

Durchführungsbestimmungen Saison 2022/2023

Handballkreis Köln/Rheinberg e.V.



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
I. Allgemeine Bestimmungen	5
2. Entscheidungen bei Punktgleichheit und Entscheidungsspiele	5
3. Festspielen	7
II. Spielverkehr	8
1. Spieltermine	8
2. Vor dem Spiel/nach dem Spiel	8
3. Wartezeit:	9
4. Spielkleidung	9
5. Anwurfzeiten.....	9
6. Spielverlegungen.....	10
7. Spielabsage.....	10
8. Zeitnehmer und Sekretär.....	11
9. Team-Time-out.....	12
10. Zeitmessung	12
11. Ausbleiben des Schiedsrichters (§ 77 Absatz 3 SpO)	12
12. Spielberichte	13
13. Auf- und Abstieg	14
14. Freundschaftsspiele und Turniere	15
15. Benutzung von Haftmitteln.....	15
16. Passangelegenheiten	15
17. Presse	16
III. Zusatzbestimmungen für den Jugendspielbetrieb	17
1. Spielzeiten und Stichtage	17
2. Spielverkehr	17
3. Spielleitende Stellen	18
4. Festlegung zu a.K. Mannschaften im Jugendbereich	18
5. Verbindliche Abwehrvarianten für die Jugendspielklassen.....	19

5.1	Besonderheit für den Spielbetrieb in der E-Jugend.....	20
5.2	Besonderheit für den Spielbetrieb in der D-Jugend.....	21
6.	Verstöße gegen die in der Jugend vorgeschriebene verbindliche Deckung	21
7.	Durchführung von offiziellen Turnieren in der Meisterschaft und Qualifikation	22
8.	Hinweise für die Saison 2022/2023	22
8.1	mA-Jugend.....	22
8.2	mB-Jugend.....	23
8.3	mC-Jugend.....	23
8.4	mD-Jugend.....	23
8.5	mE-Jugend.....	24
8.6	wA-Jugend	24
8.7	wB-Jugend	24
8.8	wC-Jugend.....	24
8.9	wD-Jugend.....	25
8.10	wE-Jugend	25
9.	Allgemeines.....	25
10.	Spielfestrunde des Handballkreises Köln/Rheinberg	26
10.1	Spielregeln für Minis.....	26
10.2	Durchführung der Handballspiele.....	27
10.3	Die Siegerehrung	27
10.4	Bewegungsparcours und „Animation“	27
10.5	Sonstiges	28
10.6	Zuschuss.....	28
11.	Auswahltraining	28
	IV. Spielbeiträge u. Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten gemäß RO	30
1.	Spielbeiträge / Meldegelder.....	30
2.	Spielverlegungen.....	30
3.	Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten	30

4. Weitere Gebühren und Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten	33
V. Schiedsrichter	34
1. Spesen und Auslagenersatz	34
2. Fahrtkosten.....	34
3. Schiedsrichterpool	34
4. Schiedsrichter-Soll	35
5. Schiedsrichteransetzungen	36
6. Streichung von Schiedsrichtern	37
7. Freistellungspflicht für JSR-Lehrgänge	37 8
VI. Homepage	39
VII. Verbände und Bankverbindungen	39
Westdeutscher Handball Verband e.V.	39
Handball Verband Mittelrhein e.V.	39
Handballkreis Kreis Köln/Rheinberg e.V.	39

Durchführungsbestimmungen der Meisterschaften im Hallenhandball, Spielsaison 2022/2023, für die vom Handballkreis Köln/Rheinberg geleiteten Spielbetrieb bei Männern, Frauen und Jugend.

I. Allgemeine Bestimmungen

1. Satzung und Ordnung

Es gelten die Satzungen und Ordnungen des DHB, des WHV und des HVM einschließlich der Zusatzbestimmungen des WHV, sowie die Abschnitte A-C der WHV-Bestimmungen zur SpO des DHB.

Gespielt wird nach den Internationalen Hallenhandball-Regeln, Ausgabe 01.07.2022, in der für den Bereich des DHB gültigen Fassung, sowie nachträgliche 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

- a. Nach Abschluss der Meisterschaftsrundenspiele entscheidet über die für die Meisterschaft, für den Auf- oder Abstieg maßgeblichen Tabellenplätze 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

a) nach Punkten

b) bei Punktgleichheit nach der besseren Tordifferenz

c) 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

a) nach Punkten

b) bei Punktgleichheit nach der besseren Tordifferenz

c) bei Punktgleichheit und gleicher Tordifferenz sind Entscheidungsspiele gemäß § 44 SpO durchzuführen.

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

Die Wertung erfolgt

a) nach Punkten

b) bei Punktgleichheit nach der besseren Tordifferenz

c) bei Punktgleichheit und gleicher Tordifferenz sind Entscheidungsspiele gemäß § 44 SpO durchzuführen

- c.** Abweichend von der genannten Regelungen gilt für den Jugendspielbetrieb für die Platzierung am Ende der Saison bei Punktgleichheit der direkte Vergleich in folgender Reihenfolge:

1. nach Punkten im direkten Vergleich

2. die bessere Tordifferenz im direkten Vergleich

3. die mehr erzielten Auswärtstore im direkten Vergleich

4. die bessere Tordifferenz

5. Mehr erzielte Tore

6. Entscheidungsspiele sind ggfs. gemäß § 44 SpO durchführen

- d.** 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 2.13.13 der DfB des HVM wird das Spielrecht der Spieler, die bis zum Ende des Spieljahres ihr 21. Lebensjahr vollenden, in Erwachsenenmannschaften (in Änderung zu § 55 (3) SpO des DHB) für den Spielbetrieb auf Kreisebene eingeschränkt.

