

Durchführungsbestimmungen Junioren Rheingau-Taunus-Kreis

Saison 2024 / 2025





Inhalt

1	Allgemein	4
1.1	Gültigkeitsbereich	4
1.2	Bestimmungen des HFV und der Kreise	4
1.3	Inkrafttreten	4
1.4	Rechtsfolge	4
2	Spieltechnische Hinweise	5
2.1	Altersklassen und Mannschaftsmeldungen	5
2.2	Spielen mit reduzierten Mannschaften – „Norweger Modell“	6
2.3	Regelspieltage	6
2.4	Elektronischer Spielbericht	7
2.5	Spielberechtigung	7
2.6	Auswechseln und Mannschaftsstärke	8
2.7	Schiedsrichter Ansetzung	8
2.8	Nichtbespielbarkeit von Plätzen	9
2.9	Spielverlegung	9
2.10	Kurzfristige Spielabsagen mit Verlegungswunsch	10
2.11	Genehmigtes Nicht-Antreten	10
2.12	Pokalrunde	10
2.13	Freundschaftsspiele und Turniere	11
2.14	Hallen-/Futsal-Meisterschaften	11
2.15	Festivals/Spielfeste Kinderfußball	11
3	Spielbetrieb Kinderfußball (Neue Wettbewerbs-/Spielformen)	12
3.1	Fair-Play(-Liga) Regularien	12
3.2	Spielbetrieb G-Junioren	14
3.2.1	Klassenleitung	14
3.2.2	Spielmodus	14
3.2.3	Organisation und Regeln	14
3.3	Spielbetrieb F-Junioren	17
3.3.1	Klassenleitung	17
3.3.2	Spielmodus	17
3.3.3	Organisation und Regeln	17
3.4	Spielbetrieb E-Junioren	20
3.4.1	Klassenleitung	20
3.4.2	Spielmodus	20
3.4.3	Organisation und Regeln	20
3.5	Signalkarten und Zeitstrafen	22
4	Spielbetrieb D-Junioren	23
4.1	Klassenleitung	23
4.2	Spielmodus	23
4.3	Organisation	23
4.4	Signalkarten und Zeitstrafen	25
4.5	Spielen mit reduzierten Mannschaften D-Junioren – „Norweger Model“	25
5	Spielbetrieb C-Junioren	26



5.1	<i>Klassenleitung</i>	26
5.2	<i>Spielmodus</i>	26
5.3	<i>Organisation</i>	26
5.4	<i>Signalkarten und Zeitstrafen</i>	27
5.5	<i>Spielen mit reduzierten Mannschaften C-Junioren – „Norweger Model“</i>	27
6	Spielbetrieb B-Junioren	28
6.1	<i>Klassenleitung</i>	28
6.2	<i>Spielmodus</i>	28
6.3	<i>Organisation</i>	28
6.4	<i>Signalkarten und Zeitstrafen</i>	29
6.5	<i>Spielen mit reduzierten Mannschaften B-Junioren – „Norweger Model“</i>	29
7	Spielbetrieb A-Junioren	30
7.1	<i>Klassenleitung</i>	30
7.2	<i>Spielmodus</i>	30
7.3	<i>Organisation</i>	30
7.4	<i>Signalkarten und Zeitstrafen</i>	31
7.5	<i>Spielen mit reduzierten Mannschaften A-Junioren – „Norweger Model“</i>	31
8	Spielbetrieb Juniorinnen	32
8.1	<i>Klassenleitung</i>	32
8.2	<i>Allgemeines</i>	32
9	Schlussbestimmungen	33



1 Allgemein

1.1 Gültigkeitsbereich

Die Durchführungsbestimmungen regeln sämtliche Belange zum Spielbetrieb der Junioren auf Kreisebene im hessischen Fußballkreis Rheingau-Taunus.

1.2 Bestimmungen des HFV und der Kreise

Es gelten grundsätzlich die Regelungen der Satzungen und Ordnungen im Hessischen Fußball-Verband.

Die Kreise regeln ihren Spielbetrieb in eigener Zuständigkeit nach den Vorschriften der Jugendordnung und den Durchführungsbestimmungen des Verbandsjugendausschusses. Diese Durchführungsbestimmungen dienen dazu, Regelungen zu präzisieren bzw. für den Fußballkreis Rheingau-Taunus anzugleichen.

1.3 Inkrafttreten

Diese Durchführungsbestimmungen treten zum 01.07.2024 in Kraft und gelten so lange keine aktualisierten Bestimmungen per DFBnet-Postfach oder über die offizielle Internetpräsenz des Kreises veröffentlicht wurden. Die vorherige Version V1.4 vom 25.01.2024 verliert damit Ihre Gültigkeit.

1.4 Rechtsfolge

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



2 Spieltechnische Hinweise

2.1 Altersklassen und Mannschaftsmeldungen

Altersklasse	Bezeichnung	Jahrgang
A-Junioren	U19	2006
	U18	2007
B-Junioren	U17	2008
	U16	2009
C-Junioren	U15	2010
	U14	2011
D-Junioren	U13	2012
	U12	2013
E-Junioren	U11	2014
	U10	2015
F-Junioren	U9	2016
	U8	2017
G-Junioren	U7	2018
	U6	2019

Der Einsatz von Spielern einer jüngeren Altersklasse in der nächsthöheren Altersklasse ist zulässig. C-Juniorenspieler, die das 14. Lebensjahr vollendet haben, können auch in A-Juniorenmannschaften eingesetzt werden.

Das Spielen von Juniorinnen in Juniorenmannschaften ist bis einschließlich der B-Junioren gestattet. In den Altersklassen bis einschließlich C-Junioren dürfen Spielerinnen ein Jahr älter sein als die männlichen Spieler.

Juniorinnenmannschaften, die in Spielrunden bei den Junioren mitwirken, können um eine Altersklasse älter sein als die Junioren.

**Meldefrist der Mannschaftsmeldungen endet am 05. Juli jeden Jahres.
Bei Nichtbeachtung erfolgt eine Bestrafung nach § 16 StO.**

Vor dem ersten Pflichtspieltag müssen sämtliche Spielerinnen und Spieler der Vereine eindeutig auf eine der gemeldeten Mannschaften Ihrer Altersklasse im DFBnet zugeordnet sein und dem Kreisjugendwart gemeldet werden. Die Meldung im System reicht hier aus.

Bei Mehrfachmeldung von Spielern ist immer die Meldung in der obersten Mannschaft des Spielers bindend. Meldungen in unteren Mannschaften werden nicht registriert. Die Spieler können am ersten Pflichtspieltag ausschließlich in der obersten gemeldeten Mannschaft eingesetzt werden.

Sollten Vereine angefertigte Spielerlisten von Mannschaftszuordnungen per Email über das DFBnet Postfach vor dem ersten Spieltag an den Kreisjugendwart versenden, dann gelten ausschließlich diese Listen. Änderungen im DFBnet werden in diesem Fall nicht mehr registriert.

Melden Vereine mehr als eine Mannschaft in einer Altersklasse gilt grundsätzlich die Beachtung der §§ 7 und 8 der Jugendordnung bezüglich dem „Einsatz von Spielern in unteren Mannschaften“, welche in Pflichtspielen der Altersklassen A- bis E-Junioren greift und über die gesamte Spielzeit kontrolliert wird.



2.2 Spielen mit reduzierten Mannschaften – „Norweger Modell“

Im Kreis Rheingau-Taunus ist das Spielen mit reduzierten Mannschaften – sogenanntes „Norweger Modell“ – in den Kreisklassen der Altersklassen A- bis D-Junioren erlaubt.

Kreisliga:

Gibt es in einer Altersklasse keine Kreisklasse (z.B. A-Junioren) ist auf Antrag und entsprechender Genehmigung durch den Kreisjugendausschuss, dass Spielen als „Norweger Mannschaft“ möglich. Im Norweger Modell spielende Mannschaften in der Kreisliga können kein Kreismeister werden und sind auch nicht aufstiegsberechtigt für die Gruppenliga. Mannschaften in der Kreisliga, die bei Bedarf auf eine reduzierte Spielerzahl zurückgreifen können, werden im Spielplan und den Tabellen mit Mannschaftsname (*) gekennzeichnet.

