



Info - Material zur Organisation von Schulfußballturnieren

Bremer Fußball-Verband e.V.
Franz- Böhmert- Str. 1 B
28205 Bremen
Tel: 0421-791 66 0
Fax: 0421-791 66 50
info@bremerfv.de
www.bremerfv.de



Inhaltsverzeichnis

1. Organisationsschritte für ein Schulfußballturnier
2. Organisationsformen
3. Spielformen für Schulfußballturniere (Empfehlungen)
4. Beispielmodus „4 gegen 4 auf holländisch“
5. Informationsmöglichkeiten
6. Anhänge: Materialliste
 - Orga-Checkliste
 - Beispielbögen 4 gegen 4 (holländisch)

Allgemeines zum nachfolgenden Infomaterial

Fußball ist auch in der Schule eine der beliebtesten Sportarten der Kinder. Wir möchten helfen, dass auch interessierte Erwachsene die drängenden Bitten der Kinder nach Spielmöglichkeiten in der Schule nicht mehr nur als mögliche Zusatzbelastung wahrnehmen, sondern die Freude ebenfalls teilen. Aus diesem Grund haben wir einige Organisationstipps zusammengefasst dargestellt. Alle angeführten Tipps und Angaben sind grundsätzlich als Anhaltspunkte zu verstehen. Die Organisationshinweise so allgemein wie möglich dargestellt, so dass sie für jeden Schultyp zutreffen und den örtlichen Gegebenheiten und der Zielgruppe angepasst werden können. Dieses Material ist ein Überblick an Empfehlungen ohne den Anspruch auf Vollständigkeit. Es soll eine Hilfe/ Erleichterung für alle darstellen, die ein Schulfußballturnier, sei es nur innerhalb der Klasse – oder aber gemeinsam mit anderen Schulen, organisieren wollen. Auf sportfachliche und pädagogische Ziele wird nicht eingegangen. Hierfür gibt es im Bremer Fußball-Verband spezielle Kurzschulungen bzw. Traineraus- und Fortbildungen.

Der Bremer Fußball-Verband e.V. wünscht viel Spaß und Erfolg bei der Umsetzung!

Der Einfachheit halber benutzen wir den Terminus Spieler, Lehrer etc. und meinen selbstverständlich auch die weibliche Form.



1. Tipps zur Organisation von Schulturnieren

Organisationsschritte für ein Schulfußballturnier: (siehe auch Checkliste)

Termin und Ort: Festlegen/ schulinterne Abstimmung mit anderen Terminen

Plätze/ Kapazitäten: Klären, welche Kapazitäten die Schule hat? Halle oder Feld, wann steht Örtlichkeit zur Verfügung? ggf. kooperierende Sportvereine in der Nähe? Bei Bedarf den Jugendleiter des Vereins kontaktieren (siehe Vereinskontakte auf www.bremerfv.de)

Spielmodus festlegen: Ist es ein internes Turnier? Wie viele Kinder, welcher Jahrgänge, Klassen, Mannschaften sollen/ können teilnehmen? Wie wird gespielt? 4 gegen 4, 7 gegen 7 o.ä. → Spielfeldgröße, Torgröße; siehe Spielmöglichkeiten

Trainer/Betreuer: Einteilen z.B. Klassenlehrer, Eltern, ältere Schüler

Regeln festlegen: z.B. Abseits, Hallenregeln etc., siehe Spielmöglichkeiten

Schiedsrichter: In ausreichender Anzahl organisieren z.B. geschulte Lehrer/ ältere Schüler (sollten Pfeife mitbringen, ggf. gelbe und rote Karten)

Einladungen: (Was findet, wann, wo und für wen statt?) an alle potentiellen Teilnehmer senden, Anmeldeschluss und Ansprechpartner benennen

Material organisieren: Spielbälle, Leibchen, Markierungshilfen wie z.B. Hütchen, ggf. Teilnehmer animieren farblich einheitliche Trikots anzuziehen (z.B. Schul- T-Shirts), siehe auch „Materialliste“

Plätze/Felder vorbereiten: (Für Feldturniere) Je nach Anzahl der teilnehmenden Mannschaften und nach den örtlichen Gegebenheiten Spielflächen mit entsprechenden Toren. (Empfehlungen unter „Spielmöglichkeiten“). Plätze entsprechend kreiden bzw. markieren. In der Halle: Möglichst den Hallenplatz sinnvoll einteilen, vorhandene Linien nutzen bzw. Felder markieren; Kabinen und Toiletten müssen geöffnet sein. (Hausmeister, Hallenwart etc. einbeziehen)

