



SCHUL-CUP

DFB-SCHUL-CUP

AUSSCHREIBUNG BUNDESFINALE



Der Fußball-Wettbewerb für Schulen in der WK IV
JUGEND TRAINIERT FÜR OLYMPIA
Bundesfinale – Sportschule Bad Blankenburg



SCHUL-CUP

DURCHFÜHRUNGS- BESTIMMUNGEN

Spielmodus

Gespielt wird auf einem Kleinfeld mit 5x2-Meter-Toren. Vor den Spielen „Sieben-gegen-Sieben“ müssen alle zehn Spielerinnen bzw. Spieler drei verschiedene Technikübungen (Dribbeln, Passen, Torschuss) absolvieren. Die Leistung der gesamten Mannschaft fließt im Sinne einer „Handicap-Regelung“ ins Spiel ein. Der Spielstand zu Beginn des Fußballspiels ergibt sich aus den zuvor durchgeführten Übungen.

Technikteil

Vor jedem Spiel absolvieren die jeweiligen Gegner die Übungen des Technikteils:

- 1. Übung: Dribbeln (zählt einfach)**
- 2. Übung: Passen (zählt einfach)**
- 3. Übung: Torschuss (zählt doppelt)**

Die Ergebnisse des Technikteils werden wie folgt gewertet:

- Sieger Technikteil = Spielstand zu Spielbeginn 1:0
- Verlierer Technikteil = Spielstand zu Spielbeginn 0:1
- Technikteil unentschieden = Spielstand zu Spielbeginn 1:1

Gesamtwertung

Für die Endplatzierung der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien:

- a) Punktverhältnis
- b) Ergebnis aus dem Direktvergleich der punktgleichen Teams
- c) Tordifferenz
- d) bei gleicher Tordifferenz: Anzahl der mehr erzielten Tore
- e) Sieger des Technikteils
- f) Sieger des Torschusses

Bei den Platzierungsspielen 3 bis 16 erfolgt bei unentschiedenem Spielstand direkt ein Neunmeterschießen.

Endet das Endspiel unentschieden, erfolgt eine Verlängerung von 5 min., danach folgt ein Neunmeterschießen.



SCHUL-CUP

DURCHFÜHRUNGS- BESTIMMUNGEN

Mannschafts- größe

Eine Mannschaft besteht aus 6 Feldspieler/innen und einem Torwart sowie maximal 3 Ersatzspieler/innen, die bei Spielunterbrechungen beliebig ein- und ausgetauscht werden dürfen.

Allgemeine Bestimmungen

Gespielt wird nach den Spielbestimmungen des DFB (Feldregeln) mit folgenden zusätzlichen Hinweisen:

- Abseitsregel: findet keine Anwendung
- Rückpassregel: findet Anwendung
- Freistöße: direkt/indirekt
- Zeitstrafen 5 min.
- Anstoß: Die zuerst genannte Mannschaft
- Das Tragen von Schienbeinschonern ist Pflicht





