

# Fußballkonzept des SV Tungendorf Neumünster



## Anlage

### Inhalt:

1. Futsal
2. FUNino
3. Torhüter
4. Schiedsrichter
5. Eltern
6. Schulfußball
7. Kodex

# Futsal

## Futsal-Regeln

(in Kurzform)

### DAS SPIELFELD

- Länge: 25 m (mind.) bis 42 m (max.)
- Breite: 15 m (mind.) bis 25 m (max.)
- Strafraum: 6 m - Radius
  1. Strafstoßmarke: 6 m (vom Mittelpunkt der Torlinie)
  2. Strafstoßmarke: 10 m
- Tore: 2 x 3 m (Handballtore)

Auswechszonen: Direkt vor den Spielerbänken der beiden Mannschaften (an der Seitenlinie), Länge 5 m.

### DER BALL

Umfang: mind. 62 bis max. 64 cm

Gewicht: mind. 400 bis max. 440 gr.

Luftdruck: 0,6 bis 0,9 bar

... bei einer Fallhöhe von 2 m darf der Ball nach dem ersten Aufprall nicht weniger als 50 cm und nicht mehr als 65 cm aufspringen.

### ZAHL DER SPIELER

Eine Mannschaft besteht aus 4 Feldspielern und einem Torwart.

- Zu Spielbeginn muss jede Mannschaft drei Spieler aufweisen, davon einer als Torwart.
- Es dürfen max. 7 Auswechselspieler eingesetzt werden.
- Die Anzahl der Auswechslungen pro Spiel ist unbeschränkt.
- Eine Auswechslung kann erfolgen (Ball in oder aus dem Spiel), wenn der Auswechselspieler das Spielfeld an der Seitenlinie in der Auswechszonenzone der eigenen Mannschaft verlässt. Der eingewechselte Spieler darf das Feld erst betreten, wenn der ausgewechselte Spieler das Spielfeld verlassen hat.

### AUSRÜSTUNG DER SPIELER

- Jede Mannschaft hat einheitliche Spielkleidung mit Rückennummern zu tragen. Die Spielkleidung des Torwarts hat sich deutlich von der Spielkleidung der übrigen Spieler zu unterscheiden.
- Sicherheit: Die Spieler dürfen keine Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände tragen, die für ihn oder andere gefährlich sein könnten (einschl. jeder Art von Schmuck).
- Grundausrüstung: Das Tragen von **Schienenbeinschonern** ist **Pflicht**.

### DIE SCHIEDSRICHTER

Jedes Spiel sollte von **zwei Schiedsrichtern** geleitet, die unbeschränkte Vollmacht haben, den Futsalregeln Geltung zu verschaffen.

## SPIELLEITUNG UND DRITTER SCHIEDSRICHTER

Die Spielleitung und ein dritter Schiedsrichter sind auf der gleichen Seite wie die Auswechselzone, außerhalb des Spielfeldes auf Höhe der Mittellinie postiert und haben folgende Aufgaben:

- kontrollieren die Einhaltung des Time-Outs von einer Minute,
- Buch führen über die von den SR angezeigten Regelverstöße,
- Torfolge notieren.

## DAUER DES SPIELS DAUER DES SPIELS

- Spielzeit: Ein Spiel besteht aus zwei Spielzeithälften von je 30 Minuten Dauer (Dies entspricht einer Nettospielzeit von 20 Minuten im offiziellen Spielbetrieb).
- Time-Out: Jede Mannschaft hat ein Anrecht auf ein Time-Out von **einer Minute pro Spielzeithälfte**.
- Halbzeitpause: Eine Halbzeitpause dauert 5 Minuten.

## BEGINN UND FORTSETZUNG DES SPIELS

- Anstoß: Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.
- Ausführung: Der Ball muss nach vorne gespielt werden.

## VERBOTENES SPIEL UND UNSPORTLICHES BETRAGEN

Einen **direkten Freistoß** verursacht ein Spieler der:

- einen Gegner tritt oder versucht in zu treten,
- einem Gegner das Bein stellt oder es versucht,
- einen Gegner anspringt,
- einen Gegner rempelt - auch mit der Schulter,
- einen Gegner schlägt oder versucht ihn zu schlagen,
- einen Gegner stößt,
- einen Gegner hält,
- einen Gegner anspuckt,
- grätscht (Das gilt nicht für den TW, außer er handelt fahrlässig, rücksichtslos oder spielt mit unverhältnismäßigem Körpereinsatz.),
- den Ball absichtlich mit der Hand spielt (Dies gilt nicht für den TW in seinem Strafraum.).

Die vorgenannten Foulspiele werden als **kumulierte Foulspiele** betrachtet.

- Begeht ein Spieler der verteidigenden Mannschaft einen der vorstehenden Verstöße innerhalb des eigenen Strafraumes, so ist er durch Strafstoß zu bestrafen.

## Indirekter Freistoß

- **Ein Torwart** verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er den Ball von einem Teamkameraden zugespielt erhält, nachdem er ihn freigegeben hatte und bevor der Ball von einem Gegner berührt oder gespielt wurde,
- ... den Ball mit seinen Händen berührt oder kontrolliert, nachdem ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat,
- nachdem er ihn direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhalten hat,
- ... den Ball länger als vier Sekunden an einem beliebigen Ort seiner Spielfeldhälfte mit seinen Händen oder Füßen berührt oder kontrolliert, außer wenn er den Ball in der gegnerischen Hälfte berührt oder kontrolliert.

- **Ein Spieler** verursacht einen indirekten Freistoß, wenn er: gefährlich spielt, den Lauf des Gegners absichtlich behindert oder den Torwart daran hindert, den Ball aus seinen Händen freizugeben.

## FREISTOSS

- Freistoßarten: Es gibt direkte und indirekte Freistöße. Wird ein direkter Freistoß direkt in das gegnerische Tor geschossen, ist das Tor gültig.
- Führt die zum Freistoß berechnigte Mannschaft diesen nicht **innerhalb von vier Sekunden** aus, wird von den Schiedsrichtern ein indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft an der Stelle verhängt, an der sich das Vergehen ereignet hat.

