

## **Durchführungsbestimmungen für die Qualifikationsturniere im Handballkreis Münster der Altersklassen A-/B-/C-Jugend zum Bezirk Nord des HV Westfalen**

### **Allgemeine Bestimmungen**

Es gelten die Satzung des HV Westfalen sowie die Ordnungen des DHB mit den dazu ergangenen Zusatzbestimmungen des WHV in den jeweils gültigen Fassungen in Verbindung mit den Durchführungsbestimmungen (DB) des HV Westfalen. Auf das Dopingverbot (§ 85 SpO/DHB) wird besonders hingewiesen.

Gespielt wird nach den DHB-Spielregeln für Hallenhandball in der aktuellen Fassung und nach den „Richtlinien des HV Westfalen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinder- und Jugendhandball“ (aktueller Stand **1. Juli 2015**) - es sei denn, diese DB sagen in Bezug auf einzelne Regeln etwas anderes aus.

Verstöße gegen die Durchführungsbestimmungen werden nach den Bestimmungen der RO geahndet.

### **A. Ausrichter, Spieltermine und Spielpaarungen**

Ausrichter der Veranstaltungen und verantwortlich für den reibungslosen Ablauf ist der Verein im Handballkreis Münster, der nach erfolgreicher Bewerbung die Ausrichtung erhalten hat. Bei mehreren Bewerbern für dasselbe Turnier erfolgt die Entscheidung über die Ausrichtung durch ein Losverfahren im JA.

Die Qualifikationsturniere finden vom **09.04.2016 bis zum 01.05.2016** statt. Jede gemeldete Mannschaft muss auf Einladung der spielleitenden Stellen an den Qualifikationsturnieren teilnehmen. Die Einladung zu den einzelnen Turnieren erfolgt durch den Handballkreis Münster.

Die Spielpaarungen werden im Rahmen der Arbeitstagung der „Technischen Kommission“ des Handballkreises Münster ermittelt.

### **B. Teilnehmermeldungen, Kaderlisten**

Die teilnehmenden Vereine haben ihre Jugendmannschaften bis zum **31.01.2016** an den Handballkreis Münster zu melden.

Zu den Qualifikationsspielen im HK Münster wird in den jeweiligen Altersklassen nur eine beschränkte Anzahl von Mannschaften (max. 6 Mannschaften) zugelassen.

Melden sich mehr Mannschaften zur Qualifikation an, werden die drei besten Kreis-  
mannschaften für die Qualifikation durch den JA gesetzt. Die Entscheidung über die  
zu setzenden Mannschaften erfolgt über ein Punkteranking des Handballkreises  
Münster. Hierbei werden Punkte für die Ligenzugehörigkeit der jeweiligen Jahrgänge  
der vergangenen vier Spielzeiten vergeben.

| Liga                                    | Punkte |
|---|--------|
| Kreisliga                               | 1      |
| Kreismeisterschaft (KL)                 | 2      |
| Bezirksliga                             | 3      |
| Bezirksmeisterschaft (D-Jugend)         | 4      |
| Landesliga                              | 5      |
| Oberliga                                | 6      |
| Westfalenmeisterschaft (A-/B-/C-Jugend) | 7      |
| Westdeutsche Meisterschaft (B-Jugend)   | 8      |
| JBLH                                    | 10     |
| Deutsche Meisterschaft                  | 12     |

Hinweis: Die Punkte innerhalb einer Saison werden nicht addiert, sondern es gilt die  
jeweils höchste erspielte Punktzahl (Beispiel: Die MJD eines Vereins spielt Kreisliga,  
wird Kreismeister und Bezirksmeister, so erhält sie nicht 7 Punkte (Kreisliga → 1  
Punkt, Kreismeister → 2 Punkte, Bezirksmeister → 4 Punkte), sondern 4 Punkte für  
die Bezirksmeisterschaft als höchste erspielte Punktzahl!

Die restlichen Mannschaften spielen in einer Vorqualifikation die drei verbliebenen  
Startplätze aus.

