

Beknopte spelregels badminton

Overeenkomstig de badmintonspelregels van de Badminton World Federation wordt hier een samenvatting gegeven van de belangrijkste regels.

Shuttle

Het gewicht van een shuttle ligt tussen 4,74 en 5,50gr. De shuttle heeft 16 veren, die een dop van kurk zijn bevestigd. De overige afmetingen zijn vastgelegd in de officiële reglementen.

Begin van een wedstrijd

Aan het begin van een wedstrijd beslist de toss welke speler mag kiezen :

- of hij al eerste wil serveren ;
- of hij juist niet als eerste wil serveren
- op welke speelhelft hij wil beginnen

In de 2de en in een eventuele 3de game serveert de partij die de vorige game heeft gewonnen als eerste.

Puntentelling

Alle wedstrijden worden tot 21 punten gespeeld. Een partij die twee games heeft gewonnen, is winnaar. De partij die een rally wint, scoort een punt, ongeacht hij de service heeft of niet. De partij die de rally wint moet ook serveren bij de volgende rally.

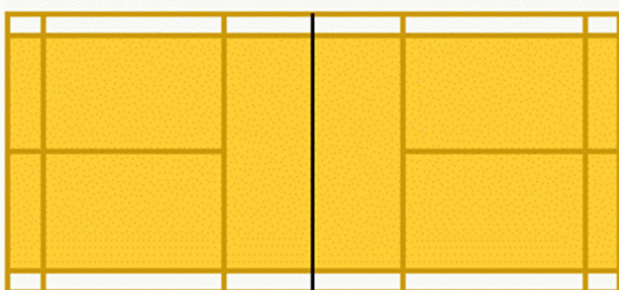
Verlenging

Indien de stand 20-20 wordt, moet de game met 2 punten verschil gewonnen worden. Indien de stand 29-29 wordt, wint de partij die het 30ste punt scoort de game.

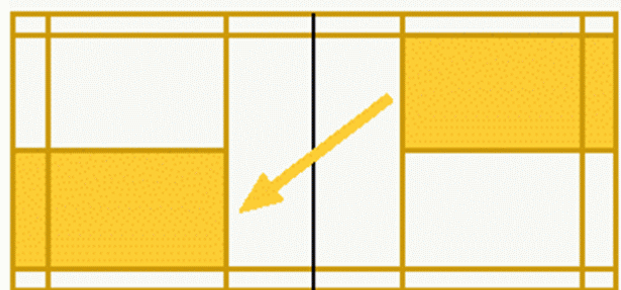
Serveren

De service wordt overeenkomstig de eigen score bij even punten (0, 2, 4, 6, 8...) in het rechter serveervak uitgevoerd en bij een oneven score in het linker serveervak.

De service moet altijd naar het diagonaal tegenoverliggende serveervak worden geslagen.



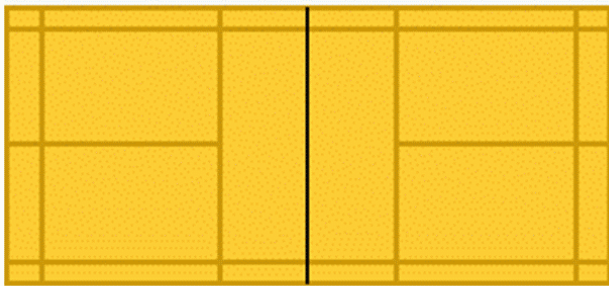
Enkelveld



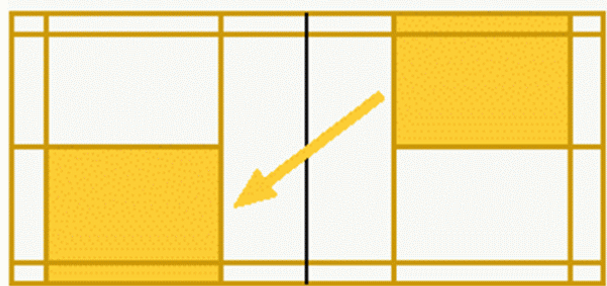
Service bij enkelspel

Dubbelspel

Bij dubbelspel beslissen de spelers van de serverende partij voor het begin van een game wie de eerste service uitvoert. De serveerder wisselt pas van serveervak nadat zijn partij een punt heeft gescoord tijdens zijn servicebeurt. De serverende partij blijft aan service totdat zijn partij een rally verliest. Wanneer de service teruggewonnen wordt, zal de partner vanuit het andere vak beginnen te serveren.



