

Durchführungsbestimmungen für die Qualifikationsspiele zur D-Junioren-Leistungsklasse Saison 2020/21

1. Gruppenstärke

Die D-Junioren-Leistungsklasse der Saison 2020/21 besteht aus 12 Mannschaften.

2. Spielmodus

Die Qualifikationsrunde wird in 6 Dreiergruppen nach dem Modus jeder gegen jeden gespielt. Der Spielplan wird ausgelost und im DFBnet eingestellt. Die Gruppeneinteilung wird in den Amtlichen Mitteilungen des Fußballverbandes Niederrhein e.V. (AM) veröffentlicht. Die Gruppensieger haben sich für die Leistungsklasse 2020/21 qualifiziert.

Der Sieger eines Qualifikationsspiels erhält drei Punkte, bei Unentschieden erhalten beide Mannschaften je einen Punkt.

Besteht zwischen zwei Mannschaften nach den Qualifikationsspielen Punktgleichheit, entscheidet das im direkten Vergleich erzielte Ergebnis über die Platzierung. Endete dieses Spiel unentschieden, so entscheidet die Tordifferenz der Spiele über die Platzierung. Ist auch dies gleich entscheiden die mehr erzielten Tore. Falls dann noch erforderlich, wird ein Entscheidungsspiel auf neutralem Platz ausgetragen.

Falls drei Mannschaften die Qualifikationsspiele punktgleich beenden, wird die Platzierungsreihenfolge durch eine gesonderte Punktebewertung bestimmt, die sich aus der Wertung der Spiele der beteiligten Mannschaften gegeneinander ergibt. Bei erneutem Gleichstand entscheidet die Tordifferenz über die Platzierung. Ist auch diese gleich, entscheiden die mehr erzielten Tore. Falls dann noch erforderlich, wird ein Entscheidungsspiel (oder Entscheidungsspiele) auf neutralem Platz ausgetragen.

Entscheidungsspiele können auch in der Woche angesetzt werden. Bei unentschiedenem Ausgang eines Spiels erfolgt eine Verlängerung von 2 x 5 Minuten. Sollten danach noch Gleichstand bestehen, so wird ein Strafstoßschießen nach den Bestimmungen des Deutschen Fußball-Bundes durchgeführt.

3. Gruppeneinteilung

Mannschaften, die in der Saison 2019/20 in der Leistungsklasse gespielt haben, werden als Gruppenköpfe gelost.

4. Schiedsrichter

Die Schiedsrichter werden über das DFBnet vom zuständigen Sachbearbeiter des Kreis-Schiedsrichter-Ausschusses angesetzt.

5. Spielberichte

Für alle Spiele sind die Spielberichte über das DFBnet-Modul „elektronischer Spielbericht“ zu erstellen. Nach Spielschluss ist ausschließlich der Schiedsrichter für die weitere Bearbeitung des Spielberichtes verantwortlich. Nach Fertigstellung lässt er die Angaben durch die beiden Mannschaftsverantwortlichen prüfen, die damit die Eintragungen zur Kenntnis nehmen. Nachdem der Schiedsrichter im elektronischen Spielbericht alle Eintragungen vorgenommen hat, ist der Spielbericht in Anwesenheit der beiden Vereinsvertreter, die im Spielbericht als „Mannschaftsverantwortliche®“ gekennzeichnet sind, spätestens eine Stunde nach dem Spielende vom Schiedsrichter freizugeben. Fehlt einer der Vereinsvertreter, so ist dieses unter „Besondere Vorkommnisse“ vom Schiedsrichter zu vermerken.

Der Schiedsrichter hat im Spielbericht u.a. die Ein-/Auswechselungen sowie die persönlichen Strafen wie Verwarnungen, Hinausstellen auf Zeit und Feldverweise sowie die Torschützen einzutragen.

Ist die Erstellung des elektronischen Spielberichts am Spielort nicht möglich, so ist ein handschriftlicher Spielbericht in Papierform zu erstellen und am Spieltag durch den Heimverein an den Staffelleiter, die Durchschrift an den zuständigen Sachbearbeiter des Schiedsrichter-Ausschusses zu versenden. Darüber hinaus sind die Vereine verpflichtet, die Aufstellung im elektronischen Spielbericht noch am Spieltag nachträglich vollständig einzugeben und freizugeben.

Bei Verwendung des Papierspielberichts sind die Heimvereine gemäß § 19 (10) JSPO-WDFV in Verbindung mit § 29 (5) SpO-WDFV weiterhin verpflichtet, das Spielergebnis oder gegebenenfalls einen Spielausfall unverzüglich, spätestens jedoch eine Stunde nach Spielende im DFBnet einzustellen.

6. Spielorganisation

Die Anstoßzeit für die Spiele in der Woche ist 18.30 Uhr und für Spiele am Samstag 13.30 Uhr. Ausgefallene Spiele werden gegebenenfalls vom Staffelleiter kurzfristig, eventuell auch an einem Wochentag, neu angesetzt.

7. Spielkleidung

Sollten bei einer Paarung beide Mannschaften die gleiche Kluft haben, dann hat die im Spielplan jeweils erst genannte Mannschaft die Kluft zu wechseln. Die Trikots müssen mit Rückennummern versehen sein. Die Nummer, unter der der Spieler im Spielbericht eingetragen wird, muss mit der Nummer auf dem Trikot identisch sein.

8. Spielberechtigung

Spielberechtigt für die Qualifikationsrunde sind Spieler der Jahrgänge 2008 bis 2011

9. Zurückziehen/Nichtantreten

Falls Vereine vor oder während der Qualifikationsrunde die Mannschaft zurückziehen oder zu einem oder mehreren Qualifikationsspielen nicht antreten oder auf den Aufstieg verzichten, werden alle Spiele dieser Mannschaft mit 0:2 Toren als verloren gewertet. Darüber hinaus wird der Kreis-Jugend-Ausschuss gegen die Verantwortlichen des Vereins ein Verfahren wegen grober Unsportlichkeit einleiten. Da die in der WDFV-Jugendspielordnung vorgesehenen Mindeststrafen nicht ausreichen, wird die Angelegenheit an das zuständige Kreis-Jugend-Sportgericht zur Entscheidung weitergeleitet.

10. Staffelleiter

Michael Lesch, Postfach 33 03 22, 40436 Düsseldorf

11. Beschwerden/Einsprüche

Beschwerden sind an die spielleitende Stelle zu richten. Einsprüche sind an den Vorsitzenden des Kreis-Jugend-Sportgerichts sowie unter Kenntnisnahme an die spielleitenden Stelle zu richten. Dabei sind die Vorschriften der RuVO-WDFV zu beachten. Hinweise dazu sind regelmäßig in den Amtlichen Mitteilungen des Verbandes veröffentlicht.