

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>Seite</b>
<b>I. Voraussetzungen .....</b>	<b>1</b>
<b>II. Spielfeldaufbau, Spielform und Bestimmungen.....</b>	<b>1</b>
<b>1. Spielfeldaufbau &amp; Zahl der Spieler .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Spielzeiten .....</b>	<b>2</b>
<b>3. Jahrgänge und Spielform .....</b>	<b>3</b>
<b>III. Sonstige Bestimmungen .....</b>	<b>4</b>

Der Verbands-Jugendausschuss möchte mit den Spielformen im Minifußball die Kreativität und Spielintelligenz der einzelnen Spieler entwickeln. Um dies sicherzustellen, gelten folgende Maßstäbe:

- Fußballspielen für alle Kinder ermöglichen (Reduzierung der Meldehürde)
- viele Ballkontakte, viele Dribblings
- viele Tore = viele Erfolgserlebnisse
- Ausschalten des Relative Age Effect (relativer Alterseffekt) und der Drop Out-Raten (Ausscheidungs-Quote)
- keine Ersatzbank
- gleiche Spielzeiten für alle Spieler
- keine Positionsfixierung einzelner Spieler

### **I. Voraussetzungen**

Der Minifußball findet in den Altersklassen der G-, F- und E-Junioren statt.

Zur Teilnahme ist eine Spielberechtigung (Freundschafts-Spielrecht ist ausreichend) zwingend notwendig. Ausgenommen davon sind Festivals der Altersklasse der G-Junioren. In diesem Fall ist die Mitgliedschaft im jeweiligen Verein ausreichend.

### **II. Spielfeldaufbau, Spielform und Bestimmungen**

Der Verbands-Jugendausschuss legt folgende Regelungen fest:

#### **1. Spielfeldaufbau & Zahl der Spieler**

<b>Spielform</b>	<b>Spieler</b>	<b>Torspieler</b>	<b>Spielfeldgröße</b>	<b>Schusszone</b>	<b>Tore</b>
Fußball2	2	nein	Ca. 16 x 20m	Gegnerische Hälfte	4 Minitore
Fußball3	3	nein	ca. 20 x 30m	ja, 6m	4 Minitore
Fußball4 (Var. 1)	4	nein	ca. 23 x 32m mit 6 m Torzone	ja, 6m	4 Minitore

Fußball4 (Var. 2)	4	ja	ca. 23 x 32m	gegnerische Hälfte	2 Tore
Fußball5 (Var.1, 2)	5	ja	ca. 25 x 40m mit 6m Torzone	gegnerische Hälfte	2 Tore
Fußball7	7	Ja	ca. 35 x 55m mit Torzone (9m) und Nebenspielfeld für Rotationsspieler	gegnerische Hälfte	2 Tore

- a) Das Spielfeld muss rechteckig sein.
- b) Die Mittellinie, Tor-/Schusszonen und die Spielfeldbegrenzungen sind zu markieren, Hütchen/Markierungshelfer sind ausreichend.

## 2. Spielzeiten

Spielform	Spielrunden	Spielzeit	Spielerrotation
Fußball2 Fußball3	5 - 8 Runden	5 - 7 Minuten	nach jedem Tor, spätestens nach 3 Minuten
Fußball4 (Var. 1, 2)	5 - 8 Runden	7 - 10 Minuten	nach jedem Tor, spätestens nach 3 Minuten
Fußball5 (Var. 1, 2)	5 - 6 Runden	12 Minuten	nach 3 Minuten
Fußball7	1 Spiel	4 x 15 Minuten	In den Viertelpausen, pausierende Spieler spielen auf den Nebenspielfeld

- a) Spielerwechsel erfolgen in Form einer Rotation der Spieler von der Seitenlinie, d.h. ein Spieler wird erst ein zweites Mal vom Feld genommen, wenn alle anderen Spieler bereits pausiert haben.

