

BCR – Badminton-Club Rütihof

Über uns:

Unser Club besteht seit 1990 und war lange dem Sportverein SV-Rütihof angeschlossen. Seit dem 1.7.2025 ist der «Badminton-Club Rütihof» ein eigenständiger Verein.

Wir zählen 20 bis 30 Mitglieder. Das Alter ist bunt durchmischt und reicht von den Junioren (ab 10 Jahren) bis zu den Senioren.

Auch sportlich Ambitionierte finden bei uns taktisches und spielerisches Können. Wöchentlich treffen wir uns zum Training, jedoch ohne Verpflichtung jedesmal dabei zu sein. Spontan werden Plauschturniere organisiert und jedes Jahr das «Clausturnier» gefolgt von GV mit Pizzaessen.

Wir freuen uns über deinen Besuch.

Kontakt:

Regula Felix regula@familie-felix.ch

Paul Keller paul@netstorms.ch

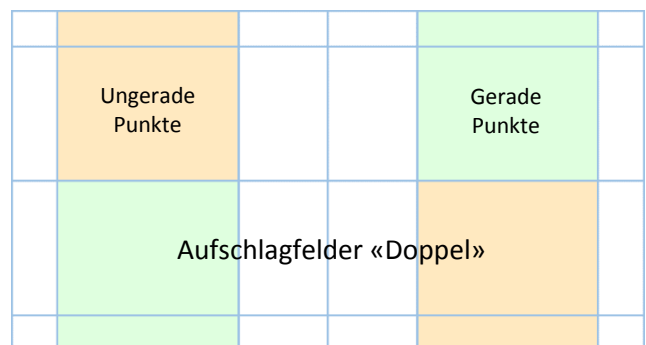
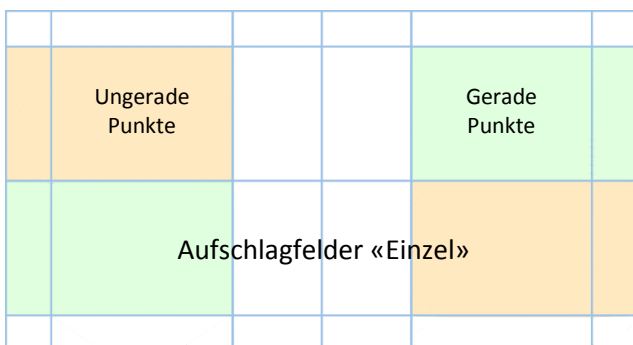
Web: www.5406baden.ch/bcr/

Training:

Jeden Dienstag 20:00 bis 22:00
in der Turnhalle Rütihof

Aus organisatorischen Gründen ist die Halle während den Ferien geschlossen.

Spielregeln



Spielbeginn

Das Los entscheidet zu Beginn des Spiels, welche Partei die Wahl hat, den ersten Aufschlag auszuführen und die Spielseite zu bestimmen.

Aufschlag

Die Spieler geben und empfangen den Aufschlag im **-rechten-** Aufschlagfeld, wenn die Punktzahl der aufschlagenden Partei gerade ist. Hingegen stehen sie für den Aufschlag **-links-**, wenn die Punktzahl ungerade ist. Die Spieler haben also ihre Aufschlagfelder nach jedem Punkt zu wechseln und der Aufschlag muss immer diagonal erfolgen.

Regeln zur Ausführung des Aufschlags:

Der Aufschlag muss stets von unten ausgeführt werden und der Ball muss sich, wenn er getroffen wird, unterhalb des untersten Rippenbogens (Taillenhöhe) befinden.

Zählen der Punkte

Im Badminton gilt die Rally Point Zählweise. Das heisst, man kann sowohl bei eigenem, als auch beim Aufschlag des Gegners Punkte erzielen. Den Satz gewinnt jene Partei, die zuerst mit zwei Punkte Vorsprung 21 Punkte erreicht. Um das Spiel für sich zu entscheiden, benötigt man zwei gewonnene Sätze.

