

Fahrplan eines Badmintonspieles

- Hole den SR-Zettel bei der Turnierleitung ab.
- Erwarte die Spieler auf dem Spielfeld, begrüße die Spieler per Handschlag und stelle dich vor
- Lasse die Spielutensilien der Spieler neben den SR-Stuhl in den Körben platzieren
- Wahl: Notiere A und R sowie die Seiten L und R
- Lasse nun den Ballfest durchführen
- Begrüße deine LR und den AR, kläre letzte Unstimmigkeiten
- Nimm auf dem SR-Stuhl Platz
- Bitte die Spieler sich langsam bereitzumachen, wenn alle bereit, dann sage an:
 - **TURNIER: „MEINE DAMEN UND HERREN, ZU MEINER RECHTEN X/Y UND ZU MEINER LINKEN A/B. X SCHLÄGT AUF (im Doppel: ZU A). NULL BEIDE, BITTE SPIELEN.“**
 - **MANNSCHAFT: „MEINE DAMEN UND HERREN, ZU MEINER RECHTEN PP, VERTRETEN DURCH A (im Doppel: UND B) UND ZU MEINER LINKEN TT, VERTRETEN DURCH X (im Doppel: UND Y). A SCHLÄGT AUF (im Doppel: ZU X). NULL BEIDE, BITTE SPIELEN.“**

**VOR
DEM
SPIEL**

Bei **10 : x** nimm deine Stoppuhr zur Hand

„**(AUFSCHLAGWECHSEL) 11 – 8, PAUSE.**“ Bei Ansage „PAUSE“ läuft die Stoppuhr los.

„**FELD ...20 SEKUNDEN, FELD...20 SEKUNDEN.**“

„**11 – 8, BITTE SPIELEN**“

**PAUSE
60 SEK**

„Aufschlagwechsel, 17 – 19“, Kontrolle Spielstandsanzeige!

„**20 Satzpunkt 18**“ oder „**29 Spielpunkt 28**“ Im SR-Zettel ist nach „20 beide“ ein senkrechter Strich einzufügen.

SPIELSTAND

„**SATZ**“ Stoppuhr betätigen. „**DER ERSTE SATZ WURDE GEWONNEN VON ... MIT 21 – 12.**“

Satzergebnis hinter dem letzten Ballwechsel nochmals deutlich schreiben und einkreisen, ebenso im Zettelkopf eintragen. Sind noch genug Bälle da, ggf. neue durchschlagen lassen.

„**FELD ...20 SEKUNDEN, FELD...20 SEKUNDEN.**“

Die (max 2) Betreuer pro Seite sollten nun unverzüglich das Spielfeld verlassen, die Spieler auf das Feld kommen.

**ENDE 1. SATZ
PAUSE 120 SEK**

„**ZWEITER SATZ, NULL BEIDE, BITTE SPIELEN.**“

Ist eine Seite nach Zeitüberschreitung nicht spielbereit, erteile eine Fehlerverwarnung, bei mehr als –15 sek Fehlerverwarnung und Referee rufen wegen Disqualifikation. Stoppuhr läuft weiter!

„**SATZ**“ Stoppuhr betätigen. „**DER ZWEITE SATZ WURDE GEWONNEN VON ... MIT 21 – 12. EINEN SATZ BEIDE**“

Satzergebnis hinter dem letzten Ballwechsel nochmals deutlich schreiben und einkreisen, ebenso im Zettelkopf eintragen. Sind noch genug Bälle da, ggf. neue durchschlagen lassen.

„**FELD ...20 SEKUNDEN, FELD...20 SEKUNDEN.**“

Die (pro Seite max 2) Betreuer sollten nun unverzüglich das Spielfeld verlassen, die Spieler auf das Feld kommen.

**ENDE 2. SATZ
PAUSE 120 SEK**

„**ENTSCHEIDUNGSSATZ, NULL BEIDE, BITTE SPIELEN.**“

Ist eine Seite nach Zeitüberschreitung nicht spielbereit, erteile eine Fehlerverwarnung, bei mehr als –15 sek Fehlerverwarnung und Referee rufen wegen Disqualifikation. Stoppuhr läuft weiter!

VOR 3. SATZ

„**11 – 9, PAUSE. BITTE SPIELFELDSEITEN WECHSELN**“ Stoppuhr läuft 60 sek. Die Spieler wechseln mit ihren Körben die Spielfeldseiten, dann dürfen die (pro Seite max 2) Betreuer auf´s Feld

„**FELD ...20 SEKUNDEN, FELD...20 SEKUNDEN.**“

Die (pro Seite max 2) Betreuer sollten nun unverzüglich das Spielfeld verlassen, die Spieler auf das Feld kommen.

„**11 – 9. BITTE SPIELEN.**“

**SEITENWECHSEL
PAUSE 60 SEK**

„**SATZ.**“ Satzergebnis hinter dem letzten Ballwechsel nochmals deutlich schreiben und einkreisen, ebenso im Zettelkopf. Shakehands. Applaus abwarten, dann Absage:

„**DAS SPIEL WURDE GEWONNEN VON ... MIT 21 – 17, 15 – 21 UND 24 – 22.**“ Jetzt ist das Spiel beendet.

Bedanke dich bei AR und LR, steige vom Stuhl, verlasse gemeinsam mit anderen Offiziellen das Feld.

SR –Zettel vervollständigen (Gewinner markieren, Endzeit, Spieldauer, Unterschrift), beim Referee oder Turnierleitung abgeben.

SPIELENDE

Besonderheiten:

„**DAS SPIEL IST UNTERBROCHEN**“ Rufe den Referee um alles weitere zu klären, Notiere auf dem SR-Zettel Uhrzeit, Positionen der Spieler und Grund der Unterbrechung. Fand die Unterbrechung während eines Ballwechsels statt, ist dieser zu wiederholen. Wird das Spiel wieder aufgenommen, so frage:

„**SIND SIE SPIELBEREIT?**“ „**4 – 6. BITTE SPIELEN.**“

UNTERBRECHUNG

Betätige die Stoppuhr im Moment der Verletzung. Rufe den Referee (und Arzt). Kurze Diagnose, Behandlung einer blutenden Wunde. Nun muß der Spieler weiterspielen oder aufgeben.

„**WERDEN SIE AUFGEBEN?**“ → „**.... GIBT AUF. DAS SPIEL WURDE GEWONNEN VON, SPIELSTAND** (aufgefüllt auf 2 volle Gewinnsätze).“

VERLETZUNG

Rufe bei Störungen denjenigen Spieler zu dir: „**KOMMEN SIE BITTE ZU MIR**“, Ermahnung des Spielers.

Oder: zeige die **gelbe** Karte: „**X, VERWARNT WEGEN UNSPORTLICHEN VERHALTENS**“

zeige die **rote** Karte: „**X, FEHLER WEGEN UNSPORTLICHEN VERHALTENS**“. Soll der Spieler sogar disqualifiziert werden, rufe den Referee zur Entscheidung, zeige dann die **schwarze** Karte: „**X, DISQUALIFIZIERT WEGEN GROBER UNSPORTLICHKEIT.**“

SANKTIONEN