

Allgemeine Durchführungsbestimmungen Kreis Darmstadt für Spielfeste nach den Neuen Wettbewerbsformen Saison 2024/2025

1. Allgemeines

Die Durchführung der Spiele der F- und G-Junioren erfolgt nach Satzung und Ordnung des HFV, sowie den Regeln der Neuen Wettbewerbsformen. Vereine und die zuständigen Mitarbeiter sind gehalten, sich über die Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten. **Freundschaftsspiele und Freundschaftsturniere der F- und G-Junioren können ausschließlich nach den Regeln der neuen Wettbewerbsformen stattfinden. Platzierungsspiele sind nicht zulässig**

Mannschaft	Stichtag	Empfohlene Ballgröße-	Ballgewicht
F-Junioren	01.01.2016 - 31.12.2017	3 oder 4	290g
G-Junioren	01.01.2018 und jünger	3	290g

Mannschaft	Spielfeste	Spielfeldmaße	Spielzeit/ Runden	Tore/ Schußzone
F-Junioren	5 gegen 5	40 x 25m	10 min/ max. 7	Jugendtore (Höhe reduziert auf 1,65m)/ Mittellinie
F-Junioren	4 gegen 4	40 x 25m	10 min/ max. 7	Minitore/ 6m
G-Junioren	3 gegen 3	25 x 20m	7 min/ max. 7	Minitore/ 6m

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

ACHTUNG: Alle Mannschaften eines Spielfestes **beginnen immer zeitgleich.**

Die Abseitsregel ist aufgehoben. Beim 5 gegen 5 auf abgehängte Kleinfeldtore mit Torwart ist die Rückpassregel in Kraft!

Ausreichend lange Pausen (ca. 3min) sind zwischen den Spielen einzuplanen.

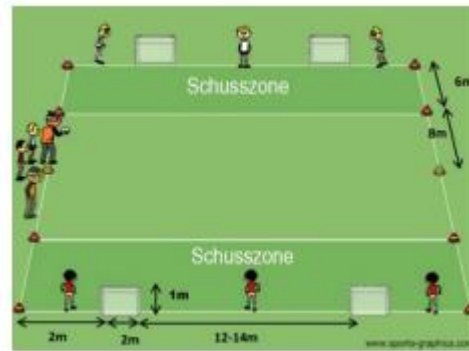
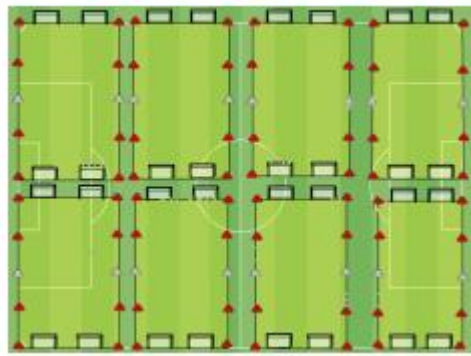
2. Regeln für Spielfeste im 3:3/4:4 auf 4 Mini-Tore

Grundsätze:

- Die Kinder spielen allein, ohne von Eltern und Trainern angeleitet zu werden.
- Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Auf- und Abstieg.
- Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend.

Spielfeld/Aufbau:

- Gespielt wird auf 4 Mini-Tore ohne Torhüter auf der vorgegebenen Spielfeldgröße Es ist empfehlenswert, die einzelnen Spielfelder gut sichtbar zu nummerieren (z.B. laminiertes DIN A4-Blatt mit den Nummern 1 bis 8).
- Auf ein „normales“ Fußballfeld passen im 3 gegen 3 ca. acht Mini-Spielfelder;
- im 4 gegen 4 ca. 6 Minispielfelder. Somit können bei G-JUN bis zu 16 Teams und
- im 4 gegen 4 bis zu 12 Teams gleichzeitig spielen.



- Materialbedarf je Spielfeld: 8 Markierungskegel für die Torschusszonen, ggf. 2 Markierungskegel für die Mittellinie, 4 Mini-Tore, ggf. Spielfeldnummerierung; 2 Bälle. Jeder Verein soll pro Team jeweils zwei eigene Mini-Tore zur Veranstaltung mitbringen, sofern vom Veranstalter keine anderen Hinweise erfolgen.

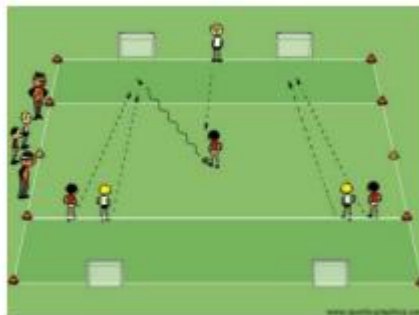
Zahl der Spieler in jeder Mannschaft:

- Ein Team besteht im 3 gegen 3 in der Regel aus 4 bzw. 5 Spielern; beim 4 gegen 4 aus 5-7 Spielern.
- 3 bzw. 4 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.

Organisation und Regeln:

- Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch den Turnierleiter.
- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torauslinie.
- Jede teilnehmende Mannschaft stellt einen Feldebetreuer, der die Mannschaft durch das Turnier (auch bei Auf- und Abstieg) dauerhaft begleitet.
- Das Spiel wird mit Ablegen des Balles am Mittelkreis durch einen Feldebetreuer 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 (nicht zwingend der Torschütze) jeweils einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) aus und ein.
- Besteht ein Team aus mehr als 4 bzw. 5 Spielern, werden alle übrigen Rotationsspieler gleichzeitig eingewechselt.
- Wurde nach zwei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wechsel veranlasst der Feldebetreuer.
- Rotiert wird an der Mitte des Spielfeldes – das Spiel läuft ohne Unterbrechung weiter. Das heißt, der Feldebetreuer 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, muss sich hinter die Mittellinie zurückziehen.
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. Tore dürfen dabei auch direkt erzielt werden. Ecken werden von der Schusszone ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass ausgeführt werden. Auch hier dürfen Tore direkt erzielt 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 auch als Dribbling ausgeführt werden darf. Tore dürfen auch direkt erzielt werden.

