

ROTATIONSWETTBEWERBE

DOPPEL-TAUSCH

WAS IST DOPPEL-TAUSCH?

Doppel-Tausch ist ein geselliger Doppel-Wettbewerb, bei dem die Spieler während jedes Matches ihre Partner tauschen.

Zeit:	2 - 3 Stunden
Spieler pro Platz:	4 - 8 Spieler pro Platz
Einzel/Doppel:	Doppel
Alter:	9 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Soziale Komponente

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	Funktioniert am besten mit 10 oder mehr Spielern. Geben Sie jedem Spieler eine Nummer (1, 2, 3, 4 usw.).
ZÄHLWEISE:	Die Matches gehen ganz normal bis 6 Spiele, aber die Spieler wechseln ihre Doppelpartner alle 2 Spiele, um mit jedem Spieler einmal zu spielen. Spieler tragen jeweils auf dem Ergebnisblatt (siehe Seite 2) ein, wie viele Spiele sie pro Match gewonnen haben.
AUSWERTUNGSBLATT:	Tragen Sie die Anzahl der gewonnenen Spiele pro Match und Spieler auf das Auswertungsblatt ein.

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	Nachdem Sie Ihren Spieler Nummern zugeteilt haben, schicken Sie sie, entsprechend des Spielplans, auf die Spielfelder (siehe Seite 2).
SPIELENDENDE:	Der Spieler mit den meisten gewonnenen Spielen ist der Sieger.

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.

DOPPEL-TAUSCH

BEISPIEL AUSWERTUNGSBLATT

Runde	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5	Spieler 6	Spieler 7	Spieler 8	Spieler 9	Spieler 10
1	2	3	2	3	5	1	3	3		
2	1	5	3	3	3	1			3	3
3	4	0	2	2			6	2	4	4
4	5	1			1	3	3	3	5	3
5			3	3	2	6	3	3	2	2
Summe	12	9	10	11	11	11	15	11	14	12

BLANKO AUSWERTUNGSBLATT

Runde	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	Spieler 5	Spieler 6	Spieler 7	Spieler 8	Spieler 9	Spieler 10
1										
2										
3										
4										
5										
Summe										

SPIELREIHENFOLGE

Denken Sie daran, dass in jeder Runde nach 2 Spielen die Partner getauscht werden (z.B. Runde 1 spielen zuerst 1&2 gegen 3&4, dann 1&3 gegen 2&4, schließlich 1&4 gegen 2&3).

Runde 1	1&2 v 3&4	5&6 v 7&8	9&10 warten
Runde 2	1&2 v 5&6	3&4 v 9&10	7&8 warten
Runde 3	1&2 v 9&10	3&4 v 7&8	5&6 warten
Runde 4	1&2 v 7&8	5&6 v 9&10	3&4 warten
Runde 5	3&4 v 5&6	7&8 v 9&10	1&2 warten

ROTATIONSWETTBEWERBE

RAUF UND RUNTER

WAS IST „RAUF UND RUNTER“?

Rauf und Runter ist ein Rotationsformat, indem Spieler ein Spielfeld nach oben rutschen, wenn sie ein Spiel gewonnen haben und in ein unteres Spielfeld nach unten rutschen, wenn sie ein Spiel verlieren.

Zeit:	1 -2 Stunden
Spieler pro Platz:	6 Spieler pro Platz
Einzel/Doppel:	Doppel
Alter:	10 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Wettbewerb und/oder soziale Komponente

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	Es können 6 Spieler auf einem Platz sein. Verteilen Sie alle Spieler in Doppel-Paarungen und nummerieren Sie alle Spielfelder (1, 2, 3, 4 usw.).
ZÄHLWEISE:	Kurze Spiele funktionieren am besten. Tiebreaks bis 7 oder 10 Punkten werden empfohlen. Ergebnisse werden nicht festgehalten.
AUSWERTUNGSBLATT:	Wird nicht benötigt.