Dies gilt nicht für Jugendspieler mit Doppelspielrecht.

II. Spielverkehr

1. Spieltermine

Die im NuSystem angegebenen Spieltermine und Hallen sind verbindlich.

Kann der Beginn der Spielzeit 2022/2023 anhand der derzeitigen verbindlichen Spieltermine aus Gründen, die nicht im Verantwortungsbereich der Vereine liegen (höhere Gewalt), nicht sichergestellt werden, entscheidet die Spielleitende Stelle über einen geänderten Beginn der Spielzeit und geänderte Spieltermine. Die Vereine und übrigen Beteiligten werden hierüber rechtzeitig informiert.

2. 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 ebenso durch den Sekretär auf Vorgabe durch den/die Schiedsrichter.

Die Spielausweiskontrolle (Kontrolle der elektronischen Spielausweise und vorhandenes Passbild) erfolgt durch 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 (Pins) 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 PINs 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 Pins führen dazu, dass der Spielbericht nicht geschlossen und übertragen werden kann. Die Schiedsrichter teilen dies den Spielleitenden Stellen per Mail mit.

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

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

3. Wartezeit:

Bei den Meisterschaftsspielen gibt es, in Abänderung der SpO WHV-Bestimmungen A. Die Vereine, I. Vor dem Spiel, Ziff. 11, 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.

4. 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. Die Mannschaften, die keine Trikotfarben angegeben haben (Heimverein), setzen sich umgehend mit ihrem Gegner und der Spielleitenden Stelle in Verbindung und teilen die Trikotfarbe mit. Bei verwechselbarer Spielkleidung hat diese Mannschaft die Trikots zu 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.

5 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.

5. 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 wird nur dann zugestimmt, wenn von beiden Vereinen mindestens drei Tage vor dem ursprünglichen Termin bei der Spielleitenden Stelle die Spielverlegung über das NuSystem vereinbart wurde

- 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 möglich und innerhalb von 14 Tagen nach dem ursprünglichen Spieltermin eine Beantragung und Zustimmung für den neuen Termin über das NuSystem vorzunehmen. Das Spiel muss innerhalb von 4 Wochen nach dem ursprünglichen Termin durchgeführt werden. Abweichend von dieser Regelung gilt für den Spielbetrieb der Jugend, dass das Spiel bis zum Ende der Hinrunde für Spiele der Hinrunde und bis zum Ende der Rückrunde für Spiele der Rückrunde stattgefunden haben muss. Ein Termin nach Saisonschluss wird nicht stattgegeben. Wenn es zu keiner Einigung bzw. Austragung innerhalb dieser Frist kommt, folgt eine Wertung und Ordnungsstrafe von der Spielleitenden Stelle.

Alle Spielverlegungen, auch an einem Spieltag von Samstag auf Sonntag oder umgekehrt, sind gebührenpflichtig. Nicht gebührenpflichtig ist die Verlegung auf eine andere Spielzeit am gleichen Tag (Samstag oder Sonntag). Ausnahme: Vom Halleneigentümer schriftlich angeordnete Verlegungen. Der Verein, der das Spiel verlegt, muss den/die angesetzten Schiedsrichter, oder, sofern er den/diese nicht erreicht, die SR-Ansetzer über den geänderten Spieltermin informieren.

Spielverlegungsanträge sind vom angefragten Verein innerhalb von 5 Tagen im NuSystem zu bearbeiten und zu beantworten.

Bei Spielverlegungen ist der Heimverein grundsätzlich für die Benennung eines neuen Spieltermins in den genannten Fristen verantwortlich. Sofern die Spielverlegung vom Gastverein ausgeht, muss der Heimverein über das NuSystem lediglich 2 neue Spieltermine anbieten. Einer davon muss vom Gastverein akzeptiert werden. Ansonst erfolgt Wertung für den Heimverein.

7. Spielabsage

Der Verein, der das Spiel absagt, muss den/die angesetzten Schiedsrichter

oder, sofern er den/diese nicht erreicht, die SR-Ansetzer über den geänderten Spieltermin informieren.. Erfolgt die Absage kurz vor dem Spieltag oder am Spieltag selbst, sind der/die Schiedsrichter und die SR-Ansetzer zusätzlich telefonisch über die Absage zu informieren.

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

8. Zeitnehmer und Sekretär

Für alle Spiele im Handballkreis Köln/Rheinberg sind Zeitnehmer und Sekretär zu stellen.

Der Heimverein stellt den Zeitnehmer, der Gastverein den Sekretär.

Bei Einigung durch die Vereine, können Z/S von einem Verein gestellt werden. Die Einigung ist im Spielbericht zu vermerken.

Im Einzelnen gelten folgende Voraussetzungen:

Als Zeitnehmer oder Sekretär kann nur eingesetzt werden, wer eine gültige Zeitnehmerlizenz des HV Mittelrhein (hinterlegt im NuSystem) oder einem anderen Landesverband des DHB besitzt oder einen vom DHB oder anderen Landesverband ausgestellten gültigen Zeitnehmerausweis oder einen Schiedsrichterausweis vorlegen kann.