- b) Die maximale Anzahl der Rotationsspieler ist um einen Spieler weniger als auf dem Spielfeld spielen. Bei gleicher Spielerzahl ist eine weitere Mannschaft zu bilden (bei Fußball7 optional).
- c) Die Rotation der Torspieler erfolgt grundsätzlich nach jeder Spielrunde, bei Fußball7 nach jedem Viertel.
- d) Höchstspielzeiten je Tag

E-Junioren	100 Minuten
F-Junioren	80 Minuten
G-Junioren	80 Minuten

### 3. Jahrgänge und Spielform

Spielform	Jahrgänge	Spielmodus
Fußball2	U6, U7	Festival
Fußball3	U6, U7, U8, U9	Festival
Fußball4 (Var. 1)	U8, U9, U10, U11	Festival
Fußball4 (Var. 2)	U10, U11 U9 (höhenreduzierte Tore)	Festival, Turnier
Fußball5 (Var. 1)	U9 (höhenreduzierte Tore)	Festival, Turnier
Fußball5 (Var. 2)	U10, U11	Festival, Turnier, Liga
Fußball7	U10, U11	Turnier, Liga

Erläuterung "höhenreduzierte Tore" bei U9-Junioren: Die Kleinfeldtore (5m x 2m) werden mit Hilfsmitteln (z.B. Netz) auf eine Höhe von 1,65m verkleinert und somit an die Körpergröße des Torspielers angepasst.

Bei allen Varianten werden die Kinder nach Beendigung der Spiele gemeinsam verabschiedet.

Pokalrunden und Hallenmeisterschaften sind nur bei den E-Junioren zugelassen.

- 1) Festival
  - a) Die Spielfelder werden nummeriert. (Festlegung der Spielstärke)
  - b) Es wird im "Champions-League-Modus" gespielt. Die Gewinner steigen ein Feld auf, der Verlierer ein Feld ab. Gewinner auf dem stärksten Feld und Verlierer auf dem schwächsten Feld verbleiben dort.
  - c) Endet ein Spiel unentschieden, wird die Mannschaft mit dem zuletzt erzielten Tor als Gewinner gewertet. Endet ein Spiel torlos, wird der Sieger durch das Spiel „Stein-Schere-Papier“ ermittelt.

- 2) Turnier

Der Veranstalter legt einen Spielmodus fest.

- 3) Hallenspielbetrieb

Der Hallenspielbetrieb der E-, F- und G-Junioren ist in der Richtlinie für Futsalturniere und private Hallenturniere geregelt.

### **III. Sonstige Bestimmungen**

1. Varianten der Spieleröffnung

- a) Jeweils ein Spieler je Mannschaft stehen Rücken an Rücken in der Mitte des Spielfeldes (Der Ball ist zwischen beiden Spielern eingeklemmt), die übrigen Spieler befinden sich auf der Torlinie. Die Spieleröffnung findet durch eine Körperdrehung der beiden Spieler zum Ball statt.
- b) Der Verlierer des vorangegangenen Spiels erhält den Ball. Die Spieleröffnung beginnt auf der Torlinie.
- c) Der Ball wird von der Seitenlinie in das Spiel geworfen, die Spieler laufen von der Torlinie los.

2. Es wird jeweils ohne Abseitsregel, direkten Freistoß und Einwurf gespielt.

3. Ein Tor kann nur in der gegnerischen Hälfte erzielt werden, ist eine Schusszone markiert, kann ein Tor nur in dieser erzielt werden.

