



Ausschreibung der Jugend-Qualifikations-Turniere 2023

1 Veranstalter / Zweck der Jugend-Qualifikations-Turniere

- 1.1 Der Jugendausschuss (JA) des Hamburger Basketball-Verbandes (HBV) gibt die Ausschreibung der Jugend-Qualifikations-Turniere 2023 (JQT) bekannt.
- 1.2 Das JQT in der jeweiligen Altersklasse dient dem JA als Entscheidungshilfe für die Einteilung der beiden höchsten Liga in der jeweiligen Altersklasse.
- 1.3 **Das Qualifikationsturnier wird in den Altersklassen der U12, U14, U16 und U18 ausgetragen, sofern es keine eindeutigen Meldeergebnisse gibt.** Die Jahrgänge und Spieltermine sind in der Anlage A veröffentlicht.

2 Durchführung der JQT

- 2.1 Das JQT in der U18 und U16 wird in bis zu zwei Runden gespielt. In der Runde 1 spielen Mannschaften, die sich für die Leistungsrunde des Spieljahres 2023/24 qualifizieren möchten. In der Runde 2 spielen Mannschaften, die sich für die Offene Runde A des Spieljahres 2023/24 qualifizieren möchten.
- 2.2 Das JQT in der U14 und U12 wird in bis zu zwei Runden gespielt. In der Runde 1 spielen Mannschaften, die sich für die Leistungsrunde des Spieljahres 2023/24 qualifizieren möchten. In der Runde 2 spielen Mannschaften, die sich für die Offene Runde A des Spieljahres 2023/24 qualifizieren möchten, wobei alle Mannschaften der Runde 1, die sich nicht für die Leistungsrunde qualifiziert haben, auch an der Runde 2 teilnehmen.

3 Einteilung der Leistungsrunde / Offenen Runde A und B der U18 und U16

- 3.0 *Aufgrund des Meldeergebnisses finden keine JQT in der U18 und U16 Runde 2 statt. Die für diese Runden gemeldeten Mannschaften spielen in der gewünschten Liga.*
- 3.1 Direkt qualifiziert (ohne Teilnahme am JQT) für die Leistungsrunde sind die vier bestplatziertesten Mannschaften in der Jugendrangliste der jeweiligen Altersklasse.
- 3.2 Teilnahmeberechtigt an der Runde 1 der JQT sind die folgenden acht Mannschaften der Jugendrangliste.
- 3.3 Teilnahmeberechtigt an der Runde 2 der JQT sind die folgenden acht Mannschaften der Jugendrangliste.



- 3.4 Sollten Mannschaften, denen nach der Rangliste ein Platz in einem JQT zusteht, nicht für die entsprechende Liga melden, rücken die nachfolgenden Mannschaften einen Platz auf.
- 3.5 Qualifiziert für die Leistungsrunde sind die Plätze 1 bis 4 der Runde 1.
- 3.6 Qualifiziert für die Offene Runde A sind die Plätze 5 bis 8 der Runde 1 sowie die Plätze 1 bis 4 der Runde 2.
- 3.7 Alle weiteren Mannschaften nehmen an der Offenen Runde B teil.
- 3.8 Der Jugendausschuss kann in besonderen Situationen nach Beratungen auf dem Leistungssportforum Abweichungen der Punkte 3.1 bis 3.7 beschließen.

4 Einteilung der Leistungsrunde / Offenen Runde A und B der U14

- 4.0 *Aufgrund des Meldeergebnisses findet kein JQT in der W14 statt. Alle Mannschaften spielen in der gewünschten Liga.*
- 4.1 Teilnahmeberechtigt am JQT der U14 sind alle gemeldeten Mannschaften.
- 4.2 Qualifiziert für die Leistungsrunde sind die Plätze 1 bis 8 der Runde 1.
- 4.3 Qualifiziert für die Offene Runde A sind die Plätze 1 bis 10 der Runde 2.
- 4.4 Alle weiteren Mannschaften nehmen an der Offenen Runde B teil.
- 4.5 Der Jugendausschuss kann in besonderen Situationen nach Beratungen auf dem Leistungssportforum Abweichungen der Punkte 4.1 bis 4.4 beschließen.

