

SÜDTIROLER SPORTFORUM MALS
8. Internationaler Lehrgang für Sportunterricht

23.-29. Juli 2022

Unterlagen zur Sportart Badminton



Referentin: Verena Leiter

BADMINTON



Mit Ballgeschwindigkeiten von bis zu 400 km/h gehört Badminton zu den schnellsten Rückschlagsportarten der Welt. Es werden hohe Anforderungen an Ausdauer, Kraft und Reaktionsvermögen der Spieler gestellt.

Zu den erfolgreichsten Nationen gehören vor allem die asiatischen Länder wie China, Indonesien, Südkorea und Malaysia. In diesen Ländern ist Badminton ein Volkssport und genießt höchste Popularität. China ist bisher die erfolgreichste Nation, vor Indonesien und Südkorea. Die europäischen Mannschaften hinken hier noch deutlich hinterher. Bei Olympischen Spielen konnten neben den oben genannten asiatischen Ländern bisher nur Dänemark, Großbritannien, und die Niederlande nennenswerte Erfolge erzielen.

Badminton ist seit 1992 in Barcelona olympisch. Weltmeisterschaften gibt es bereits seit 1977. Weltweit wird Badminton von über 14 Millionen Spielern in mehr als 160 Nationen wettkampfmäßig betrieben.

Beim Badminton werden fünf verschiedene Disziplinen ausgetragen:

- Damen-Einzel
- Herren-Einzel
- Damen-Doppel
- Herren-Doppel
- Gemischtes Doppel (Mixed)

ZÄHLWEISE

Seit August 2006 wird nach der **Rally-Point-Methode** gezählt, so dass jede Partei unabhängig vom Aufschlagrecht einen Punkt erzielen kann.

Es werden in allen Disziplinen **2 Gewinnsätze bis 21 Punkte** gespielt. Eine Partei hat den Satz gewonnen, wenn sie als erstes 21 Punkte erreicht und 2 Punkte Abstand zur anderen Partei hat. Ansonsten (bei 20:20) wird der Satz verlängert, bis eine Punktedifferenz von 2 Zählern oder eine Punktezahl von 30 erreicht wurde. Somit ist ein Punktestand von 30:29 Punkten möglich.

Für jeden gewonnenen Ballwechsel wird ein Punkt vergeben. Zusätzlich erhält die Partei, die den vorangegangenen Ballwechsel für sich entschieden hat, das Aufschlagsrecht.

Der Aufschlag im Badminton erfolgt ausschließlich unterhalb des ersten Rippenbogens des Spielers (kein Aufschlag von oben wie im Tennis!!!) mit der Vorhand oder Rückhand und wird diagonal ins gegnerische Spielfeld gespielt.

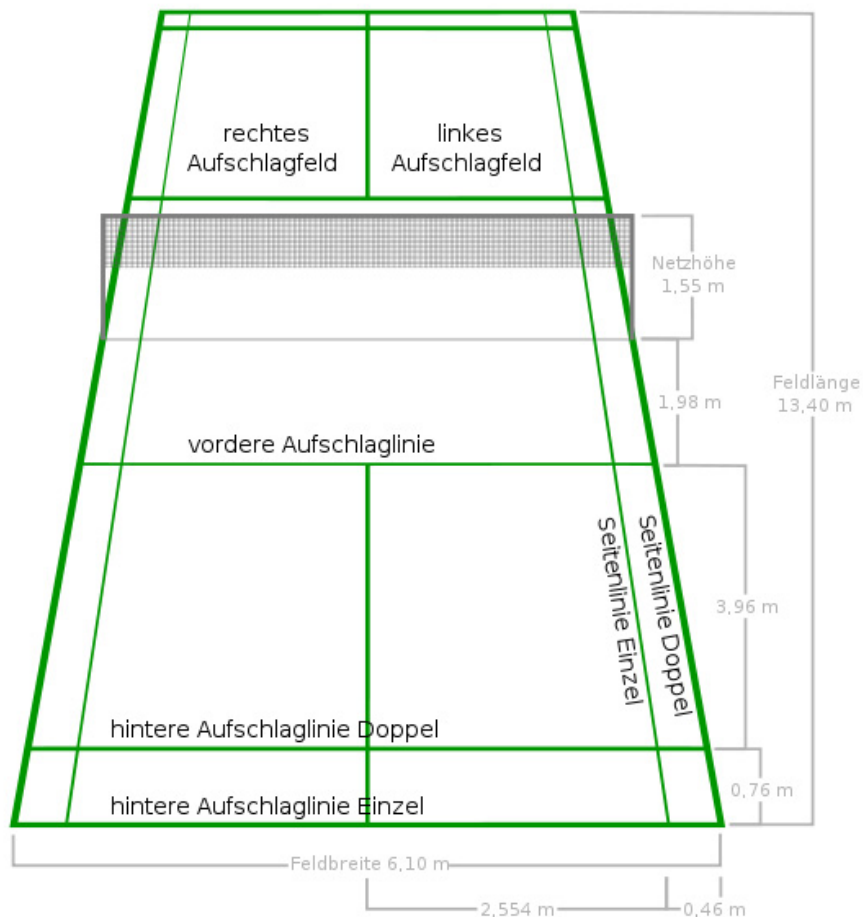
Die wichtigsten Badminton Spielregeln kann man unter www.badmintonregeln.com nachlesen.

