



Jugendspielordnung (JSPO)

Inhalt

A	Bestimmungen für Rundenspiele und Mannschaftsmeisterschaften	S. 02
1	Teilnahmeberechtigung von Mannschaften	S. 02
2	Spielklassen / Ehrungen	S. 02
3	Spielklasseneinteilung – Anzahl der Ligen – Einteilung - Zusammenstellung der Gruppen	S. 02
4	Neu gemeldete Mannschaften	S. 05
5	Spielgemeinschaften (SG)	S. 05
6	Auf- und Abstiegsregelungen	S. 06
7	Tabellen	S. 06
8	Abschlusstabelle	S. 06
9	Entscheidungsspiele (Relegationen)	S. 06
10	Spelsystem / Mannschaftsstärke	S. 06
11	Grundlage für die Mannschaftsaufstellung	S. 06
12	Stammspieler	S. 07
13	Ergänzungsspieler / Ersatzspieler	S. 08
14	Mannschaftsmeldung für die Hinrunde	S. 08
15	Mannschaftsmeldung für die Rückrunde	S. 09
16	Bestätigung der Aufstellung und Spielansetzungen	S. 09
17	Einreihen von Neuzugängen	S. 09
18	Spieltage / Anfangszeiten	S. 10
19	Mitteilungspflicht bei Änderung des Spieltags, der Anfangszeit oder des Spielortes	S. 10
20	Spieltermine / Spielabsetzungen / Ausfall des Spielortes	S. 10
21	Vor- und Nachverlegungen	S. 10
22	Spielbedingungen	S. 11
23	Regelung für den Ablauf von Mannschaftskämpfen	S. 11
24	Wertung von Mannschaftskämpfen (Punktabzug)	S. 12
25	Sperre	S. 12
26	Streichung und Zurückziehung einer Mannschaft	S. 12
27	Nichtantreten	S. 13
28	Proteste	S. 13
B	Pokalwettbewerbe	S. 13

Gender-Hinweis

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.



A Bestimmungen für Rundenspiele und Mannschaftsmeisterschaften

Für die Abwicklung der Meisterschafts- bzw. Rundenspiele im Jugendbereich des BTTV gelten

- die Wettspielordnung (WO) des DTTB in der geltenden Fassung
- die Ergänzungen des BTTV zur WO des DTTB
- die Beitrags- und Gebührenordnung des BTTV
- die amtlichen Nachrichten des BTTV
- Veröffentlichungen des JA (Jugendausschuss) und des JSpA (Jugendspielausschuss) und
- diese Jugendspielordnung (JSpO) für den Jugend-Mannschaftsspielbetrieb

1 Teilnahmeberechtigung von Mannschaften

Zur Teilnahme an den Rundenspielen in den Spielklassen ist für jede Spielzeit von jedem Verein die Teilnahmezusage durch Meldung bzw. Eingabe der entsprechenden Mannschaften über den Online-Dienst des BTTV und gegebenenfalls mittels Vereinsmeldebogen zum festgesetzten Meldetermin zu erklären. Die genauen Modalitäten werden jeweils rechtzeitig vor der neuen Saison durch den JA/JSpA bekanntgegeben.

Weitere Regelungen siehe A 14 bis A 16.

2 Spielklassen / Ehrungen

Im Bereich des BTTV / Jugendspielbetrieb bestehen folgende Spielklassen

4er- Mannschaften:	2er- Mannschaften:
Mädchen 19	Mädchen 19
Mädchen 15	Mädchen 15
Jugend 19	Mädchen 13
Jugend 15	Jugend 11
Jugend 13	

Bei den Berliner Mannschaftsmeisterschaften aller Spielklassen im Nachwuchsbereich werden Urkunden für die Plätze 1 bis 3 vergeben.

Jeder Berliner Mannschaftsmeisterteam (4er- Mannschaften) erhält je 5 Medaillen.

3 Spielklasseneinteilung - Anzahl der Ligen - Einteilung - Zusammenstellung der Gruppen(Staffeln)

3.1 Grundschemata

3.1.1 Hinrunde

- | | |
|---------|-----------|
| 1. Liga | 2 Gruppen |
| 2. Liga | 2 Gruppen |
| 3. Liga | 4 Gruppen |
| 4. Liga | 4 Gruppen |

3.1.2 Rückrunde

- | | |
|---------|-----------|
| 1. Liga | 1 Gruppe |
| 2. Liga | 2 Gruppen |
| 3. Liga | 4 Gruppen |
| 4. Liga | 2 Gruppen |



3.2 Klasseneinteilung der Vorrunde mit Auf- und Abstiegsregelung zur Rückrunde

1. Liga	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	→ 1. Liga RR	-----
			→ 2. Liga RR	
2. Liga	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	→ 1. Liga RR	-----
			→ 2. Liga RR	-----
3. Liga	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	→ 3. Liga RR	-----
			→ 4. Liga RR	-----
4. Liga	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	→ 3. Liga RR	-----
			→ 4. Liga RR	-----

3.3 Rückrundeneinteilung mit Neueinteilung zum Saisonende (Auf- und Abstieg)

1. Liga	1 2 3 4 5 6 7 8	→ 1. Liga 6 Mannschaften	-----
		→ 2. Liga 2 Mannschaften	
2. Liga	1 2 3 4 5 6 7 8	→ 1. Liga 6 Mannschaften	-----
		→ 2. Liga 6 Mannschaften	-----
3. Liga	1 2 3 4 5 6 7 8	→ 3. Liga 4 Mannschaften	-----
4. Liga	1 2 3 4 5 6 7 8	→ 2. Liga	-----
		→ 3. Liga	-----
	1 2 3 4 5 6 7 8	→ 4. Liga	-----



3.4 Liga-Unterteilung

Jede Liga besteht aus ein bis vier Gruppen. Abweichungen von 3.1 bis 3.3 können sich aufgrund des Meldeergebnisses sowie eventueller Rückstufungswünsche ergeben. Erworbene Ligazugehörigkeiten bzw. Aufstiegsrechte bleiben in jedem Fall erhalten. Gegebenenfalls können eine oder mehrere Liga-Stufen entfallen. Relegationsspiele sind zu vermeiden.

