



## Tennistoernooivormen

## **INHOUD**

### **1 Inleiding**

### **2 Toernooisystemen**

#### **2.1 Uitdaagsystemen**

- 2.1.1 Laddersysteem
- 2.1.2 Piramidesysteem
- 2.1.3 Schoorsteensysteem
- 2.1.4 Rond het racket-systeem
- 2.1.5 Uitdaagsysteem in poules

#### **2.2 Afvalsystemen**

- 2.2.1 Knock-out-systeem
- 2.2.2 Afvalstelsysteem met verliezerscompetitie
- 2.2.3 Afvalstelsysteem met herkansing
- 2.2.4 Afvalstelsysteem met na 2 rondes een poulesysteem
- 2.2.5 Rond de baan-systeem

#### **2.3 Poulesysteem**

- 2.3.1 Poulesysteem

#### **2.4 Rouleersystemen**

- 2.4.1 Move-up/move-down of Koningssysteem
- 2.4.2 Partner-wisselsysteem
- 2.4.3 Kloksysteem (iedereen tegen iedereen)

#### **2.5 Teamsystemen**

- 2.5.1 Splitsing in twee teams
- 2.5.2 Splitsing in meerdere teams

### **3 Telsystemen**

#### **3.1 Telling bij Verkorte games of sets**

#### **3.2 Minitennis-telling**

#### **3.3 Tiebreak-telling**

#### **3.4 Geleende tellingen**

- 3.4.1 Tafeltennis-telling
- 3.4.2 Volleybal-telling

### **4 Aanpassingen van het speelveld**

#### **4.1 Tweemaal een halve tennisbaan**

#### **4.2 Driekwart (3/4) veld**

#### **4.3 Minitennis-veld**

## **5 Specifieke toernooien**

**5.1 Casino-toernooi**

**5.2 Paspoorten-toernooi**

**5.3 Utopia-toernooi**

**5.4 Links-rechts-toernooi**

**5.5 Davis Cup-toernooi**

**5.6 Alle mensen-toernooi**

**5.7 Op goed geluk-toernooi**

**5.8 Snuisterijen-toernooi**

**5.9 Handicap-toernooi**



## 1 Inleiding

Toernooien zijn een heel belangrijk en een veel voorkomend verschijnsel in de tenniscultuur in Nederland. Gemakshalve zijn er twee categorieën te onderscheiden, te weten de officiële (vaak Open toernooien genoemde) toernooien en de recreatieve toernooien die zich veelal binnen de vereniging afspelen.

Voor het organiseren van officiële toernooien heeft de KNLTB de uitgave wedstrijden toernooireglement. Een uitgave waarin de regels worden beschreven waaraan men zich bij 'goedgekeurde toernooien' moet houden, maar waarin niets wordt gezegd over de zogenaamde gezelligheidstoernooien.

Voor die toernooien waar gezelligheid, ontmoeting en tennisplezier voorop staan is voorliggende uitgave ontwikkeld. De toernooivormen zijn zo gekozen dat vele tennisniveaus met en tegen elkaar kunnen tennissen.

Voor het organiseren van een goed gezelligheidstoernooi is het noodzakelijk dat de organisator beschikt over enige kennis van zaken betreffende toernooisystemen, telsystemen en mogelijke aanpassingen van het speelveld. In deze brochure hebben wij getracht om op eenvoudige wijze de lezer inzicht te geven in deze materie.

Om een toernooi daadwerkelijk tot een succes te maken moeten er voldoende deelnemers zijn. Dat betekent dat van tevoren de aandacht van mogelijke deelnemers op het komende toernooi moet worden gevestigd. Dit kan onder andere door middel van een aankondiging in het clubblad of op een affiche.

### Aankondiging of affiche

In ieder geval dient altijd het volgende te worden vermeld:

- de activiteit
- de datum
- de plaats
- de doelgroep
- de tijd
- de kosten

Voor een affiche geldt verder:

- Het moet leesbaar zijn.

De tekst moet van een afstand gelezen kunnen worden. Er moet dan ook een duidelijke letter worden gebruikt en de informatie moet eenvoudig en beperkt worden gehouden.

- Het moet opvallen.

Dit kan door gebruik te maken van sprekende kleuren en van grote kleurvakken.

Hoewel de organisatie heel belangrijk is, valt of staat het slagen van een toernooi niet alleen met een goed lopend schema. Creativiteit en flexibiliteit zijn van essentieel belang voor een geslaagd toernooi. In Hoofdstuk 5 wordt uitgebreid ingegaan op verschillende mogelijkheden voor een gevarieerd toernooi. Het is niet altijd mogelijk om een systeem te beschrijven zonder daarbij in te gaan op een specifiek toernooi. Zo zal de lezer in het hoofdstuk over systemen meerdere keren vormen tegenkomen die direct bruikbaar zijn als toernooi.

Overall waar in deze uitgave in de mannelijke vorm wordt geschreven wordt tevens de vrouwelijke vorm bedoeld.

*Wij wensen de lezer veel leesplezier en vervolgens veel speelplezier op de tennisbaan.*

## 2 Toernooisystemen

Een toernooisysteem omvat de indeling en de tijden waarop de spelers zijn ingedeeld. Er bestaat een aantal verschillende toernooisystemen. De keuze van een systeem wordt in hoofdzaak bepaald door de volgende factoren:

- aantal deelnemers;
- beschikbare tijd;
- beschikbare accommodatie;
- doelstelling van het toernooi

Wordt er gespeeld om te bepalen wie de beste is, of wordt er gespeeld om alle deelnemers zo veel mogelijk en/of zo leuk mogelijk te laten spelen?

- vaardigheid van de deelnemers.

Andere factoren die de keuze kunnen beïnvloeden zijn:

- traditie (het toernooi wordt altijd al zo gespeeld);
- onbekendheid met andere systemen.

In de praktijk is gebleken dat voor een recreatief toernooi de volgende richtlijnen een goede leidraad zijn:

- de speeltijd per ronde mag niet korter zijn dan 15 minuten;
- de wachttijd niet langer dan twee maal de speeltijd;
- de toernooiduur niet langer dan 5 uur;
- de inspeeltijd niet langer dan 3 minuten;
- afwijkende regels moeten duidelijk worden vermeld.

Met name wanneer jonge kinderen deelnemen is het belangrijk om bij de organisatie met nog een aantal andere aspecten rekening te houden, zoals:

- jonge kinderen hebben vaak nog moeite met een digitale tijdsaanduiding. Het is daarom verstandig de begintijd en eventueel de eindtijd door middel van een klok weer te geven.
- jonge kinderen hebben vaak moeite met het invullen van papieren. Het is daarom handig om oudere kinderen mee te laten draaien bij kleine kinderen, zodat deze het niet zelf hoeven te doen.
- jonge kinderen vinden aangepaste tellingen soms extra moeilijk.

In de brochure worden vijf toernooisystemen onderscheiden:

- het uitdaagsysteem;
- het afvalstelsysteem;
- het poulesysteem;
- het rouleersysteem;
- het teamsysteem.

Bij de verschillende systemen wordt, voordat de exacte uitleg wordt gegeven, ingegaan op de voordelen, de nadelen, de tijdsduur en het aantal deelnemers.

## 2.1 Uitdaagsystemen

Benodigheden voor een goed uitdaagsysteem zijn:

- Een goede informatie: voor wie? hoe? enz.
- Een duidelijke mogelijkheid voor aanmelding voor de aanstaande deelnemer.
- Een 'leuke' ladder (bord met labels).
- Een reglement met duidelijke afspraken over het aantal games/sets en de telling. Maar ook over de periode waarbinnen de wedstrijden moeten worden gespeeld. Direct weer spelen tegen dezelfde persoon is in de laddercompetitie niet mogelijk.
- Eventueel een speciale baanreservering.
- Een enthousiaste 'ladderbaas'.

### Uitdaagsystemen in het kort

- Bij uitdaagsystemen staan de namen van de spelers, of deelnemende koppels, onder elkaar, naast elkaar of in piramidevorm opgesteld.
- Een lager geplaatste speler kan hierbij een hoger geplaatste speler uitdagen.
- Bij winst, van de lager geplaatste speler, wisselt deze van plaats met de hoger geplaatste speler.

Wint de hoger geplaatste speler dan gebeurt er niets.

- Het is niet mogelijk direct weer tegen dezelfde persoon te spelen.
- Het voordeel van een uitdaagsysteem is dat de deelnemers niet kunnen worden uitgeschakeld en dat het spelinitiatief bij de deelnemers zelf ligt.
- De deelnemers kunnen zelf kiezen tegen wie en wanneer zij willen spelen.
- Over het algemeen zijn uitdaagsystemen zo opgesteld dat zij over een langere periode kunnen worden gespeeld.

#### 2.1.1 Laddersysteem

Voordeel	Een overzichtelijk systeem met een hele duidelijke rangorde.
Nadeel	Doordat de deelnemer maar 4 plaatsen boven zich mag uitdagen heeft hij een beperkt aantal uitdaagmogelijkheden. Het kan dan voorkomen dat hij niet kan spelen omdat de spelers boven hem niet actief meer meedoen of geen tijd hebben om te spelen. Het is een systeem dat snel verwatert als het niet goed wordt begeleid.
Tijdsduur	Van 2 uur tot een heel seizoen.
Deelnemers	Maximaal ongeveer 30

De deelnemers worden onder elkaar geplaatst op de ladder. Meestal wordt de clubkampioen bovenaan de ladder geplaatst. Het is ook mogelijk om de clubkampioen te laten kiezen om bovenaan of onderaan te beginnen. Er is bij de ladder sprake van een verticale verschuiving. Als de speler die lager op de ladder staat wint van een hoger geplaatste speler, moeten de spelers van deze wedstrijd wisselen van plaats op de ladder. Dit systeem kan eenvoudig in elkaar worden gezet met kaartjes of een houten balk met naamplaatjes aan spijkers of iets dergelijks. Wanneer veel clubleden willen deelnemen aan het ladderen is het mogelijk om naast





de dames en de herenladder een onderscheid te maken naar leeftijd en speelsterkte.

## Regels

Vanaf de onderste tot aan de 15e plaats bestaat de mogelijkheid om maximaal 4 plaatsen hoger uit te dagen. Vanaf de 15e tot de 5<sup>e</sup> plaats bestaat de mogelijkheid om maximaal 3 plaatsen te stijgen. Vanaf de 5e tot de 1e plaats bestaat de mogelijkheid om maximaal 2 plaatsen te stijgen. Uiteraard kan het aantal te stijgen plaatsen worden aangepast. Een verliezer mag niet direct weer dezelfde persoon uitdagen.

### 2.1.2 Piramidesysteem

Voordeel	Alhoewel de opzet gelijk is aan het laddersysteem is het mogelijk in dit systeem meer deelnemers op een overzichtelijke wijze te plaatsen. Doordat het systeem meer mogelijkheden biedt om een ander uit te dagen zal dit systeem minder snel vastlopen.
Nadeel	Het kan voorkomen dat een vrij goede speler regelmatig door een veel slechtere speler wordt uitgedaagd.
Tijdsduur	Van 2 uur tot een heel seizoen. Een langere periode heeft hierbij duidelijk de voorkeur.
Deelnemers	Maximaal ongeveer 60

Bij het piramidesysteem worden de deelnemers in piramidevorm geplaatst. Daarbij staan op elke lagere regel één of meer personen meer dan op de regel daarvoor.

#### Piramide



### Voor het uitdagen bestaan drie mogelijkheden

- 1 Men kan die personen uitdagen die één rij boven hem staan.
- 2 Men moet eerst iemand uit de eigen rij verslaan alvorens iemand uit de rij daarboven te mogen uitdagen.
- 3 Men mag iedereen uitdagen die links van hem staat en de spelers in de rij daarboven. Wanneer de uitdager wint, mag hij de plaats van de ander innemen. Staat men helemaal links in de rij, dan mag men alleen diegenen in de rij daarboven uitdagen. Hier is dus sprake van zowel

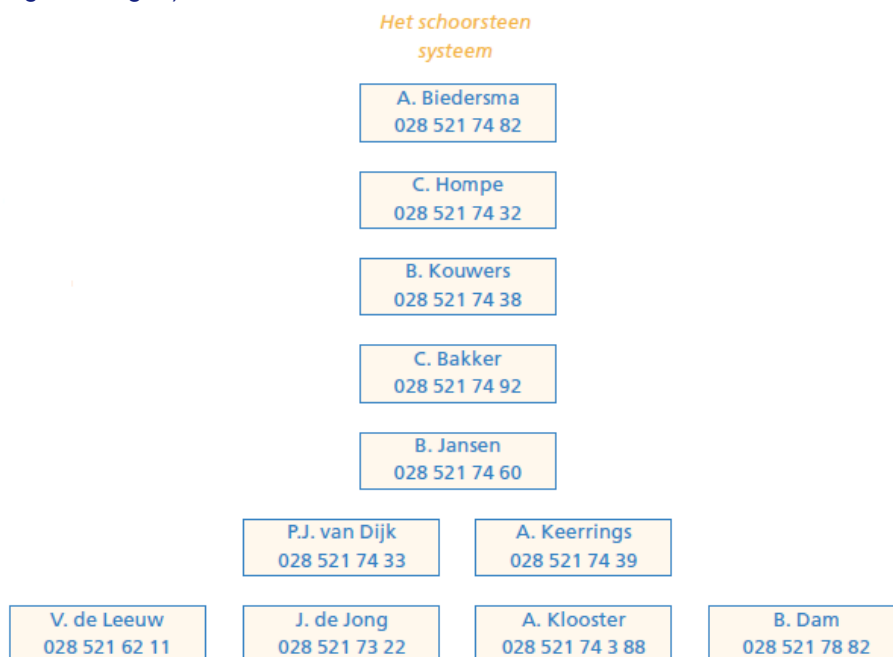


een horizontale als een verticale verschuiving.

