

# Jugendspielordnung

## Anlage II

### Rahmenbestimmungen für die Ausrichtung der Deutschen Mannschaftsmeisterschaften U15 und U19

vom 26. Juni 2004  
in der Fassung vom 04. März 2023

#### § 1 Allgemeines

- (1) Die Deutschen Badmintonmannschaftsmeisterschaften U15 und Deutschen Badmintonmannschaftsmeisterschaften U19 sind die Endrunden der Mannschaftsmeisterschaften im DBV (DMM). Ihre Durchführung richtet sich nach den allgemeinen Bestimmungen der Spielordnung und diesen Rahmenbestimmungen.
- (2) Veranstalter der DMM ist der DBV.
- (3) Verantwortlich für die Abwicklung des Spielbetriebs ist der Ausschuss für Jugend (AfJ). Er benennt aus seinen Reihen einen Spielleiter als Verbindungsstelle zwischen den Vereinen, Gruppen und dem DBV. Dem AfJ obliegt:
1. die rechtzeitige Veröffentlichung der Ausschreibung (§ 29 der Satzung);
  2. die Aufstellung des Spielplanes und Zeitplanes;
  3. die Überwachung der Einhaltung dieser Bestimmungen.
- (4) Über Streitfälle und sportliche Vergehen entscheidet der AfJ als erste Instanz im Sinne der Rechtsordnung. Die Kompetenzen des Referees sind hiervon unberührt.

#### § 2 Teilnahme

Teilnahmeberechtigt sind die jeweiligen erst- und zweitplatzierten U19- und U15-Vereinsmannschaften (im Weiteren nur Mannschaft) jeder Gruppe (siehe § 2 Abs. 2 SpO-DB). Nimmt eine teilnahmeberechtigte Mannschaft nicht teil, kann die Gruppe eine Ersatzmannschaft benennen. Die für die Ermittlung dieser Mannschaften zuständigen Gremien haben dem AfJ entsprechend der Ausschreibung fristgemäß mitzuteilen, welche Mannschaften an den DMM teilnehmen. Die Mannschaften haben gemäß der Ausschreibung fristgerecht zu melden (§ 3 Abs. 1).

#### § 3 Meldung

- (1) Jede teilnehmende Mannschaft hat bis zum festgesetzten und veröffentlichten Meldeschluss dem AfJ auf der vom AfJ vorgegebenen Meldeform der für den Einsatz in der Mannschaft vorgesehenen Spieler unter Angabe der Geburtsdaten und Spieler-ID vorzulegen.
- (2) Für die Jungenrangliste sind mindestens fünf Spieler, für die Mädchenrangliste mindestens drei Spielerinnen zu melden. Die Rangfolge dieser Rangliste ist aufgrund der jeweils gültigen DBV-Rangliste beziehungsweise BLV-Rangliste aufzustellen. Diese kann von der zu Beginn der Saison gemeldeten Rangliste abweichen. Sie ist vom zuständigen Jugendwart des BLV und der Gruppe zu genehmigen.
- (3) Vor Beginn der DMM am ersten Spieltag hat jede teilnehmende Mannschaft bis zu einem vom AfJ festgesetzten und bekanntgegebenen Termin eine offizielle Rangliste der bei der DMM anwesenden Spieler einzureichen. Danach sind Änderungen nicht mehr möglich. Diese Spieler müssen vor Beginn des 1. Mannschaftsspiels der jeweiligen Mannschaft offensichtlich spielbereit in

der Halle anwesend sein. Offensichtlich spielbereit sind Spieler, die nicht erkennbar durch eine Verletzung oder Erkrankung gehindert sind, die der sportgemäßen Austragung eines Badmintonspiels entgegensteht.

Die Anzahl der Spieler einer Mannschaft bei den DMM ist nicht begrenzt.

