

Turniere

Turniere haben im Rahmen des Animations-Programmes eine herausragende Bedeutung, nicht nur als Programm-Höhepunkt der Woche, sondern auch als gesellige Veranstaltungen, die besonders geeignet sind, Kontakt und das Kennenlernen unter den aktiven Teilnehmern wie auch den Zuschauern zu fördern.

Turniere

Es werden Namen aufgeschrieben, man wechselt öfters den Spiel-Partner im Verlauf des Turniers; Turniere haben meist eine längere Zeitdauer und vermehren so die Anzahl der Kontakte. Besonders deutlich zu spüren ist dieser Effekt z.B. bei einem Volleyball-Turnier, im Gegensatz zum normalen Volleyball-Spiel, wo man sich mehr oder minder formell zu einem Team trifft und miteinander spielt, am Anfang aber meist noch nicht einmal die Namen kennt.

Gründe

Wesentlich für die Veranstaltung von Turnieren sind der Zeitpunkt und die organisatorische Vorbereitung:

Es muss aus Erfahrung des Wochen-Rhythmus im einzelnen Hotel oder Club entschieden werden, ob man ein Turnier relativ frühzeitig nach Ankunft der Gäste durchführt, um das Kennenlernen zu erleichtern oder aber z.B. im letzten Drittel einer Aufenthalts-Woche, wenn die Gäste sich schon heimisch fühlen und bereits leichter zum Mitmachen zu bewegen sind. Der Zeitpunkt muss also im Einzelfall sehr genau überlegt werden.

Zeitpunkt

Rechtzeitige Ankündigung als herausragendes Ereignis („Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus“, Spannung erhöhen, Kontaktmöglichkeiten schaffen), rechtzeitige Aushängung von Listen (am Vortage), in die der Gast sich eintragen kann; rechtzeitige direkte persönliche Ansprache von schüchternen Gästen, die aber gerne teilnehmen möchten. Vorbereitung der notwendigen Materialien (beim Tischtennis-Turnier z.B. Netze, Bälle, Schläger, Listen, Turnierpläne, Anschlagtafeln, Anschreibetafeln, Klemmbretter für Notizblocks etc.)

**Organisation
und
Vorbereitung**

Je nach Teilnehmer-Zahl wird ein Turnier unterschiedlich lange dauern.

Dauer

Wichtigster Gesichtspunkt: Es darf nicht zu lange dauern, keinesfalls länger als ein Tag; im Idealfall also ein Tennis-Turnier vormittags 3 - 4 Stunden, nachmittags 3 - 4 Stunden, Siegerehrung abends.

Turniere, die zu lange dauern, leiden unter Interessensverlust, Unlust oder kollidieren mit anderweitigen, privaten Plänen der Teilnehmer.

Machen Sie allen Teilnehmern klar, dass Sie der Turnier-Leiter sind und dass nicht über Turnier-Regeln und Systeme diskutiert wird, wenn Sie vorher klar und eindeutig bekanntgegeben worden sind. Turnier-Regeln haben den Zweck, allen Teilnehmern gleiche, faire Chancen einzuräumen, niemanden zu benachteiligen. Deswegen sollte unabhängig vom gewählten Turnier-System am Beginn immer eine Auslosung stattfinden, z.B. nur um die Reihenfolge der Spieler festzulegen.

Durchführung

T
Turniere Systeme
- 2 -
4/2005

Vier Turnier-Systeme haben sich bewährt und sollen hier erklärt werden.

**Turnier-
Systeme**

- a) Tabellen-System (Punkte-Tabelle; jeder gegen jeden)
- b.1.) einfaches K.O.-System
- b.2.) doppeltes K.O.-System (mit Trost-Runde)
- c) Schleifchen-Turnier
- d) Jux-Turnier

Wenn wir davon ausgehen, dass Gäste im Urlaub an einem Turnier vor allem deswegen teilnehmen, weil sie spielen wollen, dann ist das Tabellen-System das günstigste, denn jeder Spieler spielt gegen jeden anderen Spieler, niemand scheidet aus.

