Turnierformen

BASPO
2532 Magglingen

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO

Inhaltsverzeichnis

Was, wie und wozu? 2
Rotationsturnier 3
Königs-, Kaiser- oder Ligaturnier 4
Wächsle – Teile 5
K.O.-Turnier 6
Doppeltes K.O.-Turnier 7
Ranglistenturnier 8
K.O.-Pool-Turnier 9
Gruppen-K.O.-Turnier 10
Swiss-Ladderturnier, Schochturnier oder Kästliturnier 11
Jeder gegen jeden 12
Tannenbaumturnier 13
Losturnier 14
Monte Carlo 15
Handicapturnier 16
Amerika 17
Davis-Cup 18
Vielseitigkeitsturnier 19
Kopiervorlagen 20

Was, wie und wozu?

Turniere gehören zu den Höhepunkten in der sportlichen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Sich mit anderen messen und die persönliche Leistungsgrenze erfahren, ist für viele junge Sportlerinnen und Sportler eine grosse Herausforderung. Die im Unterricht erworbene konditionelle, koordinative, psychische und taktische Kompetenz kann an Wettkämpfen angewendet werden. Der Umgang mit Emotionen, die stark an Sieg und Niederlage gebunden sind, kann in Wettkämpfen sinnvoll geübt werden. Für Kinder und Jugendliche sind Wettkämpfe motivierend und sie bieten Möglichkeiten, die Persönlichkeit zum Ausdruck zu bringen. Turniere sollen in den Unterricht integriert werden; sie dienen als Lernkontrolle.

Turniere, die in einem Verein eine ganze Saison oder länger dauern, haben auch soziale Ziele und fördern das Vereinsleben.

Bei der Planung und Durchführung von Turnieren sind folgende Punkte zu beachten:
- Welches sind die Ziele?
- Wie viele Kinder und Jugendliche nehmen teil?
- Wie alt sind die Teilnehmenden?
- Wie ist das entsprechende Lernniveau (Einsteiger – Fortgeschrittene – Könner)?
- Wieviele Spielfelder stehen zur Verfügung?
- Wie lange kann das Turnier dauern?

Wir unterscheiden:

Offizielle Turniere
Sie werden international, national oder regional nach den gültigen Turnierreglementen der Verbände durchgeführt und dienen meist der schnellen Ermittlung einer Siegerin oder eines Siegers.

Inoffizielle Turniere
Bei sogenannten Punktespielen wird auf eine vorgegebene Punktezahl gespielt. Dauert das Spiel eine bestimmte, vom Turnierorganisator vorgegebene Zeit, spricht man von Zeitspielen.

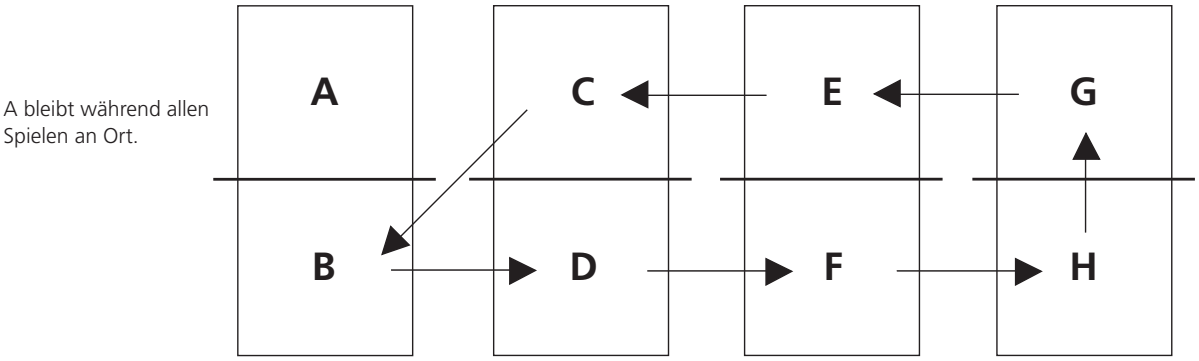
Die Turnierformen in dieser Broschüre werden vorgestellt durch das
- Was? (Beschreibung)
- Wie? (Durchführung)
- Wozu? (Ziele, Vor- und Nachteile)

Variationen, Tipps und Hinweise, die es zu beachten gilt, sind am Ende jeder Turnierbeschreibung angefügt.

Die Spielpläne sind als Kopiervorlagen auf dem Internet verfügbar: www.jugendundsport.ch (suche unter Sportarten bei Badminton, Squash, Tennis oder Tischtennis).

Diese Broschüre erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, auch in Zukunft werden immer wieder neue Formen entstehen.

Rotationsturnier



Was?

Rotationsturniere sind einfache Turnierformen, es können alle Spielerinnen und Spieler gegeneinander spielen. Durch den regelmässigen Wechsel kommt es auch zu Partien zwischen Stärkeren und Schwächeren.

Wie?

Auf den zur Verfügung stehenden Spielfeldern wird nach den selben Regeln um Punkte gespielt. Nach einer bestimmten Zeitspanne wird im Gegenuhrzeigersinn gewechselt. Ein Spieler oder ein Team bleibt immer an seiner Position, so dass jeder gegen jeden spielt.

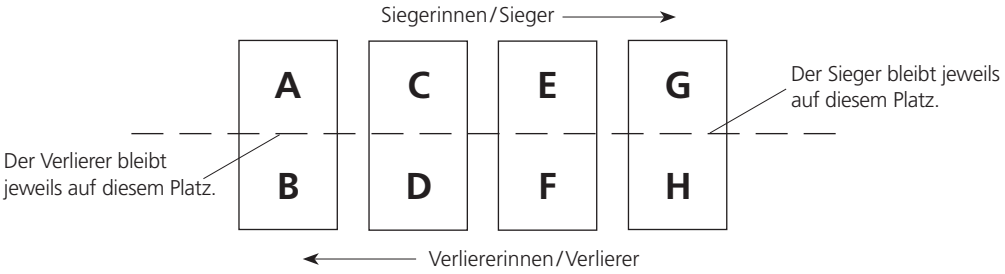
Wozu?

Diese Turnierform eignet sich zur Überprüfung des aktuellen Leistungsstandes.

