Durchführungs-bestimmungen Jugend

Fußballverband Rheinland (FVR)

Teil I
Allgemeiner Teil

Saison 2026/2027

Stand: 15.07.2026

FUSSBALLVERBAND
RHEINLAND E.V.
Lortzingstraße 3
56075 Koblenz-Oberwerth

TEL.: 0261-92137 130
FAX: 0261-92137 137
MAIL: info@fv-rheinland.de
WEB: www.fv-rheinland.de

BANKVERBINDUNG
Sparkasse Koblenz
IBAN: DE43 5705 0120 0000 1420 00
BIC: MALADE51KOB

fvrheinland

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 5
1.5 Zu § 11 JugO FVR Spielerlaubnis für Seniorenmannschaften 5
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 6
1.9 Zu § 15 JugO FVR Verbands- und Kreismeister 7
1.10 Zu § 16 JugO FVR Pokalspiele 7
1.11 Zu § 17 JugO FVR Schiedsrichter 7

2 Durchführungsbestimmungen zur Spielordnung 8

2.1 Zu § 4 SpO FVR Spielbetrieb 8
2.2 Zu § 9 SpO FVR Einstellung des Spielbetriebs, Ausscheiden, Verzicht 8
2.3 Zu § 18 SpO FVR Pflichtspiele 9
2.4 Zu § 19 SpO FVR Spielverlust 9
2.5 Zu § 22 SpO FVR Pflichten des Platzvereins 10

3 Zeitstrafenmodell im FVR 11

4 Durchführungsbestimmungen Kinderfußball 12

4.1 Präambel 12
4.2 Spielformen 12
4.3 Feldgrößen, Feldaufbau, Torhöhenreduzierung, Schusszone und Mittellinie, Ballgrößen 13
4.4 Spieleranzahl 13
4.5 Spielregeln 14
4.6 Spielmodus und Spielzeiten 16
4.7 Fair-Play-Regeln 17
4.8 Hinweise zur Durchführung von Turnieren 17
4.9 Feldaufbau 18

5 Durchführungsbestimmungen Jugendfußball 21

6 Übersicht Junioren 25

7 Durchführungsbestimmungen für A-Junioren auf Kombiebene und U20 26

8 Durchführungsbestimmungen B-Junioren U18 27

9 Durchführungsbestimmungen Playing-Down 28

10 Flexibler Spielbetrieb 29

11 Richtlinien für Turniere 30

12 Durchführungsbestimmungen für Jugendspielgemeinschaften (JSG) 31

12.1 Vorwort 31
12.2 Rechtliche Grundlagen 31
12.3 Zuständigkeiten 31
12.4 Form, Verfahren 31
12.5 Zulassungs-Voraussetzungen 32
12.6 Auflösung und Vereinswechsel 32

13 Durchführungsbestimmungen Jugendfördervereine (JFV) 33

13.1 Voraussetzungen 33
13.2 Bestimmungen 33
13.3 Ausbildungsentschädigung bei Wechsel zu einem JFV 34
13.4 Ausbildungsentschädigung bei einem Wechsel eines älteren A-Junior aus dem JFV in einen dritten Verein 34
13.5 Spielrecht 34

14 Durchführungsbestimmungen Trainerlizenzen 36

15 Durchführungsbestimmungen Inklusion (§ 4 Nr.5 JugO FVR) 37

16 Futsal-Kurzregeln 38

17 Ballgrößen Halle 44

18 Passkontrolle im Jugendbereich 45

19 Leitfaden Spielverlegungen 46

20 Änderungsjournal 51

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.
Bei gemischten Mannschaftsstärken gelten zusätzlich die Spielfeldgröße, Strafraumgröße, Torgröße sowie Sonderregelungen (z. B. Strafstoßpunkt, Abseits) der niedrigeren Mannschaftsstärke.
Die Möglichkeit, Mannschaftsstärken zu ändern, ist nur nach Abschluss bzw. Ende einer vollen Runde 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:
Ein Einsatz in der höheren Altersklasse ist ausschließlich aus der unmittelbar nächsttieferen Altersklasse zulässig. Ein Überspringen von Altersklassen ist unzulässig. Beispiel: B-Junioren > A-Junioren usw. Der Einsatz von C-Junioren oder jüngeren Spielern bei den A-Junioren 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. Verbandsauswahlspielerinnen des jüngeren Jahrganges können zur Talentförderung in die nächsttiefere Altersklasse zurückgestellt werden. (spielklassenunabhängig)
3. Verbandsauswahlspielerinnen des älteren Jahrganges können zur Talentförderung in die nächsttiefere Altersklasse zurückgestellt werden, wenn die dort in einer Mannschaft der Bezirksebene, Rheinlandebene oder Regionalliga spielt.

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

Ä Juniorinnen des jüngeren Jahrganges einer Altersklasse können ohne Antrag in einer Juniorenmannschaft in der nächsttieferen Altersklasse eingesetzt werden.

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. Außerdem findet die Einteilung der Staffeln auf der Bezirksebene sowie der regionalen Cluster der Rheinlandebene nach den gleichen Regeln der kreisübergreifenden Staffeln statt. Alles Weitere ist in den allgemeinen ausschussübergreifenden Durchführungsbestimmungen zur kreisübergreifenden Staffeleinteilung geregelt.

1.3.2 Staffelsieger (Ziffer 3)

Stellt ein Verein oder eine JSG in einer Altersklasse mehr als eine Mannschaft, kann die AII, BII, CII oder DII auch Staffelsieger werden und erhält die sportliche Auszeichnung auch dann, wenn sie mit ihrer A I usw. in der gleichen Staffel spielt. Die Regelung gilt nicht für Mannschaften mit reduzierter Mannschaftsstärke gemäß Ziff. 1.2.3. Hinsichtlich der AI, BI usw. gelten die AII, BII usw. als untere Mannschaften.

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 „Gebührenzusammenstellung, 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 außerhalb der betreffenden Altersklasse bestehen; in seiner Altersklasse ruht sie 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 Zweispielrecht auf Antrag auch erteilt werden, wenn der eigene Verein/JSG eine oder mehrere Mannschaften(en) im Spielbetrieb gemeldet hat. Überhangspieler sind Spieler, für die im Stammverein trotz vorhandener Mannschaft(en) keine regelmäßige Einsatzmöglichkeit besteht.

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** nach dem ersten Pflichtspiel der betreffenden Mannschaft im laufenden Wettbewerb erteilt werden, es sei denn der Spieler hat dort noch kein Pflichtspiel absolviert.

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

Die Winter- und Sommerrunde stellen in sich geschlossene Einheiten dar, d.h. die Stammspielereigenschaft ist jeweils gesondert festzustellen.

Entgegen der Regelung des § 16 SpO FVR darf in den letzten zwei Spielen einer Punktspielrunde sowie in sonstigen Pflichtspielen, die während dieser Zeit oder im Anschluss daran zur Austragung gelangen, kein Stammspieler einer oberen Mannschaft in einer unteren Mannschaft mitwirken.

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 AI-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 G- und 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.
Jugendspielgemeinschaften, die aus Vereinen verschiedener Kreise bestehen, können nur in dem Kreis Meister werden, dem der federführende Verein zugehörig ist.

1.9.2 Futsal-Hallenkreismeister (Ziff. 4)

Die Futsal-Hallenwettbewerbe stellen eine eigene spieltechnische Einheit dar. Jede teilnehmende Mannschaft (außer F-Junioren und Bambini) 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-/Kreisjugendausschuss spätestens vor den Halbfinalspielen veröffentlicht.
Mannschaften, die nicht am Meisterschaftsspielbetrieb teilnehmen, werden zum Kreispokal und IKK-Südwest-Junioren-Rheinlandpokal nicht zugelassen. E5-, F- und G-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 Durchführungsbestimmungen zur Spielordnung

2.1 Zu § 4 SpO FVR Spielbetrieb

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

1. Futsal Kreismeisterschaften sind als Kreissonderrunden 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 einer 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	50,00 €
C-Jugend – D-Jugend	50,00 €
E-Jugend	40,00 €
F-Jugend, Bambini	30,00 €

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, hat eine Abmeldung einer Mannschaft grundsätzlich von unten nach oben zu 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-Rheinlandebene bzw. Oberliga Rheinland	70 Euro
A-/B-/C-/D-Junioren-Bezirksebene	60 Euro
A- bis D-in den Kreisen	50 Euro
E-Junioren in den Kreisen	40 Euro
F-Junioren- und Bambini-Teams bei Turnieren in den Kreisen	30 Euro

Ä

§ 51 Strafordnung (Festlegung Einnahmeausfall):
Verschuldet der Gastverein vor Beginn der 2. Halbzeit einen Spielabbruch, ist ein Einnahmeausfall in Höhe der Hälfte des bei einem Nichtantreten fälligen Betrages an den Heimverein bzw. Ausrichter zu zahlen.

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 gebührenfrei 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 DFBnet gestellt werden. Allerdings ist dieses technisch nur bis zu 5 Tagen vor dem angesetzten Spiel möglich. Ein DFBnet Verlegungsantrag soll 5 Tage vor dem Spieltermin mit Zustimmung des Gegners beim Spielleiter eingegangen sein. Kurzfristige Verlegungsanträge müssen telefonisch abgestimmt (mit Gegner und Staffelleiter) werden 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.

