Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb 2023/24
A-, B- und C- Junioren
Kreis Fulda-Schlüchtern-Hünfeld/Lauterbach

1. Allgemeines

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

2. Meldung an das DFBnet – Ergebniseingabe

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–Online

Die Vereine und die Schiedsrichter sind verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen (§ 12 Nr. 3 Jugendordnung).

Alle ggf. für den Einsatz vorgesehenen Spieler sind im elektronischen Spielbericht aufzuführen. Dabei sind die Vorgaben aus § 12 Jugendordnung zu beachten. Die Vereine haben den Spielbericht spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn zur Einsichtnahme durch den Schiedsrichter freizugeben. 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 Jugendordnung). In diesem Fall ist in dem dafür vorgesehenen Feld anzugeben, dass kein offizieller Schiedsrichter anwesend war. Bei Systemausfall ist ein Papier-Spielbericht zu verwenden.

4. Digitaler Spielerpass – Kontrolle der Spielberechtigung

Im gesamten Spielbetrieb der Junioren (Meisterschaftsrunden, Pokalrunden, Qualifikationsrunden, Hallenrun- den 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. Spielverlegungen

Spielverlegungen sind ausnahmslos genehmigungspflichtig. Anträge hierzu sind mit Einverständnis des Gegners, spätestens 5 Tage vor dem Spieltermin über die Funktion „Spielverlegung beantragen“ im Bereich „Ergebnismeldung“ im DFB-Net beim Klassenleiter zu beantragen. Ausnahmen von der o.g. Regelung können bei besonderen Einzelfällen mit dem jeweiligen Klassenleiter abgesprochen werden. Verlegungen vom Spielort sind jederzeit möglich.

6. Spielgeschehen / Auf- und Abstiegsregelungen in den einzelnen Altersklassen

Kreisübergreifende Kreisligen

A-Junioren Kreisliga: SLÜ - LAT/HÜN - FD

Die Kreisliga spielt mit 9 Mannschaften in Hin- und Rückspielen ihre Meisterschaft aus. Die nach Beendigung auf den Plätzen 1 und 2 stehenden Mannschaften steigen in die Gruppenliga auf. Verzichtet einer der beiden oder beide Aufstiegsberechtigten auf den Aufstieg, so kann der Dritt- bis Viertplatzierte in der Reihenfolge das Aufstiegsrecht wahrnehmen. (§16 Nr.8 Jugendordnung) Die nach Beendigung der Runde auf dem letzten Tabellenplatz stehende Mannschaft ist Absteiger.

B-Junioren Kreisliga: LAT/HÜN - FD - SLÜ

Die Kreisliga spielt mit 10 Mannschaften in Hin- und Rückspielen ihre Meisterschaft aus. Die nach Beendigung auf den Plätzen 1 und 2 stehenden Mannschaften steigen in die Gruppenliga auf. Verzichten einer der beiden oder beide Aufstiegsberechtigten auf den Aufstieg, so kann der Dritt- bis Viertplatzierte in der Reihenfolge das Aufstiegsrecht wahrnehmen. (§16 Nr.8 Jugendordnung) Die nach Beendigung der Runde auf dem letzten Tabellenplatz stehende Mannschaft ist Absteiger

C-Junioren Kreisliga: FD - LAT/HÜN - SLÜ

Die Kreisliga spielt mit 13 Mannschaften in Hin- und Rückspielen ihre Meisterschaft aus. Die nach Beendigung auf dem Platz 1 stehende Mannschaft steigt in die Gruppenliga auf. Verzichtet dieser auf den Aufstieg, so kann der Zweit-, Dritt- oder Viertplatzierte in der Reihenfolge das Aufstiegsrecht wahrnehmen. (§16 Nr.8 Jugendordnung) Die nach Beendigung der Runde auf dem letzten Tabellenplatz stehende Mannschaft ist Absteiger.

Kreisübergreifende Kreisklassen

A-Junioren Kreisklasse: FD - SLÜ

Die Kreisklasse spielt mit 10 Mannschaften in Hin- und Rückspielen ihre Meisterschaft aus. Die nach Beendigung auf dem ersten Tabellenplatz stehenden Mannschaft steigt in die Kreisliga auf. Verzichtet der Aufstiegsberechtigte auf den Aufstieg, so kann der Zweit- bis Viertplatzierte in der Reihenfolge das Aufstiegsrecht wahrnehmen. (§16 Nr.8 Jugendordnung)

B-Junioren Kreisklasse 1 & 2: FD - SLÜ - LAT/HÜN

Die Kreisklassen spielen mit je 8 Mannschaften in Hin- und Rückspielen ihre Meisterschaft aus. Die nach Beendigung auf dem ersten Tabellenplatz stehenden Mannschaft steigt in die Kreisliga auf. Verzichtet der Aufstiegsberechtigte auf den Aufstieg, so kann der Zweit- bis Viertplatzierte in der Reihenfolge das Aufstiegsrecht wahrnehmen. (§16 Nr.8 Jugendordnung)

