



Durchführungs- bestimmungen Jugend Fußballverband Rheinland (FVR)

Teil I Allgemeiner Teil

Saison 2025/2026

Stand: 30.06.2025

Inhaltsverzeichnis

1	Durchführungsbestimmungen zur Jugendordnung	4
1.1	Zu § 1 JugO FVR Organisation	4
1.2	Zu § 4 JugO FVR Spielbetrieb	4
1.3	Zu § 6 JugO FVR Staffeleinteilung	5
1.4	Zu § 10 JugO FVR Spielberechtigung	6
1.5	Zu § 11 JugO FVR Spielerlaubnis für Seniorenmannschaften	6
1.6	Zu § 12 JugO FVR Vereinswechsel	6
1.7	Zu § 13 JugO FVR Zweitspielrecht	6
1.8	Zu § 14 JugO FVR i.V.m. § 16 SpO FVR Stammspieler	7
1.9	Zu § 15 JugO FVR Verbands- und Kreismeister	8
1.10	Zu § 16 JugO FVR Pokalspiele	8
1.11	Zu § 17 JugO FVR Schiedsrichter	8
2	Erweiterung der Erläuterungen der Spielordnung	10
2.1	Zu § 4 SpO FVR Spielbetrieb	10
2.2	Zu § 9 SpO FVR Einstellung des Spielbetriebs, Ausscheiden, Verzicht	10
2.3	Zu § 18 SpO FVR Pflichtspiele	11
2.4	Zu § 19 SpO FVR Spielverlust	11
2.5	Zu § 22 SpO FVR Pflichten des Platzvereins	12
3	Neues Zeitstrafenmodell im FVR	13
4	Durchführungsbestimmungen Spielfeldgrößen, Ballgrößen, Ziele	14
5	Übersicht Junioren	22
6	Fair Play Regeln	23
7	Durchführungsbestimmungen für A-Junioren auf Kreisebene und U20	24
8	Durchführungsbestimmungen B-Junioren U18	25
9	Richtlinien für Turniere	26
10	Durchführungsbestimmungen für Jugendspielgemeinschaften (JSG)	27
10.1	Vorwort	27
10.2	Rechtliche Grundlagen	27
10.3	Zuständigkeiten	27
10.4	Form, Verfahren	27
10.5	Zulassungs-Voraussetzungen	28
10.6	Auflösung und Vereinswechsel	28
11	Durchführungsbestimmungen Jugendfördervereine (JFV)	29

11.1	Voraussetzungen	29
11.2	Bestimmungen	30
11.3	Ausbildungsentschädigung bei Wechsel zu einem JFV	30
11.4	Ausbildungsentschädigung bei einem Wechsel eines älteren A-Junior aus dem JFV in einen dritten Verein.....	31
11.5	Spielrecht	31
12	Durchführungsbestimmungen Trainerlizenzen.....	33
13	Durchführungsbestimmungen Inklusion (§ 4 Nr.5 JugO FVR)	34
14	Futsal-Kurzregeln.....	35
15	Ballgrößen Halle.....	41
16	Passkontrolle im Jugendbereich	42
17	Leitfaden Spielverlegungen	43

1 Durchführungsbestimmungen zur Jugendordnung

1.1 Zu § 1 JugO FVR Organisation

Die Spielordnung trifft demnach generell auch für den Jugend-Spielbetrieb zu, deshalb werden die Durchführungsbestimmungen zur Spielordnung soweit erforderlich für den Junioren- Spielbetrieb in dieser Anlage ergänzt.

1.2 Zu § 4 JugO FVR Spielbetrieb

1.2.1 A-Junioren U20 und B-Junioren U18

Zum Spielbetrieb können bei den A-Junioren U20 Teams und bei den B-Junioren U18 Teams gemeldet werden. Die Einteilung dieser Teams erfolgt ebenfalls durch den VJA in Abstimmung mit den KJL.

1.2.2 Mannschaften mit reduzierter Mannschaftsstärke

Mannschaften mit reduzierter Mannschaftsstärke sind möglichst, notfalls über Kreisgrenzen hinaus, in eigene Staffeln einzuteilen. Ist das nicht möglich, können auch Staffeln mit gemischter Mannschaftsstärke gebildet werden.

1.2.3 Mannschaftsstärken

11er-, 9er-, 7er-, 5er- sowie 3er-Mannschaften gelten als offizielle Mannschaftsstärken. Spielen in Staffeln Mannschaften mit verschiedenen Mannschaftsstärken, muss die Spielerzahl immer an die geringere Mannschaftsstärke angeglichen werden. Mannschaften mit reduzierter Mannschaftsstärke können dabei weder Staffelsieger noch Kreismeister werden und besitzen auch kein Aufstiegsrecht.

Die Spielfeldgrößen richten sich immer nach der Mannschaft mit der (gemeldeten) geringeren Mannschaftsstärke.

Die Möglichkeit, Mannschaftsstärken zu ändern, ist nur nach der Hinrunde eines Wettbewerbes gegeben. Dabei können aber nur die oben erwähnten offiziellen Mannschaftsstärken gewählt werden. Die bis dahin erspielten Punkte werden nicht berührt. Bei Ausscheiden einer Mannschaft aus dem Spielbetrieb gem. § 9 Ziff. 2 SpO FVR, ist es gestattet, die Mannschaft „außer Konkurrenz“ im Spielbetrieb zu halten. Alle Rechte und Pflichten der Mannschaft (auch die Regelung der Stammspieler) sind einzuhalten.

Die Spielerlaubnismöglichkeit nach § 10 SpO FVR (ein Monat Wartefrist nach Eingang der Abmeldung bei der Geschäftsstelle des FVR) bleibt unberührt.

1.2.4 Altersklassen

Die Altersklasseneinteilung ist bindend. Sie richtet sich nach § 5 DFB-JO. Es gilt folgendes:

Der Einsatz von jüngeren Spielern in älteren Altersklassen ist nur aus der nächsttieferen Altersklasse möglich. Beispiel: B-Junioren > A-Junioren usw. Der Einsatz von C-Junioren oder jüngeren Spielern ist nicht zulässig. Rückstellungen hiervon sind nur in den folgenden Fällen möglich:

1. Spieler, die nachweislich aufgrund einer Beeinträchtigung dem Entwicklungsstand ihrer Altersklasse nicht entsprechen (siehe Kapitel Durchführungsbestimmungen Inklusion).

2. Spielerinnen (des jüngeren Jahrganges) können in einer Jungenmannschaft in die nächsttiefere Altersklasse zurückgestellt werden, wenn in ihrer Altersklasse in ihrem Verein/JSJ keine Juniorinnenmannschaft zum Spielbetrieb gemeldet ist und die Spielerin in einer Jungenmannschaft ihrer Altersklasse sportlich überfordert wäre.
3. Verbandsauswahlspielerinnen des jüngeren Jahrganges können zur Talentförderung in die nächsttiefere Altersklasse zurückgestellt werden. (spielklassenunabhängig)
4. Verbandsauswahlspielerinnen des älteren Jahrganges können zur Talentförderung in die nächsttiefere Altersklasse zurückgestellt werden, wenn die dort in einer Mannschaft der Bezirksliga, Rheinlandliga oder Regionalliga spielt.

Die Rückstellungen sind nur möglich, wenn sie beim Verbandsjugendausschuss beantragt und dort positiv beschieden sind.

Bei Freundschaftsspielen einer Mannschaft einer älteren Altersklasse gegen eine Mannschaft einer nächst-jüngeren Altersklasse, dürfen nur Spieler der teilnehmenden Altersklassen teilnehmen. Der Einsatz von jüngeren Spielern ist nicht erlaubt.

1.3 Zu § 6 JugO FVR Staffeleinteilung

1.3.1 Staffeleinteilung (Ziffer 1) kreisübergreifende Staffeln

Wenn es die Mannschaftsmeldungen oder regionale Gründe erfordern spielen die Junioren / Juniorinnen kreisübergreifend und werden vom VJA (in Absprache mit den KJA) eingeteilt. Die Einteilung der Mannschaften erfolgt grundsätzlich unter Berücksichtigung verkehrstechnischer Gesichtspunkte. In besonders gelagerten Fällen entscheiden KJA im Einvernehmen mit dem VJA.

1.3.2 Staffelsieger (Ziffer 3)

Stellt ein Verein oder eine JSJ in einer Altersklasse mehr als eine Mannschaft, kann die AII, BII, CII oder DII Staffelsieger werden und erhält die sportliche Auszeichnung auch dann, wenn sie mit ihrer A I usw. in der gleichen Staffel spielt. Hinsichtlich der AI, BI usw. gelten die AII, BII usw. als untere Mannschaften.

1.3.3 Play-Off-System (§ 6 JugO FVR i.V.m. § 32 Ziff. 1 SpO FVR)

Bei Spielen, die im Play-Off-System durchgeführt werden, finden alle Bestimmungen der SpO uneingeschränkt Anwendung. Ein Verzicht auf die im Play-Off-System erzielte sportliche Einstufung für die Auf- oder Abstiegs- bzw. Meisterrunde ist nicht zulässig.

Nach der Orientierungsrunde können Mannschaften nachgemeldet werden. Dieses ist entweder direkt nach der Orientierungsrunde möglich oder wenn die Hauptrunde mindestens 2 Monate nach der Orientierungsrunde gespielt wird, können Mannschaften bis 6 Wochen vor dem 1. Spieltag der Hauptrunde nachgemeldet werden.

Bei Spielen im Play-Off-System kann eine untere Mannschaft die erworbene Qualifikation nur dann wahrnehmen, wenn die auch von den oberen Mannschaften erreicht wurde.

Das gilt auch, wenn die Mannschaften in verschiedenen Fußballkreisen spielen und beide Kreise in diesem Altersbereich im Play-Off-System spielen.

Änderung der Mannschaftsbezeichnung – (gilt nicht im A-D-Juniorenbereich)

Wenn im E-Juniorenbereich untere Mannschaften im Play-Off-System die Leistungsklasse erreicht haben, die obere Mannschaft aber nicht, muss die Mannschaftsbezeichnung geändert werden. Beispielsweise wird dann eine E II zur E I.

1.3.4 Spielort (§ 6 JugO FVR i.V.m. § 32 Ziff. 2 SpO FVR)

Vereine müssen ihre Pflichtspiele auf dem im Vereinsmeldebogen gemeldeten Platz austragen. Ausnahme: Zustimmung des Spielgegners, des Spielleiters oder bei der „Schlechtwetterregelung“.

1.4 Zu § 10 JugO FVR Spielberechtigung

1.4.1 Nachweis Spielberechtigung

Der Nachweis der Spielberechtigung ist gemäß „Durchführungsbestimmungen Nachweis Spielberechtigung“ zu erbringen.

1.4.2 Sonderregelungen für den Juniorinnen-/Frauenbereich

1.4.2.1 Einsatz von A-Juniorinnen in A-Junioren-Mannschaften

Im Rahmen eines Pilotprojekts können A-Juniorinnen ihr Spielrecht in den Spielklassen des Fußballverbandes Rheinland nun auch bei A-Junioren-Mannschaften ausüben.

Ein gesonderter Antrag ist dafür nicht erforderlich: Sofern eine Spielerlaubnis für eine Frauenmannschaft besteht, haben A-Juniorinnen in Spielklassen des FVR automatisch auch das zusätzliche Spielrecht für eine A-Juniorenmannschaft innerhalb des Vereins bzw. der JSG. Hat die Spielerin in ihrem eigenen Verein keine A-Junioren-Spielmöglichkeit, kann auf Antrag auch ein Spielrecht (Zweitspielrecht) für eine A-Juniorenmannschaft eines anderen Vereins in Spielklassen des FVR erteilt werden. In diesem Fall wird die Zustimmung ihres Stammvereins benötigt.

1.4.2.2 Rückversetzungen in tiefere Altersklassen von Juniorinnen (§ 5 Nr. 6 DFB-JugO)

Siehe hierzu die Regelungen zu Altersklassen (1.2.4)

1.5 Zu § 11 JugO FVR Spielerlaubnis für Seniorenmannschaften

Anträge zur vorzeitigen Seniorenfreigabe sind analog zur „Gebührengesamstellung, Pkt. 12 Passgebühren, 2. Junioren, Vorzeitige Seniorenfreigabe“ gebührenpflichtig.

1.6 Zu § 12 JugO FVR Vereinswechsel

1.6.1 Spielen im neuen Spieljahr (Ziff. 7)

Relegationsspiele werden ebenso als Spielrunde des auslaufenden Spieljahres zugeordnet.

1.7 Zu § 13 JugO FVR Zweitspielrecht

Ein Zweitspielrecht kann in einem Spieljahr grundsätzlich nur einmal erteilt werden. Eine Antragsfrist ist nicht mehr vorgegeben.

Die Spielberechtigung im eigenen Verein bleibt uneingeschränkt bestehen, erlischt jedoch für seine Altersklasse mit sofortiger Wirkung. Das Zweitspielrecht wird vom aufnehmenden Verein per

Antragstellung Online (nach vorherigem Ausfüllen des entsprechenden Antragsformulars (mit Passbild, Einverständniserklärung des gesetzlichen Vertreters und des abgebenden Vereins)) bei der Verbandsgeschäftsstelle beantragt. Das Zweitspielrecht wird grundsätzlich nur für die entsprechende Altersklasse des Jugendlichen erteilt. In der eigenen Vereinsjugend darf der Spieler ebenfalls am Pflichtspiel älterer Juniorenklassen teilnehmen. Für eine höhere Altersklasse kann das Zweitspielrecht auch dann genutzt werden, wenn der eigene Verein in dieser Altersklasse keine Mannschaft stellt.

Juniorinnen können neben ihrer Spielberechtigung im eigenen Verein (gemischte Jungenmannschaften) ein zusätzliches Zweitspielrecht für eine reine Juniorinnenmannschaft ihrer Altersklasse erhalten. Ebenfalls können Juniorinnen, die in ihrer Altersklasse in ihrem Verein oder ihrer JSG nur die Spielmöglichkeit in einer Juniorinnenmannschaft haben, ein Zweitspielrecht für gemischte Mannschaften erhalten. Ein Zweitspielrecht nach dieser Regelung kann nicht ausgestellt werden, wenn Junioren/Juniorinnen die Spielberechtigung für Mannschaften zweier Vereine erhalten, die im Meisterschaftsspiel gegeneinander antreten (§ 7 f Nr.3 JugO DFB).

Bis zum ersten Meisterschaftsspiel des abgebenden Vereins kann ein Zweitspielrecht auf Antrag auch erteilt werden, wenn der eigene Verein/JSG eine oder mehrere Mannschaften(en) im Spielbetrieb gemeldet hat (Überhangspieler).

Anträge auf Zweitspielrecht bei denen die A-Junioren erst zu dem Spieljahr gewechselt haben sowie auch alle Überhangspieler bedürfen der (ausdrücklichen) Zustimmung des VJA.

Das Zweitspielrecht kann erteilt werden, wenn

- a) keine Mannschaft gemeldet wurde,
- b) die einzige Mannschaft abgemeldet wurde,
- c) die 2. Mannschaft abgemeldet wurde und der Spieler zu diesem Zeitpunkt nicht Stammspieler der 1. Mannschaft war,
- d) der Stammverein über zu viele Spieler verfügt.

Bei a) kann das Zweitspielrecht NICHT erteilt werden, wenn der Spieler erst in diesem Spieljahr zum Stammverein gewechselt ist, wobei der VJA für A-Junioren Ausnahmen machen kann.

