Durchführungsbestimmungen und Regeln für die neuen Spielformen im FVM - Kreis Rhein-Erft -

KREISJUGENDAUSSCHUSS

Gültig ab: 01.08.2021 für die Saison 2021/22

Junioren/Juniorinnen - U6/U7 (Bambini), U8/U9 (F-Jugend), U10/U11 (E-Jugend)

1. Spielformen

Die 3 gegen 3-Liga hat folgende Spielformen festgelegt:

	Altersklasse	Spielform auf Minitore	Spielform auf Jugendtore (+TW)
G-Jugend	U6	3 gegen 3	3+1 gegen 3+1
	U7	3 gegen 3	3+1 gegen 3+1
F-Jugend	U8	3 gegen 3	3+1 gegen 3+1
	U9	3 gegen 3	3+1 gegen 3+1
E-Jugend	U10	5 gegen 5	5+1 gegen 5+1
	U11	5 gegen 5	5+1 gegen 5+1

2. Feldgrößen und Feldaufbau

i. Auf dem Sportplatz (mindestens eine Platzhälfte) werden 4 bis 8 kleine Felder (**2 Felder je Spielform**) markiert, entsprechend der folgenden Angaben für die jeweilige Altersklasse und der **Abbildungen 3 und 4** im Anhang:

	Altersklasse	Feldgröße
G-Jugend	U6 und U7	ca. 20 x 15 Meter
F-Jugend	U8 und U9	ca. 28 x 22 Meter
E-Jugend	U10 und U11	ca. 36 x 25 Meter

ii. Die Jugendtore sind in den Altersklassen U8 bis U9 nach Möglichkeit höhenreduziert.

iii. Die Schusszone wird im Abstand von 6 Metern zu den Minitoren markiert (U7 bis U11). In den Feldern mit Jugendtoren und bei der U6 (Schusslinie) wird die Mittellinie markiert.

3. Spieleranzahl

i. Die Trainer teilen ihre Mannschaft (Kader) wie folgt in kleine Teams auf:

	Alters-klasse	Spielform auf Minitore	Spielform auf Jugendtore (+TW)	Rotations-spieler	Gesamtanzahl der Spieler (Min.-Max.)
G-Jugend	U6	3 Feldspieler	3 Feldspieler + 1 TW	1-2	3-5
	U7	3 Feldspieler	3 Feldspieler + 1 TW	1-2	4-5
F-Jugend	U8	3 Feldspieler	3 Feldspieler + 1 TW	1-2	4-5
	U9	3 Feldspieler	3 Feldspieler + 1 TW	1-2	4-5
E-Jugend	U10	5 Feldspieler	5 Feldspieler + 1 TW	1-2	5-6
	U11	5 Feldspieler	5 Feldspieler + 1 TW	1-2	5-6

Beim 3+1 und 5+1 ergänzt ein Torwart das Team. Bei der U10 und U11 erhöht sich die Anzahl der Feldspieler um je zwei Spieler.

ii. Ein Wechsel der Rotationsspieler erfolgt nach jedem Tor, spätestens nach 1 Minute Spielzeit.

iii. Die Teamanzahl des Spieltags wird dem veranstaltenden Trainer des Spielorts spätestens am jeweiligen Donnerstag vor dem Spieltag bis spätestens 19:00 Uhr gemeldet.

iv. Der Trainer/Betreuer des veranstaltenden Vereins eröffnet frühzeitig eine Chatgruppe, in der alle weiteren Inhalte zum Spieltag (Teamanzahl, Zeiten, mobile Tore etc.) abgesprochen werden.

4. Regeln

i. Spieleröffnung mit Wettlauf zum in der Mitte liegenden Ball. Start aller Spieler von der eigenen Torauslinie.

ii. Bei Seitenaus wird der Ball eingedribbelt oder eingepasst. Der eindribbelnde Spieler darf selbst auf ein Torabschließen. Es ist darauf zu achten, dass der Ball auf der Seitenlinie liegt und der Spieler nicht aus dem Seitenaus mit Geschwindigkeitsüberschuss eindribbelt.

iii. Bei Toraus wird der Ball von der Torauslinie eingedribbelt oder eingepasst. Es darf kein Spieler der angreifenden Mannschaft in der Schusszone sein.

iv. Statt eines Eckballs wird der Ball vom Markierungshütchen der Schusszone eingedribbelt oder eingepasst. Gleiches gilt für den Ausball der angreifenden Mannschaft, wenn der Ball im Seitenaus der Schusszone landet.

v. Der Abstand bei Spielfortsetzungen (Seitenaus, Eckball, einfacher Regelverstoß im Feld) beträgt 3 Meter. - **Spielerwechsel finden nur an der Mittellinie und bei den Trainern in der Wechselzone statt.**

vi. Bei einem Torerfolg wird das Spiel mit Eindribbeln von der Torauslinie aus fortgesetzt. Dabei darf sich kein Gegenspieler in der Schusszone aufhalten.

