

## **Durchführungsbestimmung**

### **Pilotprojekt D-Junioren Bezirksliga 2026/2027 (Staffeln 1 bis 4)**

### **„Zwillingsspiele“**

Stand: 11.06.2026

#### **Einleitung:**

Die Zielsetzung bei den D-Junioren liegt darin, analog zu den jüngeren Altersstufen, möglichst alle Spieler\*innen gleichzeitig zu aktivieren. Zu Beginn der „Zwillingsspiele“ wird in kleineren Spielfeldern mit kleineren Teams gespielt, um so viel Spielzeiten und eigene Ballaktionen zu ermöglichen.

Die bestmögliche Ausbildung der Spieler\*innen steht hier im Fokus. An dieser Stelle soll gerade die D-Junioren-Bezirksliga ihrem Anspruch als „Ausbildungsliga“ zukünftig gerechter werden. Der Verbands-Jugend-Ausschuss wird daher in der Saison 2026/2027 das Pilotprojekt „Zwillingsspiele“ (2025/2026 = Staffel 1) in der D-Junioren-Bezirksliga in allen vier Staffeln durchführen. Die Saison 2026/2027 gilt weiterhin zur Pilotierung, die mit einer entsprechenden Evaluation begleitet wird. Die Ergebnisse fließen in die Weiterentwicklung für kommende Spieljahre ein.

Die besonderen Herausforderungen liegen auch hier in der Spielorganisation und dem Spielfeldaufbau. Hierbei spielen vorhandene Platzkapazitäten (unter Berücksichtigung weiterer Spiele am Spieltag) und die Anzahl der zur Verfügung stehenden Jugend- und Minire eine entscheidende Rolle. Flexibilität ist Trumpf! Daher sind in dieser Vorlage unterschiedliche Spielfeldformate zu finden. Die Platzgrößen sind auch aus den vorgenannten Gründen immer als „ca.-Angaben“ gemacht.

#### **Rahmeninformationen:**

- Planung Anstoßzeit 13:00 Uhr (anstatt 13:30 Uhr)
- Der SBO ist von den Vereinen 15 Minuten vor der Spielrunde 1 freizugeben.
- Kader am Spieltag = 14 Spieler\*innen (inkl. 2 TW)
- Spielrunde 1 (eine „Gesamtwertung 1:0, 0:0 oder 0:1“ für Spielrunde 2):
  - Basis: 7 gegen 7 (6+TW) oder 6 gegen 6 (5+TW) – 10 min pro Durchgang (2 Durchgänge)
  - Optional „separates D-Junioren-Kleinfeld“:  
Basis: 7 gegen 7 (6+TW) oder 6 gegen 6 (5+TW) – 10 min pro Durchgang (2 Durchgänge)  
Ausnahme: 5 gegen 5 (4+TW) bzw. 4 gegen 4 ca. 6 min pro Durchgang (3 Durchgänge)
  - Im Bedarfsfall max 1 „Rotationsspieler“ bei ungleicher Teamstärke
  - Auch auf Pausen achten!
  - Durchführung nach Fair-Play-Regeln (ohne SR)

- Regeln: „ohne Abseits“, Rückpassregel kommt zur Anwendung, Eindribbeln/Einpassen statt Einwurf/Eckball, nach Torerfolg wird das Spiel direkt mit einem Abstoß fortgesetzt (kein Anstoß an der Mittellinie), „fliegender“ Wechsel Rotationsspieler
- Spielrunde 2 (mit Wertung):
  - 9 gegen 9 (2 Halbzeiten á 25 Minuten)
  - Empfehlung: Spielzeit alle Spieler\*innen/TW im 9 gegen 9 (mind. 25 Minuten)
  - Regeln: offizielles Regelwerk

### **„Wertungsübernahme von Spielrunde 1 in Spielrunde 2:**

Je Spiel/Durchgang erfolgt eine einfache Punktwertung, die in der Summe der Spielrunde 1 zu einer Wertungsübernahme in die Spielrunde 2 übertragen wird. Der Sieger startet in der Spielrunde 2 mit einem Tor Vorsprung. Das Tor wird im DFBnet ohne Torschützen erfasst. Die „Fehlermeldung“ bei der Freigabe des SBO (Torschützen nicht vollständig) kann übergangen werden. Bei Unentschieden startet die Spielrunde 2 mit 0:0.

#### Spielrunde 1 - Beispiel 1

1. Durchgang: Team A1 – Team B1 = 4:1 – 1 Punkt für Team A

2. Durchgang: Team A1 – Team B1 = 4:5 – 1 Punkt für Team B

1. Durchgang: Team A2 – Team B2 = 3:3 – Unentschieden „keine Punkte“

2. Durchgang: Team A2 – Team B2 = 6:2 – 1 Punkt für Team A

Anmerkung: Bei Einteilung „gleichstarker“ Teams können die Paarungen auch „überkreuz“ ausgetragen werden.

