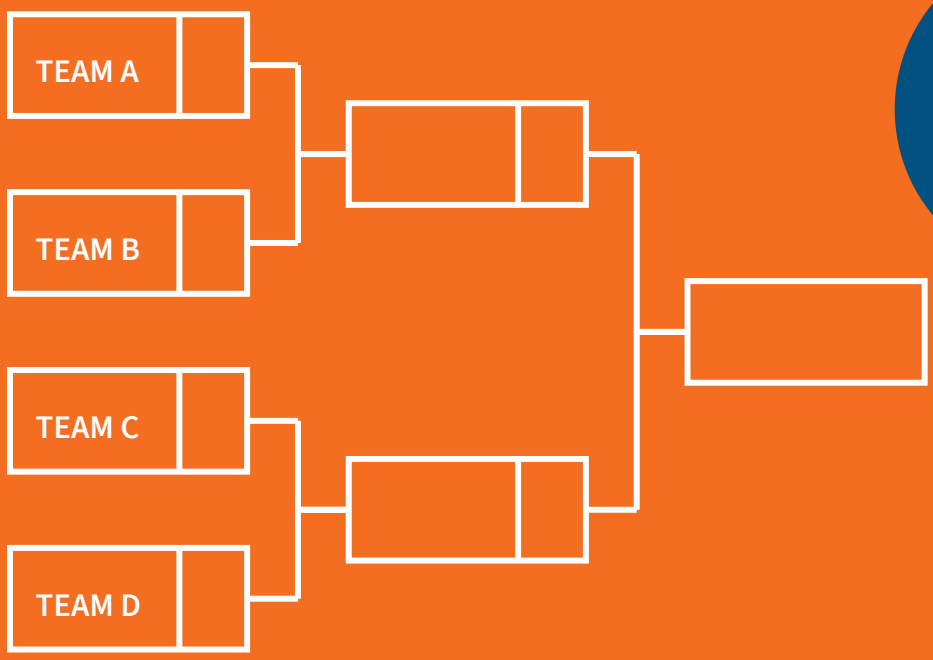
DIE TURNIER-REIHE · BAND 2: SPIELBETRIEB

DAS TURNIERBUCH

Turniere durchführen - auch ohne
App, Laptop oder Internet



4-16
TEAMS

11 fertige Turnierformate + Universal-Baukasten

4-16 Teams · sportartoffen

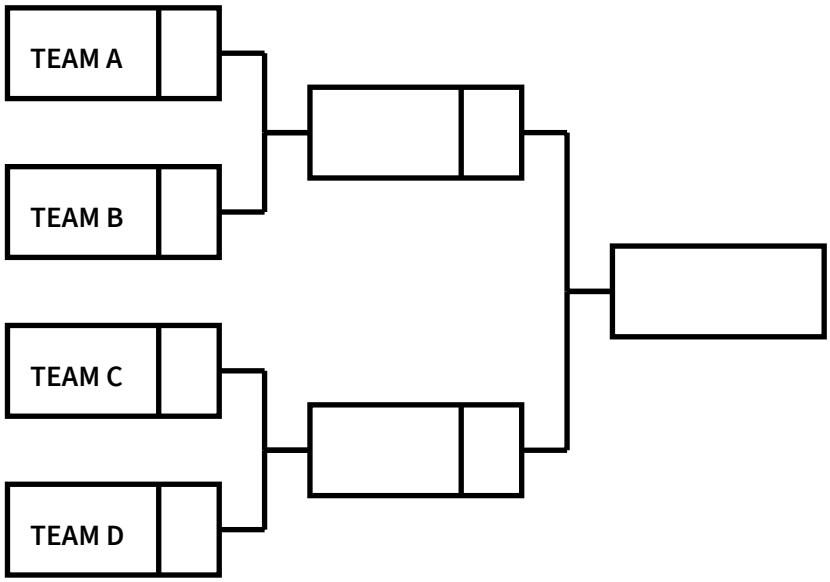
Spielpläne, Tabellen und KO-Bäume zum Ausfüllen

CHRISTIAN JÄKL

DIE TURNIER-REIHE · BAND 2: SPIELBETRIEB

DAS TURNIERBUCH

Turniere durchführen - auch ohne App,
Laptop oder Internet



11 fertige Turnierformate + Universal-Baukasten

4-16 Teams · sportartoffen

Christian Jäkl

Impressum & Rechtliches

Das Turnierbuch - Die Turnier-Reihe, Band 2: Spielbetrieb

Autor, Medieninhaber und Selbstverleger:
Christian Jäkl
Nesslbachweg 17
9551 Tschöran
Österreich

Verlagsort: Tschöran
Erscheinungsjahr: 2026

Digitale Ausgabe zum kostenlosen Download
Bereitgestellt auf https://turniermeister.at

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Zustimmung des Rechteinhabers in irgendeiner Form vervielfältigt oder verbreitet werden - mit einer Ausnahme:

Kopierhinweis: Alle Formulare, Tabellen, Spielpläne und KO-Bäume dieses Buches dürfen für den eigenen Vereins- und Veranstaltungsbetrieb beliebig oft kopiert und ausgefüllt werden.

Hinweis: Die Regel-Merkkästen sind Kurzfassungen typischer Vereinsregeln und ersetzen kein offizielles Regelwerk deiner Sportart oder deines Verbands.

1. Auflage

So funktioniert dieses Buch

Du führst ein Turnier durch - mit Stift und Papier, ohne Strom. So gehst du vor:

1. Einheit wählen

Hinten im Buch findest du 11 fertige Turnierformate. Jedes Format ist ein komplettes Turnier für eine feste Teamzahl: Jeder gegen jeden (4, 5, 6, 8 Teams), Gruppen + KO (6, 8, 12, 16 Teams) und reiner KO-Modus (4, 8, 16 Teams). Für andere Größen nimmst du den Universal-Baukasten (Einheit U12) mit Blanko-Spielplan, Blanko-Tabelle und Blanko-KO-Baum.

Die schnellste Wahl:

4 Teams, alle gegen alle U1

5 Teams, alle gegen alle U2

6 Teams, alle gegen alle U3

8 Teams, alle gegen alle U4

6 Teams, Gruppen + Halbfinale ... U5

8 Teams, Gruppen + Halbfinale ... U6

12 Teams, Gruppen + Viertelfinale U7

16 Teams, Gruppen + Viertelfinale U8

4 Teams, reiner KO U9

8 Teams, reiner KO U10

16 Teams, reiner KO U11

andere Größen U12

2. Teams eintragen

Schreib die Teamnamen in die Setzliste deiner Einheit und von dort in Spielplan, Tabellen und KO-Baum. Nummern stehen schon gedruckt auf den Seiten - du tauschst nur Nummer gegen Name.

3. Spielplan abarbeiten

Spiel für Spiel der Nummer nach. Nach jedem Spiel sofort zwei Dinge tun: Ergebnis in die Ergebnis-Box schreiben und die Tabelle aktualisieren. Wer nachträgt, spart am Abend Zeit.

4. Tabelle pflegen

Nach jedem Spiel: Sp. (Spiele), S/U/N, erzielt, erhalten, Diff., Punkte, Platz. Die Merkkästen auf den Tabellenblättern zeigen die Rechenregeln - auch wenn du sie noch nie benutzt hast.

5. Qualifikanten in den KO-Baum übertragen

Am Ende der Gruppenphase: Tabellenplatz 1 und 2 in die markierten Kästchen des KO-Baums eintragen. Die Kästchen sind beschriftet (A1, B2 …) - Verwechslung ist fast unmöglich.

6. KO-Baum führen

Sieger nach jedem Spiel ins nächste Kästchen, Ergebnis daneben. Am Ende stehen Platz 1-4 fest. Weitere Plätze trägst du nur ein, wenn du vor dem Turnier eine Reihungsregel festgelegt hast (siehe Seite 101).

7. Abschließen

Endplatzierung und Auszeichnungen auf dem Abschlussblatt deiner Einheit eintragen. Universelle Kopiervorlagen findest du in Teil C. Dann Ergebnisse veröffentlichen und das Änderungsprotokoll prüfen.

Legende der Symbole und Felder

Symbol / Feld	Bedeutung
☐	Checkbox zum Abhaken
Ergebnis-Box	Zwei Kästchen: links Team A, rechts Team B
KO-Kästchen	25 × 8 mm Schreibfeld für Teamnamen
Nr.	Spielnummer - fortlaufend je Einheit, stabile Referenz
R1, R2 ...	Runde (Spielebene im Spielplan)
A1, B2 ...	Position in der Gruppe (A1 = Gruppe A, Platz 1)
Diff.	Differenz: erzielt - erhalten
T-n	Zeitvorlauf aus dem Turnierplaner (Band 1)
Merkkasten	Praxishinweis

Unser Tipp für den Start: Trag das Punktesystem oben in jede Tabelle ein, bevor das erste Spiel beginnt. Dann rechnet jede/r nach denselben Regeln - auch der Ersatz am Tisch.

Inhaltsverzeichnis

Zum Einstieg

So funktioniert dieses Buch, Legende, Wertungs-Quickie **iii-iv**

Quick Reference: Wertungs- & Tie-Break-Regeln **vii**

Ablaufübersicht „Vom Turnierstart bis zur Siegerehrung" **viii**

Produktfamilie: Turnierbuch / Turnierplaner **ix**

Meine Turniere (Register) **x**

Teil A - Anleitung & Grundlagen

Wie du dieses Buch benutzt **1-2**

Begriffe & Symbole **3**

Ergebnisse richtig eintragen **4-5**

Tabellen richtig rechnen **6-7**

Die Spielplan-Systeme **8-11**

Spielnummern, Felder & Zeit planen **12-13**

Regeln & Sonderfälle **14-15**

Punktesysteme anpassen **16-17**

Häufige Fragen **18-19**

Notizen **20**

Inhaltsverzeichnis · Fortsetzung

Teil B - Die 12 Turniereinheiten

U1 Jeder gegen jeden, 4 Teams **21-25**

U2 Jeder gegen jeden, 5 Teams **26-31**

U3 Jeder gegen jeden, 6 Teams **32-37**

U4 Jeder gegen jeden, 8 Teams **38-46**

U5 2 Gruppen à 3 + Halbfinale, 6 Teams **47-52**

U6 2 Gruppen à 4 + Halbfinale, 8 Teams **53-59**

U7 4 Gruppen à 3 + Viertelfinale, 12 Teams **60-68**

U8 4 Gruppen à 4 + Viertelfinale, 16 Teams **69-78**

U9 Reiner KO, 4 Teams **79-82**

U10 Reiner KO, 8 Teams **83-86**

U11 Reiner KO, 16 Teams **87-91**

U12 Universal-Baukasten **92-100**

Teil C - Universelle Abschlussvorlagen (Kopien) 101-104

Kopiervorlagen & Anhang

Universal-Spielplan (Blanko) **105-108**

Universal-Tabelle (Blanko) **109-110**

Universal-KO-Baum (Blanko) **111-112**

Blanko-Ergebnisliste **113**

Änderungsprotokoll (Blanko) **114**

Spiel-Zeitachse (Blanko) **115**

Feld-/Bahnenübersicht (Blanko) **116**

Besondere Ereignisse (Blanko) **117**

Notizen **118-120**

Formelsammlung & Beispielrechnungen **121-122**

Register „Meine Turniere" **123**

Weiter im Turnierplaner / Produktfamilie **124**

Quick Reference: Wertungs- & Tie-Break-Regeln

Punktesystem (oben in jede Tabelle eintragen!)

System	Sieg	Unentschieden	Niederlage
Klassisch (2-Punkte)	2	1	0
Modern (3-Punkte)	3	1	0
Nur Sieg	2	0	0

Satz-Wertung - Beispiel (Volleyball, Tischtennis - Best of 5):

Sieg 3:0 oder 3:1 = 3 Punkte Sieg 3:2 = 2 Punkte Niederlage 2:3 = 1 Punkt Niederlage 0:3/1:3 = 0 Punkte

Satz-Wertung - Beispiel (Padel - Best of 3):

Sieg 2:0 oder 2:1 = 2 Punkte Niederlage 1:2 = 1 Punkt Niederlage 0:2 = 0 Punkte

Leg-Wertung - Beispiel (Darts, Best of 3 Legs):

Sieg 2:0 oder 2:1 = 2 Punkte Niederlage = 0 Punkte (Dein System darf abweichen - trag es ein!)

Tabellenspalten Sp. = gespielte Spiele S/U/N = Siege / Unentschieden / Niederlagen erzielt = eigene Tore/Punkte/Sätze erhalten = gegnerische Tore/Punkte/Sätze Diff. = erzielt - erhalten Punkte = Tabellenpunkte nach deinem System Platz = Rang

Tie-Break-Kette - Vorschlag (bei Punktgleichheit; vor Turnierbeginn festlegen und ggf. anpassen)

1. Punkte

2. Direkter Vergleich der punktgleichen Teams

3. Differenz

4. Erzielte Tore/Punkte/Sätze

5. Entscheidungsspiel oder Los (die Turnierleitung entscheidet)

Ablaufübersicht „Vom Turnierstart bis zur Siegerehrung"

Vor dem ersten Spiel (30 Minuten)

- [ ] Einheit wählen (U1-U12), Seiten aufschlagen
- [ ] Teams eintragen: Setzliste → Spielplan → Tabellen → KO-Baum
- [ ] Punktesystem oben in die Tabellen schreiben
- [ ] Tie-Break-Kette prüfen und ggf. anpassen (Merkkästen auf den Tabellen)
- [ ] Felder/Bahnen zuteilen, Startzeit festlegen
- [ ] Wer trägt Ergebnisse ein? Eine Person benennen.

