

## Durchführungsbestimmungen für die Bezirksspielfeste im Handballbezirk Esslingen-Teck 2024

Die Bezirksspielfeste sind die Qualifikation für die darauffolgende Meisterschaftssaison und daher auf der Grundlage der Satzungen und Ordnungen des DHB und des HVW durchzuführen.  
Die Spiele werden nach den derzeit gültigen Internationalen Handballregeln durchgeführt.  
Spieleleitende Stelle i.S. des § 1 Abs. 2 SpO DHB ist der Referent für Kinderhandball im Bezirk.

### 1. Ausrichtungsmodus und Gesamtwertung

Der Wettbewerb besteht bei der weiblichen E-Jugend und gemischten D- und E-Jugend aus den Wettkampfformen

- Handballturnier
- Leichtathletik-Dreikampf
- Musenspiele

Das Handballturnier wird an zwei Tagen ausgetragen, Leichtathletik und Musenspiele sind am ersten Tag abzuschließen.

Bei schlechtem Wetter oder aus anderen wichtigen Gründen können Leichtathletik-Dreikampf und/oder Musenspiele vom Ausrichter gestrichen werden. Eine Streichung aus anderen wichtigen Gründen ist grundsätzlich rechtzeitig vor Beginn des Spielfestes unter Darlegung der Gründe mit der Spieleleitenden Stelle (Ulrike Berger) abzustimmen und von dieser im Einvernehmen mit dem Bezirksvorsitzenden Jugend (Marlis Schmid) zu genehmigen.

Die Gesamtwertung der Wettkampfformen zur Ermittlung des Spielfestsiegers erfolgt zu gleichen Teilen. Sofern aus Witterungs- oder anderen wichtigen Gründen eine der Wettkampfformen Leichtathletik-Dreikampf oder Musenspiele nicht durchgeführt wird, wird die Wettkampfform Handball doppelt und die weitere durchgeführte Wettkampfform einfach gewertet.

Sind zwei Mannschaften in der Gesamtwertung punktgleich entscheidet in der D-Jugend die Platzierung im Handballturnier. In der E-Jugend sind bei Punktgleichheit die Plätze identisch, der Folgeplatz bleibt dann unbesetzt (Bsp.: Bei zwei ersten Plätzen gibt es keinen Zweitplatzierten, die nächste Mannschaft wird auf dem dritten Rang geführt).

Für die Einteilung der Spielklassen in der Spielsaison sind die Platzierungen im Handballturnier maßgeblich. Gibt es in einer Altersklasse zwei Bezirksspielfeste behält sich der Bezirksjugendausschuss vor, ein gesondertes Endrundenturnier auszutragen, bei dem die Zugehörigkeit zur höchsten Spielklasse ausgespielt wird.

Die Durchführungsbestimmungen hierfür werden gesondert festgelegt.

#### 1.1 Einteilung der Mannschaften und Ansetzung von Spielen

Das Handballturnier kann auf dem Kleinfeld/Rasen und/oder in der Halle durchgeführt werden. Das Turnier wird in mehreren Runden (Vor- und Hauptrunde evtl. auch Zwischenrunde) aufgeteilt. Die Größe der Gruppen wird selbständig vom Ausrichter nach Anzahl der Meldungen festgelegt. Die Gruppen werden unter Berücksichtigung der auf den Meldebögen angegebenen Spielstärken eingeteilt. Gespielt wird jeweils in einer einfachen Runde, wobei die Platzierung in der Vorrunde/Zwischenrunde die Teilnahme an der jeweiligen Hauptrundengruppe festlegt (alle Erstplatzierten kommen in Gruppe 1, alle Zweitplatzierten in Gruppe 2 usw.). Die Hauptrundengruppe 1 spielt dann die vorderen Plätze aus, die Gruppe 2 die darauffolgenden Plätze usw. Änderungen an diesem Modus sind nach Rücksprache mit der Spieleleitenden Stelle möglich. Die Vorrunde/Zwischenrunde muss nicht am ersten Tag abgeschlossen sein.  
Ergänzende Bestimmungen können vom Ausrichter festgelegt werden. Sie sind den teilnehmenden Mannschaften rechtzeitig mitzuteilen.

