

# Jugendspielordnung (JSpO) der SVJ im SVV



§ 1 DER JUGENDSPIELORDNUNG.....	1
§ 2 AUFGABENBEREICH .....	2
§ 3 SPIELREGELN.....	2
§ 4 SPIELJAHR.....	2
§ 5 JUGENDSPIELBETRIEB .....	3
§ 6 JUGENDSPIELRUNDE .....	3
§ 7 SAARLANDMEISTERSCHAFT .....	3
§ 8 SPIELBERECHTIGUNG .....	4
§ 9 VEREINSWECHSEL .....	5
§ 10 WARTEZEIT UND SPIELSPERREN.....	5
§ 11 ORGANISATION DES SPIELBETRIEBES .....	5
§ 12 SCHIEDSRICHTEREINSATZ UND WETTKAMPFGERICHT .....	6
§ 13 NICHTANTRETEN .....	7
§ 14 SPIELBERICHTE .....	7
§ 15 WERTUNG DER SPIELE .....	8
§ 16 JUGENDSPIELGEMEINSCHAFTEN .....	8
§ 17 STRAFEN.....	9
§ 18 PROTESTE.....	11
§ 19 INKRAFTTRETEN .....	11

## § 1 Jugendspielordnung

- 1.1 Zweck der Jugendspielordnung ist es, einheitliche Richtlinien für den gesamten Jugendspielbetrieb innerhalb des Verbandsgebietes zu schaffen, soweit diese nicht durch allgemeine Bestimmungen der Bundesjugendspielordnung gegeben sind.
- 1.2 Aufgabe des Jugendausschusses ist es, darauf zu achten, dass die Jugendspielordnung eingehalten wird.
- 1.3 Soweit die Jugendspielordnung keine spezielle Regelung enthält, gilt die Verbandsspielordnung des SVV (vgl. § 22.1 VSpO).



# Jugendspielordnung (JSpO) der SVJ im SVV



## § 2 Aufgabenbereich

- 2.1 Die JSpO regelt den Spielbetrieb innerhalb der SVJ. Zum Spielbetrieb gehören:  
Meisterschaftsspiele  
Qualifikationsturniere  
Endrundenturniere  
Jugendpokalspiele

## § 3 Spielregeln

- 3.1 Für den gesamten Spielbetrieb gelten die internationalen Volleyballspielregeln mit Änderungen im U16, U14-, U13- und U12-Jugendbereich nach Richtlinien des JSpA.
- 3.2 Die Rundenspiele der U20- und U18-Jugend gehen über 3, die der U16-, U14-, U13- und U12-Jugend gehen über 2 Gewinnsätze. Falls es die Spielplangestaltung (z.B. 3 Spiel-3er-Begegnungen) erfordert, kann bei der U20- und U18-Jugend ebenfalls über 2 Gewinnsätze gespielt werden. Die Zahl der Sätze wird vom Jugendausschuss nach der Klasseneinteilung festgelegt und ist den Mannschaften mit dem Spielplan mitzuteilen. Bei Qualifikations- bzw. Endturnieren kann auch über 2 Gewinnsätze gespielt werden. In diesem Fall entscheidet der zuständige Klassenleiter. In Ausnahmefällen sind auch 2 Sätze möglich. Dies entscheidet der Jugendausschuss.
- 3.3 Jugendmannschaften sollen an einem Tag höchstens 4 Spiele über 2 Gewinnsätze oder 3 Spiele über 2 Gewinnsätze und 1 Spiel mit 3 Gewinnsätzen durchführen.
- 3.4 Die Netzhöhe richtet sich nach den Richtlinien des Bundesspielbetriebes und beträgt für:

Jahrgang	männlich	weiblich
U20 - Jugend	2,43 m	2,24 m
U18 - Jugend	2,35 m	2,24 m
U16 - Jugend	2,24 m	2,20 m
U14 - Jugend	2,15 m	2,15 m
U13 - Jugend	2,10 m	2,10 m
U12 - Jugend	2,05 m	2,05 m

## § 4 Spieljahr

Das Spieljahr beginnt am 1. Juli und endet am 30. Juni des darauffolgenden Kalenderjahres.