K.O.-Systeme haben den Nachteil, dass ein Spieler unter Umständen schon nach dem ersten Spiel ausscheidet und nicht mehr weiter mitmachen kann, obwohl er doch eigentlich spielen wollte.

Das Tabellen-System wird immer in Form einer „Liga-Tabelle“ benutzt (Zeichnung Seite 3), auf der alle Spieler sowohl senkrecht als auch waagrecht in die Zeilen eingetragen werden. Die Wertungs-Punkte des einzelnen Spielers werden immer in der Waagerechten notiert, am Ende der Zeile in der Punkte-Spalte. Dieses System, jeder gegen jeden, ist nur bis zu einer bestimmten Zahl von Teilnehmern brauchbar: Bei 5 Teilnehmern müssen z.B. 10 Partien insgesamt ausgespielt werden, bei 10 Teilnehmern aber bereits 45 Partien. Die Zahl der Partien bei einer Anzahl von „n“ Spielern errechnet sich nach der Formel:

**Tabellen-
System**

$$\frac{n^2 - n}{2}$$

**Anzahl der
Spiele**

Beispielsweise bei einem Tischtennis-Turnier, das nur einen Nachmittag dauern soll, sollte aus Erfahrung die Zahl von 6 oder 7 Teilnehmern für dieses System nicht überschritten werden. Bei größerer Teilnehmer-Zahlen muss dann auf ein K.O.-System übergegangen werden. Falls nur wenige Teilnehmer an einem Turnier teilnehmen, kann dieses Tabellen-System auch noch mit Hin- und Rückspiel, also doppelt genutzt werden. Beispiel: Beate gegen Fritz.

Hinweise

Einige Hinweise zum Ausfüllen und zur Benutzung dieser Tabelle:

In unserem Beispiel (Zeichnung Seite 3) hat Alex gegen Dora gespielt und 2 : 1 gewonnen. In der waagerechten Zeile von Alex wird unter dem Namen von Dora das Ergebnis 2 : 1 notiert und unter dem Ergebnis im gleichen Feld die Zahl der Punkte, die Alex damit gewonnen hat, nämlich 2 Punkte. Gleichzeitig muss für Dora das entsprechende Ergebnis notiert werden: Vom Standpunkt Dora's aus hat sie gegen Alex 1 : 2 verloren, also muss in ihrer Zeile unter dem Namen Alex das Ergebnis 1 : 2 eingetragen werden, und gleichzeitig die Punktebewertung, nämlich 0 Punkte, denn sie hat durch die verlorene Partie keinen Punkt gewonnen. Wichtig: Es muss also in dieser Tabelle jede Begegnung **2-fach** notiert werden, für jeden der beiden Spieler.

Die Zahl der notwendigen Spiele bei einer Anzahl von „n“ Spielern errechnet sich nach folgender Formel:

$$\frac{n^2 - n}{2} \quad \text{Beispiel für 11 Spieler: } \frac{11^2 - 11}{2} = \frac{121 - 11}{2} = \frac{110}{2} = 55$$

TABELLEN - SYSTEM

	Alex	Beate	Conny	Dora	Erika	Fritz	Gerd	Hans	Iris	Karl	Punkte	Platz
Alex				$\frac{1:2}{0}$							2	
Beate											0	
Conny												
Dora											0	
Erika												
Fritz											4	
Gerd												
Hans												
Iris												
Karl												

Auf diese Weise füllt sich im Laufe des Turniers die Tabelle. Es ist übrigens immer abzusehen, wer noch gegen wen zu spielen hat. Wenn die Tabelle ausgefüllt ist, werden in waagerechter Linie die Punkte jedes Spielers in die Punkte-Spalte hinein addiert und nach dem Punktestand dann der Gewinner festgestellt. Bei Punkte-Gleichstand muss noch ein Entscheidungs-Spiel nachgespielt werden.

