



**Durchführungsbestimmungen des
Fußballkreises Düren
für die Spielformen im Kinderfußball
für die Saison 2026/2027**

U6/U7 (G-Junioren), U8/U9 (F-Junioren), U10/U11 (E-Junioren)

Stand Juli 2026

Allgemeines

Die Anmeldung einer Mannschaft in den KiFu-Spielbetrieb (E- bis G-Junioren) erfolgt über das DFBnet via Vereinsmeldebogen. Die Frist der Anmeldung legt der KJA vor Beginn einer jeden neuen Saison fest und wird veröffentlicht. Eine Nachmeldung nach dem Stichtag ist jederzeit möglich, solange freie Positionen in einzelnen Staffeln vorhanden sind. Eine Garantie regionaler Zuordnung in einer Staffel ist dann nicht mehr gewährleistet. Sinnvoll wäre eine Nachmeldung während des laufenden Spielbetriebs erst zur Winterpause umzusetzen. Diese müssen dann bis zum 31.12. vorgenommen werden.

Staffeleinteilungen Zur Herbst- und Frühjahrsrunde werden im Vorfeld in den Amtlichen Mitteilungen veröffentlicht sowie Spieldaten entsprechend vor Saison im DFBnet freigeschaltet.

Staffeln/Gruppen werden auf sechs Mannschaften begrenzt. Für eine Altersklasse können maximal nur vier Mannschaften angemeldet werden! Dabei sind in einer Mannschaft nur drei Teams zu den Spielfesten möglich (wenn eine entsprechende Anmeldung der Teams im DFBnet des Vereins hinterlegt ist!). Eine Zuordnung zweier Mannschaften oder mehr von einem Verein oder SG in einer Staffel/Gruppe ist ausgeschlossen.

Austragung der Spiele richtet sich meist nach dem RTP für die jeweilige Saison. In Einzelfällen durch Terminenge können Verschiebungen vorgenommen werden

Der KiFu hat samstags von 9-14 Uhr absoluten Vorrang vor allen Jugend- und Seniorenspielen! Wunschtermine sind möglich, aber nicht garantierelevant.

Spielfeste sind nur mit nachvollziehbaren Gründen vom Plantermin verlegbar (z.B. Platzsperre, schul- und religiöse Veranstaltungen). Sonstige Verlegungen gehen nur mit Zustimmung aller beteiligten Vereine in einer Staffel/Gruppe!

Passbilder sind zeitnah einzupflegen (s. Jugendspielordnung-WDFV §5 Absatz 8)! Hinweise dazu auch auf der Homepage (FVM-Düren).

Im Bereich des Fußball-Verbandes Mittelrhein (FVM) müssen Vereine für Juniorinnen, die in einer Juniorenmannschaft mitspielen, zwingend eine weibliche und volljährige Betreuung (Betreuerin/Mitglied des Vereins) ausweisen und auch im Spielbericht hinterlegt sein! Siehe §2 Absatz 2 (JuSpO-WDFV)!

Inhaltsverzeichnis

1. Spielformen
2. Feldaufbau, Feldgrößen, Tore etc.
3. Spieleranzahl
4. Spielregeln
5. Spielmodus
6. Hinweise zu den Durchführungen der Spielfeste
7. Anhang

1. Spielformen

Der KJA Düren hat in Anlehnung der Regelwerke des FVM folgende Spielformen für den Kinderfußball festgelegt:

Altersklasse		Spielform auf Minitore	Spielform auf Jugendtore (+TW)
Bambini	U6	2 gegen 2 oder 3 gegen 3	Keine
	U7	2 gegen 2 oder 3 gegen 3	Keine
F-Jugend	U8	3 gegen 3	3+1 gegen 3+1
	U9	3 gegen 3	3+1 gegen 3+1
E-Jugend	U10	4 gegen 4	4+1 gegen 4+1
	U11	4 gegen 4	4+1 gegen 4+1

2. Feldaufbau, Feldgrößen, Tore etc.

Auf dem Sportplatz (eine Platzhälfte) können bis zu vier Felder aufgebaut und markiert werden; je nach Meldungen zu einem Spielfest bis zu acht Felder (zwei Platzhälften). Beachte dabei im Anhang die Skizzen! Für Bambini sind nur Minitore aufzustellen. Bei F- und E-Junioren sind neben den Minitoren ein Spielfeld mit Jugendtore (2x5m) möglich.

