**Scritt 1: Generierung der Match-Objekte**

Für jede Gruppe:

* + 1. Bestimmen die Anzahl der Teams in dieser Gruppe.
    2. Erzeuge eine Liste von Teamnummern: [0, 1, …, n-1]
    3. Für alle Kombinationen (i, j) mit i < j:  
       Erstelle ein Match mit:  
       groupID = aktuelleGruppe  
       team1Nr = i  
       team2Nr = j  
       eindeutiger matchID   
       (Falls Rückspiele erlaubt sind, wird später auch ein zweites gleiche Spiel geplant)

**Scritt 2: Erstellung der Spiel-Objekte aus Match**

Für jedes Match:

1. Erstelle ein Spiel mit: spiel.matchID = match.matchID (Schlüssel Attribut) und istHinspiel = true.  
   (Falls Rückspiel erlaubt ist, generieren noch eines Spiel)

**Scritt 3: Planung der Spiele**

Initialisiere:

* Turnierplan
* Hilfsstrukturen zur Überprüfung:  
  Welche Teams spielen oder pfeifen in welchem Slot?  
  Welche Felder sind wann belegt?  
  Welche Rollen (Spiel/Schiri/Pause) hatte jedes Team zuletzt?

Für jedes Spiel:

1. Suche den ersten timeSlotNr, in dem:  
   - beide Teams nicht spielen,  
   - beide Teams nicht als Schiedsrichter tätig sind,
2. Stelle sicher, dass:  
   - kein Team zwei Pausen hintereinander hat  
   - kein Team die Folge „Schiri – Pause – Schiri“ oder „Schiri – Schiri“ hat
3. Finde ein freies feldNr im aktuellen Timeslot
4. Wähle ein verfügbares Team als Schiedsrichter:  
   - Nicht kürzlich als Schiri aktiv  
   - Nicht gleichzeitig Spieler  
   - Wer weniger pfeift, der ist lieber Schiri fürs System
5. Trage den Schiedsrichter in das Match ein
6. Aktualisiere Zeitpläne und Rollenhistorien
7. Füge das Spiel dem Turnierplan hinzu