

Kinder- und Junioren- fußball im Rheinland



Durchführungsbestimmungen
Spielfeldgrößen
Ballgrößen
Ziele



Der Verbandsjugendausschuss

Dieses Info-Heft ersetzt **nicht** die Spielordnung, Jugendordnung sowie die Durchführungsbestimmungen und Erläuterungen, die auf der Homepage des Fußballverbandes Rheinland einsehbar sind. Das Heft dient lediglich als Überblick über die wichtigsten Informationen zum Jugendspielbetrieb.

Sicherung von beweglichen Trainings- oder Jugendtoren gegen das Umkippen

Lösungen zur Sicherung gegen das Umkippen von Fußballtoren gibt es reichlich. Hier sehen sich die Vereine jedoch mit großen Problemen konfrontiert. Zum einen gibt es unterschiedliche Angaben zu Gewichtsgrößen. So reichen beispielsweise 100 kg Kontergewicht eben nicht pauschal für alle hinteren Auslagen. Um auf der sicheren Seite zu sein, ist jeder Verein gut beraten, sich beim Kauf oder bei der Eigenherstellung von Kontergewichten auf die vom TÜV Nord bestätigten Gewichtsangaben zu beziehen.

Die Sportler und hier insbesondere die jungen Sportler müssen gegen die Gefahren eines kippenden Tores geschützt werden.

Aktuelle Ballgrößen im Jugendbereich

Die aktuellen Ballgrößen im Jugendbereich lauten wie folgt:

Bambini: Leichtspielball Größe 4 (290 g) oder Softball

F-Jugend: Leichtspielball Größe 5 (290 g)

E-Jugend: Leichtspielball Größe 5 (290 g)

D-Jugend: Leichtspielball Größe 5 (350 g)



Erforderliche Gewichte laut TÜV:

Jugendtor, 5 x 2 Meter:

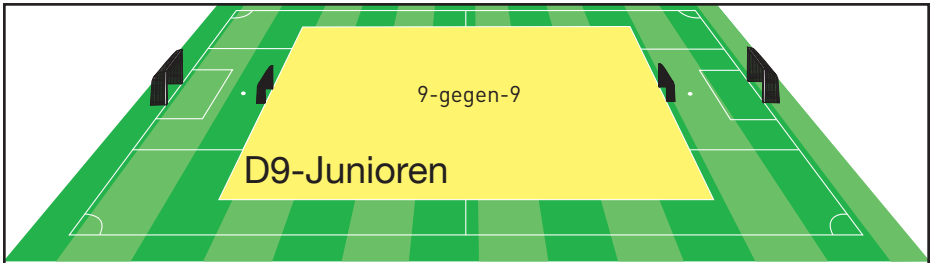
Auslage 1,0 m: 200 kg (3 Gewichte)
 Auslage 1,5 m: 125 kg (2 Gewichte)
 Auslage 2,0 m: 100 kg (2 Gewichte)

Trainingstor, 7,32 x 2,44 Meter:

Auslage 1,5 m: 170 kg (3 Gewichte)
 Auslage 2,0 m: 100 kg (2 Gewichte)

Je nach Auslage der Tore sind verschiedene Gewichte erforderlich, um der GUV und der DIN/EN zu entsprechen:

Tortyp	Auslage (Tiefe)	Kontergewicht
Jugendtor	1,0 Meter	200 kg
Jugendtor	1,5 Meter	125 kg
Jugendtor	2,0 Meter	100 kg
Trainingstor	1,5 Meter	170 kg
Trainingstor	2,0 Meter	100 kg



D-Junioren

Ziele:

1. Systematisches Training der Basistechniken
2. Viele Ballkontakte im Spiel, sowie Schulung individualtaktischer Abläufe
3. Erlernen gruppentaktischer Abläufe
4. Förderung der Eins-gegen-eins-Situation und dadurch der Geschicklichkeit

Wettbewerbsform: Punktspiele auf Kreisebene, Pokalspiele möglich

Spielform: 9 gegen 9 (inklusive Torwart), 7 gegen 7 möglich

Auswechsellspieler: Unbegrenzt

Wiedereinwechseln (auch wiederholtes Einwechseln) Ist erlaubt

Spielfeld: Ca. 70 x 50 m - Strafraum zu Strafraum (D9); eine Platzhälfte quer (D7)

Torgröße: 5 Meter breit, 2 Meter hoch (Schülertore)

Strafraum: 12 Meter tief, 29 Meter breit (einschließlich Tor)

Torraum: 4 Meter tief, 13 Meter breit

(einschließlich Tor)

Ecke: Lang

Spielball: Leichtspielball Größe 5 (350 Gramm).

