

- Es ist darauf zu achten, dass immer eine gerade Anzahl an Mannschaften vorhanden ist. Dies kann durch die Zusammenstellung der Mannschaften beeinflusst werden.

Mögliche Teamzusammenstellungen sind:

4 Kinder = 1 Mannschaft	7 Kinder = 2 Mannschaften (ohne Auswechsler)
5 Kinder = 1 Mannschaft	8 Kinder = 2 Mannschaften
6 Kinder = 1 Mannschaft	9 Kinder = 2 Mannschaften
	10 Kinder = 2 Mannschaften
	11 Kinder = 2 Mannschaften
	12 Kinder = 2 Mannschaften

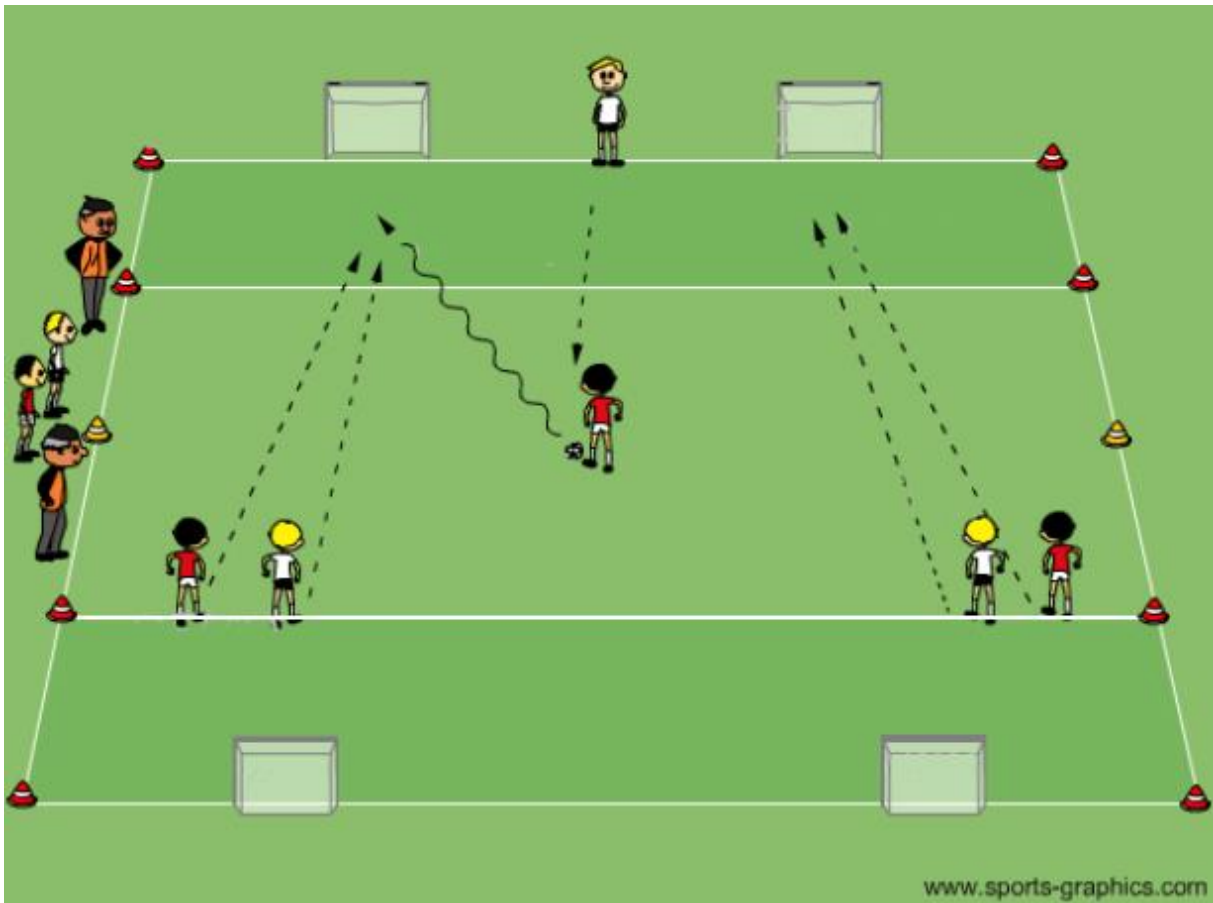
- Jeder Verein muss die Mannschaft(en) vor dem Turnier oder am Veranstaltungstag beim zuständigen Kreisjugendausschuss und/oder Veranstalter anmelden.

