

toernooien-toer

*Toernooivormen en spel-ideeën voor
de tafeltennisvereniging*

Colofon

'Toernooien-toer, toernooivormen en spel-ideeën voor de tafeltennisvereniging' is tot stand gekomen op initiatief van de afdeling Kadervorming en Sportontwikkeling van de Nederlandse Tafeltennisbond.

Samenstelling

Thieu Kuys en Theo Rieken

Vormgeving

Linda Rieken, grafisch ontwerper, Arnhem

Drukwerk

Em. de Jong BV, Baarle Nassau

Met dank aan

Igor Heller en Atie de Jong, voor hun commentaar bij de conceptversie.

© 1998, Nederlandse Tafeltennisbond,
Postbus 600, 2700 MD Zoetermeer, Telefoon: 079-3414811

In het gehele boek refereert 'hij', 'hem' en 'zij' aan zowel het mannelijke als het vrouwelijke geslacht.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de Nederlandse Tafeltennisbond, Zoetermeer. Voor het maken van kopieën van wedstrijdschema's en standaardformulieren voor gebruik binnen de vereniging van de koper verleent de Nederlandse Tafeltennisbond bij deze expliciet toestemming. Het gebruik van de tekst als toelichting of ondersteuning bij artikelen, boeken en scripties is toegestaan, mits de bron duidelijk wordt vermeld.

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	5
Hoofdstuk 1:	6
BASISVORMEN	
· het afvaltoernooi	6
· troosttoernooi en herkansingssysteem	7
· het meerkampsysteem	9
· de meerkampregel	11
· meerkamptoernooien	12
· meerkamptoernooi met afvaltoernooi	13
· meervoudige meerkamptoernooien	15
· het algemene meerkampformulier	16
· planning	16
Hoofdstuk 2:	18
UITDAAGSYSTEMEN	
· het laddertoernooi	18
· algemene regels	18
· varianten	20
Hoofdstuk 3:	23
VARIATIES INDIVIDUELE TOERNOOIEN	
· afwijkende tellingen	23
· handicap-toernooien	25
· het dubbele telling-toernooi	26
· het veertig punten-toernooi	27
· het individuele dubbeltoernooi	29
· het etappe-toernooi	30
· het Zwitsers laddertoernooi	31
· het piramide-toernooi	33
· het lopende band-toernooi	34
· het traplopen-toernooi	36
· alternatief en alternatiever	37
Hoofdstuk 4:	38
VARIATIES TEAMTOERNOOIEN	
· het handicap-teamtoernooi	38
· het tien bij tien-toernooi	40
· het roulette-toernooi	42
· het geheime partner-toernooi	42

Hoofdstuk 5:	44
COMBINATIE-TOERNOOIEN	
· het twee voor twaalf-toernooi	44
· het ganzenbord-toernooi	46
· het mastermind-toernooi	47
· het eenentwintigen-toernooi	48
· het mens erger je niet-toernooi	50
Hoofdstuk 6:	52
OMNI-EVENEMENTEN	
· het Zweeds loopspel	52
· levend toto	53
· het duivels gokspel	55
Hoofdstuk 7:	57
KLEINE SPELVORMEN	
tafeltennisspelvormen	57
· het koningsspel	57
· het viltjesspel	58
· dubbele stuiter	58
· dubbel pingpong	58
· dubbele kluts	58
· sla je rijk	58
· verrassingsspel	58
· ballonspel	59
· alternatieve tafels	59
niet tafeltennisspelvormen	59
· woorden raden	59
· woordenketting	59
· voorwerpenketting	59
· rebus-wedstrijd	59
· namen-cryptogrammen	60
· quiz-vragen	60
· conditie-spelletjes	60
UITLEIDING	62
· het organiseren van een activiteit	62
· een activiteitencommissie	62
· zelfwerkzaamheid van de leden	63
· organiseren en overorganiseren	64

INLEIDING

In de ons achterliggende jaren werden door de NTTB, de afdelingen en de verenigingen vele 'open' toernooien georganiseerd. De laatste jaren is het aantal hiervan sterk teruggelopen. De belangstelling is te gering om financieel verantwoord dergelijke toernooien te organiseren. Wel toegenomen is het aantal activiteiten dat binnen vereniging opgezet wordt. Kenmerkend voor deze evenementen is dat ze kort van duur zijn en dat het recreatieve aspect vaak de voorrang heeft gekregen. Toch zijn prestatieve toernooien, zowel landelijk, in de afdeling als in de vereniging, niet weg te denken. Ook daar zijn vele tafeltennissers in geïnteresseerd.

Tegen deze achtergrond is het voor de vereniging van belang dat zij haar leden een gevariëerd aanbod doet in de wijze van sportbeoefening in de vereniging. Naast deelname aan de competitie moet de vereniging ook andere tafeltennisactiviteiten aanbieden. Deze activiteiten hebben een belangrijke sociale functie. Dat geldt zowel voor de prestatieve als voor de recreatieve toernooi- en spelvormen. Daarnaast zullen ouders, partners, vrienden en kennissen van de leden eerder een bezoekje brengen aan uw speelzaal om de hoek dan verre reizen maken om hun favorieten te zien spelen. Of laat ze eens meedoen in een van uw recreatieve toernooien binnen de vereniging.

Samengevat: verenigingsstoernooien zijn de smaakmakers van het verenigingsleven.

Wat ons betreft kunnen er dus nooit genoeg activiteiten binnen een vereniging georganiseerd worden. We erkennen dat het extra werk kost en dat het soms stress-situaties met zich mee brengt waar verenigingsvrijwilligers niet op zitten te wachten. Om deze twee nadelen zoveel mogelijk weg te nemen, hebben we dit boekje samengesteld.

In de hoofdstukken die volgen treft u, behalve een beknopte beschrijving van officiële toernooisystemen, een weergave van een paar dozijn wedstrijd- en spelvormen aan. Waar dat mogelijk was, is de tekst aangevuld met illustraties. Deze kunt u gebruiken bij het organiseren van een activiteit. Ook wordt er bij de beschrijving van een toernooisysteem aangegeven op welke manieren u dit systeem zou kunnen aanpassen aan de situatie binnen uw vereniging. In het laatste hoofdstuk gaan we kort in op enkele algemene aspecten van de organisatie van een activiteit.

Deze collectie van ideeën is samengesteld uit materiaal dat wij door de jaren heen hebben verzameld. In welke tak van sport en door wie een spelsysteem voor het eerst bedacht is, was in de meeste gevallen niet te achterhalen. Wij pretenderen niet veel meer te zijn geweest dan verzamelaars en bewerkers van ideeën van anderen, en hadden ook geen hogere ambitie.

Thieu Kuys,
Theo Rieken

HOOFDSTUK 1:

BASISVORMEN

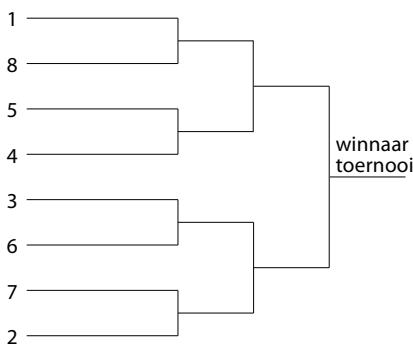
In dit boekje zal de nadruk liggen op 'alternatieve' toernooi- en spelvormen. We beginnen echter met het beschrijven van enkele toernooivormen die gebruikt worden bij officiële NTTB-toernooien. Deze zijn bij uitstek geschikt voor prestatieve evenementen, waarbij het er primair om gaat dat de sterkste speler als winnaar uit de strijd komt. Ook zijn de officiële systemen bruikbaar als basisvormen bij het organiseren van meer recreatieve activiteiten.

We zullen onze beschrijving in dit hoofdstuk beknopt houden. Meer informatie over de basisvormen kunt u vinden in het Toernooi- en wedstrijdreglement van de NTTB en in de daarbij behorende handboeken.

Het afvaltoernooi

Het bekendste toernooisysteem is het afvaltoernooi. Het afvaltoernooi bestaat uit een aantal rondes. De winnaars gaan door naar de volgende ronde, de verliezers vallen af. Na de eerste volledige ronde is het deelnemersveld dus gehalveerd. Na de tweede ronde is nog slechts een kwart van de deelnemers over. Het toernooi eindigt met een finale tussen de laatste twee overgebleven spelers.

Dit toernooi heeft meestal een prestatief karakter. Het is de bedoeling dat de sterkste spelers doordringen tot in de finale. Daarom wordt in het algemeen een plaatsingssysteem gebruikt. In figuur 1 wordt een voorbeeld gegeven van plaatsing bij acht deelnemers. De op papier sterkste speler heeft het nummer 1, de op papier zwakste speler heeft het nummer 8.

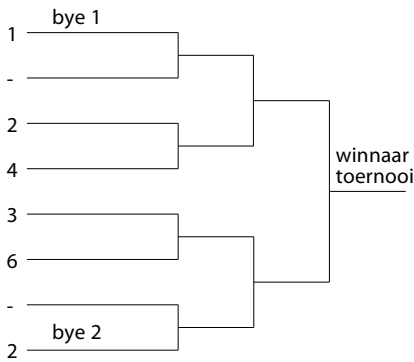


figuur 1:

Plaatsing bij een 'afvaltoernooi'.

De sterkste speler begint in de bovenste helft van het schema en de op één na sterkste speler begint in de onderste helft. Zij zullen elkaar dus op zijn vroegst in de finale tegen kunnen komen. De andere spelers zijn op een soortgelijke wijze over het schema verdeeld. Zoals u ziet is de som van de nummers van de spelers die tegen elkaar uitkomen, steeds gelijk aan het aantal deelnemers plus 1. Dit ezelsbruggetje kunt u ook gebruiken als het deelnemersveld groter is. Bij zestien deelnemers speelt de speler met het nummer 1 in de eerste wedstrijd tegen de speler met het nummer 16.

Bij een standaard-afvaltoernooi moet het aantal deelnemers gelijk zijn aan een macht van twee (2, 4, 8, 16, etc.). Is dat niet het geval, dan zult u het systeem moeten aanpassen. U kunt dit doen door het verlenen van zogenaamde bye's. Bepaalde spelers gaan dan, zonder een wedstrijd te spelen, naar de volgende ronde. Omdat het afvaltoernooi prestatief gericht is, ligt het voor de hand om de sterkere spelers in de eerste ronde een bye te geven. (figuur 2)



figuur 2.

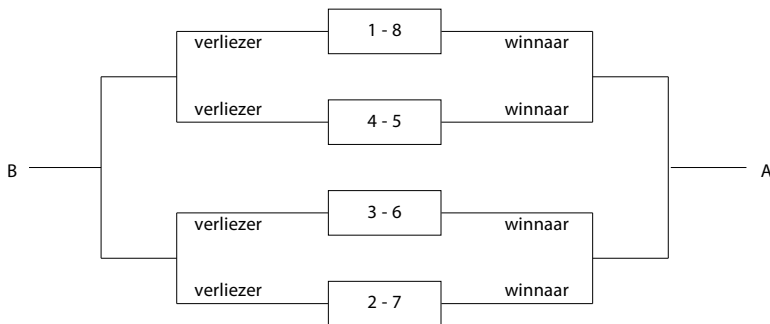
'Afaltoernooi' met vrije plaatsen.

Als het aantal deelnemers geen macht van twee is (2, 4, 8, 16, 32, 64 etc.) moet u uitgaan van de eerste macht van twee die groter is dan het aantal deelnemers. Heeft u 40 deelnemers, dan gaat u uit van een systeem voor 64 spelers. Als u alle deelnemers plaatst, moet u de sterkste 24 spelers (64 - 40) een bye verlenen. De eerste ronde zal dan uit 8 wedstrijden bestaan.

U kunt ook een extra voorronde houden. Heeft u negen deelnemers, dan laat u - voordat u het schema uit figuur 1 toepast - een wedstrijd spelen tussen de spelers die als achtste en als negende geplaatst zijn. De verliezer valt af; de winnaar gaat verder naar positie 8 uit het schema. Zoals u zult begrijpen komt het verlenen van bye's en het laten spelen van een extra voorronde op hetzelfde neer. U zou immers kunnen zeggen dat in figuur 2 alle deelnemers een extra voorronde spelen, behalve de spelers 1 en 2.

Troosttoernooi en herkansingssysteem

Het voordeel van een afvaltoernooi is dat er relatief snel een winnaar uit de bus komt. Het nadeel is dat het aantal toeschouwers soms net zo snel daalt als het aantal deelnemers. De finale wordt dan gespeeld voor een halve man en een paardekop. Dat is niet bevorderlijk voor de sfeer. U kunt dit nadeel deels ondervangen door het afvaltoernooi te combineren met een troosttoernooi. Degenen die in de eerste ronde van het afvaltoernooi, ook wel hoofdtoernooi genoemd, uitgeschakeld worden, gaan dan door naar de eerste ronde in het troosttoernooi. (figuur 3)



figuur 3.

'Afaltoernooi' met 'troosttoernooi' voor verliezers uit de eerste ronde.

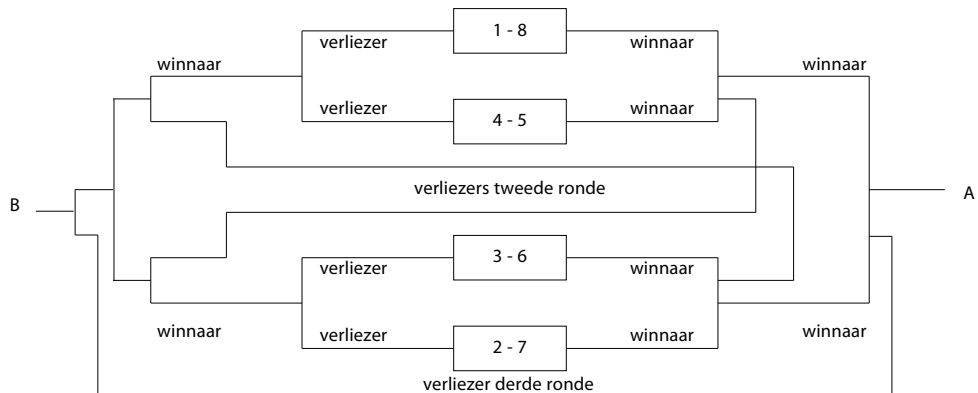
A = winnaar

'hoofdtoernooi';

B = winnaar

'troosttoernooi'.

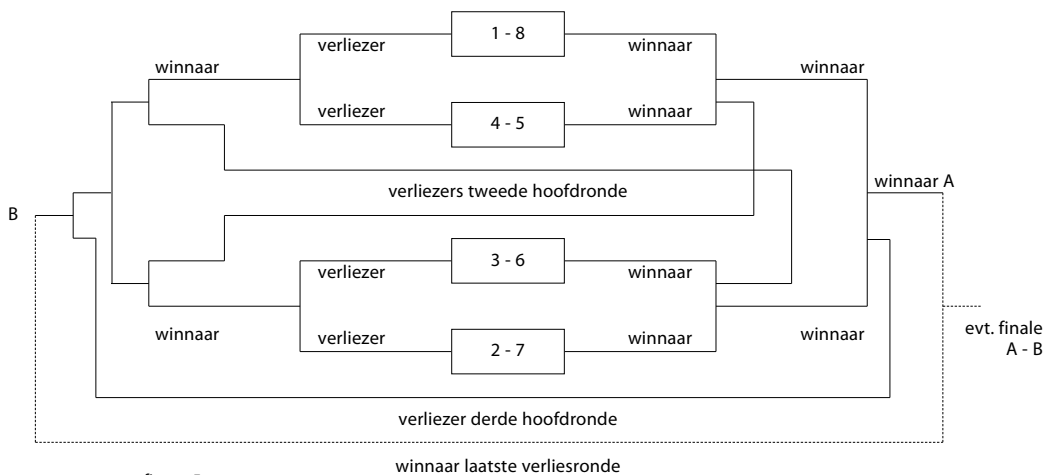
In figuur 3 komen alleen de deelnemers die in de eerste ronde verloren hebben, in het troosttoernooi terecht. U kunt er echter ook voor kiezen om alle deelnemers die in het hoofdtoernooi worden uitgeschakeld, door te laten spelen in het troosttoernooi. Bijvoorbeeld degenen die in de tweede ronde van het hoofdtoernooi worden uitgeschakeld, gaan dan in de tweede ronde van de troosttoernooi verder. (figuur 4)



figuur 4.

'Afaltoernooi' met 'troosttoernooi' voor alle verliezers uit het 'hoofdtoernooi'. A = winnaar 'hoofdtoernooi'; B = winnaar 'troosttoernooi'.

Als u een afvaltoernooi combineert met een troosttoernooi krijgt u twee winnaars: de winnaar van de finale in het hoofdtoernooi en de winnaar van de finale in het troosttoernooi. U kunt echter ook kiezen voor een afvaltoernooi met herkansing. Ook in dat geval gaat elke deelnemer die in het hoofdtoernooi een wedstrijd verliest naar de linkerhelft van het schema. Als een deelnemer in de linkerhelft vervolgens alle wedstrijden wint, krijgt hij echter alsnog kans op de eindzege in het hoofdtoernooi. (figuur 5)



figuur 5.

'Afaltoernooi' met herkansing. Er is maar 1 winnaar.

Bij een afvaltoernooi met herkansing zijn de deelnemers pas definitief uitgeschakeld als zij twee wedstrijden verloren hebben. Strikt genomen betekent dit dat als de finale gewonnen wordt door de speler die vanuit de linkerhelft van het schema in de finale komt, tegen de speler die zonder een partij te verliezen in de finale is gekomen recht heeft op een herkansing. In de praktijk is zo'n tweede finale niet leuk. U kunt deze laten vervallen. Om elke verwarring op dit punt te voorkomen moet u vooraf kenbaar maken of de eerste finale de echte en dus de laatste zal zijn.

Figuur 5 ziet er ietwat ingewikkeld uit. Het systeem heeft echter een belangrijk voordeel. Bij een afvaltoernooi kan het gebeuren dat sterke spelers (te) snel worden uitgeschakeld door een zwakke start of een arbitrage-fout. Door

alle deelnemers recht te geven op een herkansing, maakt u de kans dat de sterkste spelers de finale bereiken wat groter zonder dat u daartoe de zwakkere spelers onheus hoeft te benadelen.

De combinatie van een afvaltoernooi met een troosttoernooi of een herkansingssysteem doet een beroep op uw organisatietalent, maar wil ook nogal eens de sluwheid onder de deelnemers aanwakkeren. U kunt dan te maken krijgen met prijzenjagers. Redelijk sterke spelers die hun kans op een hoofdprijs gaarne verspelen om meer kans te maken op een andere (troost)-prijs. Daar kunt u als wedstrijdleader weinig tegen doen en u kunt ook niet voorkomen dat er in de wandelgangen meer over prijzenjagers gediscussieerd wordt dan over het feitelijke wedstrijdverloop. Troostrijk is wel dat een prijzenjager zelden alleen komt. Door twee notoire prijzenjagers in de eerste ronde tegen elkaar uit te laten komen, kunt u dan toch nog een aardige bijdrage leveren aan de discussies rond de centrecourts.

Het meerkampstelsysteem

Ook als u een afvaltoernooi combineert met een troostronde of een herkansingssysteem, blijft het een feit dat het deelnemersveld aan het einde van het toernooi aanzienlijk kleiner zal zijn dan aan het begin. Dit nadeel houdt concreet in dat de sterkere spelers een redelijk aantal wedstrijden spelen, terwijl de zwakkere spelers vaak na één of twee wedstrijden uitgespeeld zullen zijn. Dat is niet bevorderlijk voor het spelplezier. In alle vroegte opstaan om aan een toernooi mee te kunnen doen en dan voor koffietijd weer naar huis gestuurd worden, zo iets blijft je als deelnemer bij. Tenzij het - bijvoorbeeld vanwege de beschikbare tijd - echt niet anders kan, raden wij u aan om bij het organiseren van een toernooi gebruik te maken van een andere basisvorm, namelijk het meerkampstelsysteem.

Bij een meerkampstelsysteem worden de deelnemers verdeeld over groepen van ongeveer gelijke grootte. Binnen de afzonderlijke groepen speelt iedereen tegen elkaar. Ook als niet alle groepen even groot zijn, spelen alle deelnemers een behoorlijk aantal wedstrijden. Het deelnemersveld wordt gedurende het toernooi niet kleiner.

Voor meerkampstoernooien zijn standaard formulieren in omloop. Daarop staat aangegeven wie in welke ronde tegen wie speelt. Bij het opstellen van de standaard formulieren is ervan uitgegaan dat de deelnemers op sterkte geplaatst worden. Bij een zeskamp krijgt de op papier sterkste speler het nummer 1, de op papier zwakste speler het nummer 6. (figuur 6)

In het bovenste deel van het formulier kunnen de gescoorde wedstrijdpunten per ronde worden bijgehouden. In de voorlaatste kolom kan het totaal aantal gescoorde wedstrijdpunten worden vastgelegd. De laatste kolom - die op sommige formulieren ontbreekt - is voor de eindstand.

Zoals u ziet doorloopt de sterkste deelnemer in dit schema het deelnemersveld in oplopende speelsterkte. De laatste wedstrijd wordt gespeeld tussen

de als nummer 1 en 2 geplaatste spelers. Tevens is op standaard formulieren meestal aangegeven welke speler bij welke wedstrijd als scheidsrechter optreedt. In de praktijk zal het u niet altijd lukken de deelnemers daaraan te houden, maar het biedt althans enig houvast. Het schema kan op dit punt alleen gevolgd worden als een meerkamp op één of twee tafels gespeeld wordt. Moet u van het schema afwijken, probeer er dan voor te zorgen dat iedere speler tussen de wedstrijden minimaal één wedstrijd rust heeft.

figuur 6.
Formulier zeskamp.

