



Reglement Special Olympics Belgium

Badminton

November 2011



INHOUDSTAFEL

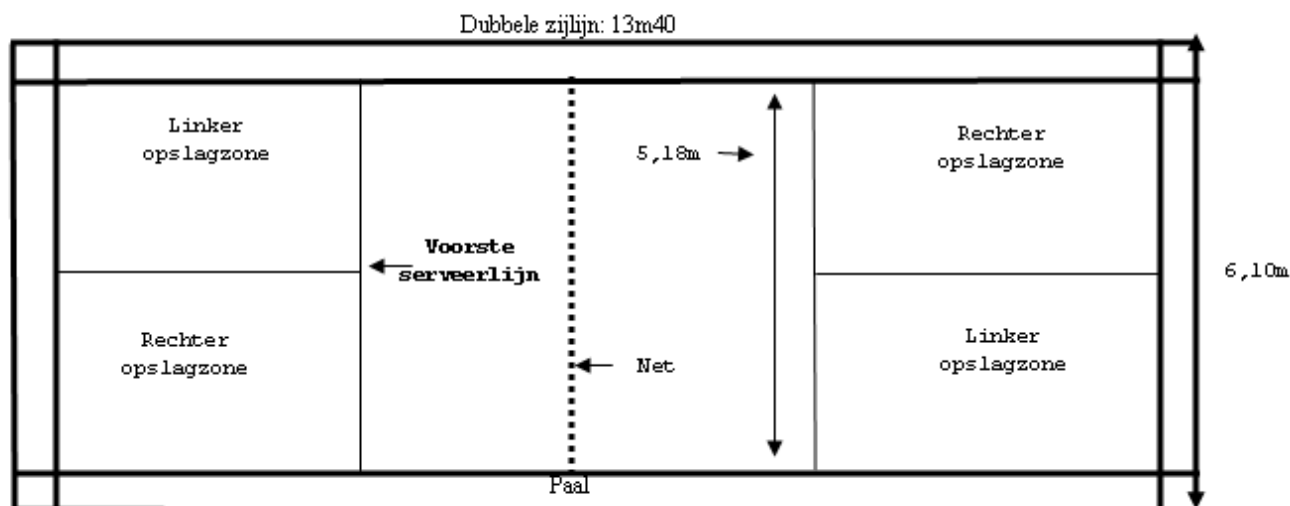
HOOFDSTUK 1: HET TERREIN	3
HOOFDSTUK 2: DE SHUTTLTE	3
HOOFDSTUK 3: HET NET	3
HOOFDSTUK 4: DE SPELERS	3
HOOFDSTUK 5: DE LOTING	3
HOOFDSTUK 6: DE MATCH	4
HOOFDSTUK 7: DE SERVICE	4
HOOFDSTUK 8: DE FOUTEN	4
Artikel 1: Bij de service	4
Artikel 2: Bij het spel	4
HOOFDSTUK 9: UNIFIED BADMINTON	5
Artikel 1: Algemeen	5
Artikel 2: Puntentelling	5
SKILLS	6
INDIVIDUELE FICHE	16

Dit officieel Special Olympics Badminton reglement is van toepassing op alle Special Olympics Badminton wedstrijden in België. Dit reglement werd opgesteld door Special Olympics Inc. en door Special Olympics Belgium in het Nederlands bewerkt. De inhoud van deze pagina's mag worden vermenigvuldigd en gekopieerd mits uitdrukkelijke vermelding van de bron, nl. het logo en de benaming van Special Olympics Belgium.
Het logo is beschikbaar op aanvraag: info@specialolympics.be.





HOOFDSTUK 1: HET TERREIN



HOOFDSTUK 2: DE SHUTTLE

Tijdens de competities worden enkel de shuttles MAVIS 300 geel gebruikt. Zij worden voorzien door de organisatie en dienen terug geleverd te worden na de wedstrijd.

HOOFDSTUK 3: HET NET

Is strak gespannen zodat de bovenrand op 1,524m boven de grond- gemeten vanop het midden van het terrein- komt en 1,55m loodrecht op de palen.

HOOFDSTUK 4: DE SPELERS

Onderverdeling in 3 niveaus:

1. Beginnelingen
2. Ingewijden
3. Gevorderden

Jongens en meisjes spelen niet samen
Iedere deelnemer brengt een racket mee

HOOFDSTUK 5: DE LOTING

Voor de match begint wordt er getost, de winnaar kan kiezen uit:

- Als eerste serveren
- Niet als eerste serveren
- Kampzijde kiezen
- De verliezer kiest uit de overblijvende mogelijkheden





HOOFDSTUK 6: DE MATCH

Een wedstrijd bestaat uit het beste resultaat over 3 games, tenzij anders is overeengekomen.