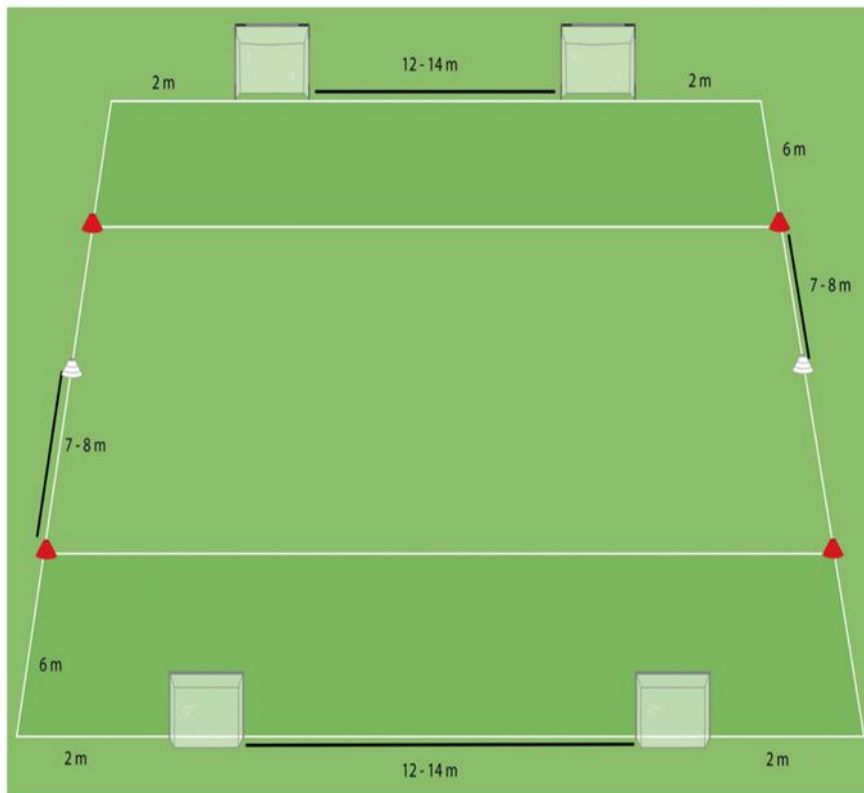
4. Ein Foulspiel am angreifenden Spieler innerhalb der gegnerischen 6m-Schusszone bzw. Torzone zieht einen Penalty nach sich (siehe Grafik). Im Fußball7 erfolgt ein Strafstoß (8m).

5. Ein Schiedsrichterball wird analog der Spieleröffnung ausgeführt.

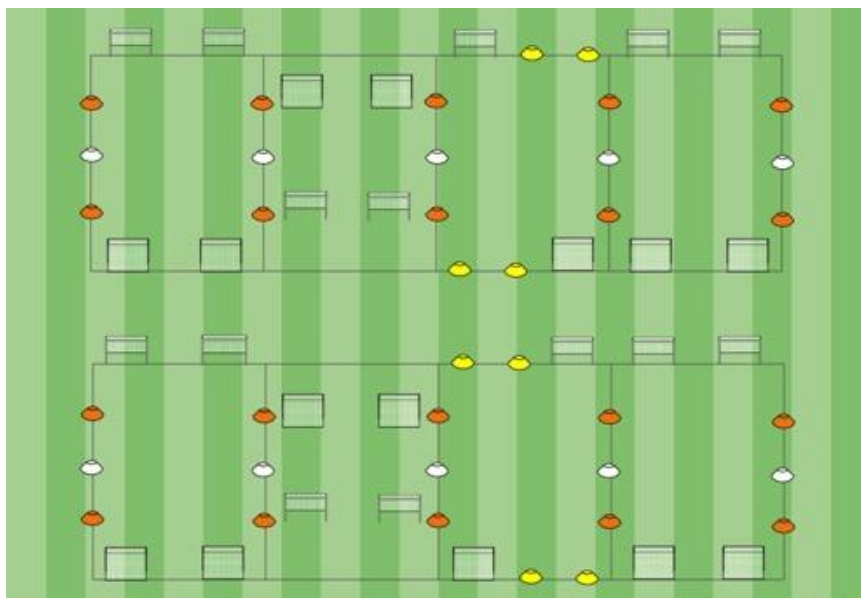
6. Bei allen Spielfortsetzungen (außer Penalty/Strafstoß) wird das Spiel durch Einkicken oder Eindribbeln außerhalb der 6m-Schusszone bzw. der Torzone fortgesetzt. Ein Tor kann erst ab dem zweiten Kontakt (auch durch den gleichen Spieler möglich) erzielt werden.  
Bei Spielen auf zwei Tore wird die Ecke von der Torlinie/Seitenlinie ausgeführt.  
Bei Spielen auf vier Tore wird die Ecke von der Torschusszone/Seitenlinie ausgeführt.  
Nach einem Seitenaus ist der Einkick durch einen Flachpass auszuführen.
7. Bei allen Spielfortsetzungen (außer Penalty) müssen die Spieler/-innen der gegnerischen Mannschaft mindestens drei Meter vom Ball entfernt sein.
8. Die Betreuer und die Rotationsspieler beider Mannschaften stehen an/auf der Seitenlinie der gleichen Seite (nicht hinter den Toren).
9. Liegt eine Mannschaft mit 3 oder mehr Toren in Führung, darf die gegnerische Mannschaft einen weiteren Spieler einsetzen. Ist dies nicht möglich, reduziert die führende Mannschaft um einen Spieler.
10. In der Spielform Fußball7 kann ein Schiedsrichter das Spiel leiten.
11. Die Bestimmungen der Regel XII über das direkte bzw. absichtliche Zuspiel zum Torwart gilt im Minifußball nicht.
12. In Spielformen auf vier Tore ist es erwünscht, dass der Aufbau der Tore von einzelnen Spielfeldern variiert; z.B.:
  - a. alle Tore auf der Torauslinie
  - b. alle Tore umgedreht auf der Schusszonen-Linie
  - c. zwei diagonal gegenüberliegende Tore als „Dribbel-Tore“ (mit Hütchen)
13. Im Ligaspielbetrieb dürfen Spieler, welche in der höherklassigen Mannschaft eingesetzt wurden, nicht am nächsten Spiel der niederklassigeren oder weiteren unteren Mannschaften eingesetzt werden. Zwei Spieler sind von dieser Regelung ausgenommen.
14. Im Übrigen gelten die vom DFB anerkannten Fußballregeln sowie Satzung und Ordnungen des BFV.

