KREIS
Dortmund

Fußball- und Leichtathletik Verband Westfalen e.V.
Kreis 11 – Dortmund –

Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb in der Saison 2024/25

Kreisspielbetrieb Junioren

V1 vom 17.08.2024

Die Verbindlichkeit dieser Durchführungsbestimmungen ergibt sich aus der Veröffentlichung in der **OM 34/2024 vom 23.08.2024**.

Andreas Edelstein
Kreisvorsitzender
Vorsitzender Kreisfußballausschuss

Pascal Sellung
Vorsitzender
Kreisjugendausschuss

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines
2. Spielleitende Stelle
3. Vorrangigkeit
4. Anstoßzeiten
5. Spielverlegungen
6. Spielverzicht – Spielabsagen – Unbespielbarkeit des Platzes
7. Freundschaftsspiele / Turniere
8. Spielberichte
9. Ordnungsdienst
10. Auswechselspieler
11. Spielrechtsprüfung
12. Spielergebnisse
13. Schiedsrichteransetzungen
14. Abschlusstabellen
15. Auf- und Abstieg
16. Vereinsmeldebogen / Spielstätten
17. DFBnet-Postfach
18. Pokalspielbetrieb
19. Kleinfeldbestimmungen
20. Fair-Play-Liga Modus (G/F)
21. Altersgerechtes Spielen
22. Staffelleiter
23. Auf- und Abstiegsregelungen
24. Kreispokal

Anhang 1 – Erläuterungen zu den Spielformen für G-Junioren
Anhang 2 – Erläuterungen zu den Spielformen für F-Junioren
Anhang 3 – Zusammenfassung Kleinfeldregeln

1. Allgemeines

Für die Durchführung der Jugendspiele im Kreis Dortmund gilt, so nicht in diesen Bestimmungen anders angegeben, die Jugendspielordnung in Verbindung mit der Spielordnung des WDFV sowie die aktuell gültigen Fußballregeln des DFB.
Die G- und F-Junioren spielen ihre Spiele im Fair-Play Modus und hierbei zunächst eine Findungsrunde. Diese werden nach den neuen Spielformen im Kinderfußball ausgetragen (siehe Anhang).
In den jeweils höchsten Spielklassen auf Kreisebene der Sonderklasse (KLA) für A-bis E-Junioren, kann grundsätzlich maximal eine Mannschaft pro Verein spielen. Sollten sich mehr Mannschaften pro Verein in einer Altersklasse für die Sonderklasse qualifizieren, führt dies zu Nichtaufstieg- bzw. Zwangsabstieg der jeweils unteren Mannschaft.
Die restlichen Teams der A- bis E-Junioren spielen in der Kreisliga Dortmund (KLB) zunächst eine einfache Qualifikationsrunde. Anschließend spielen die jeweils Bestplatzierten der Qualifikationsstaffeln gemäß den Aufstiegsregelungen in neu zu bildenden Hauptrunden der Kreisliga Dortmund in einer Doppelrunde um den Aufstieg in die Sonderklasse. Die nächstplatzierten Teams der Qualifikationsrunden spielen in weiteren Hauptrunden entsprechend ihrer vorigen Platzierungen in der Qualifikationsrunde um die jeweilige Staffelmeisterschaft.
Am Ende der Saison spielen bei der E- und D-Jugend dann zusätzlich alle Staffelmeister der Kreisliga Dortmund (nur KLB) in Turnierform um die Dortmunder E- bzw. D-Jugend Feldmeisterschaft.
Ein freiwilliger Rückzug (gilt auch für ein dreifaches Nichtantreten) während der Qualifikationsrunden kann immer nur für die niedrigste gemeldete Mannschaft innerhalb einer Spiel- und Altersklasse durchgeführt werden. Sollten andere Teams eines Vereins als das niedrigste durch ein 3-faches Nichtantreten aus dem Spielbetrieb ausscheiden, wird die spielleitende Stelle automatisch das tiefste Team eines Vereins aus der Spielklasse entfernen.
Weitere Details sowie alle Fragen bzgl. Auf- und Abstieg sind den Auf- und Abstiegsregelungen für den Juniorenspielbetrieb zu entnehmen.
Alternative Spielmöglichkeiten für Mannschaften mit leistungsschwächeren oder weniger Spielern: Bei den E- und D-Junioren wird den Vereinen ein Ligaspielbetrieb als Kreisliga C ohne Aufstiegsmöglichkeit als Alternative für leistungsschwächere Mannschaften angeboten. Weitere alternative Spielmöglichkeiten wie bspw. das „Norweger Modell“ und das Modellprojekt „Runterstufung von Mädchen“ nach §33 JSpO/WDFV bedürfen in allen Altersklassen der vorherigen Beantragung und der Genehmigung des KJA.
Die einmal getroffene Wahl des Spielbetriebes der Mannschaften ist einmalig und verbindlich.

2. Spielleitende Stelle

Die Regelungen sind den allgemein gültigen Durchführungsbestimmungen des Kreises Dortmund zu entnehmen.

3. Vorrangigkeit

Der Samstag und der Sonntagvormittag (z. B. 9:15 Uhr oder 11:00 Uhr) sind grundsätzlich dem Jugendspielbetrieb vorbehalten.
Die spielleitende Stelle hat das Recht, Juniorenspiele auch innerhalb der Woche anzusetzen, wenn er dies aus organisatorischen Gründen für erforderlich hält.
Können am Samstag / Sonntagvormittag Jugendspiele wegen Platzsperre oder zu hoher Kapazität von Juniorenmannschaften nicht durchgeführt werden, so muss an den Wochentagen innerhalb der Woche vor dem angesetzten Spieltag gespielt werden. Ist dieses ebenfalls nicht möglich, so hat der Platzverein für die festgesetzten Spiele einen Ausweichplatz zu beschaffen.
Sollte der Platzverein keinen entsprechenden Platz stellen können, wird die spielleitende Stelle das Spiel auf einen neutralen Platz ansetzen.

4. Anstoßzeiten

Die einzuhaltenden amtlichen Anstoßzeiten sind samstags zwischen 10:00 Uhr und 17:00 Uhr und sonntags zwischen 9:00 Uhr und 13:00 Uhr.
Überkreislich angesetzte Spiele sowie auch angesetzte Pokalspiele und deren Vorrangigkeit sind zu beachten.
Für den Spielbetrieb der G- bis C-Junioren sind für den Samstag zunächst lediglich die Spieltage fix angesetzt und die Anstoßzeiten müssen vom Heimverein im DFBnet bis spätestens 10 Tage vor dem angesetzten Spieltag den jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden.
Sollte der Heimverein dieser Verpflichtung nicht nachkommen, werden die Spiele von der spielleitenden Stelle zeitlich fix terminiert und ggfs. ein Ordnungsgeld verhängt.
Spiele innerhalb der Woche (Werktagspiele): Die Spiele der G- bis F- Junioren sollten nicht vor 16:30 Uhr, die der E- bis D- Junioren nicht vor 17:00 Uhr und die der C-bis A- Junioren nicht vor 18:00 Uhr angesetzt werden.
Frühere Anstoßzeiten sind nur mit Zustimmung des Gegners und des Staffelleiters möglich.

5. Spielverlegungen

Die Regelungen sind den allgemein gültigen Durchführungsbestimmungen des Kreises Dortmund zu entnehmen.
Zusätzlich gilt:
Spielverlegungen / Absetzungen von Jugendspielen wegen schulischen, beruflichen, gesellschaftspolitischen oder religiösen Reisen oder Veranstaltungen können von der spielleitenden Stelle vorgenommen werden, wenn spätestens fünf Tage vor dem Spiel ein schriftlicher Antrag mit entsprechender Namensauflistung und schriftlicher Bescheinigung der betreffenden Institution vorgelegt wird. Es müssen mindestens 3 Stammspieler*innen der Mannschaft betroffen sein, die in den vorhergehenden 4 Spielen mindestens 2 x in der Mannschaft

zum Einsatz gekommen sind. Bei Nichteinhaltung der Antragsfrist oder bei unvollständiger Einreichung der Unterlagen kann der Antrag grundsätzlich abgewiesen werden.
Bis 7 Tage vor dem Spiel darf ohne Zustimmung des Gegners, aber mit Zustimmung der spielleitenden Stelle, die angesetzte Spielstätte gewechselt werden (Bsp. Kunstrasen auf Rasen usw.). Eine kurzfristige Änderung der Spielstätte ist nur mit Zustimmung des Gegners und der spielleitenden Stelle möglich.
Erfolgt die Änderung am Spieltag, muss die beiderseitige Zustimmung im Spielbericht durch die/den Spielleiter*in oder Schiedsrichter*in unter „Besondere Vorkommnisse" vermerkt werden.