ZESKAMP		PUNTEN RONDE					totaal	eindstand
nr	naam	1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
4								
5								
6								

1E RONDE						2E RONDE					
	game 1	game 2	game 3	uitslag	s		game 1	game 2	game 3	uitslag	s
1	1 - 6				3	4	1 - 5				6
2	2 - 5				1	5	2 - 4				5
3	3 - 4				2	6	3 - 6				4

3E RONDE						4E RONDE					
	game 1	game 2	game 3	uitslag	s		game 1	game 2	game 3	uitslag	s
7	1 - 4				5	10	1 - 3				4
8	2 - 3				1	11	2 - 6				2
9	5 - 6				3	12	4 - 5				6

5E RONDE					
	game 1	game 2	game 3	uitslag	s
13	1 - 2				4
14	3 - 5				1
15	4 - 6				2

Meerkampformulieren zitten eenvoudig in elkaar. Als u nog geen standaard formulieren bent tegengekomen, dan kunt u ze zelf snel samenstellen. Daarom hebben we niet alle meerkampformulieren in dit boekje opgenomen. Wel geven we nog een voorbeeld van een meerkampformulier voor een oneven aantal deelnemers. (figuur 7)

Zoals u ziet is er in dit schema voor gekozen de plaatsing te gebruiken bij het vaststellen van de ronde waarin een speler stilligt. Dit heeft het voordeel dat de als eerste geplaatste speler, na in de eerste ronde vrij te hebben gehad, het deelnemersveld in oplopende sterkte kan doorploegen. Dit is echter

figuur 7. geen regel van meden en perzen. Er zijn meerkampformulieren in omloop waarop de als eerste geplaatste speler pas in een latere ronde stilligt.
Formulier zevenkamp.

ZEVENKAMP		PUNTEN RONDE							totaal	eindstand
nr	naam	1	2	3	4	5	6	7		
1		x								
2			x							
3				x						
4					x					
5						x				
6							x			
7								x		

1E RONDE	game 1	game 2	game 3	uitslag	s
1	2 - 7				1
2	3 - 6				2
3	4 - 5				6

2E RONDE	game 1	game 2	game 3	uitslag	s
4	1 - 7				3
5	2 - 6				4
6	3 - 5				7

3E RONDE	game 1	game 2	game 3	uitslag	s
7	1 - 6				5
8	2 - 5				1
9	4 - 7				3

4E RONDE	game 1	game 2	game 3	uitslag	s
10	1 - 5				4
11	3 - 7				6
12	4 - 6				2

5E RONDE	game 1	game 2	game 3	uitslag	s
13	6 - 7				5
14	2 - 3				7
15	1 - 4				2

6E RONDE	game 1	game 2	game 3	uitslag	s
16	5 - 7				3
17	2 - 4				6
18	1 - 3				4

7E RONDE	game 1	game 2	game 3	uitslag	s
19	5 - 6				1
20	3 - 4				5
21	1 - 2				7

De meerkampregel

Vaak zal de eindstand van de meerkamp tevens de eindstand zijn van het toernooi als geheel. Degene die in de meerkamp de meeste wedstrijden gewonnen heeft, is dan de winnaar. Daarbij kan het gebeuren dat verschillende deelnemers evenveel wedstrijden gewonnen hebben. Als het om twee spelers gaat, dan levert dat geen probleem op. De winnaar van de onderlinge wedstrijd is de winnaar van het toernooi. Wanneer er drie of meer spelers gelijk geëindigd zijn, dan leidt dat echter soms tot discussies binnen de

groep. Wij adviseren u om in die gevallen de systematiek te hanteren die de NTTB voorschrijft in de meerkampregel. Bij gelijk eindigen wordt de winnaar bepaald door de volgende stappen te doorlopen totdat er nog maar 1 speler over is.

- Stap 1: Vergelijk het resultaat in de onderlinge set(s).
- Stap 2: Vergelijk het quotiënt van de gewonnen en verloren games van de onderlinge set(s). Het hoogste quotiënt 'wint'.
- Stap 3: Vergelijk het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van de onderlinge set(s). Het hoogste quotiënt 'wint'.
- Stap 4: Vergelijk het quotiënt van de gewonnen en verloren games van alle set(s). Het hoogste quotiënt 'wint'.
- Stap 5: Vergelijk het quotiënt van de gewonnen en verloren punten van alle set(s). Het hoogste quotiënt 'wint'.
- Stap 6: Is er dan nog geen beslissing, dan beslist het lot.

Zodra de positie van een of meer deelnemers is vastgesteld, kan die positie niet meer gewijzigd worden in de volgende stappen, ook niet als u hun resultaten moet meenemen in stappen 4 en 5.

Meerkamptoernooien

U kunt een meerkamp in theorie net zo groot maken als u wilt, maar het is niet praktisch om voor twintig deelnemers één meerkamp te organiseren. Een twintigkamp bestaat uit 190 wedstrijden. Als u 6 tafels tot uw beschikking heeft, dan zou het toernooi meer dan 10 uur kunnen gaan duren. Bovendien is het spelen van negentien volledige wedstrijden op één dag voor de meeste mensen toch net iets te veel van het uitputtende. Zodra het aantal deelnemers boven de tien uitkomt, zult u de deelnemers over verschillende meerkampen moeten verspreiden. Daarbij rijst de vraag hoe u dat het beste kunt doen. Een meerkamp met acht deelnemers is meestal het maximum.

Soms wordt dit probleem opgelost door het karakter van het toernooi dat u organiseert. Veel verenigingen organiseren clubkampioenschappen voor verschillende spelniveau's. Er zijn dan verschillende categorieën titels te verdelen en als het aantal kandidaten voor elke titel afzonderlijk beperkt is (d.w.z. kleiner dan tien), dan bent u snel klaar met het indelen. De meerkamp voor de hoogste titel hoeft immers niet dezelfde omvang te hebben als de meerkamp voor een lagere titel.

Dat ligt anders als alle deelnemers gaan strijden om dezelfde hoofdprijs. De meerkampen moeten dan (ongeveer) even groot zijn en (ongeveer) gelijkwaardig qua sterkte. U kunt dan werken met plaatsing. Het plaatsingssysteem bestaat uit twee stappen:

- Stap 1: U geeft elke deelnemer een plaatsingsnummer op basis van de individuele speelsterkte. De sterkste speler krijgt nummer 1, de op een na sterkste speler nummer 2, etc.
- Stap 2: Bij het verdelen van deelnemers over de meerkampen telt u af, maar dat doet u afwisselend van links naar rechts en van rechts naar links.

Toepassing van dit plaatsingssysteem op de verdeling van zestien deelnemers over vier meerkampen levert het plaatje in figuur 8 op:

meerkamp A		meerkamp B	meerkamp
C	meerkamp D		
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12

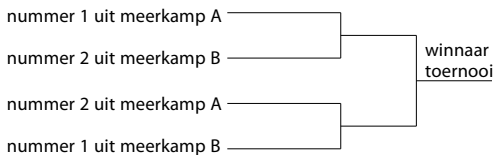
figuur 8.
Plaatsing van
spelers voor vier
meerkampen.

Zoals u kunt zien, is de som van de plaatsingsnummers in elke meerkamp gelijk (nl. 34). Weliswaar geldt dit niet als het om meerkampen met een oneven aantal spelers gaat, maar ook dan

levert het systeem meerkampen van vergelijkbare speelsterkte op. Als alle deelnemers voor dezelfde hoofdprijs gaan strijden, bent u er natuurlijk nog niet met het verdelen van deelnemers over meerkampen. In het voorbeeld hierboven zouden de vier meerkampen dan slechts één onderdeel van het toernooi vormen. Daarna (of daarvoor) zijn er andere onderdelen. In een toernooi dat uit verschillende onderdelen bestaat, kan het meerkampstelsel op verschillende manieren gebruikt worden.

Meerkamptoernooi met afvaltoernooi

Als u het deelnemersveld verdeeld heeft over meerdere meerkampen, dan is het aardig om na afloop van de meerkampwedstrijden zogenaamde kruisfinale



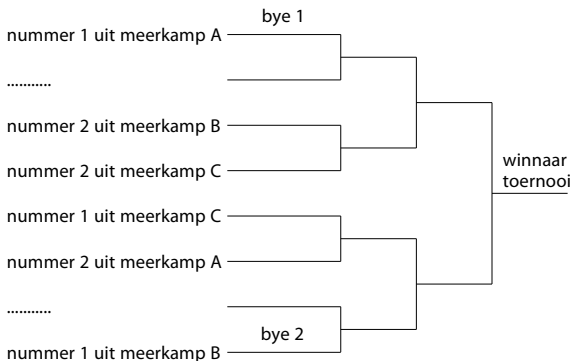
figuur 9.
Kruisfinale bij twee
meerkampen.

nales te houden. U combineert dan het meerkampentooi met het afvaltoernooi. Heeft u twee meerkampen, dan kunt u de kruisfinale-wedstrijden vaststellen volgens figuur 9.

Het schema uit figuur 9 kunt u uitbreiden voor een groter aantal meerkampen. Dit schema werkt echter alleen als u een even aantal meerkampen heeft. In dat geval is het aantal (kruis)finalisten immers een macht van 2 (4, 8, 16 etc.).

Heeft u een oneven aantal meerkampen dan zult u de afsluitende finalewedstrijden anders moeten opzetten. Bij drie meerkampen kunt u dan een afvalstelsel voor acht spelers gebruiken. Heeft u bij aanvang van het toernooi niet alle spelers een plaatsingsnummer gegeven, dan kunt u twee van de drie spelers die in hun meerkamp als eerste geëindigd zijn, een bye geven.

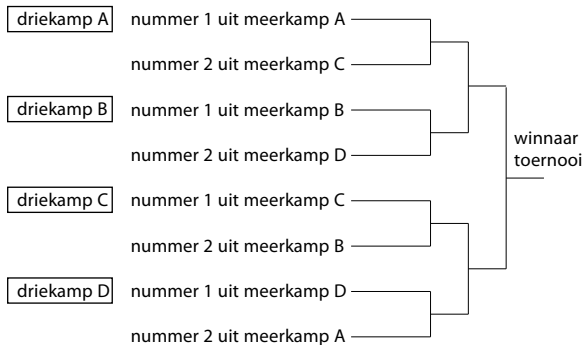
figuur 10.
Kruisfinale-
wedstrijden bij
3 meerkampen.



Heeft u bij aanvang van het toernooi alle deelnemers een plaatsingsnummer gegeven, dan kunt u dit plaatsingsnummer gebruiken bij het verliezen van bye's.

Bij een toernooi met een oneven aantal meerkampen, zal het kruisfinalestelsel er, vanwege de bye's, een tikkeltje onrechtvaardig uitzien. U moet er bij het organiseren van een

toernooi dus rekening mee houden dat de situatie waarbij het aantal spelers dat door de voorronde heen is gekomen niet gelijk is aan een macht van twee, soms veroorzaakt wordt door de grootte van de meerkampen in de voorronde. Anders gezegd: u kunt het probleem soms voorkomen door meerkampen van een bepaalde omvang gebruiken. Heeft u twaalf deelnemers, dan krijgt u een probleem als u deze verdeelt over drie vierkampen. Verdeelt u de deelnemers echter over vier driekampen dan kunt u snel een schema als dat in figuur 11 opstellen.



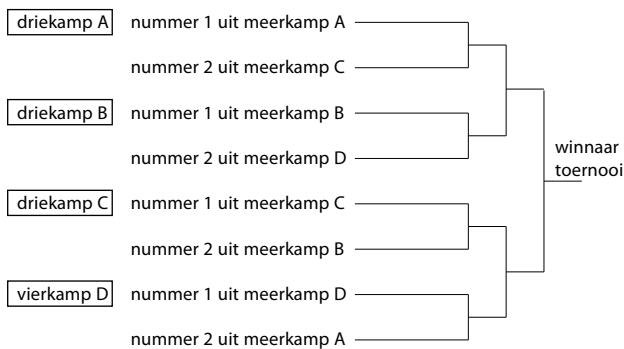
figuur 11.

Combinatie

'meerkamp- en afvaltoernooi' voor 12 deelnemers.

Toch zal het niet altijd mogelijk zijn om, bij het combineren van een meerkamp-toernooi en een afvaltoernooi, dit soort aantalproblemen te omzeilen. Dertien deelnemers of zeventien deelnemers kunnen nooit zodanig over meerkampen verdeeld worden dat het systeem er in alle opzichten evenwichtig uit ziet. Voor dertien deelnemers zou u het schema uit figuur 11 kunnen aanpassen door

de driekamp D te vervangen door een vierkamp. (figuur 12)



figuur 12.

Combinatie

'meerkamp- en afvaltoernooi' voor 13 deelnemers.

Tenslotte kunt u in gevallen dat het aantal deelnemers moeilijk tot een macht van twee gereduceerd kan worden, toevlucht nemen tot regels als: de nummers één van elke meerkamp plaatsen zich voor de volgende ronde, en daarnaast gaan ook de twee beste nummers twee van alle meerkam-

pen door naar de volgende ronde. Als de meerkampen niet even groot zijn, raden wij dit soort regels af. Er zullen geheid discussies ontstaan over de vraag hoe de prestaties van de nummer 2 van een vierkamp te vergelijken zijn met de prestaties van de nummer 2 van een vijfkamp. U kunt beter vooraf kenbaar maken dat er uit een bepaalde meerkamp twee spelers overgaan en uit de

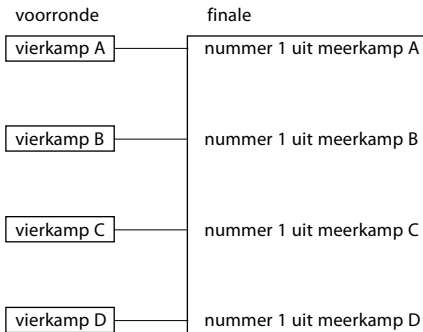
andere slechts één, en dit te motiveren aan de hand van de plaatsingsnummers van de spelers: in de meerkamp waaruit twee spelers over gaan zet u dan de als eerste geplaatste speler.

U kunt het meerkamp-toernooi en het afvaltoernooi ook in omgekeerde volgorde combineren, door eerst verschillende voorrondes te houden door middel van een afvaltoernooi en daarna de spelers die overblijven te verdelen over één of meer meerkampen. Op zichzelf is daar niets op tegen. In de praktijk zal dit het spelplezier niet verhogen omdat het belangrijkste nadeel

van een afvaltoernooi (voor veel deelnemers is de leut snel voorbij) daardoor nog meer benadrukt wordt.

Meervoudige meerkamptoernooien

U kunt alle nadelen van een afvaltoernooi omzeilen door, in één toernooi, het meerkampstelsel op verschillende manieren te gebruiken. In

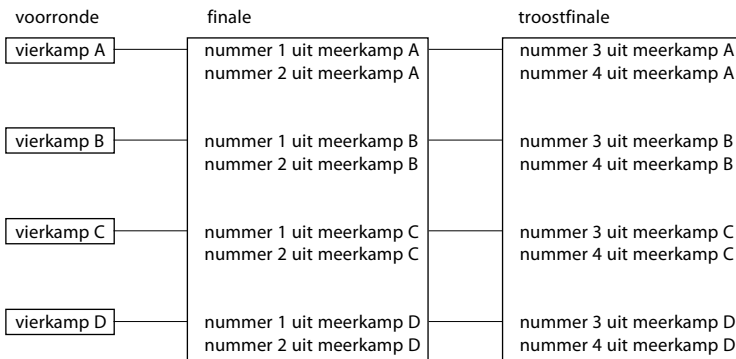


figuur 13.
'Meervoudig meerkamptoernooi' met afvallers.

figuur 13 is een voorbeeld gegeven van een dergelijk meervoudig meerkamptoernooi.

Bij het meervoudig meerkampstelsel uit figuur 13 wordt, evenals in een afvaltoernooi, het deelnemersveld verkleind (in dit geval van 16 naar 4). Doordat u begint met meerkampen, spelen alle deelnemers echter een redelijk aantal wedstrijden. En doordat u eindigt met een finale meerkamp speelt de factor geluk een kleinere rol dan in een afvaltoernooi. In figuur 14 is een andere toepassing van het meervoudig meerkamptoernooi geschetst.

In het schema uit figuur 14 worden de meerkampen uit de voorronde gebruikt om spelers te kunnen verdelen over twee soorten finales. De voorrondes fungeren daardoor als een plaatsingssysteem. Dit maakt uw taak bij



figuur 14.
'Meervoudig meerkamptoernooi' zonder afvallers.

het toekennen van plaatsingsnummers wat lichter. Veel tafeltennisverenigingen organiseren clubkampioenschappen in verschillende speelklassen. Voorafgaand ontstaan er dan vaak discussies over wie in een bepaalde speelklasse uit mag of moet komen. Door een meervoudig meerkamptoernooi zonder afvallers te organiseren, kunt u dergelijke discussies op een elegante manier de kop in drukken. Het toekennen van plaatsingsnummers is minder bepalend voor de uitslag. Twijfelgevallen, zoals spelers die zich qua niveau tussen de top en de subtop van uw vereniging bevinden, krijgen - net als ieder ander - de kans voor de hoogste titel te gaan. De wedstrijden gespeeld in de voorronde kunt u meetellen in de finale. De spelers behoeven dan niet twee keer tegen dezelfde persoon te spelen.

Het algemene meerkampformulier

Het meerkamptoernooi en het afvaltoernooi zijn elegante basisvormen voor verenigingstoernooien. Als u een toernooi moet organiseren waarbij het er primair om gaat te bepalen wie de sterkste speler is, zoals bij clubkampioenschappen, kunt u het beste voor één van deze twee basisvormen kiezen, of voor een combinatie ervan. Omdat er standaard formulieren voor in omloop zijn, vergt de voorbereiding weinig tijd. Voor een meerkamptoernooi geldt bovendien dat u, bijvoorbeeld met een spreadsheetprogramma, wedstrijdbriefjes kant en klaar kunt uitdraaien.

Het afvaltoernooi is, om redenen die hierboven zijn aangegeven, niet zo geschikt voor toernooien waarin het spelplezier centraal staat. We zullen het in de rest van dit boekje dan ook niet meer tegenkomen. Voor het meerkampstelsel geldt het tegenovergestelde. Bij de uitvoering van veel 'alternatieve' toernooivormen zult u gebruik kunnen maken van standaard meerkampformulieren. Ongeacht de doelstelling die u bij het organiseren van toernooien heeft, is het handig om van deze formulieren een voorraadje aan te leggen. Zorgt u ervoor dat ze in uw speelruimte beschikbaar zijn voor leden die spontaan op een verenigingsavond een meerkamp willen spelen. In dit kader kunt u baat hebben bij een algemeen meerkampformulier, zoals het formulier dat in figuur 15 is weergegeven. Het schema uit figuur 15 combineert alle meerkampen voor 3 tot 8 spelers.

Planning

Of u nu een van de basisvormen gebruikt of een ander spelsysteem, in alle gevallen zult u voorafgaand aan de activiteit een inschatting moeten maken van de tijd die u nodig hebt om het aantal wedstrijden dat het door u gekozen systeem met zich mee brengt op de beschikbare tafels te laten spelen. U kunt daarbij de vuistregel hanteren dat elke (volledige) wedstrijd twintig minuten in beslag zal nemen. In de praktijk zal de beschikbare tijd vaak bepalen uit welke wedstrijdssystemen u kunt kiezen.

Als u een meerkamptoernooi met meerdere meerkampen organiseert, kunt u voor elke meerkamp één tafel reserveren (verticale ordening) of de wedstrijden van elke meerkamp verdelen over alle tafels en na een ronde van de ene meerkamp een ronde van de andere laten spelen (horizontale ordening). Een verticale ordening lijkt de meest logische, en is de enige waarbij de formulieren u kunnen vertellen wie er moet tellen. In de praktijk kan dit uw tijdsplanning in de war gooien: de wedstrijden in de ene meerkamp duren langer dan die in een andere zodat na verloop van tijd de ene groep bezig is met de laatste wedstrijd van ronde 4 terwijl een andere groep nog met ronde 3 moet beginnen. Bovendien krijgt u net zoveel wedstrijdleiders naast u als er deelnemers zijn, want de spelers gaan zelf uitmaken hoe lang hun pauze duurt (die tafel loopt niet weg).

Door een horizontale ordening houdt u de touwtjes strakker in handen. Alle groepen zitten op elk moment in dezelfde ronde, en als een bepaalde groep de neiging heeft om lange wedstrijden te spelen terwijl de leden van een andere groep snel korte metten met elkaar maken, kunt u bij een horizontale ordening makkelijker wedstrijden inschuiven.

MEERKAMPFORMULIER		PUNTEN RONDE									
nr	naam	1	2	3	4	5	6	7	8	totaal	eindstand
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											

nr	8 ka. s	7 ka. s	6 ka. s	5 ka. s	4 ka. s	3 ka. s	game 1	game 2	game 3	uitslag						
1	1-8	5	2-7	1	1-6	3	1-5	3	1-4	2	1-3	2				
2	2-7	1	3-6	2	2-5	1	2-4	5	2-3	1	2-3	3				
3	3-6	8	4-5	6	3-4	2	1-3	4	1-3	4	1-2	1				
4	4-5	2	1-7	3	1-5	6	2-5	1	2-4	3						
5	1-7	4	2-6	4	2-4	5	3-4	5	1-2	4						
6	2-6	7	3-5	7	3-6	4	1-2	4	3-4	2						
7	3-5	6	1-6	5	1-4	5	3-5	2								
8	4-8	3	2-5	1	2-3	1	1-4	3								
9	1-6	8	4-7	3	5-6	3	2-3	1								
10	2-5	1	1-5	4	1-3	4	4-5	2								
11	3-8	6	3-7	6	2-6	2										
12	4-7	2	4-6	2	4-5	6										
13	1-5	7	6-7	5	1-2	4										
14	2-8	5	2-3	7	3-5	1										
15	3-7	4	1-4	2	4-6	2										
16	4-6	3	5-7	3												
17	5-8	6	2-4	6												
18	6-7	1	1-3	4												
19	2-3	5	5-6	1												
20	1-4	8	3-4	5												
21	5-7	2	1-2	7												
22	6-8	7														
23	2-4	3														
24	1-3	4														
25	7-8	2														
26	5-6	1														
27	3-4	7														
28	1-2	8														

figuur 15.
Algemeen meerkamp-
formulier.