Der von Spielparteien vorgeschlagene Ausweichtermin sollte möglichst vor dem eigentlichen Spieltag liegen. Wird kein zeitnaher Termin mitgeteilt, kann der Staffelleiter das Spiel spätestens 10 Tage nach dem eigentlichen Spieltag wieder neu ansetzen.

2.4 Zu § 19 SpO FVR Spielverlust

2.4.1 Mindestanzahl Spieler (Ziff. 2, f))

Ein Spiel darf nicht begonnen werden, bei

- 11er-Mannschaften mit weniger als 7 Spielern,
- 9er-Mannschaften mit weniger als 6 Spielern,
- 7er-Mannschaften mit weniger als 5 Spielern,
- 5er-Mannschaften mit weniger als 4 Spielern

in ordnungsgemäßer Spielkleidung oder später als 45 Minuten nach dem angesetzten Zeitpunkt antritt.

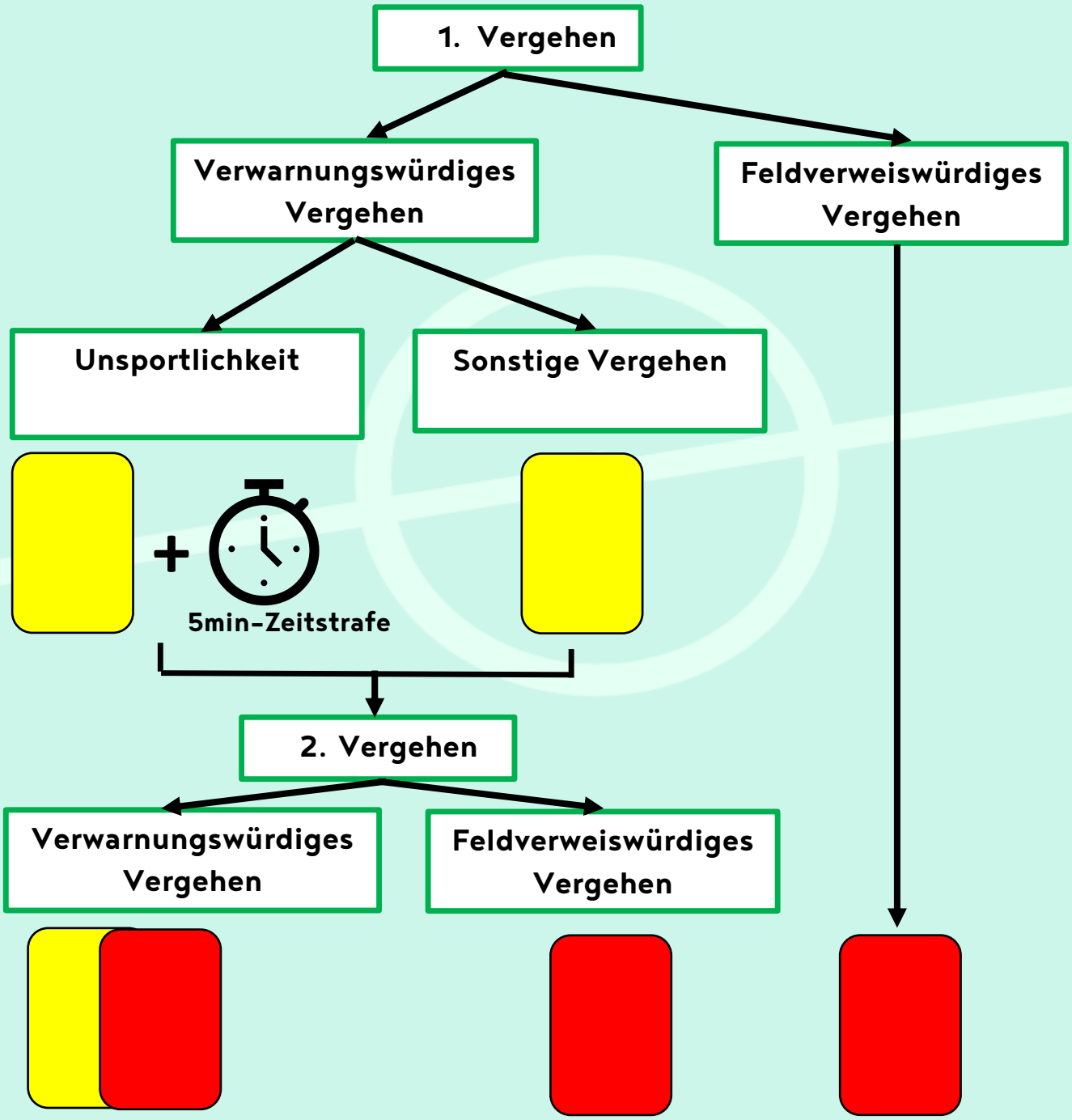
2.5 Zu § 22 SpO FVR Pflichten des Platzvereins

2.5.1 Platzordner (Ziff. 1, d))

Die Regelungen zu den Platzordnern sind aus den allgemeinen, ausschussübergreifenden Durchführungsbestimmungen zu entnehmen.

3 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.



4 Durchführungsbestimmungen Kinderfußball

4.1 Präambel

Der Kinderfußball stellt die altersgerechte Ausbildung und Entwicklung der Spielerinnen und Spieler in den Mittelpunkt. Ziel ist es, allen Kindern möglichst viele Spielaktionen und eine hohe aktive Spielzeit zu ermöglichen.

Vor diesem Hintergrund wurden die Kinderspielformen eingeführt. Diese verfolgen insbesondere das Ziel, die Anzahl der Ballkontakte, Zweikämpfe, Torszenen sowie die effektive Spielzeit für jedes einzelne Kind deutlich zu erhöhen. Das übergeordnete Leitprinzip lautet dabei: Alle spielen immer. Gleichzeitig sollen die Spiele nach Möglichkeit auf Augenhöhe stattfinden, um sowohl Über- als auch Unterforderung zu vermeiden und eine optimale Entwicklung zu gewährleisten.

Zur weiteren Flexibilisierung des Spielbetriebs wird bei den E5-Junioren ausschließlich in Turnierform gespielt. Dadurch kann flexibel auf unterschiedliche Mannschaftsgrößen reagiert werden, indem bei Bedarf zusätzliche Teams gebildet werden.

Die Spielform der E7-Junioren kann auf Kreisebene mit oder ohne Wertung durchgeführt werden; auch Mischformen sind möglich. Die Austragung von Kreismeistertiteln und Kreispokalwettbewerben bleibt zulässig. Zur besseren Berücksichtigung unterschiedlicher Leistungsniveaus erfolgt die Einteilung in Form einer Meldeliga. Die Fußballkreise erhalten hierbei Gestaltungsspielraum in der konkreten Ausgestaltung, wobei die Erreichung der übergeordneten Ziele des Kinderfußballs im Vordergrund stehen soll.

Die erfolgreiche Umsetzung des Spielsystems setzt eine verantwortungsvolle Nutzung durch die Vereine voraus. Die Spielformen der E7-Junioren werden in der laufenden Saison evaluiert; auf Grundlage der gewonnenen Erkenntnisse wird über deren zukünftige Anwendung entschieden.

Turnierformen

4.2 Spielformen

Altersklasse	Spielform auf Minitore	Spielform auf Jugendtore (+TW)
G-Junioren (Bambini)	3 gegen 3	Keine
F-Junioren	3 gegen 3	3+1 gegen 3+1
E-Junioren	4 gegen 4	4+1 gegen 4+1

4.3 Feldgrößen, Feldaufbau, Torhöhenreduzierung, Schusszone und Mittellinie, Ballgrößen

Altersklasse	Spielform	Feldgröße
Bambini	3 gegen 3	Ca. 20 x 15 m
F-Junioren	3 gegen 3	Ca. 25 x 20 m
	3+1 gegen 3+1	Ca. 25 x 20 m
E-Junioren	4 gegen 4	Ca. 30 x 25 m
	4+1 gegen 4+1	Ca. 30 x 25 m

Altersklasse	Ballgröße
Bambini	3 - 290 g
F-Junioren	3 - 290 g
E-Junioren	4 - 350 g

4.3.1 Torhöhenreduzierung

In der Altersklasse F-Junioren werden die Jugendtore auf eine Höhe von 1,65 m reduziert.

Dabei ist zwischen flexibler und fester Torreduzierung zu unterscheiden:

- Flexible Torreduzierung (z. B. durch ein Band oder eine Vorrichtung zur Höhenbegrenzung): Berührt der Ball die Höhenbegrenzung, ist das Spiel wie bei einem Toraus fortzusetzen.
- Feste Torreduzierung (z. B. durch eine zusätzliche Querlatte oder bei Toren mit einer festen Höhe von 1,65 m): Die reduzierte Torhöhe wird wie eine reguläre Torlatte behandelt. Entsprechend gelten die üblichen Regeln (z. B. Abpraller ins Feld bleibt im Spiel).

4.3.2 Schusszone und Mittellinie

Bambini spielen nur auf Minitore, vor denen keine Schusszone, sondern die Mittellinie markiert wird. Bei den Bambinis und den Spielformen der F- und E-Junioren auf Jugendtore dürfen Tore nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden. In F- und E-Jugend (U8-U11) wird bei den Feldern vor Minitoren eine Schusszone im Abstand von ca. 6 Metern markiert. Treffer dürfen nur innerhalb der Schusszone erzielt werden.