Fehler bzw. Punkt für den Gegner:

- Der Ball wird ins Aus geschlagen (Achtung: Linie gehört zum Feld).
- Der Ball kann nicht mehr erreicht werden und fällt im eigenen Feld zu Boden.
- Der Spieler berührt mit dem Schläger das Netz (der Ball darf jederzeit das Netz berühren).
- 2 oder mehrfaches Berühren des Balles (mit dem Körper oder dem Schläger).
- Der Ball berührt während des Spiels die Decke (bei Aufschlag meist Wiederholung).

DAS SPIELFELD

Die Netzhöhe beträgt 1,55m (Netzmitte nur 1,524m).



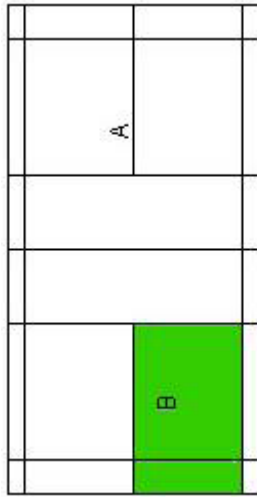


Abb. 1 Aufschlagfeld im Einzel

A serviert auf B

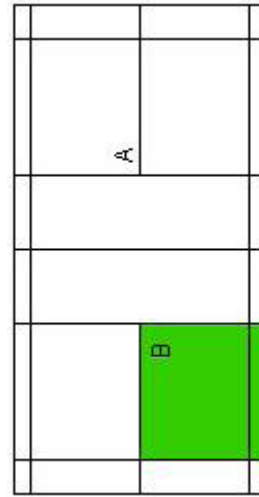


Abb. 2 Aufschlagfeld im Doppel

A serviert auf B

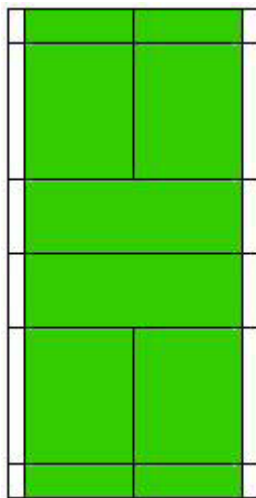


Abb. 3 Einzelfeld

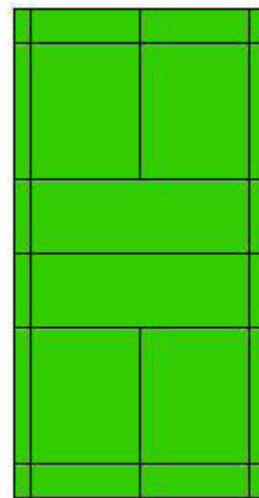
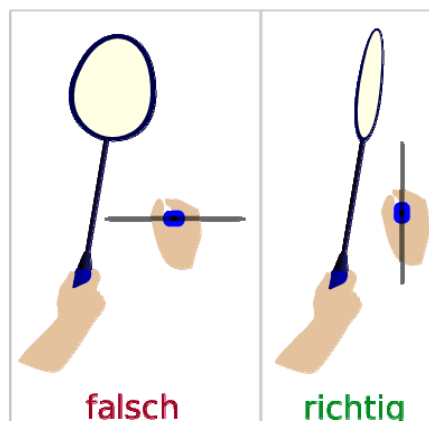


Abb. 4 Doppelfeld

SCHLÄGERHALTUNG

Es existieren verschiedene Möglichkeiten, den Badmintonschläger zu greifen. Typischer Anfängerfehler und aus dem Freizeitbereich bekannt ist der so genannte „Bratpfannengriff“, der für effizientes Spielen nicht brauchbar ist. Eine richtige Schlägerhaltung ist für eine korrekte Ausführung der Schläge die wichtigste Grundvoraussetzung.



EINFÜHRENDE ÜBUNGEN

- Luftballone aufspielen (Unterhand)
- Bälle aufspielen mit dem verkürzten Schläger (Vorhand und Rückhand)
- Bälle aufspielen Vorhand, Rückhand, abwechseln
- Bälle vom Boden aufheben
- Bälle abfangen
- Shuttles loswerden: Zwei Gruppen stehen sich auf einem Badmintonfeld mit Netz gegenüber. Zu Beginn haben beide Teams 20 oder mehr Shuttles in ihrem Feld. Auf „los“ werfen alle Spieler während einer Minute ihre Shuttles auf die gegenüberliegende Feldseite. Wer am Schluss weniger Shuttles hat, hat gewonnen. Es darf nur ein Shuttle pro Wurf geworfen werden und man sollte über die Aufschlaglinie werfen.
- ...

