

1. Spieldurchführung

a. Technische Besprechung

30 Minuten vor Spielanwurf sind für die Spielklassen der Senioren, sowie für die Jugendspielklassen A, B und C in einer technischen Besprechung die Spielvoraussetzungen zu klären. Beteiligte an der Besprechung sind:

die Schiedsrichter, die Mannschaftenverantwortlichen sowie Zeitnehmer und Sekretär

In dieser Besprechung sind vorzulegen:

Der Spiel- sowie der Ersatzball (haftmittelfrei)

Der Spielbericht (in gedruckter Form incl. der Spielerpässe zur Passkontrolle)

Je ein Muster der Spieltrikots (Spieler und Torwart)

Je Mannschaft die erforderlichen Team-Timeout-Karten incl. Ständer sowie die Kennzeichnungskarten für die beteiligten Offiziellen

Für das Kampfgericht (Stoppuhr, Pfeife, Zeitstrafenständer mit Notizblättern)

Bei ESB-Spielen der vorbereitete PC für das Spielprotokoll

Der durch die SR ausgefüllte Vordruck für die Spielleitungsentschädigung

Der amtierende Sekretär übernimmt die Daten aus dem Vordruck in das Spielprotokoll,

Sind in einem Spiel keine SR angesetzt, so einigen sich die beteiligten Vereine in dieser Besprechung auf eine Person, die die Spielleitung übernehmen soll (Einigung beider Parteien ist im SR-Bericht zu vermerken).

Sollte/n der/die angesetzte/n SR zum Zeitpunkt der Besprechung noch nicht in der Halle anwesend sein, ist das vom Sekretär im Spielbericht zu vermerken. Beide Vereine einigen sich daraufhin auf eine Person, die das Spiel leiten soll, wenn die angesetzten SR nicht rechtzeitig erscheinen.

b. Haftmittel

Für die Nutzung von Haftmitteln gelten die WHV - Zusatzbestimmungen zu § 25 RO in der aktuellen Fassung sowie die Freigaben des HVN. Für Spiele auf Kreisebene ist die Nutzung von Haftmitteln untersagt.

c. Spielberichte/Spielausweise

Der Spielbericht wird in elektronischer Form (nachfolgend ESB genannt) in allen Spielklassen des HK_Ddorf genutzt. Sollte der ESB ohne Internetverbindung in der Halle genutzt werden, so sind die Spieldaten noch am gleichen Spieltag zu versenden. Wird der ESB nicht verwendet erhält der verursachende Verein eine Geldbuße. Der ESB hat spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn fertig ausgefüllt zu sein.

Bei kurzfristigen Spielausfall **muss der Heimverein** die Spielleitende Stelle per Mail unterrichten. Das Ausfüllen eines Spielberichtes ist nicht notwendig. Bei der Meldung sind evtl. angefallene Schiedsrichterkosten ebenfalls mitzuteilen.

Der Heimverein stellt die technische Ausrüstung, der Gastverein den nachweislich auf ESB geschulten Sekretär. Nach Absprache können sich die Vereine auf andere Lösungen einigen. Siehe auch Absatz 6c. . Für die Spielklassen Jugend D-F kann der Nachweis einer ESB-Schulung entfallen.

Sollte der ESB nicht genutzt werden können, sind die vom HVN zugelassenen Spielberichtsvordrucke in vierfacher Ausfertigung zu erstellen. Jede Änderung ist durch den Schiedsrichter abzuzeichnen. Es dürfen nur Original Spielberichte verwendet werden (keine Kopien).

Der Spiel- / Schiedsrichterbericht ist nach Spielschluss von einem auf dem Spielbericht eingetragenen Offiziellen (hierzu zählen auch der Zeitnehmer und Sekretär) zu unterschreiben. Der Spielbericht ist noch am Spieltag durch den Heimverein an die Spielleitende Stelle zu schicken.

Bei Disqualifikationen nach Regel 8:6 oder 8:10 IHR müssen die Spielausweise nicht vom Heimverein versandt werden.

Bei fehlendem Spielausweis findet die Kontrolle durch die Spielleitende Stelle über das WHV-Passwesen statt. Sollte eine Spielberechtigung dort nicht hinterlegt sein, so wird der Spielausweis entsprechend angefordert. Im ESB ist die Passnummer zu entfernen, wenn ein Pass nicht vorliegen sollte.

