

Anlage 1 der Turnierordnung

Amtliche Turnierregeln

I. Allgemeines

In dieser Anlage sind Turniersysteme aufgelistet und beschrieben, die innerhalb des Badminton-Landesverbandes NRW e.V. (im Folgenden Verband genannt) zur Anwendung kommen.

II. Turniersysteme

Je nach Art des Turniers und der Anzahl der Spieler pro Disziplin können folgende Turniersysteme angewandt und miteinander kombiniert werden:

1. Das einfache KO-System (Knock-out-System)
2. Das einfache KO-System mit Platzierungsspielen (RLT-System)
3. Das KO-System mit Platzierungsspielen (16 / 5-RLT-System)
4. Das doppelte KO-System
5. Das unvollständige KO-System
6. Das doppelte KO-System mit Platzierungsspielen
7. Gruppenspiele
8. Schweizer System

1. Das einfache KO-System

Die jeweiligen Sieger in einer Runde treffen sich zu einer weiteren Begegnung in der nächsten Runde, bis aus dem Finale der Sieger hervorgeht. Die Verlierer scheiden jeweils aus (s. Bsp. 2 am Ende dieser Anl. 1).

2. Das einfache KO-System mit Platzierungsspielen

Die Spielpaarungen der ersten Runde ergeben sich wie im „einfachen KO-System“ beschrieben. In den weiteren Runden treffen jeweils die Spieler aufeinander, die in der gleichen Reihenfolge ihre Spiele gewonnen bzw. verloren haben. Jeder Platz wird ausgespielt. Auf dieser Reihenfolge basiert auch die Platzierung. Es ist das Turniersystem der Ranglistenturniere des Verbandes (s. Bsp. 3 und 4 am Ende dieser Anl. 1).

3. Das einfache KO-System mit Platzierungsspielen

Bei diesem Turniersystem für Ranglistenturniere des Verbandes wird wie beim einfachen KO-System mit Platzierungsspielen (s. Ziff. 2) jeder Platz ausgespielt. Im Unterschied dazu jedoch können die Verlierer der ersten Runde noch Platz fünf, die Gewinner der Runde noch Platz zwölf belegen, weil die Spieler mit je einem Sieg und einer Niederlage in der dritten Runde aufeinandertreffen und ausspielen, wer um Platz 5-8 und 9-12 spielt.

4. Das doppelte KO-System

Die Spielpaarungen der ersten Runde ergeben sich wie im „einfachen KO-System“ beschrieben. Der Turnierplan (s. Bsp. 1 am Ende dieser Anl. 1) setzt sich aus der Hauptrunde (Siegerseite) und der Trostrunde (Verliererseite) zusammen.

Durchführung des Turniers:

- a) Grundsätzlich scheidet ein Spieler erst aus dem Turnier aus, wenn er das zweite Spiel verloren hat (Ausnahme s. Ziff. 4f).
- b) Der Sieger eines Spieles in der Hauptrunde rückt entsprechend dem Turnierplan in die nächste Runde weiter, bis er Sieger der Hauptrunde ist.
- c) Der Verlierer der Hauptrunde wechselt auf die Verliererseite und spielt in der Trostrunde so lange weiter, bis er das zweite Spiel verliert. Der Wechsel von der Haupt- in die Trostrunde erfolgt so, wie es die Zahlenmarkierung im Turnierplan festlegt.
- d) Der Gewinner eines Spieles in der Trostrunde rückt entsprechend dem Turnierplan so lange in die nächste Runde weiter, bis er Sieger der Trostrunde ist.
- e) Das Endspiel wird von dem Sieger der Hauptrunde und dem Sieger der Trostrunde ausgetragen. Der Sieger ist der Turniersieger.
- f) Eine Wiederholung des Endspieles findet auch dann nicht statt, wenn der Sieger der Hauptrunde das Endspiel verliert.

5. Das unvollständige doppelte KO-System

Um die oft recht lang andauernde Trostrunde des „doppelten KO-Systems“ zu umgehen und gleichzeitig einem Spieler i.d.R. mindestens zwei Spiele zu garantieren, kann das „unvollständige doppelte KO-System“ benutzt werden. Variante c) ist vor allem bei Turnieren mit Qualifikationscharakter zu einem höheren Turnier zu bevorzugen.

Wahlweise kann festgelegt werden, dass

- a) nur die Spieler in die Trostrunde kommen, die in der ersten Runde verloren haben. Wer nach einer „Rast“ in der ersten Runde sein erstes Spiel in der zweiten Runde verliert, ist ausgeschieden.
- b) nur die Spieler in die Trostrunde kommen, die persönlich ihr erstes Spiel verloren haben, d.h., wer in der ersten Runde eine „Rast“ hat, kommt bei einer Niederlage in der zweiten Runde in die Trostrunde und macht damit mindestens zwei Spiele.
- c) ab einer festzulegenden Runde in der Hauptrunde Spieler nicht mehr auf die Verliererseite wechseln können und somit ggf. nach nur einer Niederlage ausgeschieden sind
 - z.B. bei achter Feldern kommen Finalisten der Hauptrunde nicht mehr in die Trostrunde und belegen Platz eins und zwei des Turniers, die Besten der Trostrunde belegen Platz drei und folgende oder
 - z.B. bei 16-er Feldern (und größer) kommen die Halbfinalisten der Hauptrunde nicht mehr in die Trostrunde und belegen Platz eins bis vier des Turniers, die Besten der Trostrunde belegen Platz fünf und folgende.

