



FUSSBALL-
ABZEICHEN

DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN ORGANISATIONS- BROSCHÜRE



ALLE INFORMATIONEN
FÜR DIE DURCHFÜHRUNG
IHRES ABNAHMETAGES!



**DOPPELPASS
2024**

unterstützt von

BZgA

Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung



KINDER LIEBEN FUSSBALL

Der **DFB-DOPPELPASS 2024** präsentiert zahlreiche Aktionen für Schulen und Vereine rund um den Fußball. Das Ziel ist die Förderung der Zusammenarbeit von Schulen und Fußballvereinen – ein Doppelpass, der begeistert: Denn ob in der Schule oder im Verein – alle Kinder lieben Fußball!

Weitere Informationen unter
doppelpass2024.dfb.de



DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN ORGANISATIONS- BROSCHÜRE

ALLE INFORMATIONEN
FÜR DIE DURCHFÜHRUNG
IHRES ABNAHMETAGES!

INHALT

VORWORT	5
VERANSTALTUNGSPLANUNG	6
HELPER*INNEN UND STATIONSBETREUER*INNEN	7
MATERIALBEDARF	8
VERANSTALTUNGSDURCHFÜHRUNG	10
Veranstaltungspaket	10
Altersgruppen/Punktewertung	11
DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN	12
Die fünf Stationen	14
DFB-PAULE-SCHNUPPER-ABZEICHEN	20
Die drei Stationen	22
ONLINE-DATENBANK	26
FUSSBALL VERBINDET	28



**FUSSBALL-
ABZEICHEN**



VORWORT

Liebe Fußballfreund*innen, liebe Lehrkräfte,

das DFB-Fußball-Abzeichen schreibt seit 1999 seine ganz eigene und besondere Erfolgsgeschichte. Der vom Deutschen Fußball-Bund (DFB) entwickelte Individual-Wettbewerb für die Basis in Schule und Verein erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit. Mehr als zweieinhalb Millionen Teilnehmer*innen erwarben in dieser Zeit IHR Abzeichen: zweieinhalb Millionen Glücksmomente.

Schießen, dribbeln oder passen, wie die Stars aus den Nationalmannschaften Lena Oberdorf und Kai Havertz: Beim DFB-Fußball-Abzeichen können ALLE ihre technischen Fertigkeiten unter Beweis stellen.

Sie als Verantwortliche in den Schulen und Vereinen haben sich für einen Abnahmetag entschieden – der DFB hilft Ihnen mit dieser Broschüre bei der Vorbereitung und Durchführung. Wir beschreiben Ihnen kurz und exakt sowie mit vielen Grafiken versehen, was Sie bei der Planung und Durchführung des Abnahmetages beachten sollten.

Für die Kinder bis zu den E-Junior*innen im Verein und die Grundschüler*innen der 1. bis 4. Klasse haben wir das DFB-Paule-Schnupper-Abzeichen mit drei Stationen entwickelt. Für alle älteren Fußballbegeisterten bieten wir das DFB-Fußball-Abzeichen mit fünf Stationen an. In beiden Parcours können die Teilnehmer*innen zeigen, was sie können.

Weitere Informationen finden Sie unter www.fussballabzeichen.de. Sollten Sie noch Fragen haben, wenden Sie sich bitte an unsere **DFB-Fußball-Abzeichen-Service-Hotline 0 61 73 / 99 52 315** (montags bis freitags von 10:00 bis 17:00 Uhr).

Das DFB-Fußball-Abzeichen-Team des Deutschen Fußball-Bundes bedankt sich für Ihr Engagement in Schule und Verein und wünscht Ihnen und allen Teilnehmer*innen viel Spaß und Erfolg bei Ihrem Abnahmetag.

Ihr
DFB-Fußball-Abzeichen-Team





VERANSTALTUNGSPLANUNG

Die Abnahme des DFB-Fußball-Abzeichens erfordert eine sorgfältige Vorbereitung und genaue Zeitplanung. Ein geeigneter Termin muss gefunden werden, eine passende Sportstätte zur Verfügung stehen.

1. Ein Abnahmetag bietet sich ideal für die Einbindung in das jährliche Vereinsfest oder in Jugendturniere an. Auch für Schulfeste oder Schulsportfeste ist das DFB-Fußball-Abzeichen geeignet.
2. Das DFB-Fußball-Abzeichen kann im Rahmen des Trainings oder bei Schulen in einer regulären Unterrichtsstunde abgenommen werden. Die Übungsinhalte können dabei z. B. mehrere Wochen in das Training oder den Unterricht integriert werden. Anschließend wird ein Training bzw. eine Unterrichtsstunde dazu genutzt, die Abnahme durchzuführen.
3. Die Abnahme kann auch auf mehrere Tage/Wochen verteilt werden. So können in jedem Training bzw. jeder Sportstunde eine oder zwei Stationen abgenommen werden.

PLATZBEDARF

Um die fünf Stationen des DFB-Fußball-Abzeichens aufzubauen, wird ein halbes Großfeld benötigt. Beim DFB-Paule-Schnupper-Abzeichen genügt ein Viertel des Spielfeldes.

Die Durchführung ist auch in der Sporthalle möglich. Allerdings muss gewährleistet sein, dass die Vorgaben der einzelnen Übungen eingehalten werden. Insbesondere die Durchführung des DFB-Paule-Schnupper-Abzeichens eignet sich auch für Sporthallen.

Je nach Anzahl der Helfer*innen und Teilnehmenden sollten zwei oder mehr Stationen pro Übung aufgebaut und betreut werden.

ZEITPLANUNG

Die Erfahrung zeigt, dass den aufgebauten Parcours etwa 20 Teilnehmende in circa 30 Minuten absolvieren können. Es wird empfohlen, an einem Tag maximal 150 Personen zur Abnahme des DFB-Fußball-Abzeichens zuzulassen.

BESCHILDERUNG

An den Stationen sollten Stationsschild und Stationsbeschreibung zur Verfügung stehen. Die Vorlagen dafür sind unter www.fussballabzeichen.de zum Download bereitgestellt.

AUSRÜSTUNG AN DEN STATIONEN

Den Stationsbetreuer*innen sollten folgende Materialien an den Stationen zur Verfügung stehen:

- Tisch oder feste Unterlage (Klemmbrett)
- Bank oder Stuhl
- Schirm zum Schutz vor Regen oder Sonne
- Schreibutensilien
- Stationsschild und Stationsbeschreibung

HELPER*INNEN UND STATIONSBETREUER*INNEN

Die Abnahme an einer Station ist kein „Hexenwerk“! Bitte weisen Sie Ihre Helfer*innen rechtzeitig vor der Veranstaltung ein: Lassen Sie die Übung einmal vormachen und erläutern Sie die wesentlichen Punkte. Entscheidend ist, dass Ihre Stationsbetreuer*innen mit Freude und Spaß dabei sind und die Teilnehmenden motivieren und unterstützen.

ANZAHL DER HELPER*INNEN UND STATIONSBETREUER*INNEN

FÜR DAS DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN

Pro Parcours (fünf Stationen) werden benötigt:

Anzahl	Stationen bzw. Aufgaben
1	Dribbelkünstler
2	Kurzpass-Ass
2	Kopfbalkönig
2	Flankengeber
1	Elferkönig
1	Springer*in für die Stationen
1	Organisation (z. B. für die Anmeldung und das Ausstellen der Urkunden)

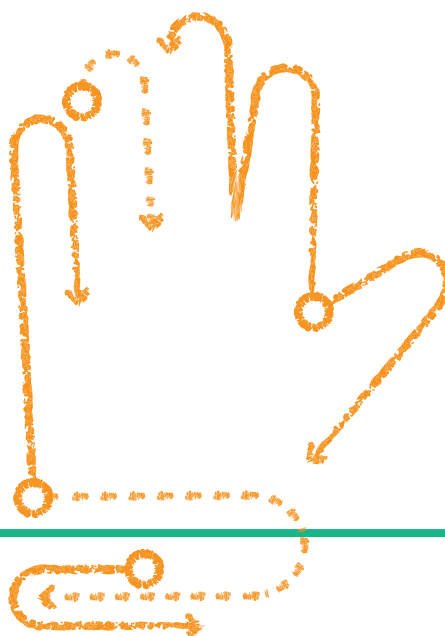
10 Gesamtbedarf Helfer*innen und Stationsbetreuer*innen

FÜR DAS DFB-PAULE-SCHNUPPER-ABZEICHEN

Pro Parcours (drei Stationen) werden benötigt:

Anzahl	Stationen bzw. Aufgaben
1	Dribbelkünstler
1	Kurzpass-Ass
1	Elferkönig
1	Springer*in für die Stationen
1	Organisation (z. B. für die Anmeldung und das Ausstellen der Urkunden)

5 Gesamtbedarf Helfer*innen und Stationsbetreuer*innen





MATERIALBEDARF

DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN

ALLGEMEIN

Mindestens 11 Leichtbälle

Pro Station sollten mindestens 2 Leichtbälle zur Verfügung stehen (bei Station 2 jeweils 3 Bälle).