Die Buchstaben „D“ und „A“ gehören zur Spielausweisnummer und sind unbedingt im Spielbericht einzutragen. Das „E“ sowie das „J“ sind nicht mehr im Spielbericht einzutragen. Sollten Einsprüche (nur Mannschaftenverantwortliche) eingelegt werden, so sind diese im ESB zu formulieren. Der Spielbericht muss dann ausgedruckt, von beiden Mannschaftenverantwortlichen und den Spielleitern unterschrieben und taggleich durch den Heimverein an die Spielleitende Stelle geschickt werden.

d. Team-Time-out

Für das Team-Time-out (TTO) gelten die Regeln der IHF (Regel 2:10 in Verbindung mit der Erläuterung 3).

Dazu hat jeder Verein für seine Mannschaft drei nummerierte TTO-Tafeln (grün, DIN A5 Format) bereit zu stellen.

e. Halbzeitpause / Hallenuhren

Die Halbzeitpause beträgt in allen Spielklassen 10 Minuten (inclusive verpflichtendem Seitenwechsel).

Die Nutzung der Hallenuhren zur Zeitstrafenanzeige ist nur gestattet, wenn die Trikotnummer des Spielers ebenfalls angezeigt werden kann.. Sollte keine entsprechende Hallenuhr zur Zeitstrafenerfassung vorhanden sein, so sind die Zeitstrafenzettel und Ständer, die vom Heimverein bereitgestellt werden müssen, zu verwenden.

f. Wechseln der Spielkleidung

Der Gastverein ist verpflichtet, bei gleicher oder verwechselbarer Spielkleidung, diese zu wechseln. Dies gilt auch im Jugendbereich (siehe SpO § 56 WHV – Zusatzbestimmungen).

2. Aufsicht

Die bei Spielen anwesenden Mitglieder des Kreisvorstandes üben automatisch die Funktion der Spielaufsicht nach §80 DHB SpO aus. Der Aufsichtführende ist berechtigt, Anordnungen zu treffen, die für die Durchführung des Spiels zweckdienlich sind; er darf in Rechte und Pflichten von Schiedsrichter, Zeitnehmer und Sekretär nicht eingreifen. Will der Aufsichtführende einen Bericht abgeben, hat er dies dem Schiedsrichter anzuzeigen, der gemäß § 81 Abs. 6 SpO verfährt. Der Bericht ist spätestens am folgenden Werktag an die Spielleitende Stelle zu senden.

3. Amtliche Aufsicht (gilt für die Betreuer von Junggespannen)

Im Bedarfsfall kann die spielleitende Stelle anordnen, dass eine amtliche Aufsicht entsandt wird. Den beteiligten Vereinen ist diese Anordnung und der/die Kostenträger mitzuteilen. Die amtliche Aufsicht hat die Befugnisse eines technischen Delegierten. Die amtliche Aufsicht oder der Technische Delegierte hat seinen Platz am Tisch des Z/S. Es gelten die Bestimmungen des § 80a Abs. 3 und 4 SpO/DHB.

4. übergreifende Regeln

- Bei gleicher oder verwechselbarer Spielkleidung ist immer der **Gastverein verpflichtet, die Spielkleidung zu wechseln.**
- Bei jedem Spiel stellt jede am Spiel beteiligte Mannschaft einen der Regel entsprechenden Ball. Die vorgeschlagenen Bälle müssen haftmittelfrei sein. Die Bälle sind 5 Min vor Spielbeginn der Turnierleitung zu übergeben.
- **Im Kreispokal besteht Haftmittelverbot** unabhängig davon, ob in der Halle oder in der Spielklasse einer der beteiligten Mannschaften Haftmittelbenutzung erlaubt ist. Wird Haftmittelbenutzung festgestellt, ist je fehlbarem Spiel die Ordnungsstrafe für Haftmittelbenutzung fällig. Voraussetzung ist, dass ein fehlbarer Spieler persönlich oder ein konkretes Haftmitteldepot bei einem am Spiel beteiligten Verein ausgemacht werden kann. Diese Feststellung ist durch die SR zu treffen und im Spielbericht zu vermerken. **Die amtierende Turnierleitung kann ein Spiel unterbrechen und die SR auf die Haftmittelbenutzung aufmerksam machen.** Das Aufwärmen mit haftmittelverschmutzten Bällen ist unzulässig. Die amtierende Turnierleitung hat das Recht, das Aufwärmen mit derartigen Bällen zu untersagen
- Es liegt in der Verantwortung jeder am Turnier beteiligten Mannschaft, rechtzeitig auf die Haftmittelbenutzung durch den Gegner hinzuweisen.

