ITF™
International Tennis Federation

KILPAILUKÄSIKIRJA

Miguel Crespo ja Dave Miley

KILPAILUKÄSIKIRJA

Kirjoittajat Miguel Crespo ja Dave Miley

Piirrokset Nacho Fito

Kuvat Nina Kaverinen

Käännös Tuomas Männistö

Editointi Riitta Närhi

Taitto Ars Today/Ritva Kostia-Martiskainen

Paino Aksidenssi Oy

ISBN 951-9283-06-4

Suomen Tennisliitto r.y. 2005
Varikkotie 4, 00900 Helsinki
www.tennis.fi E:mail: toimisto@tennis.fi

© International Tennis Federation, ITF Ltd 1999

Sisältö

Johdanto 6
“Vauvasta vaariin” - tennis on elinikäinen peli 7
Kilpailemisen merkitys kaikilla tasoilla 7

Kaikki kaikkia vastaan – turnausmuoto (Round Robin) 11
Kaksinpelin Round Robin 12
Nelinpelin Round Robin 13
Round Robin -sovellutuksia 14
Amerikkalainen sekanelinpeli 16
Klotzin Round Robin 16
Parivaihdot 17
Lohkoliigat 17

Pudotuskilpailut 18
Peruslohdutussarja 20
Lohdutussarja (kompassikaavio) 21
Pääsarja- ja karsintakaavio 22
Tasoituskaavio 23
Kahden tappion kaavio 24

Haastelistat 25
Tikapuut 26
Lohkohaastelista 26
Pyramidi 26

Joukkuekilpailut 27
Kiertotennis 28
Grand Slam -tennis 28
Joukkuetennis 28
Davis Cup 28
Fed Cup 28
Kaksin- ja nelinpelit seura- ja muille joukkueille 28
Joustava joukkuekilpailu 29
Van Alen Cup 29
Viimeinen toivo 20
Nelinpelin joukkuetapahtumat 29
Kaksin- ja nelinpelit joukkueille vaihdolla 29

Nelinpelikilpailut 30
Nelinpeli arvotuin parein 31
Nelinpelitennis 31
Kolmitennis 31
Jai Alai -tennis 31
Amerikkalainen nelinpeli 31
Sadan vuoden nelinpeli 31
Sukupolvien välinen kuilu 31
Perhemestaruus 31
Hajota ja hallitse 32

Pistekilpailut 33
Äkkikuolema (ei etupisteitä) 34
Kolmas erä tie-breakinä 34
Yksi syöttö käytössä 34
Tie-break -kuningas 34
Pingispisteet 34
Lentispisteet 34
21 34
Kentän kuningas 34
Yksi piste 34
Tasoitus 34

Aikakilpailut 36
Ylös/alas sekanelinpeliturnauksessa 37
Ylös/alas kaksin- ja nelinpeliturnauksessa 37
Kierto 37
12 tai 24 tuntia 38
”Pepe Gascó” –turnaus 38

Yhdistelmäkilpailut 39
Alakauttaliiga 40
Monilyönti 40
Yksi kenttä – yksi lyönti 40
Yksi kenttä – yksi nelinpeli 40
Tenniksen kymmenottelu 40
Triathlon 40
Tennis- ja golfkilpailu 42
Tenniskarnevaali 42
Exer-tennis-ize 42
Webber NelinpeliMix 42

Johdanto

- “Vauvasta vaariin” – elinikäinen peli
- Kilpailemisen merkitys kaikilla tasoilla

Johdanto

“Vauvasta vaariin” - tennis on elinikäinen peli

Tutkimusten mukaan tennis on yksi vähiten loukkaantumisia aiheuttavista urheilulajeista. Tennistä voi myös harrastaa koko eliniän, 6-vuotiaasta 90-vuotiaaksi. Tennis kehittää itsevarmuutta ja opettaa itsekuria ja -luottamusta sekä toisten ihmisten kunnioittamista. Sen avulla voi fyysisistä harjoituksista myös tehdä hauskoja.

Urheilumuotona tennis lisää harrastajansa fyysistä ja henkistä hyvinvointia. Se kehittää kestävyyttä, nopeutta, koordinaatiota, notkeutta ja vahvistaa sekä ylä- että alavartaloa. Samalla tennis, etenkin kilpailumuotona, opettaa monia elämän kannalta tärkeitä asioita, kuten

- stressin ja vastoinkäymisten sietoa
- kurin ja työmoraalin tärkeyttä
- kykyä voittaa arvokkaasti ja hävitä kunniakkaasti
- ongelmien ratkaisua
- reilun pelin merkitystä
- omatoimisuutta
- tiimityöskentelyä (nelinpelissä)
- sosiaalisia ja vuorovaikutustaitoja.

Tennisseuralla on ensisijaisesti kaksi tärkeää tehtävää, tuottaa

- enemmän pelaajia
- parempia pelaajia

Useimmiten liitoissa, alueilla ja seuroissa on keskitytty kehittämään parempia pelaajia. Se on ollut voimakkainta kehittyneimmissä maissa, kun on pyritty tuottamaan huippupelaajia, jotka voisivat menestyä korkeimman tason kilpailuissa, kuten Davis Cupissa, Fed Cupissa ja ammattilaisturnauksissa. Vain harvat pelaajat pääsevät tähän tavoitteeseen, loput eivät koe urheilun tarjoavan heille tulevaisuudessa mitään, joten he lopettavat. Seuroissa kuilu ikävuosien 18-35 välillä tulisikin täyttää harrastelijoilla ja pyrkiä samaan seuraan enemmän pelaajia. Sekä juniori- (6-18v) että senioripelaajilla (35-90v) on lukuisia mahdollisuuksia tenniksen harrastamiseen eri tasoilla, mutta 18-35 –vuotiaiden harrastajien kohdalla on tiessä kuilu, sillä vain harvat haluavat tai voivat jatkaa kilpaurheilun tiellä.

Ikävuosina 18-35 ihminen on fyysisesti huipussaan ja kaipaisi motivoinnin säilyttääkseen kilpailua ja onnistumisia. Vaarana on, että useat tennispelaajat kyseisessä iässä valitsevat toisen lajin tai - mikä pahempaa - lopettavat urheilun kokonaan.

Seurojen tavoitteena tulisikin tulevaisuudessa olla kilpailukykyisten vaihtoehtojen luominen 18-35-vuotiaiden ikäryhmälle sekä niille junioripelaajille, jotka eivät aio ammattilaispelaajiksi. Näitä vaihtoehtoja voisivat olla

- seurojen ja alueiden tapahtumat ja haastelistat
- yliopiston mestaruuskilpailut
- firmaliigat
- kansallinen tasoitusluettelo
- 25+ ja 30+ tapahtumat ja tasoitukset

Kuten liike-elämässäkin, jossa tuote muokataan asiakkaille sopiviksi, tenniksen kilpailu- ja turnausmuodot on muokattava eri-ikäisille ja -tasoisille ihmisille (asiakkaille) sopiviksi.

Seurojen tulisi tarjota kilpailumahdollisuuksia kaikille pelaajille ikäryhmästä tai tasosta riippumatta. Tämän kilpailukäsikirjan ja sen ideoiden tarkoituksena on tehdä kilpailuista hauskempia, haastavampia ja motivoivampia sekä saada enemmän kaikentasoisia pelaajia harrastamaan tennistä.

Kilpailemisen merkitys kaikilla tasoilla

Kilpailemisen merkityksestä voidaan olla monta mieltä. Joka tapauksessa kilpailut johtavat urheiluun. Siitä syystä jotkut lopettavat urheilemisen, jotkut jatkavat sitä. On luonnollista vertailla omaa pelitasoa toisten tasoon. Ilman kilpailua pelaajilla ei myöskään ole tarvetta valmennukseen tai harjoitteluun. He harjoittelevat, jotta voivat todistaa tasonsa kilpailuissa.

Nykytenniksessä kilpaileminen näyttää toisinaan negatiivisen puolensa. Sekä puheet loppuun palamisesta että kilpapelaajien rajalliset määrät saattavat antaa vähemmän positiivisen kuvan kilpailemisesta.

Kilpailemisen tulisi olla myönteinen asia. Kielteiset käsitykset saattavat syntyä epäterveestä kilpailufilosofiasta tai kilpailutulosten negatiivisista vaikutuksista pelaajien vanhempiin, valmentajien ja heihin itseensä. Terveen ja myönteisen kilpailuympäristön luominen on tärkeä lajin harrastajien pysymisessä lajin parissa.

Tennispelaajien tulisi omaksua mielekkäämpiä lähestymistapoja kilpailuja kohtaan ja pitää samalla mielessä kaksi asiaa, perspektiivin ja tasapainon. Seuraavassa luettelossa on myönteisiä suhtautumistapoja kilpailuihin, joita pitäisi painottaa kilpailuun valmistautuessa

- Jokainen kilpailee tavalla tai toisella – kilpailu on osa elämää.
- Kilpailemisen arvo ei ole voittamisessa tai häviämisessä. Voitto tai tappio on yksinkertaisesti vain lopputulos. Todellinen arvo on kilpailemisen vaikutus.
- Tenniksessä kilpailemisen merkitys on siinä, että pelaaja voisi vertailla taitojaan muiden taitoihin.
- Kilpaile itsesi kanssa (pallo, kenttä), älä vastustajaa vastaan.

- Mittaa itseäsi ja muita ”paras yritys” –perusteisesti, molempia kentällä ja sen ulkopuolella. Jos yrität sataprosenttisesti kaikissa otteluissasi, ansaitset aina muiden kunnioituksen, voitit tai hävisit.
- Opi kilpailuista tuloksesta riippumatta. Käsittele sitä positiivisena kokemuksena, josta voi olla hyötyä tulevaisuudessa.
- Kun teet parhaasi – voitit tai hävisit – olet voittaja.
- Kilpailemisen todellinen arvo on se, että teet parhaasi, pyrit kehittymään ja saavuttamaan asetettuja tavoitteita.
- Turnauksissa tapaat uusia ystäviä.
- Sinun ei tarvitse huolehtia ottelun aikana tuloksesta, jos yrität parhaasi. Tulos pitää huolen itsestään.
- Ole reilu tuomioissasi. Jos et ole varma tuomiostasi, on parempi antaa piste vastustajalle.

Monet seuravalmentajat ja turnausten järjestäjät miettivät, kuinka luoda terve kilpailullinen ympäristö.

Eri puolilla maailmaa käytetään cup-järjestelmää, jossa voittajat jatkavat pelejään hävinneiden pudotessa. Tällä kilpailumuodolla on paikkansa, mutta se ei palvele pelaajamassoja. Etenkin juniorit ja harrastelijat kaipaavat vain hauskaa ja aktiivista kilpailuympäristöä. Tässä joitain syitä:

- Parhaat pelaavat enemmän otteluita kuin heikommat. Se johtaa noidankehään, jossa paremmat pelaajat tulevat entistä paremmiksi, koska he pelaavat enemmän otteluita.
- Ainoastaan voittajat ja hyvin menestyneet saavat tunnustusta. Se hankaloittaa nuorten itsetunnon kehittymistä.
- Cup-järjestelmä aiheuttaa paineita, kun vain voittajat saavat jatkaa hävinneiden lähtiessä kotiin.
- Valmentajien voi olla vaikeaa löytää tehokkaasti lahjakkuuksia.
- Paineet rohkaisevat huijaamaan.
- Ei tunnu reilulta, että kaikki maksavat saman osallistumismaksun, vaikka pelaavat eri määrän otteluita.
- Ei ole mukavaa, päivittäin puolet osallistujista putoaa kilpailusta ja menettää näin kiinnostuksen tapahtumaan.

Tutkimusten mukaan alle 12 –vuotiaiden tärkeimmät ja merkittävimmät menestykseen vaikuttavat ominaisuudet ovat:

a) fyysinen kehitys suhteessa ikään
b) tennistä pelattujen vuosien määrä

Näin cup-kilpailuissa pelaavat eniten kaikkein kypsimmät pelaajat, jotka ovat aloittaneet lajin aikaisin. Lahjakkaat pelaajat, jotka eivät ole fyysisesti yhtä kehittyneitä kuin ikäisensä ja ovat aloittaneet tenniksen myöhemmin, putoavat yleensä kilpailuista aikaisessa vaiheessa.

Tutkimukset osoittavat myös henkisen vahvuuden, liikunnallisten ominaisuuksien ja taktisten oivallusten merkityksen kasvavan 14 ikävuoden jälkeen. Mikäli siis halutaan löytää lahjakkuuksia ja sallia heidän kehittyä, tulisi cup-kilpailuista luopua ja käyttää esimerkiksi kaikki kaikkia vastaan tai lohdutussarja –muotoisia kilpailuja.

Cup-kilpailut ovat suosittuja, koska ne ovat helppoja ja tarvitaan

- vähemmän kenttiä
- vähemmän toimitsijoiden työtä
- vähemmän palkintoja
- vähemmän palloja

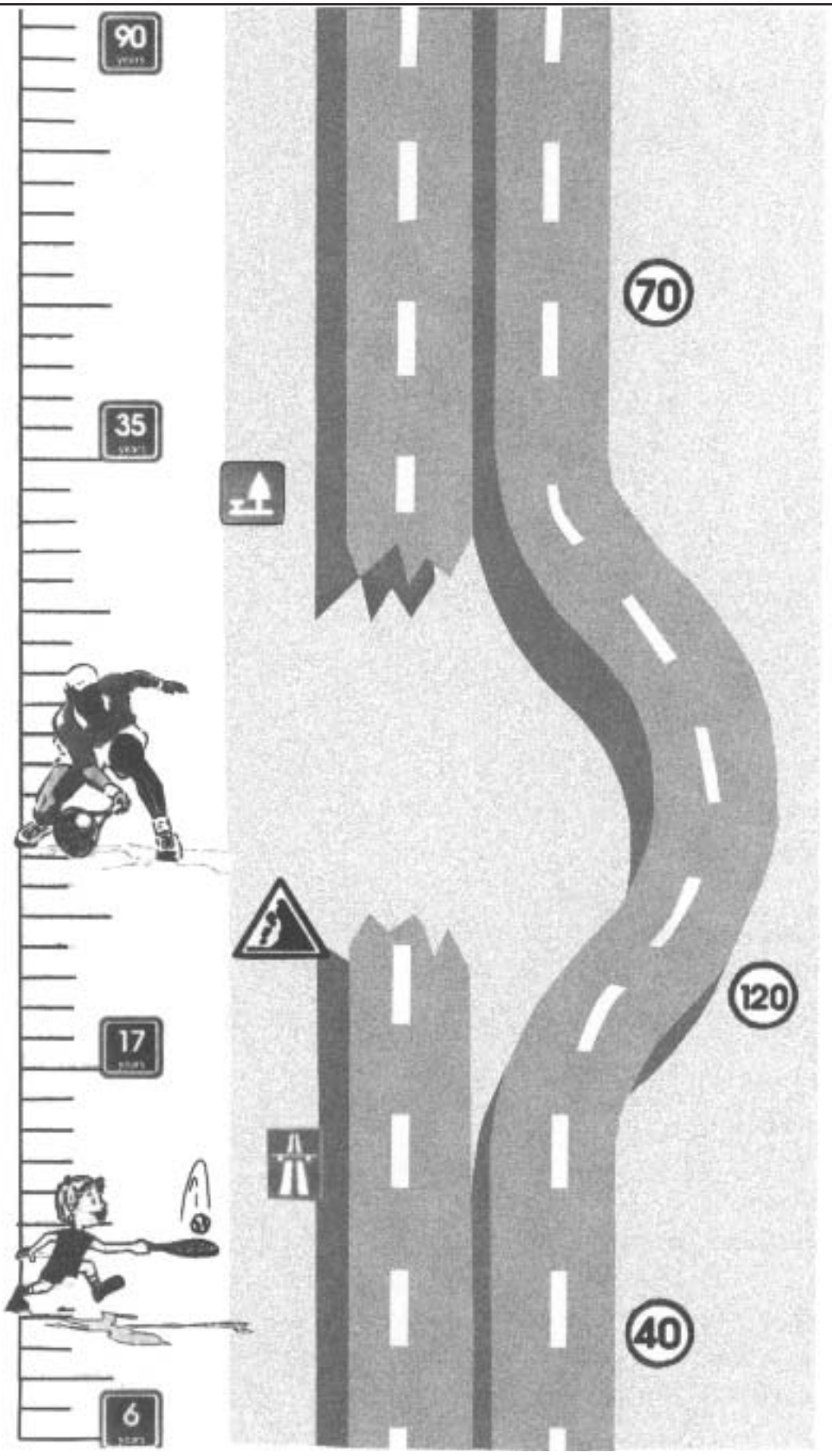
Tulisi kuitenkin muistaa että kilpailut järjestetään pelaajille, joiden parasta tulee ensisijaisesti ajatella. Tulisi siis käyttää pelimuotoja, jotka takaavat kaikille tehokkaita otteluita.

Edellä puhuttiin junioripelaajista, mutta sama koskee harrastelijapelaajiakin. Heillekään ei cup-järjestelmä ole paras mahdollinen. He haluavat kilpailla sosiaalisessa ja miellyttävässä ilmapiirissä. He haluavat voittaa, mutta kuinka kannustavaa on, että joka päivä puolet jäljellä olevista pelaajista putoaa pois. Tennisorganisaatioiden onkin aika avata silmänsä muutoksille.

Tämän oppaan avulla seurojen on helpompi luoda mukava kilpailuympäristö kaikilla tasoilla seuraavin keinoin:

a) käytetään vaihtoehtoisia kilpailumuotoja cup-järjestelmän sijaan
b) painotetaan voittamisen sijasta osallistumisen merkitystä
c) järjestetään yhteisiä aktiviteetteja tennistapahtumien yhteyteen
d) ajatellaan luovasti (esim. muiden lajien yhdistäminen tennikseen)

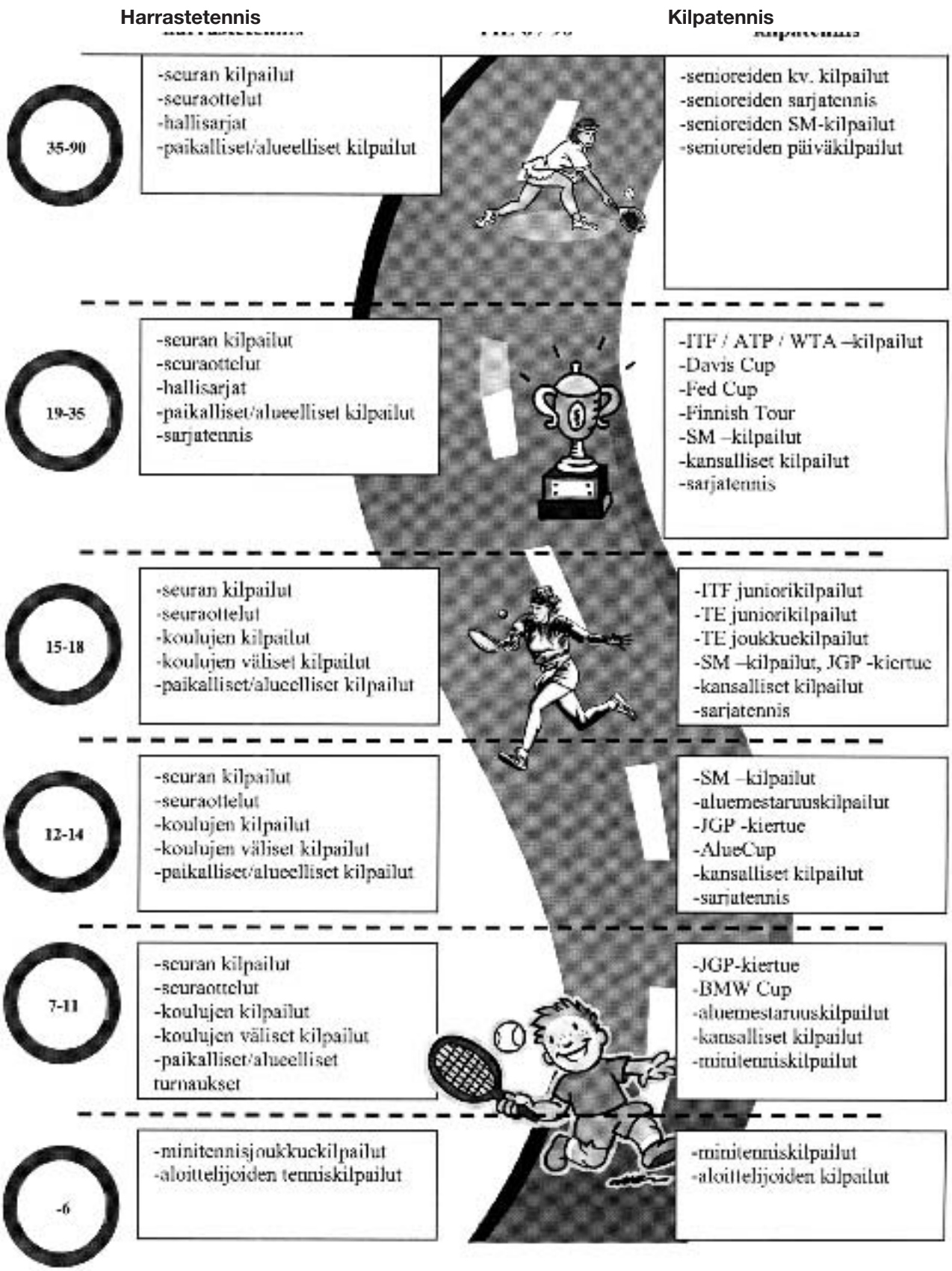
Oppaassa esitellään lukuisia vaihtoehtoisia kilpailumuotoja, jotka on suunniteltu haastaviksi, jännittäviksi ja hauskoiksi. Opas antaa esimerkein useita ideoita kilpapelaamiseen. Toivomme niiden auttavan valmentajia, turnauksien järjestäjiä ja tennisseuroja heidän ponnistuksessaan houkutella pelaajia ja pitää nämä lajin parissa.