Mindestens 11 Normalbälle

Pro Station sollten mindestens 2 Normalbälle zur Verfügung stehen (bei Station 2 jeweils 3 Bälle).

1 Computer und Drucker

Für die Anmeldung der Teilnehmenden, Ausdruck der Urkunden und Gesamtauswertung der Veranstaltung.

Alternative: handschriftliches Ausstellen der Urkunden.

5 Stationsschilder

5 Stangen

Für die Stationsbeschilderung.

1-2 Tische

1-2 Bänke

1 Maßband

Zum Vermessen der Stationen.

1 Beschallungsanlage

Für Durchsagen und Musik.



DRIBBELKÜNSTLER

2 Markierungsteller

8 Markierungshütchen

1 Minitor

3 Stangen

Hinweis: Stangen nicht durch Hütchen ersetzen.

1 Stuhl

1 Langbank

Alternativen: Bierbank oder Bohlen zur Befestigung am Handlauf ums Fußballfeld.

1 Tisch

Für die Stationsbetreuer*innen als Schreibunterlage.

Alternative: Klemmbrett.

1 Stoppuhr



KURZPASS-ASS

2 Markierungsteller

1 Langbank

1 Stoppuhr

Markierungskreide

1 Tisch

1 Stuhl



KOPFBALLKÖNIG

1 Kleinfeldtor

2 Markierungsteller

3 Spannbänder

Alternativen: Rot-weißes Flatterband, Seile, Zauberschnur.

Markierungskreide

1 Tisch

1 Stuhl



FLANKENGEBER

12 Markierungsteller

Markierungskreide

1 Tisch

1 Stuhl



ELFERKÖNIG

1 Großfeldtor

Am besten transportabel, um den Rasen zu schonen.

3 Spannbänder

Markierungskreide

1 Tisch

1 Stuhl



MATERIALBEDARF

DFB-PAULE-SCHNUPPER-ABZEICHEN

ALLGEMEIN

Mindestens 7 Leichtbälle

Pro Station sollten mindestens 2 Leichtbälle zur Verfügung stehen (bei Station 2 jeweils 3 Bälle).

1 Computer und Drucker

Für die Anmeldung der Teilnehmenden, Ausdruck der Urkunden und Gesamtauswertung der Veranstaltung.

Alternative: handschriftliches Ausstellen der Urkunden.

3 Stationsschilder

3 Stangen

Für die Stationsbeschilderung.

1-2 Tische

1-2 Bänke

1 Maßband

Zum Vermessen der Stationen.

1 Beschallungsanlage

Für Durchsagen und Musik.

Station
1

DRIBBELKÜNSTLER

- 2 Stangen mit Seil oder Querstange
- 12 Markierungshütchen
- 1 Minitor

Station
2

KURZPASS-ASS

- 1 Langbank oder Markierungen an der Wand (Sporthalle)
- 4 Hütchen oder Klebeband (Kreide)

Station
3

ELFERKÖNIG

- 1 Kleinfeldtor (2 x 5 m) oder 1 Handballtor oder Markierungen an der Wand (Sporthalle)
- 1 Spannband, Seil oder Absperrband
- 1 Markierungsteller oder Klebeband (Kreide)





VERANSTALTUNGSDURCHFÜHRUNG

DAS VERANSTALTUNGSPAKET

Zur Durchführung Ihrer Veranstaltung erhalten Sie ein Veranstaltungspaket mit kostenlosen Materialien.

Ihr persönliches Veranstaltungspaket enthält folgendes Equipment:

- 1 Organisationsbroschüre
- 5 Veranstaltungsplakate für Vereine
bzw. 2 Veranstaltungsplakate für Schulen
- 5 Stationenposter (Veranstaltung zum DFB-Fußball-Abzeichen)
- 3 Stationenposter (Veranstaltung zum DFB-Paule-Schnupper-Abzeichen)

Außerdem erhalten Sie entsprechend der angemeldeten Teilnahmen jeweils:

- die exklusiven DFB-Fußball-Abzeichen (Ansteck-Pins)
- die Urkunden
- die notwendigen Wertungshefte (für Vereine) bzw. Wertungstabellen (für Schulen)

DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN



Plakat



Stationenposter



Wertungsheft



Ansteck-Pin



Wertungstabelle



Urkunde

DFB-PAULE-SCHNUPPER-ABZEICHEN



Plakat



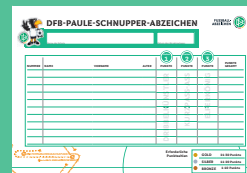
Stationenposter



Wertungsheft



Ansteck-Pin



Wertungstabelle



Urkunde

ALTERSGRUPPEN/ PUNKTEWERTUNG

DAS DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN IST NACH FÜNF ALTERSGRUPPEN GESTAFFELT

KINDER (Ü 9)	9 bis 13 Jahre
JUGENDLICHE (Ü 14)	14 bis 16 Jahre
ERWACHSENE (Ü 17)	17 bis 39 Jahre
ERWACHSENE (Ü 40)	40 bis 49 Jahre
ERWACHSENE (Ü 50)	ab 50 Jahre



DIE ERFORDERLICHE PUNKTZAHL FÜR JEDE ALTERSGRUPPE

	KINDER 9–13 Jahre (Ü 9)	JUGENDLICHE 14–16 Jahre (Ü 14)	ERWACHSENE 17–39 Jahre (Ü 17)	ERWACHSENE 40–49 Jahre (Ü 40)	ERWACHSENE ab 50 Jahre (Ü 50)
GOLD	230	240	250	240	230
SILBER	180	190	200	190	180
BRONZE	130	140	150	140	130

Maximale Punktzahl: 300



TEILNAHMEURKUNDE

Teilnehmende, die die Punktzahl für das „Bronzeabzeichen“ nicht erreicht haben, sollen nicht enttäuscht nach Hause gehen! Für diese finden Sie im Internet unter www.fussballabzeichen.de ein PDF mit dem Vordruck einer „Teilnahmeurkunde“.



DIE FÜNF STATIONEN DES DFB-FUSSBALL-ABZEICHENS

Eine sorgfältige Vorbereitung sowie eine gewissenhafte Organisation helfen, einen reibungslosen Ablauf der Veranstaltung sicherzustellen. Im Folgenden werden die Stationen beschrieben sowie einige allgemeine und stationsspezifische Hinweise gegeben.

DIE EINZELNEN STATIONEN IM ÜBERBLICK

- 1 DRIBBELKÜNSTLER
- 2 KURZPASS-ASS
- 3 KOPFBALLKÖNIG
- 4 FLANKENGEBER
- 5 ELFERKÖNIG

AUFBAU

Die Stationen müssen genau abgemessen werden. Bei allen Stationen ist darauf zu achten, dass die Teilnehmenden genügend Freiraum haben, um die Übungen zu absolvieren. Sie sollten nicht durch Wartende bedrängt werden. Gegebenenfalls müssen die Stationen im Start- oder Schussbereich abgegrenzt werden. Bei hohen Teilnehmezahlen empfiehlt es sich, die Stationen je nach Beanspruchung der Rasenfläche zu versetzen.

Bitte beachten Sie beim Aufstellen des Equipments an den einzelnen Stationen zudem immer das mögliche Blenden durch Sonnenlichteinstrahlung. Dies ist wichtig, um möglichst gleichwertige Bedingungen für alle Teilnehmenden im Laufe des Abnahmetages gewährleisten zu können (gegebenenfalls verändern Sie den Aufbau entsprechend).

Sicherheitshinweis: Bewegliche Tore verankern!

ABLAUF

Bei einer Abnahme im Rahmen eines Vereins-/Schulfestes oder einer anderen Veranstaltung sollte am Spielfeldrand eine Anmeldestelle aufgebaut werden. Dort können sich die Teilnehmenden anmelden. Bei Vereinsveranstaltungen erhalten sie dort ihr Wertungsheft.

Nach Absolvierung aller Stationen wird hier die Gesamtpunktzahl errechnet, gegebenenfalls die Urkunde ausgestellt und gemeinsam mit dem exklusiven Ansteck-Pin übergeben.

Es wird empfohlen, die Urkunden mit PC und Drucker auszustellen. Auf www.fussballabzeichen.de steht dafür eine Seriendruckdatei zum Download zur Verfügung. Selbstverständlich können die Daten aber auch handschriftlich eingetragen werden.

