

Durchführungsbestimmungen Saison 2023/2024
Handballkreis Köln/Rheinberg e.V.



Inhaltsverzeichnis

I. Allgemeine Bestimmungen.....	5
1. Satzung und Ordnung.....	5
2. Entscheidungen bei Punktgleichheit und Entscheidungsspiele.....	6
3. Festspielen.....	7
II. Spielverkehr	8
4. Spieltermine	8
5. Vor dem Spiel / nach dem Spiel	8
6. Wartezeit	9
7. Spielkleidung	9
8. Anwurfzeiten	9
9. Spielverlegungen	9
10. Spielabsage	10
11. Zeitnehmer und Sekretär	10
12. Team-Time-Out (TTO)	10
13. Zeitmessung	11
14. Ausbleiben des Schiedsrichters (§77 Absatz 3 SpO)	11
15. Spielberichte	11
16. Auf- und Abstieg	12
Allgemeines	12
Spielklassen	12
Aufstieg.....	13
Abstieg.....	13
Nichtbeendigung der Saison	13
17. Freundschaftsspiele und Turniere	13
18. Benutzung von Haftmitteln.....	13
19. Passangelegenheiten.....	13
III. Zusatzbestimmungen für den Jugendspielbetrieb.....	14
20. Spielzeiten und Stichtage.....	14
21. Spielverkehr	14
22. Spielleitende Stellen	14
23. Festlegung zu a.K. Mannschaften im Jugendbereich.....	14
24. Mehrere Mannschaften eines Vereins / einer Jugendspielgemeinschaft	15
25. Verbindliche Abwehrvarianten für die Jugendspielklassen	15

26. Verstöße gegen die in der Jugend vorgeschriebene verbindliche Deckung	15
27. Männliche A-Jugend	16
Spielmodus	16
28. Männliche B-Jugend	16
Spielmodus	16
29. Männliche C-Jugend	16
Spielmodus	16
Hinweise für die Abwehrvarianten der C-Jugend	17
Aussetzen verbindlicher Spielweisen in Über-/Unterschiedssituationen in der C-Jugend	17
30. Männliche D-Jugend	18
Spielmodus	18
Besonderheit für den Spielbetrieb der D-Jugend	18
Talentiade	18
31. Männliche E-Jugend	18
Spielmodus	18
Besonderheit für den Spielbetrieb in der E-Jugend	19
Hinweise zur Durchführung des Penaltys	19
32. Weibliche A-Jugend	19
Spielmodus	19
33. Weibliche B-Jugend	19
Spielmodus	19
34. Weibliche C-Jugend	20
Spielmodus	20
35. Weibliche D-Jugend	20
Spielmodus	20
36. Weibliche E-Jugend	20
Spielmodus	20
37. Durchführung von offiziellen Turnieren in der Meisterschaft und Qualifikation	20
38. Spielfestrunde des Handballkreises Köln/Rheinberg	21
Allgemeines	21
Spielregeln für Minis	21
Durchführung der Handballspiele	22
Die Siegerehrung	22
Bewegungsparcours und „Animation“	22
Sonstiges	22
Zuschuss	23
39. Auswahltraining	23
IV. Spielbeiträge u. Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten gemäß RO	24
40. Spielbeiträge / Meldegelder	24

41. Spielverlegungen	24
42. Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten	24
Weitere Gebühren und Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten	26
V. Schiedsrichter	27
43. Spesen und Auslagenersatz	27
Meisterschaft und Pokal	27
Turniere	27
44. Fahrtkosten	27
45. Schiedsrichterpool	27
46. Schiedsrichter-Soll	27
47. Schiedsrichteransetzungen	28
Einteilung der Spielklassen	28
Nicht neutrale Schiedsrichteransetzungen	28
Jugendschiedsrichter (JSR) im HKKR	28
48. SR-Coach / Technischer Delegierter	28
49. Streichung von Schiedsrichtern	28
50. Freistellungspflicht für SR-Lehrgänge	29
VII. Geschäftsstelle	29
Handballkreis Kreis Köln/Rheinberg e.V.	29

Durchführungsbestimmungen der Meisterschaften im Hallenhandball, Spielsaison 2023/2024, für die vom Handballkreis Köln/Rheinberg geleiteten Spielbetrieb bei Männern, Frauen und Jugend.

Anmerkung

Um eine sprachliche Vereinfachung zu erreichen, wird in diesen Durchführungsbestimmungen generell für weibliche, männliche und diverse Spieler, Offizielle, Schiedsrichter und andere Personen jeweils die männliche Form benutzt.

I. Allgemeine Bestimmungen

1. Satzung und Ordnung

Es gelten die Satzungen und Ordnungen des Deutschen Handballbund (DHB), des HV Nordrhein (HNR) und des Handballkreis Köln/Rheinberg (HKKR) einschließlich erlassener Zusatzbestimmungen des HNR zur Spiel- und Rechtsordnung des DHB.

Gespielt wird nach den Internationalen Hallenhandball-Regeln, Ausgabe 01.07.2022, in der für den Bereich des DHB gültigen Fassung, sowie nachträglicher Ergänzungen und Änderungen.

Die organisatorische und spieltechnische Überwachung der einzelnen Klassen liegt bei den Spielleitenden Stellen.

Senioren		Jugend	
Männer	Spielwart	Jungen	Jungenwart
Frauen	Frauenwart	Mädchen	Mädchenwart

Spielwart: Thomas Ostermann

Frauenwart: Christian Beyer

Jungenwart: Bernd Wagner

Mädchenwart: Thomas Ostermann

2. Entscheidungen bei Punktgleichheit und Entscheidungsspiele

Nach Abschluss der Meisterschaftsrundenspiele entscheidet über die, für die Meisterschaft und den für Auf- oder Abstieg maßgeblichen Tabellenplätzen, bei Punktgleichheit die Tordifferenz. Maßgeblich sind die Abschlusstabellen der jeweiligen Spielklassen.

Ist eine der betreffenden Mannschaften schuldhaft nicht angetreten und wurde das Spiel gegen diese Mannschaft gewertet, ist die Mannschaft automatisch nachrangig zu platzieren.

Bei gleicher Tordifferenz entscheidet die Wertung der gegeneinander ausgetragenen Spiele.

Die Wertung erfolgt

1. nach Punkten
2. bei Punktgleichheit nach der besseren Tordifferenz
3. bei Punktgleichheit und gleicher Tordifferenz sind Entscheidungsspiele gemäß §44 SpO durchzuführen

Sind mehr als zwei Mannschaften punktgleich und haben die gleiche Tordifferenz, ist anhand der Ergebnisse der Spiele dieser Mannschaften untereinander, eine gesonderte Tabelle zu erstellen.

Die Wertung erfolgt

1. nach Punkten
2. bei Punktgleichheit nach der besseren Tordifferenz
3. bei Punktgleichheit und gleicher Tordifferenz sind Entscheidungsspiele gemäß §44 SpO durchzuführen

Hat eine Mannschaft Punkte ohne Torwertung erhalten und ist die Tordifferenz schlechter als oder gleich der punktgleichen Mannschaften, so entscheidet die Wertung der gegeneinander ausgetragenen Spiele.

Die Wertung erfolgt

1. nach Punkten
2. bei Punktgleichheit nach der besseren Tordifferenz
3. bei Punktgleichheit und gleicher Tordifferenz sind Entscheidungsspiele gemäß §44 SpO durchzuführen

Entscheidungsspiele entfallen jedoch, wenn

1. alle betroffenen Mannschaften die gleiche Anzahl von Punkten ohne Torwertung gewonnen, bzw. verloren haben.
2. Mannschaften trotz Gewinn von Punkten ohne Torwertung Meister sind, bzw. einen Aufstiegsplatz erreicht haben.
3. Mannschaften auf für den Abstieg maßgeblichen Tabellenplätzen Punkte ohne Torwertung aberkannt wurden.

Alle Entscheidungsspiele sind Spiele im Sinne des §44 der SpO und gelten vorbehaltlich einer sich nachträglich ergebenden Änderung der Zahl der

Absteiger. Ansonsten gelten für sie die gleichen Bestimmungen wie für Meisterschaftsspiele.

Hat nach Beendigung der Meisterschaft eine nicht aufstiegsberechtigte Mannschaft in einer Staffel (Gruppe) einen zum Aufstieg oder zur Teilnahme an Aufstiegsspielen berechtigten Platz erreicht, so rückt die nächstplatzierte aufstiegsberechtigte Mannschaft, maximal der jeweilige Tabellenvierte, automatisch nach.

