

# HERAUSFORDERUNGSFORMATE

## LEITERSYSTEM

### WAS IST DAS LEITERSYSTEM?

In diesem Format sind alle Spieler wie auf einer Leiter aufgereiht, einer über dem anderen. Spieler fordern sich gegenseitig heraus. Wenn ein Spieler von weiter unten auf der Leiter einen Spieler von oben schlägt, tauschen sie die Plätze – der untere Sieger rutscht auf der Leiter nach oben.

<b>Zeit:</b>	1 Saison
<b>Spieler pro Platz:</b>	10 – 20 Spieler pro Leiter
<b>Einzel/Doppel:</b>	Einzel
<b>Alter:</b>	9/10 Jahre und älter
<b>Mannschaft/Individuell:</b>	Individuell
<b>Zielsetzung:</b>	Wettbewerb

### ORGANISATION

<b>PLATZ &amp; SPIELER:</b>	Es werden maximal 20 Spieler pro Leiter empfohlen. Sind mehr als 20 Spieler vorhanden, teilen Sie diese in Leiter 1 und Leiter 2 ein.
<b>ZÄHLWEISE:</b>	Wählen Sie eine Zählweise. Zwei Gewinnsätze mit Tiebreak hat sich bewährt. Die Spieler zählen ihre eigenen Spiele.
<b>AUSWERTUNGSBLATT:</b>	Die Leiter mit allen Spielernamen wird im Club ausgehängt. Wenn ein Spieler gegen jemanden über ihm gewinnt, tauschen sie die Plätze auf der Leiter (siehe Diagramm auf Seite 3). Benutzen Sie eine Pinnwand oder eine extra angefertigte Leiter.

### ABLAUF

<b>SPIELABFOLGE:</b>	<p>Der Veranstalter legt einen Anfangs- und Abschlusstermin für die Leiter fest, mit mindestens 3 Monaten Laufzeit. Beispielsweise ist der Beginn am 1. Mai und das Ende am 1. September. Die Spieler selbst müssen untereinander ihre Treffen organisieren. Sie fordern sich gegenseitig heraus, um in der Leiter nach oben zu rutschen.</p> <p><i>20. – 15. können Spieler herausfordern, die maximal 4 Plätze über ihnen stehen. Die Plätze 15 -5 können Spieler die höchstens 3 Plätze über ihnen stehen, herausfordern. Die 4. – 1. Plätze können höchstens 2 Plätze über ihnen herausfordern.</i></p> <p>Die Spieler sollten keine Herausforderung eines unteren Spielers ablehnen. Wenn Spieler eine Herausforderung nicht annehmen oder wiederholt an Spielen nicht teilnehmen können, werden sie aus der Leiter entfernt.</p>
----------------------	--

**SPIELENDENDE:**

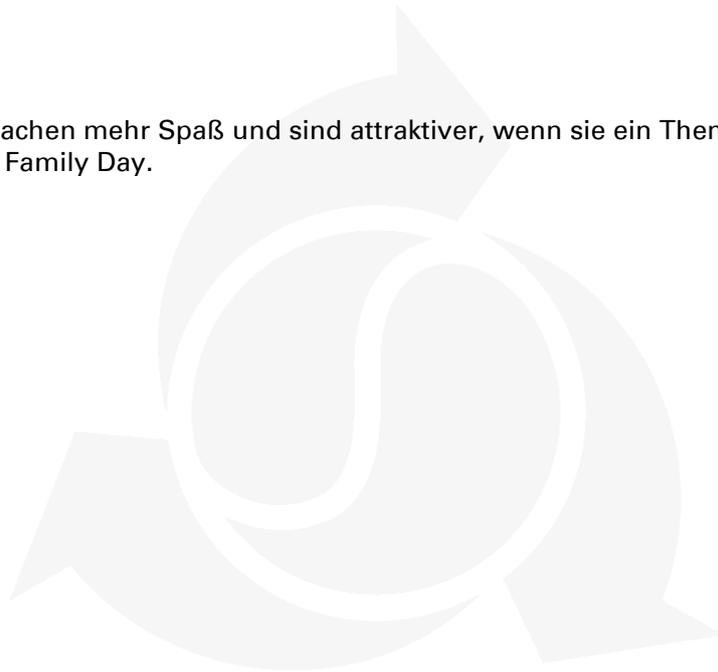
Der Spieler, der beim Abschlusstermin an der Spitze der Leiter steht, hat den Wettbewerb gewonnen. Spielen mehrere Leitern parallel, so können die ersten drei Spieler auf- und die unteren drei Spieler absteigen.

