



Regeln für Badminton

Inhalt

§1 Ausrichtung.....	2
§2 Sporthalle und Spielfeld	2
§3 Spielfeldausstattung.....	2
§4 Spielball	5
§5 Wahl	5
§6 Punktsystem (Zählweise).....	5
§7 Wechsel der Spielfeldseiten	6
§8 Aufschlag	6
§9 Einzelspiel	7
§10 Doppelspiel.....	7
§11 Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag.....	9
§12 Fehler.....	9
§13 Wiederholungen.....	10
§14 Ball nicht im Spiel	10
§15 Pausen, Spielverzögerungen, Ratschläge und unsportliches Verhalten	10
§16 Turnieroffizielle und Einsprüche	11
§17 Einzelmeisterschaft	12
§18 Doppelmeisterschaft	12
§19 Mixedmeisterschaft.....	13
§20 Mannschaftsmeisterschaft	13



§1 Ausrichtung

Der ausrichtende Verein sorgt für den reibungslosen Ablauf der Deutschen Meisterschaft und organisiert folgendes:

- Halle mit mindestens 6 Spielfeldern von ca. 9 Uhr bis ca. 19 Uhr
- Spielfelder und Umkleieräume
- Spielfeldnummern am Netz
- Wettkampfleitstand aufbauen (in der Nähe einer Steckdose)
- Verpflegung der Aktiven (+ Zuschauer)
- Sanitäter von Deutsches Rotes Kreuz, Die Johanniter oder ähnliches

§2 Sporthalle und Spielfeld

1. Die Spielflächen dürfen an den Seiten bis zur Wand oder einem anderen Spielfeld einen Abstand von 0,30 m nicht unterschreiten. Nach hinten muss das Spielfeld wenigstens einen Auslauf von 1,30 m haben. Auf Antrag des Heimvereins (siehe Ziff. 4) können auch geringere Maße zugelassen werden.
2. Die Halle ist bei einer lichten Höhe unter 5 m nicht bespielbar.
3. Die Spielflächen müssen durch Lichtquellen vollständig beleuchtet und weitgehend blendfrei sein.
4. Alle Spielflächen, die den Anforderungen nicht genügen, sind für die Deutschen Meisterschaften nicht zugelassen.

Auf Antrag kann die Bespielbarkeit der Halle durch einen Verbandsbeauftragten begutachtet werden. Dieser wird vom Präsidium bestimmt. Über die Bespielbarkeit entscheidet das Präsidium nach Anhörung des Verbandsbeauftragten. Die Kosten der Abnahme gehen zu Lasten des Antragstellers, sofern die Halle als bespielbar erklärt wird. Im anderen Falle trägt der Hallenmieter die Kosten.

§3 Spielfeldausstattung

1. Das Spielfeld ist ein Rechteck und wird durch 40mm breite Linien begrenzt.
2. Die Linien, die das Feld begrenzen, müssen leicht erkennbar sein, vorzugsweise in den Farben weiß oder gelb.
3. Die Linien sind Teil des Spielfeldbereichs, den sie begrenzen.
4. Die Pfosten haben, vom Boden des Spielfelds gemessen, eine Höhe von 1,55m und müssen vertikal Verbleiben, wenn das Netz gespannt ist, wie unter Regel 10 beschrieben.
5. Die Pfosten werden auf den Seitenlinien des Doppelspielfeldes platziert, gleichgültig ob Einzel oder Doppel gespielt wird. Pfosten oder deren Stützen dürfen nicht ins Feld über die Seitenlinien hinaus hineinragen.
6. Das Netz ist aus feiner dunkelfarbiger Kordel von gleichmäßiger Stärke hergestellt. Die Maschen dürfen nicht kleiner sein als 15mm und nicht größer als 20mm.
7. Das Netz ist 760mm tief und wenigsten 6,10m breit.
8. Die Netzoberkante wird mit einem 75mm breiten, gedoppelten weißen Band eingefasst, durch das eine Kordel oder Kabel (Seil) gezogen wird. Dieses Band muss auf der Kordel oder Kabel (Seil)



aufliegen.

9. Kordel oder Kabel (Seil) müssen spannkraftig genug sein, um an den oberen Enden der Pfosten straff gespannt werden zu können.

10. Die Nettoberkante muss ,vom Boden des Spielfeldes gemessen, in der Mitte des Feldes eine Höhe von 1,524m und an den äußeren Begrenzungslinien des Doppelspielfeldes eine Höhe von 1,55m haben.