Harrastajapelaajan tie

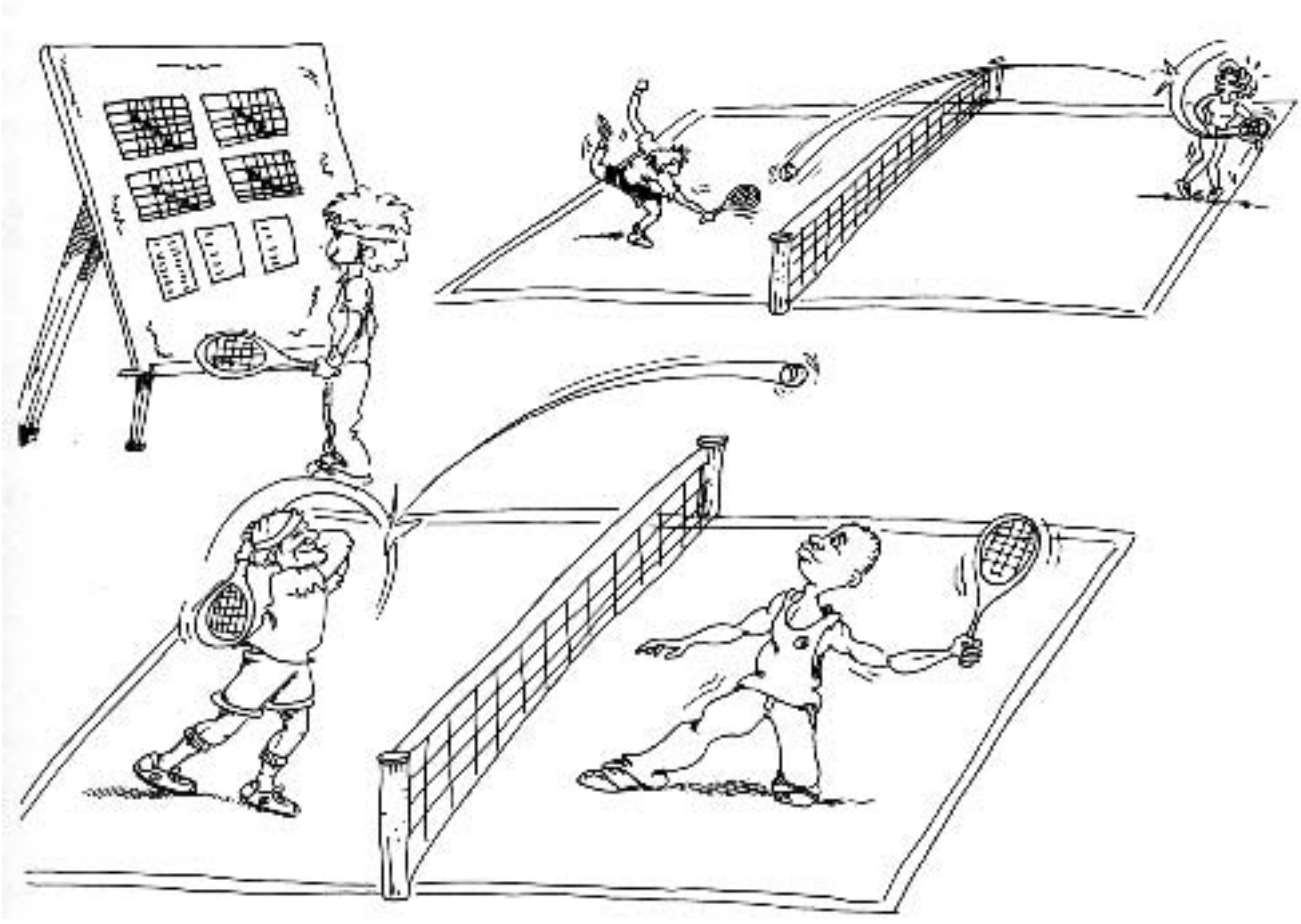
Kilpapelaajan tie

Vauvasta vaariin



Kaikki kaikkia vastaan – turnausmuoto (Round Robin)

- Kaksinpelin Round Robin
- Nelinpelin Round Robin
- Round Robin -sovelluksia
- Klotzin Round Robin
- Amerikkalainen sekanelinpeli
- Parivaihdot
- Lohkoliigat



Kaikki kaikkia vastaan -turnausmuoto (Round Robin)

Kaikki kaikkia vastaan –turnausten pelaamiseen tarvitaan vähintään kolme tai useampi pelaaja tai pari. Osallistujat pelaavat kaikki kaikkia vastaan riippumatta edellisen pelin tuloksesta ja jokainen saa maksimaalisen hyödyn osallistumisestaan.

Pelimuoto huomioi kaikki pelaajat, on hauska ja helposti toteutettava. Järjestäjän käyttäessä määrättyjä pistelaskujärjestelmiä (esim. ilman etua pelaaminen, yhdeksän pisteen tie-break tai ensimmäinen viiteen pisteeseen päässyt voittaa), varmistetaan se, että kaikki pelaajat saavat saman määrän otteluita, ja että ottelut päättyvät kaikilla kentillä samoihin aikoihin.

Kaikki kaikkia vastaan –turnauksia suositellaan erityisesti pelaajille, joilla on vähän ottelukokemusta, vaikka ne sopivatkin kaikille.

Kaksinpelin Round Robin

Ei suositella lohkon kokoa kahdeksaa pelaajaa suuremmaksi, koska turnauksen läpivienti kestää liian kauan. Kahdeksan pelaajan lohkossa tulee 28 ottelua, seitsemän ottelua pelaajaa kohti. Jos käytössä on neljä kenttää ja ottelun kesto on kolme peliä, kilpailu kestää keskimäärin 90 minuuttia. Kenttien lukumäärä vaikuttaa siihen, kuinka pitkiä otteluita voidaan pelata.

Esimerkkikaavio kaikki kaikkia vastaan –kilpailua varten

Nro	Nimi	1	2	3	4	5	6	Voitetut erät-pelit	Sijoitus ryhmässä
1									
2									
3									
4									
5									
6									

Nro	Nimi	1	2	3	4	5	6	Voitetut erät-pelit	Sijoitus ryhmässä
1	Pete		4/6	4/6	4/6	6/2	4/6	1-22	5
2	Markku	6/4		6/4	7/9	4/6	6/4	3-29	2
3	Kalle	6/4	4/6		6/4	3/6	7/5	3-23	4
4	Jyrki	6/4	9/7	4/6		2/6	6/1	3-27	3
5	Antti	2/6	6/4	6/3	6/2		6/4	4-26	1
6	Timo	6/4	4/6	4/6	1/6	4/6		1-19	6

Esimerkkikaaviosta käy ilmi tulosten merkitsemistapa. Tuloksia luetaan vaakatasossa (esim. Pete hävisi Markulle 4-6 ja voitti Antin 6-2)

Toinen esimerkki tuloskaaviosta:
Kun kaksi pelaajaa on tasapisteissä, heidän keskinäisen ottelunsa tulos määrää lopullisen sijoituksen. Kun tasapisteissä on useampi kuin kaksi pelaajaa, järjestyksen määrää voitettujen pelien suhde hävittyihin, esim. Jyrki voitti 27 peliä pelaamistaan 51 pelistä (27+24), jolloin hänen voittoprosenttinsa on 53 %.

Nro	Nimi	1	2	3	4	5	6	Voitot	Voitetut pelit	Hävityt pelit	%	Sijoitus ryhmässä
1	Pete		4/6	4/6	4/6	6/2	4/6	1	22	26	46	6
2	Markku	6/4		6/4	7/9	4/6	6/4	3	29	27	52	3
3	Kalle	6/4	4/6		6/4	3/6	7/5	3	23	25	51	4
4	Jyrki	6/4	9/7	4/6		2/6	6/1	3	27	24	53	2
5	Antti	2/6	6/4	6/3	6/2		6/4	4	26	19	58	1
6	Timo	6/4	4/6	4/6	1/6	4/6		1	19	18	51	5

Otteluiden määrä eri pelaajamäärillä

Pelaajia lohkossa	Otteluita/ pelaaja	Otteluita/ lohko	Kenttien määrä		Pelaajia lohkossa	Otteluita/ pelaaja	Otteluita/ lohko	Kenttien määrä
3	2	3	1		7	6	21	3
4	3	6	2		8	7	28	4
5	4	10	2		9	8	36	4
6	5	15	3		10	9	45	5

Kaikki kaikkia vastaan -turnauksen ottelujärjestys

Yksittäiset pelaajat ja parit ovat numeroita.

Kuusi pelaajaa (15 ottelua):

1.kierros	2.kierros	3.kierros	4.kierros	5.kierros
1 v 6	1 v 5	1 v 4	1 v 3	1 v 2
2 v 5	2 v 4	2 v 3	2 v 6	3 v 5
3 v 4	3 v 6	5 v 6	4 v 5	4 v 6

Mikäli pelaajia on viisi, on numerolla 6 merkitty joka kierroksella ns. bye-vastustaja. (bye = ei ottelua)

Kahdeksan pelaajaa (28 ottelua):

1.kierros	2.kierros	3.kierros	4.kierros	5.kierros	6.kierros	7.kierros
1 v 7	1 v 6	1 v 5	2 v 4	1 v 4	1 v 3	2 v 1
2 v 6	2 v 5	3 v 4	3 v 6	2 v 3	2 v 7	3 v 7
3 v 5	4 v 7	6 v 7	5 v 7	5 v 6	4 v 5	4 v 6
4 v 8	3 v 8	2 v 8	1 v 8	7 v 8	6 v 8	5 v 8

Mikäli pelaajia on seitsemän, on numerolla 8 merkitty joka kierroksella bye-vastustaja.

Kymmenen pelaajaa (45 ottelua):

1.kierros	2.kierros	3.kierros	4.kierros	5.kierros
1 v 9	1 v 8	1 v 7	1 v 6	2 v 5
2 v 8	2 v 7	2 v 6	3 v 5	3 v 4
3 v 7	3 v 6	4 v 9	4 v 8	8 v 9
4 v 6	5 v 9	5 v 8	7 v 9	6 v 7
5 v 10	4 v 10	3 v 10	2 v 10	1 v 10
6.kierros	7.kierros	8.kierros	9.kierros	
1 v 5	1 v 4	1 v 3	1 v 2	
2 v 3	2 v 9	2 v 4	3 v 9	
4 v 7	3 v 8	5 v 6	4 v 5	
6 v 9	5 v 7	7 v 8	6 v 8	
8 v 10	6 v 10	9 v 10	7 v 10	

Mikäli pelaajia on yhdeksän, on numerolla 10 merkitty joka kierroksella bye-vastustaja.

Pisteet:

Kun kaksi pelaajaa tai paria on tasapisteissä, voittaa se pelaaja tai pari, joka on voittanut keskinäisen ottelun. Kun tasapisteissä on kolme tai useampia pelaajia tai paria, voi järjestyksen valita seuraavasti:

1. eniten erävoittoja - jos tämänkin jälkeen ollaan tasapisteissä:
2. vähiten hävittyjä eriä - jos tämänkin jälkeen ollaan tasapisteissä:
3. eniten pelivoittoja - jos tämänkin jälkeen ollaan tasapisteissä:
4. vähiten hävittyjä pelejä; jos silti ollaan tasapisteissä:
5. voitettujen pelien suhde hävittyihin (%); jos silti ollaan tasapisteissä:
6. pelataan tie-break voittajan selvittämiseksi, mutta jos aika ei riitä, voittaja arvotaan

Nelinpelin Round Robin

Kaikki kaikkia vastaan –pelimuodolla voidaan pelata nelinpeliä kahdella eri tavalla:

1. Nelinpelipari ei vaihdu kilpailun aikana
2. Partneri vaihtuu neljän pelin välein

Ensimmäinen tapa on helppo. Se toimii samoin kuin kaksinpelin Round Robin. Parit joko sijoitetaan tason mukaan (heikoin ja paras jne.) tai arvotaan kaavioon.

Toinen tapa on monimutkaisempi. Pelaajat jaetaan kahteen ryhmään. Heikompi pelaaja vaihtuu aina neljän pelin välein. Kaikkien pelaajien osalta lasketaan voitetut pelit yhteensä. Turnauksen voittaa eniten pelejä voittanut pari.

Kun pelataan sekanelinpeliä ilman etupisteitä eli tasan 40-40 tilanteessa on äkkikuolema, voidaan käyttää seuraavaa sääntöä: Kun mies syöttää, myös vastaanottaja on mies, naisen syöttäessä nainen ottaa vastaan.

Kun pareja on pariton määrä, yksi pareista voi pelata aina keskenään kaksinpeliä tai olla lepovuorossa. Tässä tapauksessa voittaja ei ole se pari, joka on voittanut eniten pelejä, vaan se, jolla on paras voitettujen pelien suhde pelattuihin peleihin, koska kaikki eivät pelaa samaa määrää pelejä. Lasketaan siis yhteen jokaisen parin voitetut pelit ja jaetaan ne parin pelattujen pelien määrällä, jotta voidaan laskea voittoprosentti.

Round Robin -sovelluksia

Round Robin yhdistettynä pudotuskilpailuun

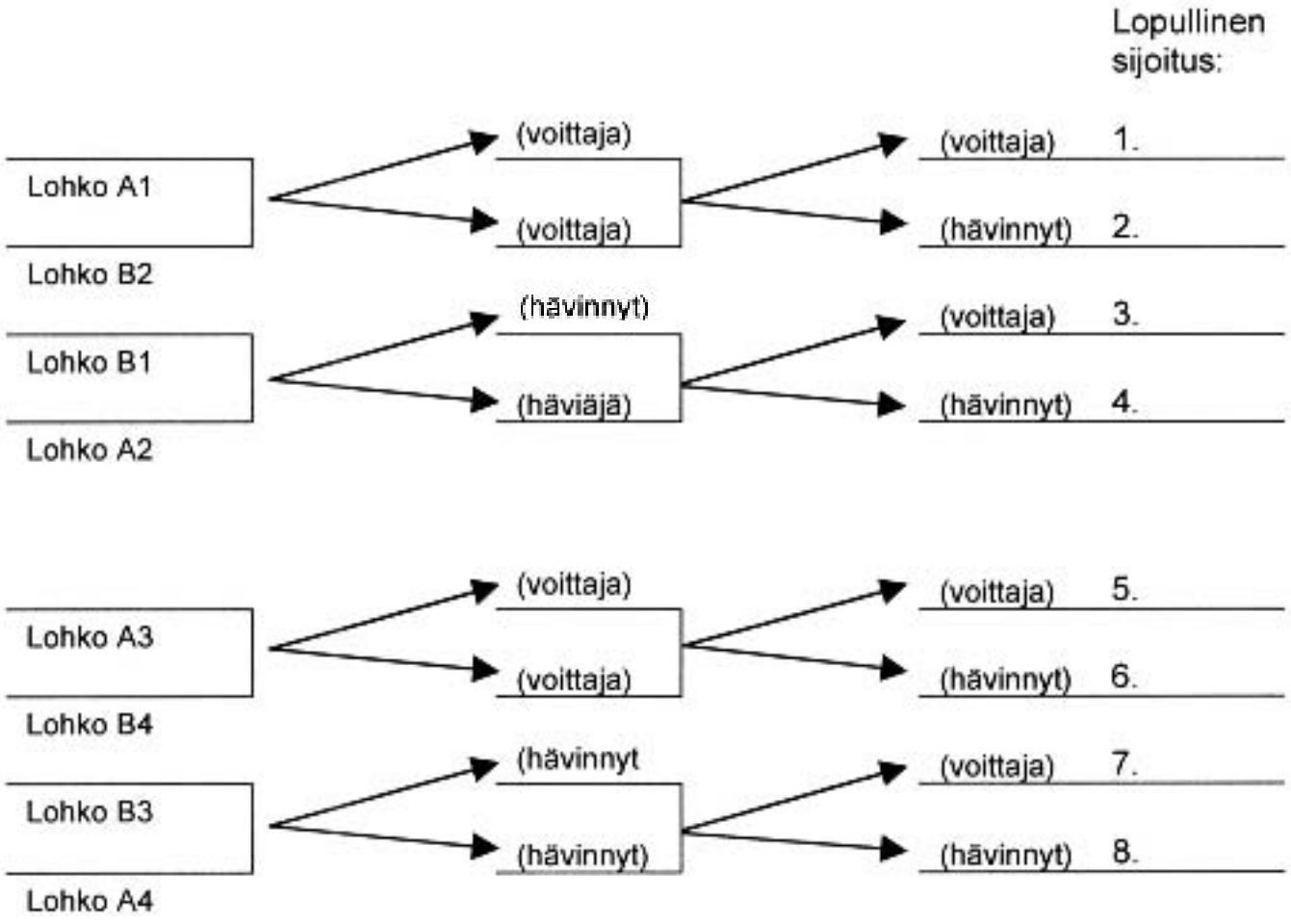
Yhdistelmäkilpailussa alkulohkojen jälkeen pelaajat pelaavat lopullisista sijoituksistansa (1-8) pudotuskilpailujärjestelmällä.