Bei d) kann das Zweitspielrecht NICHT erteilt werden, wenn nach dem 1. Meisterschaftsspiel beantragt.

Ein Zweitspielrecht wird NICHT erteilt, wenn die Jugendmannschaft des Zweitvereins in der betreffenden Altersklasse höherklassig spielt als die des Stammvereins (dann handelt es sich nicht um Überhangspieler).

1.8 Zu § 14 JugO FVR i.V.m. § 16 SpO FVR Stammspieler

Bei Spielrunden im Play-Off-System (nur auf Kreisebene) stellen Orientierungs- und Hauptrunden in sich geschlossene Einheiten dar, d.h. die Stammspielereigenschaft ist jeweils gesondert festzustellen. Dieses gilt nicht für Meisterschaftsrunden der überkreislichen Jugendklassen (ab Bezirksliga).

Stellt der Verein oder die JSG in einer Altersklasse mehrere Mannschaften, so muss ab der zweiten Mannschaft diese fortlaufend nummeriert sein. Beispiel: JSG Mustermann, JSG Mustermann II, JSG Mustermann III usw. Die Mannschaft ohne Nummer (1.Mannschaft) gilt gegenüber der Nr. II als "obere Mannschaft", entsprechendes gilt für die Nr. II gegenüber der Nr. III usw. Von Altersklasse zu Altersklasse: z. B. wenn ein A-Jugendlicher in der ersten Seniorenmannschaft Stammspieler ist, liegt die Spielerlaubnis für die A1-Junioren vor. In A II -Junioren- und in unteren Herrenmannschaften kann der Spieler nur nach den Bestimmungen des § 16 SpO FVR mitwirken. Diese Regelung gilt sinngemäß für B-Jugendliche bei den A-Junioren, für C-Jugendliche bei den B-Junioren usw. Im F-Juniorenbereich sowie bei E5-Mannschaften findet § 16 SpO FVR und § 14 JugO FVR keine Anwendung, somit kommt die Stammspielerregelung dort nicht zur Geltung.

Bei Spielen von 9er-Mannschaften gegen 7er-Mannschaften kann nur jeweils ein Stammspieler der oberen Mannschaft eingesetzt werden, wenn die Regelungen des § 16 SpO FVR sowie des § 14 JugO FVR es erlauben.

1.9 Zu § 15 JugO FVR Verbands- und Kreismeister

1.9.1 Kreismeister (Ziff.4)

Kreismeister in den A-, B-, C- und D-Jugendklassen kann eine „untere“ Mannschaft werden, wenn die „obere“ Mannschaft ihres Vereins in einer überkreislichen Spielrunde spielt.

Spiele in einem Fußballkreis, Mannschaften aus verschiedenen Kreisen, wird die Kreismeisterschaft in einem/er gesonderten Spiel/Runde gemäß den Auf- und Abstiegsregeln gespielt.

Jugendspielgemeinschaften, die aus Vereinen verschiedener Kreise bestehen, können nur in dem Kreis Meister werden, indem sie die Saison spielen.

1.9.2 Futsal-Hallenkreismeister (Ziff. 4)

Die Futsal-Hallenwettbewerbe stellen eine eigene spieltechnische Einheit dar. Jede teilnehmende Mannschaft (außer F-Junioren) kann Kreismeister werden (§ 4 Ziffer 1 b SpO FVR).

1.10 Zu § 16 JugO FVR Pokalspiele

Nach § 38 Ziffer 3 SpO FVR haben unterklassige Mannschaften immer Heimrecht, wobei für das Endspiel eine Sonderregelung getroffen werden kann. Die Endspieltermine/-orte werden vom Verbands-/Kreissjugendausschuss spätestens vor den Halbfinalspielen veröffentlicht.

Mannschaften, die nicht am Meisterschaftsspielbetrieb teilnehmen, werden zum Kreispokal und IKK-Rheinlandpokal nicht zugelassen. E5-Junioren sind ebenfalls nicht für die genannten Pokalwettbewerbe zugelassen.

1.11 Zu § 17 JugO FVR Schiedsrichter

Die Kreise können zusätzlich Juniorenschiedsrichter ausbilden, die sich per Zertifikat ausweisen müssen. Dieser Personenkreis hat vorrangig das Recht, ein Juniorenspiel zu leiten. Daher ergibt sich folgende Reihenfolge der Berechtigung:

1. angesetzter Schiedsrichter

2. anwesender Schiedsrichter, welcher nicht den Vereinen der spielenden Mannschaften angehört
3. anwesender Schiedsrichter, welcher den Vereinen der spielenden Mannschaften angehört
4. per aktuellem Zertifikat ausgewiesener Juniorenschiedsrichter. Die Aus-/Fortbildung (Ziffer 2) erfolgt jährlich und hat nur für ein Spieljahr Gültigkeit.
5. Betreuer (evtl. nach kreisinterner Regelung (Heim oder Gast))

2 Erweiterung der Erläuterungen der Spielordnung

2.1 Zu § 4 SpO FVR Spielbetrieb

2.1.1 Ergänzung zu Futsal (Ziff. 1, b))

1. Futsal Kreismeisterschaften sind als Kreissonderunden im Sinne dieser Bestimmung einzuordnen (Freundschaftsspiele). Sie werden nach FIFA-Regeln gespielt.
2. Ein Verein kann mit mehreren Mannschaften einer Altersklasse vollwertig im Wettbewerb mitwirken.
3. Ein Überwechseln in eine andere Mannschaft seiner Altersklasse innerhalb der Hallenkreismeisterschaft ist nicht möglich. Bei weiterführenden Wettbewerben (z.B. Hallenrheinlandmeisterschaften, Hallenregionalmeisterschaften, DFB-Junioren-FUTSAL-Cup) kann eine neue Kadereinteilung erfolgen.
4. Der Einsatz von jüngeren Spielern in älteren Altersklassen ist nur aus der nächsttieferen Altersklasse möglich. Beispiel: B-Junioren > A-Junioren usw. Der Einsatz von jüngeren Spielern ist nicht zulässig.
5. Auf die besonderen Bestimmungen zu den Futsal-Rheinland- und Kreismeisterschaften ist zu achten.
6. § 58 Strafo - Nichtteilnahme an einem Turnier - insbesondere Futsal Kreis- und Rheinlandmeisterschaften.

Der Begriff „Erstattung der Unkosten“ beinhaltet einen Schadensersatz für im Vorfeld erbrachte Leistungen des Ausrichters.

Hier setzt der VJA eine Pauschale fest:

- | | |
|-----------------------|---------|
| • A-Jugend - B-Jugend | 30,00 € |
| • C-Jugend - D-Jugend | 40,00 € |
| • E-Jugend | 50,00 € |

Nichtteilnahme bei Turnieren „Kinderspielformen“

- | | |
|------------------------|---------|
| • F-Jugend und Bambini | 50,00 € |
|------------------------|---------|

2.2 Zu § 9 SpO FVR Einstellung des Spielbetriebs, Ausscheiden, Verzicht

2.2.1 Abmeldung/Ausscheiden

Nimmt ein Verein/JSg mit mehr als einer Mannschaft in einer Altersklasse am Spielbetrieb teil, sollte die Abmeldung einer Mannschaft nur von unten nach oben erfolgen.

Wird eine obere Mannschaft vom Spielbetrieb ausgeschlossen bzw. abgemeldet, spielen ab diesem Zeitraum die nächstfolgenden Mannschaften der gleichen Altersklasse außer Konkurrenz.

2.2.2 Verwaltungsgebühr (Ziff. 7)

Die Höhe der Verwaltungsgebühr für ausscheidende Mannschaften sind unter „3. Gebühr für ausscheidende Mannschaften“ der Gebührenzusammenstellung geregelt.

2.2.3 Einnahmeausfall

Im Juniorenfußball sind für den Einnahmeausfall folgende Beträge zu erstatten (zzgl. der entstandenen Schiedsrichterkosten):

A-/B-/C-/D-Junioren-Rheinlandliga	60 Euro
A-/B-/C-/D-Junioren-Bezirksliga	40 Euro
A- bis E-Junioren in den Kreisen	20 Euro
F-Junioren- und Bambini-Mannschaften bei Turnieren in den Kreisen	50 Euro

2.3 Zu § 18 SpO FVR Pflichtspiele

2.3.1 Spielverlegungen (Ziff. 2 u. 3)

Hat ein Verein mindestens vier Stammspieler der Mannschaft (bei 7er-Mannschaften müssen es mindestens drei Stammspieler sein) aufgrund von religiösen und schulischen Veranstaltungen nicht zur Verfügung, kann der Spielleiter einen förmlichen Spielverlegungsantrag auch ohne Einverständniserklärung des Gegners genehmigen. Die entsprechenden Bescheinigungen müssen sieben Tage vor dem geplanten Anstoß dem Spielleiter vorliegen.

Auf Antrag werden Pflichtspiele vom Staffelleiter verlegt, wenn der verantwortliche Trainer bei einer Ausbildungs- oder Fortbildungsmaßnahme des Fußballverbandes teilnimmt. Einer Zustimmung des Gegners zur Verlegung bedarf es in diesem Fall nicht.

2.3.2 Form, Fristen und Gebühren für Spielverlegungen (Ziff. 2 u. 3)

Die Verlegungsanträge müssen grundsätzlich über das DFB-Net gestellt werden. Allerdings ist dieses technisch nur bis zu 5 Tagen vor dem angesetzten Spiel möglich. Kurzfristige Verlegungsanträge müssen telefonisch abgestimmt (mit Gegner und Staffelleiter und anschließend schriftlich an den Staffelleiter gestellt werden. Die Spielverlegungsgebühr beträgt für überkreisliche Jugendklassen 20 Euro, für Spielverlegungen im Kreisklassenbereich 10 Euro.

Die Spielverlegungsgebühr wird durch die Verbandsgeschäftsstelle eingezogen.

Ein DFB-Net Verlegungsantrag muss 5 Tage vor dem Spieltermin beim Spielleiter eingegangen sein. Ausnahmen sind bei Erkrankungen oder „höheren Gewalt“ möglich.

2.4 Zu § 19 SpO FVR Spielverlust

2.4.1 Mindestanzahl Spieler (Ziff. 2, f))

Ein Spiel darf nicht begonnen werden, wenn 11er-mannschaften mit weniger als 7 Spielern,

1. 9er-Mannschaften (C- und D-Junioren) mit weniger als 6 Spielern, im A- und B-Juniorenbereich mit weniger als 7 Spielern, und

2. 7er-Mannschaften mit weniger als 5 Spielern antreten oder eine Mannschaft nicht in ordnungsgemäßer Spielkleidung oder später als 45 Minuten nach dem angesetzten Zeitpunkt antritt. Eine Fortsetzung des Spiels ist nicht möglich, wenn sich die Spielerzahl während des Spiels unter die o.g. Spielerzahlen reduzieren.

2.5 Zu § 22 SpO FVR Pflichten des Platzvereins

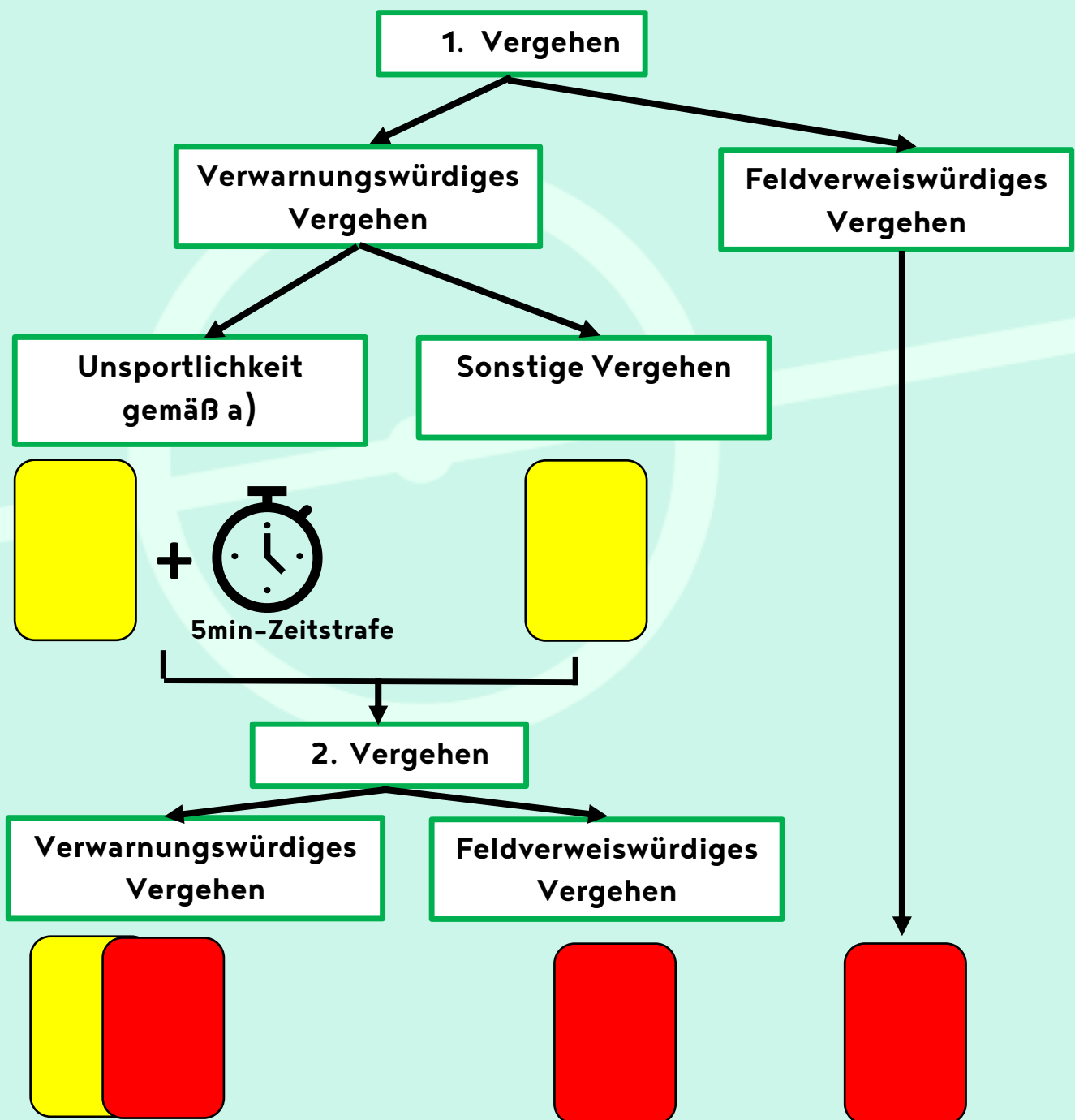
2.5.1 Platzordner (Ziff. 1, d))

Zur Aufrechterhaltung der Platzordnung hat der Platzverein genügend durch Armbinden oder Ordnerwesten gekennzeichnete Platzordner bereit zu stellen. Für den A- und B- Jugendbereich ist dem Schiedsrichter eine Liste mit 2 Personen unaufgefordert vor dem Spiel zu übergeben.