Wie später zu sehen ist, kann dieses Tabellen-System auch unter bestimmten Umständen bei der Durchführung eines Turniers mit K.O.-System notwendig sein (Seite 5), wenn z.B. in einer der späteren Runden des K.O.-Systems eine ungerade Zahl von Mitspielern übrigbleibt. Insofern ist das Tabellen-System ein grundlegendes Instrument zur organisatorischen Abwicklung von Turnieren aller Art.

Im Sportartikel-Handel bekommt man fertig gedruckte Turnier-Tabellen als Arbeitserleichterung.

K.O.-Systeme haben den Vorteil, bei großen Teilnehmerzahlen das Turnier nicht allzu lange andauern zu lassen, da in jeder Runde die Verlierer ausscheiden.

K.O.-Systeme

K.O.-Systeme sind sehr variabel, wie aus der Zeichnung Seite 5 hervorgeht:

Das Schema aller K.O.-Systeme basiert auf der Teilnehmerzahl von 8 Personen (bzw. 16 oder 32 Personen). Mit dieser Teilnehmerzahl ist das K.O.-System sehr einfach durchzuführen. In unserem Beispiel steht nach der 3. Runde Alex als Sieger fest.

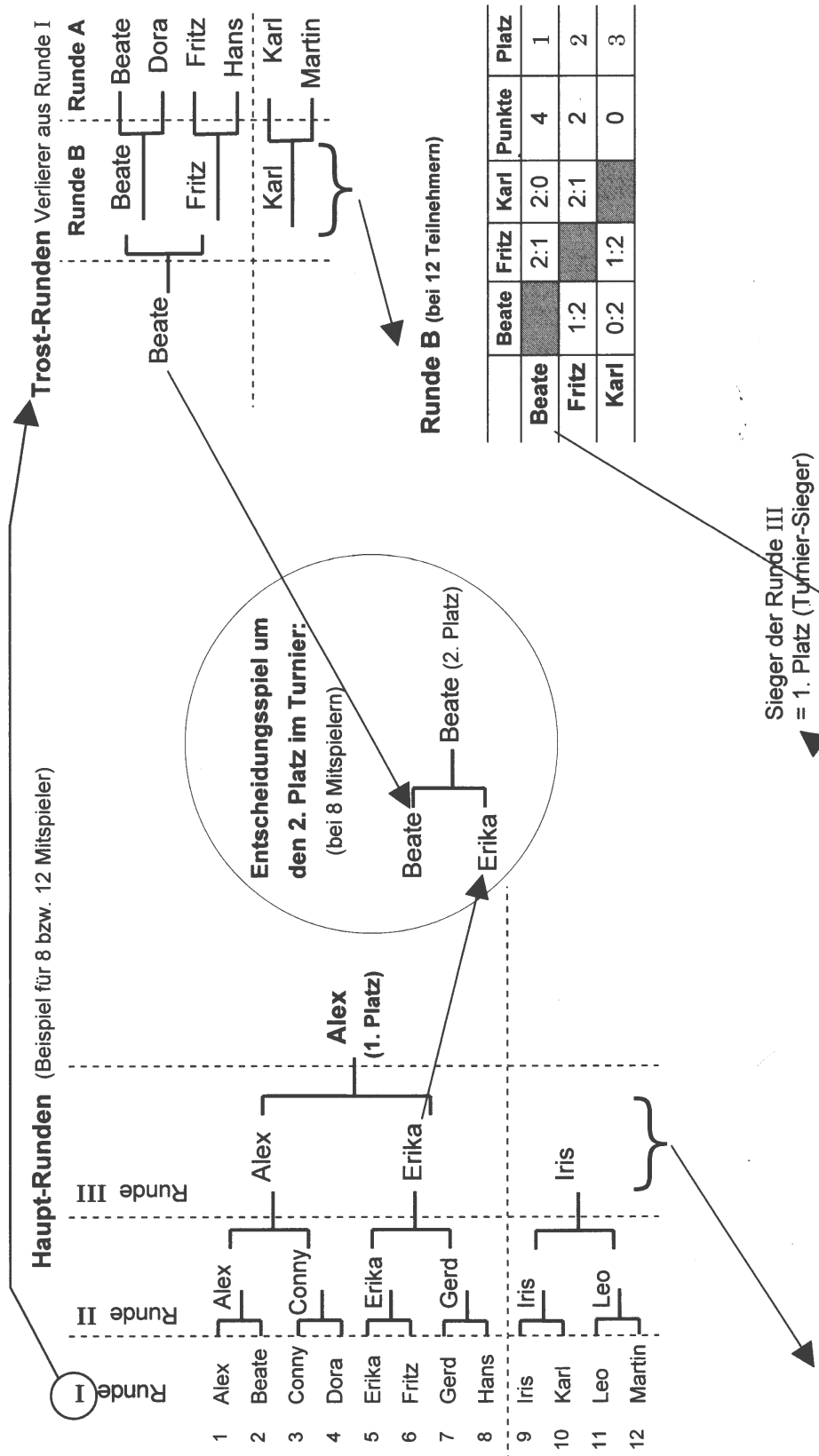
Schwieriger wird es bereits, wenn nicht 8, sondern 12 oder 24 Teilnehmer mitspielen, dann muss die 3. Runde, bei der 3 Spieler übrig geblieben sind, als Endausscheidung wiederum in Form eines Tabellen-Systems gespielt werden (Zeichnung Seite 5). Aus den erzielten Punkten eines jeden Spielers lässt sich dann sehr einfach die Reihenfolge für die Plätze I., II. und III. feststellen. Im Falle einer Punkte Gleichheit muss allerdings immer noch ein zusätzliches Ausscheidungsspiel eingefügt werden.

