

2.4.3 Fußball U 14

Wettkampf U 14 m und w Talentsichtungsprogramm des DFB-Schul-Cup Der DFB-Schul-Cup wird bis zum Bundesfinale ausgetragen

Gespielt wird mit Bällen der Firma Molten (offizieller Spielball). (350g light – Größe 5)

Vorbemerkungen:

Der Idee eines Vielseitigkeitswettbewerbs (Mannschaftsmehrkampfs) folgend soll zukünftig von „Jugend trainiert für Olympia & Paralympics“ durch Technikübungen ergänzt werden. Es sollen einfache Technikübungen ohne Zeit-Messen/Stoppen und ohne umfangreiche Zusatzverrechnung/-auswertung durchgeführt werden. Die Leistung der gesamten Mannschaft fließt im Sinne einer „Handicap-Regelung“ ins Spiel ein. Der Spielstand zu Spielbeginn ergibt sich aus den zuvor durchgeführten Übungen. Die Spiele beginnen somit stets mit einem 1:0 oder einem 1:1. Entsprechend der sportlichen Philosophie des DFB soll in der Altersklasse WK IV auf Kleinfeldern (5 x 2-Meter-Tore) gespielt werden.

Mannschaftsstärke:

- Acht-gegen-Acht mit drei Ergänzungsspielern
- Die Übungen werden von allen zehn Schülerinnen und Schüler der Mannschaften durchgeführt. Wird die Teilnehmerinnen und Teilnehmerzahl von 10 unterschritten, verliert die Mannschaft den Technikwettbewerb. Pro Team ist ein Betreuer vorgesehen.

1. Übungen

Die wichtigsten Elemente (Basistechniken) des Fußballspiels, der Ballvortrag (Dribbling), das Passen und der Schuss auf das Tor, werden die Inhalte der Übungen bilden, die von allen teilnehmenden Schülerinnen und Schüler absolviert werden. Hierzu führen die Mannschaften vor jedem Spiel auf/neben dem Spielfeld drei Übungen durch.

Nach zahlreichen Gesprächen in den verschiedenen Gremien des DFB wurde eine erste Ideensammlung zusammengetragen und wurden bereits die ersten Vorschläge auf Praktikabilität geprüft. Basierend auf den Erkenntnissen der Tests sind folgende Übungen erarbeitet worden:

Übung 1: Dribbeln

Aufbau:

Den Mannschaften werden zwei parallele Strecken mit einer Länge von 16,5 Metern vorgegeben. Dies entspricht der Länge von Toraus-Linie bis zur 16-Meterraum-Linie.

Ein Meter vor den beiden Eckpunkten sowie in der Mitte der Strecken werden Markierungen aufgestellt. Die beiden Mannschaften bilden jeweils zwei Fünfer-Gruppen, die sich gegenüber aufstellen. Ist die Teilnehmerinnen und Teilnehmerzahl kleiner als zehn und ist die Anzahl ungerade, so erhält die Gruppe mit der größeren Teilnehmerinnen und Teilnehmerzahl anfänglich den Ball.

Ablauf:

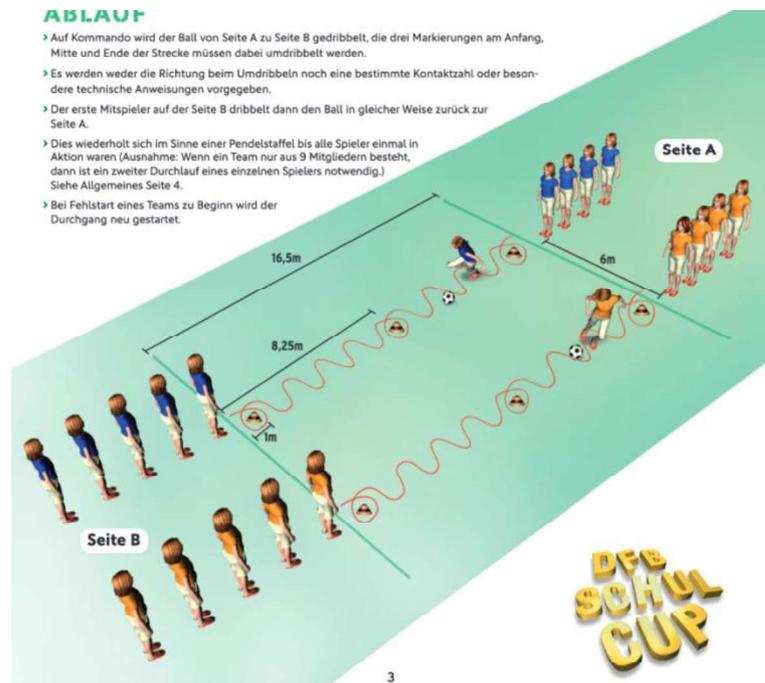
Auf Kommando wird der Ball von Seite A zu Seite B gedribbelt, die drei Markierungen am Anfang, Mitte und Ende der Strecke müssen dabei umdribbelt werden.

Es werden weder die Richtung beim Umdribbeln noch eine bestimmte Kontaktzahl oder besondere technische Anweisungen vorgegeben. Der erste Mitspieler auf der Seite B dribbelt dann den Ball in gleicher Weise zurück zur Seite A. Dies wiederholt sich im Sinne einer Pendelstaffel bis alle Spieler einmal in Aktion waren (Ausnahme: Wenn ein Team nur aus neun Mitgliedern besteht, dann ist ein zweiter Durchlauf eines einzelnen Spielers notwendig.) Siehe Allgemeines Seite 4. Bei Fehlstart eines Teams zu Beginn wird der Durchgang neu gestartet. > Jeder Spieler muss mit dem Ball am Fuß die Grundlinie überqueren. Überquert der Ball vor Spieler A die Linie, darf der nächste Spieler B erst dann losdribbeln, wenn Spieler A die Linie überquert hat! Bei einer zu frühen Fortsetzung ruft der Stationsleiter deutlich den Schulnamen und „Frühstart“, d.h. Spieler B muss mit Ball am Fuß zurück zur Grundlinie und kann dann erneut beginnen (s. Bild).

Wertung:

Die Mannschaft, deren letzter Spieler zuerst auf der anderen Seite ist und den Ball auf oder hinter der Grundlinie gestoppt und mit der Sohle zur Ruhe gebracht hat, gewinnt diese Übung und erhält einen Wertungspunkt. Wird der letzte Ball von beiden Mannschaften zeitgleich zur Ruhe gebracht, bekommen beide Mannschaften jeweils einen Punkt. Rollt der Ball von Team A innerhalb des Dribbelparcours, z.B. aufgrund eines technischen Fehlers, weg, darf nur der jeweils an der Reihe befindliche Spieler den Ball am Fuß zurückdribbeln. Unterstützt ein Mitspieler durch Ball stoppen oder zurückspielen, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet. Der Ball darf nur von jenem Spieler von Team A hinter der Grundlinie aufgenommen werden, der als Nächster an der Reihe ist. Stoppt jemand anderes bewusst den Ball, wird der Durchgang automatisch für Team B gewertet.

Nach dem Überqueren der Linie am Ende der Strecke durch den letzten Spieler, darf kein anderer Spieler den Ball bewusst stoppen (z.B. bei einem versehentlich zu weit vorgespielten Ball). Vorgehensweise ansonsten wie beim vorherigen Punkt. Wird das Dribbeln von Team A durch einen kreuzenden Ball von Team B gestört, darf der Ball nicht bewusst von Team A weggespielt oder weggeschossen werden (unsportliches Verhalten). Ist dies der Fall oder wird Team B bewusst an der Fortsetzung gehindert, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet.



Übung 2: Passen

Aufbau:

Für die beiden Mannschaften werden zwei parallele Strecken mit einer Länge von zehn Metern vorgegeben. An beiden Seiten werden jeweils mittig Hütchentore (zwei Meter breit) aufgestellt. Die beiden Mannschaften teilen sich wie in Übung 1 auf.

