



# Nordsächsischer Fußballverband

**Bestimmungen für Fußballspiele der  
G- bis D-Junioren  
im Nordsächsischen Fußballverband**



# Fußballspiele G- bis D-Junioren

## Inhaltsverzeichnis

<b>1.</b>	<b><u>ALLGEMEINE INFORMATIONEN KINDERFUßBALL (G- BIS E-JUNIOREN)</u></b>	<b><u>4</u></b>
<b>1.1.</b>	<b><u>SPIELIDEE</u></b>	<b><u>5</u></b>
<b>1.2.</b>	<b><u>VORTEILE DES KINDERFUßBALL</u></b>	<b><u>6</u></b>
<b>1.3.</b>	<b><u>WAS SPRICHT NOCH FÜR DEN KINDERFUßBALL</u></b>	<b><u>6</u></b>
<b>1.4.</b>	<b><u>STUDIEN</u></b>	<b><u>6</u></b>
<b>1.5.</b>	<b><u>IRRTÜMER IM KINDERFUßBALL</u></b>	<b><u>6</u></b>
<b>1.6.</b>	<b><u>KINDERFUßBALL IM SPIELBETRIEB</u></b>	<b><u>7</u></b>
<b>1.6.1.</b>	<b><u>AUFGABEN AUSRICHTENDER VEREIN</u></b>	<b><u>7</u></b>
<b>1.6.2.</b>	<b><u>AUFGABEN TEILNEHMENDE VEREINE</u></b>	<b><u>7</u></b>
<b>1.6.3.</b>	<b><u>TRAINER / BETREUER</u></b>	<b><u>7</u></b>
<b>1.6.4.</b>	<b><u>PLATZAUFBAU /-ABBAU</u></b>	<b><u>7</u></b>
<b>1.6.5.</b>	<b><u>ZEITLICHER ABLAUF</u></b>	<b><u>9</u></b>
<b>1.6.6.</b>	<b><u>DURCHFÜHRUNG</u></b>	<b><u>10</u></b>
<b>1.6.7.</b>	<b><u>NACHBEREITUNG</u></b>	<b><u>10</u></b>
<b>1.6.8.</b>	<b><u>NICHTANTRITT</u></b>	<b><u>10</u></b>
<b>1.7.</b>	<b><u>DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN</u></b>	<b><u>11</u></b>
<b>1.7.1.</b>	<b><u>G-JUNIOREN</u></b>	<b><u>11</u></b>
<b>1.7.2.</b>	<b><u>F-JUNIOREN</u></b>	<b><u>13</u></b>
<b>1.7.3.</b>	<b><u>E-JUNIOREN</u></b>	<b><u>16</u></b>
<b>1.8.</b>	<b><u>KINDERFUßBALL FESTIVALS</u></b>	<b><u>18</u></b>

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

<b>1.9.</b>	<b><u>KREIS-, KINDER- JUGENDSPIELE.....</u></b>	<b><u>18</u></b>
<b>1.10.</b>	<b><u>HERAUSFORDERUNGEN.....</u></b>	<b><u>19</u></b>
<b>1.11.</b>	<b><u>NACHMELDUNGEN.....</u></b>	<b><u>19</u></b>
<b>2.</b>	<b><u>SPIELREGELN FÜR SPIELE DER D-JUNIOREN .....</u></b>	<b><u>20</u></b>
<b>3.</b>	<b><u>QUELLEN .....</u></b>	<b><u>21</u></b>
<b>4.</b>	<b><u>NÜTZLICHE LINKS.....</u></b>	<b><u>21</u></b>

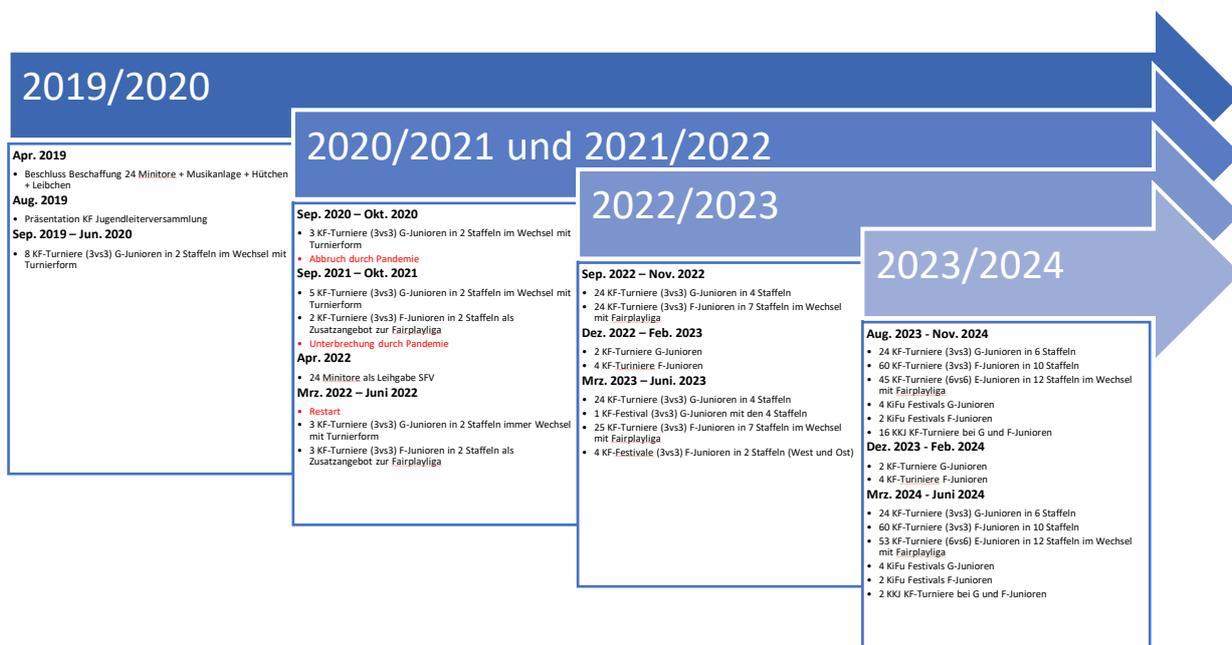
# Fußballspiele G- bis D-Junioren

## 1. Allgemeine Informationen Kinderfußball (G- bis E-Junioren)

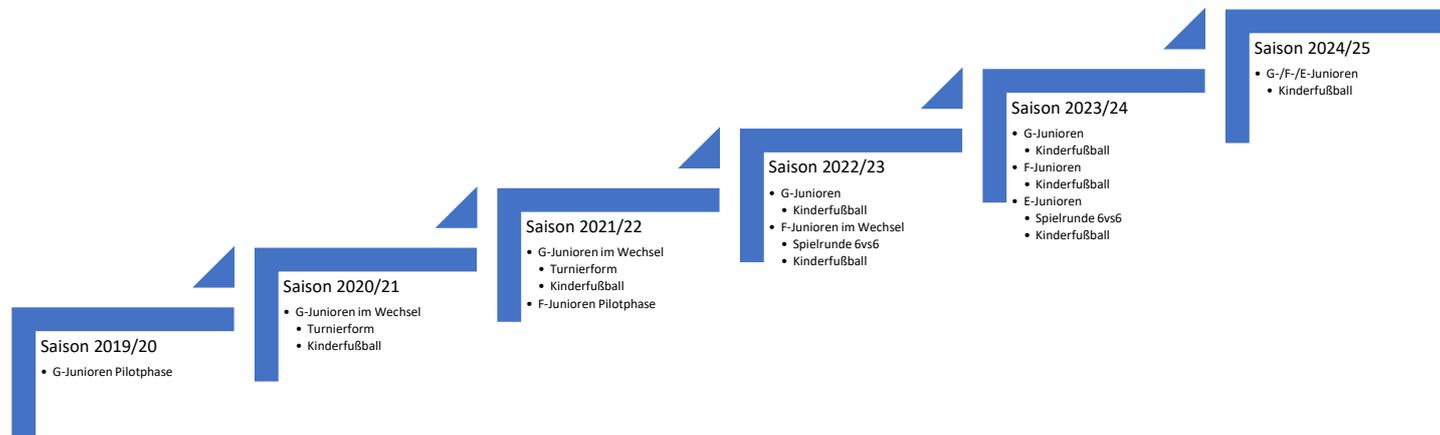
Am 11.03.2022 wurden die neuen Spielformen im Kinderfußball in Bonn vom DFB-Bundestag bestätigt. Die Regelung tritt mit Beginn der Saison 2024/25 in Kraft. Ab diesem Zeitpunkt werden die bisherigen Wettbewerbsangebote im Bereich der G-, F- und E-Junioren abgelöst.