Da unsere Gäste in erster Linie Spaß am Mitspielen haben und natürlich niemand, der sich zu einem Turnier, gemeldet hat, gern so sofort wieder ausscheiden möchte, schlagen wir Trost-Runden als zusätzliche Möglichkeit vor, damit auch die Verlierer der ersten Runden noch weiter am Turnier teilnehmen können.

Trost-Runden

In die Trost-Runde kommen immer die Verlierer aus der jeweiligen ersten Spielrunde des Turniers. Anders ausgedrückt: Der Verlierer eines Spiels der jeweiligen Spielrunde greift jeweils wieder in die Trost Runde ein (siehe Seite 5).

Bei 8 oder 16 Teilnehmern ist auch die Organisation der Trost-Runde einfach, wie aus der Zeichnung hervorgeht.



	Beate	Fritz	Karl	Punkte	Platz
Beate		2:1	2:0	4	1
Fritz	1:2		2:1	2	2
Karl	0:2	1:2		0	3

Runde III (als ergänzendes Tabellensystem) bei 12 Teilnehmern

	Alex	Erika	Iris	Punkte	Platz
Alex		2:1	2:0	4	1
Erika	1:2		2:1	2	2
Iris	0:2	1:2		0	3

Sieger der Runde III = 1. Platz (Turnier-Sieger)

Der Spieler auf dem 2. Platz der Runde III spielt Entscheidungsspiel (um den 3. Platz im Turnier mit 12 Teilnehmern) gegen den Sieger der Runde B (denn beide haben jeweils nur ein (1) Spiel im Laufe des Turniers verloren).

Beate (2. Platz des Turniers (bei 12 Teilnehmern))
Erika = 3. Platz im 12er-Turnier

Die organisatorische Durchführung von Turnieren wird allerdings außerordentlich kompliziert, sobald man nicht 8 oder 16 Teilnehmer hat. Bei 12 Teilnehmern ist das System gerade noch verständlich, es wird lediglich eine Runde nach dem Tabellen-System eingeführt - sobald eine ungerade Zahl von Spielern aus einer Runde hervorgeht. Das gleiche gilt für 24 Teilnehmer, und auch für 20 Teilnehmer, indem man 2 getrennte Runden durchführen lässt., eine à 12 und eine à 8 Teilnehmer und dann die Sieger gegeneinander bei einem Endspiel antreten lässt.

