

Vorname, Name

Adresse

Geburtsdatum

	ÜBUNG 1	ÜBUNG 2	ÜBUNG 3	ÜBUNG 4	ÜBUNG 5
gültige Schläge, Treffer, Sekunden:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Wertungspunkte:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Wertungspunkte Gesamtanzahl:	<input type="text"/>				Zusatzpunkte für das Deutsche Sportabzeichen: <input type="text"/>

Abzeichen:



Bronze: ab 40 Punkte
Silber: ab 60 Punkte
Gold: ab 80 Punkte



Prüfung zum Badminton Spielabzeichen



Deutscher
Badminton
Verband

Herausgeber:
Deutscher Badminton-Verband e.V. · Referat Breitensport
Südstraße 25 · 45470 Mülheim an der Ruhr
Fon 0208-30 8270 · Fax 0208-35 899 · e-mail deubadverb@t-online.de
Gestaltung: Andreas Hagemann · **Druck:** Druckerei Birghan

ÜBUNG

1

Federball-Hochspielen

Spieler den Federball senkrecht in die Höhe.
Führe 10 Schläge ohne Unterbrechung aus (3 Versuche).

- 5 Punkte** | 10 Vorhand-Schläge
- 10 Punkte** | 5 Vorhand-Schläge und 5 Rückhand-Schläge im Wechsel
- 15 Punkte** | 5 Vorhand-Schläge ca. 2 m hoch und 5 Rückhand-Schläge ca. 4 m hoch im Wechsel



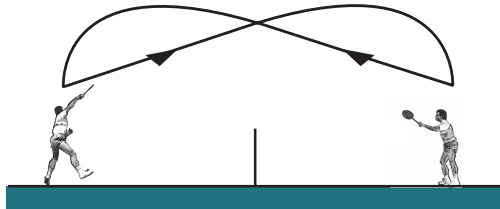
ÜBUNG

2

Überkopf-Rückschlag

Ein sicherer Zuspieler spielt dir den Federball hoch zu.
Schlage den Ball möglichst oft ohne Unterbrechung mit einem Überkopf-Schlag hoch und weit zurück.

- 5 Punkte** | 10 – 14 Rückschläge
- 10 Punkte** | 15 – 19 Rückschläge
- 15 Punkte** | 20 – 25 Rückschläge



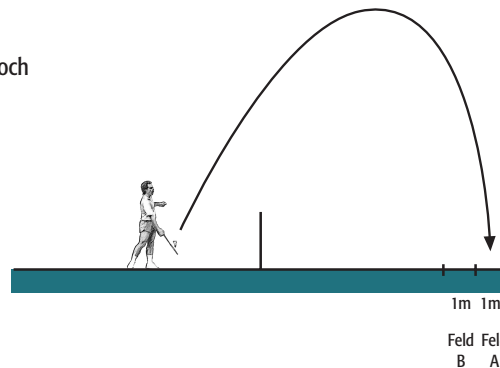
ÜBUNG

3

Hoher Aufschlag

Spieler 10 Aufschläge von der vorderen Aufschlaglinie hoch und weit in das gegenüberliegende Feld.
Trifft der Federball im Feld A oder dahinter auf, werden 2 Treffer angerechnet, für das Feld B 1 Treffer.

- 10 Punkte** | 4 – 8 Treffer
- 15 Punkte** | 9 – 12 Treffer
- 20 Punkte** | mehr als 12 Treffer



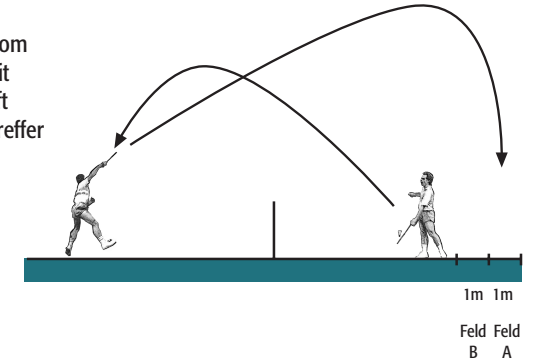
ÜBUNG

4

Überkopf-Zielschlag

Ein sicherer Zuspieler spielt dir den Federball 10 Mal vom gegenüberliegenden Feld hoch zu.
Schlage den Ball mit einem hohen und weiten Überkopf-Schlag zurück. Trifft der Federball im Feld A oder dahinter auf, werden 2 Treffer angerechnet, für das Feld B 1 Treffer.

