

Grundlegende Rotationsregeln im Badminton-Doppelspiel

Die Bewegung im Doppel des Badminton ist nicht gleich wie im Einzelspiel – dies ist als Rotation im Doppelspiel bekannt und ist eine fundamentale, wichtige Fähigkeit, welche zu beherrschen ist.

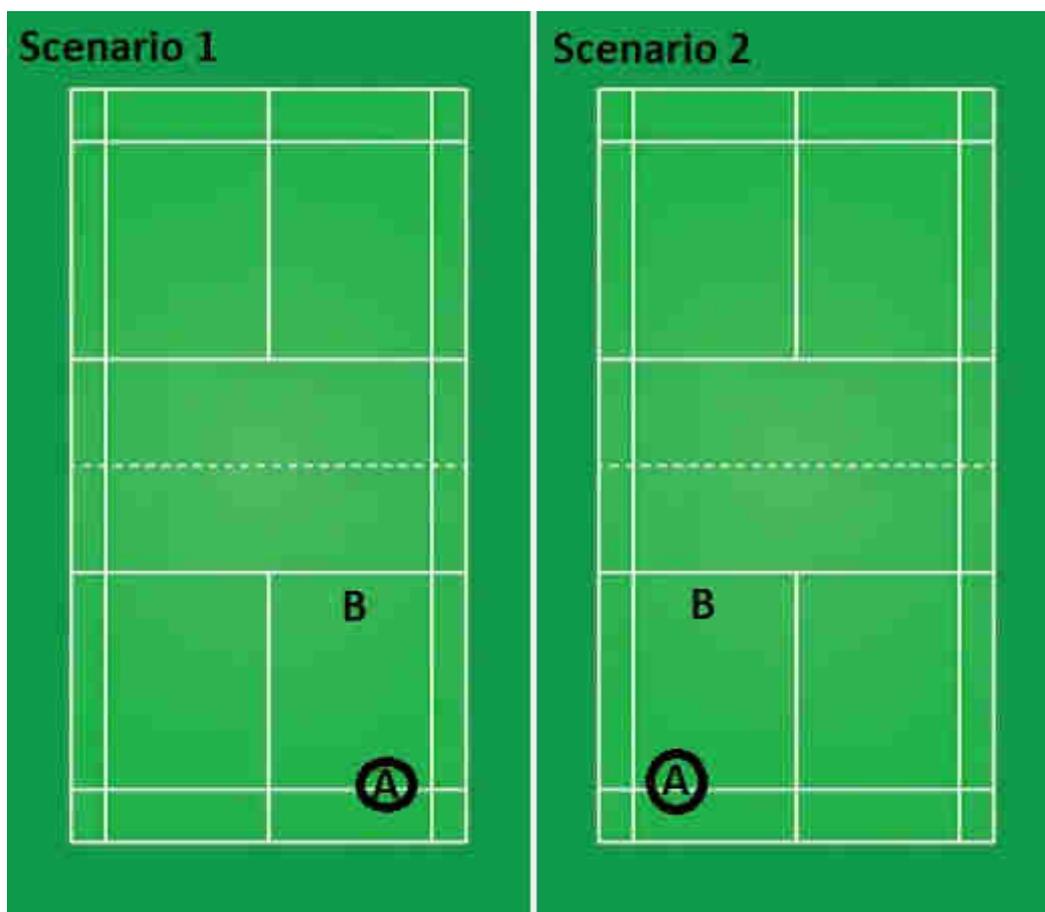
Alle Doppelspieler sollten dieses Grundlagewissen kennen und beherrschen, so dass auch mit neuem Partner in verschiedenen Spielsituationen intuitiv richtig und gemeinsam agiert werden kann. Die grundlegende Idee dahinter ist es den Partner abzudecken und umgekehrt Lücken auf dem Feld vorzubeugen, sowie Zusammenstöße mit dem Partner zu vermeiden während dem Ballwechsel.

Die folgenden Abschnitte werden die Begriffe **Angriff** (attack) als Vorne-Hinten-Position und **Verteidigung** (defense) als Seite-Seite-Position verstanden und gebraucht. Versuche im Spiel als Regel den geraden Schlägen (straight court shots) den Vorrang zu geben, da sie die einfachen, gewöhnlichen Schläge sind.

