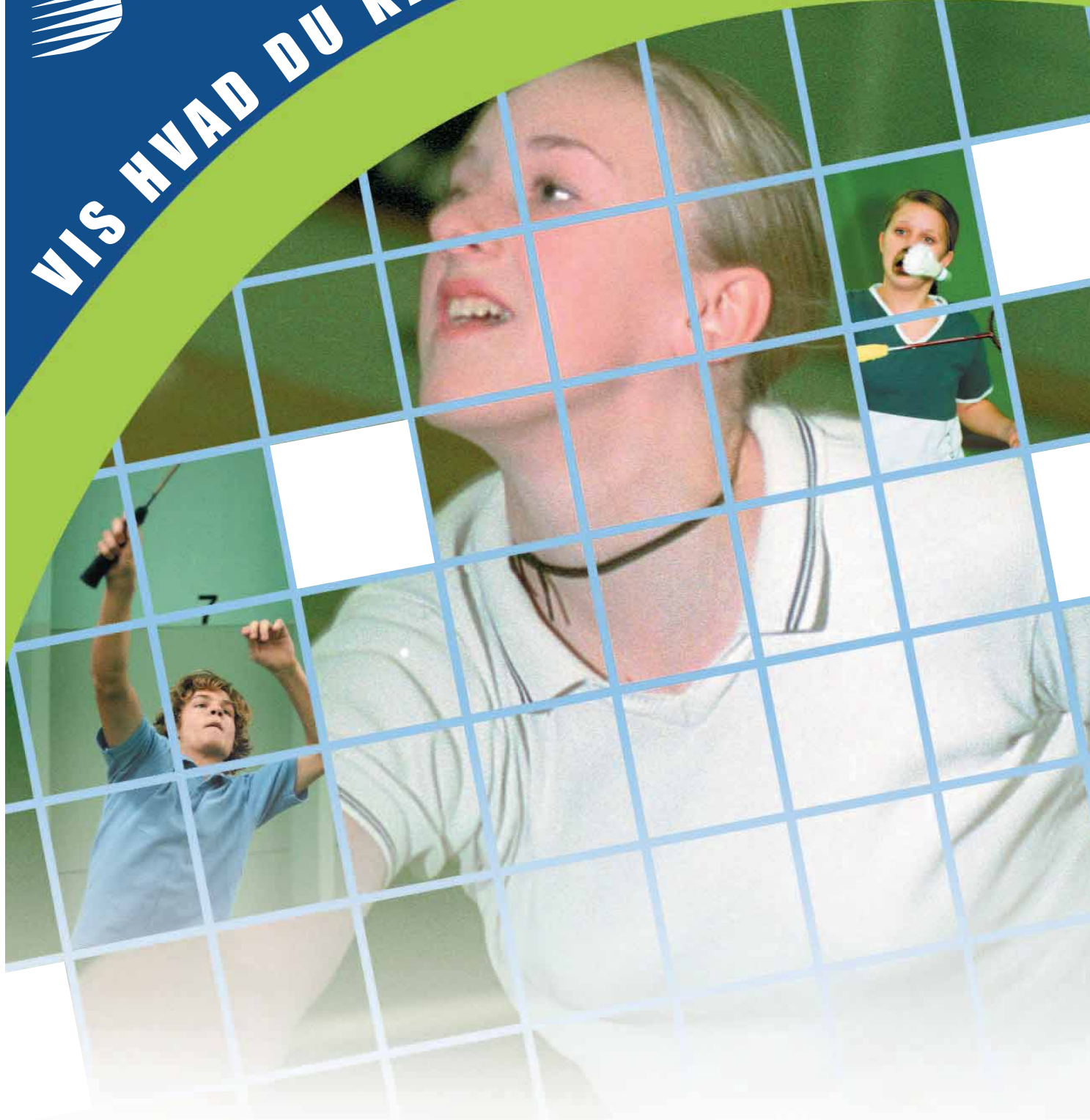




**VIS HVAD DU KAN**



# **Udvidet singletaktik**

*[www.dgi.dk/badminton](http://www.dgi.dk/badminton)*



**DGI badminton**

# Singletaktik

**DGI***badminton*

## Målgruppekursus

Udgivet af Danske Gymnastik- & Idrætsforeninger  
Badmintonudvalget juli 2002, 2. udgave.

