



## Allgemeine Durchführungsbestimmungen 2025/2026 bei den G-, F- und E-Junioren - „Neue Wettbewerbsformen“

### 1. **Allgemeines**

Die Durchführung der Spiele erfolgt nach Satzung und Ordnungen des HFV. Die Vereine und die zuständigen Mitarbeiter sind gehalten, sich über diese Regelungen sachkundig zu machen und diese zu beachten.

Diese Durchführungsbestimmungen beziehen sich auf den Kinderfußball mit den „Neuen Wettbewerbsformen“; die Regelungen für den Meisterschaftsspielbetrieb bei den E-Junioren im 7 gegen 7 regeln die gesonderten Durchführungsbestimmungen der Jugend.

### 2. **Zulässige Wettbewerbsformen**

In der Spielzeit 2025/2026 dürfen durch die zuständigen Kreisjugendausschüsse folgende Wettbewerbe angeboten und durchgeführt werden.

#### a) **G-Junioren: Spielfeste (Festivals)**

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

#### b) **F-Junioren: Spielfeste (Festivals)**

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

und/oder

- 5:5 (inkl. TW) auf Jugendtore (Höhe reduziert auf 1,65 m z.B. mit Flatterband oder Banner) / Spielfeldmaße 40 x 25 m / max. Spielzeit 10 Minuten pro Spiel; max. 7 Spielrunden / oder 2 x 20 Min bzw. 3 x 15 Min / Schusszone ist Mittellinie / max. 4 Rotationsspieler / nach den Regeln der FPL (Nr. 5)

#### c) **E-Junioren: Spielfeste (Festivals)**

- 5:5 (inkl. TW) auf Jugendtore / Spielfeldmaße 40 x 25 m / max. Spielzeit 12 Minuten pro Spiel / max. 5 Spielrunden mit jeweils 3 Min Pause oder 2 x 25 Min bzw. 4 x 15 Min / Schusszone ist Mittellinie / 1-4 Rotationsspieler / max. 6 Spielrunden / jeweils 3 Min. Pause / nach den Regeln der FPL (Nr. 5)

und/oder



- 6:6 (inkl. TW) auf Jugendtore / Spielfeldmaße 55 x 35 m Spiele / Spielzeit 4 x 15 Min oder 2 x 25 Min / Schusszone ist Mittellinie / 1-4 Rotationsspieler / nach den Regeln der FPL (Nr. 5)

**Soweit bei Spielen auf Jugendtore das Rotationsprinzip aufgrund der höheren Anzahl an Rotationsspielern nicht greifen kann, sollen die Kinder auf einem Nebenspielfeld im 2:2 oder 3:3 usw. spielen.**

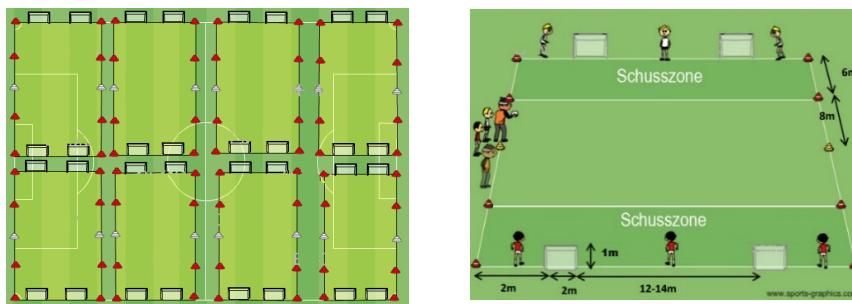
### 3. Regeln für Spielfeste (Festivals) im 3:3/4:4 auf 4 Mini-Tore

#### **Grundsätze:**

- Die Kinder spielen allein, ohne von Eltern und Trainern angeleitet zu werden. Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Auf- und Abstieg.
- Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend.

#### **Spielfeld/Aufbau:**

- Gespielt wird auf 4 Mini-Tore ohne Torhüter auf der vorgegebenen Spielfeldgröße Es ist empfehlenswert, die einzelnen Spielfelder gut sichtbar zu nummerieren (z.B. laminiertes DIN A4-Blatt mit den Nummern 1 bis 8).
- Auf ein „normales“ Fußballfeld passen im 3 gegen 3 ca. acht Mini-Spielfelder; somit können bei G-JUN bis zu 16 Teams gleichzeitig spielen.