Beim „unvollständigen doppelten KO-System“ ist der Sieger der Hauptrunde der Gewinner des Turniers. Spieler, die in der Hauptrunde ausscheiden und nicht mehr auf die Verliererseite

wechseln, belegen je nach Runde des Ausscheidens die folgenden Plätze. Die Spieler der Trostrunde belegen erst die Plätze dahinter.

6. Das doppelte KO-System mit Platzierungsspielen

Der Unterschied gegenüber den beiden Varianten des „doppelten KO-Systems“ (s. Ziff. 4 und 5) liegt darin, dass ein Spieler auch nach seinem zweiten verlorenen Spiel nicht aus dem Turnier ausscheidet, sondern in weiteren Platzierungsspielen den genauen Platz ausspielt. Die Plätze werden nach dem Ausscheiden aus dem „doppelten KO-System“ im „KO-System mit Platzierungsspielen“ unter den Spielern ausgespielt, die in der gleichen Runde ihr zweites Spiel verloren haben bzw. auf der Gewinnerseite ausscheiden (Ziff. 4).

7. Gruppenspiele

- a) Bei kleinen Teilnehmerfeldern bieten sich Gruppenspiele an. Die Spieler werden je nach Anzahl auf eine bzw. mehrere Gruppen verteilt. Innerhalb einer Gruppe spielt jeder gegen jeden. Empfehlung für Gruppensysteme:
- bis fünf Teilnehmer: eine Gruppe
 - sechs bis acht Teilnehmer: zwei Vorrundengruppen, anschließendes Ausspielen der Plätze zwischen den gleich platzierten Spielern der Gruppen
 - neun Teilnehmer: drei Vorrundengruppen, anschließend spielen die gleich platzierten Spieler in drei Hauptrundengruppen die Plätze aus
- b) Gruppenspiele können als Qualifikation für ein anschließendes Hauptfeld durchgeführt werden. Die Teilnehmerzahl einer Qualifikationsgruppe sollte drei bis vier Spieler umfassen. Je nach Anzahl der Teilnehmer und der Größe des Hauptfeldes können sich jeweils die Gruppenersten oder die beiden Gruppenersten für die Hauptrunde qualifizieren. Bei Freilos im Hauptfeld können auch Drittplatzierte als „Lucky Loser“ nachrücken.
- c) Bei Turnieren (Ranglistenturniere), bei denen alle Plätze ermittelt werden müssen, können auch alle Vorrunden-Gruppenplätze in geeigneter Form zu einer Neueinstufung in einer Endrunde führen.
- d) Zur Ermittlung der Platzierungen in der Gruppe zählen folgende Kriterien in der genannten Reihenfolge:

Alternative A

- Anzahl der gewonnenen Spiele
- die bessere Differenz der Sätze
- die bessere Differenz der Spielpunkte
- Losentscheid

Alternativ kann auch folgende Bewertung gelten, wenn es in der Ausschreibung bzw. den Turnierbestimmungen vorher bekannt gegeben wurde.

Alternative B

- Anzahl der gewonnenen Spiele
- der direkte Vergleich, sofern zwei Spieler die gleiche Anzahl von Siegen haben

- die bessere Differenz der Sätze
- die bessere Differenz der Spielpunkte
- Losentscheid

Ausgeschiedene Spieler, die zu mindestens einem Spiel angetreten sind, werden nicht aus der Gruppe entfernt, bisher erzielte Ergebnisse nicht storniert. Die nicht mehr ausgetragenen Spiele werden mit 0-21 0-21 gewertet.

8. Das Schweizer System

Das Schweizer System bietet sich als Turniersystem an, wenn es sich um eine größere Gruppe von Spielern handelt, die inhomogen sind (Damen / Herren, verschiedene Alters- oder Leistungsklassen) und die Spielstärke der Teilnehmer nicht komplett bekannt ist bzw. nicht in eine Rangfolge zu bringen ist. Eine Anzahl der Spielrunden ist nicht festgelegt. Allerdings nähert sich die Rangfolge, je mehr Runden gespielt werden, dem Leistungsstand an.