HOOFDSTUK 2:

UITDAAGSYSTEMEN

Bij de beschreven basisvormen kan het aantal wedstrijden op voorhand berekend worden. Meestal ligt ook de speelvolgorde vast. Dat geldt niet voor activiteiten die gebaseerd zijn op een uitdaagsysteem. Bij een uitdaagsysteem bepalen de deelnemers wie tegen wie speelt en wanneer.

In dit hoofdstuk geven we beknopt aan met welke zaken u bij het organiseren van een laddertoernooi rekening moet houden. Vervolgens bespreken we enkele varianten op het laddertoernooi.

Het laddertoernooi

De deelnemers worden op speelsterkte over een 'ladder' verdeeld. De sterkste spelers komen onderaan, de zwakste spelers bovenaan. Spelers onderaan de ladder mogen spelers daarboven uitdagen. Als de uitdager wint, neemt hij de plaats van de overwonnen speler in. Wie, op een vooraf vastgesteld tijdstip, bovenaan de ladder staat, is de eindwinnaar. Een laddertoernooi kan enkele uren duren, maar ook enkele dagen of weken. (figuur 1)

Algemene regels

1
2
3
4
5

figuur 1.
Voorbeeld van het
traditionele
'laddertoernooi'.

Bij het organiseren van een laddertoernooi zal gezorgd moeten worden voor een overzichtelijk bord waarop de actuele stand van de ladder kan worden weergegeven. Indien de spelers ook wedstrijden moeten kunnen spelen zonder dat een wedstrijdleader in de buurt is, zal er daarnaast voor gezorgd moeten worden dat er in de accommodatie wedstrijdbriefjes aanwezig zijn. Belangrijker is evenwel dat de organisatie vooraf bepaalde regels vaststelt. De charme van een uitdaagsysteem is dat de spelers de wedstrijdleiding min of meer zelf verzorgen, maar in de praktijk blijven ladders vaak 'hangen' doordat er bij de spelers onduidelijkheid bestaat over de regels of - wat ook wel eens voorkomt - doordat de organisatie zelf bepaalde probleempjes over het hoofd heeft gezien. Ook is het riskant om de regels van een uitdaagsysteem die elders zijn uitgeprobeerd, klakkeloos over te nemen. In plaats van dit risico te vergroten door hier regels te formuleren, noemen we enkele (mogelijke) knelpunten waarin uw reglement in ieder geval zal moeten voorzien.

1. Als iemand die onderaan de ladder staat degene die bovenaan de ladder staat mag uitdagen, zal de lol er snel af zijn: de sterkste spelers staan binnen één ronde bovenaan, en de rest komt niet meer in het spel voor. Er is dus een regel nodig die bepaalt wat de afstand op de ladder mag zijn tussen een uitdager en de uitgedaagde. Om verschillende redenen zal het meestal niet zinvol zijn te bepalen dat een speler alleen de speler die precies boven hem staat, mag uitdagen. Welke afstand het meest geschikt is, zal onder meer afhangen van het aantal deelnemers en van de tijd die u voor het evenement uittrekt.

2. Als u de deelnemers de vrijheid wilt geven om zelf het tijdstip van spelen te bepalen, zult u rekening moeten houden met de mogelijkheid dat een uitgedaagde speler niet altijd op het door de uitdager gekozen tijdstip kan opdaven. Het ligt daarom voor de hand een regel op te nemen die uitgedaagde spelers toestaat een uitdaging om deze reden af te slaan. Aan de andere kant is het niet de bedoeling dat spelers de uitnodiging om de krachten te meten systematisch afslaan, want dan blijft de ladder 'hangen'. U zult in de regel dus ook moeten aangeven hoe vaak een speler mag weigeren, en wat er moet gebeuren als spelers het niet eens kunnen worden over het tijdstip van spelen. U kunt het maken van afspraken tussen spelers vergemakkelijken door een vaste speeldag of -avond voor het 'laddertoernooi' in te stellen.

3. U kunt, voor het opstarten van een 'laddertoernooi', de leden vragen zich hiervoor in te schrijven. U loopt dan echter het risico dat het aantal aanmeldingen klein zal zijn. Mensen willen officiële inschrijvingstermijnen nogal eens negeren. Bovendien vinden sommige mensen het wel leuk om met een evenement mee te doen, maar minder leuk om zich daarvoor uitdrukkelijk op te geven. Als uw vereniging een bescheiden omvang heeft, kan het verstandig zijn om bij het opstarten alle leden in te delen. Telt uw vereniging hiervoor teveel leden, dan is het aan te raden het toernooi te organiseren voor een bepaalde doelgroep, zoals de jeugd of de niet-competitiespelende senioren. Vooral voor groepen die op een vast tijdstip spelen (recreanten, deelnemers aan Sport Overdag-activiteiten) is een uitdaagsysteem uitermate geschikt.

Een andere opstart-optie is om wel met inschrijvingen vooraf te werken, maar twijfelers nadien alsnog de gelegenheid te geven onderaan de ladder aan te sluiten. In alle gevallen hebt u echter regels nodig waarmee voorkomen wordt dat mensen die er echt geen zin in hebben, verschuivingen op de ladder blokkeren. U kunt bijvoorbeeld bepalen dat mensen die zijn ingedeeld (op de bovenste speler na) binnen een bepaalde termijn een wedstrijd gespeeld moeten hebben. Ook hier geldt dat het van de feitelijke speelmogelijkheden binnen uw vereniging afhangt, welke termijn redelijk is.

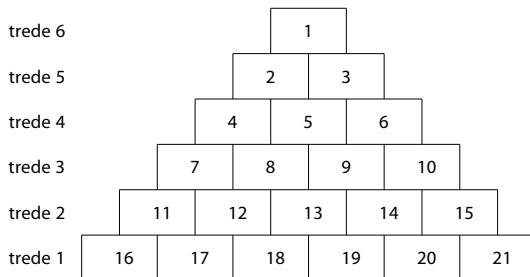
4. Een goeddraaiend 'laddertoernooi' is voortdurend in beweging, maar waarschijnlijk zult u als organisator niet na elke wedstrijd naar het scorebord kunnen lopen om de ladder bij te werken. Dat is op zichzelf geen probleem: u kunt vooraf aankondigen dat u de stand, bijvoorbeeld, één keer per week zult bijwerken. Houdt u er rekening mee dat spelers zich kunnen vergissen in de feitelijke stand van zaken door spelers uit te dagen die, vanwege tussentijdse verliespartijen, in de nieuwe stand onder hen zouden staan. En dan zijn er - als het goed is - fanatieke deelnemers die zodra het scorebord in de kantine hangt, voor zichzelf een traject uitstippelen en op een vrije speelavond meteen de halve ladder op de kop willen zetten, ongeacht of de laddervolgorde die ze in hun hoofd hebben zitten nog actueel is. Omdat juist deze fanatieke spelers een 'laddertoernooi' draaiende houden, mag u ze hierin niet teveel ontmoedigen. Wel moet u in de regels heel duidelijk vast stellen welke rangvolgorde op welk moment geldt.

5. Spelers die door een verliespartij gezakt zijn, willen soms revanche nemen door de winnaar onmiddellijk uit te dagen. Ook die wens mag door de organisatie niet geheel gefrustreerd worden. Om te voorkomen dat het toernooi ontardt in een eindeloze herhaling van zetten tussen een klein groepje deelnemers, kunt u bijvoorbeeld bepalen dat een eventuele revanchepartij niet op dezelfde avond gespeeld mag worden.

Varianten

Bij het traditionele laddertoernooi staan alle deelnemers onder elkaar.

(figuur 1.) Een dergelijk systeem is vooral geschikt als er veel speeldagen beschikbaar zijn en u er zeker van kunt zijn dat de deelnemers regelmatig aanwezig zijn. Is dat niet het geval, dan kan het piramidesysteem geschikter zijn. In het piramidesysteem worden de spelers onder en naast elkaar ingedeeld. Nadat een speler gewonnen heeft van een speler op dezelfde rij, mag hij een speler op de rij daarboven uitdagen. (figuur 2)



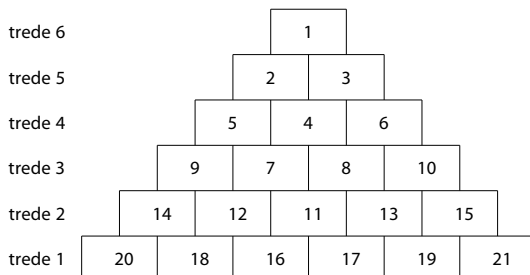
figuur 2.

Voorbeeld van het piramide-uitdaagsysteem.

De volgorde waarin deelnemers op een bepaalde trede staan, is niet van belang. Ook speler 16 moet eerst een speler uitdagen die op trede 1 staat (spelers 17 t/m 21). De uitslag van een wedstrijd tussen spelers die op dezelfde trede staan, brengt dan ook geen wijziging in de piramide teweeg. De wedstrijd dient uitsluitend om te bepalen wie een speler van een hogere trede mag uitdagen. Als een speler die op een lagere trede staat, wint van een speler die op een hogere trede staat, wisselen de spelers van positie. Omdat spelers onderin de piramide een steeds groter aantal deelnemers mogen overslaan, kunnen spelers in een piramidesysteem sneller bovenaan komen dan in een laddersysteem.

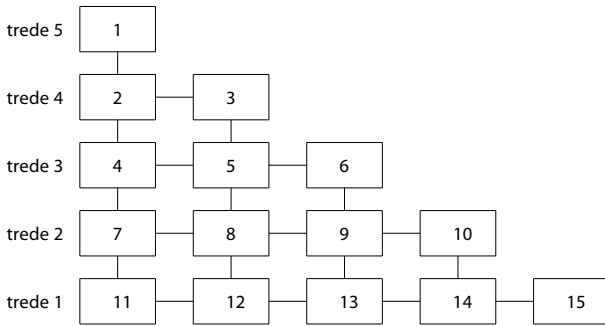
figuur 3.

Variante op het piramide-uitdaagsysteem.



U kunt de uitdaagvolgorde in de piramide ook op andere manieren ordenen. In de variant die in figuur 3 is weergegeven kan een speler in twee richtingen tegenstanders uitdagen. Een speler mag de hoger geplaatste speler die op dezelfde trede naast hem staat uitdagen, of een speler die links of rechts op een trede boven hem staat.

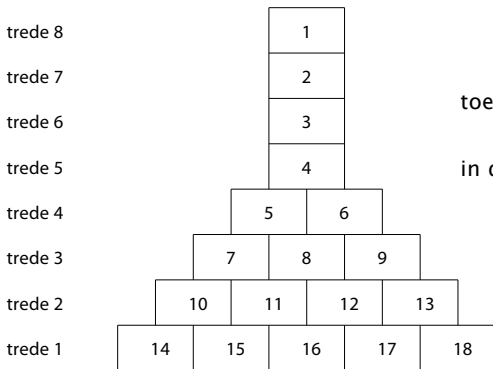
In figuur 3 mag speler 8 speler 7 uitdagen, maar hij mag ook speler 4 of speler 6 uitdagen. Hierdoor kan een



figuur 4.

Variant op het piramidesysteem.

Het laddersysteem en het piramidesysteem kunnen ook gecombineerd worden. U krijgt dan het schoorsteensysteem. (figuur 5)
 Voor de onderste helft van de schoorsteen geldt de uitdagingbepaling van het piramidesysteem. Voor de bovenste helft geldt de uitdagingbepaling van het laddersysteem.



figuur 5.

Voorbeeld van het schoorsteensysteem.

Laddertoernooien kunnen een geslaagde activiteit opleveren. Voor laddertoernooien geldt echter nog in sterkere mate dan voor andere toernooi- en spelvormen dat het slagen ervan in het verleden niet garandeert dat het in de toekomst succesvol zal zijn. Voor veel tafeltennissers is een toernooi met een uitdagingssysteem een raar evenement. Bij de meeste andere toernooi- en spelvormen zijn de deelnemers zich sterk bewust van het toezien oog van de organisatie. Hetzij door dat er achter de wedstrijdtafel daadwerkelijk een wedstrijtleider zit, hetzij doordat er incidenteel uitslagen door de bond gewijzigd worden of boetes worden uitgedeeld. Hoewel een laddertoernooi zeker niet minder organisatie vergt dan clubkampioenschappen met een standaard meerkampssysteem, is het de bedoeling van een laddertoernooi dat de organisatie zich zoveel mogelijk naar de achtergrond terugtrekt. Die relatieve onzichtbaarheid kan tot gevolg hebben dat het animo geringer is of - nog erger - dat de deelnemers er eerst een zootje van maken waarna het animo alsnog verdwijnt. Daarom is het aan te raden om, als u in uw vereniging voor het eerst in lange tijd een laddertoernooi opstart, dat zo aantrekkelijk mogelijk te maken. Wie ergens achter in de kantine een stuk zachtboard aan de muur timmert en daarop provisorisch wat snippertjes papier met namen prikt, kan ervan uit gaan dat de laddertoernooi geen succes zal worden. Het organiseren van een ladder-toernooi vereist een bepaalde dosis uiterlijk vertoon, inclusief tussenstanden in het clubblad en een officiële prijsuitreiking aan het slot. Het kan ook absoluut geen kwaad als de deelnemers en niet-deelnemers aangemoedigd worden om links en rechts kleine weddenschappen af te sluiten.

speler een tegenstander waar hij zeer beducht voor is, trachten te omzeilen.

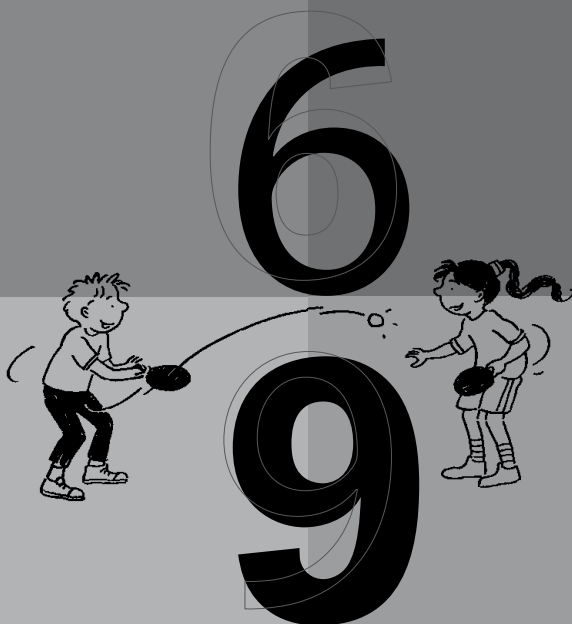
Ook in de variant die in figuur 4 is weergegeven, mag een speler in twee richtingen spelers uitdagen, de speler die onmiddellijk links van hem staat of de speler die

recht boven hem staat. Speler 8 mag speler 7 uitdagen of speler 5. Speler 15 mag alleen speler 14 uitdagen.

Ook als u het materiaal prima voor elkaar heeft en de deelnemers tot gezond fanatisme heeft weten aan te zetten, moet u er niet van opkijken als het laddertoernooi een volgende keer niet op gang wil komen. De teleurstelling kan dan zo groot zijn dat u besluit om het toernooi dan maar een jaartje niet te organiseren. Dat is precies de conclusie die u niet moet trekken. De reden waarom een laddertoernooi als een vreemde eend in de bijt ervaren wordt, is dat het (meestal) geen traditie is. Als u het organiseren van een toernooi met uitdaagsysteem af laat hangen van het soms tegenvallende animo van de leden, kan het dat ook nooit worden.

In plaats van te besluiten om het laddertoernooi een jaartje over te slaan, zou u beter kunnen kiezen voor een andere variant, een andere doelgroep of andere regels. Om een laddertoernooi tot een succes over de langere termijn te maken, moet ook u als organisator de deelnemers blijven uitdagen.

BEHOUD UW JEUGD AFGESTEMDE BEGELEIDING VOOR DE ALLERJONGSTEN



TAFELTENNIS VOOR 6 TOT 9-JARIGEN
EEN JAARPLAN VOOR BEGINNERS

INFORMATIE

NTTB - Bondsbureau, Postbus 600, 2700 MD Zoetermeer,
telefoon 079-3414811, fax 079-3424427

VARIATIES INDIVIDUELE TOERNOOIEN

Uitdaagsystemen en de officiële basisvormen wijken zozeer van elkaar af dat niemand ze zal verwarren. Bij een officieel toernooi gaat het erom dat de sterkste spelers, door middel van plaatsing, in een zo gunstig mogelijke uitgangspositie gebracht worden. Bij het uitdaagsysteem beginnen de sterkste spelers in een zo ongunstig mogelijke uitgangspositie. Uitdaagsystemen en de officiële basisvormen hebben wel gemeen dat deelnemers en organisatie ervan uit gaan dat de sterkste speler uiteindelijk zal zegevieren.

Voor de toernooivormen die in dit hoofdstuk beschreven worden, geldt dat ze lijken op de officiële systemen, al is het enkel doordat de meeste ervan gebruik maken van het meerkampstelsel. Op cruciale punten wordt echter afgeweken van de officiële regels. Dat gebeurt meestal om de zekerheid dat - uiteindelijk - de sterkste speler zal zegevieren, weg te nemen. Maar ook als de sterkste speler uiteindelijk toch wint, zullen de 'mindere goden' aan deze toernooivariaties net zoveel plezier hebben kunnen beleven. Dat een officiële bondsgedelegeerde zijn goedkeuring aan deze toernooivariaties zou onthouden, mag de pret niet drukken.

Omwille van de presentatie zullen we in de eerste beschrijving van de verschillende toernooivormen doen alsof de regels daarvan onaantastbaar zijn. We zeggen bijvoorbeeld dat er, bij een bepaalde toernooivorm, steeds tot de vijftien gespeeld moet worden. Omdat we het gebied van de officiële spelregels nu verlaten hebben, moet u onze dwingende formuleringen echter met een korreltje zout nemen. U mag niet alleen naar hartelust variëren op de regels die we geven, maar bij sommige vormen geven we u zelf ideeën over hoe u onze regels aan de laars zou kunnen lappen.

Afwijkende tellingen

Op papier kunt u, op basis van de officiële spelregels, afwijkende toernooivormen bedenken door een afwijkend telsysteem te gebruiken. Hoewel u hierdoor het verschil in spelniveau tussen de deelnemers niet echt kunt beïnvloeden, zal het vaak een plezierig effect hebben op het toernooiverloop. Ook sterke, geroutineerde spelers zullen aan de nieuwe telling moeten wennen, en dat maakt hun voorsprong op de rest kleiner. Bovendien stellen afwijkende telsystemen u in staat de duur van een toernooi te beïnvloeden. De belangrijkste reden om afwijkende tellingen te gebruiken, is dat het anders is. Verandering van spijzen doet eten, ook in de tafeltenniswereld.

Hieronder geven we enkele voorbeelden van afwijkende tellingen:

- Alle wedstrijden bestaan uit twee games. De uitslag is 2-0, 1-1 of 0-2.
- Alle wedstrijden bestaan uit één game. De uitslag is 1-0 of 0-1.
- Alle wedstrijden bestaan uit één game. De uitslag wordt bepaald door het verschil in rally-punten. Als een game met 21-18 eindigt, krijgt de winnaar 3 bonus-punten en de verliezer drie strafpunten.
- Alle wedstrijden duren - in tijd uitgedrukt - even lang. Wie na het verstrijken van de speeltijd voor staat, heeft de wedstrijd gewonnen.
- De punten van de deelnemers worden niet geteld. In plaats daarvan beïnvloedt het resultaat van een rally een teller die voor beide spelers geldt. Bij het begin van elke wedstrijd staat de teller op 5. Speler A moet de stand op nul krijgen, speler B moet de stand op tien krijgen. Als A een rallypunt scoort, wordt de stand verlaagd. Als B een rallypunt scoort, wordt de stand verhoogd. De stand kan dus afwisselend dalen en stijgen. Omdat het (erg) lang kan duren voordat de 0 of de '10' bereikt is, is het aan te raden bij dit telsysteem tevens een tijdregel te hantieren. Spelers krijgen dan - bijvoorbeeld - vijf minuten de tijd om de teller in hun richting om te buigen.
- Volleybaltelling: alleen degene die serveert kan een punt scoren. Als de ontvanger de rally wint, dan gaat de service over.
- Lawn-tennistelling: een service-game is gewonnen als een speler vier punten heeft en minimaal twee punten voorsprong. Een set is gewonnen als een speler zes games heeft gewonnen en minimaal twee games voorsprong heeft. Een wedstrijd is afgelopen als een speler twee sets heeft gewonnen. In het best of five-systeem is er pas een winnaar als een speler drie sets gewonnen heeft.

Er zijn andere, alternatieve telsystemen denkbaar. Sommigen daarvan zullen hieronder nog aan bod komen. De vraag die u zich bij de keuze voor een ander telsysteem vooral moet stellen, is of u de aanpassingen die organisatorisch noodzakelijk zijn kunt realiseren. U moet er niet verbaasd over staan als tijdens een toernooi dat met een volleybaltelling gespeeld wordt, blijkt dat er deelnemers zijn die een heel ander idee van deze telling hebben dan u. Bij een afwijkend telsysteem zult u daarom voortdurend in de gaten moeten houden of de deelnemers de door u gekozen regels daadwerkelijk volgen.

Het bekendste afwijkende telsysteem hebben we hierboven overgeslagen: het toepassen van een puntenhandicap. In tegenstelling tot de afwijkende telsystemen die hierboven genoemd zijn, geeft een puntenhandicap minder sterke spelers daadwerkelijk meer kans op de zege dan de officiële telling. In de toernooi- en spelvormen die verderop beschreven worden, zal regelmatig teruggevallen worden op het handicapsysteem, maar u kunt het systeem ook op zichzelf gebruiken om een volwaardige activiteit te organiseren.