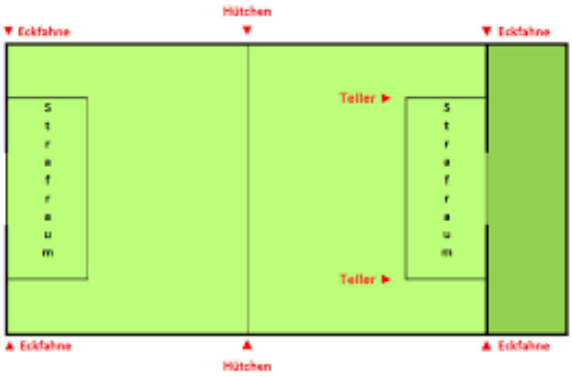
C-Junioren Kreisklassen 1: LAT/HÜN - FD / 2: FD / 3: SLÜ - FD

Die Kreisklasse 1+3 spielen mit je 10 Mannschaften, die Kreisklasse 2 mit 7 Mannschaften in Hin- und Rückspielen ihre Meisterschaft aus. Die nach Beendigung auf dem ersten Tabellenplatz stehenden Mannschaft steigt in die Kreisliga auf. Verzichtet der Aufstiegsberechtigte auf den Aufstieg, so kann der Zweit- bis Viertplatzierte in der Reihenfolge das Aufstiegsrecht wahrnehmen. (§16 Nr.8 Jugendordnung)

7. Flex-Modell (Norweger) 9er Saison 2023-2024 A - C Junioren

- Tore: Jeweils Tore der entsprechenden Altersklassen
- Spielfeld: Jeweils ein Tor eingerückt auf den 16er siehe Skizze
- Spielzeit: wie 11er altersbedingt
- Auswechselspieler: 4
- Mannschaftsstärke: richtet sich nach der der kleineren Mannschaftsstärke. Tritt bspw. eine gemeldete 11er Mannschaft gegen eine 9er Mannschaft an wird 9 - 9 gespielt

- Eine gemeldete 11er Mannschaft kann nicht auf eine 9 er Mannschaft umstellen
- Wenn eine 9er Mannschaft auf eine 11 er umstellt, so muss diese 48 Std. vorher den Gegner Informieren
- 9er Mannschaften haben kein Aufstiegsrecht und können nur in der untersten Spielklasse (Kreisklasse) gemeldet werden



8. <u>Durchführungsvorschrift zur Fortführung des Pilotprojekts „Niedertiefenbacher Modell“ für Junioren</u>

Spielzeit 2023 / 2024

Siehe Anhang

<u>Verantwortliche:</u>

<u>Kreis Fulda:</u>	Alfred Wess	☏ 0160-90717670	alfred.wess@kfa-fulda.de
<u>Kreis Hün/Lat</u>:	Gerhard Henkel	☏ 0173-2943115	gerhard.henkel@arcor.de
<u>Kreis Schlüchtern</u>:	Karsten Dill	☏ 0170-9052823	karsten.dill@web.de

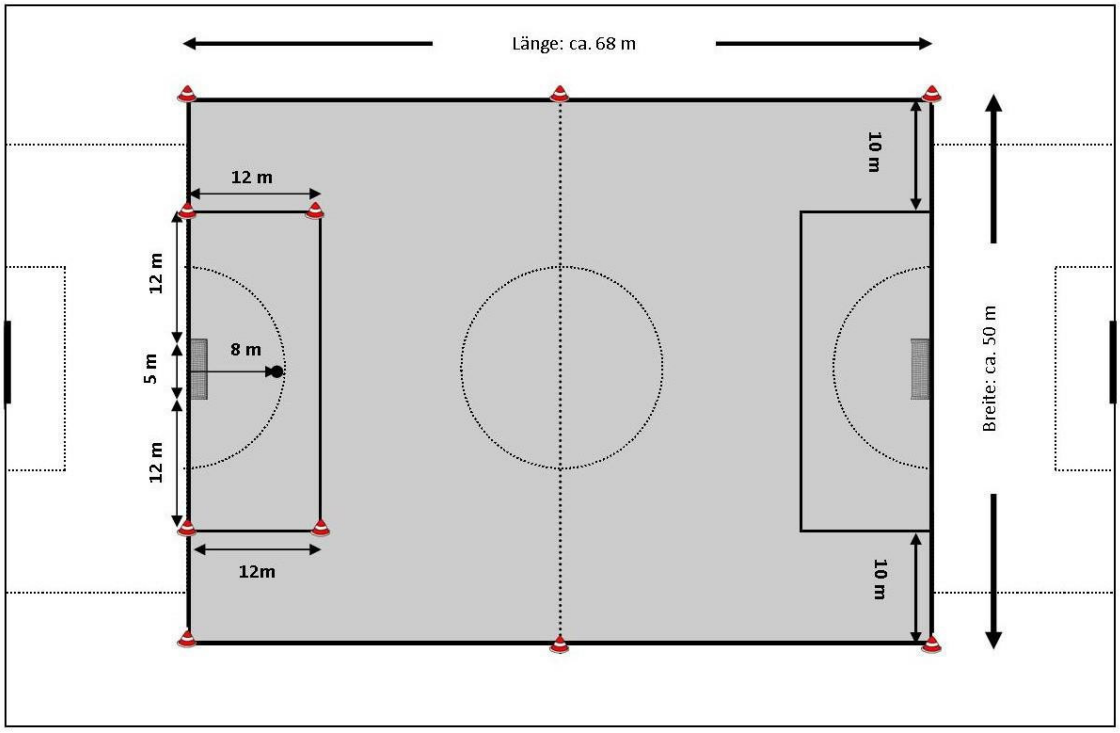
Allgemeine Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb 2023/24
D-Junioren Kreis Fulda