4.4 Spieleranzahl

Altersklasse	Spielform auf Minitore	Spielform auf Jugendtore (+TW)	Rotationsspieler	Max. Gesamtzahl Spieler
Bambini	3 gegen 3	Keine	Bis 2	5
F-Junioren	3 gegen 3	3+1 gegen 3+1	Bis 2	5
E-Junioren	4 gegen 4	4+1 gegen 4+1	Bis 3	8

Im Kinderfußball gilt das Ziel „Jeder spielt immer!“. Die Teambetreuer sollten immer versuchen zusätzliche Teams (auch am Turniertag) zu bilden, um die individuelle Spielzeit möglichst hochzuhalten.

4.4.1 Rotation

Ein Wechsel eines Rotationsspielers erfolgt nach jedem erzielten Tor – bei beiden Teams –, spätestens jedoch nach zwei Minuten Spielzeit. Dabei gilt das Prinzip: Der Spieler, der am längsten auf dem Feld steht, wechselt mit dem Spieler, der am längsten nicht gespielt hat.

4.4.2 Organisation

Die Teambetreuer des veranstaltenden Vereins und der Gastmannschaften
stimmen sich rechtzeitig vor dem Turnier über die tatsächliche Anzahl der Teams,
Mitbringen von Toren etc. ab. Es ist empfohlen immer ein Feld mehr wie geplant aufzubauen, um allen Spielern viel Spielzeit zu geben.

4.5 Spielregeln

4.5.1 E5-Junioren

- **Wettbewerbsform:** Turnierspielbetrieb, ohne Ergebnis nach den Fair-Play-Regeln, ohne Schiedsrichter
- **Strafraum:** 21m breit und 8m tief – ohne Torraum – Strafstoß 8m
- **Torposition:** bei Minitoren 4m von den Seitenlinien eingerückt. Jugendtore mittig.
- **Tore:** Zwei Jugendtore (5,0m x 2,0m) und 4 Minitoren (Empfehlung 1,2m x 0,75m) in Kombination, falls nicht genügend Jugendtore für alle Felder vorhanden sind.
- **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:** Ein Tor kann nur aus der gegnerischen Spielhälfte erzielt werden.
- **Ball im Seitenaus:** Fortsetzung mittels Dribbling oder Pass von der Seitenauslinie
- **Eckball:** auf Feldern mit Minitoren mittels Dribbling oder Pass, auf Felder mit Jugendtoren mit einem Pass von der Eckfahne
- **Stammspieler:** Die Stammspielerregelung findet keine Anwendung.
- **Anpassung Mannschaftsstärke:** Sollte eine Mannschaft mit 3 Toren führen, kann die unterlegene Mannschaft einen sechsten Spieler einwechseln und mit Überzahl spielen, solange bis sich der Vorsprung auf ein Tor reduziert hat. Sollte die unterlegene Mannschaft keinen sechsten Spieler haben, muss die führende Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen.

4.5.2 F-Junioren

- **Wettbewerbsform:** Turnierspielbetrieb nach den Fair-Play-Regeln ohne Schiedsrichter
- **Spielsystem:** „Jeder gegen Jeden“, bei reinen 3 gegen 3 Turnieren auch „Champions-League-Modus“
- **Spielform:** 3 gegen 3 (ohne Torwart) auf 4 Minitore und 3+1 gegen 3+1 (mit Torwart) auf 2 Jugendtore als Hybrid. Dabei müssen min. die Hälfte (aufgerundet) der Felder auf Minitore gespielt werden.
- **Rotation:** 2 Rotationsspieler, beide Mannschaften nach Tor oder spätestens nach 2 Minuten
- **Schusszone:** Auf Minitore 6m, auf Jugendtore aus der gegnerische Hälfte (Ausnahme: Eigentore)
- **Torposition:** 2m von den Seitenlinien eingerückt.
- **Tore:** 4 Minitore (Empfehlung 1,20 m x 0,75 m) bei 3 gegen 3, 2 Jugendtore bei 3+1 gegen 3+1
- **Spieleröffnung:** Beide Mannschaften stehen auf der Torauslinie. Der Ball wird von der Seite an der Mittellinie eingerollt/eingeworfen.
- **Spielfortsetzung:**
  - 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 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.
  - Nach Spielfortsetzung (Toraus, Seitenaus, Eckball, Freistoß) muss vor Torerzielung ein Ballkontakt durch einen zusätzlichen Spieler stattgefunden haben. (indirekt)
- **Abseits:** Es wird ohne Abseits gespielt.
- **Strafstoß:** Es gibt kein Strafstoß.
- **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
- **Anpassung der Mannschaftsstärke:** Sollte eine Mannschaft mit 3 Toren führen, dann kann die unterlegene Mannschaft einen zusätzlichen Spieler einwechseln und mit Überzahl spielen, solange bis sich der Vorsprung auf ein Tor reduziert hat. Sollte die unterlegene Mannschaft keinen zusätzlichen Spieler haben, muss die führende Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen.

4.5.3 G-Junioren (Bambini)

- **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
- Torposition: 2m von den Seitenlinien eingerückt.
- Schusszone: Tore dürfen nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden. (Ausnahme: Eigentore)
- Tore: 4 Minitore (Empfehlung 1,20 m x 0,75 m)
- **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.
  - Nach Spielfortsetzung (Toraus, Seitenaus, Eckball, Freistoß) muss vor Torerzielung ein Ballkontakt durch einen zusätzlichen Spieler stattgefunden haben. (indirekt)
- **Abseits:** Es wird ohne Abseits gespielt.
- **Strafstoß:** Es gibt kein Strafstoß.
- **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
- **Anpassung der Mannschaftsstärke:** Sollte eine Mannschaft mit 3 Toren führen, dann kann die unterlegene Mannschaft einen zusätzlichen Spieler einwechseln und mit Überzahl spielen, solange bis sich der Vorsprung auf ein Tor reduziert hat. Sollte die unterlegene Mannschaft keinen zusätzlichen Spieler haben, muss die führende Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen.

4.6 Spielmodus und Spielzeiten

4.6.1 Spielmodus „Jeder gegen Jeden"

Jedes Team spielt gegen jedes andere Team einmal.

4.6.2 Spielmodus Champions-League-Modus

Das Siegerteam rückt ein Feld vor, das Verliererteam rückt ein Feld zurück. Bei Gleichstand:

- Es steigt die Mannschaft auf, die das letzte Tor erzielt hat.
- Der Gewinner wird im „Stein-Schere-Papier" ermittelt.

4.6.3 Spielstärke der Teams

Turniere sollen möglichst mit gleichstarken Teams organisiert werden. Ggf. können bei Turnieren 2 Gruppen („stärkere" / „schwächere" Teams) gebildet werden.

4.6.4 Empfohlene Spielzeiten

Altersklasse	Spielzeit	Gesamtspielzeit
Bambini	6 Minuten - max. 7 Runden	max. 45 Minuten
F-Junioren	7 Minuten - max. 7 Runden	max. 50 Minuten
E-Junioren	8 Minuten - max. 7 Runden	Max. 60 Minuten

4.7 Fair-Play-Regeln

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

- Die Spiele werden ohne Schiedsrichter/Schiedsrichterin ausgetragen. Die Kinder treffen die Entscheidungen auf dem Platz selbst.

- 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.

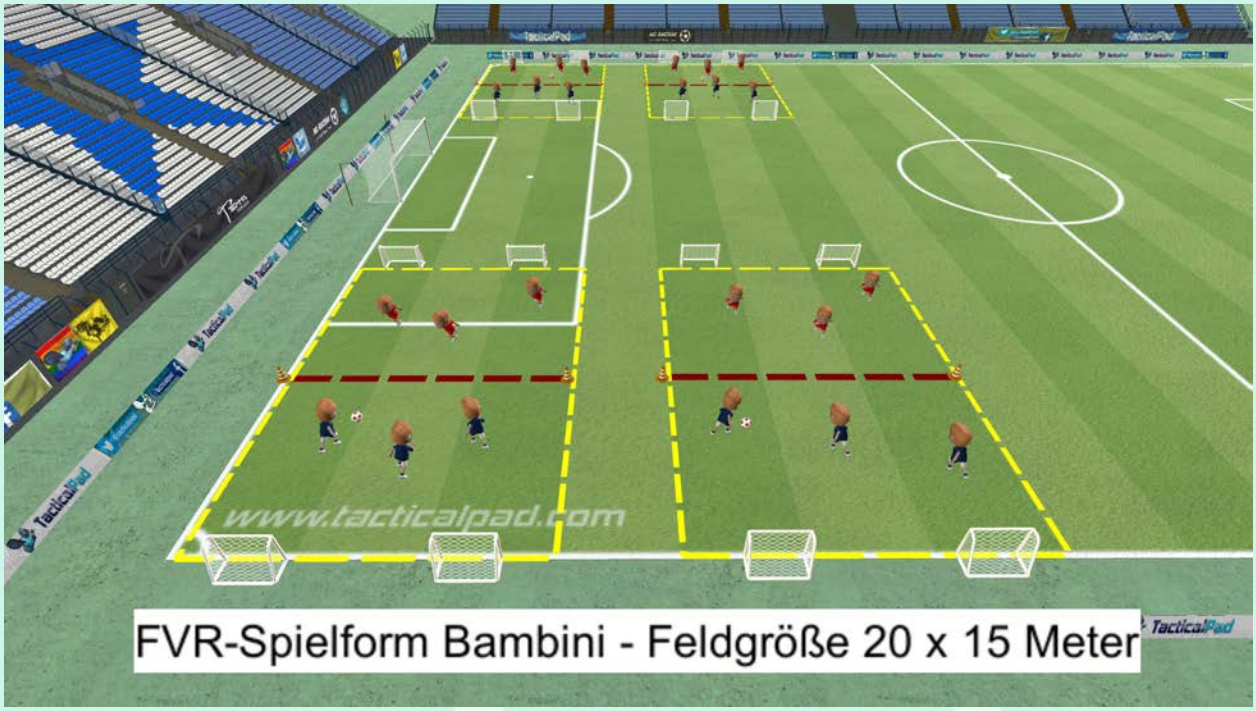
- Alle Zuschauer halten mindestens 3 Meter Abstand zum Kleinspielfeld ein, wobei das Großfeld nicht betreten werden soll. Dies gilt insbesondere auch für Familienmitglieder der Spielerinnen und Spieler.