3 Neues Zeitstrafenmodell im FVR

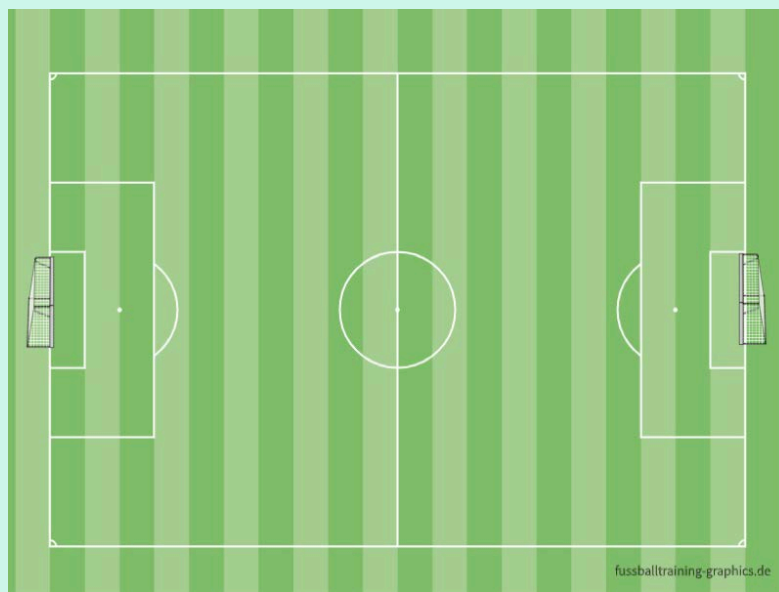
Der FVR passt sein Zeitstrafenmodell den Fußballregeln der IFAB und den Vorgaben des DFB entsprechend an. Demnach darf ein Spieler in einem Spiel maximal zwei aufeinanderfolgende persönliche Strafen erhalten.

Künftig gibt es daher auch bei den Juniorinnen und Junioren eine Gelb-Rote Karte. Diese führt zum Ausschluss für das laufende Spiel und hat – anders als im Seniorenbereich – keine weitere Spielsperre zur Folge.



a) Vergehen, die mit einer Zeitstrafe bestraft werden: Simulieren, Spielverzögerung, unsportliches Protestieren mit Worten und Gesten, unzulässiges Täuschen beim Strafstoß

4 Durchführungsbestimmungen Spielfeldgrößen, Ballgrößen, Ziele



A-Junioren

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Punktspiele auf

Kreisebene und Pokalspiele möglich

Spielform: 11 gegen 11, 9 gegen 9

möglich, Einsatz von U20-Spielern ist
zugelassen (siehe entsprechende
Durchführungsbestimmungen U20-Junioren)

Auswechselspieler: bis zu 5

(wiedereinwechseln erlaubt)

Spielfeld: min. 100 x 60 m Rheinlandliga, alle
übrigen Klassen min. 90 x 45 m

Torgröße: 7,32 m x 2,44 m

Strafraum: 16 m x 32 m

Torraum: 5 m x 17 m

Ecke: lang

Spielball: Größe 5

Rückpassregel: kommt zur Anwendung

Abseits: Es wird mit Abseits gespielt

Freistöße: direkte und indirekte

Strafstoß: 11 Meter

Stammspielerregelung: zwei

Stammspieler der nächsthöheren

Mannschaft (weitere Details siehe §16
SpO.)

Mindestanzahl Spieler: mindestens
sieben Spieler (sechs Feldspieler +
Torhüter)

Spielzeit: 2 x 45 Minuten

Vor dem Spiel

Kontrolle der Spielberechtigungen:

Vor jedem Spiel zwingend notwendig,
durch

a) Schiedsrichter und

b) Trainer der gegnerischen Mannschaft

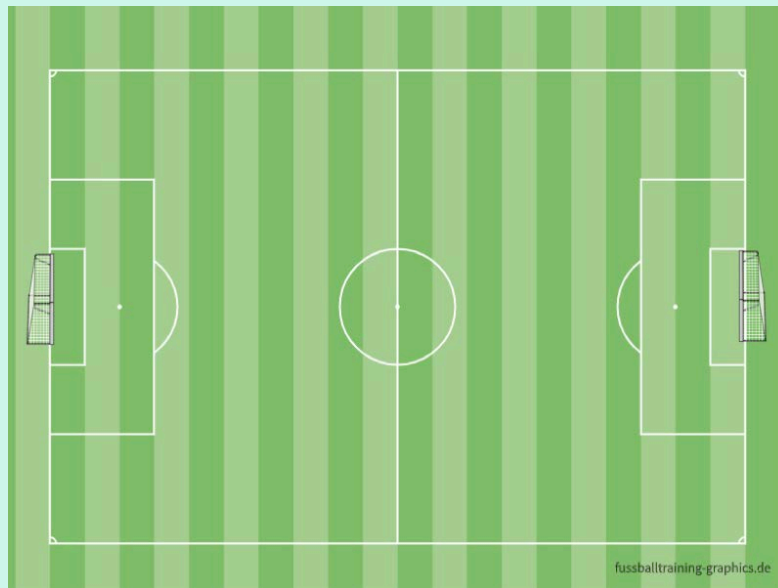
Rituale: Handshake

Nach dem Spiel

Rituale: Handshake

Bearbeitung des elektronischen

Spielberichts durch den Schiedsrichter



B-Junioren

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Punktspiele auf Kreisebene und Pokalspiele möglich

Spielform: 11 gegen 11, 9 gegen 9

Möglich, Einsatz von U18-Spielern ist zugelassen (siehe entsprechende Durchführungsbestimmungen B-U18-Junioren)

Auswechselspieler: bis zu 5 (wiedereinwechseln erlaubt)

Spielfeld: min. 100 x 60 m Rheinlandliga, alle übrigen Klassen min. 90 x 45 m

Torgroße: 7,32 m x 2,44 m

Strafraum: 16 m x 32 m

Torraum: 5 m x 17 m

Ecke: lang

Spielball: Größe 5

Rückpassregel: kommt zur Anwendung

Abseits: es wird mit Abseits gespielt

Freistöße: direkte und indirekte

Strafstoß: 11 Meter

Stammspielerregelung: zwei

Stammspieler der nächsthöheren

Mannschaft (weitere Details siehe §16

SpO.)

Mindestanzahl Spieler: mindestens sieben Spieler (sechs Feldspieler + Torhüter)

Spielzeit: 2 x 40 Minuten

Vor dem Spiel

Kontrolle der Spielberechtigungen:

Vor jedem Spiel zwingend notwendig, durch a) Schiedsrichter und b) Trainer der gegnerischen Mannschaft

Rituale: Handshake

Nach dem Spiel

Rituale: Handshake

Bearbeitung des elektronischen

Spielberichts durch den Schiedsrichter



C-Junioren

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Punktspiele auf Kreisebene und Pokalspiele möglich

Spielform: 11 gegen 11, 9 gegen 9 und 7 gegen 7 möglich

Auswechselspieler: bis zu 5 (Wiedereinwechseln erlaubt)

Spielfeld: C-11: min. 100 x 60 m

Rheinlandliga, alle übrigen Klassen min. 90 x 45 m C-9 und

C-7: min. 58 x 45 m (Strafraum zu Strafraum)

Torgröße: C-11: 7,32 m x 2,44 m; C-9 und C-7: 5 x 2 m

Strafraum: C-11: 16 m x 32 m; C-9 und C-7: (29 m x 12 m).

Torraum: C11: 5 m x 17 m; C-9 und C-7: 4 m x 13 m)

Ecke: lang

Spielball: Größe 5

Rückpassregel: kommt zur Anwendung

Abseits: es wird mit Abseits gespielt

Freistöße: direkte und indirekte

Strafstöße: C-11: 11 Meter, C-9: 9 Meter

Stammspielerregelung: C-11 und C-9 zwei Stammspieler der nächsthöheren Mannschaft, C-7 ein Spieler der nächst-

höheren Mannschaft (weitere Details siehe §16 SpO.)

Mindestanzahl Spieler: C-11: mindestens sieben Spieler (sechs Feldspieler + Torhüter); C-9: mindestens sechs Spieler (fünf Feldspieler + Torwart); C-7: mindestens fünf Spieler (vier Feldspieler + Torwart)

Spielzeit: 2 x 35 Minuten

Vor dem Spiel

Kontrolle der Spielberechtigungen:

Vor jedem Spiel zwingend notwendig, durch a) Schiedsrichter und b) Trainer der gegnerischen Mannschaft

Rituale: Handshake

Nach dem Spiel

Rituale: Handshake, Sportgruß im Mittelkreis

Bearbeitung des elektronischen

Spielberichts durch den Schiedsrichter



D-Junioren

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Punktspiele auf Kreisebene, Pokalspiele möglich

Spelform: 9 gegen 9 (inklusive Torwart), 7 gegen 7 möglich

Auswechselspieler: unbegrenzt

Wiedereinwechseln (auch wiederholtes Einwechseln) ist erlaubt

Spielfeld: ca. 70 x 50m-, min. 58 x 45 m-
Strafraum zu Strafraum (D9); eine Platzhälfte quer (D7)

Torgröße: 5 Meter breit, 2 Meter hoch (Schülertore)

Strafraum: 12 Meter tief, 29 Meter breit (einschließlich Tor)

Torraum: 4 Meter tief, 13 Meter breit (einschließlich Tor)

Ecke: lang

Spielball: Leichtspielball Größe 4 (350 g)

Rückpassregel: kommt zur Anwendung

Abseits: es wird mit Abseits gespielt

Freistöße: direkte und indirekte

Strafstoß: 9 Meter

Stammspielerregelung: D9: Zwei

Stammspieler der nächstoberen

Mannschaft; D7: Ein Stammspieler der

nächstoberen Mannschaft (weitere

Details siehe §16 SpO.)

Spielzeit: 2 x 30 Minuten

Vor dem Spiel

Kontrolle der Spielberechtigungen:

Vor jedem Spiel zwingend notwendig,

durch a) Schiedsrichter und b) Trainer der gegnerischen Mannschaft

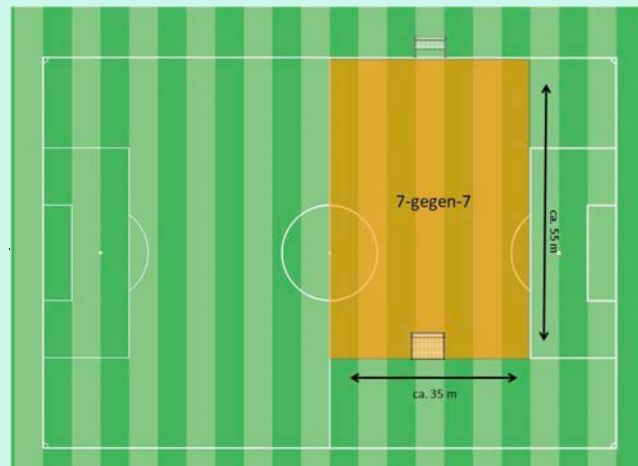
Rituale: Handshake

Nach dem Spiel

Rituale: Handshake

Bearbeitung des elektronischen

Spielberichts durch den Schiedsrichter



E7-Junioren

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Punktspiele auf Kreisebene, Pokalspiele möglich

Spielform: 7 gegen 7 (inkl. Torwart)

Auswechselspieler: unbegrenzt

Wiedereinwechseln (auch wiederholtes Einwechseln) ist erlaubt

Spielfeld: etwa 55 x 35 Meter (E-7) -

Torgröße: 5 Meter breit, 2 Meter hoch (Schülertore)

Strafraum: 8 Meter tief, 21 Meter breit (einschließlich Tor)

Torraum: ohne - Ecke: lang - Strafstoß: 8 Meter

Abstoß: vom Boden der Strafraumlinie (parallel zur Torauslinie)

Spielball: Leichtspielball Größe 4, 350 g

Rückpassregel: kommt zur Anwendung

Ball im Seitenaus: Einwurf

Eckball: von der Eckfahne

Falscher Einwurf: Spieler kann - nach Erklärung des Schiedsrichter - wiederholen

Abseits: es wird ohne Abseits gespielt

Freistöße: Nur direkte Freistöße, außer bei einem Verstoß gegen die Rückpassregel. Dann wäre der indirekte Freistoß auf der Strafraumlinie vor dem Tor aus-

zuführen.

Stammspielerregelung: ein

Stammspieler der nächstoberen

Mannschaft (weitere Details siehe §16 SpO.)

Schusszone: Ja - ein Tor kann nur aus der gegnerischen Spielhälfte erzielt werden

Rote oder gelbe Karte: wird verzichtet; die Verwarnung eines Spielers wird durch Ermahnen ersetzt. Feldverweise nur bei groben Unsportlichkeiten oder Tötlichkeiten

Spielzeit: 2 x 25 Minuten

Vor dem Spiel

Kontrolle der Spielberechtigungen:

Vor jedem Spiel zwingend notwendig, durch a) Schiedsrichter oder b) Trainer der gegnerischen Mannschaft

Rituale: Handshake

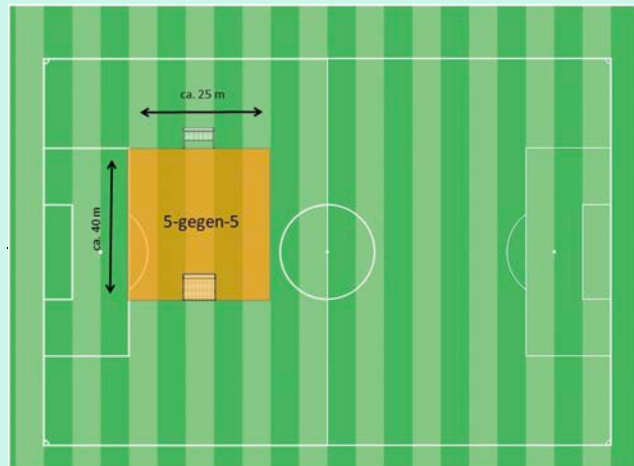
Nach dem Spiel

Strafstoßschießen: Von jedem Kind (zählt nicht zum Spielergebnis!)

Rituale: Handshake

Bearbeitung des elektronischen

Spielberichts durch den Schiedsrichter



E5-Junioren

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Ligaspielbetrieb oder Turnierform, ohne Ergebnis nach den Fair-Play-Regeln, ohne Schiedsrichter

Spielform: 5 gegen 5 (inkl. Torwart)

Rotation: 4 Rotationsspieler, alle drei Minuten

Spielfeld: ca. 40m x 25m – Strafraum 21m breit und 8m tief – ohne Torraum – Strafstoß 8m

Tore: Zwei Jugendtore (5,0m x 2,0m) im Ligabetrieb. Bei Turnieren können zusätzlich Spielfelder mit 4 Minitoren (Empfehlung 1,2m x 0,75m) kombiniert werden.

Spielzeit: Die Spielzeit beträgt bei Einzelspielen 2 x 25 Minuten. Bei Turnierform soll die Gesamtspielzeit max. 90 Minuten betragen (auf ausreichende Pausen ist dabei zu achten).

Mannschaftsstärke: Mannschaften bestehen aus höchstens 9 Spielern (4 Feldspieler + Torwart + max. 4 Rotationsspieler). Wird auf 4 Minitoren gespielt besteht ein Team aus 5 Feldspielern ohne Torwart.

Weitere Spielregeln

Spieleröffnung: Anstoß

Abstoß: vom Boden der Strafraumlinie (parallel zur Torauslinie)

Rückpassregel: Kommt zur Anwendung.