5 Einteilung der Leistungsrunde / Offenen Runde A und B der U12

- 5.0 *Aufgrund des Meldeergebnisses findet kein JQT in der W12 statt. Alle Mannschaften spielen in der gewünschten Liga.*
- 5.1 Teilnahmeberechtigt am JQT der U12 sind alle gemeldeten Mannschaften.
- 5.2 Qualifiziert für die Leistungsrunde sind die Plätze 1 bis 10 der Runde 1.
- 5.3 Qualifiziert für die Offene Runde A sind die Plätze 1 bis 10 der Runde 2.
- 5.4 Alle weiteren Mannschaften nehmen an der Offenen Runde B teil.
- 5.5 Der Jugendausschuss kann in besonderen Situationen nach Beratungen auf dem Leistungssportforum Abweichungen der Punkte 5.1 bis 5.4 beschließen.



6 Teilnehmer am JQT

- 6.1 Teilnahmeberechtigt sind Mannschaften von Vereinen oder Spielgemeinschaften, die Mitglied im HBV sind. Im weiteren Text schließt der Begriff Verein die Spielgemeinschaft mit ein.
- 6.2 Spielberechtigt sind Spieler/innen der jeweiligen Altersklasse. Die üblichen altersbezogenen Aushilfsregelungen gelten entsprechend.
Die Spieler/innen haben ihre Identität zu Beginn des JQT mit einem Teilnehmerausweis / Kinder- oder Personalausweis nachzuweisen.
Die Identitäts- und Altersnachweise sind zusammen mit dem Mannschaftsmeldebogen vor dem ersten Spiel des JQT dem vom JA benannten Verantwortlichen in der Sporthalle vorzulegen.
Die Mannschaftsliste muss vom Jugendwart oder Abteilungsleiter des Vereins unterschrieben und mit dem Vereinsstempel versehen sein.
Sind die genannten Voraussetzungen nicht erfüllt, wird die Mannschaft nicht zum JQT zugelassen.
- 6.3 Jede/r Spieler/in darf beim JQT nur für einen Verein spielen. Dies gilt auch altersklassenübergreifend.
- 6.4 Jede/r Spieler/in darf beim JQT in einer Altersklasse nur für eine Mannschaft spielen. Ein Aushelfen ist nicht möglich.
- 6.5 Spieler/innen, die einen Teilnehmerausweis bei einem anderen als dem Verein haben, für den sie beim JQT spielen, müssen eine schriftliche Freigabe des vorherigen Vereins vorweisen können. Diese muss den vollständigen Namen, das Geburtsdatum, die TA-Nummer sowie eine Unterschrift des Jugendwartes oder Abteilungsleiters und einen Vereinsstempel des abgebenden Vereins beinhalten.
- 6.6 In den Runden 1 und 2 der M18 sind Spieler des Jahrgangs 2006, die in der Saison 2022/23 über eine Teilnahmeberechtigung in der NBBL verfügen, nicht spielberechtigt.
- 6.7 In den Runden 1 und 2 der M16 sind für jede Mannschaft maximal zwei Spieler des Jahrgangs 2008 spielberechtigt, die in der Saison 2022/23 über eine Teilnahmeberechtigung in der JBBL verfügen. Diese Spieler dürfen im Laufe eines Turniers nicht gewechselt werden.
- 6.8 Der Jugendausschuss kann Ausnahmen zu den Punkten 6.6 und 6.7 genehmigen, sofern offensichtlich ist, dass ein Spieler in der kommenden Saison nicht in der JBBL oder NBBL spielen wird.
- 6.9 Jede Mannschaft darf pro Spiel bis zu 12 Spieler/innen einsetzen. Während eines Turniers dürfen insgesamt mehr als 12 Spieler/innen eingesetzt werden.
- 6.10 Vereine sollen im Sinne der sportlichen Fairness und Vergleichbarkeit auf den Einsatz von Spieler/innen verzichten, von denen sie wissen, dass sie im folgenden Spieljahr nicht in dieser Mannschaft spielen werden. Dies gilt insbesondere für



Spieler/innen von Vereinen, deren erste Mannschaft für die Leistungsrunde gesetzt ist.

7 Ausgabe der Spielpläne

- 7.1 Die Spielpläne mit Schiedsrichter- und Kampfgerichtsansetzungen werden mindestens 7 Tage vor dem jeweiligen Turnier an die meldenden Vereine versandt. Kurzfristige Änderungen aufgrund von Zurückziehungen von Mannschaften sind möglich.

8 Instanzen

- 8.1 Turnierleitung jedes JQT ist die Geschäftsstelle, vor Ort gegebenenfalls der Ausrichter. Die Geschäftsstelle ist für die Meldungen und die Spielpläne mit Schiedsrichter- und Kampfgerichtsansetzungen zuständig.