Een spel wordt gewonnen door de speler die als eerste 21 punten behaald heeft.

De partij die een rally wint, scoort een punt. Een partij wint een rally wanneer de tegenstander een fout maakt of wanneer de shuttle niet langer in spel is omdat deze de vloer raakt binnen de speelhelft van de tegenstander.

Een game wordt gespeeld naar 21 punten voor de meisjes/vrouwen en voor de jongens/mannen. Er worden geen verlengingen gespeeld. Wie het eerst twee games gewonnen heeft, wint de match. De partij die een game heeft gewonnen, serveert eerst in de volgende game.

HOOFDSTUK 7: DE SERVICE

Bij het matchbegin bevindt de serveerder zich in de rechterzone van zijn kamp en serveert in diagonaal naar de tegenspeler.

Indien de serveerder zijn beurt verliest, herneemt de tegenspeler de service uit de rechter zone (score even), in de linker zone (score oneven).

Indien de serveerder een servicepunt wint, wisselt hij van servicezone alvorens weer te serveren. Als de serveerder het punt wint met zijn opslag, verandert hij van zone voordat hij opnieuw opslaat.

Hij wint punt per punt totdat hij het vereiste aantal punten heeft om de game te winnen.

Voor gevorderden gebeurt de service op gewone wijze.

HOOFDSTUK 8: DE FOUTEN

Artikel 1: Bij de service

Indien de racketkop boven de taille komt bij het serveren.

Indien één van de voeten van de speler de terreinafbakening raakt.

Indien de speler een voet opheft.

Artikel 2: Bij het spel

Indien het pluimpje het lichaam van de speler raakt, of het 2 maal op de racket komt.

Indien de speler of zijn racket het net raakt.

Indien de speler het pluimpje terugslaat zonder dat het over het net is geweest.

Indien de speler het pluimpje op zijn racket draagt of duwt.





Indien de speler zijn tegenspeler het spelen belet door met zijn racket obstructie te maken.

HOOFDSTUK 9: UNIFIED BADMINTON

Het Special Olympics Belgium reglement badminton (enkelspel) is hier van toepassing, op uitzondering van volgende punten.

Artikel 1: Algemeen

Elke ploeg is samengesteld uit 1 mentaal beperkte atleet en 1 valide partner.

Elke ploeg zal zijn eigen volgorde van service en keuze van speelhelft bepalen.

Artikel 2: Puntentelling

Een wedstrijd bestaat uit het beste resultaat over 3 games, tenzij anders is overeengekomen.

De partij die het eerst 21 punten scoort, wint de game. De partij die een rally wint, scoort een punt. Een partij wint een rally wanneer de tegenstander een fout maakt of wanneer de shuttle niet langer in spel is omdat deze de vloer raakt binnen de speelhelft van de tegenstander.

Een game wordt gespeeld naar 21 punten. Er worden geen verlengingen gespeeld. Wie het eerst twee games gewonnen heeft, wint de match.

De partij die een game heeft gewonnen, serveert eerst in de volgende game.





SKILLS

Doel: Het niveau van de atleet bepalen om gelijkwaardige reeksen samen te stellen.

Deze skills zijn van toepassing tijdens de Spelen. Ze zijn in het leven geroepen om toch een minimum aan slagwisseling tussen de atleten te krijgen.

Als bijlage vind je een eenvoudig formulier voor iedere atleet met een uitleg over de skills.

BELANGRIJK !!! MINIMUMEISEN OM ZICH TE MOGEN INCHRIJVEN VOOR BADMINTON OP DE NATIONALE SPELEN

1. De opslag: de atleet moet onderhands kunnen opslaan (behalve atleten met een motorische handicap). Waar de pluim landt is van bijkomstig belang.
2. Terugslaan: de atleet moet de pluim (of shuttle) 5 keer kunnen terugslaan op 10 pogingen (opslag door de coach).

Algemeen: Om de capaciteit van de atleet juist in te schatten, zijn er voor iedere oefening toch een 10-tal pogingen nodig. De coach noteert de resultaten voor elke oefening.