Abseits: Es wird ohne Abseits gespielt

Freistöße: Nur direkte Freistöße, außer bei einem Verstoß gegen die Rückpassregel. Dann wäre der indirekte Freistoß auf der Strafraumlinie vor dem Tor auszuführen.

Schusszone: Ja, ein Tor kann nur aus der gegnerischen Spielhälfte erzielt werden.

Ball im Aus: Einwurf

Eckball: von der Eckfahne

Falscher Einwurf: Spieler kann wiederholen

Stammspieler: Die Stammspielerregelung findet keine Anwendung.

Ballgröße: 4 – 350 Gramm

• Die **Entscheidungen während des Spiels** sollen von den Kindern weitestgehend selbst getroffen werden. Die Trainer fungieren als gemeinsame Spielleiter und greifen nur bei Bedarf ins Spielgeschehen ein.

• Sollte eine Mannschaft mit 3 Toren führen, kann die unterlegene Mannschaft einen sechsten Spieler einwechseln und mit Überzahl spielen, solange ein Vorsprung von 3 Toren besteht. Sollte die unterlegene Mannschaft keinen sechsten Spieler haben, muss die führende Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen.

F-Junioren

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Turnierspielbetrieb nach den Fair-Play-Regeln ohne Schiedsrichter

Spielsystem: „Jeder gegen Jeden“ oder „Champions-League-Modus“

Spelform: 3 gegen 3 (ohne Torwart)

Rotation: 2 Rotationsspieler, beide Mannschaften nach Tor oder spätestens nach 2 Minuten

Spelfeld: ca. 25m x 20m – Schusszone: 6m – Torposition: 2m von den Seitenlinien eingerückt.

Schusszone: Tore dürfen nur in der 6m-Schusszone erzielt werden. (Ausnahme: Eigentore) Nach Spielfortsetzung (Toraus, Seitenaus, Eckball, Freistoß) muss vor Torerzielung ein Ballkontakt durch einen zusätzlichen Spieler stattgefunden haben. (indirekt)

Tore: 4 Minutore (Empfehlung 1,20 m x 0,75 m)

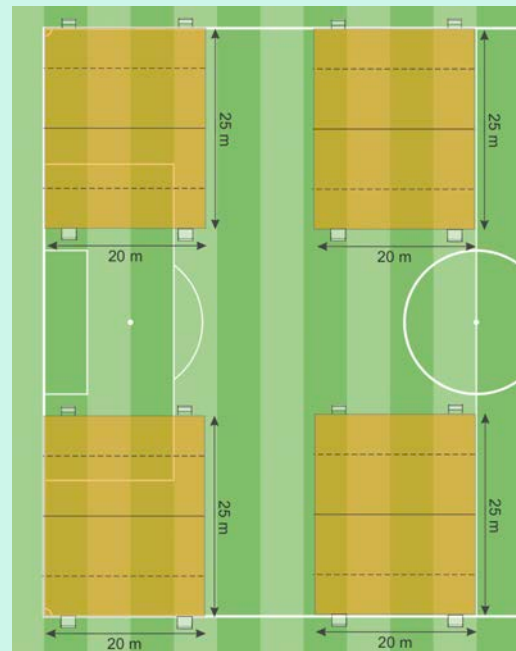
Spielzeit: Die Spielzeit beträgt 7–10 Minuten, max. 7 Runden. Alternativen: 6–8 Runden. Die Gesamtspielzeit soll max. 60 Minuten betragen (3 Minuten Pause zwischen den Spielen oder größere Pause in der Turnierhälfte).

Mannschaftsstärke: Mannschaften bestehen höchstens aus 5 Spielern (3 Feldspieler + 2 Rotationsspieler).

Spieleröffnung: Beide Mannschaften stehen auf der Torauslinie. Der Ball wird von der Seite an der Mittellinie eingerollt/eingeworfen.

Spelfortsetzung:

- Bei Toraus wird das Spiel mit Dribbling oder Pass von der eigenen Torlinie fortgesetzt.
- Bei „Eckball“ wird das Spiel mit einem Dribbling oder Pass außerhalb der Schusszone fortgesetzt.
- Bei Seitenaus wird das Spiel mit einem Dribbling oder Pass von der Seitenlinie außerhalb der Schusszone fortgesetzt.



d) Nach einem Tor wird der Ball auf die Torlinie gelegt und mittels Dribbling oder Pass das Spiel fortgesetzt (analog Abstoß). Die gegnerische Mannschaft befindet sich in der eigenen Hälfte.

Abseits: Es wird ohne Abseits gespielt.

Strafstoß: Es gibt kein Strafstoß.

Weitere Spielregeln

Regelverstoß:

- in der Schusszone: Freistoß oder Dribbling von der Schusslinie.
- außerhalb Schusszone: Freistoß oder Dribbling am Ort des Regelverstoßes.

Abstand: Bei Eckball, Seitenaus und Freistößen 3 Meter

• Es gibt **keinen Schiedsrichter**, die Spieler sind aufgefordert, das Spiel alleine zu spielen. Die Trainer und Spielbegleiter unterstützen lediglich die jungen Spieler dabei.

• Sollte eine Mannschaft mit 3 Toren führen, dann kann die unterlegene Mannschaft einen 4. Spieler einwechseln und mit Überzahl spielen, solange ein Vorsprung von 3 Toren besteht. Sollte die unterlegene Mannschaft keinen 4. Spieler haben, muss die führende Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen.

Ballgröße: 3 – 290 Gramm

• Alternativen bei **Unentschieden** oder 0:0 im „Champions-League-Modus“

a.) Es steigt die Mannschaft auf, die das letzte Tor erzielt hat.

b.) Der Gewinner wird im „Stein-Schere-Papier“ ermittelt.

Bambini

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Turnierspielbetrieb nach den Fair-Play-Regeln ohne Schiedsrichter

Spielsystem: "Jeder gegen Jeden" oder "Champions-League-Modus"

Spielform: 3 gegen 3 (ohne Torwart)

Rotation: 2 Rotationsspieler, beide Mannschaften nach Tor oder spätestens nach 2 Minuten

Spielfeld: ca. 15m x 10m – Schusszone: Mittellinie – Torposition: 2m von den Seitenlinien eingerückt.

Schusszone: Tore dürfen nur in der Schusszone (gegnerischen Hälfte) erzielt werden. (Ausnahme: Eigentore) Nach Spielfortsetzung (Toraus, Seitenaus, Eckball, Freistoß) muss vor Torerzielung ein Ballkontakt durch einen zusätzlichen Spieler stattgefunden haben. (indirekt)

Tore: 4 Minutore (Empfehlung 1,20 m x 0,75 m)

Spielzeit: Die Spielzeit beträgt 7–10 Minuten, max. 7 Runden. Alternativen: 6–8 Runden. Die Gesamtspielzeit soll max. 60 Minuten betragen (3 Minuten Pause zwischen den Spielen oder größere Pause in der Turnierhälfte).

Mannschaftsstärke: Mannschaften bestehen höchstens aus 5 Spielern (3 Feldspieler + 2 Rotationsspieler)

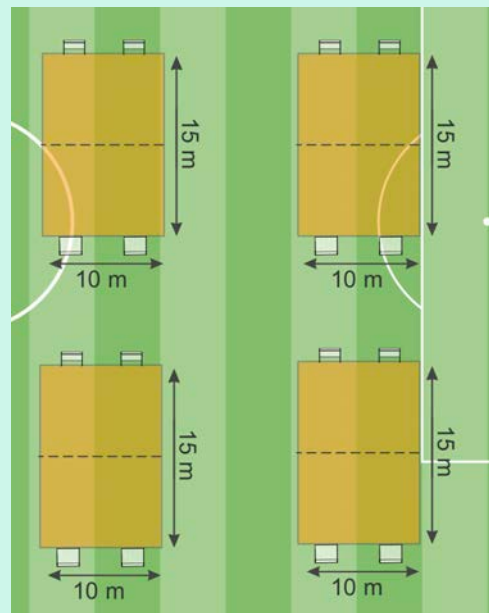
Spieleröffnung: Beide Mannschaften stehen auf der Torauslinie. Der Ball wird von der Seite an der Mittellinie eingerollt/eingeworfen.

Spielfortsetzung

- Bei Tor- oder Seitenaus wird das Spiel mit einem Dribbling oder Pass von der Tor- bzw. Seitenlinie fortgesetzt.
- Bei "Eckball" wird das Spiel mit einem Dribbling oder Pass von der Ecke fortgesetzt.
- Nach einem Tor wird der Ball auf die Torlinie gelegt und mittels Dribbling oder Pass das Spiel fortgesetzt (analog Abstoß). Die gegnerische Mannschaft befindet sich in der eigenen Hälfte.

Abseits: Es wird ohne Abseits gespielt.

Strafstoß: Es gibt kein Strafstoß.



Weitere Spielregeln

- Tore können nur indirekt und in der gegnerischen Spielhälfte erzielt werden (außer Eigentore).

- Es gibt kein Abseits und keinen Strafstoß. Beim Seitenaus wird anstelle des Einwurfes der Ball von der Außenlinie eingepasst oder eingedribbelt.

Regelverstoß:

a) in der Schusszone: Freistoß oder Dribbling von der Schusslinie.

b) außerhalb Schusszone: Freistoß oder Dribbling am Ort des Regelverstoßes.

Abstand: Bei Eckball, Seitenaus und Freistößen 3 Meter

- Es gibt keinen Schiedsrichter, die Spieler sind aufgefordert, das Spiel alleine zu spielen. Die Trainer und Spielbegleiter unterstützen lediglich die jungen Spieler dabei.

- Sollte eine Mannschaft mit 3 Toren führen, dann kann die unterlegene Mannschaft einen 4. Spieler einwechseln und mit Überzahl spielen, solange ein Vorsprung von 3 Toren besteht. Sollte die unterlegene Mannschaft keinen 4. Spieler haben, muss die führende Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen.

Ballgröße: 3 – 290 Gramm

- Alternativen bei **Unentschieden** oder 0:0 im „Champions-League-Modus“

a.) Es steigt die Mannschaft auf, die das letzte Tor erzielt hat.

b.) Der Gewinner wird im „Stein-Schere-Papier“ ermittelt.

5 Übersicht Junioren

Altersklassen	Stich- tag 1.1...	Spielzeit in Minuten	Auswechsel- spieler *	Spielfeld/ Kleinspielfeld	Straf- raum	Tor- raum	Abstoß vom	Straf- stoß	Ecke	Ball- größe
A U20	2006	2 x 45	bis zu 5	normal	normal	normal	Torraum	11 m	lang	5
A 11-A9 Junioren	2007	2 x 45	bis zu 5	normal	normal	normal	Torraum	11 m	lang	5
B U18	2008	2 x 40	bis zu 5	normal	normal	normal	Torraum	11 m	lang	5
B 11-B9 Junioren	2009	2 x 40	bis zu 5	normal	normal	normal	Torraum	11 m	lang	5
B-7 Junioren	2009	2 x 40	bis zu 5	von Strafraum zu Strafraum	12 m	4 m	Torraum	9 m	lang	5
C-11 Junioren	2011	2 x 35	bis zu 5	normal	normal	normal	Torraum	11 m	lang	5
C-9-7-Junioren	2011	2 x 35	bis zu 5	von Strafraum zu Strafraum	12 m	4 m	Torraum	9 m	lang	5
D-9-Junioren	2013	2 x 30	unbegrenzt	von Strafraum zu Strafraum seitlich eingerückt	12 m	4 m	Torraum	9 m	lang	Leichtspielball Gr. 4 (350 g)
D-7-Junioren	2013	2 x 30	unbegrenzt	Kleinspielfeld lt. Zeichnung	12 m	4 m	Torraum	9 m	lang	Leichtspielball Gr. 4 (350 g)
E-Junioren	2015	2 x 25	unbegrenzt	Kleinspielfeld lt. Zeichnung	8 m	ohne	Strafraum Abstoß	8 m	lang	Leichtspielball Gr. 4 (350 g)
E-5-Junioren	2015	Freiwillige Basis: Neue Kinderspielform - 5er Teams (Mannschaftsstärke max.9) - Spielfeld ca.40x25m - 2 Jugendtore - Spielzeit: 2x25 min.,								Leichtspielball Gr. 4 (350 g)
F-Junioren	2017	Neue Kinderspielform - 3er Teams (Mannschaftsstärke max.5) - Spielfeld ca.25x20m - 4 Minitore - Spielzeit: 7x7 min., 5x10 min.								Leichtspielball Gr. 3 (290 g)
Bambini	2019	Neue Kinderspielform - 3er Teams (Mannschaftsstärke max.5) - Spielfeld ca.15x10m - 4 Minitore - Spielzeit: 7x6 min., 5x8 min.								Leichtspielball Gr. 3 (290 g) oder Softball (Halle)

*Ein Wiedereinwechseln ist erlaubt.

Zu allen Angaben siehe „Durchführungsbestimmungen Spielfeldgrößen, Ballgrößen, Ziele“

Alle beweglichen Tore sind entsprechend den Unfallverhütungsbestimmungen zu befestigen.

6 Fair Play Regeln

Bei den Spielen der E5-, F-Junioren und jünger sind zur Ermöglichung eines kindgerechten Fußballspiels nachfolgende Fair-Play-Grundsätze zu beachten:

- a) Die Spiele werden ohne Schiedsrichter/Schiedsrichterin ausgetragen. Die Kinder treffen die Entscheidungen auf dem Platz selbst.
- b) Die Trainer/Trainerinnen geben nur die nötigsten Anweisungen und halten sich zurück. Sie unterstützen die Kinder unter Berücksichtigung ihrer Vorbildfunktion aus einer gemeinsamen Coaching-Zone.
- c) Alle Zuschauer halten mindestens 3 Meter Abstand zum Kleinspielfeld ein, wobei das Großfeld nicht betreten werden soll. Dies gilt insbesondere auch für Familienmitglieder der Spielerinnen und Spieler.

7 Durchführungsbestimmungen für A-Junioren auf Kreisebene und U20

Die auf Kreisebene gemeldeten A-Jugendmannschaften werden vom Verbandsjugendausschuss in etwa gleichgroße Staffeln eingeteilt. Die Kreisgrenzen spielen bei der Einteilung keine Rolle (Rheinland - Modell).

1. Rheinland-Modell

Die Einteilung der Mannschaften erfolgt nach dem Rheinland-Modell. Hierbei erfolgt die Einteilung der Mannschaften in die Staffeln ausschließlich nach dem Parameter „Entfernungen“.

2. Aufstieg in die Bezirksliga

Für den Aufstieg in die Bezirksliga sind die Auf- und Abstiegsregeln maßgebend.

3. Staffelleitungen

Die jeweilige Staffelleitung erfolgt aus dem Fußballkreis, aus dem die meisten A-Jugendmannschaften dieser Staffel stammen.

4. U 20 Mannschaften und Staffeln

Es können U 20 Mannschaften gemeldet werden (nicht bei Jugendfördervereinen). Diese werden möglichst in eigene Staffeln eingeteilt. Eine U20-Staffel kann über mehrere Kreise gebildet werden.

