



SCHUL-CUP

# DFB-SCHUL-CUP 2023

## AUSSCHREIBUNG BUNDESFINALE



Der Fußball-Wettbewerb für Schulen in der WK IV

JUGEND TRAINIERT FÜR OLYMPIA

Landessportschule Bad Blankenburg

Mädchen vom 17. - 19. September 2023

Jungen vom 19. - 21. September 2023



SCHUL-CUP



## Veranstalter

Deutscher Fußball-Bund e.V.

## Ausrichter

Deutscher Fußball-Bund in Kooperation mit der Deutschen Schulsportstiftung

## Wettkampfstätte und Unterkunft

Landessportschule Bad Blankenburg  
Wirbacher Str. 10  
07422 Bad Blankenburg  
Tel. 036741-620

## Zeitlicher Ablauf

**Sonntag, 17. September 2023**

Anreise Mädchen

**Montag, 18. September 2023**

09:00 – 18:00 Uhr: Gruppenspiele Mädchen

**Dienstag, 19. September 2023**

09:00 – 12:00 Uhr: Platzierungs- und Endspiele Mädchen

13:30 Uhr: Abschlussveranstaltung mit anschließender Abreise  
ab ca. 15:00 Uhr: Anreise Jungen

**Mittwoch, 20. September 2023**

09:00 - 18:00 Uhr: Gruppenspiele Jungen

**Donnerstag, 21. September 2023**

09:00 - 12:00 Uhr Platzierungs- und Endspiele Jungen

13:30 Uhr: Abschlussveranstaltung mit anschließender Abreise

Der detaillierte Zeitplan sowie weitere Informationen werden den qualifizierten Schulen rechtzeitig vor dem Bundesfinale zugesandt.

## Betreuung der Schulmannschaft

Der DFB übernimmt die kompletten Kosten für eine Begleitperson. Wir empfehlen darüber hinaus jeder Schule eine zweite Begleitperson mitzunehmen.

Die Kosten für die Anreise sowie die Verpflegung der zweiten Begleitperson in der Sportschule werden vom Ausrichter getragen. Die Kosten für die Übernachtungen der zweiten Begleitperson müssen selbst getragen werden.