4.8 Hinweise zur Durchführung von Turnieren

- Spielfeldwechsel: Die Zeitpläne und Pausen (ca. 2 Minuten zwischen den einzelnen Spielen) sollen kurz gehalten werden, da viele Vereine enge Spielpläne auf ihren Anlagen haben (Tipps: Trinkflaschen mitnehmen - Pausen auf dem nächsten Spielfeld machen - keine/sehr kurze Besprechungen in den Pausen).
- Die Teambetreuer coachen nur sehr wenig. Sie steuern die Kinder nicht durch Kommandos, sondern lassen ihnen den Freiraum, im Spiel eigene Entscheidungen zu treffen und kreative Lösungen für Spielsituationen zu finden.
- Es wird empfohlen, Ersatzbälle am Seitenrand bereitzulegen, um für eine schnelle Spielfortsetzung zu sorgen.

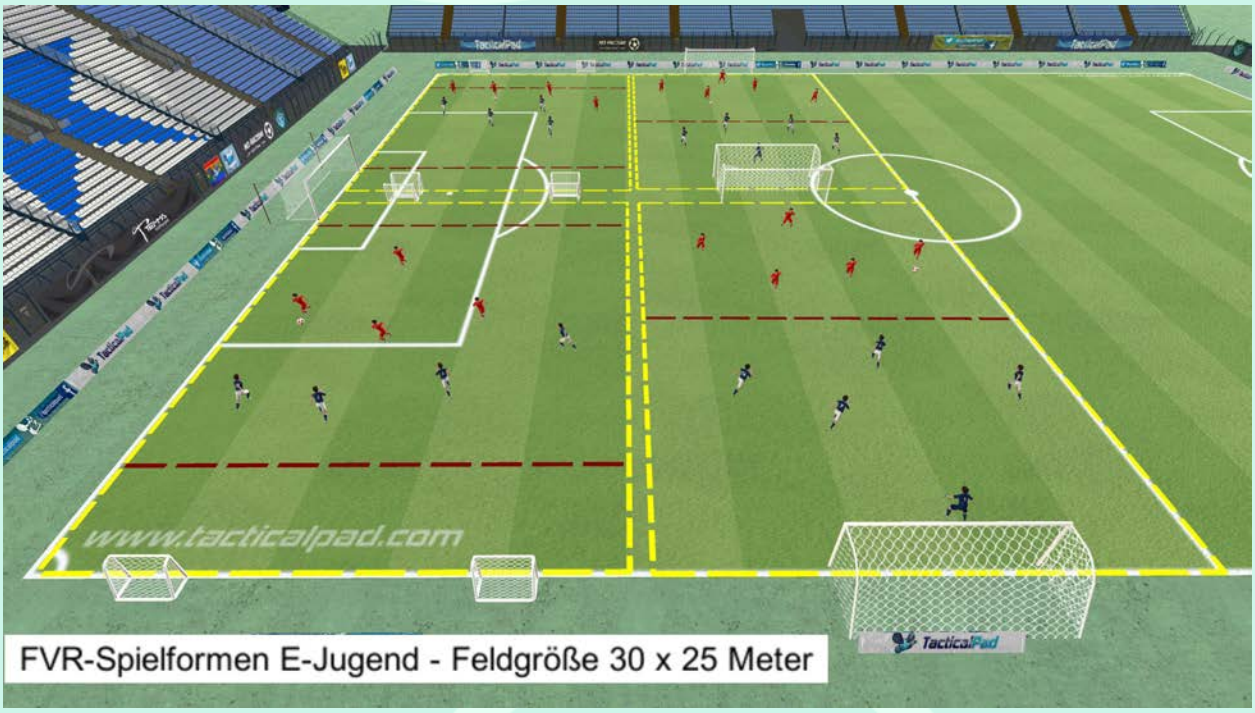
4.9 Feldaufbau

4.9.1 Spielform Bambini



4.9.2 Spielform F-Junioren

4.9.3 Spielform E5-Junioren



Einzelspiele

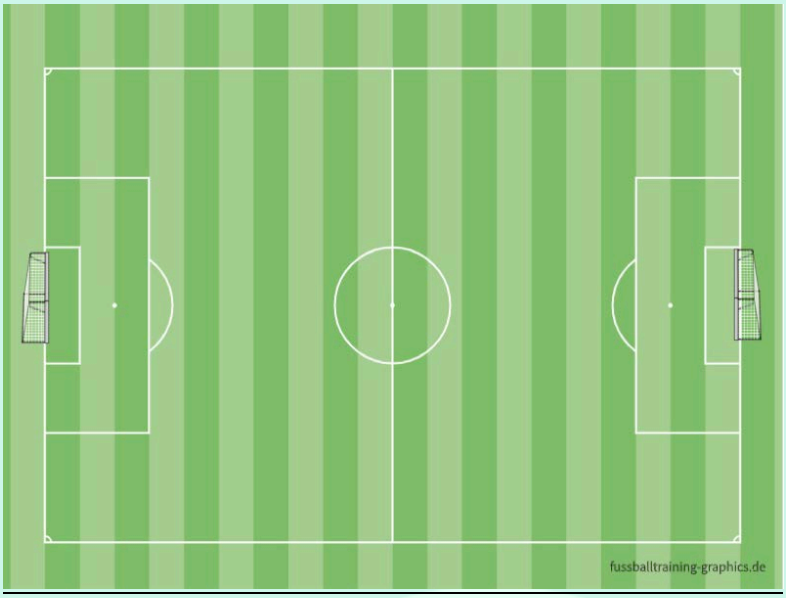
E7-Junioren

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Punktspiele auf Kreisebene, Pokalspiele möglich
Spielform: 7 gegen 7 (inkl. Torwart)
Teamstärke: max. 12 Spieler (7 Feldspieler und 5 Rotationsspieler)
Spielfeld: etwa 40 x 30 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 auszuführen.
Stammspielerregelung: ein Stammspieler der nächstoberen Mannschaft (weitere Details siehe §16 SpO.)
Abstand bei Freistößen und Eckbällen: 5m
Schusszone: Ja - ein Tor kann nur aus der gegnerischen Spielhälfte erzielt werden
Rote oder gelbe Karte: soll verzichtet werden; die Verwarnung eines Spielers kann durch Ermahnen ersetzt werden. Grundsätzlich sind jedoch alle persönlichen Strafen möglich.
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

Der Aufbau eines Nebenfelds für die Rotationsspieler wird dringend empfohlen, dass Kinder mehr spielen statt warten, mehr Ballkontakte haben und schneller lernen.

5 Durchführungsbestimmungen Jugendfußball



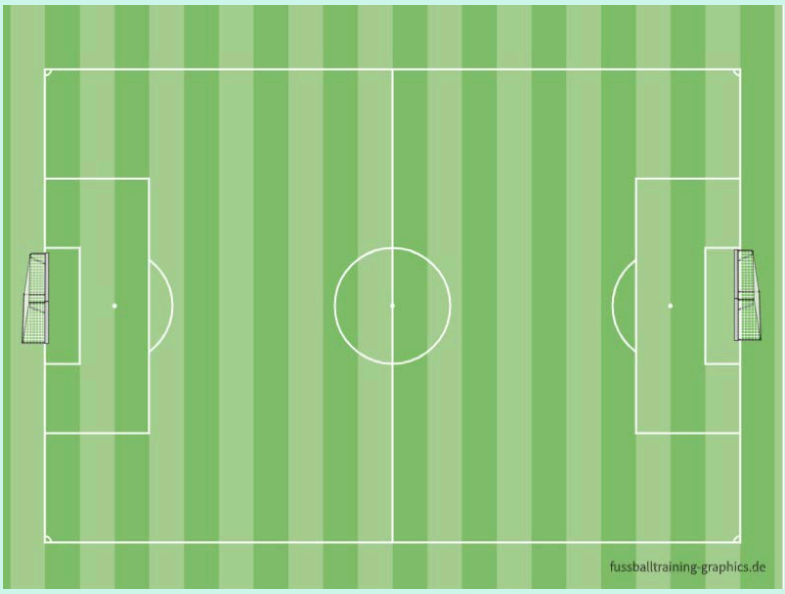
A-Junioren

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: Es können bis zu 5 Auswechselspieler eingesetzt werden; Wiedereinwechseln ist zulässig.
Spielfeld: min. 100 x 60 m ab Rheinlandebene, 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: Bei 11er-Mannschaften mindestens sieben Spieler, bei 9er-Mannschaften mindestens sechs Spieler.
Spielzeit: 2 x 45 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
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: Es können bis zu 5 Auswechselspieler eingesetzt werden; Wiedereinwechseln ist zulässig.
Spielfeld: min. 100 x 60 m ab Rheinlandebene, 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: Bei 11er-Mannschaften mindestens sieben Spieler, bei 9er-Mannschaften mindestens sechs Spieler.
Spielzeit: 2 x 40 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
Rituale: Handshake
Bearbeitung des elektronischen Spielberichts durch den Schiedsrichter

