

# Durchführungsbestimmungen für den Juniorenspielbetrieb der Saison 2023/2024 im Kreis Groß-Gerau

## A- bis G-Junioren

### 1. Allgemeines

1.1 Die Durchführung der Spiele erfolgt nach der Satzung und den Ordnungen des HFV sowie den nachstehenden Regelungen zum Spielgeschehen. Die jeweils gültigen Regeln des DFB finden Anwendung. Vereine und zuständige Mitarbeiter sind gehalten, sich über die Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten. Bei den A-Junioren gelten aufgrund des kreisübergreifenden Spielbetriebes für die Qualifikations- und Meisterschaftsspiele die Durchführungsbestimmungen der Region Darmstadt.

1.2 Folgende Klassenleiter sind für die jeweiligen Altersklassen zuständig:

<b>Altersklasse</b>	<b>Klassenleiter</b>	<b>Telefon</b>
A- und B-Junioren	Georg Baumann	0176-24958744
C-Junioren	Walter Götz	0172-6661699
D-Junioren	Carmelo Militello	0163-8828450
E-Junioren	Patrick Schader	0151-24083480
F-Junioren	Julien Scherthan	0151-28996989
G-Junioren	Moritz Simon	0176-82339841
Freundschaftsspiele, Hallenrunde & Turniere	Rolf Bender	06258-3165

Verhinderungsvertreter aller Klassenleiter ist der Kreisjugendwart des Fußballkreises Groß-Gerau, Bastian Schäfer.

Bei klassenübergreifenden Fragen stehen der Kreisjugendwart sowie sein Stellvertreter zur Verfügung.

## 2. Spielpläne, An- und Absetzungen von Spielen

- 2.1 Die Erstellung des Spielplans sowie die An- und Absetzung von Spielen erfolgt ausschließlich durch den Klassenleiter des Kreisjugendausschusses. **Grundsätzlich** wird in den jeweiligen Altersklassen wie folgt gespielt:

Altersklasse	Spieltag	Uhrzeit
A-Junioren	Samstag	16:00 Uhr
B-Junioren	Freitag	19:00 Uhr
C-Junioren	Samstag	14:30 Uhr
D-Junioren	Samstag	13:15 Uhr
E-Junioren	Samstag	12:00 Uhr
F-Junioren	Samstag	10:00 Uhr
G-Junioren	Samstag	10:00 Uhr

Sofern erforderlich, können Spiele auch an Wochen- bzw. Sonn- und Feiertagen angesetzt werden. Wunschanstoßzeiten der Heimmannschaft werden nach Möglichkeit berücksichtigt.

- 2.2 Anträge auf Spielverlegung sind ausschließlich über das DFBnet zu stellen. Hierbei muss die 5-Tages-Frist eingehalten werden, dies gilt auch für die zeitliche Verlegung von Spielen. Sofern das Spiel weniger als drei Tage vor dem Spieltag abgesagt wird (bspw. donnerstags für samstags) handelt es sich um ein nichtgenehmigtes Nichtantreten und es erfolgt eine satzungsgemäße Bestrafung durch das zuständige Sportgericht. Wird das Spiel mindestens drei Tage vor dem Spieltag (bspw. mittwochs für samstags) abgesagt, muss der absagende Verein binnen sieben Tagen nach dem eigentlichen Spieltag einen, mit dem Spielgegner abgestimmten, Nachholtermin mitteilen. Andernfalls handelt es sich um ein genehmigtes Nichtantreten. Die Information zur Spielabsage muss der absagende Verein immer an den Klassenleiter, den Spielgegner als auch den Schiedsrichter übermitteln.

§ 64 „Nichtantreten, Genehmigung für Nichtantreten, Spielverlegung“ der Spielordnung bleibt von dieser Regelung unberührt.

- 2.3 Die Verlegung gilt erst nach Zustimmung des Klassenleiters, die durch die Veröffentlichung in DFBnet bzw. „Fussball.de“ dokumentiert wird, als genehmigt. Bei dem Spielverlegungsantrag muss eine Begründung angegeben werden. Spielverlegungen in das neue Kalenderjahr sind nur in begründeten

Ausnahmefällen zugelassen. Die zeitliche Vorverlegung von Spieltagen ist problemlos möglich.

- 2.4 Aufgrund von Wetterverhältnissen, wie Frost, Hitze oder anderen Gegebenheiten können komplette Spieltage vom Kreisjugendwart oder seinem Stellvertreter abgesetzt und an einem Ausweichtermin neu angesetzt werden. Hierzu erfolgt immer eine Einzelfallprüfung des gesamten Kreisjugendausschusses. Diese Entscheidung ist nicht anfechtbar und für alle Vereine verbindlich. Über die Absetzung werden die Vereine frühestmöglich über das elektronische Postfach informiert.

Die Anordnung von Spielabsetzungen kann ebenfalls von übergeordneten Gremien des Hessischen Fußball-Verbandes als auch von Behörden erfolgen. Diese Anordnungen werden vom Kreisjugendausschuss ohne weitere eigene Prüfung mitgetragen und schnellstmöglich umgesetzt.

### 3. Spielfelder und Ballgrößen

- 3.1 Die Vereine und deren Mannschaften sind gehalten, sich sowohl auf Natur- als auch auf Kunstrasen sowie, wo vorhanden, auf Ascheplätze einzustellen. Es gelten folgende verbindliche Spielfeld- und Ballgrößen:

Altersklasse	Spielfeldgröße	Torgröße	Strafraum	Strafstoß	Ballgröße	Gewicht
A-Junioren	ganzes Feld	7,32 x 2,44 m	16,5 m	11 m	5	430 g
B-Junioren	ganzes Feld	7,32 x 2,44 m	16,5 m	11 m	5	430 g
C-Junioren	ganzes Feld	7,32 x 2,44 m	16,5 m	11 m	5	430 g
D-Junioren	68 x 50 m	5 x 2 m	12 m	8 m	5	350 g
E-Junioren	55 x 35 m	5 x 2 m	8 m	8 m	4	290 g
F-Junioren		2 x 1 m	/	/	4	290 g
G-Junioren		2 x 1 m	/	/	3	290 g

- 3.2 Der Platzverein ist verpflichtet, bei anstehenden widrigen Wetter- und/ oder Platzverhältnissen den Klassenleiter und den Gastverein hierüber zu informieren und vorsorglich Kontaktmöglichkeiten am Spieltag sicherzustellen. Die Entscheidung über einen Spielausfall ist dem Klassenleiter und dem Gastverein unverzüglich mitzuteilen. Sollte der Klassenleiter nicht erreichbar sein, ist der angesetzte Schiedsrichter als auch der zuständige Schiedsrichteransetzer sofort telefonisch hierüber zu informieren und der Kreisjugendwart bzw. dessen Vertreter zu unterrichten.
- 3.3 Spiele unter Flutlicht sind zugelassen.
- 3.4. Der Platzverein hat für einen ausreichenden Ordnungsdienst in jeder Altersklasse zu sorgen. Alle Platzordner müssen äußerlich kenntlich gemacht werden. Der Platzordnerobmann muss im elektronischen Spielbericht namentlich festgehalten werden und während des gesamten Spiels persönlich vor Ort anwesend sein.
- 3.5 Bei den Spielen der D-Junioren auf Kreisebene ist das Spielen auf zwei Spielfeldern nebeneinander bei einem Großfeld auf allen Fußballplätzen im Kreis Groß-Gerau ausnahmslos gestattet.

#### 4. Spielberechtigung, Spielbericht Online und Schiedsrichteransetzung

- 4.1 Folgende Stichtage sind in den jeweiligen Altersklassen zu berücksichtigen:

<b>Altersklasse</b>	<b>Stichtag</b>
A-Junioren	01.01.2005
B-Junioren	01.01.2007
C-Junioren	01.01.2009
D-Junioren	01.01.2011
E-Junioren	01.01.2013
F-Junioren	01.01.2015
G-Junioren	01.01.2017



Mädchen dürfen bis einschließlich der B–Junioren in Juniorenmannschaften spielen und können ein Jahr älter sein als der Stichtag. Reine Mädchenmannschaften dürfen 2 Jahre älter sein.

- 4.2 Spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn haben beide Vereine den Onlinespielbericht freizugeben. Der Platzverein muss dem Schiedsrichter eine Möglichkeit bieten, den Onlinespielbericht einsehen und kontrollieren zu können. Änderungen dürfen und können nach der Freigabe nur durch den Schiedsrichter vorgenommen werden. Hierüber ist der Schiedsrichter noch vor Spielbeginn zu informieren. Dem Schiedsrichter sind seitens des Platzvereins ausreichend Getränke zur Verfügung zu stellen.

Fehlerhafte oder unvollständige Eintragungen im elektronischen Spielbericht (insb. fehlendes Spielerbild) nehmen dem betroffenen Spieler nicht die Einsatzberechtigung, sofern sich der Spieler ordnungsgemäß nach § 9 Nr. 4 bis 7 JO legitimieren kann.

In den Altersklassen der A- bis einschließlich G-Junioren findet der digitale Spielerpass ab sofort verpflichtend Anwendung. Der Papierspielerpass stellt keine Legitimationsmöglichkeit mehr dar. Die Vereine sind verpflichtet eine ausgedruckte Spielberechtigungsliste mit den hinterlegten Bildern aus dem DFBnet mitzuführen, sofern der Zugriff auf den elektronischen Spielberichtsbogen nicht möglich ist.

§ 31 „Einsatz nicht spiel- bzw. einsatzberechtigter Spieler“ der Strafordnung bleibt unberührt.

Die Schiedsrichter, auch die nicht offiziellen Schiedsrichter, sind verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen. Sie haben die erforderlichen Angaben zeitnah nach Ende des Spiels einzutragen und den Spielbericht freizugeben. Dem Schiedsrichter muss vom Heimverein eine Möglichkeit zur Verfügung gestellt werden, den Spielbericht vor Ort online ausfüllen zu können.

Alle zum Einsatz kommenden Spieler müssen in den elektronischen Spielbericht eingetragen werden. Der Schiedsrichter ist verpflichtet, die Einwechslung im elektronischen Spielbericht zu vermerken.

Bei Systemausfall wird ein Papier-Spielbericht verwendet. Dieser ist nach Spielende umgehend vom Schiedsrichter an den zuständigen Klassenleiter zu senden.



Die Platzvereine sind verpflichtet, das Spielergebnis und eventuelle Spielausfälle an das DFBnet zu melden. Spielergebnisse einschließlich Abbruch gelten als unverzüglich im Sinne des § 39 Jugendordnung mitgeteilt, wenn sie bis 18.00 Uhr des Tages, an dem das Spiel stattfindet, eingepflegt sind. Für Spiele, die nach 17.00 Uhr beendet sind, gelten die Spielergebnisse als unverzüglich mitgeteilt, wenn sie bis spätestens eine Stunde nach Spielschluss in das System eingepflegt sind.

- 4.3 Für die Spiele der A- bis D-Junioren werden nach Möglichkeit geprüfte Verbandsschiedsrichter angesetzt, andernfalls ist die Spielleitung von einem vom Heimverein zu stellenden Schiedsrichter zu leiten - eine Spieldurchführung nach den Fair-Play-Richtlinien ist nicht zulässig. Die E-Junioren spielen nach den Fair-Play-Richtlinien ohne Schiedsrichter und ohne Ergebnis, die F- und G-Junioren spielen nach den Bestimmungen der neuen Wettbewerbsformen.

Bei den A- bis C-Junioren ist **Uwe Lang**, **Telefon: 06144-335184 oder 0151-56168658**, **Mail: [uwe.lang@kfa-grossgerau.de](mailto:uwe.lang@kfa-grossgerau.de)** für die Schiedsrichteransetzung zuständig. Für die D-Junioren ist **Maximilian Martin**, **Telefon: 0157-54658738**, **Mail: [maximilian.martin@kfa-grossgerau.de](mailto:maximilian.martin@kfa-grossgerau.de)** für die Schiedsrichteransetzung zuständig.

- 4.4 Bei den A- bis E-Junioren können pro Spiel maximal 4 Spieler aus- und wieder eingewechselt werden. Alle Auswechslungen haben in einer Spielunterbrechung zu erfolgen und müssen im DFBnet dokumentiert werden.

## 5. Meisterschaftsrunde

### 5.1 Allgemeines

Die Durchführung der Meisterschaftsrunde bei den A-Junioren findet im kreisübergreifenden Spielbetrieb statt. Die Durchführung richtet sich nach den Bestimmungen der Region Darmstadt.

Die Durchführung der Meisterschaftsrunde der B- bis G-Junioren findet im kreisinternen Spielbetrieb statt. Die Durchführung richtet sich nach diesen Durchführungsbestimmungen.

### 5.2 Spielmodus



Die B-Junioren spielen eine Qualifikationsrunde zwischen den Herbst- und den Sommerferien. Die 10 besten Mannschaften (gemessen an einer Quotientenrangliste in der Reihenfolge Punkte/Spiel, Tordifferenz/Spiel, geschossene Tore/Spiel), spielen anschließend in einer Kreisliga, die restlichen Mannschaften in der Kreisklasse.

Bei den C-Junioren wird in drei Ligen (Kreisliga, Kreisklasse 1 und Kreisklasse 2) mit Auf- und Abstieg gespielt. Der Meister der Kreisliga steigt in die Gruppenliga auf, die zwei Gruppenletzten der Kreisliga steigen in die Kreisklasse 1 ab. Aus der Kreisklasse 1 steigt der erst- sowie der zweitplatzierte in die Kreisliga auf, die beiden letztplatzierten in die Kreisklasse 2 ab. Aus der Kreisklasse 2 steigt die erst- sowie der zweitplatzierte in die Kreisklasse 1 auf. Das Aufstiegsrecht kann bis zum viertplatzierten der jeweiligen Liga weitergegeben werden.

Bei den D-Junioren findet zwischen den Sommer- und den Herbstferien eine Qualifikationsrunde statt. Hiernach werden die Mannschaften nach ihren Ergebnissen (ggf. unter Anwendung einer Quotientenrangliste) in Spielklassen eingeteilt. Die 10 besten Mannschaften qualifizieren sich für die Kreisliga, die weiteren Mannschaften für die Kreisklassen.

Scheidet eine Mannschaft aus dem Wettbewerb aus, möchte jedoch nach der Qualifikationsrunde an der Meisterschaftsrunde ihrer Altersklasse teilnehmen, ist eine Teilnahme in der untersten Liga nur möglich, wenn alle übrigen Spiele als Pflichtfreundschaftsspiele ausgetragen werden.

§16 a der Jugendordnung gilt unverändert.

Die E-Junioren spielen eine Herbst- und eine Frühjahrsrunde im Fair-Play-Modus ohne Ergebnisse. Im DFBnet ist durch den jeweiligen Heimverein als Ergebnis immer 0:0 zu melden.

Alternativ ist bei den E-Junioren die Teilnahme an Spielefesten möglich, welche abwechselnd bei den teilnehmenden Vereinen gemäß eigenem Spielplan stattfinden. Hierfür finden die Ausführungen unter Punkt 7 Anwendung.

Bei den F- und G-Junioren wird ausnahmslos nach den neuen Wettbewerbsformen gespielt. Pro Mannschaft können für jedes Spielefest maximal drei Teams gemeldet werden. Die Durchführung erfolgt nach den Ausführungen unter Punkt 7 sowie den jeweils separaten Spielplänen.



## 6. Pokalrunde

### 6.1 Allgemeines

Die Pokalspiele der A- bis E-Junioren finden grundsätzlich an einem Wochentag statt und haben Vorrang vor Meisterschaftsspielen. Die Pokalrunden beginnen nach den Sommerferien und enden für C- bis E-Junioren am Tag des Fußballs am 01.05. im darauffolgenden Kalenderjahr. Die Pokalrunden der A- und B-Junioren enden grundsätzlich im laufenden Kalenderjahr und werden sodann im Hessenpokal fortgeführt. Bei Unentschieden nach regulärer Spielzeit folgt bei allen Pokalspielen auf Kreisebene erst die Verlängerung und dann das Elfmeterschießen.

### 6.2 Auslosung

Jeder Klassenleiter lost die Pokalpartien in eigener Zuständigkeit und rechtzeitig vor der nächsten Pokalrunde aus und teilt dieses Ergebnis dem Kreisjugendwart und seinem Vertreter mit. Diese veröffentlichen die Spielpaarungen dann umgehend im DFBnet bzw. auf fussball.de

### 6.3 Heimrecht

Heimrecht hat immer der klassentiefere Verein. Bei gleicher Klassenzugehörigkeit der Verein, welcher zuerst ausgelost wurde.

## 7. Neue Wettbewerbsformen

### 7.1 Allgemeines

Die Spielefeste bei E-, F- und G-Junioren finden grundsätzlich samstagsmorgens statt. Die Einteilung erfolgt für jeden Spieltag separat.

### 7.2 Spielformen

Bei den G-Junioren spielen maximal 16 Mannschaften auf 8 Feldern (20x25m) gleichzeitig im Modus 3 vs. 3 auf vier Tore mit den Maßen 2x1m.

Bei den F-Junioren spielen maximal 12 Mannschaften auf 6 Feldern (40x25m) gleichzeitig im Modus 4 vs. 4 oder 4+1 vs. 4+1. Im Modus 4 vs. 4 spielen die Mannschaften auf vier Tore mit den Maßen 2x1m. Im Modus 4+1 vs. 4+1



spielen die Mannschaften auf zwei bei 1,65m abgehängte Kleinfeldtore mit Torwart.

Bei den E-Junioren finden ebenfalls Spiele im Modus 4+1 vs. 4+1 statt. Die Teilnahme hieran ist freiwillig.

Die Spielzeit pro Spiel bei den E-Junioren beträgt 10 Minuten, bei den F- und G-Junioren 7 Minuten. Pro Spielesfest finden maximal 7 Spiele für jede Mannschaft statt.

### 7.3 Grundsätzliche Regelungen

Der Aufbau der Spielfelder erfolgt 30 Minuten vor Turnierbeginn durch alle Trainer gemeinsam. Der ausrichtende Verein teilt den Gastvereinen rechtzeitig vor dem Spieltag mit, ob diese Tore oder Hütchen mitbringen sollen.

Anpfiff und Abpfiff erfolgt 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 Feldbetreuer, der die Mannschaft durch das Turnier (auch bei Auf- und Abstieg) dauerhaft begleitet.

Das Spiel wird z.B. mit einem Hochball durch den Feldbetreuer begonnen.

Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo aus 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.

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 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, muss sich hinter die Mittellinie zurückziehen. Bei An- und Abstoß muss sich die gegnerische Mannschaft ebenfalls 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.

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 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.

Ab einer Differenz von drei Toren kann die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler spielen bis der Torunterschied wieder kleiner als drei ist.

Anstoß, Einwürfe, Abseits und Elfmeter kommen nicht zur Anwendung.

#### 7.4 Turniermodus

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. Die vermeintlich stärksten Teams beginnen idealerweise auf einem mittleren Spielfeld (z.B. 4 oder 5).

Das Siegerteam des Feldes mit der höchsten Nummer und das Verliererteam des Feldes mit der niedrigsten Nummer 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".



## 7.5 Sonstiges

Das Spielefest kann auch auf mehreren Plätzen gleichzeitig ausgetragen werden. Sofern im Modus 4+1 vs. 4+1 nicht ausreichend Spielfelder aufgebaut werden können und einzelne Mannschaften nicht dauerhaft spielen können, kann diesen ein Spielfeld im Modus 3 vs. 3 oder 4 vs. 4 aufgebaut werden, um eine spielfreie Zeit zu verhindern.

Der elektronische Spielbericht im DFBnet findet Anwendung. Ergebnisse sind nicht einzutragen.

Die allgemeinen Durchführungsbestimmungen zu den neuen Wettbewerbsformen bleiben von diesen Regelungen unberührt und finden Anwendung.

## 8. Hallenrunde

### 8.1 Allgemeines

Die Hallenrunde der jeweiligen Altersklassen erfolgen frühestens nach deren letztem Meisterschaftsspiel der Hinrunde. Je nach Anzahl der gemeldeten Mannschaften wird eine Vorrunde vor der Finalrunde gespielt. Die Gruppeneinteilung erfolgt durch den jeweils zuständigen Klassenleiter. Eine Teilnahme an der Hallenrunde ist freiwillig.

Die allgemeinen Bestimmungen bleiben hiervon unberührt. Der elektronische Spielbericht findet Anwendung. Schiedsrichter werden von den A- bis D-Junioren gestellt. Die E- bis G-Junioren spielen ebenfalls nach den Futsalregeln, jedoch in der Fair-Play-Liga.

### 8.2 Regeln

Bei den A- bis E-Junioren wird nach den jeweils gültigen Futsalregeln gespielt. Die F- und G-Junioren spielen im Rahmen von Spielefesten ohne Wettkampfcharakter nach den Futsal-Regeln.

### 8.3 Ballgrößen

Die nachfolgenden Ballgrößen sind in den jeweiligen Altersklassen verbindlich:

<b>Altersklasse</b>	<b>Ballgröße</b>
A-Junioren	Futsalball, Größe 4, Umfang: 62-64cm
B-Junioren	Futsalball, Größe 4, Umfang: 62-64cm
C-Junioren	Futsalball, Größe 4, Umfang: 62-64cm
D-Junioren	Futsalball, Größe 4, Umfang: 51-53cm
E-Junioren	Futsalball, Größe 4, Umfang: 51-53cm
F-Junioren	Futsalball, Größe 4, Umfang: 51-53cm
G-Junioren	Futsalball, Größe 4, Umfang: 51-53cm

#### 8.4 Weiteres

Die weiteren Bestimmungen finden sich in Anhang 7a bzw. Anhang 7 der Satzung und den Ordnungen des HFV.

