

G-JUN

Es wird im 3 gegen 3 gespielt. 1-2 Rotationsspieler kommen jeweils dazu.

Der Ausrichter des Kinderfestivals hat jeweils zwischen 4 und 5 Mannschaften bzw. 10-12 Teams zu Gast. Die Details sind im dfbnet ersichtlich. Das entspricht in der Regel 4 bis 6 Spielfelder. Die Spielfelder sind ca. 25 mal 20 Meter groß. Die Schusszone ist jeweils 6 Meter von der Grundlinie. So passen ca. 4 Felder auf eine Spielhälfte. Die Spielzeit sind 7 Minuten. Danach ca. 3 Minuten Pause. Es sind von uns 6 Spielrunden an dem Tag eingeplant. Das wären dann 42 Minuten Spielzeit insgesamt. Nach den 7 Minuten rückt immer das Siegerteam einen Platz "hoch"; das Verliererteam einen Platz "runter". Wer auf Platz 1 gesiegt hat bleibt einfach dort; wer auf dem letzten Spielfeld verloren hat, bleibt auch dort. Eine 7. Runde wäre denkbar, wenn es vor Ort aufgrund der Platzbelegung kein Problem gibt und es alle so wünschen. Ansonsten schaut vorher gerne noch mal in die Durchführungsbestimmungen.

Wir haben vor dem eigentlichen Turnierbeginn/Beginn des Festivals i.d.R. immer 20 Minuten vorher angesetzt, damit genügend Zeit bleibt, um mit allen anwesenden Trainern die Felder aufzubauen. Außerdem haben wir nach dem letzten Spiel noch einen zusätzlichen Puffer von 15 Minuten eingesetzt, damit auch Zeit bleibt, den Platz zurückzubauen.

Jede Mannschaft muss den im dfbnet angebotenen Spielberichtsbogen vor dem ersten Spiel freischalten! Danach ist nichts mehr zu unternehmen. Wir stellen damit sicher, dass alle Kinder, die an dem Tag spielen, erfasst sind.

Ansprechpartner für Fragen ist: Jürgen Uhlein

F-JUN

Es wird im 4 gegen 4 gespielt. 1-3 Rotationsspieler kommen jeweils dazu.

Der Ausrichter des Kinderfestivals hat jeweils 3 Mannschaften bzw. im Schnitt 6 Teams. Die Details sind im dfbnet ersichtlich. Das entspricht in der Regel 3 Spielfelder. Die Spielfelder sind ca. 40 mal 25 Meter groß. Die Schusszone ist jeweils 6 Meter von der Grundlinie. So passen ca. 2 max. 3 Felder auf eine Spielhälfte. Die Spielzeit sind 10 Minuten. Danach ca. 3 Minuten Pause. Es sind von uns 5 Spielrunden an dem Tag eingeplant. Das wären dann 50 Minuten Spielzeit insgesamt. Nach den 10 Minuten rückt immer das Siegerteam einen Platz "hoch"; das Verliererteam einen Platz "runter". Wer auf Platz 1 gesiegt hat bleibt einfach dort; wer auf dem letzten Spielfeld verloren hat, bleibt auch dort. Ansonsten schaut vorher gerne noch mal in die Durchführungsbestimmungen.

Wir haben vor dem eigentlichen Turnierbeginn/Beginn des Festivals i.d.R. immer 20 Minuten vorher angesetzt, damit genügend Zeit bleibt, um mit allen anwesenden Trainern die Felder aufzubauen. Außerdem haben wir nach dem letzten Spiel noch einen zusätzlichen Puffer von 15 Minuten eingesetzt, damit auch Zeit bleibt, den Platz zurückzubauen.

Jede Mannschaft muss den im dfbnet angebotenen Spielberichtsbogen vor dem ersten Spiel freischalten! Danach ist nichts mehr zu unternehmen. Wir stellen damit sicher, dass alle Kinder, die an dem Tag spielen, erfasst sind.

Ansprechpartner für Fragen ist: Jürgen Uhlein

E-JUN

Es haben sich 7 Mannschaften für diese Variante entschieden. Gespielt wird im 4 gegen 4 plus Torwart auf 2 Jugendtore ohne Schiedsrichter. Es gibt immer pro Spieltag 2 Ausrichter mit jeweils 2 Gastmannschaften. Jeder spielt gegen jeden. Die Details sind im dfbnet (Spielnachmittage) ersichtlich.

Das Spielfeld ist 40 x 25 Meter groß. Die Schusszone ist die Mittellinie. Insofern wird nur eine Spielhälfte und 2 Jugendtore benötigt; ein Team hat dann immer Pause, wenn die anderen zwei Teams spielen. Die Spielzeit beträgt 2 mal 12 Minuten (Pause 3 Minuten).

Jede Mannschaft muss den im dfbnet angebotenen Spielberichtsbogen vor dem ersten Spiel freischalten! Danach ist nichts mehr zu unternehmen. Wir stellen damit sicher, dass alle Kinder, die an dem Tag spielen, erfasst sind.

Ansprechpartner für Fragen ist: Jürgen Uhlein