- 10 Punkte** | 6 – 10 Treffer
- 15 Punkte** | 11 – 14 Treffer
- 20 Punkte** | mehr als 14 Treffer



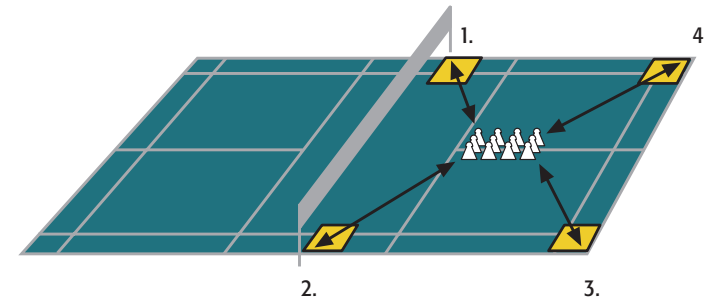
ÜBUNG

5

Sternlauf

In der Mitte der einen Hälfte des Badmintonfeldes stehen 12 Federbälle.
Bringe sie so schnell wie möglich einzeln in die vier Ecken des Feldes und stelle sie dort ab (Nicht werfen!).
Du musst diese Ecken in der Reihenfolge 1 – 4 anlaufen.
Stelle anschließend die Bälle einzeln wieder an den Ausgangspunkt zurück.

- 10 Punkte** | 101 - 120 sec.
- 15 Punkte** | 81 - 100 sec.
- 20 Punkte** | 80 sec. und weniger



Vorname, Name

Adresse

Geburtsdatum



Prüfung zum Badminton Sportabzeichen



	ÜBUNG 1	ÜBUNG 2	ÜBUNG 3	ÜBUNG 4	ÜBUNG 5	ÜBUNG 6
gültige Schläge, Treffer, Sekunden:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Wertungspunkte:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Wertungspunkte Gesamtanzahl:	<input type="text"/>		Zusatzpunkte für das Deutsche Sportabzeichen:		<input type="text"/>	

Abzeichen:



Altersgruppe I (16-49 Jahre)

Bronze: ab 50 Punkte
Silber: ab 65 Punkte
Gold: ab 75 Punkte

Altersgruppe II (bis 15 und ab 50 Jahre)

Bronze: ab 40 Punkte
Silber: ab 50 Punkte
Gold: ab 65 Punkte



**Deutscher
Badminton
Verband**

Herausgeber:

Deutscher Badminton-Verband e.V. · Referat Breitensport
Südstraße 25 · 45470 Mülheim an der Ruhr
Fon 0208-30 8270 · Fax 0208-35 899 · e-mail deubadverb@t-online.de

Gestaltung: Andreas Hagemann · **Druck:** Druckerei Birghan

ÜBUNG

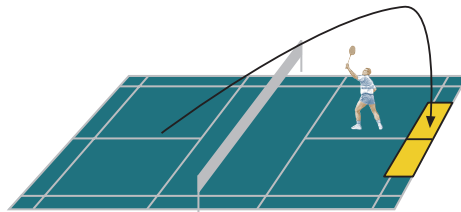
1

Hoher Aufschlag

Der Prüfling (A) führt jeweils 5 regelgerechte hohe Aufschläge aus dem rechten und linken Aufschlagfeld aus. Der Prüfer/ die Prüferin (P) steht mit nach oben ausgestrecktem Schläger ca. 1 m vor der Matte. Der Ball muss über den Prüfer/ die Prüferin gespielt werden.

Zielfeld: 2 Turnmatten (2m x 1m), die hinten quer an der Mittellinie des Spielfeldes liegen (siehe Abbildung).

Wertung: Pro Treffer auf die Matte jeweils 1 Punkt. Maximale Punktzahl: 10 Punkte



ÜBUNG

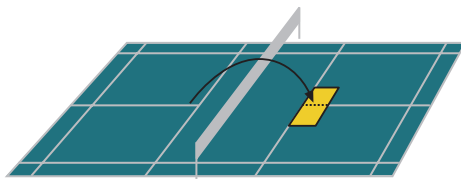
2

Kurzer Aufschlag

Der Prüfling führt jeweils 5 regelgerechte kurze Aufschläge aus dem rechten und linken Aufschlagfeld aus. Der Ball darf das Netz in max. 20 cm Höhe überqueren. Diese Höhe kann durch ein gespanntes Band gekennzeichnet werden. Der Aufschlag kann mit der Vorhand oder der Rückhand ausgeführt werden.

Zielfeld: Eine Turnmatte, die quer in der Mitte des Feldes hinter der vorderen Aufschlaglinie liegt. Die Mitte der Turnmatte wird mit einem Kreidestrich oder Klebeband gekennzeichnet.

Wertung: Pro Treffer auf die Matte jeweils 1 Punkt. Maximale Punktzahl: 10 Punkte



ÜBUNG

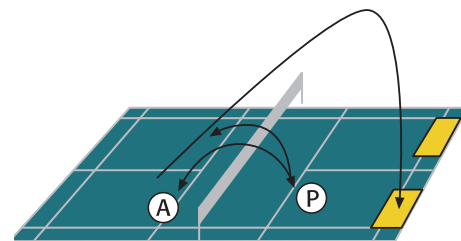
3

Unterhand-Clear

Der Prüfer/ die Prüferin wirft dem Prüfling den Ball mit einem Unterhandwurf in den Bereich der vorderen Aufschlaglinie zu. Es wird 5 mal auf die Vorhand- bzw. auf die Rückhandseite des Prüflings geworfen. Dieser spielt einen Unterhand-Clear auf eine der beiden Matten.