Kreisklasse:

Grundsätzlich spielen in der Kreisklasse der B- bis D-Junioren alle Mannschaften als Norweger Modell. Daher wird in der Kreisklasse kein (*) hinter den Mannschaftsnamen gesetzt. Der Kreisjugendausschuss möchte durch diese Regelung die hohe Anzahl an Spielverlegungen aufgrund von Spielermangel entgegenwirken.

Wird das Norweger Modell bei einem Spiel angewandt, so hat das „Norweger Team“ diese Bestimmungen mitzuführen und dem gegnerischen Team sowie dem Schiedsrichter vorzulegen.

2.3 Regelspieltage

Spieltage und Festivals des Jugendspielbetriebs sind grundsätzlich Samstage und Sonntage, Ausnahmen sind zulässig.



2.4 Elektronischer Spielbericht

Platz -und Gastverein aller Altersklassen sind zur Nutzung des elektronischen Spielberichtes verpflichtet.

Die Angaben im Spielbericht werden von den jeweiligen Vereinsvertretern (Heim & Gast) ausgefüllt. Die Angaben können direkt am Spielort oder bereits von zu Hause erfasst werden. Wichtig ist dabei, dass bis spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn die Freigabe zum Spielbericht von beiden Mannschaften erteilt worden ist.

Die Heimmannschaft muss in jedem Fall entsprechendes Equipment sowie eine Internetverbindung für sich selbst, die Gastmannschaft und den Schiedsrichter bereithalten.

Änderungen bzw. Ergänzungen im Spielbericht dürfen nach der Freigabe bis spätestens zum Spielbeginn nur noch unter Kenntnisnahme beider Mannschaftenverantwortlicher sowie des Schiedsrichters erfolgen. Für diesen Fall erfolgt die Eingabe in das System üblicherweise im Anschluss an das Spiel durch den Schiedsrichter.

Der Heimverein gibt das Spielergebnis, möglichst direkt vor Ort, in das elektronische System ein. Wird das Spiel von keinem offiziellen Schiedsrichter geleitet, sind die Schiedsrichterangaben über die Option „Nichtantritt Schiedsrichter“ von der Person, die das Spiel geleitet hat, im elektronischen Spielbericht umgehend zu erfassen.

Ist es unter besonderen Umständen (z.B. Ausfall der Internetverbindung) nicht möglich einen elektronischen Spielbericht zu nutzen, muss in diesem Ausnahmefall ein handschriftlicher Spielbericht ausgefüllt und dem Klassenleiter zugesendet werden.

Es sind unbedingt alle Einwechselungen vom Spielleiter im Spielbericht zu dokumentieren. Die Auswechslung des jeweiligen Spielers wird nicht dokumentiert, d.h. nicht im DFBnet eingetragen.

2.5 Spielberechtigung

Die Spielberechtigung ist online, durch digitalen Spielerpass mit hochgeladenem Spielerfoto, im DFBnet nachzuweisen.

Auch Spieler der Altersklassen G- und F-Junioren müssen den Nachweis der Spielberechtigung mittels hochgeladenem Spielerfoto im DFBnet belegen.



2.6 Auswechseln und Mannschaftsstärke

Maximale Anzahl einsetzbarer Spieler:

- 11er Mannschaften maximal 15 Spieler
- 9er Mannschaften maximal 13 Spieler
- 7er Mannschaften maximal 11 Spieler
- 5er Mannschaften maximal 8 Spieler
- 4er Mannschaften maximal 7 Spieler
- 3er Mannschaften maximal 5 Spieler

Bei Spielbeginn und während des Spiels müssen sich ...

- bei 11er-Mannschaften mindestens 7 Spieler oder Spielerinnen,
- bei 9er-Mannschaften mindestens 6 Spieler oder Spielerinnen,
- bei 7er-Mannschaften mindestens 5 Spieler oder Spielerinnen,
- bei 5er-Mannschaften mindestens 4 Spieler oder Spielerinnen,
- bei 4er-Mannschaften mindestens 4 Spieler oder Spielerinnen und
- bei 3er-Mannschaften mindestens 3 Spieler oder Spielerinnen

... auf dem Spielfeld befinden.

2.7 Schiedsrichter Ansetzung

Die Ansetzung der Schiedsrichter (SR) für die Kreisligen und Kreisklassen der **A-, B-, C-, D-Junioren** erfolgt durch die Schiedsrichteransetzer für Jugendspiele.

Tritt bei einem Pflichtspiel der angesetzte Schiedsrichter nicht an oder konnte kein Schiedsrichter durch die Ansetzer eingeteilt werden, müssen sich die Vereine ernstlich bemühen, einen anderen unbeteiligten Schiedsrichter zu finden. Bleibt dieses Bemühen ohne Erfolg, muss das Spiel von einem beteiligten oder nicht anerkannten Schiedsrichter geleitet werden, den der Platzverein zu stellen hat. Es wird auch in diesem Fall als Pflichtspiel gewertet. Reist ein Schiedsrichter zu einem Spiel an und stellt fest, dass nicht gespielt werden kann, erhält er nur die Hälfte des jeweiligen Spesensatzes. Fahrtkosten sind in voller Höhe (Kilometerpauschale für Kfz 0,30 €/km) zu bezahlen.

Spiele der **E-Junioren** werden nur im Pokalwettbewerb, Entscheidungs- und Finalspielen durch einen offiziellen Schiedsrichter geleitet, sofern eine SR-Ansetzung möglich ist. Für alle anderen Spiele der E-Jugend im Modus 7:7 in Kreisliga, Kreisklassen und Qualifikationsspielen kann dauerhaft kein Schiedsrichter gestellt werden (Ausnahmen sind möglich). Die Spielleitung obliegt dem jeweiligen Heimverein. Die am Spiel beteiligten Vereine können im gegenseitigen Einvernehmen eine andere Regelung zur Spielleitung treffen, die allerdings auf dem Spielbericht zu vermerken ist (§ 33.3 JO). Für die Bearbeitung des Spielberichts ist der Heimverein zuständig inkl. Angabe des Spielleiters im Fall einer Spielleitung. In den Kreisklassen ist auch die Anwendung der Regeln der Fair-Play Liga möglich.

Ab den „neuen Spielformen“ für die **E-Junioren (5:5)**, **F-Junioren (4:4)** und **G-Junioren (3:3)** wird im Modus der Fair-Play-Liga gespielt. Hier werden keine SR angesetzt und es darf auch keine andere Person die Spielleitung übernehmen. Die Kinder entscheiden selbst. (siehe Regularien Fair-Play-Liga (Kapitel 3.1).



2.8 Nichtbespielbarkeit von Plätzen

Die Unbespielbarkeit des Platzes ist bis 1 Stunde vor Spielbeginn durch den zuständigen Platzbesichtiger festzustellen, danach entscheidet der Schiedsrichter. Die Entscheidung ist dem Klassenleiter unverzüglich mitzuteilen. Sollte die Sportanlage durch die Stadt oder Gemeinde gesperrt worden sein, ist dem Klassenleiter eine schriftliche Bestätigung vorzulegen. Diese entfällt, wenn die Stadt oder Gemeinde einen Verantwortlichen des Kreises direkt verständigt hat oder die Sperrung der Sportanlage bereits durch die Presse veröffentlicht wurde. Generelle Spielabsagen der Spieltage sind jeweils der örtlichen Presse zu entnehmen. Es ist jedoch darauf zu achten, dass ausdrücklich auf den Jugendspielbetrieb im Kreis Rheingau-Taunus hingewiesen wird.

Die JSG und JFV sind verpflichtet, bei schlechter Witterung oder Terminüberschneidungen auf einen anderen Platz der bildenden Stammvereine auszuweichen.

2.9 Spielverlegung

Spielverlegungen für A-, B-, C-, D-, E- und F-Junioren sind ausnahmslos genehmigungspflichtig. Anträge hierzu, mit Einverständniserklärung des Gegners, sind spätestens 5 Tage vor dem Spieltermin über die Funktion „Spielverlegung beantragen“ im DFB-Net beim Klassenleiter zu beantragen.