Ä

C-Junioren

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Punktspiele auf und Pokalspiele möglich
Spielform: 11 gegen 11, 9 gegen 9
Auswechselspieler: Es können bis zu 5 Auswechselspieler eingesetzt werden; Wiedereinwechseln ist zulässig.
Spielfeld: C-11: min. 100 x 60 m ab Rheinlandebene, alle übrigen Klassen min. 90 x 45 m C-9: min. 58 x 45 m (Strafraum zu Strafraum)
Torgröße: C-11: 7,32 m x 2,44 m; C-9: 5 x 2m
Strafraum: C-11: 16 m x 32 m; C-9: 29 m x 12 m.
Torraum: C11: 5 m x 17 m; C-9: 4 m x 13 m
Ecke: lang
Spielball: Größe 5
Rückpassregel: kommt zur Anwendung
Abseits: es wird mit Abseits gespielt
Freistöße: direkte und indirekte
Strafstoß: C-11: 11 Meter, C-9: 9 Meter
Stammspielerregelung: C-11 und C-9 zwei Stammspieler der nächsthöheren Mannschaft (weitere Details siehe §16 SpO.)
Mindestanzahl Spieler: C-11: mindestens sieben Spieler (sechs Feldspieler + Torhüter); C-9: mindestens sechs Spieler (fünf Feldspieler + Torwart)
Spielzeit: 2 x 35 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
Rituale: Handshake, Sportgruß im Mittelkreis
Bearbeitung des elektronischen Spielberichts durch den Schiedsrichter

D-Junioren

Rahmenbedingungen

Wettbewerbsform: Punktspiele auf Kreisebene, Pokalspiele möglich
Spielform: 9 gegen 9 (inklusive Torwart), 7 gegen 7 möglich
Auswechselspieler: Es können unbegrenzt Auswechselspieler eingesetzt werden; Wiedereinwechseln ist zulässig.
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 oder b) Trainer der gegnerischen Mannschaft
Rituale: Handshake
Nach dem Spiel
Rituale: Handshake
Bearbeitung des elektronischen Spielberichts durch den Schiedsrichter

Der Aufbau eine Nebenfelds für die Rotationsspieler wird dringend empfohlen, dass Kinder mehr spielen statt warten, mehr Ballkontakte haben und schneller lernen.

6 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	2007	2 x 45	bis zu 5	normal	normal	normal	Torraum	11 m	lang	5
A 11-A9 Junioren	2008	2 x 45	bis zu 5	normal	normal	normal	Torraum	11 m	lang	5
B U18	2009	2 x 40	bis zu 5	normal	normal	normal	Torraum	11 m	lang	5
B 11-B9 Junioren	2010	2 x 40	bis zu 5	normal	normal	normal	Torraum	11 m	lang	5
C-11 Junioren	2012	2 x 35	bis zu 5	normal	normal	normal	Torraum	11 m	lang	5
C-9-Junioren	2012	2 x 35	bis zu 5	von Strafraum zu Strafraum	12 m	4 m	Torraum	9 m	lang	5
D-9-Junioren	2014	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	2014	2 x 30	unbegrenzt	Kleinspielfeld lt. Zeichnung	12 m	4 m	Torraum	9 m	lang	Leichtspielball Gr. 4 (350 g)
E-7-Junioren	2016	2 x 25	Bis zu 5 Rotationsspieler	Kleinspielfeld lt. Zeichnung	8 m	ohne	Strafraum Abstoß	8 m	lang	Leichtspielball Gr. 4 (350 g)
E-5-Junioren	2016	4+1 bzw. 4er-Teams(Mannschaftsstärke max.8) – Spielfeld ca.30x25m – 2 Jugendtore bzw. 4 Minitore – Spielzeit: 8 Min. je Spiel								Leichtspielball Gr. 4 (350 g)
F-Junioren	2018	3er und 3+1 Teams (Mannschaftsstärke max. 5)– Spielfeld ca.25x20m – 4 Minitore – Spielzeit: 7x7 Min.								Leichtspielball Gr. 3 (290 g)
Bambini	2020	3er Teams (Mannschaftsstärke max.5) – Spielfeld ca.20x15m – 4 Minitore – Spielzeit: 7x6 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 befestige

7 Durchführungsbestimmungen für A-Junioren auf Kombiebene und U20

Die auf Kombiebene 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. Staffelleitungen

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

3. U 20 Mannschaften und Staffeln

Es können U 20 Mannschaften gemeldet werden (nicht bei Jugendfördervereinen). Bei mehreren Mannschaften eines Vereines/JSG ist zuerst die untere Mannschaft als U20 zu melden. Diese werden möglichst in eigene Staffeln eingeteilt. Eine U20-Staffel kann über mehrere Kreise gebildet werden.

3.1. 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 oder Staffelsieger. Eine Teilnahme in überkreislichen Spielklassen ist nicht möglich.

3.2. 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.

3.3. Mannschaften mit U20-Spielern können als 11er- oder 9er-Mannschaften gemeldet werden.

3.4. Bei 11er-Mannschaften können bis zu vier, bei 9er-Mannschaften bis zu zwei U20-Spieler je Spiel eingesetzt werden.

3.5. Ein Verein/JSG kann max. eine U20-Mannschaft melden.

3.6. Als U20-Spieler ist anzusehen, wer dem jüngsten Jahrgang des Seniorenbereichs angehört.

3.7. 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.

3.8. 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.

3.9. U20-Spieler erhalten eine Spielerlaubnis für Freundschafts- und Meisterschaftsspiele.

3.10. Bei Sanktionen gegen U20-Spieler finden die Regelungen für Jugendspieler keine Anwendung.

8 Durchführungsbestimmungen B-Junioren U18

1. **U18 Mannschaften und Staffeln**

   Auf Basisebene können U18 Mannschaften gemeldet werden (nicht bei Jugendfördervereinen). Bei mehreren Mannschaften eines Vereines/JSG ist zuerst die untere Mannschaft als U18 zu melden.

   1.1. Die Mannschaften spielen in Wertung, können allerdings nicht Meister oder Staffelsieger werden. Eine Teilnahme in überkreislichen Spielklassen ist nicht möglich.

   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. Ein Verein/JSG kann max. eine U18-Mannschaft melden.

   1.5. Bei 11er-Mannschaften können bis zu vier, bei 9er-Mannschaften bis zu zwei U18-Spieler je Spiel eingesetzt werden.

   1.6. Als U18-Spieler ist anzusehen, wer dem jüngsten Jahrgang der Altersklasse der A-Junioren angehört.

   1.7. 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.

   1.8. U18-Spieler erhalten eine Spielerlaubnis für Freundschafts- und Meisterschaftsspiele.

   1.9. Der Einsatz von A-Junioren Stammspielern überkreislicher Spielklassen ist untersagt.

9 Durchführungsbestimmungen Playing-Down

Der Fußballverband Rheinland kann Spielern des jüngeren Jahrgang B-Junioren (U 16) und jüngeren Jahrgang C-Junioren (U 14), bei denen eine starke Entwicklungsverzögerung vorliegt, auf Antrag des Vereins eine befristete Spielberechtigung für die nächsttiefere Altersklasse erteilen. Die Spielberechtigung für seine altersgemäße Altersklasse bleibt trotzdem bestehen.

Folgende Vorrausetzungen müssen erfüllt sind:

1. Der Antrag wird vom Verein gestellt

   - im Zeitraum vom 01.06. bis 31.12. eines Spieljahres; in diesem Fall wird die Spielberechtigung von 01.07. bis zum 31.01. des Folgejahres befristet, oder
   - im Zeitraum vom 01.01. bis 31.05. eines Spieljahres; in diesem Fall wird die Spielberechtigung vom 01.01. bis zum 30.06. des laufenden Spieljahres befristet.

2. Das biologische Alter des Spielers liegt zum Zeitpunkt der Messung, gemäß Mirwald-Diagnostik um mehr als ein Jahr unter dem durchschnittlichen biologischen Alter des jeweiligen nächsttieferen Jahrgang. (U 14-Spieler müssen biologisch jünger als 12,0 Jahre und U 16-Spieler biologisch jünger als 14,0 Jahre sein.)

3. Eine erste Messung erfolgt durch den Verein. (siehe weitere Angaben auf unserer Homepage)

4. Sollten diese Voraussetzungen erfüllt sein, kann ein Verein, unter Beifügung der Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten sowie dem Ergebnis der ersten Messung einen Antrag auf Spielerlaubnis für die nächstniedrigere Altersklasse stellen.