Die Kaderlisten der teilnehmenden Mannschaften sind spätestens bis zum  
**06.04.2016** den zuständigen Staffelleitern (s. Anhang) des Handballkreises Münster  
per E-Mail zuzusenden. Der entsprechende Vordruck des Handballkreises Münster  
ist dafür zu nutzen (HKM\_KaL\_ÜK-Quali).

Veränderungen in der eingereichten Kaderliste sind möglich, diese sind dem zustän-  
digen Staffelleiter des Handballkreises Münster zeitnah per E-Mail anzuzeigen.

Bei Missachtung dieser Frist handelt es sich um eine Ordnungswidrigkeit, die gemäß  
§ 25 RO geahndet wird.

## C. Altersklassen

### a. A-Jugend

Spielberechtigt sind Spieler/innen, die am **01.01.1998 oder später** geboren und im  
Besitz eines gültigen Spieldausweises sind.

### b. B-Jugend

Spielberechtigt sind Spieler/innen, die am **01.01.2000 oder später** geboren und im  
Besitz eines gültigen Spieldausweises sind.

### c. C-Jugend

Spielberechtigt sind Spieler/innen, die am **01.01.2002 oder später** geboren und im Besitz eines gültigen Spieldausweises sind.

## D. Spielpläne

Die amtlichen Spielpläne mit Anwurfzeiten, Hallenangaben und Schiedsrichteransetzungen im SIS-Handball sind verbindlich.

Sie gelten als Einladung für die Gastvereine und die Schiedsrichter.

Bezüglich aller Anschriften (Vereine, Schiedsrichter, Hallen) gelten die Eingaben im SIS-Handball-Programm.

Der Modus zu den Qualifikationen ist in diesen DB (s. Anhang) einzusehen.

## E. Spieltechnische Bestimmungen

1. Die organisatorische und spieltechnische Überwachung liegt bei den spielleitenden Stellen des Handballkreises Münster (Adressen s. Anhang).
2. Gespielt wird nach den Internationalen Hallenhandball-Regeln (IHR) in der derzeit für den DHB gültigen Fassung.
3. Es gelten die Satzung des HV Westfalen und die Ordnungen des DHB und WHV einschließlich der dazu ergangenen Zusatzbestimmungen des WHV in Verbindung mit der Jugendordnung des WHV.

### 4. Die Spielzeit bei Spielen in Turnierform

Es gelten die folgenden Spielzeiten in den jeweiligen Altersklassen bei allen Spielen in Turnierform:

| AK  | Spielzeit   | Halbzeit         | TTO  | SW   |
|-----|-------------|------------------|------|------|
| MJA | 2 x 15 Min. | 1 Min. (wie TTO) | nein | nein |
| MJB | 2 x 13 Min. | 1 Min. (wie TTO) | nein | nein |
| MJC | 2 x 13 Min. | 1 Min. (wie TTO) | nein | nein |
| WJA | 2 x 20 Min. | 5 Min.           | ja   | ja   |
| WJB | 2 x 12 Min. | 1 Min. (wie TTO) | nein | nein |
| WJC | 2 x 13 Min. | 1 Min. (wie TTO) | nein | nein |

AK = Altersklasse; TTO = Team-Time-Out; SW = Seitenwechsel

### 5. Verbindliche Vorgaben zur Spielweise

Folgende Richtlinien der Wettkampfstruktur des DHB sind einzuhalten:

#### a. A-/B-Jugend

- Alle Abwehrformationen sind erlaubt.

- Gewechselt werden darf nur bei Ballbesitz der eigenen Mannschaft sowie bei Team-Time-Out und Time-Out.

#### b. C-Jugend

- Es muss eine offensive Abwehrformation gespielt werden.  
Folgende Varianten sind erlaubt: 0-6, 3-3, 3-2-1 und 1-5  
Folgende Varianten sind **verboten**: 6-0, 5-1 und 4-2 (vgl. Einheitliche Wettkampfstruktur für Kinder- Jugendhandball, Stand: 01. Juli 2015)
- Einzelmanddeckung (kurze Deckung) ist grundsätzlich verboten.
- Gewechselt werden darf nur bei Ballbesitz der eigenen Mannschaft sowie bei Team-Time-Out und Time-Out.

