

A see a see

Organisations-Set



Empfehlungen zur Durchführung von 4 gegen 4-Turnieren

Die kleinste Einheit, in der sich nahezu alle Inhalte des Fußballspiels schulen und trainieren lassen, ist die Mannschaft mit vier Spielern. Deshalb ist das Spiel 4 gegen 4 vor allem für Kinder eine ideale Wettkampfform. Dies gilt nicht nur für Vereine, sondern in besonderem Maße für die Schule, wo Kinder und Jugendliche mit unterschiedlichstem Leistungs- und Könnensniveau angesprochen werden sollen. Hier erweist sich die Spielidee 4 gegen 4 als besonders wirkungsvoll und variabel. Einerseits sind die regeltechnischen Anforderungen des Spiels weitgehend reduziert, andererseits kommt man dem "richtigen" Fußballspiel dennoch sehr nahe.





Für das 4 gegen 4 sprechen im Wesentlichen folgende Vorteile:

- Das 4 gegen 4 f\u00f6rdert die technisch-taktische Ausbildung des Kindes in einer noch \u00fcberschaubaren Gruppe und einem der Gruppengr\u00f6\u00dfe angepassten Spielfeld.
- Der Torschuss sowie Tore erzielen und Ballgewinn stehen im Mittelpunkt der Spielaufgabe.
- · Dribbling und zielgerichtetes Zusammenspiel als Voraussetzung dafür werden gefördert.
- Alle können mitspielen, keiner wird ausgegrenzt und es entsteht kein Leerlauf, keine Wartezeit.
- Die vereinfachten Spielregeln erfordern keinen Schiedsrichter, erziehen die Spieler zur Fairness.
- Individuelle Spielauffassung und Kreativität stehen im Vordergrund.
- Die Spielidee ermöglicht viele wettkampfgerechte Varianten und fördert den Spaß am Spiel.
- Nachdem mehrere Spielrunden zu spielen sind, kann innerhalb kürzester Zeit auf ein verlorenes Spiel ein gewonnenes folgen, was psychologisch für Kinder von Vorteil ist. Der Sieg motiviert aufs Neue. Die wechselnden Resultate tragen zum Erlernen von "Gewinnen und Verlieren" bei.
- Mit minimalem Platz- und Materialbedarf sowie bei überschaubarer Organisation lässt sich ein 4 gegen 4-Wettbewerb auch mit größeren Spielerzahlen durchführen.

Im Gegensatz zum 4 gegen 4 muss bei traditionellen Turnieren vorab ein Spielplan mit Gruppen- und Finalspielen erarbeitet werden. Hier wird viel Zeit für die gesamte Vororganisation benötigt. Der Vorteil der 4 gegen 4-Turnierform liegt darin, dass aus dem Stehgreif heraus ein Turnier stattfinden kann. Beim traditionellen Turnier gibt es entsprechend dem Spielplan unterschiedliche lange Wartezeiten zwischen den einzelnen Spielen, was die Dauer der Veranstaltung insgesamt verlängert. Beim 4 gegen 4 entfällt dies.

Nachfolgend wird aufgezeigt, wie sich in einem begrenzten Zeitrahmen und mit nur einer Person ein 4 gegen 4-Turnier organisieren lässt.



Folgendes Leitbild gilt für diese Form von Turnieren:

- 1. Alle Spieler (von min. 8 bis max. 50) spielen gleichzeitig.
- 2. Nach jedem Spiel erfolgt eine andere Teamzusammenstellung mit Hilfe des Einteilungsposters.
- 3. Individuelle Sieger keine für den Fußball klassischen Siegermannschaften werden ermittelt.
- 4. Gespielt wird auf einem normalen Fußballfeld mit bis zu fünf Kleinspielfeldern, die durch Markierungskegel (oder -teller) oder mittels Samy-Spannband (kann über den wfv bezogen werden) abgegrenzt sind.
- 5. Die Turnierdauer ist überschaubar; in der Regel 90 Minuten (Basis: Fünf Spielrunden à 10 Minuten und dazwischen je 5 Minuten Pause, die zur Vorbereitung der nächsten Spielrunde genutzt wird). Beachte: Die Spielzeit richtet sich nach dem Alter und Leistungsvermögen der Kinder und sollte zwischen 5 und 15 Minuten variieren.
- 6. Gespielt wird mit 4er-Mannschaften (je nach Teilnehmerzahl auch mit drei oder fünf Spieler pro Mannschaft, um jedem Spieler die Möglichkeit der Teilnahme zu geben / eventuell bei Ungleichheit mit einem Auswechselspieler).
- 7. Schiedsrichter werden nicht benötigt. Die Teilnehmer "schiedsen" sich selbst.
- 8. Die Teilnehmer melden das Resultat jedes Spiels dem Organisator. Dieser notiert die Punkte im Einteilungsposter, nimmt die Neueinteilung der Mannschaften vor und pfeift die nächste Spielrunde an und später ab.





Der organisatorische Ablauf des Turniers

- a) Mit Markierungskegeln (oder -tellern) und zehn Toren werden fünf Kleinspielfelder auf einem normalen Fußballfeld eingerichtet (siehe Anhang, Kleinspielfeldaufbau).
- b) Die Tore sind nach Art und Größe nicht vorgeschrieben; sie werden durch Stangen, Pylonen, Langbänke o.ä. gebildet und sollten von min. 1 m bis max. 4 m breit sein. Die Höhe entspricht immer der Höhe der gewählten Markierungen. Es können Jugendtore, aber auch Hürden oder umgelegte Bänke o.ä. verwendet werden. Auf den einzelnen Feldern sind verschiedene Torvarianten durchaus möglich. Unterschiedliche Tore verlangen entsprechend andere Spieltechniken und -taktiken! Die Spielfelder werden an den Torseiten mit je einem Buchstaben des Alphabets gekennzeichnet. An je einem Tor werden Überziehtrikots abgelegt, damit sich die Mannschaften beim Spiel unterscheiden.
- c) Die Felder werden mit Buchstaben gekennzeichnet. Für jedes Feld werden zwei Buchstaben benötigt.

Feld 1: A links - B rechts
Feld 2: C links - D rechts
Feld 3: E links - F rechts
Feld 4: G links - H rechts

Feld 5: I links – K rechts

- d) Zur besseren Orientierung bei der Einweisung der Spieler wird die Einteilung der Kleinspielfelder auf einem zusätzlichen Blatt gut ersichtlich aufgezeichnet (siehe Anhang, Kleinspielfeldaufbau). Hinzu kommt das Ergebnisblatt (siehe Anhang). Diese Übersichten sollten an der Stelle, von der aus das Turnier geleitet wird, aufgehängt und kurz erläutert werden.
- e) Teilnehmen können zwischen 8 und 50 Spieler (bei mehr als 50 Spielern wird ein zweites Großfeld benötigt).
- f) Wenn die Spielfelder aufgebaut sind und das Einteilungsposter aufgehängt ist, werden die Teilnehmer empfangen.
 - Jeder Teilnehmer wird mit seinem Namen im Einteilungsposter notiert (wenn die Namen bereits vorab bekannt sind, können diese im Voraus schon eingetragen werden).
- g) Nachfolgend wird den Teilnehmern die Spielidee erklärt; ebenfalls wird erläutert, wie das Einteilungsposter zu lesen ist.

Im Speziellen: Anzahl zu erzielender Punkte,

wechselnde Partien mit jeweils unterschiedlichen Mitspielern, Mannschaftseinteilung und Platzzuweisung je Spielrunde,

evtl. Auswechselspieler,

Spielregeln, Pausen,

Spielbeginn und Spielende (zentraler Anpfiff für alle Kleinspielfelder),

Tragen von Überziehtrikots (Hinweis: "Nach Spielschluss auf dem Feld wieder ablegen!").

- h) Anschließend werden die Spieler für die erste Runde mittels Eintragung der jeweiligen Buchstaben in das Einteilungsposter durch den Organisator einem Feld zugeordnet.
 Entsprechend der Anzahl Spieler muss in Einzelfällen auf einem Kleinspielfeld auch 5 gegen 5 oder 4 gegen 5 (ggf. mit einem Auswechselspieler) oder 3 gegen 4 (ggf. mit einem Auswechselspieler) gespielt werden (siehe Organisationsrahmen).
- i) Nach Erklärung der wichtigsten Punkte gibt es noch vor Beginn des Turniers mit allen Teilnehmern ein Aufwärmprogramm (gemeinsam mit dem anwesenden Leiter / Organisator des Turniers).
- k) Danach kann mit dem Turnier begonnen werden. Jeder Teilnehmer geht auf das ihm zugewiesene Spielfeld. Der Spielbeginn für alle Kleinspielfelder erfolgt mittels Anpfiff gleichzeitig.







- l) Während die Spiele der 1. Runde laufen kann der Organisator die Einteilung der Runde 2 vornehmen, sofern dieses nicht schon insgesamt vor Beginn des Turniers für alle Spielrunden vorgenommen wurde.
- m) Nach Beendigung der jeweiligen Spielrunde legen die Teilnehmer ihre Überziehtrikots ab und melden das Resultat eines jeden Spiels dem Organisator. Dieser trägt die Resultate auf dem Ergebnisblatt ein. Anschließend werden die Punkte den einzelnen Teilnehmern im Einteilungsposter gutgeschrieben.

Punkteverteilung:

Sieger = 20 Punkte Unentschieden = 10 Punkte Verlierer = 0 Punkte

Torpunkte = 2 Punkte pro geschossenem Tor (jeweils für alle Spieler der Mannschaft)

Vereinfachte Alternative:

Insbesondere im Grundschulbereich kann die Wertung auch vereinfacht, vor allem optisch (für Kinder möglicherweise besser zu verstehen) durch Stempel auf dem Handrücken oder Arm dargestellt werden, z.B.:

:

Siege = 2 Stempel Unentschieden = 1 Stempel

Hinweis: Hautverträglichkeit der Stempelfarbe beachten!

Vereinfachte Alternative für ein Turnier ohne Eintragung im Einteilungsposter:

Die Zuteilung der Teilnehmer auf die einzelnen Kleinspielfelder erfolgt in diesem Fall nicht mittels Eintragung im Einteilungsposter, sondern wird mittels Buchstabenkärtchen ausgelost. D.h., jeder Teilnehmer zieht ein Kärtchen und begibt sich auf das entsprechende Feld. Danach werden die Kärtchen für die Auslosung der nächsten Spielrunde wieder eingesammelt. Beachte: Dieses Prinzip setzt voraus, dass die Punktewertung mittels Stempelvergabe – siehe oben – erfolgt. Für die Auslosung benötigt man pro Kleinspielfeld die entsprechende Anzahl Kärtchen (z.B. 4 x Buchstabe "A" und 4 x Buchstabe "B").

- n) Zwischen den einzelnen Spielen sollte je nach Witterungslage eine kleine Pause eingelegt werden. Bei hohen Temperaturen sollte den Teilnehmern darüber hinaus die Möglichkeit gegeben werden, etwas zu trinken.
- o) Sieger ist, wer nach Abschluss aller Spielrunden die meisten Punkte aufzuweisen hat, bzw. bei der vereinfachten Stempel-Methode, die meisten Stempel bekommen hat.

Tipp: In diesem Fall ist es hilfreich, die Teilnehmer nach der Anzahl ihrer Stempel zu befragen. Es bietet sich an, mit der maximal erreichbaren Stempelanzahl zu beginnen. Beispiel: Bei 5 Spielrunden sind max. 10 Stempel möglich.