- Materialbedarf je Spielfeld: 8 Markierungskegel für die Torschusszonen, ggf. 2 Markierungskegel für die Mittellinie, 4 Mini-Tore, ggf. Spielfeldnummerierung; 2 Bälle. Jeder Verein soll pro Team jeweils zwei eigene Mini-Tore zur Veranstaltung mitbringen, sofern vom Veranstalter keine anderen Hinweise erfolgen.

#### **Zahl der Spieler pro Mannschaft:**

- Ein Team besteht im 3 gegen 3 in der Regel aus 4 bzw. 5 Spielern;
- 3 Spieler befinden sich auf dem Spielfeld. Die anderen Spieler sind Rotationsspieler.
- Es ist darauf zu achten, dass immer eine gerade Anzahl an Mannschaften vorhanden ist. Dies kann durch die Zusammenstellung der Mannschaften beeinflusst werden.



# HESSISCHER FUSSBALL-VERBAND e.V.



## Organisation und Regeln:

- Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch den Turnierleiter.
- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer To-rauslinie.
- Jede teilnehmende Mannschaft stellt einen Feldbetreuer, der die Mannschaft durch das Turnier (auch bei Auf- und Abstieg) dauerhaft begleitet.
- Das Spiel wird mit Ablegen des Balles am Mittelkreis/an der Mittellinie durch einen Feldbetreuer begonnen.
- Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde.
- Nach jedem Tor wechseln beide Teams (nicht zwingend der Torschütze) jeweils einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) aus und ein.
- Wurde nach drei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wech-sel veranlasst der Feldbetreuer.
- Rotiert wird an der Mitte des Spielfeldes – das Spiel läuft ohne Unterbrechung weiter. Das heißt, der Feldbetreuer und der/die Rotationsspieler beider Mann-schaften stehen grundsätzlich geschlossen an der Mittellinie.
- Abstoß und Anstoß werden von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass ausgeführt. Die Mannschaft, die das Tor erzielt hat, muss sich hinter die Mittel-linie zurückziehen.
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. Tore dürfen dabei auch direkt erzielt werden. Ecken werden von der Schusszone ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass ausgeführt werden. Auch hier dürfen Tore direkt erzielt werden.
- Bei der Spielfortsetzung nach Freistößen oder Seitenaus muss immer mindes-tens ein Abstand von 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.
- Bei einem Regelverstoß außerhalb der eigenen Schusszone erfolgt ein Frei-stoß, der auch als Dribbling ausgeführt werden darf. Tore dürfen auch direkt erzielt werden.
- Bei Regelverstoß in der eigenen Schusszone erfolgt ein Strafangriff (Penalty) von der Mittellinie gegen den regelverstoßenden Verteidiger im 1:1. Die übrigen vier Spieler befinden sich an der anderen Schusslinie und dürfen nach der ers-ten Ballberührung am Spiel teilnehmen (siehe Grafik).
- Ab einer Differenz von drei Toren spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied wieder kleiner als drei ist.
- Anstoß, Einwürfe, Abseits und Elfmeter kommen nicht zur Anwendung.
- Des Weiteren gelten die drei besonderen Regeln der **Fairplay-Liga** (Schieds-richter-, Trainer- und Fanregel siehe Nr. 5).

## Spielmodus:

- Die einzelnen Teams werden so weit wie möglich leistungshomogen eingeteilt. Vor jedem Spieltag oder bei einem Turnier werden die Teams nach Schulnotensystem (1 = sehr gut bis 6 = Anfänger) eingeteilt. Diese Klassifizierung dient als Grundlage für die Startaufstellung im ersten Spiel. Die vermeintlich stärksten Teams beginnen idealerweise auf einem mittleren Spielfeld (z.B. Spielfeld 4 oder 5).