SCHUL-CUP

Übung 1: DRIBBELN

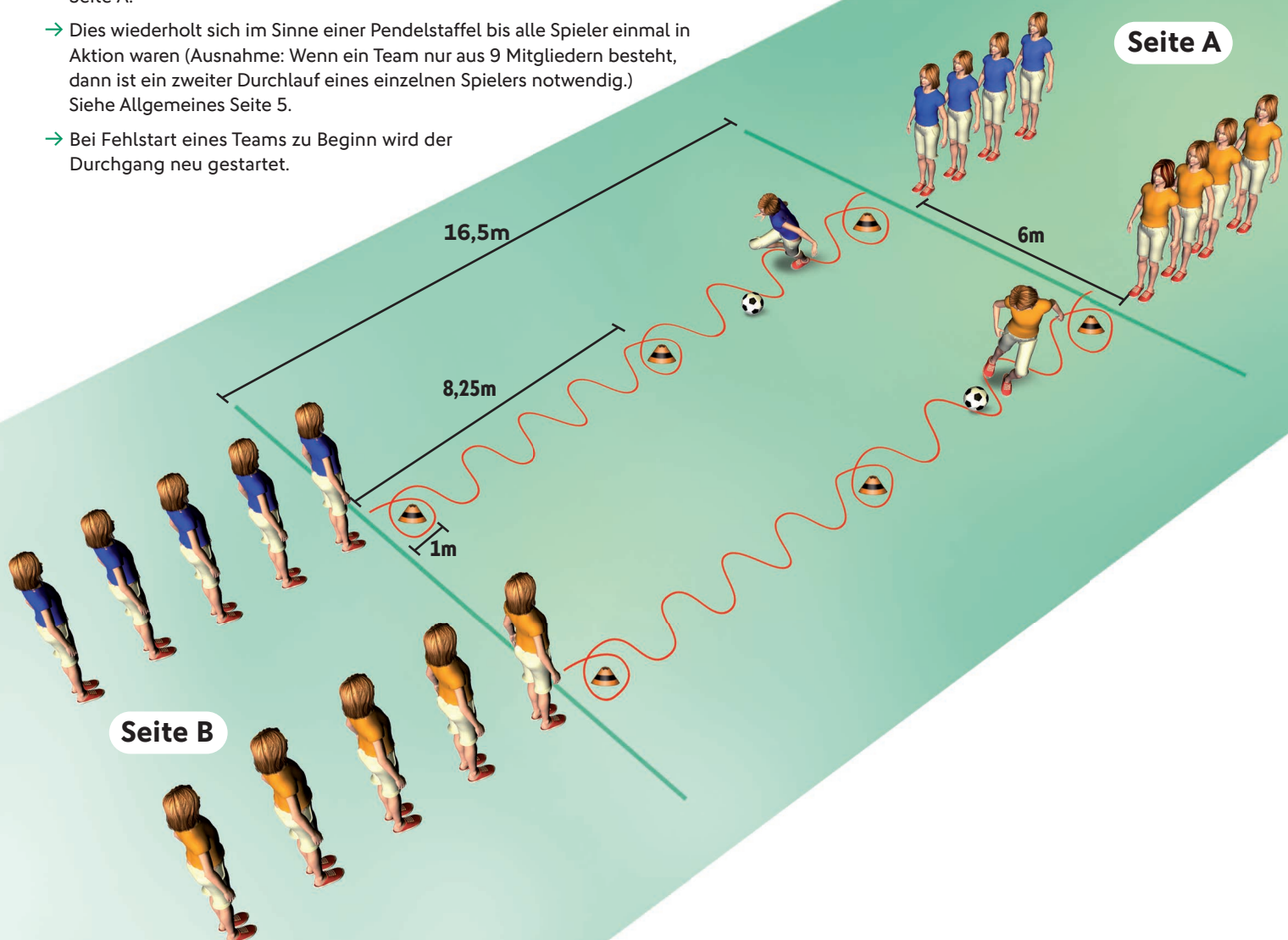
Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden stets männliche Personenbezeichnungen verwendet – die weiblichen sind dabei immer mitgemeint

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 Teilnehmerzahl kleiner als zehn und ist die Anzahl ungerade, so erhält die Gruppe mit der größeren 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 9 Mitgliedern besteht, dann ist ein zweiter Durchlauf eines einzelnen Spielers notwendig.) Siehe Allgemeines Seite 5.
- Bei Fehlstart eines Teams zu Beginn wird der Durchgang neu gestartet.



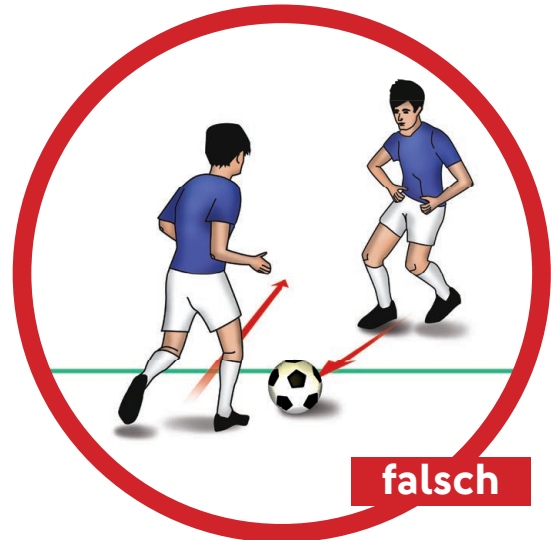


SCHUL-CUP

Übung 1: DRIBBELN

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden stets männliche Personenbezeichnungen verwendet – die weiblichen sind dabei immer mitgemeint

- 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 vorgeschickten Ball). Vorgehensweise ansonsten wie beim vorigen 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.