Lohko A

Nro	Nimi	1	2	3	4	Yhteensä			Sijoitus lohkossa
						Ottelut	Erät	Pelit	
1									
2									
3									
4									

Lohko B

Nro	Nimi	1	2	3	4	Yhteensä			Sijoitus lohkossa
						Ottelut	Erät	Pelit	
1									
2									
3									
4									



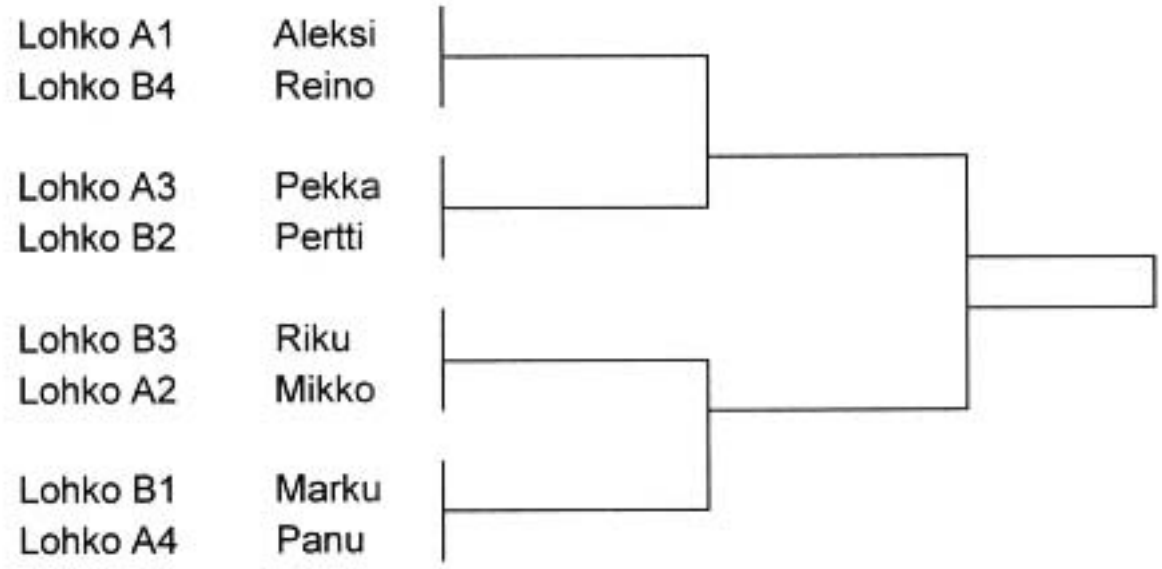
Toinen esimerkki Round Robin – ja pudotuskilpailumuotojen yhdistelmästä:

Lohko A

Nro	Nimi	1	2	3	4	Yhteensä			Sijoitus lohkossa
						Ottelut	Erät	Pelit	
1	Panu		4/6	4/6	4/6	0	0	12	4
2	Aleksi	6/4		6/4	7/9	2	2	19	1
3	Mikko	6/4	4/6		6/4	2	2	16	2
4	Pekka	6/4	9/7	4/6		1	1	19	3

Lohko B

Nro	Nimi	1	2	3	4	Yhteensä			Sijoitus lohkossa
						Ottelut	Erät	Pelit	
1	Riku		6/4	4/6	4/6	1	1	14	3
2	Reino	4/6		2/6	6/4	1	1	12	4
3	Markus	6/4	6/2		6/4	3	3	18	1
4	Pertti	6/4	4/6	4/6		1	1	14	2



Kaavio pelataan siten, että voittajat etenevät oikealle ja hävinneet vasemmalle.

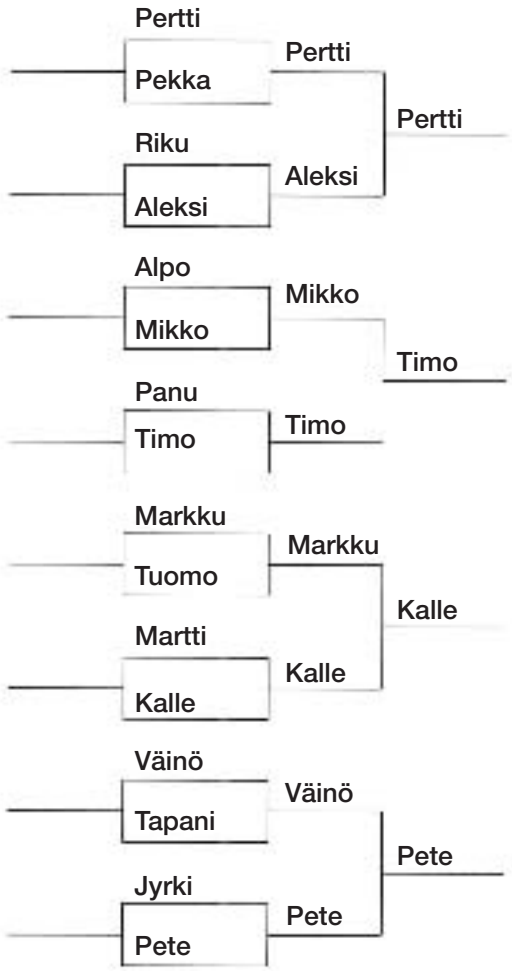
Round Robin- ja kaksinkamppailut

Lohkoja on kaksi, joissa on yhtä monta pelaajaa. Lohkossa kaikki pelaavat kaikkia vastaan. Lohkopelien jälkeen jokainen pelaa toisen lohkon vastaavaa pelaajaa vastaan (esim. A1 pelaa B1:stä vastaan ja A2:n B2:sta vastaan jne.)

Pudotuspelit yhdistettynä Round Robiniin

Pelaajat (yleensä neljällä jaollinen määrä) sijoitetaan aluksi pudotuspelikaavioon. Kaavio pelataan välierävaiheeseen, jonka jälkeen pelaajat sijoitetaan lohkoihin.

Seuraavassa esimerkissä kaikki välieriin selviytyneet pelaajat sijoitetaan yhteen lohkoon. Puolivälierissä hävinneet sijoitetaan omaan lohkoonsa ja ensimmäisellä kierroksella hävinneet omaansa.



Klotzin Round Robin

Tätä pelimuotoa voi käyttää eritasoisille pelaajille pienissä turnauksissa. Turnaus pelataan yhtäjaksoisesti läpi, ja otteluiden tulisi loppua muutaman minuutin sisällä. Pelaajat sijoitetaan samankokoisiin lohkoihin, jossa he pelaavat kaikki kaikkia vastaan.

Kun lohkossa kaikki ovat pelanneet kaikkia vastaan, sijoitetaan pelaajat uuteen lohkoon sijoitustensa mukaan. Jokaisen lohkon parhaat sijoitetaan samaan ryhmään, toiseksi tulleet samaan jne. Tasatilanteissa keskinäisen ottelun voittanut pelaaja sijoitetaan ylempään lohkoon.

Pelaajat pelaavat uusissa lohkoissa jälleen kaikki kaikkia vastaan –ottelut.

Jotta ottelut todella päättyisivät samaan aikaan käytetään pöytätenniksen pistelaskua: juniorit pelaavat 21 pisteeseen, aikuiset ja nelinpelit 31 pisteeseen. Pelaajien tulee pysyä kentillään, kunnes kaikki ottelut ovat päättyneet.

Alkuperäisiä lohkoja tehtäessä tulisi pyrkiä siihen, että lohkoja olisi sama määrä kuin lohkossa olevia pelaajia (tai ainakin niiden kerrannainen, esim. 25 pelaajasta muodostetaan viisi lohkoa, 32 pelaajasta neljä lohkoa jne).

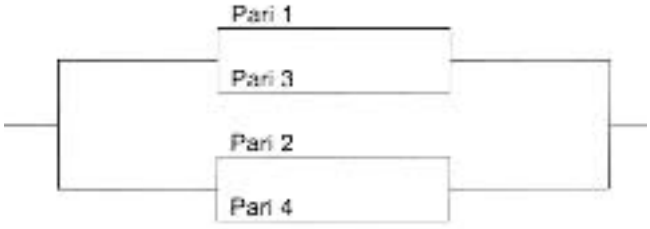
Alkuperäisiä lohkoja tehtäessä jaetaan parhaat pelaajat eri lohkoihin, jos pelaajien pelitasot ovat tiedossa.

Amerikkalainen sekanelinpeli

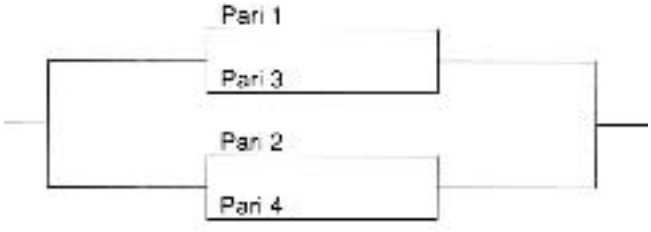
Kilpailumuoto on seuraavanlainen:

- Eritasoiset mies- ja naispelaajat pelaavat sekanelinpeliä erilaisilla pareilla
- Miehet ja naiset sijoitetaan sattumanvaraisesti kahden pelaajan lohkoihin
- Lohkossa pelataan kahdeksan peliä sekanelinpeliä partneria vaihtaen aina neljän pelin jälkeen ja jokainen pelaaja laskee omat voitetut pelit
- Jokaisessa lohkosta eniten pelejä voittanut nainen ja mies asetetaan pariksi ja sijoitetaan ylempään turnauskaavioon
- Lohkon jäljellejäävästä miehestä ja naisesta tulee pari ja sijoitetaan alempaan turnauskaavioon
- Parit pelaavat paras kahdeksasta pelistä, pelien ollessa tasan 4-4, pelataan tie-break
- Yllätysten välttämiseksi pelaajille ilmoitetaan etukäteen, että ottelut pelataan eri parien kanssa
- Miehiä ja naisia on oltava yhtä monta

Turnauskaaviot:
Eniten pisteitä alkulohkoissa saaneet (voittajat liikkuvat oikealle ja hävinneet vasemmalle)



Vähiten pisteitä alkulohkoissa saaneet



Parivaihdot

Tässä kaikki kaikkia vastaan –kilpailumuodossa pelaajat saavat pelata useita otteluita eri pelaajien kanssa. Jokainen pelaaja numeroidaan, ja hän pelaa samalla numerolla kilpailun alusta loppuun.

1. Kierros 1:
   - Kenttä 1: pelaajat 1 & 2 - pelaajat 3 & 4
   - Kenttä 2: pelaajat 5 & 6 - pelaajat 7 & 8
   - Kenttä 3: pelaajat 9 & 10 - pelaajat 11 & 12
   - Kenttä 4: pelaajat 13 & 14 - pelaajat 15 & 16

2. Kierroksen 1 loppu:
   Voittajaparit hajotetaan, mutta he pysyvät samalla kentällä
   - Kentällä 1 hävinneet erotetaan ja he menevät kentälle 2
   - Kentällä 2 hävinneet erotetaan ja he menevät kentälle 3
   - Kentällä 3 hävinneet erotetaan ja he menevät kentälle 4
   - Kentällä 4 hävinneet erotetaan ja he menevät kentälle 1
3. Ottelut jatkuvat, jos aikaa on jäljellä
4. Se yksittäinen pelaaja, jolla on eniten voittoja, voittaa
5. Pelaajille ilmoitetaan uudet parit ja ottelut laitetaan käyntiin
6. Jokaisella kierroksella on määrätty peliaika (ihanne on 20 minuuttia) ja se pari voittaa, joka voittaa ko. aikana enemmän pelejä

Lohkoliigat

Pelaajat voivat pelata kaikki kaikkia vastaan –otteluita samantasoisia pelaajia vastaan. Tietyn ajanjakson jälkeen pelaajat korotetaan tai alennetaan heidän suoritustensa perusteella.

Suora

Jokaisessa lohkossa pelataan kaikki kaikkia vastaan, kussakin lohkossa 4-5 pelaajaa

- Jokaisen lohkon voittaja nousee ylempään lohkoon
- Jokaisen lohkon viimeinen putoaa alempaan lohkoon

Mikäli lohkoissa on enemmän pelaajia, voidaan alkulohkoista nostaa ja pudottaa kaksi pelaajaa.

Pyramidi

Ylimmässä lohkossa, I divisioonassa, on 4-5 pelaajaa, II divisioonassa on kaksi 4-5 pelaajan lohkoa ja III divisioonassa neljä 4-5 pelaajan lohkoa.

- II ja III divisioonien lohkovoittajat nousevat yhtä ylempään divisioonaan
- Lohkojen kaksi huonointa putoaa yhtä alempaan divisioonaan

Cascade

Pelaajat jaetaan lohkoihin pelitason mukaan. Pelimuoto toimii parhaiten, kun lohkoissa on 4 pelaajaa.

Kun kaikki ovat pelanneet lohkossa toisiaan vastaan (4 pelaajan lohkot):
- Lohkojen voittajat muodostavat uuden, ykköslohkon
- Lohkojen kakkoset muodostavat kakkoslohkon
- Lohkojen kolmoset muodostavat kolmoslohkon
- Lohkojen neloset muodostavat neloslohkon

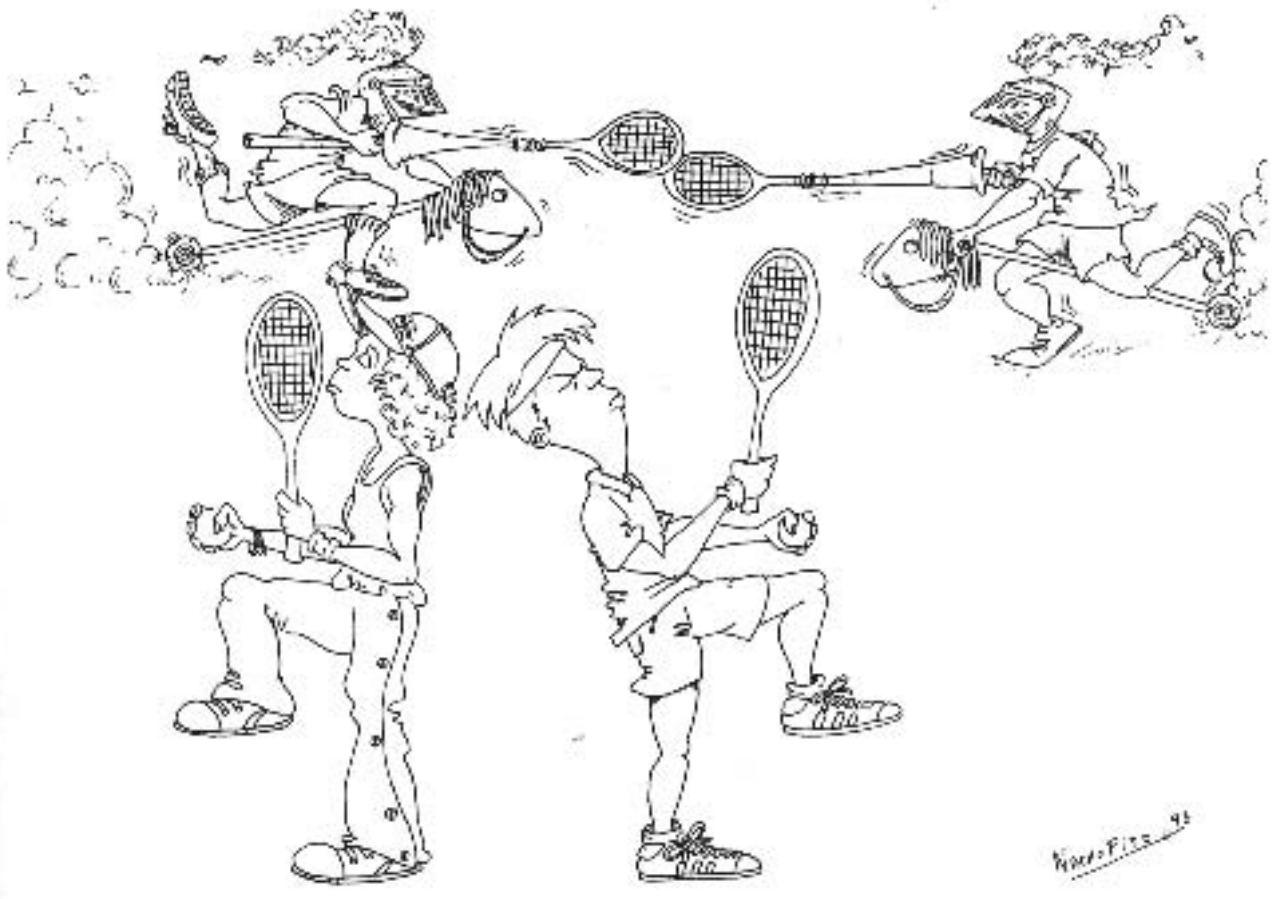
Tämän jälkeen lohkot pelaavat samalla tavalla kuin edellä kerrotussa, suorajärjestelmässä.

Pistelaskutapana voi myös käyttää:

a. piste pelatusta ottelusta
b. 3 pistettä voitosta
c. 0 pistettä pelaamatta jääneestä ottelusta

Pudotuskilpailut

- Pudotuskilpailu
- Peruslohdutussarja
- Viimeinen toivo (last hope)
- Lohdutussarja (kompassikaavio)
- Pääsarja- ja karsintakaavio
- Tasoituskaavio
- Kahden tappion kaavio



Pudotuskilpailut

Tämä on tenniksen yleisin pelimuoto. Pudotuskilpailussa jokainen ottelu on tärkeä, koska vain voittaja jatkaa kilpailussa mukana ja hävinnyt putoaa pois.

Kaikki voivat toki pelata pudotuskilpailuissa, mutta sitä voi suositella sellaisille pelaajille, joilla on jonkin verran kilpailukokemusta.

Kaavion koko:

Tavallisimmin kaaviot rakennetaan 4, 8, 16, 32, 64 tai 128 pelaajalle. Ottelumäärät erikokoisissa kaavioissa ovat:

Pelaaja-määrä	Ottelu-määrä
4	3
8	7
16	15
32	31
64	63
128	127

Sijoitettujen pelaajien määrä:

Sijoitettuja pelaajia ovat ne, joilla on korkeampi tasoitus kuin muilla. Kaaviossa on ennalta määrätyt paikat sijoitetuille pelaajille. Sijoitettujen pelaajien määrä riippuu pelaajamäärästä:

Pelaaja-määrä	Sijoitettuja
8	2
9-16	4
17-32	8
33-64	16
65-128	16

Sijoitettujen pelaajien asettaminen kaavioon:

1. Ykkössijoitettu tulee kaavion riville 1, kakkossijoitettu riville 32 tai 64 (32 tai 64 pelaajan kaaviossa)
2. Muut sijoitusparat (3 ja 4, 5 ja 6 jne.) arvotaan kaavion ylä- tai alaosaan

Taulukosta näkyvät sijoitettujen rivit eri kokoisissa kaaviossa.

Sijoitetut	Kaavion koko				
	8	9-16	17-32	33-64	65-128
1	1	1	1	1	1
2	8	16	32	64	128
3 tai 4 (ylös)		5	9	17	33
3 tai 4 (alas)		12	24	48	96
5 tai 6 (ylös)			16	32	64
5 tai 6 (alas)			17	33	65
7 tai 8 (ylös)			8	16	32
7 tai 8 (alas)			25	49	97
9 tai 10 (ylös)				9	17
11 tai 12 (ylös)				25	49
13 tai 14 (ylös)				24	48
15 tai 16 (ylös)				8	16
9 tai 10 (alas)				56	112
11 tai 12 (alas)				40	80
13 tai 14 (alas)				41	81
15 tai 16 (alas)				57	113

Bye-paikat:

Kun pelaajien määrä ei ole tasan 4, 8, 16, 32 tai 64 pelaajaa, arvotaan pelaajat seuraavaksi suurimpaan kaavioon, esim. yhdellätoista pelaajalla käytetään 16 pelaajan kaaviota, jossa on viisi bye-paikkaa. Sijoitetut saavat ensimmäisellä kierroksella bye-vastustajan. Kun bye-paikkoja on vähemmän kuin sijoitettuja, saavat sijoitetut pelaajat bye-vastustajan paremmuusjärjestyksessä. Jos taas bye-paikkoja on enemmän kuin sijoitettuja, sijoitetaan jäljellä olevat byet mahdollisimman tasaisesti kaavioon.

