

# **GRUPPENWETTBEWERBE**

## **JEDER-GEGEN-JEDEN**

### **WAS IST DER JEDER-GEGEN-JEDEN-WETTBEWERB?**

In Jeder-gegen-Jeden-Formaten werden alle Spieler in Gruppen (normalerweise mit 4-5 Spielern) eingeteilt. Jeder Spieler spielt gegen jeden Mitspieler aus seiner Gruppe. Dieses garantiert jedem eine feste Anzahl an Spielen.

<b>Zeit:</b>	2 – 3 Stunden
<b>Spieler pro Platz:</b>	3 – 5 Spieler pro Platz
<b>Einzel/Doppel:</b>	Einzel
<b>Alter:</b>	8 Jahre und älter
<b>Mannschaft/Individuell:</b>	Individuell
<b>Zielsetzung:</b>	Wettbewerb und soziale Komponente

### **ORGANISATION**

**PLATZ & SPIELER:** Tragen Sie die Spielernamen in die Jeder-gegen-Jeden-Tabellen ein. Im Idealfall kommen nicht mehr als 6 Spieler in eine Gruppe (siehe das Mehrfache Jeder-gegen-Jeden-Format, wenn Sie mehr Spieler haben). Bestimmen Sie zwei Plätze, auf denen alle Spiele gespielt werden.

**ZÄHLWEISE:** Wählen Sie eine Zählweise, die dem Alter ihrer Spieler und der zur Verfügung stehenden Zeit entspricht. Es werden für die Spiele kurze Sätze mit Tiebreak bis 4 empfohlen, aber mit jüngeren Spielern sollte man nur das Tiebreak-Format wählen.

**AUSWERTUNGSBLATT:** Spielernamen und Ergebnisse werden in der Tabelle notiert.

### **ABLAUF**

**SPIELABFOLGE:** Folgen Sie der vorgegebenen Spielerreihenfolge und benutzen Sie 2 Plätze (siehe Seite 3). Sollte ein Spieler noch in einem anderen Spiel beschäftigt sein, schicken Sie entsprechend der Spielreihenfolge die nächste Spielpaarung auf den Platz.

**SPIELEND:** Addieren Sie die Ergebnisse aus der Tabelle. Der Spieler einer Gruppe mit den meisten Siegen, ist der Gewinner.

Bei einem Gleichstand werden die Ergebnisse wie folgt berechnet:

1. höchster Prozentsatz an gewonnenen Spielen  
und wenn dann noch immer Gleichstand herrscht,
2. das Ergebnis des Spiels der punktgleichen Spieler

**"höchster Prozentsatz an gewonnenen Spielen" ist eine einfache Berechnung, die auf der nächsten Seite erklärt wird.**

### **ANPASSUNG DES FORMATS**

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren oder gemischten Altersgruppen 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**

**MUSTER**

**Beispiel:**

Gruppe A (4 Paare - 8 Spieler)

Paare	A	B	C	D	Siege	% gewonnener Tiebreaks (Teile gew. TB durch total gespielte TB x 100)	Rang
A		2	0	1	1	(3 / 8 x 100) 38%	4
B	1		2	1	1	(4 / 8 x 100) 50%	2
C	2	1		0	1	(3 / 7 x 100) 43%	3
D	2	2	2		3	-	1

Hier gewann D drei Spiele, ist also der Sieger. Alle anderen gewannen ein Spiel, so dass wir den Prozentsatz der Tiebreaks, die sie gewannen im Vergleich zu denen, die sie spielten, errechnen mussten. Dies ist eine einfache Berechnung und zeigt, dass B die beste Gewinnquote hatte, es folgt C und auf Platz 4 A.

Gruppe ..... (4 Paare - 8 Spieler)

Paare	A	B	C	D	Siege	% gewonnener Tiebreaks (Teile gew. TB durch total gespielte TB x 100)	Rang
A							
B							
C							
D							

Spielfolge (4 Spieler)

A vs C	B vs D	A vs D	B vs C	C vs D	A vs B
--------	--------	--------	--------	--------	--------

Gruppe ..... (5 Paare - 10 Spieler)

Paare	A	B	C	D	E	Siege	% gewonnener Tiebreaks (Teile gew. TB durch total gespielte TB x 100)	Rang
A								
B								
C								
D								
E								

Spielfolge (5 Spieler)

