



## Inhaltsverzeichnis

1. Ziele .....	2
2. Leitmotive im Kinderfußball Dresden .....	2
3. Spiel- und Organisationsformen .....	3
3.1 G-Jugend .....	3
3.2 F-Jugend .....	4
3.3 E-Jugend .....	5
4. Regeln .....	6
4.1 3-gegen-3 .....	6
4.2 5-gegen-5 .....	8
4.3 6-gegen-6 .....	10
5. Anhang Spielpläne 3v3 .....	12



## 1. Ziele

Der Stadtverband Dresden verfolgt im Kinderfußball der G- bis E Junioren zwei Kernziele

- Mehr Kinder dauerhaft für den Fußball begeistern
- Diesen Kindern die bestmögliche sportliche Ausbildung zu ermöglichen

## 2. Leitmotive im Kinderfußball Dresden

### **Fair ist mehr**

Fair Play steht über allem und ist das wichtigste Instrument, um Betreuende, Kinder und Eltern für den Sport zu begeistern. Fair Play heißt dabei mehr als das Kennen und Einhalten der Regeln. Fair Play meint auch übergeordnete Werte wie der partnerschaftliche Umgang mit dem Gegner, gleiche Chancen und Bedingungen für alle und eine kindgerechte Anpassung des Gewinnmotivs auf kurzfristige Ziele. Fair Play im Kinderfußball meint insbesondere:

- Die Teamverantwortlichen agieren gemeinsam und nebeneinander
- Eltern halten genügend Abstand zum Spielfeld
- Die Kinder entscheiden selber
- Gleiche Spielzeit für alle
- Kleine Spielformen ohne Tabelle

### **Kleine Spiele - Große Entwicklungsschritte**

Kleine Spielformen mit altersgerechten Torgrößen sorgen für:

- eine stärkere Einbindung aller Spieler
- mehr Ballkontakte (Technik und Entscheidungshandeln).
- die allgemeine Spielintelligenz, insbesondere das Verständnis für Raumaufteilung und bessere Wahrnehmung
- das Spiel ohne Kopfbälle



## 3. Spiel- und Organisationsformen

Folgend werden die Organisationsformen für Kinderfestivals der einzelnen Altersklassen aufgeführt. Die Regeln finden sich im Anschluss. Außerdem erhaltet ihr im Anhang Musterspielpläne für ausgewählte Kinderfestivals.

### 3.1 G-Jugend

**Spielform:** 3-gegen-3

**Ballgröße:** 3

**Organisation:**

Der Stadtverband organisiert in der Altersklasse G-Jugend fest terminierte Kinderfestivals. Im DFBnet und auf fussball.de sind diese beim Gastgeber hinterlegt. Die Teilnehmer der einzelnen Festivals erhalten eine Übersicht der Spielorte und Teilnehmer als PDF-Datei an das DFBnet-Postfach.

Die Organisation basiert auf den Meldungen der Vereine für die neue Saison bzw. in der Winterpause. Die Meldungen finden ohne Leistungseinteilung (Pools) statt. Alle Kinderfestivals werden in der Spielform "3v3" durchgeführt. Es treffen sich hierbei vorzugsweise 6 oder 8 Teams bestehend aus jeweils 3 bis 6 Kindern.

- Modus 8 Teams:  
Es werden 4 Spielfelder aufgebaut. Gespielt wird im "Kaisermodus" mit Auf- und Abstieg mit 7\*5 Minuten Spielzeit.
- Modus 6 oder 7 Teams:  
Es werden 3 Spielfelder aufgebaut. Gespielt wird im Modus "Jeder gegen Jeden" mit 5\*7 Minuten Spielzeit.

**Verlegungen/Absagen/Änderungen:**

Über eine Chat-Gruppe der Staffelleiter werden auch kurzfristige Anpassungen organisiert (benötigte Tore, Ausfall von Mannschaften, Nachrücker usw.).

DFBnet: Keine Online-Spielberichtserfassung im DFBnet. Jeder Verein führt einen Ausdruck der Spielberechtigungsliste mit sich.