Mit der neuen Spielform Kinderfußball tauchen bei den Vereinen im Kreisverband immer wieder Fragen auf. Diese wollen wir aufgreifen und haben dafür diese Orientierungshilfe erarbeitet. Diese ist lediglich ein Wegweiser und soll als Hilfsmittel für Funktionäre, Trainer und Eltern dienen.

Im Nordsächsischen Fußballband bieten wir die Spielform bereits seit der Saison 2019/2020 bei den G-Junioren an und seit der Saison 2021/2022 auch im Bereich der F-Junioren. Die Erfahrungen und das Feedback aus den Turniertagen nutzen wir gerne um die Kinderfußballevents noch besser organisieren, planen und gestalten zu können. Hinweise und Anregungen können jederzeit an den Kinderfußballbeauftragten Daniel Bela über folgende Mailadresse platziert werden: [daniel.bela@fv-nordsachsen.de](mailto:daniel.bela@fv-nordsachsen.de)



## Entwicklungsplan bis zur finalen Einführung zur Saison 2024/25



# Fußballspiele G- bis D-Junioren

## 1.1. Spielidee

Die neuen Spielformen sollen allen Kindern so viel Spielzeit wie möglich bieten und somit die Chance auf persönliche Erfolgserlebnisse erhöhen, er soll den fehlenden Straßenfußball in den Verein bringen. Mit den Kindern wachsen altersgerecht die Spielfelder, Spielerzahl, Tore und Bälle. Das Spielprinzip des Kinderfußball deckt dabei die altersspezifischen Schwerpunkte ab. Die Wettspielformen im Kinderfußball sind vom Verband und den Vereinen organisierte Turniere, Spielrunden und Kinderfußballfestivals, bei denen Mannschaften mehrerer Vereine auf kleinen Spielfeldern in mehreren Spielrunden gegeneinander spielen.

### G-Junioren:

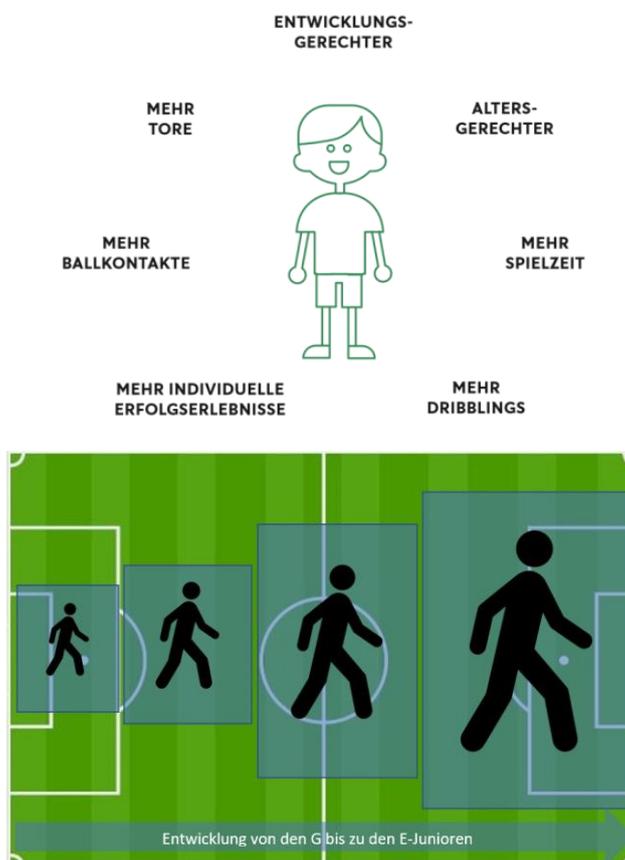
- Vielseitige, sportübergreifende, allgemeine Ball- und Bewegungsschulung zum Kennenlernen des eigenen Körpers und der Umwelt
- Fußball verstehen durch das Meistern unterschiedlicher Situationen
- Erlernung des Umgangs mit Sieg und Niederlage
- Jedes Spiel ist eine neue Chance

### F-Junioren:

- Entwicklung koordinativer Fähigkeiten
- Technische- und spielerische Vielseitigkeitsschulung zum Kennenlernen der Basistechniken
- Persönliche Erfolge für jedes Kind durch Dribblings, Pässe, Zweikämpfe, Tore, ...
- Vermeidung ständiger Misserfolge
- Erproben eigener Möglichkeiten und Grenzen

### E-Junioren:

- Entwicklung koordinativer Fähigkeiten
- Technische- und spielerische Vielseitigkeitsschulung zum Vertiefen der Basistechniken
- Spielerisch eigene Lösungen finden (anregen von Ideenreichtum und Fantasie)



# Fußballspiele G- bis D-Junioren

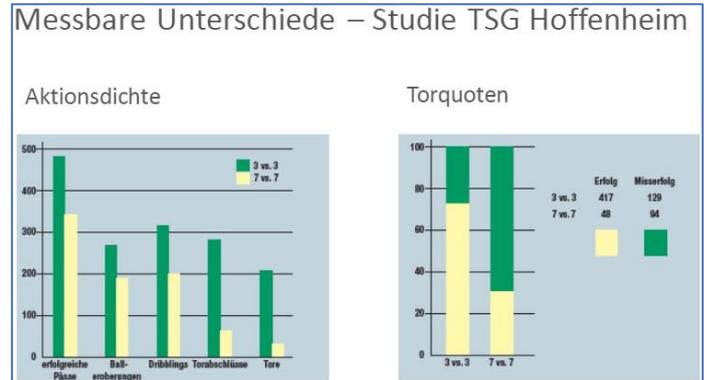
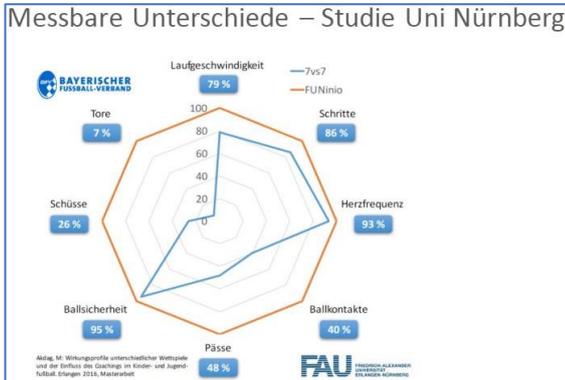
## 1.2. Vorteile des Kinderfußball

- Kind steht im Mittelpunkt
- Förderung der Kreativität
- Mehr Spielpositionen
- Ausgewogeneres Leistungsniveau
- Alle sind aktiv eingebunden
- Kleinere Teams möglich
- Jedes Kind ist ständig gefordert
- Mehr Torchancen
- Mehr Dribblings
- Mehr Ballkontakte
- Spiele werden intensiver
- Mehr Spielzeit für alle
- Förderung der Handlungsschnelligkeit
- Förderung der individuellen Entwicklung
- Alle lernen Angriff und Abwehr
- ....