Bezüglich Haftmittel ist § 25 RO in Verbindung mit den WHV - Zusatzbestimmungen zu beachten.

- Jede Mannschaft ist verpflichtet, einen Wechseltrikotsatz, ersatzweise andersfarbige Leibchen mitzuführen. Alle Mannschaften müssen rechtzeitig zu ihrem ersten Spiel anreisen. Bei allen Spielen gibt es für Mannschaften und Schiedsrichter keine Wartezeit. Ist eine Mannschaft zum angesetzten Spieltermin nicht spielfähig (ein Trikotwechsel ist rechtzeitig vor Spielbeginn vorzunehmen), entscheidet die Turnierleitung direkt über den Verlust des Spiels. (ggf. über den Ausschluss dieser Mannschaft vom Turnier mit sofortiger Wirkung analog zum Nichtantreten bei normalen Pokalspielen).

5. Turnierleitung und Schiedsrichter

- Die Turnierleitung obliegt dem vom Handballkreis Düsseldorf eingesetzten Turnierleiter. Für Streitfragen, die sich aus den Turnierspielen ergeben, ist als erste Instanz der vom Handballkreis benannte Turnierleiter zuständig. Er entscheidet spieltechnische Fragen vor Ort endgültig. Die Möglichkeit, andere Strafen zu verhängen, bleibt unberührt.
- Bei Einsprüchen gegen die Wertung eines Spieles sind abweichend von den §§ der RO die Rechtsbehelfsgebühren in Höhe von € 50,00 und eine schriftliche Begründung des Einspruches bis 15 Minuten nach Ende des betreffenden Spieles beim Turnierleiter einzureichen. Darüber hinaus gelten die Formvorschriften der RO unverändert.
- Die Schiedsrichter werden vom Schiedsrichterwart des HK Düsseldorf angesetzt. Die SR nehmen zu Turnierbeginn einmalig die Ausweiskontrolle vor.
- Die Kosten der Schiedsrichter und der Turnierleitung sind von allen am Turnier beteiligten Mannschaften paritätisch zu tragen:

Spesensatz: 30,00 € für die ersten 4 Stunden. Danach für je weitere 2 Stunden + 3,00€

- Die Zeit ist wie üblich vom Verlassen der Wohnung bis zur Rückkehr zu berechnen.
- Fahrtkosten: 0,30 € pro Kilometer bzw. Kosten des öffentlichen Personennahverkehrs

Wird für ein Pokalspiel von 2*30 Min ein separates SR –Gespann angesetzt, gelten die normalen Regelungen für die SR-Entschädigung. Die Kosten werden von den beteiligten Mannschaften je zur Hälfte getragen.

- Die Kosten werden von der Turnierleitung ermittelt und bei den Mannschaften am Turniertag erhoben. Alle beteiligten Vereine sind berechtigt, beim Abrechnungssinkasso den Abrechnungsbogen für die Turnierkosten einzusehen. Dieser liegt bei der TL vor. Über den Kostenanteil erhalten die Vereine eine entsprechende Quittung.
-
-

6. Schiedsrichter

a. Einsatz von Jungschiedsrichterbetreuern

Im Handballkreis Düsseldorf werden nach absolviertem SR-Lehrgang für die neuen SR Jungschiedsrichterbetreuer (JSB) durch den HK Düsseldorf zu deren anfänglichen Spielen angesetzt. Diese JSB haben nach Vorstandsbeschluss Delegiertenrecht. Sie sind berechtigt, durch das Kampfgericht eine Spielunterbrechung herbeizuführen und die SR zu Spielsituationen zu beraten und ggf. auch Strafen einzufordern.