Der freie Raum muss mindestens

- | | |
|---|--------|
| - Zwischen Seitenlinie zu einem anderem Spielfeld | 0,30 m |
| - Zwischen Seitenlinie und einer Wand | 0,30 m |
| - Zwischen den Grundlinien zweier Spielfelder | 1,30 m |
| - Zwischen Grundlinie und einer Seitenlinie | 1,30 m |
| - Zwischen Grundlinie und einer Wand | 0,80 m |

Betragen. In diesem erweiterten Bereich muss ein Spieler mit einem nach oben gestrecktem Schläger aufrecht stehen können ohne die Decke oder andere Hindernisse zu berühren. Dies entspricht einer Mindesthöhe von 3 m.

Im Bereich des Deutschen Schwerhörigen Sportverband gilt: Eine Halle ist uneingeschränkt bespielbar, wenn sie eine lichte Höhe von mindesten 9,00 m aufweist. Bei einer Hallenhöhe von unter 5,00 m ist sie nicht bespielbar. Die lichte Höhe einer Halle ist vom Boden bis zum untersten Teil der Deckenkonstruktion zu messen. Ist ein Deckenbalken vorhanden, auch wenn über ihm noch freier Raum ist, so misst die lichte Höhe vom Boden bis zum untersten Rand des Balkens.

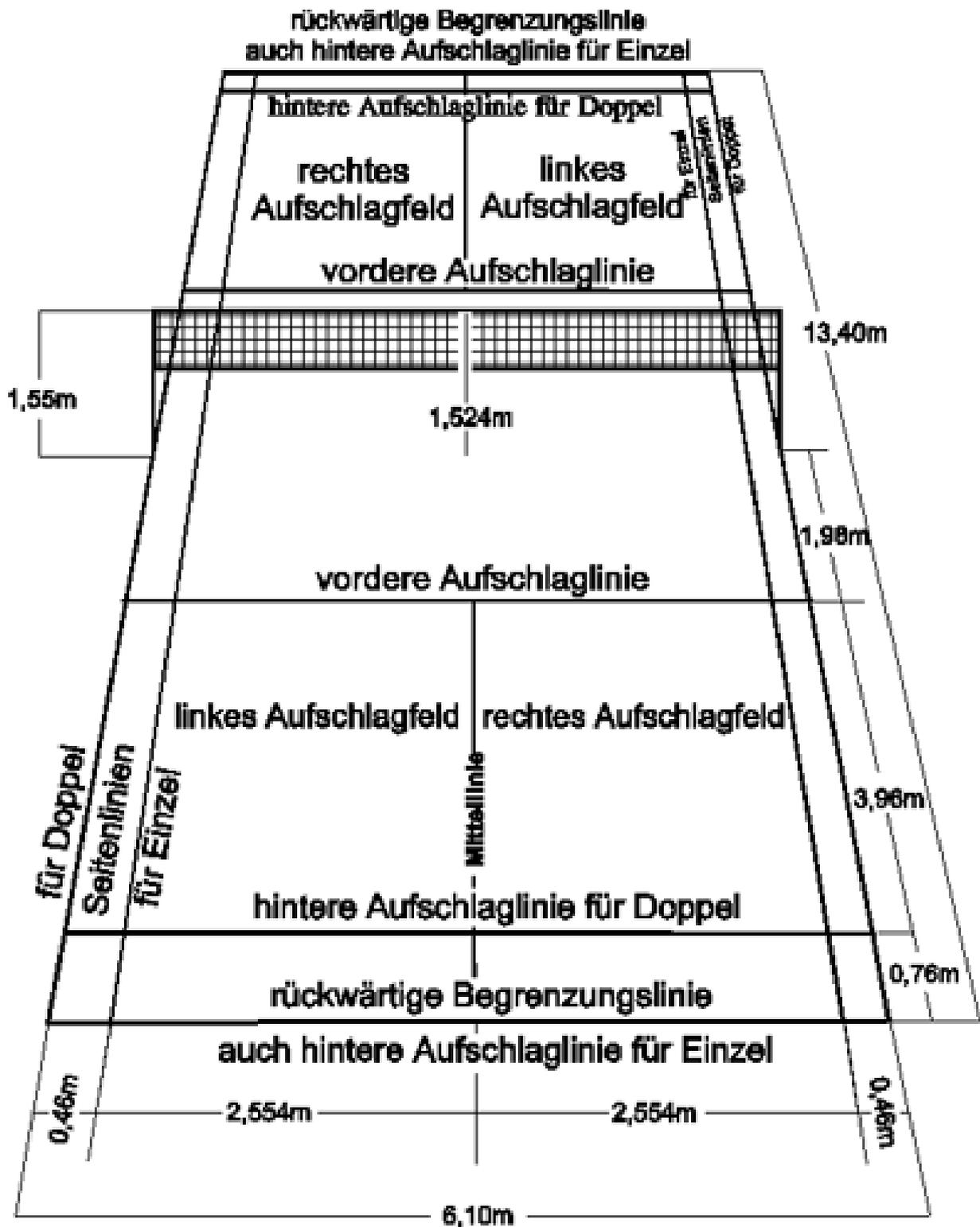


Abbildung A

Anmerkung: Das Spielfeld wird für Einzel und Doppel benutzt. Diagonale Länge des Gesamtfeldes beträgt 14,723 m.