Altersklasse		Feldgröße
Bambini	U6 und U7	ca. 20 x 16 Meter
F-Jugend	U8 und U9	ca. 25 x 20 Meter
E-Jugend	U10 und U11	ca. 30-35 x 25 Meter

- (1) Bei den F-Junioren ist darauf zu achten, die Jugendtore auf 1,65m mit entsprechenden Höhenbegrenzungen zu reduzieren!
- (2) Entsprechend der Altersklasse sind die Ballgrößen zu beachten
 - E-Junioren (Ballgröße 4)
 - F- und G-Junioren (Ballgröße 3)
- (3) G-Junioren spielen nur auf Minitore, bei der es keine Schusszone gibt; lediglich die Mittellinie muss gezeichnet werden. Bei den F- und E-Junioren wird neben der Mittellinie eine Schußzone von sechs Meter markiert.
- (4) Bei F- und E-Junioren ist nur ein Feld mit Jugendtore zulässig! Eine Nichtbeachtung wird entsprechend der Regelwerke Sanktionen ausgesprochen. Bei G-Junioren sind Jugendtore verboten!
- (5) Tore sind entsprechend gegen Umkippen zu sichern (Versicherungsschutz beachten)!

3. Spieleranzahl

Die Teambetreuer*innen sollten ihre Mannschaft möglichst in folgenden kleine Teams aufteilen:

Altersklasse		Spielform auf Minitore	Spielform auf Jugendtore (+TW)	Rotations-Spieler*in	Gesamtzahl Spieler*innen (Min.-Max.)
Bambini	U6	2 gegen 2 oder 3 gegen 3	Keine	1 bis 2	3 bis 4
	U7	2 gegen 2 oder 3 gegen 3	Keine	1 bis 2	3 bis 4
F-Jugend	U8	3 gegen 3	3 + 1 TW	1 bis 2	4 bis 5
	U9	3 gegen 3	3 + 1 TW	1 bis 2	4 bis 5
E-Jugend	U10	4 gegen 4	4 + 1 TW	1 bis 2	5 bis 6
	U11	4 gegen 4	4 + 1 TW	1 bis 2	5 bis 6

- (1) Bei den Spielformen auf einem Spielfeld mit Jugendtore ergänzt ein*e Torhüter*in das Team. Somit erhöht sich die Anzahl der Feldspieler*innen um je eine*n Spieler*in.
- (2) Ein Wechsel eines/einer Rotationsspielers*in erfolgt nach jedem erzielten Treffer bei beiden Teams, spätestens jedoch nach zwei Minuten Spielzeit. Es werden im Spielverlauf immer alle Rotationsspieler*innen sukzessive eingewechselt.
- (3) Die Teambetreuer*innen des veranstaltenden Vereins und deren Gastmannschaften stimmen sich rechtzeitig vor dem Turnier über die Anzahl der Teams ab.
- (4) Der Gastgeber gibt entsprechend vor dem Spielfest allen Beteiligten einen Spielplan an die Hand.
- (5) Im DFBnet hat jede Mannschaft entsprechend vor Beginn des Spielfestes eine Spielerliste der teilnehmenden Spieler*innen anzulegen und freizugeben.
- (6) Die Spieleranzahl für ein Team sind nachfolgend begrenzt:
 - Bambini: max. 8 Kinder
 - F-Junioren: max. 10 Kinder
 - E-Junioren max. 12 Kinder