Durchführung des Turniers

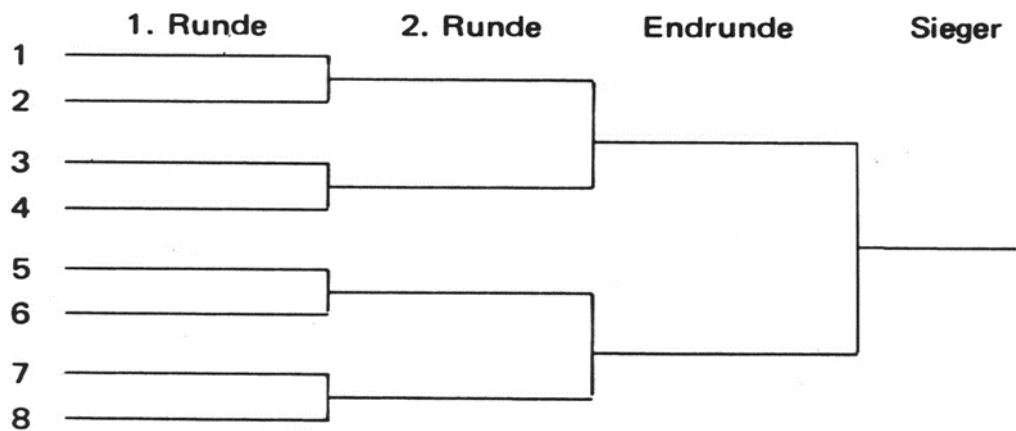
- a) Die Spielpaarungen der ersten Runde werden gelöst.
- b) Aufgrund der Ergebnisse wird eine Rangfolge berechnet. Diese Rangfolge wird nach jeder Runde neu ermittelt, wobei alle Ergebnisse Berücksichtigung finden. Folgende Kriterien liegen der Rangliste zugrunde:
 - Anzahl der Siege
 - Differenz der Sätze (bei gleicher Differenz gilt die höhere Anzahl der gewonnenen Sätze)
 - Differenz der Spielpunkte (bei gleicher Differenz gilt die höhere Anzahl der gewonnenen Spielpunkte)
- c) Ab der zweiten Runde werden die Spielpaarungen anhand der Rangliste aufgestellt: Position 1 spielt gegen Pos. 2, Pos. 3 spielt gegen Pos. 4 usw.
- d) Ein zweites Spiel gegen den gleichen Spieler ist ausgeschlossen. Sollten z.B. die Spieler an Pos.1 und 2 bereits gegeneinander gespielt haben, so wird dem Spieler an Pos.1 der Nächsten der Rangfolge (die Pos. 3) zugeordnet. Daraus folgt, dass der Spieler an Pos. 2 gegen den Spieler an Pos. 4 antritt.
- e) Bei einer ungeraden Anzahl von Teilnehmern wird die Rast in der ersten Runde gelöst. In den folgenden Runden hat jeweils der Ranglistenletzte eine Rast. Trifft es einen Spieler das zweite Mal, so ist dem vor ihm Platzierten die Rast zuzuordnen.

Das Schweizer System wird weniger für offizielle Turniere zur Anwendung kommen.

III. Vollzahl, Rasten, Setzen von Spielern

1. Das KO-System bzw. doppelte KO-System

Wenn die Anzahl der Spieler 4, 8, 16, 32, 64 usw. (Vollzahl) beträgt, ist der Turnierplan am Beispiel von acht Spielern wie folgt aufzustellen:



Ist dagegen die Anzahl der teilnehmenden Spieler eine andere als eine Vollzahl, fallen in der ersten Runde Spiele aus. Jede nicht zu besetzende Position in der ersten Runde wird mit „Rast“ („bye“) bezeichnet. Die Zahl der Rasten ist die Differenz zwischen der Anzahl der teilnehmenden Spieler und der nächst höheren Vollzahl.

Die Rasten sind zunächst den gesetzten Spielern, beginnend mit Sitzplatz „1“ in aufsteigender Reihenfolge zuzuordnen. Die Regel gilt analog auch weiter, wenn mehr Rasten als Sitzplätze vorhanden sind. Über das Setzen entscheidet der verantwortliche Turnierausschuss. Er hat nach eigener und freier Überzeugung festzustellen, welche Spieler nach ihrer Meinung die besten sind. Bei den zu setzenden Spielern hat der Turnierausschuss entsprechend der Spielstärke bzw. den Turnierregeln die Setzrangfolge festzulegen.

Es können gesetzt werden:

- bei mindestens 32 Teilnehmern oder Paaren acht Spieler bzw. Paare
- bei 16 und mehr Teilnehmern oder Paaren vier Spieler bzw. Paare
- bei weniger als 16 Teilnehmern oder Paaren zwei Spieler bzw. Paare

Gilt ein Turnier als Qualifikationswettbewerb für ein übergeordnetes Turnier, so kann die doppelte Anzahl von Spielern bzw. Paaren gesetzt werden. In begründeten Fällen kann von der Zahl der Sitzplätze abgewichen werden.

