



# Durchführungsbestimmungen und Regeln für die neuen Spielformen im ‚Kölner Weg‘ im FVM - Kreis Köln



KREISJUGENDAUSSCHUSS

**Gültig ab: 01.08.2019 – Überarbeitete Fassung vom 01.08.2023 für die Saison 2023/24**  
Junioren/Juniorinnen - U6/U7 (Bambini), U8/U9 (F-Jugend), U10/U11 (E-Jugend)

Erstellt im Auftrag der 3 gegen 3-Liga Köln und des FVM Kreis Köln von Thomas Staack und Dimitrios Hrisanthou  
(Koordinatoren der 3 gegen 3-Liga - Referenten des Fußballkreises Köln und des FVM für die neuen Spielformen Im  
Kinderfußball und den Kinderfußball)

## 1. Spielformen

Die 3 gegen 3-Liga hat folgende Spielformen des ‚Kölner Wegs‘ in Abstimmung mit dem KJA-Köln und allen beteiligten Trainern und Koordinatoren festgelegt:

	Altersklasse	Spielform auf Minitore	Spielform auf Jugendtore (+TW)
G-Jugend	U6	2 gegen 2 oder 3 gegen 3	Keine
	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	4 gegen 4	4+1 gegen 4+1
	U11	4 gegen 4	4+1 gegen 4+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 U7 bis U9 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 nur die Mittellinie markiert, hier gibt es keine Schusszone.

## 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	2/3 Feldspieler	<b>Keine</b>	1-2	4-5
	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	4 Feldspieler	4 Feldspieler + 1 TW	1-2	5-6
	U11	4 Feldspieler	4 Feldspieler + 1 TW	1-2	5-6

Beim 3+1 und 4+1 ergänzt ein Torwart das Team. Bei der U10 und U11 erhöht sich die Anzahl der Feldspieler um je einen 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 (spätestens am jeweiligen Donnerstag vor dem Spieltag) eine Chatgruppe, in der alle weiteren Inhalte zum Spieltag (Teamanzahl, Zeiten, mobile Tore etc.) abgesprochen werden.

#### 4. Regeln

- i. Spieleröffnung: Die Spieleröffnung erfolgt klassisch mit Wettlauf aller Spieler zum in der Mitte liegenden Ball von der eigenen Torauslinie aus. Alternativ kann gelost werden: Münzwurf oder ‚Schere, Stein, Papier‘.
- ii. Bei Seitenaus wird der Ball eingedribbelt oder eingepasst. Der eindribbelnde Spieler darf selbst auf ein Tor abschließen, nachdem er ins Feld eingedribbelt ist. Es ist darauf zu achten, dass der Ball auf der Seitenlinie liegt und der Spieler nicht aus dem Seitenaus mit Geschwindigkeitsüberschuss eindribbelt (sonst Wiederholung des Eindribbelns).
- 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 (4vs3/5vs4/6vs5), 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 (2vs3/3vs4/4vs5). – 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 gefaulten 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. 15 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. **Empfehlung 3vs3 oder 4vs4 + 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 DFB-Net die Spielberechtigungsliste führen und aktuell halten. Eingesetzte Spieler müssen dort aufgeführt sein. Es werden augenblicklich keine Spielberichte geführt.**
- ii. Spielstärke der Teams: möglichst gleichstarke Teams an demselben Spielort nach Level-Eingabe im Staffelplaner, ggf. 2 Gruppen („stärkere“ / „schwächere“ Teams) *[Die Begriffe dienen hier der Verdeutlichung, keiner Beurteilung.]*
- iii. Spielzeiten pro Einzelspiel:

	Altersklasse	Spielzeit
G-Jugend	U6 und U7	6 Spiele mit 6 Minuten
F-Jugend	U8 und U9	6 Spiele mit 7 Minuten
E-Jugend	U10 und U11	6 Spiele mit 8 Minuten

Gesamtdauer des Spieltags: ca. 60Minuten. – In der U10 und U11 soll zudem die Möglichkeit bestehen, die Spielzeit auf 9 Minuten anzupassen.

