

Hessischer Fußball-Verband



Durchführungsbestimmungen zum **Wolfgang-Schlosser-Cup 2014** Landesentscheidung für E7-Junioren-Mannschaften

1. Termin:

Sonntag, 29. Juni 2014

2. Austragungsort:

Thermo-Fischer-Stadion, Niedergründauer Straße, 63505 Langenselbold

3. Wettbewerbsstruktur:

Der Wettbewerb ist als Mannschaftsmehrkampf strukturiert und auf fußball-spezifische Vielseitigkeit ausgerichtet. Er besteht aus

- einem **Fußballturnier** und
- dem **DFB-Fußballabzeichen** (in Auszügen)

4. Wettkampfinhalte:

- **Fußballturnier mit 7er-Mannschaften (6 Feldspieler + TW)**
Die Fußballspiele werden in 4 Gruppen à 4 Mannschaften in einer einfachen Runde bei einer Spielzeit von 1 x 20 Minuten durchgeführt. Die Begegnungen finden auf zwei Kleinfeld-Spielfeldern (auf einem Platz) gleichzeitig statt.
- **DFB-Fußballabzeichen**
Es werden folgende Stationen durchgeführt:
Dribbelkünstler, Ballzauberer, Flankengeber, Elferkönig

Die Stationen werden zweifach auf einem Rasen-/Kunstrasenplatz aufgebaut. Der Platz darf nur mit Noppen-, Nocken- oder Turnschuhen bespielt werden. Andere Schuhe sind nicht zulässig.

5. Wertung:

Gewertet werden die Ergebnisse aus dem Fußballturnier **sowie** aus dem DFB-Fußballabzeichen. Beide Wettkämpfe fließen in ein Gesamtergebnis, woraus sich die Endwertung ergibt.

- **Fußballturnier**
Für einen Sieg gibt es drei Punkte. Bei mindestens vier Treffern Differenz (z.B. 4:0, 5:1 etc.) vier Punkte. Für ein Unentschieden erhält jede Mannschaft einen

Punkt. Die erreichte Punktzahl wird anschließend durch die Anzahl der Spiele dividiert und mit dem Faktor 50 = max. 200 Punkte multipliziert.

- **DFB-Fußballabzeichen**

An den einzelnen Stationen sind maximal 60 Punkte zu erreichen.

Die erreichte Punktzahl der 5 Spieler wird dividiert durch die Anzahl der Spieler (5). Insgesamt sind maximal 240 Punkte zu erzielen.

6. Zeitrahmen:

- Turnierspiele von 10.00 – 14.30 Uhr (einfache Runde)
- DFB-Fußballabzeichen von 10.00 – 13.30 Uhr in den Spielpausen für die 5 Spieler je Verein, deren Ergebnisse in den Wettbewerb einfließen; ab 13.30 Uhr können alle anderen Spieler und Gäste den Parcours durchlaufen.

7. Durchführungsbestimmungen Fußball-Turnier mit 7er-Mannschaften

Allgemeines

- Spielberechtigt sind je Verein 11 Spieler des Jahrganges 1.1.2003 und jünger, die für den teilnehmenden Verein eine Spielberechtigung für Pflichtspiele besitzen. Alle Spieler dürfen bei jedem Spiel in einer Spielunterbrechung eingesetzt werden.
- Die Spielerpässe sind der Turnierleitung vor Turnierbeginn vorzulegen.
- Vor Turnierbeginn ist ebenfalls der Spielbericht bei der Turnierleitung abzugeben.

Turniermodus/Spielzeit

Die Turnierspiele werden in 4 Gruppen à 4 Mannschaften in einer einfachen Runde bei einer Spielzeit von 1 x 20 Minuten durchgeführt. Die Begegnungen finden auf zwei Kleinfeld-Spielfeldern (auf einem Platz) gleichzeitig statt.

Siegerpreise

- Alle Mannschaften werden im Anschluss an das Endspiel ausgezeichnet.

Spielregeln

- Es wird nach den Kleinfeld-Regeln des Hessischen Fußball-Verbandes gespielt. Demnach gilt nicht die Rückpass- und Abseitsregel.

Trikots

- Jeder Verein hat zwei farblich unterschiedliche Trikotsätze mitzubringen. Bei Farbgleichheit muss der im Spielplan zuerst genannte Verein das Trikot wechseln. Die erstgenannten Vereine müssen sich rechtzeitig vor dem jeweiligen Spielbeginn über die Trikotfarbe des Gegners informieren. Kommt der Verein dieser Verpflichtung nicht nach oder tritt er mit zeitlicher Verzögerung an, wird das Spiel als verloren gewertet.

Spielrichtung

- Der im Spielplan zuerst genannte Verein spielt von der Turnierleitung aus gesehen von links nach rechts und hat Anstoß.

