



Durchführungsbestimmungen für Juniorenspiele im Kreis Biedenkopf für das Spieljahr 2025/2026

Stand: 04.08.2025

1. Allgemeines

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach den Bestimmungen der Satzung und Ordnungen des Hessischen Fußball-Verbandes sowie den nachstehenden Regelungen zum Spielgeschehen. Alle Vereine und Mitarbeiter sind gehalten, sich über die Regelungen sachkundig zu machen.

2. Spielgeschehen in den einzelnen Altersklassen

2.1. Sind nach dem letzten Spieltag einer *Spielklasse* zwei oder mehr Mannschaften beim Kampf um einen entscheidenden Tabellenplatz punktgleich, so ist eine Entscheidung (etwa über die Meisterschaft) nach § 16 JO (Entscheidungsspiele und -runden) herbeizuführen

2.1.1 Kann oder will ein Kreismeister die ihm zustehende Teilnahme an Aufstiegsspielen in die Gruppenliga nicht wahrnehmen, entscheidet der Kreisjugendausschuss nach sportlichen Gesichtspunkten, welcher Mannschaft anstatt dessen (in der Regel ist dies die nächstplatzierte Mannschaft) diese Teilnahme ermöglicht wird.

2.1.2 Die Teilnehmer an diesen Aufstiegsspielen **erklären unmittelbar nach dem letzten Spieltag rechtsverbindlich**, dass sie an diesen Aufstiegsspielen teilnehmen und im Erfolgsfall auch in der nächsten Saison an den Spielen der Gruppenliga teilnehmen werden, nachdem sie etwa 4 Wochen vor dem letzten Spieltag vom Kreisjugendwart darüber informiert worden sind.

2.1.3 In **Qualifikationsrunden** entscheidet gemäß § 17 Nr. 2 Jugendordnung nach der Anzahl der erreichten Punkte an erster Stelle der direkte Vergleich über den Tabellenplatz, erst danach wird die Tordifferenz herangezogen.

2.2 A-Junioren

Von den 5 gemeldeten Mannschaften im Kreis spielt die JSG Obere Salzböde in der Gruppenliga.

Die anderen 4 Mannschaften bilden zusammen mit 4 Mannschaften des Kreises Frankenberg und 2 Mannschaften des Kreises Marburg die Kreisliga FKB/BID (Klassenleitung FKB).

Der Meister dieser Kreisliga spielt im Hin- und Rückspiel gegen den Kreismeister Wetzlar um den Aufstieg in die Gruppenliga (1.Spiel Heim).



2.3 **B- Junioren**

Von den 6 gemeldeten Mannschaften im Kreis spielen die Mannschaften der JSG Obere Salzböde und JSG Stadt Gladenbach in der Kreisliga Dillenburg.

Die restlichen 4 Mannschaften spielen zusammen mit den 5 Mannschaften des Kreises Frankenberg und 1 Mannschaft aus dem Kreis Marburg in der Kreisliga FKB/BID (Klassenleitung FKB). Spiele mit 9er-Mannschaften werden nach dem Norwegermodell gespielt.

Spiele im Norweger-Modell werden generell vom 16er zu 16er auf kompletter Breite auf kleine (5m) Tore gespielt.

Ausnahmen werden nicht geduldet!!!!

Zudem haben 9er-Mannschaften KEIN Aufstiegsrecht.

Sind in einem Spieljahr mehrere Mannschaften eines Vereins/einer JSG in derselben Altersklasse in derselben Liga (z.B. Kreisliga, ggf. auch in verschiedenen Kreisen) im Spielbetrieb, so kann nur die auf dieser Ebene als höchste gemeldete Mannschaft – also in der Regel die Mannschaft I, spielt diese in einer höheren Liga, dann die am nächsthöchsten gemeldete Mannschaft – aufsteigen oder an den Aufstiegsspielen teilnehmen.