- iv. Für die Planung der Heimspieltage durch die Trainer oder Betreuer, kann jeder beliebige Spiel- oder Turnierplaner genutzt werden. Es wird empfohlen den Spieltagsplaner der 3 gegen 3-Liga zu nutzen, der an die Bedürfnisse des Spielbetriebs und der Spielformen angepasst ist. – Spieltagsplaner: <http://www.spieltagsplaner.de> (Entwicklung: Stefan Höfs)

## 6. Organisation und Hinweise

- i. **Meldung der Platzkapazitäten:** Für **jede teilnehmende Vereinsmannschaft** sind dem Kreis/Organisator mindestens 3 Termine (Testphase Saison 2023/2024) pro Halbjahresrunde verpflichtend zu melden (mindestens ein halber Platz). Erfolgt dies nicht oder nur in geringerer Anzahl (3), so ist die Mannschaft nicht spielberechtigt. **Dies gilt nicht für die Staffeln U6 (Bambini) und U11-Mädchen, da dort flexibel geplant und gemeldet wird. Zudem finden dort keine regelmäßigen/nur reduzierte Spieltage statt.**
- ii. **Material und Teammeldung:** Vor Beginn der Saison werden Material (Tore) und Teamanzahl nach Kaderstärke abgefragt. Es werden nur Mannschaften in den Planungen berücksichtigt, die diese Meldung eigenständig und pflichtbewusst abgeben.
- iii. **Organisation des Spielplans/der Staffel:** Die Organisation obliegt im Augenblick den Organisatoren der Staffeln (Trainer). Pro Altersklasse und Staffel sollten sich 1 bis 2 Trainer finden, die die Organisation des Spielplans übernehmen. Diese sind dem FVM Kreis Köln/den Staffelleitern zu melden. Mannschaften werden mit allen Teams an einem Spielort eingeteilt.
- iv. **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 DFB-Net (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

