

## Erläuterungen zum Schweizer System

### Vorüberlegungen

Betrachten wir exemplarisch zunächst die Optionen für ein Turnier mit 32 Mannschaften.

- Für das Vollsystem (jeder gegen jeden) müssten 31 Runden a 16 Spiele, also insgesamt 496 Spiele durchgeführt werden  
Nachteil: Das Vollsystem ist aus Zeitgründen nicht durchführbar.
- Für das KO-System (Verlierer scheiden aus) müssten 5 Runden, also nacheinander 16, 8, 4, 2, 1 Spiele, in Summe 31 Spiele durchgeführt werden.  
Nachteil: Mannschaften scheiden vorzeitig aus.
- Für das Gruppenturnier (8 Gruppen a 4 Mannschaften) müssen in der Vorrunde  $8 \cdot 6 = 48$  Spiele durchgeführt werden. In der anschließenden Hauptrunde müssen abermals 48 Spiele durchgeführt werden. In Summe benötigen wir 96 Spiele.  
Nachteil: Turniersieger kann nur werden, wer in der Vorrunde Tabellenplatz 1 belegt.
- Das Schweizer-System ist eine Mischung aus einem Vollsystem und einem KO-System mit der Absicht die Abschlusstabelle eines Vollsystems möglichst gut durch einen geringen Aufwand an Spielen anzunähern. Wir spielen gemäß den Empfehlungen für das Schweizer System 7 Runden a 16 Spiele, also insgesamt 112 Spiele.  
Nachteile: Höherer organisatorischer Aufwand, kein Gesamtspielplan

### Schweizer System

Die Grundidee des Schweizer Systems ist es möglichst gleichstarke Mannschaften gegeneinander antreten zu lassen. Die Bewertung der Spielstärke der Teams erfolgt mittels Wertungskennzahlen, die nach jeder Runde neu berechnet werden müssen. Dabei wird der Tabellenplatz beim IIFT primär durch die Punkte festgelegt. Bei gleichen Punktzahlen wird nach Buchholz, Sonneborn-Berger und direkter Vergleich weiter aufgeschlüsselt. Die punktgleichen Mannschaften werden dann in der nächsten Runde gegeneinander gepaart. Da nach jeder Runde die einzelnen Mannschaften bewertet werden, kann es keinen Gesamtspielplan geben. Stattdessen wird nach jeder Runde ein neuer Rundenplan für die nachfolgende Runde erstellt und verteilt.

Der Tabellenplatz wird nach folgenden Kriterien (mit absteigender Gewichtung) ermittelt:

1. Punkte, bei Punktgleichstand → siehe 2.
2. Buchholz-Punkte, bei Buchholz-Gleichstand → siehe 3.  
Die Buchholz-Zahl einer Mannschaft ist die Summe der Punkte ihrer Gegner, **unabhängig** vom Ergebnis der Spiele. Die Buchholz-Zahl misst die Spielstärke der Gegner, unabhängig vom Spielergebnis.
3. Sonneborn-Berger-Zahl, bei Sonneborn-Berger-Gleichstand → siehe 4.  
Die Sonneborn-Berger-Zahl einer Mannschaft ist die Summe der vollen Punktzahlen der Gegner, gegen die sie gewonnen hat, und der halben Punktzahlen der Gegner, gegen die sie unentschieden gespielt hat.  
Die Sonneborn-Berger-Zahl misst, wie die erzielten Punkte zustande kamen. Damit wird ein Punktgewinn gegen einen Gegner, der höher in der Tabelle steht stärker gewichtet, als ein Punktgewinn gegen einen weiter unten stehenden Gegner.
4. Der direkte Vergleich, falls unentschieden gespielt wurde oder die Mannschaften noch nicht gespielt haben → siehe 5.
5. Der Tabellenplatz wird geteilt, da alle Wertungen dasselbe Ergebnis liefern.

Erfahrungsgemäß gibt es nach 3 Runden Schweizer System keine geteilten Tabellenplätze mehr.