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	Schicken Sie alle Doppel-Paarungen auf ein Spielfeld. Wenn es zu viele Paare gibt, können Sie einen Wartebereich bei jedem Platz einrichten. Ein Paar kann während einer Runde warten, spielt dann aber in der nächsten Runde. Nach jedem Spiel rutscht das Sieger-Team ein Spielfeld nach oben und die Verlierer rutschen ein Spielfeld nach unten. (Beispiel: Team C schlägt Team D auf Platz 2. Team C rutscht also hoch auf Platz 1 und Team D runter auf Platz 3). Spielen Sie so viele Runden, wie Sie Zeit haben.
SPIELENDENDE:	Die 2 Doppelpaarungen, die am Ende des Events auf Platz 1 stehen, sind die Sieger der Veranstaltung.

ANPASSUNG DES FORMATS

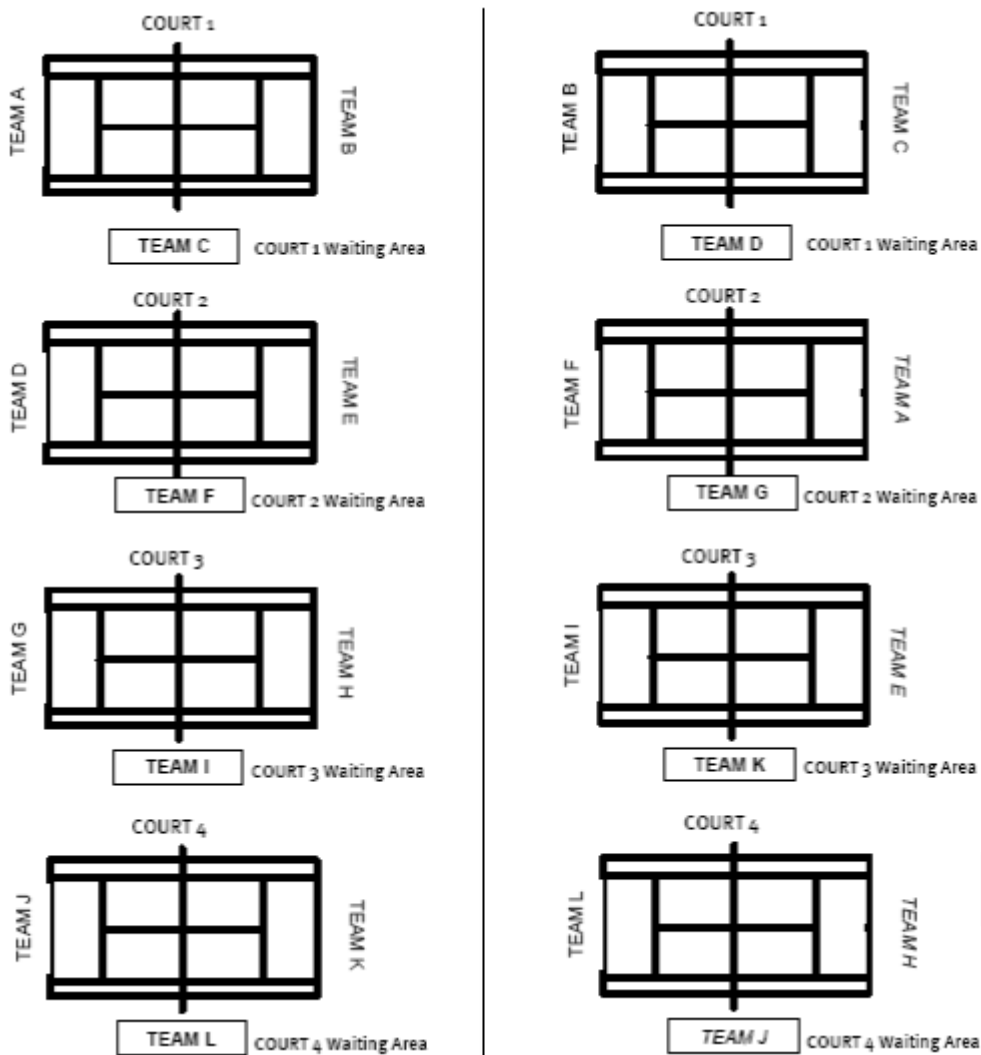
Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren oder gemischten Altersgruppen zu entsprechen und so zu einer mehr oder weniger wettbewerbsorientierten Veranstaltung werden.