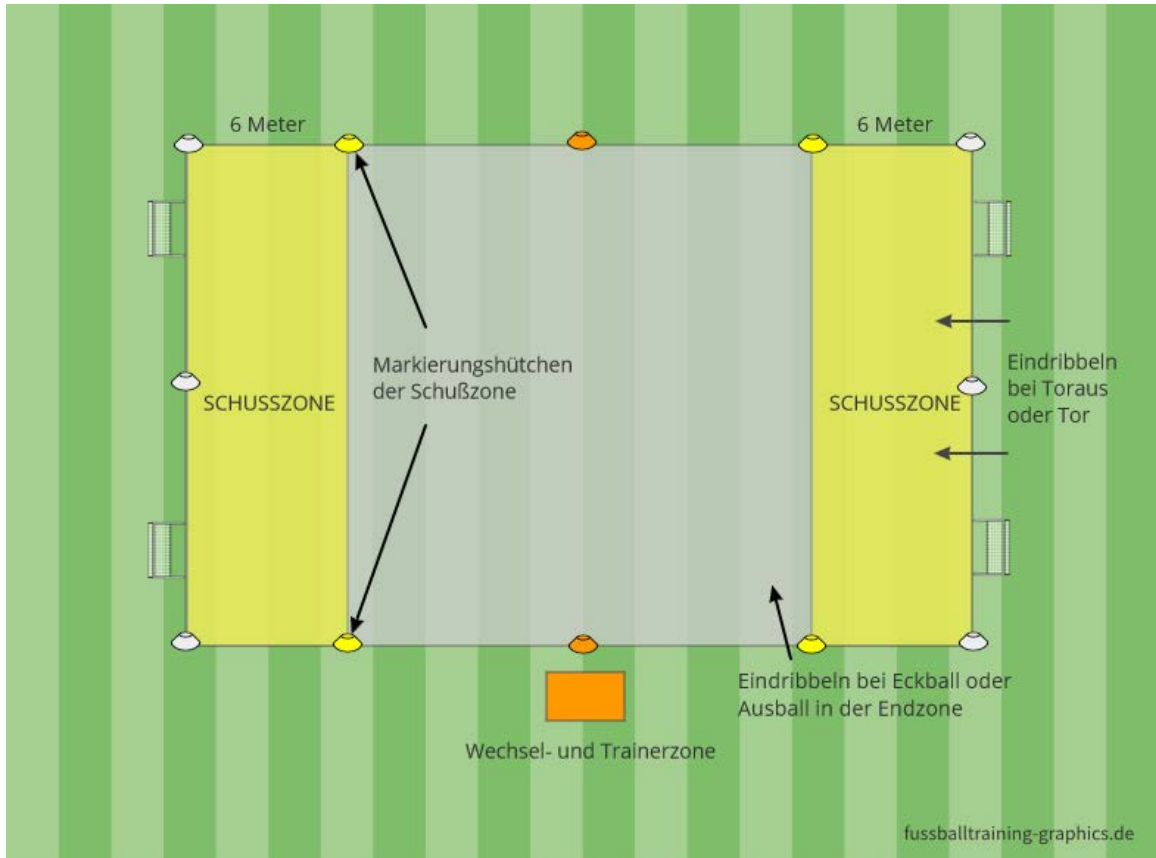


Abbildung 1: Feldaufbau und Markierungen eines Feldes mit Minitorne - Begriffserklärung

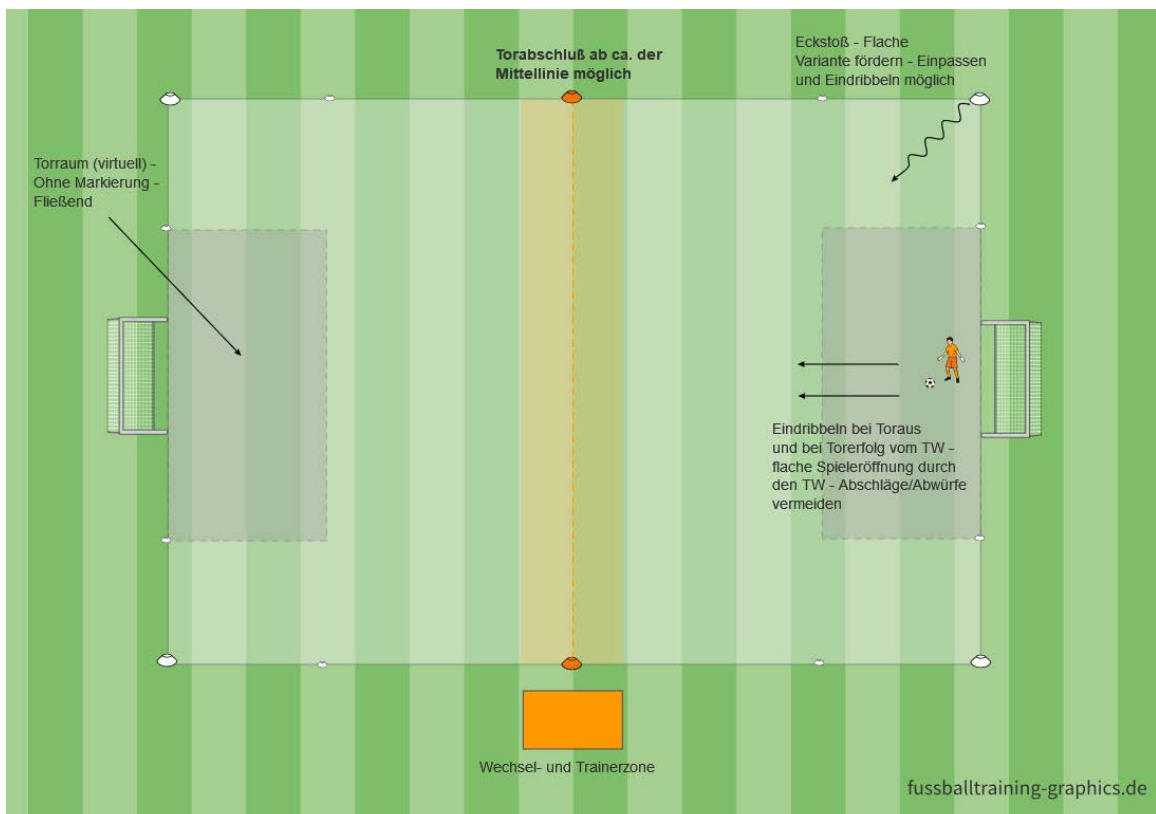


Abbildung 2: Feldaufbau und Markierungen eines Feldes mit Jugendtoren - Begriffserklärung