### 6. Entscheidungen bei Punktgleichheit

Um bei Punktgleichheit von zwei oder mehr Mannschaften eine Entscheidung herbeiführen zu können, wird wie folgt verfahren:

#### a. Sind zwei Mannschaften punktgleich, erfolgt die Wertung:

- (1) Nach dem direkten Vergleich.
- (2) Bei unentschiedenem direkten Vergleich, nach der besseren Gesamttordifferenz (laut Abschlusstabelle).
- (3) Bei gleicher Gesamttordifferenz nach der Anzahl der erzielten Tore (laut Abschlusstabelle).
- (4) Bei gleicher Gesamttordifferenz und gleicher Anzahl der erzielten Tore (laut Abschlusstabelle) erfolgt ein Entscheidungsspiel gemäß E7.

#### b. Sind mehr als zwei Mannschaften punktgleich, ist anhand der Ergebnisse der Spiele dieser Mannschaften untereinander eine gesonderte Tabelle anzufertigen. In dieser Tabelle erfolgt die Wertung:

- (1) Nach Punkten.
- (2) Bei Punktgleichheit nach der besseren Tordifferenz (innerhalb der gesonderten Tabelle).
- (3) Bei gleicher Tordifferenz nach der Anzahl der erzielten Tore (innerhalb der gesonderten Tabelle).
- (4) Bei gleicher Anzahl der erzielten Tore nach der besseren Gesamttordifferenz (laut Abschlusstabelle).
- (5) Bei gleicher Gesamttordifferenz nach der Anzahl der erzielten Tore (laut Abschlusstabelle).
- (6) Bei gleicher Gesamttordifferenz und gleicher Anzahl der erzielten Tore (laut Abschlusstabelle) erfolgen Entscheidungsspiele gemäß E7.

### 7. Entscheidungsspiele

Kann nach E6 a. oder b. keine Entscheidung herbeigeführt werden, müssen die Platzierungen der punktgleichen Mannschaften über Entscheidungsspiele ausgespielt werden. Diese Entscheidungsspiele werden in Form eines 7m-Werfens gem. Kommentar zur Regel 2.2 IHR zur Ermittlung der endgültigen Platzierung

ausgetragen. 7m-Werfen zwischen punktgleichen Mannschaften müssen unmittelbar im Anschluss an das letzte Qualifikationsturnier stattfinden.

#### 8. Rückmeldung

Mannschaften, die laut Abschlusstabelle der Qualifikation im HK Münster einen Startplatz auf Bezirksebene/HV-Ebene in Anspruch nehmen dürfen, müssen ihre Teilnahme an den Qualifikationsspielen im Bezirk/HVW schriftlich per E-Mail beim JA-Vorsitzenden (S. Anhang) bestätigen. Diese Teilnahmebestätigung muss bis spätestens 18:00 Uhr am ersten Werktag nach Beendigung des letzten Qualifikationsturniers/-spiels erfolgen. Ansonsten wird die Mannschaft nicht zu den weiterführenden Qualifikationsspielen gemeldet und eine nachrangig platzierte Mannschaft darf den Startplatz einnehmen.

#### 9. Mannschaftsabmeldung auf Bezirks-/HVW-Ebene

Melden sich Mannschaften nach schriftlich erklärter Teilnahme von den Qualifikationen auf Bezirks-/HVW-Ebene ab, so werden diese Mannschaften im Punkteranking des HK Münster negativ bewertet (-5 Punkte).

#### 10. Sperren

Disqualifikationen (mit Bericht) nach Regel 8:6 und 8:10 der Internationalen Handballregeln ziehen eine automatische Sperre für das nächste Spiel der Qualifikationsrunde nach sich (DHB RO §17 (1)).

Die sich aus §§ 17, 18 Rechtsordnung (RO) ergebenden Rechte der Spielleitenden Stelle, weitere Maßnahmen zu treffen, bleiben unberührt.

#### 11. Die für die Austragung der Spiele vorgesehenen Sporthallen bedürfen der Anerkennung des HV Westfalen. Die Spielfläche muss 40 x 20 m betragen.

Die Hausordnung der Sporthallen ist von den Vereinen genau zu beachten.