3.5 Gruppengröße

In der Regel bestehen die Gruppen in der Hinrunde aus sechs Mannschaften. Zur Rückrunde wird die Gruppengröße auf acht Mannschaften erhöht. In den Ligen sind aufgrund des Meldeergebnisses Abweichungen möglich.

3.6 Einteilung zum Saisonbeginn

Die ersten Vier der letzten Saison werden gesetzt. Die Aufsteiger werden - sofern möglich – auseinander gelöst. Von der 3. Liga an abwärts werden die Gruppen regional unterteilt. Dabei liegt keine starre Grenze zugrunde, sondern die Grenzlinie wird so gelegt, dass jeweils gleich viele Mannschaften in die verschiedenen Regionen kommen.

3.7 Spielbetrieb – Hinrunde

Alle Mannschaften einer Gruppe spielen einmal gegeneinander. Die Anzahl der Heim- und Auswärtsspiele ist möglichst ausgeglichen. Wenn die Anzahl der zur Verfügung stehenden Spieltage wegen einer zu großen Gruppe nicht ausreicht, werden Koppelrunden angesetzt.

3.8 Spielbetrieb – Rückrunde

In der Rückrunde beginnen alle umgestellten Gruppen mit 0:0 Punkten. Es werden keine Spiele aus der Hinrunde übernommen. Alle Mannschaften einer Gruppe spielen einmal gegeneinander. Bei zu geringer Beteiligung in einzelnen Altersklassen ist aber auch eine „klassische“ Gruppe mit Hin- und Rückrunde und Übernahme der Hinrundenergebnisse möglich. Wenn die Anzahl der zur Verfügung stehenden Spieltage wegen einer zu großen Gruppe nicht ausreicht, werden Koppelrunden angesetzt. Die Anzahl der Heim- und Auswärtsspiele ist möglichst ausgeglichen. Spiele von Mannschaften, die bereits in der Hinrunde gegeneinander gespielt haben, werden möglichst mit getauschtem Heimrecht angesetzt.

Für die Gruppen 1. Liga Jugend 19 und Jugend 15 gilt zusätzlich:

Zur Ermittlung des Berliner Meisters (und damit überregionale Qualifikation) können vom JA/ JSpA die Ausrichtung von Play-Off-Spielen festgelegt werden. Die Information erfolgt rechtzeitig vor Meldetermin zur Rückrunde.

3.9 Koppelrunden

Bei Koppelrunden treffen sich drei oder vier Mannschaften an EINEM Spielort bei einem „Gesamtgastgeber“ und spielen jeweils zwei Spiele nacheinander an den Beginnzeiten gemäß Pkt. 18. Bei den Punktspielen selbst ist dann der erstgenannte Verein für Formular (inklusive pünktliche Online-Meldung) und Spielbälle verantwortlich (also im Beispiel A und C, danach A und B)

Beispiel: Gesamtgastgeber ist Verein A. Es spielen beispielsweise 15:30 A gegen B und C gegen D.

Um 18:00 (ggf. früher oder später, je nach Dauer der vorherigen Spiele) spielen dann A gegen C und B gegen D. Zwei „echte“ Heimspiele hat demnach nur Verein A.

Naturgemäß ist in Gruppen mit Koppelrunden die Anzahl der Heimspiele je Verein relativ geringer als in üblichen Gruppen. Die Heimspiele werden aber möglichst gleichmäßig vergeben – es sei denn ein Verein richtet keine Koppelrunden aus.

3.10 Doppelspiele

Reichen die Spieltage in einer Spielrunde nicht aus, so können zwei Heimspiele nacheinander (sogenannte „Doppelspiele“) – beispielsweise Samstag 15:30 Uhr und 18:00 Uhr angesetzt werden.

3.11 Ligasystem Jugend 13

Zur Hinrunde erfolgt die Ligeneinteilung durch den Jugendspielausschuss anhand der eingeschätzten gemeldeten Teamstärke unabhängig von der Vorsaison. Ausnahme: ein Team kann nicht gegen dessen Wunsch in einer tieferen Liga eingestuft werden, als in der vorangegangenen Rückrunde gespielt hat. Die Auf- und Absteigsreglung zur Rückrunde gelten nur für die 1. Liga, für die weiteren Ligen erfolgt die Einteilung zur Rückrunde analog zur Hinrunde.



4 Neu gemeldete Mannschaften

Neu gemeldete Mannschaften eines Vereins beginnen immer in der untersten Spielklasse. Mannschaften, die vor dem 3. Spieltag nachgemeldet werden, werden - sofern Platz ist - voll in den Spielbetrieb integriert und können die Begegnungen des 1. und 2. Spieltags nachholen. Später nachgemeldete Mannschaften spielen in der Hinrunde außer Konkurrenz und in der Rückrunde in der untersten Liga. Außer Konkurrenz spielende Mannschaften und die Spiele gegen diese, sind genauso nach der Gebührenordnung zu behandeln, wie alle anderen Mannschaften bzw. Spiele.

5 Spielgemeinschaften (SG)

5.1 Voraussetzungen

Die Vereine müssen bemüht sein, eigenständige Jugendarbeit zu leisten. Spielgemeinschaften im Jugendbereich können nur auf Zeit zur Schaffung oder Aufrechterhaltung des Jugendspielbetriebes genutzt werden. Sie können nur von Vereinen gebildet werden, die keine eigene Mannschaft in der jeweiligen Altersklasse melden. Die Notwendigkeit der Bildung einer Spielgemeinschaft ist daher jederzeit zu überprüfen. Der Spielbetrieb von Spielgemeinschaften ist nur auf BTTV-Ebene zulässig.