Die in einem Spiel amtierenden JSB geben sich als solche vor Spielbeginn bei den SR, Mannschaftenverantwortlichen und beim Kampfgericht zu erkennen. Wird das vergessen oder trifft der JSB erst nach Spielbeginn in der Sportstätte ein, entfällt das Delegiertenrecht. Die JSB dürfen neben dem Kampfgericht Platz nehmen. Sie sind namentlich im Spielbericht aufzuführen. Einen besonderen Ausweis für JSB ist nicht vorgesehen. Die Kosten für die JSB werden vom HK Düsseldorf getragen.

SAISON 2018/2019

b. Abrechnungen

Die Spielleitungsentschädigungen im HK_Ddorf betragen:

Senioren + A-Jugend: 27,50 €	Jugend D-F: 12,50 €
Jugend B + C: 22,50 €	
Bei Spielausfall : 10,00 €	Bei Spielausfall 5,00 €

Trainingsspiele werden mit den Sätzen abgerechnet, die der höchsten Spielklasse der beteiligten Mannschaften entspricht.

Bei der Vergütung von Fahrkosten werden grundsätzlich die Fahrpreise der öffentlichen Verkehrsmittel (2. Klasse) erstattet. Wird ein PKW als Verkehrsmittel benutzt, erhält der Schiedsrichter bzw. das Schiedsrichtergespann für jeden auf kürzester Strecke gefahrenen Kilometer eine Pauschale von 0,30 €. Ein Gespann sollte nur mit einem PKW anreisen. Ggf. ist ein geeigneter Treffpunkt zu wählen. Die Kilometerpauschale wird vom Wohnort bis zum Spielort für ein KFZ abgerechnet. Liegt der Wohnort außerhalb der Grenze des Handballkreises, so gilt diese als Berechnungsgrundlage.

Die Schiedsrichter haben alle Spiele innerhalb des Spielbetriebs des HK_Ddorf mit dem offiziellen Abrechnungsformular abzurechnen. Das Abrechnungsformular ist auf der **Homepage des HK_Ddorf unter Schiedsr_Kampf** im Excel und im PDF-Format veröffentlicht (http://www.handballkreis-duesseldorf.de/?page_id=168)

Ist als Anhang beigefügt

Verantwortlich für die Abrechnung mit den Schiedsrichtern (SR) ist ausschließlich der Heimverein. Bei der Abrechnung legt der Heimverein im Falle eines Papierspielberichts den Vordruck „Hallensauberkeit“ zur Gegenzeichnung vor. Die SR sind zur Gegenzeichnung verpflichtet. Im Falle des ESB nehmen die SR einen entsprechenden Vermerk zur Hallensauberkeit in den SR-Bericht auf.

7. Sekretär/Zeitnehmer

In allen Spielen auf Kreisebene können Sekretäre/Zeitnehmer ab dem 14. Lebensjahr eingesetzt werden. Sie müssen im Besitz eines gültigen ZN/S-Ausweises sein. In allen Spielklassen in denen der ESB genutzt wird, muss der Sekretär einen gültigen Ausweis haben, der den Nachweis der ESB-Schulung hat (Ausnahme Jugendklassen D-F). Sollte der Gastverein keinen zulässigen Sekretär zum Spiel mitbringen können, so können die Aufgaben von Zeitnehmer und Sekretär getauscht werden. Es gelten die Richtlinien für Zeitnehmer/Sekretäre des HK_Ddorf. und des Handballverbands Niederrhein e.V.

8.