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.

Ausnahmeregelungen:

- Kann der Gastverein keinen Sekretär mit gültiger Lizenz stellen, können die Funktionen zwischen Heim- und Gastverein getauscht werden.
- Stellt der Gastverein keinen Sekretär, sollte der Heimverein nach Möglichkeit beide Funktionen übernehmen, wobei der Sekretär eine gültige Lizenz besitzen muss.
- Ist nur eine Person mit gültiger Lizenz anwesend, muss diese den ESB bedienen. Die Funktion des Zeitnehmers ist durch einen regelkundigen Sportkameraden zu besetzen.
- Ist keine Person anwesend die im Besitz einer gültigen Lizenz ist, übernimmt der Schiedsrichter die Eintragungen im Spielbericht sowohl vor (Eingabe der Mannschaftskader zusammen mit den Mannschaftenverantwortlichen), als auch nach dem Spiel

Alle Ausnahmeregelungen sind im Spielbericht durch die Schiedsrichter zu vermerken.

Die Spielleitenden Stellen können bei unsportlichem Verhalten von Zeitnehmer/Sekretären Geldbußen von 50,- bis 250,- € verhängen (WHV-Zusatzbestimmungen Ziff. 3 zu § 25 RO)

9. Team-Time-out

Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team Time-outs. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind nur zwei Team Time-outs möglich. Zwischen zwei Team Time-outs einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal in Ballbesitz sein.

Drei grüne Karten mit den Nummern 1, 2 und 3 stehen jeder Mannschaft zur Verfügung. Für die erste Halbzeit muss jede Mannschaft ihre grünen Karten mit den Nummern 1 und 2, für die zweite Halbzeit die Karten Nr. 2 und 3 vorhalten, sofern die Mannschaft in der ersten Halbzeit nicht mehr als ein Team Time-out erhalten hat. Für den Fall, dass die Mannschaft in der ersten Halbzeit zwei Team Time-outs erhalten hat, erhält sie für die zweite Halbzeit Karte Nr. 3. Stehen einer Mannschaft in der 2. Halbzeit noch 2 Team Time-outs zur Verfügung, kann sie in den letzten fünf Spielminuten (ab 55:00) jedoch nur einmal davon Gebrauch machen.

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.

10 Zeitmessung

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

Sofern die Zeitmessenanlage 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) auf einem Zeitstrafen Zettel notiert werden.

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

Es muss sich auf einen anwesenden Schiedsrichter geeinigt werden. Ist kein Schiedsrichter anwesend, so muss ein regelkundiger Sportkamerad das Spiel leiten. 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.

Für Spiele, bei denen kein Schiedsrichter angesetzt ist, können Schiedsrichter beim Kreis-schiedsrichterwart angefordert werden.

12. Spielberichte

Für die Abwicklung des Spielbetriebs wird in allen Spielklassen des Handballkreises Köln/Rheinberg der elektronische Spielbericht (ESB) 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 nach der Freigabe direkt 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

Für den Fall, dass sich aus irgendeinem Grund der Spielbericht nicht freigeben lässt, ist durch den Heimverein wie folgt zu verfahren: Meldung per Mail an die spielleitende Stelle inkl. End- und Halbzeitergebnis.

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, als Anhang an die spielleitende Stelle per Mail zu senden.

Sollte der Elektronische Spielbericht NuScore nicht genutzt werden können, so muss ein Original-HKKR-Spielberichtsbogen verwendet werden. Der Spielbericht 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 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 Vereinsadmin im NuSystem spätestens bis 24:00 Uhr am Tag des Spieles einzutragen.

13. Auf- und Abstieg

a. 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.

b. Spielklassen

Die Staffelstärke aller Spielklassen im Herrenbereich beträgt in der Regel 14 Mannschaften, bei den Frauen 12 Mannschaften. Die Staffelstärke in der untersten Spielklasse 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.

c. 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.

d. Abstieg

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

Aus den untersten Kreisklassen gibt es keine Absteiger.

e. 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.

14. Freundschaftsspiele und Turniere

Freundschaftsspiele und Turniere sind als Vereinsevent in NuSystem bei der spielleitenden Stelle anzumelden. Sollen neutrale Schiedsrichter angesetzt werden, muss bei der Erstellung der Spiele/Turniere der Haken bei „Schiedsrichter anfordern“ aktiviert werden. Freundschaftsspiele oder Turniere mit internationaler Beteiligung sind an den HVM zu melden. Nichtmeldung wird mit einer Ordnungsstrafe belegt.

15. Benutzung von Haftmitteln

Fingerharz oder Haftmittel jeglicher Art dürfen nicht benutzt werden. Die Haus- und Hallenordnungen sind von den Vereinen einzuhalten.

Ausnahme: Durch Beschluss des WHV-Verbandstages vom 02.10.2010 wurde Ziffer 2 der WHV-Zusatzbestimmungen zu § 25 DHB/RO geändert. Die Benutzung von Haftmitteln ist ausnahmsweise und nur unter den dort genannten Voraussetzungen erlaubt. Die Genehmigung des Halleneigners zur Benutzung von Haftmittel muss der spielleitenden Stelle vor der erstmaligen Harznutzung schriftlich vorgelegt werden. Die Genehmigung wird unter den Hallenangaben im NuSystem eingetragen. Mit dieser Veröffentlichung ist in der Sporthalle die Nutzung von Haftmittel bis auf Widerruf erlaubt

16. Passangelegenheiten

Sämtliche Passangelegenheiten werden ausschließlich vom WHV bearbeitet.

