmens oder fortdauernden Verstosses die fehlbare Seite mit einem Fehler bestrafen und die fehlbare Seite unverzüglich dem Referee melden, der das Recht hat die fehlbare Seite vom Spiel zu disqualifizieren.

17. OFFIZIELLE EINES WETTKAMPFS UND EINSPRÜCHE

- 17.1. Der Referee hat die Oberaufsicht über das Turnier oder die Veranstaltung bei der ein Spiel stattfindet.
- 17.2. Der für ein Spiel eingesetzte Schiedsrichter hat die Aufsicht über das Spiel, das Spielfeld und dessen unmittelbare Umgebung. Der Schiedsrichter untersteht dem Referee.
- 17.3. Der Aufschlagrichter meldet Fehler der aufschlagenden Seite, wenn diese vorkommen (Regel 9).
- 17.4. Ein Linienrichter gibt an, ob ein Ball "in" oder "aus" ist für die ihm zugewiesene(n) Linie(n).
- 17.5. Die Entscheidungen eines Offiziellen über alle Tatsachen, für welche er verantwortlich ist, sind endgültig.
- 17.6. Der Schiedsrichter hat:
 - 17.6.1. die Einhaltung der Spielregeln zu gewährleisten und diese durchzusetzen, insbesondere hat er auf "Fehler" und "Wiederholung" zu entscheiden, sobald dazu Veranlassung besteht;
 - 17.6.2. einen Entscheid über einen strittigen Punkt zu fällen, sofern der Einspruch vor dem nächsten Aufschlag erhoben wurde;
 - 17.6.3. sicherzustellen, dass Spieler und Zuschauer über den fortlaufenden Spielstand unterrichtet sind;
 - 17.6.4. in Absprache mit dem Referee Linienrichter oder einen Aufschlagrichter einzusetzen oder zu entfernen;
 - 17.6.5. wo kein anderer Offizieller bestimmt wurde, dafür zu sorgen, dass dessen Aufgaben übernommen werden.
 - 17.6.6. wo einem eingesetzten Offiziellen die Sicht verdeckt ist, an dessen Stelle einen Entscheid zu fällen oder auf "Wiederholung" zu entscheiden.
 - 17.6.7. alle Vorkommnisse hinsichtlich Regel 16 festzuhalten und dem Referee zu melden; und
 - 17.6.8. alle nicht stattgegebenen Einsprüche an den Referee weiterzuleiten, jedoch nur in Fragen der Regelauslegung. (Ein solcher Einspruch muss erhoben werden, bevor der nächste Aufschlag ausgeführt wurde oder, am Ende eines Satzes, bevor die Seite, die Einspruch erhebt, das Spielfeld verlassen hat.)

Abbildung B

Position des Schlägers und der schlägerführenden Hand des Aufschlägers im Zeitpunkt, da der Federball getroffen wird