Durchführungsbestimmungen Saison 2023/24
Kreisjugendausschuss Marburg

Erster Abschnitt: Allgemeines

1. Gültigkeitsbereich

Die Durchführungsbestimmungen gelten, regeln sämtliche Belange zum Spielbetrieb der Junioren auf Kreisebene im Fußballkreis Marburg.

2. Bestimmungen des HFV

Es gelten grundsätzlich die Regelungen der Satzungen und Ordnungen im Hessischen Fußball-Verband. Insbesondere sind die Regelungen der Jugendordnung, die Durchführungsbestimmungen zum elektronischen Spielbericht, Allgemeine Bestimmungen für den Spielbetrieb 2023/2024 A-, B- und C-Junioren, D-Junioren, E-Junioren sowie F- und G-Junioren finden im Fußballkreis Marburg Anwendung ebenso wie die Durchführungsbestimmungen für Futsalspiele und -turniere der Juniorinnen/Junioren in der Halle.

Diese Durchführungsbestimmungen dienen dazu, Regelungen zu präzisieren bzw. für den Fußballkreis Marburg anzugleichen.

3. Inkrafttreten

Diese Durchführungsbestimmungen treten zum 01.07.2023 in Kraft. Die Gültigkeit der Bestimmungen endet zum 30.06.2024.

4. Rechtsfolge

Verstöße gegen diese Durchführungsbestimmungen werden gemäß der Rechts- und Verfahrensordnung des Hessischen Fußball- Verbandes geahndet.

5. Altersklassen

Folgende Altersklasseneinteilung ist gemäß § 11 Jugendordnung für die Saison 2023/24 gültig.

Altersklasse		Stichtag
A-Junioren	U19	01.01.2005
	U18	01.01.2006
B-Junioren	U17	01.01.2007
	U16	01.01.2008
C-Junioren	U15	01.01.2009
	U14	01.01.2010
D-Junioren	U13	01.01.2011
	U12	01.01.2012
E-Junioren	U11	01.01.2013
	U10	01.01.2014
F-Junioren	U9	01.01.2015
	U8	01.01.2016
G-Junioren	U7	01.01.2017
	U6	und jünger

6. Ballgrößen

Für alle Wettbewerbe im Fußballkreis Marburg werden die empfohlenen Ballgrößen und - gewichte gemäß § 13 Jugendordnung verwendet.

Altersklasse	Meisterschaft, Kreispokal, Turniere, Testspiele	Futsalspiele-/ turniere
A-Junioren	Größe 5 (430 g)	Größe 4 (400 – 440 g)
B-Junioren	Größe 5 (430 g)	Größe 4 (400 – 440 g)
C-Junioren	Größe 5 (430 g)	Größe 4 (400 – 440 g)
D-Junioren	Größe 4 / 5 (350 g)	Größe 4 (340 – 360 g)
E-Junioren	Größe 4 (290 g / 350 g)	Größe 4 (340 – 360 g)
F-Junioren	Größe 3 / 4 (290 g)	Größe 3 (bis 340 g)
G-Junioren	Größe 3 (290 g)	Größe 3 (bis 340 g)

7. Der elektronische Spielbericht

Bei allen Meisterschafts-, Pokal- und Freundschaftsspielen ist die Nutzung des elektronischen Spielberichts obligatorisch. Für Turniere (Feld und Futsal) werden Turnierspielberichte verwendet.

Der Spielbericht ist von Mannschaftsverantwortlichen beider Mannschaften bis spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn freizugeben und dem Schiedsrichter unaufgefordert vorzulegen.

Der Heimverein, stellt dem Schiedsrichter eine technische Eingabemöglichkeit zur Freigabe des Spielberichtes am Spielort zur Verfügung. Der Schiedsrichter ist angehalten, den Spielbericht zeitnah zu bearbeiten und danach umgehend freizugeben.

Sofern eine Nutzung des elektronischen Spielberichts nicht möglich ist, ist **von beiden Vereinen** ein Papier-Spielbericht auf einem Original-Spielberichtsformular des HFV anzufertigen. Dieser ist vor dem Spiel dem Schiedsrichter vollständig ausgefüllt zusammen mit einem frankierten und adressierten Briefumschlag zu übergeben.

Weiterhin gelten die Regelungen der **Durchführungsbestimmungen im Rahmen der Nutzung des elektronischen Spielberichtes gemäß § 12 Nr. 3 (vorletzter Satz) Jugendordnung.**

8. Der Spielerpass

Digitaler Spielerpass

Die Spielberechtigung für jede Juniorin und jeden Junior wird durch den digitalen Spielerpass erstellt. **Voraussetzung** für die Erteilung der Spielberechtigung ist **die Mitgliedschaft in einem Verein**. Mit Beendigung der Mitgliedschaft **erlischt** auch **die Spielberechtigung.**

Die Vereine sind **verpflichtet, unverzüglich** nach Erteilung der Spielberechtigung, **spätestens** aber bis zum jeweiligen Spielbeginn **ein Spielerfoto für ihre Spieler** in die Spielberechtigungsliste des DFBnet **hochzuladen.**

Spieler, für die ein Nachweis im Sinne des § 9 JO Nr. 5 oder 6 nicht geführt wird, sind nicht einsatzberechtigt. Werden diese Spieler trotzdem eingesetzt, tritt als spieltechnische

Folge Spielverlust nach § 31 Nr. 4 der Strafordnung in Verbindung mit § 9 der Strafordnung ein. Darüber hinaus wird das Spielenlassen eines nicht einsatzberechtigten Spieler nach § 31 der Strafordnung geahndet.

Die Spielrechtskontrolle durch den Schiedsrichter erfolgt im digitalen Verfahren.

Es sind drei Varianten möglich: PC/ Tablet (Desktop), Smartphone-App oder Ausdruck der Spielberechtigungsliste inkl. Bilder-letztere Variante nur im Notfall. Der gastgebende Verein stellt eine technische Zugangsmöglichkeit zur Verfügung.

Sollte eine Prüfung und Nachweis der Spiel- und Einsatzberechtigung nicht über den Digitalen Spielerpass erfolgen können, so ist die Spiel und Einsatzberechtigung weiterhin nach § 9 Jugendordnung durchzuführen.

9. Auswechslungen und Mannschaftsstärken

In den Altersklassen A- bis D-Junioren können **bis zu vier Spielerinnen oder Spieler aus- und wieder eingesetzt werden**. Das gilt ebenso für E-Junioren in Pflichtspielrunden (§ 32 Nr. 1 Jugendordnung), auch wenn sie nach den Bestimmungen der Fair-Play-Liga spielen.
Darüber hinausgehende Ein- und Auswechslungen sind in Spielen mit Verlängerung (§§ 16, 16a, 35 Jugendordnung) nicht erlaubt.

