



KREIS
Dortmund

Fußball- und Leichtathletik Verband Westfalen e.V.
Kreis 11 – Dortmund –

Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb in der Saison 2023/24

Kreisliga Junioren V1 vom 07.08.2023

Die Verbindlichkeit dieser Durchführungsbestimmungen ergibt sich aus der Veröffentlichung in der **OM 32/2023 vom 10.08.2023**.

Andreas Edelstein
Kreisvorsitzender

Silvia Behr
Kreisfußballobfrau

Pascal Sellung
Kreisjugendobmann



Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeines
 2. Spielleitende Stelle
 3. Vorrangigkeit
 4. Anstoßzeiten
 5. Spielverlegungen
 6. Spielverzicht – Spielabsagen – Unbespielbarkeit des Platzes
 7. Freundschaftsspiele / Turniere
 8. Spielberichte
 9. Ordnungsdienst
 10. Auswechselspieler
 11. Spielrechtsprüfung
 12. Spielergebnisse
 13. Schiedsrichteransetzungen
 14. Abschlusstabellen
 15. Auf- und Abstieg
 16. Vereinsmeldebogen / Spielstätten
 17. DFBnet-Postfach
 18. Pokalspielbetrieb
 19. Kleinfeldbestimmungen
 20. Fair-Play-Liga Modus (G/F)
 21. Altersgerechtes Spielen
 22. Staffelleiter
 23. Auf- und Abstiegsregelungen
 24. Kreispokal
- Anhang 1 – Erläuterungen zu den Spielformen für G-Junioren
Anhang 2 – Erläuterungen zu den Spielformen für F-Junioren
Anhang 3 – Zusammenfassung Kleinfeldregeln



1. Allgemeines

Für die Durchführung der Jugendspiele im Kreis Dortmund gilt, so nicht in diesen Bestimmungen anders angegeben, die Jugendspielordnung in Verbindung mit der Spielordnung des WDFV sowie die aktuell gültigen Fußballregeln des DFB.

Die G- und F-Junioren spielen ihre Spiele im Fair-Play Modus und hierbei zunächst eine Findungsrunde. Diese werden nach den neuen Spielformen im Kinderfußball ausgetragen (siehe Anhang).

In den jeweils höchsten Spielklassen auf Kreisebene der Sonderklasse (KLA) für A-bis E-Junioren, kann grundsätzlich maximal eine Mannschaft pro Verein spielen. Sollten sich mehr Mannschaften pro Verein in einer Altersklasse für die Sonderklasse qualifizieren, führt dies zu Nichtaufstieg- bzw. Zwangsabstieg der jeweils unteren Mannschaft.

Die restlichen Teams der A- bis E-Junioren spielen in der Kreisliga Dortmund (KLB) zunächst eine einfache Qualifikationsrunde. Anschließend spielen die jeweils Bestplatzierten der Qualifikationsstaffeln gemäß den Aufstiegsregelungen in neu zu bildenden Hauptrunden der Kreisliga Dortmund in einer Doppelrunde um den Aufstieg in die Sonderklasse. Die nächstplatzierten Teams der Qualifikationsrunden spielen in weiteren Hauptrunden entsprechend ihrer vorigen Platzierungen in der Qualifikationsrunde um die jeweilige Staffelleisterschaft. Am Ende der Saison spielen bei der E- und D-Jugend dann zusätzlich alle Staffelleister der Kreisliga Dortmund (nur KLB) in Turnierform um die Dortmunder E- bzw. D-Jugend Feldmeisterschaft.

Ein freiwilliger Rückzug (gilt auch für ein dreifaches Nichtantreten) während der Qualifikationsrunden kann immer nur für die niedrigste gemeldete Mannschaft innerhalb einer Spiel- und Altersklasse beantragt werden. Sollten andere Teams eines Vereins als das niedrigste durch ein 3-faches Nichtantreten aus dem Spielbetrieb ausscheiden, wird die spielleitende Stelle automatisch das tiefste Team eines Vereins aus der Spielklasse entfernen.

Weitere Details sowie alle Fragen bzgl. Auf- und Abstieg sind den Auf- und Abstiegsregelungen für den Juniorspielbetrieb zu entnehmen.

Alternative Spielmöglichkeiten für Mannschaften mit leistungsschwächeren oder weniger Spielern: Bei den E- und D-Junioren wird den Vereinen ein Ligaspielbetrieb als Kreisliga C ohne Aufstiegsmöglichkeit als Alternative für leistungsschwächere Mannschaften angeboten. Weitere alternative Spielmöglichkeiten wie bspw. das „Norweger Modell“ und das Modellprojekt „Runterstufung von Mädchen“ nach §33 JSPO/WDFV bedürfen in allen Altersklassen der vorherigen Beantragung und der Genehmigung des KJA.

Die einmal getroffene Wahl des Spielbetriebes der Mannschaften ist einmalig und verbindlich.

2. Spielleitende Stelle

Die Regelungen sind den allgemein gültigen Durchführungsbestimmungen des Kreises Dortmund zu entnehmen.

3. Vorrangigkeit

Der Samstag und der Sonntagvormittag (z. B. 9:15 Uhr oder 11:00 Uhr) sind grundsätzlich dem Jugendspielbetrieb vorbehalten.



Die spielleitende Stelle hat das Recht, Juniorenspiele auch innerhalb der Woche anzusetzen, wenn er dies aus organisatorischen Gründen für erforderlich hält.

Können am Samstag / Sonntagvormittag Jugendspiele wegen Platzsperre oder zu hoher Kapazität von Juniorenmannschaften nicht durchgeführt werden, so muss an den Wochentagen innerhalb der Woche vor dem angesetzten Spieltag gespielt werden. Ist dieses ebenfalls nicht möglich, so hat der Platzverein für die festgesetzten Spiele einen Ausweichplatz zu beschaffen.

Sollte der Platzverein keinen entsprechenden Platz stellen können, wird die spielleitende Stelle das Spiel auf einen neutralen Platz ansetzen.

4. Anstoßzeiten

Die einzuhaltenden amtlichen Anstoßzeiten sind samstags zwischen 10:00 Uhr und 17:00 Uhr und sonntags zwischen 9:00 Uhr und 13:00 Uhr.

Überkreislich angesetzte Spiele sowie auch angesetzte Pokalspiele und deren Vorrangigkeit sind zu beachten.

Für den Spielbetrieb der G- bis C-Junioren sind für den Samstag zunächst lediglich die Spieltage fix angesetzt und die Anstoßzeiten müssen vom Heimverein im DFBnet bis spätestens 10 Tage vor dem angesetzten Spieltag den jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden.

Sollte der Heimverein dieser Verpflichtung nicht nachkommen, werden die Spiele von der spielleitenden Stelle zeitlich fix terminiert und ggfs. ein Ordnungsgeld verhängt.

Spiele innerhalb der Woche (Werktagsspiele): Die Spiele der G- bis F- Junioren sollten nicht vor 16:30 Uhr, die der E- bis D- Junioren nicht vor 17:00 Uhr und die der C-bis A- Junioren nicht vor 18:00 Uhr angesetzt werden.

Frühere Anstoßzeiten sind nur mit Zustimmung des Gegners und des Staffelleiters möglich.

