

## **Durchführungsbestimmungen des Handballverbandes Rheinland e.V. für die Spielzeit 2023/2024**

### **1. Geltungsbereich**

- (1) Für den vom Handballverband Rheinland, nachfolgend HVR genannt, geleiteten Spielverkehr gelten, die Spielordnung des Deutschen Handballbundes (SpO-DHB) in seiner derzeit geltenden Fassung, die hierzu erlassenen Zusatzbestimmungen des HVR, sowie die nachstehenden Durchführungsbestimmungen.

Gespielt wird nach den Internationalen Handballregeln der IHF mit Zusatzbestimmungen des DHB und den integrierten „Guidelines und Interpretationen“.

Im Spielbetrieb unterhalb der dritten Liga ist das Tragen von langer Beinbekleidung für Feldspielerinnen erlaubt.

Die Beinbekleidung muss, zur Vermeidung von Verletzungen, enganliegend (z.B. Leggings-Hosen) sein. Diese Regelung ist als Ausnahme von dem Ausrüstungsreglement 2.4. der IHF zu sehen und dient dazu, allen weiblichen Spielerinnen die Teilnahme am HVR Spielbetrieb zu ermöglichen.

Die farblichen Vorgaben für lange Beinbekleidung folgt aus der Regelung des IHF-Ausrüstungsreglement 2.3., das heißt, die Farbe der langen Beinbekleidung muss der Hauptfarbe der Trikotose entsprechen, zumindest gleichfarbig innerhalb der Mannschaft sein.

- (2) Für den überverbandlichen Spielverkehr gelten die entsprechenden Bestimmungen und Regelungen für diese Spielklassen

## **I. Spielbetrieb**

### **2. Spielbeitrag**

Der zu entrichtende Spielbeitrag je Mannschaft ergibt sich aus der Gebühren- und Beitragsordnung.

### **3. Zurückziehung von Mannschaften**

Vereine, die Mannschaften 10 Tage vor dem ersten / nächsten Meisterschaftsspiel zurückziehen, sind verpflichtet, ihre drei nächsten Spielgegner sowie

- die zuständige Spielleitende Stelle
- den zuständigen Schiedsrichterwart/-Ansetzer, unmittelbar zu benachrichtigen

### **4. Altersklassen**

- (1) 1. Männer/Frauen: Jahrgang 2004 und älter

#### 2. Jugend-Altersklassen

Jugend A	2005/ 2006	Lebensjahr	17/18
Jugend B	2007 / 2008	„	15/16
Jugend C	2009 / 2010	„	13/14
Jugend D	2011 / 2012	„	11/12
Jugend E	2013 / 2014	„	09/10
Jugend F	2015 und jünger		08 und jünger

#### **Doppelspielrecht § 19 SpO-DHB**

<b>Abs. 1</b>	männl. 2006	17 Jahre
	weibl. 2007	16 Jahre
<b>Abs. 2 (DHB-Kader)</b>	männl. 2007	16 Jahre
	weibl. 2008	15 Jahre

### **§ 55 Abs. 3 – Einschränkung Spielrecht**

Spieler/Innen – U 21 Geburtsdatum 02.07.2002 und jünger

- (2) Der gemischte Einsatz von Jungen und Mädchen in den Altersklassen D, E und F-Jugend ist zulässig.
- (3) Gemischte Mannschaften sind dem männlichen Bereich zuzuordnen. Dies gilt auch dann, wenn ein Verein nur eine Mannschaft hat.
- (4) Alle Jugendmannschaften müssen von einem volljährigen Betreuer begleitet werden.
- (5) Bei Qualifikationsspielen zur neuen Spielsaison dürfen in der jeweiligen Altersklasse nur Spieler eingesetzt werden, für die auch in der neuen Spielsaison das Jugendspielrecht in dieser Altersklasse besteht (Zusatzbestimmung des HVR zu § 9 SpO-DHB)

### **5. Spielrecht / Spelausweis**

- (1) Bei Jugendlichen mit Doppelspielrecht ist dieses im Spelausweis durch Eintrag der Passstelle vermerkt.
- (2) Der Einsatz von Jugendlichen in Spielgemeinschaften nach § 11 Abs. 1 SpO-DHB ist nur zulässig, wenn diese im Spelausweis als weitere Spielberechtigung eingetragen sind. Mannschaften einer Spielgemeinschaft gelten in der gleichen Altersklasse als höhere Mannschaft. Bei Spielgemeinschaften ist im Spelausweis der Name des Vereins, bei dem der Spieler Mitglied ist und der Name der Spielgemeinschaft bzw. die Namen der Spielgemeinschaften für die das Spielrecht erteilt wird, einzutragen. Bei mannschaftsbezogenen Spielgemeinschaften gelten die Spelausweise nur für die jeweilige Spielklasse.
- (3) Im Zuständigkeitsbereich des Handballverbandes Rheinland werden bei Vergehen nach Regel 8:6 oder 8:10 IHR keine Spelausweise eingezogen. Die Vereine sind für die Beachtung der automatisch wirksamen sowie weitergehenden Sperren selbst verantwortlich.

### **6. Änderungen von Spiel- und Anwurfzeiten**

- (1) Die veröffentlichten Anwurfzeiten sind für alle (Staffelleiter, Schiedsrichter, Vereine) verbindlich.
- (2) Bei Abweichungen ist nach Nummer 8 - Spielverlegungen zu verfahren.
- (3) Für die beiden letzten Spieltage werden die Anwurfzeiten einheitlich festgelegt, sofern die Spielklasse mit einer geraden Mannschaftszahl (10, 12, 14) gespielt wird:
  - Rheinlandliga und Verbandsliga Männer samstags 19.30 Uhr
  - Rheinlandliga Frauen sonntags 17.00 Uhr
- (4) An den beiden letzten Spieltagen müssen die Spiele, die Auf- oder Abstieg noch beeinflussen können, zeitgleich stattfinden. Welche Spiele hiervon betroffen sind, entscheidet die Spielleitende Stelle. Der Spieltermin (Anwurfzeit und -tag) wird durch die Spielleitende Stelle in Absprache mit den betroffenen Vereinen festgelegt. Kommt keine einvernehmliche Einigung zustande, entscheidet die Spielleitende Stelle.
- (5) Kann ein Spiel aus Gründen der Hallenbelegung zu diesen Anwurfzeiten nicht durchgeführt werden, so muss die abweichende Anwurfzeit früher liegen.

### **7. Spielhallen und Spieltage**

- (1) Für die Bereitstellung der Spielhallen haben grundsätzlich die Heimvereine (die in den Spielpaarungen jeweils zuerst genannten Vereine) selbst zu sorgen.
- (2) Für die Spiele muss die Spielfläche der Regel 1 der internationalen Hallenhandballregeln entsprechen. Ausnahmen können durch den zuständigen Spielbereichsvorsitzenden nur für die laufende Spielzeit erteilt werden. Diese Ausnahmen bleiben auf Jugendspielklassen beschränkt.
- (3) Die Anwurfzeiten **sollten**
  - samstags nicht vor 13:00 und nicht nach 20:00 Uhr
  - sonntags nicht vor 10:00 und nicht nach 17:00 Uhr liegen.
- (4) Die Heimvereine haben bei der Festlegung der Anwurfzeiten auf die Anreisebedingungen (Entfernung und Jahreszeit) der Gastvereine Rücksicht zu nehmen.
- (5) Soweit in Einzelfällen Sporthallen nicht zur Verfügung stehen, werden die Gastvereine gebeten, auf die Möglichkeiten der Heimvereine Rücksicht zu nehmen und gegebenenfalls Spiele auch wochentags auszutragen.