Der Ausrichter und der vom JA eingesetzte Verantwortliche sind für die Durchführung des JQT vor Ort zuständig.

- 8.2 Proteste sind fristgerecht mit Zahlung von EUR 50,-- beim vom JA benannten Verantwortlichen in der Spielhalle anzumelden.
Ein vereinsneutrales Schiedsgericht bestehend aus zwei Personen und dem vom JA benannten Verantwortlichen trifft sofort eine Entscheidung. Diese Entscheidung ist endgültig und zu protokollieren.
- 8.3. Ergebnissammelstelle ist die Geschäftsstelle. Der jeweilige Ausrichter sendet die Turnierunterlagen (Spielberichte, Platzierungen, Berichterstattung, Abrechnung) innerhalb von drei Tagen an die Geschäftsstelle. Auf Grund der Turnierunterlagen entscheidet die Geschäftsstelle über Ordnungsstrafen.

9 Spielmodus

- 9.1 Die Runden 1 und 2 in der U18 und U16 werden in jeweils zwei Gruppen (A, B) mit je vier Mannschaften im Modus Jeder-gegen-Jeden ausgetragen. Die zweit- und drittplatzierten Mannschaften spielen im Anschluss in einem Überkreuzspiel (A2-B3, B2-A3) die weiteren Platzierungen aus.

- 1. Platz: Erste der Gruppen A und B
- 3. Platz: Sieger Überkreuzspiel 1, Sieger Überkreuzspiel 2
- 5. Platz: Verlierer Überkreuzspiel 1, Verlierer Überkreuzspiel 2
- 7. Platz: 4. Platz der Gruppen A und B

- 9.1a Abweichend von Punkt 9.1 wird die Runde 1 der W16 in zwei Gruppen (A, B) mit je drei Mannschaften im Modus Jeder-gegen-Jeden ausgetragen. Der restliche Spielmodus bleibt gleich.

- 9.2 Die Runde 1 der U14 wird in zwei Gruppen (A, B) mit je vier und einer Gruppe (C) mit fünf Mannschaften im Modus Jeder-gegen-Jeden ausgetragen. Die dritt- und



viertplatzierten Mannschaften der Gruppen A, B, und C spielen im Anschluss in einer Gruppe (D) mit je sechs Mannschaften. Die Ergebnisse der vorherigen Spiele werden übernommen.

- 1. Platz: Erste der Gruppen A, B und C
- 4. Platz: Zweite der Gruppen A, B und C
- 7. Platz: Erster der Gruppe D
- 8. Platz: Zweiter der Gruppe D

Alle weiteren Mannschaften nehmen an der Runde 2 teil.

- 9.3 Die Runde 2 der U14 wird in vier Gruppen (E, F, G, H) mit je drei Mannschaften und zwei Gruppen (J, K) mit je vier Mannschaften ausgetragen. Die zweit- und drittplatzierten Mannschaften spielen im Anschluss in drei Gruppen (L, M, N) mit je vier Mannschaften. Die Ergebnisse der vorherigen Spiele werden übernommen. Die zweitplatzierten Mannschaften der Gruppen L, M und N spielen im Anschluss in einer Gruppe (O) mit drei Mannschaften.

- 1. Platz: Erste der Gruppen E, F, G, H, J und K
- 7. Platz: Erste der Gruppen L, M und N
- 10. Platz: Erster der Gruppe O
- 11. Platz: Zweiter der Gruppe O
- 12. Platz: Dritter der Gruppe O
- 13. Platz: Dritte der Gruppen L, M und N
- 16. Platz: Vierte der Gruppen L, M und N
- 19. Platz: Vierte der Gruppen J und K

- 9.4 Die Runde 1 der U12 wird in drei Gruppen (A, B, C) mit je drei Mannschaften und einer Gruppe (D) mit vier Mannschaften im Modus Jeder-gegen-Jeden ausgetragen. Die zweit- und drittplatzierten Mannschaften spielen im Anschluss in zwei Gruppen (E, F) mit je vier Mannschaften. Die Ergebnisse der vorherigen Spiele werden übernommen.

- 1. Platz: Erste der Gruppen A, B, C und D
- 5. Platz: Erste der Gruppen E und F
- 7. Platz: Zweite der Gruppen E und F
- 9. Platz: Dritte der Gruppen E und F

Alle weiteren Mannschaften nehmen an der Runde 2 teil.