A vs C	B vs D	A vs E	B vs C	A vs D	B vs E	C vs D	A vs B	C vs E	D vs E
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

# **GRUPPENWETTBEWERBE**

## **JEDER-GEGEN-JEDEN ALS MANNSCHAFT**

### **WAS IST DER JEDER-GEGEN-JEDEN-MANNSCHAFTSWETTBEWERB?**

In diesem Format können die Spieler Einzel, aber auch als Teil einer Mannschaft spielen. Es gibt zwei oder mehrere Jeder-gegen-Jeden-Gruppen und jeder Spieler der jeweiligen Mannschaft ist in einer Gruppe. Die Anzahl der Punkte, die jeder Spieler gegen seine Gegner in seiner Gruppe gewinnt, geht auf das Punktekonto der Mannschaft.

<b>Zeit:</b>	2 Stunden – eine Saison
<b>Spieler pro Platz:</b>	4 – 6 Spieler pro Platz
<b>Einzel/Doppel:</b>	Einzel
<b>Alter:</b>	alle Altersgruppen
<b>Mannschaft/Individuell:</b>	Individuell
<b>Zielsetzung:</b>	Wettbewerb und soziale Komponente

### **ORGANISATION**

<b>PLATZ &amp; SPIELER:</b>	Sie brauchen einen Platz für vier Spieler. Teilen Sie die Spieler in Gruppen auf und setzen Sie einen Spieler jeder Mannschaft in jede Jeder-gegen-Jeden-Gruppe (z.B. bei fünf Mannschaften mit jeweils vier Spielern sind das vier Gruppen mit fünf Spielern, oder bei vier Mannschaften mit fünf Spielern, fünf Gruppen mit vier Spielern). Man kann die Spieler in jede Mannschaft setzen und alle Spieler an Position 1 in Gruppe 1, die jeweilige Nummer 2 in Gruppe 2, usw.
<b>ZÄHLWEISE:</b>	Wählen Sie ein Zählweise. Tiebreaks funktionieren am besten bei kürzeren Veranstaltungen und jüngeren Spielern, aber kurze und ganze Sätze können für längere Veranstaltungen eingesetzt werden.
<b>AUSWERTUNGSBLATT:</b>	Legen Sie die Jeder-gegen-Jeden-Gruppen (siehe Seite 3) aus und setzen Sie einen Spieler einer jeden Mannschaft in jede Gruppe. Erfassen Sie die Spielausgänge und Gewinner oder die Gesamtanzahl der Spiele, die jeder Spieler gewonnen hat.

### **ABLAUF**

<b>SPIELABFOLGE:</b>	Folgen Sie der vorgegebenen Spielerreihenfolge nach dem Jeder-gegen-Jeden-Spielberichtsbogen (siehe Seite 3). Wenn es als Einzel-Veranstaltung abläuft, dann geben Sie jeder Gruppe ihrer eigenen Platz für alle Spiele dieser Gruppe.
<b>SPIELENDENDE:</b>	Addieren Sie die Anzahl gewonnener Spiele oder die Anzahl gewonnener Punkte von jedem Spieler und zähle Sie sie dann zu der Gesamtpunktzahl in den einzelnen Mannschafts-Spielberichtsbogen dazu (siehe Seite 3). Die Mannschaft, deren Spieler am meisten Punkte oder die meisten Siege geholt haben, ist das siegreiche Team.

## **ANPASSUNG DES FORMATS**

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren oder gemischten Altersgruppen 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*

**MUSTER**

**Gruppe A (4 Spieler)**

	A	B	C	D	Gewonnene Spiele	Gewonnene Matches
A		4(5)	2	1	7	1
B	3(4)		2	1	6	0
C	4	4		3(4)	11	2
D	4	4	4(5)		12	3

In dieser Gruppe wurden kurze Sätze bis 4 gespielt. Wenn A gegen B im Tiebreak gewinnt, wurde anstatt 5:4 das Ergebnis 4:3 aufgeschrieben. damit die Spalte „Gewonnene Spiele“ nicht unfair verschoben wird. Das gleiche passierte mit dem Spiel C gegen D.