**ANPASSUNG DES FORMATS**

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren, gemischten Altersgruppen, Mannschaften zu entsprechen und zu einem 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.



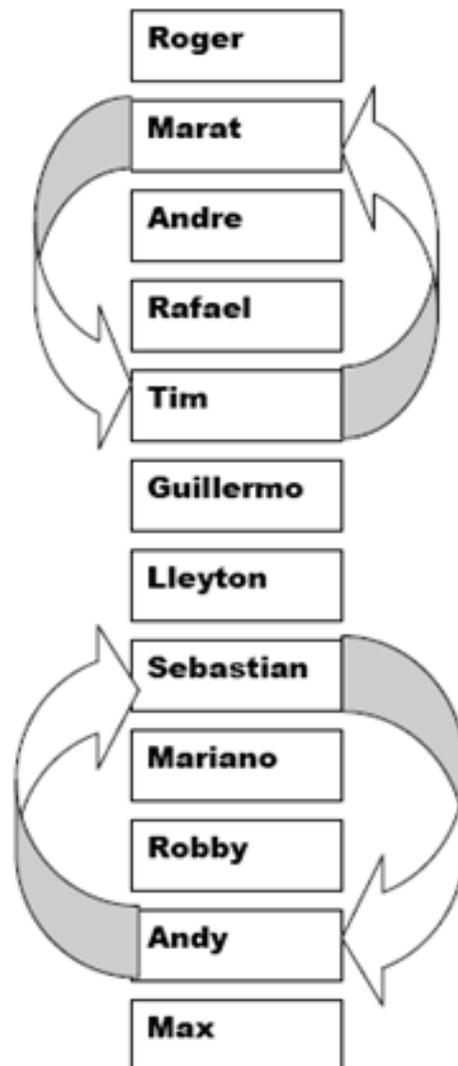
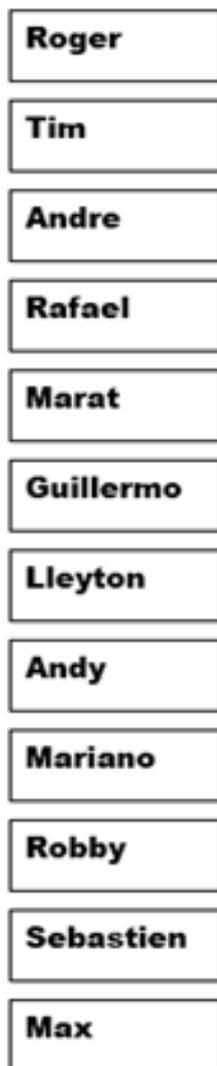
# PLAY+STAY

# LETTERSYSTEM

## BEISPIEL

Hier schlägt Sebastian Andy und Marat schlägt Tim, also tauschen sie die Plätze. Wenn Sebastian Andy unterliegt, bleiben beide auf ihren Plätzen.

Eine andere Regel besagt, dass man nur Spieler herausfordern kann, die sich innerhalb einer bestimmten Anzahl von Plätzen entfernt befinden (siehe Seite 1 – Ihre Position bestimmt, wie viele Plätze über Ihnen sie herausfordern können). In diesem Beispiel kann der 10. platzierte Robby bis zu drei Plätze über ihn herausfordern, also Lleyton, aber nicht Guillermo.



# HERAUSFORDERUNGSFORMATE

## PYRAMIDE

### WAS IST DIE PYRAMIDE?

Pyramiden- und Leiter-Wettbewerbe gleichen sich stark. Sie ermöglichen es Spielern, sich gegenseitig zu einem Match herauszufordern. Die Gewinner rücken nach oben, die Verlierer nach unten. Ziel ist es, die Spitze der Pyramide zu erreichen.