1. Allgemeines

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

2. Spielfeldmaße 9er-Feld

Die in den verbindlichen Bestimmungen der Kreise festgelegten Spielfeldmaße sind einzuhalten.



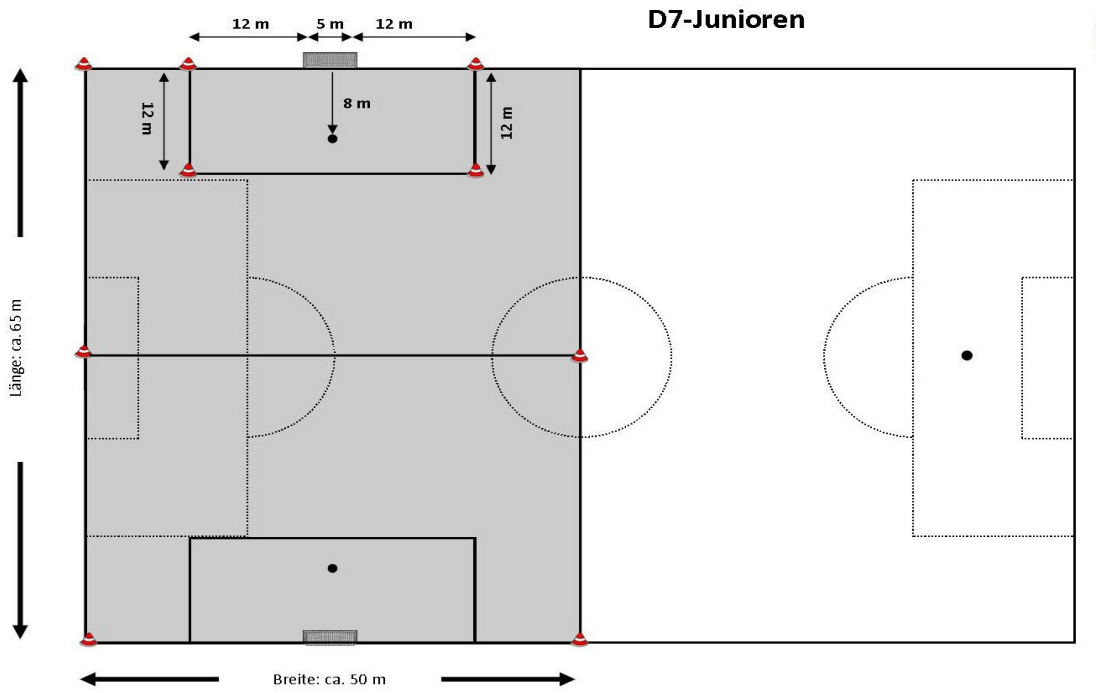
Der Deutsche Fußball-Bund hat als Empfehlung eine Spielfeldgröße von **mindestens 68 x 50 m** (Strafraumgröße 29 x 12 m, Strafstoßpunkt 8 m) ausgesprochen. Der Verbandsjugendausschuss empfiehlt den Kreisen, diese Spielfeldgröße ebenfalls zu übernehmen.

Wenn die örtlichen Gegebenheiten diese Spielfeldgröße nicht zulassen (zum Beispiel Kunstrasenplätze, Probleme beim Platzaufbau), sind bezüglich der Spielfeldgröße Sonderlösungen möglich, die durch den zuständigen Kreisjugendausschuss festgelegt werden müssen. Die festgelegten Spielfeldgrößen müssen sich an der DFB-Vorgabe orientieren.

