

MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

8 GEGEN 8 DOPPEL

WAS IST 8 GEGEN 8 DOPPEL?

In diesem Format werden Spieler in zwei Teams und dann in Doppel Paare eingeteilt. Jede Paarung spielt gegen jedes Doppel der Gegenseite, mit dem Ziel Punkte für ihre Mannschaft zu holen.

Zeit:	1 Stunde
Spieler pro Platz:	16 Spieler auf 2-4 Plätzen
Einzel/Doppel:	Doppel
Alter:	jegliches Alter
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	soziale Komponente

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	Zwei Teams mit je 8 Spielern (man kann jede gerade Anzahl nehmen, solange beide Mannschaft die gleiche Anzahl von Spielern haben). Es gibt ein rotes und ein blaues Team. In beiden Teams werden die Spieler von 1-8 zufällig durchnummeriert, dann werden Paare gezogen, so dass vier zufällige Doppelpaarungen entstehen. Diese Paare bleiben für die gesamte Veranstaltung zusammen. (z.B. 2&5, 1&4, 7&3, 8&6). Es werden vier Plätze benötigt (man kann das Ganze auch auf zwei Plätzen stattfinden lassen, dann hat man eine festgelegte Spielreihenfolge statt einer Rotation.)
ERGEBNISBOGEN:	Jedes Paar führt einen Ergebnisbogen um seine Ergebnisse festzuhalten. Diese Ergebnisse werden am Ende auf einen großen Ergebnisbogen übertragen (siehe nächste Seite).
ZÄHLWEISE:	Die Spiele werden bis fünf Punkte ausgetragen und es wird nach jedem Punkt abwechselnd aufgeschlagen. Die Spieler zählen selbst, allerdings dürften jüngere Spieler Hilfe benötigen. Das Gewinner-Paar eines jeden Spiels bekommt die Nummern der Gegner als Punkte (z.B. wenn Rot 1&4, Blau 2&7 schlägt, bekommt Rot 9 (2+7) Punkte, die sie in ihren Ergebnisbogen eintragen).

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	Nach jedem Spiel rutscht das Rote Paar einen Platz nach links, während die Blauen Spieler auf demselben Platz bleiben. Rotieren Sie die Spieler bis vier Runden gespielt wurden (siehe Seite 3).
SPIELEND:	Jedes Paar übergibt seinen Ergebnisbogen dem Veranstalter, der dann das endgültige Ergebnis für jedes Team errechnet. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

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

8 GEGEN 8 DOPPEL

ZÄHLKARTE EINES DOPPEL TEAMS

Spieler tragen die Punkte (auf den Nummern der Gegner basierend) ein, die sie in jeder Runde gewinne, genauso den Namen ihres Teams und ihre Nummern.

Beispiel

Team Name	Rot
Paare Nummern	4 & 6
Runde 1 gewonnene Punkte	0
Runde 2 gewonnene Punkte	7
Runde 3 gewonnene Punkte	9
Runde 4 gewonnene Punkte	4

Blanko Wertungsblatt

Team Name	
Paare Nummern	
Runde 1 gewonnene Punkte	
Runde 2 gewonnene Punkte	
Runde 3 gewonnene Punkte	
Runde 4 gewonnene Punkte	

Mannschafts-Gesamtwertungsblatt

Benutzen Sie diese Liste um alle Punkte von jedem Team zusammen zu zählen:

Runde	Rot	Blau
1	4, 10	5, 9
2	7, 4, 6	12
3	6, 10	5, 9
4	7, 4	12, 5
Summe	58	57

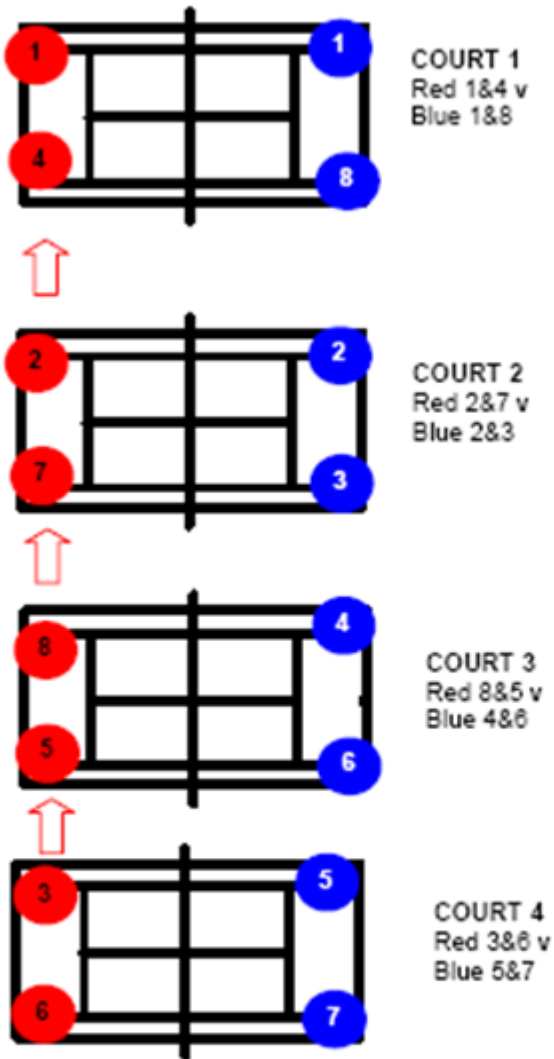
Blanko Mannschafts-Gesamtwertungsblatt

Runde	Rot	Blau
1		
2		
3		
4		
Summe		

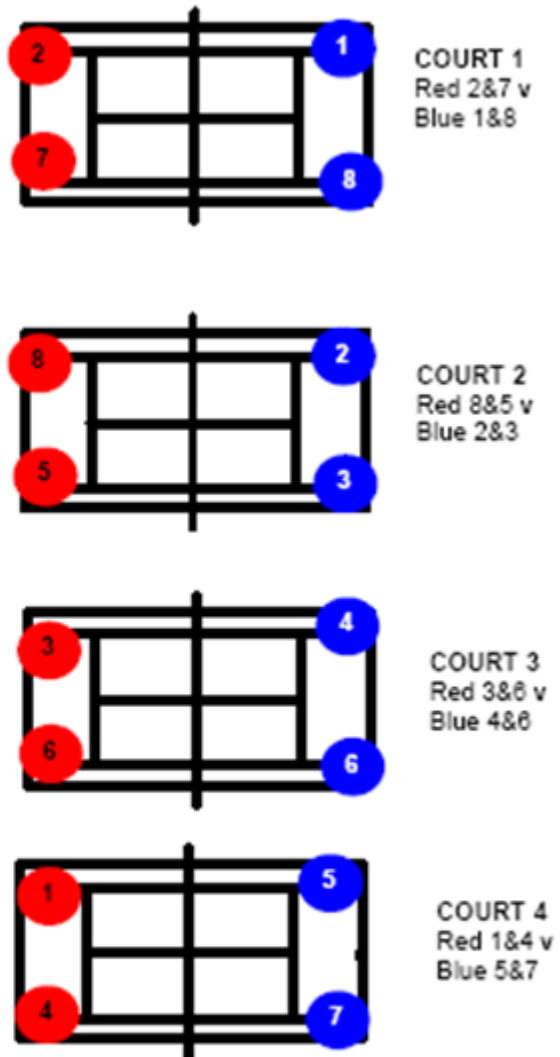
BEISPIEL FÜR EINE ROTATION FÜR EIN 8 GEGEN 8 DOPPEL

In der zweiten Runde rutscht das Rote Paar auf den Platz zu ihrer linken (Spieler von Platz 1 gehen auf Platz 4). Die Blauen Spieler bleiben auf demselben Platz.

