

SPIELREGELN

Speed Badminton

für alle Altersklassen

Herausgeber

– Internationale Speed Badminton Organisation –

– Swiss Speed Badminton Verband –



Inhaltsverzeichnis

A Rahmenbedingungen	3
1 Spielfeld (Court) und Spielfeldaufbau.....	3
2 Spielfelduntergrund und Hallenbeschaffenheit.....	3
Abbildung 1: Das Spielfeld.....	3
Abbildung 2: Squareeinteilung (Feldeinteilung).....	4
B Ausrüstungsregelungen	4
3 Spielball (Speeder).....	4
4 Schläger (Racket).....	4
C Turnieroffizielle	5
5 Turnieroffizielle und Einsprüche.....	5
D1 Anhang - Variationen in Spielregeln und Ausrüstung	5
D2 Anhang - Dopingbestimmungen	5
D3 Anhang - Spielerkommunikation beim Spiel ohne Schiedsrichter	6
E Spielregeln	6
1 Seiten- und Aufschlagwahl.....	6
2 Punktesystem (Zählweise).....	6
3 Wechsel der Spielfeldseiten.....	6
4 Der Aufschlag (die Spieleröffnung).....	7
5 Einzelspiel.....	7
6 Doppelspiel.....	7
7 Fehler.....	8
8 Wiederholungen.....	9
9 Speeder nicht im Spiel.....	9
Begriffserläuterungen (alphabetisch)	10

A Rahmenbedingungen

1 Spielfeld (Court) und Spielfeldaufbau

- 1.1 Das Spielfeld besteht aus zwei quadratischen Spielflächen (Square) von jeweils 5,5 x 5,5m (Aussenmasse), die sich im Abstand von 12,8m (Aussenmass) und Junioren bis U14 8.8 - 9.2m (Anhang D1) parallel gegenüber liegen müssen (Abb.1).
- 1.2 Genauere Aufteilung sowie Begrifflichkeiten siehe Abbildung 2.
- 1.3 Die Linienbreite bei Einsatz von Feldbegrenzungslinien muss mindestens 2cm und darf maximal 6cm betragen. Die Linienbreite muss durchgängig gleich sein.
- 1.4 Die Feldbegrenzungslinien, die ein Square begrenzen, müssen leicht erkennbar sein (kontrastreich).
- 1.5 Die Feldbegrenzungslinien sind Teil des Spielfeldbereichs, den sie begrenzen.
- 1.6 Die Aufschlaglinie stellt eine gerade Verbindung zwischen den beiden Seitenlinien dar und verläuft mit 2,5m Abstand parallel zur Grundlinie (vgl. Abb. 2).
- 1.7 Die Aufschlaglinie zwischen Angriffszone und Rückraum-/ Aufschlagzone zählt zur Rückraum- / Aufschlagzone.
- 1.8 Falls die Aufschlaglinie an der vorgesehenen Position nicht vorhanden ist, wird diese durch Markierungen an den Seitenlinien, kontrastreich markiert. Die Markierungen müssen der Breite der Seitenlinien angepasst werden und müssen eine Länge zwischen 3,5-4cm aufweisen.
- 1.9 Soll-Vorschrift: Es ist zu empfehlen ausserhalb des Spielfeldes eine Sicherheitszone von mindestens 1m einzurichten, es sei denn es handelt sich um ein Nachbarspielfeld. Die Sicherheitszone sollte freigehalten werden (z.B. von Wänden, Bannern, Schiedsrichtern).

2 Spielfelduntergrund und Hallenbeschaffenheit

- 2.1 Regelgerechte Spielfelduntergründe sind alle Untergründe, die eine übertriebene Verletzungsgefahr ausschliessen.
- 2.2 Die Feldbegrenzungslinien müssen unabhängig vom Untergrund so beschaffen sein, dass von diesen keine Verletzungsgefahr ausgeht.
- 2.3 Für nationale und internationale Ranglistenturniere muss die Hallenhöhe mindestens 7m (an allen Stellen im Bereich der Spielfelder) betragen. Ausnahmegenehmigungen können durch den zuständigen Verband erteilt werden.