Beim Schweizer System ist üblicherweise sichergestellt, dass

- alle Mannschaften gleich oft spielen;
- Mannschaften mit unterschiedlicher Spielstärke teilnehmen können;
- die Spiele normalerweise (ab der 3. Runde) zwischen Mannschaften gleicher Spielstärke ausgetragen werden;
- Spiele zwischen Mannschaften unterschiedlicher Stärke für die schwächere Mannschaft kein Desaster ist, weil das verlorene Spiel in der Buchholz-Zahl berücksichtigt wird;
- zwei Mannschaften nie zweimal gegeneinander spielen (Ausnahme ist das Endspiel);
- nicht jeder gegen jeden spielen muss;
- alle Mannschaften einen leistungsgerechten, individuellen Spielverlauf haben;
- viele Spiele einen direkten Platzierungskampf zwischen ähnlich starken Mannschaften darstellt;
- es kein Auslosungspech gibt, da eine Mannschaft, selbst wenn sie ein/zwei Spiele verloren hat, noch Turniersieger werden kann.

### Historisches

Als Erfinder des Systems gilt der Lehrer Julius Müller. Es wurde zum ersten Mal bei einem Schachturnier in Zürich am 15. 6. 1895 verwendet. Das System wird angewendet um die Abschlusstabelle eines Vollsystems, also jeder gegen jeden, mit einem möglichst geringen Spielaufwand und hoher statistischer Sicherheit zu erreichen.

### Die Bildung der Spielpaarungen beim Schweizer System

Die Spielpaarungen werden von Runde zu Runde, immer abhängig von der jeweiligen Erfolgsbilanz der Mannschaften gebildet. Man versucht immer möglichst gleichstarke Mannschaften gegeneinander spielen zu lassen. Dazu ist es notwendig nach jeder Runde eine neue Rangliste zu ermitteln. Wird mit einer ungeraden Teilnehmerzahl gespielt, dann erhält pro Runde jeweils eine Mannschaft ein Freilos.

Am Beispiel:

Eine Mannschaft die zweimal gewonnen und dreimal verloren hat, spielt in der nächsten Runde in aller Regel gegen eine Mannschaft die ebenfalls zweimal gewonnen und dreimal verloren hat.

Nun die präzisen Paarungs-Vorschriften:

- Die Spielpaarungen der 1. Runde werden gelöst.
- Die Punktdifferenz zweier Mannschaften, die gegeneinander spielen, sollte so klein wie möglich, idealerweise Null sein.
- Zwei Mannschaften dürfen nur einmal gegeneinander spielen.
- Freilos erhält nur eine Mannschaft am Tabellenende. Eine Mannschaft die Freilos erhalten hat, darf nicht nochmals ein Freilos erhalten.

### Spielwertung

Wir werten, wie im Fußball üblich, einen Sieg mit drei Punkten, ein Unentschieden mit einem Punkt und eine Niederlage mit null Punkten. Freilos wird als erfolgreich gewertet, deshalb erhält eine Mannschaft mit Freilos kampfflos 3 Punkte. Das Freilos geht aber nicht in die Buchholz- und Sonneborn-Berger-Wertung ein. Damit sind üblicherweise bei punktgleichem Stand Mannschaften die ihre Punkte erspielt haben, besser gestellt.

Die Platzierungen punktgleicher Mannschaften werden durch Unterwertungen (Feinwertungen) ermittelt. Dazu wird näher beleuchtet, wie die Mannschaften ihre Punkte erhalten haben. Die eingesetzten Unterwertungen (Buchholz, Sonnenborn-Berger und direkter Vergleich) werden in einem detaillierten Abrechnungsbeispiel noch näher erläutert.

Wichtig: Die Anzahl geschossener Tore beziehungsweise das Torverhältnis gehen **nicht** in die Wertung ein.

Begründung: Nehmen wir einmal an, die beiden Mannschaften A und B haben jeweils 6 Punkte. Mannschaft A hat gegen den Tabellenzweiten und gegen den Tabellendritten jeweils 1:0 gewonnen. Mannschaft B hat den Tabellenletzten und den Vorletzten jeweils mit 12:0 massakriert. Beide Mannschaften haben nun 6 Punkte. Ich denke, dass hier kein vernünftiger Mensch behaupten wird, dass Mannschaft B die spielstärkere Mannschaft ist.

### **Transparenz**

Aus Zeitgründen ist nur eine computerunterstützte Turnierplanung möglich. Vor jeder Runde erhält jede Mannschaft einen Spielplan für die kommende Runde. Außerdem wird die Spielmatrix sowie der aktuelle Tabellenstand veröffentlicht so, dass jede Mannschaft das Turnier vollständig nachvollziehen kann.

