

Spielorganisation Hallenfußball G-Junior*innen (Mini-Kicker) und F-Junior*innen 2025/2026 im Fußball- und Leichtathletik-Verband Westfalen e. V.

Stand: 30.09.2025

Kurzübersicht zur Teamgröße und zu den Varianten je Altersklasse:

- Bei den G-Junior*innen wird bei den Hallenspielfeste/Hallenfestivals im 3gegen3 auf Minitore gespielt. Alternativ ist auch ein 2gegen2 möglich. Es kann auf zwei oder vier Tore (mit oder ohne Schusszone) gespielt werden.
- Bei den F-Junior*innen wird bei den Hallenspielfeste/Hallenfestivals im 5gegen5 oder 4gegen4/3gegen3 auf zwei oder vier Minitore gespielt. Im 5gegen5 kann auch je nach Verfügbarkeit und Sicherung auf Handball- oder Jugendtore (höhenreduziert – siehe F-Junior*innen) gespielt werden.

Die Größe und Ausstattung der Sporthalle ist entscheidend für den individuellen Spielfeldaufbau und die Spielplanung!

Weitere Details sind den Übersichten je Altersklasse zu entnehmen.

Erläuterung zum Austragungsformat:

- Spielfest-/Festivalform mit auf- und absteigenden Spielfeldern („Champions-League-Modell“): Gespielt wird mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern. Es werden mehrere Durchgänge gespielt. Nach jedem Durchgang geht das Siegerteam ein Feld weiter, das unterlegene Team ein Feld zurück. Bei Unentschieden steigt die Mannschaft auf, die das letzte Tor erzielt hat. Bei einem torlosen Unentschieden entscheidet das Los über den Aufstieg.
- Vorab festgelegtes Rotationsverfahren oder mit Spielplan „jeder gegen jeden“ ohne Tabellenwertung.
- Ein/e Hauptkoordinator*in übernimmt den zentralen An- und Abpfiff, den Spielfeldwechsel und ggf. organisatorische/spieltechnische Anpassung, Pausenzeiten etc.

Erläuterung zur Anzahl der Spieler*innen und Teams:

Rotationspieler*in (sofern vorhanden): Jeweils nach einer Minute wird der*die Rotationsspieler*in eingewechselt (bestmöglich in einer festgelegten Reihenfolge). Optional kann auch nach jedem Torerfolg – unabhängig von welchem Team – der Wechsel erfolgen. Das Ziel ist, dass jede*r Spieler*in auf eine ähnliche Gesamtspielzeit kommt. Bestmöglich sind alle Spieler*innen gleichzeitig aktiv, je nachdem wie die Teamaufteilung und die Planung der Spielfelder aufgehen.

Eingewechselt wird auf Höhe der „Mittellinie“ oder hinter dem eigenen Tor (je nach Gegebenheiten in der Halle) – das Spiel geht dabei weiter.

Zulässige Variante: Bei drei Toren Unterschied kann das zurückliegende Team eine*n zusätzliche*n Spieler*in ins Spiel bringen, bis der Spielstand wieder ausgeglichen ist.

Erläuterung zur Spieleröffnung / Spielfortsetzung:

Die Spieleröffnung kann z. B. durch je eine*n Spieler*in der Teams vorgenommen werden. Dabei wird der Ball Rücken an Rücken (stehend oder sitzend) eingeklemmt und ist mit dem Anpfiff spielbar. Oder alternativ eine Runde „Schere-Stein-Papier“ zur Ermittlung des Teams, welches das Spiel eröffnen darf.

Die Spieleröffnung nach Torerfolg erfolgt von der eigenen Grundlinie durch ein Dribbling oder Passspiel. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück.

Der Freistoß ist am Ort des Vergehens auszuführen. Gleiches gilt für den Ausball. Die Spielfortsetzung ist durch Dribbling oder Passspiel möglich. Ein „ruhender“ Ball (Freistoß, Abstoß etc.) darf nicht direkt auf das gegnerische Tor geschossen werden. Liegt der Ort des Vergehens zu nah am gegnerischen Tor (ca. 5m oder weniger) wird der Freistoß bis auf fünf Meter von dem Tor weg nach hinten bzw. zur Seite verlegt.