5.2 Bildung einer Spielgemeinschaft

Spielgemeinschaften können von maximal zwei Vereinen bzw. Abteilungen im Jugendbereich gebildet werden, die beide keine Mannschaft in der jeweiligen Spielklasse melden. In jeder Spielklasse kann nur eine Mannschaft gemeldet werden.

Die Bildung von Spielgemeinschaften ist vor Beginn der Spielzeit (Termin der üblichen Mannschaftsmeldungen) mit der Abgabe des vollständig ausgefüllten und von beiden Vereinen unterschriebenen Formulars gegenüber dem Jugendspielausschuss anzumelden.

Die SG wird unter den Namen der beteiligten Vereine (Stammvereine) geführt (z.B. „SG TTC Topspin / VfB Netzball“).

Der erstgenannte Stammverein übernimmt alle Rechte und Pflichten, die im Rahmen des Mannschaftsspielbetriebs gemäß der WO DTTB, den Ergänzungen des BTTV zur WO sowie dieser JSpO entstehen.

5.3 Mannschaftsmeldung

Die Mannschaftsmeldung wird wie unter Regel 14 bis 16 genannt vorgenommen.

Jedoch behalten alle beteiligten Spieler/innen ihre bisherige Spielberechtigungsnummer, das heißt, die Spielberechtigung für ihren Stammverein. Alle für die SG gemeldeten Spieler verlieren die Einsatzberechtigung als Stammspieler für weitere Mannschaftswettbewerbe ihres Stammvereins. Dies gilt auch für die Pokalwettbewerbe. Spieler, die in Spielgemeinschaften aufgestellt sind, können jedoch weiterhin Ersatz in einer Jugendmannschaft ihres Stammvereins nach Regel 13 dieser Ordnung stellen.

(Beispiel: ein Jugend 13 aus einer SG darf Ersatz in einer Jugend 15 Mannschaft seines Vereins spielen)

5.4 Auflösung der SG

Eine SG kann zu jedem Zeitpunkt auf Kosten des Antragsstellers aufgelöst werden. Maßgeblich ist die Meldung der Auflösung durch einen an der SG beteiligten Verein an den Spielausschussvorsitzenden. Wird eine SG nach einer Halbserie aufgelöst, übernimmt die erreichte Spielklasse der erstgenannte Verein; in beiderseitigem Einvernehmen kann die Spielklasse auch vom letztgenannten Verein der SG übernommen werden.

5.5 Aufstieg

Innerhalb des BTTV sind Spielgemeinschaften aufstiegsberechtigt.

Wird eine SG Berliner Meister, geht das überregionale Startrecht auf die nächstplatzierte Mannschaft, die keine SG ist, über.



6 Auf- und Abstiegsregelungen

- 6.1** Die Auf- und Abstiegsregelung wird jeweils vor Beginn einer neuen Spielzeit bzw. vor Beginn der Rückrunde bekannt gegeben.
- 6.2** Ein freiwilliger Abstieg einer Mannschaft in eine niedrige Spielklasse, sowie ein Verzicht auf den Aufstieg einer Mannschaft in eine höhere Spielklasse, ist auf Antrag möglich. Dies ist dem JSpA vor der neuen Spielzeit mitzuteilen.
- 6.3** Mannschaften, die in eine Spielklasse aufgenommen wurden, weil sie auf Teilnahme am Spielbetrieb in einer höheren Spielklasse verzichtet haben, erhöhen die Zahl der Absteiger für das abgelaufene Spieljahr nicht.

7 Tabellen

Die Reihenfolge der Mannschaften in der offiziellen Tabelle der laufenden Spielzeit ergibt sich durch die größere Anzahl der Pluspunkte. Bei Gleichheit der Pluspunkte entscheidet die kleinere Anzahl der Minuspunkte. Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Mannschaften entscheidet die größere Differenz aller gewonnenen und verlorenen Spiele, dann aller Sätze.

8 Abschlusstabelle

Stehen nach Beendigung der Vorrunde bzw. Rückrunde zwei oder mehr Mannschaften auf den Plätzen, die über Auf- oder Abstieg entscheiden, punktgleich und mit der gleichen Spiel- und Satzdifférenz aus den Spielen, dann zählt der direkte Vergleich (Punkt-, Spiel-, Satz- und Balldifférenz) zwischen den betroffenen Mannschaften untereinander. Sollte dann noch Gleichheit bestehen, werden Entscheidungsspiele ausgetragen.

9 Entscheidungsspiele (Relegation)

Über die Platzierung einer Mannschaft in den Entscheidungsspielen entscheidet das bessere Punktverhältnis. Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Mannschaften entscheidet die größere Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Spielen, Sätzen und Bällen. Sollte dann noch Gleichheit bestehen, entscheidet das Los.

10 Spielsystem / Mannschaftsstärke

Die Mannschaftskämpfe werden mit Vierermannschaften nach dem Bundessystem (WO – E 6.3.1) ausgetragen (Sollstärke 4, Mindeststärke 3).

In bestimmten Gruppen / Altersgruppen (siehe Punkt 2) wird mit Zweier-Mannschaften (Sollstärke 2, Mindeststärke 2) im Corbillon-Cup-System (WO E 6.5) (1 Doppel, 4 Einzel) gespielt.

In der jeweils untersten Spielklasse der Spielklassen mit 4er Mannschaften kann das Braunschweiger System (WO-E 6.4.1) zum Einsatz kommen. (Sollstärke 3, Mindeststärke 2)

In allen drei Spielsystemen werden alle Spiele ausgetragen.