**Gruppe ..... (3 Spieler)**

	A	B	C	Gewonnene Spiele	Gewonnene Matches
A					
B					
C					

**Gruppe ..... (4 Spieler)**

	A	B	C	D	Gewonnene Spiele	Gewonnene Matches
A						
B						
C						
D						

**Gruppe ..... (5 Spieler)**

	A	B	C	D	E	Gewonnene Spiele	Gewonnene Matches
A							
B							
C							
D							
E							

# GRUPPENWETTBEWERBE

## MEHRFACHES JEDER-GEGEN-JEDEN

### WAS IST MEHRFACHES JEDER-GEGEN-JEDEN?

In diesem Format werden Spieler in Jeder-gegen-Jeden-Gruppen eingeteilt, um dann gegen jeden aus der Gruppe zu spielen. Je nach Anzahl der zur Verfügung stehenden Plätze und Zeit kann man eine beliebige Anzahl von Spielern oder Gruppen berücksichtigen. Die Gewinner jeder Gruppe können anschließend in einem Ausscheidungswettkampf gegeneinander spielen.

<b>Zeit:</b>	3 Stunden (kann über einen Monat andauern)
<b>Spieler pro Platz:</b>	6 – 10 Spieler pro Platz
<b>Einzel/Doppel:</b>	Einzel
<b>Alter:</b>	10 Jahre und älter
<b>Mannschaft/Individuell:</b>	Individuell
<b>Zielsetzung:</b>	Wettbewerb

### ORGANISATION

<b>PLATZ &amp; SPIELER:</b>	Man benötigt einen Platz für alle 6-10 Spieler. Entscheiden Sie wie viele Plätze und Spieler Sie brauchen. ( 1 Platz=6-10 Spieler, 2 Plätze=9-15 Spieler, 3 Plätze=13-20 Spieler usw.)
<b>ZÄHLWEISE:</b>	Wählen Sie eine Zählweise. Es werden für die Spiele kurze Sätze bis Vier empfohlen. Die Spieler zählen selbst.
<b>AUSWERTUNGSBLATT:</b>	Drucken Sie die Jeder-gegen-Jeden-Tabellen ab und teilen Sie die Spieler in Gruppen ein. Ideal sind Gruppen mit 4 Spielern, bei einer ungeraden Anzahl können aber auch 3-5 Spieler in einer Gruppe sein.

### ABLAUF

<b>SPIELABFOLGE:</b>	Geben Sie jeder Spielergruppe ihre Wertungskarte und weisen Sie ihnen einen Platz zu. Sie sollen dann ihre Spielreihenfolge einhalten und die Ergebnisse ihrer beendeten Spiele in die Wertungskarten eintragen, wenn sie gehen. Jüngere oder unerfahrene Spieler können ihre Spielergebnisse auch zu einem Organisationstisch bringen und dort eintragen lassen.
<b>SPIELENDENDE:</b>	Der Sieger jeder Gruppe ist derjenige mit den meisten gewonnenen Spielen. Bei einem Gleichstand bestimme den Gewinner nach: <ol style="list-style-type: none"><li>1. % der gewonnenen Spieler (Kalkulation = <math>\frac{\text{gewonnene Spiele}}{\text{Anzahl aller Spiele}} \times 100</math>) wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, entscheidet</li><li>2. das direkte Spielergebnis der punktgleichen Spieler</li></ol>

Die Sieger (und die Zweiten, wenn genug Zeit ist) aus jeder Gruppe spielen ein Ausscheidungsspiel. Wenn Sie mehr als 4 Gruppen haben, müssen sie einigen Spielern Freilose geben. Spielen Sie so lange, bis das Finale entschieden ist.

