
Deel 2

Competitie en toernooien

Inleiding

Een competitie is de mededinging naar het kampioenschap, verspreid meestal over een heel (sport)seizoen.

Een toernooi daarentegen is een reeks van wedstrijden op één of meerdere achtereenvolgende dagen.

Een voorbeeld:

De reeks eindwedstrijden om het wereldkampioenschap voetbal voor landenploegen is een toernooi.

De wedstrijden om Europacup I, II en III vinden met tussenpozen over een langere periode plaats en zijn derhalve geen toernooien. Dit is een (afval)competitie.

Er zijn verschillende competitie- en toernooisystemen en de keuze van een systeem wordt in hoofdzaak bepaald door de volgende factoren:

- Het aantal deelnemers
- De beschikbare tijd
- De beschikbare accommodatie
- Wedstrijdduur
- Het aantal wedstrijden mogelijk per dag.

Andere factoren, die de keuze beïnvloeden zijn:

- traditie
- onbekendheid met andere systemen
- aard van de sport.

In deze activiteiten-wijzer worden de volgende meest gebruikte competitie- en toernooisystemen kort behandeld:

1. Uitdaagsystemen
2. Afvalsystemen
3. Poule-systemen, hele- en halve competitie
4. Kloksystemen
5. Gecombineerde systemen.

Voor uitgebreidere informatie, ook over niet genoemde systemen, wordt verwezen naar de

specifiek voor dit onderdeel uitgegeven literatuur.

Tot slot wordt onder 6. een voorbeeld van een uitgewerkte organisatie gegeven, bedoeld als handvat voor kader en onder 7. een uitwerking voor een combinatie-toernooi.

Uitwerkingen van competitie- of toernooivormen staan verder ook vermeld in de elders genoemde sport-organisatievormen.

1. Uitdaag-systemen

Algemeen

Deelnemers, onder of naast elkaar op een lijst geplaatst, dagen een hoger geplaatste deelnemer voor een wedstrijd uit. Bij winst verwisselen zij met de verliezer van plaats.

Bij een uitdaagsysteem worden de deelnemers nooit uitgeschakeld en de wedstrijden vinden plaats over een langere periode.

Doelgroep

Alle mogelijke groepen indien de wedstrijden op lager niveau plaatsvinden. Bijvoorbeeld voor de lagere teams/sporters bij sportverenigingen, verenigingen op scholen, klassenwedstrijden enz..

Organisatie regels:

- Competitie aankondigen en beschrijven
- Na sluiting deelnemers op een lijst plaatsen (b.v. op basis van inschrijving of verloting)
- Uitdaagregels vaststellen en bekendmaken
- Het begin en einde van de competitie vaststellen
- Er moet voldoende tijd tussen begin en einde worden genomen om deelnemers de gelegenheid te geven, ook met enkele verliespartijen, de bovenste plaats te bereiken.

Voorbeelden uitdaagsystemen:

A. Het laddersysteem

De deelnemers worden verticaal op een lijst geplaatst. De bedoeling is dat de deelnemers de hoogste plaats proberen te bereiken door hoger geplaatsten uit te dagen.

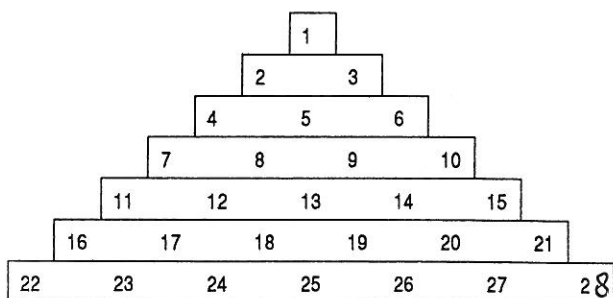
1.	Klomstra
2.	De Koning
3.	Groot
4.	Aalbers
5.	Cramer
6.	Brouwer
7.	Walta

Spelregel:

Een deelnemer mag de drie deelnemers, die boven hem staan, uitdagen. (Bij weinig deelnemers 2)

Uiteraard kan ook worden volstaan met alleen nummers. Bij de deelnemers moet dan een lijst bekend zijn met de deelnemers en hun nummer.

