



PLAY+STAY

STÆVNEMANUAL



S|E|B

next
generation

DANSK TENNIS FORBUND



0. Indholdsfortegnelse

0.	Forord	4
0.1	Målgrupper for Play & Stay stævner	5
1.	Turneringstyper	6
1.1	Cup-turnering	6
1.2	Cup-turnering med taberrunde	6
1.3	Pulje-turnering	6
1.4	Udfordringsturnering	6
1.5	Tri-Ath-Bold	6
1.6	Andre turneringer og stævner	6
2.	Cup-turnering	7
2.1	Opstillingsskema	7
2.2	Seedninger	7
2.3	Placering af seedede spillere	8
2.4	Lodtrækning	8
3.	Cup-turnering med taberrunde	9
3.1	Opstillingsskema	9
3.2	Seedninger	11
3.3	Placering af seedede spillere	11
3.4	Lodtrækning	11
4.	Puljeturnering	12
4.1	Opstillingsskema	12
4.2	Seedninger	13
4.3	Placering af seedede spillere	13
4.4	Lodtrækning	13
4.5	Regler ved pointlighed	13
4.6	Puljesammensætning.....	14
5.	Udfordringsstævne	15
5.1	Princip	15
5.2	Udfordringsregler i single	15
5.3	Udfordringsregler i double	16
5.4	Vejledning	16
5.5	Pointsystem	16
6.	Tri-Ath-Bold	18
6.1	Styring	18
6.2	Tidsplan	18
6.3	Kamplængde	19
6.4	Antal baner / borde	19

7.	Andre turneringer og stævner	20
7.1	Doublefirkant	20
7.2	Davis Cup-kampe	20
7.3	Flex-holdkamp	20
7.4	Differentieret cup-turnering	21
8.	Tidsplan	22
8.01	Tilmelding	22
8.1	Antal baner	22
8.2	Kamplængde	22
8.2.1	Hele kampe	22
8.2.2	Kampe på tid	22
8.2.3	Reducerede sæt	23
8.2.4	Match Tie-Break	23
8.2.5	Et fast antal partier	23
8.3	Tidsplan for en cup-turnering	24
8.4	Tidsplan for en pulje-turnering	24
8.5	Tidsplan for et udfordringsstævne	25
8.6	Antal kampe pr. spiller pr. dag	25
9.	Turneringsledelse	26
9.1	Arbejdsopgaver	26
9.1.1	Før turneringen.....	26
9.1.2	Under turneringen.....	27
9.1.3	Efter turneringen	27
9.2	Krav til turneringsledelsen	27
9.3	Øvrige gode råd og vejledning	28
10.	Bilagsoversigt	30
	Bilag 1	31
	Bilag 2	32
	Bilag 3	33
	Bilag 4.1	34
	Bilag 4.2	35
	Bilag 5	36
	Bilag 6	37
	Bilag 7	38
	Bilag 8	39
	Bilag 9	40
	Bilag 10	41
	Bilag 11.1	42
	Bilag 11.2	43
	Bilag 12	44

0. Forord

Kære turneringsarrangør

Denne Play & Stay stævne manual er ment som en hjælp og kilde til inspiration for lokale medlemsklubbers afholdelse af korte stævner og lidt større turneringer.

Manualen indeholder en række redskaber samt anbefalinger til hvordan en klub bedst muligt arrangerer et stævne. Disse værktøjer kan bruges uafhængigt af stævnetype og/eller niveau.

Manualen er specielt udformet med fokus på at fungere som rettesnor for Play & Stay stævner, men kan uden problemer benyttes ved mange andre typer af arrangementer.

DTF har forsøgt at give et overblik over hvilke elementer samt overvejelser turneringsarrangører bør gøre sig, for at sikre sig at stævnet bliver en succes for både deltagere, arrangører og klubben.

Ingen manual er dog endegyldig i sin udformning. Hver arrangørklub har sine egne udfordringer og mål med et arrangement og klubber kan benytte de understående punkter som de føler, er relevante for lige præcis dem.

Skulle man som turneringsarrangør have nogle spørgsmål eller kommentarer i forbindelse med denne manual eller afholdelsen af jeres arrangement er man altid velkommen til at kontakte Dansk Tennis Forbund.

Dansk Tennis Forbund ønsker jer held og lykke med jeres arrangement.

Dansk Tennis Forbund,
Juli 2009

0.1 Målgrupper for Play & Stay stævner

Som nævnt i forordet opfordrer DTF med denne manual, som udgangspunkt klubben til at afholde stævner hvori Play & Stay konceptet er integreret.

DTF anbefaler at de enkelte Play & Stay farver målrettes mod de følgende aldersgrupper:

DTF anbefaler play+stay rød stævner til den følgende målgruppe:

- U8 samt U10 nybegyndere (Udelukker dog på ingen måde andre aldersgrupper)
- Hovedsageligt i forbindelse med lokale samt regionale stævner
- Individuelle såvel som holdturneringer er mulige

DTF anbefaler Play+Stay Orange stævner til den følgende målgruppe:

- U10 samt U12 nybegyndere (Udelukker dog på ingen måde andre aldersgrupper)
- Hovedsageligt i forbindelse med lokale samt regionale stævner
- Individuelle såvel som holdturneringer er mulige

DTF anbefaler Play+Stay Orange stævner til den følgende målgruppe:

- Spillere 10 til 12 år (incl. dem som er født i 1999) samt U14 nybegyndere (Udelukker dog på ingen måde andre aldersgrupper)
- Hovedsageligt i forbindelse med lokale samt regionale stævner
- Individuelle såvel som holdturneringer er mulige

Det skal dog understreges at denne anbefaling **på ingen måde ekskluderer andre aldersgrupper**, og at det står arrangører frit for at udbyde Play & Stay stævner til andre aldersgrupper end de ovenfor nævnte.

Derimod er det vigtigt at bemærke sig at Play & Stay når dette implementeres rundt omkring i landsdelene, følger de af DTF (og ITF) udstukne retningslinjer som oplyst Play & Stay folderen som ligeledes kan ses på vores hjemmeside.

Det er derfor essentielt at Play & Stay tiltag, herunder stævner til alle tider følger de enkelte farvekategorier . Dvs. at der kun spilles med røde bolde på røde baner, orange bolde på orange baner og grønne bolde på grønne baner.

1. Turneringstyper

1.1 Cup-turnering

En cup-turnering defineres som en turnering, hvor en spiller bliver slået ud af turneringen, når denne taber.

Denne turneringstype kaldes også for "Knock-out"-turnering.

1.2 Cup-turnering med taberrunde

En cup-turnering med taberrunde er en turnering, hvor en spiller, der taber i første runde, deltager i en taberrunde. Denne er ligeledes en cup-turnering.

Ved en sådan turnering er en spiller sikret mindst 2 kampe.

1.3 Pulje-turnering

En pulje-turnering er en turnering, hvor deltagerne er inddelt i puljer/grupper, hvor der spilles alle mod alle. Ved en sådan turnering er en spiller sikret mindst 2-3 kampe og forudsat, at grupperne er lige store, får deltagerne lige mange kampe uanset styrke. DTF anbefaler puljesystemet i forbindelse med afholdelse af stævner i Play & Stay i rød, orange og grøn. Dette sikrer flest kampe for deltagerne der dermed får den bedste oplevelse og udbytte af deres deltagelse.

1.4 Udfordringsstævne

Et udfordringsstævne er et stævne, hvor alle spillerne opstilles på en række.

Den øverste/forreste skal udfordre en af de øvrige i rækken.

Der er ingen fast spilleplan som ved en cup- eller pulje-turnering.

1.5 Tri-Ath-Bold

Tri-Ath-Bold er en stævneform, hvor minitennis, badminton og bordtennis kombineres.

1.6 Andre turneringer og stævner

Her omtales Doublefirkant, Davis Cup-kampe, Flex-holdkamp og differentieret cup-turnering og spillekortet.