Die Spielpläne und die angesetzten Anwurfzeiten sind einzuhalten. Ist eine Mannschaft zum festgesetzten Zeitpunkt nicht angetreten wird das Spiel für diese Mannschaft mit 0:2 Punkten und 0:0 Toren gewertet.

#### 1.2 Kampfgericht und Stationen der Musespiele und Leichtathletik

Der Ausrichter stellt Kampfgericht für jedes Spielfeld. Diese müssen nicht zwingend eine SR-Ausbildung oder ZN/SK-Schulung haben. Mindestalter 14 Jahre und sie sollten für die jeweilige Aufgabe geeignet sein. Die Stationen bei den Musespielen und Leichtathletik sollte mit mind. einem Erwachsenen besetzt sein.

### 1.3 Spielberichtsbogen

Jede teilnehmende Mannschaft hat einen einfachen Spielberichtsbogen pro Turnier auszufüllen und dem Ausrichter auszuhändigen.  
Der Ausrichter schickt die Spielberichtsbögen nach dem Turnier zeitnah an die Spielleitende Stelle.

### 1.4 Spielausweise

Jede teilnehmende Mannschaft hat die Spielausweise dem Ausrichter vor Turnierbeginn auszuhändigen (digital oder Papierform).  
Der Ausrichter hat Passkontrollen durchzuführen und nicht vorgelegte Spielausweise sowie vorläufige Spielausweise (mit Gültigkeitsdatum) im Spielberichtsbogen zu vermerken. Am Ende des Turniers sind die Spielausweise den Mannschaften zurückzugeben.  
Hat ein Spieler keine Spielberechtigung, darf er nur am Leichtathletikwettkampf und an den Musenspielen teilnehmen.

### 1.5 Ausrüstung

Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen einheitliche Spielkleidung tragen.  
Bei Trikotgleichheit ist die zweitgenannte Mannschaft zum Wechseln des Trikots verpflichtet.  
Der Ausrichter hat mindestens zwei verschiedenfarbige Sätze Überziehleibchen zur Verfügung zu stellen.

### 1.6 Vergütung Schiedsrichter

Die Entschädigung der Schiedsrichter richtet sich nach der aktuell gültigen Beitrags- und Gebührenordnung HVW. Auszug aus der Beitrags- und Gebührenordnung HVW (Anlage 4c):

Spielklassen	Jugend SLE
<b>Turniere u. Jugend-Spieltage</b>	10,00 €/Stunde (ab Abwesenheit vom Wohnort)* * zeitanteilig auf 15 Minuten aufgerundete Abrechnung erforderlich
<b>Fahrtkosten</b>	0,30 €/km
<b>Verpflegungsmehraufwand</b>	12,00 € ab 8 Stunden

Für die dem Schiedsrichter entstandenen Fahrtauslagen, ihren Verpflegungsmehraufwand und für die Spielleitungsentschädigung (SLE) haftet in jedem Fall der Ausrichter

Bei Nichtdurchführung oder Ausfall eines Spieles haben die SR Anspruch auf Ersatz der Fahrtauslagen und auf 50 Prozent der angeführten Entschädigung als Kostenersatz.

Je BSF werden die Kosten für SR auf die zahlungspflichtigen Mannschaften (Ausnahme sind BSF-Ausrichter und Mannschaften mit eingesetztem Schiedsrichter) umgelegt. Für die korrekte Umlage ist der Ausrichter verantwortlich, sonst übernimmt dieser die angefallenen Kosten.

Die anteiligen SR-Kosten sind von den Mannschaften spätestens vor dem letzten Spiel vor Ort an den ausrichtenden Verein gegen Quittung zu bezahlen (reisende Mannschaften bitte ausreichend Geld mitnehmen!).