§4 Spielball

Federball

1. Der Spielball besteht aus natürlichen Materialien. Unabhängig vom Material, aus dem der Ball besteht, sollte er ganz allgemein den Flugeigenschaften eines Naturfederballs mit Korkbasis entsprechen. Die Basis ist mit einer dünnen Lederschicht überzogen.
2. Der Federball muss 16 an der Basis befestigte Federn haben.
3. Die Federn müssen eine einheitliche Länge zwischen 62 – 70mm aufweisen, gemessen von der Spitze bis zur Oberkante der Basis.
4. Die Spitzen der Federn müssen einen Kreis bilden mit einem Durchmesser von 58 bis 68mm.
5. Die Federn müssen fest mit Zwirn oder anderen geeigneten Materialien befestigt sein.
6. Die Basis muss einen Durchmesser von 25 – 28 mm haben und unten abgerundet sein.
7. Der Federball muss zwischen 4,74 g und 5, 50 g wiegen.

Balltest auf Geschwindigkeit

1. Um einen Ball zu testen, hat ein Spieler einen vollen Unterhandschlag auszuführen, bei dem der Ball unmittelbar über der rückwärtigen Begrenzungslinie getroffen wird. Der Ball ist in Aufwärtsrichtung und parallel zu den Seitenlinie zu schlagen.
2. Ein Ball mit korrekter Geschwindigkeit landet nicht weniger als 530mm und nicht mehr als 990mm von der gegenüberliegenden rückwärtigen Begrenzungslinie entfernt auf dem Boden

§5 Wahl

1. Vor Spielbeginn wird eine Wahl durchgeführt. Die Seite, die die Wahl gewinnt, hat die Auswahl zu treffen zwischen den Möglichkeiten in Regel 1.1 oder 1.2:
 - 1.1 Zuerst auf- oder rückzuschlagen
 - 1.2 Spielbeginn auf der einen oder anderen Seite des Spielfeldes.
2. Der Verlierer der Wahl hat sich dann für eine der noch verbleibenden Möglichkeiten zu entscheiden.

§6 Punktsystem (Zählweise)

- 6.1. Ein Spiel ist beendet, wenn eine Seite zwei Sätze gewonnen hat, außer , es ist etwas anderes vereinbart worden.
- 6.2. Ein Satz gilt von der Seite als gewonnen, die zuerst 21 Punkte erreicht hat, mit Ausnahme der Regeln 6.4 und 6.5.
- 6.3. Die Seite, die einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt zum bisherigen Punktestand hinzu. Eine Seite gewinnt einen Ballwechsel, wenn die Gegenseite einen Fehler begeht oder der Ball aus dem Spiel ist, weil er auf den Boden innerhalb des gegnerischen Spielfeldes fällt.



- 6.4. Beim Spielstand von 20-20 gewinnt die Seite den Satz, welche zuerst einen Vorsprung von 2 Punkten hat.
- 6.5. Beim Spielstand von 29-29 gewinnt die Seite den Satz, welche als nächste den 30. Punkt erzielt.
- 6.6. Die Seite, die einen Satz gewinnt, führt im nächsten Satz den ersten Aufschlag aus.

§7 Wechsel der Spielfeldseiten

Die Spieler wechseln die Spielfeldseiten:

1. nach Beendigung des ersten Satzes.
2. mit dem Ende des zweiten Satzes, falls es einen dritten Satz gibt.
3. im dritten Satz, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat.

Wurden die Seiten nicht wie vorgeschrieben gewechselt, muss der Wechsel unmittelbar nach Erkennen des Fehlers erfolgen. Voraussetzung ist, dass der Ball nicht mehr im Spiel ist. Der bis dahin erreichte Punktestand bleibt bestehen.