Am letzten Spieltag sind Spielverlegungen nur in der Ausnahme möglich und auch nur dann, wenn das Spiel keinen Einfluss auf die Meisterschaft ausübt.

Wird auf einen Verlegungsantrag eines Gegners innerhalb von 7 Tagen nicht geantwortet (Zustimmung oder Ablehnung), kann die Klassenleitung das Spiel ohne Zustimmung verlegen.



2.10 Kurzfristige Spielabsagen mit Verlegungswunsch

Folgende 4 Bedingungen müssen für eine Neuansetzung eingehalten werden:

1. Der Gegner ist mit einer Spielverlegung einverstanden.
2. Beide Teams müssen sich spätestens 4 Tagen nach der ursprünglichen Ansetzung auf einen neuen Termin verständigen.
3. Der neue Termin muss innerhalb der nächsten 14 Tage liegen; Ausnahmen in den Ferien sind bei einer Genehmigung durch die Klassenleitung möglich.
4. Beide Vereine müssen dem Klassenleiter den neuen Termin über das HFV-Postfach schriftlich bestätigen.

Wird eine Bedingung nicht erfüllt, geht die Spielwertung zur Erstellung eines Sportgerichtsurteils wegen Nicht-Antritts an den Einzelrichter.

2.11 Genehmigtes Nicht-Antreten

Nur in Ausnahmefällen möglich, z.B. bei höherer Gewalt. Einzelfallentscheidung des Klassenleiters (z.B. zahlreiche Spieler krank oder kurzfristige Schulveranstaltung).

Nur möglich bis 2 Tage vor dem Spiel.

Klassenleiter kann z.B. ärztliche Atteste oder Bestätigung der Schule unter namentliche Nennung der betroffenen Spieler verlangen.

Es müssen mindestens folgende Anzahl von Spielern betroffen sein, die beim letzten Pflichtspiel zum Einsatz gekommen sind:

- 11er Teams = 5 Spieler
- 9er Teams = 4 Spieler
- 7er Teams = 3 Spieler
- 5er Teams = 2 Spieler

Zeitnahe Neuansetzung durch Klassenleitung.

Ist kein Nachholtermin möglich, geht die Wertung des Spiels an den Gegner.

Hinweis zum Nicht-Antritt aus der Strafordnung §44, Spielausfall, Absatz 3:

Tritt der Gastverein nicht an, muss er das Rückspiel auf dem Platz des Gegners austragen. Handelt es sich bereits um das Rückspiel, muss der Gastverein dem anderen Verein dessen Reisekosten aus dem Hinspiel ersetzen.

2.12 Pokalrunde

Jeder Verein bzw. Jugendspielgemeinschaft darf nur mit einer Mannschaft an der Pokalrunde seiner Altersklasse teilnehmen. Für den Pokalwettbewerb sind keine „Norweger“ Mannschaften zugelassen. Ursprünglich als Norweger gemeldete Teams müssen in diesem Wettbewerb mit der ursprünglichen Mannschaftsstärke spielen. Das bedeutet A- bis C-Junioren 11 gegen 11 auf dem Großfeld und D-Junioren 9 gegen 9 auf dem verkürzten Großfeld sowie E-Junioren 7 gegen 7 auf verkürztem Kleinfeld. Unterklassige Mannschaften haben, sofern sie gegen höherklassige Mannschaften spielen, außer im Endspiel, Heimrecht.



2.13 Freundschaftsspiele und Turniere

Alle Freundschaftsspiele für die die A-, B-, C-, D- und E-Junioren müssen beim jeweiligen Klassenleiter spätestens 72 Stunden vor dem Spieldatum angemeldet werden. Für die Altersklassen der G- und F-Junioren können keine Freundschaftsspiele, sondern ausschließlich Turniere angemeldet werden. Turniere (mehr als 2 Teams, auch Leistungsvergleiche) müssen 4 Wochen (in besonderen Fällen 2 Wochen) vor dem gewünschten Termin beim Kreisjugendwart mittels HFV-Turnierantrag, inkl. Spielplan, angemeldet werden.

2.14 Hallen-/Futsal-Meisterschaften

Futsal Kreismeisterschaften werden für die **A-, B-, C-, D-Junioren** vom Kreisjugendausschuss des Fußball-Kreises Rheingau-Taunus ausgerichtet. Hallenmeisterschaften werden für die **E-Junioren** vom Kreisjugendausschuss des Fußball-Kreises Rheingau-Taunus ausgerichtet. Für die G- und F-Junioren werden keine Hallenmeisterschaften ausgerichtet. Es gelten die Durchführungsbestimmungen des HFV und die Grundlagen der Jugendordnung.

2.15 Festivals/Spielfeste Kinderfußball

Die Austragung von durch den Kreisjugendausschuß organisierten Spielfesten (Festivals) werden durch den zuständigen Klassenleiter als „Spielnachmittage“ (Spielfeste) im DFBnet unter Angabe des Termins und der ausrichtenden Mannschaft jeweils für eine Hin- und Rückrunde **verbindlich** festgelegt und bekannt gegeben. Startgelder werden nicht erhoben.

Die Mannschaften sind verpflichtet zu organisierten Spielen/Festivals anzutreten. Ein **Nichtantritt** wird als Verstoß gegen die Satzung und Ordnung des HFV mit §41 StO geahndet. Ein **dreimaliger Nichtantritt hat den direkten Ausschluss aus dem Wettbewerb** (Spielfeste) zur Folge.

Um reibungslose Abläufe für den ausrichtenden Verein zu gewährleisten, sollen alle Mannschaften spätestens 30 Minuten vor Beginn der Festivals anwesend sein. Jede Mannschaft bringt 2 mobile Mini-Tore mit. Mannschaftsmeldungen müssen 1 Stunde vor dem Spiel im elektronischem Spielbericht des DFBnet erfasst werden. Es gelten die Bestimmungen aus 2.3, 2.4 und 2.6.

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach Satzung und Ordnungen des HFV. Ergebnisse werden nicht erfasst! Die Vereine und die zuständigen Mitarbeiter, Trainer und Betreuer sind gehalten, sich über diese Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten.

Darüber hinaus können dem zuständigen Klassenleiter auch freiwillig von den Vereinen durchgeführte Festivals mit der Angabe von teilnehmenden Mannschaften, der Spielstätte und Datum und Uhrzeit gemeldet werden. Für solche Festivals sind mindestens 3 bis maximal 8 Mannschaften erlaubt. Die Anmeldefrist für solche freiwilligen Festivals betragen mindestens 2 Wochen vor dem Termin mittels HFV-Turnierantrag. Die Spielfeste werden dann durch den Klassenleiter als Kreisturniere angelegt. Die Spielpaarungen und Platzzuordnungen sind dem DFBNet zu entnehmen. Startgelder werden nicht erhoben.



3 Spielbetrieb Kinderfußball (Neue Wettbewerbs-/Spielformen)

Das Spielen mit dem Ball am Fuß und das Erzielen von Toren sind die zentralen Gründe, warum so viele Kinder und Jugendliche Freude am Fußball haben. Die neuen Spielformen sollen allen Kindern auf dem Platz so häufig wie möglich die Chance geben, den Ball selbst am Fuß zu haben, eigene Aktionen zu haben, Tore zu erzielen und somit persönliche Erfolgserlebnisse zu bekommen.

Deshalb soll auf kleinere Teams, viel Abwechslung und zum Teil vier Tore gesetzt werden. Dies soll nicht nur die individuelle sportliche Entwicklung der Kinder und Jugendlichen fördern, sondern soll auch den gesamten Fußball und seine Vereine an der Basis stärken.

Die neuen Spielformen beziehen sich auf die Altersklassen G-, F- und E-Jugend.