## KUMULIERTES FOULSPIEL

- Kumulierte Foulspiele betreffen alle Regelverstöße, **die mit einem direkten Freistoß geahndet werden könnten**.
- bei den ersten fünf kumulierten Freistößen (pro Halbzeit) darf zur Verteidigung eine Spielermauer gebildet werden und die Gegenspieler mind. **5 m** vom Ball entfernt. Aus diesem Freistoß kann direkt ein Tor erzielt werden.
- **ab dem sechsten kumulierten Foulspiel** (pro Halbzeit): Der Freistoß nach dem sechsten kumulierten Foul wird von der **10m-Strafstoßmarke** ausgeführt. Wenn ein Spieler in der eigenen Feldhälfte zwischen der 10-m-Linie und der Torlinie, aber außerhalb des Strafraums ein sechstes Foul begeht, kann die Mannschaft, die den Freistoß ausführt, entscheiden, ob sie ihn von der 10m-Marke oder von der Stelle ausführen will, an der sich das Vergehen ereignet hat. Es darf zur Verteidigung keine Abwehrmauer gebildet werden, der den Freistoß ausführende Spieler muss klar identifiziert sein, der Torhüter bleibt in seinem Strafraum und wenigstens **5 m** vom Ball entfernt, alle anderen Spieler müssen hinter einer imaginären Linie auf Ballhöhe sein und ebenfalls **5 m** entfernt.

Ausführung: Der ausführende Spieler muss versuchen mit dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen und darf den Ball nicht abspielen.

## DER STRAFSTOSS

- Der Ball wird auf die Strafstoßmarke gelegt und der ausführende Spieler muss klar zu identifizieren sein. Der Torwart muss auf seiner Torlinie bleiben, bis der Ball gespielt ist. Alle anderen Spieler müssen hinter oder neben dem Strafstoßpunkt mind. **5 m** entfernt sein (innerhalb des Spielfeldes).

## DER EINKICK

- Der Einkick ist eine Spielfortsetzung. Der Ball muss entweder auf bzw. bis zu 25 cm hinter der Seitenlinie liegen und ruhen. Der ausführende Spieler muss mit einem Teil eines Fußes entweder auf der Seitenlinie oder auf dem Boden außerhalb des Spielfeldes stehen, während er den Ball spielt.
- Die Spieler der verteidigenden Mannschaft müssen mind. **5 m** entfernt sein. Der den Einkick ausführende Spieler muss innerhalb von **vier Sekunden** ausführen, nachdem er sich des Balles bemächtigt hat.
- (Ansonsten) ist der Einkick durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft auszuführen.

## DER TORABWURF

Der Torabwurf ist eine Spielfortsetzung, aus einem Torabwurf kann ein Tor nicht direkt erzielt werden.

Torabwurf wird gewährt, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der angreifenden Mannschaft berührt wurde und in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überschreitet, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde.

Ausführung:

- Der Torabwurf wird vom Torwart von einem beliebigen Punkt innerhalb des Strafraumes ausgeführt.
- Gegner müssen außerhalb des Strafraumes sein. Der Ball ist im Spiel, wenn er direkt aus dem Strafraum heraus geworfen wurde.
- Wenn der Torwart nicht innerhalb von **vier Sekunden**, nachdem er sich des Balles bemächtigt hat, den Torabwurf ausführt, wird ein indirekter Freistoß für die gegnerische Mannschaft ausgesprochen, der auf der Strafraumlinie auszuführen ist, und zwar an dem Punkt auf dieser Linie, der dem Ort des Vergehens am nächsten liegt.

## DER ECKSTOSS

Der Eckstoß ist eine Spielfortsetzung, aus einem Eckstoß kann für die ausführende Mannschaft ein Tor direkt erzielt werden. Eckstoß wird gewährt, wenn der Ball zuletzt von einem Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt - in der Luft oder am Boden vollständig die Torlinie überquert, ohne dass dabei ein Tor erzielt wurde.

Ausführung:

- Ball wird in den Viertelkreis der am nächsten gelegenen Ecke gesetzt. Die Gegenspieler dürfen nicht näher als **5 m** an den Ball herankommen, bevor er gespielt ist.
- Führt der Spieler nachdem er sich des Balles bemächtigt hat, nicht innerhalb von **vier Sekunden** den Eckstoß aus, wird der gegnerischen Mannschaft ein Torabwurf zugesprochen.

### Achtung!

Es kann bei unterschiedlichen Turnieren und Gastgebervereinen unterschiedliche Regelauslegungen oder sogar andere Regeln geben!  
Vor Turnierbeginn immer über die aktuelle Regelauslegung informieren und an alle Trainer, Betreuer, Spieler und Begleitpersonen weitergeben.

**Das kann helfen unnötige Unruhe zu erzeugen!**

## FUNino

**Fútbol a la medida del niño (Fußballspielen für Kinder)**

### Anmerkung:

FUNino findet zurzeit noch keine offizielle Anerkennung beim SHFV und somit gibt es auch noch keine offiziellen Turnierformen.

Der DFB, sowie auch viele Profivereine (u.a. HSV u. St. Pauli) sehen FUNiño jedoch als beste Möglichkeit der fußballerischen Gesamtentwicklung für Kinder bis 10 Jahren.

Der SVT wird gerade in den Bereichen G bis D Jugend FUNiño-Anteile in den Trainingsbetrieb integrieren.

Ob es einzelne FUNiño-Turniere untereinander bzw. mit anderen Vereinen geben wird, entscheidet der jeweilige Trainer ggf. nach Rücksprache mit dem Jugendobmann.

Anbei ein begrenzter Auszug aus der Philosophie des **FUNiño**.

FUNiño ist ein optimales Programm zur Entwicklung der Spielfähigkeit von Kindern unter 12 Jahren, teilweise können Elemente aber auch in Trainingsformen der älteren Jahrgänge und bis hinein in den Erwachsenenbereich Sinn machen.

FUNiño:

- Gibt den Spielern die Gelegenheit, die Magie des Fußballspiels mit einem attraktiven Programm von vereinfachten Spielen, speziell auf ihre Fähigkeiten abgestimmt, selbst zu entdecken.

- Durch ihre Variationen und Vielseitigkeit faszinieren diese Spiele die Kinder des 21. Jahrhunderts, weshalb sie in Spanien als **“Wiedergeburt des Straßenfußballs”** bezeichnet werden.

-Erlaubt es dem Kind, Hauptdarsteller des Spiels zu sein, indem es sich Verhaltensweisen aneignet, die zum Erfolg führen.

FUNiño sollte der Meister der Kinder sein und nicht der Trainer!

-Durch gezielte Fragen des Trainers wird das Kind davon überzeugt, welche große Bedeutung die Spielintelligenz für eine optimale Leistung eines jeden Fußballspielers hat. Zugleich werden auch die technischen und körperlichen Aspekte verbessert.

