



DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND

KINDERFUSSBALL

LEITFADEN FÜR DIE PILOTIERUNG
NEUER SPIELFORMEN IN DEN
ALTERSKLASSEN U6-U11



INHALTSVERZEICHNIS



Allgemeine Infos	S. 3
G-Junioren U6/U7	S. 4
F-Junioren U8/U9	S. 9
E-Junioren U10/U11	S. 14
Übersicht der Wettbewerbsformen	S. 19
Anhang	S. 20

ALLGEMEINE INFOS



In Vereinen und Verbänden arbeiten Jugendleiter, Trainer und zahlreiche Helfer am gemeinsamen Ziel, Kindern und Jugendlichen Spaß am Fußballspielen zu vermitteln. Zugleich sollen sie die beste Möglichkeit haben, ihre individuellen Fähigkeiten auf spielerische Weise weiterzuentwickeln. Hierzu tragen die neuen Spielformen für die Altersklassen U6-U11 bei, die in diesem Handbuch näher erläutert werden.

Um keinen unnötigen Leistungsdruck aufzubauen, wird in den jungen Altersklassen keine Meisterschaftsrunde gespielt. Vereine und Eltern organisieren Spielnachmittage, an denen unterschiedlich viele Vereine flexibel teilnehmen können. Neben dem Erlernen der Grundlagen des Fußballspiels steht das faire Miteinander und die Ausbildung selbständiger Spielorganisation im Mittelpunkt.

Die Spielformen auf Kleinfeldern und mit altersgerechten Torgrößen sorgen für eine stärkere Einbindung der Spieler. Durch die geringe Anzahl an Spielern pro Feld bekommt jeder mehr Ballkontakte. Das Spiel mit vier Toren fördert zudem das Verständnis für Raumaufteilung und Spielverlagerung auf dem Feld. Die vorgegebene Rotation der Spieler führt zu gerechten Einsatzzeiten für alle.

Zur Förderung des Fair Play wird der Handschlag am Anfang und Ende eines Spiels als Ritual etabliert. Die Kinder sollen die Spielregeln möglichst selbstständig umsetzen. Trainer/-innen und Betreuer/-innen fungieren primär als Spiel-/Turnierleiter und nicht als Schiedsrichter. Die Angehörigen fiebern natürlich mit, vermeiden aber häufige Zwischenrufe, halten den nötigen Abstand, lassen ihren Kindern den Raum zur Entfaltung und den Spaß am Spiel.



DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND

G-JUNIOREN

U6/U7



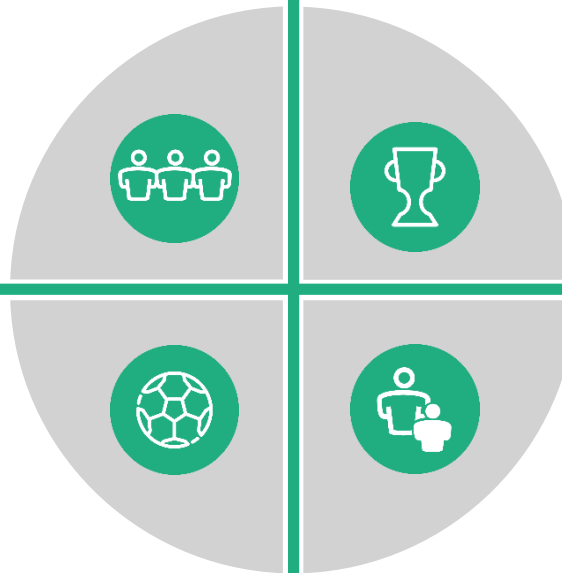
G-JUNIOREN U6/U7 (1)



2 gegen 2: Ein Team besteht aus **zwei Feld- und max. einem Rotationsspieler**. Es wird **ohne Torwart** gespielt.

Nach Aufbau der passenden Spielfelder, **teilen die Trainer(innen) Teams ein** und legen eine **Reihenfolge** fest (Team A / B / C usw.). Danach werden den Teams zu Beginn entsprechende Felder zugewiesen.

Tore dürfen **erst ab der Mittellinie** erzielt werden. **Nach jedem gefallenem Tor wechseln beide Mannschaften einen Spieler** nach einer zuvor festgelegten Reihenfolge. Bei einem **Ausball** setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel durch **Eindribbeln oder Einpassen von der Seite** fort. Abstoß und Anstoß werden von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt. Dabei muss die verteidigende Mannschaft die gegnerische Hälfte verlassen.



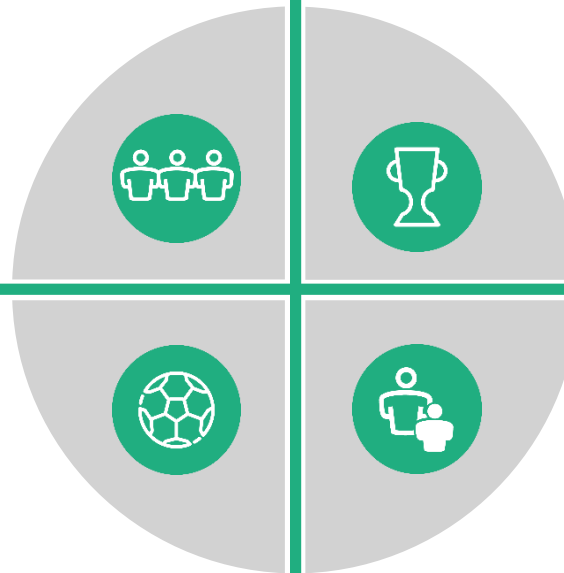
Gespielt wird in **Turnierform mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern**. Es werden **bis zu sieben Durchgänge à max. 10 min** (z.B. 5x10min / 7x7min / 7x5min / ...) gespielt. Zwischen den Spielrunden gibt es eine **Pause von drei Minuten**. Nach jedem Durchgang geht das **Siegerteam ein Feld weiter, das unterlegene Team ein Feld zurück**.

Die Entscheidungen während des Spiels sollen von den Kindern weitestgehend selbst getroffen werden. Die **Trainer/Betreuer** fungieren als gemeinsame Spielleiter und **greifen nur bei Bedarf ins Spielgeschehen ein**. **Eltern** können ihre Kinder unterstützen, halten jedoch einen **Mindestabstand zu den Spielfeldern ein**.

