

GRUNDKURS BADMINTON



INHALTSVERZEICHNIS:

1	Die Badminton - Regeln	2
1.1	Spielbeginn	2
1.2	Rallypoint-Zählweise	2
1.3	Rallypoint-Zählweise	2
1.4	Aufschlag	2
1.5	Fehler	3
1.6	Spielfeld, Schläger und Ball	3
2	Techniken.....	4
2.1	Schlägerhaltung.....	4
2.2	Grundstellung.....	4
2.3	Schlagarten.....	4
2.4	Der hohe Aufschlag	5
2.5	Vorhand - Überkopf - Clear	6
2.6	Vorhand - Überkopf - Drop	7
2.7	Der Smash.....	8
3	Taktik.....	8
3.1	Grundlagen der Taktik im Einzelspiel	8
3.2	Grundlagen des Doppelspieles.....	9
4	Allgemeine Aspekte des Badminton-Sports	9
4.1	Dehnen	9
4.2	Sportmotorische Fähigkeiten	10
5	Anmerkung	10

1 Die Badminton - Regeln

1.1 Spielbeginn

- Vor Spielbeginn lösen die Gegner. Der Losgewinner entscheidet sich für eine Spielfeldseite oder dafür, ob er das Spiel als erster Aufschläger oder als erster Rückschläger beginnt. Der Losverlierer wählt eine der beiden verbleibenden Möglichkeiten.

1.2 Rallypoint-Zählweise

- **Punkterwerb:** Bei der Rallypoint-Zählweise wird für jeden Ballwechsel ein Punkt vergeben.
- **Aufschlagrecht:** Als Aufschläger erhält man bei Gewinn des Ballwechsels einen Punkt, als Rückschläger einen Punkt und das Aufschlagrecht für den nächsten Ballwechsel.
- **Stellung im Einzel:** Bei geraden eigenem Punktstand erfolgt der Aufschlag von rechts, bei ungeradem Punktstand von links. Das erste Aufschlagrecht wird ausgelost.
- **Satzende:** Gespielt wird auf zwei Gewinnsätze bis 21 Punkte pro Satz, wobei am Satzende ein Vorsprung von mindestens zwei Punkten erreicht sein muss. Bei 29-beide führt der nächste Punktgewinn zum Satzgewinn.
- In einem dritten Satz werden bei erstmalig erreichten 11 Punkten die Seiten gewechselt.

1.3 Rallypoint-Zählweise

- Grundlage für den Aufschlagwechsel ist der „Vierer-Zyklus“:
 - Erster Aufschläger bei Null beide
 - Partner des ersten Rückschlägers
 - Partner des ersten Aufschlägers
 - Erster Rückschläger
 - Erster Aufschläger usw.
- Punktgewinn Aufschläger: gewinnt die aufschlagende partei, so erhält sie den Punkt und der Aufschläger schlägt weiter auf. Er wechselt in das andere Feld und schlägt auf den Partner des ersten Rückschlägers auf.
- Punktgewinn Rückschläger: die rückschlagende Partei erhält Punkt und Aufschlagrecht. Die Positionen aller Spieler bleiben erhalten. Der Aufschläger ergibt sich aus dem „Vierer-Zyklus“.
- Das Aufschlagfeld ergibt sich aus dem Punktstand.

1.4 Aufschlag

- Der Aufschlag ist ohne Verzögerung durchzuführen. Aufschläger und Rückschläger stehen innerhalb der diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfelder, ohne die Begrenzungslinien zu berühren. Der Schläger des Aufschlägers muss den Ball berühren, während sich der gesamte Ball noch unterhalb der Taille des Aufschlägers befindet. Im Augenblick des Aufschlages muss sich außerdem der gesamte Schlägerkopf deutlich sichtbar unterhalb der Hand des Aufschlägers befinden. Beide Füße müssen bis zum Aufschlag ruhig am Boden bleiben, ein Heben von Ferse oder Fußspitze ist aber erlaubt.
- Der Aufschläger muss mit dem Aufschlag warten, bis der Rückschläger bereit ist; dieser darf aber nicht verzögern. Die Aufschlagbewegung ist ohne Unterbrechung durchzuführen, d.h. Täuschungsversuche sind nicht erlaubt. Fällt der Ball bei Aufschlag zu Boden, ohne getroffen zu werden, gilt der Aufschlag als durchgeführt und darf nicht wiederholt werden.
- Im Doppelspiel können die jeweiligen Partner jede beliebige Position im Feld einnehmen, die die Sicht von Auf- oder Rückschläger nicht behindert.