6. Spielverzicht – Spielabsagen – Unbespielbarkeit des Platzes

Der Spielverzicht ist im § 53 SpO/WDFV geregelt. Ein Spielverzicht ist nur im beiderseitigen Einverständnis und mit Zustimmung der Spielleitenden Stelle zulässig. Ziel muss sein, dass möglichst alle Spiele ausgetragen werden. Die Zustimmung sollte daher nur bei triftigen und nachvollziehbaren Gründen erteilt werden. Die Spiele sind entsprechend mit 2:0 Toren und 3 Punkten zu werten. Bei fehlender Zustimmung der Spielleitenden Stelle ist der Spielausfall als „Nichtantritt" zu werten. Auch ein nicht ausreichend begründeter Spielverzicht kann mit einem Ordnungsgeld (Nichtantritt) belegt werden. Ein genehmigter Spielverzicht wird nicht auf die Regelung gemäß § 16a JSpO/WDFV (Ausscheiden von Mannschaften) angerechnet.
Ein Spielverzicht nach dem 01.05. ist aus Gründen der Wettbewerbsgleichheit nicht möglich.
Der Antrag auf Spielverzicht ist bis spätestens 5 Tage vor dem angesetzten Spiel per DFBnet Postfach an die spielleitende Stelle zu stellen.
Bei einem dreimaligen Nichtantritt wird eine entsprechende Mannschaft des Vereins vom Spielbetrieb ausgeschlossen und ist somit Absteiger der Staffel.
Wenn ein Platz mehrfach oder kurzfristig gesperrt wird, ist die spielleitende Stelle berechtigt, die Durchführung des Spieles auf einer anderen Spielstätte anzuordnen.
Binnen 5 Tage nach der Sportanlagensperre ist dem Staffelleiter eine Bescheinigung durch den Sportstätteneigentümer bzw. den Sport und Freizeitbetriebe Dortmund vorzulegen.

7. Freundschaftsspiele / Turniere

Freundschaftsspiele bzw. Turniere können jederzeit durchgeführt werden, wenn der Pflicht-/ Pokalspielbetrieb oder andere amtliche kreis- oder verbandsseitige Veranstaltungen hierdurch nicht beeinträchtigt werden.
Freundschaftsspiele aller Mannschaften sind durch den Heimverein spätestens zwei Tage vor dem Spieltermin im DFBnet einzustellen.
Kurzfristigere Ansetzungen sind nur nach Rücksprache mit der spielleitenden Stelle und dem SR-Ansetzer zulässig. Für alle Freundschaftsspiele und Turniere ist immer der DFBnet-Spielbericht zu erstellen.
Turniere / Spielfeste sind immer genehmigungspflichtig und müssen über das entsprechende Formblatt des KJA Dortmund der spielleitenden Stelle bis vier Wochen vor dem ersten Turnierspiel beantragt werden. Wird der Turnierantrag nicht fristgerecht oder unvollständig eingereicht, gilt diese Veranstaltung als nicht genehmigt.

Turniere bei der F- und G-Jugend sind als Spielfeste durchzuführen. Ein Sieger darf hier nicht ermittelt werden.
Sollte der Sammelspielbericht bzw. das Modul Vereinsturnier im DFBnet ausnahmsweise nicht genutzt werden (können), so sind immer schriftliche Turnierspielberichte zu erstellen.
Alle Spielberichte sind der spielleitenden Stelle dann innerhalb von sieben Tagen nach dem Turnier zuzusenden. Jeder Spielbericht muss mindestens die Angabe eines Mannschaftsverantwortlichen enthalten.
Grundsätzlich darf jeder Verein nur zwei Turniere pro Altersklasse und Spieljahr durchführen. Hier ist auch die Ausrichtung von Feld- oder Hallenstadtmeisterschaften in den jeweiligen Städten zu berücksichtigen.
Bei den D- Junioren und jünger kann der Verein eigene Schiedsrichter*innen zur Durchführung einsetzen. Dies ist dem KSA bis zwei Wochen vor dem ersten Turnierspiel anzuzeigen.

8. Spielberichte

Für alle Spiele findet grundsätzlich der Spielbericht-Online im DFBnet Anwendung.
Zur Bearbeitung des DFBnet-Online Spielberichts hat der Heimverein Schiedsrichter*in und der Gastmannschaft den Zugang zu einem Computer / Tablett mit funktionierendem Internetzugang zu ermöglichen.
Gemäß den Datenschutzrichtlinien ist die Veröffentlichung der Spielberichte im Internet zulässig. Die Altersgrenze für die Veröffentlichung von Spielernamen ist systemseitig auf ab 16 Jahre eingestellt.
Sollen darüber hinaus einzelne Spieler*innen ab 16 Jahre im Spielbericht mit dem Vermerk „nicht veröffentlichen“ gekennzeichnet werden, so ist der spielleitenden Stelle spätestens vor dem Spieltag eine unterschriebene entsprechende Erklärung der Eltern im Original vorzulegen. Sammelerklärungen für eine gesamte Mannschaft sind nicht zulässig.
Unter „Teamoffizielle“ sind je Mannschaft immer ein/e Trainer*in, ein/e Mannschaftsverantwortliche*r (Betreuer*in der Mannschaft) einzutragen.
Der Heimverein trägt ferner noch eine verantwortliche Person für den Ordnungsdienst verpflichtend in den Spielbericht ein. Die weiteren Eingaben (Co-Trainer*in, Offizielle, Physio etc.) sind freiwillig. Dort können bei Bedarf auch mehrere Personen genannt werden.
Zusätzlich ist je Team ein/e nichtneutraler Schiedsrichterassistent*in zunächst vorab am Spieltag im Inforeiter des Spielberichts anzulegen und später beim Spielverlauf vom SR auszuwählen. Die Angaben für die SRA für Spiele im Fair-Play-Liga Modus bei den G- und F-Junioren entfallen.
Bei den G- und F-Junioren ist im Inforeiter der Spielbegleiter mit Namen und Vereinszugehörigkeit zu erfassen und beim Spielverlauf im Feld „Schiedsrichter“ auszuwählen.
Alle Eintragungen erfolgen mit vollständig ausgeschriebenen Vor- und Nachnamen. Es dürfen nur die Personen eingetragen werden, die auch beim Spiel tatsächlich anwesend sind. Mit der Eintragung im Spielbericht, wird die Anwesenheit dieser Personen beim Spiel vom jeweiligen Mannschaftsverantwortlichen bestätigt. Alle im Spielbericht eingetragenen Personen müssen Mitglied eines Vereins im DFB sein.
Der/die Schiedsrichter*in bzw. Spielleiter*in hat direkt nach dem Spiel vor Ort den Spielbericht Online in Anwesenheit beider Vereinsvertreter (Mannschaftsverantwortliche*r laut Spielbericht)

freizugeben. Vor der Freigabe haben die Vereinsvertreter die Eintragungen zur Kenntnis zu nehmen. Die am Spiel beteiligten Vereine sollten unterstützend die Eingabe der Torschützen*innen mit dem/die Schiedsrichter*in bzw. Spielleiter*in abgleichen.
Ist ein Verein mit den vorgenommenen Eintragungen im Spielbericht nicht einverstanden, so hat er dieses innerhalb von drei Tagen nach Ablauf des Spieltages der spielleitenden Stelle über das DFBnet-Postfach mitzuteilen.
Ist die Erstellung des Spielberichtes Online am Spielort ausnahmsweise nicht möglich, so ist der Spielbericht in Papierform zu erstellen. Verantwortlich für die Bereitstellung des Papierspielberichts ist der Heimverein. Im Papierspielbericht ist der Grund der Nichterstellung des Spielberichts Online anzugeben. Der Heimverein ist verpflichtet dem Schiedsrichter*in / Spielleiter*in einen ausreichend frankierten Briefumschlag mit der Anschrift der spielleitenden Stelle zu übergeben. Der/die Schiedsrichter*in bzw. Spielleiter*in hat den Spielbericht noch am Spieltag entsprechend abzusenden.
Beide beteiligten Vereine sind ferner verpflichtet, den Spielbericht Online „Teil 1 (Aufstellungen)“ so- bald dies technisch möglich ist, spätestens aber innerhalb von 24 Stunden, im DFBnet vollständig nachzupflegen und freizugeben.
Weiterhin ist nach Spielende unabdingbar der Punkt Spielergebnisse vom Heimverein zu beachten und ggf. sobald dies technisch möglich ist, durchzuführen.
Ausdrucke (auch in Auszügen) von Spielberichten dürfen nur für Vereins- und Kreisinterne Zwecke gefertigt werden. Sollten Spielberichte von Verbandsfremden Institutionen (Versicherungen, Polizei, Staatsanwaltschaft, Rechtsanwälte, o. a.) angefordert werden, so ist diese Anforderung an den VKJA weiterzuleiten der alles Weitere mit der Verbandsgeschäftsstelle koordiniert.

