

Durchführungsbestimmungen Junioren Rheingau-Taunus-Kreis

Saison 2025 / 2026



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, Mannschaftsmeldungen, Auf- und Abstiegsregel	5
2.2	Spiele mit reduzierten Mannschaften – „Norweger Modell“	6
2.3	Regelspieltage, Rahmenspielplan	7
2.4	Elektronischer Spielbericht	7
2.5	Spielberechtigung	8
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	Nicht-Antreten, Genehmigtes Nicht-Antreten, Mannschaftsrückzug	10
2.12	Pokalrunde	11
2.13	Freundschaftsspiele und Turniere	11
2.14	Hallen-/Futsal-Meisterschaften	11
2.15	Festivals/Spielfeste Kinderfußball	11
2.16	Stopp-Konzept	Fehler! Textmarke nicht definiert.
2.17	Kapitäns-Dialog	Fehler! Textmarke nicht definiert.
3	Spielbetrieb Kinderfußball (Neue Wettbewerbs-/Spielformen)	13
3.1	Fair-Play(-Liga) Regularien	14
3.2	Spielbetrieb G-Junioren	15
3.2.1	Klassenleitung	15
3.2.2	Spielmodus	15
3.2.3	Organisation und Regeln	15
3.3	Spielbetrieb F-Junioren	18
3.3.1	Klassenleitung	18
3.3.2	Spielmodus	18
3.3.3	Organisation und Regeln	18
3.4	Spielbetrieb E-Junioren	21
3.4.1	Klassenleitung	21
3.4.2	Spielmodus	21
3.4.3	Organisation und Regeln	22
3.5	Signalkarten und Zeitstrafen	24
4	Spielbetrieb D-Junioren	25
4.1	Klassenleitung	25
4.2	Spielmodus	25
4.3	Organisation	25
4.4	Signalkarten und Zeitstrafen	27
4.5	Spiele mit reduzierten Mannschaften D-Junioren – „Norweger Model“	27



5	Spielbetrieb C-Junioren	28
5.1	Klassenleitung	28
5.2	Spielmodus	28
5.3	Organisation	Fehler! Textmarke nicht definiert.
5.4	Signalkarten und Zeitstrafen	29
5.5	Spiele mit reduzierten Mannschaften C-Junioren – „Norweger Model“	29
6	Spielbetrieb B-Junioren	30
6.1	Klassenleitung	30
6.2	Spielmodus	30
6.3	Organisation	30
6.4	Signalkarten und Zeitstrafen	31
6.5	Spiele mit reduzierten Mannschaften B-Junioren – „Norweger Model“	31
7	Spielbetrieb A-Junioren	32
7.1	Klassenleitung	32
7.2	Spielmodus	32
7.3	Organisation	32
7.4	Signalkarten und Zeitstrafen	33
7.5	Spiele mit reduzierten Mannschaften A-Junioren – „Norweger Model“	33
8	Spielbetrieb Juniorinnen	34
8.1	Klassenleitung	34
8.2	Allgemeines	34
9	Schlussbestimmungen	35

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 01.07.2025 in Kraft und gelten so lange keine aktualisierten Bestimmungen per DFBnet-Postfach oder über die offizielle Internetpräsenz des Kreises veröffentlicht wurden. Die vorherige Version vom 15.08.2024 verliert damit Ihre Gültigkeit.

1.4 Rechtsfolge

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

2 Spieltechnische Hinweise

2.1 Altersklassen, Mannschaftsmeldungen, Auf- und Abstiegsregel

Altersklasse	Bezeichnung	Jahrgang
A-Junioren	U19	2007
	U18	2008
B-Junioren	U17	2009
	U16	2010
C-Junioren	U15	2011
	U14	2012
D-Junioren	U13	2013
	U12	2014
E-Junioren	U11	2015
	U10	2016
F-Junioren	U9	2017
	U8	2018
G-Junioren	U7	2019
	U6	2020

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. Eine Spielberechtigung für die A-Junioren kann auf Antrag gestellt werden. In den Altersklassen bis einschließlich C-Junioren dürfen Spielerinnen ein Jahr älter sein als die männlichen Spieler. Auf Antrag kann auch eine Spielerin des jüngeren A-Jugend Jahrgangs bei den B-Junioren mitspielen. Juniorinnenmannschaften, die in Spielrunden bei den Junioren mitwirken, können um eine Altersklasse älter sein als die Junioren.

