



FACTSHEET

Junioren Ea

1. Juli 2006

der Trainer

- Ausbildung: SFV C-Diplom (J+S-Leiter 1) erforderlich
- Erfahrung im Juniorenfußball als Trainer erforderlich
- Idealalter: 25 bis 55
- „starkes Vereinsdenken“
- Guter Techniker, muss innerhalb von Spielsituationen alles vormachen können
- erfolgsorientiert, zielstrebig, ehrgeizig, ehrlich, selbstbewusst, hilfsbereit, diszipliniert
- guter Kommunikator (Funktionäre-Trainer-Spieler)
- potentieller Junioren Da-Trainer

der Trainerassistent

- Ausbildung: SFV C-Diplom (J+S-Leiter 1) erwünscht, minimum Kinderfußballkurs
- Erfahrung im Juniorenfußball als Trainer erwünscht
- Idealalter: 22 bis offen
- „starkes Vereinsdenken“
- erfolgsorientiert, zielstrebig, ehrgeizig, ehrlich, selbstbewusst, hilfsbereit, diszipliniert
- guter Kommunikator (Funktionäre-Trainer-Spieler)
- erledigt sämtliche anfallende Administration mannschaftsintern wie für den Verein (Kontrolle Spielermaterial, Adresslisten, Aufgebote, etc.)

der Spieler

- ehrgeizig, selbstbewusst, lernwillig, teamfähig, diszipliniert
- technisch und taktisch versiert, hat Freude am Spiel
- **Künftiger Spieler der Junioren Da des FC Kloten**



Administration

- Kadergrösse minimum 11 Spieler, maximum 14 Spieler
- Spieltage Mittwochabend und Samstagmittag
- Trainingstage Montag, 17.30 bis 19.15 Uhr
- Trainingszeiten Mittwoch, 17.30 bis 19.15 Uhr
- Trainingsfeld Stighag 2
- Garderobe 1
- Winter-/Hallen-training Schulhaus Feld
- Stärkeklasse Promotion
- Entschädigungen/Spesen Trainer und Assistent zusammen max. CHF 3'000.-- (abhängig von Ausbildung und Vereinstreue) pro Jahr
- Spesenvergütung 3 Turnierbeiträge, Tenureinigung
- Trainingsweekend kein
- Teilnahmen an Vereinsaktivitäten keine
- Material 2 Tenusätze (home/away) für 12 Spieler, 12 Trainingsbälle (die Junioren müssen eigene Trainingsbälle mitnehmen), 1 Matchball, 1 Hallenball, 2 x 7 Überzieher, 1 Set Marker



Pflichtenheft

Der Trainer verpflichtet sich, sein Amt gewissenhaft, korrekt und nach bestem Können auszuüben.

Er ist insbesondere verantwortlich für:

- die Sicherstellung eines geordneten, qualitativ guten Trainings- und Spielbetriebs
- das Aufbieten der Spieler zu den Meisterschafts-, Cup- und Freundschaftsspielen
- die Transportorganisation zu den Auswärtsspielen
- die Sauberkeit und Ordnung auf den Spielfeldern, in der zugeteilten Garderobe, im zugeordneten Materialschrank, dem Korps-Materialraum sowie dem Waschplatz für die Schuhe
- für den primären Kontakt zu den Eltern der Spieler
- die aktive Mithilfe sämtlicher Spieler an Vereinsanlässen, Papiersammlungen, Umwelttag, Hallenturnier, etc. - Aufgebot/Zuteilung erfolgt durch den Vorstand. Der Trainer als Teamverantwortlicher ist ebenfalls anwesend
- das Führen einer aktuellen Mannschaftsliste. Adressänderungen und Kadernutationen sind unverzüglich dem Leiter Junioren zu melden
- das Erstellen einer genauen An- und Abwesenheitsliste (Kontrolle Jugend+Sport)
- die korrekte und termingerechte Erledigung sämtlicher vom J+S auferlegten Richtlinien