9. Ordnungsdienst

Der Heimverein hat für eine ausreichende Anzahl von Ordnungskräften zu sorgen. Die Ordner sind entsprechend deutlich kenntlich zu machen. Der/die für den Ordnungsdienst verantwortliche Vereinsmitarbeiter*in des Heimvereins (Vereinsmitglied) ist im Spielbericht unter Leiter Ordnungsdienst vollständig mit Vor- und Nachnamen einzutragen.

10. Auswechselspieler

Beim Einsatz des Spielberichts Online können bei den Spielen auf Kreisebene in allen Altersklassen bis zu 8 Auswechselspieler*innen in den Spielbericht eingetragen werden.
Sollte trotzdem ein/e Spieler*in zum Einsatz kommen, der vorher nicht im Spielbericht eingetragen wurde, so ist die Eintragung nach erfolgtem Einsatz des Spielers durch den SR / Spielleiter zu ändern, damit die Auswechselung im „Bericht zum Spiel“ eintragen werden kann.
Bei allen Spielen auf Kreisebene dürfen insgesamt bis zu fünf Spieler in den Altersklassen A- bis D-Jugend ausgetauscht werden. In allen Spielen auf Kreisebene ist ferner das Wiedereinwechseln von ausgewechselten Spielern erlaubt.
Im Spielbericht-Online ist nur die erste Einwechselung eines jeden Spielers (auch ohne Zeitangabe) einzutragen.

11. Spielrechtsprüfung

Der/die Schiedsrichter*in bzw. Spielleiter*in überprüft vor Spielbeginn, ob die Spielberechtigungen der/die im Spielbericht eingetragenen Spieler*innen gegeben und ob die im Spielbericht eingetragenen Spieler auch tatsächlich anwesend sind.
Die Überprüfung der Spielberechtigung ist hierbei grundsätzlich über das DFBnet in digitalisierter Form vorzunehmen. Die Vereine sind verpflichtet, dafür die Passbilder der Spieler in die Spielberechtigungsliste im DFBnet hochzuladen. Arbeitshilfen stehen auf der FLVW-Internetseite zur Verfügung.
https://www.flvw.de/amateurfussball/organisation/spielerfotos-im-dfbnet/
Die technische Voraussetzung (z. B. Smartphone oder Tablett) zur Überprüfung hat jeweils die betreffende Mannschaft (Verein) zu stellen. Alternativ kann die Spielberechtigung auch durch die Vorlage einer über das DFBnet ausgedruckten Spielberechtigungsliste mit Foto kontrolliert werden.
Sollte eine Spielrechtsprüfung für einen Spieler nicht möglich sein, hat der SR dieses unter „Sonstige Vorkommnisse" im Spielbericht zu vermerken.
Bei den Spielen der G- und F-Junioren im sogenannten Fair Liga Play Modus findet ebenfalls eine Spielrechtsprüfung statt, die durch je einen Vereinsvertreter gemeinsam vor dem Spiel durchgeführt wird.

12. Spielergebnisse

Bei der Anwendung des Spielbericht-Online entfällt die Ergebniseingabe, da mit der Freigabe des Spielberichtes auch das Ergebnis eingestellt wird. Der gastgebende Verein hat sich davon zu überzeugen, dass der Spielbericht auch tatsächlich freigegeben wurde.
Ist die Freigabe durch den/die SR nicht erfolgt oder kann der DFBnet-Spielbericht nicht genutzt werden, ist der gastgebende Verein verpflichtet, das Spielergebnis oder gegebenenfalls einen Spielausfall umgehend, jedoch spätestens eine Stunde nach dem Spielende, in das DFBnet einzustellen.

13. Schiedsrichteransetzungen

Die Regelungen sind den allgemein gültigen Durchführungsbestimmungen des Kreises Dortmund zu entnehmen.

14. Abschlusstabellen

Zur Ermittlung aller Tabellenplätze, die nichts mit der Meisterschaft bzw. Auf- und Abstieg zu tun haben, wird zunächst die Summe der erreichten Punkte und dann die Tordifferenz nach dem Subtraktionsverfahren herangezogen.
Weitergehende Regelungen zur Wertung der Tabellen mit Relevanz für Auf- und Abstieg bzw. Finalrunden können den Auf- und Abstiegsregelungen für den Juniorenspielbetrieb entnommen werden.

15. Auf- und Abstieg

Die Gruppenersten aus den Sonderklassen der A-, B-, C- und D-Junioren steigen entweder direkt in die Bezirksliga auf oder nehmen an einer Aufstiegsrunde zur Bezirksliga teil.

Alle Vereine der Sonderklassen werden zeitnah darüber in Kenntnis gesetzt, welche Staffeln einen Direktaufsteiger ermitteln.
Steigt eine Mannschaft durch Verzicht nicht auf oder ist nicht aufstiegsberechtigt, so geht das Aufstiegsrecht grundsätzlich an die nächstplatzierte aufstiegsberechtigte Mannschaft der Staffel, in der der verzichtende (nicht berechtigte) Verein gespielt hat. Steigt keine der ersten drei Mannschaften einer Staffel auf, entfällt das Aufstiegsrecht für diese Staffel.
Als Frist für den Verzicht auf das Aufstiegsrecht bzw. die errungene Spielklassenzugehörigkeit gilt der letzte Spieltag einer Saison.
Die detaillierten Auf- und Abstiegsberechtigungen aller Altersklassen ergeben sich ansonsten aus den Auf- und Abstiegsregelungen für den Juniorenspielbetrieb.

16. Vereinsmeldebogen / Spielstätten

Die Regelungen sind den allgemein gültigen Durchführungsbestimmungen des Kreises Dortmund zu entnehmen.

17. DFBnet-Postfach

Die Regelungen sind den allgemein gültigen Durchführungsbestimmungen des Kreises Dortmund zu entnehmen.

18. Pokalspielbetrieb

Alle Bestimmungen zum Pokalspielbetrieb sind den gesonderten Durchführungsbestimmungen des Kreises zum Junioren Kreispokal zu entnehmen.

19. Kleinfeldbestimmungen

Die Spiele der E- und D-Junioren finden auf verkleinertem Spielfeld statt. (verringerte Spieleranzahl).
Hierzu wurden vom WDFV im Anhang zur JSpO gesonderte / angepasste Spielregeln und Feldgrößen veröffentlicht, die beim Spielbetrieb auf Kreisebene im Fußballkreis Dortmund zur Anwendung kommen und im Anhang (Zusammenfassung Kleinfeldregeln) konkretisiert bzw. im Detail angepasst wurden.
Die Spiele der D-Junioren auf Kreisebene werden längs zur Spielrichtung von 16er zu 16er ausgetragen. Das Spielfeld sollte ca. 70 x 50 m groß sein. (Außenlinien entsprechend einrücken) In Sonderfällen (z. b. bei hoher Platzauslastung durch den Spielbetrieb) können die Spiele auch auf einer Spielfeldhälfte (quer) ausgetragen werden und damit zeitgleich mit einem G-, F- oder E-Jugend Spiel. Das D-Jugend Spielfeld sollte dann ebenfalls ca. 70 x 50 m groß sein. (Torauslinie ca. 1-2 m einrücken)
Die Entscheidung über den ausnahmsweisen Spielfeldaufbau quer ist im Einzelfall oder ggfs. auch im Regelfall vorab (spätestens 7 Tage vor dem Spiel) bei der spielleitenden Stelle zu melden. Eine hohe Platzauslastung durch den Trainings- oder Testspielbetrieb gilt nicht als Begründung.
Die weiteren vorgeschriebenen Spielfeldgrößen sind bzgl. der realen Größe in etwa (± 5m) einzuhalten. Skizzen und Beispiele dienen hier vornehmlich zur Orientierung und nicht zur exakten Größendarstellung.

20. Fair-Play-Liga Modus (G/F)

Auch den G- und F-Junioren soll im Rahmen des Fair Play Modus ein kindgerechtes Fußballspielen ermöglicht werden. Freude und Spaß stehen auch hier absolut im Vordergrund.
Eltern und Zuschauer können ihre Kinder anfeuern, müssen aber auch in dieser Altersklasse einen Mindestabstand von ca. 10 Metern zum Spielfeld einhalten und dürfen keinen sportlichen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Die Abstandsregel für alle Zuschauer gelten insbesondere auch für genehmigte gesonderte Kleinspielfelder.
Im Innenraum bzw. auf dem Sportplatz dürfen sich demnach nur die im Spielbericht vermerkten Trainer*innen / Betreuer*innen der Teams aufhalten.
Die Entscheidungen während des Spiels, sollen von den Kindern weitestgehend selbst getroffen werden.
Die Trainer*innen / Betreuer*innen fungieren als gemeinsame Spielleiter*innen und greifen nur bei Bedarf ins Spielgeschehen ein.
Auch die Spiele der G-Junioren werden mit einer unbegrenzten Anzahl an Rotationsspielern ausgetragen, die beliebig oft ein und ausgewechselt werden dürfen.
Eine detaillierte Beschreibung der neuen Spielformen für die G- und F-Junioren ist dem Anhang zu entnehmen.