Beispiel: Falls auf Kunstrasenplätzen das Spielen aufgrund der fehlenden Torbefestigungen und Markierungen ohne großen Aufwand nicht möglich ist, kann auch in einer Spielfeldhälfte quer mit vorhandenen Markierungen gespielt werden.

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

2a. Spielfeldmaße 7er-Feld



Der Deutsche Fußball-Bund hat als Empfehlung eine Spielfeldgröße von **etwa 65 x 50 m** (Strafraumgröße 29 x 12 m, Strafstoßpunkt 8 m) ausgesprochen. Der Verbandsjugendausschuss empfiehlt den Kreisen, diese Spiel- Feldgröße ebenfalls zu übernehmen.

Wenn die örtlichen Gegebenheiten diese Spielfeldgröße nicht zulassen (zum Beispiel Kunstrasenplätze, Probleme beim Platzaufbau), sind bezüglich der Spielfeldgröße Sonderlösungen möglich, die durch den zuständigen Kreisjugendausschuss festgelegt werden müssen. Die festgelegten Spielfeldgrößen müssen sich an der DFB-Vorgabe orientieren.

Beispiel: Falls auf Kunstrasenplätzen das Spielen aufgrund der fehlenden Torbefestigungen und Markierungen ohne großen Aufwand nicht möglich ist, kann auch in einer Spielfeldhälfte quer mit vorhandenen Markierungen gespielt werden.

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

3. Ballgrößen:

Diese Angaben sind allgemeinverbindliche DFB-Empfehlungen.

Altersklasse	Ballgröße	Ballgewicht
D-Junioren	Größe 4/5	350 g

4. Meldung an das DFBnet/Ergebniseingabe

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

5. Spielbericht –Online / Kontrolle der Spielberechtigung

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 im Spieljahr 2023/2024). Alle ggf. für den Einsatz vorgesehenen Spieler sind im elektronischen Spielbericht aufzuführen. Dabei sind die Vorgaben aus § 12 Jugendordnung zu beachten. Die Vereine haben den Spielbericht spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn zur Einsichtnahme durch den Schiedsrichter freizugeben. 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 zugeilten Schiedsrichters die Spielleitung übernommen haben (§ 33 Nr. 2 Jugendordnung). In diesem Fall ist in dem dafür vorgesehenen Feld anzugeben, dass kein offizieller Schiedsrichter anwesend war. Bei Systemausfall ist ein Papier-Spielbericht zu verwenden.

6. 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.

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

Die in den verbindlichen Bestimmungen der Kreise festgelegten Spielfeldmaße sind einzuhalten. Es gelten die vom VJA empfohlenen Ballgrößen (siehe Nr. 3).

Kreisliga: 9er
9 Mannschaften

Kreisklasse: 9 er
Kreisklassen 1 mit 10 Mannschaften
Kreisklasse 2+3 mit jeweils 9 Mannschaften

Gespielt wird mit mit Hin- und Rückspiel.

In den Kreisklassen sind 7 er Mannschaften integriert.
Mannschaftsstärke: richtet sich nach der der kleineren Mannschaftsstärke. Tritt bspw. eine gemeldete 9er Mannschaft gegen eine 7er Mannschaft an wird 7 - 7 gespielt.

Allgemeine Regelungen für Auf, Abstieg

Die Meister der vier Kreisligen spielen nach Beendigung der Runde drei Aufsteiger aus.

Die Sieger der Spiele 1 und 2 steigen in die Gruppenliga auf. Der beiden Verlierer spielen den dritten Aufstiegsplatz aus.

Die Spiele werden wir folgt terminiert:

Mittwoch, 12. Juni 2024 um 18.30 Uhr: Spiel 1: Kreisliga Fulda : Kreisliga Schlüchtern

Spiel 2: Kreisliga Hersfeld-Rotenburg : Kreisliga Lauterbach-Hünfeld

Samstag, 15. Juni 2024 um 15.00 Uhr: Spiel 3: Verlierer Spiel 1 : Verlierer Spiel 2 Es wird jeweils nur ein Spiel gespielt.

- Verzichtet eine Mannschaft auf den Aufstieg oder kann sie auf Grund anderer Regelungen nicht aufsteigen, so geht das Aufstiegsrecht nacheinander an den jeweiligen Zweit-, Dritt- oder maximal den Viertplatzierten.

Der letzte Spieltag einer Liga oder Klasse ist grundsätzlich zeitgleich durchzuführen. Für Spiele ohne Auswirkungen auf Meisterschaft sowie Auf - oder Abstieg kann die Klassenleitung Ausnahmen zulassen.

