

Jugendspielordnung (JSO)

Anlage 1: Durchführungsbestimmungen

Anlage 2: Katalog für Bußen

Anlage 3: Katalog für Sperren

1. Einleitung

Die JSO mit ihren Anlagen regelt den Spielverkehr von Jugend-Volleyballmannschaften im Bereich des SHVV. Für überregionale Meisterschaften (DM, NM) gilt nur die Bundesspielordnung (BSO) mit ihren Anlagen bzw. die Regional-Jugendspielordnung (RJSON). Soweit diese JSO keine eigenen Regelungen geschaffen hat, gelten die Landesspielordnung (LSO) bzw. die BSO mit ihren Anlagen in analoger Anwendung.

2. Jugendspielwart und spielleitende Stelle

2.1 Dem **Jugendspielwart (JSW)** obliegen insbesondere folgende Aufgaben:

- a) Vertretung der Interessen des Jugendspielbetriebs gegenüber den Organen und Verwaltungsbereichen des SHVV.
- b) Erstellung des Rahmenterminplans in Zusammenarbeit mit den LSW,
- c) Übertragung der Ausrichtung von Veranstaltungen und Meisterschaften auf die Mitglieder des SHVV,
- d) Überwachung der Jugendförder-/ Jugendspielpflicht (Meldung vor und nach jeder Saison an LSW, RSW)

2.2 Als spielleitende Stelle setzt der Vorstand Staffelleiter, Referenten oder die Geschäftsführung ein. Den spielleitenden Stellen obliegen u.a. folgende Aufgaben:

- a) Leitung des Spielbetriebs,
- b) Erfassung der An- und Abmeldungen für die Jugendrunde,
- c) Aufstellung und Versand der Spielpläne,
- d) Zusammenstellung und Veröffentlichung der Ergebnisse, Ranglisten und Tabellen,
- e) selbstständige Ahndung von Verstößen im Spielverkehr,
- f) Entscheidung über Einsprüche.

3. Spielbetrieb

3.1 Es gibt folgende Spielrunden für Jugendmannschaften im SHVV:

- a) Spielrunde um die Jugendlandesmeisterschaft (LM),
- b) Spielrunde um den Jugendlandescup (LC).

3.2 Die Spielrunden um die Jugendlandesmeisterschaft und den Jugendlandescup können miteinander kombiniert werden. In diesem Fall gelten während der Vorrundenspieltage die Bestimmungen der LC-Runde.

3.3 Zur Ermittlung der Rangfolge in Spielrunden und bei Turnieren erhalten

bei Spielen über 2 Gewinnsätze:

Gewinner 2:0 oder 2:1	2 Punkte
Verlierer 1:2 oder 0:2	0 Punkte

bei Spielen über 2 Sätze:

Gewinner 2:0	2 Punkte
Verlierer 0:2	0 Punkte
Unentschieden 1:1	je 1 Punkt

Über die Rangfolge von zwei oder mehr Mannschaften entscheidet in absteigender Priorität

- a) die Anzahl der Punkte,
- b) die Anzahl gewonnener Spiele,

- c) der Satzquotient, indem die Anzahl gewonnener Sätze durch die Anzahl der verlorenen Sätze dividiert wird,
- d) der Ballpunktequotient, indem die Anzahl der gewonnenen Ballpunkte durch die Anzahl der verlorenen Ballpunkte dividiert wird,
- e) der direkte Vergleich zwischen beiden Mannschaften, wobei die Kriterien nach a) bis c) zur Berechnung der Rangfolge herangezogen werden.

Ergibt sich hiernach ein Gleichstand für zwei oder mehr Mannschaften, müssen diese Mannschaften nochmals gegeneinander spielen; die Entscheidungsspiele sind dann maßgebend für die Platzierung. Bei Turnieren kann in der Ausschreibung eine hiervon abweichende Regelung getroffen werden.

- 3.4 In den Spielrunden mit Turniermodus erhalten die Mannschaften gemäß ihrer Platzierung Ranglistenpunkte. Haben zwei Mannschaften die gleiche Ranglistenpunktzahl, so entscheidet die Anzahl der besten Einzelplatzierungen über die Rangfolge. Ist auch hier ein Gleichstand, so belegen die Mannschaften den gleichen Ranglistenplatz.