Beachte!
Den Teilnehmenden muss der Ablauf und der Positionenwechsel genau gezeigt werden. Nach einer gewissen Zeit wird das Spiel unterbrochen. Wegen den unregelmässigen Zeitabständen müssen sich die Teilnehmenden besser konzentrieren. Durch den Zeitdruck wird eine eher offensive Spielweise provoziert. Ist die Spieleranzahl ungerade, muss jeweils ein Teilnehmer pausieren und zum Beispiel eine Zusatzaufgabe lösen; dabei ist es nicht mehr notwendig, dass jemand beim Wechseln an Ort bleibt.

Variation
- Es können für jedes Spielfeld separate Regeln definiert werden.
- Auch Paare oder Mannschaften können diese Form spielen.
- Um das Spielniveau auszugleichen, können den Besten Spezialaufgaben oder Handicaps auferlegt werden.
- Der Punkt zählt nur, wenn der Gegenspieler den Ball nicht mehr berührt.
- Man kann den Punkt nur gewinnen, wenn man aufschlägt.
- Die Spielerinnen und Spieler nehmen die erzielten Punkte von Match zu Match mit.

Königs-, Kaiser- oder Ligaturnier



Was?

Wer ist die beste Spielerin, wer ist König oder Kaiser? Wer kann in der höchsten Liga spielen?

Wie?

Es wird während einer bestimmten Zeit um Punkte gespielt. Nach der Spielzeit gehen die Sieger ein Feld «nach oben» und die Verlierer ein Feld «nach unten». Bei Punktgleichstand wird ein Entscheidungspunkt gespielt.

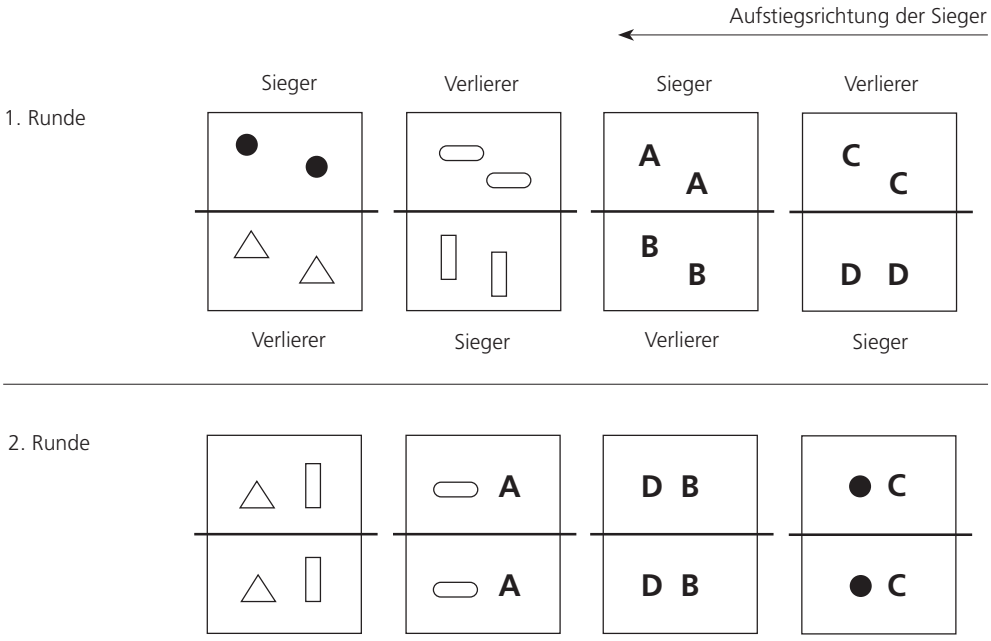
Wozu?

Es gibt kein Ausscheiden, und am Schluss ist bei dieser Turnierform die Rangliste klar ersichtlich. Nachteilig ist, dass immer wieder die selben Paarungen entstehen.

Beachte!
Zu Beginn des Turniers sollten die Stärkeren eher unten beginnen und umgekehrt. Am Anfang sind eher kürzere Zeitintervalle zu wählen. Später, wenn etwa gleich starke Spieler aufeinandertreffen, können die Spiele länger dauern.

Variation
- Auch Paare oder Mannschaften können diese Form spielen.
- Um das Spielniveau auszugleichen, können den Besten Spezialaufgaben oder Handicaps auferlegt werden.
- Der Punkt zählt nur, wenn der Gegenspieler den Ball nicht mehr berührt.
- Man kann den Punkt nur gewinnen, wenn man aufschlägt.
- Die Spielerinnen und Spieler nehmen die erzielten Punkte von Match zu Match mit.

Wächsle – Teile



Was?

Eine Doppelturnierform, die sehr gut geeignet ist, um sich gegenseitig kennen zu lernen.

Wie?

Es wird auf Zeit gespielt. Das Siegerteam geht zum nächsten Feld und teilt sich auf. Die Verlierer-Paarung bleibt auf dem Spielfeld und teilt sich ebenfalls auf. Es entstehen so für die nächste Runde neue Mannschaften.

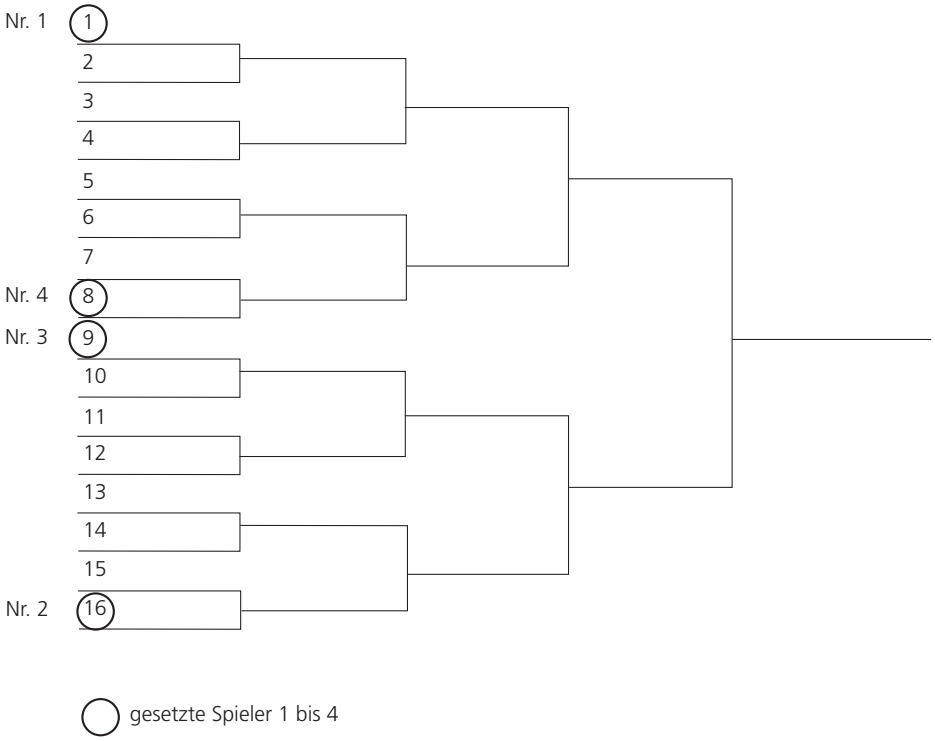
Wozu?