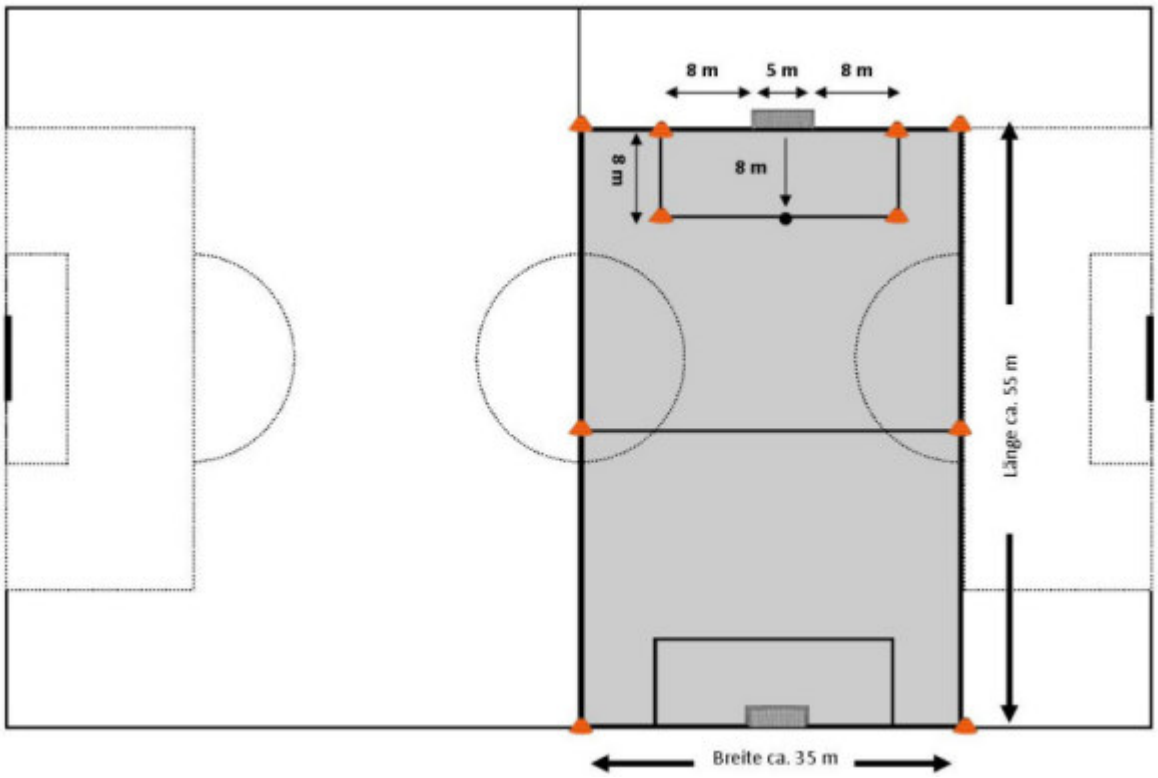
Kreisjugendausschuss
Fulda

Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb
E-Junioren Quali-Runde im Spieljahr 2023/24
Kreis Fulda

1. **Allgemeines**

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

2. **Spielfeldmaße**



Die in den verbindlichen Bestimmungen der Kreise festgelegten Spielfeldmaße sind einzuhalten. Der Deutsche Fußball-Bund hat als Empfehlung eine Spielfeldgröße von etwa 55 x 35 m (Strafraumgröße 21 x 8 m, Strafstoßpunkt 8 m) ausgesprochen. Der Verbandsjugendausschuss empfiehlt den Kreisen, diese Spielfeldgröße ebenfalls zu übernehmen. Wenn die örtlichen Gegebenheiten diese Spielfeldgröße nicht zulassen (zum Beispiel Kunstrasenplätze, Probleme beim Platzaufbau, Befestigung von Kleinfeldtoren, Markierungslinien), sind bezüglich der Spielfeldgröße Sonderlösungen möglich, die durch den zuständigen Kreisjugendausschuss mit möglichst enger Orientierung an der DFB-Vorgabe festgelegt werden. Zusätzliche Linien für alle Spielfelder (z.B. Strafräume, Außenlinien) können mit flachen Markierungstellern gekennzeichnet werden.

4. Ballgrößen und Ballgewichte Diese Angaben entsprechen den allgemein verbindlichen Empfehlungen des DFB.

Altersklasse	Ballgröße	Ballgewicht
E-Junioren	Größe 4	290/350 g

5. Abseits und Rückpass

Die Abseits- und Rückpassregel ist aufgehoben (§13 Nr. 8 und 9 JO).

