

1. Spielleitende Stelle

Für die Durchführung der Junioren-Wettbewerbe im Kreis Tecklenburg ist der Kreisjugendausschuss (KJA) zuständig, der die Einteilung der Spielgruppen auf Kreisebene, die Besetzung der Gruppen mit Staffelleitern sowie die Auf- und Abstiegsregelung unanfechtbar vornimmt. Die verbandsseitig erlassenen Durchführungsbestimmungen für den überkreislichen Spielbetrieb sind grundsätzlich maßgebend, die des Kreises sind als ergänzende Sonderbestimmungen anzusehen. Ergänzend zu allen o. a. Durchführungsbestimmungen ist insbesondere die Jugendspielordnung des WDFV zu beachten. Sie ist abrufbar unter www.wdfv.de.

2. Allgemeines

Die Meisterschaftsspiele beginnen für die Junioren und Juniorinnen am 06.09./07.09.2025.

3. Amtliche Anstoßzeiten

Der KJA erstellt die Spielpläne gemäß Rahmenterminplan, versieht die Spiele mit den amtlichen Anstoßzeiten (siehe unten) und stellt als Spieltage (Korridore für Verlegungen durch die Vereine) folgende Daten ein:

- A- und B-Junioren: Samstag/Sonntag
- C- und D-Junioren: Donnerstag bis Sonntag
- E-, F- und G-Junioren: Mittwoch bis Sonntag
- E-Juniorinnen: Freitag bis Sonntag.

Der Heimverein hat die Möglichkeit, im DFBnet bis max. 10 Tage vor dem neuen Spieltermin eine Veränderung innerhalb des o. a. Korridors vorzunehmen. Der Gastverein prüft bis spätestens 10 Tage vor dem Spiel den Termin im DFBnet. Ist er nicht einverstanden, teilt er dies umgehend - spätestens jedoch bis 7 Tage vor dem eingestellten Spieltermin - sowohl dem Staffelleiter als auch dem Gegner mit. Dann wird das Spiel durch den Staffelleiter auf die amtliche Anstoßzeit zurückgesetzt. Mit Erreichen der 7-Tages-Frist gilt der eingestellte Spieltermin als akzeptiert und ist damit verbindlich!

Die Information seitens des Gastvereins erfolgt per Mail über das E-Postfach. Hierbei müssen die E-Postfach-Adressen verwendet werden. Bei nicht ordnungsgemäßer Information an Staffelleiter und/oder Gegner wird ein Ordnungsgeld von 10 Euro verhängt.

Bei den A- bis F-Junioren/Juniorinnen muss der tatsächliche Spieltermin im DFB-Net korrekt eingetragen sein, da sonst eine Nutzung des Spielbericht-Online nicht möglich ist.

Insbesondere am Ende des Spieljahres können die spielleitenden Stellen Spiele auf einen Werktag (montags bis freitags) ansetzen, wenn dieses zur termingerechten Ermittlung des Gruppensiegers bzw. Aufsteigers erforderlich

ist. Pflichtspiele können - mit Genehmigung des Staffelleiters - auch unter Flutlicht ausgetragen werden.

Der Samstagnachmittag und Sonntagvormittag sind grundsätzlich den Juniorenspielen vorbehalten. Sollten Juniorenspiele ausfallen, weil Seniorenspiele in dieser Zeit stattfinden, so sind diese für den Platzverein als verloren zu werten (Vorrangigkeit). Ausnahme sind Spiele von Frauenmannschaften am Sonntagvormittag.

Es gelten folgende amtliche Anstoßzeiten:

A-Junioren: Sonntag, 11.00 Uhr; werktags, 19.00 Uhr

Bei der A2-Junioren Staffel mit dem Kreis Steinfurt gelten die Durchführungsbestimmungen des Kreises Steinfurt

B-Junioren: Samstag, 16.45 Uhr; werktags, 19.00 Uhr

Sollte ein Spiel am Samstag um 16.45 Uhr aufgrund der Platzkonstellationen nicht möglich sein, ist die amtliche Anstoßzeit am Sonntag um 09.30 Uhr.

C-Junioren: Samstag, 15.15 Uhr; werktags, 18.00 Uhr

D-Junioren: Samstag, 14.00 Uhr; werktags, 18.00 Uhr

E-Junioren: Samstag, 12.30 Uhr; werktags, 17.30 Uhr

F-Junioren: Samstag, 11.00 Uhr; werktags, 17.30 Uhr

E-Juniorinnen: Samstag, 11:00 Uhr werktags, 17.30 Uhr

Bei den B-, C-, D-, und E-Juniorinnen gelten die Durchführungsbestimmungen des Kreises Ahaus/Coesfeld

Diese Anstoßzeiten gelten dann, wenn sich die Vereine nicht auf eine andere Anstoßzeit einigen können.

Aufgrund einer staatlichen oder kommunalen Verfügungslage oder höherer Gewalt können die amtlichen Anstoßzeiten durch die jeweilige Staffelleitung angepasst werden, wenn dies nach den örtlichen und behördlichen Vorgaben erforderlich ist, ohne dass die betroffenen Vereine zustimmen müssen oder die Veränderung ablehnen können.

Sofern aufgrund der örtlichen Infrastruktur und behördlicher Anordnungen besondere zeitliche Abstandsregelungen zu beachten sind, kann gleichfalls von den amtlichen Zeiten abgewichen werden. Die Staffelleitung ist hierüber umgehend zu informieren.

Fällt ein Meisterschaftsspiel am Wochenende aus, so sollte dieses Spiel möglichst kurzfristig nachgeholt werden.

Alle Vereine sind verpflichtet, Juniorinnen und Junioren für Auswahlspiele und Lehrgänge des Kreises und der Verbände (u. a. DFB-Stützpunkte, sowie K31 Stützpunkt Uffeln) abzustellen. Juniorinnen und Junioren, die unbegründet einer

Einladung nicht Folge leisten, haben mit einem Verfahren vor der KJSG bzw. VJSG zu rechnen. Vereine, die Spielerinnen und Spieler an die Auswahlmannschaften und zu Lehrgängen abzustellen haben, können eine Spielverlegung beantragen. Sie tragen nach Genehmigung des Staffelleiters ihre Spiele im Laufe der darauffolgenden Woche aus. **Der Montag ist grundsätzlich für Schulungsmaßnahmen freizuhalten.** Spielverlegungen auf einen Montag sind nur dann möglich, wenn beide Mannschaften keine Spielerinnen oder Spieler zu Auswahl- oder Stützpunktteams zu entsenden haben.

Grundsätzlich ist die im DFBnet angegebene Spielstätte - auch bzgl. der Beschaffenheit des Platzes - maßgebend. Bei kurzfristig festgestellter Unbespielbarkeit eines Rasenplatzes ist zunächst - sofern vorhanden - auf Kunstrasen, dann auf einen Hartplatz auszuweichen. Die Gastmannschaft ist verpflichtet, in solchen Fällen mit entsprechendem Schuhwerk anzutreten.

4. Spielrechtsprüfung

Der*die Schiedsrichter*in (SR*in) überprüft vor Spielbeginn, ob die Spielberechtigungen der im Spielbericht eingetragenen Spieler*innen gegeben und ob die im Spielbericht eingetragenen Spieler*innen auch tatsächlich anwesend sind (§ 5 (6) JSpO/WDFV). Die Überprüfung der Spielberechtigung ist hierbei grundsätzlich über das DFBnet SpielPLUS in digitaler Form vorzunehmen. Die Vereine sind verpflichtet, dafür die aktuellen Lichtbilder (Brustbild) der Spieler*innen in die Spielberechtigungsliste im DFBnet SpielPLUS hochzuladen.

Eine Arbeitshilfe (hier: „Leitfaden Erstellung Spieler*innen Fotos“) für die ordnungsgemäße Erstellung eines aktuellen Lichtbildes steht auf der FLVW-Internetseite zur Verfügung ([Spielberechtigungen - Fußball und Leichtathletik-Verband Westfalen \(FLVW\)](#)). Für eine einwandfreie Identifikation sind die Vorgaben zur Fotoerstellung zwingend zu beachten. Ein fehlendes oder ein unzureichendes Foto werden durch die Spielleitende Stelle mit einem Ordnungsgeld geahndet.

Die technische Voraussetzung zur Überprüfung der Spielberechtigung (z. B. Smartphone oder Tablet) hat die betreffende Mannschaft (der betreffende Verein) zu stellen. Alternativ kann die Spielberechtigung auch durch die Vorlage einer über das DFBnet SpielPLUS ausgedruckten Spielberechtigungsliste mit Lichtbild kontrolliert werden. Die Identität eines Spielers/einer Spielerin kann im Ausnahmefall bei einem fehlenden Lichtbild im DFBnet SpielPLUS über einen gültigen Lichtbildausweis nachgewiesen werden.

Kann die Spielberechtigung durch die Spielrechtsprüfung im DFBnet SpielPLUS nicht nachgewiesen werden, so ist diese Person durch den Verein vor Spielbeginn im Spielbericht als „freier“ oder „anderer“ Spieler mit Vor- und Nachname(n) sowie Geburtsdatum in der Mannschaftsaufstellung aufzuführen.

Sollte eine Spielrechts-/Identitätsprüfung für eine*n Spieler*in nicht möglich sein, hat der*die SR*in dieses unter „Sonstige Vorkommnisse“ im Spielbericht zu vermerken.

5. Auswechselspieler*innen

Im elektronischen Spielbericht können bei den Spielen der A- bis C-Junioren vor dem Spiel bis zu zehn Auswechselspieler*innen und bei den D-Junioren bis zu sieben Auswechselspieler*innen eingetragen werden. Sollte trotzdem ein*e Spieler*in zum Einsatz kommen, der*die bisher nicht im Spielbericht eingetragen wurde, so ist die Eintragung nach erfolgtem Einsatz (mit der Kennung des*der SR*in) zu ändern, damit der*die SR*in die Auswechslung im Spielbericht dokumentieren kann.

Sollte der elektronische Spielbericht nicht genutzt werden können, so sind die Auswechselspieler*innen nach erfolgtem Einsatz im (Papier)Spielbericht einzutragen.