Endergebnis: Team A gewinnt die Spielrunde 1 mit 2:1 Punkten und startet in der Spielrunde 2 mit einem 1:0-Vorsprung

#### Spielrunde 1 - Beispiel 2

1. Durchgang: Team A1 – Team B1 = 4:5 – 1 Punkt für Team B

2. Durchgang: Team A1 – Team B1 = 3:3 – Unentschieden „keine Punkte“

1. Durchgang: Team A2 – Team B2 = 4:3 – 1 Punkt für Team A

2. Durchgang: Team A2 – Team B2 = 4:4 – Unentschieden „keine Punkte“

Anmerkung: Bei Einteilung „gleichstarker“ Teams können die Paarungen auch „überkreuz“ ausgetragen werden.

Endergebnis: Unentschieden 1:1, Spielrunde 2 startet mit 0:0

Bei weiteren Spielfeldern und Durchgängen wird die Ergebnisübersicht entsprechend erweitert. Jeder Spieldurchgang ist gleichwertig.

Ziel: Anreiz für Spielrunde 1 und Belohnung für sportlichen Erfolg. Die Spielrunde 1 wird durch die Teilwertung aufgewertet. (Anmerkung: Auswertung Umfrage Pilot 2025/2026)

## **Einteilung der Teams in Spielrunde 1:**

### Variante A) Leistungsstarke und „weniger starke“ Teams einteilen

Vorteil: Jede Spielerin / jeder Spieler spielt auf ihrem / seinem Niveau, dadurch werden Erfolgserlebnisse für alle gesichert – bei dieser Variante kommt es zu einem Spiel, in dem ein Team evtl. komplett unterlegen sein könnte.

### Variante B: Leistungshomogene Teams bilden

Vorteile: stärkere Spielerinnen / Spieler übernehmen „Verantwortung“, ausgeglichene Spiele sind eher zu erwarten

Grundsätze:

Alle Spieler\*innen inkl. Torhüter\*innen spielen.

Torhüter\*innen in den Kleinspielformaten auch als Feldspieler\*in mitspielen lassen (z. B. wenn nicht genug Jugendtore vorhanden sind).

Variable Anwendung der Zahlenverhältnisse: z. B. 6 gegen 6 oder 7 gegen 7 (je nach Kaderstärke am Spieltag)

Sind auf Grund unterschiedlicher Kaderstärke Rotationsspieler vorhanden, sind diese regelmäßig zu wechseln.

### Schiedsrichtereinsatz / Spielrechtsprüfung:

Der Einsatz des angesetzten Schiedsrichters (SR) erfolgt in der Spielrunde 2. Die Spielrechtsprüfung erfolgt direkt nach der Spielrunde 1 (während dem Spielfeldumbau) durch den SR und die Mannschaftsverantwortlichen. Der SR wird hierzu ab ca. 13:00 Uhr auf der Sportanlage und nach Abschluss seiner persönlichen Spielvorbereitung spätestens ab 13:15 Uhr (bei Anstoß Spielrunde 1 = 13:00 Uhr) am Spielfeld sein.

*Für die Vereine der D-Junioren-Bezirksliga 2026/2027 wird im Vorfeld eine Informationsveranstaltung als Viko (Zielgruppe Vereinsjugendleitung, Mannschaftsverantwortliche, Trainer\*innen, Spielplaner KJA) angeboten.*

*Die zentrale Trainerfortbildung für die verantwortlichen Trainer\*innen der D-Junioren-Bezirksliga am 28./29.08.2026 im SportCentrum Kaiserau wird die „Zwillingsspiele“ als inhaltlichen Schwerpunkt behandeln.*

***Ferner ist die Zielsetzung zur Entwicklung/Etablierung der D-Junioren-Bezirksliga als Ausbildungsliga in den Fokus zu stellen!***