#### 12. Die Sporthallen sind mindestens eine Stunde vor Spielbeginn zu öffnen.

#### 13. Der Einsatz von Ordnern obliegt dem Heimverein. Er ist auf jeden Fall für die Sicherheit der Spieler/innen und Schiedsrichter verantwortlich.

#### 14. Ist eine öffentliche Zeitmessaanlage vorhanden, muss diese benutzt werden. Die Bedienung erfolgt am Zeitnehmertisch und nur durch den Zeitnehmer.

Ist keine regelgerechte öffentliche Zeitmessaanlage vorhanden, bedient sich der Zeitnehmer einer auf dem Zeitnehmertisch aufzustellenden angemessenen Tischstoppuhr.

Sind beide Möglichkeiten nicht gegeben, so können in Abstimmung mit den Schiedsrichtern andere Zeitmessungen abgesprochen werden.

#### 15. Die „Technische Kommission“ des HK Münster lädt die Vereine ein und fordert Lizenzschiedsrichter beim Kreisschiedsrichterwart an. Es sollen ausschließlich SR-Gespanne angesetzt werden.

Der Turnierbeginn darf ohne Zustimmung der spielleitenden Stellen an Samstagen nicht vor **11:00** Uhr, an Sonntagen nicht vor **10:00** Uhr liegen.

Der austragende Verein stimmt sich bezüglich des Turnierbeginns mit der spielleitenden Stelle ab.

Die Eingabe der Anwurfzeiten erfolgt durch die spielleitende Stelle.

Spielverlegungen sind grundsätzlich nicht möglich.

Die im Spielplan genannten Anwurfzeiten sind bindend.

16. Der spielleitenden Stelle bleibt das Recht vorbehalten, die Spiel- und Zeitpläne festzusetzen und Spielplankorrekturen auch aus hallentechnischen Gründen vorzunehmen.

Diese sind für die beteiligten Vereine ohne Einspruchsmöglichkeit bindend.

17. Die ausrichtenden Vereine stellen den Schiedsrichtern eine von diesen zu verschließende Kabine, falls dieses nicht möglich ist, einen zu verschließenden Schrank zur Verfügung. Ist beides nicht möglich, so übergeben die Schiedsrichter ihre persönlichen Sachen dem Mannschaftsverantwortlichen des gastgebenden Vereins zur Beaufsichtigung. Ausgenommen von dieser Regelung sind Wertsachen (Schmuck, Barbeträge usw.).

18. Die Regelungen zum „Team-Time-Out“ werden entsprechend der Ausführungen unter Punkt E4 dieser DB angewendet.

19. Dem Ausrichter der Veranstaltung ist es erlaubt, für die Dauer des Turniers die Aufgaben für Zeitnehmer und Sekretär auf Sportkameraden des Vereines mit gültigem Zeitnehmerausweis zu übertragen. Dieses ist im Spielbericht zu vermerken. Auch sind alle Gastvereine frühzeitig darüber zu unterrichten.

Sollte der Ausrichter der Veranstaltung keine Zeitnehmer stellen, ist wie folgt zu verfahren:

- Der Zeitnehmer wird vom erstgenannten, der Sekretär vom zweitgenannten Verein gestellt.
- Der Zeitnehmer und der Sekretär haben sich in den Spielbericht einzutragen.

20. Die angesetzten Anwurfzeiten sind einzuhalten.

Alle Mannschaften sollten pünktlich zum Turnier anreisen. **Spätestens 30 Minuten vor** Spielbeginn müssen die Mannschaften spielfähig im Sinne des § 50 Abs.1 (c) Spielordnung (SpO) anwesend sein.

Tritt eine Mannschaft zu einem Qualifikationsspiel schuldhaft nicht an, so scheidet sie automatisch aus der Qualifikation aus. Die Ansetzung wird gem. § 50 Abs.1 Spielordnung (SpO) gegen die fehlbare Mannschaft gewertet.

Gegen die schuldhafte Mannschaft wird neben der Spielwertung eine Geldstrafe in Höhe von **75,00 €** verhängt.

