

## 19 Hoe maak je een toernooischema?

Een toernooi kun je op verschillende manieren regelen. In dit werkblad werken we het poulesysteem uit omdat dit het meest gebruikte systeem is.

### Stappen

1. Bepaal het aantal deelnemers of teams.
2. Bepaal het aantal wedstrijden dat je wil spelen. Bij voetbal speel je uit en thuis. Dit wordt een hele competitie genoemd. Een halve competitie is een competitie als je één keer tegen elkaar speelt.
3. Bepaal hoeveel rondes je gaat spelen. Dit hangt af of je met een oneven of even aantal teams speelt.

#### Een even aantal teams/spelers:

Tel het aantal teams op en trek hier 1 team van af. Vb. Als je met 6 teams of spelers bent speel je 5 rondes. Je trekt er één vanaf, omdat je niet tegen jezelf kunt spelen. Speel je uit en thuis (hele competitie) dan speel je 2x tegen elkaar en komt het aantal rondes op 10.

#### Oneven aantallen teams/spelers

Tel het aantal teams bij elkaar op en dit zijn het aantal rondes dat je speelt. Als je bijvoorbeeld met 5 teams speelt dan speel je 5 rondes. Speel je uit en thuis (hele competitie) dan speel je 2x tegen elkaar en komt het aantal rondes op 10.

4. Het enige wat je nu nog moet bepalen is het aantal wedstrijden per ronde. Je maakt weer een onderscheid tussen een even en een oneven aantal teams of deelnemers.

#### Een even aantal teams/spelers:

Tel het aantal teams op en deel dit aantal door 2. Vb. Als je met 6 teams of spelers bent kunnen er 3 wedstrijden per ronde gespeeld worden.

#### Oneven aantallen teams/spelers:

Tel het aantal teams op en trek er 1 team vanaf en deel dit aantal dan door 2. Als je bijvoorbeeld met 5 teams trek je er 1 team vanaf. Je komt hiermee op 4 teams en deel je dit aantal door 2. Het aantal wedstrijden per ronde is in dit geval 2.

5. Bepaal de volgorde van de wedstrijden (zie voorbeeld).
6. Bepaal de speeltijd.

## Voorbeeld bepalen aantal wedstrijden

	A	B	C	D	E	F
Team A						
Team B	2 - 4					
Team C						
Team D	2 - 0					
Team E						
Team F			1 - 1			

De hokjes onder de diagonale lijn geven de te spelen wedstrijden voor een halve competitie aan (15 wedstrijden). Als je een hele competitie speelt tel je ook de wedstrijden boven de stippelijntje mee. In de hokjes kun je de uitslagen van de gespeelde wedstrijden invullen. Team D heeft in dit voorbeeld met 2 - 0 gewonnen van team A en team C heeft met 2 - 4 verloren van team B. Je kunt afspreken dat als je gewonnen hebt, je drie punten krijgt, bij verlies 0 en bij een gelijkspel 1. Het team met de meeste punten heeft gewonnen.

## Volgorde van de wedstrijden

	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
Rij 1	1 - 2	1 - 4	1 - X	1 - 5	1 - 3
Rij 2	3 - 4	2 - X	4 - 5	X - 3	5 - 2
Rij 3	5 - X	3 - 5	2 - 3	4 - 2	X - 4

We gaan in dit voorbeeld uit van een halve competitie met 6 teams. Schrijf in ronde 1 de cijfers 1-2, 3-4 en 5-x in de drie rijen. Dit betekent dat team 1 tegen 2 speelt, team 3 tegen 4 en team 5 heeft pauze omdat X staat voor pauze. De volgorde voor de andere rondes is hiermee bepaald. In ronde 2 speelt team 1 tegen 4. Je kijkt naar de volgorde van de cijfers in ronde 1 en je ziet dat de pijl van cijfer 4 naar cijfer twee gaat en van 2 naar 3. enzovoort. Het cijfer 1 blijft op dezelfde plek staan in dezelfde rij.

## De speeltijd bepalen

Aantal velden x beschikbare tijd

Totaal aantal wedstrijden

### Voorbeeld

Er zijn drie velden beschikbaar en we hebben 180 minuten de tijd en in die tijd moeten er 10 wedstrijden gespeeld worden. Rekenom:  $3 \times 120 : 10 = 36$  minuten speeltijd. Houd ook rekening met wisseltijd!