Der Weg zum Turniersieg

Winter- und Sommerturnier | Lutherhaus

Euer Fahrplan für den Turniertag

Unser Winter- und Sommerturnier im Lutherhaus wird mit **36 Teams auf neun Tischen** gespielt. Im Folgenden erklären wir euch den Turnierablauf: von der Gruppenphase über die Qualifikation bis zur K.O.-Runde und zum großen Finale.

So oft spielt ihr

8

Spiele mindestens

Jedes Team bestreitet die komplette Gruppenphase.

16

Spiele maximal

8 Gruppenspiele + 2 Qualifikationsspiele + 5 Lower-Spiele + das große Finale.

Drei Phasen bis zum Finale

01

Gruppenphase

Alle 36 Teams spielen jeweils acht Begegnungen. Die gemeinsame Tabelle entscheidet über den weiteren Turnierweg.

02

Qualifikation

Platz 13 bis 28 spielt um vier weitere Plätze im Lower Bracket. Platz 1 bis 12 ist bereits weiter und hat Pause.

03

K.O.-Runde

Über Upper und Lower Bracket geht es ins große Finale. Ein Spiel entscheidet am Ende über den Turniersieg.

01 Gruppenphase

36 Teams | 8 Spiele pro Team | 16 Spielrunden | 9 Tische

Euer Start ins Turnier

Alle Teams spielen jeweils acht Begegnungen. Insgesamt sind das **144 Spiele in 16 Spielrunden mit jeweils neun Spielen auf neun Tischen**. Jedes Spiel dauert maximal zehn Minuten. Ein Unentschieden ist möglich; der Spielstand wird im Turnierplan eingetragen. Wer Anwurf hat, legt der Spielplan fest.

Eine gemeinsame Tabelle

Sieg	Unentschieden	Niederlage
3 Punkte	1 Punkt	0 Punkte

ⓘ Bei Punktgleichheit zählt die Becherdifferenz, danach die Anzahl der erzielten Becher.

Welche Platzierung führt wohin?

Platz **1-8**

K.O.-Runde · Upper Bracket

Die ersten acht Teams starten direkt im Upper Bracket.

Platz **9-12**

K.O.-Runde · Lower Bracket

Die nächsten vier Teams starten direkt im Lower Bracket.

Platz **13-28**

Qualifikation

16 Teams spielen um die letzten vier Plätze in der K.O.-Runde.

Platz **29-36**

Ausgeschieden

Für acht Teams endet das Turnier nach der Gruppenphase.

Nützliche Hinweise

Den Anwurf vor jedem Spiel im Turnierplan prüfen. Nach dem Spiel wird das Ergebnis mit den erzielten Bechern eingetragen - auch bei einem Unentschieden. Erst die abschließende Gruppentabelle legt die Startplätze für die nächste Phase fest.

02 Qualifikation

16 Teams | 2 Runden | 4 Plätze im Lower Bracket

Eure Chance auf die K.O.-Runde

Die Teams auf **Platz 1 bis 12 der Gruppenphase** sind bereits für die K.O.-Runde qualifiziert und haben jetzt Pause. Die Teams auf **Platz 13 bis 28** spielen in zwei Runden um die letzten vier Plätze im Lower Bracket. Es gibt kein Zeitlimit: Jede Begegnung braucht einen Sieger. Anwurf hat das in der Gruppenphase höher platzierte Team.

Vier Plätze sind noch frei

16 Teams starten
Platz 13 bis 28

4 Teams kommen weiter
Ins Lower Bracket

01

Runde 1 · 16 Teams · 8 Spiele

13 gegen 28 · 14 gegen 27
15 gegen 26 · 16 gegen 25
17 gegen 24 · 18 gegen 23
19 gegen 22 · 20 gegen 21

Die acht Sieger erreichen Runde 2.

Die acht Verlierer scheiden aus.

02

Runde 2 · 8 Teams · 4 Spiele

Die acht Sieger werden nach ihrer Gruppenplatzierung neu gesetzt.

→ **Die vier Sieger qualifizieren sich für die K.O.-Runde.**

Die vier Verlierer scheiden aus.

Nützliche Hinweise

Zwei Siege sind nötig, um sich zu qualifizieren. In Runde 2 spielt das bestplatzierte verbleibende Team gegen das schlechtestplatzierte, das zweitbeste gegen das zweitschlechteste und so weiter. Maßgeblich bleibt die Platzierung aus der Gruppenphase - auch für den Anwurf.

03 K.O.-Runde

Upper und Lower Bracket | Das große Finale

Zwei Wege ins große Finale

Die K.O.-Runde wird in einem **Upper- und Lower-Bracket-System** gespielt. Für alle Begegnungen gilt: kein Zeitlimit, jedes Spiel braucht einen Sieger. Anwurf hat das in der Gruppenphase höher platzierte Team. In jeder Runde wird nach Gruppenplatzierung neu gesetzt: bestes gegen schlechtestes verbleibendes Team.

Upper Bracket

8 Starter · 3 Runden

Platz 1 bis 8 der Gruppenphase

Sieger bleiben im Upper Bracket.
Verlierer wechseln ins Lower Bracket.

Lower Bracket

8 Starter · 5 Runden

Platz 9 bis 12 + vier Qualifikanten
Im Verlauf kommen Upper-Verlierer hinzu.

Sieger kommen weiter.
Verlierer scheiden aus.

