Das

Turnierhandbuch

2020

1. Auflage

Vorwort

Das Organisieren und Veranstalten eines erfolgreichen Turniers ist keine einfache Aufgabe. Viel Zeit kann und muss investiert werden, um die wichtigsten Aspekte zu planen. Wir bei Roundnet Germany haben gemeinsam unzählige Stunden damit verbracht, Roundnet-Turniere in ganz Deutschland auf die Beine zu stellen. Die Vorreiter-Turniere der Sportart in Europa wurden von unserem Team (mit)organisiert, unter anderem die German Indoor Masters in Köln, die Paulaner Beach Days und natürlich die European Roundnet Championship 2019 mit 275 teilnehmenden Teams über zwei Tage.

Durch diese Erfahrungen konnten wir ein großes Know-how über das Organisatorische eines Roundnet-Turniers sammeln. Dieses Handbuch fasst diese Erfahrungen übersichtlich zusammen und hilft Euch beim Prozess des ganzheitlichen Organisierens eines Turniers.

Neben diesem Handbuch stehen wir Euch bei individuellen Fragen natürlich auch persönlich immer gerne zur Verfügung, meldet Euch einfach über die Mailadresse contact@roundnetgermany.de oder unsere Social Media Profile. Wir wünschen Euch ganz viel Spaß beim Organisieren und vor allem Veranstalten des eigenen Roundnet-Turniers!

Euer **Roundnet Germany** Team

(von Links nach Rechts: Philipp, Marcel, Nils, Lukas & Clemens)

Gliederung

0. Turnierform
1. Location
2. Spielfeld
3. Anzahl der Teams
4. Spielsystem
   - 4.1 Gruppenformat
   - 4.2 Gruppengrößen
   - 4.3 Gruppensystem
   - 4.4 Gruppenauswertung
   - 4.5 K.O. System
     - 4.5.1 K.O. Timeline
     - 4.5.2 K.O. Divisionen
5. Verpflegung
6. Öffentlichkeit und Information
7. Sonstiges zum Nachdenken

0. Turnierform

Nach der Entscheidung, *dass* man ein Turnier ausrichten möchte, muss entschieden werden *was* für ein Turnier stattfinden soll. Folgende Tabelle listet die Möglichkeiten und deren Vor- und Nachteile.

Hinweis: dieses Handbuch bezieht sich vor allem auf die Optionen Anfänger Turnier, Frauen Turnier und klassisches Turnier. Trotzdem sollte auch die variante Spaßturnier in Betracht gezogen werden. Wenn ihr vielleicht keine Kapazitäten für ein größeres Turnier habt, könnte diese Variante trotzdem sehr interessant sein.

Art des Turniers	Vorteile	Nachteile
Spaß Turnier „Turnierchen mit Bierchen“ Turniermodus komplett frei wählbar: Zufällige Teams, Jeder mit Jedem, Handicap usw…	• Stärkt die Community • Bietet Neulinge einen perfekten Einstieg in die Sportart • Günstige Teilnahme – geringe Investition • Unverbindlich und entspannt. Spaß steht auf den 1. Platz	• Um die Kosten für Teilnehmende gering zu halten, muss günstig an ein Spielgelände gekommen werden. Vereins haben hier einen klaren Vorteil.
Anfänger Turnier Teilnahme ausschließlich für Anfänger/unerfahrene gestattet	• Jeder und Jede war mal Anfänger. Diese Option bietet Neulinge eine super Option ein Roundnet Turnier kennenzulernen, ohne von erfahrenen Teams aufm Deckel zu bekommen • Trägt enorm viel bei, die Sportart zum Wachsen zu bringen • Lockt die Spieler und Spielerinnen an, die sich zuvor vielleicht nicht geraut haben	• Idealerweise geringe Kosten für Teilnehmende, um Hemmschwelle zur Teilnahme nochmal zu senken. Stellt Organisatoren vor die Herausforderung eine Spielfläche zu finden • Hierfür ist das Organisieren im Vergleich zum klassischen Turnier ein Kinderspiel
Frauenturnier Klassisches Turnier ausschließlich für Frauen	• Was ist Roundnet ohne das bessere Geschlecht? Das fördern und motivieren von Frauen beim Roundnet ist essentiell und bringt nur Vorteile mit sich • Bietet Frauen die Perfekte Möglichkeit unter sich zu Spielen und im Vordergrund zu stehen	• Wie schon gesagt, es bringt nur Vorteile mit sich
Klassisches Turnier Typische Turnierform mit Wettkämpfen für Männer/Mixed/Frauen	• Wettkampf steht im Vordergrund • Zieht die meisten Teilnehmende • Wettkämpfe für Männer, Frauen und Mixed. Dies ist frei wählbar • Höhere Teilnahmegebühr bietet mehr Möglichkeiten als Ausrichter	• Größter organisatorischer Aufwand • Mehr Platz und Helfer notwendig • Teilnahmegebühr etwas höher

1. Location

Das Allererste bei der Turnierorganisation ist die Location. Erst nach sicherer Zusage sollte die tatsächliche Organisation in Angriff genommen werden.

Bei der Suche nach einer passenden Location habt Ihr verschiedene Möglichkeiten der Untergründe:

1. Halle

Die Halle ist vor allem im Winter die beste (weil oft auch einzige) Option, jedoch ist eine große Halle notwendig. Spielfelder müssen in der Regel kleiner gesetzt werden, um möglichst viele Spielfelder zu haben. Hierbei sollte drauf geachtet werden, dass die Spielfelder nicht kleiner als 8x8 Meter groß sind, um das Verletzungsrisiko zu minimieren.

2. Rasen

Für die meisten Spieler:innen ist dies die beliebteste Fläche. Typischerweise steht viel Platz zur Verfügung. So können größere Spielfelder, mehr Spielfelder, mehr Teams, weniger Wartezeiten und ein schöneres Spielerlebnis gewährleistet werden. Hier muss klar sein, ob mit Stollenschuhen auf dem Rasen gespielt werden darf. Ist dies der Fall, müssen alle Spieler:innen rechtzeitig informiert werden, damit alle auch Stollenschuhe mitbringen.

