



**Allgemeine Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb 2023/2024 bei den
F- und G-Junioren – Neue Wettbewerbsformen-Kinderfußball
Kreis Lauterbach-Hünfeld**

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)

- 4 gegen 4 - auf 4 Mini-Tore / Spielfeldmaße max. 24 x 18 m / maximale Spielzeit 7. Minuten pro Spiel / 6-Meter-Schusszone / 1-3 Rotationsspieler / max. 6 Spielrunden / jeweils ca. 3 Min. Pause

b) F-Junioren: Spielfeste (Festivals)

- 4 gegen 4 - auf 4 Mini-Tore / Spielfeldmaße max. 24 x 18 m / maximale Spielzeit 10. Minuten pro Spiel / 6-Meter-Schusszone / 1-3 Rotationsspieler / max. 6 Spielrunden / jeweils ca. 3 Min. Pause

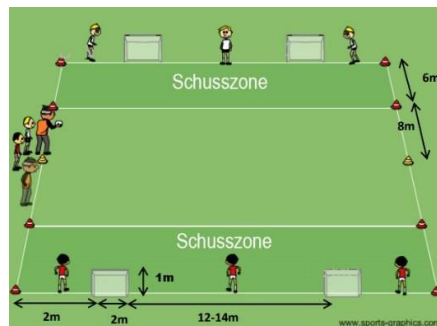
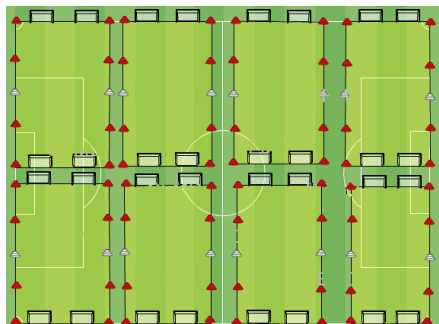
3. Regeln für Spiele im 4 gegen 4-Modus auf 4 Mini-Tore bei Spielfesten (Festivals)

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 4 gegen 4 acht Mini-Spielfelder somit können bei F und G-Junioren bis zu 16 Teams – und im 4 gegen 4 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.

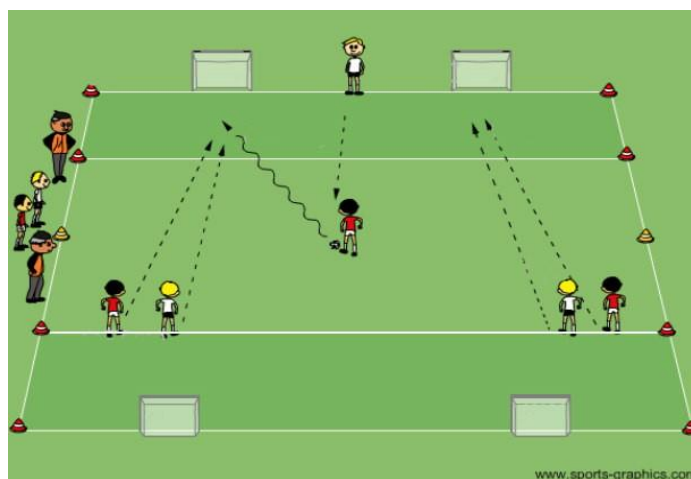


4. Zahl der Spieler in jeder Mannschaft:

- 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.

5. 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 Spielerin 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 Fan Regel siehe Nr. 5).