Der Meister der Kreisliga FKB/BID spielt im Hin- und Rückspiel gegen den Kreismeister MR/ALS um den Aufstieg in die Gruppenliga (1.Spiel Heim)

2.4 **C- Junioren**

Von den 10 gemeldeten Mannschaften im Kreis spielen 5 Mannschaften zusammen mit 3 Mannschaften des Kreises Frankenberg und 1 Mannschaft des Kreises Marburg die Kreisliga BID/FKB (Klassenleitung BID).

Der Meister dieser Kreisliga spielt im Hin- und Rückspiel gegen den Kreismeister Marburg um den Aufstieg in die Gruppenliga (1.Spiel Heim).

Die anderen 2. Mannschaften und die eine gemeldete 7er-Mannschaft spielen zusammen mit 6 Mannschaften des Kreises Frankenberg in der Kreisklasse BID/FKB (Klassenleitung BID).

Spiele mit 9er-Mannschaften und 7er-Mannschaften werden nach dem Norwegermodell gespielt.

Spiele im Norweger-Modell (9er und 7er) werden auf dem offiziellen D-Jugend-Feld gespielt.



2.5 D9-Junioren

Von den 15 gemeldeten Mannschaften spielen 9 Mannschaften zusammen mit 3 Mannschaften des Kreises FKB in der Kreisliga BID/FKB (Klassenleitung BID).

Die anderen 2./3. Mannschaften und eine gemeldete 1. Mannschaften spielen zusammen mit den 6 Mannschaften des Kreises Frankenberg in der Kreisklasse (BID/FKB).

Spiele mit 7er-Mannschaften werden nach dem Norwegermodell gespielt.

Spiele im Norweger-Modell (7er) werden auf dem offiziellen E-Jugend-Feld gespielt.

Der Meister dieser Kreisliga spielt im Hin- und Rückspiel gegen den Kreismeister FKB/MR um den Aufstieg in die Gruppenliga (1.Spiel Auswärts).

2.6 E7-Junioren

Die 9 gemeldeten Mannschaften spielen in der Kreisliga den Kreismeister aus.

Der Kreismeister nimmt an der Regionalmeisterschaft (Kreis Gießen oder Marburg) teil.

Die 9 gemeldeten 2. und 3. Mannschaften und spielen in der Kreisklasse.

Wenn kein Schiedsrichter angesetzt ist, wird nach den FAIR-PLAY-Regeln gespielt.

2.7 F-Junioren

Die gemeldeten Mannschaften/Teams werden Spielfeste nach den Regeln des Kinderfußballs spielen, die wie folgt aussehen:

F-Junioren: Spielfeste (Festivals)

4:4 auf 4 Mini-Tore / Spielfeldmaße 40 x 25 m / max. Spielzeit 10 Minuten pro Spiel; 6-Meter-Schusszone, 1-3 Rotationsspieler, max. 7 Spielrunden, jeweils ca. 3 Min. Pause

2.8 G-Junioren

Die gemeldeten Mannschaften/Teams werden Spielfeste nach den Regeln des Kinderfußballs spielen, die wie folgt aussehen:

G-Junioren: Spielfeste (Festivals)

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



3. Spielpläne, An- und Absetzung von Spielen

3.1 Die Erstellung des Spielplans sowie die An- und Absetzung von Spielen erfolgt **aus-schließlich** durch den zuständigen Klassenleiter.

3.2 **Regelspieltage** für die A-Junioren ist Freitag, bei den B-, C-, D- und E-Junioren ist der Samstag.

3.3 Spiele – insbesondere Nachholspiele – können, wenn es zu einem termingerechten Ablauf notwendig erscheint, auch an Wochentagen angesetzt werden.

3.4 Der letzte Spieltag der Kreisligen muss termin- und zeitgleich ausgetragen werden. Spiele, die auf die Meisterschaft keinen Einfluss haben, können vor den letzten Spieltag verlegt werden.

3.5 In Ausnahmefällen kann die Verlegung eines Spiels nach Absprache der beteiligten Vereine und im Einvernehmen mit dem Klassenleiter erfolgen. Dabei sollte der Termin des verlegten Spiels **vor dem ursprünglich angesetzten Termin** liegen.

