

Spielsystem 3:3

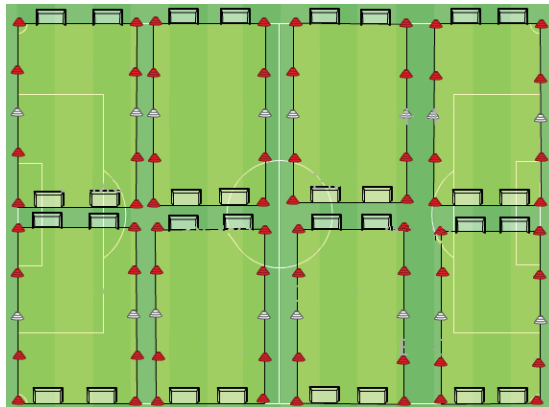
Grundsätze:

1. Die Kinder spielen alleine, ohne von Eltern und Trainern angeleitet zu werden. Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Wechseln der Spielfelder und zählen die Tore.
2. Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend (Hygieneauflagen beachten).

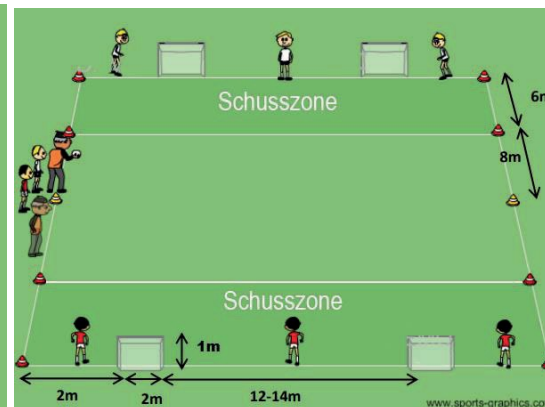
Spielfeld/Aufbau:

1. Gespielt wird 3 gegen 3 auf vier Mini-Tore ohne Torhüter auf einer Spielfeldgröße von ca. 22 m (Breite) und 28 m (Länge). Es ist wichtig, die einzelnen Spielfelder gut sichtbar zu nummerieren (z.B. laminiertes DIN A4-Blatt mit den Nummern 1 bis 8).
- 2.

Gesamtaufbau



Einzelnes Spielfeld



3. Auf ein „normales“ Fußballfeld passen ca. acht Mini-Spielfelder. Somit können bis zu 64 Kinder (3 + 1 Spieler x 16 Mannschaften) gleichzeitig spielen.
4. Materialbedarf je Spielfeld: 8 Markierungskegel für die Torschusszonen, 2 Markierungskegel für die Mittellinie, 4 Mini-Tore, Spielfeldnummerierung
5. Jeder Verein muss pro Team jeweils zwei eigene Mini-Tore zur Veranstaltung mitbringen, sofern vom Veranstalter keine anderen Hinweise erfolgen.

Zahl der Spieler in jeder Mannschaft:

1. Ein Team besteht in der Regel aus 4 Spielern.
2. Drei Spieler befinden sich auf dem Spielfeld. Ein Spieler ist Rotationsspieler.
3. Es ist darauf zu achten, dass immer eine gerade Anzahl an Mannschaften vorhanden ist. Dies kann durch die Zusammenstellung der Mannschaften beeinflusst werden.

Mögliche Teambzusammenstellungen sind:

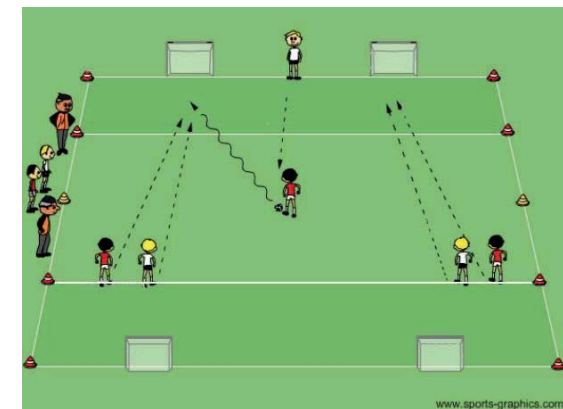
4 Kinder = 1 Mannschaft	7 Kinder = 2 Mannschaften (mit/ohne Auswechsler)
5 Kinder = 1 Mannschaft	8 Kinder = 2 Mannschaften
6 Kinder = 1 Mannschaft	9 Kinder = 2 Mannschaften
	10 Kinder = 2 Mannschaften
	11 Kinder = 2 Mannschaften
	12 Kinder = 2 Mannschaften

