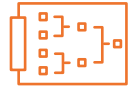


Spielplan erstellen für ein Tipp-Kick-Turnier



Mit diesem Leitfaden setzen Sie in wenigen Schritten ein Turnier mit einer beliebigen Anzahl Teilnehmenden auf.

Um ein Turnier durchführen zu können, muss zuerst klar sein, wie viele Teilnehmende mitmachen. Am einfachsten ist es mit 4, 8, 16 oder 32 Teams (Einzelpersonen). Diese können dann in einer Vierergruppe gegeneinander antreten und danach in K.o.-Runden-Spielen den Turniersieger ermitteln.

1. Einteilung der Teams in Gruppen

Steht die Anzahl Teams fest und es sind mehr als 4, müssen diese erst Gruppen zugelost werden. Schreiben Sie dafür jedes Team auf einen Zettel, falten diesen und werfen diesen alle in einen Topf und ziehen Sie dann einen nach dem andern. Sind es beispielsweise 8 Teilnehmer, kommt der Erste in Gruppe A, der Zweite in Gruppe B, der Dritte wiederum in Gruppe A usw.

2. Spielplan erstellen

Danach wird für jede Gruppe der Spielplan erstellt. Nutzen Sie dafür die untenstehende Vorlage. Das erste gezogene Team der Gruppe A entspricht der Bezeichnung A1, der zweite ist A2 usw., analog dazu die Gruppe B.

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

Sind es in einer Gruppe z. B. nur drei Teams, dann streiche Sie alle Begegnungen mit Beteiligung des Teams Nummer 4.

Nach einer Partie tragen die beteiligten Teams das Ergebnis selber ein.

3. Rangliste erstellen

Für einen Sieg gibt es 3 Punkte, für ein Unentschieden 1 Punkt. Sind zwei oder mehr Teams punktgleich, entscheiden folgende Kriterien über die bessere Klassierung:

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

Gibt es nur eine Gruppe, steht der Turniersieger jetzt schon fest.

Teilnehmer	Tore total	Punkte
1.*
2.*
3.°
4.°

* qualifiziert für die Finalrunde
° spielt Platzierungsspiele

4. Finalrunde/Platzierungsspiele

Ab zwei Gruppen folgen nun die K.o.-Runden, bis ein Turniersieger feststeht. Von nun an gilt: Wer ein Spiel verliert, ist ausgeschieden.

Die besten zwei jeder Gruppe qualifizieren sich für die Finalrunde. Die Paarungen werden «übers Kreuz» gebildet, so dass man nun auf Teilnehmende der anderen Gruppe trifft. Für 8 Teilnehmende sehen die Halbfinals wie folgt aus.

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

Die beiden Sieger dieser Partien tragen danach den Final aus, die Verlierer spielen um Platz 3.

Sind es z. B. 16 Teams, stehen erst noch die Viertelfinals an. Dann treten auch die zwei besten der Gruppen C und D übers Kreuz an. In den Halbfinals spielen danach erst die Sieger der ersten zwei Viertelfinals gegeneinander an, danach die Sieger der anderen beiden Viertelfinals.

Optional können zu den Finalrunden auch Platzierungsspiele ausgetragen werden. Dabei treten jene Teams, die sich nicht für die Finalrunden qualifizieren konnten, gegeneinander an, und zwar ihrem Gruppenrang entsprechend. Bei 8 Teilnehmenden spielt der Drittplatzierte der Gruppe A gegen den Drittplatzierten der Gruppe B, der Sieger belegt den 5. Schlussrang, der Verlierer den 6. Analog dazu machen die Gruppenvierten Rang 7 aus.