3. Festspielen

Gemäß den HNR-Zusatzbestimmungen zur SpO des DHB wird das Spielrecht der Spieler, die bis zum Ende des Spieljahres ihr 21. Lebensjahr vollenden, in Erwachsenmannschaften (in Änderung zu §55 (3) SpO des DHB) für den Spielbetrieb auf Kreisebene eingeschränkt.

II. Spielverkehr

4. Spieltermine

Die im NuSystem angegebenen Spieltermine und Hallen sind verbindlich.

Kann der Beginn der Spielzeit 2023/2024 anhand der derzeitigen verbindlichen Spieltermine aus Gründen, die nicht im Verantwortungsbereich der Vereine liegen (höhere Gewalt), nicht sichergestellt werden, entscheidet der Verwaltungsvorstand (VV) des HKKR über einen geänderten Beginn der Spielzeit und geänderte Spieltermine. Die Vereine und übrigen Beteiligten werden hierüber rechtzeitig informiert.

5. Vor dem Spiel / nach dem Spiel

Das Spiel ist durch die Eingabe des Spielcodes (SMS-Codes im Downloadbereich des Vereins) bei bestehender Online-Verbindung zu laden. Der Heimverein kann beim Laden des Spieles bereits eine Mannschaftsaufstellung erstellen.

30 Minuten vor Spielbeginn ist der Laptop mit dem geladenen Spiel zur Bearbeitung zur Verfügung zu stellen. Die Schiedsrichter übergeben Ihre Abrechnung dem Sekretär zur Eintragung in den Spielbericht. Alle Eintragungen im Spielbericht (Ausnahme Kennwörter) sind ausschließlich durch den Sekretär vorzunehmen. Spätestens 10 Minuten vor dem genannten Spielbeginn ist die Mannschaftsliste durch Eingabe des Kennwortes (PIN) durch den jeweiligen Mannschaftsverantwortlichen (Offizieller A) zu bestätigen. Bei Nichtbeachtung erfolgt eine Mitteilung der Schiedsrichter an die Spielleitende Stelle. Eintragungen im Schiedsrichterbericht erfolgen durch den/die Schiedsrichter.

Nach dem Spiel kontrollieren die Schiedsrichter die Eintragungen des Sekretärs. Falsche Eintragungen sind während des Spiels sofort, spätestens aber nach Spielschluss zu korrigieren. Nach Abschluss aller Eintragungen wird der Spielbericht durch Eingabe der Kennwörter (PIN) abgeschlossen. Zunächst geben die Vereine (einer der Offiziellen) Ihren PIN ein, als letzte die Schiedsrichter. Sofern ein Gespann das Spiel geleitet hat, müssen beide Schiedsrichter mit Eingabe Ihrer PIN den Spielbericht freigeben. Sollte aus technischen Gründen die PIN-Eingabe nicht möglich sein, ist dies im Spielbericht einzutragen. Erfolgt kein Spielberichtseintrag bzgl. fehlender PIN-Eingabe, wird eine Ordnungsstrafe ausgesprochen.

Wurde eine Disqualifikation mit Bericht im Spielbericht vermerkt, darf nur der Mannschaftsverantwortliche die PIN für seinen Verein eingeben. Danach ist der Spielbericht freizugeben. Die Freigabe darf nur auf Anweisung der Schiedsrichter durch den Sekretär erfolgen.

Fehlende PIN führen dazu, dass der Spielbericht nicht geschlossen und übertragen werden kann. Der Heimverein teilt, am Spieltag, der Spielleitenden Stelle per Mail die Gründe mit.

Die Eingabe der Spiel-PIN bzw. Passwort hat spätestens 15 Minuten nach Spielende zu erfolgen. Spiel-PIN bzw. Passwort werden von den Befugten selbst eingegeben!

Haben alle Beteiligte, Schiedsrichter, Vereinsvertreter/Mannschaftsverantwortliche und falls erforderlich die Spielaufsicht, Ihr Passwort/PIN eingegeben, kann der Spielbericht freigegeben werden. Besteht eine Onlineverbindung wird der Spielbericht zum Server geschickt.

6. Wartezeit

Bei den Meisterschaftsspielen gibt es für Mannschaften und Schiedsrichter keine Wartezeit. Es muss aber 30 Minuten gewartet werden, wenn ein Meisterschaftsspiel oder eine andere Sportveranstaltung vorangeht und das Spielfeld belegt ist.

7. Spielkleidung

Bei gleicher oder verwechselbarer Spielkleidung ist der Gastverein verpflichtet die Spielkleidung zu wechseln. Die zu Saisonbeginn im NuSystem angegebenen Trikotfarben sind verbindlich. Änderungen müssen unverzüglich im NuSystem eingetragen werden. Sollte die Heimmannschaft die Trikotfarbe gewechselt haben, ohne die Spielleitende Stelle informiert zu haben, muss sie bei verwechselbarer Spielkleidung die Trikots wechseln. Sollte bei einer Mannschaft keine Trikotfarbe im NuSystem eingetragen sein, muss sie bei verwechselbarer Spielkleidung die Trikots wechseln.

Abweichend von IHF-Regel 4.8 ist das Tragen von Nummern nur auf der Trikotrückseite Pflicht. Das gleiche gilt auch für die Wechselkleidung.

Leibchen gelten oberhalb der D-Jugend nicht als Wechseltrikotsatz.

8. Anwurfzeiten

Die verbindlichen Anwurfzeiten sind samstags von 12:00 Uhr bis 20:30 Uhr und sonntags von 09:00 Uhr bis 20:30 Uhr.

Ansetzungen an einem Wochentag sind nur mit Einverständnis beider Vereine möglich.

9. Spielverlegungen

Spielverlegungen (§46 SpO) sind nur in begründeten Einzelfällen und mit schriftlichem Einverständnis des Spielpartners und der Spielleitenden Stelle möglich. Als schriftliches Einverständnis zählt ausschließlich die Beantragung und Zustimmung im NuSystem.

Spielverlegungen werden nur dann vorgenommen, wenn die Zustimmungen über das NuSystem von beiden Vereinen mindestens drei Tage vor dem ursprünglichen Termin bei der Spielleitenden Stelle eingegangen sind. Die Fristen hierzu sind:

- für Spiele am Samstag bis spätestens Mittwoch 24.00 Uhr
- für Spiele am Sonntag bis spätestens Donnerstag 24.00 Uhr

Nach Verstreichen dieser Frist ist nur eine Spielabsage mit Spielwertung möglich.

Verlegte Spiele müssen innerhalb von 4 Wochen nach dem ursprünglichen Termin durchgeführt werden.

Wurde bei Beantragung der Verlegung kein Nachholtermin vereinbart, ist innerhalb von 14 Tagen nach dem ursprünglichen Spieltermin eine Beantragung und Zustimmung für den neuen Termin über das NuSystem vorzunehmen.

Einem Termin, der nach dem letzten Spieltag einer Spielrunde liegt, wird nicht stattgegeben. Wenn es zu keiner Einigung bzw. Austragung innerhalb dieser Fristen kommt, erfolgt eine Wertung und Ordnungsstrafe von der Spielleitenden Stelle.

Alle Spielverlegungen, auch an einem Spieltag von Samstag auf Sonntag oder umgekehrt, sind gebührenpflichtig. Ausnahme: Vom Halleneigentümer schriftlich

angeordnete Verlegungen. Nicht gebührenpflichtig ist die Verlegung auf eine andere Spielzeit am gleichen Tag (Samstag oder Sonntag).

Bei Spielverlegungen des Heimvereins, ist dieser grundsätzlich für die Benennung des neuen Spieltermins in den genannten Fristen verantwortlich.

Bei Spielverlegungen des Gastvereins, muss der Heimverein über das NuSystem lediglich 2 neue Spieltermine an unterschiedlichen Tagen anbieten.

Sollte der Heimverein dies unterlassen, erfolgt eine Wertung gegen den Heimverein und eine Ordnungsstrafe.

Sollte der Gastverein die Termine ablehnen erfolgt eine Wertung gegen den Gastverein und eine Ordnungsstrafe.

Diese Wertungen (Heim- oder Gastverein) werden **nicht** als schuldhaftes Nichtantreten gewertet.

10. Spielabsage

Der Verein, der ein Spiel am Spieltag absagt, muss den/die angesetzten Schiedsrichter oder, sofern er den/diese nicht erreicht, den SR-Wart bzw. SR-Ansetzer telefonisch informieren

Eventuell entstehende Schiedsrichterkosten sind in voller Höhe durch den absagenden Verein zu tragen.

11. Zeitnehmer und Sekretär

Für alle Spiele im Handballkreis Köln/Rheinberg sind Zeitnehmer (Heim) und Sekretär (Gast) zu stellen.