1st ROUND



2nd ROUND



● = Red player

● = Blue player

MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

8 GEGEN 8 MINI-TENNIS

WAS IST 8 GEGEN 8 MINI-TENNIS?

In diesem Format werden Spieler in zwei gleiche Teams eingeteilt und dann von 1-8 durchnummeriert. Jeder Spieler spielt ein Einzel gegen jeden anderen Spieler des gegnerischen Teams.

Zeit:	1 Stunde
Spieler pro Platz:	16 Spieler auf 2 normalen (8 rote) Plätzen
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	jegliches Alter
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	soziale Komponente und Wettbewerb

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	Zwei Teams mit je 8 Spielern (man kann jede gerade Anzahl nehmen, solange beide Team die gleiche Spieleranzahl haben). Es gibt ein Rotes und ein Blaues Team. In beiden Teams werden die Spieler von 1-8 zufällig durchnummeriert. Richten Sie auf zwei normalen Plätzen, 8 rote Mini Tennis Plätze ein (für ältere Spieler benutzen Sie 8 halbe Plätze).
ZÄHLWEISE:	Die Spiele gehen bis fünf Punkte und es wird abwechselnd nach jedem Punkt aufgeschlagen. Wenn ein Spieler sein Spiel gewinnt, trägt er auf seiner Zählkarte die Nummer seines Gegners (1-8) ein, das sind dann die Punkte, die er gewonnen hat. (z.B. schlägt Rot 2 Blau 6, also bekommt Rot 6 Punkte)
AUSWERTUNGSBLATT:	Jedes Paar trägt seine Zählkarte (siehe Seite 3) bei sich, um die Ergebnisse einzutragen. Jüngere Spieler werden hierzu die Hilfe eines Erwachsenen brauchen. Am Ende wird alles auf die Team-Zählkarte übertragen.

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	Anfangs spielt Spieler 1 vom Roten Team gegen Spieler 1 vom Blauen Team, 2 spielt gegen 2, 3 gegen 3 usw. Nach jedem Spiel rutscht der Rote Team Spieler einen Platz nach links und das Blaue Team bleibt auf denselben Plätzen. Der Wettbewerb endet damit, dass 8 Rotationen gemacht wurden und jeder Spieler gegen jeden Spieler des gegnerischen Teams gespielt hat.
SPIELEND:	Jeder Spieler übergibt seine Zählkarte dem Veranstalter, der dann die Ergebnisse des Roten bzw. Blauen Teams addiert. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

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

8 GEGEN 8 MINI-TENNIS

ZÄHLKARTE: Spieler nehmen immer ihre Zählkarten mit und tragen die Punkte ein, die sie in jeder Runde gewinnen.

Beispiel

Team Name	Rot		
Paare Nummern	4		
Runde 1 gewonnene Punkte	Lost	Runde 5 gewonnene Punkte	Lost
Runde 2 gewonnene Punkte	3	Runde 6 gewonnene Punkte	4
Runde 3 gewonnene Punkte	6	Runde 7 gewonnene Punkte	8
Runde 4 gewonnene Punkte	Lost	Runde 8 gewonnene Punkte	1

Blanko Wertungsblatt

Team Name			
Paare Nummern			
Runde 1 gewonnene Punkte		Runde 5 gewonnene Punkte	
Runde 2 gewonnene Punkte		Runde 6 gewonnene Punkte	
Runde 3 gewonnene Punkte		Runde 7 gewonnene Punkte	
Runde 4 gewonnene Punkte		Runde 8 gewonnene Punkte	

Mannschafts-Gesamtwertungsblatt

Benutzen Sie diese Liste um alle Punkte von jedem Team zusammen zu zählen:

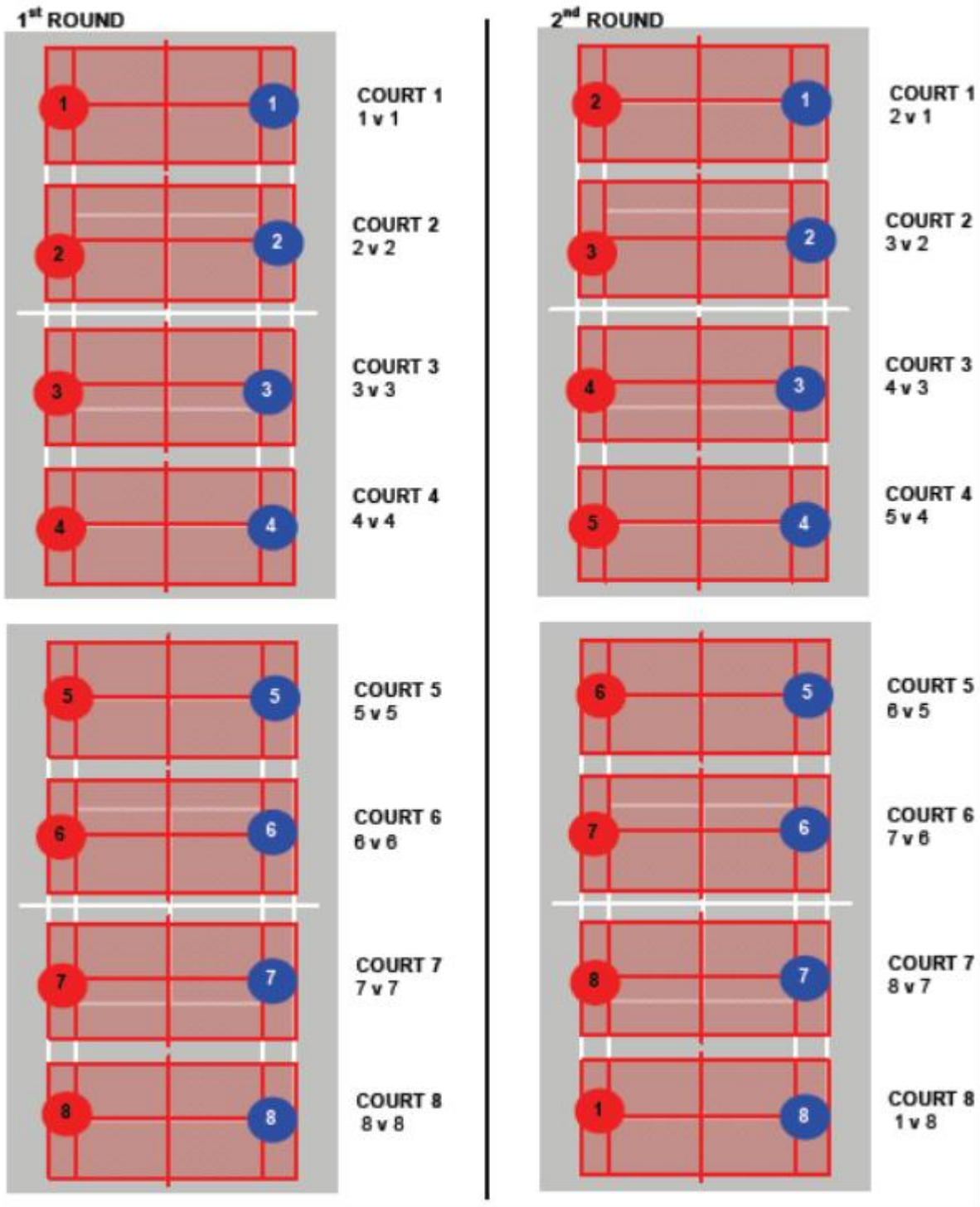
Runde	Rot	Blau
1	1, 4, 7, 8 = 20	2, 3, 5, 6 = 16
2	2, 5, 7 = 14	2, 4, 5, 7, 1 = 19
3	1, 2, 3, 6, 7, 8 = 27	6, 7 = 13
4	2, 5, 7, 8 = 22	4, 6, 7, 1 = 18
5	3, 6, 7 = 16	5, 6, 8, 1, 4 = 24
6	2, 5, 7, 8 = 22	6, 8, 1, 3 = 18
7	2, 3, 5 = 10	7, 2, 4, 5, 6 = 24
8	1, 2, 3, 5, 8 = 19	3, 6 = 9
Summe	150	141

Blanko Mannschafts-Gesamtwertungsblatt

Runde	Rot	Blau
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
Summe		

PLATZAUFBAU UND ROTATION

Nach jeder Runde rutschen die Spieler des Roten Teams nach links (oder oben). Die Blauen bleiben stehen.



MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

ABGEGRENZTES MANNSCHAFTS-TENNIS

WAS IST ABGEGRENZTES MANNSCHAFTS-TENNIS?

Abgegrenztes Mannschafts-Tennis ist ein Einzelturnier aber in Paaren gespielt. Die Spieler tauschen die Plätze nach jedem vierten Punkt. Die Spiele werden in einer Jeder-gegen-Jeden-Tabelle organisiert.

Zeit:	1 Stunde
Spieler pro Platz:	6 - 10 Spieler pro Platz
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	8 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	Gesellschaft

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Teilen Sie alle Spieler in Paare ein und geben Sie jedem Spieler eines Paares eine Nummer, entweder 1 oder 2. Dann geben Sie jedem Paar einen Buchstaben (z.B. A, B, C). Tragen Sie alle Paare in Jeder-gegen-Jeden-Tabellen mit 4 oder 5 Paaren ein (nehmen Sie zwei Tabellen, wenn Sie zu viele Spieler haben).

ZÄHLWEISE: Jedes Spiel ist ein „best of 3“-Match aus Tiebreaks zu je sieben Punkten. Es werden Einzel gespielt, wobei nach vier gespielten Punkten der Partner gewechselt wird. Dabei wird der Tiebreak weiter gezählt (z.B. Spieler 1 von Paar A spielt gegen Spieler 1 von Paar B, beim Spielstand von 3-1 wird jeweils Spieler 2 eingewechselt – sie spielen bis zum 5-3 und die beiden Spieler 1 kommen wieder zurück)

AUSWERTUNGSBLATT: Tragen Sie die Ergebnisse in die Jeder-gegen-Jeden-Tabellen ein (s. nächste Seite)

ABLAUF

SPIELABFOLGE: Folgen Sie der Reihenfolge aus den Auswertungsblättern (s. n. S.). Bei Beginn des ersten Tiebreaks in jedem Spiel sollte immer Spieler 1 jedes Paares starten. Beim zweiten Tiebreak sollten Spieler 1 vom ersten und Spieler 2 vom zweiten Paar starten. Dieses garantiert, dass jeder Spieler gegen beide Konkurrenten des gegnerischen Paares spielt.

SPIELEND: Der Gewinner jeder Tabelle ist derjenige, der die meisten Spiele gewonnen hat. Bei Gleichstand gewinnt:

a) Prozentzahl von gewonnenen Tiebreaks (Berechnung = gewonnene Tiebreaks geteilt durch insgesamt gespielte Tiebreaks x 100), wenn immer noch Gleichstand...

b) der direkte Vergleich der beiden Spieler

Wird mehr als eine Tabelle gespielt, können Sie ein Finale zwischen den beiden Gewinnerpaaren austragen lassen, was aber für jüngere Spieler nicht angemessen ist.

Anmerkung: Die Prozentrechnungen der gewonnenen Spiele sind sehr einfach durchzuführen, seien Sie nicht ängstlich.

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

8 GEGEN 8 MIN-TENNIS

MUSTER JEDER-GEGEN-JEDEN-TABELLEN.

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 errechnen mussten, die sie gewannen von denen, die sie spielten. Dieses ist eine einfache Berechnung und zeigt, dass B die beste Gewinnquote, dann C und als 4. Platz A hatte.

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

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.

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

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	Für jegliche Anzahl von Spielern. Sie benötigen für 4 Spieler jeweils einen Platz.
ZÄHLWEISE:	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.
AUSWERTUNGSBLATT:	Die Spieler addieren ihre gewonnenen Punkte eines jeden Spieles auf dem Haupt-Auswertungsblatt. (s. Seite 2)

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	<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:

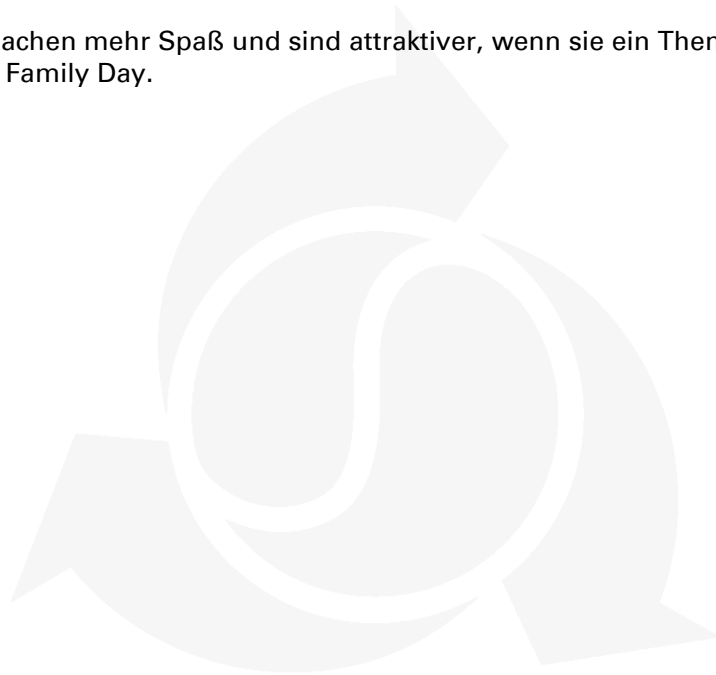
Der Spieler, der über alle Runden die meisten Punkte gemacht hat, ist der Sieger.

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

GLÜCKSSPIRALE

BEISPIEL AUSWERTUNGSBLATT:

Die Spieler tragen nach jeder Runde ihre gewonnenen Punkte ein. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Alle Spieler sollten die gleiche Anzahl an Runden spielen.

Name	Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5	Runde 6	Summe
James N.	9	5	11	6	2	8	41



MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

JAHRZEHNTE

WAS IST JAHRZEHNTE?

Jahrzehnte ist ein einfaches, lustiges Mannschaftsformat für verschiedene Altersstufen. Das Format beinhaltet sowohl Einzel als auch Doppel.

Zeit:	1 Stunde
Spieler pro Platz:	4-6 Spieler pro Platz
Einzel/Doppel:	Einzel und Doppel
Alter:	8 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	Gesellschaft

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Teilen Sie alle Spieler in zwei Teams ein, jeder einzelne Spieler sollte aus einem anderen Zeitalter sein (z.B. unter 10, 11-20, 21-30, 31-40 41-50 usw.) Auf der Zählkarte sind vier Spieler pro Team, aber man das Format leicht auf mehr Spieler und Mannschaften anpassen. Benutzen Sie entsprechende Plätze und Bälle für Spieler unter 10 Jahren. Besonders in den Doppel-Spielen sollten ältere Spieler auf einem Platz spielen und mit einem Ball, der den jüngeren Spielern angemessen ist.

ZÄHLWEISE: Spiele sind Tiebreaks bis zu 9 Punkten. Bei 8:8 gewinnt der Spieler, der den nächsten Punkt macht.