5. Spielverlegungen

Die Regelungen sind den allgemein gültigen Durchführungsbestimmungen des Kreises Dortmund zu entnehmen.

Zusätzlich gilt:

Spielverlegungen / Absetzungen von Jugendspielen wegen schulischen, beruflichen, gesellschaftspolitischen oder religiösen Reisen oder Veranstaltungen können von der spielleitenden Stelle vorgenommen werden, wenn spätestens fünf Tage vor dem Spiel ein schriftlicher Antrag mit entsprechender Namensauflistung und schriftlicher Bescheinigung der betreffenden Institution vorgelegt wird. Es müssen mindestens 3 Stammspieler*innen der Mannschaft betroffen sein, die in den vorhergehenden 4 Spielen mindestens 2 x in der Mannschaft zum Einsatz gekommen sind. Bei Nichteinhaltung der Antragsfrist oder bei unvollständiger Einreichung der Unterlagen kann der Antrag grundsätzlich abgewiesen werden.

Bis 7 Tage vor dem Spiel darf ohne Zustimmung des Gegners, aber mit Zustimmung der spielleitenden Stelle, die angesetzte Spielstätte gewechselt werden (Bsp. Kunstrasen auf Rasen usw.). Eine kurzfristige Änderung der Spielstätte ist nur mit Zustimmung des Gegners und der spielleitenden Stelle möglich.

Erfolgt die Änderung am Spieltag, muss die beiderseitige Zustimmung im Spielbericht durch die/den Spielleiter*in oder Schiedsrichter*in unter „Besondere Vorkommnisse“ vermerkt werden.



6. Spielverzicht – Spielabsagen – Unbespielbarkeit des Platzes

Der Spielverzicht ist im § 53 SpO/WDFV geregelt. Ein Spielverzicht ist nur im beiderseitigen Einverständnis und mit Zustimmung der Spielleitenden Stelle zulässig. Ziel muss sein, dass möglichst alle Spiele ausgetragen werden. Die Zustimmung sollte daher nur bei triftigen und nachvollziehbaren Gründen erteilt werden. Die Spiele sind entsprechend mit 2:0 Toren und 3 Punkten zu werten. Bei fehlender Zustimmung der Spielleitenden Stelle ist der Spielausfall als „Nichtantritt“ zu werten. Auch ein nicht ausreichend begründeter Spielverzicht kann mit einem Ordnungsgeld (Nichtantritt) belegt werden. Ein genehmigter Spielverzicht wird nicht auf die Regelung gemäß § 16a JSpO/WDFV (Ausscheiden von Mannschaften) angerechnet.

Ein Spielverzicht nach dem 01.05. ist aus Gründen der Wettbewerbsgleichheit nicht möglich. Der Antrag auf Spielverzicht ist bis spätestens 5 Tage vor dem angesetzten Spiel per DFBnet Postfach an die spielleitende Stelle zu stellen.

Bei einem dreimaligen Nichtantritt wird eine entsprechende Mannschaft des Vereins vom Spielbetrieb ausgeschlossen und ist somit Absteiger der Staffel.

Wenn ein Platz mehrfach oder kurzfristig gesperrt wird, ist die spielleitende Stelle berechtigt, die Durchführung des Spieles auf einer anderen Spielstätte anzuordnen.

Binnen 5 Tage nach der Sportanlagensperre ist dem Staffelleiter eine Bescheinigung durch den Sportstätteneigentümer bzw. den Sport und Freizeitbetriebe Dortmund vorzulegen.

7. Freundschaftsspiele / Turniere

Freundschaftsspiele bzw. Turniere können jederzeit durchgeführt werden, wenn der Pflicht-/ Pokalspielbetrieb oder andere amtliche kreis- oder verbandsseitige Veranstaltungen hierdurch nicht beeinträchtigt werden.

Freundschaftsspiele aller Mannschaften sind durch den Heimverein spätestens zwei Tage vor dem Spieltermin im DFBnet einzustellen.

Kurzfristigere Ansetzungen sind nur nach Rücksprache mit der spielleitenden Stelle und dem SR-Ansetzer zulässig. Für alle Freundschaftsspiele und Turniere ist immer der DFBnet-Spielbericht zu erstellen.

Turniere / Spielfeste sind immer genehmigungspflichtig und müssen über das entsprechende Formblatt des KJA Dortmund der spielleitenden Stelle bis vier Wochen vor dem ersten Turnierspiel beantragt werden. Wird der Turnierantrag nicht fristgerecht oder unvollständig eingereicht, gilt diese Veranstaltung als nicht genehmigt.

Turniere bei der F- und G-Jugend sind als Spielfeste durchzuführen. Ein Sieger darf hier nicht ermittelt werden.

Sollte der Sammelspielbericht bzw. das Modul Vereinsturnier im DFBnet ausnahmsweise nicht genutzt werden (können), so sind immer schriftliche Turnierspielberichte zu erstellen.

Alle Spielberichte sind der spielleitenden Stelle dann innerhalb von sieben Tagen nach dem Turnier zuzusenden. Jeder Spielbericht muss mindestens die Angabe eines Mannschaftsverantwortlichen enthalten.



Grundsätzlich darf jeder Verein nur zwei Turniere pro Altersklasse und Spieljahr durchführen. Hier ist auch die Ausrichtung von Feld- oder Hallenstadtmeisterschaften in den jeweiligen Städten zu berücksichtigen.

Bei den D- Junioren und jünger kann der Verein eigene Schiedsrichter*innen zur Durchführung einsetzen. Dies ist dem KSA bis zwei Wochen vor dem ersten Turnierspiel anzuzeigen.

8. Spielberichte

Für alle Spiele findet grundsätzlich der Spielbericht-Online im DFBnet Anwendung.

Zur Bearbeitung des DFBnet-Online Spielberichts hat der Heimverein Schiedsrichter*in und der Gastmannschaft den Zugang zu einem Computer / Tablett mit funktionierendem Internetzugang zu ermöglichen.

Gemäß den Datenschutzrichtlinien ist die Veröffentlichung der Spielberichte im Internet zulässig. Die Altersgrenze für die Veröffentlichung von Spielernamen ist systemseitig auf ab 16 Jahre eingestellt.

Sollen darüber hinaus einzelne Spieler*innen ab 16 Jahre im Spielbericht mit dem Vermerk „nicht veröffentlichen“ gekennzeichnet werden, so ist der spielleitenden Stelle spätestens vor dem Spieltag eine unterschriebene entsprechende Erklärung der Eltern im Original vorzulegen.

Sammelerklärungen für eine gesamte Mannschaft sind nicht zulässig.

Unter „Teamoffizielle“ sind je Mannschaft immer ein/e Trainer*in, ein/e Mannschaftsverantwortliche*r (Betreuer*in der Mannschaft) einzutragen.

Der Heimverein trägt ferner noch eine verantwortliche Person für den Ordnungsdienst verpflichtend in den Spielbericht ein. Die weiteren Eingaben (Co-Trainer*in, Offizielle, Physio etc.) sind freiwillig. Dort können bei Bedarf auch mehrere Personen genannt werden.

Zusätzlich ist je Team ein/e nichtneutraler Schiedsrichterassistent*in zunächst vorab am Spieltag im Inforeiter des Spielberichts anzulegen und später beim Spielverlauf vom SR auszuwählen. Die Angaben für die SRA für Spiele im Fair-Play-Liga Modus bei den G- und F-Junioren entfallen.