B. Het pyramide-systeem



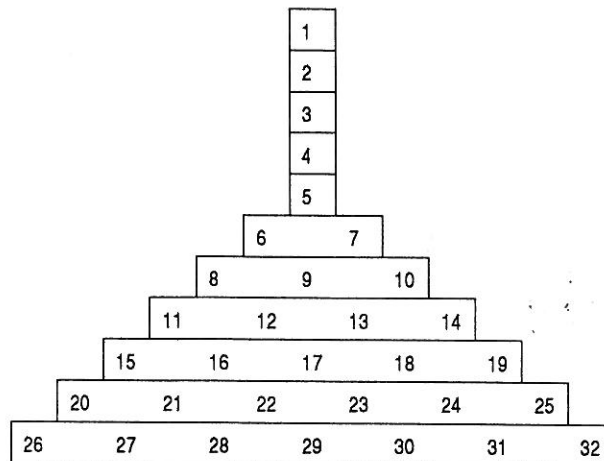
Spelregel:

Een deelnemer moet eerst een andere deelnemer, die op hetzelfde niveau staat, verslaan alvorens een deelnemer op een hoger niveau te mogen uitdagen.

Voordeel van een pyramide-systeem t.o.v. een laddersysteem is dat er veel meer mensen kunnen worden geplaatst.

C. Het schoorsteensysteem

Dit is een combinatie van ladder- en pyramide-systeem en geschikt om te komen tot een rangschikking van de bovenste 5 deelnemers naar sterkte.



Spelregel:

Hierbij gelden voor het onderste gedeelte de regels van het pyramide-systeem, voor de "schoorsteen" het laddersysteem. Hierbij geldt verder in het voorbeeld, dat de nummers 6 en 7 de nummers 4 en 5 mogen uitdagen.

Andere regels:

- Indien de uitdager wint, wisselen de betreffende personen van plaats.
- De uitgedaagde deelnemer moet in wedstrijden uitkomen in de volgorde waarin hij deze krijgt aangeboden.
- Een uitgedaagde moet binnen b.v. 3 dagen uitkomen (tenzij hij teveel wedstrijden krijgt).
- Indien een uitgedaagde uit het bereik van een uitgedaagde verdwijnt, hoeft hij deze wedstrijd niet te spelen.
- Indien een uitgedaagde niet binnen 3 dagen uitkomt tegen een uitdager, heeft hij de wedstrijd verloren.
- Voor een goed verloop van een systeem kunnen het best 2 wedstrijddagen per week worden vastgesteld.
- Een competitieleider voert de administratie en zorgt voor een goed verloop. Bij hem moeten dan ook de uitdagers worden aangemeld en de uitslagen worden doorgegeven.
- In alle gevallen waarin de regels niet voorzien beslist de wedstrijdleader.

2. Afvalsystemen

Het afvalstelsysteem is een competitie-systeem waarbij deelnemers (individueel, ploegen en paren) tegen elkaar uitkomen en waarbij de verliezer van elk paar is uitgeschakeld. Ook is het mogelijk dat de verliezer degradeert of verdwijnt naar een herkansingsronde.

De winnaars zetten de competitie voort totdat er één winnaar overblijft.

Het afvalstelsysteem komt in meerdere variaties voor. Hier volgen enkele voorbeelden:

A. Afvalstelsysteem met enkele eliminatie

Ook genoemd "knock-out" systeem omdat men bij verlies is uitgeschakeld. Wordt dan ook alleen gebruikt bij zeer veel deelnemers en weinig tijd of gecombineerd met poulesysteem.

Volgende factoren zijn van belang:

- aantal deelnemers
- speelvolgorde.....
- totaal aantal te spelen wedstrijden.....
- totaal aantal te spelen ronden.

.....

ad a) Aantal deelnemers.

Altijd starten met een aantal dat gelijk is aan een macht van 2; dan hoeft er hooguit in de eerste ronde te worden geloot. Wanneer het aantal deelnemers (of ploegen) niet overeenkomt met een macht van 2, voeg dan zoveel "vrije plaatsen" (V.P.) toe dat U toch 4-8-16-32 of 64 deelnemers krijgt.

Voorbeeld: 12 ploegen.

Maak schema voor 16 ploegen (macht van 2). Schema verdelen in een aantal blokken dat overeenkomt met aantal V.P.'s (hier dus 4). In elk blok komt nu een V.P.. Daarna loten, ploegen die nummers 1, 5, 9 en 13 trekken zijn in de eerste ronde vrij (uiteraard loten zonder nummers 2, 6, 10, 14)

1	5	9	13
2 = VP	6 = VP	10 = VP	14 = VP
3	7	11	15
4	8	12	16

In de tweede ronde speelt 1 dan tegen winnaar 3-4, 5 tegen 7-8 enz.. Door in de eerste ronde V.P.'s te geven bereikt men dus dat in alle volgende ronden gewerkt kan worden met een macht van 2 (Europa-Cup).

ad b) Speelvolgorde.