§8 Aufschlag

8.1. Bei einem korrektem Aufschlag,

- 8.1.1 darf keine Seite die Ausführung des Aufschlags unzulässig verzögern, sobald der Aufschläger und der Rückschläger zum Aufschlag bereit sind. Mit der vorbereitenden Ausholbewegung des Aufschlägers muss jede Verzögerung des Aufschlages (Regel 8.2.) als unzulässige Verzögerung angesehen werden.
- 8.1.2. müssen der Aufschläger und Rückschläger innerhalb der diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfelder (Abbildung A) stehen, ohne dass sie die Begrenzungslinien dieser Aufschlagfelder berühren.
- 8.1.3. muss ein Teil beider Füße des Aufschlägers und des Rückschlägers mit dem Spielboden fest in Berührung bleiben, vom Beginn des Aufschlags (Regel 8.2.) an gerechnet, bis der Aufschlag ist (Regel 8.3).
- 8.1.4. muss mit dem Schläger zuerst die Basis des Balles getroffen werden.
- 8.1.5. muss sich – im Moment der Berührung mit dem Schläger – der gesamte Ball unterhalb der Taille des Aufschlägers befinden.
Die Taille ist als imaginäre Linie um den Körper beschrieben und befindet sich dort, wo die unterste Rippe zu suchen ist.
- 8.1.6. muss der Schaft des Schlägers – im Augenblick des Treffpunktes mit dem Ball – in eine Abwärtsrichtung zeigen.
- 8.1.7. muss nach Aufschlagbeginn (Regel 8.2) die Bewegung des Schlägers weiter vorwärts fortgesetzt werden, bis der Aufschlag ausgeführt ist (Regel 8.3) (d.h. die Aufschlagbewegung darf nicht verlangsamt und erst recht nicht abgestoppt werden).



- 8.1.8. muss der Ball vom Aufschlagtreffpunkt an aufwärts über das Netz fliegen, um – sofern der Flug nicht unterbrochen wird – im Aufschlagfeld des Rückschlägers zu landen (auch auf bzw. innerhalb der Begrenzungslinien).
- 8.1.9. darf der Ball, beim Versuch aufzuschlagen, nicht verfehlt werden.
- 8.2. Sobald die Spieler zum Aufschlag bereit sind, gilt die erste Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes durch den Aufschläger als Aufschlagbeginn.
- 8.3. Einmal eingeleitet (Regel 8.2), gilt ein Aufschlag als ausgeführt, wenn der Ball vom Schläger des Aufschlägers getroffen wird, oder beim Versuch, den Aufschlag auszuführen, der Aufschläger den Ball verfehlt.
- 8.4. Der Aufschläger darf mit dem Aufschlag nicht beginnen, bevor der Rückschläger bereit ist. Der Rückschläger muss als bereit angesehen werden, wenn erkennbar ist, dass er beabsichtigt, den Aufschlag zurückzuschlagen.
- 8.5. Im Doppelspiel können während der Ausführung des Aufschlages (Regel 8.2, 8.3) die jeweiligen Partner jede Position auf ihrer Spielfeldseite einnehmen, vorausgesetzt, die gegnerischen Aufschläger oder Rückschläger werden in der Sicht nicht behindert

§9 Einzelspiel

9.1. Aufschlagende und rückschlagende Seiten

- 9.1.1. Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils vom rechten Aufschlagfeld ausgeführt und im rechten Aufschlagfeld zurückgeschlagen, wenn der Aufschläger noch keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 9.1.2. Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils vom linken Aufschlagfeld ausgeführt und im linken Aufschlagfeld zurückgeschlagen, wenn der Aufschläger in diesem Satz eine ungerade Punktzahl erreicht hat.

9.2. Schlagreihenfolge und Position auf dem Spielfeld

Während eines Ballwechsels wird der Ball abwechselnd vom Aufschläger und Rückschläger von jeder beliebigen Position seiner Spielfeldseite geschlagen, bis der Ball nicht mehr im Spiel ist (Regel 14)

9.3. Punktgewinn und Aufschlag

- 9.3.1. Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 6.3), erzielt der Aufschläger einen Punkt. Der Aufschläger schlägt dann wieder auf, nun aber vom anderen Aufschlagfeld.
- 9.3.2. Wenn der Rückschläger einen Ballwechsel gewinnt (Regel 6.3), erzielt der Rückschläger einen Punkt. Der Rückschläger wird nun zum Aufschläger.

§10 Doppelspiel

10.1. Aufschlagende und rückschlagende Seite

- 10.1.1. Ein Spieler der aufschlagenden Seite hat vom rechten Aufschlagfeld aufzuschlagen, wenn



diese Seite noch keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.

- 10.1.2. Ein Spieler der aufschlagenden Seite hat vom linken Aufschlagfeld aufzuschlagen, wenn diese Seite eine ungerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.
- 10.1.3. Der Spieler der rückschlagenden Seite, der zuletzt aufgeschlagen hat, bleibt dort stehen, von wo er zuletzt aufgeschlagen hat. Sein Partner hat die jeweils andere Position einzunehmen.
- 10.1.4. Der Spieler der rückschlagenden Seite, der diagonal gegenüber dem Aufschläger zu stehen hat, ist der Rückschläger.
- 10.1.5. Die Spieler ändern erst dann ihre Positionen beim Aufschlag, wenn Sie aufgeschlagen haben und anschließend punkten.
- 10.1.6. Der Aufschlag hat stets von dem Aufschlagfeld aus zu erfolgen, wie es dem Spielstand der aufschlagenden Seite entspricht. Ausgenommen, die Voraussetzungen zu Regel 11 sind erfüllt.

