



SPIELORDNUNG ANLAGE IV SpO / WETTKAMPFBESTIMMUNGEN

§ 01

Wettkampffarten / Durchführungsebenen

(1) Wettkämpfe umfassen Meisterschaften, Turniere und Mannschaftsvergleiche/Länderspiele. Dabei werden Wettkämpfe auf folgenden Ebenen geregelt.

1. Internationale Wettkämpfe,
2. Wettkämpfe auf Bundesebene,
3. Wettkämpfe auf regionaler Ebene,

(2) Diese Wettkampfbestimmungen können auch auf Wettkämpfe der Landesverbände angewandt werden. Die Durchführung von „Exhibitions“/ Demonstrationswettkämpfen berührt diese Bestimmungen nicht.

§ 02

Turnierformen

Abschnitt 1

Knock - out – System (K.O.-System)

(1) Bei der Auslosung werden die Spieler/Paare in einen Turnierplan platziert, in welchem die zwei unmittelbar untereinander platzierten Spieler/Paare jeweils das Spiel austragen. (im Turnierplanbeispiel: A vs. B / C vs. D / E vs. F / G vs. H) Der Sieger rückt in die nächste Runde weiter, bis aus der Endrunde der Turniersieger hervorgeht. Die Verlierer scheiden aus dem Turnier aus.

Turnierplanbeispiel:

	1.Runde	2.Runde (Halbfinale)	3.Runde (Finale)	Sieger
A	_____			
B	_____	_____		
C	_____		_____	
D	_____	_____		
E	_____			_____
F	_____	_____		
G	_____		_____	
H	_____	_____		

(2) Wenn die Anzahl der Spieler/Paare 4, 8, 16, 32, 64 usw. beträgt, ist der Turnierplan passend (Vollzahl) gefüllt. Ist dagegen die Anzahl der teilnehmenden Spieler/Paare eine andere als eine Vollzahl, werden in der ersten Runde „Freilose“ als Rast vergeben.

(3) Die Freilose werden entsprechend der Setzliste an die gesetzten Spieler/Paare, beginnend mit Sitzplatz 1 bis zum letzten Sitzplatz vergeben. Gibt es mehr Freilose als Sitzplätze, werden die überzähligen Freilose im gleichen Verhältnis der unteren und oberen Hälfte des Turnierplanes zugeordnet. Ist die Anzahl der Freilose eine ungerade, erhält die obere Hälfte ein Freilos mehr als die untere Hälfte.

(4) Bei Turnieren, die nach den Bestimmungen der BWF ausgerichtet werden, sind die Regeln der BWF zu befolgen.

(5) Werden in den jeweiligen Durchführungsbestimmungen zu den Meisterschaften keine anderen Festlegungen getroffen, kann grundlegend wie folgt gesetzt werden:

- a) Turnierplan mit mindestens 64 Spielern/Paare = 32
- b) Turnierplan mit mindestens 32 Spielern/Paare = 16
- c) Turnierplan mit mindestens 16 Spielern/Paare = 8
- d) Turnierplan mit mindestens 8 Spielern/Paare = 4
- e) Turnierplan mit weniger als 8 Spielern/Paare = 2

(6) Das Platzieren der zu setzenden Spieler/Paare geschieht wie folgt:

- a) Sind zwei Spieler/Paare zu setzen, so ist der Platz 1 der Setzliste an den Anfang der oberen Hälfte und der Platz 2 der Setzliste am Ende der unteren Hälfte des Turnierplanes zu setzen.
- b) Sind vier Spieler/Paare zu setzen, so werden die Plätze 1 und 2 der Setzliste wie unter a) beschrieben gesetzt. Die Plätze 3 und 4 der Setzliste werden an den Anfang des zweiten Viertels und an das Ende des dritten Viertels gelost.
- c) Sind acht Spieler/Paare zu setzen, so werden die Plätze 1 bis 4 wie unter b) beschrieben gesetzt bzw. gelost. Die Plätze 5 bis 8 werden auf folgende Positionen im Turnierplan gelost:
 - an den Anfang des 2. Achtels
 - an den Anfang des 4. Achtels
 - an das Ende des 5. Achtels
 - an das Ende des 7. Achtels
- d) Sind 16 Spieler/Paare zu setzen, so werden die Plätze 1 bis 8 wie unter c) beschrieben gesetzt bzw. gelost. Die Plätze 9-16 der Setzliste werden auf folgende Positionen im Turnierplan gelost:
 - an den Anfang des 2. Sechzehntels
 - an den Anfang des 4. Sechzehntels
 - an den Anfang des 6. Sechzehntels
 - an den Anfang des 8. Sechzehntels
 - an das Ende des 9. Sechzehntels
 - an das Ende des 11. Sechzehntels
 - an das Ende des 13. Sechzehntels
 - an das Ende des 15. Sechzehntels

Abschnitt 2 Doppel - Knock - out - System (Doppel-K.O.-System)