Unabhängig von der Mannschaftsstärke gemäß §§ 13, 14 Jugendordnung und dem gemäß Nr. 1, 2 zustehenden Kontingent an Ein- und Auswechslungen können in allen Altersklassen **maximal 18 Spielerinnen und Spieler** aus der Spielberechtigungsliste des Vereins in den Spielbericht übernommen werden.

Gemäß den Durchführungsbestimmungen des VJA zur Nutzung des elektronischen Spielberichts können so viele Spielerinnen und Spieler aus der Spielberechtigungsliste in den Spielbericht übertragen werden, wie dort Eingabefelder hierfür vorhanden sind.
Als im betroffenen Spiel eingesetzt im Sinne des § 8 Jugendordnung gelten **nur** Spielerinnen und Spieler, die laut Bericht der Schiedsrichterin oder des Schiedsrichters in der Startformation standen oder tatsächlich eingesetzt worden sind

In den Altersklassen F- und G-Junioren können unbegrenzt alle Spielerinnen und Spieler aus- und wieder eingewechselt werden, die auf dem Spielbericht aufgeführt sind.

10. Freundschaftsspiele

Freundschaftsspiele sind bis spätestens 3 Tage vor dem Spiel über das elektronische Postfach bei den entsprechenden Klassenleitern der jeweiligen Altersklassen anzumelden.

11. Meldung der Spielergebnisse

Die Platzvereine sind verpflichtet, das Spielergebnis und eventuelle Spielausfälle an das DFB-Net 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.

12. Schiedsrichter-Ansetzungen

Die Schiedsrichter Ansetzungen erfolgen durch den Kreisschiedsrichterausschuss Marburg. Sollte bis 15 Minuten vor Spiel-/Turnierbeginn kein Schiedsrichter erschienen sein, sind die Hinweise des Merkblatts „Was tun, wenn kein Schiedsrichter kommt?“ zu beachten.

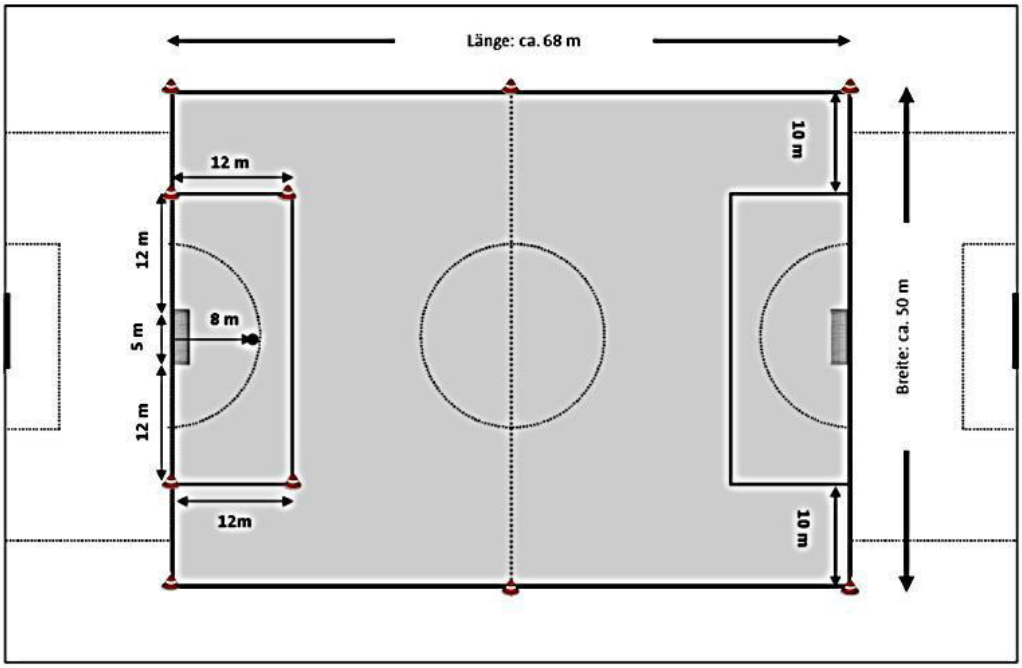
13. Spieldauer

A-Junioren: 2x45 Minuten (Verlängerung: 2x15 Minuten)
B-Junioren: 2x40 Minuten (Verlängerung: 2x10 Minuten)
C-Junioren: 2x35 Minuten (Verlängerung: 2x5 Minuten)
D-Junioren: 2x30 Minuten (Verlängerung: 2x5 Minuten)
E-Junioren: 2x25 Minuten (Verlängerung: 2x5 Minuten)

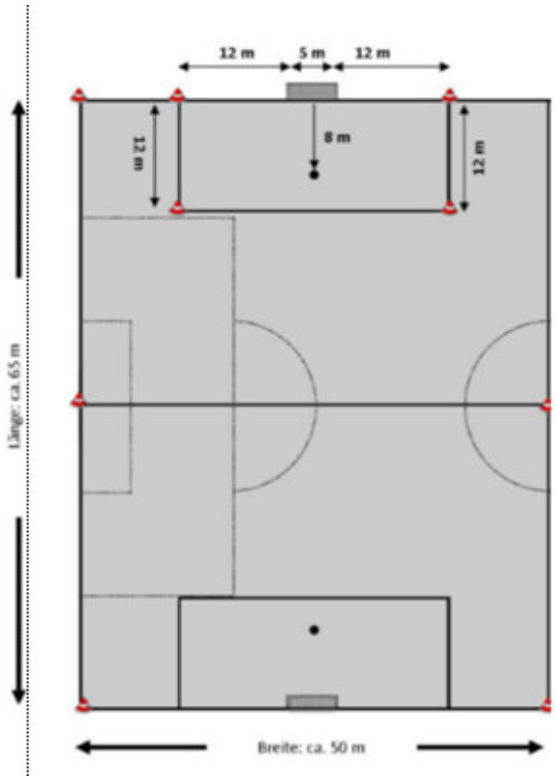
14. Spielfeldgrößen

Folgende Spielfeldgrößen sind, abweichend vom herkömmlichen Platzaufbau, gemäß den allgemeinen Bestimmungen zu verwenden.

