

## Spielermatrix für Spieltage der G- und F-Jugend

Die Nachfolgende Spielermatrix soll verdeutlichen, wie die Spieler auf die einzelnen Felder verteilt werden sollen und ab welcher Spielerzahl eine zweite Mannschaft gebildet werden muss.



### G-Jugend

Idealspielerzahl: 8 (Feld A1: 3+TW und Feld A2: 3+TW)

Bildung eines zweiten Teams ab 12 Spielern

Spielerzahl  
pro Verein

	Team A		Team B		Team C	
	Feld A1	Feld A2				
6	2+TW	2+TW				
7	2+TW	3+TW				
8	3+TW	3+TW				
9	3+TW + 1 RSp	3+TW				
10	3+TW + 1 RSp	3+TW + 1 RSp				
11	3+TW + 2 RSp	3+TW + 1 RSp				
12	2+TW	2+TW	2+TW	2+TW		
13	3+TW	2+TW	2+TW	2+TW		
14	3+TW	3+TW	2+TW	2+TW		
15	3+TW	3+TW	3+TW	2+TW		
16	3+TW	3+TW	3+TW	3+TW		
17	3+TW + 1 RSp	3+TH	3+TW	3+TW		
18	2+TW	2+TW	2+TW	2+TW	2+TW	2+TW
19	Weiterführung siehe oben					

### Abkürzungen:

RSp = Rotationsspieler

TW = Torwart

### F-Jugend

Idealspielerzahl: 7 (Feld A1:3+TW und Feld A2: 3)

Bildung eines zweiten Teams ab 14 Spielern

Spielerzahl  
pro Verein

	Team A		Team B		Team C	
	Feld A1	Feld A2				
7	3+TW	3				
8	3+TW	3 + 1 RSp				
9	3+TW + 1 RSp	3 + 1 RSp				
10	3+TW + 2 RSp	3 + 1 RSp				
11	3+TW + 2 RSp	3 + 2 RSp				
12	3+TW + 3 RSp	3 + 2 RSp				
13	3+TW + 3 RSp	3 + 3 RSp				
14	3+TW	3	3+TW	3		
15	3+TW	3 + 1 RSp	3+TW	3		
16	3+TW	3 + 1 RSp	3+TW	3 + 1 RSp		
17	3+TW + 1 RSp	3 + 1 RSp	3+TW	3 + 1 RSp		
18	3+TW + 1 RSp	3 + 1 RSp	3+TW + 1 RSp	3 + 1 RSp		
19	3+TW + 2 RSp	3 + 1 RSp	3+TW + 1 RSp	3 + 1 RSp		
20	3+TW + 2 RSp	3 + 1 RSp	3+TW + 2 RSp	3 + 1 RSp		
21	3+TW	3	3+TW	3	3+TW	3
22	Weiterführung siehe oben					

Feld A1 = 2 Jugendtore  
Feld A2 = 4 Minitore