Skrivegruppe: **DGI***badmintons* kursusudvalg i samarbejde med en række amtsinstruktører.

### **Indholdsfortegnelse:**

Vis hvad du kan .....	3
Indledning .....	3
Singletaktik .....	4
Niveaudeling .....	4
Servereturnering .....	5
Spillecentrum – er hele banen .....	5
Krydsbolde .....	6
Nettet .....	6
Offensiv – Defensiv spillestil .....	7
Temposkift .....	8
Vanereturneringer .....	8
Generelle overvejelser .....	9
Øvelser .....	9

## VIS HVAD DU KAN

### Velkommen på kursus

#### i **DGI**badminton

#### – tag udfordringen op

**DGI**badmintons kurser er baseret på dialog og vidensdeling. Vi tror på, at to-vejs kommunikation giver forøget udbytte for den enkelte. Ved aktivt at udnytte hinandens erfaringer kan der desuden skabes gode netværk.

Du skal derfor spille dig selv på banen, deltage i samtalerne og engagere dig i fællesskabet. Kort sagt: bidrage med det bedste du har: dig selv.

Vi udfordrer dig på din kunnen og dine holdninger. Vi giver dig mange redskaber, du kan bruge i din dagligdag som træner og/eller leder i din forening.

**DGI**badminton sætter i denne serie af korte kurser fokus på enkelte emner eller målgrupper indenfor badminton. Du kan således frit vælge hvilke kurser, der passer dig bedst. Kurserne har en varighed af 4 – 8 lektioner á 45 min.

Udover de korte kurser har **DGI**badminton

Badminton et længere kursusforløb på 2 kurser med en varighed på henholdsvis 21 og 20 lektioner. Imellem kurserne ligger der et 4-timers modul med opsamling af emner og kurserne afsluttes med en konkret opgave i samarbejde med den lokale amtsforening.

**DGI**badminton står også for stævner, lejre, skoler, internationale arrangementer og meget andet. Se dette på [www.dgi.dk/badminton](http://www.dgi.dk/badminton), kontakt DGI's landskontor i Vingsted på telefon 79 40 40 40 eller din lokale amtsforening (se bagsiden)

### Indledning

For år tilbage kunne man betegne de eksisterende materialer om badmintonteknik og badmintontaktik som "manualer". Trænerens undervisning af spillere lagde uvægerligt op til instruktionsmetoden, hvor indlæringen foregik ved præsentation af "det rigtige", som spillerne roligt og trygt kunne kopiere, og som trænerne let kunne undervise i.

I dag er det ganske anderledes.

Alle foreslåede retningslinier, som er beskrevet i dette materiale kan diskuteres – og bør diskuteres.

Det gør trænergerningen langt mere kompliceret, men også langt mere nuanceret og dynamisk.

Badminton bliver dermed en idræt i konstant udvikling. En udvikling som smitter af på de mennesker, der involverer sig i den. En udvikling hvori holdning, oplysning og kvalitet vil være nøglebegreber på lige fod med engagement, udfordring og fællesskab.

Brug materialet konstruktivt og tilføj selv dine erfaringer og ideer.

God fornøjelse.

## Singletaktik

Dette emnekursus omhandler singletaktik på et udvidet niveau i forhold til K-kurserne. Materialet er opbygget, således det kan bruges som opslagsværk og til videre selvstudie og inspiration i singletaktikkens mangfoldigheder.

## Niveaudefinition

Kendetegnet ved en god og habil singlespiller er, at den gode singlespiller ofte spiller et spil, der indeholder en lang række tekniske detaljer som er forskellig fra begynder og "almindelig" spillerniveau.

Gode og rutinerede spillere kan alle rent teknisk karakteriseres ved en eller flere af disse overskrifter:

- Spilleren kan bruge specialslag (finter og maskeringer)
- Spilleren kan bevæge sig hurtigt og behersker benarbejdsteknikker der passer til den enkelte situation
- Spilleren kan placere sine slag rimelig præcist
- Spilleren kan slå hårdt
- Spilleren er oftest i god balance både i presede og upresede situationer

På det taktiske felt vil de gode spillere ligeledes kunne karakteriseres ved en eller flere af disse overskrifter.

