

Fahrplan eines Badmintonspiels

© Tobias F. Oertel, Stand Sommer 2006

- Hole den Schiedsrichterzettel bei der Turnierleitung ab.
- Betrete zusammen mit den Spielern das Spielfeld und begrüße die Spieler per Handschlag.
- Lasse die Spielutensilien der Spieler neben den Schiedsrichterstuhl plazieren.
- Mache nun die Wahl: Notiere auf dem Schiedsrichterzettel: 1.) Aufschläger 2.) Rückschläger 3.) Seiten der Paarungen
- Weise die Spieler an, nun den Balltest durchzuführen, den man nebenbei beobachten sollte.
- Führe währenddessen einen Rundgang zu den Linienrichtern und dem Aufschlagrichter durch. Motiviere sie und kläre eventuelle Fragen.
- Zurück auf dem Schiedsrichterstuhl wird erst jetzt der Schiedsrichterzettel vervollständigt.
- Bitte nun die Spieler sich bereitzumachen. Wenn alle bereit, sage an (Die Ansagen für Turniere und Mannschaftsspiele unterscheiden sich!):

Turnier: „MEINE DAMEN UND HERREN, ZU MEINER RECHTEN X, UND ZU MEINER LINKEN Y. X SCHLÄGT AUF [IM DOPPEL: ZU Y]. NULL BEIDE, BITTE SPIELEN.“

Mannschaft: „MEINE DAMEN UND HERREN, ZU MEINER RECHTEN X, VERTRETEN DURCH A [IM DOPPEL: UND B], UND ZU MEINER LINKEN Y, VERTRETEN DURCH C [IM DOPPEL: UND D]. X SCHLÄGT AUF [IM DOPPEL: A ZU C]. NULL BEIDE, BITTE SPIELEN.“

„AUFSCHLAGWECHSEL, 1 1, BEIDE“

„20, SATZPUNKT, 1 3“

„22, SPIELPUNKT, 2 1“

Zeigt die Zähltafel den richtigen Spielstand?

„1 1 - 8, PAUSE“

„(AUF FELD 3), 20 SEKUNDEN, (AUF FELD 3), 20 SEKUNDEN“

Die (pro Seite maximal 2) Betreuer sollen nun das Spielfeld verlassen und die Spieler wieder auf das Feld kommen.

„1 1 - 8, BITTE SPIELEN“

Im Schiedsrichterzettel ist nach „20 beide“ ein diagonaler Strich einzufügen.

„SATZ.“ Stoppuhr betätigen. „DER ERSTE SATZ WURDE GEWONNEN VON X MIT 21 - 12“

Satzergebnis hinter dem letzten Ballwechsel in einen Kreis und oben bei den Spielernamen eintragen.

Sind noch genug Bälle vorhanden? Eventuelles Durchschlagen anordnen.

„(AUF FELD 3), 20 SEKUNDEN, (AUF FELD 3), 20 SEKUNDEN“

Die (maximal 2) Betreuer sollen nun das Spielfeld verlassen und die Spieler wieder auf das Feld kommen.

„ZWEITER SATZ, NULL BEIDE, BITTE SPIELEN“

Ist eine Seite nicht spielbereit, dann erteile eine Fehlerverwarnung. Falls die Pause schon mindestens 10 Sekunden vorbei ist, ist die Seite zu disqualifizieren (Referee rufen!)

„SATZ.“ Stoppuhr betätigen. „DER ZWEITE SATZ WURDE GEWONNEN VON Y MIT 21 - 15. EINEN SATZ BEIDE.“

Satzergebnis hinter dem letzten Ballwechsel in einen Kreis und oben bei den Spielernamen eintragen.

Sind noch genug Bälle vorhanden? Eventuelles Durchschlagen anordnen.

„(AUF FELD 3), 20 SEKUNDEN, (AUF FELD 3), 20 SEKUNDEN“

Die (pro Seite maximal 2) Betreuer sollen nun das Spielfeld verlassen und die Spieler wieder auf das Feld kommen.

„ENTSCHEIDUNGSSATZ, NULL BEIDE BITTE SPIELEN“

Ist eine Seite nicht spielbereit, dann erteile eine Fehlerverwarnung. Falls die Pause schon mindestens 10 Sekunden vorbei ist, ist die Seite zu disqualifizieren (Referee rufen!)

„1 1 - 8, PAUSE, BITTE SPIELFELDSEITEN WECHSELN“

Die Spieler wechseln mit ihrem Gepäck die Seiten, danach dürfen die (pro Seite maximal 2) Betreuer aufs Feld.

„(AUF FELD 3), 20 SEKUNDEN, (AUF FELD 3), 20 SEKUNDEN“

Die (pro Seite maximal 2) Betreuer sollen nun das Spielfeld verlassen und die Spieler wieder auf das Feld kommen.

„1 1 - 8, BITTE SPIELEN“

„SATZ“

Satzergebnis hinter dem letzten Ballwechsel in einen Kreis und oben bei den Spielernamen eintragen.

Glückwünsche aller Spieler entgegennehmen, und erst dann das Spiel absagen.

„DAS SPIEL WURDE GEWONNEN VON X MIT 21 - 12, 15 - 21, 21 - 16“

Bedanke dich bei den Linienrichtern und deinem Aufschlagrichter, steige vom Stuhl, und verlasse mit den anderen Offiziellen das Feld.

Jetzt erst den Schiedsrichterzettel komplett ausfüllen (Gewinner einkreisen, Endezeit, Spieldauer, Unterschrift) und beim Referee oder der Turnierleitung abgeben.

„DAS SPIEL IST UNTERBROCHEN“

Rufe den Referee um alles weitere abzuklären. Notiere auf dem Schiedsrichterzettel: exakte Position aller Spieler, den Spielstand, die aktuellen Auf- und Rückschläger, sowie den Grund der Unterbrechung.

Wird das Spiel wieder aufgenommen, so frage:

„SIND SIE SPIELBEREIT?“

„6 - 5, BITTE SPIELEN“

Betätige die Stoppuhr im Moment der Verletzung, und rufe den Referee (mit Arzt) nach Beendigung des Ballwechsels.

Der Arzt diagnostiziert die Verletzung (und behandelt die blutende Wunde). Nun muß der Spieler weiterspielen. Andernfalls:

„WERDEN SIE AUFGEBEN?“ -> „Y GIBT AUF. DAS SPIEL WURDE GEWONNEN VON X, 4 - 13“

Rufe denjenigen Spieler zu dir: „KOMMEN SIE BITTE ZU MIR“ und...

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

• zeige die rote Karte: „X, FEHLER WEGEN UNSPORTLICHEN VERHALTENS“. Möchtest du den Spieler sogar disqualifizieren so rufe nun weiter den Referee zur Entscheidung. Entscheidet der Referee auf Disqualifikation so zeige die schwarze Karte: „X, DISQUALIFIZIERT WEGEN GROBER UNSPORTLICHKEIT“

**Vor
dem
Spiel**

Spielstand

Pause 60s

Verlängern

**Ende
1. Satz
Pause 120s**

**Vor 3. Satz
Pause 120s**

**3. Satz
Wechsel
Pause 60s**

Spielende

**Unter
brechung**

Verletzung

Sanktion