Angriffsposition (Vorne-hinten)

-Grundlinien-Smash / Drop

Wenn A von hinten angreift hat B vor A zu gehen bis hinter die Aufschlaglinie um parat zu sein auf den Return zu reagieren.



Scenario 1

Wenn A auf der rechten Seite attackiert, bewegt sich B nach vorne und nach rechts

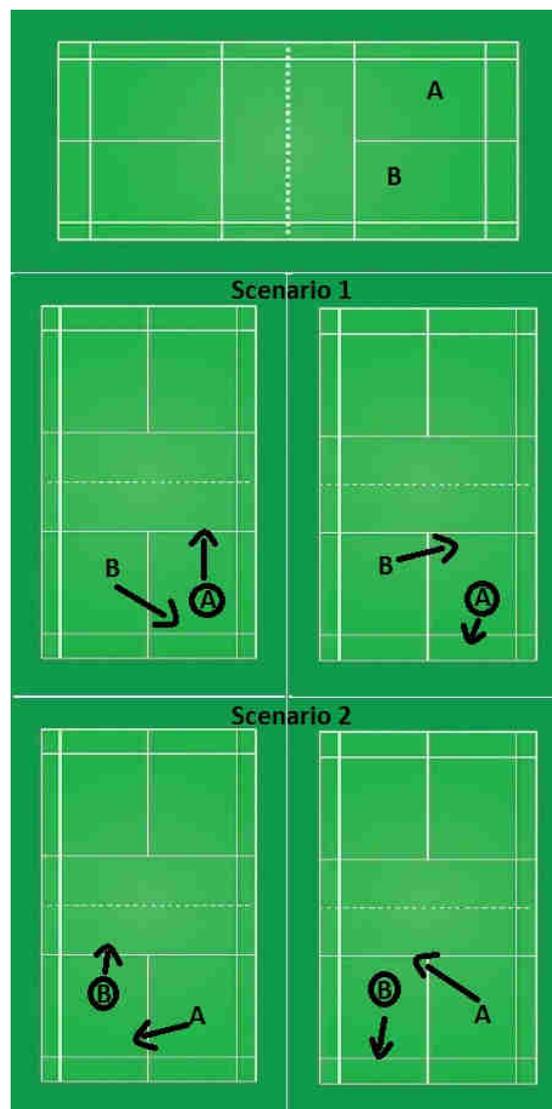
Scenario 2

Wenn A auf der linken Seite attackiert, bewegt sich B nach vorne und nach links

Allgemeiner Tipp : Versuche standardmässig die Angriffe gerade zu führen, solange es nicht notwendig ist nicht diagonal anzugreifen (cross-court attack) . Anderenfalls wirst du mit deinem Partner in Schwierigkeiten geraten wenn die Gegner einen einfachen geraden Ball retournieren.

Allgemein soll der hintere, angreifende Partner (A) in die Richtung des Partners (B) angreifen, dies erleichtert dem Partner (B) die Annahme des erwarteten geraden Returns besser.

-Halbfeld-Smash / Drop



Wenn A aus dem Mittelfeld angreift, hat B die Seite einzunehmen und zwar leicht vor dem Angreifer A. Dieser Wechsel kann vorzugsweise passieren wenn A aus dem Mittelfeld oder leicht von weiter hinten angreift. Nachdem A angegriffen hat sollten A und B Seitenposition haben und B leicht weiter vorne stehen. Nachfolgend sind zwei mögliche Szenarien aufgeführt, welche sich bei einem Angriff von A einstellen können.

Scenario 1

Der Gegner retourniert auf die Seite von A mit einem kurzen Schlag, dann geht A nach vorne und B geht auf die Seite von A und zwar hinter A (erfolgte Rotation).