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 E-Mail 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 D-Junioren greift und über die gesamte Spielzeit kontrolliert wird.

Auf- und Abstiegsregel (D- bis A-Junioren):

Untere Mannschaften, die in der Kreisliga einen Aufstiegsplatz belegen, können nur aufsteigen, wenn die 1. Mannschaft mindestens eine Klasse höher spielt. Der Kreisligameister des Kreises Rheingau-Taunus steigt in die Gruppenliga auf. Sollte nach Beendigung der Meisterschaft in der Kreisliga Punktgleichheit auf den Meisterschafts- bzw. Aufstiegsplätzen bestehen, wird der der Kreisligameister und Aufsteiger in einem Entscheidungsspiel auf neutralem Platz ermittelt. Tordifferenz und direkter Vergleich haben keine Auswirkung auf die Platzierung (§16.1 JO). Eine untere Mannschaft ist berechtigt an einem Entscheidungsspiel zur Ermittlung des Kreisligameisters teilzunehmen. Sollte eine untere Mannschaft Kreisligameister werden, so kann sie, sofern die erste Mannschaft schon in der Gruppenliga spielt, nicht aufsteigen. In diesem Fall steigt der Verlierer des Entscheidungsspiels, sofern es sich hierbei nicht auch um eine untere Mannschaft handelt deren erste Mannschaft in der Gruppenliga spielt, um den Kreisligameister in die Gruppenliga auf. Kann keine der beiden Mannschaften das ihm zustehende Recht zum Aufstieg wahrnehmen, kann dieses Recht in der Reihenfolge der Abschlusstabelle bis maximal zum 4. Platz weitergegeben werden (siehe Regelung zum Spielbetrieb der einzelnen Altersklassen unter Punkt 4). Vermehrter Abstieg durch die Absteiger aus der Gruppenliga ist möglich. Zwei Mannschaften desselben Vereins können nicht in derselben Liga spielen, außer es wird nur eine Liga in der Altersklasse im Kreis organisiert.

2.2 Spielen mit reduzierten Mannschaften – „Norweger Modell“

Im Kreis Rheingau-Taunus wird das Spielen mit reduzierten Mannschaften – sogenanntes „Norweger Modell“ – in den Kreisklassen der Altersklassen A- bis D-Junioren seit der Saison 2022/23 praktiziert. Spielt eine Mannschaft im „Norweger Modell“ so darf sie maximal einen Wechselspieler einsetzen:

11er Feld (A, B und C-Jugend)	9er Feld (D-Jugend)
12 Spieler: 11vs11 11 Spieler: 10vs10 10 Spieler: 9vs9 9 Spieler: 9vs9	10 Spieler: 9vs9 9 Spieler: 8vs8 8 Spieler: 7vs7 7 Spieler: 7vs

Gespielt wird auf die vorgeschriebene Feldgröße, allerdings reduziert sich die Spielzeit wie folgt:

A- & B-Jugend: pro Spieler – 5 Minuten / Halbzeit (z.B. A-Jugend 10 Feldspieler | Spielzeit 2x40 Minuten); C- & D-Jugend: – 5 Minuten / Halbzeit (unabhängig von der Spielerzahl)

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 A- 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, Rahmenspielplan

Spieltage und Festivals des Jugendspielbetriebs sind grundsätzlich Samstage und Sonntage, Ausnahmen sind zulässig. Frühester möglicher Anstoß ist 10:00 Uhr. Sonntags darf zu den Spielzeiten der Senioren kein Jugendspiel stattfinden.