EINFÜHRENDE KLEINE BEWERBE

Schnelligkeitsbewerb:

Der Schnelligkeitswettbewerb wird in Form einer Staffel durchgeführt. Kind Nr. 1 ist Startläufer und übergibt auf Kind Nr. 2, usw. Die Laufstrecke (variabel, angepasst an die Hallensituation) kann z.B. 30 m lang sein (die Wendemarke befindet sich auf der Hälfte der Strecke, nämlich bei 15 m)

Ablauf:

Vor Beginn werden 2 Kegel im Abstand von 15 m aufgestellt. Auf den ersten Kegel wird ein Federball gesteckt. Der Startläufer startet mit einem Federball in der Hand. Er läuft so schnell wie möglich zum zweiten Kegel, steckt den Federball darauf, läuft zum Ersten zurück, nimmt den Federball in die Hand und übergibt ihn dem Läufer Nr. 2. Dieser transportiert den Federball zum ersten Kegel, steckt ihn dort auf und läuft zum zweiten Kegel, nimmt den Federball in die Hand und übergibt ihn dem Läufer Nr. 3 usw. bis zum 5. Läufer.

Jeder Läufer muss z.B. zwei Mal laufen, d.h. nach dem zehnten Durchlauf wird geschaut welches Team als erstes die Ziellinie überquert. Sieger ist natürlich jenes Team, das am schnellsten und korrekt den Wettbewerb absolviert hat.

Regeln, die zu beachten sind:

- Die Federbälle müssen auf den Kegeln stecken bleiben! Wenn der Federball herunterfällt, muss der Läufer wieder zurück und ihn wieder aufstecken. Dann erst darf er an den nächsten Spieler übergeben.
- Es ist auch darauf zu achten, dass die Startlinie (ev. mit Klebeband gekennzeichnet) beim Wechsel nicht übertreten wird.

Material:

Kegel, Klebeband, Federbälle, Stoppuhr

Federball Zielwerfen

Vorbereitung:

Pro Team werden eine Langbank, zwei kleine Kästen (ohne Innenbegrenzung) und 5 Federbälle bereitgestellt. Der erste Kasten wird mit der Öffnung nach oben hinter der Langbank in einem Abstand von 4,5 m (Kastende 4,5 m von Beginn der Langbank entfernt) und der zweite in einem Abstand von 6 m aufgestellt.

Ablauf:

Spieler Nr. 1 versucht den Federball vom Ende der Langbank in einen der zwei Kästen zu werfen, läuft dorthin, wo sein Ball landet, holt ihn, läuft zurück und stellt sich wieder hinter Nr. 5 an. Die anderen Spieler Nr. 2, Nr. 3, Nr. 4 und Nr. 5 machen inzwischen dasselbe. Spielzeit sind insgesamt 5 Minuten. Am Ende dieser Zeit werden die Anzahl der gesamten Treffer notiert.

- landet der Ball im ersten Kasten (Abstand 4,5 m) gibt es dafür einen Punkt, landet der Ball im zweiten Kasten (Abstand 6 m) gibt es dafür zwei Punkte

- landet der Ball in einen Kasten und springt dann aber heraus, gilt dies ebenfalls als Treffer

- landet der Ball zuerst auf dem Boden oder auf der Langbank (außerhalb der Kiste) und springt dann in die Kiste, gibt es keinen Punkt

- berührt der Ball nur den Rand bzw. die Kante der Kiste, fällt aber nicht hinein, dann gilt das nicht als Punkt

Material:

Langbank, Kasten, Federbälle, Stoppuhr

Ausdauer Wettbewerb

Vorbereitung: Benötigt werden die Umriss eines Basketballfeldes (28 m x 15 m). Auf den vier Eckpunkten werden Kegel aufgestellt. Gestartet wird in jeweils einer Ecke (bei 2 Mannschaften gegenüberliegende Ecken), wobei es für jedes Team einen Rundenzähler und einen Zeitnehmer braucht. Der Rundenzähler zeigt immer deutlich sichtbar die Anzahl der Runden an, die noch zu laufen sind. Die Teams sollen alle das gleiche Trikot oder dieselben Schleifen tragen, damit es beim Rundenzählen zu keinen Verwechslungen kommen kann.

In der Regel sollen immer 2 Mannschaften gleichzeitig starten, im Ausnahmefall auch mal 3.