## 3.2 F-Jugend

**Spielformen:** 3-gegen-3 und 5-gegen-5

**Ballgröße:** 3

**Organisation:**

Der Stadtverband organisiert in der Altersklasse F-Jugend fest terminierte Kinderfestivals. Die Ansetzungen sind für alle Teilnehmer im DFBnet hinterlegt und in der Mobile App "fussball.de" ersichtlich.

Die Organisation basiert auf den Meldungen der Vereine für die neue Saison bzw. in der Winterpause. Gespielt wird in Pools mit mind. 12 Mannschaften, von denen sich in der Regel jeweils vier Mannschaften treffen. Die Gastgeber hinterlegen mit der Meldung eine der beiden zulässigen Spielformen (5v5 oder 3v3).

Modus 5v5:

- Gespielt wird auf 2 Spielfeldern im Modus "Jeder gegen Jeden".
- Jeder Verein tritt mit einem Team an
- Jedes Team besteht aus 5 bis 10 Kindern
- Die Spielzeit beträgt bei 4 Teams je Spiel 15 Minuten. Sie kann bei Ausfall eines Teams erhöht werden, wenn die Platzkapazität dies hergibt.

Modus 3v3:

- Gespielt wird auf 2 bis 4 Spielfeldern je nach Anzahl der Teams
- Jeder Verein tritt grundsätzlich mit zwei Teams an. Eine Reduzierung auf ein Team ist möglich, es ist dann aber eine entsprechende Vorabinformation bis spätestens zwei Tage vor Festival direkt an den Gastgeber zu senden.
- Jedes Team besteht aus 3 bis 6 Kindern
- Spielpläne inkl. Spielzeit für alle Optionen finden sich im Anhang

**Verlegungen/Absagen/Änderungen:**

Der Nichtantritt bei einem Festival wird rechtzeitig mit Begründung per DFB Postfach an den Gastgeber und die Staffelleiter mitgeteilt. Gastgeber, die ein Turnier nicht durchführen können, melden dies der Staffelleitung. Bei Nichtantritt droht ein Verfahren beim Sportgericht.

DFBnet: Die Freigabe der Aufstellung vor einem Turnier im Sammelspielbericht ist verpflichtend!



## 3.3 E-Jugend

**Spielform:** 6v6

**Ballgröße:** 3 oder 4

**Organisation:**

Der Stadtverband organisiert in der Altersklasse E-Jugend fest terminierte Kinderfestivals. Die Ansetzungen sind für alle Teilnehmer im DFBnet hinterlegt und in der Mobile App "fussball.de" ersichtlich.

Die Organisation basiert auf den Meldungen der Vereine für die neue Saison bzw. in der Winterpause. Gespielt wird in Pools mit mind. 12 Mannschaften, von denen sich in der Regel jeweils vier Mannschaften treffen.

Gespielt wird in der Spielform 6v6 auf 2 Spielfeldern im Modus "Jeder gegen Jeden".

**Modus 6v6**

- Jeder Verein tritt mit einem Team an
- Jedes Team besteht aus 6 bis 12 Kindern
- Die Spielzeit je Spiel beträgt bei 4 Teams 20 Minuten. Sie kann bei Ausfall eines Teams erhöht werden, wenn die Platzkapazität im Anschluss dieses hergibt.

**Verlegungen/Absagen/Änderungen:**

Der Nichtantritt bei einem Festival wird rechtzeitig mit Begründung per DFB Postfach an den Gastgeber und die Staffelleiter mitgeteilt. Gastgeber, die ein Turnier nicht durchführen können, melden dies der Staffelleitung. Bei Nichtantritt droht ein Verfahren beim Sportgericht.