### 2.1.3 Schoorsteensysteem

Voordeel	De voordelen van beide voorgaande systemen worden hierbij gecombineerd. Met name bovenin is een duidelijke rangorde zichtbaar. Ook in dit systeem is het goed mogelijk veel spelers te plaatsen.
Nadeel	Net als bij alle andere uitdaagsystemen is het slagen van dit systeem afhankelijk van de inzet en de betrokkenheid van de deelnemers.
Tijdsduur	De deelnemers kiezen zelf tegen wie en wanneer zij willen spelen. Over het algemeen zijn de uitdaagsystemen zo opgesteld dat zij over een langere periode kunnen worden gespeeld.
Deelnemers	Maximaal 60.

Dit is een combinatie van de beide voorafgaande systemen: een piramide met als top een kleine ladder. Hierbij gelden voor het onderste gedeelte de regels van het piramidesysteem. Voor de 'schoorsteen' zijn de regels van het laddersysteem van toepassing (niet meer dan twee plaatsen hoger uitdagen).



### 2.1.4 Rond het racket-systeem

Voordeel	Aan de positie van de namen kun je niet zien wie er boven of onderaan staat.
Nadeel	Je kunt maar tot vijf deelnemers bij je vandaan uitdagen.
Tijdsduur	Van 2 uur tot een heel seizoen. Hoewel bij de meeste uitdagingvormen een langere speelperiode de voorkeur verdient, is dat bij het Rond het racket-systeem niet zo.
Deelnemers	Maximaal ongeveer 30.

Het is de bedoeling dat de deelnemer zo vaak mogelijk het racket rond gaat. Hiervoor daagt men elkaar uit. De regels voor dit systeem luiden als volgt:

- Iedereen draait dezelfde kant op.
- Een deelnemer mag maximaal vijf plaatsen bij hem vandaan uitdagen.
- Na een wedstrijd moet men eerst een andere wedstrijd hebben gespeeld voordat dezelfde speler weer mag worden uitgedaagd.
- Na een winstpartij, waarbij men is opgeschoven, moet men eerst de eigen plaats verdedigen (hiervoor kan de speler desnoods iemand uitdagen die achter hem staat).
- Winnaar is degene die binnen een vastgestelde tijd het vaakst rond het racket is gegaan. Als niemand rond het racket is gegaan is de winnaar degene die het verst van de startpositie is verwijderd.



## 2.1.5 Uitdaagsysteem in poules

Voordeel	Niet-actieve spelers zakken in het systeem, waardoor ze van de actieve spelers worden gescheiden.
Nadeel	Pas na een bepaalde periode kan iemand stijgen.
Tijdsduur	Van een dag tot een heel seizoen.
Deelnemers	Maximaal 60.

Het is praktisch om steeds een meervoud van vijf deelnemers aan te houden, zodat de bovenste twee uit een poule kunnen promoveren, de onderste twee degraderen en de middelste kan blijven staan. Uiteraard is het mogelijk om onderaan een kleinere poule te laten ontstaan. Nieuwe aanmeldingen worden hier weer aan toegevoegd.

- De spelers spelen wedstrijden binnen hun poule. Dat doen ze door elkaar uit te dagen. Na een vastgestelde periode worden de poules opnieuw ingedeeld. Deze indeling vindt plaats op grond van de behaalde resultaten in de poules.
- Een gewonnen wedstrijd levert 3 punten op, een verloren wedstrijd geeft toch nog 1 punt. Iemand die niet speelt krijgt geen punten.
- Na afloop van de periode wordt de stand binnen de poule opgemaakt.
- De bovenste twee promoveren, de onderste twee degraderen, de middelste blijft in dezelfde poule.
- De nieuwe periode begint met een nieuwe poule-indeling.

Poule 1					
H. Jansen 045 345 89 56	●				
I. de Jong 045 345 89 81		●			
O. Romme 045 345 89 45			●		
H. van der Lans 045 345 89 35				●	
C. van der Neut 045 345 89 22					●

Poule 2					
E. Kuster 045 345 89 98	●				
I. de Hullu 045 345 89 29		●			
G. van Dijk 045 345 89 44			●		
Z. Muller 045 345 89 23				●	
W. Theulings 045 345 89 81					●

Voorbeelden van poules

## 2.2 Afvalsystemen

Het afvalstelsysteem is een systeem waarbij deelnemers (individueel, dubbels of gemengd dubbels) tegen elkaar uitkomen en waarbij de verliezer na één of twee ronden kan zijn uitgeschakeld. Dit soort systemen wordt veel gehanteerd in prestatieve toernooien. Het meest bekende afvalstelsysteem is het Knock-out (K.O.)-systeem. Afvalsystemen waarbij de speler na verlies op zijn niveau weer door kan spelen zijn de systemen met herkansing en het systeem waarbij de spelers na twee keer spelen in een poule worden geplaatst. Deze systemen worden in de paragrafen 2.2.3 en 2.2.4 toegelicht. Tenslotte wordt in paragraaf 2.2.5 het Rond de baan-afvalstelsysteem behandeld.

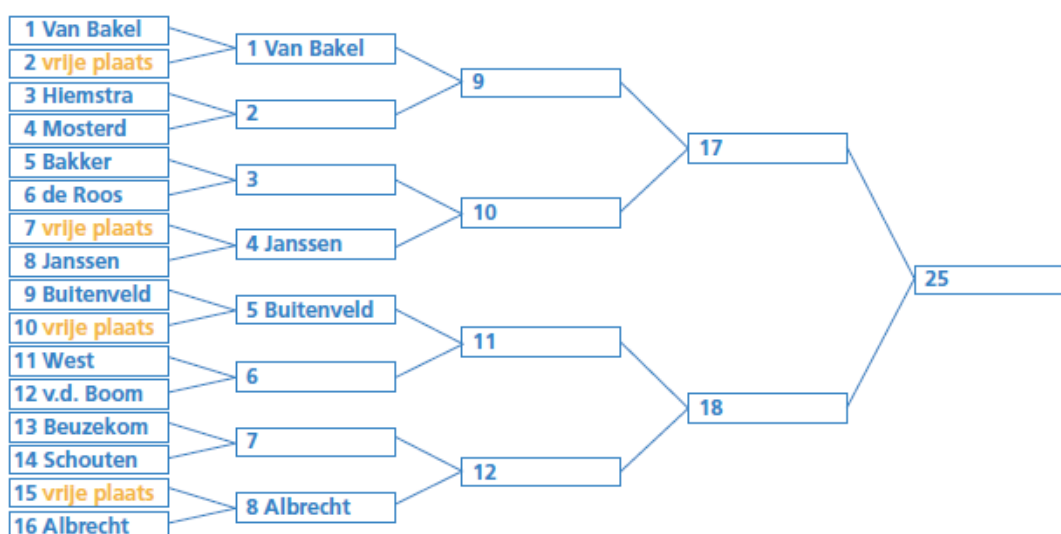
### 2.2.1 Knock-out-systeem

Voordeel	Een overzichtelijk en duidelijk systeem.
Nadeel	Na één ronde doet de helft van het aantal deelnemers al niet meer mee.
Tijdsduur	Dit systeem wordt meestal gehanteerd bij een toernooi dat een week duurt.
Deelnemers	Maximaal 128 Hangt uiteraard nauw samen met de tijd waarbinnen het toernooi moet worden gespeeld.

Voor de toepassing van dit systeem bij officiële toernooien wordt verwezen naar het wedstrijd en toernooireglement. In dit hoofdstuk wordt slechts een voorbeeld gegeven.

- Er kunnen slechts schema's worden gebruikt waarvan het hoogste nummer gelijk is aan een macht van 2.
- Indien het aantal deelnemers geen macht van 2 vormt, moet een schema worden gebruikt dat groter is dan het aantal deelnemers.
- Van de eerste ronde worden zoveel deelnemers vrijgesteld als nodig is in verband met de grootte van het schema.
- In de tweede ronde dient het aantal deelnemers altijd gelijk te zijn aan een macht van 2

#### Voorbeeld



## Uitgaande van 12 spelers in een schema voor 16 spelers

De winnaar gaat door en de verliezer hoeft niet meer te spelen.

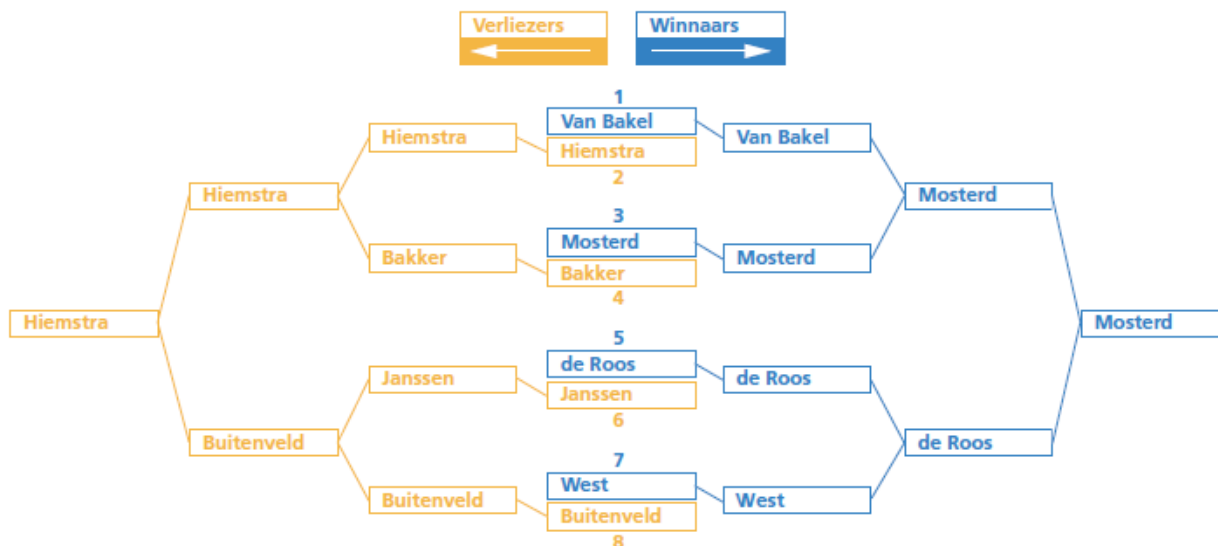
Wanneer er voor wordt gekozen om de beste vier spelers te plaatsen dan verwijzen wij naar het officiële wedstrijd en toernooireglement.

### 2.2.2 Afvalstelsysteem met verliezerscompetitie

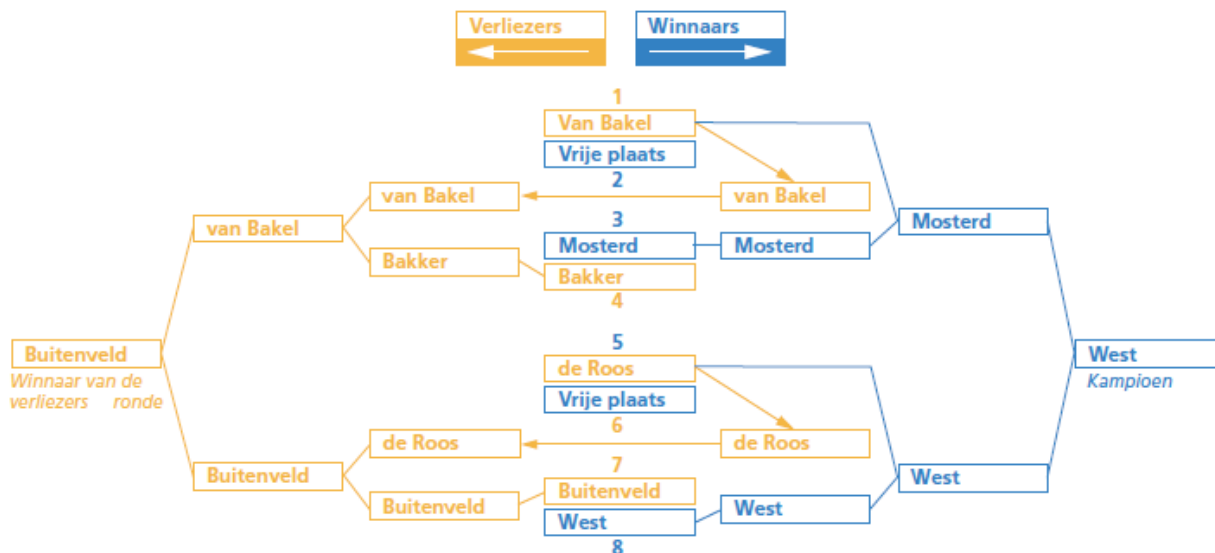
Voordeel	Iedereen speelt minimaal 2 wedstrijden.
Nadeel	Er moeten meer wedstrijden worden gespeeld dan bij een systeem zonder verliezerscompetitie.
Tijdsduur	Een week heeft hierbij de voorkeur. Wanneer het systeem wordt gehanteerd voor een ééndagscompetitie is het noodzakelijk de tijdsduur en/of de telling van de wedstrijden zo aan te passen dat de wedstrijden niet langer dan 30 minuten duren.
Deelnemers	Maximaal 128

Dit systeem is tot stand gekomen uit het nadeel van het Knock-out-systeem, waarbij de verliezers van de eerste ronde reeds na één wedstrijd van verdere deelname zijn uitgesloten. De verliezers worden nu, voor zover ze uit de eerste ronde komen, wederom in een afvalschema geplaatst. Aan de winnaar van dit verliezersschema wordt over het algemeen een troostprijs toegekend. Indien het schema niet volledig is opgevuld komen ook de verliezers van de tweede ronde, die in de eerste ronde werden vrijgesteld, voor de verliezerscompetitie in aanmerking. Ook voor dit systeem is een schema ontwikkeld. Tenslotte is het nog mogelijk de verliezers van alle ronden voor de verliezerscompetitie in aanmerking te laten komen.