21. Altersgerechtes Spielen

Bei allen Jugendspielen im Fußballkreis Dortmund sollen vorrangig Spieler*innen in der für die jeweiligen Altersklassen gemäß § 4 JSpO (1) vorgegebenen Jahrgängen zum Einsatz kommen.
Dies ist dann besonders zu beachten, wenn ggfs. mehrere zurückgestufte Spieler*innen und / oder Spieler*innen eines jüngeren Jahrganges gemäß § 4 JSpO (13) bzw. § 4a und / oder § 4 JSpO (3) in höheren bzw. niedrigeren Altersklassen mitwirken.
Aufgrund dessen gilt für jedes Spiel (Meisterschafts-, Pokal-, Freundschafts- & Turnierspiel) bei den:

- C-Junioren: Es müssen mindestens 7 Spieler*innen aktiv mitwirken, die gemäß § 4 JSpO (1) auch der Altersklasse der C-Junior*innen angehören.
- D-Junioren: Es müssen mindestens 6 Spieler*innen aktiv mitwirken, die gemäß § 4 JSpO (1) auch der Altersklasse der D-Junior*innen angehören.
- E-Junioren: Es müssen mindestens 5 Spieler*innen aktiv mitwirken, die gemäß § 4 JSpO (1) auch der Altersklasse der E-Junior*innen angehören.
- F-Junioren: Es müssen mindestens 5 Spieler*innen aktiv mitwirken, die gemäß § 4 JSpO (1) auch der Altersklasse der F-Junior*innen angehören.

Sollte es in Ausnahmefällen hier zu Problemen kommen, z. B. eine spielfähige Mannschaft zu stellen, so kann der betroffene Verein per begründeten Antrag bei der spielleitenden Stelle jeweils 3 Tage vor dem angesetzten Spiel per DFBnet Postfach, (spätestens aber vor dem Anstoß) hier eine Ausnahmegenehmigung beantragen, dieses Spiel mit weniger als den o. a. altersgerechten Spielern zu spielen.

22. Staffelleiter*innen

Die Übersicht der Staffelleiter*innen ist dem separaten Dokument zu entnehmen.

23. Auf- und Abstiegsregelungen

Alle Auf- und Abstiegsregelungen können der separaten Übersicht entnommen werden.

24. Kreispokal

Zu den Pokalspielen des Kreises Dortmund erfolgen gesonderte Hinweise und Durchführungsbestimmungen durch die spielleitende Stelle.

Anhang 1 - Erläuterungen zu den Spielformen für G-Junior*innen

Teamgröße und Spielvarianten
Bei den G-Junior*innen wird in der Basisvariante im 3gegen3 (ohne Torhüter*in) auf Minitore gespielt. Alternativ ist auch ein 2gegen2 (ohne Torhüter*in) möglich. Es kann auf zwei oder vier Tore gespielt werden.

Vor Beginn des Spielfestes
Die Mannschaftsverantwortlichen einigen sich auf eine passende Anzahl Spielfeldern im 3gegen3, alternativ 2gegen2. Hierbei gilt immer die Maxime: Möglichst wenige Wechsel- bzw. Rotationsspieler*innen. Ziel sollte sein, immer möglichst viele Spieler aktiv zu beteiligen.

*Beispiel: Im Falle von jeweils 12 vorhandenen Spieler*innen je Team ist es besser 4 Spielfelder im 3gegen3 einzuplanen, als 3 Spielfelder mit jeweils Rotationsspieler*innen.*

Die Trainer*innen bilden anschließend möglichst gleichstarke Teams aus ihren Mannschaften. Die Gesamtzahl der Teams sollte gerade sein (4, 6, 8, usw.). Es werden so viele Spielfelder aufgebaut, dass alle Teams zeitgleich spielen können.
Beide Mannschaften organisieren je Spielfeld eine*n Spielbeobachter*in aus dem Trainer-/Betreuerteam. Die Spielbeobachter*innen bleiben dem Feld fest zugeordnet und wechseln nicht mit ihrer Mannschaft.

Austragungsformat
Das Austragungsformat des Spielfestes ist ebenfalls vor Beginn unter den Verantwortlichen abzustimmen. Es gibt zwei Varianten:

A) Spielfest-/Festivalform mit auf- und absteigenden Spielfeldern („Champions-League-Modell"): Gespielt wird mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern. Es werden mehrere Durchgänge gespielt. Nach jedem Durchgang geht das Siegerteam ein Feld weiter, das unterlegene Team ein Feld zurück. Bei Unentschieden steigt die Mannschaft auf, die das letzte Tor erzielt hat. Bei einem torlosen Unentschieden entscheidet das Los über den Aufstieg.
B) Vorab festgelegtes Rotationsverfahren (Spielplan): Jedes Team zieht vor Spielbeginn eine Nummer. Für jede Spielrunde ist ein Spielfeld (Buchstabe A, B, C…) vorgegeben. Das Team geht zu dem betreffenden Feld und trifft dort auf ein zweites Team. Die Spielfeldbeobachter sind bei dem Feldwechsel zwischen den Spielrunden behilflich.

Ein/e Hauptkoordinator*in übernimmt den zentralen An- und Abpfiff, den Spielfeldwechsel und ggf. organisatorische/spieltechnische Anpassung, Pausenzeiten etc.
Wichtig: Bei beiden Varianten kann / wird es abhängig von der Anzahl der Teams je Mannschaft auch dazu kommen, dass auch Teams aus einer Mannschaft mal gegeneinander antreten müssen.

Anzahl der Spieler*innen und Teams
Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spieler*innen und maximal 12 Spieler*innen.

Rotationspieler*in (sofern vorhanden): Jeweils nach einer Minute wird der*die Rotationsspieler*in eingewechselt (bestmöglich in einer festgelegten Reihenfolge). Optional kann auch nach jedem Torerfolg – unabhängig von welchem Team – der Wechsel erfolgen. Das Ziel ist, dass jede*r Spieler*in auf eine ähnliche Gesamtspielzeit kommt. Bestmöglich sind alle Spieler*innen gleichzeitig aktiv, je nachdem wie die Teamaufteilung und die Planung der Spielfelder aufgehen. Eingewechselt wird auf Höhe der „Mittellinie" – das Spiel geht dabei weiter.

Spieleröffnung / Spielfortsetzung

Die Spieleröffnung kann z. B. durch je eine*n Spieler*in der Teams vorgenommen werden. Dabei wird der Ball Rücken an Rücken (stehend oder sitzend, je nach Wetter) eingeklemmt und ist mit dem Anpfiff spielbar. Oder alternativ eine Runde „Schere-Stein-Papier" zur Ermittlung des Teams, welches das Spiel eröffnen darf.
Die Spielfortsetzung nach Torerfolg erfolgt von der eigenen Grundlinie durch ein Dribbling oder Passspiel. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück.
Der Freistoß ist am Ort des Vergehens auszuführen. Gleiches gilt für den Ausball. Die Spielfortsetzung ist durch Dribbling oder Passspiel möglich. Ein „ruhender" Ball (Freistoß, Abstoß etc.) darf nicht direkt auf das gegnerische Tor geschossen werden. Liegt der Ort des Vergehens zu nah am gegnerischen Tor (ca. 5m oder weniger) wird der Freistoß ein paar Meter von dem Tor weg nach hinten bzw. zur Seite verlegt.
Bei einem Ausball setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel durch Dribbling oder Pass von der Seite fort.
Eckstöße werden von der Spielfeldecke als Dribbling oder Pass ausgeführt.
Abstöße werden von der Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt.
Bei Ausball, Abstoß und Eckstoß muss der Gegner mind. 3m Abstand halten.

Spielfelder

3gegen3: ca. 25m x 18m
2gegen2: ca. 15m x 10m
Außenlinien können mit Hütchen bzw. mit Markierungstellern gekennzeichnet werden. Es können auch geschlossene Bandensysteme als Spielfeldbegrenzung bzw. für den Spielfeldaufbau berücksichtigt werden. Als kreative Variante kann alternativ auch auf jeweils 2 Minitore je Seite (4 Tore je Feld) gespielt werden.

