

Ausschreibung der Pokalspiele für die C-, B- und A-Jugend ab Saison 2017/2018



Diese Ausschreibung behält solange ihre Gültigkeit, bis sie durch eine neue Fassung ersetzt wird. Die Pokalrunde ersetzt die Pokalrunde in der laufenden Serie. Damit wird die Möglichkeit geschaffen, Freitermine für Nachholspieltage zu erhalten.

1. Bestimmungen für die Pokalrunde

Für die Pokalspiele gelten die Bestimmungen des DHB, sowie die Zusatzbestimmungen des WHV. Zusätzlich gelten die aktuellen Durchführungsbestimmungen des Handballkreises Gütersloh e.V.

2. Teilnahme an der Pokalrunde

Es nimmt aus jedem Verein / jeder Spielgemeinschaft nur eine Mannschaft einer Altersklasse am Pokalwettbewerb teil. Zweite Mannschaften können als Nachrücker gemeldet werden. Sie werden nur dann berücksichtigt, wenn ansonsten keine ordentliche Pokalrunde durchgeführt werden kann. Die Entscheidung darüber obliegt dem Jugendausschuss. Die Teilnahme an den Pokalspielen ist für alle gemeldeten Mannschaften Pflicht. Das Nichtantreten oder eine Absage / Abmeldung einer für die Pokalrunde gemeldeten Mannschaft ab vier Wochen vor Beginn dieser wird mit einer O-Strafe gem. O-Strafen Katalog geahndet.

3. Anlage eines Teamkaders

Die Pokalspiele werden mit dem ESB durchgeführt. Daher ist für jede Mannschaft ein Teamkader anzulegen. Die Spielklasse muss auch zugeordnet sein.

4. Spieltechnischer Ablauf der Pokalspiele

Es wird in Vorrundengruppen gespielt. Der ausrichtende Verein wird gesetzt. Die restliche Zusammensetzung der Vorrundengruppen wird durch den JA per Losentscheid herbeigeführt. Die Gruppen werden auf der Homepage veröffentlicht und den beteiligten Vereinen rechtzeitig mitgeteilt.

Es werden Halbfinal- und Finals Spiele ausgetragen bzw. bei nur drei Endrundenteilnehmern in Turnierform jeder gegen jeden gespielt.

5. Spielmodus

Über den Spielmodus der Pokalrunde entscheidet der JA. Der Spielmodus wird rechtzeitig vor Beginn der Pokalrunde bekannt gegeben. (Anlage 1)

6. Spielbericht, Kampfgericht

Bei Turnierspielen stellt der Ausrichter die Zeitnehmer und Sekretäre (ESB-Ausbildung) für alle Spiele. Bei allen Spielen, die nicht in Turnierform durchgeführt werden, hat der Gastverein den Sekretär (ESB-Ausbildung) zu stellen. Der Zeitnehmer wird vom Heimverein bzw. Ausrichter gestellt.

Alle Spiele der Pokalrunde werden mit dem elektronischen Spielbericht (ESB) ausgetragen. Hinweise zum ESB stehen unter Punkt 6 der aktuellen Durchführungsbestimmungen.

Wird ein Spiel ohne ESB durchgeführt, wird der verursachende Verein mit einer O-Strafe in Höhe von € 10,00 bestraft, die Bestrafung obliegt der spielleitenden Stelle.

Wird ein Spiel nicht mit dem elektronischen Spielbericht (ESB) ausgetragen, ist der Papier-Spielbericht mit Durchschlag auszufüllen. Es dürfen dann Turnierspielberichte verwendet werden. Auf der Rückseite ist unter Bemerkung der Grund für die Austragung ohne ESB einzutragen.

Die Originale werden dann an die spielleitende Stelle gesandt und die Duplikate an:

Kerstin Zipsner, Auf der Schulenburg 40, 33378 Rheda-Wiedenbrück
Mobil: 0170 9957002
E-Mail: kerstin.zipsner@handballkreis-guetersloh.de

Spielleitende Stellen

Mädchen: Renate Plötner, Bödingsheide 14, 33397 Rietberg
Tel: 05244 2543
E-Mail: maedchenwart@handballkreis-guetersloh.de

Jungen: Uwe Bauer, Wagenfeldstraße 9, 33428 Harsewinkel
Tel: 05247 3378 / Mobil: 0162 6255987
E-Mail: jungenwart@handballkreis-guetersloh.de

7. Ausrichter

Der erstgenannte Verein hat Heimrecht. Der elektronische Spielbericht (ESB) ist spätestens eine Stunde nach Spielende zu übertragen.

