



Turnierordnung im Rahmen des Projektes „Mit Deutsch zum Titel!“

als Anregung zur Organisation der Turniere im Rahmen des
Lernprogramms „Deutsch und Fußball“

1. Bewertung in der Vorrunde

In der Vorrunde werden Punkte in zwei Disziplinen gesammelt:
Deutsch und Fußball. Deutsch-Punkte sind die Ergebnisse der
Mannschaft aus dem landeskundlichen Quiz. Es geht um das
arithmetische Mittel aller Antworten (max. 30 Punkte pro
Mannschaft), das für die Berechnung der Ergebnisse halbiert wird.
Die Fußballpunkte ergeben sich aus den Fußballspielen. Es lassen sich
folgende Punkte sammeln:

- 1) Punkte für das Spielergebnis:
 - Sieg: 3 Punkte
 - Unentschieden: 1 Punkt
 - Niederlage: 0 Punkte
- 2) Fairplay-Punkte:
 - pro Spiel kann 1 Zusatzpunkt für Fairplay gesammelt werden
- 3) Punkte für die Vorstellung der Mannschaft:
 - Vorstellung der Mannschaft auf Russisch: 1 Punkt
 - Vorstellung der Mannschaft auf Deutsch: 2 Punkte

Goethe-Institut e.V.
Leninski Prospekt 95a
119313 Moskau
T +7 495 936 24 57 bis 60
F +7 495 936 22 32
maria.lukjantschikowa
@goethe.de

Wichtig! Die Deutsch-Punkte des Quiz gehen nur bei der Berechnung des
Gesamtergebnisses der Vorrunden mit ein. Nach der Gesamtzahl der Punkte
in den Vorrunden werden die Mannschaften ermittelt, die ins Finale
einziehen.

Im Finale zählen ausschließlich die Ergebnisse des Fußballspiels.

Das Spielergebnis wird vom Schiedsrichter bestimmt. Dabei ist zu beachten,
dass **Tore von Mädchen doppelt gewertet** werden. Ein Beispiel: Schießt
ein Junge ein Tor für Mannschaft A, geht diese mit 1:0 in Führung. Trifft
nun ein Mädchen für Mannschaft B, steht es 1:2. Die Turnierleitung (Jury)
hält das Spielergebnis und die zusätzlichen Punkte fest und führt die Tabelle
mit den Gesamtergebnissen.

Als **Schiedsrichter** können junge Fußballer oder Sportstudierende oder
Vertreter der lokalen Sportvereine auftreten, die über eine entsprechende
Lizenz verfügen.

Die Turnierleitung (Jury) setzt sich aus Vertretern lokaler
Bildungseinrichtungen zusammen.

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



Unter **Fairplay** versteht man das Einhalten der korrekten Spielregeln, den achtungsvollen Umgang zwischen den Spielern und Spielerinnen, sowohl innerhalb der eigenen als auch der gegnerischen Mannschaft gegenüber. Fairplay bedeutet für die Spieler ebenfalls:

- nicht gegen die Wände zu schubsen
- sich den Mädchen gegenüber angemessen zu verhalten
- im Falle eines Sturzes beim Aufstehen zu helfen
- nicht beleidigend zu werden
- die Entscheidungen des Schiedsrichters zu akzeptieren

Zum Fairplay gehört auch, dass die Trainer der Mannschaften sich nicht in das Turnier einmischen und sich ihren Spielern und Spielerinnen gegenüber angemessen verhalten (Ermahnungen für Trainer führen zum Verlust des Fairplay-Punktes).

Die **Vorstellung** der Mannschaft erfolgt vor ihrem ersten Spiel. Die Vorstellung könnte folgende Informationen enthalten:

1. Wer spielt? (Welche Schule)
2. Wer sind die Spieler? (Vorstellung der einzelnen Spieler und Spielerinnen)
3. Warum wird die Mannschaft das Turnier gewinnen?
4. Das Motto für das Turnier (Schlachtruf)
5. Worte an die gegnerischen Mannschaften

Beim **Fanwettbewerb** können die Mannschaften ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Jede Fangruppe hat 5 Minuten Zeit ihre eigene Mannschaft mit einer Einlage zu unterstützen und anzufeuern. Ob sie eine Gesangseinlage, Showeinlage, Tanzeinlage, oder etwas anderes darbietet, spielt keine Rolle. Die Jury kann dabei vor allem mit Kreativität, der Erzeugung einer guten Stimmung und mit der Verwendung von Deutschkenntnissen überzeugt werden. Der Fanwettbewerb findet nur in der Finalrunde statt!