G-JUNIOREN U6/U7 (2)



3 gegen 3: Ein Team besteht aus **drei Feld- und max. zwei Rotationsspielern**. Es wird **ohne Torwart** gespielt. Nach Aufbau der passenden Spielfelder **teilen die Trainer/-innen Teams ein** und legen eine **Reihenfolge** fest (Team A / B / C usw.). Danach werden den Teams zu Beginn entsprechende Felder zugewiesen.

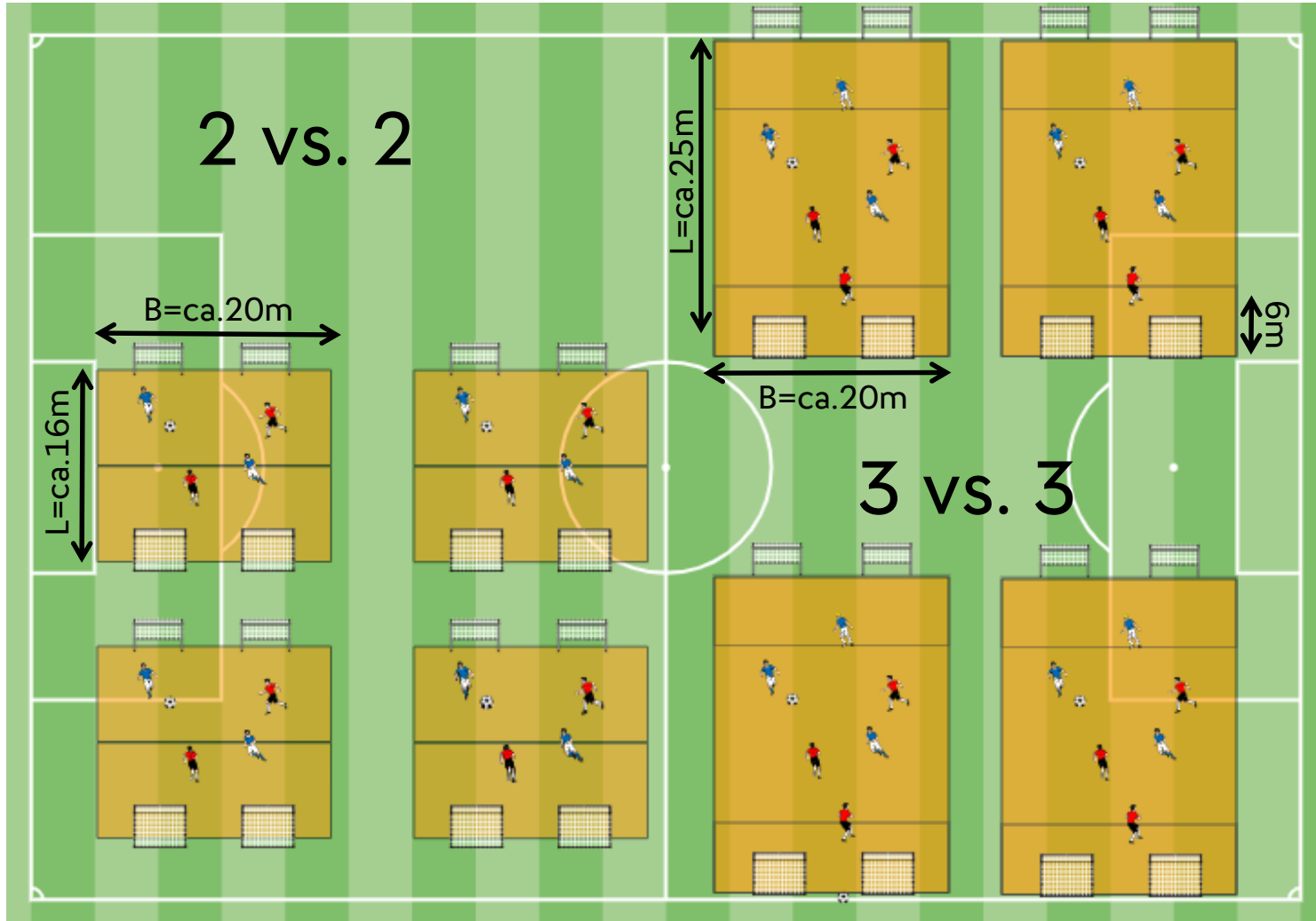


Gespielt wird in **Turnierform mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern**. Es werden **bis zu sieben Durchgänge à max. 10 min** (z.B. 5x10min / 7x7min / 7x5min / ...) gespielt. Zwischen den Spielrunden gibt es eine **Pause von drei Minuten**. Nach jedem Durchgang geht das **Siegerteam ein Feld weiter, das unterlegene Team ein Feld zurück**.

Tore dürfen **erst in der 6m-Schusszone** erzielt werden. **Nach jedem gefallenem Tor wechseln beide Mannschaften einen Spieler** nach einer zuvor festgelegten Reihenfolge. Bei einem **Ausball** setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel durch **Eindribbeln oder Einpassen von der Seite** fort. Abstoß und Anstoß werden von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt. Dabei muss die verteidigende Mannschaft die Schusszone verlassen.

Die Entscheidungen während des Spiels sollen von den Kindern weitestgehend selbst getroffen werden. Die **Trainer/Betreuer** fungieren als gemeinsame Spielleiter und **greifen nur bei Bedarf ins Spielgeschehen ein**. **Eltern** können ihre Kinder unterstützen, halten jedoch einen **Mindestabstand zu den Spielfeldern** ein.