Rückpassregel: Kommt zur Anwendung

Abseits: Es wird mit Abseits gespielt

Freistöße: Direkte und indirekte

Straßstoß: 9 Meter

Stammspielerregelung: D9: Zwei Stammspieler der nächstoberen Mannschaft; D7: Ein Stammspieler der nächstoberen Mannschaft

Vor dem Spiel

Kontrolle der Spielberechtigungen (früher Passkontrolle): Vor jedem Spiel zwingend notwendig, durch a) Schiedsrichter und b) Trainer der gegnerischen Mannschaft

Rituale: Handshake

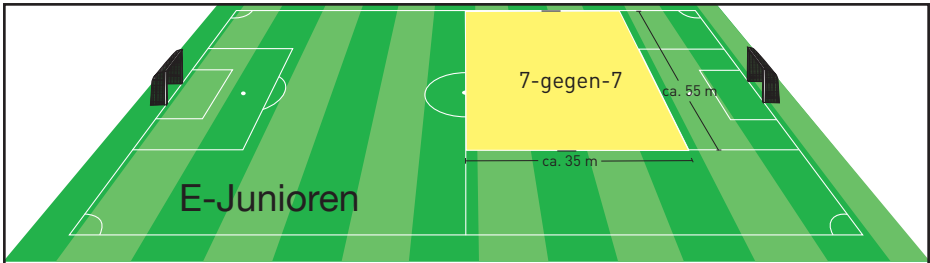
Nach dem Spiel

Rituale: Handshake

Bearbeitung des elektronischen Spielberichts durch den Schiedsrichter

D7-Junioren





E-Junioren

Ziele:

1. Siegen- und Verlieren lernen
2. Viele Ballkontakte im Spiel
3. Jeder Spieler wird im Spiel der Mannschaft mit eingebunden
4. Förderung der Eins-gegen-eins-Situation, dadurch Förderung der Geschicklichkeit

Wettbewerbsform: Punktspiele auf Kreisebene, Pokalspiele möglich

Spielform: 7 gegen 7 (inkl. Torwart) oder 5:5, wenn der Kreisjugendausschuss diese Spielform zulässt

Auswechselspieler: Unbegrenzt

Wiedereinwecheln (auch wiederholtes Einwecheln) Ist erlaubt

Spielfeld: Etwa 55 x 35 Meter - **Torgröße:** 5 Meter breit, 2 Meter hoch (Schülertore)

Strafraum: 8 Meter tief, 21 Meter breit (einschließlich Tor)

Torraum: Ohne - **Ecke:** Lang - **Strafstoß:** 8 Meter

Abstoß: Kann auch als Abwurf erfolgen

Spielball: Leichtspielball Größe 5 (290 Gramm)

Rückpassregel: Kommt nicht zur Anwendung - **Ball im Aus:** Einwurf

Falscher Einwurf: Spieler kann - nach Erklärung des Schiedsrichter - wiederholen

Abseits: Es wird ohne Abseits gespielt - **Freistöße:** Nur direkte

Stammspielerregelung: Ein Stammspieler der nächstoberen Mannschaft

Schusszone: Ja - ein Tor kann nur aus der gegnerischen Spielhälfte erzielt werden

Rote oder gelbe Karte: Wird verzichtet; die Verwarnung eines Spielers wird durch Ermahnen ersetzt. Feldverweise nur bei groben Unsportlichkeiten oder Tätlichkeiten

Vor dem Spiel

Kontrolle der Spielberechtigungen (früher Passkontrolle): Vor jedem Spiel zwingend notwendig, durch a) Schiedsrichter und b) Trainer der gegnerischen Mannschaft

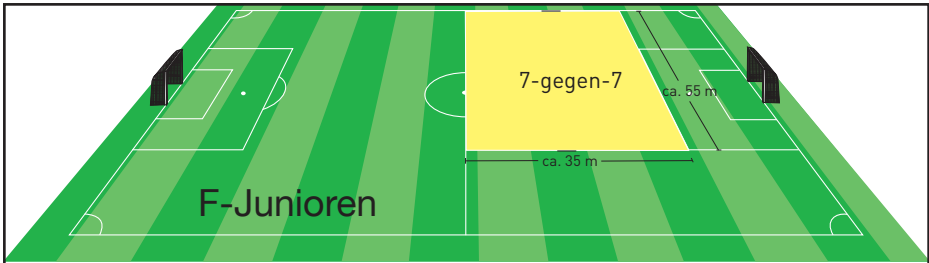
Rituale: Handshake

Nach dem Spiel

Strafstoßschießen: Von jedem Kind (zählt nicht zum Spielergebnis!)