- 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).

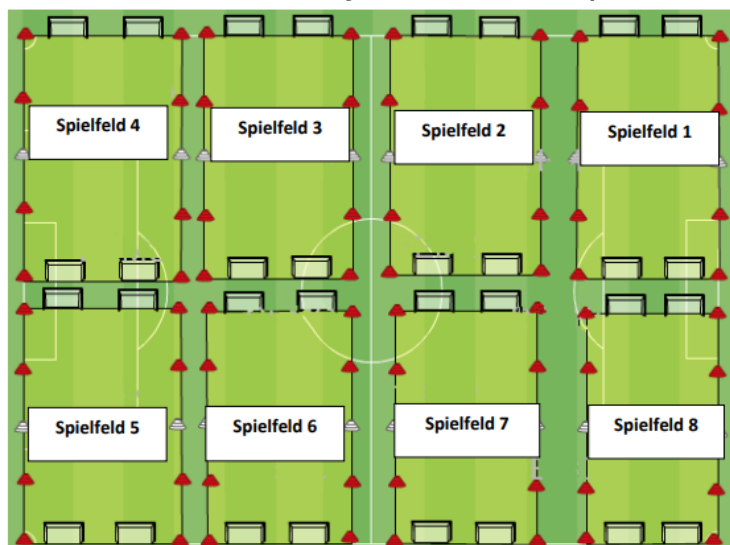


- Ab einer Differenz von drei Toren spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied wieder kleiner als drei ist.
- Anstoß, Einwürfe, Abseits und Elfmeter kommen nicht zur Anwendung.
- Des Weiteren gelten die Schiedsrichter-, Trainer- und Fanregel siehe Nr. 4).

Spielmodus bei mehr als 8 teilnehmenden Teams:

- Die einzelnen Teams werden so weit 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. Die vermeintlich stärksten Teams beginnen idealerweise auf einem mittleren Spielfeld (z.B. Spielfeld 4 oder 5).
- Das Siegerteam des Feldes mit der höchsten Nummer und das Verliererteam vom Feld 1 bleiben nach dem Spiel auf ihrem Feld stehen. Alle anderen Mannschaften steigen auf oder ab und wechseln damit das Feld (Organisation durch Feldbetreuer). 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.
- 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:



Sollten 8 oder weniger Teams teilnehmen, kann auch im Modus jeder gegen jeden gespielt werden.

3. Regeln für Spiele im 5:5, inkl. Torwart auf 2 abgehängte Jugendtore bei Spielfesten (Festivals)

Grundsätze:

- Die Kinder spielen allein, ohne von Eltern und Trainern angeleitet zu werden.
- Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Auf- und Abstieg.
- Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend.

Spielfeld/Aufbau:

- Gespielt wird auf 2 Jugendtore (bei F-Junioren auf abgehängte Jugendtore, maximale Höhe 1,65m) mit Torhütern auf der vorgegebenen Spielfeldgröße.
- Aufgrund der möglichen Verfügbarkeit der Jugendtore sowie der Sportplatzmaße können zwischen zwei und sechs Spielfeldern aufgebaut werden.
- Materialbedarf je Spielfeld: flache Markierungsteller für den Strafraum (8 m tief, 15 m breit inklusive Tor), 2 Markierungskegel für die Mittellinie, 4 Markierungskegel für die Ecken; 2 Bälle

Organisation und Regeln:

- Es gelten die Schiedsrichter-, Fan- und Trainerregeln (siehe Nr. 4)
- Hinweis in Bezug auf abgehängte Tore: Wenn der Ball, das Banner oder die Latte berührt, gibt es einen Tor-Abstoß. Das gilt unabhängig, wer zuletzt berührt hat.

4. Regeln für Spiele im Rahmen Spielfeste auf zwei Tore

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 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 Coachingzone stehen und gemeinsam bei stritten Entscheidungen eingreifen.
- An- und Abpfeif des Spieles erfolgt durch den Trainer oder Betreuer der Heimmannschaft. Dieser überwacht auch die Spielzeit.

Fan-Regel

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

Trainer-Regel

- Die Trainer begleiten das Spiel aus der Coachingzone. Je Mannschaft dürfen sich maximal zwei Trainer oder Betreuer in der Coachingzone 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 Fanzone auf das Spielfeld sowie die Begrüßungs- und Verabschiedungszeremonie zwischen den Spielern beider Teams auf dem Spielfeld.

5. 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.

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 2024/25 zuständige Klassenleiter

F-Junioren: Jessica Sachs-Ross / G-Junioren: Heinz Bickelhaupt

6. Digitaler Spielerpass-Kontrolle der Spielberechtigung

Im gesamten Spielbetrieb der Junioren ist zum Nachweis der Spielberechtigung der digitale Spielerpass zu verwenden. Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt gemäß den Vorgaben aus § 9 Jugendordnung.

7. Allgemeine Hinweise

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

Freundschaftsspiele nach den Regeln der Neuen Wettbewerbsformen können per E-Mail ans Postfach beim zuständigen Kreisadministrator angemeldet werden. Dabei ist eine Frist von 5 Tagen zu beachten. In der Saison 2024/25 zuständiger Kreisadministrator: Jessica Sachs-Ross



Für den

August 2024

**Christophe Hotz
Kreisjugendwart**