Organisation

Aus Erfahrung möchten wir dringend vor anderen Teilnehmer-Zahlen warnen, d.h. also sobald man nicht 8, 12, 16, 20, 24 oder 32 Teilnehmer hat, müssen Frei-Lose in der 1. Runde mit eingebracht werden

Frei-Lose

Das gleiche gilt auch für ungerade Teilnehmerzahlen, die man mittels Frei-Losen auf die vorgenannten Zahlen ergänzen muss.

Es gibt nichts unangenehmeres als Diskussionen und Streitereien unter Gästen, die das Gefühl haben, in einem Turnier unfair behandelt zu werden oder ungerecht einem System ausgeliefert zu sein, das sie nicht verstehen.

Ausgelost werden sollte, wie schon erwähnt, grundsätzlich vor Beginn der 1. Runde, zumindest die Reihenfolge, in der die Spieler in die Listen und Tabellen eingetragen werden, denn es ist gerade beim K.O.-System außerordentlich wichtig, wer in der 1. Runde gegen wen anzutreten hat.

Überflüssig zu sagen: Es sollten grundsätzlich 2 Gewinnsätze gespielt werden, bei Tennis-Turnieren mit sehr starkem Andrang evtl. sogar nur 1 Satz.

Wenn man ausreichende Spielflächen zur Verfügung hat, z.B. 4 Tischtennis-Tische, 6 Tennis-Plätze und dergleichen, kann man die Spielergruppen in Einzel-Gruppen aufteilen, z.B. bei 12 Teilnehmern 2 Gruppen à sechs und dann nach dem Tabellen-System jeden gegen jeden spielen lassen und die Gewinner jeder einzelnen Gruppe in einem Entscheidungsspiel um den 1. Platz im Turnier kämpfen lassen. Damit vermeidet man unter Umständen sehr komplizierte Turniersysteme.

Gruppen-Spiele

Die Aufteilung der Gesamt-Teilnehmerzahl in kleinere Gruppen kann grundsätzlich von Vorteil sein: Bei z.B. 15 Teilnehmern kann man durch Freilos auf 16 ergänzen und ein doppeltes K.O.-System (mit Trost Runde) durchführen. Man kann aber auch 3 Gruppen zu je 5 Spielern bilden und jede der Gruppen zu fünft ein Tabellen-System durchspielen lassen, die 3 Sieger der Einzel-Gruppen dann in einer Schluss-Tabelle nochmals gegeneinander antreten lassen. Das setzt allerdings entsprechende Spielmöglichkeiten voraus. Ungerecht ist es allerdings, z.B. eine Gruppe von 12 Teilnehmern in 2 Gruppen, nämlich 8 und 4 Personen aufzuteilen, da die Spieler in der kleineren Gruppe zum Gruppensieg ein Spiel weniger benötigen als die Spieler der größeren Gruppe.

Wichtig ist, dass diejenigen Spieler in den Entscheidungs-Spielen aufeinander treffen, die die gleiche Anzahl an Spielen hinter sich gebracht haben, da sonst einseitige Benachteiligungen nicht auszuschließen sind.

Eine der reizvollsten und sehr stark spielerisch-animativ geprägten Varianten der Turnier-Systeme ist das sogenannte „Schleifchen-Turnier“:

„Schleifchen-Turnier“

Spiel-Prinzip: Eine Anzahl von Spielrunden (mindestens 3) und anschließend eine notwendige Zahl von Gewinn-Runden. In den Spiel-Runden sind sämtliche Teilnehmer beteiligt, es scheidet dabei niemand aus. Im Regelfall werden „Doppel“ gespielt. Der Reiz daran ist, dass sämtliche Paarungen vor jeder Spiel-Runde (mittels Namenskarten) neu ausgelost werden, d.h. das Element des Zufalls und des Glücks spielt hier eine viel größere Rolle als bei anderen Turnier-Systemen. Jeder Gewinner jedes Spiels in jeder Runde erhält ein Schleifchen (daher der Name).