- 4.1. Kommt keine U20-Staffel zustande, können auch einzelnen Mannschaften in normale A-Jugendstaffeln eingegliedert werden. Hierbei spielen die Mannschaften in Wertung, können allerdings nicht Meister werden und haben kein Aufstiegsrecht.
- 4.2. Nur die Mannschaften, die bei dem zuständigen Kreisjugendausschuss als U20-Mannschaft vor der Spielrunde angemeldet und so gekennzeichnet sind, dürfen U20-Spieler einsetzen. Im DFBnet wird eine solche Mannschaft mit dem Namenszusatz „U20“ gekennzeichnet.
- 4.3. Mannschaften mit U20-Spielern können als 11er- oder 9er-Mannschaften gemeldet werden.
- 4.4. Bei 11er-Mannschaften können bis zu vier, bei 9er-Mannschaften bis zu zwei U20-Spieler je Spiel eingesetzt werden.
- 4.5. Als U20-Spieler ist anzusehen, wer dem jüngsten Jahrgang des Seniorenbereichs angehört.
- 4.6. Die Spielklasse der U20-Spieler im Seniorenbereich ist begrenzt. Es können nur U20-Spieler eingesetzt werden, die im Seniorenbereich bis zur B-Klasse eingesetzt werden. U20-Spieler, die in der Senioren-A-Klasse spielen, dürfen dort kein Stammspieler sein.
- 4.7. Ein Einsatz von U20 Mannschaften in Spielen des Pokals und der Hallenmeisterschaft ist nur dann zulässig, wenn in diesen Spielen keine U20- Spieler eingesetzt werden.
- 4.8. U20-Spieler erhalten eine Spielerlaubnis für Freundschafts- und Meisterschaftsspiele.
- 4.9. Bei Sanktionen gegen U20-Spieler finden die Regelungen für Jugendspieler keine Anwendung.

8 Durchführungsbestimmungen B-Junioren U18

1. U18 Mannschaften und Staffeln

Es können U18 Mannschaften gemeldet werden (nicht bei Jugendfördervereinen).

- 1.1. Die Mannschaften spielen in Wertung, können allerdings nicht Meister werden und haben kein Aufstiegsrecht.
- 1.2. Nur die Mannschaften, die bei dem zuständigen Kreisjugendausschuss als U18-Mannschaft vor der Spielrunde angemeldet und so gekennzeichnet sind, dürfen U18-Spieler einsetzen. Im DFBnet wird eine solche Mannschaft mit dem Namenszusatz „U18“ gekennzeichnet.
- 1.3. Mannschaften mit U18-Spielern können als 11er- oder 9er-Mannschaften gemeldet werden.
- 1.4. Bei 11er-Mannschaften können bis zu vier, bei 9er-Mannschaften bis zu zwei U18-Spieler je Spiel eingesetzt werden.
- 1.5. Als U18-Spieler ist anzusehen, wer dem jüngsten Jahrgang der Altersklasse der A-Junioren angehört.
- 1.6. Ein Einsatz von U18-Mannschaften in Spielen des Pokals und der Hallenmeisterschaft ist nur dann zulässig, wenn in diesen Spielen keine U18-Spieler eingesetzt werden.
- 1.7. U18-Spieler erhalten eine Spielerlaubnis für Freundschafts- und Meisterschaftsspiele.
- 1.8. Der Einsatz von A-Junioren Stammspielern überkreislicher Spielklassen ist untersagt.

9 Richtlinien für Turniere

1. Die Fußballkreise können im Winterhalbjahr Hallenkreismeisterschaften in allen Jugendaltersbereichen durchführen. Diese erstrecken sich vom A-Jugend- bis zum E-Jugendbereich.

Die F-Junioren und Bambini spielen Turniere ohne Wettbewerbscharakter in Form der Kinderspielform. Die jeweiligen Durchführungsbestimmungen werden innerhalb des jeweiligen Fußballkreises beschlossen und veröffentlicht.

2. Es handelt sich dabei um Freundschaftsspiele (§ 4 SpO).

Die Teilnahme ist freiwillig. Bei einer Anmeldung zu diesem Wettbewerb ist die Teilnahme an den Spielen/Turnieren dann aber verpflichtend.

Sie erstreckt sich - bei entsprechender Qualifizierung - bis zur Teilnahme an den Hallenrheinlandmeisterschaften. Der Verbandsjugendausschuss richtet danach Hallenrheinlandmeisterschaften in den Altersbereichen A- D-Jugend aus.

In der E-Jugend wird auf Verbandsebene ein Turnier zu Gunsten der „Deutschen Kinderkrebshilfe“ gespielt. Hierzu werden die jeweiligen Kreismeister- und Platzierten eingeladen.

3. Eine Absage oder Nichtantreten angemeldeter Mannschaften bei den Hallenkreismeisterschaften oder Hallenrheinlandmeisterschaften führt zur Anzeige durch den jeweiligen Spielleiter an die zuständige Spruchkammer.
4. Von einer Anzeige an die jeweilige Spruchkammer kann nur dann abgesehen werden, wenn es sich um „höhere Gewalt“ handelt und kein schuldhaftes Verhalten vorliegt.

Hierbei kann es sich z.B. um nachgewiesene Krankheitsfälle innerhalb der Mannschaft, oder andere, nicht von außen zu beeinflussenden Gegebenheiten, handeln.

5. Diese Richtlinien gelten auch für Vereinsturniere (auch im Feld) vollumfänglich - bis auf den Bereich der F-Jugend und im Bambinibereich.

Im F-Jugend- und Bambinibereich sind sämtliche Pflicht- und Freundschaftsspiele einschließlich sämtlicher Turniere (auch Vereinsturniere) ausschließlich nach der „Kinderspielform“ gemäß Durchführungsbestimmungen Fußballverband Rheinland auszutragen.

6. Bei einem schuldhaften Nichtantreten hat der Ausrichter des Turniers Anspruch auf die Zahlung eines Einnahmeausfalls durch den Verursacher.

Der Begriff „Erstattung der Unkosten“ beinhaltet einen Schadensersatz für im Vorfeld erbrachte Leistungen des Ausrichters.

Hier setzt der VJA eine Pauschale fest:

A-Jugend - B-Jugend	30,00 €
C-Jugend - D-Jugend	40,00 €
E-Jugend - F-Jugend, Bambini	50,00 €

10 Durchführungsbestimmungen für Jugendspielgemeinschaften (JSG)

10.1 Vorwort

Jugendspielgemeinschaften (kurz: JSG) dienen der Aufrechterhaltung des Spielbetriebes. Es sind Notgemeinschaften, um Kindern und Jugendlichen ein Fußballspielen in Heimatnähe zu ermöglichen. Gerade in den unteren Altersklassen (F- und E-Jugend) soll die Bildung von JSGs vermieden werden. Die Vereinsstruktur soll möglichst lange weitgehend erhalten bleiben, damit sich die Spieler mit ihrem Verein identifizieren können. Um die Bildung einer Jugendspielgemeinschaft zu vermeiden, können beispielsweise das Zweitspielrecht und der zweimalige Einsatz eines Spielers an einem Kalendertag genutzt werden.

10.2 Rechtliche Grundlagen

JSGs können unter Beachtung der Regelungen des § 6 SpO und § 9 JugO und der nachstehenden Bestimmungen für einzelne Altersklassen oder für den gesamten Jugendbereich gebildet werden.

10.3 Zuständigkeiten

Für die Genehmigung von JSGs ist der Verbandsjugendausschuss unter Mitwirkung des jeweiligen Kreisvorstandes zuständig.

10.4 Form, Verfahren

1. Eine JSG wird jeweils für die Dauer von einem Spieljahr genehmigt. Beginn der JSG ist der 01.07. des jeweiligen Spieljahres. Die Gründung und Erweiterung kann bis zum 05.07. (Ausschlussfrist) erfolgen.
2. Für Freundschaftsspiele und für Qualifikationsrunden für die neue Saison kann eine JSG schon ab dem 01.05. genehmigt werden, sofern der Pflichtspielbetrieb aller beteiligten Mannschaften beendet ist.
3. Eine JSG wird immer für eine Altersklasse (z.B. C-Junioren) geschlossen. Alle der JSG angeschlossenen Vereine können in dieser Altersklasse keine weitere eigenständige Mannschaft melden.
4. Die Bezeichnung einer JSG hat analog des § 6 Nr. 1 SpO FVR zu erfolgen.
5. Die Vereine legen die Jugendspielgemeinschaft in einer schriftlichen Vereinbarung fest. Diese schriftliche Vereinbarung ist auf Aufforderung der Geschäftsstelle binnen vierzehn Tagen vorzulegen.
6. Die Gründung einer Jugendspielgemeinschaft wird dem FV Rheinland e. V. durch die rechtzeitige Mannschaftsmeldung des federführenden Vereins im DFB-Net-Meldebogen angezeigt. Dabei sind alle an der Jugendspielgemeinschaft beteiligten Vereine im DFB-Net zu erfassen.
7. Besteht eine Jugendspielgemeinschaft aus Vereinen verschiedener Fußballkreise, so bestimmt der Vereinssitz des federführenden Vereins die Zugehörigkeit zu dem jeweiligen Fußballkreis.

8. Jüngere Spieler der beteiligten Vereine können in Spielen der JSG-Mannschaft mitwirken. Es können auch Spieler(innen) mit Zweitspielrecht (§ 13 JugO) von anderen Vereinen mitwirken.
9. Ist ein Verein in einer bestimmten Altersklasse an einer JSG beteiligt, muss auch mindestens ein Spieler dieses Vereins am Spielbetrieb in dieser Altersklasse gemeldet sein.
10. JSGs sind für Spielklassen oberhalb der Verbandsgrenzen hinaus nicht zulässig und können sich auch nicht für eine Spielklasse oberhalb der Verbandsgrenze qualifizieren.

10.5 Zulassungs-Voraussetzungen

1. Besteht eine Jugendspielgemeinschaft aus einem Zusammenschluss von bis zu 5 Vereinen, kann diese der A-, B- und C-Jugend mit jeweils bis zu 2, in D- und E- Junioren mit jeweils bis zu 3 Mannschaften einer Altersklasse am Spielbetrieb teilnehmen. Die Begrenzung der Anzahl der Mannschaften bei den E5- und F-Junioren (Neue Kinderspielform) wird aufgehoben.
2. Besteht eine Jugendspielgemeinschaft aus einem Zusammenschluss bis zu 7 Vereinen, kann diese in allen Altersklassen mit jeweils bis zu 2 Mannschaften einer Altersklasse am Spielbetrieb teilnehmen.
3. Besteht eine Jugendspielgemeinschaft in der A- und B-Jugend aus einem Zusammenschluss bis 10 Vereinen, kann diese nur mit einer Mannschaft pro Altersklasse am Spielbetrieb teilnehmen.
4. Ein eventuell in früheren Spielzeiten gewährter Bestandsschutz entfällt ersatzlos.

	Anzahl Mannschaften						
	A-Junioren	B-Junioren	C-Junioren	D-Junioren	E7-Junioren	E5-Junioren	F-Junioren Bambini
Bis 5 Vereine	2	2	2	3	3	Keine Begrenzung	
6 bzw. 7 Vereine	2	2	2	2	2		
8 bis 10 Vereine	1	1	0	0	0		

10.6 Auflösung und Vereinswechsel

Bei der Auflösung einer JSG in überkreislichen Spielklassen wird die Mannschaft, deren Verein die Auflösung schriftlich beantragt hat, der Kreisklasse zugeordnet. Der/Die Vereine, der/die nicht gekündigt hat/haben, erhält/erhalten das Spielrecht für die erspielte Spielklasse. Gibt es mehrere Anwärter auf den erspielten Platz in der Rheinland- oder Bezirksliga, soll sich zwischen den verbleibenden Vereinen geeinigt werden, wer den Platz in der nachfolgenden Saison wahrnimmt. Erfolgt keine Einigung zwischen den Vereinen, wird der Platz zwischen den Anwärtern ausgespielt.

Vereinswechsel innerhalb der JSG können nur unter Einhaltung der Wartefrist erfolgen.

11 Durchführungsbestimmungen Jugendfördervereine (JFV)

11.1 Voraussetzungen

1. Bei der Gründung eines Jugendfördervereins (JFV) ist zunächst der § 7 c DFB-JO zu beachten. Der Gründung muss eine Beratung durch den VJA vorausgehen und dabei ein Ausbildungskonzept/Talentförderkonzept vorgelegt werden.
2. Der Verein besteht aus zwei oder mehreren Stammvereinen. Dabei soll die Zahl von 15 Stammvereinen nicht überschritten werden.
3. Die Stammvereine müssen in einem räumlichen nahegelegenen Zusammenhang stehen.
 - a) Siehe § 7c Z. 1a DFB-JO)
 - b) Dabei sollen die Stammvereine nicht weiter als 15 Kilometer (Luftlinie) vom Sitz des JFV entfernt sein. Bestandsschutz ist gegeben.
4. Der Verein (JFV) muss sich einen regionalen Namen geben und über eine eigene Satzung verfügen. Der Sitz des Vereins kann Bestandteil des Namens sein.
5. Der JFV muss Mitglied beim Sportbund Rheinland sein und vom FVR aufgenommen sein.
6. Mit dem Antrag auf Aufnahme in den FVR muss ein zugelassener Rasen/Kunstrasen/Hybridrasen nachgewiesen werden.
7. Der JFV erhält eine eigene Vereinsnummer.
8. Die Stammvereine des JFV sind gegenüber dem FVR offen zu legen. Die Neuaufnahme von Stammvereinen ist nicht im Spieljahr, sondern zur neuen – künftigen Saison möglich.
9. Die Kündigung einzelner Stammvereine ist nur zum 30.6. des Spieljahres möglich.
10. Der JFV muss einen sportlichen Leiter nachweisen. Dieser muss im Besitz einer gültigen Lizenz (die für die an der höchsten spielenden Jugendmannschaft notwendig ist) sein.
11. Jeder Altersbereich muss von einem lizenzierten Trainer (mindestens C- Lizenz) betreut werden. Die Regelungen für überkreisliche Spielklassen bleiben unberührt. Die Nichterfüllung der Trainerlizenzaufgaben werden analog der Durchführungsbestimmungen Trainerlizenzen gehandhabt und führen nicht zum Entzug des Status des Jugendförderverein.
12. Der Verein muss mindestens drei Altersbereiche mit mindestens je eine Mannschaft besetzt haben. (§7c Nr.1d DFB.JO)
13. Mannschaftsmeldungen sind in der A-Jugend bis D-Jugend zulässig.

In der A-Jugend werden keine U20 Mannschaften genehmigt. In der B-Jugend werden keine U18 Mannschaften genehmigt.

Im Bereich der A- bis D-Jugend ist keine Mannschaftsmeldung mit reduzierter Mannschaftsstärke zulässig.

14. Bei einem neu gegründeten Jugendförderverein muss mindestens eine Mannschaft die Startberechtigung für eine überkreisliche Jugendklasse (Bezirksliga oder höher) besitzen
15. Der Jugendförderverein muss in mindestens 2 Altersklassen (z.B.: A- und C-Junioren) eine überkreislich spielende Mannschaft (ab dem 3. Spieljahr nach Zulassung, spätestens zur Saison 2025/26) melden.
16. Er darf pro Altersklasse höchstens über zwei Mannschaften verfügen.
17. Folgende Höchstkadergrößen pro Mannschaft werden empfohlen:
 - A-Jugend: 22 Spieler
 - B-Jugend: 20 Spieler/Innen
 - C-Jugend: 18 Spieler/Innen
 - D-Jugend: 15 Spieler/Innen
18. Bei Nichterfüllung einer oder mehrerer Auflagen verliert der Verein den Status eines Jugendfördervereins sofort.