Rasenturniere tragen natürlich ein gewisses Wetterrisiko. Als Turnierausrichter seid Ihr in der Verantwortung sicherzustellen, dass keine gefährlichen Löcher, Steine oder sonstige Stolperfallen auf der Spielfläche zu finden sind.

3. Kunstrasen

Hat ähnliche Vorteile wie Rasen, ist aber stark von der Qualität des Kunstrasens abhängig. Idealerweise sollte das Springen und Rutschen auf dem Kunstrasen keine Brand- oder Schürfwunden verursachen. Kunstrasenplätze sind nicht so sehr vom Wetter abhängig wie Naturrasenplätze und garantieren eine ebene Spielfläche ohne Löcher und Stolperfallen.

4. Sand

Sand ist auch eine populäre Spielfläche, vor allem im Sommer. Der Stil des Spielens ist leicht anders, da lange Bälle nicht so gut erlaufen werden können. Dafür kann gesprungen werden ohne Ende. Spielfelder sollten nicht zu nah beieinander liegen, was oft schwierig sein kann, da die Gesamtfläche nicht so groß ist.

Klassische Ansprechpartner:innen:
Stadt, Sportamt oder Resort für Sport, Badeseen, umliegende Vereine und gewerbliche Sportanlagen

1. Location

Habt Ihr Euch für einen Untergrund entschieden, gibt es in Eurer Stadt und der näheren Umgebung vermutlich verschiedene Möglichkeiten, Locations zu mieten. Folgende Aspekte solltet Ihr bei der Auswahl Eurer Turnierlocation beachten:

1. An – und Abreise

Im Optimalfall liegt Eure Location verkehrsgünstig und ist sowohl mit dem PKW als auch den öffentlichen Verkehrsmitteln erreichbar. Auch Parkplätze sollten in ausreichender Menge vorhanden sein. Optional gibt es naheliegende, kostengünstige Unterkünfte (z. B. Hostels oder ein Zeltplatz).

2. Infrastruktur vor Ort

Für die Spieler:innen ist es sehr wichtig, dass eine grundlegende Infrastruktur gegeben ist. Dazu gehört unter anderem:

- Toiletten, Umkleideräume und Duschen
- Ablagemöglichkeiten für die privaten Gegenständen
- Sitz- und Liegemöglichkeiten
- Möglichkeiten zur Müllentsorgung
- optional: Versorgungsmöglichkeiten in der Nähe

Für Euch als Turnierausrichter:innen ist es zudem wichtig, dass alle für die Turnierorganisation relevanten Gegebenheiten erfüllt sind:

- Platz (am besten wettergeschützt) für den Aufbau der Turnierorganisation (inkl. Tische und Stühle)
- Stromanbindung für Laptops, Musikanlagen etc.
- Genügend Platz für eine ausreichende Anzahl Sets (dazu mehr in Kap. 3)

Praxis-Tipp
Vorteile als Verein – Erfahrungsgemäß hilft es bei der Buchung von Locations (vor allem bei der Stadt), ein eigener Verein (oder Sparte in einem bestehenden Verein) zu sein.

To-dos:
1. Termin festlegen
2. Mehrere Locations anfragen (wenn möglich als Verein)
3. Vor- und Nachteile abwägen
4. Entscheidung treffen und Location buchen
5. Ansprechpartner:in für die Location festlegen

2. Spielfeld

Sobald die Location steht, muss abgeschätzt werden, wie viele Spielfelder auf das Gelände passen. Erst dann kann realistisch geschätzt werden, wie viele Teilnehmer:innen beim Turnier teilnehmen können. Roundnet unterscheidet sich von anderen Sportarten dadurch, dass es keine genaue Spielfeldgröße gibt. Aus diesem Grund sprechen wir von einem Abstand zwischen den Roundnet Sets.

Empfohlen wird ein Abstand von 8-10 Metern zwischen den Netzmitten. Zu einer Wand oder Begrenzung sollten es mindestens 8 Meter sein. Kann ein Hindernis nicht gut erkannt werden, sollte der Abstand vergrößert oder das Hindernis markiert werden.

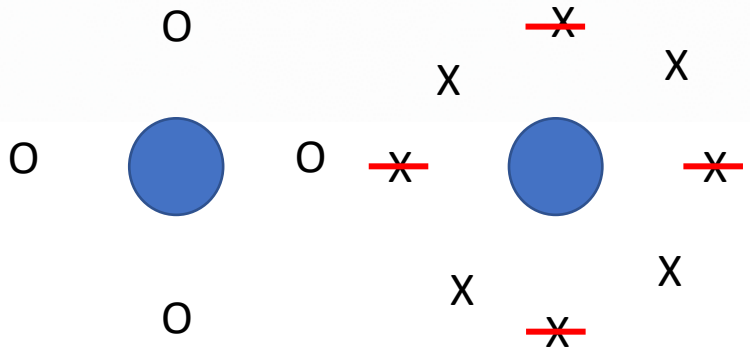
So passen in eine normale, doppelte Sporthalle 6-8 Netze.

Auf ein kleines Fußballfeld von 45 x 90 Metern passen 40 Netze (10m Ø)

Es muss davon ausgegangen werden, dass in einer Halle deutlich weniger Platz zur Verfügung steht als draußen. Auf einer Wiese ist es dementsprechend möglich und wünschenswert, den Spielfeldern mehr Platz zuzuordnen als in einer Halle. Bei einem Abstand von 10 Metern zwischen den Netzen ist man sicherlich gut dabei. Weniger sollte es nicht sein, um den Spieler:innen möglichst viel Platz zu geben, den Spielfluss möglichst wenig zu unterbrechen und das Verletzungsrisiko zu minimieren.

Auf einem Turnier sind Markierungen wünschenswert. So wird die Platzierung der Netze eingehalten und der Abstand von 1,80m bei der Angabe kann genau eingehalten werden. In der Halle kann der Abstand temporär mit Tape markiert werden. Es gibt spezielles Tape für eine Sporthalle, welches gut geeignet ist. Für den Außenbereich gibt es Kreidesprays, Plastikmarkierungen oder professionelle Kreidemarkierung (wie das von einem Fußballfeld). Welche Option gewählt wird, ist Euch selbst überlassen.