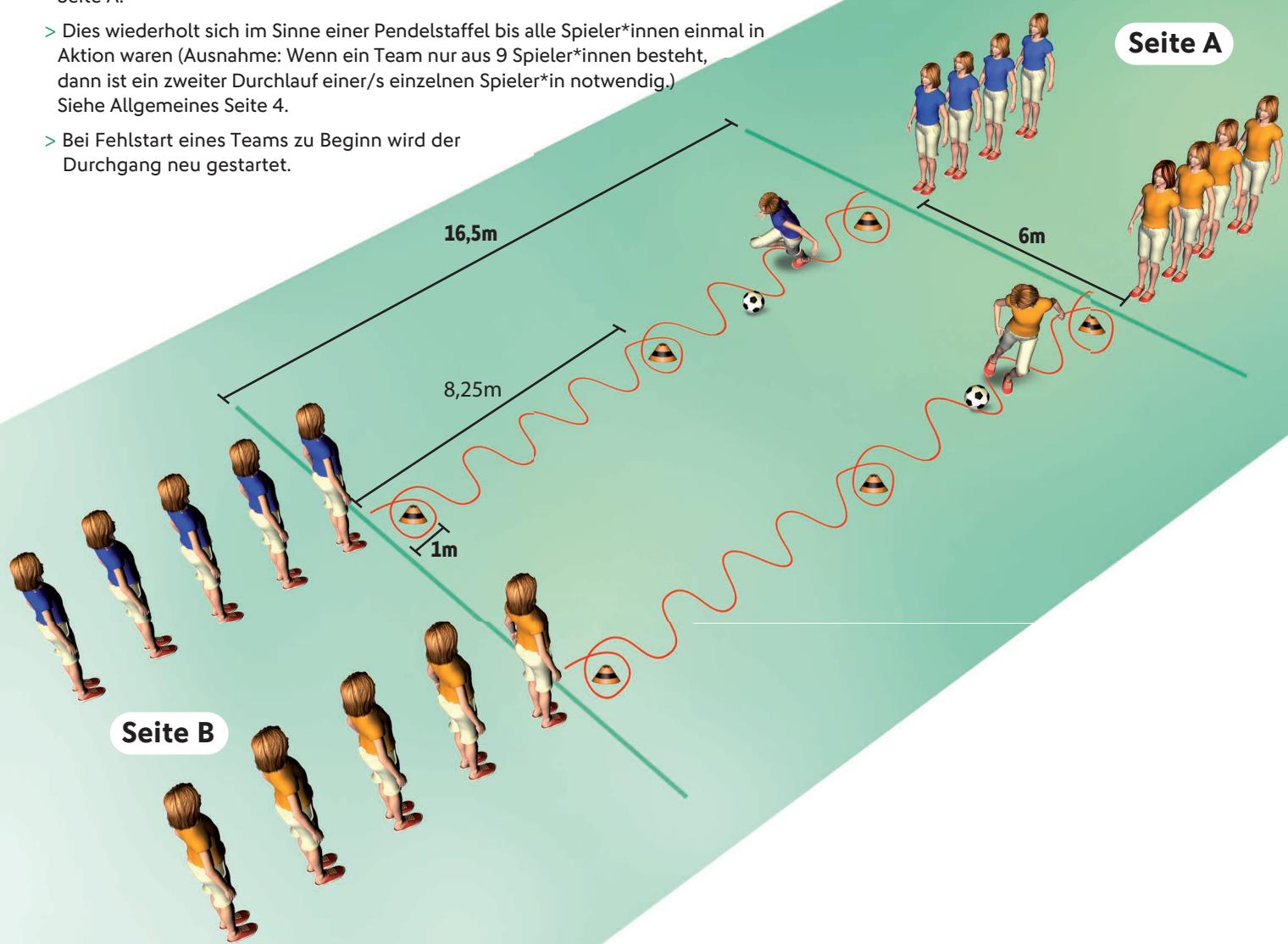
# Übung 1: DRIBBELN

## 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 Anzahl der Teilnehmer\*innen kleiner als zehn und ungerade, so erhält die Gruppe mit der größeren Anzahl anfänglich den Ball.

## ABLAUF

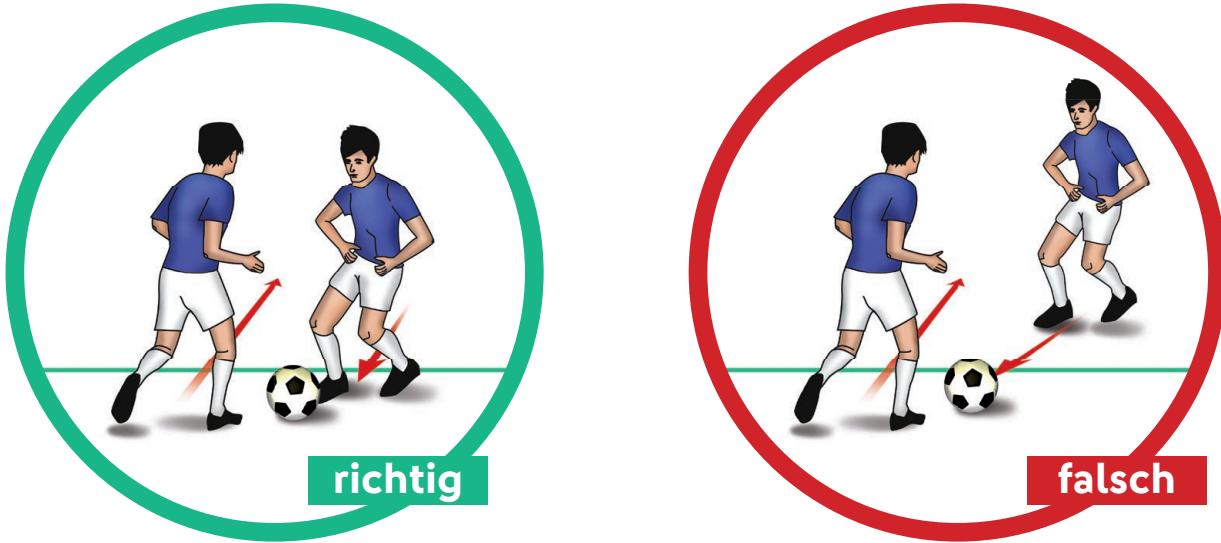
- > Auf Kommando wird der Ball von Seite A zu Seite B gedribbelt, die drei Markierungen am Anfang, Mitte und Ende der Strecke müssen dabei umdribbelt werden.
- > Es werden weder die Richtung beim Umdribbeln noch eine bestimmte Kontaktzahl oder besondere technische Anweisungen vorgegeben.
- > Der/die erste Mitspieler\*in 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\*innen einmal in Aktion waren (Ausnahme: Wenn ein Team nur aus 9 Spieler\*innen besteht, dann ist ein zweiter Durchlauf einer/s einzelnen Spieler\*in notwendig.)  
Siehe Allgemeines Seite 4.
- > Bei Fehlstart eines Teams zu Beginn wird der Durchgang neu gestartet.