Muut pelaajat:

Sijoitettujen pelaajien ja bye-paikkojen jälkeen jäljelle jääneet pelaajat arvotaan kaavion vapaille paikoille ylhäältä alaspäin.

Merkkien selitys:

Q Pääsarjaan selviytynyt karsija (qualifier).
LL Onnekas hävinnyt (lucky loser), joka on hävinnyt karsintasarjan viimeisellä kierroksella, mutta päässyt pääsarjassa vapautuneelle paikalle
WC Villi kortti (wild card) antaa pääsyn pääsarjaan, vaikka pelaajan tasoitus ei sitä oikeuttaisikaan

Peruslohdutussarja

Tätä käytetään tavallisen turnauksen ohella ja se on tarkoitettu hävinneille pelaajille. Ensimmäisen kierroksen häviäjät sekä ne toisen kierroksen hävinneet, joilla on ollut ensimmäisellä kierroksella vastassa bye, sijoitetaan lohdutuskaavioon. Perusturnauskaaviosta saadaan selville turnauksen voittaja ja kakkonen, lohdutuskaaviosta lohdutussarjan voittaja ja kakkonen.

Kaavio voi olla seuraavanlainen:

- Tehdään kuten pääkaavio (ja tehdään hävinneille uusi kaavio).
- Pelaajat jäävät pääkaavioon alkuperäisille paikoilleen (eli hävinnyt riveiltä 1 ja 2 pelaa riveiltä 3 ja 4 hävinnyttä vastaan). Tätä kutsutaan nimellä ”losers to left” (hävinneet vasemmalle), jossa hävinneet alkavat pelata uutta kaaviota vasemmalle ja pääkaaviossa voittaneet jatkavat oikealle.

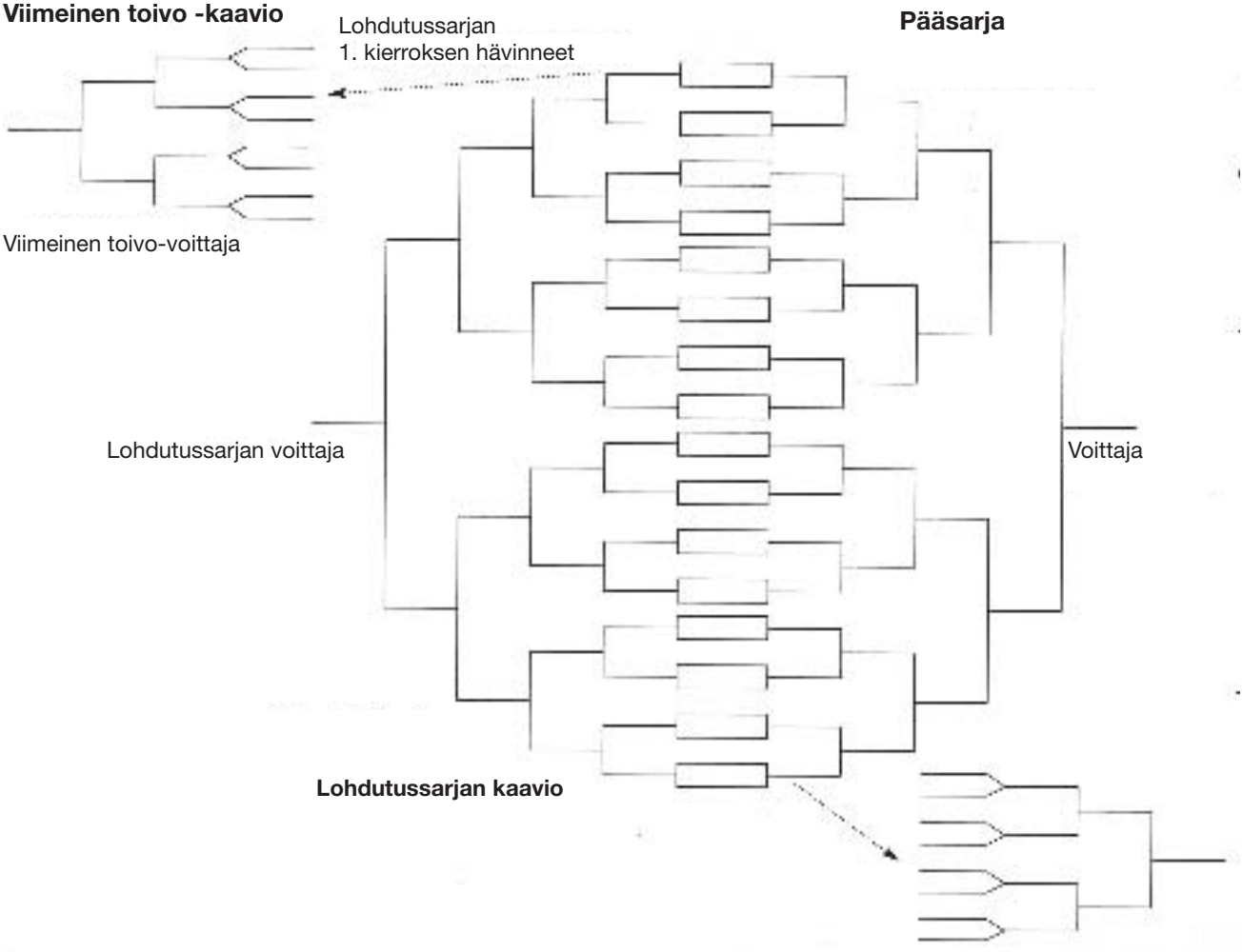
Mikäli sijoitettu pelaaja häviää ensimmäisellä kierroksella, hänkin voi pelata lohdutussarjaa. Lohdutussarjassa on yksi kierros vähemmän otteluita kuin pääsarjassa.

	Pääsarjan otteluiden määrä	Lohdutussarjan otteluiden määrä	Otteluiden yhteismäärä
4	3	1	4
8	7	3	10
16	15	7	22
32	31	15	46
64	63	31	94
128	127	63	190

Viimeinen toivo (Last hope)

Tämä takaa pelaajille vähintään kolme ottelua. Lohdutussarjan ensimmäisellä kierroksella hävinneet muodostavat uuden kaavion nimeltä ”Last hope” (Viimeinen toivo). Pääkaaviosta saadaan turnauksen voittaja ja kakkonen, lohdutuskaaviosta ja ”viimeisestä toivosta” saadaan molemmista samoin omat voittajat ja kakkoset.

Viimeinen toivo -kaavio



Lohdutussarja (kompassikaavio)

Ohessa on esimerkki 32 pelaajan lohdutussarjakaaviosta. Tällä turnausmuodolla pystytään takaamaan, että sekä voittajat että hävinneet pelaavat yhtä monta ottelua. Turnauksen päätteeksi pelaajat voidaan laittaa paremmussjärjestykseen sijoille 1-32.

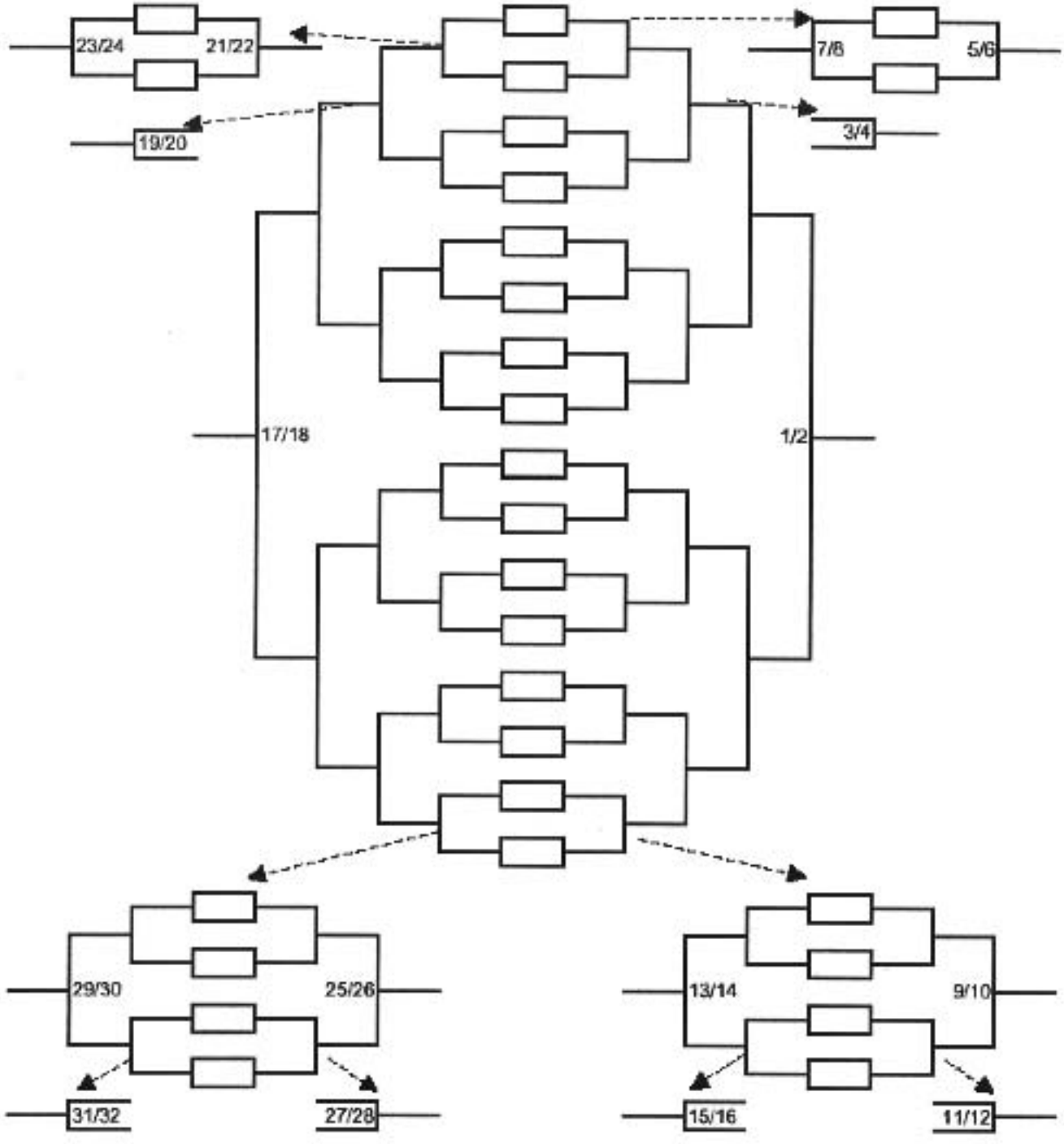
Haittapuolena on se, että 31 ottelun sijaan niitä tulee 80. Tällöin tarvitaan tavallista enemmän kenttiä ja palloja. Lohdutusotteluissa voidaan tietysti käyttää käytettyjä palloja.

Tämä pelimuoto tarjoaa pelaajille tavallista enemmän kilpailullisia otteluita ja sosiaalista ilmapiiriä, vaikka kenttätunteja tarvitaankin enemmän ja aikataulun luominen on vaikeampaa. Turnausmuotoa suositellaan käytettäväksi aina kun se on mahdollista.

Vaikka on parempi pelata ottelut paras kolmesta erästä -laskutavalla, voidaan tarvittaessa kolmas erä ratkaista pelaamalla vain tie-break.

Jos halutaan varmistaa, että pelaajat ottavat playoff- tai lohdutusottelut tosissaan, on suositeltavaa jakaa tasoituspisteitä pelaajan lopullisen sijoituksen mukaan.

Hävinneet menevät nuolen suuntaan



Pääsarja- ja karsintakaavio

Sijoitetut pelaajat asetetaan toiseen kaavioon, pääsarjaan, kuin muut pelaajat, jotka kamppailevat keskenään pääsystä pelaamaan sijoitettuja pelaajia vastaan pääsarjassa. Sijoitettujen määrä riippuu osallistujamäärästä, jos sijoitettuja pelaajia on esimerkiksi neljä, tulee karsintakaaviota pelata puolivälieriin, joiden voittajat, neljä pelaajaa, selviytyvät pääsarjaan. Jos sijoittuja on kahdeksan, pelataan karsintasarjaa yksi kierros vähemmän.

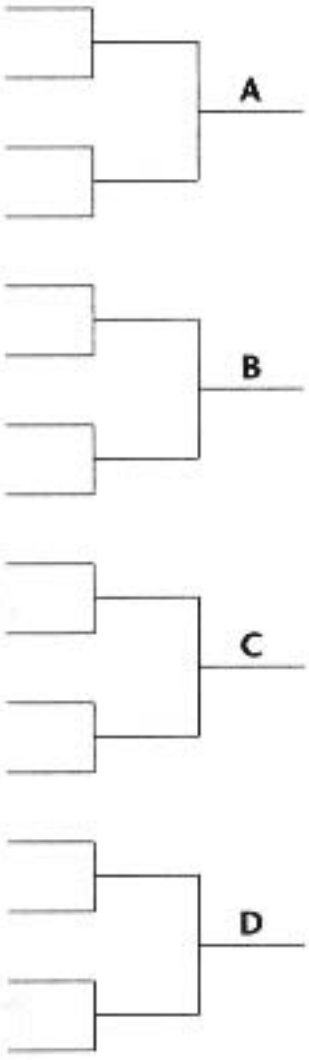
Etuja:

- vältetään yksipuolisia otteluita alkukierroksilla
- sijoitetut voivat aloittaa turnauksensa myöhemmin, jolloin ottelut ovat heille todennäköisesti tiukempia ja kiinnostavampia. He säästävät myös aikaa ja joissakin tapauksissa rahaa

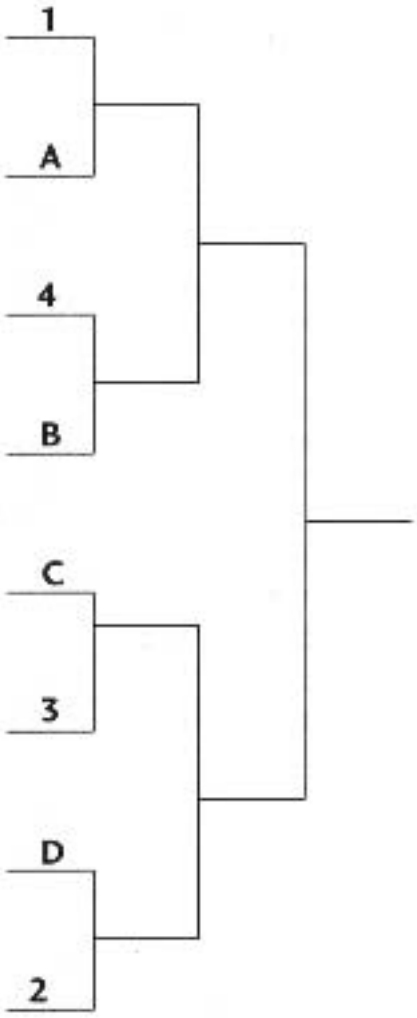
Tämä toimii hyvin etenkin silloin, kun halutaan houkutella hyviä pelaajia turnaukseen, mutta heillä on vain pari päivää aikaa.

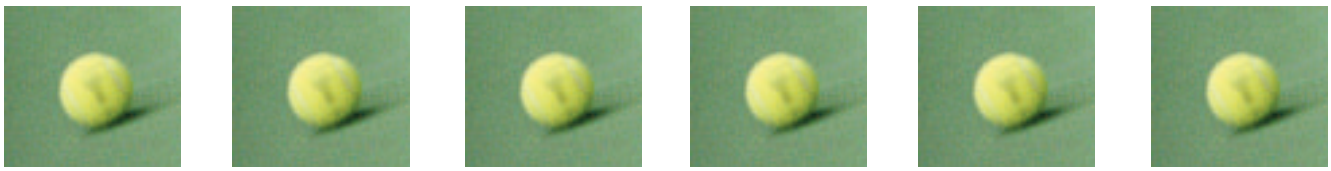
Karsintakaavio voidaan pelataan loppuun, kun pääsarjaan nousseet karsijat ovat selvillä. Näin saadaan voittajat sekä pääsarjaan että karsintasarjaan.

Karsintakaavio



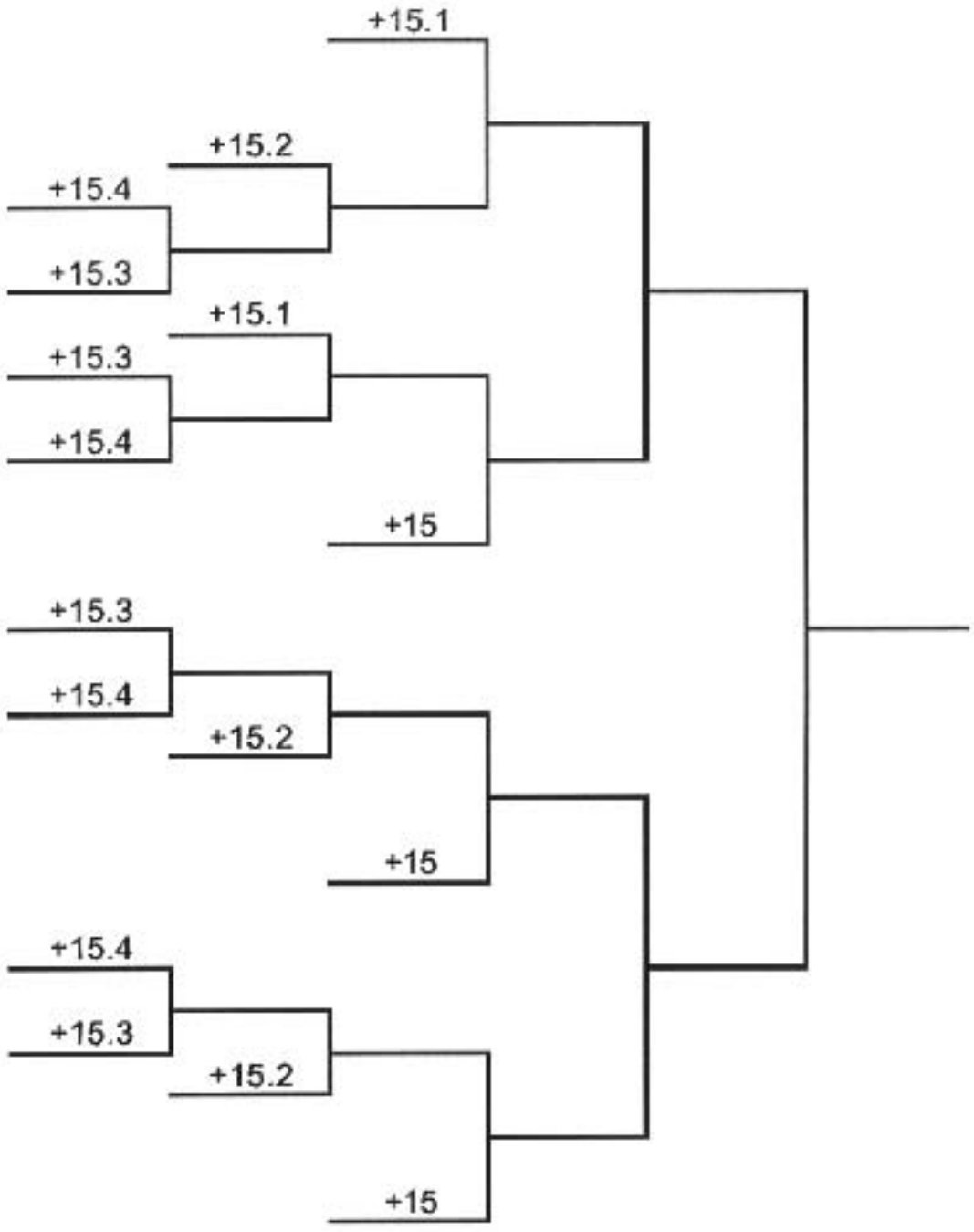
Pääsarjan kaavio

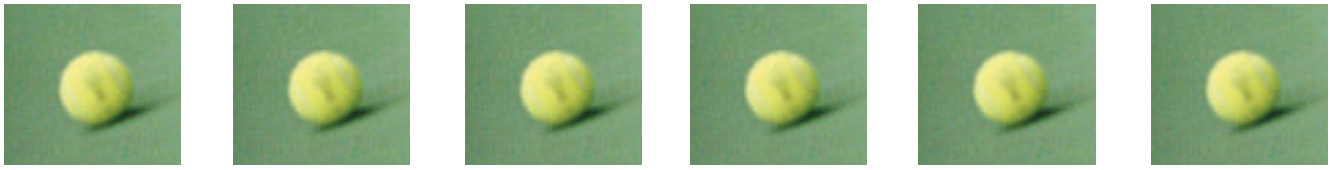




Tasoituskaavio

Kaavio perustuu pelaajien tasoitukseen tai luokkaan. Heikomman tasoituksen omaavat pelaajat aloittavat turnauksen ja pelaavat pääsystä kaavion seuraavaan vaiheeseen, jossa ovat valmiina hieman paremman tasoituksen omaavat pelaajat. Etuna on pelaajien motivointi, sillä aluksi kohtaavat samantasoiset pelaajat ja voittajat pääsevät pelaamaan kovatasoisempia pelaajia vastaan.