4. Spielregeln

- (1) Die Spieleröffnung erfolgt mit einem Anstoß von der Mitte aus. Die Teams entscheiden selber wer den Anstoß ausführt.
- (2) Bei Seitenaus wird der Ball eingedribbelt oder eingepasst. Der/Die eindribbelnde Spieler*in darf selber ein Tor erzielen, nachdem er ins Feld gedribbelt ist, wenn er sich in der Schußzone, oder bei den G-Junioren in der gegnerischen Hälfte befindet. Ein direkter Schuß von der Seitenlinie auf ein Tor ohne einzudribbeln zählt nicht als Tor. Beim Eindribbeln ist darauf zu achten, das der Gegner einen Abstand von mind. drei Meter einhält.
- (3) Bei Toraus oder Torerfolg wird der Ball, bei Minatoren zwischen den beiden Minatoren, eingedribbelt oder eingepasst. Dabei ist zu achten, das sich kein Spieler*in vom Gegner in der Schußzone aufhält. Bei den Bambini ist darauf zu achten, das der Gegner einen Abstand von mind. 6 Meter einhält.
- (4) Statt eines fälligen Eckballs (Feld nur mit Minatore) wird der Ball an der Seitenlinie innerhalb der Schusszone eingedribbelt oder eingepasst. Wird ohne Schusszone (G-Junioren) gespielt, erfolgt das Eindribbeln oder Einpassen von der Seitenlinie in unmittelbarer Nähe der Ecke aus. Bei einem Spiel mit Torwart auf Jugendtore sollte der Ball vom Eckpunkt wieder ins Spiel gebracht werden.
- (5) Bei einem Torerfolg bei einem Spiel mit +TW (F- & E-Junioren) erfolgt ein Anstoß in der Mitte. Ein Abstoß darf nicht über die Mittellinie geschossen werden; es denn, das der Ball von einem Spieler innerhalb der eigenen Hälfte berührt wird.
- (6) **Empfehlung (Fair-Play):** Ist der Druck eines Teams so hoch, sollte der Gegner bei einem Abstoß sich in die eigene Hälfte zurückziehen. Gegenbenfalls sollte ein*e Spieler*in (z.B. der Torschütze) herunter genommen werden.
- (7) Führt ein Team mit mehr als drei Tore wie der Gegner, wechselt das unterlegende Team eine*n zusätzliche*n Spieler*in ein und spielt in Überzahl, bis der Toreabstand sich auf ein Tor reduziert hat. Je nach Teamkonstellation muss der stärkere Gegner einen Spieler herunternemen, wenn das unterlegende Team keine Spieler*innen mehr zur Verfügung steht. Diese Regel gilt entsprechend auch beim Spiel mit Torwart auf Jugendtore!
- (8) Tritt eine Mannschaft mit mehreren Teams zu einem Spielfest an, so ist im Vorfeld festzusetzen welche Spieler zu welchen Team angehört. Es ist untersagt Spieler innerhalb der Teams während der Spiele auszutauschen!
- (9) Es darf nur mit der Anzahl an Teams pro Mannschaft angetreten werden, wie man auch im DFBnet gemeldet hat. Bei Nichteinhaltung wird dies mit einem Ordnungsgeld von 20 Euro (pro nicht gemeldetes Team) sanktioniert. Ausnahmsweise ist das Antreten mit maximal einem Team weniger als im DFBnet gemeldet (Mehrfachmeldung im DFBnet) zulässig, sofern nachweislich vereinsinterne Gründe dem Staffelleiter vorliegen. Eine Antrittspflicht besteht weiterhin!

- (10) Alle Spiele werden im **Fair-Play-Modus** gespielt; also ohne Schiedsrichter. Beide verantwortlichen Trainer der Teams sorgen für die Einhaltung der Spielregeln und Präambeln während eines Spiels. Dabei halten sich die Trainer mit den Rotationspieler*innen am Spielfeldrand in Höhe der Spielfeldmitte auf (Coachingzone/Wechselzone). Das Ein- und Auswechseln findet nur in Coachingzone/Wechselzone statt bei einer Spielunterbrechung (Toraus etc.).
- (11) Alle Zuschauer befinden ausserhalb der Absperrungen eines Sportplatzes. Der Gastgeber achtet darauf, das Spielfeld genügend Abstand zu den Zuschauer besitzen (mind. 15 Meter). Es befinden sich nur Trainer*innen und deren Spieler*innen auf dem Platz.
- (12) Es findet keine Ergebnissammlung statt und Ergebnisse werden nicht ausgewertet. Es gibt keinen Turniersieger. Ergebnisse sind absolut in den Hintergrund zu halten und werden nicht veröffentlicht! Es zählt nur die Förderung eines jeden Kindes um die fußballerische Ausbildung voranzutreiben. Erfolg erzielt und erlebt das Team gemeinsam (nicht nur die Torschützen)!
- (13) Torhüter*innenspiel im 3+1 oder 4+1 (+TW): Die Torhüter*innen sollen ermutigt werden, aktiv im Spiel mitzuwirken. Es sollte dabei geachtet werden, das bei einem Rückpass der Torwart nicht mehr den Ball sofort in die Hände nimmt, sondern sofort wieder das Spiel mitbegleitet. Eine mehrmalige Aufnahme in den Händen soll vermieden werden. Ein Rückpass hat keine spieltechnische Strafe zur Folge!