Das Setzen geschieht in dem Turnierplan wie folgt

- a) Sind zwei Spieler zu setzen, so ist der in der Rangfolge auf Platz eins stehende an den Anfang der oberen Hälfte und der in der Rangfolge auf Platz zwei stehende am Ende der unteren Hälfte zu setzen.
- b) Sind vier Spieler zu setzen, werden die ersten beiden Spieler wie unter **Ziff.1a** gesetzt.
 Variante A Die auf Platz drei und vier der Rangfolge stehenden Spieler werden auf die Positionen am Ende des dritten Viertels und am Anfang des zweiten Viertels gelöst.
 Variante B Der auf Platz drei der Rangfolge stehende Spieler ist am Ende des dritten Viertels und auf Platz vier der Rangfolge stehende am Anfang des zweiten Viertels zu setzen.
- c) Sind acht Spieler zu setzen, werden die ersten vier Spieler wie unter **Ziff. 1a + b** gesetzt.

- Variante A Die in der Rangfolge auf den Plätzen fünf und acht stehenden Spieler werden auf folgende Plätze gelost.
- Variante B Die in der Rangfolge auf den Plätzen fünf und acht stehenden Spieler werden, sofern vergeben, in dieser Reihenfolge auf folgende Plätze gesetzt:
- am Anfang des vierten Achtels
 - am Ende des fünften Achtels
 - am Ende des siebten Achtels
 - am Anfang des zweiten Achtels
- d) Dürfen 16 Spieler gesetzt werden, so sind die ersten acht Spieler wie unter Ziff. 1a - c zu setzen. Die in der Rangfolge auf den Plätzen neun bis 16 stehenden Spieler werden am Ende der Achtel der oberen Hälfte und am Anfang der Achtel der unteren Hälfte in der Reihenfolge ihrer Sitzplätze nach anlagen Regeln gesetzt bzw. gelost.
- Die Variante „A“ wird z.B. für die WDM O19, WDM U22, und mit reduzierter Setzzahl auch für die WDM O35 genutzt, ebenso für die O19-RLT, die Variante „B“ für die Jugend-RLT und die WDM U19.

2. Gruppenspiele

- a) Bei nur einer Gruppe wird so gesetzt, dass die beiden vermeintlich stärksten Teilnehmer bzw. Spieler in ihrem letzten Spiel aufeinandertreffen.
- b) Bei mehreren Gruppen kann jeweils pro Gruppe ein Gruppenkopf von ein bis zwei Spielern (je nach Gruppengröße) gesetzt werden.
- c) Bei Qualifikationsgruppen sind die Gruppenköpfe so zu setzen, dass sie im Hauptfeld wie beim „Setzen beim KO-System bzw. Doppel-KO-System“ (s.o.) aufeinandertreffen.

3. Schweizer System

Hier wird nicht gesetzt. Die Reihenfolge der Spieler wird für die erste Runde ausgelost. Die Spielpaarungen der folgenden Runden ergeben sich aus der Rangfolge nach der letzten gespielten Runde.

Es folgt eine Übersicht über die Eigenschaften der Turniersysteme und deren Vor- und Nachteile sowie beispielhaft einige Turnierpläne:

Beispiel 1: Doppeltes KO-System (32er-Feld)

Beispiel 2: KO-System (Meisterschaft mit Qualifikationscharakter, 32er-Feld)

Beispiel 3: KO-System (RLT-O19, 16er A-Feld) - Variante A

Beispiel 4: KO-System (RLT-Jugend, 16er-Feld) - Variante B

Beispiel 5: KO-System (16 / 5-RLT-O19, Herren 16er A-Feld)