TIPP

Der Durchlauf an den Stationen kann beschleunigt werden, indem wartende Teilnehmer*innen bei den folgenden Stationen die Bälle zurückspielen:

- 3 Kopfbalkönig
- 4 Flankengeber
- 5 Elferkönig



FUSSBALL-
ABZEICHEN

Kommt mit auf PAULES REISE UM DIE WELT!

Reist gemeinsam über Kontinente und
erkundet spielerisch die Welt – mit dem
DFB-Kinderbewegungs-Abzeichen.

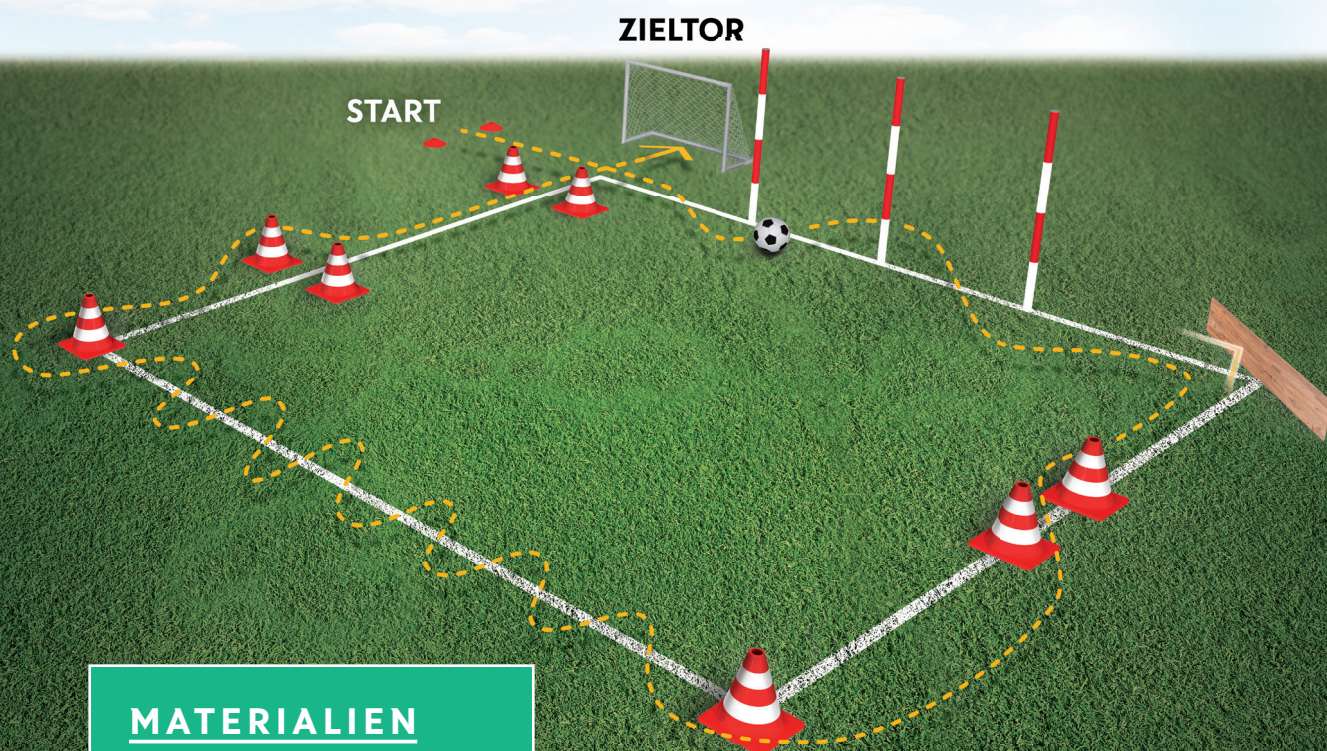
Fußball-Spaß
für Kinder im
Vorschulalter



www.fussballabzeichen.de



DRIBBELKÜNSTLER



MATERIALIEN

- 2 Markierungsteller
- 3 Stangen
- 1 Langbank
- 1 Ball
- 1 Minitor
- 1 Stoppuhr
- 8 Markierungshütchen
- Kreide, Farbe oder Spray zur Markierung

AUFBAU

- Die Skizze zeigt, wie die Markierungshütchen, Stangen, Bank und das Zieltor aufgebaut werden müssen. Bitte unbedingt diesen Aufbauplan einhalten!
- Als Ballprellwand kann zum Beispiel eine gekippte (Lang-)Bank verwendet werden. Diese muss befestigt werden. Die Höhe der Ballprellwand darf maximal 30 cm betragen.
- Die Größe des Zieltors ist egal, es kann auch ein Stangentor sein.

AUFGABE

Start mit ruhendem Ball am Starthütchen. Die Laufrichtung ist durch den Parcours vorgegeben. Den Ball durch die drei Stangen dribbeln. Die Ballprellwand durch einen gezielten Innenseitstoß anspielen und den zurückprallenden Ball in die weitere Laufbewegung mitnehmen.

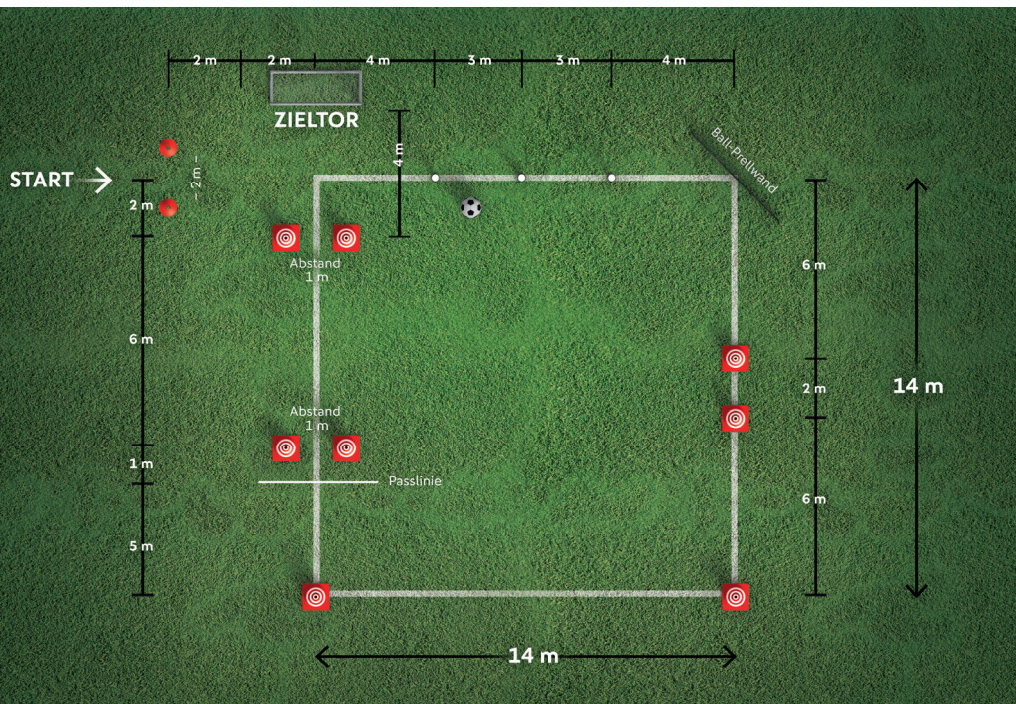
Im Anschluss das Hütchentor durchdribbeln und die beiden Eckhütchen umdribbeln.

Dann folgt ein gezielter und entsprechend dosierter Innenseitstoß aus einem Meter Entfernung durch das Hütchentor, das danach rechts oder links umlaufen werden muss. **Nicht durch dieses Hütchentor laufen!**

Der Ball muss nach dem Umlaufen des Hütchentores gleich wieder aufgenommen werden, um danach mit dem Ball durch das letzte Hütchentor zu dribbeln und im Anschluss den Ball ins Zieltor zu schießen. **Der Ball darf erst nach dem Durchdribbeln des letzten Hütchentores geschossen werden!**

DURCHFÜHRUNG

- Der Laufweg muss eingehalten werden (siehe Skizze).
- Hält der*die Teilnehmende den Laufweg nicht ein, darf der Durchgang nicht gewertet werden. Wichtig ist auch, dass der Ball durch das letzte Hütchentor gedribbelt und anschließend in das Zieltor geschossen werden muss.
- Der Versuch bzw. die Zeit startet beim Losdribbeln und ist beendet bzw. stoppt, wenn der Ball im Zieltor ist.
- Der*Die Stationsbetreuer*in achtet auf die genaue Durchführung und nimmt die Zeit.



WERTUNG

Alle Altersgruppen haben zwei Versuche. Die beste Zeit wird gewertet.

Die Zeit wird gestoppt, wenn der Ball im Zieltor ist.

Es wird immer auf volle Sekunden abgerundet (zum Beispiel 21,9 Sek. wird gerundet auf 21 Sekunden).