# Übung 1: DRIBBELN

> Jede/r Spieler\*in muss mit dem Ball am Fuß die Grundlinie überqueren. Überquert der Ball vor Spieler\*in A die Linie, darf der/die nächste Spieler\*in B erst dann losdribbeln, wenn Spieler\*in A die Linie überquert hat! Bei einer zu frühen Fortsetzung ruft der Stationsleiter\*in deutlich den Schulnamen und „Frühstart“, d.h. Spieler \*in B muss mit Ball am Fuß zurück zur Grundlinie und kann dann erneut beginnen (s. Bild).



## WERTUNG

- > Die Mannschaft, deren letzte/r Spieler\*in 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/die jeweils an der Reihe befindliche Spieler\*in den Ball am Fuß zurück dribbeln. Unterstützt ein/e Mitspieler\*in durch Ballstoppen oder - zurückspielen, wird der Durchgang sofort beendet und für Team B gewertet.
- > Der Ball darf nur von jenem/jener Spieler \*in von Team A hinter der Grundlinie aufgenommen werden, der/die als Nächste\*r 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/ die letzte/n Spieler\*in, darf kein/e andere/r Spieler\*in den Ball bewusst stoppen (z.B. bei einem versehentlich zu weit vorgespielten 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\*innen (Verfahrensweisen)

- > **Team A: 10 Spieler\*innen - Team B: 9 Spieler\*innen** → für jede der drei Übungen wird jedes Mal ein/e Spieler\* in von B ausgelost, der die Übung doppelt absolviert.
- > **Team A: 9 Spieler\*innen - Team B: 9 Spieler\*innen** → Durchführung 9 gegen 9 ohne Auslosen
- > **Wenn ein oder beide Teams weniger als 9 Spieler\*innen haben, wird nur noch der Torschuss durchgeführt**

> Wenn ein Team 9 oder mehr und das andere weniger als 9 Spieler\*innen hat, gilt folgende Besonderheit:

**Team A: 10/9 Spieler\*innen - Team B: 8/7 Spieler\*innen** →

Dribbeln und Passen wird automatisch für Team A gewertet. Team B kann mit seinen 8/7 Spieler\*innen jedoch am Torschuss teilnehmen (A: 10/9 Schüsse – B: 8/7 Schüsse) und versuchen, trotz des 0:2-Rückstandes aus den vorigen Übungen noch ein Unentschieden zu erreichen.

- > Spieler\*innen mit Spielsperren aufgrund von roten Karten sind für die Dauer der Sperre auch für den Technikwettbewerb gesperrt.