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

17. Presse

Für alle Klassen gilt, dass die Heimvereine verpflichtet sind, den ESB unmittelbar nach Spielende, bei fehlender Online-Verbindung spätestens am gleichen Abend des Spieltages zu übertragen.

III. Zusatzbestimmungen für den Jugendspielbetrieb

1. Spielzeiten und Stichtage

männliche und weibliche Jugend

A-Jugend	2 x 30 Minuten	01.01.2004
B-Jugend	2 x 25 Minuten	01.01.2006
C-Jugend	2 x 25 Minuten	01.01.2008
D-Jugend	2 x 20 Minuten	01.01.2010
E-Jugend	2 x 20 Minuten	01.01.2012
Minis	Spielfeste	01.01.2014 und jünger

2. Spielverkehr

Jugendspiele müssen spätestens um 20:00 Uhr beendet sein. Abweichungen hiervon sind nur mit 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.

Die Regelungen zum Spielbericht unter II. Spielverkehr, 12. Spielbericht sind zu beachten.

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.

Bleibt der angesetzte Schiedsrichter aus oder wurde kein Schiedsrichter angesetzt, so haben sich die Vereine in nachfolgender Reihenfolge zu einigen: (§ 77 Absatz 3 SpO)

1. Anwesende Jugendkaderschiedsrichter sind auf jeden Fall einem anderen Schiedsrichter vorzuziehen. Die Schiedsrichter müssen älter sein, als die zu leitenden Spieler/innen.
2. Es leitet ein bestätigter Schiedsrichter, der keinem der beteiligten Vereine angehört.
3. Es leitet ein bestätigter Schiedsrichter, der dem Gastverein angehört.
4. Es leitet ein bestätigter Schiedsrichter, der dem Heimverein angehört.
5. Ist kein bestätigter Schiedsrichter in der Halle, leitet ein regelkundiger Vertreter des Gastvereins, sofern dies nicht möglich ist, ein regelkundiger Vertreter des Heimvereins.

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.

Alle Spieler der Jugend müssen ab Saisonstart im Besitz eines gültigen Spielerpasses sein.
Für die Minispielfeste ist kein Altersnachweis erforderlich.
Besonders auf § 55 SpO (Einschränkung des Spielrechts) wird hingewiesen.

3. 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.

4. 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.

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.

5. Verbindliche Abwehrvarianten für die Jugendspielklassen

Abwehrvariante	B-Jugend	C-Jugend	D-Jugend	E-Jugend	F-Jugend u. kleiner
6:0	<input checked="" type="checkbox"/>	✗	✗	siehe 5.1	✗
5:1	<input checked="" type="checkbox"/>	✗	✗	siehe 5.1	✗
4:2	<input checked="" type="checkbox"/>	✗	✗	siehe 5.1	✗
3:3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	✗	siehe 5.1	✗
3:2:1	<input checked="" type="checkbox"/> ¹	<input checked="" type="checkbox"/>	✗	siehe 5.1	✗
2:4	<input checked="" type="checkbox"/>	✗	✗	siehe 5.1	✗
1:5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	siehe 5.1	✗
Manndeckung	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	²	✗
5:0+1	✗	✗	✗	siehe 5.1	✗
4:0+2	✗	✗	✗	siehe 5.1	✗
Spielfest					<input checked="" type="checkbox"/>

¹ Die ballbezogenen jugoslawische 3:2:1 Deckung mit Libero wird empfohlen.

² Die Manndeckung sollte hinter der Mittellinie beginnen, um vor allem auch schwächeren Mannschaften die Möglichkeit eines Aufbaus zu geben.

Hinweise für die Deckungsvarianten der C-Jugend

Bei der 1:5 oder 3:3-Abwehr müssen die offensiven Abwehrspieler (also 3 sowie 5) 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.

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.

Mannschaftsstrafen = bei Unterzahl ist Abwehr frei wählbar, aber keine Einzelmanndeckung (= enge Deckung nur eines Angreifers oder bis zu dreier Angreifer, während die anderen Verteidiger im Raum zwischen der Torraum- und Freiwurflinie agieren): Um defensive Spielweisen mit manndeckenden Verteidigern zu verhindern, dürfen keine Einzelmanndeckungen (5:0+1 / 4:0+2 / 3:0 +3) gespielt werden. Dies gilt auch für in Unterzahl agierende Mannschaften!

Die "jugoslawische" 3:2:1 Raum-Abwehr darf auch defensiver (Halbverteidiger 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 kann für die Zeit von Hinausstellungen die verbindliche Spielweise einer offensiven 2-Linien-Abwehr aufgehoben werden. 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 Einzelmandeckung der in Unterzahl agierenden Mannschaft ist verboten.

5.1 Besonderheit für den Spielbetrieb in der E-Jugend

Grundsätzliches

- Die Tore sind 160 cm hoch und 300 cm breit. Wenn keine entsprechenden Tore bereit stehen 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 Schritttregel 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.