Schuhe

- Es darf nur mit geeigneten Schuhen für Rasen- und/oder Kunstrasenplätze (Noppen- bzw. Nockenschuhe) gespielt werden. Stollenschuhe sind nicht zugelassen.

Turnierleitung

- Verbandsjugendausschuss, Kreisjugendausschuss Hanau, Verein

Schiedsrichter

- Die Schiedsrichter werden durch den örtlichen Kreisschiedsrichterausschuss nach Anforderung durch SR-Referat der HFV-Geschäftsstelle angesetzt.

Sonstiges

- Es gelten die Bestimmungen des HFV.

8. Durchführungsbestimmungen Fußball-Abzeichen

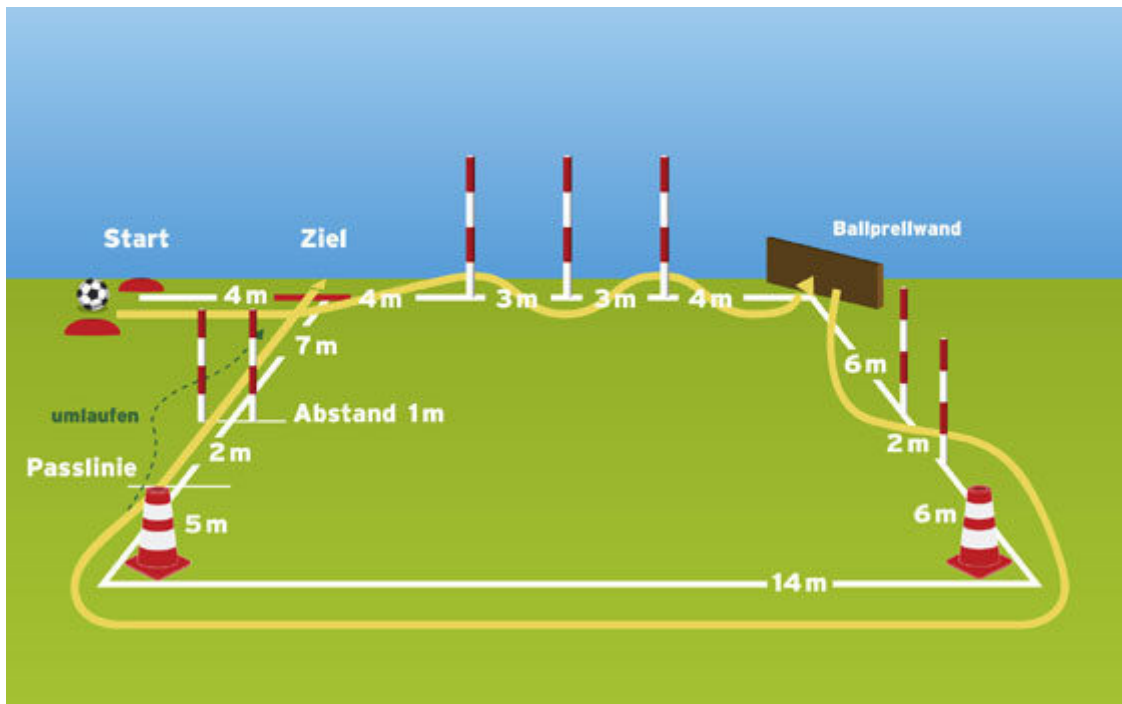
Allgemeines

- Aus jeder Mannschaft werden **5 Spieler** zur Teilnahme am Fußballabzeichen durch den Verein ausgewählt. Diese 5 Spieler kommen in die Wertung. Ein Austausch der Spieler ist nur im Verletzungsfall und nach Rücksprache mit der Turnierleitung möglich.
- **Der Wettbewerb findet auf einem Rasen- oder Kunstrasenplatz statt. Die teilnehmenden Spieler dürfen deshalb keine Stollenschuhe (Alu- oder Kunststoff) tragen. Turn- oder Noppenschuhe sind gestattet. Ein Spieler, der gegen diese Auflage verstößt, darf am Wettbewerb nicht teilnehmen.**
- Wenn alle Mannschaften den Wettbewerb abgeschlossen haben, können die verbliebenen Spieler der Teams ebenfalls die Stationen durchlaufen, ohne allerdings in die Wertung zu gelangen.

Stationen

1. Dribbelkünstler
(weitere Infos siehe Anlage)
2. Ballzauberer
(weitere Infos siehe Anlage)
3. Flankengeber
(weitere Infos siehe Anlage)
4. Elferkönig
(weitere Infos siehe Anlage)

1. Dribbelkünstler



Aufgabe

Start mit ruhendem Ball von der Startlinie. Die Laufrichtung durch den Parcours ist vorgegeben. Den Ball mit dem Fuß durch die Stangen dribbeln. Die Ballprellwand durch einen gezielten Innenseitstoß anspielen und den zurückprallenden Ball in die weitere Laufbewegung mitnehmen. Anschließend das Stangentor mit dem Ball am Fuß durchlaufen, um die nächsten zwei Hütchen dribbeln. Durch einen gezielten und entsprechend dosierten Innenseitstoß muss der Ball so durch das kleine Stangentor gespielt werden, dass bei gleichzeitigem Umlaufen des Tores der Ball hinter dem Stangentor und vor der Ziellinie wieder aufgenommen werden kann.