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 Mannschaftsverantwortlicher 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 für alle Altersklassen (A-G Jugend) nachzuweisen .

2.6 Auswechseln und Mannschaftsstärke

Maximale Anzahl einsetzbarer Spieler:

- 11er Mannschaften maximal 16 Spieler:innen
- 9er Mannschaften maximal 14 Spieler:innen
- 7er Mannschaften maximal 12 Spieler:innen
- 5er Mannschaften maximal 8 Spieler:innen
- 4er Mannschaften maximal 7 Spieler:innen
- 3er Mannschaften maximal 5 Spieler:innen

Bei Spielbeginn und während des Spiels müssen sich ...

- bei 11er-Mannschaften mindestens 7 Spieler:innen,
- bei 9er-Mannschaften mindestens 6 Spieler:innen,
- bei 7er-Mannschaften mindestens 5 Spieler:innen,
- bei 5er-Mannschaften mindestens 4 Spieler:innen,
- bei 4er-Mannschaften mindestens 4 Spieler:innen und
- bei 3er-Mannschaften mindestens 3 Spieler:innen

... 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 kann 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 (§ 22.3 JO). Für die Bearbeitung des Spielberichts ist der Heimverein zuständig inkl. Angabe des Spielleiters im Fall einer Spielleitung.

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 2 Stunden vor Spielbeginn durch den zuständigen Platzbesitzer 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.

Alle Vereine sind verpflichtet dem KJA Ausweichplätze zu nennen. Die JSG und JFV sind des Weiteren verpflichtet, bei schlechter Witterung oder Terminüberschneidungen auf einen anderen Platz der bildenden Stammvereine auszuweichen.

2.9 Spielverlegung

Spielverlegungen für A-, B-, C-, D- und E-Junioren sind ausnahmslos genehmigungspflichtig. Anträge hierzu, mit Einverständniserklärung des Gegners, sind spätestens 5 Tage vor dem Spieltermin über die Funktion „Spielverlegung beantragen“ im DFBnet 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 oder der Kreisjugendwart 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 Tage 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, kann entweder der Klassenleiter einen Termin festlegen oder gibt die Spielwertung zur Erstellung eines Sportgerichtsurteils wegen Nicht-Antritts an den Einzelrichter.

2.11 Genehmigtes Nicht-Antreten

Ein genehmigtes Nicht-Antreten ist nur in Ausnahmefällen möglich, z.B. bei höherer Gewalt.

Einzelfallentscheidung des KJA (z.B. zahlreiche Spieler krank oder Schulveranstaltung – Atteste oder Bescheinigung der Schule unter Nennung der betroffenen Spieler ist dem Klassenleiter vorzulegen). Nur möglich bis 2 Tage vor dem Spiel

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

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 der A-, B-, C-, D- und E-Junioren werden von den Vereinen im DFBNet selbst angelegt. Klassenleiter und Schiedsrichteransetzer sind über das Spiel über das Postfach zu informieren. Die Frist für eine Bearbeitung (Ansetzungswunsch) liegt bei 72 Stunden vor dem Spiel.

Für die Altersklassen der G- und F- Junioren können keine Freundschaftsspiele 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 angemeldet werden. Turniere inklusiv der Spielpläne werden als Kreisturniere durch den Kreisjugendwart genehmigt und angelegt.

Ein Verstoß gegen diese Bestimmungen werden nach §16.4 StO geahndet.

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

Für die Altersklassen der G-, F- und E5-Junioren werden durch die Vereine (Trainer und Mannschaftsverantwortliche) Festivals bzw. Spielfeste eigenständig als Vereinsturniere mittels der DFB-Teampunkt.App organisiert.

Der KJA behält sich dennoch in Ausnahmefällen für die Zukunft vor Spielfeste als verpflichtende Kreisturniere zu organisieren, wenn das erforderlich ist.