Bewegungsparcours

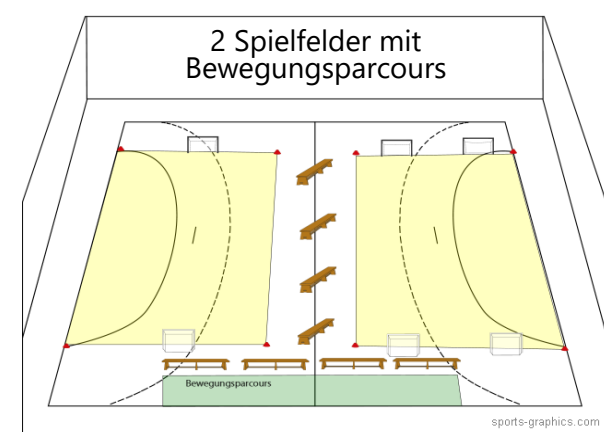
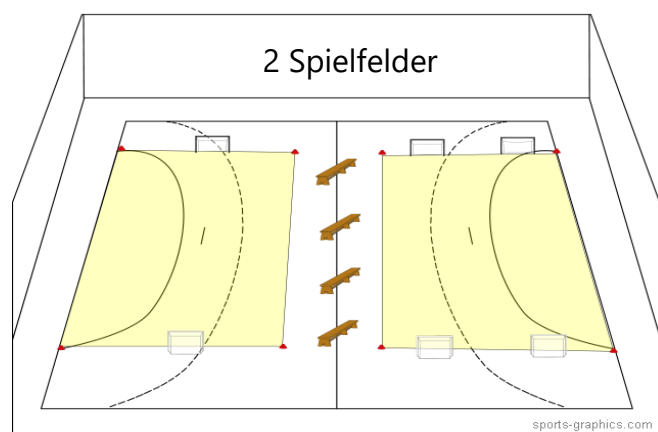
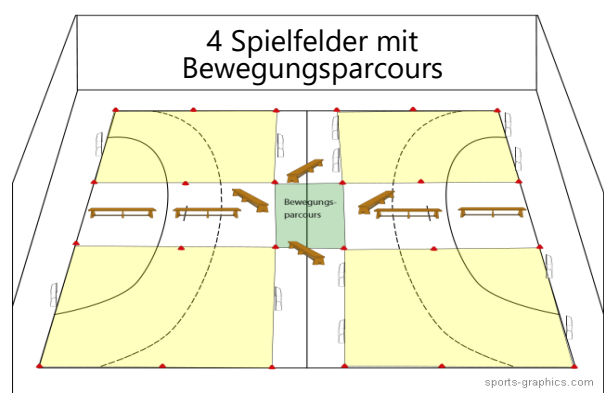
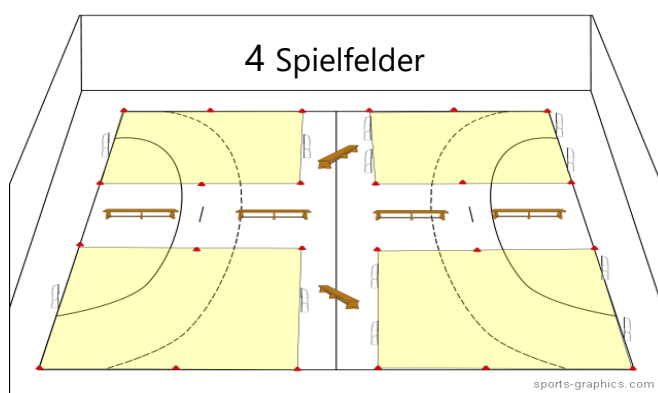
Bei einem Spielmodus mit Spielpausen sollte je nach Gegebenheiten in der Sporthalle ein Bewegungsparcours aufgebaut werden. Der „Bewegungsdrang“ der Kinder kann somit gezielt gefördert werden. Erforderliche Geräte/Materialien sind im Regelfall in Sporthallen verfügbar. Auch hier geben die Größe und Ausstattung der Halle den Rahmen vor.