Während der Gruppen- / Jeder-gegen-jeden-Phase Pro Spiel:

1. Teams zum Feld rufen (Spielnummer nutzen!)

2. Spiel durchführen

3. Ergebnis in die Ergebnis-Box schreiben

4. Ausgang eintragen (A, B oder U)

5. Tabelle aktualisieren (Sp., S/U/N, erzielt, erhalten, Diff., Punkte, Platz)

6. Bei Problemen: Änderungsprotokoll nutzen

Übergang in die Finalrunde

- [ ] Tabellenstände final prüfen (Tie-Break anwenden)
- [ ] Qualifikanten in den KO-Baum übertragen (A1, B2 …)
- [ ] Freilose eintragen (falls nötig, siehe Universal-Blatt)

Finalrunde Pro Spiel: Sieger ins nächste Kästchen, Ergebnis daneben. Platz 3 wird gespielt (auf jeder KO-Seite vorgesehen).

Abschluss

- [ ] Ausgespielte Plätze 1-4 auf dem Abschlussblatt der Einheit eintragen
- [ ] Weitere Plätze nur nach vorab festgelegter Reihungsregel eintragen
- [ ] Auszeichnungen festlegen (Abschlussblatt der Einheit)
- [ ] Änderungsprotokoll durchsehen (Rückgaben, Korrekturen)
- [ ] Ergebnisse veröffentlichen (Ausrufen, Aushang, Foto)
- [ ] Siegerehrung - fertig.

Produktfamilie: Turnierbuch / Turnierplaner

Band 1 - Der Turnierplaner Phase: Organisation - vom ersten Plan bis zur Nachbereitung Enthält: Checklisten, Anmeldung, Personal, Material, Finanzen, Rechtliches, Tagesablauf, Siegerehrung, Nachbesprechung

Vorbereitung noch offen? Band 1: Der Turnierplaner.

Band 2 - Das Turnierbuch (dieses Buch) Phase: Spielbetrieb am Veranstaltungstag Enthält: Spielpläne, Ergebnisfelder, Tabellen, KO-Baum, Endplatzierung Übergabe: Beim Spielbetrieb ist die Schnittstelle - Band 1 übergibt vor dem ersten Spiel die vorbereiteten Turnierdaten an Band 2.

Aus dem Turnierplaner übernehmen:

- Teamnamen (aus der Teamübersicht B3)

- Gruppeneinteilung / Setzliste (aus B6)

- Feld-/Bahnenplan (aus B5)

- Tagesablauf (aus B10)

- Regelwerk & Punktesystem (Regelwerk-Blatt des Planers)

Ohne Planer? Kein Problem: Dieses Buch funktioniert allein. Trag die Teams in die Setzliste deiner Einheit ein - das reicht.

Meine Turniere (Register)

Turnier Nr. _____

Nr.	Datum	Turniername	Einheit	Ort
1			U___	
2			U___	
3			U___	
4			U___	
5			U___	
6			U___	
7			U___	
8			U___	
9			U___	
10			U___	
11			U___	
12			U___	

Einheiten-Seiten: U1 = 21 · U2 = 26 · U3 = 32 · U4 = 38 · U5 = 47 · U6 = 53 · U7 = 60 · U8 = 69 · U9 = 79 · U10 = 83 · U11 = 87 · U12 = 92

Einheit wählen, ausfüllen, loslegen

Schritt 1: Einheit wählen

Schau auf die Übersicht auf Seite iii oder auf das Inhaltsverzeichnis. Die Einheiten sind nach Formaten sortiert:

U1-U4 Jeder gegen jeden (alle Teams spielen gegen alle) U5-U8 Gruppenphase + KO-Endrunde U9-U11 Reiner KO-Modus (Wer verliert, scheidet aus) U12 Universal-Bausteine für alle anderen Größen

Jede Einheit ist in sich abgeschlossen: Setzliste, Spielpläne, Tabellen, KO-Baum (wo sinnvoll), Endplatzierung und Notizen. Du kannst die Seiten kopieren oder das Buch am Turniertisch verwenden.

Schritt 2: Teams eintragen

In jeder Einheit steht der Spielplan mit Nummern (1, 2, 3 …). Übertrag die Teamnamen in die Setzliste am Anfang der Einheit und schreib die Namen dann in die Kästchen/Spalten des Spielplans. Tipp: Erst die Nummern zählen - ob alle Teams vorkommen -, dann die Namen eintragen.

Schritt 3: Punktesystem festlegen

Oben auf jeder Tabelle ist Platz für dein Punktesystem. Trag es EINMAL ein, bevor das erste Spiel startet (siehe Seite 16-17). Beispiel: Im Fußball ist 3/1/0 üblich - wähl dein eigenes System.

Abarbeiten, rechnen, abschließen

Schritt 4: Spiel für Spiel abarbeiten

Jedes Spiel hat eine Nummer (Nr. 1, Nr. 2 …) und eine Zeile im Spielplan. Das ist deine stabile Referenz - auch wenn Spiele verschoben werden, behalten sie ihre Nummer.

Nach jedem Spiel:

- [ ] Ergebnis in die beiden Ergebnis-Boxen schreiben
- [ ] Ausgang eintragen (A, B oder U)
- [ ] Tabelle aktualisieren

Schritt 5: Finalrunde

Wenn die Gruppenphase fertig ist, trägst du die Qualifikanten (Tabellenplatz 1 und 2) in den KO-Baum ein. Die Kästchen sind beschriftet: A1 = Gruppe A, Platz 1. Dann führst du den KO-Baum wie einen Spielplan weiter.

Schritt 6: Abschluss

Ausgespielte Plätze 1-4 auf dem Abschlussblatt deiner Einheit eintragen (weitere nur nach vorab festgelegter Reihungsregel), Auszeichnungen vergeben, Ergebnisse veröffentlichen. Universelle Kopiervorlagen findest du in Teil C. Dann das Änderungsprotokoll prüfen - alles dokumentiert, nichts verloren.

Grundregel für den Turniertag:

Genau eine Person ist für Ergebnisse und Tabellen zuständig. Wenn diese Person wechselt, übergibt sie Stift und Buch persönlich.

Begriffe & Symbole

Begriff	Bedeutung
Turnier	die gesamte Veranstaltung
Veranstalter/in	wer das Turnier ausrichtet
Turnierleitung	wer am Tag Entscheidungen trifft
Team	Mannschaft oder Einzelperson als Einheit
Teilnehmer/in	Person innerhalb eines Teams
Gruppe	Vorrundengruppe A/B/C/D
Runde	Spielebene im Spielplan (R1, R2 …)
Spiel	einzelne Begegnung
Spielnummer	fortlaufende Nummer je Einheit (Nr. 1, 2 …)
Feld/Bahn	Spielfläche (Feld, Bahn, Matte, Tisch - je Sportart)
Ergebnis	der Spielstand am Ende eines Spiels
Tabelle	Gruppentabelle
Tabellenpunkte	Punkte in der Tabelle (nach deinem System)
Differenz	erzielt - erhalten (Diff.)
Qualifikant	Team, das in die Finalrunde kommt
Finalrunde	KO-Phase
KO-Baum	grafische Finalrunde
Freilos	Team ohne Gegner in einer Runde
Siegerehrung	Preisverleihung
Endplatzierung	abschließende Rangfolge des Turniers
Ausgang	A/B/U - A = Team A gewinnt, B = Team B gewinnt, U = Unentschieden

Symbole

☐ Checkbox zum Abhaken

□ □ Ergebnis-Box: links Team A, rechts Team B □ KO-Kästchen: Teamnamen-Schreibfeld im KO-Baum Nr. Spielnummer - die wichtigste Referenz im Buch

Die Ergebnis-Box

Die Ergebnis-Box Jede Spielzeile hat am Ende zwei Boxen: links das Ergebnis von Team A, rechts das von Team B. Daneben steht die Spalte „Ausgang".

Team A gegen Team B [□] : [□] Ausgang: ___

Beispiel Fußball: [3] : [1] Ausgang: A Beispiel Volleyball: [3] : [1] (Sätze) Ausgang: A Beispiel Darts: [2] : [1] (Legs) Ausgang: A

Ausgang (12-mm-Spalte):

A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden (U nur, wenn dein System Unentschieden kennt - im KO immer A oder B).

So trägst du richtig ein:

1. Zahlen groß und klar in die Boxen schreiben.

2. Ausgang eintragen: A, B oder U.

3. Nie radieren! Falsch? Durchstreichen, neu schreiben,

Änderungsprotokoll nutzen (Seite 114).

Sonderfälle (vor Turnierbeginn festlegen) Team tritt nicht an: Vorher festgelegte Wertung gegen das Team, das nicht antritt (z. B. 3:0, 2:0 oder kampflos). Feld bleibt frei. Eintrag ins Änderungsprotokoll.

Team zieht zurück:

Vorher festlegen, ob gespielte Ergebnisse bestehen bleiben oder gestrichen werden. Tabelle mit Hinweis weiterführen (z. B. „Team zurückgezogen").

Spielabbruch (Verletzung, Wetter, Streit):

Stand bei Abbruch notieren, Entscheidung der Turnierleitung schriftlich festhalten (Ergebnis, Wertung oder Wiederholung). Alles ins Änderungsprotokoll.

Beispielseite (vorbefüllt)

Beispiel: Jeder gegen jeden, 4 Teams (aus Einheit U1) Teams: FC Nord · SV Süd · TSV West · SG Ost
Punktesystem: Modern (3/1/0)

Nr.	Runde	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis			Ausgang	Notiz
1	R1	FC Nord	SG Ost	1	10:00	2	:	1	A	
2	R1	SV Süd	TSV West	2	10:00	1	:	1	U	
3	R2	FC Nord	TSV West	1	10:30	3	:	0	A	
4	R2	SV Süd	SG Ost	2	10:30	0	:	2	B	
5	R3	FC Nord	SV Süd	1	11:00	1	:	2	B	
6	R3	TSV West	SG Ost	2	11:00	2	:	2	U	

Was du siehst:

- Nummern 1-6 laufen fortlaufend - auch wenn zwei Spiele parallel laufen (Feld 1 und Feld 2).

- Unentschieden ist erlaubt (Spiele 2 und 6), wenn dein System Unentschieden kennt. Bei „Nur Sieg" gäbe es eine Verlängerung oder ein Entscheidungsspiel.

- Die Zeile ist erst fertig, wenn Ergebnis UND Ausgang eingetragen sind.

Nächster Schritt mit diesem Beispiel: Tabelle rechnen (Seite 6).

Die Tabelle Schritt für Schritt

Spalten der Tabelle

Platz · Team · Sp. · S · U · N · erzielt · erhalten · Diff. · Punkte

Nach JEDEM Spiel so rechnen:

1. Sp. bei beiden Teams um 1 erhöhen

2. S, U oder N beim jeweiligen Team um 1 erhöhen

3. erzielt und erhalten addieren

4. Diff. = erzielt - erhalten

5. Punkte nach deinem System addieren

6. Platz-Spalte neu bestimmen (Punkte absteigend); bei

Punktgleichheit die festgelegte Gleichstandsregel anwenden

Durchrechnung am Beispiel (Modern 3/1/0, nach 6 Spielen):

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erz.	erh.	Diff.	Punkte
1	FC Nord	3	2	0	1	6	3	+3	6
2	SG Ost	3	1	1	1	5	4	+1	4
3	SV Süd	3	1	1	1	3	4	-1	4
4	TSV West	3	0	2	1	3	6	-3	2

Kontrollrechnung: Summe erzielt = Summe erhalten (hier 17:17). Stimmt das nicht, hast du ein Ergebnis vergessen oder falsch übertragen - prüfe die Spielzeilen Nr. 1-6.

Gleichstand auf Platz 2: SG Ost und SV Süd haben beide 4 Punkte. Der direkte Vergleich entscheidet - Spiel Nr. 4 endete 2:0 für SG Ost. Damit steht SG Ost auf Platz 2 (die Differenz +1 statt -1 brächte dasselbe Ergebnis).

Merkregel: Trage die Tabelle IMMER nach dem Spiel nach - nicht am Ende der Gruppe. Sonst rechnest du abends im Kopf nach.

Gleichstand und Tie-Break

Wenn zwei Teams gleich viele Punkte haben - der Tie-Break-Vorschlag:

1. Punkte

Wer mehr Tabellenpunkte hat, steht vorne.

2. Direkter Vergleich

Wer das Spiel zwischen den beiden punktgleichen Teams gewonnen hat, steht vorne. (Bei mehr als zwei punktgleichen Teams: Mini-Tabelle nur dieser Teams bilden.)

3. Differenz

Wer die bessere Differenz (erzielt - erhalten) hat, steht vorne.

4. Erzielte Tore/Punkte/Sätze

Wer mehr erzielt hat, steht vorne.

5. Entscheidungsspiel oder Los

Die Turnierleitung entscheidet. Immer dokumentieren (Änderungsprotokoll).

Mini-Tabelle für drei punktgleiche Teams (Beispiel):

Team X, Team Y und Team Z haben je 4 Punkte. Untereinander: X schlägt Y (2:1), Y schlägt Z (3:0), Z schlägt X (1:0)

- ein zirkuläres Dreieck, jede/r schlägt jede/n einmal.

Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Platz
Y	2	1	0	1	4	2	+2	1
X	2	1	0	1	2	2	0	2
Z	2	1	0	1	1	3	-2	3

Der direkte Vergleich (Regel 2) entscheidet nicht - das Dreieck ist zirkulär (X schlägt Y, Y schlägt Z, Z schlägt X). Also Regel 3, die Differenz: Y = +2, X = 0, Z = -2 - damit Y Platz 1, X Platz 2, Z Platz 3.

Achtung: Die Tie-Break-Kette gilt für die Gruppenplatzierung. Für den KO-Baum zählt nur der Platz - wer vorne steht, qualifiziert.