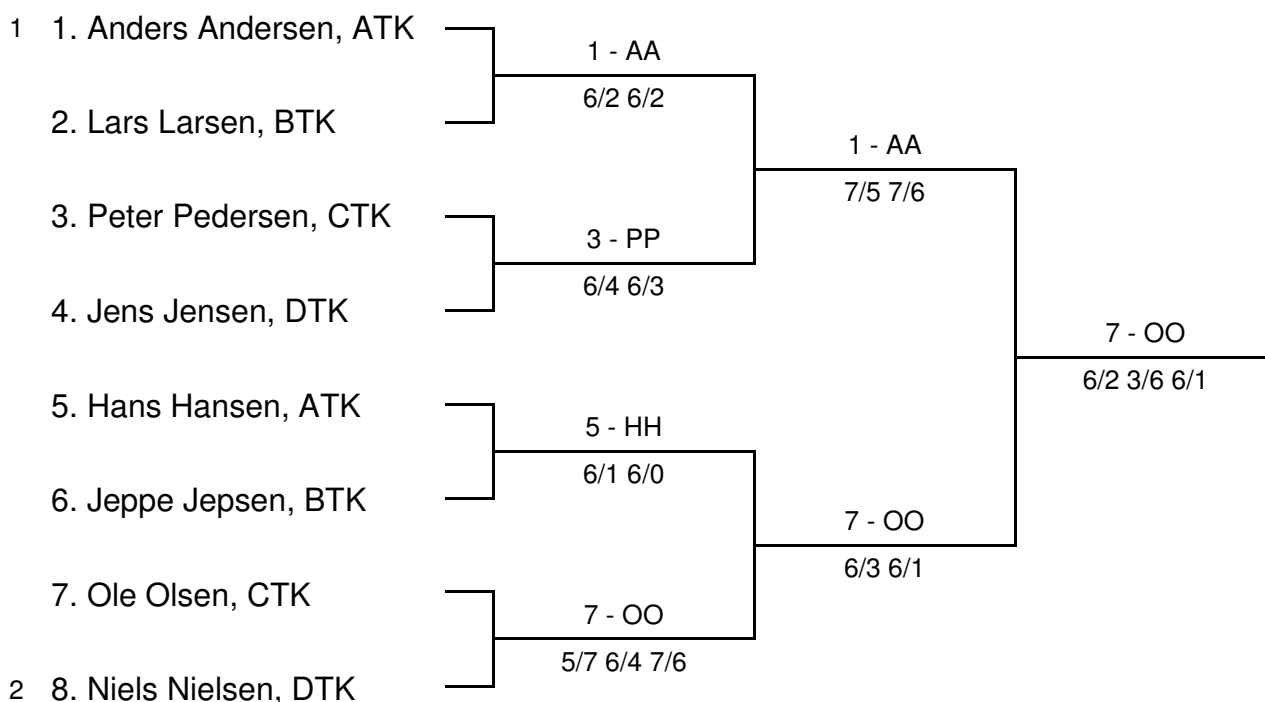
De ovennævnte turneringsformer vil blive behandlet dybere i de efterfølgende afsnit.

2. Cup-turnering

2.1 Opstillingsskema

Herunder ses et eksempel på et opstillingsskema til en cup-turnering.

Der er endvidere lavet "blanke" lodtrækningsskemaer til brug i klubberne. Disse er vedlagt som bilag.



2.2 Seedninger

Hvis man har mulighed for det bør der laves seedning af de tilmeldte spillere.

Seedning af spillere sikrer, at de "rigtige" spillere møder hinanden i henholdsvis ottendels-, kvart- og semifinaler samt i finalen.

En seedning vil medføre at useedede muligheder for at komme langt i en turnering mindskes.

Jvf. DTF's Dommerhåndbog afsnit 4 side 16 skal der være følgende antal seedede spillere i en turnering.

<u>Antal deltagere</u>	<u>Antal seedede</u>
00 - 08	2
09 - 16	4
17 - 32	8
32 - 64	16

2.3 Placering af seedede spillere

Proceduren for placering af de op til 8 seedede spillere i et 32-pladsers lodtrækningsskema samt for de 16 seedede spillere i et 64-pladsers lodtrækningsskema:

- a) Seedet 1 placeres på linie 1 i skemaet.
Seedet 2 placeres på nederste linie i skemaet.
- b) For at afgøre placeringen af de andre seedede med hensyn til placering i øverste eller nederste lodtræknings-halvdel, skal der trækkes lod mellem seedet 3 og 4. Den først udtrukne skal placeres i øverste halvdel, den anden udtrukne skal placeres i nederste halvdel. Denne procedure gentages for de 5 og 6, 7 og 8, 9 og 10, 11 og 12, 13 og 14 samt 15 og 16.

Placering af de seedede spillere kan ses på skemaerne på bilagene 3-5.

2.4 Lodtrækning

Hvis deltagerantallet er 4, 8, 16, 32 eller 64, skal deltagerne mødes parvis, og et skema med det pågældende antal pladser skal tages i anvendelse. Der forekommer således ingen fripladser = "BYES".

Hvis deltagerantallet ikke er et af de ovenstående, skal der være BYE's indtil antallet kommer op på et af disse. (EKS.: 25 deltagere. Antal BYE's = $32 - 25 = 7$)
BYE's tildeles de seedede spillere i seedningsrækkefølgen.

Såfremt antallet af BYE's er flere end antallet af seedede spillere, fordeles de resterende BYE's ved lodtrækning jævnt ned over skemaet.
(Jævnt ned over skemaet betyder, at det tilstræbes, at hver lodtrækningsdel får tildelt lige mange BYE's.)

Ved lodtrækning anvendes et skema med 4, 8, 16, 32 eller 64 pladser.

- 1) Først placeres de seedede spillere i henhold til ovennævnte metode.
- 2) Dernæst placeres BYE's - først til de seedede spillere i seedningsrækkefølge, og såfremt der er flere BYE's end seedede spillere, da ved lodtrækning, hvor man iagttager kravet om jævn fordeling i skemaet.
- 3) De resterende spilleres navne udtrækkes en efter en, og placeres på skemaets ledige linier som de udtrækkes begyndende ovenfra og sluttende længst nede.

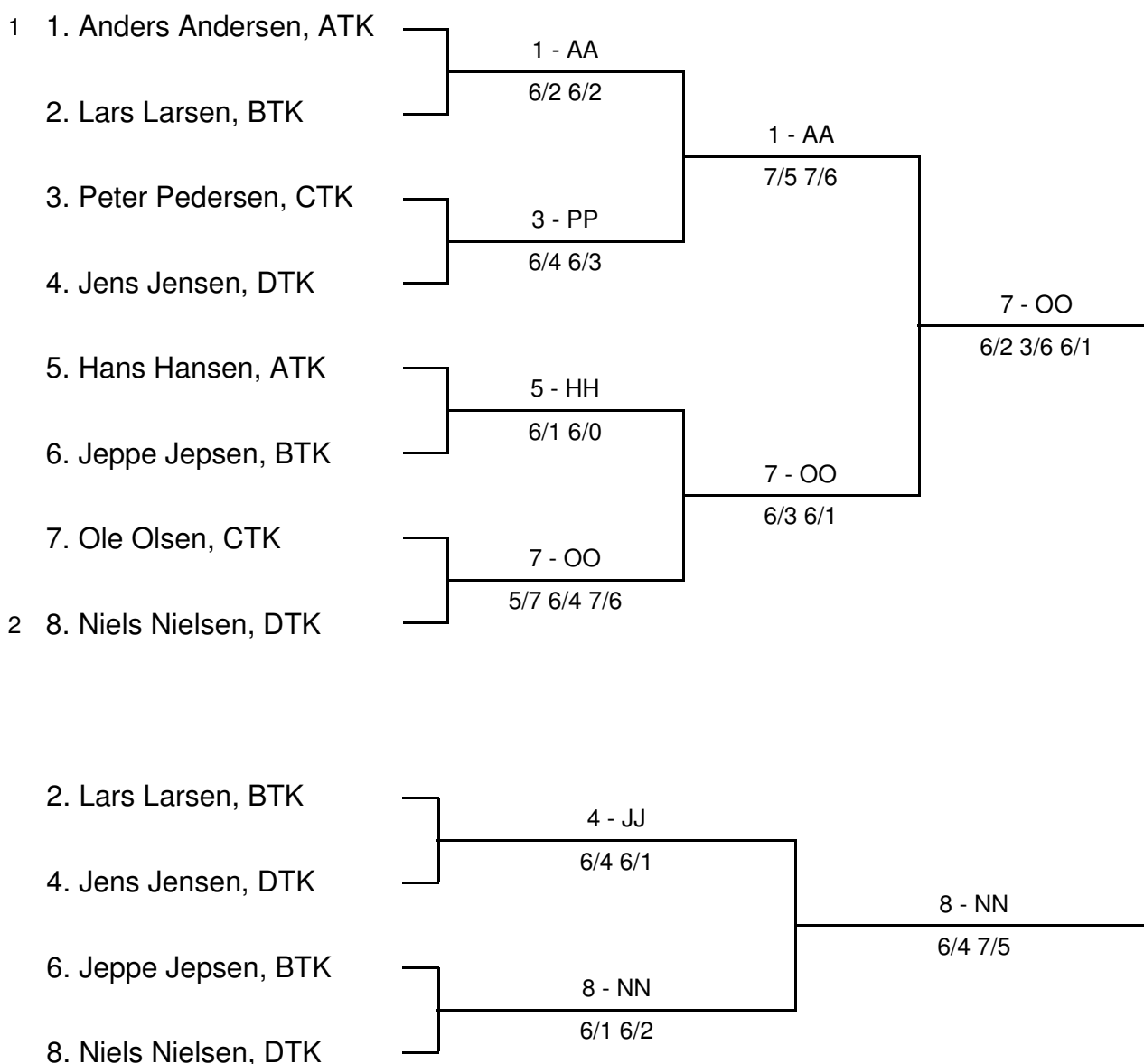
3. Cup-turnering med taberrunde

3.1 Opstillingsskema

Herunder ses et eksempel på et opstillingsskema til en cup-turnering med taberrunde. Der er ingen forskel på opstillingsskemaerne til cupturnering med eller uden taberrunde.

