

Vorname, Name

Adresse

Geburtsdatum

	ÜBUNG 1	ÜBUNG 2	ÜBUNG 3	ÜBUNG 4	ÜBUNG 5	ÜBUNG 6
<b>gültige Schläge, Treffer, Sekunden:</b>						
<b>Wertungspunkte:</b>						
<b>Wertungspunkte Gesamtanzahl:</b>					<b>Zusatzpunkte für das Deutsche Sportabzeichen:</b>	

**Abzeichen:**

[Empty box for the badge]

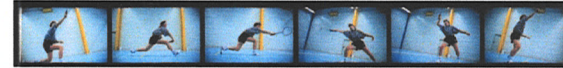


Durch Vorlage dieser Urkunde in Gold gilt im Jahr der Ausstellung die Prüfung in der Disziplin Koordination des Deutschen Sportabzeichens auf der Leistungsebene Gold als erfolgreich absolviert.

Herausgeber:  
Deutscher Badminton-Verband e.V. • Referat Breitensport  
Südstraße 25 • 45470 Mülheim an der Ruhr  
Fon 02 08-30 82 70 • Fax 02 08-30 82 755 • E-Mail breiten-sport@badminton.de  
Gestaltung: Andreas Hagemann



# Prüfung zum Badminton Sportabzeichen



**Deutscher Badminton Verband**

# BARMER



Durch Vorlage dieser Urkunde in Gold gilt im Jahr der Ausstellung die Prüfung in der Disziplin Koordination des Deutschen Sportabzeichens auf der Leistungsebene Gold als erfolgreich absolviert.

ÜBUNG

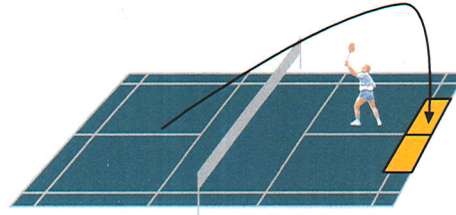
1

### 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

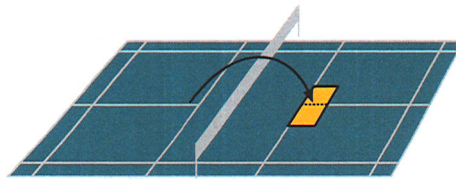
2

### 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

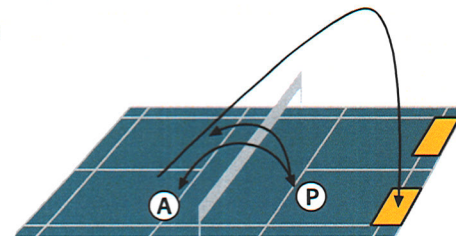
3

### 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

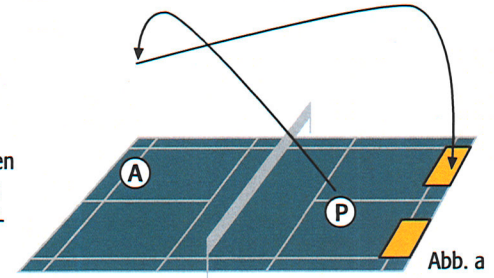


Abb. a

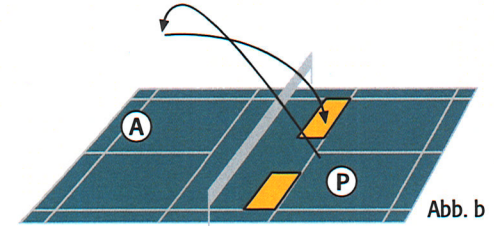


Abb. b

ÜBUNG

5

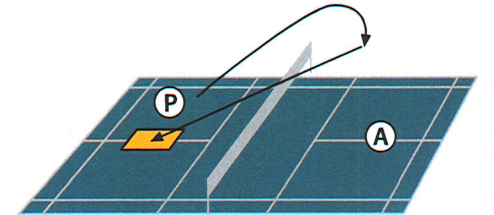
### Smash

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

