

# Allgemeine Durchführungsbestimmungen für die Spielfeste der F- Junioren nach den Regeln der FairPlayliga für die Saison 2023/2024

## 1. Allgemeines

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

Mannschaft	Stichtag	Empfohlene Ballgröße- Ballgewicht
F-Junioren	01.01.2015 - 31.12.2016	3 oder 4 290g

Mannschaft	Spielfeste	Spielfeldmaße	Spielzeit/ Runden
F-Junioren	5 gegen 5	40 x 25m	10 min/ max. 6 Runden

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

Den Trainern 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 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 Jugendordnung; für Turniere werden separate Durchführungsbestimmungen durch den Kreis erlassen).

Ein Team besteht beim 5 gegen 5 idealerweise aus 6-7 Spielern (max. 8 Spieler).

5 Spieler befinden sich auf dem Spielfeld. Die anderen Spieler sind Rotationsspieler.

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

### b. Spielfeld / Aufbau

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

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.

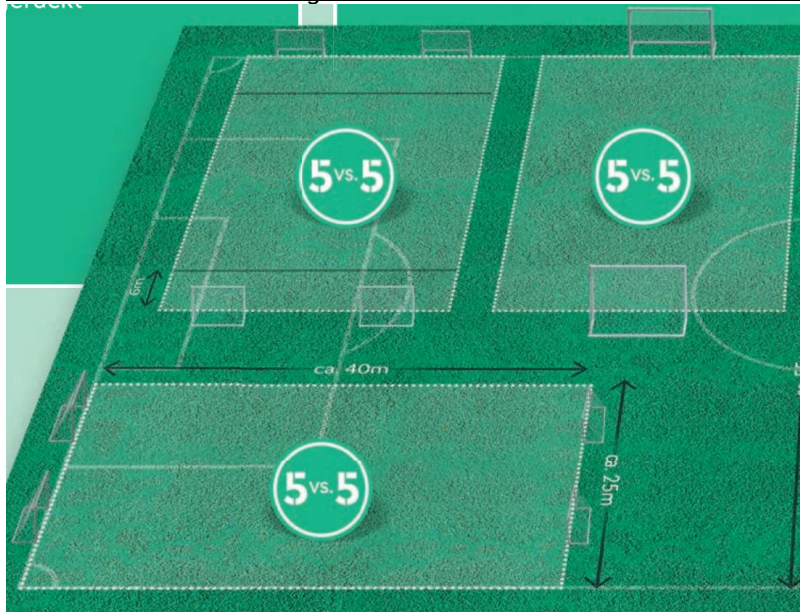
Gespielt wird:

- auf 2 Jugendtore (bei F-Junioren auf abgehängte Jugendtore) mit Torhütern

und/oder

- auf vier Mini-Tore ohne Torhüter (wenn nicht ausreichend Jugendtore zur Verfügung stehen)
  - o Optional: die Feldgröße kann leistungsgerecht angepasst werden (größer/kleiner)
  - o Optional: Es kann auch im Modus 4 gegen 4 auf Minitorer nach den Regeln der Spielfeste nach den Neuen Wettbewerbsformen gespielt werden.
- Auf ein „normales“ Fußballfeld passen bis zu 6 Spielfelder

Schematische Darstellung für den Aufbau von 3 Feldern auf einem Halbfeld:



(Quelle: [https://assets.dfb.de/uploads/000/244/691/original\\_Flyer\\_KidsFB\\_neu\\_RZ\\_druck.pdf?1628770394](https://assets.dfb.de/uploads/000/244/691/original_Flyer_KidsFB_neu_RZ_druck.pdf?1628770394))

Materialbedarf je Spielfeld:

- 2 Markierungskegel für die Mittellinie
- 4 Markierungskegel für die Ecken
- Optional: flache Markierungsteller für den Strafraum (8 m tief, 15 m breit inklusive Tor)
- Optional: flache Markierungsteller für die Toschusszonen (6m)