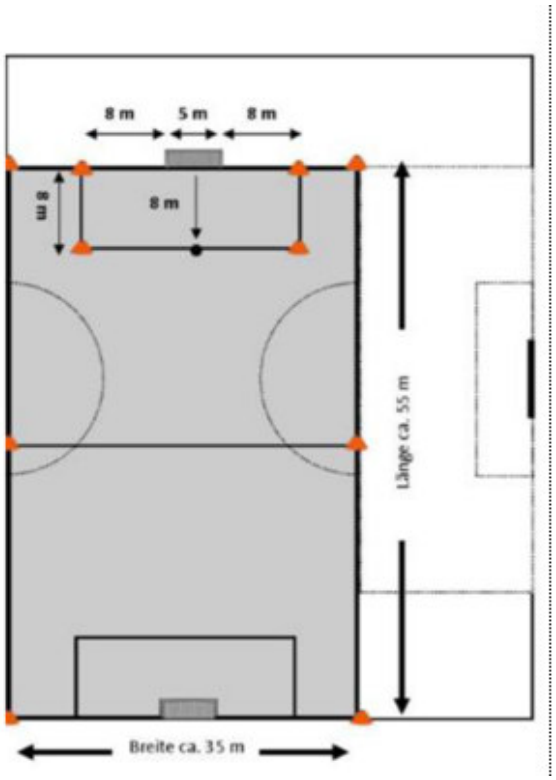
<u>D9er Feld</u>



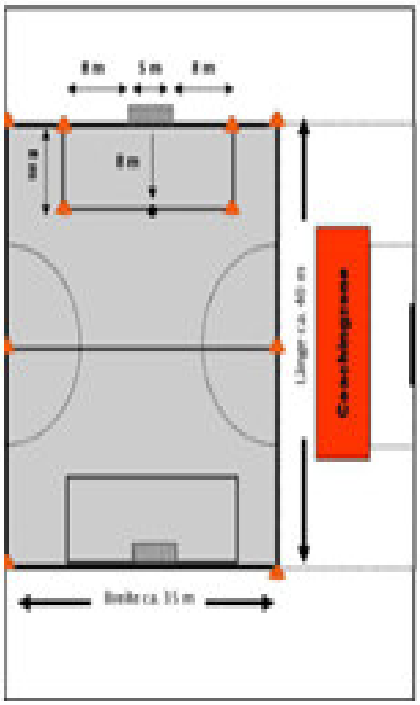
C7er / D7er Feld



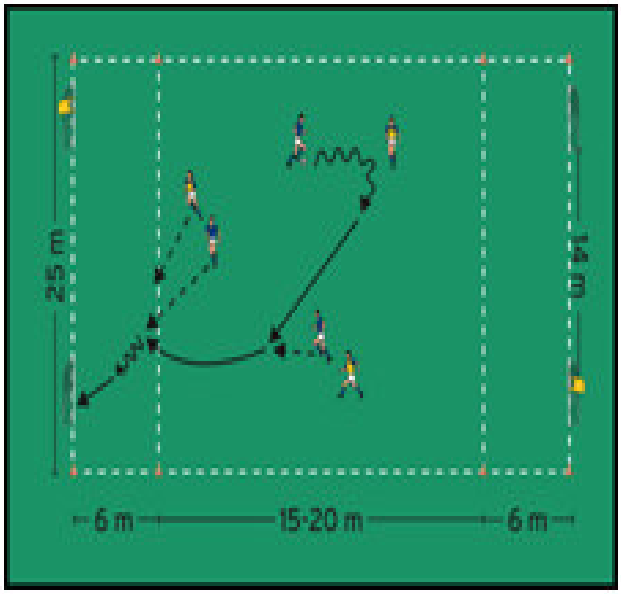
E7er Feld



Spielfeld F-Junioren



Spielfeld G-Junioren 3 gegen 3



14. Spielstätten und Platzaufbau

Als Spielstätten sind alle durch einen Beauftragten des HFV abgenommenen Sportplätze zugelassen. Dies können Rasen-, Kunstrasen-oder Hartplätze sein. Die Vereine haben sich auf alle Möglichkeiten einzustellen.

Über die Bespielbarkeit der Plätze entscheidet der zuständige Platzbesichtigter des HFV gegebenenfalls in Absprache mit einem Vertreter der Gemeinde bzw. des Vereins. Im Übrigen wird auf die Vereinbarung zwischen dem Deutschen Städtetag sowie dem DFB hingewiesen.

Bei anstehenden widrigen Wetter- und/oder Platzverhältnissen ist der Platzverein verpflichtet, 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.

Bei Spielverlegungen in Form eines Wechsels des Spielorts ist der Klassenleiter vor Spielbeginn zu informieren. Spiele unter Flutlicht sind grundsätzlich zugelassen.

Der Heimverein ist für den ordnungsgemäßen Platzaufbau verantwortlich. Dies gilt insbesondere für Spiele mit abweichenden Spielfeldgrößen.

Insbesondere hat der Platzverein für einen ausreichenden Ordnungsdienst zu sorgen. Platzordner sind äußerlich kenntlich zu machen. Der Heimverein stellt einen Platzordnerobmann. Dieser ist auch im Spielbericht namentlich zu vermerken und ist für die gesamte Spieldauer anwesend.

Der Heim-und der Gastverein stellen jeweils einen nichtneutralen Schiedsrichter-Assistenten. Diese sind auch im Spielbericht namentlich zu vermerken.

15. Spielverlegungen

Die Erstellung der Spielpläne sowie die An- und Absetzung der Spiele erfolgt durch den jeweiligen Klassenleiter.

Eine Verlegung eines Spiels kann nach Absprache der beteiligten Vereine und im Einvernehmen mit dem Klassenleiter erfolgen. Dabei sollte der Termin des verlegten Spiels vor dem ursprünglich angesetzten Termin liegen. Ein schriftlicher Antrag auf Verlegung eines Spiels ist spätestens 5 Tage vor Spielbeginn dem Klassenleiter vorzulegen. Verlegungen sind nur in beiderseitigem Einverständnis und mit Zustimmung durch den Klassenleiter möglich.

Erkennt eine Mannschaft später als fünf Tage vor Spielbeginn, dass sie zudem angesetzten Termin nicht antreten kann, so hat sie dies dem Klassenleiter bis zwei Tage vor dem angesetzten Spieltermin schriftlich anzuzeigen. Das Spiel wird dann wegen „genehmigten Nichtantretens ohne weitere Bestrafung mit 0:3 gewertet. Eine Spielabsage innerhalb der letzten zwei Tage vor dem angesetzten Spieltermin ist ebenfalls schriftlich anzuzeigen und wird als Nichtantreten nach § 44 Abs. 2 StrO bestraft.

Der letzte Spieltag der Kreisligen muss Termin- und zeitgleich ausgetragen werden. Spiele, die auf die Meisterschaft keinen Einfluss haben, können verlegt werden.

16. Flexibeler Spielbetrieb „NORWEGER MODELL“

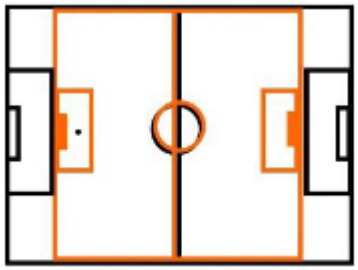
Im Spielbetrieb des Juniorenbereiches des Fußballkreises Marburg findet der Flexibeler Spielbetrieb (NORWEGER MODELL) in den Altersklassen A,- B- und C-Junioren Anwendung.