G-JUNIOREN U6/U7 - AUFBAU



MAßE



2 vs. 2: ca. 16 x 20m

3 vs. 3: ca. 25 x 20m

TORGRÖßE*



Max. 2,0m x 1,2m

* 4 Mini-Tore auf der Grundlinie jeweils 2 m von der Seitenlinie eingerückt (alternativ Stangen oder Hütchen)

G-JUNIOREN U6/U7 - ÜBERSICHT



<p>Spieleranzahl</p>  <p>2 vs. 2 / 3 vs. 3</p>	<p>Ballgröße</p>  <p>Gr. 3, 290g</p>	<p>Spielzeit</p>  <p>5-7x / 7-10min</p>	<p>Torwart</p> 
<p>Rolle Trainer</p>  <p>Organisator / Spielleiter</p>	<p>Rolle Eltern</p>  <p>unterstützend / 15m Abstand</p>	<p>Schiedsrichter</p> 	<p>Rituale</p>  <p>Handshake</p>
<p>Meisterschaft</p> 	<p>Organisation</p>  <p>Spielnachmittage</p>	<p>Rotationsspieler</p>  <p>Max. 1 / Max. 2</p>	<p>Ball im Aus</p>  <p>eindribbeln/-passen</p>

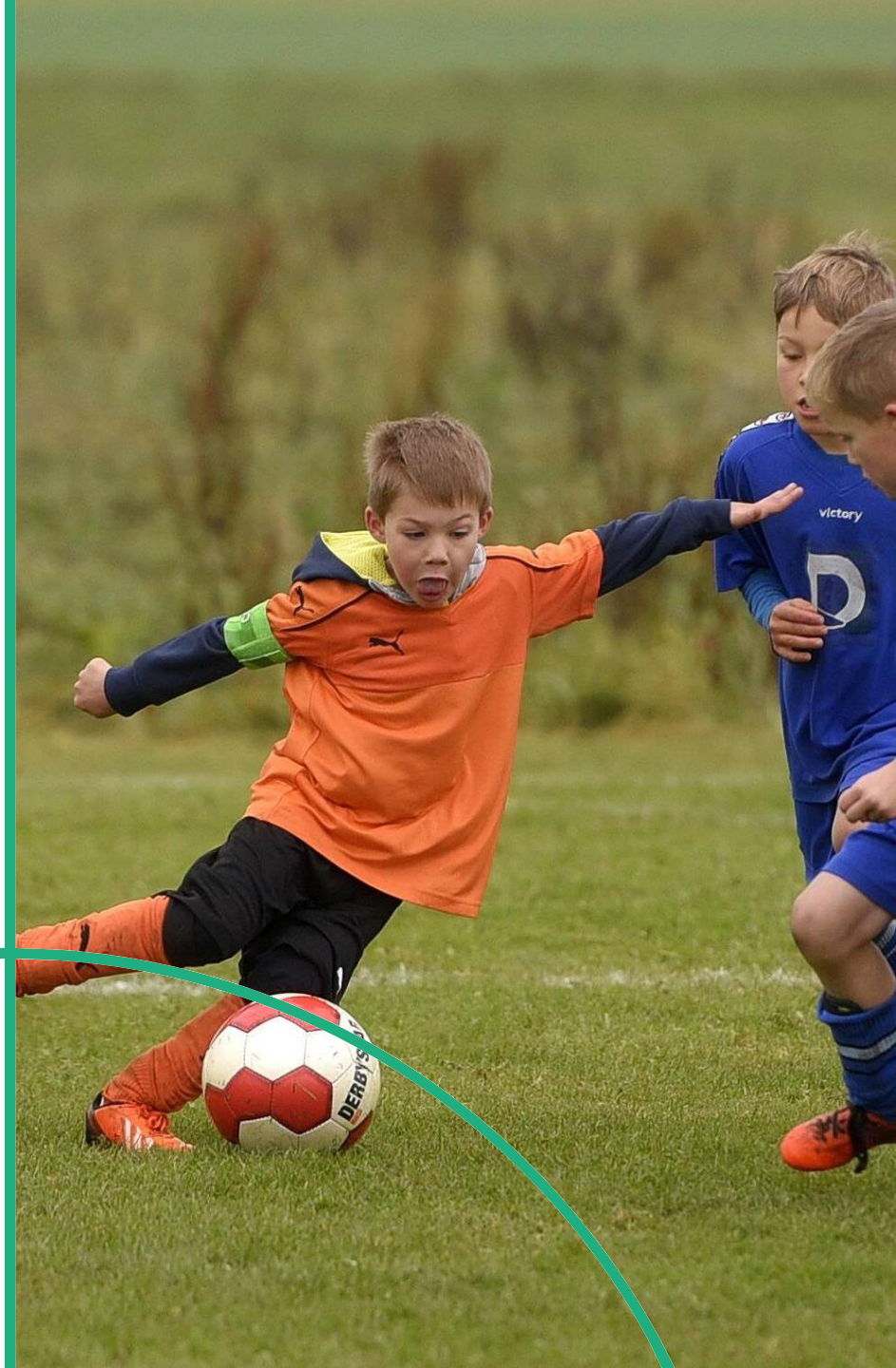
<p>Ablauf</p> 	<ol style="list-style-type: none">1. Die Kinder in Teams einteilen.2. Reihenfolge der Teams festlegen (Team A, B, C usw.).3. Den Teams Felder zuweisen.4. Der Sieger geht ein Feld weiter, der Verlierer ein Feld zurück.
---	--



DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND

F-JUNIOREN

U8/U9



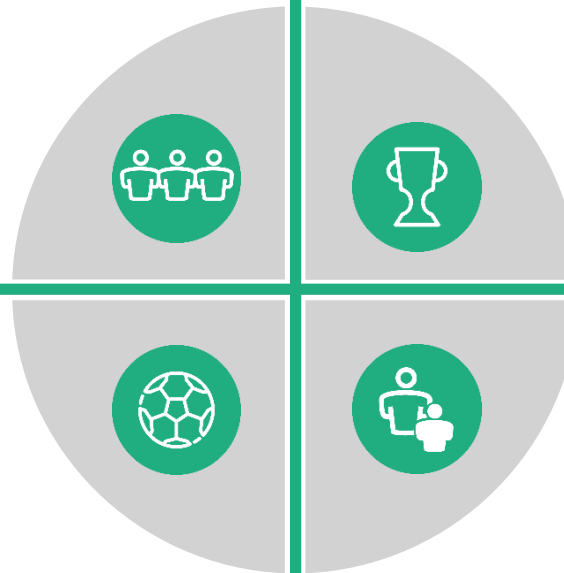
F-JUNIOREN U8/U9 (1)



3 gegen 3 : Ein Team besteht aus **drei Feld- und max. zwei Rotationsspielern**. Es wird **ohne Torwart** gespielt. Nach Aufbau der passenden Spielfelder **teilen die Trainer/-innen Teams ein** und legen eine Reihenfolge fest (Team A / B / C usw.). Danach werden den Teams zu Beginn entsprechende Felder zugewiesen.

Tore dürfen **erst ab der 6m-Schusszone** erzielt werden. **Nach jedem gefallenem Tor wechseln beide Mannschaften einen Spieler** nach einer zuvor festgelegten Reihenfolge. Bei einem **Ausball** setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel durch **Eindribbeln oder Einpassen** fort.