Gemäß § 20 JSpo/WDFV können bei den Spielen der A-, B-, C- und D-Junioren bis zu fünf Spieler*innen ausgewechselt werden.

Die Auswechselbänke sind auf einer Spielfeldseite aufzustellen. Auswechslungen sind nur von dieser Seite möglich.

6. Spielverlegungen

Spielverlegungen auf einen anderen Wochentag (bis spätestens Mittwoch nach dem angesetzten Spieltag am Wochenende) oder unter Flutlicht sind in begründeten Einzelfällen möglich und bedürfen der beiderseitigen Zustimmung sowie der Genehmigung durch die Staffelleitung. Die Spielverlegung ist vorab mit dem Spielgegner abzustimmen. Der Spielverlegungsantrag ist anschließend ausschließlich über das DFBnet-Modul Spielverlegung zu stellen und durch den Spielpartner innerhalb von zwei Tagen im DFBnet zu bearbeiten. Die Mitteilung muss grundsätzlich zehn Tage vor dem Spiel bei der Staffelleitung eingegangen sein.

Die Information über die Entscheidung der Staffelleitung erfolgt über das DFBnet-Postfach.

Pflichtspiele, die vorgezogen wurden und dann ausfallen, müssen grundsätzlich bis zum auf den angesetzten Spieltag folgenden Mittwoch nachgeholt werden.

7. Nachholspiele

Nachholspiele werden grundsätzlich am nächsten freien Wochenende angesetzt. Um den rechtzeitigen Saisonabschluss sicherzustellen, ist auch die Ansetzung innerhalb der Woche (Dienstag/Mittwoch/Donnerstag) möglich. Die Spiele werden durch die Staffelleitung möglichst frühzeitig im DFBnet angesetzt.

8. Abschlusstabelle

Spiele, die für die Kreismeisterschaft oder den Aufstieg von Bedeutung sind, müssen am letzten Spieltag zeitgleich durchgeführt werden. Ausnahmen sind nur möglich, wenn alle betroffenen Vereine schriftlich ihr Einverständnis erklären.

Die vorstehende Regelung gilt nicht für Spiele, in denen lediglich über Meisterschaft oder Staffel- bzw. Gruppensieg entschieden wird.

Unter Beachtung des § 20a (5) JSpO/WDFV wird festgelegt, dass für die Spiele der Junioren- und Juniorinnenligen bei Punktgleichheit zunächst der direkte Vergleich der punktgleichen Mannschaften zählt (Wertung: Punkte, Tordifferenz – wobei auswärts erzielte Treffer nicht besonders gewertet werden). Sollte auch dieser gleich sein, entscheidet die Tordifferenz der Abschlusstabelle entsprechend § 20a (4) JSpO/WDFV. Bei Nichtantritt oder Spielverzicht eines Vereins in einem direkten Vergleich zählt der gesamte direkte Vergleich, ungeachtet des Ergebnisses des anderen Spiels, als verloren.

Bei drei oder mehr punktgleichen Mannschaften wird aus allen Spielen der betreffenden Mannschaften gegeneinander eine gesonderte Tabelle erstellt (Wertung: Punkte, Tordifferenz – wobei auswärts erzielte Treffer nicht besonders gewertet werden). Diese Reihenfolge ist sodann maßgebend. Sollte auch dieser gleich sein, entscheidet die Tordifferenz der Abschlusstabelle entsprechend § 20a (4) JSpO/WDFV.

9. DFBnet-Postfach

Die Vereine sind verpflichtet, die E-Mails im DFBnet-Postfach zeitnah abzurufen. Informationen zu Spielverlegungen, Neuansetzungen etc. werden ausschließlich über das DFBnet-Postfach verschickt.

10. Spielabsagen – Unbespielbarkeit des Platzes

Bei festgestellter Unbespielbarkeit des Rasenplatzes ist zunächst auf Kunstrasen, sonst auf einen Hartplatz auszuweichen.

Bei Spielausfall wegen einer Platzsperre durch den Eigentümer ist dem Staffelleiter ein Nachweis (entsprechende Bescheinigung der Stadt bzw. Gemeinde bzw. des Eigentümers, ggf. bei mehreren Absagen in Kopie) per Mail über das DFBnet-Postfach zuzusenden. Hierbei ist ggf. genau anzugeben, welche Plätze zu welcher Zeit gesperrt waren. Bei Heimspielen von Jugendspielgemeinschaften (JSG) ist zu prüfen, ob an dem jeweils anderen Ort gespielt werden kann bzw. hätte gespielt werden können. Daher sind den jeweiligen betroffenen Staffelleitern bei Spielausfällen grundsätzlich die Bescheinigungen für alle Plätze der an der JSG beteiligten Vereine einzureichen.

Spielabsetzungen wegen erkrankter oder verreister Juniorenspieler können nicht vorgenommen werden. Ersatz ist aus Spielermaterial des Vereins zu beschaffen.

Dabei ist nicht davon auszugehen, dass die Ersatzspieler gleichwertig sein müssen (Grundsatzentscheidung des VJA-Westfalen).

Ein Spielverzicht ist nur mit Zustimmung der spielleitenden Stelle zulässig. Dabei ist die Anfrage an den Staffelleiter und die Information an den Gegner spätestens **48 Stunden** vor dem Spieltermin vorzunehmen. Die Spiele werden entsprechend für den Gegner gewertet. Bei fehlender Zustimmung wird der Spiausfall als „Nichtantritt“ gewertet.

11. Spielberichte

Für alle Spiele findet der Spielbericht-Online Anwendung. Die Vereine haben sicherzustellen, dass die Mannschaftenverantwortlichen über die Vereinsadministration rechtzeitig die notwendigen Berechtigungen erhalten.

Gemäß den Datenschutzrichtlinien ist die Veröffentlichung der Spielberichte im Internet zulässig. Die Altersgrenze für die Veröffentlichung von Spieler*innennamen ist systemseitig auf 16 Jahre eingestellt. Sollen darüber hinaus einzelne Spieler*innen im Spielbericht mit dem Vermerk „nicht veröffentlichen“ gekennzeichnet werden, so ist der Staffelleitung vor dem Spieltag eine entsprechende Erklärung der Eltern und des Spielers/der Spielerin im Original vorzulegen. Erklärungen für eine gesamte Mannschaft sind daher nicht zulässig.

Unter „Teamoffizielle“ (Coaching-Zone) sind der*die Trainer*in und ein*e Mannschaftenverantwortliche*r (Betreuer*in der Mannschaft) mit Vor- und Nachnamen einzutragen. Dort können auch mehrere Personen genannt werden. Es dürfen nur die Personen eingetragen werden, die auch beim Spiel anwesend sind. Mit Eintragung wird die Anwesenheit bestätigt. Alle eingetragenen Personen müssen Mitglied eines Vereins sein.

Der*die SR*in hat den Spielbericht-Online in Anwesenheit der beiden Vereinsvertreter*innen (Mannschaftenverantwortliche laut Spielbericht) freizugeben. Vor der Freigabe haben die Vereinsvertretungen die Eintragungen zur Kenntnis zu nehmen. Fehlt eine Vereinsvertretung, so ist dies durch den*die SR*in im Spielbericht zu vermerken.

Ist ein Verein mit den vorgenommenen Eintragungen im Spielbericht nicht einverstanden, so hat er dieses innerhalb von drei Tagen nach Ablauf des Spieltages der Staffelleitung über das DFBnet-Postfach mitzuteilen (§ 29 (7) JSpO/WDFV).

Ist die Erstellung des Spielbericht-Online am Spielort nicht möglich, so ist der Spielbericht in Papierform (einfach) zu erstellen. Im Spielbericht ist hierfür der Grund anzugeben. Der Platzverein übergibt dem*der SR*in einen ausreichend frankierten Briefumschlag mit der Anschrift der zuständigen Staffelleitung für den Versand des Spielberichtes. Der*die SR*in hat den Spielbericht noch am Spieltag entsprechend abzusenden. Die Vereine sind verpflichtet, die

Aufstellung noch am Spieltag vollständig im Spielbericht-Online (Reiter „Mannschaften“) ein- und freizugeben.

Das offizielle PDF-Formular für den „Papierspielbericht“ finden Sie [hier](https://flvw.de/de/jugendfussball-organisatorisches.htm) bzw. unter <https://flvw.de/de/jugendfussball-organisatorisches.htm> „Spielberichtsformular“.

Ausdrucke von Spielberichten dürfen nur für vereinsinterne Zwecke genutzt und Dritten nicht zugänglich gemacht werden. Sollten Spielberichte von verbandsfremden Institutionen (z. B. Versicherungen, Polizei, Staatsanwaltschaft, Rechtsanwalt/Rechtsanwältin) angefordert werden, so ist diese Anforderung an den KJA weiterzuleiten.

12. Spielergebnisse

Bei der Anwendung von Spielbericht-Online für alle Junioren- und Juniorinnenspiele (A- bis E-Junioren und E-Juniorinnen) 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 vom SR/von der SR*in auch tatsächlich freigegeben wurde.

Ist die Freigabe durch den*die SR*in nicht erfolgt oder kann der Spielbericht-Online 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. Schiedsrichter*innenansetzungen

Die Ansetzung der SR*innen erfolgen durch den Schiedsrichterausschuss des Kreises Tecklenburg im DFBnet und sind unter www.dfbnet.org/spielplus/ einzusehen. Gleiches gilt für die Spielstätten. Die SR*innen werden per E-Mail oder durch den/die SR-Ansetzer*in über die anstehende Spielleitung informiert.

Die Einladungspflicht gemäß § 18 (1) JSpO/WDFV gegenüber dem Gastverein und SR*in entfällt. Bei fehlender/abweichender Anstoßzeit und nicht gebuchter Spielstätte im DFBnet (www.dfbnet.org/spielplus/) sind der*die angesetzte SR*in, der Gastverein und die Staffelleitung vom Gastgeberverein rechtzeitig schriftlich oder telefonisch zu informieren (mindestens acht Tage vor dem Spiel).