5. Eine zweite Messung/Testung durch geschultes Personal des Verbandsjugendausschusses entscheidet über die Rückversetzung.

Begründung:

Die körperliche Entwicklung bei Kindern und Jugendlichen verläuft gerade in der Pubertät unterschiedlich schnell. Dies kann zu großen biologischen Reifeunterschieden zwischen Spielern führen, obwohl sie möglicherweise kalendarisch gleich alt sind. Daher ist es wichtig das „biologische Alter“ zu betrachten.
Nachwuchsspielern mit einer starken Entwicklungsverzögerung sollen größere Chancen auf eine adäquate Förderung und Partizipation am Fußballsport geboten werden. Zusätzlich sollen auf allen Leistungsebenen „Drop-outs“ aufgrund einer solchen Entwicklungsverzögerung vermeiden werden.
Ziel ist es, biologisch jüngeren Spielern zeitweise die Möglichkeit zu bieten, in einer jüngeren Altersklasse („Playing-Down“) zu spielen, um sich mit körperlich ähnlich entwickelten Spielern zu messen.

10 Flexibler Spielbetrieb

Der Fußballverband Rheinland stellt seinen Fußballkreisen frei, beim kreisinternen Spielbetrieb der A- bis D-Junioren einen flexiblen Spielbetrieb zuzulassen. Dazu ist die nachfolgende Durchführungsbestimmung vollumfänglich anzuwenden. Dabei ist eine Begrenzung auf einzelne oder mehrere Spielklassen möglich.

1. Alle gemeldeten Mannschaften können, sofern es die Notwendigkeit erfordert, während der laufenden Spielrunde in den flexiblen Spielbetrieb wechseln. Der Wechsel ist dem jeweiligen Staffelleiter über das DFBnet-Postfach mitzuteilen. Die betroffenen Mannschaften werden ab diesem Zeitpunkt in den Spielplänen mit dem Zusatz „(flex)“ gekennzeichnet.

2. Mannschaften, die in den flexiblen Spielbetrieb gewechselt sind, nehmen weiterhin am Wettbewerb teil, verlieren jedoch mit dem Zeitpunkt des Wechsels die Möglichkeit Staffelsieger oder Kreismeister zu werden. In diesem Fall geht der Staffelsieg bzw. Kreismeistertitel nacheinander auf die nächstplatzierten Mannschaften, die nicht im flexiblen Spielbetrieb sind, über (bis einschließlich 4. Platz).

3. Eine flexibel spielende 11er-Mannschaft (A- bis C-Junioren) bzw. 9er-Mannschaft (D-Junioren) kann ihre Spiele je nach zur Verfügung stehender Spieleranzahl mit um zwei Spielern reduzierter Mannschaftsstärke austragen. Eine flexibel spielende 9er-Mannschaft (A- bis C-Junioren) bzw. 7er-Mannschaft (D-Junioren) kann ihre Spiele je nach zur Verfügung stehender Spieleranzahl mit um zwei Spielern erhöhter Mannschaftsstärke austragen. Die genaue Spieleranzahl ist bis spätestens 48 Stunden vor dem Spiel dem jeweiligen Gegner und Staffelleiter (DFBnet-Postfach) mitzuteilen. Erfolgt keine Mitteilung wird in der ursprünglich gemeldeten Mannschaftsstärke gespielt. Wenn die Mitteilung nicht innerhalb der Frist von 48 Stunden vor dem Spiel erfolgt, kann die Mannschaftsgröße nur noch mit Zustimmung des Gegners und Information des Staffelleiters (DFBnet-Postfach) verändert werden.

4. Bei reduzierter Mannschaftsgröße ist die Anzahl der Auswechselspieler für die flexible Mannschaft auf maximal zwei Spieler begrenzt. Die Begrenzung gilt nur für die in den flexiblen Spielbetrieb gewechselte Mannschaft. Wird die Anzahl überschritten, muss die Flex-Mannschaft in die nächsthöhere Spielvariante/Mannschaftsgröße wechseln.

5. Spielen zwei Flex-Mannschaften gegeneinander und die gemeldete, reduzierte Spieleranzahl ist ungleich, greift die Begrenzung der Auswechselspieler nur für die Mannschaft mit der geringeren Spieleranzahl. Außerdem richtet sich die Mannschaftsstärke nach der Mannschaft, welche die geringste Mannschaftsstärke gemeldet hat.

6. Bei A-, B- und C-Junioren wird stets auf derselben Spielfeldgröße wie in Normalbesetzung gespielt. Bei den D-Junioren wird die Spielfeldgröße bei einem 7-gegen-7, gemäß den Bestimmungen der D7 gespielt.

7. Bei mehreren gemeldeten Mannschaften eines Vereins hat zuerst die unterste Mannschaft einen Wechsel in den flexiblen Spielbetrieb vorzunehmen.

11 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	50,00 €
C-Jugend - D-Jugend	50,00 €
E-Jugend	40,00 €
F-Jugend, Bambini	30,00 €

12 Durchführungsbestimmungen für Jugendspielgemeinschaften (JSG)

12.1 Vorwort

Jugendspielgemeinschaften (kurz: JSG) dienen der Aufrechterhaltung des Spielbetriebes. Es sind Kooperationsgemeinschaften zur Sicherstellung des Spielbetriebs (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.

12.2 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.

12.3 Zuständigkeiten

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

12.4 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 30.06. (Ausschlussfrist) erfolgen.
2. Für Freundschaftsspiele für die neue Saison kann eine JSG schon ab dem 01.05. genehmigt werden, sofern der Pflichtspielbetrieb aller beteiligten Mannschaften beendet ist.
1. 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. Ein Verein darf innerhalb derselben Altersklasse nur an einer Jugendspielgemeinschaft beteiligt sein.
3. Die Bezeichnung einer JSG hat analog des § 6 Nr. 1 SpO FVR in Verbindung mit den ausschussübergreifenden Durchführungsbestimmungen zu erfolgen.
4. Die Vereine legen die Jugendspielgemeinschaft in einer schriftlichen Vereinbarung fest. Diese schriftliche Vereinbarung ist auf Aufforderung der Geschäftsstelle binnen vierzehn Tagen vorzulegen.
5. 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.
6. Besteht eine Jugendspielgemeinschaft aus Vereinen verschiedener Fußballkreise, so bestimmt der Vereinssitz des federführenden Vereins die Zugehörigkeit zu dem jeweiligen Fußballkreis. Der federführende Verein ist für den gesamten Spielbetrieb administrativ verantwortlich.
7. Jüngere Spieler der beteiligten Vereine können in Spielen der JSG-Mannschaft unter Beachtung von Ziffer 1.2.4 Altersklassen mitwirken. Es können auch Spieler(innen) mit Zweitspielrecht (§ 13 JugO) von anderen Vereinen mitwirken.
8. 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.
9. JSGs sind für Spielklassen oberhalb der Verbandsgrenzen hinaus nicht zulässig und können sich auch nicht für eine Spielklasse oberhalb der Verbandsgrenze qualifizieren.

12.5 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-, F-Junioren und Bambini wird aufgehoben, jedoch darf hierbei ein Zusammenschluss von 7 Vereinen nicht überschritten werden.
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	0	0	0

12.6 Auflösung und Vereinswechsel

Bei der Auflösung einer JSG in überkreislichen Spielklassen wird die Mannschaft, deren Verein die Auflösung schriftlich beantragt hat, der Basisebene bzw. Kombiebene zugeordnet. Der/Die Vereine, der/die nicht gekündigt hat/haben, zählen zu der zuletzt gespielten Spielklassenebene.

13 Durchführungsbestimmungen Jugendfördervereine (JFV)

13.1 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 darf 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 Trainerlizenzauflagen 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 inkl. Flexiblen Spielbetrieb zulässig.
14. Der Jugendförderverein muss in mindestens 3 Altersklassen eine überkreislich spielende Mannschaft melden. Falls das Spielsystem mittels Meldeliga wieder abgeschafft werden sollte, wird diese Verpflichtung wieder auf 2 Altersklassen gesenkt.
15. Er darf pro Altersklasse höchstens über zwei Mannschaften verfügen.
16. Bei Nichterfüllung einer oder mehrerer Auflagen verliert der Verein den Status eines Jugendfördervereins sofort.

13.2 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.

13.3 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."

13.4 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.

13.5 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 Spielklassen der Basisebene, 2. Bezirksebene, 3. Rheinlandebene, 4. Oberliga Rheinland, 5. Regionalliga, 6. Nachwuchsliga

14 Durchführungsbestimmungen Trainerlizenzen

Jeder Verein hat für seine in einer überkreislichen Spielklasse spielende Junioren-Mannschaft einen Fußballtrainer mit einer gültigen Trainer-Lizenz gem. Durchführungsbestimmungen Jugend FVR Teil II nachzuweisen.

