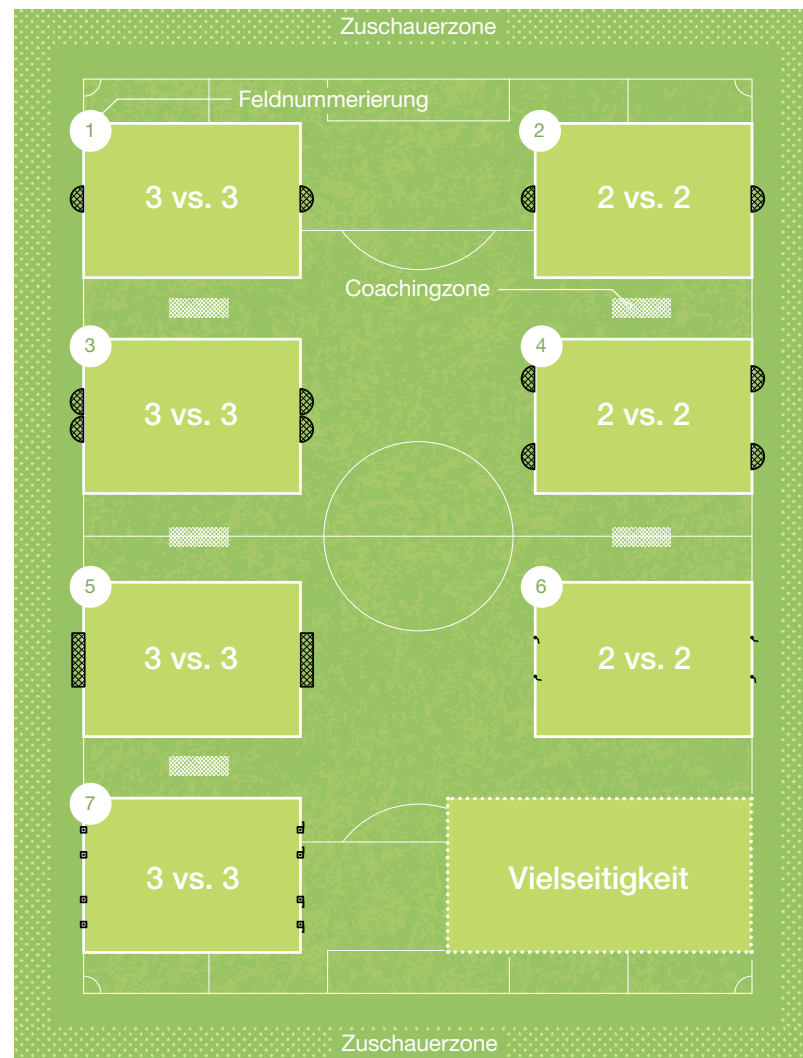


AUSFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Kategorie G

Übersicht und Spielfeldaufbau

SPIELFORMAT	2 vs. 2 Kleinfeld	3 vs. 3 Kleinfeld	Vielseitigkeit
TURNIERTEAMGRÖSSE	Optimal 3 – 4 Spieler*innen		
TURNIERFORM	Turnier mit 6 – 8 Spielrunden nach Rotationssystem	7 – 16 Teams (Empfohlene Anzahl)	
SPIELDAUER	10 Minuten	120 Minuten Gesamtdauer Turnier	
PAUSEN	3 Minuten zwischen jeder Spielrunde	5 – 10 Minuten nach 3 – 4 Spielrunden	
STÄRKEKLASSE	1, 2		
TORSPIELER*IN	Kein*e Torspieler*in		



Beispiel
für 16 Teams

Kategorie G



ANSPIEL, ABSTOSS, ECKBALL

Anspiel, Abstoss und Eckball werden neben dem Tor von der Torauslinie zwingend flach als Pass oder als Dribbling ausgeführt.

BALL IM AUS

Wird der Ball in das Seiten- oder Toraus gespielt, wird mit dem nächstgelegenen Ball, aus dem um das Spielfeld platzierten Ersatzbällen, weitergespielt.