4. Spielrunde um die Jugendlandesmeisterschaft (LM-Runde)

- 4.1 Die Spielrunde um die LM dient der Ermittlung der Vertreter des SHVV auf den überregionalen Meisterschaften. „Landesmeister“ und „Vizelandesmeister“ der Jugend U20-U14 qualifizieren sich für die Norddeutsche Meisterschaft.
- 4.2 Die LM-Runde ist eine landesweite Spielrunde und richtet sich ausschließlich an leistungsorientierte Mannschaften.
- 4.3 Von den Teilnehmern an der LM-Runde wird erwartet:
- Spielerkader, dessen Größe es gewährleistet, die Saison ohne Absagen / Nichtantreten zu absolvieren,
 - Akzeptanz von langen Fahrtstrecken zu den Spieltagen,
 - ausreichend Hallenkapazitäten zur Ausrichtung von Spieltagen,
 - leistungsorientiertes Jugendtraining,
 - qualifiziertes Schiedsgericht.
- 4.4 Alle Spiele sind gemäß den Regeln und Vorgaben der Deutschen Volleyballjugend (DVJ) durchzuführen.
- 4.5 Die Spiele der LM-Runde werden gemäß Nummernspielplan oder in Turnierform durchgeführt. Der Spielplan wird nach leistungsbezogenen Gesichtspunkten aufgestellt. Mannschaften derselben Spielstärke sollen möglichst häufig gegeneinander spielen. Der Auf- und Abstieg zwischen den verschiedenen Leistungsklassen ist - vorbehaltlich der Ausrichter- und Hallensituation - zwischen den Spieltagen möglich.

5. Spielrunde um den Jugendlandescup (LC-Runde)

- 5.1 Die Spielrunde um den Landescup dient der Ermittlung des „Jugendlandescupsiegers“ der Jugend U20-U13.
- 5.2 Die LC-Runde verfolgt insbesondere folgende Ziele:
- Angebot einer Spielrunde für Breitensportorientierte Spieler und Mannschaften,
 - Angebot für Mannschaften, die nicht regelmäßig am Spielbetrieb teilnehmen möchten,
 - Angebot einer Spielrunde für „gemischte“ und kleine Trainingsgruppen,
 - Reduzierung der Fahrtstrecken durch regionale Einteilung der Mannschaften,
 - Verbesserung der technischen und taktischen Ausbildung junger Spieler durch reduzierte Mannschaftsgrößen,
 - Loslösung der Spielrunde von überregionalen Terminvorgaben (NM, DM).

- 5.3 Für die Spiele der LC-Runde können von den Internationalen Volleyballregeln und den Regeln der DVJ abweichende Bestimmungen festgelegt werden; hierzu zählen insbesondere:
- Änderung der Mannschaftsgröße,
 - Änderung der Feldgröße und Netzhöhe,
 - Sonderregeln zur Technik (Fangen des Ball, Aufschlag aus dem Feld etc.),
 - Spielberechtigung (Altersstichtage, Geschlecht etc.).
- 5.4 Die für die einzelnen Alters- bzw. Leistungsklassen geltenden Bestimmungen sind in den JuDufü festgeschrieben.
- 5.5 Die Spiele der LC-Runde werden in Turnierform durchgeführt. Die Einteilung erfolgt nach regionalen Gesichtspunkten.