THEMEN

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

BEISPIEL FÜR DER SPIELERBEWEGUNGEN

Unten sehen Sie 4 Spielfelder und 4 Wartebereiche. Es gibt 12 Doppel-Teams mit insgesamt 24 Spielern. Die Plätze rechts zeigen, wer sich bewegt und wo sie sich hin bewegt haben. Sieger sind in Fettdruck und ein Spielfeld hoch gerutscht, Verlierer sind kursiv markiert und ein Spielfeld runter gerutscht. Die Spieler der Wartebereiche sind unverändert.



ROTATIONSWETTBEWERBE

STOPP

WAS IST „STOPP“?

„Stopp“ ist ein Rotationsformat, indem jedes Spiel zur gleichen Zeit beginnt und der erste Spieler, der eine vorgegebene Anzahl an Punkten erreicht, ruft „Stopp“, um alle anderen Spiele zu beenden. In jedem anderen Spiel ist derjenige Spieler der Gewinner der mehr Punkte erzielt hat. Spieler können ein Spielfeld nach oben rutschen, wenn sie ein Spiel gewonnen haben und in ein unteres Spielfeld nach unten rutschen, wenn sie ein Spiel verlieren.

Zeit:	45 Minuten – 2 Stunden
Spieler pro Platz:	12 Spieler pro roten Platz 6 Spieler pro anderer Platz
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	6 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	Lernen um Punkte zu spielen

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	12-14 Spieler pro roten Platz oder 4-6 Spieler pro orangen oder grünen Platz. Die Spieler können eventuell in Mannschaften aufgeteilt werden (bei ungeraden Zahlen sitzt ein unterschiedlicher Spieler einer jeden Mannschaft in jeder Runde draußen).
ZÄHLWEISE:	Wählen Sie ein „Stopp“-Ziel, z.B. als Erstes fünf Punkte. Alle Spieler beginnen zur gleichen Zeit und der erste Spieler, der dieses Ziel erreicht, ruft „Stopp“, um alle Spiele zu beenden. In jedem Spiel bekommt derjenige Spieler, der zum Zeitpunkt des „Stopp“-Rufes führt, einen Sieg für seine/ihre Mannschaft. Gibt es einen Gleichstand, wenn „Stopp“ gerufen wird, wird ein weiterer Punkt gespielt, um einen Gewinner zu finden.
AUSWERTUNGSBLATT:	Nach jeder Runde fragt der Trainer jeden Spieler, wer gewonnen hat und hängt einen Aufhänger an den Netzposten der Mannschaft des Spielers (wenn ein Aufhänger nicht vorhanden ist, kann der Trainer der Mannschaft des siegreichen Spielers ein Hütchen geben).

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	Alle Spieler von Mannschaft A stellen sich auf einer Linie auf einer Seite des Platzes auf und alle Spieler von Mannschaft B auf der anderen Seite. Die Spieler müssen in jedem Spiel gegen einen Spieler der anderen Mannschaft spielen. Wenn alle Spieler auf ihrem Platz sind, ruft der Trainer „Los“ und die Spieler beginnen ihre Spiele.
----------------------	--

Nach jeder Spielrunde bewegen sich alle Spieler einer jeden Mannschaft einen Platz weiter nach links (in die entgegengesetzte Richtung zu dem Spieler der anderen Mannschaft, gegen den sie gerade gespielt haben). Siehe „Platz-Aufbau“ auf Seite 2 für mehr Informationen.