Abbildung 1: Das Spielfeld (Das Spielfeld wird für Einzel und Doppel benutzt)

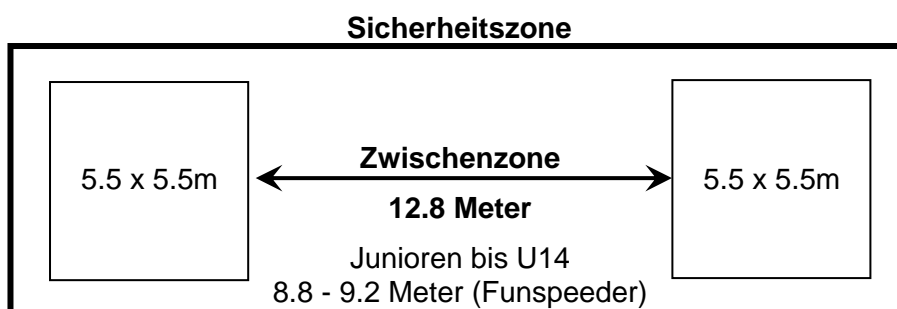
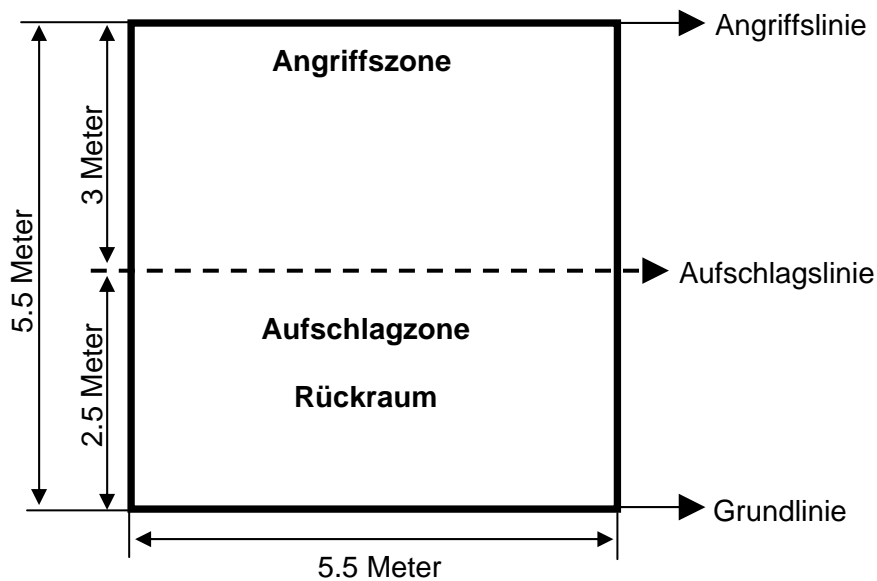


Abbildung 2: Squareeinteilung (Feldeinteilung)



B Ausrüstungsregelungen

3 Spielball (Speeder)

- 3.1 In der Turnierausschreibung muss der Speeder hinsichtlich Produktgeber/Hersteller benannt werden.
- 3.2 Der Speeder muss mindestens 8g Eigengewicht und maximal 10g Eigengewicht aufweisen.
- 3.3 Der Speeder ist ein Flugkorball mit einer minimalen Höhe von 57mm und einer maximalen Höhe von 63mm. Der Durchmesser des konisch (zylindrisch) geformten Korbes beträgt 47 - 53mm, gemessen an der breiteren Seite des Korbes. Die Schlagkappe ist halbkugelförmig, besteht aus thermoplastischem Kunststoff und weist einen Durchmesser von 25 - 27mm auf.
- 3.4 Unter dem Vorbehalt, dass allgemeine Form und Flugeigenschaften des Speeders nicht verändert werden, können Abweichungen von den obigen Spezifikationen an Orten, bei denen undurchschnittliche atmosphärische oder klimatische Bedingungen vorherrschen, mit Genehmigung des zuständigen Verbandes vorgenommen werden.
- 3.5 Das Maximalgewicht eines Speeders darf durch die Benutzung eines sog. „Windrings“ – bei zu starken umweltbedingten Windeinflüssen nach Ermessen des Turnierveranstalters - um 1g abweichen.

