



Allgemeines

Kern des Konzepts ist es, auf einem spielgemäßen Weg technische, taktische und mentale Kompetenzen zu entwickeln. In Dänemark gibt es bei diesen Turnieren auch Ranglistenpunkte für die Gesamtrangliste und es soll ebenfalls nationale Meisterschaften geben. Nach einem Jahr wurden die Regeln für U13 und U15 differenziert.

Im Folgenden werden alle Spiele vorgestellt. Um es einfach in die Praxis umzusetzen, sind die vier Spiele jeweils auf einer Seite zusammengefasst und können ausgedruckt und in der Halle angepinnt werden.

Spielregeln für BadminPLAY (Version 3.0; Oktober 2017) U13

- (1) Die Beschreibung gilt für die Altersklassen U13.
- (2) Jedes Match beim BadminPLAY besteht aus 4 verschiedenen Mini-Spielen.
- (3) Der Gewinner von drei Mini-Spielen gewinnt das BadminPLAY-Match.
- (4) Mit einem Münzwurf (Auslosung) wird entschieden, welcher Spieler das erste Mini-Spiel auswählen darf. Ab der zweiten Runde wählt immer der Spieler, der in der Gesamtwertung hinten liegt welches Spiel als nächstes gespielt wird. Bei Gleichstand (an Mini-Spielen), darf der Spieler wählen, der das letzte Mini-Spiel verloren hat.
- (5) Steht es nach 4 Mini-Spielen 2-2, wird ein „Golden-Match“ gespielt. Über einen erneuten Münzwurf (Auslosung) wird ein Spieler gewählt, der als erstes ein Spiel auswählen darf, welches gestrichen wird. Anschließend darf der zweite Spieler eines der übrig gebliebenen Spiele auswählen (dann wieder der erste Spieler), bis nur noch ein Mini-Spiel übrig ist. Das übrige Mini-Spiel ist das „Golden-Match“ und wird nach denselben Spielregeln noch einmal gespielt.
- (6) In jedem Mini-Spiel wird ein Gewinnsatz bis 13 Punkte gespielt. Ab dem Spielstand von 12-12 gewinnt der Spieler, der als erster einen Vorsprung von zwei Punkten hat. Dabei gibt es keinen Höchstpunktestand.
- (7) Der Spieler, der das Mini-Spiel gewählt hat, hat den ersten Aufschlag. Der Aufschlag wechselt nach jedem Ballwechsel. Aufschlag hat NICHT automatisch der Spieler, der den vorangegangenen Ballwechsel gewonnen hat.
- (8) Die Spieler dürfen während der Mini-Spiele nicht gecoacht werden (Intra- und Intercoaching), bis ein BadminPLAY-Match vorbei ist. Die Trainer dürfen NICHT in die Entscheidungen auf dem Spielfeld eingreifen, die Spieler sollen alle Entscheidungen (Aufschlag-, Seiten- und Mini-Spielwahl) selber treffen.

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



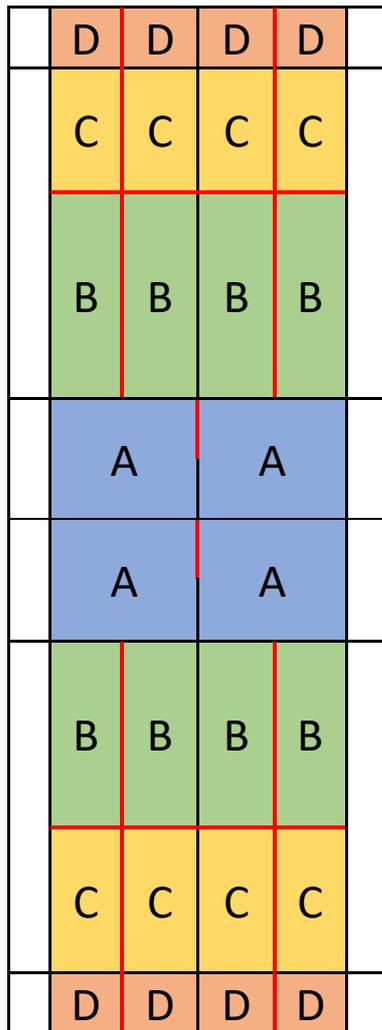
BARMER



übersetzt durch Lukas Dieckhoff & Dr. Dirk Nötzel, November 2017



Die Aufteilung des Spielfeldes im BadminPLAY:



Neue Querlinie:
1,4 m vor der
Doppel-
Aufschlaglinie

Neue Querlinie:
1,4 m vor der
Doppel-
Aufschlaglinie

Neue
Seitenlinie:
1,0 m von
der
Einzellinie

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



übersetzt durch Lukas Dieckhoff & Dr. Dirk Nötzel, November 2017

Die 4 Spiele im Überblick

Spiel	Zusätzliche Linien	Begrenzungslinien	Netzhöhe	Spielregeln
Spiel 1: erweitertes Vorderfeld	Hintere Begrenzungslinie 1,40 m vor der Doppelaufschlaglinie	Nach hinten: Neue Linie Zur Seite: Einzellinie	Netz wird auf (ca.) 1,45 m abgesenkt (10 cm tiefer)	Der Aufschlag kann von <u>jeder Position</u> im Feld B und in das gegnerische Feld B gespielt werden. Der Aufschlag muss nicht diagonal gespielt werden. Der Rückschläger kann im gesamten Feld B stehen und muss ebenfalls in das Feld B gespielt werden. Ab dem vierten Schlag wird in den Feldern A+B gespielt.
Spiel 2: Angriff gegen Abwehr	Neue Begrenzungslinie 1,40 m vor der Doppelaufschlaglinie	Für den Angreifer (Felder B+C) Klassische „Box“ Für den Abwehrenden (Felder A+B+C) Zwischen Netz und hinterer Doppelaufschlaglinie. Seitlich wird das Feld auf beiden Seiten durch die Einzellinie begrenzt.	Netz wird auf 1,45 m abgesenkt (10 cm tiefer)	Der Aufschlag wechselt nach jedem Ballwechsel, sodass auch die Feldbereiche (A+B+C und B+C) nach jedem Ballwechsel getauscht werden. Der Aufschläger ist immer in der Abwehr, spielt also in den Feldbereichen A+B+C. Der Aufschlag muss aus dem Bereich B in die gegnerischen Bereiche B oder C und muss notwendigerweise diagonal gespielt werden. Der Rückschläger kann in den Feldbereichen B+C stehen. Es wird in den Feldbereichen A+B+C (Abwehr) gegen B+C (Angriff) gespielt.



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages





Spiel	Zusätzliche Linien	Begrenzungslinien	Netzhöhe	Spielregeln
Spiel 3: „Das U-Spiel“	Neue Seitenlinien im inneren des Feldes, 1 m von den Einzellinien entfernt.	Vordere Aufschlaglinie, das Netz, Einzellinie, neue Seitenlinie.	Normale Netzhöhe	Der Aufschlag wird „normal“, also diagonal aufgeschlagen, aus den Feldbereiche B+C+D in die gegnerischen Feldbereiche B+C+D, bei einem geraden Punktstand von rechts und bei einem ungeraden Punktstand von links. Ab dem zweiten Schlag wird nur zwischen der neuen Seitenlinie und der Einzellinie, sowie vor der Aufschlaglinie gespielt (siehe Zeichnung).
Spiel 4: „Take-Away“-Spiel	Die Mittellinie wird zwischen den Aufschlaglinien erweitert (unter dem Netz hindurch).	Normales Einzelfeld: Netz bis Grundlinie, Einzellinie bis Einzellinie.	Normale Netzhöhe	Das Feld wird in 6 Bereiche aufgeteilt. 1+2: Vor der Aufschlaglinie (getrennt durch die neue Linie). 3+4: linke u. rechte Seite zwischen vorderer und neue geklebter Mittellinie 5+6: Zwischen geklebter Mittellinie und Grundlinie.
<p>Jeder Spieler darf ein (Teil)-Bereich seines Feldes auswählen, der dann nicht mehr Teil des Spielfeldes ist. Beide Spieler können den gleichen Bereich auswählen. Der Gewinner des vorherigen Mini-Spiels darf zuerst wählen. Sobald einer der Spieler 8 Punkte hat, müssen beide sich ein neuen (Teil)-Bereich aussuchen (der „alte“ Bereich ist dann wieder Teil des Spielfeldes).</p> <p>Der jeweils ausgewählte Bereich wird durch einen Ballrolle, Kegel markiert (außerhalb des Feldes).</p>				