11 Grundlage für die Mannschaftsmeldung [WO Abschn. H]

- 11.1** Sämtliche in den Punktspielen eventuell zum Einsatz kommenden Mannschaftsspieler müssen entsprechend ihrer Spielstärke-Reihenfolge (Rangfolge vom stärksten Spieler der ersten Mannschaft bis zum schwächsten Spieler der untersten Mannschaft; Ausnahmen siehe unten) in der Mannschaftsmeldung aufgeführt werden. Dabei darf mit unten definierten Toleranzen von diesem Grundsatz abgewichen werden. Die Toleranzen sind mannschaftsintern geringer als mannschaftsübergreifend. Die Spielstärke-Reihenfolge wird mittels LivePZ ermittelt. Für die Mannschaftsmeldung der Vorrunde werden die Werte vom 11. Mai und für die der Rückrunde die Werte vom 11. Dezember verwendet. Hat ein Spieler keinen vergleichbaren Wert, legt die zuständige Stelle die Einstufung nach eigenem Ermessen fest. Abweichend von der tatsächlichen Spielstärke dürfen Spieler nur
- zu Beginn der Vorrunde für die gesamte Spielzeit oder
 - zu Beginn der Rückrunde, damit sie in ihrer bisherigen Mannschaft verbleiben können, wenn sie ansonsten aufgrund von Veränderungen in der Spielstärke oder zur Wiederherstellung der Sollstärke in eine obere Mannschaft des Vereins aufrücken müssten, auf Wunsch des Vereins in einer unteren Mannschaft des Vereins gemeldet werden. Diese Spieler erhalten einen Sperrvermerk und verlieren das Recht, während der Dauer des Sperrvermerks in jeder einzelnen oberen Mannschaft (derselben Altersklasse) des Vereins eingesetzt zu werden, auch nicht als Ersatzspieler. Die Meldung solcher Spieler in einer anderen Mannschaft zur Rückrunde ist nicht erlaubt. Die Erteilung des Sperrvermerks wird von der zuständigen Stelle durch entsprechende Kennzeichnung des Spielers in der Mannschaftsmeldung im Onlineportal dokumentiert. Wenn in einer Mannschaft ein Spieler einen Sperrvermerk erhält, erhalten



auch alle über ihm stehen-den Spieler dieser Mannschaft einen Sperrvermerk. Die Dauer eines Sperrvermerks reicht längstens bis zum Ende der Spielzeit. Ein Sperrvermerk aus der Vorrunde wird zu Beginn der Rückrunde auf Antrag des Vereins nur dann gelöscht, wenn der betreffende Spieler auf Grund der LivePZ-Werte vom 11. Dezember auch ohne Sperrvermerk in der Mannschaft, in der er mit Sperrvermerk gemeldet wurde, oder einer unteren Mannschaft gemeldet werden darf. Ein solcher Spieler darf in der Rückrunde in keiner oberen Mannschaft des Vereins gemeldet werden. Die Aufhebung eines Sperrvermerks aus anderen Gründen während einer Spielzeit ist nicht zulässig.

11.2 Für Mannschaftsmeldungen der Altersgruppe Nachwuchs gilt:

Innerhalb der gesamten Mannschaftsmeldung einer Altersklasse darf kein Spieler hinter einem anderen gemeldet werden, dessen LivePZ-Wert um mehr als 85 Punkte kleiner ist. Bei einer größeren Differenz als 85 Punkte liegt eine Abweichung von der Spielstärke-Reihenfolge vor, die gemäß WO H 2.4 zu behandeln ist. Innerhalb einer Mannschaft darf kein Spieler hinter einem anderen gemeldet werden, dessen LivePZ-Wert um mehr als 70 Punkte kleiner ist.

11.3 Zuständig für die Überprüfung und Genehmigung der Mannschaftsmeldungen ist der Jugendspielausschuss (JSpA). Bei der Überprüfung ist darauf zu achten, ob die Spielstärke-Reihenfolge innerhalb der zu genehmigenden Mannschaften eingehalten wird und ob in oberen und unteren Mannschaften Spieler aufgeführt sind, die nach der Spielstärke-Reihenfolge aller Spieler des Vereins eigentlich zu der zu genehmigenden Mannschaft gehören müssten. Wird bei der Überprüfung einer Mannschaftsmeldung festgestellt, dass sie nicht den Vorschriften entspricht, muss die zuständige Stelle die Meldung entsprechend korrigieren.

Sie darf zu diesem Zweck

- unzulässig in einer Mannschaft gemeldete Spieler einer anderen Mannschaft – ggf. nach Kontakt zum antragstellenden Verein – zuordnen,
- die Reihenfolge von Spielern innerhalb einer Mannschaft ändern,
- Spielern einen Sperrvermerk erteilen.

Die Genehmigung der Mannschaftsmeldung wird von der zuständigen Stelle durch entsprechende Eintragungen im Onlineportal erteilt. Für jede Mannschaft eines Vereins gilt, dass gegen die genehmigte Mannschaftsmeldung seiner Mannschaft und gegen erteilte Sperrvermerke für seine Spieler wie auch gegen die genehmigten Mannschaftsmeldungen aller anderen Vereine der Gruppe und gegen nicht erteilte Sperrvermerke für Spieler der anderen Vereine der Gruppe der Verein den Rechtsweg beschreiten darf.

12 Stammspieler

12.1 Jeder Spieler darf in einer Mannschaftsmeldung nur einmal namentlich aufgenommen werden.

Jeder Spieler darf innerhalb einer Altersgruppe entweder in einer Mannschaft in einer offenen Spielklasse (gilt für männliche Spieler und ggf. auch für weibliche Spieler) oder in einer weiblichen Mannschaft (gilt nur für weibliche Spieler) als Stammspieler gemeldet werden. Jeder Mannschaftsspieler hat in einer Mannschaftsmeldung den Status eines Stammspielers, weiblichen Ergänzungsspielers (WES) oder Nachwuchs-Ergänzungsspieler (NES).

Weibliche Spielerinnen dürfen auch in einer Mannschaft in einer offenen Spielklasse in Ligen mit direkter Qualifikation für eine Bundesveranstaltung eingesetzt werden, diese Teams sind dann jedoch für die Qualifikation für eine weiterführende Veranstaltung ausgeschlossen.

**Anmerkung: mit Änderung der DTTB-Wettspielordnung unter Vorbehalt, Anpassung zur JWT geplant)*

12.2 In der Mannschaftsmeldung sind jeder Mannschaft mindestens so viele Stammspieler zuzuordnen, wie es der Sollstärke des betreffenden Spielsystems entspricht. Die Anzahl zusätzlicher Stamm-, Reserve- und Ergänzungsspieler pro Mannschaft ist nicht begrenzt.



