

ROTATIONSWETTBEWERBE

STOPP

WAS IST „STOPP“?

„Stopp“ ist ein Rotationsformat, indem jedes Spiel zur gleichen Zeit beginnt und der erste Spieler, der eine vorgegebene Anzahl an Punkten erreicht, ruft „Stopp“, um alle anderen Spiele zu beenden. In jedem anderen Spiel ist derjenige Spieler der Gewinner der mehr Punkte erzielt hat. Spieler können 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:	45 Minuten – 2 Stunden
Spieler pro Platz:	12 Spieler pro roten Platz 6 Spieler pro anderer Platz
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	6 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	Lernen um Punkte zu spielen

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER:	12-14 Spieler pro roten Platz oder 4-6 Spieler pro orangen oder grünen Platz. Die Spieler können eventuell in Mannschaften aufgeteilt werden (bei ungeraden Zahlen sitzt ein unterschiedlicher Spieler einer jeden Mannschaft in jeder Runde draußen).
ZÄHLWEISE:	Wählen Sie ein „Stopp“-Ziel, z.B. als Erstes fünf Punkte. Alle Spieler beginnen zur gleichen Zeit und der erste Spieler, der dieses Ziel erreicht, ruft „Stopp“, um alle Spiele zu beenden. In jedem Spiel bekommt derjenige Spieler, der zum Zeitpunkt des „Stopp“-Rufes führt, einen Sieg für seine/ihre Mannschaft. Gibt es einen Gleichstand, wenn „Stopp“ gerufen wird, wird ein weiterer Punkt gespielt, um einen Gewinner zu finden.
AUSWERTUNGSBLATT:	Nach jeder Runde fragt der Trainer jeden Spieler, wer gewonnen hat und hängt einen Aufhänger an den Netzposten der Mannschaft des Spielers (wenn ein Aufhänger nicht vorhanden ist, kann der Trainer der Mannschaft des siegreichen Spielers ein Hütchen geben).

ABLAUF

SPIELABFOLGE:	Alle Spieler von Mannschaft A stellen sich auf einer Linie auf einer Seite des Platzes auf und alle Spieler von Mannschaft B auf der anderen Seite. Die Spieler müssen in jedem Spiel gegen einen Spieler der anderen Mannschaft spielen. Wenn alle Spieler auf ihrem Platz sind, ruft der Trainer „Los“ und die Spieler beginnen ihre Spiele.
----------------------	--

Nach jeder Spielrunde bewegen sich alle Spieler einer jeden Mannschaft einen Platz weiter nach links (in die entgegengesetzte Richtung zu dem Spieler der anderen Mannschaft, gegen den sie gerade gespielt haben). Siehe „Platz-Aufbau“ auf Seite 2 für mehr Informationen.

Spielen Sie in der vorhandenen Zeit so viele Spiele wie möglich.

Spielen Sie so viele Runden, wie Sie Zeit haben.

SPIELENDEN:

Die Mannschaft mit den meisten gewonnenen Spielen ist der Gewinner. Geben Sie Preise aus für die siegreiche Mannschaft, „größten Einsatz“, „am meist verbesserten Spieler“, usw. Jede Auszeichnung, die sich auf Einsatz konzentriert, ist besser als das Ergebnis, gerade für junge Spieler.

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

STOPP

PLATZ-AUFBAU

Dieser Aufbau zeigt 5 rote Plätze auf einem Ganzfeld-Tennisplatz. Es gibt 2 Wartebereiche für Mannschaft A und eine Wartezone für Mannschaft B (Mannschaft A hat einen Extraspieler), die Spieler rotieren eine Position nach links nach jedem Spiel.

“STOPP”

(Presented by Mike Barrell, Great Britain)

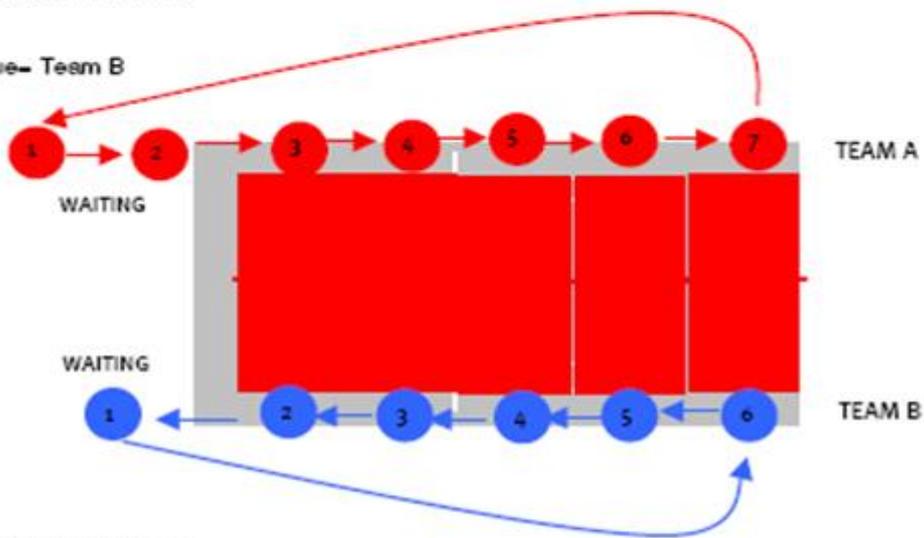
COURT SETUP

This setup shows 5 red courts on 1 full sized tennis court. There are 2 waiting spaces for Team A and 1 waiting space for Team B (Team A has 1 extra player), players rotate one position to their left after every match

ROTATION FOR ROUND 1

● Red Team = Team A

● Blue = Team B



ROTATION FOR ROUND 2

● Red Team = Team A

● Blue Team = Team B