Durchführung

- Der Laufweg muss eingehalten werden.
- Wenn die Teilnehmer/innen den Laufweg nicht einhalten, darf der Durchgang nicht gewertet werden. Dies gilt auch dann, wenn die Teilnehmer/innen nicht mit dem Ball am Fuß über die Ziellinie dribbeln.

Wertung

Alle 5 Spieler je Verein haben jeweils zwei Versuche. Die beste Zeit wird gewertet.

Die Zeit wird gestoppt, wenn die Ziellinie vom Teilnehmer mit dem Ball am Fuß überquert wird.

Punktzahl

0 - 17 Sek. = 60 Punkte

18 - 21 Sek. = 50 Punkte

22 - 25 Sek. = 40 Punkte

26 - 29 Sek. = 30 Punkte

30 - 33 Sek. = 20 Punkte

34 - 37 Sek. = 10 Punkte

Es wird immer auf volle Sekunden abgerundet (z. B. 21,9 Sek. wird gerundet auf 21 Sekunden).

Maximal erreichbare Punktzahl: 60

2. Ballzauberer

Aufgabe

Den Ball mit dem Kopf, Oberschenkel oder dem Fuß hochhalten. Der Ball sollte möglichst mit verschiedenen Körperteilen hochgehalten werden (keine Pflicht).

Durchführung

- Der Spieler beginnt, in dem der Ball aus der Hand selbst hochgeworfen wird.
- Jeder Spieler hat zwei Versuche. Der beste Versuch wird gewertet.
- Sollte der Teilnehmer das Feld (10 x 10 m) während des Jonglierens verlassen oder der Ball den Boden berühren, wird der Versuch mit der erreichten Punktzahl abgebrochen und der Spieler darf erneut einen Versuch starten, sofern noch keine zwei Versuche absolviert wurden.

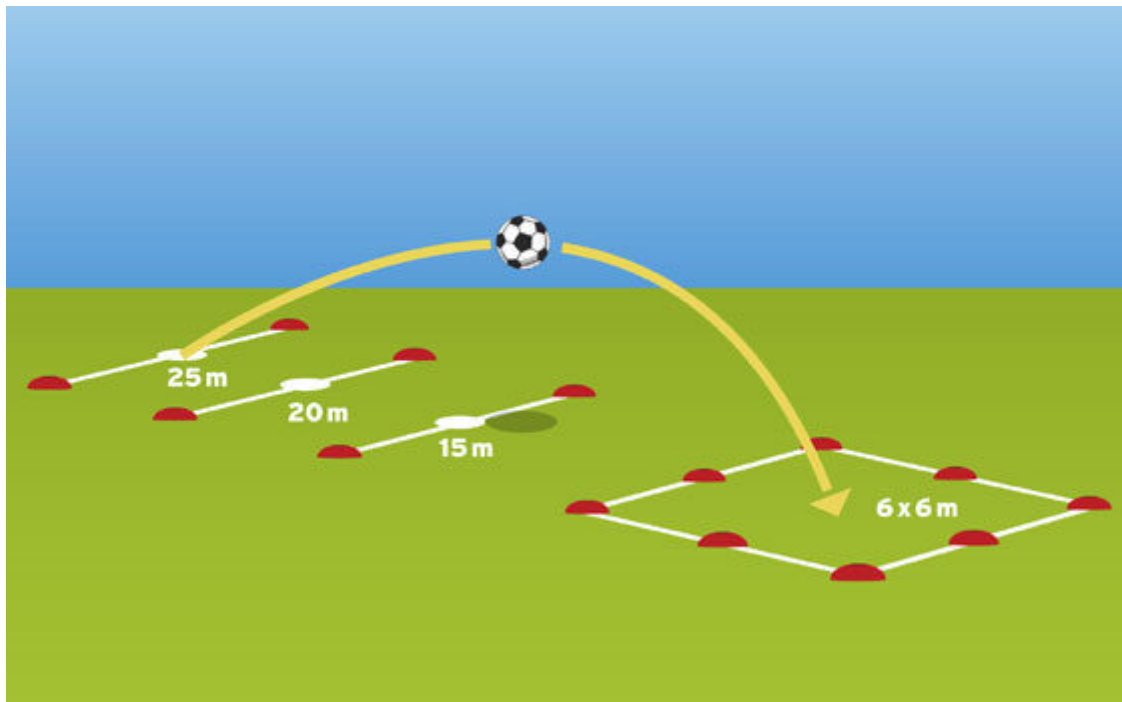
Wertung

Jeder Kontakt zählt einen Punkt.