- (1) In dieser Turnierform scheidet der Spieler/das Paar erst nach der zweiten Niederlage aus dem Turnier aus.
- (2) Bei Anwendung dieses Turniersystems ist die Anzahl der Spiele doppelt so groß wie beim einfachen K.O.-System.
- (3) Die Auslosung und das Setzen der Spieler/Paare erfolgt wie beim einfachen K.O.-System.
- (4) Der Turnierplan besteht aus einer Hauptrunde (Siegerseite) und einer Trostrunde (Verliererseite). Der Sieger der Hauptrunde wird wie beim einfachen K.O.-System ermittelt. Die Verlierer der Spiele der Hauptrunde wechseln auf die, durch Zahlen zu markierenden Positionen der Trostrunde und spielen so lange, bis das zweite Spiel verloren wird.
- (5) Das Finale wird vom Sieger der Hauptrunde und der Trostrunde ausgetragen. Der Sieger ist der Turniersieger.

Abschnitt 3 Poolsystem („Jeder gegen Jeden“)

- (1) In dieser Turnierform bestreiten die Spieler je nach Größe der Pools (Gruppen) mehrere Spiele, bevor sie aus dem Turnier ausscheiden bzw. nachdem alle Runden des Pools gespielt sind, die Turnierplatzierung feststeht.
- (2) Je nach Teilnehmerfeld können Pools mit drei, vier, fünf, sechs usw. Spielern gebildet werden. Bei ungeraden Teilnehmerzahlen hat ein Spieler immer eine Freirunde. (Freilos)
- (3) Setzen
- a) Das Setzen erfolgt entsprechend einer Setzliste, die je nach Wettkampf durch bestimmte Personen / Personengruppen erstellt wird.
 - b) Wird nur in einer Gruppe gespielt, werden die beiden stärksten Spieler auf die Plätze 1 und 2 gesetzt.
 - c) Werden mehrere Pools gebildet, werden die stärksten Spieler jeweils auf Platz 1 in den Pools gesetzt. Sollen weitere Spieler gesetzt werden, so geschieht das jeweils auf Platz 2.
- (4) Poolgrafik

	Teilnehmende Spieler bzw. Paare					Auswertung der Spiele			
	1	2	3	4	5	Spiele	Sätze	Punkte	Platz
1	XXX								
2		XXX							
3			XXX						
4				XXX					
5					XXX				

(5) Spielreihenfolge

Durch die nachfolgend genannte Ansetzung der Spielrunden wird sichergestellt, dass in der letzten Runde die stärksten Teilnehmer gegeneinander spielen müssen.

- a) Pool mit 3 Teilnehmern (insgesamt 3 Spiele)
 - 1.Runde: 1 - 3
 - 2.Runde: 2 - Verlierer aus Runde 1
 - 3.Runde: 2 - Sieger aus Runde 1

- b) Pool mit 4 Teilnehmern (insgesamt 6 Spiele)
 - 1.Runde: 1 - 4 und 2 - 3
 - 2.Runde: 1 - 3 und 2 - 4
 - 3.Runde: 1 - 2 und 3 - 4

- c) Pool mit 5 Teilnehmern (insgesamt 10 Spiele)
 - 1.Runde: 2 - 5 und 3 - 4, 1 frei
 - 2.Runde: 1 - 5 und 2 - 4, 3 frei
 - 3.Runde: 1 - 4 und 2 - 3, 5 frei
 - 4.Runde: 1 - 3 und 4 - 5, 2 frei
 - 5.Runde: 1 - 2 und 3 - 5, 4 frei

- d) Pool mit 6 Teilnehmern (insgesamt 15 Spiele)
 - 1.Runde: 1 - 6 und 2 - 5 und 3 - 4
 - 2.Runde: 1 - 5 und 2 - 4 und 3 - 6
 - 3.Runde: 1 - 4 und 2 - 3 und 5 - 6
 - 4.Runde: 1 - 3 und 2 - 6 und 4 - 5
 - 5.Runde: 1 - 2 und 3 - 5 und 4 - 6

- e) Bei mehr als sechs Teilnehmern empfiehlt es sich, mehrere Pools zu bilden.

(6) Auswertung / Poolplatzierung

- a) Zur Ermittlung der Teilnehmerplatzierungen wird lt. BWF-Regelung wie folgt vorgegangen:
[5.1 General Competition Regulations \(bwfbadminton.com\)](http://www.bwfbadminton.com) / Abschnitt 16
direkte Übersetzung:

Individualbewerbe:

1. Die Reihenfolge der Platzierungen im Pool wird grundsätzlich durch die Anzahl gewonnener Spiele ermittelt.
2. Haben zwei Spieler/Paarungen dieselbe Anzahl Spiele gewonnen, wird der Sieger des direkten Duell zwischen beiden besser gereiht.
3. Haben drei oder mehr Spieler/Paarungen dieselbe Anzahl Spiele gewonnen, wird deren Reihenfolge durch die Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen ermittelt, wobei eine größere Differenz besser gereiht wird.
 - 3.1 Sind zwei Spieler/Paarungen immer noch gleich, wird der Sieger des direkten Duell zwischen beiden besser gereiht.