FUNiño ist ein wichtiges Werkzeug zur Entwicklung der Spielintelligenz im optimalen Lernalter zwischen 6 und 12 Jahren, damit die Talente so stimuliert werden, dass ihr Fußball immer im Kopf beginnt und mit den Füßen endet!

### Allgemeine Information

FUNiño wird für die 6- bis 10-Jährigen als das am besten geeignetste Fußballwettbewerb empfohlen, weil es ein ideales Werkzeug ist, um ihre technischen, taktischen, körperlichen und kognitiven Fähigkeiten zu entwickeln. besser als die traditionellen Fußballwettkämpfe 5 gegen 5, 7 gegen 7 oder 11 gegen 11, die alle auf ein zentrales Tor gespielt werden.

### Spielfeld

Die Spielfeldausmaße sind 20-25 x 25-30 Meter.

8 -Felder sollten auf einem regelgerechten Fußballfeld Platz haben.

Auf jeder Grundlinie werden 2 Tore, 2 Meter breit und ein Meter hoch, aufgestellt (Größe kann variieren). Zwischen den Toren muss ein Abstand von mindestens 12 Meter, besser 14 Meter, bestehen.

Der Strafraum oder die Schusszone wird durch eine parallel zur Grundlinie verlaufende Linie markiert, die 6 Meter von der Grundlinie entfernt ist.

Ein Tor ist nur dann gültig, wenn der Ball vorher von einem Angreifer in der Schusszone gespielt wurde und wenn der Ball vollständig die Torlinie überschritten hat. Sollten sich während des Spieles die Standorte der Tore verändern, so gibt der Schiedsrichter auch dann ein Tor, wenn der Ball seiner Meinung nach die Linie an der Stelle übertreten hat, wo das Tor ursprünglich stand.

Einem Spieler ist nicht erlaubt, länger als 2 Sekunden auf einer Torlinie zu verharren, um das Tor zu verteidigen.

### Zahl der Spieler in jeder Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus 4 Spielern, 3 sind auf dem Spielfeld. Sollte eine Mannschaft nur 2 Spieler haben, so gilt für sie das Spiel als verloren.

Nach jedem Tor müssen beide Mannschaften einen Spieler auswechseln. Der Wechsel geschieht unter den 4 Spielern in Rotation und immer in der Mitte des Spielfeldes. Jeder Regelverstoß beim Spielerwechsel wird mit einem "Strafangriff" geahndet.

Sollte eine der beiden Mannschaften ein Tor zum 3:0, 4:1, 5:2 erzielen, d.h. Ergebnis mit 3 Toren Unterschied erreichen, dann kann die verlierende Mannschaft ihren Auswechselspieler einwechseln und mit Überzahl spielen solange ein Mindestvorsprung von 3 Toren besteht.

### Technische Regeln

Es gibt kein Abseits, keine Ecken und kein Elfmeter.

Einen Freistoß gibt es nur im Mittelfeld und in der eigenen Schusszone. Der Ball wird mit einem Pass oder einer Ballführung ins Spiel gebracht. Der Freistoß wird immer mindestens 3m. von der gegnerischen Schusszone entfernt ausgeführt und die Gegenspieler müssen alle mindestens 3 m. vom Ausführenden entfernt sein.

Bei einem Regelverstoß der Verteidiger in ihrem eigenen Strafraum gibt es einen Strafangriff für den Gegner. Auf ein Zeichen des Schiedsrichters dribbelt ein Angreifer vom Mittelpunkt des Feldes den Ball in Richtung der Schusszone eines der beiden gegnerischen Tore, die von einem der drei Abwehrspieler verteidigt werden. Nach dem Zeichen des Schiedsrichters startet dieser Verteidiger von der Grundlinie aus und zwingt normalerweise den Angreifer, den Ball zu einem seiner Mitspieler zu passen. Die Mitspieler starten zur gleichen Zeit zusammen mit den beiden übrigen Verteidigern von einer imaginären 5m.-Linie hinter dem Ball, um ihrem Spieler im Angriff oder in der Abwehr zu helfen.

Der Schiedsrichter gibt das Startsignal, wenn alle 6 Spieler auf ihrer Position sind.

Bei mehreren Strafangriffen während eines Spieles müssen sich die Spieler abwechseln.

Bei einem Seitenaus oder Toraus wird der Ball mit einem Pass oder mit einer Ballführung ins Spiel zurückgebracht. Dabei müssen die Gegenspieler alle mindestens 5 m vom Schützen entfernt sein.

### Strafen

Verhält sich ein Spieler unsportlich, so informiert der Schiedsrichter seinen Übungsleiter, der den Übeltäter dann vom Spiel ausschließt.

### Spieldauer

Wird nur einmal am Tag gespielt gibt es drei Spielzeiten zu je 10 Minuten mit 3 Minuten Pause.

Finden am gleichen Tag oder in einem Turnier mehrere Spiele statt, wird empfohlen 2 Halbzeiten zu je 10 Minuten zu spielen (Zeiten können variieren).

### Ausrüstung

Ball: Es wird mit einem Ball Nr.4 gespielt, und in Ausnahmefällen mit einem Ball Nr. 3.

Spielkleidung: Die 4 Spieler jeder Mannschaft sollten die gleiche Farbe tragen.

Schutz: Alle 8- und 9- Jährigen sollten mit Schienbeinschützern spielen.



## Schiedsrichter

Normalerweise gibt es keine Schiedsrichter bei FUNiño, denn ein beteiligter Spieler sollte im Falle von Zweifeln die Entscheidung treffen. Sollten jedoch Schiedsrichter eingesetzt werden, dann sollten sie unter 18 Jahre alt sein, um junge Fußballfans dazu zu animieren, Schiedsrichter zu werden.