Bei Einigung durch die Vereine, können Zeitnehmer und Sekretär von einem Verein gestellt werden.

Im Einzelnen gelten folgende Voraussetzungen:

- Als Zeitnehmer oder Sekretär kann nur eingesetzt werden, wer eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt:
 - Personen, die eine gültige Zeitnehmerlizenz des HV Nordrhein (hinterlegt im NuSystem) besitzen.
 - Personen, die einen vom DHB oder anderen Landesverband ausgestellten gültigen Zeitnehmerausweis oder einen Schiedsrichterausweis vorlegen können.
- Ist der amtierende Zeitnehmer/Sekretär nicht im Besitz einer gültigen Lizenz oder stellt ein Verein keinen Zeitnehmer/Sekretär, handelt es sich um eine Ordnungswidrigkeit. Unabhängig davon muss das angesetzte Spiel ausgetragen werden.

Die Spielleitenden Stellen können bei unsportlichem Verhalten von Zeitnehmer/Sekretären Geldbußen von 50,- bis 250,- € verhängen (HNR-Zusatzbestimmungen zu §25 RO)

12. Team-Time-Out (TTO)

Die grünen Karten mit den Nummern 1, 2 und 3 sind vom Heimverein vor Spielbeginn den Z/S für den Heim- und Gastverein zur Verfügung zu stellen.

13. Zeitmessung

Ist eine den Regeln entsprechende elektronische Zeitmessaanlage oder eine manuelle Toranzeige vorhanden, muss diese vom Zeitnehmer benutzt werden. Zusätzlich dazu hat der Heimverein am Zeitnehmertisch eine Tischstoppuhr mit einem Durchmesser von mindestens 21 cm oder einen Handballtimer bereitzuhalten.

Sofern die Zeitmessaanlage nicht auch für die Anzeige von mindestens zwei Hinausstellungszeiten pro Mannschaft, einschließlich der gleichzeitigen Anzeigen der betreffenden Spielernummer, sowie der Möglichkeit der Anzeige der Bestrafung "2+2", eingerichtet ist, muss die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des hinausgestellten Spielers, bzw. bei Mannschaftsreduzierung der Verein, auf einem Zeitstrafen Zettel (Download über die HKKR-Website möglich) notiert werden.

14. Ausbleiben des Schiedsrichters (§77 Absatz 3 SpO)

Es muss sich auf einen anwesenden Schiedsrichter geeinigt werden. Die Einigung muss nach der untenstehenden Reihenfolge erfolgen. Die Durchführung des Spiels ist auf jeden Fall zu gewährleisten. Eine Neuansetzung wegen Nichteinigung auf einen Schiedsrichter erfolgt nicht. Das Spiel wird für den Verein, der sich nicht einigen will oder für beide Vereine, mit 0:0 Toren und 0:2 Punkten als verloren gewertet.

1. Es leitet ein anwesender neutraler Schiedsrichter mit gültiger SR-Lizenz.
2. Es leitet ein anwesender Schiedsrichter des Gastvereins mit gültiger SR-Lizenz.
3. Es leitet ein anwesender Schiedsrichter des Heimvereins mit gültiger SR-Lizenz.
4. Ist kein Schiedsrichter mit gültiger Lizenz anwesend, leitet ein regelkundiger Sportkamerad.

Für Spiele, bei denen kein Schiedsrichter angesetzt ist, können Schiedsrichter beim Kreisschiedsrichterwart angefordert werden.

15. Spielberichte

Für die Abwicklung des Spielbetriebs wird in allen Spielklassen des Handballkreises Köln/Rheinberg der elektronische Spielbericht (NuScore) gemäß §80 DHB/SpO eingesetzt. Die Nutzung ist für alle Vereine bindend. Die Heimmannschaft stellt dazu die nötige Technik zur Verfügung.

Bei bestehender Online-Verbindung ist der Spielbericht in der Halle unmittelbar nach Spielende und Freigabe an den Server zu übertragen.

Besteht keine Online-Verbindung in der Halle, ist der elektronische Spielbericht am Spieltag bei nächster bestehender Möglichkeit zu übertragen.

Bei einer Nutzung im Offlinemodus sind die Spieldaten spätestens bis 24:00 Uhr am Tag des Spieles an die Spielleitende Stelle zu übermitteln.

Senioren		Jugend	
Männer	Spielwart	Jungen	Jungenwart
Frauen	Frauenwart	Mädchen	Mädchenwart

Der lokale Spielbericht ist zu exportieren und zu speichern. Dies muss mit dem Rechner ausgeführt werden, der auch für die Protokollierung des Spielberichtes verwendet wurde. Die Datei MeetingReport.json ist dann per Mail als Anhang an die Spielleitende Stelle zu senden.

Sollte der Elektronische Spielbericht NuScore nicht genutzt werden können, so muss ein HKKR-Spielberichtsbogen verwendet werden. Der Spielberichtsbogen kann von der Homepage des HKKR (Menüpunkt: Organisation, Downloads) heruntergeladen und sollte für den „Notfall“ bereitgehalten werden. Der Spielbericht ist noch am Tag des Spiels durch den Heimverein an die Spielleitende Stelle zu versenden. Des Weiteren hat der Heimverein die Spielleitende Stelle am Spieltag per Mail darüber zu unterrichten, dass der Elektronische Spielbericht nicht genutzt wurde. Dabei sind die Gründe anzugeben sowie das End- und das Halbzeitergebnis mitzuteilen. Darüber hinaus ist das End- und das Halbzeitergebnis durch einen Vereinsadministrator im NuSystem spätestens bis 24:00 Uhr am Tag des Spieles einzutragen.

16. Auf- und Abstieg

Allgemeines

Zieht eine Mannschaft während der laufenden Spielsaison zurück, ist diese Mannschaft am Ende der Saison wie ein Regelabsteiger in die nächstniedrigere Spielklasse zu behandeln und wird auf die Anzahl der Regelabsteiger angerechnet. Es gibt aber in jeder Spielklasse mindestens einen sportlich ermittelten Absteiger. Sollte die jeweilige Staffelstärke nach Abschluss der Saison durch Auf- und Abstieg unter die Sollstärke sinken, steigen aus der niedrigeren Klasse entsprechend mehr Mannschaften – bis zur Erreichung der Sollstärke – auf, maximal der Tabellenvierte der niedrigeren Klasse.

Mannschaften, die nach dem letzten Spieltag, bis zum 31. Mai, auf ihr Spielrecht verzichten, werden ebenfalls durch „Nachrücker“ aus der nächstniedrigeren Spielklasse, maximal durch den Tabellenvierten der niedrigeren Spielklasse, ersetzt.

Mannschaften, die nach dem 31. Mai bis zum Beginn der neuen Spielsaison auf ihr Spielrecht in den jeweiligen Klassen verzichten, werden nicht auf die Zahl der Absteiger der abgelaufenen Saison angerechnet. Die Zahl der Mannschaften verringert sich für die folgende Spielsaison entsprechend. Sie sind in der folgenden Spielsaison Regelabsteiger.

Mannschaften, die auf ihr Spielrecht in übergeordneten Verbänden verzichten und in den Kreis zurück gehen, werden auf Antrag bis zum 31. Mai in die Kreisliga eingegliedert. Die Anzahl der Mannschaften erhöht sich in dieser Spielzeit um eine Mannschaft und am Ende der Saison wird die Anzahl der Absteiger entsprechend erhöht. Erfolgt kein Antrag zur Einordnung in die Kreisliga, wird die Mannschaft in der Spielklasse der nächstniedrigeren Mannschaft des Vereins eingegliedert.

Spielklassen

Die Staffelstärke aller Spielklassen bei Männern beträgt in der Regel 14 Mannschaften, bei den Frauen 12 Mannschaften. Die Staffelstärke in den untersten Spielklassen richtet sich nach der Meldung der Vereine zum Stichtag und kann von Saison zu Saison variieren.

In allen Spielklassen unterhalb der Kreisliga dürfen mehrere Mannschaften eines Vereins spielen. Diese Regelung gilt für die Kreisliga ebenfalls, sofern unterhalb der Kreisliga keine weiteren Spielklassen vorhanden sind.

Aufstieg

Die erstplatzierte Mannschaft der Kreisliga ist Kreismeister und steigt in die Landesliga auf, sofern sie nach §40 Abs. 3 SpO/DHB aufstiegsberechtigt ist. Falls der Kreismeister nicht aufstiegsberechtigt ist, steigt die nächste aufstiegsberechtigte Mannschaft, maximal der Tabellenvierte, auf.