Ablauf:

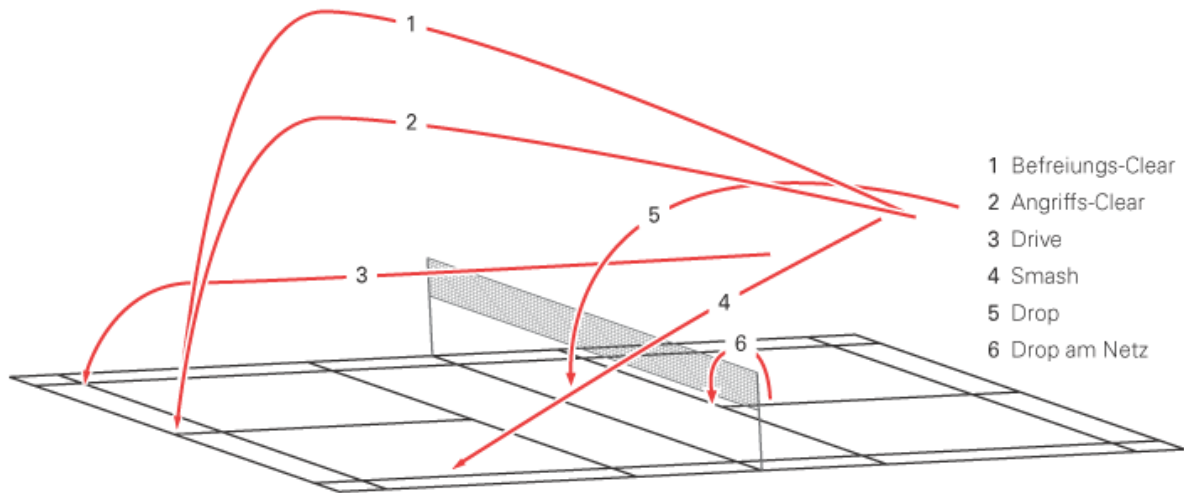
Es werden 7 Runden um das Basketballfeld (um die Kegel) gelaufen. Alle 5 (bzw. 4 oder 6) Spieler eines Teams starten gleichzeitig, wobei 4 davon ins Ziel kommen müssen. Nach dem 4ten Zielläufer wird die Zeit genommen.

Material:

Basketballfeld, Kegel, Schleifen, Stoppuhr, Rundenzahlen (1 - 7)

SCHLAGARTEN

Zum Schlagrepertoire eines guten Badmintonspielers gehört eine Reihe von Grundschlägen, die in zahlreichen Varianten angewendet werden können. Die wichtigsten Schläge sind:



Clear

Langer, hoher Ball bis zur Grundlinie als Befreiungsschlag (1) daher der Name (Clear, engl.: klar, frei). Eine Variante ist der so genannte Angriffs-Clear (2), der flacher und schnell gespielt wird, um den Gegner unter Druck zu setzen.

Drive

Schneller, flacher Ball auf Augenhöhe, knapp über das Netz geschlagen (3).

Smash

Der klassische Angriffsschlag. Ein hart geschlagener, geradliniger Schmetterlingschlag steil nach unten (4). Der Ball kann dabei eine Anfangsgeschwindigkeit von über 300 km/h erreichen!

Drop

Kurzer Ball knapp hinter das Netz (5). Er ist besonders wirkungsvoll, wenn bei der Schlagbewegung ein Clear oder Smash angetäuscht wird.

Netzspiel

Der Ball muss so knapp wie möglich über die Netzkante gehoben werden (6).

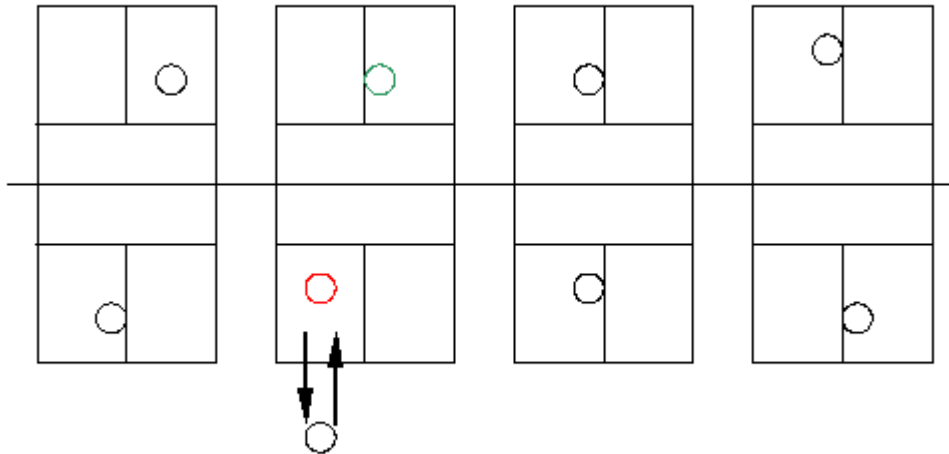
ÜBUNGEN (zur Gewöhnung an Ball und Schläger)

- Ballaufspielen mit der Vorhand und der Rückhand, abwechselnd, im Gehen, im Sitzen
- Ball mit dem Schläger vom Boden aufheben
- Staffelläufe mit Schläger und Ball
- Ball aus der Luft mit dem Schläger abfangen
-

SPIELFORMEN

Neben den klassischen Einzel- und Doppeldisziplinen gibt es eine Reihe von Spielformen, die bei vielen Spielern besonders gut angewendet werden können. Es wird nun eine Auswahl an unterschiedlichen Spielformen vorgestellt.