## FUNiño fazit

- Fördert das Spiel über die Flügel.
- Stimuliert durch die 2 getrennt stehenden Tore nicht nur die Fähigkeit, die augenblickliche Spielsituation zu "lesen" und zu verstehen, sondern auch die richtige Entscheidung zur Lösung der Spielsituation zu finden.
- Fördert wie kaum ein anderes Spiel die Spielintelligenz, Wahrnehmungsfähigkeit, Entscheidungsfindung, Fantasie und Vorstellungskraft.
- Genügend Spielraum und Zeit erlaubt ein konstruktives und kommunikatives Spiel.
- Der junge Spieler lernt sehr schnell, weil immer wenige, fast identische Spielsituationen wiederkehren.
- Der/Die 6 - 10-Jährige behandelt den Ball wie seinen besten Freund, mit Liebe und Takt. Es gibt praktisch kein wildes Wegkicken des Balles, um gefährliche Situationen zu bereinigen.
- Die Dreieckformation erlaubt sowohl im Angriff wie auch in der Abwehr eine gute Kommunikation und Zusammenarbeit.
- Es gibt keine festen Spielpositionen. Dadurch werden alle Spieler universal geschult.
- Jeder Spieler erzielt mehr als ein Tor. Alle sind Hauptdarsteller des Spiels.
- Genügend Zeit zum Wahrnehmen, Denken und zur Ausführung der gedachten Handlung führt zum intelligenten Spiel.
- Dadurch dass sich weniger Spieler in der Nähe des Balles aufhalten, gibt es weniger Zusammenballungen und weniger gefährliche Situationen.
- ist leichter zu lehren, weil es durch die wenigen Spieler und Regeln für den Jugendtrainer leicht zu überschauen und zu analysieren ist
- ist leichter zu lernen, weil weniger Spieler am Spiel teilnehmen und deshalb die wenig komplexen Informationen einfacher und schneller prozessiert werden können. Jedem Spieler fällt es nicht schwer zu erkennen, wo er sich am besten im Feld positionieren sollte.
- hilft, neue Jugendliche für das Fußballspiel zu gewinnen. Es sind nur 6 Spieler notwendig, um ein Wettspiel durchzuführen. Deshalb ist es auch möglich schon mit wenigen Spielern (als das im Fußball 7 oder 9 der Fall wäre) ein Turnier mit mehreren Spielen am Tag durchzuführen.
- mit 4 Toren kann sehr vielseitig variiert werden, wodurch mehr als in den traditionellen Fußballwettspielen wichtige spielerische Fähigkeiten der jungen Spieler wie die Vorstellungskraft, die Fantasie und die Kreativität geweckt werden können.
- Schult und verbessert systematisch die Wahrnehmungsfähigkeit und Analyse der Spielsituationen in der Tiefe und Breite des Feldes (durch die Anordnung der 4 Tore).
- fördert mehr als alle anderen traditionellen Fußballwettkämpfe das Spiel ohne Ball.
- Dadurch dass jeder Spieler mehr Ballkontakte hat, werden technische Fertigkeiten wie das Dribbeln, die Ballan- und -mitnahme, das Passen, das Umspielen, das Abwehren usw. besser geschult.
- Der junge Spieler kann sich im selbst korrigieren und ist nicht auf das „Feedback“ seines Trainers angewiesen.



- Genauso wie im Straßenfußball hat der Trainer im kaum Bedeutung. Je weniger er lehrt, desto mehr Erfahrungen, je mehr lernen und entdecken seine Schüler.

**Beispiele für verschiedene FUNiño-Trainingsformen sind sowohl auf einer DVD beim Jugendobmann, als auch im Internet verfügbar.**

## Torwart / Torhüter

### Grundsatz des SVT:

Der Torwart wird beim Training immer noch oft vernachlässigt. Außer mit ein paar Torschüssen beschäftigt man ihn wenig. Aber auch für den Torwart gibt es wichtige spezielle Übungen.

Ein spezielles Torwarttraining sollte etwa ab 10 Jahren stattfinden, da in diesem Alter die durch die Trainingsaufgaben gesetzten Reize von den Kindern neugierig angenommen und aufgrund der guten geistigen und körperlichen Aufnahmefähigkeit schnell umgesetzt werden. Das Torwarttraining im jüngeren Nachwuchsbereich sollte sich auf Koordinations-, leichte Fangübungen und erste taktische Maßnahmen beschränken um im Spiel zu bestehen, aber der Ball als Spielobjekt steht auch hier im Vordergrund.

Es empfiehlt sich, den Torwart jeder Altersgruppe in alle Trainingsvorgänge mit einzubeziehen, um ihn zu einem engen Umgang mit den Feldspielern zu erziehen und sein Können am Ball zu stärken.

Der Torwart ist kein Einzelkämpfer, wie oft proklamiert wird. Wie alle anderen Spieler ist er in das Mannschaftskonzept einzubauen. Bei gegnerischem Ballbesitz hilft er seinen Mitspielern mit ständiger Spielbereitschaft und aktivem, lautstarkem Lenken seiner Vordermänner den Ball zu gewinnen bzw. durch entsprechendes Stellungsspiel Schüsse und Flanken abzuwehren. Im Ballbesitz spielt er immer mit und verhält sich im und außerhalb des Strafraums wie ein Feldspieler. Er eröffnet das Spiel von hinten heraus mit langen oder kurzen Pässen bzw. Abwürfen. Er bietet sich seinen Mitspielern an, im den Ball zu sichern, ihn ins Mittelfeld oder in die Spitze zu spielen bzw. das Spiel auf die andere Seite zu verlagern.

**Der Torwart spielt im Fußball mit!** Das war nicht immer so. Deshalb darf er nicht aus dem Mannschaftstraining ausgeschlossen werden. Ein guter Torwart ist auch ein technisch gut ausgebildeter Feldspieler!

Ziel sollte es sein, das ein aktiver oder ehemaliger Torwart das Torwarttraining leitet oder durchführt.

Anbei einige beispielhafte Übungen für das Torwarttraining.  
Natürlich soll diesen Übungen ein Aufwärmprogramm vorausgehen.

- Grundtechniken
- Einzelübungen
- Partnerübungen
- Torwartübungen im Tor

### Die Grundtechniken

Fächergriff Korbgriff Beidhändiges Fausten

### Aufnehmen von vorne anrollenden Bällen:

Füße sind in Laufstellung - Beine fast gestreckt - Hände weit geöffnet - kleine Finger zeigen zueinander - Hände gehen dem Ball weit entgegen - Ball in Bauch/Brusthöhe einziehen -

Blick löst sich nach dem Aufnehmen vom Ball, um die Geschehnisse vor dem Tor beobachten zu können.

#### **Bälle rollen bis zu ca. 1 Meter seitwärts vom Torwart an:**

Torwart führt schnellen Site-Step aus und nimmt den Ball an.

#### **Bälle kommen flach zur Seite:**

Torwart nimmt diese Bälle in Schrittstellung mit gebeugten Knien auf. Trainer rollt oder spielt die Bälle abwechselnd nach rechts und links vom Torwart. Nach Rückwurf des Balles zum Trainer nimmt der Torwart wieder Grundstellung ein.