AUSWERTUNGSBLATT: Tragen Sie die Spielernamen und Ergebnisse auf die Zählkarten ein (siehe nächste Seite).

ABLAUF

SPIELABFOLGE: Anfangs spielen die jüngsten Spieler ihre Einzel (z.B. die 2 unter 10jährigen), machen Sie so weiter, bis die ältesten Spieler ihre Einzel gespielt haben. Als nächstes organisieren Sie die Doppelpaarungen und spielen diese dann. Jeder Spieler sollte ein Einzel und ein Doppel spielen.

SPIELENDENDE: Das Team, das am Ende der Veranstaltung am meisten Punkte gewonnen hat, gewinnt.

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

JAHRZEHNTE

MUSTER ZÄHLKARTE

Beispiel

	Team A	Team B
Runde 1 - EINZEL		
Spiel 1 - unter 10	Roger 9	Rafa 6
Spiel 2 - 21 bis 30	Justine 7	Maria 9
Spiel 3 - 31 bis 40	Fernando 4	Marat 9
Spiel 4 - 41 bis 50	Svetlana 9	Sania 6
Ergebnis nach Einzel	29	30
Runde 2 - DOPPEL		
Spiel 1 - U10 & 21 -30	Roger & Justine 9	Rafa & Maria 6
Spiel 2 - 31-40 & 41-50	Fernando & Svetlana 5	Marat & Sania 9
Ergebnis nach Doppeln	14	15
Gesamtergebnis	43	45

	Team A	Team B
Runde 1 - EINZEL		
Spiel 1 - unter 10		
Spiel 2 - 21 bis 30		
Spiel 3 - 31 bis 40		
Spiel 4 - 41 bis 50		
Ergebnis nach Einzel		
Runde 2 - DOPPEL		
Spiel 1 - U10 & 21 -30		
Spiel 2 - 31-40 & 41-50		
Ergebnis nach Doppeln		
Gesamtergebnis		

MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

MANNSCHAFTSKEGEL

WAS IST MANNSCHAFTSKEGEL?

Mannschaftskegel ist das einfachste Wettbewerbsformat, das im Tennis gespielt werden kann. Es ist ein Mannschaftsformat, das bei einer großen Spieleranzahl auf jedem Platz verwendet werden kann und es fällt keine Papierarbeit an!

Zeit:	30 min – 1 Std.
Spieler pro Platz:	20 Spieler für rote Plätze, 8 für orange/grüne Plätze
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	6 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	Gesellschaft & Wettbewerb

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	<p>Teilen Sie alle Spieler in zwei ungefähr gleich große Mannschaften (blau und rot) ein. Idealerweise hätten beide Mannschaften eine unterschiedliche Anzahl von Spielern. Versuchen Sie die Mannschaften gleich stark aufzustellen.</p> <p>Richten Sie 5 rote Plätze auf jedem ganzen Platz (orange und grüne Plätze können auch benutzt werden) ein.</p> <p>Setzen Sie ein Maximum von 20 Spielern auf jedem ganzen Platz, 10 von der roten Mannschaft, 10 von der blauen Mannschaft (bei orangen und grünen Plätzen ein Maximum von 8 Spielern).</p>
ZÄHLWEISE:	Sieger ist, wer als erster 5 Punkte gewinnt (Zählweise 1, 2, 3 usw.) bei wechselndem Aufschlag.
AUSWERTUNGSBLATT:	Der Gewinner aus jedem Spiel erwirbt einen Kegel für seine Mannschaft.

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	<p>Auf jedem Platz stellen sich die Spieler hintereinander hinter ihrem farbigen Kegel auf.</p> <p>Die vordersten Spieler jeder Reihe gehen auf den nächsten freien Platz um gegeneinander zu spielen (immer rot gegen blau). Wenn das Spiel beendet ist, gehen beide Spieler vom Platz, der Sieger nimmt sich einen Kegel seiner Farbe und stellt ihn auf den Stapel seiner Mannschaft. Beide Spieler stellen sich wieder hinten in ihrer Reihe an. Stellen Sie sicher, dass zwei Spieler nicht gleich wieder gegeneinander antreten.</p>
----------------------	--

Achten Sie auf den nächst frei werdenden Platz und schicken Sie Spieler dort hin. Eventuell organisieren die Spieler sich selber!

SPIELENDEN:

Zählen Sie alle Kegel der roten und blauen Mannschaft. Die Mannschaft mit den meisten Kegeln gewinnt!

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.

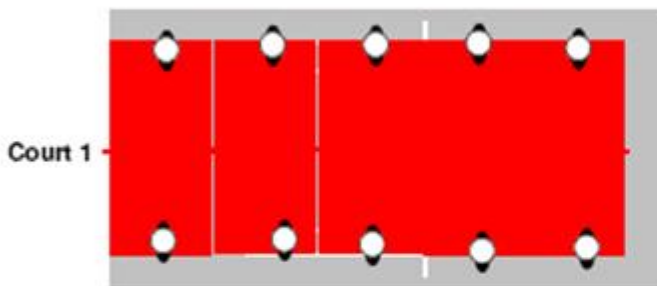
TEAM COMPETITIONS



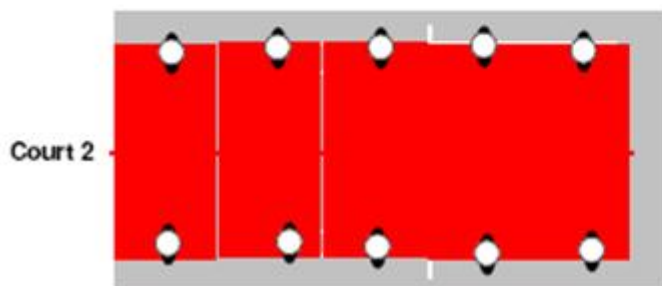
TEAM CONES

(Presented by Mike Barrell, Great Britain)

SAMPLE COURT LAYOUT



Red Cone ● ○ ○ ○ ○ ○ Red Players
Blue Cone ● ○ ○ ○ ○ ○ Blue Players



Red Cone ● ○ ○ ○ ○ ○ Red Players
Blue Cone ● ○ ○ ○ ○ ○ Blue Players

MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

MEHRFACHE SPORTARTEN

WAS IST „MEHRFACHE SPORTARTEN“?

„Mehrfache Sportarten“ ist ein Mannschaftsformat, das Tennis mit anderen Sportarten kombiniert. Es ist ein gutes Format für kleine Kinder, da es Abwechslung und Möglichkeit bietet, eine Reihe von sportlichen Fähigkeiten zu entwickeln.

Zeit:	3 Std.
Spieler pro Platz:	16 Spieler für 2 Plätze
Einzel/Doppel:	Doppel und anderer Sport
Alter:	6/7 bis 12 Jahre
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	Gemeinschaft und Lernen

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	16 Spieler werden in 4 Gruppen zu je 4 Spielern aufgeteilt und in folgende Mannschaften gesetzt: „Mini-Tennis A“, „Mini-Tennis B“, „Mini-Fußball A“ und „Mini-Fußball B“. Es sind 2 Tennisplätze nötig (Rot, Orange oder Grün abhängig vom Alter und Können der Spieler, s. S. 5) und zwei Bereiche für Mini-Fußball (benutzen Sie Hüttchen zum Kennzeichnen der Tore und Seitenlinien). Wir setzen in diesem Fall Fußball ein, aber Sie können auch jede andere Mannschaftssportart nehmen, die Sie wünschen.
ZÄHLWEISE:	Schauen Sie sich die Beschreibungen der Zählweisen für jede Aktivität auf der nächsten Seite an. Erwachsene oder junge Anleiter werden als Betreuer beim Fußball gebraucht und müssen vielleicht beim Tennis zählen helfen.
AUSWERTUNGSBLATT:	Spieler spielen alle Phasen von Seite 3. Die Punkte werden nach jeder Phase auf dem Auswertungsblatt auf Seite 4 addiert.