10.2. Schlagreihenfolge und Positionen auf dem Spielfeld

Nachdem der Aufschlag zurückgeschlagen ist, kann der Ball von irgendeinem Spieler der aufschlagenden Seite und irgendeinem Spieler der rückschlagenden Seite von jeder Position auf seiner Spielfeldseite aus geschlagen werden, bis der Ball nicht mehr im Spiel ist (Regel 14).

10.3. Punktgewinn und Aufschlag

- 10.3.1. Wenn die aufschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt (Regel 6.3), erzielt die aufschlagende Seite einen Punkt. Der Aufschläger hat erneut aufzuschlagen, allerdings vom anderen Aufschlagfeld.
- 10.3.2. Wenn die rückschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt (Regel 6.3), erzielt die rückschlagende Seite einen Punkt. Die rückschlagende Seite hat jetzt aufzuschlagen.

10.4. Reihenfolge der Aufschlagenden

In jedem Satz geht das Aufschlagrecht:

- 10.4.1. vom anfänglichen Aufschläger, der den Satz vom rechten Aufschlagfeld aus eröffnet
 - 10.4.2. über zum Partner des anfänglichen Rückschlägers, der seinen ersten Aufschlag vom linken Aufschlagfeld ausführt,
 - 10.4.3. über zum Partner des anfänglichen Aufschlägers,
 - 10.4.4. über zum anfänglichen Rückschläger,
 - 10.4.5. über zum anfänglichen Aufschläger und so weiter
- 10.5. Kein Spieler darf außerhalb der Reihenfolge aufschlagen oder außerhalb der Reihenfolge den Aufschlag zurückschlagen, oder im gleichen Satz zweimal hintereinander den Aufschlag zurückschlagen, mit Ausnahme von Regel 11.
- 10.6. Jeder der beiden Spieler der Siegerseite kann im folgenden Satz als Erster den Aufschlag ausführen, und jeder der beiden Spieler der Verliererseite kann im folgenden Satz als Erster den Aufschlag zurückschlagen.



§11 Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag

- 11.1. Ein Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag liegt vor, wenn ein Spieler:
 - 11.1.1 außerhalb der Reihenfolge den Auf- bzw. Rückschlag ausgeführt hat.
 - 11.1.2. vom falschen Auf- bzw. Rückschlagfeld auf –bzw. zurückgeschlagen hat.
- 11.2. Wenn ein Positionsfehler beim Auf- bzw. Rückschlag bemerkt wird, ist dieser Positionsfehler zu berichtigen. Der erreichte Spielstand bleibt bestehen.

§12 Fehler

Es ist ein Fehler,

- 12.1. wenn ein Aufschlag nicht korrekt ist (Regel 8.1)
- 12.2. wenn der aufgeschlagene Ball:
 - 12.2.1. sich an dem Netz verfängt und auf der Oberkante hängen bleibt.
 - 12.2.2. nach Überfliegen des Netzes im Netz hängen bleibt.
 - 12.2.3. vom Partner des Rückschlägers geschlagen wird.
- 12.3. wenn der im Spiel befindliche Ball:
 - 12.3.1. außerhalb der Begrenzungslinien des Spielfeldes den Boden berührt (also nicht auf oder innerhalb der Begrenzungslinien)
 - 12.3.2. durch das Netz oder unter dem Netz hindurchfliegt.
 - 12.3.3. nicht über das Netz fliegt.
 - 12.3.4. die Decke oder Seitenwände berührt. (Im Bereich des DSSV gilt: Bei einer lichten Höhe unterhalb 9m ist der Aufschlag zu wiederholen, wenn der Ball die Decke berührt. Berührt er jedoch während eines Ballwechsels die Decke bzw. Deckenkonstruktion, entsteht immer ein Fehler)
 - 12.3.5. einen Spieler, die Kleidung oder den Schläger eines Spielers berührt.
 - 12.3.6. irgendeinen anderen Gegenstand oder eine andere Person außerhalb des Spielfeldes berührt.
 - 12.3.7. mit dem Schläger aufgefangen und angehalten wird und dann während des eigentlichen Rückschlages geschleudert wird.
 - 12.3.8. vom selben Spieler zweimal hintereinander geschlagen wird. Es ist jedoch kein Fehler, wenn der Ball zu einem Schlag den Schlägerrahmen und die Besaitung trifft.
 - 12.3.9. von einem Spieler und danach dessen Partner geschlagen wird.
 - 12.3.10. den Schläger eines Spielers berührt und danach nicht in Richtung der gegnerischen Spielfeldseite fliegt.
- 12.4. wenn ein Spieler, während der Ball im Spiel ist:
 - 12.4.1. das Netz oder dessen Haltevorrichtung mit dem Schläger, seinem Körper oder dessen Bekleidung berührt.
 - 12.4.2. mit dem Schläger oder seinem Körper über dem Netz in das gegnerische Spielfeld eindringt, ausgenommen, dass der Schlagende dem Ball über das Netz folgt, wenn sich der Anfangsberührungspunkt mit dem Ball auf der Spielfeldseite des Schlagenden befindet.
 - 12.4.3. mit dem Schläger oder seinem Körper unter dem Netz in das gegnerische Spielfeld eindringt.
 - 12.4.4. seinen Gegner vorsätzlich durch irgendwelche Handlungen wie Rufen oder Gebärden