Aus allen anderen Kreisklassen steigen die beiden Erstplatzierten Mannschaften in die nächsthöhere Klasse auf. Für die 1. Kreisklasse ist die Aufstiegsberechtigung nach §40 Abs. 3 SpO/DHB zu beachten. Falls der Erst- und/oder Zweitplatzierte der 1. Kreisklasse nicht aufstiegsberechtigt ist, steigt die nächste aufstiegsberechtigte Mannschaft, maximal der Tabellenvierte, auf.

Abstieg

Aus den Spielklassen steigen zwei Mannschaften ab. Die Zahl der Absteiger kann sich weiter erhöhen, sofern aus der Landesliga des HV Nordrhein mehr als eine Mannschaft in den Kreis Köln/Rheinberg absteigt.

Aus den untersten Kreisklassen gibt es keine Absteiger.

Nichtbeendigung der Saison

Kann die Meisterschaft aufgrund höherer Gewalt nicht zu Ende gespielt werden, entscheidet die jeweilige Spielleitende Stelle nach Maßgabe des §52 SpO DHB über Sieger, Auf- oder Absteiger nach sportlichen Gesichtspunkten.

17. Freundschaftsspiele und Turniere

Freundschaftsspiele und Turniere sind als Vereinsevent in NuSystem, immer im Bereich „Bezirk/Kreis“, bei der Spielleitenden Stelle anzumelden. Sollen neutrale Schiedsrichter angesetzt werden, muss bei der Erstellung der Spiele/Turniere der Haken bei „Schiedsrichter anfordern“ aktiviert werden. Nichtmeldung wird mit einer Ordnungsstrafe belegt.

Freundschaftsspiele oder Turniere mit internationaler Beteiligung sind an den HV Nordrhein zu melden.

18. Benutzung von Haftmitteln

Für die Benutzung von Haftmitteln gelten die Punkte 2.1 – 2.4 der HNR-Zusatzbestimmung zum §25 RO DHB

19. Passangelegenheiten

Sämtliche Passangelegenheiten werden ausschließlich vom HV Nordrhein bearbeitet. Es gilt die Ordnung zum Bereich Spielberechtigungen des HNR.

Die Beantragung (Neu, Änderung oder Löschung) von Spielberechtigungen erfolgen über das NuSystem.

III. Zusatzbestimmungen für den Jugendspielbetrieb

20. Spielzeiten und Stichtage

männliche und weibliche Jugend

Jugendklasse	Spielzeit	Stichtag
A-Jugend	2 x 30 Minuten	01.01.2005
B-Jugend	2 x 25 Minuten	01.01.2007
C-Jugend	2 x 25 Minuten	01.01.2009
D-Jugend	2 x 20 Minuten	01.01.2011
E-Jugend	2 x 20 Minuten	01.01.2013
Minis Spielfeste	Individuell	01.01.2015 und jünger

21. Spielverkehr

Jugendspiele müssen spätestens um 20:00 Uhr beendet sein. Abweichungen hiervon sind nur mit vorheriger schriftlicher Zustimmung des Spielpartners und der Spielleitenden Stelle möglich.

Wenn im Notfall mit einem Papierspielbericht gearbeitet wird, ist neben dem Namen, Vornamen und Passnummer auf dem Spielbericht auch das vollständige Geburtsdatum hinter dem Spielernamen einzutragen.

Jede Mannschaft muss von einem Begleiter betreut werden der mindestens 18 Jahre alt ist. Im Falle einer Disqualifikation des MV kann dieser auf der Bank verbleiben, sofern keine Betreuung durch einen anderen Volljährigen möglich ist.

Für die Minispielfeste ist kein Altersnachweis erforderlich.

Besonders auf §55 SpO (Einschränkung des Spielrechts) wird hingewiesen.

22. Spielleitende Stellen

Alle Spielleitenden Stellen sind für die von Ihnen geleiteten Spielklassen verantwortlich.

Eventuell eingesetzte Staffelleiter unterstehen dem jeweiligen Wart. Ordnungsstrafen werden für alle Klassen durch die jeweiligen Spielleitenden Stellen ausgesprochen.

23. Festlegung zu a.K. Mannschaften im Jugendbereich

Die Teilnahme von a.K.-Mannschaften am Meisterschaftsbetrieb ist grundsätzlich nicht vorgesehen. Der Kreismädchen- oder Kreisjugenwart kann a.K.-Mannschaften bis einschließlich B-Jugend genehmigen.

Die a.K.-Mannschaften werden in keiner offiziellen Tabelle geführt und können daher weder Kreismeister noch Staffelsieger werden. Darüber hinaus können sie nicht in einer evtl. Meisterrunde mitspielen. Über eine mögliche Teilnahme von a.K.-Mannschaften an einer Meisterrunde, entscheidet in Ausnahmefällen der VV des HKKR. Diese Ausnahmefälle werden, im Bedarfsfall, allen betroffenen Vereinen mitgeteilt.

Es dürfen nur Spieler der nächsthöheren Altersklasse in den a.K.-Mannschaften eingesetzt werden (z.B. C-Jugendliche in der D-Jugend).

Es dürfen maximal 2 Spieler des nächsthöheren Jahrgangs in der Mannschaftsaufstellung im Spielbericht beinhaltet sein und eingesetzt werden.

Sofern der a.K. meldende Verein in der älteren Spielklasse eine Mannschaft zum Spielbetrieb gemeldet hat, dürfen nur Spieler des jüngeren Jahrgangs der älteren Altersklasse in der a.K.-Mannschaft eingesetzt werden.

Sollte es bei Spielen mit a.K.-Mannschaften zu großen Ergebnisunterschieden zu Gunsten der a.K.-Mannschaft kommen, kann von der Spielleitenden Stelle die Genehmigung wieder entzogen werden.

24. Mehrere Mannschaften eines Vereins / einer Jugendspielgemeinschaft

Es ist in den Jugend-Kreisligen und Kreisklassen erlaubt, mit mehreren Mannschaften eines Vereins / einer Jugendspielgemeinschaft in einer Spielklasse zu spielen. Spielen mehrere Mannschaften eines Vereins / einer Jugendspielgemeinschaft in einer Spielklasse, so kann nur die höchstgestufte Mannschaft des Vereins / der Jugendspielgemeinschaft Kreismeister oder Staffelsieger werden.

25. Verbindliche Abwehrvarianten für die Jugendspielklassen

Abwehrvariante	B-Jugend	C-Jugend	D-Jugend	E-Jugend	F-Jugend u. kleiner
6:0	✓	✗	✗	✗	✗
5:1	✓	✗	✗	✗	✗
4:2	✓	✗	✗	✗	✗
3:3	✓	✓	✗	✗	✗
3:2:1*)	✓	✓	✗	✗	✗
2:4	✓	✗	✗	✗	✗
1:5	✓	✓	✓	✗	✗
Manndeckung	✓	✓	✓	✓**)	✓**)
5:0+1	✗	✗	✗	✗	✗
4:0+2	✗	✗	✗	✗	✗

*) Die ballbezogene jugoslawische 3:2:1-Deckung mit Libero wird empfohlen.

***) Die Manndeckung sollte hinter der Mittellinie beginnen, um vor allem auch schwächeren Mannschaften die Möglichkeit eines Spielaufbau zu geben.

26. Verstöße gegen die in der Jugend vorgeschriebene verbindliche Deckung

- ⇒ Der/die Schiedsrichter soll/en vor dem Spiel im Gespräch mit beiden Mannschaftsverantwortlichen auf die jeweiligen Abwehrvarianten der einzelnen Altersklassen hinweisen.
- ⇒ Nach einem Freiwurf sind die Abwehrformationen unverzüglich wieder einzunehmen.
- ⇒ Bei Unterzahl ist eine defensive Deckung erlaubt. Wird wieder Gleichzahl erreicht ist sofort die vorgeschriebene offensive Abwehrvariante einzunehmen.

- ⇒ Stellen die eingesetzten Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft keine offensive Abwehr spielt, geben Sie "Time-out" und informieren den Mannschaftsverantwortlichen erneut darüber, dass eine offensive Abwehr gespielt werden muss.
- ⇒ Ist nach dieser Information keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, wird der Mannschaftsverantwortliche nach "Time-out" verwarnet. Diese Verwarnung wird nicht auf das Bestrafungskontingent der „Bank“ angerechnet.
- ⇒ Ist nach der Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verhängen die Schiedsrichter einen 7m–Wurf gegen die verteidigende Mannschaft. Bei jedem weiteren Verstoß ist wiederum auf 7m zu entscheiden.
- ⇒ Alle Maßnahmen sind mit einem Hinweis auf den Grund der getroffenen Entscheidung an den Mannschaftsverantwortlichen zu verbinden. Sofern Maßnahmen verhängt werden, erfolgt die Eintragung im Spielbericht unter Nennung des fehlbaren Vereins.
- ⇒ Ist ein neutraler SR-Coach angesetzt, wird dieser als Delegierter am Zeitnehmertisch platznehmen. Er kann die SR anweisen, bei Verstößen gegen die vorgeschriebene Deckung, entsprechend den oben genannten Anweisungen zu handeln.

