



Durchführungsbestimmungen

Der Intersport-Teichmann-Cup wird gespielt nach den Internationalen Handballregeln, mit folgenden Ergänzungen/Hinweisen:

1. Spielzeit & Spielmodus

Die Spielzeit beträgt 1 x 15 Minuten.

In der wJE und mJC wird eine einfache Punktrunde im Modus „jeder gegen jeden“ gespielt.

In der wJD wird zunächst in zwei Gruppen eine einfache Punktrunde gespielt im Modus „jeder gegen jeden“. Danach spielt der Gruppenvierte der Gruppe A gegen den Gruppendritten der Gruppe B und der Gruppendritte der Gruppe A gegen den Gruppenvierten der Gruppe B. Im Anschluss spielen die Verlierer den 7. Platz und die Gewinner den 5. Platz aus. Der Gruppenerste der Gruppe B spielt gegen den Gruppenzweiten der Gruppe A das erste Halbfinale, und der Gruppenerste der Gruppe A spielt gegen den Gruppenzweiten der Gruppe B das zweite Halbfinale aus. Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander den 3. Platz aus. Die Sieger der Halbfinalspiele ermitteln den Turniersieger.

In der mJE und mJD wird zunächst in zwei Gruppen eine einfache Punktrunde gespielt im Modus „jeder gegen jeden“. Im Anschluss spielen die Gruppenfünften gegeneinander den 9. Platz, die Gruppenvierten gegeneinander den 7. Platz und die Gruppendritten gegeneinander den 5. Platz aus. Der Gruppenzweite der Gruppe A spielt gegen den Gruppenersten der Gruppe B das erste Halbfinale, und der Gruppenzweite der Gruppe B spielt gegen den Gruppenersten der Gruppe A das zweite Halbfinale aus. Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen gegeneinander den 3. Platz aus. Die Sieger der Halbfinalspiele ermitteln den Turniersieger.

Zur Ermittlung der Platzierungen werden folgende Kriterien in der angegebenen Reihenfolge angewandt:

1. Punkterhältnis
2. Direkter Vergleich
3. Torverhältnis
4. Anzahl der geworfenen Tore

Sollte keines der o.g. Kriterien eine Entscheidung über die Platzierung ergeben, so treten die betroffenen Mannschaften unmittelbar nach Bekanntwerden zu einem 7-m-Werfen nach Regel 2:2 an. Steht es in den Entscheidungsspielen nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden, so wird sofort ein 7-m-Werfen gem. Regel 2:2 durchgeführt. Es gibt kein Team-Time-Out.

2. Anwurfzeiten

Die Spiele müssen zu den im Spielplan genannten Zeiten in der genannten Halle beginnen. Eigenmächtige Verlegungen führen zum Verlust des Spiels für beide Mannschaften. Tritt eine Mannschaft nicht rechtzeitig zu einem Spiel an, so wird das Spiel als verloren für sie gewertet.

3. Anwurf und Spielball

Anwurf hat immer die erstgenannte Mannschaft. Sie positioniert sich auf der linken Spielfeldhälfte (vom Zeitnehmer/Sekretär-Tisch aus gesehen) und stellt auch den Spielball, der den Regeln entsprechen muss. Kann die erstgenannte Mannschaft keinen regelgerechten Spielball stellen, so ist dieser von der zweitgenannten Mannschaft zu stellen.

4. Mannschaften

Von jeder Mannschaft ist eine Mannschaftsliste mit Namen und Geburtsdatum **vor** dem ersten Spiel bei der Turnierleitung abzugeben. Bei gleicher Trikotfarbe hat die erstgenannte Mannschaft die Trikots zu wechseln.

5. Disqualifikationen

Wird ein Spieler oder Offizieller nach Regel 8:6 oder 8:10 a), 8:10 b) oder 8:10 d) (in Verbindung mit Regel 8:6) mit Bericht disqualifiziert, so ist er automatisch für den Rest des Turniers (beide Tage) gesperrt. Die Disqualifikation mit Bericht ist durch den Schiedsrichter unmittelbar nach Spielschluss bei der Turnierleitung anzuzeigen. Disqualifikationen ohne Bericht nach Regel 8:5, 8:9, 8:10 c), 8:10 d) (in Verbindung mit Regel 8:5) oder 16:6c sind Match- Strafen und führen zu keiner Sperre.

6. Einsprüche

Einsprüche gegen den Spielplan, die Wertung der Spiele und/oder Entscheidungen der Schiedsrichter sind nicht zulässig.

7. Schiedsrichteransetzungen

Die Ansetzungen der Schiedsrichter erfolgen durch den KHV. Einsprüche gegen diese Ansetzungen sind nicht zulässig. **Das Turnier wird von den neu ausgebildeten Schiedsrichtern geleitet.**

8. Offensive Spielweisen

Für die Spiele der D- und C-Jugend sind die offensiven Spielweisen gem. den „Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur“ des DHB vorgeschrieben. In der C-Jugend ist die Anwendung der jugoslawischen 3:2:1-Deckung gestattet. Für die Spiele der E-Jugend wird ebenfalls nach diesen Bestimmungen gespielt, es kommt jedoch ausschließlich die Regelung für die zweite Halbzeit, d.h. offene Manndeckung über das gesamte Spielfeld, zum Tragen.

9. Benutzung von Haftmitteln

Die Benutzung von Haftmitteln jeglicher Art ist in allen Hallen untersagt. Bei Verstoß gegen diese Bestimmung werden die Kosten der Beseitigung dem Verursacher auferlegt. Weitergehende Maßnahmen entscheidet die Turnierleitung vor Ort.