Dubbelspel



Service bij dubbelspel

Ontvangen

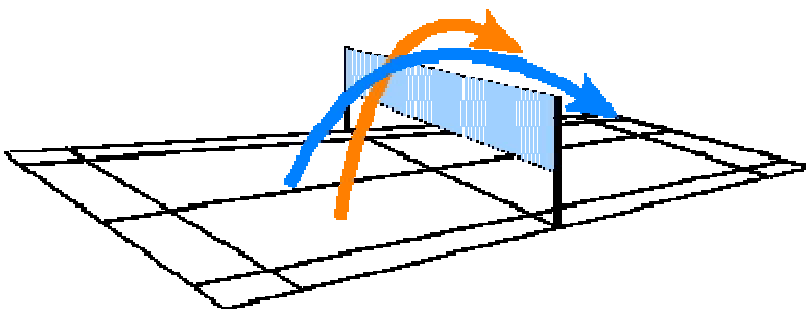
De service wordt steeds in het diagonaal tegenoverliggende serveervak ontvangen. Bij dubbelspel beslissen de spelers van de ontvangende partij voor het begin van een game wie de eerste service ontvangt.

Spelers van de ontvangende partij veranderen niet van serveervak zolang de tegenpartij de service heeft. De speler van de ontvangende partij die het laatste heeft geserveerd, staat in het vak overeenkomstig hun score. Zijn partner ontvangt de services in het andere vak. Van zodra de service wordt teruggewonnen, serveert de partner de eerste keer vanuit het vak waarin hij stond.

Controle op de volgorde van serveren

De volgorde van serveren ligt vast tijdens de gehele game :

- van de initiële serveerder die de game vanuit het rechter serveervak is begonnen
- naar de partner van de initiële ontvanger. Hij serveert vanuit het linker serveervak
- naar de partner van de initiële serveerder
- naar de initiële ontvanger,
- naar de initiële serveerder enzovoort.



Opmerking : bij 'service-over' wordt er niet van vak gewisseld, dit gebeurt pas nadat er op eigen service een punt wordt gescoord. Wanneer beide partijen telkens maar 1 punt scoren, zal tijdens die game niemand van vak wisselen.

Interval

Tijdens een game heeft men recht op 1 minuut pauze van zodra iemand voor het eerste 11 punten heeft gescoord. Tussen de 1ste en de 2de game en tussen de 2de en de 3de game heeft men recht op 2 minuten pauze.

Wisselen van speelhelpt

Na een game wordt er telkens van kant gewisseld. In een eventuele 3de game dient men van kant te wisselen zodra een partij 11 punten heeft gescoord.

Fouten

- een deel van de shuttle bevindt zich bij de service boven de taille van de serveerder
- beide voeten van de serveerder of de ontvanger staan niet binnen het serveervak
- de steel van de serveerder zijn racket wijst niet naar beneden bij de service
- in een poging om te serveren, slaat de serveerder naast de shuttle
- de shuttle valt na de service zonder aangeraakt te zijn door de tegenstander buiten het serveervak op de vloer
- de shuttle landt buiten het speelveld of wordt naast, onder of door het net geslagen
- een speler raakt tijdens het spel de shuttle, het net of de paal met zijn lichaam of kledij
- de shuttle raakt het plafond of een ander voorwerp
- een speler probeert opzettelijk de tegenstander te misleiden of te hinderen of vertraagt het spel of ongeoorloofde wijze

Een let

Er wordt een let gespeeld als:

- als de tegenstander nog niet klaar was bij de service
- bij discussies over in of out
- bij hinder van buitenaf
- als de shuttle tijdens de rally op het net blijft steken, of na over het net te zijn gegaan, in het net blijft steken
- als tijdens de rally de dop van de shuttle volledig los komt van de kelk
- bij een onvoorziene gebeurtenis

Algemeen

Het is geen fout als de shuttle tijdens een rally of bij de service het net raakt en daarna toch in het speelveld valt. Grenslijnen behoren altijd bij het betreffende veld.