Es ist erlaubt in der Kreisliga mit 2 Mannschaften aus einem Verein zu spielen, jedoch kann die 2. Mannschaft nicht Kreismeister werden.

5.2 Besonderheit für den Spielbetrieb in 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.

In der Regel wird am letzten Wochenende vor den Osterferien die Talentiade des HVM durchgeführt.

Der Kreismeister und der Vizemeister (D-Jugend männlich, weiblich) sind für die Talentiade qualifiziert.

Ein Nichtantreten wird gewertet wie eine Nichtabsage oder eine Absage am Spieltag eines Spieles.

Es ist erlaubt in der Kreisliga mit 2 Mannschaften aus einem Verein zu spielen, jedoch kann die 2. Mannschaft nicht Kreismeister werden. An der HVM Talentiade kann nur eine Mannschaft aus einem Verein teilnehmen.

6. Verstöße gegen die in der Jugend vorgeschriebene verbindliche Deckung

Der/die Schiedsrichter soll/en vor dem Spiel im Gespräch mit beiden Mannschaftenverantwortlichen 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 Mannschaftenverantwortlichen erneut darüber, dass eine offensive Abwehr gespielt werden muss.

Ist nach dieser Information keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, wird der Mannschaftenverantwortliche 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.

7. 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 ab unter Berücksichtigung der Tagesmaximalspielzeit der einzelnen Altersklassen.

Die Turnierleitung obliegt beim Ausrichter oder einer offiziell bestimmten Person durch die spielleitende Stelle.

Die Wertung bei Punktgleichheit erfolgt durch den direkten Vergleich der betroffenen Mannschaften in folgender Reihenfolge:

1. nach Punkten im direkten Vergleich
2. die bessere Tordifferenz im direkten Vergleich
3. die mehr erzielten Auswärtstore im direkten Vergleich
4. die bessere Tordifferenz
5. mehr erzielte Tore
6. Entscheidungsspiele

8. Hinweise für die Saison 2022/2023:

8.1. mA-Jugend

Kreisliga: Es wird eine Vorrunde mit 11 Mannschaften als Einfachrunde gespielt. Die Mannschaften die nach dieser Einfachrunde die Plätze 1-6 belegen, spielen in der Meisterrunde, in einer weiteren Einfachrunde, den Kreismeister aus. Die Ergebnisse gegeneinander aus der Vorrunde werden mitgenommen.

Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Meisterrunde den Tabellenplatz 1 einnimmt.

Die Plätze 7-11 aus der Vorrunde spielen in einer Einfachrunde die weiteren Platzierungen aus. Die Ergebnisse gegeneinander aus der Vorrunde werden mitgenommen.

Sollten während oder nach der Hinrunde Rückzüge von Mannschaften erfolgen, wird der Spielbetrieb für die Meister- und Platzierungsrunde ggfs. angepasst. Die spielleitende Stelle wird in diesem Fall entsprechend informieren.

8.2. mB-Jugend

Kreisliga: Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den Tabellenplatz 1 einnimmt

Kreisklasse: Es wird mit 9 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

Sieger der Kreisklasse ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den Tabellenplatz 1 einnimmt.

8.3. mC-Jugend

Kreisliga: Es wird mit 9 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

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

1. Kreisklasse: Es wird mit 9 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

Sieger der 1. Kreisklasse ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den Tabellenplatz 1 einnimmt.

2. Kreisklasse: Es wird mit 9 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

Sieger der 2. Kreisklasse ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den Tabellenplatz 1 einnimmt.

8.4. mD-Jugend

Kreisliga: Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

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

1. Kreisklasse: Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

Sieger der 1. Kreisklasse ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den Tabellenplatz 1 einnimmt.

2. Kreisklasse: Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

Sieger der 2. Kreisklasse ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den Tabellenplatz 1 einnimmt.

8.5. mE-Jugend

Kreisliga: Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

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

1. Kreisklasse: Es wird mit 8 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

Sieger der 1. Kreisklasse ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den Tabellenplatz 1 einnimmt.

2. Kreisklasse: Es wird mit 8 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

Sieger der 2. Kreisklasse ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den Tabellenplatz 1 einnimmt.

3. Kreisklasse: Es wird mit 9 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

Sieger der 3. Kreisklasse ist, wer nach Beendigung der Spielrunden den Tabellenplatz 1 einnimmt.

8.6. wA-Jugend

In der Saison 2022/2023 wird es einen kreisübergreifenden Spielbetrieb geben. Die entsprechenden Durchführungsbestimmungen sind zu beachten.

Kreismeister ist die Mannschaft aus dem Handballkreis Köln/Rheinberg, die 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.

8.7. wB-Jugend

Kreisliga: Es wird mit 7 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

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

8.8. wC-Jugend

Kreisliga: Es wird eine Vorrunde mit 11 Mannschaften als Einfachrunde gespielt.

Die Mannschaften die nach dieser Einfachrunde die Plätze 1-6 belegen, spielen in der Meisterrunde, in einer weiteren Einfachrunde, den Kreismeister aus. Die Ergebnisse gegeneinander aus der Vorrunde werden mitgenommen.

Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Meisterrunde den Tabellenplatz 1 einnimmt.

Die Plätze 7-11 aus der Vorrunde spielen in einer Einfachrunde die weiteren Platzierungen aus. Die Ergebnisse gegeneinander aus der Vorrunde werden mitgenommen.