EINWURF

Einwürfe werden mit dem Fuss zwingend flach als Pass oder als Dribbling ausgeführt, wobei der*die Gegner*in mind. 5 Kinderschritten Abstand zum ausführenden Spieler*zur ausführenden Spielerin haben muss.

EIN- / AUSWECHSLUNGEN

Idealerweise werden nach jedem Tor die Wechselspieler*innen beider Teams eingewechselt.

FREISTOSS

Vergehen im Spiel werden immer mit einem indirekten Freistoss geahndet. Es darf aus dem Freistoss kein direktes Tor erzielt werden und der*die Gegner*in muss mind. 5 Kinderschritte Abstand zum ausführenden Spieler*zur ausführenden Spielerin haben.

NACH EINEM TOR

Wird ein Tor erzielt, wird mit dem Ball aus dem Tor weitergespielt. Für das Anspiel zieht sich das Team, welches ein Tor erzielt hat, in seine Spielhälfte zurück und lässt dem gegnerischen Team Platz für das Anspiel.

PENALTY

Es gibt keinen Penalty (siehe Freistoss).

FELDGRÖSSE



Länge: ~ 20 m
Breite: ~ 15 m

TORE



Mini-Tore
(mind. 1.2m x 0.8m)



Malstäbe



Pylonen



umgekippte
5m-Tore

BÄLLE

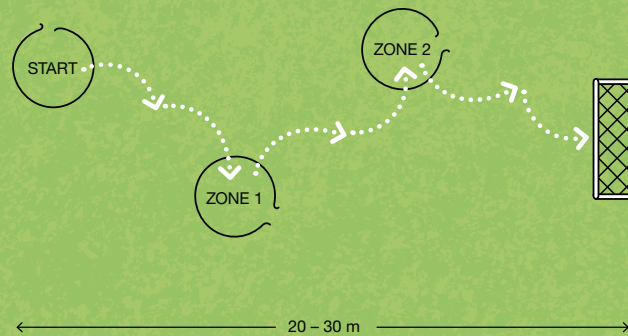


Gr. 3 / Gr. 4 (290g)