13 Ergänzungsspieler/ Ersatzspieler

13.1 Ergänzungsspieler

Ein Ergänzungsspieler muss in der betreffenden Mannschaftsmeldung seines Vereins entsprechend seiner Spielstärke (ohne Sperrvermerk) eingereiht werden.

13.2 Weibliche Ergänzungsspieler (WES)

Eine Spielerin, die in der Mannschaftsmeldung eines Geschlechts einer Altersklasse als Stamm- oder Reservespieler aufgeführt ist, darf in jeder Altersklasse derselben Altersgruppe in der Mannschaftsmeldung des anderen Geschlechts als weiblicher Ergänzungsspieler aufgeführt werden. Das gilt auch für Spielerinnen, die in der betreffenden Altersklasse in keiner weiblichen Mannschaft gemeldet sind.

13.3 Nachwuchs-Ergänzungsspieler (NES)

Ein Spieler, der in einer Mannschaftsmeldung einer Nachwuchs - Altersklasse als Stammspieler aufgeführt ist, darf in jeder anderen für ihn gemäß WO A 8 zutreffenden Altersklasse der Altersgruppe Nachwuchs entweder in einer Mannschaft in einer offenen Spielklasse (gilt für männliche Spieler und ggf. auch für weibliche Spieler) oder in einer weiblichen Mannschaft (gilt nur für weibliche Spieler) als Nachwuchs-Ergänzungsspieler gemeldet werden.

13.4 Spieler dürfen beliebig oft als Ersatzspieler in jeder höheren Mannschaft des Vereins eingesetzt werden, wenn sie in der Mannschaftsmeldung enthalten sind, keinen Sperrvermerk besitzen und für die jeweilige Mannschaft einsatzberechtigt sind. Ersatzspieler werden immer den unteren Mannschaften der betreffenden Altersklasse entnommen und niemals den höheren.

13.5 Ein Spieler darf nicht zur gleichen Zeit in zwei Mannschaften eingesetzt werden. Falls ein Spieler in zwei aufeinander folgenden Mannschaftskämpfen mitwirken soll, dann muss der früher angesetzte Mannschaftskampf gemäß WO I 5.7 beendet sein und der später angesetzte Mannschaftskampf darf zum Zeitpunkt des Spielendes des früher angesetzten Mannschaftskampfes noch nicht gemäß WO I 5.6 begonnen haben.

Andernfalls gilt der Spieler bei Mannschaftskämpfen

- derselben Altersklasse desselben Geschlechts in der höheren Mannschaft,
 - derselben Altersklasse unterschiedlichen Geschlechts in einer Mannschaft in einer offenen Spielklasse,
 - verschiedener Altersklassen in der Mannschaft der älteren Altersklasse
- als nicht einsatzberechtigt.

14 Mannschaftsmeldung für die Hinrunde

14.1 Die Mannschaften müssen zum Saisonbeginn auf dem Vereinsmeldebogen (1-fach) gemeldet werden. Zeitpunkt und Einreichungsart (z.B. über ein Online- Tool) werden bekannt gegeben. Auf dem Vereinsmeldebogen besteht die Möglichkeit, Wünsche für die Höher- oder Zurückstufung einer Mannschaft gegenüber dem Abschlussstand der Vorsaison zu äußern. Anträge auf Höherstufung sind zu begründen. Anträge auf Zurückstufung werden in der Regel berücksichtigt.

Reihenfolge der Bearbeitung der Höherstufungsanträge:

1. Der beste Absteiger
2. Die restlichen Anträge werden nach den Platzierungen der Vorsaison nacheinander berücksichtigt
3. Sonstige Anträge

Wird kein Antrag gestellt, steigen weniger Mannschaften ab.

Ebenso sind hier alle Besonderheiten (beispielsweise abweichende Hallenzeiten – keine Möglichkeiten für Koppelrunden etc.) einzutragen. Weiterhin können hier Anträge für gemeinsame Heimspielansetzungen von Teams und ähnliches gestellt werden. Es besteht für die Berücksichtigung aber keinerlei Rechtsanspruch. Die Spieltagsliste / Kalenderleiste ist sorgfältig auszufüllen und bei Bedarf mit genauen Zeitangaben und Anzahl der jeweils möglichen Spiele zu versehen.



14.2 Die Mannschaften sind durch erstellen der Teams sowie Eingabe:

- der Spieler/innen,
- des Heimspielortes,
- des Heimspieltages,
- der Anfangszeit, (konform der Vorgaben aus §18)
- der Ballmarke (Fabrikat)

im Online-Dienst des BTTV während des veröffentlichten Zeitfensters zu melden. Die verantwortlichen Mannschaftsführer sind mit mindestens E-Mail-Adresse UND (gültiger) Telefonnummer anzugeben (Wenn möglich auch beim Vertreter). Es dürfen nur Spieler gemeldet werden die am Tag der Genehmigung für den Verein spielberechtigt sind. Sind zur Hinrunde in einer unteren Mannschaft Spieler aufgestellt, die aufgrund ihrer Spielstärke in einer höheren Mannschaft hätten aufgestellt werden müssen, so erhalten diese Spieler einen Sperrvermerk. Diese Spieler verlieren das Recht, während der gesamten Halbserie in den vom Spielleiter zu bestimmenden höheren Mannschaften als Ersatzspieler eingesetzt zu werden. Diese Spieler müssen an der Spitze der unteren Mannschaft eingereiht werden. Sperrvermerke werden vom Spielleiter vor Beginn der Spielzeit für die Hinrunde bzw. vor Beginn der Rückrunde für den Rest der Spielzeit ausgesprochen. Bei Gruppen, in welchen eine Spielzeit lang (Hin- und Rückrunde) mit denselben Mannschaften gespielt wird, werden Sperrvermerke für die komplette Spielzeit vergeben.