<b>Zeit:</b>	1 Saison oder 1 Tag
<b>Spieler pro Platz:</b>	10+ Spieler pro Pyramide
<b>Einzel/Doppel:</b>	Einzel
<b>Alter:</b>	9/10 Jahre und älter
<b>Mannschaft/Individuell:</b>	Individuell
<b>Zielsetzung:</b>	Wettbewerb

### ORGANISATION

**PLATZ & SPIELER:** Man kann beliebig viele Spieler oder Reihen in der Pyramide haben, aber bei vielen Spielern bietet es sich an, 1. Liga und 2. Liga, entsprechend der Spielerstärke, der Pyramiden zu erstellen.

**ZÄHLWEISE:** Wählen Sie eine Zählweise. Zwei Gewinnsätze mit Tiebreak hat sich bewährt. Für jüngere Spieler sollten kürzere Spiele in Erwägung gezogen werden. Die Akteure zählen ihre eigenen Spiele. Man kann auch eine kürzere Zählweise wählen und dann den Pyramiden-Wettbewerb an einem Tag stattfinden lassen.

**AUSWERTUNGSBLATT:** Stellen Sie die Pyramide am Schwarzen Brett dar. Namensschilder müssen verschiebbar sein. Oder man fertigt extra eine Pyramide aus Holz an, bei der die Namensschilder an kleinen Nägeln aufgehängt werden (siehe Diagramm Seite 3).

### ABLAUF

**SPIELABFOLGE:** Der Organisator sollte den Anfang und das Ende des Wettbewerbs vorgeben, wobei er über einen Mindestzeitraum von 3-4 Monate stattfinden sollte. Beispielsweise kann die Pyramide am 1. Mai beginnen und am 1. September enden. Die Spieler müssen ihre Spiele untereinander selbst organisieren. Die Spieler müssen sich gegenseitig herausfordern, um in der Pyramide nach oben rücken zu können. Sie können allerdings nur Spieler herausfordern, die höchstens eine Reihe über ihrer eigenen stehen.

Die Spieler sollten keine Herausforderung eines unteren Spielers ablehnen. Wenn Spieler eine Herausforderung nicht annehmen oder wiederholt an Spielen nicht teilnehmen können, werden sie aus der Pyramide entfernt.

**SPIELENDENDE:**

Der Spieler, der am 1. September an der Spitze der Pyramide steht, hat den Wettbewerb gewonnen.

**ANPASSUNG DES FORMATS**

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren, gemischten Altersgruppen, Mannschaften zu entsprechen und zu einem 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.