Empfehlung: Ist der Druck für das spieleröffnende Team weiterhin zu groß, sollten die Gegenspieler bis zur Mittellinie zurückgehen.

vii. Führt ein Team mit 3 Toren, wechselt das unterlegene Team einen 4. Feldspieler ein und spielt in Überzahl (4vs3/6vs5), bis der Abstand nur noch 1 Tor beträgt. Hat das unterlegene Team keine Rotationsspieler, wechselt das führende Team 1 Spieler aus und spielt in Unterzahl (2vs3/4vs5). – Diese Regel gilt, entsprechend der Spieleranzahl, auch beim Spiel mit TW auf Jugendtore.

viii. Grober Regelverstoß/Torverhinderung in der Schusszone: Bei einem Regelverstoß der Verteidiger innerhalb der eigenen Schusszone, erhält die gefoulte Mannschaft einen Strafangriff (Penalty: Ein Spieler der gefoulten Mannschaft startet mit Ball zum Dribbling auf Höhe der Mittellinie. Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft steht in der eigenen Schusszone. Alle anderen Spieler befinden sich hinter dem Angreifer auf der Torauslinie. Sobald der Angreifer mit Ball startet, dürfen alle Spieler loslaufen).

ix. Es wird im **Fair-Play-Modus** gespielt (ohne Schiedsrichter). Die Eltern halten einen Abstand von ca. 20 Metern zum Spiel und wirken nicht auf das Spiel ein. **Die Trainer stehen zusammen am Spielfeldrand (Wechselzone an der Mittellinie)**, coachen kaum bis wenig und sorgen vor allem für die Rotation der Spieler und den reibungslosen Ablauf des Spieltags.

x. Es findet **keine** Ergebnissammlung statt und **Ergebnisse werden nicht ausgewertet**. Es gibt **keinen** Spieltagsieger/Gruppensieger. Ergebnisse sollen ausdrücklich in den Hintergrund treten. Es zählen die fußballerische Ausbildung der Kinder und das Fußballerlebnis.

xi. xi. **Empfehlung 3vs3 oder 5vs5 + Torwart:** Der Torwart soll ermutigt werden aktiv mitzuspielen. Spieleröffnung ohne Abschlag/Abwurf über die Mittellinie und Rückpässe ohne Benutzung der Hände. Eine mehrmalige Aufnahme des Balles mit den Händen soll ebenfalls nicht stattfinden. Beides soll jedoch nicht spieltechnisch bestraft werden. (Mit Hinweis coachen.)

5. Spielmodus und Spielzeiten

i. **Spielmodus: Jeder gegen Jeden im Pflichtspielbetrieb. Jede Mannschaft muss im DFBnet die Spielberechtigungsliste führen und aktuell halten. Eingesetzte Spieler müssen dort aufgeführt sein. Die Mannschaften sind verpflichtet die zur Verfügung gestellten Spielberichte auszufüllen und spätestens bis Mittwoch nach dem Spieltag an den Staffelleiter zu senden (per Mail bevorzugt).**

ii. Spielstärke der Teams: möglichst gleichstarke Teams an demselben Spielort, ggf. 2 Gruppen („stärkere“ / „schwächere“ Teams) *[Die Begriffe dienen hier der Verdeutlichung, keiner Beurteilung.]*

iii. Spielzeit pro Team: ca. 6 x 7 Minuten (42 Minuten) - Gesamtdauer des Spieltags: ca. 60 Minuten.

iv. Für die Planung der Heimspieltage durch die Trainer oder Betreuer, kann der Spieltagsplaner (Downloadbereich www.rhein-erft.fvm.de) oder die Team-Punkt-App genutzt werden.