Um reibungslose Abläufe für den ausrichtenden Verein zu gewährleisten, sollten alle Mannschaften spätestens 30 Minuten vor Beginn der Festivals anwesend sein und die Mannschaftsmeldungen im elektronischem Spielbericht des DFBnet erfasst haben. 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.

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	-	Von den Vereinen organisierte Festivals (Fair-Play) unter Verwendung der DFB-Teampunkt.App.
F-Junioren	U8 / U9	4 gegen 4	-	Von den Vereinen organisierte Festivals (Fair-Play) unter Verwendung der DFB-Teampunkt.App.
E-Junioren	U10 / U11	5 gegen 5	4 + 1	Von den Vereinen organisierte Festivals (Fair-Play) unter Verwendung der DFB-Teampunkt.App.
				Kreisklasse (Fair-Play Liga)
		7 gegen 7	6 + 1	Kreisklasse (inkl. Spielleitung)
				Kreisliga (inkl. Spielleitung) Nur 1. Mannschaften

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. 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 Abpfiff 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.



3.2 Spielbetrieb G-Junioren

3.2.1 Klassenleitung

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

3.2.2 Spielmodus

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

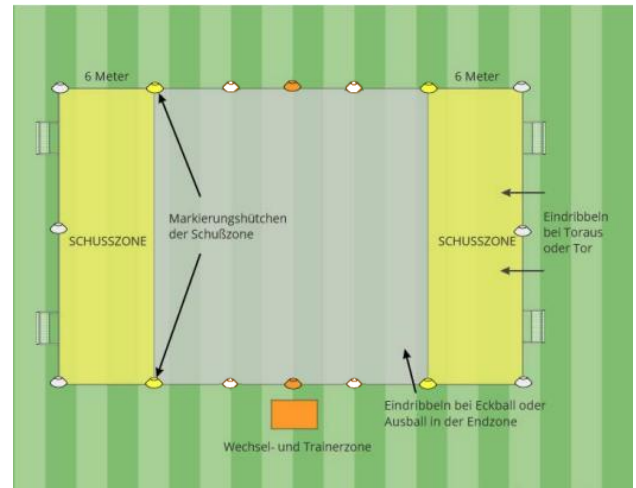
3.2.3 Organisation und Regeln

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):

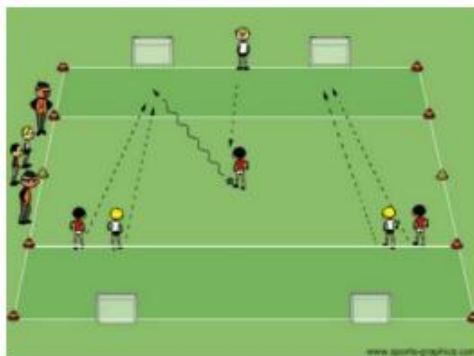
- 10 (40) Markierungsteller oder Markierungsstreifen für den Spielfeldrand
4 (16) Markierungskegel für die Torschusszonen,
2 (8) Markierungskegel für die Mittellinie,
4 (16) Mini-Tore, ggf. Spielfeldnummerierung; 2 Bälle.

Spielkleidung:

Alle Spieler müssen 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.
- 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 dabei auch **direkt** 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 **direkt** 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 auch **direkt** erzielt werden.
- n.) Penalty: Bei grobem 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 hinter dem Schützen auf der gegenüberliegenden Schusszonenecke** 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 ist vor und nach dem Spiel durchzuführen

3.3 Spielbetrieb F-Junioren

3.3.1 Klassenleitung

Name	Alexander Stolze
Telefon	015119100824
E-Mail	alexander.stolze@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

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.).

