

MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

TEAM SLAM FÜR GEMISCHTES ALTER UND FÄHIGKEITEN

BESCHREIBUNG

Ein "tauch einfach auf und spiel" - Team Wettbewerb, der Spieler jeder Altersgruppe eines Clubs zusammen bringt. Die Spieler werden auf den Team Blättern nach Fähigkeit sortiert eingetragen – jeder Spieler spielt ein Einzel und ein Doppel.

Zeit:	1 Std.
Spieler pro Platz:	jegliche Anzahl an Spielern
Einzel/Doppel:	Einzel und Doppel
Alter:	8/9 Jahre und älter
Mannschaft/Individuell:	Mannschaft
Zielsetzung:	soziales und Wettbewerb

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Stellen Sie 2 Teams mit mindestens 4 Spielern zusammen; sie benötigen 1 Feld pro 4 Spieler. Tragen Sie die Namen aller Spieler auf das Auswertungsblatt ein. Beginnen Sie mit dem besten Spieler und arbeiten Sie sich nach unten- z.B. Nummer 1&2 sind das erste Männer Team, Nummer 3&4 sind das erste Frauen Team, Nummer 5&6 sind unter 12 Team Spieler.

Sind die Spieler jünger oder nicht so spielstark, so können Sie grüne oder orange Bälle benutzen. Bessere Spieler benutzen die normalen gelben Bälle.

ZÄHLWEISE: Entscheiden Sie sich für eine Zählweise. Tie-Breaks bis sieben oder zehn funktionieren am besten. Hat ein Spieler sein Spiel beendet, so notieren Sie das Ergebnis auf dem Auswertungsblatt.

AUSWERTUNGSBLATT: Tragen Sie die Spielernamen, wer das Spiel gewonnen hat und die Ergebnisse in das Auswertungsblatt ein.

ABLAUF

SPIELABFOLGE: Orientieren Sie sich am dem Auswertungsblatt für die Spielreihenfolge. Es kann vorkommen, dass die Doppel etwas verspätet stattfinden, wenn die Spieler noch ihre Einzel spielen müssen. Sollte das vorkommen, so ist das nächste Spiel auf der Liste dran.

SPIELELENDE: Addieren Sie die Anzahl Siege von jedem Team. Das Team mit den meisten Siegen hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit den meisten gewonnen Punkten.

ANPASSUNG DES FORMATS

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren oder gemischten Altersgruppen zu entsprechen. So kann es zu einem mehr oder weniger wettbewerbsorientierten Wettbewerb werden.

THEMEN

Viele Wettbewerbe machen mehr Spaß und sind attraktiver, wenn sie ein Thema haben, z.B. Davis Cup, Olympiade oder Family Day.

BEISPIEL ZÄHLKARTE

Team: Rot		G/V	Punkte	Punkte	G/V	Team: Blau	
Einzel 1	Roger (H 1.Team)	G	7	3	V	Rafael (H 1.Team)	Einzel 1
Einzel 2	Leo (H 2.Team)	G	7	5	V	Marat (H 1.Team)	Einzel 2
Doppel 1/2							Doppel 1/2
Einzel 3	Andy (H 3.Team)	G	8	6	V	Novak (H 3.Team)	Einzel 3
Einzel 4	Sara (D 1.Team)	V	4	7	G	Jana (D 1.Team)	Einzel 4
Doppel 3/4							Doppel 3/4
Einzel 5	Anna (D 2.Team)	G	12	10	V	Mira (D 2.Team)	Einzel 5
Einzel 6	Tine (D 3.Team)	V	3	7	G	Sania (D 3.Team)	Einzel 6
Doppel 5/6							Doppel 5/6
Einzel 7	Carlos (U16 J)	V	4	7	G	Greg (U14 J)	Einzel 7
Einzel 8	Tamara (U16 M)	V	5	7	G	Nikola (U14 M)	Einzel 8
Doppel 7/8							Doppel 7/8
Einzel 9	Florian (U14 J)	G	7	4	V	Stephen (U10 J)	Einzel 9
Einzel 10	Ayumi (U14 M)	V	5	7	G	Anastasia (U9 M)	Einzel 10
Doppel 9/10							Doppel 9/10
Einzel 11	Roman (U12 J)	V	4	7	G	Fernando (U9 J)	Einzel 11
Einzel 12	Madison (U12 M)	G	7	5	V	Julia (U9 M)	Einzel 12
Doppel 11/12							Doppel 11/12
		6	73	75	6		

Gewinner ist das Team mit den meisten gewonnenen Spielen. Bei Gleichstand gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.

TEAM SLAM FÜR GEMISCHTES ALTER UND FÄHIGKEITEN

BLANKO ZÄHLKARTE

Team: Rot		G/V	Punkte	Punkte	G/V	Team: Blau	
Einzel 1							Einzel 1
Einzel 2							Einzel 2
Doppel 1/2							Doppel 1/2
Einzel 3							Einzel 3
Einzel 4							Einzel 4
Doppel 3/4							Doppel 3/4
Einzel 5							Einzel 5
Einzel 6							Einzel 6
Doppel 5/6							Doppel 5/6
Einzel 7							Einzel 7
Einzel 8							Einzel 8
Doppel 7/8							Doppel 7/8
Einzel 9							Einzel 9
Einzel 10							Einzel 10
Doppel 9/10							Doppel 9/10
Einzel 11							Einzel 11
Einzel 12							Einzel 12
Doppel 11/12							Doppel 11/12

Gewinner ist das Team mit den meisten gewonnenen Spielen. Bei Gleichstand gewinnt die Mannschaft mit den meisten Punkten.