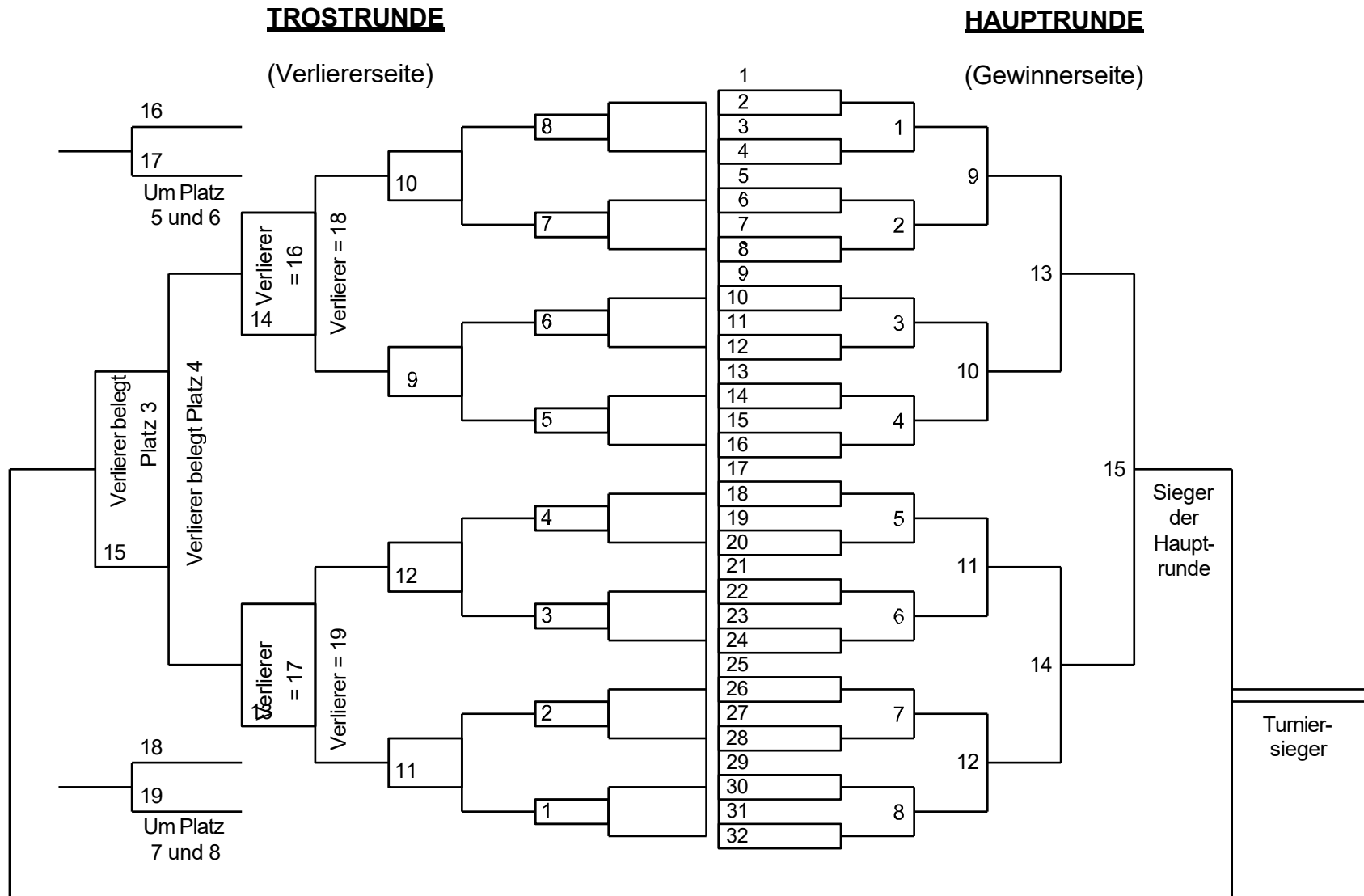
Beispiel 6: KO-System (16 / 5-RLT-Jugend, 16er-Feld)

Übersicht der Turniersysteme

Turniersysteme:	KO-System	KO-System mit Platzierung	doppeltes KO-System	unvollständiges doppeltes KO-System	doppeltes KO-System mit Platzierung	Gruppenspiele	Schweizer System
Charakteristika	+hohe Teilnehmerzahl bei wenigen Spielen	+alle Plätze werden ausgespielt -nur sinnvoll für eine geringe Anzahl von Teilnehmern	+Spieler, die die erste Runde verloren haben, können noch Turniersieger werden -viele Spiele auf der Verliererseite	+reduziert die Nachteile gegenüber dem DKO-System	+Spieler, die die erste Runde verloren haben, können noch Turniersieger werden +alle Plätze werden ausgespielt -nur sinnvoll für eine geringe Anzahl von Teilnehmern	+alle Plätze werden ausgespielt	+ein Setzen ist nicht notwendig +wenige Rasten + eine Rangfolge wird ermittelt
Pausenzeiten	anfangs längere Wartezeiten, dann abnehmend	gleichmäßige Pausenzeiten	größere Pausen auf der Gewinnerseite, kurze Pausen auf der Verliererseite	etwas höhere Pausenzeiten auf der Gewinnerseite	größere Pausenzeiten auf der Gewinnerseite	gleichmäßige Pausenzeiten	gleichmäßige Pausenzeiten
Genauigkeit bei der Ermittlung der Spielstärke	mittel	mittel	hoch	mittel	sehr hoch	sehr hoch	hoch
Anzahl der Spiele und Runden:				je nach Abbruch des DKO-Systems:		4er-Gruppe: 6 Spiele	
bei 8 Teilnehmern:	7 Spiele/ 3 Runden	12 Spiele/ 3 Runden	13 Spiele/ 5 Runden	12 Spiele/ 4 Runden	15 Spiele/ 5 Runden	5er-Gruppe: 10 Spiele	12 Spiele/ 3 Runden
bei 16 Teilnehmern:	15 Spiele/ 4 Runden	32 Spiele/ 4 Runden	29 Spiele/ 7 Runden	19-28 Sp./ 5-6 Runden	37 Spiele/ 7 Runden	6er-Gruppe: 15 Spiele	32 Spiele/ 4 Runden
bei 32 Teilnehmern:	31 Spiele/ 5 Runden	80 Spiele/ 5 Runden	61 Spiele/ 9 Runden	39-60 Sp./ 6-8 Runden	85 Spiele/ 9 Runden	7er-Gruppe: 21 Spiele	80 Spiele/ 5 Runden
Anzahl der Spiele pro Spieler	nur ein Spiel für die Hälfte der Spieler	alle Spieler absolvieren gleich viele Spiele	jedem Spieler sind zwei Spiele garantiert	jedem Spieler sind zwei Spiele garantiert	jedem Spieler sind drei Spiele garantiert	alle Spieler absolvieren gleich viele Spiele	alle Spieler absolvieren gleich viele Spiele
Anzahl der Rasten	Differenz zwischen der Anzahl der teilnehmenden Spieler und der nächst höheren Vollzahl (8, 16, 32 usw.).						bei ungerader Anzahl der Teilnehmer eine Rast pro Runde
Setzplätze	<ul style="list-style-type: none"> - bei mindestens 32 Teilnehmern oder Paaren 8 Setzplätze, - bei 16 und mehr Teilnehmern oder Paaren 4 Setzplätze, - bei weniger als 16 Teilnehmern oder Paaren 2 Setzplätze. Gilt ein Turnier als Qualifikationswettbewerb für ein übergeordnetes Turnier, so kann die doppelte Anzahl von Spielern bzw. Paaren gesetzt werden.						keine Setzplätze