**Spielfeldgrößen der einzelnen Spielformen im Abschnitt I Spielfeldaufbau**

**Spielfeldaufbau mit vier Toren (Fußball3, Fußball4)**



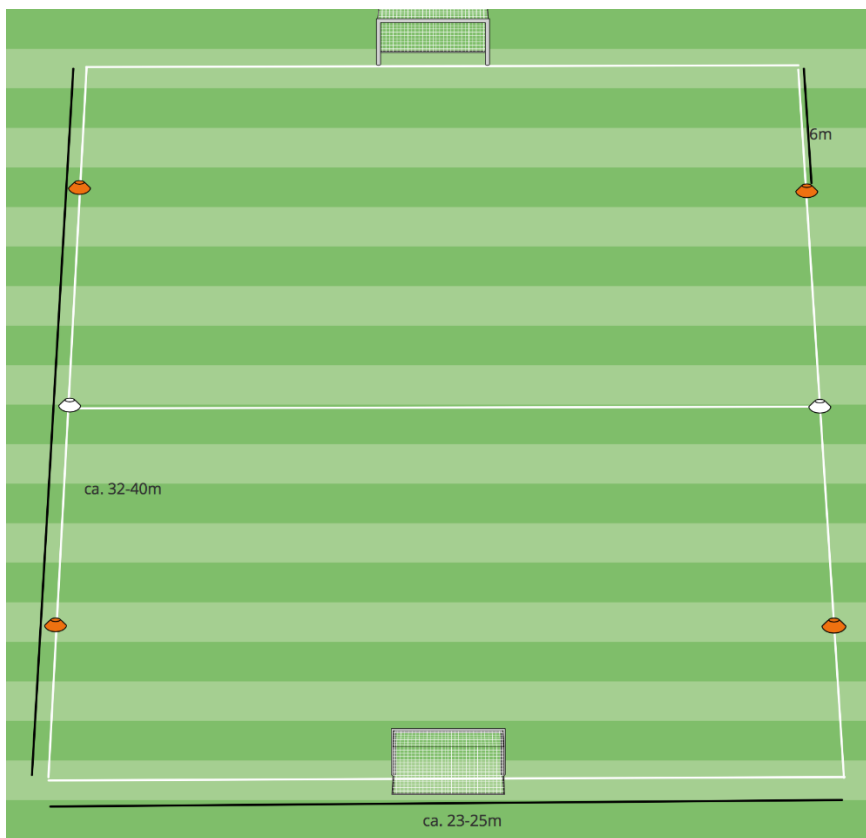
**Spielfeldaufbau mit vier Toren – Variationen (Fußball 3, Fußball4)**



Feld 2: Tore umgedreht auf Schusszonen-Linie

Feld 3: auf jeder Seite ein Dribbel-Tor; Aufbau diagonal; Torbreite: ca. 3 - 5m

**Spielfeldaufbau mit zwei Toren (Fußball4; Fußball5, Fußball7)**



**Aufstellung Penalty-Dribbeln**