Bei Spielen in Turnierform ist der ausrichtende Verein für die gesamte Abwicklung des Turnieres zuständig. Gem. der "Anleitung zum Einsatz des Elektronischen Spielberichts bei Turnieren" (Anlage 2) erstellt der Ausrichter die SIM-Datei und ist auch für die Übertragung verantwortlich. Jeder ESB-Spielbericht ist von beiden Vereinen und den Schiedsrichtern durch die Eingabe der Kennwörter zu versiegeln. Alle Spiele sind spätestens 1 Stunde nach Turnierende zu übertragen.

Werden aufgrund von Problemen die Spiele bzw. Turniere ohne ESB durchgeführt, ist das Ergebnis spätestens 3 Stunden nach Spielende bzw. Turnierende vom Ausrichter des Turniers an die spielleitende Stelle per E-Mail zu übermitteln. Dort werden die Ergebnisse dann in das SIS-System eingegeben. Die Spielberichte und Turnierunterlagen sind dann per Post an die spielleitende Stelle zu übersenden.

8. Schiedsrichter:

Die Schiedsrichter werden vom Kreisschiedsrichterwart bzw. seinen Mitarbeitern angesetzt. Ein Einspruch hiergegen ist nicht möglich. Der Schiedsrichter rechnet pro Spiel mit verkürzter Spielzeit 8,00 €, bei Spielen über die volle Spielzeit 16,00 € und die einmaligen Fahrtkosten ab und reicht die Abrechnung beim Kreiskassenwart ein, der die Erstattung zeitnah vornimmt.

Kreiskassenwart: Gottfried Walter, Im Grünen Winkel 5, 33397 Rietberg
Tel: 02944 1488
E-Mail: gottfried.walter@online.de

Die Anreise bei Gespannen hat in einem PKW zu erfolgen. Abweichungen hiervon bedürfen der Genehmigung durch den Kreisschiedsrichterwart.

9. Für alle Spiele gilt:

Disqualifikation ohne Bericht/Disqualifikation mit Bericht

- Erhält eine Spielerin / ein Spieler eine Matchstrafe (Disqualifikation ohne Bericht), so ist sie / er im nächsten Spiel wieder teilnahmeberechtigt.
- Bei einer Disqualifikation mit Bericht wird der/die Spieler/in vorläufig für das nächste Spiel (in der Mannschaft in der er/sie fehlbar wurde) gesperrt ohne dass es eines besonderen Verfahrens oder einer Benachrichtigung bedarf. RO § 17 (1)
- Weitere Bestrafungen werden bis zum nächsten Spiel vom Staffelleiter per Bescheid mitgeteilt. RO § 17 (3 + 4)
- Bei Spielen in Turnierform gilt folgendes:
Bei einer Disqualifikation mit Bericht scheidet die Spielerin / der Spieler aus. Die Dauer der Sperre wird grundsätzlich bis zum nächsten Turnier vom Staffelleiter per Bescheid mitgeteilt. RO § 17 (3 + 4).
- Es gelten die Bestimmungen der Rechtsordnung

Entscheidung bei Punktgleichheit in der Vorrunde

Bei Punktgleichheit mehrerer Mannschaften wird anhand der von diesen Mannschaften gegeneinander ausgetragenen Spiele (direkter Vergleich) eine Tabelle erstellt. Anhand dieser Tabelle erfolgt die Wertung in folgender Reihenfolge:

1. nach dem Punkteverhältnis
2. nach der besseren Tordifferenz
3. nach der besseren Gesamt-Tordifferenz aus allen Spielen
4. sollte danach noch kein Sieger feststehen, wird weiter wie folgt verfahren:
7m-Werfen der Mannschaften (in der ersten Serie je Mannschaft 5 Werfer)
5. steht es danach noch unentschieden, abwechselnd je ein Werfer pro Mannschaft bis zur Entscheidung. Sollten alle Spieler geworfen haben, werfen die Spieler weiter, die bereits schon geworfen haben.

Entscheidung bei Unentschieden bei K.O Spielen

Bei K.O. Spielen wird bei einem Unentschieden sofort mit 7m-Werfen (siehe 4+5) die Entscheidung herbeigeführt.