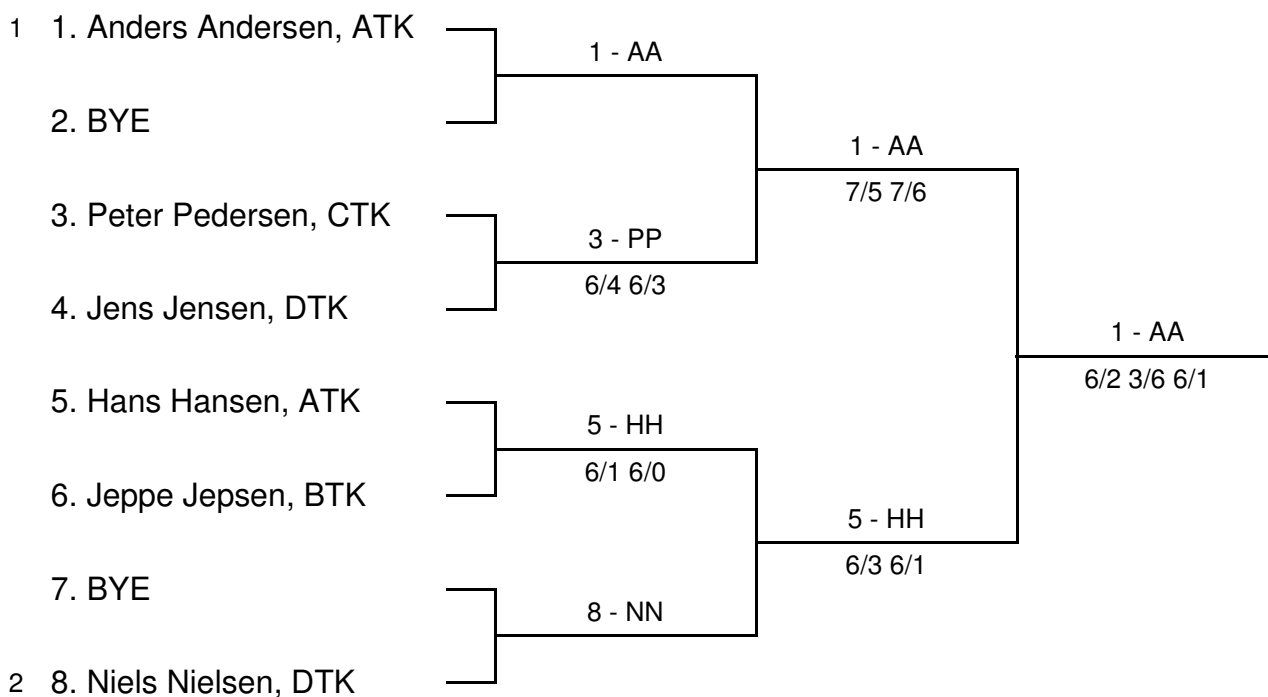
HOVEDTURNERING

TABERRUNDE

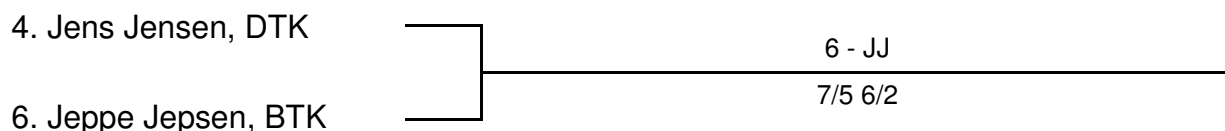


Som det ses af ovenstående skal der benyttes 2 skemaer ved cupturnering med taberrunde. Til hovedturneringen skal der benyttes et skema, og til taberrunden skal der benyttes et skema med pladser svarende til halvt så mange, som i hovedturneringen.

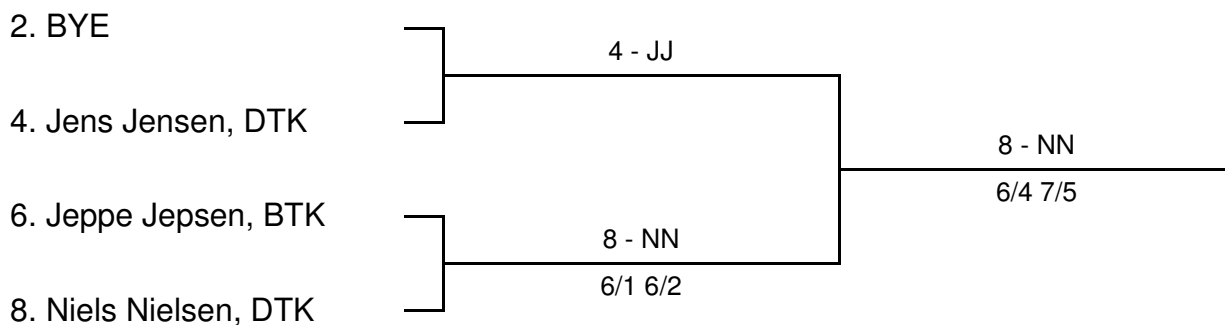
Det ovenstående eksempel er den letteste og bedste for alle. Men hvis nu deltagerantallet ikke var 4, 8, 16, 32 eller 64 ville man være nødt til at indsætte BYE's, og hvad vil man så gøre, hvis en af de seedede spillere taber i 2. runde (dennes første runde)?



Taberrunde Denne taberrunde er kun for spillere, der taber i 1. runde af turneringen



Taberrunde Denne taberrunde er kun for spillere, der taber i 1. runde af turneringen. Taberrunden kan laves efter 2. runde.



3.2 Seedninger

Seedningsregler for cupturnering med taberrunde er tilsvarende reglerne for seedning ved cupturnering.

3.3 Placering af seedede spillere

Placeringen af de seedede spillere foregår på samme måde som ved cupturnering. Se afsnit 2.3.

3.4 Lodtrækning

Denne foregår på samme måde som ved cupturnering. Se afsnit 2.4.

4. Puljeturnering

Der opereres ofte med puljeturneringer ved mindre arrangementer samt ved arrangementer, hvor det sociale og træning er prioriteret højt.

En puljeturnering kan benyttes som indledning til en cupturnering, hvor den endelige stævnevinder kan findes.

Der kan også efter afvikling af indledende puljer laves en slutspilspulje, hvor man så finder den endelige stævnevinder.

Man skal dog, som turneringsledelse, være opmærksom på antallet af kampe pr. spiller, som ved puljeturneringer kan blive særdeles højt. Dette vil blive behandlet yderligere i afsnit 6.

4.1 Opstillingsskema

Herunder ses et eksempel på et skema med 4 deltagere. Der er vedlagt blanke skemaer til brug i klubberne.

1. Mette Nielsen, ETK
2. Gitte Hansen, FTK
3. Lone Larsen, GTK
4. Trine Thomsen, HTK

	1	2	3	4	POINT	SCORE
1		2/6 4/6	6/4 6/2	6/2 6/4	4	4-2 30-24
2	6/2 6/4		1/6 2/6	5/7 6/1 6/1	4	4-3 32-27
3	4/6 2/6	6/3 6/2		6/7 5/7	4	4-2 32-28
4	2/6 4/6	7/5 1/6 1/6	6/7 5/7		0	1-6 26-43

Af ovenstående skema ses det, at Lone Larsen vinder, Mette Nielsen bliver nr. 2, Gitte Hansen bliver nr. 3 og Trine Thomsen bliver nr. 4. Nærmere om dette i afsnit 4.5.

4.2 Seedninger

Såfremt der er mere end een pulje i en turnering skal der foretages seedning af spillerne, hvilket har til hensigt ligesom ved Cup-turneringen at sikre at de bedste spillere ikke mødes for tidligt i turneringen.

4.3 Placering af seedede spillere

De højst placerede spillere fordeles i puljerne ved lodtrækning og placeres i puljeskemaerne med lavest nr. (dvs. nr. 1)

De næsthøjst seedede spillere fordeles ligeledes i puljerne ved lodtrækning og placeres i puljeskemaerne således, at de seedede spillere mødes så sent som muligt.

Dvs. at seedet 2 placeres således:

Pulje 3 skema	Linie 3
Pulje 4 skema	Linie 4
Pulje 5 skema	Linie 3
Pulje 6 skema	Linie 6

4.4 Lodtrækning

De øvrige deltagere fordeles i puljerne ved lodtrækning.

Den først udtrukne placeres på først ledige linie i øverste puljeskema (pulje 1 eller A) osv.

Man kan vælge, hvis der trækkes spillere fra samme klub i samme pulje, at lade den sidst trukne komme tilbage "i hatten", hvis der ønskes, at 2 spillere fra samme klub ikke skal møde hinanden i indledende pulje. Dette er dog turneringsledelsens afgørelse.

4.5 Regler ved pointlighed

Hvis 2 spillere i en pulje har lige mange vundne kampe/point er puljevinderen vinderen af det indbyrdes opgør.

Hvis det drejer sig om 3 eller flere spillere, findes vinderen ud fra følgende:

- | | |
|----------------------|--------------------------|
| 1. Indbyrdes opgør | 4. Flest vundne partier |
| 2. Flest vundne sæt | 5. Færrest tabte partier |
| 3. Færrest tabte sæt | 6. Lodtrækning |

I afsnit 4.1 Opstillingsskema ses det, at der er 3 spillere med lige mange point.

Der er ingen tvivl om, at Trine Thomsen med sine 0 point bliver nr. 4.

Dernæst ser vi på ovennævnte regler for pointlighed, og første regel er flest vundne sæt, og her ser vi, at alle har samme antal vundne sæt.

I henhold til regel 3 skal der nu ses på færrest antal tabte sæt og her ses det, at Gitte Hansen har tabt 3 sæt, mens Mette Nielsen og Lone Larsen kun har tabt 2. Dette betyder, at Gitte Hansen bliver nr. 3.