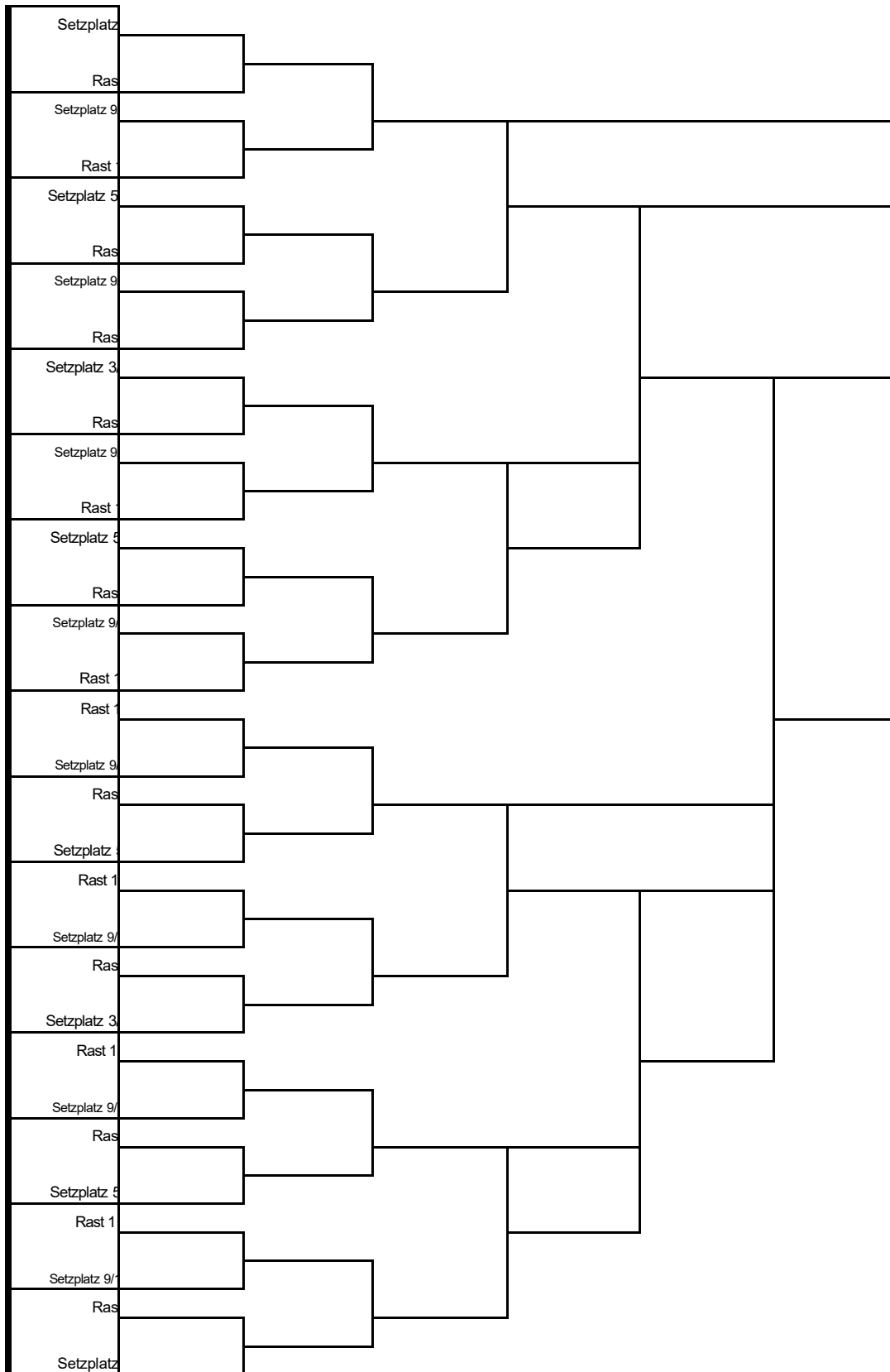
Beispiel 1

Doppeltes KO-System (32er-Feld)