### Hinweis:

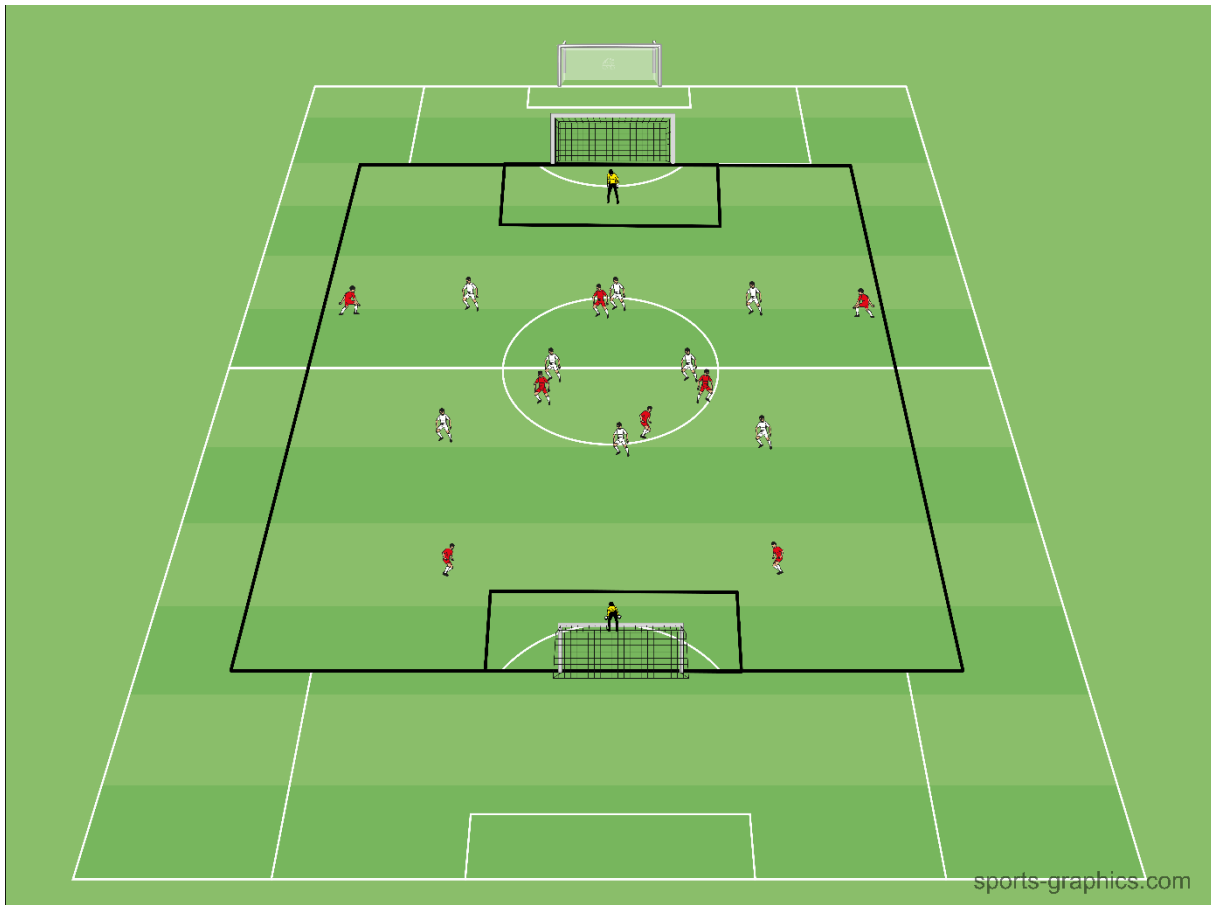
*Alle folgenden Spielfeldgrafiken wurden erstellt mit Easy-Sports-Graphics.*

# Spielvarianten Pilotprojekt „Zwillingsspiele“ D-Junioren-Bezirksliga 2026/2027

## Varianten „Großfeld“ (Standard)

### Spielrunde 2

### Spielform 9 gegen 9



#### Spielfeld (siehe auch Anhang Jugendspielordnung/WDFV):

- ca. 70x50m (16er zu 16er „Großfeld“)
- Strafraum ca. 12x24m

#### Spieler\*innenanzahl:

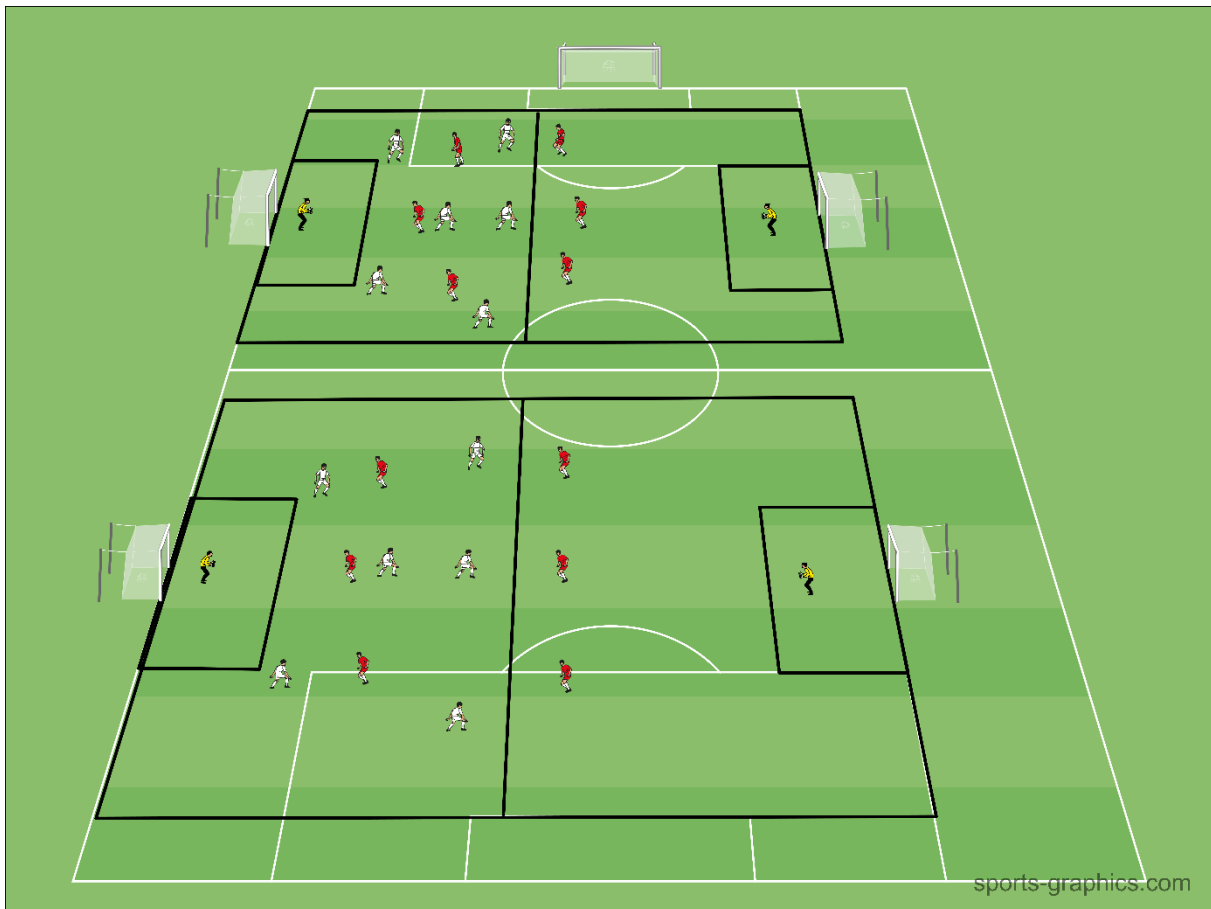
- 8 + TW
- Empfehlung Auswechselspieler\*innen: Spielzeit alle Spieler\*innen/TW im 9 gegen 9 (mind. 25 Minuten)