Spielen Sie in der vorhandenen Zeit so viele Spiele wie möglich.

Spielen Sie so viele Runden, wie Sie Zeit haben.

SPIELENDEN:

Die Mannschaft mit den meisten gewonnenen Spielen ist der Gewinner. Geben Sie Preise aus für die siegreiche Mannschaft, „größten Einsatz“, „am meist verbesserten Spieler“, usw. Jede Auszeichnung, die sich auf Einsatz konzentriert, ist besser als das Ergebnis, gerade für junge Spieler.

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

STOPP

PLATZ-AUFBAU

Dieser Aufbau zeigt 5 rote Plätze auf einem Ganzfeld-Tennisplatz. Es gibt 2 Wartebereiche für Mannschaft A und eine Wartezone für Mannschaft B (Mannschaft A hat einen Extraspieler), die Spieler rotieren eine Position nach links nach jedem Spiel.

“STOPP”

(Presented by Mike Barrell, Great Britain)

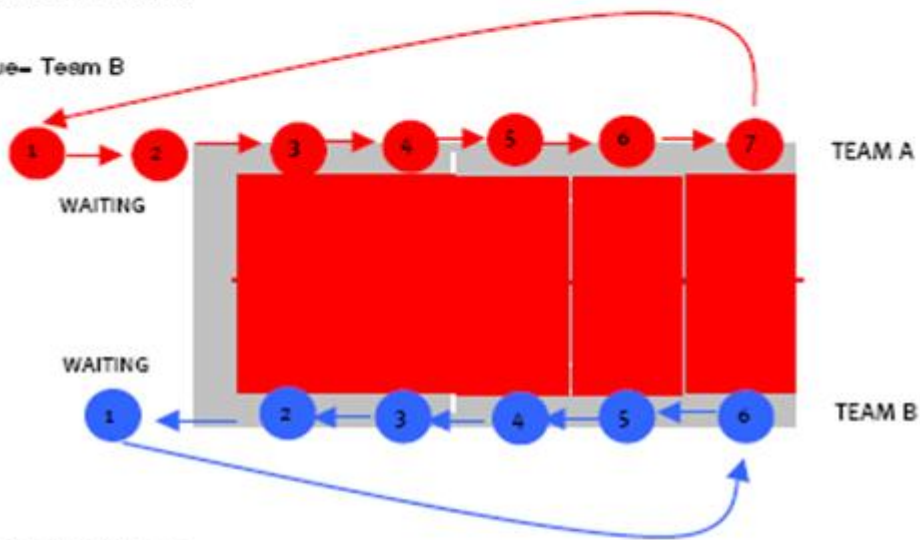
COURT SETUP

This setup shows 5 red courts on 1 full sized tennis court. There are 2 waiting spaces for Team A and 1 waiting space for Team B (Team A has 1 extra player), players rotate one position to their left after every match