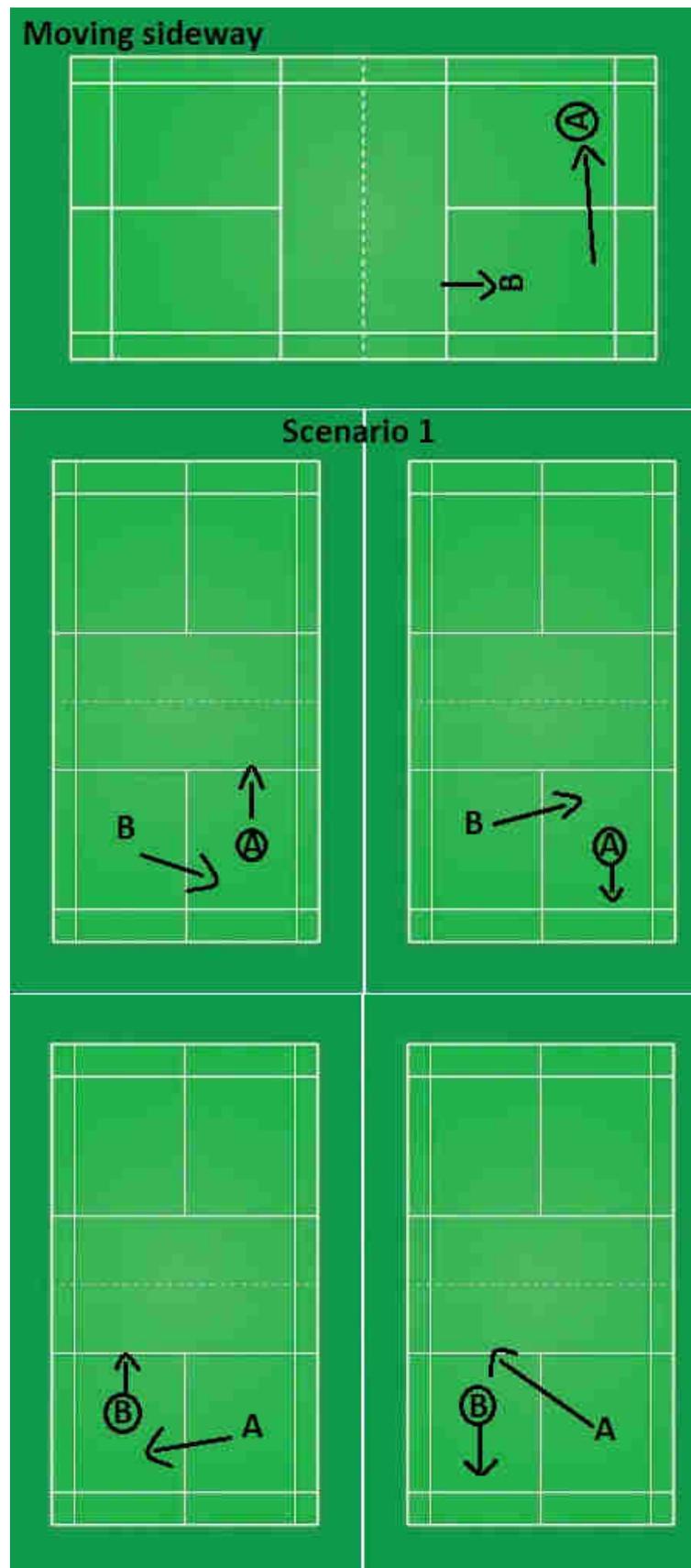
Retourniert aber der Gegner auf die Seite von A mit einem weiten Schlag geht A nach hinten und B zentral nach vorne (ohne Rotation).

Scenario 2

Der Gegner retourniert auf die Seite von B und zwar kurz, dann geht B nach vorne und übernimmt, während A ohne zu rotieren hinter B geht.

Retourniert der Gegner auf B, aber diesmal lang, dann geht B nach hinten zur Abnahme, während A unter Rotation nach zentral vorne geht.

-Drive entlang der Seitenlinie / Schlag auf Mixed point (Platzierung) / Seitenlinienclear



Nach einem Driveschlag entlang der Seitenlinie oder einen Schlag zum Mixedpoint müssen beide Partner ein wenig in die Seitenposition rutschen/wechseln : Ein Partner (A) positioniert sich seitlich versetzt ein wenig hinter dem anderen Partner (B), welcher sich ein wenig hinter die Servicelinie zurückzieht.