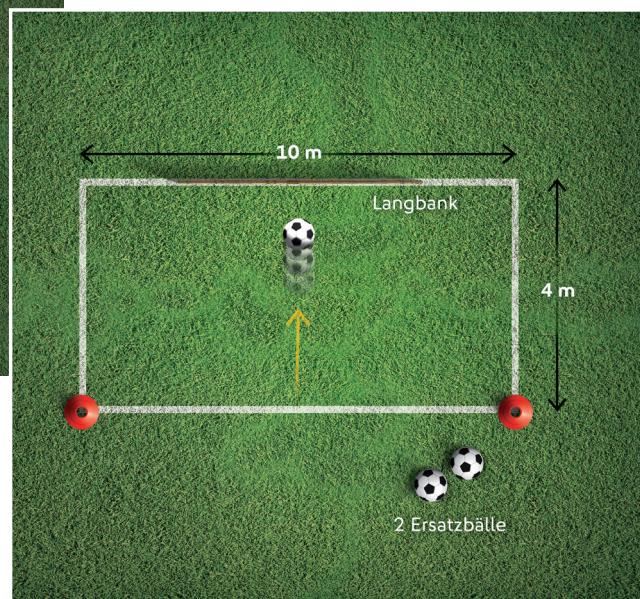
PUNKTZAHL

1 -17 Sek.	→	60 Punkte
18-21 Sek.	→	50 Punkte
22-25 Sek.	→	40 Punkte
26-29 Sek.	→	30 Punkte
30-33 Sek.	→	20 Punkte
34-37 Sek.	→	10 Punkte
> 37 Sek.	→	0 Punkte

Maximal erreichbare Punktzahl: 60



KURZPASS-ASS



AUFGABE

Der Ball muss mit der Innenseite 30 Sekunden gegen eine Prellwand gespielt werden. Der Abstand zur Prellwand beträgt vier Meter. Während der Übung darf zweimal ein Ersatzball verwendet werden.

DURCHFÜHRUNG

- Jeder Kontakt mit der Bank zählt als Treffer, auch wenn der Ball nicht über die Passlinie zurückkommt. (Hinweis: In diesem Fall darf der Ball mit dem Fuß auf die Passlinie zurückgeholt werden!)
- Der zurückspringende Ball darf nach jedem Rückprall mit dem Fuß kontrolliert oder auch direkt gespielt werden. Der von der Bank hoch zurückspringende Ball darf nicht mit der Hand gefangen werden!
- Wird der Ball vor der Passlinie gegen die Bank gespielt, wird der Pass nicht gewertet. Dies ist unbedingt einzuhalten.
- Nur wenn der Ball über die Bank oder neben die Bank gespielt wird, darf ein Ersatzball verwendet werden.
- Die zwei Ersatzbälle liegen auf der Passlinie an einem der beiden Eckpunkte bereit und dürfen nur durch den*die Teilnehmer*in selbst wieder ins Spiel gebracht werden.
- Ein*e Stationsbetreuer*in achtet auf die genaue Durchführung, der*die andere nimmt die Zeit.

WERTUNG

Jeder Kontakt mit der Bank zählt als Treffer, auch wenn der Ball nicht über die Passlinie zurückkommt. Nur Innenseitstöße zählen.

PUNKTZAHL

Jede*r Spieler*in hat 30 Sekunden Zeit, möglichst viele Pässe zu spielen, wobei jeder regelgerechte Kurzpass (Innenseite, Mindestabstand), der auf die Bank trifft (auch Kantentreffer, sofern sie zurückprallen), mit 3 Punkten gewertet wird.

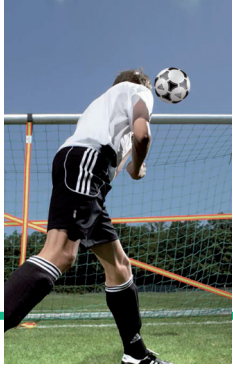
Maximal erreichbare Punktzahl: 60

MATERIALIEN

- 2 Markierungsteller
- 3 Bälle
- 1 Langbank
- 1 Stoppuhr
- Kreide, Farbe oder Spray zur Markierung

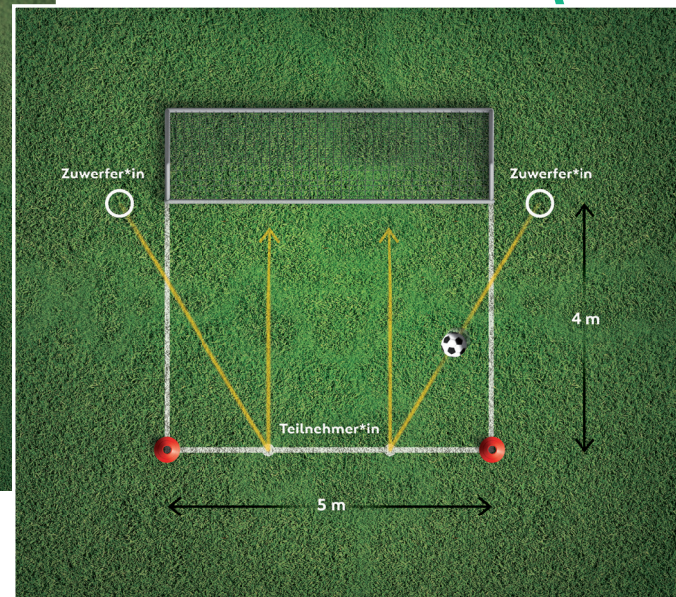
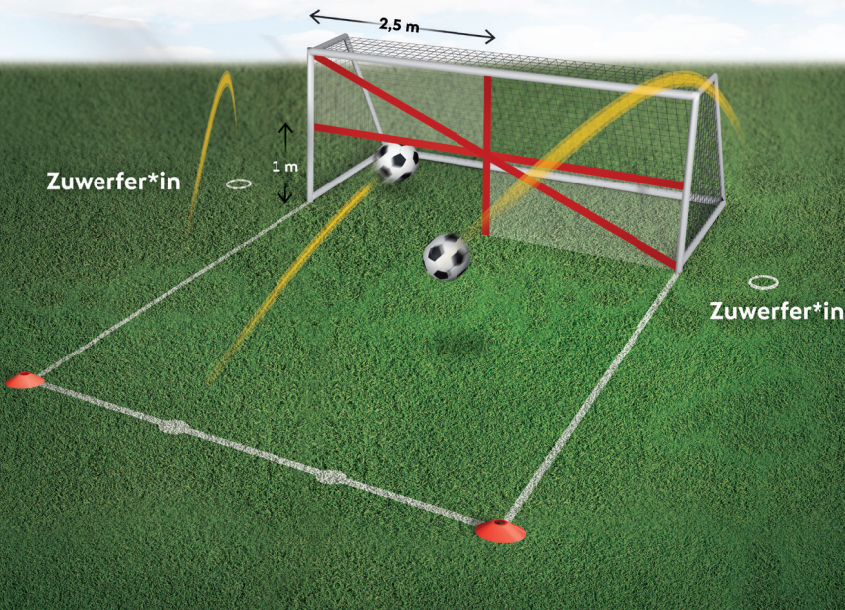
AUFBAU

- Als Ballprellwand kann zum Beispiel eine Langbank oder eine sonstige stabile Bank verwendet werden.
- Die Höhe der Langbank darf maximal 30 cm betragen.
- Die Skizze zeigt, wie Langbank und Markierungsteller/-hütchen aufgebaut werden müssen.
- Die Passlinie sollte zur besseren Orientierung für Teilnehmende und Stationsbetreuer*innen deutlich markiert werden.
- Es kann ein Tor hinter die Bank gestellt werden.



Station 3

KOPFBALLKÖNIG



AUFGABE

Der Kopfstoß erfolgt aus der Bewegung in ein gevierteltes Kleinfeldtor. Der Abstand zum Tor beträgt vier Meter. In das untere Rechteck kann der Ball als Aufsetzer geköpft werden. Ein Treffer ist auch dann gültig, wenn es zu einer Berührung der Bänder kommt und der Ball anschließend durch das korrekte Zielrechteck ins Tor fliegt.

DURCHFÜHRUNG

- Der*Die Zuwerfer*in steht seitlich neben dem Tor (immer auf Seite des Zielrechtecks). Von dort wird der Ball je zweimal von links und rechts angeworfen. Dabei soll der Ball beidhändig als Bogenwurf (von unten nach oben) gespielt werden.
- Gute Zuwürfe sind für das Gelingen der Übung entscheidend.
- Bei einem schlecht zugeworfenen Ball wird der Versuch wiederholt.
- Wird der Ball innerhalb der Viermeterzone geköpft, ist der Treffer nicht zu werten.
- Sollte ein geköpfter Ball von den Bändern zurückprallen, wird der Versuch wiederholt.
- Bälle, die gegen den Pfosten oder die Latte geköpft werden und nicht ins Tor (Zielrechteck) gehen, werden als Fehlversuch gewertet (keine Wiederholung).