wichtige Punkte

- Der Besuch von speziellen Anlässen mit der gesamten Mannschaft ist vorgängig dem Leiter Junioren zu melden
- Spieler werden nur eingesetzt, wenn ein Spielerpass vorhanden ist. Dieser gehört nicht in den Besitz von Spielern, sondern wird nur von Trainer zu Trainer weitergegeben
- Bussen/Gebühren für eingesetzte Spieler ohne Spielerpass werden dem Trainer derjenigen Mannschaft in Rechnung gestellt, der den Spieler eingesetzt hat
- Ereignisse wie bspw. Unfälle/Verletzungen, Disziplinlosigkeiten, Schwierigkeiten mit Eltern oder Zuschauern sind unverzüglich dem Leiter Junioren zu melden
- Jegliches Betreten von gesperrten Spielfeldern ist strikte verboten
- Die Fussballschuhe müssen ausnahmslos beim vorhandenen Waschplatz ausgezogen und gereinigt werden
- Den Anweisungen der Vereinsleitung und des Platzwarts ist Folge zu leisten
- Im Garderobentrakt ist das Rauchen und das Konsumieren von Alkohol strengstens untersagt! Allfällige Missachtung kann den sofortigen Vereinsausschluss zur Folge haben.



Merkblatt für Eltern

1. Training

Die Trainings finden während der Spielsaison (März bis November) im Freien auf den Feldern der Fussballanlage Stighag statt. Im Winter wird hauptsächlich in den Turnhallen Feld, Nägeli-moos und Spitz trainiert.

Wir erwarten, dass jeder Spieler pünktlich zum Spiel oder Training erscheint, dass der Spieler mindestens 15 Minuten vor Trainingsbeginn in der Garderobe ist und dadurch genügend Zeit hat, sich umzuziehen, damit mit dem Training pünktlich begonnen werden kann.

Die Trainings dauern zwischen 90 und 105 Minuten.

Der Junior muss zu jedem Training einen einwandfreien Fussball, einen Trainingsanzug, Schienbeinschoner, Trainingsbekleidung, Duschzeug (Frottiertuch und Seife), frische Socken und Unterwäsche sowie ein Paar Fussball- und Turnschuhe mitnehmen.

2. Spiele

Die Spiele der Junioren C, D, E und F finden im Normalfall am Samstagmittag statt. Die Junioren A und B sowie die Aktivmannschaften spielen im Normalfall am Sonntag. Es ist aber auch möglich, dass Spiele unter der Woche (vorwiegend am Mittwoch) gespielt werden.

3. Versicherung

Bei allen Unfällen im Training oder im Spiel lehnt der FC Kloten jede Haftung ab. Die Versicherung ist Sache des Spielers.

4. Sauberkeit

Die Trainings und die Spiele müssen mit sauberen Sportdresses und Fussballschuhen besucht werden. Duschen/Körperreinigung nach dem Training ist obligatorisch für alle Spieler.

5. Ordnung und Disziplin

Ordnung, Disziplin, Anstand (vor allem gegenüber Vereinsfunktionären und dem Platzwart) und Pünktlichkeit wird von jedem Spieler des FC Kloten verlangt. Der Trainer hat das Recht, Spieler die sich nicht entsprechend verhalten, vom Training auszuschliessen. Im Wiederholungsfall droht dem Spieler der Ausschluss aus dem Verein - Entscheid durch den Vorstand. Die Eltern werden in solchen Fällen schriftlich orientiert.

6. Mitgliederbeitrag

Das Vereinsjahr dauert vom 1. Januar bis 31. Dezember. Der Mitgliederbeitrag beträgt bei den Junioren A+B CHF 240.--, Junioren C+D CHF 210.--, Junioren E+F CHF 180.--.