## 2 Bestimmungen für die einzelnen Disziplinen

### 2.1 Handballturnier

#### Sonderspielformen für E- und D-Jugend

Im Handballturnier wird nach den für die anstehende Meisterschaftsrunde geltenden Sonderspielformen für E- und D-Jugend gespielt.

**Bei Punktgleichheit** entscheidet/n nach Abschluss der Gruppenspiele/Turnierspiele über die maßgeblichen Tabellenplätze das Ergebnis/die Ergebnisse des/der von den betreffenden Mannschaften gegeneinander ausgetragenen Spiels/Spiele.

1. Die Wertung des/r gegeneinander ausgetragenen Spiels/e erfolgt

- a) nach Punkten (bei zwei und mehr Mannschaften)
- b) bei Punktgleichheit nach der besseren Tordifferenz (ab drei Mannschaften)
- c) nach der höheren Anzahl der geworfenen Tore im direkten Vergleich (ab drei Mannschaften).

2. Ist dann noch keine Entscheidung gefallen, erfolgt die Wertung gem. folgenden Kriterien:

- a) bei Punktgleichheit und gleicher Tordifferenz im direkten Vergleich gem. 1. a) bis c) zählt die bessere Tordifferenz aus allen Spielen
- b) bei gleicher Tordifferenz aus allen Spielen zählt die höhere Anzahl der erzielten Tore aus allen Spielen.

3. Ist nach Ziffer 2.b) noch keine Entscheidung gefallen, wird ein 7m-Werfen/Penalty im Anschluss an das Turnier durchgeführt

a) Bei drei bzw. fünf Mannschaften wird gelost. Eine Mannschaft erhält ein Freilos.

b) Danach tritt bei drei Mannschaften (bei ursprünglich fünf Teams weiter mit Ziffer c) der Gewinner des 7m-Werfens/Penalty gegen den Gewinner des Freiloses an.

c) Bei (verbleibenden) vier Mannschaften wird gelost. Je zwei Teams treten gegeneinander zum 7m-Werfen/Penalty an. Die beiden Gewinner treten erneut gegeneinander an. Sofern der 3. (4.) Platz in der Gruppe zu einer besseren Qualifizierung gegenüber dem 4. (5.) Platz berechtigt, müssen auch die Verlierer gegeneinander antreten.

### **2.1.1 D-Jugend**

#### **(1) Spielform**

Die Spielform beträgt 6+1. Die Spielfeldgröße beträgt 20 x 40 m (in genehmigtem Ausnahmefall auch kleiner möglich)

#### **(2) Spielerzahl**

Es dürfen bis zu 14 Spieler pro Spiel eingesetzt werden.

#### **(3) Spielzeit und Wertung**

Die Spiele werden in Turnierform mit gekürzter Spielzeit durchgeführt. Maximalspielzeit je Kalendertag sind pro Mannschaft 100 Minuten.

Die Spielzeit wird vom Ausrichter festgesetzt, ein Spiel darf die Spielzeit von 20 Minuten nicht überschreiten und 15 Minuten nicht unterschreiten.

#### **(4) Team-Time-Out**

Es wird ohne Team-Time-Out gespielt.

#### **(5) Ballgröße**

Es wird mit Ballgröße 1 (50-52 cm Umfang und 290-330g Gewicht) gespielt.

#### **(6) Strafen**

Bei einer Zeitstrafe gegen einen Spieler darf dieser sofort durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft ergänzt werden. Zeitstrafen gegen die Bank werden mit einem 7m-Wurf bestraft.

#### **(7) Sonstige Regelungen**

##### **(a) Abwurf - auch nach Torerfolg**

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfeiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf nach Torerfolg darf sich kein gegnerischer Spieler innerhalb der gestrichelten Freiwurflinie befinden. Es kann und soll aber auch die Vorteilsregel angewendet werden. Bei Nichtbeachtung wird entsprechend der Abstandsregel beim Anwurf verfahren. Diese Regel gilt allerdings nur nach Torerfolg (also bei einem „Anwurf“), nicht bei einem normalen Abwurf vom Torwart.

