

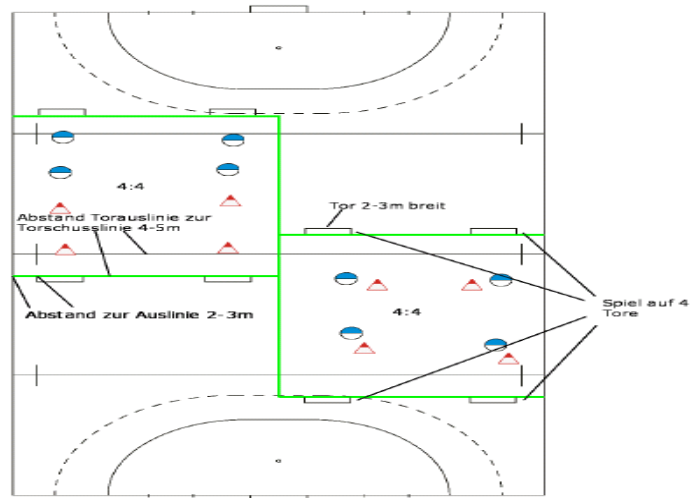
# Musterausschreibung für ein Turnier

Jedes **Spiel** besteht aus 3 Teilbereichen. Für jeden Gewinner des jeweiligen Teilbereiches gibt es eine bestimmte Anzahl an Punkten:

1. **Hockeymatch:** 4 gegen 4 auf 4 Tore über 1x 12 Minuten (ohne Torwart) **2 Punkte**  
Unentschieden: jeweils **1 Punkt** pro Team
2. **Parcours 1:** Laufstaffel **1 Punkt**
3. **Parcours 2:** Torschuss **1 Punkt**

## 1. Teilbereich: Hockeymatch

Hockeymatch auf 4 Tore; 4 gegen 4;  
ohne Torwart.  
Die Tore sind ca. 2-3 m breit, stehen  
ca. 2-3 m vom Spielfeldrand entfernt und  
ca. 4-5 m hinter den Torschusslinien  
(Mittel- bzw. Viertellinie).  
Sieg: 2 Punkte für den Gewinner  
Unentschieden: 1 Punkt pro Mannschaft



## 2. Teilbereich: Parcours 1: Laufstaffel

Eine, aus den 5 Übungen, aus dem Teilbereich „Laufstaffel“ auswählen. (Seite 3)  
Sieg: 1 Punkt

## 3. Teilbereich: Parcours 2: Technik

Eine, aus den 2 Übungen, aus dem Teilbereich „Technik“ auswählen. (Seite 4)  
Sieg: 1 Punkt

**Das Team, das am Ende der 3 Teilbewerbe mehr Punkte hat, hat das „Spiel“ gewonnen.  
Punkte für die Tabelle:**

**Gewonnenes Spiel = 3 Punkte, Unentschieden = je 1 Punkt, verlorenes Spiel = 0 Punkte**

**Mögliche Ergebnisse: 4:0; 0:4; 3:1, 1:3, 2:2**

**Gruppenplatzierung: 1. Punkte** (gewonnenes Spiel = 3 Punkte, unentschieden = 1 Punkt)

**2. direktes Spiel 3. erreichte Punkte aus allen Spielen 4. erzielte Tore im Hockeymatch**

**Es sollte darauf geachtet werden, dass gerade die Spieler, die nicht so viel spielen bzw. Anfänger sind, in der Laufstaffel eingesetzt werden.**