Die beiden folgenden Schläge zählen immer noch zu den Offensiv-Schlägen, weil die nächste Rotation die Spieler höchstwahrscheinlich wieder in die Vorne-Hinten Position (offensiv) bringt.

Scenario 1

(Moving sideway)

A bewegt sich von links nach rechts um einen Seiten-Drive –Schlag auszuführen /den Mixedpoint anzuspielen, indessen bewegt sich B leicht rückwärts auf die linke Seite des Feldes und A bewegt sich leicht nach vorne nach dem Schlag

(Beachte, wenn der Shuttle nach rechts geht, wird A zuständig sein, falls er nach links geht ist B zuständig. Wer auch immer den nächsten Schlag /Return auf die Seite vor dir spielt wird nach vorne gehen und wer auch immer mit dem nächsten Schlag smashed oder dropped wird sich zurückbewegen.)

Scenario 2

A bewegt sich von rechts nach links um einen Seiten-Clear (Befreiungsclear) zu schlagen, dann werden A und B in die Seitenposition (Defense position) gehen.

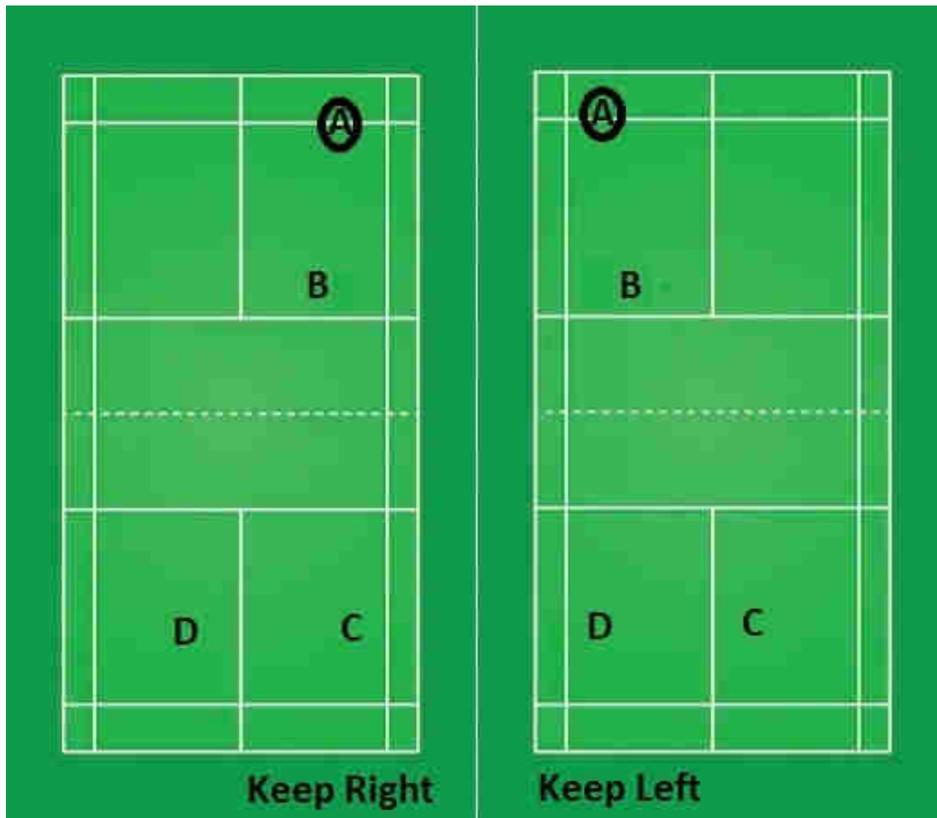
Tipps : Derjenige der vorne steht muss sich seine Einschätzung der Lage, ohne sich dabei umzudrehen, machen ob der Shuttle hoch oder tief retourniert wird. Falls der Shuttle tief gespielt wird und der vordere Spieler geht nicht rückwärts auf die andere Seite wird dies den Partner behindern beim Angriff.