Bei den G- und F-Junioren ist im Inforeiter der Spielbegleiter mit Namen und Vereinszugehörigkeit zu erfassen und beim Spielverlauf im Feld „Schiedsrichter“ auszuwählen.

Alle Eintragungen erfolgen mit vollständig ausgeschriebenen Vor- und Nachnamen. Es dürfen nur die Personen eingetragen werden, die auch beim Spiel tatsächlich anwesend sind. Mit der Eintragung im Spielbericht, wird die Anwesenheit dieser Personen beim Spiel vom jeweiligen Mannschaftsverantwortlichen bestätigt. Alle im Spielbericht eingetragenen Personen müssen Mitglied eines Vereins im DFB sein.

Der/die Schiedsrichter*in bzw. Spielleiter*in hat direkt nach dem Spiel vor Ort den Spielbericht Online in Anwesenheit beider Vereinsvertreter (Mannschaftsverantwortliche*r laut Spielbericht) freizugeben. Vor der Freigabe haben die Vereinsvertreter die Eintragungen zur Kenntnis zu nehmen. Die am Spiel beteiligten Vereine sollten unterstützend die Eingabe der Torschützen*innen mit dem/die Schiedsrichter*in bzw. Spielleiter*in abgleichen.

Ist ein Verein mit den vorgenommenen Eintragungen im Spielbericht nicht einverstanden, so hat er dieses innerhalb von drei Tagen nach Ablauf des Spieltages der spielleitenden Stelle über das DFBnet-Postfach mitzuteilen.



Ist die Erstellung des Spielberichtes Online am Spielort ausnahmsweise nicht möglich, so ist der Spielbericht in Papierform zu erstellen. Verantwortlich für die Bereitstellung des Papierspielberichts ist der Heimverein. Im Papierspielbericht ist der Grund der Nichterstellung des Spielberichts Online anzugeben. Der Heimverein ist verpflichtet dem Schiedsrichter*in / Spielleiter*in einen ausreichend frankierten Briefumschlag mit der Anschrift der spielleitenden Stelle zu übergeben. Der/die Schiedsrichter*in bzw. Spielleiter*in hat den Spielbericht noch am Spieltag entsprechend abzusenden.

Beide beteiligten Vereine sind ferner verpflichtet, den Spielbericht Online „Teil 1 (Aufstellungen)“ so- bald dies technisch möglich ist, spätestens aber innerhalb von 24 Stunden, im DFBnet vollständig nachzupflegen und freizugeben.

Weiterhin ist nach Spielende unabdingbar der Punkt Spielergebnisse vom Heimverein zu beachten und ggf. sobald dies technisch möglich ist, durchzuführen.

Ausdrucke (auch in Auszügen) von Spielberichten dürfen nur für Vereins- und Kreisinterne Zwecke gefertigt werden. Sollten Spielberichte von Verbandsfremden Institutionen (Versicherungen, Polizei, Staatsanwaltschaft, Rechtsanwälte, o. a.) angefordert werden, so ist diese Anforderung an den VKJA weiterzuleiten der alles Weitere mit der Verbandsgeschäftsstelle koordiniert.

9. Ordnungsdienst

Der Heimverein hat für eine ausreichende Anzahl von Ordnungskräften zu sorgen. Die Ordner sind entsprechend deutlich kenntlich zu machen. Der/die für den Ordnungsdienst verantwortliche Vereinsmitarbeiter*in des Heimvereins (Vereinsmitglied) ist im Spielbericht unter Leiter Ordnungsdienst vollständig mit Vor- und Nachnamen einzutragen.

10. Auswechselspieler

Beim Einsatz des Spielberichts Online können bei den Spielen auf Kreisebene in allen Altersklassen bis zu 8 Auswechselspieler*innen in den Spielbericht eingetragen werden.

Sollte trotzdem ein/e Spieler*in zum Einsatz kommen, der vorher nicht im Spielbericht eingetragen wurde, so ist die Eintragung nach erfolgtem Einsatz des Spielers durch den SR / Spielleiter zu ändern, damit die Auswechslung im „Bericht zum Spiel“ eintragen werden kann.

Bei allen Spielen auf Kreisebene dürfen insgesamt bis zu fünf Spieler und in den Altersklassen A- bis E- Jugend ausgetauscht werden. In allen Spielen auf Kreisebene ist ferner das Wiedereinwechseln von ausgewechselten Spielern erlaubt.

Im Spielbericht-Online ist nur die erste Einwechslung eines jeden Spielers (auch ohne Zeitangabe) einzutragen.

11. Spielrechtsprüfung

Der/die Schiedsrichter*in bzw. Spielleiter*in überprüft vor Spielbeginn, ob die Spielberechtigungen der/die im Spielbericht eingetragenen Spieler*innen gegeben und ob die im Spielbericht eingetragenen Spieler auch tatsächlich anwesend sind.

Die Überprüfung der Spielberechtigung ist hierbei grundsätzlich über das DFBnet in digitalisierter Form vorzunehmen. Die Vereine sind verpflichtet, dafür die Passbilder der Spieler in die



Spielberechtigungsliste im DFBnet hochzuladen. Arbeitshilfen stehen auf der FLVW-Internetseite zur Verfügung.

<https://www.flvw.de/amateurfussball/organisation/spielerfotos-im-dfbnet/>

Die technische Voraussetzung (z. B. Smartphone oder Tablett) zur Überprüfung hat jeweils die betreffende Mannschaft (Verein) zu stellen. Alternativ kann die Spielberechtigung auch durch die Vorlage einer über das DFBnet ausgedruckten Spielberechtigungsliste mit Foto kontrolliert werden.

Sollte eine Spielrechtsprüfung für einen Spieler nicht möglich sein, hat der SR dieses unter „Sonstige Vorkommnisse“ im Spielbericht zu vermerken.

Bei den Spielen der G- und F-Junioren im sogenannten Fair Liga Play Modus findet ebenfalls eine Spielrechtsprüfung statt, die durch je einen Vereinsvertreter gemeinsam vor dem Spiel durchgeführt wird.

12. Spielergebnisse

Bei der Anwendung des Spielbericht-Online entfällt die Ergebniseingabe, da mit der Freigabe des Spielberichtes auch das Ergebnis eingestellt wird. Der gastgebende Verein hat sich davon zu überzeugen, dass der Spielbericht auch tatsächlich freigegeben wurde.

Ist die Freigabe durch den/die SR nicht erfolgt oder kann der DFBnet-Spielbericht nicht genutzt werden, ist der gastgebende Verein verpflichtet, das Spielergebnis oder gegebenenfalls einen Spielausfall umgehend, jedoch spätestens eine Stunde nach dem Spielende, in das DFBnet einzustellen.

13. Schiedsrichteransetzungen

Die Regelungen sind den allgemein gültigen Durchführungsbestimmungen des Kreises Dortmund zu entnehmen.

14. Abschlusstabellen

Zur Ermittlung aller Tabellenplätze, die nichts mit der Meisterschaft bzw. Auf- und Abstieg zu tun haben, wird zunächst die Summe der erreichten Punkte und dann die Tordifferenz nach dem Subtraktionsverfahren herangezogen.