- Spiller varieret med mange forskellige returneringsmuligheder fra hvert hjørne
- Kan ikke defineres som én bestemt type
- Benytter mange temposkift
- Evner at skifte taktik hvis det er nødvendigt

- Spiller både ud fra egne og modstanders stærke/svage sider
- Stor anticiperingsevne
- Bygger op til vindslag
- Er bevidst under spil, så der ikke bare spilles derudad

## Servens betydning

### - som "igangsætter" af en duel

Den seneste udvikling i singlespillet omkring serv og returnering går på at der bliver servet mange flere korte server, specielt i herresingle. Udviklingen er især sket på baggrund af hårde og stejle hopsmash, som de gode spillere ofte returnerer med på de lange server. Det betyder at spillet ved en lang serv bliver sat i gang med et defensivt udgangspunkt for serveren.

De høje lange server virker dog stadig og er et godt udgangspunkt hvis modstanderen ikke har et meget hårdt smash! En god lang og høj serv kan være vanskelig at returnere da boldens bane afsluttes af et lodret fald. Det gør, at bolden ikke kan rammes rent på korken, som så medfører, at det kan være svært, at lave en perfekt og præcis returnering.

Alt efter om spillerens ønske er at der skal være højt eller lavt tempo som udgangspunkt i duellen, kan servemønstret ændres. Korte server kan være med til at sætte tempo fra starten og lange server kan være med til at sætte tempoet ned.

Det er vigtigt at variere serveren, således at modtageren skal dække alle hjørner fra sin udgangsopstilling. Skiftes der imellem korte og lange server, server mod sidelinien, server mod midten, flade server, høje server vil det opnås at modstanderen ikke kan tage en fordelagtig udgangsopstilling. En

væsentlig faktor er, at man har samme serveopstilling –og først i sidste øjeblik før serveren afgives (bolden rammes) skal det afsløres hvor bolden er tænkt placeret. Man må ikke via serveopstillingen kunne læse hvor serveren kommer, så starter man med at give modstanderen et fortrin og overlader initiativet uden det har været nødvendigt.

Nogle singlespillere server bevidst korte server lidt for langt, dvs. ca. 1-1½ m. ind i feltet. Det gøres, hvis modstanderen er stærk på nettet men at der stadig ønskes en kort serv. Fordelen er, at servermodtager har sværere ved at kontrollere og spille et godt netdrop (fordi bolden spilles fra en position der er længere væk fra nettet som oven i købet kan være uvant). Ulempen er at løft mod baglinjen kan presses mere, idet der er bedre mulighed for flade pres.

## Servereturnering

Der findes uendelige mange muligheder når man taler om servereturneringer. På en lang serv, vil alle hjørner være åbne som mulighed for at placere sin servereturnering. Her er det vigtigt at placere sin returnering så godt at initiativet bliver hos servermodtageren. Kravet for at dette kan lykkes er at variere i sådan en grad at serveren ikke kan udelukke nogle af hjørnerne og derfor må placere sig midt på banen efter afgivelsen af serveren.

På en kort serv er det vigtigt at returnere således at bolden kommer langt væk fra serveren enten ved at løfte den forbi mod de bagerste hjørner eller ved at lave et godt netdrop så serveren tvinges til at løfte på næste bold.

## Spillecentrum - er hele banen

Singlespil drejer sig i høj grad om at kunne "læse spillet" bedst muligt.

Den enkelte spiller er nødsaget til at tage nogle chancer i sine placeringer af såvel sig selv –lige efter at have afgivet et slag –samt i selve placeringen af sine slag/returneringer.

Definitionen på spillecentrum er:

*"Det sted på banen hvor man udfører sit forspændingshop".*

Det betyder at spillecentrum er der hvor man er, i forhold til hvor man har anticiperet, at modstanderen vil placere sin returneringen – og dermed allerede er "på vej til". Altså stedet hvor man laver forspændingshoppet til næste slag. Derfor skal træning af bevægelse til spillecentrum foregå meget bevidst i sammenhæng med det at lære at anticipere næste slag.

Det kan man lave mange øvelser der træner. Det kan f.eks. være en øvelse, hvor den der returnerer til den der træner anticipering, kun har to steder at returnere til. Så kan øvelsen skærpes, ved at øge antallet af returneringsmuligheder. I første omgang kunne man vælge at nøjes med "almindelige" slag for derefter at øge sværhedsgraden ved at tillade fintede slag.

