

Spielplan für Tipp-Kick-Turnier erstellen



Dieser Leitfaden unterstützt Sie dabei, in wenigen Schritten ein Turnier mit einer beliebigen Teilnehmerzahl zu erstellen.

Wenn Sie ein Turnier durchführen, klären Sie zuerst ab, wie viele Mitarbeitende mitmachen. Am einfachsten ist es mit 4, 8, 16 oder 32 Teams (Einzelpersonen). Diese treten in einer Gruppenphase gegeneinander an. Anschliessend wird in der K.-o.-Runden-Phase ermittelt, wer das Turnier gewinnt.

1. Einteilung der Teams in Gruppen

Steht die Anzahl der Teams fest und sind es mehr als 4, müssen diese erst per Los den entsprechenden Gruppen zugeteilt werden. Schreiben Sie dafür jedes Team auf einen Zettel, falten diesen und werfen Sie ihn mit den anderen Zetteln in einen Topf. Anschliessend ziehen Sie einen Zettel nach dem anderen und teilen ihn abwechselnd den Gruppen zu.

2. Spielplan erstellen

Danach erstellen Sie für jede Gruppe den Spielplan. Nutzen Sie dafür unsere Vorlage. Das erste gezogene Team der Gruppe A entspricht der Bezeichnung A1, das zweite ist A2 usw.; analog dazu die Gruppe B.

Spielplan-Vorlage: Beispiel Gruppe A

A1	A3	:
A2	A4	:
A1	A2	:
A3	A4	:
A2	A3	:
A4	A1	:

Sind in einer Gruppe z. B. nur 3 Teams, streichen Sie alle Begegnungen mit Beteiligung des Teams Nummer 4.

Nach einer Partie tragen die beteiligten Teams ihr Ergebnis selbst in die Tabelle ein.

3. Rangliste erstellen

Für Sieg gibt es 3 Punkte, für Unentschieden 1 Punkt. Sind zwei oder mehr Teams punktgleich, entscheiden folgende Kriterien über den besseren Tabellenplatz:

- Wer hat die direkte Begegnung gewonnen?
- Wer hat die bessere Tordifferenz (also geschossene Tore minus erhaltene Tore)?

Hinweis: Gibt es nur eine Gruppe, steht jetzt schon fest, wer das Turnier gewonnen hat.

Ranglisten-Schema

	Teilnehmende	Tore total	Punkte
1.* :
2.* :
3.° :
4.° :

* qualifiziert für die Finalrunde

° spielt Platzierungsspiele

4. Finalrunde / Platzierungsspiele

Ab zwei Gruppen folgt nun die K.-o.-Runden-Phase. Von nun an gilt: Wer ein Spiel verliert, ist ausgeschieden. Die besten zwei der jeweiligen Gruppen qualifizieren sich für diese K.-o.-Runden-Phase.

Beispiel mit zwei Gruppen:

Die Siegerteams von Gruppe A spielen jeweils gegen die zweitplatzierten Teams von Gruppe B und umgekehrt.

1. Gruppe A	– 2. Gruppe B	:
1. Gruppe B	– 2. Gruppe A	:

Die beiden Siegerteams dieser Partien tragen danach das Finale aus. Wer verliert, spielt um Platz 3.

Hinweis: Wenn 16 Teams teilnehmen, beginnen zuerst die Viertelfinale. Die beiden bestplatzierten Teams der Gruppen C und D spielen wie beim Beispiel oben gegeneinander. Im Halbfinale treffen danach die Siegerteams der ersten beiden Viertelfinale aufeinander, anschliessend die Siegerteams der anderen beiden.