Weitergehende Regelungen zur Wertung der Tabellen mit Relevanz für Auf- und Abstieg bzw. Finalrunden können den Auf- und Abstiegsregelungen für den Juniorenspielbetrieb entnommen werden.

15. Auf- und Abstieg

Die Gruppenersten aus den Sonderklassen der A-, B-, C- und D-Junioren steigen entweder direkt in die Bezirksliga auf oder nehmen an einer Aufstiegsrunde zur Bezirksliga teil.

Alle Vereine der Sonderklassen werden zeitnah darüber in Kenntnis gesetzt, welche Staffeln einen Direktaufsteiger ermitteln.

Steigt eine Mannschaft durch Verzicht nicht auf oder ist nicht aufstiegsberechtigt, so geht das Aufstiegsrecht grundsätzlich an die nächstplatzierte aufstiegsberechtigte Mannschaft der Staffel, in



der der verzichtende (nicht berechnigte) Verein gespielt hat. Steigt keine der ersten drei Mannschaften einer Staffel auf, entfällt das Aufstiegsrecht für diese Staffel.

Als Frist für den Verzicht auf das Aufstiegsrecht bzw. die errungene Spielklassenzugehörigkeit gilt der letzte Spieltag einer Saison.

Die detaillierten Auf- und Abstiegsberechtigungen aller Altersklassen ergeben sich ansonsten aus den Auf- und Abstiegsregelungen für den Juniorenspielbetrieb.

16. Vereinsmeldebogen / Spielstätten

Die Regelungen sind den allgemein gültigen Durchführungsbestimmungen des Kreises Dortmund zu entnehmen.

17. DFBnet-Postfach

Die Regelungen sind den allgemein gültigen Durchführungsbestimmungen des Kreises Dortmund zu entnehmen.

18. Pokalspielbetrieb

Alle Bestimmungen zum Pokalspielbetrieb sind den gesonderten Durchführungsbestimmungen des Kreises zum Junioren Kreispokal zu entnehmen.

19. Kleinfeldbestimmungen

Die Spiele der E- und D-Junioren finden auf verkleinertem Spielfeld statt. (verringerte Spieleranzahl)

Hierzu wurden vom WDFV im Anhang zur JSpO gesonderte / angepasste Spielregeln und Feldgrößen veröffentlicht, die beim Spielbetrieb auf Kreisebene im Fußballkreis Dortmund zur Anwendung kommen und im Anhang (Zusammenfassung Kleinfeldregeln) konkretisiert bzw. im Detail angepasst wurden.

Die Anzahl zulässiger Auswechselspieler bei der E- und D-Jugend liegt bei bis zu 5 Spielern, die beliebig ein- bzw. ausgewechselt werden dürfen.

Die Spiele der D-Junioren auf Kreisebene werden längs zur Spielrichtung von 16er zu 16er ausgetragen. Das Spielfeld sollte ca. 70 x 50 m groß sein. (Außenlinien entsprechend einrücken) In Sonderfällen (z. b. bei hoher Platzauslastung durch den Spielbetrieb) können die Spiele auch auf einer Spielfeldhälfte (quer) ausgetragen werden und damit zeitgleich mit einem G-, F- oder E-Jugend Spiel. Das D-Jugend Spielfeld sollte dann ebenfalls ca. 70 x 50 m groß sein. (Torauslinie ca. 1-2 m einrücken)

Die Entscheidung über den ausnahmsweisen Spielfeldaufbau quer ist im Einzelfall oder ggfs. auch im Regelfall vorab (spätestens 7 Tage vor dem Spiel) bei der spielleitenden Stelle zu melden. Eine hohe Platzauslastung durch den Trainings- oder Testspielbetrieb gilt nicht als Begründung.

Die weiteren vorgeschriebenen Spielfeldgrößen sind bzgl. der realen Größe in etwa (± 5 m) einzuhalten. Skizzen und Beispiele dienen hier vornehmlich zur Orientierung und nicht zur exakten Größendarstellung.



20. Fair-Play-Liga Modus (G/F)

Auch den G- und F-Junioren soll im Rahmen des Fair Play Modus ein kindgerechtes Fußballspielen ermöglicht werden. Freude und Spaß stehen auch hier absolut im Vordergrund.

Eltern und Zuschauer können ihre Kinder anfeuern, müssen aber auch in dieser Altersklasse einen Mindestabstand von ca. 10 Metern zum Spielfeld einhalten und dürfen keinen sportlichen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Die Abstandsregel für alle Zuschauer gelten insbesondere auch für genehmigte gesonderte Kleinspielfelder.

Im Innenraum bzw. auf dem Sportplatz dürfen sich demnach nur die im Spielbericht vermerkten Trainer*innen / Betreuer*innen der Teams aufhalten.

Die Entscheidungen während des Spiels, sollen von den Kindern weitestgehend selbst getroffen werden.

Die Trainer*innen / Betreuer*innen fungieren als gemeinsame Spielleiter*innen und greifen nur bei Bedarf ins Spielgeschehen ein.

Auch die Spiele der G-Junioren werden mit einer unbegrenzten Anzahl an Rotationsspielern ausgetragen, die beliebig oft ein und ausgewechselt werden dürfen.

Eine detaillierte Beschreibung der neuen Spielformen für die G- und F-Junioren ist dem Anhang zu entnehmen.

21. Altersgerechtes Spielen

Bei allen Jugendspielen im Fußballkreis Dortmund sollen vorrangig Spieler*innen in der für die jeweiligen Altersklassen gemäß § 4 JSPO (1) vorgegebenen Jahrgängen zum Einsatz kommen.

Dies ist dann besonders zu beachten, wenn ggfs. mehrere zurückgestufte Spieler*innen und / oder Spieler*innen eines jüngeren Jahrganges gemäß § 4 JSPO (13) bzw. § 4a und / oder § 4 JSPO (3) in höheren bzw. niedrigeren Altersklassen mitwirken.

Aufgrund dessen gilt für jedes Spiel (Meisterschafts-, Pokal-, Freundschafts- & Turnierspiel) bei den:

- C-Junioren: Es müssen mindestens 7 Spieler*innen aktiv mitwirken, die gemäß § 4 JSPO (1) auch der Altersklasse der C-Junior*innen angehören.
- D-Junioren: Es müssen mindestens 6 Spieler*innen aktiv mitwirken, die gemäß § 4 JSPO (1) auch der Altersklasse der D-Junior*innen angehören.
- E-Junioren: Es müssen mindestens 5 Spieler*innen aktiv mitwirken, die gemäß § 4 JSPO (1) auch der Altersklasse der E-Junior*innen angehören.
- F-Junioren: Es müssen mindestens 5 Spieler*innen aktiv mitwirken, die gemäß § 4 JSPO (1) auch der Altersklasse der F-Junior*innen angehören.

Sollte es in Ausnahmefällen hier zu Problemen kommen, z. B. eine spielfähige Mannschaft zu stellen, so kann der betroffene Verein per begründeten Antrag bei der spielleitenden Stelle jeweils 3 Tage vor dem angesetzten Spiel per DFBnet Postfach, (spätestens aber vor dem Anstoß) hier eine Ausnahmegenehmigung beantragen, dieses Spiel mit weniger als den o. a. altersgerechten Spielern zu spielen.