## 1.3. Was spricht noch für den Kinderfußball

- Eine Turnierliga reduziert die Anzahl der Pflichtspieltage und schafft Freiräume für Vereine
- Miteinander der Trainer wird gefördert
- Kleine Spiele (flexible Spielformen) fördern Handlungsschnelligkeit und Spielverständnis
- Jeder Verein organisiert Spielrunden (weniger als Spieltage) und kann so Erfahrungen für die Ausrichtung von Turnieren sammeln
- Turnierformen sind wirtschaftlich attraktiv
- Fairplay: Kinder lernen die Bedeutung von Fairplay und Respekt gegenüber Mitspielern und Gegnern.

## 1.4. Studien



## 1.5. Irrtümer im Kinderfußball

**Irrtum 1:** Im Kinderfußball wird bis zur E-Jugend nur noch Drei-gegen-Drei auf vier Minitore gespielt.

Richtig ist das Kinderfußball ein Konzept darstellt, welches eine klare Differenzierung zwischen den Altersklassen schafft und sich dabei an die Entwicklung der Kinder anpasst.

**Irrtum 2:** Es wird auf Torhüter verzichtet

Richtig ist das bereits in der E-Jugend regelmäßig Torhüter zum Einsatz kommen. Es ist auch die Altersklasse, ab der es Sinn macht, allmählich spezifischer zu trainieren. In den jüngeren Altersklassen steht die vielseitige Bewegungserfahrung im Mittelpunkt.

**Irrtum 3:** Zu den Turnieren sind für jedes Feld Trainer erforderlich

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

Richtig ist das die Kinder Aus oder Foulspiel selbst regeln können, so wie auf einem Bolzplatz auch. Kommt es dennoch zu Situationen, wo eine erwachsene Person von Nöten ist, z.B. bei offenen Schuhen, Verletzungen können Eltern in einer Funktion als Spielbegleiter helfen.

**Irrtum 4:** Schiedsrichter in den unteren Altersklassen werden abgeschafft

Richtig ist das viele Verbände, unter anderem auch der NFV, seit vielen Jahren schon bis zu den E-Junioren in Fair-Play-Ligen spielt und somit fördert, dass Kinder eigene Entscheidungen treffen. Unterstützung erhalten diese nur durch Betreuer und Trainer.

## 1.6. Kinderfußball im Spielbetrieb

Der Spielbetrieb wird als Turnierform durchgeführt. Hierfür werden vor allem im Bereich der F- und G-Junioren regionale Gruppen gebildet. Für eine überschaubare Durchführung empfiehlt es sich Gruppen aus 4 Vereinen zu bilden. Daraus ergeben sich nachfolgende Aufgaben für die Beteiligten.

### 1.6.1. Aufgaben ausrichtender Verein

- Vorbereitung der Spielfelder
- Platzierung der eigenen Tore auf das Spielfeld.
- Platzierung der "Markierungshütchen" für alle Felder
- Prüfung der Spielberechtigungen
- Prüfung der Freigabe der Spielberichte der teilnehmenden Mannschaften

### 1.6.2. Aufgaben teilnehmende Vereine

- Mitspielende Vereine bringen ihre Kinderfußballtore mit und platzieren diese auf dem Spielfeld
- Leibchen sind mitzubringen
- Unterstützung beim Abbau
- Freigabe Spielbericht Online

### 1.6.3. Trainer / Betreuer

- stehen gemeinsam in Höhe der Mittellinie
- begegnen sich respektvoll und vorbildlich
- agieren als Spielfeldbegleiter und Unterstützer
- strittige Situation werden gemeinsam besprochen und werden gemeinsam gelöst
- sensibilisieren die Kinder für Fairplay

### 1.6.4. Platzaufbau /-abbau

Für den Platzaufbau ist der ausrichtende Verein zuständig, dieser bereitet die Spielfelder so weit vor, das gastierende Vereine nur noch die eigenen Tore platzieren müssen. Bei Platzabbau sind alle Vereine dazu angehalten, diesen zu unterstützen.

Um den zeitlichen Ablauf optimal zu gestalten und Wartezeiten zu vermeiden empfiehlt es sich immer halb so viele Plätze wie teilnehmende Mannschaften aufzubauen. Dadurch hat kein Team spiefrei und alle Kinder sind durchgängig in Aktion.

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

Plätze	Tore	Kappen	Teams																																
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
1	4	10	-	x	x	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	8	20	-	-	-	x	x	x	x	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	12	30	-	-	-	-	-	x	x	x	x	x	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	16	40	-	-	-	-	-	-	-	x	x	x	x	x	x	x	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	20	50	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	24	60	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	28	70	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	-
8	32	80	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x



Beispiel für ein 3vs3 bei den F-Junioren.  
Der Aufbau ist ideal für 8 Mannschaften.

Pro Staffel spielen 4 gemeldete Vereine, jeder Verein stellt am Turniertag 2 Mannschaften (6 – 12 Spieler).

Sollte ein Verein keine zwei Teams stellen können, sind auch Mixmannschaften mit den teilnehmenden Vereinen möglich. Es sollte immer versucht werden eine gerade Anzahl teilnehmender Mannschaften zu generieren.

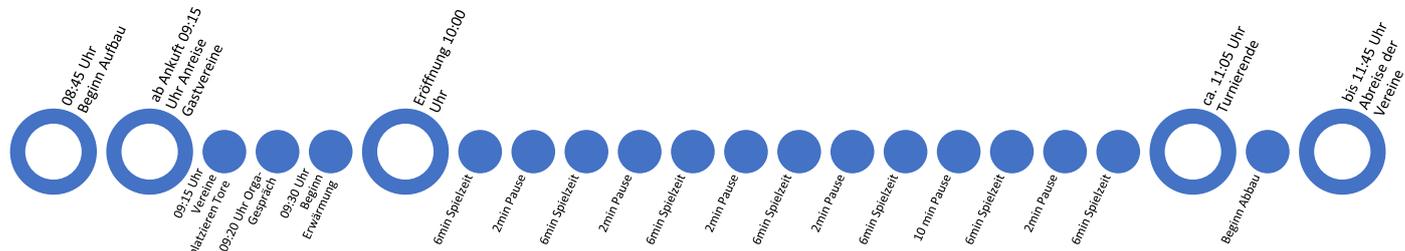
z.B.: Aus den Rotationsspielern der Teams wird ein „All-Star-Team“ gebildet. Das erhöht die Spielzeit für alle Kinder.

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

## 1.6.5. Zeitlicher Ablauf

### G-Junioren:

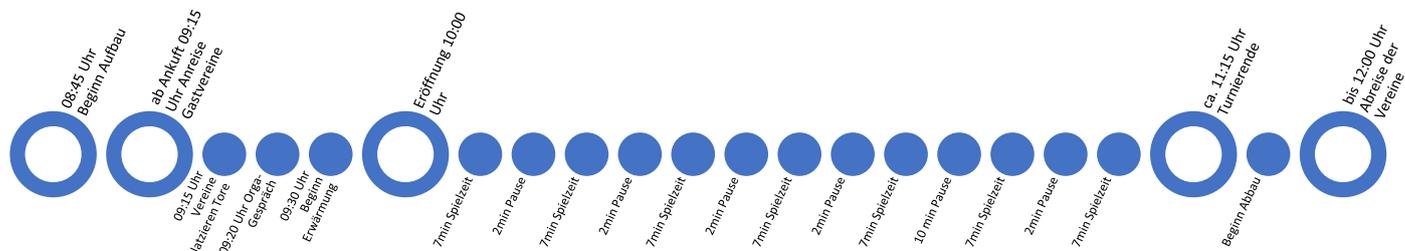
Anbei eine Orientierung für den zeitlichen Ablauf am Beispiel der G-Junioren mit 7 x 6 min Spielzeit.