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	Folgen Sie der Spielabfolge auf der nächsten Seite. Die ersten zwei Phasen sind fähigkeitsbasierend und die beiden anderen Phasen bauen auf Wettkampfspielen auf. Jede Mannschaft geht durch alle Aufgabenbereiche. Folgen Sie dem bereitgestellten Plan.
SPIELENDENDE:	Addieren Sie alle Punkte jeder Mannschaft über alle Phasen. Die Mannschaft mit den meisten Punkten hat 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

MANNSCHAFTSFORMAT - MINI-TENNIS VS FUSSBALL

Zwei achter Mannschaften

- Eine Mannschaft mit 8 Mini-Tennis Spielern (aufgeteilt in zwei Teams: A und B)
- Eine Mannschaft mit 8 Fußballern (aufgeteilt in zwei Teams: A und B)

	Mini-Tennis Fähigkeit	Fußball Fähigkeit	Mini Tennis Match	Fußball Match	Zählweise	
Phase 1	Mini-Tennis A vs Fußball A	Mini-Tennis B vs Fußball B				
	• Auf Ziele Aufschlagen - wie oft wird das Ziel getroffen	• Um 8 Hüttchen dribbeln auf Zeit				Gewinner 2 Punkte, Verlierer 1 Punkt
	• Anzahl der Serve-Return Kombinationen	• Torhüter - wie viele Strafstöße werden aus 6 m erzielt				Gewinner 2 Punkte, Verlierer 1 Punkt
Phase 2	Mini-Tennis B vs Fußball B	Mini-Tennis A vs Fußball A				
	• Auf Ziele Aufschlagen - wie oft wird das Ziel getroffen	• Um 8 Hüttchen dribbeln auf Zeit				Gewinner 2 Punkte, Verlierer 1 Punkt
	• Anzahl der Serve-Return Kombinationen	• Torhüter - wie viele Strafstöße werden aus 6 m erzielt				Gewinner 2 Punkte, Verlierer 1 Punkt
Phase 3			Mini-Tennis A vs Fußball A	Mini-Tennis B vs Fußball B		
			4 vs 4 in zwei Doppeln, "best of 3" Tiebreaks	4 vs 4 Fußballspiel über 10 Minuten		Gewinner 2 Punkte, Verlierer 1 Punkt
Phase 4			Mini Tennis B vs Fußball B	Mini Tennis A vs Fußball A		
			4 vs 4 in zwei Doppeln, "best of 3" Tiebreaks	4 vs 4 Fußballspiel über 10 Minuten		Gewinner 2 Punkte, Verlierer 1 Punkt

AUSWERTUNGSBLATT

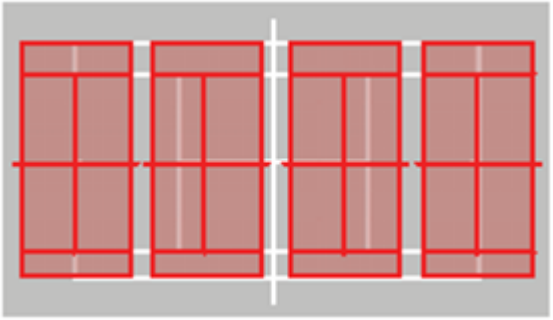
Ereignis	Mini-Tennis A	Mini-Tennis B	Fußball A	Fußball B
Phase 1				
Phase 2				
Phase 3				
Phase 4				
Summe				

PLAY+STAY

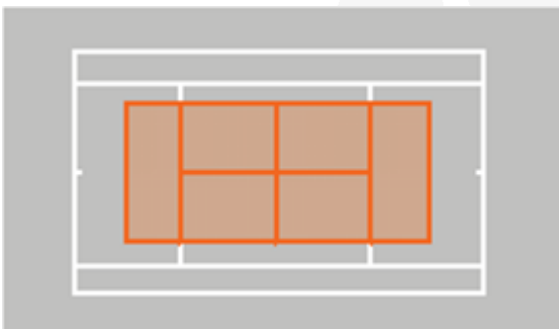
PLATZAUFBAU

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

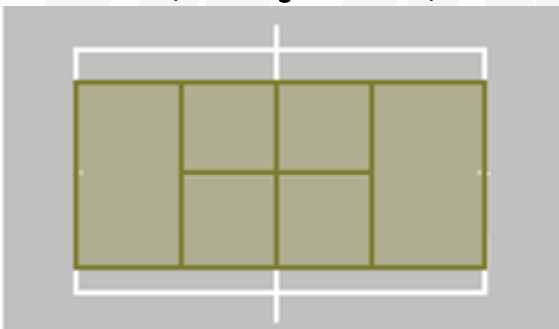
Rote Plätze (11m / 36ft) – Dieser Platz ist für Spieler zwischen 4 und 8 Jahren oder erwachsene absolute Anfänger. Nur zwei Plätze werden für 16 Spieler benötigt. Sollten Sie mehr Spieler haben, können Sie vier rote Plätze quer über einen ganzen Tennisplatz einrichten.



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.



MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

MINI-TENNIS-TEAM-BALLWECHSEL

BESCHREIBUNG

Mannschaftsspiele sind einfache gemeinschaftliche Ballwechsel-Formate für Mini-Tennis-Spieler. Die Veranstaltung zielt darauf ab, die Konstanz und Genauigkeit des Grundlinienschlags zu verbessern. Die Kinder sollen während des Wettkampfes Spaß haben, aber trotzdem konzentriert spielen.

Zeit:	30 Minuten
Spieler pro Platz:	12 Spieler pro Platz
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	4-8 Jahre
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	Gemeinsames Lernen

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Platzieren Sie ein Netz entlang der kompletten Länge eines normalen Platzes, um 6 Felder über die Breite des Platzes herzustellen. (siehe nächste Seite). Platzieren Sie Zielfelder auf jede Seite eines jeden Feldes, auf die die Spieler zielen sollen (erstellen Sie runde Felder mit ca. 1,5 m Durchmesser)

Teilen Sie die Spieler in zwei Teams von jeweils 6 Spielern (Gelb und Rot). Dies lässt sich auch leicht auf mehr oder weniger Spieler übertragen.

ZÄHLWEISE: Die Spieler spielen sich mit einem Spieler ihres Teams für 2 Minuten den Ball zu. Jedes Mal wenn ein Spieler das Zielfeld trifft ihres Platzes trifft (s. nächste Seite) bekommt er einen Punkt. Nach jeder Runde fragt der Veranstalter jedes Paar nach ihrem Punktestand. Dann werden jeweils die Punkte des Gelben und des Roten Teams addiert. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt ein Hütchen, das sie in ihren Zähler sack deponieren.

Die Spieler werden Teenager oder Erwachsene benötigen, die beim Zählen helfen und die Rotation überwachen.

AUSWERTUNGSBLATT: Nach jeder Runde bekommt das Team mit dem höchsten Punktestand ein Hütchen.

ABLAUF

SPIELABFOLGE: Zu Beginn spielt ein Spieler einen Ballwechsel gegen irgendeinen Spieler aus seinem eigenen Team. Nach jeder Runde spielt man mit einem Spieler, mit dem man bis dahin noch nicht gespielt hat. Lassen Sie 5 Runden spielen, so dass jeder Spieler mit jedem anderen Spieler aus seinem Team gespielt hat.