In der Rangliste der offensichtlich spielbereit anwesenden Jungen gelten Spieler ab Ranglistenplatz 5 und tiefer und in der Rangliste der spielbereit anwesenden Mädchen gelten Spielerinnen ab Ranglistenplatz 3 und tiefer als Ersatzspieler. Diese Spieler können in einem laufenden Mannschaftsspiel bei Vorliegen bestimmter Voraussetzungen verletzte oder sonst spielunfähige Spieler ersetzen (siehe dazu § 5 Absatz 7), dürfen in der Aufstellung für dieses Spiel aber in den acht Spielen nicht aufgeführt worden sein.

- (4) Die endgültige Entscheidung über die Rangfolge der Einzelrangliste fällt der AfJ.
- (5) Um die Startberechtigung bei den DMM zu haben, muss ein ausländischer Spieler an mindestens der Hälfte der regulären Mannschaftsspiele im Verein und außerdem an den Spielen um die Gruppenmeisterschaften teilgenommen haben. Reguläre Mannschaftsspiele sind auch Mannschaftsspiele O19.
- (6) Während einer Saison kann ein Spieler nur für einen Verein spielen. Er muss zu Beginn der Rückrunde der Mannschaftsmeisterschaften der BLV die Spielberechtigung für diesen Verein besitzen.
- (7) Nicht nominierte beziehungsweise nicht spielberechtigte Spieler dürfen nicht eingesetzt werden; die Spielberechtigung ist nachzuweisen (§ 4 Abs. 1 SpO).

#### **§ 4 Durchführung**

- (1) Die Anfangszeiten der DMM werden mit der Ausschreibung bekanntgegeben.
- (2) Die DMM müssen in einer Halle mit einer lichten Höhe von mindestens 7 m durchgeführt werden. Die Halle muss mit mindestens acht Standardfeldern ausgerüstet sein. An jedem Feld muss eine Spielstandanzeige vorhanden sein. Der jeweilige Spielstand der Mannschaftsspiele ist anzuzeigen.
- (3) Der Referee wird vom DBV eingesetzt. Die Anzahl der Schiedsrichter richtet sich nach dem jeweils gültigen Ausrichtervertrag.
- (4) Die Bälle sind einschließlich der Endspiele von den teilnehmenden Mannschaften je zur Hälfte zu stellen. Die Ballsorte wird vom DBV auf Vorschlag des Ausrichters festgelegt und rechtzeitig bekanntgegeben.
- (5) Von den startenden Mannschaften wird eine Startgebühr erhoben, die vom AfJ festgelegt und mit der Ausschreibung bekanntgegeben wird. Die Startgebühren sind an den Ausrichter zu zahlen.
- (6) Die U15- und U19-Mannschaftsmeister werden wie folgt ermittelt:
  1. Die fristgerecht gemeldeten Mannschaften werden so in zwei Gruppen aufgeteilt, dass in jeder Gruppe zwei Erst- und zwei Zweitplatzierte einer Gruppe gegeneinander spielen können.
  2. In keiner Gruppe dürfen zwei Mannschaften einer Gruppe vertreten sein.
  3. Die beiden stärksten gemeldeten Mannschaften sind in verschiedene Gruppen einzuordnen. Die Einordnung darf erst vorgenommen werden, wenn die Meldungen der Mannschaften mit den teilnehmenden Spielern dem AfJ vorliegen (siehe § 3 Abs. 3). Es können weitere Setzplätze vergeben werden.
  4. Zur Ermittlung der beiden Setzplätze gelten die Abschlussranglisten des DBV wie folgt: im Einzel bis einschließlich Platz 10, im Doppel und Mixed bis einschließlich Platz 8, jeweils zuzüglich der vom AfJ freigestellten Spielern, die in der Rangfolge vor den Ranglistenplatzinhabern U19 und U15 stehen. Die Setzplätze werden auf Grundlage der Abschlussranglisten des DBV ermittelt.