DFBnet: Die Freigabe der Aufstellung vor einem Turnier im Sammelspielbericht ist verpflichtend! Es erfolgt keine Erfassung von Ergebnissen



## 4. Regeln

### 4.1 3-gegen-3

#### **Spielfeldgröße:**

Ca 25\*20 Meter (mind. 20\*16, max. 32\*25) mit markierter Torschusszone (6 Meter)

#### **Tore:**

4 Minitore (je ca. 1,5 Meter von Seitenauslinie auf der Grundlinie)

#### **Spieleranzahl:**

3 Spieler plus maximal 3 Rotationsspieler

Bei einem Zwischenstand mit drei Treffern Unterschied darf die zurückliegende Mannschaft einen vierten Spieler auf das Feld schicken.

#### **Rotationswechsel / Wechselzone:**

Nach jedem Tor besteht eine Rotationspflicht nach einer festen Reihenfolge für beide Mannschaften, unabhängig davon, wer das Tor erzielt hat. Rotiert wird in der Wechselzone auf Höhe der Mittellinie – das Spiel geht dabei weiter! Alternativ kann ungefähr in der Hälfte der Spielzeit ein Blockwechsel durchgeführt werden.

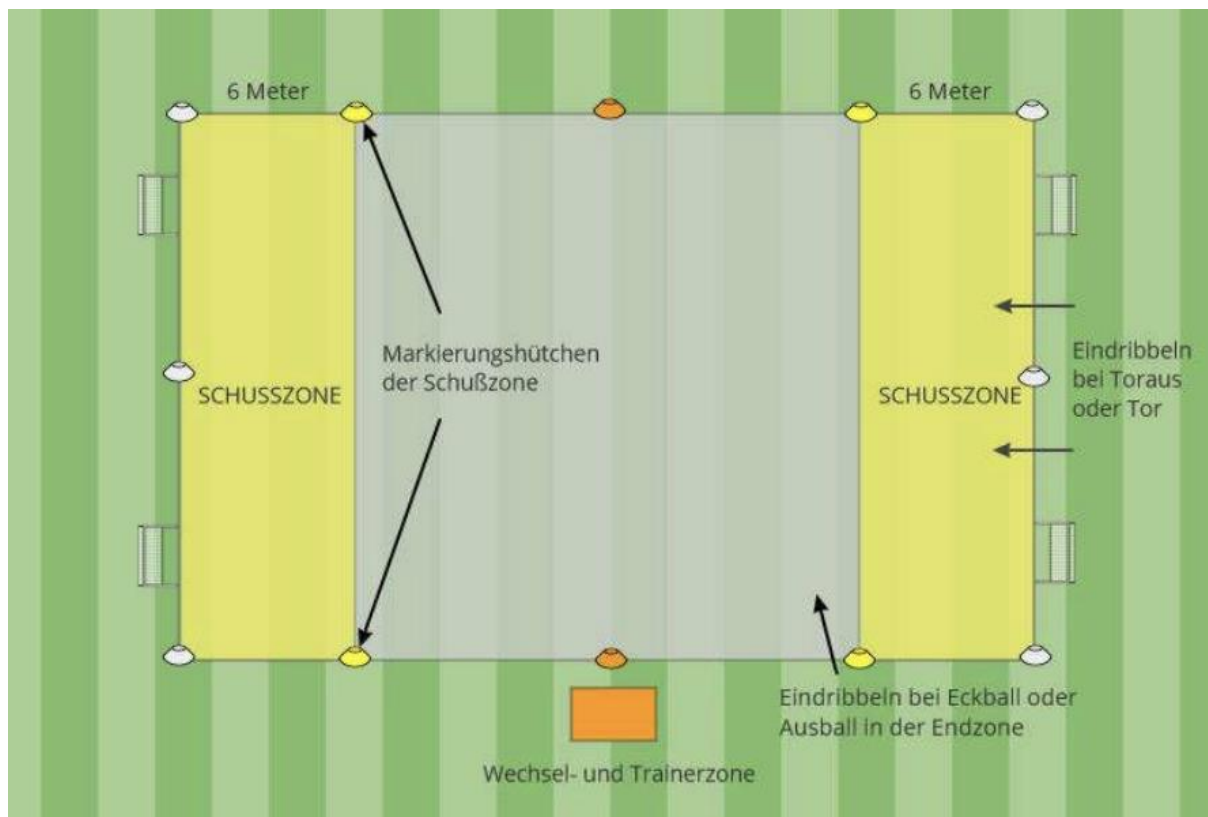
Mannschaftsverantwortliche und Rotationsspieler beider Mannschaften stehen geschlossen an der Mittellinie. Falls in einem Spiel nicht genügend Tore fallen, wird zusätzlich spontan rotiert.