ablenkt.

- 12.5. wenn ein Spieler wegen offenkundiger, wiederholter oder anhaltender Verstöße nach Regel 15 für schuldig befunden wird.

§13 Wiederholungen

- 13.1. „Wiederholung“ wird vom Schiedsrichter oder Spieler (wenn kein Schiedsrichter eingesetzt ist) ausgerufen, um das Spiel anzuhalten.
- 13.2. „Wiederholung“ erfolgt, wenn:
- 13.2.1. der Aufschläger den Aufschlag ausführt, bevor der Rückschläger bereit ist (Regel 8.5).
- 13.2.2. während des Aufschlags sowohl Rückschläger als auch der Aufschläger gleichzeitig einen Fehler machen.
- 13.2.3. der Ball nach einem Rückschlag:
- 13.2.3.1. sich an dem Netz verfängt und auf der Oberkante hängen bleibt.
- 13.2.3.2. nach Überfliegen des Netzes im Netz hängen bleibt.
- 13.2.4. während des Spiels der Ball auseinanderfällt und sich die Basis vollständig vom restlichen Ball löst.
- 13.2.5. nach Meinung des Schiedsrichter das Spiel gestört oder ein Spieler durch Betreuer des Gegners abgelenkt wird.
- 13.2.6. der Linienrichter nicht sehen konnte, wohin der Federball gefallen ist und der Schiedsrichter seinerseits keine Entscheidung treffen kann.
- 13.2.7. ein unvorhergesehenes oder unbeabsichtigtes Ereignis eingetreten ist.
- 13.3. Wenn eine „Wiederholung“ eintritt, gilt der seit dem letzten Ballwechsel ausgeführte Aufschlag nicht mehr und der Spieler, der zuletzt aufgeschlagen hatte, wiederholt den Aufschlag.

§14 Ball nicht im Spiel

Ein Ball ist nicht mehr im Spiel, wenn:

- 14.1. er das Netz oder den Pfosten berührt und anschließend auf der Netzseite des Spielers, der den Schlag ausgeführt hat, in Richtung Boden des Spielfeldes fällt
- 14.2. er den Boden des Spielfeldes berührt.
- 14.3. Der Tatbestand eines „Fehlers“ oder einer „Wiederholung“ vorliegt.

§15 Pausen, Spielverzögerungen, Ratschläge und unsportliches Verhalten

- 15.1. Das Spiel wird ohne Unterbrechung vom ersten Aufschlag bis zum Ende des Spiels durchgeführt, ausgenommen wie in den Regeln 15.2 und 15.3 erlaubt.



15.2. Pausen

Bei allen Spielen sind Pausen erlaubt:

- 15.2.1. von nicht länger als 60 Sekunden in jedem Satz, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat.
- 15.2.2. von nicht länger als 120 Sekunden zwischen dem ersten und zweiten Satz sowie zwischen einem zweiten und dritten Satz.
- 15.2.3. von mindestens 15 Minuten zwischen einem Spiel und dem nächsten Spiel. Nach 15 Minuten muss das nächste Spiel ausgetragen werden, wenn ein Spiel ansteht. Steht kein Spiel an, so kann die Pause auch länger sein.

15.3. Spielverzögerung

- 15.3.1. Unter keinen Umständen darf das Spiel verzögert werden, um einem Spieler die Möglichkeit zu geben, sich zu erholen, Luft zu schöpfen oder Ratschläge einzuholen.
- 15.3.2. Über den Tatbestand der Spielverzögerung entscheidet einzig und allein der Schiedsrichter (wenn anwesend), ansonsten der Turnierverantwortliche/Fachwart.