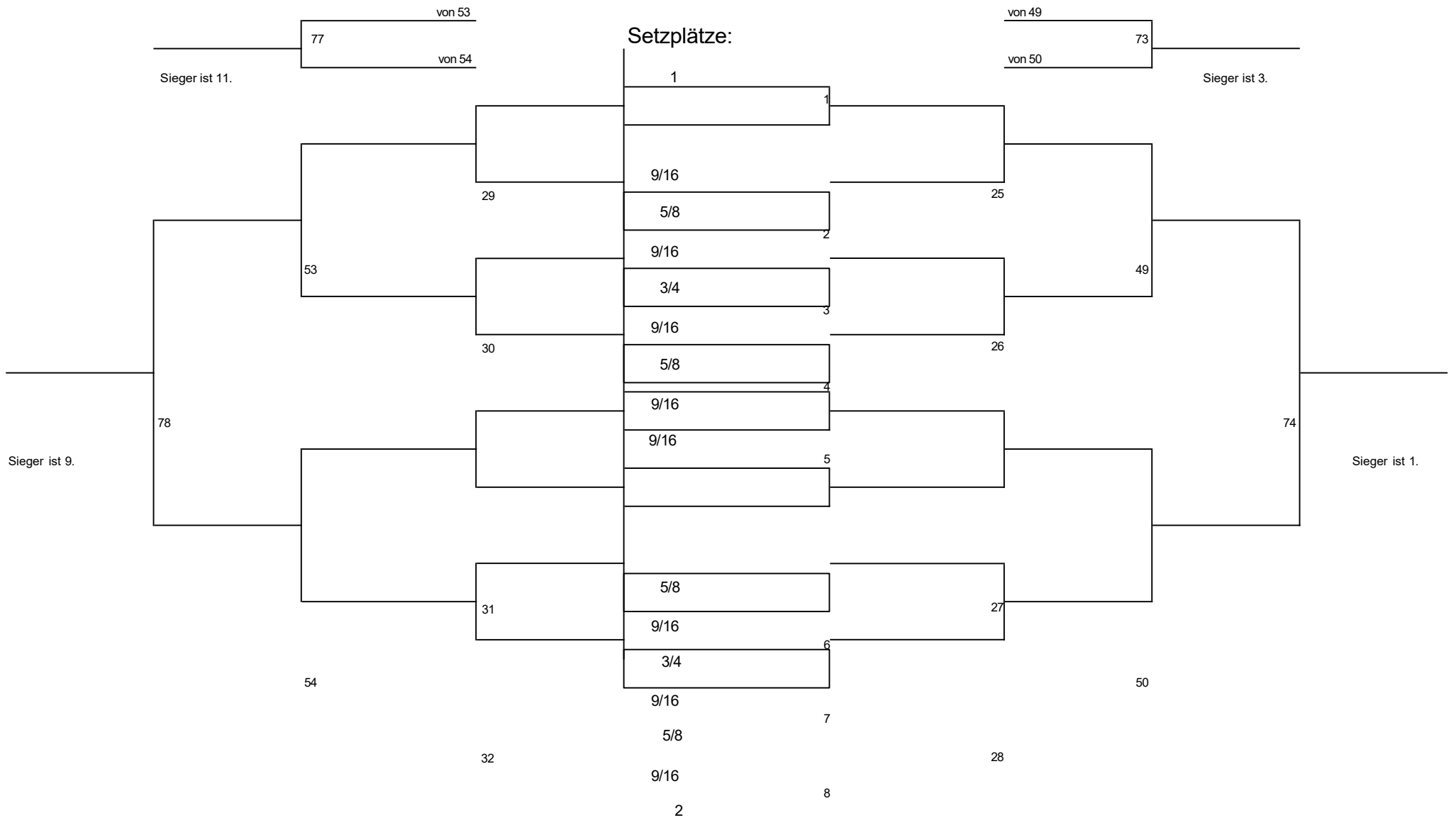
Sieger der Trostrunde

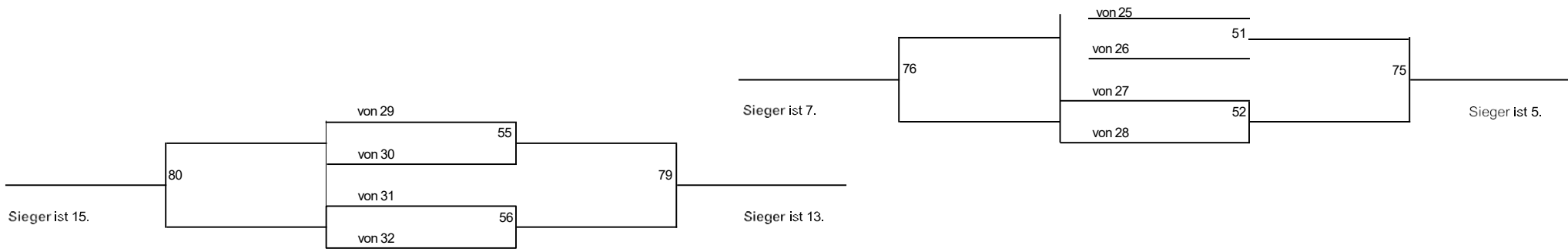
Beispiel 2 **KO-System (Meisterschaft mit Qualifikationscharakter; 32er-Feld)**



