

HERAUSFORDERUNGSFORMATE

PYRAMIDE

WAS IST DIE PYRAMIDE?

Pyramiden- und Leiter-Wettbewerbe gleichen sich stark. Sie ermöglichen es Spielern, sich gegenseitig zu einem Match herauszufordern. Die Gewinner rücken nach oben, die Verlierer nach unten. Ziel ist es, die Spitze der Pyramide zu erreichen.

Zeit:	1 Saison oder 1 Tag
Spieler pro Platz:	10+ Spieler pro Pyramide
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	9/10 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Wettbewerb

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Man kann beliebig viele Spieler oder Reihen in der Pyramide haben, aber bei vielen Spielern bietet es sich an, 1. Liga und 2. Liga, entsprechend der Spielerstärke, der Pyramiden zu erstellen.

ZÄHLWEISE: Wählen Sie eine Zählweise. Zwei Gewinnsätze mit Tiebreak hat sich bewährt. Für jüngere Spieler sollten kürzere Spiele in Erwägung gezogen werden. Die Akteure zählen ihre eigenen Spiele. Man kann auch eine kürzere Zählweise wählen und dann den Pyramiden-Wettbewerb an einem Tag stattfinden lassen.

AUSWERTUNGSBLATT: Stellen Sie die Pyramide am Schwarzen Brett dar. Namensschilder müssen verschiebbar sein. Oder man fertigt extra eine Pyramide aus Holz an, bei der die Namensschilder an kleinen Nägeln aufgehängt werden (siehe Diagramm Seite 3).

ABLAUF

SPIELABFOLGE: Der Organisator sollte den Anfang und das Ende des Wettbewerbs vorgeben, wobei er über einen Mindestzeitraum von 3-4 Monate stattfinden sollte. Beispielsweise kann die Pyramide am 1. Mai beginnen und am 1. September enden. Die Spieler müssen ihre Spiele untereinander selbst organisieren. Die Spieler müssen sich gegenseitig herausfordern, um in der Pyramide nach oben rücken zu können. Sie können allerdings nur Spieler herausfordern, die höchstens eine Reihe über ihrer eigenen stehen.

Die Spieler sollten keine Herausforderung eines unteren Spielers ablehnen. Wenn Spieler eine Herausforderung nicht annehmen oder wiederholt an Spielen nicht teilnehmen können, werden sie aus der Pyramide entfernt.

SPIELENDENDE:

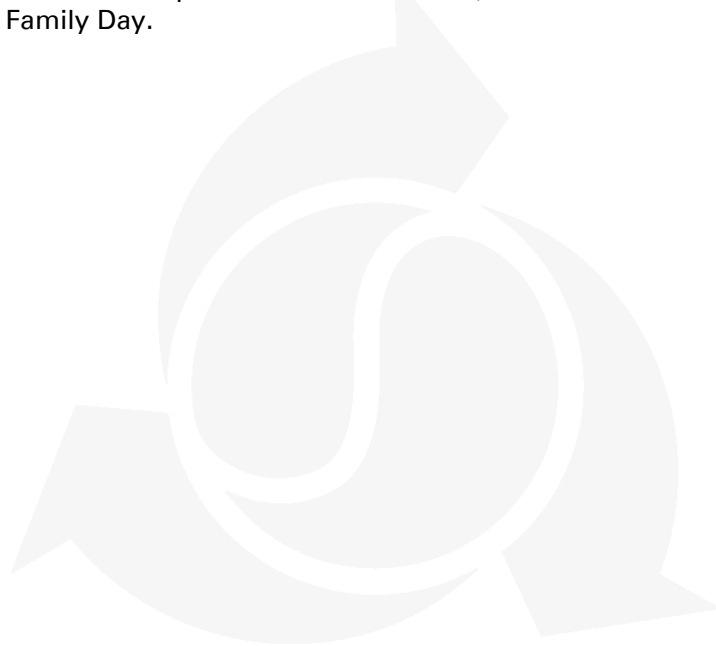
Der Spieler, der am 1. September an der Spitze der Pyramide steht, hat den Wettbewerb gewonnen.

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.

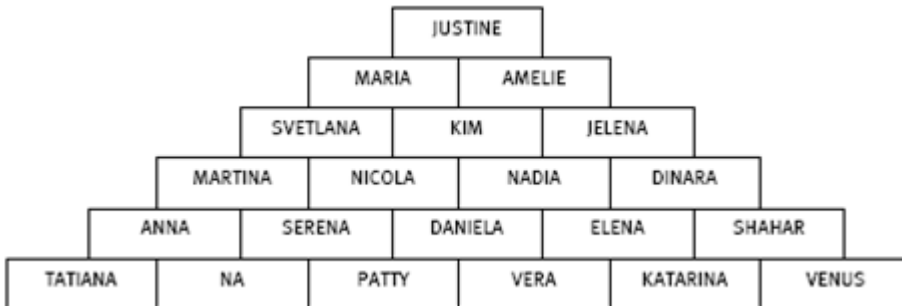


PLAY+STAY

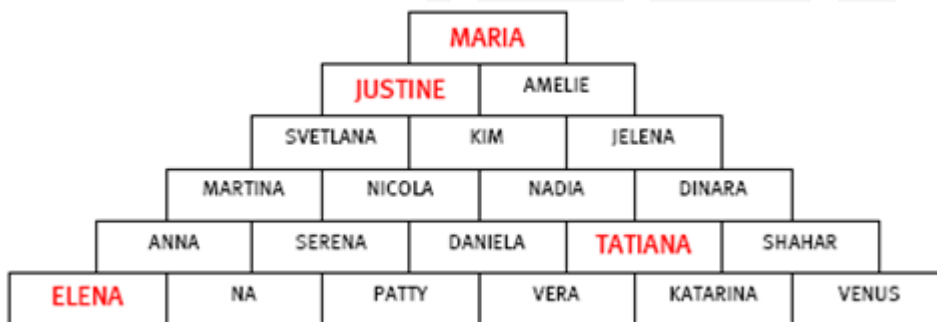
PYRAMIDE

BEISPIEL

Normalerweise kann ein Gegner nur einen Spieler aus der Reihe über ihm/ihr herausfordern.



Im Beispiel hat Maria Justin geschlagen, also tauschen sie die Plätze. Tatiana hat Elena geschlagen, auch sie tauschen ihre Plätze – Die Sieger rutschen eine Reihe nach oben, die Verlierer eine nach unten.



PYRAMIDE

(Präsentiert von KNLTB, Niederlande)

BLANKO PYRAMIDE