Jeder gegen jeden (Round Robin)

Prinzip: Jedes Team spielt gegen jedes andere Team einmal. Formeln: Spiele = n × (n - 1) / 2 Runden = n - 1 (n gerade) Runden = n (n ungerade - je Runde hat ein Team spielfrei)

Für 4 Teams (6 Spiele / 3 Runden) - steht so in Einheit U1:

Runde	Spiel 1	Spiel 2
R1	1-4	2-3
R2	1-3	2-4
R3	1-2	3-4

Für 5 Teams (10 Spiele / 5 Runden) - Einheit U2:

Runde	Spiel 1	Spiel 2	spielfrei
R1	2-5	3-4	1
R2	1-5	2-3	4
R3	1-4	3-5	2
R4	1-3	2-4	5
R5	1-2	4-5	3

So liest du die Tabelle: Die Ziffern sind Setzlisten-Positionen. Trag oben in die Setzliste die Teamnamen ein - dann weißt du sofort, wer in Runde 1 gegen wen spielt.

Vorteil: Alle Teams spielen gegen dieselben Gegner; die Endplatzierung entsteht aus der Gesamttabelle. Nachteil: viele Spiele. 8 Teams = 28 Spiele (Einheit U4).

Gruppenphase (Round Robin in Gruppen)

Prinzip: Teams werden in Gruppen A, B, C, D eingeteilt. In jeder Gruppe gilt „Jeder gegen jeden". Danach qualifizieren sich die Besten für die Finalrunde.

Gruppeneinteilung: Teams der Reihe nach auf die Gruppen verteilen (A, B, C, D). Die Zuordnung steht in der Setzliste deiner Einheit.

Gruppe mit 3 Teams (3 Spiele):

Runde	Spiel
R1	A2-A3
R2	A1-A3
R3	A1-A2

Gruppe mit 4 Teams (6 Spiele):

Runde	Spiel 1	Spiel 2
R1	A1-A4	A2-A3
R2	A1-A3	A2-A4
R3	A1-A2	A3-A4

A1, A2 … = Position in der Gruppe A (nicht die Teamnummer!). In den Einheiten U5-U8 sind die Paarungen fertig gedruckt - du trägst nur die Namen ein.

Qualifikanten: Immer Tabellenplatz 1 und 2 jeder Gruppe. Diese Formate brauchen keine „besten Dritten" - jeder Qualifikationsplatz ist eindeutig. Das spart Diskussionen.

Gruppen + KO (Kreuzsetzung)

Prinzip: Nach der Gruppenphase spielen die Qualifikanten gekreuzt weiter - Gruppensieger gegen Gruppenzweite der anderen Gruppe. So treffen sich Gruppensieger möglichst spät.

2 Gruppen → Halbfinale (Einheiten U5, U6):

Spiel	Paarung
HF1	A1 - B2
HF2	B1 - A2
Finale	Sieger HF1 - Sieger HF2
Platz 3	Verlierer HF1 - Verlierer HF2

4 Gruppen → Viertelfinale (Einheiten U7, U8):

Spiel	Paarung	Halbzweig
VF1	A1 - B2	oben
VF2	C1 - D2	oben
VF3	B1 - A2	unten
VF4	D1 - C2	unten
SF1	Sieger VF1 - Sieger VF2	
SF2	Sieger VF3 - Sieger VF4	
Finale	Sieger SF1 - Sieger SF2	
Platz 3	Verlierer SF1 - Verlierer SF2	

Warum gekreuzt? Gruppensieger A und B können sich erst im Finale treffen (sie liegen in verschiedenen Halbzweigen). Wer seine Gruppe gewonnen hat, hat einen echten Vorteil - und kein Gruppenduell wiederholt sich in der ersten KO-Runde.

Reiner KO-Modus + Freilose

Prinzip: Wer verliert, scheidet aus. Schnell, spannend, wenige Spiele. Setzung nach Standard-KO-Baum: Höchstgesetzte gegen Niedrigstgesetzte - damit starke Teams sich möglichst spät treffen.

Für 4 Teams (Einheit U9):

HF1: 1 - 4 HF2: 2 - 3 Finale: Sieger HF1 - Sieger HF2 Platz 3: Verlierer HF1 - Verlierer HF2

Für 8 Teams (Einheit U10):

VF1: 1-8 VF2: 4-5 VF3: 3-6 VF4: 2-7 SF1: Sieger VF1 - Sieger VF2 SF2: Sieger VF3 - Sieger VF4 Finale + Platz 3 wie oben

Für 16 Teams (Einheit U11): Achtelfinale 1-16, 8-9, 5-12, 4-13, 3-14, 6-11, 7-10, 2-15; dann Viertel-, Halbfinale, Finale, Platz 3 (genaue Paarungen auf den KO-Seiten der Einheit).

Freilose (bei Teamzahlen ohne Zweierpotenz, z. B. 6 oder 12):

Baumgröße = nächste Zweierpotenz ≥ Anzahl Teams Freilose = Baumgröße - Anzahl Teams Freilose gehen an die höchstgesetzten Teams (Setzposition 1, 2 …). Ohne Setzung: Freilose per Los.

Beispiel 6 Teams → Baumgröße 8, 2 Freilose für Setzposition 1 und 2. Viertelfinale: 3-6 und 4-5. Setzpositionen 1 und 2 haben ein Freilos und steigen im Halbfinale ein.

Teams setzen oder auslosen (vor Turnierbeginn festlegen):

- Gibt es eine nachvollziehbare Rangliste (z. B. Vorjahresplatzierung), kann danach gesetzt werden: Setzposition 1 ist die stärkste Mannschaft.

- Gibt es keine Setzung, werden die Startpositionen vor Turnierbeginn ausgelost.

- Das Verfahren vorab festlegen und dokumentieren. Für Gruppen gilt analog: gesetzte Teams auf die Gruppen verteilen oder ohne Setzung auslosen.

Formeln und fertige Blanko-Bäume: Universal-Baukasten U12 und Back Matter (Universal-KO-Baum).

Spielnummern und Felder

Die Spielnummer ist deine wichtigste Referenz

- Sie läuft je Einheit fortlaufend (Nr. 1, 2, 3 …).

- Reihenfolge: Runde 1 von oben nach unten, dann Runde 2 usw.

- Auch verschobene Spiele behalten ihre Nummer.

- Im Änderungsprotokoll, bei Ansagen und bei Protesten immer die Spielnummer nennen - nicht „das Spiel von FC Nord".

Felder/Bahnen zuteilen Regel: Alle Spiele einer Runde laufen möglichst parallel - je nach Anzahl der Felder.

Beispiel 2 Felder, Runde mit 2 Spielen:

Feld 1: Nr. 1 Feld 2: Nr. 2 (gleichzeitig)

Beispiel 1 Feld, Runde mit 2 Spielen:

10:00 Nr. 1 10:30 Nr. 2 (hintereinander)

Im Spielplan hat jede Zeile ein Feld „Feld/Bahn" und „Zeit". Trag beides VOR dem Turnier ein, dann läuft der Tag ohne Diskussionen.

Parallelität kurz durchrechnen:

Zeitslots je Runde = Spiele der Runde ÷ Anzahl Felder, immer auf die nächste ganze Zahl aufrunden. Beispiel: 5 Spiele, 2 Felder → 2,5 → 3 Zeitslots je Runde. Beispiel U6 (2 Gruppen à 4): 4 Spiele, 2 Felder → 2 Zeitslots.

Zeitplanung und Puffer

Spielzeit + Puffer = realistischer Zeitplan

Beispielwerte (an Sportart und Spielzeit anpassen):

Spielart	Spielzeit üblich	Puffer-Empfehlung
Hobby/Fußball klein	10-15 Min.	3-5 Min.
Hobby/Fußball groß	20-30 Min.	5-8 Min.
Volleyball (1 Satz)	10-15 Min.	3-5 Min.
Darts (Best of 3 Legs)	10-20 Min.	3-5 Min.
Tischtennis (Best of 5)	15-25 Min.	3-5 Min.
Kubb / Boccia	15-25 Min.	5 Min.

Puffer-Empfehlung: Als Richtwert 20-25 % der Spielzeit einplanen. Der Puffer ist für Teamwechsel, kurze Streitigkeiten, Verletzungen und Wetter gedacht. Ohne Puffer läuft der Tag schnell auseinander.

Zeitplan-Baustein (für dein Turnier ausfüllen):

Runde/Block ____ : beginnt ____ , endet _____

Feld 1: Nr. ____ (____:____) , Nr. ____ (____:____) _____

Feld 2: Nr. ____ (____:____) , Nr. ____ (____:____) _____

Pause bis _____

Merkregel: Der Zeitplan steht am Aushang UND am Registrierungs- tisch. Wenn sich alles verschiebt: neue Uhrzeiten ansagen und das Änderungsprotokoll nutzen - nicht nur flüstern.

Sonderfälle im Spielbetrieb

Sonderfall	Vorgehen (vor Turnierbeginn festlegen)
Team tritt nicht an	Wertung vorher festlegen (z. B. 3:0, 2:0 oder kampflos). Feld bleibt frei. Eintrag ins Änderungsprotokoll.
Team zieht zurück	Vorher festlegen, ob bereits gespielte Ergebnisse bestehen bleiben oder gestrichen werden. Tabelle mit Hinweis weiterführen („Team zurückgezogen").
Gleichstand am Tabellenende	Vorab festgelegte Tie-Break-Kette anwenden (Vorschlag auf Seite 7).
Spielabbruch	Stand bei Abbruch notieren. Entscheidung der Turnierleitung dokumentieren: Ergebnis anerkennen, werten oder wiederholen. Ins Änderungsprotokoll.
Wetter / Feld unbelegbar	Spiel verschieben. Spielnummer bleibt. Neue Uhrzeit ins Änderungsprotokoll.
Verletzung	Spiel stoppen, Hilfe leisten. Danach entscheidet die Turnierleitung über Weiterführung, Wertung oder Abbruch.

Protest & Streit Wer entscheidet? Die Turnierleitung. Eine Person. Protestfrist und Protestweg vor Turnierbeginn festlegen. Entscheidung der Turnierleitung dokumentieren (Wer, was, wann).

> Merkregel: Kein Streit vor den Teams austragen. An den Tisch, Entscheidung, Ansage, weiter geht's.

Häufige Sonderfälle beim Rechnen

Frage: Was, wenn ein Team zu spät kommt? Antwort: Kurze Frist setzen (z. B. 5 Minuten), dann die vorher festgelegte Wertung anwenden. Dokumentieren. Vorher in den Regeln ansagen.

Frage: Zählt ein Spiel mit weniger Spielern? Antwort: Ja, wenn in den Regeln erlaubt (z. B. 4 statt 5). Sonst: die vorher festgelegte Wertung oder Verschiebung - vorher festlegen.

Frage: Unentschieden im KO - geht das? Antwort: Nein. Es muss einen Sieger geben. Festlegen VOR dem Turnier: Verlängerung, Entscheidungsspiel, Wurfduell, Münzwurf. Beachte: Manche Sportarten (Darts, Volleyball) können in ihrem Format nicht unentschieden enden - dort erledigt sich das.

Frage: Doppelt eingetragen - was nun? Antwort: Falschen Eintrag durchstreichen, richtig eintragen, im Änderungsprotokoll vermerken (Uhrzeit, Spiel-Nr., was, warum).

Frage: Wer trägt die Tabelle nach, wenn zwei Spiele gleichzeitig enden? Antwort: Eine Person am Tisch. Zuerst die Ergebnisse beider Spiele eintragen, dann beide Tabellenzeilen rechnen. Nicht parallel - sonst passieren Übertragungsfehler.

Frage: Wie viele Auswechslungen? Antwort: Sportart- und turnierspezifisch. Vorher festlegen und ansagen. Bei Freizeitturnieren wird häufig unbegrenztes Wechseln vereinbart - maßgeblich sind eure vorher festgelegten Regeln.

Drei gängige Punktesysteme

Dieses Buch druckt kein Punktesystem fest ein - DU wählst das System und trägst es oben in jede Tabelle ein.

Drei gängige Beispiele:

System A - Klassisch (2-Punkte)

Sieg = 2 · Unentschieden = 1 · Niederlage = 0 Gut für: kurze Turniere, viele Unentschieden möglich (Fußball, Kleinfeld, Boccia). Einfach zu rechnen.

System B - Modern (3-Punkte)

Sieg = 3 · Unentschieden = 1 · Niederlage = 0 Gut für: Fußball und Sportarten, in denen ein Sieg mehr wert sein soll als zwei Unentschieden. Gängiges Beispiel im Fußball: 3/1/0.

System C - Nur Sieg

Sieg = 2 · Unentschieden = 0 · Niederlage = 0 Gut für: Sportarten ohne Unentschieden (Darts, Volleyball) oder Turniere mit Verlängerung/Entscheidung. Unentschieden wird vorher ausgeschlossen oder extra geregelt.

Eintragen in die Tabelle:

Punktesystem: _____ (System A/B/C oder eigenes)

Sieg = ____ Unentschieden = ____ Niederlage =

Beispielrechnung (System B) für ein Team: 3 Spiele, 2 Siege,

1 Unentschieden → (2 × 3) + (1 × 1) = 7 Punkte.

Satz- und Leg-Wertung

Für Sportarten mit Sätzen oder Legs (Volleyball, Darts, Tischtennis, Padel) gibt es ein eigenes Wertungsbeispiel:

Beispiel Satzsystem (Best of 5):

Sieg 3:0 oder 3:1 = 3 Punkte Sieg 3:2 = 2 Punkte Niederlage 2:3 = 1 Punkt (Trotzdem einen Punkt!) Niederlage 0:3/1:3 = 0 Punkte

Beispiel Darts (Best of 3 Legs):

Sieg 2:0 = 2 Punkte · Sieg 2:1 = 2 Punkte Niederlage = 0 Punkte Oder: Punkt pro gewonnenem Leg - dann zählen die Legs als „erzielt/erhalten" in der Tabelle.