# Jugendspielordnung (JSpO) der SVJ im SVV



## § 5 Jugendspielbetrieb

- 5.1 Der Jugendspielbetrieb wird in die Altersklassen U12 bis U20 getrennt in männliche und weibliche Jugend gemäß Bundesspielordnung eingeteilt. Die Stichtage der Altersklassen werden mit der Ausschreibung zu jeder neuen Spielrunde den Vereinen vom Jugendwart (JW) mitgeteilt.
- 5.2 Für alle Altersklassen werden eine Jugendspielrunde und eine Saarlandmeisterschaft, außer einer SLM für die U15, angeboten. Jeder Verein kann entweder für die Bezirksklassenrunde oder das Saarlandmeisterschaftsturnier oder für beides melden.
- 5.3 Spielen 2 oder mehr Mannschaften eines Vereines in einer Altersklasse, werden sie wie Mannschaften verschiedener Vereine behandelt. Bei Teilnahme an der Saarlandmeisterschaft (Qualifikation und Endturnier) ist für jede dieser Mannschaften am Spieltag dem Ausrichter eine Mannschaftsmeldeliste zu übergeben. In der nächsten Runde ist ein Wechsel zu einer der anderen Mannschaften desselben Vereines nur den Spielern möglich, deren Mannschaft zwischenzeitlich ausgeschieden ist.
- 5.3.1 Meldet ein Verein eine mixed und eine weibliche Mannschaft einer Altersklasse, so ist es möglich, dass die weiblichen Spieler in beiden Mannschaften zum Einsatz kommen dürfen. Im Jugendspielerpass ist von den Klassenleitern beider Klassen ein Eintrag vorzunehmen.
- 5.4 Die Bedingungen zum Erhalt des Jugendnachweises gemäß VSpO § 12.3 gelten als erfüllt, wenn ein Verein mit mindestens einer gleichgeschlechtlichen Jugendmannschaft der Klassen U20-U12 an der im SVV angebotenen Jugendspielrunde teilnimmt.

## § 6 Jugendspielrunde

- 6.1 Bei der U16-Jugend bis U12-Jugend können Mix-Mannschaften gemeldet werden. Es muss mindestens ein männlicher Spieler auf dem Feld stehen. Bei der Ausschreibung der Spielrunde ist zu unterteilen in männlich, mix und weiblich.
- 6.1 Melden für eine Spielklasse weniger als 4 Mannschaften, so spielen die gemeldeten Mannschaften in der höheren Altersklasse bzw. Mix-Mannschaften in der männl. Altersklasse mit.

## § 7 Saarlandmeisterschaft

- 7.1 In den Klassen U14 bis U20 wird das Saarlandmeisterschaftsturnier jeweils mit max. 6 Mannschaften gespielt. In Ausnahmefällen kann die Anzahl durch den Jugendausschuss auf max. 8 erhöht werden. Die beiden erstplatzierten Vereine des Saarlandmeisterschaftsturniers sind für die Südwestmeisterschaften qualifiziert.