6. Einstufung von Mannschaften

- 6.1 Die Vereine melden bis zum 15. Juni alle Mannschaften an die spielleitende Stelle. Die Meldung kann grundsätzlich für jede beliebige Spielrunde erfolgen, wobei die Empfehlungen der Ziffern 4.3 und 5.2 JSO beachtet werden sollten. Die Spielrunden werden mit der Ausschreibung veröffentlicht. Ein Wechsel der Spielrunde ist bis zwei Wochen vor dem zweiten Spieltag auf Antrag möglich, spätere Wechsel sind ausgeschlossen.
- 6.2 Der Zugang zur LM-Runde kann durch ein Qualifikationsturnier beschränkt werden. Der Qualifikationsmodus wird von der spielleitenden Stelle in Abstimmung mit dem JSW festgelegt.
- 6.3 In der LC-Runde werden auch noch Meldungen in der laufenden Spielzeit berücksichtigt. Mannschaften können sich auch nur für einzelne Turniere anmelden. Diese Mannschaften können sich dann aber nicht für die LM bzw. LC-Turniere qualifizieren.
- 6.4 **Rückmeldungen** aus der LM-Runde in die LC-Runde sind - sofern die Spielplangestaltung dies zulässt - auch in der laufenden Spielzeit möglich. Mannschaften der LM-Runde, die sich nicht für die LM qualifizieren konnten, können an der LC-Runde teilnehmen.
- 6.5 Die **Auflösung** einer Mannschaft ist bis 2 Wochen vor Beginn der Spielrunde möglich, ohne dass eine Ordnungsstrafe fällig wird. Spätere Auflösungen werden gemäß dem Jugend-Katalog für Bußen geahndet. Die Auflösung einer Mannschaft ist der spielleitenden Stelle per E-Mail zu melden. Die Beitragspflicht für Mannschaften, die nach dem Beginn des Spieljahres (1.7.) abgemeldet werden, bleibt bestehen.
- 6.6 Mannschaften, die sich aufgelöst haben, müssen weiterhin ihre Verpflichtungen (z.B. Schiri oder Halle stellen) erfüllen.

7. Spielberechtigung

- für Vereinsmannschaften von Mitgliedern des SHVV

- 7.1 Bei Spielen der LM-/ LC-Runde sind nur Mannschaften von Vereinen zugelassen, die Mitglied im SHVV sind. Spielgemeinschaften und Teamgemeinschaften werden spielrechtlich wie eigenständige Vereine gehandelt.

- für Mannschaften von Nicht-Mitgliedern und Schulen

- 7.2 Die LC-Runde ist zudem offen für Mannschaften, die nicht regelmäßig am Spielbetrieb teilnehmen möchten. Dies sind z.B. Schulmannschaften, Mannschaften aus Vereinen, die nicht dem SHVV angehören sowie Mannschaften aus Mitgliedsvereinen, die sich nur für einzelne Spieltage anmelden.

7.3 Jede Mannschaft gibt vor Beginn des ersten Spiels eine maximal 12 Spieler (inklusive Libero-Spieler) umfassende Mannschaftsmeldeliste sowie die Spielerpässe an den Ausrichter. Dieser kontrolliert die Pässe und Meldeliste und bestätigt die Vorlage und Richtigkeit mit seiner Unterschrift. Die Spielerpässe bleiben während der Spiele beim Ausrichter und können jederzeit eingesehen werden.

- für Spieler

7.4 Jeder an der LM-/LC-Runde teilnehmende Spieler muss Mitglied des Vereins sein, für den er spielt. Der Verein bestätigt die Mitgliedschaft der Spieler auf der Mannschaftsmeldeliste.

7.5 Jeder an der LM-/LC-Runde teilnehmende Spieler muss im Besitz eines gültigen DVV-Jugend-Spielerpasses sein. Die Spielberechtigung für einen Verein wird von der Landes-Passstelle erteilt. Näheres regelt die Spielerpassordnung des DVV.

7.6 Einem Spieler darf eine Spielberechtigung nur für einen Verein erteilt werden. Vor ihrem Erlöschen dürfen ihm keine weiteren Spielberechtigungen erteilt werden. Gleichwohl erteilte sind ungültig. Die Feststellung trifft der JSW.

7.7 Fehlerhafte Eintragungen der Passstelle oder der Schiedsrichter machen den Pass nicht ungültig. Die Fehler sind nach Feststellung unverzüglich zu beheben. Näheres regelt die Spielerpassordnung des DVV.

7.8 Lässt ein Verein einen Spieler unberechtigt an Spielen teilnehmen (vgl. JuDufü), so werden diese Spiele für ihn verloren und den Gegner als gewonnen gewertet.