#### **Regeln:**

- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torlinie.
- Das Spiel beginnt mit dem Eindribbeln einer Mannschaft von der Grundlinie.
- Abstoß und Anstoß werden von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt.
- Beim Anstoß nach Torerfolg) sollte sich die gegnerische Mannschaft in ihrer eigenen Spielhälfte befinden, beim Abstoß außerhalb der Schusszone. Die an- bzw. abstoßende Mannschaft entscheidet, ob sie durch ihre Aktion das Spiel auch vorher freigibt.



- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder -gedribbelt. Dies erfolgt immer in der neutralen Zone zwischen den Torschusszonen. Tore dürfen dabei nur indirekt aber auch durch den selben Spieler 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. Tore dürfen dabei nur indirekt aber durch den selben Spieler erzielt werden. Das heißt, der Ball muss vorher mindestens einmal (an)gespielt werden.
- Freistöße werden als Dribbling oder Pass durchgeführt. Tore dürfen dabei nur indirekt aber durch den selben Spieler erzielt werden. Das heißt, der Ball muss vorher mindestens einmal (an)gespielt werden. Es gibt keine Strafstöße.
- Kommt es zu keiner schnellen Spieleröffnung bei Freistößen oder Ausball, soll ein Abstand von 3 Metern eingehalten werden
- Die Torerzielung ist nur in der Schusszone erlaubt. Eigentore zählen immer.







## 4.2 5-gegen-5

### **Spielfeldgröße:**

Ca 40\*30 Meter mit 10-Meter-Linie und Mittellinie

### **Tore:**

2 Jugendtore (3 bis 5 Meter Breite; 1,65 bis 2 Meter Höhe)

### **Spieleranzahl:**

4 Feldspieler, 1 TW plus maximal 5 Rotationsspieler

Bei einem Zwischenstand mit drei Treffern Unterschied darf die zurückliegende Mannschaft einen fünften Feldspieler auf das Feld schicken.

### **Rotationswechsel / Wechselzone:**

Die Gestaltung der Wechsel obliegt den Mannschaftsverantwortlichen unter der Maßgabe, dass alle Spieler in einem Festival gleich viel Spiel- und Pausenzeit erhalten. Rotiert wird in der Wechselzone auf Höhe der Mittellinie – Das Wechseln ist sowohl bei ruhendem Ball als auch im laufenden Spiel möglich