5. In den Gruppen spielen die Mannschaften „jeder gegen jeden“. Nach der Ermittlung der Reihenfolge in den Gruppenspielen spielen die beiden erstplatzierten Mannschaften in Überkreuzspielen die Finalteilnehmer aus.
6. Der Sieger des Endspiels ist Deutscher Mannschaftsmeister U15 beziehungsweise Deutscher Mannschaftsmeister U19 und darf den Titel „Deutscher Schüler-Mannschaftsmeister“ bzw. „Deutscher Jugend-Mannschaftsmeister“ führen. Die Verlierer der Überkreuzspiele spielen Platz 3 aus.

**(7)** Die Halbfinalspiele, das Spiel um Platz 3 und das Finale müssen in einheitlicher Spielkleidung gespielt werden. Die Hemden und Shorts/Röcke sind auf den Mannschaftsmeldungen für das jeweilige Spiel farblich eindeutig zu benennen. Die Spiele sind in Hemden und Shorts/Röcken der jeweils gleichen Art und Farbe zu absolvieren. Farbliche Abstimmung zwischen Damen- und Herren-Kollektion im „Partnerlook“ ist dabei erlaubt.

Stellen die Schiedsrichter Abweichungen von der mannschaftseinheitlichen Spielkleidung fest, sind der/die Spieler durch den Schiedsrichter anzuweisen, den Mangel umgehend abzustellen. Wird gegen Mannschaftskleidungsbestimmungen verstoßen, hat der Referee einen entsprechenden Vermerk auf dem Spielbericht einzutragen, damit der AfJ ein Bußgeld nach § 7 verhängen kann.

## § 5

### Wettkampfbestimmungen

**(1)** Vor jedem Mannschaftsspiel sind die Mannschaftsaufstellungen dem AfJ schriftlich zu übergeben. Die Aufstellungen werden vom AfJ geprüft.

**(2)** Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn weniger als vier Jungen und zwei Mädchen spielbereit sind.

**(3)** Ein Spieler darf an einem Kalendertag nur in einer Mannschaft spielen (§ 9 Abs. 3 SpO-DB, § 7 Abs. 3 JSpO).

**(4)** Ein Mannschaftsspiel besteht aus folgenden acht Spielen und wird in dieser Reihenfolge ausgetragen:

1. Jungendoppel (1. JD), Mädchendoppel (MD), 2. Jungendoppel (2. JD), 1. Jungeneinzel (1. JE), 2. Jungeneinzel (2. JE), Mädcheneinzel (ME), 3. Jungeneinzel (3. JE), gemischtes Doppel (MX).

Der AfJ und der Referee gemeinsam können von dieser Reihenfolge abweichen, um einen optimalen Ablauf der Spiele zu gewährleisten. Die betroffenen Mannschaften sind dann entsprechend zu informieren.

**(5)** Die Jungendoppel (JD) sind grundsätzlich so aufzustellen, dass bei Addition der Ranglistenplätze die Paarung mit der kleineren Summe das 1. JD spielt (Additionsregel). Bei Summengleichheit hat die Paarung mit dem ranglistenhöchsten Spieler das 1. JD zu spielen. Der Jugendausschuss kann im Einzelfall eine andere Reihenfolge der JD festlegen.

**(6)** Sofern ein in der Mannschaftsaufstellung (Absatz 1, 2 und 5) aufgestellter Spieler oder aufgestellte Spielerin wegen einer Verletzung oder eines gleichartigen Ereignisses in seinem/ihrer 1. Spiel ausscheidet, kann ein Ersatzspieler (siehe § 3 Absatz 3) bei den Jungen/eine Ersatzspielerin bei den Mädchen an dessen/deren Stelle in seinem/ihrer 2. Spiel eingesetzt werden, wenn das einzelne Spiel (Absatz 5) noch nicht begonnen hat. Der so ersetzte Spieler darf jedoch nicht disqualifiziert worden sein. Der Ersatzspieler darf in der Grundaufstellung nach Absatz 1, 2 und 5 nicht enthalten sein.