Mannschaft	Stichtage	Ballgröße
E-Junioren	01.01.2010 – 31.12.2011	4 (290g)
F-Junioren	01.01.2012 – 31.12.2013	4 (290g)
G-Junioren	01.01.2014 – und jünger	3 (290g)
Mädchen in Jungenmannschaften (bis C Junioren) dürfen jeweils ein Jahr älter sein. (§14Nr.5 Satz 2 JO)		

Organisation und Regeln:

- Die Spielzeit beträgt max. **acht** Minuten (empf. 5 min.). Eine Spielzeit von 80 Minuten darf nicht überschritten werden. Zwischen den Spielen müssen angemessene Pausen stattfinden.
- Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch den Turnierleiter.
- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torlinie.
- Das Spiel wird mit einem Hochball durch den Feldbetreuer begonnen.
- Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde.
- Nach jedem Tor wechseln beide Teams (falls Viererteams) jeweils den einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) ein.
- Besteht ein Team aus mehr als vier Spielern, werden alle übrigen Rotationsspieler gleichzeitig eingewechselt.
- Wurde nach zwei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wechsel veranlasst der Feldbetreuer.
- Rotiert wird an der Mitte des Spielfeldes – das Spiel läuft ohne Unterbrechung weiter. Das heißt, der Feldbetreuer und der/die Rotationsspieler beider Mannschaften stehen grundsätzlich geschlossen an der Mittellinie.
- Abstoß und Anstoß werden von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt.
- Bei An- und Abstoß muss die gegnerische Mannschaft die Schusszone verlassen.

- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder ein gedribbelt. Tore dürfen dabei nur indirekt erzielt werden. Ecken werden von der Schusszone ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass ausgeführt werden
- Bei der Spielfortsetzung nach Freistößen oder Seitenaus muss immer mindestens ein Abstand von 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.
- Bei einem Regelverstoß außerhalb der eigenen Schusszone erfolgt ein Freistoß, der indirekt oder als Dribbling ausgeführt werden darf.
- Bei Regelverstoß in der eigenen Schusszone erfolgt ein Strafangriff (Penalty) von der Mittellinie gegen den regelverstoßenden Verteidiger im 1:1. Die übrigen vier Spieler befinden sich an der anderen Schusslinie und dürfen nach der ersten Ballberührung am Spiel teilnehmen (siehe Grafik).



- Ab einer Differenz von drei Toren spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied wieder kleiner als drei ist.
- Anstoß, Einwürfe, Abseits und Elfmeter kommen bei Fairplay-Liga 4.0 (Funiño) nicht zur Anwendung.
- Des Weiteren gelten die drei besonderen Regeln der **Fairplay-Liga** (Schiedsrichter-, Trainer- und Fanregel).

Spielmodus:

- Die einzelnen Teams werden soweit wie möglich leistungshomogen eingeteilt. Vor jedem Spieltag oder bei einem Turnier werden die Teams nach Schulnotensystem (1 = sehr gut bis 6 = Anfänger) eingeteilt. Diese Klassifizierung dient als Grundlage für die Startaufstellung im ersten Spiel.
- Das Siegerteam des „höchsten“ Feldes und das Verliererteam des „niedrigsten“ Feldes bleiben nach dem Spiel auf ihrem Feld stehen. Alle anderen Mannschaften steigen auf oder ab und wechseln damit das Feld (Organisation durch Turnierleiter oder Feldbetreuer).
- Bei Unentschieden steigt derjenige auf, der das letzte Tor erzielt hat.
- Bei 0:0 entscheidet das Kinderspiel "Schere-Stein-Papier".

Spielberechtigungen:

Spielberechtigt sind alle Spieler, die eine Spielberechtigung durch einen gültigen Spielerpass nachweisen können. **§9 JO. G-Jugend ab den Herbstferien.**

Elektronischer Spielbericht Passkontrolle:

Vor Spielbeginn haben alle Vereine den elektronischen Spielbericht freizugeben.

Der jeweilige Verein ist für die Richtigkeit der Eintragungen im Spielbericht und im Spielerpass verantwortlich. Die Richtigkeit der Eintragungen wird durch die Freigabe des elektronischen Spielberichts bestätigt. Fehlerhafte oder unvollständige Eintragungen im elektronischen Spielbericht nehmen den betroffenen Spielern nicht die Einsatzberechtigung sofern sich die Spieler ordnungsgemäß legitimieren. Jeder Verein hat bei seinem Gegner eine Passkontrolle durchzuführen.