Spielpläne und Ergebnislisten: Erstellen und in ausreichendem Maße vervielfältigen (für Turnierleitung, Mannschaften, Aushänge etc.) → Spielplanerstellung unter www.kadmo.de; 1. auf der linken Seite „Turnierplanung“ anklicken, 2. in der erscheinenden Liste unter den verschiedenen Spielplanmöglichkeiten auswählen, 3. herunterladen (beim Öffnen „Makros aktivieren“; vorher muss in Excel die Sicherheitsstufe für das Ausführen von Makros „mittel“ bzw. „niedrig“ eingestellt sein); dann entsprechend ausfüllen; Ergebnisse können per Hand aber auch mittels des programmierten Spielplans von www.kadmo.de errechnet werden

Turnierleitung vor Ort: Jemanden verantwortlich machen für „Oberaufsicht“ des Spielplans, Zeitnahme, Auswertung der Spiele, ggf. Durchsagen, Musikeinspielungen

Preise organisieren: Gibt es Medaillen, Klassen(wander-)Pokal? Urkunden? Wer macht die Siegerehrung? Urkundendownload auf www.bremerfv.de (unter Schulfußball-Offensive)



Helfer organisieren: Für Aufbau, Abbau, Durchführung, Organisation, ggf. Verpflegung, Siegerehrung etc. Alle nicht teilnehmenden Schüler versuchen mit einzubinden (könnten Anfeuerungsplakate malen, Anfeuerungsrufe einstudieren etc.). Eltern ansprechen, andere Lehrerkollegen, ältere Schüler, Sportleistungskurse

Infos verbreiten: Plakate und Flyer (könnten von Schülern als Projektarbeit entworfen werden), Elternbriefe (Was findet, wann, wo und für wen statt? Logo der Schule integrieren)

Finanzierung: Gibt es Gelder für Schulsportveranstaltungen? Für Pokale oder Medaillen?

Sonstiges

Tonanlage: Kann die schuleigene Tonanlage genutzt werden? bzw. vom Verein?

Rahmenprogramm: Was ist möglich? Torwandschießen, Parcours, Quiz, Tombola, Staffelspiele, Elfmeterschießen, Fünfkampf (Stationsübungen), freie Mitmachangebote für Kinder/ Zuschauer (alle können einbezogen werden)

Presse: Wo können Infos veröffentlicht werden? Schülerzeitung, Schul-Homepage, evtl. Lokalpresse (siehe Kontakte), Info (kleiner Artikel mit Foto z.B. der Sieger) an lokale Presse (Weser Report, Weser Kurier – Stadtteilausgabe, Bremer Anzeiger)

Verpflegung: Möglich Stand mit Getränken, Obst, Gemüse, Kuchenbasar, angemessene Preise, ggf. über kooperierenden Verein oder auf Klassen aufteilen *Geld für die Klassenkasse!*

2. Organisationsformen

Turniermöglichkeiten in der Schule

- internes Schulturnier (innerhalb der Klassen oder Klassenstufen, teilweise ist die Zusammenlegung von zwei verschiedenen Klassenstufen möglich)
- Schulturnier mit mehreren Schulen (eine oder mehrere Klassenstufen)

Durchführungsmöglichkeiten

- Schule organisiert Turnier allein
- Schule organisiert Turnier in Zusammenarbeit mit Verein (Das Vereinsverzeichnis des BFV ist unter www.bremerfv.de zu finden.)

Wertungssystem (gängigste Variante)

- Sieg 3 Punkte
- Unentschieden je 1 Punkt für jedes Team
- Niederlage kein Punkt
- Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt.
- Haben zwei Mannschaften Gleichstand zählt die Tordifferenz.
- Sollte immer noch Gleichstand sein – zählen die mehr erzielten Tore bei gleicher Spielanzahl bzw. der direkte Vergleich der Teams
- Danach kann eine Entscheidung nur noch durch „Strafstoßschießen“ (Halle 7m, Kleinfeld 8m, Großfeld 11m) ermittelt werden. (Regel hierfür z.B.: zunächst schießen je 3 Spieler aus den Teams. Ist dann Gleichstand – geht es weiter im KO – Modus mit je einem Spieler pro Team)



3. Spielmöglichkeiten für Schulfußballturniere (Empfehlungen)

ALLE Angaben sind als Empfehlung zu verstehen. Die offiziellen Durchführungsbestimmungen des BFV finden Sie unter www.bremerfv.de.