### 9. Freundschaftsspiele

#### 9.1 Beantragung

Ein Freundschaftsspiel wird mittels des veröffentlichten Vordrucks mindestens 5 Tage vor dem jeweiligen Spieltag durch den Jugendleiter des ausrichtenden Vereins beim Kreisschiedsrichterobmann über das elektronische Postfach des HFV beantragt. Seitens des Kreisjugendausschusses gelten, bis auf Widerruf dieser Verfahrensweise, grundsätzlich alle Freundschaftsspiele als genehmigt.

#### 9.2 Durchführung

Bei allen Freundschaftsspielen findet der elektronische Spielberichtsbogen Anwendung. Die Spiele der A- bis D-Junioren werden nach Möglichkeit immer mit Verbandsschiedsrichtern besetzt.

#### 9.3 Weiteres

Die Regeln des DFB/HFV finden Anwendung. Etwaige Abweichungen hiervon müssen bei Beantragung des Freundschaftsspiels bekanntgegeben und gesondert genehmigt werden.



## 10. Turniere

### 10.1 Beantragung

Turniere müssen mittels des bekannten Vordruckes beim Kreisjugendwart oder seinem Stellvertreter rechtzeitig, jedoch mindestens vier Wochen vor Turnierbeginn, beantragt werden. Diesem Antrag ist der Turnierspielplan sowie die gesonderten Durchführungsbestimmungen beizufügen.

### 10.2 Durchführung

Die Durchführung erfolgt grundsätzlich nach den Regeln des DFB/HFV. Etwaige Änderungen müssen in den Durchführungsbestimmungen bekanntgegeben und eingereicht werden. Diese bedürfen grundsätzlich keiner weiteren Genehmigung.

Bei den A- bis D-Junioren werden grundsätzlich Schiedsrichter gestellt. Die Anzahl legt der Kreisschiedsrichterausschuss, ggf. mit Absprache des ausrichtenden Vereins, fest. Die Kosten für Schiedsrichter sind vom ausrichtenden Verein zu tragen.

Bei allen Turnieren müssen Turnierspielberichtsbögen genutzt und ausgefüllt werden. Diese müssen nach Ende des Turniers durch den ausrichtenden Verein umgehend, jedoch spätestens nach 7 Tagen, beim Kreisjugendwart eingereicht werden.

### 10.3 Weiteres

Die Verantwortung der Durchführung obliegt zu jedem Zeitpunkt dem ausrichtenden Verein bzw. der von ihm berufenen Turnierleitung.

## 11. Niedertiefenbacher-Modell

In den untersten Kreisklassen der C-, D- und E-Junioren findet das Niedertiefenbacher-Modell Anwendung. Die Durchführung richtet sich nach den verbindlichen Durchführungsbestimmungen des HFV.

Eine Teilnahme am Kreispokal ist, unter Verzicht auf die Anwendung dieses Modells, möglich.

## 12. Schlussbestimmungen

Die Regelungen aus Satzungen und Ordnungen des Hessischen Fußball-Verbandes finden ausnahmslos Anwendung. Kreiseigene Durchführungsbestimmungen können die Satzungen und Ordnungen nicht außer Kraft setzen, sondern dienen lediglich der Ergänzung und Erläuterung der allgemeinen Durchführungsbestimmungen des HFV. Diese sind unter diesem [Link](#) abrufbar.

Sollten einzelne Regelungen dieser Durchführungsbestimmungen unwirksam oder undurchführbar sein oder im Nachgang werden, bleibt davon die Wirksamkeit der Durchführungsbestimmungen im Übrigen unberührt.

Diese Durchführungsbestimmungen wurden vom Kreisjugendausschuss Groß-Gerau erstellt und erlassen. Den Vereinen des Fußballkreises Groß-Gerau wurden diese Durchführungsbestimmungen vor Saisonbeginn übersandt. Alle Vereine sind angehalten, ihre Trainer und Betreuer hierüber in Kenntnis zu setzen.



Bastian Schäfer  
Kreisjugendwart

Carmelo Militello  
stv. Kreisjugendwart