ROTATION FOR ROUND 1

● Red Team = Team A

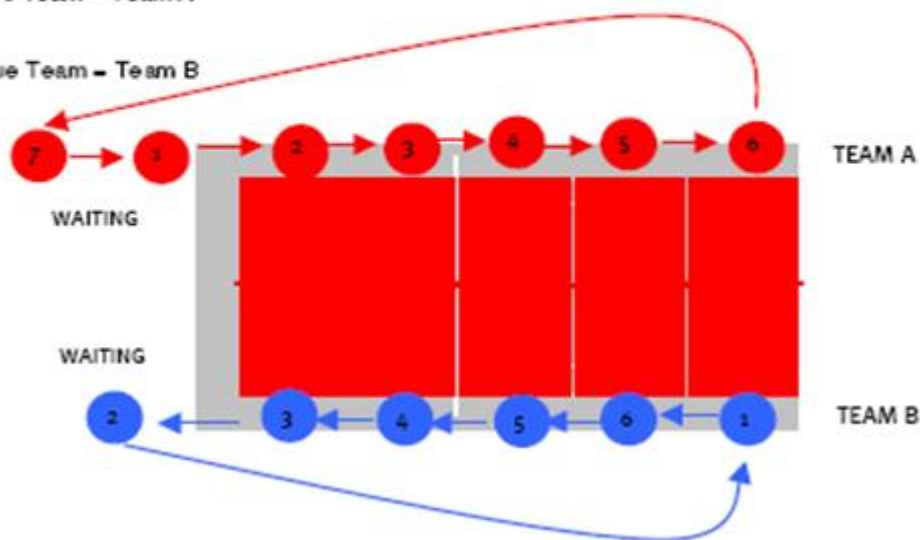
● Blue = Team B



ROTATION FOR ROUND 2

● Red Team = Team A

● Blue Team = Team B



ROTATIONSWETTBEWERBE

WIE EIN PROFI

WAS IST „WIE EIN PROFI“?

„Wie ein Profi“ ist ein Rotationsformat das darauf abzielt, jungen Spielern das Profitennis nahe zu bringen und ihre Taktik weiterzuentwickeln – ihre eigenen Stärken und die Schwächen des Gegners auszunutzen. Dieses Format funktioniert gut als Teil einer Unterrichtseinheit.

Zeit:	1 -2 Stunden
Spieler pro Platz:	4 Spieler pro Platz (16 pro roten Feld)
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	7 bis 14 Jahre
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Wettbewerb und/oder Unterricht

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Anwendbar mit kleineren Gruppen, z.B. mit 8-16 Spielern. Spielen Sie auf roten Plätzen oder auf halben auf orangen oder grünen Plätzen (siehe Seite 5). Jeder Spieler spielt als ein Profi (z.B. Federer oder Henin) und bekommt von Ihnen einen Spieler-Pass (siehe Seite 3), der ihnen ihren Spieler beschreibt.

ZÄHLWEISE: Die Spieler fragen sich gegenseitig drei Fragen von ihrem Spieler-Pass (siehe nächste Seite). Sie bekommen 1 Punkt für jede richtige Antwort. Diese Punkte werden in das Match übernommen (z.B. beginnt Spieler A mit einem 3:1-Vorsprung, wenn er drei Fragen richtig beantwortet hat und B nur eine). Die Spieler spielen 3-Minuten-Matches mit einfacher Zählweise (1, 2, 3...). Die Spieler können, für jeden durch ihren Killer-Schlag gewonnenen Punkt, auch extra Punkte bekommen (siehe Spieler-Pass).

AUSWERTUNGSBLATT: Die Spieler (oder erwachsene Helfer) schreiben ihre Punkte nach jeder Runde auf ihren Spieler-Pass.

ABLAUF

SPIELABFOLGE: SPIELABFOLGE: Nehmen Sie sich die Zeit, allen Spielern zu erklären, wie dieses Format funktioniert und stellen Sie sicher, dass alle die Informationen auf ihrer Karte lesen können. Danach:

1. Stellen Sie zwei Spieler auf einen Platz. Jeder Spieler teilt seinem Gegner mit, welches sein Killerschlag ist (siehe Spieler-Pass)
2. Sie fragen sich gegenseitig die drei Fragen von der Karte und bekommen jeweils einen Punkt für die richtige Antwort. Entsprechend ihrer Punktstände ist der Spielstand, mit dem sie beginnen.
3. Dann teilen Sie allen Spielern den Spielanfang mit und lassen sie 3 Minuten spielen.