- (6) Die in den Spielplänen angegebenen „letzten Spieltage“ sollen in jeder Liga / Staffel die Saison beenden.
- (7) Die Benutzung von Fingerharz oder Haftmittel ist grundsätzlich verboten, sofern nicht ausdrücklich eine Benutzung durch den Hallenträger erlaubt ist und diese schriftlich bestätigt wurde. Hallen, in denen die Haftmittelbenutzung (auch spielklassenbezogen) erlaubt ist, sind in geeigneter Weise vor Beginn der Spiel-saison durch Veröffentlichung bekanntzugeben. Sind nur bestimmte Haftmittel durch den Hallenträger erlaubt, ist der Heimverein verpflichtet, diese dem Gastverein kostenfrei zur Verfügung zu stellen, ansonsten besteht kein Einschränkungsverbot in der Wahl des Haftmittels.
- (8) Mitglieder von Organen des HVR und Schiedsrichter mit gültigem Ausweis des DHB oder einer seiner Verbände haben zu allen Spielen auf Verbandsebene freien Eintritt.

## 8. Spielverlegungen

- (1) Die veröffentlichten Spielpläne werden spätestens am 15.08. verbindlich. Änderungen nach diesem Termin gelten als Spielverlegung im Sinne des § 46 SpO-DHB.
- (2) Über Spielverlegungen bzw. Absetzung von Spielen entscheidet allein die Spielleitende Stelle. Spielverlegungen werden grundsätzlich nur dann genehmigt, wenn das zu verlegende Spiel noch vor den letzten beiden Spieltagen der Spielklasse/Staffel ausgetragen wird. Abweichungen sind nur in begründeten Ausnahmefällen zulässig, sofern das zu verlegende Spiel keinen Einfluss auf die Meisterschaft oder den Abstieg hat. Spiele, die innerhalb der Vorrunde verlegt werden müssen, sind nach Möglichkeit auch im Vorrundenzeitraum neu anzusetzen.
- (3) Bei kurzfristigen Absagen von Spielterminen und Anträgen auf Spielverlegungen ohne Zustimmung des Spielgegners bzw. (noch) ohne Abstimmung des Ersatztermins sind die Spiele frühestmöglich abzusetzen (Termin "offen"); Absatz 9 (1) ist zu beachten.  
Ein Nachholtermin kann zwischen den Vereinen abgestimmt und beantragt werden; die Terminfestlegung hat jedoch innerhalb von 10 Tagen nach dem ausgefallenen Spieltermin zu erfolgen. Sofern kein Nachholtermin festgelegt wird, entscheidet die Spielleitende Stelle über die Wertung des Spiels.
- (4) Für Spielverlegungen, außer Verlegungen der Anwurfzeit, des Spielortes oder der Wechsel des Spieltages innerhalb des angesetzten Wochenendes (von Samstag auf Sonntag und umgekehrt) werden Gebühren nach der HVR-Gebührenordnung erhoben.
- (5) Änderungen von Spielzeiten auf Grund von Verfügungen durch den Hallenträger gelten als Verlegung oder Absetzung im Sinne des § 46 SpO. Die Entscheidungen sind sportgerichtlich nicht anfechtbar. In diesen Fällen ist nach Ziffer 3 zu verfahren.
- (6) Meisterschaftsspiele, die wegen Lehrgängen oder Auswahlspielen abgesetzt oder verlegt werden, müssen am nächsten Nachholspieltag/Ausweichtermin ausgetragen werden. Vereine, die Spieler zu Auswahlspielen, Schulungs- und Sichtungslerngängen abstellen, haben einen Rechtsanspruch auf Verlegung des Spiels in der betroffenen Altersklasse. Bei erforderlichem Abstellen von Spielern im Jugendbereich zu einem Auswahlspiel, Lehrgang oder sonstigen Maßnahmen werden nur Spiele in der Altersklasse (Spielklasse) verlegt, der die/der abzustellenden Spieler angehören.
- (7) Kann ein Spiel/Nachholspiel wegen Terminnot nicht an einem Wochenende ausgetragen werden, bleibt der jeweiligen Spielleitenden Stelle die Ansetzung des Spiels auf einen Wochentag vorbehalten.

## 9. Spielausfälle /-absagen/Nichterreichbarkeit des Spielortes

- (1) Ist im Einzelfall die Absage eines Spiels unumgänglich, sind in jedem Fall
  - die Spielleitende Stelle
  - der Gastverein / Heimverein
  - der zuständige Schiedsrichterwart bzw. Schiedsrichteransetzer

von dem absagenden Verein zu unterrichten; kurzfristige **Absagen innerhalb 48 Stunden vor Spielbeginn haben telefonisch an die oben genannten Stellen zu erfolgen**. Über die Wertung des Spiels entscheidet die Spielleitende Stelle von Amts wegen (§ 50 SpO-DHB). Der absagende Verein trägt die Kosten, die sich aus einer fehlenden oder fehlerhaften Benachrichtigung der vorgenannten Stellen ergeben.

- (2) Sollte eine Mannschaft durch unterwegs auftretende oder bestehende Witterungsverhältnisse oder sonstige von ihr nicht zu vertretende Umstände den Spielort nicht rechtzeitig erreichen können, ist eine Bescheinigung des entsprechenden Verkehrsunternehmens bzw. der zuständigen Polizei oder der zuständigen

Straßenmeisterei vorzulegen. Die entsprechenden Bescheinigungen sind spätestens 3 Tage nach Spielabsage der Spielleitenden Stelle vorzulegen.

#### **10. Zeitnehmer / Sekretär**

- (1) Alle Spiele sind mit Zeitnehmer/Sekretär zu besetzen. Diese sind vom Heimverein zu stellen. Der Sekretär muss mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn zur Eintragung der Spiel- und Spielerdaten anwesend sein.
- (2) Zeitnehmer und Sekretär müssen im Besitz eines entsprechend gültigen Ausweises sein und am Seitenrand des Spielfeldes in Höhe der Spielfeldmitte zwischen den Auswechselbänken ihre Plätze einnehmen.

#### **11. Ordner / Ordnungsdienst/Sicherheit**

- (1) Der Heimverein hat eine ausreichende, durch Armbinden kenntlich gemachte, Anzahl von Ordner bereitzustellen. Die Ordner haben den Anweisungen der Schiedsrichter Folge zu leisten.
- (2) Der Heimverein ist für die Einhaltung der Hallenordnung verantwortlich.
- (3) Der Ordnungsdienst des Heimvereines hat dafür Sorge zu tragen, dass während des Spiels keine, nicht am Spielbetrieb beteiligten Personen am Spielfeldrand umherlaufen.
- (4) Der Heimverein ist verpflichtet im Bereich der Tore, außerhalb des Spielfeldes, vor den Wänden Matten anzubringen, sofern der Sicherheitsabstand nicht mindestens 2,0 Meter beträgt.
- (5) Die Mannschaftenverantwortlichen sind für die Ordnung und Sauberkeit in den Sporthallen und den zugewiesenen Umkleidekabinen mitverantwortlich.
- (6) Der Heimverein hat dafür Sorge zu tragen, dass „Erste-Hilfe-Maßnahmen“ durchgeführt werden können und im Bedarfsfalle eine schnelle Alarmierung des Rettungsdienstes möglich ist.