G-Junior*innen (Mini-Micker)

Austragungsmodus	Hallenspielfest/Hallenfestival mit zwei oder mehr Mannschaften. Aus einer Mannschaft werden je nach Anzahl der Spieler*innen mehrere Teams gebildet.
Anzahl der Spieler*innen / Teams	3gegen3: Ein Team besteht aus drei Feld- und max. zwei Rotationsspieler*in. Es wird ohne Torwart*in gespielt. Alternativ: 2gegen2
Spielvorbereitung	Die Anzahl der Teams sollte gerade sein (4, 6, 8 usw.). Aufbau der Spielfelder unter Berücksichtigung der Gegebenheiten in der Sporthalle. Einteilung der eigenen Teams (A, B, C ...) durch die Trainer*innen. Alle Kinder sollen möglichst viele und gleiche Spielzeiten bekommen.
Spielmodus	Entweder Turnierform mit auf- und absteigenden Spielfeldern oder nach einem vorab festgelegten Rotationsverfahren/Spielplan.
Spielfeldgröße	3gegen3: ca. 18m x 10m 2gegen2: ca. 15m x 8m Außenlinien können mit „Hütchen“ bzw. mit Markierungstellern gekennzeichnet werden.
Tore	Breite 1,2m bis 2m; Höhe 0,75m bis 1,2m 2 Tore je Spielfeld, optional 4 Tore (insbesondere beim Einsatz kleinerer Tore und als Steigerungsform) Aufbau: Grundlinie, Minitore kippsicher, altern. Hütchen oder Stangen
Spielball	Größe 3 „sprungreduziert“ (Futsal) / 290g (S-Light)
Torschusszone	Tore können ab der Mittellinie erzielt werden.
Spieldauer	Optional 4 Durchgänge á 8 Minuten oder 5 Durchgänge á 7 Minuten Angemessene Pausenzeiten zwischen den Spielrunden und ggf. zur „Halbzeit“ als Trinkpause einplanen (abhängig vom Spielmodus). Der An- und Abpfiff erfolgen zentral.
Spieleröffnung	Die Spieleröffnung wird z. B. durch je eine*n Spieler*in der Teams vorgenommen. Dabei wird der Ball Rücken an Rücken (stehend oder sitzend) eingeklemmt und ist mit dem Anpfiff spielbar. Oder eine Runde „Schere-Stein-Papier“ zur Ermittlung des Teams, welches das Spiel eröffnen darf. Die Spieleröffnung erfolgt dann von der eigenen Grundlinie durch ein Dribbling oder Passspiel.
Ausball	Bei einem Ausball setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel durch Dribbling oder Pass von der Seite fort.
Eckstoß	Von der Spielfeldecke als Dribbling oder Pass.
Abstoß	Von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass.
Abstand	Bei Ausball, Abstoß und Eckstoß muss der Gegner mind. 3m Abstand halten.
Torerzielung	Aus einem „ruhenden“ Ball (Freistoß, Abstoß, Ausball etc.) kann kein Tor direkt erzielt werden. Mit dem zweiten Kontakt des/der gleichen Spielers/Spielerin oder eines/einer Mitspielers/Mitspielerin ist eine Torerzielung erlaubt/möglich. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück.
Torschusszone	Tore können ab der Mittellinie erzielt werden.
Anstoß nach Torerzielung	Von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass.
Einsatz Rotationsspieler*in	Jeweils nach einer Minute oder optional nach jedem erzielten Tor wechseln die Teams eine*n Spieler*in (am besten in festgelegter Reihenfolge) ein (sofern vorhanden). Das Ziel ist es, dass jede*r Spieler*in auf eine ähnliche Gesamtspielzeit kommt.
Regelwidriges Spiel	Gegnerische Mannschaft bekommt den Ball und nimmt das Spiel durch ein Dribbling oder Pass wieder auf.
Strafstoß	Kommt nicht zur Anwendung
Abseits-/ Rückpassregel	Kommen nicht zur Anwendung