Verteidigungsstellung (Seitenposition)

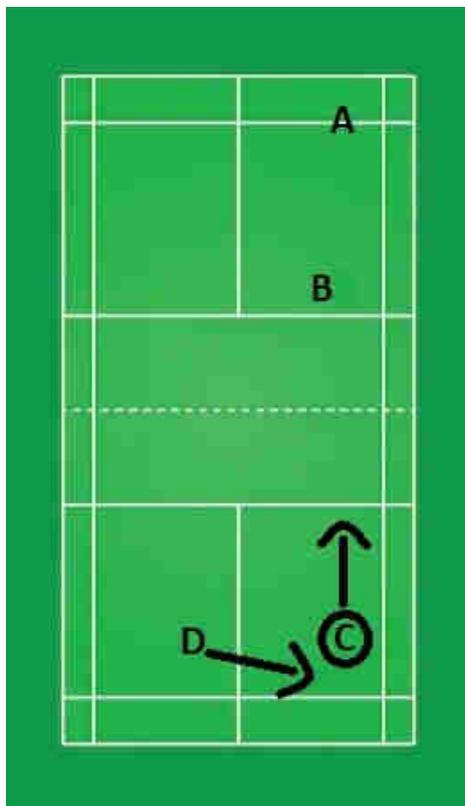
Defensive Schläge, sind namentlich den Ball nach oben spielen, Gegner überspielen und hohe, weite Clears sowie und alle weiteren (schlecht ausgeführten) Schläge, welche es dem Gegner erlauben, seinersets anzugreifen.

Ist erst einmal ein solcher Verteidigungsschlag ausgeführt, sollten sich beide Partner sofort in Verteidigungsstellung begeben.

Falls der Gegner von der rechten Seite her angreift, sollten beide Verteidigungsspieler sich zur rechten Seite von dem eigenen Halbfeld lehnen. Falls aber der Gegner von der linken Seite her angreift sollten die Verteidiger sich zur linken Seite von ihrem eigenen Halbfeld lehnen. Beachte dazu das folgende Diagramm :



-Einen Smash abwehren / einen Drop knapp über das Netz retournieren



Ein guter Block (Smash-Abwehr) oder ein kurzer Return am Netz erlaubt den Wechsel von der Verteidigungsstellung in die Angriffsstellung. Den Ball flach halten und knapp übers Netz spielen wird den Gegner zwingen den Ball zu heben oder wiederum am Netz zu spielen. Nachfolgend ein Beispiel wie rotiert werden kann aus der Verteidigungs-Stellung in die Angriffs-Stellung :

Beispiel: C blockt und geht nach vorne, währen D hinter C auf die gleiche Seite geht.

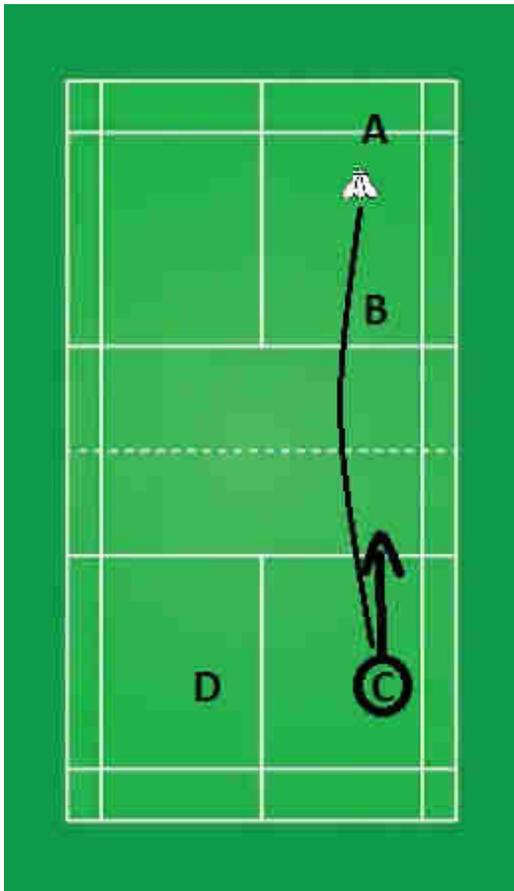
(Wenn B vom Gegner entscheidet kurz zu spielen, kann C den Shuttle töten, oder wenn B entscheidet zu Ball zu heben, kann D dann smashen oder droppen.)