4. Haben drei oder mehr Spieler/Paarungen dieselbe Anzahl Spiele gewonnen und dieselbe Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Sätzen, wird deren Reihenfolge durch die Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Punkten ermittelt, wobei eine größere Differenz besser gereiht wird.
 - 4.1 Sind zwei Spieler/Paarungen immer noch gleich, wird der Sieger des direkten Duell zwischen beiden besser gereiht.
 - 4.2 Sind drei oder mehr Spieler/Paarungen immer noch gleich, wird gelöst.
5. Ist es einem Spieler/einer Paarung durch Krankheit, Verletzung, Disqualifikation oder einer anderen unvermeidlichen Verhinderung nicht möglich, alle Pool Spiele zu beenden, werden alle Ergebnisse des Spielers/der Paarung im Pool gelöscht. Eine Aufgabe während eines Spiels wird als nicht beenden aller Pool Spiele betrachtet.

Mannschaftsbewerbe:

1. Die Reihenfolge der Platzierungen im Pool wird grundsätzlich durch die Anzahl gewonnener Mannschaftsspiele ermittelt.
 - 1.1 Haben zwei Mannschaften dieselbe Anzahl Mannschaftsspiele gewonnen, wird der Sieger des direkten Duells zwischen beiden besser gereiht.
2. Haben drei oder mehr Mannschaften dieselbe Anzahl Mannschaftsspiele gewonnen, wird deren Reihenfolge durch die Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Mannschaftsspielen ermittelt, wobei eine größere Differenz besser gereiht wird.
 - 2.1 Sind zwei Mannschaften immer noch gleich, wird der Sieger des direkten Duell zwischen beiden besser gereiht.
3. Haben drei oder mehr Mannschaften dieselbe Anzahl Mannschaftsspiele gewonnen und dieselbe Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Mannschaftsspielen, wird deren Reihenfolge durch die Differenz zwischen den gesamten gewonnenen und verlorenen Spielen ermittelt, wobei eine größere Differenz besser gereiht wird.
 - 3.1 Sind zwei Mannschaften immer noch gleich, wird der Sieger des direkten Duell zwischen beiden besser gereiht.
4. Haben drei oder mehr Mannschaften dieselbe Anzahl Mannschaftsspiele gewonnen, dieselbe Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Mannschaftsspielen und dieselbe Differenz zwischen den gesamten gewonnenen und verlorenen Spielen, wird deren Reihenfolge durch die Differenz zwischen den gesamten gewonnenen und verlorenen Sätzen ermittelt, wobei eine größere Differenz besser gereiht wird.
 - 4.1 Sind zwei Mannschaften immer noch gleich, wird der Sieger des direkten Duell zwischen beiden besser gereiht.
5. Haben drei oder mehr Mannschaften dieselbe Anzahl Mannschaftsspiele gewonnen, dieselbe Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Mannschaftsspielen, dieselbe Differenz zwischen den gesamten gewonnenen und verlorenen Spielen und dieselbe Differenz zwischen den gesamten gewonnenen und verlorenen Sätzen, wird deren

Reihenfolge durch die Differenz zwischen den gesamten gewonnenen und verlorenen Punkten ermittelt, wobei eine größere Differenz besser gereiht wird.

5.1 Sind zwei Mannschaften immer noch gleich, wird der Sieger des direkten Duell zwischen beiden besser gereiht.

5.2 Sind drei oder mehr Mannschaften immer noch gleich, wird gelöst.

6. Ist es einer Mannschaft durch Krankheit, Verletzung, Disqualifikation oder einer anderen unvermeidlichen Verhinderung nicht möglich, alle Mannschaftsspiele im Pool zu beenden, werden alle Ergebnisse der Mannschaft im Pool gelöscht.

7. Ist es einer Mannschaft nicht möglich, ein Spiel eines Mannschaftsspiels zu beenden, wird dieses Spiel mit 21:0, 21:0 gewertet, um die Reihung im Pool vorzunehmen. Eine Aufgabe während eines Spiels wird als nicht beenden des Spiels betrachtet.

b) Um den Turniersieger aus mehreren Pools zu ermitteln, werden Überkreuzspiele der jeweiligen Poolsieger und ggf. Poolplatzierten bzw. die Bildung von neuen Pools durchgeführt.

c) Ebenso ist es möglich, die jeweiligen Poolsieger in ein Turnier im K.O.-System auf, zu vor festgelegte Positionen einzutragen.

Inkrafttreten:

Die Ordnung tritt mit Beschluss der Länderkonferenz für die Saison 2014/15 am 1.8.2014 in Kraft.

Die Ordnung tritt mit Beschluss der Länderkonferenz am 31.1.2015 in Kraft.

Die Ordnung tritt mit Beschluss der Länderkonferenz am 3.2.2018 in Kraft.