Regelhinweis für Jugendwarte, Trainer und Mannschaftsführer

Da in der Vergangenheit vermehrt vermeidbare Fehler diesbezüglich aufgetreten sind, folgt hier ein Regelhinweis bezüglich der Spiel- bzw. Einsatzberechtigung von Jugendspielern in Mannschaften, dem NES-Vermerk und der Wertung von Spielen.:

Zusammenfassung:

Wenn ihr einen Spieler in einem Punktspiel einsetzen wollt, dann muss dieser **sowohl eine Spielberechtigung besitzen als auch in der jeweiligen Mannschaft gemeldet sein**, **wo er eingesetzt werden soll!**

Wenn einer dieser Punkte nicht eingehalten wird, hat dies eine Wertung des Spiels gegen die entsprechende Mannschaft zur Folge. Nachmeldungen können auch während der Saison jederzeit über Click-tt erfolgen.

Alle wichtigen Regelungen sind in der **Wettspielordnung (WO)** zu finden, welche für alle frei zugänglich ist (z.B. auf der FTTB-Homepage). Schaut hier im Zweifelsfall nach, falls ihr euch bei etwas nicht sicher seid, um unnötige Regelverstöße zu vermeiden! Sollte dennoch etwas unklar sein, dann wendet euch *rechtzeitig* an den zuständigen Staffelleiter.

Link zur Wettspielordnung:

Regelwerk - FTTB bzw. wo_mit_db_des_fttb_stand_01.07.22_.pdf

Ausführliche Erklärung:

In der WO *Abschnitt E – Grundlagen für Mannschaftskämpfe* heißt es unter Punkt *3.2 Wertung von Mannschaftskämpfen*:

3.2 Wertung von Mannschaftskämpfen

Der gesamte Mannschaftskampf wird durch die zuständige Stelle für die Mannschaft *(ab 01.07.2020 wird ergänzt: nur dann)* als verloren gewertet, die

- nicht einsatzberechtigte Spieler mitwirken lässt,
- gegen Vorschriften gemäß WO E 2, E 4 und/oder E 5 (falsche Einzel- und/oder Doppelaufstellung usw.) oder WO I 5.3 (falsche Eintragung von Spielern im Spielberichtsformular) verstößt,
- eine Manipulation des Spielberichtsformulars vornimmt oder duldet,
- diesen Mannschaftskampf eigenmächtig verlegt hat (betrifft beide Mannschaften; siehe WO G 6.1.7 und WO G 6.2.3,
- nicht rechtzeitig zum festgesetzten Zeitpunkt antritt (Ausnahmen siehe WO I 5.10 und I 5.11),
- nicht oder nicht in der erforderlichen Mindeststärke antritt,

[…]

- ⇨ Der Einsatz von nicht einsatzberechtigten Spielern führt also dazu, dass ein Punktspiel gegen die, gegen die Regel verstoßende Mannschaft gewertet wird.

<u>Wann ist ein Spieler für eine Mannschaft einsatzberechtigt?</u>

In der WO heißt es unter *Abschnitt I – Mannschaftskämpfe im Punktspielbetrieb*:

> **4 Mannschaftsaufstellung**
>
> **4.1 Einsatzberechtigung**
>
> In der Mannschaftsaufstellung für einen Mannschaftskampf dürfen nur die in der gültigen Mannschaftsmeldung dieser Altersklasse aufgeführten Spieler enthalten sein, die zum Zeitpunkt des Mannschaftskampfes die Spielberechtigung für diese Altersgruppe für ihren Verein und die Einsatzberechtigung für diese Mannschaft besitzen. Dies gilt auch für neu angesetzte Mannschaftskämpfe und Entscheidungsspiele.

- ⇨ Das heißt, ein Spieler muss **sowohl eine Spielberechtigung besitzen als auch in der jeweiligen Mannschaft gemeldet sein**, **wo er eingesetzt werden soll!**

Dabei sind die Altersklassen ebenfalls zu beachten! **U15 Spieler müssen z.B. (ebenfalls) in einer U19-Mannschaft gemeldet sein, wenn diese dort eingesetzt werden sollen!** Wenn ein Spieler in verschiedenen Altersklassen gemeldet werden soll, dann erhält er in allen außer einer Altersklasse einen NES-Vermerk (NES= Nachwuchs-Ergänzungs- Spieler).

Dort wo er als Stammspieler zur Mannschaftssollstärke zählen soll erhält er KEINEN NES-Vermerk. Spieler mit NES-Vermerk können beliebig oft in der Mannschaft eingesetzt werden (auch im Pokalwettbewerb), zählen aber nicht zur Mannschaftssollstärke, welche für die Meldung von Relevanz ist.

In der WO steht dazu in *Abschnitt H – Mannschaftsmeldung im Punktspielbetrieb* unter *1.2 Stammspieler*:

> **1.2 Stammspieler**
>
> In der Mannschaftsmeldung sind jeder Mannschaft mindestens so viele Stammspieler zuzuordnen, wie es der Sollstärke des betreffenden Spielsystems entspricht.
>
> Lediglich der untersten Mannschaft sind mindestens so viele Stamm- und Reservespieler zuzuordnen, wie es der Sollstärke des betreffenden Spielsystems entspricht.
>
> Die Anzahl der Stammspieler einer Mannschaft, die nicht Ausländer gemäß WO A 15.3 sind, muss mindestens der Sollstärke minus 1 entsprechen. Die Mitgliedsverbände sind berechtigt, für die unteren Spielklassen gemäß WO A 1 hiervon verbandseinheitlich abweichende Regelungen zu beschließen.
>
> Die Anzahl zusätzlicher Stamm-, Reserve- und Ergänzungsspieler pro Mannschaft ist nicht begrenzt.

- ⇨ Für das Braunschweiger System liegt die Sollstärke z.B. bei 3 Spielern (WO Abschnitt E – 6.4.1).

⇨ In Ligen mit diesem Spielsystem müssen also mindestens 3 Spieler ohne NES gemeldet werden. Es können aber zusätzlich beliebig viele Spieler mit oder ohne NES dazu gemeldet werden.

In der WO ist zum Thema NES folgendes vermerkt (WO H – 1.4 Ergänzungsspieler):

> 1.4.3 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 männlichen Mannschaft (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.

Link zur Wettspielordnung (WO):

Regelwerk - FTTB bzw. wo_mit_db_des_fttb_stand_01.07.22_.pdf

Beispiele:

Braunschweiger System (Sollstärke 3 Spieler):

Korrekte Mannschaftsmeldungen (bezüglich NES, Annahme: Zulässige Abweichungen bezüglich QTTR-Wert Reihenfolge werden eingehalten)

1. Spieler 1		1. Spieler 1 (NES)		1. Spieler 1
2. Spieler 2	oder	2. Spieler 2	oder	2. Spieler 2 (NES)
3. Spieler 3		3. Spieler 3		3. Spieler 3 (NES)
4. Spieler 4 (NES)		4. Spieler 4		4. Spieler 4
5. Spieler 5		5. Spieler 5 (NES)		5. Spieler 5

Falsche Mannschaftsmeldungen (Braunschweiger System, Sollstärke 3):

1. Spieler 1		1. Spieler 1 (NES)		1. Spieler 1 (NES)
2. Spieler 2	oder	2. Spieler 2	oder	2. Spieler 2 (NES)
3. Spieler 3 (NES)		3. Spieler 3		3. Spieler 3 (NES)
4. Spieler 4 (NES)				
5. Spieler 5 (NES)				