#### **Bälle fliegen von Schienbeinhöhe bis Bauchnabelhöhe an:**

Mit gestreckten Knien gehen die schaufelförmig geöffneten Hände - kleine Finger zeigen zueinander - dem anfliegenden Ball weit entgegen und ziehen ihn zum Körper.

#### **Bälle über Bauchnabelhöhe:**

Hände gehen mit schaufelförmig geöffneten Fingern - jetzt zeigen die Daumen zueinander – dem anfliegenden Ball entgegen und ziehen ihn zum Körper. Seine Flugbahn wird zum Körper abgefälscht.

#### **Bälle, die rechts und links vom Torwart in Reichweite anfliegen:**

Nahe ankommende Bälle werden im Stand gefangen.

Weiter entfernte Bälle werden mit Nachstellschritt gefangen. Handflächen des Torwarts zeigen nach vorn. Die Flugbahn des Balles wird abbremsend zum Körper abgefälscht.

#### **Bälle, die in Sprunghöhe anfliegen:**

Der Torwart steigt im Sprung (Absprung mit einem Bein) dem Ball entgegen und wie beim Fangen in Reichhöhe wird der Ball mit den schaufelförmig geöffneten Händen abbremsend zur Brust abgefälscht.

Der Torwart muss darauf achten, dass das Knie des Nichtsprungbeines nicht vor-hoch gerissen wird, was der Schiedsrichter in Gegnernähe als gefährliches Spiel auslegen könnte. Ball nicht unterlaufen!

#### **Fangen seitlich anfliegender Bälle im Sprung**

Aus dem Stand:

Der Torwart geht im Sprung dem Ball entgegen, seine Körperfront zeigt nach vorn.

Nach dem Fassen des Balles kommt er, über Oberschenkel, Hüfte abrollend, auf dem Boden auf. Bauchlandungen sollten vermieden werden.

Der Ball wird beim Landen sofort zum Körper (Bauchhöhle) genommen.

Mit Seitschritten:

Fliegt der Ball weiter seitwärts an, dann muss der Torwart den Sprung mit einigen Seitschritten einleiten.

Beim Sprung nach links wird er mit dem linken, beim Sprung nach rechts mit dem rechten Bein abspringen.

#### **Fausten**

Der Torwart muss darauf achten, dass die von den untersten Fingergliedern gebildete Stoßfläche

voll den Ball trifft und die Daumen nicht über die Stoßfläche hinausragen. Nach dem Stoß soll der Torwart sofort seine Hände zurück zur Brust nehmen.

#### **Einzelübungen**

· Technik: Aufnehmen flacher, halbhoher, hoher Bälle, springen nach flachen, halbhoher, hohen Bällen.

- Technik: Flanken fangen und fausten. Ablenken von Bällen über die Latte.
- Technik: Passen und Stoppen in allen Variationen.
- Gymnastikübungen für Rücken- und Bauchmuskulatur.
- Koordinationsübungen aller Art.
- Sprintübungen aller Art.
- Sprungübungen aller Art, ein- und beidbeinig.
- Den Ball während des Laufes abwechselnd mit der rechten/linken Hand prellen.
- Lockerer Laufschrift, Ball senkrecht nach oben werfen und vor der Brust fangen.
- Lockerer Laufschrift, Ball senkrecht nach oben werfen und im Sprung fangen.
- Lockerer Laufschrift, Ball senkrecht nach oben werfen, in die Hocke gehen und den Ball durch Sprung aus der Hocke fangen.
- Lockerer Laufschrift, Ball vom Boden zurückprellen lassen und auffangen.
- Lockerer Laufschrift, Ball abwechselnd mit der linken und rechten Hand nach vorne rollen.
- Lockerer Laufschrift, im Laufen abwechselnd die Beine nach vorne schwingen und den Ball unter dem Bein durchgeben.
- Überspringen einer Hürde und Hechten nach einem zugeworfenen Ball.
- In Grätschstellung den Ball in Form einer 8 durch die Beine rollen.
- Wie oben, nur nun den Ball durch die Beine schwingen, d.h. der Ball darf den Boden nicht berühren.
- Ball um die Hüfte kreisen lassen.
- Der Torwart steht mit dem Rücken zum Trainer. Dieser wirft den Ball nach rechts/links/seitwärts/hoch/flach und ruft beim Wurf "hopp". Der Torwart dreht sich reaktionsschnell und nimmt den Ball in Besitz.

· Der Trainer steht etwa 3 Meter vor dem Torwart, der locker die Arme nach unten hängen hat. Der Trainer wirft nun mit Druckwurf dem Torwart einen Ball seitwärts in Schulterhöhe zu, der Torwart muss die Arme schnellkräftig zur Seite hochreißen und den Ball fangen. Nach jedem Zurückwurf zum Trainer lässt der Torwart seine Arme wieder locker nach unten hängen.

Der Zuwurf erfolgt abwechselnd/unregelmäßig nach links und rechts.

Je kürzer der Abstand zwischen Trainer und Torwart, umso schneller muss dieser reagieren.

- Der Torwart liegt auf dem Bauch, sein Kopf zeigt zum Trainer. Dieser rollt oder spielt den Ball auf den Torwart, der den Ball fängt und ihn zur Brust zieht. Bei Bällen, die rechts oder links seitwärts vom Torwart anrollen, bewegt er sich beim Aufnehmen von der Bauchlage in die Seitenlage. Seine Körperfront zeigt dabei nach vorne.
- Der Torwart liegt auf dem Bauch, sein Kopf zeigt zum Trainer. Der Trainer wirft direkt auf den Torwart oder rechts und links von ihm flache Flugbälle zu. Der Torwart fängt diese Bälle und dreht sich dabei von der Bauchlage in die Seiten- bzw. Hüft Lage.
- Der Torwart geht in den Kniestand. Der Trainer wirft Bälle nach seiner rechten und linken Seite sowie reichhohe Bälle usw. Beim Fangen aller dieser Bälle muss sich der Torwart aus der Hüfte heraus lang machen, sein Kopf ist zwischen den Armen, die Handflächen zeigen nach vorn. Die Bälle werden zum Körper gezogen bzw. zum Körper abgefälscht.
- Fangen von Rollbällen zur Seite im Kniestand: Der Torwart befindet sich im Kniestand. Der Trainer rollt die Bälle soweit seitlich neben den Torwart, dass er sie nur mit Abrollen über Oberschenkel und Hüfte mit den Händen (Handflächen nach vorn) erreichen kann. Seine Vorderfront zeigt während des ganzen Vorganges nach vorn.
- Der Torwart befindet sich im Kniestand. Nun werden die Bälle seitlich hoch nach rechts und links zugeworfen. Der Torwart reckt sich aus der Hüfte heraus dem Ball entgegen und rollt nach dem Fangen über Oberschenkel und Hüfte zur Seitlage. Der Ball soll möglichst an den Körper gezogen werden.
- Der Torwart geht in die tiefe Hocke und fängt die ihm nach rechts, links und hoch zugeworfenen Bälle aus der Hockstellung mit Abrollen über Oberschenkel und Hüfte zur Seitlage. Bälle, die weiter seitwärts anfliegen, werden mit einem Sprung aus der Hockstellung gefangen.