Kahden tappion kaavio

Kahden tappion kaaviossa pelaajat arvotaan 16 pelaajan kaavioon ja jokainen saa vähintään kaksi ottelua.

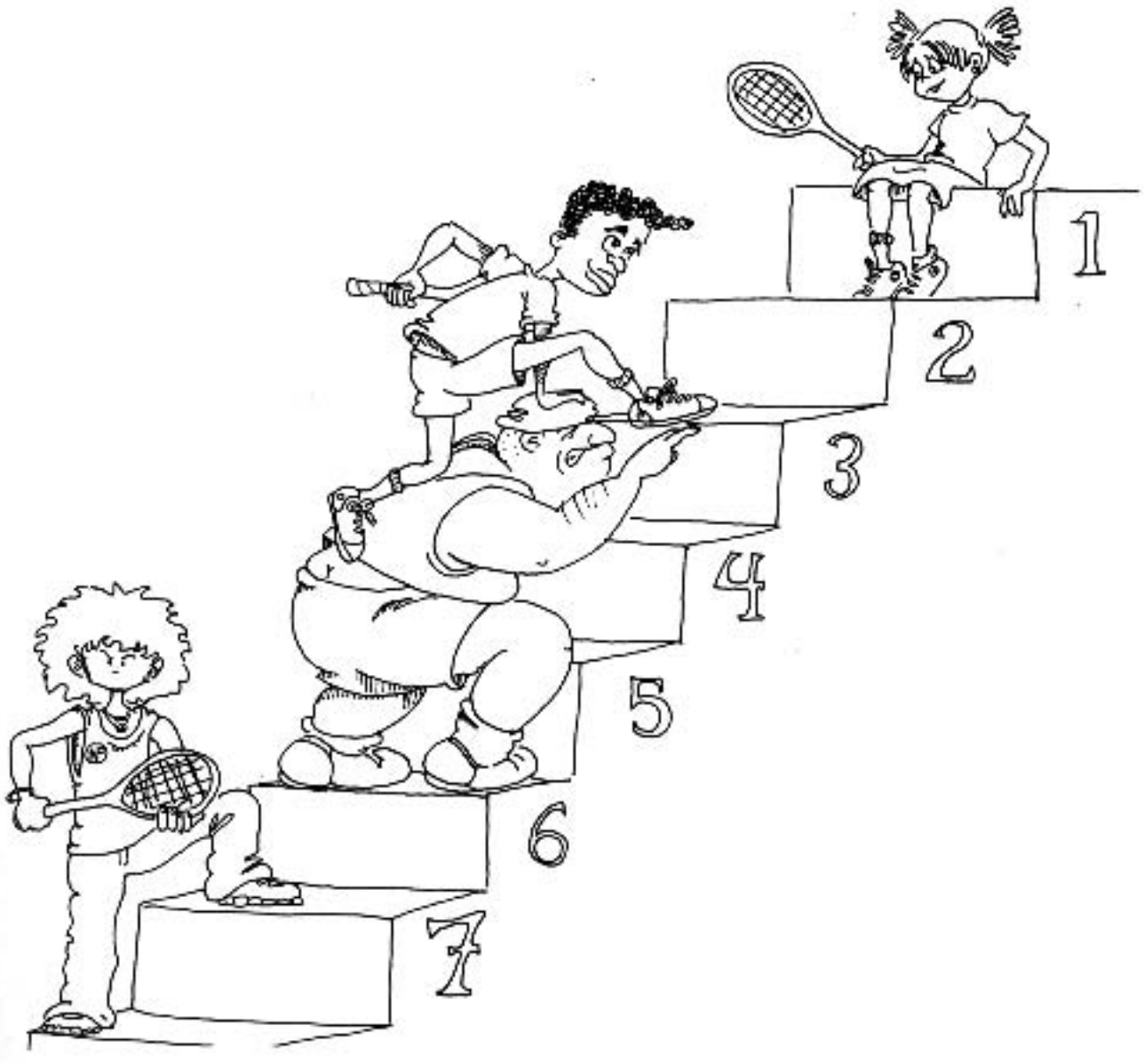
Ensimmäisen kierroksen häviäjät siirretään uuteen paikkaan kaaviossa, jne.

Otteluohjelma:

hävinnyt 1 vs. 2 menee paikalle H	hävinnyt 17 vs. 18 menee paikalle L
hävinnyt 3 vs. 4 menee paikalle G	hävinnyt 19 vs. 20 menee paikalle K
hävinnyt 5 vs. 6 menee paikalle F	hävinnyt 21 vs. 22 menee paikalle J
hävinnyt 7 vs. 8 menee paikalle E	hävinnyt 23 vs. 24 menee paikalle I
hävinnyt 9 vs. 10 menee paikalle D	hävinnyt 25 vs. 26 menee paikalle N
hävinnyt 11 vs. 12 menee paikalle C	hävinnyt 27 vs. 28 menee paikalle M
hävinnyt 13 vs. 14 menee paikalle B	hävinnyt 15 vs. 16 menee paikalle A

Haastelistat

- Tikapuut
- Pyramidi
- Lohkohaastelista



Tikapuut

Tikapuut sopii erinomaisesti kouluille, seuroille ja tennisakatemioille. Sitä voi käyttää joukkueen valinnoissa ja se motivoi pelaajia pyrkimään ylemmille tasoille, jolloin myös heidän pelinsä kehittyy. Tikapuut toteutetaan näin:

- Pelaajat sijoitettaan oletettuun paremmuusjärjestykseen
- Pelaajat saavat haastaa yhden tai kaksi askelmaa heitä ylempänä olevan pelaajan
- Jos haastaja voittaa
  - -hän ottaa hävinneen paikan ja tämä putoaa yhden sijan alas päin
  - -pelaajat vaihtavat paikkaa tikkailla
- Jos haastaja häviää, pelaajat pysyvät entisillä paikoillaan
- Saman henkilön voi haastaa uudestaan vasta sovitun ajan kuluttua (esim. neljä viikkoa)
- Yksi haaste viikossa sallitaan

Jos haastettu ei ota haastetta vastaan kahden viikon sisällä, haastaja ottaa hänen paikkansa tikkailla. Haastelistojen ja –tulosten olisi hyvä olla esillä päivitettyinä, jotta pelaajat voivat seurata sijoituksiaan.

Lohkohaastelista

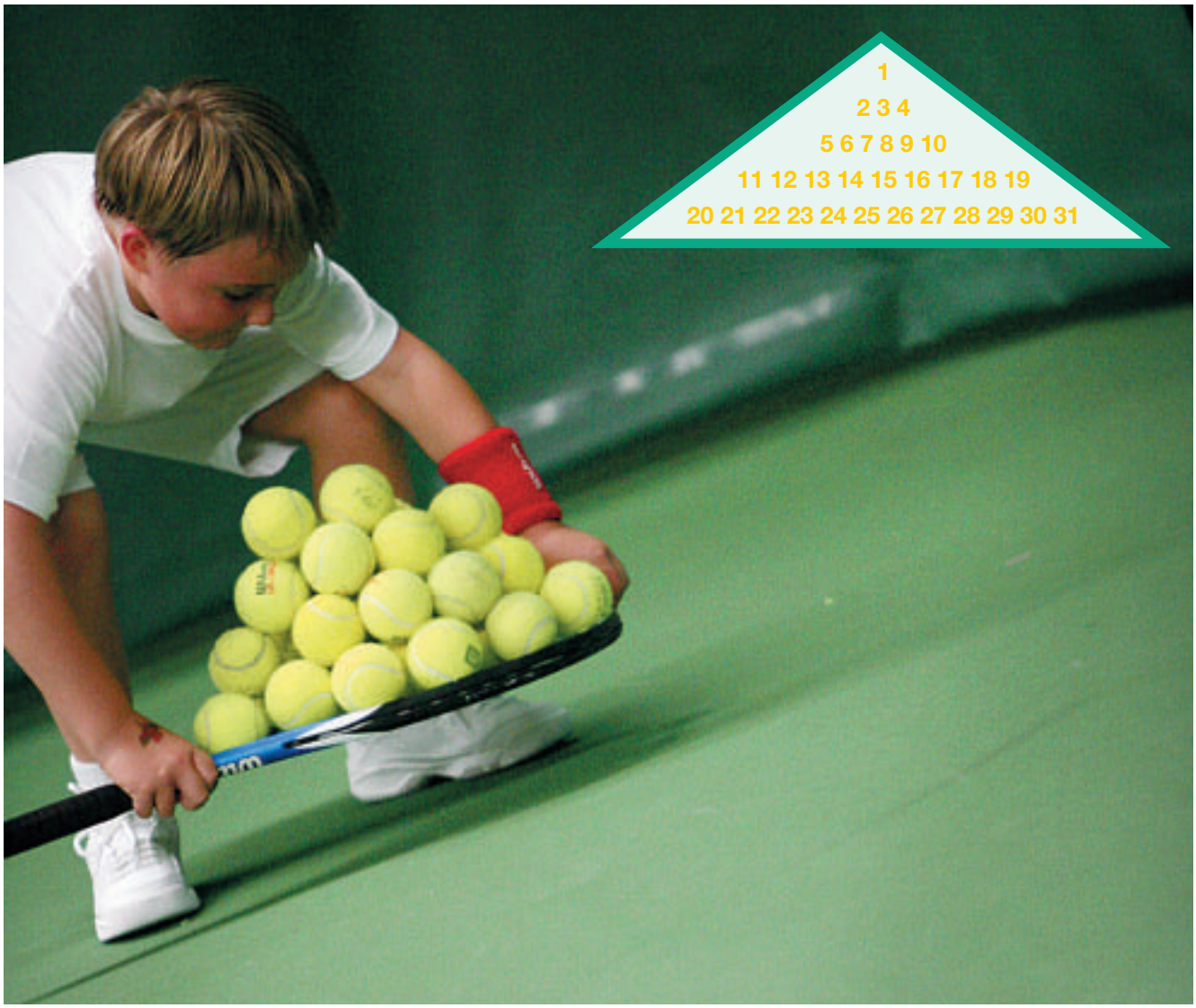
Lohkohaastelista on helppo toteuttaa:

- Pelaajat sijoitetaan 4-6 pelaajan lohkoihin tason mukaan. Lohkot numeroidaan tason mukaan 1, 2, 3 jne.
- Pelaajat saavat haastaa kaikkia pelaajia lohkossaan
- Jokaisen lohkon ykkös- ja kakkospelaaja saa haastaa ylemmän lohkon kaksi viimeistä pelaajaa
- Kun haastaja voittaa, hän ottaa hävinneen paikan ja hävinnyt putoaa yhden sijan alaspäin
- Kun haastaja häviää, pelaajat säilyttävät paikkansa, haastaja ei saa haastaa ko. pelaajaa uudestaan esim. neljään viikkoon

Sääntöjä voi soveltaa.

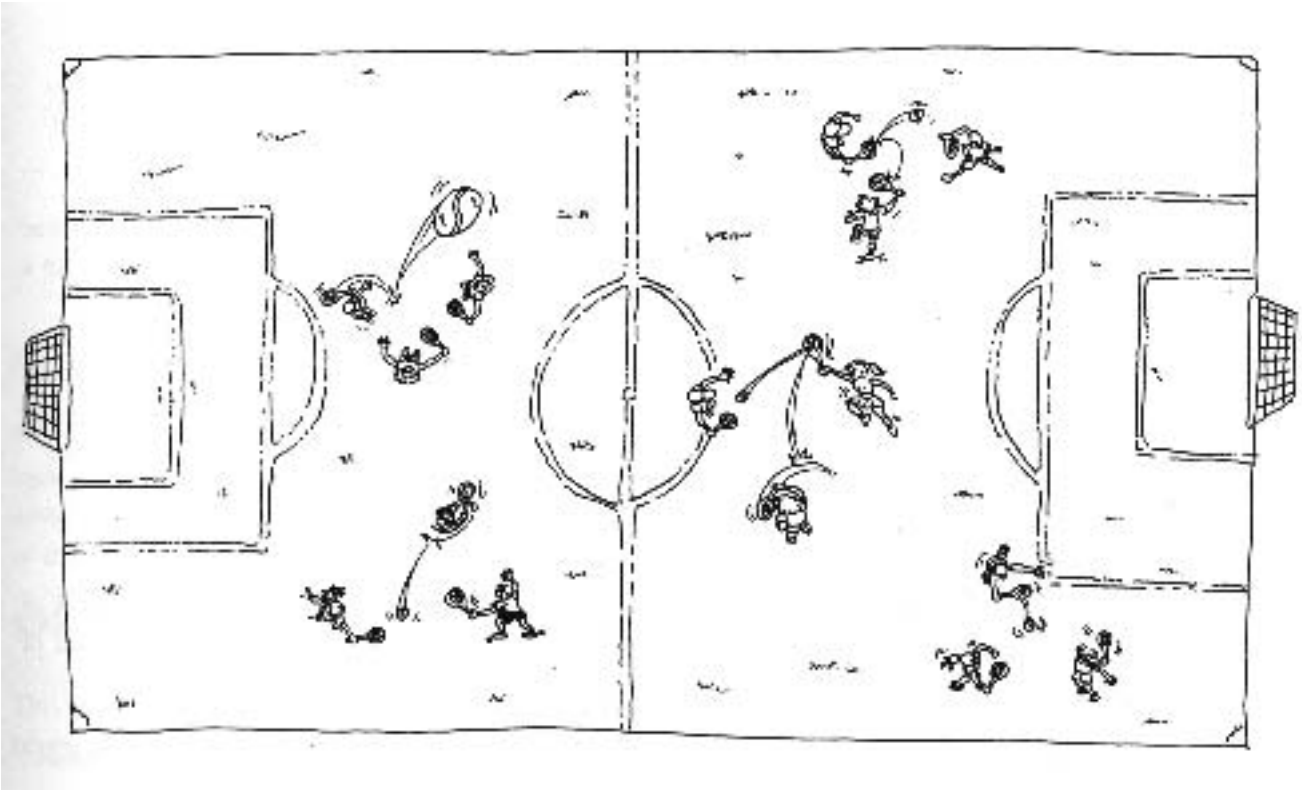
Pyramidi

Pyramidin muotoinen haastelista kannustaa pelaajia useampiin otteluihin, sillä kuka tahansa saa haastaa kenet tahansa yläpuoliselta riviltään. Paikat vaihtuvat haastajan voittaessa.



Joukkuekilpailut

- Kiertotennis
- Grand Slam –tennis
- Joukkuetennis
- Davis Cup
- Fed Cup
- Kaksin- ja nelinpelit seura- ja muille joukkueille
- Joustava joukkuekilpailu
- Kaksin- ja nelinpelit joukkueille vaihdolla
- Van Alen Cup
- Nelinpelin joukkuetapahtumat



Joukkuekilpailut

Kiertotennis

Kiertotenniksessä pelaajat kiertävät ryhmissä kentältä toiselle sovituin aikavälein. Jokaiselle kentälle on määrätty peliteema, kuten ykköskentälle vain takakenttäpeliä (syötön lisäksi sallittuja ovat peruslyönnit), kakkoskentällä vain verkkopeliä (syötön lisäksi sallittuja ovat lentolyönnit), kolmoskentällä pelataan tie-break, neloskentällä pelataan pöytätennispistelaskuin (pelaajat lyövät vuorotellen) jne.

Grand Slam –tennis

Grand Slam –tennis soveltuu 28-30 pelaajan joukolle. Heidät jaetaan tason mukaan kolmeen ryhmään, jossa kussakin on 8-10 pelaajaa. Ryhmissä pelaajat muodostavat pareja, jotka nimetään Grand Slam-turnausten mukaan. Nelinpeliparit pelaavat kaikki kaikkia vastaan (Round Robin) –menetelmällä muita samantasoisia pareja vastaan.

Joukkuetennis

Pelaajat jaetaan joukkueisiin, joiden koko määräytyy käytettävissä olevien kenttien lukumäärän mukaan, sillä tarkoituksena on pitää jokainen pelaaja aktiivisena. Mikäli käytössä on neljä kenttää, voidaan muodostaa kahdeksan pelaajan joukkueita. Kahden joukkueen kohdatessa kaikki 16 pelaajaa pääsevät pelaamaan samaan aikaan. Otteluiden aikataulu sallii joukkueiden kohdata vain kerran.

Davis Cup

Joukkueet pelaavat kuten Davis Cup –ottelussa, jossa on neljä kaksinpeliä ja yksi nelinpeli. Ottelut pelataan yhtenä, kahtena tai kolmena päivänä. Joukkueet saavat nimetä enintään neljä pelaajaa, joista kaksi valitaan pelaamaan kaksinpeliottelut.

Ottelut pelataan cup-muodossa, joten voittajajoukkueet jatkavat, hävinneet putoavat, mutta niille voidaan järjestää lohdutussarja. Joukkueet järjestetään divisiooniin/ryhmiin tason mukaan ja numeroidaan. Joukkueet voivat nousta tai pudota divisioonien välillä.

Fed Cup

Järjestetään kuten Davis Cup. Fed Cupissa ottelut pelataan koti- ja vierasotteluina, joissa pelataan kaksi kaksinpeliä ja yksi nelinpeli yhdessä tai kahdessa päivässä. Karsintaottelut voivat sisältää kaksi kaksinpeliä ja yhden nelinpelin.

Lohkon kaksi parasta etenevät lopulliseen cup-kaavioon.

Kaksin- ja nelinpelit seura- ja muille joukkueille

Pelaajat edustavat seura-, koulu-, maajoukkueita jne. Joukkuekilpailut järjestetään ympäri maailmaa yleensä seuraavalla tavalla:

- Ikäryhmät: alle 12-, 14-, 16-, 18- ja 21-vuotiaat sekä seniorit
- Miehet ja naiset

a) Pojat ja tytöt 2- ja 4-pelin joukkuekilpailut Vähintään 2 poikaa/tyttöä	b) Poikien ja tyttöjen yhdistetty 2- ja 4-pelin joukkuekilpailu Vähintään 2 poikaa ja 2 tyttöä
2 x 2-peli	1 x poikien 2-peli
1 x 4-peli	1 x tyttöjen 2-peli
	1 x poikien 4-peli
	1 x tyttöjen 4-peli
	1 x sekanelinpeli
Vähintään 4 poikaa/tyttöä	Vähintään 3 poikaa ja 3 tyttöä
3 x 2-peli	2-3 x poikien 2-peli
2 x 4-peli	2-3 x tyttöjen 2-peli
tai	1 x poikien 4-peli
4 x 2-peli	1 x tyttöjen 4-peli
1 x 4-peli	1 x sekanelinpeli
Vähintään 6 poikaa/tyttöä	
6 x 2-peli	
3 x 4-peli	

Joustava joukkuekilpailu

Joustavaa joukkuekilpailua voi käyttää, kun pelaajaporukat vaihtuvat päivittäin.

