

Allgemeine Durchführungsbestimmungen für die Spielfeste der G-Junioren nach den Regeln der Neuen Wettbewerbsformen für die Saison 2023/2024

1. Allgemeines

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach Satzung und Ordnung des HFV. Vereine und die zuständigen Mitarbeiter sind gehalten, sich über die Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten.

Mannschaft	Stichtag	Empfohlene	
		Ballgröße	Ballgewicht
G-Junioren	01.01.2017 - 31.12.2018	3	290g

Mannschaft	Spielfest	Spielfeldmaße	Spielzeit/ Runden
G-Junioren	3 gegen 3	25 x 20m	max. 7min/ max. 7 Runden

Bei der Mannschaftsmeldung geben die Vereine die Spielstärke Ihrer Mannschaften an (stark/ mittel/ schwach) an. Basierend auf dieser Meldung erfolgt die Einteilung der Mannschaften zu den Spielfesten.

Den Trainer*innen der Mannschaften wird empfohlen an den regelmäßig statt findenden Sprechstunden zum Thema Neue Wettbewerbsformen teilzunehmen. Die Termine werden an die in der Mannschaftsmeldung hinterlegten Trainer*innen per Email verschickt. Bis auf weiteres finden diese Termine virtuell statt.

ACHTUNG: Alle Mannschaften eines Spielesfestes **beginnen immer zeitgleich**. Wir empfehlen den ausrichtenden Vereinen im Vorfeld Informationen an die teilnehmenden Mannschaften zu versenden, z.B. Treffpunkt der Feldbetreuer, Spielmodus, Hinweise zu Hygienekonzepten usw.

Die Abseits- und Rückpassregel sind aufgehoben. Ausreichend lange Pausen (ca. 3min) sind zwischen den Spielen einzuplanen.

a. Spielzeit & Mannschaftsstärke

Eine Junioren/-innen-Mannschaft darf innerhalb eines Tages nicht an mehr als einem Spiel oder Spielfest teilnehmen (§42 JO; für Turniere werden separate Durchführungsbestimmungen durch den Kreis erlassen).

- Ein Team besteht beim 3 gegen 3 idealerweise aus 4-5 Spielern (max. 6 Spielern).
- 3 Spieler befinden sich auf dem Spielfeld. Die anderen Spieler sind Rotationsspieler.
- Beim Spielmodus „Auf- und Abstieg“ ist darauf zu achten, dass möglichst immer eine gerade Anzahl an Mannschaften vorhanden ist. Dies kann durch die Zusammenstellung der Mannschaften beeinflusst werden.

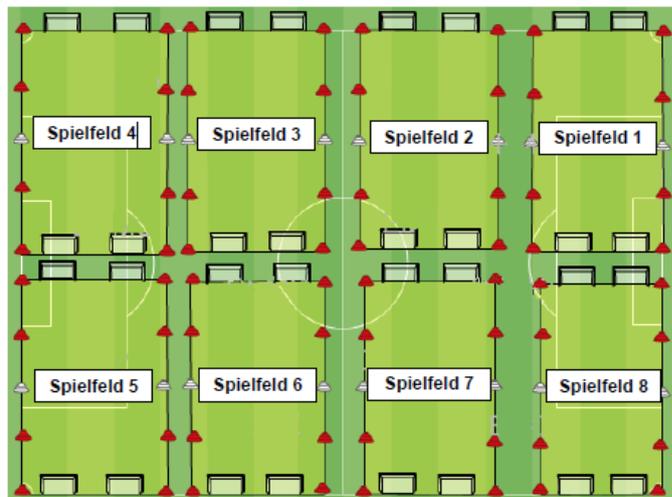
b. Spielfeld / Aufbau

Jeder Verein bringt pro Team, jeweils zwei eigene Mini-Tore (z.B. sogenannte Pop-Up Tore) am Spieltag mit, sofern vom Veranstalter keine anderen Hinweise erfolgen.

Gespielt wird 3 gegen 3 auf vier Mini-Tore ohne Torhüter auf einer Spielfeldgröße von ca. 20 m (Breite) und 25 m (Länge).

- Optional: die Feldgröße kann leistungsgerecht angepasst werden (größer/kleiner)

Auf ein „normales“ Fußballfeld passen bis zu acht Mini-Spielfelder.



