

# MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

## GLÜCKSSPIRALE

### WAS IST GLÜCKSSPIRALE?

Glücksspirale ist ein Doppelformat, bei dem zu jedem Spiel die Partner und Gegner neu gezogen werden. Jeder Spieler notiert die Punkte, die er in jeder Runde macht. Dieses lustige und gesellige Format eignet sich sehr, wenn neue Spieler in einem Club eingeführt werden.

<b>Zeit:</b>	1 Stunde
<b>Spieler pro Platz:</b>	4 Spieler pro Platz
<b>Einzel/Doppel:</b>	Doppel
<b>Alter:</b>	8 Jahre und älter
<b>Mannschaft/Individuell:</b>	Individuell
<b>Zielsetzung:</b>	Gesellschaft

### ORGANISATION

<b>PLATZ &amp; SPIELER:</b>	Für jegliche Anzahl von Spielern. Sie benötigen für 4 Spieler jeweils einen Platz.
<b>ZÄHLWEISE:</b>	Die Spiele sind zeitlich begrenzt und sollten ca. 5-10 Minuten dauern. Alle Spiele einer Runde beginnen und enden zur gleichen Zeit. Es wird einfach gezählt (1, 2, 3, 4). Spieler zählen ihre eigenen Spiele.
<b>AUSWERTUNGSBLATT:</b>	Die Spieler addieren ihre gewonnenen Punkte eines jeden Spieles auf dem Haupt-Auswertungsblatt. (s. Seite 2)

### ABLAUF

<b>SPIELABFOLGE:</b>	<p>Jeder Spieler bekommt ein Blatt Papier, auf das er seinen Namen schreibt. Der Trainer sammelt die Papiere in einem Hut oder einem Eimer. Dann werden die ersten 2 Namen gezogen, diese 2 spielen im Doppel zusammen, die nächsten zwei Namen bilden das Gegnerpaar. Ziehen Sie alle Namen, bis alle Plätze mit Doppel Spielen gefüllt sind.</p> <p>Sobald die erste Runde beendet ist, kommen alle Spieler zusammen und tragen ihre Punkte in das Auswertungsblatt ein. Der Trainer zieht neue Doppelpaarungen und Spiele (jeder Spieler sollte in jeder Runde mit jemand Neuem spielen).</p> <p>Falls Sie zu viele Spieler haben, können überzählige Spieler eine Runde aussetzen und in der nächsten Runde wieder teilnehmen. Dies kann dazu führen, das am Ende eine Extra-Runde gespielt werden muss, für die Spieler, die weniger Spiele als alle anderen gespielt haben. Nur die Spieler, die eine Runde weniger gespielt haben, schreiben dann ihre Punkte auf.</p>
----------------------	---

**SPIELENDENDE:**

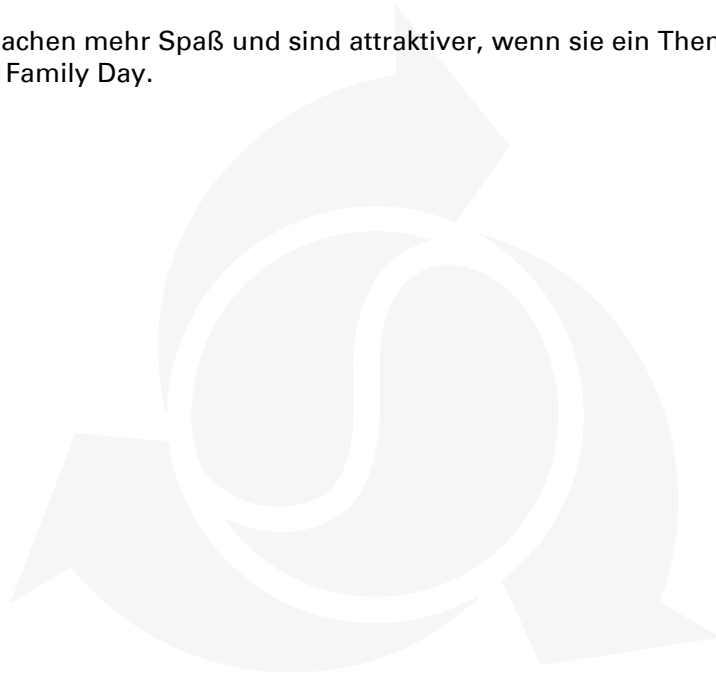
Der Spieler, der über alle Runden die meisten Punkte gemacht hat, ist der Sieger.

**ANPASSUNG DES FORMATS**

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