Sobald 2, 3 oder 4 Spielrunden durchgeführt sind, haben die verschiedenen Spieler verschieden viele oder wenige Schleifchen erspielt, je nachdem wieviel Glück sie mit ihren Partnern hatten bzw. wie gut sie gespielt haben. In den Gewinn-Runden werden dann die Siegerlisten ausgespielt, in dem z.B. die Spieler mit den meisten Schleifchen untereinander den ersten Platz ausspielen und die Spieler mit der zweitgrößten Zahl von Schleifchen den 2. Platz untereinander ermitteln. Die Variationsvielfalt ist hier sehr groß, da es keine starren Regeln gibt.

Allerdings müssen die Turnier-Regeln - vor allem die Regeln der Gewinn-Runden - von vornherein klar erklärt und bekannt gegeben werden!

Es muss am Anfang entschieden werden, ob z.B. bei Tennis-Turnieren, Doppel oder Einzel gespielt werden, wobei die Erfahrung ist, dass Doppel mehr Spaß machen und dabei der Glücksfaktor noch stärker ausgeprägt ist. Die Schema-Zeichnung auf Seite 8 zeigt eine solche Liste, wie sie bei einem Schleifchen-Turnier benutzt werden kann: zunächst einmal als **Sammel-Liste** aller Namen und zur Kontrolle aller Eintragungen der Schleifchen, die die Spieler in den jeweiligen Spielrunden gewinnen und darunter die **ausgelosten Paarungen**, damit sich jederzeit eine komplette Kontrolle ermöglichen lässt.

In unserem Beispiel auf Seite 8 haben wir drei (3) Spielrunden, d.h. ein Spieler kann max. 3 Schleifchen gewinnen, bevor es in die Gewinn- bzw. Entscheidungs-Runden geht.

In den Gewinn-Runden werden dann normalerweise keine Schleifchen mehr vergeben, es sei denn, es sind auch in den Gewinn-Runden noch eine größere Anzahl von Spielen notwendig und man kann einfach aus Gründen der Beibehaltung des netten Systems weiterhin an die Gewinner Schleifchen ausgeben.

Schleifchen - Turnier (Muster)

Namen	Spiel-Runden			Gewinn-Runden	
	I	II	III		
1. Alex	∅	∅	∅	Alex	} 1. Platz
2. Beate	-	∅	-		
3. Conny	-	∅			
4. Dora	∅	∅	∅	Dora	} 2. u. 3. Platz
5. Erika	∅				
6. Fritz	-				
7. Gerd	-				
8. Hans	∅				
9. Iris	∅				
10. Josef	-	∅	∅	Josef	} 2. u. 3. Platz
11. Karl	-				
12. Leo	∅			Verlierer aus dem Spiel um den 1. Platz	

Auslosung der Paarungen (Muster)

Paarungen Spielrunde I	Paarungen Spielrunde II	Paarungen Spielrunde III
Alex + Leo Beate + Karl } erhalten Schleifchen	Alex + Leo	
Conny + Josef Dora + Iris } erhalten Schleifchen	Dora + Iris	
Erika + Hans Fritz + Gerd } erhalten Schleifchen	Erika + Hans	

Mit dem Ende der Spiel-Runden scheiden alle diejenigen Spieler aus, die gar kein Schleifchen oder nur eines erhalten haben. An unserem einfachen Beispiel ist zu sehen: Alex und Dora haben je 3 Schleifchen, stehen also im Endspiel um den 1. Platz. Josef hat 2 Schleifchen, ihm ist also der 3. Platz sicher. In einem Stechen kann z.B. zwischen dem Verlierer des Endspiels und Josef noch ein Kampf um den 2. Platz eingeschoben werden.

Bei größeren Teilnehmer-Zahlen und bei einer größeren Zahl von Spielrunden, wo die Teilnehmer also auch die Chance haben, noch mehr Schleifchen zu gewinnen, wird das Verfahren zwar komplizierter, das Grundprinzip bleibt aber gleich. Auch beim Schleifchen-Turnier muss vorher sehr genau kalkuliert werden, welcher Zeitbedarf notwendig ist: Wenn sich bei einem Tennis-Turnier, das als Schleifchen-Turnier organisiert wird, eine große Zahl von Gästen meldet, so sollte z.B. grundsätzlich Doppel gespielt werden, um das Turnier innerhalb eines Tages abwickeln zu können.