*Knock-out-systeem met verliezerscompetitie voor verliezers uit de eerste ronde.*

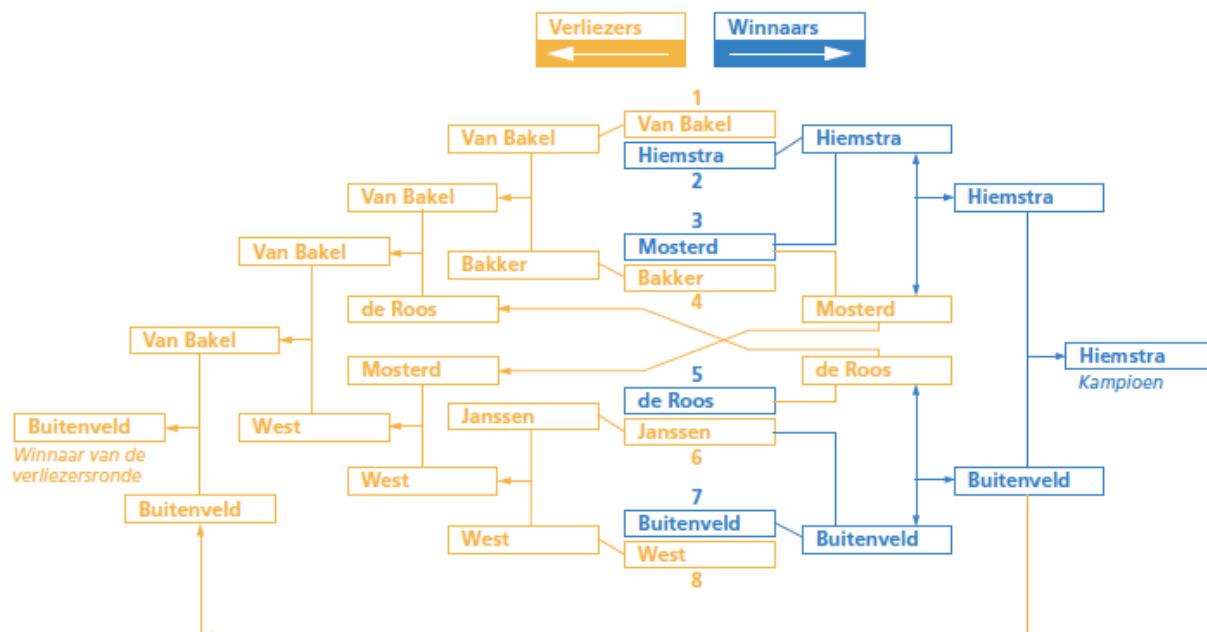


Knock-out-systeem met verliezerscompetitie voor verliezers uit de eerste ronde en de verliezers uit de tweede ronde die van de eerste ronde werden vrijgesteld.



Knock-out-systeem met verliezerscompetitie voor alle verliezers.

Knock-out-systeem met verliezerscompetitie voor alle verliezers.



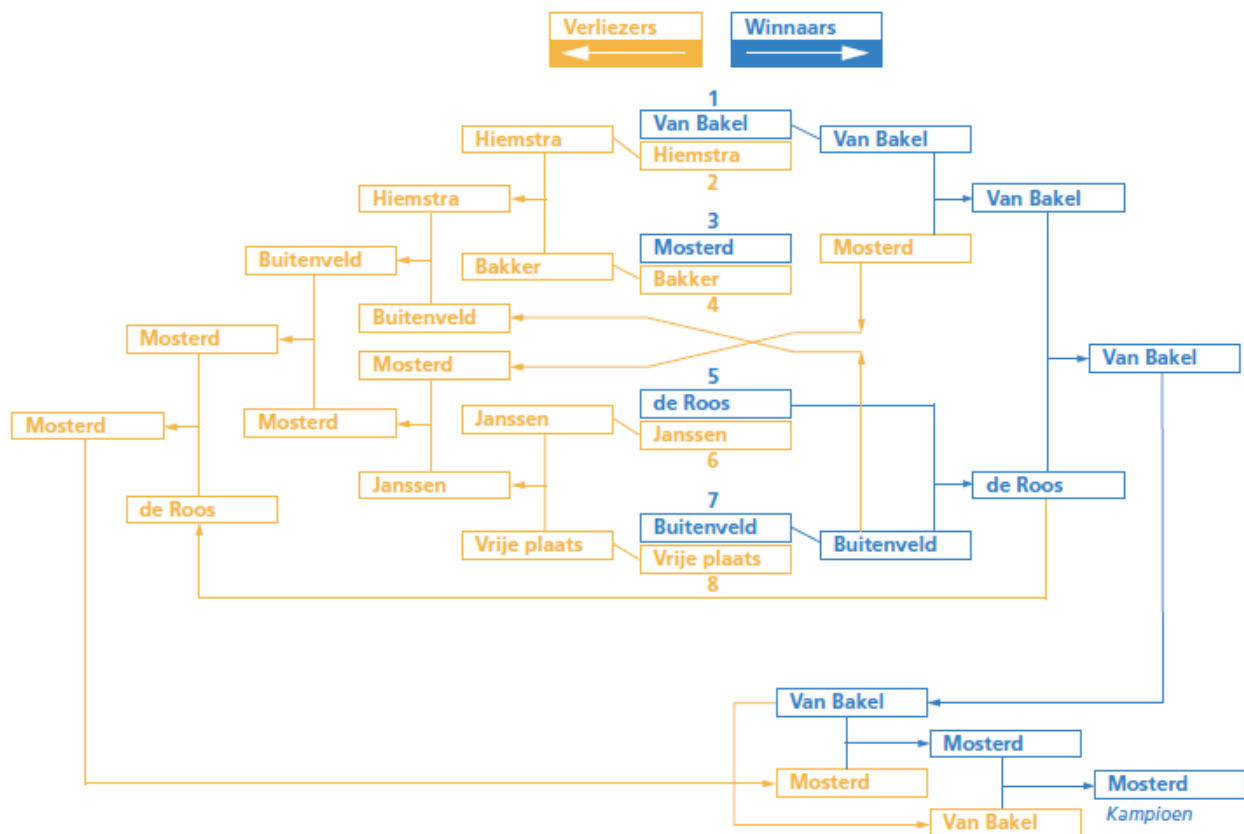


### 2.2.3 Afvalstelsel met herkansing

Voordeel	Zelfs met één keer verliezen kun je toch nog winnaar van het toernooi worden.
Nadeel	Er worden relatief veel wedstrijden gespeeld.
Tijdsduur	Meerdere dagen.
Deelnemers	Maximaal 36.

Een systeem met herkansing is alleen redelijk als alle deelnemers, ongeacht het stadium van de competitie, pas zijn uitgeschakeld wanneer zij tweemaal hebben verloren. Een dergelijk systeem bestaat en is het enige afvalstelsel met herkansing. Ofwel het dubbel Knock-out-systeem. Zoals gezegd is het uitgangspunt dat alle deelnemers éénmaal mogen verliezen zonder te worden uitgeschakeld. Dit geldt dus ook voor de deelnemer die ongeslagen de finale bereikt en daar verliest van de winnaar van de herkansing (links in het schema).

Als dat gebeurt, wordt de finale opnieuw gespeeld. De verliezers die naar de herkansing gaan, worden zo veel mogelijk in een ander 'blok' ingedeeld, om te voorkomen dat ze tweemaal uitkomen tegen dezelfde deelnemer.

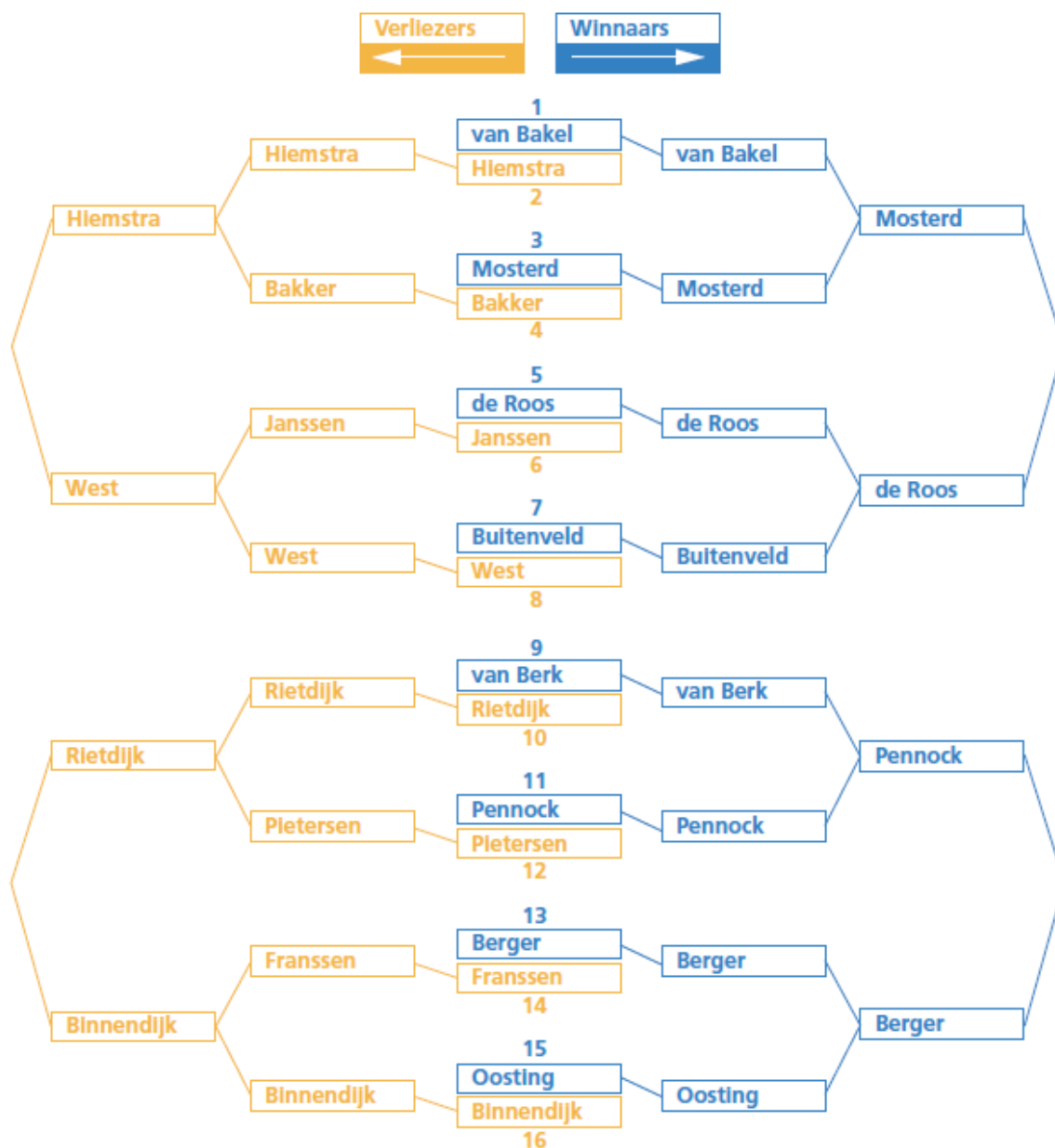




### 2.2.4 Afvalstelsel met na 2 rondes een poulesysteem

Het Knock-out-systeem met verliezerscompetitie wordt gebruikt. Daarbinnen spelen alle deelnemers twee keer. Vervolgens worden de resultaten van de deelnemers bekeken en worden de deelnemers in poules ingedeeld.

Om poules te kunnen formeren van vier spelers is het belangrijk om minimaal 16 deelnemers of een veelvoud hiervan te plaatsen in het afvalschema.



Een speler die 2 keer heeft gewonnen gaat naar poule A:

Poule A	Mosterd	de Roos	Pennock	Berger
Mosterd	●			
de Roos		●		
Pennock			●	
Berger				●

Een speler die 1 keer heeft gewonnen gaat naar poule B of C:

Poule C	Hiemstra	Buitenveld	Rietveld	Binnendijk
Hiemstra	●			
Buitenveld		●		
Rietdijk			●	
Binnendijk				●

Poule B	Van Bakel	West	Van berk	Oosting
van Bakel	●			
West		●		
Van Berk			●	
Oosting				●

Een speler die beide wedstrijden heeft verloren gaat naar poule D:

Poule D	Bakker	Janssen	Pietersen	Franssen
Bakker	●			
Janssen		●		
Pietersen			●	
Franssen				●



### 2.2.5 Rond de baan-systeem

Voordeel	Een zeer kortdurend afvalsysteem. Een snelle mogelijkheid om enigszins inzicht te krijgen in het spelniveau van de deelnemers. Deelnemers kunnen individueel of in een ploeg spelen.
Nadeel	De 'minst goede' spelers vallen snel af.
Tijdsduur	10 tot 15 minuten.
Deelnemers	Ongeveer 10 tot 16 per baan.

Het Rond de baan-systeem is een voorbeeld van een heel kort afvalsysteem. Het kan worden gebruikt als klein toernooi op zich, maar het kan ook heel goed als inleiding of slot van een toernooi worden gebruikt.

Het Rond de baan-systeem kan zowel individueel als in teamverband worden gespeeld. Wanneer de deelnemers als team spelen is het eigenlijk geen Rond de baan-systeem meer.