	4 vs. 4	5 vs. 5 6 vs. 6	7 vs. 7	11 vs. 11
Spieler pro Team	ca. 7 Spieler	ca. 8/9 Spieler	ca. 10 Spieler	ca. 16 Spieler
Spielfeld-Größe	ca. 24 -40m x 10-20m	ca. 30- 50m x 20-40m	ca. 40- 60m x 35-40m	ca. 90-120m x 45- 90m
Torgröße	- Hockeytore - Handballtore - Stangen, Hütchen, Bänke etc.	- Handballtore - Jugendtore (5 x 2m) - Hütchen etc.	- Handballtore - Jugendtore (5 x 2m)	- Jugendtore oder große Tore
Spieldauer	ca. 5-15 min.	ca. 5-15 min.	ca. 8- 2 x 10 min.	2 x 10 – 2 x 15 min.
Regeln FELD	<ul style="list-style-type: none"> - ohne Torwart (letzter Mann hält) - kein Abseits - Wechseln unbegrenzt möglich - Bälle werden eingepasst - Anstoß nur zu Beginn - ab 2. Kl. mit „Rückpassregel“ - Eckstoß bei Toraus 		<ul style="list-style-type: none"> - mit Torwart - kein Abseits - Wechseln unbegrenzt möglich - Einwurf - Anstoß nach jedem Tor - mit ab 2. Kl. „Rückpassregel“ - Eckstoß bei Toraus 	<ul style="list-style-type: none"> - mit Torwart - mit Abseits - Wechseln unbegrenzt möglich - Einwurf - Anstoß nach jedem Tor - mit „Rückpassregel“ - Eckstoß bei Toraus
Regeln HALLE	<ul style="list-style-type: none"> - ohne Torwart (letzter Mann hält) - mit Bande spielen - kein Abseits - Bälle einrollen - Anstoß nur zu Beginn - ab 2. Kl. mit „Rückpassregel“, - Eckstoß bei Toraus 		<ul style="list-style-type: none"> - mit Torwart - mit Bande spielen - kein Abseits - Bälle einrollen - Anstoß nach jedem Tor - ab 2. Kl. mit „Rückpassregel“ - Abstoß nicht über Mittellinie 	
Alter	ab 1. Klasse		ab 1. Klasse	ab 7. Klasse



4. Beispielmodus: „4 gegen 4 Turniere auf holländisch“

Die holländische Variante des „4 gegen 4“ Turniers ist eine Wettkampfform, bei der keine festen Teams das Turnier durchlaufen, sondern nach jedem Spiel neu gemischt wird. Dennoch gehören Spieler zu einer Mannschaft, für die Sie in ständig wechselnden Formationen Punkte sammeln.

Profil

- Alle Spieler spielen gleichzeitig.
- Nach jedem Spiel erfolgt eine neue Teamzusammenstellung (Lösen, Einteilungsposter, Nummerierungen).
- Jedes Team definiert sich durch den Einsatz und das Können des Einzelnen.
- Gespielt wird auf Kleinfeldern, die mit Hütchen, Stangen oder Bändern markiert sind.
- Turnierdauer ist überschaubar, es gibt geringe Wartezeiten. (z.B. 5 Spielrunden á 10 Minuten, dazwischen jeweils 5 Minuten Vorbereitungszeit= 70 Minuten + Auf-/Abbau). Die genaue Spielzeit richtet sich nach dem Alter und Leistungsvermögen der Kinder und sollte ca. zwischen 5 und 15 Minuten variieren.
- Gespielt wird mit 4er-Teams (je nach Teilnehmerzahl auch mit drei oder fünf Spielern, bei Ungleichheit mit Auswechselspieler).
- Schiedsrichter sollen nur im Hintergrund anwesend sein, größtenteils sollen die Kinder ihr Spiel selber regeln.

