



Turnierordnung

1. Es wird nach der Ordnung, den Satzungen und Regeln des Deutschen Handballbundes (DHB) gespielt, insbesondere auch unter Berücksichtigung der DHB-Rahmenkonzeption. Zusatz: Westdeutscher Handball Verband (WHV), jedoch grundsätzlich ohne Time-Out (Team-Time-Out und Time-Out bei Zeitstrafe). Die Schiedsrichter sind jedoch berechtigt, bei deutlichen Verzögerungen oder anderen vergleichbaren Situationen auf Time-Out zu entscheiden. In diesen Fällen ist die Spielzeit anzuhalten. In den Halbfinalspielen und den Endspielen steht jeder Mannschaft ein Team-Time-Out zur Verfügung. Die generelle Time-Out-Regelung bleibt davon in den Halbfinalspielen unberührt, in den Endspielen wird mit Time-Out gespielt.
2. Ein Spielerwechsel ist wie folgt möglich:
Bei Ballbesitz und Team-Time-Out. Ein Torwartwechsel bei 7-Meter ist in allen Spielen erlaubt, jedoch ohne Spielverzögerung.
3. Weitere Regelungen:
Die Regelung bzgl. verletzter Spieler*innen („Weiße Karte“) findet keine Anwendung! Die Regelung bzgl. der letzten 30 Sekunden findet in jedem Spiel Anwendung!
Disqualifikationen mit Bericht („Blaue Karte“) führen zu einer Automatiksperr von 1 Spiel (dem nächsten) und können nach Entscheidung der Turnierleitung zu einer höheren Sperre bis zum Turnierausschluss führen (weitergehende Sperren durch die Verbände bleiben davon unberührt). Gegen diese Entscheidung werden keine Einsprüche verhandelt.
4. Wichtigste Bestandteile der DHB-Rahmenkonzeption:
Gemäß Durchführungsbestimmungen des HVW zur Rahmentrainingskonzeption (RTK) darf der TW bzw. der als TW gekennzeichnete Spieler*innen (Überziehhemd) nicht über die Mittellinie. Das „künstliche“ Schaffen einer Über-/Unterzahl ist verboten.

Einzelmandeckungen (bspw. 5:0+1, 4:0+2,...) sind grundsätzlich untersagt; eine Ausnahme bildet das Spiel 6:6

Grundsätzlich ist, wie allgemein in der C-Jugend vorgesehen, die offensive 2-Linien Deckung zu spielen. Erlaubte Deckungsvarianten sind. 3:2:1, 3:3, 4:2 und 1:5.

Werden persönliche Strafen verhängt und damit die Mannschaft reduziert, ist die verbindliche Spielweise aufgehoben. Wird durch persönliche Strafen und der damit verbundenen Mannschaftsreduzierung auf dem Spielfeld eine Gleichzahl an Spieler*innen erzeugt, so gilt wieder die verbindliche Spielweise (offensiv) für beide Mannschaften.

Das Schaffen einer „künstlichen“ Unterzahl / Überzahl mit dem Ziel die verbindliche Spielweise aufzuheben, ist untersagt.

Bei Nichteinhaltung der offensiven Abwehr gilt folgendes Vorgehen:

- a. **Maßnahme: Information während des Spiels:**
Stellt der Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft keine Manddeckung mindestens in der eigenen Spielhälfte spielt, gibt er Time- Out und informiert den Trainer / Betreuer / Mannschaftsverantwortlichen, dass er eine. Manddeckung mindestens in der eigenen Spielfeldhälfte spielen muss („Bitte stell deine Abwehr um.“).
Der Spielleiter / Schiedsrichter soll Trainer und Mannschaft grundsätzlich immer



ausreichend Zeit zum Reagieren lassen und eine „Bewährungszeit“ geben; also nicht sofort bestrafen, sondern den nächsten Angriff abwarten, ob eine Änderung des Abwehrverhaltens erfolgt.

b. **Maßnahme: Progressive Bestrafung**

Ist nach der Information keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, wird der Mannschaftsverantwortlichen nach Time-Out progressiv bestraft.

Wichtig: Hinweis geben, warum die progressive Strafe ausgesprochen wurde.

c. **Maßnahme: 7m-/Penalty-Sanktion**

Ist nach der progressiven Bestrafung keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verhängt der SR einen 7m gegen die verteidigende Mannschaft. Bei jedem weiteren Verstoß ist wiederum auf 7m zu entscheiden (Hinweis auf den Grund des 7m).

5. Der Mannschaftsverantwortliche hat dafür Sorge zu tragen, dass beim Turnier nur Spieler*innen eingesetzt werden, die zu Turnierbeginn für den jeweiligen Verein/Mannschaft eine gültige Spielgenehmigung aufweisen. – Wir behalten uns Passkontrollen vor. Pro Spiel dürfen maximal 16 Spieler*innen eingesetzt werden. Sollte der Kader aus mehr als 16 Spieler*innen bestehen, muss der MVA vor Spielbeginn die einzusetzenden 16 Spieler*innen am Kampfgericht bekanntgeben. Die restlichen Spieler*innen dürfen nicht auf der Bank sitzen.

Spielberechtigt ist, wer für den teilnehmenden Verein einen gültigen Spielerausweis hat und nach dem 1.1.2009 (C-Jugend) geboren ist.