# Übung 2: PASSEN

## AUFBAU

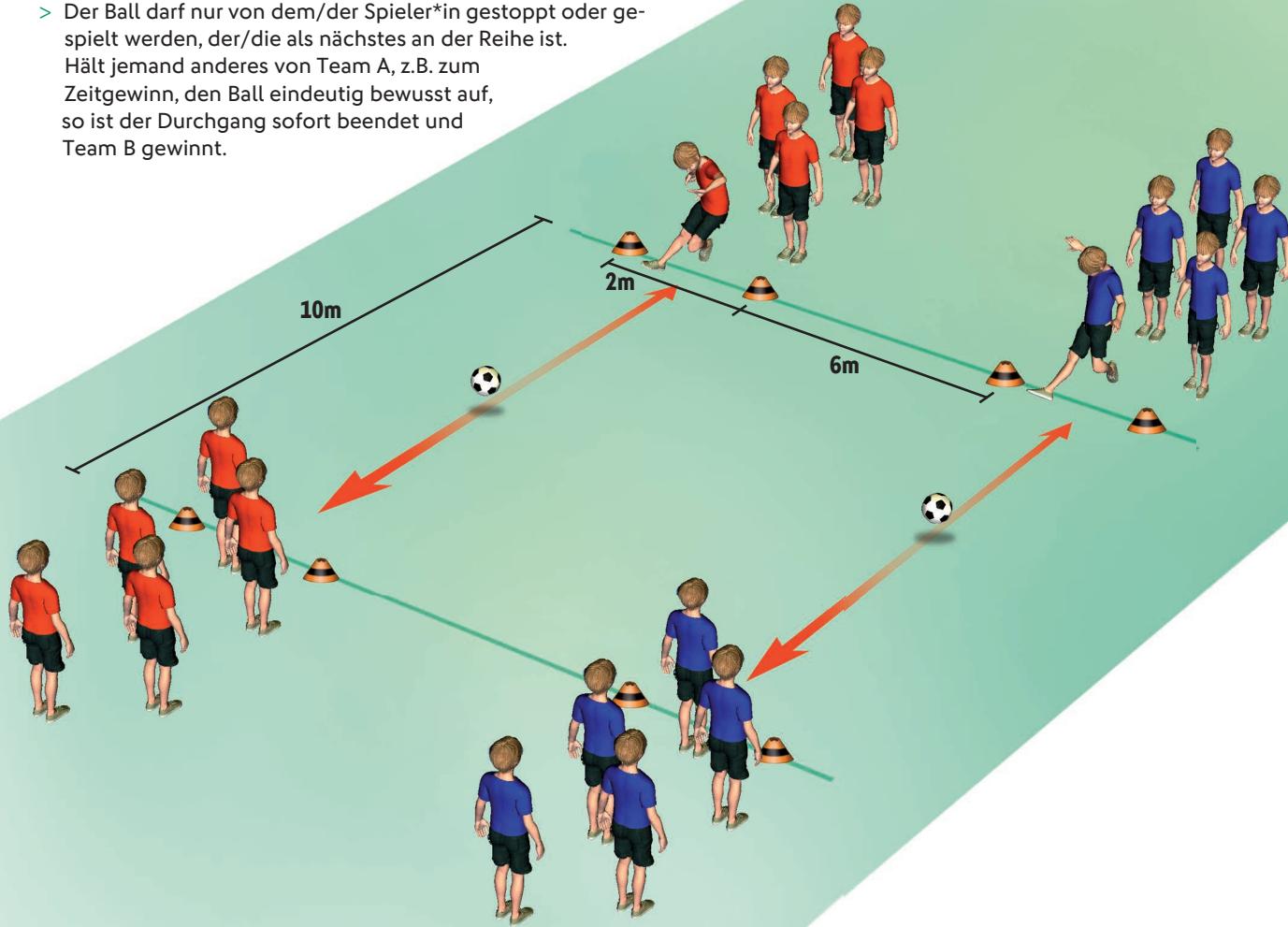
> Für die beiden Mannschaften werden zwei parallele Strecken mit einer Länge von zehn Metern vorgegeben.

> An beiden Seiten werden jeweils mittig Hütchentore (Breite: zwei Meter) aufgestellt.

> Die beiden Mannschaften teilen sich wie in Übung 1 auf.

## ABLAUF

- > Jede/r Spieler\*in passt den Ball einmal zur anderen Seite (besteht eine Mannschaft nicht aus zehn Spielern\*innen, 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\*innen darf nicht betreten werden. Einzige Ausnahme: Der Ball bleibt, weil er z. B. zu schwach gespielt wurde, in diesem Feld liegen. Der/die Spieler\*in, der/die den Wettbewerb fortsetzen möchte, darf den Ball mit dem Fuß zurück hinter seine Begrenzungslinie bringen, weiterspielen oder – wenn es sich um den/die letzte/n Spieler\*in handelt – beenden.
- > Der/die eingeteilte Spieler\*in, der/die den zuletzt gepassten Ball auf der Linie oder dahinter zur Ruhe bringen soll, trägt ein Überziehleibchen; dies erleichtert der Stationsleitung den Überblick.
- > Der Ball darf nur von dem/der Spieler\*in gestoppt oder gespielt werden, der/die als nächstes 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

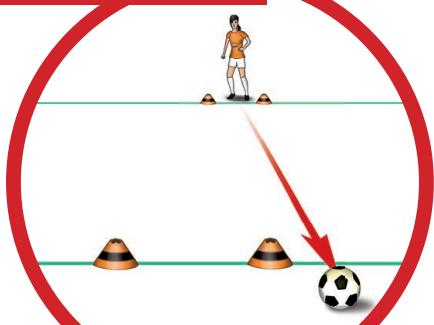
> Rollt ein Ball mit einem Passversuch von Team A in oder durch die Passstation von Team B, werden folgende Situationen unterschieden:

- Ablauf von Team B wird (weitestgehend) nicht gestört und Ballkontrolle ist vorhanden: Der/die Nächste von Team A kann den Ball zurückholen, indem der Ball mit dem Fuß außen um die Station bzw. Spieler\*in zurück gedribbelt wird bevor das Passen fortgesetzt werden kann.
- 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.

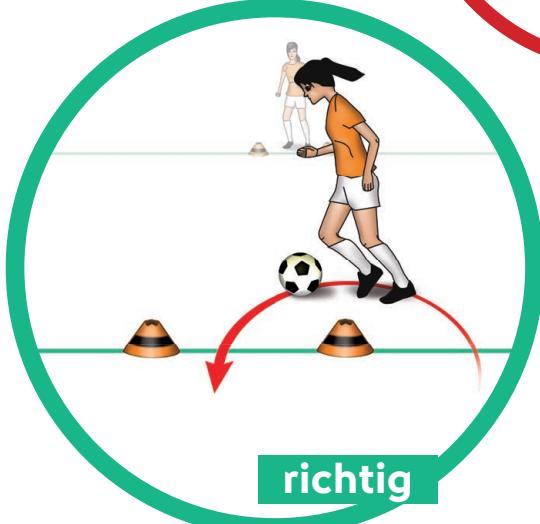
> Bei Fehlstart eines Teams zu Beginn wird der Durchgang neu gestartet.

> Geht der Ball seitlich am Hütchen vorbei, muss der/die Passemfänger\*in 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.



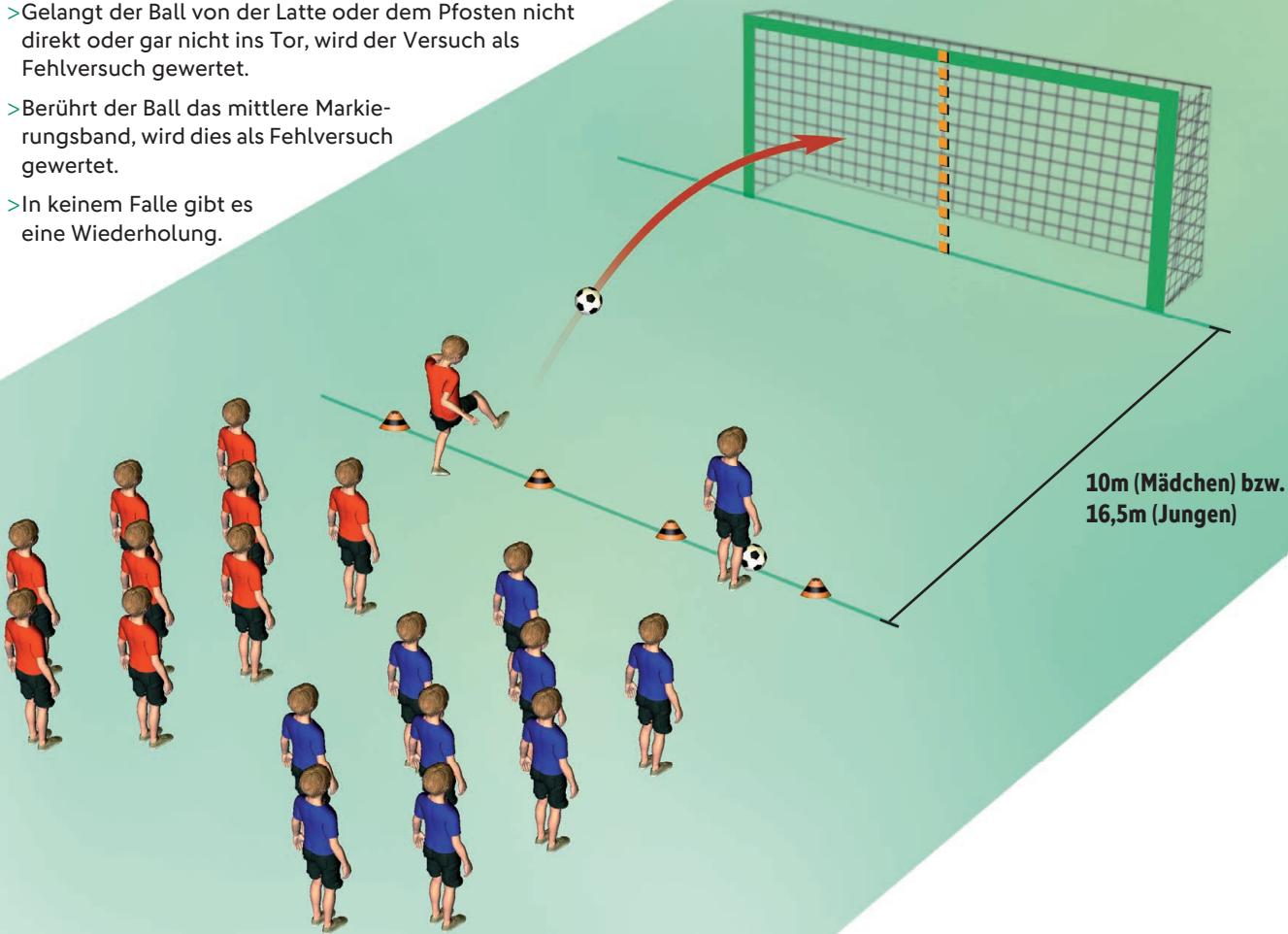
# Übung 3: TORSCHUSS

## 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\*innen 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.



SCHUL-CUP



## Ausrüstung

Der Wettbewerb findet bei jedem Wetter statt, d. h. für die Ausrüstung sind vorzusehen:

- > Fußballschuhe für Rasenplatz, Kunstrasenplatz und Halle
- > Schienbeinschoner
- > Jacke, Regenjacke und Trainingsanzug
- > Einheitliche Spielkleidung

## Spielball

Gespielt wird mit einem adidas Leichtspielball der Größe 5 (350g).

## Schiedsgericht

Das Schiedsgericht wird vom Deutschen Fußball-Bund gestellt.

## Meldeverfahren

Meldung der Mannschaften: Schulname, Anschrift, Telefonnummer, E-Mail-Anschrift sowie Name und Telefonnummer (auch Handy) der/des Betreuer\*in bis spätestens **21. Juli 2023**.

