

HEADHUNTER – Winter Battle Series

2025/2026

Spieler-Handout – Regeln, Punkte & Ablauf im Wilden Tennis-Western

*Stell dir vor, eine Tennishalle wird zur Westernstadt: Staub in der Luft, Musik im Hintergrund, du trittst im „Duell“ gegen andere Spielerinnen und Spieler an. Genau das ist die Idee der **HEADHUNTER – Winter Battle Series** by **tennisfreund**.*



Dieses Handout erklärt dir Schritt für Schritt, wie die Serie funktioniert, wie du Punkte sammelst und wie du am Ende in der Gesamtwertung nach ganz oben klettern kannst. Alle Regeln sind so gehalten, dass sie fair sind, aber trotzdem Spannung wie in einem echten Showdown bieten.

1. Überblick – Was ist die HEADHUNTER Winter Battle Series?

Die HEADHUNTER-Serie ist eine offene Winterturnierserie im LK-Format mit einem besonderen Battle-System:

- Es gibt mehrere Turniertage in verschiedenen Hallen (v.a. Sportalm Werne und Tennishalle Nordkirchen).
(21.12. / 28.12. / 04.01. / 25.01. / 01.02. / 08.02. / 15.02. & 17.02. / 15.03. / 22.03. / 29.03.)
- Es gibt insgesamt 5 Termine für jede Altersklasse innerhalb der 10 Spieltage. Folgende Felder werden in der Serie regelmäßig ausgeschrieben: U12, U14, U16, H00, H30, H40, W00, W30, W40. Zusätzlich auch noch H00 und W00 für Einsteiger (LK20-25).
- An jedem Turniertag spielst du in der Regel zwei LK-Matches im Leitersystem (normale LK-Wertung).
- Zusätzlich nehmen alle Teilnehmenden eines Tages an einem altersklassenübergreifenden **HEADHUNTER-Battle** teil.
- Dein Battle-Score bringt dir Ranglistenpunkte für die Serien-Gesamtwertung.
- Am Ende der Serie werden die Top 15 Spieler:innen mit Preisen und einer Extraportion „Western-Ruhm“ ausgezeichnet.
- Der Spieler bzw. die Spielerin mit dem besten Battle-Score an einem Spieltag erhält eine persönliche Überraschung mit Tennis-Western-Flair.
- Die Tages- und Gesamtrangliste wird unter **www.tennisfreund.de** gepflegt.

Wichtig: Du kannst auch nur einzelne Turniertage mitspielen. Für die Serienwertung zählen am Ende deine **drei besten Tagesergebnisse** (deine drei höchsten Ranglistenpunktzahlen).

2. Ablauf eines Turniertages

1. **Zwei LK-Matches:** Du spielst zwei ganz normale LK-Matches nach den üblichen DTB-Regeln (2 Gewinnsätze, ggf. Match-Tiebreak bis 10).

2. **Battle-Zulosung:** Alle Spieler:innen des Tages kommen in einen Lostopf. Es werden Battles ausgelost:

- meistens 2er-Battles (du gegen eine andere Person im Vergleich)
- falls nötig auch 3er-Battles (drei Personen werden miteinander verglichen)

3. **Battle-Score-Berechnung:** Nach deinen beiden Matches wird dein Tages-Score berechnet (siehe Punkt 3).

4. **Tagesrangliste:** Alle werden nach Battle-Score sortiert und erhalten Ranglistenpunkte (z. B. 100 für den Tagesersten, skaliert nach Teilnehmerzahl).

5. **Serienwertung:** Aus allen Turniertagen werden deine drei besten Ranglistenwerte addiert – das ergibt deine Serien-Endpunktzahl.

3. Battle-Score – Grundprinzip

Der Battle-Score ist deine „Tagesleistung“ in Zahlen. Er setzt sich aus folgenden Bausteinen zusammen:

- (a) **Satzpunkte** – Belohnung für gewonnene Sätze.
- (b) **Differenz-Bonus** – wie deutlich du deine Matches gewonnen oder knapp verloren hast.
- (c) **LK-Bonus** – Belohnung für Siege gegen stärkere (= bessere) Leistungsklassen.
- (d) **Dominanz-Bonus** – für besonders klare Siege (z. B. 6:0 6:0).
- (e) **Comeback-Bonus** – wenn du ein Match nach Satzrückstand noch drehst.
- (f) **Verlierer-Regel** – damit auch knappe Niederlagen fair Punkte bringen.
- (g) **Battle-Bonus** – Zusatzpunkte für deine Platzierung im Battle (z. B. 3 Punkte für den Battle-Sieger im 2er-Battle).