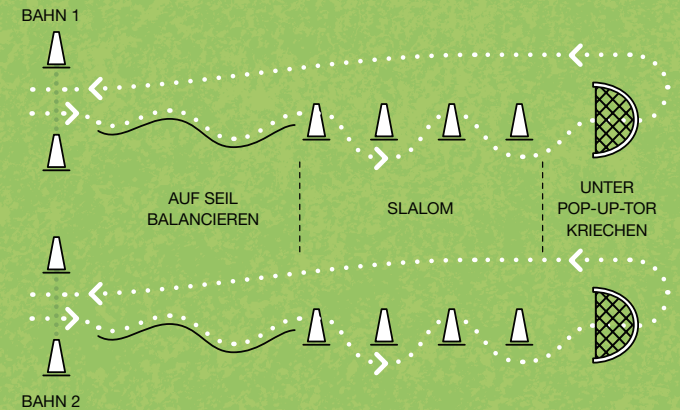
Kategorie G

VIELSEITIGKEIT

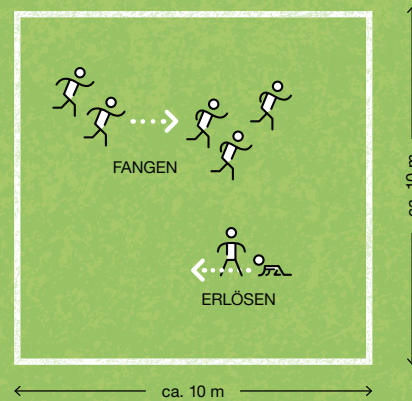
BEISPIEL: FRISBEE GOLF



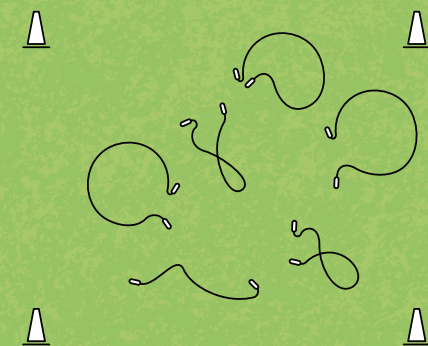
BEISPIEL: PARCOURS



BEISPIEL: TANNENBAUM FANGIS



BEISPIEL: SEILSPRINGEN

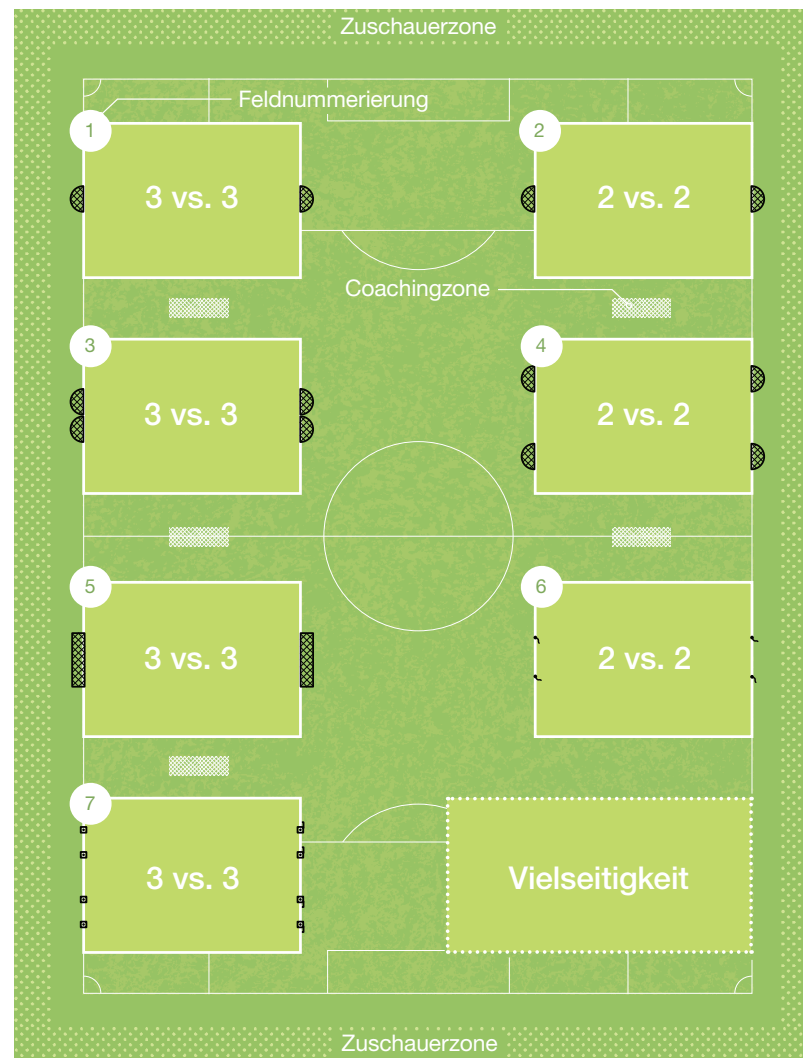


AUSFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Kategorie G

Übersicht und Spielfeldaufbau

SPIELFORMAT	2 vs. 2 Kleinfeld	3 vs. 3 Kleinfeld	Vielseitigkeit
TURNIERTEAMGRÖSSE	Optimal 3 – 4 Spieler*innen		
TURNIERFORM	Turnier mit 6 – 8 Spielrunden nach Rotationssystem	7 – 16 Teams (Empfohlene Anzahl)	
SPIELDAUER	10 Minuten	120 Minuten Gesamtdauer Turnier	
PAUSEN	3 Minuten zwischen jeder Spielrunde	5 – 10 Minuten nach 3 – 4 Spielrunden	
STÄRKEKLASSE	1, 2		
TORSPIELER*IN	Kein*e Torspieler*in		



Beispiel
für 16 Teams

Kategorie G



ANSPIEL, ABSTOSS, ECKBALL

Anspiel, Abstoss und Eckball werden neben dem Tor von der Torauslinie zwingend flach als Pass oder als Dribbling ausgeführt.