Pelaajat jaetaan joukkueisiin ja pelataan 11 tai 21 pisteen otteluiden sarja, vaihtoehtoisesti aikaotteluita (kesto 10 min.). Jokaisella joukkueella voi olla esim. neljä nelinpeliparia. Eniten pisteitä kerännyt on sen päivän voittaja.

Kaksin- ja nelinpelit joukkueille vaihdolla

Valmentaja saa vaihtaa milloin tahansa kesken ottelun yhden pelaajan tai nelipeliparin joukkueiden Round Robin-kilpailuissa. Näin voidaan saada jokaisesta ottelusta vieläkin tasaväkisempi ja kilpailullisempi. Tulisi kuitenkin varmistaa, että jokainen pelaaja saisi keskimäärin saman määrän otteluita.

Nelinpelin joukkuetapahtumat

Pelimuoto on tarkoitettu kahdelle kuuden pelaajan joukkueella (tyttöjä/poikia). Kumpikin joukkue nimeää kolme nelinpeliparia pelaajien tason mukaan. Jokainen pari pelaa vastustajajoukkueen kolmea paria vastaan (yhteensä yhdeksän ottelua).

Van Alen Cup

Joukkueiden pelitasoltaan vahvemmat ja heikommat pelaavat keskenään, joten pelaajat saavat pelata useita samantasoisia vastustajia vastaan.

Seuraavat ohjeet ovat kahden joukkueen otteluun. Molemmissa joukkueissa on kuusi pelaajaa.

Joukkueen kapteeni määrää järjestyksen, jossa joukkueen paras pelaaja pelaa ykköspelaajana (1), toiseksi paras kakkospelaajana (2) jne. Molemmat joukkueet jaetaan kahteen ryhmään. Joukkueiden ykkös-, kakkos- ja kolmospelaajat muodostavat oman ryhmänsä ja nelos-, viitos- ja kuutospelajat omansa. Molemmat ryhmät pelaavat Round Robin –kilpailun jokaista vastustajajoukkueen pelaajaa vastaan omassa ryhmässään alla olevan mukaan:

Kierros I	**Kierros II**	**Kierros III**
A1 vs. B1	A1 vs. B2	A1 vs. B3
A2 vs. B2	A2 vs. B3	A2 vs. B1
A3 vs. B3	A3 vs. B1	A3 vs. B2
Kierros I	**Kierros II**	**Kierros III**
A4 vs. B4	A4 vs. B5	A4 vs. B6
A5 vs. B5	A5 vs. B6	A5 vs. B4
A6 vs. B6	A6 vs. B4	A6 vs. B5

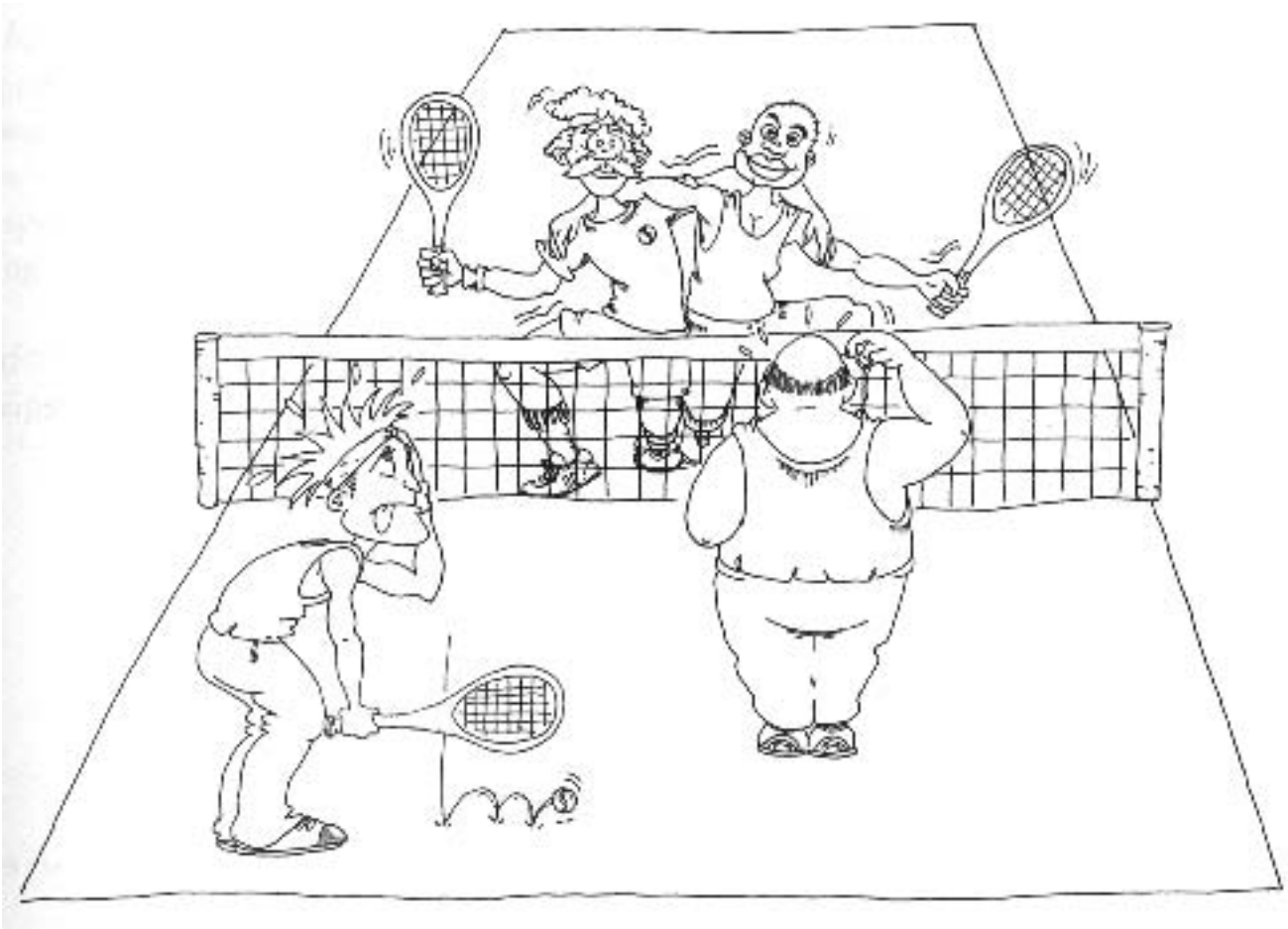
Jokaisessa ottelussa pelataan kymmenen peliä, joten ottelua voi päättyä 8-2, 6-4, 9-1 jne. Tasatilanteessa 5-5 pelataan tie-break yhdeksään pisteeseen, jonka voittanut pelaaja voittaa koko ottelun.

Jokaisesta voitetusta pelistä joukkue saa pisteen, otteluvoitosta kolme pistettä. Eniten pisteitä saanut joukkue on voittaja.

Kierros I	**Kierros II**	**Kierros III**
2 vs. 2	3 vs. 3	1 vs. 1
3 vs. 1	1 vs. 2	2 vs. 3
1 vs. 3	2 vs. 1	3 vs. 2

Nelinpelikilpailut

- Nelinpeli arvotuin parein
- Nelinpelitennis
- Kolmitennis
- Jai Alai-tennis
- Amerikkalainen nelinpeli
- Sadan vuoden nelinpeli
- Sukupolvien välinen kuilu
- Perhemestaruus
- Hajota ja hallitse



Nelinpelikilpailut

Nelinpeli arvotuin parein

Pelaajat saavat numerolapun kentälle tullessaan. Numerot arvotaan kaavioon hatusta nostamalla (esim. numerot 3 ja 8 pelaavat numeroja 12 ja 1 vastaan). Pelataan aikaotteluita. Voitto kirjataan pisteenä kummallekin pelaajalle. Toiselle kierrokselle tehdään uusi numeroarvonta. Turnauksen lopuksi kunkin pelaajan pisteet lasketaan yhteen, voittaja on eniten pisteitä kerännyt.

Nelinpelitennis

Otteluiden tasoittamiseksi voidaan pelaajat jakaa kahteen ryhmään, taidoiltaan vahvempiin (A) ja heikompiin (B). A-ryhmän pelaajat saavat parin B-ryhmästä ja päinvastoin.

Pelaajamäärästä riippuen pelataan Round Robin -kilpailu tai tehdään cupkaavio ja hävinneille lohdutussarja.

Kolmitennis

Pelitavassa voidaan pelata kolmella kolmea vastaan seuraavin säännöin:

- Joukkueen kaikki kolme pelaajaa sijoittuvat kentän päätyyn
- Pelataan nelipelirajoilla
- Kaikki kolme vastaanottavat syötön vuorotellen (piste ja vaihto) samassa järjestyksessä koko ottelun ajan
- Jokainen piste aloitetaan siten, että yhden pelaajan on oltava verkolla
- Pallorallissa annetaan kaksi vaihtoehtoa
  - kukaan ei saa lyödä palloa kahta kertaa peräkkäin samassa pallorallissa
  - palautuksen jälkeen kuka tahansa saa lyödä palloa
- Muitakin sääntöjä voi soveltaa

Jai Alai -tennis

Jai Alai –tenniksestä saadaan seuroissa hauska tapahtuma. Mukaan voidaan ottaa kahdeksan nelinpeliparia, ja ottelut pelataan yhdellä kentällä.

Nelinpeliparit pelaavat paras kolmesta pisteestä -laskentatavalla kahdeksan joukkueen kierrolla. Joukkue, jolla on ensimmäisenä seitsemän voittoa, voittaa.

Amerikkalainen nelinpeli

Amerikkalaisessa nelinpelissä parit vaihtuvat jokaisella kierroksella. Voittajapari siirtyy yhden kentän eteenpäin ja hävinnyt pari kentän taaksepäin, kuten edettiin ylös/alas kaksin- ja nelinpeliturnauksessa (kts s. 37). Tässä pari eroaa ja jokaisen ottelun jälkeen hävinnyt ja voittanut muodostavat uuden parin.

Sadan vuoden nelinpeli

Turnauksessa nelinpeliparien yhteenlaskettu ikä tulee olla tasan sata vuotta. Turnaus pelataan cupina ja lohdutussarjalla.

Sukupolvien välinen kuilu

Nelinpeliturnaus, jossa parin muodostaa aikuinen ja alle 18-vuotias. Idea on samanlainen kuin perhemestaruuskisassakin, mutta tähän voivat useammat osallistua. Turnauksessa voidaan käyttää tasoituksia sekä tarkentaa ikäkuilun suuruutta parin välillä.

Perhemestaruus

Näissä mestaruuskilpailuissa perheet pääsevät kilpailemaan yhdessä. Jokaisessa luokassa pelataan neljä ottelua Round Robin -pelitavalla. Eniten pelejä kerännyt perhe voittaa turnauksen.

Esimerkkiluokkia:			
mies/vaimo	isä/poika	äiti/tytär	isä/tytär
äiti/poika	veli/veli	veli/sisko	sisko/sisko

Esimerkki ottelujärjestyksistä: Lauantaina aamupäivällä isä/poika- ja äiti/tytär –ottelut, iltapäivällä isä/tytär- ja äiti/poika –ottelut. Sunnuntaina aamupäivällä veli/sisko- ja mies/vaimo –ottelut, iltapäivällä sisko/sisko- ja veli/veli -ottelut.

Jotta suuri perhe ei valloittaisi kilpailua pelkällä osallistujamäärällään määritellään, kuinka moneen luokkaan yhden perheen joukkueet saavat osallistua. Onnistunein rajoitus on yleensä neljä luokkaa/perhe. Tämä rohkaisee yhden ja kahden kuten myös viiden lapsen perheitä osallistumaan turnaukseen.

Hajota ja hallitse

Kilpailulla ei ole lopullista voittajaa, vaan se tarjoaa nelinpelipareille erilaisia mahdollisuuksia tasapuoliseen kilpailuun.

16 joukkueen turnaus pelataan näin:

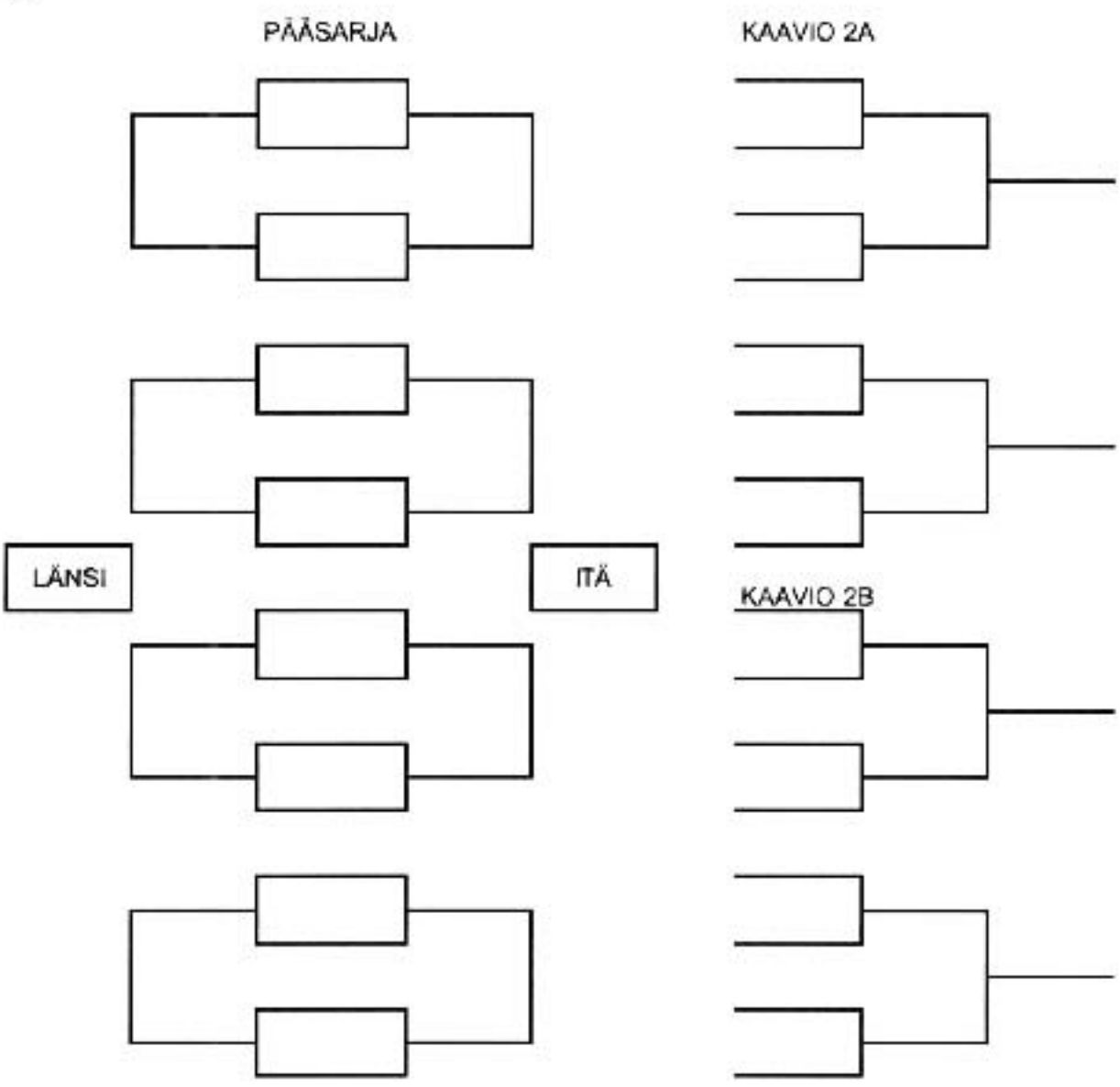
Ensimmäisen kierroksen jälkeen
- voittajat menevät ”itään”, hävinneet ”länteen”

Toisen kierroksen jälkeen
- idän voittajat menevät kaavion 2A parittomille riveille, hävinneet kaavion 2B parittomille riveille
- lännen voittajat menevät kaavion 2A parillisille riveille, hävinneet kaavion 2B parillisille riveille.

Kolmas kierros pelataan tasoituksin
- idän voittajat aloittavat jokaisen pelin tappiotilanteesta 0-40, idän hävinneet aloittavat jokaisen pelin tappiotilanteesta 0-30

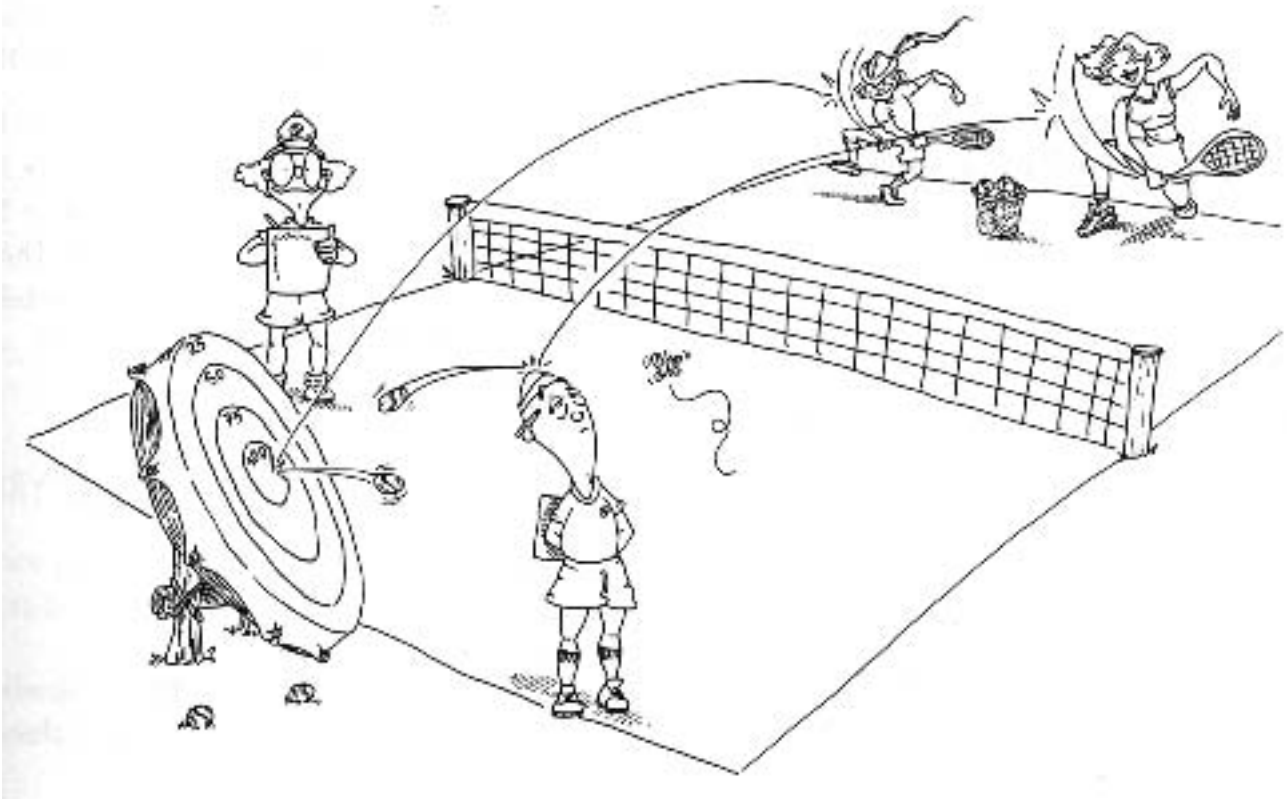
Turnauksessa sekoitetaan pelitaidoiltaan vahvemmat ja heikommat pelaajat pelaamaan keskenään, joten kaikki saavat saman mahdollisuuden voittaa. Jos kilpailun kaikki kolme vaihetta päättyvät odotettua aiemmin, pelaajat voivat vaihtaa joukkuetta ja kilpailu toistetaan.