Beispiel 3

KO-System mit Platzierungsspielen (RLT-Senioren; 16er-Feld) - Variante A





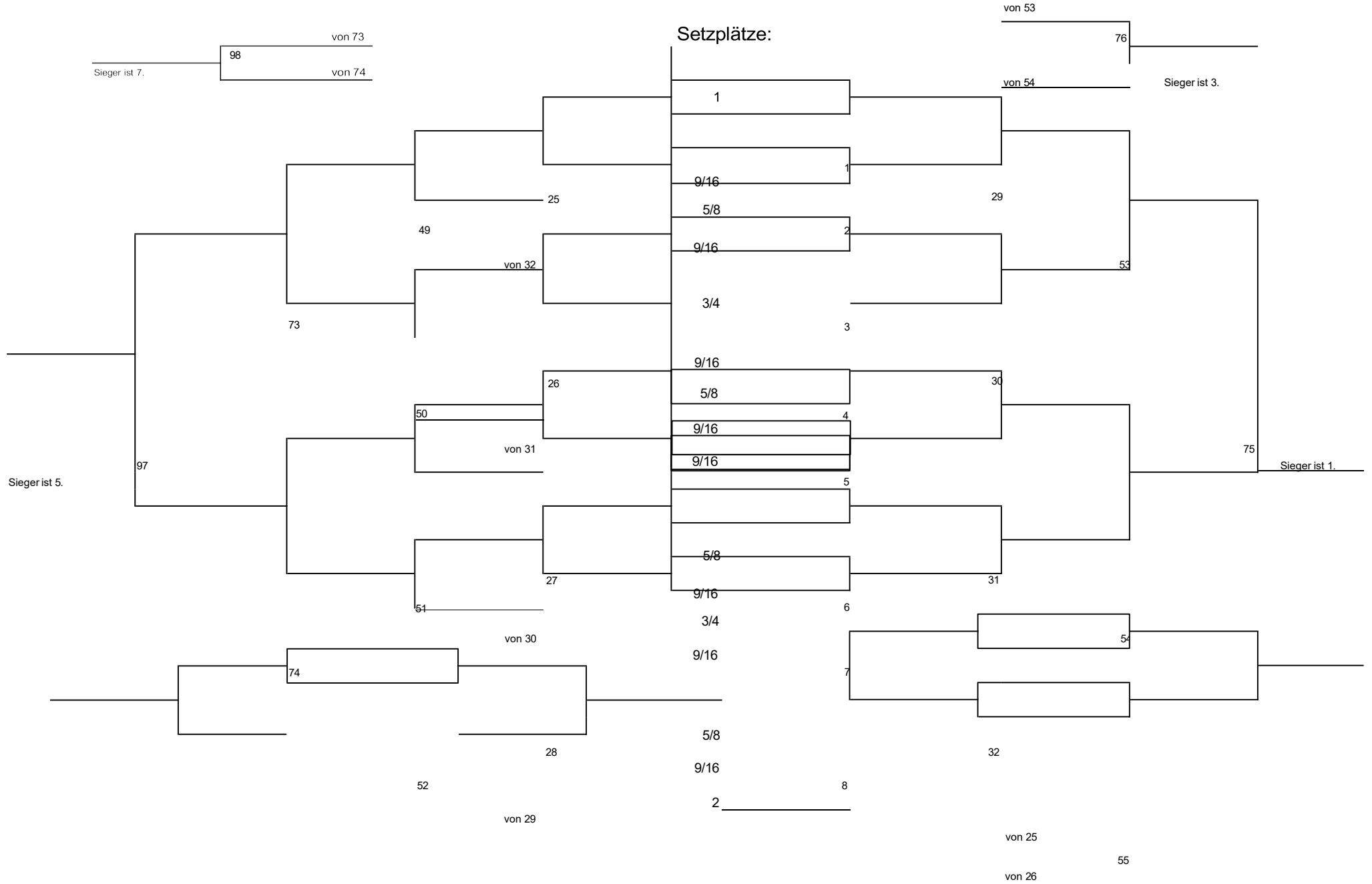
Beispiel 4

KO-System mit Platzierungsspielen (RLT-Jugend; 16er-Feld) - Variante B



Beispiel 5

KO-System 16/5 (RLT-Senioren; Herren 16er A-Feld)



von 49

79

von 50

Sieger ist 15.

78

von 27

77

Sieger ist 13.

Sieger ist 12.

100

von 51

99

Sieger ist 9.

von 28

56

80

von 52

Beispiel 6

KO-System 16/5 (RLT-Jugend, 16er-Feld)