5. Spielmodus

Altersklasse		Spielzeit
Bambini	U6 und U7	6 Spiele mit 6 Minuten
F-Jugend	U8 und U9	6 Spiele mit 7 Minuten
E-Jugend	U10 und U11	6 Spiele mit 8 Minuten

- (1) Der Spielmodus sowie Spielplan sollte im Vorfeld eines Spielfestes bei Bekanntgabe der teilnehmenden Teams feststehen.
- (2) **Spielmodus Variante 1:** Jeder gegen Jeden (bei etwa vier bis acht Mannschaften); abhängig von der Altersstufe in Bezug der Einhaltung der Gesamtturnierdauer.
- (3) **Spielmodus Variante 2:** Aufteilung in zwei Gruppen (ab acht Mannschaften). Hierbei besteht die Möglichkeit stärker von schwächeren Teams zu trennen.
- (4) **Spielmodus Variante 3:** Champions-League-Modus: In dieser Turnierform rückt das Siegerteam vor, das unterlegene Team rückt ein Feld zurück (Platzaufbau dabei berücksichtigen). Bei Remis entscheidet das Los (Kopf oder Zahl; Schere, Stein, Papier etc.).

Die Gesamtdauer (inkl. Pausen) eines Turniers sollte 60 Minuten (Bambini), 75 Minuten (F-Junioren), 90 Minuten (E-Junioren) nicht überschreiten.

6. Hinweise zur Durchführung der Spielfeste

- (1) Alle Turniere/Spiele werden im Fair-Play-Modus durchgeführt. Keine Eltern betreten die Spielfelder oder wirken aktiv von außen ein! Die Spielformen sind der freien Entfaltung und dem Fußballerlebnis der Kinder gewidmet. Dies sollen alle daran Beteiligten respektieren!
- (2) Es gibt keine Schiedsrichter*innen, so dass die Kinder selbstständig unter Berücksichtigung der vorgegebenen Spielregeln (Toraus, Foul etc.) entscheiden, wie ein Spiel fortgeführt wird. Bei Unstimmigkeiten sowie Streitigkeiten helfen die Teambetreuer*innen und einigen sich auf die Entscheidung, wenn die Kinder alleine keine Lösung des Problems finden.
- (3) Für jedes Team steht nur eine*e(!) Teambetreuer*in am Spielfeldrand zur Verfügung. Alle Teambetreuer*innen sind zum Wohl und zur Förderung der Kinder anwesend, begleiten und unterstützen die Kinder positiv bei ihrem Spiel.
- (4) Bei einem abgeschlossenen Spiel, sollte der Spielfeldwechsel etwa 2 Minuten (bei Bambini eventuell etwas länger) zum nächsten Start eines Spieles kurz gehalten werden. Entsprechend der Witterung (z.B. Hitze) sind Trinkpausen einzukalkulieren.
- (5) Trainer*innen coachen nur wenig. Sie steuern die Kinder nicht durch Kommandos, sondern lassen ihnen den Freiraum (Kreativität) im Spiel eigene Entscheidungen zu treffen und so eigenständig Lösungen zu entwickeln um Spielsituationen zu meistern.
- (6) Es wird empfohlen am Spielrand eines jeweiligen Feldes einen Ersatzball bereitzulegen. Auch eventuelle Leibchen bei gleicher Trikotfarbe sollte stets griffbereit sein.
- (7) Alle Termine zu den KiFu-Spielfesten sind im DFBnet hinterlegt und sind einzuhalten. KiFu-Spielfeste haben Samstagsvormittags immer Vorrang vor Jugendspielen! Freundschaftsspiele außerhalb der Spielfeste sind jederzeit möglich und im DFBnet anzulegen. Wenn ein Team aus nicht nachvollziehbaren Gründen zum Spielefest nicht antritt, wird dies als Nichtantritt gewertet, was auch mit einem Ordnungsgeld verbunden ist. Bei dem 3. Nichtantritt wird die Mannschaft aus dem Spielbetrieb genommen.
- (8) In den Spielberechtigungslisten im DFBnet ist darauf zu achten, dass eingesetzte Spieler*innen entsprechend mit einem Passfoto (siehe ‚Leitfaden Fotoerstellung‘ auf unserer Homepage unter www.dueren.fvm.de). Dieses Foto muss spätestens nach zehn Tagen mit Eintritt der Spielberechtigung eingepflegt sein. Die Spielerliste ist spätestens 30 Minuten vor Start freizuschalten. Bei Problemen mit E-Medien müssen ersatzweise die Spielerlisten in Papierform angefertigt werden und dem zuständigen Staffelleiter binnen sieben Tagen vorliegen.
- (9) Spielfestverlegungen sind vor Saisonstart (Herbst- und Frühjahrsrunde) ohne Zustimmung der beteiligten Gegner in einer Staffel unter Berücksichtigung nachvollziehbarer Gründe möglich. Alle weiteren Verlegungswünsche während der laufenden Saison ist nur umsetzbar mit Zustimmung aller beteiligten Mannschaften in einer Staffel. Die Umsetzung erfolgt nur über E-Mail an das E-Postfach des Staffelleiters.