DE WACHTHOUDING OP HET TERREIN (STARTHOUDING)

Voor deze evaluatie geeft de trainer 5 services vanaf elke kant van het terrein (rechts/links)

	Het aantal toegekende punten
De atleet positioneert zich enkel met de hulp van de scheidsrechter in de receptiezone en neemt de correcte wachthouding niet aan (bv. hangende raket of de atleet plaatst zich op de middellijn, ...) en retourneert moeilijk de opslag van de tegenstander.	1 punt
De atleet positioneert zich zelf in de receptiezone, neemt de correcte wachthouding aan (raket opwaarts, klaar voor de start,...) maar staat te ver vooruit of achteruit in de zone en heeft het moeilijk om de opslag naar de tegenstander te slaan.	2 punten
De atleet positioneert zich enkel met de hulp van de scheidsrechter in de receptiezone, neemt de correcte wachthouding niet aan (bv. hangende raket of de atleet plaatst zich op de middellijn, ...) maar geeft de opslag correct naar de tegenstander zonder deze in moeilijkheden te brengen.	3 punten
De atleet neemt een correcte positie aan en staat klaar om offensief te slaan zonder daarom het punt dadelijk te behalen maar brengt de tegenstander wel in moeilijkheden.	4 punten
De atleet neemt een correcte positie aan en staat klaar om offensief te slaan met de bedoeling dadelijk het punt te scoren (bijna elke retour).	5 punten





DE OPSLAG (SERVICE)

De onderhandse opslag wordt begonnen in de opslagzone. Het pluimpje dient achter de lijn van het opslagveld te vallen. De atleet voert vijf opslagen uit vanaf elke zijde.

	Het aantal toegekende punten
De meerderheid van de opslagen zijn buiten (80%).	1 punt
De meerderheid van de opslagen zijn goed (70%) maar zonder variatie en dus zonder de tegenstander in moeilijkheden te brengen.	2 punten
De atleet mist zelden zijn service maar varieert weinig en dus zonder de tegenstander in moeilijkheden te brengen.	3 punten
De atleet varieert zijn opslagen en brengt de tegenstander in moeilijkheden maar mist 20 à 30% van de opslagen.	4 punten
De atleet mist zelden zijn opslag, varieert deze en brengt zijn tegenstander in moeilijkheden.	5 punten





BEWUSTZIJN VAN DE TERREINGRENZEN

Voor deze evaluatie serveert en/of retourneert de trainer de pluimpjes naar de atleet, waarbij hij alle pluimpjes opzettelijk aan de buitenkant van het speelveld plaatst (dus "out").

	Het aantal toegekende punten
De atleet neemt alle "out" pluimpjes aan en slaat ze ofwel niet terug ofwel zonder de tegenstander in gevaar te brengen.	1 punt
De atleet neemt alle "out" pluimpjes aan, slaat ze terug en brengt daarbij de tegenstander in gevaar.	2 punten
De atleet neemt van tijd tot tijd een pluimpje buiten de grenzen aan maar ziet ook soms wanneer het "out" is en laat het dan vallen maar brengt nooit zijn tegenstander in gevaar met een retour.	3 punten
De atleet neemt van tijd tot tijd een pluimpje buiten de grenzen aan, maar ziet ook soms wanneer hij "out" is en laat het dan vallen en hij brengt zijn tegenstander in gevaar met een retour.	4 punten
De atleet scoort het punt door het pluimpje "out" te laten vallen.	5 punten





DE VERPLAATSING

Het concept van verplaatsing bestaat uit twee verschillende trajecten:

- Het uitgevoerde traject om het pluimpje tegemoet te gaan = verplaatsing
- Het uitgevoerde traject om terug te gaan naar het midden van het terrein = herplaatsing

Voor deze evaluatie speelt de trainer het pluimpje en plaatst het in de vier hoeken (vooraan, achteraan, rechts en links)

	Het aantal toegekende punten
De atleet blijft ter plaatse en beweegt weinig. Hij wacht het pluimpje af en slaat het terug naar de tegenstander.	1 punt
De atleet verplaatst zich lateraal maar niet voorwaarts of achterwaarts. Hij slaat het pluimpje terug naar zijn tegenstander en brengt deze niet in moeilijkheden.	2 punten
De atleet verplaatst zich lateraal maar niet voorwaarts of achterwaarts. Hij slaat het pluimpje terug naar zijn tegenstander waarbij hij deze in moeilijkheden brengt.	3 punten
De atleet verplaatst zich correct over het hele terrein maar slaat het pluimpje terug naar de tegenstander zonder deze in moeilijkheden te brengen (zonder aan te vallen).	4 punten
De atleet verplaatst zich correct over het hele terrein en slaat het pluimpje terug naar de tegenstander waardoor deze in moeilijkheden komt (aanvallend spel).	5 punten





RECHTE SLAG BOVEN HET HOOFD

Voor deze evaluatie speelt de trainer het pluimpje zonder de atleet in moeilijkheden te brengen. Hij speelt de pluimpje naar de atleet op een goede hoogte.