	Altersklasse (Empfehlung)	Spielform Wettbewerbsform	Spielform mit TW	Spielbetrieb
G-Junioren	U6 / U7	3 gegen 3	-	Festival (Fair-Play)
F-Junioren	U8 / U9	4 gegen 4	-	Festival (Fair-Play)
E-Junioren	U10 / U11	5 gegen 5	4 + 1	Kreisklasse (Fair-Play Liga)
		7 gegen 7	6 + 1	Kreisklasse (Fair-Play Liga)
				Kreisliga (inkl. Spielleitung)

3.1 Fair-Play(-Liga) Regularien

Die Spieltage im Kinderfußball (G- bis E-Junioren) werden im Modus Fair-Play-Liga durchgeführt. Keine Eltern betreten die Spielfelder oder wirken aktiv von außen ein (Mindestabstand vom Spielfeld 15m). Die Spielformen sind der freien Entfaltung und dem Fußballerlebnis der Kinder gewidmet. Dies sollten alle daran Beteiligten respektieren!

Schiedsrichter-Regel

Das Spiel findet ohne Schiedsrichter statt. Die Kinder entscheiden selbstständig und finden Lösungen. Die finale Einhaltung der Spielregeln obliegt den Trainern, die am Spielfeldrand **gemeinsam** in der Coachingzone stehen und **gemeinsam** bei strittigen Entscheidungen helfen. An- und Abpfeif des Spieles erfolgt durch den Trainer oder Betreuer der Heimmannschaft. Dieser überwacht auch die Spielzeit.

Die Fan-Regel

Die Besucher halten Abstand zum Spielfeld. Durch eine angemessene vom Spielfeld entfernte „Fanzone“ wird die direkte Ansprache an die Kinder von außen unterbunden. Besucher bzw. nicht mittelbar am Spiel beteiligten Personen sind im Innenraum des Spielfeldes nicht gestattet.

Die 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.



**FAIR
BLEIBEN,
LIEBE
ELTERN!**



FAIR IST MEHR

**1. DANKEN
STATT ZANKEN**

Zeige Respekt gegenüber allen Beteiligten.

**2. VERGNÜGEN
STATT RÜGEN**

Stelle den Spaß in den Vordergrund.

**3. LOBEN
STATT TOBEN**

Ermutige durch positive Rückmeldungen.

**4. ERLEBNIS
STATT ERGEBNIS**

Lass das sportliche Resultat nicht über allem stehen.

**5. VORBILD
STATT FUCHSTEUFELSWILD**

Sei dir deiner Vorbildfunktion bewusst.

**DAMIT FUSSBALL
FREUDE BLEIBT!**

www.dfb.de/fairplaykarte



3.2 Spielbetrieb G-Junioren

3.2.1 Klassenleitung

Name	Christian Brinkmann
Telefon	017643926991
E-Mail	christian.brinkmann@kfa-rheingau-taunus.de

3.2.2 Spielmodus

	Altersklasse (Empfehlung)	Spielform Wettbewerbsform	Spielform mit TW	Spielbetrieb
G-Junioren	U6 U7	3 gegen 3	-	Festival

3.2.3 Organisation und Regeln

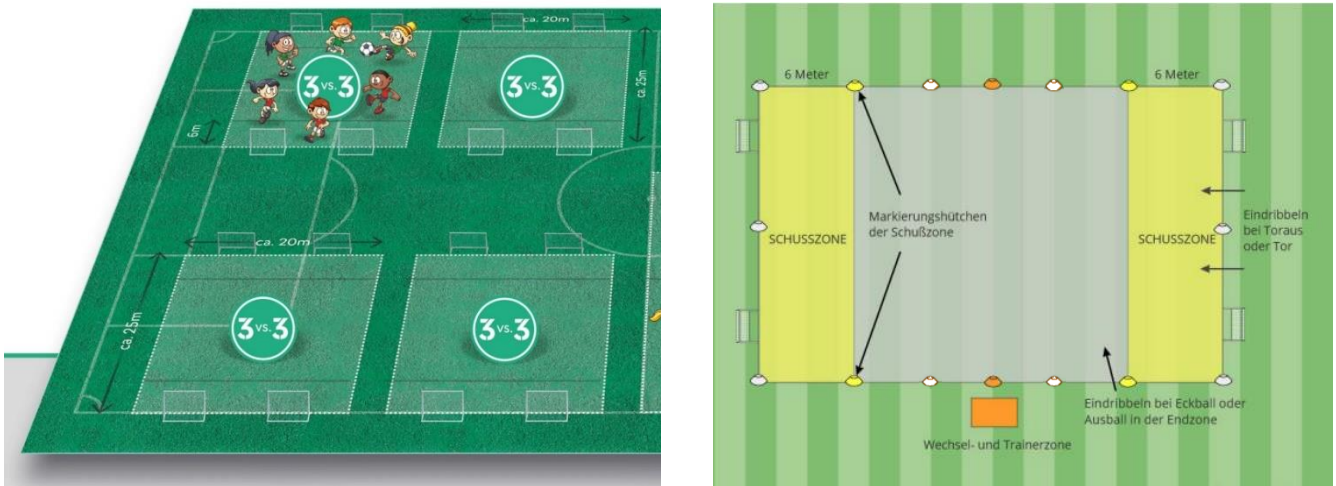
Organisation Festivals

Feldmaße	25m x 20m
Anzahl Felder	4
Toranzahl pro Spielfeld	4 gleichgroße Tore
Tormaße	Mini-Tore (B: 100-120cm x H: 75-90cm)
Ballgröße	3 (290g)
Spielmodus	Jeder gegen jeden
Anzahl Mannschaften	8
Anzahl Spiele pro Mannschaft	7
Spieldauer pro Spiel	7 Minuten
Pausen zwischen den Spielen	3 Minuten
max. Spielzeit pro Spieler	49 Minuten (pro Festival)
Anzahl Spieler pro Team	3
Anzahl Rotationsspieler pro Team	1-2
Max. Anzahl Spieler pro Team	5

Spielfeld/Aufbau:

Jedes G-Jugend Festival wird auf einem Halbfeld (halber Platz) angesetzt, d.h. es werden **4 Spielfelder** der Größe 25m x 20m aufgebaut. Gespielt wird auf 4 Mini-Tore ohne Torhüter auf der vorgegebenen Spielfeldgröße (siehe Grafik 3.2.3).

Es ist empfehlenswert, die einzelnen Spielfelder gut sichtbar zu nummerieren (z.B. laminiertes DIN A4-Blatt mit den Nummern 1, 2, 3, 4 usw.).



Grafik 3.2.3

Materialbedarf je Spielfeld (Summe Festival):

- 10 (40) Markierungsteller oder Markierungstreifen für den Spielfeldrand
- 4 (16) Markierungskegel für die Torschusszonen,
- 2 (8) Markierungskegel für die Mittellinie,
- 4 (16) Mini-Tore, ggf. Spielfeldnummerierung; 2 Bälle.

Spielkleidung:

Alle Spieler müssen Schienenschiutze tragen! Leibchen sind von allen Vereinen selbst mitzubringen und bei gleicher Trikotfarbe durch die erstgenannte Mannschaft laut Spielplan zu tragen.



Regeln:

- a.) Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch den Spielfestleiter.
- b.) Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torauslinie.
- c.) Jede teilnehmende Mannschaft stellt einen festen Feldbetreuer, der die Mannschaft durch das Turnier dauerhaft begleitet.
- d.) Das Spiel wird durch einen **Pass zur erstgenannten Mannschaft** durch einen der beiden Feldbetreuer begonnen.
- e.) Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde. Tore dürfen nur indirekt erzielt werden.
- f.) Nach jedem Tor wechseln beide Teams (nicht zwingend der Torschütze) jeweils einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) aus und ein.
- g.) Wurde nach zwei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wechsel veranlasst der Feldbetreuer.
- h.) Rotiert wird an der Mitte des Spielfeldes – das Spiel läuft ohne Unterbrechung weiter. Der Feldbetreuer und der/die Rotationsspieler beider Mannschaften stehen grundsätzlich geschlossen an der Mittellinie.
- i.) 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.
- j.) Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. Tore dürfen nur indirekt erzielt werden.
- k.) Ecken werden von der Schusszonenecke (6m von der Grundlinie) ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass ausgeführt werden. Auch hier dürfen Tore nur indirekt erzielt werden.
- l.) Bei der Spielfortsetzung nach Freistößen oder Seitenaus muss immer mindestens ein Abstand von ca. 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.
- m.) Bei einem Regelverstoß außerhalb der eigenen Schusszone erfolgt ein Freistoß, der auch als Dribbling ausgeführt werden darf. Tore dürfen nur indirekt erzielt werden.
- n.) Penalty: Bei groben Regelverstoß in der eigenen Schusszone erfolgt ein Strafangriff von der „gedachten“ Mittellinie gegen den regelverstoßenden Verteidiger (in der eigenen Schusszone) im 1:1. Die übrigen vier Spieler befinden sich an der anderen Torauslinie und dürfen nach der ersten Ballberührung am Spiel teilnehmen (siehe Grafik).
- o.) Ab einer Differenz von drei Toren spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied wieder 1 Tor beträgt.
- p.) Die Regeln für Anstoß, Einwürfe, Rückpass, Abseits und Elfmeter kommen nicht zur Anwendung.

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

Der Handshake (vor und) nach dem Spiel ist für alle Altersklassen verpflichtend!



3.3 Spielbetrieb F-Junioren

3.3.1 Klassenleitung

Name	Christian Brinkmann
Telefon	017643926991
E-Mail	christian.brinkmann@kfa-rheingau-taunus.de

3.3.2 Spielmodus

	Altersklasse (Empfehlung)	Spielform Wettbewerbsform	Spielform mit TW	Spielbetrieb
F-Junioren	U8 U9	4 gegen 4	-	Festival

3.3.3 Organisation und Regeln

Organisation Festivals

Feldmaße	40m x 25m
Anzahl Felder	2
Toranzahl pro Spielfeld	4 gleichgroße Tore
Tormaße	Mini-Tore (B: 100-180cm x H: 75-120cm)
Ballgröße	4 (290g)
Spielmodus	2mal jeder gegen jeden
Anzahl Mannschaften	4
Anzahl Spiele pro Mannschaft	6
Spieldauer pro Spiel	10 Minuten
Pausen zwischen den Spielen	3 Minuten
max. Spielzeit pro Spieler	60 Minuten (pro Festival)
Anzahl Spieler pro Team	4
Anzahl Rotationsspieler pro Team	1-3
Max. Anzahl Spieler pro Team	7

Spielfeld/Aufbau:

Jedes F-Jugend Festival wird auf einem Halbfeld (halber Platz) angesetzt, d.h. es werden **2 Spielfelder** der Größe 40m x 25m aufgebaut. Gespielt wird auf 4 Mini-Tore ohne Torhüter auf der vorgegebenen Spielfeldgröße (siehe Grafik 3.3.3).

Es ist empfehlenswert, die einzelnen Spielfelder gut sichtbar zu nummerieren (z.B. laminiertes DIN A4-Blatt mit den Nummern 1, 2, usw.).



Grafik 3.3.3

Materialbedarf je Spielfeld (Summe Festival):

- 10 (40) Markierungsteller oder Markierungstreifen für den Spielfeldrand
- 8 (32) Markierungskegel für die Torschusszonen,
- 2 (8) Markierungskegel für die Mittellinie,
- 4 (16) Mini-Tore, ggf. Spielfeldnummerierung; 2 Bälle.

Spielkleidung:

Alle Spieler müssen Schienenbeinschützer tragen! Leibchen sind von allen Vereinen selbst mitzubringen und bei gleicher Trikotfarbe durch die erstgenannte Mannschaft laut Spielplan zu tragen.



Regeln:

- a.) Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch den Spielfestleiter.
- b.) Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torauslinie.
- c.) Jede teilnehmende Mannschaft stellt einen festen Feldbetreuer, der die Mannschaft durch das Turnier dauerhaft begleitet.
- d.) Das Spiel wird durch einen **Pass zur erstgenannten Mannschaft** durch einen der beiden Feldbetreuer begonnen.
- e.) Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde. Tore dürfen nur indirekt erzielt werden.
- f.) Nach jedem Tor wechseln beide Teams (nicht zwingend der Torschütze) jeweils einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) aus und ein.
- g.) Wurde nach zwei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wechsel veranlasst der Feldbetreuer.
- h.) Rotiert wird an der Mitte des Spielfeldes – das Spiel läuft ohne Unterbrechung weiter. Der Feldbetreuer und der/die Rotationsspieler beider Mannschaften stehen grundsätzlich geschlossen an der Mittellinie.
- i.) 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.
- j.) Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. Tore dürfen nur indirekt erzielt werden.
- k.) Ecken werden von der Schusszonenecke (6m von der Grundlinie) ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass ausgeführt werden. Auch hier dürfen Tore nur indirekt erzielt werden.
- l.) Bei der Spielfortsetzung nach Freistößen oder Seitenaus muss immer mindestens ein Abstand von ca. 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.
- m.) Bei einem Regelverstoß außerhalb der eigenen Schusszone erfolgt ein Freistoß, der auch als Dribbling ausgeführt werden darf. Tore dürfen nur indirekt erzielt werden.
- n.) Penalty: Bei grobem Regelverstoß in der Schusszone erfolgt ein Strafangriff von der „gedachten“ Mittellinie gegen den regelverstoßenden Verteidiger (in der eigenen Schusszone) im 1:1. Die übrigen vier Spieler befinden sich an der anderen Torauslinie und dürfen nach der ersten Ballberührung am Spiel teilnehmen (siehe Grafik 3.3.3).
- o.) Ab einer Differenz von drei Toren spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied wieder 1 Tor beträgt.
- p.) Die Regeln für Anstoß, Einwürfe, Rückpass, Abseits und Elfmeter kommen nicht zur Anwendung.

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

Der Handshake (vor und) nach dem Spiel ist für alle Altersklassen verpflichtend!



3.4 Spielbetrieb E-Junioren

3.4.1 Klassenleitung

Name	Alexander Stolze
Telefon	015119100824 oder 067227103997
E-Mail	alexander.stolze@kfa-rheingau-taunus.de

3.4.2 Spielmodus

	Altersklasse (Empfehlung)	Spielform Wettbewerbsform	Spielform mit TW	Spielbetrieb
E- Junioren	U10 U11	7 gegen 7	6 + 1	Kreisliga, Kreisklassen (inkl. Qualifikation), Kreispokal
		5 gegen 5	4 + 1	Fair-Play-Liga Kreisklasse

E-Junioren spielen als 7er-Mannschaften in max. 1-2 Kreisligen einen Kreismeister aus. Des Weiteren spielen E-Junioren in leistungsorientierten Kreisklassen mit 7er-Mannschaften, welche vorher durch eine Qualifikationsrunde ermittelt werden.

Alternativ können E-Junioren auch in der „neuen“ Spielform als 5er Mannschaften in Fair-Play Ligen (bevorzugt jüngerer Jahrgang) spielen.