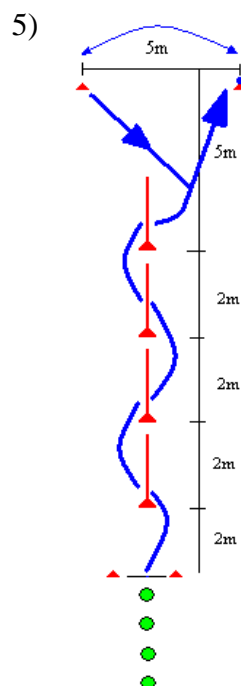
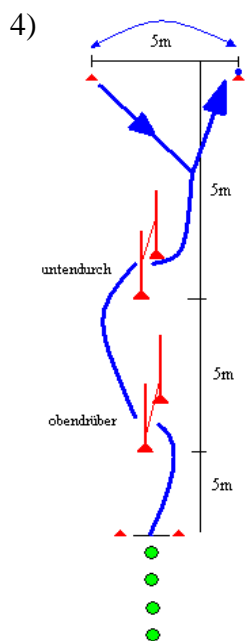
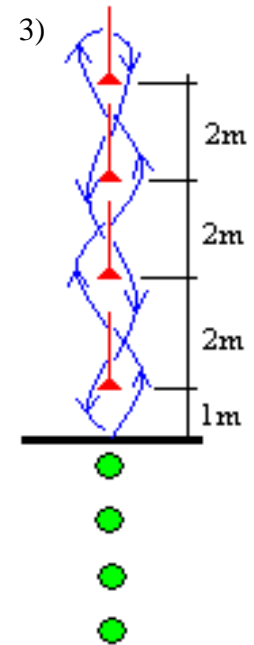
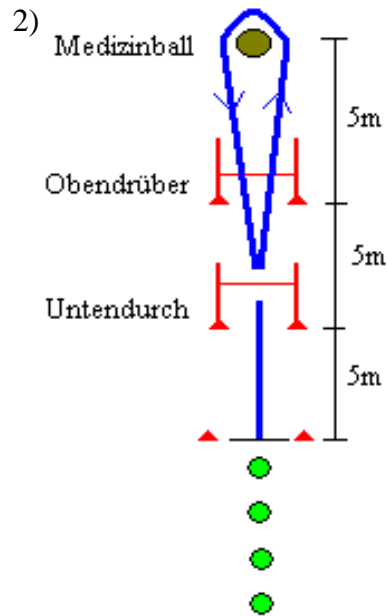
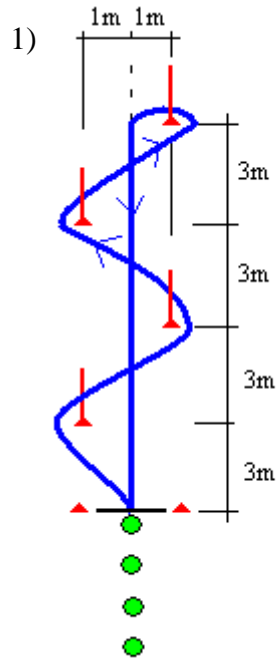
**Pro Team minimal 4 Spieler.**



## 2. Teilbereich: Parcours 1: Laufstaffel

Bei der Laufstaffel sollten immer die Kinder teilnehmen, die wegen mangelnder Hockeypraxis, im Spiel nicht soviel dran kommen. Prinzipiell starten immer 4 Spieler pro Team.

Mögliche Laufstaffeln:



Bei Bewerb 4 & 5 ist es wichtig dass die Kinder den Ball genau auf die Hütchen legen. Der Ball darf nicht runterrollen. Tut er es doch, müssen sie zurück und ihn wieder auf das Hütchen legen. So lernen die Kinder genau aber auch schnell zu arbeiten.

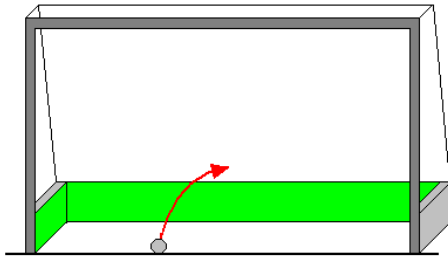
#### 4. Teilbereich: Parcours 2: Technik

Bei diesem Teilbereich kommt es auf die Grundtechniken des Hockeysports an. Bei diesem Bewerb müssen alle Kinder starten.

Bei den Bewerben hat jedes Kind drei Versuche. Es wird gezählt wie viele Treffer jedes Kind eines Teams schafft. Danach wird die gesamte Trefferanzahl aller Kinder eines Teams durch die Anzahl der Kinder eines Teams dividiert. Daraus ergibt sich die Trefferquote.

Das Team mit der höchsten Trefferquote hat gewonnen.

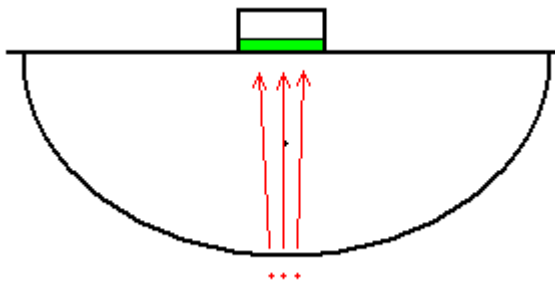
1)



Heber von Torlinie ins Netz. Der Ball darf das Brett nicht berühren. Bei der besseren Gruppe kann das Tor auch auf eine beliebige Position geschoben werden und vom 7 Meter Punkt gehoben werden.

Trefferquote siehe oben.

2)



Drei Schüsse pro Kind vom Schusskreisrand. Technik ist egal. Bei einer besseren Gruppe kann auch von der 22er geschossen werden.

Trefferquote siehe oben.