Auch die Startpositionen sollten beim Markieren berücksichtigt werden. Es sollte vermieden werden, dass sich zwei Annehmende direkt Rücken an Rücken stehen (siehe Skizze):



3. Anzahl der Teams

Bei der Auswahl der Zahl der Teams gibt es einige Faktoren, die zu berücksichtigen sind:

- Anzahl Spielfelder
- Gruppen
- Divisionen
- Zeit (Anzahl Turniertage / Stunden pro Tag)

Eintagesturnier:

Hier sollte die Anzahl der Teams die **vierfache** Anzahl an Spielfeldern nicht überschreiten.

Beispiel: Bei 16 Spielfelder beträgt die zu empfehlende Maximalzahl 64 Teams. 32 Teams können gleichzeitig spielen, das heißt jedes Team hat immer durchschnittlich ein Spiel Pause.

Generell gilt natürlich: Je mehr Teams teilnehmen, desto mehr Spiele müssen gespielt werden und so knapper wird die Zeit.

Zweitagesturnier:

Habt Ihr die Möglichkeit, ein Turnier über zwei Tage stattfinden zu lassen (Gruppe Tag 1, Hauptrunde Tag 2), sollte die Teilnehmerzahl das 6-fache der Spielfeldanzahl nicht überschreiten. Theoretisch hat man die doppelte Menge an Zeit zur Verfügung, jedoch sollte verhindert werden, dass die Pausen zwischen den Spielen für die Teilnehmenden nicht zu lange werden. Die Athlet:innen stehen im Vordergrund und deren Spielerlebnis hat Priorität.

Grundsätzlich ist es hilfreich, die Anzahl der Teams so zu wählen, dass sie auf mindestens einen vollen K.O. Baum passt, sprich 16, 32, 64, 96 Teams usw. Dies ist nicht Pflicht, erleichtert die Planung der anschließenden K.O. Phase aber enorm.

4. Spielsystem

Jetzt wird's rechnerisch. Entscheidend für ein erfolgreiches Turnier ist das gewählte Spielsystem. Wird das falsche System gewählt, kann es sehr schnell dazu kommen, dass die Spieler:innen unzufrieden mit den Wartezeiten sind, die Zeit davonläuft oder noch schlimmer, dass die Zeit glatt nicht ausreicht. Spielsysteme werden zeitlich gerne unterschätzt. Die nächsten paar Seiten sind grundliegend für das erfolgreiche Zeitmanagement Eures Turniers.

Die Optionen:

Gruppengröße

- 4er, 5er, 6er, 7er, 8er
- Swiss-draw/Schweizer System (Sonderform des Rundenturniers: Die erste Runde wird gesetzt oder gelost; nach jeder Runde wird der Zwischenstand bestimmt und in den folgenden Runden spielt stets der Führende gegen den Zweitplatzierten, der Dritte gegen den Vierten und so weiter)

Gruppenaufteilung

- Gruppenköpfe durch vergangene Erfahrung
- Komplett willkürliche Gruppen
- Eine Gruppe mit den stärksten Teams, welche die ersten X Platze der K.O. Baum Platzierung ausspielen.

Spiellänge

- Bis 11, 15 oder 21
- Hardcap
- 1, 2 (unentschieden möglich) oder 3 Sätze (best of 3)

Hauptrunde

- Einfach K.O.
- Doppel K.O.
- Plätze ausspielen oder nicht

Wie Uu sehen kannst, gibt es einige Optionen. Wir gehen die verschiedenen Optionen im Folgenden durch und benennen Vor- und Nachteile. Wann ergibt was Sinn und was für mögliche Auswirkungen hat die jeweilige Wahl für Euer Turnier? Die Übersicht kann Euch somit als Entscheidungshilfe bei der Systemwahl helfen!

4.1 Gruppenformat

Gruppen	Vorteile	Nachteile
Klein (4-6)	• Vorrunde kann relativ schnell durchgebracht werden (je nach gewähltem Spielsystem)	• Schwieriger, die Platzierung für die Hauptrunde objektiv festzulegen • Organisatorisch schwieriger (Netzverteilung). Zahl der Gruppen darf Zahl der Netze nicht überschreiten • Weniger Spiele für TN
Groß (7-8)	• Einfachere Aufteilung in K.O. Bäume. • Mehr Spiele für die TN	• Es wird viel Zeit benötigt
Swiss-Draw / Schweizer System	• Keine Vorarbeit • Gleich-gute Gegner:innen treffen sich = bessere Spiele in der Vorrunde • Zahl der Runde kann frei gewählt werden (je mehr desto genauer das Ergebnis)	• System notwendig • Man muss warten, bis alle Spiele in einer Runde fertig und eingetragen sind, bis die nächste Runde anfangen kann • Es muss eine Mindestanzahl an Runden gespielt werden (5-8 je nach Größe), um ein aussagekräftiges Ranking zu erhalten
Gruppenköpfe gewählt (Fortgeschrittene und Anfänger werden gleichmäßig auf alle Gruppen aufgeteilt)	• Eliminiert das Risiko, dass viele der besten Teams in derselben Gruppe landen. Gruppen sind überwiegend gleich stark	• Setzt voraus dass die besten Teams bekannt sind
Eine Gruppe für die stärksten Teams	• Viele guten Spiele schon in der Vorrunde	• Schließt die Möglichkeit aus, dass ein anderes (Überraschungs-) Team sich eine gute Startposition für die K.O. Runde erarbeiten kann • Besten Teams müssen bekannt sein

Prioritäten bei Wahl der Gruppengröße:

1. gleichgroße Gruppen
2. gerade Zahl an Gruppen (programmierte Tabelle nur für 4, 6, 8 oder 16 Gruppen verfügbar)
3. einfache Aufteilung der Gruppen auf die Spielfelder

4.2 Gruppengröße

Grundsätzlich gilt bei den Gruppen: je mehr Zeit und Sets, desto größer können die Gruppen gewählt werden. Größere Gruppen bedeuten, dass die Teams mehr Spiele haben. Letztendlich sind die Teams auch genau dafür da.

