

Lagersport/Trekking

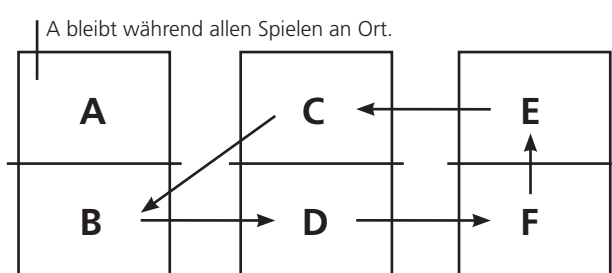
Turnierformen

Die gezielte Wahl der Turnierform verleiht einem Sportblock einen spannenden Grundrahmen. Mit packend organisierten Wettkämpfen wird der sportliche Ehrgeiz der Kinder und Jugendlichen gefördert.

Rotationsturnier

Es können alle Spielenden gegeneinander spielen. Durch den regelmässigen Wechsel kommt es auch zu Partien zwischen Stärkeren und Schwächeren. Diese Form eignet sich zur Standortbestimmung und zur Überprüfung des aktuellen Leistungsstands.

Es wird um Punkte gespielt. Nach einer bestimmten Zeitspanne wird im Gegenuhrzeigersinn gewechselt, wobei ein Team immer an seiner Position bleibt, so dass jedes Team gegen jedes spielt.

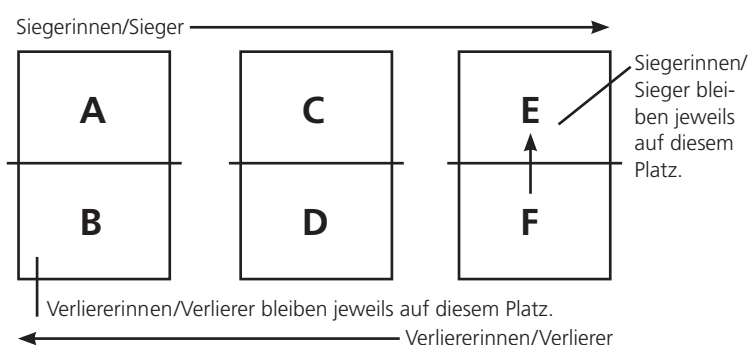


Königsturnier

Wer wird Königin, wer ist der beste Spieler?

Es gibt kein Ausscheiden, am Schluss ist bei dieser Form die Rangliste klar ersichtlich. Nachteilig ist, dass manchmal die gleichen Paarungen entstehen.

Je zwei Teams spielen auf einem Feld um Punkte. Nach dem Spiel wechselt das siegreiche Team ein Feld weiter. Das Team, das verloren hat, wechselt in die Gegenrichtung. Bei Punktgleichstand wird ein Entscheidungsspiel gespielt. Am Anfang des Turniers sind eher kürzere Spieldauern zu wählen. Später, wenn etwa gleich starke Spieler aufeinandertreffen, können die Spiele länger dauern.



Jeder gegen jeden

Nach einer festgelegten Reihenfolge spielt jedes Team einmal gegen alle anderen. Alle spielen gleich viele Partien, es gibt kein Ausscheiden. Mit dieser Turnierform ist die genaueste Rangierung möglich.

Die Namen werden in vorbereitete Formulare eingetragen. Jedes Team erhält eine Nummer. Ein Sieg bringt drei, ein Unentschieden zwei und eine Niederlage einen Punkt. Die Punkte werden am Schluss zusammengezählt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielplan Turnier für 6 Mannschaften

| | Feld 1 | Feld 2 | Feld 3 |
|----------------|----------------|----------------|----------------|
| Runde 1 | Team 1 gegen 3 | Team 2 gegen 4 | Team 5 gegen 6 |
| Runde 2 | Team 4 gegen 6 | Team 3 gegen 5 | Team 1 gegen 2 |
| Runde 3 | Team 3 gegen 2 | Team 1 gegen 6 | Team 4 gegen 5 |
| Runde 4 | Team 2 gegen 5 | Team 1 gegen 4 | Team 3 gegen 6 |
| Runde 5 | Team 1 gegen 5 | Team 2 gegen 6 | Team 3 gegen 4 |

gewonnen: 3 Punkte, unentschieden: 2 Punkte, verloren: 1 Punkt

Losturnier

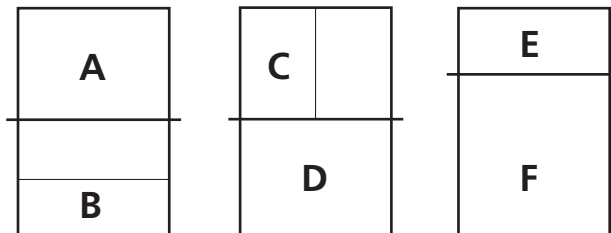
Vor jeder Spielrunde werden die Paarungen neu ausgelost. Je nach Losglück können auch schwächere Spielende in der Rangliste einmal weiter nach vorne kommen. Begegnungen können sich durch das Los auch wiederholen.

Alle Spielfelder werden nummeriert. Vor jeder Runde zieht jeder Teilnehmende ein Los und bekommt sein Spielfeld zugewiesen. Ein Sieg bringt zwei Punkte, ein Unentschieden einen Punkt. Der Teilnehmende mit den meisten Punkten gewinnt.

| | | |
|------------------------|-----------------|---------------|
| Losturnier | | |
| gewonnenes Spiel: | 2 Punkte | |
| unentschiedenes Spiel: | 1 Punkt | |
| verlorenes Spiel: | 0 Punkte | |
| ----- | | |
| Name: | Rang: | |
| | | |
| | Resultat | Punkte |
| 1. Spielrunde | : | |
| 2. Spielrunde | | |
| 3. Spielrunde | | |
| 4. Spielrunde | | |
| 5. Spielrunde | | |
| Differenz: | Total: | |

Handicapturnier

Das Handicap ist ein Faktor, der unterschiedliche Leistungsstärken nivellieren soll, um so einen spannenden Wettbewerb zu ermöglichen. Stärkere Spieler oder stärkere Teams erhalten ein Handicap, damit sie nicht zu stark dominieren. Bei einer sinnvollen Einstufung haben alle Teilnehmenden die Möglichkeit, zu gewinnen. Gute Teams müssen sich von Anfang an konzentrieren und dürfen sich kaum Fehler erlauben.



Beispiel mit unterschiedlich grossen Spielfeldern

Es gibt verschiedene Handicaps. Die Schwächeren erhalten einen Punktevorsprung oder ihre Punkte zählen doppelt. Ist der Leistungsunterschied trotz Punktevorsprung zu gross, könnte das schwächere Team trotz eines grossen Punktevorsprungs das Spiel verlieren. Dann ist es besser, die bestehenden Stärkeverhältnisse durch technische oder taktische Einschränkungen auszugleichen. Das stärkere Team darf zum Beispiel nur mit der schwachen Hand spielen, darf ein oder zwei Schläge weniger ausführen oder aber das Spielfeld des schwächeren Teams ist kleiner.

Wechseln – Teilen

Eine Doppeltournierform, die sich gut eignet, um sich gegenseitig kennenzulernen. Die Form führt zu einer guten Durchmischung.

Es wird auf Zeit gespielt. Das Siegerteam wechselt zum nächsten Feld und teilt sich auf. Die Verlierer bleiben auf ihrem Spielfeld und teilen sich ebenfalls auf. So entstehen für die nächste Runde neue Mannschaften.

