



Fußballkreis Havelland

im Fußball-Landesverband Brandenburg e. V.

F-Junioren-Festival 2018

Technikstationen

Während des Turniers muss jede Mannschaft an fünf Technikstationen vorgegebene Übungen absolvieren. Jeweils zwei Spieler eines Teams versuchen an einer Station, ein gutes Ergebnis für die eigene Mannschaft zu erreichen, wobei kein Spieler an zwei Stationen antreten darf.

Sollte eine Mannschaft mit weniger als zehn Spielern antreten, darf kein Spieler an den Technikstationen doppelt eingesetzt werden, so dass gegebenenfalls nur ein Spieler an einer Station die Übung für seinen Verein absolvieren kann.

Die Stationen müssen nach einem für jede Mannschaft vorgegebenen Zeitplan durchlaufen werden.

1. Station

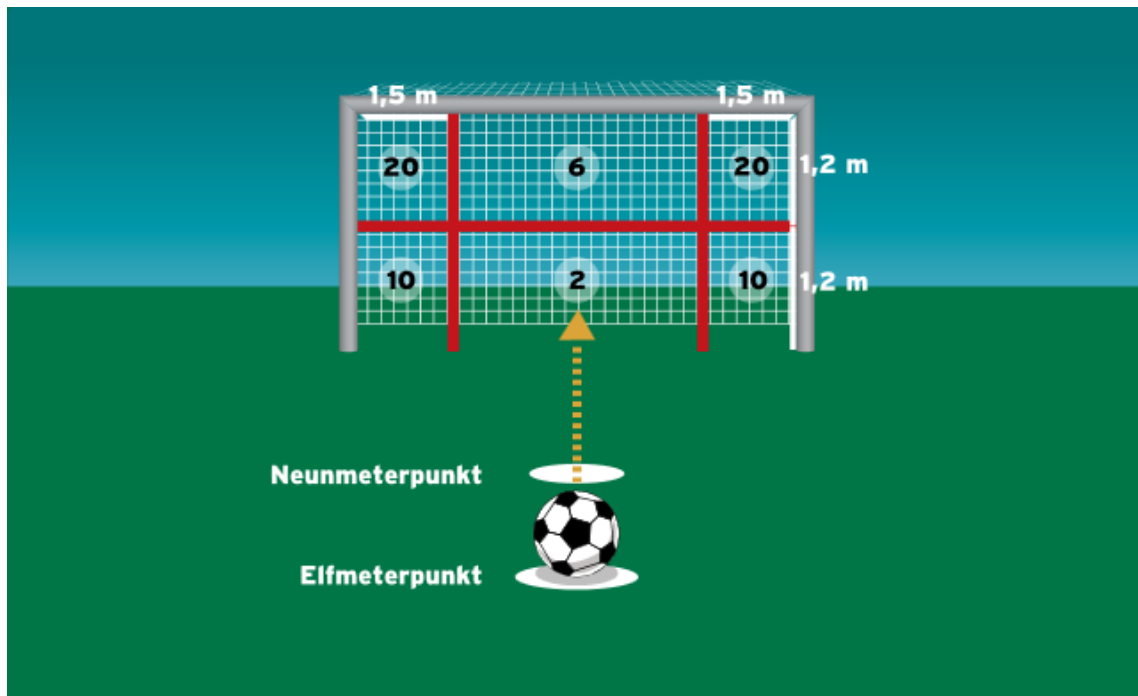
Jonglier - Wettbewerb

Der Ball darf beliebig jongliert werden. Innerhalb von zwei Minuten kann der Spieler so häufig starten wie er mag. Es zählt der Versuch mit den meisten Ballkontakten hintereinander.

Der Versuch ist beendet, wenn der Ball den Boden berührt. Der letzte Versuch kann auch über die Zeitvorgabe hinaus fertig jongliert werden.