11.2 Bestimmungen

1. Die Stammvereine können eigenständige zusätzliche Juniorenmannschaften in allen Altersklassen anmelden.
2. Die Ersteinteilung erfolgt in die erspielten Spielklassen der einzelnen Altersklassen der beteiligten Stammvereine. Dies gilt nicht bei der Neuaufnahme eines weiteren Stammvereins.
3. Nehmen die Stammvereine in einzelnen Altersklassen weiterhin mit eigenen Mannschaften am Spielbetrieb teil, wird nur die Mannschaft in die unterste Jugendspielklasse zurückgestuft, welche den Platz für den JFV bei der Eingruppierung freigemacht hat. Z.B. wenn man RHL oder BZL mitbringt, aber in der Altersklasse noch eine weitere Mannschaft hat.
4. Spieler des JFV müssen die Mitgliedschaft in einem Stammverein weiterführen bzw. erwerben oder ein Zweitspielrecht besitzen.
5. Die Spielberechtigung mit Zweitspielrecht ist nur in Jugendklassen des FVR möglich. In Regional- oder Bundesligen wird ein Zweitspielrecht nicht anerkannt.
6. Im Sinne des § 14 (2) der SpO gilt die Mitgliedschaft in dem JFV als anrechnungsfähig.

11.3 Ausbildungsentschädigung bei Wechsel zu einem JFV

Abweichend von der Regelung des § 3 DFB-JugO berechnet sich die bei einem Wechsel zu einem Stammverein eines JFVs zu zahlende Ausbildungsentschädigung wie folgt:

1. Wechselt der Spieler zu dem Stammverein eines JFVs in der Absicht, nach erfolgtem Vereinswechsel eine Spielberechtigung für den JFV zu erhalten, bemisst sich die Entschädigung nach dem zu

errechnenden Durchschnitt der nach der Liste des § 3 DFB-Jugendordnung von allen Stammvereinen des betreffenden JFVs zu zahlenden Beträgen.

2. Bei dem Wechsel zu einem Stammverein, bei dem die nach dieser Tabelle zu zahlender Entschädigung über dem nach Satz 1 errechneten Durchschnitt richtet sich die zu zahlende Entschädigung nach der Tabelle (§ 3 DFB- JugO).
3. Nr. 1, Satz 1 gilt nicht für Spieler, die nach dem Vereinswechsel ausschließlich bei dem betreffenden Stammverein eingesetzt werden sollen und für den demzufolge innerhalb der laufenden Spielzeit keine Spielberechtigung für den JFV beantragt wird. Erfolgt der Wechsel zum JFV innerhalb der laufenden Spielzeit, ist der Betrag nachzuentrichten, der sich aus der Differenz zwischen dem nach dem Wechsel zum Stammverein gezahlten und dem nach Nr. 1 zu berechnendem Betrag ergibt.“

11.4 Ausbildungsentschädigung bei einem Wechsel eines älteren A-Junior aus dem JFV in einen dritten Verein

Wechselt ein Spieler der genannten Altersklasse in der Wechselperiode I zu einem dritten Verein (nicht Stammverein) und erhält nicht die Zustimmung, so errechnet sich die Entschädigungssumme aus dem Durchschnitt der nach § 16 Nr. 3.2.1 der DFB-Spielordnung hervorgehenden Beträge aller Stammvereine des JFV. Dabei sind die letzten Spielberechtigungszeiten des Stammvereins und des JFV-Berechnungsgrundlage.

11.5 Spielrecht

1. In jeder Spielzeit können Spieler eines Stammvereins zum JFV einmal ohne Wartezeit wechseln. Es muss eine neue Spielberechtigung auf den JFV ausgestellt werden.
2. Ein Wechsel eines Spielers von dem JFV zu seinem Stammverein ist bis zum 31.3. eines Spieljahres ebenfalls einmal ohne Wartezeit möglich. Es muss eine neue Spielberechtigung ausgestellt werden.
3. Nach Ende der Meisterschaftsrunde können E-Jugendspieler des ältesten Jahrgangs eines Stammvereins zu Aufstiegsspielen eine Spielberechtigung für den JFV erhalten.
4. Auf der Spielberechtigung ist unter dem Namen des JFV auch der Name des Stammvereins eingetragen. Deshalb muss bei einem Wechsel des Stammvereins innerhalb des JFV ein neuer Spielerpass beantragt werden. Dies kann nur in der Zeit vom 1.7. bis 31.8. des laufenden Spieljahres erfolgen.
5. Wechselt ein Spieler, der keinem der beteiligten Stammvereine angehört, direkt zum JFV, so ist er in jedem Fall einem dieser Stammvereine zuzuordnen. Ein Wechsel direkt zum JFV ist nicht möglich.
6. Wechselt ein Spieler von dem JFV nicht zu seinem Stammverein, sondern zu einem anderen Verein des JFV oder zu einem Verein außerhalb der JFV, gelten folgende Regelungen:
 - 6.1 Ein Spieler muss sich grundsätzlich nur bei seinem Stammverein abmelden. Der Stammverein sollte den JFV bezüglich der Abmeldung informieren. Beide Vereine können sodann (unter Berücksichtigung der 14-Tage-Frist) die Zustimmung verweigern.
 - 6.2 Ist die Zustimmung fristgerecht verweigert, so muss der aufnehmende Verein die erforderliche Zustimmung auch von beiden Vereinen (Stammverein und JFV) vorlegen.

- 6.3 Verweigert nur ein Verein nach Ablauf der 14-Tage-Frist, so ist nur noch die Zustimmung des Vereins einzuholen, der die Frist eingehalten hat.
- 6.4 In der Wechselperiode I (01.07. – 31.08.) gilt folgendes:
- a) Hat sich der aufnehmende Verein lediglich mit einem Verein geeinigt, so kann er durch Zahlung des festgesetzten Höchstbetrags, die Zustimmung erwirken. Damit gilt die Zustimmung beider Vereine als gegeben.
 - b) Hat der aufnehmende Verein sich mit einem Verein auf eine Entschädigungssumme geeinigt, die unterhalb der festgesetzten Höchstbeträge liegt, so reicht als Ersatz für die Zustimmung des zweiten Vereins der Nachweis der Zahlung des Differenzbetrages.
 - c) Die Aufteilung der Entschädigung ist eine Angelegenheit zwischen Stammverein und Jugendförderverein.
 - d) Hat sich der neue Verein lediglich mit einem Verein geeinigt, so kann er zwar durch Zahlung der vereinbarten Ausbildungsentschädigung die Zustimmung dieses Vereins erwirken, jedoch muss der aufnehmende Verein auch die Zustimmung des anderen Vereins vorlegen.
 - e) Die Aufteilung der Entschädigung ist eine Angelegenheit zwischen Stammverein und Jugendförderverein.
7. Eine Spielberechtigung für A-Junioren in Seniorenmannschaften (nach § 11JO) kann nur für den eingetragenen Stammverein erteilt werden. Dazu muss beim Stammverein die schriftliche Zustimmung der JFV vorliegen. Das Junioren-Spielrecht für den JFV bleibt bestehen.
8. Spieler mit einer Spielberechtigung für den JFV sind in den Altersklassen, in denen der JFV eine Mannschaft gemeldet hat, nicht für ihren Stammverein spielberechtigt. In den Altersklassen, in denen der JFV keine Mannschaft stellt, bleibt die Spielberechtigung für den Stammverein bestehen.
9. Scheidet ein Spieler altersbedingt aus dem JFV aus und verbleibt bei seinem Stammverein, muss die bisherige Spielberechtigung zwingend auf den Stammverein mittels eines neuen Passantrages bis spätestens vor seinem ersten Einsatz des laufenden Spieljahres umgeschrieben sein.
10. Erlaubt sind 4 E-Jugendspieler des ältesten Jahrgangs für den gesamten D- Juniorenbereich (nicht pro Mannschaft). Nr. 4 bleibt davon unberührt.
11. Kündigt ein Stammverein die Mitgliedschaft im JFV auf, entfällt die Spielberechtigung der Spieler für den JFV dieses Stammvereines.
12. Wird eine Mannschaft des JFV aufgrund einer erspielten Spielklasse eines Stammvereins in dieser Spielklasse eingegliedert, übernimmt der Stammverein – im Falle einer Kündigung aus dem JFV – nicht wieder diese Spielklasse. Der Verein wird in der untersten Klasse im Fußballkreis eingegliedert.
13. Das Recht der Stammvereine, eigene Juniorenmannschaften zu melden, bleibt unberührt, diese sind jedoch nur unterhalb der Spielklasse zulässig, in welcher die entsprechende Juniorenmannschaft des Juniorenfördervereins eingeteilt ist. Das gilt nicht in der untersten Spielklasse.
14. Insoweit werden die Spielklassen folgendermaßen festgelegt: Alle Kreisklassen (unterste Spielklasse) 2. Bezirksliga, 3. Rheinlandliga, 4. Regionalliga, 5. Nachwuchsliga
15. Auflösung eines JFV

Löst sich ein JFV auf, verliert er die erworbenen Spielklassen, sofern er sich für die Jugend Regionalliga, Rheinlandliga oder Bezirksliga qualifiziert hatte.

12 Durchführungsbestimmungen Trainerlizenzen

Jeder Verein hat für seine in einer überkreislichen Spielklasse spielende Junioren-Mannschaft einen Fußballtrainer mit einer gültigen Trainer-Lizenz nachzuweisen, die folgenden Mindestanforderungen entsprechen muss:

1. In den A-, B-, C-Junioren-Rheinlandligen die DFB-Trainer-B-Lizenz
2. In der Spielklasse der D-Junioren Rheinlandliga und den Bezirksligen der A- bis D-Junioren die DFB-Trainer-C-Lizenz.
3. Der betreffende Lizenz-Trainer muss für die jeweilige überkreislich spielende Mannschaft des Vereins bzw. der JSG verantwortlich sein.
4. Trainer im Sinne dieser Bestimmung ist derjenige, der hauptverantwortlich das Training und die Spielbetreuung übernimmt.
5. Der Name des Trainers sowie die dazugehörige Trainerlizenz ist bis zum 15.08. bzw. 15.02. des Spieljahres im DFBnet bei der jeweiligen Mannschaftsmeldung anzugeben. Bei fehlender bzw. nicht korrekter Eintragung der Trainerlizenz zu einem Trainer muss selbständig Kontakt zu FV Rheinland, Abteilung Qualifizierung & Vereinsservice aufgenommen werden, um den Datensatz anzupassen.
6. Ein etwaiger Trainerwechsel ist dem zuständigen Spielleiter innerhalb einer Woche schriftlich mitzuteilen. Die Angaben zum neuen Trainer sind im DFBnet unter der jeweiligen Mannschaftsmeldung selbständig anzupassen und bei fehlender bzw. nicht korrekter Eintragung zur Trainerlizenz gemäß Nr. 5 zu verfahren. Das gleiche gilt bei Veränderung des Lizenzstatus. Verstöße werden nach § 41 Strafo FVR geahndet.
7. Die Lizenzaufgabe sind immer zu den Stichtagen 15.08. und 15.02. des Spieljahres zu erfüllen. Ist die Lizenzaufgabe innerhalb eines Spieljahres nicht erfüllt wird gemäß § 47 Strafordnung ein Bußgeld erhoben.
8. Übergangsfristen:
 - 8.1. Für Aufsteiger: Aufgestiegenen Mannschaften gewährt der Verbandsjugendausschuss eine Übergangszeit von einem Spieljahr zur Erlangung der erforderlichen Trainerlizenz.
 - 8.2. Bei Trainerwechsel innerhalb der Saison: Hierbei gewährt der Verbandsjugendausschuss eine Übergangszeit von drei Monaten nach Meldung gemäß Ziffer 6 von einem entsprechend lizenzierten Trainer.

Hat ein Verein bzw. eine Spielgemeinschaft an allen zwei Stichtagen innerhalb eines Spieljahres die Lizenzaufgaben wieder erfüllt, werden die Nichterfüllungen unmittelbar vorangegangener Spieljahre wieder gelöscht („Stellung auf null“).

13 Durchführungsbestimmungen Inklusion (§ 4 Nr.5 JugO FVR)

1. Jugendliche Spielerinnen oder Spieler dürfen nicht in einer jüngeren als für sie festgelegten Altersklasse, eingesetzt werden.
2. Hiervon sind ausgenommen Spielerinnen und Spieler die nachweislich, aufgrund einer Beeinträchtigung/Behinderung, dem Entwicklungsstand ihrer Altersklasse nicht entsprechen.
3. Ihr Verein kann, unter Beifügung der Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten, einen Antrag auf Spielerlaubnis für die nächstniedrigere Altersklasse stellen. Dem Antrag ist ein entsprechendes aktuelles Gutachten eines Sportarztes (evtl. mit internistischem Hintergrund) vorzulegen. Das Gutachten muss, unter Darlegung der Art und Schwere der behinderungsbedingten Beeinträchtigung, das Erfordernis der Rückversetzung bescheinigen.
4. Eine erteilte Rückversetzung gilt für die Dauer eines Spieljahres.
5. Die Rückversetzung kann nur für den Spielbetrieb auf Kreisebene erfolgen.
6. Über den Antrag entscheidet der zuständige spieltechnische Ausschuss. Dieser kann erforderlichenfalls die Vorlage eines Gutachtens eines weiteren Arztes verlangen, wobei sich der Ausschuss die Wahl eines Arztes vorbehält.

14 Futsal-Kurzregeln

Hallenfußball nach FIFA-Regeln für A- bis E-Junioren

F-Junioren und Bambinis spielen keine Hallenmeister aus. Turniere erfolgen hier nach Vorgaben der Fußballkreise und nach den Regeln der neuen Kinderspielformen.

Grundsätzlich sind die Durchführungsbestimmungen des Veranstalters (Verband/Kreis) zu beachten, die im Einzelfall von den folgenden Regeln abweichen können. Dies gilt besonders für die effektive Spielzeit und die Möglichkeit der Auszeit (Timeout).

Das Spielfeld

- Strafräume (die rote durchgezogene Linie mit einem Radius von 6 Metern).
- Handballtore (2 x 3 Meter).
- 2 Strafstoßmarken (6 Meter und 10 Meter).
- 2 Auswechsellzonen (direkt vor den Spielerbänken, 5 Meter breit und jeweils 5 Meter von der Mittellinie entfernt).

Der Ball

- A-, B- und C-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht 400 - 440 g.
- D-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht 340 - 360 g.
- E-Junioren: Spezieller Futsal-Ball, Größe 4, Gewicht 290 - max. 360 g.

Zahl der Spieler

- 1 Torwart, 4 Feldspieler, max. 7 Auswechselspieler (bei Spielbeginn muss jede Mannschaft drei Spieler (inkl. Torwart) aufweisen).
- unbegrenzte Anzahl von Auswechslungen ebenso wie Wiedereinwechslung möglich.
- Auswechslung nur im Bereich der Auswechsellzone: bei Spielunterbrechung oder fliegend. Der einzuwechselnde Spieler übergibt dem auszuwechselnden Spieler ein Leibchen in der Auswechsellzone.
- Verstoß gegen die Auswechsellbestimmungen: Gelbe Karte und indirekter Freistoß für die andere Mannschaft an der Stelle, an der sich der Ball bei Spielunterbrechung befunden hat.
- Abbruch des Spiels bei weniger als drei Spielern (einschließlich Torwart).