Spillecentrum er altså flydende, og for nogle vil det være en meget stor "cirkel" på banen, idet de hurtige og dygtige spillere der kan aflæse spillet, ikke behøver at bevæge sig så meget, som de spillere der er mindre gode til det. Sidstnævnte er nød til at trække mere ind mod midten af banen. Dette for at kunne dække – og nå – bolde i alle fire hjørner.

## Krydsbolde

### Må man bruge krydsbolde fra baglinien i single?

Krydsbolde er oplagt at bruge, hvis man ser, at modstanderen "hænger" i den ene side.

## Krydsclear

Bruges der finter (eks. holdt clear) så modstanderen forventer et drop kan modstanderen ofte forsinkes. Har modstanderen spillet en lige clear vil han ofte efterfølgende dække 3 hjørner som udgangspunkt. Det vil være det lige lange hjørne og de to korte fordi det umiddelbart er de nemmeste hjørner at placere næste bold i. Derfor vil en krydsclear med god længde på være et godt alternativ at benytte. Er man ikke så slagstærk er det derimod et farligt slag at benytte da muligheden for at få et lige hårdt smash vil åbnes.

## Krydsdrop/cut

Et krydsdrop er et godt slag at benytte i upressede situationer. Laver man et krydsdrop er det vigtigt hurtigt at bevæge sig fremad da næste slag ofte vil være et lige netdrop. Laves krydsdroppet i en presset situation vil det være svært at nå frem til nettet. Samtidigt skal man tænke på at modstanderen er trukket frem på banen, fordi han kan se at der sandsynligvis kommer en kort bold.

## Smashopsamlinger på kryds

En offensiv spiller, der har slået et lige smash, vil næsten naturligt bevæge sig lige fremad på banen.

Derfor vil en kryds kort opsamling være et godt alternativ. Omvendt forholder det sig på kryds-smash – her vil det være en fordel at samle lige op og dermed give modstanderen den længste vej til næste slag.

## Krydslob

Er man lettere presset langt fremme på banen, kan det ofte være en fordel at lobbe på kryds – forudsat at modstanderen har angrebet med lige bolde.

Herved opnås en bold, der har en lang boldbane og som modstanderen skal bevæge sig for at nå. Ligeledes kommer krydslobbet rent teknisk næsten af sig selv, hvilket kan være en fordel når man er let presset.

Ulempen ved at krydse i denne position er, at der kan være langt over til det efterfølgende lige smash. Derfor ved krydslob er det nødvendigt at være nogenlunde i balance.

## Nettet

I single er netspillet ofte en afgørende faktor når. Det er her spilleren har de mange muligheder, og det er her mange point skabes og grundlægges.

Alle former for rul, spin og andre netfinter skal laves tæt på nettet, ellers er det svært at få dem over.

I det hele taget er det vigtigt at fokusere på at nå alle bolde så højt på nettet som muligt, da det giver flest returneringsmuligheder. Når bolden langt nede på nettet, skal man passe på med at droppe igen og i stedet forsøge at løfte bolden væk. Ser modstanderen at man er presset, vil han automatisk trække længere frem på banen og derfor vil have nemt ved at presse på et netdrop.

Alligevel er det vigtigt at spille igen på nettet når muligheden er der. Det ses ofte på lavere niveau at spillerne lobber alt væk fra nettet og udelukker derved muligheden for at initiativet på netboldene.

## **Offensiv – Defensiv spillestil**

### **Angrebsbetonet spil –offensiv spillestil**

Det kan være en fordel, at man gennemfører en singlekamp ved store dele af tiden at angribe og spille hurtigt spil. Spiller man en aggressiv spillestil, er det vigtigt at benytte de rigtige slag, da det ofte bliver straffet hårdere at spille taktisk forkert.

Duellerne kan startes med korte server varieret med svipsserver, når det er formålstjenligt. Hermed bliver spillet hurtigt, og det er vanskeligt at angribe effektivt på disse korte server.

Ved et vel tilrettelagt angrebsspil er det desuden vigtigt at have overblikket og ikke mindst overtaget ved nettet, idet mange bolde bliver afgjort her.

Det sker enten pga. egentlige vinderbolde samt effektive pres som danner udgangspunkt for dårlige returneringer fra modstanderen.