15.4. Ratschläge (Coaching) und Verlassen des Spielfeldes

- 15.4.1. Ein Spieler darf nur Ratschläge erhalten, wenn der Ball nicht im Spiel ist (Regel 15).
- 15.4.2. Kein Spieler darf das Spielfeld verlassen, ausgenommen in den Pausen oder wenn Bälle benötigt werden.

15.5. Ein Spieler darf nicht:

- 15.5.1. absichtlich das Spiel verzögern oder ohne Erlaubnis unterbrechen.
- 15.5.2. ohne Erlaubnis den Ball modifizieren oder beschädigen, um Geschwindigkeit oder Flugeigenschaft zu verändern.
- 15.2.3. sich unsportlich/ungehörig verhalten
- 15.2.4. sich eines unsportlichen Verhaltens schuldig machen, das nicht anderweitig durch eine Badmintonregel abgedeckt ist.

§16 Turnieroffizielle und Einsprüche

- 16.1. Der Fachwart oder ernannte Fachwart hat die Gesamtverantwortung für das Turnier oder die Meisterschaft, bei dem Spiele stattfinden.
- 16.2. Der für ein Spiel eingesetzte Schiedsrichter ist verantwortlich für den Ablauf des Spiels, für das Spielfeld und die unmittelbare Spielfeldumgebung. Der Schiedsrichter hat dem Fachwart zu berichten.
- 16.3. Ein Linienrichter zeigt an, ob ein Federball „in“ oder „aus“ ist, bezogen auf die ihm zugewiesenen Linien.
- 16.4. Die Tatsachenentscheidung eines Turnieroffiziellen ist endgültig, bezogen auf seine Verantwortlichkeit. Ausgenommen ist der Fall, dass der Schiedsrichter aus seiner Sicht zweifelsfrei eine Fehlentscheidung eines Linienrichters erkannt hat. Für diesen Fall hat der Schiedsrichter die Entscheidung des Linienrichters zu korrigieren.



§17 Einzelmeisterschaft

- 17.1. Es können folgende Modus gespielt werden: Gruppensystem oder KO-System. Dies ist abhängig von der Teilnehmerzahl.
- 17.2. Modus Gruppensystem
 - 17.2.1. Das Gruppensystem kann eingesetzt werden bis zu einer Teilnehmerzahl von 12 Spielern.
 - 17.2.2. Es können 2 oder 4 Gruppen gebildet werden.
 - 17.2.3. In jeder Gruppe ist ein Spieler gesetzt. Dies ist abhängig von der Platzierung der letzten Meisterschaft. Der bestplatzierte der letzten Meisterschaft kommt in Gruppe 1, der zweitplatzierte in Gruppe 2 etc. Ist kein Teilnehmer von der letzten Meisterschaft gemeldet, werden alle Plätze ausgelost.
 - 17.2.4. Bei 2 Gruppen spielen die beiden bestplatzierten überkreuzt das Halbfinale aus und daraus die Sieger das Finale. Bei 4 Gruppen kommt der Gruppenerste ins Halbfinale. Im Halbfinale kommt es dann zu diesen Paarungen:
 - Gruppe A – Gruppe C
 - Gruppe B – Gruppe D
- 17.3. Modus KO-System
 - 17.3.1. Es wird das Doppel KO-System angewendet. Der Sieger der Verlierer-Runde steht im Finale gegen den Sieger der Gewinner-Runde.
 - 17.3.2. Das Doppel KO-System wird angewendet ab 13 Teilnehmer für ein 16er/32er Feld. Sind keine 16 oder 32 Teilnehmer am Start, wird das Feld mit Freilose aufgefüllt.
 - 17.3.3. Die Rangliste ergibt sich aus der Platzierung von der letzten Deutschen Meisterschaft. War ein Teilnehmer bei der letzten Meisterschaft nicht dabei, so wird Ihm ein Ranglistenplatz zugelost.