Ziel des **NORWEGER MODELL** soll es sein:

Durch die Anwendung des „Norweger Modells“ soll, insbesondere in Kreisen mit geringen Bevölkerungszahlen, Vereinen und Jugendspielgemeinschaften (JSG) die Möglichkeit eröffnet werden, auch dann am geregelten Spielbetrieb in offiziellen Spielklassen teilzunehmen, wenn ihnen in einer Altersklasse nicht genügend Spielerinnen und Spieler zur Aufstellung einer kompletten Mannschaft zur Verfügung stehen

Für das **NORWEGER MODELL** gelten folgende Rahmenbedingungen

- Die Mannschaftsstärke muss im Meldebogen vor der Runde angezeigt werden
- Eine gemeldete 11er Mannschaft kann nicht auf eine 9er Mannschaft umstellen
- Gültige Mannschaftsstärken: 11er oder 9er Mannschaften
- Mannschaftsstärken beider Mannschaften richtet sich nach kleinerer
- Wiedereinwechseln möglich
- Mannschaften mit verminderter Stärke dürfen **nicht** aufsteigen bzw. können sich bei einer Qualifikationsrunde zur Kreisliga (A/B-Junioren) nicht qualifizieren.
- Ergebnisse von Mannschaften, die das Modell spielen, werden in der Tabelle voll gewertet
- Mannschaften die das Modell spielen, werden als 9er Mannschaft gekennzeichnet
- Beschaffenheit verkürztes Spielfeld (oranges Feld)



Strafraum:	12 m	X	29 m
Torraum:	4 m	X	13 m
Torgröße	Siehe bei Tore		
Strafstoßpunkt	9 m		

Desweiteren wird gelten folgende Bestimmungen für den Spielbetrieb

Abseits/Rückpassregel

Die Abseits- und Rückpassregel treten sowohl bei 11er Mannschaften als auch bei 9er Mannschaften in Kraft, bei Vergehen: **Indirekter Freistoß**.

Auswechslungen (gem. § 12 Nr. 1 JO)

Wiedereinwechslungen sind im **NORWEGER MODELL** wie folgt möglich.

4 Auswechselspieler für reduzierten Spielbetrieb (9 gegen 9)

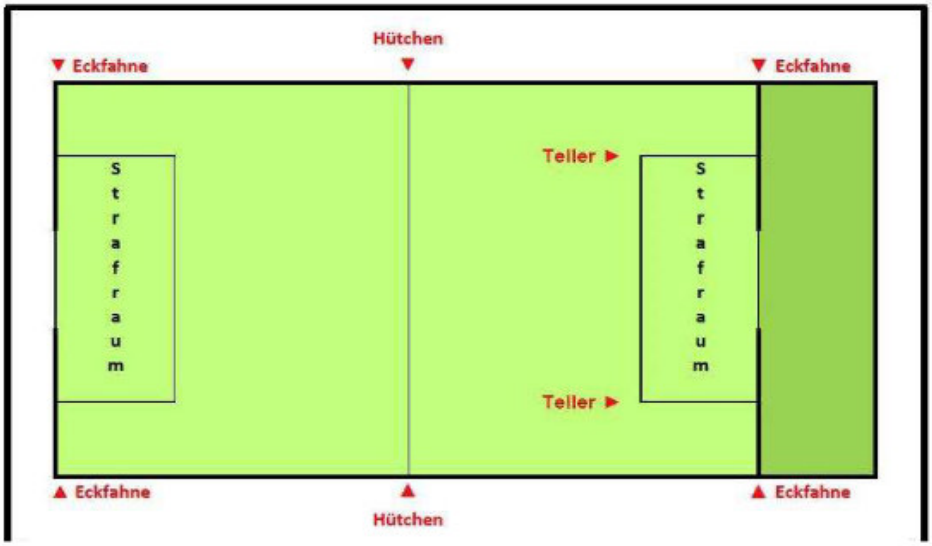
Spielfeldgröße

11 gegen 11	Normalfeld
9 gegen 9	Verkürzt (siehe oben)

Tore (Empfehlung des HFV)

11 gegen 11	große Tore (7,32 x 2,44 Meter)
9 gegen 9	große Tore (7,32 x 2,44 Meter)

Sollten keine zwei große bewegliche Tore zur Verfügung stehen, sondern nur ein bewegliches Tor, so kann man auch das Spielfeld wie unten beschrieben verändern.



Spielzeit

Die Spielzeit bleibt im reduzierten Spielbetrieb aller Altersklassen unverändert.

Spielbericht

Der Digitale Spielbericht ist auch im reduzierten Spielbetrieb zwingend erforderlich.

Spielordnung

Die Spielordnung (SpO) gilt entsprechend dem regulären Spielbetrieb (Strafe, Nichtantritt etc.)

Spielwertung

Die Spiele in den Altersklassen A und B-Junioren (in Konkurrenz) werden ohne Wertung (o.W.) gespielt. D.h., dass alle Spiele einer 9er Mannschaft gespielt werden aber nicht gewertet werden. In der Altersklasse C-Junioren wird das Norweger Modell in der untersten Klasse (Kreisklasse) angewendet. Hier wird das Spielergebnis normal gewertet.

Zweiter Abschnitt: Spielgeschehen

1. A-Junioren

1.1. Klassenleitung

Der Kreisjugendausschuss hat Dirk Schellenberg mit der Klassenleitung der A-Junioren beauftragt. Der Stellvertretende Klassenleiter ist Rudolf Matter KJW Fußballkreis Frankenberg.

1.2. Meisterschaft

In der A-Junioren Kreisliga Marburg/Frankenberg wird mit 13 Mannschaften in Hin- und Rückspielen der Kreismeister ermittelt. Absteiger gibt es keinen.
Der Kreismeister des Kreises Marburg/Frankenberg steigt in die Gruppenliga auf.

Der Kreismeister des Kreises Marburg/Frankenberg muss am letzten Spieltag erklären, ob er aufsteigen möchte. Sollte das nicht der Fall sein, kann die nächstplatzierte (bis max. Platz 4) Mannschaft aufsteigen.

Sollte eine untere Mannschaft Kreismeister werden, so kann sie, sofern die erste Mannschaft in der Gruppenliga spielt, nicht in die Gruppenliga aufsteigen.

Sollte nach Beendigung der Meisterschaft in der Kreisliga Punktgleichheit auf den Meisterplätzen bestehen, wird der Kreismeister durch ein Endscheidungsspiel auf einem neutralen Platz ermittelt.

1.3. Norweger Modell

In der Kreisligarunde kann das Norweger Modell angewendet werden. Nach Absprache der Vereine wird die Spielerzahl bei 11er Mannschaften ggf. auf 9 reduziert. Hier dürfen 4 Auswechselspieler eingesetzt werden.