Pelitapa poikkeaa lohdutussarjasta siten, että heikoin joukkue tulee kohtaamaan vahvimman joukkueen apunaan tasoitusjärjestelmä.



Pistekilpailut

- Äkkikuolema (ei etupisteitä)
- Kolmas erä tie-breakinä
- Yksi syöttö käytössä
- Tie-break –kuningas
- Pingispisteet
- Lentispisteet
- 21
- Kentän kuningas
- Yksi piste
- Tasoitus



Pistekilpailut

Äkkikuolema (ei etupisteitä)

Pelataan muutoin samoilla säännöillä kuin tavallinen ottelu, mutta pelin olleessa tasatilanteessa 40-40 pelin voittaa seuraavan pisteen voittava pelaaja. Vastaanottaja saa valita, kumpaanko ruutuun syöttäjä syöttää. Pelitapaa voidaan käyttää, kun aikaa on rajoitetusti tai kun halutaan lisäjännitystä otteluihin.

Kolmas erä tie-breakinä

Ottelu pelataan tavallisin säännöin, mutta erien ollessa 1-1 kolmannen erän sijasta pelataan ainoastaan tie-break, jonka voittaja voittaa ottelun. Pelitapaa voi käyttää silloin, kun aikaa on rajoitetusti käytössä tai halutaan pitää ottelut aikataulussa.

Yksi syöttö käytössä

Ottelut pelataan yhtä syöttöä käyttäen, joten kakkossyöttöä ei saa tehdä epäonnistuneen ykkössyötön jälkeen. Pelitapaa voi käyttää muiden tapojen ohella. Ideana on nostaa ykkössyötön onnistumisprosenttia.

Tie-break -kuningas

Kilpailussa pelataan ainoastaan tie-break –otteluita. Tämä soveltuu hyvin kaikki kaikkia vastaan –kilpailuissa. Tavoitteena on löytää tie-break –kuningas tai -kuningatar.

Pingispisteet

Käytetään tenniksen pelisääntöjä, mutta pöytätenniksen pistelaskua. Pelaaja, joka voittaa ensimmäisenä 21 pistettä – lyhyemmässä vaihtoehdossa 11 pistettä – kahden pisteen erolla, voittaa erän. Ottelu ratkaistaan paras kolmesta –laskutavalla. Syöttäjä vaihtuu viiden pisteen välein.

Lentispisteet

Käytetään tenniksen pelisääntöjä, mutta lentopallon pistelaskua. Pelaaja, joka voittaa ensimmäisenä 15 pistettä kahden pisteen erolla, voittaa erän. Ottelu ratkaistaan paras kolmesta laskutavalla. Edellisen pisteen voittaja aloittaa seuraavan pisteen syötöllä. Syöttäjä voi saada ainoastaan pisteen.

21

Peli kestää 21 pisteeseen. Pelaajien määrästä riippuen voidaan pelata cup- tai kaikki kaikkia vastaan –järjestelmällä. Pelaaja, joka voittaa pisteen, syöttää seuraavan pisteen, mutta myös palauttaja voi voittaa pisteitä.

Kentän kuningas

Kolme pelaajaa voi pelata kaksinpelejä yhdellä kentällä. Ottelut kestävät ennalta määrätyn ajan verran:

- Pelaaja A pelaa pelaajia B ja C vastaan
- A pelaa ensin B:tä vastaan, C odottaa
- B:llä on lepovuoro, C pelaa A:ta vastaa
- Voittaja saa pisteen
- B:n ja C:n tulee voittaa kolme pistettä ollakseen kentän kuningas ja päästäkseen pelaamaan kahta muuta vastaan.

Voittaja on se, joka pelaa kauiten yksin kahta muuta vastaan.

Variaatio: Kun molemmat pelaaja (A ja B) pääsevät 2 pisteeseen, heidän täytyy voittaa seuraava piste tai he putoavat nollaan. Tämä vaikuttaa siten, että kuningas säilyy pitempään.

Yksi piste

Ottelut kestävät vain yhden pisteen. Osallistujat voidaan laittaa kaavioon ilman sijoituksia. Voittajat säilyvät pääkaaviossa, hävinneet siirtyvät pelaamaan lohdutuskaaviossa.

Kaikki yhden pisteen ottelut voidaan pelata yhdellä kentällä ja hyvin lyhyessä ajassa. Usein saadaan yllätysvoittaja. Tämä soveltuu hyvin pelattavaksi harjoitusten päätteeksi.

Tasoitus

Tasoitusta voidaan käyttää silloin, kun eritasoiset pelaajat pelaavat vastakkain. Tasoituksen käyttötapoja:

a) Vapaa tasoitus

Heikompi pelaaja saa ottaa itselleen yhden tai kaksi pistettä jokaisessa pelissä (tai neljä pistettä erässä jne.) silloin kun haluaa. Esim. kun vastustaja syöttää 40-30 johtotilanteessa ja heikompi pelaaja haluaa käyttää yhden vapaan pisteensä, hän tasoittaa pelin 40-40:een. Heikompi pelaaja ei saa kuitenkaan voittaa peliä vapaalla pisteellään

b) Erän tulos määrää tasoituksen

Kun pelaaja tai pari johtaa erää, on johdossa olevan annettava tappiolla olevalle yhtä monta pistettä kuin peleissä on eroa. Esimerkiksi 5-2 tilanteessa johdossa olevan on annettava vastustajalle kolme pistettä, 5-3 tilanteessa kaksi pistettä, 5-4 (tai 6-5) tilanteessa piste jne. Tappiolla oleva voi käyttää pisteet samalla kertaa tai yksitellen milloin haluaa.

c) Joustava tasoitus

Ottelussa pelaavat A ja B.
Ensimmäinen peli - A voittaa pelin
Toinen peli - Pelataan tasoituksella siten, että peli alkaa tilanteesta 15-0 B:n eduksi.
Kolmas peli - Jos B voitti toisen pelin, kolmas peli alkaa tilanteesta 0-0. Jos toisen pelin voitti A, peli alkaa tilanteesta 30-0 B:n eduksi.
Neljäs peli - Jos A voitti kolmannen pelin ja johtaa ottelua 3-0, neljäs peli alkaa tilanteesta 40-0 B:n eduksi. Jne.

Mitä useampi peli pelaajien välillä on eroa, sitä suurempi on tasoitus seuraavan peli alussa. Tasoitus on aina joustava, se vaihtelee joka pelissä.

d) Tasoittava

Pistelaskutapa on seuraavanlainen:
Pari on häviöllä
- ensimmäisestä pelistä annetaan yksi piste seuraavassa pelissä (0-15 tai 15-0)
- toisesta pelistä annetaan kaksi pistettä seuraavassa pelissä (0-30 tai 30-0)
- kolmannesta pelistä annetaan kolme pistettä seuraavassa pelissä (0-40 tai 40-0).

Mikäli pari on hävinnyt kaksi peliä peräkkäin (0-30 tai 30-0) ja voittaa seuraavan pelin, alkaa seuraava peli tilanteesta 0-15 tai 15-0. Pelien tulee aina alkaa syötöllä oikeaan ruutuun (0-15 tai 15-0 tilanteessa kakkosruutuun).

e) Suomen tasoitusjärjestelmän mukainen tasoituskilpailu

1. Miinus –puolella: Mitä suurempi luku, sitä parempi pelaaja
2. Plus –puolella: Mitä suurempi luku, sitä aloittelevampi pelaaja

Tasoituskilpailu

Tasoituskilpailussa miinuspuolen pelaaja joutuu aloittamaan miinustilanteesta, plus-pelaaja saa ”valmiita” pisteitä itselleen. Jos molemmat pelaajat ovat samanmerkkisiä, siirretään heikompi pelaaja nollatilanteeseen ja tasoitus katsotaan siitä.

Esimerkki

A -30.2 pelaaja (12+2 palloa) vs. C +15.1 pelaaja (6+1) = Pelaaja A lähtee aina tilanteesta –30 ja kahdessa pelissä tilanteesta –40. Pelaaja C taas lähtee aina tilanteesta +15 ja yhdessä pelissä +30. a) Lyönti- tai aluetasoitus

TASOITUS	PALLOA/ 6 PELIÄ	PISTEISSÄ
-40.5	-23	18+5
-40.4	-22	18+4
-40.3	-21	18+3
-40.2	-20	18+2
-40.1	-19	18+1
-40	-18	18+0
-30.5	-17	12+5
-30.4	-16	12+4
-30.3	-15	12+3
-30.2	-14	12+2
-30.1	-13	12+1
-30	-12	12+0
-15.5	-11	6+5
-15.4	-10	6+4
-15.3	-9	6+3
-15.2	-8	6+2
-15.1	-7	6+1
-15	-6	6+0
-5	-5	5+0
-4	-4	4+0
-3	-3	3+0
-2	-2	2+0
-1	-1	1+0
SCR	0	
+1	+1	1+0
+2	+2	2+0
+3	+3	3+0
+4	+4	4+0
+5	*+5*	*5+0*
+15	+6	6+0
+15.1	+7	6+1
+15.2	+8	6+2
+15.3	+9	6+3
+15.4	+10	6+4

f) Lyönti- tai aluetasoitus

Lyöntitasoituksella vahvempi pelaaja
- saa käyttää vain yhtä syöttöä, yhtä peruslyöntiä (kämmen tai rysty) jne.
- saa pelata ainoastaan syöttö-lentolyönti –peliä
- saa pelata ainoastaan takana

Aluetasoituksessa vahvempi pelaaja
- saa syöttää vain tietylle alueelle syöttöruudussa
- saa lyödä vain tietylle alueelle kentällä

Aluetasoituksessa heikompi pelaaja saa lyödä myös nelinpelikäytäviin.

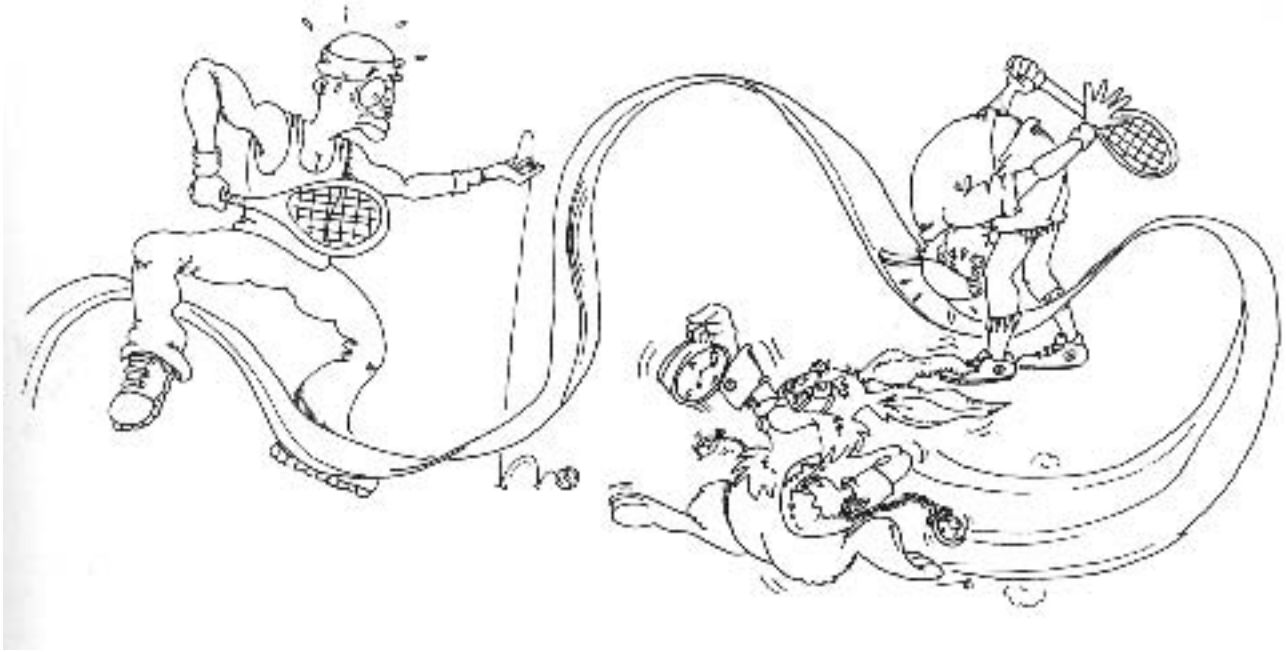
Voidaan pelata myös niin, että tasoitus tarkistetaan joka peliin erikseen. Peliä johtavan pelaajan syötöt rajoitetaan yhteen syöttöön tai tappiolla oleva saa pyytää uusintapistettä missä vaiheessa peliä tahansa.

g) Nelinpelitasoitus

Paras pelaaja asetetaan pelaamaan huonoimman parina, näin samantasoiset pelaajat päätyvät pelaamaan toistensa pareina. Tämä pelimuoto toimii parhaiten yhden illan tapahtumissa.

Aikakilpailut

- Aikakilpailut
- Ylös/alas kaksin- ja nelinpeliturnauksessa
- Ylös/alas sekanelinpeliturnauksessa
- Kierto
- 12 tai 24 tuntia
- ”Pepe Gascó” –turnaus



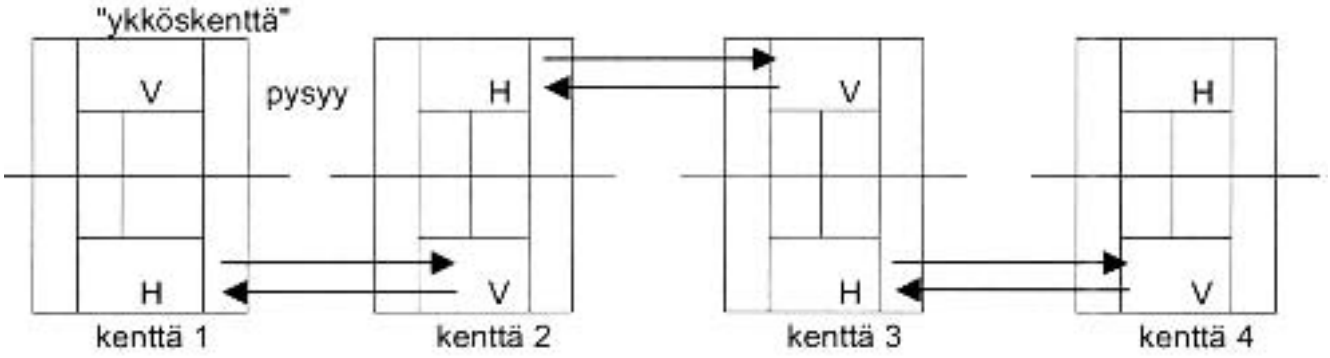
Aikakilpailut

Pelimuodossa pelataan pelejä ja pisteitä asetetun ajan verran (esim. 5–15 min). Ajan umpeutuessa vihelletään pilliin, ja pelaajat kohtaavat uudet vastustajat. Ennen turnausta on syytä laatia säännöt (esim. kuinka monta syöttöä pelaajalla on käytössä ja mitä pistelaskua käytetään).

Ylös/alas kaksin- ja nelinpeliturnauksessa

Turnaus on soveltuu hyvin aikaotteluihin. Pelaajat pelaavat kaksinpelejä (pisteitä tai pelejä) ja sovitun aikarajan umpeutuessa vaihtavat kenttää. Voittajat etenevät yhteen suuntaan, hävinneet vastakkaiseen suuntaan (kts.kuva). Näin jokainen saa seuraavalla kierroksella uuden vastustajan. Turnauksen voittaja on kokonaisajan päätyttyä ykköskentällä oleva pelaaja tai vaihtoehtoisesti pelaaja, joka on ollut pisimpään kyseisellä kentällä.

V=voittaja H=hävinnyt



Ylös/alas sekanelinpeliturnauksessa

Tätä voidaan soveltaa kaikki kaikkia vastaan -pelimuodon kanssa. Kunkin kentän voittaja siirtyy seuraavalle kentälle ja parit hajotetaan. Uusi pari tulee toisesta kentällä odottavasta pelaajasta. Hävinneet pysyvät samalla kentällä, mutta parit sekoitetaan kentälle tulevien kesken. Ykköskentällä voittajat pysyvät

Kierto

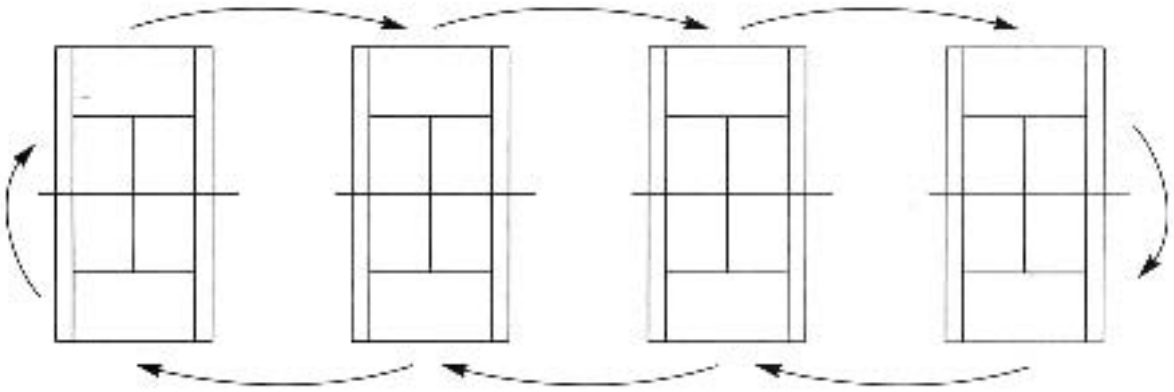
Tässä pelimuodossa pelaajat pelaavat toisiansa vastaa kiertäen aina uudelle kentälle. Tämä soveltuu eri-ikäisille, -sukupuolta oleville ja – tasoisille pelaajille.

Parillinen määrä pelaajia:
- -Jotta jokainen pelaisi jokaista vastaan, pitää yhden pelaajista pysyä samalla paikalla.

Pariton määrä pelaajia:
- - Jotta jokainen pelaisi jokaista vastaan, pitää yhden pelaajista istua yhden vuoron ajan.

Kiertovaihtoehdot:
- - Hyvä kilpailurakenne voidaan toteuttaa isoillakin ryhmillä käyttämällä tehokasta kiertosysteemiä.

Odottavien pelaajien tulee pysyä poissa pelaavien tieltä ja rohkeasti käyttää aikansa positiivisesti (esim. antaa pallo seuraavaan pisteeseen, henkinen valmentautuminen jne.)



12 tai 24 tuntia

Club de Tenis Castellónissa Espanjassa järjestää Round Robin-turnauksia, joiden kesto on 12 tai 24 tuntia. Pelaajat jaetaan joukkueisiin (nimetään värien mukaan: punaiset, siniset, vihreät, keltaiset jne.) siten, että jokaiseen joukkueeseen tulee yhtä monta pelaajaa.

Esimerkki 12 tunnin turnauksesta:

- Kahdessa joukkueessa on kummassakin 20 pelaajaa (10 nelinpeliparia, yht. 40 pelaajaa). Joukkueet pelaavat
- Liigassa A ja B molemmissa tulee 25 ottelua
- Joukkueet pelaavat 25 minuutin otteluita (5 min lämmittelyä + 20 min peliä). Vain päättyneet pelit huomioidaan lopputulokseen.