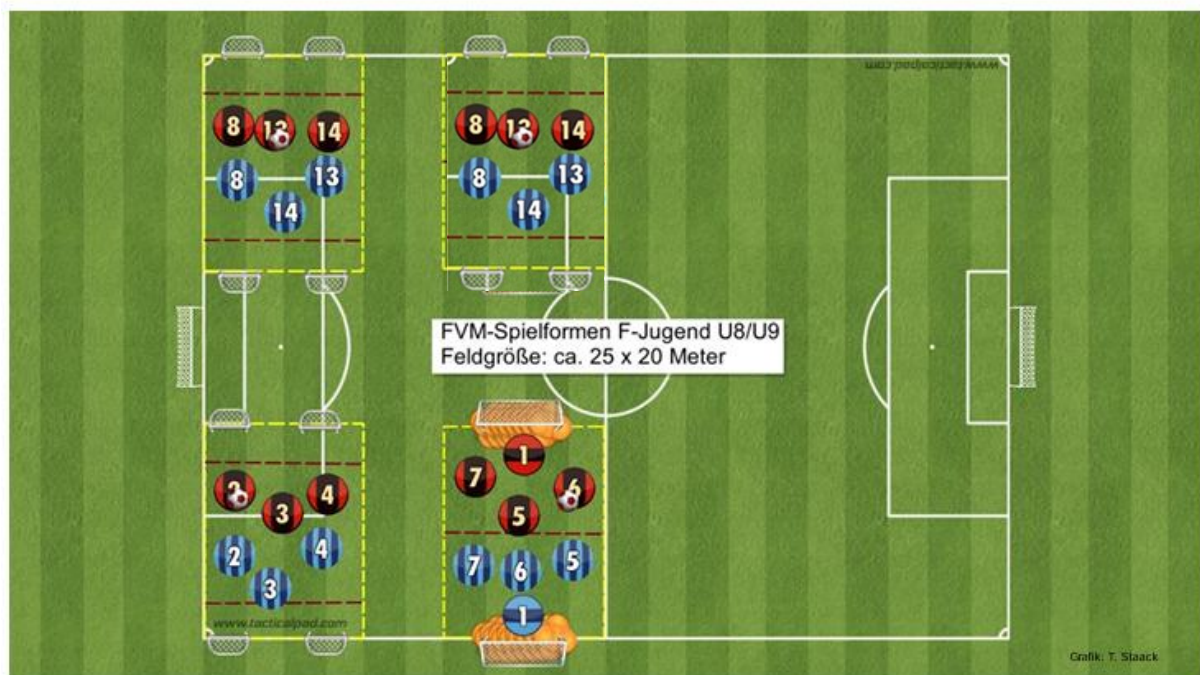
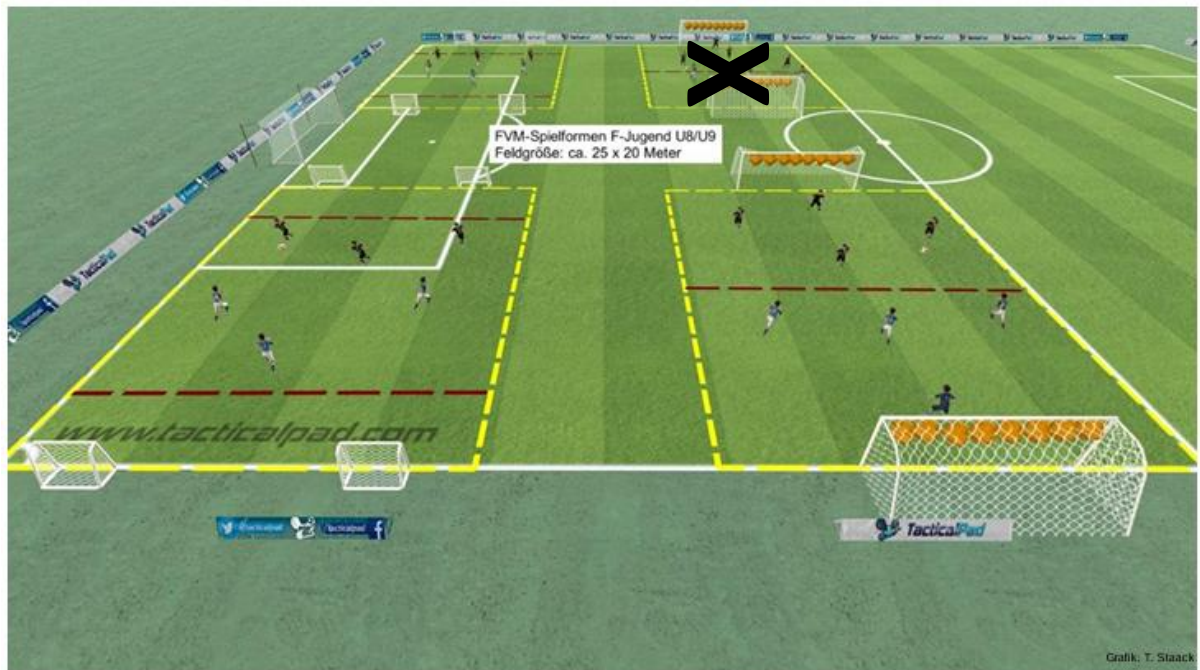
- (10) Bei Fehlverhalten der Zuschauer und Vereinsangehörigen muss mit der Abgabe an das Jugendsportgericht gerechnet werden.
- (11) Bei gravierender Nichteinhaltung der Regelwerke nach Vorgabe unserer Durchführungsbestimmungen des Kreises Düren in Angliederung des FVM, behält sich der Staffelleiter vor, JSPO/WDFV mit 100,- Euro ein Ordnungsgeld auszusprechen! Bei mehrfachen Mißachtung von Durchführungsbestimmungen droht einer Mannschaft das Ausscheiden aus dem Spielbetrieb.
Schwere Verfehlungen sind:
- Mehr wie ein Spielfeld mit Jugendtoren
 - Fehlende Torhöhenreduzierung bei Jugendtoren (F-Junioren)
 - Ballgrößen
 - Zuschauer auf dem Spielfeld während der laufenden Spiele
 - Schweres Fehlverhalten Vereinsangehörige (Trainer, Betreuer)
 - Nichteinhaltung der vorgegebenen Spielfeldgrößen
 - Eklatante Nichteinhaltung der vorgegebenen Spielregeln