## Feldaufbau und Spielfelder – U6 bis U11

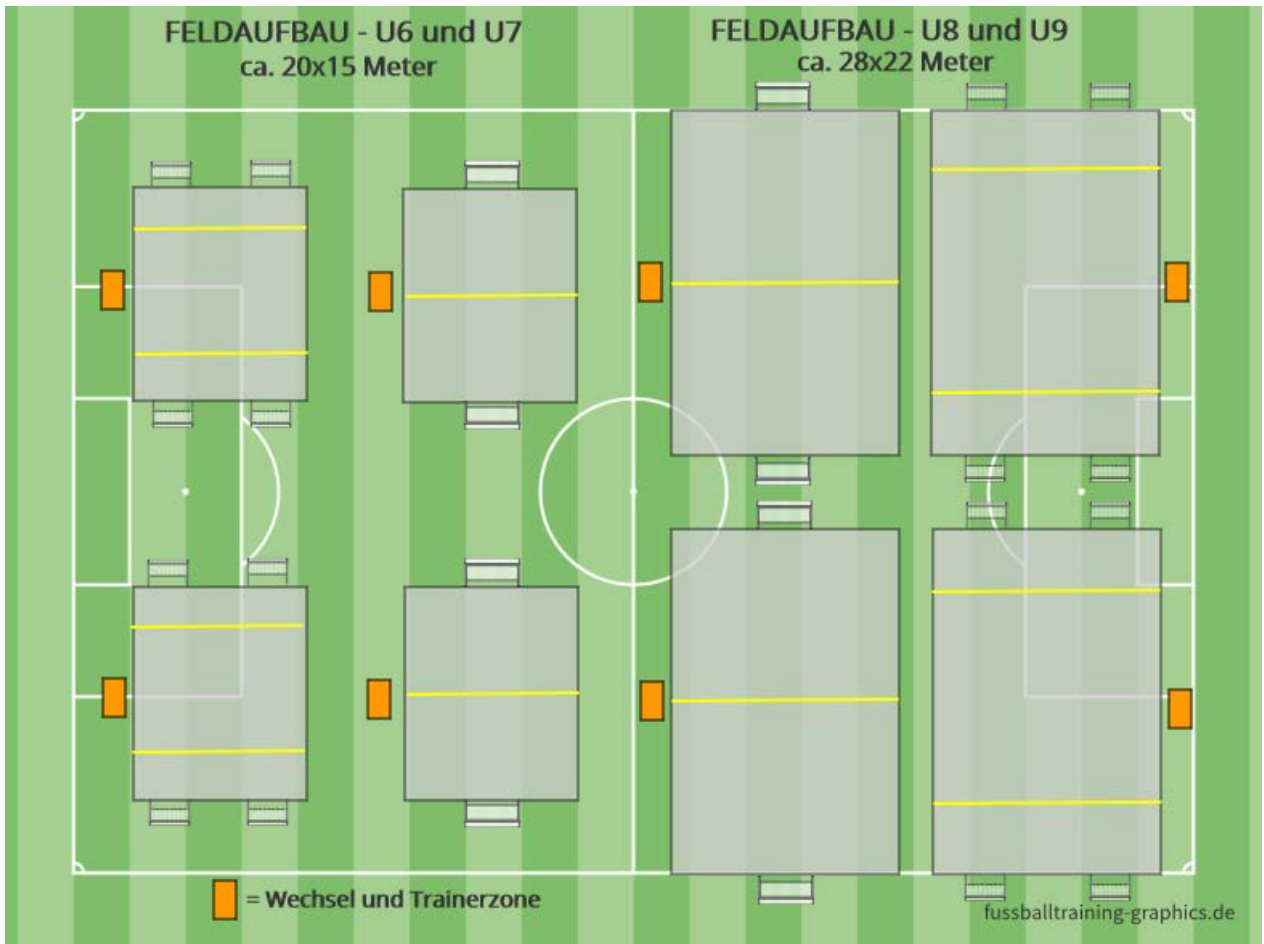


Abbildung 3: Feldaufbau U6/U7 und U8/U9