Sollten während oder nach der Hinrunde Rückzüge von Mannschaften erfolgen, wird der Spielbetrieb für die Meister- und Platzierungsrunde ggfs. angepasst. Die spielleitende Stelle wird in diesem Fall entsprechend informieren.

8.9. wD-Jugend

Kreisliga: Es wird eine Vorrunde mit 12 Mannschaften als Einfachrunde gespielt. Die Mannschaften die nach dieser Einfachrunde die Plätze 1-6 belegen, spielen in der Meisterrunde, in einer weiteren Einfachrunde, den Kreismeister aus. Die Ergebnisse gegeneinander aus der Vorrunde werden mitgenommen.

Kreismeister ist, wer nach Beendigung der Meisterrunde den Tabellenplatz 1 einnimmt. Die Plätze 7-12 aus der Vorrunde spielen in einer Einfachrunde die weiteren Platzierungen aus. Die Ergebnisse gegeneinander aus der Vorrunde werden mitgenommen.

Sollten während oder nach der Hinrunde Rückzüge von Mannschaften erfolgen, wird der Spielbetrieb für die Meister- und Platzierungsrunde ggfs. angepasst. Die spielleitende Stelle wird in diesem Fall entsprechend informieren.

8.10. wE-Jugend

Kreisliga: Es wird mit 10 Mannschaften im Modus Hin/Rück gespielt.

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

9. Allgemeines

2. Mannschaften können, wenn auch die 1. Mannschaft desselben Vereins in der Kreisliga spielt, nicht Kreismeister werden.

AK-Mannschaften können nicht Meister/Sieger in ihrer Spielklasse werden.

Final 4: AK-Mannschaften sind nicht berechtigt an einem Final 4 teilnehmen. Es rückt ggfs. die nächstplatzierte Mannschaft nach.

Die Schiedsrichterkosten sind von allen Beteiligten in gleichen Teilen zu tragen. Die Abrechnung erfolgt durch den Ausrichter.

Ein Nichtantreten oder Zurückziehen nach Turnieransetzung zieht eine erhöhte Ordnungsstrafe von 200,- € nach sich. Davon gehen 100,- € an den ausrichtenden Verein.

10. Spielfestrunde des Handballkreises Köln/Rheinberg

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.

10.1 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. Kein Seitenwechsel!

Spieleranzahl 1 Torwart und 4 Feldspieler, in Ausnahmefällen kann variiert werden. Alle Kinder werden eingesetzt!

Der Anwurf wird nur zu Spielbeginn ausgeführt. Nach Tor geht's mit Torabwurf weiter.

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/innen 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!

10.2 Durchführung der Handballspiele

Maximal sollten 16 Mannschaften teilnehmen. Ideal sind 12 Teams.

Die Mannschaften sollten in leistungshomogene Gruppen eingeteilt werden:

Spielfänger 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.

10.3 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!

Dankeschön an Helferteam, Sponsoren, Schiedsrichter etc. nicht vergessen!

10.4 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 bei dem/-r Kinderhandball-Referent/-in.

10.5 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).

10.6 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 zu Gute kommt, 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!

11. 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 HVM veröffentlicht.

IV. Spielbeiträge u. Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten gemäß RO

1. 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 2022/20232 verzichtet der Handballkreis Köln/Rheinberg auf Spielbeiträge/Meldegelder für Jugendmannschaften.

2. 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 gem. DHB-Spielordnung (§ 46 Absatz 2 SpO)	30,00 €
Spielverlegung A- bis C-Jugend gem. DHB-Spielordnung (§ 46 Absatz 2 SpO)	25,00 €
Spielverlegung D- und E-Jugend gem. DHB-Spielordnung (§ 46 Absatz 2 SpO)	15,00 €

Eintragsänderung im NuSystem gilt als Zustimmung der Spielleitenden Stellen.

3. Geldbußen bei Ordnungswidrigkeiten

Zurückziehen gemeldeter Senioren-Mannschaft vor Saisonbeginn -doppelter Spielbeitrag-	bis 260,00 €
Ausscheiden Senioren-Mannschaft während der Meisterschaftssaison-doppelter Spielbeitrag-	bis 260,00 €
Zurückziehen gemeldeter A-/B-Jugend-Mannschaft vor Saisonbeginn	200,00 €
Zurückziehen gemeldeter C-/D-Jugend-Mannschaft vor Saisonbeginn	100,00 €
Zurückziehen gemeldeter E-Jugend- Mannschaften vor Saisonbeginn	75,00 €