#### **12. Schiedsrichter**

- (1) Spiele von Männer-, Frauen und Seniorenmannschaften dürfen von Jugendschiedsrichtern (Schiedsrichter, die das 18. Lebensjahr nicht vollendet haben) nur im Gespann mit einem erwachsenen und erfahrenen Schiedsrichter geleitet werden.
- (2) Die Wartezeit der Vereine auf die angesetzten Schiedsrichter beträgt 20 Minuten. Beim Ausbleiben der SR über die Wartezeit hinaus, müssen sich beide Mannschaften auf einen oder zwei neutrale SR einigen. Ist kein neutraler SR zur Stelle, müssen sich unterhalb der Verbandsliga bzw. Rheinlandliga Frauen beide Mannschaften auf einen oder zwei SR der beiden spielenden Mannschaften oder auf Sportfreunde einigen, die einem Verein im Bereich des DHB angehören. Das Spiel ist in jedem Falle auszutragen.
- (3) Für den Fall, dass beim Ausbleiben eines Schiedsrichters eine Einigung über einen anderen Schiedsrichter nicht zustande kommt, ist bei Jugendspielen der Gastverein verpflichtet, einen Schiedsrichter für die Leitung des Spiels abzustellen.
- (4) Die Ansetzung einer/s Spielaufsicht/Technischer Delegierter nach § 80 u. §80a SpO-DHB kann angewendet werden.
- (5) Im Rahmen der Ausbildung, insbesondere von Nachwuchsschiedsrichtern, können die Verantwortlichen für Schiedsrichterbeobachtungen und Coaching für Spiele Coaches mit erweiterten Befugnissen ansetzen. Dem Coach werden im Rahmen des Modells „Coaching plus“ mit der Ansetzung die Befugnisse eines technischen Delegierten erteilt (siehe IHR Erl. 7.B.b).
- (6) In der Rheinlandliga Männer und den Oberligen Jugend tragen die SR verbindlich zu jedem Spiel ihr Headset.

Zudem ist es Schiedsrichter-Gespannen in allen Klassen gestattet ein Headset einzusetzen. Die Nutzung in diesen Klassen ist nicht verbindlich.

### 13. Spielberichte

- (1) Für die Abwicklung des Spielbetriebs kommt der elektronische Spielbericht (ESB) nuScore zum Einsatz. Die Nutzung ist für alle Vereine bindend. Die erforderlichen Geräte und Anschlüsse sind vom Heimverein vorzuhalten. Unabhängig dieser Voraussetzungen ist der Heimverein für die ordnungsgemäße Spielerfassung verantwortlich
- (2) Alle Personen, die im ESB eingetragen werden, sollten von den Vereinen vorab in nuLiga hinterlegt sein.
- (3) Die Details für die nuScore-Anwendung kann auf der HVR-Homepage unter dem Reiter nuLiga-Zugänge/nuLiga Hilfe – eingesehen bzw. heruntergeladen werden.
- (4) Zur ordnungsgemäßen Anwendung ist es erforderlich, dass alle im Bereich des HV Rheinland spielenden Vereine für alle, ihre am Spielbetrieb teilnehmenden Mannschaften die entsprechenden „**Spiel-Pins**“ – diese stehen im Downloadbereich der Vereine unter „Spiel-Pins“ zur Verfügung – zu allen Spielen der Spielsaison mitführen.
- (5) Das Spiel ist durch Eingabe des Spielcodes (Downloadbereich des Vereins) bei bestehender Online-Verbindung zu laden. Der Heimverein kann beim Laden des Spiels bereits eine Mannschaftsaufstellung erstellen.
- (6) **Zur Sicherstellung einer ordnungsgemäßen Spielerfassung ist durch den Heimverein für den Notfall der bisherige Spielberichtsbogen (4-fach) vorzuhalten. Die Erfassung der Spielerdaten und Fortsetzung der manuellen Spielerfassung erfolgt durch den Zeitnehmer und Sekretär.**

#### (7) Vor dem Spiel

1. Heim- und Gastverein übergeben spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn ihre Liste der Spieler/innen und der Offiziellen dem Sekretär. Diese Liste steht als Vordruck im Downloadbereich der Verbands-Homepage zum Ausdruck zur Verfügung. Die Eintragung der Spiel- und Spielerdaten in nuScore erfolgt durch den Sekretär
2. Spielerinnen/Spieler, deren Spielberechtigungen elektronisch nicht geladen werden kann, sind manuell mit allen erforderlichen Daten (Nachname, Vorname, Geburtsdatum, Spieldatennummer, Rückennummer) einzugeben. Spielerinnen/Spieler, die keinen Spieldaten vorlegen können, werden wie vor eingetragen; der Mannschaftsverantwortliche bestätigt die Richtigkeit der Eintragungen per PIN/Unterschrift.
3. Die Mannschaftsverantwortlichen und Mannschaftsoffiziellen gem. Regel 4:2 müssen im Spielbericht analog vorstehender Ziff. (2) erfasst bzw. eingetragen werden. Die Nichtbeachtung stellt eine Ordnungswidrigkeit dar.

#### (8) Nach dem Spiel

4. Die Schiedsrichter erstellen ihren Schiedsrichterbericht (Eintragungen können durch den Sekretär vorgenommen werden). Die digitale Unterschrift (Spiel-PIN oder Passwort) zur Kenntnisnahme des Elektronischen Spielberichts hat durch je einen Offiziellen der beiden beteiligten Mannschaften in Anwesenheit der Schiedsrichter bis spätestens 30 Minuten nach Spielende zu erfolgen.
5. Abgeschlossene Spielberichte sind unmittelbar elektronisch an die zuständigen Stellen zu übermitteln.

#### (9) Falls der elektronische Spielbericht aus technischen Gründen nicht verwendet werden kann, gilt:

6. Es ist das Spielberichtsformular (4-fach) zu verwenden. Die Spielernamen sind nach den Trikotnummern aufsteigend, die Spieldatennummer und das Geburtsjahr vollständig in die zutreffende Spalte des Spielberichts einzutragen.
7. Die Erstaussfertigung des Spielberichts hat der Heimverein noch am Spieltag an die Spielleitende Stelle zu senden. Die übrigen Ausfertigungen werden entsprechend den aufgedruckten Verteilern weitergegeben.

**14. Ergebnisübermittlung**

- (1) Die Spielergebnisse sind von den Heimvereinen selbstständig und eigenverantwortlich spätestens 120 Minuten nach Spielende einzugeben.
- (2) Das Übermitteln des elektronischen Spielberichts (ESB) erfolgt:
 

Samstagspiele bis 24:00 Uhr	
Sonntagsspiele bis 20:00 Uhr	
Später endende Spiele:	60 Minuten nach Spielende
Wochentagsspiele	60 Minuten nach Spielende
- (3) **Notfallregelung**
  1. Sofern eine elektronische Übermittlung in den vorgegebenen Zeiträumen nicht möglich oder ausgeschlossen ist, muss die Ergebnisübermittlung aller Spiele noch am Spieltag (Austragungsort maßgebend) an nachfolgende Pressestellen erfolgen
 

Spielbereich Mosel/Eifel:	Roman Schleimer Viktoriastraße 14, 54294 Trier Tel. 0651-88804 E-Mail: <a href="mailto:Roman.Schleimer(at)t-online.de">Roman.Schleimer(at)t-online.de</a>
Spielbereich Nahe/Hunsrück	Ralf W. Schneider Tiefensteiner Str. 2, 55758 Hettenrodt E-Mail: <a href="mailto:champschneider(at)web.de">champschneider(at)web.de</a>
Spielbereich Rhein/Westerwald	Abfrage erfolgt durch Presse unmittelbar bei den Vereinen.
  2. Die telefonischen Ergebnisübermittlungen sind mit Kurzbericht abzugeben. Für die Ergebnisübermittlung können auch andere Personen berufen werden.