Endlosturnier



Eine Anzahl von mehr als zwei Spielern wird auf die Felder verteilt. Mindestens ein Spieler bleibt ohne Spielfeld. Alle anderen Teilnehmer spielen nun Einzel bis 5 Punkte (oder auch 7 Punkte). Der erste Verlierer verlässt sein Feld und übergibt seine Punkte an den Wartenden. Dieser startet mit seinen Punkten gegen den Gewinner in ein neues Einzel, das mit Aufschlag für den Gewinner beginnt.

Der nächste Verlierer eines Einzels gibt seine Punkte wieder an einen wartenden Spieler weiter.

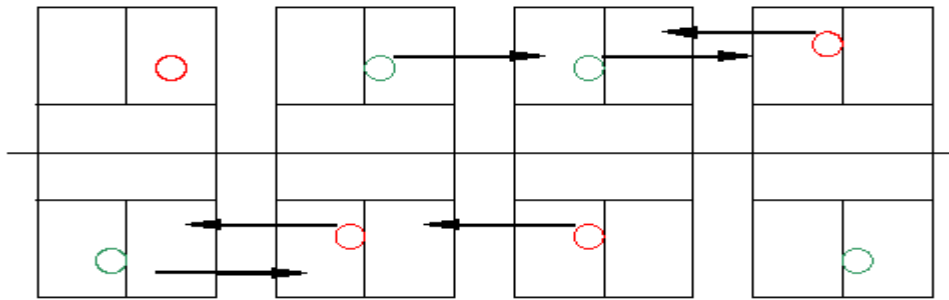
Kriterien

ständig wechselnde Spielpaarungen
erhöhter Nervendruck für den Gewinner durch Handicap

Variante(n):

- (1) verschiedene Feldbereiche (z.B. vor der Aufschlaglinie) gelten als Aus
- (2) Reduzierung auf Halbfeldeinzel

Kaiserspiel „King of the court“



Eine gerade Anzahl von mindestens 6 Spielern wird zu je zwei Spielern auf die entsprechende Anzahl Felder verteilt.

Die Teilnehmer spielen nun Einzel auf Zeit (ca. 3-5 Minuten) nach den gängigen Badmintonregeln. Bei Gleichstand entscheidet der letzte Punkt oder es wird noch ein abschließender entscheidender Ballwechsel gespielt.

Der Gewinner des rechten Feldes bleibt auf seinem Feld, da es sich hierbei um das so genannte 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.

Kriterien

Wettkampftraining, da der Zeitdruck eine besondere nervliche Anspannung erzeugt

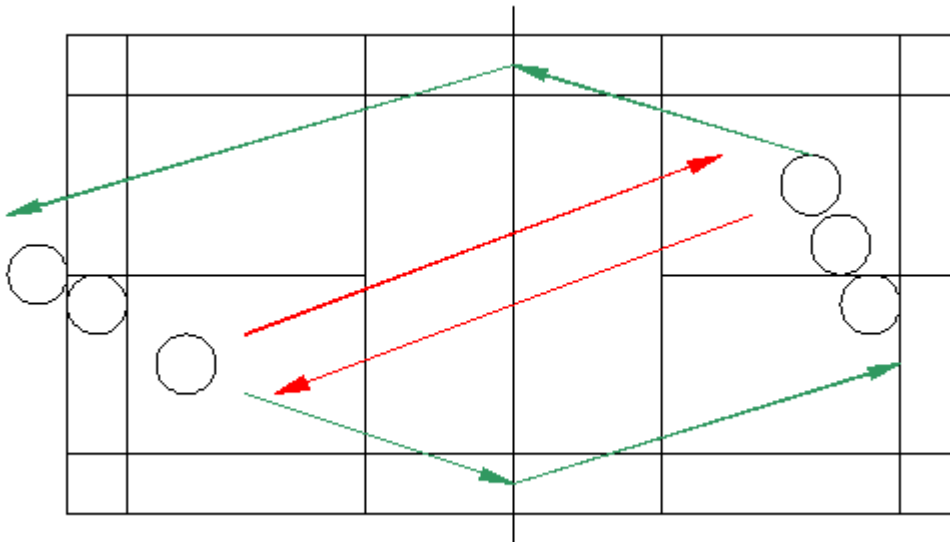
Variante(n):

