

# BEKNOPTE SPELREGELS VAN BADMINTON

## Disciplines

Badminton kent vijf disciplines:

- heren enkelspel (HE)
- dames enkelspel (DE)
- heren dubbelspel (HD)
- dames dubbelspel (DD)
- gemengd dubbelspel (GD)

## Toss

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

- eerst serveren
- eerst service ontvangen
- het spel beginnen aan de ene dan wel 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 én hij kiest de kant van het veld waarop hij begint.

## Service

De service is heel belangrijk in badminton. Je service is goed als:

- deze onderhands geslagen wordt
- deze diagonaal in het juiste speelvak wordt gespeeld
- de serveerder niet op of tegen de lijnen staat
- de serveerder met beide voeten op de grond staat

## Service enkelspel

- Als de serveerder een even puntenaantal heeft, serveert hij vanuit het rechter serveervak. Heeft hij een oneven puntenaantal dan serveert hij vanuit het linker serveervak.
- Iedere speler heeft één servicebeurt waarin meerdere punten gescoord kunnen worden.
- Als de serveerder een fout maakt, gaat de service naar de tegenstander.

## Service dubbelspel

- Als de score van het serverende team even is, serveert de speler die rechts staat en als de score oneven is, serveert de speler die links staat.
- Ieder team heeft slechts één servicebeurt waarin meerdere punten gescoord kunnen worden.
- Er wordt alleen van servicevak gewisseld door het serverende team als ze een punt scoren.
- Bij service over wordt dus nooit gewisseld van servicevak.

## **Puntentelling**

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 21 punten. Na elk game wordt van speelhelft gewisseld. De winnaar van een game begint het volgende game met de service. Elke gewonnen rally levert een punt op.

### **Je wint een rally...**

- 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 verliest een rally...**

- als de shuttle binnen je speelveld op de grond valt
- als de shuttle tijdens de service, buiten het juiste serveervak van je tegenstander op de grond 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).

## **Verlengingsregels**

Indien de stand 20 beiden wordt, wint de partij die het eerst twee punten voorsprong behaalt het game. Indien de stand 29 beiden wordt, wint de partij die het 30e punt scoort het game.

## **Games**

Na ieder game wordt er gewisseld van speelhelft.

In het derde game moet je wisselen van speelhelft wanneer één van de spelers 11 punten heeft gescoord.