Fair Play	<p>Vor Beginn des Hallenspielfestes/Hallenfestivals begrüßen sich die Spieler*innen und Trainer*innen bei der Eröffnung mit einem Handshake.</p> <p>Die Spiele werden ohne Schiedsrichter*in ausgetragen. Die Kinder treffen die Entscheidungen auf dem Platz selbst.</p> <p>Die Trainer*innen geben nur die nötigsten Anweisungen und halten sich zurück. Sie unterstützen die Kinder unter Berücksichtigung ihrer Vorbildfunktion möglichst aus einer gemeinsamen Coaching-Zone.</p> <p>Alle Zuschauenden halten sich außerhalb des Innenraums auf!</p>
-----------	---

Aufbauvarianten G-Junior*innen (Mini-Kicker)

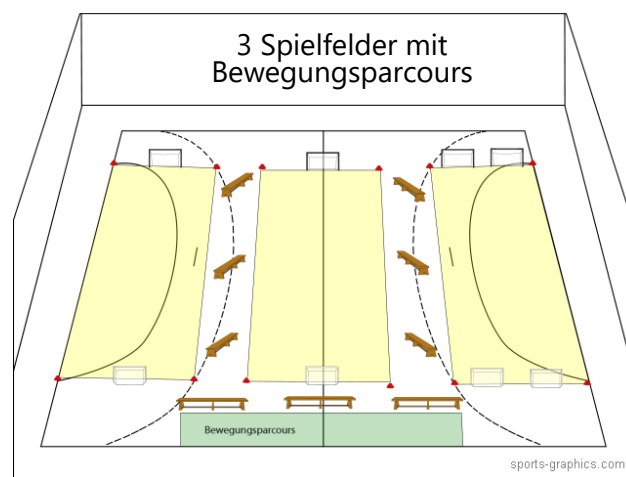
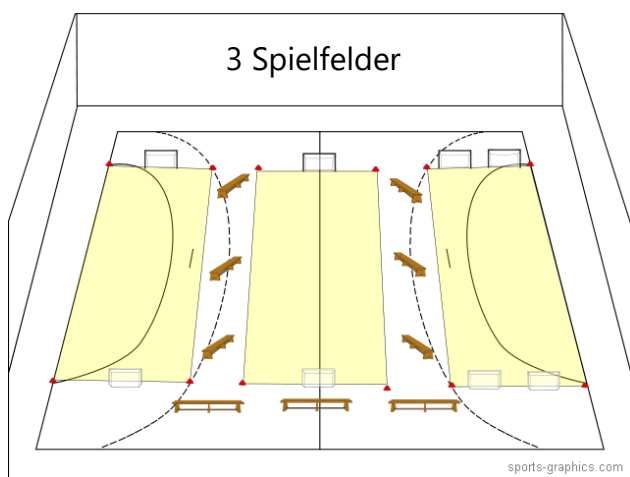
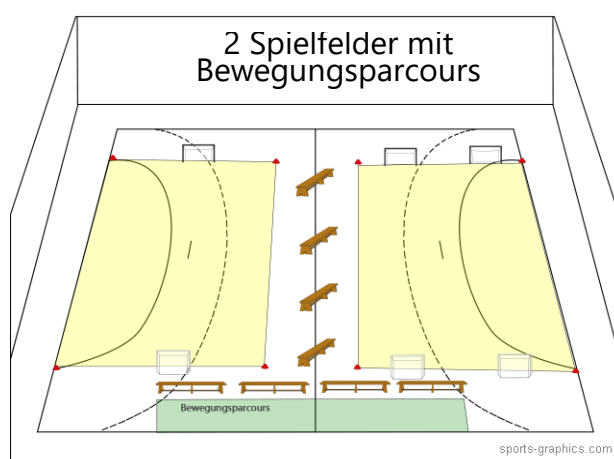
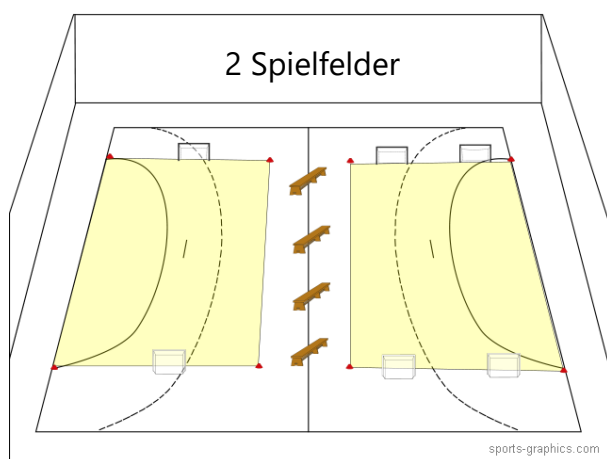