Mannschaft	Stichtage	Ballgröße
G-Junioren	01.01.2016 – und jünger	3 (290g)
Mädchen in Jungenmannschaften (bis C-Junioren) dürfen jeweils ein Jahr älter sein. (§14 Nr.5 Satz 2 JO)		

Organisation und Regeln:

1. Die Spielzeit beträgt max. 7 Minuten. Eine Spielzeit von 80 Minuten darf nicht überschritten werden. Zwischen den Spielen muss eine Pause von 3 Minuten stattfinden.
2. Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch die Turnierleitung.
3. Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer Torlinie.

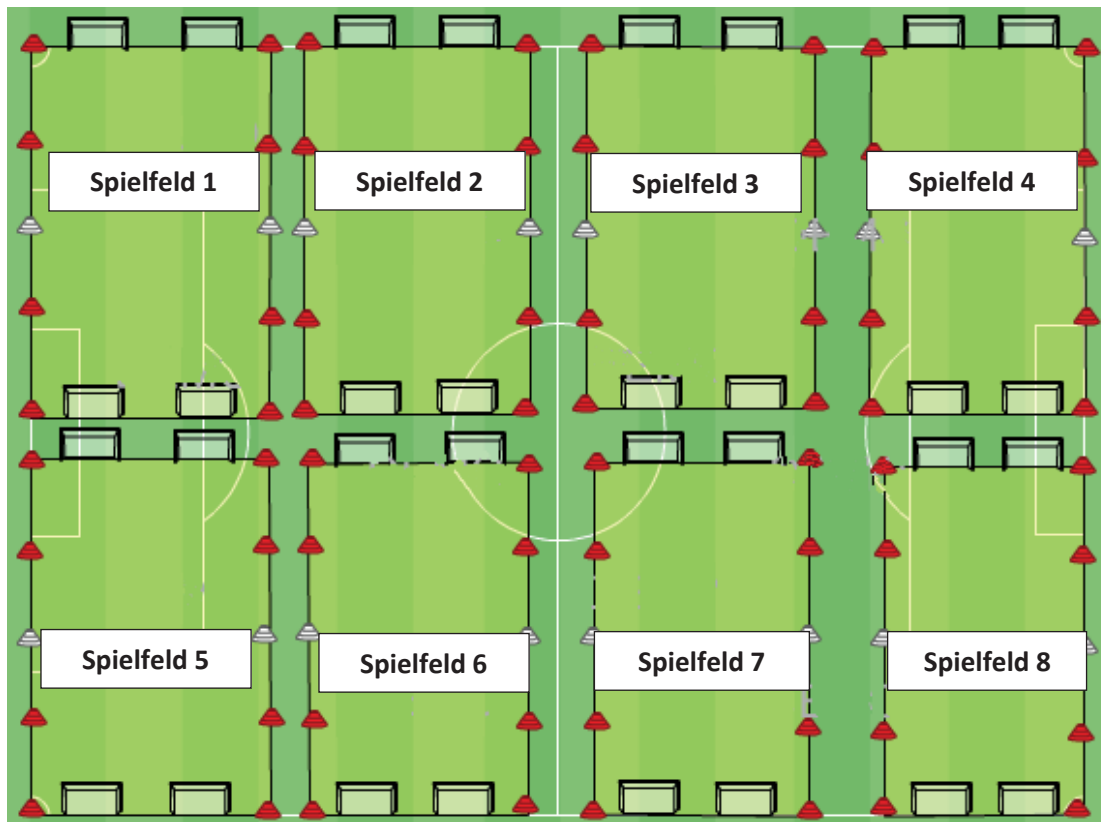
4. Das Spiel wird mit einem Hochball durch den Feldbetreuer begonnen.
5. Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde.
6. Nach jedem Tor wechseln beide Teams (falls Viererteams) jeweils den einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) ein.
7. Besteht ein Team aus mehr als vier Spielern, werden alle übrigen Rotationsspieler gleichzeitig eingewechselt.
8. Wurde nach zwei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wechsel veranlasst der Feldbetreuer.
9. Rotiert wird an der Mitte des Spielfeldes. Das Spiel läuft ohne Unterbrechung weiter. Das heißt, der Feldbetreuer und der/die Rotationsspieler beider Mannschaften stehen grundsätzlich geschlossen an der Mittellinie.
10. Abstoß und Anstoß werden von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt.
11. Bei Abstoß und Anstoß muss sich die gegnerische Mannschaft in die eigene Hälfte zurückziehen.
12. Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. Tore dürfen dabei nach einem zweiten Kontakt erzielt werden. Eckbälle werden wie Seitenausbälle behandelt und an der Außenlinie außerhalb der Schusszone ausgeführt.
13. Bei der Spielfortsetzung nach Freistößen oder Seitenaus muss immer mindestens ein Abstand von 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.
14. Bei einem Regelverstoß außerhalb der eigenen Schusszone erfolgt ein Freistoß, der indirekt oder als Dribbling ausgeführt werden darf.
15. Bei einem Regelverstoß in der eigenen Schusszone erfolgt ein Strafangriff (Penalty) von der Mittellinie gegen einen Verteidiger im 1:1. Die übrigen vier Spieler befinden sich an der anderen Schusslinie und dürfen nach der ersten Ballberührung am Spiel teilnehmen (*siehe nebenstehende Grafik*).
16. Ab einer Differenz von drei Toren spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied wieder kleiner als drei ist.
17. Anstoß, Einwürfe, Abseits und Elfmeter kommen nicht zur Anwendung.
18. Des Weiteren gelten die drei besonderen Regeln der Fairplay-Liga (Schiedsrichter, Trainer und Fans).



Spielmodus Variante:

Spielmodus Auf- und Abstieg:

- Die einzelnen Teams werden so weit wie möglich leistungshomogen eingeteilt. Vor jedem Spieltag oder bei einem Festival werden die Teams nach Stärken (A = sehr gut bis F = Anfänger) sortiert. Diese Klassifizierung dient als Grundlage für die Startaufstellung im ersten Spiel. Das Siegerteam des „höchsten“ Feldes und das Verliererteam des „niedrigsten“ Feldes bleiben nach dem Spiel auf ihrem Feld stehen. Alle anderen Mannschaften steigen auf oder ab und wechseln damit das Feld (Organisation durch Turnierleiter oder Feldbetreuer).
- Bei Unentschieden steigt derjenige auf, der das letzte Tor erzielt hat.



- Bei 0:0 entscheidet das Kinderspiel "Schere-Stein-Papier" (Spielführer, drei Durchgänge)

Spielfelder 1 bis 8: **Verlierer** gehen nach **rechts** – **Gewinner** gehen nach **links**

Gewinner von Feld 1: **Gewinner verbleibt im Feld** – Verlierer von Feld 8: **verbleibt im Feld**

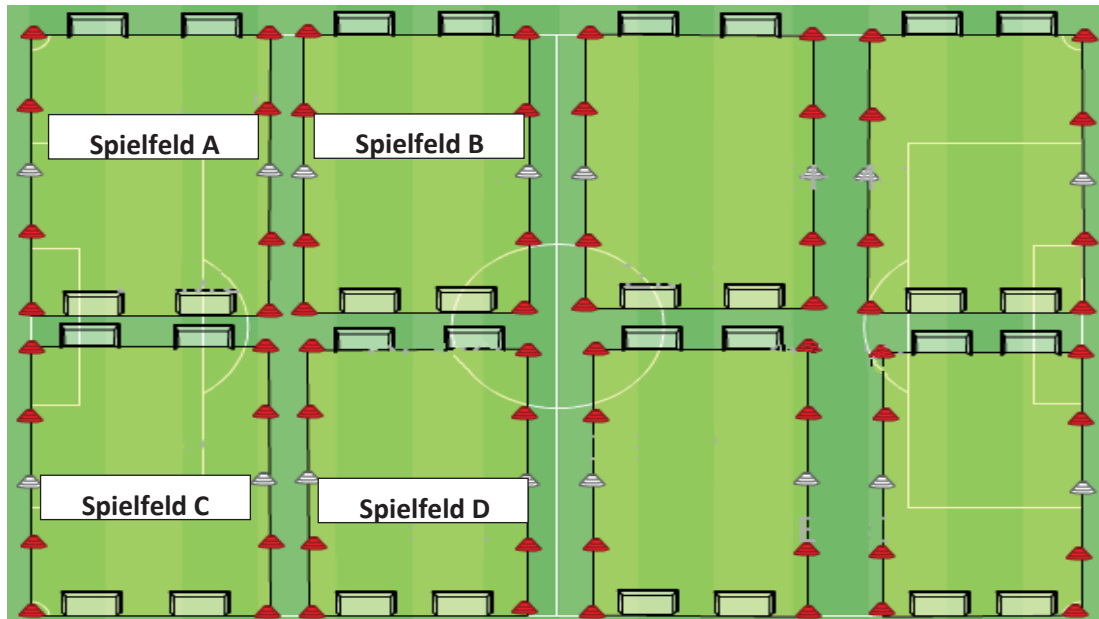
Somit wird erreicht, dass auf einem Großfeld bis zu acht verschiedene „Ligen“ entstehen, die dem unterschiedlichen Leistungsniveau gerecht werden. Bei weniger Mannschaften verringert sich die Anzahl der Spielfelder entsprechend. Das Spielsystem bleibt aber gleich.