Bei kurzfristigen Änderungen (drei Tage vor dem angesetzten Spiel), die im Einvernehmen mit der Staffelleitung erfolgt sind, (Spielerlegung, Verschiebung der Anstoßzeit, Änderung der Spielstätte) sind der*die angesetzte SR*in und der Gastverein umgehend telefonisch zu informieren.

Falls der*die angesetzte SR*in ausbleibt, ist nach § 5 der Schiedsrichterordnung/WDFV zu verfahren. Ist kein neutraler SR/keine neutrale SR*in anwesend, so müssen sich die Vereine auf einen nichtneutralen, amtlich bestätigten SR/eine nichtneutrale amtlich bestätigte SR*in einigen. Die beteiligten Vereine müssen sich bei Fehlen des*der amtlich bestätigten SR*in auf eine*n nicht amtliche*n SR*in (Spielleiter*in) einigen. SR*in darf nicht gleichzeitig Trainer oder Verantwortlicher einer beteiligten Mannschaft sein.

Gleiches gilt für Spiele, für die kein Schiedsrichter angesetzt wurde. Ein angesetztes Spiel muss auf jeden Fall ausgetragen werden, da ansonsten dem Verein, der eine Einigung verhindert, die Punkte aberkannt werden. Im Spielbericht ist die Weigerung zu vermerken, da ansonsten beiden Vereinen die Punkte aberkannt werden (können).

Ab den D-Junior/innen haben sich die Vereine auf einen Spielleiter zu einigen, wenn kein Schiedsrichter angesetzt wurde.

Es gilt nachfolgende Rangfolge:

- 1) Aktiver Schiedsrichter eines neutralen Vereins (Ausweispflicht)
- 2) Aktiver Schiedsrichter des Gastvereins, der aber nicht zugleich Trainer oder Verantwortlicher einer beteiligten Mannschaft ist (Ausweispflicht)
- 3) Aktiver Schiedsrichter des Platzvereins, der aber nicht zugleich Trainer oder Verantwortlicher einer beteiligten Mannschaft ist (Ausweispflicht)
- 4) Betreuer/Trainer des Gastvereins
- 5) Betreuer/Trainer des Platzvereins

Bei Spielen der E-, F- und G-Junioren/innen wird auf einen Spielleiter verzichtet.

Der nichtneutrale Schiedsrichter oder Spielleiter ist im Online-Spielbericht unter dem Reiter „Info“ im Panel „Schiedsrichter“ mit Klick auf den Button „Schiedsrichter hinzufügen“ einzutragen (Vor- und Zuname, Vereinszugehörigkeit, Speichern nicht vergessen!). Die gleiche Vorgehensweise gilt für die nichtneutralen SR-Assistenten (Pflichtfeld bei den A- bis D-Junioren/Juniorinnen). Nach dem Spiel können die Angaben zum SR/Spielleiter und den SR-Assistenten im Reiter „Spielverlauf“ unter „Spielleitung“ übernommen und gespeichert werden.

14. Freundschaftsspiele/Turniere

Freundschaftsspiele und Turniere können durchgeführt werden, soweit diese den Pflichtspielbetrieb und amtliche oder verbandsseitige Veranstaltungen nicht beeinträchtigen. Freundschaftsspiele aller Mannschaften sind durch den Platzverein rechtzeitig im DFBnet einzustellen. Für alle Freundschaftsspiele ist der Spielbericht-Online zu erstellen. Spielleitende Stelle für Freundschaftsspiele ist der Kreis-Jugend-Ausschuss des Heimvereins.

Turniere und meisterschaftsähnliche Veranstaltungen sind gemäß Richtlinien des FLVW ([hier](#) oder unter <https://flvw.de/de/jugendfussball-organisatorisches.htm> „FLVW-Turnierordnung“) zu genehmigen. Die Teilnahme an Veranstaltungen, die nicht von einem dem DFB angehörenden Verein oder Verband veranstaltet werden und von dem zuständigen Verband nicht genehmigt sind, ist nicht zulässig.

Spiele gegen ausländische Mannschaften und Turniere im Ausland sind entsprechend der Spielordnung des DFB genehmigungspflichtig.

In Freundschaftsspielen ausgesprochene Feldverweise werden durch die zuständige Staffelleitung der Kreise im DFBnet/Sportgerichtsbarkeit bearbeitet. Bei kreisübergreifenden Freundschaftsspielen werden die Sperren durch den Kreis bearbeitet, in dem das Spiel stattgefunden hat. Handelt es sich um einen Feldverweis aus einem Spiel, für welches es keinen Spielbericht-Online im DFBnet gibt, ist der für diesen Verein zuständige Kreis-Jugend-Ausschuss zu informieren, der dann die Sperre im DFBnet-Spielbericht anlegt.

Bei Sportgerichtsverfahren sind die Sportgerichte gemäß Nr. 24 zu beachten.

15. Einsatz von Juniorinnen in einer Juniorenmannschaft der nächstniedrigeren Altersklasse

Entsprechend § 4 (13) JSpO/WDFV können Juniorinnen auch in der nächstniedrigeren Altersklasse der Junioren eingesetzt werden. Der Einsatz in der Juniorenmannschaft des Stammvereins ist erst nach Antragstellung und Erteilung der entsprechenden Genehmigung durch den Kreis-Jugend-Ausschusses (KJA) möglich (vgl. WDFV-Durchführungsbestimmung „Einsatz von Juniorinnen in einer Juniorenmannschaft der nächstniedrigeren Altersklasse“). Die „Rückversetzung“ sollte für die Spielrechtsprüfung durch die Passstelle im DFBnet SpielPLUS hinterlegt sein.

16. Rechtsmittel

Rechtsstreitigkeiten

Rechtsstreitigkeiten der Vereine, die auf Kreisebene spielen, sind in der ersten Instanz vor dem Kreissportgericht (KSG) K31 Tecklenburg zu verhandeln.

Einspruch

Gegen die Wertung eines Spieles kann bei dem zuständigen Rechtsorgan Einspruch eingelegt werden. Erfolgt der Einspruch wegen Mitwirkung eines nicht spielberechtigten Juniors, so ist der Einspruch innerhalb von 10 Tagen nach Ablauf des Spieltages einzulegen und innerhalb von weiteren zwei Wochen schriftlich zu begründen (§ 14 RuVO/WDFV).

In allen anderen Fällen ist der Einspruch innerhalb von 2 Tagen nach Ablauf des Spieltages einzulegen und zu begründen (§ 58 RuVO/WDFV). Zum Nachweis der Fristeinhaltung gilt § 14 RuVO/WDFV („Allgemeine Form- und Fristbestimmungen, Zustellungen“). Der Einspruch ist gebührenpflichtig.

17. Auf- und Abstiegsregelungen bzw. Spielsysteme im Spieljahr 2025/2026

A-Junioren:

Bei den A- Junioren wird in einer Kreisliga A mit Hin- und Rückrunde der Kreismeister ausgespielt. Der Kreismeister qualifiziert sich für die Aufstiegsspiele zur Bezirksliga.

Neun Mannschaften spielen in einer gemeinsamen Kreisliga B mit dem Kreis Steinfurt. **Es gelten die Durchführungsbestimmungen des Kreises Steinfurt!**

B-Junioren:

Die B-Juniorenligen bestehen aus einer Kreisliga A und einer Kreisliga B.

In der Kreisliga A wird in einer Hin- und Rückrunde der Kreismeister ausgespielt. Der Kreismeister qualifiziert sich für die Aufstiegsspiele zur Bezirksliga.

Die Kreisliga B spielt eine Dreifachrunde.

C-Junioren:

Die C-Juniorenligen bestehen aus zwei Qualifikationsrunden.

Nach der Hinserie kommen in der Qualifikationsrunde I Platz 1 bis 8 in die Kreisliga A und spielen dort den Kreismeister aus. Der Kreismeister qualifiziert sich für die Spiele zur Bezirksliga. In der Rückserie wird eine einfache Runde gespielt. Platz 9 bis 16 kommen in die Kreisliga B und spielen dort den Meister der Kreisliga B aus. Es wird ebenfalls eine einfache Runde gespielt. Die Punkte und Tore aus der Qualifikationsrunde I für die Kreisliga A und B werden mitgenommen.

Die Qualifikationsrunde II wird nach der Hinserie in der Mitte geteilt. Die Punkte und Tore aus der Qualifikationsrunde II für die Kreisliga C I und Kreisliga C II werden mitgenommen.

D-Junioren:

Die D-Juniorenligen bestehen aus der Leistungsliga, der Kreisliga B und zwei Kreisliga C-Staffeln.

In der Leistungsliga spielen 8 Mannschaften in einer Dreifachrunde den Kreismeister aus. **Dieser qualifiziert sich NICHT automatisch für die Spiele zur Bezirksliga. Die Zulassung von Vereinen für diese Spielrunde erfolgt ausschließlich über ein Bewerbungsverfahren (Pluspunktekatalog vs. Minuspunktekatalog) mit einer Verpflichtung zur Einhaltung von Zulassungskriterien durch den Verbands-Jugend-Ausschuss.**

In der Kreisliga B spielen 13 Mannschaften in einer Hin- und Rückrunde den Meister der Kreisliga B aus.

In der Kreisliga C wird mit dem „PLAY OFF“-System** gespielt. Die Mannschaften in der Kreisliga C spielen in zwei Staffeln eine einfache Runde. Nach Abschluss der Hinserie qualifizieren sich die ersten 5 Mannschaften aus Staffel I und die ersten 4 Mannschaften aus Staffel II für die Gruppe 1. Die Plätze 6 - 10 aus Staffel

I und 5 – 9 aus Staffel II kommen in Gruppe 2. Die Plätze 11 – 15 aus Staffel I und 10 – 13 aus Staffel II kommen in Gruppe III. In der Rückserie wird jeweils eine einfache Runde gespielt.

E-Junioren:

Gespielt wird in den Staffeln 1 bis 6 nach dem „PLAY OFF“-System**.

Es wird kein Kreismeister ausgespielt bzw. geehrt, Staffelsieger werden hingegen weiterhin ermittelt.