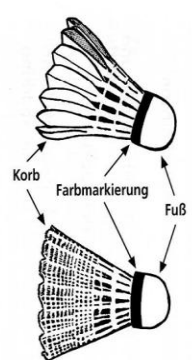
1.5 Fehler

- unkorrekte Ausführung des Aufschlags, Nichttreffen des Balls beim Aufschlag, Hängenbleiben des Balles im Netz beim Aufschlag,
- wenn der im Spiel befindliche Ball außerhalb der Begrenzungslinien des Spielfeldes den Boden berührt, das Netz nicht überfliegt, Dach, Decke, Seitenwände, Pfosten, Schiedsrichter o.ä. berührt, vom Spieler oder seiner Kleidung berührt wird, vom Schläger aufgefangen und dann weiterschleudert wird, vom selben Spieler zweimal bzw im Doppel von beiden Partnern hintereinander geschlagen wird,
- wenn ein Spieler während der Spielhandlung das Netz oder dessen Halterungen mit Schläger, Körper oder Bekleidung berührt, mit Schläger oder Körper in das gegnerische Feld gelangt (ausgenommen Ausschwingen eines Schlages), den Gegner an der Ausführung eines korrekten Schlages hindert oder den Gegner durch Rufen, Gebärden oder Handlungen ablenkt.

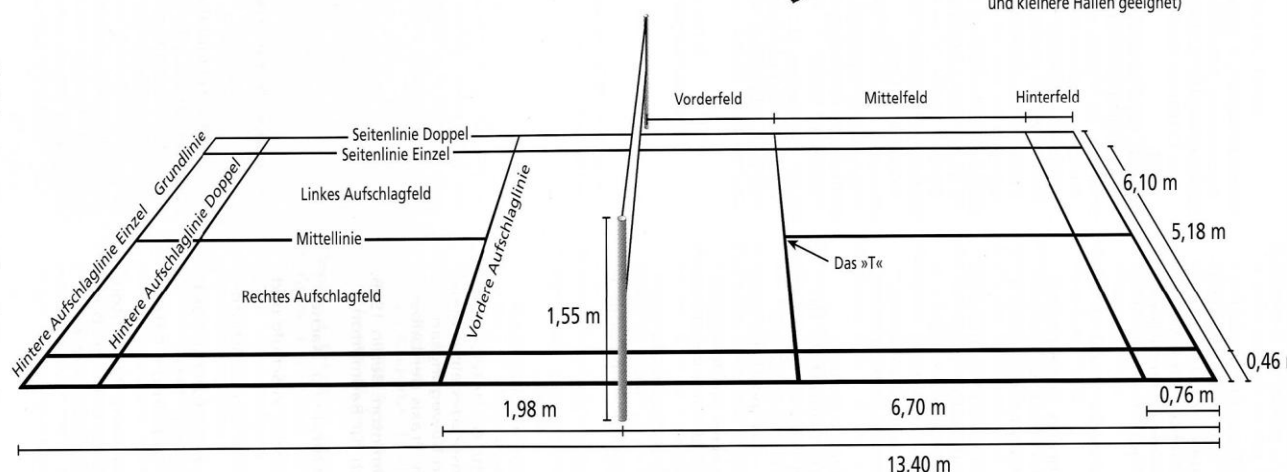
1.6 Spielfeld, Schläger und Ball

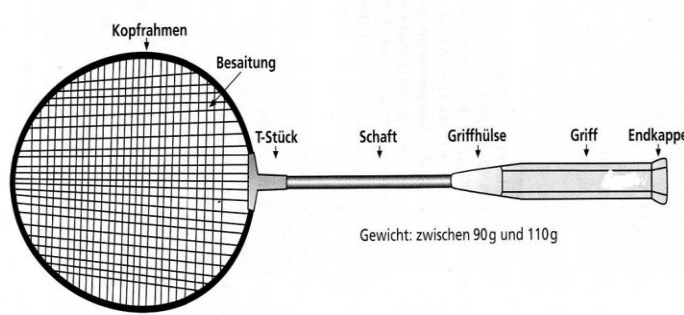
1/1 Spielfeld, Federball und Schläger

Diese Darstellung zeigt das Badminton-Standardspielfeld mit den wichtigsten Abmessungen für das Einzel und Doppel.
Die Linien sind 4 cm breit und gehören zu dem Teil des Spielfeldes, den sie begrenzen (z. B. Aufschlagfeld).
Die Netzhöhe über der Außenlinie muss 155 cm betragen, in der Spielfeldmitte darf die Netzhöhe eine Höhe von 102 cm nicht unterschreiten. Das Netz hat eine Breite von 76 cm.