2. Station

Neunerkönig



Beim Neunerkönig muss jeder Spieler 5 x mit dem rechten und 5 x mit dem linken Fuß auf das Großfeldtor vom Neunmeterpunkt aus schießen. Jeder Treffer in den jeweiligen Bereich bringt die dort zu erreichende Punktezahl.



Fußballkreis Havelland

im Fußball-Landesverband Brandenburg e. V.

3. Station Seilspringen

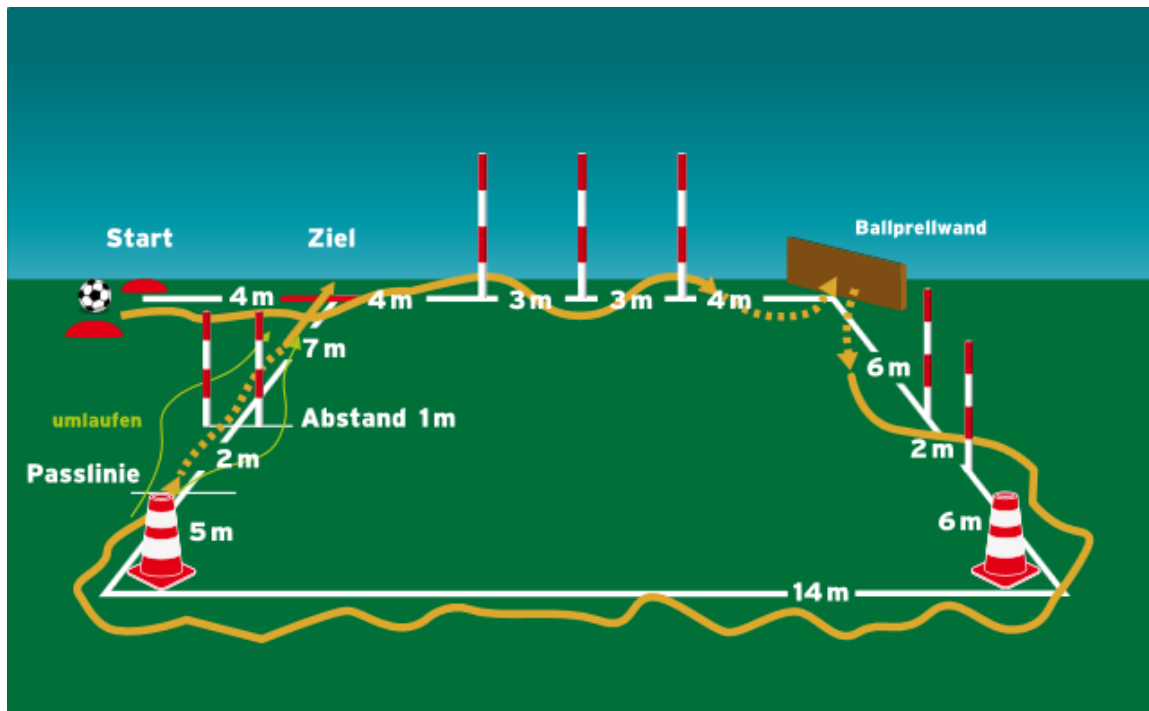
Hier muss der Spieler innerhalb von 30 Sekunden versuchen, möglichst viele Seildurchschläge zu machen. Es werden alle erfolgreichen Seildurchschläge in diesem Zeitraum zusammengezählt.

4. Station Zielpassen



Durch ein Hütchentor (1 m breit), das zehn Meter entfernt steht, muss ein Spieler 5 x mit dem linken und 5 x mit dem rechten Fuß gepasst werden. Jeder Treffer ergibt eine Punktzahl. Die Passart ist nicht vorgegeben.

5. Station Dribbelkünstler



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 (rechts oder links herum) der Ball hinter dem Stangentor und vor der Ziellinie wieder aufgenommen werden kann.

Berechnung Gesamtergebnis

Neben dem Ergebnis der Turnierspiele gibt es auch für jede der fünf Technikstationen eine Platzierung.

Die Ergebnisse aller Stationen sowie des Turniers gehen in die Gesamtwertung ein.