15 Mannschaftsmeldung für die Rückrunde

15.1 Es gelten sinngemäß die Regelungen aus 14.1

Soll eine Mannschaft entgegen dem sportlich erreichten Ergebnis anders eingestuft werden, ist eine ausdrückliche schriftliche Information an den Jugendspielausschuss bis zum Meldetermin erforderlich. Dazu wird unmittelbar nach Hinserienende eine vorläufige Gruppeneinteilung veröffentlicht. Neumeldung und Zurückziehen von Mannschaften müssen ebenfalls schriftlich angezeigt werden. Eine Neumeldung von Teams über die Online- Plattform des BTTV ist durch den Verein nicht möglich.

15.2 Die Vereine können während des veröffentlichten Zeitfensters Änderungen bzw. Umstellungen (der Aufstellungen) im Online-Dienst des BTTV vornehmen. Anschließend werden notwendige Änderungen durch die Spielleiter vorgenommen.

Durch den Verein sind unbedingt alle Mannschaftsführer mit (gültiger) Telefonnummer UND E-Mail-Adresse einzutragen (Wenn möglich auch beim Vertreter).

16 Bestätigung der Aufstellung und Spielansetzungen

Die Vereine haben sich vor Beginn der jeweils ersten Rundenspiele den Meldebogen (VMM) für jede Mannschaft ihres Vereins auszudrucken und sicherzustellen, dass jede Mannschaft zu jedem Spiel den Meldebogen mitführt und vorlegt. Es ist zu beachten, dass der Meldebogen nur gültig ist, wenn vor den entsprechenden Mannschaften (Seite 1) der Status „OK“ zu sehen ist. Alternativ ist die Vorlage der Aufstellung elektronisch möglich. Die Spielansetzungen sind der Plattform Online-Dienst des BTTV und gegebenenfalls zusätzlichen Spielplanübersichten zu entnehmen.

17 Einreihen von Neuzugängen

Neu für den Verein spielberechtigte Spieler sind, vor dem ersten beabsichtigten Einsatz unter Angabe ihrer Spielstärke sowie der Spielberechtigungsnummer und des Platzes, an dem die Spieler in den Mannschaften eingereiht werden sollen, dem zuständigen Spielleiter zu melden. Ergeben sich an der leistungsgemäßen Einstufung der Spieler durch seinen Verein berechtigte Zweifel, so hat der Spielleiter die Reihenfolge in der Mannschaftsaufstellung zu berichtigen. Die neuen Spieler sind erst nach Genehmigung durch den Spielleiter spielberechtigt. Die Genehmigung ist innerhalb von 7 Tagen zu erteilen. Die Mannschaft, in die ein neu spielberechtigter Spieler aufgenommen wurde, muss einen aktuellen aus dem Online-Dienst des BTTV ausgedruckten Meldebogen (VMM) mit sich führen. Jeder Spieler/Spielerin muss in einer (Jugend-)Mannschaft gemeldet sein!



18 Spieltage / Anfangszeiten

Jugendpunktspiele finden so weit wie möglich Samstags um 15:30 Uhr statt. Weiterhin kann der Heimverein als zusätzliche Startzeit auch Samstag 13:00 Uhr und / oder Samstag 18:00 Uhr wählen. Abweichungen davon (z.B. aufgrund überregionaler Spiele) genehmigt der JspA. Vereine, die am Samstag keine Halle haben, müssen beim Gegner spielen. Ausnahmen gelten nur für Vereine, die nachweislich (Kopie des Bezirksamtes) die Halle samstags generell nicht haben. Dem Gastverein ist ggf. ein weiterer Spieltermin anzubieten. Spiele von Mannschaften eines Vereins, die derselben Gruppe angehören, müssen zu Beginn der Hin- bzw. Rückrunde jeweils am 1. Spieltag ausgetragen werden. (Bei 3 oder mehr Mannschaften so früh wie möglich).

19 Mitteilungspflicht bei Änderung des Spieltags, der Anfangszeit oder des Spielortes

Ändert der gastgebende Verein im Verlauf der Spielzeit den Spieltag, die Anfangszeit oder den Spielort, so ist er verpflichtet, dies dem zuständigen Spielleiter, der Verbandsgeschäftsstelle und allen bekannt gegebenen Mannschaftsführern der betreffenden Gruppe per E-Mail und telefonisch unverzüglich mitzuteilen.

20 Spieltermine / Spielabsetzungen / Ausfall des Spielortes

20.1 Eine Änderung der Spieltermine (auch der Anfangszeiten), die von der zuständigen Stelle festgesetzt sind, ist grundsätzlich nicht zulässig. In begründeten Fällen kann auf Antrag einer Mannschaft der Spielleiter einen Mannschaftskampf absetzen und innerhalb von 3 Spielwochen neu ansetzen. Begründete Fälle sind, wenn ein(e) Stammspieler(in) einer Jugendmannschaft vom JA zu Lehrgängen oder Veranstaltungen des DTTB, NTTV oder BTTV herangezogen wird oder diese(r) als Stammspieler(in) für überregionale Mannschaftsmeisterschaftsspiele vorgesehen ist. Eigenmächtig abgesetzte/ neu angesetzte Spiele werden für beide Mannschaften als kampflos verloren gewertet. Anträge auf Spielabsetzung/ Neuansetzung müssen spätestens 14 Tage vor dem angesetzten Termin beim zuständigen Spielleiter über den Online-Dienst des BTTV eingegangen sein.

20.2 Eine Verlegung von Spielterminen wegen Ausfall des Spielortes wird grundsätzlich nicht genehmigt. Es muss dann beim Gegner gespielt werden. Hierbei übernimmt der neue Gastgeber sämtliche Verpflichtungen. Sofern sich die beiden Mannschaften nicht auf einen Tausch einigen können, muss das Rückspiel wie angesetzt ausgetragen werden.