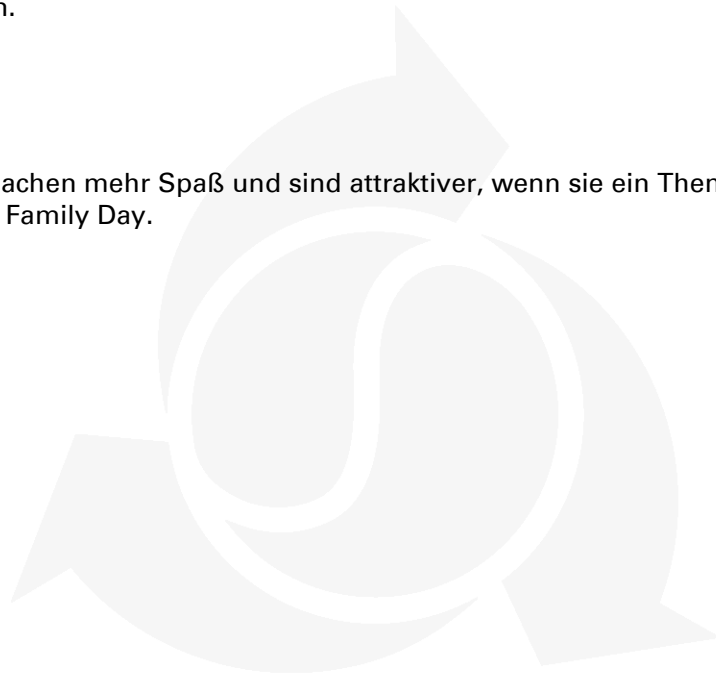
Übrigens: Die Prozentzahl von gewonnenen Spielen auszurechnen ist ganz einfach. Lassen Sie sich nicht von der Mathematik abschrecken.

### **ANPASSUNG DES FORMATS**

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren oder gemischten Altersgruppen 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



**MUSTER**

Beispiel:

**Gruppe A (4 Spieler)**

Paare	A	B	C	D	Siege	% gewonnener Tiebreaks (Teile gew. TB durch total gespielte TB x 100)	Rang
A		2	0	1	1	(3 / 8 x 100) 38%	4
B	1		2	1	1	(4 / 8 x 100) 50%	2
C	2	1		0	1	(3 / 7 x 100) 43%	3
D	2	2	2		3	-	1

Hier gewann D drei Spiele, ist also der Sieger. Alle anderen gewannen ein Spiel, so dass wir den Prozentsatz der Tiebreaks errechnen mussten, die sie von denen gewannen, die sie spielten. Dieses ist eine einfache Berechnung und zeigt, dass B die beste Gewinnquote, es folgt C und auf 4 A.

**Gruppe.....(3 Spieler)**

Paare	A	B	C	Siege	% gewonnener Tiebreaks (Teile gew. TB durch total gespielte TB x 100)	Rang
A						
B						
C						

**Spielfolge (3 Spieler)**

A vs B	B vs C	A vs C
--------	--------	--------

**Gruppe ..... (4 Spieler)**

Paare	A	B	C	D	Siege	% gewonnener Tiebreaks (Teile gew. TB durch total gespielte TB x 100)	Rang
A							
B							
C							
D							

**Spielfolge (4 Spieler)**

A vs C	B vs D	A vs D	B vs C	C vs D	A vs B
--------	--------	--------	--------	--------	--------

**Gruppe ..... (5 Spieler)**

Paare	A	B	C	D	E	Siege	% gewonnener Tiebreaks (Teile gew. TB durch total gespielte TB x 100)	Rang
A								
B								
C								
D								
E								

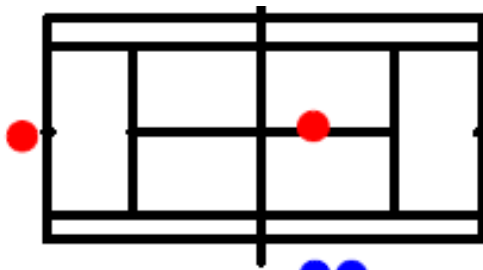
**Spielfolge (5 Spieler)**

A vs C	B vs D	A vs E	B vs C	A vs D	B vs E	C vs D	A vs B	C vs E	D vs E
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

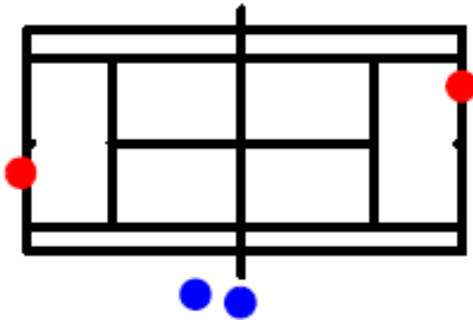


## PLATZAUFBAU

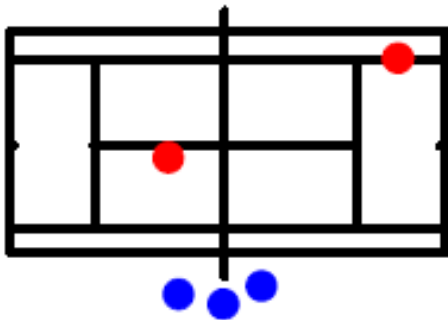
Hier sieht man, wie die Plätze genutzt werden können, wenn auf jedem Platz eine Jeder-gegen-Jeden-Gruppe spielt. Wegen einer zusätzlichen Person spielen auf Platz drei fünf Spieler.