a. Spielformen

F-Jugend

- Es werden Spielfeste für alle Mannschaften veranstaltet. Jeder meldende Verein muss mindestens ein Spielfest ausrichten.. Weitere Spielfeste bleiben unbenommen. Den Vereinen werden der Monat, an dem sie eine Spielfest auszurichten haben mitgeteilt. Ein Tausch untereinander (z.B. bei Hallenproblemen) ist möglich. Je Verein wird zunächst eine Mannschaft berücksichtigt. Weitere Mannschaften können bis spätestens 14 Tage vor dem Spielfest an den Ausrichter und die Spielleitende Stelle gemeldet werden. Nichtantreten oder verspätete Absage führen zu einem Ordnungsgeld von 25,00 €. 3-maliges Nichtantreten zu einem Spielfest führt zum Ausschluss aus der einfachen Runde. Spielausweispflicht ab den Herbstferien des Spieljahres.
- Bei Spielfesten entfällt die Verpflichtung zum Spielausweis. Hier ist ausdrücklich nur die Vereinszugehörigkeit zu bestätigen.
([Meldung zum Vielseitigkeitsparcour der E-Igd Homepage HK Düsseldorf.](http://www.handballkreis-duesseldorf.de/?page_id=248))
(http://www.handballkreis-duesseldorf.de/?page_id=248)
- Es wird keine Meisterschaft ausgespielt, jedoch können sich Mannschaften für eine „freiwillige Spielrunde“ (einfache Runde) melden. Die Spielzeit beträgt 2 x 20 Minuten. Torhöhe 1,60 m. Es ist ausschließlich Manndeckung erlaubt. Zeitstrafen sind persönliche Strafen. Die Mannschaft kann ergänzt werden. „Nottippen“ ist erlaubt. Der 7-m Wurf wird durch ein Penalty ersetzt.
- Alle Kinder sind Sieger. Mädchen und Jungen dürfen zusammenspielen.
- Ballgröße „0“

E-Jugend (9 und 10 Jahre)

- Einzelspiele, Spielzeit 2 x 20 Minuten
- Offizielle Regeln, verkleinertes Tor (3m X 1,6m)
- Spielausweispflicht
- Gemischte Mannschaften möglich (Einschränkung: nur Mädchen bei Jungen) ➤ Es dürfen bis zu 14 Spieler eingesetzt werden.
- Verstöße gegen die Richtlinien sind in den Schiedsrichterbericht einzutragen! Es darf nur in Manndeckung gespielt werden. Spielerwechsel sind nur bei Ballbesitz möglich oder während eines Time-out. Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten. Es sind Minihandballtore oder Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf 1,60 m Höhe zu benutzen. Gespielt wird mit der Ballgröße 0. Zeitstrafen sind persönliche Strafen und Mannschaft kann ergänzt werden. Anstatt 7-Meter-Wurf wird der Penalty ausgeführt.
- Grundsätzlich können in der E-Jugend verschiedene Variationen der Manndeckung gespielt werden:
 - Manndeckung auf dem gesamten Spielfeld
 - Manndeckung ab der Mittellinie
 - „Nottippen“ ist erlaubt.
 - Für Spiele nach den Herbstferien gilt die Spielausweispflicht. Bis dahin ist die Unterschrift im SB ausreichend. Für die Unterschrift im Falle des ESB ist die Mannschaftsliste aus dem ESB-Modul auszudrucken und dort zu unterschreiben. Die Unterschriftenlisten können eingescannt und per Email-Anhang an die spielleitende Stelle gesandt werden.

Zusatzinformation Penalty für F- und E-Jugend:

In einem zentralen Spielstreifen (= gedachte Linie zwischen den Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball maximal von der Mittellinie in Richtung Tor. Dabei muss er die Schritt- und Prellregeln beachten. 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.

D-Jugend (11 und 12 Jahre)

- Einzelspiele (Hin- und Rückrunde, evtl. mit Vorqualifikation)
- Spielzeit 2 x 20 Minuten.
- Meisterschaften nur bis zur Kreisebene (keine HV-Niederrhein-Meisterschaften)
- Gemischte Mannschaften möglich (Einschränkung: nur Mädchen bei Jungen, mit Meldung an die Spielleitende Stelle)
- Verstöße gegen die Richtlinien sind in den Schiedsrichterbericht einzutragen! Es darf nur in den folgenden Abwehrformationen gespielt werden:
- Manndeckung,
- „sinkende Manndeckung“
- 1:5 Abwehr (offensive Raumdeckung).

Einzel-Manndeckungen, auch mehrfache sind verboten.

Spielerwechsel ist nur bei Ballbesitz oder während eines Time-out möglich. Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten. Zeitstrafen sind persönliche Strafen und die Mannschaft kann ergänzt werden.

Die D-Jugend spielt zunächst die Qualifikation zur Kreisliga in einer Vorrunde aus. Die ersten vier Mannschaften der Vorrunde jeder Gruppe bilden dann die Kreisliga, die verbliebenen Mannschaften die Kreisklasse. Die Punkte aus der Vorrunde werden in die Liga übertragen.