WERTUNG

Ziel ist es, mit je zwei Versuchen, aus vier Metern Entfernung in das untere und obere Zielrechteck zu treffen.

PUNKTZAHL

Jeder korrekte Treffer wird mit 15 Punkten gewertet. Die Punktzahl ergibt sich aus allen vier Versuchen.

Maximal erreichbare Punktzahl: 60

MATERIALIEN

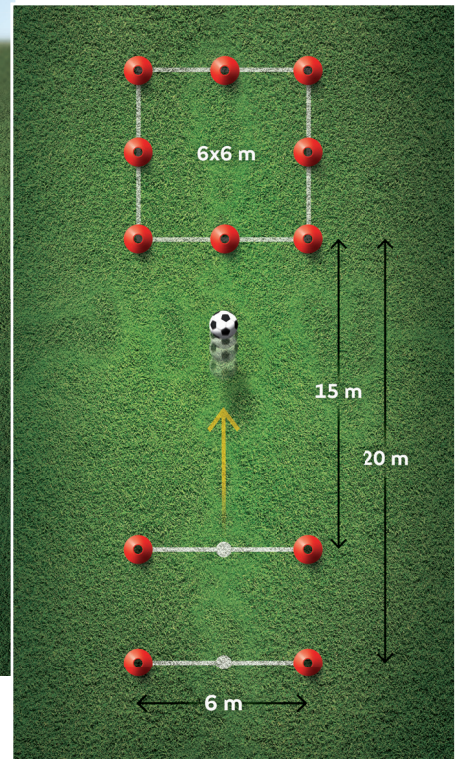
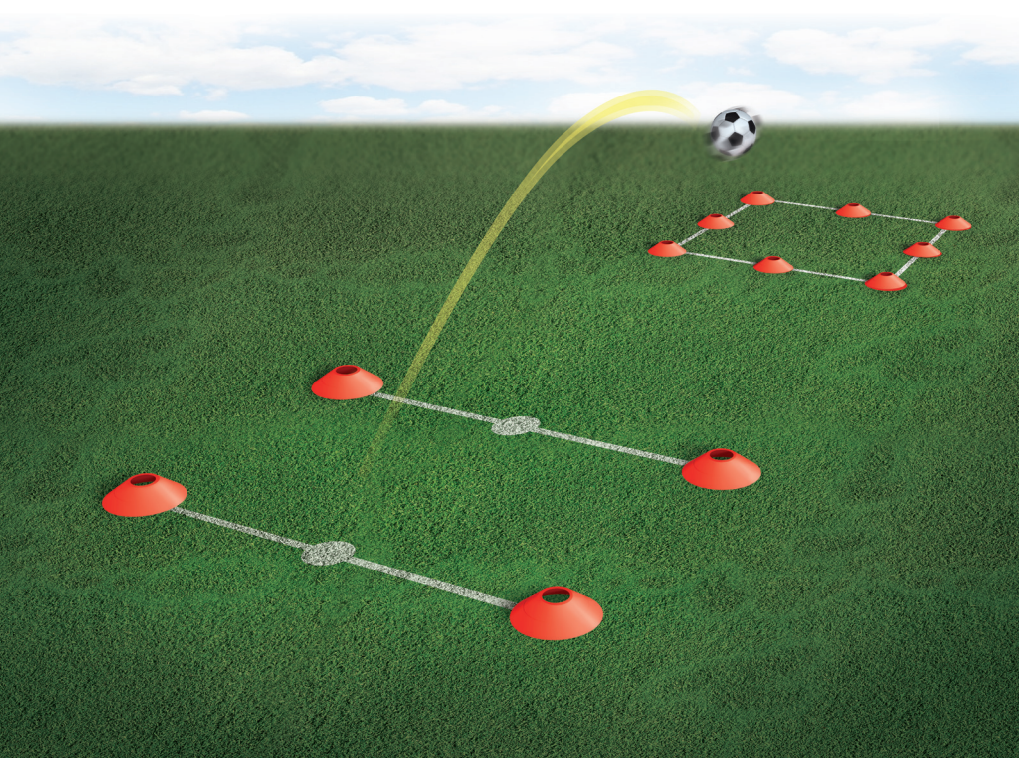
- 2 Markierungsteller
- 2 Bälle
- 2 Zuwerfer
- 1 Kleinfeldtor
- 3 Spannbänder
- Kreide, Farbe oder Spray zur Markierung

AUFBAU

- In einem Kleinfeldtor (2 x 5 m) wird ein Band in der Mitte der Latte senkrecht zum Boden gespannt. Ein zweites wird mittig zwischen den Pfosten horizontal befestigt und ein drittes vom oberen linken Toreck diagonal an das untere rechte Toreck angebracht.
- Unbedingt auf straffe Bänder achten und die Heringe fest im Boden verankern. (**Unfallgefahr!**)
- Die Viermeterlinie mit Markierungskreide oder Markierungstellern/Hütchen abgrenzen.



FLANKENGEBER



AUFGABE

Der Ball wird mit einem Zielstoß (Innenspann) als Flanke in das quadratische Zielgebiet gespielt.

DURCHFÜHRUNG

- Eine*r der Stationsbetreuer*innen muss in der Nähe des Zielquadrats stehen, um genau erkennen zu können, ob der Ball im Quadrat oder auf den zum Quadrat gehörenden Linien landet. Der Ball muss nicht im Zielquadrat liegen bleiben.
- Wenn der Ball vorher den Boden berührt, gilt der Versuch als ungültig.
- Auch die Markierungsteller und die Linie des Zielquadrats zählen zur Trefferfläche.

WERTUNG

Man hat vier Versuche, den ruhenden Ball ins Zielquadrat zu flanken.

PUNKTZAHL

Für jeden Treffer gibt es 15 Punkte. Die Punkte aller vier Versuche werden zusammengezählt.

Maximal erreichbare Punktzahl: 60

MATERIALIEN

- 12 Markierungsteller
- 2 Bälle
- Kreide, Farbe oder Spray zur Markierung

AUFBAU

- Das Zielquadrat wird mit bunten Markierungstellern gekennzeichnet.
- Die zwei unterschiedlichen Entfernungen werden von der vorderen, den Teilnehmenden zugewandten Seite des Quadrats aus gemessen.
- Die Schusslinien mit Kreide, Farbe oder Spray kennzeichnen.

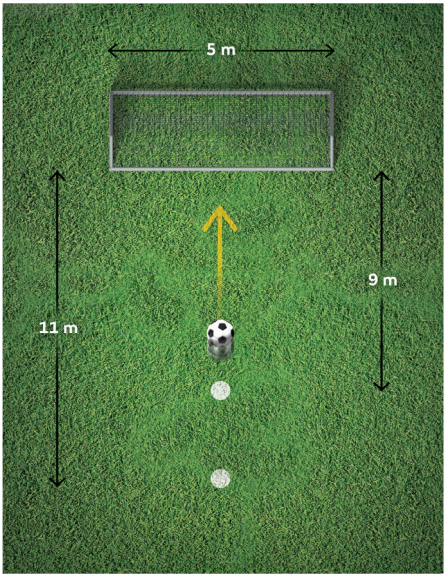
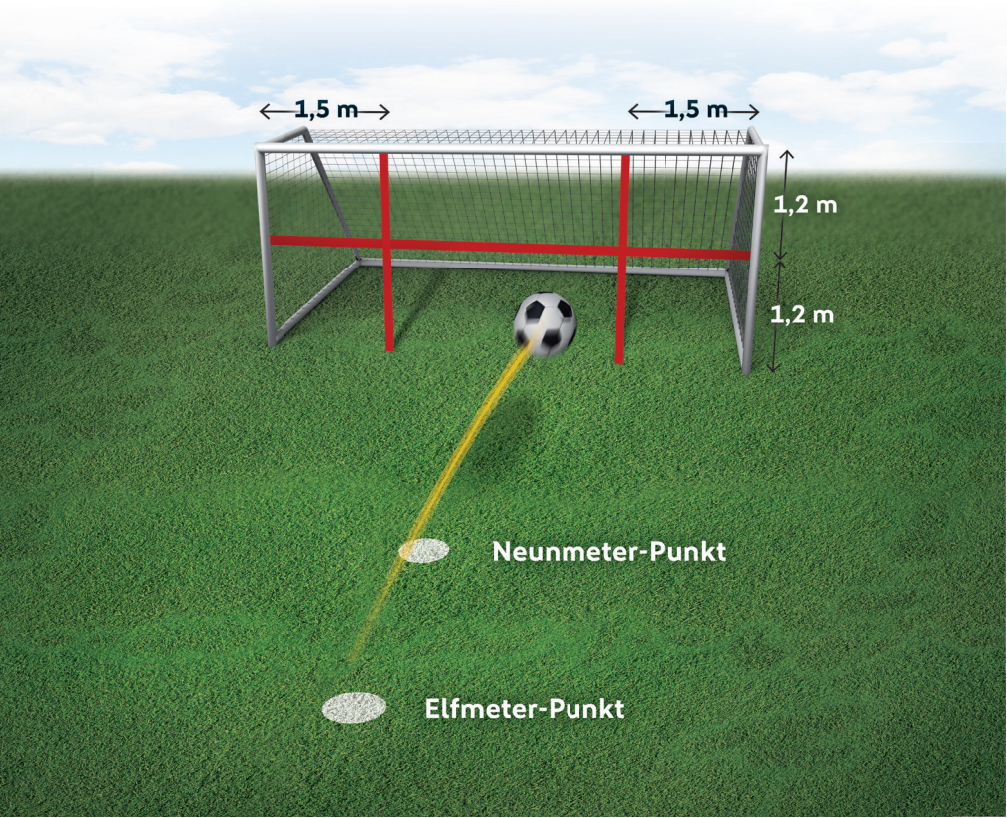
ENTFERNUNG