Dazu sollte berücksichtigt werden, ob in der K.O. Runde die einzelnen Plätze ausgespielt werden sollen. Wenn dies der Fall ist, haben alle Teams in der K.O. mindestens 5 Spiele (beim 32er Baum). Dass heißt, dass es nicht so schlimm wäre, wenn in der Vorrunde nur 3-5 Spiele stattfinden. Vermieden werden sollten entsprechend aber, kleine Gruppen zu haben und die Plätze in K.O. Runde nicht auszuspielen. Wenn die einzelnen Plätze nicht ausgespielt werden, wird die K.O. Runde deutlich schneller gehen, da die Netze schneller frei werden und die Pausen zwischen den Spielen kürzer gehalten werden. In diesem Fall sollten die Gruppen relativ groß sein, um jedem Team genügend Spielzeit zu garantieren.

Große Gruppen und ein Ausspielen der Plätze wäre die Königslösung. Dies kann aber nur gewährleistet werden, wenn die Anzahl der Netze ausreicht und die Länge der Spiele durchdacht gewählt wird.

Ein Turniertage ist eine enorme körperliche Belastung, deshalb seid nicht zu übermotiviert, was Spiellänge und Spielzahl angeht. Ihr wollt trotzdem, dass die Teams in den Finalspielen Power haben, um ihr Bestes zu geben.

Praxis-Tipp
Roundnet Germany hat vorprogrammierte Excel-Tabellen sowie Vorlagen auf der Playerzone für folgende Gruppen:

32 Teams:
- 4 x 5er + 2 x 6er
- 4 x 8er
- 8 x 4er

64 Teams:
- 8 x 8er
- 8 x 5er + 4 x 6er

128 Teams:
- 16 x 8er

Wenn ihr Euer Turnier bei Roundnet Germany als offiziellen Tour-Stop anmeldet, bekommt Ihr diese Dateien natürlich von uns. Diese errechnen die Gruppenergebnisse automatisch und liefern eine Setzliste für die K.O. Phase. Dies erspart Euch eine Menge Arbeit bei der Auswertung während des Turniers. Es kann also direkt mit der Hauptrunde weitergehen!

4.3 Gruppensystem

Eine der schwierigsten Fragen beim Organisieren eines Roundnet Turniers, ist wie lange die Spiele sein sollen. Wird die falsche Entscheidung getroffen, gerät man sehr schnell in Zeitnot. Die perfekte Mitte zwischen ausreichend Spielzeit für die Spieler:innen und wenig Zeitdruck ist extrem schwierig zu finden. Hoffentlich helfen Euch folgende Tipps diese magische Mitte zu finden:

Bei der Wahl muss Euch bewusst sein, wie lang ein Satz bis 11, 15 oder 21 geht. Dazu kommt die Frage, ob mit einem Hardcap gespielt wird oder nicht.

Pro Punkt kann von einer Spielzeit von ca. 1 Minute ausgegangen werden.

- Für einen Satz bis 11 sollten ca. 12 Minuten eingeplant werden
- Für einen Satz bis 15 sollten ca. 15 Minuten eingeplant werden.
- Für einen Satz bis 21 sollten 21 Minuten eingeplant werden

Wird mit Hardcap (>) gespielt (Optionen: 11>15, 15>21, 21>25, 21>30 Punkte), muss dementsprechend mit einer möglichen Verlängerung gerechnet werden. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, den Hardcap gleichzusetzen wie das Punktelimit (11>11, 15>15, 21>21 Punkte). So wird diese Verlängerung ausgeschlossen.

Als nächstes stellt sich die Frage, ob ein, zwei oder drei Sätze gespielt werden. Natürlich macht es einen erheblichen zeitlichen Unterschied, welche Variante gewählt wird. Die Erfahrung zeigt, dass vor allem in der Gruppenphase sehr viele Spiele in den 3. Satz gehen, wenn die Möglichkeit dazu gegeben ist. Hier müssen also mit 10(+3*), 15(+3) oder sogar 20(+3) Minuten zusätzlich gerechnet werden, wobei nie genau vorherzusehen ist, wie oft das tatsächlich passiert.

Um schonmal eine Option weg zu nehmen, kommt ein Best of 3 bis 21 für die Gruppenphase nicht in Frage. Zudem ist ein Satz bis 11 bei vielen Spieler:innen sehr unbeliebt und sollte deshalb nicht genutzt werden – außer natürlich es ist ein kleines Turnier mit sehr wenig Zeit. Die häufigsten Varianten sind:

- Ein Satz bis 21>21
- Ein Satz bis 15>15/21
- Zwei Sätze bis 15>15
- Best of 3 bis 15>15 (mit Option, den Entscheidungssatz auf 11 zu kürzen)
- Best of 3 Bis 11>15

Auf der nächsten Seite werden die Vor- und Nachteile dieser Optionen erläutert.

*Nicht zu vergessen sind Pausen zwischen den Sätzen von ca. 3-5 Minuten und Pausen zwischen den Spielen von mindestens 5 Minuten (bis die neuen Teams am Netz sind, sich warm gemacht haben dauert es meist länger als man vorher denkt!)
Dies kann natürlich je nach Sportanlage (Wege zwischen den Spielfeldern) abweichen. Achtet bei der Planung darauf, dass Gruppen bestimmte Spielfelder zugewiesen bekommen, damit die sich direkt am Spielfeld aufhalten können und schneller Vorort sind.

Priorität Nummer 1 sollte es sein, ausreichend viel Zeit für die K.O. Runde zu lassen. Es darf nicht passieren, dass die Endspiele aufgrund von Zeitmangel gekürzt/abgesagt werden. Auch schade ist es, wenn die finalen Spiele zeitgleich stattfinden müssen oder wenn viele Spieler:innen abreisen müssen und das Ende des Turniers nicht mitbekommen können.