So passt du das System an:

1. Was zählt als Sieg? (Spiel, Satz-Mehrheit, Legs-Mehrheit)

2. Was bekommt ein Sieg wertmäßig? (2 oder 3 Punkte)

3. Gibt es Trostpunkte für knappe Niederlagen? (0 oder 1)

4. Was zählt als „erzielt/erhalten"? (Tore, Sätze, Legs, Punkte)

5. Prüfe mit einer Beispielrechnung, ob die Tabelle fair wirkt.

Dein System:

Sieg = _____ knappe Niederlage = _____ klare Niederlage = _____

Erzielt/erhalten zählt _____

Vor dem Turnier

F: Wie viele Spiele verträgt ein Turniertag? A: Erfahrungswert: pro Team etwa 4-6 Spiele. 8 Teams mit „Jeder gegen jeden" (28 Spiele) brauchen mehrere Felder oder einen langen Tag. Bei Unsicherheit: Gruppen + KO nehmen (weniger Spiele, mehr Spannung).

F: Was mache ich mit 7 oder 9 Teams? A: Universal-Baukasten U12 nutzen. 7 Teams am besten als „Jeder gegen jeden" (21 Spiele, 7 Runden mit je einem spielfreien Team) oder als 2 Gruppen (3 + 4) mit Kreuzung.

9 Teams: 2 Gruppen (4 + 5) mit Halbfinale der Top 2 - oder

3 Gruppen à 3, dann müssen die Gruppensieger und der beste

Gruppenzweite verglichen werden (aufwendiger).

F: Müssen wir einen KO-Baum haben? A: Nein. „Jeder gegen jeden" endet mit der Tabelle - die Endplatzierung ist die Tabellenreihenfolge. Ein KO-Baum lohnt sich, wenn Spannung und ein klares Finale gewünscht sind.

F: Was, wenn weniger Teams kommen als angemeldet? A: Einheit wechseln (z. B. U6 → U5) oder Freilose vergeben (Seite 11). Immer vor dem ersten Spiel entscheiden.

F: Wie halte ich die Ergebnisse fest, wenn zwei Spiele parallel laufen? A: Ein Tisch, ein Buch, eine Person. Die Feld-Verantwortlichen rufen oder bringen die Zettel zum Tisch. Nicht zwei Personen gleichzeitig in dieselbe Tabelle schreiben.

Während und nach dem Turnier

F: Ein Team protestiert gegen ein Ergebnis - wie weiter? A: Spielnummer notieren, Stand dokumentieren, die Turnierleitung entscheiden lassen. Entscheidung ins Änderungsprotokoll. Protestfrist und Protestweg sind vor Turnierbeginn festgelegt.

F: Können wir Spiele nachträglich korrigieren? A: Ja, aber nur mit Änderungsprotokoll (Uhrzeit, Spiel-Nr., Änderung, Grund, wer). Tabellen sofort neu rechnen. Am Turniertag korrigieren ist meist besser als am Abend.

F: Was ist mit Fair-Play? A: Die Auszeichnung „Fair-Play-Team" ist bewusst neutral formuliert (Abschlussblatt der Einheit) und passt zu jeder Sportart.

F: Wie veröffentliche ich die Ergebnisse? A: Ausrufen reicht für kleine Turniere. Besser: Aushang mit Endplatzierung (Abschlussblatt der Einheit), Foto vom KO-Baum, kurze Nachricht an die Teams. Das Turnierbuch bleibt das Original.

F: Was mache ich mit dem ausgefüllten Buch? A: Aufbewahren! Es ist das Protokoll des Turniers: Ergebnisse, Endplatzierung, Änderungen. Beim nächsten Turnier hilft es als Vorlage (Setzungen, Zeitplan, was gut lief).

Notizen

Datum/Uhrzeit	

Jeder gegen jeden · 4 Teams

Turniername _____

Datum _____

Ort _____

Setzliste

Nr.	Teamname
1	
2	
3	
4	

Format: 6 Spiele · 3 Runden · 2 Felder möglich

Punktesystem _____

Sieg = ____ Unentschieden = ____ Niederlage = _____

Startzeit: _____ geplantes Ende _____

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
1	R1	1	4			:		
2	R1	2	3			:		
3	R2	1	3			:		
4	R2	2	4			:		
5	R3	1	2			:		
6	R3	3	4			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Run-de	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Aus-gang	Notiz
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Sieger/Beste

Tabelle

Turnier Nr. _____

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									

Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in _____

Fair-Play-Team _____

Sonderpreis _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐

Notizen / Besonderheiten

Jeder gegen jeden · 5 Teams

Turniername _____

Datum _____

Ort _____

Setzliste

Nr.	Teamname
1	
2	
3	
4	
5	

Format: 10 Spiele · 5 Runden · je Runde ein Team spielfrei

Punktesystem _____

Sieg = ____ Unentschieden = ____ Niederlage = _____

Startzeit: _____ geplantes Ende _____

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Run-de	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Aus-gang	Notiz
1	R1	2	5			:		
2	R1	3	4			:		
3	R2	1	5			:		
4	R2	2	3			:		
5	R3	1	4			:		
6	R3	3	5			:		
7	R4	1	3			:		
8	R4	2	4			:		
9	R5	1	2			:		
10	R5	4	5			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielfrei: R1 = 1 · R2 = 4 · R3 = 2 · R4 = 5 · R5 = 3

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielfrei: R1 = 1 · R2 = 4 · R3 = 2 · R4 = 5 · R5 = 3

Tabelle

Turnier Nr. _____

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									
5									

Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		
5		

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in _____

Fair-Play-Team _____

Sonderpreis _____

Notizen & Änderungsprotokoll

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Notizen / Besonderheiten

Jeder gegen jeden · 6 Teams

Turniername

Datum

Ort

Setzliste

Nr.	Teamname
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Format: 15 Spiele · 5 Runden · 3 Spiele je Runde

Punktesystem

Sieg = ____ Unentschieden = ____ Niederlage =

Startzeit: _____ geplantes Ende

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Run-de	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Aus-gang	Notiz
1	R1	1	6			:		
2	R1	2	5			:		
3	R1	3	4			:		
4	R2	1	5			:		
5	R2	4	6			:		
6	R2	2	3			:		
7	R3	1	4			:		
8	R3	3	5			:		
9	R3	2	6			:		
10	R4	1	3			:		
11	R4	2	4			:		
12	R4	5	6			:		
13	R5	1	2			:		
14	R5	3	6			:		
15	R5	4	5			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		
						:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Tabelle

Turnier Nr. _____

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									
5									
6									

Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in _____

Fair-Play-Team _____

Sonderpreis _____

Notizen & Änderungsprotokoll

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Notizen / Besonderheiten

Jeder gegen jeden · 8 Teams

Turniername

Datum

Ort

Setzliste

Nr.	Teamname	Nr.	Teamname
1		5	
2		6	
3		7	
4		8	

Format: 28 Spiele · 7 Runden · 4 Spiele je Runde

Punktesystem

Sieg = ____ Unentschieden = ____ Niederlage =

Startzeit: _____ geplantes Ende

Hinweis: 28 Spiele brauchen 2-4 Felder oder einen langen Tag.

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Run-de	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Aus-gang	Notiz
1	R1	1	8			☐ : ☐		
2	R1	2	7			☐ : ☐		
3	R1	3	6			☐ : ☐		
4	R1	4	5			☐ : ☐		
5	R2	1	7			☐ : ☐		
6	R2	6	8			☐ : ☐		
7	R2	2	5			☐ : ☐		
8	R2	3	4			☐ : ☐		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
9	R3	1	6			:		
10	R3	5	7			:		
11	R3	4	8			:		
12	R3	2	3			:		
13	R4	1	5			:		
14	R4	4	6			:		
15	R4	3	7			:		
16	R4	2	8			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Run-de	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Aus-gang	Notiz
17	R5	1	4			:		
18	R5	3	5			:		
19	R5	2	6			:		
20	R5	7	8			:		
21	R6	1	3			:		
22	R6	2	4			:		
23	R6	5	8			:		
24	R6	6	7			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
25	R7	1	2			☐ : ☐		
26	R7	3	8			☐ : ☐		
27	R7	4	7			☐ : ☐		
28	R7	5	6			☐ : ☐		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Tabelle

Turnier Nr. _____

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									

Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in _____

Fair-Play-Team _____

Sonderpreis _____

Notizen & Änderungsprotokoll

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Notizen / Besonderheiten

Notizen

Turnier Nr. _____

Datum/Uhrzeit	

2 Gruppen à 3 + Halbfinale · 6 Teams

Turniername _____

Datum _____

Ort _____

Setzliste & Gruppeneinteilung

Position	Teamname	Position	Teamname
A1		B1	
A2		B2	
A3		B3	

Format: 6 Gruppenspiele + HF + Finale + Platz 3 = 10 Spiele Qualifikanten: je Gruppe Platz 1 und 2 → Halbfinale (Kreuzsetzung)

Punktesystem _____

Sieg = ____ Unentschieden = ____ Niederlage = _____

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
1	R1	A	A2	A3			:		
2	R1	B	B2	B3			:		
3	R2	A	A1	A3			:		
4	R2	B	B1	B3			:		
5	R3	A	A1	A2			:		
6	R3	B	B1	B2			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Tabellen

Turnier Nr. _____

Gruppe A

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

Gruppe B

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N _____

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

KO-Baum · 4 Teams

Turnier Nr. _____

Halbfinale **Finale**

Nr. 7

A1	
B2	

Nr. 9

S 7	
S 8	

Nr. 8

B1	
A2	

Sieger: _____

Nr. 10 · Spiel um Platz 3 · Verlierer der beiden Halbfinalspiele

			:	

Regel: Gruppensieger und -zweiter sind getrennt gesetzt - kein Gruppenduell in der ersten KO-Runde.

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz 1-4 stehen nach Finale und Spiel um Platz 3 fest. Weitere Plätze nur eintragen, wenn vor dem Turnier eine Reihungsregel festgelegt wurde (siehe Seite 101).

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in _____

Fair-Play-Team _____

Sonderpreis _____

Notizen & Änderungsprotokoll

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Notizen / Besonderheiten

2 Gruppen à 4 + Halbfinale · 8 Teams

Turniername _____

Datum _____

Ort _____

Setzliste & Gruppeneinteilung

Position	Teamname	Position	Teamname
A1		B1	
A2		B2	
A3		B3	
A4		B4	

Format: 12 Gruppenspiele + HF + Finale + Platz 3 = 16 Spiele Qualifikanten: je Gruppe Platz 1 und 2 → Halbfinale (Kreuzsetzung)

Punktesystem _____

Sieg = _____ Unentschieden = _____ Niederlage = _____

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
1	R1	A	A1	A4			:		
2	R1	A	A2	A3			:		
3	R1	B	B1	B4			:		
4	R1	B	B2	B3			:		
5	R2	A	A1	A3			:		
6	R2	A	A2	A4			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
7	R2	B	B1	B3			:		
8	R2	B	B2	B4			:		
9	R3	A	A1	A2			:		
10	R3	A	A3	A4			:		
11	R3	B	B1	B2			:		
12	R3	B	B3	B4			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Tabellen

Turnier Nr. _____

Gruppe A

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

Gruppe B

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

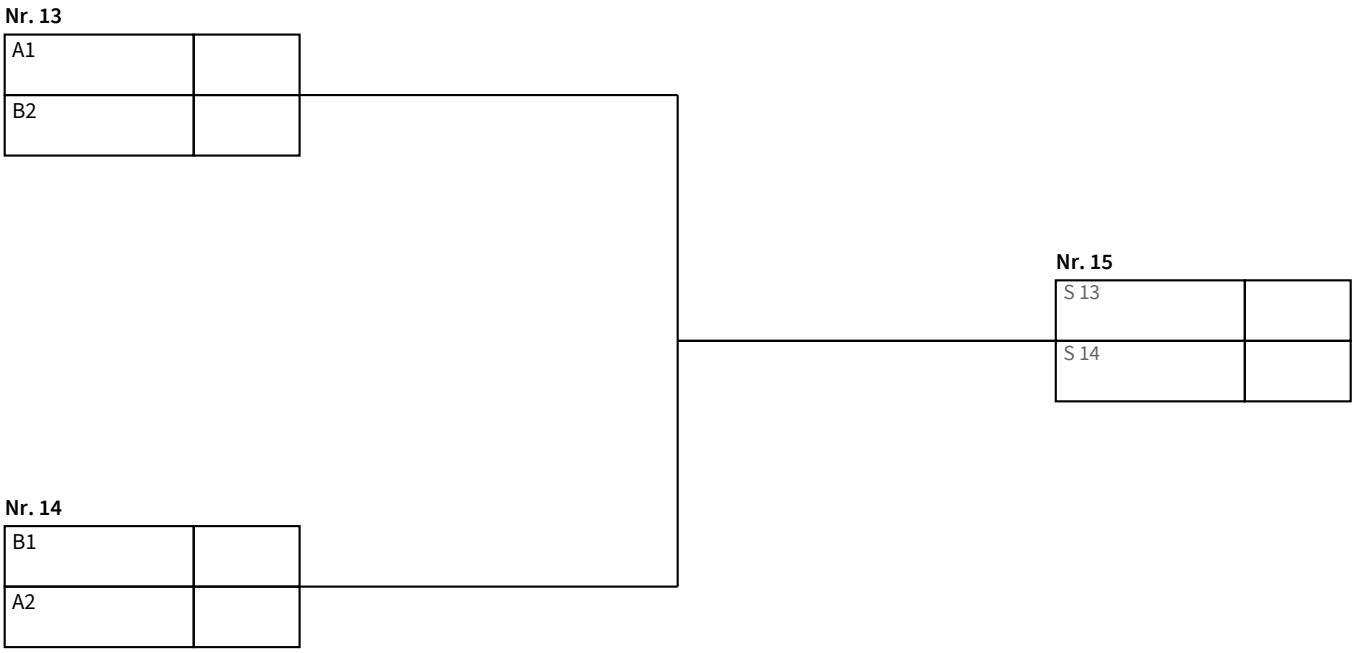
Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N _____

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

KO-Baum · 4 Teams

Turnier Nr. _____

Halbfinale **Finale**



Sieger: _____

Nr. 16 · Spiel um Platz 3 · Verlierer der beiden Halbfinalspiele

			:	

Regel: Gruppensieger und -zweiter sind getrennt gesetzt - kein Gruppenduell in der ersten KO-Runde.