Som allerede nævnt havde Mette Nielsen og Lone Larsen vundet og tabt det samme antal sæt, hvorfor vi skal videre til regel 4 med flest vundne partier. Her ses det, at Mette Nielsen har vundet 30 partier, mens Lone Larsen har 32 partier.

Dette betyder, at Lone Larsen bliver nr. 1 og vinder puljen, mens Mette Nielsen bliver nr. 2.

Ved officielle pointgivende turneringer er reglerne en lille smule anderledes ved pointlighed, hvorfor der her skal henvises til DTF's Turneringsreglement.

4.6 Puljesammensætning

Det essentielle i forbindelse med et stævne og det der giver bedst muligt udbytte for deltagerne, er en fair og jævnbyrdig puljesammensætning.

Deltagernes spileniveau bør derfor ligge så tæt på hinanden. Dette er der forskellige metoder til at chekke, nogle, er beskrevet herunder:

Lokalkendskab: (TA kender i forvejen nogle/alle spillernes spileniveau og kan derfor bedre parre deltagerne)

Personlig kontakt: (TA tager enten kontakt til de af de tilmeldte deltagere som de ikke har kendskab for at få information om disses spileniveau) eller (deltagerne giver i forbindelse med tilmeldingen til turneringen information mht. deres styrkemæssige niveau, enten ved spillernes tilmelding (anbefales) eller når spillerne fysisk møder op umiddelbart før turneringsstart).

Rangliste: I visse unioner eksisterer der en "for sjov" rangliste som dog giver et vist billede af hvilket niveau som en spiller måtte befinde sig på. Denne kan ligeledes benyttes mht. spillere der måtte befinde sig på en sådan. Denne rangliste kan rekvireres hos de enkelte unioner.

5. Udfordringsstævne

5.1 Princip

Princippet i et udfordringsstævne er, at alle deltagerne på skift udfordrer hinanden i enten single eller double.

For at kunne finde en vinder ved et sådant stævne, er det nødvendigt at benytte en form for pointsystem.

Et sådant pointsystem kan være ratingsystemet, som er nærmere omtalt i afsnit 5.5.

Vinderen kan så være den, der har flest point ved stævneafslutningen, eller den der har vundet flest point ved det pågældende stævne.

5.2 Udfordringsregler i single

Stævnet indledes med en registrering af deltagerne.

Herefter skrives de fremmødte op på en udfordringsliste.

Den, der står øverst på udfordringslisten (også kaldet "topnavnet"¹) har retten til at udfordre en af de øvrige deltagere på listen.

Herefter går retten til at udfordre videre til den der nu står øverst (det nye "topnavn").

Kampene kan noteres på en kampseddel og sættes i gang, når banerne er ledige.

Når en kamp er færdigspillet, noteres resultatet på kamp/resultatsedlen (bilag 10) og spillerne skriver sig nederst på udfordringslisten.

Stævnelederen kan lade deltagerne udfordre frit, men hvis deltagerne på forhånd har et antal point (f.eks. ratingtal) på baggrund af tidligere kampe, vil man kunne lave "flydende" puljeinddelinger, ved at begrænse deltagernes udfordringsmuligheder til de 2 eller 3 spillere, der ligger umiddelbart over eller under den enkelte spiller på listen.

Denne mulighed forudsætter naturligvis, at der foreligger en liste over spillerne opført i styrke/point orden (rangliste).

Den ovennævnte udfordringsregel vil medføre, at stortset alle deltagerne kommer til at spille i en pulje, hvor han/hun er placeret i midten styrkemæssigt, hvilket sportsligt set er den ideelle placering.

Samme kamp bør ikke spille 2 gang, hvis udfordreren har andre muligheder.

5.3 Udfordringsregler i double

"Topnavnet" vælger en makker, og i fællesskab udfordrer de en modstander. Den udfordrede vælger selv sin makker.

Når en kamp er færdigspillet skriver spillerne sig nederst på udfordringslisten.

5.4 Vejledning

Hvis der spilles med korte kampe er 4-6 spillere pr. bane passende, idet spillerne vil få 4-6 kampe pr. stævne, hvis dette har en varighed på ca. 4 timer.

5.5 Pointsystem

Erfaringer med pointsystem stammer fortrinsvis fra RATING-systemet, som bl.a. benyttes ved udarbejdelse af NTU/Nordkredsens ratingliste for juniorer og til Dansk Tennis Forbunds senior- og juniorrangliste.

Princippet i RATING-systemet er, at der vindes/tages et antal point i forhold til pointforskellen mellem de to spillere/par, og afhængig af om det er en forventet eller overraskende sejr.

Pointsystemet ses herunder.

Pointforskel	Forventet sejr	Overraskelse
000 - 012	8	8
013 - 037	7	10
038 - 062	6	13
063 - 087	5	16
088 - 112	4	20
113 - 137	3	25
138 - 162	2	30
163 - 187	2	35
188 - 212	1	40
213 - 237	1	45
238 - op	0	50

Et doublepars rating er gennemsnittet af de to spilleres rating-tal.

NYE SPILLERE (dvs. spillere uden ratingtal), som skal indplaceres på en eksisterende ratingliste, kan tildeles et ratingtal efter alder/køn.

Der kan også vælges at tildele et ratingtal efter skøn.

Stævnelederen kan også vælge at tildele ratingtal efter de første kampe.

I bilagene findes skemaer til at skrive resultater på skema, hvor ratingtallene ajourføres løbende igennem et stævne (bilag 11) samt en større oversigt over RATING pointsystemet (bilag 12).

6. Tri-Ath-Bold

TRI-ATH-BOLD er en stævneform, hvor der spilles badminton, bordtennis og minitennis efter et smidigt selvvalgssystem, hvor deltagerne kan "komme og gå" som de vil.

Formålet med, at deltagerne på den måde møder flere venner, får prøvet flere idrætsgrene og dermed bevæget og trænet sig mere alsidigt.

6.1 Styring

Der spilles efter et særligt pointsystem (Rating), som giver point efter fortjeneste efter hver kamp (tidligere omtalt).

Deltagerne er udstyret med et RATING-TAL, som reguleres efter antallet af tabte og vundne kampe.

Efter hver kamp skal spillerne beregne forskellen på deres RATING-TAL, og derefter via tabellen finde ud af, hvormeget vinderen skal have fra taberen for sejren.

En favoritsejr, det vil sige kampe, hvor vinderen har et væsentligt større RATING-TAL end taberen, udløser ikke den store pointflytning.

Vinder en spiller med væsentligt lavere RATING-TAL, er der tale om en "overraskelse", som udløser en større pointflytning.

Antallet af point, der flyttes fra taber til vinder er afhængig af forskellen på de to spilleres RATING-TAL.

RATING-POINT-SYSTEM er omtalt andetsteds her i kompendiet.

Stævnet er let at forberede og administrere, idet klubberne eller skolerne ikke behøver at meddele på forhånd, hvem der kommer.

Det er tilstrækkeligt, at arrangørerne kender et ca. antal af deltagere.

Når stævnet er sat igang, vil deltagerne hurtigt overtage styringen på grund af udfordringssystemet (se evt. afsnit 5).

Deltagerne med forskellige alder, køn og forudsætninger kan uden problemer deltage i samme stævne, idet hovedprincippet er, at deltagerne selv bestemmer, hvem de vil spille imod.

6.2 Tidsplan

Tidsplanen er let at overskue, idet stævnelederen 20-30 minutter før stævnets afslutning lukker for udfordringerne, hvorefter resten af kampene spilles færdigt, og man kan forlade hallen til tiden.

Usikre sluttidspunkter er et problem mange stævneledere kender til.

6.3 Kamplængde

De enkelte kampe i TRI-ATH-BOLD kan bestå af følgende:

Bordtennis	ét sæt til 21
Badminton	ét sæt til 11 (eller 15)
Minitennis	ét sæt til 4 (tiebreak ved 4-4)

I alle tre discipliner skal der vindes med 2 overskydende.

Ved at spille et sæt i stedet for som normalt bedst af 3 sæt, bliver kampafviklingen mere jævn og venteperioderne kortere.

Desuden er ét sæts kampe mere overskuelige for børn.

6.4 Antal baner/borde

Antal af baner og borde kan variere efter de lokale forhold, men i en traditionel hal, kan der være 2 badminton-baner, 2 minitennis-baner (spilles også på badminton-baner) og 2 bordtennis-borde.

Er der plads til mere, kan en ekstra bane eller et ekstra bord også regulere evt. kødannelser.

Deltagerne med et allround kendskab til boldspil har et klart fortrin frem for specialisterne, der sætter til på gyngerne, hvad de har tjent ind på karrusellen.

Ved TRI-ATH-BOLD undgås, at der er spillere, der kan dominere stævnet, som man ofte ser ved stævner med kun een disciplin.

En anden positiv virkning ved at have disse tre discipliner i samme stævne er, at stævnet kommer til at virke mere uhøjtideligt med nedtoning af konkurrencemomentet, og det til trods for, at det er ganske almindelige konkurrence-idrætsgrene, der er på plakaten.

- - - - -

Systemet med udfordringer imellem deltagerne og pointberegning, kan bruges til mange andre aktiviteter end de her foreslåede, og man kan også tage mere end 3 discipliner med i et stævne - kun fantasien sætter grænser.

7. Andre turneringer og stævner

Der her her omtalt nogle af de mest brugte turnerings- og stævneformer, men der findes også en række andre og herunder skal der kort nævne enkelte supplerende.