6. Organisation und Hinweise

i. **Teammeldung:** Vor Meldeschluss muss der Verein über den Vereinsmeldebogen die Mannschaft melden. Dazu ist die Spielstätte und die Anstoßzeit mitzuteilen. Der vorgegebene Meldetermin zu beachten.

ii. **Organisation des Spielplans/der Staffel:** Der Spielplan und der Spieltagsplansplaner wird den Vereinen spätestens 14 Tage vor Saisonstart über das E-Postfach zur Verfügung gestellt.

iii. Spielberechtigt sind Spieler, die gemäß den Richtlinien der Jugendspielordnung des WDFV einen gültigen Spielerpass haben und das Spielrecht für den aktuellen Verein besitzen. Maßgeblich hierfür ist die Meldung im DFBnet (Spielberechtigungsliste).

Hinweise zum Spieltag:

- Die Spieltage der 3 gegen 3-Liga werde im FairPlay-Modus durchgeführt. Keine Eltern betreten die Spielfelder oder wirken aktiv von außen ein. Die Spielformen sind der freien Entfaltung und dem Fußballerlebnis der Kinder gewidmet. Dies sollten alle daran Beteiligten respektieren.
- Es gibt keine Schiedsrichter. Die Kinder entscheiden selbständig und finden Lösungen. Bei Streitigkeiten helfen die Trainer und treffen nur dann eine Entscheidung, wenn es keine Lösung unter Mithilfe der Trainer gibt.
- Es ist ausreichend, wenn Trainer und Co-Trainer am Rand als Spielbegleiter anwesend sind. Damit sind genug Spielbegleiter auf dem Feld. Nicht jedes Team muss vom Trainer der Mannschaft betreut werden. Alle Trainer sind zum Wohl und zur Förderung der Kinder anwesend. Maximal dürfen jedoch nur so viele Betreuer auf dem Platz stehen, wie Teams gemeldet wurden. (3 Teams = 3 Betreuer)
- Spielfeldwechsel – Zeitlicher Ablauf: Das Konzept der 3 gegen 3-Liga ist darauf ausgelegt, dass ein Spieltag in 60 Minuten durchgeführt wird. Die Zeitpläne und Pausen sind zu beachten, da viele Vereine enge Spielpläne auf ihren Anlagen haben. (Trinkflaschen mitnehmen – Pausen auf dem nächsten Spielfeld – Keine Besprechungen in den Pausen)

- Die Trainer coachen gar nicht oder nur sehr wenig. Sie steuern die Kinder nicht durch Kommandos, sondern lassen ihnen den Freiraum, im Spiel eigene Entscheidungen zu treffen und kreative Lösungen für Spielsituationen zu finden.