6. Spielbericht

Die Vereine und die Schiedsrichter sind verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen (§ 12 Nr.3 Jugendordnung, siehe hierzu auch die Durchführungsbestimmung des VJA zur Nutzung des elektronischen Spielberichts im Spieljahr 2023/2024): Alle ggf. für den Einsatz vorgesehenen Spieler sind im elektronischen Spielbericht aufzuführen. Dabei sind die Vorgaben aus § 12 Jugendordnung zu beachten. Die Vereine haben den Spielbericht spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn zur Einsichtnahme durch den Schiedsrichter freizugeben. Nach der Freigabe können Änderungen nur noch durch den Schiedsrichter vorgenommen werden. Es dürfen nur Spieler eingesetzt werden, für die vom Hessischen Fußball-Verband ein elektronischer Spieler-Pass ausgestellt worden ist. Sie müssen für ihren Verein spielberechtigt sein. Das Verfahren zur Kontrolle der Spielberechtigung richtet sich nach den Vorgaben aus § 9 Jugendordnung. 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 zugeilten Schiedsrichters die Spielleitung übernommen haben (§ 33 Nr. 2 Jugendordnung). In diesem Fall ist in dem dafür vorgesehenen Feld anzugeben, dass kein offizieller Schiedsrichter anwesend war. Bei Systemausfall ist ein Papier-Spielbericht zu verwenden.

7. Vor der Meisterschaftsrunde (Hauptrunde) spielen wir zum Zweck der Zuordnung in Spielklassen

eine Qualifikationsrunde.
Anhand der Anzahl der gemeldeten Mannschaften (60) werden Staffeln gebildet.
Die Quali-Runde wird in 10 Staffeln mit jeweils (6) Mannschaften gespielt.
Da auch mehrere Mannschaften eines Vereins teilnehmen, kann nur eine Mannschaft pro Verein in die Kreisliga aufsteigen. Diese wird in der Kreisliga als 1.Mannschaft geführt.

8. Für die Kreisliga Qualifizieren sich die jeweils erst- und zweitplatzierten Mannschaften.

Die 8 Mannschaften spielen in einer Staffel den Kreismeister aus.
Sollte einer der beiden Mannschaften nicht qualifizieren können, erhalten zuerst die drittplatzierten Mannschaften und dann die Viertplatzierten das Recht zum Aufstieg.
Die anderen Mannschaften werde nach Ergebnis der Quali in entsprechende Staffeln eingeteilt und spielen in einer Rückrunde den jeweiligen Gruppensieger aus.

9. Die Tabelle der Qualifikationsrunde richtet sich nach den in diesen Spielen insgesamt erreichten Punkten. Sollte dadurch eine relevante Entscheidung noch nicht gefallen sein, ist sie nachfolgenden Kriterien in dieser Reihenfolge herbeizuführen:

- Direkter Vergleich aus dem Spiel / den Spielen untereinander nach Punkten
- Direkter Vergleich aus dem Spiel / den Spielen untereinander nach der Tordifferenz
- Tordifferenz aus allen Spielen innerhalb der Gruppe

Sollte nach wie vor ein Gleichstand bestehen, folgt
ein Entscheidungsspiel gemäß Nr. 1 bei zwei betroffenen Mannschaften,
eine weitere Entscheidungsrunde bei mehr als zwei betroffenen Mannschaften, an der nur diese Mannschaften teilnehmen
Entscheidungsspiele, die eine Verlängerung erfordern, sind wie folgt zu verlängern:
E-Junioren: 2 x 5 Minuten

10. Der letzte Spieltag einer Liga oder Klasse wird grundsätzlich zeitgleich ausgeführt. Für Spiele ohne Auswirkungen auf Meisterschaft sowie Auf- oder Abstieg kann die Klassenleitung Ausnahmen zulassen

11. Tritt eine Mannschaft zu einem Qualifikationsspiel nicht an, scheidet sie nicht aus dem Wettbewerb aus.
Sollte aber eine Mannschaft 3mal nicht antreten, erfolgt der Ausschluss. Alle bis dahin erzielte Ergebnisse dieser Mannschaft sind aus der Spielwertung zu nehmen.

Kreisjugendausschuss Fulda

Fredde Wess
KJW

Allgemeine Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb 2023/2024 bei den G-, F-Junioren – Neue Wettbewerbsformen

1. Allgemeines

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

2. Zulässige Wettbewerbsformen

In der Spielzeit 2023/2024 dürfen durch die zuständigen Kreisjugendausschüsse folgende Wettbewerbe angeboten und durchgeführt werden.

a) G-Junioren: Spielfeste (Festivals)
- 3:3 auf 4 Mini-Tore / Spielfeldmaße 25 x 20 m / Spielzeit maximal 7 Minuten pro Spiel; 6-Meter-Schusszone, 1-2 Rotationsspieler, max. 7 Spielrunden, jeweils ca.: 3 Min. Pause

