

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.

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

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	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.)
ZÄHLWEISE:	Wählen Sie eine Zählweise. Es werden für die Spiele kurze Sätze bis Vier empfohlen. Die Spieler zählen selbst.
AUSWERTUNGSBLATT:	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

SPIELABFOLGE:	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.
SPIELENDENDE:	Der Sieger jeder Gruppe ist derjenige mit den meisten gewonnenen Spielen. Bei einem Gleichstand bestimme den Gewinner nach: <ol style="list-style-type: none">1. % der gewonnenen Spiele (Kalkulation = $\frac{\text{gewonnene Spiele}}{\text{Anzahl aller Spiele}} \times 100$) wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, entscheidet2. das direkte Spielergebnis der punktgleichen Spieler

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.

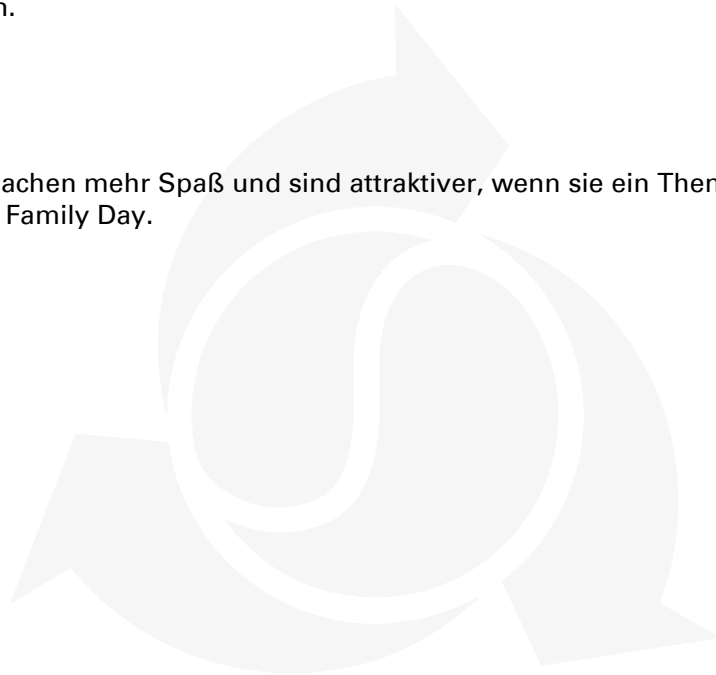
Übrigens: Die Prozentzahl von gewonnenen Spielen auszurechnen ist ganz einfach. Lassen Sie sich nicht von der Mathematik abschrecken.

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								

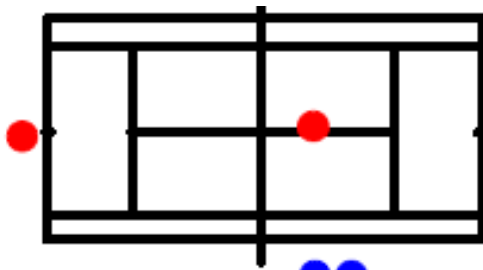
Spielfolge (5 Spieler)

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
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

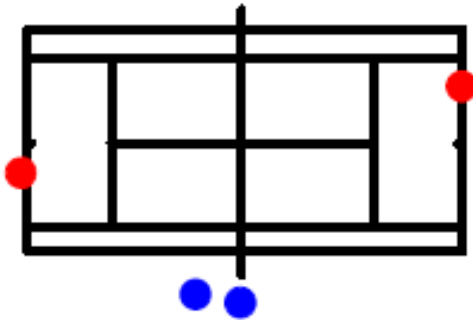


PLATZAUFBAU

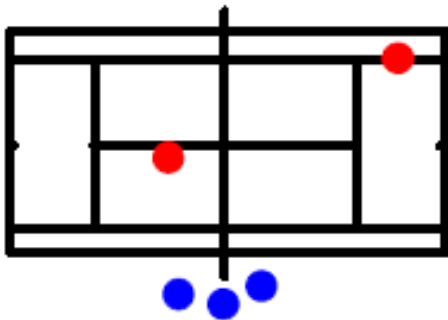
Hier sieht man, wie die Plätze genutzt werden können, wenn auf jedem Platz eine Jeder-gegen-Jeden-Gruppe spielt. Wegen einer zusätzlichen Person spielen auf Platz drei fünf Spieler.



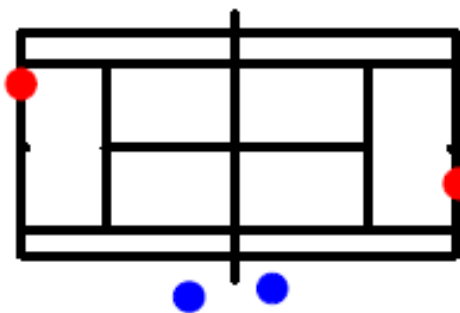
COURT 1
Round Robin Group A



COURT 2
Round Robin Group B



COURT 3
Round Robin Group C



COURT 4
Round Robin Group D

● = Player playing

● = Player waiting

