

Durchführungsbestimmungen zu den Spielfesten in der Saison 2021/2022



Inhaltsverzeichnis

Grundsätze:	2
Spielfeld/Aufbau:	2
Organisation und Regeln:	3
Spielmodus:	5
Spielberechtigungen:	7
Elektronischer Spielbericht/ Passkontrolle:	7
Nichtantreten:	8
Schlussbestimmungen:	8

Durchführungsbestimmungen zu den Spielfesten in der Saison 2021/2022

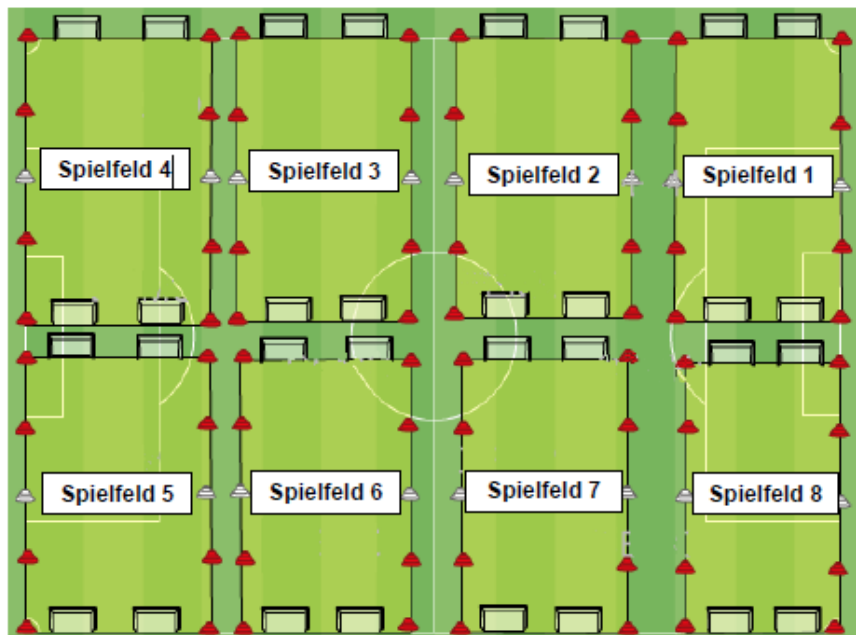


Grundsätze:

Die Kinder spielen alleine, ohne von Eltern und Trainern angeleitet zu werden. Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Auf- und Abstieg.

Spielfeld/Aufbau:

- Gespielt wird 3 gegen 3 auf vier Mini-Tore ohne Torhüter auf einer Spielfeldgröße von ca. 22 m (Breite) und 28 m (Länge).
 - Optional: die Feldgröße kann leistungsgerecht angepasst werden (größer/kleiner)
 - Optional: - 2 gegen 2
- 5 gegen 5 bei den E-Junioren und älter (Sonderspielrunde)
- Auf ein „normales“ Fußballfeld passen bis zu acht Mini-Spielfelder.



- Beispiel für den Materialbedarf je Spielfeld: 8 Markierungskegel für die Torschusszonen, 2 Markierungskegel für die Mittellinie, 4 Mini-Tore, Markierungsscheiben oder ähnliches zum Markieren der Linien.

Durchführungsbestimmungen zu den Spielfesten in der Saison 2021/2022



- 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.**

Zahl der Spieler in jeder Mannschaft:

- Im 3 gegen 3 besteht ein Team aus mindestens 3, maximal 6 Spielern, empfohlen werden 4 Spieler.

Mögliche Teamzusammenstellungen im 3 gegen 3 sind:

4 Kinder = 1 Mannschaft	7 Kinder = 2 Mannschaften (1 Mannschaft 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 oder 3 Mannschaften

Organisation und Regeln:

Die Spielzeit beträgt **max. 7 Minuten**. Eine Gesamtspielzeit von 80 Minuten darf bei den F- und G-Junioren nicht überschritten werden. Zwischen den Spielen müssen angemessene Pausen (mind. 3min) stattfinden.

Beispiele:

Bei einem Spielfest mit 8 Mannschaften

(4 Spielfelder/ Spielzeit 7min/ große Pause: 15min, sonst 3min):

2 Spiele- große Pause- 2 Spiele- große Pause- 2 Spiele = Spielzeit 42min/ Dauer ca. 80min

Bei einem Spielfest mit 16 Mannschaften (8 Spielfelder/ Spielzeit 5 min/ große Pause: 15min)

3 Spiele- große Pause- 3 Spiele- große Pause- 3 Spiele= Spielzeit 45min/ Dauer ca. 90min

Durchführungsbestimmungen zu den Spielfesten in der Saison 2021/2022



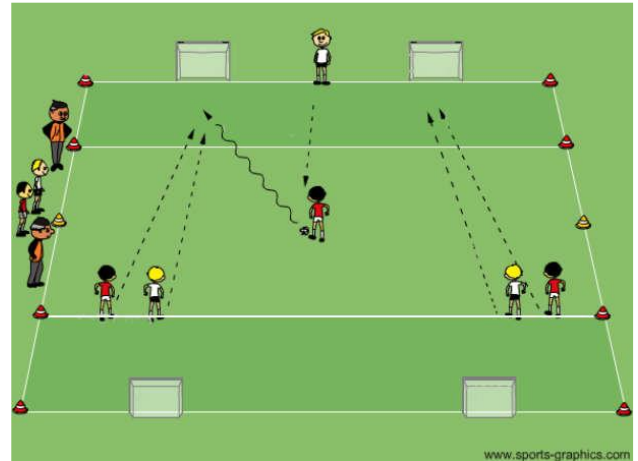
Die Anzahl der Spiele, die Länge der Spiele und die Länge der Pausen können situationsbedingt angepasst werden, z.B. kürzere Spielzeit und längere Pausen bei hohen Temperaturen.

- Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch den Spielefestleiter.
- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torlinie.
- 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 Anpfiff durch den Spielefestleiter das Spiel durch 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 alle Rotationsspieler 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.**
- **Bei An- und Abstoß muss die gegnerische Mannschaft die Schusszone verlassen.**
- 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 soll ein Abstand von 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.

Durchführungsbestimmungen zu den Spielfesten in der Saison 2021/2022



- **F-Jugend und älter:**
 - 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 Funiño nicht zur Anwendung.
- Des Weiteren gelten die drei besonderen Regeln der Fairplay-Liga (Schiedsrichter-, Trainer und Fanregel).

Spielmodus:

- 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

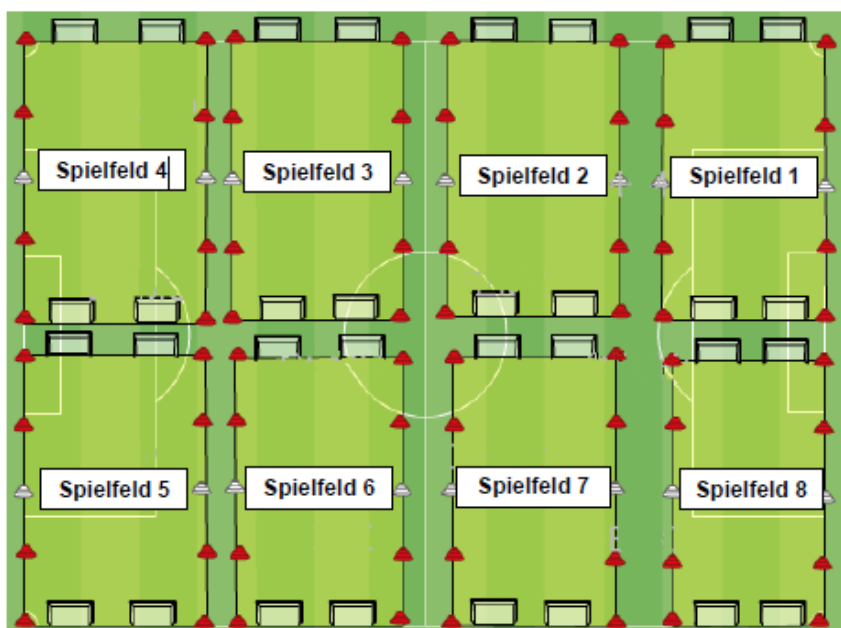
Durchführungsbestimmungen zu den Spielfesten in der Saison 2021/2022



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".

Modus zum „Auf- und Abstieg“ zu den weiteren Spielfeldern:



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.

Durchführungsbestimmungen zu den Spielfesten in der Saison 2021/2022



Spielberechtigungen:

- Spielberechtigt sind alle Spieler, die eine Spielberechtigung durch einen gültigen Spielerpass nachweisen können.

Elektronischer Spielbericht/ Passkontrolle:

- Der Kreisjugendausschuß legt Spielenachmittage im dfbnet an, um den Vereinen die Dokumentation zu erleichtern
- Die Vereine erhalten eine Übersicht über die Ausrichter und Einteilung der Mannschaften.
- **ACHTUNG: Alle Mannschaften eines Spielfestes beginnen immer zeitgleich. Wir empfehlen den ausrichtenden Vereinen im Vorfeld Informationen an die teilnehmenden Mannschaften zu versenden, z.B. Hinweise zu Hygienekonzepten, Treffpunkt der Feldbetreuer usw.**
- Die Mannschaftsaufstellung ist vor Spielbeginn durch alle Vereine im 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 digitale Passkontrolle durchzuführen.
- Der ausrichtende Verein vervollständigt den Spielbericht über den Reiter „Nichtantritt Schiri“ mit den vorgeschriebenen Angaben über Unfälle u. ä.
- Der ausrichtende Verein ist verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen. Er hat die erforderlichen Angaben unmittelbar nach Spielende vorzunehmen, alle Spiele im elektronischen Spielbericht sind mit 0:0 auszufüllen und der Spielbericht freizugeben. Zuwiderhandlungen können gem. § 18 Strafordnung geahndet werden.

Durchführungsbestimmungen zu den Spielfesten in der Saison 2021/2022



Nichtantreten:

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

Schlussbestimmungen:

- Verstöße gegen diese Durchführungsbestimmungen werden satzungsgemäß geahndet.

Für den Kreisjugendausschuss:

Christophe Hotz

August 2021

Kreisjugendwart