Der Federball darf aus synthetischen und/oder natürlichen Materialien hergestellt werden. Das Gewicht liegt zwischen 4,73 und 5,50 g. Der **Naturfederball** besitzt einen Korb aus 16 Enten- oder Gänsefedern, die in einem mit Leder oder Kunststoff überzogenen Korkfuß stecken. Der **Kunststofffederball** besitzt einen synthetischen Korb. Der Wettkampfball hat ebenfalls einen Korkfuß. Man unterscheidet drei Farbmarkierungen: rot = schnell (schwerer Ball – für draußen geeignet) blau = mittel (mittleres Gewicht – für kältere und größere Hallen geeignet) grün = langsam (leichterer Ball – für warme und kleinere Hallen geeignet)





In der linken Darstellung finden sich die Bezeichnungen für die wichtigsten Teile des Schlägers. Der Rahmen darf einschließlich des Schaftes nicht länger als 68 cm und breiter als 23 cm sein. Bei guten Schlägern gibt es kein sichtbares T-Stück, durch das Schlägerkopf und Schaft miteinander verbunden werden. Als so genannte **einteilige Schläger** sind bei ihnen Schlägerkopf und Schaft in einem Stück gefertigt. Bei hochwertigen einteiligen Badmintonschlägern liegt das T-Stück innerhalb des Rahmens. Dadurch wird die enorm wichtige Verdrehsteifigkeit (Torsion) des Schlägers unterstützt. Die wichtigsten Materialien zur Herstellung von Schlägern sind Graphit, Carbon und andere Kunststoffe (Fortgeschrittene und Profis) sowie Aluminium und Stahl (Anfängerschläger).

2 Techniken

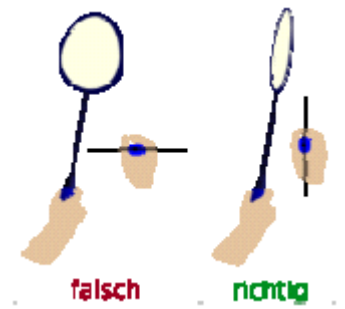
2.1 Schlägerhaltung

Falsch: sog. *Bratpfannengriff*


Richtig: Universalgriff bzw. Shakehand-Griff

Schläger wird so vor dem Körper gehalten, daß nur der Rahmen, nicht aber die Bespannung sichtbar ist. Schlaghand umfaßt zunächst den Griff locker. Schläger schaut nun zur Decke.

Bei den meisten Badmintonschlägen soll das Handgelenk möglichst fixiert bleiben, denn nur so kann eine optimale Kraftübertragung von der Hand zum Schläger erfolgen. Wichtig ist dazu ein nicht allzu dünner Griff, um kräftig zupacken zu können ('Power-grip').

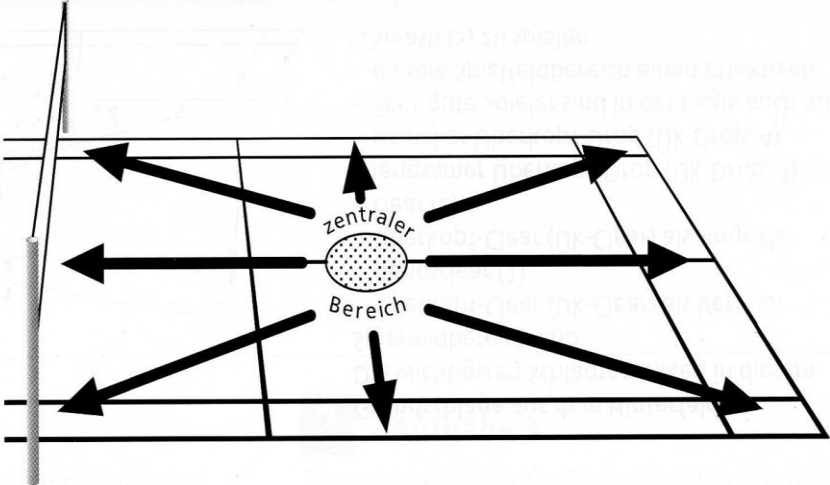


2.2 Grundstellung



Die Grundstellung (Ballerwartungshalt)

- Die Füße befinden sich in einer bewegungsbereiten, etwa hüftbreiten Stellung.
- Das Körpergewicht ist auf beide Füße (Fußballen) gleichmäßig verteilt.
- Die Fuß-, Knie- und Hüftgelenke sind leicht gebeugt.
- Der Schlägerkopf wird etwa in Brust- bis Kopfhöhe gehalten.
- Der Ellbogen des Schlagarmes befindet sich deutlich vor dem Körper.



Der zentrale Bereich

Der zentrale Bereich liegt in der Mitte des Einzelfeldes. Von diesem Bereich aus sind alle Ecken und die Seitenlinien des Spielfeldes gleich gut zu erreichen. Von wenigen Ausnahmen abgesehen (z. B. Netzdrops) sollte man versuchen, nach jedem Schlag den zentralen Bereich möglichst schnell wieder zu erreichen. Je nach Spielsituation (Wie war der eigene Return? Wo spielt der Gegner den Return? Mit welchem gegnerischen Return muss gerechnet werden?) sollte ein Spieler seine Position (»Ballerwartungshaltung«) in diesem zentralen Bereich etwas verändern.

