

AUSSCHIEDUNGSWETTBEWERBE

K.O.- SYSTEM

WAS IST EIN K.O.-SYSTEM?

Das K.O.- System ist das berühmteste Format im Tennis. Spieler kommen in eine Ziehung, die Gewinner kommen eine Runde weiter, die Verlierer scheiden aus. (Siehe auch K.o.-Runde mit Trostrunde, bei der Verlierer der ersten Runde in eine zweite Auslosung kommen.)

Zeit:	2 Tage – 1 Woche
Spieler pro Platz:	8 - 128 Spieler
Einzel/Doppel:	Einzel oder Doppel
Alter:	10 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Wettbewerb

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Am besten in einer K.o.-Runde ist ein Minimum von 16 Spielern, aber bei weniger Spielern kann man auch Freilose vergeben. Das Ziel ist, genug Plätze für die erste Runde zu haben, so dass alle oder fast alle Erstrundenspiele an einem Tag beendet werden können.

ZÄHLWEISE: Wählen Sie eine Zählweise. Zwei Gewinnsätze mit Tiebreak funktioniert gut. Für jüngere Spieler oder wenn weniger Zeit zur Verfügung steht, kann man auch zwei Gewinnsätze bis Vier spielen. Die Spieler zählen selbst.

AUSWERTUNGSBLATT: Legen Sie die Auslosung aus und aktualisieren Sie sie (siehe Seite 3), damit die Spieler die Ergebnisse sehen und immer verfolgen können, wer gewinnt und verliert.

ABLAUF

SPIELABFOLGE: Führen Sie die Auslosung durch. Haben Sie gesetzte Spieler, so trennen Sie sie für die Ziehung der ersten Runde (siehe Seite 3). Wenn die Auslosung erfolgt ist, geben Sie den Spielern eine Zeit vor, zu der sie ankommen, sich anmelden und dann ihre Spiele spielen. Sie können verschiedenen Spielern verschiedene Zeiten zuteilen, so dass die Hälfte der Spieler um 10 Uhr und die andere Hälfte um 12 Uhr ankommt. Die erste Hälfte der Spiele kann dann gespielt werden, bevor die andere Hälfte der Spieler spielbereit ist.

SPIELENDENDE: Letztendlich ist der Gewinner derjenige Spieler, der alle Runden übersteht und das Finale gewinnt.

ÜBRIGENS: Das K.O.- System eignet sich nicht für Anfänger oder Spieler unter 10 Jahren.

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

BEISPIEL

Weil es einen Spieler zu wenig gab. Erhält in dieser Verlosung Roger in der ersten Runde ein Freilos und ist direkt in die zweite Runde.

Hier sieht man, dass Roger (an 1 gesetzt) und Rafa (an 2 gesetzt) an den entgegengesetzten Enden des Tableaus positioniert wurden, damit sie erst im Finale aufeinander treffen können.



Warum veranstalten Sie für die Verlierer der ersten Runde nicht eine Trostrunde? Siehe K.O.-System mit Trostrunde auf den Wettbewerbsseiten der tennisplayandstay.com

AUSSCHEIDUNGSWETTBEWERBE

K.O.- SYSTEM MIT TROSTRUNDE

WAS IST EIN K.O.- SYSTEM MIT TROSTRUNDE?

Das K.O.- System mit Trostrunde ist genau das Gleiche wie ein normales K.O.- System, nur dass Spieler, die verlieren in eine Trostrunde kommen, was jedem Spieler mindestens zwei Spiele garantiert.

Zeit:	eine Woche
Spieler pro Platz:	8 - 128 Spieler
Einzel/Doppel:	Einzel oder Doppel
Alter:	10 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Wettbewerb

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Am besten ist ein Minimum von 16 Spielern, aber bei weniger Spielern kann man auch Freilose vergeben werden. Das Ziel ist, es genug Plätze für die erste Runde zu haben, so dass alle oder fast alle Erstrundenspiele an einem Tag beendet werden können.