### **Besonderheit beim IIFT**

Wir haben Mannschaften aus 2 Spielkategorien, die über das Schweizer System gemischt werden. Aktuell sind 30 Mannschaften (6 in Kategorie A und 24 in Kategorie B) gemeldet. Im gesamten Turnier werden die Paarungen **ohne** Rücksicht auf die Kategorie nach den Regeln des Schweizer Systems gepaart. Damit werden sich die Mannschaften aus Kategorie A und die spielstarken Mannschaften von Kategorie B schnell vom Feld absetzen. Es kann im Laufe des Turniers prinzipiell immer zu Spielen zwischen Mannschaften der beiden Kategorien kommen, nämlich genau dann, wenn Mannschaften aus Kategorie B stärker sind, als der Rest von Kategorie B.

Am Turnierende spielen die beiden höchstplatzierten Mannschaften aus Kategorie A um den Turniersieg in Kategorie A. Weiterhin spielen die beiden höchstplatzierten Mannschaften aus Kategorie B um den Turniersieg in Kategorie B. Die restlichen Plätze in den beiden Kategorien werden nach den Reihenfolgen in der Gesamttabelle ermittelt.

### **Gewinnstrategie:**

Für die Mannschaften beider Kategorien gilt, dass möglichst viele Punkte geholt werden müssen um ins Endspiel einzuziehen zu können. Dabei wird wahrscheinlich jede Mannschaft aus Kategorie B einmal gegen eine Kategorie A-Mannschaft antreten müssen.

## Ein Abrechnungsbeispiel zum Schweizer System

Nehmen wir an, an einem fiktiven Turnier nehmen die 7 Mannschaften Team A, ..., Team G teil, wir hätten 3 Plätze zum Spielen. Da die Teilnehmerzahl ungerade ist, muss in jeder Runde eine Mannschaft pausieren.

In Runde 1 ergibt sich die folgende (zufällige) Paarungsliste:

abrbsp

PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE 1

TERMIN : DIENSTAG , 13.06.2017 , 23:15 UHR

13.06.2017 , 23:22 UHR

PLATZ	NR MANNSCHAFT	KAT	ERG	NR MANNSCHAFT	KAT
1	1 Team A	*	__ : __	2 Team B	*
2	3 Team C	*	__ : __	4 Team D	*
3	5 Team E	*	__ : __	6 Team F	*
*	7 Team G	*	+ : *	FR FREILOS	*

Angenommen, wir hätten die folgenden Ergebnisse:

Team A : Team B 2:1	→ Team A: 3 Punkte,	Team B: 0 Punkte
Team C : Team D 1:1	→ Team C: 1 Punkt,	Team D: 1 Punkt
Team E : Team F 2:4	→ Team E: 0 Punkte,	Team F: 3 Punkte
Team G: Spielpause	→ Team G: 3 Punkte	

Nun werden die folgenden Infos veröffentlicht: Ergebnismatrix, Rangliste

abrbsp

ERGEBNISMATRIX BIS RUNDE 1  
13.06.2017 , 23:34 UHR

NR MANNSCHAFT                      GEGNER, ERGEBNIS pro RUNDE

---

1 Team A	<b>2,3</b>
2 Team B	1,0
3 Team C	4,1
4 Team D	3,1
5 Team E	6,0
6 Team F	5,3
7 Team G	FR*+

FR = FREILOS

AU = AUSFALLRUNDE

KG = KAMPFLOS GEWONNEN

KV = KAMPFLOS VERLOREN

Die fett gedruckte **2,3** bedeutet, dass Team A (Nr. 1) gegen Team B (Nr. 2) gespielt hat und dabei **3** Punkte bekommen hat.  
Die restlichen Einträge sollten selbsterklärend sein.

abrbsp

RANGLISTE NACH RUNDE 1  
13.06.2017 , 23:35 UHR

RNG	NR MANNSCHAFT	KAT	PKT	BHOLZ	SOBERG
1.	1 Team A	*	3.0	0.0	0.00
1.	6 Team F	*	3.0	0.0	0.00
1.	7 Team G	*	3.0	0.0	0.00
4.	3 Team C	*	1.0	1.0	0.50
4.	4 Team D	*	1.0	1.0	0.50
6.	2 Team B	*	0.0	3.0	0.00
6.	5 Team E	*	0.0	3.0	0.00

Die Erstwertung entscheidet über die Plätze. Die Plätze werden geteilt, da alle Feinwertungen gleich sind.