2.3 Schlagarten

Zum Schlagrepertoire eines guten Badmintonspielers gehört eine Reihe von Grundsschlägen, die in zahlreichen Varianten angewendet werden können. Gespielt werden können diese Schläge geradlinig (engl. *longline*) oder diagonal (*cross*).

Die wichtigsten Schläge sind:

Clear

Langer, hoher Ball bis zur Grundlinie als Befreiungsschlag (1); daher der Name (*Clear*, engl.: *klar*, *frei*). Eine Variante ist der so genannte *Angriffs-Clear* (2), der flacher und schnell gespielt wird, um den Gegner unter Druck zu setzen.

Drive

Schneller, flacher Ball auf Augenhöhe, knapp über das Netz geschlagen (3).

Smash

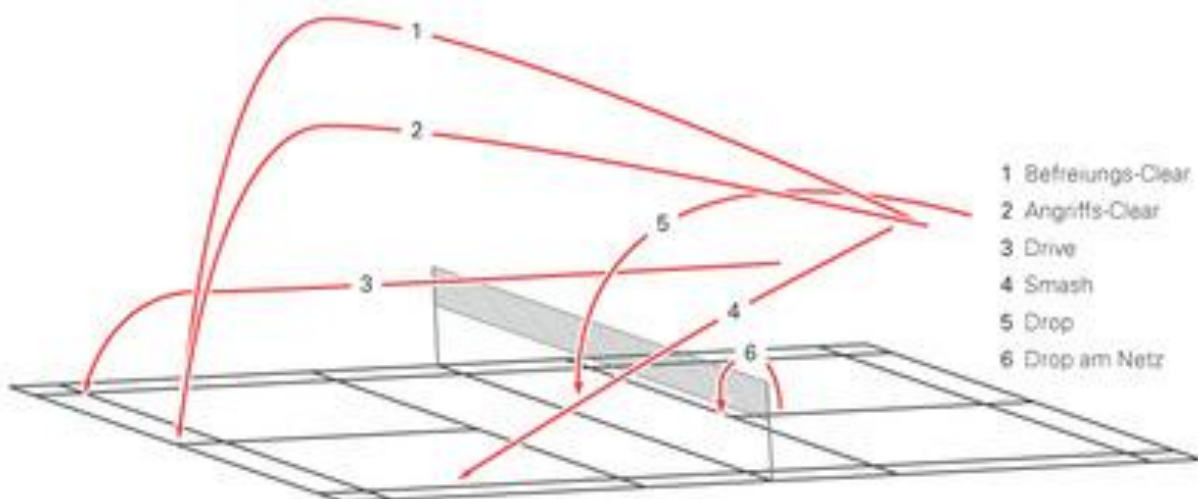
Der klassische Angriffsschlag. Ein hart geschlagener, geradliniger Schmetterschlag steil nach unten (4). Der Ball kann dabei eine Anfangsgeschwindigkeit von über 300 km/h erreichen!

Drop

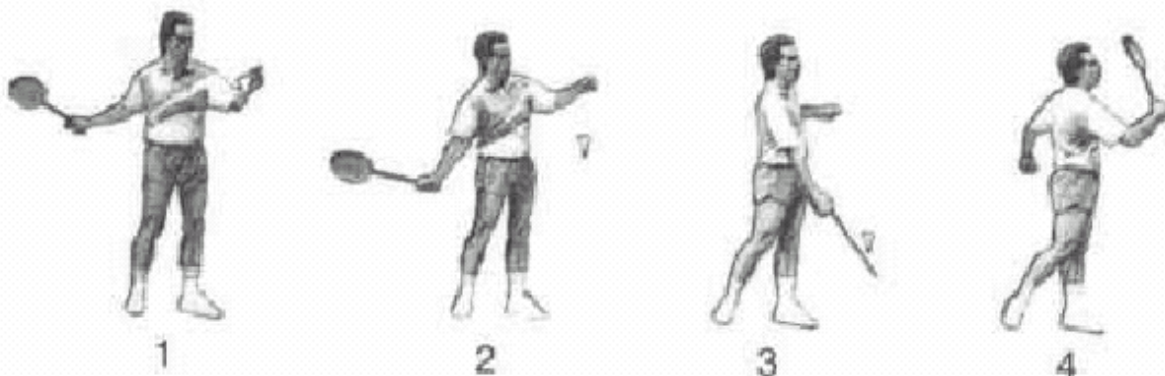
Auch *Stoppball* genannt. Kurzer Ball knapp hinter das Netz (5). Er ist besonders wirkungsvoll, wenn bei der Schlagbewegung ein *Clear* oder *Smash* angetäuscht wird. Unterschieden werden dabei der *langsame* und der *schnelle* Drop. Der langsame Drop wird sehr dicht hinter das Netz geschlagen und soll dem Gegner eine möglichst tiefe Schlagposition aufzwingen und es damit schwer machen, den Ball hoch in die hinteren Regionen des Feldes zurückzubefördern. Daher wird er oft als Auftakt zum Angriffsspiel eingesetzt, da der Gegner im günstigsten Fall gezwungen ist, den Ball steil nach oben zu spielen und sich dadurch die Gelegenheit für einen *Smash* bietet. Durch den langsamen Flug birgt er allerdings das Risiko, am Netz vom Gegner „getötet“ zu werden. Der schnelle Drop, auch „geschnittener Drop“, zeichnet sich durch einen schnellen Ballflug aus, um dem Gegner wenig Zeit zu lassen, den Ball zu erreichen. Er sollte jedoch nicht weiter als bis zur vorderen Aufschlaglinie fliegen, da ansonsten der Vorteil dieses Schlages verloren geht.