# Jugendspielordnung (JSpO) der SVJ im SVV



- 7.2 Die Ausrichter von Saarlandmeisterschaften sind für das Endturnier qualifiziert. Über die Vergabe der Ausrichtung einer Saarlandmeisterschaft entscheidet der Jugendausschuss.
- 7.3 - **gestrichen** -
- 7.4 Melden sich in den Klassen U14 bis U20 mehr als 6 Mannschaften für das Saarlandmeisterschaftsturnier, sind Qualifikationsspiele erforderlich.
- 7.5 Bei den Saarlandmeisterschaften der U20- bis U14-Jugend sind nur gleichgeschlechtliche Mannschaften spielberechtigt. Dies gilt auch für eventuelle Qualifikationsturniere.
- 7.6 Treten weniger als sechs Mannschaften an, spielt jeder gegen jeden. Die Spielpaarungen werden vor Turnierbeginn neu ausgelost. Beim Fünfer- und Viererfeld stellen die jeweils spielfreien Mannschaften und/oder der Gastgeber die ergänzenden Schiedsgerichte.
- 7.7 Austragungsmodus
- Die Meisterschaften werden in zwei Vorrundengruppen zu je drei Mannschaften gespielt.
  - In beiden Gruppen ist die Spielreihenfolge 1-2, 2-3, 1-3. Zwischen den Spielen soll eine Pause von max. 30 Minuten eingehalten werden.
  - Die Erst- und Zweitplatzierten jeder Gruppe spielen im Überkreuzvergleich gegeneinander.
  - Die Sieger der Überkreuzvergleiche spielen um Platz eins und zwei, die Verlierer der Überkreuzvergleiche um Platz drei und vier, die Gruppendritten um Platz fünf und sechs.
  - sämtlich Spiele gehen über zwei Gewinnsätze, wobei der Entscheidungssatz bis 15 Punkte (Differenz von zwei Punkten) geht.

## § 8 Spielberechtigung

- 8.1 Zum Einsatz bei Spielen im Geltungsbereich der JSpO können nur Jugendliche kommen, die spielberechtigt sind. Für die Spielberechtigung ist ein gültiger Jugend-e-Pass erforderlich.
- 8.2 Liegt der gültige Jugendspielerpass bis Abschluss des Spielberichts bogens nicht vor, muss sich der/die Spieler/in durch einen amtlichen Lichtbildausweis legitimieren (analog zur Vorgehensweise bei den Ligaspielen im Erwachsenenspielbetrieb). Der Staffelleiter überprüft den Spielerpass elektronisch. In der Jugendspielrunde ist in diesem Fall ein Nachreichen des Jugendspielerpasses nicht erforderlich.  
Bei Meisterschafts-Endturnieren muss ein Nachreichen fehlender Jugendspielerpässe bis zum Ende der Vorrunde, bei Qualifikationsspielen bis zum Abschluss des Spielberichts bogens des letzten Qualifikationsgruppenspiels erfolgen.
- 8.3 Für den gültigen Jugendspielerpass gilt die Passordnung des SVV.
- 8.4 Eine Ausländerbeschränkung für Jugendliche gibt es nicht.



# Jugendspielordnung (JSpO) der SVJ im SVV



## § 9 Vereinswechsel

- 9.1 Ein gültiger Vereinswechsel liegt vor, wenn der bisherige Verein die Freigabe erteilt und der neue Verein die Mitgliedschaft im Spielerpass bescheinigt hat.
- 9.2 Weiteres regeln die Ordnungen des SVV.

## § 10 Wartezeit und Spielsperren

- 10.1 Für den Jugendspielverkehr ist die Spielberechtigung für einen neuen Verein bei einem Wechsel bis zum 31.12. des laufenden Spieljahres an eine Wartezeit von 3 Monaten gebunden, bei einem Wechsel nach dem 31.12. des laufenden Spieljahres an eine Wartezeit von 6 Monaten.  
Die Wartezeit bei Vereinswechsel beginnt zu dem Zeitpunkt, zu dem der/die Spieler/in die Freigabe erhält, sie endet spätestens mit dem laufenden Spieljahr. Während der Wartezeit darf der/die Spieler/in an keinen Pflichtspielen der SVJ teilnehmen. Bei Spielsperren, die von einer Rechtsinstanz verhängt worden sind, gilt dies zusätzlich für Repräsentationsspiele.
- 10.2 Vereinswechsel ohne Wartezeit sind nur im Monat Juli möglich.