ALLGEMEINES

Anzahl Spieler (Verfahrensweisen)

- **Team A: 10 Spieler - Team B: 9 Spieler** → für jede der drei Übungen wird jedes Mal ein Spieler von B ausgelost, der die Übung doppelt absolviert
- **Team A: 9 Spieler - Team B: 9 Spieler** → Durchführung 9 gegen 9 ohne Auslosen
- **Team A: 10 oder 9 Spieler - Team B: 8 Spieler** → Dribbeln und Passen wird automatisch für Team A gewertet. Team B kann mit seinen 8 Spielern jedoch am Torschuss teilnehmen (A: 10/9 Schüsse – B: 8 Schüsse) und versuchen, trotz des 0:2-Rückstandes aus den vorigen Übungen noch ein Unentschieden zu erreichen.
- Spieler mit Spielsperren aufgrund von roten Karten sind für die Dauer der Sperre auch für den Technikwettbewerb gesperrt.



SCHUL-CUP

Übung 2: **PASSEN**

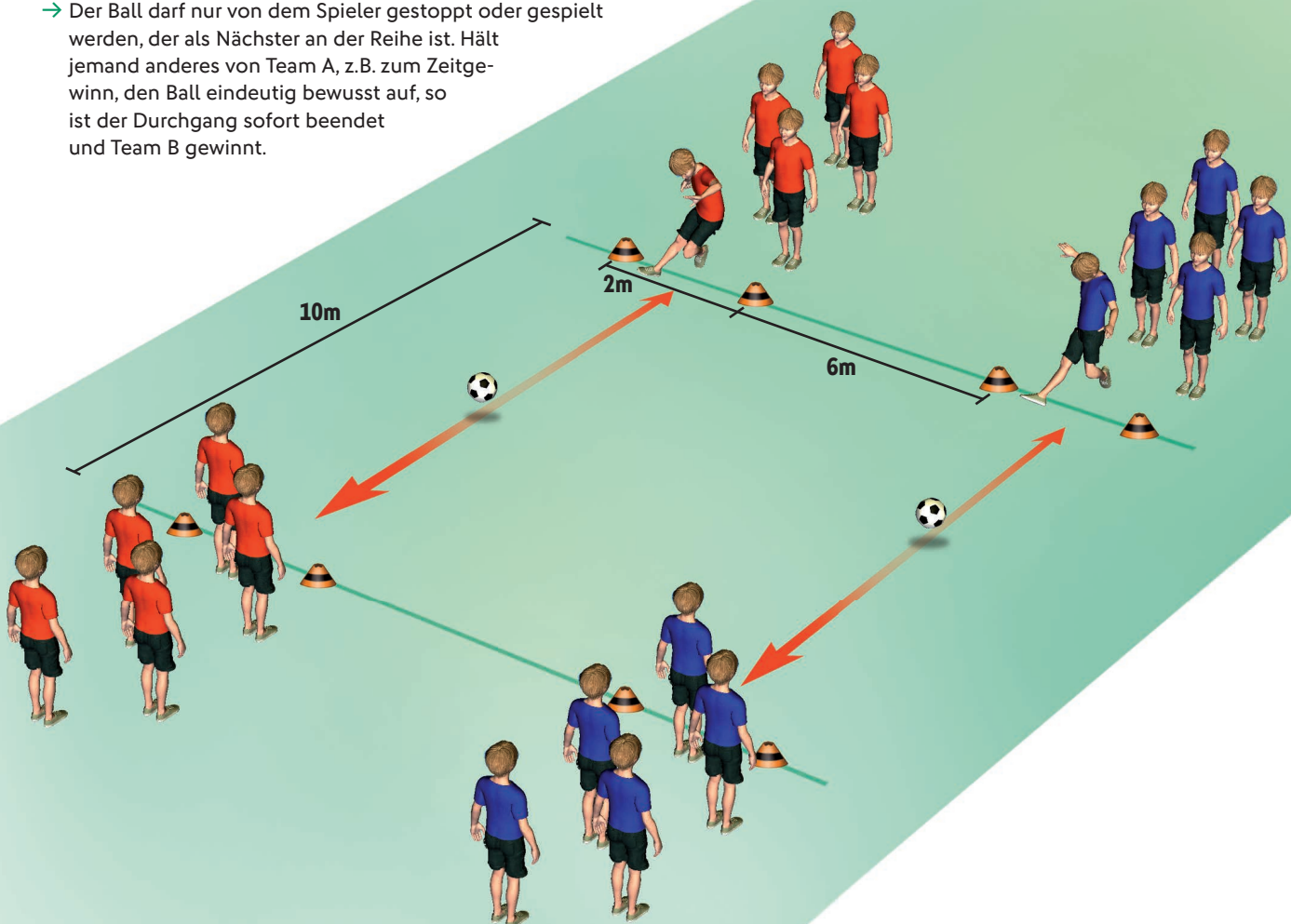
Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden stets männliche Personenbezeichnungen verwendet – die weiblichen sind dabei immer mitgemeint

