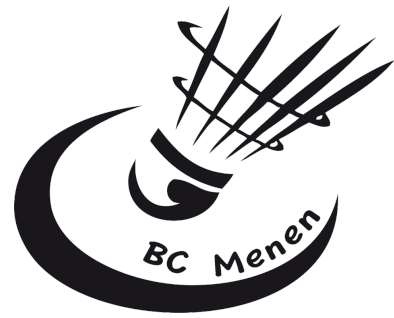


Spelregels in het kort

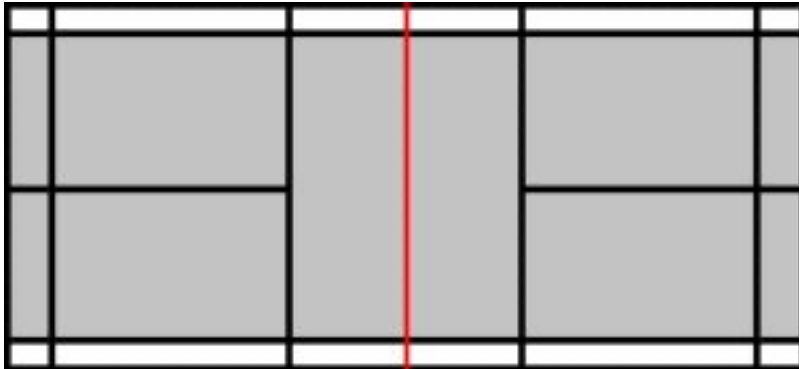


Het badmintonveld

Het speelveld voor badminton ziet er als volgt uit.

- Bij een enkelspel is het speelveld "smal", hier het grijs gemarkeerde gedeelte.
- Bij een (gemengd) dubbelspel is het speelveld "breed", hier het gehele veld op de afbeelding.

Gedurende het spel is het hele speelveld "in", met uitzondering van de service. Dit volgt verderop.



Toss

Voor aanvang van het spel is er een loting (toss), meestal met de shuttle (richting van het dopje bepaalt de winnaar). De winnaar van de toss heeft de volgende keuzes (en mag er één kiezen):

- Eerste service zelf spelen dan wel eerste service ontvangen. Of;
- Het spel beginnen aan de ene kant dan wel aan de andere kant van het speelveld.

De verliezer van de toss mag nog kiezen uit de overgebleven mogelijkheid.