Zur Rückrunde werden die Mannschaften nach Tabelle neu eingeteilt! Zur besseren Nachvollziehbarkeit wird die Einteilung den Vereinen vor der Veröffentlichung zur Überprüfung zugesendet.

Für den Fall von Ab- oder Nachmeldungen von Mannschaften behält sich der KJA für die unteren Staffeln eine Änderung vor. Außerdem behält sich der KJA vor, in besonderen Fällen eine Umgruppierung vorzunehmen, wenn die Einstufung bezüglich der Spielstärke offensichtlich falsch war.

Die neuen Regeln der E-Junioren müssen beachtet werden!

F-Junioren:

Spielen nach den NEUEN SPIELFORMEN – 5 gegen 5:

Als Ergebnis wird im Normalfall im Spielbericht „0:0“ eingetragen. Zur besseren Einteilung in der Rückrunde kann auch bei **klaren** Leistungsunterschieden „1:0“ oder „0:1“ eingetragen werden. Die Ergebnisse werden nicht bei Fussball.de veröffentlicht.

Da keine Spielfeste stattfinden, kann weiterhin 2 x 20 Minuten gespielt werden.

G-Junioren:

Spielen nach den NEUEN SPIELFORMEN – 3 gegen 3:

Es muss nur ein Sammelspielbericht ausgefüllt werden!

B-Juniorinnen:

Spielen im Kreis Ahaus/Coesfeld mit. Es gelten die Durchführungsbestimmung des Kreises Ahaus/Coesfeld.

C-Juniorinnen:

Spielen im Kreis Ahaus/Coesfeld mit. Es gelten die Durchführungsbestimmung des Kreises Ahaus/Coesfeld.

D-Juniorinnen:

Spielen im Kreis Ahaus/Coesfeld mit. Es gelten die Durchführungsbestimmung des Kreises Ahaus/Coesfeld.

E-Juniorinnen:

Spielen in einer Staffel mit 9 Mannschaften eine Hin- und Rückrunde. Es gelten die Durchführungsbestimmung des Kreises Ahaus/Coesfeld.

***) „PLAY OFF-System“:**

Nach der Hinserie erfolgt eine Neueinteilung nach Tabellenständen. Hier zählt bei Punktgleichheit zunächst der direkte Vergleich, danach das Torverhältnis. Entscheidungsspiele werden nur bei absoluter Gleichheit ausgetragen.

Bei ungleicher Anzahl ausgetragener bzw. gewerteter Spiele wird zum staffelübergreifenden Vergleich der Punkt- und Torquotient je (gewertetem) Spiel ermittelt und ist ausschlaggebend.

Einteilung zur Rückrunde

Der KJA behält sich bei einem Rückzug von Mannschaften bis zur Neueinteilung eine Anpassung der Zuordnungen vor, um zur Rückserie Staffeln mit möglichst ähnlicher Mannschaftszahl bilden zu können.

Als Stichtag für die Neueinteilungen wird der 30.12.2025 festgesetzt. Spiele, die erst nach diesem Termin ausgetragen werden, werden nicht mehr berücksichtigt.

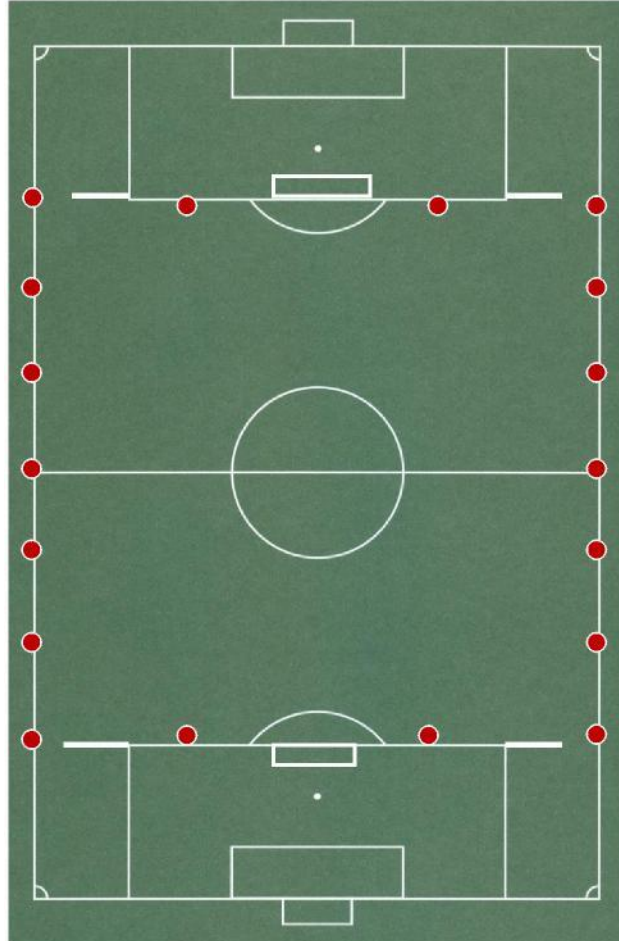
Verzicht auf den Aufstieg

Verzichtet ein Verein mit einer Mannschaft auf den Aufstieg in die nächsthöhere Spielklasse oder den Klassenerhalt, muss dieser Verzicht spätestens einen Monat vor dem letzten Spieltag der Spielklasse der betreffenden Mannschaft schriftlich dem Koordinator Spielbetrieb mitgeteilt werden.

18. Spielfeldgrößen

A-, B- und C-Junioren*7er

Wenn möglich wird von 16-Meter-Raum zu 16-Meter-Raum gespielt, sofern mobile Tore 7,32 m x 2,44 m zur Verfügung stehen, Andernfalls werden die Spiele auf normalem Spielfeld ausgetragen. **KEINE 5,0 m x 2,0 m Tore**



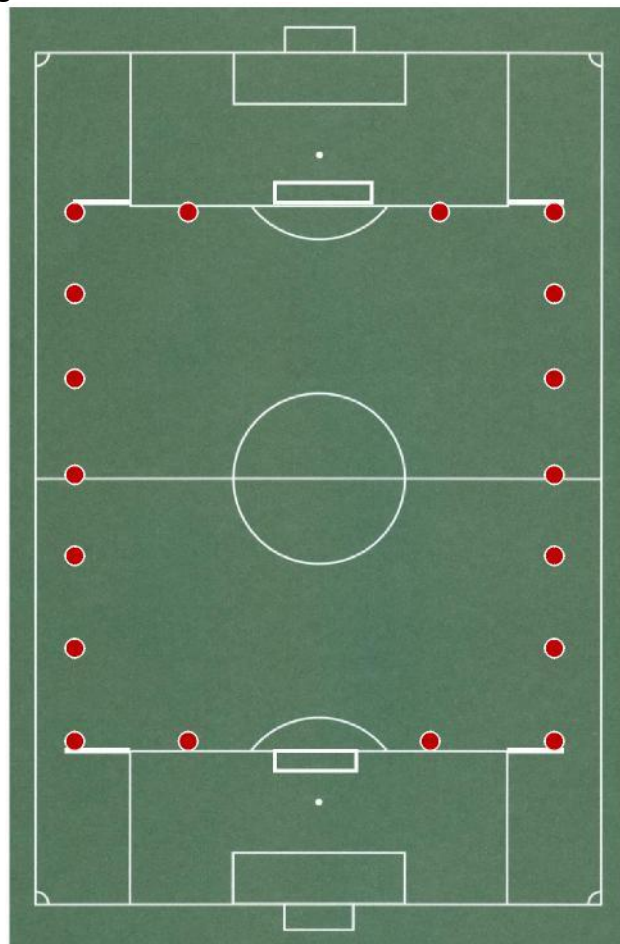
D-Junioren/innen *9er

Spielerzahl:	9 : 9 (Mindestspielerzahl 6)
Ein- und Auswechsell:	beliebig bis zu 5 Junioren
Spielfeldgröße:	ca. 70 m x 50 m
Spielfeld:	Linien können mit „Hütchen“ markiert werden
Tore:	5 m x 2 m (kippsicher aufzustellen)
Torraum:	4 m
Strafraum:	12 m
Strafstoß:	8 m
Mittelkreis:	7 m
Spieldauer:	2 x 30 Min.
Spielball:	Größe 4 (350 gr.), Ø 21,01 cm
Abseitsregel:	kommt zur Anwendung
Rückpassregel:	kommt zur Anwendung
Regelwidriges Spiel:	gemäß Fußballregeln
Eckstoß:	von der Eckfahne

Schiedsrichter: Amtlicher Schiedsrichter oder Spielleiter, der von einem Verein gestellt wird.

Grundsätzlich wird von 16-Meter-Raum zu 16-Meter-Raum mit eingezogenen Außenlinien gespielt. Die Maße der Tore betragen 5 x 2 Meter.

Alternativ kann auch „quer“ gespielt werden, sofern die vorgesehene Platzgröße von ca. 70 x 50 Metern eingehalten wird.



D-Junioren/innen *7er

Spielerzahl:	ideal 7 : 7 (Mindestspielerzahl 5)
Ein- und Auswechseln:	beliebig bis zu 5 Junioren
Spielfeldgröße:	ca. 55 m x 35 m
Spielfeld:	Außenlinien können mit „Hütchen“ markiert werden
Tore:	5 m x 2 m (kippsicher aufzustellen)
Torraum:	4 m
Strafraum:	12 m
Strafstoß:	8 m
Mittelkreis:	7 m
Spieldauer:	2 x 25 min.
Spielball:	Größe 4 (350 g), Ø 21,01 cm
Abseitsregel:	kommt nicht zur Anwendung
Rückpassregel:	kommt nicht zur Anwendung
Abstoß:	Der Torabstoß und Torabschlag (aus der Hand) muss in der eigenen Spielfeldhälfte angenommen/berührt werden.
Einwurf:	Der Spieler erhält die Möglichkeit, den Einwurf nach einer Erklärung durch den Spielleiter zu wiederholen.
Regelwidriges Spiel:	Freistoß nur direkt, in Tornähe: Strafstoß (8 m)
Eckstoß:	von der Eckfahne
Spielleiter:	keine – siehe FairPlay-Liga

Die Regeln für den Kinderfußball (G-, F- und E-Junior/innen) sind den Durchführungsbestimmungen angehängt.