C-Jugend (13 und 14 Jahre)

Verstöße gegen die Richtlinien sind in den Schiedsrichterbericht einzutragen! Es darf nur in den folgenden Abwehrformationen gespielt werden:

- Manndeckung
- „sinkende Manndeckung“
- 2-Linien-Abwehr 1:5, 3:3-Abwehrformation oder ggf. 2:4.
- Zusätzlich nur in der höchsten Spielklasse des HVN (Oberliga): „jugoslawische“ 3:2:1-Abwehr

Die folgenden Abwehrformationen sind untersagt:

- Einzel-Manndeckung
- Defensive Spielweisen wie 6:0, 5:1, 4:2

Spielerwechsel ist nur bei Ballbesitz möglich oder während eines Time-out. Der Torwart darf die Mittellinie nicht als überzähliger Spieler überschreiten. Hinausstellungen sind Mannschaftsstrafen und die Mannschaft kann während der Hinausstellungszeit nicht ergänzt werden. Bei Unterzahl durch Hinausstellung ist Abwehrsystem frei wählbar, aber es ist keine Einzelmanndeckung erlaubt. Ballgröße ist bei den Mädchen der Ball 1 und bei den Jungen der Ball 2.

Maßnahmen bei Nichteinhaltung des Deckungssystems

Vor dem Spiel ist eine Absprache mit den Mannschaftenverantwortlichen bzgl. des Deckungssystems und deren Ahndung erforderlich. Hierbei können auch Besonderheiten (z.B. Spielanfänger) abgesprochen werden.

- 1. Stufe: Ermahnung
Der Mannschaftenverantwortliche der fehlbaren Mannschaft wird nach Time-out ermahnt mit einem Hinweis darauf, was nicht regelkonform ist.
- 2. Stufe: Verwarnung
Sollte nach einer Übergangszeit – in der Regel 1 Angriff – das Deckungssystem weiterhin nicht regelkonform sein, wird der Mannschaftenverantwortliche wiederum nach Time-out verwarnt, ebenfalls mit dem Hinweis, was nicht regelkonform ist. Diese Verwarnung ist keine progressive Bestrafung im Sinne der IHR.
- 3. Stufe: 7-m-Wurf bzw. Penalty
Sollte nach einer weiteren Übergangszeit – in der Regel 1 Angriff – das Deckungssystem weiterhin nicht regelkonform sein, erhält die angreifende Mannschaft wiederum nach Time-out einen 7-m-Wurf bzw. Penalty (E-/F-Jugend) zugesprochen. Auch jetzt muss dem Mannschaftenverantwortlichen der Grund für die Entscheidung genannt werden. Bei jedem weiteren Vergehen wird ohne weitere Übergangszeit auf 7-m-Wurf bzw. Penalty entschieden.

Weitere Maßnahmen

Verstöße gegen diese Richtlinien sind im Schiedsrichterbericht zu vermerken, wenn es zur Verhängung eines 7-m-Wurfes bzw. Penalty führt.

Besondere Hinweise

Der Spielleiter ist verpflichtet auf den Antrag eines Betreuers der gegnerischen Mannschaft zu reagieren. Bitte immer daran denken, dass durch die Entscheidung auf 7-m-Wurf bzw. Penalty Kinder aus ihrer Sicht bestraft werden. Deshalb ist in den Minis kein, in der F-Jugend nur theoretisch ein Penalty vorgesehen.

Begriff Manndeckung in der D- und C-Jugend

Unter Einzel-Manndeckung ist auch die Manndeckung gegen mehrere Spieler zu verstehen (mehrfache Einzel-Manndeckung). Erlaubt ist nur die Manndeckung gegen alle Angreifer, die „sinkende Manndeckung“ als Übergangs-System und eine Raumdeckung.

Allgemeine Hinweise

Betreuer haben im Kinderhandball eine Vorbildfunktion. Deshalb sind Hinausstellungen und Disqualifikationen gegen Betreuer im Schiedsrichterbericht einzutragen.

Zeitstrafen gegen Kinder (bis zur D-Jugend) sind in jedem Fall zu vermeiden, insbesondere wegen formaler Vergehen (z.B. Abstand).