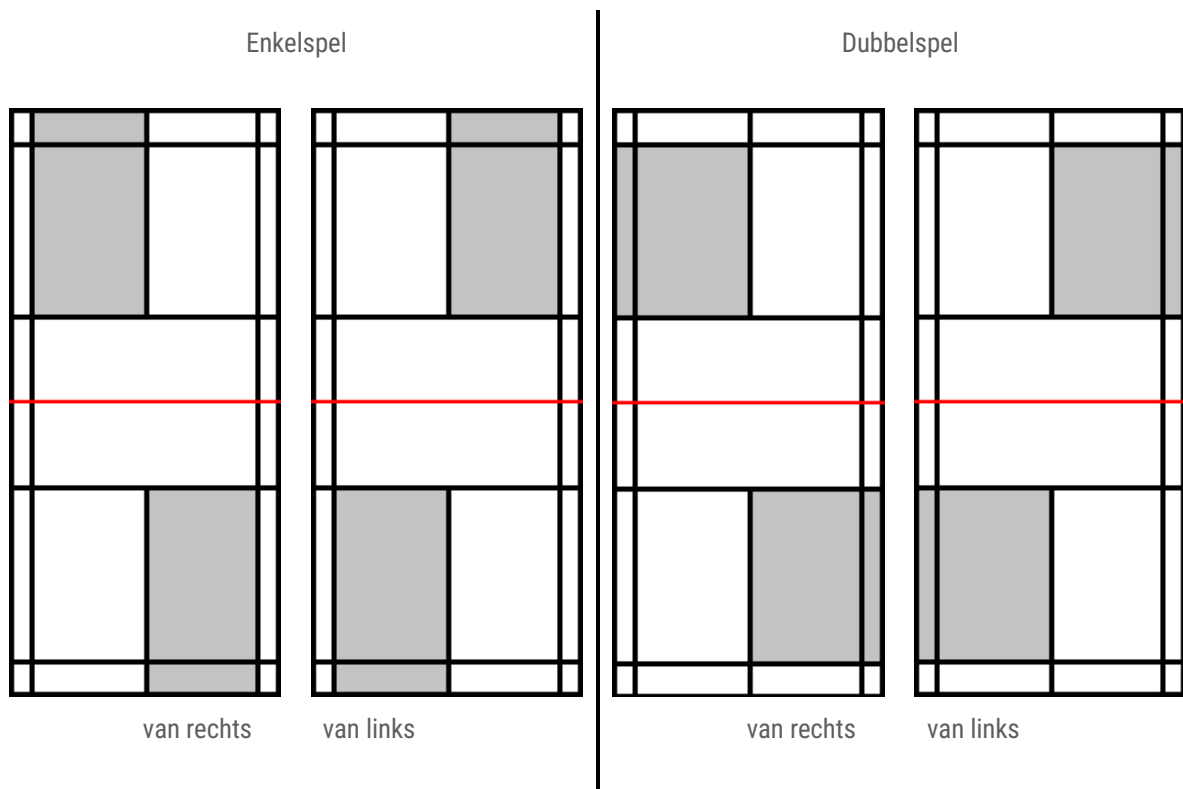
Serveren

Elke slagenwisseling (ook wel: rally) begint met een opslag, de service. Een service is juist als deze aan de volgende punten voldoet:

- Er wordt te allen tijde diagonaal gespeeld en wel in het juiste vak (zie onderstaande afbeeldingen).
- Er wordt onderhands geslagen (lees: het racketblad wijst naar beneden).
- De serveerder staat niet op of tegen de lijnen en beide voeten staan op de grond.

Bij de stand 0-0 en alle even punten (voor de serveerder) wordt geserveerd vanuit het rechtervak, bij alle oneven punten wordt geserveerd vanuit het linkervak.

Bij de service is niet het gehele speelveld "in". Onderstaande plaatjes geven de grijze gebieden weer die "in" zijn bij het serveren. Bij enkelspel "lang en smal", bij dubbelspel "kort en breed". Na het spelen van de service is het gehele speelveld (voor het betreffende onderdeel) weer "in".



Diegene die het laatste punt heeft gescoord speelt de volgende service. Bij aanvang van de wedstrijd bepaalt de toss wie serveert, bij aanvang van een nieuwe game serveert de winnaar van de vorige.

Puntentelling

Bij badminton wordt volgens het rally-point systeem geteld. Dat betekent dat elke rally ook daadwerkelijk een punt oplevert (voor één van beide tegenstanders). Een speler scoort een punt als:

- je de shuttle in het speelveld van de tegenstander op de grond slaat (lijnen maken deel uit van het gebied dat zij begrenzen. Op de lijn is dus ook "in");
- de tegenstander de shuttle buiten jouw speelveld op de grond, in het net, onder het net, tegen het plafond of tegen zijmuren slaat;
- de tegenstander de shuttle slaat voordat deze over het net is;
- de tegenstander de shuttle of het net raakt met lichaam of kleding, of met racket het net raakt;
- de tegenstander de shuttle twee maal achter elkaar raakt.

Andersom gelden deze regels ook voor de tegenstander en kun je tegenpunten krijgen. Verder geldt:

- Een wedstrijd gaat om 2 gewonnen games, ook wel bekend als "best of three".
- Een game (ook wel: set) gaat tot 21 gewonnen punten. Er moet met een minimaal verschil van 2 punten gewonnen worden, met een maximum tot 30 punten.

(Voorbeelden mogelijke uitslagen voor een game: 21-10, 21-19, 25-23, 30-29.)

Let

Een let betekent dat de rally, en daarmee het punt, opnieuw wordt gespeeld. Dit gebeurt in geval van een onvoorziene gebeurtenis. Bijvoorbeeld als de shuttle van anderen in je veld valt tijdens de rally, er geserveerd wordt voordat de ontvanger klaar staat of als je het oneens bent over "in" en "uit".