19. Kreispokal

Grundsätzlich gelten die amtlichen Anstoßzeiten. Spielverlegungen in beiderseitigem Einvernehmen sind möglich. Der Kreisjugendausschuss kann zur Sicherstellung der fristgerechten Durchführung der Pokalrunde Meisterschaftsspiele im Ausnahmefall absetzen. Die Vorgehensweise ergibt sich aus den allgemeinen Durchführungsbestimmungen. Als Korridore für Verlegungen durch die Vereine werden in allen Altersklassen Dienstag bis Donnerstag eingestellt. Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, sind Verlegungen nach hinten über den Korridor hinaus grundsätzlich ausgeschlossen. Eine Verlegung von Endspielen ist nicht möglich. Die Anstoßzeiten für die Endspiele werden nach Durchführung der Halbfinalspiele durch den Pokalspielleiter in Abstimmung mit dem Ausrichter festgelegt. Schiedsrichter müssen für die A-Junioren und können für die anderen Altersklassen angefordert werden. Wird kein Schiedsrichter angefordert bzw. angesetzt oder erscheint der angesetzte Unparteiische nicht, gelten die Regelungen gemäß Durchführungsbestimmungen Abschnitt 13 „Schiedsrichterwesen“. Die Schiedsrichter (und ggf. -assistenten) für die Endspiele werden vom Pokalspielleiter angefordert; die Kosten trägt der Ausrichter.

Kreispokalspiele, die nach regulärer Spielzeit unentschieden enden, werden nicht verlängert, sondern sofort durch ein Elf- bzw. Achtmeterschießen gem. § 2 Abs. 3 a-i der DFB-Spielordnung entschieden.

In allen Pokalspielen (Ausnahme: Endspiele) genießen die klassentiefere Mannschaften Heimrecht.

Grundsätzlich ist der Spielbericht-Online zu nutzen (vgl. allgemeine Durchführungsbestimmungen). Erfolgt dies im Ausnahmefall nicht, ist der Spielbericht umgehend an den Pokalspielleiter zu versenden und das Ergebnis bis eine Stunde nach Spielschluss im DFBnet zu melden.

AUSZÜGE AUS DER JUGENDSPIELORDNUNG

Jugendspielordnung § 19 Spieldauer

Die Spieldauer beträgt bei den

A-Junioren (U19/U18):	2 x 45 Minuten
B-Junioren/Juniorinnen (U17/U16):	2 x 40 Minuten
C-Junioren/Juniorinnen (U15/U14):	2 x 35 Minuten
D-Junioren/Juniorinnen (U13/U12):	2 x 30 Minuten

Die Endspiele um den Junioren-Kreispokal sollen an einem Tag zentral ausgetragen werden. An diesem Tag ist jeglicher anderer Spielbetrieb im Juniorenfußball auf Kreisebene untersagt. Dies gilt für Spielverlegungen, Freundschaftsspiele und auch Turniere.

20. **Abschlussbestimmung**

Das elektronische Postfach gilt als verbindlicher Kommunikationsweg. Die Nutzung des elektronischen Postfaches ist für alle Vereine Pflicht. Eine Nachricht über das elektronische Postfach gilt in jedem Fall als zugestellt, auch wenn der Verein seine Nachrichten nicht abrufen oder das Postfach eines Vereins voll ist. Die Nutzung des Systems der elektronischen Postfächer ist zudem im Rahmen von Prozessverhandlungen möglich.

Die Kontaktdaten der Vereinsfunktionäre sind durch die Vereine eigenständig im DFB Net (Vereinsmeldebogen) zu erfassen und fortlaufend zu aktualisieren. Dieses gilt auch für die Daten der Trainer und der Mannschaftsverantwortlichen. Verstöße gegen diese Durchführungsbestimmungen haben die Festsetzung eines Ordnungsgeldes zur Folge.

Im Übrigen gelten die Durchführungsbestimmungen/Satzungen/Ordnungen des FLVW und WDFV in ihren jeweils gültigen Fassungen.

Link WDFV:

<http://wdfv.de/der-wdfv/satzung-und-ordnungen.html>

Link FLVW:

<https://www.flvw.de/service/rechtliches/satzung-und-ordnungen>

<https://www.flvw.de/service/rechtliches/informationen-und-pflichten-fuer-vereine>

21. Genehmigungsverfahren von Turnieren

Turniere sind grundsätzlich genehmigungspflichtig. Die Genehmigung ist beim VKJA Matthias Ahmann zu beantragen, der für internationale Turniere die Zustimmung des DFB-Jugendausschusses einzuholen hat. Die Zustimmung gilt als erteilt, wenn ihr der DFB-Jugendausschuss nicht innerhalb von zehn Tagen nach Eingang widersprochen hat.

Der Antrag auf Genehmigung muss folgende Angaben enthalten:

- 1 - Zeitpunkt der Veranstaltung
- 2 - Art des Turniers
- 3 - Teilnehmende Mannschaften
- 4 - Austragungsmodus und Spielplan (Bei Kinderfestivals gibt es keine Sieger und keine Ergebnisse!)

Bei einem Turnier sind die Mindest- und Gesamtspielzeiten einzuhalten. Bei einem internationalen Turnier müssen mindestens 25 % der Mannschaften aus Vereinen stammen, die einem Mitgliedsverband des DFB angehören.

Die Spielzeit beträgt an einem Spieltag höchstens bei den

A-Junioren:	180 Minuten
B-Junioren:	160 Minuten
C-Junioren:	140 Minuten
D-Junioren:	120 Minuten
E-Junioren:	100 Minuten
F-Junioren:	80 Minuten
G-Junioren/Bambini:	80 Minuten
B-Juniorinnen:	160 Minuten
C-Juniorinnen:	140 Minuten
D-Juniorinnen:	120 Minuten
E-Juniorinnen:	100 Minuten

Unter Berücksichtigung dieser Gesamttagespielzeiten sind Mindestspielzeiten einzuhalten. Diese betragen bei den

A-Junioren:	20 Minuten
B-Junioren/Juniorinnen:	20 Minuten
C-Junioren/Juniorinnen:	15 Minuten
D-Junioren/Juniorinnen:	15 Minuten
E-Junioren/Juniorinnen:	10 Minuten
F-Junioren/Juniorinnen:	10 Minuten
G-Junioren/Bambini:	10 Minuten

Bei Turnierendspielen sind Verlängerungen zulässig. Die Spielzeit in der Verlängerung muss in der Gesamtspielzeit enthalten sein.

Sonderbestimmungen für den Spielbetrieb in den Kreisen:

1. STOPP-Konzept

Der FLVW beteiligt sich mit Beginn des Spieljahres 2024/2025 an der Umsetzung des so genannten „DFB-STOPP-Konzeptes“. Hierbei handelt es sich um eine weitere Maßnahme zur Gewaltprävention. Beim „DFB-STOPP-Konzept“ können die Schiedsrichter*innen („Schiri“) das Spiel kurz unterbrechen, wenn sich „die Gemüter erhitzt haben“. Die Umsetzung des „DFB-STOPP-Konzeptes“ erfolgt somit auch in allen Spielklassen des Fußballkreises Tecklenburg.

So funktioniert das DFB-STOPP-Konzept:

1. Nach einem Pfiff heben die Unparteiischen beide Arme über den Kopf und überkreuzen die Handgelenke. Anschließend strecken sie die Arme auf Schulterhöhe voneinander weg und deuten mit einer seitlichen Stoßbewegung an, dass sich die Spieler*innen in ihren jeweiligen Strafraum begeben müssen.
2. Trainer*innen, Kapitäne und weitere vom „Schiri“ zugelassene Personen (z. B. Sicherheitskräfte oder Ordner*innen) kommen in den Mittelkreis. Dort wird ihnen vom „Schiri“ der Grund für die Aussetzung des Spiels und die voraussichtliche Dauer der Beruhigungspause genannt. Der „Schiri“ fordert die Trainer*innen und Kapitäne auf, Spieler*innen, Offizielle oder Zuschauende zu beruhigen, damit das Spiel im Anschluss fortgesetzt und ein Spielabbruch verhindert werden kann. Sobald das Spiel fortgesetzt werden kann, informiert der „Schiri“ die Kapitäne. Bei Bedarf können sich die Spieler*innen erneut aufwärmen.

2. „Kapitänsdialog“:

Nach einer Entscheidung mit potenziell spielentscheidendem Charakter und möglichem Informationsbedarf zeigt der/die Schiedsrichter*in mit waagrecht ausgestrecktem Arm an, dass die Spieler*innen auf einer Mindestdistanz von 4 Metern bleiben sollen. Nur der/die Spielführer*in darf sich nähern und den/die Schiedsrichter*in ansprechen. Ist der/die Spielführer*in der/die Torwart*in, so muss dem/der Schiedsrichter*in vor Spielbeginn ein*e Feldspieler*in genannt werden, der den/die Unparteiische/n ansprechen kann, falls sich weiter entfernt eine strittige Szene ereignet.

Falls der/die Torwart*in als Kapitän im SBO (DFBnet) eingetragen wird, besteht die zusätzliche Möglichkeit, direkt eine*n weitere*n Spieler*in in der Mannschaftsaufstellung als „Kapitän 2“ einzustellen. Es handelt es sich um eine freiwillige Eingabe.

3. Sonderbestimmungen für die E-Junioren bis Mini-Kicker (G-Junioren)

Ergänzend zu den Spielregeln für die E-bis G-Junioren*innen im Anhang zur WDFV-Jugendspielordnung (JSPO) wird für den FLVW gemäß § 16 (16)

JSpO/WDFV festgelegt, dass der Torabstoß/Abschlag sowie der Abwurf/Abschlag des Torhüters/der Torhüterin aus dem Spiel heraus (soweit dieser den Ball mit den Händen kontrolliert hat) vor der Mittellinie von einem/einer Feldspieler*in berührt werden muss.