Ein schriftlicher Antrag auf Verlegung eines Spiels ist im DFBnet vorzunehmen und **spätestens 4 Tage** vor Spielbeginn dem Klassenleiter mitzuteilen.

Verlegungen sind nur in beiderseitigem Einverständnis möglich.

3.6 Erkennt eine Mannschaft später als 4 Tage vor Spielbeginn, dass sie zu dem angesetzten Termin nicht antreten kann, so hat sie dies dem Klassenleiter anzuzeigen. Das Spiel wird dann mit 0:3 Toren und 3 Punkten für den Gegner gewertet.

4. Spielstätten

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

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

4.3 Bei anstehenden widrigen Wetter- und/oder Platzverhältnissen ist der Platzverein verpflichtet, den Klassenleiter und den Gastverein hierüber zu informieren und vorsorglich die Kontaktmöglichkeiten am Spieltag sicherzustellen. Die Entscheidung über einen Spielausfall ist dem Klassenleiter und dem Gastverein unverzüglich mitzuteilen.

4.4 Bei Spielverlegungen in Form eines Wechsels des Spielorts ist der Klassenleiter vor Spielbeginn zu informieren.



4.5 Jugendspielgemeinschaften sind grundsätzlich verpflichtet, bei schlechter Witterung oder Terminüberschneidungen auf einen anderen Platz der die JSG bildenden Vereine auszuweichen.

4.6 Spiele unter Flutlicht sind grundsätzlich zugelassen.

4.7 Im Allgemeinen wird auf §37 SpO (Aufgaben des Platzvereins) hingewiesen.

4.8 Der Platz- und der Gastverein stellen jeweils einen Linienrichter. Dieser ist auch im elektronischen Spielbericht namentlich zu vermerken.

5. Spielberechtigung

5.1 Spielberechtigt sind alle Spieler, die eine Spielberechtigung durch einen gültigen Spielerpass nachweisen können und nicht vor dem

A-Junioren: 1.1.2007,

B-Junioren: 1.1.2009,

C-Junioren: 1.1.2011,

D-Junioren: 1.1.2013,

E-Junioren: 1.1.2015,

F-Junioren: 1.1.2017,

G-Junioren: 1.1.2019

geboren sind.

5.2 Digitaler Spielerpass – Kontrolle der Spielberechtigung

Im gesamten Spielbetrieb der Junioren (Meisterschaftsrunden, Pokalrunden, Qualifikationsrunden, Spielen in neuen Wettbewerbsformen, Spielfeste) ist zum Nachweis der Spielberechtigung der digitale Spielerpass zu verwenden. Die Kontrolle der Spielberechtigung erfolgt gemäß den Vorgaben aus § 9 Jugendordnung.

5.3 Die Spielzeit beträgt bei den:

A-Junioren: 2x45 Minuten

B-Junioren: 2x40 Minuten

C-Junioren: 2x 35 Minuten

D-Junioren: 2x 30 Minuten

E-Junioren: 2x 25 Minuten

Der Einsatz von Jugendlichen in mehr als einem Spiel innerhalb eines Tages ist gemäß § 24 der Jugendordnung nicht statthaft.

6. Spielbericht online

6.1 Die Vereine und die Schiedsrichter sind verpflichtet, den elektronischen Spielbericht zu nutzen.

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. In diesem Fall ist in dem dafür vorgesehenen Feld anzugeben, dass kein offizieller Schiedsrichter anwesend war.

Bei Systemausfall ist ein Papier-Spielbericht zu verwenden.

6.2 Tritt der angesetzte Schiedsrichter zum Spiel nicht an, **muss** die Begegnung durch einen evtl. anwesenden Schiedsrichter oder eine andere Person (Trainer, Betreuer, ein Elternteil) geleitet werden. Diese(r) Person oder der Heimverein ist verpflichtet, den Spielbericht im Laufe des Tages im DFBnet zu bearbeiten und freizugeben.

