

Durchführungsbestimmungen der Junioren Saison 2022/23 - Fußballkreis Hunsrück-Mosel -

I. Allgemeine Bestimmungen

1. Anzahl der Spieler

Zur angesetzten Zeit müssen bei

11er-Mannschaften 7 Spieler

9er-Mannschaften 7 Spieler

7er-Mannschaften 5 Spieler

5er-Mannschaften 4 Spieler

in ordnungsgemäßer Spielkleidung spielbereit antreten.

2. Stammspielerregelung

Stammspieler ist, wer mehr als die Hälfte der ausgetragenen Pflichtspiele absolviert hat.

In einer unteren Mannschaft (11er und 9er) dürfen bis zu zwei Stammspielern der oberen Mannschaft eingesetzt werden. In den letzten vier Punktspielen darf kein Stammspieler der oberen Mannschaft mehr mitwirken (§ 16 SpO FVR). In 7er-Mannschaften darf nur ein Stammspieler der oberen Mannschaft mitwirken. 11er-Mannschaften sind gegenüber 7er- und 9er-Mannschaften "obere" Mannschaften (§ 14 JugO FVR).

Bei Spielrunden im Play-Off-System stellen Orientierungs- und Hauptrunden in sich geschlossene Einheiten dar, d.h. die Stammspielereigenschaft ist jeweils gesondert festzustellen. Bei der Berechnung der Stammspielereigenschaft in den Hauptrunden zählen die Pokalspiele nicht mit (§ 14 Nr. 2 d JugO FVR).

3. Spielfeldmaße

siehe entsprechende Übersicht

4. Strafstöße

Die Strafstoßmarken ändern sich mit der Größe des Tores:

- große Tore (normales Spielfeld bei 11er-Mannschaften): 11 Meter
- Schülertore (C7- und D7/D9-Junioren): 9 Meter
- Schülertore (E- und F-Junioren): 8 Meter

5. Abseits

Alle Mannschaften spielen mit der Abseitsregelung (Ausnahme: Bambini, F- und E-Junioren).

6. Spielkleidung

Beide Mannschaften müssen in ordnungsgemäßer, einheitlicher, deutlich voneinander unterscheidbarer Kleidung antreten. Erforderlichenfalls hat der Gastverein die Spielkleidung zu wechseln.

7. Nachweis der Spielberechtigung - Digitaler Pass

Vor jedem Spiel ist zwingend eine Kontrolle der Spielberechtigungen („Passkontrolle“) durchzuführen. Der Nachweis der Spielberechtigung kann folgendermaßen geführt werden:

- a) Online: per DFBnet App (Smartphone/Tablet) oder PC-Version
- b) Offline: Vorlage Spielberechtigungsliste mit Foto
- c) Offline: per Screenshot (Bildschirmfoto) der Spielberechtigungen

Bei fehlendem Nachweis der Spielberechtigung hat der Spieler gegenüber dem Schiedsrichter folgende Möglichkeit seine Spielberechtigung nachzuweisen:

Vorlage eines gültigen Lichtbilddokuments (Personalausweis, Kinderausweis, Führerschein, etc.), wenn der Spieler dem Schiedsrichter von Person nicht bekannt ist. Im Jugendbereich gilt die Maßgabe, dass der Jugendbetreuer zusätzlich die Identität des Spielers durch Unterschrift auf dem Spielbericht dann zu bestätigen hat, wenn kein Lichtbilddokument vorgelegt werden kann.

Zu allen aktiven Spielberechtigungen, die in die Spielberechtigungsliste geladen werden, muss ein aktuelles Foto im DFBnet hinterlegt sein. Bei fehlendem Foto in der Spielberechtigungsliste gilt Folgendes:

1. Der Schiedsrichter fordert den Verein auf, bis zum Ende des Spiels dafür zu sorgen, dass das fehlende Foto in der Spielberechtigungsliste hochgeladen wird.
2. Kommt der Verein dieser Aufforderung nicht nach, vermerkt der SR dieses Versäumnis im Spielbericht und der Staffelleiter fordert den Verein auf, das Versäumnis bis zum nächsten Spiel (längstens jedoch 10 Tage) nachzuholen.
3. Sofern der Verein dem innerhalb der ihm gesetzten Frist nicht nachkommt, geht die Angelegenheit an die zuständige Spruchkammer.
4. Sofern ein Verein in einer Saison wiederholt derart auffällig wird, ist das Verfahren direkt an die Spruchkammer abzugeben.

8. Spielberichte und Ergebnismeldung

Es gelten die [Durchführungsbestimmungen zum elektronischen Spielbericht](#).

Jeder Verein ist verpflichtet, den Spielbericht seiner Mannschaft vor Anpfiff des Spiels im DFBnet freizugeben. Die Heim- und die Gastmannschaft haben jeweils einen Ausdruck ihrer Mannschaftsaufstellung dem Schiedsrichter rechtzeitig vor Spielbeginn zu überreichen.

