



Hallenturnier in einer Woche – Checkliste

Rezept für 8 Teams in 3 Stunden Halle

Dieses Dokument wurde von areacopa.com zur Verfügung gestellt.

TURNIERNAME

DATUM

HAUPTVERANTWORTLICHE/R

6 Grundsatzentscheidungen

Diese sechs Fragen vor der ersten Einladung beantworten.

- Anzahl Teams festgelegt (6, 8 oder 10 — 8 ist der Sweet Spot)
- Netto-Hallenzeit berechnet (gebuchte Zeit minus 15 Min Aufbau und 15 Min Abbau)
- Spieldauer festgelegt (typisch 10 Min, keine Halbzeit, direktes Einwechseln)
- Modus gewählt (bei 8 Teams: zwei Gruppen à vier, dann Halbfinale und Finale)
- Schiedsrichter-Frage geklärt (Trainer der Pausen-Teams oder neutraler Schiri pro Spiel)
- Teilnahmegebühr kalkuliert und in der Einladung kommuniziert (20–40 € pro Team)

Spielplan bauen (8 Teams, 3 Stunden)

Das Rezept zum direkten Übernehmen.

- Teams in zwei Gruppen à 4 ausgelost
- 12 Gruppenspiele mit 10 Min Spielzeit plus 2 Min Puffer eingeplant
- Halbfinale und Finale angehängt (3 Spiele × 12 Min = 36 Min)
- 30–45 Min Puffer am Ende für Siegerehrung und Abbau eingeplant

Nicht vergessen

Die vier Dinge, die Erstorganisatoren regelmäßig auslassen.

- Mindestens 2 Min Puffer zwischen den Spielen (gegen Dominoeffekt)
- Kiste Wasser, Kühlpacks im Gefrierfach, Pflaster und Verbandszeug bereit
- Eine einzige Anlaufstelle für Trainer-Rückfragen festgelegt (nicht du, wenn du gleichzeitig pfeifst)
- Flipchart oder Whiteboard für den Live-Tabellenstand aufgestellt

Woche vor dem Turnier

Ein Aufgabenblock pro Werktag.

- Montag: Einladung raus (Ort, Uhrzeit, Altersklasse, Gebühr, Deadline, Bitte um Ansprechpartner pro Team)
- Dienstag: Halle-Check (Buchung bestätigt, Schlüssel geklärt, Abschließer festgelegt)
- Mittwoch: Rückmeldungen einsammeln, bei weniger als 8 Zusagen nachhaken
- Donnerstag: Spielplan fixieren und an alle Vereine verschicken
- Freitag: Material besorgen (Bälle, Leibchen zweifarbig, Whiteboard und Marker, Wasser, Erste-Hilfe-Kasten, Urkunden)
- Samstag: 30 Minuten vor dem Start in der Halle sein