**15. Spieltechnische und sonstige Regelungen**

- (1) In allen vom HVR geleiteten Spielklassen findet die Erweiterte „Team – time – out“- Regelung entsprechend Anwendung. Jede Mannschaft hat hierzu drei nummerierte (1, 2, 3,) Team-Time-Out-Karten vorzuhalten (Erläuterungen nach Regelheft Nr. 3 „Hinweis“)
- (2) **In den Altersklassen E- bis C-Jugend gelten die „DHB-Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinder- und Jugendhandball“ (September 2016) und die hierzu festgelegten HVR- Ergänzungen gemäß den Anlagen 1 – 3.**
- (3) In den E- bis F-Jugendklassen ist die Torhöhe auf 1,60 m abzusenken.
- (4) **Ballgrößen E bis C-Jugend**

IHF-Größe 0:	weibliche und männliche Jugend E (9 und 10 Jahre)
IHF-Größe 1:	weibliche Jugend D bis C-Jugend (11 bis 14 Jahre) männliche Jugend D (11 und 12 Jahre)
IHF-Größe 2:	männliche C – Jugend (13 und 14 Jahre)
- (5) In den Jugend-Altersklassen C- bis E-Jugend können Mannschaften außer Konkurrenz mitwirken, sofern die Spiele nicht in Turnierform durchgeführt werden **und der Verein in der nächsthöheren Altersklasse keine Mannschaft gemeldet hat**. Außer Konkurrenz spielende Mannschaften führen den Vereinsnamen mit dem Zusatz „a.K.“.
- (6) In der „a.K.“ spielenden Mannschaft ist pro Spiel der Einsatz von nicht mehr als vier Spielerinnen/Spieler **des jüngsten Jahrgangs der nächsthöheren Altersklasse** gestattet, von denen max. 2 Spielerinnen/Spieler gleichzeitig im Spiel eingesetzt werden können. Diese Spielerinnen/Spieler sind vor Saisonbeginn der Spielleitenden Stelle schriftlich zu melden. Nachmeldungen sind möglich.
- (7) Die Ummeldung einer Mannschaft im laufenden Spielbetrieb als „a.K.“-Mannschaft ist nicht zulässig.
- (8) Spieler/Innen, welche der a.K.-Regelung unterliegen, müssen Armbinden in einheitlicher Farbe tragen.
- (9) „A.K.“ Mannschaften dürfen nur in der niedrigsten Spielklasse der jeweiligen Altersklasse mitwirken.

- (10) Spiele gegen außer Konkurrenz spielende Mannschaften unterliegen der Spielordnung und Rechtsordnung für Meisterschaftsspiele.
- (11) Entgegen Regel 4:1 ist in den D und E-Jugendklassen der Einsatz von bis zu 16 Spielern möglich.

#### **16. Ausscheidungsspiele/Qualifikationsspiele**

- (1) Im Jugendbereich können Entscheidungs- oder Qualifikationsspiele nach § 44 SpO-DHB abweichend von Abs. 2 in der Halle einer der beteiligten Mannschaften durchgeführt werden.
- (2) Mit der Meldung zu den Qualifikationsrunden der RPS-Oberligen ist ein Spielbeitrag von 100,00 Euro zu entrichten. Wird eine gemeldete Mannschaft von der Qualifikationsrunde zurückgezogen, tritt eine Bestrafung nach 103.06 laut Bußgeld-/Strafen-Katalog § 25 DHB-RO in Kraft.
- (3) Bei Ausscheidungs-, Qualifikations- oder Finalspielen zwischen drei und mehr Mannschaften in Turnierform, in der jeder gegen jeden spielt, erfolgt die Spielwertung nach § 44 SpO Abs. 2 a) bis c) Satz 1  
Sofern danach keine Reihenfolge der Platzierung ermittelt werden kann, erfolgt die Entscheidung entgegen c) Satz 2 durch 7-M-Werfen gem. den Spielregeln Ziff. 2:2

#### **17. Entscheidungen bei Punktgleichheit**

In Ergänzung der HVR-Zusatzbestimmung zu § 43 Abs. 1 SpO-DHB gelten folgende Einschränkungen:

- (1) Sind mehrere Mannschaften punktgleich, so sind die Mannschaften, gegen die ein Punktabzug gem. § 50 Abs. 1 SpO-DHB erfolgt ist, nicht für Entscheidungsspiele zu berücksichtigen (nachrangige Platzierung).
- (2) Ist gegen mehrere punktgleiche Mannschaften ein Punktabzug gem. § 50 Abs. 1 SpO-DHB erfolgt, so sind für Entscheidungsspiele nur solche Mannschaften zu berücksichtigen, die einen gleich hohen Punktabzug erhalten haben.

#### **18. Erstellung von Abschlusstabellen**

- (1) Nach Abschluss der Spielrunde ist von der Spielleitenden Stelle (Staffelleiter) eine amtliche Tabelle zu erstellen. In dieser ist bei Punktgleichheit für alle Tabellenplätze die Regelung gemäß der HVR-Zusatzbestimmung zu § 43 Abs. 1 SpO-DHB.
- (2) Werden einem Verein Punkte gem. § 11, Teil C der Schiedsrichterordnung – SchO – abgezogen, so werden nur die Pluspunkte miteinander verglichen; ergibt sich danach ein Gleichstand, ist § 43 Abs. 1 a)-c) sinngemäß anzuwenden.
- (3) Zwischen zwei Mannschaften, die aufgrund eines gleich hohen Punktabzugs gem. § 50 Abs. 1 SpO punktgleich geworden sind, ist die Regelung aus § 43 Abs. 1 a) – c) sinngemäß anzuwenden.

#### **19. Spielleitende Stelle**

Spielleitende Stelle sind die für die jeweiligen Spielklassen berufenen Staffelleiter. Für Freundschaftsspiele und Spiele außerhalb der jeweiligen Spielserie sind die Spielbereichsvorsitzenden zuständig, in deren Spielbereich die Spiele stattfinden

#### **20. Vereinsbeobachtung der Schiedsrichter (nur bei Rheinlandliga Männer)**

- (1) Für die vorgenannte Spielklasse wird eine Schiedsrichterbeobachtung durch die Vereine auf den hierzu vorgeschriebenen Beobachtungsbogen durchgeführt. Ergebnisse des Beobachtungsbogens sind bis spätestens 14 Tage nach dem Spiel – gleichgültig ob Heim- oder Gastverein – auf der Vereinsseite über Nu-Liga einzugeben.

#### **Beauftragter für die Schiedsrichterbeobachtung**

Jan Stitz  
Güntherstr. 3a  
56626 Andernach  
jan.stitz@t-online.de

- (2) Der Beauftragte für die Schiedsrichterbeobachtung ist Verwaltungsinstanz im Sinne des § 25, 1 RO-DHB und befugt, bei Nichtbeachtung eine Bestrafung gemäß dem HVR-Bußgeldkatalog durchzuführen.

## 21. Abrechnung Neutrale Beobachtung

- (1) Abrechnung der angesetzten Beobachter/Coaches erfolgt durch den Heimverein. Die Kosten werden in nuScore (elektronischer Spielbericht) erfasst und fließen somit in den Schiedsrichter-Kostenausgleich.