- bis 13 Jahre: 15 m
- ab 14 Jahre: 20 m



Station 5

ELFERKÖNIG



MATERIALIEN

- 1 Großfeldtor
- 2 Bälle
- 3 Spannbänder

AUFBAU

- In einem Großfeldtor werden zwei Bänder im Abstand von 1,5 Metern vom rechten und linken Pfosten entfernt senkrecht zum Boden gespannt. Ein drittes wird mittig horizontal zwischen den Pfosten befestigt.
- Unbedingt auf straffe Bänder achten und die Heringe fest im Boden verankern. (Unfallgefahr!)
- Neun- und Elfmeterpunkt deutlich markieren

ENTFERNUNG

- bis 13 Jahre: 9 m
- ab 14 Jahre: 11 m

AUFGABE

Torschuss frontal vom Neun- oder Elfmeterpunkt auf ein Großfeldtor.

DURCHFÜHRUNG

- Der Ball wird dreimal auf das Tor (Punktgitter) geschossen.
- Sollte ein geschossener Ball von den Bändern zurückprallen, wird der Versuch wiederholt.
- Bälle, die gegen Pfosten oder Latte geschossen werden und nicht ins Tor gehen, werden als Fehlversuch gewertet (keine Wiederholung).

WERTUNG

Man hat drei Versuche. Die Wertung ergibt sich aus dem abgebildeten Punktegitter.

PUNKTZAHL

Die Punkte aller drei Versuche werden zusammengezählt.

Maximal erreichbare Punktzahl: 60

20	6	20
10	2	10



DIE DREI STATIONEN DES DFB-PAULE-SCHNUPPER-ABZEICHENS

Das DFB-Paule-Schnupper-Abzeichen ist eine spezielle Variante des DFB-Fußball-Abzeichens, dessen Durchführung sowohl auf dem Sportplatz als auch in der Sporthalle leicht möglich ist.

PUNKTEWERTUNG



Das DFB-Paule-Schnupper-Abzeichen besteht aus drei Stationen und wird in Gold, Silber oder Bronze verliehen. Dabei reicht bereits ein Punkt, um das Abzeichen in Bronze zu erhalten! Alle Teilnehmenden erhalten eine Urkunde sowie den exklusiven Ansteck-Pin.

1 DRIBBELKÜNSTLER

2 KURZPASS-ASS

3 ELFERKÖNIG

ERFORDERLICHE PUNKTZAHL

	GOLD	21 – 30 Punkte
	SILBER	11 – 20 Punkte
	BRONZE	1 – 10 Punkte

ANZAHL HELFER*INNEN UND STATIONSBETREUER*INNEN

Pro Parcours (drei Stationen) werden benötigt:

Anzahl	Stationen bzw. Aufgaben
1	Dribbelkünstler
1	Kurzpass-Ass
1	Elferkönig
1	Springer*in für die Stationen
1	Organisation (zum Beispiel für die Anmeldung und das Ausstellen der Urkunden)

5 Gesamtbedarf Helfer*innen und Stationsbetreuer*innen



PLATZBEDARF:

Es genügt ein Viertel eines Spielfeldes.

ANMELDUNG/ABLAUF:

Siehe Seite 12.

MATERIALBEDARF:

Siehe Seite 9.



DOPPELPASS 2024



SCHULE UND VEREIN: GEMEINSAM AM BALL!

Dieser Doppelpass lohnt sich!

Der DFB unterstützt Schulen und Vereine, die eine Kooperationsvereinbarung abschließen, mit attraktiven Materialpaketen.

Spielen Sie den Doppelpass: alle Infos zur Aktion unter
doppelpass2024.dfb.de



DRIBBELKÜNSTLER



MATERIALIEN

- 2 Stangen mit Seil oder Querstange
- 1 Minitor
- 2 Bälle
- 12 Markierungshütchen

AUFBAU

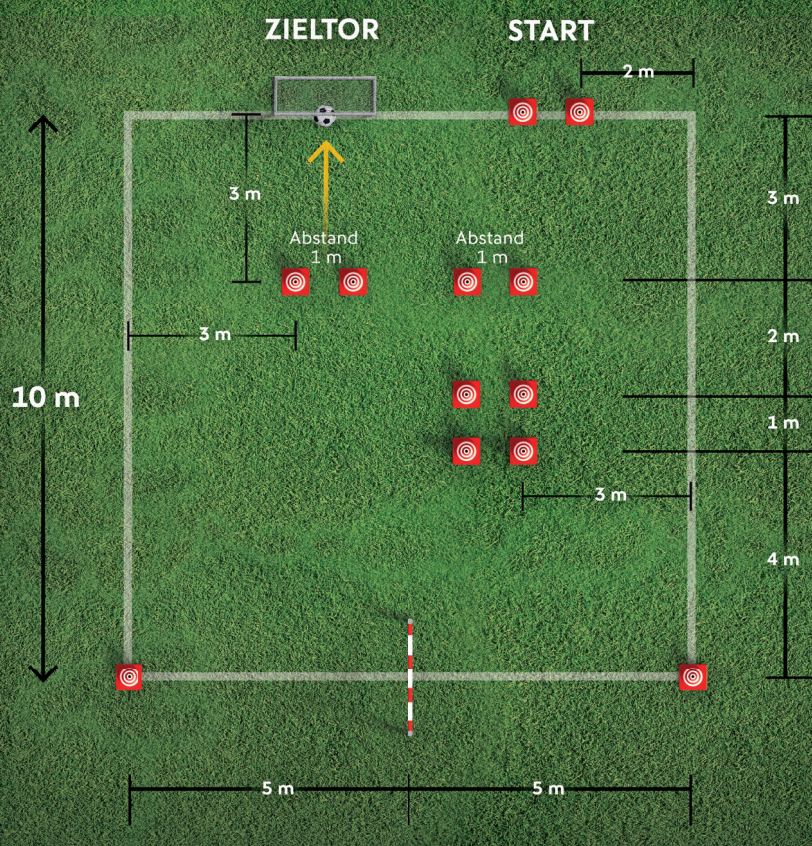
→ Die Skizze zeigt, wie die Markierungshütchen, Stangen und das Zieltor aufgebaut werden müssen. Bitte unbedingt diesen Aufbauplan einhalten!

AUFGABE

Start mit ruhendem Ball zwischen den Starthütchen. Anschließend mit dem Ball durch das erste Hütchentor in die markierte Zone dribbeln. Dort den Ball mit dem Fuß stoppen, sich kurz auf den Ball setzen und danach um das Hütchen in der Ecke des Feldes weiterdribbeln. Dann den Ball durch das Stangentor passen und die Querstange/das Seil überspringen.

Vorsicht: Nicht auf den Ball springen!

Nach dem Stangentor den Ball wieder aufnehmen, um anschließend das nächste Hütchen in der Ecke zum umdribbeln (Vollumdrehung). Anschließend durch das letzte Hütchentor dribbeln und dann den Ball mit einem gezielten Pass oder Schuss ins Zieltor schießen.