#### Individueel

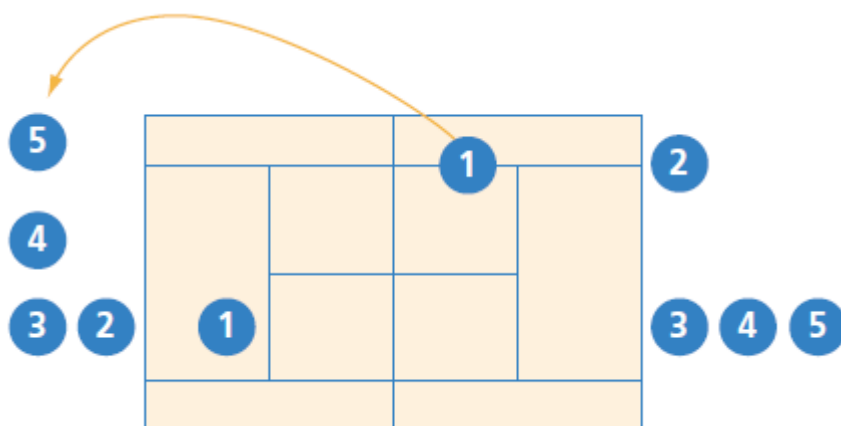
De speler moet na elke slag naar de andere kant van het net lopen.

Elke speler telt zijn fouten.

Iemand met drie fouten valt af.

De twee overblijvende deelnemers spelen een beslissende tiebreak tegen elkaar.

Om het Rond de baan-systeem goed te laten verlopen, is het belangrijk dat de bal opnieuw in het spel wordt gebracht vanaf de kant waar de meeste spelers staan.



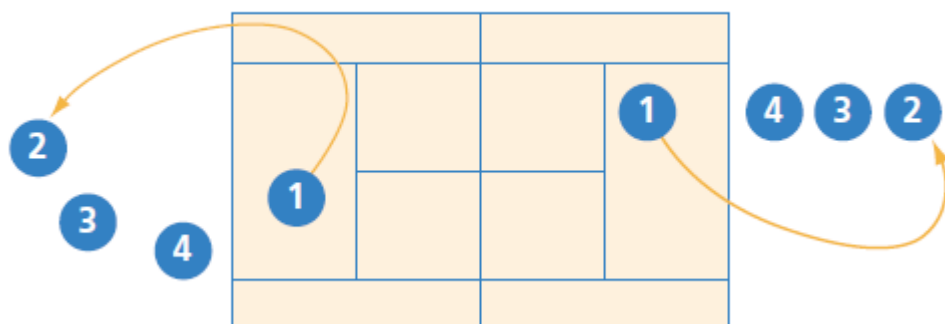
#### Team

Na elke slag sluit de speler bij zijn eigen rijtje aan, dus hij blijft aan dezelfde kant van het net.

Iemand met drie fouten valt af.

De ploeg van wie het langst iemand blijft staan wint.

Hierbij kan worden afgesproken dat de bal afwisselend door het ene en door het andere team in het spel wordt gebracht.



## 2.3 Poulesysteem

Van een poulesysteem wordt gesproken wanneer de deelnemers groepsgewijs zijn ingedeeld en elke deelnemer alle tegenstanders van zijn groep één of tweemaal ontmoet. Alle deelnemers in de poule spelen een vastgesteld aantal wedstrijden onafhankelijk van winst of verlies.

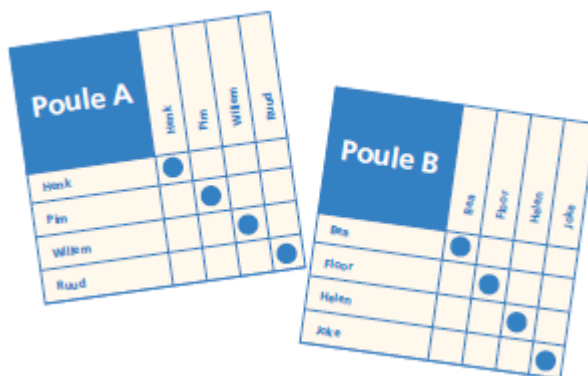
### 2.3.1 Poulesysteem

Voordeel	Iedereen speelt in het poulesysteem een vastgesteld aantal wedstrijden onafhankelijk van winst of verlies.
Nadeel	Duurt lang, omdat er relatief veel wedstrijden moeten worden gespeeld, waardoor tevens het aantal deelnemers beperkt moet blijven.
Tijdsduur	Een poulesysteem wordt veelal gehanteerd bij meerdaagse toernooien.
Deelnemers	Het aantal deelnemers binnen een poule varieert meestal tussen de 3 en 5. Het aantal poules dat kan worden samengesteld is afhankelijk van het aantal beschikbare banen en de tijd.

Van een poulesysteem wordt gesproken wanneer de deelnemers groepsgewijs zijn ingedeeld en elke deelnemer alle tegenstanders van zijn groep één of tweemaal ontmoet. Wanneer alle deelnemers tweemaal tegen elkaar uitkomen wordt gesproken van een hele competitie. Deze methode is gebruikelijk bij de meeste Nederlandse spelcompetities, waarbij de ploegen tegen elke andere ploeg een thuis en een uitwedstrijd spelen.

Wanneer in een poule de ploegen of de spelers eenmaal tegen elkaar uitkomen wordt gesproken van een halve competitie.

Deze methode wordt veelal toegepast bij toernooien (en tegenwoordig ook bij de competitie). In het pouleschema kunnen de wedstrijden boven de diagonaal worden aangemerkt als de wedstrijden van een halve competitie; worden ook de wedstrijden beneden de diagonaal gespeeld, dan is er sprake van een hele competitie.



	Henk	Pim	Willem	Roud
Henk		●		
Pim			●	
Willem				●
Roud				

	Bie	Floor	Helen	Joke
Bie		●		
Floor			●	
Helen				●
Joke				

Overzicht van het aantal te spelen wedstrijden

Poule van	Hele competitie	Halve competitie
3	$3^2 - 3 = 6$	3
4	$4^2 - 4 = 12$	6
5	$5^2 - 5 = 20$	10
6	$6^2 - 6 = 30$	15

De rekensom voor het aantal te spelen wedstrijden luidt:  
 $x^2 - x = \text{het aantal te spelen wedstrijden}$

### Voorbeeld

Poule van 4 resulteert in  $4 \times 4 - 4 = 12$  wedstrijden voor een hele competitie en voor een halve competitie in  $12:2 = 6$  wedstrijden



## 2.4 Rouleersystemen

Rouleersystemen zijn systemen waarbij wordt getracht de samenstelling van de partijen zoveel mogelijk te wisselen. De systemen die hier worden beschreven zijn meestal eenvoudig waardoor de deelnemers zelf kunnen zien waar zij de volgende ronde moeten plaatsnemen (op of naast de baan). Rouleersystemen zijn systemen die veelal worden gebruikt bij toernooien waarbij het van te voren onduidelijk is hoeveel deelnemers exact meedoen.

### 2.4.1 Move-up/move-down of Koningssysteem

Voordeel	Zonder ingewikkelde schema's kunnen de spelers doorschuiven over de banen. Het is een eenvoudig systeem om snel de winnaar(s) te verkrijgen.
Nadeel	Grote niveaueverschillen worden snel duidelijk.
Tijdsduur	Ongeveer 2 tot 4 uur, maar kan ook in 15 minuten (5 x 3).
Deelnemers	Het aantal wachtenden mag het aantal spelers op de baan niet overtreffen.

Het Move-up/move-downsysteem is een eenvoudig systeem waarbij de deelnemers spelen in vaste koppels (gemengd dubbel, dubbel) of individueel. Het is een systeem waarbij de spelers verschuiven van plaats. De plaats waar ze naartoe schuiven is afhankelijk van het feit of ze gewonnen of verloren hebben.

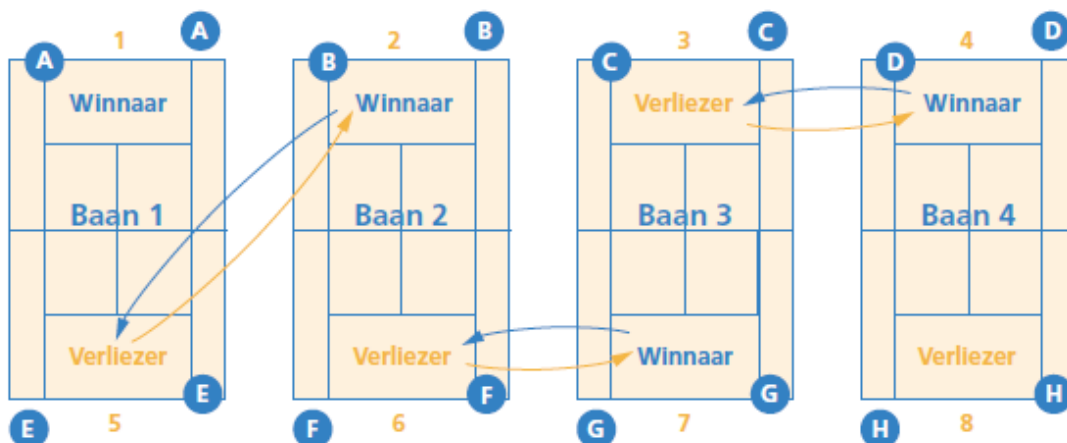
Baan 1	Baan 2	Baan 3	Baan 4
<i>Winnaar:</i> blijft op baan 1 <i>Verliezer:</i> gaat naar baan 2	<i>Winnaar:</i> gaat naar baan 1 <i>Verliezer:</i> gaat naar baan 3	<i>Winnaar:</i> gaat naar baan 2 <i>Verliezer:</i> gaat naar baan 4	<i>Winnaar:</i> gaat naar baan 3 <i>Verliezer:</i> blijft op baan 4

*Let op:* Aan welke kant van het net men staat is niet van belang, het gaat om de baan.

#### Move-up/move-down-systeem voor dubbelspel

Er worden verkorte wedstrijden gespeeld, bijvoorbeeld op tijd. De wissel wordt aangegeven door een signaal. De speelstand op het moment van het signaal is de einduitslag. Is de bal bij het signaal nog in het spel dan wordt het punt nog uitgespeeld en geteld.

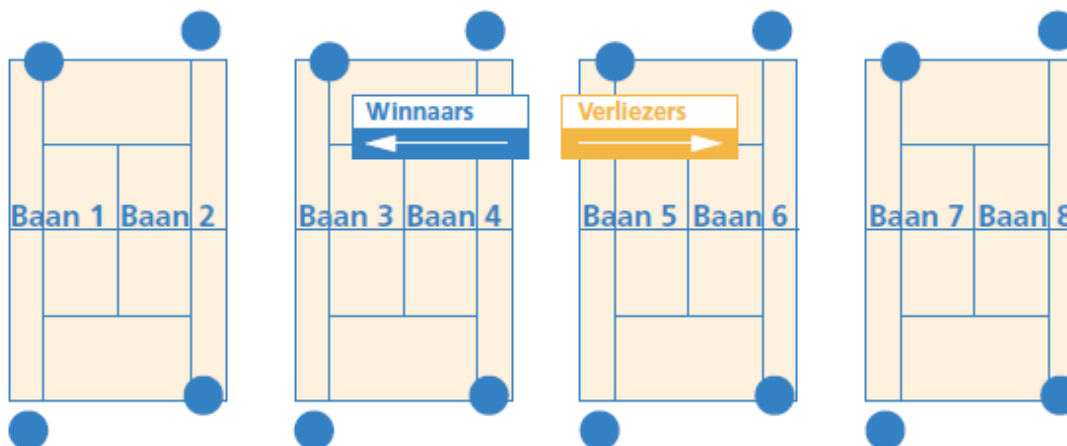




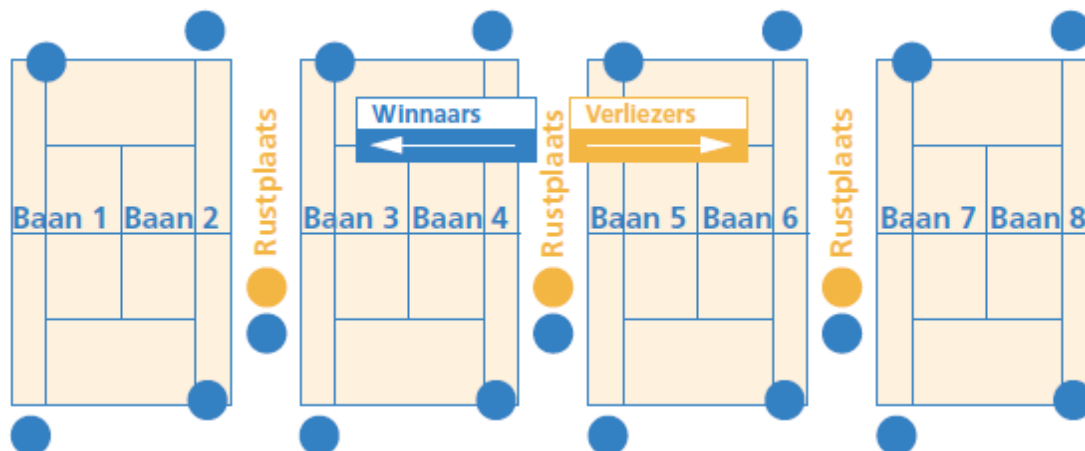
Er kan worden afgesproken dat het koningskoppel gedurende het spel zijn kroon op moet houden. Wanneer deze kroon afvalt tijdens het spel hebben zij één punt verlies. Deze vorm kan ook in enkelspelvorm worden gespeeld. Afhankelijk van het aantal beschikbare banen kan het veld in tweeën worden gesplitst.

#### Move-up/move-down-systeem voor enkelspel

De winnaars (op een halve baan) schuiven richting baan 1 en de verliezers (op een halve baan) schuiven richting baan 8.



Wanneer er meer spelers dan beschikbare plaatsen op de baan zijn, moeten er zogenaamde rustplaatsen worden geplaatst tussen 2 banen. De winnaars schuiven dan nog steeds richting baan 1 en de verliezers richting baan 8. Als de speler bij het wisselen van baan een rustplaats tegenkomt moet hij daar eerst een ronde wachten. Bij een rustplaats staan dan een verliezer en een winnaar die beiden een ronde wachten en vervolgens naar een verschillende baan gaan.



### Voorbeeld

Rustplaats tussen *baan 2 en 3*.