- (12) Für die Einhaltung der Regelwerke bzw. der Durchführungsbestimmungen des FVM bzw. des Kreises Düren ist vor Ort vorrangig der gastgebende Verein zuständig; Eine Meldung eines Nichtantritts oder Verstöße der Regelwerke ist an den Staffelleiter zu entrichten! Auch teilnehmende Mannschaften sind verpflichtet, Verfehlungen während eines Spielfestes dem Staffelleiter zu melden! Alle Zuwiderhandlungen sind dem zuständigen Staffelleiter unmittelbar in einem formlosen Schreiben per E-Postfach zuzusenden! Nachrichten per Kommunikations-Apps (z.B. Whatsapp, Signal etc.) sind nicht zulässig. Die spielleitende Stelle behält sich das Recht vor, im Rahmen von Spielbeobachtungen festgestellte Verfehlungen jeglicher Beteiligter zu ahnden! Bei entsprechenden Verstößen können Sanktionen dann gegen alle am Spielfest teilnehmenden Vereine verhängt werden.
- (13) Staffelleiter der Altersklassen
- E-Junioren
Norbert Lutterbach
Breitestraße 40
53282 Niederzier
norbert.lutterbach@fvm.de
 - F-Junioren
Tobias Wolff
Papiermühle 45
52349 Düren
tobias.wolff@fvm.de
 - G-Junioren
Günter Roland
Hochstraße 25a
52441 Linnich
guenter.roland@fvm.de

7. Anhang

(1) Feldaufbau G-Junioren (Bambini) U6/U7



(2) Feldaufbau F-Junioren U8/U9



(3) Feldaufbau E-Junioren U10/U11

