

# KLASSISCHES FUSSBALLTURNIER

## Standardturnier

### ALLGEMEIN

---

- Die Spieler/-innen werden in **gleichgroße Mannschaften** gelost.
- Die Mannschaften werden (ggf.) auf **mehrere Gruppen** verteilt.
- **Gruppenphase:** Innerhalb einer Gruppe spielt jede Mannschaft gegen jede.
- Nach der Gruppenphase treffen die bestplatzierten Teams einer Gruppe in der so genannten „**K.O.-Phase**“ auf die Besten der anderen Gruppe(n).
- Ab der „K.O.-Phase“ gibt's keine Unentschieden mehr: Bei Gleichstand nach regulärer Spielzeit entscheidet Verlängerung oder 9-Meter-Schießen. Der Gewinner zieht in die nächste Runde ein (z.B. die Sieger der vier Viertelfinalsplele in die zwei Halbfinalspiele).

### MANNSCHAFTS- UND GRUPPENEINTEILUNG

---

- 1. Option:** Die Schüler/-innen werden in verschiedene Altersgruppen eingeteilt (um Ungleichheiten beim Spiel zu vermeiden), danach werden die Mannschaften in der jeweiligen Altersgruppe ausgelost. Die Mannschaften werden anschließend in die Gruppen gelost.
- 2. Option:** Die Mannschaften bilden sich selbständig, müssen dabei aber bestimmte Kriterien berücksichtigen (z.B. min. 2 Mädchen pro Mannschaft oder min. 2 Schüler/-innen mit Migrationshintergrund pro Mannschaft etc.). Die Mannschaften werden anschließend in die Gruppen gelost.

### TURNIERRAHMEN

---

#### 1. Wie lange dauert ein Spiel? (Spielzeit)

Sie sollten die Spielzeit vom ersten bis zum letzten Spiel vorher festlegen, um Zeitdruck zu vermeiden.

#### 2. Wer spielt wann gegen wen? (Spielplan)

Sie sollten vor Spielbeginn bestimmen, welche Mannschaften wann gegeneinander spielen.

Beispiel-Spielpläne finden Sie unter <http://minispielfelder.dfb.de>.

#### 3. Die „K.O.-Runde“

Wie viele Mannschaften aus einer Gruppe dürfen in die „K.O.-Phase“ einziehen? Beginnt die „K.O.-Phase“ im Viertelfinale (8 Mannschaften) oder im Halbfinale (4 Mannschaften)? Bleibt so wenig Zeit, dass die Gruppensieger (falls es nur 2 Gruppen gibt) direkt das Finale ausspielen?

### TIPPS

- Drucken Sie den Spielplan vorab aus (wenn möglich auf A3) und hängen Sie ihn in die Nähe des Mini-Spielfeldes.  
So können die Spieler/-innen den Turnierverlauf und die Ergebnisse verfolgen.
- Bestimmen Sie jemanden, der für die Eintragung der Spielergebnisse verantwortlich ist.
- Bei Punktgleichheit von Mannschaften am Ende der Gruppenphase ist das Team besser, das:
  - a) eine bessere Tordifferenz hat (geschossene Tore - erhaltene Tore),
  - b) mehr Tore geschossen hat oder
  - c) den direkten Vergleich mit dem Team mit der gleichen Punktzahl gewonnen hat.

Sind zwei oder mehr Teams auch dann gleichauf, kann 9-Meter-Schießen (3 Schützen pro Mannschaft) entscheiden.

# 4-GEGEN-4 MIT WECHSELNDEN MANNSCHAFTEN

## ALLGEMEIN

---

- Die Schüler/-innen gehören zu jeweils einem **festen Team**.
- Die Schüler/-innen spielen allerdings nicht in diesem Team, sondern werden immer **mit Spieler/-innen aus anderen Teams in Mannschaften gelöst**.
- Die Schüler/-innen bestreiten in der gelösten Mannschaft **genau ein Spiel zusammen** gegen eine andere gelöste Mannschaft, **danach** werden durch Losen **neue Mannschaften** gebildet.

**Ziel: Jeder Schüler/Jede Schülerin sammelt** durch Siege/Unentschieden/Niederlagen **Punkte** in einer Mannschaft für sein/ihr eigentliches Team.

Am Ende des Turniers gewinnt das Team mit den meisten Punkten, die von den einzelnen Spieler/-innen gesammelt wurden.

## MANNSCHAFTS- UND GRUPPENEINTEILUNG

---

1. Die Schüler/-innen werden in verschiedene Altersgruppen eingeteilt (um Ungleichheiten beim Spiel zu vermeiden), danach werden die Teams (in der jeweiligen Altersgruppe) ausgelost.
2. Die Spieler/-innen der Teams werden in Mannschaften für die erste Spielrunde, danach in Mannschaften für die zweite Spielrunde usw. gelost.

## TURNIERRAHMEN

---

### 1. Wann wird gelöst?

- a) Vor dem Spielbeginn wird festgelegt, wer wann in welcher Mannschaft spielt.
- b) Nach jeder Spielrunde wird eine Pause eingelegt, in der gelost wird und somit die Mannschaften für die neue Spielrunde bestimmt werden.