Hohen Ball spielen (Heben)

Zweck des Hebens, resp. das Spielen von hohen Bällen ist dazu da die verlorene Position wieder einzunehmen oder es erlaubt auch wieder die Atmung zu beruhigen, also sich zu erholen (Puls, Atmung !). Aber dadurch bleibst du in der Verteidigung, unabhängig ob du einen Smash hoch abwehrst oder einen Drop hoch retournierst. Vergewissere dich, dass du nach einem solchen Heber stets zurück in die Verteidigungsstellung musst um auf den nächsten Return bereit zu sein.

Tip : Spiele den Ball sehr hoch und weit bis zur hinteren Grundlinie.

-Flacher, schneller Ball (flat drive)



Ein flacher Drive ist als guter Gegenangriffs-Schlag zu werten. Bei diesem Schlag wird nur rotiert, wenn der Drive den Frontgegner passiert. Dieser Schlag erfordert viel Kraft und Handgelenk-Einsatz um einen ankommenden Smash zu parieren.

Scenario 1 :

C spielt starken Drive am vorne spielenden B vorbei und geht nach vorne, während D sich leicht nach hinten und gegen die Mittellinie verschiebt.

(Falls der Gegner A sich für einen platzierten Netzball entscheidet kann C kurz retournieren oder gar töten. Falls der Gegner A sich entscheidet zu heben kann D smashen oder dropfen.)

Tipp : Spiele flach und tief.

Zusammenfassung :

Diese allgemeine Grundregeln sollst du unbedingt kennen und möglichst gut beherrschen. Sie erlauben es dir mit jedem Partner / jeder Partnerin (egal ob eingespielt und abgesprochen oder nicht) ein gutes, attraktives Doppel zu spielen und dabei die meiste Zeit das Feld gut abzudecken, sowie das Risiko von Missverständnissen / Zusammenstößen auf der eigenen Seite weitgehend zu vermeiden.

Weiche von diesen allgemeinen Grundregeln nur ab, wenn du mit einem Partner ad hoc ein anderes Verhalten abgesprochen und einstudiert hast, oder wenn ganz kurzfristig während des Spieles eine andere taktische Absprache getroffen wird (wie z.B. : „ich versuche generell vorne zu bleiben“, „wir favorisieren einen der Gegner“, „die Mitte gehört immer mir/dir“, „wir spielen auf Ermüdung des Gegners“, etc).

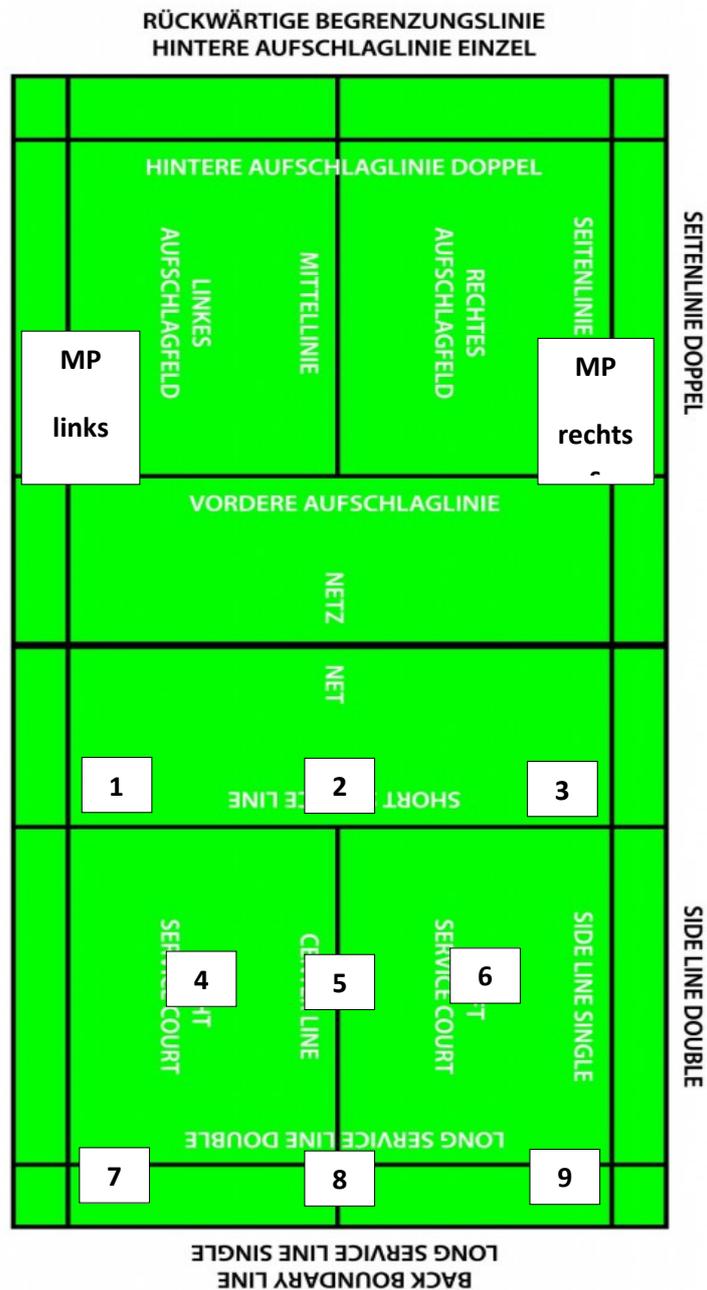
Falls du dich weitergehend kundig machen willst, so öffne/besuche folgenden Link im Internet :

