

## Spielform - Tor-Freischaltung

### Organisation:

- Wir benötigen 12 Markierungen für 4 Dreiecke und Spielfeldmarkierungen, 2 Tore und ausreichend Bälle.
- Markiere ein quadratisches Spielfeld, bei einem 6 gegen 6 betragen die Seitenlängen ca. 40 Meter. Bei kleineren oder größeren Teams wird die Feldgröße entsprechend angepasst.
- Es wird mit zwei Toren und Torhütern gespielt. In den Toren liegen Ersatzbälle bereit.
- In den Ecken werden mit Markierungen Dreiecke ausgelegt, die Ausrichtung ist willkürlich. Die Dreiecke sind so groß, dass sie nicht von einem Spieler komplett zugestellt werden können.



### Ablauf:

- Die Torhüter spielen bei der ballbesitzenden Mannschaft mit, es entsteht eine doppelte Überzahl, in der Grafik ein 8 gegen 6.
- Tore dürfen noch nicht erzielt werden, die Torhüter werden in die Ballzirkulation einbezogen.
- Werden im Spiel zwei Dreiecke bespielt, sind die Tore freigeschaltet. Es ist dabei egal, ob dies passend oder dribbelnd erfolgt.
- Gelingt die Tor-Freischaltung, darf die ballbesitzende Mannschaft nur auf das Tor angreifen, welches auf der anderen Spielfeldseite des als letztes durchspielten Dreiecks liegt.
- Ist das Spiel freigeschaltet, darf die verteidigende Mannschaft bei Balleroberung ebenfalls den Torabschluss suchen.
- Ist das Spiel bei Balleroberung noch nicht freigeschaltet, versucht das bisher verteidigende Team zwei Dreiecke zu bespielen.
- Geht der Ball ins aus oder wird ein Tor erzielt, beginnt das Spiel von vorne. Dazu bringt ein Torwart einen Ball ins Spiel. Er eröffnet das Spiel mit einem Zuspiel, bei Torerfolg auf die bisher verteidigende Mannschaft, bei einem Ausball zum Team, welches Einwurf, Abstoß oder Eckball hätte.

### Varianten:

- Die ballbesitzende Mannschaft greift, wenn die Tore freigeschaltet sind, auf das Tor an, welches sich nah an dem letzten durchspielten Dreieck befindet.

- Lege ausreichend Ersatzbälle in den Toren bereit.
- Bei Balleroberung durch das verteidigende Team beginnt das Spiel immer bei null, es startet neu.

### Trainertipps: