Allgemeine Durchführungsbestimmungen zur Punkt- und Qualifikationsrunde im Fußballkreis Darmstadt für die Saison 2023/2024 für A- bis E-Junioren

1. Allgemeines

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach Satzung und Ordnung des HFV, sowie den Allgemeinen Richtlinien zum Spielgeschehen. Vereine und die zuständigen Mitarbeiter sind gehalten, sich über die Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten.

Altersklasse	Stichtag	Abseits/ Rückpassregel	Empfohlene Ballgröße - Ballgewicht	
A-Junioren	01.01.2005 - 31.12.2006	in Kraft/ in Kraft	5	430g
B-Junioren	01.01.2007 - 31.12.2008	in Kraft/ in Kraft	5	430g
C-Junioren	01.01.2009 - 31.12.2010	in Kraft/ in Kraft	5	430g
D-Junioren	01.01.2011 - 31.12.2012	in Kraft/ in Kraft	4 oder 5	350g
E-Junioren	01.01.2013 - 31.12.2014	entfällt/ aufgehoben	4	290g oder 350g

Die Erstellung des Spielplanes sowie die An- und Absetzung von Spielen erfolgt ausschließlich durch die Klassenleiter des Kreisjugendausschusses.

Spieltage sind in der Tabelle aufgeführt :

Altersklasse	Spielzeit	Verlängerung	Spieltag	Spielbeginn
A-Junioren	2 x 45min	2x 15min	Samstag	16:00 Uhr
B-Junioren	2 x 40min	2x 10min	Freitag	19:00 Uhr
C-Junioren	2 x 35min	2x 5min	Samstag	14:30 Uhr
D-Junioren	2 x 30min	2x 5min	Sonntag	09:30 Uhr und 10:45 Uhr
E-Junioren	2 x 25min	2x 5min	Samstag	11:30 Uhr und 12:30 Uhr

Abweichungen sind möglich. Sofern erforderlich, können Spiele auch an Wochen- und Feiertagen angesetzt werden.

Für Wochentagspiele gilt folgende Regelung:

Montag:	E2-Junioren – 17.30 Uhr	E1-Junioren – 18.30 Uhr
Dienstag:	D-Junioren – 17.45 Uhr	B-Junioren – 19.00 Uhr
Mittwoch:	C-Junioren – 18.00 Uhr	A-Junioren – 19.00 Uhr

Abweichungen sind möglich.

Qualifikationsspiele, Entscheidungsspiele, sowie Spiele der Kreisligen bzw. Kreisklassen, auch ohne Aufstiegsrecht, sind Pflichtspiele.

Seit der Saison 2021/22 bietet der Kreisjugendausschuss den Vereinen eine alternative Spielmöglichkeit an. Dieses Angebot richtet sich z.B. an Mannschaften mit zu wenigen Spielern oder untere Mannschaften mit wenig Spielpraxis. Gespielt wird im Modus der Neuen Wettbewerbsformen.

a. Auswechseln

In den Altersklassen A- bis D-Junioren können bis zu **vier** Spieler oder Spielerinnen ausgewechselt und wieder eingewechselt werden. Das gilt ebenso für E-Junioren in Pflichtspielrunden (§ 32 Nr. 1 JO). Darüberhinausgehende Ein- und Auswechslungen sind in Spielen mit Verlängerung (§§ 16, 16a, 35 JO) nicht erlaubt.

b. Spielverlegungen

Anträge auf Spielverlegungen (auch zeitliche Änderungen) sind ausschließlich mit dem vorgegebenen Formular im DFB-Net zu stellen. Dabei ist die **Frist von 5 Tagen** einzuhalten – Eine nachvollziehbare Begründung ist einzutragen.

Die Verlegung gilt erst nach Zustimmung des Klassenleiters, die durch die Veröffentlichung in „Fussball.de“ dokumentiert wird, als genehmigt.

Der letzte Spieltag soll grundsätzlich zeitgleich durchgeführt werden.

Für Spiele ohne Auswirkungen auf Meisterschaft sowie Auf- und Abstieg kann die Klassenleitung Ausnahmen zulassen.

c. Rückzug von Mannschaften

Zieht ein Verein oder eine JSG eine Mannschaft während einer Meisterschaftsrunde zurück oder tritt eine Mannschaft dreimal während einer Meisterschaftsrunde nicht an, scheidet sie mit sofortiger Wirkung aus dem Wettbewerb aus. Unabhängig davon, ob dies in der Hin- oder Rückrunde geschieht, bleiben die bisherigen Spielergebnisse der ausgeschiedenen Mannschaften weiterhin erhalten. Die noch ausstehenden Spiele werden für den jeweils betroffenen Gegner mit 3:0 Toren als gewonnen gewertet.

In Ligen und Spielklassen, in denen mit Auf- und Abstieg gespielt wird, ist die ausgeschiedene Mannschaft erster Absteiger. (§16 Nr. 2 JO).

Zieht ein Verein vor dem 1. Spieltag seine Mannschaft aus dem Spielbetrieb zurück, scheidet diese aus dem Spielbetrieb aus.

Bei einem freiwilligen Abstieg aus der Kreisliga gilt § 69 Spielordnung.

d. Nichtantreten

Mannschaften die zu mindestens einem Qualifikationsspiel nicht antreten verlieren Ihren Anspruch auf Gruppensieg, einschließlich eines damit verbunden Aufstiegsrecht, in der anschließenden Meisterschaftsrunde.

Der zuständige Kreisjugendausschuss entscheidet nach sportlichen Gesichtspunkten, welcher Spielklasse die nicht angetretene Mannschaft in der folgenden Meisterschaftsrunde zugeordnet wird.

Mannschaften, die nach- bzw. umgemeldet wurden, haben ebenfalls keinen Anspruch auf den Gruppensieg. Der Kreisjugendausschuss entscheidet nach sportlichen

Gesichtspunkten, welcher Spielklasse die nach- oder umgemeldeten Mannschaften zugeordnet werden.

e. Spielfelder und Spielfeldgrößen

Die Vereine verfügen über die unterschiedlichsten Sportplätze (Naturrasen, Kunstrasen, Hartplatz). Die Vereine/Mannschaften sind gehalten, sich auf diese unterschiedlichsten Platzeigenschaften einzustellen.