Variante: Bei 3 Toren Unterschied kann die zurückliegende Mannschaft einen zusätzlichen Spieler ins Spiel bringen, bis der Spielstand wieder ausgeglichen ist.



Gespielt wird in **Turnierform mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern**. Es werden **bis zu sieben Durchgänge à max. 10min** (z.B. 5x10min / 7x7min / 7x5min / ...) gespielt. Zwischen den Spielrunden gibt es eine **Pause von drei Minuten**. Nach jedem Durchgang geht das **Siegerteam ein Feld weiter, das unterlegene Team ein Feld zurück**.

Die Entscheidungen während des Spiels sollen von den Kindern weitestgehend selbst getroffen werden. Die **Trainer/Betreuer** fungieren als gemeinsame Spielleiter und **greifen nur bei Bedarf ins Spielgeschehen ein**. **Eltern** können ihre Kinder unterstützen, halten jedoch einen **Mindestabstand zu den Spielfeldern** ein.

F-JUNIOREN U8/U9 (2)

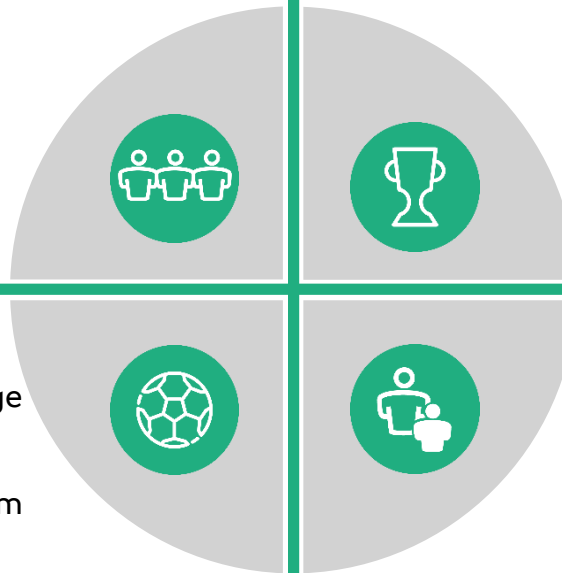


5 gegen 5: Ein Team besteht aus **5 Spielern plus max. vier Rotationsspielern**. Es wird auf **Kleinfeldtore mit 4 Feldspieler plus Torwart** oder auf **4 Minitore mit 5 Feldspielern** gespielt.

Nach Aufbau der passenden Spielfelder, **teilen die Trainer Teams** ein und legen eine Reihenfolge fest (Team A / B / C usw.). Danach werden den Teams zu Beginn entsprechende Felder zugewiesen.

Tore dürfen **ab der Mittellinie (ohne Torwart in der 6m Schusszone)** erzielt werden. **Rotation** mit festgelegter Reihenfolge jeweils **nach 3 min.** durch zentralen Pfiff. Der **TW wechselt nach jeder Spielrunde**, ist aber nicht an der Rotation beteiligt. Bei einem **Ausball** wird das Spiel durch **Eindribbeln oder Einpassen** fortgesetzt.

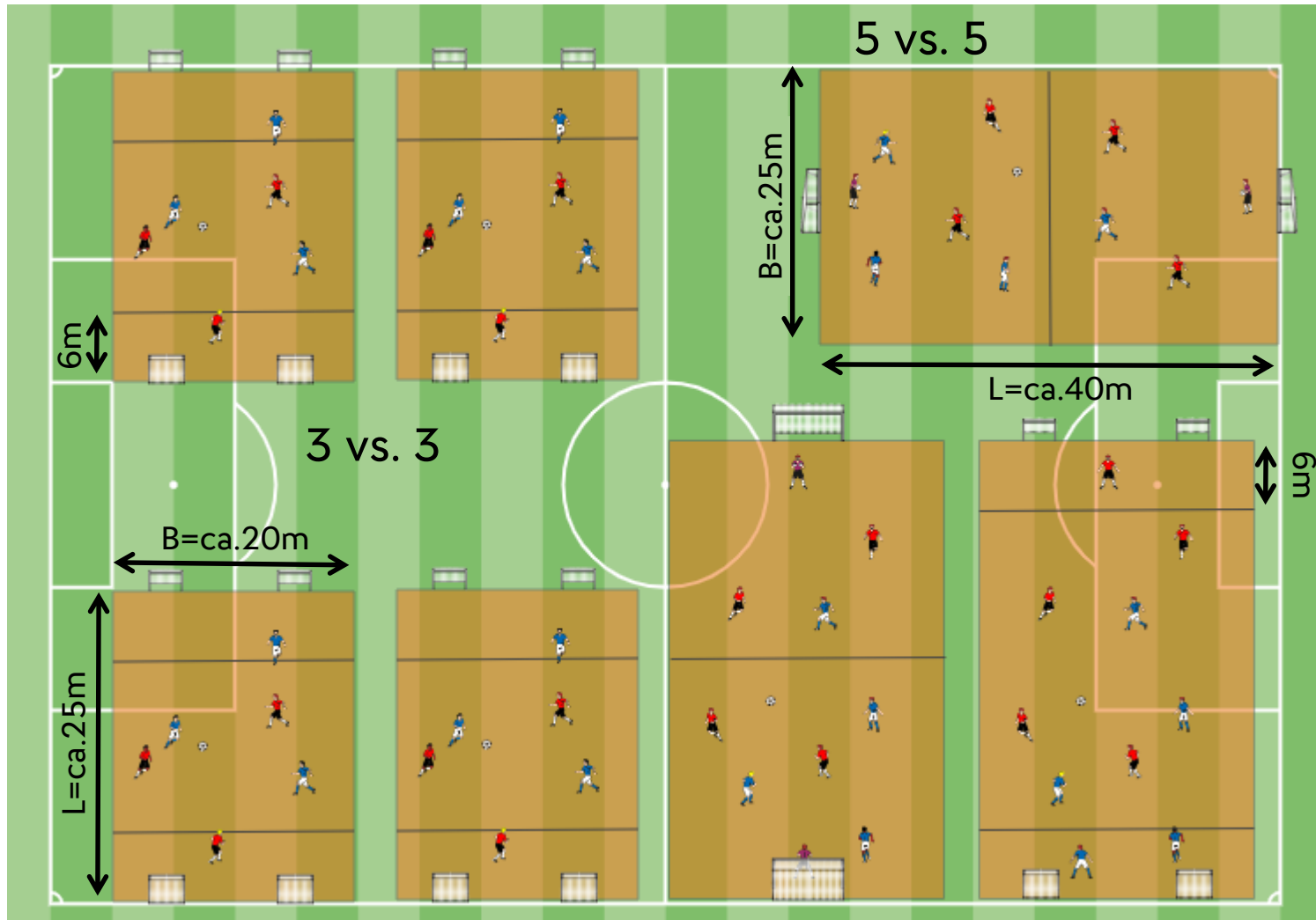
Variante: Bei 3 Toren Unterschied kann die zurückliegende Mannschaft einen zusätzlichen Spieler ins Spiel bringen, bis der Spielstand wieder ausgeglichen ist.