7.1 Doublefirkant /L4/

Deltagerne inddeles i grupper på 4 spillere.

I hver gruppe spilles 3 korte kampe: A/B mod C/D, A/C mod B/D og A/D mod B/C.

Efter de 3 kampe tæller hver af de 4 spillere sammen, hvormange point han/hun har været med til at vinde, og på den måde er det muligt at finde en individuel vinder i en doubleturnering.

Formålet er at "lokke" spillerne til at spille sammen med flere forskellige, og da pointene ved et nederlag også tæller med i den samlede stilling, bliver der kæmpet for at begrænse nederlagets størrelse.

Har man flere grupper, og der er tid, kan man vælge at lave nye puljer ud fra resultaterne og dermed opnå mere jævnbyrdige puljer.

7.2 Davis Cup-kampe /L4/

Nemt og hurtigt - 2 spillere på hver hold, 2 singler og 1 double. Man kan også lade hver spiller møde begge spillere fra det andet hold, som i en "rigtig" Davis Cup kamp. Det betyder da, at der spilles 4 singler og 1 double.

7.3 Flex-holdkamp /L4/

Problemet med en traditionel holdkamp er, at der skal bruges et bestemt antal spillere - og sommetider i en bestemt sammensætning, f.eks. 4 drenge og 2 piger.

Hvis man bruger udfordringsstyret i en holdkamp, kan spillerne igen selv bestemme, hvem de vil møde, og evt. om de vil spille double - dog skal spillerne naturligvis udfordre spillere fra det andet hold.

Holdkampresultatet kan så måles på flere måder - flest vundne kampe, eller måske er det bedre at tælle sammen, hvormange partier/point holdets spillere har samlet i løbet af holdkampen. Dermed gælder det om at kæmpe for hvert point eller parti, også selv om der er udsigt til nederlag.

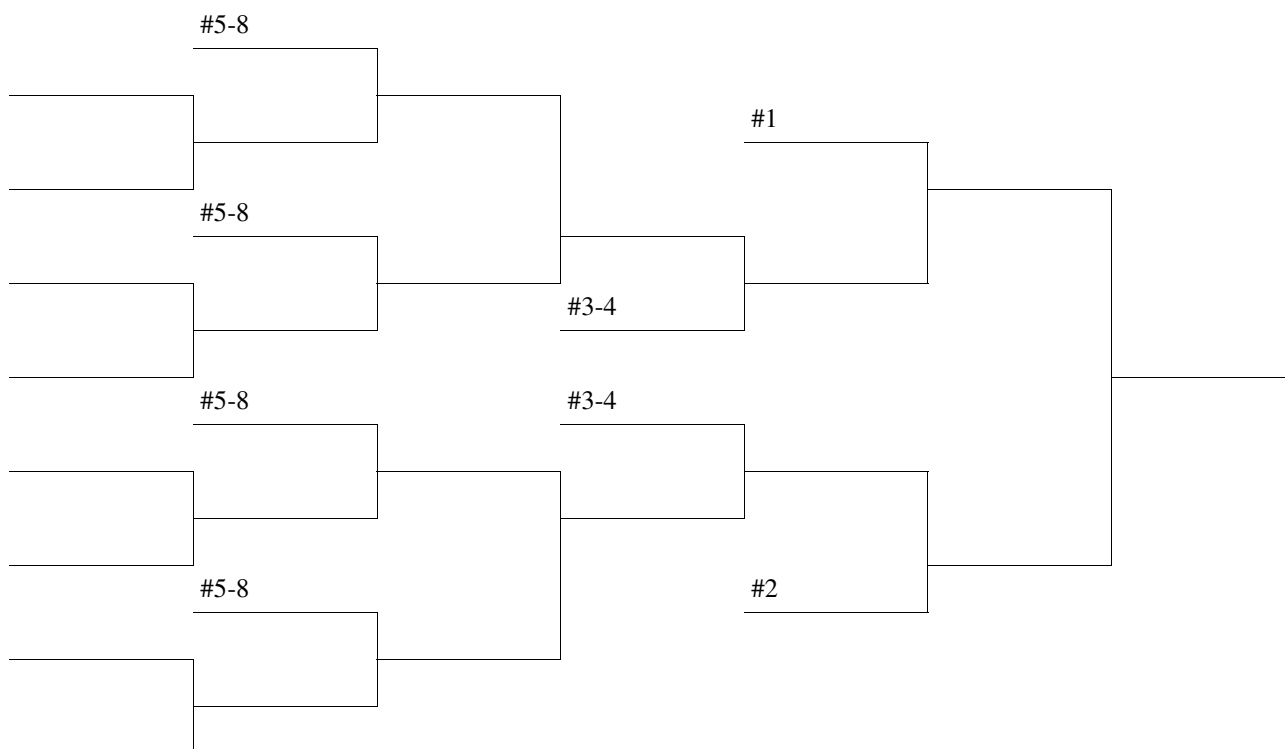
Hvis 3 hold mødes, kan systemet også bruges. Her skal man blot sørge for, at hold A's spillere på skift udfordrer B's og hold C's spillere osv.

Med denne fleksible afviklingsform er man ude over tidspres, idet man bruger den tid, der er til rådighed, og det betyder ikke noget, at holdene ikke er lige store eller er sammensat forskelligt med hensyn til piger/drenge. Man skal blot holde regnskab med, om kampene fordeles ligeligt imellem de tre hold: A - B, B - C og A - C.

7.4 Differentieret cup-turnering

Princippet for en differentieret cup-turnering, er det samme som i f.eks. Landspokalturneringen i fodbold, hvor holdene indtræder i turneringen i forhold til styrke.

En turneringsplan kunne se således ud, men der er talrige muligheder for andre - det er blot om at bruge fantasien.



8. Tidsplan

Før der besluttes, hvor mange spillere og hvilken type turnering, der ønskes, skal man gøre sig klart, hvor lang tid den pågældende turnering vil tage.

Længden af den enkelte turnering er afhængig af antallet af baner, antallet af kampe og kampenes længde. Disse aspekter vil blive behandlet i de efterfølgende afsnit.

8.0.1 Tilmelding

Der bør være en åben tilmelding til alle Play+Stay turneringer, på alle de forskellige turneringsniveauer. Klub, Regionalt, Nationalt. Play+Stay's og DTF's mantraer om at tennis dels er "let og sjovt" samt at "tennis er for alle" sikres kun ved at alle skal have mulighed for at deltage.

8.1 Antal baner

Det er vigtigt at vide, hvor mange baner der er til disposition, da antallet af deltagere, der kan være med er afhængig af dette.

8.2 Kamplængde

I nedenstående afsnit vil der blive gjort forsøg på at beskrive fordele og ulemper ved forskellige længder af kampe samt en ca. tid for den enkelte kamp.

8.2.1 Hele kampe

En kamp, der spilles bedst af 3 sæt med tie-break ved 6-6, vare gennemsnitlig 75 minutter.

Denne kamp-type er den fremherskende ved alle officielle turneringer, klubmesterskaber mv.

Længden af den enkelte kamp gør dog, at den enkelte spiller ikke kan spille mere end 3-4 (max.) kampe pr. dag.

Denne type kampe kan endvidere være medvirkende til, at en turnering kan trække forfærdelig længe ud, med mindre der er langt et program med rigelig "luft".

8.2.2 Kampe på tid

Indenfor alle Play & Stay kategorier, rød, orange og grøn er dette en populær kamplængde, idet dette er nemt at administrere. Man ved, hvornår man skal starte, og ikke mindst ved man, hvornår man er færdig med dagens program/turneringen.

Ulempen ved kampe på tid er, at spillere, der er kommet foran, trækker tiden ud for at bevare føringen og dermed vinde.

En typisk kamplængde på tid er 15-30 minutter.

8.2.3 Reducerede sæt

Man kan med fordel spille med reducerede sæt således at en kamp blot spilles som et sæt med start ved stillingen 2-2.

En sådan kamp varer gennemsnitlig 20 minutter.

Ulempen ved kun at spille et sæt, er, at den "langsomme starter" bliver sat yderligere tilbage i forhold til den "hurtige starter".

Der er også muligheden, at der fortsat kan spilles bedst af 3 sæt, men at man begynder ved stillingen 2-2 eller 3-3.

En sådan kamp har en varighed på ca. 40-60 minutter.

Fordelen her er, at en spiller, der taber 1. sæt, fortsat kan vinde kampen.

Denne kamp-type giver ligeledes en god træning i den vigtige afslutning af et sæt.

8.2.4 Match Tie-Break

En kamp kan spilles med normale eller reducerede sæt kan med fordel modificeres således at et evt. afgørende sæt spilles som MTB. Dette er en tie-break hvor der spilles bedst til 10 point (frem for de normale 7).

Et yderligere alternativ kan være at hele kampen spilles bedst af 3 MTB sæt.

8.2.5 Et fast antal partier

Denne kamptype vinder mere og mere frem ved hyggeturneringer og talentturneringer i stedet for kampe på tid.

En kamp på 10 partier har en varighed på ca. 40 minutter, mens der på 1 time kan spilles ca. 18 partier.

Det, at der spilles et fast antal partier har den ulempe, at når den ene af spillerne har vundet mere end halvdelen af partierne, giver modstanderen op.

Der kan motiveres til at kæmpe videre ved, hvis der spilles puljeturnering, at give point til taberen, hvis denne vinder et vist antal partier.