Spielfeldgröße, Geräte und Spielzeit

- ca. 30 bis 40 Meter Länge (je nach Anzahl der Spieler drei bis fünf Kleinfelder pro Großfeld),
- · ca. 15 bis 20 Meter Breite,
- · Markierungskegel oder -teller,
- bei Toren etwas Phantasie walten lassen (Stangen, Pylonen, Jugendtore, Hürden oder umgelegte Bänke), pro Kleinspielfeld sollten zwei gleichartige Tore verwendet werden,
- je Spielfeld 1 Ball; Ballgröße: angepasst an die Altersgruppe (Größe 4 "light", 290 g bis 10 Jahre oder Größe 5 "light", 350 g bis 12 Jahre oder Größe 5 ab 13 Jahre),
- Überziehtrikots,
- Spielzeit: je nach Altersgruppe von fünf bis 15 Minuten pro Spiel angepasst an das Alter der Teilnehmer).





Spielregeln

Es gelten folgende Spielregeln:

- Tore dürfen von überall erzielt werden (nicht aber direkt nach einem Seitenaus s.u.).
- · Gespielt wird in der Regel ohne Torspieler.
- Die Abseitsregel gilt nicht.
- Wenn der Ball über die Torauslinie geht, wird er mit dem Fuß wieder ins Spiel gebracht.
- · Eckbälle werden von den Eckpunkten ausgeführt.
- Wenn der Ball über die Seitenlinie geht, wird er mittels Einwurf wieder ins Spiel gebracht; alternativ kann man sich auch auf einen "Einkick" mit dem Fuß verständigen.
- Nach einem Tor wird der Ball mit dem Fuß wieder ins Spiel gebracht (kein Anstoß in der Mitte des Feldes!).
- Bei einem absichtlichen Handspiel vor dem eigenen Tor gibt es ein Strafstoß mit angemessenem Abstand (abhängig von Torgröße) auf das leere Tor.

Hinweis: Ermutigen Sie die Spieler, nicht vor dem eigenen Tor zu stehen, sondern fordern Sie die einzelnen Mannschaften auf, so schnell wie möglich in Ballbesitz zu kommen (früh angreifen), um sofort wieder ein Tor zu erzielen.



Tipps

- Verwenden Sie für das Einschreiben der Feldeinteilung sowie für die Punktezahl pro Spielrunde verschiedene Farben (Filzstift) z. B. Spielrunde 1 = rote Farbe, Spielrunde 2 = grüne Farbe usw. Die Teilnehmer können sich so besser orientieren.
- Wenn eine Spielrunde zu Ende gespielt wurde, kann auf dem Ergebnisblatt die gespielte Spielrunde abgehakt werden. Jeder kann dann selbst sehen, wieviele Runden bereits gespielt sind bzw. noch zu spielen sind.
- Bei mehr als 50 Teilnehmern werden zwei Fußballfelder benötigt. In diesem Fall ist es besser, wenn jedes Spielfeld seine eigene Organisation samt Organisator hat. Die Spielfeldbezeichnungen (A, B, C usw.) müssen dann auch doppelt vorhanden sein.
- Wenn Vorlagen (siehe Anhänge) kopiert werden, ist es von Vorteil die Blätter auf DIN A3 zu vergrößern (übersichtlicher).
- Kontrollieren Sie nach dem Abpfiff einer jeden Spielrunde, dass die Überziehtrikots wieder an die dafür vorgesehene Stelle gelegt werden (erspart Zeitverlust durch Trikotsuche) und achten sie auch darauf, dass der Ball auf dem Spielfeld liegen bleibt.
- Spielen Sie am Schluss ggf. eine Zusatzrunde (welche nicht mitgewertet wird), um während dieser Zeit in aller Ruhe die Rangliste ausrechnen zu können; z.B. "4-Freunde"-Spielrunde oder Vereinsspielrunde. Vorgabe ist, dass jeweils 4 Teilnehmer oder Spieler des gleichen Vereins zusammen ein Team für die Abschlussrunde bilden. Man kann auch zuerst die Teilnehmer in die Kabinen schicken, um sich umzuziehen, und hinterher die Platzierungen bekannt zu geben.