7. Austritt/Vereinswechsel

Ein Austritt oder ein Vereinswechsel muss schriftlich erfolgen und ist nur per 30. Juni oder 31. Dezember möglich. Es besteht kein Anspruch auf (Teil-)Rückvergütung des Mitgliederbeitrags.



Spesenreglement

Turniere

Für jede Juniorenmannschaft werden 3 Turnierbeiträge pro Saison (Vor- und Rückrunde) vergütet.

Verpflegung

Einmal pro Saison (Vor- und Rückrunde) steht jeder Mannschaft CHF 10.-- pro Spieler zu.

Trainingslager / Reisen / Anlässe

Finanzielle Beteiligungen an Trainingslagern, mehrtägigen Fussballturnieren oder sonstigen Aktivitäten (z.B. Abschlussfeier) müssen mittels schriftlichem Gesuch beim Leiter Junioren beantragt werden. Dieser entscheidet in Absprache mit dem Finanzchef resp. mit dem Vorstand über die Sprechung und die Betragshöhe.

Tenureinigung

11er Fussball	CHF 250.--	pro Halbjahr
9er und 7er Fussball	CHF 200.--	pro Halbjahr
5er Fussball	CHF 150.--	pro Halbjahr

Trainings- und Spielmaterial

Trainings- und Spielmaterial ist durch den Materialverantwortlichen im Verein zu beziehen. Ausnahme: Verbrauchsmaterial für Sanitätskasten. Der Trainer ist für dieses Material selber verantwortlich. Er kann mittels Quittung die Kosten bis max. CHF 50.-- pro Jahr beim Verein wieder einfordern.

weitere Spesen

Weitere Spesen werden nicht vergütet.

Abrechnungstermine

Die Spesen müssen halbjährlich abgerechnet werden. Das unterschriebene Spesenformular ist spätestens bis zum 10. Juli resp. 1. Dezember dem Leiter Junioren zum Visum ins Fächli zu legen.

Diese Spesenreglement wurde vom Vorstand am 02.02.2005 genehmigt.



Jahresbudget

Einnahmen		Ausgaben	
Mitgliederbeiträge (12 x CHF 180.--)	CHF	Trainerentschädigung	CHF
Tenusponsoring	CHF	Trainingslager	CHF
Anteil Stadt Kloten (pro Spieler CHF xx)	CHF	Tenuwaschen	CHF
Anteil J+S	CHF	Platzmiete, 3.75%	CHF
Weitere Sponsoren	CHF	Bussen / Verband	CHF
Diverse Einnahmen	CHF	Schiedsrichter	CHF
		div. Events	CHF
		Material	CHF
Total	CHF	Total	CHF



Entwicklungsbiologische und psychologische Voraussetzungen der Junioren E (9 - 10 Jahre)

Trainer wird zur Bezugsperson (löst Elternteil ab). Kind ist leicht manipulierbar. Die Verantwortung des Trainers ist also sehr gross!

Orientierungsvermögen, Blick für den Raum, sowie Wahrnehmung für Zeit sind sehr eingeschränkt

Kontaktfreudig, Offenheit (unbekümmert), ausgeprägter Gerechtigkeitsinn, gesundes psychisches Gleichgewicht

Zum Teil erstes kritisches Denken und Urteilen, bildet sich eigene Meinung, erste Phasen der Selbständigkeit

Verbesserung des Last-Kraft-Verhältnisses

Bewegungsdrang, Wirbelsäule sehr beweglich, darf aber nicht überbelastet werden

Die Autorität des Erwachsenen, des Trainers wird anerkannt. Das Kind will Sympathie und Zuneigung gewinnen.