Über die Bespielbarkeit eines Platzes entscheiden neutrale Vertreter (Platzbesichtiger) des HFV in Verbindung mit Vertretern der Gemeinden/Vereinen. Die jeweiligen Ansprechpartner sind dem Klassenleiter vor Saisonbeginn namentlich zu melden. Der Platzverein ist außerdem verpflichtet, bei anstehenden widrigen Wetter- und/oder Platzverhältnissen den Klassenleiter und den Gastverein hierrüber zu informieren und vorsorglich Kontaktmöglichkeiten für den Spieltag sicher zu stellen.

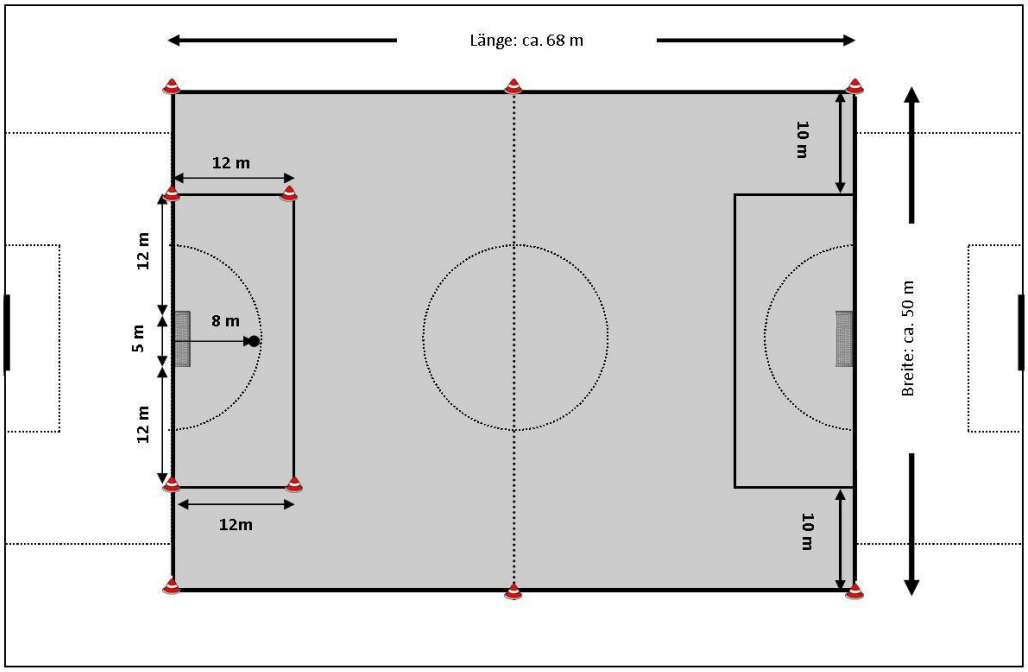
Die Entscheidung über einen Spielausfall ist dem Klassenleiter, dem Schiedsrichter und dem Gastverein unverzüglich mitzuteilen.

Spiele unter Flutlicht sind zugelassen.

Der Platzverein hat für ausreichenden Ordnungsdienst zu sorgen. Die Vereine werden verpflichtend aufgefordert, alle Platzordner äußerlich kenntlich zu machen.

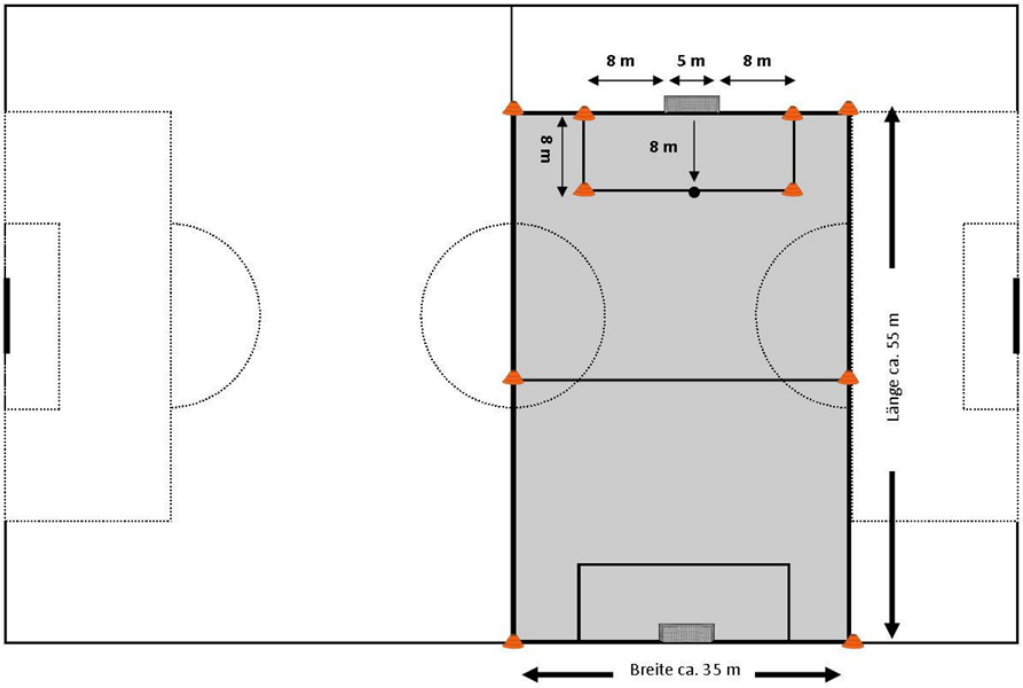
Die A- bis C-Junioren spielen auf Großfeld. Die Spielfeldgrößen für die D- und E-Junioren sind wie folgt:

<u>D-Junioren Spielfeld:</u>



Bei den D-Junioren 9er Feld von **mindestens 68 x 50 m** (Strafraumgröße 29 x 12m, Strafstoßpunkt 8m).

E-Junioren-Spielfeld



Bei den E-Junioren 7er Feld von **etwa 55 x 35 m** (Strafraumgröße 21 x 8m, Strafstoßpunkt 8m).

Zusätzliche Linien für alle Spielfelder (z.B. Strafräume, Außenlinien) können mit flachen Markierungstellern gekennzeichnet werden.

2. Meldung der Ergebnisse im DFB-Net

Die Platzvereine sind verpflichtet, das Spielergebnis und eventuelle Spielausfälle an das DFBnet zu melden.

Spielergebnisse einschließlich Abbruch gelten als unverzüglich mitgeteilt im Sinne des § 39 Jugendordnung, 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.

3. Spielbericht

Die Vereine und die Schiedsrichter sind verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen (§ 12 Nr. 3 Jugendordnung, siehe hierzu auch Durchführungsbestimmung des VJA zur Nutzung des elektronischen Spielberichts für das Spieljahr 2023/2024).

