

# Handball Oldie Cup

## Allgemeine Durchführungsbestimmungen

### Ergänzung

Stand: Juli 2019

#### **Spielberechtigung:**

Spielberechtigte Mannschaften sind alle, welche ihre Teilnahme bei der Jahressitzung bestätigt haben. Der Spielplan für die Saison wird nach Rückmeldung der Hallentermine bis Anfang September vor der Saison erstellt und verteilt.

Spieler sind am Tag der Vollendung des 32. Lebensjahres spielberechtigt. (Beispiel: Geboren 11.11.1987, spielberechtigt für den Oldie-Cup ab dem 12.11.2019). Alle Spieler müssen im Besitz eines gültigen Spielerpasses für den vertretenden Verein, bzw. der Spielgemeinschaft sein. In „Notfällen“ können auch Spieler zwischen den am Oldie-Cup beteiligten Mannschaften ausgetauscht werden. Dazu ist auch ein Einsatz von Spielern ab 30 Jahren in besonderen Fällen, wie Spielermangel zulässig, jedoch keine 1. Mannschaftspieler. In beiden Fällen muss vor Spielbeginn mit dem jeweiligen Gegner eine Abstimmung erfolgen.

#### **Spielverlegung:**

Spielverlegungen sollen möglichst vermieden werden. Sie müssen jedoch grundsätzlich 5 Tage zuvor schriftlich (Antrag via WhatsApp Chat „Oldie Cup“ möglich) bei den Verantwortlichen des Oldie Cups, (vorerst: Harald Jordan, bzw. Konrad Fischer, Kommunikationsdaten liegen vor) unter Vorlegung der Einverständniserklärung des Gegners beantragt werden. Ohne Einverständnis des Gegners gibt es keine Spielverlegung. Ist dies der Fall wird das Spiel mit 2 Punkten und 5:0 Toren für den Gegner des Antragstellers gewertet. Der Antragsteller muss Halle und Schiedsrichter für den Ersatzspieltag selbst organisieren. Ein Ersatztermin sollte kurzfristig festgelegt werden.

#### **Spielzeit:**

Die Spielzeit beträgt 2 x 25 Minuten, Pause 10 Minuten

#### **Schiedsrichterwesen:**

Es werden Vereins-Schiedsrichtergespanne eingesetzt. Die Einteilung der Schiedsrichtern stellenden Vereine ist dem Spielplan zu entnehmen. Stellt ein Verein kein Schiedsrichtergespann, versucht der ausrichtende Verein für einen Ersatz zu sorgen. Fehlende Schiedsrichter werden grundsätzlich mit einem Betrag in Höhe von Euro 25,00 zu Gunsten des Abschlussfestes bestraft.

### **Spielprotokoll:**

Es sind die derzeitigen Spielberichtsbogen zu verwenden, wobei lediglich die jeweils am Spiel beteiligten Mannschaften, sowie der Ausrichter eine Ausfertigung bekommen. Der Ausrichter ist verpflichtet das Spielprotokoll für eine evtl. Einsichtnahme bis zum Ende der Saison aufzubewahren.

Die Spielergebnisse sind sofort nach Beendigung des Spieltages durch den Ausrichter via „WhatsApp“ an die Verantwortlichen (Oldie Cup) zu melden.

### **Cup Gewinner:**

Die Mannschaft mit den meisten Pluspunkten ist am Saisonende Sieger des Oldie Cups. Sollten Mannschaften Punktgleich sein, so zählt

- a. Der direkte Vergleich, bei unentschieden
- b. Gesamttorverhältnis, ist dieses gleich
- c. Die Anzahl der geschossenen Tore, ist diese auch gleich
- d. Losentscheid, durchgeführt von der Spielleitung.

### **Rechtsangelegenheiten:**

Rechtsangelegenheiten werden durch das Organisationsteam des Oldie Cups geklärt. Anträge sind innerhalb von 10 Tagen nach dem Ereignis schriftlich einzureichen.

### **Finanzielle Regelung:**

Das Meldegeld pro Mannschaft beträgt ab der Saison 2018-2019 Euro 140,00 und dient zur Gestaltung des Abschlussfestes. Der Betrag ist vor dem ersten Spieltag an die nachstehend genannte Bankverbindung zu überweisen:

Kontoinhaber: Harald Jordan

IBAN: DE6850890000010807107

BIC: GENODEF1VBD

Verwendungszweck: Oldie-Cup 205-2016 + Vereinsname

Sofern im Rahmen der Spieltage ein eigener Verkauf von Speisen und Getränken organisiert ist, sollte ein Kasten Bier (24 x 0,5l) zum Spezialpreis von Euro 25,00 abgegeben werden. Die teilnehmenden Mannschaften sind angehalten keine eigenen Getränke (Bierkästen) mitzubringen.

### **Allgemeine Informationen:**

Aktuelle Information, Spielergebnisse, Tabelle, etc. werden im Internet ([www.oldiecup.com](http://www.oldiecup.com)) veröffentlicht. Die Home Page wird weiterhin von Uwe Degner gestaltet und aktualisiert.

Harald Jordan      Konrad Fischer