## § 11 Organisation des Spielbetriebes

- 11.1 Rechtzeitig vor Beginn der Spielrunde werden die Vereine vom JSpW dazu aufgefordert, ihre Mannschaftsmeldungen abzugeben.
- 11.2 Die Meldung beinhaltet: Anzahl der Mannschaften, Altersklassen für männliche, weibliche und mixed Jugendmannschaften.
- 11.3 Der Jugendausschuss teilt je nach Anzahl der Mannschaften innerhalb der Altersklassen in Bezirksklassen ein und organisiert eventuell erforderliche Qualifikationsturniere.
- 11.4 Die Zusammensetzung der Bezirksklassen erfolgt nach Möglichkeit nach dem Prinzip der kürzesten Fahrwege.
- 11.5 Die Klassenstärke wird nach Möglichkeit für alle Klassen auf 6 Mannschaften festgelegt. Ist diese Anzahl nicht einzuhalten, obliegt die Festlegung dem Jugendausschuss.
- 11.6 Spielbeginn ist an den veröffentlichten Spieltagen um 10.00 Uhr. Andere Anfangszeiten können die Gastgeber nur beantragen, wenn das schriftliche Einverständnis der Gastmannschaften vorliegt. Hallenöffnung ist spätestens 1 Stunde vor Spielbeginn.
- 11.7 Der Spielplan wird vom Klassenleiter erstellt. Er enthält Zeit, Ort und Spielpaarungen. Grundlage sind die beim Klassenleiter eingegangenen Angaben, zu denen auch Wegbeschreibungen zu den Spielhallen gehören. Bei fehlenden Angaben wird der Spielbeginn vom Klassenleiter auf 10.00 Uhr festgesetzt. Nur innerhalb von 14 Tagen nach Bekanntgabe des Spielplanes können Einwände beim Klassenleiter vorgebracht werden.
- 11.8 Bei fehlender Hallenangabe sind die Gastmannschaften mit einer Frist von mindestens 10 Tagen einzuladen. Der Klassenleiter ist mit gleicher Frist schriftlich





zu informieren. Maßgeblich für die Einhaltung der Frist ist der Eingang beim Klassenleiter. Geht die Einladung bei einem Gast nicht oder nicht rechtzeitig ein, so hat er sich über den Eingang beim Klassenleiter zu erkundigen. Unterbleibt die rechtzeitige Benachrichtigung, wird bei Nichtantreten der Gastmannschaften auf Spielverlust für den Ausrichter erkannt. Fallen bei berechtigtem Nichtantreten der Gastmannschaften Spiele dieser Mannschaften untereinander aus, so hat der Ausrichter alle damit in Zusammenhang stehenden Kosten zu tragen.

- 11.9 Der Ausrichter ist verpflichtet, der Gastmannschaft mindestens 6 Bälle zum Einspielen zur Verfügung zu stellen.
- 11.10 Die Spiele sind pünktlich laut Spielplan anzupfeifen. Verspäteter Spielbeginn ist vom Schiedsgericht auf dem Spielberichtsbogen zu begründen. Die Schiedsrichter haben unaufgefordert die Schiedsrichterausweise vor dem Spiel beim Anschreiber zu hinterlegen.
- 11.11 Spielverlegungen sind beim Klassenleiter mindestens 14 Tage vor dem geplanten Termin schriftlich zu beantragen. Dem Antrag sind beizufügen:
- Angaben über den neuen Termin, die Spielhalle und den Spielbeginn
  - die schriftlichen Einverständniserklärungen der beteiligten Mannschaften,
  - Beweise für den Spielverlegungsgrund.
- Die Anordnung über die Spielverlegung ergeht ausschließlich vom Klassenleiter. Er kann in ganz besonderen Fällen von diesem Verfahren abweichen (höhere Gewalt u.ä.). Spielverlegungen, die nicht vom Klassenleiter angeordnet sind, sind ungültig. Der Klassenleiter hat die Spiele für alle beteiligten Mannschaften mit ungünstigstem Satz und Ballverhältnis als verloren zu werten. Eine zeitliche Verschiebung der Spiele, auch am gleichen Spieltag, ist eine Spielverlegung. Ein Wechseln der Spielhalle ist jedoch nicht als Spielverlegung zu behandeln.
- 11.12 Finden in einer Halle zwei Spiele hintereinander statt, so muss dem Ausrichter die Halle ab Spielbeginn mindestens 3 1/2 Stunden zur Verfügung stehen.