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz 1-4 stehen nach Finale und Spiel um Platz 3 fest. Weitere Plätze nur eintragen, wenn vor dem Turnier eine Reihungsregel festgelegt wurde (siehe Seite 101).

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in _____

Fair-Play-Team _____

Sonderpreis _____

Notizen & Änderungsprotokoll

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Notizen / Besonderheiten

4 Gruppen à 3 + Viertelfinale · 12 Teams

Turniername

Datum

Ort

Setzliste & Gruppeneinteilung

Position	Teamname	Position	Teamname
A1		B1	
A2		B2	
A3		B3	
C1		D1	
C2		D2	
C3		D3	

Format: 12 Gruppenspiele + VF + SF + Finale + Platz 3 = 20 Spiele Qualifikanten: je Gruppe Platz 1 und 2 → Viertelfinale (8 Teams)

Punktesystem

Sieg = ____ Unentschieden = ____ Niederlage =

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
1	R1	A	A2	A3			____ : ____		
2	R1	B	B2	B3			____ : ____		
3	R1	C	C2	C3			____ : ____		
4	R1	D	D2	D3			____ : ____		
5	R2	A	A1	A3			____ : ____		
6	R2	B	B1	B3			____ : ____		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
7	R2	C	C1	C3			:		
8	R2	D	D1	D3			:		
9	R3	A	A1	A2			:		
10	R3	B	B1	B2			:		
11	R3	C	C1	C2			:		
12	R3	D	D1	D2			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Tabellen

Turnier Nr. _____

Gruppe A

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

Gruppe B

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N _____

Tabellen

Turnier Nr. _____

Gruppe C

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

Gruppe D

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

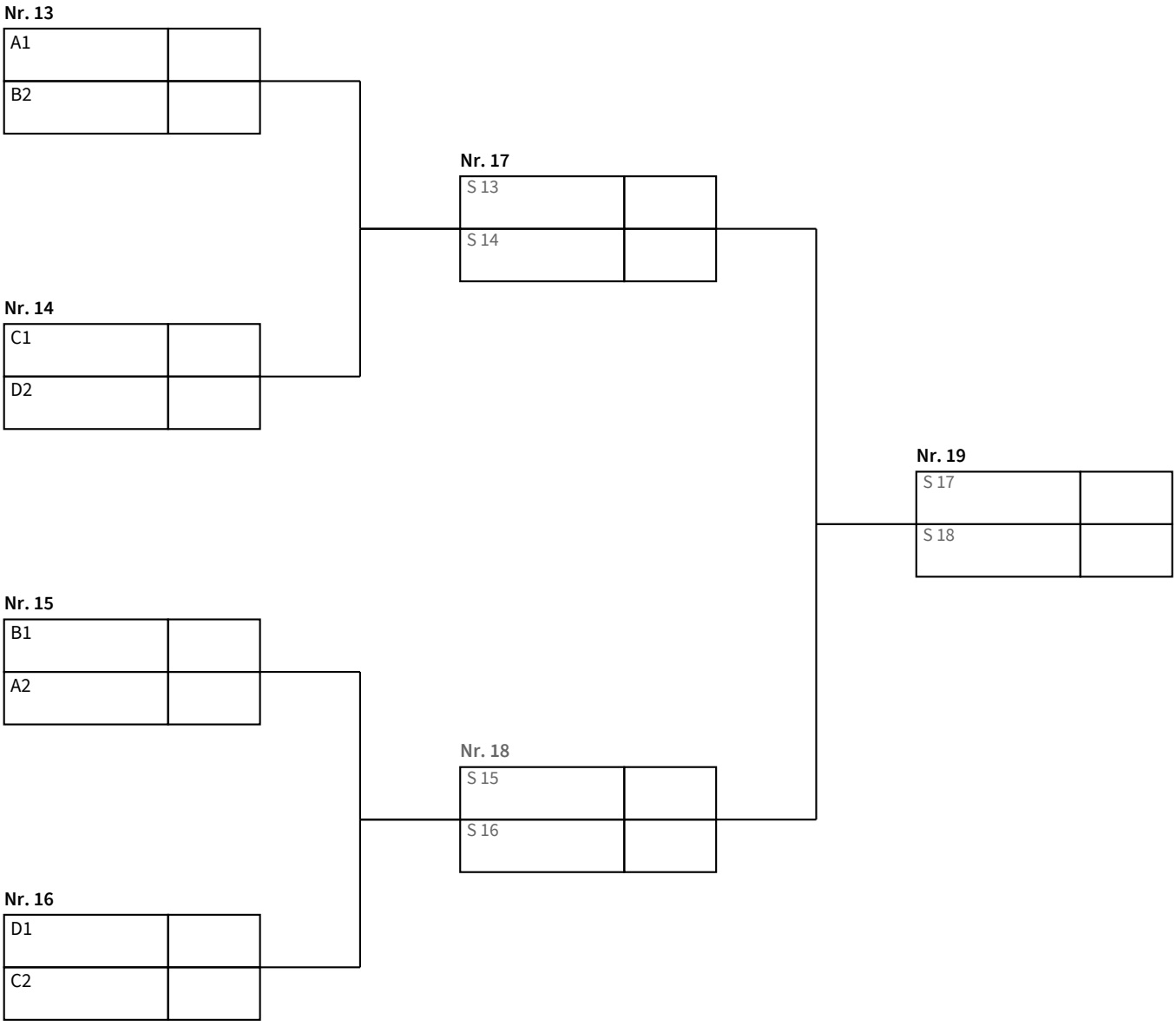
Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N _____

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

KO-Baum · 8 Teams

Turnier Nr. _____

Viertelfinale | **Halbfinale** | **Finale**



Sieger: _____

Nr. 20 · Spiel um Platz 3 · Verlierer der beiden Halbfinalspiele

			:	

Regel: Gruppensieger A und B können sich erst im Finale treffen.

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz 1-4 stehen nach Finale und Spiel um Platz 3 fest. Weitere Plätze nur eintragen, wenn vor dem Turnier eine Reihungsregel festgelegt wurde (siehe Seite 101).

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in _____

Fair-Play-Team _____

Sonderpreis _____

Notizen & Änderungsprotokoll

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Notizen / Besonderheiten

Notizen & Änderungsprotokoll

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Notizen / Besonderheiten

4 Gruppen à 4 + Viertelfinale · 16 Teams

Turniername

Datum

Ort

Setzliste & Gruppeneinteilung

Position	Teamname	Position	Teamname
A1		B1	
A2		B2	
A3		B3	
A4		B4	
C1		D1	
C2		D2	
C3		D3	
C4		D4	

Format: 24 Gruppenspiele + VF + SF + Finale + Platz 3 = 32 Spiele Qualifikanten: je Gruppe Platz 1 und 2 → Viertelfinale (8 Teams)

Punktesystem

Sieg = ____ Unentschieden = ____ Niederlage =

Hinweis: 32 Spiele - 2-4 Felder und straffe Zeitplanung empfohlen.

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
1	R1	A	A1	A4			:		
2	R1	A	A2	A3			:		
3	R1	B	B1	B4			:		
4	R1	B	B2	B3			:		
5	R1	C	C1	C4			:		
6	R1	C	C2	C3			:		
7	R1	D	D1	D4			:		
8	R1	D	D2	D3			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
9	R2	A	A1	A3			:		
10	R2	A	A2	A4			:		
11	R2	B	B1	B3			:		
12	R2	B	B2	B4			:		
13	R2	C	C1	C3			:		
14	R2	C	C2	C4			:		
15	R2	D	D1	D3			:		
16	R2	D	D2	D4			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
17	R3	A	A1	A2			:		
18	R3	A	A3	A4			:		
19	R3	B	B1	B2			:		
20	R3	B	B3	B4			:		
21	R3	C	C1	C2			:		
22	R3	C	C3	C4			:		
23	R3	D	D1	D2			:		
24	R3	D	D3	D4			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Tabellen

Turnier Nr. _____

Gruppe A

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

Gruppe B

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N _____

Tabellen

Turnier Nr. _____

Gruppe C

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

Gruppe D

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									

Qualifikanten: 1. _____ 2. _____

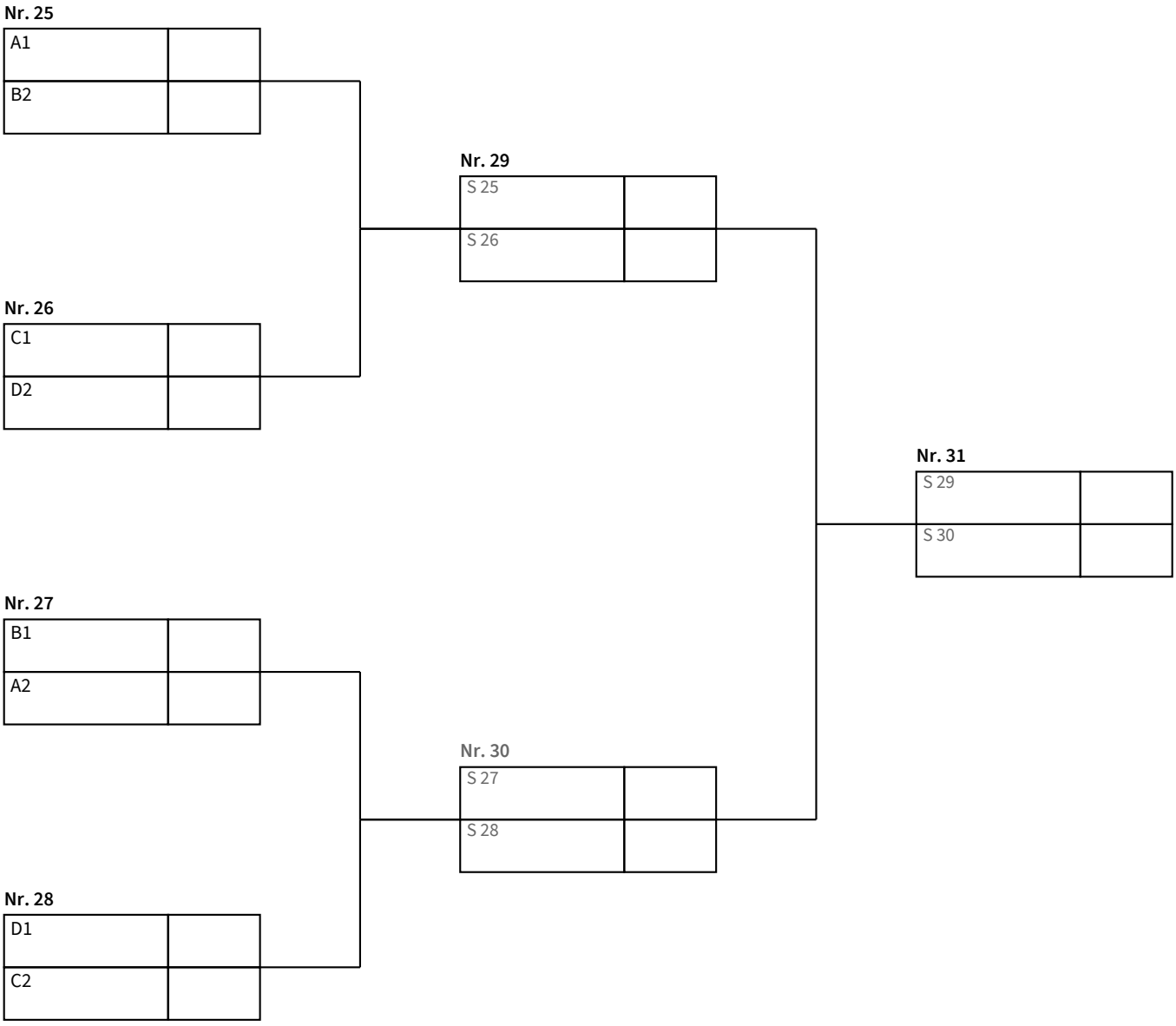
Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N _____

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

KO-Baum · 8 Teams

Turnier Nr. _____

Viertelfinale | **Halbfinale** | **Finale**



Sieger: _____

Nr. 32 · Spiel um Platz 3 · Verlierer der beiden Halbfinalspiele

			:	

Regel: Gruppensieger A und B können sich erst im Finale treffen.

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz 1-4 stehen nach Finale und Spiel um Platz 3 fest. Weitere Plätze nur eintragen, wenn vor dem Turnier eine Reihungsregel festgelegt wurde (siehe Seite 101).

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz 1-4 stehen nach Finale und Spiel um Platz 3 fest. Weitere Plätze nur eintragen, wenn vor dem Turnier eine Reihungsregel festgelegt wurde (siehe Seite 101).

Platz	Team	Bemerkung
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in _____

Fair-Play-Team _____

Sonderpreis _____

Notizen & Änderungsprotokoll

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Notizen / Besonderheiten

Reiner KO · 4 Teams

Turniername

Datum

Ort

Setzliste

Nr.	Teamname
1	
2	
3	
4	

Format: Halbfinale + Finale + Platz 3 = 4 Spiele Bei 4 Teams: keine Freilose.

Spielmodus

Spielzeit / Sätze / Legs

Regel bei Gleichstand

Hinweis: Im KO muss jedes Spiel einen Sieger haben. Regel für Unentschieden vorher festlegen (Verlängerung, Entscheidungsspiel, Wurfduell, Los).