- (1) verschiedene Feldbereiche (z.B. vor der Aufschlaglinie) gelten als Aus
- (2) Reduzierung auf Halbfeldeinzel
- (3) Feldwechsel, wenn der erste Spieler eine best. Punktzahl erreicht hat

„Bandlturnier“

Es wird entweder Einzel oder Doppel auf Zeit gespielt. Die Gegner bzw. Doppelpartner werden gelost. Die Sieger der Spiele bekommen ein gelbes „Wolle-Bandl“ (Gold), die Verlierer ein andersfarbiges z.B. braunes „Bandl“ und binden sich diese an den Schläger. Bei Punktegleichstand nach Ablauf der Spielzeit wird noch ein entscheidender Ballwechsel gespielt. Nach einer beliebigen Anzahl an Spielen ist der Sieger des Turniers jener mit den meisten goldenen „Bandln“.

Rundlauf



Die äußeren Seiten des Netzes werden hochgeklappt. Auf einem Spielfeld reihen sich auf beiden Seiten etwa gleich viele Spieler auf. Es wird mit einem Aufschlag begonnen. Der Aufschläger läuft nun unter dem Netz auf der rechten Seite durch auf die andere Seite und stellt sich hinten an. Auch der Rückschläger läuft nach dem Schlag unter dem Netz (immer auf der rechten Seite) durch auf die andere Seite und stellt sich hinten an.

Bei zwei verbleibenden Spielern wird ein Einzel bis 3 Punkte um den Sieg gespielt.

Rundlauf innerhalb des eigenen Teams

Zwei Teams spielen gegeneinander Rundlauf. Jeder Spieler schlägt 1x und stellt sich dann wieder im eigenen Team an. Bei z.B. 3 Fehlern scheidet ein Spieler aus. Welchem Team gelingt es alle gegnerischen Spieler zu „eliminieren“?

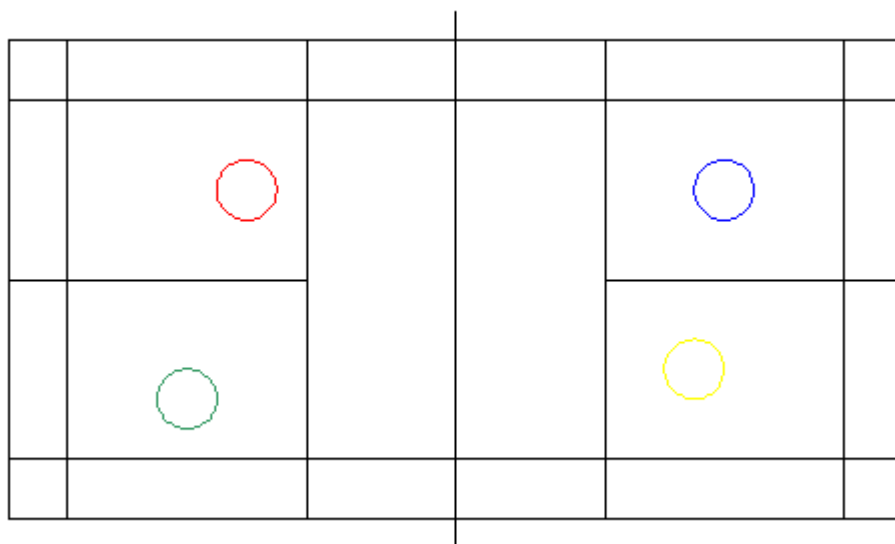
Oder: es gewinnt das Team das eine bestimmte Punktezahl (z.B. 21) erreicht hat oder nach einer bestimmten Zeit am mehr Punkte hat.

Variante: Das Team, das einen Fehler macht, muss einen Badmintonschläger weglegen. Daraus resultiert, dass Badmintonschläger weitergegeben werden müssen. Das Team das keine Badmintonschläger mehr zur Verfügung hat, verliert.

3:3 mit mehr als sechs Spielern

Auf jedem Feld stehen sich sechs Spieler gegenüber (auf jeder Seite zwei Hinterfeldspieler und ein Netzspieler). Die übrigen Spieler warten außerhalb des Feldes. Es wird ein „normaler“ Punkt ausgespielt. Der Spieler der einen Fehler macht, wird durch einen von außen eingewechselt. Nach jedem Ballwechsel rotieren die drei Spieler auf einer Feldhälfte im Uhrzeigersinn. Der „neue“ Spieler von außen übernimmt die rotierte Position des Spielers, der einen Fehler gemacht hat. Jeder Spieler zählt seine Punkte. Es bekommen immer die drei Spieler des Teams einen Punkt, welches den Ballwechsel gewinnt. Der Spieler, der zuerst 21 Punkte erreicht hat, gewinnt.