## § 12 Schiedsrichtereinsatz und Wettkampfgericht

- 12.1 Jede gemeldete Mannschaft muss entsprechend dem Spielplan ein komplettes Schiedsgericht stellen. Das Schiedsgericht hat dafür zu sorgen, dass die Bedienung der Anzeigetafel sichergestellt ist. Das Schiedsgericht hat mindestens 15 Minuten vor Spielbeginn zu erscheinen.
- 12.2 Die erforderliche Schiedsrichterqualifikation wird den Vereinen zu Beginn der Saison mitgeteilt.
- 12.3 Muss ein Spiel wegen Nichterscheinen des Schiedsrichters neu angesetzt werden, so hat der zur Gestellung verpflichtete Verein die Kosten zu tragen. Die Kosten richten sich nach der Finanzordnung des SVV. Die Kostenrechnung ist zur Überprüfung dem verursachenden Verein über den Klassenleiter zuzusenden. Es werden nur üblich anfallende Kosten erstattet; sie sind nachzuweisen. Pro Mannschaft werden für die Fahrtkosten maximal 3 Pkws anerkannt. Bei Nichtzahlung (Fristsetzung durch den Klassenleiter) kann der Verein aus dem Spielbetrieb ausgeschlossen werden.
- 12.4 Bei Nichterscheinen des Schiedsgerichts hat der Ausrichter den Klassenleiter un-



# Jugendspielordnung (JSpO) der SVJ im SVV



verzüglich zu benachrichtigen.

- 12.5 Ist bei einem angesetzten Pflichtspiel das Schiedsgericht nicht erschienen und sind neutrale, lizenzierte Schiedsrichter bereit zu pfeifen, so muss das Spiel unter deren Leitung durchgeführt werden. Auch wenn sich die beiden Mannschaften auf ein Schiedsgericht aus ihren Reihen einigen, kann das Spiel durchgeführt werden.
- 12.6 Bei Meisterschaften in Turnierform besteht das Wettkampfgericht aus je einem Vertreter der Vereine und einem Mitglied des JA. Bei Protesten, die innerhalb einer 1/2 Stunde nach Bekanntwerden des Protestgrundes eingelegt werden müssen, haben Beteiligte kein Stimmrecht.

## § 13 Nichtantreten

- 13.1 Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat der 1. Schiedsrichter dies im Spielberichtsbogen zu vermerken. Die angetretene Mannschaft ist im Spielberichtsbogen namentlich einzutragen. Geht dem Klassenleiter kein Spielberichtsbogen über das ausgefallene Spiel zu, wird dieses für beide Mannschaften als verloren gewertet. Im Übrigen wertet der Klassenleiter das Spiel für die nicht angetretene Mannschaft mit ungünstigstem Satz- und Ballverhältnis für verloren. Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn sie 15 Minuten nach der im Spielplan angegebenen Anfangszeit nicht spielbereit ist. Findet das erste Spiel nicht statt, so gilt für das zweite Spiel eine weitere Einspielzeit von 40 Minuten. Die Entscheidung kann aufgehoben werden, wenn Ausbleiben, Unvollständigkeit oder Verspätung durch höhere Gewalt eingetreten sind und nachgewiesen wurden.
- 13.2 Eine Mannschaft, die während einer Jugendspielrunde zu mehr als 30% der angesetzten Spiele nicht angetreten ist, wird vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Mannschaften, die in mehr als 30% der angesetzten Spiele ältere, als der jeweiligen Altersklasse entsprechende Spieler eingesetzt haben, werden ebenfalls vom Spielbetrieb ausgeschlossen. Wird eine Mannschaft vom Spielbetrieb oder einer Saarlandmeisterschaft zurückgezogen oder aus vorgenannten Gründen vom Spielbetrieb ausgeschlossen, so zählt diese Mannschaft nicht als Jugendnachweis.