Es gibt sofort eine gute Durchmischung aller Spielerinnen und Spieler.

Beachte!
Den Teilnehmenden muss der Ablauf und das Wechseln genau gezeigt werden.

Variation
- Die Verlierermannschaft teilt sich nicht. Sie übernimmt jedoch die Punkte, die sie in der letzten Partie gewonnen hat (z. B.: Das Resultat der letzten Runde war 15:8, der neue Spielstand ist dann zu Beginn 8:0).
- Um das Spielniveau auszugleichen, können den Besten Spezialaufgaben oder Handicaps auferlegt werden.
- Die Spielerinnen und Spieler nehmen die erzielten Punkte von Match zu Match mit.

K.O.-Turnier



◯ gesetzte Spieler 1 bis 4

Was?

In der Regel werden die offiziellen Turniere als Einzel oder Doppel im K.O.-System ausgetragen.

Wie?

In entsprechend grossen Tableaus wird gegeneinander gespielt, wobei der Sieger weiterspielen darf. Der Verlierer scheidet aus. Die besten Teilnehmer werden gesetzt, in der Regel ist dies ein Viertel aller Spielerinnen oder Spieler. Die Besten treffen so nicht in den ersten Runden aufeinander. Die restlichen Spieler werden von oben nach unten auf die freien Plätze des Turniertableaus zugelost. Bei 16 Angemeldeten müssen 15 Spiele ausgetragen werden. Die Formel zur Berechnung der Anzahl Spiele von n Teilnehmenden lautet:
Anzahl Partien = n – 1.

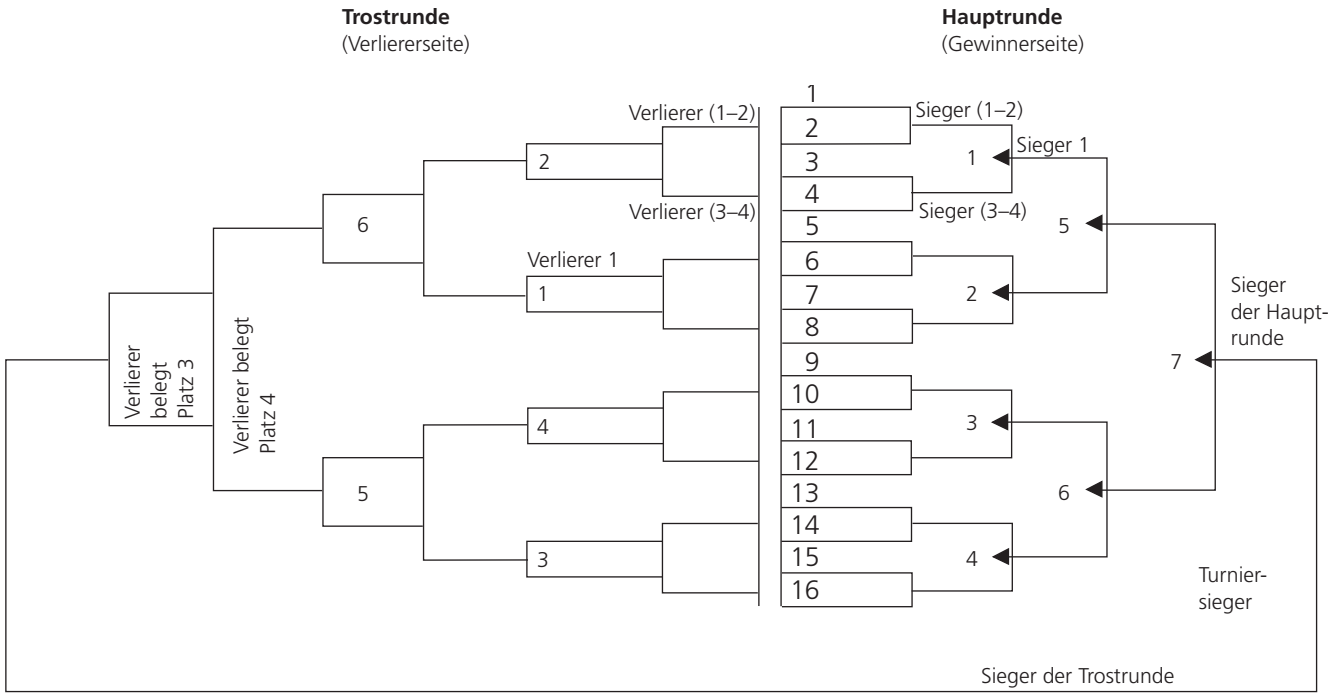
Wozu?

Der Sieger kann relativ schnell ermittelt werden. Wer verliert scheidet jedoch aus. Deshalb ist diese Turnierform für Kinder und Jugendliche wenig geeignet.

Beachte!
Die genauen Beschreibungen dieser offiziellen Turnierform sind in den entsprechenden Turnierreglementen der jeweiligen Verbände nachzulesen.

K.O.
Dieser Begriff kommt aus dem Englischen und heisst: knock out

Doppeltes K.O.-Turnier



Was?

Bei dieser Turnierform haben die Spielerinnen und Spieler zwei Chancen. Nach der ersten Niederlage scheidet man nicht aus, sondern kann auf der Verliererseite weiterspielen und das Turnier sogar noch gewinnen.

Wie?

