



# REGELWERK BADMINTON



© Special Olympics, Inc., 2012

VERSION: February 2012

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich

Übersetzung: Horst Rohrstorfer

Alle Rechte vorbehalten.



# BADMINTON

Bei allen Special Olympics Badmintonbewerben kommen die Offiziellen Special Olympics Regeln zur Anwendung. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf der Grundlage der Bestimmungen der *Badminton World Federation* (BWF, <http://www.bwfbadminton.org/>) erstellt. Es kommen die Regeln der BWF oder der nationalen Sportverbände zur Anwendung, sofern sie nicht im Widerspruch zu den Offiziellen Special Olympics Regeln für Badminton oder dem Artikel 1 stehen. In diesen Fällen gelten die Offiziellen Special Olympics Regeln.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für Aufstieg in höhere Wettkampflevels und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (<http://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics International zu finden.

## Abschnitt A – Offizielle Bewerbe

Die folgende Auflistung umfasst alle offiziell von Special Olympics angebotenen Bewerbe. Diese Bewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind für die Organisation des Trainings und für die Auswahl der Bewerbe verantwortlich, die dem Trainingsniveau und den Interessen der Sportler zu entsprechen haben.

1. Skills / Einzelgeschicklichkeitsbewerb
2. Einzel
3. Doppel
4. Unified – Doppel
5. Mixed Doppel
6. Unified – Mixed Doppel

## Abschnitt B – Wettkampfregele

### 1. REGELADAPTIONEN

- a. Special Olympics Sportler in Rollstühlen dürfen über Kopf vom linken oder vom rechten Aufschlagfeld aufschlagen.
- b. Das Aufschlagfeld wird für Rollstuhlfahrer auf die halbe Distanz verkürzt.

### 2. UNIFIED – DOPPEL

- a. Jedes Unified-Doppel besteht aus einem Spieler und einem Partner.



- b. Jede Mannschaft bestimmt selbst die Reihenfolge beim Aufschlag und die Seitenwahl (Vorteil oder Einstand).

### **3. SKILLS / EINZELGESCHICKLICHKEITSBEWERB**

#### a) Zuspiel mit der Hand

1. Der Zuspieler (üblicherweise der Trainer) hält alle 5 Federbälle in der Hand und wirft diese nacheinander dem Spieler wie Dartspfeile zu.
2. Der Spieler versucht, die Federbälle mit seinem Schläger zu treffen. Jedes Mal, wenn er den Federball trifft, erhält er dafür 1 Punkt.

#### b) Zuspiel mit dem Schläger (bei Schlägen über Kopf)

1. Der Zuspieler (Trainer) hält alle 5 Federbälle in der Hand und spielt diese nacheinander mit einem von unten ausgeführten Schlag zum Spieler.
2. Der Spieler erhält jeweils 1 Punkt, wenn er den Federball trifft.
3. Sobald der Spieler den Federball trifft oder er verschießt, wird ihm sofort der nächste Federball zugespielt und weitergezählt.

#### c) „Jonglieren“

1. Der Federball wird so oft als möglich vom Spieler in die Höhe gespielt.
2. Für jedes Hochspielen des Federballs innerhalb von 30 Sekunden erhält er 1 Punkt.
3. Berührt der Federball den Boden, erhält der Spieler einen neuen Federball und setzt den Bewerb damit fort.

#### d) Vorhand

1. Der Spieler steht ca. 60 cm vom Netz entfernt. Der Zuspieler (Betreuer) steht auf der anderen Seite des Netzes.
2. Der Zuspieler spielt den Federball mit einem von unten ausgeführten Aufschlag auf die Vorhandseite des Spielers.
3. Der Spieler hat 5 Versuche. Er erhält 1 Punkt für jeden korrekten Vorhandschlag, der über das Netz in das gegnerische Feld geht.

#### e) Rückhand

1. Aufschlag und Wertung wie beim Vorhandschlag, nur wird dem Spieler vom Zuspieler (Trainer) der Federball auf die Rückhandseite zugespielt.

#### f) Aufschlag

1. Der Spieler hat von jedem Aufschlagfeld jeweils 5 Aufschlagversuche.



2. Wenn der Spieler einen von unten ausgeführten Aufschlag nicht beherrscht, so darf er über Kopf aufschlagen.
3. Er erhält 10 Punkte für jeden korrekten Aufschlag in das richtige Aufschlagfeld des Gegners.
4. Er erhält keine Punkte für jeden Aufschlag, der außerhalb des entsprechenden gegnerischen Aufschlagfelds landet.

g) Endergebnis

1. Das Endergebnis wird ermittelt, indem die Ergebnisse der 6 Teilbewerbe addiert werden.