4 Schläger (Racket)

- 4.1 Der Schläger darf keine mechanische Vorrichtung besitzen, welche die Flugeigenschaften des Speeders verändert oder seine Beschaffenheit künstlich beeinflusst oder den Gegner/Partner gefährdet.
- 4.2 Der Schläger darf die maximale Länge von 61cm nicht überschreiten.
- 4.3 Die Kopfgröße des Schlägers darf den Wert 650cm² (Aussenmass) nicht übersteigen.

C Turnieroffizielle

5 Turnieroffizielle und Einsprüche

- 5.1 Für jedes Turnier ist ein Oberschiedsrichter zu benennen.
- 5.2 Für die Sicherheit der Spieler vor Ort ist der ausrichtende Verein und die von diesem beauftragte Turnierleitung verantwortlich (z.B. Arzt vor Ort).
- 5.3 Der Oberschiedsrichter hat die Gesamtverantwortung für das Turnier und sämtliche Spiele.
- 5.4 Der für ein Spiel eingesetzte Schiedsrichter ist verantwortlich für den Ablauf des Spiels, für das Spielfeld und die unmittelbare Spielfeldumgebung. Der Schiedsrichter hat dem Oberschiedsrichter zu berichten.
- 5.5 Die Aufschlag- /Positionsrichter haben die Aufschlagfehler zu geben, die vom Aufschläger gemacht werden. Ausserdem haben sie die Positionsfehler zu geben.
- 5.6 Ein Linienrichter zeigt an, ob ein Speeder „in“ oder „aus“ ist, bezogen auf die ihm zugewiesene(n) Linie(n).
- 5.7 Die Tatsachenentscheidung eines Turnieroffiziellen ist endgültig, bezogen auf seine Verantwortlichkeit. Ausgenommen ist der Fall, dass der Schiedsrichter aus seiner Sicht zweifelsfrei eine Fehlentscheidung eines Linienrichters erkannt hat. Für diesen Fall hat der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters zu korrigieren.
- 5.8 Ein Schiedsrichter muss ...
 - 5.8.1 die Einhaltung der Speed Badminton Spielregeln überwachen, durchsetzen und vor allem „Fehler“ oder „Wiederholung“ ausrufen, wenn diese eingetreten sind.
 - 5.8.2 seine Entscheidung bei einem Einspruch wegen eines Streitpunktes vor Beginn des nächsten Aufschlages treffen.
 - 5.8.3 dafür sorgen, dass Spieler und Zuschauer über den Fortschritt des Spiels informiert werden.
 - 5.8.4 nach Rücksprache mit dem Oberschiedsrichter, Linienrichter oder einen Aufschlagrichter einsetzen oder absetzen.
 - 5.8.5 dafür sorgen, dass auch diejenigen Aufgaben wahrgenommen werden, zu denen kein Offizieller für das Spielfeld eingesetzt ist.
 - 5.8.6 wenn einem eingesetzten Turnieroffiziellen die Sicht versperrt war, die Entscheidung für ihn treffen oder auf „Wiederholung“ entscheiden.
 - 5.8.7 alle Vorkommnisse im Zusammenhang mit Regel 1 des Regelwerks „Schiedsrichterwesen“ des ISBO aufschreiben und dem Oberschiedsrichter melden.
- 5.9 Balljungen dürfen eingesetzt werden und sind ausdrücklich erwünscht. Die Turnieroffiziellen sind für den korrekten Einsatz der Balljungen verantwortlich.