20.3 Auf Antrag einer Mannschaft (Antragsfrist drei Tage vor dem angesetzten Termin) werden Rundenspiele des 1. Spieltages der Hinserie und der Rückserie abgesetzt und vom zuständigen Spielleiter innerhalb von 3 Spielwochen neu angesetzt.

21 Vor- und Nachverlegungen

21.1 Im gegenseitigen Einvernehmen zwischen den beiden beteiligten Mannschaften können die angesetzten Rundenspiele auf einen anderen Spieltag bei vorheriger Benachrichtigung des Spielleiters vor- bzw. nachverlegt werden. Dabei ist zu beachten:

- a. Der von den Vereinen des BTTV für die einzelnen Mannschaften festgelegte Heimspieltag darf bei einer Nachverlegung des Rundenspiels drei Spieltage nicht überschreiten, bzw. das Spiel muss spätestens am Samstag der drittnächsten Spielwoche ausgetragen werden.
- b. Die Rundenspiele der Vor- und Rückrunde müssen mit dem letzten Spieltag (Samstag) abgeschlossen sein.
- c. Eine Spielverlegung ist erst dann zustande gekommen, wenn der neue Termin vom Spielleiter in den Spielplan eingetragen oder anderweitig bestätigt wurde.

21.2 Zwischen beiden Mannschaften abgestimmte Anträge auf einvernehmliche Spielverlegung müssen von beiden Mannschaften drei Tage vor dem angesetzten Termin im Onlineergebnisdienst beantragt sein. Auch später eingehenden Anfragen kann der Spielleiter zustimmen.

21.3 Als Spieltag wird der Tag gewertet, an dem ein verlegtes Rundenspiel ausgetragen wurde.

21.4 Für alle Verlegungen gilt uneingeschränkt:

Beide Teams / Vereine einigen sich „außerhalb des Online-Dienstes“ auf EINEN neuen Termin. Dieser wird vom VERURSACHENDEN Verein über >Spielverlegung beantragen< eingetragen. Der Gegner bestätigt umgehend ebenfalls über >Spielverlegung beantragen< die gegenseitige Absprache. Bestätigungen nur als >Kommentar< sind unzulässig!! Berechtigt zum Beantragen einer Verlegung



sind nur die eingetragenen Mannschaftsführer, der eingetragene Vertreter und im Online-Dienst des BTTV eingetragene offizielle Funktionäre des betreffenden Vereins.

22 Spielbedingungen

- 22.1** Der gastgebende Verein ist für die Spielvorbereitungen, die Spielbedingungen in der Halle und die Spielleitung verantwortlich. Dem Gastverein ist mindestens 30 Minuten vor Beginn des Mannschaftskampfes Zugang zur Spielhalle sowie mindestens 20 Minuten Einspielzeit zu gewähren.
- 22.2** Die Rundenspiele sollen an 2 Tischen durchgeführt werden. Bei Zeitmangel kann an mehr als 2 Tischen gespielt werden, wenn der gastgebende Verein das für erforderlich hält.
- 22.3** Zu Mannschaftskämpfen ist in einheitlicher Sportkleidung (gleichfarbige Trikots) anzutreten. (s.WO A 6).
- 22.4** Beschwerden über die allgemeinen Spielbedingungen sind an den zuständigen Spielleiter zu richten.

23 Regelung für den Ablauf von Mannschaftskämpfen

23.1 Mannschaftsführer

In jedem Mannschaftskampf ist der Mannschaftsführer allein verantwortlich zur Vertretung seiner Mannschaft. Er braucht nicht zu den beteiligten Spielern zu gehören.

23.2 Überprüfung der Spielberechtigung und Mannschaftsaufstellung

Der ausgedruckte aktuelle Vereinsmannschaftsmeldebogen (VMM) ist vor Spielbeginn dem gegnerischen Mannschaftsführer unaufgefordert vorzulegen und überprüfen zu lassen. Bei fehlendem Meldebogen ist ein entsprechender Vermerk im Spielbericht einzutragen. Beide Mannschaftsführer haben die richtige Eintragung ihrer Mannschaften im Spielberichtformular und die richtige Reihenfolge des Einsatzes ihrer Mannschaftsmitglieder zu überwachen. Bei der Durchführung des Mannschaftswettkampfes soll die Spielreihenfolge des Wettkampfsystems eingehalten werden. Sollen Spiele vor- oder nachgezogen werden, so müssen dem beide Mannschaftskapitäne zustimmen.

23.3 Spielbericht

Der Spielbericht ist das offizielle rechtsverbindliche Protokoll des Mannschaftskampfes. Auf ihm sind die gespielten Ergebnisse sowie alle erheblichen Vorkommnisse zu vermerken. Für die vollständige Führung und Ausstellung des Spielberichts ist jeweils die gastgebende Mannschaft verantwortlich. Eintragungen sind deutlich lesbar und zweifelsfrei vorzunehmen. „Tauschpfeile“ sind unzulässig. Beide Mannschaften bestätigen die Richtigkeit des Berichts mit Unterschrift. Es dürfen nur die von der Geschäftsstelle des BTTV zu beziehenden Vordrucke oder der Ausdruck des Spielberichts Bogens aus dem Online-Dienst des BTTV für die Mannschaftskämpfe benutzt werden. Das Original verbleibt bei der gastgebenden Mannschaft und ist mindestens bis zum Ende der laufenden Spielzeit (30.06. des Jahres) aufzubewahren. Der Gastmannschaft ist eine Kopie des Spielberichts (Foto, Durchschrift, 2. Ausfertigung o.ä.) auszuhändigen und sie ist verpflichtet, dieses Exemplar wie das Original aufzubewahren. Die gesammelten Original-Spielberichtsformulare der Vor- bzw. Rückrunde sind den zuständigen Spielleitern oder Organen nur nach Aufforderung zu übersenden.