Er zijn 3 mogelijkheden:

- 1) Sterkte niet bekend, dan komt speelvolgorde in eerste ronde tot stand door loting.
- 2) Sterkte exact bekend, in voorbeeld is 1 sterkste en 8 zwakste ploeg.

In dit geval spelen ploegen tegen elkaar waarvan de som van hun plaatsingscijfers overeenkomt met het z.g. "sterkte-getal" (= aantal ploegen + 1), hier dus 9.

Speelvolgorde zou dan zijn:

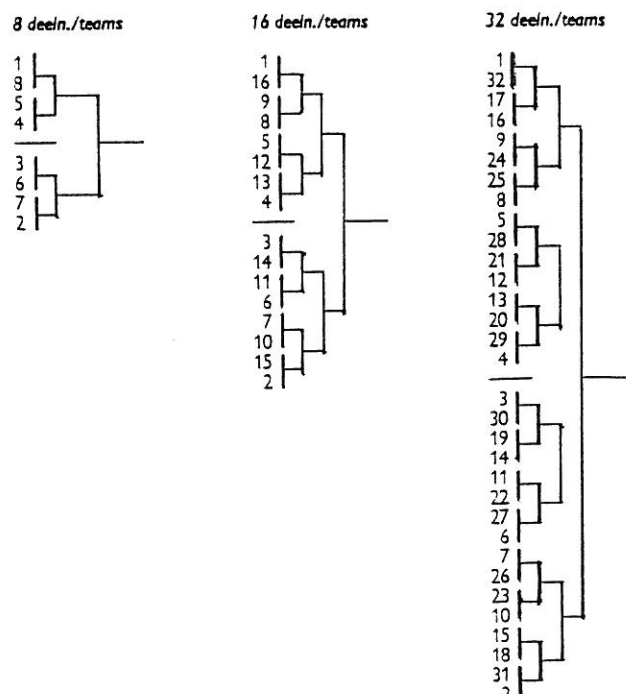
1	tegen	3
2	tegen	7
3	tegen	6
4	tegen	5

In de tweede ronde spelen dan 1 tegen 4 en 2 tegen 3 (opm. zou 8 van 1 winnen, dan gaat 8 verder als nummer 1).

Om nu tot een juiste speelvolgorde + juiste wedstrijdgroepering te komen gaan we met sterkte-getallen werken vanuit de finale. Op deze manier is het mogelijk om het afvalstelsysteem in zijn geheel in een programmaboekje op te nemen waarbij men dan winnaars zelf in kan vullen. Ook centraal scorebord is zo makkelijk te overzien.

Voorbeeld: 16 ploegen

ploeg 1 sterktst, ploeg 16 zwakst.



- 3) Er zijn kanshebbers.
 Veel voorkomend op toernooien. B.v. 16 ploegen 4 kanshebbers A, B, C en D. Verdeel het schema van 16 in een aantal blokken dat overeenkomt met het K.H.'s. Schema zo opstellen dat K.H.'s elkaar pas in de 3e ronde ontmoeten in speelvolgorde 1-4 en 2-3. Overige 12 ploegen loten. Zijn er ook vrije plaatsen, dan worden die toegewezen aan de K.H.'s.

ad c) Totaal aantal te spelen wedstrijden:

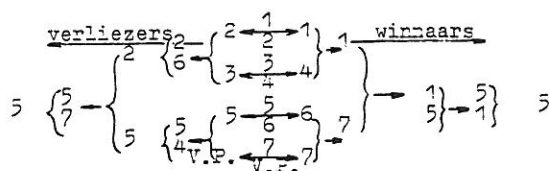
$$X = a-1$$

ad d) Totaal aantal te spelen ronden:

$$X = \text{de exponent van } 2$$

B. Afvalstelsel met dubbele eliminatie

In dit systeem is men uitgeschakeld als men twee wedstrijden verliest. Geschikt voor 6-12 ploegen of deelnemers. Ook hier starten in de eerste ronde met een macht van 2.



3. Poule-systemen, hele en halve competitie

Wanneer men op een volleybaltoernooi met 12 ploegen een halve competitie gaat spelen, betekent dit 66 wedstrijden. Verdeelt men deze 12 ploegen over 3 poules van 4, dan geeft dat 21 wedstrijden in totaal; een besparing van 45 wedstrijden.

Hoeveel bespaart U bij 4 poules van 3?

Het spelen in poules geeft dus een aanzienlijke wedstrijdbesparing. (Integraal poule-systeem) Het aantal te formeren poules is afhankelijk van:

- 1) aantal ploegen
- 2) beschikbare tijd
- 3) beschikbare accommodatie.