Englisches Doppel



Auf einem Spielfeld befinden sich vier Spieler. Jedem Spieler wird eine Hälfte der Spielfeldseite zugeteilt. Jeder Spieler ist nun für diese Hälfte zuständig und erhält 5 Punkte. Bei jedem eigenen Fehler oder wenn ein Ball in der eigenen Hälfte den Boden berührt, wird ein Punkt abgezogen. Spieler mit 0 Punkten scheiden aus.

Bei zwei verbleibenden Spielern wird ein Einzel bis 3 Punkte um den Sieg gespielt.

Dänisches Doppel

Es werden mindestens sechs Spieler (3 Doppelpaarungen) sowie ein Zuspieler /Trainer benötigt. Das Doppelfeld wird zur besseren Beschreibung der Spielform in die Seite der Feldhalter (Seite A) und der Herausforderer (Seite B) unterteilt.

Durchführung: Zu Beginn des Spieles positioniert sich eine Doppelpaarung auf der Feldhalterseite A und die anderen Paarungen stellen sich hinter das Herausforderungsfeld B. Der Zuspieler bestimmt durch das beliebige Zuspielen des Balles in das Feldhalterfeld A, wann der Ballwechsel beginnt. Es wird ein normaler Ballwechsel gespielt.

Sollten die Herausforderer gewonnen haben, müssen sie schnell auf die andere Seite wechseln (der Zuspieler kann schließlich stets entscheiden, ob er den Ball schnell oder langsam ins Spiel bringt) und die Feldhalter müssen ihr Feld räumen und sich (wieder) hinter das Feld der Herausforderer stellen. Gewinnen allerdings die Feldhalter den Ballwechsel, so müssen sich die Herausforderer wieder hinten anstellen und das nächste Herausforderungsdoppel bekommt seine Chance.

Gesamtsieger (sofern das bei dieser auf Spaß angelegten Spielform überhaupt jemanden interessiert) ist das Doppel, welches sich die meisten Runden auf dem Feldhalterfeld gehalten hat.

BADMINTON-Turnierformen

Die nachfolgende Tabelle gibt einen Überblick über Vor- und Nachteile unterschiedlicher Turnierformen:

	<i>Name</i>	Spiele bei 16 Teiln.	<i>Vorteile</i>	<i>Nachteile</i>
1	Jeder gegen Jeden	120	kein Ausscheiden, jeder spielt 15-mal, genaueste Ausspielung der Plätze	sehr zeitaufwendig
2	K.O. – System	15	schnellste Ermittlung des 1. Platzes	Verlierer scheidet sofort aus, nur die ersten Plätze können gerecht ermittelt werden
3	Doppel-K.O.-System	31-32	gerechtere Ermittlung des 1. Platzes als bei einfachem K.O.-System	bei 2 Niederlagen scheidet man aus; Turnier zieht sich gegen Ende in die Länge
4	Ranglistensystem	32	kein Ausscheiden, jeder spielt mindestens 4-mal; alle Plätze können ermittelt werden	relativ viele Spiele; Rangfolge kann durch Auslosung beeinflusst werden (Setzung vornehmen)
5	K.O.-Pool-System	40	kein Ausscheiden, jeder spielt mind. 5-mal; nach 1-2 K.O.-Runden homogene Gruppen	Rangfolge auch von der Auslosung abhängig (Setzung vornehmen)
6	Gruppen-K.O.-System	48	kein Ausscheiden, jeder spielt mindestens 6-mal; alle Plätze können ermittelt werden	1.Platz gerecht, alle anderen Plätze abhängig von Auslosung in den Gruppen (Setzung vornehmen)
7	Kaiserspiel	ca. 80	kein Ausscheiden; jeder spielt mindestens 10-mal; Turnierdauer beliebig festlegbar	wiederholt derselbe Gegner möglich; Rangfolge ist ungenau

Nr. 1: Jeder gegen jeden

Nach festgelegter Reihenfolge spielt jeder gegen jeden. Die Namen werden auf den vorbereiteten Formularen eingetragen, wobei jeder Name einer Nummer zugeordnet wird. Da dieses System sehr zeitaufwendig ist, empfiehlt es sich, besser mehrere kleine Gruppen als eine große Gruppe zu bilden. Die Anzahl der Gesamtspiele einer Gruppe mit n Teilnehmern kann nach der Formel $n(n-1) : 2$ schnell berechnet werden.

Beispiel: 8 Teilnehmer: $8(8-1) : 2 = 28$ Spiele;

auf 4 Feldern = 7 Runden = 20 min. x 7 = 140 min. Gesamtdauer des Turnieres.

Um Zeit zu gewinnen, ist es möglich, nur einen Satz mit 15 (Jungen) bzw. 11 Punkten (Mädchen) oder einen Langsatz mit 21 Punkten bzw. zwei mit 9 Punkten zu spielen.