<https://www.divinebadmintonacademy.com/free-trial>

Welche Schläge sind aus welcher Position im Feld beim Doppel zu favorisieren ?

(Gilt für Rechtshänder; ... Linkshänder müssen sinngemäss uminterpretieren)

Angriff **Neutral** **(Verteidigung)**



Merke : Schläge aus den Positionen 1, 2 und 3 sind vorzugsweise geführte Schläge aus dem Handgelenk ! (Vermeide hier möglichst den vollen, geschwungenen Schlag aus Oberarm und Achsel)

→ →1 und 3 : Aus der Position Vorne Links, sowie Vorne Rechts

Töten

Drop gerade

Cross Drop

Platziert am Mixedpoint (MP)

(Clear gerade)

(Clear diagonal)

→ → 2 : Aus der Position Vorne, Zentral

Töten

Drop links oder rechts

Drop gerade

Platziert zum Mixedpoint (MP) rechts oder links

(Clear gerade)

(Clear links oder rechts)

Merke : - Schläge aus den Positionen 4 bis 9 sind in der Regel voll ausgeführte Schläge mit jeweils gleichen Ausholschwung aus der Achsel und dem Oberarm, so dass jederzeit Täuschungen angesetzt werden können.

-Bei Schlägen aus der Position 4 und insbesondere Position 7 ist mit entsprechender zusätzlicher Laufarbeit die Vorhandvariante dem Backhand-Schlag vorzuziehen.

→ → 4 und 6 : Aus der Mitte der linken, bzw. der rechten Feldhälfte

Half court Smash / Body-Smash

Drop gerade

Grundliniensmash

Drive gerade

Drop cross

Mixedpoint - Drive gerade

(Clear gerade)

(Clear mitte, oder Clear cross)

→ → 5 : Aus der Feldmitte

Halfcourt Smash / Body-Smash

Drop gerade

Drop links, Drop rechts

Grundliniensmash

Drive

(Clear)

Merke : *Gehe aus den Positionen 7, 8 und 9 haushälterisch mit dem Smash um !

*Für Position 7 gilt zudem : Vorhandreturn vor Backhandreturn
(Überkopfschlag oder Umlaufen, wenn immer möglich)

→ → 7 : Von hinten links (Backhandseite)

Drop gerade oder zentral (Überkopf oder Vorhand)

Crossdrop (Forhand)

Drive gerade

Platzieren am Mixed Point (MP links)

Smash gerade

(Vorhandclear gerade)

Backhand- Crossdrop (nach rechts)

Backhandclear, gerade

→ → 8 : Von hinten in der Mitte

Drop Links oder Rechts

Drop Mitte

Drive zum leeren Platz

Platzieren auf die beiden Mixedpunkte (MP)

Smash (Halfcourt / Body)

(Clear)

→ → 9 : Von hinten rechts

Drop gerade

Platziert am Mixed Point rechts

Drive zum leeren Platz

Smash zum leeren Platz

(Clear rechts oder Mitte)

(Clear links)

Allgemeine Grundregeln, Vortrittsprinzipien und Verhaltensregeln beim Doppelspiel.

