

AUSSCHIEDUNGSWETTBEWERBE

KOMPASS ZIEHUNG

WAS IST DIE „KOMPASS ZIEHUNG“?

„Kompass Ziehung“ funktioniert genauso wie ein klassisches K.O.- System, außer dass ausgeschiedene Spieler in eine andere Ziehung kommen. Egal ob Spieler gewinnen oder verlieren, spielen sie garantiert genauso viele Spiele wie alle anderen Spieler.

Zeit:	1 Tage – 1 Woche
Spieler pro Platz:	16 - 128 Spieler
Einzel/Doppel:	Einzel oder Doppel
Alter:	9 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Wettbewerb

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	Funktioniert am besten mit 16-64 Spielern, kann aber auch mit größeren Zahlen durchgeführt werden. Es können Freilose verteilt werden, wenn nicht genug Spieler erscheinen. Das Ziel ist genug Plätze zu haben, um alle Erstrundenspiele an einem Tag (oder in zwei Stunden bei einer 1-Tages-Veranstaltung) durchzuführen.
ZÄHLWEISE:	Wählen Sie eine Zählweise entsprechend der zur Verfügung stehenden Zeit und Plätze. Z.B. Tiebreaks bis 7, zwei kurze Gewinnsätze mit Tiebreak (bis 4 Spiele) oder zwei Gewinnsätze mit Tiebreak.
AUSWERTUNGSBLATT:	Die Spieler teilen nach ihren Spielen ihre Ergebnisse beim Organisatoren-Tisch mit. Die Veranstalter füllen das Tableau aus (siehe Seite 3). Nach der ersten Runde gehen alle Gewinner auf die rechte Seite und alle Verlierer auf die linke Seite der Auslosung. Danach verwenden Sie den vorgegebenen Code um zu sehen, wohin Gewinner und Verlierer platziert werden.

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	Führen Sie die Auslosung durch. Haben Sie gesetzte Spieler, so trennen Sie sie für die Ziehung der ersten Runde (siehe nächste Seite). Nach der kompletten Ziehung geben Sie den Spielern eine genaue Zeit zum Anmelden. Die Hälfte der Spieler könnte z.B. um 10 Uhr anfangen, die andere Hälfte um 12 Uhr.
SPIELENDENDE:	Der Hauptsieger ist der Spieler, der kein Spiel verloren hat. Weitere Gewinner finden sich in den kleinen (Unter-)Tableaus auf dem Tableau.

ANPASSUNG DES FORMATS

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren, gemischten Altersgruppen, Mannschaften zu entsprechen und so zu einer mehr oder weniger wettbewerbsorientierten Veranstaltung werden.

THEMEN

Viele Wettbewerbe machen mehr Spaß und sind attraktiver, wenn sie ein Thema haben, z.B. Davis Cup, Olympiade oder Family Day.