Gespielt wird in **Turnierform mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern**. Dabei sind unterschiedliche Spielfelder (mit Minitoren bzw. mit Kleifeldtoren) innerhalb eines Turniers möglich. Es werden **6 x 12min**, gespielt. Zwischen den Spielrunden gibt es eine **Pause von drei Minuten**. Nach jedem Durchgang geht das **Siegerteam ein Feld weiter, das unterlegene Team ein Feld zurück**.

Die Entscheidungen während des Spiels sollen von den Kindern weitestgehend selbst getroffen werden. Die **Trainer/Betreuer** fungieren als gemeinsame Spielleiter und **greifen nur bei Bedarf ins Spielgeschehen ein**. **Eltern** können ihre Kinder unterstützen, halten jedoch einen **Mindestabstand zu den Spielfeldern** ein.

F-JUNIOREN U8/U9 - AUFBAU



MAßE



3 vs. 3: ca. 25m x 20m

5 vs. 5: ca. 40m x 25m

TORGRÖßE*



3 vs. 3: Max. 2,0m x 1,2m


5 vs. 5: Max. 2,0m x 1,2m / 5,0m x 2,0m

*4 Mini-Tore auf der Grundlinie jeweils 2m von der Seitenlinie eingerückt. Bei 5 vs. 5 alternativ auch Kleinfeldtore höhenreduziert (1,65m)

F-JUNIOREN U8/U9 - ÜBERSICHT



Spieleranzahl



3 vs. 3 / 5 vs. 5

Ballgröße



Gr. 3, 290g

Spielzeit



5-7x7-10min / 6x12min (5 vs. 5)

Torwart



5 vs. 5 - optional

Rolle Trainer



Organisator / Spielleiter

Rolle Eltern



unterstützend / 15m Abstand

~~Schiedsrichter~~



Rituale



Handshake

~~Meisterschaft~~




Organisation




Spielnachmittage

Rotationsspieler



Max. 2 / Max. 4

Ball im Aus



eindribbeln/-passen

Ablauf



1. Die Kinder in Teams einteilen.
2. Reihenfolge der Teams festlegen (Team A, B, C usw.).
3. Den Teams Felder zuweisen.
4. Der Sieger geht ein Feld weiter, der Verlierer ein Feld zurück.



DEUTSCHER
FUSSBALL-BUND

E-JUNIOREN

U10/U11



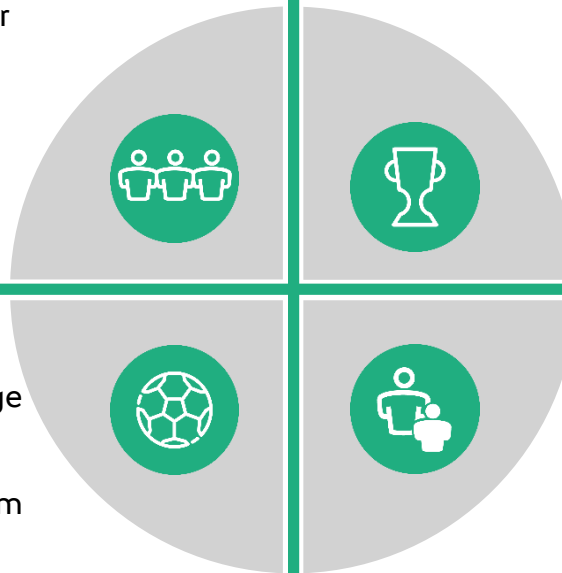
E-JUNIOREN U10/U11 (1)



5 gegen 5: Ein Team besteht aus **5 Spielern plus max. vier Rotationsspielern**. Es wird auf **Kleinfeldtore mit 4 Feldspielern plus Torwart** oder auf **4 Minitore mit 5 Feldspielern** gespielt. Nach Aufbau der passenden Spielfelder **teilen die Trainer/-innen Teams** ein und legen eine Reihenfolge fest (Team A / B / C usw.). Danach werden den Teams zu Beginn entsprechende Felder zugewiesen.

Tore dürfen **ab der Mittellinie (ohne Torwart in der 6m-Schusszone)** erzielt werden. **Rotation** mit festgelegter Reihenfolge jeweils **nach 3 min** durch zentralen Pfiff. Der **TW wechselt nach jeder Spielrunde**, ist aber nicht an der Rotation beteiligt. Bei einem **Ausball** wird das Spiel durch **Eindribbeln oder Einpassen** fortgesetzt.

Variante: Bei 3 Toren Unterschied kann die zurückliegende Mannschaft einen zusätzlichen Spieler ins Spiel bringen, bis der Spielstand wieder ausgeglichen ist.



Gespielt wird in **Turnierform mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern**. Dabei sind unterschiedliche Spielfelder (mit Minitoren bzw. mit Kleinfeldtoren) innerhalb eines Turniers möglich. Es werden **6 x 12 min**, gespielt. Zwischen den Spielrunden gibt es eine **Pause von drei Minuten**. Nach jedem Durchgang geht das **Siegerteam ein Feld weiter, das unterlegene Team ein Feld zurück**.

Die Entscheidungen während des Spiels sollen von den Kindern weitestgehend selbst getroffen werden. Die **Trainer/Betreuer** fungieren als gemeinsame Spielleiter und **greifen nur bei Bedarf ins Spielgeschehen ein**. **Eltern** können ihre Kinder unterstützen, halten jedoch einen **Mindestabstand zu den Spielfeldern** ein.