Final-Variante mit Team-Platzierungsspielen in der letzten Spielrunde

Nach dem bisherigen "Einzelturnier" (z.B. nach vier absolvierten Runden) erfolgt die letzte Spielrunde als "Final-Runde". Hierfür wird zunächst anhand der erzielten Punkte die Rangfolge aller Teilnehmer bis zu diesem Zeitpunkt errechnet. Die vier punktbesten Spieler bilden dann das Team "A", das im Kleinspielfeld A/B das Finale gegen die vier nächstbesten Spieler vom Team "B" (Punkteränge 5–8) austrägt. Gleichfalls werden alle nächstplatzierten Spieler jeweils zu viert in Mannschaften eingeteilt. Neben dem Finale bestreiten somit die Teams "C" (Punkteränge 9–12) und "D" (Punkteränge 13–16) das Spiel um Platz 3, die Teams "E" (Punkte-ränge 17–20) und "F" (Punkteränge 21–24) das Spiel um Platz 5 usw. Achtung! Mit dieser Variante werden zum Schluss keine individuellen Sieger ermittelt. Gemeinsam Turniersieger sind die vier Spieler des siegreichen Teams der Begegnung "A" gegen "B". Die übrigen Resultate der letzten Spielrunde ergeben zudem alle weiteren Platzierungen der Teams.



Benötigtes Kleinmaterial

- · Klebeband,
- Farbstifte/Filzstifte, mindestens drei verschiedene Farben oder Stempel,
- Pfeife
- Stoppuhr,
- ein großer Karton oder ein Flipchart zum Aufkleben oder -hängen der Vorlagen.



Erweiterungsmöglichkeiten

1. Turnier mit Torspielern

Wenn auf allen Spielfeldern genügend große Tore (5 x 2 m) vorhanden sind, kann zusätzlich ein fünfter Feldspieler als Torspieler eingesetzt werden. Der Torspieler darf den Ball unmittelbar vor dem Tor mit den Händen abwehren, sollte sich aber zugleich als Feldspieler am Spiel beteiligen.

2. Turnier mit "Vorbildern"

Besteht die Möglichkeit, einige aktive Spieler (1. Mannschaft, Prominente, Lehrer/in) einzusetzen (= "Vorbilder"), so kann pro Mannschaft (Buchstabe, Farbe) ein solcher Spieler gezielt eingeteilt werden.

3. Turnier mit altersgemischten Mannschaften

Pro Mannschaft wird jeweils gezielt ein Spieler eines Jahrgangs, einer Alters- oder Klassenstufe (z.B. je ein Spieler der F-, E-, D-, C-Junioren oder der Klassenstufe 2, 3, 4, und 5) zugelost.

4. Turnier mit Eltern

Jedes Kind bringt ein Elternteil mit. Je zwei solcher "Paare" bilden immer eine Mannschaft.

5. Polysportives Turnier

Auf jedem der Spielfelder werden unterschiedliche Sportarten ausgetragen. Je nach dem auf welches Feld man zugeteilt wird, spielt man 4 gegen 4 Handball, Hockey, Basketball, Fußball mit verschiedenartigen Bällen etc.

6. Turniere mit festen Mannschaften

Die Mannschaften wechseln nicht von Runde zu Runde ihrer Zusammensetzung, sondern bleiben während des gesamten 4 gegen 4-Turniers fest zusammen. Die Festlegung der Zusammensetzung kann zu Beginn analog der Vereins- oder Klassenzugehörigkeit, durch Auslosen o.ä. erfolgen. Diese Turniere können dann nach einem jeweils unterschiedlichen Austragungsmodus ausgespielt werden:

• "Jeder gegen Jeden" (Sieg 3 Punkte / Unentschieden 1 Punkte / Niederlage 0 Punkte) mit Abschlusstabelle