10. Spielberechtigung

Spielberechtigt sind nur Spieler mit einer gültigen Spielberechtigung für den jeweiligen Verein. Bei einer Neugründung einer Spielgemeinschaft sind die Pässe vorher auf den neuen Verein umzuschreiben. Pässe für den alten Verein sind nicht gültig.

Es gelten jeweils die Jahrgänge für die neue Serie.

11. Festspielen

Nimmt mehr als eine Mannschaft in der gleichen Altersklasse an den Pokalspielen teil, müssen die Spieler/-innen - so wie erstmalig angetreten - in den jeweiligen Mannschaften weiterspielen. Ein Wechsel in eine andere Mannschaft ist nicht zulässig.

12. Einsprüche

Einsprüche sind gem. Satzung zulässig. In Abänderung der Fristenbestimmung gemäß § 22 RO ist der schriftliche Einspruch so auf den Weg zu bringen, dass unverzüglich nach dem Spieltag beim KSA -Vorsitzenden vorliegt. Geht er später ein, so gilt die Einspruchsfrist als verwirkt. Eine Kopie der Einspruchsschrift ist dem gegnerischen Verein zuzusenden.

Hinsichtlich der Formen sind die Bestimmungen des § 21 RO und der Kosten/ Gebühren die des § 25 RO zu beachten.

Der Vorsitzende des KSA (Kreisrechtswart) und die spielleitende Stelle sind nach dem Spiel / Turnier fernalmündlich vorab zu informieren.

Rechtswart und Vorsitzender des KSA:

Matthias Christ, Kobaltweg 12, 33334 Gütersloh

Telefon: 05241 / 67622

Handy: 0171 / 6578384

E-Mail: Matthias_Christ@t-online.de

Gütersloh, 03.07.2017

Handballkreis Gütersloh e. V.

Uwe Bauer

JA Vorsitzender

Anlage 1

Anhang zu Punkt 5 – Spielmodus, Spielzeit

Pokalrunde C-, B- und A-Jugend 2017

Spielmodus:

Für die Pokalvorrunde der männlichen und weiblichen C-, B- und A-Jugend werden mehrere Gruppen von 3-5 Mannschaften gebildet. Es wird im Turniermodus gespielt. In diesen Gruppen werden die Gruppensieger ermittelt, die am Endrundenturnier teilnehmen.

Die Gruppensieger der mC und mB tragen Halbfinalspiele aus.

Die Gruppensieger und Gruppezweiten der wA tragen ebenfalls Halbfinalspiele aus.

Die Sieger der Halbfinalspiele tragen später die Finals Spiele aus.

Die Gruppensieger der wC, wB und mA nehmen direkt am Endrundenturnier teil.

Die Spielzeit beträgt in der Vorrunde:

in 5er Gruppen	1 x 15 Minuten
----------------	----------------

in 4er Gruppen	1 x 20 Minuten
----------------	----------------

in 3er Gruppen	1 x 30 Minuten
----------------	----------------

Zwischen den Spielen gibt es eine Pause von 10 Minuten.

Wenn eine Mannschaft zwei Spiele hintereinander hat, verlängert sich die Pause um 5 Minuten auf dann 15 Minuten.

Es spielt jeder gegen jeden in dieser Gruppe.

Es wird **ohne** Team-Time-Out gespielt.

Die vorne stehende Mannschaft hat Anwurf.

Der Spielplan gem. SIS ist bindend.

Halbfinal- und Finals Spiele:

Halbfinal- und Finals Spiele werden über die volle Spielzeit als K.O. Spiele ausgetragen. Bei K.O. Spielen wird bei einem Unentschieden sofort mit 7m-Werfen (siehe 4+5) die Entscheidung herbeigeführt.

Endrunde mit drei Endrundenteilnehmern:

In der Endrunde mit drei Teilnehmern werden die Spiele in Turnierform jeder gegen jeden ausgetragen. Der Turniersieger ist Pokalsieger. Die Entscheidung bei Punktgleichheit erfolgt wie unter Punkt 8 (Entscheidung bei Punktgleichheit in der Vorrunde) der Ausschreibung aufgeführt.

Die Spielzeit beträgt in der Endrunde:

B- und C-Jugend: 2 x 15 Minuten mit fliegendem Wechsel

A-Jugend: 2 x 20 Minuten mit fliegendem Wechsel

Zwischen den Spielen gibt es eine Pause von 10 Minuten.