Alle Mannschaften die flexibel spielen wollen, sind aufgefordert den jeweiligen Gegner und den Klassenleiter, 2 Tage vor dem Spiel zu benachrichtigen wie die Mannschaftsstärke ist und setzen den eingeteilten Schiedsrichter vor Spielbeginn in Kenntnis.

Die Ergebnisse der Spiele werden in der Tabelle voll gewertet. Jedoch können Mannschaften, die nach dem „Norweger Modell“ spielen, **nicht aufsteigen**.

Bei Rundenspielen mit oder gegen Mannschaften, die nach dem „Norweger Modell“ spielen, handelt es sich um Pflichtspiele im Sinne des § 32 Jugendordnung.

Die Spiele werden zur Ableistung einer Spielersperre mitgezählt. Für Spielverlegungen und Spielabsagen gelten die für den Pflichtspielbetrieb vorgegebenen Bedingungen.

Weitere Einzelheiten zum Norweger Modell siehe unter Erster Abschnitt Allgemeines, Punkt - 16.

1.4. Kreispokal
8 Mannschaften haben für den Kreispokal gemeldet. Der Pokalspielplan richtet sich nach den Ergebnissen der Auslosung vom 24.07.2023. Der Sieger qualifiziert sich für den Hessenpokal.

1.5. Regelspieltag
Regelspieltag der A-Junioren ist der Freitag.

1.6. Digitaler Spielerpass
Sowohl in den Qualifikationsrunden, der Kreisliga, Kreisklasse sowie im Kreispokal findet der digitale Spielerpass die Anwendung.

1.7. Sportgerichtsbarkeit
Sportgerichtliche Verfahren im Rahmen der Meisterschaft sowie alle weiteren Verfahren werden vom Kreissportgericht Marburg bearbeitet.

1.8. Durchführungsbestimmungen
Darüber hinaus finden die allgemeinen Durchführungsbestimmungen des Hessischen-Fußball-Verbandes e.V. Anwendung.

2. B-Junioren

2.1. Klassenleitung
Der Kreisjugendausschuss hat Mario Sauerwald mit der Klassenleitung der B-Junioren beauftragt.

2.2. Meisterschaft
In der B-Junioren Kreisliga Marburg wird mit 10 Mannschaften in Hin- und Rückspiel der Kreismeister ermittelt. Absteiger gibt es keinen.
Der Kreismeister des Kreises Marburg nimmt dann an den Aufstiegsspielen (Hin-/Rückspiel) gegen den Vertreter des Kreises DILLENBURG um den Aufstieg zur Gruppenliga teil.

Der Kreismeister des Kreises Marburg muss am letzten Spieltag erklären, ob er an den Aufstiegsspielen teilnimmt. Sollte das nicht der Fall sein, kann die nächstplatzierte (bis max. Platz 4) Mannschaft an den Aufstiegsspielen teilnehmen.

Sollte eine untere Mannschaft Kreismeister werden, so kann sie, sofern die erste Mannschaft schon in der Gruppenliga spielt, nicht in die Gruppenliga aufsteigen, es sei denn, die erste Mannschaft steigt ebenfalls in die Verbandsliga auf.

Sollte nach Beendigung der Meisterschaft in der Kreisliga Punktgleichheit auf den Meisterplätzen bestehen, wird der Kreismeister durch ein Endscheidungsspiel bzw. Endscheidungsrunde ermittelt.

Das Norweger Modell kann angewendet werden. Der Gegner muss spätestens 2 Tage vor Spielbeginn informiert werden.
Wird die 2 Tages Frist unterschritten, wird die Spielform gespielt, so wie die jeweilige Mannschaft vor Rundenbeginn gemeldet hat.

Die Ergebnisse der Spiele werden in der Tabelle voll gewertet. Jedoch können Mannschaften, die nach dem „Norweger Modell“ spielen, **nicht aufsteigen.**

Bei Rundenspielen mit oder gegen Mannschaften, die nach dem „Norweger Modell“ spielen, handelt es sich um Pflichtspiele im Sinne des § 32 Jugendordnung.

Die Spiele werden zur Ableistung einer Spielersperre mitgezählt. Für Spielverlegungen und Spielabsagen gelten die für den Pflichtspielbetrieb vorgegebenen Bedingungen.

Weitere Einzelheiten zum Norweger Modell siehe unter Erster Abschnitt Allgemeines, - Punkt 16.

2.3. Kreispokal
Es können nur 1. Mannschaften am Kreispokal teilnehmen. Die Runde beginnt mit 10 Mannschaften. Die Paarungen wurden durch den KJA am 24.07.2023 ausgelost. Der Kreispokalsieger qualifiziert sich für den Hessenpokal.

2.4. Digitaler Spielerpass
Sowohl in der Kreisliga und im Kreispokal findet der digitale Spielerpass die Anwendung.

2.5. Regelspieltag
Regelspieltag der B-Junioren ist Samstag.

2.6. Spielverlegungen
Die Erstellung der Spielpläne sowie die An- und Absetzung der Spiele erfolgt durch den Klassenleiter.

Eine Verlegung des Spieles kann nur nach Absprache der beteiligten Vereine und im Einvernehmen mit dem Klassenleiter erfolgen.

Ein schriftlicher Antrag auf Verlegung ist spätestens 5 Tage vor Spielbeginn dem Klassenleiter vorzulegen. Verlegungen sind nur im beiderseitigen Einverständnis und mit Zustimmung des Klassenleiters über das DFB-net möglich.

Ist es einer Mannschaft später als 5 Tage bis zum Spielbeginn nicht möglich anzutreten, so hat sie dies dem Klassenleiter bis 2 Tagen vor Spielbeginn mitzuteilen.
Über die Wertung entscheidet der Klassenleiter.
Eine Spielabsage innerhalb von 2 Tagen ist ebenfalls schriftlich anzuzeigen und wird als Nichtantreten nach § 44 Abs. 2 StrO bestraft.

Der letzte Spieltag der Kreisliga muss Termin- und zeitgleich ausgetragen werden. Ausgenommen davon sind Spiele die auf die Meisterschaft keinen Einfluss haben.

2.7. Durchführungsbestimmungen
Darüber hinaus finden die allgemeinen Durchführungsbestimmungen des Hessischen-Fußball-Verbandes e.V. Anwendung.

2.8. Sportgerichtsbarkeit
Sportgerichtliche Verfahren im Rahmen der Meisterschaft sowie alle weitere Verfahren werden vom Kreissportgericht Marburg bearbeitet.