SPIELENDEN:

Es gewinnt das Team, das die meisten Hüttchen im Zählerack aufweist.

ANPASSUNG DES FORMATS

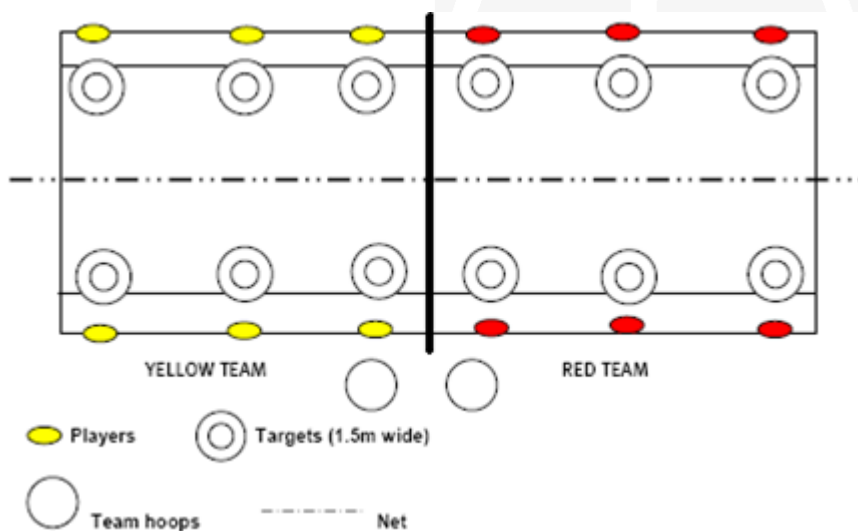
Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren, gemischten Altersgruppen, Mannschaften zu entsprechen und zu einem mehr oder weniger wettbewerbsorientierten Veranstaltung werden.

THEMEN

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

BEISPIEL PLATZAUFBAU

Nach jeder Runde bleiben die Spieler auf ihrer Seite des Feldes, aber sie spielen mit einem Spieler, mit dem sie bis jetzt noch nicht gespielt haben.

**AUSWERTUNGSBLATT**

Ein Auswertungsblatt wird nicht benötigt. Die Sieger jeder Runde deponieren ein Hüttchen in ihren Zählerack. Das Team mit den meisten Hüttchen gewinnt.

MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

TAKTISCHE DOPPELHERAUSFORDERUNG

BESCHREIBUNG

Es ist eine zeitgesteuerter Doppelwettbewerb, der Spieler anregt, Doppeltaktiken im Spiel anzuwenden. Es ist ein ideales Format, um am Ende einer Doppel-Lehrstunde eingebunden zu werden.

Zeit:	1 Std.
Spieler pro Platz:	16 Spieler für 4 Plätze
Einzel/Doppel:	Doppel
Alter:	jedes Alter
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	Gemeinsames Lernen

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Teilen Sie alle Spieler in Doppelpaare ein und geben Sie jedem Paar eine Nummer von 1 bis 8. Teilen Sie jedem Platz eine unterschiedliche taktische Doppelanweisung zu:

Platz 1: Einer vorn, einer hinten; Ein Spieler steht am Netz und der andere an der Grundlinie.

Platz 2: Serve and Volley; Aufschläger müssen nach jedem Aufschlag sofort ans Netz

Platz 3: Nur im Aufschlagsfeld; Spieler verlieren den Punkt, wenn sie aus dem Aufschlagsfeld treten nach der Aufschlag und der Return gespielt wurden

Platz 4: „I“ Formation; Der Partner des Aufschlägers steht in der Mitte am Netz und wählt eine Seite zu der sich nach dem Aufschlag bewegt

ZÄHLWEISE: Die Spiele sind auf 10 Minuten begrenzt. Die Spieler zählen die Punkte 1, 2, 3, 4 – Aufschlagwechsel wie im Tiebreak.

AUSWERTUNGSBLATT: Die Paare schreiben ihre Ergebnisse aus jedem Spiel selber auf und geben diese im Auswertungsblatt ein (siehe nächste Seite).

ABLAUF

SPIELABFOLGE: Stellen Sie alle Paare auf die Plätze, zwei Paare je Platz. Nach jeder Runde wechselt jedes Paare einen Platz weiter nach rechts (s. S. 3). Es werden acht Runden gespielt.

SPIELENDENDE: Die Doppelpaarung mit den meisten Punkten ist das Gewinnerpaar.

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.

MUSTER AUSWERTUNGSBLATT

Namen	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Spiel 6	Spiel 7	Spiel 8	Summe
Beispiel Paar X	8	5	9	10	6	7	4	7	56
Paar 1									
Paar 2									
Paar 3									
Paar 4									
Paar 5									
Paar 6									
Paar 7									
Paar 8									

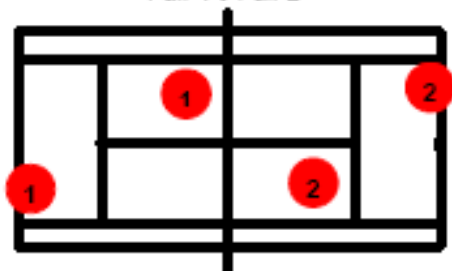
TACTICAL DOUBLES CHALLENGE

(Presented by Mark Tennant, ITF)

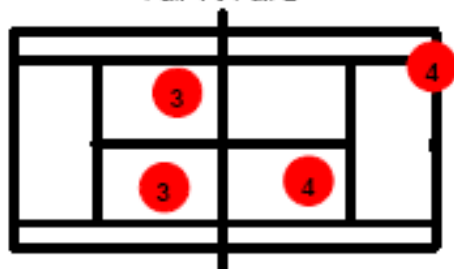
ROTATIONS – Each pair moves one place to the right after each round

ROUND 1

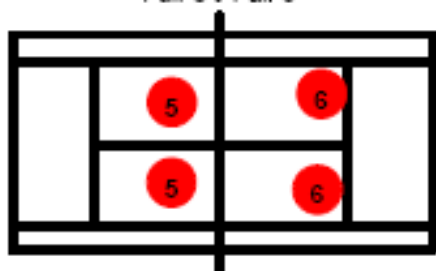
Court 1 – One Up One Back
Pair 1 v Pair 2



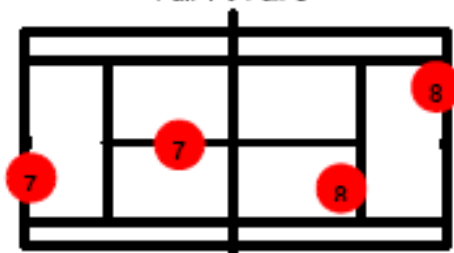
Court 2 – Serve and Volley
Pair 1 v Pair 2



Court 3 – Service Box Only
Pair 5 v Pair 6

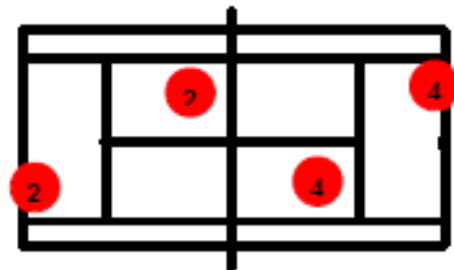


Court 4 – 'I' Formation
Pair 7 v Pair 8

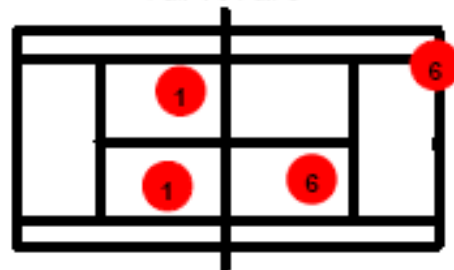


ROUND 2

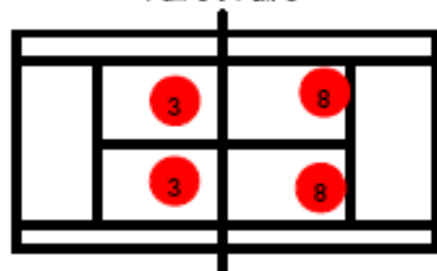
Court 1 – One Up One Back
Pair 2 v Pair 4