Hier komt de verliezer van *baan 2* en de winnaar van *baan 3*.

Na de ronde waarin zij niet spelen gaat de verliezer van *baan 2* naar *baan 3* en de winnaar van *baan 3* naar *baan 2*.

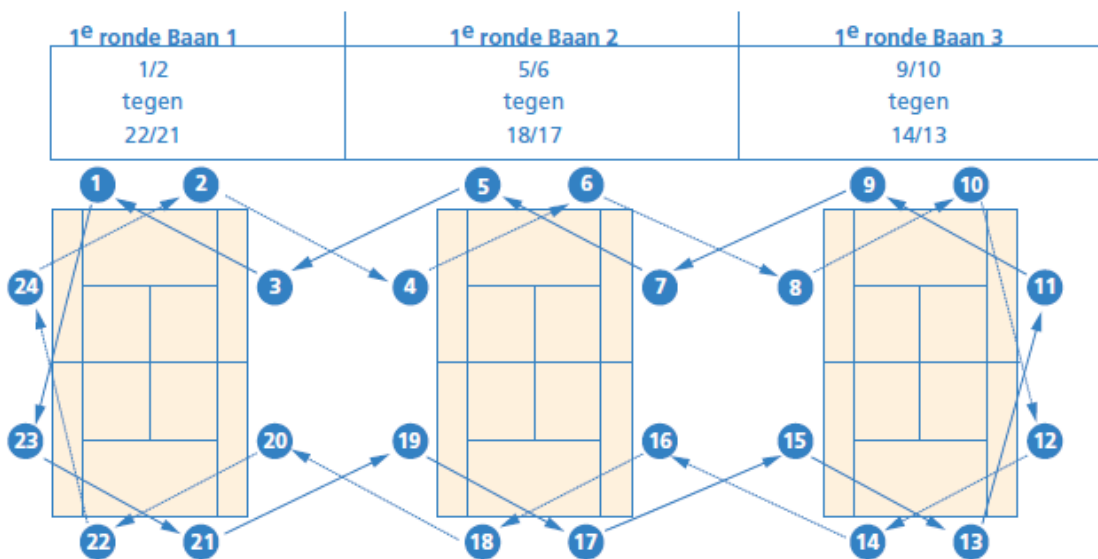
Rustplaatsen kunnen op meerdere plaatsen worden ingezet zelfs tussen *1 en 2, 3 en 4, enz.*

Als op de rustplaats tussen *baan 2 en 3* maar één speler staat schuift de verliezer van *baan 2* direct door naar *baan 3*. (En komt dus alléén *de winnaar van baan 3* op de rustplaats.)

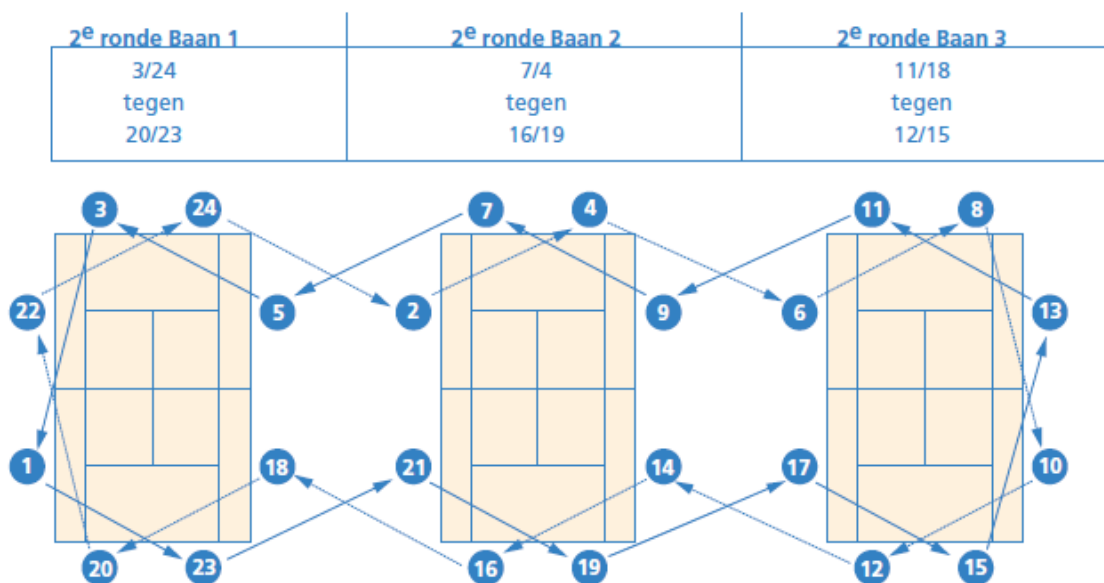
### 2.4.2 Partner-wisselsysteem

Voordeel	Er ontstaat een veelheid van koppels waarbij het ook nog mogelijk is deze enigszins op sterkte in te delen.
Nadeel	Na 6 ronden komen de spelers elkaar weer tegen.
Tijdsduur	Bij 6 ronden van een half uur: niet langer dan 3 uur.
Deelnemers	Niet meer dan het dubbele van het aantal beschikbare plaatsen op de baan.

Bij recreatieve toernooien is het meestal de bedoeling dat je steeds met iemand anders tegen steeds weer andere koppels speelt. Dit kan worden bereikt door het Partner-wisselsysteem toe te passen. Om spannende wedstrijden te krijgen kan het handig zijn om bij voorbeeld de dames de oneven nummers te geven en de heren de even nummers. Of de sterkere spelers een even nummer en de zwakkere spelers een oneven nummer.



Na de eerste ronde verschuiven de oneven nummers een plaats tegen de klok in en de even nummers schuiven een plaats op met de klok mee. Elke speler 'achtervolgt' op die manier één persoon. Speler 3 komt bijvoorbeeld altijd op de baan van speler 1, en speler 20 op de plaats van 22.



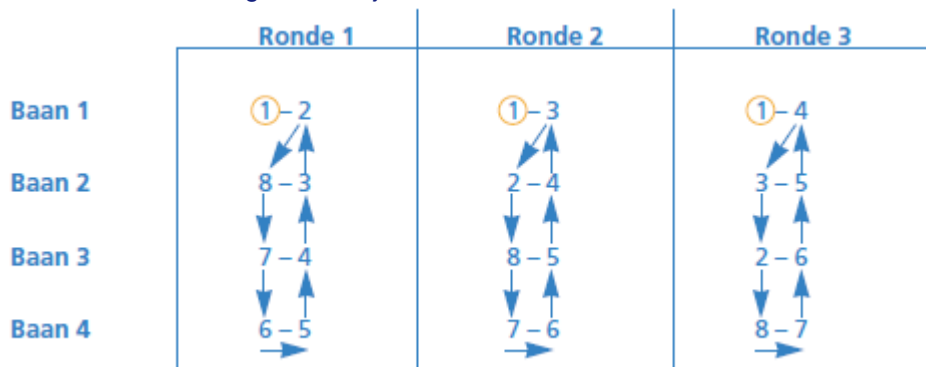
Op deze wijze kunnen er combinaties worden gemaakt zonder dat dezelfde spelers tweemaal samen spelen. Wanneer er met minder spelers wordt gespeeld, komen er posities te vervallen. Deze vervallen posities moeten zo ver mogelijk uit elkaar liggen.

*Nota Bene* Na 6 rondes komen de spelers uit de eerste ronde elkaar weer tegen.

### 2.4.3 Kloksysteem (iedereen tegen iedereen)

Voordeel	Eenvoudig systeem om iedereen tegen iedereen te kunnen laten spelen.
Nadeel	Alleen toe te passen voor enkelspel of dubbelspel met vaste koppels.
Tijdsduur	Een paar uur.
Deelnemers	Maximaal 12.

Onderstaand schema geeft de wijze van rouleren weer.



Bij het Kloksysteem blijft één speler staan terwijl de rest rouleert, dus Speler 1 blijft staan, de rest draait door. Dit kan op de baan worden gebruikt, waarbij 1 letterlijk op zijn veld blijft staan en de rest doordraait.

Daarnaast kan het systeem ook op papier worden gebruikt om (snel) alle wedstrijden te noteren die moeten worden gespeeld om alle deelnemers tegen elkaar te laten spelen. Wanneer alle wedstrijden worden genoteerd, kan ook op minder banen worden gespeeld, waarbij enkele spelers rust hebben.

#### Voorbeeld op 2 banen

Nummer 1 begint tegen 2 en 8 begint tegen 3. Zodra op één of twee banen de wedstrijd is afgelopen, speelt 7 tegen 4 en 6 tegen 5.

Bij een oneven aantal staat er een blanco plekje (0) in het schema.

Vervolgens worden de wedstrijden met een 0 uit het schema weggestreept en blijft de juiste wedstrijdreeks over.

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3
Baan 1	(0) - 1	(0) - 2	(0) - 3
Baan 2	7 - 2	1 - 3	2 - 4
Baan 3	6 - 3	7 - 4	1 - 5
Baan 4	5 - 4	6 - 5	7 - 6



## 2.5 Teamsystemen

Teamsystemen zijn systemen waarbij de deelnemers niet voor zichzelf spelen, maar uitkomen voor een team. Bij de teamsystemen kennen we een onderverdeling in het spelen met twee of meerdere teams. De teams bepalen vooraf of tijdens het toernooi welk teamlid wanneer en waar gaat spelen. De toernooiorganisatie maakt dan geen schema voor de individuele deelnemers maar voor de teams.

### 2.5.1 Splitsing in twee teams

Voordeel	De deelnemers bepalen zelf met wie ze spelen.
Nadeel	Spelers die minder brutaal zijn zullen zichzelf minder vaak op het schema zetten en zullen daarom snel minder aan bod komen.
Tijdsduur	Ongeveer 4 uur.
Deelnemers	Maximaal twee keer het aantal beschikbare plaatsen.

Doordat spelers zelf bepalen met wie ze spelen betekent dit dat er van tevoren geen teamindeling hoeft te worden gemaakt. Het is dus een ideaal systeem waarbij deelnemers zomaar binnen kunnen vallen. De wedstrijdleider moet goed in de gaten houden dat de niet zo op de voorgrond tredende spelers ook aan bod komen.

#### Voorbeeld

Het Links-rechts-toernooi is een duidelijk voorbeeld van een teamsysteem met twee teams. Een gedetailleerde uitwerking van dit toernooi is te vinden in Hoofdstuk 5 van deze brochure.

### 2.5.2 Splitsing in meerdere teams

Voordeel	De individuele tennissport wordt een teamsport.
Nadeel	Afhankelijkheid van teamgenoten.
Tijdsduur	Ongeveer 2 tot 5 uur.
Deelnemers	De grootte van de teams is afhankelijk van het aantal spelers dat tegelijk moet of kan spelen. Het aantal teams is afhankelijk van het aantal onderdelen.

De deelnemers spelen voor een team en niet voor zichzelf. Zo wordt de individuele tennissport toch ook een teamsport. Bovengenoemd voordeel kan voor sommigen een groot nadeel zijn. Er zijn spelers die het niet leuk vinden om afhankelijk te zijn van teamgenoten.

#### Voorbeeld

Het Davis Cup-toernooi is een voorbeeld van een toernooisysteem waarbij met meerdere teams wordt gespeeld. Een gedetailleerde uitwerking van dit toernooi is te vinden in Hoofdstuk 5 van deze brochure.

## 3 Telsystemen

Tennis heeft een fascinerende wijze van tellen. Voor het organiseren van toernooien waarbij de tijdsduur een beperkende factor is duurt de telling van het tennisspel echter vaak te lang. Om deze reden wordt gezocht naar een manier van tellen waarbij de wedstrijden sneller zijn afgelopen. Een voorwaarde is meestal wel dat alle spelers tenminste een keer hebben geserveerd. We kennen hiervoor een aantal manieren.

### 3.1 Telling bij Verkorte games of sets

Een voorbeeld van verkorte games is het Sudden-death-systeem.

Dit is een systeem waarbij het eerste gewonnen punt ná veertig gelijk de gamewinst oplevert. De ontvanger mag bij dat beslissende punt bepalen vanaf welke kant de serveerder moet serveren.

Voordeel en nadeel bestaan dus niet. Verder is de telling normaal.

#### Nog korter

Het is mogelijk om de games nog korter te maken door:

- De beslissing te laten vallen met het vijfde punt. Na 3030 is degene die als eerste het punt maakt de winnaar.
- Uiteraard kan de beslissing ook eerder vallen, bijvoorbeeld door een speler die het eerst drie punten maakt en dus direct de game wint (400 of 4015).
- De beslissing te laten vallen met het derde punt, ofwel wie het eerst 2 punten heeft wint de game. Bij 1515 beslist het volgende punt het spel. Dit betekent ook dat degene die met 300 voorkomt de game heeft gewonnen.

Een wedstrijd duurt ook minder lang wanneer de sets worden verkort. Er kan bijvoorbeeld tot 4 of 5 games worden gespeeld, waarbij bij 44 een tiebreak wordt gespeeld. De korte sets kunnen dan met of zonder game-aanpassingen worden gespeeld.

### 3.2 Minitennis-telling

Het spel Minitennis (= tennis in de servicevakken, tennis over de breedte van de tennisbaan of op een echte minitennis-baan) wordt ook gespeeld met de zogenaamde sudden-death-telling. Dat betekent dat het eerste punt ná 4040 het beslissende punt van de game is. De speler die als eerste 5 games heeft gewonnen, is winnaar.

Verder gelden alle gewone tennisspelregels.

### 3.3 Tiebreak-telling

De tiebreak is ingevoerd om ervoor te zorgen dat wedstrijden niet meer zo heel lang kunnen duren. In de set wordt (meestal) op de stand 66 een tiebreak gespeeld.