AUFBAU

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

ABLAUF

- Jeder Spieler passt den Ball einmal zur anderen Seite (besteht eine Mannschaft nicht aus zehn Spielern, 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 Spielern darf nicht betreten werden. Einzige Ausnahme: Der Ball bleibt, weil er z. B. zu schwach gespielt wurde, in diesem Feld liegen. Der Spieler, der den Wettbewerb fortsetzen möchte, darf den Ball mit dem Fuß zurück hinter seine Begrenzungslinie bringen, weiterspielen oder – wenn es sich um den letzten Spieler handelt – beenden.
- 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.





SCHUL-CUP

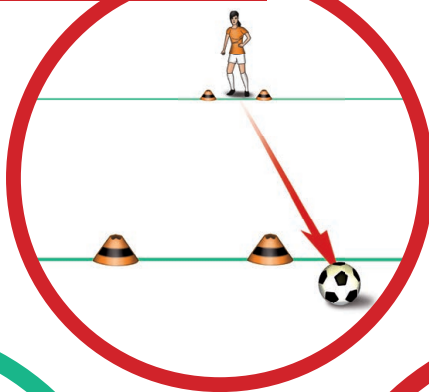
Übung 2: **PASSEN**

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden stets männliche Personenbezeichnungen verwendet – die weiblichen sind dabei immer mitgemeint

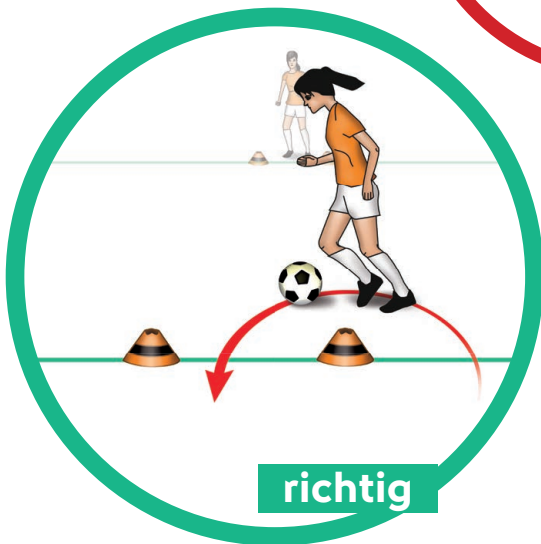
- Rollt ein Ball mit einem Passversuch von Team A in oder durch die Passtation von Team B, werden folgende Situationen unterschieden:
 - a) Ablauf von Team B wird (weitestgehend) nicht gestört und Ballkontrolle ist vorhanden: Der Nächste von Team A kann den Ball zurückholen, indem der Ball mit dem Fuß 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.

- Geht der Ball seitlich am Hütchentor vorbei, muss der Passempfänger den Ball mit dem Fuß zunächst vorne durch das Tor dribbeln, bevor der nächste Pass von der Grundlinie gespielt werden darf (s. Bild). Diese Regel gilt auch beim letzten Pass.

falscher Pass



richtig



falsch



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.



