

**REGIONALER, PROVINZIALER, IRIS UND
INTERPROVINZIALER JUGENDFUSSBALL**

KATEGORIE



U6

SPIELBLATT



Ausfüllen
obligatorisch

DAUER



Max 1Std15'

DIE 4 WESENTLICHEN ELEMENTE

Fair-Play

Beziehungen

Spielerische
Herausforderungen

Begegnungen
2g2

SCHUHWERK



Alu Stollen
verboten

FAIR-PLAY



Fair-Play Protokoll zu Beginn:

- Die Eltern grüßen
- « Give me five » zu den anderen Spielern

Fair-Play Protokoll am Ende:

- La « Ola » zu den Eltern
- « Give me five » zu den Eltern

RELATIONEN



FESTIFOOT = FUN FOOTBALL

FREUDE AM ZUSAMMENSPIEL

Die Kinder der beiden Clubs werden
gemischt, um neue Gruppen zu bilden.

**BEGEGNUNGEN
2c2**



In Wellen von 20-30", inklusive dem magischen Ball.
Obligatorisch Ball führend beginnen ab dem Starttor.
Kein Torwart!

4 Sequenzen von 8-10' pro Festifoot
Siehe die „Festifoot Anleitung“ für die Rolle des Animators

DÉFIS LUDIQUES

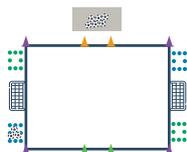


Spielerisch, psychomotorisch oder kognitiv
herangehen um die motorischen Fähigkeiten des
Kindes zu entwickeln.

FUN ist der Motor der Herausforderung!

2 Sequenzen von 8-10' pro Festifoot

SPIELFELD



12m x 16,5m

TORE



L = 1,6 bis 2m
H = 1,2 bis 1,5m
solide verankert oder
beschwert

BALL



Größe 3

**MAGISCHER
BALL**



Fundamentales
Element im 2g2

**EINFACHE
REGELN**



Keine Eck- und
Seiteneinstöße

**REGIONALER, PROVINZIALER, IRIS UND
INTERPROVINZIALER JUGENDFUSSBALL**

KATEGORIE



U7
Ausweis Pflicht

SPIELBLATT



Digital und
obligatorisch

DAUER



Max 1Std15'

DIE 4 WESENTLICHEN ELEMENTE

Fair-Play

Beziehungen

Technische
Herausforderung
« Challenge »

Begegnungen
3g3

SCHUHWERK



Alu Stollen
verboten

FAIR-PLAY



Fair-Play Protokoll zu Beginn:

- Die Eltern grüßen
- « Give me five » zu den anderen Spielern

Fair-Play Protokoll am Ende:

- La « Ola » zu den Eltern
- « Give me five » zu den Eltern

« CHALLENGE »



Der Challenge ist ein 1g1 Wettkampf zwischen dem Angreifer und dem Torwart. Erfahrungen machen und entscheiden werden entwickelt. 1 Sequenz von 10' pro Festifoot.

MATCHES 3c3



Begegnungen 3g3: In Wellen von 40-50", magischer Ball einbezogen.

Obligatorisch ballführend beginnen ab der Startzone auf der Torauslinie

TIMING



Match 1 : 10 min.
Match 2 : 10 min.

Challenge : 10 min.
Pause : 5 min.

Match 3 : 10 min.
Match 4 : 10 min.

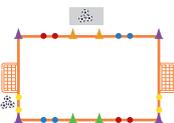
RELATIONS



FESTIFOOT = FUN FOOTBALL
FREUDE AM ZUSAMMENSPIEL

Die Kinder der beiden Clubs werden gemischt, um neue Gruppen zu bilden.

SPIELFELD



15m x 25m

TORE



L = 3 bis 5m
H = 1,5 bis 2m
solide verankert oder
beschwert

BALL



Größe 3

**MAGISCHER
BALL**



Fundamentales
Element

**EINFACHE
REGELN**



Keine Eck- und
Seiteneinstöße

**REGIONALER, PROVINZIALER, IRIS UND
INTERPROVINZIALER JUGENDFUSSBALL**

KATEGORIE



U8 - U9
Ausweis Pflicht

SPIELBLATT



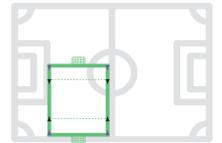
Digital obligatorisch

DAUER



2 x 25'
Halbzeit = 10'

PLATZ



35m x 25m
In Längst- oder Breitrichtung
des normalen Spielfeldes

TORE



5mx2m
solide verankert oder
beschwert!