4.3 Gruppensystem

Modus	Vorteile	Nachteile
Ein Satz bis 21 **Hardcap 21** Gute Option bei großen Gruppen und viele Spielfelder	• Gut für das Zeitmanagement • Mehr Spielzeit mit weniger Pausen • Mehr Zeit für K.O.	• Keine zweite Chance, wenn man schlecht in einen Satz startet
Ein Satz bis 15 **Hardcap 15 oder 21** Gute Option bei großen Gruppen und weniger Spielfelder	• Gut für das Zeitmanagement • Weniger Pausen (keine zwischen den Sätzen) • Gruppenphase ist schneller durch – mehr Zeit für K.O. • Mit Hardcap 21: mehr Chance, dass das bessere Team sich durchsetzt	• Ein Satz bis 15 ist schnell vorbei und auch schnell verloren • Höhere Wahrscheinlichkeit, dass sich die besten Teams früher in der K.O. Runde treffen, wenn sie einen schlechten Satz in der Gruppe hatten. • Bei Hardcap 21: Spiele können ca. 5 Minuten länger brauchen als geplant
Zwei Sätze bis 11 oder 15 **Hardcap 11, 15 oder 21** • Gute Option (wenn ein Programm vorhanden ist) bei mittelgroßen Gruppen und viel Zeit hinten raus. • Gute Option mit sehr viel Zeit bei großen Gruppen (z.B. ganzer Tag für die Gruppe), auch ohne Programm.	• Zwei Sätze bieten viel Spielzeit und auch die Möglichkeit, dass ein Spiel unentschieden ausgeht • Mit Programm kein Problem (RG hat eins) und zeitlich gut planbar • Mehr Chance, dass sich schwächere Teams sich durchsetzen und sich eine gute Position in der K.O. Phase erkämpfen	• Ohne Programm schwieriger die Gruppenphase auszuwerten. Kann zu einer Verzögerung kommen, bevor die K.O. Phase losgehen kann. • Bei nur zwei Sätzen kann viel passieren. Gut möglich, dass gute Teams einen Satz abgeben und früh in der K.O. Phase aufeinander treffen
Best of 3 bis 15 **Hardcap 15 oder 21** Gute Option bei kleineren Gruppen (4-5 Teams) mit genügend Platz.	• Höchste Anzahl an Sätze • Wahrscheinlicher, dass sich die besten Teams durchsetzen	• Kann sich sehr schnell in die Länge ziehen und hat in der Vergangenheit einige zeitliche Probleme verursacht • Hardcap 21 kann sich extrem in die Länge ziehen und wird nicht empfohlen
Best of 3 bis 11 **Hardcap 11 oder 15** Gute Option bei klein bis mittel-großen Gruppen und relativ viel Zeit.	• Guter Kompromiss zwischen möglichst vielen Spielen und wenig Zeit	• Höhere Wahrscheinlichkeit, dass der 3. Satz gespielt werden muss, da bis 11 Punkte alles passieren kann

4.4 Gruppenauswertung

Nach der Gruppenphase stellt sich die Frage, wie die Auswertung stattfindet, damit die K.O. Phase schnell und fair weitergehen kann. Folgender Punkt muss unbedingt beachtet werden:

- Die Gruppensieger:innen treffen so spät wie möglich aufeinander. Sprich bei vier Gruppen können sich die Gruppenersten erst im Halbfinale treffen, bei 8 Gruppen im Viertelfinale usw. Bei 6 Gruppen können sich vier der Gruppenersten im Viertelfinale treffen. Dies lässt sich sehr einfach einrichten, wenn offizielle Turniertabellen befolgt werden. Diese sind in jeder Sportart gleich. ***Wenn Ihr die Exceltabellen von Roundnet Germany benutzt, wird der K.O. Baum anhand der Gruppenergebnisse automatisch erstellt!***

Wenn möglich, sollte es vermieden werden, dass sich Teams, die in der gleichen Gruppe waren, früh in der K.O. Runde begegnen, zumindest in den ersten zwei Runden. Dies sorgt dafür, dass alle Teams möglichst viele verschiedene Gegner:innen haben. Bei vier oder mehr Gruppen ist das kein Problem.

Beispiel Sechzehntelfinale:

Spiel 1: A1 gegen B8 **Spiel 2**: C4 gegen D5

Spiel 17: Gewinner:innen Spiel 1 gegen Gewinner:innen Spiel 2

→ keine Möglichkeit, dass zwei Teams aus einer Gruppe sich treffen

Kommen wir zur eigentlichen Auswertung. Wie wird festgestellt, wer wo im K.O. Baum platziert wird? Hierzu gibt es zwei Möglichkeiten:

Option	Vorteile	Nachteile
1. Komplette Auswertung der Ergebnisse, um die tatsächliche Reihenfolge der Teams festzustellen, nach: gewonnenen Sätzen > Satzdifferenz > Punkte Differenz > direkter Vergleich > Losen	• Jedes Spiel, jeder Punkt in der Gruppe zählt • Mit Software relativ schnell möglich	• Es kann nicht vermieden werden, dass sich Teams aus derselben Gruppe früh im K.O. System treffen • Wer eine schwierige Gruppe erwischt, hat einen klaren Nachteil • Ohne Auswertungssoftware schwieriger auszuwerten und zeitintensiver während des Turniertags • Je mehr Gruppen desto schwieriger
2. Vorauswahl (durch Losen), welcher Gruppensieger gegen welchen Gruppenletzten spielt usw.	• Teams aus einer Gruppe treffen sich erst spät im K.O. Baum • Deutlich zeitsparender während des Turniers • Wer eine starke Gruppe erwischt hat, hat keinen Nachteil • Software von Roundnet Germany nimmt die komplette Arbeit ab	• Man kann schon vor dem Turnier antizipieren, auf wen man im K.O. Baum treffen könnte – und könnte ggf. anders spielen, um einen bestimmten Gegner zu vermeiden? (unwahrscheinlich, aber möglich)

4.5 K.O. System

Wie schon erwähnt, gibt es 3 wichtige Fragen bezüglich der Durchführung der K.O. Runde.

1. Einzel K.O. oder Doppel K.O.?

Doppel K.O. kommt eigentlich nur in Frage, wenn extrem viel Zeit vorhanden ist, sprich ein ganzer Tag für die K.O. Runde. Dieses Spielsystem ist komplizierter und benötigt eine gewisse Einarbeitung. Der Vorteil ist, dass jedes Team eine zweite Chance bekommt und sich wieder zum Halbfinale kämpfen kann. Alle Teams haben also mindestens 2 Spiele. Plätze werden meistens nicht ausgespielt.