Wichtig: Es zählen immer beide Matches eines Tages zusammen. Erst danach wird dein Battle mit den anderen verglichen.

3.1 Satzpunkte

Gewinner eines Matches:

- Jeder gewonnene Satz bringt **+10 Punkte**.
- Ein Match mit 6:3 6:4 gewonnen · 2 Sätze gewonnen · **20 Satzpunkte**.

Match-Tiebreak:

- Der Match-Tiebreak bis 10 wird wie ein **voller Satz** gezählt, aber als nur 1 Spiel für die Spieldifferenz. Ein gewonnener Match-Tiebreak bringt **+6 Punkte**.
- Beispiel: 6:4 2:6 10:5 · Satzbilanz 2:1, aber Spieldifferenz 9:10 (siehe Differenz-Bonus).

Verlierer eines Matches:

- Verlierst du das Match in drei Sätzen, bekommst du **+10 Punkte** plus evtl. Differenz- und Battle-Bonus.
- Verlierst du 0:2 in Sätzen, bekommst du keine Satzpunkte, kannst aber über Differenz-Bonus und Battle-Bonus trotzdem noch punkten.

3.2 Differenz-Bonus (Spiele)

Hier wird geschaut, wie viele Spiele du insgesamt in einem Match mehr oder weniger gemacht hast als dein Gegner.

Die Spieldifferenz berechnet sich folgendermaßen:

Eigene Spiele – Gegnerische Spiele (Match-Tiebreak zählt als 1 Spiel).

Beispiele Spieldifferenz:

- 6:3 6:4 · 12:7 Spiele · Differenz +5
- 6:4 2:6 10:5 · (6+2+1) : (4+6+0) = 9:10 · Differenz –1

Berechnung:

Spieldifferenz	Differenz-Bonus für deinen Battle-Score
+1 bis +3	+1 Punkt
+4 bis +6	+2 Punkte
+7 oder höher	+3 Punkte

Wichtig: Es gibt keinen negativen Differenz-Bonus beim Verlierer.

3.3 LK-Bonus

Die Leistungsklasse (LK) spielt im Bonus eine wichtige Rolle. Grundidee: Wer stärkere Gegner schlägt, soll zusätzlich belohnt werden.

Definition: LK 1,0 ist die beste, LK 25 die schwächste LK. Ist dein Gegner z. B. LK 15,0 und du LK 16,6, dann ist der Gegner „1,6 LK besser“.

Berechnung:

LK-Differenz	LK-Bonus für deinen Battle-Score (Nur gegen stärkere LK, nur bei Sieg)
0,1 – 0,5	+1 Punkt
0,6 – 1,0	+2 Punkte
1,1 – 2,0	+3 Punkte
≥ 2,1	+4 Punkte
≤ 0	0 Punkte

Beim Verlierer wird kein LK-Bonus berechnet – dafür greift die Verlierer-Regel.

3.4. Dominanz- und Comeback-Bonus

Dominanz-Bonus – für besonders klare Siege:

- 6:0 6:0 · **+2 Punkte**
- 6:0 6:1 oder 6:1 6:0 · **+1 Punkt**

Comeback-Bonus – wenn du ein Match drehst:

- Ersten Satz verloren, trotzdem gewonnen (z. B. 4:6 6:3 10:6) · **+2 Punkte extra.**

Diesen Bonus kann nur der Matchsieger bekommen.

3.5 Verlierer-Regel & verletzungsbedingte Abbrüche

Verlierer-Regel:

- Verlierst du ein Match, aber gewinnst einen Satz, bekommst du **+10 Satzpunkte** für den Satzgewinn.
- Ist deine Spieldifferenz trotz Niederlage positiv, so erhältst du auch den entsprechenden Differenz-Bonus, der **nie negativ** gewertet wird.
- Der Battle-Bonus deines ausgelosten Duells wird unabhängig vom Match-Ergebnis vergeben.