Anhang

Feldaufbau, Feldmarkierungen und Benennung der einzelnen Zonen und Bereiche

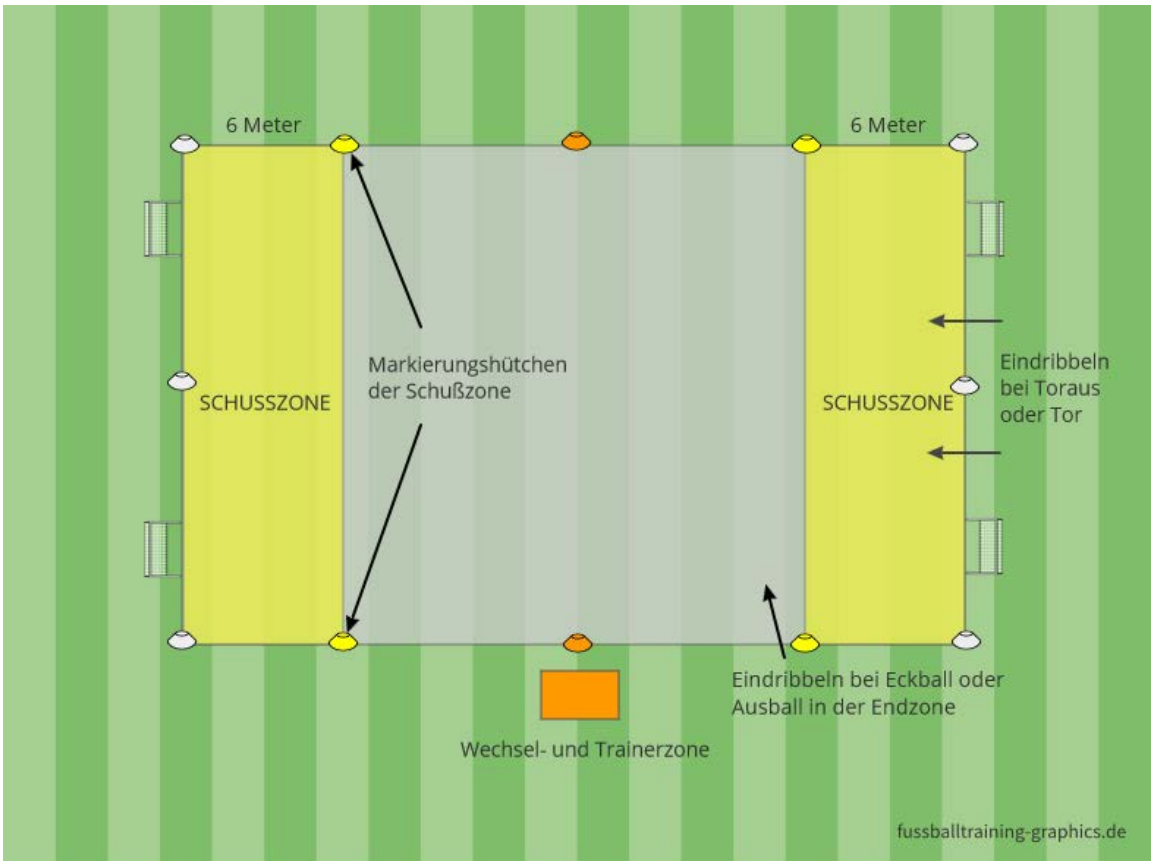

Abbildung 1: Feldaufbau und Markierungen eines Feldes mit Minitoren - Begriffserklärung

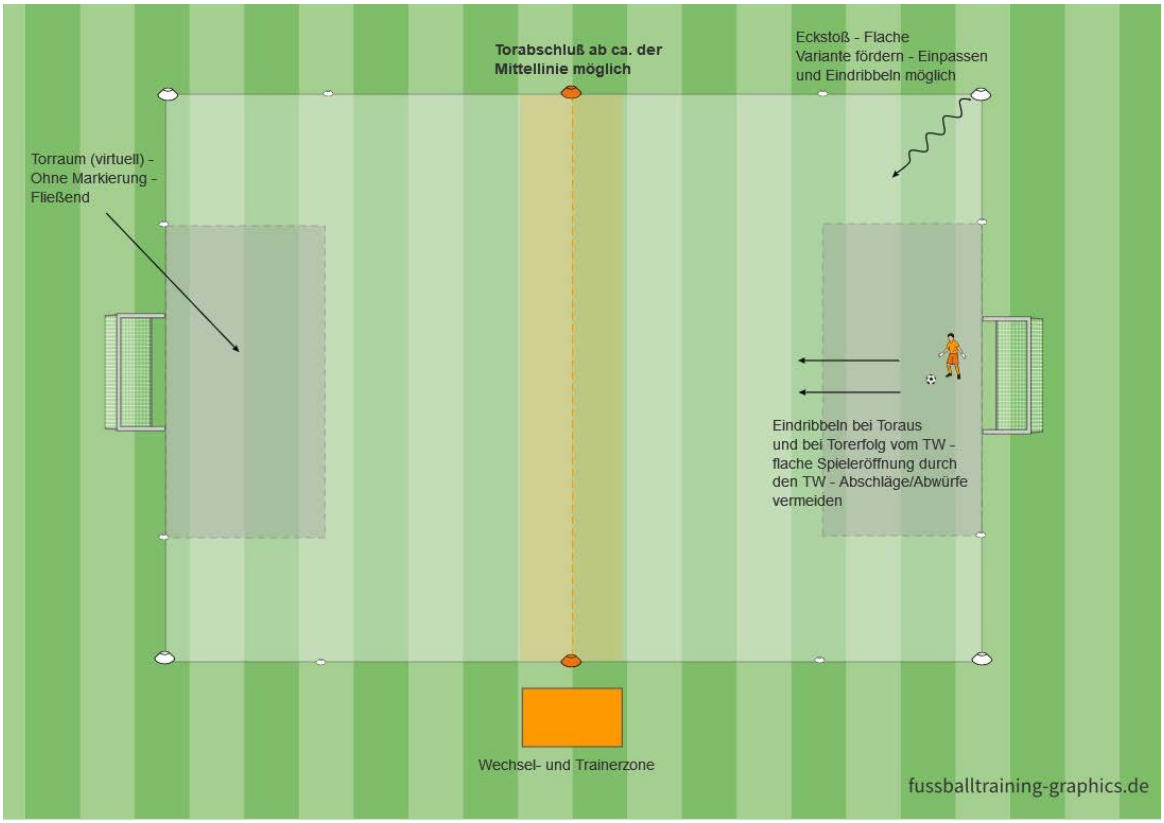

Abbildung 2: Feldaufbau und Markierungen eines Feldes mit Jugendtoren - Begriffserklärung