Spielmodus Variante 2:

Spielmodus: jeder gegen jeden

- Es spielt jede Mannschaft einmal gegen alle Mannschaften, die an diesem Tag an dem Spielfest teilnehmen. Die Begegnungen und auf welchem Platz diese ausgetragen werden, sind durch den Spielberichtsplan vorgegeben.
- Jede Mannschaft bekommt vor Turnierstart Ihre Mannschaftsnummer durch die Turnierleitung übergeben.
- Die Feldbetreuer helfen den Mannschaften Ihre zugewiesenen Spielfelder zu finden.
- Die erzielten Ergebnisse werden durch die Feldbetreuer notiert und direkt nach Ende der Begegnungen auf Ihren Spielfeldern, der Turnierleitung übergeben.
- Bei unentschieden dürfen alle Spieler einer Mannschaft, abwechselnd mit den Spielern der anderen Mannschaft, von der gegenüberliegenden Torschusslinie auf das gleiche Tor, jeweils einen Torschuss durchführen. Der am Ende die meisten Tore getroffen hat, hat gewonnen. Sollte es weiterhin noch unentschieden stehen, wird. "Schere-Stein-Papier" gespielt. (jeweils ein Spieler aus den beiden Mannschaften, werden insgesamt drei Durchgänge gegeneinander spielen)

Ansonsten gelten die bereits erwähnten Spielregeln.





Spielberechtigungen:

1. Spielberechtigt sind alle Spieler/innen, die eine gültige Spielberechtigung für den Verein nachweisen können. (**§9 JO. G-Jugend ab den Herbstferien 2021**)

Elektronischer Spielbericht Passkontrolle:

1. Bis Vereine und Klassenleiter die technischen Möglichkeiten zur Verfügung haben, ist es für die Saison 2022/2023 möglich, das jeweilige Festival über das HFV-Formblatt "Turnier-Spielbericht" abzuwickeln. Damit wollen wir es den Ausrichtern ermöglichen ohne großen Aufwand die Spieler, welche an dem Tag gespielt haben, zu erfassen bzw. erfassen zu lassen.
2. Die Turnier-Spielberichtsbogen müssen bis zum Folgetag an den zuständigen Klassenleiter versandt werden.

Nichtantreten:

3. Die Mannschaften sind **verpflichtet**, zu organisierten Spielen / Festivals anzutreten.

Schlussbestimmungen:

1. Verstöße gegen diese Durchführungsbestimmungen werden satzungsgemäß geahndet.

Nach Vorgaben aus der Sitzung: Grünberg, im Juni 2021
Verbandsjugendausschuss

1. **Hinweise:**
Für die Zustellung von Benachrichtigungen jeglicher Art im Zusammenhang mit dem Spielbetrieb ist das Elektronische Postfach des HFV maßgebend.
2. Diese Durchführungsbestimmungen mit Ihren Anhängen treten zum 01.08.2022 in Kraft
3. Ruppertshain Juni 2022 gez: Kreisjugendausschuss Main-Taunus i.A. Patrick Brüggling-Würth KJW