Die Bälle sollen sofort nach dem Fassen an den Körper gezogen werden. Nach jedem Sprung muss die Hockstellung wieder eingenommen werden.

- Der Trainer wirft einen brusthohen Ball zum Torwart, der seine Fäuste vor die Brust genommen hat. Der Torwart faustet den Ball mit einer kräftigen Armstreckung zurück.
  - Der Trainer wirft hohe Bälle zu. Der Torwart springt hoch und faustet zurück. Wichtig, dass das Fausten erst im Höhepunkt der Sprungkurve vorgenommen wird.
  - Der Trainer wirft brusthohe Bälle zu. Der Torwart faustet sie mit einer Hand zurück, wobei er beachten muss, dass der Ball mit den 4 untersten Fingergliedern voll getroffen wird. Beim Stoßen dreht sich die Hand wie bei einem Boxhieb, so dass beim Auftreffen auf den Ball der Handrücken nach oben zeigt.
- Fausten mit der rechten/linken Hand. Fausten abwechselnd rechts und links. Fausten im Sprung.
- Der Trainer wirft seitwärts anfliegende Bälle zu, der Torwart faustet diese Bälle zur Seite weg. Ein seitwärts vom Torwart stehender Spieler (oder zweiter Torwart) fängt die Bälle und wirft sie dem Trainer zu.
  - Faustarbeit am Pendel allein/mit Partner (hinter dem Torwart stehender Spieler behindert Torwart beim Fausten).

#### Partnerübungen

- 2 Torleute stehen sich im Abstand von etwa 5 Metern gegenüber und werfen sich den Ball auf Brusthöhe zu.
- w.o., nun Zuwerfen des Balles durch Aufprellen auf den Boden.
- w.o., nun Zurollen des Balles mit sicherer Aufnahme.
- w.o., ein TW schießt nun Dropkick flach/halbhoch/hoch, der andere fängt.
- 2 Torleute knien im Abstand von etwa 5 Metern gegenüber, der Ball wird abwechselnd links/rechts geworfen. Der andere TW fängt den Ball durch abrollen auf die entsprechende Seite.
- w.o., nun sitzen die TW gegenüber.
- Die beiden TW sitzen wieder im Abstand von etwa 5 Metern gegenüber und werfen sich den Ball nun hoch zu. Der Ball wird gefangen, nach hinten abgerollt und wieder zurückgeworfen (Sit-Ups).
- 2 TW stehen gegenüber. Einer wirft den Ball nach allen Seiten und in verschiedene Höhen, der andere fängt und wirft zurück. Wichtig ist, dass trotz schnellstmöglicher Wurffolge technisch richtig gefangen wird.
- 2 TW stehen Rücken an Rücken, der Ball wird links/rechts weitergegeben.
- w.o., nun wird der Ball in Form einer 8 weitergegeben.
- w.o., den Ball über dem Kopf/durch die Beine weitergeben.
- 2 TW stehen hintereinander, der Trainer im Abstand von etwa 5 Meter ihnen gegenüber und wirft nun über den ersten TW (dieser bleibt passiv/hüpft locker) den Ball, der hintere TW fängt.
- 2 TW stehen Schulter an Schulter mit Blickrichtung zum Trainer. Der Trainer wirft den Ball hoch, beide Torwarte versuchen den Ball zu fangen.
- 2 TW stellen sich gegenüber auf, ein Tor zwischen ihnen. Nun werfen/fausten sie sich den Ball links/rechts einhändig/beidhändig zu.
- Wettkampfspiele 1:1 auf 2 Tore, Abstand etwa 20 Meter: Schüsse vom Boden, aus der Hand. Abwürfe, 1:1-Spiele.

#### Torwartübungen im Tor

- Der Ball wird locker rechts/links geschossen (Brusthöhe, halbhoch, flach).
- Der Trainer wirft/spielt mittels Spannstoß aus der Hand Bälle in alle Richtungen auf das Tor. Der Torwart versucht alle Bälle zu halten. Die Entfernung des Trainers vor dem Tor wird allmählich verringert.
- Der Trainer wirft steile Bälle ca. 8 Meter vor das Tor, der Torwart muss herauslaufen und im Sprung die steil einfallenden Bälle fangen.