F-Junior*innen

Austragungsmodus	Hallenspielfest/Hallenfestival mit zwei oder mehr Mannschaften. Aus einer Mannschaft werden je nach Anzahl der Spieler*innen mehrere Teams gebildet.
Anzahl der Spieler*innen / Teams	A) 5gegen5 (4 Feldspieler*innen + 1 Torwart*in) oder 4gegen4 (3+1) B) 4gegen4 (ohne Torwart*in) C) 3gegen3 (ohne Torwart*in) max. 2 Rotationsspieler*innen
Spielefeldgröße	A) ca. 25m x 12m B) ca. 22m x 12m C) ca. 20m x 10m Außenlinien können mit „Hütchen“ bzw. mit Markierungstellern gekennzeichnet werden.
Tore	A) Jugendtore/Handballtore (höhenreduziert) 5m/3m x 1,65m B) 4 oder 2 Minitor* C) 4 oder 2 Minitor* * Minitor: Breite 1,2m bis 2m; Höhe 0,75m bis 1,2m 4 Tore insbesondere beim Einsatz kleinerer Tore und als Steigerungsform Aufbau: Grundlinie, Minitor kippsicher, altern. Hütchen oder Stangen
Spielvorbereitung	Die Anzahl der Teams sollte gerade sein (4, 6, 8 usw.). Aufbau der Spielfelder unter Berücksichtigung der Gegebenheiten in der Sporthalle. Einteilung der eigenen Teams (A, B, C ...) durch die Trainer*innen. Alle Kinder sollen möglichst viele und gleiche Spielzeiten bekommen.
Spielmodus	Entweder Turnierform mit auf- und absteigenden Spielfeldern oder nach einem vorab festgelegten Rotationsverfahren/Spielplan.
Spielball	Größe 3 „sprungreduziert“ (Futsal) / 290g (S-Light)
Spieldauer	Optional 4 Durchgänge á 9 Minuten oder 5 Durchgänge á 8 Minuten Angemessene Pausenzeiten zwischen den Spielrunden und zur „Halbzeit“ als Trinkpause einplanen (abhängig vom Spielmodus). Der An- und Abpfiff erfolgen zentral.
Spieleröffnung	Die Spieleröffnung wird z. B. durch je eine*n Spieler*in der Teams vorgenommen. Dabei wird der Ball Rücken an Rücken (stehend oder sitzend) eingeklemmt und ist mit dem Anpfiff spielbar. Oder eine Runde „Schere-Stein-Papier“ zur Ermittlung des Teams, welches das Spiel eröffnen darf. Die Spieleröffnung erfolgt dann von der eigenen Grundlinie durch ein Dribbling oder Passspiel.
Ausball	Bei einem Ausball setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel durch Dribbling oder Pass von der Seite fort.
Eckstoß	Von der Spielfeldecke als Dribbling oder Pass.
Abstoß	Von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass (TW: Einpassen vom Boden oder Abrollen, kein Abwurf).
Abstand	Bei Ausball, Abstoß und Eckstoß muss der Gegner mind. 3m Abstand halten.
Torerzielung	Aus einem „ruhenden“ Ball (Freistoß, Abstoß, Ausball etc.) kann kein Tor direkt erzielt werden. Mit dem zweiten Kontakt des/der gleichen Spielers/Spielerin oder eines/einer Mitspielers/Mitspielerin ist eine Torerzielung erlaubt/möglich. Sofern der Ball die Torhöhenreduzierung (5m/3m x 1,65m) berührt oder oberhalb ins Tor geht oder die Querlatte berührt, ist es kein Tor und es ist Toraus. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück.
Torschusszone	Tore können ab der Mittellinie erzielt werden.
Anstoß nach Torerzielung	Von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass (TW: Einpassen oder Abrollen).
Einsatz Rotationsspieler*in	Jeweils nach einer Minute oder optional nach jedem erzielten Tor wechseln die Teams eine*n Spieler*in (am besten in festgelegter Reihenfolge) ein (sofern