22. Staffelleiter*innen

Die Übersicht der Staffelleiter*innen ist dem separaten Dokument zu entnehmen.



23. Auf- und Abstiegsregelungen

Alle Auf- und Abstiegsregelungen können der separaten Übersicht entnommen werden.

24. Kreispokal

Zu den Pokalspielen des Kreises Dortmund erfolgen gesonderte Hinweise und Durchführungsbestimmungen durch die spielleitende Stelle.



Anhang 1 - Erläuterungen zu den Spielformen für G-Junioren

Allgemeines

Es wird vorrangig im 3 gegen 3 ohne Torwart gespielt. Die Spielfeldgröße beträgt hier ca. 25m x 18m.

Alternativ kann auch im 2 gegen 2 (ohne Torhüter) dann auf eine Spielfeldgröße von ca. 15m x 10m gespielt werden.

Eine Mannschaft besteht aus mindesten 4 Spielern und kann damit min. 2 Teams zum 2 gegen 2 stellen.

Eine Begrenzung der Spielerzahl nach oben gibt es nicht. Allerdings sollte bei sehr geringen (< 7) oder sehr hohen Teilnehmerzahlen (> 12) unbedingt der Heimverein vorab informiert werden.

Vor Spielbeginn einigen sich die Spielpartner auf eine passende Anzahl Spielfeldern im 3-3 alternativ 2-2, abhängig von der Gesamtzahl der anwesenden Spieler. Hierbei gilt immer die Maxime möglichst wenige Wechsel- bzw. Rotationsspieler. Ziel sollte sein, immer möglichst viele Spieler aktiv zu beteiligen.

Beispiel: Im Falle von jeweils 12 vorhandenen Spielern je Team ist es besser 4 Spielfelder im 3-3 einzuplanen als 3 Spielfelder mit jeweils einem Rotationsspieler je Team. Die Spielfelder werden nach der Festlegung durchnummeriert.

Anschließend werden von den Trainern die Teams gebildet und entsprechend der vorhandenen Spielfeldanzahl ebenfalls nummeriert. Hierbei sollten möglichst gleichstarke Teams aus den Mannschaften zusammengestellt werden. Der Spielmodus ist ebenfalls vor Beginn unter den Trainern abzustimmen.

Es kann im sogenannten „Champions-League-Modus“ mit auf- und absteigenden Spielfeldern gespielt werden. Alternativ kann auch automatisch rolliert werden und quasi im Modus „Jeder gegen Jeden“ bei dem z. B. immer die Heimmannschaft stehen bleibt und der Gast ein Feld im Uhrzeigersinn weitergeht.

Beim Spielmodus gilt es ebenfalls die voraussichtlich sinnvollste Variante zu wählen. Erwarten die Trainer z. B. relativ gleichstarke Teams macht der Modus „Jeder gegen Jeden“ Sinn, weil so viele verschiedene Spielpaarungen stattfinden.

Ist zu erwarten, dass gfs. einige Teams deutlich stärker sein werden, macht der „Champions-League-Modus“ evt. mehr Sinn, weil so durch die auf- bzw. absteigenden Teams schnell die passenden bzw. gleichstarke Spielpartner gegeneinander antreten.

Wichtig: Bei beiden Varianten kann / wird es abhängig von der Anzahl der Teams je Mannschaft auch dazu kommen, dass auch Teams aus einer Mannschaft mal gegeneinander antreten müssen.

Beide Mannschaften organisieren je Spielfeld einen Spielbeobachter der aus dem Trainer / Betreuersteam eine der beiden Mannschaften kommen muss.

Sollten Eltern hier eingesetzt werden, sind diese entsprechend als Trainerassistenten / Betreuer in den Spielbericht einzutragen. Alle Teamoffizielle müssen Mitglied in einem DFB angeschlossenen Verein sein.

Wichtig: Es müssen nicht aus jeder Mannschaft an jedem Spielfeld Spielbeobachter stehen.

Es reicht z. B. aus, wenn auf Feld 1 ein Spielbeobachter der Mannschaft A und auf Feld 2 ein Spielbeobachter der Mannschaft B etc. eingesetzt werden.



Empfohlen wird, dass jeder Trainer an einem festen Spielfeld Spielbeobachter ist und nicht mit seiner Mannschaft „weitergeht“.

Eine kurze Zusammenfassung der neuen Spielformen für die G- und F-Junioren auch als Handout für die Trainer findet ihr zum Download unter diesem Link:

[Regelwerk FLVW Kinderfussball \(2023/2024\)](#)

1. Tore

Es wird auf aus sogenannte Minitore gespielt, die zwischen 1,20 und 2,00 Meter breit und zwischen 0,80 und 1,20 Meter hoch sein dürfen.

Die Abmessungen dürfen zwischen den einzelnen Spielfeldern durchaus variieren. Z. B. auf Feld 1 wird auf 1,00 x 1,50 Meter Tore gespielt und auf Feld 2 wiederum auf 0,80 x 1,20 Meter Tore.

Auf ein und demselben Spielfeld müssen die verwendeten Torgrößen aber immer identisch sein. Sollten beim Feldaufbau nicht genügend Minitore vorhanden sein, kann alternativ auch auf Stangen oder Hütchentore gespielt werden.

Als kreative Variante kann alternativ auch auf jeweils 2 Minitore je Seite (4 Tore je Feld) gespielt werden.

2. Spielfelder

Die Spielfeldgrößen betragen beim 3-3: ca. 25 x 18 m, und beim 2-2: ca. 15 x 10 m.

Außenlinien können mit Hütchen oder Plättchen, die Mittellinie ebenfalls mit Plättchen alternativ außen mit farbigen Hütchen markiert werden.

Es können auch so vorhanden geschlossene Bandensysteme als Spielfeldbegrenzung bzw. für den Spielfeldaufbau berücksichtigt werden.

3. Ballgröße

Es wird ausschließlich mit Leichtbällen (ca. 290 g) der Ballgröße 3 gespielt.

4. Spielzeit

Es können z. B. 8 Spielrunden a 5 Minuten, oder auch 5 Spielrunden a 8 Minuten gespielt werden. Alternativ könnten auch 6 Spielrunden a ca. 7 Minuten o. ä. gespielt werden. Hier kann am Ende der Ablauf der Anzahl der Teams sinnvoll angepasst werden.

Wichtig:

Die Normalspielzeit von ca. 40 Minuten für die G-Junioren bei Spielen (2 Mannschaften) und max. 80 Minuten bei Spelfesten (3 oder mehr Mannschaften) ist generell einzuhalten.

Die Spielrunden werden zentral gleichzeitig von einem ausgewählten Trainer / Betreuer an und abgepfiffen.

Zwischen den einzelnen Spielrunden sollte nur eine für die Organisation (Spielfeldwechsel) nötige Pause (gfs. kurze Trinkpause) von 1-2 Minuten eingelegt werden.

Nach in etwa der Hälfte der Spielrunden (Spielzeit) kann eine etwas längere Pause von 5-10 Minuten gemacht werden, in der die Trainer auch wieder alle ihre Teams (Spieler) versammeln können und ein kurzes Feedback austauschen.



5. Fußballspezifische Regeln

Bei Seiten- oder Toraus erfolgt die Spielfortsetzung durch Eindribbeln oder Einpassen der berechtigten Mannschaft.