Ausscheiden A-/B-Jugend-Mannschaft während der Meisterschaftssaison	200,00 €
Ausscheiden C-/D-Jugend-Mannschaft während der Meisterschaftssaison	100,00 €
Zurückziehen E-Jugend-Mannschaften während der Meisterschaftssaison	75,00 €
Zurückziehen gemeldeter Jugend-Mannschaft vor der Jugendqualifikation	200,00 €
Ausscheiden Jugend-Mannschaft während der Jugend-Qualifikation	200,00 €
Nichtantreten einer Senioren-Mannschaft bei Nichtabsage und Absage am Spieltag eines Spiels bei der Spielleitenden Stelle und Schiedsrichterwart	100,00 €
Nichtantreten einer Jugend-Mannschaft bei Nichtabsage und Absage am Spieltag eines Spiels bei der Spielleitenden Stelle und Schiedsrichterwart	50,00 €
Nichtantreten einer Senioren-Mannschaft bei Absage eines Spiels bei der Spielleitenden Stelle und Schiedsrichterwart bis 1 Tag vor dem Spieltermin	50,00 €
Nichtantreten einer Jugendmannschaft- Mannschaft bei Absage eines Spiels bei der Spielleitenden Stelle und Schiedsrichterwart bis 1 Tag vor dem Spieltermin	25,00 €
Nichtantreten am vorletzten oder letzten Spieltag der Kreisliga und Kreisklassen	200,00 €
Verschulden eines Spielabbruchs durch einen Verein oder eine Mannschaft	100,00 €
Schuldhaftes verspätetes Antreten Senioren	10,00 €
Schuldhaftes verspätetes Antreten Jugend	5,00 €
Nicht rechtzeitige Fertigstellung des ESB	5,00 €
Fehlende PIN-Heim, fehlende PIN-Gast, fehlende PIN Schiedsrichter jeweils	5,00 €
Verspätete Onlineübertragung oder verspätete Freigabe des ESB	5,00 €
Mangelhaftes oder fehlerhaftes Ausfüllen des ESB (Zeitnehmer/Sekretär)	1,00 €

Ausfüllen des ESB; Fehlende Mangelhaftes Prüfung der Eintragungen von Z / S im ESB durch die Schiedsrichter Senioren / Jugend	1,00 €
Nichtmeldung geforderter Spielergebnisse (Halbzeit- und Endergebnisse)	5,00 €
Fehlen von Rückennummern auf der Spielkleidung (1,00 € je Nummer)	1,00 €
Fehlen eines Zeitnehmers mit gültiger Lizenz	5,00 €
Fehlen eines Sekretärs mit gültiger Lizenz	5,00 €
Fehlen von Trikots oder Wechseltrikots (Gastverein)	25,00 €
Fehlende Begleitung einer Jugendmannschaft durch einen volljährigen Betreuer	5,00 €
Verschuldeter Nichteinsatz des ESB	10,00 €
Mangelhaftes oder fehlerhaftes Ausfüllen des ESB durch den Sekretär oder durch den Mannschaftsverantwortlichen bezüglich der Mannschaftsaufstellung	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 (Frist 5 Tage)	5,00 €
Unvorschriftsmäßiger Platzaufbau (Fehlen von grünen Karten, Stoppuhr, etc.)	5,00 €
Schuldhaftes Ausbleiben eines Schiedsrichters bei Spielen	25,00 €
Schuldhaftes Fehlen eines Schiedsrichters bei Pflichtsitzungen oder Lehrgängen	25,00 €
Nichtbenachrichtigung eines Schiedsrichters oder SR-Ansetzers bei Spielabsage	25,00 €
Nichterfüllung des Schiedsrichtersolls gemäß SRO DHB mit Zusatzbestimmungen HVM (je fehlendem Schiedsrichter)	200,00 €
Nichtbestätigung von Ansetzungen bzw. Seminaren durch SR in NuLiga	1,00 €

Fehlen eines Vereins auf Kreis- und Jugendtagen (keine Entschuldigung und keine Vertretung durch einen anderen Verein möglich)	100,00 €
Benutzung von Haftmitteln Senioren / Jugend (bei bestehenden Haftmittelverbot)	150,00 €
Nichtstellung von 2 haftmittelfreien Bällen	30,00 €
Disqualifikation eines Offiziellen	50,00 €

4. 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 €

Weitere Verstöße gegen die Ordnungen, Durchführungsbestimmungen u.a. können mit einer Geldbuße von 5,00 € bis 1.500,00 € belegt werden. (WHV-Zusatzbestimmungen zu § 25, Ziff. 3 RO)

Für ausgesprochene Geldbußen gegen die Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretäre und Offizielle haften die entsprechenden Vereine.

V. Schiedsrichter

1. Spesen und Auslagenersatz

Schiedsrichter erhalten für jedes geleitete Spiel eine Auslagererstattung von:

22,00 € Kreisliga Männer und Frauen

20,00 € bei einer Spielzeit von 2 x 30 Min.

16,00 € bei einer Spielzeit von 2 x 25 Min.

13,00 € bei einer Spielzeit von 2 x 20 Min.

Bei Spielen unter der Woche (Montag bis Freitag) erhält jeder Schiedsrichter einen zusätzlichen Betrag von 5,00 €.

Leiten Schiedsrichter zwei angesetzte Spiele an einem Spielort nacheinander, erhöht sich die Auslagererstattung für das zweite Spiel um 5,00 €.

Turniere

- bis 4 Stunden pauschal 45,00 € (inkl. Fahrtkosten)
- über 4 Stunden pauschal 65,00 € (inkl. Fahrtkosten)

Die Stundenrechnung 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 Spiel 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.

2. Fahrtkosten

Für den allein fahrenden Schiedsrichter 0,35 € / km

Für den mit fahrenden Schiedsrichter 0,02 € / 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, darf jeder nur 0,20 € / km abrechnen.

3. 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.

4. Schiedsrichter-Soll

Bei Nichterfüllung des Schiedsrichtersolls werden gemäß § 22 Ziff. 1 DHB-SRO mit Zusatzbestimmungen HVM je fehlendem Schiedsrichter 200,00 € erhoben. Stichtag ist der 01.07.2022.