SCHUL-CUP

Übung 3: TORSCHUSS

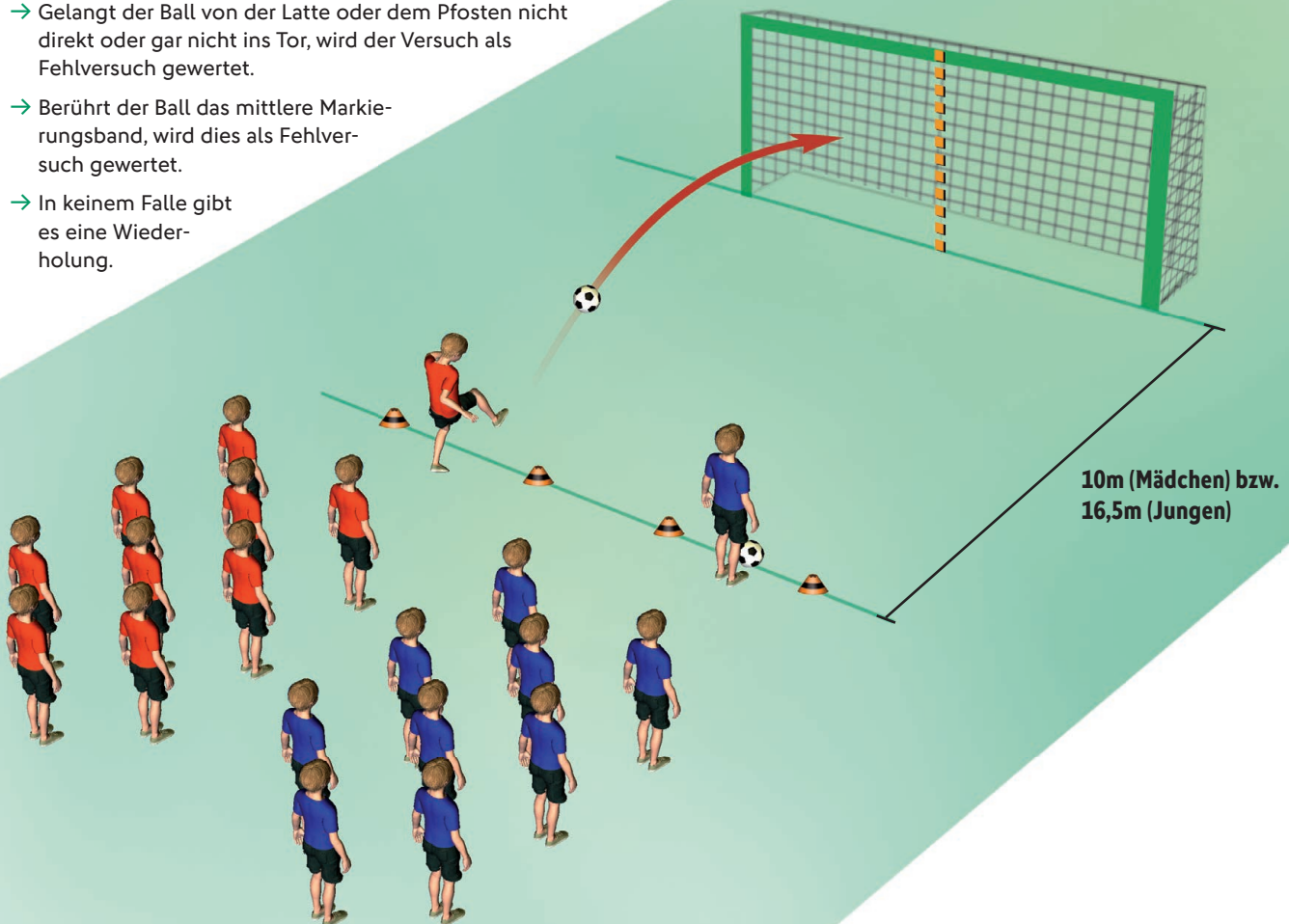
Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden stets männliche Personenbezeichnungen verwendet – die weiblichen sind dabei immer mitgemeint

AUFBAU

- Das Tor wird durch eine Markierung (ein Hütchen oder idealer Weise ein Markierungsband) in zwei gleichgroße Hälften geteilt.
- 10 Meter (Mädchen)/16,5 Meter (Jungen – entspricht der Länge von Torlinie bis zur gegenüberliegenden Strafraumlinie) vor der Torlinie werden Markierungen für beide Mannschaften aufgestellt.

ABLAUF

- In zehn direkten Duellen versuchen die Spieler beider Teams abwechselnd und unmittelbar nacheinander ein Tor aus einer Entfernung von 10 Metern (Mädchen) / 16,5 Metern (Jungen) Entfernung zu erzielen.
- Zielbereich ist die jeweils gegenüberliegende Torhälfte.
- Der Ball muss als Flugball gespielt werden, d. h. er darf vor dem vollständigen Überqueren 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.
- Berührt der Ball das mittlere Markierungsband, wird dies als Fehlversuch gewertet.
- In keinem Falle gibt es eine Wiederholung.



WERTUNG

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