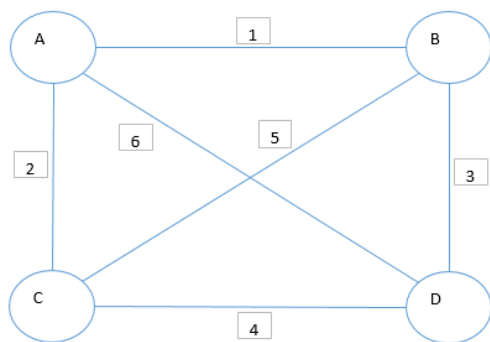
2. Turniermodelle

Je nachdem, wie viele Mannschaften pro Ort am Turnier teilnehmen, gibt es unterschiedliche Turniermodelle.

1) Turnier mit 8 Mannschaften

Vorrunden: Es werden zwei Gruppen à 4 Mannschaften ausgelost, z.B. A, B, C, D und E, F, G, H. In jeder Gruppe spielt jeder gegen jeden:

A—B	E—F
C—D	G—H
A—C	E—G
B—D	F—H
A—D	E—H
B—C	F—G



Vorrunden werden an einem Tag in verschiedenen Schulen oder zeitversetzt in einer Schule gespielt. Zwischen den einzelnen Spielen gibt es 5-minütige Pausen. Vor den ersten zwei Spielen stellen sich die jeweils spielenden Mannschaften vor.

Grober Ablauf:

Grußworte der Organisatoren	10 Min.
Vorstellungen der Mannschaften des ersten Spiels	10 Min.
erstes Gruppenspiel	10 Min.
Vorstellung der Mannschaften des zweiten Spiels	10 Min.
zweites Gruppenspiel	10 Min.
Spiele 3-6 mit jeweils 5 Min. Pause zwischen den Spielen	60 Min.
Abschluss (Urkunden/Teilnahmebestätigungen)	10 Min.
Transaktionszeiten	10 Min.
Dauer ca.:	130 Min.

Finale: Die zwei besten Mannschaften von jeder Gruppe, z.B. A, B und E, F treten gegeneinander an. Die erste Mannschaft der ersten Gruppe spielt gegen die zweite Mannschaft der zweiten Gruppe und umgekehrt:

A—F
B—E

Danach spielen die Gewinner um den 1./2. Platz. Die Verlierer spielen um den 3./4. Platz. Sollte es bei einem Finalspiel zu einem Unentschieden kommen, entscheidet das Siebenmeterschießen! (Das Siebenmeterschießen erfolgt mit 3 Schützen. Sollte immer noch keine Entscheidung gefallen sein, schießen die gleichen 3 Schützen solange, bis einer trifft und einer nicht.)

Grober Ablauf:

Grußworte der Organisatoren	15 Min.
Halbfinale 1	10 Min.
Pause	5 Min.
Halbfinale 2	10 Min.
Fanauftritte der Mannschaften, die um den 3. Platz spielen	10 Min.
Spiel um Platz 3.	10 Min.
Fanauftritte der Mannschaften des Finales	10 Min.
Finale	10 Min.
Auszeichnung der Mannschaften und der Gewinner des Fan-Wettbewerbs	15 Min.
Transaktionszeiten	10 Min.
Dauer ca.:	105 Min.

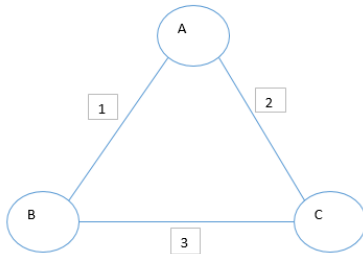
2) Turnier mit 9 Mannschaften



Vorrunden: Es werden drei Gruppen à 3 Mannschaften ausgelost, z.B. A, B, C; D, E, F und G, H, I. In jeder Gruppe spielt jeder gegen jeden, z.B.:

- A—B
- A—C
- C—B

Vorrunden werden an einem Tag in verschiedenen Schulen oder zeitversetzt in einer Schule gespielt. Die jeweils 2 besten Mannschaften pro Gruppe kommen ins Finale.



Grober Ablauf:

Grußworte der Organisatoren, danach Vorstellungen der 3 Mannschaften	20 Min.
Spiel 1-3 mit jeweils 5 Min. Pause zwischen den Spielen	40 Min.
Abschluss (Urkunden/Teilnahmebestätigungen)	10 Min.
Transaktionszeiten	10 Min.
Dauer ca.:	80 Min.

Finale: 6 Mannschaften (A, B, E, F, G, I), die in die Finalrunde gekommen sind, werden so in 2 Gruppen aufgeteilt, dass Mannschaften die in der Vorrunde gegeneinander gespielt haben, jetzt nicht aufeinander treffen. In jeder Gruppe spielt jeder gegen jeden. Es findet ein Spiel der ersten Gruppe statt, danach ein Spiel der zweiten Gruppe (immer im Wechsel). Die zwei besten Mannschaften von jeder Gruppe kommen ins Halbfinale. Bei Punktgleichheit entscheidet: 1. Die Tordifferenz, 2. Der Vorsprung an erzielten Toren, 3. der direkte Vergleich, 4. Siebenmeterschießen (mit 3 Schützen).