ZÄHLWEISE: Wählen Sie eine Zählweise. Zwei Gewinnsätze mit Tiebreak funktioniert gut. Für jüngere Spieler oder wenn weniger Zeit zur Verfügung steht, kann man auch zwei Gewinnsätze bis Vier spielen. Die Spieler zählen selbst.

AUSWERTUNGSBLATT: Legen Sie zwei Auslosungen aus und aktualisieren Sie diese – eine für das K.O.- System und eine für die Trostrunde (siehe Seite 3), damit die Spieler die Ergebnisse sehen und immer verfolgen können, wer gewinnt und wer verliert.

ABLAUF

SPIELABFOLGE: Führen Sie die Auslosung durch. Haben Sie gesetzte Spieler, so trennen Sie sie für die Ziehung der ersten Runde (siehe Seite 3). Wenn die Auslosung erfolgt ist, geben Sie den Spielern eine Zeit vor, zu der sie ankommen, sich anmelden und ihre Spiele spielen. Sie können verschiedenen Spielern verschiedene Zeiten zuteilen, so dass die Hälfte der Spieler um 10 Uhr und die andere Hälfte um 12 Uhr ankommt. Die erste Hälfte der Spiele kann dann gespielt werden, bevor die andere Hälfte spielbereit ist.

SPIELENDENDE: Die zwei Sieger sind der Gewinner des K.O.- Runden-Finals und der Gewinner der Trostrunde.

ÜBRIGENS: Das K.O.- System eignet sich nicht für Anfänger oder Spieler unter 10 Jahren.

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

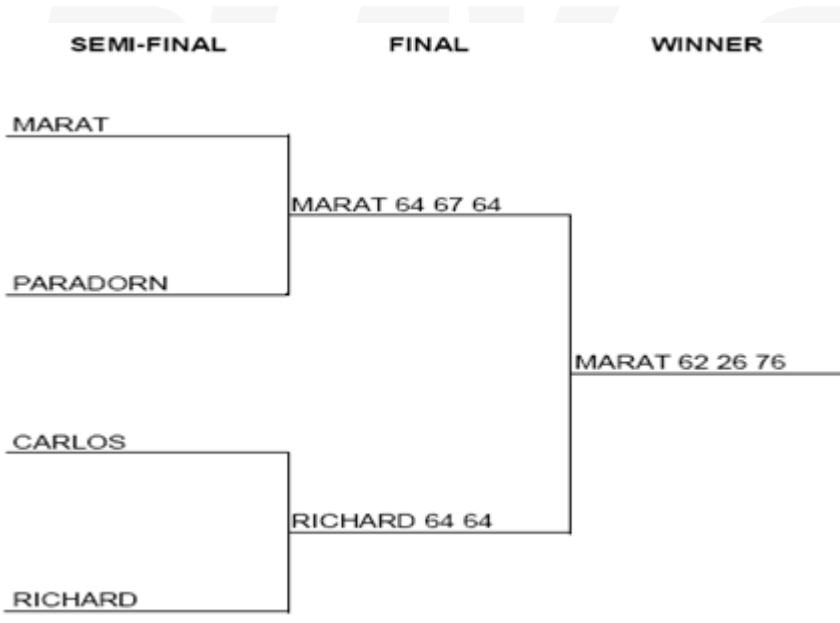
BEISPIEL

(Wir haben hier nur 8 Spieler aufgeführt, um alles auf eine Seite zu bekommen.) Normalerweise ist es am besten bei einem Turnier mit K.O.- System mit mindestens 16 Spielern zu spielen.

Hier sehen Sie, dass die 2 gesetzten Spieler an den entgegengesetzten Enden des Tableaus platziert werden, damit sie erst im Finale aufeinander treffen könnten.



TROSTRUNDE



In die Trostrunde kommen die Spieler, die in der ersten Runde verloren haben, sie kommen sofort in die K.O.-Trostrunde.

BEISPIEL K.O. MIT TROSTRUNDE



TROSTRUNDE



AUSSCHIEDUNGSWETTBEWERBE

KOMPASS ZIEHUNG

WAS IST DIE „KOMPASS ZIEHUNG“?