D1 Anhang – Variationen in Spielregeln und Ausrüstung

Für die Altersgruppen unter U14 gelten folgende Ausnahmeregelungen:

- Beim Spielfeldaufbau kann die Zwischenzone verkürzt werden, dies entspricht einer Zwischenzone von 9,2–8,8m.
- Das Eigengewicht des Speeders darf 6-10g betragen.
- Schlägerlänge und Kopfgrösse dürfen von den vorgegebenen Massen abweichen.

D2 Anhang – Dopingbestimmungen

Innerhalb des ISBO gelten die international vorgeschriebenen Dopingvorschriften der WADA von 2008.

D3 Anhang – Spielerkommunikation beim Spiel ohne Schiedsrichter

- „In“: Der Zeigefinger der nicht schlägerführenden Hand zeigt zum Boden.
- „Out“: Der Zeigefinger der nicht schlägerführenden Hand zeigt zur Decke bzw. zum Himmel.
- „Wiederholung“: Zeigefinger und Mittelfinger der nicht schlägerführenden Hand zeigt zur Decke / Himmel.

E Spielregeln

1 Seiten- und Aufschlagwahl

- 1.1 Vor Spielbeginn wird eine Wahl durchgeführt. Die Partei, welche die Wahl gewinnt, hat die Auswahl zu treffen zwischen Regel 1.1.1 oder Regel 1.1.2
 - 1.1.1 ... zuerst auf- oder zurückzuschlagen.
 - 1.1.2 ... Spielbeginn auf der einen oder anderen Spielfeldseite.
- 1.2 Der Verlierer der Wahl hat sich dann für eine der noch verbleibenden Möglichkeiten zu entscheiden.

2 Punktesystem (Zählweise)

- 2.1 Es ist dem Veranstalter bis inkl. zu den Viertelfinalspielen freigestellt, ob über drei oder über zwei Gewinnsätze gespielt wird. Ab den Halbfinalspielen soll – und ab den Finalspielen - muss über drei Gewinnsätze gespielt werden.
- 2.2 Ein Satz gilt von der Partei als gewonnen, die zuerst 16 Punkte erreicht hat, mit Ausnahme der Regel 2.4.
- 2.3 Die Partei, die einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt zum bisherigen Punktestand hinzu. Eine Partei gewinnt einen Ballwechsel, wenn die gegnerische Partei einen Fehler begeht oder der Speeder aus dem Spiel ist, weil er auf den Boden innerhalb des gegnerischen Spielfeldes fällt.
- 2.4 Beim Spielstand von 15:15 gewinnt die Partei den Satz, welche zuerst einen Vorsprung von zwei Punkten hat.
- 2.5 Die Partei, die einen Satz verliert, führt im nächsten Satz den ersten Aufschlag aus.

3 Wechsel der Spielfeldseiten

- 3.1 Die Parteien wechseln die Spielfeldseiten ...
 - 3.1.1 ... nach Beendigung des ersten Satzes.
 - 3.1.2 ... mit dem Ende des zweiten Satzes, falls es einen dritten Satz gibt.
 - 3.1.3 ... mit dem Ende des dritten Satzes, falls es einen vierten Satz gibt.
 - 3.1.4 ... mit dem Ende des vierten Satzes, falls es einen fünften Satz gibt.
 - 3.1.5 ... im dritten (wenn über zwei Gewinnsätze gespielt wird) Satz, nach jeweils 6 gespielten Punkten.
 - 3.1.6 ... im fünften (wenn über drei Gewinnsätze gespielt wird) Satz, nach jeweils 6 gespielten Punkten.
- 3.2 Wurden die Seiten nicht wie in Regel 3.1 vorgeschrieben gewechselt, muss der Wechsel unmittelbar nach Erkennen des Fehlers erfolgen. Voraussetzung ist, dass der Speeder nicht mehr im Spiel ist. Der bis dahin erreichte Punktestand bleibt bestehen.