Dauerten die ehemaligen Turnierspielrunden 4-5 Teams Jeder gegen Jeden auf einem Platz (6-10 Spiele á 10 min) mit Pausen zwischen 75 min und 120 min, dauern die Festivals ca. 65 min, wobei jedes Team statt 40 min Spielzeit jetzt 42min Spielzeit hat. Die zeitlichen Aufwendungen für die Beteiligten können so reduziert werden.

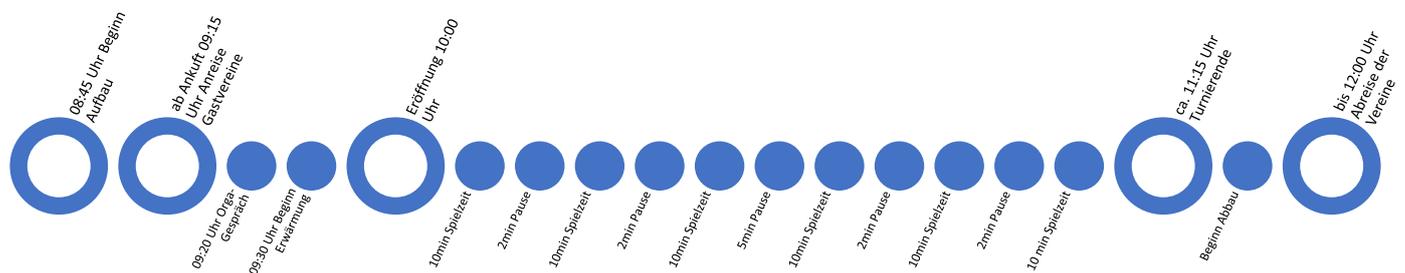
### F-Junioren:

Anbei eine Orientierung für den zeitlichen Ablauf am Beispiel der F-Junioren mit 7 x 7 min Spielzeit.



Die bisherigen Meisterschaftsspielrunden wurden in zwei Halbzeiten á 20 min gespielt → Spieldauer 40 min + 5-10 min Halbzeitpause. Ein Turnier dauert ca. 75 min und nimmt ca. 20 min mehr Zeit in Anspruch. Im Vergleich zu den G-Junioren sind es 10 min. Dafür hat jedes Team 7 min mehr Spielzeit und unterschiedliche statt bisher einen Gegner.

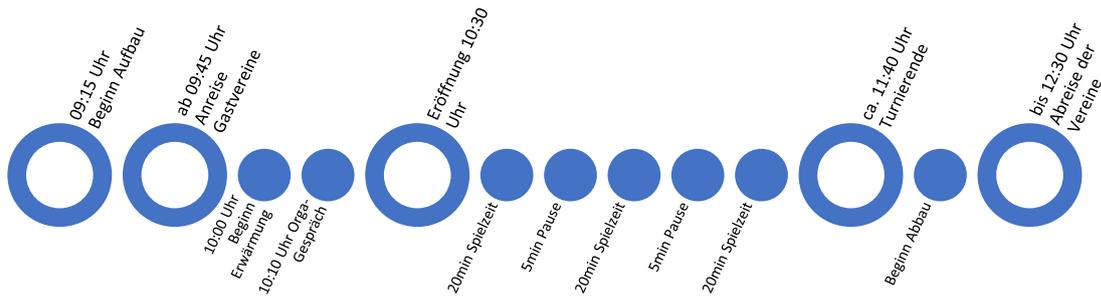
Anbei eine Orientierung für den zeitlichen Ablauf am Beispiel der F-Junioren bei Turnieren mit Torspieler bei einer Spielzeit von 6 x 10 min und einer Verfügbarkeit von 4 Jugendtoren.



### E-Junioren:

Anbei eine Orientierung für den zeitlichen Ablauf am Beispiel der E-Junioren mit 3 x 20 min Spielzeit.

# Fußballspiele G- bis D-Junioren



Die bisherigen Meisterschaftsspielrunden wurde in zwei Halbzeiten á 25 min gespielt → Spieldauer 50 min + 5-10 min Halbzeitpause. Ein Turnier dauert ca. 70 min und nimmt etwa 10 min mehr Zeit in Anspruch, dafür hat jedes Team 10 min mehr Spielzeit und gegen drei statt eines Gegners gespielt.

## 1.6.6. Durchführung

Für die Durchführung ist nichts weiter notwendig. Die Spielplanung erfolgt direkt vor Ort, abhängig von der Anzahl anwesender Mannschaften. Gemeinsame Begrüßung und Verabschiedung (gemeinsames Abschlussritual) der Beteiligten. Die Spiele werden zentral an- und abgepfiffen.

## 1.6.7. Nachbereitung

Im Anschluss an das Turnier werden im DFBNet die Ergebnisse zurückgemeldet. Bei den G- und F-Junioren wird 0:0 eingetragen und bei den E-Junioren die Tendenz (1:0, 0:0, 0:1).

## 1.6.8. Nichtantritt

Bei komplettem Fernbleiben aller Teams eines Vereins zum Festival führt dies zu einer Verbandsstrafe! Auch wenn nur 1 bis 2 Spieler verfügbar sind, trotzdem anreisen → hier Aufteilung bzw. Auffüllen mit Hilfe anderer Teams! Sollte ein Team dennoch nicht antreten können, ist der Staffelleiter sowohl schriftlich als auch telefonisch zu kontaktieren.