27. Männliche A-Jugend

Spielmodus

- ⇒ Kreisliga:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.

28. Männliche B-Jugend

Spielmodus

- ⇒ Kreisliga:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.
- ⇒ 1. Kreisklasse:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Staffelsieger ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.

29. Männliche C-Jugend

Spielmodus

- ⇒ Kreisliga:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.
- ⇒ 1. Kreisklasse:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Staffelsieger ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.

⇒ 2. Kreisklasse:

- Es wird eine Vorrunde mit 11 Mannschaften als Einfachrunde gespielt.
- Die Mannschaften, die nach dieser Einfachrunde die Plätze 1-6 belegen, spielen in der Platzierungsrunde (PR 1-6) in einer weiteren Einfachrunde den Staffelsieger aus. Die Ergebnisse der gegeneinander ausgetragenen Spiele aus der Vorrunde werden mitgenommen.
- Staffelsieger ist, wer nach Beendigung der Platzierungsrunde (PR 1-6) den 1. Tabellenplatz einnimmt.
- Die Plätze 7-11 aus der Vorrunde spielen in einer weiteren Einfachrunde (PR 7-12) die weiteren Platzierungen aus. Die Ergebnisse der gegeneinander ausgetragenen Spiele aus der Vorrunde werden mitgenommen.
- Sollten während oder nach der Hinrunde Rückzüge von Mannschaften erfolgen, wird der Spielbetrieb für die Platzierungsrunden ggfs. angepasst. Die Spielleitende Stelle wird in diesem Fall entsprechend informieren.

Hinweise für die Abwehrvarianten der C-Jugend

- a) Bei der 1:5 oder 3:3-Abwehr müssen die offensiven Abwehrspieler (also 3 oder 5 Spieler) vor der 9-m Linie spielen (offensive 2-Linien Abwehr). Dies gilt auch bei Freiwürfen. Hier ist sofort nach Ausführung des Freiwurfes die vorgeschriebene Ausgangssituation einzunehmen.
- b) Übergänge dürfen begleitet werden! Spielt die angreifende Mannschaft z.B. mit 2 Kreisspielern, ist es der abwehrenden Mannschaft erlaubt, eine 2:4-Abwehr zu spielen.
- c) Bei Mannschaftenstrafen (in Unterzahl) ist die Abwehr frei wählbar, aber keine Einzelmanddeckung (enge Deckung nur eines bis max. 3 Angreifern, während die anderen Verteidiger im Raum zwischen der Torraum- und Freiwurflinie agieren). Um defensive Spielweisen mit manndeckenden Verteidigern zu verhindern, dürfen keine Einzelmanddeckungen (5:0+1 / 4:0+2 / 3:0+3) gespielt werden. Dies gilt auch für in Unterzahl agierende Mannschaften!
- d) Die „jugoslawische“ 3:2:1 Raum-Abwehr darf auch defensiver, Halbverteidiger stehen zwischen 8 und 9 m, gespielt werden, muss nach einem Übergang des Angriffs auf ein 2:4 Angriffssystem aber ihre Grundformation beibehalten.

Aussetzen verbindlicher Spielweisen in Über-/Unterzahlsituationen in der C-Jugend

- In der C-Jugend wird für die Zeit von Hinausstellungen die verbindliche Spielweise einer offensiven 2-Linien-Abwehr aufgehoben.
- Die in Unterzahl verteidigende Mannschaft soll in unterschiedlichen offensiven (z.B. 4:1, 3:2, 2:3, 1:4) oder defensiven Formationen verteidigen.
- Mit Wiederherstellung der Gleichzahl muss jedoch wieder eine offensive Abwehrformation aufgenommen werden.
- Eine Einzelmanddeckung durch die in Unterzahl agierende Mannschaft ist verboten.

30. Männliche D-Jugend

Spielmodus

- ⇒ Kreisliga:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.
- ⇒ 1. Kreisklasse:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Staffelsieger ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.
- ⇒ 2. Kreisklasse:
 - Es wird mit 8 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Staffelsieger ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.
- ⇒ 3. Kreisklasse:
 - Es wird mit 8 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Staffelsieger ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.

Besonderheit für den Spielbetrieb der D-Jugend

- ⇒ Es können 16 Spieler pro Mannschaft eingesetzt werden. Mädchen und Jungen dürfen zusammenspielen, aber nur in der Spielklasse der Jungen.
- ⇒ Eine 2-Minuten-Strafe, auch für einen Offiziellen, ist nur eine persönliche Strafe, keine Team-Strafe. Es wird in Gleichzahl weitergespielt.
- ⇒ Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten.

Talentiade

- ⇒ Ob eine Talentiade oder eine vergleichbare Veranstaltung auch für die Saison 2023/2024 stattfindet, stand beim Inkrafttreten dieser Durchführungsbestimmungen noch nicht fest. Falls die Talentiade stattfindet, erfolgt eine rechtzeitige Information durch den Jugendwart.
- ⇒ Mit dieser Information werden dann auch die Regularien für die Talentiade bekannt gegeben.

31. Männliche E-Jugend

Spielmodus

- ⇒ Kreisliga:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.
- ⇒ 1. Kreisklasse:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Staffelsieger ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.
- ⇒ 2. Kreisklasse:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Staffelsieger ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.
- ⇒ 3. Kreisklasse:
 - Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

- Staffelsieger ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.

Besonderheit für den Spielbetrieb in der E-Jugend

- ⇒ Die Tore sind 160 cm hoch und 300 cm breit. Wenn keine entsprechenden Tore bereitstehen, ist dies im Spielbericht zu vermerken. Das Spiel ist auf jeden Fall durchzuführen.
- ⇒ Es können 16 Spieler pro Mannschaft eingesetzt werden. Mädchen und Jungen dürfen zusammenspielen, aber nur in der Spielklasse der Jungen.
- ⇒ Es ist die Ballgröße 0 zu verwenden (Umfang zwischen 46 und 48 cm, Gewicht bis zu 260 Gramm).
- ⇒ Eine 2-Minuten-Strafe, auch für einen Offiziellen, ist nur eine persönliche Strafe, keine Team-Strafe. Es wird in Gleichzahl weitergespielt.
- ⇒ Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten.
- ⇒ Anstelle eines 7-Meter-Strafwurfes wird ein Penalty ausgeführt. Durch einen 7-Meter-Strafwurf soll in der Regel eine Torchance, die nicht regelkonform vereitelt wurde, für die benachteiligte Mannschaft wiederhergestellt werden. Da E-Jugendliche häufig nicht über die erforderliche Wurfhärte und -präzision verfügen, wird diese Intention oft nicht erreicht. Aus diesem Grund wird statt eines 7-Meter-Strafwurfs ein sogenannter Penalty durchgeführt.

Hinweise zur Durchführung des Penaltys

- ⇒ In einem zentralen Spielstreifen (= gedachte Linie zwischen den Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball aus einer beliebigen Entfernung Richtung Tor.
- ⇒ Dabei muss er die Schritregel beachten und ggf. prellen/tippen.
- ⇒ Zwischen der Torraum- und Freiwurflinie wirft er mit einem Schlagwurf auf das Tor.
- ⇒ Alle übrigen Mit- und Gegenspieler müssen sich außerhalb des zentralen Spielstreifens platzieren.
- ⇒ Sprungwürfe sind nicht erlaubt.

32. Weibliche A-Jugend

Spielmodus

- ⇒ Kreisliga:
 - In der Saison 2023/2024 wird es einen kreisübergreifenden Spielbetrieb geben. Die Durchführungsbestimmungen dieser Staffel werden separat veröffentlicht und sind zu beachten.
 - Kreismeister ist die Mannschaft aus dem Handballkreis Köln/Rheinberg, die nach dem letzten Spieltag am besten platziert ist. Die Platzierung ergibt sich aus den Durchführungsbestimmungen für den kreisübergreifenden Spielbetrieb. Sofern dies dort nicht geregelt ist, zählen die Regelungen der Durchführungsbestimmungen des Handballkreis Köln/Rheinberg.

33. Weibliche B-Jugend

Spielmodus

- ⇒ Kreisliga:
 - Es wird mit 9 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.
 - Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den 1. Tabellenplatz einnimmt.