7.9 Ziffer 7.4 bis 7.8 gelten nicht für Spieler von Mannschaften, die gemäß Ziffer 7.2 an der LC-Runde teilnehmen.

8. Vereinswechsel

8.1 Ein gültiger Vereinswechsel eines Spielers liegt vor, wenn der bisherige Verein die Freigabe und der neue Verein die Mitgliedschaft im Pass bescheinigt haben. Mit dem Datum der Freigabe erlischt die Spielberechtigung für den alten Verein. Die Freigabe ist vom bisherigen Verein sofort zu erteilen, wenn der Spieler dieselbe schriftlich verlangt und Ziffer 8.2. nicht entgegensteht.

8.2 Ein Verein kann die Freigabe verweigern, solange der Spieler oder die Spielerin mit Beitragszahlungen oder der Rückgabe von Vereinseigentum im Verzug ist oder einer Vereinssperre unterliegt, die vom SHVV anerkannt ist. Über die Anerkennung wird vom JSW auf Antrag eines Vereins entschieden.

8.3 Die Spielberechtigung für einen neuen Verein ist bei einem Wechsel bis zum 31.12. des laufenden Spieljahres an eine Wartezeit von 3 Monaten, bei einem Wechsel nach dem 31.12. des laufenden Spieljahres an eine Wartezeit von 6 Monaten gebunden. Die Wartezeit endet jedoch spätestens mit dem laufenden Spieljahr. Bei Vereinswechsel nach Freigabe im Juli entfällt die Wartezeit, ebenfalls bei Auflösung der Volleyballabteilung gem. Ziffer 8.5, 8.6 LSO.

9. Entscheidungen und Verstöße im Spielverkehr

9.1 Entscheidungen im Spielverkehr

9.1.1 Im Spielverkehr werden Entscheidungen getroffen und Verstöße gegen die Ordnungen und die Internationalen Spielregeln festgestellt und geahndet durch:

- a) die spielleitende Stellen,
- b) den Jugendspielwart,
- c) im Rahmen von Turnieren durch die örtliche Wettkampfleitung,

- d) im Rahmen von Spielen durch den 1. Schiedsrichter und nach Maßgabe der Internationalen Spielregeln Volleyball korrigiert.

9.1.2 Die örtliche Wettkampfleitung wird durch den Ausrichter bestimmt.

9.1.3 Entscheidungen durch Personen nach 9.1.1 a –c) haben zu enthalten:

- a) den Namen und die Anschrift des Entscheidungsträgers,
- b) die Entscheidungsformel nebst Kostenentscheidung,
- c) eine kurze Darstellung des Sachverhalts,
- d) die Entscheidungsgründe, insbesondere ein Verweis auf die der Entscheidung zu Grunde liegenden Rechtsgrundlagen mit Nennung der einschlägigen Normen,
- e) die Rechtsmittelbelehrung. In dieser ist anzugeben, welches Rechtsmittel eingelegt werden kann, welche Frist einzuhalten ist, welche Rechtsmittelinstanz zuständig ist, welche Gebühr (mit Einzahlungsfrist) auf welches Konto zu entrichten ist.

9.2 Geldstrafen

9.2.1 Verstöße, die mit einer Geldstrafe gemäß Katalog für Bußen belegt sind, müssen binnen 14 Tagen nach Kenntnis des Verstoßes durch Personen nach 9.1.1 a) und b) mit einem Ordnungsstrafenbescheid geahndet werden.

9.2.2 Geldstrafen hat derjenige Verein zu zahlen, dessen Organe bzw. Mitglieder für den Verstoß verantwortlich sind. Der Geldbetrag muss spätestens 21 Tage nach Absendung des Ordnungsstrafenbescheides dem angegebenen Konto gutgeschrieben sein. Dies gilt auch, wenn ein Rechtsmittel eingelegt wird. Kommt ein Verein dieser Verpflichtung nicht nach, so wird gegen den Verein ein Bußgeldbescheid verhängt. Sind Ordnungsstrafenbescheid und Bußgeldbescheid nicht binnen 14 Tagen nach Zustellung des zweiten Bescheides bezahlt, so werden alle Pflichtspiele des Vereins (bei Verstößen einer bestimmten Mannschaft nur deren Spiele) als verloren gewertet, die in der Zeit zwischen Ablauf der Zahlungsfrist und Eingang der Zahlung stattfinden bzw. stattfinden müssen. Der jeweilige Gegner erhält keine Punkte gutgeschrieben. Die Auflösung einer Mannschaft wird dem Verein angelastet.