Tore

Breite: 1,2m bis 2m
Höhe: 0,75m bis 1,2m
2 Tore je Spielfeld, optional 4 Tore
Die Abmessungen dürfen zwischen den einzelnen Spielfeldern durchaus variieren. z.B. auf Feld 1 wird auf 1,00 x 1,50 Meter Tore gespielt und auf Feld 2 wiederum auf 0,80 x 1,20 Meter Tore.
Auf ein und demselben Spielfeld müssen die verwendeten Torgrößen aber immer identisch sein.
Sollten beim Feldaufbau nicht genügend Minitore vorhanden sein, kann alternativ auch auf Stangen- oder Hütchentore gespielt werden.

Spielball
Es wird ausschließlich mit Leichtbällen (ca. 290 g) der Ballgröße 3 gespielt.

Torerzielung
Tore können nach einem Dribbling (mind. zwei eigene Ballkontakte) oder einem Torschuss aus dem Spiel heraus erzielt werden. Aus einem ruhenden Ball (Freistoß, Abstoß, Ausball, etc.) kann mit einem Schuss kein Tor direkt erzielt werden. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück. Tore können generell erst ab der Mittellinie erzielt werden.

Spieldauer
8 Durchgänge á 5 Minuten, alternativ 7 Durchgänge á 6 Minuten
Angemessene Pausenzeiten zwischen den Spielrunden und zur Halbzeit als Trinkpause einplanen.
Der An- und Abpfiff erfolgt zentral.

Weitere Fußballregeln
Strafstöße, Abseits- und Rückpassregel kommen nicht zur Anwendung.

Fair-Play
Vor Beginn des Festivals/Spielfestes begrüßen sich die Spieler*innen und Trainer*innen bei der Eröffnung mit einem Handshake.
Die Spiele werden ohne Schiedsrichter*in ausgetragen. Die Kinder treffen die Entscheidungen auf dem Platz selbst.
Die Trainer*innen geben nur die nötigsten Anweisungen und halten sich zurück. Sie unterstützen die Kinder unter Berücksichtigung ihrer Vorbildfunktion aus einer gemeinsamen Coaching-Zone.
Alle Zuschauenden halten sich außerhalb des Innenraums auf!

Wertung
Generell ist keine Gesamtwertung oder Addition der jeweils erzielten Tore bzw. gewonnene Spiele je Mannschaft zu erstellen.
Nach dem Schlusspfiff können Spielbegleiter kurz den Endstand bei den Spieler*innen abfragen und ein kurzes positives Feedback geben, bevor die Teams den neuen Feldern zugewiesen werden.
Sollte im „Champions-League-Modus“ gespielt werden, kann bei einem unentschiedenen Ausgang der Sieger entweder nach dem Modus „letztes Tor“ gewinnt oder auch durch Losen (Schnick-Schnack-Schnuck etc.) bestimmt werden.

Notwenige Materialien
Je Spielfeld:
- 2 alternativ 4 gleichgroße Minitore (alternativ Hütchen oder Stangentore)
- min. 1 Leichtball der Größe 3
- Ausreichend Hütchen & Plättchen zur Spielfeldbegrenzung
- Gfs. passende Leibchen bei Paarungen von Teams aus einer Mannschaft

Spielbericht / DFBnet

Im DFBnet sind lediglich vor dem Spielfest alle teilnehmenden Spieler (Pflichtspielberechtigung erforderlich) namentlich zu erfassen und die Aufstellung freizugeben.
Außerdem sind alle beteiligten Spieloffiziellen (Trainer, Assistenten, etc.) dort einzutragen.
Eine Ergebniserfassung / Wertung erfolgt nicht. Sollte die elektronische Spielberichtsvariante eine Ergebniseingabe erfordern, ist hier immer ein 0:0 einzutragen.

Zuständigkeiten / Aufgaben

Der Heimverein organisiert den Spielfeldaufbau, Tore, Bälle, Leibchen, ggf. Spielfeldnummerierungen.
Sollte es hier evtl. auch durch notwendigen Parallelspielbetrieb einen Materialengpass (z.B. an Minitoren) geben, kann der Heimverein den Gastverein bitten, mit evtl. vorhandenen mobilen Minitoren auszuhelfen oder fehlendes anderes Material mitzubringen.
Der Gastverein informiert den Heimverein am Vortag des Spielfestes über die ungefähre Anzahl Spieler, mit denen er anzureisen gedenkt. Dies ist insbesondere zur Vorplanung des Spielfeldaufbaus dann wichtig, wenn die Spieleranzahl von der üblichen (9-12) Zahl deutlich nach unten oder oben abweicht.

Aufbauvarianten G-Junior*innen

Anhang 2 - Erläuterungen zu den Spielformen für F-Junior*innen

Teamgröße und Spielvarianten
Bei den F-Junior*innen wird in der Basisvariante im 5gegen5 (4 Feldspieler*innen + 1 Torhüter*in) auf höhenreduzierte Jugendtore gespielt. Ergänzend sind auch ein 4gegen4 und 3gegen3 (ohne Torhüter*in) auf zwei oder vier Minitore anzubieten.

Vor Beginn des Spielfestes
Die Mannschaftsverantwortlichen einigen sich zusätzlich zum Hauptfeld (5gegen5) auf eine passende Anzahl Nebenspielfeldern im 4gegen4, alternativ 3gegen3. Hierbei gilt immer die Maxime: Möglichst wenige Wechsel- bzw. Rotationsspieler*innen. Ziel sollte sein, immer möglichst viele Spieler aktiv zu beteiligen.

*Beispiel: Im Falle von jeweils 8 vorhandenen Spieler*innen je Mannschaft ist es besser einmal 5gegen5 und einmal 3gegen3 ohne Rotationsspieler*innen zu spielen.*

Die Trainer*innen bilden anschließend möglichst gleichstarke Teams aus ihren Mannschaften. Die Gesamtzahl der Teams sollte gerade sein (4, 6, 8, usw.). Es werden so viele Spielfelder aufgebaut, dass alle Teams zeitgleich spielen können.
Beide Mannschaften organisieren je Spielfeld eine*n Spielbeobachter*in aus dem Trainer-/Betreuerteam. Die Spielbeobachter*innen bleiben dem Feld fest zugeordnet und wechseln nicht mit ihrer Mannschaft.

Austragungsformat
Das Austragungsformat des Spielfestes ist ebenfalls vor Beginn unter den Verantwortlichen abzustimmen. Es gibt zwei Varianten:

C) Spielfest-/Festivalform mit auf- und absteigenden Spielfeldern („Champions-League-Modell"): Gespielt wird mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern. Es werden mehrere Durchgänge gespielt. Nach jedem Durchgang geht das Siegerteam ein Feld weiter, das unterlegene Team ein Feld zurück. Bei Unentschieden steigt die Mannschaft auf, die das letzte Tor erzielt hat. Bei einem torlosen Unentschieden entscheidet das Los über den Aufstieg.
D) Vorab festgelegtes Rotationsverfahren (Spielplan): Jedes Team zieht vor Spielbeginn eine Nummer. Für jede Spielrunde ist ein Spielfeld (Buchstabe A, B, C…) vorgegeben. Das Team geht zu dem betreffenden Feld und trifft dort auf ein zweites Team. Die Spielfeldbeobachter sind bei dem Feldwechsel zwischen den Spielrunden behilflich.

Ein/e Hauptkoordinator*in übernimmt den zentralen An- und Abpfiff, den Spielfeldwechsel und ggf. organisatorische/spieltechnische Anpassung, Pausenzeiten etc.
Wichtig: Bei beiden Varianten kann / wird es abhängig von der Anzahl der Teams je Mannschaft auch dazu kommen, dass auch Teams aus einer Mannschaft mal gegeneinander antreten müssen.

Anzahl der Spieler*innen und Teams
Eine Mannschaft besteht aus mindestens 5 Spieler*innen und maximal 12 Spieler*innen.

Rotationspieler*in (sofern vorhanden): Jeweils nach einer Minute wird der*die Rotationsspieler*in eingewechselt (bestmöglich in einer festgelegten Reihenfolge). Optional kann auch nach jedem Torerfolg – unabhängig von welchem Team – der Wechsel erfolgen. Das Ziel ist, dass jede*r Spieler*in auf eine ähnliche Gesamtspielzeit kommt. Bestmöglich sind alle Spieler*innen gleichzeitig aktiv, je nachdem wie die Teamaufteilung und die Planung der Spielfelder aufgehen. Eingewechselt wird auf Höhe der „Mittellinie" – das Spiel geht dabei weiter.