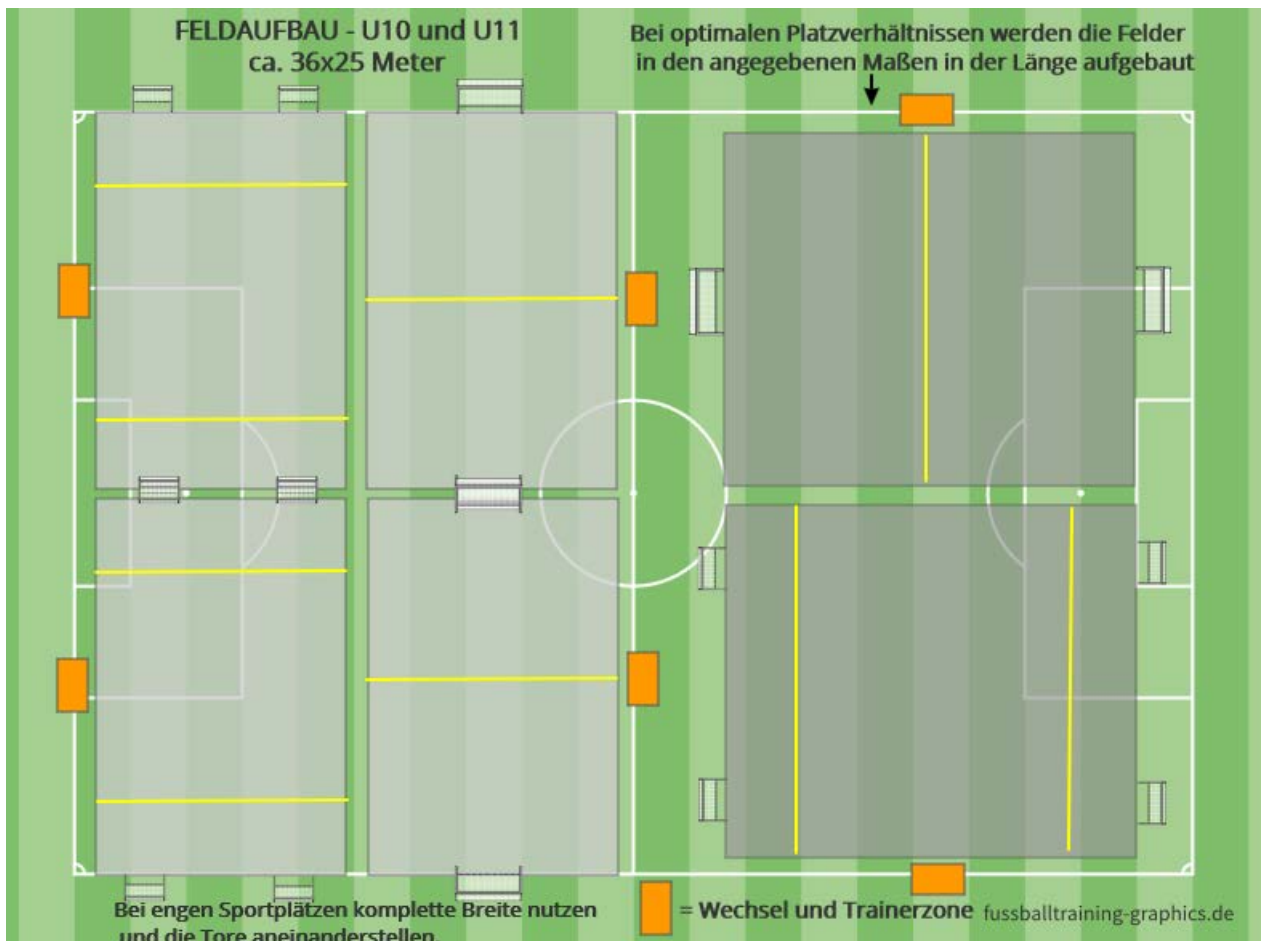


Abbildung 4: Feldaufbau U10/U11 – Mit zusätzlicher Darstellung bei optimalen Platzverhältnissen (ganzes Feld)