	vorhanden). Das Ziel ist es, dass jede*r Spieler*in auf eine ähnliche Gesamtspielzeit kommt.
Regelwidriges Spiel	Gegnerische Mannschaft bekommt den Ball und nimmt das Spiel durch ein Dribbling oder Pass wieder auf.
Strafstoß Jugendtor/ Handballtor	Bei dem Spielfeld mit höhenreduziertem Jugendtor/Handballtor gibt es bei regelwidrigem Spiel in Tornähe einen Strafstoß, der acht Meter vor dem Jugendtor und sechs Meter vor dem Handballtor zur Ausführung kommt. Alle weiteren Spieler*innen halten hinter dem Ball mind. 3m Abstand.
Strafstoß Minitor	Kommt nicht zur Anwendung
Abseits-/ Rückpassregel	Kommen nicht zur Anwendung
Fair Play	<p>Vor Beginn des Hallenspielfestes/Hallenfestivals begrüßen sich die Spieler*innen und Trainer*innen bei der Eröffnung mit einem Handshake.</p> <p>Die Spiele werden ohne Schiedsrichter*in ausgetragen. Die Kinder treffen die Entscheidungen auf dem Platz selbst.</p> <p>Die Trainer*innen geben nur die nötigsten Anweisungen und halten sich zurück. Sie unterstützen die Kinder unter Berücksichtigung ihrer Vorbildfunktion möglichst aus einer gemeinsamen Coaching-Zone.</p> <p>Alle Zuschauenden halten sich außerhalb des Innenraums auf!</p>

Aufbauvarianten F-Junior*innen



Möglicher Spielplan „jeder gegen jeden“

Nr.	Uhrzeit	Spielpaarung		
1	10:00	Mannschaft 1	-	Mannschaft 2
2	10:10	Mannschaft 3	-	Mannschaft 4
3	10:20	Mannschaft 5	-	Mannschaft 6
4	10:30	Mannschaft 7	-	Mannschaft 8
5	10:40	Mannschaft 4	-	Mannschaft 1
6	10:50	Mannschaft 2	-	Mannschaft 3
7	11:00	Mannschaft 8	-	Mannschaft 5
8	11:10	Mannschaft 6	-	Mannschaft 7
9	11:20	Mannschaft 5	-	Mannschaft 4
10	11:30	Mannschaft 1	-	Mannschaft 3
11	11:40	Mannschaft 2	-	Mannschaft 7
12	11:50	Mannschaft 6	-	Mannschaft 8
13	12:00	Mannschaft 4	-	Mannschaft 2
14	12:10	Mannschaft 7	-	Mannschaft 5
15	12:20	Mannschaft 8	-	Mannschaft 1
16	12:30	Mannschaft 3	-	Mannschaft 6

Teilnehmende Mannschaften
Mannschaft 1 (Team A, B, ...)
Mannschaft 2 (Team A, B, ...)
Mannschaft 3 (Team A, B, ...)
Mannschaft 4 (Team A, B, ...)
Mannschaft 5 (Team A, B, ...)
Mannschaft 6 (Team A, B, ...)
Mannschaft 7 (Team A, B, ...)
Mannschaft 8 (Team A, B, ...)

Grundplanung (Beispiel G-Junior*innen):

- Teams je Mannschaft = Anzahl der Spielfelder
- je nach Anzahl der Spielfelder spielen zwei oder drei Mini-Teams eines Vereins parallel gegen zwei oder drei Mini-Teams eines anderen Vereins
- Spielzeit: 8 Minuten
- Wechselzeit: 2 Minuten
- Jedes Team 4 Spiele
- Kein Festivalsieger