Spieleröffnung / Spielfortsetzung

Die Spieleröffnung kann z. B. durch je eine*n Spieler*in der Teams vorgenommen werden. Dabei wird der Ball Rücken an Rücken (stehend oder sitzend, je nach Wetter) eingeklemmt und ist mit dem Anpfiff spielbar. Oder alternativ eine Runde „Schere-Stein-Papier" zur Ermittlung des Teams, welches das Spiel eröffnen darf.
Die Spielfortsetzung nach Torerfolg erfolgt von der eigenen Grundlinie durch ein Dribbling oder Passspiel, die Torhüter*innen dürfen Einpassen oder Abrollen. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück.
Der Freistoß ist am Ort des Vergehens auszuführen. Gleiches gilt für den Ausball. Die Spielfortsetzung ist durch Dribbling oder Passspiel möglich. Ein „ruhender" Ball (Freistoß, Abstoß etc.) darf nicht direkt auf das gegnerische Tor geschossen werden. Liegt der Ort des Vergehens zu nah am gegnerischen Tor (ca. 5m oder weniger) wird der Freistoß ein paar Meter von dem Tor weg nach hinten bzw. zur Seite verlegt.
Bei einem Ausball setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel durch Dribbling oder Pass von der Seite fort.
Eckstöße werden von der Spielfeldecke als Dribbling oder Pass ausgeführt.
Abstöße werden von der Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt.
Bei Ausball, Abstoß und Eckstoß muss der Gegner mind. 3m Abstand halten.

Spielfelder

5gegen5: ca. 33m x 20m
4gegen4 (ohne Torhüter*in): ca. 28m x 18m
3gegen3 (ohne Torhüter*in): ca. 25m x 18m
Außenlinien können mit Hütchen bzw. mit Markierungstellern gekennzeichnet werden. Es können auch geschlossene Bandensysteme als Spielfeldbegrenzung bzw. für den Spielfeldaufbau berücksichtigt werden. Als kreative Variante kann bei den Nebenlspielfeldern alternativ auch auf jeweils 2 Minitore je Seite (4 Tore je Feld) gespielt werden.

Tore

5gegen5: Höhenreduzierte Jugendtore mit 5m x 1,65m (Torabhängung nutzen)
4gegen4 und 3gegen3: Breite 1,2m bis 2m und Höhe: 0,75m bis 1,2m
2 Tore je Spielfeld, optional (auf Nebenspielfeldern) 4 Tore
Die Abmessungen dürfen zwischen den einzelnen Nebenspielfeldern durchaus variieren. z.B. auf Feld 1 wird auf 1,00 x 1,50 Meter Tore gespielt und auf Feld 2 wiederum auf 0,80 x 1,20 Meter Tore.
Auf ein und demselben Spielfeld müssen die verwendeten Torgrößen aber immer identisch sein.

Sollten beim Feldaufbau nicht genügend Minitore vorhanden sein, kann alternativ auch auf Stangen- oder Hütchentore gespielt werden.

Spielball
Es wird ausschließlich mit Leichtbällen (ca. 290 g) der Ballgröße 3 gespielt.

Torerzielung
Tore können nach einem Dribbling (mind. zwei eigene Ballkontakte) oder einem Torschuss aus dem Spiel heraus erzielt werden. Aus einem ruhenden Ball (Freistoß, Abstoß, Ausball, etc.) kann mit einem Schuss kein Tor direkt erzielt werden. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück. Tore können generell erst ab der Mittellinie erzielt werden.
Sofern der Ball die Torhöhenreduzierung (5m x 1,65m) berührt oder oberhalb ins Tor geht, ist es kein Tor (Ausball/Abstoß).

Spieldauer
8 Durchgänge á 6 Minuten, alternativ 7 Durchgänge á 7 Minuten
Angemessene Pausenzeiten zwischen den Spielrunden und zur Halbzeit als Trinkpause einplanen.
Der An- und Abpfiff erfolgt zentral.

Weitere Fußballregeln
Strafstöße: Bei dem Spielfeld mit höhenreduziertem Jugendtor gibt es bei regelwidrigem Spiel in Tornähe einen Strafstoß, der acht Meter vor dem Tor zur Ausführung kommt. Alle weiteren Spieler*innen halten hinter dem Ball mind. 3m Abstand. Auf Minitoren gibt es keine Strafstöße.
Abseits- und Rückpassregel kommen nicht zur Anwendung.

Fair-Play
Vor Beginn des Festivals/Spielfestes begrüßen sich die Spieler*innen und Trainer*innen bei der Eröffnung mit einem Handshake.
Die Spiele werden ohne Schiedsrichter*in ausgetragen. Die Kinder treffen die Entscheidungen auf dem Platz selbst.
Die Trainer*innen geben nur die nötigsten Anweisungen und halten sich zurück. Sie unterstützen die Kinder unter Berücksichtigung ihrer Vorbildfunktion aus einer gemeinsamen Coaching-Zone.
Alle Zuschauenden halten sich außerhalb des Innenraums auf!

Wertung
Generell ist keine Gesamtwertung oder Addition der jeweils erzielten Tore bzw. gewonnene Spiele je Mannschaft zu erstellen.
Nach dem Schlusspfiff können Spielbegleiter kurz den Endstand bei den Spieler*innen abfragen und ein kurzes positives Feedback geben, bevor die Teams den neuen Feldern zugewiesen werden.
Sollte im „Champions-League-Modus“ gespielt werden, kann bei einem unentschiedenen Ausgang der Sieger entweder nach dem Modus „letztes Tor“ gewinnt oder auch durch Losen (Schnick-Schnack-Schnuck etc.) bestimmt werden.

Notwenige Materialien

Je Spielfeld:

- 2 Jugendtore (5m x 2m) inkl. 2 Torabhängungen (Torhöhe ca. 1,65m)
- 2 alternativ 4 gleichgroße Minitore (alternativ Hütchen oder Stangentore)
- min. 1 Leichtball der Größe 3
- Ausreichend Hütchen & Plättchen zur Spielfeldbegrenzung
- Gfs. passende Leibchen bei Paarungen von Teams aus einer Mannschaft und Kennzeichnung des/der Torhüter*in

Spielbericht / DFBnet

Im DFBnet sind lediglich vor dem Spielfest alle teilnehmenden Spieler (Pflichtspielberechtigung erforderlich) namentlich zu erfassen und die Aufstellung freizugeben.
Außerdem sind alle beteiligten Spieloffiziellen (Trainer, Assistenten, etc.) dort einzutragen.
Eine Ergebniserfassung / Wertung erfolgt nicht. Sollte die elektronische Spielberichtsvariante eine Ergebniseingabe erfordern, ist hier immer ein 0:0 einzutragen.

Zuständigkeiten / Aufgaben

Der Heimverein organisiert den Spielfeldaufbau, Tore, Bälle, Leibchen, ggf. Spielfeldnummerierungen.
Sollte es hier evtl. auch durch notwendigen Parallelspielbetrieb einen Materialengpass (z.B. an Minitoren) geben, kann der Heimverein den Gastverein bitten, mit evtl. vorhandenen mobilen Minitoren auszuhelfen oder fehlendes anderes Material mitzubringen.
Der Gastverein informiert den Heimverein am Vortag des Spielfestes über die ungefähre Anzahl Spieler, mit denen er anzureisen gedenkt. Dies ist insbesondere zur Vorplanung des Spielfeldaufbaus dann wichtig, wenn die Spieleranzahl von der üblichen (9-12) Zahl deutlich nach unten oder oben abweicht.

Aufbauvarianten F-Junior*innen

Anhang 3 - Erläuterungen zu den Spielformen für E-Junior*innen

Teamgröße und Spielvarianten
Bei den E-Junior*innen wird im 7gegen7 (6 Feldspieler*innen + 1 Torhüter*in) auf Jugendtore gespielt. Ergänzend sind auf Nebenspielfeldern 4gegen4 und 3gegen3 (ohne Torhüter*in) auf zwei oder vier Minitore anzubieten.

Vor Beginn des Spielfestes
Die Mannschaftsverantwortlichen einigen sich zusätzlich zum Hauptfeld (7gegen7) auf eine passende Anzahl Nebenspielfeldern im 4gegen4, alternativ 3gegen3. Hierbei gilt immer die Maxime: Möglichst wenige Wechsel- bzw. Rotationsspieler*innen. Ziel sollte sein, immer möglichst viele Spieler aktiv zu beteiligen.

*Beispiel: Im Falle von jeweils 8 vorhandenen Spieler*innen je Mannschaft ist es besser einmal 5gegen5 und einmal 3gegen3 ohne Rotationsspieler*innen zu spielen.*

Die Trainer*innen bilden anschließend möglichst gleichstarke Teams aus ihren Mannschaften. Die Gesamtzahl der Teams sollte gerade sein (4, 6, 8, usw.). Es werden so viele Spielfelder aufgebaut, dass alle Teams zeitgleich spielen können.
Beide Mannschaften organisieren je Spielfeld eine*n Spielbeobachter*in aus dem Trainer-/Betreuerteam. Die Spielbeobachter*innen bleiben dem Feld fest zugeordnet und wechseln nicht mit ihrer Mannschaft.