Wichtig:

Ein direktes Tor kann aus einem Einkick nicht erzielt werden.

Tore dürfen erst ab der Mittellinie erzielt werden, die durch Plättchen oder Hütchen (außen) zu markieren ist.

Handspiel ist auf dem gesamten Spielfeld nicht erlaubt. (keine Torwarte)

Bei Foul oder regelwidrigem Spiel (z. B. absichtliches Handspiel) entscheiden die Kinder selber.

Regelwidriges wird mit Freistoß (direkt) bestraft.

Bei Torerfolg zieht sich die erfolgreiche Mannschaft zunächst hinter die Mittellinie zurück.

Bei jedem Torerfolg (egal welches Team) werden mögliche Rotationsspieler eingewechselt. Sollte nach ca. 1:30 Minute Spielzeit kein Torerfolg zu verzeichnen sein wird auch ohne Tor gewechselt.

Bei mehr als 3 Toren Vorsprung kann das zurückliegende Team einen potenziellen zusätzlichen Rotationsspieler einwechseln. (Bei erreichter Torgleichheit ist die Spieleranzahl wieder zu egalisieren)

6. Wertung

Generell ist keine „Gesamtwertung“ oder Addition der jeweils erzielten Tore bzw. gewonnene Spiele je Mannschaft zu erstellen.

Nach dem Schlusspfiff kann der Trainer / Spielbegleiter kurz den Endstand bei den Spielern abfragen und ein kurzes positives Feedback geben, bevor er die Teams den neuen Feldern zuweist. Sollte im „Champions-League-Modus“ gespielt werden, kann bei einem unentschiedenen Ausgang der Sieger entweder nach dem Modus „letztes Tor“ gewinnt oder auch durch Losen (Schnick-Schnack-Schnuck etc.) bestimmt werden.

7. Notwenige Materialien

Je Spielfeld:

- 2 alternativ 4 gleichgroße Minitore (alternativ Hütchen oder Stangentore)
- min. 1 Leichtball der Größe 3
- Ausreichend Hütchen & Plättchen zur Spielfeldbegrenzung
- Gfs. passende Leibchen bei Paarungen von Teams aus einer Mannschaft

8. DFBNET

Im DFBNET sind lediglich vorab der Freigabe alle teilnehmenden Spieler (Pflichtspielberechtigung erforderlich) namentlich zu erfassen.

Außerdem sind alle beteiligten Spieloffiziellen (Trainer, Assistenten, etc.) dort einzutragen.

Eine Ergebniserfassung / Wertung erfolgt nicht. Sollte die elektronische Spielberichtsvariante eine Ergebniseingabe erfordern, ist hier immer ein 0:0 einzutragen.

9. Zuständigkeiten / Aufgaben

Der Heimverein organisiert den Spielfeldaufbau, Tore, Bälle, Leibchen, gfs. Spielfeldnummerierungen.



Sollte es hier evtl. auch durch notwendigen Parallelspielbetrieb einen Materialengpass z. B. an Minitoren o. a. geben, kann der Heimverein den Gastverein bitten, mit evtl. vorhandenen mobilen Minitoren auszuweichen oder fehlendes anderes Material mitzubringen.

Der Gastverein informiert den Heimverein am Vortag des Spiels über die ungefähre Anzahl Spieler, mit denen er anzureisen gedenkt. Dies ist insbesondere zur Vorplanung des Spielfeldaufbaus dann wichtig, wenn die Spieleranzahl von der üblichen (9-12) Zahl deutlich nach unten oder oben abweicht.

Es wird empfohlen zur Abstimmung der jeweiligen Gegebenheiten sich kurz vor dem Spiel (1-2 Tage) telefonisch abzustimmen.

Die Kontaktdaten der Trainer / Mannschaftsverantwortlichen können der der Melde- / Adressliste im DFBNET entnommen werden.

10. Ausschließlichkeit

Andere Spielformen bzw. Spielweisen bei der G-Jugend als in die dieser Bestimmung beschriebenen im 3 gegen 3 oder 2 gegen 2 auf Minitore, insbesondere das weitere spielen im 5 gegen 5 oder 7 gegen 7 oder auf die 5m x 2m Tore, sind in der Saison 2023/2024 im Kreis Dortmund auch bei Freundschaftsspielen oder Turnieren (Spielfesten) nicht mehr zulässig.



Anhang 2 - Erläuterungen zu den Spielformen für F-Junioren

Allgemeines

Es wird vorrangig 5 gegen 5 mit Torwart auf „abgehängte“ bzw. verkleinerte 5 Meter-Tore gespielt. Die Spielfeldgröße beträgt dann ca. 33m x 20m.

Alternativ bzw. zusätzlich kann auch im 2 gegen 2, 3 gegen 3 oder 4 gegen 4, dann aber ohne Torhüter auf eine Spielfeldgröße von ca. 25m x 18 m und auf sogenannte Minitorre gespielt werden.

Eine Mannschaft besteht prinzipiell aus mindestens 5 Spielern und kann damit auch min. 1 Team zum 5 gegen 5 stellen.

Bei min. 10 anwesenden Spielern je Team würde dann gleichzeitig auf 2 Spielfeldern im 5 gegen 5 mit Torwart spielt.

Die max. Spielerzahl je Team beträgt 12, so dass dann im optimalen Fall jeweils zweimal 5 gegen 5 und einmal 2 gegen 2 auf Minitorre gespielt werden könnte.

Sollte ein Team weniger Spieler haben, würden die überzähligen Spieler als Rotationsspieler einem Feld zugeordnet werden.

Vor Spielbeginn einigen sich die Spielpartner auf eine passende Anzahl und Form an Spielfeldern im 5-5 alternativ 2-2, 3-3 etc. abhängig von der Gesamtzahl der anwesenden Spieler.

Hierbei gilt immer die Maxime möglichst wenige Wechsel- bzw. Rotationsspieler. Ziel sollte sein, immer möglichst viele bzw. alle Spieler aktiv zu beteiligen.

Beispiel: Im Falle von jeweils 8 vorhandenen Spielern je Team ist es besser einmal 5 gegen 5 und einmal 3 gegen 3 ohne Rotationsspieler zu spielen als einmal 5 gegen 5 und einmal 2 gegen 2 mit jeweils einem Rotationsspieler je Team.

Anschließend werden von den Trainern die jeweiligen Teams zum Start gebildet und entsprechend den vorhandenen Spielfeldern zugeteilt. Hierbei sollten möglichst gleichstarke Teams aus den Mannschaften zusammengestellt werden. Der prinzipielle Spielmodus ist ebenfalls vor Beginn unter den Trainern abzustimmen.

Es kann im sogenannten „Champions-League-Modus“ mit auf- und absteigenden Spielfeldern gespielt werden. Alternativ kann auch automatisch rolliert werden und quasi im Modus „Jeder gegen Jeden“ bei dem z. B. immer die Heimmannschaft stehen bleibt und der Gast ein Feld im Uhrzeigersinn weitergeht.

Wichtig: Nach der ersten Spielrunde wechseln im Falle von unterschiedlichen Spielformen die Spieler, die vorher z. B. im 3 gegen 3 gespielt haben in jedem Fall ins nächste Feld zum 5 gegen 5. Es kann bei deutlich unterschiedlichen Kadergrößen, abhängig von der Anzahl der Spieler je Mannschaft auch dazu kommen, dass auch Teams aus einer Mannschaft mal gegeneinander antreten müssen.