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

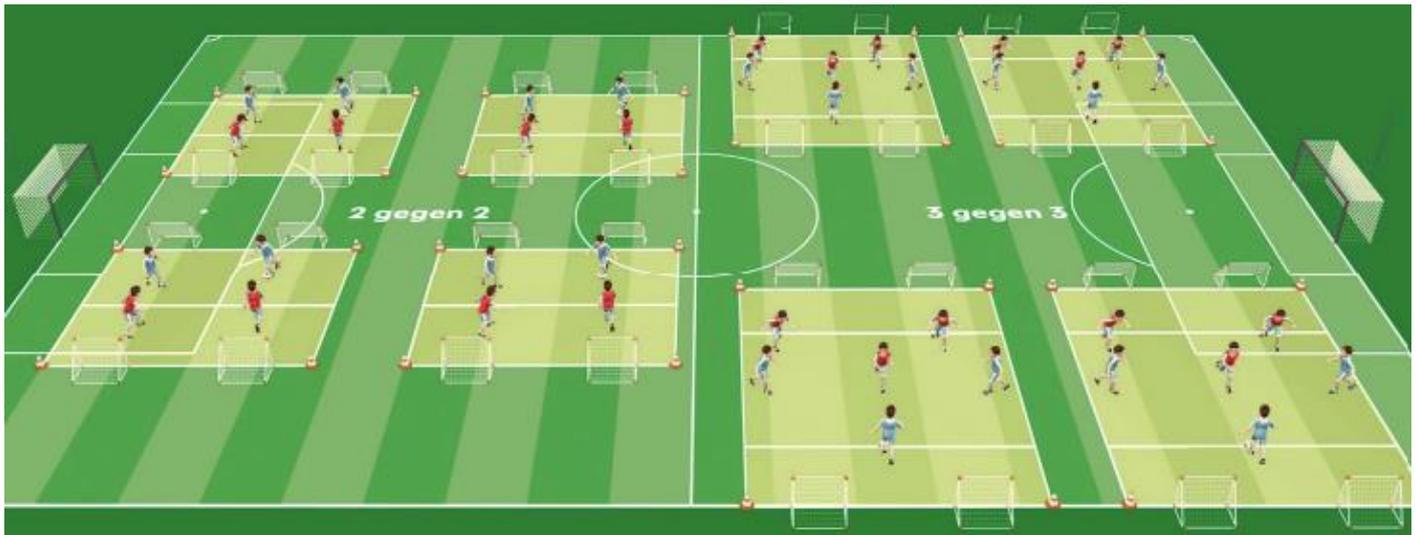
## 1.7. Durchführungsbestimmungen

### 1.7.1. G-Junioren

	Spielform „2 gegen 2“	Spielform „3 gegen 3“
<b>Wettbewerbsform</b>		
	Turnierspielrunden mit 6 Vereinen (1-2 Teams pro Verein)	
<b>Spielfelder</b>		
Anzahl	2 oder mehr (halb so viele wie Anzahl teilnehmender Teams)	
Spielfeldmaß	ca. 16 m Länge x 20 m Breite	ca. 25 m Länge x 20 m Breite
Schusszone	keine	6m x Spielfeldbreite
Strafraum	keiner	
Tore	4 Minitorre à maximal 2,0 x 1,2 m pro Spielfeld, jeweils 2 m von Seitenlinie eingerückt	
<b>Spielball</b>		
Größe und Gewicht	Leichtspielball Größe 3 (290 g) <u>empfohlen</u> oder Leichtspielball Größe 4 (290 g)	
<b>Spieler</b>		
Mannschaftsstärke	2 Feldspieler	3 Feldspieler
Torwart	ohne Torspieler	
Wechselspieler	max. 2	max. 3 (Empfehlung = 2, ab 3 Spieler empfiehlt es sich ein neues Team starten zu lassen)
Spielerrotation	Nach jedem gefallenem Tor oder alternativ nach maximal zwei Minuten wechseln beide Teams einen Spieler nach einer zuvor festgelegten Reihenfolge. Rotiert wird auf Höhe der Mittellinie – das Spiel läuft dabei weiter.	
Überzahlspiel	Sobald ein Team drei Tore Vorsprung hat, darf das gegnerische Team einen Spieler auffüllen. Sobald sich die Tordifferenz wieder auf ein Tor reduziert hat, ist wieder Spielergleichzahl herzustellen.	
<b>Spieldauer</b>		
Spielrunden und -zeit	maximal 7 Runden à 5 min	maximal 7 Runden à 6 bis 7 Minuten
<b>Beginn und Fortsetzung des Spiels</b>		
Anstoß	Eindribbeln oder Einpassen von der eigenen Grundlinie. Dabei muss das verteidigende Team die gegnerische Hälfte verlassen.	Eindribbeln oder Einpassen von der eigenen Grundlinie. Dabei muss sich das verteidigende Team außerhalb der Schusszone aufhalten.
<b>Weitere Regeln</b>		
Torerzielung	ab Mittellinie	nur aus der Schusszone
	Tore dürfen bei Seitenaus, Eckball und Freistoß durch den ausführenden Spieler erzielt werden. Der Ball muss dabei aber vorher mindestens einmal (an)gespielt werden (Torerzielung erst mit dem 2. Kontakt)	
Abseits	Die Abseitsregel wird nicht angewendet.	
Freistoß	Ausführung als Dribbling oder Selbstpass	
Strafstoß	findet keine Anwendung	

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

<b>Ball im Seitenaus</b>	Eindribbeln oder Einpassen von der Seitenlinie in Höhe der Mittellinie	Eindribbeln oder Einpassen von der Seitenlinie außerhalb der Schusszone
<b>Abstoß</b>	Eindribbeln oder Einpassen von der eigenen Grundlinie. Dabei muss das verteidigende Team die gegnerische Hälfte verlassen.	Eindribbeln oder Einpassen von der eigenen Grundlinie. Dabei muss sich das verteidigende Team außerhalb der Schusszone aufhalten.
<b>Eckstoß</b>	Eindribbeln oder Einpassen von der Seitenlinie in Höhe der Mittellinie	Eindribbeln oder Einpassen von der Seitenlinie an der zur Mittellinie liegenden Ecke der Schusszone
<b>Abstand</b>	Alle Spieler halten einen Abstand von 3 m zum ausführenden Spieler	
<b>Disziplinarmaßnahmen</b>	Fair-Play-Prinzipien	
<b>Empfehlungen</b>		
<b>ungerade Teilnehmerzahl</b>	Über die Rotationsspieler ein All-Star Team bilden	
<b>Teilnehmerzahl größer 8</b>	Immer halb so viele Spielfelder wie Teams aufbauen, garantiert die prognostizierte Spielzeit, siehe Kapitel 5.5. Kein Kind zu Hause lassen, alle sollen spielen können.	