#### Spielzeit:

- 2 x 25 Minuten

## Spielrunde 1 „Großfeld“:

Standartvariante: Spielform 7 gegen 7 oder 6 gegen 6 (2 x parallel)



### Spielfelder:

- ca. 55x45 m
- Coachingzone in der Mitte zwischen den Spielfeldern
- Strafraum ca. 12x24m

### Spieler\*innenanzahl:

- 6 + TW bzw. 5 + TW

### Spielzeit:

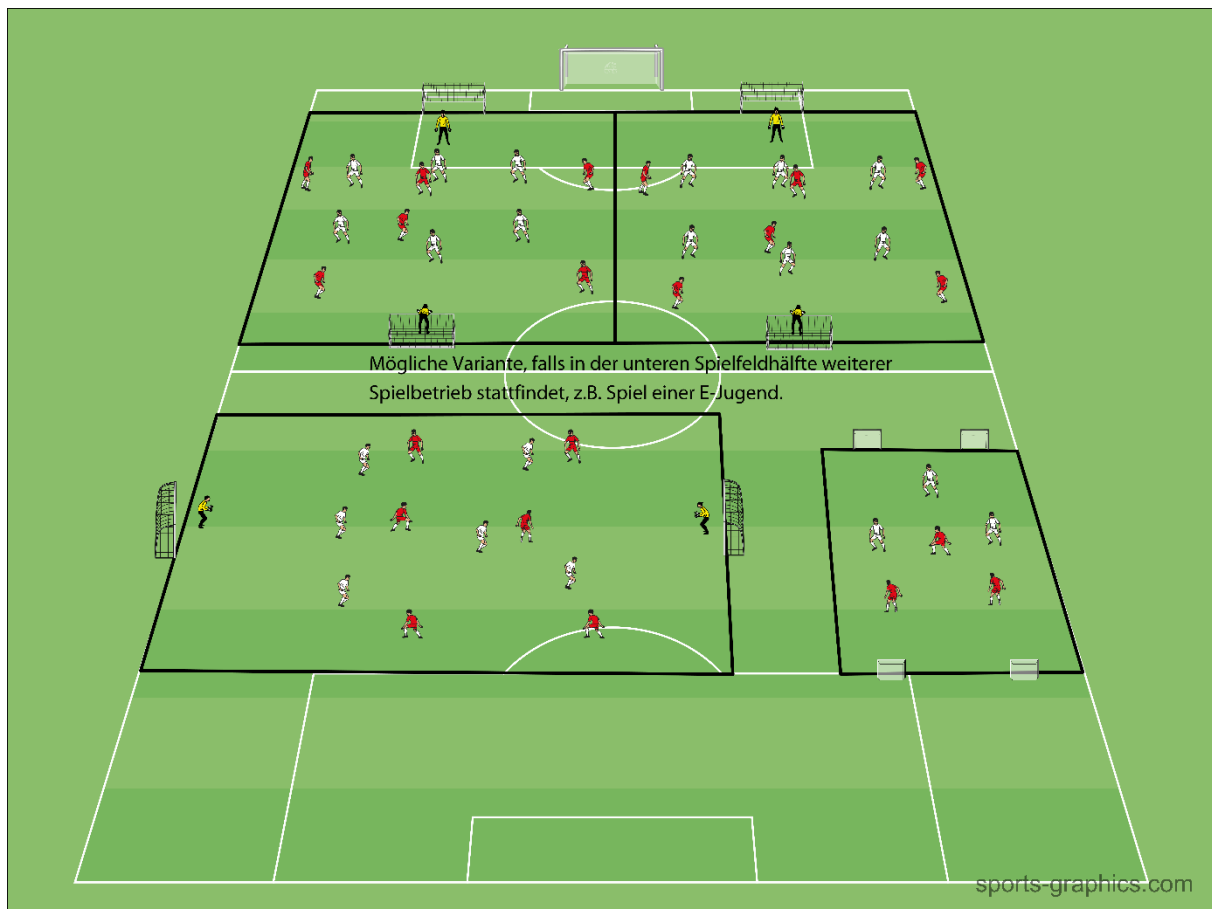
- 2 x 10 Minuten

### Anmerkung:

Evtl. das Spielfeld in der Breite und Tiefe reduzieren.