PLAY+STAY

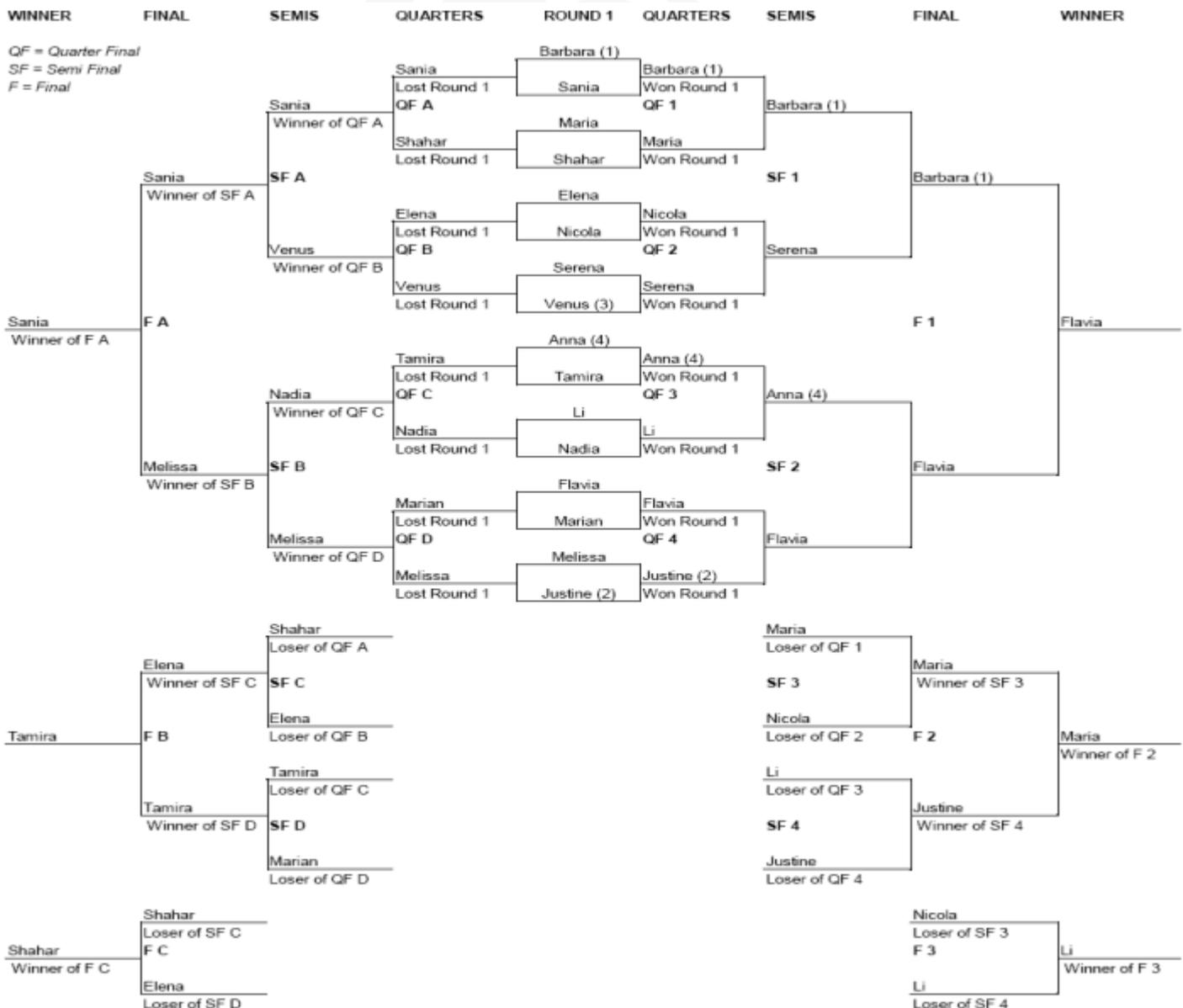
BEISPIEL

Anleitung:

1. Tragen Sie alle Spielernamen in die Namensfelder unter ‚Runde 1‘ ein, halten Sie die gesetzten Spieler auseinander, wie unten abgebildet.
2. Die Sieger der ersten Runde (z.B. Barbara) rücken auf die rechte Seite, Verlierer auf die linke.
3. Die Verlierer des Viertelfinales rücken auf den unten für sie markierten Platz (z.B. hat Elena das Viertelfinale B verloren, also rutscht sie auf den Platz "Verlierer Viertelfinale B) – machen Sie dies mit allen Spielern. Die Sieger der Viertelfinale bleiben in der gleichen Gruppe, rutschen aber ins Halbfinale (z.B. Sania oder Serena).
4. Die Verlierer der Halbfinals verfahren wie oben beschrieben. Übrigens: Die unteren Gruppen haben auch Gewinner und Verlierer.

GENERELLE REGEL:

Alle Spieler, die verlieren, haben trotzdem noch einen Platz in der Auslosung und spielen die gleiche Anzahl an Spielen, wie alle anderen Spieler. Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Platz für sie in der Auslosung finden.



BEISPIEL

Anleitung:

1. Tragen Sie alle Spielernamen in die Namensfelder unter Runde 1 ein, halten Sie die gesetzten Spieler auseinander, wie unten abgebildet.
2. Die Sieger der ersten Runde rücken auf die rechte Seite, Verlierer auf die linke.
3. Die Verlierer des Viertelfinales rücken auf den unten für sie markierten Platz. Die Sieger der Viertelfinals bleiben in der gleichen Gruppe, rutschen aber ins Halbfinale.
4. Die Verlierer der Halbfinals verfahren wie oben beschrieben. Übrigens: Die unteren Gruppen haben auch Gewinner und Verlierer.

Alle Spieler die verlieren, haben trotzdem noch einen Platz in der Auslosung und spielen die gleiche Anzahl an Spielen, wie alle anderen Spieler auch. Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Platz für sie in der Auslosung finden.