Ausrüstung der Spieler

- Schienbeinschoner-Pflicht, sonst Ausrüstung wie im Feld (die Spieler müssen Trikots mit Rückennummern tragen!).
- jede Art von Schmuck ist verboten (wie im Feld).
- Torwart unterscheidet sich von Spielern und Schiedsrichter.
- Fliegender Torwart erlaubt (Rückennummer muss erkenntlich bleiben bei einem Feldspieler als Torwart).

Die Schiedsrichter

- Rechte und Pflichten wie im Feld.
- Der/die Schiedsrichter ist/sind berechtigt, einen Spieler zu verwarnen oder des Feldes zu verweisen.

- Das Spiel wird mit bis zu zwei Schiedsrichtern geleitet.
Bei den Hallenkreismeisterschaften reicht ein Schiedsrichter aus.
Der VJA empfiehlt bei Endrunden zwei Schiedsrichter je Spiel.
Im E-Jugendbereich können auch Betreuer die Funktion des Schiedsrichters übernehmen.
Diese haben äquivalente Entscheidungsbefugnisse. Bei Uneinigkeit entscheidet der erste Schiedsrichter.

Turnierleitung

- Aufgaben und Pflichten der Turnierleitung:
 - übernimmt die Aufgabe des Zeitnehmers, falls kein eigener Zeitnehmer zur Verfügung steht.
 - überwacht die 2-Minuten-Strafe nach einem Feldverweis.
 - das Zeitmessgerät wird nur nach dem Zeichen eines Schiedsrichters gestoppt, ansonsten läuft die Zeit weiter.
 - zählt kumulierte Fouls und gibt ein Signal, wenn eine Mannschaft das letzte Foul vor Ahndung mit 10m-Strafstoß begeht (nicht bei E-Junioren).

Dauer des Spiels

- Die Spieldauer ist je nach Altersklasse und Gruppenstärke anzupassen (siehe Empfehlungen bzgl. Spielzeiten).
- zur Ausführung eines Strafstoßes oder 10-Meter-Strafstoß wird die Spielzeit verlängert.
- Bei einem Schuss, der unmittelbar vor dem Pfiff oder dem akustischen Signal des Zeitnehmers aufs Tor abgegeben wurde, warten die Schiedsrichter dessen Ende ab. Der Spielabschnitt ist beendet, wenn
 - der Ball direkt ins Tor geht (gültiger Treffer),
 - der Ball aus dem Spiel geht,
 - der Ball den Torhüter, einen Torpfosten, die Querlatte oder den Boden berührt und anschließend die Torlinie überquert (gültiger Treffer),
 - der Ball vom verteidigenden Torhüter gefangen oder an den Torpfosten oder die Querlatte prallt, ohne die Torlinie zu überqueren.

Beginn und Fortsetzung des Spiels

- Anstoß; Mindest-Abstand 3 Meter.
- Der Ball ist im Spiel, wenn er sich eindeutig bewegt.
- Aus einem Anstoß kann direkt ein Tor erzielt werden.
- Freistoß für verteidigende Mannschaft im eigenen Strafraum: Ausführung von jedem Punkt im Strafraum erlaubt.
- Indirekter Freistoß für angreifende Mannschaft oder SR-Ball für die verteidigende Mannschaft im Strafraum: Spielfortsetzung auf der Strafraum-Linie.
- Ausführung des Schiedsrichter-Balls wie im Feld.

Der Ball in und aus dem Spiel

- wie im Feld.
- berührt der Ball die Decke, gibt es einen Einkick (auf der nächstliegenden Seitenlinie).

Wie ein Tor erzielt wird

- Tore können auch aus der eigenen Spielfeldhälfte erzielt werden (auch Abschlag Torwart).
- Der Torwart kann durch Werfen kein gültiges Tor erzielen.

Abseits

Im Futsal gibt es kein Abseits.

Fouls und unsportliches Betragen

- Direkte Freistöße: wie im Feld
Achtung: Hineingrätschen ist nicht grundsätzlich untersagt.
- Die genannten Fälle von Vergehen gelten als kumulierte Fouls (nicht bei E-Junioren); im Strafraum werden sie mit einem Strafstoß (6-Meter) geahndet.
- Indirekte Freistöße: wie im Feld.
Zusätzlich: Ein Torwart verursacht einen indirekten Freistoß für die gegnerische Mannschaft, wenn er:
 - den Ball in seiner Spielfeldhälfte **erneut** berührt, nachdem dieser ihm von einem Mitspieler absichtlich zugespielt wurde und bevor der Ball von einem Gegner gespielt oder berührt wurde (nicht bei E-Junioren),
 - den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem ihm ein Mitspieler den Ball absichtlich mit dem Fuß zugespielt hat.
 - den Ball mit der Hand berührt oder kontrolliert, nachdem er ihn direkt nach einem Einkick von einem Mitspieler erhalten hat,
 - den Ball länger als vier Sekunden in seiner Spielfeldhälfte mit der Hand oder dem Fuß berührt oder kontrolliert
- Persönliche Strafen: gelbe Karte, 2-Minuten-Zeitstrafe, Rote Karte.
- Zwei Minuten nach dem Feldverweis darf ein Auswechselspieler, sofern der Zeitnehmer dies erlaubt, auf das Spielfeld. Nach dem Torerfolg des Gegners darf sich die Mannschaft **in Unterzahl** umgehend vervollständigen.

Freistöße

- Es gibt direkte und indirekte Freistöße (wie im Feld)
- Mindest-Abstand 5 Meter
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten indirekter Freistoß für Gegner

Kumulierte Fouls (nicht bei E-Junioren)

- Vergehen, die mit dir. Freistößen bestraft werden, sind kumulierte Fouls.
- Alle verbalen Vergehen werden mit einem indirekten Freistoß bestraft.
- Ein Spieler verursacht einen direkten Freistoß, wenn er eines der nachfolgend aufgeführten sieben Vergehen nach Einschätzung der Schiedsrichter fahrlässig, rücksichtslos oder brutal begeht:
einen Gegner tritt oder versucht zu treten, das Bein stellt, anspringt, rempelt, schlägt oder versucht zu schlagen, stößt oder bedrängt.
- Die ersten kumulierten Fouls pro Spiel: dir. Freistoß mit Mauer; Abstand 5 Meter
- ab den nächsten kumulierten Fouls (siehe Regelungen bzgl. verschiedener Spielzeiten) pro Spiel gibt es einen 10-Meter-Strafstoß, ohne Mauer, direkter Torschuss (kein Abspiel möglich).
- wenn das Foul im Bereich zwischen 10-Meter-Marke und eigener Torlinie (jedoch außerhalb des Strafraums) erfolgt, dann hat die gegnerische Mannschaft die Wahlmöglichkeit, ob sie von diesem Punkt oder von der 10-Meter-Marke aus direkt aufs Tor schießt.
- Regelungen bei verschiedenen Spielzeiten:
Spielzeit unter 10 Minuten: ab dem 3.kumulierten Foul: 10 Meter Strafstoß
Spielzeit 10 bis 15 Minuten: ab dem 4.kumulierten Foul: 10 Meter Strafstoß
Spielzeit 16 bis 20 Minuten: ab dem 5.kumulierten Foul: 10 Meter Strafstoß

- Die Schiedsrichter können das Spiel weiterlaufen lassen, sofern sie auf Vorteil entscheiden, die Mannschaft noch nicht drei kumulierte Fouls begangen hat und der gegnerischen Mannschaft durch das Vergehen keine offensichtliche Torchance genommen wurde. Haben sie auf Vorteil entschieden, zeigen sie dem Zeitnehmer das kumulierte Foul mithilfe des vorgeschriebenen Signals an, sobald der Ball aus dem Spiel ist.

Ausführungsbestimmungen 10-Meter-Strafstoß

- Der Torwart muss sich in seinem Strafraum befinden und mindestens 5 Meter vom Ball entfernt sein.
- Alle Feldspieler müssen sich hinter der imaginären 10-Meter-Linie befinden und mindestens 5 Meter Abstand zum Ball halten.
- Der ausführende Spieler muss eindeutig identifiziert sein und versuchen, aus dem Freistoß direkt ein Tor zu erzielen; er darf den Ball nicht abspielen.
- Es gibt keine Anlaufbegrenzung und der Nachschuss ist möglich.
- Der 10-Meter-Strafstoß (bzw. direkter Freistoß) ist auch nach Ablauf der regulären Spielzeit auszuführen (es gilt die direkte Schusswirkung).
- Sonstige Bestimmungen wie beim Strafstoß.

Der Strafstoß

- Ein Strafstoß ist gegen eine Mannschaft zu verhängen, deren Spieler, während der Ball im Spiel ist, im eigenen Strafraum eines der Vergehen begehen, die mit einem direkten Freistoß zu ahnden sind

Ausführungsbestimmungen 6-Meter-Strafstoß

- Der Torwart der verteidigenden Mannschaft muss mit Blick zum Schützen auf seiner Torlinie zwischen den Pfosten bleiben, bis der Ball getreten wurde.
- Der Torwart muss sich mindestens mit einem Teil eines Fußes über, auf oder hinter der Torlinie befinden.
- Alle anderen Spieler befinden sich hinter oder neben dem Strafstoßpunkt und mindestens 5 Meter vom Strafstoßpunkt entfernt.
- Es gibt keine Anlaufbegrenzung und der Nachschuss ist möglich.
- Der Strafstoß ist auch nach Ablauf der regulären Spielzeit auszuführen (es gilt die direkte Schusswirkung).

Der Einkick

- Ein Einkick wird verhängt, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überschritten hat oder die Decke berührt hat
- Mindestabstand 5 Meter
- Aus einem Einkick kann nicht direkt ein Tor erzielt werden
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten Einkick für den Gegner

Der Torabwurf

- Torwart muss Ball aus Strafraum heraus abwerfen (Abwurf über Mittellinie hinaus ist erlaubt).
- ein gültiges Tor kann direkt nicht erzielt werden.
- Der Torwart darf den Ball in seiner Spielfeldhälfte erst wieder spielen, wenn dieser von einem Gegenspieler gespielt oder berührt worden ist (nicht bei E-Junioren).
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., nachdem Torwart den Ball werfen könnte, ansonsten indirekter Freistoß für Gegner auf Strafraumlinie (nicht bei E-Junioren).

- Alle gegnerischen Spieler müssen sich während des Abwurfs außerhalb des Strafraums befinden.

Der Eckstoß

- Mindest-Abstand 5 Meter
- Ausführung innerhalb von 4 Sek., ansonsten Torabwurf für Gegner

Vorgehensweisen zur Ermittlung eines Siegers (z.B. bei Finalpartien)

- Falls notwendig: Schüsse von der Strafstoßmarke
 - grundsätzlich gleiche Bestimmungen wie im Feld
Nur die Spieler, die am Ende des Spiels auf dem Feld stehen oder das Spielfeld kurzzeitig verlassen haben (z.B. wegen einer Verletzung, zur Berichtigung der Ausrüstung, etc.) dürfen an der Strafstoßentscheidung teilnehmen. Einzige Ausnahme ist der Spieler, der für einen verletzten Torwart, der das Spiel nicht fortsetzen kann, eingewechselt wird.
Wenn ein Team am Ende des Spiels oder während der Strafstoßentscheidung mehr Spieler ausweist als das gegnerische Team, muss es die Anzahl der Spieler angleichen und den Schiedsrichter über die Namen und Rückennummern aller ausgeschlossenen Spieler in Kenntnis setzen.
 - zunächst je 5 Schüsse, abwechselnd auszuführen
- Das Sechsmeterschießen gehört nicht zum Spiel. Daher werden persönliche Strafen nicht mit ins Sechsmeterschießen übertragen.

Ermittlung zur Rangfolge in der Tabelle:

1. Erspielte Punkte
2. Bei Punktgleichheit von zwei Mannschaften:
Ergebnis aus dem Direktvergleich der beiden Mannschaften.
Endete dieses Unentschieden, wird die Rangfolge der Tabelle durch ein Strafstoßschießen ermittelt.
3. Bei Punktgleichheit von mehr als zwei Mannschaften
 - a) die bessere Tordifferenz
 - b) bei gleicher Tordifferenz die mehr geschossenen Tore
 - c) Steht immer noch keine Rangfolge fest, ist folgendermaßen zu verfahren:
Punkt- und Torgleichheit bei zwei Mannschaften: Direktvergleich (siehe Nr. 2)
Punkt- und Torgleichheit bei drei oder mehr Mannschaften:
Ermittlung der Rangfolge über eine Tabelle des Strafstoßschießens der Punkt- und Torgleichen Mannschaften.
 - d) Steht dann immer noch keine Rangfolge fest, entscheidet das Los.

Empfehlungen bzgl. Spielzeiten

Spielzeiten

Vor- und Zwischenrunden:

	<u>2er-Gruppe</u>	<u>3er-Gruppe</u>	
	2 Spiele	6 Spiele	
	<u>Spielzeit – Ges.</u>	<u>Spielzeit – Ges.</u>	
	2 x 15 – 1.00	2 x 10 – 2.00	
	<u>4er-Gruppe</u>	<u>5er-Gruppe</u>	<u>6er-Gruppe</u>
	6 Spiele	10 Spiele	15 Spiele
	<u>Spielzeit – Ges.</u>	<u>Spielzeit – Ges.</u>	<u>Spielzeit – Ges.</u>
A-Junioren	2 x 12 – 2.30	1 x 15 – 2.30	1 x 10 – 2.30
B-Junioren	2 x 12 – 2.30	1 x 15 – 2.30	1 x 10 – 2.30
C-Junioren	2 x 10 – 2.00	1 x 15 – 2.30	1 x 10 – 2.30
D-Junioren	2 x 10 – 2.00	1 x 15 – 2.30	1 x 10 – 2.30
E-Junioren	2 x 10 – 2.00	1 x 15 – 2.30	1 x 10 – 2.30

15 Ballgrößen Halle

Altersklassen	Ballgröße
A-Junioren	Futsal Ball, Größe 4, Gewicht ca. 400 - 440 g
B-Junioren	Futsal Ball, Größe 4, Gewicht ca. 400 - 440 g
C-Junioren	Futsal Ball, Größe 4, Gewicht ca. 400 - 440 g
D-Junioren	Futsal Light-Ball, Größe 4, Gewicht ca. 350 g
E-Junioren	Futsal Super-Light-Ball, Größe 4, Gewicht ca. 290 g
F-Junioren	Futsal Super-Light-Ball, Größe 4, Gewicht ca. 290 g
Bambini	Softball (alternativ Futsal Super-Light-Ball, Größe 3, Gewicht ca. 290 g)

16 Passkontrolle im Jugendbereich

Im Fußballverband Rheinland sind die Kontrollen der Spielberechtigung durch den Schiedsrichter vor dem Anpfiff eine Selbstverständlichkeit – allerdings nur dann, wenn ein angesetzter Schiedsrichter das Spiel leitet.

Fungiert ein Betreuer oder der Trainer einer Mannschaft als Schiedsrichter ist die Kontrolle verpflichtend durch den Betreuer/Schiedsrichter durchzuführen (§ 10 Z. 4 FVR-JO).

Spielberechtigungskontrollen gehören zum Spiel, wie der An- und Abpfiff!

1. Warum brauchen wir diese Kontrollen?

1. Zur Überprüfung der Spielberechtigung
2. Zur Überprüfung des Spielersalters
3. Zur Überprüfung der Einsätze an einem Tag.
4. Zur evtl. späteren Überprüfung der Stammspielereigenschaft (nicht bei der E5 und F- Jugend)

Nur so kann gewährleistet werden, dass (im Bedarfsfall) die Stammspielereigenschaft geprüft werden kann.