## Spielrunde 1 „Großfeld“:

**Alternativvariante Spielform 7 gegen 7 oder 6 gegen 6 (2 x parallel)  
- parallel weiterer Spielbetrieb z. B. E-Junioren**



### Alternativvariante:

Bei nur einer zur Verfügung stehenden Platzhälfte für die erste Spielrunde.

### Anmerkungen:

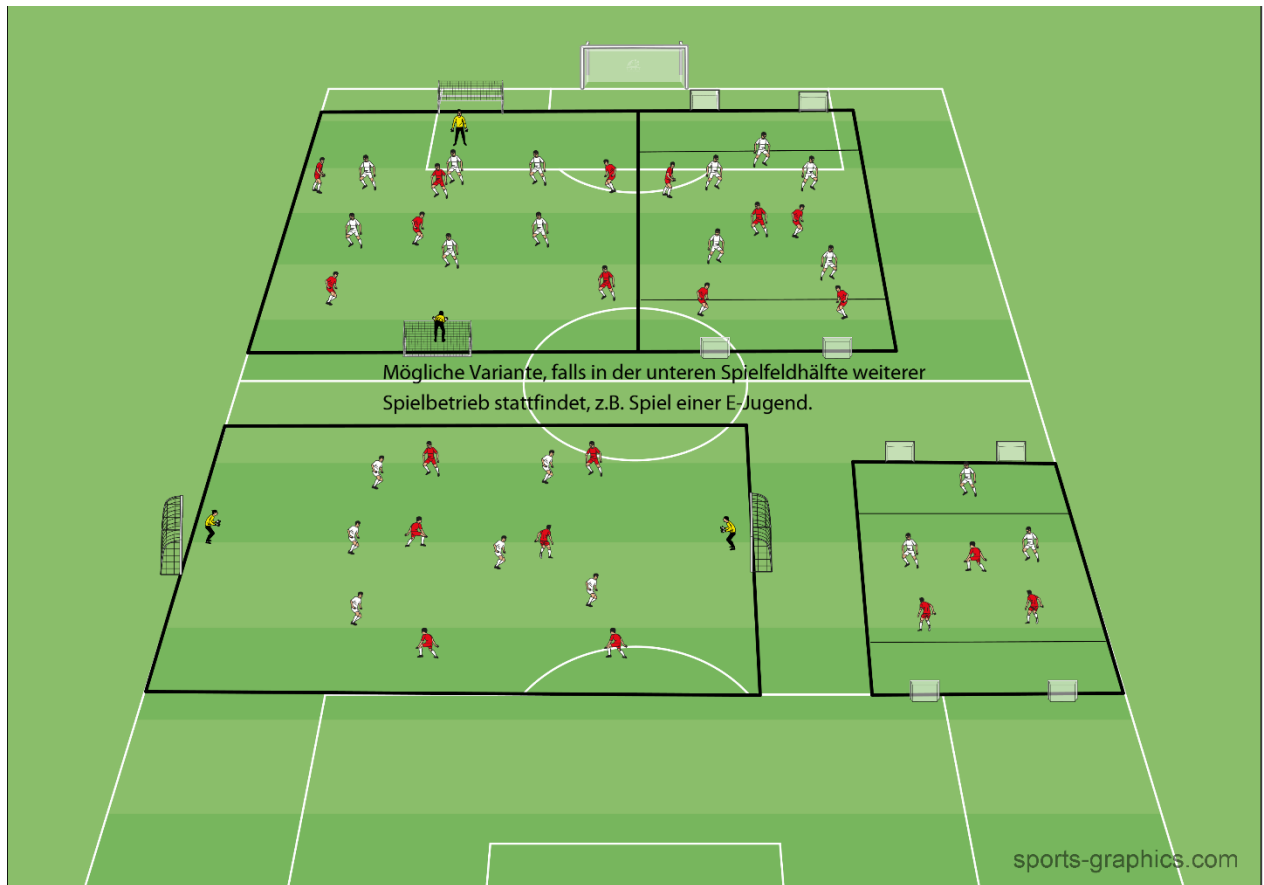
Oben: Erster Durchgang im Kleinspielfeld im 7 gegen 7 oder 6 gegen 6 (Änderung des Zahlenverhältnisses möglich, je nach Kaderstärke). Evtl. Einbau einer Coachingzone zwischen den Spielfeldern. Spielfeld kann noch in der Tiefe verlängert werden. Diese Spielform ohne Mittellinie und ohne Abseits. Abhängig von der Anzahl der zur Verfügung stehenden Jugendtore. Stehen nicht wie in dieser Abbildung gezeigten 6 Jugendtore zur Verfügung, ist eine weitere Variante auf der folgenden Seite zu finden. Für die D-Junioren-Bezirksliga ist hierfür die vorherige Zustimmung des Verbands-Jugend-Ausschusses (vor der Saison) einzuholen.