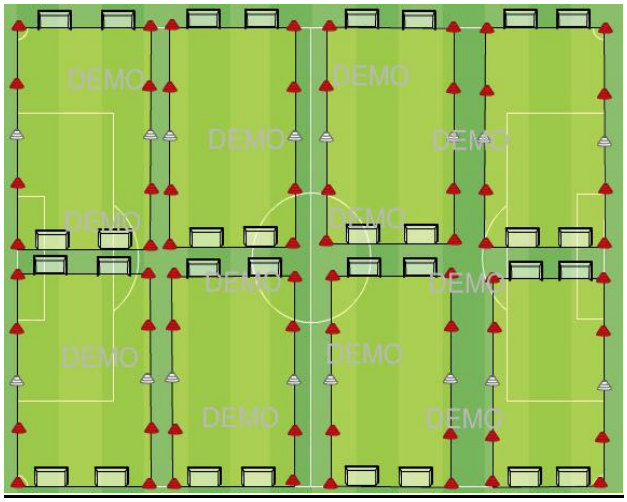
b) F-Junioren: Spielfeste (Festivals)
- 4:4 auf 4 Mini-Tore / Spielfeldmaße 40 x 25 m / maximale Spielzeit 10 Minuten pro Spiel; 6-Meter-Schusszone, 1- 3 Rotationsspieler, max. 6 Spielrunden, jeweils ca. 3 Min. Pause

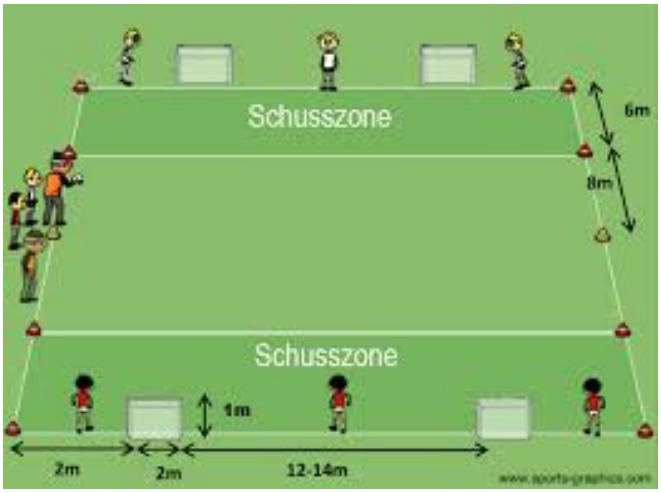
3. Regeln für Spiele im 3 gegen 3 bzw. 4 gegen 4 auf 4 Mini-Tore bei Spielfesten (Festivals)

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.

4. 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 (gem. Pkt. 9)

• Jeder Verein soll pro Team jeweils zwei eigene Mini-Tore zur Veranstaltung mitbringen, sofern vom Veranstalter keine anderen Hinweise erfolgen.

5. **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.

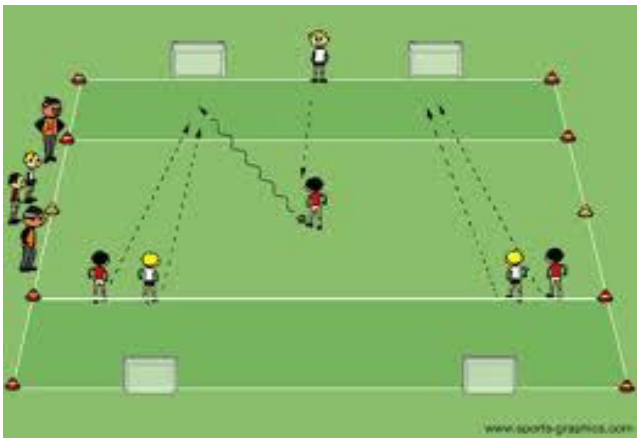
• Es ist darauf zu achten, dass immer eine gerade Anzahl an Mannschaften vorhanden ist. Dies kann durch die Zusammenstellung der Mannschaften beeinflusst werden

6. **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 dem 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 ein gedribbelt. 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.