Handicaptoernooien

In een handicaptoernooi begint de op papier sterkere speler bij elke wedstrijd (en in elke game) met een puntenachterstand op de zwakkere speler. De zwakkere speler hoeft dus minder rally's te winnen om bij de 21 punten te geraken, zodat de op papier sterkere speler het zich niet zomaar kan veroorloven op halve kracht te spelen. In de praktijk kan zelfs een kleine handicap tot een verrassende uitslag leiden, bijvoorbeeld doordat de sterkere speler dacht dat hij die paar punten ook wel zou inlopen als hij op halve kracht zou spelen.

Hoewel een handicaptoernooi per definitie oneerlijk is opgezet, en alle deelnemers zullen begrijpen dat het vooral om het spelplezier gaat, is het aan te raden de handicaps min of meer systematisch vast te stellen. U deelt daar-

	A	B	C	D
A	0	-3	-5	-7
B	+3	0	-3	-5
C	+5	+3	0	-3
D	+7	+5	+3	0

figuur 1.

Voorbeeld van een handicaptabel.

toe de deelnemers voor aanvang in in groepen van vergelijkbare speelsterkte. Vervolgens legt u in een tabel vast hoeveel punten een speler uit een bepaalde groep voor of tegen krijgt als hij tegen een speler uit een andere groep uitkomt. (figuur 1)

In figuur 1 staat groep A voor de sterkste spelers en groep D voor de zwakste spelers. Als een C-speler tegen een B-speler uitkomt, dan krijgt de C-speler vol-

gens deze tabel drie punten voorsprong of, omgekeerd, krijgt de B-speler drie punten achterstand.

In de praktijk zult u de relatieve speelsterkte van de deelnemers vaak bepalen op basis van de competitieklasse waarin zij uitkomen. De tabel die in figuur 2 is weergegeven, blijkt de verhoudingen in speelsterkte aardig weer te geven in die zin dat de zwakkere spelers zeker niet op voorhand kansloos zijn.

kl.	1	2	3	4	5
1	0	-5	-7	-9	-11
2	+5	0	-5	-7	-9
3	+7	+5	0	-5	-7
4	+9	+7	+5	0	-5
5	+11	+9	+7	+5	0

figuur 2.

Voorbeeld van een handicaptabel op competitieklassen.

Als u ook landelijke spelers in de verenigingsgelederen hebt, of uw afdeling meer dan vijf speelklassen telt, zult u de tabel uit figuur 2 moeten uitbreiden. Dat is geen probleem. De ervaring heeft ons geleerd dat een wedstrijd waarbij een divisie-speler zeventien punten moet inlopen op een recreant die zoëven voor het eerst een batje in handen gedrukt heeft gekregen, heel plezierig kan verlopen.

Uitvoering

U kunt bij het organiseren van een handicaptoernooi heel losjes te werk gaan. U bepaalt hoeveel rondes er gespeeld zullen gaan worden, en laat voor elke ronde door het lot bepalen wie tegen wie speelt. Aan het einde van het toernooi kan dan blijken dat sommige deelnemers bijna elke wedstrijd met puntenhandicap hebben moeten spelen terwijl andere deelnemers alleen maar gelijkwaardige tegenstanders zijn tegengekomen. Als dat niet uw

bedoeling is, zult u wat meer structuur in het verloop moeten brengen. U kunt dat - bijvoorbeeld - doen door de deelnemers zodanig over meerkampen te verdelen dat in elke meerkamp spelers uit elke categorie vertegenwoordigd zijn. Om de volgorde van de wedstrijden te bepalen kunt u gebruik maken van standaard meerkampformulieren.

Het dubbele telling-toernooi

Bij deze toernooivorm spelen alle deelnemers evenveel wedstrijden. Alle wedstrijden bestaan uit één game. De uitslag van een game wordt op twee manieren meegeteld: één keer volgens de officiële regels, en één keer volgens een handicaptabel. Beide tellingen leveren een eerste plaats op. Indien dit niet dezelfde deelnemer is, wordt een finale gespeeld. In de finale wordt het handicapsysteem toegepast.

Uitvoering

U deelt de deelnemers op sterkte in categorieën in en stelt een handicaptabel samen. Vervolgens verdeelt u de deelnemers over meerkampen, zodanig dat er in elke meerkamp uit elke categorie minimaal één speler zit. Indien het niet mogelijk is om meerkampen van gelijke grootte samen te stellen, laat u - voorzover dat nodig mocht zijn - in één of meer meerkampen rondes vervallen zodat iedereen evenveel wedstrijden speelt.

De uitslagen verwerkt u op twee aparte scoringslijsten. De score op de ene lijst bepaalt u op basis van de officiële telling: degene die het eerst bij de 21 was, heeft een punt. De score op de andere lijst bepaalt u op basis van de handicaptabel. Een speler die een game met 21-15 gewonnen heeft, maar volgens de handicaptabel een puntenachterstand van zeven zou hebben gehad, heeft in de tweede telling de game verloren. In dat geval krijgt op de tweede scoringslijst zijn tegenstander een punt.

U sluit het toernooi af met een finalewedstrijd tussen de spelers die in de twee lijsten bovenaan zijn geëindigd. Als de spelers niet tot dezelfde speelklasse behoren, dan past u voor deze finalewedstrijd de puntenhandicaptabel toe.

Aanpassingen

- Bij het dubbele telling-toernooi kunt u de deelnemers met blinde handicap laten spelen. In dat geval weten de deelnemers wel dat u, naast de gewone telling, een handicapsysteem hanteert, maar ze weten niet hoe de handicaptabel eruit ziet of ze weten niet in welke categorie zij zijn ingedeeld. Die informatie maakt u pas aan het einde van het toernooi bekend.
- Per wedstrijd kunt u twee games laten spelen. Elke gewonnen game levert 1 punt op. Ook hier wordt de uitslag voor de twee scoringslijsten afzonderlijk vastgesteld. Een overwinning (2-0) voor de ene lijst, kan voor de andere lijst ook een overwinning (2-0) betekenen, maar ook een gelijkspel (1-1) of een nederlaag (0-2). Omdat alle deelnemers hetzelfde aantal punten moeten kunnen vergaren, kunt u geen gebruik maken van een best of three- of best of five-telsysteem. Wel kunt u - voor alle wedstrijden - het aantal games verder verhogen.

Er is niets op tegen als een toernooi waarbij twee tellingen gebruikt worden, twee eindwinnaars oplevert. U kunt zich de moeite van het organiseren van een finale tussen de twee koplopers dus ook besparen.

Het veertig punten-toernooi

Dit is een individueel toernooi waarbij de deelnemers, behalve enkelwedstrijden, ook dubbelwedstrijden spelen. Een deelnemer heeft steeds een andere dubbelpartner. Elke wedstrijd bestaat uit twee games. In elke game wordt gespeeld om veertig punten. De eindstand van een game kan dus 20-20 zijn of 39-1. De gescoorde punten worden bijgehouden op een uitslagenlijst. Bij dubbelwedstrijden tellen de punten voor beide spelers mee. Dus als dubbel 1/2 met 39-1 wint, krijgen beide spelers 39 punten. De spelers van dubbel 3/4 ieder 1 punt. Op basis van het aantal gescoorde punten wordt de einduitslag bepaald. Als de deelnemers op sterkte ingedeeld worden in meerkampen, kunnen ook zwakkere spelers als toernooiwinnaar uit de strijd komen.

Uitvoering

In figuur 3 is het toernooischema uitgewerkt voor een meerkamp van 4 spelers. Elke speler speelt zes rondes. In iedere ronde spelen de deelnemers hetzij een dubbelwedstrijd hetzij een enkelwedstrijd. In de enkelwedstrijd speelt een speler tegen de speler die in de vorige dubbelwedstrijd zijn partner was.

figuur 3.
Voorbeeld meerkamp-
formulier 'veertig
punten-toernooi'.

nr	spelers	gescoorde punten in ronde:						totaal
		1	2	3	4	5	6	
1								
2								
3								
4								
totaal te verdelen								960

Ronde	Partij	Enkel/Dubbel	Wedstrijden	1e game	2e game	totaal
1	1	Dubbel	1/2 - 3/4			
2	2	Enkel	1 - 2			
	3	Enkel	3 - 4			
3	4	Dubbel	1/3 - 2/4			
4	5	Enkel	1 - 3			
	6	Enkel	2 - 4			
5	7	Dubbel	1/4 - 2/3			
6	8	Enkel	1 - 4			
	9	Enkel	2 - 3			

figuur 4.
Voorbeeld aangepast
meerkamp-formulier
'veertig punten-
toernooi'.

Het is handig dat u na afloop snel kunt controleren of alle uitslagen goed genoteerd zijn. Voor meerkampen van 4 spelers geldt dat er 6 enkelwedstrijden gespeeld worden waarin 480 punten te verdelen zijn. Daarnaast worden er 3 dubbelwedstrijden gespeeld waarin ook 480 punten te verdelen zijn, omdat beide spelers aan een rallypunt een punt voor hun individuele score overhouden. In totaal zijn er dus 960 punten te verdelen. Aan de hand hiervan kan na afloop een controle telling worden uitgevoerd.

nr	spelers	gescoorde punten in ronde:									totaal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1			x			x			x		
2			x		x				x		
3				x		x		x			
4		x				x			x		
5			x				x			x	
totaal te verdelen											1200

Ronde	partij	Enkel/Dubbel	Wedstrijden	1e game	2e game	totaal
1	1	Dubbel	1/2 - 3/5			
2	2	Enkel	3 - 4			
3	3	Enkel	1 - 2			
	4	Enkel	4 - 5			
4	5	Dubbel	1/3 - 4/5			
5	6	Enkel	2 - 5			
6	7	Enkel	1 - 3			
	8	Enkel	2 - 4			
7	9	Dubbel	1/4 - 2/5			
8	10	Enkel	3 - 5			
9	11	Enkel	1 - 4			
	12	Enkel	2 - 3			

aanpassingen

- Indien het niet mogelijk is meerkampen samen te stellen van spelers van vergelijkbare speelsterkte, verdient het aanbeveling het aantal te verdelen punten per game te verlagen zodat de gescoorde punten niet te ver uit elkaar gaan lopen.
- Als het totaal aantal deelnemers niet deelbaar is door vier moeten er aanpassingen gemaakt worden. U moet er daarbij op letten dat alle deelnemers evenveel punten kunnen verdienen. Dat betekent dat iedereen evenveel wedstrijden moet spelen. Het is niet nodig dat alle deelnemers evenveel enkel- en evenveel dub-

belwedstrijden spelen. Aan een enkelwedstrijd kan een speler immers evenveel punten overhouden als aan een dubbelwedstrijd.

Stel bijvoorbeeld dat u zeventien deelnemers hebt. Als u deze verdeelt over meerkampen van vier spelers, blijft u met één speler in uw maag zitten. U kunt dan één meerkamp van vier spelers vervangen door een meerkamp van vijf spelers. In figuur 4 is het schema dat daarbij hoort, weergegeven.

Zoals u ziet speelt ook elke deelnemer in deze aangepaste meerkamp zes wedstrijden en kan dus evenveel punten scoren als de deelnemers aan de andere meerkampen. Uiteraard wijkt het aantal punten voor de controletelling wel af. In de drie dubbelwedstrijden wordt er om 480 gestreden; in de 9 enkelwedstrijden worden 720 punten verdeeld. Voor de controletelling geldt dus een totaal van 1200 punten.

Met de schema's uit figuur 3 en figuur 4 kunt u ook achttien of negentien deelnemers over meerkampen verdelen. Bij achttien deelnemers vervangt u twee van de meerkampen voor 4 spelers door meerkampen voor 5 spelers; bij negentien deelnemers vervangt u drie meerkampen voor 4 spelers door meerkampen voor 5 spelers. Het aantal deelnemers dat over blijft nadat u meerkampen voor 4 spelers heeft samengesteld (1, 2 of 3) bepaalt hoeveel van deze meerkampen u moet vervangen door meerkampen van 5 spelers. Die truc gaat echter niet op als u 6, 7 of 11 deelnemers heeft. In die gevallen heeft u te weinig meerkampen om de schema's uit figuur 3 en figuur 4 te kunnen combineren en zult u zelf een schema op moeten stellen.

Het individuele dubbeltoernooi

Er worden alleen dubbels gespeeld. Er wordt op tijd gespeeld: alle dubbels duren even lang. Beide spelers verdienen de rallypunten die zij gezamenlijk scoren. Als een team een dubbel met 15-10 wint, dan krijgen de winnaars beide 15 punten, en de twee verliezers beide 10 punten. De winnaar is de speler die, na een vooraf bepaald aantal rondes, de meeste punten heeft.

Uitvoering

Deze spelvorm vereist geen ingewikkelde organisatie. U kunt voor elke ronde spelers willekeurig, door middel van loting, aan elkaar koppelen.

En - toegegeven - het kan ook uitermate plezierig zijn als mensen die elkaar eigenlijk niet zo liggen in een team moeten gaan samenwerken, dus u zou het toeval bij het samenstellen van koppels ook een beetje kunnen helpen.

De - ietwat ingewikkelde - aanpassingen hieronder geven we dan ook niet zozeer omdat u er een individueel dubbeltoernooi op tweede kerstdag mee zou kunnen verbeteren alswel omdat de twee onderstaande trucjes ook bij andere toernooi- en spelvormen gebruikt kunnen worden.

Aanpassingen

- Bij grote verschillen in spelniveau's binnen het deelnemersveld kunt u de niveaoverschillen neutraliseren door een handicapsysteem toe te passen. Omdat u nu handicaps op teamniveau moet vaststellen, kunt u het beste gebruik maken van

een handicaptabel met een iets andere logica dan die uit figuur 1. Deze variant is in figuur 5 weergegeven.

	voorsprong
A	0
B	+3
C	+5
D	+7

figuur 5.
Aangepaste
handicaptabel.

Ook deze tabel veronderstelt dat u alle deelnemers op speelsterkte heeft ingedeeld in groepen. In de aangepaste tabel worden de handicaps echter uitsluitend weergegeven in relatie tot het hoogste spelniveau. Als het om een enkelwedstrijd zou gaan dan zou een speler uit groep D 7 punten voorsprong krijgen op een speler uit groep A. Een speler uit groep D zou echter slechts 2 punten (7-5) voorsprong krijgen op een speler uit groep C. U kunt een soortgelijke berekening toepassen om de handicap bij dubbelwedstrijden te bepalen. Een team dat bestaat uit een speler van groep C en een speler van groep D zou tegen een team dat bestaat uit twee spelers van groep A twaalf punten (5+7) voorsprong moeten krijgen. Een team dat bestaat uit een speler van groep A en een speler van groep B zou tegen een team dat bestaat uit twee spelers van groep A drie punten (0+3) voorsprong moeten krijgen. Als een team dat bestaat uit een C- en een D-speler uitkomt tegen een team dat bestaat uit een A- en een B-speler, dan moet het eerste team dus negen punten (12-3) voorsprong krijgen.

- Bij grote verschillen in spelniveau's binnen het deelnemersveld kunt u er ook voor kiezen niveauverschillen enigszins te neutraliseren door de dubbelkoppels op een bepaalde manier samen te stellen.

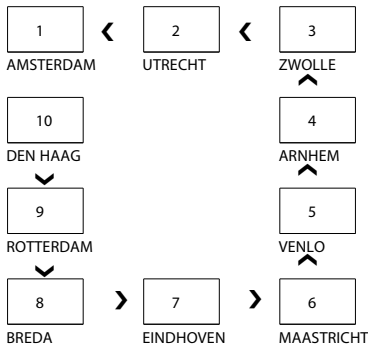
Stel dat u de spelers op sterkte hebt verdeeld heeft over vier groepen 1, 2, 3, en 4, waarbij groep 1 de sterkste spelers bevat en groep 4 de mindere goden. U kunt de speelsterkte van een dubbelkoppel dan (ongeveer) bepalen door de nummers van de groepen waar de spelers toe behoren, bij elkaar op te tellen. Een team dat bestaat uit een speler van groep 1 en een speler van groep 3 heeft een speelsterkte van 4 (1+3). Een team dat bestaat uit twee spelers van groep 2 heeft ook een speelsterkte van 4 (2+2). Hoewel het individuele spelniveau van deze spelers sterk uiteenloopt, is er toch een redelijke kans dat het hier om teams van vergelijkbare sterkte gaat. Die kans wordt natuurlijk groter naarmate u de deelnemers over meer groepen verdeelt. Heeft u de deelnemers op speelsterkte over 7 groepen verdeeld, dan kunt u met simpele rekensommetjes allerlei teams van vergelijkbare speelsterkte samenstellen (1+6 = 2+5 = 3+4).

Het etappe-toernooi

Elke speler krijgt een stempelkaart met, bijvoorbeeld, 10 hokjes. De hokjes kunt u in het kader van een thema bepaalde namen geven, bijvoorbeeld de Tour de France. Heeft hij in een wedstrijd 21 punten behaald, dan wordt een hokje afgestempeld. De winnaar gaat op de reservebank zitten, en een speler van de reservebank neemt zijn plaats over. De speler die blijft staan begint de nieuwe wedstrijd met het aantal punten dat hij in de vorige wedstrijd behaald heeft. (Verliest een speler een wedstrijd met 21-10, dan begint hij zijn volgende wedstrijd met 10 punten voorsprong.) De winnaar is degene die het eerste zijn stempelkaart vol heeft of die het grootste aantal etappeplaatsen heeft bereikt.

Uitvoering

figuur 6. Bij een etappetoernooi is het aantal deelnemers groter dan het aantal spelers dat tegelijkertijd achter een wedstrijdtafel kan staan. Als u meer dan één stempelkaart.



speler over heeft, zult u de plaatsen op de reservebank moeten nummeren, zodat duidelijk is welke reserve-speler aan de beurt is om in te vallen. Een speler die een wedstrijd gewonnen heeft, neemt plaats op de laatste plaats van de reservebank en schuift van daaruit naar de eerste plaats.

Aanpassingen

- Afhankelijk van het aantal deelnemers en de beschikbare tijd kan het aantal hokjes en het aantal punten dat behaald moet worden om een stempel te krijgen, aangepast worden.
- Als er grote verschillen zijn tussen de speelsterkte van de deelnemers, kunt u de spelersgroep splitsen. U deelt de spelers op speelsterkte in groepen in, en stelt voor elke groep een aparte reservebank samen. Voor elke groep worden bepaalde tafels gereserveerd. Daarbij moet u ervoor zorgen dat de verhoudingen tussen de groepsgrootte en het aantal tafels vergelijkbaar zijn (opdat alle deelnemers in theorie evenveel kans maken op de eindzege). Zijn er tien sterke deelnemers en twintig zwakkere, dan moeten er voor de zwakkere spelers twee keer zoveel tafels gereserveerd worden dan voor de sterke spelers.
- U kunt een speler die een stempel verdient heeft, een lot uitreiken. Wanneer het vooraf vastgestelde aantal rondes is verspeeld of een speler zijn stempelkaart vol heeft, worden de prijzen door het lot verdeeld. De spelers die veel etappes hebben afgelegd, hebben een grotere kans op een prijs, maar de anderen zijn niet kansloos.

Het Zwitsers laddertoernooi

Bij aanvang krijgen alle deelnemers door loting een plaats op de ladder. Bij elke ronde speelt de nummer 1 tegen de nummer 2, de nummer 3 tegen de nummer 4, enzovoorts. Na elke ronde wordt de stand op de ladder aangepast op basis van de eerdere prestaties. Winnaars gaan twee plaatsen naar boven; verliezers twee plaatsen naar onderen. Indien een winnaar en een verliezer op dezelfde plaats dreigen te belanden, krijgt de winnaar de hoogste plaats. Bovenin en onderin de ladder wordt, als twee deelnemers op dezelfde plaats zouden moeten komen, de volgorde bepaald door de vorige ladder. Degene die op de vorige ladder hoger stond, komt ook in de nieuwe ladder hoger. Na een vooraf vastgesteld aantal rondes wordt de eindstand opgemaakt.

Dit toernooi moet niet verward worden met het laddertoernooi dat in het vorige hoofdstuk beschreven is. Het Zwitsers laddertoernooi werkt niet met een uitdaagsysteem: wie tegen wie speelt wordt bepaald door de stand op de ladder.

Uitvoering

Het voordeel van het Zwitsers laddertoernooi is dat u niveauverschillen niet per se van tevoren hoeft in te schatten. Deze komen na enkele rondes als vanzelf tevoorschijn. Toch kan de einduitslag verrassend zijn: in theorie is het mogelijk dat mindere spelers tussen sterkere spelers door omhoog klimmen (of hun aanvankelijke hoge positie behouden).

Nadeel van het Zwitsers laddertoernooi is dat u de ladder na elke ronde moet opmaken en dat dit ingewikkelder wordt naarmate er meer deelnemers zijn. Een andere voorwaarde, die soms bezwaarlijk is, is dat voor een geslaagd evenement het aantal rondes minimaal gelijk moet zijn aan de helft van het aantal deelnemers plus enkele extra rondes. Alleen dan hebben degenen die onderin de ladder beginnen een redelijke kans om bovenaan te eindigen. Zo zult u bij 20 deelnemers twaalf of dertien rondes moeten laten spelen. Voor een activiteit die op één dag moet plaatsvinden, is dat teveel. Als u het Zwitsers laddertoernooi in de oorspronkelijke vorm wilt gebruiken, kunt u het het beste over meerdere speeldagen verspreiden. Dit heeft bovendien het voordeel dat u meer tijd heeft om de aanpassingen in de ladder door te voeren.

figuur 7.
Voorbeeld
wedstrijdverloop
'Zwitsers
laddertoernooi'.

stand	1e ronde	winnaar	verliezer	uitslag	stand	2e ronde
A = 1	A - B	A		A = 1	A = 1	A - C
B = 2			B	B = 4	C = 2	
C = 3	C - D	C		C = 1	F = 3	F - B
D = 4			D	D = 6	B = 4	
E = 5	E - F		E	E = 7	G = 5	G - D
F = 6		F		F = 4	D = 6	
G = 7	G - H	G		G = 5	I = 7	I - E
H = 8			H	H = 10	E = 8	
I = 9	I - J	I		I = 7	H = 9	H - J
J = 10			J	J = 10	J = 10	

In figuur 7 is een voorbeeld van het wedstrijdverloop gegeven. Speler C begint op plaats 3 en speelt tegen speler D. Door zijn winstpartij zou speler C eigenlijk twee plaatsen moeten stijgen, naar plaats 1. Omdat speler A, die op plaats 1 begonnen is, ook gewonnen heeft, krijgt speler A echter voorrang. Voor spelers E en I geldt het omgekeerde. Beide zouden na de eerste ronde op plaats 7 moeten komen te staan. Omdat speler I zijn wedstrijd

gewonnen heeft en speler E zijn wedstrijd verloren heeft, komt speler I echter boven speler E.