6.3 Beide Vereine sind zur Durchführung der Begegnung verpflichtet. Für die Durchführung des Spiels ist der Heimverein verantwortlich.

7. Auswechselspieler

7.1 In den Altersklassen A- bis D-Junioren können bis zu **fünf** Spieler oder Spielerinnen ausgetauscht und wieder eingewechselt werden. Das gilt ebenso für E-Junioren in Pflichtspielrunden (§ 12 Jugendordnung), auch wenn sie nach den Bestimmungen der Fair-Play-Liga spielen.

Darüberhinausgehende Ein- und Auswechslungen sind in Spielen mit Verlängerung nicht erlaubt.

7.2 Unabhängig von der Mannschaftsstärke und dem zustehenden Kontingent an Ein- und Auswechslungen können in allen Altersklassen Spielerinnen und Spieler aus der Spielberechtigungsliste des Vereins in den Spielbericht übernommen werden, wie dort Felder zur Eintragung vorhanden sind

Als im betroffenen Spiel eingesetzt gelten nur Spielerinnen und Spieler, die laut Bericht der Schiedsrichterin oder des Schiedsrichters in der Startformation standen oder tatsächlich eingewechselt worden sind.



Diese Vorgaben gelten auch dann, wenn ausnahmsweise, insbesondere aus technisch bedingten Gründen, ein Papier-Spielbericht genutzt werden muss.

7.3 Bei Spielbeginn müssen

- a) bei 11er-Mannschaften mindestens 7 Spieler oder Spielerinnen
- b) bei 9er-Mannschaften mindestens 6 Spieler oder Spielerinnen
- c) bei 7er-Mannschaften mindestens 5 Spieler oder Spielerinnen

auf dem Spielfeld sein.

Werden diese Zahlen im laufenden Spiel unterschritten, muss der Schiedsrichter das Spiel abbrechen. Das Spiel ist für die Mannschaft entsprechend dem Spielstand zum Zeitpunkt des Abbruches, mindestens jedoch mit 0:3 Toren, als verloren zu werten.

8. Sportrechtsprechung

8.1 Für Vergehen im Zusammenhang mit den Spielen auf Kreisebene ist die Rechts- und Verfahrensordnung des HFV maßgebend. Zuständiges Rechtsorgan ist das Kreissportgericht sowie die von diesem bestimmten Einzelrichter.

8.2 Bei formalen Vergehen (fehlende Bilder o.ä.) kann der Klassenleiter erwaltungsstrafen nach § 16 StrO aussprechen.

9. Meldung der Spielergebnisse

9.1 Der Platz- oder ausrichtende Verein ist verpflichtet, das Spielergebnis unverzüglich nach Spielende im DFBnet zu melden. Spielausfälle sowie Spielabbruch sind ebenfalls zu melden.

9.2 Ergebnismeldungen erfolgen grundsätzlich übers DFBnet oder die DFBnet-App.

10. Anschriftenverzeichnis/Schriftverkehr

10.1 Den Vereinen wird durch den Klassenleiter zur Kommunikation untereinander ein Anschriftenverzeichnis als Auszug aus der DFBnet-Datei „Vereinsmeldebogen“ zur Verfügung gestellt.

10.2 Die Vereine sind verpflichtet, die Angaben in der DFBnet-Datei „Vereinsmeldebogen“ stets auf dem aktuellen Stand zu halten und bei Änderungen den Kreisjugendwart zu informieren.

10.3 Sämtliche Informationen, die den Spielbetrieb betreffen, erfolgen grundsätzlich über das elektronische Postfach des (bei JSG: federführenden) Vereins. Gleiches gilt für Bestrafungen des Regionalsportgerichtes sowie des Klassenleiters (nur Verwaltungsstrafen).



11. Schlussbestimmungen

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

Biedenkopf-Wallau, den 04.08.2025

Jörg Sperling
Kreisjugendwart