Alle ggf. für den Einsatz vorgesehenen Spieler sind im elektronischen Spielbericht aufzuführen. Dabei sind die Vorgaben aus § 12 JO zu beachten. Die Vereine sollen den Spielbericht **spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn** zur Einsichtnahme durch den Schiedsrichter freizugeben, um die nötigen Kontrollen zu ermöglichen. Nach der Freigabe können Änderungen nur noch durch den Schiedsrichter vorgenommen werden.

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.

Der Schiedsrichter ist verpflichtet, die jeweils erste Einwechslung eines Spielers (einschließlich ggf. des zweiten Torwarts) im elektronischen Spielbericht zu vermerken.

Nach dem Spiel haben die Schiedsrichter den Spielbericht zeitnah zu bearbeiten, mit den erforderlichen Angaben zu versehen und abschließend unverzüglich freizugeben. Das gilt auch für Schiedsrichter, die wegen Nichtantretens des offiziell zugeteilten Schiedsrichters die Spielleitung übernommen haben (§ 33 Nr. 2 JO). In diesem Fall ist in dem dafür vorgesehenen Feld anzugeben, dass kein offizieller Schiedsrichter anwesend war und der Heimverein ist für alle Eingaben im elektronischen Spielbericht verantwortlich.

Werden keine Einwechslungen eingetragen, gelten alle eingetragenen Spieler/innen grundsätzlich als eingesetzt.

Bei den E- Junioren kann auf die Eintragung der Torschützen verzichtet werden.

Bei Ausfall des elektronischen Spielberichtes ist ein Papier-Spielbericht auszufüllen. Hierfür sind nur die Original-Spielberichtsformulare des HFV zu verwenden (einfach).

4. Digitaler Spielerpass-Kontrolle der Spielberechtigung

Im gesamten Spielbetrieb der Junioren (Meisterschaftsrunden, Pokalrunden, Qualifikationsrunden, Hallenrunden einschließlich Futsal, Spielen in neuen Wettbewerbsformen, Spielfeste, Freundschaftsspiele, Turniere) ist zum Nachweis der Spielberechtigung der digitale Spielerpass zu verwenden.

Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt gemäß den Vorgaben aus § 9 Jugendordnung.

5. Besetzung der Spiele mit Schiedsrichter

Für die Ansetzung der Schiedsrichter ist der KSA zuständig. Der KSA besetzt, wenn möglich, folgende Altersklassen:

Meisterschaft

A- bis C-Junioren:	Komplett
D-Junioren:	Kreisliga, sowie Kreisklasse 1 & 2 es kann aber zu unbesetzten Spielen kommen
E-Junioren:	nur die Kreisliga

Bei den D- und E-Junioren werden auch die Qualifikationsspiele, wenn möglich, mit Schiedsrichtern besetzt.

Pokalspiele der A- bis E-Junioren werden, wenn möglich, komplett mit SR besetzt.

Die SR rechnen ihre Kosten direkt mit dem Heimverein ab.

6. Sportrechtsprechung

Für Vergehen im Zusammenhang mit den Spielen ist die Rechts- und Verfahrensordnung des HFV maßgebend.

Zuständiges Rechtsorgan ist das Kreissportgericht in allen Rechtsangelegenheiten. Die Klassenleiter sind nur noch für Verwaltungsstrafen (§ 16 StO) zuständig.

7. Freundschaftsspiele

Die Spiele müssen bei dem zuständigen Administrator per Mail über das HFV-Postfach angemeldet werden.

Die zuständigen Administratoren sind:

A- bis C-Junioren	Horst Wisnewski
D- und E-Junioren	Rolf Bauer
F- und G-Junioren, B- bis G-Juniorinnen	Anett Moschner

8. Turniere

Für Turniere werden extra Richtlinien erlassen. Bitte diese unbedingt beachten.

9. Informationen

Alle wichtigen Informationen sind auf der Homepage unter www.hfv-online.de hinterlegt und auf der Seite des Kreis Darmstadt: https://www.hfv-online.de/kreise/kreis-darmstadt/

Für die Zustellung von Benachrichtigungen jeglicher Art im Zusammenhang mit dem Spielbetrieb ist rechtlich gesehen, ausschließlich das elektronische Postfach des HFV maßgebend.

Änderungen in der Jugendleitung sind unverzüglich im DFB-Net Meldebogen vorzunehmen und dem Kreisjugendausschuss mitzuteilen.

Anfragen an die Klassenleiter zum Spielbetrieb usw. nur über das elektronische Postfach des HFV und nur vom Jugendleiter/in bzw. Stellvertreter/in.

10. Schlussbestimmungen

Verstöße gegen diese Durchführungsbestimmungen werden satzungsgemäß geahndet.

Für den **August 2023**

Christophe Hotz
Kreisjugendwart

Auf- und Abstiegsregelung, sowie Klasseneinteilung im Fußballkreis Darmstadt für die Saison 2023/2024 für die A- bis E-Junioren

1. Allgemeine Regelungen für alle Spiel- und Altersklassen

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach Satzung und Ordnung des HFV, sowie den Allgemeinen Richtlinien zum Spielgeschehen. Vereine und die zuständigen Mitarbeiter sind gehalten, sich über die Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten.

Alle **neu gemeldeten JSG's** fangen in der jeweiligen Altersklasse in der untersten Spielklasse an.

(1) Ermittlung von Kreismeistern/ Gruppensiegern
Direkter Vergleich und Tordifferenz spielen bei der Ermittlung von Meistern, Gruppensiegern und Absteigern in Meisterschaftsrunden der Juniorinnen und Junioren keine Rolle (§16 JO).

(2) Ermittlung von Aufsteigern
Verzichtet der Meister bzw. Gruppensieger, so kann der Zweit- bis Viertplatzierte in dieser Reihenfolge das Aufstiegsrecht wahrnehmen (§16 JO, Nr. 8).

Die gleiche Regelung gilt, wenn eine untere Mannschaft auf einem Aufstiegsplatz steht, deren höhere Mannschaft bereits in der nächsthöheren Spielklasse spielt.

<u>Bei zwei gleichberechtigten Staffeln:</u>
Die jeweiligen Gruppensieger steigen in die Kreisliga auf. Ist dies eine untere Mannschaft eines Vereins, dessen höhere Mannschaft bereits in der Kreisliga spielt, geht das Aufstiegsrecht auf den Gruppenzweiten der gleichen Staffel über.