Setzung: 1-4, 2-3

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

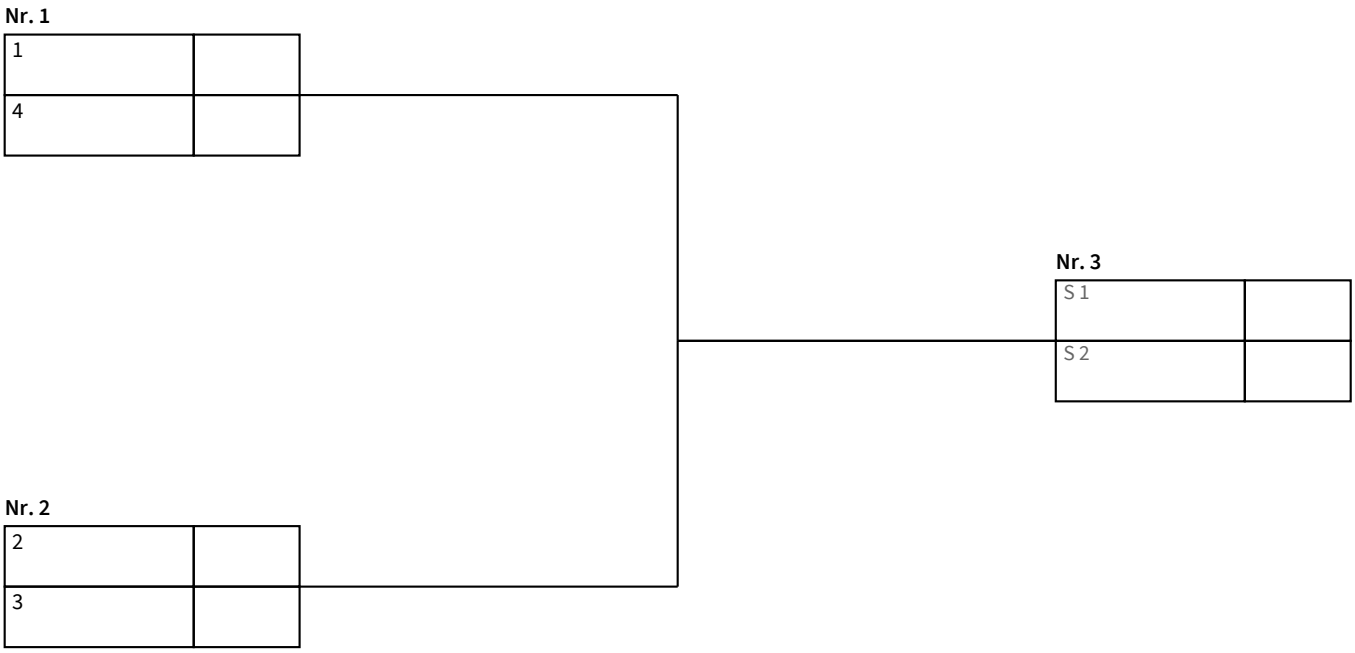
Nr.	Runde	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
1	HF	1	4			☐ : ☐		
2	HF	2	3			☐ : ☐		
3	F	Sieger 1	Sieger 2			☐ : ☐		
4	P3	Verl. 1	Verl. 2			☐ : ☐		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

KO-Baum · 4 Teams

Turnier Nr. _____

Halbfinale **Finale**



Sieger: _____

Nr. 4 · Spiel um Platz 3 · Verlierer der beiden Halbfinalspiele

			:	

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in _____

Fair-Play-Team _____

Sonderpreis _____

Notizen / Besonderheiten

Reiner KO · 8 Teams

Turniername

Datum

Ort

Setzliste

Nr.	Teamname	Nr.	Teamname
1		5	
2		6	
3		7	
4		8	

Format: Viertelfinale + Halbfinale + Finale + Platz 3 = 8 Spiele Bei 8 Teams: keine Freilose.

Spielmodus

Spielzeit / Sätze / Legs

Regel bei Gleichstand

Hinweis: Im KO muss jedes Spiel einen Sieger haben.

Setzung: 1-8, 4-5, 3-6, 2-7

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

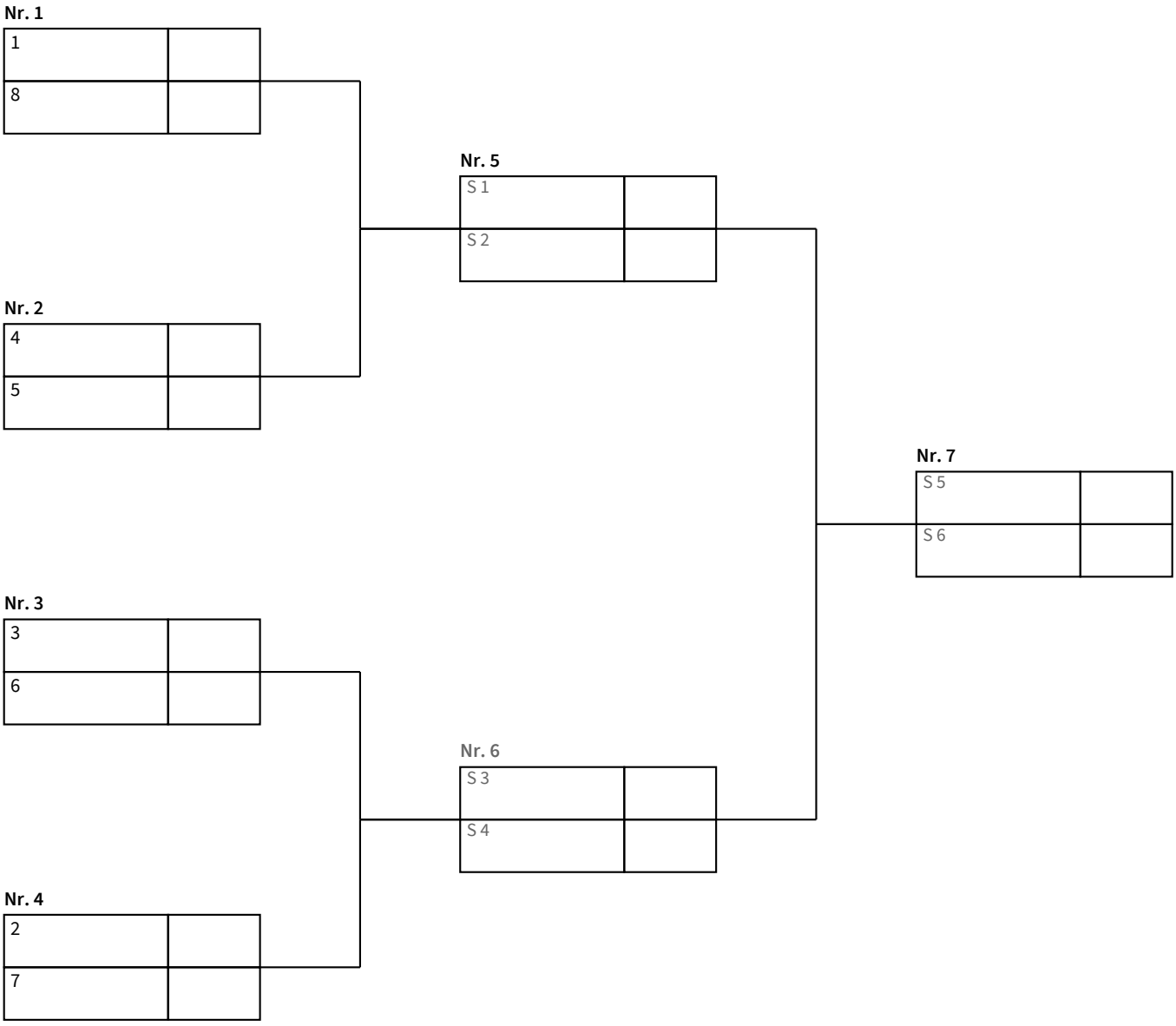
Nr.	Run-de	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Aus-gang	Notiz
1	VF	1	8			____ : ____		
2	VF	4	5			____ : ____		
3	VF	3	6			____ : ____		
4	VF	2	7			____ : ____		
5	HF	Sieger 1	Sieger 2			____ : ____		
6	HF	Sieger 3	Sieger 4			____ : ____		
7	F	Sieger 5	Sieger 6			____ : ____		
8	P3	Verl. 5	Verl. 6			____ : ____		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

KO-Baum · 8 Teams

Turnier Nr. _____

Viertelfinale | **Halbfinale** | **Finale**



Sieger: _____

Nr. 8 · Spiel um Platz 3 · Verlierer der beiden Halbfinalspiele

			:	

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz 1-4 stehen nach Finale und Spiel um Platz 3 fest. Weitere Plätze nur eintragen, wenn vor dem Turnier eine Reihungsregel festgelegt wurde (siehe Seite 101).

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in _____

Fair-Play-Team _____

Sonderpreis _____

Notizen / Besonderheiten

Reiner KO · 16 Teams

Turniername

Datum

Ort

Setzliste

Nr.	Teamname	Nr.	Teamname
1		9	
2		10	
3		11	
4		12	
5		13	
6		14	
7		15	
8		16	

Format: Achtelfinale + Viertelfinale + Halbfinale + Finale + Platz 3 = 16 Spiele Bei 16 Teams: keine Freilose.

Spielmodus

Spielzeit / Sätze / Legs

Regel bei Gleichstand

Setzung: 1-16, 8-9, 5-12, 4-13, 3-14, 6-11, 7-10, 2-15

Spielplan & Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Run-de	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Aus-gang	Notiz
1	AF	1	16			:		
2	AF	8	9			:		
3	AF	5	12			:		
4	AF	4	13			:		
5	AF	3	14			:		
6	AF	6	11			:		
7	AF	7	10			:		
8	AF	2	15			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Spielplan & Ergebnisliste

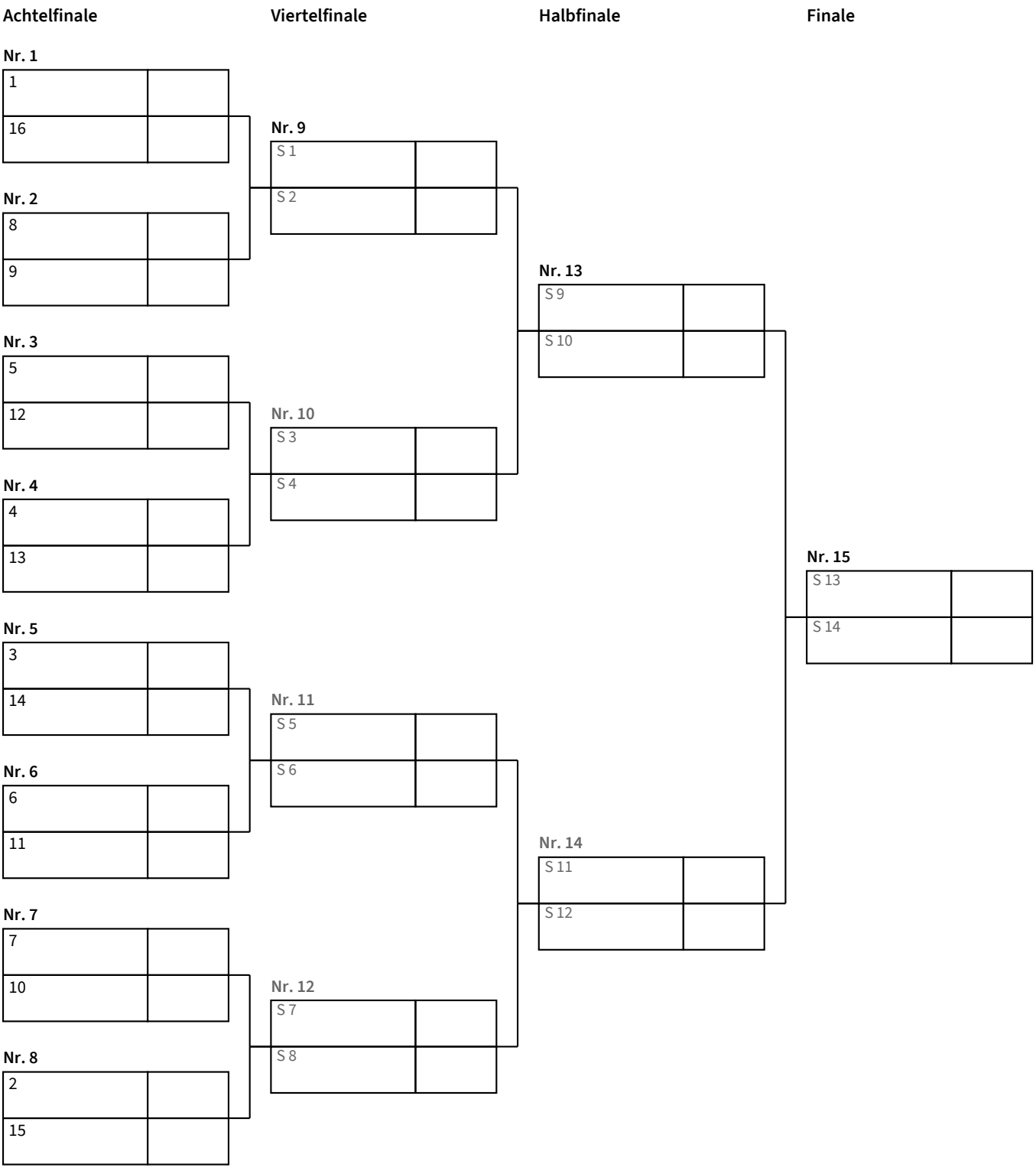
Turnier Nr. _____

Nr.	Runde	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
9	VF	Sieger 1	Sieger 2			:		
10	VF	Sieger 3	Sieger 4			:		
11	VF	Sieger 5	Sieger 6			:		
12	VF	Sieger 7	Sieger 8			:		
13	HF	Sieger 9	Sieger 10			:		
14	HF	Sieger 11	Sieger 12			:		
15	F	Sieger 13	Sieger 14			:		
16	P3	Verl. 13	Verl. 14			:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

KO-Baum · 16 Teams

Turnier Nr. _____



Sieger: _____

Nr. 16 · Spiel um Platz 3 · Verlierer der beiden Halbfinalspiele

			:	

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz 1-4 stehen nach Finale und Spiel um Platz 3 fest. Weitere Plätze nur eintragen, wenn vor dem Turnier eine Reihungsregel festgelegt wurde (siehe Seite 101).