Ved en aggressiv spillestil benyttes ofte hopsmash, alm. smash, hurtige drop og angrebsclear. Det er vigtigt at være hurtig og have god eksplosionsstyrke i benene.

Piger får ikke meget ud af at træne hopsmash og bruge det i sit spil, da der alligevel ikke er det store at hente og de vil derfor kun komme bagud i forhold til, hvis de lavede et almindeligt smash. Udviklingen i damesingle er dog gået i offensiv retning, med flere angrebsslag, finter og højere tempo. Så det er utrolig vigtigt at arbejde med mange forskellige slag, så det er muligt at variere offensiven.

## **Henholdende spil – defensiv spillestil**

Hvis man spiller et henholdende spil, skal man spille sikkert. Det vil sige man skal spille præcist, undgå fejl, samt holde bolden i gang så længe som muligt. Man skal altså søge at returnere alle bolde, indtil modstanderen laver fejl.

En defensiv spillertype er ofte god til smashopsamlinger – både korte og lange. Smashopsamlingerne skal forsøges placeres taktisk klogt – eller i hvert tilfælde ikke som et nyt oplæg. Det er også vigtigt at være stærk på baglinjen til at spille bolden tilbage mange gange.

Den defensive spilleform kræver en veludviklet fysik, herunder god kondition. For at vinde ud fra et defensivt udgangspunkt kræves det at man kan løbe sin modstander træt, så han begynder at lave mange fejl og bliver utålmodig. Spilleren skal ikke tage mange chancer og kun søge at afgøre bolden, hvis der er stor chance herfor.

## **Offensiv- kontra defensiv spillestil**

Disse beskrivelser af henholdsvis offensiv- og defensiv spillestil er selvfølgelig yderpunkterne, og de fleste spillere anvender spillestilen i kombination og som vekselvirkning i en kamp. Skal de defineres som en type, vil de ligge omkring midten med en svag styrke mod enten offensiv eller defensiv spiller – altså modereret i forhold til yderpunkterne.

## **Modtræk mod de forskellige spillestil**

Er modstanderen en meget angrebsivrig spiller, kan man forsøge at trække tempoet ned, ved at klare og lobbe højt mod baglinjen. Det vil i nogen tilfælde få den aggressive og angrebsivrige spiller til at tage risikofyldte chancer, som så kan udnyttes til egen fordel.

Er modstanderen derimod en lidt henholdende type kan man forsøge med hyppige temposkift og spillere hurtige bolde, så de defensive returneringer bliver upræcise. Det vil sige at angrebsclear, stiksmash og hurtige drop er slag, som kan tvinge tempo ind i kampen eller modsat medføre, at modstanderen ikke når boldene i ordentlig tid. Derved vil boldene blive oplagte til afgørende angrebsslag.

Et andet godt modtræk mod en modstander, som spiller enten offensivt eller defensivt er, at spille på samme måde. Det skyldes, at hvis man spiller på samme måde, kan det være svært at praktisere stilen. Eksempelvis kan det være svært at være angribende, hvis man selv stort set kun får nedadgående bolde i form af smash, stiksmash og drop. De er i hvert tilfælde svære at returnere med nedadgående slag.

En variant på disse yderpunkter (rendyrkede eksempler) er spillertypen der teknisk ikke er specielt godt velfunderet, men til gengæld meget hurtig, har en god reaktionsevne og god kondition. Det bedste våben mod sådan en type er et hurtigt angrebsbetonet spil, hvor spillerens utilstrækkelige teknik vil give udslag i mange fejl og usammenhængende spil.

## Temposkift

Temposkift kan opfattes på to måder: et temposkift midt i en duel, hvor man laver flere slag i træk der indikerer at tempoet sættes op eller ned. Og et temposkift som varer flere dueller, hvor alle slag i de pågældende dueller er præget af offensiv eller defensiv spil.

Et temposkift midt i en duel er et godt overraskelsesmoment og er med til at spillet bliver varieret i

høj grad. Et typisk eksempel kunne være at sætte tempoet op ved at springe ud i en bold på baglinjen, for derefter at følge op på nettet og holde presset. Det er utrolig vigtigt for at sætte tempoet op, at lave flere angrebsslag i træk. Det er ikke nok bare at satse på et enkelt smash.