- Das Siegerteam des Feldes mit der höchsten Nummer und das Verliererteam vom Feld 1 bleiben nach dem Spiel auf ihrem Feld stehen. Alle anderen Mannschaften steigen auf oder ab und wechseln damit das Feld (Organisation durch Feldbetreuer). 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.
- Bei Unentschieden steigt derjenige auf, der das letzte Tor erzielt hat.
- Bei 0:0 entscheidet das Kinderspiel „Schere-Stein-Papier“.

## 4. **Regeln für Spielfeste (Festivals) der F-Junioren im 4:4 auf Minitore**

### **Grundsätze:**

- Die Kinder spielen allein, ohne von Eltern und Trainern angeleitet zu werden. Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Auf- und Abstieg.
- Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend.

### **Spielfeld/Aufbau:**

- Gespielt wird auf 4 Minitore ohne Torhüter auf der vorgegebenen Spielfeldgröße. Es ist empfehlenswert, die einzelnen Spielfelder gut sichtbar zu nummerieren (z.B. laminiertes DIN A4-Blatt mit den Nummern 1 bis 6).
- Auf ein „normales“ Fußballfeld passen im 4 gegen 4 ca. sechs Mini-Spielfelder; somit können bei F-JUN bis zu 12 Teams gleichzeitig spielen
- Materialbedarf je Spielfeld: 8 Markierungskegel für die Torschusszonen, ggf. 2 Markierungskegel für die Mittellinie, 4 Mini-Tore, ggf. Spielfeldnummerierung; 2 Bälle. Jeder Verein soll pro Team jeweils zwei eigene Mini-Tore zur Veranstaltung mitbringen, sofern vom Veranstalter keine anderen Hinweise erfolgen.

### **Zahl der Spieler pro Mannschaft:**

- Ein Team besteht im 4 gegen 4 in der Regel aus 5 bis 7 Spielern.
- 4 Spieler befinden sich auf dem Spielfeld. Die anderen Spieler sind Rotationsspieler.
- Es ist darauf zu achten, dass immer eine gerade Anzahl an Mannschaften vorhanden ist. Dies kann durch die Zusammenstellung der Mannschaften beeinflusst werden.

### **Organisation und Regeln:**

- Anpfiff und Abpfiff erfolgen zentral für alle Spielfelder durch den Turnierleiter.
- Zu Beginn des Spiels verteilen sich die Spieler einer Mannschaft auf ihrer To-rauslinie.
- Jede teilnehmende Mannschaft stellt einen Feldbetreuer, der die Mannschaft durch das Turnier (auch bei Auf- und Abstieg) dauerhaft begleitet.



- Das Spiel wird mit Ablegen des Balles am Mittelkreis durch einen Feldbetreuer begonnen.
- Ein Tor kann nur in der gegnerischen Schusszone erzielt werden. Eigentore zählen immer, egal von wo der Ball ins eigene Tor gespielt wurde.
- Nach jedem Tor wechseln beide Teams (nicht zwingend der Torschütze) jeweils einen Spieler in einer festgelegten Reihenfolge (Rotation) aus und ein.
- Wurde nach drei Minuten kein Tor erzielt, dann wird manuell rotiert. Den Wechsel veranlasst der Feldbetreuer.
- 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.
- 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.
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. Tore dürfen dabei auch direkt erzielt werden. Ecken werden von der Schusszone ausgeführt und dürfen als Dribbling oder Pass ausgeführt werden. Auch hier dürfen Tore direkt erzielt werden.
- Bei der Spielfortsetzung nach Freistößen oder Seitenaus muss immer mindestens ein Abstand von 3 Metern durch den Gegner eingehalten werden.
- Bei einem Regelverstoß außerhalb der eigenen Schusszone erfolgt ein Freistoß, der auch als Dribbling ausgeführt werden darf. Tore dürfen auch direkt erzielt werden.
- Bei Regelverstoß in der eigenen Schusszone erfolgt ein Strafangriff (Penalty) von der Mittellinie gegen den Regelverstoßenden Verteidiger im 1:1. Die übrigen vier Spieler befinden sich an der anderen Schusslinie und dürfen nach der ersten Ballberührung am Spiel teilnehmen (siehe Grafik).
- Ab einer Differenz von drei Toren spielt die unterlegene Mannschaft mit einem zusätzlichen Spieler bis der Torunterschied wieder kleiner als drei ist.
- Anstoß, Einwürfe, Abseits und Elfmeter kommen nicht zur Anwendung.
- Des Weiteren gelten die drei besonderen Regeln der **Fairplay-Liga** (Schiedsrichter-, Trainer- und Fanregel siehe Nr. 7).