De tiebreak is een verkort tennisspel waardoor de set op een snelle manier wordt beslist. Door het invoeren van de tiebreak komen er geen setstanden van 1715 meer voor. De tiebreak op zich kan heel goed worden gebruikt om als een op zichzelf staande wedstrijd of set te fungeren. Degene die begint met de tiebreak serveert één punt vanaf rechts. Vervolgens serveert de tegenpartij nu eerst vanaf links en daarna nog een punt vanaf rechts. Daarna weer de ander twee keer enzovoort. Degene die als eerste 7 punten heeft (met 2 punten verschil) is de winnaar



van de tiebreak en dus van de set en eventueel ook van de wedstrijd. Telkens wanneer 6 punten zijn gespeeld wordt er gewisseld van speelhelft. Het spelen van een tiebreak duurt meestal 10 tot 15 minuten.

### **3.4 Geleende tellingen**

#### **3.4.1 Tafeltennis-telling**

Uiteraard kunnen ook telsystemen van andere sporten worden toegepast.

Hierbij kan bijvoorbeeld gedacht worden aan de tafeltennis-telling.

De telling is 10, 20, enz.

Bij tafeltennis serveren de spelers om de beurt 5 keer.

#### **3.4.2 Volleybal-telling**

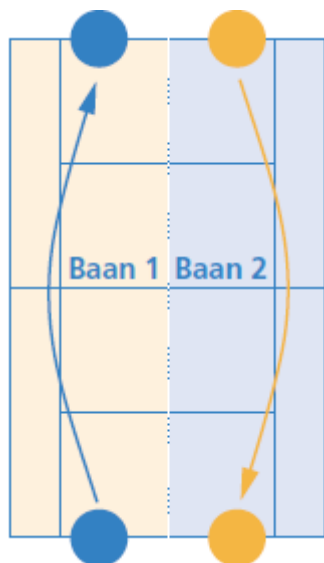
Ook bij volleybal wordt geteld met 10, 20, enz. Het is bij volleybal echter alleen mogelijk om punten te maken als je aan het serveren bent. Wanneer je een rally wint terwijl de tegenstander serveerde, mag je zelf gaan serveren. Hiermee krijg je de kans 'echt' een punt te maken.

Bij tennis bepaalt degene die serveert vanaf welke kant hij dat doet. Wanneer de serveerder inderdaad een punt wint, serveert hij vervolgens vanaf de andere kant.

## 4 Aanpassingen aan het speelveld

Naast het aanpassen van de telling kan ook het tennisveld worden aangepast. De aanpassingen kunnen worden gedaan omdat de spelers onvoldoende geoefend zijn, maar ook omdat dan meer mensen tegelijk kunnen spelen waardoor de intensiteit toeneemt.

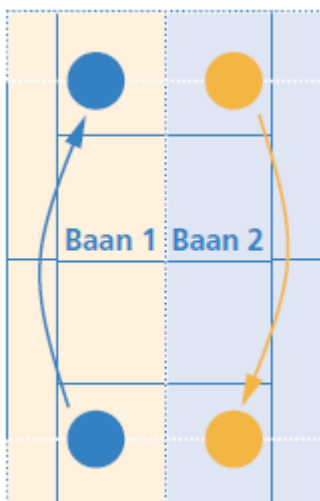
### 4.1 Tweemaal een halve tennisbaan



Een eenvoudige aanpassing is het splitsen van de tennisbaan (inclusief de tramrails) in twee halve banen. De baan wordt over de lengte verdeeld in twee banen.

Vier spelers kunnen op deze wijze een enkelspel spelen. Het is hierbij uiteraard de bedoeling rechtdoor te serveren in het servicevak.

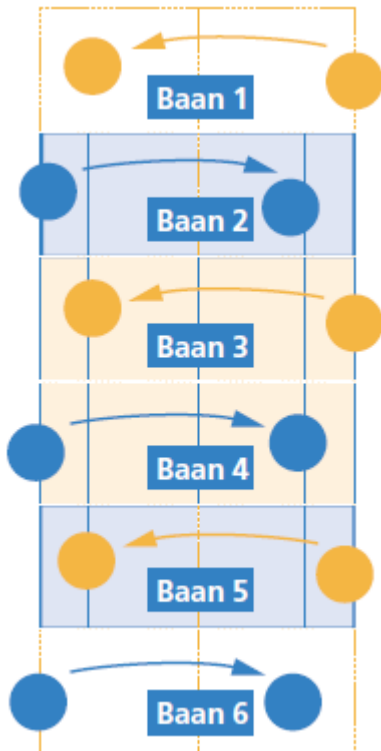
### 4.2 Driekwart (3/4) veld



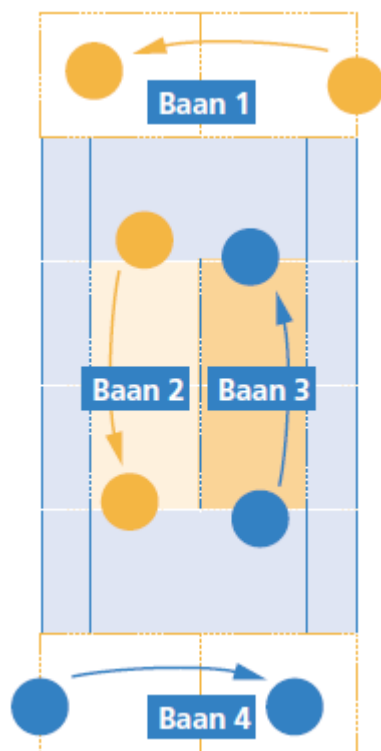
Een vorm waarbij het veld slechts iets wordt verkleind is het zogenaamde 3/4-tennis.

In Zuid-Nederland en België is het 3/4-tennis heel populair en wordt het zelfs in competitieverband gespeeld. Deze vorm wordt gespeeld door kinderen die het minitennis zijn ontgroeid, maar nog niet toe zijn aan het spel vanaf de baseline. Veelal wordt er gespeeld met de kinderoefenbal of een zachte (oude) tennisbal. Ook hier wordt gespeeld op een half dubbelspelveld.

### 4.3 Minitennis-veld



Door 6 veldjes te maken in de breedte van de baan kunnen 12 spelers tegelijk tennissen. Wanneer over de breedte van het veld wordt gespeeld ontbreekt een net. Dit wordt veelal opgevangen door het plaatsen van een minitenis-net, maar ook een Zauberschnur met lintjes, stratenmakerslint of andere, soortgelijke oplossingen voldoen prima.



Ook is het mogelijk in de servicevakken te spelen en dwars op het veld nog twee minitenis-netjes te plaatsen. Op deze wijze ontstaan 4 veldjes (voor 8 spelers).

## 5 Specifieke toernooien

Dit laatste hoofdstuk bevat een aantal specifieke toernooien.

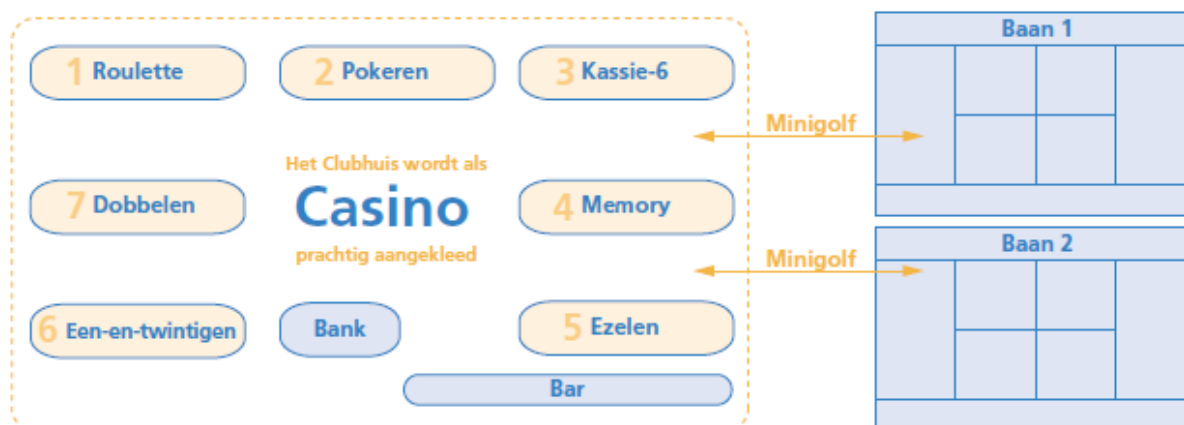
Negen meer en minder bekende toernooien die worden gekenmerkt door creativiteit en gezelligheid. Deze toernooien zijn ‘kant-en-klaar’ maar kunnen worden aangepast door gebruik te maken van andere systemen of door aanpassingen van de telling of het speelveld.

### 5.1 Casino-toernooi

Het Casino-toernooi is geschikt voor 25 tot 100 deelnemers. Het toernooi kan individueel worden gespeeld of in teams.

Het wedstrijdschema voor het tennisgedeelte kent wedstrijden op tijd (20 minuten). Wanneer de speeltijd korter is kan worden gekozen voor tenniswedstrijdjes met verkorte telsystemen. Uiteraard kan het speelveld worden aangepast.

Het Casino-toernooi is een clubactiviteit waarbij een tennistoernooi wordt gekoppeld aan recreatieve spelvormen op het terras of in het clubhuis.



#### Speldoel

Het doel is het verzamelen van zoveel mogelijk geld (individueel of voor een team).

Om dit doel te bereiken zijn er twee mogelijkheden die worden gecombineerd:

- a het spelen van tenniswedstrijden;
- b het gokken in het casino.

ad (a)

Bij winst op de tennisbaan krijgt de winnaar van de bank tweemaal het van tevoren vastgestelde bedrag (bijvoorbeeld € 50,) en de verliezer eenmaal het vastgestelde bedrag.

ad (b)

In het casino kan men zijn geld inzetten bij Roulette of bij Black Jack. Daarvoor gelden de ‘normale’ Roulette en Black Jackregels.

Daarnaast kunnen allerlei andere spellen worden gespeeld. Personen dagen elkaar uit en

spelen vervolgens om een (door henzelf) vastgestelde inzet.

Uiteraard moet men zoveel mogelijk tegen personen van andere teams spelen.

Voor het gokken in het casino kan een keuze worden gemaakt uit vele spellen: Roulette, Vier op een rij, Toren van Pisa, Hoog Laag, Mikado, Knobbelen, Dobbelen, Memory en Black Jack.

Het tennisdeel van het toernooi kan op twee manieren worden georganiseerd.

Het is mogelijk dat de deelnemers elkaar uitdagen op de tennisbaan.

Een eenvoudig schema waarbij een indeling voor teams wordt gemaakt behoort echter ook tot de mogelijkheden.

Tijd	Baan 1	Baan 2	Baan 3
19.00 – 19.20 uur	Team A – Team B	Team A – Team B	Team A – Team B
19.20 – 19.40 uur	Team C – Team D	Team C – Team D	Team C – Team D
19.40 – 20.00 uur	Team A – Team C	Team A – Team C	Team A – Team C
20.00 – 20.20 uur	Team B – Team D	Team B – Team D	Team B – Team D
20.20 – 20.40 uur	Team A – Team D	Team A – Team D	Team A – Team D
20.40 – 21.00 uur	Team B – Team C	Team B – Team C	Team B – Team C

Het is belangrijk dat de spelers over een startkapitaal beschikken. Het startkapitaal voor een team kan er als volgt uitzien:

3 x €50,-      10 x €5,-  
 5 x €20,-      10 x €2,-  
 5 x €10,-      20 x €1,-

## 5.2 Paspoorten-toernooi



Het Paspoorten-toernooi is een toernooi dat zeer geschikt is als kennismakingsactiviteit. Er kunnen eenvoudig zo'n 50 mensen deelnemen. De deelnemers spelen individueel en leren elkaar (beter) kennen.

### Organisatie

Alle deelnemers vullen een paspoort in en hangen dit paspoort op, bijvoorbeeld met een knijper aan een waslijn.

### Spelsysteem

Het Paspoorten-toernooi wordt gespeeld volgens het laddersysteem. Het is de bedoeling om vooraan (links) op de waslijn te eindigen. Een speler mag iemand uitdagen die maximaal 2 plaatsen naast hem staat. Is de partij gespeeld en heeft de uitdager gewonnen, dan mag deze zijn paspoort op de plaats van de uitgedaagde hangen en komt dus verder naar voren op de waslijn. Verliest de uitdager, dan blijven de paspoorten gewoon hangen.

### Spelregels

Nadat een speler iemand heeft uitgedaagd, moet hij alvorens dit opnieuw te mogen doen, eerst een uitdaging van een lager geplaatste speler aanvaarden. De uitgedaagde speler bepaalt op welke baan of op welk onderdeel de wedstrijd wordt gespeeld. Na verloop van een van tevoren vastgestelde speeltijd (bijvoorbeeld 1 uur) kan worden bekeken wie er vooraan staat.

### Mogelijkheden

Het Paspoorten-toernooi kent de volgende mogelijkheden:

- Het spelen van kortdurende tenniswedstrijden door gebruik te maken van verkorte telsystemen (bijvoorbeeld 3 games).
- Het spelen van tennisvaardigheidsoefeningen.
- Het spelen van andere (niet-tennis-)activiteiten zoals kleine gezelschapsspellen (Vier op een

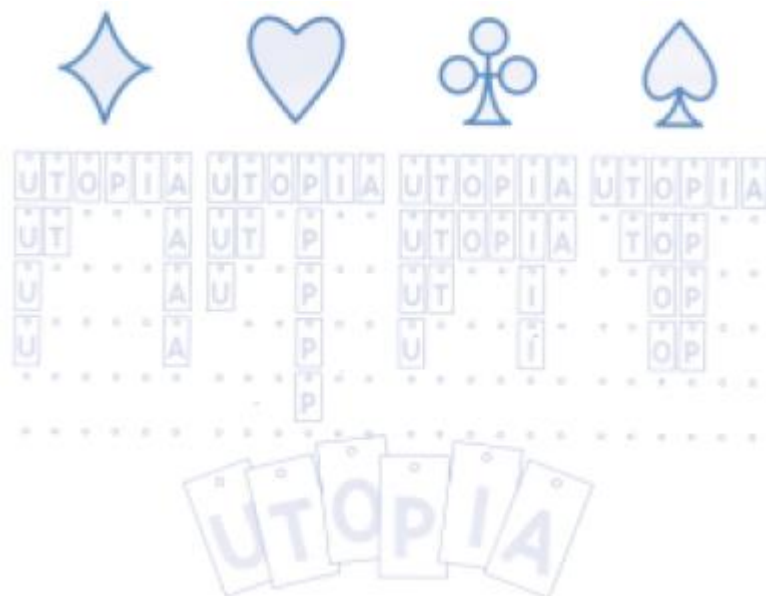
Rij, Jenga, Mikado enz.), Dartwerpen, Tafeltennis, Sjoelen, Minigolf enz. Uiteraard kunnen deze mogelijkheden worden gecombineerd.