4. Nach jedem Match rotieren die Spieler jeweils ein Spielfeld im Uhrzeigersinn weiter (siehe Seite 5)

SPIELENDEN:

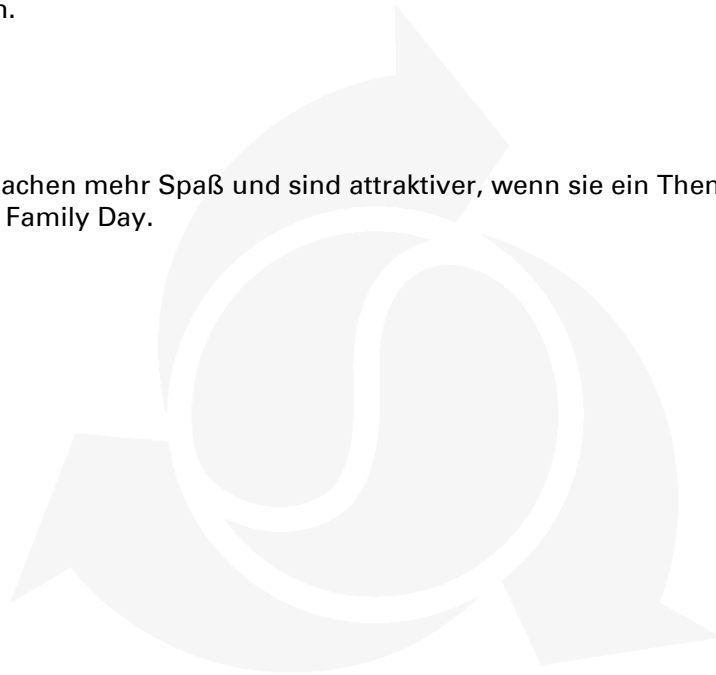
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Vergeben Sie auch Preise für "größter Einsatz", "beste Taktik" (in dem er versucht hat seine Killerschläge einzusetzen oder den Gegner genau daran hindert) und weitere.

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

WIE EIN PROFI

BEISPIEL WERTUNGSBLATT:

Erstellen Sie unterschiedliche Profispieler für jeden Wettbewerbsteilnehmer. Das kann auch einfacher sein als in diesem Beispiel. Erstellen Sie Fragen entsprechend des Alters und der Erfahrung ihrer Spieler. Die Spieler fragen ihren Gegner zwei ihrer Fragen und erkundigen sich nach deren Killer Schlag. Ermutigen Sie die Spieler die Killer Schläge auch zu benutzen und zu lernen, den Gegner zu stoppen, durch das Spielen seiner Killer Schläge Punkte zu machen.

Heute bist Du...		ROGER FEDERER	
Geboren	08. Aug 81		
Wohnort	Oberwill, Schweiz		
Grand Slams gewonnen	Australian Open x 3 Wimbledon x 5 US Open x 3		
ZÄHLKARTE		FRAGEN	
Trage die Punkte unten ein:		Stelle Deinem Gegner 3 der unten stehenden Fragen	
Runde	Punkte	F1: Ist Federer Links- oder Rechtshänder?	
1		A1: Rechtshänder	
2		F2: Hat Federer Wimbledon gewonnen?	
3		A2: Ja	
4		F3: Ist Federer Deutscher oder Schweizer?	
5		A3: Schweizer	
6		F4: Ist Federer älter als Rafael Nadal?	
7		A4: Ja	
8			
9			
10			
11			
12			
KILLERSCHLAG	Hole Dir einen Extrapunkt für jeden Punkt den Du mit einem Vorhandgrunds Schlag geholt hast Finde heraus welches der Killerschlag deines Gegners ist. Wie kannst Du verhindern, dass er ihn benutzt?		

Heute bist Du...

MARIA SHARAPOVA

Geboren 19. April 1987

Wohnort Sibirien, Russland

Grand Slams
gewonnen Wimbledon x 1
US Open x 1



ZÄHLKARTE

Trage die Punkte unten ein:

Runde	Punkte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

FRAGEN

Stelle Deinem Gegner 2 der unten stehenden Fragen

F1: Ist Maria Links- oder Rechtshänderin?

A1: Rechtshänderin

F2: Hat Maria die French Open gewonnen?

A2: Nein

F3: Ist Maria Russin oder Französin?

A3: Russin

F4: Ist Maria älter als Justin Henin?