# Fußballspiele G- bis D-Junioren

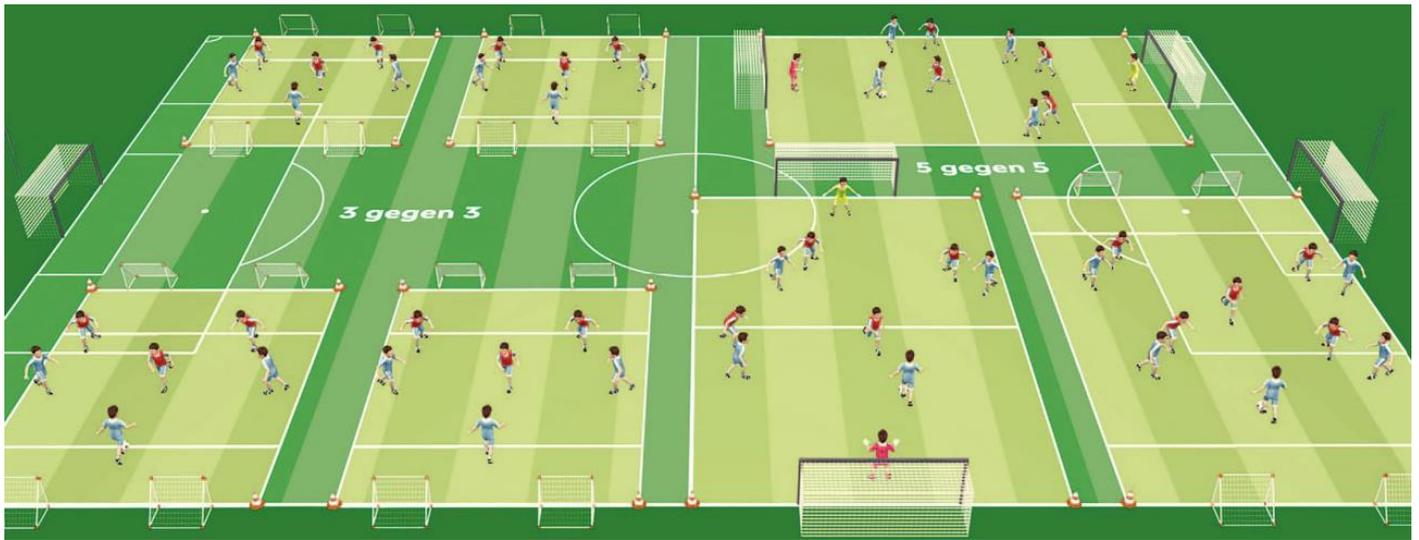
## 1.7.2. F-Junioren

	Spielform „3 gegen 3“ (Empfehlung für jüngere Jahrgänge bzw. spielerisch schwächere Teams)	Spielform „5 gegen 5 inkl. TW“ (Empfehlung für ältere Jahrgänge und spielerisch stärkere Teams)
<b>Wettbewerbsform</b>		
	Turnierspielrunden mit 4 Vereinen (1-2 Teams pro Verein)	
<b>Spielfelder</b>		
Anzahl	2 oder mehr (halb so viele wie Anzahl teilnehmender Teams)	
Spielfeldmaß	ca.25 m Länge x 20 m Breite	ca.40m Länge x 25 m Breite
Schusszone	6m x Spielfeldbreite	keine
Strafraum	keiner	10 m x Spielfeldbreite
Tore	4 Minitore à maximal 2,0 x 1,2 m pro Spielfeld, jeweils 2 m von Seitenlinie eingerückt	2 <u>höhenreduzierte</u> Kleinfeldtore à maximal 5,0 x 1,65 m pro Spielfeld <b>(Achtung keine gekippten Tore &gt;&gt; Unfallrisiko!!)</b>
<b>Spielball</b>		
Größe und Gewicht	Leichtspielball Größe 3 (290 g) oder Leichtspielball Größe 4 (350g)	
<b>Spieler</b>		
Mannschaftsstärke	3 Feldspieler	5 (4 Feldspieler + 1 Torspieler)
Torwart	ohne Torspieler	mit Torspieler
Wechselspieler	max. 3 (Empfehlung = 2)	max. 5 (Empfehlung = 2)
Spielerrotation	Nach jedem gefallenem Tor oder alternativ nach maximal zwei Minuten wechseln beide Teams einen Spieler nach einer zuvor festgelegten Reihenfolge. Rotiert wird auf Höhe der Mittellinie – das Spiel läuft dabei weiter.	
Überzahlspiel	Sobald ein Team drei Tore Vorsprung hat, darf das gegnerische Team einen Spieler auffüllen. Sobald sich die Tordifferenz wieder auf ein Tor reduziert hat, ist wieder Spielergleichzahl herzustellen.	
<b>Spieldauer</b>		
Spielrunden und -zeit	maximal 7 Runden à 7 min	maximal 6 Runden à 10 bis 12 min (Empfehlung = 10 min)
<b>Beginn und Fortsetzung des Spiels</b>		
Anstoß	Eindribbeln oder Einpassen von der eigenen Grundlinie. Dabei muss sich das verteidigende Team außerhalb der Schusszone aufhalten.	Passen oder Selbstpass an der Mittellinie. Dabei muss das verteidigende Team die gegnerische Hälfte verlassen.
	Das zu Spielbeginn anstoßende Team wird durch Stein-Schere-Papier ermittelt.	
<b>Weitere Regeln</b>		
Torerzielung	nur aus der Schusszone	ab der Mittellinie
	Tore dürfen bei Seitenaus, Eckball und Freistoß durch den ausführenden Spieler erzielt werden. Der Ball muss dabei aber vorher mindestens einmal (an)gespielt werden (Torerzielung erst mit dem 2. Kontakt). Tore zählen auch nach Berührung der Torabhängung.	

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

<b>Abseits</b>	Die Abseitsregel wird nicht angewendet.	
<b>Freistoß</b>	Ausführung als Dribbling oder Selbstpass	
<b>Strafstoß</b>	findet keine Anwendung	vom 7m Punkt
<b>Ball im Seitenaus</b>	Eindribbeln oder Einpassen von der Seitenlinie außerhalb der Schusszone	Eindribbeln oder Einpassen von der Seitenlinie
<b>Abstoß</b>	Eindribbeln oder Einpassen von der eigenen Grundlinie. Dabei muss sich das verteidigende Team außerhalb der Schusszone aufhalten.	Der Abstoß wird von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraumes ausgeführt. Der Torwart kann den Abstoß auch als Abwurf ausführen oder den Ball durch Andribbeln oder Selbstpass ins Spiel bringen. Der Abstoß, der Abschlag oder der Abwurf des Torwartes dürfen die gegenüberliegende Strafraumlinie nicht direkt überschreiten. Wird der Ball vom Torwart, nachdem er ihn zuvor erlaubt mit den Händen kontrolliert hat, über die gegenüberliegende Strafraumlinie gespielt, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt, wird an der Stelle, an welcher der Ball die gegenüberliegende Strafraumlinie überschritten hat, ein indirekter Freistoß für den Gegner verhängt. Aus einem Abstoß kann die ausführende Mannschaft nicht direkt ein Tor erzielen.
<b>Eckstoß</b>	Eindribbeln oder Einpassen von der Seitenlinie an der zur Mittellinie liegenden Ecke der Schusszone	Eindribbeln oder Einpassen an der Spielfeldecke
<b>Rückpassregel</b>	keine Anwendung	Der Torwart, der den Ball mit der Hand berührt, den ein Mitspieler ihm absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat, verursacht keinen indirekten Freistoß.
<b>Abstand</b>	Alle Spieler halten einen Abstand von 3 m zum ausführenden Spieler	
<b>Disziplinarmaßnahmen</b>	Fair-Play-Prinzipien	
<b>Empfehlungen</b>		
<b>ungerade Teilnehmerzahl</b>	Über die Rotationsspieler ein All-Star Team bilden	
<b>Teilnehmerzahl größer 8</b>	Immer halb so viele Spielfelder wie Teams aufbauen, garantiert die prognostizierte Spielzeit, siehe Kapitel 5.5. Kein Kind zu Hause lassen, alle sollen spielen können.	
<b>nicht genügend Tore</b>	sind nicht genügend Tore mit Abhängungen vorhanden kann optional auch im 5 gegen 5 auf 4 Minutoren gespielt werden, die Regeln sind analog dem 3 gegen 3.	
<b>zu viele Rotationsspieler im 5 gegen 5</b>	Um Standzeiten zu vermeiden, wird empfohlen zusätzliche KiFu-Felder im 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 aufzubauen. Die Spieler können bei jeder Spielrunde (alle 10-12 min) getauscht werden.	