Sollte ein Gruppensieger verzichten, geht das Aufstiegsrecht auf den Zweitplatzierten der gleichen Staffel über. Ist dies eine untere Mannschaft eines Vereins, dessen höhere Mannschaft bereits in der Kreisliga spielt, oder verzichtet auch dieser Gruppenzweite, entfällt das Aufstiegsrecht aus dieser Staffel und geht auf die andere, gleichberechtigte Staffel über.

Davon abweichende Regelungen für 2 oder mehr Aufsteiger sind den Ausführungen der entsprechenden Spiel- und Altersklassen zu entnehmen.

In jedem Falle gilt, dass nicht zwei Mannschaften eines Vereins in der Kreisliga spielen können.

(3) Ermittlung von Absteigern
Ist unter den Absteigern aus der Gruppenliga (A- bis D-Junioren) eine höhere Mannschaft eines Vereins dessen untere Mannschaft in der Kreisliga spielt, dann ist die untere Mannschaft des Vereins automatisch der 1. Absteiger aus der Kreisliga.

(4) Rückzug von Mannschaften
Zieht ein Verein oder eine JSG eine Mannschaft während einer Meisterschaftsrunde zurück oder tritt eine Mannschaft dreimal während einer Meisterschaftsrunde nicht an, scheidet sie mit sofortiger Wirkung aus dem Wettbewerb aus. Unabhängig davon, ob dies in der Hin- oder Rückrunde geschieht, bleiben die bisherigen Spielergebnisse der ausgeschiedenen Mannschaften weiterhin erhalten. Die noch ausstehenden Spiele werden für den jeweils betroffenen Gegner mit 3:0 Toren als gewonnen gewertet.

In Ligen und Spielklassen, in denen mit Auf- und Abstieg gespielt wird, ist die ausgeschiedene Mannschaft erster Absteiger. (§16 Nr. 2 JO).

Zieht ein Verein vor dem 1. Spieltag seine Mannschaft aus dem Spielbetrieb zurück, scheidet diese aus dem Spielbetrieb aus.

Bei einem freiwilligen Abstieg aus der Kreisliga gilt § 69 Spielordnung.

(5) Nichtantreten

Tritt eine Mannschaft bei einem Qualifikationsspiel nicht an, verliert sie Ihren Anspruch auf Gruppensieg, einschließlich eines damit verbunden Aufstiegsrecht, in der anschließenden Meisterschaftsrunde.

Der zuständige Kreisjugendausschuss entscheidet nach sportlichen Gesichtspunkten, welcher Spielklasse die nicht-angetretene Mannschaft in der folgenden Meisterschaftsrunde zugeordnet wird.

Mannschaften, die nach- bzw. umgemeldet wurden, haben ebenfalls keinen Anspruch auf den Gruppensieg, einschließlich eines damit verbundenen Aufstiegsrecht. Der Kreisjugendausschuss entscheidet nach sportlichen Gesichtspunkten, welcher Spielklasse die nach- oder umgemeldete Mannschaft zugeordnet wird.

2. A-Junioren

Die Kreise Bergstraße, Dieburg, Odenwald, Groß-Gerau und Darmstadt spielen in der Saison 2023/24 eine gemeinsame Spielrunde, das Spielgeschehen wird in gesonderten Durchführungsbestimmungen geregelt.

Nach der Saison 2023/24 werden die beiden Spielklassen wieder aufgelöst.

3. B-Junioren

(1) Kreisliga

Gespielt wird in einer Kreisliga mit 11 Mannschaften (Richtzahl 12).

Aufstieg

Der Kreismeister steigt direkt in die Gruppenliga auf.

Abstieg

Die Höhe der Absteiger richtet sich nach den Absteigern aus der Gruppenliga. Mindestens 1 Absteiger, höchstens 2 Absteiger aus der Kreisliga.

Absteiger aus der Gruppenliga spielen in der Kreisliga.

Sollte die Richtzahl von 12 Mannschaften nach der Saison 2023/24 überschritten werden, wird dies durch einen vermehrten Abstieg in die Kreisklasse in der folgenden Saison geregelt.

Sollte die Richtzahl von 12 Mannschaften auch nach der Saison 2023/24 unterschritten werden und kann dies nicht durch verminderten Abstieg ausgeglichen werden, wobei es

immer bei einem Pflichtabsteiger bleiben muss, wird dies nach Möglichkeit durch zusätzlichen Aufstieg aus der Kreisklasse geregelt.

(2) Kreisklasse Gruppe 1
Gespielt wird in einer Kreisklasse mit 12 Mannschaften.

Aufstieg:
Der Gruppensieger steigt in die Kreisliga auf.

Die Kreisklasse wird am Ende der Saison wieder aufgelöst.

4. C-Junioren

(1) Kreisliga
Gespielt wird in einer Kreisliga mit 11 Mannschaften (Richtzahl 12).

Aufstieg:
Der Kreismeister steigt direkt in die Gruppenliga auf.

Abstieg:
1 Absteiger aus der Kreisliga.

Absteiger aus der Gruppenliga spielen in der Kreisliga.

Sollte die Richtzahl von 12 Mannschaften nach der Saison 2023/24 überschritten werden, wird dies durch einen vermehrten Abstieg in die Kreisklasse in der folgenden Saison geregelt.

Sollte die Richtzahl von 12 Mannschaften nach der Saison 2023/24 unterschritten werden und kann dies nicht durch verminderten Abstieg ausgeglichen werden, wobei es immer bei einem Pflichtabsteiger bleiben muss, wird dies nach Möglichkeit durch zusätzlichen Aufstieg aus der Kreisklasse geregelt.

(2) Kreisklasse Gruppe 1 und 2
Gespielt wird in zwei gleichberechtigten Staffeln mit je 11 Mannschaften.

Aufstieg:
Die jeweiligen Gruppensieger steigen in die Kreisliga auf.

Die einzelnen Kreisklassen werden am Ende der Saison wieder aufgelöst.

5. D-Junioren

(1) Kreisliga
Gespielt wird in einer Kreisliga mit 12 Mannschaften (Richtzahl 12).

Aufstieg
Der Kreismeister steigt in die Gruppenliga auf.

Abstieg
Die Höhe der Absteiger richtet sich nach den Absteigern aus der Gruppenliga.

Mindestens 1 Absteiger, höchsten 3 Absteiger aus der Kreisliga.

Sollte die Richtzahl von 12 Mannschaften nach der Saison 2023/24 überschritten werden, wird dies durch einen vermehrten Abstieg in die Kreisklasse in der folgenden Saison geregelt.

Sollte die Richtzahl von 12 Mannschaften nach der Saison 2023/24 unterschritten werden und kann dies nicht durch verminderten Abstieg ausgeglichen werden, wird dies nach Möglichkeit durch zusätzlichen Aufstieg aus der Kreisklasse geregelt.