34. Weibliche C-Jugend

Spielmodus

⇒ Kreisliga:

- Es wird eine Vorrunde mit 13 Mannschaften als Einfachrunde gespielt.
- In Abhängigkeit davon, ob während oder nach der Hinrunde Rückzüge von Mannschaften erfolgen, wird der Spielbetrieb für die Meister- und Platzierungsrunde/n (jeweils eine weitere Einfachrunde) festgelegt.
- Die Ergebnisse der gegeneinander ausgetragenen Spiele aus der Vorrunde werden mitgenommen.
- Die Spielleitende Stelle informiert rechtzeitig über den Spielmodus.
- Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Meisterrunde den 1. Tabellenplatz einnimmt.

35. Weibliche D-Jugend

Spielmodus

⇒ Kreisliga:

- Es wird eine Vorrunde mit 13 Mannschaften als Einfachrunde gespielt.
- In Abhängigkeit davon, ob während oder nach der Hinrunde Rückzüge von Mannschaften erfolgen, wird der Spielbetrieb für die Meister- und Platzierungsrunde/n (jeweils eine weitere Einfachrunde) festgelegt.
- Die Ergebnisse der gegeneinander ausgetragenen Spiele aus der Vorrunde werden mitgenommen.
- Die Spielleitende Stelle informiert rechtzeitig über den Spielmodus.
- Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Meisterrunde den 1. Tabellenplatz einnimmt.

36. Weibliche E-Jugend

Spielmodus

⇒ Kreisliga:

- Es wird eine Vorrunde mit 13 Mannschaften als Einfachrunde gespielt.
- In Abhängigkeit davon, ob während oder nach der Hinrunde Rückzüge von Mannschaften erfolgen, wird der Spielbetrieb für die Meister- und Platzierungsrunde/n (jeweils eine weitere Einfachrunde) festgelegt.
- Die Ergebnisse der gegeneinander ausgetragenen Spiele aus der Vorrunde werden mitgenommen.
- Die Spielleitende Stelle informiert rechtzeitig über den Spielmodus.
- Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Meisterrunde den 1. Tabellenplatz einnimmt.

37. Durchführung von offiziellen Turnieren in der Meisterschaft und Qualifikation

- ⇒ Turniere haben den gleichen Charakter wie Meisterschaftsspiele.
- ⇒ Die Spielzeit hängt von der Anzahl der Spiele je Mannschaft unter Berücksichtigung der Tagesmaximalspielzeit der einzelnen Altersklassen ab.
- ⇒ Die Turnierleitung obliegt dem Ausrichter oder einer offiziellen, durch die spielleitende Stelle bestimmten, Person.
- ⇒ Die Wertung bei Punktgleichheit erfolgt durch den direkten Vergleich der betroffenen Mannschaften in folgender Reihenfolge:

1. Nach Punkten im direkten Vergleich
2. Nach der besseren Tordifferenz im direkten Vergleich
3. Nach den mehr erzielten Auswärtstoren im direkten Vergleich
4. Nach der besseren Tordifferenz über alle Spiele
5. Nach den mehr erzielten Toren über alle Spiele
6. Entscheidungsspiele

38. Spielfestrunde des Handballkreises Köln/Rheinberg

Allgemeines

- ⇒ An der Spielfestrunde können Vereine des Handballkreises Köln/Rheinberg teilnehmen. Vereine anderer Kreise können nur teilnehmen, wenn das Teilnehmerfeld nicht komplett mit Mannschaften aus dem Kreis Köln/Rheinberg besetzt werden kann.
- ⇒ Der ausrichtende Verein erhält vom Handballkreis Köln/Rheinberg einen Zuschuss (näheres siehe „Zuschuss“).
- ⇒ Die Termine für die Spielfeste sind im Voraus, idealerweise vor Saisonbeginn, dem KJA-Vorsitzenden mitzuteilen und werden auf der Homepage des Handballkreises, unter „Spielbetrieb/Mini-Spielfeste“ veröffentlicht.
- ⇒ Die Nichteinhaltung der vorgenannten, sowie der weiterhin in dieser Ausschreibung enthaltenen, Regelungen führt automatisch zum Verlust des Zuschussanspruchs. Außerdem werden Ordnungsstrafen ausgesprochen und in letzter Konsequenz behält sich der Handballkreis vor, Vereine aus der Spielfestrunde auszuschließen.

Spielregeln für Minis

- ⇒ Folgende „Regeln“ und Durchführungsempfehlungen gelten für die Spielfeste im Kreis Köln/Rheinberg:
 - Das Spielfeld ist 20-25 m lang und 13-15 m breit.
 - Der Torkreis hat einen 5m-Radius.
 - Das Spielfeld sollte zum Spieleparcours abgegrenzt werden, z.B. durch Bänke.
 - Die Spieldauer beträgt mindestens 8 und höchstens 12 Minuten, je nach Spielanzahl.
 - Es erfolgt kein Seitenwechsel!
 - Die Spieleranzahl beträgt 1 Torwart und 4 Feldspieler, in Ausnahmefällen kann variiert werden. Alle Kinder müssen eingesetzt werden!
 - Der Anwurf wird nur zu Spielbeginn ausgeführt. Nach einem Torerfolg geht es mit Torabwurf weiter.
 - Die Schrittregel sollte großzügig ausgelegt werden. Fünf, sechs Schritte ohne Prellen sind kein Problem. Differenzieren zwischen Anfängern und Fortgeschrittenen!
 - Einwurf gibt es, wenn der Ball die Seitenauslinie überschreitet.
 - An der Wandseite des Spielfeldes wird mit „Bande“ gespielt.
 - Freiwurf gibt es, wenn Foul gespielt wird, der Ball absichtlich mit dem Fuß gespielt wird oder grobe Schritt- und Dribbelfehler passieren. **Achtung:** Oberstes Gebot ist FAIRPLAY.
 - Die Trainer und Schiedsrichter sind hier gefragt.

- Sechsmeter kann gegeben werden, wenn ein Kind beim Torwurf gefoult wird.
- Der Ball darf max. einen Umfang von 48-52cm haben.
- Das Tor wird auf 1,60 m Höhe abgehängt. Achtung: gegen Umkippen sichern.
- Das Ergebnis wird nicht gezählt! Es werden keine Tabellen erstellt!

Durchführung der Handballspiele

- Maximal sollten 16 Mannschaften teilnehmen. Ideal sind 12 Teams. Die Mannschaften sollten in leistungshomogene Gruppen eingeteilt werden:
 - Spielanfänger bis 6 Jahre (Bambini)
 - Minis (mittleres Leistungsniveau)
 - Fortgeschrittene (F-Jugend, ältester Jahrgang, spielstarke Teams)
 - **Achtung:** Die Kinder sollten weder über-, noch unterfordert werden.
 - Es wird auf zwei Handballfeldern gespielt.
 - In der Mitte zwischen den Spielfeldern wird ein Spielparcours aufgebaut.
 - Die Kinder, die sich dort aufhalten, müssen von wenigstens einer Person beaufsichtigt werden.
- ⇒ Das Spielfest sollte insgesamt maximal 3 ½ Stunden dauern, inklusive gemeinsames Aufwärmen und Siegerehrung. Keine zu langen Wartezeiten für die Kinder!
- ⇒ Die Schiedsrichter sollten vor dem Spielfest über die Regeln informiert werden.
- ⇒ Die Zeit wird zentral genommen (Ansage über Lautsprecher).
- ⇒ Sagt eine Mannschaft kurzfristig ab, kann ein Team aus mehreren Mannschaften, vielleicht auch mit Besucherkindern gebildet werden.

Die Siegerehrung

- ⇒ Abschluss und weiterer Höhepunkt eines Spielfestes ist die Siegerehrung. Bitte beachten:
- Jedes Kind ist Sieger!
 - Jedes Kind erhält einen kleinen Preis / eine Urkunde!
 - Keine Geschenkkorgie!
 - In der Kürze liegt die Würze – bitte keine langatmigen Ansprachen!
 - Danke schön an Helferteam, Sponsoren, Schiedsrichter etc. nicht vergessen!

Bewegungsparcours und „Animation“

- ⇒ Neben dem Hauptthema, dem Handball, gehört zum Spielfest ein Rahmenprogramm, bei dem für die Handballminis, aber auch für Besucherkinder oder Eltern Aktivitäten angeboten werden. Hier sind der Kreativität der Ausrichter keine Grenzen gesetzt. Tipps und Anregungen gibt es beim Kinderhandball-Referenten.