4. Sonderbestimmungen für die D-Junior*innen

Die Spiele auf Kreisebene können auch auf einer Spielfeldhälfte (quer) ausgetragen werden. Das Spielfeld sollte ca. 68 x 50 m groß sein.

Weitergehende Änderungen der Fußballregeln und der Kleinfeldregeln des WDFV sind nicht zulässig.

5. FLVW-Projekt für A-Junioren auf Kreisebene mit „U20-Spielern“ (Pilotprojekt gemäß § 5a DFB-Jugendordnung)

Zur Förderung des A-Juniorenspielbetriebes und zur Optimierung des Übergangs zwischen Jugend und Senioren – in Ergänzung zu den bestehenden Möglichkeiten der Seniorenerklärung für „U19“ – soll U20-Spielern die Möglichkeit gegeben werden, ein weiteres Jahr in den A-Junioren spielen zu können. Die Umsetzung wird in den Spielzeiten 2025/2026 und 2026/2027 pilotiert und evaluiert.

Die Umsetzung erfolgt ausschließlich im Spielbetrieb auf Kreisebene. Somit obliegt die Entscheidung zur Umsetzung dem jeweils zuständigen Kreis-Jugend-Ausschuss als Spielleitende Stelle.

Die FLVW-Durchführungsbestimmung ist auf der FLVW-Internetseite eingestellt.

6. Sonderbestimmungen für das Auswechseln bei Spielen auf Kreisebene

Gemäß § 20 (1) Nr. 3 JSpO/WDFV wird für die Spiele der A-, B- und C-Junioren sowie A- und B-Juniorinnen auf Kreisebene festgelegt, dass hier bis zu fünf Spieler*innen beliebig ein- und ausgewechselt werden können.

7. Bestimmungen für Spiele gegen 7er-Mannschaften

Die Spiele von 7er- und 9er-Mannschaften im A-, B- und C- Junioren/innen-Bereich werden in die Wertung aufgenommen. Die 7er- und 9er-Mannschaften können aber weiterhin nur in der untersten Klasse bzw. in einer eigenen Klasse spielen und haben kein Aufstiegsrecht. Die Bestimmungen für Spiele gegen 7er-Mannschaften sind zu beachten.

Bei Spielen gegen 7er-Mannschaften ist die Anzahl der teilnehmenden Spieler davon abhängig, wie viele Spieler die 7er-Mannschaft und der Gegner stellen kann. Grundsätzlich darf auch die gegnerische 11er-Mannschaft nur mit 7 Spielern antreten, um keine Überzahl zu haben. Sollten beide Teams mit mehr als 7 Spielern antreten können, so sind auch Spielformen 8 gegen 8, 9 gegen 9, 10 gegen 10 oder 11 gegen 11 möglich. Stehen am Spieltag dem Verein, der eine geringere Mannschaftsstärke hat, mehr als 2 Einwechselspieler zur Verfügung, hat die stärker besetzte Mannschaft das Recht, die Erhöhung der Spielerzahl zu verlangen. Hierauf haben sich die beiden Vereine vor Spielbeginn

zu einigen und die Einigung im Spielbericht zu dokumentieren. Im Kreispokal gilt hiervon abweichend, dass nur mit 11er-Mannschaften gespielt wird.

Die Spiele mit 7er-Mannschaften sollten bei verringerter Spieleranzahl möglichst von 16er zu 16er ausgetragen werden, sofern mobile Tore zur Verfügung stehen. Bei D-Junioren/innen ist ein Spielfeld wie bei den E-Junioren/innen zu nutzen.

8. Pflichtspiele ohne Wertung

Nehmen Mannschaften an den angesetzten Rundenspielen des Kreises teil, ohne dass die Spiele gewertet werden, sind dieses „Pflichtspiele“ gemäß § 7 (1) JSpO/WDFV. Alle §§ der JSpO/WDFV (auch der § 8 -Festspielen-) sind für diese Mannschaften anzuwenden.

9. Spielergebnisse

Bei den „Spielfesten/Kinderfestivals“ und bei den F-Junioren werden keine Spielergebnisse dokumentiert/veröffentlicht.

10. Gemischte Mannschaften (§ 4 (10) JSpO/WDFV)

Die Bildung von gemischten Mannschaften ist dem Kreis-Jugend-Ausschuss mit der Mannschaftsmeldung mitzuteilen. Dieser entscheidet unanfechtbar über die Eingruppierung der Mannschaft in eine Juniorenstaffel.

In einer Juniorinnenstaffel sind keine gemischten Mannschaften zulässig.

Der Einsatz von B- und C-Juniorinnen in einer Juniorenmannschaft wird in der FLVW Durchführungsbestimmung „Mädchen in Jungenmannschaften“ geregelt.

12. Sonderregelungen zum Saisonende

Können in den kreislichen Spielklassen die Spielrunden aufgrund einer staatlichen oder kommunalen Verfügungslage oder höherer Gewalt erst nach dem letzten Spieltag beendet werden, kann die Austragung von Entscheidungsspielen sowie Relegationsrunden zur Ermittlung weiterer Absteiger bzw. Nichtabsteiger entfallen. Die weiteren Absteiger bzw. Nichtabsteiger (siehe Auf- und Abstiegsregelung in den jeweiligen Altersklassen) werden durch eine Quotientenberechnung auf Grundlage aller bis zur Beendigung der Spielrunde ausgetragenen und in der aktuellen Wertung befindlichen Spiele ermittelt. Hierzu werden der Punkte- und Torquotient (1. Erzielte Punkte geteilt durch Anzahl der Spiele (mit drei Nachkommastellen); 2. Tordifferenz geteilt durch Anzahl der Spiele (mit drei Nachkommastellen); 3. Anzahl der geschossenen Tore geteilt durch Anzahl der Spiele (mit drei Nachkommastellen)) der an den Entscheidungsspielen bzw. Relegationsrunden zu beteiligenden Mannschaften zueinander verglichen. Das sich daraus ergebende Ergebnis (Vergleich bzw. Tabellenstand) führt zum Abstieg bzw. Nichtabstieg aus der betreffenden Spielklasse.

Die abschließende Entscheidung über die Austragung bzw. Nichtaustragung von Entscheidungsspielen bzw. Relegationsrunden trifft der KJA.

Diese Durchführungsbestimmungen wurden allen Vereinen über das E-Postfach zugestellt. Zusätzlich stehen sie zum Download auf der Homepage des Kreises Tecklenburg zur Verfügung. Sie treten mit dem 14.08.2025 in Kraft. Sie sind unanfechtbar.

Fußball- und Leichtathletik-
Verband Westfalen e. V.
Fußballkreis Tecklenburg

gez. Matthias Ahmann
(Vorsitzender KJA)

gez. Eike Meemann
Koordinator Spielbetrieb
(KJA)

Stand: 14.08.2025

Spielorganisation G-Junior*innen (Mini-Kicker), F-Junior*innen und E-Junior*innen 2025/2026 im Fußball- und Leichtathletik-Verband Westfalen e. V.

Stand: 14.02.2025

Kurzübersicht zur Teamgröße und zu den Basis- und Ergänzungsvarianten je Altersklasse:

- Bei den G-Junior*innen wird in der Basisvariante im 3gegen3 auf Minitore gespielt. Alternativ ist auch ein 2gegen2 möglich. Es kann auf zwei oder vier Tore gespielt werden.
- Bei den F-Junior*innen wird in der Basisvariante im 5gegen5 (4+1) auf höhenreduzierte Jugendtore gespielt. Ergänzend sind auch Spielvarianten im 4gegen4 und 3gegen3 auf zwei oder vier Minitore bei einem Spielfest/Festival anzubieten.
- Bei den E-Junior*innen wird im 7gegen7 und auf einem Aufwärmspielfeld (Aktivierung Auswechselspieler*innen) im 3gegen3, 4gegen4 oder 5gegen5 auf zwei oder vier Minitore gespielt.

Weitere Details sind den Übersichten je Altersklasse zu entnehmen.

Erläuterung zum Austragungsformat:

- Spielfest-/Festivalform mit auf- und absteigenden Spielfeldern („Champions-League-Modell“): Gespielt wird mit aufsteigenden und absteigenden Spielfeldern. Es werden mehrere Durchgänge gespielt. Nach jedem Durchgang geht das Siegerteam ein Feld weiter, das unterlegene Team ein Feld zurück. Bei Unentschieden steigt die Mannschaft auf, die das letzte Tor erzielt hat. Bei einem torlosen Unentschieden entscheidet das Los über den Aufstieg.
- Vorab festgelegtes Rotationsverfahren (Spielplan): Jedes Team zieht vor Spielbeginn eine Nummer. Für jede Spielrunde ist ein Spielfeld (Buchstabe A, B, C...) vorgegeben. Das Team geht zu dem betreffenden Feld und trifft dort auf ein 2. Team. Die Spielfeldbeobachter sind bei dem Feldwechsel zwischen den Spielrunden behilflich. Für 4er bis 12er Teilnehmerfelder gibt es Mustervorlagen (Spielplanung).
- Ein/e Hauptkoordinator*in übernimmt den zentralen An- und Abpfiff, den Spielfeldwechsel und ggf. organisatorische/spieltechnische Anpassung, Pausenzeiten etc.

Erläuterung zur Anzahl der Spieler*innen und Teams:

Rotationspieler*in (sofern vorhanden): Jeweils nach einer Minute wird der*die Rotationsspieler*in eingewechselt (bestmöglich in einer festgelegten Reihenfolge). Optional kann auch nach jedem Torerfolg – unabhängig von welchem Team – der Wechsel erfolgen. Das Ziel ist, dass jede*r Spieler*in auf eine ähnliche Gesamtspielzeit kommt. Bestmöglich sind alle Spieler*innen gleichzeitig aktiv, je nachdem wie die Teamaufteilung und die Planung der Spielfelder aufgehen.

Eingewechselt wird auf Höhe der „Mittellinie“ – das Spiel geht dabei weiter.

Zulässige Variante: Bei drei Toren Unterschied kann das zurückliegende Team eine*n zusätzliche*n Spieler*in ins Spiel bringen, bis der Spielstand wieder ausgeglichen ist.