21. Die Spielergebnisse sind **spätestens 2 Stunden** nach Turnierschluss durch den Ergebnisdienst im SIS-Handball-Programm an die spielleitende Stelle zu melden. Verantwortlich hierfür ist der ausrichtende Verein.

22. Bei Turnieren füllt jeder Verein vor Spielbeginn eine Mannschaftsliste aus (kann auch ausgefüllt mitgebracht werden), diese ist **spätestens 10 Minuten** vor Spielbeginn den Schiedsrichtern zur Kontrolle zu übergeben. Für jedes Turnierspiel ist

ferner ein Spielbericht auszufüllen, in dem nur noch die Rückennummern der Spieler/innen einzutragen sind. Änderungen sind auf der Mannschaftsliste und im Spielbericht kenntlich zu machen.

Bei Einzelspielen entfällt das Ausfüllen einer Mannschaftsliste, die Eintragungen erfolgen vollständig auf dem Spielbericht.

Jeder Spielbericht ist von den beteiligten Mannschaften und den Schiedsrichtern zu unterschreiben.

Es sind nur die Originalspielberichte des Handballkreises Münster zugelassen.

23. Der ausrichtende Verein ist für die Versendung der Spielberichtsformulare unmittelbar nach dem Turnierende verantwortlich.

Die **Spielberichte** und die **Mannschaftslisten** sind an den zuständigen Staffelleiter (s. Anhang), die **Durchschriften** an den Schiedsrichter-Lehrwart (s. Anhang) zu senden.

24. Bei gleicher oder verwechselbarer Spielkleidung (Entscheidung durch die Schiedsrichter) wechselt der zweitgenannte Verein die Trikots. Der ausrichtende Verein stellt Überzieh-Leibchen zur Verfügung.

25. Der Veranstalter hat für einen ausreichenden Ordnungs- und Sanitätsdienst in den Sporthallen sorgen.

26. Eine amtliche Aufsicht (Beauftragte/r des Kreises Münster) kann vom Vorsitzenden der „Technischen Kommission“ in Abstimmung mit dem Vorsitzenden des Jugendausschusses benannt werden. Sie muss für die Zeit des jeweiligen Turniers telefonisch erreichbar sein.

27. Ein Exemplar dieser Durchführungsbestimmung in aktueller Fassung muss in Papierform am Kampfgericht vorliegen.

## F. Wirtschaftliche Bestimmungen

1. Die Spiele in den Kreisqualifikationen des HK Münster sind Veranstaltungen der ausrichtenden Vereine.
2. Gem. Beschluss des Kreisvorstandes werden die Schiedsrichter wie folgt abgerechnet:
  - a. Spielleitungsentschädigung nach E4 werden in Höhe von **5,00 €** je angefangene 15 Minuten Turnierspielzeit vergütet.
  - b. Fahrtkosten gem. gültiger WHV FinO.
3. Die Kosten für die Schiedsrichter werden über das Pooling des HK Münster aufgenommen.

Der ausrichtende Verein des jeweiligen Turniers übernimmt die Auslagen der Schiedsrichter und hat die notwendigen Finanzmittel auszulegen. Die Abrechnung der Kosten erfolgt im Anschluss an das jeweilige Turnier durch den ausrichtenden Verein. Dieser bezahlt die Schiedsrichter bar aus.

Die SR müssen ihre Kosten auf den Spielberichtsbögen eintragen. Die ausrichtenden Vereine sind dazu verpflichtet zu kontrollieren, ob sämtliche SR-Kosten des Turniers auf den Spielberichtsbögen eingetragen worden sind.

Die ausrichtenden Vereine reichen die Kostenbelege der SR – vollständig und unter Verwendung der SR-Gesamtkostenübersicht (HKM-Formular) – per Mail oder Post beim Kassenwart (s. Anhang) des Handballkreises Münster ein. Das Pooling der Kosten erfolgt zusammen mit dem Pooling der anderen Ligen mit der Herbstrechnung des Handballkreises.

Fehlerhafte Rückzahlungen, die aus fehlenden Eintragungen in den Spielberichten oder auf Grund fehlender SR-Belege resultieren, gehen zu Lasten des jeweiligen ausrichtenden Vereins.