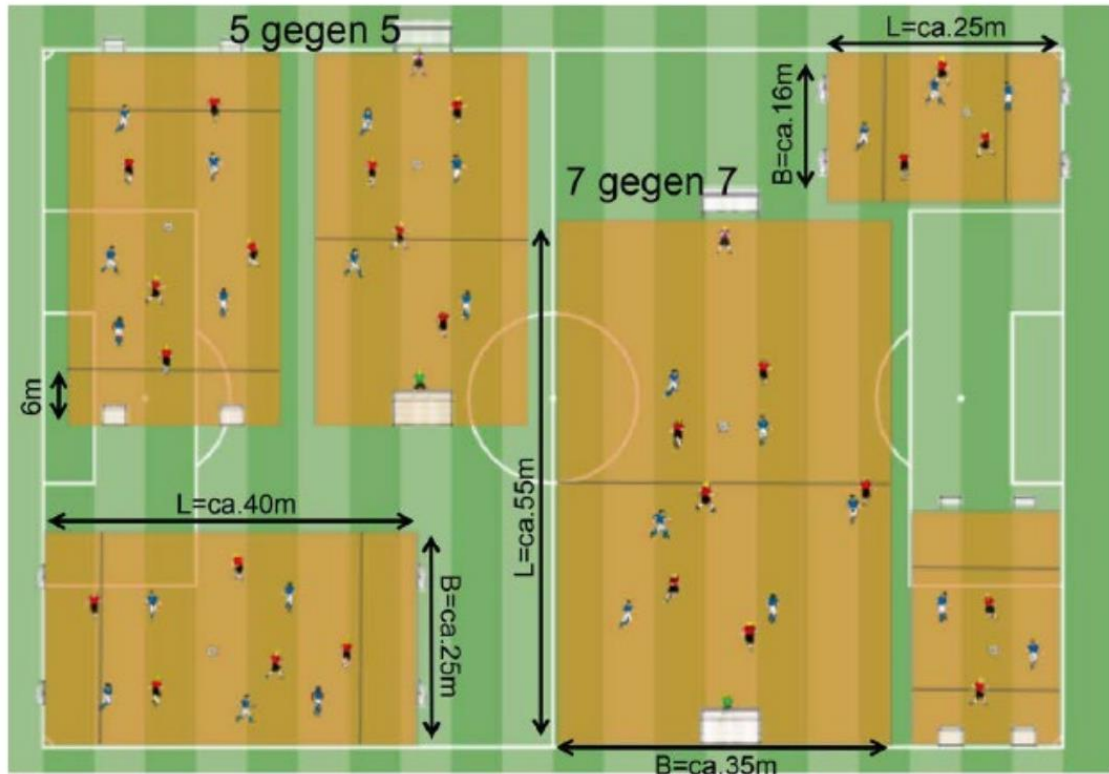
3.4.3 Organisation und Regeln

Organisation	7 gegen 7	5 gegen 5
Feldmaße	55m x 35m	40m x 25m
Strafraum	8m x 21m	8m x 15m
Tore	2 Jugend-Tore (5m x 2m)	
Ballgröße	4 (350g)	4 (290g)
Spieldauer pro Spiel (Turnier)	2x 25 Min. (1x 15 Min.)	2x 25 Min. (1 x 12 Min.)
Max. Spielzeit pro Spieler pro Spiel (Turnier)	60 Min. (100 Min.)	
Anzahl Spieler auf dem Feld pro Team	7	5
Anzahl Wechsel-Spieler pro Team	4	3
Max. Anzahl Spieler pro Spiel und Team	11	8

Spielfeld/Aufbau:

Das 7er-Feld der E-Jugend in den Maßen 55m x 35m wird quer auf dem Halbfeld aufgebaut (bei vielen Plätzen ist das 7er-Feld bereits mit blauen Markierungslinien eingezeichnet).

Das 5er-Feld der E-Jugend in den Maßen 40m x 25m wird entweder quer auf dem Halbfeld oder aber längs an der Seitenlinie beginnend mit der Eckfahne aufgebaut (siehe Grafik 3.4.3).



Grafik 3.4.3

Materialbedarf je 7er Spielfeld (falls keine Markierung auf dem Spielfeld) :
ca. 24 Markierungsteller oder Markierungsstreifen für den Spielfeldrand,
16 Markierungskegel für die Strafräume,
3 Markierungskegel für die gedachte Mittellinie und den Anstoßpunkt.

Materialbedarf je 5er Spielfeld (falls keine Markierung auf dem Spielfeld) :
ca. 36 Markierungsteller oder Markierungsstreifen für den Spielfeldrand,
18 Markierungskegel für die Strafräume,
3 Markierungskegel für die gedachte Mittellinie und den Anstoßpunkt.

Spielkleidung:

Alle Spieler müssen Schienenbeinschützer tragen! Leibchen sind von allen Vereinen selbst mitzubringen und bei gleicher Trikotfarbe durch die erstgenannte Mannschaft laut Spielplan zu tragen.



Regeln (Modus 7:7):

- a.) Der Toranstoß erfolgt in der Mitte des Feldes (auf der „gedachten“ Mittellinie). Der Torabstoß wird durch einen ruhenden, liegenden Ball innerhalb des Strafraums ausgeführt. Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- b.) Bei Ball im Aus (Seitenaus) wird eingeworfen. Ein falscher Einwurf wird wiederholt.
- c.) Der Abstand bei Spielfortsetzungen (Seitenaus, Eckball, einfacher Regelverstoß im Feld) beträgt 3m. Spielerwechsel finden nur an der Mittellinie und bei den Trainern in der Wechselzone statt.
- d.) Penalty (bei grobem Regelverstoß im Strafraum): 8m Strafstoß
- e.) Der Torwart soll aktiv mitspielen. Rückpassregel ist aktiv! Bei Verstoß folgt ein indirekter Freistoß.

Regeln (Modus 5:5):

- a.) Der Toranstoß erfolgt in der Mitte des Feldes (auf der „gedachten“ Mittellinie). Der Torabstoß wird durch einen ruhenden, liegenden Ball innerhalb des Strafraums ausgeführt. Die Abseitsregel ist aufgehoben.
- b.) Bei Ball im Aus (Seitenaus) wird eingeworfen. Bei falschem Einwurf wird der Einwurf wiederholt.
- c.) Der Abstand bei Spielfortsetzungen (Seitenaus, Eckball, einfacher Regelverstoß im Feld) beträgt 3m. Spielerwechsel finden nur an der Mittellinie und bei den Trainern in der Wechselzone statt.
- d.) Penalty (bei grobem Regelverstoß im Strafraum): 8m Strafstoß
- e.) **Die Rückpassregel ist aktiv!** Der Torwart soll aktiv mitspielen! Spieleröffnung ohne Abschlag/Abwurf über die Mittellinie und Rückpässe ohne Benutzung der Hände. Bei Verstoß unbedingt Hinweiscoachen. Bei wiederholtem Verstoß folgt ein indirekter Freistoß.
- f.) Ab einer Differenz von drei Toren spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied nur noch 1 Tor beträgt.

3.5 Signalkarten und Zeitstrafen

Der Einsatz von Signalkarten bei Spielen mit Schiedsrichter bei den E-Junioren darf nur **mündlich** ausgesprochen werden, Zeitstrafen sind möglich.



4 Spielbetrieb D-Junioren

4.1 Klassenleitung

Name	Sandra Bonin
Telefon	01604831621 oder 06126589920
E-Mail	sandra.bonin@kfa-rheingau-taunus.de

4.2 Spielmodus

	Altersklasse	Spielform Wettbewerbsform	Spielform mit TW	Spielbetrieb
D-Junioren	U12 /U13	9 gegen 9	8 + 1	Kreisliga, Kreisklassen, Kreispokal

Kreisliga: Die Kreisliga spielt den Kreismeister und Aufsteiger in die Gruppenliga Wiesbaden aus. Das Aufstiegsrecht kann bei Verzicht des Erstplatzierten an berechnigte Mannschaften bis maximal zum 4. Tabellenplatz weitergereicht werden.

Kreisklasse: Es wird in Kreisklassen ein Sieger der jeweiligen Kreisklasse ausgespielt.

Gespielt wird nach den „Allgemeinen Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb D-Junioren“ des Hessischen Fußball-Verbands.

4.3 Organisation

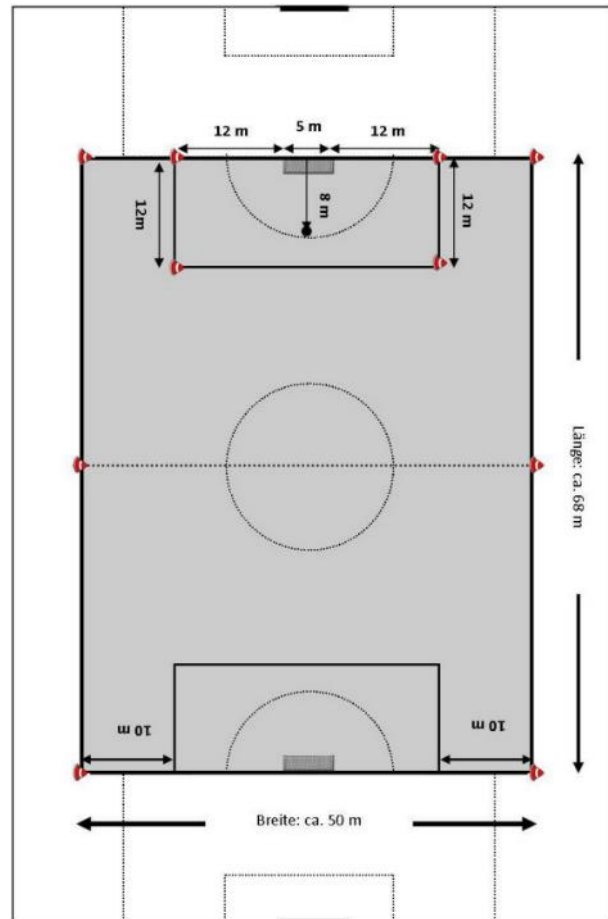
Organisation	
Feldmaße	68m x 50m
Strafraum	12m x 29m
Tore	2 Jugend-Tore (5m x 2m)
Ballgröße	4/5 (350g)
Spieldauer pro Spiel (Turnier)	2x 30 Min. (1x 20 Min.)
Max. Spielzeit pro Spieler pro Spiel (Turnier)	70 Min. (120 Min.)
Anzahl Spieler auf dem Feld pro Team	9
Anzahl Wechsel-Spieler pro Team	4
Max. Anzahl Spieler pro Spiel und Team	13