# Fußballspiele G- bis D-Junioren



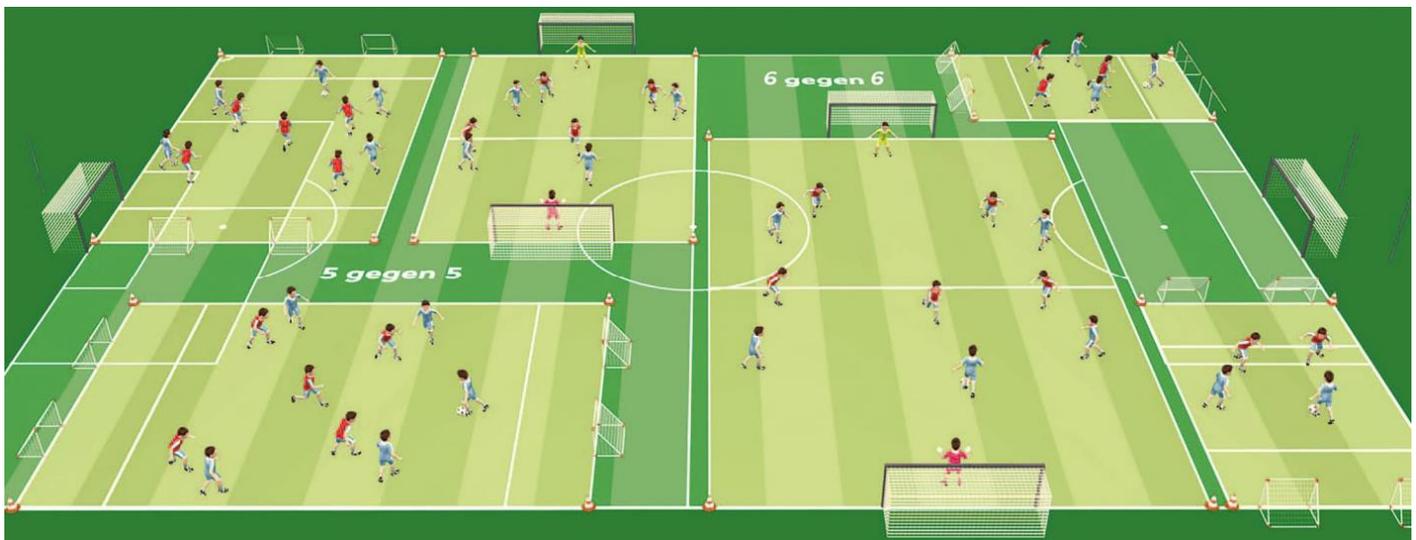
# Fußballspiele G- bis D-Junioren

## 1.7.3. E-Junioren

	Spielform „5 gegen 5 inkl. TW“	Spielform „6 gegen 6 inkl. TW“
<b>Wettbewerbsform</b>		
	Turnierspielrunden mit 4 Vereinen bzw. 4 Mannschaften	
<b>Spielfelder</b>		
Anzahl	2	
Spielfeldmaß	ca.40m Länge x 25 m Breite	ca.55m Länge x 35 m Breite
Schusszone	keine	
Strafraum	10 m x Spielfeldbreite	
Tore	2 Kleinfeldtore à maximal 5,0 x 2,00 m pro Spielfeld	
<b>Spielball</b>		
Größe und Gewicht	Leichtspielball Größe 4 (350g)	
<b>Spieler</b>		
Mannschaftsstärke	5 (4 Feldspieler + 1 Torspieler)	6 (5 Feldspieler + 1 Torspieler)
Torwart	mit Torspieler	
Wechselspieler	max. 5 (Empfehlung = 2)	max. 6 (Empfehlung = 2)
Spielerrotation	Nach jedem gefallenem Tor oder alternativ nach maximal zwei Minuten wechseln beide Teams einen Spieler nach einer zuvor festgelegten Reihenfolge. Rotiert wird auf Höhe der Mittellinie – das Spiel läuft dabei weiter.	Alle Spieler müssen eingesetzt werden, wobei jeder Spieler eine Mindestspielzeit von mindestens einem Drittel der Gesamtdauer erhalten soll. Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden.
Überzahlspiel	Sobald ein Team drei Tore Vorsprung hat, darf das gegnerische Team einen Spieler auffüllen. Sobald sich die Tordifferenz wieder auf ein Tor reduziert hat, ist wieder Spielergleichzahl herzustellen.	auf freiwilliger Basis
<b>Spieldauer</b>		
Spielrunden und -zeit	maximal 6 Runden à 10 bis 12 min (Empfehlung = 10 min)	3 x 20 min
<b>Beginn und Fortsetzung des Spiels</b>		
Anstoß	Passen oder Selbstpass an der Mittellinie. Dabei muss das verteidigende Team die gegnerische Hälfte verlassen. Das zu Spielbeginn anstoßende Team wird durch Stein-Schere-Papier ermittelt.	
<b>Weitere Regeln</b>		
Torerzielung	ab Mittellinie. Aus dem Anstoß kann die ausführende Mannschaft nicht direkt ein Tor erzielen.	
Abseits	Die Abseitsregel wird nicht angewendet.	
Freistoß	Ausführung als Dribbling oder Selbstpass	Standard. Tore aus gegnerischer Hälfte dürfen direkt erzielt werden
Strafstoß	vom 7m Punkt	vom 9m Punkt
Ball im Seitenaus	Eindribbeln oder Einpassen von der Seitenlinie	

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

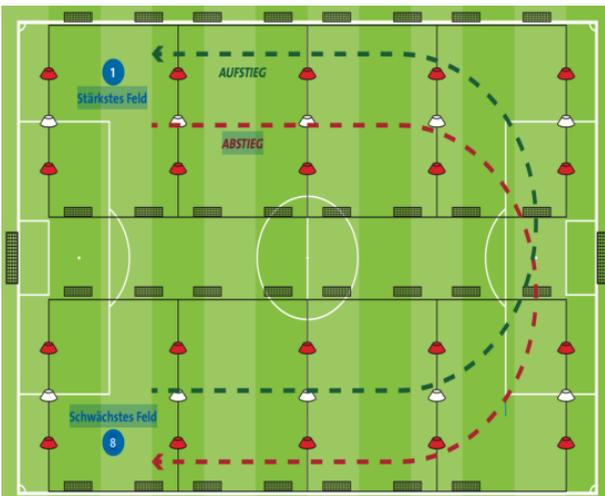
<b>Abstoß</b>	Der Abstoß wird von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraumes ausgeführt. Der Torwart kann den Abstoß auch als Abwurf ausführen oder den Ball durch Andribbeln oder Selbstpass ins Spiel bringen. Der Abstoß, der Abschlag oder der Abwurf des Torwartes dürfen die gegenüberliegende Strafraumlinie nicht direkt überschreiten. Wird der Ball vom Torwart, nachdem er ihn zuvor erlaubt mit den Händen kontrolliert hat, über die gegenüberliegende Strafraumlinie gespielt, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt, wird an der Stelle, an welcher der Ball die gegenüberliegende Strafraumlinie überschritten hat, ein indirekter Freistoß für den Gegner verhängt. Aus einem Abstoß kann die ausführende Mannschaft nicht direkt ein Tor erzielen.
<b>Eckstoß</b>	Eindribbeln oder Einpassen an der Spielfeldecke
<b>Rückpassregel</b>	Der Torwart, der den Ball mit der Hand berührt, den ein Mitspieler ihm absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat, verursacht keinen indirekten Freistoß.
<b>Abstand</b>	Alle Spieler halten einen Abstand von 5 m zum ausführenden Spieler
<b>Disziplinarmaßnahmen</b>	Fair-Play-Prinzipien
<b>Empfehlungen</b>	
<b>ungerade Teilnehmerzahl</b>	Über die Rotationsspieler ein All-Star Team bilden
<b>nicht genügend Tore</b>	sind nicht genügend Tore vorhanden kann optional auch im 5 gegen 5 auf 4 Minutore gespielt werden, die Regeln sind analog dem 3 gegen 3 der F-Junioren.
<b>zu viele Rotationsspieler im 5 gegen 5 oder 6 gegen 6</b>	Um Standzeiten zu vermeiden, wird empfohlen zusätzliche KiFu-Felder im 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 aufzubauen. Die Spieler können bei jeder Halbzeit (alle 20 min) getauscht werden.



# Fußballspiele G- bis D-Junioren

## 1.8. Kinderfußball Festivals

Diese dienen dazu die Regionalität etwas aufzuweichen. Dabei wird darauf geachtet, dass die Fahrtstrecken überschaubar bleiben. Maximal 8 gemeldete Mannschaften bilden ein Festival, dies entspricht ca. 16 Teams am Turniertag. Bei 8 Spielfeldern bleibt die Spielzeit konstant zum Spielbetrieb Kinderfußball, siehe Punkt 5.5. zeitlicher Ablauf. Je weniger Spielfelder umso länger dauert ein Festival, was vermieden werden sollte. Alles weitere ist analog Punkt 5 Kinderfußball im Spielbetrieb. Es wird jedoch empfohlen die Spielmodus Champions-League anzuwenden.