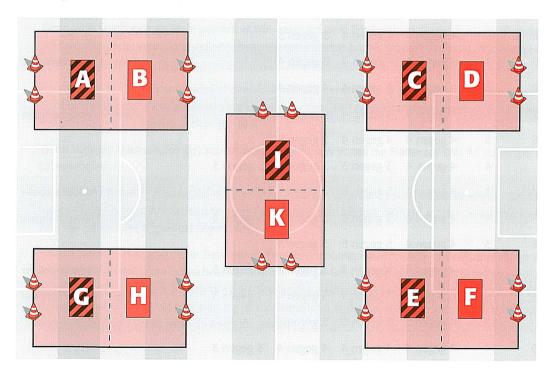
- "Mini-Welt- oder Europameisterschaft", das heißt, die festen Mannschaften bekommen zusätzlich noch Ländernamen zugewiesen.
- "Top-Ten-Turnier" (Die Spielpaarungen ergeben sich nach jeder Spielrunde aufgrund des jeweils aktuellen Tabellenstandes: 1.–2., 3.–4., 5.–6. usw. Sieger ist die Mannschaft, die nach einer bestimmten Anzahl von Spielrunden Tabellenerster ist.) Beachte: Je mehr Teams, desto länger dauert die Berechnung der Tabelle.
- "Königsturnier" (Jedem Team wird ein Buchstabe und damit Feld zugewiesen. Der Sieger eines Spiels steigt ins nächst höhere Feld auf, der Verlierer ins nächst niedrigere Feld ab. Bsp.: Spiel auf Feld C/D endet 2:0 für C. C rückt damit auf ins Spielfeld A/B, D steigt ab ins Feld E/F usw. Im Kleinspiefeld A/B steht in der Spielhälfte A das "Königsteam", welches seinen Thron verteidigt. Sieger ist das Team, das nach einer bestimmten Anzahl von Spielrunden im "Königsfeld" steht.)

Anhänge

auch zum Fotokopieren:

- · Kleinspielfeldaufbau
- Organisationsrahmen für 8-50 Spieler
- Ergebnisblatt
- · Einteilungsposter DIN A4

Kleinspielfeldaufbau









Organisationsrahmen

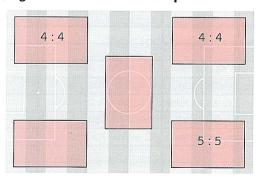
Anzahl Spieler	Anzah Felder gesamt	1. Feld A : B	2. Feld C : D	3. Feld E : F	4. Feld G : H	5. Feld I : K	Alternative
8	1	4 gegen 4					
9	1	4 gegen 5					Team B 1 Auswechselspieler
10	1	5 gegen 5					
11	1	5 gegen 6					Team B 1 Auswechselspieler
12	2	3 gegen 3	3 gegen 3				
13	2	3 gegen 3	3 gegen 4				Team B 1 Auswechselspieler
14	2	4 gegen 4	3 gegen 3				
15	2	4 gegen 4	3 gegen 4				Team D 1 Auswechselspieler
16	2	4 gegen 4	4 gegen 4				
17	2	4 gegen 4	4 gegen 5				Team D 1 Auswechselspieler
18	2	4 gegen 4	5 gegen 5				
	3	3 gegen 3	3 gegen 3	3 gegen 3			
19	3	3 gegen 4	3 gegen 3	3 gegen 3			Team B 1 Auswechselspieler
20	3	4 gegen 4	3 gegen 3	3 gegen 3			
21	3	4 gegen 4	3 gegen 4	3 gegen 3			Team D 1 Auswechselspieler
22	3	4 gegen 4	4 gegen 4	3 gegen 3			
23	3	4 gegen 4	4 gegen 4	3 gegen 4			Team F 1 Auswechselspieler
24	3	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4			
25	3	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 5			Team F 1 Auswechselspieler
26	3	4 gegen 4	4 gegen 4	5 gegen 5			
	4	4 gegen 4	3 gegen 3	3 gegen 3	3 gegen 3		
27	3	4 gegen 4	5 gegen 5	4 gegen 5			Team F 1 Auswechselspieler
	4	4 gegen 4	3 gegen 4	3 gegen 3	3 gegen 3		Team D 1 Auswechselspieler
28	3	4 gegen 4	5 gegen 5	5 gegen 5			
	4	4 gegen 4	4 gegen 4	3 gegen 3	3 gegen 3		Team F 1 Auswechselspieler
29	4	4 gegen 4	4 gegen 4	3 gegen 4	3 gegen 3		Team F 1 Auswechselspieler
	3	4 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5			
30	4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	3 gegen 3		
	3	5 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5			
31	4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	3 gegen 4		Team H 1 Auswechselspieler
32	4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4		