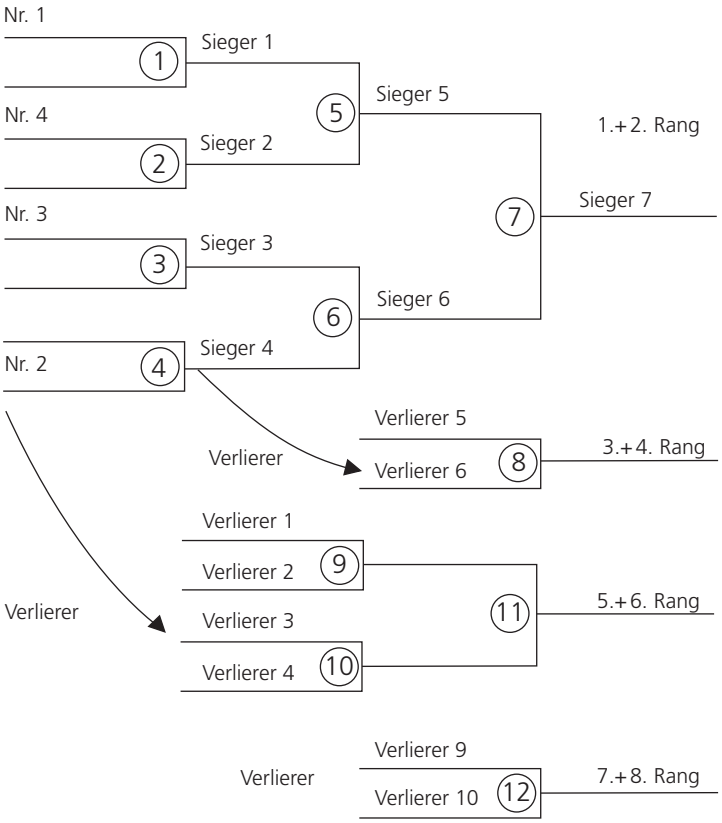
Die besten Teilnehmer sind gesetzt, die übrigen Spielerinnen und Spieler werden zugelost. Der Sieger eines Spieles der rechten Seite (Hauptrunde) rückt nach rechts und der Verlierer eines Spieles der rechten Seite rückt nach links und spielt in der Trostrunde weiter.

Wozu?

Alle spielen mindestens zwei Mal, und die Begleiterscheinungen des normalen K.O.-Turniers werden gemildert. Die Turnierform ist relativ kompliziert und gegen Schluss kann es längere Wartezeiten geben.

Beachte!
Die Verschiebungen (nach unten oder nach oben) der Spieler von der Haupt- in die Trostrunde sollen verhindern, dass der Verlierer anschliessend auf den selben Gegner trifft. Bei grosser Teilnehmerzahl ist dies jedoch kaum zu vermeiden.

Ranglistenturnier



Was?

Durch diese Turnierform kann eine Rangliste von 1 bis n Spielerinnen oder Spielern ermittelt werden.

Wie?

Die besten Teilnehmenden sind gesetzt, die übrigen Spielerinnen und Spieler werden zugelost. Die Sieger rücken im Haupttableau eine Runde nach rechts weiter. Die Verlierer kommen in die entsprechenden Tableaus.

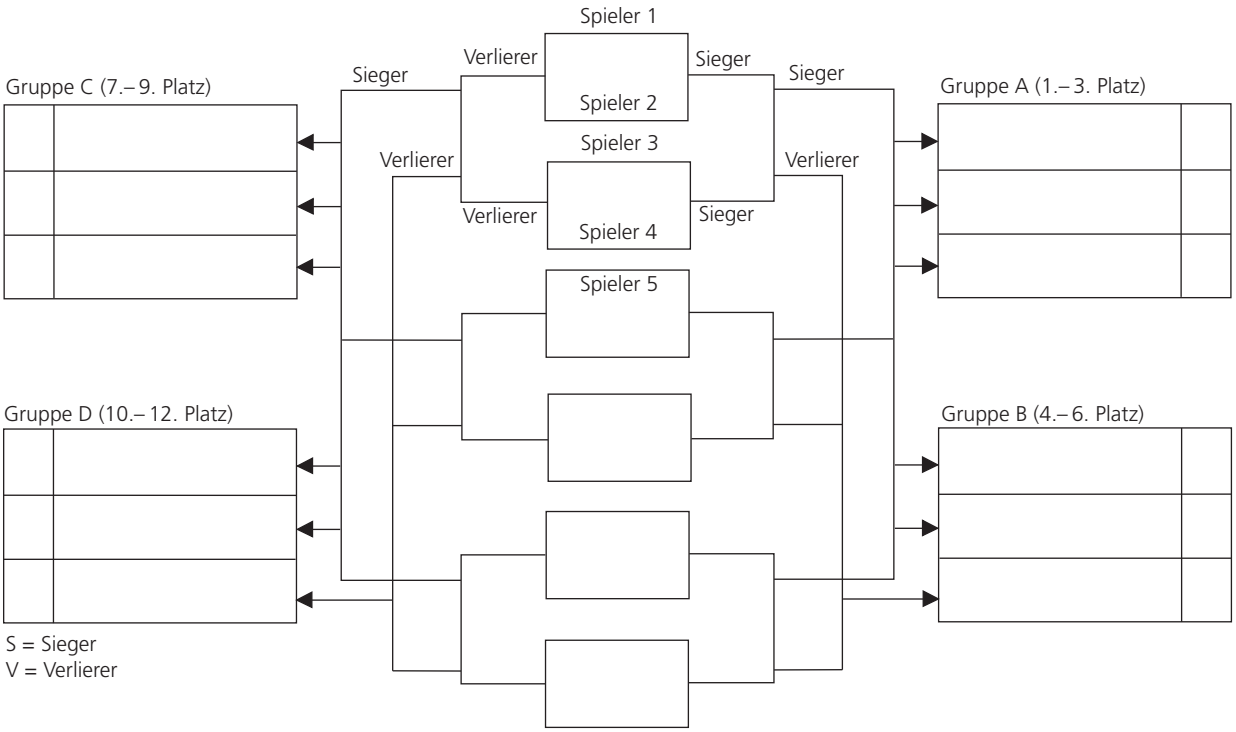
Wozu?

Es gibt kein direktes Ausscheiden, alle Teilnehmenden können bei dieser Turnierform grosse Wettkampferfahrung sammeln. Diese Turniere dauern in der Regel relativ lange und über mehrere Tage. Es besteht allerdings die Möglichkeit, dass zweimal gegen den selben Spieler gespielt werden muss.

Beachte!
Da die Anzahl der Partien bei Ranglistenturnieren hoch ist, ist es sinnvoll, Kurzsätze zu spielen.

