



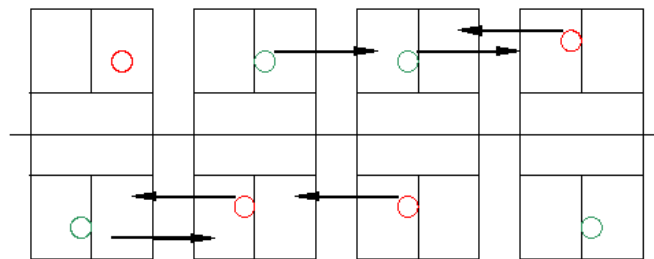
## Badminton-Turniere

### Kaiserturnier

#### **Beschreibung:**

Eine gerade Anzahl von mindestens 6 Spielern wird zu je zwei Spielern auf die entsprechende Anzahl Felder verteilt. Die Trainingsteilnehmer spielen nun Einzel auf Zeit (ca. 3-5 Minuten) nach den Regeln: jeder Punkt zählt; letzter Punkt entscheidet bei Gleichstand.

Der Gewinner des rechten Feldes bleibt auf seinem Feld, da es sich hierbei um das sogenannte Kaiserfeld handelt. Der Verlierer des ganz linken Feldes bleibt ebenfalls stehen. Alle anderen Spieler rücken nach rechts in Richtung Kaiserfeld, sofern sie gewonnen haben, oder nach links, falls sie unterlegen waren. Eine neue Runde beginnt.



### Schweizer System

#### **Beschreibung**

- Es wird in mehreren Runden gespielt und es gibt kein Ausscheiden.
- Die erste Runde wird frei gelost.
- Danach spielen jeweils die Spieler/-innen (Teams) gegeneinander, die gleichviel Siege oder Niederlagen haben. In der zweiten Runde treten also die Sieger gegeneinander an und die Verlierer ebenfalls. In der dritten Runde spielen diejenigen mit zwei Siegen gegeneinander, die mit je einem Sieg und einer Niederlage, und die mit zwei Niederlagen, und so fort.
- Zwei Spieler/-innen (Teams) dürfen nie zweimal gegeneinander antreten. Bevor dieser Fall eintritt, wird eher ein Team von einer niederen Gruppe nach oben gelost.
- Schon nach den ersten Runden ergibt sich ein differenziertes Feld.
- Die Anzahl der Runden berechnet sich so: Die Potenz „2 hoch Rundenzahl“ muss größer sein als die Zahl der teilnehmenden Teams. Starten also mehr als 32 aber weniger als 64 Teams, dann reichen 6 Runden, da 2 hoch 6 64 ergibt. Beteiligen sich 10 Teams reichen 4 Runden aus.
- Dieses Turnier eignet sich für die Festlegung einer Reihenfolge. Bei den hinteren Rängen ergibt sich eine Differenzierung durch die sogenannten „Buchholz-Punkte“. Die ergibt sich durch die Anzahl der Siege, welche die jeweiligen Gegner erzielt haben. Das heißt: 2 Teams mit je 3 Niederlagen unterscheiden sich dadurch, dass das Team höher bewertet wird, dessen Gegner mehr Siege errangen.

## KO-Modus nach dem Poule-System

### **Beschreibung**

- Trotz Niederlage ist noch der Sieg des Turniers möglich.
- Die Spieler/-innen (Teams) werden in Vierergruppen eingeteilt, den sogenannten Poulés.
- Nach der ersten Runde spielen Sieger gegen Sieger und Verlierer gegen Verlierer.
- Der Sieger des Sieger-Spiels hat sich für die Hauptrunde qualifiziert (für das sogenannte **A-Turnier** - Pause). Der Verlierer des Sieger-Spiels spielt gegen den Sieger des Verlierer-Spiels (Dieses Spiel nennt sich auch **Barrage**). Wer gewinnt hat sich ebenfalls qualifiziert.
- Die beiden anderen Teams spielen in der Trostrunde (**B-Turnier**) weiter.
- In den beiden Hauptrunden (A-Turnier bzw. B-Turnier) geht es im KO-System weiter.

## KO-ABC

### **Beschreibung**

- Die Spielpaarungen für die 1. Runde werden ausgelost.
- Die Sieger-Teams spielen nach einer weiteren Auslosung gegen die Verlierer-Teams.
- Die Teams, die 2 Sieger verbuchten, spielen im A-Turnier, die Teams mit 1 Sieg und 1 Niederlage im B-Turnier, die Teams mit 2 Niederlagen im C-Turnier. Dort wird im KO-System weitergespielt. Ist die Anzahl der Teams nach der Zuordnung in A, B und C ungerade, wird das beste Team der unteren Kategorie mit den meisten Pluspunkten in die nächsthöhere Kategorie einsortiert.

Beispiel: Im oben genannten Fall wird mit 10 Teams gespielt (Fall 2). Nach den ersten beiden Runden habe sich sie Teams 1, 5 und 9 mit 2 Siegen ins A-Turnier gebracht, die Teams 2, 6, 3 und 7 mit 1 Sieg und 1 Niederlage in das B-Turnier, die Teams 4, 10 und 8 mit 2 Niederlagen ins C-Turnier. Im A-Turnier sind also 3 Teams, im B-Turnier 4 Teams, im C-Turnier 3 Teams. Das A-Turnier wird mit dem besten Team aus dem B-Turnier „aufgefüllt“, verfügt jetzt also über 4 Teams. Das B-Turnier – jetzt nur 3 Teams – wird mit dem besten Team 4 aus dem C-Turnier „aufgefüllt“, hat jetzt also wieder 4 Teams. Im C-Turnier verbleiben 2 Teams.

## Striche-Turnier

### **Beschreibung**

- Es wird mit einer ungeraden Anzahl von Teams gespielt. Das heißt, 1 Team hat immer eine (kurze) Pause.
- Jedes Spiel wird bis 7 Punkte gespielt.
- Das Sieger-Team verbleibt auf dem Spielfeld und das verweilende Team in der Pausenzone wird der neue Gegner.
- Der Gegner erhält die erzielten Punkte des Verlierers bereits als Pluspunkte und startet somit ins neue Spiel mit einem Vorteil (Handicap für den Sieger).  
Beispiel: Der Sieger gewann mit 7:3 und verbleibt auf dem Spielfeld. Der neue Gegner erhält 3 Punkte als Vorteil, d.h. das Spiel beginnt mit 3:0 für den neuen Gegner.
- Die Verlierer eines jeden Spiels markieren ihren Namen auf dem Plakat mit 1 Strich.
- Nach einer bestimmten Gesamt-Spielzeit wird die Reihenfolge der Teams dadurch bestimmt, wie viele Striche sie erhalten haben.
- Anmerkungen: Aus den Strichen kann auch ein Gegenstand wie z.B. ein Haus konstruiert werden. Wenn Das Haus fertig geworden ist – eine vorher festgelegte Anzahl von Strichen – ist das Team ausgeschieden.