Der ausrichtende Verein vervollständigt den Spielbericht über den Reiter „Nichtantritt Schiri“ mit den vorgeschriebenen Angaben über Unfälle, fehlende Spielerpässe u. ä..

Der ausrichtende Verein ist verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen. Er hat die erforderlichen Angaben unmittelbar nach Spielende vorzunehmen und den Spielbericht freizugeben. Zuwiderhandlungen können gem. § 18 Strafordnung geahndet werden.

Nichtantreten:

Die Mannschaften sind **verpflichtet**, zu organisierten Spielen / Turnieren anzutreten. Ein Nichtantreten wird gemäß Satzung geahndet.

Hallenrunde:

entfällt.

Freundschaftsspiele:

Spieldauer F+G Jugend. 2x20 min.

Alle Freundschaftsspiele sind unter www.kfa-bergstrasse.de Rubrik Jugend anzumelden, auch wenn das Spiel auf neutralem Platz stattfindet oder man nur der Platzgebende Verein ist.

Es muss der elektronische Spielbericht verwendet werden.

Mitteilungspflicht bei Spielausfällen:

Muss ein Spielfest ausfallen ist der Klassenleiter hierrüber zu informieren.

Hallen/Feldturniere von den Vereinen organisiert:

A-, B-, C-, und D-Juniorenturniere sowie B-, C-, und D-Juniorinnenturniere

- schriftlicher Genehmigungsantrag auf Downloadvordruck des HFV einfache Ausfertigung.
- Zeit- und Spielplan ist in einfacher Ausfertigung beizufügen
- Turnierbestimmungen in einfacher Ausfertigung beizufügen
- **Es ist alles beim Kreisjugendwart vorzulegen.**

Internationale Turniere:

Rechtzeitig vor dem Turnier (ca. zwei Monate vorher) ist stets die internationale Spielgenehmigung des DFB einzuholen. Sie ist dem Antrag auf Genehmigung des Turniers bzw. der Anmeldung beizufügen (mindestens Kopie des Antrags auf internationale Spielgenehmigung, falls Rückantwort des DFB noch aussteht). Auch einzelne Spiele mit internationaler Beteiligung bedürfen der Genehmigung durch den DFB.

Höchstspielzeiten:

Die in den verbindlichen Durchführungsbestimmungen des HFV* vorgeschriebenen Höchstspielzeiten sind unbedingt einzuhalten.

Mindestspielzeiten:

Die in den verbindlichen Durchführungsbestimmungen des HFV* angegebenen Mindestspielzeiten sollen nicht unterschritten werden. Allenfalls ein durch den Spielplan bedingtes geringfügiges Abweichen kann im Einzelfall geduldet werden.

Allgemein beachten !

Verbindliche Durchführungsbestimmungen des HFV für Juniorenturniere:

Feldturniere: Anhang 5 zu Satzung und Ordnungen des HFV

Hallenturniere: Anhang 7 zu Satzung und Ordnungen des HFV

Futsalturniere: siehe www.hfv-online.de

Spielberichte:

Bei allen Turnieren sind ausschließlich Original-Turnierspielberichte des HFV für jede teilnehmende Mannschaft zu verwenden. Die komplett ausgefüllten Turnier-Spielberichte sind nach Abschluss des Turniers unverzüglich durch den ausrichtenden Verein an den Kreisjugendwart einzusenden.

Zuschauer/Eltern:

dürfen das Großspielfeld nicht betreten!

Adressen:

Adressen insbesondere E-Mail sowie Handy und Festnetznummer sind von den Jugendleitern / Trainern / Betreuer ins DFBnet zu stellen.

Rahmenterminpläne:

siehe Anhang 2.2 auf der Homepage

Hinweise:

Für die Zustellung von Benachrichtigungen jeglicher Art im Zusammenhang mit dem Spielbetrieb ist das Elektronische Postfach des HFV maßgebend.

Schlussbestimmungen:

Verstöße gegen diese Durchführungsbestimmungen werden gemäß der Rechts- und Verfahrensordnung des HFV geahndet.

Diese Durchführungsbestimmungen mit Ihren Anhängen treten zum 01.09.2020 in Kraft