Die Mannschaft, die einen Ersatzspieler/eine Ersatzspielerin einsetzen will, hat dazu den AfJ und Referee unverzüglich über den geplanten Einsatz zu unterrichten. Der Einsatz wird vom AfJ und Referee geprüft und beim Vorliegen der Voraussetzungen genehmigt, in den Turnierunterlagen erfasst und unverzüglich der gegnerischen Mannschaft mitgeteilt.

Der so ersetzte Spieler darf am gleichen Wettkampftag nicht mehr in einer Mannschaft eingesetzt werden.

Wird ein Spiel wegen Verletzung abgebrochen oder kann ein Spiel wegen einer Verletzung oder eines gleichartigen Ereignisses nicht ausgetragen werden, darf der Spieler, der den Abbruch

beziehungsweise das verlorene Spiel gegen sich gelten lassen muss, am gleichen Wettkampftag ebenfalls nicht mehr in einer Mannschaft eingesetzt werden.

**(7)** Grundsätzlich müssen alle acht Spiele ausgetragen werden. Wird hiergegen verstoßen, ist der Mannschaftskampf mit 0:2 Punkten, 0:8 Spielen, 0:16 Sätzen und 0:336 Spielpunkten für die Mannschaft, die den Verstoß zu vertreten hat, als verloren zu werten.

**(8)** Ein Halbfinalspiel, ein Platzierungsspiel und das Finale wird abgebrochen, sobald das Spiel entschieden ist. Die noch ausstehenden Spiele in diesem Mannschaftsspiel werden nicht mehr aufgerufen. Ein laufendes Spiel in dem Mannschaftsspiel kann ohne Konsequenzen ebenfalls abgebrochen werden.

**(9)** Die Turnierleitung erfasst die einzelnen Spielergebnisse und erstellt den Mannschaftsspielbericht.

## **§ 6** **Wertungen von Spielergebnissen**

**(1)** Sieger eines Mannschaftskampfes ist die Mannschaft, die die größere Anzahl an Spielen gewonnen hat. Sofern in den Gruppenspielen beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Spielen gewonnen haben, ist das Spiel unentschieden ausgegangen.

**(2)** Ein gewonnener Mannschaftskampf bringt in den Gruppenspielen zwei Gewinnpunkte, der Verlierer erhält zwei Verlustpunkte. Ist der Mannschaftskampf unentschieden ausgegangen, erhält jede Mannschaft einen Gewinn- und einen Verlustpunkt.

**(3)** Zur Ermittlung des Siegers bzw. der Rangliste in einer Gruppe ist folgende Wertung und Reihenfolge zugrunde zu legen:

1. die Anzahl der erreichten Punkte (Absatz 2);
2. die Anzahl der gewonnenen Spiele innerhalb des Mannschaftsspieles;
3. die höherwertige Differenz nach Subtraktion der verlorenen von den gewonnenen Sätzen;
4. die höherwertige Differenz nach Subtraktion der abgegebenen von den erzielten Punkten.

**(4)** Sofern in den Überkreuzspielen und den Spielen um die Plätze 1 und 3 beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Spielen gewonnen haben, wird der Sieger nach Absatz 3 Nr. 3 und gegebenenfalls Absatz 3 Nr. 4 ermittelt.

Sind die Mannschaften auch dann noch punktgleich, d. h. die Differenzen nach Absatz 3 Nr. 3 und 4 sind jeweils null, wird der Sieger wie folgt ermittelt:

Es werden folgende fünf Spiele in die Wertung genommen: 1. JD, MD, 1. JE, ME und MX. Die Mannschaft, die bei dieser Wertung drei oder mehr Spiele gewonnen hat, ist Sieger des Mannschaftsspiels.

**(5)** Tritt eine Mannschaft nicht an, so hat der Gegner das Spiel mit 2:0 Punkten, 8:0 Spielen, 16:0 Sätzen und 336:0 Spielpunkten gewonnen.