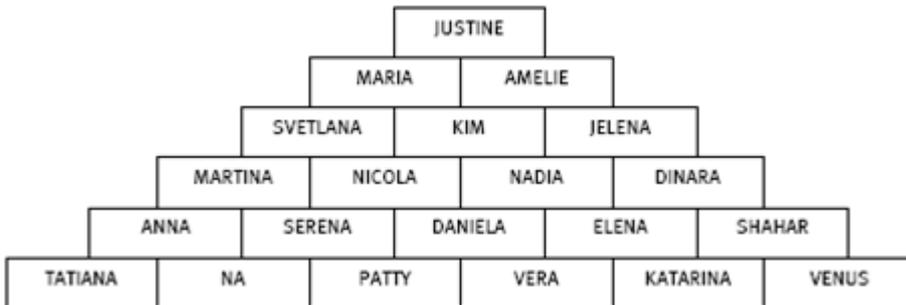


# PLAY+STAY

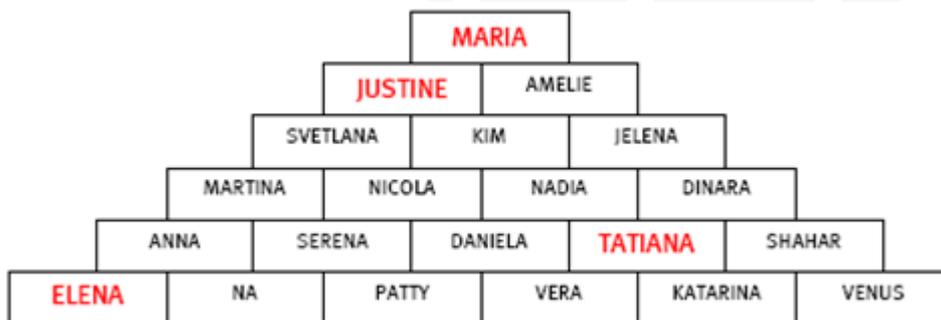
# PYRAMIDE

## BEISPIEL

Normalerweise kann ein Gegner nur einen Spieler aus der Reihe über ihm/ihr herausfordern.



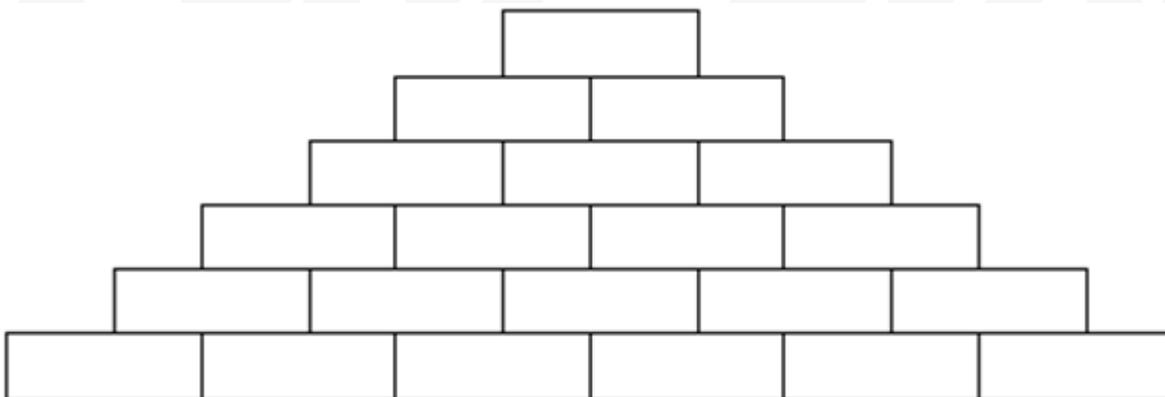
Im Beispiel hat Maria Justin geschlagen, also tauschen sie die Plätze. Tatiana hat Elena geschlagen, auch sie tauschen ihre Plätze – Die Sieger rutschen eine Reihe nach oben, die Verlierer eine nach unten.



# PYRAMIDE

(Präsentiert von KNLTB, Niederlande)

## BLANKO PYRAMIDE



# HERAUSFORDERUNGSFORMATE

## RUND UM DEN SCHLÄGER

### WAS IST „RUND UM DEN SCHLÄGER“?

Rund um den Schläger ("Round the racket") ist ein Herausforderungsformat bei dem sich die Spieler mit dem Ziel herausfordern, in der vorgegebenen Zeit möglichst weit um den Schläger herum zu kommen.

<b>Zeit:</b>	2 Stunden - 1 Tag
<b>Spieler pro Platz:</b>	12-25 Spieler pro Schläger
<b>Einzel/Doppel:</b>	Einzel
<b>Alter:</b>	9/10 Jahre und älter
<b>Mannschaft/Individuell:</b>	Individuell
<b>Zielsetzung:</b>	Wettbewerb und Soziales

### ORGANISATION

**PLATZ & SPIELER:** Abhängig von der Zeit wird ein Platz für 6 Spieler empfohlen. Je mehr Plätze vorhanden sind, desto schneller wird das Format und die Wartezeit der Spieler verringert sich. Höchstens 25 Spieler pro Schläger werden vorgeschlagen.

**ZÄHLWEISE:** Wählen Sie eine Zählweise. Bei einem Tagesevent funktionieren 3 Gewinnspiele (best of five) ohne Vorteil gut. (no ad scoring = Spiel ohne Vorteil, 1. Punkt über Gleichstand gewinnt). Bei einer Spieldauer von 2-3 Stunden benutzt man Tiebreak-Wertungen bis 7 für jedes Match. Zeitlich begrenzte Tiebreaks funktionieren bei diesem Format auch sehr gut, da dann alle Spiele zur gleichen Zeit enden.