§18 Doppelmeisterschaft

- 18.1. Es können folgende Modus gespielt werden: Gruppensystem oder KO-System. Dies ist abhängig von der Teilnehmerzahl.
- 18.2. Modus Gruppensystem
 - 18.2.1. Das Gruppensystem kann eingesetzt werden bis zu einer Teilnehmerzahl von 7 Spielern.
 - 18.2.2. Es wird nur eine Gruppe gebildet, wo jeder gegen Jeden spielt.
 - 18.2.3. Der Gewinner der Gruppenspiele ist auch der Turniersieger
- 18.3. Modus KO-System
 - 18.3.1. Es wird das Doppel KO-System angewendet. Der Sieger der Verlierer-Runde steht im Finale gegen den Sieger der Gewinner-Runde.
 - 18.3.2. Das Doppel KO-System wird angewendet ab 8 Teilnehmer für ein 8er/16er Feld. Beim 8er Feld sind alle Ranglistenplätze belegt und es muss kein Platz zugelost werden. Sind keine 16 Teilnehmer am Start, wird das Feld mit Freilose aufgefüllt.
 - 18.3.3. Die Rangliste ergibt sich aus der Platzierung von der letzten Deutschen Meisterschaft. War eine Paarung bei der letzten Meisterschaft nicht dabei bzw nicht gemeldet, so wird geschaut ob der Partner vertreten war. Wenn ja, dann gilt dessen Platzierung als Ranglistenplatz der



Paarung. Wenn beide Partner nicht dabei waren, wird Ihnen ein Ranglistenplatz zugelost.

§19 Mixedmeisterschaft

- 19.1. Es können folgende Modus gespielt werden: Gruppensystem oder KO-System. Dies ist abhängig von der Teilnehmerzahl.
- 19.2. Modus Gruppensystem
 - 19.2.1. Das Gruppensystem kann eingesetzt werden bis zu einer Teilnehmerzahl von 7 Spielern.
 - 19.2.2. Es wird nur eine Gruppe gebildet, wo jeder gegen Jeden spielt.
 - 19.2.3. Der Gewinner der Gruppenspiele ist auch der Turniersieger
- 19.3. Modus KO-System
 - 19.3.1. Es wird das Doppel KO-System angewendet. Der Sieger der Verlierer-Runde steht im Finale gegen den Sieger der Gewinner-Runde.
 - 19.3.2. Das Doppel KO-System wird angewendet ab 8 Teilnehmer für ein 8er/16er Feld. Beim 8er Feld sind alle Ranglistenplätze belegt und es muss kein Platz zugelost werden. Sind keine 16 Teilnehmer am Start, wird das Feld mit Freilose aufgefüllt.
 - 19.3.3. Die Rangliste ergibt sich aus der Platzierung von der letzten Deutschen Meisterschaft. War eine Paarung bei der letzten Meisterschaft nicht dabei bzw nicht gemeldet, so wird geschaut ob der Partner vertreten war. Wenn ja, dann gilt dessen Platzierung als Ranglistenplatz der Paarung. Wenn beide Partner nicht dabei waren, wird Ihnen ein Ranglistenplatz zugelost.

§20 Mannschaftsmeisterschaft

- 20.1- Modus???
- 20.2. Mannschaftaufstellung
 - 20.2.1. Eine Mannschaft besteht aus 2 Herren und 1 Dame. Jeder Spieler darf nur a) in maximal zwei Spielen und b) in verschiedenen Disziplinen eingesetzt werden.
 - 20.2.2. Ein Mannschaftskampf besteht aus 1 Herrendoppel (HD), 1 Dameneinzel (DE), 1 Herreneinzel (HE) und 1 Gemischtes Doppel (GD), also aus 4 Spielen. Tritt eine Mannschaft mindestens in Ihrer Regelstärke an, so müssen alle 4 Spiele ausgetragen werden.
 - 20.2.3. Bei einem Mannschaftskampf sind die Spiele in der Reihenfolge 1.HD, 1.HE, DE, GD, durchzuführen.
 - 20.2.4. Gilt eine Mannschaft als nicht angetreten, so wird das entsprechende Mannschaftsspiel für die jeweilige Mannschaft mit 0:2 Punkten, 0:4 Spielen, 0:8 Sätzen, 0:168 Spielpunkten verloren gewertet.
- 20.3. Spielberichtbogen
 - 20.3.1. Die Mannschaftsaufstellung ist einen Tag vor Turnierbeginn dem Fachwart zu melden.
 - 20.3.2. Jeder Spielbericht ist ordnungsgemäß und vollständig auszufüllen. Er ist jeweils von einem Vertreter der beteiligten Mannschaften zu unterschreiben
- 20.4. Wertung
 - 20.4.1. Sieger eines Mannschaftsspieles ist diejenige Mannschaft, welche die meisten Spiele gewonnen hat. Der Sieger eines Mannschaftsspieles erhält zwei Gewinnpunkte, der Verlierer



Deutscher Schwerhörigen Sportverband e.V.

eines Mannschaftsspieles erhält zwei Verlustpunkte.

Haben die an einem Mannschaftsspiel beteiligten Mannschaften die gleiche Anzahl Spiele gewonnen, ist das Mannschaftsspiel unentschieden ausgegangen. In diesem Fall erhalten die beteiligten Mannschaften jeweils einen Gewinn- und Verlustpunkt.