## II. Auf- und Abstiegsbestimmungen

- (1) Die Regelmannschaftszahl in allen Erwachsenen-Spielklassen auf Verbandsebene beträgt maximal 12 Mannschaften und mindestens 8 Mannschaften. **Unterschreitungen** von diesen Regelzahlen müssen durch den Verbandsspielausschuss genehmigt werden. In den weiteren Spielbereichsklassen können abweichende Regelzahlen festgelegt werden.
- (1b) Der Verbandsspielausschuss ist berechtigt, je nach Besetzung einer Spielklasse Mannschaften spielbereichsübergreifend einzuordnen, sofern diese Zuordnung geographisch zugemutet werden kann. Die Zuordnung kann nur mit ausdrücklicher Zustimmung des betroffenen Vereins erfolgen.

### (2) Für alle Ligen auf Verbandsebene gilt:

In diesen Ligen gilt der gleitende Abstieg, d.h. es steigen so viele Mannschaften ab bis die Regelmannschaftszahl erreicht ist. Die Zahl der Absteiger wird auf max. 3 Mannschaften begrenzt. Müssen mehr als 3 Mannschaften absteigen, wird die Regelmannschaftszahl ausnahmsweise um die Zahl der zusätzlichen Absteiger erhöht. Die Rückführung auf die Regelmannschaftszahl erfolgt nach Ablauf der Spielsaison durch erhöhten Abstieg. Es kann nur eine Mannschaft eines Vereins in der gleichen Spielklasse spielen.

#### a) Rheinlandliga der Männer und Frauen:

Die Spiele werden in einfacher Runde „Jeder gegen Jeden“ in Hin- und Rückrunde ausgetragen. Die bestplatzierte Mannschaft ist Rheinlandmeister und erwirbt sich das Aufstiegsrecht (Qualifikationsspiele) in die Oberliga. Bei Aufstiegsverzicht geht das Aufstiegsrecht auf den Tabellenzweiten oder bei dessen Verzicht auf den Tabellendritten über. Die Zahl der Absteiger ergibt sich aus der Regelzahl der Rheinlandliga und steht in direktem Zusammenhang mit der Zahl der Absteiger aus der RPS-Oberliga, bzw. Wahrnehmung der Aufstiegsrechte.

#### b) Verbandsligen Männer:

Die Spiele werden in einfacher Runde „Jeder gegen Jeden“ in Hin- und Rückrunde ausgetragen. Die bestplatzierte Mannschaft ist Meister der jeweiligen Spielklasse. Die Meister steigen direkt in die Rheinlandliga auf. Verzichtet eine dieser Mannschaften auf den Aufstieg, bzw. ist nicht aufstiegsberechtigt, geht das Aufstiegsrecht auf die nächstplatzierte und aufstiegsberechtigte Mannschaft der betroffenen Spielklasse über. Das jeweilige Aufstiegsrecht wird auf den Tabellendritten beschränkt.

- c) Eine Mannschaft, die innerhalb von 2 aufeinander folgenden Spieljahren auf den Aufstieg verzichtet, ohne dass eine weitere aufstiegsberechtigte Mannschaft das Aufstiegsrecht wahrnimmt, kann im Folgejahr nicht Meister werden und ist nicht aufstiegsberechtigt.

### (3) Für die Ligen auf Spielbereichsebene gilt:

Aus den **Landesligen Männer und Frauen** steigt die jeweils bestplatzierte aufstiegsberechtigte Mannschaft der jeweiligen Spielbereichsklasse in die zugehörige Verbandsliga Männer bzw. Rheinlandliga Frauen auf. Verzichtet eine dieser Mannschaften auf den Aufstieg, bzw. ist nicht aufstiegsberechtigt, geht das Aufstiegsrecht auf die nächstplatzierte und aufstiegsberechtigte Mannschaft der betroffenen Staffel oder Spielklasse über. Aufstiegsberechtigt ist eine Mannschaft, die mindestens Platz 3 erreicht hat.

In den **übrigen nachfolgenden Spielklassen** sowie Staffeln einer Spielklasse steigt zunächst die bestplatzierte und aufstiegsberechtigte Mannschaft in die höhere Spielklasse auf. Ergeben sich weitere Aufstiegsplätze, steigt die jeweils nächstplatzierte aufstiegsberechtigte Mannschaft auf. Ergibt sich nur ein weiterer Aufstiegsplatz, wird dieser, sofern die Spielklasse aus zwei Staffeln besteht, zwischen den jeweils gleich platzierten und aufstiegsberechtigten Mannschaften, sofern sie mindestens Platz 3 der Tabelle erreicht haben, ermittelt.



(4) **Für alle Spielklassen geltend**

In allen Spielklassen steigt, sofern nicht bei den jeweiligen Spielklassen einzeln geregelt, grundsätzlich die jeweils in der Abschlusstabelle letztplatzierte Mannschaft – sofern keine andere Mannschaft als Zwangsabsteiger oder freiwilliger Absteiger nach Ziffer. 5 anzurechnen ist - in die nächstniedrigere Spielklasse (sportlicher Absteiger) ab. Bei einem erhöhten Abstieg erhöht sich die Anzahl der Absteiger entsprechend. Bei Nichterreichen der angestrebten Regelmannschaftszahl in einer Spielklasse ist die Anzahl der Absteiger bis zum Erreichen der angestrebten Regelzahl zu reduzieren.

(5) **Behandlung von Mannschaften als Zwangsabsteiger/freiwilliger Absteiger:**

Zwangsabstieg bedeutet, dass diese Mannschaft die Spielklasse oder Staffel verlassen muss, ohne sich auf einem Abstiegsplatz zu befinden. Sie nimmt dann den letzten Tabellenplatz ein. Dies gilt auch dann, wenn durch Zwangsabstieg die Regelzahl in der betreffenden Spielklasse oder Staffel unterschritten wird. Entsprechendes gilt für Mannschaften, welche ihre Spielklasse oder Staffel durch Verzicht bzw. Zurückziehung freiwillig verlassen (freiwilliger Absteiger), ohne sich auf einem Abstiegsplatz zu befinden. Es sind folgende Fälle zu unterscheiden:

a) Zwangsabstieg nach der laufenden Spielsaison

- aa) Eine Mannschaft muss aufgrund der Regelung im § 40 (3) SpO absteigen.
- bb) Eine Mannschaft scheidet nach § 49 SpO aus der Spielrunde aus

b) Freiwilliger Abstieg:

- aa) Eine Mannschaft spielt die Saison zu Ende, erklärt aber vor Abschluss der Spielrunde, in der kommenden Spielsaison nicht mehr in dieser Spielklasse spielen zu wollen.
- bb) Eine Mannschaft erklärt nach der Spielrunde, aber vor dem 15.05., nicht mehr in der Spielklasse, der sie angehört hat, spielen zu wollen.
- cc) Eine Mannschaft verzichtet nach dem 15.05. auf das erworbene Spielrecht, bzw. erklärt während der Spielrunde, aber vor Abschluss der Hinrunde, die Spielsaison nicht zu Ende zu spielen.
- dd) Eine Mannschaft erklärt nach der Hinrunde, die Spielsaison nicht zu Ende zu spielen

Die Verzichtserklärungen zu aa) und bb) sind unwiderruflich. In den Fällen zu a) aa und b) aa) gehört die Mannschaft in der neuen Spielsaison der nächstniedrigeren Spielklasse an, wenn sie nicht auch für diese Spielklasse den Verzicht erklärt.