E-JUNIOREN U10/U11 (2)



7 gegen 7: Ein Team besteht aus **sechs Feldspielern und einem TW**
sowie Ergänzungs-/Einwechselspielern

Gespielt wird am Besten **mit 4 Teams in Turnierform:** Je Spiel 2 x 12 min. mit kurzer Unterbrechung nach 6 min. Für die Einwechselspieler werden Nebenspielfelder für 2:2 und/oder 3:3 aufgebaut. Hier wird jeweils 6 min. gespielt. Danach erfolgt ein kompletter Wechsel ins 7:7. Ein Sieg im Nebenspielfeld zählt als zusätzliches Tor für das 7:7-Ergebnis. Unterscheiden sich die Spielerzahlen der Mannschaften zu stark, kann mit gemischten Mannschaften ohne Wertung für das 7:7 gespielt oder ein Technikparcours mit Individueller Bewertung absolviert werden.



Turnierform mit 3 Mannschaften

Zwei Teams spielen 7:7 gegeneinander. Spielzeit 2 x 15 min. Das 3. Team spielt zusammen mit den Einwechselspielern der anderen Mannschaften ein 2:2 /3:3 Turnier - Spielzeit 4x6min mit jeweils 2 min. Pause. Für die nächste Paarung erfolgt ein kompletter Spielerwechsel.

Spiel mit 2 Mannschaften

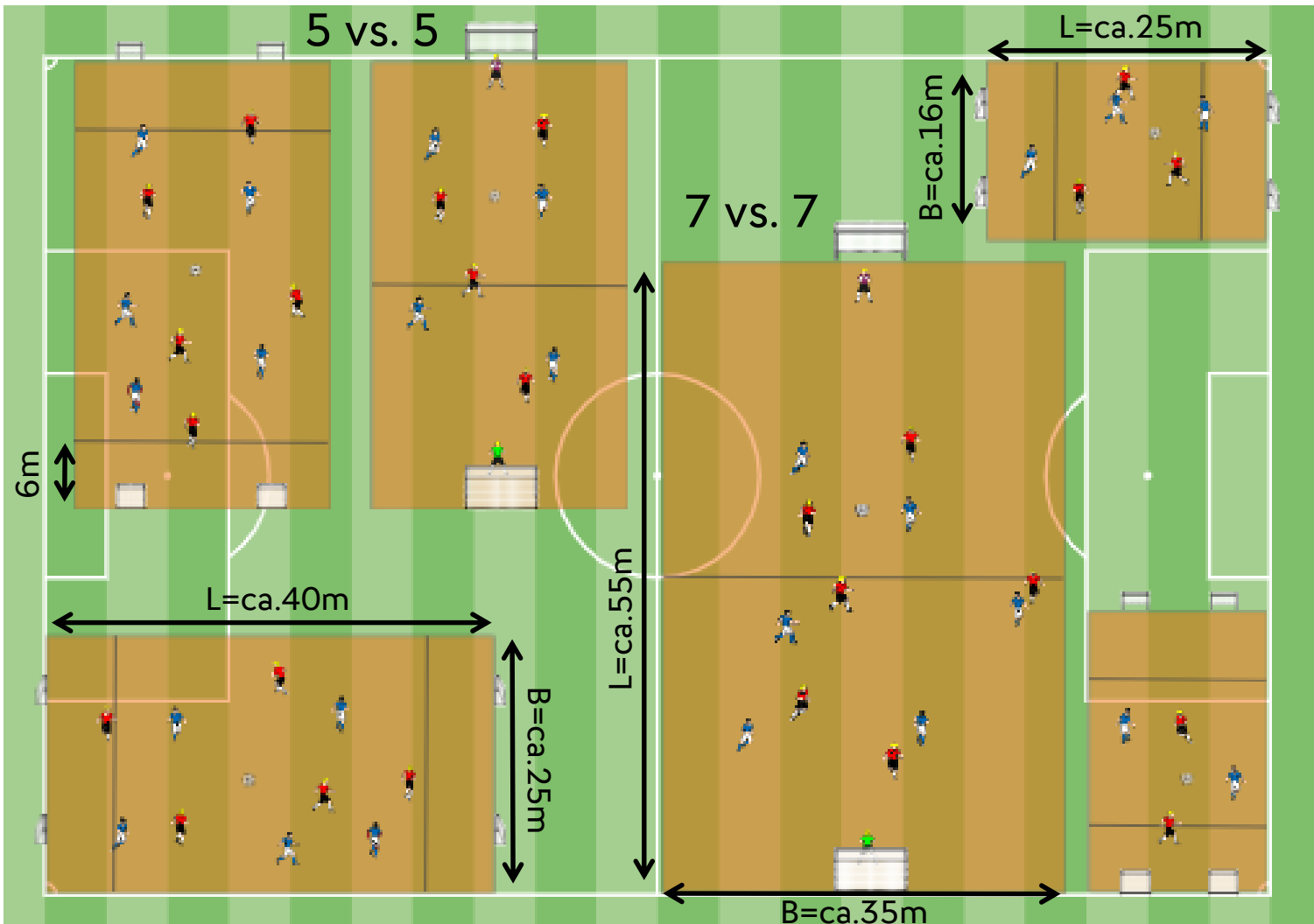
7:7 - Spielzeit 4x15 Min. Für die Einwechselspieler werden Nebenspielfelder für 2:2 und/oder 3:3 aufgebaut. Hier wird jeweils 7 min. gespielt. Nach 7 min. erfolgt ein kompletter Wechsel ins 7:7. Ein Sieg im Nebenspielfeld zählt als zusätzliches Tor für das 7:7-Ergebnis. Unterscheiden sich die Spielerzahlen der Mannschaften zu stark, wird mit gemischten Mannschaften ohne Wertung für das 7:7 gespielt oder es wird ein Technikparcours mit Individueller Bewertung absolviert.



Tore dürfen **von überall** erzielt werden. Bei einem **Ausball** wird das Spiel **durch Einwurf** fortgesetzt. Die Entscheidungen während des Spiels sollen von den Kindern selbst getroffen werden. Die **Trainer/-innen** fungieren als gemeinsame Spielleiter/-innen und **greifen nur bei Bedarf ins Spielgeschehen ein. Eltern** können ihre Kinder unterstützen, halten jedoch einen **Mindestabstand zu den Spielfeldern** ein.