Aufschlagwechsel

Macht die aufschlagende Partei einen Fehler, so verliert diese das Aufschlagsrecht. Im «Doppel» übernimmt jener Spieler den Aufschlag, der vorher nicht aufgeschlagen hat.

Verlängerung

Falls es zum Stand von 20:20 kommt, wird eine Verlängerung gespielt, bis ein Spieler bzw. Partei zwei Punkte Vorsprung hat, aber maximal bis 30 Punkte. Das heisst bei 29:29 kommt es zu einem entscheidenden Ballwechsel.

Es gilt als Fehler:

- Wenn beim Aufschlag der Shuttle nicht ins diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld gelangt. (grüne / orange Flächen in den Skizzen)
- Wenn der Shuttle beim Aufschlagen verfehlt wird.
- Wenn die Füsse nicht im Aufschlagfeld stehen, von welchem der Aufschlag zu erfolgen hat.
- Wenn der Shuttle im Spiel ausserhalb des Spielfeldes zu Boden fällt, nicht über das Netz geschlagen wird, den Körper oder die Bekleidung des Spielers berührt. Die Begrenzungslinien gehören zum Spielfeld.
- Wenn der Shuttle zurückgeschlagen wird, bevor er das Netz überquert hat.
- Wenn ein Spieler das Netz mit dem Schläger, dem Körper oder der Bekleidung berührt, bevor der Ball am Boden ist.
- Wenn der Shuttle die Hallendecke berührt.
- Wenn der Shuttle beim Aufschlag über der Taillenhöhe des Aufschlägers getroffen wird.

Kein Fehler:

- Ein Aufschlag oder Schlag während des Spiels ist gültig, wenn der Shuttle die Netzkante berührt und korrekt ins gegnerische Feld fällt.
- Wenn der Shuttle nach einem Fehler von der Gegenpartei zurückgeschlagen wird. Das Spiel geht dann weiter.

Wiederholung:

- Wenn der Shuttle herabhängende Geräte (Ringe in Turnhallen) berührt.
- Wenn beim Aufschlag der abnehmende Gegenspieler offensichtlich nicht bereit war.
- Bei Uneinigkeit bezüglich eines Fehlers. Typisch: Landete der Shuttle noch auf der Linie, oder ausserhalb?



Ein guter Aufschlag ist entscheidend . . .

Aufschlag:

Beim hohen Aufschlag den Shuttle möglichst nahe an die hintere Begrenzungslinie schlagen.

Beim kurzen Aufschlag möglichst knapp übers Netz und nahe hinter die vordere Begrenzungslinie schlagen.

Hoher Aufschlag

Kurzer Aufschlag

Doppel

Einzeln

Zielbereiche «Einzel»:

Die grau markierten Bereiche bringen als Ziel beim Aufschlag taktische Vorteile, da der Gegner sich weit von seiner Grundposition wegbewegen muss.

Zielbereiche «Doppel»:

Die grau markierten Bereiche bringen als Ziel beim Aufschlag taktische Vorteile, da der Gegner sich weit von seiner Grundposition wegbewegen muss.

Die wichtigsten Schläge:

<p>Clear:</p> <p>Der Clear ist ein typischer Verteidigungsschlag. Er sollte so geschlagen werden, dass der Shuttle im gegnerischen Feld fast senkrecht und knapp vor die hintere Begrenzungslinie fällt.</p>	
<p>Drop:</p> <p>Stopschlag. Der Shuttle sollte nur knapp über das Netz fliegen und möglichst nahe hinter dem Netz im gegnerischen Feld landen.</p>	
<p>Smash:</p> <p>Typischer Angriffsschlag. Der Shuttle muss kräftig geschlagen werden und möglichst knapp über das Netz fliegen.</p>	
<p>Drive:</p> <p>Ein Angriffsschlag, der das Spiel beschleunigt und so den Gegner vielleicht zu einem hohen Rückschlag verleitet.</p>	