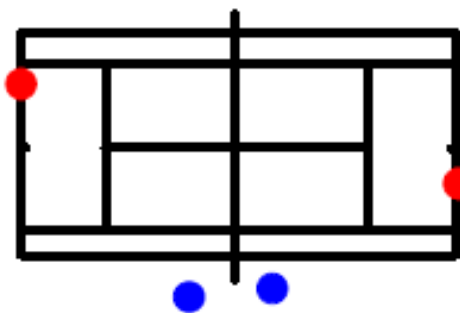
COURT 1  
Round Robin Group A



COURT 2  
Round Robin Group B



COURT 3  
Round Robin Group C



COURT 4  
Round Robin Group D

● = Player playing

● = Player waiting



# GRUPPENWETTBEWERBE

## MISSION POSSIBLE

### WAS IST „MISSION POSSIBLE“?

„Mission Possible“ ist ein zeitlich begrenztes Jeder-gegen-Jeden-Format, indem Spieler in jedem ihrer Spiele eine Aufgabe zu erfüllen haben. Die Spieler erhalten Punkte für die Erfüllung dieser Aufgaben.

<b>Zeit:</b>	1 Stunde
<b>Spieler pro Platz:</b>	4 – 8 Spieler pro Platz
<b>Einzel/Doppel:</b>	Einzel oder Doppel
<b>Alter:</b>	7 - 14 Jahre
<b>Mannschaft/Individuell:</b>	Individuell
<b>Zielsetzung:</b>	Unterricht

### ORGANISATION

**PLATZ & SPIELER:** Funktioniert am besten in einem Unterricht, man kann aber, solange genug Plätze vorhanden sind, jegliche Anzahl von Spielern beteiligen.

**ZÄHLWEISE:** Die Spieler spielen zeitlich begrenzte Matches und benutzen dabei eine einfache Zählweise (1, 2, 3 usw.). Die Spieler haben zusätzlich eine Aufgabenkarte, auf der Extra-Aufgaben aufgeführt sind (z.B. spiele eine Rückhand hinter die Aufschlagslinie). Bei jeder Aufgabenerfüllung gibt es einen Punkt. Die Spieler könnten beim Zählen und Notieren des Punktestandes Hilfe gebrauchen.

**AUSWERTUNGSBLATT:** Die Spielergebnisse werden nicht notiert, aber am Ende eines Spieles schreibt jeder Spieler auf, wie häufig er seine Aufgabe erfolgreich geleistet hat und bekommt für jedes einzelne Mal einen Punkt.

### ABLAUF

**SPIELABFOLGE:** Teilen Sie die Spieler in Jeder-gegen-Jeden-Tabellen ein. Geben Sie jedem Spieler einen Umschlag mit seiner Aufgabe. Halten Sie sich an die Spielreihenfolge in den Tabellen. Nach jeder Runde notieren Sie die Punkte für die Aufgaben in die Tabelle.

**SPIELEND:** Der Spieler mit den meisten Punkten für „erfüllte Aufgaben“ gewinnt. Vergeben Sie Preise für „Größter Einsatz“, „Bester Sportsmann“, „Spieler mit den größten Fortschritten“, usw.

(Man kann dieses Format leicht von Einzel zu Doppel abändern. Die Spieler arbeiten dann als Team, um ihre Aufgabe zu erfüllen.)

## **ANPASSUNG DES FORMATS**

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren oder gemischten Altersgruppen 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*

# MISSION POSSIBLE

## BEISPIEL WERTUNGSBLÄTTER (FÜR 6 SPIELER ODER PAARE)

1. Tragen Sie die Spielernamen ein.
2. Folgen Sie der Spielreihenfolge.
3. Tragen Sie die Punkte für die erfüllte Aufgabe bei jedem Spiel ein.
4. Addieren Sie die Punkte für jeden einzelnen Spieler.

Wenn Sie weniger als 6 Spieler haben, löschen Sie die untere Reihe und korrigieren Sie die Spielreihenfolge.