Variation
- Auch Paare oder Mannschaften können diese Form spielen.
- Um das Spielniveau auszugleichen, können den Besten Spezialaufgaben oder Handicaps auferlegt werden.
- Die Spielerinnen und Spieler nehmen die erzielten Punkte von Match zu Match mit.
- Es wird auf Zeit gespielt.

K.O.-Pool-Turnier



Was?

Das K.O.-Pool-Turnier ist eine Mischform aus einem K.O.-Turnier und Gruppenspielen. Bereits die ersten beiden Spiele entscheiden darüber, um welche Plätze nachher gespielt werden kann.

Wie?

Die ersten zwei Runden werden in Form eines K.O -Turniers ausgetragen, danach spielt in Gruppen jeder gegen jeden.

Wozu?

Bei dieser Turnierform scheidet niemand aus, alle Teilnehmenden absolvieren gleich viele Spiele. Das System ist jedoch zeitaufwändig und benötigt viele Spielfelder.

Beachte!
Es ist von Vorteil, wenn auf Zeit gespielt wird. Diese Turnierform ist bei einer grossen Spielerzahl sehr zeitaufwändig.

Variation
- Auch Paare oder Mannschaften können diese Form spielen.
- Um das Spielniveau auszugleichen, können den Besten Spezialaufgaben oder Handicaps auferlegt werden.

Gruppen-K.O.-Turnier

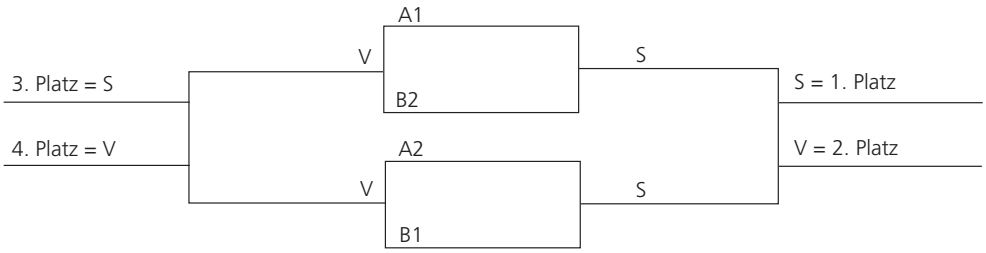
Gruppe A

	Name	1	2	3	4	Spiele	Sätze	Rang
1								
2								
3								
4								

Gruppe B

	Name	1	2	3	4	5	Spiele	Sätze	Rang
1									
2									
3									
4									
5									

A1 = 1 von Gruppe A
B2 = 2 von Gruppe B
S = Sieger
V = Verlierer



Was?

In einer ersten Phase des Turniers spielt jeder gegen jeden in Gruppen. Im zweiten Teil wird der Sieger in einem K.O.-Turnier ermittelt.

Wie?

Innerhalb der Gruppe spielt jeder gegen jeden. Die stärksten Teilnehmer werden in den beiden Gruppen gesetzt. Die übrigen Spielerinnen und Spieler werden zugelost. In der Vorrundengruppe entsteht eine erste Rangliste. Bei Punktgleichheit entscheidet die direkte Begegnung, die Satz- und dann die Punktdifferenz. Die ersten beiden jeder Gruppe kommen ins Hauptturnier und ermitteln in einem K.O.-Turnier den Turniersieg.

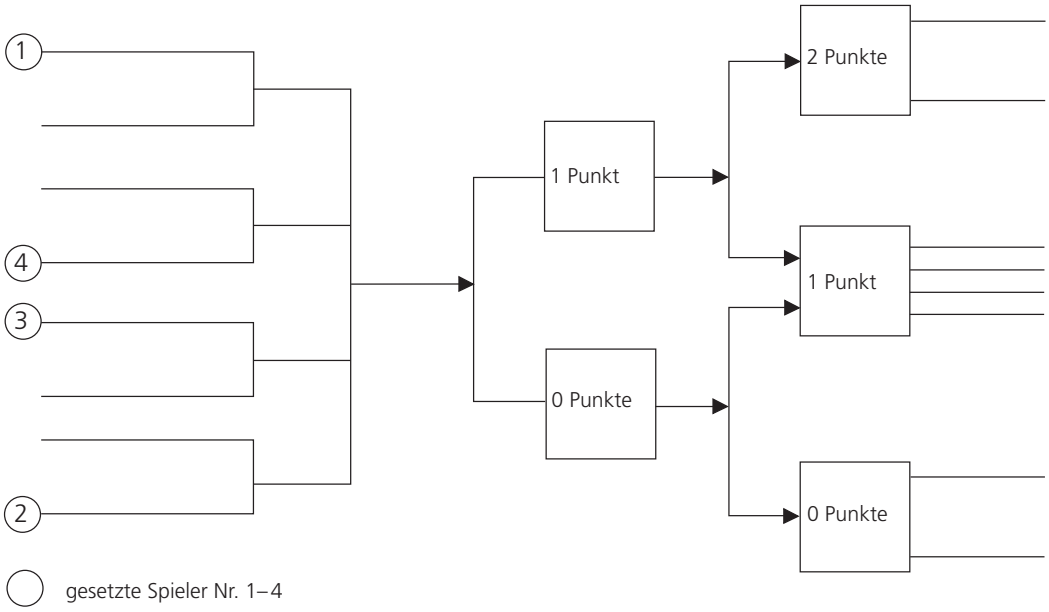
Wozu?

Bei dieser Turnierform gibt es kein direktes Ausscheiden. Alle Teilnehmenden können relativ viele Spiele bestreiten.

Beachte!
Die Gruppengrössen richten sich nach der Teilnehmerzahl. Das Setzen der besten Spieler ist wichtig.

Variation
- Der zweite Teil wird auch mit der Turnierform jeder gegen jeden gespielt.
- Die Gruppenersten, Gruppenzweiten, usw. spielen gegeneinander.
- Auch Paare oder Mannschaften können diese Form spielen.

Swiss-Ladderturnier, Schochturnier oder Kästliturnier



Was?

Bei diesem Turnier spielen immer möglichst gleich starke Spielerinnen und Spieler gegeneinander.

Wie?