Erläuterung zur Spieleröffnung / Spielfortsetzung:

Die Spieleröffnung (außer E-Junior*innen im 7gegen7) kann z. B. durch je eine*n Spieler*in der Teams vorgenommen werden. Dabei wird der Ball Rücken an Rücken (stehend oder sitzend, je nach Wetter) eingeklemmt und ist mit dem Anpfiff spielbar. Oder alternativ eine Runde „Schere-Stein-Papier“ zur Ermittlung des Teams, welches das Spiel eröffnen darf.

Die Spieleröffnung nach Torerfolg erfolgt von der eigenen Grundlinie durch ein Dribbling oder Passspiel. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück.

Der Freistoß ist am Ort des Vergehens auszuführen. Gleiches gilt für den Ausball. Die Spielfortsetzung ist durch Dribbling oder Passspiel möglich. Ein „ruhender“ Ball (Freistoß, Abstoß etc.) darf nicht direkt auf das gegnerische Tor geschossen werden. Liegt der Ort des Vergehens zu nah am gegnerischen Tor (ca. 5m oder weniger) wird der Freistoß bis auf fünf Meter von dem Tor weg nach hinten bzw. zur Seite verlegt.

Spielplanung Kreis-Jugend-Ausschüsse:

Die Planung der Festivals/Spielfeste (G- und F-Juniorinnen) sowie der Spielrunden (E-Junior*innen) erfolgt auf Grundlage der Mannschaftsmeldungen der Vereine im DFBnet.

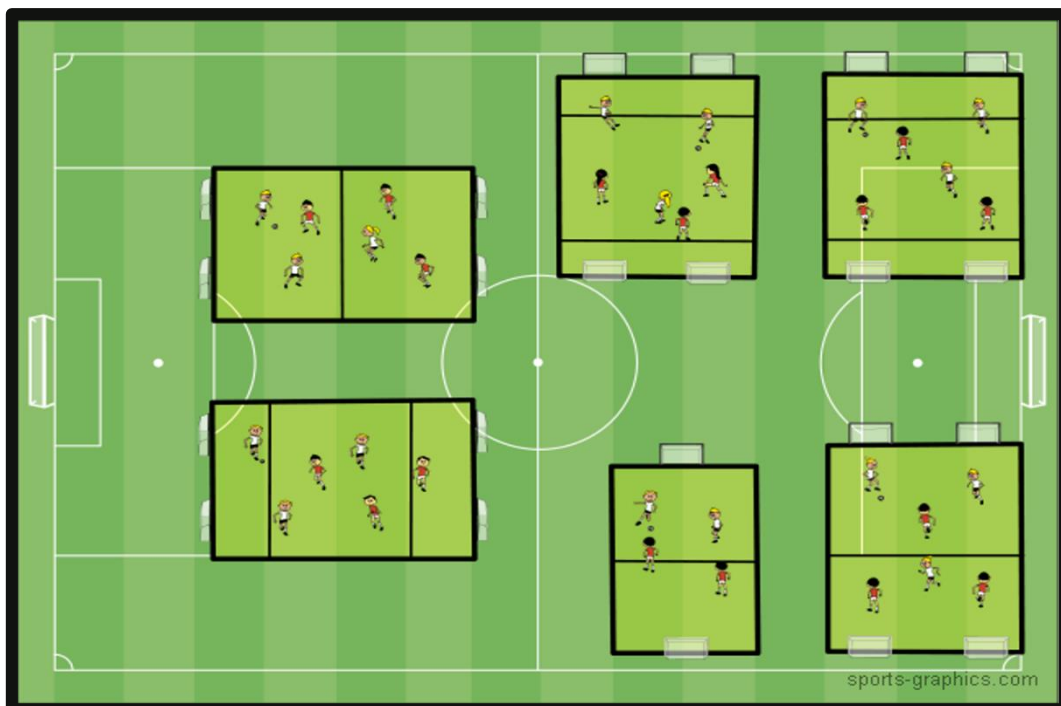
Bei den E-Junior*innen können alternativ ebenso Spielfeste/Festivals organisiert werden.

G-Junior*innen (Mini-Micker)

Austragungsmodus	Festival/Spielfest mit zwei oder mehr Mannschaften. Aus einer Mannschaft werden je nach Anzahl der Spieler*innen mehrere Teams gebildet.
Anzahl der Spieler*innen / Teams	3gegen3: Ein Team besteht aus drei Feld- und max. einem/einer Rotationsspieler*in. Es wird ohne Torwart*in gespielt. Alternativ: 2gegen2
Spielvorbereitung	Die Anzahl der Teams sollte gerade sein (4, 6, 8 usw.). Aufbau der Spielfelder für die Anzahl der Teams (z. B. 8 Teams = 4 Spielfelder). Einteilung der eigenen Teams (A, B, C ...) durch die Trainer*innen. Es sollten möglichst alle Kinder gleichzeitig aktiv sein. Zuweisung der Teams (ggf. mittels vorbereiteter Lose) zum Startspielfeld.
Spielmodus	Entweder Turnierform mit auf- und absteigenden Spielfeldern (favorisierte Variante) oder nach einem vorab festgelegten Rotationsverfahren.
Spielfeldgröße	3gegen3: ca. 25m x 18m 2gegen2: ca. 15m x 10m Außenlinien können mit „Hütchen“ bzw. mit Markierungstellern gekennzeichnet werden.
Tore	Breite 1,2m bis 2m; Höhe 0,75m bis 1,2m 2 Tore je Spielfeld, optional 4 Tore (insbesondere beim Einsatz kleinerer Tore und als Steigerungsform) Aufbau: Grundlinie, Minitore kippstabil, altern. Hütchen oder Stangen
Spielball	Größe 3 / 290g (S-Light)
Torschusszone	Tore können ab der Mittellinie erzielt werden. Optional als Steigerungsform: Torschusszone = 6m vor dem Tor
Spieldauer	Optionale: 8 Durchgänge á 5 Minuten, 7 Durchgänge á 6 Minuten Angemessene Pausenzeiten zwischen den Spielrunden und zur „Halbzeit“ als Trinkpause einplanen. Der An- und Abpfiff erfolgen zentral.
Spieleröffnung	Die Spieleröffnung wird z. B. durch je eine*n Spieler*in der Teams vorgenommen. Dabei wird der Ball Rücken an Rücken (stehend oder sitzend, je nach Wetter) eingeklemmt und ist mit dem Anpfiff spielbar. Oder eine Runde „Schere-Stein-Papier“ zur Ermittlung des Teams, welches das Spiel eröffnen darf. Die Spieleröffnung erfolgt dann von der eigenen Grundlinie durch ein Dribbling oder Passspiel.
Ausball / Freistoß	Bei einem Ausball/Freistoß setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel an dieser Stelle durch Dribbling oder Pass von der Seite fort.
Eckstoß	Von der Spielfeldecke als Dribbling oder Pass.
Abstoß	Von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass.
Abstand	Bei Ausball, Abstoß und Eckstoß muss der Gegner mind. 3m Abstand halten.
Torerzielung	Aus einem „ruhenden“ Ball (Freistoß, Abstoß, Ausball etc.) kann kein Tor direkt erzielt werden. Mit dem zweiten Kontakt des/der gleichen Spielers/Spielerin oder eines/einer Mitspielers/Mitspielerin ist eine Torerzielung erlaubt/möglich. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück.
Anstoß nach Torerzielung	Von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass.
Einsatz Rotationsspieler*in	Jeweils nach einer Minute oder optional nach jedem erzielten Tor wechseln die Teams eine*n Spieler*in (am besten in festgelegter Reihenfolge) ein (sofern vorhanden). Das Ziel ist es, dass jede*r Spieler*in auf eine ähnliche Gesamtspielzeit kommt.
Regelwidriges Spiel	Gegnerische Mannschaft bekommt den Ball und nimmt das Spiel durch ein Dribbling oder Pass wieder auf.
Strafstoß	Kommt nicht zur Anwendung
Abseits-/ Rückpassregel	Kommen nicht zur Anwendung

<p>Fair Play</p>	<p>Vor Beginn des Festivals/Spielfestes begrüßen sich die Spieler*innen und Trainer*innen bei der Eröffnung mit einem Handshake. Die Spiele werden ohne Schiedsrichter*in ausgetragen. Die Kinder treffen die Entscheidungen auf dem Platz selbst. Die Trainer*innen geben nur die nötigsten Anweisungen und halten sich zurück. Sie unterstützen die Kinder unter Berücksichtigung ihrer Vorbildfunktion aus einer gemeinsamen Coaching-Zone. Alle Zuschauenden halten sich außerhalb des Innenraums auf!</p>
------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Aufbauvarianten G-Junior*innen (Mini-Kicker)