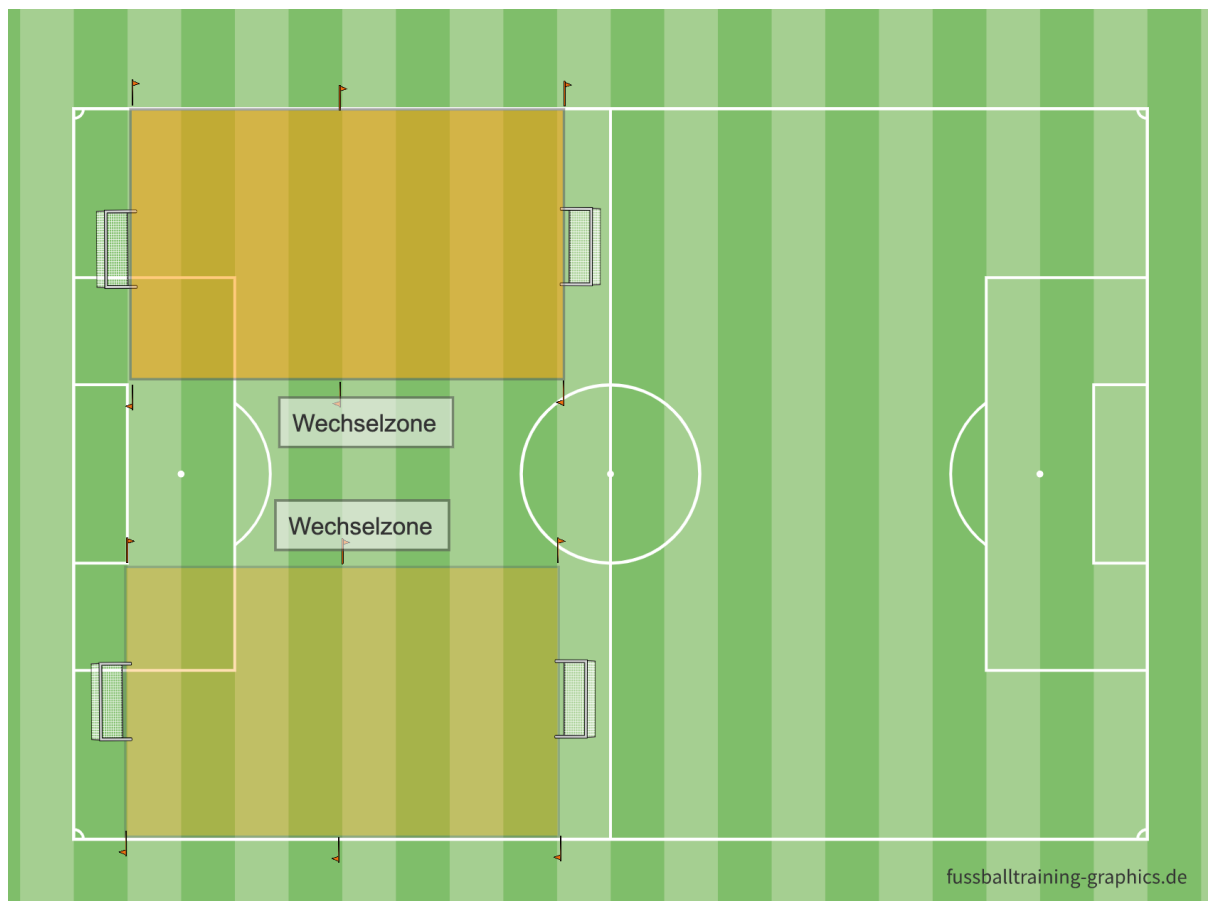
### **Regeln:**

- Der Anstoß erfolgt an der Mittellinie (Spielbeginn und nach Torerfolg) durch Pass oder Selbstpass.
- Der Abstoß wird von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraumes durch den Torwart ausgeführt. Der Torwart kann den Abstoß auch als Dribbling oder Abwurf ausführen. Abstoß, Abschlag oder Abwurf des Torwartes aus dem Strafraum dürfen die Mittellinie nicht direkt überschreiten (Bei Abschlag und Abwurf gilt dies auch aus dem Spiel).
- Beim Abstoß darf die gegnerische Mannschaft sich nicht im 10-Meter Raum aufhalten.
- Der Torwart darf Rückpässe mit der Hand aufnehmen.
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder -gedribbelt. Tore dürfen dabei nur indirekt aber durch den selben Spieler erzielt werden. Das heißt, der Ball muss vorher mindestens einmal (an)gespielt werden.
- Ecken werden an der Spielfeldecke ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass durchgeführt werden. Tore dürfen dabei nur indirekt aber durch den selben Spieler erzielt werden. Das heißt, der Ball muss vorher mindestens einmal (an)gespielt werden (keine direkte Ecke möglich).