Zu Beginn werden die Stärksten in einem Tableau gesetzt, die restlichen Teilnehmenden werden dazugelost. In der zweiten Runde spielen, nach erfolgter Auslosung, alle Sieger und alle Verlierer gegeneinander usw. Ist die Anzahl der Spieler in einer Gruppe ungerade, erhält der übrigbleibende Spieler einen Fortfait-Sieg. Dem selben Spieler sollte nicht mehr als ein Forfait-Sieg pro Turnier zugesprochen werden müssen. Um am Turnierende eine genaue Rangliste erstellen zu können, erhält jeder Teilnehmer zusätzlich zu seinen erspielten Siegespunkten die Punkte derjenigen Spieler, gegen die er im Verlauf des Turniers gewonnen hat:

Beispiel: Spieler A hat gegen B und C gewonnen, aber gegen D verloren. Zu seinen beiden Siegpunkten erhält er die Siegpunkte von B und C. B hat zwei Siege und C einen Sieg. Dies ergibt das folgende Punktetotal für Spieler A: 2+2+1 =5 Punkte.

Wozu?

Alle Teilnehmenden bestreiten gleich viele Matches. Für Kinder und Jugendliche ist diese Form besonders geeignet.

Beachte!
Bis eine Runde abgeschlossen ist, können lange Wartezeiten entstehen. Wenn immer möglich soll bei diesem Turnier auf Zeit gespielt werden. Um die Attraktivität zu steigern, können am Schluss Finalspiele ausgetragen werden.

Um einen reibungslosen Turnierbetrieb zu garantieren, kann das Turniertableau auf ein grosses Packpapier gezeichnet werden. Auf «Post-it-Zetteln» werden Namen und Spielernummern notiert. Fortlaufend sollen auf diesen Zetteln die Nummern der Gegner, gegen die der einzelne Spieler gespielt hat, und die Anzahl seiner Siege notiert werden.

Jeder gegen jeden

Spielplan													6/3
A	**B**	**C**	1		2		3		4		5		6	
3–1	**2–4**	**6–5**	**9:15**	**0**	**4:15**	**0**	**15:9**	**1**	**15:4**	**0**				
4–6	**5–3**	**1–2**												
3–2	**6–1**	**5–4**												
5–2	**1–4**	**3–6**												
1–5	**2–6**	**4–3**												
Total														

Spielplan für 6 Mannschaften (1–6) und 3 Spielfeldern (A–C)

Was?

Nach einer festgelegten Reihenfolge spielt jeder gegen jeden.

Wie?

Die Namen werden auf vorbereiteten Formularen eingetragen, wobei jeder Name einer Nummer zugeordnet wird.

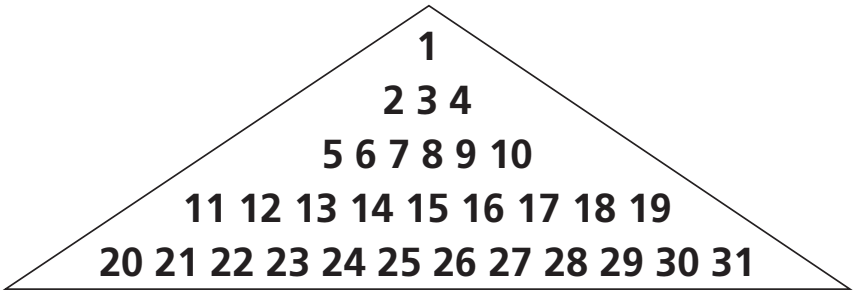
Wozu?

Alle spielen gleich viele Partien, es gibt kein Ausscheiden. Mit dieser Turnierform ist die genaueste Rangierung möglich.

Beachte!
Da dieses System sehr zeitaufwändig ist, empfiehlt es sich, mehrere kleinere Gruppen zu bilden. Die Anzahl Spiele einer Gruppe mit n Teilnehmenden kann mit der Formel:
$n \times (n-1)/2$ sofort berechnet werden.
Beispiel für sechs Teilnehmende:
$6 \times (6-1)/2 = 15$ Spiele

Variation
- Auf jedem Spielfeld wird mit einem anderen Ball- oder Schlägertyp gespielt.
- Im Gegensatz zur normalen Zählweise werden nicht die gewonnen Partien gezählt, sondern lediglich die Punktedifferenz der einzelnen Spiele. Das bedeutet für die Spielerinnen und Spieler, dass im Match jeder Punkt wichtig ist und auch eine Niederlage ausgeglichen werden kann.
- Auch Paare oder Mannschaften können diese Form spielen.

Tannenbaumturnier



Beispiel: Spieler 15 fordert Spieler 6. Falls der Spieler 15 gewinnt, dann werden die Plätze getauscht.

Was?

Wer ist die beste Spielerin oder der beste Spieler im Verein?

Wie?

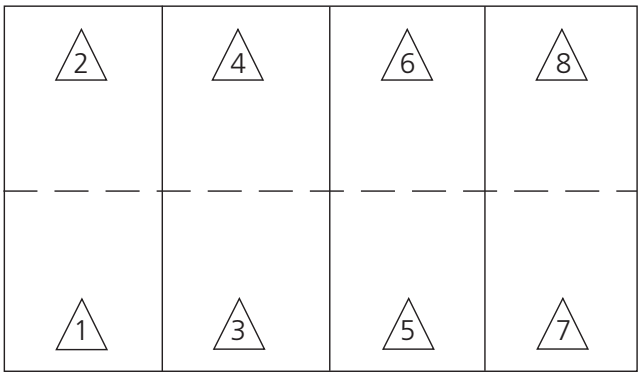
Alle Teilnehmenden erhalten ein Schild mit ihrem Namen. Das Schild wird auf der Basis der gegenwärtigen Spielstärke oder Klassierung im Tannenbaum platziert. Der Beste auf Position Nr. 1, der Zweitbeste auf Position Nr. 2 usw. Die Spieler können sich gegenseitig herausfordern, wobei die Spielregeln vorher vereinbart werden. Forderungsspiele können jedoch nur auf der selben Ebene oder mit Spielern der nächst höheren Ebene vereinbart werden.

Wozu?

Das Tannenbaumturnier eignet sich für einen längeren, zeitlich aufgeteilten Kurs oder auch für eine Juniorengruppe in einem Verein während einer ganzen Saison. Weniger gute Spieler haben die Möglichkeit, bessere Spieler herauszufordern.

Beachte!
Es kann festgelegt werden, dass alle Teilnehmenden während einer bestimmten Zeit eine Anzahl Forderungsspiele durchführen müssen.