## Spielmodus:

- Die einzelnen Teams werden so weit wie möglich leistungshomogen eingeteilt. Vor jedem Spieltag oder bei einem Turnier werden die Teams nach Schulnotensystem (1 = sehr gut bis 6 = Anfänger) eingeteilt. Diese Klassifizierung dient als Grundlage für die Startaufstellung im ersten Spiel. Die vermeintlich stärksten Teams beginnen idealerweise auf einem mittleren Spielfeld (z.B. Spielfeld 4 oder 5).
- Das Siegerteam des Feldes mit der höchsten Nummer und das Verliererteam vom Feld 1 bleiben nach dem Spiel auf ihrem Feld stehen. Alle anderen Mannschaften steigen auf oder ab und wechseln damit das Feld (Organisation durch Feldbetreuer). 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.



- Bei Unentschieden steigt derjenige auf, der das letzte Tor erzielt hat.
- Bei 0:0 entscheidet das Kinderspiel „Schere-Stein-Papier“.

## 5. **Regeln für Spielfeste (Festivals) bzw. Spiele der F-Junioren im 5:5 auf 2 Jugendtore**

### **Grundsätze:**

- Die Kinder spielen allein, ohne von Eltern und Trainern angeleitet zu werden. Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Auf- und Abstieg.
- Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend.

### **Spielfeld/Aufbau:**

- Gespielt wird auf 2 Jugendtore (bei F-Junioren auf abgehängte Jugendtore) mit Torhütern auf der vorgegebenen Spielfeldgröße.
- Aufgrund der möglichen Verfügbarkeit der Jugendtore sowie der Sportplatzmaße ergibt sich die Anzahl der möglichen Spielfelder aus den Rahmenbedingungen vor Ort.
- Materialbedarf je Spielfeld: flache Markierungsteller für den Strafraum (8 m tief, 15 m breit inklusive Tor), 2 Markierungskegel für die Mittellinie, 4 Markierungskegel für die Ecken; 2 Bälle.

### **Organisation und Regeln:**

- Es gelten die Regeln der Fairplay-Liga (siehe Nr. 7)
- Bei Seitenaus wird der Ball eingepasst oder eingedribbelt. Tore dürfen dabei auch direkt erzielt werden.
- Rückpassregel und Abseits finden bei den F-Junioren keine Anwendung.
- Hinweis in Bezug auf abgehängte Tore: Wenn der Ball, das Banner oder die Latte berührt, gibt es einen Tor-Abstoß. Das gilt unabhängig, wer zuletzt berührt hat.

## 6. **Regeln für Spiele der E-Junioren im 5:5 oder 6:6 auf 2 Jugendtore**

### **Grundsätze:**

- Die Kinder spielen allein, ohne von Eltern und Trainern angeleitet zu werden.
- Die Betreuer helfen nur bei Unklarheiten, beim Wechseln, in den Trinkpausen, bei Auf- und Abstieg.
- Der Handshake ist für alle Altersklassen verpflichtend.

### **Spielfeld/Aufbau:**

- Gespielt wird auf 2 Jugendtore mit Torhütern.



# HESSISCHER FUSSBALL-VERBAND e.V.



- Materialbedarf je Spielfeld: flache Markierungsteller für den Strafraum (8 m tief, 15 m breit inklusive Tor), 2 Markierungskegel für die Mittellinie, 4 Markierungskegel für die Ecken; 2 Bälle.

## **Organisation und Regeln:**

- Es gelten die Regeln der Fairplay-Liga (siehe Nr. 7).
- Bei Seitenaus wird der Ball eingeworfen.
- Die Abseitsregel findet bei den E-Junioren keine Anwendung.
- Die Rückpassregel kommt zur Anwendung.