## § 14 Spielberichte

- 14.1 Für die Aufschreibung von Pflichtspielen und Meisterschaftsspielen in Turnierform dürfen in allen Altersklassen im Bereich der SVJ neben den internationalen auch die vereinfachten, vom JA auf der SVV-Homepage zur Verfügung gestellten Spielberichtsbogen verwendet werden. Sie sind vom Ausrichter zu stellen. Gastmannschaften können Durchschriften verlangen.
- 14.2 Die Ausrichter sind dafür verantwortlich, dass die Spielberichte bis zum 3. Tag nach dem jeweiligen Spielen beim Klassenleiter vorliegen.
- 14.3 Der Ausrichter ist auch verpflichtet, die Durchschläge der Spielberichtsbogen mindestens 6 Wochen aufzubewahren.





## § 15 Wertung der Spiele

- 15.1 Die Wertung der Spiele nimmt der Klassenleiter anhand der Spielberichtsbögen vor.
- 15.2 Zur Ermittlung der Rangfolge in Spielrunden und bei Turnieren erhalten gewinnende Mannschaften 2 Pluspunkte (2:0), verlierende und nicht angetretene Mannschaften 2 Minuspunkte.
- 15.3 Bei Punktgleichheit von 2 oder mehr Mannschaften entscheidet die Satzdiffereenz (Subtraktionsverfahren) über die Platzierung. Bei gleicher Satzdiffereenz zählt zunächst die Anzahl der gewonnenen Sätze.
- 15.4 Bei Punktgleichheit und gleicher Satzdiffereenz von 2 oder mehr Mannschaften entscheidet die Balldiffereenz (Subtraktionsverfahren) über die Platzierung. Bei gleicher Balldiffereenz zählt die Anzahl der gewonnenen Bälle.
- 15.5 Ergibt sich nach Anwendung von § 15.3 bis 4 ein Gleichstand für 2 oder mehr Mannschaften, müssen diese Mannschaften nochmals gegeneinander spielen. Die Entscheidungsspiele sind dann maßgebend für die Platzierung.
- 15.6 Bei Abmeldung bzw. Ausschluss sind alle bisher ausgetragenen Spiele der betroffenen Mannschaft zu annullieren.

## § 16 Jugendspielgemeinschaften

- 16.1 Für die Teilnahme am Jugendrundenspielbetrieb des SVV können Jugendspielgemeinschaften (JSG) für einzelne oder mehrere Altersklassen gebildet werden.  
Spieler/innen einer JSG sind im Jugendrundenspielbetrieb ausschließlich in den von der JSG gemeldeten Jugendmannschaften spielberechtigt. Für die Saarlandmeisterschaften einschl. Qualifikationsrunden bleiben sie jedoch weiterhin für den jeweiligen Heimatverein spielberechtigt.
- 16.2 Zur Meldung einer Jugendspielgemeinschaft bedarf es keiner neuen Vereinsgründung. Die Vereine müssen eine Kooperationsvereinbarung abschließen. Für die Mannschaftsmeldung und die finanziellen Belange zeichnet ein Verein gegenüber dem SVV verantwortlich. Dieser ist in der Kooperationsvereinbarung als der federführende Verein zu nennen. Der Name der JSG beginnt mit dem Kürzel JSG gefolgt von den Vereinsnamen, wobei der federführende Verein an erster Stelle steht.
- 16.3 Eine Kopie der von allen beteiligten Vereinen unterzeichnete Kooperationsvereinbarung ist der Meldung der Mannschaft(en) beizufügen.
- 16.4 Eine JSG ist immer nur für eine Spielsaison gültig, kann jedoch formlos mit Abgabe der Mannschaftsmeldung der nächsten Saison verlängert werden.
- 16.5 Für die Erbringung des Jugendnachweises auf Landesebene gem. § 5.4 wird die Anzahl der vorgeschriebenen Jugendmannschaften mit der Anzahl der an der JSG teilnehmenden Vereine multipliziert.