### Spielfelder:

ca. 40-45x30-35m

Unten: paralleler Spielbetrieb, z. B. E Junioren. Sollte es sich eventuell um eine Bambini-Spielrunde handeln, wären ausreichend Jugendtore vorhanden.

**Alternativvariante Spielform 7 gegen 7 oder 6 gegen 6 und 5 gegen 5  
„Großfeld“ - parallel weiterer Spielbetrieb z. B. E-Junioren (Ausnahme – Antrag  
VJA)**



Alternativvariante:

Bei nur einer zur Verfügung stehenden Platzhälfte für die erste Spielrunde.

Anmerkungen:

Oben: Erster Durchgang im Kleinspielfeld im 7 gegen 7 oder 6 gegen 6 (Änderung des Zahlenverhältnisses möglich, je nach Kaderstärke). Evtl. Einbau einer Coachingzone zwischen den Spielfeldern. Spielfeld kann noch in der Tiefe verlängert werden. Das 7 gegen 7 oder 6 gegen 6 wird in einer Spielform ohne Mittellinie und ohne Abseits gespielt. Abhängig von der Anzahl der zur Verfügung stehenden Spieler und Materialien Aufbau eines weiteren Kleinfeldes. Hier im 5 gegen 5.

Spielfelder:

7 gegen 7 ca. 40-45x30-35m

5 gegen 5 ca. 40-45x20-25m (4 Minitore 2m von den Eckpunkten nach Innen gezogen, mit/ohne Torschusszone, Tore zählen nur innerhalb der Schusszone; die Torschusszone kann auch als Abseitslinie genutzt werden)

Spielzeit:

- 2 x 10 Minuten (7 gegen 7 oder 6 gegen 6)
- 3 x ca. 6 Minuten (5 gegen 5 oder 4 gegen 4)

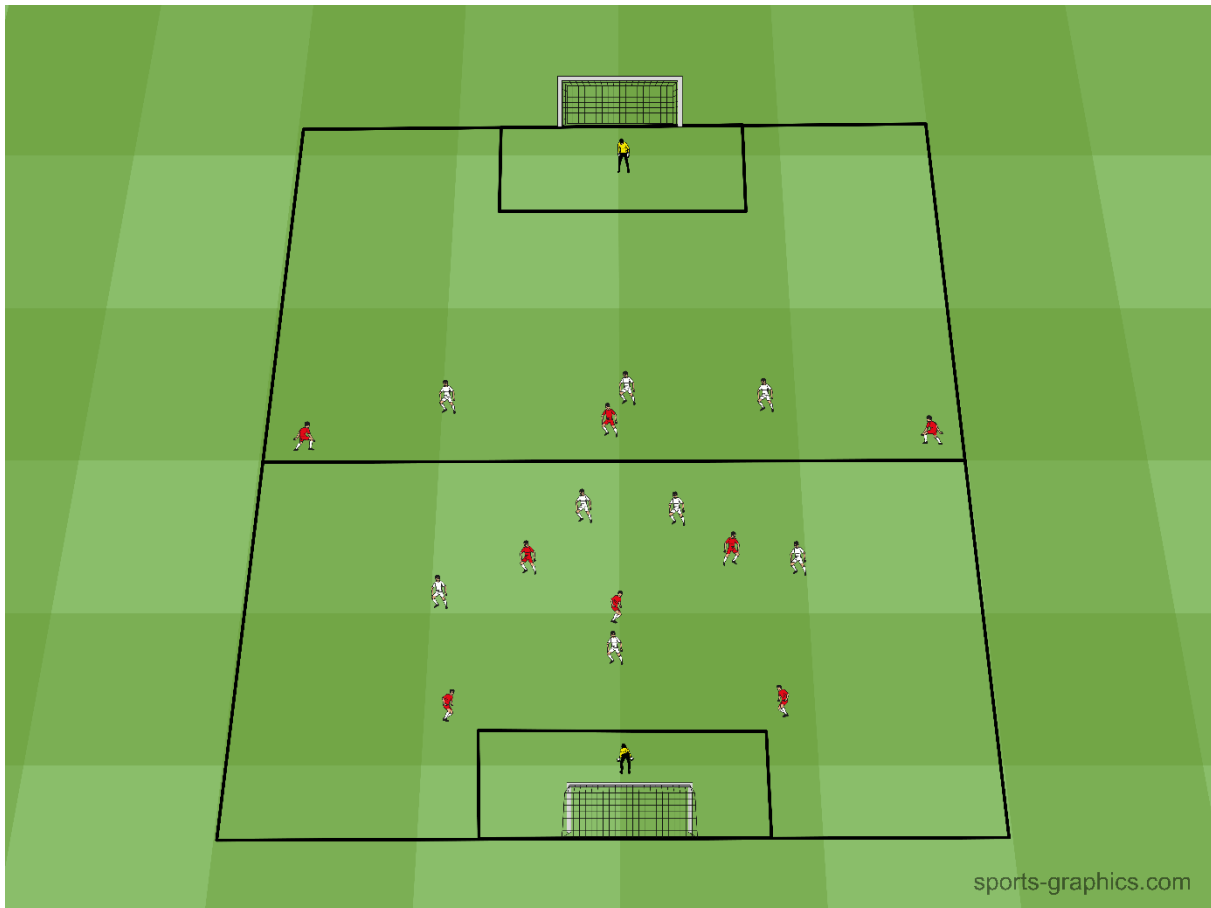
Unten: paralleler Spielbetrieb, z. B. E Junioren.