Ablauf:

Jede Schülerin bzw. jeder Schüler passt den Ball einmal zur anderen Seite (besteht eine Mannschaft nicht aus zehn Schülerinnen und Schülern, wird wie in Übung 1 verfahren). Der Ball kann je nach Leistungsstand direkt, aber auch nach Stoppen und gegebenenfalls nach Vorlegen bis zur Hütchenlinie (Achtung: Handspiel ist nicht erlaubt) zur anderen Seite gepasst werden. Das Feld zwischen den Schülerinnen und Schülern darf nicht betreten werden. Einzige Ausnahme: Der Ball bleibt, da er zu schwach gespielt wurde, in diesem Feld liegen. Die Schülerin bzw. der Schüler, die/der den Wettbewerb fortsetzen möchte, darf den Ball mit dem Fuß zurück hinter ihre/seine Begrenzungslinie bringen, weiterspielen oder beenden, wenn es sich um die letzte Schülerin/den letzten Schüler handelt.

Der eingeteilte Spieler, der den zuletzt gepassten Ball auf der Linie oder dahinter zur Ruhe bringen soll, trägt idealerweise ein Überziehleibchen; dies erleichtert der Stationsleitung den Überblick.

Der Ball darf nur von dem Spieler gestoppt oder gespielt werden, der als Nächster an der Reihe ist. Hält jemand anderes von Team A, z.B. zum Zeitgewinn, den Ball eindeutig bewusst auf, so ist der Durchgang sofort beendet und Team B gewinnt.

Rollt ein Ball mit einem Passversuch von Team A in oder durch die Passstation von Team B, werden folgende Situationen unterschieden:

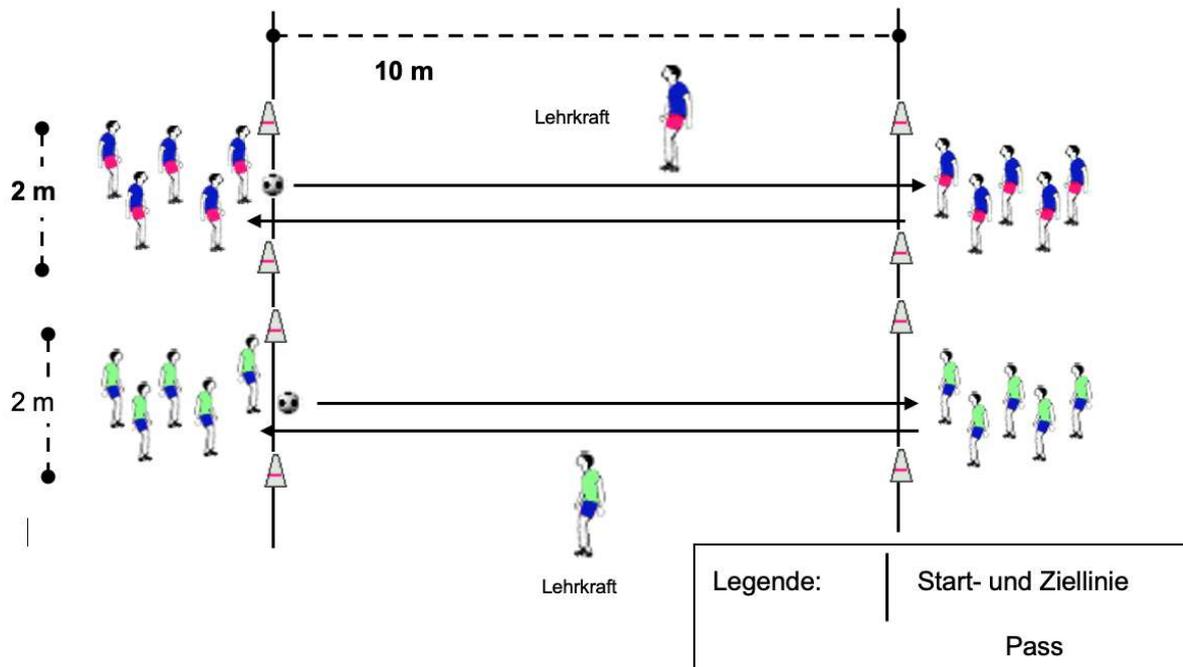
- a) Ablauf von Team B wird (weitestgehend) nicht gestört und Ballkontrolle ist vorhanden: Der nächste Spieler von Team A kann den Ball zurückholen, indem der Ball mit dem Fuß außen um die Station bzw. Spieler zurückdribbelt wird, bevor das Passen fortgesetzt werden kann
- b) Ablauf von Team B wird (erheblich) gestört, z.B. Ball trifft den gegnerischen Ball, der dadurch wegprallt: Der Durchgang wird sofort beendet und für Team B gewertet.