Wenn eine Mannschaft zwei Spiele hintereinander hat, verlängert sich die Pause um 5 Minuten auf dann 15 Minuten.

Es wird **ohne** Team-Time-Out gespielt.

Die vorne stehende Mannschaft hat Anwurf.

Der Spielplan gem. SIS ist bindend.

Gütersloh, 03.07.2017

Handballkreis Gütersloh e. V.

Uwe Bauer

JA Vorsitzender

Anlage 2

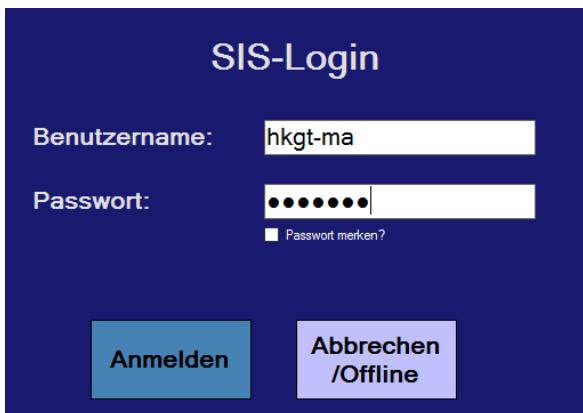
Anleitung zum Einsatz des Elektronischen Spielberichts bei Turnieren

Der ausrichtende Verein erstellt für jedes Spiel eine SIM-Datei mit dem Programm für den Elektronischen Spielbericht (SIS-Spielbericht). Von der spielleitenden Stelle werden Sekretäre für jedes Spiel angelegt. Dadurch ist es möglich, mit einem einheitlichen Benutzernamen und Passwort diese Dateien vom Ausrichter zu erstellen.

Männl. A-Jugend	Benutzername: hkgt-ma	Passwort: GT-Pokal
Männl. B-Jugend	Benutzername: hkgt-mb	Passwort: GT-Pokal
Männl. C-Jugend	Benutzername: hkgt-mc	Passwort: GT-Pokal
Weibl.. A-Jugend	Benutzername: hkgt-wa	Passwort: GT-Pokal
Weibl.. B-Jugend	Benutzername: hkgt-wb	Passwort: GT-Pokal
Weibl. C-Jugend	Benutzername: hkgt-wc	Passwort: GT-Pokal

1. Anlage der SIM-Datei

Die Anlage der Datei sollte mind. eine Stunde vor dem Turnier durchgeführt sein. Beim Starten des ESB-Programms sind die o.g. Nutzerdaten einzugeben um die SIM-Datei zu erzeugen.



Nach der Anmeldung werden alle Spiele der Altersklasse angezeigt. Für alle Spiele des Turniers ist dann die SIM-Datei zu erstellen. Bei der Anlage kann der Eintrag für den Sekretär gelöscht werden, da dieser durch den richtigen Sekretär überschrieben werden muss. Ein Ausdruck der Mannschaftsliste für jedes Spiel kann von Vorteil sein und kann auch schon erledigt werden.

2. Öffnen der SIM-Datei in der Sporthalle

Die erstellte SIM-Datei kann dann ohne ein SIS-Login geöffnet werden.



3. Wichtiger Hinweis für die Sekretäre

Werden Turnierspiele nur über eine Halbzeit durchgeführt, ist der Spielbericht sofort mit der zweiten Halbzeit zu starten. Dazu ist die Zeit in der ersten Halbzeit vorzustellen, damit sofort mit der zweiten Halbzeit begonnen werden kann (Bitte erst nach Eingabe der Spielerdaten durchführen.). Bei diesen Spielen kommt es bei der Übertragung des Spielberichts immer zu einem Fehler, da gem. Spielbericht die Spielzeit noch nicht abgelaufen ist. Daher sind die Spielberichte ein zweites Mal zu übertragen. Siehe dazu auch Punkt 5.

4. Versiegeln des Spielberichts

Die Versiegelung erfolgt mit den Ergebnisspasswörtern der Vereine und der Passwörter der SR.

5. Übertragung nach Spielende

Kommt es bei der Übertragung zu einem Fehler, ist der Spielbericht nach ca. 30-40 Minuten noch einmal zu übertragen. Bei der ersten Übertragung wird der Spielbericht auf dem Server übertragen. Die Ergebniseingabe erfolgt erst nach der zweiten Übertragung.