Bei Spielen auf Kreisebene, zu denen kein offizieller Schiedsrichter angesetzt wurde oder dieser nicht angetreten ist, ist der Spielbericht durch den Heimverein möglichst innerhalb von 60 Minuten nach dem Spiel, spätestens jedoch am zweiten Tag nach dem Spiel, zu vervollständigen und freizugeben. Dies gilt auch bei Freundschaftsspielen.

Der Heimverein ist für die rechtzeitige Ergebnismeldung nach Spielende verantwortlich. Demnach sind Spielergebnisse am Spieltag bis 18:00 Uhr zu melden. Endet ein Spiel laut Ansetzung nach 17:00 Uhr, ist das Ergebnis spätestens eine Stunde nach Spielende zu melden (§ 22 Nr. 1n SpO FVR).

9. Schiedsrichtergestellung

Eine Schiedsrichteransetzung erfolgt grundsätzlich erst ab der D-Junioren Leistungsklasse. Bei Spielen ohne offiziell angesetzten Schiedsrichter (i.d.R. D-Junioren Kreisklasse und E-Junioren) hat der Heimverein den Schiedsrichter zu stellen. Nach Absprache kann selbstverständlich auch eine andere geeignete Person die Spielleitung übernehmen (vgl. § 17 Nr. 1 S. 2).

In allen Spielklassen der Junioren muss auch bei Nichtantreten des neutralen Schiedsrichters das Spiel ausgetragen werden. In einem solchen Fall wird der Schiedsrichter ebenfalls vom Heimverein gestellt. Die Wartezeit beträgt 15 Minuten.

Eine offizielle Schiedsrichteransetzung in der D-Junioren Kreisklasse erfolgt auf Wunsch (und auf Kosten) des Heimvereins nur, wenn der Schiedsrichter vom Heimverein organisiert wird und dieser keinen anderen (höheren) Spielauftrag wahrnehmen muss. Die Mitteilung erfolgt an den zuständigen Schiedsrichteransetzer Junioren. Folglich kann es sein, dass der vorgesehene Schiedsrichter vom Spiel in der D-Junioren Kreisklasse kurzfristig abgezogen wird.

10. Spielverlegungen und -absagen

Spielverlegungen sind grundsätzlich bis 5 Tage vor dem Spiel nur über das DFBnet einzureichen. In Ausnahmefällen können Spiele auch nach Ablauf der 5-Tagesfrist schriftlich per E-Mail mit Zustimmung des Gegners beim jeweiligen Staffelleiter eingereicht werden.

Bei kurzfristigen Verlegungen oder Absagen (kleiner 36h) hat der verursachende Verein den Staffelleiter und den Schiedsrichter telefonisch und schriftlich zu informieren.

II. Spielmodus

A-Junioren

Die A-Junioren-Mannschaften des Fußballkreises Hunsrück-Mosel spielen in einer Staffel mit den Mannschaften des Fußballkreises Koblenz. Die Staffelleitung wird durch den Kreis Koblenz übernommen. Die entsprechenden Durchführungsbestimmungen, erlassen durch den Kreis Koblenz, sind zu beachten.

Die bestplatzierte Mannschaft des Kreises Hunsrück-Mosel ist Kreismeister der A-Junioren im Fußballkreis Hunsrück-Mosel.

Der Kreismeister hat das Recht auf die Relegation zur A-Junioren Bezirksliga. Verzichtet der Kreismeister auf die Relegation oder kann dieser nicht aufsteigen, geht

das Recht an den Zweit- und danach an den Drittplatzierten über. 9er-Mannschaften spielen mit Wertung, aber ohne Aufstiegsberechtigung.

B-Junioren

Die B-Junioren-Mannschaften spielen in einer Staffel mit insgesamt 9 Mannschaften. Es wird ein Hin- und ein Rückspiel ausgetragen (18 Spieltage). Der am Ende Erstplatzierte der Staffel ist Kreismeister. Bei Punktgleichheit zwischen zwei Mannschaften findet ein Entscheidungsspiel, bei mehr als zwei Mannschaften ein Blitzturnier, zur Ermittlung des Kreismeisters statt.

Der Kreismeister hat das Recht auf die Relegation zur A- und B-Junioren Bezirksliga. Verzichtet der Kreismeister auf die Relegation oder kann dieser nicht aufsteigen, geht das Recht an den Zweit- und danach an den Drittplatzierten über. 9er-Mannschaften spielen mit Wertung, aber ohne Aufstiegsberechtigung.