Stop (Drop am Netz)

Auch *Netzspiel* genannt. Der Ball muss so knapp wie möglich über die Netzkante gehoben werden (6).



2.4 Der hohe Aufschlag



- 1: Ausgangsposition, volle Konzentration
- 2: erst Hüfte, dann Ellenbogen vorbringen
- 3: Treffen des Balles unter der Taille
- 4: Ausschwingen in Richtung li. Schulter

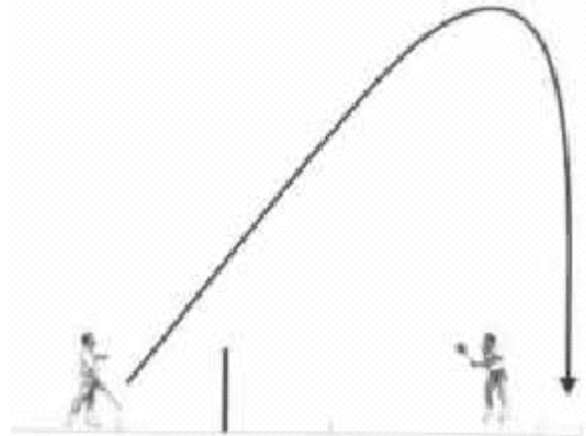
Bewegungsbeschreibung und ideale Flugkurve

Der Aufschlag ist der einzige Schlag, der nicht vom Rückspiel des Partners abhängig ist. Darum sollte sich der Aufschläger bei der Vorbereitung auf den Aufschlag auch besonders ruhig und vollständig konzentrieren.

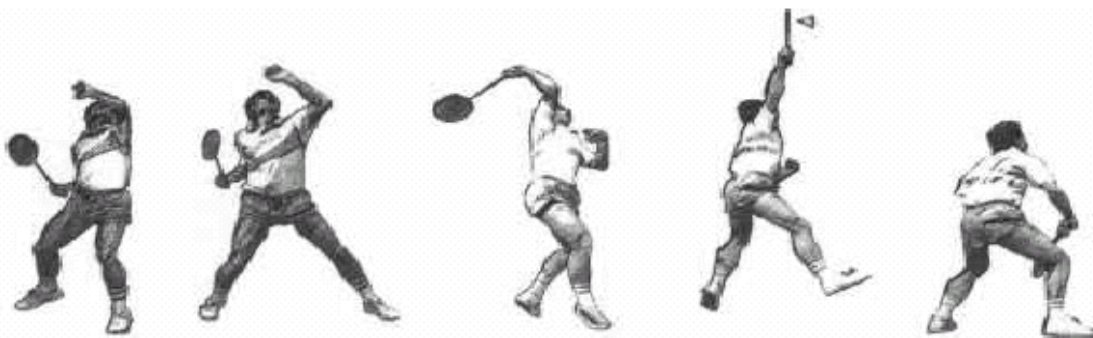
Die Spieler nehmen beim Aufschlag eine leichte Schrittstellung ein, bei der das vordere linke Bein in Schlagrichtung zeigt. Das rechte Bein steht etwa eine Fußlänge weiter hinten und ist leicht zur rechten Seitenlinie gedreht (sichere Standposition).

Der rechte Oberarm hängt locker an der rechten Körperseite, der Unterarm wird parallel zum Boden gehalten, der Schlägerkopf zeigt nach oben. Die Schlagphase beginnt mit einer Gewichtsverlagerung vom rechten auf das linke Bein und dem Vorbringen der rechten Hüfte (Vorspannung). Während des Vornehmens des rechten Ellenbogens fällt der Schläger durch eine Drehung im Unterarm locker zur Rückhandseite bzw. nach hinten (Supination).

Bevor sich der Schlägerkopf durch die Körperdrehung und Weiterführung des Ellenbogens vor der Körpermitte befindet, wird der Federball aus der linken Hand nach unten fallen gelassen. Durch die schnellkräftige Einwärtsdrehung (Pronation) bei gleichzeitigem intensiven Zufassen erfährt der Schlägerkopf bis zum Treffpunkt des Balles eine sehr hohe Beschleunigung. Nach dem Treffen unterhalb der Taille schwingt der Schlägerkopf zur linken Schulter aus.