"Beginn des goldenen Lernalters!"
Feinkoordination erreicht ersten Höhepunkt. Gute motorische Lernfähigkeit

Konzentrationsfähigkeit für ca. 15 Minuten sehr gut. Geringes Vorstellungsvermögen beim Erklären. Lernt vor allem visuell und durch Selbsterfahrung



Erster Längenwachstumsschub abgeschlossen (Rumpf- und Gliedmassen wieder harmonisiert). Proportionen stimmen

Natürliche Spontaneität und Begeisterung. Möchte viel erfahren und erspüren

Begabungsunterschiede werden deutlich sichtbar

Suche nach Auseinandersetzung mit Gleichgesinnten und "der Welt"

Ausgesprochene Bewegungsfreude. Wiss- und lernbegierig



Ausbildungsziele / das Training der Junioren E (9 - 10 Jahre)

Übungen und Spielformen
vorzeigen und selber erfahren
lassen, möglichst wenig
theoretische Erklärungen

Spielformen mit geringer
Spieleranzahl =
erhöhte Leistung,
mehr Ballkontakte

Jeder Spieler muss zwischen
500 und 700 Ballberührungen
(alle 8-10 Sekunden ein
Kontakt) pro Training haben!

Vielseitige Trainings- und
Spielformen erzeugen
motivierende Lernreserven

Technik und Taktik unter
gezielter Kontrolle viel üben.
Technik -> "Versäumtes ist
kaum nachzuholen!"

Erste Einsicht ins
Mannschaftsspiel. E-Junior
bemerkt nun auch seine
Mitspieler. Positionen im Spiel



Polysportive Ausbildung
schützt vor Einseitigkeit und
Monotonie

Schlüsselphase der
motorischen Entwicklung,
körperliche Kräftigung und
Beweglichkeit gezielt fördern.
Keine Kraftübungen

Das Fussballspiel steht im
Mittelpunkt

Bewegungsabläufe werden
schnell erfasst aber nicht
gespeichert, deshalb viele
Wiederholungen. Üben, üben
mit Variationen

Wettkämpfe durchführen
z.B. Hindernislauf oder
Stafetten

**FUER JEDEN SPIELER
EINEN BALL !**

Diese 17 Übungen muss ein E-Junior beherrschen

Thema	Übungsbeschreibung	Skizze
<p>BALLGEFÜHL</p> <p><i>Der Spieler lernt den Ball beherrschen</i></p> <p><i>Somit kommt die Freude am Ball</i></p>	<p>E1 Jonglieren</p> <p>a) mit dem Fuss (beidfüssig)</p> <p>b) mit dem Knie</p> <p>c) mit dem Kopf</p>	
	<p>E2 Kopfball</p> <p>a) Ball hochwerfen, zu Partner köpfen. Evtl. Softball nehmen. -> Augen offen!</p>	
	<p>E3 Ballkontrolle</p> <p>a) Ball mit der Fusssohle zurückziehen, sich drehen, mit Innen- oder Aussenrist weiterführen</p>	
	<p>E4 Ballkontrolle</p> <p>a) Spielform 4:4. Ball in den eigenen Reihen halten. 3-5 Pässe ergeben einen Punkt</p>	
<p>BALLFÜHREN</p> <p><i>Ball ist eng am Fuss</i></p> <p><i>Kopf nach oben (Übersicht)</i></p> <p><i>"Raumkontrolle", wo dribble ich?</i></p>	<p>E5 Jägerball</p> <p>a) Zwei Jäger mit Ball am Fuss schiessen möglichst viele Hasen ab (getroffene Hasen absolvieren eine technische Übung)</p> <p>b) 5 Jäger gegen 5 Hasen (Treffer zählen. Zeitkontrolle, bis alle 5 Hasen getroffen sind).</p>	