Einzel K.O. ist die klassische Option, mit der Ihr nichts falsch macht. Dieses Spielsystem kann problemlos an einem halben Tag durchgeführt werden.

2. Sollen alle Plätze ausgespielt werden?

Dies ist lediglich eine Frage des Platzes und der Zeit. Habt Ihr so viele Spielfelder, dass alle Teams gleichzeitig spielen können, ist diese Option auf alle Fälle empfehlenswert. Es bietet allen Teams dieselbe Anzahl an Spielen, z. B. beim 32er Baum hat jedes Team auf jeden Fall fünf Spiele. Wichtig ist nur, dass die Platzierungsspiele schneller fertig sind als die Spiele des K.O. Baums. Eine gute Möglichkeit dies zu gewährleisten ist, Platzierungsspiele nur mit einem (verkürzten) Satz spielen zu lassen.

Eine Mischung ist natürlich auch möglich:

Beispiel: Man garantiert 2 Platzierungsspiele. Die 16 Verlierer:innen der Sechzehntelfinals haben zwei weitere Spiele, damit vier Teams auf den Plätz 17, 21, 25 und 29 stehen. Die 8 Verlierer:innen der Achtelfinalspiel Spielen zwei Platzierungsspiele, um Plätze 9, 11, 13, und 15 doppelt zu besetzen. Plätze 1-8 werden dementsprechend normal ausgespielt.

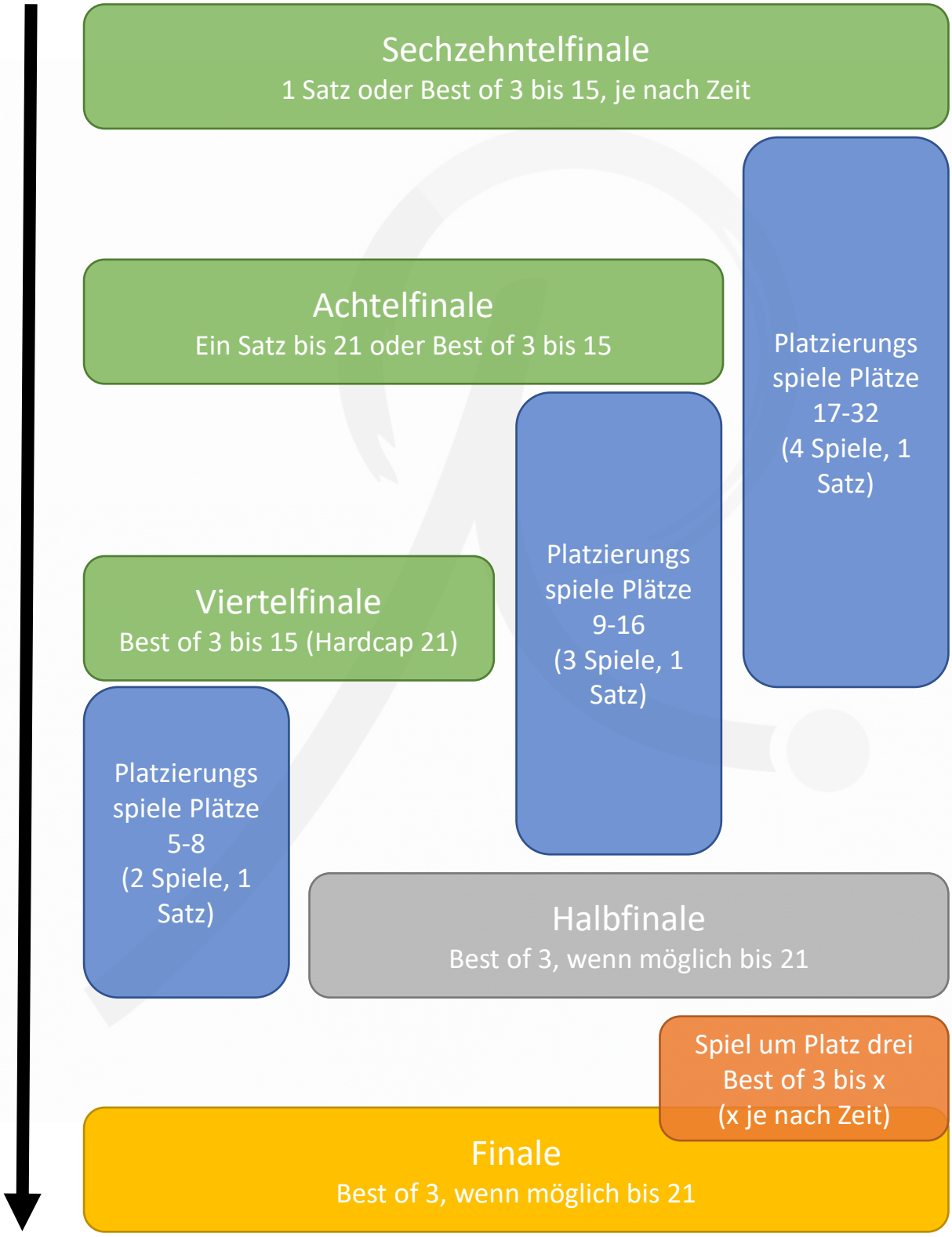
Dies kann natürlich je nach Bedarf individuell angepasst werden.