Für die folgenden Spielklassen, sind für die Sollberechnung 3 Schiedsrichter zu stellen:

- Bundesliga bis 3. Liga (Senioren und Jugendmannschaften)

Für die folgenden Spielklassen, sind für die Sollberechnung 2 Schiedsrichter zu stellen:

- Regionalliga Nordrhein (Senioren)
- Oberliga, Verbandsliga, Landesliga HVM (Senioren)
- Kreisliga und 1. Kreisklasse (Männer)

Für die folgenden Spielklassen ist für die Sollberechnung 1 Schiedsrichter zu stellen:

- Regionalliga Nordrhein (Jugend)
- Oberliga, Verbandsliga, Landesliga HVM (Jugend)
- Kreisliga und 1. Kreisklasse (Frauen)
- 2. Kreisklasse und tiefer (Senioren)
- A- und B-Jugend im Kreisspielbetrieb inkl. Kreisübergreifender Spielbetrieb

Für die folgenden Spielklassen ist für die Sollberechnung 0,5 Schiedsrichter zu stellen:

- C- und D-Jugend in Kreisspielbetrieb

Für die E-Jugend und Minis müssen keine Schiedsrichter gestellt werden.

Die gemeldeten Schiedsrichter haben in der Saison regelmäßig mindestens 12 Spiele zu leiten.

Fallen Spiele durch das Zurückziehen von Mannschaften oder durch Absage von Spielen durch die Vereine aus, so werden diese weiter auf die Mindestspielzahl angerechnet. Bei langwierigen Verletzungen des Schiedsrichters wird die Mindestspielzahl anteilig auf die Einsatzfähigkeit (je Monat 2 Spiele) reduziert.

Scheiden Schiedsrichter während der Saison aus, oder werden weniger als 12 Spiele geleitet, so erfolgt zum Saisonende eine anteilige Nachbelastung der Ordnungsstrafe. Diese richtet sich nach der Anzahl der vom Schiedsrichterwart angesetzten und tatsächlich geleiteten Spiele.

Die Mitarbeiter in den Instanzen des DHB, WHV, HVM und des Kreises Köln/Rheinberg werden auf das Schiedsrichter-Soll angerechnet. Es erfolgt aber keine Doppelzählung. Mitarbeiter in Kommissionen (z.B. Satzungskommission) und Kassenprüfer werden nicht angerechnet.

Auf das Schiedsrichtersoll wird voll angerechnet, wer im jeweiligen Spieljahr mindestens 12 Spiele leitet.

Auf das Schiedsrichtersoll wird 1/2 angerechnet, wer im jeweiligen Spieljahr zwischen 6 und 11 Spiele leitet.

Auf das Schiedsrichtersoll wird 1/4 angerechnet, wer im jeweiligen Spieljahr zwischen 3 und 5 Spiele leitet.

Auf das Schiedsrichtersoll wird nicht angerechnet, wer im jeweiligen Spieljahr weniger als 3 Spiele leitet.

Die Schlussabrechnung des Schiedsrichtersolls erfolgt n 30.06.2023.

5.Schiedsrichteransetzungen

Zuständig für die Ansetzungen im Kreisspielbetrieb:

Herren	Guido Heuvelmann
Damen	Guido Heuvelmann
NRL/HVM-Jugend	Guido Heuvelmann
m/w A-Jugend	Guido Heuvelmann
m/w B-Jugend Kreisliga	Guido Heuvelmann
mB-Jugend Kreisklasse	Klaus Tietgen
m/w C-Jugend	Klaus Tietgen
m/w D-Jugend	Klaus Tietgen
m/w E-Jugend	Klaus Tietgen

Bei Spielen der E- und D-Jugend können nicht neutrale Jugendschiedsrichter 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.

Alle Ansetzungen müssen durch **jeden** Schiedsrichter bis spätestens 3 Tage vor dem Spieltermin in NuLiga bestätigt oder abgelehnt werden. Bei Nichtbeachtung erfolgt eine Ordnungsstrafe.

Im Bereich der E-Jugend können, außer den angesetzten Schiedsrichter: innen des Kreises, die die reguläre Schiedsrichterneuausbildung nach den Vorgaben des Deutschen Handballbunds absolviert haben, auch Jugendschiedsrichter: innen (JSR) des Heimvereins mit Begleitung durch den Heimverein oder Offiziellen des Kreises angesetzt werden. Die Voraussetzung, als JSR anerkannt zu werden, ist die Teilnahme an einer kompakten kreisinternen Vorausbildung zum Schiedsrichter: in. 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: innen leiten zu können.

6. 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 Leistungsklasse erfolgen. Unabhängig davon bleibt die Streichung von der Schiedsrichterliste vorbehalten.

Freistellungen entbinden nicht von der Teilnahme an den Fortbildungsveranstaltungen.

7. Freistellungspflicht für JSR-Lehrgänge

Bei einer Nominierung eines Jugendspielers oder einer Jugendspielerin zu einem Jugendschiedsrichterlehrgang oder einer anderen SR-Fortbildung sind diese Spieler: innen vom Verein für diese Maßnahme 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 Spielleitende Stelle zu richten.

Die Termine der Lehrgangmaßnahmen werden auf der Homepage des HKKR veröffentlicht