Spielaufbau, Materialien

- Länge: ca. 25-40 Meter (je nach Anzahl der Spieler drei bis fünf Kleinfeld pro Großfeld.)
- Breite: ca. 10-20 Meter
- Ecken und Seitenauslinien mit Hütchen kennzeichnen.
- Tore (ca. 2m) phantasievoll erstellen z.B. mit Stangen, Hütchen, Jugendtoren, Hürden oder umgelegten Bänken. Je nach Vorrat, pro Kleinfeld zwei gleichartige Varianten.
- Je Spielfeld 1 Spielball, Ballgröße angepasst an Altersgruppe (empfohlen: bis 10 Jahren Größe 4 „light“, bis 12 Jahren Gr.5 „light“, ab 13 Jahren Gr. 5).
- Leibchen zur Unterscheidung der Mannschaften (max. 5 pro Spielfeld).
- Die Mannschaften können ausgelost werden bzw. können die verschiedenen Teamzugehörigkeiten zuvor festgelegt werden. (z.B. Spieler 1 aus Team A spielt im 1. Spiel bei Team A, im 2. bei Team C, im 3. bei Team F. usw.).
- Für die Teams können verschiedene Symbole (Ländermannschaften, Tiere, Buchstaben etc.) angefertigt werden. Diese Symbole können ebenfalls an den Toren befestigt werden. Es spielt z.B. immer Argentinien gegen Brasilien auf Platz 5, aber zu jeder Mannschaft gehören immer verschiedene Spieler.
- Nach jedem Spiel melden die Spieler oder der Schiedsrichter das Resultat bei der Turnierleitung (siehe hierzu auch die Beispielvordrucke im Anhang).

Spielregeln

- Tore dürfen von überall erzielt werden. (Außer direkt nach einem Seitenaus)
- In der Regel wird ohne festen Torwart gespielt. Auch beim „letzten Mann“ ist kein Handspiel erlaubt.
- Es wird ohne Abseits gespielt.
- Der Ball wird vom Seitenaus eingerollt.



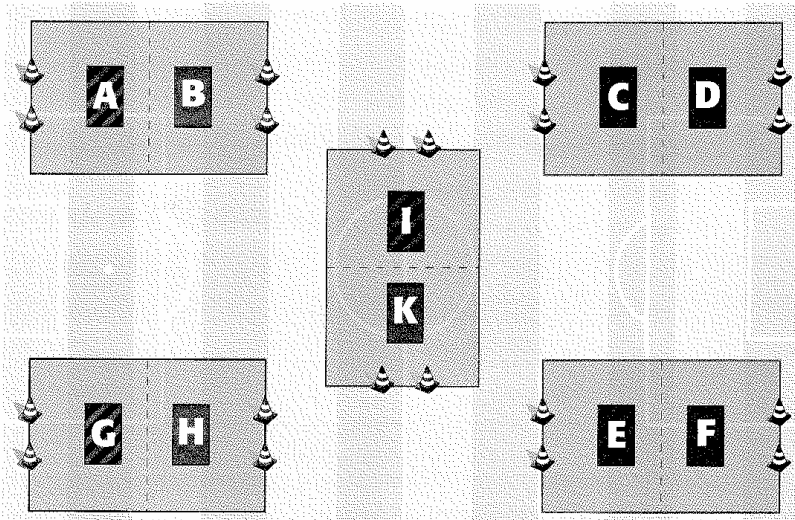
- Anstoß erfolgt nur bei Spielbeginn, danach wird der Ball vom Torwart mit dem Fuß ins Spiel gebracht.
- Falls Strafstöße durchgeführt werden müssen (z.B. nach Handspiel), erfolgen diese aus angemessenem Abstand (ca. 15 Metern) auf das Tor ohne Torhüter.
- Punkteverteilung:

Sieg	20 Punkte
Unentschieden	10 Punkte
Verlierer	0 Punkte
Jedes erzielte Tor:	1 Punkt

Beispiel: Argentinien spielt gegen Brasilien 3:1. Alle Spieler, die in der Runde für Argentinien gespielt haben, haben 23 Punkte. 20 für den Sieg und 3 für die Tore. Alle Spieler von Brasilien erhalten 1 Punkt für das Tor.

- Am Turnierende gewinnt das Team mit den meisten Punkten. (Bester Einzelspieler kann ebenfalls ermittelt werden.)

Beispielhafte Feldaufteilung



Beispiel: Mannschaft A und B spielen immer auf demselben Feld. Nur die Spieler wechseln die Mannschaften.

Tipps

- Erklären Sie allen Beteiligten deutlich das Wettkampfschema, die Spielregeln und die Punktwertung
- Organisieren Sie ein gemeinsames Aufwärmen der Kinder
- Ermutigen Sie die Kinder, nicht vor dem eigenen Tor zu stehen, sondern fordern Sie die einzelnen Mannschaften auf, so schnell wie möglich in Ballbesitz zu kommen, um sofort wieder ein Tor zu erzielen.

Erweiterungsmöglichkeiten

- Turnier mit Torwart. Wenn genügend große Tore (5 x 2m) vorhanden sind, kann zusätzlich ein fünfter Spieler als Torwart eingesetzt werden. Dieser darf den Ball unmittelbar vor dem Tor mit den Händen abwehren, sollte sich aber unbedingt als Feldspieler beteiligen.