Anzahl Spieler	Anzah Felder gesamt	1. Feld A : B	2. Feld C : D	3. Feld E : F	4. Feld G : H	5. Feld I : K	Alternative
33	4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 5		Team H 1 Auswechselspieler
34	4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	5 gegen 5		
	5	4 gegen 4	4 gegen 4	3 gegen 3	3 gegen 3	3 gegen 3	
35	4	4 gegen 4	4 gegen 4	5 gegen 5	4 gegen 5		Team H 1 Auswechselspieler
36	5	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	3 gegen 3	3 gegen 3	
	4	4 gegen 4	4 gegen 4	5 gegen 5	5 gegen 5		
37	5	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	3 gegen 4	3 gegen 3	Team H 1 Auswechselspieler
38	5	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	3 gegen 3	
39	5	4 gegen 4	Team K 1 Auswechselspieler				
40	5	4 gegen 4					
41	5	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 5	Team K 1 Auswechselspieler
42	5	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	5 gegen 5	
43	5	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	5 gegen 5	4 gegen 5	Team K 1 Auswechselspieler
44	5	4 gegen 4	4 gegen 4	4 gegen 4	5 gegen 5	5 gegen 5	
45	5	4 gegen 4	4 gegen 4	5 gegen 5	5 gegen 5	4 gegen 5	Team K 1 Auswechselspieler
46	5	4 gegen 4	4 gegen 4	5 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5	
47	5	4 gegen 4	5 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5	4 gegen 5	Team K 1 Auswechselspieler
48	5	4 gegen 4	5 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5	
49	5	5 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5	4 gegen 5	Team K 1 Auswechselspieler
50	5	5 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5	5 gegen 5	