Beide Trainer organisieren je Spielfeld möglichst einen Spielbeobachter der aus dem Trainer / Betreuer-Team einer der beiden Mannschaften kommen muss.

Sollten Eltern hier eingesetzt werden, sind diese entsprechend als Trainerassistenten / Betreuer in den Spielbericht einzutragen. Alle Teamoffizielle müssen Mitglied in einem DFB angeschlossenen Verein sein.

Wichtig: Es müssen nicht aus jeder Mannschaft an jedem Spielfeld Spielbeobachter stehen.



Es reicht z. B. aus, wenn auf Feld 1 ein Spielbeobachter der Mannschaft A und auf Feld 2 ein Spielbeobachter der Mannschaft B etc. eingesetzt werden.

Empfohlen wird, dass jeder Trainer an einem festen Spielfeld Spielbeobachter ist und nicht mit seiner Mannschaft „weitergeht“.

Eine kurze Zusammenfassung der neuen Spielformen für die G- und F-Junioren auch als Handout für die Trainer findet ihr zum Download unter diesem Link:

[Regelwerk FLVW Kinderfussball \(2023/2024\)](#)

1. Tore

Die Spielform 5 gegen 5 wird auf die üblichen 5 Meter-Tore gespielt, wobei die Torhöhe mittels Torverkleinerung (Abhängung) auf eine Höhe von ca. 1,65 m zu reduzieren ist.

Die zusätzlichen alternativen Spielformen im 2 gegen 2 oder 3 gegen 3 werden ohne Torwart auf Minitore gespielt. Diese sind üblicherweise zwischen 1,20 und 2,00 Meter breit und zwischen 0,80 und 1,20 Meter hoch.

Beim Spiel ohne Torwart auf die Minitore, dürfen die Torabmessungen zwischen den einzelnen Spielfeldern durchaus variieren. Z. B. auf Feld 1 wird auf 1,00 x 1,50 Meter Tore gespielt und auf Feld 2 wiederum auf 0,80 x 1,20 Meter Tore. Auf ein und demselben Spielfeld müssen die verwendeten Torgrößen aber immer identisch sein.

Sollten beim Feldaufbau nicht genügend Minitore vorhanden sein, kann alternativ auch auf Stangen oder Hütchentore gespielt werden. Als kreative Variante kann alternativ auch auf jeweils 2 Minitore je Seite (4 Tore je Feld) gespielt werden. Ebenso können auch alternativ fest installierte Kleinspielfelder mit gfs. auch anderen Torabmaßen für die Spielform 5 gegen 5 genutzt werden. Die hier üblichen Handball Tore (Größe ca. 3m x 2m) dürfen auch genutzt werden, sollten dann aber auch in der Höhe auf ca. 1,65 abgehängt werden.

2. Spielfelder

Die Spielfeldgrößen betragen beim 5-5 ca. 33m x 20m bzw. im 3-3: ca. 25m x 18m, und beim 2-2: ca. 15 x 10 m.

Außenlinien können mit Hütchen oder Plättchen, die Mittellinie ebenfalls mit Plättchen alternativ außen mit farbigen Hütchen markiert werden.

Es können auch so vorhanden geschlossene mobile oder feste Bandensysteme als Spielfeldbegrenzung bzw. für den Spielfeldaufbau berücksichtigt werden. Leichte Abweichungen bei den o. a. Spielfeldgrößen können hier toleriert werden.

3. Ballgröße

Es wird ausschließlich mit Leichtbällen (ca. 290 g) der Ballgröße 3 gespielt.

4. Spielzeit

Es können z. B. 5 Spielrunden a 8 Minuten, oder auch 4 Spielrunden a 10 Minuten gespielt werden. Alternativ könnten auch 6 Spielrunden a ca. 7 Minuten o. ä. gespielt werden. Hier kann am Ende der Ablauf der Anzahl der Teams sinnvoll angepasst werden.

Mögliche sinnvolle Spielzeitenanpassungen zwischen den Durchgängen nach Absprache mit den Trainer*innen sind jederzeit möglich.



Wichtig:

Die Normalspielzeit von ca. 40 Minuten für die F-Junioren bei Spielen (2 Mannschaften) und max. 80 Minuten bei Spielfesten (3 oder mehr Mannschaften) darf grundsätzlich nicht deutlich überschritten werden.

Die Spiele werden zentral gleichzeitig von einem Trainer / Betreuer an und abgepfiffen.

Zwischen den einzelnen Spielrunden sollte nur eine für die Organisation (Spielfeldwechsel) nötige Pause (gfs. kurze Trinkpause) von 1-2 Minuten eingelegt werden.

Nach in etwa der Hälfte der Spiele (Spielzeit) kann eine etwas längere Pause von ca. 5 Minuten gemacht werden, in der die Trainer auch wieder alle ihre Teams (Spieler) versammeln können und ein kurzes Feedback austauschen.

5. Fußballspezifische Regeln

Bei Seitenaus erfolgt die Spielfortsetzung durch Eindribbeln oder Einpassen der berechtigten Mannschaft.

Wichtig:

Ein direktes Tor kann aus einem Einkick nicht erzielt werden.

Tore dürfen aber erst ab der Mittellinie erzielt werden, die durch Plättchen oder Hütchen (außen) zu markieren ist.

Handspiel ist nur einem deutlich erkennbar gekennzeichneten Spieler je Team im ca. 10m x 18m großen Strafraum erlaubt. (normales Torwartspiel).

Bei einem Toraus für die verteidigende Mannschaft, erfolgt die Spielfortsetzung durch Abrollen bzw. Abwerfen.

Bei Foul oder regelwidrigem Spiel entscheiden die Kinder selbst. Nach einem regelwidrigen Spiel wird mit Freistoß (direkt) bzw. Strafstoß (8m) im Strafraum fortgesetzt.

Bei einem Torerfolg zieht sich die erfolgreiche Mannschaft zunächst hinter die Mittellinie zurück.

Bei jedem Torerfolg (egal welches Team) werden mögliche Rotationsspieler eingewechselt. Sollte nach ca. 1:30 Minute Spielzeit kein Torerfolg zu verzeichnen sein wird auch ohne Tor gewechselt.

Bei mehr als 3 Toren Vorsprung kann das zurückliegende Team einen potenziellen zusätzlichen Rotationsspieler einwechseln. (Bei erreichter Torgleichheit ist die Spieleranzahl wieder zu egalisieren)

Sollte der Ball im laufenden Spiel die Torverkleinerung berühren bzw. von dieser abprallen, so wird diese analog der Torlatte behandelt und das Spiel weiter fortgesetzt.

Einzige Ausnahme: Sollte der Ball aber von der Torverkleinerung direkt bzw. unmittelbar auf eine*n Spieler*in der verteidigenden Mannschaft prallen und von dort ins Tor gelangen, so zählt dieses Tor nicht und es ist auf Eckstoß zu entscheiden.

6. Wertung

Generell ist keine „Gesamtwertung“ oder Addition der jeweils erzielten Tore bzw. gewonnenen Spiele je Mannschaft bzw. je Spielfeld zu erstellen.