Sollte eine Hinausstellung unvermeidbar sein, muss der Spieler das Spielfeld für die Dauer der Zeitstrafe verlassen. Eine Mannschaft, die nur mit 7 Spielern antritt, muss somit in Unterzahl spielen – auch in der D-, E- und F-Jugend. Ist die Abwehr (Beachte: bei „2 mal 3 gegen 3“ nur bei 2 Abwehrspielern) in Unterzahl, darf die Mannschaft aber wie in der C-Jugend defensiv agieren. Mit Wiederherstellung der Gleichzahl muss

wieder offensiv agiert werden. Auch Zeitstrafen gegen Offizielle sind in der C-Jugend Mannschaftsstrafen (Unterzahl). In der D-, E-, F-Jugend und den Minis sind es persönliche Strafen (keine Unterzahl).

Anhang:

Spieltechnischer Ablauf zum elektronischen Spielbericht (ESB):

1. Bis zum 26.8.2018 sind je Mannschaft Kaderlisten anzulegen. Diese Listen sind den entsprechenden Mannschaften der Ligen zuzuordnen. Ein Spieler kann in mehreren Kaderlisten enthalten sein. Die Kaderliste sollte nicht mehr als 14 Stammspieler enthalten, damit ausreichend Platz für spielbezogene Nachmeldungen vorgehalten wird.
2. Rechtzeitig vor der technischen Besprechung übergeben der Heim- und der Gastverein ihre Spieler/innenliste dem Sekretär. Eine Vorlage dieser Liste ist über das SIS-Programm downloadbar.
3. Spätestens 45 Minuten vor Spielbeginn ist dem Sekretär mitzuteilen, welche Spielerinnen aus der Spieler/innenliste aktiv am Spiel teilnehmen. Während des Spieles kann eine Mannschaft weitere Spieler/innen bis zur Höchstzahl von 14 Spieler/innen je Mannschaft nachmelden. Spieler/innen, die bis Spielende nicht als teilnahmeberechtigt gemeldet wurden, werden als nicht eingetragene Spielerinnen gewertet. Die Eintragung der Spielbegegnung und der Spieler/innen in den Spielbericht erfolgt durch den Sekretär in der Kabine des Kampfgerichts. In der Kabine sind ein funktionsfähiger Drucker und nach Möglichkeit eine Internetverbindung vorgeschrieben. Die Spiel- und Spielerdaten werden vom Sekretär aus einer Online-Datenbank in den Spielbericht geladen, nicht vorhandene Daten werden manuell eingetragen. Für die Passkontrolle ist den Schiedsrichtern ein Ausdruck des Spielberichts zu übergeben.
4. Die Pässe für alle Spieler/innen müssen den Schiedsrichtern vorgelegt werden.
5. Kann ein Pass nicht vorgelegt werden, trägt der Mannschaftenverantwortliche mit seiner digitalen Unterschrift die Verantwortung dafür, dass eine Spielberechtigung vorliegt. Der entsprechende Spieler unterschreibt in der Spalte Bemerkungen seiner Mannschaftsliste und ergänzt sein Geburtsdatum. Diese Liste kann eingescannt per Email an die spielleitende stelle gesandt werden. Soll während des Spiels ein Spieler nachgetragen werden, trägt der Sekretär manuell zunächst nur den Namen und die Trikotnummer ins Protokoll ein und stellt den Spieler „Aktiv“ und erteilt dadurch die Teilnahmeberechtigung. Die anderen Daten werden in der Halbzeit oder nach Spielende ergänzt.
6. Nach Eingabe der Aufstellungen bestätigen die Mannschaftenverantwortlichen (Offizieller A) spätestens in der technischen Besprechung durch eine digitale Unterschrift die eingegebenen Daten.
7. Das „Presseprotokoll vor dem Spiel“ muss zur Ausfallabsicherung und zur Klärung von Unstimmigkeiten bzgl. der Spielerliste ausgedruckt und am

Zeitnehmertisch hinterlegt werden. Zur Ausfallsicherung muss zudem der Heimverein im Notfall ein Spielformular stellen können.

8. Für die Eintragungen wie z.B. Spielfeldaufbau und die Eintragungen nach dem Spiel sind die Schiedsrichter verantwortlich. Diese Eintragungen werden in der Kabine des Kampfgerichts, wenn nicht vorhanden in der Schiedsrichterkabine, vorgenommen.





DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

SAISON 2018/2019

