

Anhang 2

Der „Twin-Modus“ – Spielform für die E-Jugend

Hintergrund

Es sind Spiele im 4+1 gegen 4+1 im sogenannten „Twin-Modus“ vorgesehen. Dies bedeutet, dass mindestens auf zwei Feldern parallel gespielt wird und somit alle Kinder aktiv am Spielgeschehen teilnehmen können.

Voraussetzung

Mindestens 10 Kinder pro Mannschaft.

Spielprinzip

Beim Twin-Modus handelt es sich um einen Spielmodus, bei dem sich zwei Mannschaften auf mehreren Spielfeldern duellieren. Jede Mannschaft bildet je nach Spieleranzahl mindestens zwei Teams, die auf zwei Hauptspielfeldern und optional auf weiteren Nebenspielfeldern gegen ein gegnerisches Team antreten. Auf den beiden Hauptspielfeldern wird im 4+1 gegen 4+1 maximal 60 Minuten lang gespielt. Parallel spielen die Rotationsspieler auf weiteren Spielfeldern in kleineren Spielformen auf vier Minutoren. Wenn alle Teams auf einem ähnlichen Leistungsniveau agieren, sollen die Teams einer Mannschaft nach jedem Durchgang (Drittel oder Viertel) die Felder und ihre Spieler durchwechseln, sodass immer neue Gegner aufeinandertreffen und jedes Kind mindestens einmal auf einem der 4+1-Felder gespielt hat.

Hinweise & Tipps

Die Anzahl an Nebenspielfeldern und die Wahl der jeweiligen Spielform sollte der Anzahl an Spielern und Teams angepasst werden und kann durchaus variieren. Das Ziel ist, dass jedes Kind während der gesamten Spielzeit auf einem der Felder aktiv spielt und kein Kind einer Mannschaft zu Hause bleibt oder zuschauen muss. So können auf den Nebenspielfeldern auch Teams gebildet werden, die aus Spielern beider Mannschaften bestehen. Für die Durchführung von Spielen im Twin-Modus werden mindestens 10 Kinder pro Mannschaft benötigt.

Tendenzwertung

Die Ergebnisse sollen nur für interne Zwecke erfasst werden, wenn hierdurch eine homogene Leistungseinteilung der Mannschaften ermöglicht wird. Die Wertungen sollen öffentlich nicht eingesehen werden können! Die Ergebnisse werden auf allen Spielfeldern berücksichtigt! Nach jedem Durchgang (Drittel oder Viertel) wird auf jedem Spielfeld das Ergebnis in eine Tendenzwertung umgewandelt. Somit ist jeder Spielabschnitt von Bedeutung, hohen Rückständen wird nicht über die weitere Spieldauer hinterhergelaufen und die Motivation für beide Teams bleibt konstant hoch, um

Tore zu erzielen und zu verhindern. Für einen Sieg pro Feld und Viertel bzw. Drittel gibt es 3 Punkte und für ein Unentschieden 1 Punkt.

Zur Hilfe der Tendenz-Ergebnis-Eintragungen wird ein Online-Tool zur Verfügung gestellt. Alternativ können die Anhänge 3 und 4 genutzt werden.

Beispiel für die Tendenz-Ergebnis-Wertung mit den Anhängen 3 oder 4

Am 05.09. findet das E-Juniorenspiel im Twin-Modus zwischen A-Stadt und B-Stadt statt. Beide Trainer einigen sich im Vorfeld auf eine Spielzeit von 4 x 15 Minuten und zusätzlichen zwei Nebenspielfeldern in 3vs3 und 2vs2. Daraufhin wird für die Ergebnisermittlung die Datei "Ergebnisermittlung Twin 4x15" aus den beigefügten Dateien genutzt.

Folgende Ergebnisse werden auf den Spielfeldern erzielt:

1. Viertel: Spielfeld A: 7:3 Spielfeld B: 1:3 Spielfeld C: 5:5 Spielfeld D: 4:3

Diese Ergebnisse werden in die entsprechenden Felder unter "tatsächliches Ergebnis" eingetragen. In den gelben Feldern darunter wird dann das Umrechnungsergebnis vermerkt (Sieg=3:0, Unentschieden=1:1, Niederlage=0:3).

Im 2., 3. und 4. Viertel wird ebenso vorgegangen.

2. Viertel: Spielfeld A: 2:3 Spielfeld B: 1:4 Spielfeld C: 3:2 Spielfeld D: 4:2

3. Viertel: Spielfeld A: 1:1 Spielfeld B: 3:1 Spielfeld C: 2:2 Spielfeld D: 1:4

4. Viertel: Spielfeld A: 5:1 Spielfeld B: 3:3 Spielfeld C: 2:5 Spielfeld D: 4:4

Nachdem alle Spiele ausgetragen worden sind, werden alle Ergebnisse aus den gelben Feldern spaltenweise (Spielfeld A, Spielfeld B, Spielfeld C und Spielfeld D) aufsummiert und in die gelben Felder im Bereich Gesamtergebnis eingetragen (im Beispiel Spielfeld A 7:4, Spielfeld B 4:7, Spielfeld C 5:5 und Spielfeld D 7:4).

Diese Spielfeldergebnisse werden jetzt noch einmal zu einem Gesamtergebnis zusammengefasst (Ergebnis Spielfeld A + Ergebnis Spielfeld B + Ergebnis Spielfeld C + Ergebnis Spielfeld D) und als Gesamtergebnis aller Spielfelder in die orangenen Felder eingetragen (im Beispiel 23 : 20). Dieses Ergebnis wird im DFBnet gemeldet.

Ergebnisermittlung E-Junioren/innen Twinmodus

Spielzeit: 4 x 15 min

Datum: 23.08.25

Verein A-Stadt Heimmannschaft		Verein B-Stadt Gastmannschaft	
Spielfeld A 4+1 : 4+1		Spielfeld B 4+1 : 4+1	
Spielfeld C 3 : 3 oder 2 : 2		Spielfeld D 3 : 3 oder 2 : 2	
1. Viertel	tatsächliches Ergebnis: 7 : 3	1 : 3	5 : 5
	Ergebnis nach Umrechnung: 3 : 0	0 : 3	1 : 1
2. Viertel	tatsächliches Ergebnis: 2 : 3	1 : 4	3 : 2
	Ergebnis nach Umrechnung: 0 : 3	0 : 3	3 : 0
3. Viertel	tatsächliches Ergebnis: 1 : 1	3 : 1	2 : 2
	Ergebnis nach Umrechnung: 1 : 1	3 : 0	1 : 1
4. Viertel	tatsächliches Ergebnis: 5 : 1	3 : 3	2 : 5
	Ergebnis nach Umrechnung: 3 : 0	1 : 1	0 : 3
Gesamtergebnis	Spielfeld A 7 : 4	Spielfeld B 4 : 7	Spielfeld C 5 : 5
	alle Spielfelder: 23 : 20		

Umrechnungsschlüssel: Sieg = 3:0; Niederlage = 0:3; Unentschieden = 1:1