- Starke Spieler werden auf je ein Feld gesetzt. Dies hat den Vorteil, dass die starken Spieler/innen nicht zusammenspielen und nicht zu stark dominante Teams entstehen.
- Alle Kinder bringen einen Elternteil mit, so dass eine 4er-Mannschaft aus zwei Paaren entsteht. Die Kinder haben eine Bezugsperson und lernen mit ihren Eltern zu spielen.
- Polysportives Turnier: Auf jedem Feld wird eine unterschiedliche Sportart gespielt. Je nach Feld wird „4 gegen 4“ Handball, Hockey, Basketball, Fußball gespielt.
- Turnier mit festen Mannschaften: Die Mannschaften wechseln nicht von Runde zu Runde, sondern bleiben während der ganzen Zeit zusammen. Die Zusammensetzung wird durch Losen oder Klassenzugehörigkeit entschieden. Diese Turniere können nach unterschiedlichem Austragungsmodus gespielt werden.
 - a) „Jeder gegen Jeden“: (Sieg 3 Punkte/Unentschieden 1 Punkt) mit Abschlusstabelle
 - b) „Mini WM oder EM“: ähnlich wie „Jeder gegen Jeden“, nur mit Ländernamen: in Gruppenphasen werden Sieger ermittelt, die in die Finalspiele kommen.
 - c) „Top - Ten - Turnier“: Die Spielpaarungen ergeben sich nach jeder Spielrunde aufgrund des aktuellen Tabellenstandes. 1.-2., 3.-4., 5.-6., u.s.w.) Beachte: Je mehr Teams, desto länger dauert die Berechnung der Tabelle.
 - d) „Königsturnier“ oder „Auf- und Absteiger“. Es gibt drei bis fünf Felder (z.B. Regionalliga, 2. Bundesliga, 1. Bundesliga, Champions League). Am Anfang wird jede Mannschaft einem Feld zugewiesen und der Gewinner rückt jeweils ein Feld weiter nach oben, bzw. in der höchsten Klasse bleibt er auf dem Platz. Sieger ist das Team, welches nach einer bestimmten Spielanzahl oder nach einer Zeitdauer auf dem „Königsfeld“ spielt.

5. Informationsmöglichkeiten:

- www.bremerfv.de: unter „Schulfußball-Offensive“ findet man Aktuelles zum Thema Schulfußball; Organisationstipps für Schulfußballwettbewerbe, Musterurkunden-Download etc., aktuelle Veranstaltungen/Turniere

News und Infos zum Thema Aus- Fortbildungen sind unter „Aus- und Fortbildungen“ und das Vereinsverzeichnis ist unter „Vereine“ zu finden.

- www.dfb.de: zahlreiche Trainingstipps (Fußballstunden, DFB-Fußballabzeichen, Fußballtricks, etc.), Infos zum Fußballabzeichen auch in der Schule, Infobroschüren, interessante Downloads für Lehrer und Schüler, Möglichkeit zur Bestellung von Lehrmitteln und Materialien
- www.kadmo.de: über 150 verschiedene programmierte Spielpläne für sämtliche Arten von Turnieren (Anzahl Mannschaften, Anzahl Plätze, Spielweisen) zum kostenlosen Download, Rahmenrichtlinien zur Durchführung von Turnieren
- www.bildung.bremen.de: unter „Schulsport“ finden Sie Termine und Ausschreibungen für die verschiedenen Schulwettbewerbe
- www.ich-spiele-fussball.de: Informationen zum Mädchenfußball



6. Anhang

Materialliste

Material	Anzahl	OK
Spielbälle		
Spielpläne (zum Aushängen, für Teams + Schiris)		
Leibchen		
Stoppuhr		
Pfeifen		
Markierungshilfen (Hütchen, Stangen etc.)		
Symbole oder Nummern für Spielfelder		
Meldelisten der Mannschaften		
Evtl. Flipcharts zur Ergebnispräsentation		
Urkunden		
Preise/Medaillen/Pokal		
Musik-CDs falls Tonanlage vorhanden		
Eddings, Stifte		
Klebeband, Tesa		
Schere		
Mülltüten		
Regenschutz (z.B. Mülltüten) PC, Tonanlage etc.)		
Band zum Befestigen z.B. von Schildern		
Schilder (z.B. Weg zum WC, Umkleiden)		
Verbandszeug		
ggf. Verpflegung (Helfer etc.)		
Kontaktliste (Hausmeister etc.)		
Taschenrechner		
Papier		
Sonstiges:		