Variante: Bei 3 Toren Unterschied kann die zurückliegende Mannschaft einen zusätzlichen Spieler ins Spiel bringen, bis der Spielstand wieder ausgeglichen ist.

E-JUNIOREN U10/11 - AUFBAU



Optional: Nebenspielfeld für Einwechselspieler (2:2/3:3/5:5) errichten!

MAßE



5 vs. 5: ca. 40m x 25m

7 vs. 7: ca. 55m x 35m

TORGRÖßE*



5 vs. 5: Max. 2,0m x 1,2m / 5,0m x 2,0m

7 vs. 7: 5,0m x 2,0m

* Kleinfeldtore / im 5:5 alternativ auch weiterhin 4 Mini-Tore

E-JUNIOREN U10/U11 - ÜBERSICHT



<p>Spieleranzahl</p>  <p>5 vs. 5 / 7 vs. 7</p>	<p>Ballgröße</p>  <p>Gr. 4, 290g / 350g</p>	<p>Spielzeit</p>  <p>6x12min / 4x15min</p>	<p>Torwart</p>  <p>optional</p>
<p>Rolle Trainer</p>  <p>Organisator / Spielleiter</p>	<p>Rolle Eltern</p>  <p>unterstützend / 15m Abstand</p>	<p>Schiedsrichter</p>  <p>Nein</p>	<p>Rituale</p>  <p>Handshake</p>
<p>Meisterschaft</p>  <p>Meisterschaft</p>	<p>Organisation</p>  <p>Spielnachmittage</p>	<p>Rotationsspieler</p>  <p>Max. 4 (5 vs. 5)</p>	<p>Ball im Aus</p>  <p>eindribbeln/-passen (7 vs.7: Einwurf)</p>

- Ablauf**
- 
1. Die Kinder in Teams einteilen.
 2. Reihenfolge der Teams festlegen (Team A, B, C usw.).
 3. Den Teams Felder zuweisen.
 4. Der Sieger geht ein Feld weiter, der Verlierer ein Feld zurück.

ÜBERSICHT DER SPIELFORMEN

*Spielerzahl pro Spielfeld



	U6/U7 (G-Junioren)		U8/U9 (F-Junioren)		U10/U11 (E-Junioren)	
	oder		oder		oder	
Spielerzahl	2gg2*, 1 Rotationsspieler nach jedem Tor	3gg3*, max. 2 Rotationssp. nach jedem Tor	3gg3*, max. 2 Rotationssp. nach jedem Tor	5gg5*, max. 2 Rotationssp. nach jedem Tor oder 3min	5gg5*, max. 2 Rotationssp. nach jedem Tor oder 3min	7gg7*
Tore	4 Mini-Tore (Max. 2,0m x 1,2m)	4 Mini-Tore (Max. 2,0m x 1,2m)	4 Mini-Tore (Max. 2,0m x 1,2m)	KF-Tore höhenred. (1,65m) / 4 Minitore (Max. 2,0m x 1,2m)	KF-Tore / 4 Minitore (Max. 2,0m x 1,2m)	KF-Tore
Spielfeld	ca. 16m x 20m Mittell. = Schusszone	ca. 25m x 20m, 6m Schusszone	ca. 25m x 20m 6m Schusszone	ca. 40m x 25m (6m Schusszone bei Minitoren)	ca. 40m x 25m (6m Schusszone bei Minitoren)	ca. 55m x 35m + Nebenspielfeld
Organisation	Turnierform mit auf-/absteigenden Spielfeldern	Turnierform mit auf-/absteigenden Spielfeldern	Turnierform mit auf-/absteigenden Spielfeldern	Turnierform mit auf-/absteigenden Spielfeldern	Turnierform mit auf-/absteigenden Spielfeldern	Turnierform mit 3-4 Vereinen
					2 – 4 Vereine	2 Vereine
Ball	3 (290g)	3 (290g)	3 (290g)	3 (290g)	4 (290 / 350g)	4 (290 / 350g)
Spieldauer	7 x 5min Rotation nach jedem Tor	7 x 7min Rotation nach jedem Tor	8 x 7min Rotation nach jedem Tor	5 x 12min Rotation nach 3 Min.	6 x 12min Rotation nach 3 Min.	4 x 15min



ANHANG

TIPPS ZUR ORGANISATION UND
DURCHFÜHRUNG

MÖGLICHE TEAMZUSAMMENSTELLUNGEN IM 3 VS. 3



3 Kinder = 1 Team

4 Kinder = 1 Team mit einem Rotationsspieler

5 Kinder = 1 Team mit zwei Rotationsspieler

6 Kinder = 2 Teams (3 + 3)

7 Kinder = 2 Teams (3 + 4)

8 Kinder = 2 Teams (4 + 4)

9 Kinder = 3 Teams (3 + 3 + 3) oder 2 Teams (4 + 5)

10 Kinder = 3 Teams (3 + 3 + 4)

11 Kinder = 3 Teams (3 + 4 + 4)

12 Kinder = 4 Teams (3 + 3 + 3 + 3) oder 3 Teams (4 + 4 + 4)

13 Kinder = 4 Teams (3 + 3 + 3 + 4) oder 3 Teams (4 + 4 + 5)

14 Kinder = 4 Teams (3 + 3 + 4 + 4)

15 Kinder = 5 Teams (3 + 3 + 3 + 3 + 3) oder 4 Teams (3 + 4 + 4 + 4)

16 Kinder = 5 Teams (3 + 3 + 3 + 3 + 4) oder 4 Teams (4 + 4 + 4 + 4)

Möglichkeit I:

Verein A: 13 Spieler = 4 Teams (3 + 3 + 3 + 4)

Verein B: 8 Spieler = 2 Teams (4 + 4)

Verein C: 17 Spieler = 4 Teams (4 + 4 + 4 + 5)

Verein D: 5 Spieler = 1 Team (5)

Verein E: 9 Spieler = 3 Teams (3 + 3 + 3)

→ 14 Teams = 7 Felder

Verein A: 13 Spieler

Verein B: 8 Spieler

Verein C: 17 Spieler

Verein D: 5 Spieler

Verein E: 9 Spieler

Ges.: 52 Spieler

Möglichkeit II:

Verein A: 13 Spieler = 4 Teams (3 + 3 + 3 + 4)

Verein B: 8 Spieler = 2 Teams (4 + 4)

Verein C: 17 Spieler = 5 Teams (3 + 3 + 3 + 3 + 4) + ein Spieler (zu D)