Sonstiges

- ⇒ Fester Bestandteil der Spielfeste ist der Getränke- und Speisenverkauf. Für den Ausrichter bringt dies ein paar Euro in die Kasse, mit denen zum Beispiel Ausgaben für Spielmaterial, Preise etc. refinanziert werden können. Die teilnehmenden Gastvereine sollten deshalb davon absehen, eigene Verpflegung in größerem Umfang mitzubringen. Damit der Rahmen einer Breitensportlichen Veranstaltung für KINDER gewahrt bleibt, ist zu berücksichtigen, dass Getränke und Speisen zu moderaten Preisen angeboten werden.

- ⇒ In der Cafeteria und im gesamten Hallenbereich (inklusive Tribüne) hat Alkohol und Nikotin nichts zu suchen.
- ⇒ Es sollen keine Speisen und Getränke auf dem Spielfeld oder dem Bewegungsparcours verzehrt werden (Hallennutzungsordnung beachten).

Zuschuss

- ⇒ Der Handballkreis Köln/Rheinberg gewährt für die Minispielfeste einen Zuschuss von:
 - 200,00 € bei Teilnahme von Mini-, Bambini- und F-Jugend-Mannschaften
 - 125,00 € bei Teilnahme von zwei Altersgruppen aus Minis, Bambinis oder F-Jugend
 - 50,00 € bei Teilnahme von einer Altersgruppe aus Minis, Bambinis oder F-Jugend
- ⇒ Hierfür muss nach dem Spielfest ein Antrag an den Kreis-Vorsitzenden gestellt werden.
- ⇒ Der Antrag steht als Download auf der Internetseite des Kreises zur Verfügung.
- ⇒ Dem Antrag muss ein Kurzbericht über die Veranstaltung beigefügt werden.
- ⇒ Entscheidend ist, dass der gewährte Zuschuss auch der JUGEND zugutekommt, und nicht dem Erwachsenenspielbetrieb!
- ⇒ Der Zuschuss wird vom Kreis-Schatzmeister auf das jeweilige Vereinskonto überwiesen.
- ⇒ Vereine, die im Rahmen ihrer Spielfeste die Regelungen bezüglich des Ausschanks von Alkohol bzw. Rauchverbot ignorieren, erhalten keinen Zuschuss!

39. Auswahltraining

Bei einer Nominierung eines Spielers oder einer Spielerin zu einem Lehrgang oder eines Auswahlspieles (Stützpunkt ist gleichwertig) sind diese Spieler/in vom Verein für diese Maßnahme freizustellen (§82 Absatz 1 SpO).

Ein Verein der einen oder mehrere Spieler oder Spielerinnen abstellen muss, kann die Verlegung angesetzter Spiele beantragen; Spiele der Jugendmannschaften sind zu verlegen (§82 Absatz 6 SpO).

Der Antrag auf Verlegung des Spieles ist an die Spielleitende Stelle zu richten.

Die Termine der Lehrgangsmassnahmen werden auf der Homepage des HV Nordrhein veröffentlicht.

IV. Spielbeiträge u. Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten gemäß RO

40. Spielbeiträge / Meldegelder

Die Spielbeiträge/Meldegelder je Mannschaft werden wie folgt festgelegt:

Kreisliga Männer	130,00 €
1. Kreisklasse Männer	120,00 €
2. Kreisklasse Männer	110,00 €
3. Kreisklasse Männer	110,00 €
Kreisliga Frauen	130,00 €
1. Kreisklasse Frauen	120,00 €

In der Saison 2023/2024 verzichtet der Handballkreis Köln/Rheinberg auf Spielbeiträge/Meldegelder für Jugendmannschaften.

41. Spielverlegungen

Spielverlegungen sind nur in begründeten Ausnahmefällen zulässig. Bei Spielverlegungen hat der antragstellende Verein die Kosten gem. DHB-Spielordnung (§46 Absatz 2 SpO) zu tragen. Der Verlegungswunsch und die Zustimmung sind im NuSystem vorzunehmen.

Spielverlegung Senioren	50,00 €
Spielverlegung A- bis C-Jugend	25,00 €
Spielverlegung D- und E-Jugend	15,00 €

Die Eintragsänderung im NuSystem gilt als Zustimmung der Spielleitenden Stellen.

42. Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten

Zurückziehen gemeldeter Mannschaften vor Saisonbeginn

- Senioren	-doppelter Spielbeitrag- bis 260,00 €
- A-/B-Jugend-Mannschaft	200,00 €
- C-/D-Jugend-Mannschaft	100,00 €
- E-Jugend- Mannschaft	75,00 €
- Jugend-Mannschaft vor der Jugendqualifikation	200,00 €

Ausscheiden von Mannschaften während der Meisterschaftssaison

- Senioren	-doppelter Spielbeitrag- bis 260,00 €
- A-/B-Jugend-Mannschaft	200,00 €
- C-/D-Jugend-Mannschaft	100,00 €
- E-Jugend-Mannschaften	75,00 €
- Jugend-Mannschaft während der Jugend-Qualifikation	200,00 €

Nichtantreten einer Mannschaft bei Nichtabsage und Absage am Spieltag eines Spiels bei der Spielleitenden Stelle und Schiedsrichterwart

- Senioren 100,00 €
- Jugend 50,00 €

Nichtantreten einer Mannschaft bei Absage eines Spiels bei der Spielleitenden Stelle und Schiedsrichterwart bis 1 Tag vor dem Spieltermin

- Senioren 50,00 €
- Jugend 25,00 €

Nichtantreten am vorletzten oder letzten Spieltag 200,00 €

Verschulden eines Spielabbruchs durch einen Verein oder einer Mannschaft 100,00 €

Schuldhaftes verspätetes Antreten

- Senioren 10,00 €
- Jugend 5,00 €

Nicht rechtzeitige Fertigstellung NuScore 5,00 €

Fehlende PIN-Heim, PIN-Gast oder PIN-Schiedsrichter jeweils 5,00 €

Verspätete Onlineübertragung oder verspätete Freigabe NuScore 5,00 €

Mangelhaftes oder fehlerhaftes Ausfüllen NuScore (Zeitnehmer/Sekretär) 5,00 €

Fehlende oder mangelhafte Prüfung der Eintragungen

von Z/S in NuScore durch die Schiedsrichter Senioren / Jugend 5,00 €

Nichtmeldung geforderter Spielergebnisse (Halbzeit- und Endergebnisse) 5,00 €

Fehlen von Rückennummern auf der Spielkleidung je Nummer 2,00 €

Fehlen eines Zeitnehmers /Sekretärs mit gültiger Lizenz 5,00 €

Fehlen von Trikots oder Wechseltrikots (Gastverein) 25,00 €

Fehlende Begleitung einer Jugendmannschaft durch einen volljährigen Betreuer 5,00 €

Schuldhafter Nichteinsatz NuScore 10,00 €

Mangelhaft eingetragene Mannschaftsaufstellung NuScore 5,00 €

Einsatz eines nicht spielberechtigten Spielers/in gem. §19 RO 25,00 €

Nichtmeldung von Freundschaftsspielen oder Turnieren 25,00 €

Nicht rechtzeitige Beantwortung eines Spielverlegungsantrages 5,00 €

Nicht fristgerechte Stellung Nachholtermin 5,00 €

Unvorschriftsmäßiger Platzaufbau 5,00 €

Schuldhaftes Ausbleiben eines Schiedsrichters bei Spielen, Pflichtsitzungen oder Lehrgängen 25,00 €

Nichtbenachrichtigung eines Schiedsrichters oder SR-Ansetzers bei Spielabsage durch absagenden Verein 25,00 €

Nichterfüllung des Schiedsrichtersolls gemäß SRO DHB in Verbindung mit den Zusatzbestimmungen des HV Nordrhein je SR/Jahr	200,00 €
Nichtbestätigung von Ansetzungen oder Seminaren durch SR in NuLiga	5,00 €
Fehlen eines Vereins auf Kreis- und Jugendtagen (keine Entschuldigung und keine Vertretung durch einen anderen Verein möglich)	100,00 €
Fehlen eines Vereins auf Pflichtsitzungen (keine Entschuldigung und keine Vertretung durch einen anderen Verein möglich)	50,00 €
Benutzung von Haftmitteln (bei bestehenden Haftmittelverbot)	
Senioren / Jugend	150,00 €
Nichtstellung von 2 haftmittelfreien Bällen	30,00 €
Disqualifikation eines Offiziellen	50,00 €
Weitere Gebühren und Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten	
Verwaltungsgebühren für Überprüfung von Spielberechtigungen (einschließlich Festspielen) je Spiel	15,00 €
Verwaltungsgebühr für Überprüfung von nicht fristgerechten Spielverlegungen	15,00 €
Zeitnehmer/Sekretär-Ausbildung Vereinslehrgang - pro Teilnehmer	5,00 €
Zeitnehmer/Sekretär-Ausbildung HKKR-Lehrgang - pro Teilnehmer	10,00 €
Verlängerung Zeitnehmer/Sekretär-Ausweis	2,50 €
Weitere Verstöße gegen die Ordnungen, Durchführungsbestimmungen u.a. können mit einer Geldbuße von 5,00 € bis 1.500,00 € belegt werden. (HNR-Zusatzbestimmungen zu §25, Ziff. 3 RO)	
Für ausgesprochene Geldbußen gegen die Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretäre und Offizielle haften die entsprechenden Vereine.	