9.3 Rechtsmittel gegen Entscheidungen

9.3.1 Vereine können Rechtsmittel in jeweils einfacher Ausfertigung und unter Entrichtung einer Gebühr einlegen gegen

- a) die Ausschreibung von Spielen/ den Spielplan,
- b) die Wertung eines Spiels,
- c) Entscheidungen nach Ziffer 9.1 und 9.2,
- d) das Versäumnis einer Entscheidung nach Ziffer 9.1.

9.3.2 Die Frist hierfür beträgt

- im regulären Spielverkehr -

- a) 14 Tage nach Kenntnis in den Fällen nach Ziffer 9.3.1 a) und c),
- b) 3 Tage nach dem Spiel oder Kenntnis des Verstoßes in den Fällen nach Ziffer 9.3.1 b),
- c) 31 Tage nach dem zu ahndenden Verstoß in den Fällen nach Ziffer 9.3.1 d),

- im Rahmen von Turnieren -

- d) 30 Minuten seit Kenntnis der Entscheidung bzw. des Verstoßes.

Das Recht, Rechtsmittel gemäß 9.3.1 einzulegen, verjährt 31 Tage nach Feststellung des Ergebnisses der Spielrunde oder des Turniers.

9.3.3 Rechtsmittel sind einzulegen

- a) bei der spielleitenden Stelle, in den Fällen gemäß Ziffer 9.1.1 a) und d) (Einspruch),
- b) bei der Spruchkammer, in den Fällen nach Ziffer 9.1.1 b) (Klage)
- c) im Rahmen von Turnieren beim örtlichen Wettkampfgericht in den Fällen nach Ziffer 9.1.1 c) und d) (Einspruch).

- 9.3.4 Das örtliche Wettkampfgericht besteht aus dem Vorsitzenden, der mit der Ausschreibung benannt wird, und zwei von ihm zu berufenen Beisitzern sowie zwei Ersatzbeisitzern. Es entscheidet über Einsprüche an Ort und Stelle abschließend. Es gelten die Bestimmungen der JSO und Rechtsordnung in analoger Anwendung.
- 9.3.5 Wenn ein Einspruch im Spielbericht angekündigt werden konnte, dies jedoch nicht geschehen ist, kann er nachträglich nur eingelegt werden, wenn neue Tatsachen bekannt werden oder die Eintragung im Spielbericht vom Schiedsgericht verhindert wurde.
- 9.3.6 Schiedsrichterentscheidungen, die eine Bestrafung gemäß dem Katalog für Sperren zur Folge haben, sind mit Rechtsmitteln nicht angreifbar.
- 9.3.7 Eingelegte Rechtsmittel haben keine aufschiebende Wirkung.

10. Änderungen

Vorstand und JSW können in dringenden Fällen gemeinsam Änderungen dieser Spielordnung vornehmen. Solche Änderungen müssen sofort nach Beschlussfassung bekannt gemacht werden und gelten erst ab Bekanntgabe.

11. Schlussbestimmungen

<u>beschlossen/geändert am:</u>	<u>durch Organ:</u>	<u>Inkrafttreten am:</u>
28.04.2006	Jugendvollversammlung	01.07.2006
06.08.2007	Präsidium	07.08.2007
14.03.2008	Jugendvollversammlung	01.07.2008
26.08.2009	Vorstand, JSW	27.08.2009
07.05.2010	Jugendvollversammlung	01.07.2010
31.05.2013	Jugendvollversammlung	01.07.2013
26.06.2013	Vorstand, JSW	01.07.2013
08.04.2014	Jugendvollversammlung	01.07.2014