Beispiel für den Materialbedarf je Spielfeld:

- 8 Markierungskegel für die Torschusszonen (6 Meter-Schusszone),
- 2 Markierungskegel für die Mittellinie,
- 4 Mini-Tore,
- Markierungsscheiben oder ähnliches zum Markieren der Linien.

Eine Nummerierung der Spielfelder wird empfohlen, um den Kindern und Betreuern die Orientierung zu erleichtern.

Die für die Spielfeldgrößen notwendigen Linien (z.B. Außenlinien) können mit flachen Markierungstellern gekennzeichnet werden.

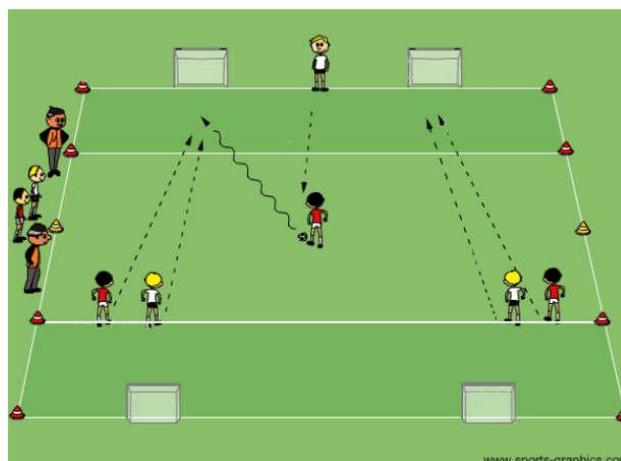
c. Spielregeln

- Anpfeif und Abpfeif erfolgen zentral für alle Spielfelder durch den Spielefesteiter.
- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torauslinie.
- Jede teilnehmende Mannschaft stellt einen Feldbetreuer, der die Mannschaft durch das Spielefest (auch bei Auf- und Abstieg) dauerhaft begleitet.
- Der Feldbetreuer deutet durch Heben des Balles an, dass das Feld bereit ist und eröffnet bei Anpfeif durch den Spielefesteiter das Spiel durch z.B. einen Hochball / Einrollen des Balles auf Höhe der Mittellinie.

- 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** (nicht zwingend den Torschützen) jeweils einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) aus und ein.
- 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. Die Mannschaft, die das Tor erzielt hat, soll sich **hinter die Mittellinie** zurückziehen.
- Bei An- und Abstoß soll sich die gegnerische Mannschaft hinter die Mittellinie zurückziehen.
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. 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.

Die Freistoßregel kann je nach Erfahrungsgrad der Spieler angewendet werden. Da bei den Spielfesten unerfahrene und erfahrene Teams aufeinander treffen, empfehlen wir über die Anwendung dieser Regeln mit den beteiligten Trainern vor Beginn eines jeden Spielfests abzustimmen.

- 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 nicht zur Anwendung.

2. Spielmodi der Spielfeste

a. Spielmodus Auf- und Abstieg:

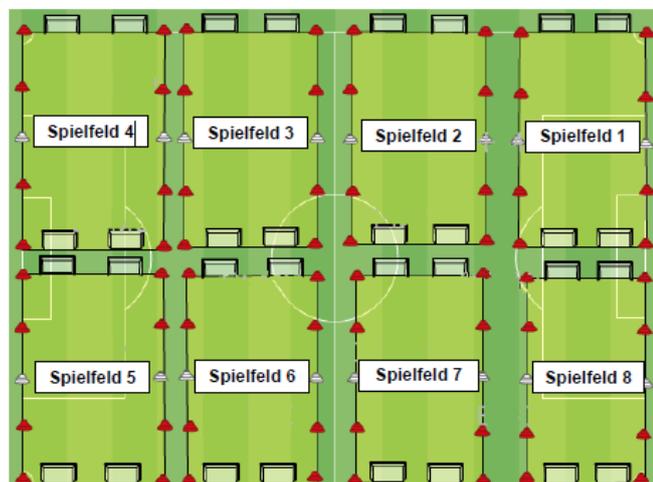
- Es wird empfohlen gleichstarke Teams zu bilden. Zu Beginn jedes Spielefestes lost der Spielefestleiter aus, welche Mannschaften auf welchem Feld beginnen oder die Trainer einigen sich einvernehmlich auf eine Einteilung nach Spielstärke