23.4 Ergebnismeldung

Der vollständige Spielbericht (Mannschaftsergebnisse, Einzelergebnisse mit Angabe der Bälle) ist von der gastgebenden Mannschaft (das gilt analog auch bei Koppelrunden) bis spätestens 24 Uhr des ersten auf das Spiel folgenden Werktages beim Online-Dienst des BTTV einzugeben. Wenn die Gastmannschaft den Spielbericht vorher eingegeben hat, muss die gastgebende Mannschaft den Spielbericht bis zu diesem Zeitpunkt bestätigen. Die Gastmannschaft ist verpflichtet, den vollständigen Spielbericht bis 24 Uhr des vierten auf das Spiel folgenden Tages zu bestätigen oder zu reklamieren. Bei einer Fristverletzung durch die gastgebende Mannschaft verlängert sich die Frist für die Gastmannschaft bis 24.00 Uhr des dritten auf die Eingabe folgenden Tages. Die Strafen für die Nichteinhaltung der Fristen oder das Versäumen der Meldungen sind in der Gebührenordnung des BTTV festgelegt.

23.5 Spielbereitschaft / Mindeststärke

Der Mannschaftskampf beginnt pünktlich zur festgelegten Anfangszeit mit der Aufstellung beider Mannschaften in einheitlicher Spielkleidung, Begrüßung durch den Gastgeber und Bekanntgabe der Mann-



schaftsaufstellungen. Ist ein Spieler oder ein Paar zwei Minuten nach dem Aufruf nicht spielbereit, so geht das Spiel kampflos an den Gegner. Bei Fehlen eines Spielers oder Paares in beiden Mannschaften wird das eigentlich gegeneinander auszutragende Spiel nicht gewertet und in der Abwicklung des Kampfes fortgefahren.

23.6 Verspäteter Spielbeginn

Bei verspätetem Eintreffen einer Mannschaft bis zu 30 Minuten nach der festgesetzten Anfangszeit ist der Mannschaftskampf noch auszutragen. Danach kann der Mannschaftskampf noch stattfinden, wenn beide Mannschaften einverstanden sind.

24 Wertung von Mannschaftskämpfen (Punktabzug)

- 24.1** Der gesamte Mannschaftskampf wird für eine Mannschaft als verloren gewertet, die
- nicht spielberechtigte oder nicht einsatzberechtigte Spieler hat mitwirken lassen, (siehe auch 13.5)
 - in falscher Einzel - und / oder Doppelaufstellung gespielt hat,
 - nicht geschlossen aufgerückt ist und in der Mannschaft Lücken bleiben,
 - nicht in der gemeldeten Reihenfolge gespielt hat,
 - schuldhaft einen Spielabbruch verursacht hat,
 - ein Rundenspiel eigenmächtig verlegt hat,
 - als Gastgeber nicht DIN-Norm geprüfte Tische, Netzgarnitur und von der ITTF nicht zugelassene Bälle gestellt hat,
 - das Spielergebnis im Spielbericht bzw. in Online-Dienst des BTTV durch vorsätzliche Falscheintragung manipuliert hat.
- 24.2** Ein einzelnes Spiel (Einzel oder Doppel) wird als verloren gewertet, wenn festgestellt wird, dass ein Spieler mit nicht von der ITTF zugelassenen Schlägerbelägen antritt und sich weigert, unverzüglich Abhilfe zu schaffen.

25 Sperre

Rundenspiele, die in die Zeit der Sperre eines Vereins oder einer Mannschaft fallen, gehen kampflos verloren.

26 Streichung und Zurückziehung einer Mannschaft

- 26.1** Eine Mannschaft, die während der Hin- oder Rückrunde insgesamt dreimal ein Rundenspiel kampflos abgibt, wird aus der betreffenden Spielklasse gestrichen.
- 26.2** Alle von einer zurückgezogenen oder gestrichenen Mannschaft ausgetragenen Spiele werden als ungültig erklärt.
- 26.3** Eine Mannschaft, die zurückgezogen oder gestrichen wurde, gilt als Absteiger in die nächsttiefere Spielklasse. Wird diese Mannschaft zur nächsten Spielzeit nicht in ihre neue Spielklasse gemeldet, so wird sie bei einer späteren Nachmeldung in die unterste Spielklasse eingestuft.
- 26.4** Eine Mannschaft, die nachweislich ein Spielergebnis zum Zwecke der Begünstigung und / oder Benachteiligung anderer Mannschaften in nicht korrekter Weise beeinflusst hat, kann von der zuständigen Stelle aus der Spielklasse gestrichen werden.
- 26.5** Eine Mannschaft wird gestrichen, wenn sie nach der Teilnahmemeldung zur neuen Spielzeit bis zum Termin für die Abgabe der Mannschaftsaufstellung zurückgezogen wird.
- 26.6** Spieler von Mannschaften, die zurückgezogen oder gestrichen worden sind, dürfen während der laufenden Spielzeit nur in höheren Mannschaften des Vereins eingesetzt werden.
- 26.7** Spieler mit Sperrvermerk von Mannschaften, die zurückgezogen oder gestrichen worden sind, dürfen während der laufenden Spielzeit nicht in einer Mannschaft des Vereins eingereiht werden, für die sie gesperrt worden sind.

**27 Nichtantreten**

Im Falle des Nichtantretens einer Mannschaft ist von der anwesenden Mannschaft im Spielbericht die Aufstellung der anwesenden Mannschaft aufzuführen. Die Erstattung der Fahrkosten (Fahrgeldersatz) ist gemäß der Gebührenordnung beim BTTV zu beantragen.

28 Proteste

In einem Mannschaftskampf kann nur der Mannschaftsführer einen Protest erheben. Der Protest ist unter Angabe des Zeitpunktes auf der Rückseite des Spielberichtformulars (oder gesondert auf einem Extrablatt) mit Begründung einzutragen und mit der Unterschrift des Mannschaftsführers an den zuständigen Spielleiter zu senden (siehe auch WO – A 19 / Proteste).

B Pokalwettbewerbe

Jedes Jahr werden Pokale für Jugendmannschaften ausgespielt.

Die Ausschreibung mit den Spielsystemen und Teilnehmerregelungen erscheint jeweils gesondert.