

GRUPPENWETTBEWERBE

JEDER-GEGEN-JEDEN

WAS IST DER JEDER-GEGEN-JEDEN-WETTBEWERB?

In Jeder-gegen-Jeden-Formaten werden alle Spieler in Gruppen (normalerweise mit 4-5 Spielern) eingeteilt. Jeder Spieler spielt gegen jeden Mitspieler aus seiner Gruppe. Dieses garantiert jedem eine feste Anzahl an Spielen.

Zeit:	2 – 3 Stunden
Spieler pro Platz:	3 – 5 Spieler pro Platz
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	8 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Wettbewerb und soziale Komponente

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Tragen Sie die Spielernamen in die Jeder-gegen-Jeden-Tabellen ein. Im Idealfall kommen nicht mehr als 6 Spieler in eine Gruppe (siehe das Mehrfache Jeder-gegen-Jeden-Format, wenn Sie mehr Spieler haben). Bestimmen Sie zwei Plätze, auf denen alle Spiele gespielt werden.

ZÄHLWEISE: Wählen Sie eine Zählweise, die dem Alter ihrer Spieler und der zur Verfügung stehenden Zeit entspricht. Es werden für die Spiele kurze Sätze mit Tiebreak bis 4 empfohlen, aber mit jüngeren Spielern sollte man nur das Tiebreak-Format wählen.

AUSWERTUNGSBLATT: Spielernamen und Ergebnisse werden in der Tabelle notiert.

ABLAUF

SPIELABFOLGE: Folgen Sie der vorgegebenen Spielerreihenfolge und benutzen Sie 2 Plätze (siehe Seite 3). Sollte ein Spieler noch in einem anderen Spiel beschäftigt sein, schicken Sie entsprechend der Spielreihenfolge die nächste Spielpaarung auf den Platz.

SPIELEND: Addieren Sie die Ergebnisse aus der Tabelle. Der Spieler einer Gruppe mit den meisten Siegen, ist der Gewinner.

Bei einem Gleichstand werden die Ergebnisse wie folgt berechnet:

1. höchster Prozentsatz an gewonnenen Spielen
und wenn dann noch immer Gleichstand herrscht,
2. das Ergebnis des Spiels der punktgleichen Spieler

"höchster Prozentsatz an gewonnenen Spielen" ist eine einfache Berechnung, die auf der nächsten Seite erklärt wird.

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

MUSTER

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, die sie gewannen im Vergleich zu denen, die sie spielten, errechnen mussten. Dies ist eine einfache Berechnung und zeigt, dass B die beste Gewinnquote hatte, es folgt C und auf Platz 4 A.

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