4 Der Aufschlag (die Spieleröffnung)

- 4.1 Bei einem korrekten Aufschlag ...
 - 4.1.1 ... darf keine Partei die Ausführung des Aufschlags unzulässig verzögern, sobald der Aufschläger und der Rückschläger zum Aufschlag bereit sind.
 - 4.1.2 ... muss der Aufschläger innerhalb der Rückraum-/ Aufschlagzone stehen, ohne die Aufschlaglinie bzw. gedachte Aufschlaglinie mit irgendeinem Teil der Füße zu überqueren.
 - 4.1.3 ... muss ein Fuss des Aufschlägers mit dem Spielfeldboden fest in Berührung bleiben, vom Beginn des Aufschlags (Regel 4.2) an gerechnet bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 4.3).
 - 4.1.4 ... muss sich - im Moment der Berührung mit dem Schläger – der gesamte Speeder unter der Schlaghand des Aufschlägers befinden.
 - 4.1.5 ... muss nach Aufschlagbeginn (Regel 4.2) die Bewegung des Schlägers weiter vorwärts fortgesetzt werden, bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 4.3) (d.h. die Aufschlagbewegung darf nicht abgestoppt werden).
- 4.2 Sobald die Spieler zum Aufschlag bereit sind, gilt die erste Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes durch den Aufschläger als Aufschlagbeginn.
- 4.3 Einmal eingeleitet (Regel 4.2) gilt ein Aufschlag als ausgeführt, wenn der Speeder vom Schläger des Aufschlägers getroffen wird, oder beim Versuch den Aufschlag auszuführen der Aufschläger den Speeder verfehlt.
- 4.4 Der Aufschläger darf mit dem Aufschlag erst beginnen, wenn der Rückschläger bereit ist. Der Rückschläger muss als bereit angesehen werden, wenn erkennbar ist, dass er beabsichtigt den Aufschlag zurückzuschlagen.
- 4.5 Jede Partei führt 3 Aufschläge in Folge aus, bevor das Aufschlagsrecht die Partei wechselt.
- 4.6 Beim Gleichstand von 15:15 wechselt das Aufschlagsrecht nach jedem Punkt.

5 Einzelspiel

- 5.1 Aufschlagende und rückschlagende Partei
 - 5.1.1 Der Aufschlag wird von den Parteien innerhalb der Rückraum-/ Aufschlagzone ausgeführt.
 - 5.1.2 Der Aufschlag kann von jeder beliebigen Position innerhalb der Rückraum- / Aufschlagzone ausgeführt werden.
- 5.2 Schlagreihenfolge und Position auf dem Spielfeld Während eines Ballwechsels wird der Speeder abwechselnd vom Aufschläger und Rückschläger von jeder beliebigen Position geschlagen, bis der Speeder nicht mehr im Spiel ist (Regel 9).
- 5.3 Punktgewinn und Aufschlag (Rally-Point-System)
 - 5.3.1 Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 2.3), erzielt der Aufschläger einen Punkt.
 - 5.3.2 Wenn der Rückschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 2.3), erzielt der Rückschläger einen Punkt.

6 Doppelspiel

- 6.1 Aufschlagende und rückschlagende Partei
 - 6.1.1 Ein Spieler der aufschlagenden Partei hat innerhalb der Rückraum-/ Aufschlagszone aufzuschlagen und gehört mit seinem Partner zur Partei der Aufschläger.
 - 6.1.2 Jeder Spieler der rückschlagenden Partei ist Rückschläger.
- 6.2 Schlagreihenfolge und Positionen auf dem Spielfeld

- 6.2.1 Nachdem der Aufschlag durchgeführt wurde, kann der Speeder von einem beliebigen Spieler der rückschlagenden Partei von jeder Position aus (Beachte Regel 6.5) geschlagen werden, bis der Speeder nicht mehr im Spiel ist (Regel 9).
- 6.2.2 Die Gewinnerpartei des jeweils letzten Satzes (oder die rückschlagende Partei nach erfolgter Wahl (siehe Regel 1)) muss vor Beginn des nächsten Satzes als Erste der beiden Parteien bekannt geben, wer zu Beginn des Satzes die Rolle des Angriffsspielers bzw. Rückraumspielers einnimmt.