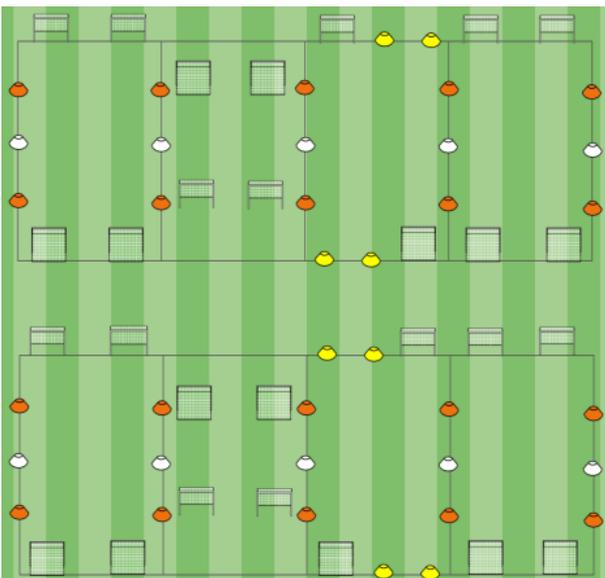
Vorgehensweise:

- Festlegung stärkstes und schwächstes Spielfeld
- Auf- bzw. Abstieg nach jeder Spielrunde
- stärkstes Feld: Gewinner bleibt stehen
- schwächstes Feld: Verlierer bleibt stehen

## 1.9. Kreis-, Kinder- Jugendspiele

Diese ersetzen den klassischen Pokalspielbetrieb und werden als finale Festivals ausgespielt. Diese könnten mit bis zu 32 Teams ausgetragen werden. Die Teilnahme der Vereine erfolgt auf freiwilliger Basis.

Die Kreis-, Kinder- Jugendspiele sind gleichzeitig eine Plattform für die Erprobung von Anpassungen an den Spielformen z.B. Anpassen der Mannschaftsstärken, andere Torgrößen, verschiedene Feldaufbauten, ....



Ein Beispiel (G- und F-Junioren) was denkbar wäre:

- Dribbeltore
  - Markierung durch Hütchen (ca. 6m Abstand)
  - Spieler muss mit Ball durchdribbeln
- umgedrehte Tore
  - auf Schusszone
  - Spieler müssen um Tor herumlaufen

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

## **1.10. Herausforderungen**

Die Spielform Kinderfußball erfordert gerade zu Saisonbeginn einen sehr hohen Planungsaufwand, daher bitten wir unbedingt darum die Hinweise zum Meldebogen zu beachten. Des Weiteren wird es nicht mehr möglich sein, Spiele über eine gesamte Saison zu planen und anzusetzen, dies wird künftig blockweise erfolgen. Die Erfahrungen zeigen das hiervon besonders der erste Spieltag des neuen Spielblocks betroffen sein wird, als Beispiel sei hier erwähnt die Aufteilung einer Liga in Platzierungsrunden. Hier bitten wir um das Verständnis der Vereine. Turniere lassen sich nicht so leicht wie ein Meisterschaftsspiel verlegen, hier sind wir auf die gute und harmonische Zusammenarbeit der Vereine angewiesen, gemeinsam werden wir immer eine Lösung finden. Für viele weitere Herausforderungen z.B. Spieltage, Spielzeit, Fahrtwege wurden bereits Lösungen ausgearbeitet.

## **1.11. Nachmeldungen**

Nachmeldungen von Mannschaften im Laufe des Spieljahres sind nur möglich, wenn Neueinteilungen stattfinden. Hierfür ist rechtzeitig ein Antrag an den Jugendausschuss zu stellen, damit dieser entsprechend berücksichtigt und die Mannschaft eingegliedert werden kann.

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

## 2. Spielregeln für Spiele der D-Junioren

Die Spiele der Altersklasse D-Junioren finden auf deinem Spielfeld mit max. 65m Länge x 45m Breite statt.



Spielform „7 gegen 7 inkl. TW“	
<b>Wettbewerbsform</b>	Meisterschaftsspiele im Ligasystem, Pokalspiele, Freundschaftsspiele, Turnierspielrunden
<b>Spielfeld</b>	
Spielfeldmaß	ca. 65m Länge x 45 m Breite
Strafraum	10 m x 25 m
Tore	2 Kleinfeldtore à 5,0 x 2,0 m
<b>Spielball</b>	
Größe und Gewicht	Leichtspielball Größe 5 (350g)
<b>Spieler</b>	
Mannschaftsstärke	7 (6 Feldspieler + 1 Torwart)
Torwart	mit Torwart
Wechselspieler	max. 7
Spielereinsatz	Es wird empfohlen, alle Spieler einzusetzen, wobei jeder Spieler eine Mindestspielzeit von mindestens einem Drittel der Gesamtdauer erhalten soll. Ausgewechselte Spieler dürfen wieder eingewechselt werden.
<b>Spieldauer</b>	
Spielzeit	Meisterschaftsspiele, Freundschaftsspiele, Pokalspiele 2 x 30 min Verlängerung bei Pokalspiele 2 x 5 min. Turnierspielrunden gemäß Ausschreibung.
<b>Weitere Regeln</b>	
Torerzielung	ab Mittellinie. Aus dem Anstoß oder dem Abstoß kann die ausführende Mannschaft nicht direkt ein Tor erzielen.
Abseits	Die Abseitsregel wird nicht angewendet.
Freistoß	Standard
Strafstoß	vom 9m Punkt
Ball im Seitenaus	Einwurf

# Fußballspiele G- bis D-Junioren

<b>Abstoß</b>	Der Abstoß wird von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraumes ausgeführt. Der Abstoß, der Abschlag oder der Abwurf des Torwarts dürfen die Höhe der gegenüberliegenden Strafraumlinie (Strafraumlinie gedacht beidseitig zu den Seitenauslinien verlängert) nicht direkt überschreiten. Wird der Ball vom Torwart, nachdem er ihn zuvor erlaubt mit den Händen kontrolliert hat, über die Höhe der gegenüberliegenden Strafraumlinie gespielt, ohne dass ein anderer Spieler den Ball berührt, wird an dieser Stelle, an welcher der Ball die gegenüberliegende Strafraumlinie überschritten hat, ein indirekter Freistoß für den Gegner verhängt.
<b>Abstand</b>	Alle Spieler halten einen Abstand von 5 m zum ausführenden Spieler
<b>Disziplinarmaßnahmen</b>	Als Spielerstrafen kommen Verwarnungen, Zeitstrafe von 5 Minuten und Feldverweis auf Dauer zur Anwendung
<b>Empfehlungen</b>	
<b>Wechselspieler</b>	Um Standzeiten zu vermeiden, wird empfohlen zusätzliche KiFu-Felder im 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 aufzubauen, in den die Wechselspieler parallel spielen können.

## 3. Quellen

- [www.dfb.de](http://www.dfb.de)
- [www.sfv-online.de](http://www.sfv-online.de)

## 4. nützliche Links

- [Booklet Kinderfußball](#)
- [Flyer Kinderfußball](#)
- [Erklärvideo](#)
- [DFB-Mobil](#)
- [Veranstaltungskalender \(dfbnet.org\)](http://dfbnet.org)
- [Downloads | Sächsischer Fußball-Verband e.V. \(sfv-online.de\)](http://sfv-online.de)
- [Home \(fv-nordsachsen.de\)](http://fv-nordsachsen.de)