## Nun zur Runde 2:

abrbsp

PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE 2

TERMIN : DIENSTAG , 13.06.2017 , 23:15 UHR

13.06.2017 , 23:42 UHR

PLATZ	NR MANNSCHAFT	KAT	ERG	NR MANNSCHAFT	KAT
1	6 Team F	*	__ : __	1 Team A	*
2	7 Team G	*	__ : __	3 Team C	*
3	4 Team D	*	__ : __	2 Team B	*
*	5 Team E	*	+ : *	FR FREILOS	*

Es wird versucht möglichst punktgleiche Mannschaften zu paaren.

Angenommen die Spiele hätten folgende Ausgänge:

Team F : Team A	1:2	→ Team F: 0 Punkte,	Team A: 3 Punkte
Team G : Team C	2:2	→ Team G: 1 Punkt,	Team C: 1 Punkt
Team D : Team B	2:4	→ Team D: 0 Punkte,	Team B: 3 Punkte
Team E: Spielpause		→ Team E: 3 Punkte	

abrbsp

ERGEBNISMATRIX BIS RUNDE 2

13.06.2017 , 23:51 UHR

NR MANNSCHAFT GEGNER, ERGEBNIS pro RUNDE

---

1 Team A	2,3	6,3
2 Team B	1,0	4,3
3 Team C	4,1	7,1
4 Team D	3,1	2,0
5 Team E	6,0	FR**
6 Team F	5,3	1,0
7 Team G	FR**	3,1

abrbsp

RANGLISTE NACH RUNDE 2

13.06.2017 , 23:51 UHR

---

RNG	NR MANNSCHAFT	KAT	PKT	BHOLZ	SOBERG
1.	1 Team A	*	6.0	6.0	6.00
2.	7 Team G	*	4.0	2.0	1.00
3.	2 Team B	*	<b>3.0</b>	<b>7.0</b>	<b>1.00</b>
3.	6 Team F	*	<b>3.0</b>	<b>7.0</b>	<b>1.00</b>
5.	5 Team E	*	<b>3.0</b>	<b>3.0</b>	0.00
6.	3 Team C	*	2.0	3.0	1.50
7.	4 Team D	*	1.0	5.0	1.00

Die Teams B, F und E belegen die Plätze 3-5. Team E hat den schlechtesten Buchholz-Wert und belegt deshalb Platz 5. Die Wertungen von B und F sind identisch, deshalb wird der 3. Platz geteilt.

Team G hatte ein Freilos und unentschieden gegen Team C gespielt. Das Freilos wird bei Buchholz nicht berücksichtigt, deshalb ist die Buchholzzahl von Team G die 2, weil Team C 2 Punkte hat. Sonnenborn-Berger entsprechend.

Jetzt die 3. Runde:

abrbsp

PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE 3

TERMIN : DIENSTAG , 13.06.2017 , 23:15 UHR

13.06.2017 , 24:01 UHR

PLATZ	NR MANNSCHAFT	KAT	ERG	NR MANNSCHAFT	KAT
1	1 Team A	*	__:__	7 Team G	*
2	2 Team B	*	__:__	5 Team E	*
3	3 Team C	*	__:__	6 Team F	*
*	4 Team D	*	+ : *	FR FREILOS	*

Angenommen die Spiele hätten folgende Ausgänge:

Team A : Team G	1:1	→ Team A: 1 Punkt,	Team G: 1 Punkt
Team B : Team E	0:2	→ Team B: 0 Punkte,	Team E: 3 Punkte
Team C : Team F	4:1	→ Team C: 3 Punkte,	Team F: 0 Punkte
Team D: Spielpause		→ Team D: 3 Punkte	



abrbsp

ERGEBNISMATRIX BIS RUNDE 3

13.06.2017 , 24:06 UHR

NR MANNSCHAFT	GEGNER, ERGEBNIS pro RUNDE		
1 Team A	2,3	6,3	7,1
2 Team B	1,0	4,3	5,0
3 Team C	4,1	7,1	6,3
4 Team D	3,1	2,0	FR*+
5 Team E	6,0	FR*+	2,3
6 Team F	5,3	1,0	3,0
7 Team G	FR*+	3,1	1,1