For at sætte tempoet ned midt i en duel kræves det at initiativet overlades til modstanderen ved at løfte højt fra nettet og lave høje lange clear fra baglinjen. Det kan benyttes i situationer hvor man selv er træt og har behov for lidt luft, eller omvendt hvor modstanderen er træt og der derfor ikke kan forventes farlige slag.

Temposkift over flere dueller kræver taktiske overvejelser som: Hvor mange kræfter har modstanderen? Hvor mange kræfter har man selv? Kører spillet så man har overskud til at sætte tempoet op og bruge mange svære slag? Hvilken modreaktion kan man forvente fra modstanderen? Alle disse overvejelser er naturligvis noget man må tænke igennem lynhurtigt for derefter at tage en beslutning der forsøges gennemført. Spillere der formår at tænke på den måde må siges at være på et højt taktisk niveau og det kræver meget træning at kunne tænke så meget i en kampsituation – altså at være bevidst under spil.

## Vanereturneringer

Kendetegnede for spillere der er stærke rent taktisk er, at de er gode til at huske modstanderens vaneslag og hurtigt finder ud af at flytte sig i den retning bolden kommer. På lavere niveau er der ofte mange vanereturneringer pga. taktiske og/eller tekniske begrænsninger, derfor er der meget at hente hvis man gennemskuer disse vanereturneringer.

På højere niveau handler det især om at se finterne og huske dem, så man ikke hopper på dem mere end en eller to gange. Stadig vil der være typiske returneringer i pressede og upressede situationer, for hver enkelt spiller, dog med en vis grad af variation.

En habil singlespiller skal formå at spille mange forskellige former for single for at vinde. Det er ikke nok, at kunne spille en enkelt eller to forskellige spillestile – f.eks. den rene angrebsstil eller den rendyrkede forsvarsstil. De skal kunne kombineres i forskellige tempi og mønstre, og man skal vide hvornår man skal sætte ind med de forskellige "våben".

## Generelle overvejelser

### - om taktisk træning

Når man laver taktisk træning er det vigtigt at øvelserne er konstruerede således, det er nødvendigt at vælge de rigtige slag i de rigtige situationer. Det er et must at fokuseringen ligger i at skulle bruge hovedet, frem for den tekniske og fysiske dimension.

Øvelserne kan bygges op ligesom ved teknisk træning, hvor det enkelte element første trænes med formelle øvelser langt fra den rigtige spillesituation. Derefter trænes det mere funktionelt med meget spillignende øvelser.

## Øvelser

### Eksempel på en slagtræningsrække med udgangspunkt i emnet 'tempo-skift på krydsclear'.

#### Øvelse 1:

To spillere clearer til hinanden i den ene side, 'spiller A' må vælge på et tidspunkt at krydsclear, hvor 'spiller B' skal angribe på clearen hvis han er i balance til det. Er han ikke i balance skal han blot clear lige tilbage og øvelsen fortsætter med clear i den side indtil 'spiller A' vælger at krydsclear igen.

Er 'spiller B' i balance til at angribe på krydsclearen skal han smashe lige, 'spiller A' samler lige kort op og 'spiller B' rykker frem til nettet og afgør bolden med et tapslag. Kan han ikke nå frem til nettet er det fordi han ikke har været i balance til at angribe og derved kan det tjekkes om han valgte rigtigt.

#### Øvelse 2:

Samme som øvelse 1, men nu må 'spiller B' vælge frit vælge om han vil angribe med lige- eller krydssmash på krydsclearen. 'Spiller A' skal stadig samle lige kort op og 'spiller B' skal stadig følge med frem til nettet og afgøre bolden med et tap. Øvelsen bliver lidt svære idet 'spiller B' nu skal vurdere om det er bedst at slå lige eller kryds.

#### Øvelse 3:

Samme som øvelse 2, men nu må 'spiller A' frit vælge opsamling når der smashes og 'spiller B' skal afgøre bolden på næste slag. Kan han det skal 'spiller a' lave en fysisk straf (10 mave bøjninger eller lign.) På den måde bliver 'spiller B' belønnet for at vælge rigtigt.

#### *Øvelse 4:*

Samme som øvelse 2, men nu spilles duellen færdig på hel bane efter et angreb på en krydsclear. Øvelsen kan spilles med point eller med fysisk straf som ekstra motivation.

### **Funktionelle øvelser til offensiv spillestil**

#### *Øvelse 1:*

Frit spil – max et lob pr. duel pr. spiller.