Bei Fehlstart eines Teams zu Beginn wird der Durchgang neu gestartet.

Wertung:

Die Mannschaft, die nach dem letzten Pass den Ball auf der anderen Seite zuerst auf der Linie zwischen den Hütchen oder dahinter mit der Sohle zur Ruhe gebracht hat, gewinnt diese Übung und erhält einen Wertungspunkt. Wird der letzte Pass von beiden Mannschaften zeitgleich zur Ruhe gebracht, bekommt jede Mannschaft einen Punkt.

Wird das Passen von Team A durch einen kreuzenden Ball von Team B gestört, darf der Ball nicht bewusst von Team A weggespielt oder weggeschossen werden (unsportliches Verhalten). Ist dies der Fall, oder wird Team B bewusst an der Fortsetzung gehindert, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet.



Übung 3: Torschuss

Aufbau:

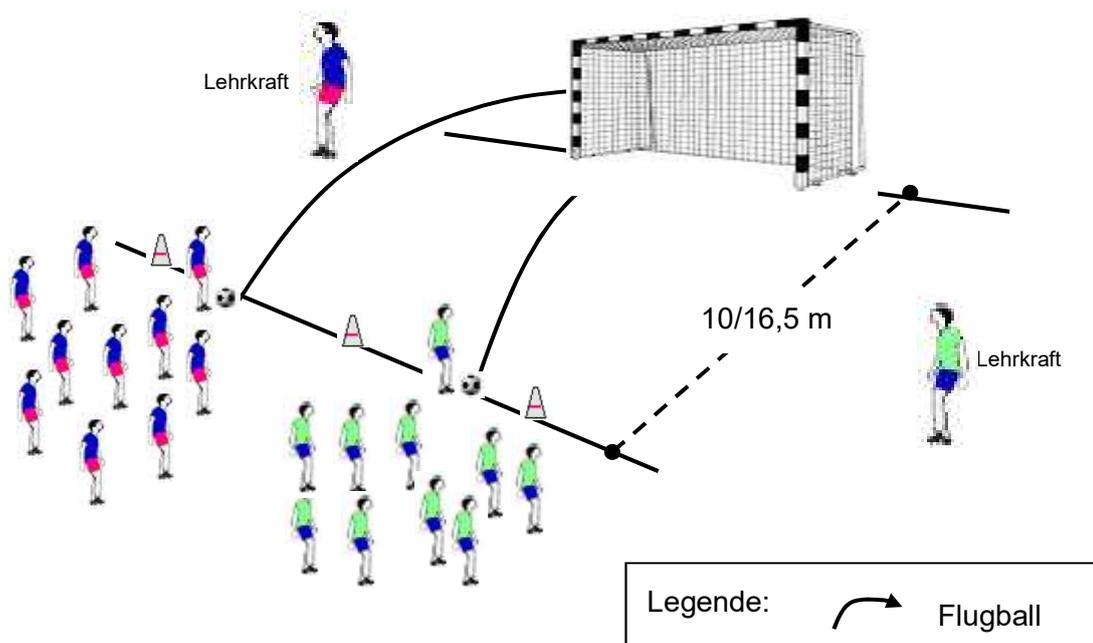
Das Tor wird durch eine Markierung (ein Hütchen oder ein Markierungsband) in zwei gleich große Hälften geteilt. Zehn Meter (Mädchen) / 16,5 Meter (Jungen) vor der Torlinie werden Markierungen für beide Mannschaften aufgestellt.