Spielfeld/Aufbau:

Der Deutsche Fußball-Bund hat als Empfehlung eine Spielfeldgröße von mindestens 68 x 50m (Strafraumgröße 29 x 12 m, Strafstoßpunkt 8 m) ausgesprochen. Der Rheingau-Taunus-Kreis setzt diese Empfehlung vollumfänglich um.

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 den DFB-Vorgaben 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. Nicht vergessen die Genehmigung beim Kreisjugendausschuss einzuholen. Zusätzliche Linien für alle Spielfelder (z.B. Strafräume, Außenlinien) können mit flachen Markierungstellern oder Markierungsbändern gekennzeichnet werden.



Spielkleidung:

Alle Spieler müssen Schienenbeinschützer tragen! Leibchen sind von allen Vereinen selbst mitzubringen und bei gleicher Trikotfarbe durch die erstgenannte Mannschaft laut Spielplan zu tragen



4.4 Signalkarten und Zeitstrafen

Der Einsatz von Signalkarten bei Spielen der D-Junioren darf nur **mündlich** ausgesprochen werden, Zeitstrafen sind möglich.

4.5 Spielen mit reduzierten Mannschaften D-Junioren – „Norweger Model“

Grundsätzlich spielen auch die gemeldeten „Norweger Mannschaften“, sofern mindestens 9 Spieler zu Verfügung stehen (auf dem Spielbericht vermerkt sind), auf dem verkürztem Großfeld 9 gegen 9.

Falls dem Norweger Team für den anstehenden Spieltag keine 9 Spieler zu Verfügung stehen, müssen sich die Gegner diesem Umstand anpassen.

Stehen dem „Norweger Team“ 8 Spieler zu Verfügung (maßgeblich ist der Spielbericht), wird auf dem verkürztem Großfeld 8 gegen 8 gespielt. Da dieses Spiel offiziell trotz dem als ein Spiel 9 gegen 9 geführt wird, kann der Gegner auch bis zu 13 Spieler zum Einsatz bringen. Allerdings dürfen auch beim „Nicht-Norweger“ Team nie mehr als 8 Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld stehen.

Hat das „Norweger Team“ nur 7 Spieler zu Verfügung, wird 7 gegen 7 gespielt. Da dieses Spiel offiziell trotz dem als ein Spiel 9 gegen 9 geführt wird, kann der Gegner auch bis zu 13 Spieler zum Einsatz bringen.

Allerdings dürfen auch beim „Nicht-Norweger“ nie mehr als 7 Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld stehen.

Wird mit nur 7 oder weniger Spielern gespielt, reduziert sich die Spielzeit für die D-Jugend um 5 Minuten auf 2 x 25 Minuten.

Hat das Norweger Team weniger als 7 Spieler zu Verfügung, reduziert sich die Spielerzahl auf dem Feld der NICHT-Norweger-Mannschaft nicht mehr. Es dürfen trotzdem 7 Spieler zeitgleich angesetzt werden.

Wird das Norweger Modell bei einem Spiel angewandt, so hat das „Norweger Team“ diese Bestimmungen mitzuführen und dem gegnerischen Team sowie dem Schiedsrichter vorzulegen.

5 Spielbetrieb C-Junioren

5.1 Klassenleitung

Name	Carsten Stumpf
Telefon	01702816168
E-Mail	carsten.stumpf@kfa-rheingau-taunus.de

5.2 Spielmodus

	Altersklasse	Spielform Wettbewerbsform	Spielform mit TW	Spielbetrieb
C-Junioren	U14 /U15	11 gegen 11	10 + 1	Kreisliga, Kreisklassen, Kreispokal

Kreisliga: Die Kreisliga bei den C-Junioren spielt den Kreismeister und Aufsteiger in die Gruppenliga Wiesbaden aus. Das Aufstiegsrecht kann bei Verzicht des Erstplatzierten an berechnigte Mannschaften bis maximal zum 4. Tabellenplatz weitergereicht werden.

Kreisklasse: Es wird in Kreisklassen ein Sieger der jeweiligen Kreisklasse ausgespielt.

Gespielt wird nach den „Allgemeinen Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb A-/B-/C-Junioren“ des Hessischen Fußball-Verbands.

5.3 Organisation

Feldmaße	Ganzer Platz
Ballgröße	5 (420-440g)
Spieldauer pro Spiel (Turnier)	2 x 35 Minuten (1x 25 Min.)
Max. Spielzeit pro Spieler pro Spiel (Turnier)	90 Min. (150 Min.)
Anzahl Spieler auf dem Feld pro Team	11
Anzahl Wechsel-Spieler pro Team	4
Max. Anzahl Spieler pro Spiel und Team	15



5.4 Signalkarten und Zeitstrafen

Der Einsatz von Signalkarten bei Spielen der A-bis- C-Junioren ist vorgeschrieben, Gelb/Rot darf nicht ausgesprochen werden, Zeitstrafen sind möglich.

5.5 Spielen mit reduzierten Mannschaften C-Junioren – „Norweger Model“

Grundsätzlich spielen auch die gemeldeten „Norweger Mannschaften“, sofern mindestens 11 Spieler zu

Verfügung stehen (auf dem Spielbericht vermerkt sind), auf dem Großfeld 11 gegen 11.

Falls dem Norweger Team für den anstehenden Spieltag keine 11 Spieler zu Verfügung stehen, müssen sich die Gegner diesem Umstand anpassen.

Stehen dem „Norweger Team“ 10 Spieler zu Verfügung (maßgeblich ist der Spielbericht) wird auf dem Großfeld 10 gegen 10 gespielt. Da dieses Spiel offiziell trotz dem als ein Spiel 11 gegen 11 geführt wird, kann der Gegner auch bis zu 15 Spieler zum Einsatz bringen. Allerdings dürfen auch beim „Nicht-Norweger“ Team nie mehr als 10 Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld stehen.

Hat das „Norweger Team“ nur 9 Spieler zu Verfügung, wird 9 gegen 9 gespielt. Da dieses Spiel offiziell trotz dem als ein Spiel 11 gegen 11 geführt wird, kann der Gegner auch bis zu 15 Spieler zum Einsatz bringen. Allerdings dürfen auch beim „Nicht-Norweger“ nie mehr als 9 Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld stehen.

Wird mit nur 9 oder weniger Spielern gespielt, reduziert sich die Spielzeit jeweils um 5 Minuten, bedeutet für die C-Jugend auf 2 x 30 Minuten.

Hat das Norweger Team weniger als 9 Spieler zu Verfügung, reduziert sich die Spielerzahl auf dem Feld der NICHT-Norweger-Mannschaft nicht mehr. Es dürfen trotzdem 9 Spieler zeitgleich angesetzt werden.

Wird das Norweger Modell bei einem Spiel angewandt, so hat das „Norweger Team“ diese Bestimmungen mitzuführen und dem gegnerischen Team sowie dem Schiedsrichter vorzulegen.