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

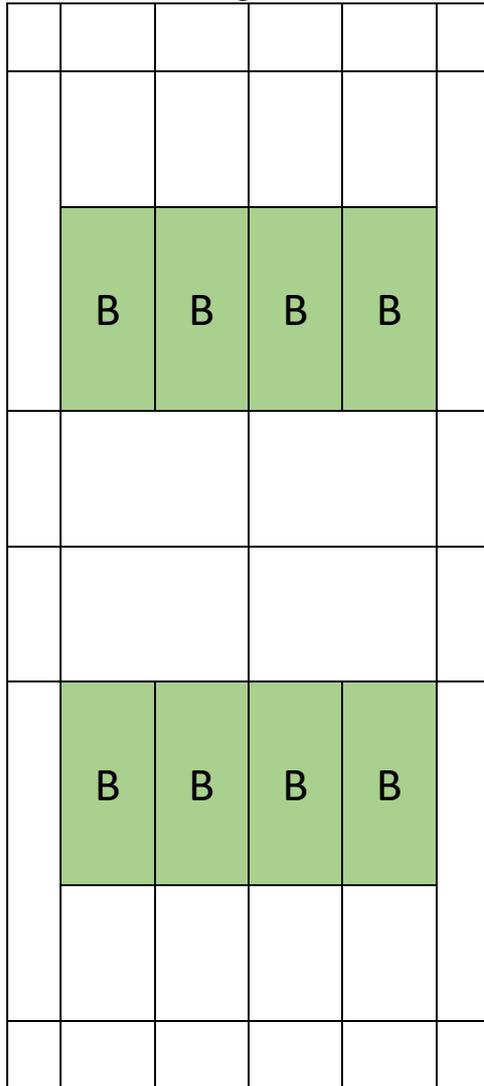


übersetzt durch Lukas Dieckhoff & Dr. Dirk Nötzel, November 2017

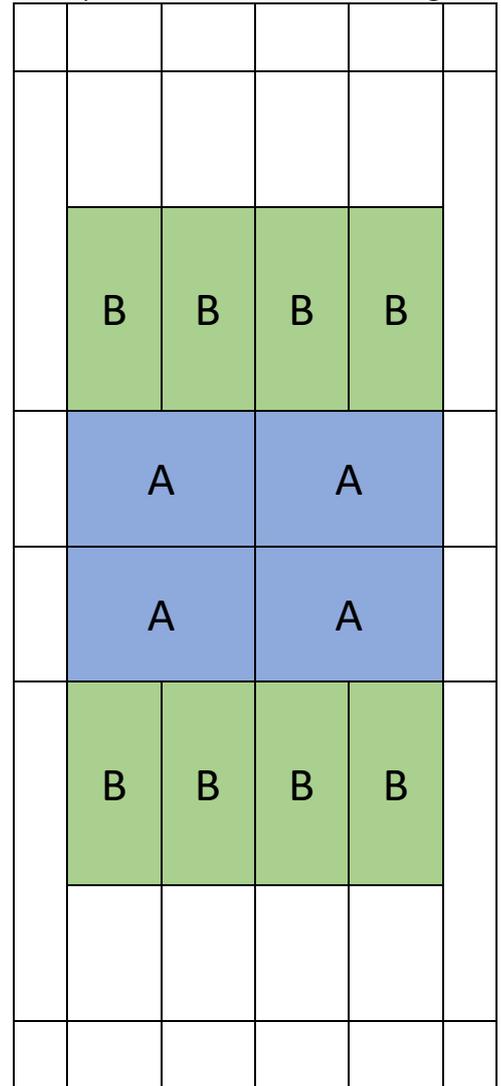


Spiel 1: erweitertes Vorderfeld

Spielfeld bei Aufschlag und Aufschlagannahme



Spielfeld ab dem dritten Schlag



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages



Weitere Erklärung

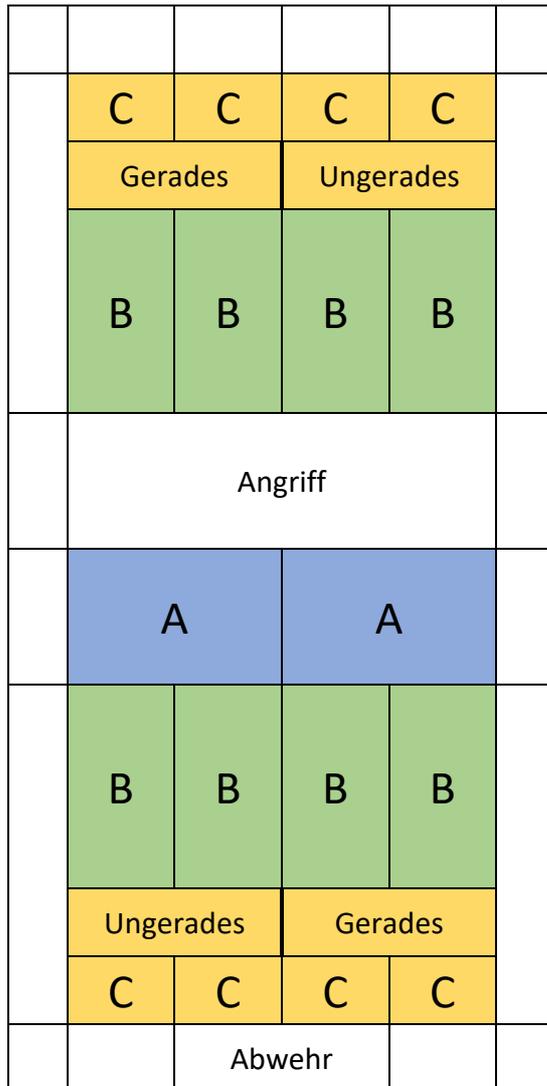
Der Aufschlag kann von jeder Position im Feld B und in das gegnerische Feld B gespielt werden. Der Aufschlag muss nicht diagonal gespielt werden.

Der Rückschläger kann im gesamten Feld B stehen und muss ebenfalls in das Feld B gespielt werden.

Ab dem dritten Schlag wird in den Feldern A+B gespielt.