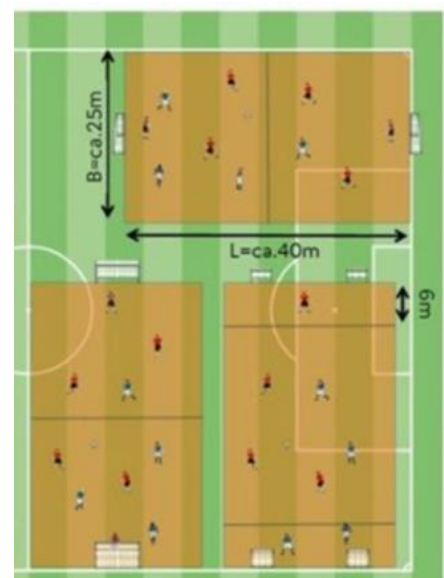
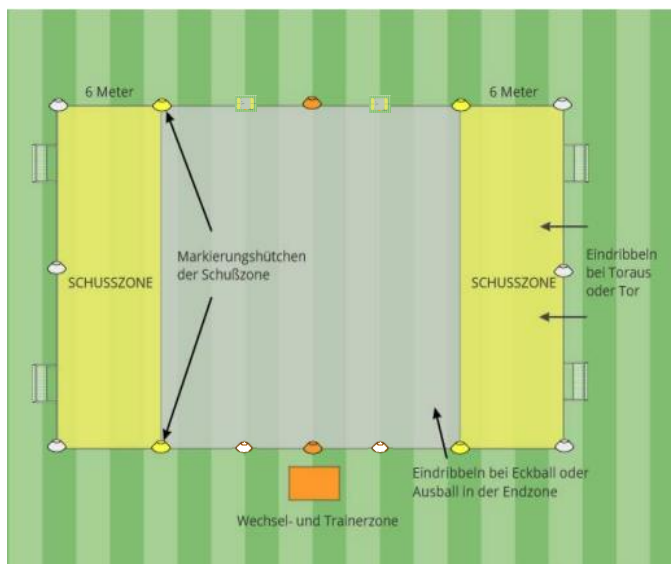
Materialbedarf je Spielfeld (Summe Festival):

10 (40) Markierungsteller oder Markierungstreifen für den Spielfeldrand

8 (32) Markierungskegel für die Torschusszonen,

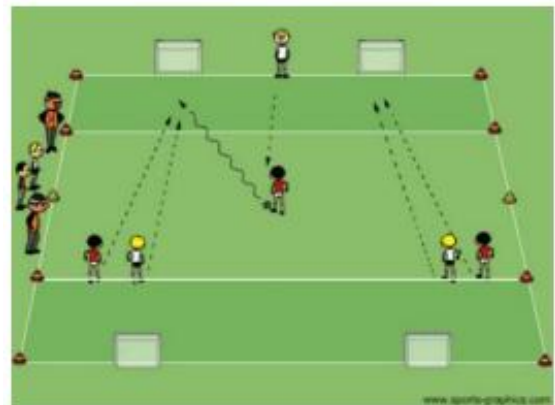
2 (8) Markierungskegel für die Mittellinie,

4 (16) Mini-Tore, ggf. Spielfeldnummerierung; 2 Bälle.



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.
- 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 dabei auch **direkt** 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 **direkt** 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 auch **direkt** erzielt werden.
- n.) Penalty: Bei grobem 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 hinter dem Schützen auf der gegenüberliegenden Schusszonenecke** 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 ist vor und nach dem Spiel durchzuführen!

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
				Kreisklassen
				Von den Vereinen organisierte Festivals (Fair- Play) unter Verwendung der DFB-Teampunkt.App

E-Junioren spielen als 7er-Mannschaften in einer Kreisliga einen Kreismeister aus (nur die ersten Mannschaften einer Altersklasse). Des Weiteren spielen E-Junioren in leistungsorientierten (Gold, Silber, Bronze) Kreisklassen mit 7er-Mannschaften, welche vorher durch eine Qualifikationsrunde ermittelt werden, jeweils einen Kreisklassenmeister pro Liga aus. Alternativ können E-Junioren auch in der „neuen“ Spielform als 5er Mannschaften in Fair-Play Liga Kreisklassen spielen.