# Jugendspielordnung (JSpO) der SVJ im SVV



## § 17 Strafen

17.1	Im Jugendspielbetrieb treffen spielleitende Stellen (Jugendwart, Klassenleiter) kraft Amtes innerhalb von drei Wochen rechtsmittelfähige Entscheidungen, wenn sie Verstöße gegen die JSpO und andere um Spielverkehr geltende Ordnungen feststellen. Für jeden Ordnungsstrafenbescheid sind <b>3,00 €</b> Verfahrenskosten festzusetzen.	
17.2	Strafenkatalog	
17.2.1	Spielen ohne Spieler-/Jugendspielerpass	<b>3,00 €</b>
17.2.2	im Höchstfall	<b>8,00 €</b>
17.2.3	Spielen ohne Spielberechtigung pro Spieler/in	<b>5,00 €</b>
17.2.4	Nichteinsenden eines Spielberichts Bogens bzw. Verwendung eines nicht vom JA genehmigten Formulars	<b>10,00 €</b>
17.2.5	Nicht ordnungsgemäß ausgefüllter Spielberichtsbogen	<b>3,00 €</b>
17.2.6	Verspätete Einsendung eines Spielberichts Bogens	<b>5,00 €</b>
17.2.7	Nicht ordnungsgemäße Spielanlage (Fehlen der Anzeigetafel, Aufschlagraum, Angriffslinie, verspäteter Netzaufbau usw.)	<b>13,00 €</b>
17.2.8	Fehlen der Trikotnummer, nicht einheitliche Spielbekleidung pro Spieler/in	<b>3,00 €</b>
17.2.9	Nichtantreten einer Mannschaft, wenn Spielverlust die Folge war - pro Rundenspiel	<b>15,00 €</b>
	Nichtantreten im Wiederholungsfall an weiteren Rundenspieltagen - pro Rundenspiel	<b>26,00 €</b>
	Diese Strafen werden nicht verhängt, wenn die nicht angetretene Mannschaft ein ordnungsgemäßes Schiedsgericht stellt.	
17.2.10	Nichtgestellung des Schiedsgerichtes	<b>15,00 €</b>
17.2.11	Verspätetes Antreten des Schiedsgerichtes	<b>5,00 €</b>
17.2.12	Nichtausreichende Schiedsrichterlizenz	<b>8,00 €</b>
17.2.13	Abmelden einer Mannschaft vom Jugendrundenspielbetrieb bis 2 Monate (2. Runde U12 bis ein Monat) nach dem vom JA für diese Altersklasse festgelegten Meldeschluss Nach diesem Zeitpunkt	<b>50,00 €</b> <b>100,00 €</b>