Nach dem Schlusspfiff der Spiele kann der Trainer / Spielbegleiter kurz den Endstand bei den Spielern abfragen und ein kurzes positives Feedback geben, bevor er die Spieler den Teams bzw. den neuen Feldern zuweist.



Sollte im „Champions-League-Modus“ gespielt werden, kann bei einem unentschiedenen Ausgang der Sieger entweder nach dem Modus „letztes Tor“ gewinnt oder auch durch Losen (Schnick-Schnack-Schnuck etc.) bestimmt werden.

7. Notwenige Materialien

Je Spielfeld:

- 2 sogenannte Jugendtore (5m x 2m) inkl. 2 Torabhängungen (Torhöhe ca. 1,65m)
- 2 alternativ 4 gleichgroße Minitor (alternativ Hütchen oder Stangentore)
- min. 1 Leichtball der Größe 3
- Ausreichend Hütchen & Plättchen zur Spielfeldbegrenzung
- Gfs. passende Leibchen bei Paarungen von Teams aus einer Mannschaft bzw. zur Kennzeichnung des Torwarts.

8. DFBNET

Im DFBNET sind lediglich vorab der Freigabe alle teilnehmenden Spieler (Pflichtspielberechtigung erforderlich) namentlich zu erfassen.

Außerdem sind alle beteiligten Spieloffiziellen (Trainer, Assistenten, etc.) dort einzutragen.

Eine Ergebniserfassung / Wertung erfolgt nicht. Sollte die elektronische Spielberichtsvariante eine Ergebniseingabe erfordern, ist hier immer ein 0:0 einzutragen.

9. Zuständigkeiten / Aufgaben

Der Heimverein organisiert den Spielfeldaufbau, Tore, Torverkleinerungen, Bälle, Leibchen, Spielfeldbegrenzungen.

Sollte es hier evtl. auch durch notwendigen Parallelspielbetrieb einen Materialengpass z. B. an Minitor (alternativ Hütchen oder Stangentore) o. a. geben, kann der Heimverein den Gastverein bitten, mit evtl. vorhandenen mobilen Minitor auszuweichen oder fehlendes anderes Material mitzubringen.

Eine paar Jugendtore (5m x 2m) inkl. einem Paar Torabhängungen sind aber immer vom Heimverein bereit zu halten.

Der Gastverein informiert den Heimverein am Vortag des Spiels über die ungefähre Anzahl Spieler, mit denen er anzureisen gedenkt. Dies ist insbesondere zur Vorplanung des Spielfeldaufbaus dann wichtig, wenn die Spieleranzahl von der üblichen (ca. 10-12) Zahl deutlich abweicht.

Es wird empfohlen zur Abstimmung der jeweiligen Gegebenheiten sich kurz vor dem Spiel (1-2Tage) telefonisch oder in speziellen Chatgruppen abzustimmen.

Die Kontaktdaten der Trainer / Mannschaftenverantwortlichen können der der Melde- / Adressliste im DFBNET entnommen werden.

10. Ausschließlichkeit

Andere Spielformen bzw. Spielweisen bei der F-Jugend als die in dieser Bestimmung beschriebenen im 5 gegen 5 mit TW, bzw. 3 gegen 3 oder 2 gegen 2 auf Minitor, insbesondere das weitere spielen im 7 gegen 7 oder auf die nicht verkleinerten 5m x 2m Tore, sind in der Saison 2023/2024 im Kreis Dortmund auch bei Freundschaftsspielen oder Turnieren (Spielfesten) nicht mehr zulässig.



Anhang 3 – Zusammenfassung Kleinfeldregeln

	G-Jugend	F-Jugend	E-Jugend	D-Jugend
Spielerzahl	3:3 alternativ 2:2 Mindestspielerzahl: 4	5:5 alternativ 3:3, 2:2 Mindestspielerzahl: 5	7:7 Mindestspielerzahl: 5	9:9 Mindestspielerzahl: 6
Auswechslungen	Beliebig oft Beliebig viele	Beliebig oft bis zu 5 Spieler	Beliebig oft bis zu 5 Spieler	Beliebig oft bis zu 5 Spieler
Spielfeldgröße	Spielfeldanzahl beliebig ca. 25m x 18m im 3:3 ca. 15m x 10m im 2:2	ca. 33m x 20m im 5:5 ca. 25m x 18m im 3:3 ca. 15m x 10m im 2:2	ca. 55m x 35m	ca. 70m x 50m längs von 16er zu 16er Ausnahme quer ist vorab zu beantragen
Spielfeld	Außenlinien können mit Hütchen oder Plättchen, Begrenzungslinien mit Plättchen markiert werden		Außenlinien können mit Hütchen oder Plättchen, Begrenzungslinien mit Plättchen markiert werden	
Tore	ca. 1,2m–2,0m breit und ca. 0,8m–1,2m hoch	mit TW: 5m x ca. 1,65m ohne TW: 1,2m–2,0m breit und 0,8m–1,2m	5m x 2m kippsicher aufstellen	
Torraum	-	-	4m x 13m	
Strafraum	-	ca. 10m x 18m	12m x 29m	
Strafstoß	-	8m	8m	
Mittelkreis	Mittellinie	Mittellinie	7m	
Spieldauer	ca. 40 min aufgeteilt in 8x5, 6x7 oder 5x8 min	ca. 40 min aufgeteilt z.B. in 5x8, 6x7 oder 4x10 min	2x 25 Minuten	2x 30 Minuten
Spielball	Ball Größe 3 (290g)		Ball Größe 4 (350g)	
Abseitsregel	Keine Anwendung		Keine Anwendung	gemäß Fußballregeln
Rückpassregel	Keine Anwendung		Keine Anwendung	gemäß Fußballregeln
Eckstoß	Von der Eckfahne des Spielfeldes		Von der Eckfahne des Spielfeldes	
Abstoß	Eindribbeln oder Einpassen	Abrollen / Einwerfen durch den TW.	Vom Boden. Bei Abstoß über die Mittellinie erfolgt ein Freistoß auf der Mittellinie für den Gegner. Bei Abschlag oder Abwurf aus dem Spiel heraus (Kontrolle mit den Händen), muss der Ball vor der Mittellinie von einem Feldspieler berührt werden.	gemäß Fußballregeln Der Abstoß erfolgt von der Torraumlinie aus. (ca. 4m vor der Torlinie)
Einwurf / Einkick	Eindribbeln oder Einpassen		Einwurf Fehler erklären Wiederholung	gemäß Fußballregeln
Regelwidriges Spiel	Freistoß	Freistöße direkt, im Strafraum: Strafstoß (8m)	Freistöße nur direkt, im Strafraum: Strafstoß (8m)	gemäß Fußballregeln
Persönliche Strafen	Keine - Fair-Play-Liga		Gem. §26 JSPO/WDFV; Aber ohne Zeigen von Karten	Gemäß §26 JSPO/WDFV
Schiedsrichter / Spielleiter	Kinder entscheiden möglichst selbst. Trainer fungieren als gemeinsame Spielbegleiter		Amtlicher Schiedsrichter oder Spielleiter Testspiele auch im Fair-Play-Liga Modus mit einem Spielbegleiter zulässig	



KREIS
Dortmund

Durchführungsbestimmungen
Saison 2023/24
Kreisliga Junioren
V1 vom 07.08.2023