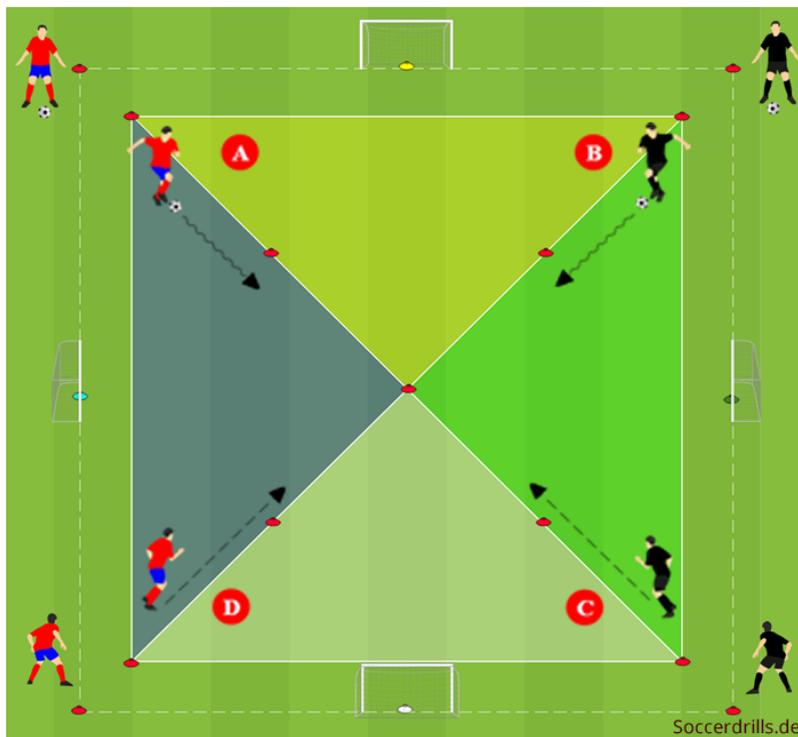


## Zweikampf | Kampfdreiecke



### Organisation:

- Du benötigst 4 Minitore (Hütchentore, Stangentore). In den Toren werden 4 verschiedenfarbige Markierungen abgelegt. Für die Kennzeichnung des Spielfeldes werden 13 weitere Bodenmarkierungen benötigt.
- Den Aufbau entnehme bitte der Grafik. Die Feldgröße entspricht dem Leistungsvermögen, orientiere dich beim inneren Quadrat an eine Seitenlänge von ca. 16 bis 20 Metern.
- Teile zwei Mannschaften ein, die zusätzlich jeweils in zwei Teams geteilt werden. Ein Team pro Mannschaft verfügt über Bälle.
- In unserer Grafik postiert sich Team Rot mit (A) und ohne (D) Ball oben links und unten links. Team Schwarz postiert sich mit (C) und ohne (B) oben rechts und unten rechts.

### Ablauf:

- Auf Trainerkommando starten die Spieler aus jeder Ecke.
- Spieler A startet ins Dribbling und spielt gegen C. Spieler A darf aufs grün oder weiß gekennzeichnete Minitor abschließen und muss zuvor eins der vorgelagerten Dreiecke erreichen. Bei Balleroberung greift C auf die blau und gelb gekennzeichneten Minitore an.
- Spieler B startet ins Dribbling und spielt gegen D. Spieler B darf aufs blau oder weiß gekennzeichnete Minitor abschließen und muss zuvor eins der vorgelagerten Dreiecke erreichen. Bei Balleroberung greift D auf die gelb und grün gekennzeichneten Minitore an.

### Varianten:

- In jeder Ecke liegen Bälle bereit, der Trainer entscheidet kurz, wer angreift oder verteidigt. Es gibt folgende Möglichkeiten mit entsprechenden Angriffszonen und Minitoren:  
A greift an, C verteidigt = Zone weiß und grün.  
C greift an, A verteidigt = Zone blau und gelb.  
B greift an, D verteidigt = Zone blau und weiß.  
D greift an, B verteidigt = Zone gelb und grün.
- Die Spieler starten neben den Hütchentoren. Es wird auf drei Tore angegriffen, es werden drei Zonen verteidigt.
- Wettkampf: Jeder Treffer zählt einen Punkt. Ein Torerfolg nach Balleroberung zählt zwei Punkte.

### Trainertipps:

- Zu lange Zweikämpfe werden abgebrochen.
- Starte schnell hintereinander, die nächsten Spieler sind immer bereit.