3. C-Junioren

3.1. Klassenleitung
Der Kreisjugendausschuss hat Jochen Mann mit der Klassenleitung der C-Junioren Kreisklasse beauftragt

3.2. Meisterschaft: Kreisliga

Die 8 auf Kreisebene gemeldeten Mannschaften des Fußball Kreises Marburg und 2 Mannschaften des Kreises Alsfeld spielen in einer C-Junioren-Kreisliga Marburg/Alsfeld mit 10 Mannschaften Hin- und Rückrunde bis Ende Mai 2023 den Kreismeister und den Aufsteiger in Hin- und Rückspiel (Relegationsspiel) zur Gruppenliga aus.
Die Klassenleitung der C-Junioren obliegt dem Kreis Alsfeld.
Durchführungsbestimmungen siehe Kreis Alsfeld.

3.3. Meisterschaft: Kreisklasse
In der Kreisklasse wird eine Beschäftigungsrunde mit Hin- und Rückspiel gespielt. In der Kreisklasse kann das Norweger Modell angewendet werden und es kann auch flexibel gespielt werden (nach Absprache der Vereine kann die Spielerzahl von 9 oder 11 dem Spiel vereinbart werden).Die jeweilige Spielerzahl wird bei
11er Mannschaften ggf. auf 9 reduziert.

Alle Mannschaften die flexibel spielen wollen sind **aufgefordert** den jeweiligen Gegner und den Klassenleiter, **2 Tage** vor dem Spiel zu benachrichtigen wie Mannschaftsstärke ist und setzen den eingeteilten Schiedsrichter **vor Spielbeginn** in Kenntnis.
Wird die 2 Tages Frist unterschritten, wird die Spielform gespielt so wie die jeweilige Mannschaft gemeldet hat.

Die Ergebnisse der Spiele werden in der Tabelle voll gewertet. Jedoch können Mannschaften, die nach dem „Norweger Modell“ spielen, **nicht aufsteigen** bzw. ist dies in der Kreisklasse nicht möglich.

Bei Rundenspielen mit oder gegen Mannschaften, die nach dem „Norweger Modell“ spielen, handelt es sich um Pflichtspiele im Sinne des § 32 Jugendordnung.

Die Spiele werden zur Ableistung einer Spielersperre mitgezählt. Für Spielverlegungen und Spielabsagen gelten die für den Pflichtspielbetrieb vorgegebenen Bedingungen

Weitere Einzelheiten zum Norweger Modell siehe unter Erster Abschnitt Allgemeines, - Punkt 16.

Scheidet eine Mannschaft freiwillig aus der laufenden Runde aus, oder tritt dreimal nicht an, wird sie aus der Wertung genommen. Die bis zum Ausscheiden absolvierten Spiele werden nicht aus der Wertung genommen und bleiben wie gespielt in der Tabelle. Die ausfallenden Spiele werden mit 3:0 und 3 Punkten für den Gegner in die Wertung genommen.

3.4. Abseits/Rückpassregel (Kreisklasse)
Die Abseits- und Rückpassregel treten sowohl bei C-9er- Mannschaften (Norweger Modell) in Kraft, bei Vergehen: indirekter Freistoß.

3.5. Kreispokal
Es können nur 1. Mannschaften am Kreispokal teilnehmen.
13 Mannschaften haben für den Kreispokal gemeldet. Der Pokalspielplan richtet sich nach den Ergebnissen der Auslosung vom 24.07.2023. In allen Runden hat der klassentiefere Verein grundsätzlich Heimrecht. Im Übrigen wird das Heimrecht ausgelost.

3.6. Digitaler Spielerpass
Sowohl in der Kreisklasse, Freundschaftsspiele und im Kreispokal findet der digitale Spielerpass die Anwendung.

3.7. Regelspieltag
Regelspieltag der C-Junioren Kreisklasse ist Samstag.

3.8.Sportgerichtsbarkeit
Alle sportgerichtlichen Verfahren werden an das Kreissportgericht Marburg übergeben.

3.9. Durchführungsbestimmungen
Darüber hinaus finden die allgemeinen Durchführungsbestimmungen des Hessischen-Fußball-Verbandes e.V. Anwendung.

4. D-Junioren

4.1. Klassenleitung
Der Kreisjugendausschuss hat Sven Steller mit der Klassenleitung der D-Junioren beauftragt.

4.2. Meisterschaft Kreisliga
In der D-Junioren Kreisliga Marburg wird mit 8 Mannschaften in Hin- und Rückspiel der Kreismeister ermittelt. Absteiger gibt es keinen.

Der Kreismeister aus dem Kreis Marburg steigt direkt in die Gruppenliga auf.

Sollte der Kreismeister auf die Aufstiegsspiele verzichten, kann der Vizemeister, bis maximal zum 4. Tabellenplatz an den Aufstiegsspielen teilnehmen.

Der Kreismeister muss am letzten Spieltag erklären, ob er an den Aufstiegsspielen zur Gruppenliga teilnimmt.

Sollte eine untere Mannschaft Kreismeister werden, so kann sie, sofern die erste Mannschaft schon in der Gruppenliga spielt, nicht an den Aufstiegsspielen teilnehmen.

4.3. Kreispokal
Es können nur 1. Mannschaften am Kreispokal teilnehmen. Die Runde beginnt mit 16 Mannschaften. Die Paarungen wurden durch den KJA am 24.07.2023 ausgelost.
Der Kreispokalsieger qualifiziert sich für den Regionalpokal.

4.4. Digitaler Spielerpass
Sowohl in der Kreisliga und im Kreispokal findet der digitale Spielerpass die Anwendung.

4.5. Regelspieltag
Regelspieltag Kreisliga ist der D-Junioren ist Samstag.

4.6. Kreisklassen
In der D-Junioren Kreisklasse Marburg werden zwei Gruppen mit je 10 Mannschaften eine Beschäftigungsrunde mit Hin- und Rückspielen gespielt.

Es gibt keinen Auf- und Absteiger.

4.7. Digitaler Spielerpass
In der Kreisklasse findet der digitale Spielerpass die Anwendung.

4.8. Regelspieltag
Regelspieltag Kreisklasse D-Junioren ist der Samstag.

4.9. Spielverlegungen
Die Erstellung der Spielpläne (Kreisliga/Kreisklasse) sowie die An- und Absetzung der Spiele erfolgt durch den Klassenleiter.

Eine Verlegung der Spiele in der Kreisliga und Kreisklasse kann nur nach Absprache der beteiligten Vereine und im Einvernehmen mit dem Klassenleiter erfolgen.

Ein schriftlicher Antrag auf Verlegung ist spätestens 5 Tage vor Spielbeginn dem Klassenleiter vorzulegen. Verlegungen sind nur im beiderseitigen Einverständnis und mit Zustimmung des Klassenleiters über das DFB-net möglich.