Aanpassingen

figuur 8.
Aanpassing
op het 'Zwitsers
laddertoernooi' na de
1e ronde.

1 gewonnen	gamescore: 2-0
1 gewonnen	gamescore: 2-1
0 gewonnen	gamescore: 1-2
0 gewonnen	gamescore: 0-2

De stand na de eerste ronde kan ook op andere manieren worden opge maakt. Een alternatief is om steeds alle prestaties uit vorige rondes mee te nemen. Dit kan, bijvoorbeeld, op de volgende manier:

na de 1e ronde:

de winnaars komen in de bovenste helft; de verliezers in de onderste helft. Daarbinnen kunt u een verdeling aanbrengen op basis van de gamescore. (figuur 8)

Binnen deze twee groepen wordt de volgorde van de oorspronkelijke ladder aangehouden: een speler die in de oorspronkelijke

2 gewonnen	gamescore: 4-0
2 gewonnen	gamescore: 4-1
2 gewonnen	gamescore: 4-2
1 gewonnen	gamescore: 3-2
1 gewonnen	gamescore: 2-2
1 gewonnen	gamescore: 2-3
0 gewonnen	gamescore: 2-4
0 gewonnen	gamescore: 1-4
0 gewonnen	gamescore: 0-4

ladder hoger stond, komt ook in de nieuwe ladder hoger te staan. Bij een oneven aantal krijgt de onderste een bye, in deze ronde krijgt deze speler een wedstrijd met gamescore 2-1 geschonken.

na de 2e ronde:

Op basis van het aantal gewonnen wedstrijden worden de deelnemers verdeeld in drie groepen (2 gewonnen, 1 gewonnen, 0 gewonnen). Binnen deze groepen rangschikt u de deelnemers op basis van de gamescore. (figuur 9)

Levert dit gelijke posities op, dan gebruikt u wederom de volgorde van de oorspronkelijke ladder om knopen door te hakken.

Een dergelijk systeem is aan te raden als de tijd niet toereikend is om het Zwitsers laddertoernooi in de oorspronkelijke vorm te

spelen. Met deze telling kan een deelnemer die onderaan begint binnen één ronde in de bovenste helft zitten. Nadeel is dat u tussen de rondes door steeds meer zult moeten rekenen.

figuur 9. Aanpassing op het 'Zwitsers laddertoernooi' na de 2e ronde.

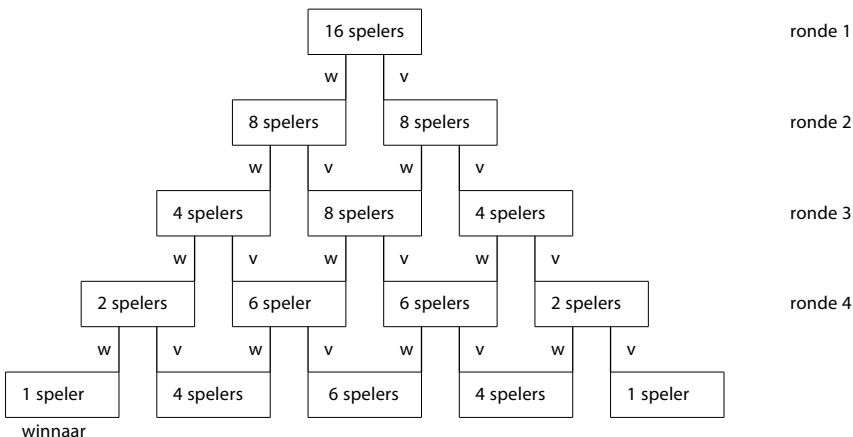
Het piramide-toernooi

Alle deelnemers spelen (op enkele uitzonderingen na) evenveel wedstrijden. Tijdens het toernooi dalen de deelnemers een piramide af. Het toernooi begint bovenin de piramide waar alle spelers één wedstrijd spelen. De winnaars dalen de piramide naar links af; de verliezers naar rechts. Op elk knooppunt wordt dit herhaald totdat er op het meest linkse knooppunt nog maar één winnaar over is. Deze toernooivorm moet niet verward worden met een piramide-uitdaagsysteem.

Uitvoering

U kunt een standaardformulier maken. Hieronder geven we een voorbeeld van een piramide bij een toernooi met zestien deelnemers. Bij dat aantal is de winnaar na vier rondes bekend. Er kan het best op 4 of 8 tafels worden gespeeld. (figuur 10) De spelers worden gekoppeld door middel van loting of door plaatsingscijfer (1t/m 16).

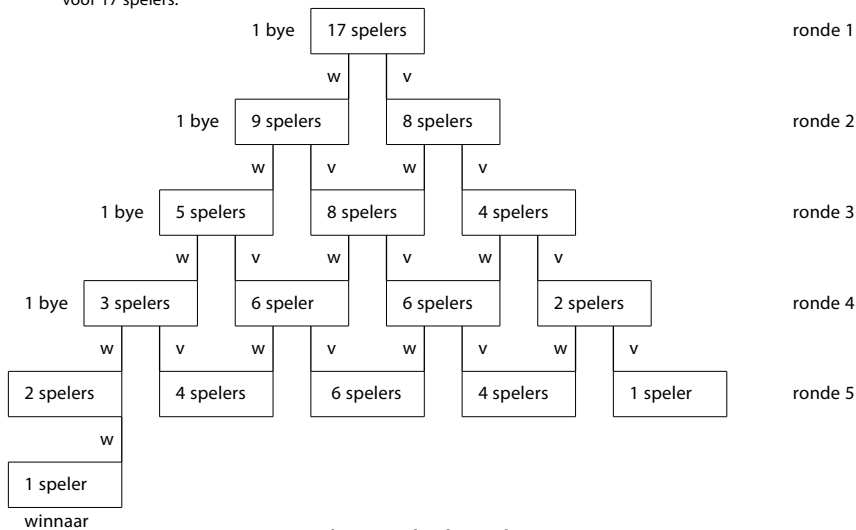
figuur 10. Schema 'piramideternooi' voor 16 spelers. w = winnaars; v = verliezers.



schema voor zich. Wijkt het aantal spelers hiervan af, dan zult u in elke ronde één of meer spelers een bye moeten geven: zij gelden zonder gespeeld te hebben als winnaar (en gaan dus naar links). Wanneer u met bye's werkt, zorgt u er dan voor dat steeds een andere speler dit geluk heeft. Bij indeling op sterkte kunt u daarbij de plaatsing gebruiken: de hoogst geplaatste speler krijgt de eerste bye, enzovoorts. Past u een handicaptabel toe, dan is loten een geschikte oplossing.

figuur 11.

Schema 'piramidetoernooi' voor 17 spelers.



Het lopende band-toernooi

In dit toernooi spelen alle deelnemers één keer tegen elkaar. De volgorde van spelen wordt bepaald door een lopende band. Alle wedstrijden duren - in tijd gemeten - even lang. De winnaar is degene die, als de lopende band rond is, de meeste wedstrijden heeft gewonnen.

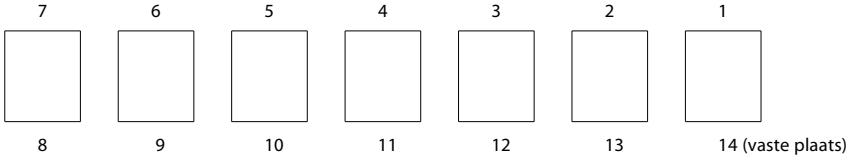
Uitvoering

De speelposities achter de beschikbare tafels moeten genummerd worden. Het aantal rondes is gelijk aan het aantal spelers minus één. Op basis van de beschikbare tijd wordt bepaald hoe lang de wedstrijden duren (bijvoorbeeld 5 minuten). Tussen de rondes verwisselen de spelers van posities volgens een vast schema. Als het aantal spelers even groot is als het aantal tafelposities, kunt u het onderstaande schema gebruiken. (figuur 12)

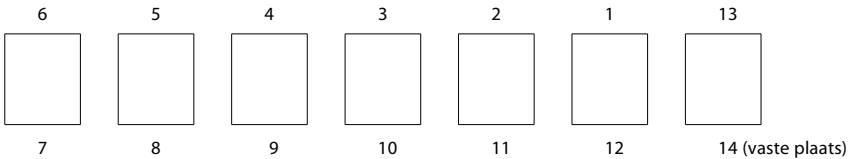
Eén speler heeft een vaste plaats (in figuur 12 is dat speler 14). De andere spelers schuiven na elke ronde op naar rechts. Spelers die aan hun rechterkant geen tafel hebben staan, moeten voor het spelen van de volgende ronde naar de overkant van de tafel.

Bij een oneven aantal spelers of als u 1 speler meer heeft dan het aantal tafelposities, moet u een afwijkend schema gebruiken. In figuur 13 is het schema gegeven voor vijftien spelers met zeven beschikbare tafels. Heeft

posities bij aanvang eerste ronde

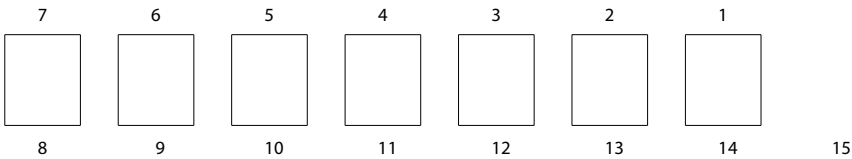


posities bij aanvang tweede ronde

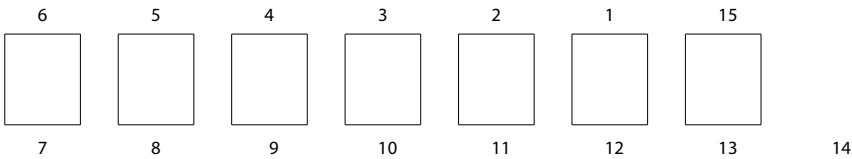


figuur 12. u meer dan 1 speler op de reservebank, dan adviseren wij u een ander toernooischema te kiezen of de groep op te splitsen. In dit laatste geval spelen de groepen om de beurt een ronde.
Lopende band-systeem bij even aantal spelers.

posities bij aanvang eerste ronde



posities bij aanvang tweede ronde



figuur 13. In figuur 13 heeft geen enkele speler een vaste plaats. De reservebank telt mee als positie.
Lopende band-systeem bij oneven aantal spelers.

Zoals u zult begrijpen is het lopende band-toernooi niet zozeer een speciale toernooivorm alswel een manier om meerkampen te organiseren. Het is bijvoorbeeld goed te gebruiken als een groep spelers op een verenigingsavond of aan het einde van de training nog snel een meerkamp wil spelen. De reden dat wij het als een speciale toernooivorm hebben opgenomen is dat het aantal deelnemers in principe onbeperkt is. Wij gaan ervan uit dat u geen standaard meerkampformulieren voor veertien, achttien of tweeëntwintig spelers op voorraad zult hebben liggen. Met het lopende bandsysteem kunt u echter ook groepen van deze omvang snel en eenvoudig een meerkamp laten spelen. Een ander verschil is dat u in het lopende bandsysteem niet werkt met een plaatsingsysteem. Wilt u het lopende bandsysteem voor teams gebruiken, lees dan verder op pagina 50.

Het traplopen-toernooi

In dit toernooi proberen de spelers een trap te beklimmen. Alle deelnemers beginnen op de eerste trede. Door wedstrijden te winnen kan een hogere trede bereikt worden. Er wordt met puntenhandicap gespeeld. De puntenhandicap wordt bepaald door de posities die de spelers op de trap innemen. De speler die tijdens het toernooi van alle deelnemers de hoogste trede bereikt, is winnaar.

Deze spelvorm is zowel geschikt voor groepen van spelers met een vergelijkbare speelsterkte als voor groepen van spelers met uiteenlopende speelsterkten.

Uitvoering

Elke speler krijgt een tredenformulier. Op dit formulier wordt - door middel van kruisjes - bijgehouden op welke trede een speler zich aan het einde van een ronde bevindt. Bij elke trede hoort een bepaalde puntenhandicap. Het feitelijke puntenhandicap in de wedstrijden wordt vastgesteld op basis van het verschil tussen de treden waarop de spelers zich bevinden. Als een speler die op trede 5 staat uitkomt tegen een speler die op trede 2 staat, dan speelt de eerste speler met een puntenhandicap van 6 (9-3).

Bij een winstpartij stijgt een speler een trede. Aan het einde van de zevende ronde kan een speler dus in theorie de achtste trede bereikt hebben. Bij een verliespartij blijft een speler staan op dezelfde trede.

Om te bepalen wie tegen wie speelt, kunt u - bijvoorbeeld - gebruik maken van het lopende bandsysteem dat hierboven is beschreven. Omdat de puntenhandicap afhankelijk is van het spelverloop, hoeft u de deelnemers niet vooraf op sterkte in te delen. In figuur 14 is een voorbeeld van een scoreformulier gegeven.

figuur 14.
Individueel deelnemersformulier 'traplopen-toernooi'.

Tredeformulier	naam	ronde							
eindstand									
trede	puntenhandicap	1	2	3	4	5	6	7	
1	0	x							
2	3								
3	5	--							
4	7	--	--						
5	9	--	--	--					
6	11	--	--	--	--				
7	13	--	--	--	--	--			

Omdat alle spelers op de eerste trede beginnen, beginnen alle spelers in de eerste ronde zonder puntenvoorsprong of -achterstand.

Aanpassingen

U kunt één of meer zogenaamde ‘shuffle’-rondes inbouwen. Voor een shuffle-ronde geldt:

- als een speler die met een puntenachterstand begon, wint, dan stijgt deze speler één trede en blijft de verliezende speler staan op de trede waarop hij bij het begin van de shuffle-ronde stond.
- als de speler die met een puntenvoorsprong begon, wint, dan stijgt deze speler twee treden en daalt de verliezende speler twee treden.

U kunt vooraf bekend maken in welke ronde(s) u het shuffle-systeem zult toepassen of dit onverwachts mededelen nadat een shuffle-ronde gespeeld is.

Alternatief en alternatiever

Wij hopen dat de in dit hoofdstuk beschreven alternatieve toernooivormen u voldoende ideeën aan de hand hebben gedaan om in uw vereniging eens iets anders te organiseren voor individuele spelers.

Een aantal bekende alternatieve spelvormen hebben wij in dit hoofdstuk overigens niet besproken. In die varianten laat u de deelnemers spelen met bizarre slagwapens (koekenpannen, deegrollers, keukenborden) of bouwt u andere boeiende handicaps in (spelers die rechts zijn moeten met links spelen, en omgekeerd). Evenmin hebben we alle afwijkende telsystemen besproken. Zo kunt u, bij toernooien waar jong en oud aan deelnemen, de leeftijdsverschillen betrekken bij de puntentelling. Als de oudere generatie op papier sterker is, kunt u bijvoorbeeld het leeftijdsverschil in mindering brengen op de punten die de ouderen in een game scoren. Wij zijn ook toernooivormen tegengekomen waarbij de uiteindelijke score afhing van de schoenmaat. Omdat er voor dergelijke varianten eigenlijk geen regels gelden, hebben wij die in dit overzicht maar overgeslagen.

HOOFDSTUK 4:

VARIATIES TEAMTOERNOOIEN

Behalve met toernooien waarin individuele spelers het onder elkaar uit moeten vechten, kan het verenigingsleven ook verrijkt worden met één of meer teamtoernooien. Een teamtoernooi biedt enkele extraatjes in vergelijking met een individueel toernooi.

- Vanuit prestatief oogpunt is het interessant te kijken hoe combinaties van spelers het ervan af brengen.
- In een teamtoernooi kan het dubbelspel een prominente plaats krijgen. Hierdoor kunnen de deelnemers in een teamtoernooi meer wedstrijden spelen dan in een individueel toernooi.
- Het karakter van een teamtoernooi wordt in hoge mate bepaald door de wijze waarop de teams zijn samen gesteld. Als uw vereniging zowel jeugd- als seniorleden telt, kunt u de integratie tussen jeugd en senioren bevorderen door een toernooi te organiseren waarbij een jeugdige speler samen met een oudere speler een team vormt. Ook andere combinaties (man-vrouw, vader-zoon, topspeler-recreant) kunnen de basis vormen voor een geslaagd evenement. Hierdoor kan een teamtoernooi ook interessant zijn voor leden voor wie individuele toernooien niet zo aantrekkelijk zijn.

In principe kunt u bij het organiseren van een teamtoernooi de basisvormen gebruiken. Veel teamtoernooien combineren enkel- en dubbelwedstrijden. Bij officiële toernooien worden de spelers voor de enkelwedstrijden op individueel spelniveau ingedeeld. Hetzelfde gebeurt voor de dubbelwedstrijden. Bij dat laatste wordt meestal uitgegaan van het niveau van de sterkste speler. Ook de meeste toernooivariaties uit het vorige hoofdstuk kunnen omgebouwd worden tot teamtoernooien. Soms kunt u volstaan met alle enkelwedstrijden te vervangen door dubbelwedstrijden.

In dit hoofdstuk beperken we ons tot toernooivariaties die bij uitstek geschikt zijn voor teamtoernooien. Tenzij anders aangegeven, gaan we hierbij steeds uit van teams van twee personen.

Het handicap-teamtoernooi

In deze spelvorm worden twee meerkampsystemen door elkaar gespeeld. In het ene meerkampstelsel worden uitsluitend enkelwedstrijden gespeeld, in het andere uitsluitend dubbelwedstrijden. Bij de dubbelwedstrijden wordt met handicap gespeeld, bij de enkelwedstrijden niet. Alle teams spelen evenveel enkel- en evenveel dubbelwedstrijden. Voor een gewonnen enkelpartij

krijgt het team 1 punt. Voor een gewonnen dubbelpartij krijgt het team 2 punten. Het team dat aan het einde van het toernooi het hoogste aantal punten heeft, is de winnaar. Door de wijze waarop de meerkampen worden samengesteld, is deze spelvorm uitermate geschikt voor een familietoernooi.

Uitvoering

U stelt de meerkampen voor de enkelwedstrijden en de meerkampen voor de dubbelwedstrijden samen alsof die twee niets met elkaar van doen hebben, behoudens de voorwaarde dat teamgenoten niet in dezelfde enkelmeerkamp worden ingedeeld.

Voor de enkelwedstrijden worden de meerkampen zoveel mogelijk samengesteld uit spelers van vergelijkbaar spelniveau.

Bij de dubbelwedstrijden wordt met een puntenhandicaptabel gespeeld. Voor deze meerkampen worden juist zoveel mogelijk teams van ongelijke sterkte bij elkaar ingedeeld. Om de puntenhandicap te bepalen kunt u bijvoorbeeld gebruik maken van het systeem dat op pagina 30 beschreven is bij het individuele dubbeltoernooi.

Door deze wijze van indelen kunnen alle deelnemers in de enkelwedstrijden fanatiek tekeer gaan, terwijl de dubbelwedstrijden dit fanatisme temperen.

Of een team nu bestaat uit twee broers die allebei landelijk spelen, een zesjarig jongetje en zijn zestigjarige oma of uit neef en nicht die allebei tot de subtop behoren, alle teams maken kans op de hoofdprijs.

Aanpassingen

Een handicap-teamtoernooi is het overzichtelijkste als alle meerkampen voor zowel de enkelwedstrijden als de dubbelwedstrijden even groot zijn. Gebruikt u uitsluitend vierkampen, dan speelt elk team drie dubbelwedstrijden en zes enkelwedstrijden, waarmee maximaal twaalf punten te behalen zijn. Dit brengt ook het voordeel met zich mee dat u enkel- en dubbelrondes systematisch kunt afwisselen. Wij raden u aan om in dat geval met een dubbelronde te beginnen zodat iedereen vrij snel één wedstrijd gespeeld heeft.

Omdat de meerkampen voor de dubbelwedstrijden niet even groot hoeven te zijn als de meerkampen voor de enkelwedstrijden, kunt u het zich op dit punt wat makkelijker maken. In de praktijk zal echter ook het samenstellen van meerkampen van gelijke omvang voor alleen de enkel- of alleen de dubbelwedstrijden, vaak problemen opleveren. U kunt in dat geval een kunstgreep toepassen door bijvoorbeeld zowel vier- als zeskampen te gebruiken, en te bepalen dat in de zeskampen alleen de eerste drie rondes gespeeld worden. Alle teams (of spelers) spelen dan nog steeds hetzelfde aantal wedstrijden.

Bij een oneven aantal teams werkt deze kunstgreep echter niet. Bovendien zorgen onverhoopte afmeldingen bij deze toernooivorm voor meer problemen dan bij de meeste andere systemen. Als één team wegvalt, stuurt dat zowel de meerkampen voor de enkels als de meerkampen voor de dubbels in de war.