Im Falle zu a) bb und b) cc und dd ist Buchst. c) anzuwenden.

Im Falle zu b) bb) muss diese Mannschaft die Einstufung in die nächst niedrigere bzw. eine andere nachfolgende Spielklasse beim Verbandsspielausschuss bzw. bei Spielklassen ab Landesliga abwärts beim zuständigen Spielbereichsvorstand beantragen.

Ein Rechtsanspruch auf eine Eingruppierung in eine Spielklasse besteht nicht.

c) Zurückziehungen

Wird eine Mannschaft nach a) bb vom Spielbetrieb ausgeschlossen oder verzichtet eine Mannschaft nach b) cc vor dem Ende der Hinrunde durch Zurückziehung vom Spielbetrieb, wird sie auf die Zahl der Absteiger angerechnet und verliert ihr Spielrecht in allen nachfolgenden Spielklassen. Verzichtet eine Mannschaft entsprechend b) dd nach der Hinrunde durch Zurückziehung vom Spielbetrieb, wird sie auf die Zahl der Absteiger angerechnet und steigt in die nächstniedrigere Spielklasse ab.

**Anmerkung:** Bei Spielklassen mit mehr als einer Hin- und Rückrunde entspricht die Hinrunde der Hälfte der Spiele usw.

## (6) Es kann zugelassen werden, dass Mannschaften, die erstmals am Spielbetrieb teilnehmen, auf Antrag aus der untersten in die nächsthöhere Spielklasse aufgenommen werden können. Die Entscheidung trifft der Vorstand des Spielbereichs, in den die Mannschaft aufgenommen werden soll.

## (7) Auf- und Abstiegsregelungen bei Gründung des HV RLP zum 01.07.2024

Aus den Abschlusstabellen im Bereich der Männer und Frauen der Saison 2023/2024 werden die Mannschaften für die Saison 2024/2025 des HV RLP in die jeweiligen Staffeln gesetzt. Die Einteilung sowie Auf- und Abstiegsregelung ist den Durchführungsbestimmungen für den neuen Handballverband RLP zu entnehmen.

### **III. Jugend-Rheinlandmeisterschaften**

- (1) In den Altersklassen männl. und weibliche A bis C-Jugend werden gemeinsame Oberliga-Spielklassen mit den Landesverbänden Rheinhessen, Pfalz und Saar gebildet.
- (2) In den Altersklassen A – D-Jgd., in denen keine Rheinlandligen gebildet werden, erfolgt die Ermittlung des jeweiligen Rheinlandmeisters in Turnierform zwischen den jeweiligen Tabellenersten und Tabellenzweiten der obersten Spielbereichsklassen. Die Halbfinalspiele werden im Überkreuz-Modus ausgetragen.
- (3) Die Turniere finden saisonal im Wechsel der den jeweiligen Spielklassen zugeordneten Spielbereiche statt.

Mendig, den 03.05.2023  
Gez. Rainer Schneider  
Vizepräsident Spieltechnik

## Anlage 1

### Ergänzende Bestimmungen Spielbetrieb der E - C Jugend

#### E - Jugend

##### 1.1. Spielformen

1.1.1. Spielzeit 2 x 20 Minuten (Turnier 2 x 10/15 Minuten je nach Mannschaftszahl)

- a) **1. Hälfte** jedes Spieltages in der Spielform 2 x 3 gegen 3  
Spieldauer 2 x 10 Min. (Turnier 2 x 5 / 7,5 Min) + 1 Min. Wechsel-Time-out zum Umstellen der Angriffs- und Abwehrspieler.

Jeder Trainer teilt seine Mannschaft (ehrlich!) in stärkere und schwächere Spieler auf. Die Stärkeren spielen in der linken, die Schwächeren in der rechten Hälfte gegeneinander.

- b) **2. Hälfte** jedes Spieltages (20 Min.) wird in der Spielform „6 gegen 6“ (Manndeckung) gespielt.  
c) Je ein Team-Time-Out pro Mannschaft und Spielhälfte möglich

1.2. **Ballgröße:** IHF-Größe 0 (46-48 cm und bis 260 g)“

##### 1.3. Strafwurf

###### Penalty statt 7m-Wurf

In einem zentralen Spielstreifen (= gedachte Linie zwischen den Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball aus beliebiger Entfernung Richtung Tor. Dabei muss er die Schrittregel beachten und ggf. prellen/tippen oder ohne Prellen anlaufen.

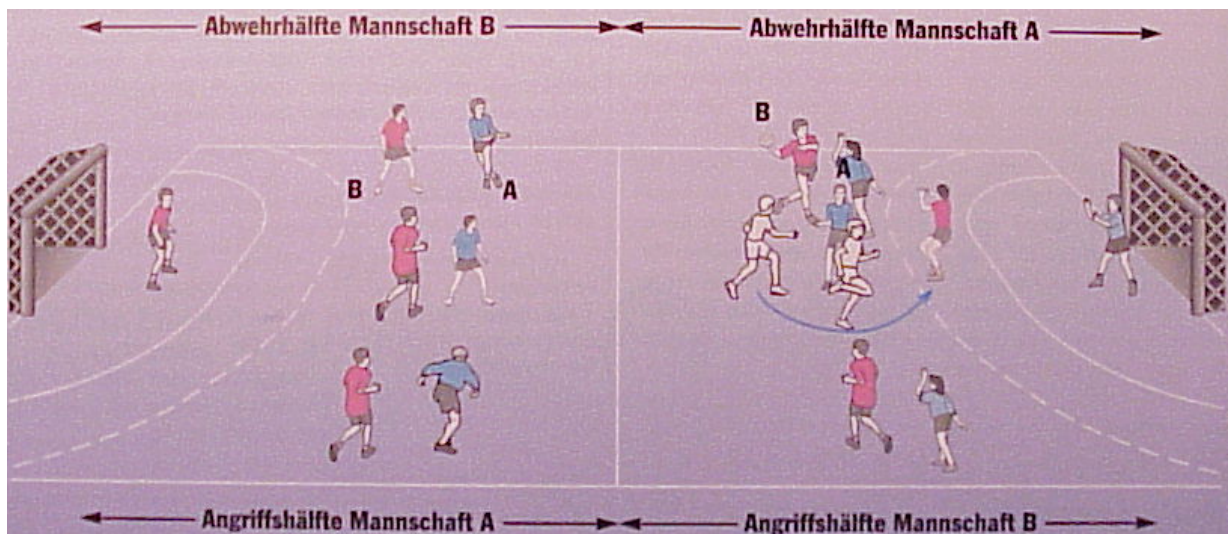
Zwischen der Torraum- und Freiwurflinie wirft er mit einem Schlagwurf auf das Tor.

Alle übrigen Mit- und Gegenspieler müssen sich außerhalb des zentralen Spielstreifens (Empfehlung: alle Spieler hinter der Mittellinie) platzieren. Nach erfolgtem Torwurf darf diese Position verlassen werden. Der Penalty-Ausführende darf dabei nicht behindert werden.

Die Spielfortsetzung erfolgt bei Torerfolg mit Anwurf, bei allen anderen Situationen mit Abwurf.