Nr. 2: K.O.-System

Nur bei sehr großer Schülerzahl ist diese Turnierform aus organisatorischen Gründen zu wählen. Der Gewinner kommt eine Runde weiter, der Verlierer scheidet aus. Sehr wichtig ist es, dass zu Beginn des Turnieres die Besten „gesetzt“ werden, d.h., sie werden so in den Turnierplan

eingetragen, dass sie erst sehr spät gegeneinander spielen müssten: Der vermutlich beste Spieler wird an 1, der zweitbeste an 16, der drittbeste an 9 und der viertbeste an 8 „gesetzt“.

Nr. 3: Doppel-K.O.-System

Diese Turnierform ähnelt dem K.O.-System, jedoch scheidet hier ein Spieler erst nach der zweiten Niederlage aus. Wenn ein Spiel in der Hauptrunde verloren wird, spielt man in der Trostrunde (Verliererseite) weiter und kann noch Turniersieger werden. Ein Nachteil besteht darin, dass sich das Turnier gegen Ende stark in die Länge zieht. Bei 16 Teilnehmern müssen manche Schüler bis zu 9 Spiele absolvieren, was natürlich längere Pausen bedingt.

Nr. 4: Ranglistensystem

Es werden alle Plätze ermittelt, es scheidet niemand aus und jeder spielt bei 16 Teilnehmern viermal. In der Schule ist es deshalb sinnvoll, jeweils nur einen Gewinnsatz spielen zu lassen.

Nr. 5: K.O.-Pool-System

Dieses Mischsystem beginnt mit zwei K.O.-Runden in Ranglistenform und wird dann in der Gruppenform „Jeder gegen Jeden“ weitergespielt. Gegenüber einem reinen Gruppenturnier ist es früher beendet, und am Schluss werden in sehr homogenen Gruppen die Plätze ausgespielt. Da die ersten beiden Spiele über die späteren Platzierungsmöglichkeiten entscheiden, sollte vorher „gesetzt“ werden.

Nr. 6: Gruppen-K.O.-System

Es handelt sich um ein Mischsystem aus Gruppen- und Ranglistenspielen, das den Vorteil hat, dass keine Schülerin und kein Schüler ausscheiden, sondern alle um die Plätze spielen lässt. Es eignet sich besonders für Sportfeste oder Schulturniere.

Nr. 7: Kaiserspiel

Die Rangfolge der Schüler/innen lässt sich am Ende des Turnieres daran ablesen, auf welchem Feld sie spielen. Die Felder sind fortlaufend nummeriert, wobei der Sieger des Spiels auf Feld Nr. 1 am Schluss Gesamtsieger („Kaiser“) ist. Entsprechend wird die Platzierung der anderen Teilnehmer weitergezählt: Verlierer auf Feld Nr. 1 ist Zweiter, Sieger auf Feld Nr. 2 ist Dritter usw. Wer gewinnt, wechselt jeweils zum Feld mit der niedrigeren Nummer (nach oben), wer verliert zum Feld mit der höheren Nummer (nach unten).

Einige Regeln sollten beim Kaiserspiel beachtet werden:

- Die Schüler werden zu Beginn nach Spielstärke verteilt: Die Schwächsten beginnen auf Feld Nr. 1, die Stärksten auf Feld Nr. 8.
- Wenn mehr Spieler als Plätze auf den Feldern vorhanden sind, sind die besseren Spieler zu Beginn Reservespieler (R 1-4). Damit ist gewährleistet, dass auch die Schwächeren lange im Turnier bleiben.
- Eine Runde wird jeweils auf Zeit gespielt, d.h. auf ein Zeichen beginnen und enden die Spiele gemeinsam. Bei unentschiedenem Spielstand wird bis zum nächsten Punkt weitergespielt. Durch diese Zeitbegrenzung lässt sich die Turnierlänge sehr gut organisieren.

Insgesamt darf das Turnier nicht zu lange dauern, zumal es langweilig wird, wenn die Spieler pendeln und immer gegen dieselben Gegner antreten müssen. Man wartet, bis die Spielstärksten sich von unten bis zur „Kaiserposition“ hochgearbeitet haben.

Pyramidensystem

Das Pyramidensystem ist eine Art des Ranglistensystems, wobei jedoch mehrere Spieler auf ein und derselben Stufe sind. Die Spieler dürfen:

- Andere Spieler auf derselben Stufe herausfordern (und nach Sieg mit ihnen Plätze tauschen).

- Andere Spieler auf einer Stufe höher herausfordern (und nach Sieg mit ihnen die Plätze tauschen).

Beispiel für Pyramidensystem:

Spieler A

Spieler B	Spieler C	Spieler D
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Spieler E	Spieler F	Spieler G	Spieler H	Spieler I
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Spieler J	Spieler K	Spieler L	Spieler M	Spieler N	Spieler O	Spieler P
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____