

**Im LV BWBV (U19) zu verwendende Turniersysteme**

Stand: 29.07.2020

Im BTP stehen einige Standard-Turniersysteme zur Auswahl (Gruppensystem, KO-RL-System etc.), die in der Liste unten abh. von der Teilnehmerzahl verwendet werden können. Es ist zwar möglich, weitere Systeme manuell im BTP zu erstellen (orange eingefärbt), allerdings können nur für einen Teil dieser Systeme nach Turnierende die Platzierungen korrekt automatisiert ausgelesen und mit Ranglistenpunkten versehen werden.

Ein Auslesen manuell erstellter Spielsysteme (durch den DBV) wäre zwar grundsätzlich möglich, bedeutet aber erheblichen Zeitaufwand und ist daher zu vermeiden.

**Liste vom DBV zulässiger Spielsysteme:**

<https://www.badminton.de/der-dbv/jugend-wettkampf/altersklassen-und-teilnehmerzahlen/turniersysteme>

Die Liste wird künftig evtl. erweitert, falls ein aufzunehmendes Turniersystem von vielen Seiten gefordert wird.

Vorteil der im BTP auswählbaren Systeme: schnelle Änderbarkeit des Spielsystems, auch wenn kurz vor dem Turnier noch Teilnehmer ausfallen.

Bsp.: 10 Meldungen (KO-RL-System oder Gruppen), davon fallen 1 oder 2 aus. Durch Löschen der aktuellen Auslosung, danach Löschen der fehlenden Spieler, danach Hinzufügen einer neuen Auslosung benötigt diese Änderung wenige Minuten.