Ist es einer Mannschaft später als 5 Tage bis zum Spielbeginn nicht möglich anzutreten, so hat sie dies dem Klassenleiter bis 2 Tagen vor Spielbeginn mitzuteilen.

Über die Wertung entscheidet der Klassenleiter.
Eine Spielabsage innerhalb von 2 Tagen ist ebenfalls schriftlich anzuzeigen und wird als Nichtantreten nach § 44 Abs. 2 StrO bestraft.

4.10. Sportgerichtsbarkeit
Alle sportgerichtlichen Verfahren werden an das Kreissportgericht Marburg übergeben.

4.11. Durchführungsbestimmungen
Darüber hinaus finden die allgemeinen Durchführungsbestimmungen des Hessischen-Fußball-Verbandes e.V. Anwendung.

5. E-Junioren

5.1. Klassenleitung
Der Kreisjugendausschuss hat Lutz Greif mit der Klassenleitung der E-Junioren beauftragt.

5.2. Meisterschaft: Kreisliga
9 Mannschaften spielen von September 2023 bis Frühjahr 2024 in einer Hin- und Rückrunde um die Kreismeisterschaft.

5.3. Meisterschaft: Kreisklasse
In den drei Kreisklassen spielen 27 Mannschaften (3x 9er Gruppen) in einer Hin-& Rückrunde.
Diese findet ebenfalls von September 2023 bis Frühjahr 2024 statt.

5.4. Kreispokal E-Junioren
17 Mannschaften haben für den Kreispokal gemeldet. Der Pokalspielplan richtet sich nach den Ergebnissen der Auslosung vom 24.07.2023.
Alle Spielerinnen und Spieler der E-Junioren sind für diesen Wettbewerb einsatzberechtigt.

5.5. Kreispokal U10-Junioren
10 Mannschaften haben für den Kreispokal gemeldet. Der Pokalspielplan richtet sich nach den Ergebnissen der Auslosung vom 24.07.2023.
Alle Spielerinnen und Spieler der U10-Junioren (Stichtag 01.01.2014) sind für diesen Wettbewerb einsatzberechtigt.

5.6. Regelspieltag
Regelspieltag der E-Junioren ist Sonntag.

5.7. Sportgerichtsbarkeit
Alle sportgerichtlichen Verfahren werden an das Kreissportgericht Marburg übergeben.

5.8. Digitaler Spielerpass
In allen Klassen und Pokalrunden findet der digitale Spielerpass Anwendung

5.9. Ballgröße
Verwendet werden dürfen lediglich nur **Bälle der Gr.4** (290 g oder 350g)
Diese Angaben sind allgemeinverbindliche DFB-Empfehlungen und somit auch in unseren Kreis anzuwenden.

6. F-und G-Junioren

6.1.Klassenleitung

Der Kreisjugendausschuss hat Benjamin Kraus mit der Klassenleitung der F-und G-Junioren beauftragt.

1. **Allgemeines**
Die Durchführung der Spiele erfolgt nach Satzung und Ordnungen des HFV. Die Vereine und die zu- ständigen Mitarbeiter sind gehalten, sich über diese Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten.

2. **Zulässige Wettbewerbsformen**
In der Spielzeit 2022/2023 dürfen durch die zuständigen Kreisjugendausschüsse folgende Wettbewerbe angeboten und durchgeführt werden.

G-Junioren: Spielfeste (Festivals)

3 gegen 3 auf 4 Mini-Tore / Spielfeldmaße 25 x 20 m / max. Spielzeit 7 Minuten pro Spiel / 6-Meter-Schusszone / 1-2 Rotationsspieler / max. 7 Spielrunden / jeweils ca. 3 Min. Pause

F-Junioren: Spielfeste (Festivals) und/oder Spiele nach den Regeln der Fair-Play-Liga (Nr. 5)

4 gegen 4 auf 4 Mini-Tore / Spielfeldmaße 40 x 25 m / maximale Spielzeit 10 Minuten pro Spiel / 6-Meter-Schusszone / 1- 3 Rotationsspieler / max. 6 Spielrunden / jeweils ca. 3 Min. Pause

und/oder

5 gegen 5 (inkl. TW) auf Jugendtore (Höhe reduziert auf 1,65 m, z.B. mit Flatterband, Banner) / Spielfeldmaße 40 x 25 m / max. Spielzeit 10 – 12 Minuten pro Spiel / max. 6 Spielrun-

den / Schusszone ist Mittellinie / Spielform Spielfeste (Festivals)

und/oder

Auslaufend (bis 2023/2024) / Fair-Play-Liga im 7 gegen 7 (inkl. Torwart) auf Jugendtore / Spielfeldmaße 55 x 35 m / Spielzeit 2 x 20 Minuten.

3. Regeln für Spiele im 3 gegen 3 bzw. 4 gegen 4 auf 4 Mini-Tore bei Spielfesten (Festivals)

Grundsätze:

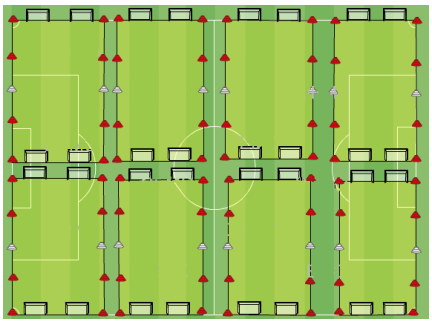
Die Kinder spielen alleine, ohne von Eltern oder/und Trainern angeleitet zu werden. Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Auf- und Abstieg.

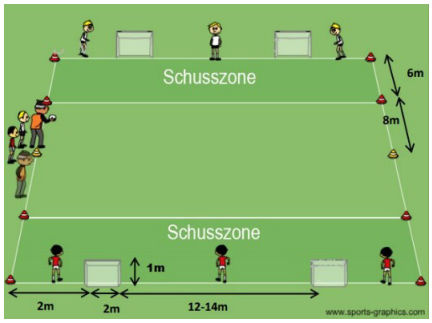
Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend.

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 Mini-Spielfelder. Somit können bei G-Junioren 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 (gemäß Nr. 5)

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 beim 3 gegen 3 aus 4-5 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 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.