##### **(b) Offene Abwehrformation**

Die Mannschaften müssen in der Abwehr offensiv agieren: Unabhängig von der Abwehrformation muss jeder gegnerische Spieler in Ballbesitz unter Druck gesetzt (d.h. aktiv angegriffen) werden – spätestens, wenn er die Mittellinie überschritten hat.

Alle Abwehrspieler müssen sich deutlich auf ihren Gegenspieler zu bewegen. Läuft ein Angreifer in die Nahwurfzone ein, darf er vom Abwehrspieler begleitet werden. Stehen alle sechs Angreifer in der Nahwurfzone, so können sich auch sechs Verteidiger in der Nahwurfzone aufhalten.

Bei Nichteinhaltung der offenen Abwehrformation weist der Schiedsrichter mit zwei erhobenen Händen auf den Fehler der abwehrenden Mannschaft hin (wie bei Torgewinn – nur beide Hände). Wenn diese auf das Warnzeichen nicht „reagiert“, erhält die angreifende Mannschaft einen Strafwurf (7-Meter) zugesprochen. Offensive Abwehrformationen können sein (jeweils über das ganze Feld oder in der eigenen Hälfte):

- Manndeckung (Grundprinzip: Gegenspieler werden immer begleitet)
- Sinkende Manndeckung (Grundprinzipien: kein Abwehrspieler verteidigt vor dem Ball; im Spiel 1:1 ohne Ball auf Ballhöhe absinken)
- 1:5-Abwehr (Grundprinzipien: Übergeben/Übernehmen vor der Abwehr, in die Tiefe begleiten), die bei Position der Außenangreifer in den Ecken in eine 3:3-Abwehr übergeht.

- eine Einzelmanddeckung ist verboten

Stehen einer Mannschaft weniger als sieben Spieler zur Verfügung oder kann eine Mannschaft des Feldes verwiesene Spieler nicht ersetzen, müssen trotzdem mindestens zwei Spieler deutlich außerhalb der Freiwurflinie agieren und versuchen, den Ball zu erobern.

Beobachtungshinweise für den Schiedsrichter: Für die Beurteilung einer zu defensiven oder passiven Deckung durch den Schiedsrichter/Kinderhandballspielleiter oder auch den Trainer sind zwei Beobachtungspunkte entscheidend:

- Wo beginnen die Abwehrspieler zu Spielbeginn oder nach einem Abschluss ihre Abwehraktion: Wenn eine Mannschaft geschlossen zum eigenen 9m-Raum oder gar Torraum zurückläuft, wird sie mit hoher Wahrscheinlichkeit auch nicht mehr regelgerecht decken.
- Können die Angriffsspieler in der gegnerischen Hälfte ungestört Pässe spielen oder den Ball auf der Stelle prellen, agiert die Abwehr mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht regelgerecht.

(c) **Torwart**

Der Torwart darf den Torraum nur zum Ein- und Auswechseln verlassen. Er darf den Ball nicht außerhalb des Torraums berühren. Berührt der Torwart den Ball außerhalb des eigenen Torraums, entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft an der Stelle, an der der Torwart den Ball gespielt berührt hat (aber außerhalb des 9m Raums). Verhindert der Torwart eine klare Torchance, indem er z.B. einen langen Ball außerhalb seines Torraums abfängt, entscheidet der Schiedsrichter auf Strafwurf für die gegnerische Mannschaft. Bei wiederholtem Vorkommen soll zunächst die Regel erläutert werden und danach progressiv bestraft werden

## 2.1.2 E-Jugend

### (1) **Spelform**

Die Spielform beträgt 4+1. Die Spielfeldgröße beträgt ca. 20 x 13 m, der Wurfkreis ein Halbkreis mit einem Radius von fünf Metern um den Mittelpunkt der Torlinie. Die Torhöhe beträgt 1,60 m. Dazu müssen Minihandballtore oder Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf die Höhe von 1,60 m verwendet werden.

### (2) **Spielerzahl**

Es dürfen bis zu 10 Spieler pro Spiel eingesetzt werden.