C-Junioren

Die C-Junioren-Mannschaften spielen in drei "regionalen" Qualifikationsgruppen mit je 6 Mannschaften. Der Erst- und Zweitplatzierte jeder Quali-Gruppe qualifiziert sich für die Leistungsklasse (LK). Die anderen Mannschaften werden in der Kreisklasse (KK) in zwei Staffeln aufgeteilt. Bei Punktgleichheit von zwei Mannschaften findet ein Entscheidungsspiel, bei mehr als zwei Mannschaften ein Blitzturnier, statt. 9er-Mannschaften spielen in der Qualirunde mit Wertung, aber ohne Berechtigung zum Aufstieg in die Leistungsklasse. Die sich sportlich qualifizierten Mannschaften haben in der Leistungsklasse zu spielen und können nicht verzichten. Die Spiele der LK und KK beginnen nach den Herbstferien. Dort wird eine Hin- und Rückrunde gespielt.

Der Sieger der Leistungsklasse ist Kreismeister und hat das Recht auf die Relegation zur B- und C-Junioren Bezirksliga. Verzichtet der Kreismeister auf die Relegation oder kann dieser nicht aufsteigen, geht das Recht an den Zweit- und danach an den Drittplatzierten der Leistungsklasse über.

D-Junioren

Die D-Junioren-Mannschaften spielen in vier "regionalen" Qualifikationsgruppen mit je 6 Mannschaften. Bis zu den Herbstferien wird im Modus Jeder-gegen-Jeden ermittelt, welche Mannschaften sich für die Leistungsklasse (LK) und welche für die Kreisklasse (KK) qualifizieren. Der Erst- und Zweitplatzierte jeder Qualifikationsgruppe sowie die zwei besten Drittplatzierten qualifizieren sich für die LK. Bei Punktgleichheit von zwei Mannschaften findet ein Entscheidungsspiel, bei mehr als zwei Mannschaften ein Blitzturnier, statt. 7er-Mannschaften spielen in der Qualirunde mit Wertung, aber ohne Berechtigung zum Aufstieg in die Leistungsklasse. Die sich sportlich qualifizierten Mannschaften haben in der Leistungsklasse zu spielen und können nicht verzichten. Es werden zwei Leistungsklassen mit jeweils 5 Mannschaften gebildet. Die Kreisklasse wird in zwei Staffeln mit jeweils 7 Mannschaften aufgeteilt. Die Spiele der LK und KK beginnen nach den Herbstferien. Es wird eine Hin- und eine Rückrunde gespielt.

Der Kreismeister wird durch ein Entscheidungsspiel zwischen den jeweils Erstplatzierten der beiden Leistungsklassen ermittelt. Ist der Erstplatzierte punktgleich mit dem Zweitplatzierten findet zuvor ein weiteres Entscheidungsspiel, bei mehr als

zwei Mannschaften ein Blitzturnier, statt. Der Kreismeister hat das Recht auf die Relegation zur C- und D-Junioren Bezirksliga. Verzichtet der Kreismeister auf die Relegation oder kann dieser nicht aufsteigen, geht das Recht an den Zweit- und danach an den Drittplatzierten der Leistungsklasse über.

E-Junioren

Die E-Junioren-Mannschaften spielen in acht „regionalen“ Qualifikationsgruppen mit je 5 bzw. 6 Mannschaften. In den 6er-Gruppen spielt jeweils eine 5er-Mannschaft mit, sodass in jeder Gruppe gleich viele aufstiegsberechtigte Mannschaften vorhanden sind.

5er-Mannschaften spielen in der Qualirunde mit Wertung, aber ohne Berechtigung zum Aufstieg in die Leistungsklasse. Es wird eine einfache Runde gespielt. Die Qualirunde muss vor den Herbstferien beendet sein. Die jeweiligen Erst- und Zweitplatzierten der Staffeln qualifizieren sich für die Leistungsklasse. Bei Punktgleichheit von zwei Mannschaften findet ein Entscheidungsspiel, bei mehr als zwei Mannschaften ein Blitzturnier, statt. Die sich sportlich qualifizierten Mannschaften haben in der Leistungsklasse zu spielen und können nicht verzichten. Für die Meisterschaftsrunde nach den Herbstferien sind zwei Leistungsklassen mit je acht Mannschaften und vier Kreisklassen mit 2x8 und 2x7 Mannschaften geplant. Die Mannschaften spielen eine Hin- und Rückrunde.

Der Kreismeister wird durch ein Entscheidungsspiel zwischen den jeweils Erstplatzierten der beiden Leistungsklassen ermittelt. Ist der Erstplatzierte punktgleich mit dem Zweitplatzierten findet zuvor ein weiteres Entscheidungsspiel, bei mehr als zwei Mannschaften ein Blitzturnier, statt. Der Kreismeister hat das Recht auf die Relegation zur D-Junioren Bezirksliga. Verzichtet der Kreismeister auf die Relegation oder kann dieser nicht aufsteigen, geht das Recht an den Zweit- und danach an den Drittplatzierten (der beste Zweitplatzierte der Leistungsklassen) über.