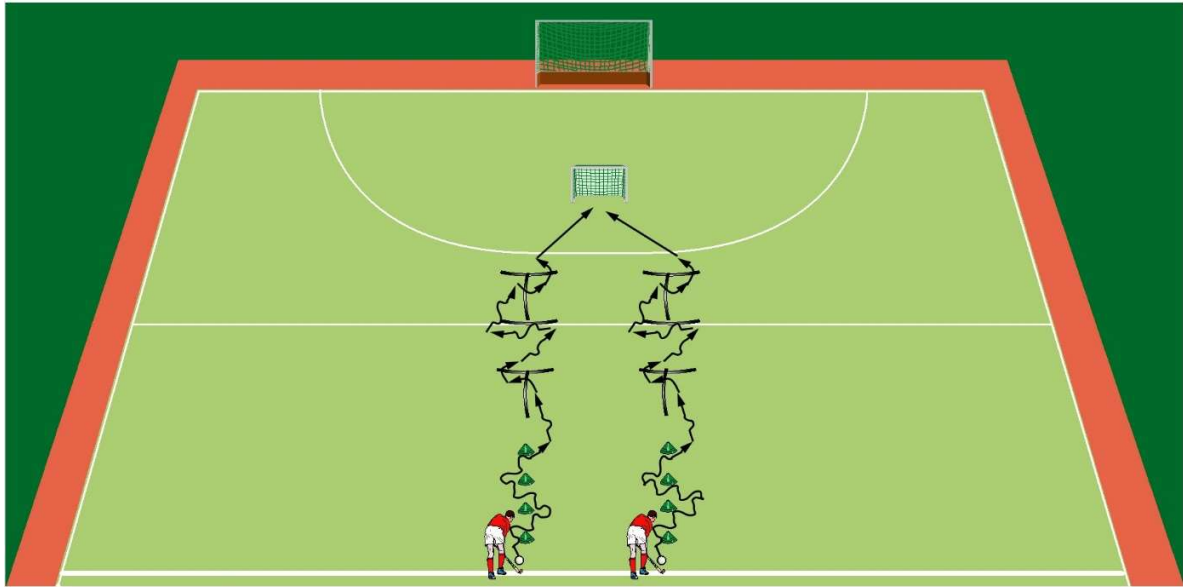


## Andre 4 – Technik-Parcours Wettkampf



### Organisation

Über die Länge von ca. eineinhalb Vierteln wird ein Parcours mit Hütchen und Stangen aufgebaut. Der Parcours wird zweimal nebeneinander aufgebaut. Am Ende steht zwischen den beiden Reihen ein kleines Tor.

### Beschreibung

Die Spieler müssen durch den Parcours dribbeln. Dabei ist genau vorgegeben, wie sie diesen durchlaufen sollen. Der Parcours soll sowohl Vorhand-Rückhand-Dribbling, Zieher und 3D-Dribbling enthalten. Es wird auf beiden Seiten gleichzeitig gespielt. Der Spieler, der als erstes in das kleine Tor spielt, hat gewonnen. Berührt ein Spieler mit dem Ball die Hütchen oder Stangen, dann muss er wieder zurück vor das Hindernis. Zwei nicht-aktive Spieler sind Schiedsrichter.