Nur so gibt ein Spielbericht auch im Jugendbereich ernsthaft Auskunft über alle eingesetzten Spieler.

2. Durchführung

1. Vor dem Spiel überprüft der „Betreuer-Schiedsrichter“ die Spielberechtigungen des Spielgegners.
2. Nach der Überprüfung werden die Spielberechtigungen der eigenen Mannschaft durch den gegnerischen Betreuer überprüft.
3. Beim Ausfüllen des Spielberichtes quittiert der „Betreuer-Schiedsrichter“ die ausgeführte Spielberechtigungskontrolle auf dem Spielbericht.
4. Alle Spieler und Spielerinnen müssen auf dem Spielbericht eingetragen werden! Kann sich ein Spieler oder Spielerin mittels digitalen Pass bzw. Notfallpassmappe oder anderweitig nicht ausweisen, wird dieser Sachverhalt unter „Sonstige Bemerkungen“ im Spielbericht eingetragen. Der Staffelleiter kontrolliert dann später die Spielberechtigung.
5. Spielerinnen und Spieler, die nicht auf dem Spielbericht eingetragen sind, können ebenfalls beim Spiel mitwirken. Der Schiedsrichter trägt auch diesen Sachverhalt unter „Sonstige Bemerkungen“ im Spielbericht ein.
6. Spielerinnen und Spieler, die nach der Überprüfung der Spielberechtigung zum Spiel kommen, müssen sich in der Halbzeitpause bzw. nach dem Spiel beim Schiedsrichter vorstellen. Der Betreuer sorgt dafür, dass die Spielberechtigung nachgewiesen wird.
7. Im – später auszufüllenden – Spielbericht ist die Kontrolle der Spielberechtigung unter der Rubrik „Sonstige Bemerkungen“ zu protokollieren.

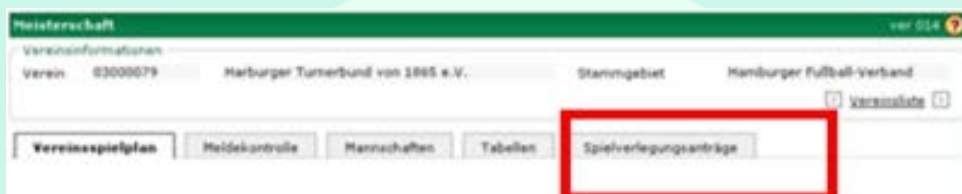
17 Leitfaden Spielverlegungen

1. Vorwort

Bitte lesen Sie diese Beschreibung aufmerksam durch bevor Sie mit der Beantragung einer Spielverlegung im Onlineverfahren beginnen.

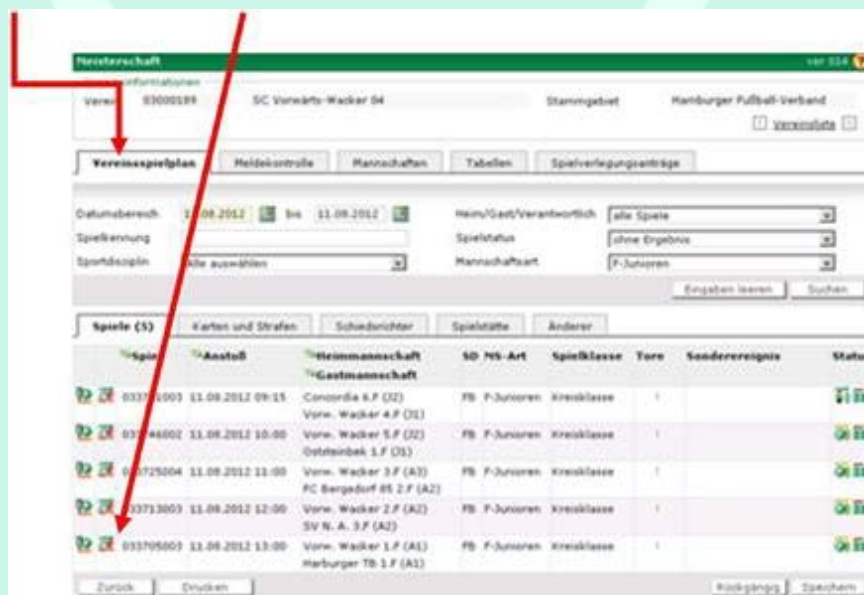
Grundsätzlich soll die Möglichkeit einer Spielverlegung im Onlineverfahren genutzt werden und nur in Ausnahmefällen (kurzfristige Spielverlegung nach Unterschreitung der 5-Tagesfrist) kann nach wie vor die Beantragung über den zuständigen Spielleiter durchgeführt werden.

Dieses Dokument beschreibt die Bearbeitung der Spielverlegung im Onlineverfahren aus den jeweiligen Blickpunkten. Die jeweiligen Blickpunkte sind der Antragsteller einer Spielverlegung und die Zustimmung / Ablehnung zu einer Spielverlegung durch den am Spiel beteiligten Verein. Sie erhalten zukünftig einen neuen Karteireiter im Bereich der Ergebnismeldung



2. Spielverlegung beantragen (Antragstellender Verein)

Um eine Spielverlegung beantragen zu können, klicken Sie im Bereich der Ergebnismeldung in der Übersicht im Vereinsspielplan auf den rechten Button vor dem Spiel.



Im Anschluss öffnet sich ein neues Fenster, über das Sie die Daten Spielverlegung eingeben können.

Neues Spieldatum,
neue
Uhrzeit und
Begründung für die

Möchten Sie die
Spielstätte,
auf dem das Spiel
stattfin- den soll ebenfalls
ändern, müssen Sie
zusätzlich den Button
Soielstätte austau- schen

Spielverlegung

Staffelinfo			
Saison	12/13	Mannschaftsart	F-Junioren
RSP	1	Spielklasse	Kreisklasse
Größe	7	Gebiet	Kreisebene Hamburg
Staffel		FKK 05 alt Herbst	
Staffeltyp		Punktwettkampf	
Status		Spielbetrieb freigegeben	

Spielverlegungsantrag

Aktuelle Spielinformationen

Spielbegegnung Vorw. Wacker 1.F (A1) - Harburger TB 1.F (A1)			
Spielkennung	033705003	Spieltag	1
Schlusstag	1	Status	Spiel geplant
Spieldatum	11.09.2012	Uhrzeit	13:00
Status	bespielbar		
Spielstätte	Öjendorfer Weg 4		
Spielstättentyp	Rasenplatz		
	22119 Hamburg		

Antrag auf Verlegung durch Vorw. Wacker 1.F (A1)

Antragstatus	
Spieldatum	Uhrzeit
Spielstätte	Spielstättentyp
Begründung	
Geändert am von	

[Spielstätte austauschen](#)

Stellungnahme durch Harburger TB 1.F (A1)

Begründung	
Entscheidung ☐ Zustimmung ☐ Ablehnung	
Geändert am von	

Entscheidung

Begründung	
Entscheidung ☐ Zustimmung ☐ Ablehnung	
Kostenträger	
Geändert am von	

[Zurück](#)
[Speichern](#)

Beispiel für den ausgefüllten Spielverlegungsantrag:

Spielverlegung

Staffelinfo			
Saison	12/13	Mannschaftsart	F-Junioren
RSP	1	Spielklasse	Kreisklasse
Größe	7	Gebiet	Kreisebene Hamburg
Staffel		FKK 05 alt Herbst	
Staffeltyp		Punktwettkampf	
Status		Spielbetrieb freigegeben	

Spielverlegungsantrag

Aktuelle Spielinformationen

Spielbegegnung Vorw. Wacker 1.F (A1) - Harburger TB 1.F (A1)			
Spielkennung	033705003	Spieltag	1
Schlusstag	1	Status	Spiel geplant
Spieldatum	11.09.2012	Uhrzeit	13:00
Status	bespielbar		
Spielstätte	Öjendorfer Weg 4		
Spielstättentyp	Rasenplatz		
	22119 Hamburg		

Antrag auf Verlegung durch Vorw. Wacker 1.F (A1)

Antragstatus	
Spieldatum	Uhrzeit
Spielstätte	Spielstättentyp
Begründung	
Geändert am von	

[Spielstätte austauschen](#)

Stellungnahme durch Harburger TB 1.F (A1)

Begründung	
Entscheidung ☐ Zustimmung ☐ Ablehnung	
Geändert am von	

Entscheidung

Begründung	
Entscheidung ☐ Zustimmung ☐ Ablehnung	
Kostenträger	
Geändert am von	

[Zurück](#)
[Speichern](#)

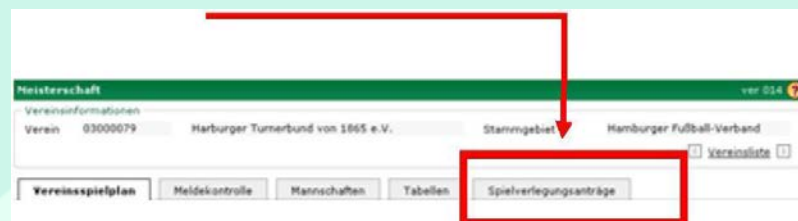
Zum Abschluss bitte auf den Button „Speichern“ drücken.

Im Anschluss erhält der am Spiel beteiligte Verein eine Nachricht ins DFBnet Postfach über den Antrag der Spielverlegung. Dieser muss dann wie unter Punkt 3 vom gegnerischen Verein bearbeitet werden.

3. Spielverlegung – zustimmen oder ablehnen

Sie haben als am Spiel beteiligte Mannschaft eine E-Mail im DFBnet Postfach mit dem Antrag auf eine Spielverlegung vorgefunden.

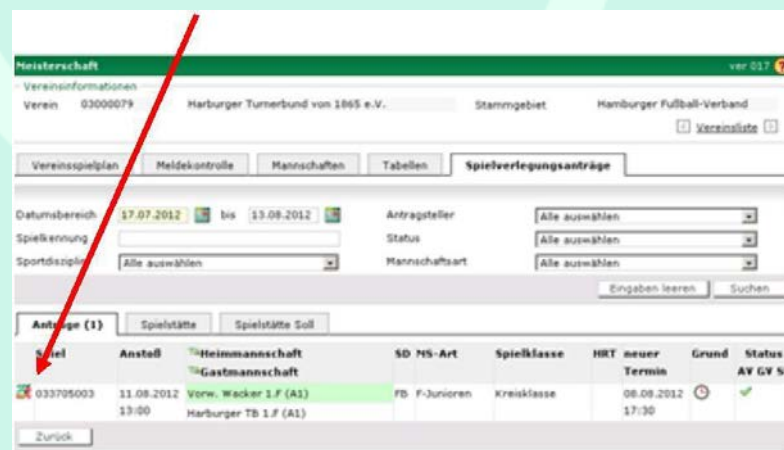
Dann melden Sie sich am DFBnet an, klicken im Bereich der Ergebnismeldung auf den Button **Spielverlegungsanträge**



In der Übersicht „Spielverlegungsanträge“ sehen Sie die Spiele, für die in dem ausgewählten Zeitraum eine Spielverlegung beantragt, schon zugestimmt, eine Zustimmung aussteht und endgültig bearbeitet ist.

In unserem Beispiel finden wir jetzt unser Spiel, für das eine Spielverlegung beantragt wurde.

Klicken Sie zur Bearbeitung auf den Button vor der Spielnummer.



Sie erhalten zur Bearbeitung folgendes Bild:

Hier müssen Sie die Button Zustimmung oder Ablehnung anklicken und eine entsprechende Begründung dafür eingeben.

Spielverlegungsantrag					
Aktuelle Spielinformationen					
Spielbegegnung Vorw. Wacker 1.F (A1) - Harburger TB 1.F (A1)					
Spielkennung	033705003	Spieltag	1	Schlusstag	1
Status	Spiel geplant				
Spieldatum	11.08.2012	Uhrzeit	13:00	Status	beispielbar
Spielstätte	Öjendorfer Weg 4	Spielstättenart	Rasenplatz		
	Öjendorfer Weg 80		22119	Hamburg	
Antrag auf Verlegung durch Vorw. Wacker 1.F (A1)					
Antragstatus	Beantragt				
Spieldatum	08.08.2012	Uhrzeit	17:30		
Spielstätte	Öjendorfer Weg 4	Spielstättenart	Rasenplatz		
	Öjendorfer Weg 80		22119	Hamburg	
Begründung	Vorw. Wacker spielt Pokal E-Junioren / Doppelansetzung am Wochenende				
Geändert am	17.07.2012 10:01:38	von	03039998 (Timmermann, Jörg)		
Stellungnahme durch Harburger TB 1.F (A1)					
Begründung					
Entscheidung	☐ Zustimmung ☐ Ablehnung				
Geändert am		von			
Entscheidung					
Begründung					
Entscheidung	☐ Zustimmung ☐ Ablehnung				
Kostenträger					
Geändert am		von			
Zurück Speichern					

Der ausgefüllte Spielverlegungsantrag sieht wie folgt aus:

Spielverlegungsantrag					
Aktuelle Spielinformationen					
Spielbegegnung Vorw. Wacker 1.F (A1) - Harburger TB 1.F (A1)					
Spielkennung	033705003	Spieltag	1	Schlusstag	1
Status	Spiel geplant				
Spieldatum	11.08.2012	Uhrzeit	13:00	Status	beispielbar
Spielstätte	Öjendorfer Weg 4	Spielstättenart	Rasenplatz		
	Öjendorfer Weg 80		22119	Hamburg	
Antrag auf Verlegung durch Vorw. Wacker 1.F (A1)					
Antragstatus	Beantragt				
Spieldatum	08.08.2012	Uhrzeit	17:30		
Spielstätte	Öjendorfer Weg 4	Spielstättenart	Rasenplatz		
	Öjendorfer Weg 80		22119	Hamburg	
Begründung	Vorw. Wacker spielt Pokal E-Junioren / Doppelansetzung am Wochenende				
Geändert am	17.07.2012 10:01:38	von	03039998 (Timmermann, Jörg)		
Stellungnahme durch Harburger TB 1.F (A1)					
Begründung	kein Problem				
Entscheidung	☒ Zustimmung ☐ Ablehnung				
Geändert am		von			
Entscheidung					
Begründung					
Entscheidung	☒ Zustimmung ☐ Ablehnung				
Kostenträger					
Geändert am		von			
Zurück Speichern					

Zum Abschluss bitte auf den Button „Speichern“ drücken.

Bei einer Zustimmung erhält im Anschluss der Staffelleiter eine Nachricht ins DFBnet Postfach über den Antrag und die Zustimmung zur Spielverlegung. Diesem Antrag wird dann entsprechend zugestimmt oder wenn ein entsprechender Grund dagegenspricht, abgelehnt. Nach Bearbeitung durch den Spielleiter erhalten beide Vereine eine Bestätigung über die genehmigte oder abgelehnte Spielverlegung.

Bei einer Ablehnung erhält der antragstellende Verein eine begründete Nachricht der Ablehnung ins DFBnet Postfach.

4. Anfragen zum DFBnet

Anfragen in Bezug auf das DFBnet oder diesem Manuskript richten Sie bitte direkt an Ihren zuständigen DFBnet-Beauftragten ihres Kreises.