Rituale: Handshake

Bearbeitung des elektronischen Spielberichts durch den Schiedsrichter oder dessen Verein



F-Junioren

Ziele:

1. Kein Leistungsdruck
2. Viele Ballkontakte im Spiel
3. Jeder Spieler wird im Spiel der Mannschaft mit eingebunden

Wettbewerbsform: Keine Punktspiele, keine Pokalspiele

Spielform: 7 gegen 7 (inkl. Torwart) oder 5:5, wenn der Kreisjugendausschuss diese Spielform zulässt

Spielzeit: 3 Drittel zu je 15 Minuten

Pflichtspielzeit: Jeder Spieler muss mindestens ein Drittel mitspielen

Auswechselspieler: Unbegrenzt

Wiedereinwechseln (auch wiederholtes Einwechseln) Ist erlaubt

Spielfeld: Etwa 55 x 35 Meter - **Torgröße:** 5 Meter breit, 2 Meter hoch (Schülertore)

Torraum: Ohne **Strafraum:** 8 Meter tief, 21 Meter breit (einschl. Tor) - **Ecke:** Lang

Spielball: Leichtspielball Größe 5 (290 Gramm)

Rückpassregel: Kommt nicht zur Anwendung

Schusszone: Ja - ein Tor kann nur aus der gegnerischen Spielhälfte erzielt werden

Ball im Aus: Einwurf

Falscher Einwurf: Spieler kann wiederholen (nach Erklärung durch den Trainer)

Rote oder gelbe Karte: Wird verzichtet; die Verwarnung eines Spielers wird durch Ermahnen ersetzt. Feldverweise nur bei groben Unsportlichkeiten oder Tätlichkeiten

Abseits: Es wird ohne Abseits gespielt - **Freistöße:** Nur direkte

Strafstoß: 8 Meter - **Abstoß:** Kann auch als Abwurf oder als Abschlag aus der Hand erfolgen

Stammspielerregelung: Ist aufgehoben

Vor dem Spiel

Kontrolle der Spielberechtigungen (früher Passkontrolle): Vor jedem Spiel zwingend notwendig durch die Trainer/Betreuer der jeweils gegnerischen Mannschaft

Rituale: Handshake

Nach dem Spiel

Strafstoßschießen: Von jedem Kind

Rituale: Handshake

Bearbeitung des elektronischen Spielberichts durch die Heimmannschaft

Bambini - die künftigen Spieler im Vorschulalter



Bambini: 5 gegen 5 (4 Feldspieler, 1 Torwart)

Ziele:

- Ganzheitliche Förderung durch vielseitige Bewegungsaufgaben
- Kreativität durch Variationen kleiner Spiele mit Ball
- Freude am Spielen
- Kennenlernen einfacher Grundregeln

Spielfeld: 25x20 Meter (Halle) oder 30x16 Meter (Feld)

Torgröße: Circa 2 Meter breit x circa 1,50 Meter hoch

Spielbetrieb: Spiel-Treffs



- Spielfreude ohne Leistungsdruck
- Bambini machen keine Fehler, sie probieren aus
- Alle spielen mit und sammeln Erfahrung
- Ganzheitlich sportliche Förderung
- Alle gehen als Sieger vom Platz

- Nur die Besten spielen
- Leistungsdruck und festgelegte Positionen
- Tabellen und Platzierungen
- Taktikschulung und Konditionstraining
- Überehrgeizige Eltern und Trainer

„Passkontrolle“ ist von nun an auch im D-, E- und F-Juniorenbereich Pflicht!

Warum ist die „Passkontrolle“ so wichtig?

1. Jeder, der ein Jugendspiel als Schiedsrichter leitet, hat die gleichen Rechte und Pflichten wie der geprüfte Schiedsrichter. Und zu den Pflichten eines Schiedsrichters gehört auch die „Passkontrolle“, also die Überprüfung des Nachweises der Spielberechtigung.
2. Jeder der beteiligten Spieler(innen) hat eine Spielberechtigung des FVR für seinen Verein zu besitzen.
3. Diese Spielberechtigung ist durch den Spielerpass nachzuweisen.
4. Fehlt der Spielerpass, hat der Jugendliche seine Identität durch einen Lichtbildausweis nachzuweisen und im Spielbericht zu unterschreiben. Bei nicht vorhandenem Ausweis hat bei Jugendlichen der (volljährige) Betreuer mit zu unterschreiben.
5. Jede(r) eingesetzte Spieler(in) muss zwingend im Elektronischen Spielbericht aufgeführt werden. Spieler(innen), die als Einwechselspieler zum Einsatz kommen, sind ebenfalls im Elektronischen Spielbericht zu erfassen.
6. Jeder der beteiligten Jugendspieler(innen) muss in dem Altersbereich (oder jünger) geboren sein, in dem er/sie eingesetzt wird.
7. Eine Stammspielerüberprüfung ist nur dann sinnvoll, wenn immer alle Spieler auf dem Spielbericht eingetragen sind.
8. Es kann zu versicherungsrechtlichen Problemen kommen, wenn sich ein Jugendlicher im Spiel verletzt, der nicht im Elektronischen Spielbericht eingetragen ist.

Das alles sind sehr gute Gründe, vor jedem Spiel eine „Passkontrolle“ durchzuführen!