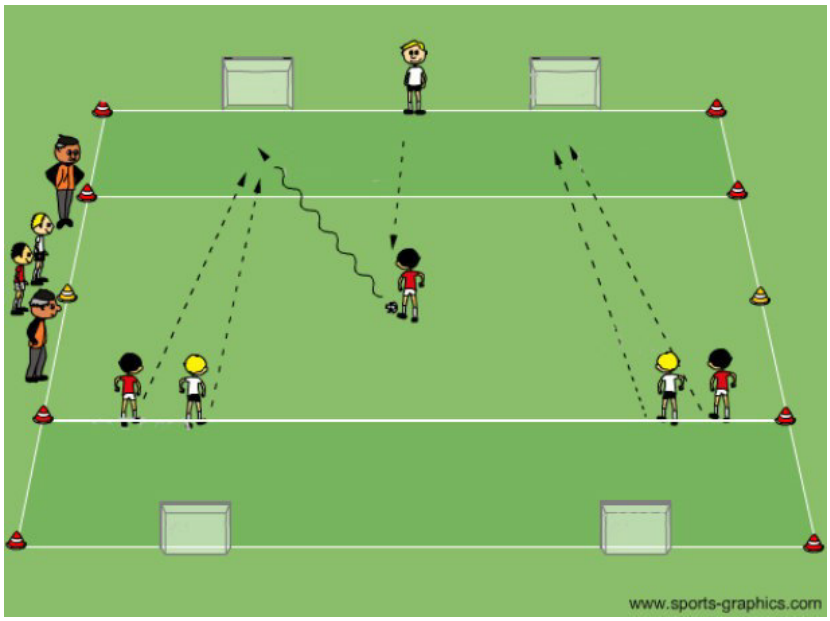
Bei An- und Abstoß muss sich die gegnerische Mannschaft hinter die Mittellinie zurückziehen

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 (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 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. Des Weiteren gelten die drei besonderen Regeln der **Fair-Play-Liga** (Schiedsrichter-, Trainer- und Fanregel siehe Nr. 5).

Spielmodus:

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).

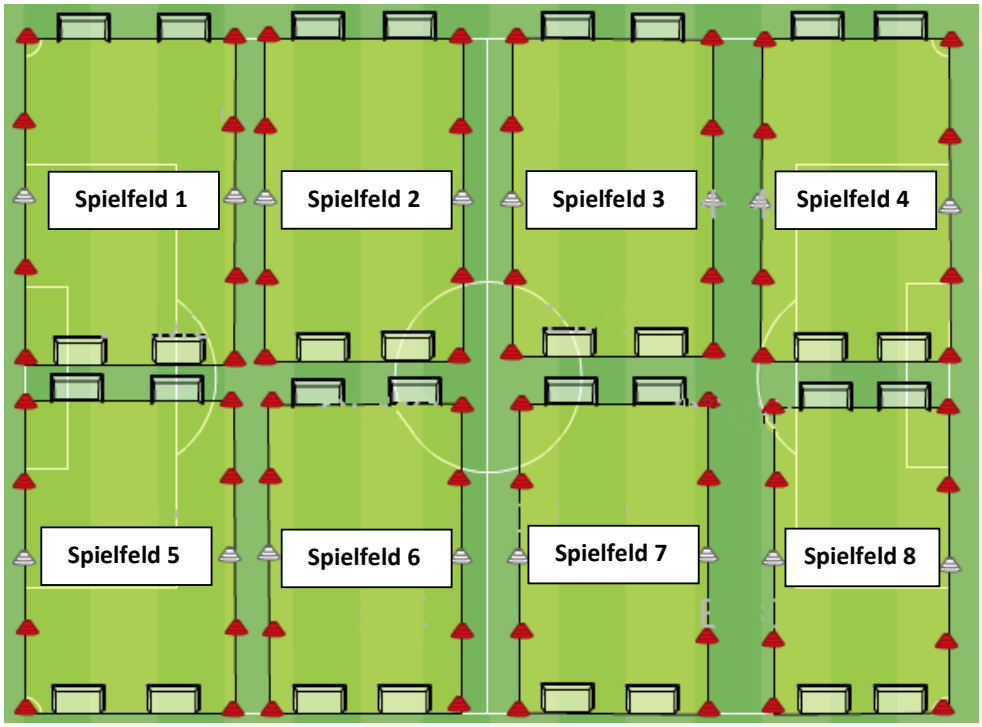
Das Siegerteam des Feldes mit der höchsten Nummer und das Verliererteam des Feldes mit der niedrigsten Nummer bleiben nach dem Spiel auf ihrem Feld stehen. Alle anderen Mannschaften steigen auf oder ab und wechseln damit das Feld (Organisation durch Feldbetreuer). Somit wird erreicht, dass auf einem 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".

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



4. Regeln für Spiele im 5 gegen 5 auf 2 Jugendtore bei Spielfesten (Festivals)

Grundsätze:

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

Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend.

Spielfeld/Aufbau:

Gespielt wird auf 2 Jugendtore (bei F-Junioren auf abgehängte Jugendtore) mit Torhütern auf der vorgegebenen Spielfeldgröße.

Aufgrund der möglichen Verfügbarkeit der Jugendtore sowie der Sportplatzmaße können zwi- schen 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 (gemäß Nr. 5)

Organisation und Regeln:

Es gelten die Regeln der Fair-Play-Liga (siehe Nr. 5)

5. Regeln für Spiele im Rahmen Fair-Play-Liga (F-Junioren – bei Wettbewerben 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 Abpfiff 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 bei- der Teams auf dem Spielfeld

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

6. Ballgrößen

Diese Angaben sind allgemeinverbindliche DFB-Empfehlungen.

Altersklasse	Ballgröße	Ballgewicht
E-Junioren	Größe 4	290 oder 350 g
F-Junioren	Größe 3 oder 4	290 g
G-Junioren	Größe 3	290 g

7. Abseits und Rückpass für Wettbewerbsformen gemäß Nr. 3

8. Die Abseits- und Rückpassregel sind aufgehoben (§ 13 Nr. 7 und 8 JO).

9. Meldungen an das DFBNET / Ergebniseingabe

Die Vereine sind verpflichtet, eventuelle Spielausfälle an das DFBNET zu melden.

Spielpläne sollen im DFBnet veröffentlicht werden. Spielergebnisse dürfen bei den G- und F-Junioren nicht im DFBnet veröffentlicht werden.

10. Spielbericht (Papierform)

Im F- und G-Juniorenbereich kann der Spielbericht in Papierform verwendet werden. Die entsprechende Festlegung trifft der zuständige Kreisjugendausschuss.

11. Spielbericht – Online

(elektronischer Spielbericht; siehe auch gesonderte Durchführungsbestimmungen)

Die Kreise können durch Beschluss des Kreisjugendausschusses die Verwendung des elektronischen Spielberichtes auch bei den F- und G-Junioren vorgeben.

Bei Systemausfall ist ein Papier-Spielbericht zu verwenden.

12. Kreise

Die Kreise regeln ihren Spielbetrieb in eigener Zuständigkeit nach den Vorschriften der Jugendordnung und den Durchführungsbestimmungen des Verbandsjugendausschusses.

Die Spiele der G- und F-Junioren werden als Freundschaftsspiele ausgetragen und nicht mit Schiedsrichtern besetzt.

Stand: 21.08.2023

Marburg, 21.08.2023
HESSISCHER FUSSBALL-VERBAND
KREISJUGENDAUSSCHUSS MARBURG