



Württembergischer  
Fußballverband

# **Durchführungsbestimmungen**

VR-Talentiade-CUP

2026/27

Stand: August 2026

**Hinweise:**

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Text auf die gleichzeitige Verwendung männlicher, weiblicher und diverser Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter. Die gewählte Formulierungsweise stellt keine Wertung dar. Unsere Texte richten sich an alle Menschen, unabhängig ihrer geschlechtlichen Identität.

**Herausgeber:**

Württembergischer Fußballverband e. V. (WFV)  
Goethestraße 9  
70174 Stuttgart  
T + 49 7 11 2 27 640  
[www.wuerttfv.de](http://www.wuerttfv.de), [Info@wuerttfv.de](mailto:Info@wuerttfv.de)

Der **VR-Talentiade-CUP** Fußball ist ein gemeinsamer Wettbewerb der Volks- und Raiffeisenbanken in Baden-Württemberg sowie des Württembergischen Fußballverbandes (WFV).

Es gelten die Satzung und Ordnungen des WFV sowie die „Durchführungsbestimmungen für Turniere“ und diese Durchführungsbestimmungen.

## 1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind Vereins- und Schulmannschaften.

Für Vereinsspieler muss vor Spielbeginn ein vollständiger Spielerpass online mit gespeichertem Lichtbild im DFBnet einsehbar sein. Ersatzweise ist der Turnierleitung/-aufsicht eine in guter Qualität ausgedruckte DFBnet-Spielberechtigungsliste mit Lichtbildern, auf der die Spieler klar und eindeutig zu identifizieren sind, vorzulegen. Alternativ kann auch ein Lichtbildausweis mit Geburtsdatum vorgelegt werden.

**Spieler, die für Freundschaftsspiele freigegeben sind, können eingesetzt werden.**

Genehmigte Spielgemeinschaften können sich für die Verbandsebene qualifizieren. An den Spielen auf Verbandsebene kann ein Verein nur mit einer Mannschaft teilnehmen.

## 2 Stichtag

**01.01.2014 und jünger.**

Spielberechtigt sind auch Juniorinnen und gemischte Mannschaften.

## 3 Austragungsmodus auf Bezirks- und Verbandsebene

Der Bezirk legt fest, ob er am Wettbewerb teilnimmt und wenn, ob er seine Vor- und Endrunde **in der Halle 5:5** oder **auf dem Kleinspielfeld 7:7** austrägt. Auf dem Feld gelten die ‘Durchführungsbestimmungen für Turniere’, Teil B, in der Halle Teil C.

### **Vorrunde Bezirksebene: 05. September bis 03. Oktober 2026**

Die Zahl der Turniere bzw. Spiele richtet sich nach den Anmeldungen im Bezirk. Die Anmeldemodalitäten regeln die Bezirke. Die Spielpläne erhalten die Vereine/Schulen vom zuständigen Bezirksmitarbeiter. Bei jedem Turnier wird ein Sieger ermittelt, der einen Pokal erhält.

### **Endrunde Bezirksebene: 03. Oktober bis 01. November 2026**

Die Endrunde der D-Junioren wird mit bis zu 20 Mannschaften gespielt. Es werden der VR-Talentiade-CUP-Bezirkssieger und **drei** weitere Qualifikanten ausgespielt. Das Siegerteam erhält den VR-Bezirkspokal. Die D-Juniorinnen spielen je Bezirk oder bezirksübergreifend eine kombinierte Vor- und Endrunde aus. Das Siegerteam erhält den VR-Bezirkspokal. Eine weitere Juniorinnen-Mannschaft qualifiziert sich für die Vorrunde auf Verbandsebene.

### **Vorrunde Verbandsebene: 07./08. November 2026**

Vier Spielorte mit 48 D-Junioren-Mannschaften, verteilt auf mehrere Zeitfenster.

Zwei Spielorte mit 24 D-Juniorinnen-Mannschaften, verteilt auf mehrere Zeitfenster.

## Landesverbandsfinale: Samstag, 05. Dezember 2026

Ein Spielort mit acht D-Junioren- und vier D-Juniorinnen-Mannschaften.

Auf Verbandsebene wird ausschließlich in der Halle gespielt.

Im Rahmen des Landesfinals erfolgt die Nominierung des Spielers bzw. der Spielerin für das ‚VR-Talent-Team Fußball 2026‘.

## 4 Höchstzahl der Spieler auf dem Mannschaftsbogen/Spielberechtigungsliste

Jede Mannschaft besteht aus höchstens 12 Spielern.

In der Halle dürfen 5 (1 Torhüter und 4 Feldspieler), auf dem Kleinspielfeld 7 (1+6) Spieler gleichzeitig auf dem Spielfeld sein. Die Spieler müssen eine halbe Stunde vor Spielbeginn auf dem Mannschaftsbogen (bzw. Spielbericht online) gemeldet werden.