### (3) **Spielzeit und Wertung**

Die Spiele werden in Turnierform mit gekürzter Spielzeit durchgeführt. Maximalspielzeit je Kalendertag sind pro Mannschaft 80 Minuten.

Die Spielzeit wird vom Ausrichter festgesetzt, ein Spiel darf die Spielzeit von 20 Minuten nicht überschreiten und 10 Minuten nicht unterschreiten.

Das Endergebnis ergibt sich durch das Multiplizieren der Anzahl der Torschützen einer Mannschaft mit der Anzahl der geworfenen Tore.

### (4) **Team-Time-Out**

Es wird ohne Team-Time-Out gespielt

### (5) **Ballgröße**

Es wird mit Ballgröße 0 (46-48 cm Umfang, bis 290g Gewicht) gespielt.

### (6) **Strafen**

Bei einer Zeitstrafe gegen einen Spieler darf dieser sofort durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft ergänzt werden. Zeitstrafen gegen die Bank werden mit einem Penalty (Ausführung siehe Kapitel 4.6 Punkt (5)) geahndet.

### (7) **Sonstige Regelungen**

#### (a) **Abwurf - auch nach Torerfolg**

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Bei diesem Torabwurf darf sich kein gegnerischer Spieler innerhalb von zwei Metern um die Torraumlinie befinden. Es kann und soll aber auch die Vorteilsregelung angewendet werden. Bei

Nichtbeachtung wird entsprechend der Abstandsregel beim Anwurf verfahren. Diese Regel gilt allerdings nur nach Torerfolg (also bei einem „Anwurf“), nicht bei einem normalen Abwurf vom Abwehrformation

**(b) Torwart**

Der Torwart darf den Torraum nur zum Ein- und Auswechseln verlassen. Er darf den Ball nicht außerhalb des Torraums berühren. Berührt der Torwart den Ball außerhalb des eigenen Torraums, entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft an der Stelle, an der der Torwart den Ball gespielt berührt hat (aber außerhalb des 9m Raums). Verhindert der Torwart eine klare Torchance, indem er z.B. einen langen Ball außerhalb seines Torraums abfängt, entscheidet der Schiedsrichter auf Penalty für die gegnerische Mannschaft. Bei wiederholtem Vorkommen soll zunächst die Regel erläutert werden und danach progressiv bestraft werden.

**(c) Kein Prellen oder Tippen**

Es darf weder geprellt noch getippt werden.

**(d) Abwehr**

Es muss Manndeckung gespielt werden.

**(e) Penalty statt 7-Meter-Strafwurf**

Zur Ausführung des Penalty-Wurfs die folgenden Hinweise: In einem zentralen Spielstreifen (etwa Breite der Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball aus einer beliebigen Entfernung (sinnvoll sind ca. 9 Meter) und wirft nach maximal drei Schritten Anlauf ohne Tippen und Prellen mit einem Schlagwurf auf das Tor.

Alle übrigen Mit- und Gegenspieler müssen sich außerhalb des zentralen Streifens befinden. Wehrt der Torwart den Ball ins Spielfeld ab, oder prallt der Ball von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück, wird weitergespielt.

## 2.2 Leichtathletik

Die Leichtathletik-Wettkämpfe bestehen aus

- 50-m-Lauf (1 Durchgang),
- Schlagball mit Handball (3 Würfeln, Ballgröße der jeweiligen Altersklasse) und
- Weitsprung (2 Versuche, Absprung-Zone).

Gewertet wird nach der jeweils gültigen Tabelle der Bundesjugendspiele.

Die Gesamtpunktzahl der SpielerInnen einer Mannschaft in einer Disziplin ist durch die Anzahl der SpielerInnen der jeweiligen Mannschaft zu teilen.

Es entsteht so eine Rangliste für die jeweilige Disziplin. Jede Disziplin wird zu einem Drittel gewertet.