Doordat het Paspoorten-toernooi wordt gespeeld met vormen waarbij iemand anders moet worden uitgedaagd, kan het ook eenvoudig binnen worden gespeeld. Het Paspoorten-toernooi is hierdoor heel geschikt als alternatief bij een verregend toernooi, bij uitwisselingen of bij tenniskampen.



### 5.3 Utopia-toernooi

Het Utopia-toernooi is een spel waarbij letters worden verzameld door wedstrijden te winnen. Elke gewonnen wedstrijd levert één letter op van het woord UTOPIA. Een team moet proberen zoveel mogelijk letters te verzamelen om zo vaak mogelijk het woord te vormen. Elke letter hoort bij één onderdeel. Om het hele woord te vormen moeten dus alle onderdelen een keer worden gewonnen. Het melden van een gewonnen wedstrijd bij de wedstrijdleiding levert de bij dit onderdeel behorende letter op, die dan wordt opgehangen op het scorebord (zie tekening).



#### Organisatie

Alle deelnemers worden ingedeeld in teams. Het volgende voorbeeld beperkt zich tot vier groepen, te weten: de klaver, harten, ruiten en schoppengroep. Iedere deelnemer draagt goed zichtbaar het kenmerk van zijn groep.

Alle teams krijgen een eigen verzamelplaats toegewezen, waar men binnen de eigen groep kan overleggen wie naar welk onderdeel gaat.

Om alle letters te kunnen verdienen moeten er op 6 plaatsen (6 letters) mogelijkheden voor wedstrijdjes worden uitgezet. We geven hier een voorbeeld met tennisspelvormen, waarbij we uitgaan van 6 banen. Bij deze wedstrijdjes spelen steeds mensen van twee verschillende teams tegen elkaar (bijvoorbeeld doordat zij elkaar hebben uitgedaagd). Het team dat de wedstrijd wint krijgt de betreffende letter.



### Zes onderdelen (op 6 banen)



U Dubbelspel.

Twee spelers van het ene team spelen tegen twee spelers van een ander team een dubbel. Het koppel dat het eerst drie games heeft, wint de wedstrijd (twee games verschil, op de stand 22 wordt een tiebreak gespeeld).



T'3 tegen 3'-kegeltennis.

Dit wordt gespeeld op het dubbelspelveld. De drie spelers van het ene team staan links van het net, de drie van het andere team staan rechts van het net. Op beide servicelijnen staan 8 kegels. Gedurende 8 minuten worden rally's gespeeld. Het team dat de meeste kegels omslaat wint. (Een omgeslagen kegel wordt weer overeind gezet.)



O Zie U.



P 'Cross-tennis'.

Het speelveld bestaat uit de helft van de baan, inclusief tramrails. De wedstrijd wordt cross gespeeld. De 'normale' spelregels zijn van kracht. De speler die het eerst 3 games heeft, wint de wedstrijd. (Twee games verschil, op de stand 22 wordt een tiebreak gespeeld.)



I Zie U.



A 'Verhoogd net'.

Er wordt een dubbel gespeeld tussen twee spelers van het ene team en twee spelers van het andere team. Met behulp van een koord tussen twee scheidsrechtersstoelen wordt het net verhoogd. Verder zijn de normale spelregels van kracht. Het koppel dat het eerst 3 games.

### Alternatieve tennisvormen

#### Enkelspel op de helft van de baan (inclusief tramrails).

Degene die het eerst 3 games heeft, wint de wedstrijd. (Twee games verschil, op de stand 22 wordt een tiebreak gespeeld.)

**‘Scoor-tennis’.**

Twee spelers van hetzelfde team spelen elkaar (op de helft van de baan) de bal toe. Iedere stuit tussen de servicelijn en de achterlijn levert een punt op. Twee spelers van een ander team doen hetzelfde op de andere helft. Het koppel dat het eerst 50 punten heeft, heeft gewonnen.

**‘Volley-tennis’.**

Er wordt een enkelspel gespeeld op de helft van de baan. Wanneer een punt wordt gescoord door middel van een volley (of smash), telt het punt dubbel.

*Voorbeeld:* het staat 4015. De serveerder loopt na zijn service op naar het net. Hij volleert de bal. Zijn tegenstander haalt de bal nog wel, maar slaat de bal in het net. De serveerder krijgt nu twee punten. Daardoor wint hij de game én staat hij 150 voor in de volgende game.

**Dubbelspel met samenspel.**

Er wordt een ‘normaal’ dubbelspel gespeeld. De enige aangepaste regel houdt in dat elk tweetal één keer (op de eigen helft) mag samenspelen, voordat de bal over het net wordt gespeeld. Ook hier: wie 3 games wint, wint de wedstrijd.

**Volgorde-trio.**

Vak 3	Vak 1	Vak 1	Vak 3
	Vak 2	Vak 2	

Er wordt een dubbel gespeeld. De koppels brengen om de beurt onderhands de bal in het spel. Men probeert tekens één bal in vak 1 te spelen, één bal in vak 2 en één bal in vak 3. Wanneer dat lukt scoort men een trio (= 1 punt). Welk koppel kan in 8 minuten de meeste trio's scoren?

Naast tennisvormen die op een tennisbaan worden gespeeld, kunnen ook onderdelen worden bedacht die minder ruimte in beslag nemen of die zelfs in het clubhuis plaatsvinden. Denk hierbij aan bal en slagvaardigheidsoefeningen (wie slaat de meeste blikken om?) en aan clubhuisspellen (Vier op een rij, Toren van Pisa, Klaverjassen enz.).



## 5.4 Links-rechts-toernooi

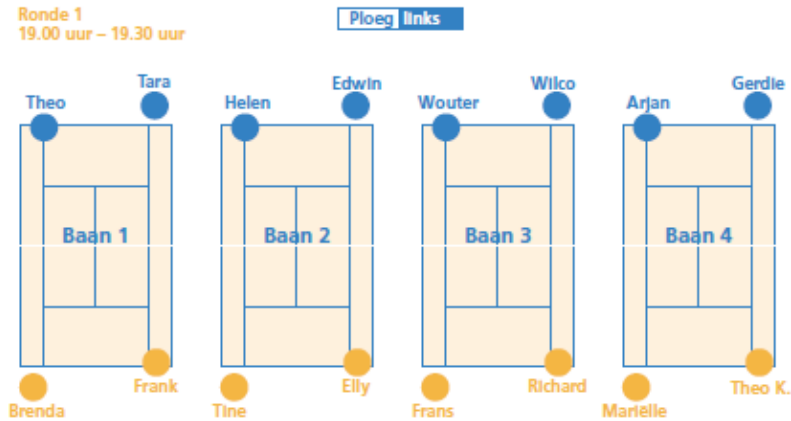
Het Links-rechts-toernooi is een toernooi waarbij de deelnemers worden verdeeld over twee ploegen. Eén ploeg genaamd Links en één ploeg genaamd Rechts. Het is belangrijk dat de deelnemers goed weten bij wie zij in de ploeg zitten. Alle deelnemers van de linkerploeg zouden bijvoorbeeld een badge met hun naam gekoppeld aan een kleur kunnen dragen. Hetzelfde geldt uiteraard voor de rechterploeg.



Het grote voordeel van het Links-rechts-toernooi is dat er van tevoren geen indeling hoeft te worden gemaakt. De deelnemers bepalen zelf wanneer, met wie en tegen wie zij spelen. Hoewel de spelleider niet exact hoeft te weten hoeveel mensen er deelnemen is het wel

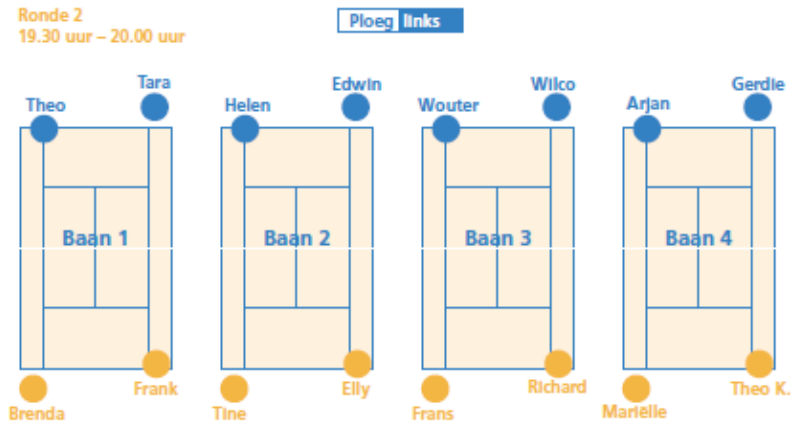
belangrijk dat hij niet meer dan tweemaal het aantal beschikbare plaatsen op de baan toelaat. Op een groot formulier waar de beschikbare banen per ronde op staan getekend, kunnen de spelers zelf hun naam invullen op de plaatsen van de verschillende velden. De spelers kunnen zo onderling bepalen met wie en tegen wie zij spelen. Het is vaak handig om hierbij een spelleider te hebben die enigszins in de gaten houdt of de mensen allemaal ongeveer evenveel spelen. De gamestanden worden per ploeg opgeteld.

Ronde 1  
19.00 uur – 19.30 uur

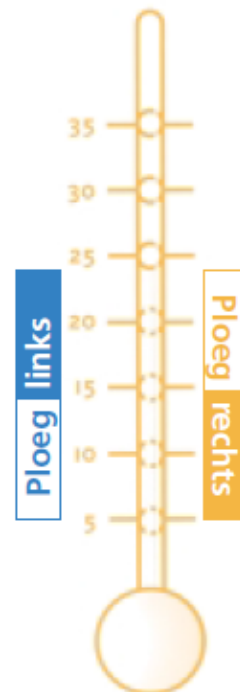


Ploeg rechts

Ronde 2  
19.30 uur – 20.00 uur



Ploeg rechts



Het is vaak optisch aantrekkelijk om de games te verwerken in een thermometer waarbij de games van de linkerploeg uiteraard in de linkerhelft van de thermometer worden verwerkt en de games van de rechterploeg in de rechterhelft van de thermometer. In één oogopslag is dan te zien welke ploeg aan de leiding gaat.

## 5.5 Davis Cup-toernooi

Het principe van de Davis Cup (een toernooi waarbij de persoon niet voor zichzelf speelt, maar voor een land) is in aangepaste vorm prima toepasbaar op de tennisvereniging. Het is belangrijk dat de deelnemers weten in welk team zij spelen. In het teamoverleg wordt bepaald welke spelers naar welke wedstrijden worden afgevaardigd.

Er kan voor worden gekozen om de deelnemers alle wedstrijden te laten tennissen. Uiteraard is het goed mogelijk om ook andere spelen aan bod te laten komen. Met name bij een tekort aan banen is dit een praktische oplossing. Hierbij valt te denken aan spelen als tafeltennis, sjoelen enz. in het clubhuis. Buiten kunnen grotere sportspelen worden uitgezet zoals volleybal, basketbal en voetbal. Verschillende landen spelen op verschillende banen en/of locaties tegen elkaar op tijd (20 minuten) volgens het volgende schema.

### Uitwerking

**zes landen** elk team heeft minimaal 6 deelnemers

**zes tennisbanen** en een veld voor voetbal/volleybal

**zes ronden** van 20 minuten speeltijd

Speeltijden	Volleybal	Tennis Baan 1 & 2 & 3	Tennis Baan 4 & 5 & 6
19.00 / 19.20 uur	Nederland/Zweden	België/Australië	Noorwegen/Amerika
19.20 / 19.40 uur	België/Noorwegen	Nederland/Australië	Zweden/Amerika
19.40 / 20.00 uur	Australië/Amerika	Nederland/België	Zweden/Noorwegen
Speeltijden	Voetbal	Tennis Baan 1 & 2 & 3	Tennis Baan 4 & 5 & 6
20.00 / 20.20 uur	Zweden/België	Nederland/Noorwegen	Australië/Amerika
20.20 / 20.40 uur	Noorwegen/Australië	Nederland/Zweden	België/Amerika
20.40 / 21.00 uur	Nederland/Amerika	Zweden/Noorwegen	België/Australië

### Indeling

Het volleybal en het voetbal worden beide 6 tegen 6 gespeeld.

Op de tennisbanen worden dubbels gespeeld, waarbij de teams zelf bepalen welke teamleden op welke baan worden ingezet.



## 5.6 Alle mensen-toernooi

Het belangrijkste voordeel van het Alle mensen-toernooi is, dat alle mensen mee kunnen doen. Bovendien spelen alle mensen een even belangrijke rol, onafhankelijk van hun speelsterkte. Het Alle mensen-toernooi wordt gespeeld in teams. Elk team heeft een captain. Het aantal teams en de grootte van de teams zijn afhankelijk van het aantal beschikbare banen en van de beschikbare tijd.