6. **Gastspielrecht**

Wenn Spieler*innen aus anderen Vereinen in der eigenen Mannschaft eingesetzt werden sollen, wird eine schriftliche „Gastspielerlaubnis“ des Verbandes oder der jeweiligen Passstelle benötigt. Ohne eine vorliegende Genehmigung bei der Turnierleitung kann der oder die Spieler*innen nicht eingesetzt werden.

7. **Spielzeit**

Die vorgesehene Spielzeit beträgt 2x15 Min. In den Halbfinalspielen, den Finalspielen und den Spielen um Platz 3 beträgt die Spielzeit 1x 25 Min.

Die zuerst genannte Mannschaft hat Anwurf, stellt den Spielball und spielt als Heimmannschaft entsprechend der jeweiligen Anzeige der Uhrenanlage! Bei Trikotgleichheit wechselt die zuerst genannte Mannschaft die Spielkleidung.

Abweichend von dieser Regelung wird bei den Halbfinal- und Endspielen das Anwurfrecht bzw. Seitenwahl ausgelost.

8. Bei der weiblichen C-Jugend spielen wir in 4 Gruppen a 4 Teams. In der Zwischenrunde am 2. Tag wird in weiteren Vierergruppen weitergespielt, wobei jedes Team ein Ergebnis aus der Vorrunde mitnimmt (1-4 und 2-3).

Die 4 Gruppenersten der Zwischenrunde erreichen das Halbfinale. Neben dem Finale und dem Spiel um Platz 3 finden keine weiteren Platzierungsspiele statt.

9. Bei der männlichen C-Jugend spielen wir in 4 Gruppen a 6 Teams. Am ersten Tag mit 3 Spielen und am 2 Tag mit 2 Spielen.



Die 4 Gruppenersten der Zwischenrunde erreichen das Halbfinale. Neben dem Finale und dem Spiel um Platz 3 finden keine weiteren Platzierungsspiele statt.

10. Die Platzierung nach den Gruppenspielen (Vor- und Zwischenrunde) ergibt sich
 - a. nach den Punkten aller Spiele
 - b. durch direkten Vergleich aller punktgleichen Mannschaften (Punkt- und Torverhältnis aus den Spielen der punktgleichen Teams)
 - c. durch die Tordifferenz aller Spiele
 - d. durch die Anzahl der geworfenen Tore
 - e. durch einen Losentscheid (werden ohne Vorankündigung durch die Turnierleitung durchgeführt).

11. Sollte sich eine Mannschaft zurückziehen, rückt die nächstplatzierte Mannschaft der Gruppe nach, d.h. zieht eine zum Beispiel Mannschaft vor dem Halbfinale zurück würde die nächstplatzierte Mannschaft der gleichen Zwischenrundengruppe nachrücken, verzichtet auch diese Mannschaft würde das Halbfinale für den Gegner mit 2:0 Punkten und 2:0 Toren gewertet werden. Diese Regelung gilt sinngemäß auch für andere Situationen, die Entscheidung obliegt der Turnierleitung.

12. Sekretär/Zeitnehmer
Die erstgenannte Mannschaft stellt den Sekretär am Zeitnehmertisch, der Veranstalter stellt den Zeitnehmer.

13. Spiele die nach Ende der Spielzeit in der Endrunde (ab HF oder Finale) unentschieden enden, werden per 7-Meter Werfen (zunächst 5 Werfer pro Mannschaft) entschieden. Zu Beginn des 7-Meter-Werfens erfolgt per Los die Entscheidung wer zuerst beginnt. Die Seite wird durch die Schiedsrichter bzw. bei den Endspielen durch die Turnierleitung bestimmt.

14. Einsprüche gegen Spielwertungen und Schiedsrichteransetzungen werden nicht verhandelt. Meinungsverschiedenheiten unter den Vereinen (z.B. Spielberechtigungen) werden von der Turnierleitung entschieden!

15. Haftmittel
In den Sporthallen ist eine eingeschränkte Haftmittelnutzung erlaubt. Nur das Haftmittel „INTENSE GRIP“ ist zugelassen und kann beim Veranstalter erworben werden. An den Ausrüstungsgegenständen der Spieler (z.B. Sportschuhe, Schweißbänder usw.) dürfen sich keine Haftmittel befinden. Haftmitteldépôts am Körper sind untersagt. Im letzten Jahr haben sich nicht alle Mannschaften/Spieler an die eingeschränkte Haftmittelnutzung gehalten. Das hat teilweise zu einer nicht akzeptablen Verschmutzung in den Sporthallen geführt. Die Hallenturnierleiter sind daher ermächtigt, gegen Spieler, die diese Anweisung nicht beachten, einen Turnierausschluss zu verhängen.

16. Anmeldung vor Turnierbeginn
Achtung! Jede Mannschaft muss sich vor dem ersten Turnierspiel ordnungsgemäß durch einen Vertreter im **Turnierbüro Gesamtschule Menden, Windthorststrasse 36, 58706 Menden** anmelden und alle Formalitäten erledigen. Mannschaften, die nicht angemeldet sind, können nicht am Turnier teilnehmen.

17. Fernseh- bzw. Videoübertragungen können ohne Vorankündigung durchgeführt werden. Mit der Anmeldung erklärt sich der teilnehmende Verein bereit, dass ohne weitere Genehmigung, Ton- und Bildaufnahmen veröffentlicht werden können.