## **7. Regeln für Spiele im Rahmen der FP-L bei Wettbewerben auf zwei Tore**

### **Schiedsrichter-Regel**

Die Kinder entscheiden selbst und spielen ohne Schiedsrichter.

- Die Kinder lernen Verantwortung für sich und Mitverantwortung für andere zu übernehmen.
- Sie lernen Entscheidungen zu treffen und zu akzeptieren.
- Die finale Einhaltung der Spielregeln obliegt den Trainern, die am Spielfeldrand gemeinsam in der Coachingzone stehen und gemeinsam bei stritten Entscheidungen eingreifen.
- An- und Abpfiff des Spieles erfolgt durch den Trainer oder Betreuer der Heimmannschaft. Dieser überwacht auch die Spielzeit.

### **Fan-Regel**

- Die Eltern halten Abstand zum Spielfeld.
- Durch eine ca. 15m vom Spielfeld entfernte „Eltern- und Fanzone“ wird die direkte Ansprache an die Kinder von außen unterbunden.
- Die Kinder können so ihre eigene Kreativität entfalten.
- Das Spiel wird den Kindern zurückgegeben.

### **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.
- Die Trainer organisieren das gemeinsame Einlaufen beider Mannschaften aus der Fanzone auf das Spielfeld sowie die Begrüßungs- und Verabschiedungszeremonie zwischen den Spielern beider Teams auf dem Spielfeld.

Die für die Spielfeldgrößen notwendigen Linien (z.B. Strafräume, Außenlinien) können mit flachen Markierungstellern gekennzeichnet werden.



# HESSISCHER FUSSBALL-VERBAND e.V.



## 8. **Ballgrößen**

Diese Angaben sind allgemeinverbindliche DFB-Empfehlungen.

Altersklasse	Ballgröße	Ballgewicht
E-Junioren	Größe 4	290 oder 350 g
F-Junioren	Größe 3 oder 4	290 g
G-Junioren	Größe 3	290 g

## 9. **Meldungen an das DFBNET / Ergebniseingabe**

Die Vereine sind verpflichtet, eventuelle Spielausfälle an das DFBNET zu melden.

Spielpläne sollen im DFBnet veröffentlicht werden. Spielergebnisse dürfen bei den G- und F-Junioren nicht im DFBnet veröffentlicht werden.

## 10. **Spielbericht (Papierform)**

Im F- und G-Juniorenbereich kann der Spielbericht in Papierform verwendet werden. Die entsprechende Festlegung trifft der zuständige Kreisjugendausschuss.

### 10a. **Spielbericht – Online**

(elektronischer Spielbericht; siehe auch gesonderte Durchführungsbestimmungen)

Die Kreise können durch Beschluss des Kreisjugendausschusses die Verwendung des elektronischen Spielberichtes auch bei den F- und G-Junioren vorgeben.

Bei den E-Junioren ist die Verwendung des elektronischen Spielberichts generell vorgeschrieben.

Alle für den Einsatz vorgesehenen Spieler sind im elektronischen Spielbericht aufzuführen und benötigen eine Spielberechtigung für ihren Verein.

Bei Systemausfall ist ein Papier-Spielbericht zu verwenden

## 11. **Kreise**

Die Kreise regeln ihren Spielbetrieb in eigener Zuständigkeit nach den Vorschriften der Jugendordnung und den Durchführungsbestimmungen des Verbandsjugendausschusses.

Die Spiele der G- und F-Junioren – sowie der E-Junioren FPL – werden als Freundschaftsspiele ausgetragen und nicht mit Schiedsrichtern besetzt.

## 12. **Durchführung von Freundschaftsspielen und Turnieren**

Freundschaftsspiele und Freundschaftsturniere (Feld- und Hallenspiele) bei den G- und F-Junioren können ausschließlich nach den Regeln der neuen Wettbewerbsformen stattfinden.

Platzierungsspiele sind nicht zulässig.

Der VJA behält sich Änderungen bzw. Sonderregelungen vor.

**Verbandsjugendausschuss,  
Juli 2025**