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

## c. Spielregeln

### (1) Spielfeste im 5 gegen 5 mit TW

- Zentraler An und Abpfiff durch den Spielfestleiter.
- Ein Tor kann nur in der gegnerischen Hälfte 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.
- Der Torwart darf den Ball im Strafraum oder in der eigenen Hälfte aufnehmen (wenn keine Strafraum markiert ist).
- Bei Toraus und aus dem laufenden Spiel heraus, darf der TW den Ball aus der Hand abschlagen.
- Es gibt nur direkte Freistöße. Mauerabstand hier 5 m. Der Strafstoß wird aus 8 m Entfernung ausgeführt.
- Bei falschem Einwurf, erhält der Spieler die Möglichkeit nach einer Erklärung diesen zu wiederholen.
- Beim Spiel auf 4 Minitoren (wenn z.B. nicht genügend Jugendtore zur Verfügung stehen):
  - o Dürfen Tore nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde.
  - o Bei Toraus (Ecke) wird der Ball von der Ecke aus/ bei Toraus (Abstoß) von der Torlinie aus eingedribbelt oder gepasst. Tore dürfen daraus nur indirekt erzielt werden.

## 2. Spielmodi der Spielfeste

### a) Spielmodus Auf- und Abstieg:

- Es wird empfohlen gleichstarke Teams zu bilden. Zu Beginn jedes Spielesfestes lost der Spielesfestleiter 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 Spielesfesten 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 Spielfestleiter 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".

## b) Spielmodus Jeder gegen Jeden:

**Bei „kleinen Spielfesten“ mit 6 Teilnehmern kann auch im Modus jeder gegen jeden gespielt werden.**

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

## 3. Regeln der Fairplay-Liga

### Schiedsrichter-Regel

- Die Kinder entscheiden selbst und spielen **ohne** Schiedsrichter.
- Die Fußballregeln bleiben unverändert: Tor-Toraus-Aus-Foul-Hand-Einwurf-Eckball usw.
- Die Kinder lernen Verantwortung für sich selbst und Mitverantwortung für andere zu übernehmen.
- Sie lernen Entscheidungen zu treffen und zu akzeptieren.
- Die finale Einhaltung der Spielregeln obliegt den Trainern, die am Spielfeldrand gemeinsam in der Coaching Zone stehen und gemeinsam bei strittigen Entscheidungen eingreifen.
- An- und Abpfiff des Spieles erfolgt durch den Trainer oder Betreuer der Heimmannschaft. Dieser überwacht auch die Spielzeit.

### Die Fan-Regel

- Die Eltern halten Abstand zum Spielfeld.
- Durch eine ca. 15 m vom Spielfeld entfernte „Eltern- und Fan-Zone“ wird die direkte Ansprache an die Kindern von außen unterbunden.
- Die Kinder können so ihre eigene Kreativität entfalten.
- Das Spiel wird den Kindern zurückgegeben.

### Die Trainer-Regel

- Die Trainer begleiten das Spiel aus der Coaching-Zone. Je Mannschaft dürfen sich maximal zwei Trainer oder Betreuer in der Coaching-Zone aufhalten.
- Die Trainer verstehen sich als Partner im sportlich fairen Wettkampf.
- Sie geben nur die nötigsten Anweisungen.
- Die Trainer organisieren das gemeinsame Einlaufen beider Mannschaften aus der Fan- Zone auf das Spielfeld sowie die Begrüßungs- und Verabschiedungszeremonie zwischen den Spielern beider Teams auf dem Spielfeld.

#### 4. Spielbericht – Online

Die Vereine sind verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen (§ 12 Nr. 3 JO). Die Platzvereine tragen bei den angelegten Spielen im Sammelspielbericht als Ergebnis 0:0 ein.

Alle eingesetzten Spieler 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 zuständige Klassenleiterin Jessica Sachs-Ross

#### 5. 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.

#### 6. Allgemeine Hinweise

Die Mannschaften sind verpflichtet, zu den organisierten Spielfesten der F-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