Je früher die Platzierungsspiele enden, desto mehr Spielfelder stehen zur Verfügung. Außerdem hat man mehr Zuschauer:innen für die wichtigen Finalspiele, was natürlich für eine bessere Atmosphäre sorgt. Verliert also bei den Platzierungsspielen so wenig Zeit wie möglich. Besteht als Turnierorganisator:innen darauf, dass die Platzierungsspiele bitte schnellstmöglich gespielt werden sollen, damit diese Teams mit dem Turnier durch sind. **Eine Empfehlung, bis wann welche Spiele gespielt werden sollten, findet Ihr auf der nächsten Seite in der K.O. Timeline.**

3. Wie lange sollen die Spiele gehen?

Die erste Priorität ist, dass genügend Zeit für die Halbfinals und das Finale bleibt. Die anderen Spiele sollten aber auch nicht mittels kurzer Sätze gehetzt werden, die Siege sollen verdient und nicht glücklich sein. Das erste K.O. Spiel kann, um Zeit zu sparen, aus einem Satz bestehen, entweder bis 15 oder bis 21. Ab dem Achtelfinale sollten nach Möglichkeit die Spiele aus zwei Gewinnsätzen bestehen. Ob dann zu einem späteren Zeitpunkt die Spiele auf 21 Punkte erhöht werden können, kann ganz spontan entschieden werden, je nachdem wie gut Ihr in der Zeit liegt. Wie schon erwähnt sollten die Platzierungsspiele aus einem Satz bestehen, damit die meisten bis zum Halbfinale fertig sind. Während der Halbfinals sollten – wenn überhaupt – nur noch die letzten Spiele um die Plätze 5-8 stattfinden.

4.5.1 K.O. Timeline



4.5.2 K.O. Divisionen

Oft sind bei einem Turnier mehr als 32 Teams am Start. Unsere Empfehlung ist es, einen großen 64er K.O. Baum zu vermeiden. Das bedeutet nämlich eine ganze Runde mehr, was deutlich zeitintensiver ist. Bleibt bei mehr als 32 Teams bei einem Haupt 32er K.O. Baum, um die Sieger:innen zu küren. Für die restlichen Teams habt Ihr folgende Optionen:

1. Jeder gegen Jeden.

Diese Option ist gut, wenn die Anzahl der restlichen Teams acht oder weniger beträgt. Diese Teams sollten mehr oder weniger gleich stark sein, was gute Spiele verspricht. Bei 6-8 Teams muss natürlich wieder auf die Zeit geachtet werden, weswegen Ihr mit Spielen mit einem Satz bis 15 oder 21 nichts falsch macht. Priorität ist es trotzdem, diese Spiele schnellstmöglich durchzubekommen, damit die Spielfelder frei werden. Trotzdem wollt Ihr den Spieler:innen das bestmögliche Spielerlebnis bieten, denn bei Turnieren kann man sich extrem weiterentwickeln.

Der Nachteil hier ist natürlich, dass es kein richtiges Finale gibt, sondern „nur“ Gruppensieger:innen.

2. Kleiner K.O.

Natürlich ist auch ein weiterer K.O. Baum eine Lösung. Dies könnt Ihr wie den Haupt K.O. Baum handhaben oder ganz individuell anpassen. Wenn der Baum nicht komplett gefüllt werden kann, bekommen bestplatzierten Teams aus der Vorrunde für das erste K.O. Spiel ein Freilos.

Diese Option gibt auch den schwächeren Teams ein richtiges Turniererlebnis mit K.O. Runde und trotzdem die Möglichkeit, ein Finale zu gewinnen.

Beispiel Europameisterschaft 2019

Bei 115 Männer Teams war es natürlich nicht möglich einen großen K.O. Baum zu haben. In der Gruppenphase (16 Achtergruppen) haben sich die Teams für vier verschiedene Divisionen qualifiziert: Professional (Platz 1+2), Advanced (Platz 3+4), Intermediate (Platz 5+6) und Rookie (Platz 7+8). In der jeweiligen Division gab es einen 32er K.O. Baum, wo es ganz normal einen 1-3. Platz gab, der auch gekürt wurde.

5. Verpflegung

Das Stellen einer Verpflegung ist nicht Pflicht, aber wertet ein Turnier für die Spieler:innen natürlich deutlich auf. Die zur Verfügung gestellte Verpflegung muss auch nicht zwingend kostenlos sein, zumindest nicht ausschließlich. Das lässt sich in den meisten Fallen durch die Teilnahmegebühr alleine nicht stemmen.

Einfache Lösungen sind vorbestellte Baguettes von einer lokalen Bäckerei oder selbstgemachte Salate (Nudel, Couscous, usw.), Dips, Baguette, Kuchen. Im Sommer bietet sich ein Grill auch an, wobei hier natürlich ein größerer Grill und 1-2 Grillmeister:innen Voraussetzung sind.

Natürlich sollten bei einem möglichen Angebot immer möglichst viele Ernährungsvorlieben und Allergien der Spieler:innen beachtet werden: Vegetarische Optionen sollten angeboten werden und z. B. Produkte mit Nüssen gut gekennzeichnet sein. Sonderwünsche wie glutenfreie oder vegane Speisen sind teilweise natürlich schwer umsetzbar, aber werten das Angebot weiter auf. Erfahrungsgemäß ist die Roundnet-Community aber über jede Art des Angebots dankbar!

Was ist ein typisches Versorgungsangebot bei Turnieren?:

- Wasser (1-2 Liter pro Spieler:in): Oft werden Flaschen mit Mineralwasser angeboten, jedoch bringen sich die meisten Sportler:innen eine eigene Wasserflasche mit und trinken Leitungswasser. Die umweltbewussten Turnierausrichter:innen können deshalb weniger Plastikflaschen zur Verfügung stellen und stattdessen auf Auffüllungsmöglichkeiten hinweisen. Kleine Mengen an Flaschen sind allerdings eine gute Idee, falls Spieler:innen keine eigene Flaschen haben.
- Obst (z.B. Äpfel und Bananen): Oft wird Obst frei zur Verfügung gestellt. Günstig kann Obst beim Handelshof/Metro o. Ä. gekauft werden. Auch lohnt es sich einen Bauernhof oder ein lokales Food-Sharing-Unternehmen zu kontaktieren, welche gerne die Gelegenheit nutzen, um etwas Werbung zu machen. Erfahrung zeigt, dass Bananen das beliebteste Obst sind ☺

Die Roundnet Community zeichnet sich generell durch einen fairen und ehrlichen Umgang mit Geld aus. Eine Strichliste, auf der der eigene Konsum eingetragen und am Ende abgerechnet wird, ist also eine sinnvolle Methode. Dazu reicht ein Vordruck mit allen Teamnamen und Stiften, auf dem sich die Spieler:innen eintragen können. So muss nur gegen Ende des Tages einmal kassiert werden. Vor allem bei einem kleinen Organisationsteam ist das eine super Option.