6 Spielbetrieb B-Junioren

6.1 Klassenleitung

Name	Norbert Kremer
Telefon	067221647 oder 015222937265
E-Mail	norbert.kremer@kfa-rheingau-taunus.de

6.2 Spielmodus

	Altersklasse	Spielform Wettbewerbsform	Spielform mit TW	Spielbetrieb
B-Junioren	U16 /U17	11 gegen 11	10 + 1	Kreisliga, Kreisklassen, Kreispokal

Kreisliga: Die Kreisliga bei den B-Junioren spielt den Kreismeister und Aufsteiger in die Gruppenliga Wiesbaden aus. Das Aufstiegsrecht kann bei Verzicht des Erstplatzierten an berechnigte Mannschaften bis maximal zum 4. Tabellenplatz weitergereicht werden.

Kreisklasse: Die Kreisklasse spielt in einer Vor- und Rückrunde den Kreisklassenmeister aus.

Gespielt wird nach den „Allgemeinen Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb der A-/B-/C-Junioren“ des Hessischen Fußball-Verbands.

6.3 Organisation

Feldmaße	Ganzer Platz
Ballgröße	5 (420-440g)
Spieldauer pro Spiel (Turnier)	2 x 40 Minuten (1x 30 Min.)
Max. Spielzeit pro Spieler pro Spiel (Turnier)	100 Min. (180 Min.)
Anzahl Spieler auf dem Feld pro Team	11
Anzahl Wechsel-Spieler pro Team	4
Max. Anzahl Spieler pro Spiel und Team	15



6.4 Signalkarten und Zeitstrafen

Der Einsatz von Signalkarten bei Spielen der A-bis- C-Junioren ist vorgeschrieben, Gelb/Rot darf nicht ausgesprochen werden, Zeitstrafen sind möglich.

6.5 Spielen mit reduzierten Mannschaften B-Junioren – „Norweger Model“

Grundsätzlich spielen auch die gemeldeten „Norweger Mannschaften“, sofern mindestens 11 Spieler zu

Verfügung stehen (auf dem Spielbericht vermerkt sind), auf dem Großfeld 11 gegen 11.

Falls dem Norweger Team für den anstehenden Spieltag keine 11 Spieler zu Verfügung stehen, müssen sich die Gegner diesem Umstand anpassen.

Stehen dem „Norweger Team“ 10 Spieler zu Verfügung (maßgeblich ist der Spielbericht) wird auf dem Großfeld 10 gegen 10 gespielt. Da dieses Spiel offiziell trotz dem als ein Spiel 11 gegen 11 geführt wird, kann der Gegner auch bis zu 15 Spieler zum Einsatz bringen. Allerdings dürfen auch beim „Nicht-Norweger“ Team nie mehr als 10 Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld stehen.

Hat das „Norweger Team“ nur 9 Spieler zu Verfügung, wird 9 gegen 9 gespielt. Da dieses Spiel offiziell trotz dem als ein Spiel 11 gegen 11 geführt wird, kann der Gegner auch bis zu 15 Spieler zum Einsatz bringen. Allerdings dürfen auch beim „Nicht-Norweger“ nie mehr als 9 Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld stehen.

Wird mit nur 9 oder weniger Spielern gespielt, reduziert sich die Spielzeit in der B-Jugend jeweils um 5 Minuten auf 2 x 35 Minuten.

Hat das Norweger Team weniger als 9 Spieler zu Verfügung, reduziert sich die Spielerzahl auf dem Feld der NICHT-Norweger-Mannschaft nicht mehr. Es dürfen trotzdem 9 Spieler zeitgleich angesetzt werden.

Wird das Norweger Modell bei einem Spiel angewandt, so hat das „Norweger Team“ diese Bestimmungen mitzuführen und dem gegnerischen Team sowie dem Schiedsrichter vorzulegen.



7 Spielbetrieb A-Junioren

7.1 Klassenleitung

Name	Michael Hess
Telefon	01719350557
E-Mail	michael.hess@hfv-online.de

7.2 Spielmodus

	Altersklasse	Spielform Wettbewerbsform	Spielform mit TW	Spielbetrieb
A-Junioren	U18 /U19	11 gegen 11	10 + 1	Kreisliga, Kreispokal

Kreisliga: Die Kreisliga bei den A-Junioren spielt den Kreismeister und den Aufsteiger in die Gruppenliga Wiesbaden aus. Das Aufstiegsrecht kann bei Verzicht des Erstplatzierten an berechnigte Mannschaften bis maximal zum 4. Tabellenplatz weitergereicht werden.
Eine als „Norweger Modell“ gemeldete Mannschaft kann kein Kreismeister werden und ist auch nicht aufstiegsberechtigt für die Gruppenliga.

A-Juniorenmannschaften spielen im Liga-Spielbetrieb in Kreisklassen oder in der Kreisliga. Gespielt wird nach den „Allgemeinen Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb A-/B-/C-Junioren“ des Hessischen Fußball-Verbands.

7.3 Organisation

Feldmaße	Ganzer Platz
Ballgröße	5 (420-440g)
Spieldauer pro Spiel (Turnier)	2 x 45 Minuten (1x 30 Min..)
Max. Spielzeit pro Spieler pro Spiel (Turnier)	120 Min. (180 Min.)
Anzahl Spieler auf dem Feld pro Team	11
Anzahl Wechsel-Spieler pro Team	4
Max. Anzahl Spieler pro Spiel und Team	15



7.4 Signalkarten und Zeitstrafen

Der Einsatz von Signalkarten bei Spielen der A-bis- C-Junioren ist vorgeschrieben, Gelb/Rot darf nicht ausgesprochen werden, Zeitstrafen sind möglich.

7.5 Spielen mit reduzierten Mannschaften A-Junioren – „Norweger Model“

Grundsätzlich spielen auch die gemeldeten „Norweger Mannschaften“, sofern mindestens 11 Spieler zu

Verfügung stehen (auf dem Spielbericht vermerkt sind), auf dem Großfeld 11 gegen 11.

Falls dem Norweger Team für den anstehenden Spieltag keine 11 Spieler zu Verfügung stehen, müssen sich die Gegner diesem Umstand anpassen.

Stehen dem „Norweger Team“ 10 Spieler zu Verfügung (maßgeblich ist der Spielbericht) wird auf dem Großfeld 10 gegen 10 gespielt. Da dieses Spiel offiziell trotz dem als ein Spiel 11 gegen 11 geführt wird, kann der Gegner auch bis zu 15 Spieler zum Einsatz bringen. Allerdings dürfen auch beim „Nicht-Norweger“ Team nie mehr als 10 Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld stehen.

Hat das „Norweger Team“ nur 9 Spieler zu Verfügung, wird 9 gegen 9 gespielt. Da dieses Spiel offiziell trotz dem als ein Spiel 11 gegen 11 geführt wird, kann der Gegner auch bis zu 15 Spieler zum Einsatz bringen. Allerdings dürfen auch beim „Nicht-Norweger“ nie mehr als 9 Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld stehen.

Wird mit nur 9 oder weniger Spielern gespielt, reduziert sich die Spielzeit in der A-Jugend jeweils um 5 Minuten auf 2 x 40 Minuten.

Hat das Norweger Team weniger als 9 Spieler zu Verfügung, reduziert sich die Spielerzahl auf dem Feld der NICHT-Norweger-Mannschaft nicht mehr. Es dürfen trotzdem 9 Spieler zeitgleich angesetzt werden.

Wird das Norweger Modell bei einem Spiel angewandt, so hat das „Norweger Team“ diese Bestimmungen mitzuführen und dem gegnerischen Team sowie dem Schiedsrichter vorzulegen.



8 Spielbetrieb Juniorinnen

8.1 Klassenleitung

Name	Sandra Bonin
Telefon	01604831621 oder 06126589920
E-Mail	sandra.bonin@kfa-rheingau-taunus.de

8.2 Allgemeines

Pokal-, Futsal- und Freundschaftsspiele



9 Schlussbestimmungen

Verstöße gegen diese Durchführungsbestimmungen werden satzungsgemäß geahndet.
Änderungen oder Anpassungen der Durchführungsbestimmungen sind durch den
Kreisjugendausschuss möglich.

Christian Brinkmann	Hessischer Fußball-Verband Rheingau-Taunus-Kreis Kreisjugendausschuss <i>Christian Brinkmann</i>	Michael Hess
Kreisjugendwart		Stellv. Kreisjugendwart