Zusätzlich können E-Junioren in von den Vereinen mittels der DFB-Teampunkt.App selbstorganisierten Festivals in den „neuen“ Spielformen als 5er Mannschaften nach den Fair-Play-Liga Regeln 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 (290g - 350g)	4 (290g - 350g)
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	5	3
Max. Anzahl Spieler pro Spiel und Team	12	8

Spelfeld/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).



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 nach Eckball beträgt 3 Meter., bei einem einfachen Regelverstoß im Feld 5 Meter
- d.) Spielerwechsel finden nur an der Mittellinie und bei den Trainern in der Wechselzone statt.
- e.) Penalty (bei grobem Regelverstoß im Strafraum): 8m Strafstoß
- f.) 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.

4 Spielbetrieb D-Junioren

4.1 Klassenleitung

Name	Norbert Kremer
Telefon	067221647 oder 015222937265
E-Mail	norbert.kremer@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 den einen 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 2 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

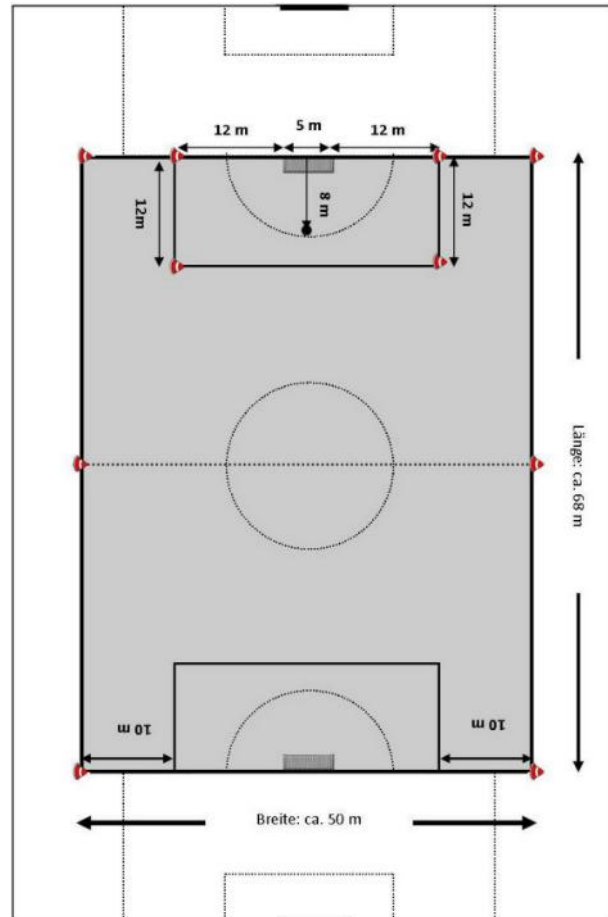
Feldmaße	68m x 50m
Strafraum	12m x 29m
Tore	2 Jugend-Tore (5m x 2m)
Ballgröße	4/5 (350g)
Spieldauer pro Spiel (Turnier)	2x 30 Min. (1x 20 Min.)
Max. Spielzeit pro Spieler pro Spiel (Turnier)	70 Min. (120 Min.)
Anzahl Spieler auf dem Feld pro Team	9
Anzahl Wechsel-Spieler pro Team	5
Max. Anzahl Spieler pro Spiel und Team	14

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.

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 A-bis- D-Junioren ist vorgeschrieben, Gelb/Rot darf ausgesprochen werden. Es gibt keine Zeitstrafen

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

9er Feld (D-Jugend)
10 Spieler: 9vs9 9 Spieler: 8vs8 8 Spieler: 7vs7 7 Spieler: 7vs

Wird das Norweger Modell bei einem Spiel angewandt, so reduziert sich die Spielzeit um 5 Minuten / Halbzeit. Das „Norweger Team“ hat diese Bestimmungen mitzuführen und dem gegnerischen Team sowie dem Schiedsrichter vorzulegen.