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

Auszeichnungen (optional)

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Universal-Baukasten

Turniername

Datum

Ort

Für freie Teamzahlen und Formate - z. B. 7, 9, 10, 11, 13, 14 oder 15 Teams sowie abweichende Formate für bereits vorhandene Teamzahlen. Das Produkt unterstützt bis 16 Teams; darüber hinaus reichen die Formulare nicht.

Die Universal-Bausteine:

1. Kreis-Methode anwenden (Anleitung unten) → Spielplan bauen

2. Blanko-Spielplan (2 Seiten, 32 Zeilen) → Spiele eintragen

3. Blanko-Tabelle (1 Seite, 16 Zeilen) → rechnen

4. Blanko-KO-Baum (2 Seiten, für 8 oder 16 Teams) → Finalrunde

5. Endplatzierung + Auszeichnungen (2 Seiten) und Notizen (1 Seite)

Wichtig zur Spielplan-Größe:

- „Jeder gegen jeden" passt direkt bis 8 Teams (28 Spiele = 28 Zeilen).

- Ab 9 Teams wird es eng: 9 Teams = 36 Spiele, 10 = 45, 16 = 120. Teile das Feld dann auf mehrere Gruppen auf (Gruppen + KO) oder nutze zusätzliche Blanko-Seiten aus dem Back Matter (Universal-Spielplan, Seiten 105-108).

- Bei mehreren Gruppen: für jede Gruppe eine eigene Blanko-Tabelle verwenden; zusätzliche Tabellen stehen im Back Matter (Seiten 109-110) oder werden kopiert.

- Kopiervorlagen: Alle Formulare dürfen für den eigenen Verein kopiert werden.

Kreis-Methode in 4 Schritten:

1. Teams nummerieren 1 bis n.

2. Team 1 bleibt stehen. Alle anderen rotieren im Uhrzeigersinn

um eine Position.

3. Jede Runde paart den oben stehenden mit dem unten stehenden

Team (erster mit letztem, zweiter mit vorletztem …).

4. Wiederhole bis jedes Paar einmal gespielt hat.

Bei ungerader Teamzahl: eine Position bleibt leer („Freilos"), das daneben stehende Team hat spielfrei.

Beispiel 6 Teams (verifizierter Spielplan, Kreis-Methode):

R1: 1-6, 2-5, 3-4

R2: 1-5, 4-6, 2-3

R3: 1-4, 3-5, 2-6

R4: 1-3, 2-4, 5-6

R5: 1-2, 3-6, 4-5

Blanko-Spielplan

Turnier Nr. _____

Teamzahl: _____ Format: _____ Punktesystem: _____

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
1							:		
2							:		
3							:		
4							:		
5							:		
6							:		
7							:		
8							:		
9							:		
10							:		
11							:		
12							:		
13							:		
14							:		
15							:		
16							:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Blanko-Spielplan

Turnier Nr. _____

Teamzahl: _____ Format: _____ Punktesystem: _____

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
17							:		
18							:		
19							:		
20							:		
21							:		
22							:		
23							:		
24							:		
25							:		
26							:		
27							:		
28							:		
29							:		
30							:		
31							:		
32							:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Tabelle

Turnier Nr. _____

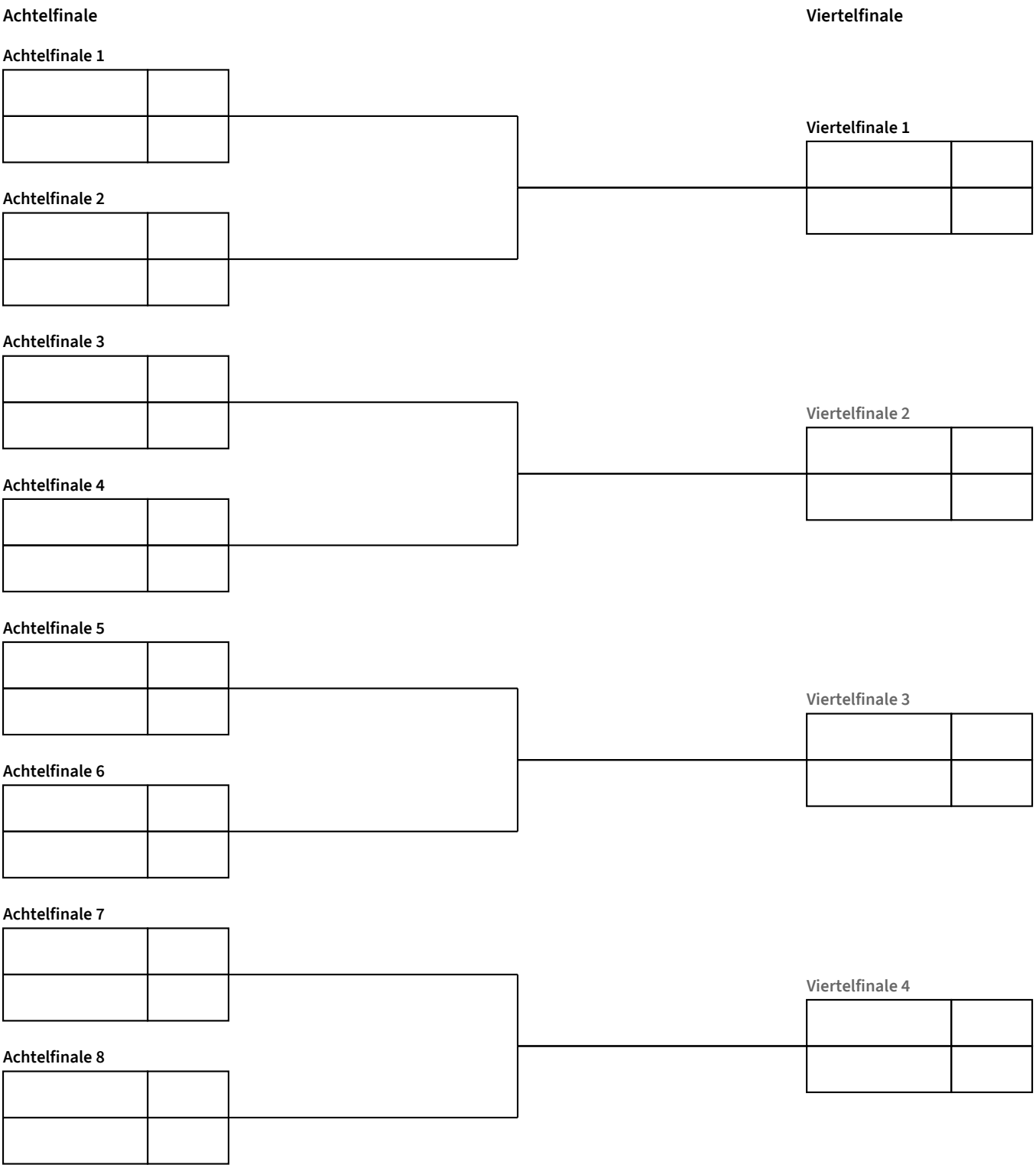
Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									

Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

Blanko-KO-Baum · Achtel- / Viertelfinale

Turnier Nr. _____



8 Teams: Achtelfinale überspringen und Teams direkt in die vier Viertelfinal-Paarungen eintragen. 16 Teams: alle acht Achtelfinal-Paarungen nutzen. Sieger VF1/VF2 ins HF1 und Sieger VF3/VF4 ins HF2 der Folgeseite übertragen.

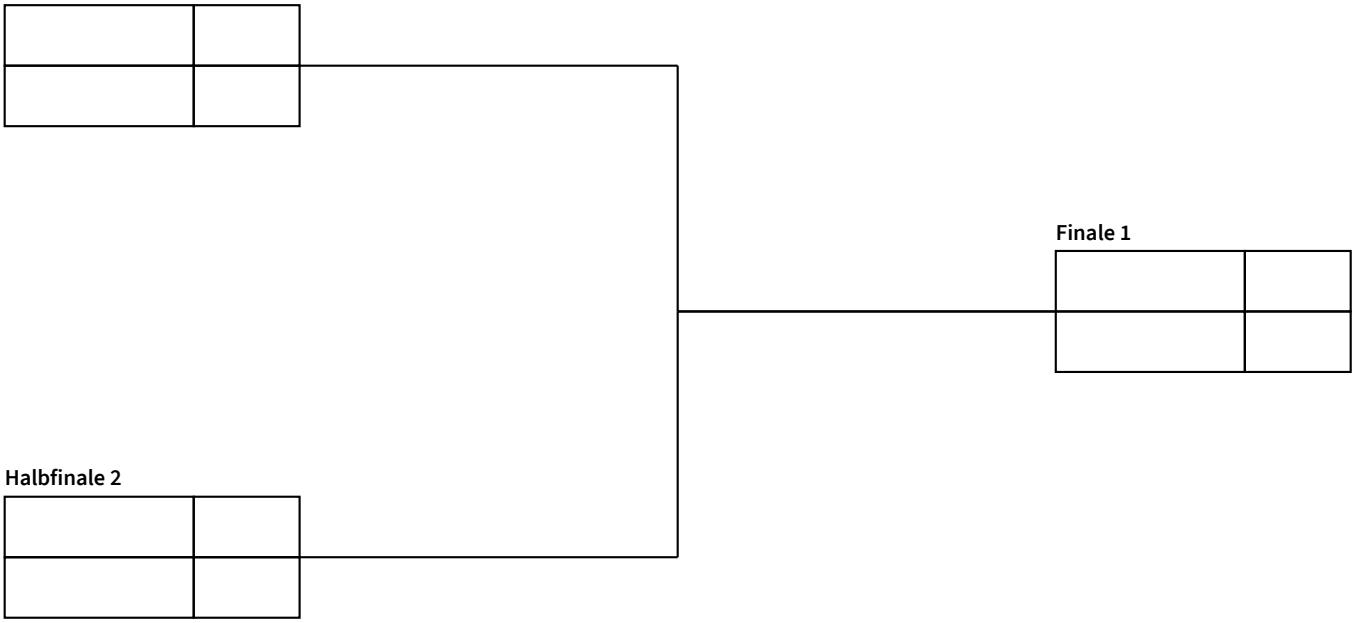
Blanko-KO-Baum · Halbfinale / Finale

Turnier Nr. _____

HF1: Sieger VF1 - Sieger VF2 · HF2: Sieger VF3 - Sieger VF4

Halbfinale **Finale**

Halbfinale 1



Finale 1

Halbfinale 2

Sieger: _____

Spiel um Platz 3 · Verlierer der beiden Halbfinalspiele

			:	

Freilose (bei Nicht-Zweierpotenz)
Baumgröße = nächste Zweierpotenz ≥ Anzahl Teams
Freilose = Baumgröße - Anzahl Teams
Freilose gehen an die höchstgesetzten Teams (Setzposition 1, 2 ...). Ohne Setzung: Freilose per Los.
Beispiel 6 Teams → Baumgröße 8, 2 Freilose für Setzposition 1 und 2.
Beispiel 12 Teams → Baumgröße 16, 4 Freilose für Setzposition 1-4: den 16er-Baum nutzen. Setzpositionen 1-4 in ihre vorgesehenen Achtelfinalplätze eintragen, die jeweilige Gegnerposition freilassen und diese vier Teams direkt ins Viertelfinale übertragen.

Endplatzierung & Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Platz 1-4 stehen nach Finale und Spiel um Platz 3 fest. Weitere Plätze nur eintragen, wenn vor dem Turnier eine Reihungsregel festgelegt wurde (siehe Seite 101).

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

Auszeichnungen

Turnier Nr. _____

Auszeichnungen (optional, frei besetzbar)

Beste/r Spieler/in

Fair-Play-Team

Sonderpreis

Kurzbegründung / Notizen

Notizen & Änderungsprotokoll

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Notizen / Besonderheiten

Endplatzierung des Turniers (Kopiervorlage)

Turnier Nr. _____

Dieses Blatt ist die Rangliste deines Turniers - für Aushang, Ansage und Siegerehrung.

So entsteht die Endplatzierung:

- Platzierungsspiele bestimmen die ausgespielten Plätze (Platz 1-4 nach Finale und Spiel um Platz 3).

- Bei „Jeder gegen jeden" ist die Endplatzierung die Tabelle.

- Alle übrigen Teams werden zuerst nach der weitesten erreichten Turnierphase gereiht. Teams, die sich für die Finalrunde qualifiziert haben, stehen vor Teams, die in der Gruppenphase ausgeschieden sind. Innerhalb derselben Turnierphase gilt die VOR dem Turnier festgelegte Reihungsregel (z. B. Gruppenplatzierung, Punkte, Differenz).

- Beispiele: Viertelfinalverlierer → Platz 5-8; im reinen KO Halbfinalverlierer → Platz 3/4, Achtelfinalverlierer → Platz 9-16. Sonst schreib nur „ausgeschieden im Viertelfinale / Achtelfinale / in der Gruppenphase".

Platz	Team	Bemerkung
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

Auszeichnungen (neutral, sportartoffen)

Bewusst neutral formuliert - passt zu jeder Sportart.

Auszeichnung	Team/Person	begründet von
Beste/r Spieler/in		
Fair-Play-Team		
Sportartspezifische Auszeichnung		
Sonderpreis / Überraschung		
Jugendpreis (optional)		
Teamgeist / Helferpreis		

Hinweis: Für manche Sportarten gibt es eigene Bezeichnungen (Torschützenkönig/in, MVP, sportartspezifische Auszeichnung). Trag die Bezeichnung deiner Sportart in die Zeile „Sportartspezifische Auszeichnung" ein - die Felder bieten genug Platz.

Kurzbegründung (für die Moderation, je 1 Zeile):

Ergebnisveröffentlichung & Dank

Ergebnisse veröffentlichen

Wo?	Inhalt	wann

Beispiele: Aushang vor Ort, Vereinswebsite, Presse, Social Media, Kurznachricht an alle Teams.