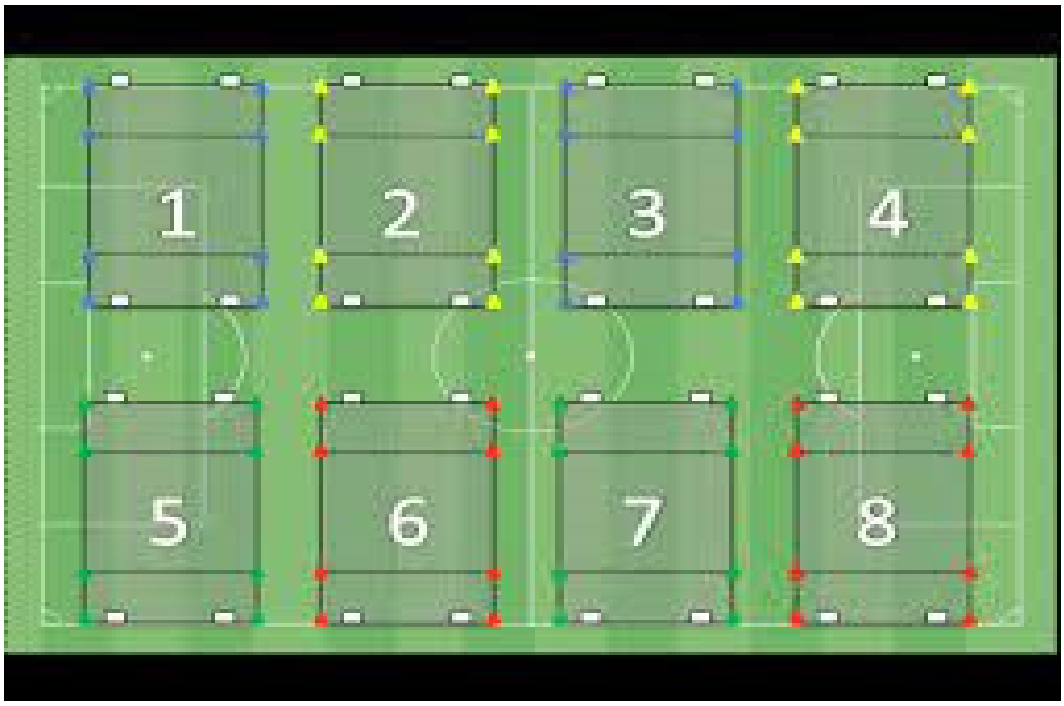
7. **Spielmodus:**

- Die einzelnen Teams werden so weit wie möglich leistungshomogen eingeteilt. Vor jedem Spieltag oder bei einem Turnier werden die Teams nach Schulnotensystem (1 = sehr gut bis 6 = Anfänger) eingeteilt. Diese Klassifizierung dient als Grundlage für die Startaufstellung im ersten Spiel. Die vermeintlich stärksten Teams beginnen idealerweise auf einem mittleren Spielfeld (z.B. 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.

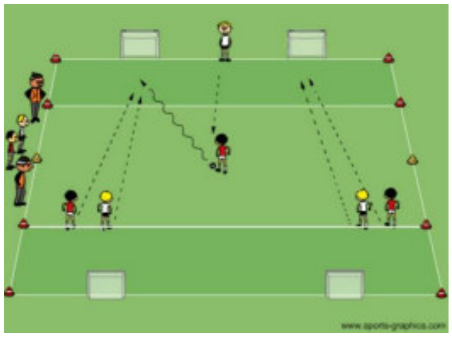
- Bei Unentschieden entscheidet das Kinderspiel "Schere-Stein-Papier". Modus zum „Auf- und Abstieg“ zu den weiteren Spielfeldern:

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



8. 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 mit einem Hochball durch den Feldbetreuer begonnen.
- Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde.
- Nach jedem Tor wechseln beide Teams (nicht zwingend der Torschütze) jeweils einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) aus und ein.
- Besteht ein Team aus mehr als 4 bzw. 5 Spielern, werden alle übrigen Rotationsspieler gleichzeitig eingewechselt.
- Wurde nach zwei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wechsel veranlasst der 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 Seitenaus wird der Ball eingepasst oder ein gedribbelt. Tore dürfen dabei nur indirekt erzielt werden. Ecken werden von der Schusszone ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass ausgeführt werden. Auch hier dürfen Tore nur indirekt erzielt werden.
- Bei der Spielfortsetzung nach Freistößen oder Seitenaus muss immer mindestens ein Abstand von 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.
- Bei einem Regelverstoß außerhalb der eigenen Schusszone erfolgt ein Freistoß, der auch als Dribbling ausgeführt werden darf. Tore dürfen nur indirekt erzielt werden.
- Bei Regelverstoß in der eigenen Schusszone erfolgt ein Strafangriff (Penalty) von der Mittellinie gegen den regelverstoßenden Verteidiger im 1:1. Die übrigen vier Spieler befinden sich an der anderen Schusslinie und dürfen nach der ersten Ballberührung am Spiel teilnehmen (siehe Grafik).



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 Begrüßung.

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

9. Ballgrößen

Diese Angaben sind allgemeinverbindliche DFB-Empfehlungen.

Altersklasse	Ballgrösse	Ballgewicht
F – Junioren	Gr 3+4	290 g
G - Junioren	Gr 3	290g

10. Abseits und Rückpass für Wettbewerbsformen gemäß Nr. 3 Die Abseits- und Rückpassregel sind aufgehoben (§ 13 Nr. 7 und 8 JO).

11. Meldungen an das DFBNET
Die Vereine sind verpflichtet, den Spielbericht online zu befüllen und vor Turnierbeginn frei zu geben. 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.

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

13. 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.

Der Kreisjugendausschuss Fulda

Fredde Wess

KJW