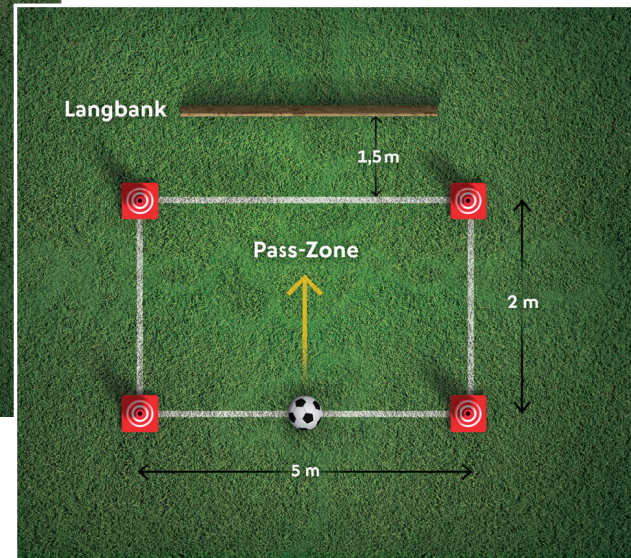
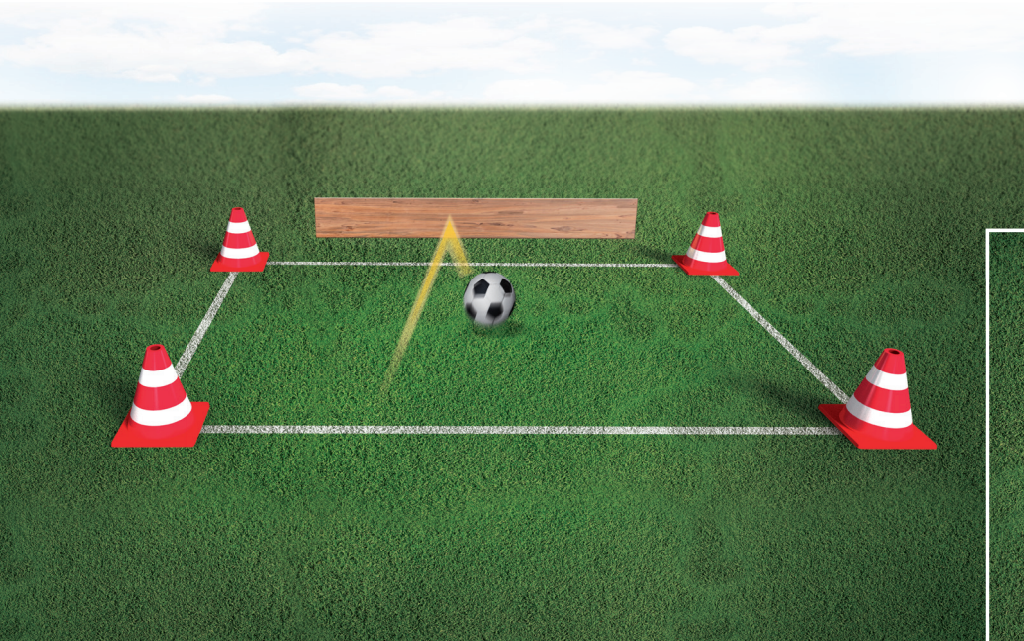
WERTUNG/PUNKTZAHL

Der Versuch ist gültig, wenn der exakte Laufweg eingehalten und alle Hindernisse gemeistert wurden und endet, wenn der Ball im Zieltor ist. Wer beim ersten Durchlauf scheitert, hat einen zweiten Versuch. Sollte auch hier ein Fehler unterlaufen, können leider keine Punkte vergeben werden. Der*Die Stationsbetreuer*in achtet auf die genaue Durchführung.

Beim Bestehen werden 10 Punkte vergeben.



KURZPASS-ASS



AUFGABE

Der Ball muss von einem beliebigen Punkt aus der Pass-Zone zehnmal gegen eine Bank (alternativ: gegen eine Wand) gespielt werden.

DURCHFÜHRUNG

- Der Ball wird mit der Innenseite gegen eine Bank (alternativ: gegen eine Wand) gespielt.
- Prallt der Ball von der Bank in die Pass-Zone zurück, wird ein Punkt gezählt.
- Man hat einen Versuch.
- Der Versuch endet, wenn die Bank verfehlt wird oder aber der Ball nicht in die Pass-Zone zurück oder darüber hinaus prallt.

MATERIALIEN

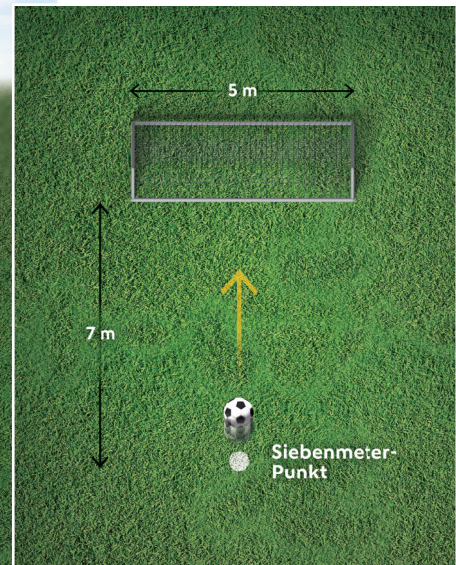
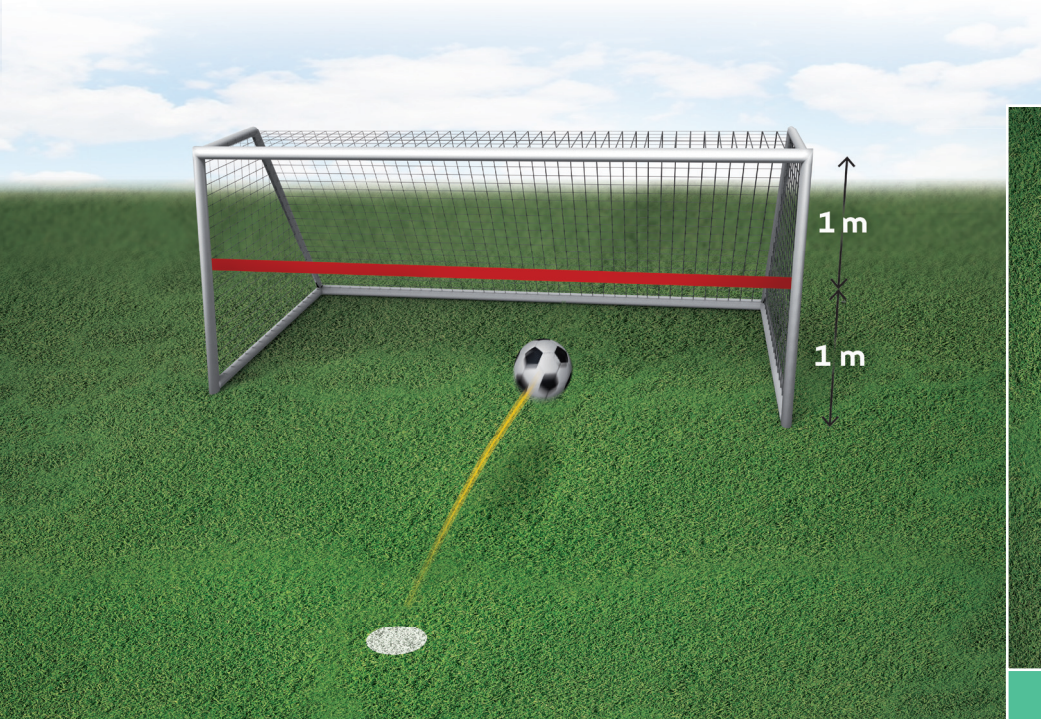
- 1 Langbank oder Markierungen an der Wand
- 4 Hütchen oder Klebeband (Kreide)
- 3 Bälle

WERTUNG/PUNKTZAHL

Pro korrekt gespieltem Pass (Bankkontakt und Rückprall in die Pass-Zone) gibt es 1 Punkt.

Maximal erreichbare Punktzahl: 10

ELFERKÖNIG



AUFGABE

Schieße den Ball fünfmal vom Siebenmeterpunkt auf ein Tor.

DURCHFÜHRUNG

- Der Ball wird fünfmal auf das Tor geschossen.
- Sollte ein geschossener Ball vom Band zurückprallen, wird der Versuch wiederholt.
- Bälle, die gegen Pfosten oder Latte geschossen werden und nicht ins Tor gehen, werden als Fehlversuch gewertet (keine Wiederholung).

MATERIALIEN

- 1 Kleinfeldtor (2 x 5 m) oder 1 Handballtor oder Markierungen an der Wand (Sporthalle)
- 1 Spannband (Alternative: Seil oder Absperrband)
- 1 Markierungsteller oder Klebeband (Kreide)
- 2 Bälle



WERTUNG/PUNKTZAHL

Ein Treffer oben wird mit 2 Punkten bewertet.
Pro Treffer unten gibt es 1 Punkt.