Wer richtig einen raushauen möchte, kann natürlich warme Mahlzeiten während oder nach dem Turnier organisieren. Diese sollte unbedingt im Vorhinein gut kommuniziert werden, damit möglichst viele auch bleiben und sich der Aufwand (und die Kosten) lohnt.

Grundsächlich sollte im Vorhinein des Turniers bekannt sein, welche Verpflegung es gibt, damit sich die Spieler*innen entsprechend vorbereiten können. Vor allem zum Thema **Nachhaltigkeit** ist es sinnvoll, wenn alle Teilnehmenden eigene Teller/Tupperdosen, Besteck und Becher mitbringen.

6. Öffentlichkeit & Information

Social Media

Ein extrem wichtiger Punkt, um Teilnehmer:innen zu finden, Spannung aufzubauen, Sponsoren zu sichern, Reichweite für die Sportart und Euer Verein/Community zu generieren. Wir bei Roundnet Germany helfen Euch natürlich gerne.

Tipps:

- Bei großen Turnieren ist ein Logo vorteilhaft – ist aber nicht zwingend notwendig.
- Erstellt bei Instagram ein #, womit alle Bilder, die auch von anderen gepostet werden, markiert werden sollen.
- Versucht während des Tages eine Story zu posten mit coolen Highlights usw.

Informationen an Teilnehmende

Um als Turnierausrichter:in professionell zu wirken und zugleich eine gewisse Vorfreude auf euren Turnier aufzubauen, solltet Ihr ausreichend und rechtzeitig Information an Eure Teilnehmenden schicken.

Für Organisatoren eines Tour Stops gibt es die Möglichkeit, all das über die Playerzone zu machen.

Folgende Informationen dürfen nicht fehlen:

- Location – Adresse and Anschlussmöglichkeiten. Ggf. Lageplan (z. B. Snapshot von Google Maps mit Einzeichnung der wichtigsten Punkte (Eingang, Parkmöglichkeiten, Toiletten & Duschen usw.)
- Was ist im Preis enthalten – unter anderem Verpflegung. Was gibt es, was gibt es nicht?
- Zeitplan (Beginn der Anmeldung, Beginn des Turniers, etc.)

Folgende Informationen sind optional:

- Veröffentlichung des Turnierplans
- Übernachtungsmöglichkeiten
- Abendprogramm/Afterparty

7. Sonstiges zum Nachdenken

Versicherung

Als Ausrichter habt Ihr natürlich eine Verantwortung für die Sicherheit der Teilnehmenden. Eine Unfallversicherung/Veranstaltungsversicherung kann deshalb eine sehr wichtige Überlegung sein. Auch eine Ausfallversicherung sollte von Euch bedacht werden. Vor allem, wenn das Turnier im Frühling oder Herbst stattfindet, wenn Stürme o.ä. nicht auszuschließen sind, kann sich dies lohnen. Vor allem, wenn Ihr sehr viel drum herum organisiert habt und Ihr Euch bei einer Rückzahlung der Teilnahmegebühren ggf. verschulden könnt.

Preise

Bei den Preisen für die Sieger:innen könnt Ihr euch ganz frei entscheiden. Egal ob es etwas Hochwertiges, Kreatives, Persönliches ist, Preise werten ein Turnier immer auf. Natürlich könnt Ihr versuchen, Sponsoren zu finden, ansonsten können die Preise natürlich von den Startgeldern finanziert werden.

Unterstützung

Ein Turnier ohne Unterstützung zu organisieren ist möglich, das Ganze aber ohne Unterstützung durchzuführen nicht. Für Aufbau, Turnierleitung, Einkäufe, ggf. Verkauf von Getränken oder Essen usw. werden Freiwillige benötigt. Vielleicht ist Eure Community groß genug, wenn nicht solltet Ihr Euch frühzeitig kümmern und Verwandte, Freunde oder Bekannte fragen.

Sponsoring

Sponsoring ist bei Turnieren ein Luxus. Im besten Fall bekommt man etwas Finanzierung, auch hilfreich sind Spenden in der Form von Getränken, Preise, Playershirts und und und. Kümmert Euch frühzeitig, man kann mit der Sponsorensuche nicht früh genug beginnen. Macht Euch ernste Gedanken, was für einen Mehrwert Ihr für einen Sponsor haben könntet (hier lohnt sich wieder ein gut etablierter Social-Media-Kanal).

Datenschutz

Solltet Ihr die Anmeldung für ein Turnier außerhalb der Playerzone durchführen, solltet Ihr unbedingt eine Datenschutzerklärung ausarbeiten und bei der Anmeldung hinzufügen. Hiermit sammelt Ihr die Erlaubnis ein, Fotos von den Teilnehmenden zu machen und zu benutzen und ggf. deren Namen zu Posten oder an uns weiterzugeben (für die Rankings).

Schlusswort

Dieses Handbuch ist ein Versuch, Euch bei den wichtigsten Überlegungen rund um Euer Roundnet-Turnier zu unterstützen. Wir sind uns sicher, Euch mit diesem kleinen Leitfaden eine gute Orientierungshilfe an die Hand zu geben. Jetzt ist es an Euch, diese Hilfen in Euer ganz persönliches Roundnet-Turnier zu übertragen. Freut Euch auf eine tolle Community und einen wunderbaren Tag, an dessen Ende Ihr voller Stolz auf Eure Leistung sein und sicherlich tolles Feedback von allen Teilnehmenden bekommen werdet!

Leider konnten wir in diesem Handbuch natürlich nicht auf alle individuellen Gegebenheiten und Fragen eingehen. Deswegen kontaktiert uns bei jeder Art von Fragen zu Eurem Turnier sehr gerne unter contact@roundnetgermany.de oder auf unseren Social Media Kanälen. Wir freuen uns immer, von Euch zu hören!

Wir wünschen Euch viel Spaß und Erfolg bei der Planung und hoffen, bei Eurem Turnier dabei sein zu können!

Liebe Grüße,

Euer Team von **Roundnet Germany**:

Philipp, Marcel, Nils, Lukas & Clemens