Feldaufbau und Spielfelder – U6 bis U11

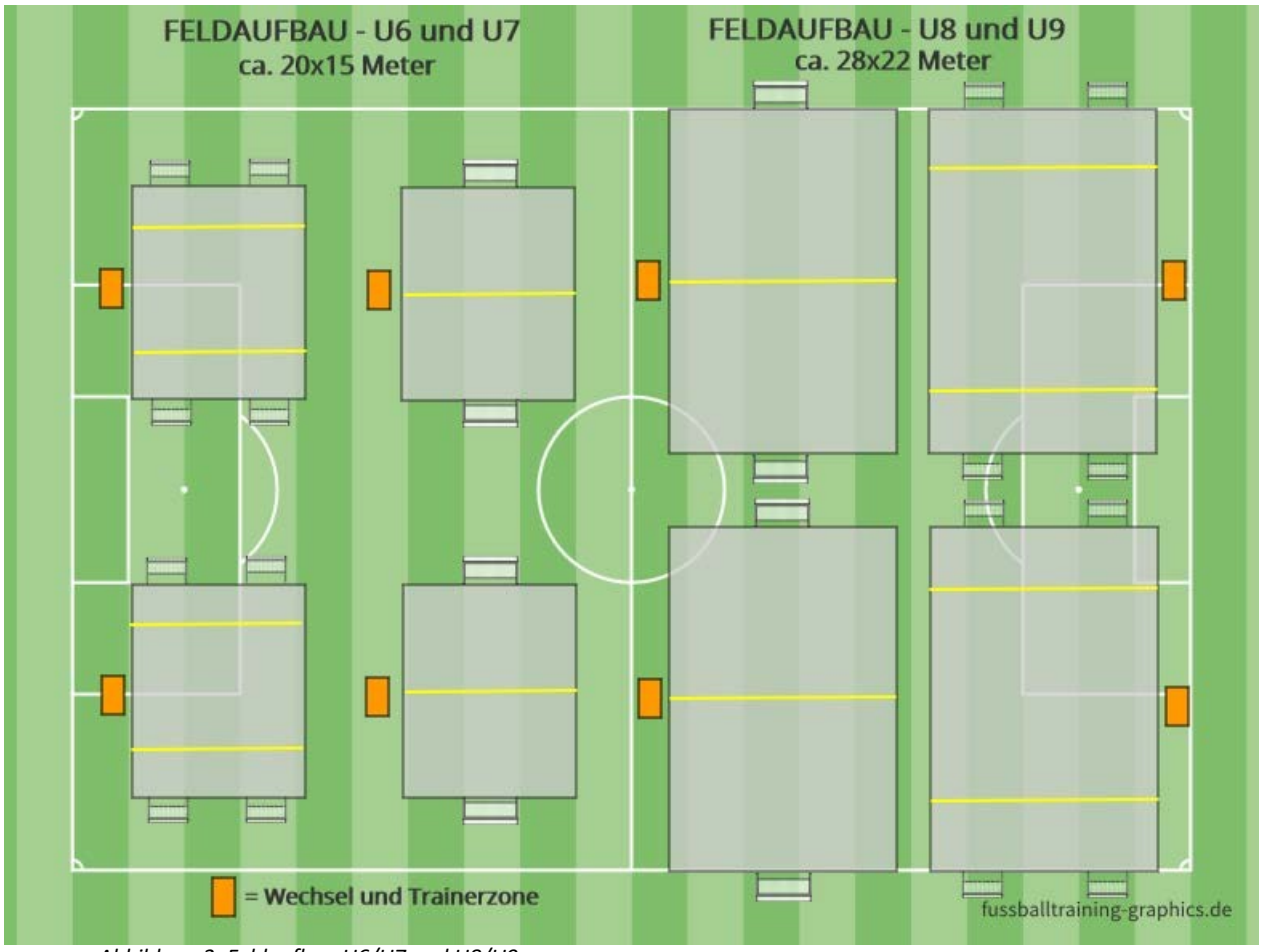

Abbildung 3: Feldaufbau U6/U7 und U8/U9