BALL



Größe 3

SCHUHWERK



Alu Stollen
verboten

RANKING



OHNE

**PROTOCOLE
FAIR-PLAY**



Handgeben vor
und nach dem
Spiel

**KARTEN
ROTE/GELBE**



Anzuwenden
Gelbe Karten werden
nicht vermerkt

**EINWECHS-
LUNGEN**



Ständig
Max. 3 Ersatzleute

TORZONE



Die Torzone wird auf die
ganze Platzbreite aus-
geweitet. Die Distanz von
der Torauslinie beträgt
8m. Eine Hütchenmar-
kierung auf den Ausenli-
nien ist vor zu sehen

PENALTY



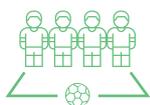
Keine Anwendung

TORABSTOSS



**Dribbelnd oder
passend über den
Boden.**
Er darf nicht direkt
ins Tor schießen.
Gegner außerhalb
der Torzone.

FREISTOSS



Stets indirekt.
Abstand 8m

EINWURF



**Dribbelnd oder
passend über
den Boden.**
Er darf nicht direkt
ins Tor schießen.
Gegner auf 3m

TORWART



Ball in die Hände
nehmen nicht erlaubt
nach einem Pass des
Mitspielers

ECKSTÖSSE



**Ausführung ab dem
Dreieck Tor- und
Seitenauslinie.**
Gegner Abstand 8m

ABSEITS



OHNE

**REGIONALER, PROVINZIALER, IRIS UND
INTERPROVINZIALER JUGENDFUSSBALL**

KATEGORIE



U10 - U13
Ausweis Pflicht

SPIELBLATT



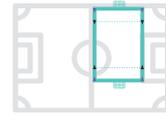
Digital obligatorisch

DAUER



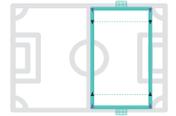
2 x 30'
Halbzeit = 10'

**PLATZ
U10 - U11**



40-50m x 30-35m
Mittelfeldlinie zu Strafraum,
von Seitenlinie zu
Strafraumverlängerung

**PLATZ
U12 - U13**



50-60m x 40-45m
Mittelfeldlinie zu Torraum
über die gesamte Breite
Mittellinie zu Torraum über die
gesamte Breite
Mittellinie zu
Torraum über die gesamte Breite

TORE



5mx2m
solide verankert oder
beschwert!

BALL



Größe 4

SCHUHWERK



Alu Stollen
verboten

RANKING



OHNE

**PROTOCOLE
FAIR-PLAY**



Handgeben vor
und nach dem
Spiel

**KARTEN
ROTE/GELBE**



Anzuwenden
Gelbe Karten werden
nicht vermerkt

**EINWECHS-
LUNGEN**



Ständig
Max. 4 Ersatzleute

TORZONE



Die Torzone wird auf die
ganze Platzbreite aus-
geweitet. Die Distanz von
der Torauslinie beträgt
8m. Eine Hütchenmar-
kierung auf den Aussenli-
nien ist vor zu sehen

PENALTY



Keine Anwendung

TORABSTOSS



**Dribbelnd oder
passend über den
Boden.**
Er darf nicht direkt
ins Tor schießen.
Gegner außerhalb
der Torzone.

FREISTOSS



Stets indirekt.
Abstand 8m

EINWURF



Ausführung
gemäß dem Regelwerk

TORWART



Ball in die Hände
nehmen nicht erlaubt
nach einem Pass des
Mitspielers

ECKSTÖSSE



Ausführung ab dem
Dreieck Tor- und
Seitenauslinie.
Gegner Abstand 8 m

ABSEITS



OHNE

**REGIONALER, PROVINZIALER, IRIS UND
INTERPROVINZIALER JUGENDFUSSBALL**

KATEGORIE



U14 - U21
Ausweis Pflicht

SPIELBLATT



Digital obligatorisch

DAUER



U14-U15: 2 x 35'
U16-U17: 2 x 40'
U19-U21: 2 x 45'
Halbzeit = 10'

PLATZ



Komplettes Spielfeld

TORE



7,32m x 2,44m

BALL



U14-U15: Größe 4
U16-U21: Größe 5

SCHUHWERK



Alu Stollen erlaubt

RANKING



Wird erstellt

**PROTOCOLE
FAIR-PLAY**



Handgeben vor
und nach dem
Spiel

**KARTEN
ROTE/GELBE**



Wird angewandt
auch für den Staff

**EINWECHS-
LUNGEN**



Ständig
Max. 5 Ersatzleute

TORZONE



Strafraum

PENALTY



In Anwendung
gem. dem Regelwerk

TORABSTOSS



In Anwendung
gem. dem Regelwerk

FREISTOSS



Direkt/Indirekt
gem. dem Regelwerk

EINWURF



In Anwendung
gem. dem Regelwerk

TORWART



Ball in die Hände
nehmen nicht erlaubt
nach einem Pass des
Mitspielers

ECKSTÖSSE



In Anwendung
gem. dem Regelwerk

ABSEITS



In Anwendung
gem. dem Regelwerk