- Der Trainer wirft Bälle in Querlattenhöhe aufs Tor, der Torwart lenkt die Bälle über die Torlatte mit dem Handrücken/mit der Handfläche.  
Würfe von vorn/von der Seite.
- Fausten von seitwärts anfliegenden Bällen zur anderen Seite mit beiden Fäusten/ mit einer Faust.  
Die „Ballnahe“ Faust führt den Stoß aus.  
Zwei Partner stehen rechts und links vom Tor. Der rechte Partner wirft, der Torwart faustet zum linken. Dieser wirft, der Torwart faustet zum rechten Partner usw. .
- Der Torwart geht oder läuft von einem Pfosten zum anderen. Der Trainer wirft den Ball hinter ihn.
- Der Torwart dreht sich im Gehen oder Laufen auf dem jeweiligen hinteren Bein und fängt im Sprung den Ball oder er faustet ihn mit einer Faust zur Seite weg.
- Würfe auf den am Rücken liegenden TW.
- Der TW steht 5 Meter vor dem Tor, der Ball wird über den TW geworfen. Dieser versucht rückwärts laufend den Ball zu erreichen oder über das Tor zu lenken.
- Der TW geht in Hockstellung, der Ball wird rechts/links geworfen. Der TW springt aus der Hocke und sichert den Ball.
- w.o., nun wird der Ball rechts/links als Aufsetzer geworfen, der TW springt aus der Hocke und sichert den Ball.
- w.o., auf Zuruf sprintet er nun zum Pfosten und versucht dann einen Ball zu erreichen, der mittig auf das Tor geschossen wird.
- TW sprintet zu einem etwa 5 Meter vor dem Tor aufgestellten Hütchen und erwartet dort den Torschuss.
- Ein Meter vom linken Torpfosten wird ein Ball auf die Torlinie gelegt. Der Trainer wirft einen hohen Ball in die rechte obere Torecke. Der Torwart fängt im Sprung den Ball, wirft ihn zum Trainer zurück und hechtet zum ruhenden Ball, den er mit seinen Handflächen berührt. Sofort erhebt sich der Torwart, denn der Trainer wirft wieder einen Ball in die rechte obere Torecke.  
Der Torwart fängt ihn, wirft ihn zum Trainer zurück und hechtet wieder zum ruhenden Ball.  
Diese Übungsform ist äußerst trainingsintensiv, dem Torwart muss deshalb nach etwa 5maligem Durchgang eine kurze Verschnaufpause gegönnt werden.  
Selbstverständlich wird diese Übung nach beiden Seiten durchgeführt, also Ball in die rechte Torecke und Zuwurf in die linke obere Ecke.  
Auch das Herauslaufen, Winkel verkürzen, Abstoß, Abschlag, Abwerfen, Mauer stellen und das Stellungsspiel sollten im Training geübt werden. Der Trainer soll versuchen, dabei stets praxisnahe Spielsituationen zu schaffen.

**Es sollte für jeden Torwart auch ein „Zurück“ als Feldspieler geben, unter „Zwang“ fehlt der Spaß am Spiel und dies schadet letztlich der Leistung und dem Sport.**

## Schiedsrichter

Der SVT fördert das Schiedsrichterwesen im Sinne des DFB und des SHFV. Der SVT beteiligt sich **nicht** an sogenannten „Abwerbeaktionen“ von ausgebildeten Schiedsrichtern bei anderen Vereinen. Der SVT setzt verstärkt auf die Ausbildung junger Schiedsrichteranwärter um den Forderungen des SHFV gerecht zu werden und drohende Punktabzüge zu verhindern.

### Warum lohnt es sich Schiedsrichter zu werden?

Die Tätigkeit als Schiedsrichter birgt viele Vorteile für den Sportler: gesunde sportliche Betätigung an frischer Luft, Zugehörigkeit zu einer sportlichen Gemeinschaft mit Geselligkeit, Persönlichkeitsbildung, Entschlusskraft, Menschenkenntnis, viele schöne Reisen und viele interessante Charaktere, die man Woche für Woche neu kennenlernt - alle diese erstrebenswerten Dinge bietet das Amt des Schiedsrichters.

Darüber hinaus gibt es aber auch weitere persönliche und berufliche Vorteile einer Schiedsrichtertätigkeit, welche im Folgenden dargestellt werden.

#### Persönliche Vorteile als Schiedsrichter

- Die Schiedsrichter-Ausstattung (Trikot, Hose, Stutzen) wird normalerweise vom Verein gestellt
- Die Fahrtkosten zu den Spielleitungen werden ersetzt
- Daneben gibt es abhängig von der Spielklasse Aufwandsentschädigungen
- Der DFB Schiedsrichter-Ausweis berechtigt zum freien Eintritt für alle Spiele des Deutschen-Fußball-Bundes, dies gilt mit Einschränkungen auch für die Bundesliga sowie die zweite Bundesliga.

#### Berufliche Vorteile durch die „Schiedsrichterei“

- Teamfähigkeit: Ein Schiedsrichter muss im Team arbeiten können, muss sich mit seinen Assistenten verstehen.
- Stressbeständigkeit: Die Schiedsrichter müssen auch in schwierigen Situationen einen "kühlen" Kopf bewahren, um richtig zu entscheiden. Sie fungieren oft auch als Schlichter zwischen den Mannschaften.
- Präzision: Die Schiedsrichter müssen unter teilweise erschwerten Bedingungen schnelle und präzise Entscheidungen treffen.
- Bescheidenheit: Der Schiedsrichter besetzt eine zentrale Position im Spiel. Doch er sollte das Spiel leiten, ohne selbst im Mittelpunkt zu stehen.
- Selbstbewusstsein: Schiedsrichter müssen Entscheidungen treffen und zu diesen Entscheidungen stehen.

Wie werde ich Schiedsrichter?

Du interessierst dich für die Ausbildung zum Schiedsrichter? Doch wie alt muss ich mindestens sein, wo kann ich mich anmelden und wie umfangreich ist die Ausbildung? Mit den nachfolgenden Stichpunkten werden Voraussetzungen, Ausbildung und weitere wichtige Fragen beantwortet.

**Mindestalter:** Die Schiedsrichter-Ordnung des Deutschen Fußball-Bundes (DFB) empfiehlt ein Mindestalter von 12 Jahren. Dieser Vorgabe folgt auch der SHFV.

**Weitere Voraussetzungen:** Die Schiedsrichter-Bewerber müssen Mitglied in einem Fußballverein sein, Interesse am Fußball haben und die Einsatzbereitschaft mitbringen, jährlich eine Mindestanzahl von Spielleitungen zu übernehmen und an Weiterbildungsveranstaltungen an acht bis zwölf Tagen pro Jahr teilzunehmen.

**Ausbildung:** Die Erfahrung hat gezeigt, dass für eine qualifizierte Ausbildung neuer Schiedsrichter mindestens 14 UE vorzusehen sind. Als Mindesttageszahl sind drei Ausbildungstage vorzusehen. Die Ausbildung kann in unterschiedlicher Form durchgeführt werden. Die Entscheidung obliegt den Kreisfußballverbänden, in denen die Ausbildung stattfindet. So ist es z.B. möglich die Ausbildung an mehreren Wochentagen oder an mindestens zwei Kompaktwochenenden durchzuführen. Die Durchführung der Ausbildung im



Rahmen von Wochenendlehrgängen wird allerdings empfohlen.

**Prüfung:** Schriftliche (Beantwortung von Regelfragen) und auch körperliche Lauf-Prüfung (Herrn ab 18: 2200 m in 14 Min.; Herren ab 50: 2000 m in 14 Min.; Jugendliche und Frauen: 2000 m in 14 Min.).