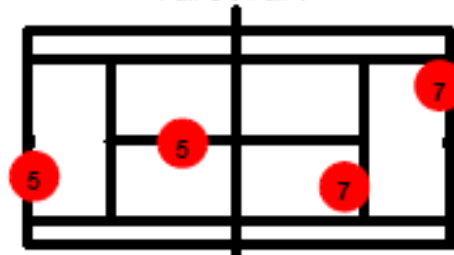
Court 2 – Serve and Volley
Pair 1 v Pair 6



Court 3 – Service Box Only
Pair 3 v Pair 8



Court 4 – 'I' Formation
Pair 5 v Pair 7



MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

TEAM SLAM FÜR GEMISCHTES ALTER UND FÄHIGKEITEN

BESCHREIBUNG

Ein "tauch einfach auf und spiel" - Team Wettbewerb, der Spieler jeder Altersgruppe eines Clubs zusammen bringt. Die Spieler werden auf den Team Blättern nach Fähigkeit sortiert eingetragen – jeder Spieler spielt ein Einzel und ein Doppel.

Zeit:	1 Std.
Spieler pro Platz:	jegliche Anzahl an Spielern
Einzel/Doppel:	Einzel und Doppel
Alter:	8/9 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	soziales und Wettbewerb

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Stellen Sie 2 Teams mit mindestens 4 Spielern zusammen; sie benötigen 1 Feld pro 4 Spieler. Tragen Sie die Namen aller Spieler auf das Auswertungsblatt ein. Beginnen Sie mit dem besten Spieler und arbeiten Sie sich nach unten- z.B. Nummer 1&2 sind das erste Männer Team, Nummer 3&4 sind das erste Frauen Team, Nummer 5&6 sind unter 12 Team Spieler.

Sind die Spieler jünger oder nicht so spielstark, so können Sie grüne oder orange Bälle benutzen. Bessere Spieler benutzen die normalen gelben Bälle.

ZÄHLWEISE: Entscheiden Sie sich für eine Zählweise. Tie-Breaks bis sieben oder zehn funktionieren am besten. Hat ein Spieler sein Spiel beendet, so notieren Sie das Ergebnis auf dem Auswertungsblatt.

AUSWERTUNGSBLATT: Tragen Sie die Spielernamen, wer das Spiel gewonnen hat und die Ergebnisse in das Auswertungsblatt ein.

ABLAUF

SPIELABFOLGE: Orientieren Sie sich am dem Auswertungsblatt für die Spielreihenfolge. Es kann vorkommen, dass die Doppel etwas verspätet stattfinden, wenn die Spieler noch ihre Einzel spielen müssen. Sollte das vorkommen, so ist das nächste Spiel auf der Liste dran.

SPIELELENDE: Addieren Sie die Anzahl Siege von jedem Team. Das Team mit den meisten Siegen hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit den meisten gewonnen Punkten.

ANPASSUNG DES FORMATS

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren oder gemischten Altersgruppen zu entsprechen. So kann es zu einem mehr oder weniger wettbewerbsorientierten Wettbewerb werden.

THEMEN

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

BEISPIEL ZÄHLKARTE

Team: Rot		G/V	Punkte	Punkte	G/V	Team: Blau	
Einzel 1	Roger (H 1.Team)	G	7	3	V	Rafael (H 1.Team)	Einzel 1
Einzel 2	Leo (H 2.Team)	G	7	5	V	Marat (H 1.Team)	Einzel 2
Doppel 1/2							Doppel 1/2
Einzel 3	Andy (H 3.Team)	G	8	6	V	Novak (H 3.Team)	Einzel 3
Einzel 4	Sara (D 1.Team)	V	4	7	G	Jana (D 1.Team)	Einzel 4
Doppel 3/4							Doppel 3/4
Einzel 5	Anna (D 2.Team)	G	12	10	V	Mira (D 2.Team)	Einzel 5
Einzel 6	Tine (D 3.Team)	V	3	7	G	Sania (D 3.Team)	Einzel 6
Doppel 5/6							Doppel 5/6
Einzel 7	Carlos (U16 J)	V	4	7	G	Greg (U14 J)	Einzel 7
Einzel 8	Tamara (U16 M)	V	5	7	G	Nikola (U14 M)	Einzel 8
Doppel 7/8							Doppel 7/8
Einzel 9	Florian (U14 J)	G	7	4	V	Stephen (U10 J)	Einzel 9
Einzel 10	Ayumi (U14 M)	V	5	7	G	Anastasia (U9 M)	Einzel 10
Doppel 9/10							Doppel 9/10
Einzel 11	Roman (U12 J)	V	4	7	G	Fernando (U9 J)	Einzel 11
Einzel 12	Madison (U12 M)	G	7	5	V	Julia (U9 M)	Einzel 12
Doppel 11/12							Doppel 11/12
		6	73	75	6		

Gewinner ist das Team mit den meisten gewonnenen Spielen. Bei Gleichstand gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.

TEAM SLAM FÜR GEMISCHTES ALTER UND FÄHIGKEITEN

BLANKO ZÄHLKARTE

Team: Rot		G/V	Punkte	Punkte	G/V	Team: Blau	
Einzel 1							Einzel 1
Einzel 2							Einzel 2
Doppel 1/2							Doppel 1/2
Einzel 3							Einzel 3
Einzel 4							Einzel 4
Doppel 3/4							Doppel 3/4
Einzel 5							Einzel 5
Einzel 6							Einzel 6
Doppel 5/6							Doppel 5/6
Einzel 7							Einzel 7
Einzel 8							Einzel 8
Doppel 7/8							Doppel 7/8
Einzel 9							Einzel 9
Einzel 10							Einzel 10
Doppel 9/10							Doppel 9/10
Einzel 11							Einzel 11
Einzel 12							Einzel 12
Doppel 11/12							Doppel 11/12

Gewinner ist das Team mit den meisten gewonnenen Spielen. Bei Gleichstand gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.

MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

WÜRFEL - WETTBEWERB

BESCHREIBUNG

Würfel ist ein einfacher Mannschaftswettbewerb, der während des Unterrichts oder als Teil einer Veranstaltung durchgeführt werden kann. Es werden Punkte, die vorher ausgewürfelt wurden, für ein Team gewonnen.

Zeit:	1 Std.
Spieler pro Platz:	jegliche Anzahl
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	6-14 Jahre
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	Wettbewerb und Gesellschaft

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Teilen Sie alle Spieler in gleich große Mannschaften ein. Die Spieler spielen Einzel für ihr Team. Jedes Spiel wird auf einem Roten Platz oder auf einem halben Orangen oder Grünen Platz gespielt (s. Seite 3).

ZÄHLWEISE: Jeder Spieler auf dem Spielfeld würfelt. Die Spieler addieren dann die Würfelzahlen und das Ergebnis ist die Anzahl an Punkten, die man erhält, wenn man das Spiel gewinnt (z.B. würfelt A eine 4 und B eine 6, also können sie bei einem Sieg 10 Punkte für ihr Team holen.) Die Spiele sind auf drei Minuten begrenzt und die Spieler zählen ständig mit (1,2,3,4). Wenn die Zeit abgelaufen ist, erhält der Spieler, der dann führt die Würfelpunkte für sein Team. Herrscht nach drei Minuten Gleichstand, so wird noch ein weiterer Punkt gespielt.