## 5 Spielregeln Halle , Durchführungsbestimmungen für Turniere‘, Teil C

**Spielfeld:** Auf **Bezirksebene** können die Tore (**Halle**) 5m x 2m oder 3m x 2m groß sein, auf dem **Feld 5m x 2 m**. Es ist ein **Strafstoßpunkt** zu markieren, der bei **3 m x 2m Toren 6 m** vom Mittelpunkt der Torlinie, beim **5m x 2 m Tor 9 m (auch Halle)**, entfernt ist. Es wird ohne Bande, auch ohne halbseitige Bande bzw. Hallenwand, gespielt.

**Spielball:** Futsal light – 350g

**Persönliche Strafen:** Gelb-2 min.-Rot

**Spielzeit:** Grundsätzlich mind. 10 Minuten (Bruttospielzeit) in der Halle und auf Kleinspielfeld. Verlängerung beim Endspiel 1 x 3 Minuten. Bringt auch die Verlängerung keine Entscheidung, so wird der Sieger durch ein Strafstoßschießen ermittelt.

**Anstoß:** Abstand 3m, mit Fuß in alle Richtungen, Ball im Spiel, wenn er sich eindeutig bewegt, direkte Torerzielung möglich, kein Anzählen

**Eckstoß:** Abstand 5m, Ausführung innerhalb von vier Sekunden, sonst Torabwurf

**Freistoß:** Es gibt nur indirekte Freistöße. Abstand 5m, Ausführung innerhalb von vier Sekunden, sonst indirekter Freistoß. Versucht ein Spieler durch Hineingleiten oder Grätschen den Ball zu spielen, wenn ein Gegner ihn spielt oder versucht zu spielen (Sliding Tackling), führt dies zu einem indirekten Freistoß. Bei Vergehen im Strafraum der verteidigenden Mannschaft wird ein Strafstoß verhängt.

**Einkick:** Abstand 5m, keine direkte Torerzielung, Ausführung innerhalb von 4 Sekunden

**Torabwurf / Torwartspiel:** Abwurf oder Freigabe nur durch den Torwart mit den Händen. Ball im Spiel, sobald er sich eindeutig bewegt; alle Gegner müssen außerhalb des Strafraums stehen; Torwart darf den Ball über die Mittellinie abwerfen; keine direkte Torerzielung möglich; Ausführung innerhalb von 4 Sekunden, nachdem der Torwart sich des Balles bemächtigt hat.

**Zuspiel:** Die Zuspielbestimmung findet Anwendung, auch beim Einkick.

**Auswechslungen:** Beliebige Anzahl an Auswechslungen, eine Auswechslung kann jederzeit erfolgen. Fliegender Wechsel, d.h. Auswechslung möglich, wenn der Ball im oder aus dem Spiel ist. Der

Einwechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, nachdem der ausgewechselte Spieler dieses verlassen hat.

Für beide Mannschaften sind vom Veranstalter in den Auswechselzonen ausreichend Überziehleichen bereitzulegen.

## **6 Turnieraufsicht/Turnierleitung**

An den einzelnen Spielorten sind eine Turnieraufsicht und die Turnierleitung zuständig.

## **7 Schiedsgericht**

Für die Entscheidung von Streitfragen ist ein Schiedsgericht von drei Personen zu bilden, das aus der Turnieraufsicht (Vorsitzender), der Turnierleitung und einer Person der teilnehmenden Vereine besteht. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist unanfechtbar, insbesondere bei Wertung von Spielen. Die Mitglieder des Schiedsgerichts dürfen nicht bei Entscheidungen mitzuwirken, wenn ihr Verein betroffen ist. In solchen Fällen ist ein Vertreter zu berufen.

## **8 Schiedsrichter**

Die Spiele werden von Schiedsrichtern des WFV geleitet. Den Spielauftrag erteilt auf Verbandsebene die WFV-Geschäftsstelle, bei den Spielen auf Bezirksebene der Bezirksjugendleiter oder zuständige Mitarbeiter des Bezirks.

## **9 Rechts- und Verfahrensordnung**

Zuständig für Sportgerichtsverfahren im Zusammenhang mit dem **VR-Talentiade-CUP** ist grundsätzlich das Sportgericht des Bezirks, dem der Verein angehört, auf Verbandsebene das Sportgericht der Verbands- und Landesligen.

## **10 Haftung für abhanden gekommene Gegenstände und Wertsachen**

Der WFV übernimmt keine Haftung für abhanden gekommene Wertsachen und Gegenstände. Die Betreuer der Mannschaften werden aufgefordert, ihre Jugendlichen darauf aufmerksam zu machen und geeignete Maßnahmen zu treffen.

## **11 Erste Hilfe**

Der ausrichtende Verein ist verpflichtet, während des Turniers eine in erste Hilfe ausgebildete Person, ausgerüstet mit den erforderlichen Gerätschaften (Trage, Sanitätskasten, Eis usw.) zu stellen.