„Kompass Ziehung“ funktioniert genauso wie ein klassisches K.O.- System, außer dass ausgeschiedene Spieler in eine andere Ziehung kommen. Egal ob Spieler gewinnen oder verlieren, spielen sie garantiert genauso viele Spiele wie alle anderen Spieler.

Zeit:	1 Tage – 1 Woche
Spieler pro Platz:	16 - 128 Spieler
Einzel/Doppel:	Einzel oder Doppel
Alter:	9 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Wettbewerb

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	Funktioniert am besten mit 16-64 Spielern, kann aber auch mit größeren Zahlen durchgeführt werden. Es können Freilose verteilt werden, wenn nicht genug Spieler erscheinen. Das Ziel ist genug Plätze zu haben, um alle Erstrundenspiele an einem Tag (oder in zwei Stunden bei einer 1-Tages-Veranstaltung) durchzuführen.
ZÄHLWEISE:	Wählen Sie eine Zählweise entsprechend der zur Verfügung stehenden Zeit und Plätze. Z.B. Tiebreaks bis 7, zwei kurze Gewinnsätze mit Tiebreak (bis 4 Spiele) oder zwei Gewinnsätze mit Tiebreak.
AUSWERTUNGSBLATT:	Die Spieler teilen nach ihren Spielen ihre Ergebnisse beim Organisatoren-Tisch mit. Die Veranstalter füllen das Tableau aus (siehe Seite 3). Nach der ersten Runde gehen alle Gewinner auf die rechte Seite und alle Verlierer auf die linke Seite der Auslosung. Danach verwenden Sie den vorgegebenen Code um zu sehen, wohin Gewinner und Verlierer platziert werden.

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	Führen Sie die Auslosung durch. Haben Sie gesetzte Spieler, so trennen Sie sie für die Ziehung der ersten Runde (siehe nächste Seite). Nach der kompletten Ziehung geben Sie den Spielern eine genaue Zeit zum Anmelden. Die Hälfte der Spieler könnte z.B. um 10 Uhr anfangen, die andere Hälfte um 12 Uhr.
SPIELENDENDE:	Der Hauptsieger ist der Spieler, der kein Spiel verloren hat. Weitere Gewinner finden sich in den kleinen (Unter-)Tableaus auf dem Tableau.

ANPASSUNG DES FORMATS

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren, gemischten Altersgruppen, Mannschaften 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