abrbsp

RANGLISTE NACH RUNDE 3

13.06.2017 , 24:10 UHR

RNG	NR MANNSCHAFT	KAT	PKT	BHOLZ	SOBERG
1.	1 Team A	*	7.0	9.0	7.50
2.	5 Team E	*	6.0	6.0	3.00
3.	7 Team G	*	5.0	12.0	6.00
4.	3 Team C	*	5.0	8.0	5.50
5.	4 Team D	*	4.0	8.0	2.50
6.	6 Team F	*	3.0	16.0	4.00
7.	2 Team B	*	3.0	13.0	2.00

Die Teams G und C haben jeweils 5 Punkte. Da Team G gegen stärkere Gegner gespielt hat, wird Team G als besser eingestuft. Team G hatte ein Freilos und gegen die Teams C und A unentschieden gespielt. Team C hat 5 Punkte Team A hat 7 Punkte. Damit ist die Buchholz-Zahl von Team G 12. Für die Sonneborn-Berger-Zahl gilt:  $\frac{1}{2}5 + \frac{1}{2}7 = 6$ . In allen Fällen von Punktgleichstand entscheidet hier die Buchholz-Zahl.

Nun zur letzten Runde:

abrbsp

PAARUNGSLISTE FÜR RUNDE 4

TERMIN : DIENSTAG , 13.06.2017 , 23:15 UHR

13.06.2017 , 24:19 UHR

PLATZ	NR MANNSCHAFT	KAT	ERG	NR MANNSCHAFT	KAT
1	5 Team E	*	__ : __	1 Team A	*
2	7 Team G	*	__ : __	4 Team D	*
3	2 Team B	*	__ : __	3 Team C	*
*	6 Team F	*	+ : *	FR FREILOS	*

Angenommen die Spiele hätten folgende Ausgänge:

Team E: Team A	1:1	→ Team E: 1 Punkt,	Team A: 1 Punkt
Team G : Team D	2:1	→ Team G: 3 Punkte,	Team D: 0 Punkte
Team B : Team C	1:1	→ Team B: 1 Punkte,	Team C: 1 Punkte
Team F: Spielpause		→ Team F: 3 Punkte	

abrbsp

ERGEBNISMATRIX BIS RUNDE 4

13.06.2017 , 24:24 UHR

NR MANNSCHAFT	GEGNER, ERGEBNIS pro RUNDE			
1 Team A	2,3	6,3	7,1	5,1
2 Team B	1,0	4,3	5,0	3,1
3 Team C	4,1	7,1	6,3	2,1
4 Team D	3,1	2,0	FR*+	7,0
5 Team E	6,0	FR*+	2,3	1,1
6 Team F	5,3	1,0	3,0	FR*+
7 Team G	FR*+	3,1	1,1	4,3

abrbsp

RANGLISTE NACH RUNDE 4

13.06.2017 , 24:25 UHR

RNG	NR MANNSCHAFT	KAT	PKT	BHOLZ	SOBERG
1.	1 Team A	*	8.0	19.0	13.50
2.	7 Team G	*	8.0	16.0	9.00
3.	5 Team E	*	7.0	16.0	8.00
4.	6 Team F	*	6.0	19.0	5.00
5.	3 Team C	*	6.0	16.0	10.00
6.	2 Team B	*	4.0	21.0	5.00
7.	4 Team D	*	4.0	16.0	3.00

Team A wäre nun Turniersieger. Da A aber punktgleich mit B ist, entscheidet wieder die Buchholz-Zahl über den Tabellenrang. Das gesamte Turnier kann mit Hilfe der Ergebnismatrix nachvollzogen werden. Die Rangliste kann jederzeit aus der Ergebnismatrix berechnet werden.

## Turnierende beim IIFT

Angenommen wir hätten die auf der nächsten Seite stehende Abschlusstabelle erhalten, dann werden die Spitzenplätze der beide Kategorien ermitteln. Dann findet jeweils ein Endspiel um den Turniersieg statt.

