

FAQ zum Kinderfußball

Warum 3 gegen 3 und 4 gegen 4?

1. Kleinere Teams sorgen für mehr Ballaktionen für jedes einzelne Kind.
2. 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 kleine Fußballer sich in Folge weiterentwickeln kann.

Warum gibt es eine Torschusszone?

1. Die Schusszone provoziert verstärkt Dribblings und 1:1-Duelle.
2. Tore werden sorgfältiger vorbereitet.
3. 2m-Tore sind für F-Kinder zu hoch. Eine kostspielige Torlattenabhängung wäre eine Alternative zur Schusszone.

Warum genügen in der Halle kleinere Spielfelder?

Hallenwände, Matten und Bänke können als Bande genutzt werden. Damit bleibt der Ball im Spiel - das Spiel wird intensiv.

Welche Tore kann ich nutzen?

Die Hallentore 3mx2m, bei großen Hallen auch die 5mx2m-Tore, Weichbodenmatten 3mx2m kommen auch in Frage. Alle großen Tore müssen gesichert werden: Verschraubungen nutzen, anbinden, beschweren. Minitorer sollten > 1,5m sein.

Warum gibt es eine Bewegungszone?

Die Bewegungszone nutzt den natürlichen Bewegungsdrang der Kinder um in Spielpausen;

- Koordination
- Kraft
- Technik

zu fördern. Hier können betreute Übungsstationen ebenso organisiert werden, wie einfache, offene Bewegungsangebote (z.B. Seilspringen)

FAQ zum Kinderfußball | (wuerttfv.de)



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



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



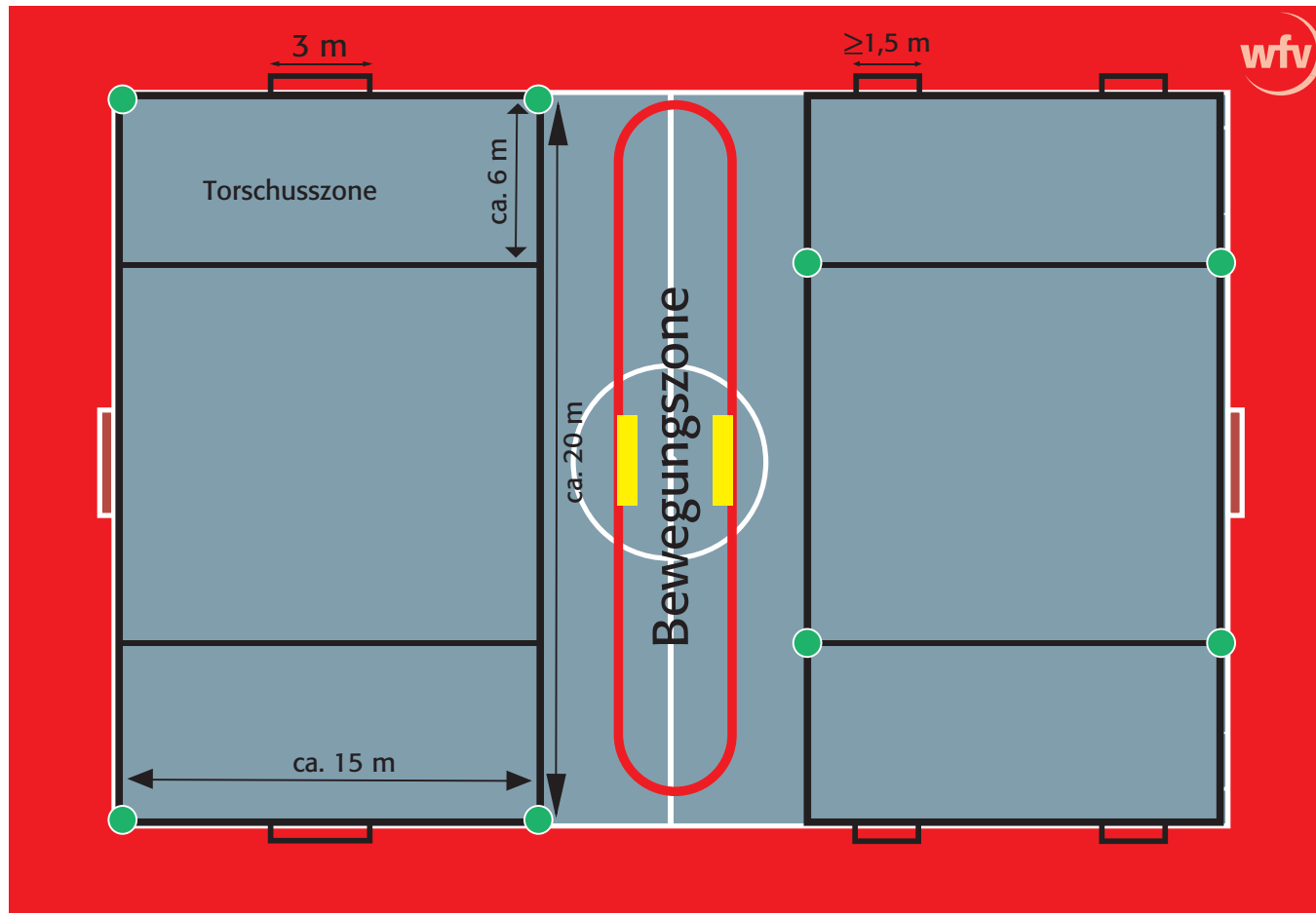
Kinderfußball F-Jugend U9/U8 Spieltage im Mix-Spielfeld 4 gegen 4 und 3 gegen 3