Punktzahl

Maximal erreichbare Punktzahl: 60

3. Flankengeber



Aufgabe

Der Ball wird mit einem Zielstoß (Innenspann) als Flanke in das quadratische Zielgebiet gespielt.

Durchführung

- Einer/Eine der Stationsbetreuer/innen muss in der Nähe des Zielquadrats stehen, um genau erkennen zu können, ob der Ball im Quadrat oder auf den zum Quadrat gehörenden Linien landet. Der Ball muss nicht im Zielquadrat liegen bleiben.
- Wenn der Ball vorher den Boden berührt, gilt der Versuch als ungültig.
- Auch die Markierungsteller und die Linie des Zielquadrats zählen zur Trefferfläche.

W e r t u n g

Jeder Schütze hat drei Versuche, den ruhenden Ball ins Zielquadrat zu flanken.

E n t f e r n u n g

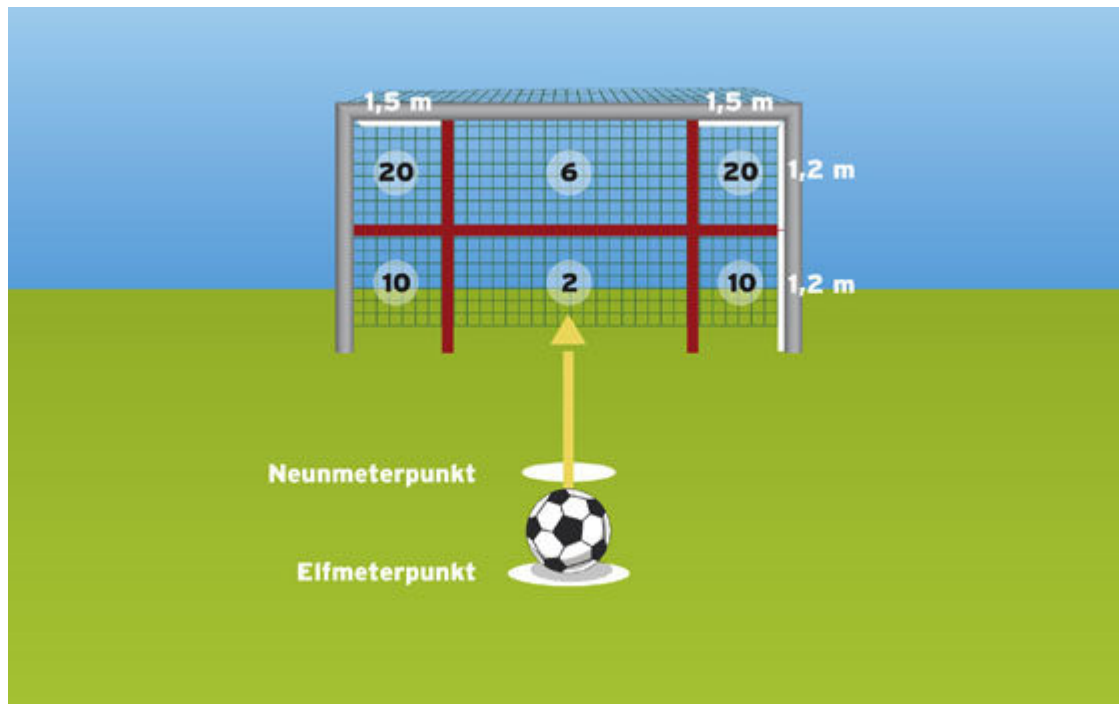
- 20 m für Jungen und Mädchen

P u n k t z a h l

Für jeden Treffer erhält der Teilnehmer 20 Punkte. Die Punkte aller drei Versuche werden zusammengezählt.

Maximal erreichbare Punktzahl: 60

4. Elferkönig



Aufgabe

Torschuss frontal vom Neun-Meterpunkt auf ein Großfeldtor.

Durchführung

- Der/Die Teilnehmer/in schießt sechs Mal auf das Tor (Punktegitter).
- Sollte ein geschossener Ball von den Bändern zurückprallen, wird der Versuch wiederholt.
- Bälle, die gegen Pfosten oder Latte geschossen werden und nicht ins Tor gehen, werden als Fehlversuch gewertet (keine Wiederholung).

W e r t u n g

Jeder Spieler hat sechs Versuche. Die Wertung ergibt sich aus dem oben abgebildeten Punktegitter.

E n t f e r n u n g

- 9 m für Jungen und Mädchen

P u n k t z a h l

Die Punkte aller drei Versuche werden zusammengezählt.

Maximal erreichbare Punktzahl: 60