Sollte sich das Spielsystem nicht bewähren, behält sich der Kreisjugendausschuss vor, die Kreisliga am Saisonende 2023/24 wieder aufzulösen. Die beteiligten Vereine nehmen dann wieder an der Qualifikationsrunde 2023/24 teil.

(2) Kreisklassen

Alle Mannschaften, die nicht in der fest installierten Kreisliga spielen, nehmen an der Qualifikationsrunde im Einrundensystem teil. Je nach ihrer Platzierung werden die Mannschaften in die Kreisklassen eingeteilt. Die anschließende Punktrunde wird als Hin- und Rückrunde ausgetragen.

Kreisklasse 1
Platz 1 hat Aufstiegsrecht in die Kreisliga. Verzichtet ein Verein darauf, kann das Aufstiegsrecht, bis Platz 4 weitergegeben werden.

Die einzelnen Kreisklassen werden am Ende der Saison wieder aufgelöst.

6. E-Junioren

Unter den E1-Junioren sind alle 1. E-Juniorenmannschaften der Vereine zu verstehen, unabhängig vom Alter der Spieler. Entsprechend spielen alle unteren E-Juniorenmannschaften der Vereine bei den E2-Junioren.

Auf Antrag des Vereins kann der zuständige Kreisjugendausschuss unter Berücksichtigung sportlicher Gesichtspunkte eine 1. E-Juniorenmannschaft den E2-Junioren zuordnen.

(1) Kreisliga

Gespielt wird in einer Kreisliga mit 10 Mannschaften (Richtzahl 10 Mannschaften).

Der Kreismeister spielt am Saisonende gegen die anderen Kreismeister der Region Darmstadt. Verzichtet der Kreismeister, so kann der Zweit- bis Viertplatzierte in dieser Reihenfolge an diesen Spielen teilnehmen.

Der Tabellenletzte steigt ab.

Sollte die Richtzahl von 10 Mannschaften nach der Saison 2023/24 überschritten werden, wird dies durch einen vermehrten Abstieg in die Kreisklasse in der folgenden Saison geregelt.

Sollte die Richtzahl von 10 Mannschaften nach der Saison 2023/24 unterschritten werden und kann dies nicht durch verminderten Abstieg ausgeglichen werden, wird dies nach Möglichkeit durch zusätzlichen Aufstieg bis einschließlich Platz 4 der Kreisklasse 1 geregelt.

Sollte sich das Spielsystem nicht bewähren, behält sich der Kreisjugendausschuss vor, die Kreisliga am Saisonende 2023/24 wieder aufzulösen. Die beteiligten Vereine nehmen dann wieder an der Qualifikationsrunde 2023/24 teil.

(2) Kreisklassen E1-Junioren

Alle 1. Mannschaften, die nicht in der fest installierten Kreisliga spielen, nehmen an den Qualifikationsspielen der E1-Junioren im Einrundensystem teil. Je nach ihrer Platzierung werden die Mannschaften nach der Qualifikation in die Kreisklassen eingeteilt. Die anschließende Punktrunde wird als Hin- und Rückrunde ausgetragen.

Kreisklasse 1

Platz 1 der Punktrunde hat Aufstiegsrecht in die Kreisliga.

Die einzelnen Kreisklassen werden am Ende der Saison wieder aufgelöst.

(3) Kreisklassen E2-Junioren

Alle unteren Mannschaften nehmen an der Qualifikationsrunde im Einrundensystem teil. Je nach ihrer Platzierung werden die Mannschaften nach der Qualifikation in die Kreisklassen eingeteilt. Die anschließende Punktrunde wird als Hin- und Rückrunde ausgetragen.

Am Ende der Saison werden die einzelnen Klassen wieder aufgelöst.

7. F- und G-Junioren

Die Mannschaften spielen organisierte Spielfeste nach den Regeln der FairPlayliga und den Neuen Wettbewerbsformen (siehe separate Durchführungsbestimmungen). Die Einteilung der Mannschaften obliegt dem KJA.

Für den **August 2023**

Christophe Hotz
Kreisjugendwart

Allgemeine Durchführungsbestimmungen für die Spielfeste der F- Junioren nach den Regeln der FairPlayliga für die Saison 2023/2024

1. Allgemeines

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach Satzung und Ordnung des HFV, sowie den Regeln und Bestimmungen der FairPlayliga. Vereine und die zuständigen Mitarbeiter sind gehalten, sich über die Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten.

Mannschaft	Stichtag	Empfohlene Ballgröße- Ballgewicht
F-Junioren	01.01.2015 - 31.12.2016	3 oder 4 290g

Mannschaft	Spielfeste	Spielfeldmaße	Spielzeit/ Runden
F-Junioren	5 gegen 5	40 x 25m	10 min/ max. 6 Runden

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

Den Trainern der Mannschaften wird empfohlen an den regelmäßig statt findenden Sprechstunden zum Thema Neue Wettbewerbsformen teilzunehmen. Die Termine werden an die in der Mannschaftsmeldung hinterlegten Trainer per Email verschickt. Bis auf weiteres finden diese Termine virtuell statt.

ACHTUNG: Alle Mannschaften eines Spielefestes **beginnen immer zeitgleich**. Wir empfehlen den ausrichtenden Vereinen im Vorfeld Informationen an die teilnehmenden Mannschaften zu versenden, z.B. Treffpunkt der Feldbetreuer, Spielmodus, Hinweise zu Hygienekonzepten usw.

Die Abseits- und Rückpassregel sind aufgehoben. Ausreichend lange Pausen (ca. 3min) sind zwischen den Spielen einzuplanen.

a. Spielzeit & Mannschaftsstärke

Eine Junioren/-innen-Mannschat darf innerhalb eines Tages nicht an mehr als einem Spiel oder Spielfest teilnehmen (§42 Jugendordnung; für Turniere werden separate Durchführungsbestimmungen durch den Kreis erlassen).

Ein Team besteht beim 5 gegen 5 idealerweise aus 6-7 Spielern (max. 8 Spieler).

5 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.

b. Spielfeld / Aufbau

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.