Omdat een gewonnen enkelwedstrijd 1 punt voor het team oplevert en een gewonnen dubbelwedstrijd 2 punten, is het echter niet noodzakelijk dat alle teams even-

veel enkel- en evenveel dubbelwedstrijden spelen. Het ziet er op papier ingewikkeld uit (om die reden zullen we het hier niet uitschrijven) maar in de praktijk kunt u uw systeem snel kloppend maken door op enkele plaatsen een dubbelwedstrijd te vervangen door enkelwedstrijden. De bewuste teams spelen dan één dubbelwedstrijd minder dan de andere teams, maar spelen in plaats daarvan twee enkelwedstrijden extra, zodat alle teams toch nog evenveel punten kunnen verdienen.

Het tien bij tien-toernooi

Deze toernooivorm is zeer geschikt als het spelniveau van de deelnemers sterk uiteenloopt. Doordat de wedstrijdleiding de teams samenstelt, kunnen niveaoverschillen min of meer geneutraliseerd worden.

Alle deelnemers spelen in teamverband één of meer rondes. In elke ronde speelt een team een gecombineerde enkel/dubbelwedstrijd. Een wedstrijd begint als een enkel. Na elke twee servicebeurten wordt één van de enkelspelers vervangen door zijn partner, deze neemt de punten over totdat er in totaal veertig punten verdeeld zijn. Daarna dubbelen de teams verder tot er vijftig punten verdeeld zijn. Na een vooraf bepaald aantal rondes wordt de eindstand opgemaakt. Dit kan gebeuren op basis van het aantal gewonnen wedstrijden of op basis van het totaal aantal gescoorde punten in de wedstrijden.

Uitvoering

Vóór het begin van het toernooi moeten de teams door de wedstrijdleiding worden samengesteld opdat er (ongeveer) gelijkwaardige teams ontstaan.

U kunt daarbij als volgt te werk gaan:

- rangschik de deelnemers op sterkte (bijvoorbeeld aan de hand van speelklasse en percentage in de competitie);
- de speler bovenaan de lijst vormt een team met de speler onderaan de lijst; de op één na sterkste speler vormt een team met de op één na zwakste speler; enzovoorts.

figuur 1.

Voorbeeld speelvolg-
orde 'tien bij tien-
toernooi'
(teams van 2 spelers).
A1 = de sterkere
speler van het eerste
team;
A2 = de zwakkere
speler van het eerste
team; B1 = de sterkere
speler van het tweede
team; B2 = de zwak-
kere speler van het
tweede team.

wisselmoment	team A	team B	punten
start	A1	B1	t/m 10
na 2 servicebeurten	A1	B2	t/m 20
na 4 servicebeurten	A2	B2	t/m 30
na 6 servicebeurten	A2	B1	t/m 40
na 8 servicebeurten	A1/A2	B1/B2	t/m 50
eindstand			

Bij het bepalen welk team in welke ronde tegen welk team speelt, kunt u de rangschikking op sterkte gebruiken. In de eerste ronde speelt de sterkste speler met zijn team genoot tegen de op één na sterkste speler met diens teamgenoot, enzovoorts. U kunt echter ook een meerkampstelsel of een lotingsstelsel gebruiken.

Aanpassingen

De volgorde die in figuur 1 is weergegeven, is gekozen opdat er bij het wisselen steeds één speler kan blijven staan. Als u de twee sterkste spelers in het laatste enkelgedeelte tegen elkaar wilt opstellen kunt u de volgorde van de enkelgedeelten in zijn geheel omdraaien.

figuur 2.
Voorbeeld speelvolgorde 'tien bij tien-toernooi' (teams van 3 spelers). A1 = de sterkste speler van het eerste team; A2 = de middenmoter van het eerste team; A3 = de zwakste spelers van het eerste team; B1 = de sterkste speler van het tweede team; B2 = de middenmoter van het tweede team; B3 = de zwakste speler van het tweede team.

wisselmoment	team A	team B	punten
start	A2	B2	t/m 10
na 2 servicebeurten	A1	B2	t/m 20
na 4 servicebeurten	A1	B1	t/m 30
na 6 servicebeurten	A3	B1	t/m 40
na 8 servicebeurten	A3	B3	t/m 50
na 10 servicebeurten	A2	B3	t/m 60
na 12 servicebeurten	A2	B1	t/m 70
na 14 servicebeurten	A1	B3	t/m 80
na 16 servicebeurten	A3	B2	t/m 90
eindstand			

U kunt ook met teams van drie spelers werken. Bij drie spelers kunt u niveaverschillen enigszins neutraliseren door een sterke en een zwakke speler te koppelen aan een middenmoter. Het is aan te raden bij teams van drie (of meer) spelers afzonderlijk enkel- en dubbelwedstrijden te laten spelen. (Of het dubbeldeel te laten vervallen. Na het enkelgedeelte zal de puntenvoorsprong van het ene team immers vaak te groot zijn om in het dubbelgedeelte nog door het andere team ingelopen te kunnen worden.) De enkelwedstrijden kunnen dan, bijvoorbeeld, tot negentig punten gaan. In figuur 2 is een voorbeeld van de speelvolgorde gegeven.

In een dubbelwedstrijd kunt u dertig punten laten verdelen. In figuur 3 is een voorbeeld van de speelvolgorde gegeven.

wisselmoment	team A	team B	rally's
start	A1/A3	B1/B3	t/m 10
na 2 servicebeurten	A1/A2	B1/B2	t/m 20
na 4 servicebeurten	A2/A3	B2/B3	t/m 30
eindstand			

figuur 3.
Voorbeeld speelvolgorde 'tien bij tien-toernooi' (teams van 3 spelers, dubbelwedstrijden).

U zult begrijpen dat deze toernooivorm bij uitstek geschikt is om binnen uw vereniging de integratie van jeugd en senioren, of van toppers en recreanten te bevorderen. Het is aan te raden om, indien u jeugdspelers en senioren aan elkaar koppelt, op een andere wijze om te gaan met het verschil in speelsterkte. Sterke jeugdspelers en sterke senioren worden aan elkaar gekoppeld, en deze teams spelen tegen elkaar. Hetzelfde doet u met zwakkere jeugdspelers en zwakkere senioren.

Het roulette-toernooi

Deze toernooivorm is bij uitstek geschikt als de deelnemers ongeveer dezelfde speelsterkte hebben. De deelnemers schrijven zich in als team.

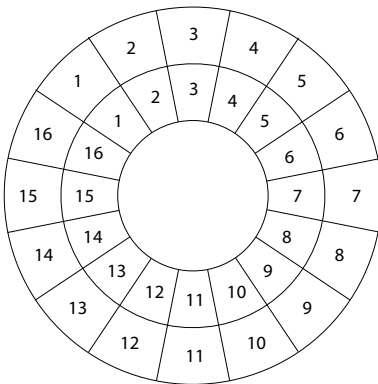
Een team bestaat uit twee spelers. Er worden uitsluitend enkelwedstrijden gespeeld. Wie tegen wie speelt, wordt bepaald door de positie van een roulette-schijf. Elke gewonnen wedstrijd levert 1 punt op. Het team dat, na een vooraf bepaald aantal rondes, de meeste punten gescoord heeft, is de winnaar.

Uitvoering

U kent de leden van een team ieder hetzelfde nummer toe. Met dit nummer geeft u de twee spelers een plaats op de roulettenschijf: één speler komt op de buitenring, de ander op de binnenring.

De buitenring (of de binnenring) is draaibaar. Voor het begin van elke ronde zet u de roulette in de neutrale stand, waarbij de 1 tegenover de 1 staat. Dan geeft u een zwieper aan de buitenring. Dit bepaalt wie in deze ronde tegen wie uitkomt. Als daarbij nummer 2 van de buitenring tegenover nummer 4 van de binnenring blijft staan, speelt buitenspeler 2 tegen binnenspeler 4, enzovoorts. Als u een bepaalde stand van de roulette al in een vorige ronde gehad heeft, geeft u een of meer aanvullende zwiepertjes, totdat een nieuwe roulettestand is verkregen. Als de roulette in de neutrale stand blijft staan, moet u uiteraard ook opnieuw draaien.

figuur 4.
Voorbeeld van een
roulette-schijf
(neutrale stand).



Aanpassingen

- U zet bij aanvang van het toernooi de roulette in de neutrale stand (de 1 op de buitenring staat tegenover de 1 op de binnenring, etc.). Omdat in dat geval alle teamgenoten tegenover elkaar staan, moet u de roulette vervolgens één positie verdraaien om te bepalen wie in de eerste ronde tegen wie speelt. Bij elke volgende ronde verdraait u de roulettenschijf over één positie. Het toernooi is afgelopen als de neutrale stand opnieuw bereikt is.

- Het roulettessysteem kan ook gebruikt worden voor individuele toernooien. Door met de roulettenschijf te bepalen wie tegen wie speelt, simuleert u immers een alternatief meerkampstelsel waarbij - uiteindelijk - alle spelers die op de buitenring staan zijn uitgekomen tegen alle spelers die op de binnenring staan.

Het geheime partner-toernooi

Bij dit teamtoernooi bestaat een team uit twee deelnemers. De teams worden door de wedstrijdleiding samengesteld. Het toernooi krijgt een extra speels accent doordat de teamgenoten zelf niet weten dat ze teamgenoten zijn. Pas aan het einde van het toernooi wordt de teamsamenstelling bekend gemaakt. Er worden alleen enkelwedstrijden gespeeld. Elke winstpartij levert 1 punt

op. Aan het einde van het toernooi worden de punten die de teamleden individueel gescoord hebben, bij elkaar opgeteld. Het winnende team is het team met de meeste punten.

Uitvoering

U kunt (bijna) elk systeem gebruiken als de basis voor een geheime partner-toernooi. Een toernooivorm die aansluit bij het speelse karakter lijkt ons toepasselijk. Omdat het toernooi extra charme krijgt als deelnemers die later teamgenoten blijken te zijn, elkaar van tafel hebben proberen te slaan, komt dit toernooi het beste tot zijn recht als u een systeem hanteert waarbij alle deelnemers tegen elkaar spelen. U zou, bijvoorbeeld, gebruik kunnen maken van het lopende bandsysteem dat in het vorige hoofdstuk beschreven is.

Maar u kunt ook wedstrijdkoppels door het lot laten bepalen.

Bij het opmaken van de eindstand moet u er rekening mee houden dat teams waarvan de leden niet tegen elkaar gespeeld hebben, in theorie meer punten hebben kunnen verzamelen dan teams waarvan de leden elkaar van tafel hebben moeten rammen. U kunt daarvoor een puntencorrectie toepassen: de teams waarvan de teamgenoten tegen elkaar hebben moeten spelen, krijgen er allemaal één punt extra bij. U kunt een puntencorrectie ook achterwege laten. Het kan bijdragen aan de sfeer als blijkt dat teamgenoten hun eigen team de das om hebben gedaan.

E
E

**Effectvol werken
aan de toekomst van
uw vereniging**

**advisering en
ondersteuning**

NTB
NEDERLANDSE TENNISBOND

Informatie: Nederlandse Tafeltennisbond, Afdeling K.V.S.O., tel. 079-344611

HOOFDSTUK 5:

COMBINATIE-TOERNOOIEN

Een combinatietoernooi, of combi-activiteit is een activiteit waarbij de deelnemers, naast het spelen van tafeltenniswedstrijden, een andere sport- of spelvorm beoefenen. De prestaties in het ene onderdeel beïnvloeden de kansen in het andere onderdeel. Dit kan twee richtingen opgaan:

1. Met de prestaties achter de wedstrijdtafel, verdient men punten of extra kansen bij het andere onderdeel;
2. Bij de andere spel- of sportvorm bouwt een deelnemer een voordeel op voor het spelen van tafeltenniswedstrijden, in de vorm van een puntenvoorsprong of een meer kansrijke plaatsing.

In principe kunnen allerlei spelvormen in een combinatietoernooi ondergebracht worden. Dit maakt combinatietoernooien uitermate geschikt voor activiteiten die toegesneden moeten worden op een bepaalde doelgroep of leeftijdscategorie. Voorwaarde is dat het begrijpen van de spelregels die bij de onderdelen horen, voor de deelnemers geen handicap oplevert.

U kunt de problemen die dit op kan leveren ondervangen door hetzij zéér eenvoudige spelvormen te combineren, hetzij onderdelen te nemen waarmee de deelnemers al via een andere weg vertrouwd zijn. In dit hoofdstuk beschrijven we enkele combinatietoernooien die gebaseerd zijn op wat meer ingewikkelde spelsystemen die dankzij de televisie en andere media ingeburgerd zijn.

Het twee voor twaalf-toernooi

In dit teamtoernooi moeten de teams een geheim woord van twaalf letters oplossen. De teams kunnen door middel van het spelen van wedstrijden en/of het uitvoeren van spelvormen letters verdienen. Met de verdiende letters kan het geheime woord worden opgelost. Zodra één of meerdere teams het geheime woord gevonden of geraden hebben is het toernooi afgesloten. Alle teams krijgen een deelnemerskaart. Een deelnemerskaart bestaat uit één (A) of twee (B) rijen van twaalf hokjes, voorzien van de cijfers 1 tot en met 12 en ruimte om straf- en bonuspunten aan te geven (figuur 1).

Uitvoering

Hieronder worden twee mogelijkheden besproken om het toernooi te organiseren.

Mogelijkheid A

Er worden wedstrijden gespeeld en/of spelvormen uitgevoerd. Elk team krijgt na afloop van elke ronde één letter. De winnende teams horen gelijktij-

Team:												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Bonuspunten											Totaal	
Strafpunten											Totaal	
										Eindtotaal		

figuur 1.

Voorbeeld deelnemerskaart 'twee voor twaalf-toernooi' voor mogelijkheid

A en B.

heeft dit team gewonnen. Wordt het woord niet binnen de beschikbare tijd gevonden of geraden, dan wint het team dat de meeste letters op de juiste plaats heeft staan.

Aanpassing

Wanneer een team denkt het juiste woord gevonden te hebben en het blijkt niet juist te zijn, krijgt dit team één strafpunt. Wanneer het team het juiste woord gevonden heeft, krijgt het bonuspunten volgens het systeem: 12 (letters) min het aantal rondes dat is gespeeld. Bijvoorbeeld: een team raadt het woord na de 5e ronde en krijgt hierdoor $12 - 5 = 7$ bonuspunten. Eventuele strafpunten worden hiervan afgetrokken. Dit alles kan op de deelnemerskaart worden aangegeven. Heeft een team het woord geraden dan blijft het meespelen. Aan de andere teams wordt niet bekend gemaakt of een team het woord heeft geraden. Na een vooraf gesteld aantal rondes wordt het toernooi afgesloten. Het team met de meeste punten is winnaar.

Mogelijkheid B

Er zijn twee onderdelen: het raden of oplossen van 12 vragen en het spelen van wedstrijden en/of uitvoeren spelvormen.

In de speelzaal worden willekeurig verspreid twaalf vragen, genummerd van 1 tot en met 12, opgehangen. De volgorde van de nummering is niet gelijk aan het te raden geheime woord. De teams lopen door de zaal en trachten de vragen binnen een vooraf vastgestelde tijd op te lossen. Bij elke vraag staat aangegeven welke letter van het antwoord moet worden ingevuld. Bijvoorbeeld: de vierde letter van de voornaam van de speler die op deze foto is afgebeeld of de eerste letter van de achternaam van de voorzitter van de vereniging. Elk team krijgt een deelnemerskaart met twee rijen van twaalf hokjes, voorzien van de cijfers 1 tot en met 12. In de eerste rij worden de letters genoteerd die verdiend zijn door het beantwoorden van de vragen in het hokje waarvan het cijfers overeenkomt met het nummer van de vraag. Vraag 8 wordt in hokje 8 genoteerd. Van de vragen die niet zijn opgelost, blijven de hokjes leeg. Nu kunnen de wedstrijden worden gespeeld of de spelvormen worden uitgevoerd.

dig op welke plaats (1 tot en met 12) de letter thuis hoort en noteren deze op de juiste plaats op de deelnemerskaart. Het verliezende team verneemt dit niet, maar schrijft de letter bijvoorbeeld op de achterzijde van de deelnemerskaart. Na elke ronde mogen alle teams éénmaal het woord raden. Hiervoor wordt steeds een korte pauze ingelast. Zodra een team het geheime woord heeft gevonden of geraden, is het toernooi afgelopen en

Door het winnen van wedstrijden of spelvormen verdient het team letterpunten. Bij winst ontvangt het team 2 letterpunten bij verlies 1 punt. Het woord kan pas worden geraden na het spelen van minimaal 5 rondes. Vanaf de 5e ronde wordt er na ieder ronde een pauze met een vooraf vastgestelde tijd gehouden. Tijdens deze pauze hebben de teams de gelegenheid om letters te kopen bij de wedstrijdleiding en deze op de juiste plaats te laten zetten (2e rij van de deelnemerskaart). Heeft een team een fout antwoord gegeven bij het oplossen van de vragen dan wordt er een kruisje ingevuld. Elke gekochte letter kost twee letterpunten. Wordt het woord geraden dan krijgt dat team vijf bonuspunten. Wordt het woord fout geraden dan krijgt het team 2 strafpunten. Het team dat het woord heeft geraden en de meeste letterpunten heeft is winnaar van het toernooi.

Het tafeltennisgedeelte van het twee voor twaalf-toernooi kan op talloze manieren worden uitgewerkt. U kunt ervoor kiezen om alleen dubbelwedstrijden te laten spelen, maar u kunt de teamgenoten ook in enkelwedstrijden letterpunten voor het team laten verzamelen. U kunt op tijd spelen (alle wedstrijden duren even lang en er wordt doorgeteld), elke wedstrijd uit één game laten bestaan of volledige wedstrijden laten spelen. Om te bepalen wie tegen wie speelt, kunt u de spelers (of teams) verdelen over meerkampen, maar u kunt ook het lopende bandsysteem, Zwitsers laddersysteem of het roulettesysteem gebruiken. In alle gevallen geldt evenwel dat u ervoor moet zorgen dat alle teams in theorie gelijke kansen hebben om letterpunten te kunnen verdienen. Elk team moet in elke ronde spelen (er mogen geen teams of spelers 'stil liggen'). Loopt de speelsterkte van de deelnemers sterk uiteen, dan zult u niveauverschillen moeten neutraliseren, bijvoorbeeld met een handicapsysteem.

Het ganzenbord-toernooi

Bij dit spel moeten de deelnemers proberen zo snel mogelijk het eindpunt op een speelbord te bereiken. Wie tegen wie speelt wordt door het lot bepaald of door een lopende bandsysteem. Elke wedstrijd duurt 3 minuten. De prestaties achter de wedstrijdtafel bepalen hoeveel vakjes men verder mag gaan. Omgekeerd kan het vakje waarop men terecht komt invloed hebben op de kansen achter de wedstrijdtafel.

Uitvoering

U moet een speelbord maken vergelijkbaar met het bekende ganzenbord, met genummerde vakjes waarop de (ook genummerde) pionnen geplaatst kunnen worden. Voor elke speler wordt er een pion op het speelbord geplaatst. Bij elke speeltafel legt u twee dobbelstenen. Voordat er met spelen begonnen wordt, wordt daarmee de inzet bepaald: de latere winnaar mag zijn pion met het hoogste aantal gegooide ogen vooruit schuiven, de latere verliezer zal met het laagste aantal gegooide ogen genoeg moeten nemen. Mocht hetzelfde aantal ogen gegooid worden, dan krijgt de winnaar van de partij twee bonuspunten extra. Gooien beide spelers bijvoorbeeld een 1, dan mag de uiteindelijke winnaar zijn pion drie posities vooruit schuiven,

en de uiteindelijke verliezer zijn pion één positie vooruit schuiven. Op het speelbord heeft u, naast diverse genummerde vakjes, toelichtingen geschreven. Dit kunnen toelichtingen zijn die ook bij een normaal ganzenbord-spel gebruikt worden (ga twee plaatsen verder, ga drie plaatsen terug). Leuker wordt het als een speler die op een bepaald vakje komt daarmee een handicap of juist een voordeel krijgt voor zijn volgende wedstrijd.

Bijvoorbeeld:

- bij de volgende wedstrijd krijg je vijf punten voorsprong;
- bij de volgende wedstrijd mag je blijven serveren;
- als je de volgende wedstrijd verliest, ga je het hoogste aantal ogen achteruit;
- bij de volgende wedstrijd moet je tijdens de rally's na ieder balcontact de muur aanraken;
- bij de volgende wedstrijd moet je een ballon binden om de pols van de hand waarmee je tennist;
- bij de volgende wedstrijd mag je alleen backhand spelen;
- de volgende wedstrijd moet je met de penhoudergreep spelen;
- als je de volgende wedstrijd wint, mag je drie maal het hoogste aantal gegooide ogen vooruit.

Tijdens het bedenken van toelichtingen hoeft u zich niet in te houden. Wel moet u bij het uitvoeren van het spel rekening houden met situaties waarin twee spelers met dezelfde puntenvoorsprong naar de wedstrijdtafel gestuurd zouden worden of allebei het recht krijgen de service te houden. Geheel vermijden laat dit soort situaties zich waarschijnlijk niet, maar discussies kunnen beperkt blijven als u vooraf besloten hebt wat u in voorkomende gevallen zult doen. Bijvoorbeeld voor een beperkt groepje spelers opnieuw loten om te bepalen wie tegen wie speelt, of de posities rond de lopende band aanpassen.

Het mastermind-toernooi

De wedstrijdleiding bedenkt een geheime getallencode van (bijvoorbeeld) drie cijfers. De deelnemers spelen (korte) tafeltenniswedstrijden. De winnaar van een wedstrijd krijgt een kans om, op zijn persoonlijke codeformulier (figuur 2), te raden wat de getallencode is. De wedstrijdleiding geeft op het formulier aan welke cijfers in de getallencode voorkomen en hoeveel cijfers op de goede plaats staan, doe dit met kleuren. Bijvoorbeeld, groen: goed, op de goede plaats, blauw: goed, op de verkeerde plaats, rood: fout. Zodra een deelnemer de code gevonden heeft, is het spel afgelopen.