2.5 Vorhand - Überkopf - Clear



Bewegungsbeschreibung:

Nach dem Rückwärtslaufen und der Einnahme des Stemmschrittes im hinteren Feldbereich beginnt die Schlagbewegung mit der Ausholphase. Dabei ist es wichtig, dass der leicht gebeugte linke Ellenbogen nach vorn oben auf den heranfliegenden Ball zeigt. Der rechte Oberarm hängt locker an der rechten Körperseite, der Ellenbogen zeigt nach unten.

1: Rückwärtslauf in Ausgangsposition

2: Stemmschritt, Ausholphase

3: Schlagphase

4: Treffen des Balles

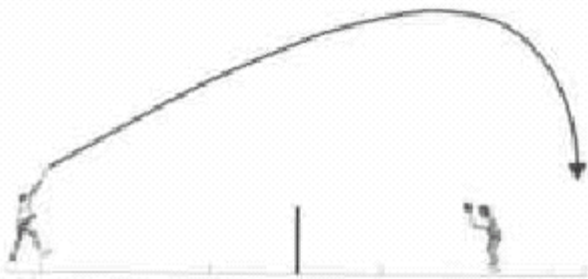
5: Ausschwingphase und Landung

Die Schlagphase beginnt mit dem Vorbringen der rechten Hüfte. Dadurch entsteht eine Vorspannung in Teilen der Rumpfmuskulatur. Diese Vorspannung verstärkt sich noch, wenn der linke Ellenbogen neben der linken Körperseite nach unten hinten geführt wird. Mit dem Vorbringen des rechten Ellenbogens beginnt die Auflösung dieser Vorspannung und gleichzeitig

eine Drehung um die Körperlängsachse, bis der Oberkörper frontal in Schlagrichtung zeigt. Während der Streckbewegung des Schlagarmes erfolgt die schnelle Unterarmdrehung mit gleichzeitigem, schnellkräftigem Zufassen am Griff. Der Treffpunkt befindet sich etwa über dem Kopf, je nachdem, wie hoch der Clear gespielt werden soll.

Wichtig: Beim Treffen des Balles (Treffpunkt) ist das Ellenbogengelenk nicht vollständig gestreckt. Nach dem Treffen des Balles sollte die Schlagbewegung nicht ruckartig unterbrochen, sondern die beschleunigten Körperteile arm- und gelenkschonend abgebremst werden. In der Ausschwingphase wird der Schläger zur linken Körperseite nach vorn unten ausgeschwungen und dann wieder in die Ausgangsposition gebracht.

Die ideale Flugkurve beim Vorhand - Überkopf - Clear:



2.6 Vorhand - Überkopf - Drop



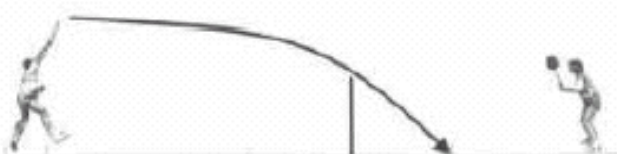
Bewegungsbeschreibung:

Der VhÜkDrop sollte praktisch nur mit der optimalen Finte, den VhÜkClear gespielt werden. Lediglich dann wird er durch seine überraschende Wirkung erfolgreich eingesetzt werden können, weil der Gegner sich auf einen langen Ball einstellt und die Rückwärtsbewegung beginnt.

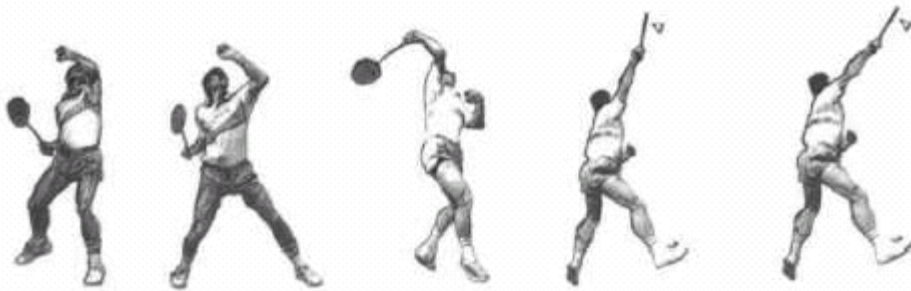
Technische Voraussetzungen dafür sind, dass Aushol- und Schlagphase bei allen Vorhand - Überkopf - Schlägen möglichst identisch sind. Die Täuschung und die charakteristische Flugbahn wird durch die unmittelbar vor dem Treffen des Balles abgebrochene Schlagbewegung erzielt, und zwar nach der Streckung des Ellenbogens in der Pronationsbewegung.