Eksempel:

En kamp spilles som 16 partier.

Forskel i partier	Point til	
	vinder	taber
> 4	3	0
= 4	2	1
< 4	2	1
0	1	1

Man kan også give 1 point pr. vundet parti.

Her har turneringslederen rig mulighed for at udfolde sin kreativitet m.h.t. udarbejdelsen af pointsystemer.

8.3 Tidsplan for en cup-turnering

Traditionelt spilles en cupturnering bedst af 3 sæt med tie-break ved stillingen 6-6. Her er 2 muligheder for tidsplan.

- 1) Til første kamp (pr. dag) afsættes 1 time, og til de efterfølgende kampe afsættes 1½ time.
- 2) Der afsættes 1 time til 1., 3., 4., 6. og 7. kamp pr. bane.
Til 2. og 5. kamp pr. bane afsættes 1½ time.
- 3) Dansk Tennis Forbund foreskriver, at der skal afsættes 1¼ time pr. kamp.

Hvis der spilles med reducerede kampe/sæt bliver tidsintervallerne selvfølgelig anderledes.

8.4 Tidsplan for puljeturnering

Ved en puljeturnering kan man benytte samme fremgangsmåde, som ved cup-turnering (afsnit 6.3).

Man skal være opmærksom på antallet af kampe contra kamplængden. Normalt når der laves en puljeturnering vil alle spillere blive bedt om at møde på samme tidspunkt.

8.5 Tidsplan for et udfordringsstævne

Dette er en af fordelene ved et udfordringsstævne, at der egentlig ikke skal laves en tidsplan.

Der skal blot være oplysninger om, hvornår stævnet starter og hvornår det slutter.

Dette giver mulighed for, at en spiller kan tillade sig at komme senere end starttidspunktet, ligesom en spiller kan tage afsted før sluttidspunktet.

Et traditionelt udfordringsstævne kan vare fra 4-6 timer.

8.6 Antal kampe pr. spiller pr. dag

En spiller kan max. klare at spille 3-4 kampe pr. dag. Dvs. at den pågældende kan spille 8-10 sæt, hvilket igen svarer til 75-90 partier.

Dette må dog anses for at være det maximale.

Ved officielle turneringer under Dansk Tennis Forbund foreskrives, at en spiller kun kan programsættes til to kampe pr. række under normale omstændigheder.

9. Turneringsledelse

Turneringsledelsen er den eller de personer der har ansvar for afholdelse af et stævne/turnering.

9.1 Arbejdsopgaver

Turneringsledelsens arbejdsopgaver er inddelt i følgende afsnit; Før turneringen, Under turneringen og Efter turneringen, og de er beskrevet i de nedenstående 3 afsnit.

9.1.1 Før turneringen

- Beslutning om hvilken type turnering, der ønskes afholdt og formålet med denne.
- Sponsoraftaler (præmier mv.)
- Bolde.
- Udarbejdelse af indbydelse og udsendelse af denne.

Indbydelsen skal indeholde følgende oplysninger:

- Turneringens navn
- Hvilke rækker der spiller i
- Hvornår turneringen spilles
- Spillested og -underlag
- Tilmeldingsfrist
- Deltagergebyr
- Evt. oplysninger om lodtrækning
- Tilmeldingsregler (max. antal rækker, X-makker mv.)
- Turneringsregler
- Spilleregler
- Bolde
- Præmier
- Sponsorer
- Turneringsledelse
- Turneringsprogram - hvornår dette udsendes
- Tvivlsspørgsmål - hvem disse rettes til
- Arrangør
- Modtagelse af tilmeldinger og tilmeldingsgebyr.
- Lodtrækning, evt. udsendelse af turneringsplan.

Følgeskrivelsen, der medsendes lodtrækningen, kan indeholde følgende punkter:

- Turneringens navn
- Hvornår turneringen spilles
- Spillested
- Turneringsregler

- Opvarmningstid
- Dommere
- Praktiske oplysninger så som køb af mad og drikke samt overnatning.
- Kontrol af baner og net mv.
- Undersøge muligheder for køb af mad og drikke.
- Være til disposition for besvarelse af tvivlsspørgsmål fra deltagerne.

9.1.2 Under turneringen

- Registrere spillere ved ankomst (se afsnit 4.6 for registrering af spillerniveau).
- Evt. udlevere program til spillerne.
- Sørge for at den foreskrevne opvarmningstid overholdes.
- Instruere i baneklargøring.
- Træffe afgørelse i tvivlstilfælde.
- Påse god opførsel og evt. indberette, hvis dette ikke er tilfældet til klub/kreds/union/ forbund.
- Føre resultaterne ajour.
- Tilslidst foretage præmieoverrækkelse.

9.1.3 Efter turneringen

- Indsende resultater til rette instans.
- Evaluere sammen med de øvrige medlemmer af turneringsledelsen m.fl.

9.2 Krav til turneringsledelsen

Når man skal arrangere en turnering er det altid en god idé at være flere til at arbejde sammen om dette.

Den gruppe, der her dannes, kan man kalde "TURNERINGSLEDELSEN".

Den kan bestå af 1-4 personer afhængig af turneringens størrelse.

Det enkelte medlem af turneringsledelsen bør kende de almindelige tennisregler, og skulle der være en enkelt, der har deltaget på et dommerkursus vil det være en fordel.

Hvis det er en ungdomsturnering kan man godt inddrage en "gammel" junior (16-18 år) i turneringsledelsen. Den pågældende bør dog ikke selv deltage aktivt i turneringen. Der bør altid være en voksen tilstede under turneringsafviklingen.

Et af medlemmerne fra turneringsledelsen bør altid være den første, der kommer til turneringsstedet, og den sidste, der forlader turneringsstedet.

9.3 Øvrige gode råd og vink

- Bolde** På hver bane, der spille på, bør der være 3-4 ens bolde. Disse kan normalt holde til at blive spillet med i ca. 4 kampe før de skal skiftes ud. Forsvinder en bold kan der suppleres med en tilsvarende. Man bør så vidt muligt undgå, at der bliver for stor forskel på boldene. Man bør altid sørge for at have rigeligt med bolde, idet, hvis der skulle komme en regnbyge eller der småregner, det vil være nødvendigt med hyppigere udskiftning af boldene.
- Dommere** Det vil altid give en turnering et løft, hvis der benyttes dommere. Som situationen på dommermarkedet er i øjeblikket (april 1992) er det et fåtal af klubber, der vil kunne stille med uddannede dommere. Man skal dog være opmærksom på, at der ved stævner med især U12-spillere kan være nødvendigt at sætte en "dommer" ind ved enkelte kampe. Dette kan selvfølgelig også være tilfældet ved ældre spillere, men det hører til sjældenhederne.
- Opvarmningstid** Sørg altid for, at spillerne kun benytter den afsatte tid til opvarmning på banen. Oftest vil det være 5 minutter, der er afsat til dette formål. Sørg derfor i rimelig tid for at meddele spillerne på, hvilken bane, som de skal spille på således, at de selv kan holde øje med, hvornår kampen er færdig og dermed varme op (udenfor banen).
- Opførsel** Hermed menes spillernes og ikke turneringsledelsens opførsel. Det er vigtigt, at spillerne fra starten af de deltager i turneringer, lærer, at de skal opføre sig pænt, lade være med at råbe og skrig, smide med ketcheren, slå ubehersket til bolde uden for spil og andet. Sørg for at turneringsledelsen er sat ind i, hvorledes en spiller bør opføre sig og ikke mindst forsøg at være med til at opdrage på den næste generation af tennisspillere. Dansk Tennis Forbunds reglement for spilleres opførsel kan læses i på DTF's hjemmeside
- En spiller, der ikke opfører sig korrekt, bør indberettes til klub, kreds, union eller forbund afhængig af, hvis regi turneringen afholdes i.
- Deltagergebyr** Disses størrelse er meget afhængig af formålet med turneringen. Nogle arrangører arrangerer en turnering for at tjene penge til sin klub

mv., hvorfor dette bliver en del af indtjeningen, og dermed sættes det relativt højt.

Præmier

Ved større turneringer er der ofte store, flotte præmier enten i form af sportsudstyr eller gavechecks.

Dette er med til at hæve deltagergebyret.

Mange børn sætter større pris på en ikke så dyr pokal end en dyrere sportstaske.

Præmierne fungerer ofte som en "gulerod" for at få spillere til at stille op.

En anden gulerod, som der kan drages nytte af, er, at der til forskellige turneringer benyttes samme/fælles pointsystem, der dermed gør det attraktivt at deltage i disse.

Der kan med andre ord laves en grand prix serie.

Sponsor

Sponsorer kan skaffes ved henvendelse til forretninger/virksomheder/pengeinstitutter i lokalområdet.

Hvis det er en større turnering, der udbydes i et større område, kan der evt. rettes henvendelse til et firma, der dække dette område.