Die erste Mannschaft der ersten Gruppe spielt nun gegen die zweite Mannschaft der zweiten Gruppe und umgekehrt. Die Gewinner der Halbfinalspiele spielen um den 1. Platz. Die Verlierer der Halbfinalspiele um den 3. Platz. Die jeweils Dritten der Gruppenphase spielen um den 5. Platz.

Grober Ablauf:

Grußworte der Organisatoren	15 Min.
In jeder Gruppe spielt jeder gegen jeden (zusammen 6 Spiele). Es finden nur kurze Pausen statt, da keine Mannschaft zweimal hintereinander spielen muss. Nur nach dem letzten Spiel erfolgt eine etwas längere Pause.	85 Min.
Halbfinale 1	10 Min.
Halbfinale 2	10 Min.
Fanauftritte der Mannschaften, die um den 5. Platz spielen	10 Min.
Spiel um Platz 5.	10 Min.
Fanauftritte der Mannschaften, die um den 3. Platz spielen	10 Min.



Spiel um Platz 3.	10 Min.
Fanauftritte der Mannschaften, die um den 1. Platz spielen	10 Min.
Spiel um Platz 1	10 Min.
Auszeichnung der Mannschaften und der Gewinner des Fan-Wettbewerbs	20 Min.
Transaktionszeiten	10 Min.
Dauer ca:	210 Min.

3) Turnier mit 7 Mannschaften

Vorrunden: Eine Gruppe mit 4 Mannschaften (= Modell à 8 Schulen)

Eine Gruppe mit drei Mannschaften (= Modell à 9 Schulen). Die Gruppen werden ausgelost.

Vorrunden werden an einem Tag in verschiedenen Schulen oder zeitversetzt in einer Schule gespielt.

Finale: (= Modell à 8 Schulen). Die zwei besten Mannschaften von jeder Gruppe, z.B. A, B aus der 4er Gruppe und E, F aus der 3er Gruppe treten gegeneinander an. Die erstplatzierte Mannschaft der 4er Gruppe spielt gegen die zweite Mannschaft der 3er Gruppe und umgekehrt:

A—F

B—E

Danach spielen die Gewinner um den 1./2. Platz. Die Verlierer spielen um den 3./4. Platz.

4) Turnier mit 6 Mannschaften

Vorrunden: Es werden zwei Gruppen à 3 Mannschaften (= Modell à 9 Schulen) ausgelost. Die 2 besten Mannschaften pro Gruppe kommen ins Finale.

Finale: (= Modell à 8 Schulen).

5) Turnier mit 4 Mannschaften

Bei diesem Modell gibt es nur eine Vorrunde, die gleichzeitig das Finale ist (= Modell Vorrunde à 8 Schulen). Die Gewinner (1./2./3. Platz) werden nach der Turniertabelle bestimmt. Neben den Punkten für die Spielergebnisse werden hier auch die Deutsch-Punkte, Fairplay-Punkte und die Punkte für die Vorstellung der Mannschaft mit einberechnet. In den Pausen zwischen den Spielen, findet auch der Fanwettbewerb statt.

3. Beispiele für die Festlegung der Ergebnisse

Modell à 8 Schulen / Vorrunden

Spielergebnisse, z.B.:

A—B 2:0 (Mannschaft A hat ein Tor durch ein Mädchen erzielt, das doppelt gewertet wurde)

C—D 1:1 (jede Mannschaft hat ein Tor durch einen Jungen erzielt)

A—C 4:2 (Mannschaft A hat 4 Tore durch Jungs erzielt, bei Mannschaft C hat ein Mädchen ein Tor erzielt)

B—D 2:2 (bei beiden Mannschaften hat ein Mädchen getroffen)

A—D 2:3 (Mannschaft A hat ein Tor durch ein Mädchen erzielt, für Mannschaft D wurden 3 Tore durch Jungs erzielt)

B—C 0:2 (Mannschaft C hat 2 Tore durch Jungs erzielt)



Ergebnisse des landeskundlichen Quiz, z.B.