**AUSWERTUNGSBLATT:** Hängen Sie die Schläger mit den Namen gut sichtbar in der Nähe der Plätze aus.

### ABLAUF

**SPIELABFOLGE:** Der Veranstalter bestimmt Startzeit und Ende. Innerhalb dieser Zeit fordern sich Spieler gegenseitig heraus, mit dem Ziel, sich um den Schläger herum zu bewegen. Spieler können nur innerhalb von 5 Plätzen ausgehend von ihrer eigenen Position, herausfordern.

Gewinnt ein Spieler und rotiert er um den Schläger, kann er als nächstes nur einen Spieler hinter sich herausfordern. Bei der nächsten Herausforderung kann man erst wieder vorrücken. Man kann nicht zweimal hintereinander gegen den gleichen Spieler spielen.

**SPIELENDENDE:** Zum festgelegten Ende ist derjenige Spieler der Gewinner, der am weitesten um den Schläger herumgewandert ist. Der Veranstalter oder die Spieler sollten notieren, wie viele Plätze ein Spieler insgesamt gewandert ist.

## **ANPASSUNG DES FORMATS**

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren, gemischten Altersgruppen, Mannschaften zu entsprechen und zu einem 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.

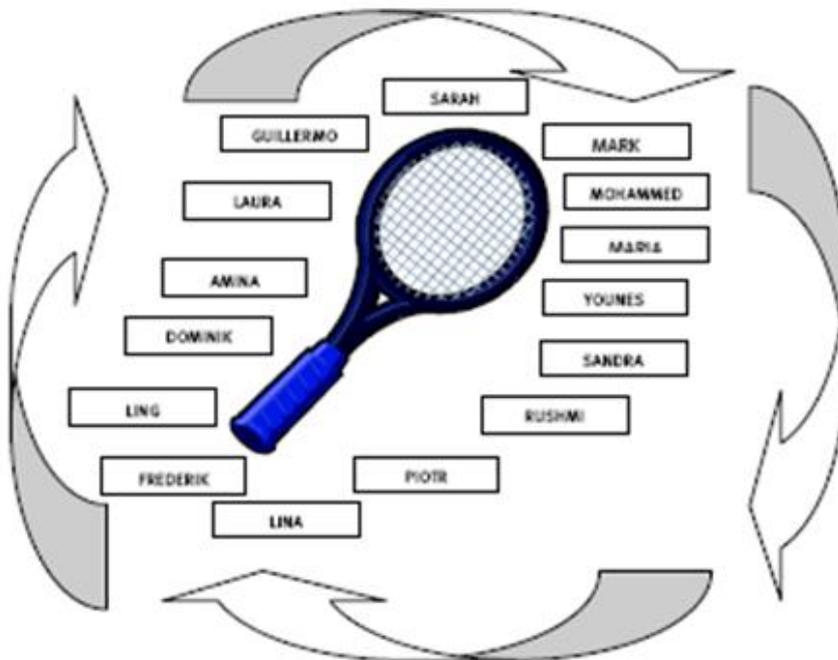


# *PLAY+STAY*

# RUND UM DEN SCHLÄGER

## BEISPIEL

15 Spieler starten auf verschiedenen Positionen um den Schläger. Es gibt keinen ersten oder letzten Platz, das Ziel ist es, sich im Uhrzeigersinn vorwärts zu bewegen. Aber sobald sie ein Spiel gewonnen haben, muss ihr nächstes Spiel gegen einen Spieler stattfinden, der hinter ihnen steht.



Hier hat Mark Younes geschlagen, infolgedessen tauschen sie die Plätze. Nun muss Mark gegen einen/eine spielen, der/die einen der fünf Plätze hinter ihm belegt. Also Maria, Mohammed oder Sarah. Weil er gerade gegen Younes gespielt hat, können die beiden jetzt nicht sofort wieder gegeneinander spielen.