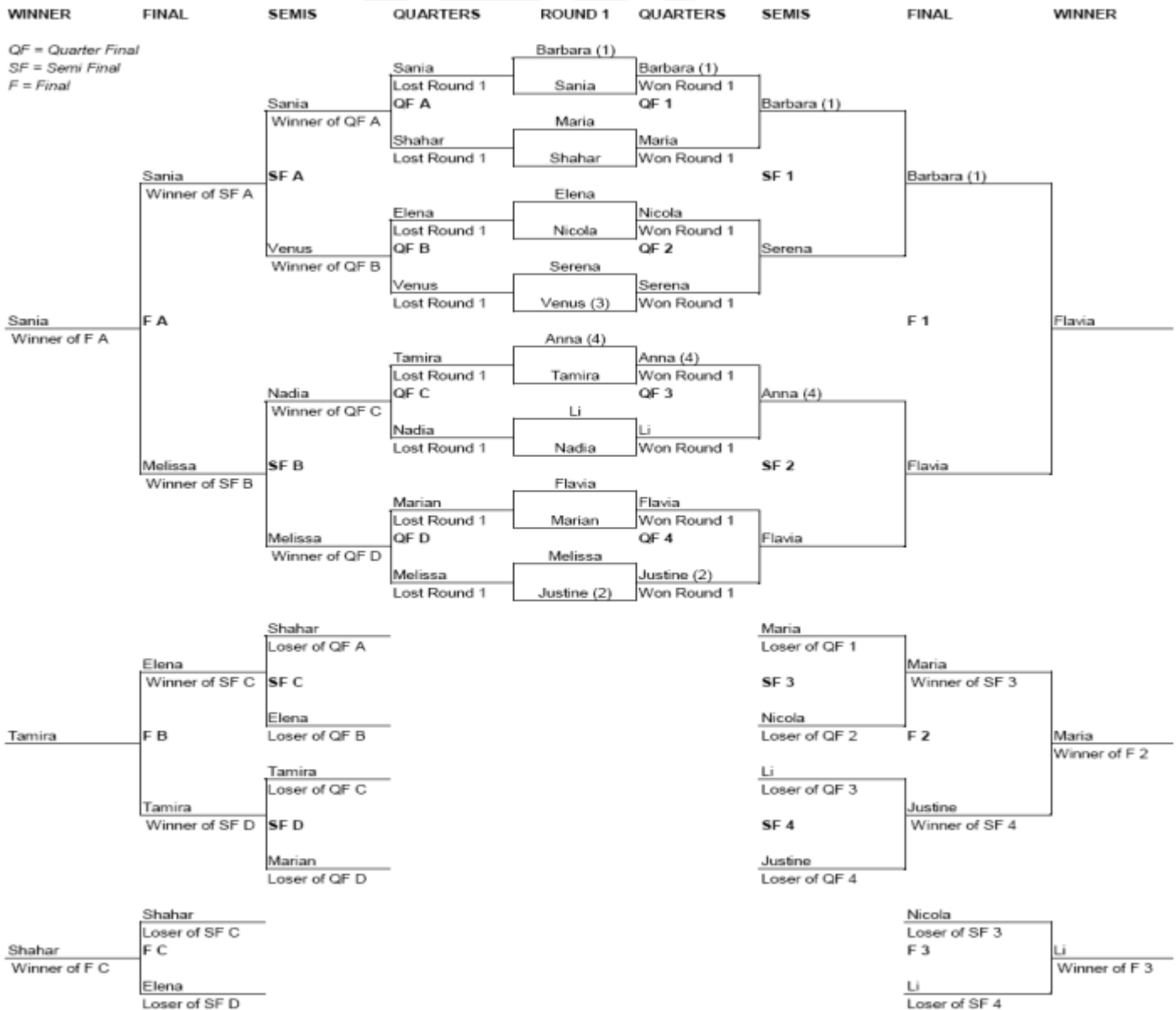
BEISPIEL

Anleitung:

1. Tragen Sie alle Spielernamen in die Namensfelder unter ‚Runde 1‘ ein, halten Sie die gesetzten Spieler auseinander, wie unten abgebildet.
2. Die Sieger der ersten Runde (z.B. Barbara) rücken auf die rechte Seite, Verlierer auf die linke.
3. Die Verlierer des Viertelfinales rücken auf den unten für sie markierten Platz (z.B. hat Elena das Viertelfinale B verloren, also rutscht sie auf den Platz "Verlierer Viertelfinale B) – machen Sie dies mit allen Spielern. Die Sieger der Viertelfinale bleiben in der gleichen Gruppe, rutschen aber ins Halbfinale (z.B. Sania oder Serena).
4. Die Verlierer der Halbfinals verfahren wie oben beschrieben. Übrigens: Die unteren Gruppen haben auch Gewinner und Verlierer.

GENERELLE REGEL:

Alle Spieler, die verlieren, haben trotzdem noch einen Platz in der Auslosung und spielen die gleiche Anzahl an Spielen, wie alle anderen Spieler. Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Platz für sie in der Auslosung finden.



BEISPIEL

Anleitung:

1. Tragen Sie alle Spielernamen in die Namensfelder unter Runde 1 ein, halten Sie die gesetzten Spieler auseinander, wie unten abgebildet.
2. Die Sieger der ersten Runde rücken auf die rechte Seite, Verlierer auf die linke.
3. Die Verlierer des Viertelfinales rücken auf den unten für sie markierten Platz. Die Sieger der Viertelfinals bleiben in der gleichen Gruppe, rutschen aber ins Halbfinale.
4. Die Verlierer der Halbfinals verfahren wie oben beschrieben. Übrigens: Die unteren Gruppen haben auch Gewinner und Verlierer.

Alle Spieler die verlieren, haben trotzdem noch einen Platz in der Auslosung und spielen die gleiche Anzahl an Spielen, wie alle anderen Spieler auch. Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Platz für sie in der Auslosung finden.