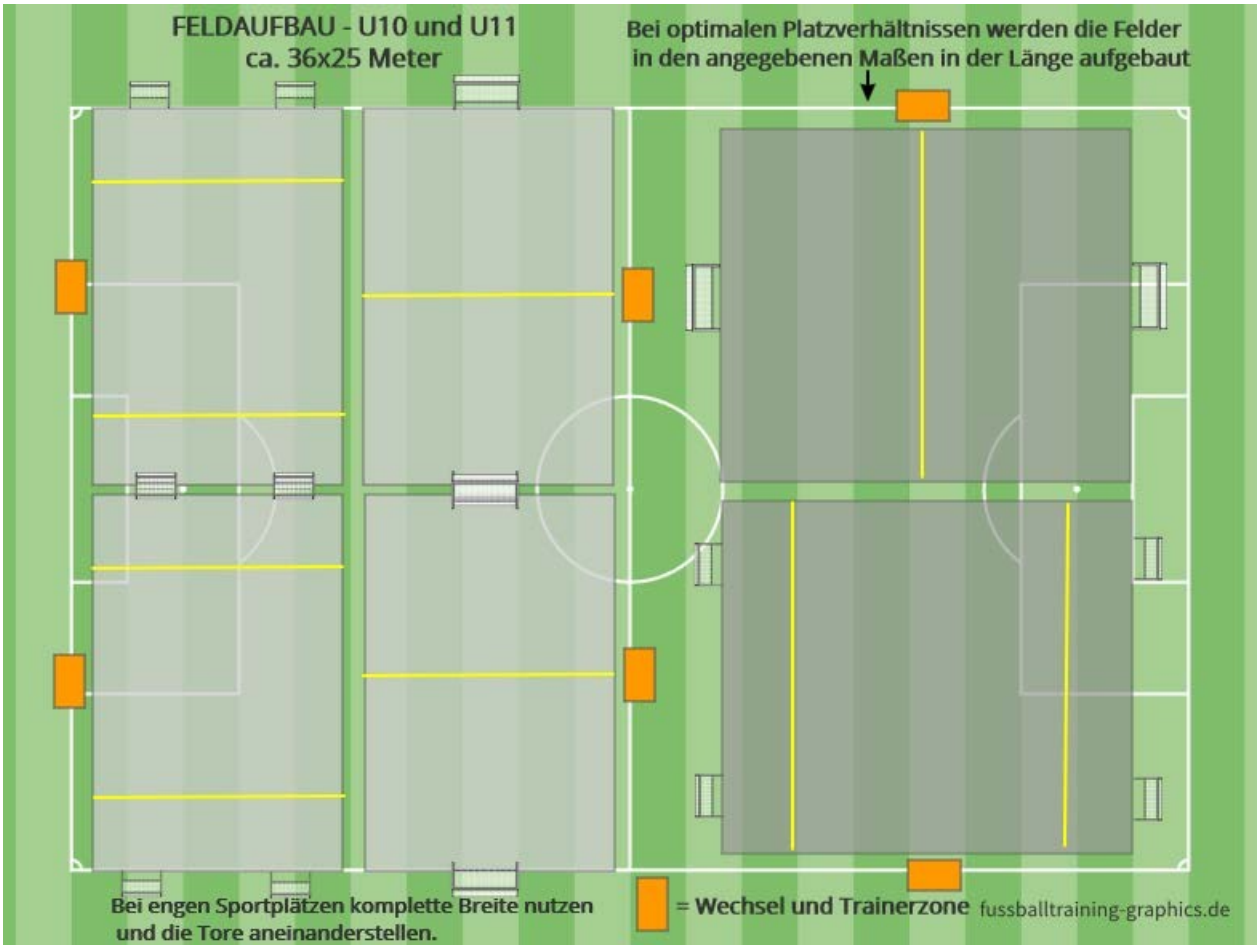

Abbildung 4: Feldaufbau U10/U11 – Mit zusätzlicher Darstellung bei optimalen Platzverhältnissen (ganzes Feld)