BALL IM AUS

Wird der Ball in das Seiten- oder Toraus gespielt, wird mit dem nächstgelegenen Ball, aus dem um das Spielfeld platzierten Ersatzbällen, weitergespielt.

EINWURF

Einwürfe werden mit dem Fuss zwingend flach als Pass oder als Dribbling ausgeführt, wobei der*die Gegner*in mind. 5 Kinderschritten Abstand zum ausführenden Spieler*zur ausführenden Spielerin haben muss.

EIN- / AUSWECHSLUNGEN

Idealerweise werden nach jedem Tor die Wechselspieler*innen beider Teams eingewechselt.

FREISTOSS

Vergehen im Spiel werden immer mit einem indirekten Freistoss geahndet. Es darf aus dem Freistoss kein direktes Tor erzielt werden und der*die Gegner*in muss mind. 5 Kinderschritte Abstand zum ausführenden Spieler*zur ausführenden Spielerin haben.

NACH EINEM TOR

Wird ein Tor erzielt, wird mit dem Ball aus dem Tor weitergespielt. Für das Anspiel zieht sich das Team, welches ein Tor erzielt hat, in seine Spielhälfte zurück und lässt dem gegnerischen Team Platz für das Anspiel.

PENALTY

Es gibt keinen Penalty (siehe Freistoss).

FELDGRÖSSE



Länge: ~ 20 m
Breite: ~ 15 m

TORE



Mini-Tore
(mind. 1.2m x 0.8m)



Malstäbe



Pylonen



umgekippte
5m-Tore

BÄLLE

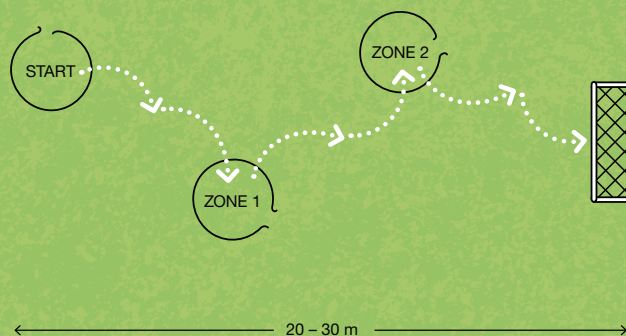


Gr. 3 / Gr. 4 (290g)