A4: Nein

KILLERSCHLAG

Hole Dir einen Extrapunkt für jeden Punkt den Du mit einem **Aufschlag** geholt hast

Finde heraus welches der Killerschlag deines Gegners ist. Wie kannst Du verhindern, dass er ihn benutzt?

WIE EIN PROFI

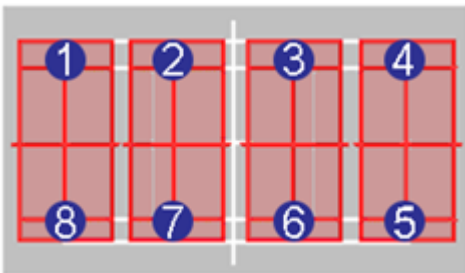
PLATZAUFBAU

Unten sind Optionen Spielfeldgrößen. Die Rote kann am besten funktionieren, da es einfacher ist, die Spieler rotieren zu lassen. Alle Spieler rotieren im Uhrzeigersinn nach jeder Runde.

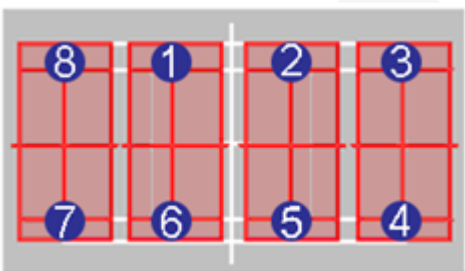
Für ausführliche Richtlinien über rote, orange und grüne Bälle und Plätze besuchen Sie www.tennisplayandstay.de

Rote Plätze (11m / 36ft) – Dieser Platz ist für Spieler zwischen 4 und 8 Jahren oder erwachsene absolute Anfänger. Nur zwei Plätze werden für 16 Spieler benötigt. Sollten Sie mehr Spieler haben, können Sie vier rote Plätze quer über einen ganzen Tennisplatz einrichten.

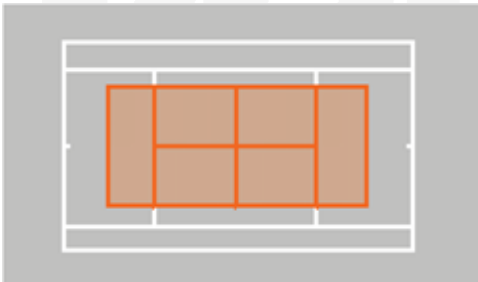
Runde 1



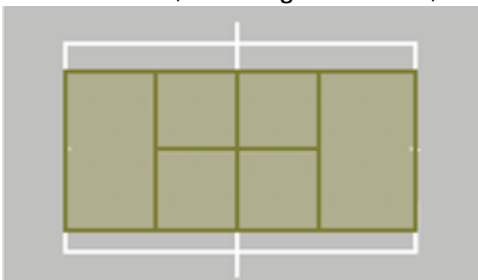
Runde 2



Orange Plätze (18m / 60ft x 6,5m-8,23m / 16ft-19ft) – Dieser Platz ist für Spieler zwischen 7 und 11 Jahren und erwachsene Anfänger. Sie können einen schmaleren Platz oder einen Platz über die volle Größe des Einzelfeldes nutzen.



Grüne Plätze (wie ein ganzer Platz) – Dieser Platz ist für Spieler ab 8 Jahren.



WIE EIN PROFI

BLANKO SPIELER-PASS

Heute bist Du...

Geboren

Wohnort

Grand
Slams
gewonnen

ZÄHLKARTE

Trage die Punkte unten ein:

Runde	Punkte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

FRAGEN

Stelle Deinem Gegner 3 der unten stehenden Fragen

KILLERSCHLAG

Hole Dir einen Extrapunkt für jeden Punkt den Du mit geholt hast
Finde heraus welches der Killerschlag deines Gegners ist. Wie kannst Du verhindern, dass er ihn benutzt?