Thema	Übungsbeschreibung	Skizze
	<p>E6 Töggelwald mit Torschuss</p> <p>a) Spieler führen Ball mit links und rechts frei im Töggelwald, nach Aufruf durch den Trainer schnelles Lösen aus der Gruppe und Torabschluss</p>	
<p>PASSEN</p> <p><i>Immer beidfüßig</i></p> <p><i>Immer aus der Bewegung</i></p>	<p>E7 Passball durch Offentore</p> <p>a) Pass durch Offentor, Spurt aussen herum, Ballkontrolle Wie viele Pässe in einer Minute?</p>	
	<p>E8 Passfolge nach Numerierung</p> <p>a) A gibt Pass zu B, B zu C usw. in freiem Raum, nach kurzer Zeit einen zweiten und dritten Ball dazugeben, Spieler sind immer in Bewegung</p> <p>b) Verschiedene Bälle (bspw. Volleyball, Tennisball)</p>	
<p>BALLAN- UND BALLMITNAHME</p> <p><i>Dem Ball entgegenlaufen</i></p> <p><i>In Laufbewegung</i></p>	<p>E9 Vom Torhüter bis Torschuss</p> <p>a) Torhüter wirft den Ball zum sich anbietenden Verteidiger, dieser passt zum Mittelfeldspieler, der Mittelfeldspieler passt zum Mittelstürmer, dieser schießt auf das Tor. Positionswechsel.</p>	
	<p>E10 Ballmitnahme um Töggel</p> <p>a) A gibt Pass zu B, Ballan- und Ballmitnahme im Viereck.</p>	



Thema	Übungsbeschreibung	Skizze
<p>TORSCHUSS</p> <p><i>Beidfüßig</i></p> <p><i>Immer aus Bewegung</i></p>	<p>E11 Torschuss von beiden Seiten</p> <p>a) Spieler A, B, C und D passen sich den Ball scharf zu, plötzlicher Torschuss, Taburaum vorgeben</p> <p>b) Dreieck-Tor</p>	
	<p>E12 Ajax-Spiel</p> <p>a) 3:3 im Sechzehner, möglichst rasch Torabschluss suchen, neuer Ball von A, B oder C (Aufruf durch Trainer), erneut Torabschluss</p>	
<p>FREILAUFEN, DECKEN</p> <p><i>Stellungsspiel des Verteidigers (Tackeln)</i></p> <p><i>Stürmer geschickt freilaufen</i></p> <p><i>Sich vom Gegenspieler lösen (Antritt)</i></p>	<p>E13 1:1 Suche den Abschluss</p> <p>a) 1:1 auf zwei 5m-Tore, beide Spieler können das Tor erzielen, Wettkampf, im Tor ist ein Feldspieler oder Torhüter</p> <p>b) Auslösung: A spielt einen Flugball auf B</p>	
	<p>E14 Handicapspiel</p> <p>a) 4:4 auf zwei 5m-Tore mit Torhüter. Gewonnen hat jenes Team, bei welcher zuerst jeder Spieler ein Tor erzielt hat</p>	



Thema	Übungsbeschreibung	Skizze
<p>KRAFT/ AUSDAUER</p> <p><i>Nur eigenes Körpergewicht</i></p> <p><i>Raufspiele</i></p> <p><i>Kraftwettkämpfe</i></p> <p><i>Kraftspiele</i></p> <p><i>Kräftigende Übungen</i></p>	<p>E15 Spielformen</p> <p>a) Rugby</p> <p>b) Hahnenkampf</p> <p>c) Kosakentanz</p> <p>d) Bocksprünge</p> <p>e) Rücken an Rücken, rauf und runter</p> <p>f) Krebsfußball, auf 5m-Tore oder Linientore</p>	
<p>SCHNELLIGKEIT</p> <p><i>Start- und Reaktionsübungen zum Ball</i></p> <p><i>Optische und akustische Signale</i></p> <p><i>Fangspiele</i></p>	<p>E16 Diverse Stafetten mit und ohne Ball</p> <p>E17 3 Mann hoch stehend</p> <p>a) Spieler stehen pärchenweise, B verfolgt A, A steht vor C, D wird zum Gejagten</p> <p>b) auf Zeichen (Pfeiff) Rollenwechsel</p>	