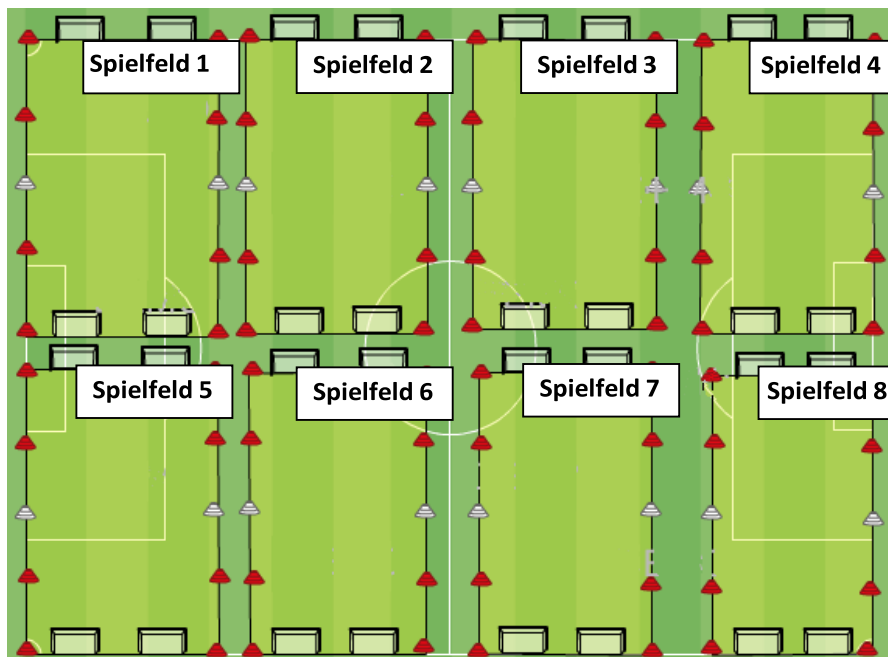
6. Spielmodus:

- 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 Spielfeld 1, das vermeintlich schwächere Team auf Spielfeld 8.

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

- F-Junioren: Bei Unentschieden steigt derjenige auf, der das letzte Tor erzielt hat.
- G-Junioren: Bei Unentschieden entscheidet das Kinderspiel „Schere-Stein-Papier“.
- Bei 0:0 entscheidet das Kinderspiel "Schere-Stein-Papier".

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



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



7. 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

8. Spielbericht (Papierform)

Im F- und G-Juniorenbereich kann der Spielbericht in Papierform verwendet werden. Die ausgefüllten Spielberichte sind unverzüglich an folgende Adressen zu senden:

F-Junioren:

Richard Göbel – Rinnrain 24 – 36088 Hünfeld-Kirchhasel

E-Mail: richardgoebel56@web.de Tel. 06652 – 63 69

G-Junioren:

Andrea Schmidt – Am Schlitzer Garten 2 – 36110 Schlitz-Pfordt

E-Mail: SchmidtAndr5@aol.com Mobil: 0160-873 83 74

Der KJA hat folgende Spielfeste im Herbst 2023 geplant:

Samstag, 09.09.2023 SV Dirlammen

Weitere Termine folgen

Die Anmeldung zu den Turnieren (jeweils 2 Turniere F - 10 bis 12 Uhr + 12.30 bis 14.30 Uhr und 1 Turnier G-Junioren 15 bis 16.30 Uhr) erfolgt direkt bei Andrea Schmidt per E-Mail (SchmidtAndr5@aol.com) oder WhatsApp (0160-8738374) spätestens 2 Wochen vor dem jeweiligen Turnier. Die Teams der F-Junioren sollen mindestens an 2 Turnieren teilnehmen, die Teams der G-Junioren an mindestens einem Turnier. Sobald das Teilnehmerfeld pro Turnier feststeht, erfolgt eine Info in den jeweiligen WhatsApp Gruppen, sowie die Eingabe im DFBNET.

Der ausrichtende Verein ist für den Platzaufbau verantwortlich. Er stellt die Turnierleitung, sammelt die Spielberichte und leitet sie an den KL weiter. Desweiteren teilt er die Startplätze ein (Spielfeld 1 - starkes Team, Spielfeld 8 - schwächeres Team).

Es ist kein Startgeld zu entrichten, es gibt keine Medaillen oder Geschenke an die Spieler.

Kreisjugendausschuss

Lauterbach-Hünfeld

August 2023