Austragungsformat
Das Austragungsformat des Spielfestes ist ebenfalls vor Beginn unter den Verantwortlichen abzustimmen. Es gibt zwei Varianten:

E) Spielfest-/Festivalform mit auf- und absteigenden Spielfeldern („Champions-League-Modell"): Gespielt wird mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern. Es werden mehrere Durchgänge gespielt. Nach jedem Durchgang geht das Siegerteam ein Feld weiter, das unterlegene Team ein Feld zurück. Bei Unentschieden steigt die Mannschaft auf, die das letzte Tor erzielt hat. Bei einem torlosen Unentschieden entscheidet das Los über den Aufstieg.

F) Vorab festgelegtes Rotationsverfahren (Spielplan): Jedes Team zieht vor Spielbeginn eine Nummer. Für jede Spielrunde ist ein Spielfeld (Buchstabe A, B, C…) vorgegeben. Das Team geht zu dem betreffenden Feld und trifft dort auf ein zweites Team. Die Spielfeldbeobachter sind bei dem Feldwechsel zwischen den Spielrunden behilflich.

Ein/e Hauptkoordinator*in übernimmt den zentralen An- und Abpfiff, den Spielfeldwechsel und ggf. organisatorische/spieltechnische Anpassung, Pausenzeiten etc.
Wichtig: Bei beiden Varianten kann / wird es abhängig von der Anzahl der Teams je Mannschaft auch dazu kommen, dass auch Teams aus einer Mannschaft mal gegeneinander antreten müssen.

Anzahl der Spieler*innen und Teams
Eine Mannschaft besteht aus mindestens 5 Spieler*innen und maximal 15 Spieler*innen.
Rotationspieler*in (sofern vorhanden): Jeweils nach einer Minute wird der*die Rotationsspieler*in

eingewechselt (bestmöglich in einer festgelegten Reihenfolge). Optional kann auch nach jedem Torerfolg – unabhängig von welchem Team – der Wechsel erfolgen. Das Ziel ist, dass jede*r Spieler*in auf eine ähnliche Gesamtspielzeit kommt. Bestmöglich sind alle Spieler*innen gleichzeitig aktiv, je nachdem wie die Teamaufteilung und die Planung der Spielfelder aufgehen. Eingewechselt wird auf Höhe der „Mittellinie" – das Spiel geht dabei weiter.

Spieleröffnung / Spielfortsetzung

Hauptspielfeld:

- Anstoß vom Mittelpunkt (wechselnd je Spielviertel sowie nach Torerzielung)
- Eckstoß von der Spielfeldecke
- Der Torabstoß/Abschlag sowie der Abwurf/Abschlag des Torhüters/der Torhüterin aus dem Spiel heraus (sowie diese/r den Ball mit den Händen kontrolliert hat) muss vor der Mittellinie von einem/einer Feldspieler*in berührt werden

Nebenspielfeld:

- Die Spieleröffnung kann z. B. durch je eine*n Spieler*in der Teams vorgenommen werden. Dabei wird der Ball Rücken an Rücken (stehend oder sitzend, je nach Wetter) eingeklemmt und ist mit dem Anpfiff spielbar. Oder alternativ eine Runde „Schere-Stein-Papier" zur Ermittlung des Teams, welches das Spiel eröffnen darf.
- Die Spielfortsetzung nach Torerfolg erfolgt von der eigenen Grundlinie durch ein Dribbling oder Passspiel, die Torhüter*innen dürfen Einpassen oder Abrollen. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück.
- Der Freistoß ist am Ort des Vergehens auszuführen. Gleiches gilt für den Ausball. Die Spielfortsetzung ist durch Dribbling oder Passspiel möglich. Ein „ruhender" Ball (Freistoß, Abstoß etc.) darf nicht direkt auf das gegnerische Tor geschossen werden. Liegt der Ort des Vergehens zu nah am gegnerischen Tor (ca. 5m oder weniger) wird der Freistoß ein paar Meter von dem Tor weg nach hinten bzw. zur Seite verlegt.
- Bei einem Ausball setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel durch Dribbling oder Pass von der Seite fort.
- Eckstöße werden von der Spielfeldecke als Dribbling oder Pass ausgeführt.
- Abstöße werden von der Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt.
- Bei Ausball, Abstoß und Eckstoß muss der Gegner mind. 3m Abstand halten.

Spielfelder

Hauptspielfeld: ca. 45m x 30/35m (Torraum: 4m, Strafraum: 12m, Strafstoß: 8m, Mittelkreis: 7m)

Nebenspielfelder:

- 4gegen4 (ohne Torhüter*in): ca. 35m x 20m
- 3gegen3 (ohne Torhüter*in): ca. 25m x 18m

Außenlinien können mit Hütchen bzw. mit Markierungstellern gekennzeichnet werden. Es können auch geschlossene Bandensysteme als Spielfeldbegrenzung bzw. für den Spielfeldaufbau berücksichtigt werden. Als kreative Variante kann bei den Nebenlspielfeldern alternativ auch auf jeweils 2 Minitore je Seite (4 Tore je Feld) gespielt werden.

Tore
Hauptspielfeld: Jugendtore 5m x 2m (kippsicher)
Nebenspielfelder:

- 4gegen4 und 3gegen3: Breite 1,2m bis 2m und Höhe: 0,75m bis 1,2m
- 2 Tore je Spielfeld, optional (auf Nebenspielfeldern) 4 Tore
- Die Abmessungen dürfen zwischen den einzelnen Nebenspielfeldern durchaus variieren. z.B. auf Feld 1 wird auf 1,00 x 1,50 Meter Tore gespielt und auf Feld 2 wiederum auf 0,80 x 1,20 Meter Tore.
- Auf ein und demselben Spielfeld müssen die verwendeten Torgrößen aber immer identisch sein. Sollten beim Feldaufbau nicht genügend Minitore vorhanden sein, kann alternativ auch auf Stangen- oder Hütchentore gespielt werden.

Spielball
Es wird ausschließlich mit Leichtbällen (ca. 350 g) der Ballgröße 4 gespielt.

Torerzielung
Hauptspielfeld:
Tore können ab der Mittellinie erzielt werden. Eine Torerzielung ist generell nur indirekt möglich.
Nebenspielfelder:
Tore können nach einem Dribbling (mind. zwei eigene Ballkontakte) oder einem Torschuss aus dem Spiel heraus erzielt werden. Aus einem ruhenden Ball (Freistoß, Abstoß, Ausball, etc.) kann mit einem Schuss kein Tor direkt erzielt werden. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück. Tore können generell erst ab der Mittellinie erzielt werden.

Spieldauer
4 x 15 Minuten, mit Wechsel aus Hauptspielfeld (7gegen7) und Nebenspielfeldern. Der An- und Abpfiff erfolgt zentral.

Weitere Fußballregeln
Hauptspielfeld

- Bei regelwidrigem Spiel im Strafraum erfolgt ein Strafstoß (8m)
- Die Abseitsregel kommt nicht zur Anwendung
- Die Rückpassregel kommt zur Anwendung

Nebenspielfeld

- Strafstöße, Abseits- und Rückpassregel kommen nicht zur Anwendung.

Fair-Play
Vor Beginn des Festivals/Spielfestes begrüßen sich die Spieler*innen und Trainer*innen bei der Eröffnung mit einem Handshake.
Die Spiele werden ohne Schiedsrichter*in ausgetragen. Die Kinder treffen die Entscheidungen auf dem Platz selbst.
Die Trainer*innen geben nur die nötigsten Anweisungen und halten sich zurück. Sie unterstützen die Kinder unter Berücksichtigung ihrer Vorbildfunktion aus einer gemeinsamen Coaching-Zone.

Alle Zuschauenden halten sich außerhalb des Innenraums auf!