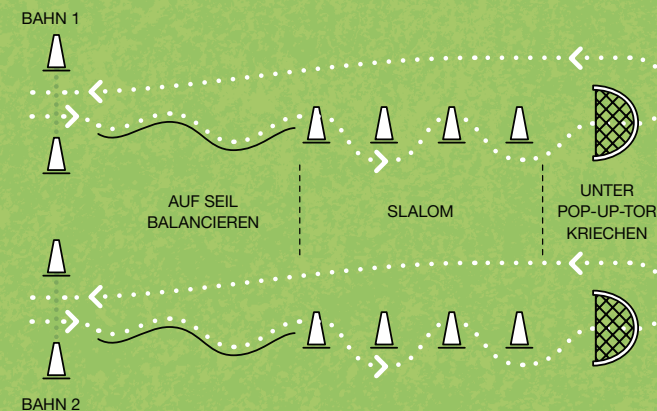
Kategorie G

VIELSEITIGKEIT

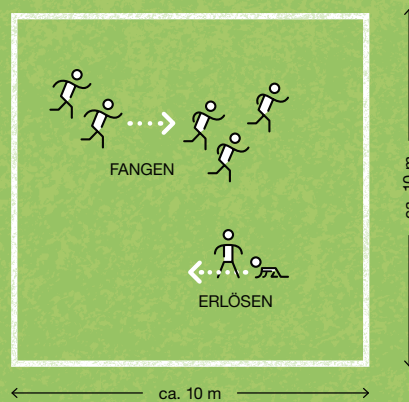
BEISPIEL: FRISBEE GOLF



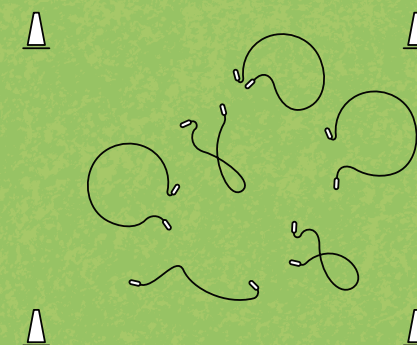
BEISPIEL: PARCOURS



BEISPIEL: TANNENBAUM FANGIS



BEISPIEL: SEILSPRINGEN



AUSFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Alle Kategorien



SPIELBERECHTIGUNG

gemäss Ausführungsbestimmungen SFV



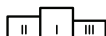
QUALIFIKATION

Qualifikation erforderlich: Für Kat. F des älteren Jahrganges muss eine Qualifikation beantragt werden, falls diese in der Kat. E eingesetzt werden.



SPIELERKARTE CLUBCORNER

gemäss Ausführungsbestimmungen SFV



RANGLISTEN

Keine



SPIELLEITUNG

Die Kinder regeln das Spiel selbständig. Strittige Situationen werden mit einem Spiel Schere-Stein-Papier auf 1 Punkt entschieden.



FUSSBALLSCHUHE

Im Kinderfussball (Kat. G, F, E und FF12) sind keine Fussballstollenschuhe gestattet.



SCHIENBEINSCHONER

Der Schienbeinschutz ist für alle Kategorien obligatorisch.



FAIRPLAY

Shake Hands nach jedem Spiel.



ANSPIELRECHT

Das Anspielrecht wird mit einem Spiel Schere-Stein-Papier auf 1 Punkt entschieden.



MARKIERUNGEN/LINIEN

Aussenlinien: Weiss oder Fremdfarbe / Stangen mind. 1,5 Meter ausserhalb des Spielfeldes / Kegel / Hütchen / Bänder: Textil, Kunststoff...



SICHERHEITSRÄUME

3 Meter (mind. 2 Meter) um das Spielfeld. Innerhalb sind keine unfallgefährlichen und festen Gegenstände eingebaut.



COACHINGZONE

Die Trainer*innen und Wechselspieler*innen beider Teams halten sich in je einer der Coaching-Zonen auf.



ZUSCHAUERZONE

Die Kinder sollen selbständig und in Ruhe spielen können. Die Zuschauer*innen halten sich in den definierten Zonen auf. Die Trainer*innen und der*die Turnierverantwortliche tragen die Verantwortung für das respektvolle Verhalten «ihrer» Zuschauer*innen.



ROTATION

Die Teams rotieren gemäss Spielplanvorlage.



STRAFWESEN & ZEITSTRAFEN

Im Kinderfussball (Kat. G, F, E und FF12) gibt es weder Zeit- noch sonstige Strafen. Die Trainer*innen sind angehalten bei unfairer und gefährlichem Spiel entsprechend zu handeln.



ABSEITS

Im Kinderfussball (Kat. G, F, E und FF12) wird ohne Abseits gespielt.

Turnierdurchführung

Die*der Turnierverantwortliche sorgt dafür, dass das Spiel der Kinder im Zentrum steht und dass Trainer*innen, Eltern und Zuschauer*innen ihre Rolle richtig verstehen. Bewährt haben sich zu diesem Zweck folgende Massnahmen, welche die Trainer*innen und der*die Turnierverantwortliche gemeinsam verantworten:



TRAINERINFORMATION

Allgemeine Trainerinformation unmittelbar vor dem Anlass, in der noch allfällige Anpassungen gemacht werden können (z. B. wenn ein Team zu wenig oder zu viele Spieler*innen hat).



COACHINGZONE

Vom Heimclub zu definierende und markierte Coachingzone, in der sich beide Trainer*innen und die Ersatzspieler*innen aufhalten.



BEGRÜSSUNG

Begrüssung und Information der Eltern und der übrigen Zuschauer*innen vor dem Start des Spielanlasses, um Missverständnissen und Fehlinterpretationen vorzubeugen.



ZUSCHAUERZONE

Festlegung einer Zuschauerzone, die eine räumliche und emotionale Distanz zwischen Eltern und Kindern (Spielfeld) schafft. Die Kinder können jederzeit ihre Eltern aufsuchen, die Eltern sollen aber das Spielfeld nicht betreten.