Verein D: 5 Spieler = 2 Teams (3 + 3 mit einem Spieler von C)

Verein E: 9 Spieler = 3 Teams (3 + 3 + 3)

→ 16 Teams: 8 Felder (weniger Rotationsspieler – mehr Spielzeit für alle)

MÖGLICHE TEAMZUSAMMENSTELLUNGEN IM 5 VS. 5 (1/2)



5 Spieler = 1 Team

6/7 Spieler = 1 Team mit einem / zwei Rotationsspieler

8 Spieler = 1 Team mit drei Rotationsspieler => besser 1 Team mit einem Rotationsspieler und 2 Spieler für ein „Allstar-Team“

9 Spieler = 1 Team mit vier Rotationsspieler => besser 1 Team mit einem Rotationsspieler und 3 Spieler für ein „Allstar-Team“

10 Spieler = 2 Teams (5 + 5)

11/12 Spieler = 2 Teams; ohne und mit (je) einem Rotationsspieler (5+6 bzw. 6 + 6)

13 Spieler = 2 Teams; ein Team mit einem Rotationsspieler, ein Team mit zwei Rotationsspieler (6 + 7)

14 Spieler = 2 Teams; beide mit je zwei Rotationsspieler (7 + 7)

15 Spieler = 3 Teams (5 + 5 + 5)

16 Spieler = 3 Teams; ein Team mit einem Rotationsspieler (5 + 5 + 6)

17 Spieler = 3 Teams; zwei Teams mit je einem Rotationsspieler (5 + 6 + 6)

18 Spieler = 3 Teams; alle mit einem Rotationsspieler (6 + 6 + 6)

19 Spieler = 3 Teams; 2 zwei Teams mit einem Rotationsspieler, ein Team mit zwei Rotationsspieler (6 + 6 + 7)

20 Spieler = 4 Teams (5 + 5 + 5 + 5) oder: 3 Teams; 2 zwei Teams mit je zwei Rotationsspieler, ein Team mit einem Rotationsspieler (6 + 7 + 7)

MÖGLICHE TEAMZUSAMMENSTELLUNGEN IM 5 VS. 5 (2/2)



Möglichkeit I:

Verein A: 13 Spieler = 2 Teams (6 + 7)

Verein B: 8 Spieler = 1 Team (3 Rotationsspieler)

Verein C: 17 Spieler = 3 Teams (5 + 6 + 6)

→ 8 Teams = 4 Felder

Verein D: 5 Spieler = 1 Team

Verein E: 9 Spieler = 1 Team (4 Rotationsspieler)

Verein A: 13 Spieler

Verein B: 8 Spieler

Verein C: 17 Spieler

Verein D: 5 Spieler

Verein E: 9 Spieler

Ges.: 52 Spieler

Möglichkeit II:

Verein A: 13 Spieler = 2 Teams (7er + 6er Team)

Verein B: 8 Spieler = 1 Team (6er Team) + 2 Spieler (zu Verein D)

Verein C: 17 Spieler = 2 Teams (2x 7er Teams) + 3 Spieler (zu „Allstar“)

Verein D: 5 Spieler = 1 Team (7er Team mit 2 Gastspieler von Verein B)

Verein E: 9 Spieler = 1 Team (6er Team) + 3 Spieler (zu „Allstar“)

„Allstar“: = 1 Team (6er Team) Spieler von C+E

→ 8 Teams: 4 Teams á 7 Spieler + 4 Teams á 6 Spieler

Vorteil: gleichmäßigere Spieleranzahl aller Teams => bessere Verteilung der „Rotationsspieler“ => gleiche Spielzeiten für alle

ORIENTIERUNGEN ZUM UMGANG MIT DEM REGELWERK (1/2)



- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torlinie.
- Das Spiel kann z.B. mit einem Hochball begonnen werden. Varianten der Spieleröffnung können den Spaß zusätzlich erhöhen.
- Nach jedem Tor besteht eine Rotationspflicht nach einer festen Reihenfolge für beide Mannschaften, unabhängig davon, wer das Tor erzielt hat. Rotiert wird auf Höhe der Mittellinie – das Spiel geht dabei weiter! Das heißt Betreuer und Rotationsspieler beider Mannschaften stehen geschlossen an der Mittellinie. Falls in einem Spiel nicht genügend Tore fallen, wird zusätzlich spontan rotiert.
- Abstoß und Anstoß werden von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt.
- Bei An- und Abstoß muss die gegnerische Mannschaft die Schusszone verlassen. In der G-Jugend kann man auch das Verlassen der gegnerischen Hälfte verlangen.
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder -gedribbelt. Tore dürfen dabei nur INDIREKT erzielt werden. Das heißt, der Ball muss vorher mindestens einmal (an)gespielt werden.
- Ecken werden von der Seitenlinie in Höhe der Schusszone ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass durchgeführt werden.

ORIENTIERUNGEN ZUM UMGANG MIT DEM REGELWERK (2/2)



- Kommt es zu keiner schnellen Spieleröffnung bei Freistößen oder Ausball, muss immer mindestens ein Abstand von 3 Metern gehalten werden.
- Bei einem Regelverstoß (außerhalb der eigenen Schusszone) gibt es einen Freistoß, der indirekt oder als Dribbling ausgeführt werden darf.
- Fouls werden mit einem Freistoß bzw. Strafangriff für die gegnerische Mannschaft geahndet.
- Was es nicht gibt: Anstoß, Einwürfe, Abseits und Elfmeter.
- Bei Unentschieden steigt derjenige auf, der das letzte Tor erzielt hat. Bei 0:0 entscheidet Stein-Schere-Papier.
- Häuft sich der Fall, dass Kinder länger auf der Torlinie stehen, um das Tor zu verteidigen, sollte man die Kinder zunächst darauf hinweisen, dass dies nicht erlaubt ist. Optional kann ein bewusstes Versperren des Tores mit einem Strafangriff geahndet werden.

Die hier aufgeführten Regeln sollen als Orientierungshilfe dienen. Es spricht nichts dagegen, altersgerechte Varianten anzuwenden, die sich bewähren/bewährt haben. Das gemeinsame Ziel ist es, allen Kindern Spaß am Fußballspiel zu vermitteln! Wir freuen uns über Anregungen und Erfahrungswerte, die unter dem Betreff „Kinderfußball“ an jugendfussball@dfb.de gesendet werden können.