NFV-Rahmenrichtlinien für die D-Jugend (6+1 gegen 6+1)
Saison 2026/2027

Hintergrund

Derzeit befinden sich der DFB und die Landesverbände noch in der Konsolidierungsphase. In verschiedenen bundesweiten Pilotprojekten werden unterschiedliche Spielmodelle für die D-Jugend erprobt. Ziel ist es, herauszufinden, welche Spielform den definierten Zielbildern am besten entspricht:

- Homogene Spielpaarungen
- Alle Kinder spielen – kein Kind bleibt zu Hause
- Alle Kinder erhalten eine möglichst hohe qualitative Spielzeit (Empfehlung: Mindestens 75 %)

Aktuell besteht daher bewusst die Möglichkeit, verschiedene Ansätze innerhalb dieser Zielbilder zu testen und wertvolle Erfahrungen zu sammeln. Auf Grundlage der gemeinsamen Erkenntnisse soll anschließend eine Spielform entwickelt werden, die den Zielsetzungen möglichst optimal gerecht wird.

Den Rahmen sowie die wesentlichen Leitlinien, innerhalb derer sich die Pilotprojekte bewegen sollen, beschreiben wir in den folgenden Punkten.

Grundsätzliche Leitlinien

- **Spielform**: Für die D-Jugend (U12/U13) ist die Einführung des 6+1 gegen 6+1 im Single- und Twin-Modus vorgesehen. Diese Spielform soll den Übergang vom 4+1 gegen 4+1 der E-Jugend erleichtern und einen altersgerechten Entwicklungsschritt ermöglichen.
- **Kein Kind bleibt zuhause und alle Kinder im Kader sollen immer spielen!**

  Jedes Kind soll eine möglichst hohe Anzahl an Ballaktionen sowie die maximal mögliche Spielzahl erhalten. Daher wird eine Mindestspielzeit von 75 % empfohlen. Im Vordergrund steht die ganzheitliche, altersgerechte Ausbildung. Spiel und Freude am Fußball, gerechte Einsatzzeiten sowie ausreichend Raum für die individuelle Entwicklung aller Kinder bilden dabei die zentralen Grundsätze.
- **Toranzahl**: 2 zentrale Jugendtore (5 x 2 Meter).
- **Spielzeit**: Die Gesamtspielzeit sollte 60 Minuten (Empfehlung: 4x 15 oder 3x 20 Minuten) betragen.
- **Spielball**: Leichtspielball; Größe: 4 oder 5; Gewicht: 350 Gramm.
- **Spielfeldgröße**: Die Spielfeldgröße soll so gewählt werden, dass sie einerseits Raum für Spielzüge und Passkombinationen bietet, andererseits aber eine hohe Dichte an Spielsituationen unter Gegnerdruck gewährleistet. Als Richtwert empfiehlt sich eine Spielfeldbreite von 35 bis 50 Metern sowie eine Spielfeldlänge von 50 bis 65 Metern.
- **Strafraum**: Es sollte ein Strafraum eingerichtet werden, der durch Markierungslinien oder flache Hütchen gekennzeichnet ist und in einem angemessenen Größenverhältnis zur Spielfeldgröße steht. Für ein Spielfeld mit den Maßen 65 × 50 Meter empfiehlt sich beispielsweise ein Strafraum von etwa 12 × 29 Metern.
- **Bei Seitenaus / Standards**: Das Eindribbeln bei Seitenaus („Self-Pass“) fördert ein dynamisches und flüssiges Spielgeschehen. Aus diesem Grund wird diese Regel als Alternative zum klassischen Einwurf empfohlen. Ergänzend kann erwogen werden, alle Standardsituationen mittels eines „Self-Pass“ ausführen zu lassen.
- **Abstoß**: Hier ist abzuwägen, welcher Spielaspekt gezielt beeinflusst werden soll. Ist die Förderung des Aufbauspiels beabsichtigt, sollten Abschläge und Abwürfe über die Mittellinie reglementiert werden.
- **Strafstoß**: Bei einem Regelverstoß im Strafraum gibt es einen Strafstoß für den Gegner. Dieser wird aus 8 Metern Entfernung zum Tor geschossen.