Der Treffpunkt liegt dabei vor dem des Clear.

Die ideale Flugkurve beim Vorhand - Überkopf - Drop:



2.7 Der Smash



Bewegungsbeschreibung:

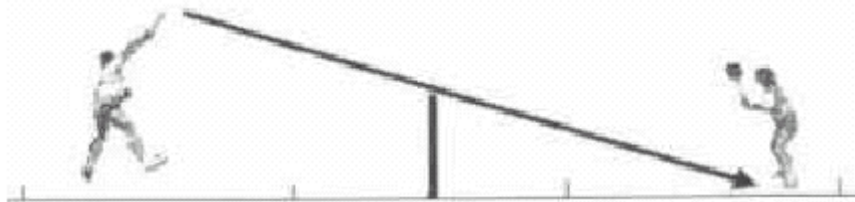
Diese Schlagbewegung ist ebenfalls nahezu identisch mit der des VhÜkClear. Da das Ziel des VhÜkSmash, allerdings die direkte Beendigung des Ballwechsels ist muss der Federball möglichst hart und steil ins gegnerische Feld gespielt werden.

Die dafür notwendige höhere Geschwindigkeit wird u.a. dadurch erreicht, dass die Schlagphase mit vollem Körpereinsatz, schnellkräftiger Streckung des Ellenbogens, explosiver Pronationsbewegung des Unterarms und intensivem Zufassen am Schläger ausgeführt wird.

Der Treffpunkt liegt dabei am weitesten vor dem Körper und tiefer als bei Clear und Drop.

(Wichtig für die Verletzungsprophylaxe ist die angemessene Ausschwingphase.)

Die ideale Flugkurve beim Smash:



3 Taktik

3.1 Grundlagen der Taktik im Einzelspiel

Beim Wettkampfspiel Badminton ist Ziel, den Ball so zu platzieren, dass der Gegner ihn entweder nicht mehr erreichen kann, zu eigenen Fehlern gezwungen wird oder noch so zurückschlagen kann, dass man selbst mühelos den Punkt gewinnen kann. Das bedeutet insbesondere, die Schwächen des Gegners auszunutzen und die eigenen Stärken einzusetzen.

Dem Gegner sollen dabei ungünstige "Trefferpunkte" im Spielfeld aufgezwungen werden; dazu gehören tiefe Bereiche am Netz und im Grunzlinienbereich. Je tiefer die Ballannahme erfolgt, desto höher werden die Chancen des Angreifers, einen Punkt zu erzielen. Dasselbe gilt für alle Bälle, die erst im Grunzlinienbereich hinter der Doppelaufschlaglinie erreicht werden können. Schwierig zu retournieren sind insbesondere auch Schläge in den Rückhandbereich des Gegners. Hauptziel des Angreifers muss sein, durch gezielte Schläge den Gegner aus der Zentralposition (ZP) zu vertreiben. Durch den Wechsel von langen und kurzen Bällen kommt auch der Anfänger schon sehr schnell zu Erfolgserlebnissen, da sich diese Taktik mit den Grundsschlägen Drop und Clear allein verwirklichen lässt. Im weiteren Verlauf der Ausbildung gewinnen dann die harten Angriffsschläge zunehmend an Bedeutung. Beim erfolgreichen Angriffsspiel wird der Ball immer häufiger "von oben nach unten" gespielt, wobei besonders Smash und schneller Drop eingesetzt werden.

Die eigene Spielweise wird bestimmt durch die Faktoren Konstitution (Größe), Kondition (Ausdauer, Kraft, Schnelligkeit), Technik (Lauf und Schlagtechnik), Taktik (Kenntnisse, Erfahrungen, variables Schlagrepertoire) und die Motivation (Willensstärke, Konzentration).

Praktische Tipps:

- Spiele die Bälle hoch und weit an die Grundlinie!
- Spiele sicher! Vermeide Eigenfehler!
- Treibe den Gegner aus der ZP!
- Nimm die Bälle hoch an der Netzkante an!
- Spiele häufig der Linie entlang!
- Spiele den Gegner tief an!
- Greife an! (Lass dich nicht in die Verteidigung zwingen!)
- Zwinge den Gegner zu langen Ballwechseln!
- Vermeide bei Überkopfschlägen die Rückhand, spiele lieber links vom Kopf!
- Kehre schnell zur ZP zurück!
- Kämpfe um jeden Ball!
- Konzentriere dich! Bleib auch bei Ballverlusten cool!

3.2 Grundlagen des Doppelspieles

Ein gutes Doppelspiel ist geprägt vom gegenseitigen Verständnis der Partner. Am Anfang neigen die Spieler dazu, alle Bälle, unabhängig von der Stellung des Partners, zu erlaufen. Daher ist es sinnvoll, zumindest die Grundformen einer taktischen Aufstellung zu vermitteln.