Zielfeld: Turnmatte, die quer in den hinteren äußeren Ecken des Einzelfeldes liegen (siehe Abb.).

Wertung: Pro Treffer auf die Matte jeweils 1 Punkt. Maximale Punktzahl: 10 Punkte



ÜBUNG

4

Überkopf-Clear und Überkopf-Drop

In beiden Prüfungsteilen spielt der Prüfer/ die Prüferin mit einem Unterhand-Clear dem Prüfling den Ball in den hinteren Feldbereich (Doppelaufschlaglinie) zu; je 5 mal in die rechte bzw. in die linke Spielfeldhälfte. Der Prüfling spielt diese Aufschläge in den beiden Grundschlagarten Clear und Drop zurück. Pro Schlagart 10 Versuche.

Zielfeld: Clear-Turnmatten, die quer in den hinteren äußeren Ecken des Einzelfeldes liegen (vgl. Abbildung a). Drop-Turnmatten, die quer an der vorderen Aufschlaglinie des Einzelfeldes liegen (vgl. Abbildung b).

Wertung: Pro Treffer auf das jeweilige Zielfeld 1 Punkt. Maximale Punktzahl: 20 Punkte

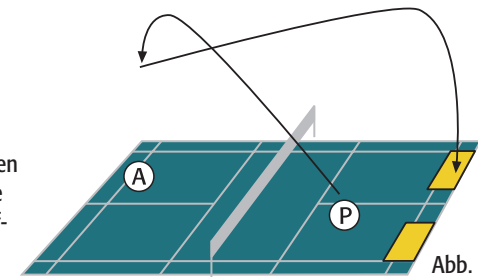


Abb. a

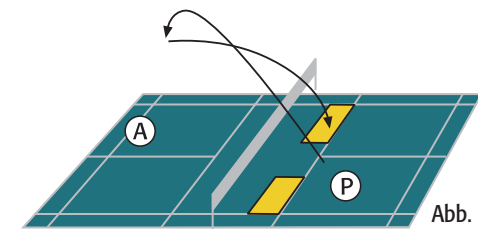


Abb. b

ÜBUNG

5

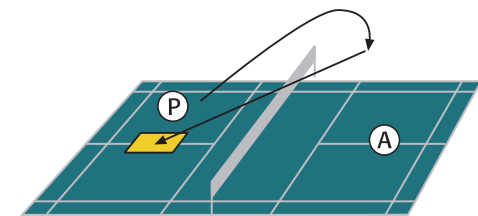
Smash

Der Prüfer/ die Prüferin spielt den Ball mit einem Unterhandschlag ca. 0,5 m vor die Doppelaufschlaglinie. Der Prüfling soll mit einem Smash die Matte treffen.

Zielfeld: Turnmatte, die längs auf der Mittellinie ca. 1 m hinter der vorderen Aufschlaglinie liegt (siehe Abb.).

Wertung: Pro Treffer auf die Matte jeweils 1 Punkt. Maximale Punktzahl: 10 Punkte

Hinweis: Ein Smash muss als Angriffsschlag hart ausgeführt werden.



ÜBUNG

6

Komplexübung

Prüfer/Prüferin und Prüfling spielen sich den Ball auf einem halben Feld in zwei Komplexformen zu. Bewertet wird, wie oft der Ball in der vorgegebenen Schlagfolge im Spiel gehalten werden kann. Gezählt wird jeder Schlag des Prüflings. Bei einem Fehler des Prüfers wird dort weitergezählt, wo die Schlagfolge unterbrochen wurde. Der Prüfling hat bei jeder Schlagkombination zwei Versuche; bewertet wird der bessere. Ein Versuch ist beendet, wenn der Prüfling einen Fehler gemacht hat oder die maximale Zahl von 10 Punkten erreicht ist. Auf die technisch richtige Ausführung der Schläge muss geachtet werden.

Durchführung:

1. hoher Aufschlag (= Unterhand-Clear)
2. Überkopf-Clear
3. Überkopf-Drop
4. Unterhand-Drop (weiter mit Unterhand-Clear wie 1.)

Bei dieser Übung werden 2 Durchgänge gespielt; einmal beginnt der Prüfer/ die Prüferin, einmal der Prüfling, da sonst vom Prüfling immer die gleichen Schläge durchgeführt werden. Bei jedem Durchgang hat der Prüfling 2 Versuche (siehe oben).

Maximale Punktzahl: 20 Punkte