- **Abseits**: Die Abseitsregel kann ab der D-Jugend aktiv sein, um in diesem Alter die Tiefenpässe und das Stürmerverhalten zu fördern.
- **Empfohlene Kadergröße**: Bei den empfohlenen Kadergrößen ist eine Umsetzung anzustreben, die allen Spielerinnen und Spielern eine aktive Teilnahme am Spiel ermöglicht. Im Single-Modus ist es wichtig, dass die Vereine Mannschaften mit kleineren Kadern bilden. Der Twin-Modus setzt hingegen eine entsprechende Mindestanzahl an Spielerinnen und Spielern voraus und eignet sich daher insbesondere für größere Kader.

  Für Mannschaften mit Kadergrößen im Übergangsbereich – also zu groß für den Single-Modus, aber zu klein für den Twin-Modus – bieten sich zusätzliche Nebenfelder oder die Nutzung von zwei Hauptfeldern mit kleineren Spielformaten an. So kann gewährleistet werden, dass alle Kinder gleichzeitig spielen und ausreichend Spielzeit erhalten.
- **Modus - „Single-Modus“:** Auf einem Spielfeld treten zwei D-Jugend-Mannschaften gegeneinander an. Für die Einwechselspieler wird je nach verfügbarer Spieleranzahl ein Nebenspielfeld in einer kleineren Spielform eingerichtet. Auf beiden Spielfeldern wird parallel maximal 60 Minuten lang gespielt, wobei die Spielzeit in Hälften, Drittel oder Viertel aufgeteilt werden kann. Nach jedem Durchgang wird das Ergebnis aller Felder jeweils in eine Tendenzwertung überführt. Aus den Tendenzwertungen der einzelnen Durchgänge bildet sich das Gesamtergebnis.
- **Modus - „Twin-Modus“:** Auf zwei nebeneinanderliegenden Spielfeldern treten zwei D-Jugend-Mannschaften gegeneinander an. Auf beiden Feldern wird im 6+1 gegen 6+1 gespielt. Damit ist garantiert, dass pro Team 14 Kinder immer spielen. Gespielt wird in mehreren Durchgängen (Hälften, Drittel oder Viertel). Nach jedem Durchgang wird das Ergebnis beider Felder jeweils in eine Tendenzwertung überführt. Aus den Tendenzwertungen der einzelnen Durchgänge bildet sich das Gesamtergebnis.

Abbildungen

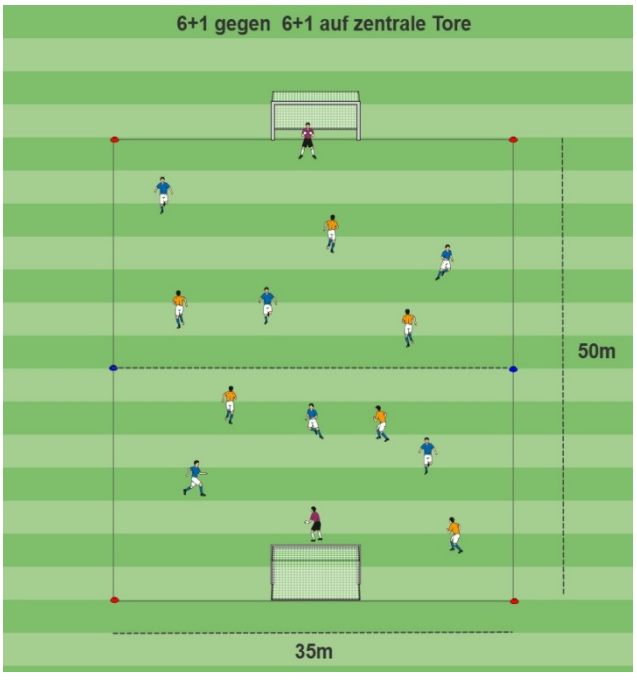

Abb. 1: Möglicher Spielfeldaufbau für das 6+1 gegen 6+1

Abb. 2: Platzübersicht D-Jugend „Twin-Modus“