- Freistöße werden als Dribbling oder Pass durchgeführt. Tore dürfen dabei nur indirekt aber durch den selben Spieler erzielt werden. Das heißt, der Ball muss vorher mindestens einmal (an)gespielt werden.
- Kommt es zu keiner schnellen Spieleröffnung bei Freistößen oder Ausball, soll ein Abstand von 3 Metern eingehalten werden
- Bei Foulspiel oder Handspiel im Strafraum erfolgt ein Strafstoß von der 10-Meter-Linie
- Kommt es zu keiner schnellen Spieleröffnung bei Freistößen oder Ausball, soll ein Abstand von 3 Metern eingehalten werden
- Die Torerzielung ist nur in der gegnerischen Hälfte erlaubt.





## 4.3 6-gegen-6

### **Spielfeldgröße:**

Breite 30 bis 40 m, Länge 40 bis 55 m

Strafraum: 10 m x Spielfeldbreite

Strafstoßmarke: 9 m

### **Tore:**

2 Jugendtore (Abhängung auf eine Höhe von 1,65 erlaubt)

### **Spieleranzahl:**

5 Feldspieler, 1 TW plus maximal 6 Rotationsspieler

Bei einem Ergebnis mit drei Treffern Unterschied darf die zurückliegende Mannschaft einen sechsten Feldspieler auf das Feld schicken.

### **Rotationswechsel / Wechselzone:**

Die Gestaltung der Wechsel obliegt den Mannschaftsverantwortlichen unter der Maßgabe, dass alle Spieler in einem Festival gleich viel Spiel- und Pausenzeit erhalten. Rotiert wird in der Wechselzone auf Höhe der Mittellinie – Das Wechseln ist sowohl bei ruhendem Ball als auch im laufenden Spiel möglich

### **Regeln:**

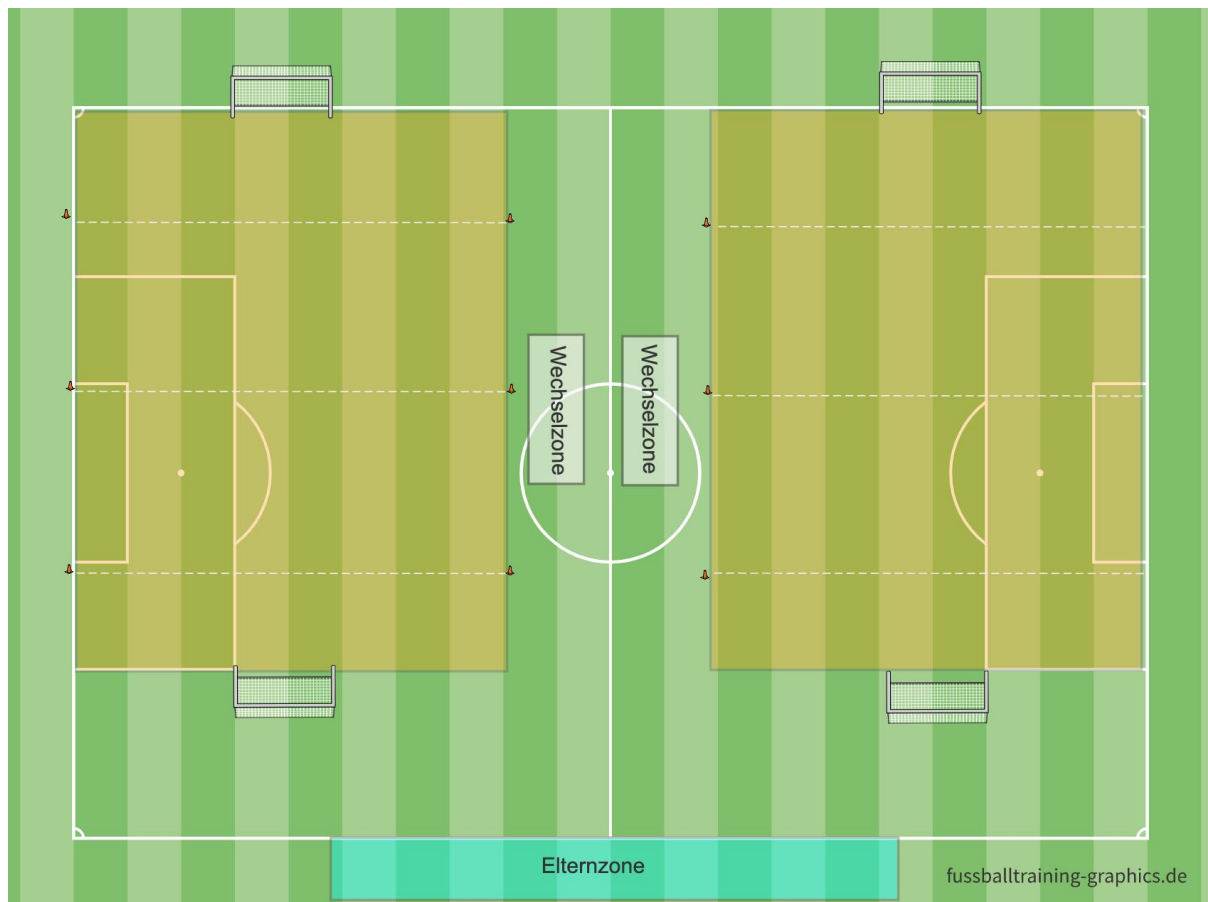
- Der Anstoß erfolgt an der Mittellinie (Spielbeginn und nach Torerfolg) durch Pass oder Selbstpass.
- Der Abstoß wird von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraumes durch den Torwart ausgeführt. Der Torwart kann den Abstoß auch als Dribbling oder Abwurf ausführen. Abstoß, Abschlag oder Abwurf des Torwartes aus dem Strafraum dürfen die Mittellinie nicht direkt überschreiten (Bei Abschlag und Abwurf gilt dies auch aus dem Spiel).
- Beim Abstoß darf die gegnerische Mannschaft sich nicht im Strafraum aufhalten.
- Der Torwart darf Rückpässe mit der Hand aufnehmen.
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder -gedribbelt. Tore dürfen dabei nur indirekt aber durch den selben Spieler erzielt werden. Das heißt, der Ball muss vorher mindestens einmal (an)gespielt werden (keine direkte Ecke möglich).