Liiga A		**Liiga B**	
Punaiset	Vihreät	Punaiset	Vihreät
P1	V1	P6	V6
P2	V2	P7	V7
P3	V3	P8	V8
P4	V4	P9	V9
P5	V5	P10	V10

- Tarvitaan 2 kenttää. Liiga A pelataan kentällä 1 ja samaan aikaan liiga B kentällä 2.
- 12 tuntia x 60 min = 720 min
- 25 ottelua x 25 min = 625 min
- 720 min – 625 min = 95 min = 1 tunti 35 min lounastauko
- Ottelut alkavat klo 8.00 ja loppuvat klo 20.00.
- Jokainen 4-pelipari pelaavat viisi 25 minuutin ottelua.

Esimerkkiaikataulu:

	Kenttä 1	Kenttä 2
8.00-8.25	P1-V5	P6-V10
8.25-8.50	P2-V4	P7-V9
8.50.9.15	P3-V3	P8-V8
9.15-9.40	P4-V2	P9-V7
9.40-10.05	P5-VB1	P10-V6 jne.

Samaa muotoa voi käyttää 24 tunnin peleissä.

”Pepe Gascó” –turnaus

Tämä turnaus on kerännyt 250 seurapalaajaa pelaamaan yli 450 ottelua joka heinäkuu Club de Tenis Valenciaan Espanjassa. Turnausta pelataan näin:

Neljä joukkuetta

Punaiset, vihreät, keltaiset ja siniset, joissa on yhtä monta pelaajaa kussakin ja pelimuodosta riippuen vähintään kahdeksan tai 16 pelaajaa.

Ottelut

Jokainen pelaaja pelaa kuusi ottelua. Pelaaja voi valita kahdesta eri kilpailuista: hän voi pelata kolme kaksin- ja kolme nelinpeliä tai kuusi nelin- tai sekanelinpeliä.

Näin jokaisella joukkueella on vaihtopari riippuen pelataanko kaksin- ja nelinpelejä vaiko ainoastaan nelinpelejä.

Jokaisessa vaihtojoukkueessa on kahdeksan pelaajaa (jos pelataan kaksin- ja nelinpelejä) tai 16 pelaajaa – kahdeksan nelinpeliparia (jos pelataan vain nelinpelejä).

Joukkuetoverit tai turnauksen johto voivat ilmoittaa nelinpeliparit.

Otteluaikataulu ja pelimuodot

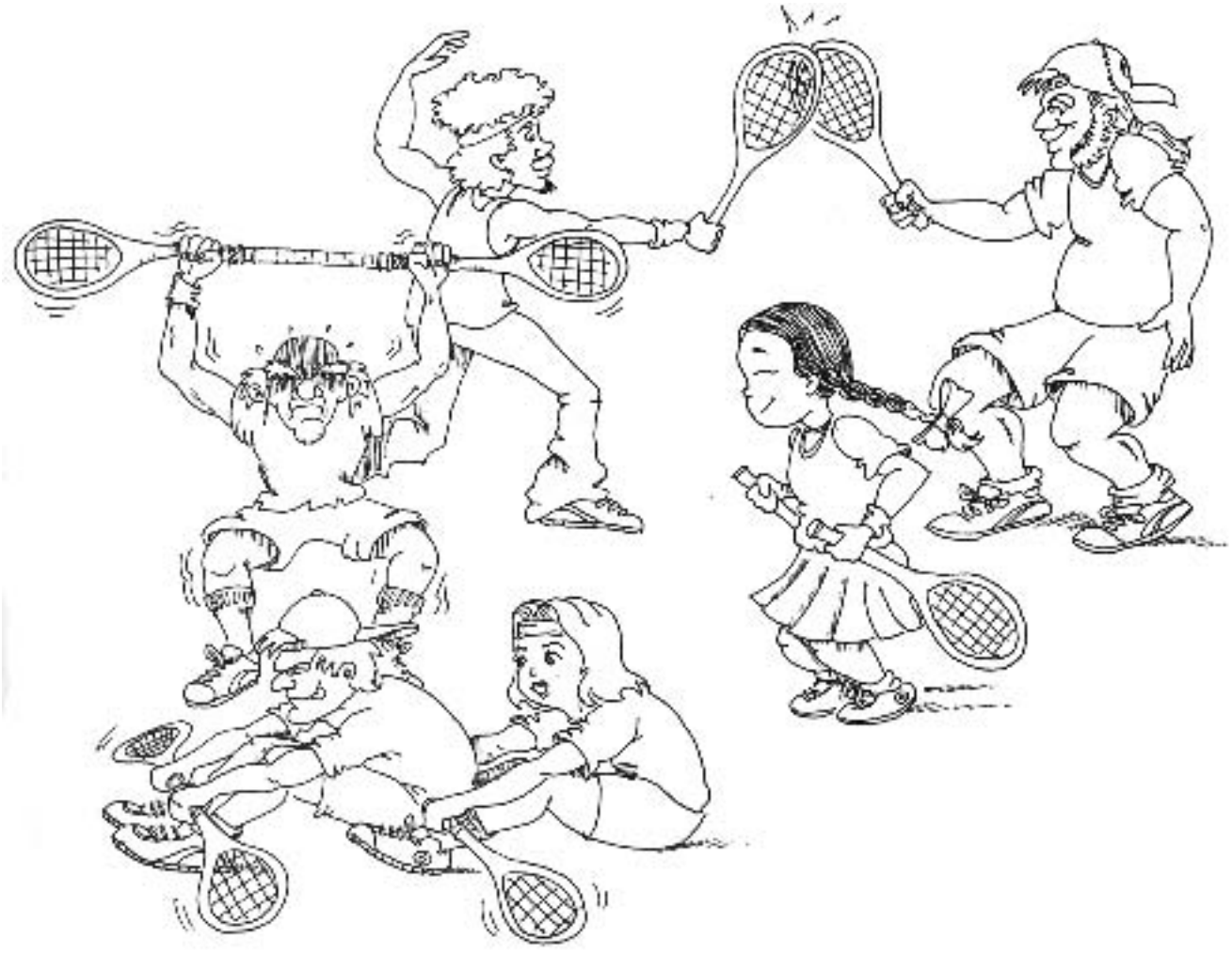
Kolme kierrosta pelataan joka yö. Ottelut alkavat klo 20.00, toinen kierros ei ala ennen klo 21.30:tä eikä kolmas kierros ennen klo 23.00:a. Jos erät ovat tasan 1-1, pelataan kaksi tie-break -erää. Maksimiaika/ottelu on 1 tunti 30 min.

Pistelasku

Pelaaja saa yhden pisteen pelatusta ottelusta ja yhden pisteen jokaisesta voitetusta erästä. Turnauksen lopuksi pisteet lasketaan yhteen ja julkistetaan voittaja. Pelaaja voi hävitä kaikki ottelunsa ja silti voittaa turnauksen!

Yhdistelmäkilpailut

- Alakauttaliiga
- Monilyönti
- Yksi kenttä – yksi lyönti
- Yksi kenttä – yksi nelinpeli
- Tenniksen kymmenottelu
- Triathlon
- Tennis- ja golf-kilpailu
- Tenniskarnevaali
- Exer-tennis-ize
- Webber NelinpeliMix



Yhdistelmäkilpailut

Alakauttaliiga

5-, 6- ja 7-vuotiaat lapset voivat tällä pelitavalla aloittaa kilpailun. Heidät sijoitetaan 4-6 lapsen joukkueisiin, jotka pelaavat kolme joukkueottelua toisia joukkueita vastaan (poikien ja tyttöjen nelinpelit sekä sekanelinpelit).

Ottelut voivat olla kuuden pelin mittaisia. Tilanteessa 3-3 pelataan tie-break. Pistelasku voi jokaisessa pelissä olla 1, 2, 3 ja 4. Pelaajat saavat syöttää alakautta.

Monilyönti

Pelaajat kohtaavat eri vastustajia erilaisissa otteluissa ennalta määrättyä pelitapaa käyttäen. Pelaaja- ja kenttämääristä sekä käytettävissä olevasta ajasta riippuen voidaan pelata kaksin- tai nelinpelejä.

Esimerkkejä:

- Ottelu 1 ”syöttö-lentolyöntipeliä”, jossa pallo on lyötävä ilmasta syötönpalautuksen jälkeen
- Ottelu 2: ”takakenttäpeliä”, jossa lento- ja iskulyönnit ovat kiellettyjä
- Ottelu 3: ”chip and charge -peliä”
- Ottelu 4: ”kämmenpeliä”, jossa rystylyönnit ovat kiellettyjä
- Ottelu 5: ”yläkierrepeliä”, jossa käytetään ainoastaan yläkierrelyöntejä.

Otteluiden kestoksi voidaan sopia 5, 10, 15 tai 20 minuuttia. Pisteet voidaan laskea kahdella tavalla:

- jokainen ottelu aloitetaan 0-0 tilanteesta
- lasketaan pisteet yhteen kumulatiivisesti ottelu ottelulta

Pelikenttiä ei tarvitse vaihtaa. Kaikkien otteluiden jälkeen pelaajat voivat vaihtaa sekä kenttää että vastustajaa ja aloittaa pelit alusta.

Yksi kenttä – yksi lyönti

Perusajatus on sama kuin edellisessä, mutta nyt pelaaja pelaa jokaisella kentällä eri pelityylillä. Pelaaja- ja kenttämääristä sekä käytettävissä olevasta ajasta riippuen voidaan pelata kaksin- tai nelinpelejä.

- Kenttä 1: ”syöttö-lentolyöntipeliä”, jossa pallo on lyötävä ilmasta syötönpalautuksen jälkeen
- Kenttä 2: ”takakenttäpeliä”, jossa lento- ja iskulyönnit ovat kiellettyjä
- Kenttä 3: ”chip and charge -peliä”
- Kenttä 4: ”kämmenpeliä”, jossa rystylyönti on kielletty
- Kenttä 5: ”yläkierrepeliä”, jossa käytetään ainoastaan yläkierrelyöntejä

Otteluiden kestoksi voidaan sopia 5, 10, 15 tai 20 minuuttia. Eniten otteluista kerännyt pelaaja tai pari voittaa. Jokaisen ottelun jälkeen pelaajat vaihtavat vastustajaa liikkumalla kentältä toiselle, toinen pelaajista siirtyy vasemmanpuoleiselle kentälle ja toinen oikeanpuoleiselle kentälle.

Yksi kenttä – yksi nelinpeli

Perusajatus on sama kuin edellisessä, mutta erona se, että pelataan erilaisia nelinpelimuotoja. .

- Kenttä 1: ”Australialainen”, jossa syöttäjä ja verkkomies seisovat peräkkäin
- Kenttä 2: ”T-muoto”, jossa verkkomies seisoo T-pisteessä
- Kenttä 3: ”Kaksi takana”, jossa molemmat palauttajat ovat takakentällä
- Kenttä 4: ”Toinen verkolla, toinen takana”, toinen on palauttaja, toinen syöttäjä
- Kenttä 5: ”Vain lentolyöntejä”, jossa pomput ovat kiellettyjä palautuksen jälkeen
- Kenttä 6: ”Vapaa pelimuoto”

Otteluiden kestoksi voidaan sopia 5, 10, 15 tai 20 minuuttia. Eniten pisteitä kerännyt pari voittaa. Jokaisen ottelun jälkeen pelaajat vaihtavat vastustajia liikkumalla kentältä toiselle, toinen pari siirtyy vasemmanpuoleiselle, toinen oikeanpuoleiselle kentälle.

Tenniksen kymmenottelu

Tenniksen kymmenottelussa on olympiahengen tuntua.

1. Alaspäin pompottelua yhtäjaksoisesti 1 minuutti
2. Ylöspäin pompottelua yhtäjaksoisesti 1 minuutti
3. Kämmenlyöntiä seinään yhtäjaksoisesti 1 minuutti
4. Kämmenlentolyöntiä seinään yhtäjaksoisesti 1 minuutti
5. Rystylyöntiä seinään yhtäjaksoisesti 1 minuutti
6. Heitto-lyönti-koppi kämmenlyönti yhtäjaksoisesti 1 minuutti
7. Heitto-lyönti-koppi rystylyönti yhtäjaksoisesti 1 minuutti
8. Heitto-lyönti-koppi kämmenlentolyönti yhtäjaksoisesti 1 minuutti
9. Linjalta linjalle juoksua 1 minuutin ajan: kentän mitkä tahansa kaksi linjaa, jotka ovat 2-3 metrin päässä toisistaan. Pelaaja lähtee toiselta linjalta ja juoksee toiselle, hän tulee koskea mailalla linjaan ja juosta takaisin toiselle linjalle jne.
10. Syöttö maaliin minuutin ajan (maalialueen koko riippuu pelaajien tasosta). Osumasta saa viisi pistettä.

Luokka tai oppilaat jaetaan pareihin, jotka pitävät toistensa suorituksista kirjaa. Edistyneemmille pelaajille voi keksiä haastavampia tehtäviä.

Triathlon

Jokaisella voi kilpailla useassa eri urheilumuodossa, esim. tenniksessä, yleisurheilussa ja koripallossa. Muita lajeja voivat olla minijalkapallo, uinti, käsipallo, lentopallo jne.

Pelaajat jaetaan samankokoisiin ryhmiin, joissa jokaisessa on esim. kolmea ikäluokkaa (pojat alle 12, pojat alle 14 ja tytöt alle 14).

a) Tenniskilpailu
Kaikki ottelut pelataan yhdeksään peliin, jos edetään 8-8 tilanteessa, pelataan tie-break. Joukkue saa kolme pistettä voitosta ja yhden pisteen osallistumisesta.

b) Viestijuoksu
Kolme kilpailua (kaikki joukkueen jäsenet osallistuvat kilpailuihin, viestikapulana toimii maila). Joukkue saa kolme pistettä/kilpailu voitosta ja yhden pisteen osallistumisesta.

c) Koripallokilpailu
Pelataan koripallosäännöillä 20 minuutin ottelu viidellä viittä vastaan. Joukkue saa kolme pistettä voitosta ja yhden pisteen osallistumisesta.

d) Vaihtoehtoinen pisteytys
Annetaan pisteitä myös urheilu- ja joukkuehengestä sekä yrittämisestä 1-3 pisteeseen.

e) Lopullinen järjestys:

	JOUKKUE A	JOUKKUE B	JOUKKUE C
Kaksinpeli P 12			
Nelinpeli P 12			
Nelinpeli P 12			
Kaksinpeli P 14			
Nelinpeli P 14			
Nelinpeli P 14			
Kaksinpeli T 12-14			
Nelinpeli T 12-14			
Nelinpeli T 12-14			
Koordinaatio P 12			
Koordinaatio P 14			
Koordinaatio T 12-14			
Nopeus P 12			
Nopeus P 14			
Nopeus T 12-14			
Kestävyys P12			
Kestävyys P14			
Kestävyys T 12-14			
Koripallo P12			
Koripallo P14			

	JOUKKUE A	JOUKKUE B	JOUKKUE C
Koripallo T12-14			
Urheilullinen käyttäytyminen P 12			
Urheilullinen käyttäytyminen P 14			
Urheilullinen käyttäytyminen T 12-14			
Paras joukkuehenki P12			
Paras joukkuehenki P14			
Paras joukkuehenki T 12-14			
Paras yrittäminen P12			
Paras yrittäminen P 14			
Paras yrittäminen T 12-14			
Tulokset P 12			
Tulokset P 14			
Tulokset T 12-14			
Tulokset yhteensä			

Tennis- ja golfkilpailu

Tennis- ja golfseurat ovat käyttäneet tätä kilpailumuotoa tutustuttaakseen pelaajansa uuteen lajiin. Joukkueet muodostetaan sekoittaen golf- ja tennispelaajat. Nelinpeliparissa toinen on tennis-, toinen golfpelaaja. He pelaavat useita eriä tennistä ja useita puttauskilpailuja.

Lisäksi voi keksiä muita hauskoja kilpailumuotoja, jotka eivät vaadi erityisosaamista. Niitä voi olla:

- Nopeussyöttö
- Golfmailan heitto
- Puttikilpailu tennispelaajille tennismailaa käyttäen
- Puttikilpailu golfpelaajille tennispalloa käyttäen
- Tarkkuuslyönti tenniksessä

Tenniksen voi myös yhdistää mihin tahansa muuhun lajiin ja osallistumisesta tulee hauskaa ja nautinnollista. Argentiinassa on järjestetty yhdistettyjä tennis ja shakkijunioritapahtumia.

Tenniskarnevaali

- Kovin syöttö –kilpailu tutkalla
- Tarkkuussyöttökilpailu
- Peruslyöntiä pallotykillä
- Peruslyöntien tarkkuuskilpailu pallotykillä
- Haasteottelu minitenniksessä ammattilaista tai julkkista vastaan

Exer-tennis-ize

Exer-tennis-ize on aerobinen tennisharjoitus musiikin kera. Se tarjoaa drillejä ja harjoitteita sekä parantaa osallistumista tennikseen.

Alkuverryttelyn jälkeen pelaajat jaetaan seuraaviin lähtöasemiin:

- Ketteryys: Hyppynarulla hyppimillä kehitetään nopeutta, ketteryyttä varten on monivärinen silmukka, slalomjuoksulla kehitetään käsi-silmä -koordinaatiota, neljän pallon itsemurhadrillillä lähtönopeutta ja useita vatsalihasliikkeitä.
- Jalkatyö: Matkitaan
- Lyönnit: Sisältää kolme drilliä – yksi per kierros. Drilleinä voivat olla syöttö ja lentolyönti, peruslyönti, salakaato, iskulyönti, lentolyönti jne. Jonkun on annettava palloja korista.
- Tauko: Tarkoituksena on vetää happea ja kerätä palloja pallokoriin.

Pelaajat vaihtavat paikkaa musiikin loputtua. Jokainen liikkuu yhteensä kolme kierrosta. Tennistaidolla ei ole merkitystä ryhmien muodostuksessa.

Webber NelinpeliMix

Webber-nelinpeli on viihdyttävä tapa pelata tennistä. Se motivoi pelaajia hyvään peliin mahdollisen reaaliaikaisen tulosseurantansa vuoksi. Webber-nelinpelimix on hyvä vaihtoehto, kun pyritään selvittämään kuka pelaajista on paras nelinpelissä.

Webber-nelinpelimixissä pelaajat järjestetään pareiksi, ja jokainen saa oman pelaajanumeronsa. Pelaajille arvotaan jokaisen ottelun jälkeen uusi pari. Otteluita pelataan niin monta, että jokainen pelaaja on pelannut jokaisen parina ja jokaista vastaan. Lopulta se, joka on kerännyt eniten pelejä, on paras yksilöpelaaja.

Pelimuoto toimii parhaiten pelaajien ollessa mahdollisimman samantasoisia. Kun pelaajia on kahdeksan, 12 tai 16 pelaajaa, kenellekään ei tule otteluiden välissä taukoa. Otteluissa pelataan neljä peliä eli jokainen pelaaja syöttää kerran. Tapahtuman järjestämiseen menee aikaa 3-4 tuntia.

Vuonna 2005 pelitavasta on tulossa myyntiin cd, jonka voi hankkia edulliseen hintaan vuosittaisella lisenssimaksulla. Jo yhdellä järjestetyllä turnauksella voi helposti kuitata ao. maksun. Cd:n avulla Webber-nelinpeliturnaujsen järjestäminen käy helposti. Kyseisen lisenssin haltija voi niin monta turnausta vuodessa kuin haluaa, esim. seuran sisäisesti, yrityksille, koululaisille jne. Cd:llä on kaavioita eri pelaajamäärille, ohjeita, valmiita interaktiivisia laskentaohjelmia (+ graafinen käyttöliittymä) esim. pc:tä varten, arvontalipukepohjia, tulostettavat ja täytettävät paperiversiot pelaajakaavioista jne.

Yhteystiedot: Webber Sport/ Kari Honkonen,
puh. 040 5907557, kari@webber.fi

ITF
International Tennis Federation