Verletzungsbedingter Abbruch:

- Muss dein Gegner verletzt aufgeben, erhältst du die Satzpunkte so, als hättest du das Match gewonnen (also +20 Punkte für 2:0 Sätze bzw. +16 Punkte bei 2:1 Sätzen).
- **LK-Bonus:** Wird für den Sieger so berechnet, als wäre das Match regulär zu Ende gespielt worden.
- **Differenz-Bonus:** Wird nur anteilig nach dem tatsächlichen Spielstand bis zum Abbruch berechnet.
- Der verletzte Spieler behält seine bis dahin erarbeiteten Satz- und Differenzpunkte. Er wird dementsprechend nicht „extra bestraft“.

3.6 Battle-Bonus

Nach Addition der Punkte beider Matches wird dein Battle-Score mit den anderen in deinem ausgelosten Battle verglichen.

Berechnung:

Platzierung Battle	Battle-Bonus für deinen Battle-Score
2er-Battle Sieger	+3 Punkte
2er-Battle Verlierer	+1 Punkt
3er-Battle 1. Platz	+3 Punkte
3er-Battle 2. Platz	+2 Punkte
3er-Battle 3. Platz	+1 Punkt

Bei Gleichstand werden die Battle-Bonuspunkte fair geteilt. (2er Battle: +2 +2 · 3er Battle: +3 +3 +1 bzw. +3 +1 +1 bzw. +2 +2 +2)

4. Tagesrangliste & Serienwertung

Tagesrangliste:

Alle Battle-Scores eines Turniertages werden sortiert. Diese werden dann in fair skalierte Ranglistenpunkte (gleiche Abstände) umgewandelt. Anbei ein Beispiel mit 40 Teilnehmenden:

- 1. Platz: 100,0 Punkte
- 2. Platz: 97,9 Punkte
- 3. Platz: 95,9 Punkte
- 40. Platz: 20,0 Punkte (Einen Grundwert von 20 Punkten bekommt jeder mindestens)

Serienwertung:

- Deine drei besten Tagesergebnisse (Ranglistenpunkte) werden addiert – das ist deine Serien-Endpunktzahl.
- Bei Gleichstand werden alle weiteren erzielten Ranglistenpunkte hinzuaddiert, so dass eine regelmäßige Teilnahme an dieser Stelle belohnt wird.
- Am Ende werden die Top 15 der Gesamtwertung ausgezeichnet – mit Preisen und natürlich einer Extra-Portion Western-Ruhm. Die Tagessieger erhalten jeweils immer eine persönliche Überraschung mit Western-Tennis-Hauch.

5. Beispiel-Battle – kurz erklärt

Spielerin A (LK18,5):

Match 1: 6:3 6:4 gegen LK17,9

- Satzpunkte: 2 Sätze je +10 Punkte = 20 Punkte
- Spieldifferenz: 12:7 (+5 Differenz) · Differenz-Bonus: +2 Punkte
- LK-Bonus: 0,6 LK Unterschied · LK-Bonus: +2 Punkte
- Dominanz/Comeback: Keiner · 0 Punkte

Match 2: 7:5 4:6 10:6 gegen LK16,1

- Satzpunkte: 2 Sätze gewonnen (ein MTB) · +16 Punkte (insgesamt jetzt 36 Satzpunkte)
- Spieldifferenz: (7+4+1) : (5+6+0) = 12:11 · Differenz-Bonus: +1 Punkt
- LK-Bonus: 2,4 LK Unterschied · LK-Bonus: + 4 Punkte
- Dominanz/Comeback: Keiner · 0 Punkte

Zwischenstand Spielerin A:

- Satzpunkte: 36
- Differenz-Bonus: 3
- LK-Bonus (Beispiel): 6
- Comeback: 0

Battle-Score vor Battle-Bonus = 45 Punkte.

Spieler B wird genauso berechnet. Wer im direkten Vergleich (im 2er-Battle) mehr Punkte hat, bekommt noch den Battle-Bonus (+3 bzw. +1). So bleibt der Tag bis zum Schluss spannend.

6. Fragen & Spielspaß

Niemand muss alle Details auswendig können. Die Turnierleitung rechnet die Punkte für dich aus und erklärt dir auf Wunsch deinen Battle-Score im Detail.

Wichtig ist nur: Gib in jedem Spiel Vollgas, kämpfe um jedes Game und hab Spaß am Western-Tennis-Style.

Dann macht die HEADHUNTER Winter Battle Series genau das, was sie soll: Dich motivieren, besser machen – und eine unvergessliche Zeit in der Halle schenken.