Bij het samenstellen van de poules dienen eventuele kanshebbers over de poules te worden verdeeld. Is de sterkte van alle ploegen precies bekend (1 sterkste, 12 zwakste), dan worden de ploegen ingediend volgens onderstaand schema.

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

Soms (b.v. W.K. voetbal) laat men eerst de sterke ploegen loten, daarna de matige en vervolgens de zwakke ploegen.

Bij het poule-systeem werkt men meestal met gekruiste voor-finales. Eerste uit poule I speelt tegen tweede uit poule II, eerste uit poule II speelt tegen nummer 2 uit poule I. Dit kost wel extra wedstrijden, maar geeft een veel objectievere einduitslag.

Hele- en halve competitie.

Hele competitie: de teams spelen 2 x tegen elkaar (meestal uit- en thuiswedstrijd).

Halve competitie: de teams spelen 1 x tegen elkaar (veel gebruikt op toernooien).

Bij deze organisatie zijn de volgende factoren van belang:

- 1) totaal aantal te spelen wedstrijden
- 2) totaal aantal te spelen ronden
- 3) aantal wedstrijden per ronde
- 4) volgorde van uitkomen.

De eerste 3 factoren berekenen we d.m.v. een formule waarin X de onbekende is en a het aantal deelnemende teams.

ad 1)

hele competitie :

$$X = a \times (a-1)$$

halve competitie :

$$X = \frac{ax(a-1)}{2}$$

$$\text{b.v. } \frac{6 \times 5(6-1)}{2} = \frac{6 \times 5}{2} = \frac{30}{2} = 15$$

ad 2)

hele competitie: even aantal teams:

$$X = 2 \times (a-1)$$

oneven aantal teams:

$$X = 2a$$

halve competitie: even aantal teams:

$$X = a-1$$

oneven aantal teams:

$$X = a$$

ad 3)

even aantal teams:

$$X = a : 2$$

oneven aantal teams:

$$X = (a-1) : 2$$

ad 4)

eenvoudigste manier is "opschuif systeem".

Hierbij plaatsen we in de 1e ronde de helft van het aantal teams onder elkaar terwijl de andere helft naar boven doornummeren. De speelvolgorde in de volgende ronde ontstaat door alle teams behalve team 1 één plaats "tegen de klok in" op te laten schuiven.

Voorbeeld: 8 teams 1 v/m 8			
1e ronde	2e ronde	3e ronde	
1 - 8	1 - 7	1 - 6	enz.
2 - 7	8 - 6	7 - 5	
3 - 6	2 - 5	8 - 4	
4 - 5	3 - 4	2 - 3	

Heeft U een oneven aantal teams, dan laat U een fictief team (x) mee rouleren.

Het team dat tegen dit x-team moet spelen is in die ronde vrij.

4. Kloksystemen

A. Spelklokwedstrijden

Iedereen doet elk spel mee met steeds weer een andere tegenstander.

Vooral in de recreatiesport veel gebruikt

systeem. In dit systeem kan men namelijk veel deelnemers met een grote verscheidenheid aan spelen confronteren met steeds andere tegenstanders. Zo rouleren dat men constant bezig is. Het aantal spelen dient altijd de helft te bedragen van het aantal deelnemende ploegen. Bovendien moet het aantal spelen "oneven" en het aantal deelnemende ploegen steeds "even" zijn (3 spelen 6 ploegen, 5-10, 7-14 enz.).

Uitzondering is 4-8 schema (4 spelen 8 ploegen).

Voorbeeld van een 5-10 schema:

ronde	ronde-tijden	lijnbal	voet-volleybal	bekerbal	indica	badminton
I	14.00 - 14.20	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
II	14.30 - 14.50	5 - 9	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 10
III	15.00 - 15.20	4 - 8	5 - 7	1 - 6	2 - 10	3 - 9
IV	15.30 - 15.50	3 - 7	4 - 6	5 - 10	1 - 9	2 - 8
V	16.00 - 16.20	2 - 6	3 - 10	4 - 9	5 - 8	1 - 7

- 1) 10 ploegen verdelen in twee lijnen
1 2 3 4 5 van li. — re. onder
6 7 8 9 10 van re. — li. onder.
- 2) Ploegen 1 t/m 5 invullen op de diagonaal van links-boven naar rechts-onder.
Ploegen 6 t/m 10 invullen van rechts-boven naar links-beneden.
- 3) Wisseltijd en eventuele pauze incalculeren.