Als nicht angetreten gilt auch eine Mannschaft, die nicht innerhalb einer halben Stunde nach dem festgelegten Spielbeginn aus spielbereiten Spielern aufgestellt und spielbereit ist. Gegen eine Wertung wegen Nichtantretens ist ein Einspruch nur möglich, wenn die Spieldaustragung durch höhere Gewalt verhindert wurde.

**(6)** Wenn ein Spiel wegen schuldhaften Verhaltens eines Spielers abgebrochen wird, so hat der Verursacher das Spiel mit 0:21 / 0:21 verloren. Er ist dann für die weitere Teilnahme an diesem Mannschaftsspiel gesperrt; das eventuelle zweite Spiel wird auch mit 0:21 / 0:21 für den Gegner gewertet. Die durch Disqualifikation abgebrochenen beziehungsweise nicht durchgeführten Spiele gelten als ausgetragen im Sinne von § 5 Abs. 8.

**(7)** Wird ein Spiel wegen Verletzung abgebrochen, so hat der Verletzte das Spiel verloren. Die Wertung dieses Spiels erfolgt mit dem Satz- und Punktergebnis, das bei Abbruch des Spieles bestand, wobei der abgebrochene Satz mit 21 zu dem Punktstand des abbrechenden Spielers

verloren geht. Eventuell ist ein dritter Satz mit 21:0 anzufügen, wenn nicht zwei Gewinnsätze aus dem Spiel hervorgehen.

Kann ein Spiel wegen Verletzung nicht ausgetragen werden, geht das Spiel mit 21:0 / 21:0 an den Gegner. Dieses nicht durchgeführte Spiel gilt als ausgetragen im Sinne von § 5 Abs. 8.

**(8)** Spielt eine Mannschaft nicht in der Reihenfolge der genehmigten Rangliste, ist das Spiel, in dem der Spieler mitwirkte, als verloren zu werten. Die in der Reihenfolge dahinter folgenden Einzel- und Doppelspiele gelten ebenfalls als verloren. Bei einem Vertauschen des 1. JE und des 2. JE wird das 3. JE nicht als verloren gewertet.

**(9)** Beim Ausscheiden der Mannschaft aus den Gruppenspielen werden alle bisher ausgetragenen Spiele aus der Wertung genommen.

## **§ 7 Zu widerhandlungen**

Zu widerhandlungen gegen die Rahmenbestimmungen werden mit folgenden Bußgeldern geahndet:

1. Verstoß gegen Kleidungsbestimmungen ..... 100 Euro je Fall.
2. Verspätete Meldungen ..... 50 Euro.
3. Unvollständige Meldungen oder Meldungen,  
die nicht dem vorgegebenen Formblatt entsprechen ..... 25 Euro.
4. Wird ein nicht spielberechtigter Spieler eingesetzt, wird das gesamte Mannschaftsspiel mit 8:0 Spiele, 16:0 Sätze und 336:0 Punkte für den Gegner gewertet.

Zuständig für das Verhängen der Bußgelder ist der AfJ. Zahlungen sind nach Zahlungsaufforderung an den DBV zu leisten.

## **§ 8 Proteste**

**(1)** Proteste müssen vor Beendigung des Mannschaftskampfes nach Kenntnis des Protestgrundes schriftlich beim AfJ eingelegt und begründet werden.

**(2)** Die Protestgebühr beträgt 25 Euro und ist sofort an den AfJ zu zahlen.

**(3)** Über Proteste entscheidet der AfJ. Seine Entscheidungen ergehen nach Beratung sofort mündlich. Sie sind innerhalb einer Woche schriftlich mit Begründung und Rechtsmittelbelehrung versehen abzufassen und den Betroffenen zu übermitteln. Die Kompetenzen des Referees sind hiervon unberührt.

## **§ 9 Inkrafttreten**

Diese Rahmenbestimmungen treten mit der Veröffentlichung auf der Homepage des DBV in Kraft. Änderungen können nur von einer Jugendvollversammlung beschlossen werden.