	A	B	C	D	E	F	Summe Missionspunkte
A Tommy		4	5	3	5	2	19
B Paradorn	6		8	2	4	3	23
C Nicolas	3	4		1	6	3	17
D Carlos	5	5	4		6	4	24
E James	2	3	1	4		6	16
F Fernando	3	4	2	3	6		18

### Blanko Zählkarte

	A	B	C	D	E	F	Summe Missionspunkte
A							
B							
C							
D							
E							
F							
SPIELREIHENFOLGE							
Runde 1	A v B		C v D		E v F		
Runde 2	A v C		B v E		D v F		
Runde 3	A v D		B v F		C v E		
Runde 4	A v E		B v D		C v F		
Runde 5	A v F		B v C		D v E		

# MISSION POSSIBLE

## BEISPIEL AUFGABENKARTE

DEINE MISSION			
"Schlage deine Rückhand über das Netz und ins Feld"			
Du erhältst immer einen Punkt, sobald Du Deine Mission erfüllst			
Match 1	4	Match 4	5
Match 2	3	Match 5	3
Match 3	4	Match 6	5
Summe			24

## BLANKO MISSIONSKARTE

DEINE MISSION			
Du erhältst immer einen Punkt, sobald Du Deine Mission erfüllst			
Match 1		Match 4	
Match 2		Match 5	
Match 3		Match 6	
Summe			

# GRUPPENWETTBEWERBE

## RANGLISTEN - TURNIER

### WAS IST DAS „RANGLISTEN - TURNIER“?

Das „Ranglisten-Turnier“ ist ein Wettkampfformat, das auf den ersten Blick wie ein K.O.-System aussieht. Bei dieser Form können jedoch alle Teilnehmer bis zum Ende mitspielen, da niemand aus dem Turnier ausscheiden kann.

<b>Zeit:</b>	1 Stunde bis 4 Tage
<b>Spieler pro Platz:</b>	2 Spieler pro Platz
<b>Einzel/Doppel:</b>	Einzel/Doppel
<b>Alter:</b>	7 Jahre und älter
<b>Mannschaft/Individuell:</b>	Individuell
<b>Zielsetzung:</b>	Wettkampf

### ORGANISATION

<b>PLATZ &amp; SPIELER:</b>	Am besten ist ein Minimum von 8 oder 16 Spielern, bei weniger Spielern können Freilose vergeben werden. (Dies führt jedoch dazu, dass einzelne Spieler zeitweilig aussetzen müssen). Sehr vorteilhaft ist es, möglichst viele Plätze zur Verfügung zu haben, da die Durchführung sonst sehr lange dauern kann.
<b>ZÄHLWEISE:</b>	Wählen Sie eine Zählweise. Zwei Gewinnsätze mit Tiebreak funktioniert gut. Für jüngere Spieler oder wenn weniger Zeit zur Verfügung steht, kann man auch zwei Gewinnsätze bis Vier spielen. Die Spieler zählen nach Möglichkeit selbst.
<b>AUSWERTUNGSBLATT:</b>	Legen Sie eine Auslosung (Seite 3) aus und aktualisieren Sie diese nach jedem Spiel, damit die Spieler die Ergebnisse sehen und immer verfolgen können, wer gewinnt und wer verliert und wie die nächsten Paarungen aussehen.

### ABLAUF

<b>SPIELABFOLGE:</b>	<p>Führen Sie die Auslosung durch. Haben Sie gesetzte Spieler, so trennen Sie diese für die Ziehung der ersten Runde. Wenn die Auslosung erfolgt ist, geben Sie den Spielern eine Zeit vor, zu der sie ankommen, sich anmelden und ihre Spiele spielen. Sie können verschiedenen Spielern verschiedene Zeiten zuteilen, so dass die Hälfte der Spieler um 10 Uhr und die andere Hälfte um 12 Uhr ankommt.</p> <p>Die erste Hälfte der Spiele kann dann gespielt werden, bevor die andere Hälfte spielbereit ist.</p> <p>Achten Sie bei langen Spielen auch auf ausreichende Pausen. Werden 2 Gewinnsätze gespielt, ist es nicht möglich mehr als 2 Spiele an einem Tag durchzuführen.</p>
----------------------	---

**SPIELENDENDE:**

Wenn alle Runden durchgeführt wurden stehen die Platzierungen 1-16 fest (Seite 3).

