

Durchführungsbestimmungen Spielbetrieb Kinderfußball

Allgemein

Der Spielbetrieb in Festivalform findet mit festgelegten Staffeln statt.

Der Stichtag in den jeweiligen Altersklassen richtet sich nach den Jahrgangseinteilungen gemäß Jugendordnung des TFV.

Für die Teilnahme in der G- und F-Jugend ist eine gültige Spielberechtigung notwendig. Diese wird über die Spielberechtigungsliste sowie dem dazugehörigen Passbild im DFBnet nachgewiesen.

Die Spieltage werden vom Staffelleiter im DFBnet (Modul Vereinsturniere) angelegt. Somit wird auch gewährleistet, dass die entsprechende Spielstätte vorbelegt ist.

Die Stammspiellerrreglung nach SpO § 27 ist im Rahmen der Kinderfußballfestivals außer Kraft.

Die Teilnahme an den entsprechenden Ansetzungen ist verpflichtend. Die Anzahl der Mannschaften an einem Turnier kann variieren. Hierbei erfolgt die Meldung der Mannschaften 5 Tage vor dem Turnier an den gastgebenden Verein und den Staffelleiter.

Für die Organisation und Durchführung des jeweiligen Festivals ist der gastgebende Verein verantwortlich.

Für jede gemeldete Mannschaft richtet der Verein ein Turnier aus.

Pro teilnehmende Mannschaft sind zwei Tore sowie pro Spieler ein Leibchen mitzubringen. Ist das nicht notwendig, erfolgt eine Information durch den gastgebenden Verein.

Gespielt wird mit folgender Ballgröße: Größe 3

In der G-Jugend besteht eine Mannschaft aus 3 Spielern und min. 2 Rotationsspielern. Es wird generell ohne Torwart gespielt.

In der F-Jugend besteht eine Mannschaft aus 5 Spielern und min. 3 Rotationsspielern. Es wird generell ohne Torwart gespielt.

Gemeldete Mannschaften, unabhängig von der Anzahl der gemeldeten Mannschaften werden entsprechend der SpO § 4 gewertet.

In der G- und F-Jugend können keine Spielgemeinschaften gegründet werden.

Nach jedem Turnier werden die Spielerlisten und die Anzahl der erzielten Tore innerhalb von 3 Tagen nach Turniertag an den Staffelleiter gesendet.

Die Vereine müssen für jede gemeldete Mannschaft ein Turnier in der G-Jugend und zwei in der F-Jugend (Hin- und Rückrunde) ausrichten. Die Nichteinhaltung wird wie ein Nichtantritt gewertet.

Der Ausfall eines gesamten Turniers durch den gastgebenden Verein wird ebenfalls sanktioniert.

Spielfeld

Das Spielfeld in der G-Jugend (3 gegen 3) ist ca. 15-20 m breit und ca. 25-30 m lang. Das Spielfeld in der F-Jugend (5 gegen 5) ist ca. 40 m lang und 25 m breit.

Die Anzahl der Spielfelder richtet sich nach der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften.

Für den Aufbau werden, wenn möglich, vorhandene Linien genutzt (alternativ kann auch mit Hütchen oder Kegel markiert werden).

Auf jeder Grundlinie werden 2 Tore (Mini-Tore ca. 0,80 m x 1,20 m) aufgestellt. Der Abstand vom Außenpfosten eines Tores bis zur Seitenlinie beträgt 2 m. Jedes Spielfeld (4 Tore pro Feld) muss die gleichen Tore (Größe, Form) haben.

Die Schusszone verläuft 6 m von der Grundlinie entfernt und parallel zu dieser. Sie muss deutlich an der Außenlinie markiert sein (Hütchen oder Kegel).

Die Mittellinie ist zu markieren.

Die Auswechsellinien befinden sich auf der eigenen Spielfeldhälfte zwischen den beiden Toren.

Die Anzahl der Spielfelder richtet sich nach Anzahl der Mannschaften.

Für jedes Spielfeld muss ein Spielbegleiter eingesetzt werden.

Die Entscheidungen während des Spiels (Fouls, Handspiel, usw.) sollen von den Kindern weitestgehend selbst getroffen werden. Der Spielbegleiter greift nur bei Unstimmigkeiten ein.

Spielregeln

Der gastgebende Verein teilt die Mannschaften vor dem Turnier auf die entsprechenden Felder ein.

Gespielt wird 7x7 Minuten, nach jedem Spiel gibt es eine 3-minütige Pause (Spielfeldwechsel) und nach dem vierten Spiel sollte eine Pause von 15 Minuten eingelegt werden.

Die Spiele werden einheitlich angepfeifen und abgepfeifen.

Eltern und Zuschauer halten mindestens 15 Meter Abstand vom Spielfeld und mischen sich nicht in das Coaching ein.

Das Spiel beginnt mit dem Anstoß (der Ball liegt auf der Mittellinie und die Spieler befinden sich hinter der Torschusslinie). Bei Anpfiff versuchen die Spieler den Ball zu erobern und spielen.

Einen Torwart gibt es nicht, Handspiel ist nicht erlaubt.

Es gibt kein Abseits, keine Ecken und keinen Elfmeter.

Bei Seiten- und Toraus wird der Ball dort eingedribbelt oder eingespielt, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat.

Bei Eckball wird außerhalb der Schusszone eingedribbelt oder eingespielt.

Der eindribbelnde Spieler darf direkt Tore erzielen, wenn er sich in der Torschusszone befindet. Bei Foul gibt es immer indirekten Freistoß am Ort des Vergehens.

Es gilt bei Toraus, Fouls und Eindribbeln einen Abstand von zwei großen Schritten einzuhalten.

Ein Tor ist nur dann gültig, wenn sich der Schütze innerhalb der gegnerischen Torschusszone befindet, wobei die Torschusslinie zur Torschusszone gehört.

Nach einem Tor spielt die Mannschaft, die das Gegentor bekommen hat, von der eigenen Grundlinie weiter (Dribbeln und Einspielen sind erlaubt), die Mannschaft, die ein Tor erzielt hat, muss hinter die Mittellinie in ihre eigene Hälfte zurück.

Nach Torerfolg wechseln beide Mannschaften im Rotationsprinzip aus. Sollte nach 2 Minuten Spielzeit kein Tor erzielt werden, wird auch nach dem Rotationsprinzip gewechselt.

Bei Unentschieden gewinnt die Mannschaft, welche das letzte Tor erzielt hat.

Steht es 0:0 wird der Sieger im Strafstoßschießen ermittelt. Dabei schießt ein Spieler von jeder Mannschaft vom Mittelpunkt auf eines der beiden Tore. Bei Gleichstand schießt jeweils ein weiterer Spieler.

Die Turniere können im Kaisermodus oder in Turnierform (Jeder gegen Jeden) durchgeführt werden. Die Entscheidung trifft der gastgebende Verein.

Im Kaisermodus rückt der Sieger ein Spielfeld weiter (Sieger des ersten Spielfelds bleibt im ersten Spielfeld, Verlierer im letzten Spielfeld bleiben im letzten Spielfeld).

Bei ungerader Anzahl von Mannschaften muss immer eine Mannschaft im letzten Spielfeld pausieren.