### Deelnemers

Als voorbeeld wordt een Alle mensen-toernooi uitgewerkt voor 4 teams van 10 tot 12 personen, dus voor zo'n 45 deelnemers in het totaal.

### Teamindeling

De 'soorten mensen' worden verdeeld over de 4 teams, dus de sterke spelers worden verdeeld, de kinderen worden verdeeld, de mannen en de vrouwen worden verdeeld enz.

Binnen elk team wordt 1 persoon aangewezen als captain.

### Accommodatie

We maken in ons voorbeeld gebruik van vijf tennisbanen.

10.00 – 10.25 uur Team A – Team B	11.00 – 11.25 uur Team A – Team C	12.00 – 12.25 uur Team A – Team D
10.30 – 10.55 uur Team C – Team D	11.30 – 11.55 uur Team B – Team D	12.30 – 12.55 uur Team B – Team C

### Wedstrijden

Op de genoemde tijden spelen de beide genoemde teams op alle vijf banen. Welk teamlid op welke baan speelt wordt door het team zelf (de captain) bepaald. Er zijn echter bepaalde regels voor het verdelen van de spelers over de banen.

### Vorbereiding

Voor aanvang van het toernooi krijgt elk team 30 minuten de tijd om de opstelling voor de ronden te bepalen. Deze opstelling wordt ingevuld in een baanschema, zodat iedereen kan zien wie waar en wanneer speelt. Om de indeling te kunnen maken, moeten de teamleden zich uiteraard aan elkaar voorstellen en een aantal dingen over zichzelf vertellen (zoals hun schoenmaat en hun lichaamslengte). Hierdoor leren mensen elkaar snel kennen en vormen ze een (h)echt team.

### Telling

Er wordt gedurende 25 minuten een dubbel gespeeld. Alleen volledig gespeelde games worden geteld. Voor elke gewonnen partij krijgt een ploeg 3 punten, voor een gelijkspel 2 punten en voor verlies 1 punt. In elke ronde kan een team 5 wedstrijden winnen en dus maximaal 15 punten verdienen.



### Belangrijk

De indelingseisen moeten uiteraard niet te streng worden gesteld. Elk teamlid moet zo goed mogelijk aan de eisen kunnen voldoen. Dat betekent dat het toernooi moet worden aangepast aan de deelnemersgroep. (Bij een jeugdtoernooi vind je bijvoorbeeld geen 15 jaar leeftijdsverschil.)

10.00 – 11.00 uur	11.00 – 12.00 uur	12.00 – 13.00 uur
<b>Baan 1</b> Een oud en een jong teamlid spelen samen (leeftijdsverschil minimaal 15 jaar)	<b>Baan 1</b> twee mensen met minimaal schoenmaat 41	<b>Baan 1</b> twee mensen met licht haar
<b>Baan 2</b> Twee mensen die (bijna) even oud zijn spelen samen	<b>Baan 2</b> twee mensen met maximaal schoenmaat 40	<b>Baan 2</b> twee mensen met donker haar
<b>Baan 3</b> twee heren	<b>Baan 3</b> Dame & heer	<b>Baan 3</b> twee vaders
<b>Baan 4</b> twee dames	<b>Baan 4</b> Dame & heer	<b>Baan 4</b> twee moeders
<b>Baan 5</b> vrij	<b>Baan 5</b> vrij	<b>Baan 5</b> vrij

### Organisatie

Het werkt goed om elk team voor elke ronde een apart formulier te geven met daarop de indelingseisen per baan. Daarop kunnen de namen van de spelers per baan worden ingevuld. Voor elke ronde wordt dus door beide teams een (ingevuld) formulier ingeleverd.

### Suggesties

- Eén extra baan kan worden ingericht als volleybalveld. Daar kan een team in zijn geheel tegen een ander team spelen.
- Er zijn veel meer indelingsmogelijkheden te verzinnen. Denk bijvoorbeeld aan:
  - sterke en minder sterke speler
  - lange en korte speler
  - dunne en iets minder dunne speler
  - blauwe en bruine ogen
  - links en rechtshandig
  - voetballer en hockeyer

## 5.7 Op goed geluk-toernooi

Het Op goed geluk-toernooi heeft als belangrijkste kenmerk de samenstelling van koppels. Die koppels worden door toeval bepaald ofwel 'op goed geluk'.

Het is een variant op het 'racket-trekken' dat op veel verenigingen op de zogenaamde toss-avonden wordt gehouden.

### Indeling

Foto's, plaatjes of tekeningen behorende bij verschillende onderwerpen moeten bij elkaar worden gezocht. Hierbij valt te denken aan verschillende sporten, parfums, vakanties, schilderijen, enz. Er moeten zoveel onderwerpen worden verzameld als er koppels zijn. Van elk onderwerp zijn twee plaatjes. De twee plaatjes zijn door middel van een touw met elkaar verbonden. Het touw hangt over het gordijn, zodat aan beide kanten van het gordijn een afbeelding van het betreffende onderwerp te zien is.

De deelnemers zijn verdeeld in twee groepen. De twee groepen gaan ieder aan een kant van een gesloten afscheiding staan. Dit kan worden georganiseerd door bijvoorbeeld de groepen allebei aan één kant van een gordijn of tentzeil te zetten. Wanneer er voor wordt gekozen om met gelijkwaardige koppels te werken, staan aan de ene kant van het zeil alle sterkere spelers en aan de andere kant de minder sterke spelers. Op deze wijze kunnen ook gemengddubbels worden geformeerd (de dames aan de ene kant van het doek en de heren aan de andere kant). De deelnemers kiezen een onderwerp dat hen aanspreekt en pakken de afbeelding vast. Wanneer beide ploegen dit hebben gedaan mogen de deelnemers met het plaatje in de hand achter het gordijn vandaan komen. Op dit moment kunnen de deelnemers pas zien met wie ze het toernooi spelen.

### Deelnemers

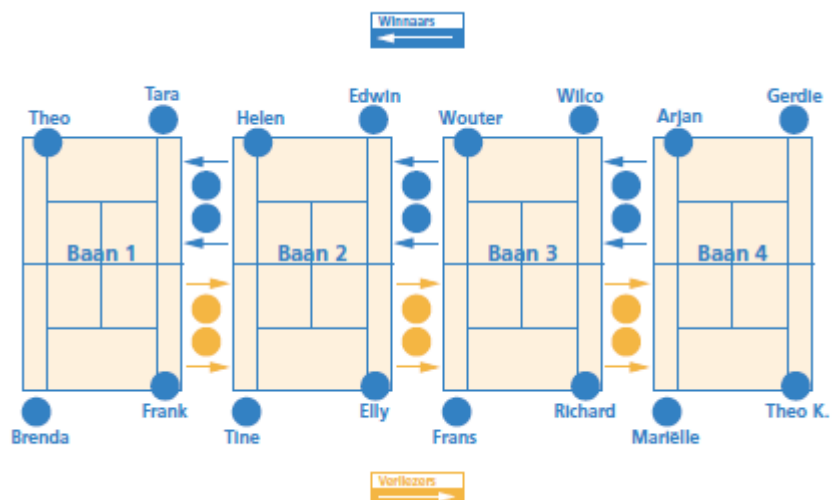
Het is praktisch om het aantal deelnemers niet meer te laten zijn dan tweemaal het aantal beschikbare plaatsen.

### Schema

Er kan worden gekozen voor een vast wedstrijdschema dat van tevoren is vastgesteld. Elk koppel krijgt dan een nummer. Dat nummer komt een aantal keer voor in het wedstrijdschema.

Speeltijd	Nummer	Nummer	Nummer
19.00 – 19.30 uur	1 – 2	3 – 4	5 – 6
19.30 – 20.00 uur	7 – 8	1 – 3	5 – 2
20.00 – 20.30 uur	7 – 4	8 – 6	1 – 5
enz.	enz.	enz.	enz.

Het is ook mogelijk om de deelnemers via het move-up/move-down-systeem te laten verschuiven van plaats. De winnaars schuiven op richting baan 1 en nemen plaats tussen de twee banen in de 'wachtkamer'. De verliezers doen hetzelfde richting baan 4. Zij blijven één ronde aan de kant om vervolgens weer in te schuiven.



### Wedstrijden

Wanneer er grote niveaoverschillen in de deelnemersgroep zitten is het aan te raden om de spelers op een aangepast veld en/of met aangepaste regels te laten spelen. In ieder geval moet worden gekozen voor een manier van spelen, waarbij niveaoverschillen van ondergeschikt belang zijn en waarbij het toeval een (grote) invloed heeft op de uiteindelijke uitslag.

### Voorbeeld

Bij T.V. Lucky Loser wordt het toernooi als volgt gespeeld. Er wordt eerst geloot wie mag beginnen met serveren. Als dat is vastgesteld wordt een kaartje van de stapel genomen door de serveerder om te bepalen bij welke stand in de game er moet worden begonnen. Op de kaartjes staan gamestanden. Er moeten veel kaartjes worden gemaakt en voor elke ronde moet een kaartje van de stapel worden genomen door de serveerder. De serveerder leest de stand hardop voor en de wedstrijd kan beginnen bij de aangegeven gamestand.

### Vorbereiding

De wedstrijdleider moet van tevoren zorgen dat hij voldoende dubbele kaartjes met plaatjes heeft en dat er veel kaartjes met gamestanden zijn.



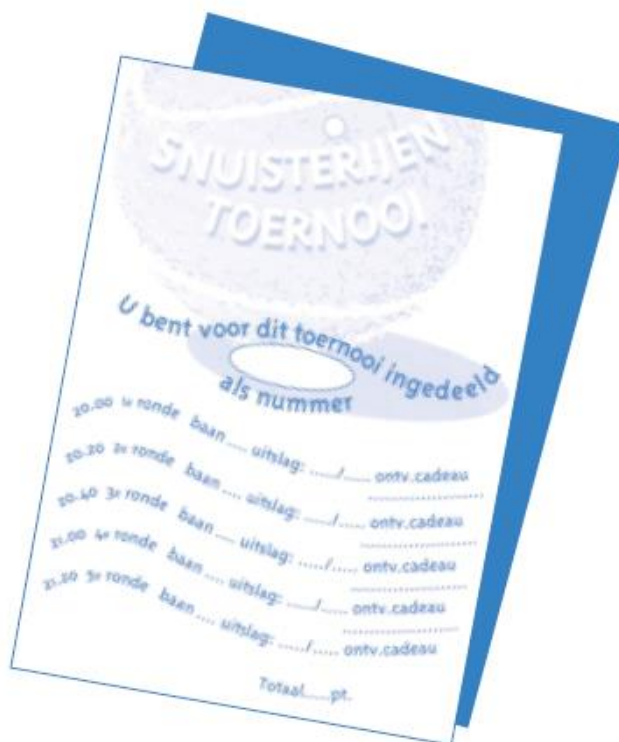
## 5.8 Snuisterijen-toernooi

Een toernooi waarbij de deelnemers zelf de prijzen meenemen (bijvoorbeeld een petje, een fles wijn, een blik ballen, een pen, een sleutelhanger enz.) is een idee dat veelal goed aanslaat en al zeer bekend is bij de tennisverenigingen.

Een variatie op zo'n toernooi is het Snuisterijen-toernooi. Alle deelnemers starten met een snuisterij. De snuisterijen moeten aan de zijkant van de baan worden neergezet als de spelers gaan spelen. De winnende partij mag zeggen of hij de snuisterij van de verliezer wil hebben of dat hij liever zijn eigen snuisterij behoudt.

Ook hier kan worden gespeeld met vaste schema's of met verschillende rouleersystemen.

*Deelnemerskaart voor het Snuisterijen-toernooi*



**SNUISTERIJEN TOERNOOI.**

U bent voor dit toernooi ingedeeld als nummer \_\_\_\_\_

10.00	1 <sup>ste</sup> ronde	baan _____	uitslag: _____	ontv. cadeau _____
10.20	2 <sup>de</sup> ronde	baan _____	uitslag: _____	ontv. cadeau _____
10.40	3 <sup>de</sup> ronde	baan _____	uitslag: _____	ontv. cadeau _____
11.00	4 <sup>de</sup> ronde	baan _____	uitslag: _____	ontv. cadeau _____
11.20	5 <sup>de</sup> ronde	baan _____	uitslag: _____	ontv. cadeau _____

Totaal \_\_\_\_\_ pt.

## 5.9 Handicap-toernooi

Het Handicap-toernooi is eigenlijk een toernooi waarbij de speelsterktes van de spelers enigszins gelijk worden gemaakt. Voor aanvang van elke wedstrijd moeten de spelers bij de wedstrijdleiding een handicap komen halen. Er zijn drie niveaus van handicap. Afhankelijk van het feit of er dubbels of enkels worden gespeeld, krijgen personen of koppels de mogelijkheid om een handicap te trekken. Als tijdens het toernooi blijkt dat bepaalde spelers toch nog te gemakkelijk winnen of te vaak verliezen kan er voor worden gekozen deze perso(o)n(en) uit een ander handicapniveau te laten kiezen.

### **Lichte handicap – Voor de minder goede spelers**

- Tennissen met je schoenen verkeerd om aan
- Op de lijn is uit
- Iets in je andere hand vasthouden (bijvoorbeeld een blik ballen)
- Onderhands serveren
- Vollerem is niet toegestaan

### **Middel handicap – Voor de gemiddelde spelers**

- Elke game starten met een achterstand van een punt. Dus starten met 0–15
- Spelen met een ballon aan je racket
- Alle slagen dubbelhandig spelen (m.u.v. de service)
- Alleen backhands / alleen forehands
- De rally mag maar 6 slagen duren
- Je mag niet buiten de lijnen komen

### **Zware handicap – Voor de beste spelers**

- Elke game starten met een achterstand van twee punten. Dus starten met 0–30
- Elke servicebeurt maar één keer serveren
- Alleen volleys spelen
- Met één oog geblinddoekt spelen
- Met je andere hand spelen
- Met een miniracket spelen