1. Der betreffende Lizenz-Trainer muss für die jeweilige überkreislich spielende Mannschaft des Vereins bzw. der JSG verantwortlich sein.
2. Trainer im Sinne dieser Bestimmung ist derjenige, der hauptverantwortlich das Training und die Spielbetreuung übernimmt.
3. 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.
4. 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.
5. Die Lizenzauflage sind immer zu den Stichtagen 15.08. und 15.02. des Spieljahres zu erfüllen. Ist die Lizenzauflage innerhalb eines Spieljahres nicht erfüllt wird gemäß § 47 Strafordnung ein Bußgeld erhoben.
6. Übergangsfrist:
   Bei Trainerwechsel innerhalb der Saison: Hierbei gewährt der Verbandsjugendausschuss eine Übergangszeit von drei Monaten nach Meldung gemäß Ziffer 4 von einem entsprechend lizenzierten Trainer.

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

15 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 Behinderung, dem Entwicklungsstand ihrer Altersklasse nicht entsprechen.

Behinderung: Menschen mit Behinderungen sind Menschen, die langfristige (min. 6 Monate) körperliche, seelische, geistige oder Sinnesbeeinträchtigungen haben und diese an der gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft hindern können. Hiervon betroffen ist der Personenkreis der einen Grad der Behinderung (GdB) von min. 20 haben.

3. Ihr Verein kann, unter Beifügung der Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten, einen Antrag auf Spielerlaubnis für die nächstniedrigere Altersklasse stellen. Dem Antrag ist eine Bescheinigung der Behinderung sowie der funktionelle Untersuchungsbogen (siehe Download) beizufügen.
4. Die Einschränkung (gemäß 2.) für die Teilhabe im Fußball muss durch den funktionellen Untersuchungsbogen abgebildet werden.
5. Eine erteilte Rückversetzung gilt für die Dauer eines Spieljahres.
6. Über den Antrag entscheidet nach Aktenlage der zuständige spieltechnische Ausschuss.

16 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 Auswechselzonen (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 Auswechselzone: bei Spielunterbrechung oder fliegend. Der einzuwechselnde Spieler übergibt dem auszuwechselnden Spieler ein Leibchen in der Auswechselzone.
- Verstoß gegen die Auswechselbestimmungen: 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. Bei Einsatz von nur einem Schiedsrichter, soll auf der anderen Spielfeldseite ein Vertreter einer Mannschaft die nicht am Spiel beteiligt ist, den „Linienrichter“ übernehmen.
  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).
  - Die Turnierleitung ist für die endgültigen Entscheidungen von im Reglement nicht vorgesehenen Fällen zuständig. Die Anordnungen der Turnierleitung sind für alle Beteiligten verbindlich.

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.
- 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. Gelbe Karten werden somit nicht mit ins Sechsmeterschießen übernommen. Eine erteilte rote Karte führt bis zum Urteil zu einer Sperre.

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:

	2er-Gruppe	3er-Gruppe
	2 Spiele	6 Spiele
	Spielzeit – Ges.	Spielzeit – Ges.
	2 x 15 – 1.00	2 x 10 – 2.00

	4er-Gruppe	5er-Gruppe	6er-Gruppe
	6 Spiele	10 Spiele	15 Spiele
	Spielzeit – Ges.	Spielzeit – Ges.	Spielzeit – Ges.
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

17 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)

18 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 Spieleralters
    3. Zur Überprüfung der Einsätze an einem Tag.
    4. Zur evtl. späteren Überprüfung der Stammspielereigenschaft (nicht bei der E5, F- Jugend und Bambini)

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.

19 Leitfaden Spielverlegungen

1. **Vorwort**

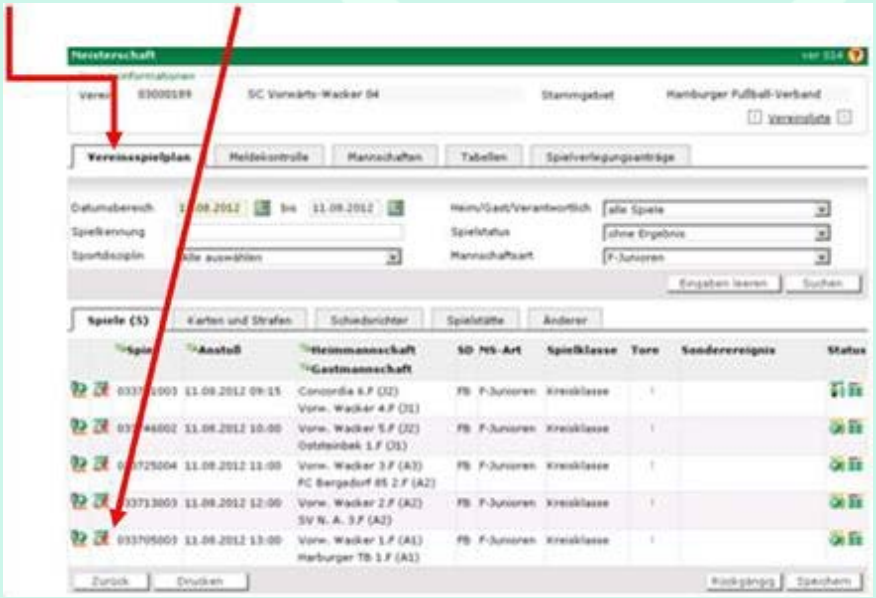
Bitte lesen Sie diese Beschreibung aufmerksam durch bevor Sie mit der Beantragung einer Spielverlegung im Onlineverfahren beginnen.

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.

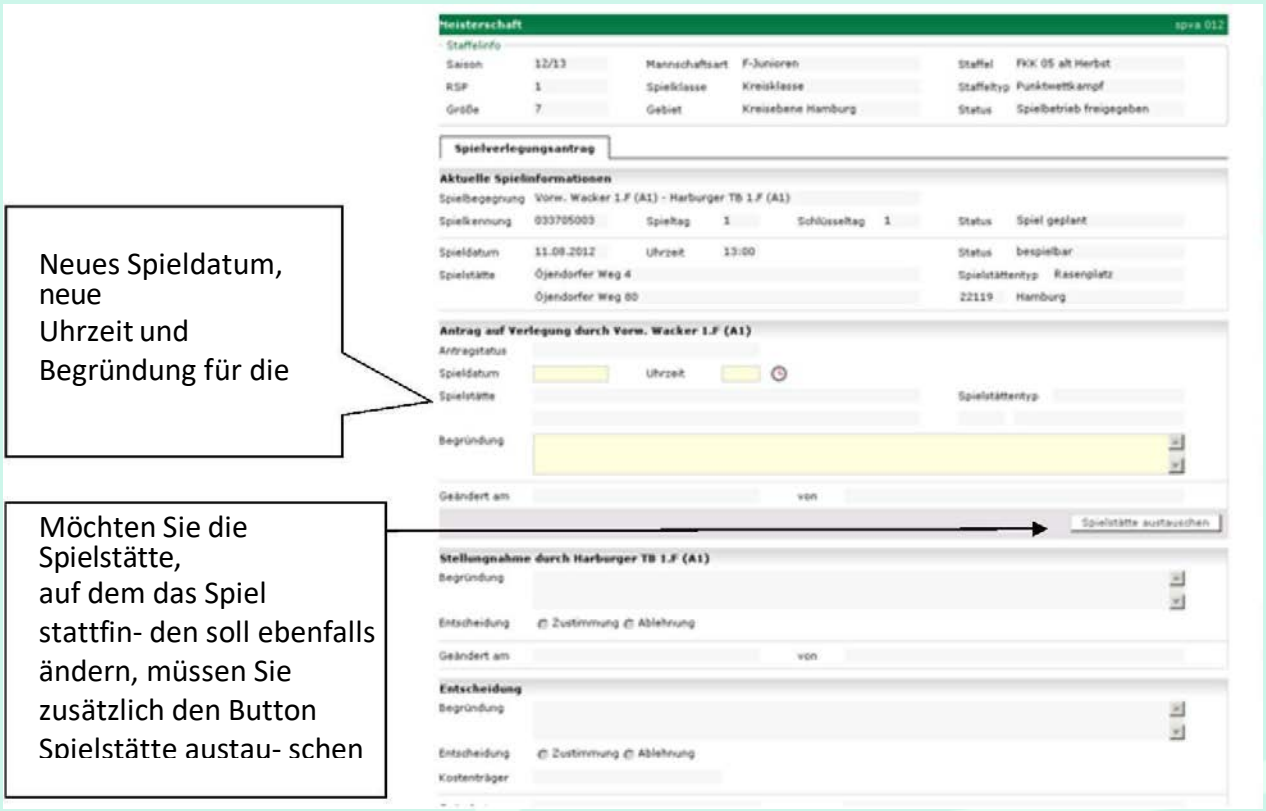
Dieses Dokument beschreibt die Bearbeitung der Spielverlegung im Onlineverfahren aus den jeweiligen Blickpunkten. Die jeweiligen Blickpunkte sind der Antragsteller einer Spielverlegung und die Zustimmung /Ablehnung zu einer Spielverlegung durch den am Spiel beteiligten Verein.
Sie erhalten zukünftig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