Beispiele für Feldaufteilungen

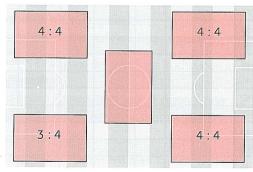
Organisationsrahmen für 26 Spieler



2 Felder 4:4 = 4 x A:4 x B 4 x C:4 x D

1 Feld $5:5 = 5 \times E:5 \times F$

Organisationsrahmen für 31 Spieler



3 Felder $4:4 = 4 \times A:4 \times B$

4 x C : 4 x D

4 x E : 4 x F

1 Feld $3:4 = 3 \times G:4 \times H$





Einteilungsposter DIN A4

Nr.	Teilnehmer	Spielrunde 1		Spielrunde 2		Spielrunde 3		Spielrunde 4		Spielrunde 5		Punkte	Rang
	Name		Punkte	Feld	Punkte	Feld	Punkte	Feld	Punkte	Feld	Punkte		
1			n demodel	Hawk	1277102	ar militaria				-	f-nicki-la		
2													
3													
4													
5					Western			N Min		219 E			
6													
7													
8													
9			Head I										
10													
11	40-15-03-03-03-6	milk.	il cree				English	ata ya d					
12												_	
13							15 E-17			D (C)			
14	Sand State of State o												
15												-	
16						70000000000000000000000000000000000000		-11114114					
17								- August		ietzeren			
18	SAMES SOCKERS HAVE SPANISHED AND SAMES	N53115122		wa Janen		Mario Mario	Partition (1987)				×	22150 11110 1110 1110 1110 1110 1110 111	
19													
20	MALE PROPERTY OF THE PARTY OF T	newini pene	uniradii NEED	NAME OF TAXABLE		Band Mary Street	Total Sales Sales (Const.)	Mac-districts	HROPE DOGUME	CHOIL HACHY		Paris Oxfort and Color	
21													
22	ronalisme le paramenta.	other Lands	murdillesis.	rania)		andemo-	Sarring and State of	ecental Es	This is the way to be	What Zield	ALERTO GEORGIA	Little Control of the Control	
23													
24			dicellinants	Sar other later	THE RESERVED					Samula Na	olikipi dhimala	that the palebooks	m Richard Mark
25 26				建制的指									
27							in market in		BIGILIDE STEEL	Alegia turka	Entrophysical		tenene
28													
29	menshiring 18				annierije:			E-Paken	THE PHILIP				
30											ENGINEE		
31					Prelimenton			ilin N.					Agrillon III
32		12/11/17	STATISTICS OF	mercaline		191Kbrt		# stellfolio		ice in the second	them and the		e Benjilee
33													
34	SIEU-ALEAGAIN AGASA		213122772234		ALTO PERSON			interests	1				
35													
36			1000-1000	(mgaliodrem)		ağılır(E165-)	attallieta Sistema						
37								NA AN		His Ale			
38			and the same and the		ATTE MICHAEL STREET			et black free early	(mllegistamentil)		ARTUANGERE		(d2), F2
39													
40	(CERTAL Special Comment CE LOS FOR CONTROL COMMENT		TOTAL CONTRACTOR AND ADDRESS.	A STANDARD NO.	44.7 http://document.org/		252212-012-000-000-000-00-00-00-00-00-00-00-00-00		sicted by Ltd. near 10 a		Kanga Amalang		perior between
41				REEL									MARIE
42				and have many first and the						harden to black	emental according	SAURENCE CONTRACTOR OF THE SECOND	shell at pant
43				Tenz Silva					Miles Hill				
44	Tel tripped and T									manufaction.	CONTRACTOR OF STREET		at from the party
45		ing side				(Berna)	EU EU						
46													and the second
47		計學		10.00	11666	eleji				F AX			
48													- Charles Control
49	emano est	(A) (T)	4							in the	0 4		inia'i I
50													10





Ergebnisblatt

Wertung:

Sieg

= 20 Punkte

Niederlage

= 0 Punkte

Unentschieden = 10 Punkte

Je erzieltes Tor = 2 Punkte

Feld/Mann	schaft	Resulta	at / Punkte		
Spielrunde 1:	A:B		i	A:	B:
	C:D		1	C:	D:
	E:F		1	E:	F:
	G:H		:	G:	H:
	I:K] : <u> </u>	I:	K:
					· sj
Speilrunde 2:	A:B		;	A:	B:
	C:D		:	C:	D:
	E:F		:	E:	F:
	G:H		;	G:	H:
	I:K		:	1:	K:
				,	
Spielrunde 3:	A:B		:	A:	B:
	C:D		:	C:	D:
	E:F		:	E:	F:
	G:H		:	G:	H:
	I:K		:	l: -	K:
Spielrunde 4:	A:B		:	A:	B:
	C:D		:	C:	
	E:F		:		F:
	G:H		:	G:	H:
	I:K		:	1:	K:
Spielrunde 5:	A:B		:	A:	B:
	C:D		:	C:	D:
	E:F		:	E:	F:
	G:H		1	G:	H:
	I:K			I.	K





Württembergischer Fußballverband e.V. Goethestraße 9

70174 Stuttgart

Tel.: 07 11 / 2 27 64-0

Fax: 07 11 / 2 27 64-40 E-mail: info@wuerttfv.de

Internet: www.wuerttfv.de