## Spielvarianten Pilotprojekt „Zwillingsspiele“ D-Junioren-Bezirksliga 2026/2027

### Varianten „separates Kleinspielfeld 70x50m – netto“ (nur mit Ausnahmegenehmigung des VJA)

#### Spielrunde 2:

#### Spielform 9 gegen 9



#### Spielfeld (siehe auch Anhang Jugendspielordnung/WDFV):

- ca. 70x50 m
- Strafraum ca. 12x24m

#### Spieler\*innenanzahl:

- 8 + TW
- Empfehlung Auswechselspieler\*innen: Spielzeit alle Spieler\*innen/TW im 9 gegen 9 (mind. 25 Minuten)

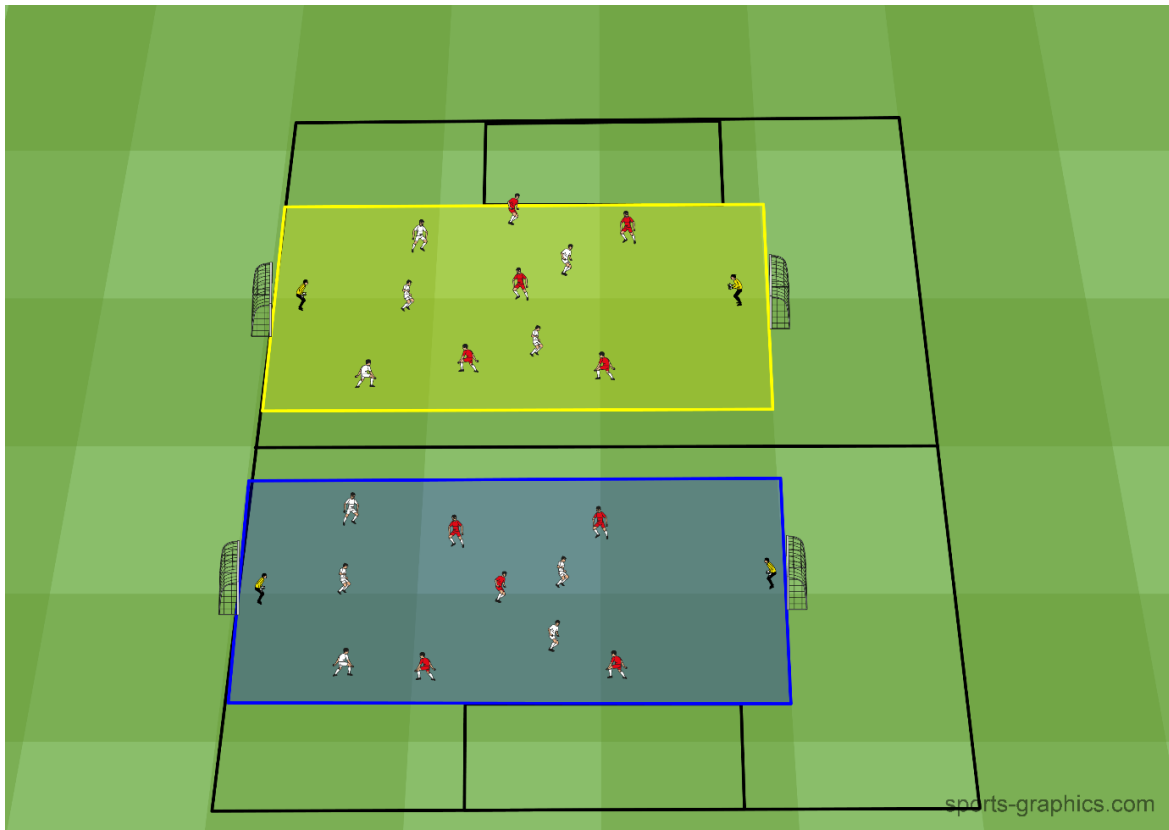
#### Spielzeit:

- 2 x 25 Minuten

## Spielrunde 1:

**Varianten „separates Kleinspielfeld 70x50m – netto“  
(nur mit Ausnahmegenehmigung des VJA)**

**Variante Spielform 7 gegen 7 oder 6 gegen 6 (5+TW) (2 x parallel)**



### Spielfelder:

- ca. 40/45x30 m

### Spieler\*innenanzahl:

- 6 + TW oder 5 + TW

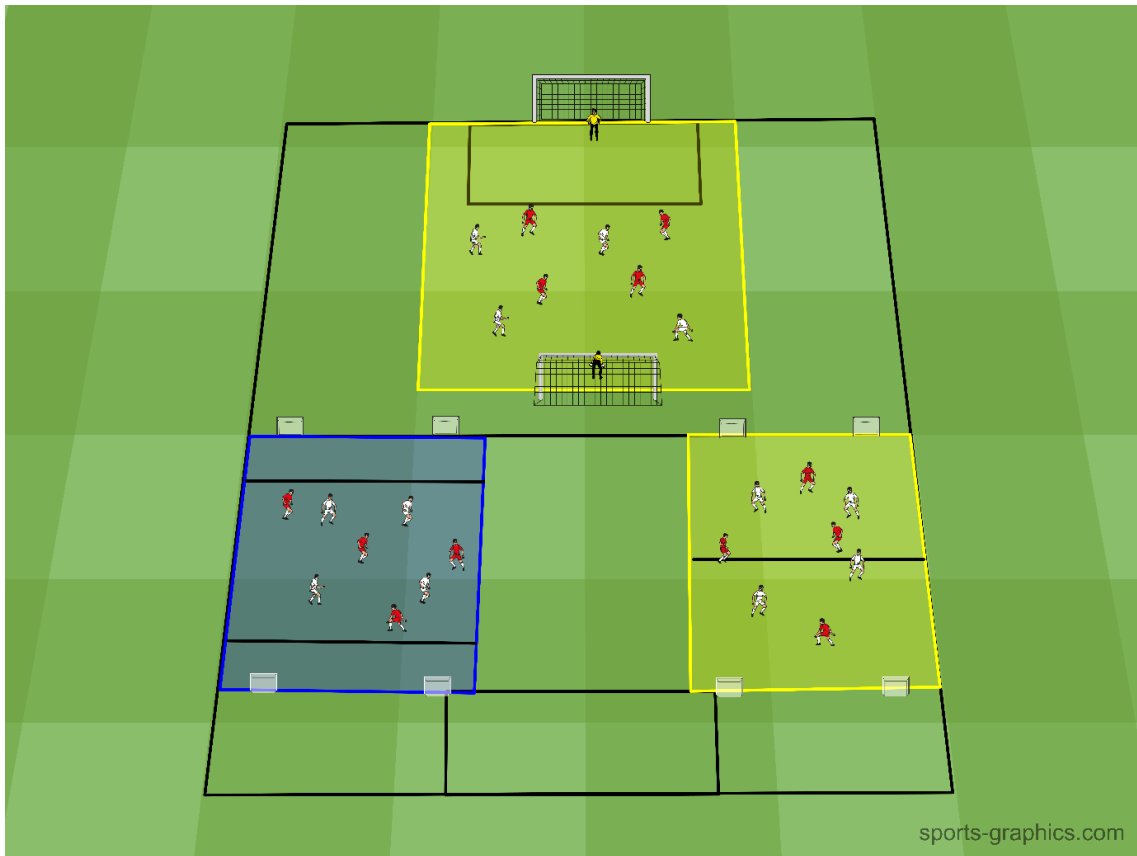
### Spielzeit:

- 2 x 10 Minuten (7 gegen 7 oder 6 gegen 6)

## Spielrunde 1:

**Varianten „separates Kleinspielfeld 70x50m – netto“  
(nur mit Ausnahmegenehmigung des VJA)**

**Variante Spielform 5 gegen 5 und 2 x 4 gegen 4 (nur im Ausnahmefall)**



Für die D-Junioren-Bezirksliga ist hierfür die vorherige Zustimmung des Verbands-Jugend-Ausschusses (vor der Saison) einzuholen.

### Spielfelder:

- 5 gegen 5 (4+TW) ca. 30x20 m
- 4 gegen 4 ca. 25x20m
  - o Minitore 2m von den Eckpunkten eingerückt
  - o Evtl. Einbau einer 6m tiefen Schusszone oder einer Mittellinie, Tore zählen nur innerhalb der Schusszone/der gegnerischen Hälfte; die Torschusszone kann auch als Abseitslinie genutzt werden)
  - o Tore und Strafraum wird nur für 9 gegen 9 evtl. schon vorher eingefügt

### Spieler\*innenanzahl:

- 5 gegen 5 und 2 x 4 gegen 4

### Spielzeit:

- 3 x ca. 6 Minuten (5 gegen 5 oder 4 gegen 4)

Falls nicht mehr als 2 Jugendtore zur Verfügung stehen, ist in dieser Abb. eine weitere Variante zu sehen. Sollten mehr als 2 TW dabei sein, können diese TW als Feldspieler\*in in den 4 gegen 4-Varianten mitspielen. In den Pausen können dann die TW gewechselt werden. Das Spiel auf je 2 Tore pro Seite ist in dieser Altersstufe zu bevorzugen. Wir sprechen über leistungsorientierten Fußball. Da sollten taktische Verhaltensweisen durch die Anzahl der Tore und einer Schusszone provoziert werden.