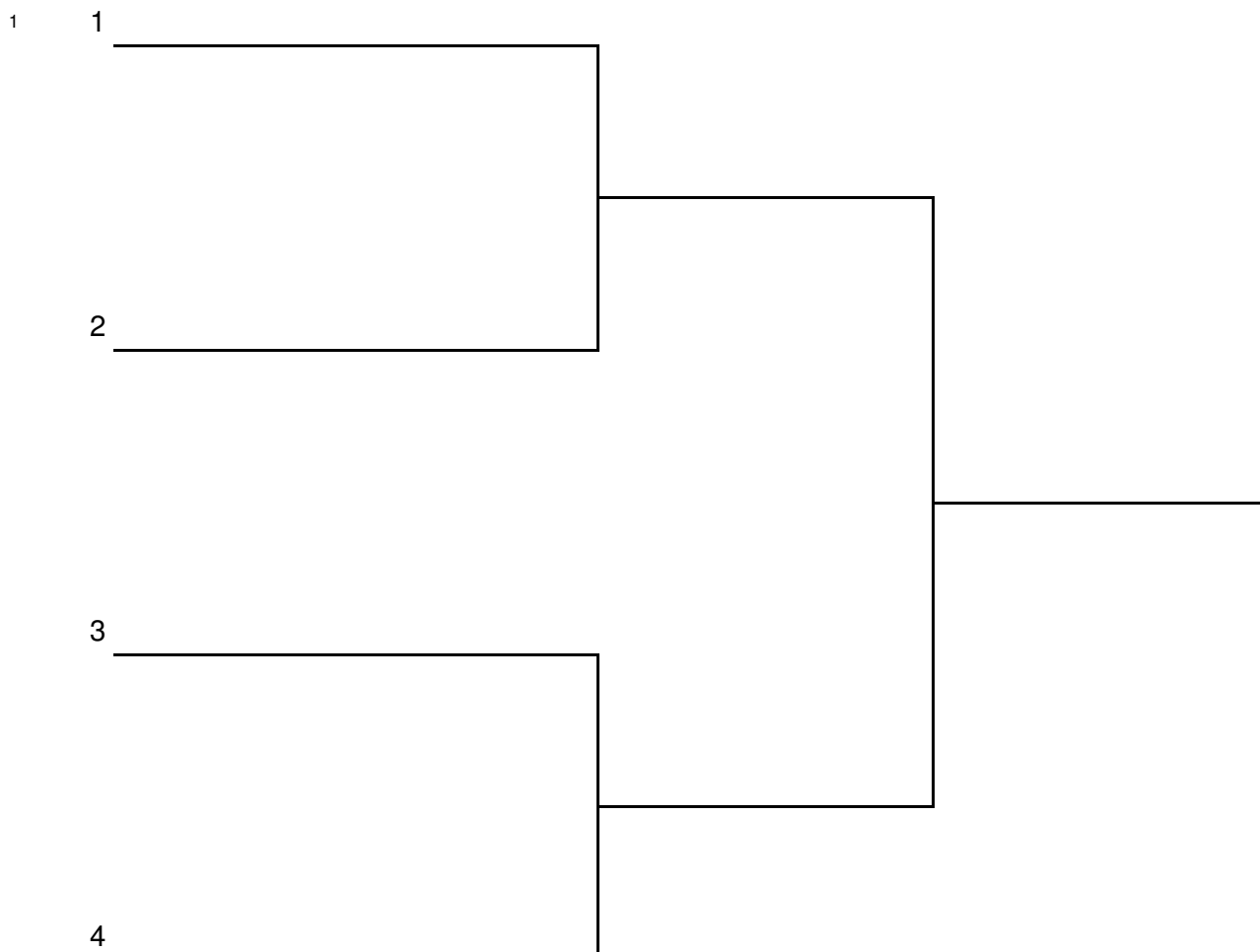
Sponsorerne kan donere et beløb eller det, der nok er nemmest at få dem til, at sponsere præmier til den pågældende turnering.

Husk på, når I henvender Jer til sponsorer, så forventer de at få noget til gengæld.

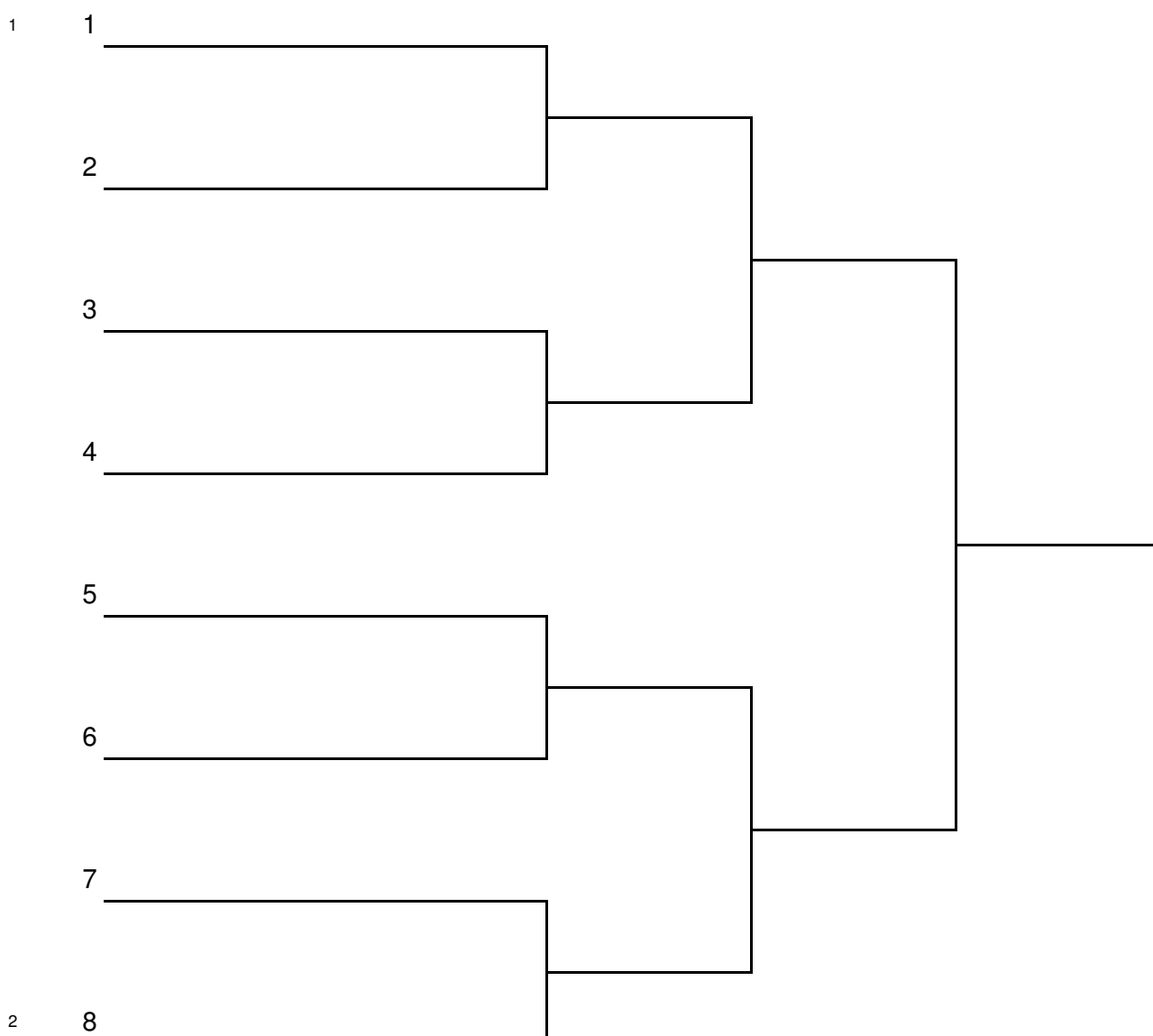
10. Bilagsoversigt

Bilag 1	Cupskema med 4 pladser
Bilag 2	Cupskema med 8 pladser
Bilag 3	Cupskema med 16 pladser
Bilag 4	Cupskema med 32 pladser
Bilag 5	Puljeskema med 3 pladser
Bilag 6	Puljeskema med 4 pladser
Bilag 7	Puljeskema med 5 pladser
Bilag 8	Puljeskema med 6 pladser
Bilag 9	Registreringsskema til nye deltagere
Bilag 10	Resultatskema
Bilag 11	Skema til løbende opdatering af ratingtal
Bilag 12	Rating point-system

TURNERING:		
RÆKKE:		
SPILLESTED:		
TURNERINGSLEDER:		