- 6.3 Punktgewinn und Aufschlag (Rally-Point-System)
 - 6.3.1 Wenn die aufschlagende Partei einen Ballwechsel gewinnt (Regel 2.3), erzielt die aufschlagende Partei einen Punkt.
 - 6.3.2 Wenn die rückschlagende Partei einen Ballwechsel gewinnt (Regel 2.3), erzielt die rückschlagende Partei einen Punkt.

- 6.4 Reihenfolge der Aufschlagenden
Das Aufschlagrecht geht ... (weiter 6.4.1 – 6.4.5)
 - 6.4.1 ... von der Partei (A), die das Aufschlagrecht erhalten hat ...
 - 6.4.2 ... über zum Angriffsspieler der Rückschläger (Partei B), der somit Rückraumspieler wird ...
 - 6.4.3 ... über zum Partner der Partei A ...
 - 6.4.4 ... über zum Partner der Partei B ...
 - 6.4.5 ... über zum ersten Aufschläger und so weiter.
 - 6.4.6 Kein Spieler darf ausserhalb der Reihenfolge aufschlagen.
 - 6.4.7 Jeder der beiden Spieler der Partei, die den letzten Satz verloren haben, kann im folgenden Satz als erster den Aufschlag ausführen.

- 6.5 Positionsfehler beim Auf- / Rückschlag bzw. während des Ballwechsels
 - 6.5.1 Ein Positionsfehler beim Auf- / Rückschlag bzw. während des Ballwechsels liegt vor, wenn:
 - 6.5.1.1 der Rückraumspieler im Moment des Balltreffpunktes einen Teil seines Fusses, der sich näher zur Grundlinie befindet, vor dem des Partners hat.
 - 6.5.1.2 der Angriffsspieler im Moment des Balltreffpunktes einen Teil seines Fusses, der sich näher zur Grundlinie befindet, hinter dem des Partners hat.
 - 6.5.2 Wenn ein Positionsfehler beim Auf- / Rückschlag bzw. während des Ballwechsels vom Schiedsrichter geahndet wird, führt dieser Positionsfehler zum sofortigen Punktverlust, obwohl der Ballwechsel noch nicht beendet wurde.

7 Fehler

Es ist ein Fehler, wenn

- 7.1 ein Aufschlag nicht Regelkonform ausgeführt wird (Regel 4).
- 7.2 der im Spiel befindliche Speeder ...
 - 7.2.1 ausserhalb der Begrenzungslinien des Spielfeldes den Boden berührt (also nicht auf oder innerhalb der Begrenzungslinien).
 - 7.2.2 die Decke oder Seitenwände berührt.
 - 7.2.3 einen Spieler oder die Kleidung eines Spielers berührt.
 - 7.2.4 irgendeinen anderen Gegenstand oder eine andere Person ausserhalb des Spielfeldes berührt.
 - 7.2.5 mit dem Schläger aufgefangen und angehalten wird und dann während des eigentlichen Rückschlages geschleudert wird.
 - 7.2.6 vom selben Spieler zweimal hintereinander geschlagen wird. Es ist jedoch kein Fehler, wenn der Speeder bei einem Schlag gleichzeitig den Schlägerrahmen und die Besaitung trifft.
 - 7.2.7 von einem Spieler und danach dessen Partner geschlagen wird.

- 7.2.8 den Schläger eines Spielers berührt und danach nicht in Richtung der gegnerischen Spielfeldseite fliegt.
- 7.3 wenn ein Spieler, während der Speeder im Spiel ist ...
 - 7.3.1 mit dem Schläger oder seinem Körper in das gegnerische Square eindringt.
 - 7.3.2 den Gegner daran hindert einen zulässigen Schlag auszuführen.
 - 7.3.3 seinen Gegner vorsätzlich durch irgendwelche Handlungen wie Rufen oder Gebärden ablenkt.
- 7.4 wenn ein Spieler gegen die Regeln verstösst.