F-Junior*innen

Austragungsmodus	Festival/Spielfest mit zwei oder mehr Mannschaften. Aus einer Mannschaft werden je nach Anzahl der Spieler*innen mehrere Teams gebildet.
Anzahl der Spieler*innen / Teams	A) 5gegen5* (4 Feldspieler*innen + 1 Torwart*in) B) 4gegen4* (3+1) C) 4gegen4* (ohne Torwart*in) D) 3gegen3* (ohne Torwart*in) * max. 1 Rotationspieler*in
Spielvorbereitung	Die Anzahl der Teams sollte gerade sein (4, 6, 8 usw.). Aufbau der Spielfelder für die Anzahl der Teams (z. B. 8 Teams = 4 Spielfelder). Einteilung der eigenen Teams (A, B, C ...) durch die Trainer*innen. Es sollten möglichst alle Kinder gleichzeitig aktiv sein. Zuweisung der Teams (ggf. mittels vorbereiteter Lose) zum Startspielfeld.
Spielmodus	Entweder Turnierform mit auf- und absteigenden Spielfeldern (favorisierte Varianten) oder nach einem vorab festgelegten Rotationsverfahren.
Spielfeldgröße	A) ca. 33m x 20m B) ca. 28m x 18m C) ca. 28m x 18m D) ca. 25m x 18m Außenlinien können mit „Hütchen“ bzw. mit Markierungstellern gekennzeichnet werden.
Tore	A) Jugendtore (höhenreduziert) 5m x 1,65m B) Jugendtore (höhenreduziert) 5m x 1,65m C) 4 oder 2 Minitore* D) 4 oder 2 Minitore* * Minitore: Breite 1,2m bis 2m; Höhe 0,75m bis 1,2m 4 Tore insbesondere beim Einsatz kleinerer Tore und als Steigerungsform Aufbau: Grundlinie, Minitore kippsicher, altern. Hütchen oder Stangen
Spielball	Größe 3 / 290g (S-Light)
Torschusszone	Tore können ab der Mittellinie erzielt werden. Optional als Steigerungsform: Torschusszone = 6m vor dem Tor
Spieldauer	Optional: 8 Durchgänge á 6 oder 7 Minuten, 7 Durchgänge á 7 oder 8 Minuten Angemessene Pausenzeiten zwischen den Spielrunden und zur „Halbzeit“ als Trinkpause einplanen. Der An- und Abpfiff erfolgen zentral.
Spieleröffnung	Die Spieleröffnung wird z. B. durch je eine*n Spieler*in der Teams vorgenommen. Dabei wird der Ball Rücken an Rücken (stehend oder sitzend, je nach Wetter) eingeklemmt und ist mit dem Anpfiff spielbar. Oder eine Runde „Schere-Stein-Papier“ zur Ermittlung des Teams, welches das Spiel eröffnen darf. Die Spieleröffnung erfolgt dann von der eigenen Grundlinie durch ein Dribbling oder Passspiel.
Ausball / Freistoß	Bei einem Ausball/Freistoß setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel an dieser Stelle durch Dribbling oder Pass von der Seite fort.
Eckstoß	Von der Spielfeldecke als Dribbling oder Pass.
Abstoß	Von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass (TW: Einpassen vom Boden oder Abrollen, kein Abwurf).
Abstand	Bei Freistoß, Ausball, Abstoß und Eckstoß muss der Gegner mind. 3m Abstand halten.
Torerzielung	Aus einem „ruhenden“ Ball (Freistoß, Abstoß, Ausball etc.) kann kein Tor direkt erzielt werden. Mit dem zweiten Kontakt des/der gleichen Spielers/Spielerin oder eines/einer Mitspielers/Mitspielerin ist eine Torerzielung erlaubt/möglich.

	<p>Sofern der Ball die Torhöhenreduzierung (5m/3m x 1,65m) berührt oder oberhalb ins Tor geht oder die Querlatte berührt, ist es kein Tor und es ist Toraus (= Abstoß oder Eckball). Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück.</p>
Anstoß nach Torerzielung	Von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass (TW: Einpassen oder Abrollen).
Einsatz Rotationsspieler*in	Jeweils nach einer Minute oder optional nach jedem erzielten Tor wechseln die Teams eine*n Spieler*in (am besten in festgelegter Reihenfolge) ein (sofern vorhanden). Das Ziel ist es, dass jede*r Spieler*in auf eine ähnliche Gesamtspielzeit kommt.
Regelwidriges Spiel	Gegnerische Mannschaft bekommt den Ball und nimmt das Spiel durch ein Dribbling oder Pass wieder auf.
Strafstoß Jugendtor	Bei dem Spielfeld mit höhenreduziertem Jugendtor gibt es bei regelwidrigem Spiel in Tornähe einen Strafstoß, der acht Meter vor dem Tor zur Ausführung kommt. Alle weiteren Spieler*innen halten hinter dem Ball mind. 3m Abstand.
Strafstoß Minitor	Kommt nicht zur Anwendung
Abseits-/ Rückpassregel	Kommen nicht zur Anwendung
Fair Play	<p>Vor Beginn des Festivals/Spielfestes begrüßen sich die Spieler*innen und Trainer*innen bei der Eröffnung mit einem Handshake. Die Spiele werden ohne Schiedsrichter*in ausgetragen. Die Kinder treffen die Entscheidungen auf dem Platz selbst. Die Trainer*innen geben nur die nötigsten Anweisungen und halten sich zurück. Sie unterstützen die Kinder unter Berücksichtigung ihrer Vorbildfunktion aus einer gemeinsamen Coaching-Zone. Alle Zuschauenden halten sich außerhalb des Innenraums auf!</p>

Aufbauvarianten F-Junior*innen



E-Junior*innen

Austragungsmodus	E-Junior*innen-Mannschaften können zu Spielrunden (Einzelpaarungen) gemeldet werden, die vom Kreis-Jugend-Ausschuss organisiert werden. Kreismeister werden nicht ausgespielt.
Anzahl der Spieler*innen	ca. 12 7gegen7 (Mindestspielerzahl 5) Aufwärmspielfeld: entsprechend alle weiteren Spieler*innen
Spielfeldgröße	7gegen7: ca. 45m x 30/35m (Torraum: 4m, Strafraum: 12m, Strafstoß: 8m, Mittelkreis: 7m) Aufwärmspielfeld: 3gegen3 ca. 25m x 18 m; 4gegen4/5gegen5 ca. 30m x 20 m
Tore	7gegen7: Jugendtore 5m x 2m (kippsicher) Aufwärmspielfeld: 2 oder 4 Minitore (ohne Torwart*in) Minitore: Breite 1,2m bis 2m; Höhe 0,75m bis 1,2m 4 Tore insbesondere beim Einsatz kleinerer Tore und als Steigerungsform Aufbau: Grundlinie, Jugendtore und Minitore kippsicher, altern. Hütchen oder Stangen
Spielball	Größe 4 / 350g (Light)
Spieldauer	7gegen7 - 4 x 15 Minuten, Aufwärmfeld – 4 x 10-12 Minuten 7gegen7 – 2 x 25 Minuten, Aufwärmfeld - 4 x 10-12 Minuten Die Zeiten beider Spielfelder müssen aufeinander abgestimmt sein. Der Wechsel zwischen den Spielfeldern erfolgt grundsätzlich nur in einer Spielpause. Beim Aufwärmfeld ist die Spieler*innenanzahl (=Intensität) zu beachten.
Fair Play	Vor Beginn des Spiels begrüßen sich die Spieler*innen und Trainer*innen bei der Eröffnung mit einem Handshake. Die Spiele werden ohne Schiedsrichter*in ausgetragen. Die Kinder treffen die Entscheidungen auf dem Platz selbst. Die Trainer*innen geben nur die nötigsten Anweisungen und halten sich zurück. Sie unterstützen die Kinder unter Berücksichtigung ihrer Vorbildfunktion aus einer gemeinsamen Coaching-Zone. Alle Zuschauenden halten sich außerhalb des Innenraums auf!

Spielregeln „7gegen7“:

Spieleröffnung	Anstoß vom Mittelpunkt (wechselnd je Spielhälfte oder -viertel)
Ausball	Einwurf – Wiederholung nach Erklärung zur richtigen Ausführung
Eckstoß	Von der Spielfeldecke
Abstoß	Der Torabstoß/Abschlag sowie der Abwurf/Abschlag des Torhüters/der Torhüterin aus dem Spiel heraus (soweit diese/r den Ball mit den Händen kontrolliert hat) muss vor der Mittellinie von einem/einer Feldspieler*in berührt werden.
Torschusszone	Tore können ab der Mittellinie erzielt werden.
Torerzielung	Tore nur indirekt möglich.
Anstoß nach Torerzielung	Anstoß vom Mittelpunkt
Auswechselspieler*in	Ziel ist, möglich alle Spielerinnen gleichzeitig zu aktivieren. Daher ist grundsätzlich beim 7gegen7 max. 1 Auswechselspieler*in zulässig.
Regelwidriges Spiel	Gegnerische Mannschaft bekommt den Ball („Freistoß“). Alle Freistöße sind indirekt.
Strafstoß	Bei regelwidrigem Spiel im Strafraum. Strafstoß (8m).
Abseitsregel	Kommt nicht zur Anwendung
Rückpassregel	Kommt zur Anwendung

Spielregeln „Aufwärmspielfeld“

Spieleröffnung	Die Spieleröffnung wird z. B. durch je eine*n Spieler*in der Teams vorgenommen. Dabei wird der Ball Rücken an Rücken (stehend oder sitzend, je nach Wetter) eingeklemmt und ist mit dem Anpfiff spielbar. Oder eine Runde „Schere-Stein-Papier“ zur Ermittlung des Teams, welches das Spiel eröffnen darf. Die Spieleröffnung erfolgt dann von der eigenen Grundlinie durch ein Dribbling oder Passspiel.
Ausball / Freistoß	Bei einem Ausball/Freistoß setzt die gegnerische Mannschaft das Spiel an dieser Stelle durch Dribbling oder Pass von der Seite fort.
Eckstoß	Von der Spielfeldecke als Dribbling oder Pass.
Abstoß	Von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass.
Abstand	Bei Ausball, Abstoß und Eckstoß muss der Gegner mind. 3m Abstand halten.
Torschusszone	Tore können ab der Mittellinie erzielt werden. Optional als Steigerungsform: Torschusszone = 6m vor dem Tor
Torerzielung	Aus einem „ruhenden“ Ball (Freistoß, Abstoß, Ausball etc.) kann kein Tor direkt erzielt werden. Mit dem zweiten Kontakt des/der gleichen Spielers/Spielerin oder eines/einer Mitspielers/Mitspielerin ist eine Torerzielung erlaubt/möglich.
Anstoß nach Torerzielung	Von der eigenen Grundlinie als Dribbling oder Pass. Das torerzielende Team zieht sich in die eigene Hälfte zurück.
Einsatz Rotationsspieler*in	Jeweils nach einer Minute oder optional nach jedem erzielten Torwechseln die Teams eine*n Spieler*in ein (sofern vorhanden). Das Ziel ist es, dass jede*r Spieler*in auf eine ähnliche Gesamtspielzeit kommt.
Regelwidriges Spiel	Gegnerische Mannschaft bekommt den Ball und nimmt das Spiel durch ein Dribbling oder Pass wieder auf.
Strafstoß	Kommt nicht zur Anwendung
Abseits- / Rückpassregel	Kommen nicht zur Anwendung

Aufbauvarianten E-Junior*innen