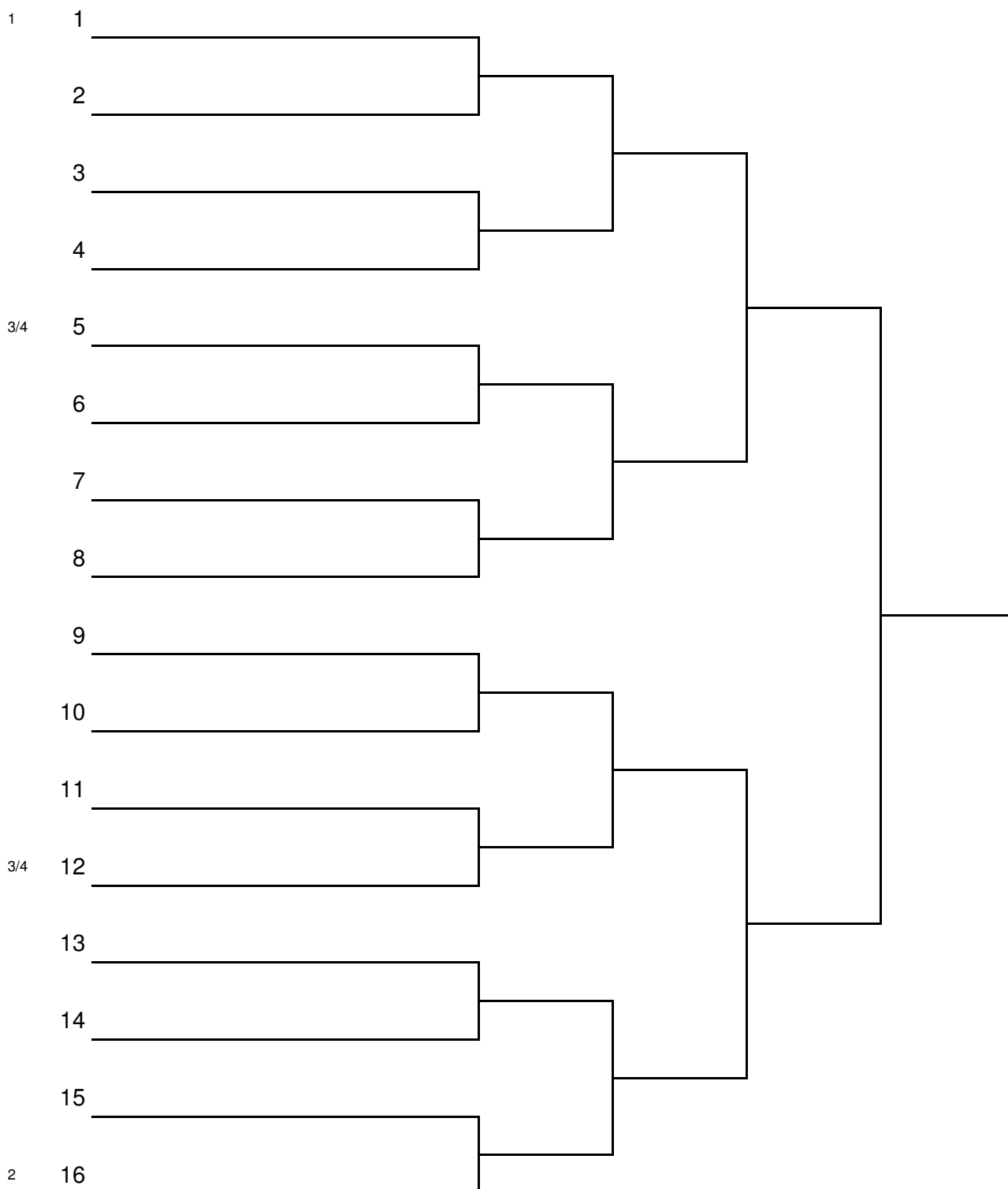


TURNERING:		
RÆKKE:		
SPILESTED:		
TURNERINGSLEDER:		



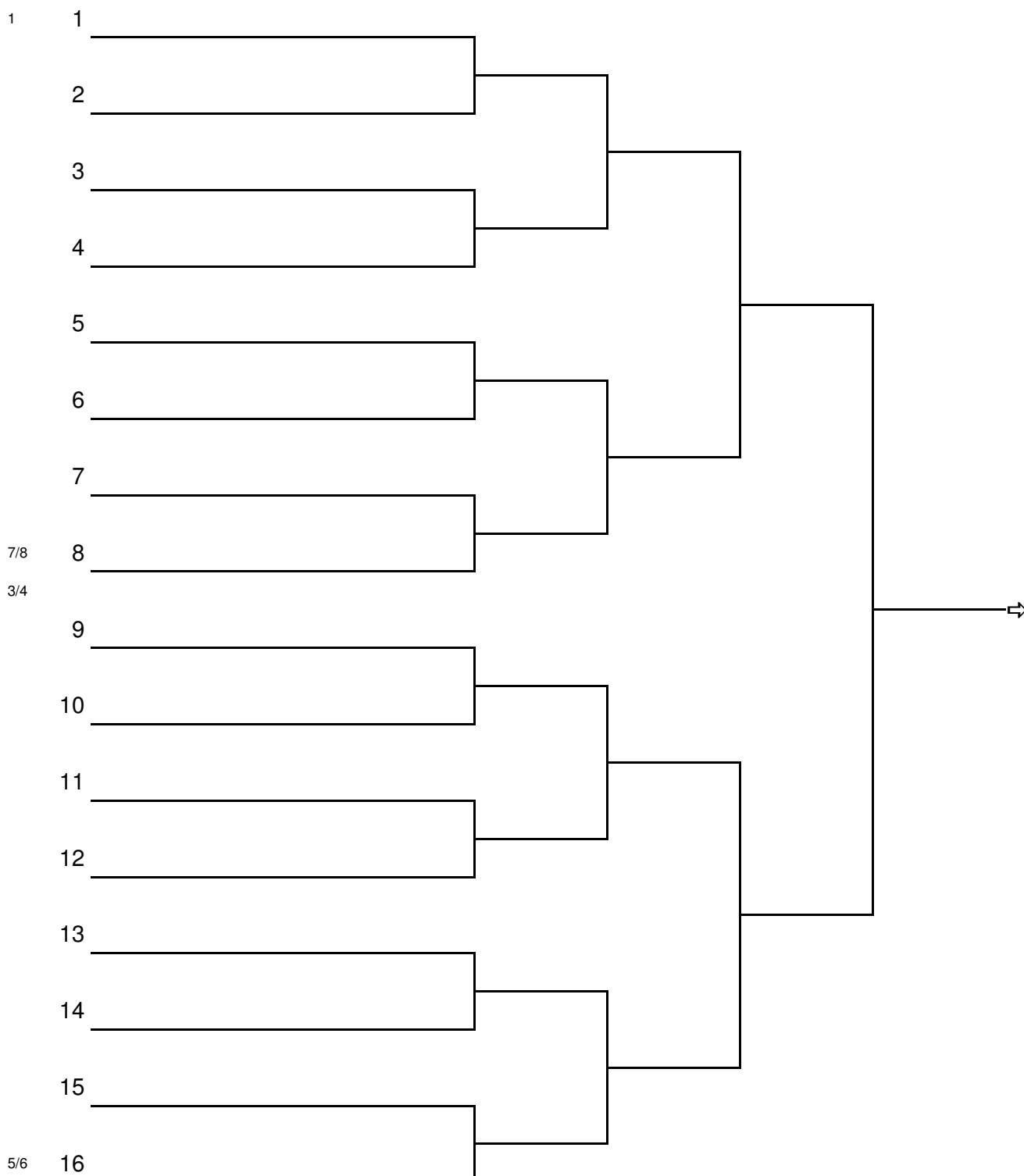
Bilag 3

TURNERING:		
RÆKKE:		
SPILLESTED:		
TURNERINGSLEDER:		



Bilag 4.1

TURNERING:		
RÆKKE:		
SPILLESTED:		
TURNERINGSLEDER:		





Bilag 5

TURNERING:		
RÆKKE:		
SPILLESTED:		
TURNERINGSLEDER:		

SPILLERE:	1.	_____
	2.	_____
	3.	_____

	1	2	3	POINT	SCORE	PLAC.
1						
2						
3						

KAMPRÆKKEFØLGE:	1-2 , 2-3 , 1-3
KAMPLÆNGDE MV:	_____ _____ _____ _____ _____

TURNERING:		
RÆKKE:		
SPILLESTED:		
TURNERINGSLEDER:		

SPILLERE:	1.	_____
	2.	_____
	3.	_____
	4.	_____

	1	2	3	4	POINT	SCORE	PLAC.
1							
2							
3							
4							

KAMPRÆKKEFØLGE:	1-2 , 3-4 , 1-3 , 2-4 , 1-4 , 2-3
KAMPLÆNGDE MV:	_____

TURNERING:		
RÆKKE:		
SPILLESTED:		
TURNERINGSLEDER:		

SPILLERE:	1.	_____
	2.	_____
	3.	_____
	4.	_____
	5.	_____

	1	2	3	4	5	POINT	SCORE	PLAC.
1								
2								
3								
4								
5								

KAMP RÆKKEFØLGE:	1-2 , 3-4 , 1-5 , 2-4 , 3-5 , 1-4 , 2-3 , 4-5 , 1-3 , 2-5
KAMP LÆNGDE MV:	_____

Bilag 8

TURNERING:		
RÆKKE:		
SPILLESTED:		
TURNERINGSLEDER:		

SPILLERE:	1.	_____
	2.	_____
	3.	_____
	4.	_____
	5.	_____
	6.	_____

	1	2	3	4	5	6	POINT	SCOR	PLAC.
1									
2									
3									
4									
5									
6									

KAMP RÆKKEFØLGE: 1-2 , 3-4 , 5-6 , 1-3 , 2-5 , 4-6 , 1-4 , 2-6 , 3-5 , 1-5 , 2-4 , 3-6 , 1-6 , 2-3 , 4-5

KAMPLÆNGDE MV:

Nye, uratede, deltagere skal skrive sig på denne seddel:

[illegible]

STÆVNESTED: _____ DATO: _____

[illegible]

Bilag 11.2

[illegible]

RATING POINTS SYSTEM

POINT FORSKEL	FORVENTET SEJR	OVERRASKENDE SEJR
0 - 12	8	8
13 - 37	7	10
38 - 62	6	13
63 - 87	5	16
88 - 112	4	20
113 - 137	3	25
138 - 162	2	30
163 - 187	2	35
188 - 212	1	40
213 - 237	1	45
238 - op	0	50