Die beiden Spitzenplätze in Kategorie A sind:

KAT A:	1	1.	3 TEAM3	A	18.0	86.0	71.00
KAT A:	2	2.	4 TEAM4	A	15.0	91.0	61.00

Die beiden Spitzenplätze in Kategorie B sind:

KAT B:	1	6.	12 TEAM12	B	13.0	86.0	46.50
KAT B:	2	7.	8 TEAM8	B	13.0	79.0	45.50

Damit ergeben sich die folgenden Endspielpaarungen:

Kategorie A: TEAM4 – TEAM3

Kategorie B: TEAM8 – TEAM12

Wenn nun TEAM3 das Endspiel in Kategorie A und TEAM8 das Endspiel in Kategorie B gewinnt, dann ergeben sich die folgenden Endtabellen:

Endtabelle Kategorie A	Endtabelle Kategorie B
Platz 1: TEAM3	Platz 1: TEAM8
Platz 2: TEAM4	Platz 2: TEAM12
Platz 3: TEAM6	Platz 3: TEAM11
Platz 4: TEAM5	Platz 4: TEAM29
Platz 5: TEAM2	Platz 5: TEAM9
Platz 6: TEAM1	Platz 6: TEAM15
	Platz 7: TEAM17
	Platz 8: TEAM19
	Platz 9: TEAM24
	Platz 10: TEAM25
	Platz 11: TEAM21
	Platz 12: TEAM20
	Platz 13: TEAM10
	Platz 14: TEAM27
	Platz 15: TEAM7
	Platz 16: TEAM26
	Platz 17: TEAM30
	Platz 18: TEAM16
	Platz 19: TEAM13
	Platz 20: TEAM22
	Platz 21: TEAM23
	Platz 22: TEAM28
	Platz 23: TEAM14
	Platz 24: TEAM18

test02

RANGLISTE NACH RUNDE 7

19.05.2017 , 20:32 UHR

PLATZ/KAT	RNG	NR	MANNSCHAFT	KAT	PKT	BHOLZ	SOBERG
KAT A: 1	1.	3	TEAM3	A	18.0	86.0	71.00
KAT A: 2	2.	4	TEAM4	A	15.0	91.0	61.00
KAT A: 3	3.	6	TEAM6	A	15.0	87.0	56.00
KAT A: 4	4.	5	TEAM5	A	15.0	86.0	55.00
KAT A: 5	5.	2	TEAM2	A	13.0	97.0	57.50
KAT B: 1	6.	12	TEAM12	B	13.0	86.0	46.50
KAT B: 2	7.	8	TEAM8	B	13.0	79.0	45.50
KAT B: 3	8.	11	TEAM11	B	13.0	65.0	37.00
KAT B: 4	9.	29	TEAM29	B	11.0	75.0	35.00
KAT B: 5	10.	9	TEAM9	B	11.0	69.0	37.00
KAT B: 6	11.	15	TEAM15	B	11.0	63.0	33.00
KAT A: 6	12.	1	TEAM1	A	10.0	81.0	33.00
KAT B: 7	13.	17	TEAM17	B	10.0	75.0	31.00
KAT B: 8	14.	19	TEAM19	B	10.0	72.0	26.50
KAT B: 9	15.	24	TEAM24	B	10.0	71.0	31.50
KAT B: 10	16.	25	TEAM25	B	10.0	67.0	26.50
KAT B: 11	17.	21	TEAM21	B	10.0	64.0	21.50
KAT B: 12	18.	20	TEAM20	B	10.0	58.0	20.50
KAT B: 13	19.	10	TEAM10	B	9.0	59.0	19.00
KAT B: 14	20.	27	TEAM27	B	9.0	55.0	23.00
KAT B: 15	21.	7	TEAM7	B	9.0	53.0	23.50
KAT B: 16	22.	26	TEAM26	B	8.0	70.0	28.00
KAT B: 17	23.	30	TEAM30	B	7.0	77.0	23.50
KAT B: 18	24.	16	TEAM16	B	7.0	56.0	13.00
KAT B: 19	25.	13	TEAM13	B	7.0	52.0	15.50
KAT B: 20	26.	22	TEAM22	B	6.0	52.0	12.50
KAT B: 21	27.	23	TEAM23	B	6.0	49.0	5.00
KAT B: 22	28.	28	TEAM28	B	5.0	54.0	10.50
KAT B: 23	29.	14	TEAM14	B	3.0	62.0	12.50
KAT B: 24	30.	18	TEAM18	B	2.0	61.0	7.00