Die Spielleiter/Schiedsrichter entscheiden im eigenen Ermessen, ob die Spielzeit angehalten wird (z.B. zur Platzierung der Spieler und Regelinformation des ausführenden Spielers)

## 2. Zweimal 3 gegen 3 - Regeln & Infos



## **2.1. Spielerzahl und Feldaufteilung**

- Es spielen zwei Mannschaften mit der "normalen" Spieleranzahl (6 Feldspieler + 1 Torwart) gegeneinander.
- Das Hallenhandballfeld wird für jede Mannschaft in eine Angriffs- und eine Abwehrhälfte unterteilt. In jeder Hälfte halten sich jeweils drei Feldspieler jeder Mannschaft auf. Manndeckung ist vorgeschrieben. Eine 3:0-Abwehr am Kreis ist nicht zulässig. (Maßnahmen siehe Regelerklärungen)
- Die Mittellinie darf von keinem Feldspieler überschritten werden (Freiwurf).
- Der Torwart darf seinen Torraum ohne Ball verlassen (das Hinaus- bzw. Hineintragen des Balles in den Torraum ist verboten). Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten (Freiwurf).
- Das Wechseln des Torhüters ist nur in der Wechselzone möglich.
- Jeder Spieler muss in Abwehr und Angriff eingesetzt werden.
- Tritt eine Mannschaft in Unterzahl an, oder gerät durch Verletzung in Unterzahl, darf sie mit Joker spielen. Der Joker darf die Mittellinie überschreiten. Er ist farblich zu kennzeichnen (z.B. Leibchen). Der Joker sollte öfter gewechselt werden.

## **2.2. Der Abwurf**

- Der Ball wird ohne Anpfiff weiter gespielt der Torhüter bringt den Ball schnellstmöglich wieder ins Spiel. Der Gegner darf den Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie beim Abwurf des Torwartes nicht betreten.

## **2.3. Der Anwurf**

- Es gibt keinen Anwurf an der Mittellinie zu Spielbeginn und nach Torerfolg, sondern der Torhüter bringt den Ball mit Pfiff des Schiedsrichters sofort ins Spiel (Abwurf). Der Torhüter passt den Ball entweder zu einem Abwehrspieler oder direkt zu einem Angriffsspieler seiner Mannschaft in die andere Hälfte.
- Der Gegner darf den Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie beim Anwurf des Torwartes nicht betreten!

## **2.4. Das Spielen des Balles**

- Das Rückspiel aus der Angriffshälfte in die Abwehrhälfte ist erlaubt.

## **2.5. Das Wechseln von Spielern**

- Grundsätzlich werden die Spieler über die Auswechsellräume beider Mannschaften gewechselt. Es darf jederzeit gewechselt werden.
- Es dürfen sich maximal nur 6 Feldspieler und ein Torhüter auf dem Spielfeld aufhalten.

## **3. Spielform „6 gegen 6“ - Ergänzende Bestimmungen**

- Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten.
- Der 7-Meter-Wurf wird durch einen Penalty ersetzt.
- Ausführung Strafwurf: siehe 1.3.
- Abwehrformation: Manndeckung

## **4. Spielerwechsel**

Spielerwechsel ist nur bei Ballbesitz oder Time-Out, Torwart auch bei 7-m-Wurf, möglich; Ausnahme: bei der Spielform „2 x 3 gegen 3

Ein 7. Feldspieler darf nicht eingesetzt werden.

## D-Jugend

**Abwehrformation:** Manndeckung  
sinkende Manndeckung  
1:5 offensive Raumdeckung  
Keine Einzel-Manndeckung

**Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten.**

**Ballgröße:** IHF Größe 1

### **Spielerwechsel:**

Spielerwechsel ist nur bei Ballbesitz oder Time-Out, Torwart auch beim 7-m-Wurf, möglich. Ein 7. Feldspieler darf nicht eingesetzt werden.

## C – Jugend

2-Linien Abwehr (1:5, 2:4, 3:3; 3:2:1);

Keine Einzel-Manndeckung (auch in Unterzahl)

Torwart darf nicht als überzähliger (Feld-)Spieler über die Mittellinie

eine 4:2 Abwehr mit nur 2 Abwehrspielern außerhalb der Nachwurfzone ist verboten.

Übergänge dürfen begleitet werden! Spielt die angreifende Mannschaft z.B. mit 2 Kreisspielern, ist es der abwehrenden Mannschaft erlaubt, eine 4:2 Abwehr zu spielen.

Eine in Unterzahl verteidigende Mannschaft kann in unterschiedlichen offensiven (z.B. 4:1, 3:2, 2:3, 1:4) oder defensiven (5:0) Formationen verteidigen. Mit Wiederherstellung der Gleichzahl muss jedoch wieder eine offensive Abwehrformation aufgenommen werden.

**Ballgrößen:** männlich: IHF Größe 2, weiblich : IHF Größe 1

### **Spielerwechsel:**

Spielerwechsel ist nur bei Ballbesitz oder Time-Out, Torwart auch beim 7-m-Wurf, möglich. Ein 7. Feldspieler darf nicht eingesetzt werden.

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

## B - Jugend

Spielerwechsel ist nur bei Ballbesitz oder Time-out, Torwart auch beim 7-m-Wurf, möglich. Ein 7. Feldspieler darf nicht eingesetzt werden.

## Anlage 2

# Maßnahmen bei Nicht-Einhaltung offensiver Spielweisen

## I. Nichtbefolgung offener Spielweisen

### **1. Maßnahme: Information durch Warnzeichen**

Stellt der Spielleiter/Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft die altersbezogenen Spielweisen nicht einhält, informiert er nach „Time-out“ den Trainer/Betreuer/Mannschaftsverantwortlichen, dass er die Spielweise seiner Mannschaft ändern muss („Bitte Abwehr umstellen“).

### **2. Maßnahme: Warnzeichen / Verwarnung**

Ist nach der Information keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, zeigt der Spielleiter/ Schiedsrichter dies mit einem Warnzeichen – Hochhalten der gelben Karte – deutlich an (ohne auf einen Spieler zu deuten). Das Spiel wird hierbei nicht unterbrochen.

Ist nach einer kurzen „Reaktionszeit“ (ca. 5 Sekunden keine Änderung des falschen Abwehrverhaltens zu erkennen, gibt der Spielleiter /Schiedsrichter „Time out“ und verwarnt den Trainer/Betreuer unter Hinweis auf das Vergehen.

Hinweis: *Die Verwarnung zählt nicht zum Verwarnungskontingent für die Offiziellen, da es sich hier um eine Mannschaftsstrafe handelt. Der Offizielle/ Trainer /Betreuer kann für andere Vergehen gem. den Handballregeln also nochmals verwarnt werden.*

### **3. Maßnahme: Erneutes Warnzeichen als Vorstufe der Strafwurf-Entscheidung ( Penalty, 7-m)**

Stellt der Spielleiter/Schiedsrichter nach einer Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens fest (im nächsten Angriff), gibt er erneut das Warnzeichen (Hochhalten der Gelben Karte), ohne jedoch eine Verwarnung auszusprechen.

### **4. Maßnahme: Strafwurf (Penalty, 7-m)**

Ist innerhalb der nächsten ca. 5 Sekunden nach dem Warnzeichen keine Änderung des Abwehrverhaltens zu erkennen, wird auf Penalty-Strafwurf bzw. 7-m-Wurf- entschieden.

### **5. Weitere Maßnahmenfolge: Warnzeichen und Strafwurf-Entscheidung**

Jede weitere Wiederholung des nicht korrekten Abwehrverhaltens wird in der Abfolge: Warnzeichen geben >>>>> 5 Sekunden warten >>>>>Nichtbefolgung >>>>>Strafwurf-Entscheidung.