	Het aantal toegekende punten
De atleet heeft grote moeilijkheden om een pluimpje dat zich boven het hoofd bevindt te retourneren.	1 punt
De atleet neemt deze slag af en toe aan maar speelt terug zonder de tegenstander in moeilijkheden te brengen.	2 punten
De atleet neemt deze slag af en toe aan en speelt terug naar de tegenstander waarbij hij deze in moeilijkheden brengt.	3 punten
De atleet neemt alle pluimpjes aan maar brengt de tegenstander niet in moeilijkheden.	4 punten
De atleet neemt alle pluimpjes aan en brengt de tegenstander wel in moeilijkheden.	5 punten





DE ONDERHANDSE SLAG

	Het aantal toegekende punten
De atleet kan het pluimpje niet terugspelen met een onderhandse slag.	1 punt
De atleet slaagt er af en toe in onderhands terug te spelen maar zonder de tegenstander in moeilijkheden te brengen.	2 punten
De atleet slaagt er af en toe in onderhands terug te spelen waarbij hij de tegenstander in moeilijkheden brengt.	3 punten
De atleet slaat alle pluimpjes onderhands terug maar slaat terug naar de tegenstander.	4 punten
De atleet slaat alle pluimpjes onderhands terug en brengt de tegenstander in moeilijkheden.	5 punten





DE BACKHAND

De trainer speelt de pluimpjes naar de backhand van de atleet

	Het aantal toegekende punten
De atleet kan geen backhand uitvoeren (Hij verplaatst zich om het pluimpje in forehand te spelen en laat daarbij een groot deel van het terrein open).	1 punt
De atleet slaagt er af en toe in om in backhand terug te spelen maar zonder de tegenstander in moeilijkheden te brengen.	2 punten
De atleet slaagt er af en toe in om in backhand terug te spelen en brengt de tegenstander in moeilijkheden.	3 punten
De atleet slaat alle pluimpjes in backhand terug maar brengt de tegenstander niet in moeilijkheden.	4 punten
De atleet slaat alle pluimpjes in backhand terug en brengt de tegenstander in moeilijkheden.	5 punten





HET DROPSHOT

Het is de slag waarbij het pluimpje min of meer nipt over het net wordt gespeeld om het punt te maken.

Bij deze evaluatie brengt de trainer de atleet niet in moeilijkheden. Het pluimpje moet voor de atleet gespeeld worden op ongeveer 1 à 2 meter van het net.

	Het aantal toegekende punten
De atleet voert nooit een dropshot uit en is er niet toe in staat.	1 punt
De atleet voert af en toe een dropshot uit maar speelt te hoog (zonder de tegenstander in moeilijkheden te brengen) en neemt niet terug plaats in het midden waardoor hij zelf in moeilijkheden geraakt.	2 punten
De atleet voert af en toe een dropshot uit en neemt terug plaats in het midden van het terrein maar brengt zijn tegenstander niet in moeilijkheden (pluimpje te hoog of te hard).	3 punten
De atleet voert dropshots uit wanneer de mogelijkheid zich voordoet maar neemt niet terug plaats in het midden van het terrein. Het dropshot is echter behoorlijk en brengt de tegenstander in moeilijkheden.	4 punten
De atleet voert dropshots uit wanneer de mogelijkheid zich voordoet, brengt daarbij de tegenstander in moeilijkheden en neemt bovendien terug plaats in het centrum van het terrein.	5 punten





DE SMASH

Het is de slag waarbij het pluimpje min of meer nipt over het net wordt gespeeld om het punt te maken.

Bij deze evaluatie brengt de trainer de atleet niet in moeilijkheden. Het pluimpje moet voor de atleet gespeeld worden op ongeveer 1 à 2 meter van het net.

	Het aantal toegekende punten
De atleet kan geen smash slaan.	1 punt
De atleet slaat af en toe een smash maar deze mislukt vaak.	2 punten
De atleet slaat af en toe een smash en deze lukt.	3 punten
De atleet slaat vaak (wanneer de mogelijkheid zich voordoet) een smash en deze lukt af en toe.	4 punten
De atleet slaat een smash wanneer de mogelijkheid zich voordoet en deze lukt bijna altijd.	5 punten





INDIVIDUELE FICHE:

NAAM CLUB: Nr:.....

NAAM EN VOORNAAM ATLEET: Nr:.....

TECHNIEKEN	PUNTEN	OPMERKINGEN
WACHTHOUDING	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
OPSLAG	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
BEWUSTZIJN VAN DE TERREINGRENZEN	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
DE VERPLAATSING	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
RECHTE SLAG BOVEN HET HOOFD	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
DE ONDERHANDSE SLAG	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
DE BACKHAND	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
HET DROPSHOT	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
DE SMASH	1 - 2 - 3 - 4 - 5	
TOTAAL AANTAL PUNTEN		