Gespielt wird:

- auf 2 Jugendtore (bei F-Junioren auf abgehängte Jugendtore) mit Torhütern

und/oder

- auf vier Mini-Tore ohne Torhüter (wenn nicht ausreichend Jugendtore zur Verfügung stehen)
    - Optional: die Feldgröße kann leistungsgerecht angepasst werden (größer/kleiner)
    - Optional: Es kann auch im Modus 4 gegen 4 auf Minitore nach den Regeln der Spielfeste nach den Neuen Wettbewerbsformen gespielt werden.
- Auf ein „normales“ Fußballfeld passen bis zu 6 Spielfelder

Schematische Darstellung für den Aufbau von 3 Feldern auf einem Halbfeld:

(Quelle: https://assets.dfb.de/uploads/000/244/691/original_Flyer_KidsFB_neu_RZ_druck.pdf?1628770394)

Materialbedarf je Spielfeld:

- 2 Markierungskegel für die Mittellinie
- 4 Markierungskegel für die Ecken
- Optional: flache Markierungsteller für den Strafraum (8 m tief, 15 m breit inklusive Tor)
- Optional: flache Markierungsteller für die Toschusszonen (6m)

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

c. Spielregeln

(1) Spielfeste im 5 gegen 5 mit TW

- Zentraler An und Abpfiff durch den Spielfestleiter.
- Ein Tor kann nur in der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo 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.
- Wurde nach zwei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wechsel veranlasst der Feldbetreuer.
- Der Torwart darf den Ball im Strafraum oder in der eigenen Hälfte aufnehmen (wenn keine Strafraum markiert ist).
- Bei Toraus und aus dem laufenden Spiel heraus, darf der TW den Ball aus der Hand abschlagen.
- Es gibt nur direkte Freistöße. Mauerabstand hier 5 m. Der Strafstoß wird aus 8 m Entfernung ausgeführt.
- Bei falschem Einwurf, erhält der Spieler die Möglichkeit nach einer Erklärung diesen zu wiederholen.
- Beim Spiel auf 4 Minitoren (wenn z.B. nicht genügend Jugendtore zur Verfügung stehen):
    - Dürfen Tore nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde.
    - Bei Toraus (Ecke) wird der Ball von der Ecke aus/ bei Toraus (Abstoß) von der Torlinie aus eingedribbelt oder gepasst. Tore dürfen daraus nur indirekt erzielt werden.

2. Spielmodi der Spielfeste

a) Spielmodus Auf- und Abstieg:

- 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

Möglichkeit 2: der Spielefestleiter 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".

b) Spielmodus Jeder gegen Jeden:

Bei „kleinen Spielfesten" mit 6 Teilnehmern kann auch im Modus jeder gegen jeden gespielt werden.

Der Spielmodus wird vom Veranstalter gewählt und den Teilnehmern vor Spielbeginn mitgeteilt.

3. Regeln der Fairplay-Liga

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 selbst 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 Coaching Zone stehen und gemeinsam bei strittigen Entscheidungen eingreifen.
- An- und Abpfiff des Spieles erfolgt durch den Trainer oder Betreuer der Heimmannschaft. Dieser überwacht auch die Spielzeit.

Die Fan-Regel

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

Die Trainer-Regel

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

4. 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.

Alle eingetragenen Spieler/innen gelten grundsätzlich als eingesetzt.

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 2023/24 zuständige Klassenleiterin Jessica Sachs-Ross

5. Digitaler Spielerpass-Kontrolle der Spielberechtigung

Im gesamten Spielbetrieb der Junioren (Meisterschaftsrunden, Pokalrunden, Qualifikationsrunden, Hallenrunden einschließlich Futsal, Spielen in neuen Wettbewerbsformen, Spielfeste, Freundschaftsspiele, Turniere) ist zum Nachweis der Spielberechtigung der digitale Spielerpass zu verwenden.

Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt gemäß den Vorgaben aus § 9 Jugendordnung.

6. Allgemeine Hinweise

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

Freundschaftsspiele nach den Regeln der Neuen Wettbewerbsformen können per Email ans Postfach beim zuständigen Kreisadministrator angemeldet werden. Dabei ist eine Frist von 5 Tagen zu beachten.

In der Saison 2022/23 zuständiger Kreisadministrator: Anett Moschner

Für den **August 2023**

Christophe Hotz
Kreisjugendwart

Allgemeine Durchführungsbestimmungen für Freundschaftsspiele der F-Junioren nach den Regeln der FairPlayliga für die Saison 2023/2024

1. Allgemeines

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach Satzung und Ordnung des HFV, sowie den Regeln und Bestimmungen der FairPlayliga. Vereine und die zuständigen Mitarbeiter sind gehalten, sich über die Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten.

Mannschaft	Stichtag	Abseits/ Rückpassregel	Empfohlene Ballgröße/ Ballgewicht
F-Junioren	01.01.2015–31.12.2016	entfällt/ aufgehoben	3/ 4 290g

Freundschaftsspiele nach den Regeln der FairPlayliga können per Email ans Postfach beim zuständigen Kreisadministrator angemeldet werden. Dabei ist eine Frist von 5 Tagen zu beachten.

In der Saison 2023/24 zuständig:
- Kreisadministratorin: Anett Moschner
- Klassenleiterin: Jessica Sachs-Ross

a. Spielzeit & Mannschaftsstärke

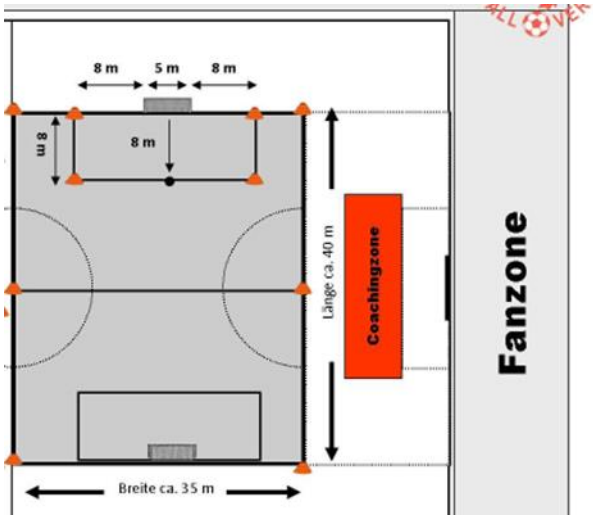
Die Spielzeit beträgt 2 x 20min.
Eine Junioren/-innen-Mannschat darf innerhalb eines Tages nicht mehr als ein Spiel austragen (§42 JO). (Für Turniere werden separate Durchführungsbestimmungen durch den Kreis erlassen)

Bei den F-Junioren dürfen max. 7 Spieler incl. TW sowie bis zu 8 Auswechselspieler eingesetzt werden. Auf dem Spielbericht dürfen bis zu 15 Spieler eingetragen werden.