4. Eintrittspreise werden nicht erhoben.

## G. Sonstige Hinweise

Die ausrichtenden Vereine sind verpflichtet, einen Verkauf (Getränke, Imbiss) einzurichten.

Da es sich um eine Jugendveranstaltung handelt, sollte ein Ausschank von alkoholischen Getränken maßvoll gehandhabt werden. Auf jeden Fall ist sicher zu stellen, dass kein Alkohol in den Wettkampfbereich gelangt.

Für die ordnungsgemäße organisatorische Abwicklung der Veranstaltung ist der ausrichtende Verein zuständig.

Im Namen der Mitglieder der technischen Kommission und des Jugendausschuss des Handballkreises Münster wünschen wir den Spielen einen guten Verlauf und allen Mannschaften den erhofften sportlichen Erfolg.

Münster, den 19. März 2016

Jörg Wesemann  
(Vorsitzender der Technischen Kommission)

Alexander Seitz  
(Vorsitzender des Jugendausschusses)



## Anhang

### Quali-Modus 2016

#### MJA (2 SpT)

10 Mannschaften gemeldet

7 Mannschaften → Vor-Quali

3 Mannschaften werden gesetzt (nach Punktesystem)

| <u>1. Spieltag</u>  | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>            | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
|---|----------------|-------------------------|--------------------|------------------|
| Vor-Quali   | 09.04.2016     | 7er-JggJ-Runde (Teil 1) | 11 Spiele          | 2x 15 Min.       |
| Vor-Quali   | 10.04.2016     | 7er-JggJ-Runde (Teil 2) | 10 Spiele          | 2x 15 Min.       |
| Haupt-Quali   | 09./10.04.2016 | 3er-JggJ-Runde          | 3 Spiele           | 2x 15 Min.       |
| Platz 1, 2 und 3 der Vor-Quali steigen in die Haupt-Quali ein. (Punktemitnahme) |                |                         |                    |                  |
| <u>2. Spieltag</u>  | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>            | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
| Haupt-Quali   | 16./17.04.2016 | Restspiele              | 6 Spiele           | 2x 15 Min.       |

Platz 1 + 2 → JBLH/OL-Quali Bezirk; Platz 3 + 4 → LL-Quali Bezirk, Platz 5 + 6 → KL

#### MJB (2 SpT)

7 Mannschaften gemeldet

4 Mannschaften → Vor-Quali

3 Mannschaften werden gesetzt (nach Punktesystem)

| <u>1. Spieltag</u>  | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>   | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
|---|----------------|----------------|--------------------|------------------|
| Vor-Quali   | 09./10.04.2016 | 4er-JggJ-Runde | 6 Spiele           | 2x 13 Min.       |
| Haupt-Quali   | 09./10.04.2016 | 3er-JggJ-Runde | 3 Spiele           | 2x 13 Min.       |
| Platz 1, 2 und 3 der Vor-Quali steigen in die Haupt-Quali ein. (Punktemitnahme) |                |                |                    |                  |
| <u>2. Spieltag</u>  | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>   | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
| Haupt-Quali   | 16./17.04.2016 | Restspiele     | 9 Spiele           | 2x 13 Min.       |

Platz 1 + 2 → OL-Quali Bezirk; Platz 3 → LL-Startplatz; Platz 4 + 5 → LL-Quali Bezirk, Platz 6 → KL

#### MJC (3 SpT)

8 Mannschaften gemeldet

5 Mannschaften → Vor-Quali

3 Mannschaften werden gesetzt (nach Punktesystem)

| <u>1. Spieltag</u>  | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>            | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
|---|----------------|-------------------------|--------------------|------------------|
| Vor-Quali   | 09./10.04.2016 | 5er-JggJ-Runde (Teil 1) | 5 Spiele           | 2x 13 Min.       |
| Haupt-Quali   | 09./10.04.2016 | 3er-JggJ-Runde          | 3 Spiele           | 2x 13 Min.       |
| <u>2. Spieltag</u>  | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>            | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
| Vor-Quali   | 16./17.04.2016 | 5er-JggJ-Runde (Teil 2) | 5 Spiele           | 2x 13 Min.       |
| Platz 1, 2 und 3 der Vor-Quali steigen in die Haupt-Quali ein. (Punktemitnahme) |                |                         |                    |                  |
| <u>3. Spieltag</u>  | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>            | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
| Haupt-Quali   | 23./24.04.2016 | Restspiele              | 9 Spiele           | 2x 13 Min.       |