**Im LV BWBV vorgeschlagene Spielsysteme**

lfdNr.	Anz. TN	System	Anz. Runden (Vorr. + Haupttrd.)	Anz. Spiele Gesamt, und in Klammern detailliert	Bemerkungen	BTP-System	
1	2	Finale	1	1			
2	3	Grp	3	3		Gruppensystem	
3	4	Grp	3	6		Gruppensystem	
4	5	Grp	5	10		Gruppensystem	
5	6	KO-RL-System	3	6 (2+2+2)	2 Sp. haben nur 2 Spiele	KO-RL-System	
6	6	2Grp, PlayOff(4)	5 (3+2)	10 (2*3+2+2)	2 Grp-Dritte haben nur 2 Spiele	Qualifikations-Gruppensystem mit KO-System	
7	6	analog, zusätzl. PlzSp 5/6	5 (3+2)	10 (2*3+2+2+1)	Alle haben 3 Spiele	analog, zusätzlich muss Platzierungsspiel 5/6 manuell angesetzt werden	
8	7	KO-RL-System	3	7 (3+2+2)	Einer hat nur 2 Spiele	KO-RL-System	
9	7	2Grp, PlayOff(4)	5 (3+2)	13 (6+3+2+2)	Grp-Dritter der 3er-Grp hat nur 2 Spiele	Qualifikations-Gruppensystem mit KO-System	
10	7	analog, zusätzl. PlzSp 5/6	5 (3+2)	14 (6+3+2+2+1)	Alle haben mind. 3 Spiele	analog, zusätzlich muss Platzierungsspiel 5/6 manuell angesetzt werden	
11	8	KO-RL-System	3	12 (4+4+4)	Alle haben 3 Spiele	KO-RL-System	
12	8	2Grp, PlayOff(4)	5 (3+2)	16 (6+6+2+2)	Alle haben mind. 3 Spiele	Qualifikations-Gruppensystem mit KO-System	
14	9	2Grp, PlayOff(4)	7 (5+2)	20 (10+6+2+2)	Alle haben mind. 3 Spiele	Qualifikations-Gruppensystem mit KO-System	
15	9	3Grp, PlayOff(4)	5 (3+2)	13 (3*3+2+2)	3 Grp-Dritte haben nur 2 Spiele	Qualifikations-Gruppensystem mit KO-System	
16	9	3Grp + 3 Folge-Grp	6 (3+3)	18 (3*3+3*3)	Alle haben 4 Spiele	Qualifikations-Gruppensystem mit Hauptfeld-Gruppen-System	
17	9	3 QualiSp+8erKO-RL+3er-FolgeGrp	4 (1+3)	12 (3+2+2+2+3)	Nr 1/2-Gesetzten haben nur 2 Sp.	müsste im BTP manuell erstellt werden; nicht empfohlen!	
18	9	Ranking System 16/5	5	14 (1+4+1+4+4)	Alle haben mind. 2 Spiele	Ranking-System 16/5	
19	10	KO-RL-System	4	15 (2+4+4+5)	2 Sp. haben nur 2 Spiele	KO-RL-System	
20	10	3Grp + 3 Folge-Grp	6 (3+3)	21 (12+9)	Fast alle haben 4 Sp, Einer hat 3 Spiele	Qualifikations-Gruppensystem mit Hauptfeld-Gruppen-System	
21	10	3 QualiSp+8erKO-RL+3er-FolgeGrp	4 (1+3)	15 (3+3+3+3+3)	Der Nr 1-Gesetzte hat nur 2 Sp.	müsste im BTP manuell erstellt werden; nicht empfohlen!	
22	11	KO-RL-System	4	17 (3+4+5+5)	Einer hat 2 Sp, alle anderen mind. 3 Sp.	KO-RL-System	
23	11	3Grp + 3 Folge-Grp	6 (3+3)	25 (15+9+1)	Alle haben 4 Spiele	Qualifikations-Gruppensystem mit Hauptfeld-Gruppen-System	
24	11	3 QualiSp+8erKO-RL+3er-FolgeGrp	4 (1+3)	18 (3+4+4+4+3)	Alle haben mind. 3 Spiele	müsste im BTP manuell erstellt werden; nicht empfohlen!	
25	12	KO-RL-System	4	20 (4+4+6+6)	Alle haben 3 oder 4 Spiele	KO-RL-System	
26	13	KO-RL-System	4	20 (5+5+6+6)	Einer hat 2 Sp, alle anderen mind. 3 Sp.	KO-RL-System	
27	13	4 Grp + 3 Folge-Grp	6 (3+3)	24 (6+3+3+3+3+3)	Alle haben 4 Spiele	Qualifikations-Gruppensystem mit Hauptfeld-Gruppen-System	
28	14	KO-RL-System	4	25 (6+6+6+7)	Alle haben mind. 3 Spiele	KO-RL-System	
29	15	KO-RL-System	4	28 (7+7+7+7)	Alle haben mind. 3 Spiele	KO-RL-System	
30	16	KO-RL-System	4	32 (8+8+8+8)	Alle haben 4 Spiele	KO-RL-System	
31	17	analog 9 Teiin (lfdNr 18)	5 (1+4)	31 (3+6+6+6+7+3)	Alle haben mind. 4 Spiele	müsste im BTP manuell erstellt werden; nicht empfohlen!	
32	17	5 Grp + PlayOff(8)	6 (3+3)		3 beste Gruppenzweite kommen ins 8er-Hauptfeld Grp-Dritte der 3er-Gruppen haben nur 2 Spiele	Qualifikations-Gruppensystem mit KO-System	
33	17	5 Grp + PlayOff(16)	7 (3+4)		Grp-Erste und -Zweite (=10 Personen) kommen weiter	Qualifikations-Gruppensystem mit KO-System	
34	17	4 Grp + PlayOff(8)	8 (5+3)		1 Ser-, 3 4er-Gruppen	Qualifikations-Gruppensystem mit KO-System	
		(17 Teilnehmer möglichst vermeiden, z.B. nur 16 zulassen, einen Spieler auf Reserveliste setzen)					
35	18	KO-RL-System	5	35 (2+8+8+8+9)	2 Sp. haben nur 2 Spiele	KO-RL-System	
36	18	6 3er-Grp + PlayOff(12/16)					
37	18	analog 17 Teiin (lfdNr 31)	5 (1+4)	34 (3+7+7+7+7+3)	Alle haben mind. 4 Spiele	müsste im BTP manuell erstellt werden; nicht empfohlen!	
38	19	KO-RL-System	5	35 (3+8+8+9+9)	1 Sp. hat nur 2 Spiele	KO-RL-System	
39	19	6 Grp + PlayOff(12/16)					
40	19	analog 17 Teiin (lfdNr 31)	5 (1+4)	38 (3+8+8+8+3)	Alle haben mind. 4 Spiele	müsste im BTP manuell erstellt werden; nicht empfohlen!	
41	20	KO-RL-System	5	40 (4+8+8+10+10)	Alle haben mind. 3 Spiele	KO-RL-System	
42	20	6 Grp + PlayOff(12/16)					
43	ab 21:	KO-RL-System, oder Gruppen + PlayOff					

Das "Rankingsystem 16/5" wird im BWBV bislang nicht eingesetzt, in anderen LVs ist es weiter verbreitet. Damit lassen sich auch für 9 oder 17 Teilnehmer KO-Systeme spielen, und jeder Teilnehmer hat 2 oder mehr Spiele garantiert.

Beispiel für 9 Teilnehmer:

**16/5 System bei 9 Teilnehmern:**

- R1(AF 8/9): 1 Sp
- R2(VF 1-8): 4 Sp
- R3 (VF 5-16): 1 Sp
- R4 (HF 1-8): 4 Sp
- R5 (Fi 1-8): 4 Sp
- Summe: 14 Sp

Wer es einsetzen möchte, auch für andere Teilnehmerzahlen: es ist ein erlaubtes Spielsystem. Ausführliches Ausprobieren im Vorfeld wird empfohlen.