### 2. Wie lange dauert ein Spiel? (Spielzeit)

Sie sollten die Spielzeit vom ersten bis zum letzten Spiel vorher festlegen, um Zeitdruck zu vermeiden.

### 3. Wer spielt wann gegen wen? (Spielplan)

Sie sollten vor Spielbeginn bestimmen, welche Mannschaften wann gegeneinander spielen.  
Einen Beispiel-Spielplan finden Sie unter <http://minispielfelder.dfb.de>.

### 4. Wie viele Punkte gibt es für Sieg und Unentschieden? Gibt es bei Niederlagen Minuspunkte?

**Unsere Empfehlung:** Sieg= 3 Punkte, Unentschieden= 1 Punkt, Niederlage = 0 Punkte.

## TIPPS

- Drucken Sie den Spielplan vorab aus (wenn möglich auf A3) und hängen Sie ihn in die Nähe des Mini-Spielfeldes. So können die Spieler/-innen den Turnierverlauf und die Ergebnisse verfolgen.
- Bestimmen Sie jemanden, der für die Eintragung der Spielergebnisse verantwortlich ist.
- Bei Punktgleichheit von Teams am Ende der Spiele können diese den Turniersieger per 9-Meter-Schießen (3 Schützen pro Mannschaft) ermitteln.
- Je nach verfügbaren Spieler/-innen kann ein „4-gegen-4“, „5-gegen-5“ oder „6-gegen-6“ gespielt werden.

# FUSSBALL-ZIPPER

## Reißverschlussturnier

### ALLGEMEIN

---

- Wird als „**Endlos-Spiel**“ ausgetragen: Das „Endlos-Spiel“ besteht aus **verschiedenen „Einzel-Spielen“**.
- Es gibt **nur 2 Mannschaften** (z.B. rot gegen blau).
- Jede der 2 Mannschaften besteht aus **einzelnen Teams**, die fest zu einer der beiden Mannschaften gehören.
- Die Teams spielen in den „Einzel-Spielen“ gegeneinander.
- Nach einem Einzel-Spiel setzen die nächsten Teams im nächsten Einzel-Spiel das vorherige Spielergebnis fort, die Tore werden also immer fortlaufend für die Mannschaft gezählt (am Ende des „Endlos-Spiels“ liegt ein Endergebnis vor). **Beispiel:** 10 Uhr spielen die Erstklässler, 10.30 Uhr die Zweitklässler usw. gegeneinander.
- **Vorteile:** alle Schüler/-innen kommen zum Einsatz; keine Planung der Gruppenphase (wie bei der Turnierform „Klassisch“) nötig; ständiger Spielfluss, da keine Punkte errechnet werden müssen und es kein 9-Meter-Schießen gibt (Es müssen immer nur die Tore weitergezählt werden.); kein Team scheidet aus; Zuschauer können ihre Mannschaft nach dem eigenen Spiel anfeuern.

### MANNSCHAFTS- UND GRUPPENEINTEILUNG

---

1. Die Spieler/-innen werden den Altersgruppen entsprechend auf Mannschaften geteilt.  
**Beispiel:** Es gibt 20 Erstklässler, also werden 10 zu Mannschaft rot und 10 zu Mannschaft blau gelost.
2. Die Spieler/-innen der beiden Mannschaften werden anschließend in die einzelnen Teams gelost.  
**Beispiel:** Es gibt 10 Erstklässler in Mannschaft rot, also werden 2 Teams mit jeweils 5 Erstklässlern in Mannschaft rot gebildet.

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten der Teamauslosung: Wichtig ist, dass gleichaltrige Schüler/-innen gegeneinander spielen, um ausgeglichene Einzel-Spiele zu haben.

### TURNIERRAHMEN

---

#### 1. Wie lange dauert ein Einzel-Spiel? (Spielzeit)

Sie sollten die Spielzeit vom ersten bis zum letzten Spiel vorher festlegen, um Zeitdruck zu vermeiden.

#### 2. Wer spielt wann gegen wen? (Spielplan)

Sie sollten vor Spielbeginn bestimmen, welche Teams (der gleichen Altersgruppe) wann gegeneinander spielen. Einen Beispiel-Spielplan finden Sie unter <http://minispielfelder.dfb.de>.

### TIPPS

- Drucken Sie den Spielplan vorab aus (wenn möglich auf A3) und hängen Sie ihn in die Nähe des Mini-Spielfeldes. So können die Spieler/-innen den Turnierverlauf und die Ergebnisse verfolgen.
- Bestimmen Sie jemanden, der für das Zählen des Gesamtergebnisses und die Eintragung der Einzel-spiel-Ergebnisse verantwortlich ist.
- Bei dieser Spielform bietet es sich an, nicht ausschließlich nach Altersklassen die Teams einzuteilen: Was halten Sie von einem Spiel Deutsch-Lehrkräfte gegen Mathe-Lehrkräfte oder örtliche Feuerwehr gegen örtliche Polizei? Dadurch können etwa Lehrkräfte zusammen mit Schüler/-innen Tore für ihre Mannschaft (rot oder blau) schießen und am Ende gemeinsam ihren Beitrag zum Sieg leisten.