Platz 1 + 2 → OL-V-Startplatz; Platz 3 + 4 → OL-V-Quali Bezirk, Platz 5 + 6 → KL

JggJ = Jeder gegen Jeden

### WJA (2 SpT)

5 Mannschaften gemeldet

| <u>1. Spieltag</u> | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>            | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
|--------------------|----------------|-------------------------|--------------------|------------------|
| Quali              | 09./10.04.2016 | 5er-JggJ-Runde (Teil 1) | 5 Spiele           | 2x 20 Min.       |
| <u>2. Spieltag</u> | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>            | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
| Quali              | 16./17.04.2016 | 5er-JggJ-Runde (Teil 2) | 5 Spiele           | 2x 20 Min.       |

Platz 1 - 4 → OL-V-Quali Bezirk, Platz 5 → KL

### WJB (2 SpT)

4 Mannschaften gemeldet

| <u>1. Spieltag</u> | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>          | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
|--------------------|----------------|-----------------------|--------------------|------------------|
| Quali              | 16./17.04.2016 | 4er-JggJ-Runde (Hin)  | 6 Spiele           | 2x 12 Min.       |
| <u>2. Spieltag</u> | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>          | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
| Quali              | 23./24.04.2016 | 4er-JggJ-Runde (Rück) | 6 Spiele           | 2x 12 Min.       |

Platz 1 → OL-V-Startplatz; Platz 2 - 4 → OL-V-Quali Bezirk

### WJC (2 SpT)

3 Mannschaften gemeldet

| <u>1. Spieltag</u> | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>          | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
|--------------------|----------------|-----------------------|--------------------|------------------|
| Quali              | 16./17.04.2016 | 3er-JggJ-Runde (Hin)  | 3 Spiele           | 2x 13 Min.       |
| <u>2. Spieltag</u> | <u>Datum</u>   | <u>Modus</u>          | <u>Anz. Spiele</u> | <u>Spielzeit</u> |
| Quali              | 23./24.04.2016 | 3er-JggJ-Runde (Rück) | 3 Spiele           | 2x 13 Min.       |

Platz 1 → OL-V-Startplatz; Platz 2 - 4 → OL-V-Quali Bezirk

## Adressen

### **Spielleitende Stelle (männliche/weibliche Jugend außer MJB):**

Christian Maaß  
Scharnhorststr. 2a  
48151 Münster  
Telefon: 0251 – 20883111 (p),  
Mobil: 0172 - 5821222  
E-Mail: [jungenwart@handballkreis-muenster.de](mailto:jungenwart@handballkreis-muenster.de)

### **Spielleitende Stelle (MJB):**

Annalinda Vosshage  
Wolbecker Straße 101  
48155 Münster  
Telefon: 0251 – 1367887 (p),  
Mobil: 0176 - 75650276  
E-Mail: [frauenwartin@handballkreis-muenster.de](mailto:frauenwartin@handballkreis-muenster.de)

### **Rechtswart:**

Wolfgang Bosse  
Bahnhofstraße 8  
48268 Greven  
Telefon: 02575 – 2142  
E-Mail: [rechtswart@handballkreis-muenster.de](mailto:rechtswart@handballkreis-muenster.de)

### **Kassenwart:**

Klaus Feldt  
Maikottenweg 17  
48155 Münster  
Telefon: 0251 - 3833360, Mobil:0174-3365424 (d)  
E-Mail: [kassenwart@handballkreis-muenster.de](mailto:kassenwart@handballkreis-muenster.de)

### **JA-Vorsitzender:**

Alexander Seitz  
Fanny-Hensel-Str. 17  
48291 Telgte  
Telefon: 02504 - 739501 (p)  
Mobil: 0176 – 40059819  
E-Mail: [jugendausschussvorsitzender@handballkreis-muenster.de](mailto:jugendausschussvorsitzender@handballkreis-muenster.de)