- A - 26 Punkte
- B – 27 Punkte
- C – 17 Punkte
- D – 12 Punkte

Spiele	Sieg- Remis- Niederlage	Fair - play	Vorstellung	Deutsch- punkte (Quiz)	Gesamt
A (1. Spiel)	3	1	2	-	
A (2. Spiel)	3	1	-	-	
A (3. Spiel)	0	0	-	13	23
B (1. Spiel)	0	0	2	-	
B (2. Spiel)	1	0	-		
B (3. Spiel)	0	1	-	13,5	17,5
C (1. Spiel)	1	1	2	-	
C (2. Spiel)	0	1	-	-	
C (3. Spiel)	3	1	-	8,5	17,5
D (1. Spiel)	1	0	2	-	
D (2. Spiel)	1	1	-	-	
D (3. Spiel)	3	1	-	6	15

Bestimmung des Gewinners bei gleicher Punktzahl:

Bei der gleichen Punktzahl gilt die Mannschaft als Gewinner, die

1. Mehr Deutsch-Punkte hat
2. Die bessere Tordifferenz hat (um diese zu berechnen, summiert man alle geschossenen Tore einer Mannschaft und subtrahiert von diesem Wert die Summe aller Gegentore einer Mannschaft. Ein Beispiel: Die Berechnung der Tordifferenz von Mannschaft A. Diese hat insgesamt 8 Tore geschossen und 5 Gegentore bekommen. Die Tordifferenz beträgt +3)
3. Die mehr Tore erzielt hat
4. Die im direkten Vergleich gewonnen hat

Falls noch immer kein Sieger ermittelt werden konnte, kommt es zum Siebenmeterschießen (3 Schützen). Sollte nach den 3 Schützen noch keine Entscheidung gefallen sein, schießen die gleichen 3 solange, bis einer trifft und einer nicht.

In unserem Beispiel hat die Mannschaft B mehr Deutsch-Punkte als die Mannschaft C. Ins Finale kommen die Mannschaften A und B.

Modell à 8 Schulen / Finale

Spielergebnisse:

- A – F 5:3
- B – G 3:0

F und G spielen um den 3./4. Platz:

Spielergebnis:

- F – G 2:4

A und B spielen um den 1./2. Platz:

Spielergebnis:

- A – B 2:1



Gewinner des Turniers:

1. Platz – A
2. Platz – B
3. Platz - G

Modell à 9 Schulen / Vorrunden

Spielergebnisse, z.B.:

- A—B 2:0 (Mannschaft A hat ein Tor durch ein Mädchen erzielt , das doppelt gewertet wurde)
- B—C 0:2 (Mannschaft C hat 2 Tore durch Jungs erzielt)
- A—C 4:2 (Mannschaft A hat 4 Tore durch Jungs erzielt, bei Mannschaft C hat ein Mädchen ein Tor erzielt)

Ergebnisse des landeskundlichen Quiz, z.B.

- A – 26 Punkte
- B – 27 Punkte
- C – 17 Punkte

Spiele	Sieg-Remis-Niederlage	Fair - play	Vorstellung	Deutschpunkte (Quiz)	Gesamt
A (1. Spiel)	3	1	2	-	
A (2. Spiel)	3	1	-	13	22
B (1. Spiel)	0	0	2	-	
B (2. Spiel)	0	0	-	13,5	15,5
C (1. Spiel)	1	1	2	-	
C (2. Spiel)	0	1	-	8,5	13,5

Die Mannschaften A und B kommen ins Finale.

Modell à 9 Schulen / Finale

Es werden zwei Gruppen gebildet: Gruppe 1 (A, E, G) und Gruppe 2 (B, F, I)

Spielergebnisse z.B. in der Gruppe 1:

- A – E 5:2
- A – G 2:4
- E – G 4:1

Spiele	Sieg-Remis-Niederlage	Gesamt
A (1. Spiel)	3	
A (2. Spiel)	0	3
E (1. Spiel)	0	
E (2. Spiel)	3	3
G (1. Spiel)	3	
G (2. Spiel)	0	3

Bestimmung des Gewinners bei gleicher Punktzahl:

Bei der gleichen Punktzahl gilt die Mannschaft als Gewinner, die

- 1) Die bessere Tordifferenz hat (um diese zu berechnen, summiert man alle geschossenen Tore einer Mannschaft und subtrahiert von diesem Wert die

Summe aller Gegentore einer Mannschaft. Ein Beispiel: Die Berechnung der Tordifferenz von Mannschaft A. Diese hat insgesamt 7 Tore geschossen und 6 Gegentore bekommen. Die Tordifferenz beträgt +1)

2) Die mehr Tore erzielt hat

3) Die im direkten Vergleich gewonnen hat



Die Mannschaft A hat die Tordifferenz +1.

Die Mannschaft E hat die Tordifferenz 0.

Die Mannschaft G hat die Tordifferenz -1.

Ins Halbfinale kommen die Mannschaften A und E.

In der Gruppe 2 kommen z.B. die Mannschaften B und F ins Halbfinale.

Die Mannschaften G, I, die in der Finalrunde verloren haben, spielen um den 5. Platz.

Im Halbfinale spielen

A – F 3:2

B – E 2:1

Im Finale spielen A und B um den 1. Platz.

F und E spielen um den 3. Platz.

A – B 3:1

F – E 0:2

1. Platz – A

2. Platz – B

3. Platz – E