- Sollte ein ungerade Anzahl Mannschaften bei einem Spielefesten entstehen, so können Möglichkeit 1: Spieler verschiedener Teams gründen gemeinsam ein neues Team bspw. Verein A, B und C reisen mit jeweils 6 Spielern an: 1-2 Spieler von Team A, B und C gründen Team D

Möglichkeit 2: der Spielefestleiter lost vor Beginn aus, welches Team im Spiel wann aussetzt. Das Team was ausgesetzt hat spielt auf dem Feld weiter, wo das nächste Team, das aussetzt spielen würde. Bsp. Team A gewinnt das Spiel auf Feld 4 und würde somit im nächsten Spiel auf Feld 3 spielen, dort spielt nun Team B, das vorher ausgesetzt hatte usw.

- 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.
- Bei Unentschieden steigt derjenige auf, der das letzte Tor erzielt hat.
- Bei 0:0 entscheidet das Kinderspiel "Schere-Stein-Papier".

Beispiel für Modus Auf- und Abstieg:



Spielfelder 4 bis 1: Verlierer gehen nach links – Gewinner gehen nach rechts

Spielfelder 8 bis 5: Verlierer gehen nach rechts – Gewinner gehen nach links

Gewinner von Feld 1: verbleibt im Feld – Verlierer von Feld 8: verbleibt im Feld

Somit wird erreicht, dass auf einem Großfeld bis zu acht verschiedene „Ligen“ entstehen, die dem unterschiedlichen Leistungsniveau gerecht werden. Bei weniger Mannschaften verringert sich die Anzahl der Spielfelder entsprechend. Das Spielsystem bleibt aber gleich.

b. Spielmodus Jeder gegen Jeden:

Bei „kleinen Spielfesten“, z.B. mit 8 Teilnehmern kann auch im Modus jeder gegen jeden gespielt werden.

Der Spielmodus wird vom Veranstalter gewählt und den Teilnehmern vor Spielbeginn mitgeteilt.

3. Spielbericht – Online

Die Vereine sind verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen (§ 12 Nr. 3 JO).

Alle eingesetzten Spieler*innen sind im elektronischen Spielbericht aufzuführen. Dabei sind die Vorgaben aus § 12 JO zu beachten. Die Vereine haben den Spielbericht **spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn** zur gegenseitigen Einsichtnahme freizugeben.

Fehlerhafte oder unvollständige Eintragungen im elektronischen Spielbericht nehmen dem betroffenen Spieler nicht die Einsatzberechtigung, sofern sich der Spieler ordnungsgemäß nach § 9 Nr. 6, 7, 8 Jugendordnung legitimieren kann.

Alle eingetragenen Spieler*innen gelten grundsätzlich als eingesetzt.

Bei Ausfall des elektronischen Spielberichtes ist ein Papier-Turnierbericht auszufüllen. Hierfür sind nur die Original-Turnierberichtsformulare des HFV zu verwenden (einfach).

Diese müssen vom Ausrichter zeitnah als Scan an das E-Postfach des Klassenleiters oder im Original an den Klassenleiter geschickt werden.

In der Saison 2023/24 Klassenleiter: Heinz Bickelhaupt

4. Digitaler Spielerpass-Kontrolle der Spielberechtigung

Im gesamten Spielbetrieb der Junioren (Meisterschaftsrunden, Pokalrunden, Qualifikationsrunden, Hallenrunden einschließlich Futsal, Spielen in neuen Wettbewerbsformen, Spielfeste, Freundschaftsspiele, Turniere) ist zum Nachweis der Spielberechtigung der digitale Spielerpass zu verwenden.

Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt gemäß den Vorgaben aus § 9 Jugendordnung.

5. Allgemeine Hinweise

Die Mannschaften sind verpflichtet, zu den organisierten Spielfesten der G-Junioren anzutreten. Ein Nichtantreten wird gemäß Satzung geahndet

Freundschaftsspiele nach den Regeln der Neuen Wettbewerbsformen können per Email ans Postfach beim zuständigen Kreisadministrator angemeldet werden. Dabei ist eine Frist von 5 Tagen zu beachten.

In der Saison 2022/23 zuständiger Kreisadministrator: Anett Moschner

Für den

August 2023



Christophe Hotz
Kreisjugendwart