#### *Øvelse 2:*

Frit spil – max to clear pr. duel pr. spiller.

### **Funktionel øvelse hvor man tvinges til at undgå visse slag**

Frit spil hvor der spilles sæt til 5 point. Efter hvert sæt må vinderen vælge et slag, taberen ikke må lave i næste sæt.

### **Funktionel øvelse til valg af angreb fra baglinien**

To mod én spil.

De to spillere skal spille spejl (i længden) på de slag spilleren alene laver. De må gerne spille både lige og kryds på alle bolde.

På smash og korte server fra spilleren alene er der fri returneringsmuligheder.

Der spilles efter singleregler og det gælder om at vinde!

I dette spil bliver det straffet lynhurtigt hvis der angribes hovedløst fra spilleren alene. Droppes der fra baglinien i en situation, hvor spilleren alene er ude af balance, er det også svært at nå frem til nettet, selvom han ved at den næste bold skal komme der.



**DGI Vendsyssel**

*www.dgi.dk/vendsyssel*  
*e-mail: vendsyssel@dgi.dk*

**DGI Nordvest**

*www.dgi.dk/nordvest*  
*e-mail: nordvest@dgi.dk*

**DGI Himmerland**

*www.dgi.dk/himmerland*  
*e-mail: himmerland@dgi.dk*

**DGI Nordøstjylland**

*www.dgi.dk/nordostjylland*  
*e-mail: nordostjylland@dgi.dk*

**DGI Vestjylland**

*www.dgi.dk/vejle*  
*e-mail: vestjylland@dgi.dk*

**DGI Hammerum Herred**

*www.dgi.dk/hammerum\_herred*  
*e-mail: hammerum@dgi.dk*

**DGI Midtjylland**

*www.dgi.dk/midtjylland*  
*e-mail: midtjylland@dgi.dk*

**Randersegnens GI**

*www.dgi.dk/randersegnen*  
*e-mail: rgi@dgi.dk*

**DGI Århusegnen**

*www.dgi.dk/aarhusegnen*  
*e-mail: aarhusegnen@dgi.dk*

**DGI Horsensegnen**

*www.dgi.dk/horsensegnen*  
*e-mail: horsensegnen@dgi.dk*

**DGI Ribe Amt**

*www.dgi.dk/ribe\_amt*  
*e-mail: ribe@dgi.dk*

**DGI Vejle Amt**

*www.dgi.dk/vejle\_amt*  
*e-mail: vejle@dgi.dk*

**DGI Sønderjylland**

*www.dgi.dk/soenderjylland*  
*e-mail: soenderjylland@dgi.dk*

**SdU**

*www.dgi.dk/sdu*  
*e-mail: kontoret@sdu.de*

**DGI Odense**

*www.dgi.dk/odense*  
*e-mail: odense@dgi.dk*

**DGI Svendborg**

*www.dgi.dk/svendborg*  
*e-mail: svendborg@dgi.dk*

**DGI Nordvestsjælland**

*www.dgi.dk/nordvestsjaelland*  
*e-mail: nordvestsjaelland@dgi.dk*

**DGI Frederiksborg Amt**

*www.dgi.dk/frederiksborg\_amt*  
*e-mail: frederiksborg@dgi.dk*

**DGI Sorø Amt**

*www.dgi.dk/soroe\_amt*  
*e-mail: soroe@dgi.dk*

**DGI Roskilde Amt**

*www.dgi.dk/roskilde\_amt*  
*e-mail: roskilde@dgi.dk*

**DGI Storkøbenhavn**

*www.dgi.dk/storkoebenhavn*  
*e-mail: storkoebenhavn@dgi.dk*

**DGI Præstø Amt**

*www.dgi.dk/praestoe\_amt*  
*e-mail: praestoe@dgi.dk*

**DGI Sydhavsøerne**

*www.dgi.dk/sydhavsoerne*  
*e-mail: sydhavsoerne@dgi.dk*

**DGI Bornholm**

*www.dgi.dk/bornholm*  
*e-mail: bornholm@dgi.dk*

**DGI badminton**

Vingsted Skovvej 1 • 7100 Vejle  
tlf.: 79 40 40 40 • Fax: 79 40 40 80  
mail: info@dgi.dk, www.dgi.dk/badminton