Dank

An Helfer/innen

An Sponsoren/Partner

An Schiedsrichter/Spielleitung

Das war's - dein Turnier ist dokumentiert. Bewahre dieses Buch auf: Es ist das Protokoll des Turniers und die Vorlage für das nächste.

Änderungsprotokoll (final) & Ausblick

Turnier Nr. _____

Änderungsprotokoll des gesamten Turniers

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Ausblick

Nächstes Turnier (Datum/Format) _____

Was ich beim nächsten Mal anders mache:

Brauchst du für die Vorbereitung wieder Struktur? Band 1 der Turnier-Reihe: „Der Turnierplaner" - Checklisten, Anmeldung, Personal, Material, Finanzen.

Universal-Spielplan (Blanko)

Turnier Nr. _____

Feld 1 · Zeitplan

Feld 2 · Zeitplan

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
1							:		
2							:		
3							:		
4							:		
5							:		
6							:		
7							:		
8							:		
9							:		
10							:		
11							:		
12							:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Universal-Spielplan (Blanko)

Turnier Nr. _____

Feld 1 · Zeitplan

Feld 2 · Zeitplan

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
13							:		
14							:		
15							:		
16							:		
17							:		
18							:		
19							:		
20							:		
21							:		
22							:		
23							:		
24							:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Universal-Spielplan (Blanko)

Turnier Nr. _____

Feld 1 · Zeitplan

Feld 2 · Zeitplan

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
25							:		
26							:		
27							:		
28							:		
29							:		
30							:		
31							:		
32							:		
33							:		
34							:		
35							:		
36							:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Universal-Spielplan (Blanko)

Turnier Nr. _____

Feld 1 · Zeitplan

Feld 2 · Zeitplan

Nr.	Runde	Gruppe	Team A	Team B	Feld	Zeit	Ergebnis	Ausgang	Notiz
37							:		
38							:		
39							:		
40							:		
41							:		
42							:		
43							:		
44							:		
45							:		
46							:		
47							:		
48							:		

Ausgang: A = Team A gewinnt · B = Team B gewinnt · U = Unentschieden

Universal-Tabelle (Blanko)

Turnier Nr. _____

Spaltenkopf: erzielt = _____ erhalten =

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									

Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

Universal-Tabelle (Blanko)

Turnier Nr. _____

Spaltenkopf: erzielt = _____ erhalten = _____

Platz	Team	Sp.	S	U	N	erzielt	erhalten	Diff.	Punkte
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									

Punktesystem: _____ Sieg ____ U ____ N _____

MERKKASTEN TIE-BREAK (Vorschlag)
1. Punkte 2. Direkter Vergleich 3. Differenz
4. Erzielt 5. Entscheidungsspiel/Los (Turnierleitung)

Blanko-KO-Baum · Achtel- / Viertelfinale

Turnier Nr. _____

8 Teams: Achtelfinale überspringen und Teams direkt in die vier Viertelfinal-Paarungen eintragen. 16 Teams: alle acht Achtelfinal-Paarungen nutzen. Sieger VF1/VF2 ins HF1 und Sieger VF3/VF4 ins HF2 der Folgeseite übertragen.

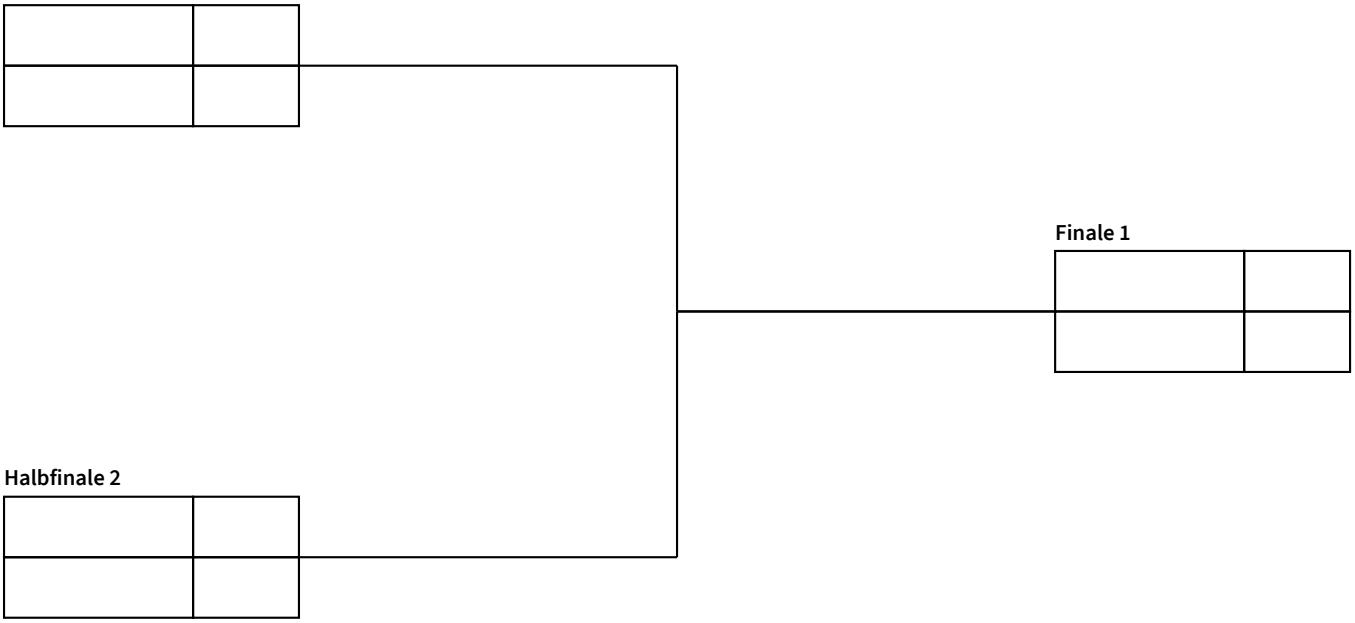
Blanko-KO-Baum · Halbfinale / Finale

Turnier Nr. _____

HF1: Sieger VF1 - Sieger VF2 · HF2: Sieger VF3 - Sieger VF4

Halbfinale **Finale**

Halbfinale 1



Finale 1

Halbfinale 2

Sieger: _____

Spiel um Platz 3 · Verlierer der beiden Halbfinalspiele

			:	

Freilose (bei Nicht-Zweierpotenz)
Baumgröße = nächste Zweierpotenz ≥ Anzahl Teams
Freilose = Baumgröße - Anzahl Teams
Freilose gehen an die höchstgesetzten Teams (Setzposition 1, 2 ...). Ohne Setzung: Freilose per Los.
Beispiel 6 Teams → Baumgröße 8, 2 Freilose für Setzposition 1 und 2.
Beispiel 12 Teams → Baumgröße 16, 4 Freilose für Setzposition 1-4: den 16er-Baum nutzen. Setzpositionen 1-4 in ihre vorgesehenen Achtelfinalplätze eintragen, die jeweilige Gegnerposition freilassen und diese vier Teams direkt ins Viertelfinale übertragen.

Blanko-Ergebnisliste

Turnier Nr. _____

Nr.	Team A	Team B	Ergebnis	Ausgang	Notiz
1			:		
2			:		
3			:		
4			:		
5			:		
6			:		
7			:		
8			:		
9			:		
10			:		
11			:		
12			:		
13			:		
14			:		
15			:		
16			:		
17			:		
18			:		

Änderungsprotokoll (Blanko)

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Spiel-Nr.	Änderung	Grund	von wem	erledigt
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐
					☐

Spiel-Zeitachse (Blanko)

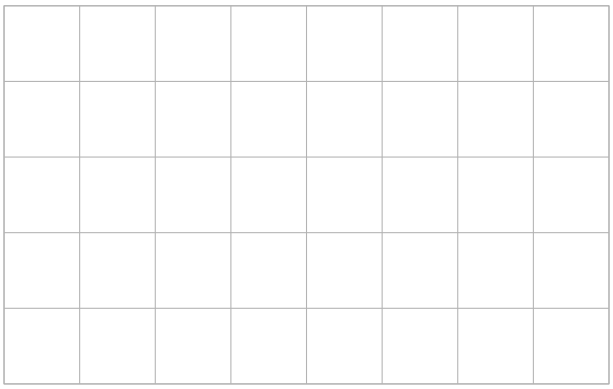
Turnier Nr. _____

Zeiten im 15-Minuten-Raster eintragen.

Zeit	Feld 1	Feld 2	Feld 3	Feld 4	Bemerkung

Feld-/Bahnenübersicht (Blanko)

Turnier Nr. _____



Feld/Bahn	Runde	Spiele	Aufbau	Ausstattung	Notiz

Besondere Ereignisse (Blanko)

Turnier Nr. _____

Uhrzeit	Ereignis	Beteiligte	Maßnahme	Notiz

Notizen

Datum/Uhrzeit	

Notizen

Datum/Uhrzeit	

Notizen

Datum/Uhrzeit	

Formelsammlung

Jeder gegen jeden:

Spiele = n × (n - 1) / 2 Runden = n - 1 (n gerade) Runden = n (n ungerade, ein Team hat je Runde spielfrei)

Beispiele:

4 Teams = 6 Spiele / 3 Runden

5 Teams = 10 Spiele / 5 Runden

6 Teams = 15 Spiele / 5 Runden

8 Teams = 28 Spiele / 7 Runden

Gruppenphase:

Spiele je Gruppe = k × (k - 1) / 2 (k = Teams je Gruppe) Gesamt = Gruppen × Spiele je Gruppe

KO-Modus (rein):

Spiele = n - 1 (inkl. Platz 3: n) Runden = log2(n) (aufgerundet bei KO-Bäumen mit Freilosen)

Freilose:

Baumgröße = nächste Zweierpotenz ≥ n Freilose = Baumgröße - n Freilose an höchstgesetzte Teams (Setzposition 1, 2 …)

Kreuzsetzung (2 Gruppen → HF): A1-B2, B1-A2 Kreuzsetzung (4 Gruppen → VF): A1-B2, C1-D2, B1-A2, D1-C2

Zeitplan:

Zeitslots je Runde = Spiele der Runde ÷ Anzahl Felder (immer aufrunden)

Tabelle:

Diff. = erzielt - erhalten Punkte = (Siege × Siegpunkte) + (Unentschieden × U-Punkte)

Beispielrechnungen

Tabelle (Modern 3/1/0), Team „FC Nord" nach 3 Spielen:

2 Siege, 1 Niederlage, erzielt 6, erhalten 3

Sp. = 3 · S = 2 · U = 0 · N = 1 Diff. = 6 - 3 = +3 Punkte = 2 × 3 + 0 × 1 = 6

Satz-Wertung (Volleyball, Tischtennis - Best of 5), Team „Blau":

Sieg 3:1 → 3 Punkte Sieg 3:2 → 2 Punkte Niederlage 2:3 → 1 Punkt Summe = 6 Punkte aus 3 Spielen

Freilos-Rechnung (6 Teams, rein KO):

Baumgröße = 8 (nächste Zweierpotenz ≥ 6) Freilose = 8 - 6 = 2 → Setzpositionen 1 und 2 haben Freilos Viertelfinale: 3-6 und 4-5 werden gespielt, Setzpositionen 1 und 2 erhalten je ein Freilos (die anderen beiden Viertelfinal-Spiele entfallen). Halbfinale: Setzposition 1 gegen Sieger(4-5), Sieger(3-6) gegen Setzposition 2 (nach Standard-Setzung KO 8: SF1 = Sieger VF1 - Sieger VF2, SF2 = Sieger VF3 - Sieger VF4; die Freilose stehen auf den Slots von Setzposition 1 und 2).

Zeitplan-Rechnung (8 Teams, „Jeder gegen jeden", 2 Felder):

28 Spiele ÷ 2 Felder = 14 Zeitslots

Bei 15 Minuten + 5 Minuten Puffer = 20 Minuten je Slot

14 × 20 = 280 Minuten ≈ 4 Stunden 40 Minuten

Plus Pausen: realistisch 5-6 Stunden.

Register „Meine Turniere" (Fortsetzung)

Turnier Nr. _____

Nr.	Datum	Turniername	Einheit	Ort
13			U___	
14			U___	
15			U___	
16			U___	

Legende: g = geplant · d = durchgeführt · k = kopiert · a = abgesagt

Weiter im Turnierplaner / Produktfamilie

Vorbereitung noch offen? Oder das nächste Turnier planen? Band 1 begleitet die gesamte Organisation - von der Vorbereitung über den Veranstaltungstag bis zur Nachbereitung.

Der Turnierplaner enthält:

- Meister-Checkliste Organisation (T-12 Wochen bis T-1 Tag)

- Anmelde-, Team- und Zahlungslisten

- Helfer-, Schicht- und Tagesablaufplanung

- Material-, Verpflegungs- und Finanzlisten

- 8 komplette Planungseinheiten zum Ausfüllen

Übergabe-Regel: Aus dem Turnierplaner kommen Teamnamen, Gruppeneinteilung und Feldplan - dieses Turnierbuch beginnt genau damit.

Band 1 = Organisation · Band 2 (dieses Buch) = Spielbetrieb. Beide Bände sind einzeln nutzbar - zusammen die komplette Turnierarbeit auf Papier.

Das komplette Turnier. Auf Papier.

Ein Turnier komplett ohne Software durchführen: 11 fertige Turnierformate plus Universal-Baukasten für 4 bis 16 Teams, Ergebnisfelder, Tabellen und KO-Bäume. Sportartoffen, A4, zum Ausfüllen. Das komplette Turnier auf Papier.

- 11 fertige Turnierformate + Universal-Baukasten (4-16 Teams)
- Jeder gegen jeden, Gruppen + KO, reiner KO
- Geprüfte Spielpläne, Tabellen und KO-Bäume zum Ausfüllen
- Sportartoffen - für Vereins- und Hobbyturniere

DIE TURNIER-REIHE

Band 1: Organisation · Band 2: Spielbetrieb

Beide Bände sind einzeln nutzbar.