**Einsätze:** Nach Prüfung, je nach Alter im Junioren- und auch schon im Senioren-Bereich, beginnend in den Basisklassen. Hierbei erfolgt in der Anfangsphase möglichst Betreuung durch erfahrene Kollegen ("Paten").

**Aufstieg:** Der Aufstieg eines Schiedsrichters in eine höhere Leistungsklasse ist von seinen Leistungen bei der Spielleitung, seiner Gesamteinstellung zum Schiedsrichterwesen und von einer Prüfung abhängig, die er vor dem Schiedsrichterausschuss abzulegen hat, der für die neue Leistungsklasse zuständig ist.

**Finanzen:** Die Sportkleidung wird normalerweise vom Verein gestellt. Die Fahrtkosten zu den Spielleitungen werden ersetzt, daneben gibt es abhängig von der Spielklasse Aufwandsentschädigungen, die in einer Spesenordnung festgelegt sind.

**Erste Ansprechpartner:** Über den SVT (Fußballobmann/Jugendobmann oder Schiedsrichterwart) informiert man sich zunächst beim Schiedsrichterausschuss des jeweiligen Kreisfußballverbandes über die nächsten Ausbildungstermine und klärt dann die weitere Vorgehensweise.

#### Fußballobmann und Jugendobmann

Helmut Stölting  
Tel. 04321 32496  
Email: [info@fussball-svt.de](mailto:info@fussball-svt.de)

#### Stellv. Jugendobmann

Jörg Carstensen  
Tel. 04321-39800  
Email: [info@fussball-svt.de](mailto:info@fussball-svt.de)

#### Schiedsrichterwart

Michael Renk

## Eltern

Eltern spielen im Juniorenbereich eine wichtige Rolle.

Im unteren Juniorenbereich ist es kaum vorstellbar, dass ein reibungsloser Spielbetrieb ohne Eltern überhaupt machbar ist.

An folgenden Stellen ist eine Mitarbeit der Eltern besonders hilfreich und deswegen unbedingt erwünscht:

- Eltern helfen bei der Beförderung der Kinder zu den Spielen/Turnieren durch die Bildung von Fahrgemeinschaften, die miteinander abgesprochen werden. Ähnliche Absprachen sind auch für denkbare Fahrten zu außersportlichen Aktivitäten möglich.



- Eltern übernehmen die Reinigung der Trikots. Dies kann auf verschiedene Art und Weise funktionieren.
- Eltern unterstützen den Trainer als Helfer im Training. Sie übernehmen auf Anweisung des Trainers bestimmte Funktionen. Dadurch ergeben sich im Training bessere Differenzierungsmöglichkeiten.
- Bei der Vorbereitung außersportlicher Aktivitäten, die für die Juniorenmannschaft geplant werden, sollten Eltern sich hilfreich einschalten und die Planungen unterstützen.
- Bei Austragung von Fußballturnieren übernehmen Eltern organisatorische Aufgaben wie den Verkauf und manches mehr.

Das Anfeuern der Mannschaft und das lautstarke Bejubeln gelungener Aktionen und Tore sind stets erwünscht.

**Die lautstarke Kritik am eigenen Kind, am Mitspieler des eigenen Kindes, am Gegenspieler oder am Trainer oder Schiedsrichter während des Spiels sind unerwünscht.**

**Sie schadet meist mehr, als sie hilft.**

## Schulfußball

Wie auch schon in den vergangenen Jahren engagiert sich der SVT auch im Bereich Schulfußball.

In Sportstunden oder Neigungsgruppen der jeweiligen Schule und Klasse übernimmt ein ausgebildeter Trainer die Funktion des Sportlehrers und führt die Kinder je nach Alter und Vorkenntnissen an die Mannschaftssportart Fußball heran.

Der SVT möchte sich damit in und um Neumünster noch breiter aufstellen und einen sportlichen Beitrag für die Gesellschaft leisten.

Sollten sich Kinder für den Fußball oder für den Sport im Allgemeinen begeistern, sind sie uns beim SVT jederzeit willkommen.

**Der SVT hat inzwischen mit 3 Schulen in Neumünster eine Kooperation geschlossen und bietet dort im Rahmen der betreuten Ganztagschule unter anderem auch Fußball AG's an.**

### Kooperationsschulen:

**Pestalozzi Schule**

**Rudolf Tonner Schule**

**Wilhelm Tank Schule**

## Unser Kodex

Alle Aktiven und das Funktionspersonal des SVT bekennen sich zur absoluten Gewaltlosigkeit gegenüber Sportkameraden und Zuschauer innerhalb und außerhalb des Vereins.

Mit- und Gegenspieler werden respektiert und nicht diskriminiert.  
Auch wenn man nicht jeden mögen kann, akzeptiert man jeden als seinen Mannschaftskameraden.

Nötige Kritik ist immer sachlich und motivierend, aber nie verletzend.

Bei Fehlern unterstütze ich jeden einzelnen im Team, damit wir uns gemeinsam steigern können.

Beleidigungen, üble Nachrede oder versteckte Fouls entsprechen nicht der Philosophie des SVT.

Ein Schieds- bzw. Linienrichter ist fester Bestandteil des Spiels und wird als solcher respektiert.

Ich verhalte mich ihm gegenüber zurückhaltend und ehrlich.  
Die Entscheidungen des Schiedsrichters werden akzeptiert.

Der pflegliche Umgang mit Bällen, Trikots, Tornetzen und allen Trainingsmaterialien ist eine Selbstverständlichkeit.

Ein Fußballer behandelt das Gelände, die Umkleieräume, Duschräume und alle anderen Gemeinschaftsflächen sorgsam und schonend.

Als Gast bei anderen Vereinen gelten diese Grundsätze noch stärker.  
Bei Verfehlungen gegen die Sauberkeitsgrundsätze schadet der Fußballer seinem Team und dem Verein.

Meine Einstellung zum Sport ist ernsthaft, dazu gehört auch Pünktlichkeit beim Training und Spiel, sowie rechtzeitiges An- und Abmelden.

Meine eigenen Interessen müssen im Zweifelsfall den Interessen des SVT, der Fußballabteilung oder der einer gesamten Mannschaft hinten anstehen.

Von zentralen Interesse ist immer der Gesamtverein SV Tungendorf/NMS

Der SVT und ich ruhen sich nicht auf den erbrachten Leistungen aus, sie sind vielmehr Ansporn für weitere kontinuierliche und nachhaltige Arbeit im Jugend- und Herrenbereich der Fußballabteilung des SVT.