Spieler dürfen während einer Spielunterbrechung ein- und wieder ausgewechselt werden.

b. Spielfeld und Spielfeldgröße

Die Vereine verfügen über die unterschiedlichsten Sportplätze (Naturrasen, Kunstrasen, Hartplatz). Die Vereine/Mannschaften sind gehalten, sich auf diese unterschiedlichsten Platzeigenschaften einzustellen. Spiele unter Flutlicht sind zugelassen.



Bei den F-Junioren 7er Feld von **etwa 35 x 40 m** (Strafraumgröße 21 x 8m, Strafstoßpunkt 8m).

Zusätzliche Linien für alle Spielfelder (z.B. Strafräume, Außenlinien) können mit flachen Markierungstellern gekennzeichnet werden.

Der Platzverein hat für ausreichenden Ordnungsdienst zu sorgen. Die Vereine werden verpflichtend aufgefordert, alle Platzordner äußerlich kenntlich zu machen.

c. Spielregeln

- Bei Toraus und aus dem laufenden Spiel heraus, darf der TW den Ball aus der Hand abschlagen.
- Schienbeinschoner sind Pflicht.
- Es gibt nur direkte Freistöße. Mauerabstand hier 5 m. Der Strafstoß wird aus 8 m Entfernung ausgeführt.
- Bei falschem Einwurf, erhält der Spieler die Möglichkeit nach einer Erklärung diesen zu wiederholen.

2. Regeln der Fairplay-Liga

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 selbst 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 Coaching Zone stehen und gemeinsam bei strittigen Entscheidungen eingreifen.
- An- und Abpfiff des Spieles erfolgt durch den Trainer oder Betreuer der Heimmannschaft. Dieser überwacht auch die Spielzeit.

Die Fan-Regel

- Die Eltern halten Abstand zum Spielfeld.

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

Die Trainer-Regel

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

3. Spielbericht – Online

Die Vereine sind verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen (§ 12 Nr. 3 JO).

Alle ggf. für den Einsatz vorgesehenen 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. Nach der Freigabe können Änderungen nur noch vom Heimverein vorgenommen werden.

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.

Auch Änderungen in der Startaufstellung und Nachmeldungen von Spielern, die dem Heimverein nach der Freigabe des Spielberichtes durch die Vereine mitgeteilt wurden, sind vom Heimverein direkt in der Aufstellung vorzunehmen (§ 50 Nr. 1 SpO). Der Spielführer, TW und ETW ist besonders zu kennzeichnen.

Der Heimverein ist für alle Eingaben im elektronischen Spielbericht verantwortlich. Werden keine Einwechslungen eingetragen, gelten alle eingetragenen Spieler/innen grundsätzlich als eingesetzt.

Auf die Eintragung der Torschützen wird verzichtet.

Bei Ausfall des elektronischen Spielberichtes ist ein Papier-Spielbericht auszufüllen. Hierfür sind nur die Original-Spielberichtsformulare des HFV zu verwenden (einfach).

4. Digitaler Spielerpass-Kontrolle der Spielberechtigung

Im gesamten Spielbetrieb der Junioren (Meisterschaftsrunden, Pokalrunden, Qualifikationsrunden, Hallenrunden einschließlich Futsal, Spielen in neuen Wettbewerbsformen, Spielfeste, Freundschaftsspiele, Turniere) ist zum Nachweis der Spielberechtigung der digitale Spielerpass zu verwenden.

Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt gemäß den Vorgaben aus § 9 Jugendordnung.

Für den **August 2023**

Christophe Hotz
Kreisjugendwart

Allgemeine Durchführungsbestimmungen für die Spielfeste der G-Junioren nach den Regeln der Neuen Wettbewerbsformen für die Saison 2023/2024

1. Allgemeines

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach Satzung und Ordnung des HFV. Vereine und die zuständigen Mitarbeiter sind gehalten, sich über die Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten.

Mannschaft	Stichtag	Empfohlene Ballgröße	Ballgewicht
G-Junioren	01.01.2017 - 31.12.2018	3	290g

Mannschaft	Spielfest	Spielfeldmaße	Spielzeit/ Runden
G-Junioren	3 gegen 3	25 x 20m	max. 7min/ max. 7 Runden

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

Den Trainer*innen der Mannschaften wird empfohlen an den regelmäßig statt findenden Sprechstunden zum Thema Neue Wettbewerbsformen teilzunehmen. Die Termine werden an die in der Mannschaftsmeldung hinterlegten Trainer*innen per Email verschickt. Bis auf weiteres finden diese Termine virtuell statt.

ACHTUNG: Alle Mannschaften eines Spielefestes **beginnen immer zeitgleich**. Wir empfehlen den ausrichtenden Vereinen im Vorfeld Informationen an die teilnehmenden Mannschaften zu versenden, z.B. Treffpunkt der Feldbetreuer, Spielmodus, Hinweise zu Hygienekonzepten usw.

Die Abseits- und Rückpassregel sind aufgehoben. Ausreichend lange Pausen (ca. 3min) sind zwischen den Spielen einzuplanen.

a. Spielzeit & Mannschaftsstärke

Eine Junioren/-innen-Mannschat darf innerhalb eines Tages nicht an mehr als einem Spiel oder Spielfest teilnehmen (§42 JO; für Turniere werden separate Durchführungs-bestimmungen durch den Kreis erlassen).

- Ein Team besteht beim 3 gegen 3 idealerweise aus 4-5 Spielern (max. 6 Spielern).
- 3 Spieler befinden sich auf dem Spielfeld. Die anderen Spieler sind Rotationsspieler.
- Beim Spielmodus „Auf- und Abstieg“ ist darauf zu achten, dass möglichst immer eine gerade Anzahl an Mannschaften vorhanden ist. Dies kann durch die Zusammenstellung der Mannschaften beeinflusst werden.

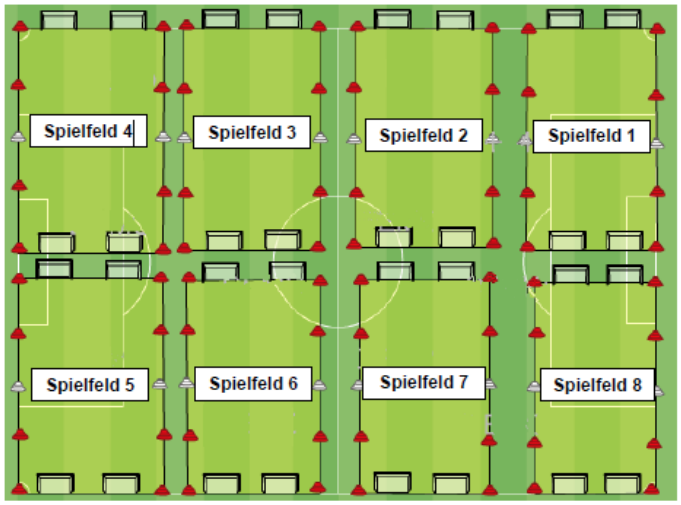
b. Spielfeld / Aufbau

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.