**ANPASSUNG DES FORMATS**

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

**THEMEN**

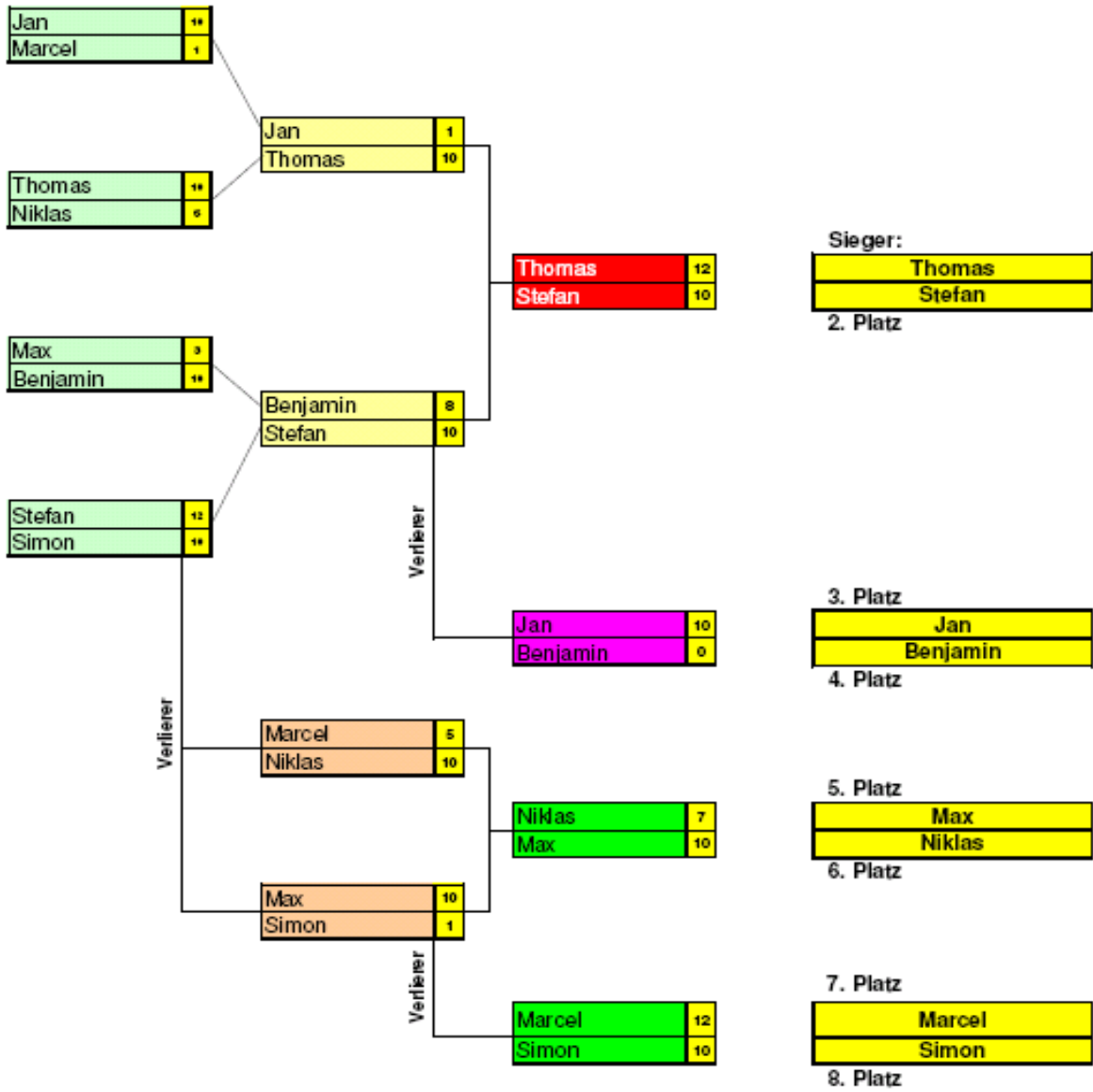
Viele Wettbewerbe machen mehr Spaß und sind attraktiver, wenn sie ein Thema haben, z.B. Davis Cup, Olympiade oder Family Day.



**PLAY+STAY**



# Ranglisten - Turnier



Copyright by Th. Krollner