AUSWERTUNGSBLATT: Benutzen Sie ein Auswertungsblatt, um die gewonnene Gesamtpunktzahl eines jeden Teams in jeder Runde zu notieren. (s. Seite 2)

ABLAUF

SPIELABFOLGE: In der ersten Runde soll jeder Spieler sich einen Gegner aus dem anderen Team suchen. Schicken Sie sie auf einen Platz. Alle Spieler sollten gleichzeitig spielen. Sammeln Sie nach jeder Runde die Spielergebnisse ein. Die Spieler des einen Teams bleiben auf ihren jeweiligen Plätzen, während die Spieler des anderen Teams im Uhrzeigersinn ein Feld nach links rutschen.

Falls Sie nicht genug Plätze zur Verfügung haben, so setzen ein paar Spieler eine Runde aus, und kommen in der nächsten Runde wieder ins Spiel.

SPIELENDEN:

Das Team, das am Ende die meisten Punkte hat, hat gewonnen. Man kann auch ein Ziel vorgeben, z.B. das erste Team, das 200 Punkte hat, gewinnt.

Oder Sie spielen einfach eine vorher festgelegte Anzahl an Spiele und addieren die erreichten Punkte, um den Sieger zu ermitteln.

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.

BEISPIEL AUSWERTUNGSBLATT

Dieses Auswertungsblatt funktioniert in der Annahme, dass die Teams ein bestimmtes Ziel erreichen müssen, nicht dass sie eine bestimmte Anzahl an Spielen absolvieren.

AUSWERTUNGSBLATT (FÜR 2 TEAMS JE 6 SPIELER)

(Berücksichtigen Sie, dass die Anzahl der Spiele oder Runden, die benötigt werden um das Siegerergebnis zu erreichen, je nach gewürfelter Zahl unterschiedlich lang sein kann.)

Ziel ist es, 200 Punkte zu erreichen		
	Laufendes Ergebnis	
	Team A	Team B
Nach Runde 1		
Nach Runde 2		
Nach Runde 3		
Nach Runde 4		
Nach Runde 5		
Nach Runde 6		
Nach Runde 7		
Nach Runde 8		

AUSWERTUNGSBLATT (FÜR ZWEI TEAMS JE 8 SPIELER)

(Berücksichtigen Sie, dass die Anzahl der Spiele oder Runden, die benötigt werden um das Siegerergebnis zu erreichen, je nach gewürfelter Zahl unterschiedlich lang sein kann.)

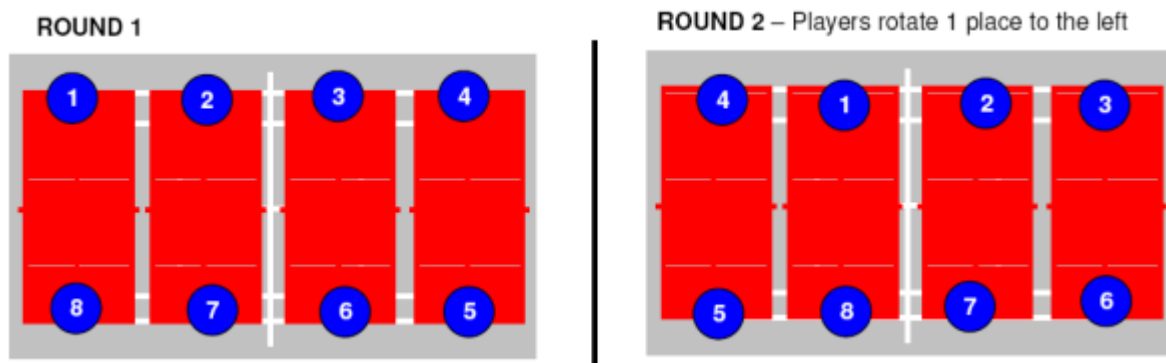
Ziel ist es, 300 Punkte zu erreichen.		
	Laufendes Ergebnis	
	Team A	Team B
Nach Runde 1		
Nach Runde 2		
Nach Runde 3		
Nach Runde 4		
Nach Runde 5		
Nach Runde 6		
Nach Runde 7		
Nach Runde 8		
Nach Runde 9		
Nach Runde 10		
Nach Runde 11		
Nach Runde 12		

PLATZAUFBAU

Unten finden Sie mögliche Platzgrößen. Wahrscheinlich funktioniert der Rote Platz am Besten, weil es dann einfach ist, die Spieler rotieren zu lassen. Alle Spieler eines Teams rutschen am Ende eines jeden Spiels einen Platz nach links. Die Spieler des anderen Teams bleiben auf ihrem Platz.

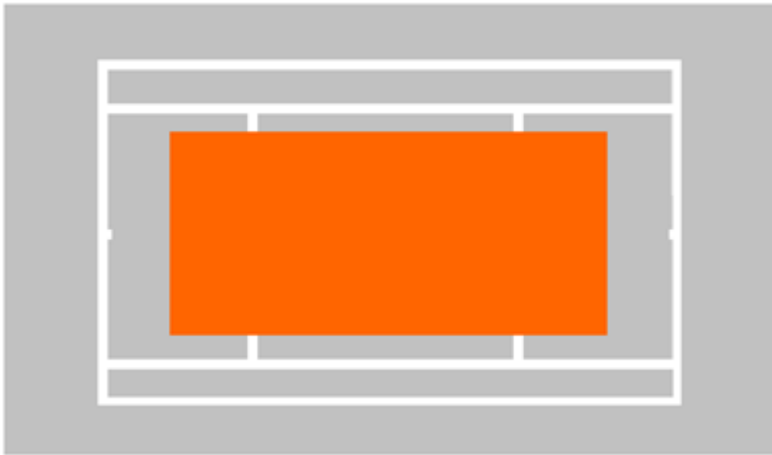
ROTES FELD (11M)

Dieses Feld eignet sich für Kinder von 4-8 oder sehr schwache Anfänger. Benutzen Sie den langsameren Roten Ball auf diesem Feld. Für 16 Spieler benötigen Sie nur zwei Plätze, wenn Sie mehr Spieler haben, können Sie 4 Rote Plätze auf einem normalen Platz einrichten.



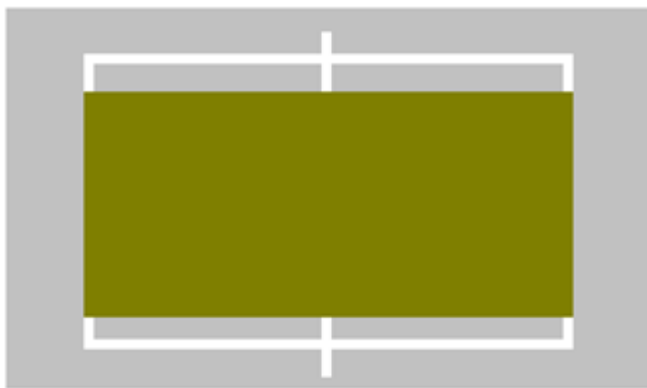
ORANGES FELD (6,5 - 8,23 M)

Dieses Feld eignet sich für Spieler zwischen 7 und 11 Jahren und erwachsene Anfänger. Sie können ein schmales Feld oder die gesamte Breite eines Einzelfeldes benutzen.



GRÜNES FELD (IDENTISCH MIT EINEM NORMALEN FELD)

Dieses Feld eignet sich für Spieler ab 8 Jahren.



PLAY+STAY