Ablauf:

In zehn direkten Duellen versuchen die Schülerinnen und Schüler, ein Tor aus einer Entfernung von 10/16,5 Metern Entfernung zu erzielen. Zielbereich ist die jeweils gegenüberliegende Torhälfte. Der Ball muss als Flugball gespielt werden, d. h., er darf vor der Überquerung der Torlinie den Boden nicht berühren. Berührt der Ball, bevor er ins Tor geht, Latte oder Pfosten, ist das Tor gültig. Gelangt der Ball von der Latte oder dem Pfosten nicht direkt oder gar nicht ins Tor, wird der Versuch als Fehlversuch gewertet. In keinem Fall gibt es eine Wiederholung.

Wertung:

Die Mannschaft mit den meisten Treffern erhält zwei Wertungspunkte. Bei Gleichstand bekommt jede Mannschaft einen Punkt.



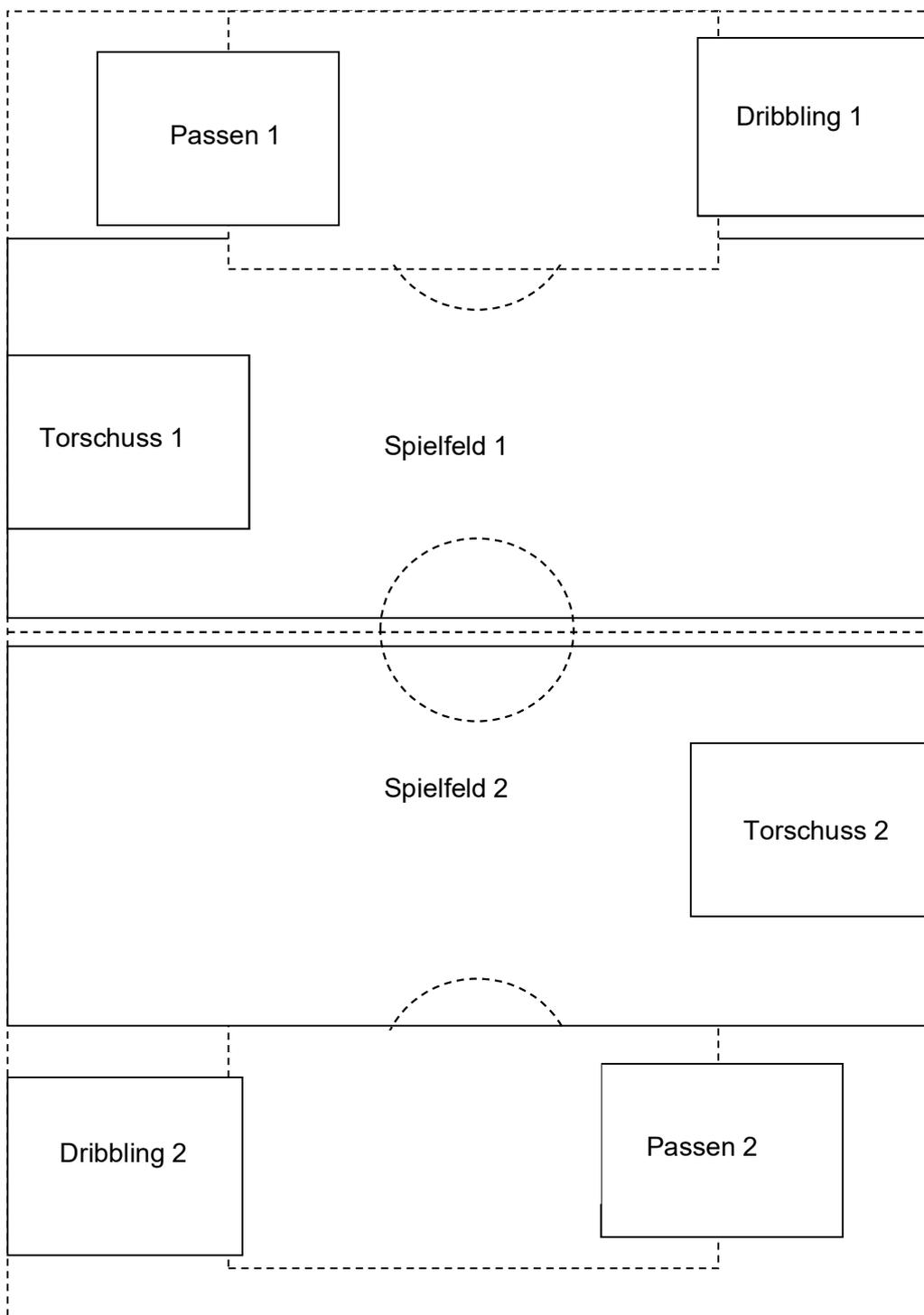
2. Wertung der Übungen

- Hat eine Mannschaft weniger als zehn Schülerinnen und Schülern, verliert sie den Technikwettbewerb und geht mit 0:1 in das Spiel.
- Jede Schülerin bzw. jeder Schüler hat grundsätzlich bei allen Übungen nur einen Versuch, die Übungen sollen vor der Ausführung nicht mehr geübt werden.
- Direkt im Anschluss an die Übungen erfolgt das Spiel der an den Übungen beteiligten Mannschaften auf dem Kleinfeld (Sieben-gegen-Sieben).
- Der Spielstand zu Beginn des Fußballspiels ergibt sich aus den zuvor durchgeführten Übungen.
 - Durch Übung 1 und 2 wird ein Wertungspunkt ausgespielt. Der Sieger der Übung 3 erhält zwei Wertungspunkte.
 - Es kann bei allen Übungen sowie in der Summe zu einem Unentschieden kommen.