Kinderfußball

F-Jugend U9/U8 Spieltage im Mix-Spielfeld 4 gegen 4 und 3 gegen 3



F-Jugend U9/U8 Spieltage Halle

Jahrgänge U9 und Jünger
Spielball Futsal Größe 3, Gewicht 290 g
Spielzeit Einzelspiele 8 Minuten
Spielpläne Download siehe wfv-Homepage

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft tritt i.d.R. mit 8 Kindern an. Diese spielen immer parallel und zeitgleich gegen eine andere Mannschaft nach Leistungsvermögen aufgeteilt. Starke beginnen im 4v4, Zweitstärkste beginnen im Funino.

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.

Torschusszone

Tore schießt man vorne - in der Schusszone.

Torspieler

Sollen mitspielen/ spontan wechseln - „letzter Mann macht Hand“ und ohne Abschlag agieren!

Drei-Tore-Regel

Sobald ein Team drei Tore Vorsprung hat, kann der Gegner einen Spieler auffüllen. Sobald sich die Tordifferenz auf ein Tor reduziert hat, wird wieder in Gleichzahl gespielt.

Spielerwechsel- Rotationsspieler

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

Es gelten die drei Regeln der FAIR-PLAY-LIGA:

Elternzone hinter der Barriere, Spielhelfer statt Schiedsrichter, gelassene Trainer.

Spielform 4 gegen 4

Maximal 4 Kinder – „Hinterstes Kind macht Hand“/ im Tor!

Aus 7m Entfernung (Feld 9m)

6m vor dem Tor. Alternativ Torabhängung (165cm)

Eindribbeln von der Ecke

Mannschaftsstärke 8 Spieler*innen

Spieleranzahl

Strafstoß

Torschusszone

● Eckstoß ●

Funino 3 gegen 3

(+ Rotationsspieler*innen)

Maximal 3 Kinder - Kein Kind im Tor!

Zielschuss von der Mitte des Spielfeldes

6m vor den Toren

Eindribbeln an der Torschusslinie



Nach der Hälfte aller Spiele laut Spielplan des Spieltages tauschen die Kinder das Spielfeld; Teams die ihre ersten (3) Spiele im 4 gegen 4 spielten, starten anschließend ihre (3) Spiele im Funino und umgekehrt. Wir spielen fair! + Wir sind ein Team!