# Jugendspielordnung (JSpO) der SVJ im SVV



17.2.14	Verspätete Benachrichtigung des Klassenleiters und der Gastmannschaften	<b>15,00 €</b>
17.2.15	Nicht rechtzeitige Bespielbarkeit der Anlage	<b>8,00 €</b>
17.2.16	Spielabbruch	<b>26,00 €</b>
17.2.17	Missbräuchliche Verwendung einer Schiedsrichterlizenz - im Wiederholungsfall	<b>38,00 € 77,00 €</b>
17.2.18	Fälschung eines Spielberichts bogens	<b>102,00 €</b>
17.2.19	Wird ein/e Spieler/in für den Rest des Spieles des Feldes verwiesen, so ist er/sie für das nächste Spiel der Mannschaft gesperrt.	
17.2.20	Fehlende Mannschaftsmeldeliste	<b>5,00 €</b>
17.2.21	Unterlassene oder verspätete Ergebnismeldung	<b>15,00 €</b>
17.2.22	Zurückziehen einer Mannschaft von einer Jugend-Saarlandmeisterschaft einschl. Qualifikationsrunde Die Abmeldung hat in schriftlicher Form zu erfolgen.	
17.2.22.1	Ab 14 Tage vor der Qualifikation	20,00 €
17.2.22.2	Ab 1 Tag vor der Qualifikation	30,00 €
17.2.22.3	Nach der Qualifikation und bis 28 Tage vor dem Endturnier	<b>20,00 €</b>
17.2.22.4	Ab 28 Tage vor dem Endturnier	<b>50,00 €</b>
17.2.22.5	Ab 14 Tage vor dem Endturnier	<b>75,00 €</b>
17.2.22.6	Ab 1 Tag vor dem Endturnier	<b>100,00 €</b>
17.2.23	Nichtantreten einer Mannschaft ohne Absage	
17.2.23.1	zu einem Qualifikationsturnier	<b>75,00 €</b>
17.2.23.2	zu einem Endturnier	<b>150,00 €</b>
17.2.24	Verfrühte Abreise von einer Jugendmeisterschaft Nach Abschluss einer Meisterschaft müssen alle Mannschaften komplett zur Siegerehrung anwesend sein.	<b>40,00 €</b>
17.3	Die Ordnungsstrafen werden mit Ordnungsstrafenbescheid bekanntgegeben und in einem der Amtlichen Nachrichtenorgane des SVV (§5 Nr. 5.6 der Satzung) veröffentlicht. Die Beträge werden entweder mit der Jahresabrechnung oder einer gesonderten Abrechnung erhoben und sind innerhalb von 14 Tagen auf das Konto des Verbandes zu überweisen. In Einzelfällen kann vom Vorstand sofortige Zahlung verlangt werden.	



# Jugendspielordnung (JSpO) der SVJ im SVV



## § 18 Proteste

- 18.1 Protestgründe, die einer zu Pflichtspielen angetretenen Mannschaft vor oder während des Spieles bekannt werden, sind auf Veranlassung des Kapitäns vom Anschreiber in den Spielberichtsbogen einzutragen und zu unterschreiben, bevor dieser durch den ersten Schiedsrichter abgeschlossen wird. Protestgründe, die sich auf die allgemeinen Spielbedingungen erstrecken, können nur eingetragen werden, wenn sie vor Spielbeginn beim ersten Schiedsrichter angemeldet wurden. Ohne Eintragung der Protestgründe können diese nicht für Anträge im Sinne der JSpO herangezogen werden.
- 18.2 Der Klassenleiter muss die durch die Protesteintragung behaupteten Tatsachen bei der Wertung berücksichtigen. Voraussetzung dafür ist eine Einzahlung der Protestgebühr von **10,00 €** auf das Konto des SVV innerhalb von 3 auf den Spieltag folgenden Werktagen, Gleichzeitig ist die Einzahlung der Protestgebühr dem Klassenleiter nachzuweisen. Wird dem Protest stattgegeben, erfolgt die Rückzahlung der Protestgebühr.
- 18.3 Gegen die Entscheidung des Klassenleiters kann innerhalb einer Frist von 7 Werktagen schriftlich ein Antrag auf Entscheidung durch das Verbandsgericht gestellt werden. Innerhalb dieser Frist ist zudem der Nachweis über die Einzahlung einer Protestgebühr von **26,00 €** zu erbringen. Die Frist wird durch rechtzeitigen Eingang bei der Geschäftsstelle gewahrt. Daneben werden die tatsächlich entstehenden Auslagen des Verbandsgerichtes dem unterliegenden Beteiligten auferlegt. Aufwendungen der beteiligten werden nicht erstattet. Bei teilweisem Unterliegen, der Rücknahme des Antrages oder der Erledigung der Hauptsache, sind die Kosten angemessen zu ersetzen.

## § 19 Inkrafttreten

Diese Jugendspielordnung tritt nach Verabschiedung durch den Verbandstag am 18.04.02 in Kraft. Sie wurde geändert am 24.03.2006, 14.03.2008, 16.04.2010, 26.03.2012, zuletzt am 28.04.2014, 12.06.2016, zuletzt am 10.06.2018.

