

Durchführungsbestimmungen des VJA zu den neuen Wettbewerbsformen im Kinderfußball (G- und F-JUNIOREN) Saison 2021/2022

Grundsätze:

1. 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 und zählen die Tore.
2. Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend (Hygieneauflagen beachten).

Spielfeld/Aufbau:

1. Gespielt wird 3 gegen 3 auf vier Mini-Tore ohne Torhüter auf einer Spielfeldgröße von ca. 22 m (Breite) und 28 m (Länge). Es ist wichtig, die einzelnen Spielfelder gut sichtbar zu nummerieren (z.B. laminiertes DIN A4-Blatt mit den Nummern 1 bis 8).

Gesamtaufbau

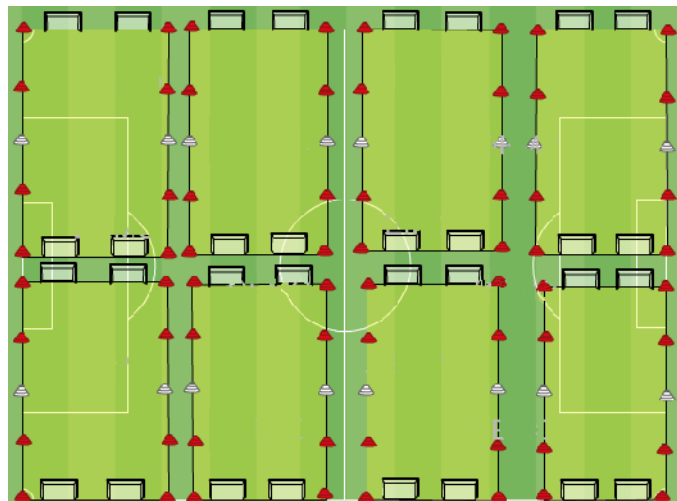


Abbildung 1

Einzelnes Spielfeld

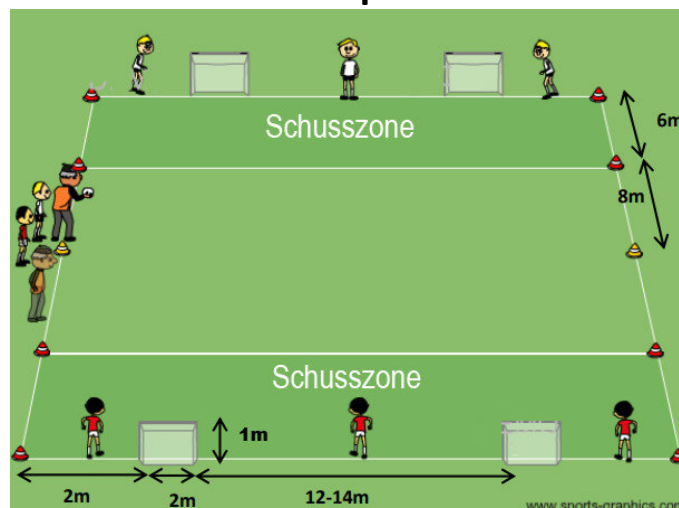


Abbildung 2



2. Auf ein „normales“ Fußballfeld passen ca. acht Mini-Spielfelder. Somit können bis zu 64 Kinder (3 + 1 Spieler x 16 Mannschaften) gleichzeitig spielen. *Der Odenwald wird diese Anzahl auf 4 Felder begrenzen, um zu Beginn der Umsetzung die Vereine nicht zu überlasten.*
3. Materialbedarf je Spielfeld: 8 Markierungskegel für die Torschusszonen, 2 Markierungskegel für die Mittellinie, 4 Mini-Tore, Spielfeldnummerierung
4. Jeder Verein muss pro Team jeweils zwei eigene Mini-Tore zur Veranstaltung mitbringen, sofern vom Veranstalter keine anderen Hinweise erfolgen.

Spielberechtigungen:

1. Spielberechtigt sind alle Spieler/innen, die eine gültige Spielberechtigung für den Verein oder mindestens eine Vereinsmitgliedschaft nachweisen können.

Elektronischer Spielbericht Passkontrolle:

1. Bis Vereine und Klassenleiter die technischen Möglichkeiten zur Verfügung haben, ist es für die Saison 2021/2022 möglich, das jeweilige Festival über das HFV-Formblatt "Turnier-Spielbericht" abzuwickeln. Damit wollen wir es den Ausrichtern ermöglichen ohne großen Aufwand die Spieler, welche an dem Tag gespielt haben, zu erfassen bzw. erfassen zu lassen.
2. Die Turnier-Spielberichtsbogen müssen bis zum Folgetag an den zuständigen Klassenleiter versandt werden.

Nichtantreten:

1. Die Mannschaften sind verpflichtet, zu organisierten Spielen / Festivals anzutreten. Ein Nichtantreten wird gemäß Satzung geahndet.

Zahl der Spieler in jeder Mannschaft:

1. Ein Team besteht in der Regel aus 4 Spielern.
2. Drei Spieler befinden sich auf dem Spielfeld. Ein Spieler ist Rotationsspieler.
3. Es ist darauf zu achten, dass immer eine gerade Anzahl an Mannschaften vorhanden ist. Dies kann durch die Zusammenstellung der Mannschaften beeinflusst werden.

Mögliche Teamzusammenstellungen sind:

4 Kinder	1 Mannschaft	8 Kinder	2 Mannschaften
5 Kinder	1 Mannschaft	9 Kinder	2 Mannschaften
6 Kinder	1 Mannschaft	10 Kinder	2 Mannschaften
7 Kinder	2 Mannschaften (mit/ohne Auswechsler)	11 Kinder	2 Mannschaften

4. Jeder Verein muss die Mannschaft(en) vor dem Festival oder am Veranstaltungstag beim zuständigen Kreisjugendausschuss und/oder Veranstalter anmelden.

Mannschaft	Stichtage	Ballgröße
E-Junioren	01.01.2011 – 31.12.2012	4 (290g/350 g)
F-Junioren	01.01.2013 – 31.12.2014	4 (290g)
G-Junioren	01.01.2015 – und jünger	3 (290g)
Mädchen in Jungenmannschaften (bis C-Junioren) dürfen jeweils ein Jahr älter sein. (§14 Nr.5 Satz 2 JO)		



Organisation und Regeln:

1. Die Spielzeit beträgt max. 7 Minuten. Eine Spielzeit von 80 Minuten darf nicht überschritten werden. Zwischen den Spielen muss eine Pause von 3 Minuten stattfinden.
2. Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch die Turnierleitung.
3. Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torlinie.
4. Das Spiel wird mit einem Hochball durch den Feldbetreuer begonnen. (sh. *Abbildung 2*)
5. Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde.
6. Nach jedem Tor wechseln beide Teams (falls Viererteams) jeweils den einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) ein.
7. Besteht ein Team aus mehr als vier Spielern, werden alle übrigen Rotationsspieler gleichzeitig eingewechselt.
8. Wurde nach zwei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wechsel veranlasst der Feldbetreuer.
9. 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.
10. Abstoß und Anstoß werden von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt.
11. Bei Abstoß und Anstoß muss sich die gegnerische Mannschaft in die eigene Hälfte zurückziehen.
12. Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. Tore dürfen dabei nach einem zweiten Kontakt erzielt werden. Eckbälle werden wie Seitenausbälle behandelt und an der Außenlinie außerhalb der Schusszone ausgeführt.
13. Bei der Spielfortsetzung nach Freistößen oder Seitenaus muss immer mindestens ein Abstand von 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.
14. Bei einem Regelverstoß außerhalb der eigenen Schusszone erfolgt ein Freistoß, der indirekt oder als Dribbling ausgeführt werden darf.
15. Bei einem Regelverstoß in der eigenen Schusszone erfolgt ein Strafangriff (Penalty) von der Mittellinie gegen einen Verteidiger im 1:1. Die übrigen vier Spieler befinden sich an der anderen Schusslinie und dürfen nach der ersten Ballberührung am Spiel teilnehmen (*siehe Abbildung 3*).

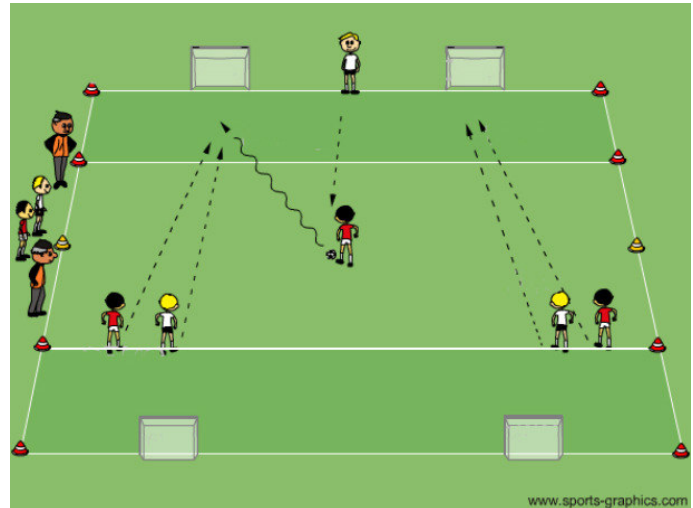


Abbildung 3

16. Ab einer Differenz von drei Toren spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied wieder kleiner als drei ist.
17. Anstoß, Einwürfe, Abseits und Elfmeter kommen nicht zur Anwendung.
18. Des Weiteren gelten die drei besonderen Regeln der Fairplay-Liga (Schiedsrichter, Trainer und Fans).

Spielmodus Auf- und Abstieg:

1. Die einzelnen Teams werden soweit wie möglich leistungshomogen eingeteilt. Vor jedem Spieltag oder bei einem Festival werden die Teams nach Stärken (A = sehr gut bis F = Anfänger) sortiert. Diese Klassifizierung dient als Grundlage für die Startaufstellung im ersten Spiel. 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 (Organisation durch Turnierleiter oder Feldbetreuer).
2. Bei Unentschieden steigt derjenige auf, der das letzte Tor erzielt hat.
3. Bei 0:0 entscheidet das Kinderspiel "Schere-Stein-Papier" (Spielführer, drei Durchgänge).

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

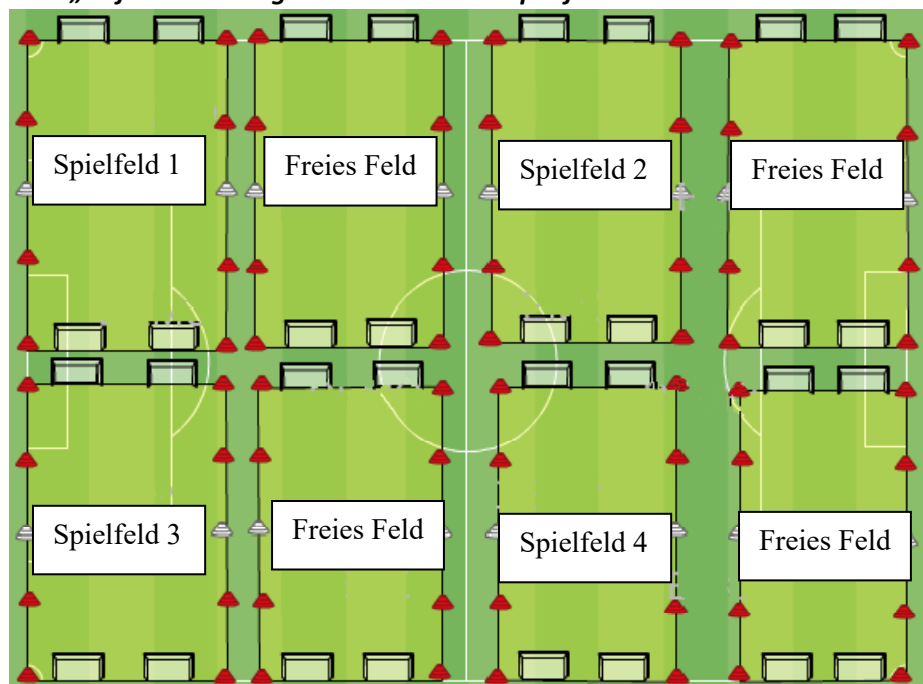


Abbildung 4

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

- Gewinner von Feld 1 verbleibt im Spielfeld 1, der Verlierer geht in Spielfeld 2
- Gewinner von Feld 2 geht in Spielfeld 1, der Verlierer verbleibt im Spielfeld 2
- Gewinner von Feld 3 verbleibt im Spielfeld 3, der Verlierer geht in Spielfeld 4
- Gewinner von Feld 4 geht in Spielfeld 3, der Verlierer verbleibt im Spielfeld 4

Es könnten auf einem Großfeld bis zu acht verschiedene „Ligen“ entstehen (sh. *Abbildung 1*), die dem unterschiedlichen Leistungsniveau gerecht werden. Das Spielsystem bleibt aber gleich.

Schlussbestimmungen:

1. Verstöße gegen diese Durchführungsbestimmungen werden satzungsgemäß geahndet.