

FAQ zum Kinderfußball

Warum 5 gegen 5?

Kleinere Teams sorgen für mehr Ballaktionen für jedes einzelne Kind.

Warum auf verschiedenen Spielfeldern?

Der Mix macht es; „Kinder sind Allrounder“ und brauchen vielfältige Herausforderungen. Dabei sucht das Kind eigene Lösungsideen. Je vielseitiger die Aufgaben, desto breiter wird der Erfahrungsschatz, auf dem der junge Fußballer sich in Folge weiterentwickeln kann. Außerdem lässt sich eine Tore-Mix einfacher organisieren als viele gleiche Tore.

Warum gibt es eine Torschusszone?

1. Die Schusszone provoziert verstärkt Dribblings und 1:1-Duelle
2. Tore werden sorgfältiger vorbereitet

Warum gibt es Funino mit 2x2 Tore?

1. Zwei Tore im Angriff fördern das instinktive Erlernen von Täuschungsmanövern.
2. Zwei Tore führen zu einer besseren Strukturierung des Spieles in der Breite.
3. Die ungleich gewichtete Formation von 5 Spieler*innen auf je zwei Tore lernt die angreifende Mannschaft auszulesen, was zu schnellen und häufigen Spielverlagerungen führt.

Warum gibt ein Kindertrainer nur wenig Instruktionen?

Instruktionen ergeben sich im „großen Spiel“ (z.B. 7gegen7) mit wenig erfahrenen Spieler*innen meist zwangsläufig – nämlich aus dem Eindruck heraus, dass „die Spieler*innen es allein nicht hinbekommen“.

Um Neues zu lernen ist das „allein hinbekommen“ allerdings ein Erfolgsmodell!

Daher verkleinern und vereinfachen wir das Fußballspiel zu Anfang der Spielerlaufbahn und lassen die Kinder das Spiel entdecken.

[FAQ zum Kinderfußball](#) | (wuerttfv.de)



Alle ausführlichen Regeln zum Kinderfußball findet man im: [wfv-Kinderfußball Leitfad](#)

Tipp:
Championship-Modus auch
in der Halle



Der Verbandsjugendausschuss
Juni 2025
wfv Württembergischer Fußballverband e.V.
www.wuerttfv.de



Kinderfußball E-Jugend U11/U10 Spieltage 5 gegen 5 im Championship-Modus



E-Jugend U11/U10 Spieltage im Championsleague-Modus 5 gegen 5



- Mannschaften werden Spielfeldhälften/Toren zugelost (siehe Bild, Losnummer 1-8). Alle Mannschaften spielen gleichzeitig.
- Mannschaften, die ihr Spiel gewinnen, steigen ein Spielfeld auf - Verlierer steigen ein Spielfeld ab.
- 4-6 Spielrunden á ca. 10 Minuten Spielzeit insgesamt ca. 60 Minuten.
- Mehrere Minispielfelder nebeneinander (3-4, abhängig von der Anzahl gebildeter Fünfer-Mannschaften) Beispiel:
30 Spieler*innen > 6 Mannschaften > 3 Felder
40 Spieler*innen > 8 Mannschaften > 4 Felder
- Spielfelder mit 1.-, 2.-, 3.-, 4.-Liga bezeichnen.

E-Jugend U11/U10 Spieltage

**5 gegen 5 inklusive Torspieler auf Kleinfeldtore
und 5 gegen 5 Funino auf vier Minitore!**

Jahrgänge U11/U10

Spielball Größe 4, Gewicht 350 g

Spielzeit 8-12 Minuten je Spiel

Spielfortsetzungen

Alle Spielfortsetzungen (nach Aus, Seitenaus, Unterbrechung, Eckball) erfolgen vom Boden aus, durch Eindribbeln.

Spielfortsetzungen müssen ungehindert (Abstand 3m) auszuführen sein, ein Kind darf selbst ein Tor erzielen, nachdem es in das Feld eingedribbelt ist.

Anstoß / Abstoß

Nach Gegentor und bei Toraus oder Tor außerhalb der Torschusszone von hinten vom Boden aus.

Das erfolgreiche Team zieht sich in die eigene Torschusszone zurück.

Strafstoß: Aus 9 m Entfernung.

Torschusszone

Tore schießt man vorne - in der Schusszone.

Torspieler

Sollen Mitspielen und ohne Abschlag agieren!

Rückpassregel

Rückpässe dürfen nicht in die Hand genommen werden.

Spielerwechsel- Rotationsspieler

Bei Torerfolg sofortiger Wechsel nach festem Rotationsprinzip - Falls nicht genügend Tore fallen, wird spontan rotiert (ca. alle 2 Min.)

Anwendung:

Aktuell Testspielform als Alternative zur 7 gegen 7-Meisterschaft.