Uitvoering

Welk wedstrijdsysteem u ook kiest, u moet er zorg voor dragen dat ook de zwakkere speler kan winnen. Voor het mastermind-toernooi kan het wedstrijdsysteem van het etappe-toernooi (zie hoofdstuk 3) gebruikt worden: een wedstrijd gaat door totdat een van de spelers een bepaald aantal punten

naam speler:		HIERONDER DE GETALLENCODE INVULLEN									
1	2	3	4	5							
6	7	8	9	10							
11	12	13	14	15							
16	17	18	19	20							
GROENE KRING = cijfer is goed en staat op de goede plaats, BLAUW KRING = cijfer is goed, maar staat niet											

op

figuur 2.

Voorbeeld 'mastermindkaart'. gescoord heeft, en de verliezer neemt de gescoorde punten mee naar de volgende partij. Hierdoor zullen ook de zwakkere spelers een aardig aantal gokkansen kunnen verdienen.

Aanpassing

- Wanneer de sterkte van de deelnemers sterk uiteenloopt, kunt u werken met een centrale mastermindkaart. Wanneer een zwakkere deelnemer na enige tijd voor het eerst de getallencode kan raden, heeft ook deze deelnemer een kans om het spel te winnen. De gerade cijfers staan reeds aangegeven.

Het eenentwintigen-toernooi

Bij dit toernooi wordt het kaartspel eenentwintigen gecombineerd met tafeltenniswedstrijden. Alle deelnemers spelen evenveel wedstrijden. Elke wedstrijd bestaat uit een aantal blokjes. De winnaar van elk blokje krijgt een kaart die hij zelf mag houden of door mag geven aan zijn tegenstander. Een wedstrijd is afgelopen als een vooraf bepaald maximaal aantal blokjes is gespeeld, of als beide spelers gepast hebben. Aan het einde van de wedstrijd worden de kaartpunten voor de spelers afzonderlijk opgeteld en wordt bepaald wie er hoeveel wedstrijdpunten heeft verdiend. Wie aan het einde van het toernooi de meeste wedstrijdpunten heeft verdiend, is de winnaar.

Uitvoering

Om te bepalen wie tegen wie speelt kunt u een keuze maken uit verschillende systemen. De enige voorwaarde is dat alle deelnemers evenveel wedstrijden spelen. U kunt bij het indelen van spelers rekening houden met de speelsterkte, maar dat is niet noodzakelijk omdat de uitslag van een wedstrijd slechts ten dele bepaald wordt door het verschil in spelniveau. Elk wedstrijdblokje begint steeds bij de stand 0-0. Er wordt om en om geseveerd. Een blokje is afgesloten als een van de spelers de vijf punten bereikt heeft. De winnaar van een blokje mag een kaart trekken en, nadat hij gezien heeft hoeveel kaartpunten erop staan, besluiten of hij de kaart houdt of

doorgeeft aan de tegenstander. Alleen in het laatste geval krijgt de tegenstander te zien om hoeveel kaartpunten het gaat.

De winnaar mag, nadat hij de getrokken kaart heeft behouden, passen. In dat geval heeft zijn tegenstander de keuze tussen ook passen of bepalen dat er nog één extra blokje gespeeld moet worden. Geeft de winnaar zijn kaart door, dan mag zijn tegenstander passen. In dat geval heeft de winnaar de keuze tussen ook passen of bepalen dat er nog één extra blokje gespeeld moet worden. Bij winst mag de gewonnen kaart niet worden doorgegeven aan de speler die heeft gepast. Bij verlies krijgt niemand een kaart.

De organisatie moet vooraf bepalen hoeveel blokjes er maximaal per wedstrijd gespeeld mogen worden. Bij het kaartspel eenentwintigen zullen de spelers zelden meer dan zeven kaarten willen verzamelen. Een maximum hoger dan tien zal, ook in verband met de beschikbare tijd, niet praktisch zijn. Er wordt doorgespeeld totdat beide spelers gepast hebben of het maximale aantal blokjes gespeeld is.

Om te voorkomen dat een speler die na het eerste blokje toevallig een hoge kaart heeft getrokken, door te passen bijna zeker zal zijn van de winst, kunt u bepalen dat er per wedstrijd minimaal drie blokjes gespeeld moeten worden, tenzij één van de spelers weet dat hij exact eenentwintig kaartpunten heeft verzameld. Dan kan dit direct kenbaar worden gemaakt

Als beide spelers gepast hebben, of het maximaal aantal wedstrijdklokjes is gespeeld, worden de kaartpunten van de spelers afzonderlijk opgeteld.

Zoals bij veel kaartspelen, zijn er voor eenentwintigen verschillende spelregels in omloop. U kunt de volgende telling gebruiken: AAS = één of elf (naar keuze van de speler), BOER = twee, VROUW = drie, HEER = vier.

De andere kaarten staan voor de punten die daarop staan aangegeven. De joker zit niet in de stok. Kaarten onder de zeven zitten (meestal) ook niet in de stok.

De wedstrijdpunten worden als volgt toegekend:

- Heeft een speler eenentwintig kaartpunten, dan heeft hij daarmee drie wedstrijdpunten verdiend. Hebben beide spelers eenentwintig kaartpunten, dan krijgen ze beide drie wedstrijdpunten.
- Heeft een speler meer dan eenentwintig kaartpunten, dan is hij kapot en krijgt zijn tegenstander twee wedstrijdpunten. Hebben beide spelers meer dan eenentwintig kaartpunten, dan krijgen ze geen van beide wedstrijdpunten.
- Heeft geen van de spelers eenentwintig kaartpunten terwijl geen van de spelers kapot is gegaan, dan krijgt degene met het hoogste aantal kaartpunten één wedstrijdpunt. Hebben in dit geval beide spelers hetzelfde aantal kaartpunten, dan krijgen ze beide één wedstrijdpunt.

Aanpassingen

- In sommige varianten op het eenentwintigen geldt de regel dat wie, na zeven kaarten te hebben gekregen, de eenentwintig punten nog niet bereikt heeft (en

dus ook niet 'kapot' is gegaan), het spel heeft gewonnen. U kunt deze regel in het eenentwintigen-toernooi meenemen, bijvoorbeeld door te bepalen dat deze speler twee of drie wedstrijdpunten krijgt en zijn tegenstander geen enkel wedstrijd punt (ongeacht of de tegenstander de eenentwintig bereikt heeft).

- In de uitvoering die hierboven beschreven is, ziet de winnaar van een wedstrijdblokje altijd hoeveel punten er op een kaart staan. U kunt bepalen dat de winnaar blind moet besluiten of hij de kaart houdt. Alleen degene die de kaart uiteindelijk krijgt, mag kijken om hoeveel kaartpunten het ging.
- Uiteraard kan, afhankelijk van de tijd en het aantal spelers, het meerkampensysteem gecombineerd worden met kruisfinales of een afvalsysteem.
- Als u de wedstrijden wilt versnellen of de zwakkere spelers meer kans wilt geven, kunt u in een wedstrijd laten doortellen. Een speler mag dan een kaart trekken na elke vijf punten die hij gescoord heeft. Als de stand 5-3 is, mag de speler met vijf punten een kaart trekken. Als de tweede speler vijf punten heeft bereikt - bijvoorbeeld bij een stand van 7-5 - dan mag deze een kaart trekken. De eerste speler mag zijn tweede kaart trekken als hij tien punten heeft gehaald, ongeacht of de tweede speler al een kaart heeft mogen trekken (bij, bijvoorbeeld, 10-7 maar ook bij, bijvoorbeeld, 10-3.)

Het mens erger je niet-toernooi

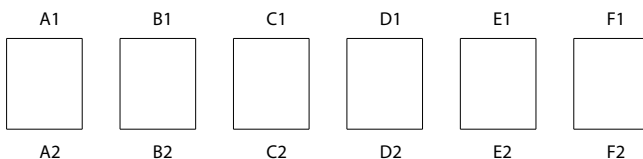
Bij dit teamtoernooi worden de prestaties achter de tafeltennistafel beloond met dobbelsteenworpen voor het mens erger je niet-spel. De winnaar is het team dat het eerste al zijn pionnen in het thuishonk heeft staan (of het team dat na het verstrijken van een vastgesteld aantal rondes de meeste pionnen in het thuishonk heeft staan).

Uitvoering

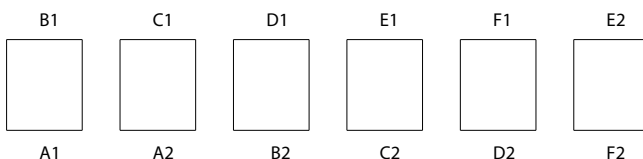
figuur 3.
Lopende band-
systeem bij
teamtoernooien.

Voor het mens erger je niet-deel van dit toernooi kan gebruik worden gemaakt van het materiaal dat in de meeste huiskamers voorradig is. Ook kan met krijt en tape een uitvergroete variant van het mens erger je niet-speelbord op de vloer van de zaal gecreëerd worden.

posities voor het begin van de eerste ronde



posities tijdens de eerste ronde



Elk team bestaat uit twee spelers. Voor de spelvolgorde achter de tafel wordt een meerkampensysteem gehanteerd. Afhankelijk van het aantal deelnemers en het aantal beschikbare tafels, kan het lopende bandsysteem geschikt zijn. Uiteraard zult u het lopende bandsysteem bij teamtoernooien moeten aanpassen omdat teamgenoten niet tegen elkaar

hoeven te spelen. Dat gaat als volgt: in de beginstand staan de teamgenoten aan dezelfde tafel. Dan begint, voordat de eerste ronde begint, de band te lopen. (figuur 3)

Omdat in figuur 3 de tweede speler van team F (speler F2) blijft staan, zullen teamgenoten na de beginstand niet meer tegenover elkaar komen te staan totdat de lopende band rond is. De wedstrijden worden op tijd gespeeld. Om de prestaties achter de tafeltennistafel te koppelen aan het mens erger je niet-spel kunt u, bijvoorbeeld, de volgende telling hanteren:

- als een speler een wedstrijd wint, dan mag hij drie keer namens zijn team met een dobbelsteen gooien;
- eindigt een wedstrijd in een gelijk spel, dan mogen beide spelers twee keer namens hun respectievelijke teams met een dobbelsteen gooien;
- als een speler een wedstrijd verliest, dan mag hij één keer namens zijn team met een dobbelsteen gooien.

Op het mens erger je niet-bord zelf gelden de bekende regels van dat plezieriger spel: teams kunnen elkaars pionnen slaan en teamchampions kunnen elkaar de toegang tot het thuishonk beletten.

Aanpassingen

- Waarschijnlijk zult u in de praktijk merken dat een nauwgezette toepassing van de regels van het mens erger je niet-spel in deze combi-opzet nog vertragen-der werkt dan in de huiskamer. In dat geval kunt u één of meer van de ergerlijkste regels laten vervallen.
- In plaats van de variant op het lopende band-systeem (zie pag. 50), te gebruiken, kunt u ook bepalen dat teamgenoten die tegenover elkaar komen te staan in plaats van te tafeltennissen een andere opdracht moeten uitvoeren waarmee ze worpen kunnen verdienen.
- U kunt teams van meer dan twee personen samenstellen. In dat geval is het lopende band systeem niet geschikt. U zult de deelnemers over verschillende meerkampen moeten verdelen.

HOOFDSTUK 6:

OMNI-EVENEMENTEN

In een combinatietoernooi worden twee spelvormen zodanig gecombineerd dat er uiteindelijk één winnaar uit de strijd komt. In theorie kunt u ook combinatietoernooien organiseren waarin meer dan twee spelvormen gecombineerd worden. De deelnemers zouden dan met de eerste spelvorm punten kunnen verdienen voor de tweede, met de tweede punten voor de derde, enzovoort.

In de praktijk levert een combinatietoernooi met meer dan twee spelvormen echter ingewikkelde organisatorische problemen op, terwijl het spelplezier door deze complicaties niet altijd bevorderd wordt. De relatie tussen de verschillende onderdelen wordt zowel voor de wedstrijdleiding als voor de deelnemers ondoorzichtig. Bovendien kunnen de verschillen in opgebouwde voor-sprong na twee onderdelen zo groot zijn dat voor veel deelnemers de volgende onderdelen niet meer interessant zijn.

Wilt u meer dan twee spelvormen in één evenement onderbrengen, dan kunt u het beste kiezen voor een zogenoemd omni-evenement. Evenals het combinatietoernooi bestaat het omni-evenement uit verschillende onderdelen, maar bij het omni-evenement levert het ene onderdeel voor de deelnemer geen voor- of nadeel op bij het andere onderdeel. Wel bepalen de prestaties bij de verschillende onderdelen tezamen wie zich de winnaar van het evenement mag noemen.

Omni-evenementen zijn bij uitstek geschikt voor groepen waarop niet zo gauw een etiket te plakken is. Jongeren en ouderen, prestatieve sporters en gezelligheidsdieren, verenigingsfanaten en de vaak minder fanatieke aanhang, als u voor de taak staat om voor een dusdanig samengestelde groep mensen een evenement te organiseren, dan kan een omni-evenement een uitkomst zijn. Binnen het kader van een omni-evenement kunt u immers een mix van onderdelen samenstellen die voor elk wat wils biedt.

In dit hoofdstuk komen drie omni-evenementen aan de orde. We beperken ons tot een beschrijving van de omhullende kaders. Daarbinnen kunt u allerlei spelvormen onderbrengen. In aanvulling op de voorbeelden die we in dit hoofdstuk geven, komen in het volgende hoofdstuk spelvormen aan bod die goed gebruikt kunnen worden om een omni-evenement 'body' te geven.

Het Zweeds loopspel

Dit teamspel is opgebouwd uit opdrachten die verdeeld zijn over de categorieën theorie en spel. Opdrachten kunnen betrekking hebben op tafeltennissen, maar dat is niet noodzakelijk. Het kunnen praktijk- en theorieopdrachten zijn. Aan het einde van het spel wordt er op basis van het aantal gescoorde opdracht-punten en de snelheid waarmee het spel is afgelegd, een eindstand opgemaakt. Het Zweeds loopspel is bijzonder geschikt voor jeugdgroepen.

Uitvoering

U bepaalt hoeveel opdrachten er moeten worden uitgevoerd, bijvoorbeeld 20. Vervolgens stelt u willekeurig teams van twee personen samen. Elk team krijgt een scorekaart. De opdrachten zijn genummerd. Bij elke opdracht hoort een kaart. De opdrachtkaarten verspreidt u willekeurig over de speelruimte.

Bij het begin van het spel krijgt elk team een ander opdrachtnummer. Het team moet de daarbij behorende opdrachtkaart vinden en de opdracht uitvoeren. Hierop vindt controle plaats. Vervolgens worden de opdrachten afgewerkt volgens de volgorde op de scorekaart, d.w.z. het team dat begon met opdracht 1 gaat verder met opdracht 2 en het team dat begon met opdracht 20 gaat verder met opdracht 1.

Na elke praktijkopdracht keren de teams terug naar een centraal punt, waar de wedstrijdleiding de scorekaarten aftekent. Bij theorieopdrachten (zoals quizvragen) vullen de teamspelers een antwoord op de scorekaart in. Deze wordt aan het einde van het spel door de wedstrijdleiding nagekeken. De volgorde van de einduitslag kan worden bepaald door het aantal goed uitgevoerde en opgesloten opdrachten. U kunt ook de tijd noteren, dat een team nodig heeft gehad om alle opdrachten uit te voeren en hiervoor extra punten toekennen.

Aanpassingen

- U kunt het Zweeds loopspel combineren met een mastermindspel. U bedenkt vooraf een getallencode van (bijvoorbeeld) drie cijfers. Na elke goed uitgevoerde opdracht krijgen de teams de kans om deze getallencode te raden. Raadt een team de getallencode dan is het loopspel afgelopen.

Als u deze sudden death-vorm gebruikt, zult u er wel voor moeten zorgen dat alle opdrachten ongeveer evenveel tijd in beslag nemen, opdat de teams in theorie een even grote kans hebben om de getallencode te raden, ongeacht de volgorde waarin zij de opdrachten moeten uitvoeren. Om dezelfde reden kunt u bij een sudden death-vorm het laten zoeken naar de opdrachten beter overslaan. U kunt deze duidelijk aangeven anders zouden sommige (bijvoorbeeld heel jonge) deelnemers op voorhand kansloos kunnen worden.

Levend toto

Bij dit omni-evenement spelen de deelnemers afwisselend zowel tegen als met elkaar. Daardoor is het zeer geschikt voor bonte gezelschappen waarbinnen sommige groepjes elkaar al goed kennen terwijl andere groepjes nog kennis moeten maken.

Het omhullende kader bestaat uit een toto-formulier dat de deelnemers - aan het begin van het evenement - individueel moeten invullen. Op het formulier staan dertien wedstrijdonderdelen vermeld. Elk wedstrijdonderdeel kan eindigen met winst voor de eerstgenoemde, verlies voor de eerstgenoemde of een gelijkspel. Bij het begin van het levend toto moeten de deelnemers op het toto-formulier aangeven welke uitslag zij verwachten.

Daarna worden de dertien onderdelen gespeeld. Hiervoor worden de deelne

mers op twee niveau's ingedeeld. Elke deelnemer komt uit voor een bepaald land. Binnen dat land komt een deelnemer uit voor een bepaalde club. Tijdens het spel worden er zowel club- als landenwedstrijden gespeeld. Bij de clubwedstrijden spelen twee clubs tegen elkaar. Bij landenwedstrijden komen alle clubs uit het ene land gezamenlijk uit tegen alle clubs uit het andere land.

Nadat de dertien onderdelen afgewerkt zijn, wordt de eindstand opgemaakt. Wie van de deelnemers voor de meeste onderdelen de uitslag goed had voorspeld, is de winnaar. Daarnaast kunnen er prijzen worden uitgereikt voor het beste land of voor de beste club.

uitvoering

De deelnemers worden ingedeeld in zes clubs van gelijke grootte. Gemakshalve duiden we deze clubs hier aan met A, B, C en X, Y, Z, maar uiteraard is het aardiger als u toepasselijke namen bedenkt. De clubs A, B en C staan samen voor een land, de clubs X, Y en Z staan samen voor een ander land. Wij gebruiken hier Nederland voor de clubs A, B en C, en Duitsland voor de clubs X, Y en Z.

Er worden afwisselend landenwedstrijden en clubwedstrijden gehouden.

Bij een landenwedstrijd spelen de clubs A, B en C samen tegen de clubs X, Y en Z. U kunt hier bijvoorbeeld denken aan een quiz waarbij de landen om en om vragen moeten beantwoorden. Bij elke vraag mag er overlegd worden met de landgenoten. Ook meer sportieve activiteiten komen in aanmerking, zoals een partijtje basketballen, een estafetteploeg of - ook dat - een heuse voetbalmatch. Uiteraard moet u bij de keuze rekening houden met het aantal

deelnemers en de samenstelling van de groep. De deelnemers hoeven niet allemaal even goed te zijn in een bepaalde activiteit, maar ze moeten er wel allemaal aan mee kunnen doen. Bij een clubwedstrijd komt een club uit het ene land uit tegen een club uit het andere land. Ook voor deze onderdelen kunt u een keuze maken uit verschillende spelvormen. Daarbij hoeft het niet per se om een gezamenlijke inspanning van een club te gaan. U kunt elk lid van de ene club ook individueel laten spelen tegen elk lid van de andere club. Of kiezen voor een spelvorm waarbij individuele scores tezamen een clubscore opleveren, waarna de scores van de twee clubs vergeleken worden om de uitslag te bepalen (bijvoorbeeld touwtje springen).

In figuur 1 is een voorbeeld gegeven van een scoreformulier dat bij het levend toto gebruikt kan worden.

Zoals u uit figuur 1 kunt opmaken doen niet alle clubs aan elk onderdeel mee. Bij de clubwed-

figuur 1.
Scoreformulier bij
'levend toto',
w = winst, v = verlies,
g = gelijkspel.

LEVEND TOTO-SCOREFORMULIER naam: club:		UITSLAG		
		W	V	G
1	Nederland - Duitsland			
2	A - X			
3	Nederland - Duitsland			
4	B - Y			
5	Nederland - Duitsland			
6	C - Z			
7	Nederland - Duitsland			
8	B - X			
9	Nederland - Duitsland			
10	A - Z			
11	Nederland - Duitsland			
1	C - Y			
13	Nederland - Duitsland			

strijden liggen steeds vier van de zes clubs stil. Zo doen de clubs B en C, en Y en Z niet mee aan het tweede onderdeel. Wel zijn alle clubs bij hetzelfde aantal onderdelen actief. In figuur 1 neemt elke club deel aan 9 onderdelen (zeven landenwedstrijden en twee clubwedstrijden). U kunt één toto-formulier uitvergroten en op een groot bord in de zaal hangen, zodat iedereen het verloop van het spel kan volgen. Na elk spel geeft u de uitslag, door middel van een kruis, aan.

Bij het samenstellen van de onderdelen moet u met een scheef oog in de gaten houden of voor elk onderdeel geldt dat een wedstrijd, behalve in winst voor het ene team, ook in gelijkspel kan eindigen. Is dat niet het geval, dan moet u dat in het scoreformulier verwerken door de keuze voor een gelijkspel onmogelijk te maken.

Aanpassingen

- Als het aantal deelnemers aan het levend toto groot is, kunnen de krachtmetingen tussen de landen onoverzichtelijk worden en kan achteraf blijken dat de meer bedeeste deelnemers alleen bij de clubwedstrijden een rol hebben kunnen spelen. U kunt deze risico's beperken door de verhouding tussen het aantal landenwedstrijden en het aantal clubwedstrijden te wijzigen. U kunt bijvoorbeeld drie landenwedstrijden uit figuur 1 vervangen door drie 'nieuwe' clubwedstrijden (A-Y, B-Z en C-X).