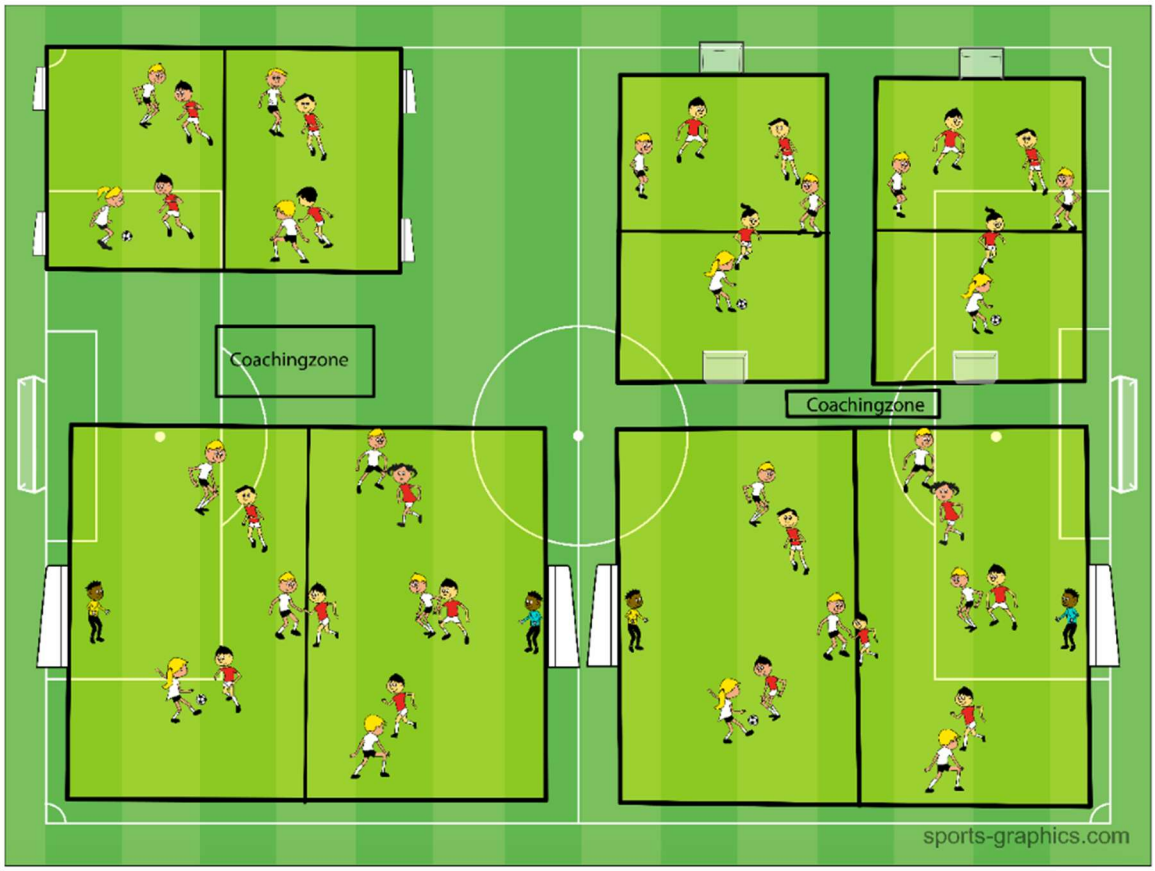
Wertung
Hauptspielfeld: Alle Tore werden gezählt und für das Gesamtergebnis summiert.
Nebenspielfelder:
Generell ist keine Gesamtwertung oder Addition der jeweils erzielten Tore bzw. gewonnene Spiele je Mannschaft zu erstellen.
Nach dem Schlusspfiff können Spielbegleiter kurz den Endstand bei den Spieler*innen abfragen und ein kurzes positives Feedback geben, bevor die Teams den neuen Feldern zugewiesen werden.
Sollte im „Champions-League-Modus" gespielt werden, kann bei einem unentschiedenen Ausgang der Sieger entweder nach dem Modus „letztes Tor" gewinnt oder auch durch Losen (Schnick-Schnack-Schnuck etc.) bestimmt werden.

Notwenige Materialien
Je Spielfeld:
- 2 Jugendtore (5m x 2m)
- 2 alternativ 4 gleichgroße Minitore (alternativ Hütchen oder Stangentore)
- min. 1 Leichtball der Größe 4
- Ausreichend Hütchen & Plättchen zur Spielfeldbegrenzung
- Gfs. passende Leibchen bei Paarungen von Teams aus einer Mannschaft und Kennzeichnung des/der Torhüter*in

Spielbericht / DFBnet
Im DFBnet sind vor dem Spielfest alle teilnehmenden Spieler (Pflichtspielberechtigung erforderlich) namentlich zu erfassen und die Aufstellung freizugeben.
Außerdem sind alle beteiligten Spieloffiziellen (Trainer, Assistenten, etc.) dort einzutragen.
Eine Ergebniserfassung / Wertung erfolgt für die erzielten Tore auf dem Hauptspielfeld.

Zuständigkeiten / Aufgaben
Der Heimverein organisiert den Spielfeldaufbau, Tore, Bälle, Leibchen, ggf. Spielfeldnummerierungen.
Sollte es hier evtl. auch durch notwendigen Parallelspielbetrieb einen Materialengpass (z.B. an Minitoren) geben, kann der Heimverein den Gastverein bitten, mit evtl. vorhandenen mobilen Minitoren auszuhelfen oder fehlendes anderes Material mitzubringen.
Der Gastverein informiert den Heimverein am Vortag des Spielfestes über die ungefähre Anzahl Spieler, mit denen er anzureisen gedenkt. Dies ist insbesondere zur Vorplanung des Spielfeldaufbaus dann wichtig, wenn die Spieleranzahl von der üblichen (9-12) Zahl deutlich nach unten oder oben abweicht.

Aufbauvarianten E-Junior*innen



Anhang 4 – Zusammenfassung Kleinfeldregeln

	G-Jugend	F-Jugend	E-Jugend	D-Jugend
Spielerzahl	3:3, alternativ 2:2 Mindestspielerzahl: 4 Maximal: 12	5:5, altern. 4:4 od. 3:3 Mindestspielerzahl: 5 Maximal: 12	Hauptspielfeld: 7:7 Nebenspielfelder: 4:4 od. 3:3 Mindestspielerzahl: 5 Maximal: 15	9 : 9 Mindestspielerzahl: 6
Auswechs-lungen	Beliebig oft Beliebig viele	Beliebig oft Beliebig viele	Beliebig oft Beliebig viele	Beliebig oft bis zu 5 Spieler
Spielfeldgröße	Spielfeldanzahl beliebig ca. 25m x 18m im 3:3 ca. 15m x 10m im 2:2	Hauptfeld: ca. 33m x 20m im 5:5 Nebenfelder: ca. 28m x 18m im 4:4 ca. 25m x 18m im 3:3	Hauptfeld: ca. 45m x 30-35m im 7:7 Nebenfelder: ca. 35m x 20m im 4:4 ca. 25m x 18m im 3:3	ca. 70m x 50m längs von 16er zu 16er Ausnahme quer ist vorab zu beantragen
Spielfeld	Außenlinien können mit Hütchen oder Plättchen, Begrenzungslinien mit Plättchen markiert werden.			
Tore	ca. 1,2m – 2,0m breit und ca. 0,8m – 1,2m hoch	5m x ca. 1,65m (kippsicher) ca. 1,2m – 2,0m breit und ca. 0,8m – 1,2m hoch	5m x 2m (kippsicher) ca. 1,2m – 2,0m breit und ca. 0,8m – 1,2m hoch	5m x 2m (kippsicher)
Torraum	-	-	4m x 13m	
Strafraum	-	ca. 10m x 18m	12m x 29m	
Strafstoß	-	8m	8m	
Mittelkreis	Mittellinie	Mittellinie	7m	
Spieldauer	8x 5 oder 7x 6 Min.	8x 6 oder 7x 7 Min.	4x 15 Minuten	2x 30 Minuten
Spielball	Ball Größe 3 (290g)		Ball Größe 4 (350g)	
Abseitsregel	Keine Anwendung	Keine Anwendung	Keine Anwendung	gemäß Fußballregeln
Rückpassregel	Keine Anwendung	Keine Anwendung	Hauptspielfeld: gemäß Fußballregeln Nebenspielfelder: Keine Anwendung	gemäß Fußballregeln
Eckstoß	Von der Eckfahne	Von der Eckfahne	Von der Eckfahne	Von der Eckfahne
Abstoß	Eindribbeln oder Einpassen	Torhüter*innen: Abrollen / Einwerfen Spieler*innen: Eindribbeln oder Einpassen	Torhüter*innen: Abrollen / Einwerfen Spieler*innen: Eindribbeln oder Einpassen	gemäß Fußballregeln Der Abstoß erfolgt von der Torraumlinie aus. (ca. 4m vor der Torlinie)
Einwurf / Einkick	Eindribbeln oder Einpassen		Hauptspielfeld: Einwurf, Fehler erklären, WH Nebenspielfeld: Eindribbeln oder Einpassen	gemäß Fußballregeln
Regelwidriges Spiel	Freistoß	Freistöße direkt, im Strafr.: Strafstoß (8m)	Freistöße nur direkt, im Strafraum: Strafstoß (8m)	gemäß Fußballregeln
Persönliche Strafen	Keine - Fair-Play-Liga		Gem. §26 JSpO/WDFV; Aber ohne Zeigen von Karten	Gemäß §26 JSpO/WDFV
Schiedsrichter / Spielleiter	Kinder entscheiden möglichst selbst. Trainer fungieren als gemeinsame Spielbegleiter		Amtlicher Schiedsrichter oder Spielleiter Testspiele auch im Fair-Play-Liga Modus mit einem Spielbegleiter zulässig	