Es sollten mindestens immer 3 Spielrunden gespielt werden, weil sich sonst keine klaren Positionen ergeben; wenn ein großer Teil der Mitspieler nur 1 oder 2 Schleifchen erzielen, sind die Gewinnrunden dann außerordentlich lang und kompliziert.

Über die Methode des Schleifchen-Turniers hinaus lassen sich Turnier-Systeme von vornherein soweit verfremden, dass der gesellige und spielerische Effekt viel stärker hervortritt als der Gesichtspunkt der sportlichen Leistung.

Wichtig: Es muss vorher (vor allen Dingen den selbsternannten „Profis“) eindeutig klargemacht werden, dass es sich um eine "Gaudi" handeln soll.

Eines dieser Systeme ist das sog. 15 Minuten Mixed-Tennis-Turnier:

Jeder Spieler erhält eine Nummer, es spielen alle Gäste, die Lust haben mitzumachen; Damen, Herren, Kinder, alles was laufen kann.

Die **Paarungen** (bei 8 Spielern unseres Beispiels auf Seite 8) werden wie folgt zusammengestellt:

- Spieler 1 und 2 gegen Spieler 3 und 4.
- Die zweite Paarung: Spieler 5 und 6 gegen Spieler 7 und 8.
- Die dritte Paarung: Spieler 1 und 3 gegen Spieler 4 und 2.
- Die vierte Paarung: Spieler 8 und 5 gegen Spieler 6 und 7.

Dabei ist auch ein **Zeitfaktor** einkalkuliert: Jede Partie dauert – unabhängig von ihrem Stand – exakt auf die Sekunde genau 15 Minuten.

Jux-Turnier**15 Minuten
Mixed**

Nach dem ersten Spieldurchgang werden die Nummern neu ausgelost und das ganze System wieder von vorne begonnen. Das wird je nach Teilnehmer-Zahl und vorhandener Zeit solange durchgeführt, bis jeder Spieler mindestens 6 Spiele gemacht hat.

Wertung: Gewertet werden die gewonnenen Punkte, die **jeder einzelne** Spieler für sich aus jeder Paarung erzielt, d.h. anders ausgedrückt: Auch wenn die Spieler gemeinsam spielen, sammelt jeder Punkte auf seinem individuellen Punkte-Konto. Nach den bisherigen Erfahrungen gewinnt selbst bei diesem System einer der besten Spieler. Aber die guten Spieler ziehen die Schlechten mit, sodass es durchaus vorkommen kann, dass Platz 2 oder 3 vom schlechtesten Spieler belegt wird.

Wertung

Bei diesem System scheidet niemand aus. Die Kommunikation wird durch die vollkommen zufällige Mischung der Spieler sehr stark gefördert.

Vorteile

Es wird nochmals vor den sogenannten „Profis“ gewarnt, die oft von solchem „Quatsch“ nichts wissen wollen.

Nachteile

Ein Jux-Turnier ist letzten Endes lediglich ein sportlich verfremdeter Vorwand für ein geselliges Ereignis und für die Durchführung einer fröhlichen Sieger-Ehrung am Abend. Schließlich ist bei dieser Form von Turnier die gesellige Sieger-Ehrung das Hauptziel.

Die Verfremdung des Turniers, die im System liegt, lässt sich durch ergänzende Elemente weiter ausbauen: z.B. kann man den Spielern während der Spiele zusätzliche Aufgaben stellen (z.B. beim Spielen einen kleinen Koffer, einen Regenschirm, aufgeblasene Luftballons etc. in der Hand zu halten, sie tatsächlich mit alten Bratpfannen spielen lassen etc.).

Verfremdung

Jux-Turniere sind vor allen Dingen auch ein Betätigungsfeld für die Originalität und Fantasie der Animateure.