Het duivels gokspel

Dit is een middag- of avondvullend gezelschapsspel waarbij de deelnemers geld kunnen verdienen door tafeltenniswedstrijden en blufspelen te winnen. Wie aan het einde van het spel het meeste geld op de bank heeft, is de winnaar.

Uitvoering

Om de juiste sfeer te creëren zult u de speelruimte gepast moeten aankleden. Hoe u dat doet, zal afhangen van de doelgroep. Van belang is dat er een centraal punt is waar de bank (de wedstrijdleiding) zetelt. Ook zult u moeten zorgen voor voldoende namaakgeld. Daarvoor kunt u bijvoorbeeld een monopoly-doos plunderen.

De bank geeft aan het begin van het spel aan alle deelnemers f 2.000,-.

De deelnemers kunnen hun vermogen vergroten (of verkleinen) door op verschillende plaatsen in de speelruimte spelletjes of wedstrijden te spelen. U kunt daarbij denken aan:

- confrontaties tussen twee spelers (zoals een tafeltenniswedstrijd, een partij sneldammen en kaartspelen)
- individuele spelen (zoals puzzels of een tafeltennisballetje zoveel mogelijk keren laten stuiteren op een batje zonder onderbreking);
- confrontaties met de bank (zoals éérentwintigen);
- weddenschappen op de uitslag van de verschillende confrontaties.

U kunt geheel open laten wie op welk moment wat voor spel speelt of niet speelt. U kunt er ook wat lijn in brengen. Niet alleen omdat u anders het overzicht verliest, maar ook omdat bij een open organisatie sommige deelnemers het gebeuren zullen gaan domineren en andere deelnemers steeds terughoudender zullen worden. Eén manier om dit te realiseren zonder daarvoor het open karakter te ondermijnen, is de deelnemers in te delen in groepen en de groepen te verdelen over de spelvormen. De ene groep is aan het tafeltennissen, de andere groep is bezig met een denk- of puzzelspel, en een derde groep is bijvoorbeeld actief in de categorie oud-Hollandse spelen. Het spontane, zonder enige verplichting, geeft echter ook veel plezier.

Aanpassingen

U kunt het duivels gokspel zo duivels maken als u wilt.

- U kunt voor de tafeltenniswedstrijden een alternatief telsysteem gebruiken. Een aardige optie die bij andere tafeltennisactiviteiten niet aan de orde is, is het invoeren van een geldboete voor sorryballen.
- Als u de deelnemers met weddenschappen geld wilt laten verdienen of verspelen, kunt u dit een officiële tintje geven door, als bijkantoor van de bank, een wedbureau in te richten. Desgewenst kunt u het wedbureau, bijvoorbeeld, competitiepercentages laten gebruiken om de verhouding tussen inleg en uitkering vast te stellen.
- Voor het geval dat sommige spelers in een mum van tijd blut zijn, kunt u spelers in de gelegenheid stellen tussentijds bij de bank geld te lenen. Ook dat stukje dienstverlening kan verder uitgewerkt worden, bijvoorbeeld met prikkelende aflossingsregelingen.
- U kunt tussen het speelgeld dat aan het begin van het spel wordt uitgereikt, enkele onopvallend gemerkte biljetten stoppen. Nadat alle deelnemers zich urenlang hebben ingespannen om hun vermogen te vergroten, deelt u hen mede dat de rijkste deelnemers een troostprijs krijgen. De hoofdprijzen gaan naar degenen die aan het einde van het spel toevallig één of meer van de gemerkte biljetten in hun bezit hebben.

Zoals we bij het begin van dit hoofdstuk benadrukten, moet het omhullend kader van een omni-evenement nader ingevuld worden. U kunt daarbij, behalve aan een gewone partij tafeltennis, denken aan andere spelletjes die zich rond de tafeltennistafel afspelen. Ook allerlei andere spelvormen komen in aanmerking, inclusief spelletjes die vaak in de huiskamer gespeeld worden. In het volgende hoofdstuk komen enkele losse spelvormen aan bod.

KLEINE SPELVORMEN

De spelvormen die in dit hoofdstuk beschreven worden, kunnen gebruikt worden als onderdelen van een omni-evenement. Ze kunnen echter ook onafhankelijk daarvan gebruikt worden. Sommige zijn bijvoorbeeld uitstekend geschikt als (slot)onderdeel van een tafeltennistraining. We beginnen dan ook met enkele spelvormen die specifiek met tafeltennissen te maken hebben.

Voor de meeste spelvormen die daarna komen geldt dat ze niets met tafeltennissen of lichamelijke sportbeoefening van doen hebben. Dat we deze spelvormen op hebben genomen in een boekje dat speciaal voor tafeltennisverenigingen bedoeld is, is dus een tikkeltje discutabel, temeer omdat u zelf inventiever zult zijn dan wij bij het samenstellen van dit overzicht beoogden te zijn. We zouden ons er echter te makkelijk vanaf gemaakt hebben als we in het vorige hoofdstuk zouden hebben gezinspeeld op een rijk scala aan mogelijke spelvormen, zonder althans een paar van die spelvormen wat nader uit te werken.

TAFELTENNISSPELVORMEN

Het koningsspel

Dit tafeltennis spel is ook bekend onder andere namen, van keizersspel tot doorschuiven toe. De deelnemers worden verdeeld over de tafels.

Overblijvende spelers nemen plaats op de reservebank. De sterkste spelers worden bij de start geplaatst op de meest linkse tafel of op de reservebank. Er worden rally's gespeeld totdat de spelleider een stopteken geeft. Na het stopteken schuiven de winnaars naar rechts en de verliezers naar links.

Degene die op de meest rechtse tafel gewonnen heeft, blijft staan. Degene die op de meest linkse tafel verloren heeft, blijft ook staan, of moet zijn plaats vrijmaken voor een speler van de reservebank. Er worden verschillende ronden gespeeld. Koning is degene die in de laatste ronde de wedstrijd op de meest rechtse tafel wint.

- Wilt u de zwakste speler niet straffen door steeds op de reservebank plaats te laten nemen, dan kunt u ook de speler die verliest op de meest rechtse tafel op de bank plaats laten nemen.
- De winnaar van de rechtse tafel begint op de meest linkse tafel of neemt daar plaats op de reservebank. Winnaar is de speler die het vaakst op de tafel 1 heeft gewonnen.
- Niet de spelleider roept stop, maar de speler die het eerst een aantal punten heeft gescoord.

Het viltjesspel

Bij dit tafeltennis spel worden op beide speelhelften één of meer viltjes gelegd. Er worden wedstrijden gespeeld. Wie de rally wint, verdient daarmee de service. Punten kunnen er alleen gescoord worden als het viltje getroffen wordt. Voor elke treffer krijgt een speler één punt. Wordt de bal, nadat een viltje is geraakt, niet geretourneerd dan krijgt de speler die de bal geslagen heeft één punt extra.

Aanpassing

Wanneer een viltje wordt geraakt, wordt deze van de tafel gehaald.

Dubbele stuiter

Bij dit tafeltennis spel moet de bal, nadat de tafel geraakt is, ook op de vloer gestuiterd zijn voordat die teruggeslagen mag worden. De normale puntentelling kan worden gehanteerd, met dien verstande dat de speler die de bal geslagen heeft een strafpunt krijgt als de bal, na een slag, vaker dan éénmaal op de andere helft van de tafel stuitert.

Dubbel pingpong

Bij dit tafeltennis spel wordt er in teamverband gespeeld. De teamgenoten spelen tegen elkaar met twee balletjes tegelijk. Een rally is afgelopen als één van de balletjes uit het spel is geraakt. Het team dat, met twee balletjes in het spel, de langste rally maakt, is de winnaar.

Dubbele kluts

Bij dit tafeltennis spel moet de bal altijd eerst de eigen tafelhelft en daarna de helft van de tegenstander raken.

Sla je rijk

Op een tafel, aan elke zijde van het net, liggen een aantal speelkaarten die een bepaalde waarde vertegenwoordigen (2 tot en met 7). Raakt een speler een kaart dan kunnen deze punten bij de stand worden opgeteld. De getroffen kaart wordt niet meer teruggelegd.

Aanpassing

Aan de zijde van de sterkste speler liggen hoger genummerde kaarten, zodat de zwakkere speler betere winstkansen heeft.

Verrassingsspel

Over de gehele tafel verspreid worden een aantal kaarten gelegd. Op de achterzijde van de kaarten staan opdrachten vermeld die de speler moet verrichten nadat hij een kaart heeft geraakt. Na het verrichten van de opdracht verdient de speler (of het team) een aantal punten. De kaart mag niet worden teruggelegd.

Voorbeelden van opdrachten: een balletje tussen de hoofden klemmen en rond de tafel lopen; met een oog afgeplakt spelen; op één been spelen; met een klein batje spelen; e.d..

Ballonspel

De spelers krijgen om de pols van de hand waar het bat mee wordt vastgehouden een luchtballon gebonden. Hiermee wordt één game gespeeld.

Aanpassing

- Na het behalen van bijvoorbeeld 10 punten krijgt de speler een tweede ballon aan de pols gebonden.

Alternatieve tafels

U kunt wedstrijden laten spelen op alternatieve tafels. Denk hierbij aan: op één tafelhelft spelen; twee tafels tegen elkaar plaatsen; drie tafelhelften in een ster plaatsen; drie tafelhelften achter elkaar plaatsen; een tafelhelft hoger plaatsen.

NIET-TAFELTENNISPELVORMEN

Woorden raden

Een deelnemer moet een woord uitbeelden dat hem door de wedstrijdleiding is gegeven. De andere deelnemers moeten raden welk woord wordt uitgebeeld. Raadt één van de deelnemers het woord, dan krijgt deze deelnemer een punt. In dat geval krijgt ook de deelnemer die het woord moest uitbeelden een punt (omdat hij het zo goed heeft uitgebeeld).

Woordenketting

De leden van een team moeten, om beurten, een woordenketting uitbreiden. Een woordenketting bestaat uit woorden die samengesteld zijn uit bestaande woorden. Het laatste deel van elke schakel uit de ketting moet overeenkomen met het eerste deel van de volgende schakel.

Voorbeeld: bal-spel, spel-regel, regel-kamer, etc.

Voorwerpenketting

De leden van een team moeten, om beurten, een ketting uitbreiden van voorwerpen die in de zaal (of in de broekzakken) te vinden zijn. De verbinding tussen de voorwerpen wordt gelegd door de (officiële) schrijfwijze: de eerste letter van een voorwerp moet overeenkomen met de laatste letter van het vorige. Ook lichaamsdelen mogen gebruikt worden.

Voorbeeld: stoel, laars, schoen, neus, etc.

Rebus-wedstrijd

De wedstrijdleiding maakt rebussen bij woorden waarvan aangenomen mag worden dat de deelnemers daarmee bekend zijn. Teams krijgen om beurten de gelegenheid te raden waarop een rebus betrekking heeft. Het aantal gescoorde punten is afhankelijk van de beurt waarin het gezochte woord gevonden wordt. (Is de eerste gok goed, 5 punten; is de tweede gok goed, 4 punten, enzovoorts.)

Namen-cryptogrammen

De wedstrijdleiding bedenkt voor zoveel mogelijk achternamen van deelnemers of leden cryptische omschrijvingen. Teams krijgen om beurten de gelegenheid te raden op wiens achternaam een cryptische omschrijving van toepassing is. Het aantal gescoorde punten is afhankelijk van de beurt waarin de gezochte achternaam gevonden wordt. (Is de eerste gok goed, 5 punten; is de tweede gok goed, 4 punten, enzovoorts.)

Voorbeelden:

- Aanschaf bij bittere kou (Vriesekoop)
- Zoon van een arabier (Persson)
- Hoofd van een paard (Rosskopf)
- Hij moet stoppen (Hooman)

Quizvragen

De wedstrijdleiding bedenkt quizvragen. Teams kunnen punten verzamelen door deze vragen te beantwoorden. De quizvragen kunnen over van alles en nog wat gaan. De kunst is vooral om ze voor de deelnemers interessant te maken. Dat kan o.a. op de volgende manieren:

- door onderwerpen te kiezen waarvan u weet dat ze binnen de doelgroep leven (voor de vijftienjarigen van nu zult u zich bijvoorbeeld een middagje in de House-muziek moeten inluisteren);
- door onderwerpen te kiezen die betrekking hebben op de tafeltennis-sport;
- door onderwerpen te kiezen die betrekking hebben op de deelnemers zelf of op de vereniging.

U kunt de deelnemers ook antwoorden laten opzoeken in door u geleverd documentatiemateriaal. In dat geval moet een deelnemer het goede antwoord binnen een bepaalde tijd vinden om een punt te verdienen.

Conditiepelletjes

Tallose eenvoudig te organiseren conditie-spelvormen zijn geschikt als onderdeel van een training én als onderdeel van omni-evenementen.

Voorbeelden:

- touwtje-springen (hoeveel keer rond in één minuut?)
- korte sprint (wie is het snelste heen en weer?)
- slalom (wie gaat het snelste door een parcours?)
- zijwaarts rennen (wie is het snelste?)

Indien u een conditie-spel opneemt in een omni-evenement, moet u voorkomen dat de punten die ermee verdiend kunnen worden het verloop van het omni-evenement onevenredig beïnvloeden. Het beste is om te werken met sub-klassementen: aan het einde van het evenement worden van alle deelnemers de prestaties bij de conditiespelen vergeleken en wordt een eindklas-

sement opgemaakt. Heeft u zestien deelnemers, dan kunt u degene die het beste gepresteerd zestien punten geven, degene die als tweede is geëindigd vijftien punten, enzovoorts.

Gebruikt u een conditiespel als landen- of teamwedstrijd in een levend toto-evenement, dan zult u individuele prestaties van teamleden op de een of andere manier bij elkaar op moeten tellen. Dat kan op twee manieren. U kunt de individuele prestaties van de teamleden bij elkaar optellen en op basis daarvan bepalen welk land of team gewonnen heeft. Een alternatief is voor de totale groep van deelnemers een klassement op te maken en dan de punten verdelen alsof het om een individuele test ging. Vervolgens telt u de punten van de teamleden op om te bepalen welk land of team het spel gewonnen heeft.

De alternatieve telling lijkt een omslachtige omweg te zijn (en zal dat bij sommige conditiespelen ook zijn), maar u moet bedenken dat de telling die u gebruikt, bepaalt in welke mate een zeer zwakke of een zeer sterke prestatie van een teamlid het teamresultaat kan beïnvloeden. Bij het rechtstreeks optellen van individuele prestaties is deze invloed doorgaans groter.

DOE MEE!
BUTTERFLY SUPERSTAR JEUGDDIPLOMA

INFORMATIE

NTTB - Bonds bureau, Postbus 600, 2700 MD Zoetermeer,
 telefoon 079-3414811, fax 079-3424427

The advertisement shows several 'Butterfly Superstar Jeugddiploma' certificates scattered on a dark surface. One certificate is prominently displayed in the foreground, showing a butterfly illustration and the text 'Jij? Dat komt!'. Another certificate in the background has the text 'Tafeltennis Super worden?'. A dark t-shirt with 'TAFELTENNIS SUPERSTAR Butterfly' and star graphics is also visible.

UITLEIDING

Wij hopen dat de voorafgaande hoofdstukken u ideeën aan de hand hebben gedaan om binnen uw vereniging eens iets anders te organiseren. In onze beschrijvingen van de verschillende toernooi- en spelvormen zijn we zo concreet mogelijk gebleven. Tot slot gaan we kort in op enkele algemene aspecten van het organiseren van een toernooi.

Het organiseren van een activiteit

Het houden van een activiteit of evenement is iets anders dan het organiseren ervan. Organisatie is overwegend voorbereiding. Als het voorwerk goed gedaan is, kan de uitvoering op de automatische piloot geschieden. Het is best mogelijk dat degene die het voorbereidende werk gedaan heeft, op de wedstrijddag zelf in geen velden of wegen te bekennen is.

Ruwweg bestaat het organiseren van een activiteit uit de volgende onderdelen:

1. inventarisatie (wat moet er geregeld worden, en door wie?);
2. voorbereiding (keuze voor spelsysteem, verzamelen van materiaal, werving);
3. uitvoering (wedstrijdleiding, prijsuitreiking);
4. vastlegging en evaluatie (vastlegging in clubblad en jaarverslag, signalering van knelpunten).

Het materiaal dat in dit boekje is aangedragen, had vooral betrekking op de onderdelen (2) en (3). Het eerste onderdeel is echter minstens zo belangrijk. Niet alleen omdat eventuele problemen rond de menskracht niet opgelost kunnen worden met leuke ideeën voor spelvormen, maar ook omdat de organisatie van een activiteit niet los staat van wat er verder binnen een vereniging gebeurt. En zonder het vierde onderdeel is een activiteit eigenlijk niet af. In figuur 1 in een eenvoudig schema weergegeven om een activiteiten op een goede wijze te organiseren. Bij een groot evenement kunt u beter een draaiboek maken.

	wat	waar	wanneer	wie	hoe	opmerkingen
vooraf						
tijdens						
en na						

figuur 1. **Een activiteitencommissie**
 Eenvoudig organisatieschema. U kunt deze vier stappen per activiteit zetten. Als u regelmatig een activiteit organiseert, dan zult u bij het inventariseren van de te verrichten werkzaamheden vaststellen dat dit alles bij elkaar een behoorlijk takenpakket vormt. Hoewel sommige aspecten, zoals de planning, zijdelings verband houden met het competitie- en trainingsgebeuren, is het ook een mooi afgerond

geheel. Het is aan te raden om een speciale commissie in het leven te roepen die de verantwoordelijkheid voor dit pakket op zich neemt. Dat verhoogt weliswaar het aantal vergaderuren, maar omdat meestal een aantal dezelfde stappen bij elke activiteit gezet moet worden, kan het netto een tijdbesparing opleveren. Een activiteitencommissie draait het beste als aan de volgende voorwaarden voldaan is:

1. De commissie heeft een welomschreven taak en de relatie met het bestuur ligt voor iedereen duidelijk.
2. De commissie heeft een eigen budget.
3. De samenstelling van de commissie is gevarieerd. Behalve mensen die stressbestendig genoeg zijn om als wedstrijdleider te fungeren, zitten er mensen in die bij voorkeur achter de schermen voorbereidend werk doen.
4. De (meeste) activiteiten moeten aan het begin van het seizoen zijn gepland, en aan elke activiteit moet tijdig, liefst via verschillende kanalen, bekendheid worden gegeven. Denk aan: clubblad, posters, flyers, nieuwsbrief, bierviltjes e.d.
5. De commissie streeft naar een volle jaarkalender.

Dat laatste lijkt misschien wat ambitieus. Elke week een eigen toernooi, dat kost niet alleen veel tijd, maar de meeste leden zullen er geen behoefte aan hebben. Met een volle jaarkalender bedoelen we hier dan ook niet dat u vijftig keer per jaar clubkampioenschappen moet houden. Een verenigingsseizoen moet hoogtepunten hebben, maar dat moeten er niet zoveel worden dat ze niet meer als hoogtepunt ervaren worden. Waar het om gaat is dat de activiteitencommissie zich niet uitsluitend moet concentreren op in het oog springende activiteiten. Een goed draaiende activiteitencommissie werkt niet van hoogtepunt naar hoogtepunt, maar doet aan permanent onderhoud.

Zelfwerkzaamheid van de leden

Als een activiteitencommissie zich te exclusief richt op spectaculaire feestavonden en hoogwaardige clubkampioenschappen, kan het gebeuren dat bepaalde activiteiten helemaal stil komen te liggen. Dat zou dubbel jammer zijn, want niet alleen heeft u die kleine smaakmakertjes binnen uw vereniging nodig, maar bovendien hoeft het u niet eens zoveel werk te bezorgen. Bij bepaalde activiteiten kunt u een beroep doen op de zelfwerkzaamheid en het eigen initiatief van de leden.

Zo is er bij sommige van de toernooivormen die in dit boekje beschreven zijn, geen wedstrijdleiding nodig. Het is voldoende als leden die van hun vrije speelavond iets extra's willen maken, bij de bar een paar wedstrijdformulieren kunnen meenemen. Dat veronderstelt wel dat er zo nu en dan wat kopietjes gedraaid worden en dat het barpersoneel weet waar de formulieren liggen. Organisatorisch is dat geen belasting en het kost hooguit een paar dubbeltjes. Maar juist omdat dit soort taken te simpel zijn om over te ver-

gaderen, worden ze snel vergeten. En het zou natuurlijk jammer zijn als u wel hebt afgesproken wie periodiek kopietjes draait, maar de leden van uw vereniging niet weten dat die formulieren er zijn. Ook op het punt van de voorlichting ligt er een taak voor de activiteitencommissie, en die taak is - hoe klein ook - nooit helemaal af.

Organiseren en overorganiseren

Er is nog een andere reden om een activiteitencommissie met een zwaar takenpakket op pad te sturen. Als er binnen uw vereniging slechts enkele activiteiten per jaar worden georganiseerd dan dreigt - juist als uw kaderleden gemotiveerd zijn - het risico dat activiteiten overgeorganiseerd worden. Als de leden van de activiteitencommissie in augustus al weten dat ze volgend jaar april een feestavond moeten organiseren, en als er tot april niets op de agenda staat, dan kan het gebeuren dat het enthousiasme geïnvesteerd wordt in discussies over wat er in april misschien eventueel en als alles tegenzit mis zou kunnen gaan. Naarmate het Uur U nadert, worden de organisatoren het organiseren moe. Als er dan op de dag zelf toch nog onvoorziene problemen de kop opsteken, raken ze in paniek of geven ze er de brui aan.

Het klinkt bizar maar wij denken dat een activiteitencommissie die veel hooi op de schouders neemt, best wel eens immuun zou kunnen zijn voor deze vorm van vermoeidheid. Hoe meer ideeën en hoe meer activiteiten, hoe beter de organisatoren hun werk zullen kunnen doen en hoe meer plezier de leden aan de activiteiten zullen kunnen beleven.

En daar gaat het allemaal om.