

Spielpläne für Turniere mit 3 bis 9 Mannschaften

3 Mannschaften "jeder gegen jeden"

1 - 2
2 - 3
3 - 1

4 Mannschaften "jeder gegen jeden"

1 - 2
3 - 4
1 - 3
2 - 4
1 - 4
2 - 3

5 Mannschaften "jeder gegen jeden"

Feld I		Feld II
1 - 2		3 - 4
3 - 2		5 - 1
2 - 5		4 - 1
1 - 3		4 - 5
2 - 4		3 - 5

Der Spielplan setzt voraus, dass jede Mannschaft 2 Schiedsgerichte stellen kann. Es ist sinnvoll, wenn der Ausrichter noch ein oder zwei Schiedsrichter zur Verfügung hat/stellt.
Ggf. ist eine *kurze* Spielpause vorzusehen, da z.B. die Mannschaften 1 und 5 vier aufeinander folgende Spiele zu bestreiten haben.

6 Mannschaften "2 Gruppen"

	Feld I		Feld II
<i>Gruppenspiele</i>	1 - 2 2 - 3 3 - 1		4 - 5 5 - 6 6 - 4
<i>Überkreuzspiele</i> (A)	2.I - 3.II		(B) 2.II - 3.I
	<i>Platz 5/6</i>	VA - VB	
<i>Platz 1/2 und 3/4</i>	___ 1.I - 1.II		___ GA - GB

**7 Mannschaften
"zwei Gruppen"**

Gruppe I: 1, 2, 3
Gruppe II: 4, 5
6, 7

	Feld I		Feld II
Gruppenspiele	1 - 2		Ⓐ 4 - 5
	2 - 3		Ⓑ 6 - 7
	3 - 1		Ⓒ G A - V B
			Ⓓ G B - V A

1. II = die Mannschaft der beiden Gewinner der Spiele C und D (GC / GD), die ihr Spiel am höchsten gewonnen hat (Satzverhältnis, Ballpunkterhältnis)
2. II = die Mannschaft der beiden Gewinner der Spiele C und D (GC / GD), die ihr Spiel am niedrigsten gewonnen hat (Satzverhältnis, Ballpunkterhältnis)
3. II = die Mannschaft der beiden Verlierer der Spiele C und D (VC / VD), die in ihrem Spiel am besten abgeschnitten hat (Satzverhältnis, Ballpunkterhältnis)
4. II = die Mannschaft der beiden Verlierer der Spiele C und D (VC / VD), die in ihrem Spiel am schlechtesten abgeschnitten hat (Satzverhältnis, Ballpunkterhältnis)

Überkreuz	Ⓔ 2.I - 3.II			VE - VF
	Ⓕ 2.II - 3.I			VE - 4.II
Platz 3/4	G E - G F	Platz 5 bis 7	}	4.II - VF
Platz 1/2	1.I - 1.II			

Wenn es sportlich sinnvoll ist und der Ausrichter für die benötigte Anzahl an Schiedsgerichten sorgen kann, ist es auch möglich auf 3 Feldern zu spielen.

**7 Mannschaften
"zwei Gruppen"**

Gruppe I: 1, 2, 3
Gruppe II: 4, 5
6, 7

	Feld I		Feld II		Feld III
Gruppenspiele	1 - 2		Ⓐ 4 - 5		Ⓑ 6 - 7
	2 - 3		Ⓒ G A - V B		Ⓓ G B - V A
	3 - 1				

1. II = siehe oben
2. II = siehe oben
3. II = siehe oben
4. II = siehe oben

Überkreuz	Ⓔ 2.I - 3.II	Ⓕ 2.II - 3.I		VE - VF
Platz 3/4	G E - G F			VE - 4.II
Platz 1/2	1.I - 1.II		Platz 5 bis 7	}

8 Mannschaften "2 Gruppen"

Gruppe I: 1, 2, 3, 4

Gruppe II: 5, 6, 7, 8

	Feld I	Feld II	Feld III
Gruppenspiele	1 - 2 3 - 1 2 - 3 4 - 2	3 - 4 5 - 6 4 - 1 6 - 7	5 - 7 7 - 8 6 - 8 8 - 5
Überkreuz Platz 1/2	Ⓐ 2.I - 3.II 1.I - 1.II	Ⓑ 2.II - 3.I G A - G B	Platz 7/8 Platz 5/6 4. I - 4. II VA - VB

8 Mannschaften "2 Gruppen"

	Feld I	Feld I
Gruppenspiele	1 - 2 3 - 4 1 - 3 2 - 4 1 - 4 2 - 3	5 - 6 7 - 8 5 - 7 6 - 8 5 - 8 6 - 7
Platz 7/8 Platz 1/2	Ⓐ 2.I - 3.II 4. I - 4. II 1.I - 1.II	Ⓑ 2.II - 3.I VA - VB G A - G B

9 Mannschaften "3 Gruppen"

	Feld I	Feld II	Feld III
Gruppenspiele	1 - 2 2 - 3 3 - 1	4 - 5 5 - 6 6 - 4	7 - 8 8 - 9 9 - 7
Überkreuz	Ⓐ 2.I 3.II	Ⓑ 2.II 3.III	Ⓒ 2.III 3.I
Platz 1 bis 3	{ 1.I - 1.II 1.II - 1.III 1.III - 1.I	Platz 4 bis 6 { GA - GB GB - GC GC - GA	Platz 7 bis 9 { VA - VB VB - VC VC - VA

Schiedsgerichte werden nach Einsatzplan des Ausrichters gestellt.

Falls es sinnvoll (z.B. ein längeres Spiel blockiert den weiteren Spielplan, während ein anderes Spiel schon stattfinden könnte) und sportlich vertretbar ist, können Spiele vorgezogen werden.

Bei Zeitproblemen kann man sich bei der Betreuerbesprechung (vor Turnierbeginn!) auf verkürzende Maßnahmen einigen:

* In Gruppenspielen werden nur zwei Sätze, statt zwei Gewinnsätze gespielt. Ein Spiel kann also mit 2:0, 0:2, 1:1 Punkten ausgehen. **Achtung:** Überkreuz-/Platzierungsspiele müssen über 2 Gewinnsätze gehen.

* Bei ganz großen Zeitproblemen kann man die Sätze auch jeweils bei einem Stand von 4:4 Punkten beginnen lassen.

Die Spielpläne gelten für Quali-Bereichsmeisterschaft. Nur bei den Hessenmeisterschaften wird immer im Überkreuzvergleich 1.I - 2.II 2.I - 1.II gespielt, da sich nur 2 Mannschaften für die Südwestmeisterschaft qualifizieren.

Legende:

2.III - Zweitplatzierter der Gruppe III

G A - Gewinner des Spiels A

V B - Verlierer des Spiels B