5 Spielbetrieb C-Junioren

5.1 Klassenleitung

Name	Sandra Bonin
Telefon	01604831621 oder 06126589920
E-Mail	sandra.bonin@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 den einen Aufsteiger in die Gruppenliga Wiesbaden aus. Das Aufstiegsrecht kann bei Verzicht des Erstplatzierten an berechnete Mannschaften bis maximal zum 4. Tabellenplatz weitergereicht werden.

Kreisklasse: Es wird in 1 Kreisklassen ein Sieger ausgespielt.

Eine als „Norweger Modell“ gemeldete Mannschaft ist ausschließlich für die niedrigste Klasse spielberechtigt, kann kein Kreismeister werden und ist auch nicht aufstiegsberechtigt.

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	5
Max. Anzahl Spieler pro Spiel und Team	16

5.4 Signalkarten und Zeitstrafen

Der Einsatz von Signalkarten bei Spielen der A-bis- D-Junioren ist vorgeschrieben, Gelb/Rot darf ausgesprochen werden. Es gibt keine Zeitstrafen

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

11er Feld C-Jugend
12 Spieler: 11vs11 11 Spieler: 10vs10 10 Spieler: 9vs9 9 Spieler: 9vs9

Gespielt wird auf die vorgeschriebene Feldgröße. Wird das Norweger Modell bei einem Spiel angewandt, so reduziert sich die Spielzeit auf 30 Minuten / Halbzeit. Das „Norweger Team“ hat 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

	Altersklass	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 den einen Aufsteiger in die Gruppenliga Wiesbaden aus. Das Aufstiegsrecht kann bei Verzicht des Erstplatzierten an berechnigte Mannschaften bis maximal zum 4. Tabellenplatz weitergereicht werden.

Kreisklasse: Entfällt in dieser Saison.

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	5
Max. Anzahl Spieler pro Spiel und Team	16

6.4 Signalkarten und Zeitstrafen

Der Einsatz von Signalkarten bei Spielen der A-bis- D-Junioren ist vorgeschrieben, Gelb/Rot darf ausgesprochen werden. Es gibt keine Zeitstrafe

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

11er Feld B-Jugend
12 Spieler: 11vs11 11 Spieler: 10vs10 10 Spieler: 9vs9 9 Spieler: 9vs9

Gespielt wird auf die vorgeschriebene Feldgröße, allerdings reduziert sich die Spielzeit wie folgt:

pro Spieler – 5 Minuten / Halbzeit (z.B. 10 Feldspieler | Spielzeit 2x35 Minuten)

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@kfa-rheingau-taunus.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	5
Max. Anzahl Spieler pro Spiel und Team	16

7.4 Signalkarten und Zeitstrafen

Der Einsatz von Signalkarten bei Spielen der A-bis- D-Junioren ist vorgeschrieben, Gelb/Rot darf ausgesprochen werden. Es gibt keine Zeitstrafe

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

11er Feld A-Jugend
12 Spieler: 11vs11 11 Spieler: 10vs10 10 Spieler: 9vs9 9 Spieler: 9vs9

Gespielt wird auf die vorgeschriebene Feldgröße, allerdings reduziert sich die Spielzeit wie folgt:

pro Spieler – 5 Minuten / Halbzeit (z.B. 10 Feldspieler | Spielzeit 2x40 Minuten)

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	Jürgen Popperl
Telefon	0176 24562531
E-Mail	Juergen.Popperl@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.

Hessischer Fußball-Verband
Rheingau-Taunus-Kreis
Kreisjugendausschuss

Norbert Kremer

Kreisjugendwart

Hessischer Fußball-Verband
Rheingau-Taunus-Kreis
Kreisjugendausschuss

Jürgen Poppen

Stellv. Kreisjugendwart



HESSISCHER FUSSBALL-VERBAND E.V.