V. Schiedsrichter

43. Spesen und Auslagenersatz

Meisterschaft und Pokal

Schiedsrichter erhalten für jedes geleitete Spiel eine Auslagenerstattung von:

Kreisliga Männer und Frauen	25,00 €
Spiele mit einer Spielzeit von 2 x 30 Min.	22,50 €
Spiele mit einer Spielzeit von 2 x 25 Min.	20,00 €
Spiele mit einer Spielzeit von 2 x 20 Min.	16,00 €
Bei Spielen unter der Woche (Montag bis Freitag) erhält jeder Schiedsrichter einen zusätzlichen Betrag von	7,50 €
Leiten Schiedsrichter zwei angesetzte Spiele an einem Spielort nacheinander, erhöht sich die Auslagenerstattung für das zweite Spiel um	7,50 €

Turniere

Allgemein

Der Spesensatz inkl. Fahrtkosten für eine Turnierdauer

- ⇒ bis 4 Stunden pauschal 45,00 €
- ⇒ über 4 Stunden pauschal 65,00 €

Die Stundenrechnung (Turnierdauer) für Turniere errechnet sich wie folgt: Beginn des ersten, zu leitenden Spiels bis Ende des letzten, zu leitenden Spiels. Zuzüglich 45 Minuten für Administration und Reisezeit. Beispiel: Beginn 1. Spiel 15.00 Uhr, Ende letztes Spiels 18.00 Uhr, zuzüglich 45 Minuten = 3,75 Stunden -> dies entspricht 45,00 €

Qualifikationsturniere

Für Qualifikationsturniere können abweichende Regelungen getroffen werden. Diese werden ggfs. in Zusatzbestimmungen zu den Durchführungsbestimmungen geregelt.

44. Fahrtkosten

Für den allein fahrenden Schiedsrichter	0,35 € / km
Für den mitfahrenden Schiedsrichter	0,05 € / km

Schiedsrichter im Gespann reisen grundsätzlich mit einem Fahrzeug an. Nur in begründeten Ausnahmefällen kann mit zwei Fahrzeugen angereist werden. Diese Ausnahmefälle sind mit dem Kreisschiedsrichterwart vor jedem Spiel abzusprechen und genehmigen zu lassen.

Wenn die Schiedsrichter getrennt anreisen, erhält jeder SR pauschal 0,20 € / km

45. Schiedsrichterpool

Für alle Klassen wird ein Pool gebildet, so dass die Schiedsrichterkosten für alle Vereine gleich sind. Die Abrechnung erfolgt nach Saisonende über das NuSystem.

46. Schiedsrichter-Soll

Das Schiedsrichter-Soll wird zum 30.06.2024 nach den Vorgaben der SRO des DHB in der für den HNR gültigen Fassung aus §17(7) berechnet.

47. Schiedsrichteransetzungen

Einteilung der Spielklassen

Zuständig für die Ansetzungen des Kreis-Schiedsrichterkaders:

- | | |
|--|------------------|
| ⇒ Männer (Kreisliga, 1. – 3. Kreisklasse) | Guido Heuvelmann |
| ⇒ Frauen (Kreisliga, 1.Kreisklasse) | Guido Heuvelmann |
| ⇒ HNR-Jugend (m/w-C-Jugend Regionalliga)
(m/w-A, B und C-Jugend Oberliga) | Guido Heuvelmann |
| ⇒ m/w A und B-Jugend (Kreisliga) | Guido Heuvelmann |
| ⇒ m B-Jugend Kreisklasse | Klaus Tietgen |
| ⇒ m/w C, D und E-Jugend (Kreisliga und Kreisklassen) | Klaus Tietgen |

Nicht neutrale Schiedsrichteransetzungen

Bei Spielen der E- und D-Jugend können nicht neutrale Jugendschiedsrichter (SR eines der beiden beteiligten Vereine) bei Meisterschaftsspielen angesetzt werden. Die Ansetzung übernimmt der Heimverein und meldet diese bei Klaus Tietgen an. Er trägt die Ansetzungen dann ins NuSystem ein. Gemeldete Ansetzungen werden bei der Berechnung der geleiteten Spiele für das SR-Soll berücksichtigt.

Neutral angesetzte Spiele haben jedoch Vorrang vor der Ansetzung im eigenen Verein.

Im Bereich der E-Jugend können, außer den angesetzten Schiedsrichtern des Kreises, die die reguläre Schiedsrichterneuausbildung nach den Vorgaben des Deutschen Handballbunds absolviert haben, auch Jugendschiedsrichter (JSR) des Heimvereins mit Begleitung durch den Heimverein oder Offiziellen des Kreises angesetzt werden.

Jugendschiedsrichter (JSR) im HKKR

Die Voraussetzung, als JSR anerkannt zu werden, ist die Teilnahme an einer kompakten kreisinternen Vorausbildung zum Schiedsrichter. Es können nur Kinder im Alter von 12 bis 14 Jahren an dieser Vorausbildung zum Schiedsrichter teilnehmen und als JSR eingesetzt werden. Die Ansetzung der JSR erfolgt über Klaus Tietgen. Eine Teilnahme an der kreisinternen Vorausbildung ersetzt nicht das Absolvieren der Schiedsrichterneuausbildung (möglich ab 14 Jahren), um anschließend Spiele als reguläre Schiedsrichter leiten zu können.

48. SR-Coach / Technischer Delegierter

In allen Spielklassen, die unter dem Punkt „Schiedsrichteransetzungen“ genannt sind, können SR-Coaches durch den HKKR angesetzt werden. Diese SR-Coaches können am Zeitnehmertisch Platz nehmen und als Technischer Delegierter agieren. Dies gilt nicht für SR-Paten bei nicht neutralen Schiedsrichtern.

49. Streichung von Schiedsrichtern

- ⇒ Werden angesetzte Spiele durch eigenes Verschulden (unentschuldigt) nicht wahrgenommen, wird je Spiel eine Geldbuße erhoben. Bei dreimaliger Wiederholung bleibt die Streichung von der Schiedsrichterliste vorbehalten.
- ⇒ Wird an Fortbildungsveranstaltungen unentschuldigt nicht teilgenommen, wird jeweils eine Geldbuße erhoben. Bei zweimaliger Wiederholung bleibt die Streichung von der Schiedsrichterliste vorbehalten.

- ⇒ Tritt ein Schiedsrichter 2-mal nicht an und nimmt darüber hinaus an einer Fortbildung nicht teil, bleibt die Streichung von der Schiedsrichterliste vorbehalten.
- ⇒ Wird an mehr als 2 Fortbildungen (gleichgültig ob entschuldigt oder unentschuldigt) nicht teilgenommen, kann eine Rückstufung in eine niedrigere Leistungs-kategorie erfolgen. Unabhängig davon bleibt die Streichung von der Schiedsrichterliste vorbehalten.
- ⇒ Freistellungen entbinden nicht von der Teilnahme an den Fortbildungsveranstaltungen.

50. Freistellungspflicht für SR-Lehrgänge

Bei einer Nominierung eines Jugendspielers oder einer Jugendspielerin zu einem Schiedsrichterlehrgang oder einer anderen Schiedsrichter-Maßnahme, sind diese Spieler vom Verein hierfür freizustellen.

Ein Verein der einen oder mehrere Spieler oder Spielerinnen abstellen muss, kann die Verlegung angesetzter Spiele beantragen; Spiele der Jugendmannschaften sind zu verlegen.

Der Antrag auf Verlegung des Spieles ist an die jeweilige Spielleitende Stelle zu richten.

Die Termine der Lehrgangmaßnahmen werden auf der Homepage des HKKR veröffentlicht. Die Schiedsrichter werden darüber hinaus per E-Mail eingeladen.

VII. Geschäftsstelle

Handballkreis Kreis Köln/Rheinberg e.V.

Alwin Schmitz Mittelstr. 26, 50126 Bergheim

Tel.: 0162 / 31 25 888

Mail:

a.schmitz@hkkr.de

Bankverbindung:

Kreissparkasse Köln

IBAN

DE85 3705 0299 0374 0013 95

Homepage:

<https://www.handballkreis-koeln-rheinberg.de>