 - Die Verteilung der Wertungspunkte erfolgt nach folgendem Schema:

Wertungspunktstand nach Abschluss der Übungen	Spielstand bei Spielbeginn
4 : 0 4 : 1 4 : 2 3 : 1	1 : 0
3 : 3 2 : 2	1 : 1
1 : 3 2 : 4 1 : 4 0 : 4	0 : 1

3. Tipps zum Aufbau der Stationen und zur Durchführung

Stationsaufbau:



Zur besseren Übersicht hat es sich bewährt, die Schülerinnen und Schüler, die die Übung absolviert haben, seitlich neben die beiden Strecken bzw. neben dem Tor zu positionieren. Dort sollten sich auch die betreuenden Lehrkräfte befinden.

Bei keiner Übung ist das Spielen des Balles mit der Hand erlaubt. Bei ungeübten Schülerinnen und Schüler sollte zuvor darauf hingewiesen werden, dass beim absichtlichen Spielen des Balles mit der Hand die Übung für die gegnerische Mannschaft gewertet wird.

Wenn durch das Umstoßen/-schießen von Hütchen kein Vorteil entsteht, zieht dies keine Konsequenzen nach sich.

Zur Erleichterung der Ergebnisweitergabe „Stationsleiter → Schiedsrichter → Turnierleitung“ sollte folgende Wertungskarte eingesetzt werden:

	Mannschaft A:										Mannschaft B:									
Übung 1: Dribbeln	1 : 0					1 : 1					0 : 1									
Übung 2: Passen	1 : 0					1 : 1					0 : 1									
Übung 3: Torschuss	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	2 : 0					1 : 1					0 : 2									
Gesamt- ergebnis Übungen	1 : 0					1 : 1					0 : 1									
Gesamtergebnis Übungen = Spielstand zu Beginn des Spiels																				
Endstand des Spiels	:																			