

ROTATIONSWETTBEWERBE

RAUF UND RUNTER

WAS IST „RAUF UND RUNTER“?

Rauf und Runter ist ein Rotationsformat, indem Spieler ein Spielfeld nach oben rutschen, wenn sie ein Spiel gewonnen haben und in ein unteres Spielfeld nach unten rutschen, wenn sie ein Spiel verlieren.

Zeit:	1 -2 Stunden
Spieler pro Platz:	6 Spieler pro Platz
Einzel/Doppel:	Doppel
Alter:	10 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Wettbewerb und/oder soziale Komponente

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	Es können 6 Spieler auf einem Platz sein. Verteilen Sie alle Spieler in Doppel-Paarungen und nummerieren Sie alle Spielfelder (1, 2, 3, 4 usw.).
ZÄHLWEISE:	Kurze Spiele funktionieren am besten. Tiebreaks bis 7 oder 10 Punkten werden empfohlen. Ergebnisse werden nicht festgehalten.
AUSWERTUNGSBLATT:	Wird nicht benötigt.

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	Schicken Sie alle Doppel-Paarungen auf ein Spielfeld. Wenn es zu viele Paare gibt, können Sie einen Wartebereich bei jedem Platz einrichten. Ein Paar kann während einer Runde warten, spielt dann aber in der nächsten Runde. Nach jedem Spiel rutscht das Sieger-Team ein Spielfeld nach oben und die Verlierer rutschen ein Spielfeld nach unten. (Beispiel: Team C schlägt Team D auf Platz 2. Team C rutscht also hoch auf Platz 1 und Team D runter auf Platz 3). Spielen Sie so viele Runden, wie Sie Zeit haben.
SPIELENDEN:	Die 2 Doppelpaarungen, die am Ende des Events auf Platz 1 stehen, sind die Sieger der Veranstaltung.

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.

BEISPIEL FÜR DER SPIELERBEWEGUNGEN

Unten sehen Sie 4 Spielfelder und 4 Wartebereiche. Es gibt 12 Doppel-Teams mit insgesamt 24 Spielern. Die Plätze rechts zeigen, wer sich bewegt und wo sie sich hin bewegt haben. Sieger sind in Fettdruck und ein Spielfeld hoch gerutscht, Verlierer sind kursiv markiert und ein Spielfeld runter gerutscht. Die Spieler der Wartebereiche sind unverändert.