## Versand der Meldebögen

Bitte senden Sie Ihre Meldungen an:

**Deutscher Fußball-Bund**  
**Iris Stöger**

Kennedyallee 274

60528 Frankfurt

Tel: 069-6788-527

Mail: schule@dfb.de



## SCHUL-CUP



### Reisemodealitäten

Die Anreise für die Mädchen erfolgt am 17. September 2023 mit der Deutschen Bahn bis spätestens 16:00 Uhr, die Abreise am 19. September 2023 nach der Abschlussveranstaltung.

Die Anreise für die Jungen erfolgt am 19. September 2023 mit der Deutschen Bahn bis spätestens 16:00 Uhr, die Abreise am 21. September 2023 nach der Abschlussveranstaltung.

Die Reisekosten werden vom Veranstalter getragen.

Die Bahntickets werden den Schulen rechtzeitig vor Reiseantritt zugesandt.

### Verpflegung

Die komplette Verpflegung für die Zeit des Aufenthalts wird vom Veranstalter gestellt.

### Gesamtleitung

#### Deutscher Fußball-Bund e.V.

DFB-Campus  
Kennedyallee 274  
60528 Frankfurt am Main  
Mail: [info@dfb.de](mailto:info@dfb.de)

### Organisatorische Leitung

#### Deutscher Fußball-Bund e.V.

**DFB-Campus**  
Kennedyallee 274, 60528 Frankfurt  
Iris Stöger  
Tel: 069-6788-527  
Mail: [schule@dfb.de](mailto:schule@dfb.de)



SCHUL-CUP

# DURCHFÜHRUNGS-BESTIMMUNGEN

## Spielmodus

## 7 gegen 7-Turnier

## Technikteil

Gespielt wird auf Kleinfeldern 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 durchgeföhrten Übungen.

Am Bundesfinale nehmen je 16 Mädchen- und Jungenmannschaften teil.

Vorrunde: je 4 Vierergruppen

Platzierungsrunde 1 bis 8:

Viertelfinale, Halbfinale, Finale, Spiele Platz 5 - 8

Platzierungsrunde 9 bis 16:

Spiele entsprechend dem Spielplan Platz 9 - 16

Spielzeit: 2 x 12 min.

Gespielt wird parallel auf 4 Rasen-Spielfeldern.

Punktwertung: Sieg 3 Punkte, Unentschieden 1 Punkt.

Der Spielstand zu Beginn jedes Spiels ergibt sich aus der Wertung des vorab absolvierten Technikteils.

Vor jedem Spiel absolvieren die jeweiligen sich gegenüberstehenden Teams die Übungen des Technikteils auf einem Kunstrasenfeld (s. Anlage):

**1. Übung: Dribbeln (zählt einfach)**

**2. Übung: Passen (zählt einfach)**

**3. Übung: Torschuss (zählt doppelt)**

Die Ergebnisse des Technikteils werden wie folgt gewertet:

- Sieger\*innen Technikteil = Spielstand zu Spielbeginn 1:0

- Verlierer\*innen Technikteil = Spielstand zu Spielbeginn 0:1

- Technikteil unentschieden = Spielstand zu Spielbeginn 1:1



SCHUL-CUP

# DURCHFÜHRUNGS-BESTIMMUNGEN

## Gesamtwertung

Für die Endplatzierung der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien:

- a) Punktverhältnis
- b) Ergebnis der Spiele punktgleicher Mannschaften untereinander
- c) Tordifferenz\*
- d) Anzahl der mehr erzielten Tore\*
- e) Sieger\*innen des Technikteils (nur relevant im Zweiervergleich)
- f) Sieger\*innen des Torschusses (nur relevant im Zweiervergleich)
- g) Neunmeterschießen
- h) Losentscheid

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.

\*Bei der Berechnung werden nur die Spiele der direkt beteiligten Mannschaften berücksichtigt.

## Mannschaftsgröße

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

Eine Mannschaft ist nur spielfähig, wenn sie aus mindestens 7 Spieler\*innen besteht.

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

## Allgemeine Bestimmungen

Spielberechtigt sind ausschließlich Spieler\*innen der Jahrgänge 2011 – 2013 der qualifizierten Schulen.

Die Wettbewerbe werden getrennt nach Mädchen und Jungen ausgetragen.

## Spielberechtigung