Voorbeeld van een 4-8 schema:

Dit is het enige schema waarbij ook het aantal spelen "even" is. We moeten hier dan ook werken met een z.g.n. "omkeer" schema i.p.v. het "diagonale" schema.

ronde	lijnbal	voet-volleybal	bekerbal	indica
I	1-5	2-6	3-7	4-8
II	2-7	1-8	4-5	3-6
III	3-8	4-7	1-6	2-5
IV	4-6	3-5	2-8	1-7

Volgorde van omkeren van de ploegen 1 v/m 4 is als volgt:

1-2-3-4; 2-1-4-3; 3-4-1-2; 4-3-2-1.

Voor de ploegen 5 v/m 8:

5-6-7-8; 7-8-5-6; 8-7-6-5; 6-5-8-7.

B. Vaardigheidsklokwedstrijden

Hierbij speelt men niet rechtstreeks tegen een andere ploeg maar probeert men individueel of als ploeg binnen een bepaalde tijd op een onderdeel zoveel mogelijk punten te scoren.

Voorbeeld: 6 ploegen 7 nummers, waaronder gezamenlijke slotestafette, beschikbare tijd van 09.00 uur tot 13.00 uur. Nummer duurt maximaal 25 min., uitleg 2 min. en doorwisselen 3 min..

Uitvoering: Ploeg 1 start op object 1 en eindigt op object 6, ploeg 4 start op object 4 en eindigt op 3 (4-5-6-1-2-3).

Ploeg	ronde 1	ronde 2	ronde 3	ronde 4	Pauze 11.00 - 11.30	ronde 5	ronde 6	ronde 7
	09.00-09.30	09.30-10.00	10.00-10.30	10.30-11.00		11.30-12.00	12.00-12.30	12.30-13.00
1	object 1	object 2	object 3	object 4	Pauze 11.00 - 11.30	object 5	object 6	estafette
2	object 2	object 3	object 4	object 5		object 6	object 1	estafette
3	object 3	object 4	object 5	object 6		object 1	object 2	estafette
4	object 4	object 5	object 6	object 1		object 2	object 3	estafette
5	object 5	object 6	object 1	object 2		object 3	object 4	estafette
6	object 6	object 1	object 2	object 3		object 4	object 5	estafette

Bij zo'n schema kunt U dan een plattegrondje maken waarop de objecten staan aangegeven en wat er moet gebeuren (kruiwagenrace, boomstam werpen, fietsbehendigheid enz.). Aantal ploegen bepaalt aantal nummers. Hou voor grote deelname dus altijd nog enkele nummers achter de hand. Dat is beter dan dat de ploegen te groot worden.

5. Gecombineerde systemen

Hieronder wordt verstaan combinaties tussen het afvalstelsel en het poule-systeem. Het meest gebruikelijke is het **poule-afvalstelsel**. Dit systeem is uitermate geschikt voor zowel individuele kampioenschappen als speltoernooien.

Voordelen:

- Door afvalsysteem snel naar eindronden (climax)
- Door systematische eliminatie van de zwaksten, spelpeil per ronde steeds hoger. Daardoor wint het toernooi als kijkspel
- Het aantal wedstrijden wordt drastisch beperkt.

Nadelen:

Een gelijkspel is organisatorisch ongewenst. Bij sporten waar minder gemakkelijk wordt gescoord, geeft dit problemen.

Toepassing:

- De deelnemers of ploegen worden verdeeld over een aantal poules. De grootte van de poules varieert van 3 tot 5.
- Uit de voorronde-poules promoveert een aantal ploegen naar het afvalsysteem. Dit aantal moet gelijk zijn aan de macht van 2. Voor deze promotie zijn verschillende mogelijkheden:

- Het aantal poules is gelijk aan de macht van 2 (4, 8, 16, 32, 64 enz.) en alleen de

poule-winnaars promoveren

- Als boven, maar de nummers 1 en 2 in de poule gaan over
- Het aantal poules is willekeurig. De poule-winnaars gaan over alsmede een aantal nummers 2 (zo mogelijk ook de nummers 3) om weer een aantal te krijgen dat gelijk is aan de macht van 2. De selectie van de nummers 2 (3) geschiedt aan de hand van de resultaten in de voorronde.
- Er moet rekening worden gehouden dat de sterkste teams niet in de eerste ronde van het afvalsysteem tegen elkaar uitkomen. Hiermee wint het toernooi aan kwaliteit en kijkspel.

6. Zomerrecreatiewerk Texel

Inleiding

U bent ingedeeld in het mobiele team van Recreatief. U bekijkt het programma eens en dan ziet U wekelijks maar liefst vier volleybaltoernooien staan. Wanneer U nog onbekend bent met de gang van zaken op zo'n toernooi zou U toch wel graag even wat informatie inwinnen. Hieronder volgt een summier overzicht, waarin