8 Wiederholungen

- 8.1 Wenn eine „Wiederholung“ eintritt, gilt der seit dem letzten Ballwechsel ausgeführte Aufschlag nicht mehr und der Spieler, der zuletzt aufgeschlagen hatte, wiederholt den Aufschlag.
- 8.2 „Wiederholung“ erfolgt, wenn
 - 8.2.1 der Aufschläger den Aufschlag ausführt, bevor der Rückschläger bereit ist (Regel 4.4).
 - 8.2.2 von den Parteien zeitgleich ein Fehler passiert.
 - 8.2.3 während des Spiels der Speeder einen Defekt aufweist oder verformt wird.
 - 8.2.4 nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel gestört oder ein Spieler durch einen Betreuer des Gegners abgelenkt wird.
 - 8.2.5 der Linienrichter nicht sehen konnte, wohin der Speeder gefallen ist und der Schiedsrichter seinerseits keine Entscheidung treffen kann.
 - 8.2.6 ein unvorhergesehenes Ereignis eingetreten ist.
 - 8.2.7 irgendein Gegenstand (Bsp. Speeder), während der Speeder im Spiel ist, in das Spielfeld eindringt.
- 8.3 „Wiederholung“ wird vom Schiedsrichter oder Spieler (wenn kein Schiedsrichter eingesetzt wird) angezeigt.

9 Speeder nicht im Spiel

Ein Speeder ist nicht mehr im Spiel, wenn

- 9.1 er den Boden des Spielfeldes berührt.
- 9.2 der Tatbestand eines „Fehlers“ (Regel 7) oder einer „Wiederholung“ (Regel 8) vorliegt.

Begriffserläuterungen (alphabetisch)

Angriffsspieler (nur Doppel) Der Spieler, welcher beim Doppel im Moment des Balltreffpunktes einen Teil seines Fußes, der sich näher zur Grundlinie befindet, vor dem des Partners haben muss.

Aufschlagende Partei (Aufschläger) Die Partei, die das Aufschlagrecht hat.

Ballwechsel (Rally) Eine Abfolge von einem oder mehreren Schlägen, vom Aufschlag gerechnet bis zu dem Zeitpunkt, zu welchem der Speeder aus dem Spiel ist.

Einzel Ein Spiel, in welchem sich zwei Spieler gegenüberstehen, wobei jeder Partei ein Square zugewiesen ist.

Doppel Ein Spiel, in welchem sich jeweils zwei Spieler gegenüberstehen, wobei jeder Partei ein Square zugewiesen ist.

Gegner Der Spieler oder die Partei gegen die gespielt wird.

Rückraumspieler Nur Doppel: Der Spieler, welcher beim Doppel im Moment des Balltreffpunktes einen Teil seines Fußes, der sich näher zur Grundlinie befindet, hinter dem des Partners haben muss.

Rückschlagende Partei (Rückschläger) Die Partei, die der aufschlagenden Partei gegenübersteht.

Schläger Der Schläger wird als Racket bezeichnet.

Spiel Der Wettkampf im Speed Badminton zwischen zwei Parteien, die jeweils aus einem oder zwei Spielern bestehen.

Spielball Der Spielball wird als Speeder bezeichnet.

Spieler Jede Person, die Speed Badminton spielt.

Spielfeld/Court mit Sicherheitszone Das Spielfeld oder der Court besteht aus zwei Square, die sich im Abstand von 12,8m parallel gegenüber liegen und einer Sicherheitszone, die einen gleichmäßigen Rahmen um die Square und Zwischenzone bildet.

(Spiel-) Partei Eine Partei besteht im Einzel aus einem Spieler.

Spielpartner Der Spieler im gleichen Team beim Doppel. Eine Partei besteht im Doppel aus zwei Spielern gleichen Teams.

Square Ein Square ist ein Bestandteil des Spielfeldes. Es bezeichnet eins von zwei Quadraten innerhalb dessen der Spielball platziert werden muss.