Gespielt wird 3 gegen 3 auf vier Mini-Tore ohne Torhüter auf einer Spielfeldgröße von ca. 20 m (Breite) und 25 m (Länge).

- Optional: die Feldgröße kann leistungsgerecht angepasst werden (größer/kleiner)

Auf ein „normales" Fußballfeld passen bis zu acht Mini-Spielfelder.



Beispiel für den Materialbedarf je Spielfeld:

- 8 Markierungskegel für die Torschusszonen (6 Meter-Schusszone),
- 2 Markierungskegel für die Mittellinie,
- 4 Mini-Tore,
- Markierungsscheiben oder ähnliches zum Markieren der Linien.

Eine Nummerierung der Spielfelder wird empfohlen, um den Kindern und Betreuern die Orientierung zu erleichtern.

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

c. Spielregeln

- Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch den Spielefestleiter.
- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torauslinie.
- 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 z.B. einen Hochball / Einrollen des Balles auf Höhe der Mittelline.

- 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 den Torschützen) jeweils einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) aus und 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. Die Mannschaft, die das Tor erzielt hat, soll sich **hinter die Mittellinie** zurückziehen.

- Bei An- und Abstoß soll sich die gegnerische Mannschaft hinter die Mittellinie zurückziehen**.**

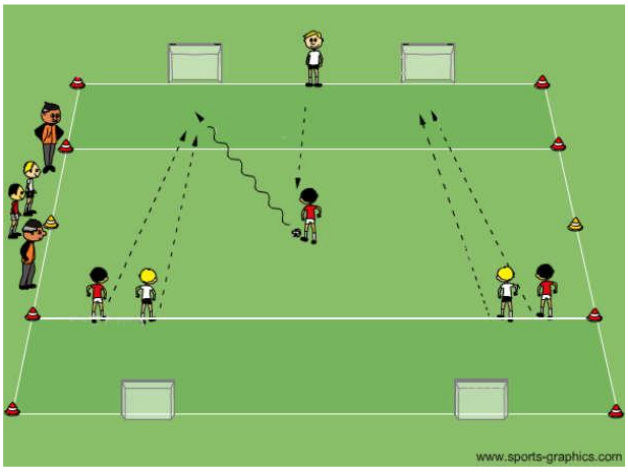
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. Tore dürfen dabei nur indirekt erzielt werden. Ecken werden von der Schusszone ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass ausgeführt werden.

- Bei der Spielfortsetzung nach Freistößen oder Seitenaus muss immer mindestens ein Abstand von 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.

Die Freistoßregel kann je nach Erfahrungsgrad der Spieler angewendet werden. Da bei den Spielfesten unerfahrene und erfahrene Teams aufeinander treffen, empfehlen wir über die Anwendung dieser Regeln mit den beteiligten Trainern vor Beginn eines jeden Spielfests abzustimmen.

- 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 nicht zur Anwendung.

2. Spielmodi der Spielfeste

a. Spielmodus Auf- und Abstieg:

- 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

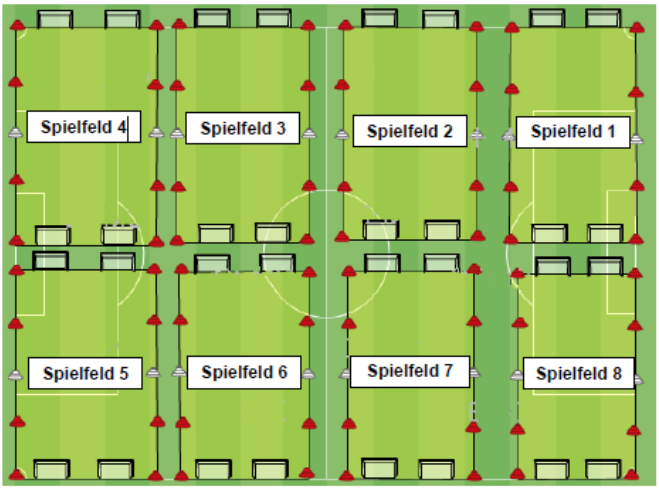
  Möglichkeit 2: der Spielefestleiter lost vor Beginn aus, welches Team im Spiel wann aussetzt. Das Team was ausgesetzt hat spielt auf dem Feld weiter, wo das nächste Team, das aussetzt spielen würde. Bsp. Team A gewinnt das Spiel auf Feld 4 und würde somit im nächsten Spiel auf Feld 3 spielen, dort spielt 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".

Beispiel für Modus Auf- und Abstieg:

- 

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.

b. Spielmodus Jeder gegen Jeden:

Bei „kleinen Spielfesten", z.B. mit 8 Teilnehmern kann auch im Modus jeder gegen jeden gespielt werden.

Der Spielmodus wird vom Veranstalter gewählt und den Teilnehmern vor Spielbeginn mitgeteilt.

3. Spielbericht – Online

Die Vereine sind verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen (§ 12 Nr. 3 JO).

Alle eingesetzten Spieler*innen 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.

Alle eingetragenen Spieler*innen gelten grundsätzlich als eingesetzt.

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 2023/24 Klassenleiter: Heinz Bickelhaupt

4. Digitaler Spielerpass-Kontrolle der Spielberechtigung

Im gesamten Spielbetrieb der Junioren (Meisterschaftsrunden, Pokalrunden, Qualifikationsrunden, Hallenrunden einschließlich Futsal, Spielen in neuen Wettbewerbsformen, Spielfeste, Freundschaftsspiele, Turniere) ist zum Nachweis der Spielberechtigung der digitale Spielerpass zu verwenden.

Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt gemäß den Vorgaben aus § 9 Jugendordnung.

5. Allgemeine Hinweise

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

Freundschaftsspiele nach den Regeln der Neuen Wettbewerbsformen können per Email ans Postfach beim zuständigen Kreisadministrator angemeldet werden. Dabei ist eine Frist von 5 Tagen zu beachten.

In der Saison 2022/23 zuständiger Kreisadministrator: Anett Moschner

Für den **August 2023**

Christophe Hotz
Kreisjugendwart