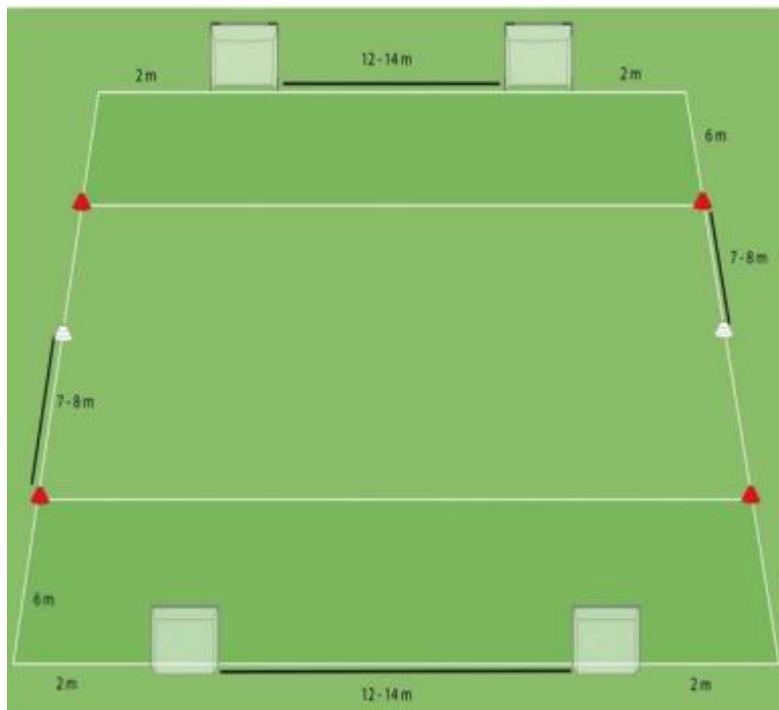


Spielform Bambinis (U6/U7)

In der Altersklasse der Bambinis werden Festivals in der Spielform Minifußball³ gespielt, d.h. 3 aktive Feldspieler ohne Torhüter, mit maximal 2 Rotationsspielern. Sind gleich viele oder mehr Rotationsspieler als Feldspieler vorhanden, so ist eine weitere Mannschaft zu bilden.

Eine Rotation der Spieler erfolgt von der Seitenlinie nach jedem Tor, unabhängig davon, welche Mannschaft das Tor erzielt hat. Ein Rotationsspieler darf erst wieder eingesetzt werden, wenn alle vorherigen Ergänzungsspieler bereits an der Spielrunde teilgenommen haben. Ebenso darf ein Feldspieler erst ein zweites Mal vom Feld genommen werden, wenn alle anderen ebenfalls bereits pausiert haben.

Spielfeldaufbau:



Die Anzahl der parallelen Felder richtet sich nach der zur Verfügung stehenden Platzgröße sowie der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Zur einfacheren Organisation soll nach Möglichkeit von jeder teilnehmenden Mannschaft ein Paar Minitore zur Verfügung gestellt werden. Die Tore können auch in jeglicher anderer Form (Hütchen/Stangen etc.) markiert werden.

Durchführung:

Nach dem Aufbau werden die Spielfelder durchnummeriert und die Mannschaften nach einer Vorauswahl anhand der Spielstärke durch die Trainer auf die Felder verteilt. Gespielt wird sodann im „Champions-League-Modus“, d.h. die Gewinner steigen ein Feld auf, die Verlierer ein Feld ab. Gewinner auf dem stärksten Feld und Verlierer auf dem schwächsten Feld verbleiben dort.

Endet ein Spiel unentschieden, kann die Mannschaft mit dem zuletzt erzielten Tor als Gewinner gewertet werden, oder die teilnehmenden Trainer einigen sich vor Festivalbeginn einheitlich auf einen anderen Modus (zB. Stein-Schere-Papier).

Die Anzahl der Spielrunden sollte sich zwischen 5 und 8 Feldwechseln bewegen mit je 5 – 7 Spielminuten, festgelegt entweder im Vorfeld durch den Ausrichter oder gemeinsam mit den anwesenden Trainern.

Sonstige Bestimmungen:

1. Zu Spielbeginn befinden sich die Mannschaften auf der Torlinie.

Mögliche 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 ohne Abseitsregel, Strafstoß, direkten Freistoß und Einwurf gespielt.

3. Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden.

4. Ein Foulspiel am angreifenden Spieler innerhalb der gegnerischen 6-m-Schusszone zieht einen Penalty nach sich (siehe Grafik).



- Der Ball wird auf die eigene Schusszonenbegrenzung gelegt
- Ein Verteidiger befindet sich in der gegenüberliegenden Schusszone.
- Alle weiteren Spieler halten sich auf der Torlinie hinter dem Schützen auf und dürfen erst loslaufen, wenn dieser den Ball berührt hat.

5. Ein Schiedsrichterball wird analog der Spieleröffnung ausgeführt.

6. Bei allen Spielfortsetzungen (außer Penalty) wird das Spiel durch Einstoßen oder Eindribbeln außerhalb der 6m-Schusszone fortgesetzt. Ein Tor kann erst ab dem zweiten Kontakt (auch durch den gleichen Spieler möglich) erzielt werden.

7. Bei jeder Spielfortsetzung müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens drei Meter vom Ball entfernt sein.

8. Der Betreuer und die Rotationsspieler stehen auf/an der Seitenlinie (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. Es ist erwünscht, dass der Aufbau der Tore von einzelnen Spielfeldern variiert, zB

- alle Tore auf der Torauslinie
- alle Tore umgedreht auf der Schusszonen-Linie
- zwei diagonal gegenüberliegende Tore als „Dribbel-Tore“ (mit Hütchen, Stangen o.ä.)