# Stadtverband Fußball Dresden e.V.

Stadtverband Fußball Dresden e.V. • Freiberger Str. 31 • 01067 Dresden

- Ecken werden an der Spielfeldecke ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass durchgeführt werden. Tore dürfen dabei nur indirekt aber durch den selben Spieler erzielt werden. Das heißt, der Ball muss vorher mindestens einmal (an)gespielt werden.
- Freistöße werden als Dribbling oder Pass durchgeführt. Tore dürfen dabei nur indirekt aber durch den selben Spieler erzielt werden. Das heißt, der Ball muss vorher mindestens einmal (an)gespielt werden.
- Bei Foulspiel oder Handspiel im Strafraum erfolgt ein Neunmeter.
- Kommt es zu keiner schnellen Spieleröffnung bei Freistößen oder Ausball, soll ein Abstand von 3 Metern eingehalten werden
- Die Torerzielung ist nur in der gegnerischen Hälfte erlaubt.





## 5. Anhang Spielpläne 3v3

### **Mit 8 Teams**

4 Felder, Jeder gegen Jeden, Spielzeit 7 Minuten

<https://www.meinturnierplan.de/showit.php?id=1659348456>

### **Mit 7 Teams**

3 Felder, Jeder gegen Jeden, Spielzeit 8 Minuten

<https://www.meinturnierplan.de/showit.php?id=1659349828>

### **Mit 6 Teams**

3 Felder, Jeder gegen Jeden, Spielzeit 9 Minuten

<https://www.meinturnierplan.de/showit.php?id=1659349969>

### **Mit 5 Teams**

2 Felder, Jeder gegen Jeden, Spielzeit 10 Minuten

<https://www.meinturnierplan.de/showit.php?id=1659350252>

### **Mit 4 Teams**

2 Felder, Jeder gegen Jeden, Spielzeit 12 Minuten

<https://www.meinturnierplan.de/showit.php?id=1659350366>