2. **Spielverlegung beantragen (Antragstellender Verein)**

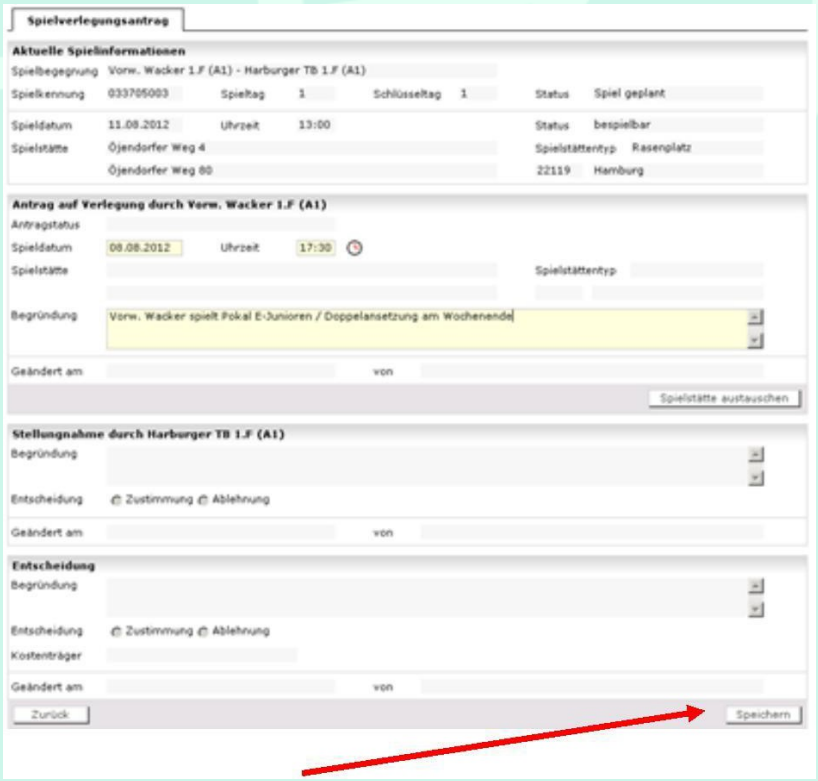
Um eine Spielverlegung beantragen zu können, klicken Sie im Bereich der Ergebnismeldung in der Übersicht
im Vereinsspielplan auf den rechten Button vor dem Spiel.



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



Beispiel für den ausgefüllten Spielverlegungsantrag:



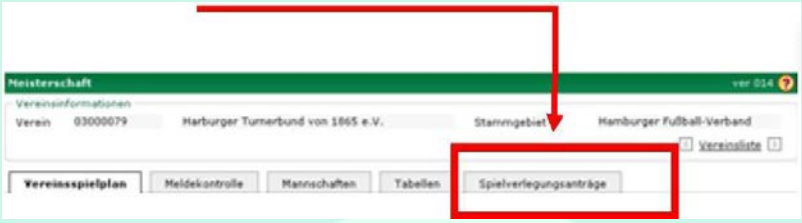
Zum Abschluss bitte auf den Button „Speichern“ drücken.

Im Anschluss erhält der am Spiel beteiligte Verein eine Nachricht ins DFBnet Postfach über den Antrag der Spielverlegung. Dieser muss dann wir 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.

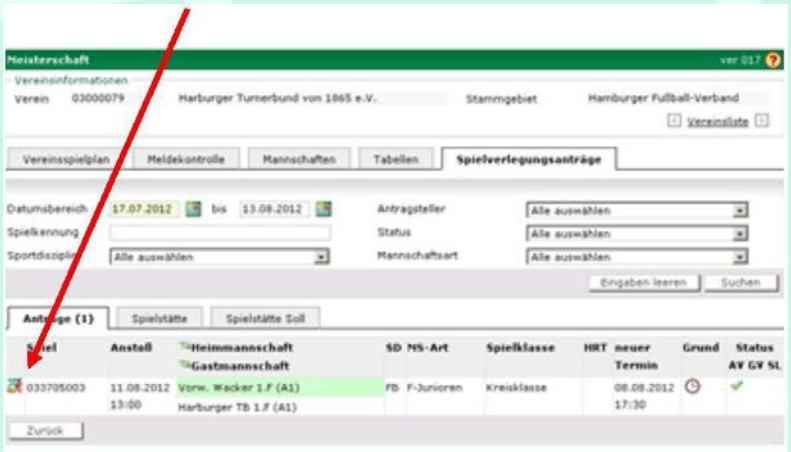
Dann melden Sie sich am DFBnet an, klicken im Bereich der Ergebnismeldung auf den Button **Spielverlegungsanträge**



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.

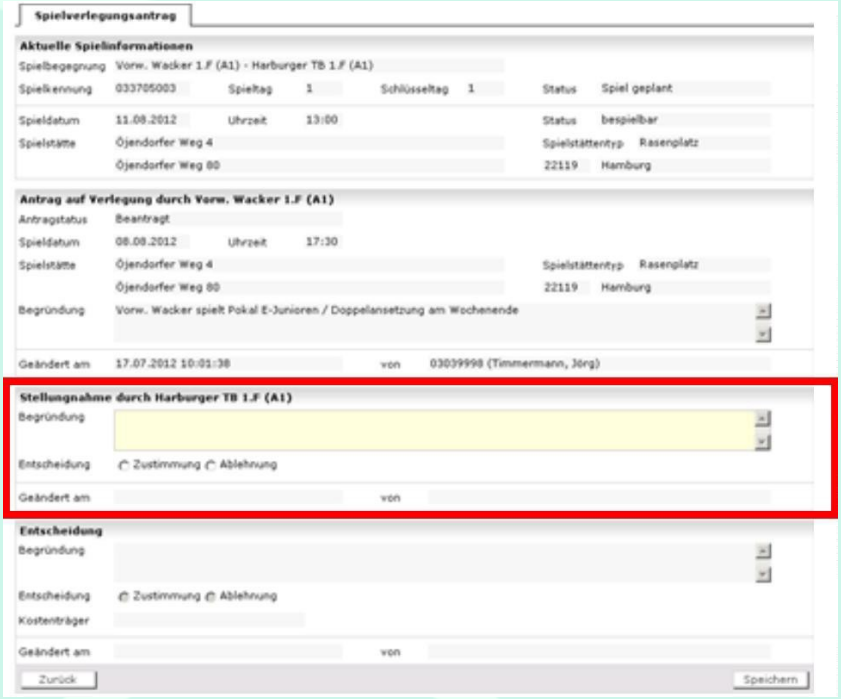
In unserem Beispiel finden wir jetzt unser Spiel, für das eine Spielverlegung beantragt wurde.

Klicken Sie zur Bearbeitung auf den Button vor der Spielnummer.

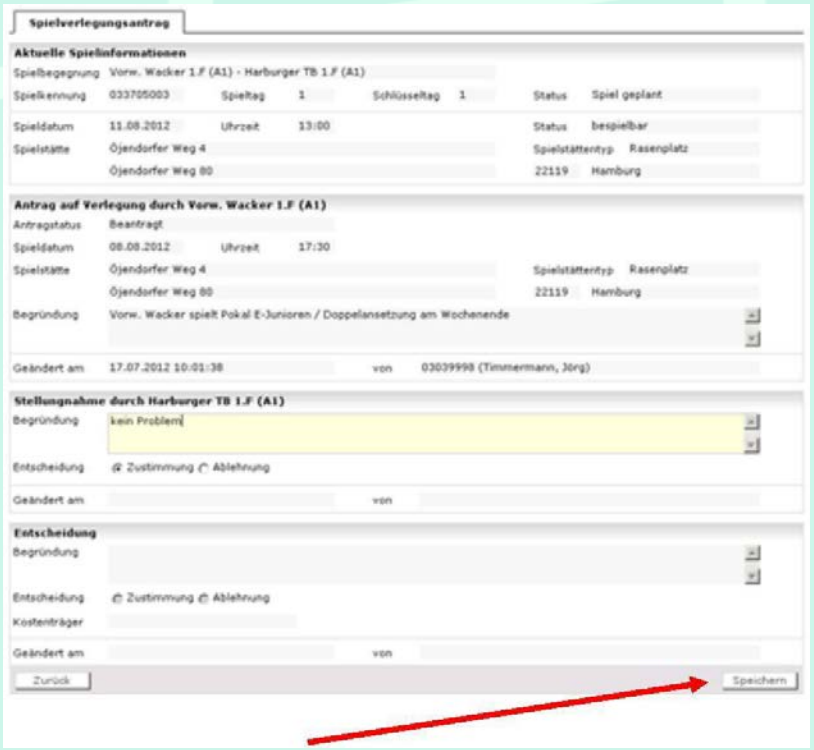


Sie erhalten zur Bearbeitung folgendes Bild:

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



Der ausgefüllte Spielverlegungsantrag sieht wie folgt aus:



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.

20 Änderungsjournal

Version	Gültig ab	Geänderter Inhalt
2	04.07.2026	• D-Junioren Änderung auf unbegrenzte Auswechselspieler (Seite 24) • Rückersetzungen Juniorinnen des jüngeren Jahrgangs in die nächsttiefere Altersklasse der Junioren ohne Antrag (Seite 5) • Aufnahme Regelung Einnahmeausfall bei Spielabbruch erste Hälfte (Seite 9)
3	15.07.2025	• E5-Junioren redaktionelle Anpassung Spielfeldgröße und Spielzeit (Seite 25) • E7-Junioren Aufnahme Abstandsregelung bei Freistößen und Eckbällen (Seite 20) • B7-Mannschaften aus Übersicht entfernt (Seite 25) • Entfernen C7 aus Grafik (Seite 23)