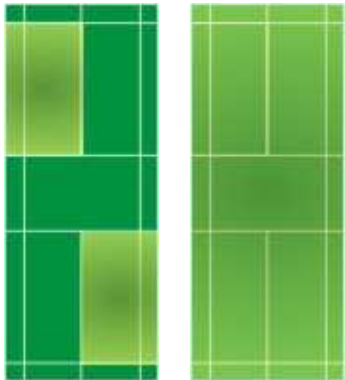




## 1. Begin van de wedstrijd

Voor aanvang van de wedstrijd loten de beide teams. Dit gebeurt meestal door de shuttle op het net te leggen en op de grond te laten vallen. Diegene naar wie de shuttle wijst mag beginnen of een keuze maken van speelhelft. De tegenpartij krijgt de overgebleven keuze. In de tweede en evt. derde game mag het team beginnen die de voorgaande game heeft gewonnen. De service wordt overeenkomstig het eigen aantal punten bij een stand van 0, 2, 4, 6, ... vanuit het rechterserveervak geslagen, bij een oneven stand vanuit het linkerserveervak. De service moet altijd in het diagonaal tegenoverliggende serveervak worden geslagen. De tegenstander moet in dit vak staan.

## 2. Het veld



Dubbelspel : "*alleen bij opslag kort en altijd breed*"

In het dubbelspel is er één servicebeurt en iedereen kan scoren, zowel de serveerder als de ontvanger. De service is zeer belangrijk! Elke rally wordt beloond ( of afgestraft ) met een punt.

## 3. Puntentelling

- Een game wordt gespeeld tot 21 punten, met minimaal een verschil van 2 punten.
- Als het verschil van 2 punten niet bereikt is, wordt er automatisch verlengd en moet men doorspelen tot er wel dit verschil ontstaat. Bij een stand van 29-29, is het 30e punt het winnende punt.
- Bij een fout gaat de service direct over en is het ook een punt voor de ander partij.
- De lijnen maken deel uit van het veld, op de lijn is altijd binnen!

## 4. Fouten

de service is fout als

- de shuttle boven de onderste rib geraakt wordt
- als het racketblad boven de hand komt bij het raakmoment
- als bij een poging tot serveren de shuttle gemist wordt
- men een schijnbeweging uitvoert
- de shuttle niet in het tegenoverliggende vak valt
- één van de voeten wordt opgetild
- de serveerder en/of de ontvanger op de lijn staat, of niet in zijn vak staat

algemene fouten:

- de shuttle mag slechts éénmaal geraakt worden
- de shuttle mag noch het lichaam noch de kledij van een speler raken
- de shuttle mag de muur of het plafond niet raken
- de shuttle valt buiten het veld
- de shuttle passeert het net niet
- de shuttle mag niet op het racket meegevoerd worden
- het net niet raken met de racket noch met het lichaam
- de tegenspeler niet hinderen aan het net

Op het moment dat de servicebeurt over gaat, bepaalt de stand of er vanaf het linker- of rechter serveervak moet worden begonnen met de opslag. Bij oneven is dit links en bij 0 of even is dit rechts. Speciaal voor de dubbels: wanneer je tegenstander de servicebeurt verliest, krijg je direct een punt. Dan wordt er nog niet van servicehelft gewisseld maar de stand bepaalt vanaf welke kant er moet worden geserveerd ( diegene die in dat vak staat heeft dan de opslag ).

Alleen wisselen van serveerhelft wanneer je een punt scoort op je eigen servicebeurt. Je volgt dan immers de regel van oneven = links en even = rechts serveren.

## Praktijkvoorbeeld : Rally point scoring system (3 x 21)



**1. tossen**  
Stel team A heeft de toss gewonnen en mag beginnen met serveren.  
speler A1 serveert vanaf rechter serveervak.  
**stand 0 - 0**

**2. team A scoort.**  
**stand 1 - 0**  
Speler **A1** blijft serveren en wisselt van serveerhelft.  
Zolang team A blijft scoren blijft speler A1 serveren en wordt er steeds van serveerhelft gewisseld. (*bij 0 of even rechts, bij oneven links*)

**3. team A maakt een fout.**  
De servicebeurt gaat over (er is geen tweede servicebeurt) en team B krijgt meteen een punt.  
**stand 1 - 1**  
Dit betekent dat team B links begint met serveren, (hun score is oneven) daar staat nu speler **B2** dus deze serveert.

**4. speler B2 serveert in het net.**  
De servicebeurt gaat over en team A krijgt meteen een punt.  
**stand 2 - 1**  
Dit betekent dat team A rechts begint met serveren, (hun score is even) daar staat nu speler **A2** dus deze serveert.

**5. speler A2 serveert uit.**  
De servicebeurt gaat over en team B krijgt een punt.  
**stand 2 - 2**  
Dit betekent dat team B rechts begint met serveren, (hun score is even) daar staat nu speler **B1** dus deze serveert.

**6. speler B1 serveert in en maakt een punt.**  
team B scoort een punt.  
**stand 2 - 3**  
Speler **B1** blijft serveren, de stand van team B is nu oneven dus vanaf linkervak opslaan. enzovoort.....

### 5. Nuttige info

- Plaats : Sporthal "De Zwaluw" Zwevezele
- Tijdstip : maandagavond vanaf 20u
- Rekeningnummer : BE94 3631 2878 4314

- Email : [bc-zwevezele@outlook.com](mailto:bc-zwevezele@outlook.com)
- Website : <http://www.bc-zwevezele.be>
- Facebook : <https://www.facebook.com/BadmintonclubZwevezele>