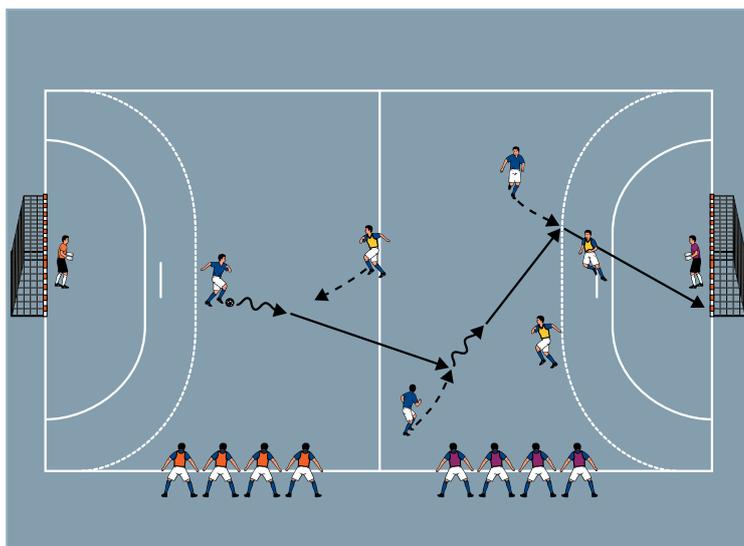


SCHLUSSTEIL: 4-gegen-4-Turnier

von Klaus Pabst (07.02.2017)



Organisation

- Die gesamte Halle bildet das Spielfeld
- 4 Mannschaften (A, B, C und D) einteilen
- Jedes Team stellt 1 Torhüter
- A und B im Feld sowie C und D außerhalb des Feldes postieren

Ablauf

- A und B treten gegeneinander an, C und D pausieren.
- Auf das Trainerkommando „Wechsel“ läuft die zurückliegende Mannschaft aus dem Feld.
- Die Mannschaft, die länger außerhalb des Feldes gewartet hat, rückt ins Feld und übernimmt sofort die Aufgabe des ausscheidenden Teams.
- Welche Mannschaft schießt im gesamten Turnierverlauf die meisten Tore?

Variationen

- Nach dem Trainerkommando verbleibt die Mannschaft im Spiel, die insgesamt mehr Tore geschossen hat.

Tipps und Korrekturen

- Das Wechsel-Kommando frühestens nach 1,5 und spätestens nach 3 Minuten geben.
- Auf eine ungefähr gleiche Spielzeit aller Spieler achten.
- Bei Unentschieden wechselt die Mannschaft mit der längeren Spielzeit vom Feld.
- Die Wechsel schnell durchführen. Das Spielfeld sofort verlassen und das Spiel sofort fortsetzen, nach Möglichkeit überhaupt nicht unterbrechen.