Es ergibt sich somit eine Gesamt-Leichtathletik-Wertung für jede Mannschaft. Die Leichtathletik-Wettkämpfe müssen am Samstag abgeschlossen sein.

## 2.3 Musenspiele:

Die Musenspiele sind Wettkämpfe mit koordinativem oder teambildendem Schwerpunkt. Es werden vom Ausrichter 3-5 Spiele ausgewählt.

Die Wertung der einzelnen Spiele ist dem Ausrichter überlassen. Jedes Spiel wird zu gleichen Teilen gewertet.

Es ergibt sich somit eine Gesamt-Musenspiele-Wertung für jede Mannschaft. Die Musenspiele müssen am Samstag abgeschlossen sein.

## 3 Teilnahmeberechtigung und Meldung

Teilnahmeberechtigt sind nur Mannschaften, deren Anmeldung bis zum Meldeschluss vorliegt.

Nachmeldungen für das Bezirksspielfest nach Meldeschluss sind nicht möglich.

Abmeldungen sind nur bis 2Woche vor dem jeweiligen Bezirksspielfest möglich.

Mannschaften, die nicht am Bezirksspielfest teilnehmen werden vom Bezirk eingeteilt.

Mannschaften, die die Teilnahme kurzfristig oder gar nicht absagen können der Spielleitenden Stelle Recht zur Bestrafung gemeldet werden.

#### **4 Meldegeld und Kaution:**

Das Antrittsgeld besteht aus 25 € (E-Jugend) bzw. 30 € (D-Jugend) Meldegeld pro Mannschaft und aus weiteren 16€ pro Person (Betreuer und Spieler) Teilnehmergehd. Ausnahme: Beim BSF beim TB Neuffen muss nur das Meldegeld bezahlt werden.

Der Gesamtbetrag muss im Voraus, auf das vom jeweiligen Ausrichter zu benennendes Konto überwiesen werden.

Mannschaften, die mit weniger Spielern bzw. gar nicht kommen oder nicht an den Mahlzeiten teilnehmen, haben keinen Anspruch auf Erstattung oder Nachlass des Melde-/Teilnehmergehd.

Mannschaften, die das Antrittsgeld nicht oder nicht in voller Höhe bezahlen gelten als nicht gemeldet und sind grundsätzlich nicht teilnahmeberechtigt.

Der Ausrichter darf von Mannschaften, die übernachten, eine Kaution in Höhe von bis zu 50 € erheben. Die Höhe der Kaution ist den Vereinen im Voraus mitzuteilen.

#### **5 Nutzungsbestimmungen die Wettkampfstätten**

Verstößt ein Verein gegen die Nutzungsbestimmungen, die der Eigentümer der Wettkampfstätte erlassen hat und die bekannt gegeben worden sind, so hat er die sich daraus ergebenden Folgen zu tragen und kann von der Spielleitenden Stelle Recht bestraft werden. Rechts- oder Regressansprüche, auch im Hinblick auf Vandalismus, gehen zu Lasten des verursachenden Vereins.

#### **6 Sanitätsdienst**

Der Ausrichter muss dafür Sorge tragen, dass eine in Erster Hilfe ausgebildete Person über die gesamte Dauer der Spiele anwesend ist.

#### **7 Ordnungswidrigkeiten**

Verstöße gegen die Durchführungsbestimmungen und deren Bestandteile sind Ordnungswidrigkeiten und gemäß §6 RO HVW zu ahnden. Die Vereine haben die daraus resultierenden zivilrechtlichen Folgen zu tragen.

#### **8 Salvatorische Klausel**

Notwendige Ergänzungen oder Korrekturen dieser Durchführungsbestimmungen können jederzeit durch den Bezirks-Jugendausschuss unter Berücksichtigung von sportlichen Gesichtspunkten beschlossen werden.

#### **9 Inkrafttreten**

Die Durchführungsbestimmungen und ihre Bestandteile treten zum 10.06.2024 in Kraft.

gez. Marlis Schmid  
Vertreterin der Jugend im Bezirk

gez. Ulrike Berger  
Bezirksspielwart Jugend