Einfachste Möglichkeit wäre jeden Spieler eine Spielfeldhälfte abdecken zu lassen. Eine Variation dazu wäre eine 'Hintereinanderstellung'. Diese eignet sich vor allem bei größeren Niveauunterschieden, wobei der schwächere Partner vorne am Netz alle kurz geschlagenen Bälle übernimmt. Fortgeschrittene Doppel zeichnen sich allerdings durch häufige Positionswechsel im ganzen Spielfeld aus.

Die wichtigsten Grundsätze:

Beim Angriff stehen die Partner hintereinander, bei der Verteidigung nebeneinander.

Wird ein Ball hoch zum Gegner gespielt, muss man die Verteidigungsstellung einnehmen, spielt der Gegner einen hohen Ball, so kann angegriffen werden.

Die Bewegung der Partner im Spielfeld soll so erfolgen, dass keine Lücke entsteht. Dazu empfiehlt sich das 'Magnetnadelsystem': Die Partner bewegen sich so, als ob sie auf den Endpunkten einer gedachten Magnetnadel stünden. Die Achse verläuft durch den Spielfeldmittelpunkt.

Wenn z.B. ein Spieler einen Drop auf der rechten Seite abwehrt, muss der Partner die linke hintere Ecke abdecken.

4 Allgemeine Aspekte des Badminton-Sports**4.1 Dehnen**

Kaum ein Bereich ist in der Sportwissenschaft in den letzten Jahren so umstritten gewesen wie das Thema Stretching.

Nachdem dem Stretching zum Teil wahre Wunderwirkungen zugeschrieben worden sind, konnte dies in vielen Punkten wissenschaftlich nicht bewiesen werden. Ja es wird inzwischen deutlich, dass Stretching vor bestimmten Belastungen auch leistungsmindernd wirken kann. Statisches Dehnen verbessert nicht die Leistung in Sportarten, die schnell- und maximal kräftige Leistungen abfordern (z. B. Weitsprung, Sprint). Leistungsminderungen durch intensives Stretching sind bei Schnelligkeitsleistungen nachgewiesen. Dehnen reduziert nicht die Verletzungshäufigkeit. Regelmäßiges Dehnen im Sportunterricht kann aber zur Beweglichkeitssteigerung beitragen.

Statisches und dynamisches Dehnen

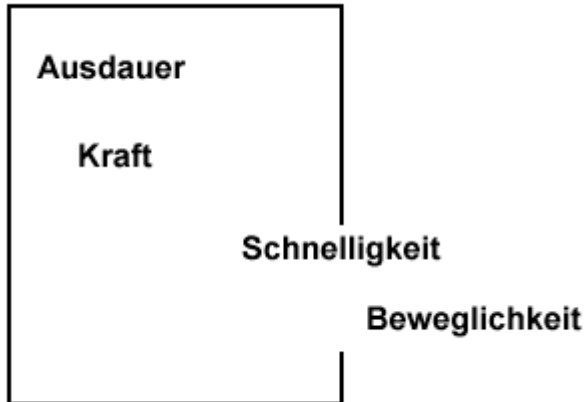
Statisches Dehnen macht vor allem in jenen Sportarten Sinn, bei denen Beweglichkeit leistungsbestimmend ist, also z. B. Turnen oder Gymnastik. Denn unmittelbar nach dem Dehnen steigt die "Gelenkreichweite", die Muskeln sind toleranter auf Dehnspannungen.

Bei Sportarten, die schnelle Bewegungen in großen Gelenkwinkelpositionen erfordern (z.B. Hürdenlauf), sollte dem Training und Wettkampf ein kurzes, **dynamisches Dehnen** vorgeschaltet werden.

4.2 Sportmotorische Fähigkeiten

Konditionelle Fähigkeiten

primär energetische Prozesse



Koordinative Fähigkeiten

primär steuernde und regelnde Fähigkeiten

kinästhetische Differenzierungsfähigkeit
 Koppelungsfähigkeit
 Reaktionsfähigkeit
 Orientierungsfähigkeit
 Gleichgewichtsfähigkeit
 Umstellungsfähigkeit
 Rhythmisierungsfähigkeit

<u>Kraft</u>	Fähigkeit, einem äußeren Widerstand zu überwinden oder ihm entgegenzuwirken
<u>Schnelligkeit</u>	Fähigkeit, motorische Aktionen möglichst schnell durchzuführen
<u>Ausdauer</u>	Widerstandsfähigkeit des Organismus gegen Ermüdung bei langandauernden Belastungen
<u>Beweglichkeit</u>	Aktionsradius der Gelenke und die Dehnfähigkeit der Muskulatur

5 Anmerkung

Dieses Skript soll nur einen Auszug der Inhalte des Grundkurses Badminton geben. Die Vorbereitung auf die Theorieklausur soll mit dem Kursleiter abgesprochen werden.

Die Sportfachschaft