- * Stetige Fairness gegenüber den Gegnern !
- * Konzentriere dich vor deinem Aufschlag und versichere dich, dass der Partner konzentriert ist und richtig positioniert ist und beide Gegner parat sind.
- * Tipp zum Aufschlagen im Doppel : Spiele in statistischer Verteilung etwa 80% kurze Aufschläge und etwa 20 % lange Aufschläge (swipes).
- * Nimm beim kurzen Aufschlag sofort die Angriffsposition Vorne, mittig (No. 2) ein.
- * Bei einem langen Aufschlag wechselst du sofort rückwärts in die Verteidigungsstellung (No. 4 oder 6).
- * Wenn dein Partner aufschlägt, stehe kurz zentral hinter ihm (No. 5) und reagiere sofort ausgleichend auf seinen Stellungswechsel nach seiner Aufschlagvariante.
- * Badminton ist ein schneller Bewegungssport. Vor jeder Ballannahme ist für dich und dein Partner Lauf- und Stellungsarbeit sowie Racketpositionierungsanpassung zu leisten.
- * Den Partner während dem Spiel nicht kritisieren, sondern aufbauend unterstützen !
- * Nicht umdrehen während dem Spiel (als vorderer Spieler) !
- * Der hintere Spieler reagiert stets (auch bei Fehler des Partners) auf das Verhalten des vorderen Spielers und gleicht aus.
- * Vorhand hat Vortritt vor Rückhand in der Mitte.
- * Derjenige, der sich zuerst in Richtung Shuttle bewegt, zieht durch.
- * Verbale und nonverbale Kommunikation mit dem Partner wenn immer notwendig : „du !“, „lass !“, „zurück!“, etc., .Der routiniertere Spieler übernimmt dabei den Lead.
- * Retourchiere den Shuttle nach Punktverlust sofort in die korrekte Anspielzone des Gegners.
- * Rechtshänder im Doppel mit Linkshänder versuchen durch erzwungene Rotation die Seiten/Seiten-Stellung zu vermeiden, wo beide die Backhandseite in der Mitte haben.
- * Versuche denselben Fehler nicht mehrmals hintereinander zu machen, verzichte während dem Satz auf Schläge, welche dir wiederholt misslingen.
- * Brauche Ausrufe / Hilfestellungen wie „out“, „zu weit“, „zu kurz“ sparsam und nur, wenn du sicher bist !
- * Vermeide aus der Position vor der vorderen Aufschlaglinie harte, volldurchgezogene Smashes (Verletzungsgefahr für die Augen und Zähne beim Gegner).

- * Akzeptiere die Zählweise der Gegner und den jeweils vor dem Aufschlag gesprochenen Spielstand oder übernehme das Zählen bei Unzufriedenheit gleich selbst.
- * Entscheide mit dem Partner über „in“ oder „out“ nur auf der eigenen Spielfeldhälfte.
- * Verlange nur im Falle von krassen oder wiederholten Fehlentscheidungen der Gegner eine Wiederholung des Ballwechsels.
- * Versichere dich bei hohen langen Bällen des Gegners vor deinem Return, ob er nicht zu weit gespielt wurde (Orientierung auf dem Feld ; ebenso bei Seitenlinien und Aufschlaglinien !).
- * Sprich Problempunkte mit dem Partner erst nach dem Spiel, aber offen, fair und konstruktiv an (konstruktives Feedback / Manöverkritik).
- * Gib den Satz nie verloren, sondern glaube bis am Schluss an eine Wende und motiviere dich vor jedem Aufschlag erneut.
- * Bist du müde oder frustriert, dann mach besser eine Pause oder beende das Training, als dass du unmotiviert und auf halber Flamme weiterspielst.
- * Shakehands oder angepasste Geste (Corona !) zum Partner und den Gegnern nach dem Spiel.

Mai 2022 (Oski Ruch)

(Brauchst du weiteren Erläuterungen, oder möchtest du dies in der Vierergruppe praktisch und auf dem Feld anschauen, so melde dich bei mir)