Losturnier



Hallenorganisation

Losturnier

gewonnenes Spiel 2 Punkte
unentschiedenes Spiel 1 Punkt
verlorenes Spiel 0 Punkte

Name: Rang:

	Resultat	Punkte
1. Spielrunde	:	
2. Spielrunde	:	
3. Spielrunde	:	
4. Spielrunde	:	
5. Spielrunde	:	
6. Spielrunde	:	
7. Spielrunde	:	
8. Spielrunde	:	
9. Spielrunde	:	
10. Spielrunde	:	
Differenz: Total:	:	

Resultatblatt

Was?

Vor jeder Spielrunde werden die Paarungen neu ausgelost.

Wie?

Alle Spielfelder werden von 1 bis × nummeriert. Jeder Spieler hat ein Los (z. B. nummerierter Jeton). Vor jeder Runde zieht nun jeder Teilnehmer ein Los und bekommt so ein Spielfeld zugewiesen. Anschliessend wird auf Zeit gespielt. Pro Sieg gibt es zwei Punkte und bei einem Unentschieden einen Punkt. Am Schluss zählen alle ihre gewonnenen Punkte zusammen, dies ermöglicht das Erstellen einer Rangliste.

Wozu?

Losglück hilft schwächeren Spielern, in der Rangliste auch einmal weiter nach vorne zu kommen. Diese Form wird oft für einen Saisonabschluss im Verein gewählt.

Beachte!
Begegnungen können sich durch das Los wiederholen. Durch das Auslosen vor jeder Runde kann es längere Pausen geben.

Variation
- Auch Paare oder Mannschaften können diese Form spielen.
- Um das Spielniveau auszugleichen, können den Besten Spezialaufgaben oder Handicaps auferlegt werden.

Monte Carlo

Was?

Monte Carlo ist keine Turnierform, es wird beim Spielen nur die Zählweise verändert, um häufiger spielentscheidende Situationen zu provozieren.

Wie?

Es folgen einige Möglichkeiten:

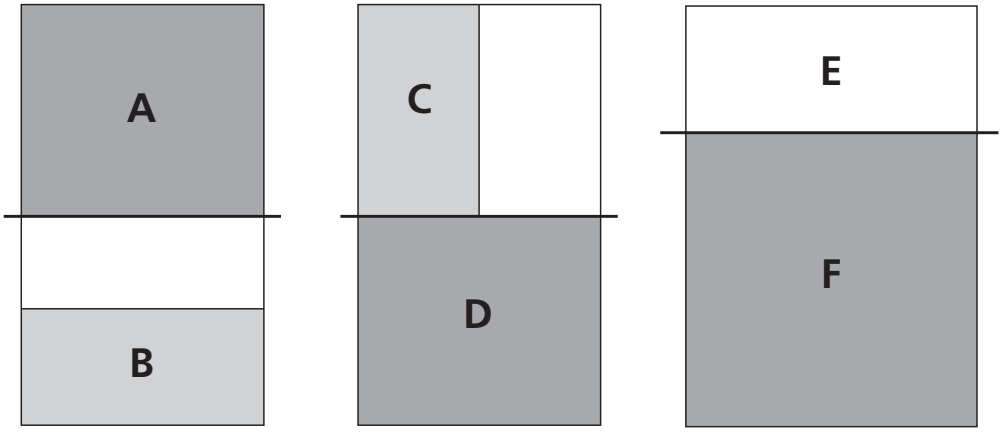
- Kurzsätze spielen, dafür müssen drei oder vier Sätze gewonnen werden.
- Jeder dritte Punkt zählt doppelt.
- All zehn Minuten gibt es einen Fünffach-Punkt.
- Netzfehler zählen doppelt.
- usw.

Wozu?

Die Spielerinnen und Spieler müssen häufiger sogenannte Big-Points spielen. Das Umgehen mit Emotionen kann geübt werden.

Beachte!
Monte Carlo Matches sollten vor allem im Training gespielt werden.

Handicapturnier



Beispiel mit unterschiedlich grossen Spielfeldern

Was?

Stärkere Spielerinnen und Spieler erhalten ein Handicap, so kann es zwischen Teilnehmenden mit grossen Leistungsunterschieden trotzdem spannende Spiele geben.

Wie?

Das Handicap wird je nach Niveauunterschied festgelegt. Der Schwächere erhält zum Beispiel einen Punktevorsprung oder seine Punkte zählen doppelt.

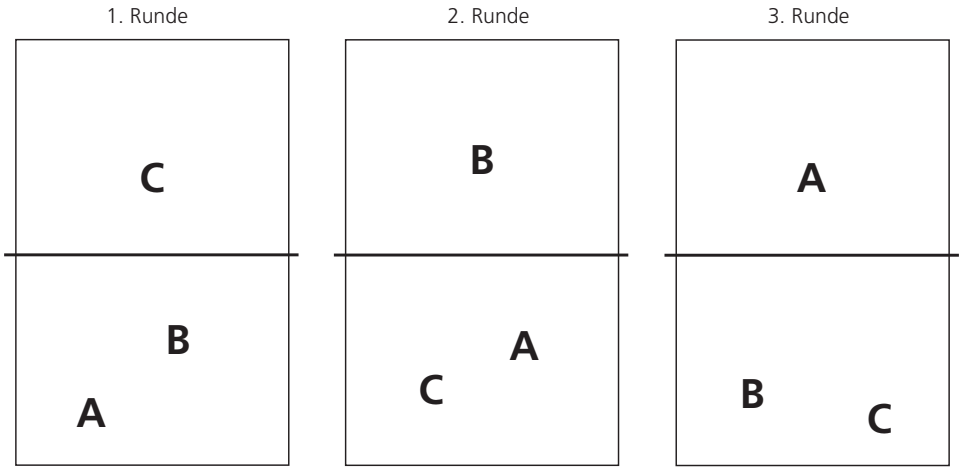
Ist der Unterschied bei der Spielstärke zu gross, besteht die Gefahr, dass schwächere Spieler trotz grossem Punktevorsprung das Spiel verlieren und so frustriert das Spielfeld verlassen. In solchen Fällen ist es besser, die bestehenden Stärkeverhältnisse durch technische oder taktische Einschränkungen auszugleichen. Der Stärkere darf ein oder zwei Schläge (z. B. Vorhand) nicht spielen oder muss mit der ungeübteren Hand spielen, oder das Spielfeld des Stärkeren ist grösser.

Wozu?

Bei einer sinnvollen Einstufung haben alle Teilnehmenden die Möglichkeit zu gewinnen. Gute Spielerinnen und Spieler müssen sich bereits beim Spielstart konzentrieren und dürfen sich kaum Fehler erlauben.