Spiel 2: Angriff gegen Abwehr



Weitere Erklärung

Der Aufschlag wechselt nach jedem Ballwechsel, sodass auch die Feldbereiche (A+B+C und B+C) nach jedem Ballwechsel getauscht werden.

Der Aufschläger ist immer in der Abwehr, spielt also in den Feldbereichen A+B+C.

Der Aufschlag muss aus dem Bereich B in die gegnerischen Bereiche B oder C diagonal gespielt werden.

Der Rückschläger kann in den Feldbereichen B+C stehen. Nach dem Aufschlag gibt es keine Einschränkungen für die Spieler, wo diese zu stehen haben.

Es wird in den Feldbereichen A+B+C gegen B+C gespielt.

Gefördert durch:



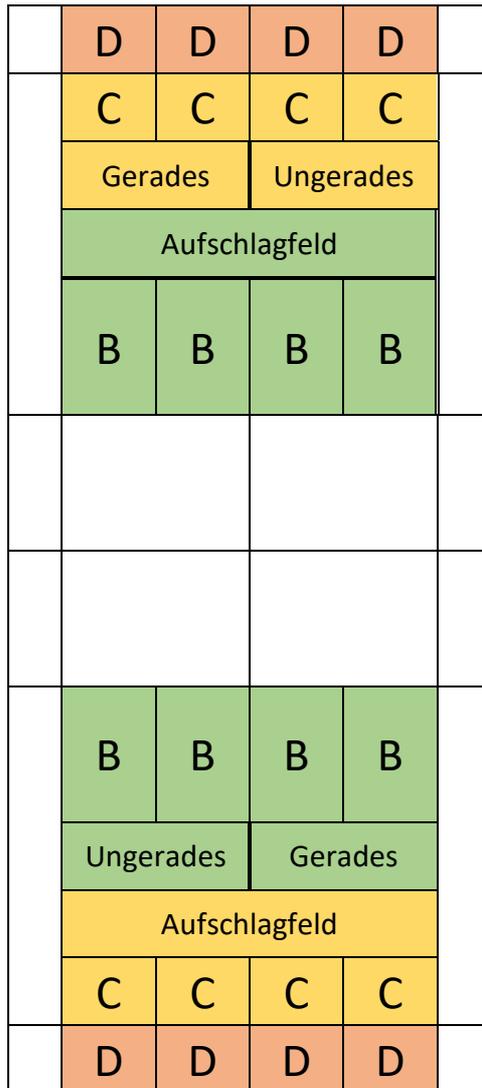
aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages



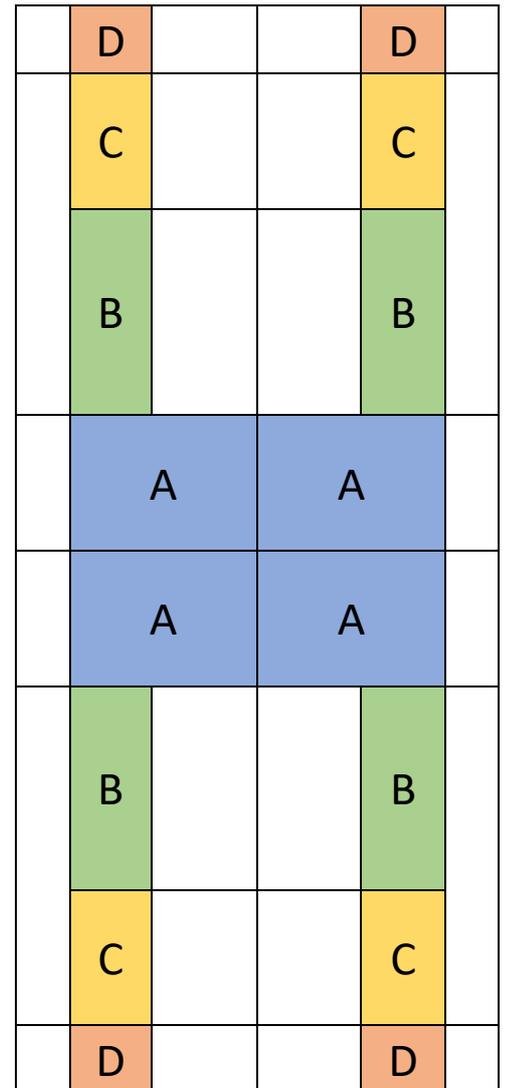


Spiel 3: Das U-Spiel“

Spielfeld beim Aufschlag



Spielfeld nach dem Aufschlag



Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages



Weitere Erklärung

Der Aufschlag wird „normal“, also diagonal aufgeschlagen, aus den Feldbereiche B+C+D in die gegnerischen Feldbereiche B+C+D, bei einem geraden Punktstand von rechts und bei einem ungeraden Punktstand von links.

Ab dem zweiten Schlag wird nur zwischen der neuen Seitenlinie und der Einzellinie, sowie vor der Aufschlaglinie gespielt (siehe Zeichnung).



Spiel 4: „Take-Away“

	5	6	
	3	4	
	1	2	
	2	1	
	4	3	
	6	5	

Das Feld wird in 6 Bereiche aufgeteilt.

- **1+2: Vor der Aufschlaglinie (getrennt durch die neue Linie).**
- **3+4: linke u. rechte Seite zwischen vorderer und neuer geklebter Mittellinie.**
- **5+6: Zwischen neu geklebter Mittellinie und Grundlinie.**

Jeder Spieler darf einen (Teil)-Bereich seines Feldes auswählen, der dann nicht mehr Teil des Spielfeldes ist. Beide Spieler können den gleichen Bereich auswählen. Der Gewinner des vorherigen Mini-Spiels darf zuerst wählen. Sobald einer der Spieler 8 Punkte hat, müssen beide sich ein neuen (Teil)-Bereich aussuchen (der „alte“ Bereich ist dann wieder Teil des Spielfeldes)

Der jeweils ausgewählte Bereich wird durch eine Ballrolle/Kegel markiert (außerhalb des Feldes).

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