## II. Hinausstellungen

Zeitstrafen werden bis einschl. D-Jugend als persönliche Strafen gewertet. Dies bedeutet, dass der fehlbare Spieler für 2 Minuten nicht am Spiel teilnimmt, die Mannschaft sich jedoch vervollständigen kann. Damit wird durchgängig in Gleichzahl gespielt.

Generell sollten Zeitstrafen im Kinderhandball nur in Ausnahmefällen gegeben werden. Der Spielleiter/Schiedsrichter sollte dem Spieler in solchen Fällen immer erklären, was er falsch gemacht hat.

### Anlage 3

## **Ratschläge an Schiedsrichter, die in der E-C Jugend pfeifen**

**Die Hauptverantwortung für regelgerechte und faire Spielweise liegt bei den Trainern und Betreuern!!**

### **Vorbemerkungen:**

Entscheidend ist der Umgang miteinander: Findet zwischen den Trainern und dem Schiedsrichter eine **vernünftige Kommunikation** vor dem Spiel statt, sollte es während und nach dem Spiel keine Probleme geben.

Grundsätzlich sollte in Phasen im Sinne **pädagogischer Prinzipien im Kinderhandball** vorgegangen werden. Deshalb sollten gerade in der Anfangsphase bereits vor dem Spiel die Spielweisen unter den betroffenen Trainer/Betreuern und – sofern neutrale, vereinsfremde Schiedsrichter angesetzt werden – dem Schiedsrichter abgeklärt werden.

1. "Pädagogisch pfeifen": Technische Fehler werden entsprechend dem Leistungsvermögen der Kinder strenger oder milder gepfiffen. Ein Tor nach eindeutigen Schrittfehler sollte z.B. nicht gegeben werden, eher können aber 4 - 5 Schritte in der Mitte des Spielfelds toleriert werden (vielleicht verbunden mit dem kurzen Ruf "Achtung, nur drei Schritte mit dem Ball in der Hand").
2. "Deutlich" pfeifen; nicht zu leise pfeifen und die üblichen Handzeichen sowie zusätzlich möglichst klare, kurze Anweisungen geben !
3. Erläutert Eure Entscheidungen (aber nicht zu oft, nur bei offensichtlichem Unverständnis)! Die Kinder sollen wissen, warum Ihr gepfiffen habt und was sie besser machen sollen.
4. Haltet Euch stets in der Nähe des Balles auf, vor allem beim Gegenstoß.  
Die Nähe des Schieris bewirkt stärkere Beachtung der Regeln!
5. **Das Ziel des Abwehrspielers ist der Ball, nicht der Körper des Gegenspielers!**  
Insbesondere beim Spiel 2 mal 3 gegen 3 sollten die Betreuer/Mannschaftsverantwortlichen und Spieler darauf hingewiesen werden, das Klammern, Stoßen und Umrennen verboten ist.
6. Angriffe der Abwehrspieler von hinten gegen den Körper des Angreifers sind sofort mit einer Ermahnung bzw. Verwarnung zu ahnden.
7. Spiele im Kinderhandball sollen die technische Ausbildung fördern. Also ist bei Fouls der Gedanke der progressiven Bestrafung, verbunden mit Erläuterung, besonders ernst zu nehmen. Auch eindringliche Worte wie "Du sollst nicht ständig festhalten!" oder "Du darfst Deinen Gegenspieler nicht einfach umrennen. Du könntest ihn verletzen!", sind geeignet, solche Fouls zu unterbinden.
8. Bei übertriebenem Einsatz, unfairem Verhalten und damit fehlender Achtung vor der Gesundheit der Gegenspieler (Schubsen, besonders schlimm im Sprung des Angreifers, Anspringen oder ständiges Klammern oder Reißen) sollte in der E-Jugend nicht gezögert werden, 2-Minuten Strafen nach Begründung in eindringlichem Ton zu verhängen. Das Kind erhält eine Denkpause, die Mannschaft kann sich mit einem anderen Spieler komplettieren.
9. Traut Euch, Penaltys zu geben. Bei der Ausführung müssen alle anderen Spieler stehen, max. bis an die 9m-Linie heran. Analog 7m-Wurf muss ein Abstand von mind. 3m vom Ausführenden eingehalten werden, der Nachwurf ist erlaubt.

### **Maßnahmen bei Nichteinhaltung der vorgegebenen Spielweisen**

gemäß Anlage 2 zu den Durchführungsbestimmungen (I. Nichtbefolgung offener Spielweisen)

**Anlage 4**

## **Ergänzende Durchführungsbestimmungen zu § 44 Abs. 2 SpO-DHB Ausscheidungs-/Entscheidungsspiele im Jugendbereich**

**1. Anwendungsbereich**

Nachstehende Ergänzende Bestimmungen zu § 44 Abs. 2 gelten für alle Spiele zur Ermittlung des Meister oder einer besonderen Qualifikation, an der mindestens drei Mannschaften teilnehmen. Für Final-Four-Turniere können besondere Regelungen getroffen werden.

**2. Abweichungen zu § 44 Abs. 2 SpO**

1. Entsprechend der bisherigen Beschlüsse werden Spiele in Turnierform entgegen Abs. 2 Satz 1 bei einem teilnehmenden Verein durch Bewerbung oder Entscheidung des Verbandsjugendausschusses durchgeführt.
2. Ist eine Wertung nach Abs. 2 Buchst. c.) nicht möglich, wird entgegen Regel 2:2 der Sieger durch 7-m-Werfen gemäß Regel 14 ermittelt; Verlängerungen finden nicht statt.

**3. Spielzeiten**

<b>A-Jugend:</b>	Turnier mit 3 Mannschaften :	2 x 25 Minuten + 5 Min. Pause
	Turnier mit mehr als 3 Mannschaften:	2 x 20 Minuten mit 5 Min. Pause
<b>B-Jugend:</b>	Turnier mit 3 Mannschaften:	2 x 20 Minuten + 5 Min. Pause
	Turnier mit mehr als 3 Mannschaften	2 x 15 Minuten + 5 Min. Pause.
<b>C-Jugend:</b>	wie B-Jugend	
<b>D-Jugend:</b>	wie B-Jugend	
<b>E-Jugend</b>	Turnier mit 3 Mannschaften:	2 x 15 Minuten + 5 Min. Pause
	Turnier mit mehr als 3 Mannschaften:	2 x 10 Minuten + 5 Min. Pause,

Des weiteren gilt Ziff. 1.1. zum Spielbetrieb der E-C-Jugendmannschaften gem. Anlage 1 der Durchführungsbestimmungen.

Bei unmittelbar aufeinanderfolgenden Spielen einer Mannschaft ist eine **Erholungspause von 20 Minuten** zwingend einzuhalten.

**4. Turnierbeginn**

Der Turnierbeginn sollte Samstags nicht vor 12.30 Uhr, sonntags nicht vor 11.00 Uhr angesetzt werden. Die Entfernungen der anreisenden Mannschaften zum Austragungsort sind hierbei zu berücksichtigen

**5. Haftmittel**

Die Benutzung von Haftmitteln ist erlaubt, sofern dies vom ausrichtenden Verein ausdrücklich erklärt wird. Die Zustimmung durch den Hallenträger wird in diesem Falle vorausgesetzt

**6. Schiedsrichterkosten**

Bei Turnieren werden die Schiedsrichterkosten anteilig auf die Teilnehmer umgelegt.