Beachte!
Dieser Modus ist interessant für ein Vereinsturnier. Vor jeder Begegnung wird der Unterschied der Spielstärke eingeschätzt und das Handicap neu festgelegt.

Amerika



Was?

Auf einem definierten Feld spielt einer gegen zwei. Die klassischen Wettkampfreglemente kennen diese Turnierform nicht. Trotzdem bietet sie eine sinnvolle Abwechslung im Unterrichtsalltag.

Wozu?

Durch das ständige Wechseln der Spielfeldgrösse und das alleine oder zu zweit Spielen kann das Bewusstsein für den Spielraum verbessert werden.

Wie?

Jeder der drei Beteiligten spielt pro Durchgang einmal Einzel und zweimal Doppel. Gewechselt wird nach einer bestimmten Zeit oder nach einer bestimmten Anzahl gewonnener Punkte. In der Regel haben die beiden Doppelspieler ein grösseres Feld zu verteidigen. Zählweise: Jeder Sieg ergibt zwei Punkte. Die Doppelspieler teilen die Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Sieger.

Davis-Cup

Spielblatt

Mannschaft A	Spielername	Mannschaft B	Spielername	Resultat	Punkte
1. Einzel		1. Einzel			
2. Einzel		2. Einzel			
1. Doppel		1. Doppel			
Spielergebnis:					

Beispiel für eine Begegnung mit 2er-Teams

Was?

Bei dieser Turnierform spielen in der Regel Vierer-Mannschaften gegeneinander. Im Rahmen solcher Begegnungen werden Einzel- und Doppelspiele ausgetragen.

Wie?

Jedes Team macht eine Mannschaftsaufstellung, in der Regel muss der beste Spieler die Nummer 1 sein. Es werden zuerst die Einzel ausgetragen, wobei die Nummer 1 der Mannschaft A gegen die Nummer 1 der Mannschaft B spielt. Die Anzahl der nachfolgenden Doppelpartien ist abhängig vom jeweiligen Modus.

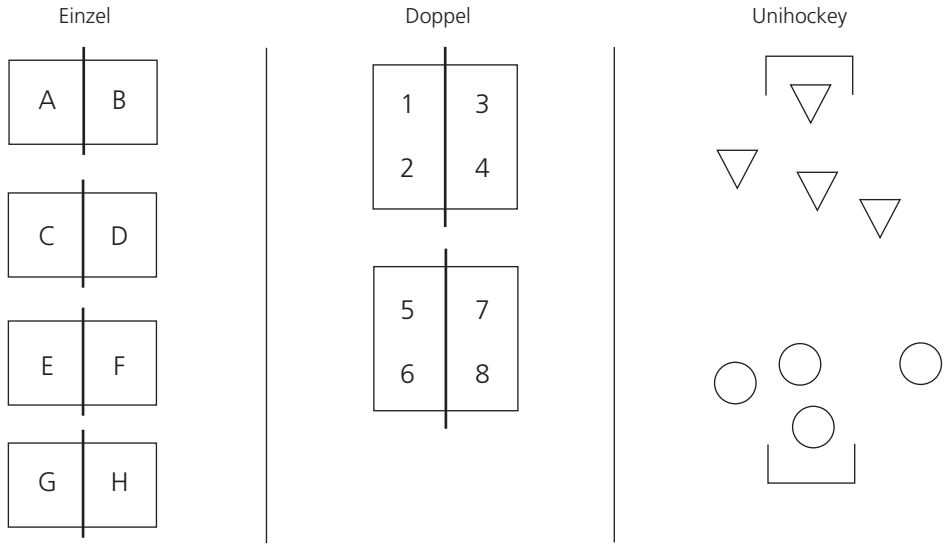
Wozu?

Bei solchen Turnieren steht der Teamgedanke an erster Stelle, was für Kinder und Jugendliche besonders wichtig ist.

Beachte!
Bei den Rückschlagspielsportarten sind die sogenannten Interclubmeisterschaften sehr beliebt.

Variation
- Zweier-, Vierer-, Sechser-Mannschaften
- Anzahl der Doppelspiele

Vielseitigkeitsturnier



Beispiel für 24 Kinder

Was?

Bei diesem Turnier werden auf verschiedenen Spielfeldern unterschiedliche Spiele organisiert.

Wie?

Ein Drittel der Teilnehmenden spielt zum Beispiel Einzel. Auf einem zweiten Feld werden Doppelspiele organisiert. Auf dem dritten Feld soll mit Vorteil ein Mannschaftsspiel organisiert werden. Nach einer gewissen Zeit wird rotiert, so dass alle Teilnehmenden alle Spiele bestritten haben. Vielseitigkeitsturniere sind in der Regel zeitlich limitiert.

Wozu?

Die Teilnehmenden haben die Gelegenheit, sich auch in anderen Disziplinen oder Sportarten zu messen.

Variation

- Um das Spielniveau auszugleichen, können den Besten Spezialaufgaben oder Handicaps auferlegt werden.
- Auch Mannschaften können diese Form spielen.

Kopiervorlagen

Auf der Homepage von Jugend und Sport können Tableaus und entsprechende Turnierpläne als pdf-File heruntergeladen werden: www.jugendundsport.ch. Suche unter Sportarten bei Badminton, Squash, Tennis oder Tischtennis!

Weitere Informationen

Bei den unten aufgeführten Verbänden erhältst du weitere Informationen.

swiss badminton
www.swiss-badminton.ch

SWISS SQUASH
www.squash.ch

Swiss Tennis
www.swisstennis.ch

Schweizerischer Tischtennis-Verband
www.swisstabletennis.ch

Herausgeber: Bundesamt für Sport BASPO
Ein Produkt der Eidgenössischen Hochschule für Sport Magglingen EHSM

Projektleitung: Marcel K. Meier

Autoren: Ernst Banzer, Jürg Schadegg

Mitarbeitende: Peter Ammann, Patrik Lehner, Hans Markutt,
Matthias Rudin, Georg Silberschmidt

Lektorat: Barbara Meier
Fotos: Daniel Käsermann
Layout: Lernmedien EHSM
Ausgabe: 2014, 4., unveränderte Auflage (2001)
Copyright: Bundesamt für Sport BASPO
Internet: www.baspo.ch
www.jugendundsport.ch
Bezugsquelle: Bundesamt für Sport BASPO
J+S-Dokumentation
2532 Magglingen
E-Mail: dok.js@baspo.admin.ch

Best.-Nr. 30.80.055 d