Maximal erreichbare Punktzahl: 10



DIE ONLINE-DATENBANK

Die Online-Datenbank www.fussballabzeichen.de ist die Plattform zur Verwaltung Ihrer Veranstaltungen.

Dort können Sie Abnahmeveranstaltungen anmelden, Ihre bereits angemeldeten Abnahmetage bearbeiten (zum Beispiel Änderung der Teilnehmerszahlen) und Ihre Veranstaltungen nach der Durchführung abschließen. **Die Anmeldung eines Abnahmetages muss spätestens vier Wochen vor dem geplanten Termin erfolgen.** Ab diesem Zeitpunkt sind keine Änderungen mehr möglich.

Sollten Sie Ihre Veranstaltung kurzfristig verlegen müssen, so bewahren Sie die Ihnen zugesandten Materialien bis zum Nach-

holtermin auf und schließen Sie die Veranstaltung entsprechend im Anschluss ab. Muss Ihr Abnahmetag jedoch ausfallen (Komplettabsage), dann sagen Sie ihn bitte per Mausklick in der Datenbank ab.

Die Verwaltung Ihrer Veranstaltung ist ausschließlich im geschlossenen Bereich der Datenbank möglich. Vereine wählen dazu auf der Startseite www.fussballabzeichen.de den Button „Vereinsportal“, Schulen wählen den Button „Schulportal“.

LOGIN FÜR VEREINE



Um in den geschlossenen Bereich der Datenbank zu gelangen, klicken Vereine nun oben rechts auf der Seite den Punkt „Login“ an. Nun ist die Eingabe der DFBnet-Kennung Ihres Vereins erforderlich. Diese Kennung wird regelmäßig zur Ergebnismeldung verwendet. Fragen Sie gegebenenfalls die Jugendleitung Ihres Vereins danach. (Hinweis: Sollte der Login im Einzelfall nicht funktionieren, wenden Sie sich an Ihre*n Vereinsadministrator*in für das DFBnet, damit Ihre Kennung überprüft und für Sie die Anwendung „DFB-Fußball-Abzeichen“ freigegeben wird.)

LOGIN FÜR SCHULEN



Schulen müssen sich für den geschlossenen Bereich der Datenbank zunächst einmalig registrieren. Es ist auch möglich, dass sich mehrere Personen für eine Schule registrieren. Dabei kann aber jede Person nur auf die Veranstaltungen zugreifen, die sie selbst angemeldet hat. (Hinweis: Bitte bewahren Sie Ihre Benutzerkennung und das Passwort gut auf. Bei einer erneuten Registrierung erhalten Sie eine neue Benutzerkennung, mit der sich nicht auf mit alter Kennung angemeldete Veranstaltungen zugreifen lässt!)

ABSCHLUSS DER VERANSTALTUNG

Im geschlossenen Bereich erhalten Sie automatisch eine Übersicht über Ihre bisher angemeldeten Veranstaltungen.

Nachdem Sie Ihre Veranstaltung erfolgreich durchgeführt haben, erhalten Sie automatisch am nächsten Tag eine E-Mail mit Informationen zum Abschluss Ihrer Veranstaltung. Bitte folgen Sie der in dieser E-Mail angegebenen Verlinkung und schließen Sie Ihren Abnahmetag in der Datenbank ab.

Selbstverständlich können Sie Ihre Veranstaltung auch vor Erhalt dieser E-Mail abschließen. Klicken Sie dazu einfach in der Veranstaltungsübersicht auf das Schloss-Symbol hinter der entsprechenden Veranstaltung.

Der Abschluss Ihres Abnahmetages ist kinderleicht – geben Sie einfach in die Abfragemaske die Anzahl der Teilnahmen ein. Bitte

unterscheiden Sie dabei innerhalb der jeweiligen Altersgruppe nach Geschlecht und nach der Wertigkeit des erreichten Abzeichens (Gold, Silber, Bronze, Fehlversuch).

Anschließend klicken Sie bitte auf „Abschließen“. Damit sind alle relevanten Daten zu Ihrem Abnahmetag in der Datenbank erfasst und Ihre Veranstaltung wird als „abgeschlossen“ gekennzeichnet.

HINWEIS: Ihre Angaben können danach nicht mehr verändert werden!

Veranstaltungsübersicht

Eingabemaske zum Abschluss Ihrer Veranstaltung

INFORMATIONEN UND HILFESTELLUNGEN

Für alle Statistikfreund*innen stehen auf www.fussballabzeichen.de neben zahlreichen Informationen und Hilfestellungen auch Auswertungen der Teilnehmezahlen bereit!

TELEFON-HOTLINE:

Auch bei Fragen zur Online-Datenbank können Sie sich gerne an unsere **Telefon-Hotline** wenden, die Nummer lautet

0 61 73 / 99 52 315

(Montag bis Freitag von 10:00 bis 17:00 Uhr).

**NACH DEM SPIEL IST
VOR DEM SPIEL**

FUSSBALL VERBINDET DAS DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN MACHT SPASS – UND VERBINDET!

**MIT DEM ABSCHLUSS IHRES
ABNAHMETAGES KÖNNEN
SIE AUCH IHR PERSÖNLICHES
FAZIT ZIEHEN:**

- War die Abnahme des DFB-Fußball-Abzeichens für Sie und Ihren Verein/Ihre Schule eine „runde Sache“?
- Wie äußerten sich die Teilnehmenden?
- Hielt sich der Aufwand für die Durchführung im erwarteten Rahmen?

**... UND BEI POSITIVER
RESONANZ:**

- Soll die Abnahme des DFB-Fußball-Abzeichens in naher Zukunft noch einmal durchgeführt werden?

**DIE RÜCKMELDUNGEN AN
UNSER SERVICETEAM ZEIGEN:
DAS DFB-FUSSBALL-ABZEICHEN
BEGEISTERT TEILNEHMENDE
ALLER ALTERSKLASSEN, VOR
ALLEM DIE KINDER UND
JUGENDLICHEN.**

Deshalb hat der Abnahmetag im Terminkalender vieler Vereine und Schulen einen festen Platz gefunden. Ob im Fußball-Feriencamp oder beim Schulsportfest: Mit dem DFB-Fußball-Abzeichen haben Sie einen attraktiven Programmpunkt und können sich sicher sein, dass die Kinder und Jugendlichen mit großem Eifer mitmachen. Ob DFB-Fußball-Abzeichen oder DFB-Paule-Schnupper-Abzeichen: Es lohnt sich, dieses Angebot bei der Jahresplanung im Blick zu haben!

**NUTZEN SIE DIE FASZINATION
DES FUSSBALLS UND DES
DFB-FUSSBALL-ABZEICHENS
FÜR INTEGRATION!**

Der Sport, und insbesondere Fußball, kann einen wichtigen Beitrag zur Integration von Migrant*innen und Flüchtlingen leisten. Vor allem zahlreiche Fußballvereine laden diese zum Training auf ihren Sportanlagen ein, denn:

**FUSSBALL VERBINDET UND
ÜBERWINDET GRENZEN!**



**FUSSBALL-
ABZEICHEN**



Das DFB-Fußball-Abzeichen kann bei diesen Begegnungen die Integrationsbemühungen unterstützen. Das gemeinsame Absolvieren der Stationen macht Spaß und schafft Erfolgserlebnisse. Zudem sind die Übungen einfach und nahezu selbst-erklärend, sodass mangelnde Sprachkenntnisse kein Hindernis bilden.

Also: Wenn Integration durch Sport und Fußball Ihr Thema ist – bieten Sie auch das DFB-Fußball-Abzeichen an und nutzen Sie die Strahlkraft des Fußballs für das Kennenlernen und das friedliche Miteinander!

**DAS SERVICETEAM DES DFB-FUSSBALL-
ABZEICHENS FREUT SICH, IHRE ABNAHMETAGE
AUCH ZUKÜNFTIG ZU BEGLEITEN!**

SEPP-HERBERGER-TAG: EIN FUSSBALLFEST FÜR GRUNDSCHULEN UND FUSSBALLVEREINE



Infos, Anmeldung und
kostenlose Aktionsbox:
www.dfb.de



„DAS RUNDE MUSS
INS ECKIGE“

SEPP HERBERGER



„11 FREUNDE
MÜSST IHR SEIN“

SEPP HERBERGER



DOPPELPASS
2024



SEPP-HERBERGER-TAG



FUSSBALL- ABZEICHEN

IMPRESSUM

Herausgeber:
Deutscher Fußball-Bund e.V.
DFB-Campus
Kennedyallee 274
60528 Frankfurt
www.dfb.de

Projektverantwortung:
Iris Stöger

Redaktionelle Mitarbeit:
Iris Stöger

Gestaltung:
b2 mediadesign
Ulanenplatz 2
63452 Hanau

Bildernachweis:
Deutscher Fußball-Bund,
Getty Images, imago