- 9.5 Die Runde 2 der U12 wird in drei Gruppen (G, H, J) mit je drei Mannschaften und einer Gruppe (K) mit vier Mannschaften im Modus Jeder-gegen-Jeden ausgetragen. Die zweit- und drittplatzierten Mannschaften spielen im Anschluss in zwei Gruppen (L, M) mit je vier Mannschaften. Die Ergebnisse der vorherigen Spiele werden übernommen.

- 1. Platz: Erste der Gruppen G, H, J und K
- 5. Platz: Erste der Gruppen L und M



7. Platz: Zweite der Gruppen L und M
9. Platz: Dritte der Gruppen L und M
11. Platz: Vierte der Gruppen L und M
13. Platz: Vierter der Gruppe K

- 9.6 Die Spielgruppen werden in der U18 und U16 anhand der Rangliste und in der U14 und U12 anhand des Vorjahresergebnisses eingeteilt.
- 9.7 In Sonderfällen kann der Jugendausschuss Abweichungen hierzu bekanntgeben.

10 Durchführungsbestimmungen

- 10.1 In der **U14, U16 und U18** wird, mit folgenden Ausnahmen, nach den offiziellen FIBA-Regeln, den Bestimmungen des DBB und des HBV gespielt:

Zeitvorschriften:

- Die Spielzeit beträgt in der U14 gestoppte 2 x 10 Minuten, in der U16 und U18 gestoppte 4 x 6 Minuten.
- Die Halbzeitpause beträgt 3 Minuten.
- Die Verlängerung beträgt gestoppte 3 Minuten.
- In allen Spielen wird mit der 24-Sekunden-Regel gespielt.
- Es gibt eine Auszeit pro Halbzeit. Es gibt eine Auszeit pro Verlängerung.
- Ein Anspruch auf Einspielzeit besteht für keine Mannschaft. Die Spiele sind durch die Schiedsrichter pünktlich anzupfeifen. Ein widerrechtliches Verhalten aller Beteiligten (Mannschaften, Schiedsrichter) kann ein Strafgeld nach sich ziehen. Davon ausgenommen ist eine Verzögerung der Spiele auf Grund eines vorherigen Spieles.
- Macht es das Meldeergebnis erforderlich, kann die Spielzeit vom JA kurzfristig verändert werden.

Fouls:

- Mit dem 4. persönlichen Foul ist für den Spieler / die Spielerin das Spiel beendet.
- Innerhalb einer Halbzeit gibt es nach dem 6. Foul Mannschaftsfouls (Freiwürfe ab dem 7. Foul).

Ball, Linien:

- Gespielt wird in der U14, W16, W18 mit einem Ball der Größe 6, in der M16 und M18 mit einem Ball der Größe 7.
- Die im Spielplan erstgenannte Mannschaft hat den Spielball zu stellen. Weitere Bälle sind von den Mannschaften selbst mitzubringen. Der Ausrichter stellt keine Bälle.

Spielberichtsbogen (SBB)

- Bei den JQT ist der DBB-Spielberichtsbogen (kein Tablet) zu verwenden.
- Der SBB für das erste Spiel des Tages ist von den Mannschaften 15 Minuten vor Spielbeginn und für alle weiteren Spiele in der Halbzeitpause des vorhergehenden Spieles vorzubereiten. Bei Verzögerungen im Turnierverlauf auf Grund zu später Eintragung der Mannschaften kann die Spielleitung ein Strafgeld aussprechen.



- Jeder SBB ist durch die Mannschaften vollständig auszufüllen (Teilnehmerausweis-Nr., Name des Spielers/der Spielerin). Bei Verstoß wird gemäß HBV-Strafenkatalog ein Strafgeld verhängt.
- Der Kopf (Spielgruppe/ Spielnummer/ Datum/ Zeit/ Halle/ beteiligte Mannschaften) des SBB ist von der erstgenannten Mannschaft vollständig auszufüllen. Bei Verstoß wird gemäß HBV-Strafenkatalog ein Strafgeld verhängt.
- Die Teilnehmerausweise werden durch den Ausrichter kontrolliert. (vgl. 6.2)
- Bei den JQTs sind keine Trainerlizenzen notwendig. Es wird darauf hingewiesen, dass für die Ligen ggf. eine Lizenzpflicht besteht (vgl. § 29a HBV-SO).

Trikot

- Die erstgenannte Mannschaft/Heimmannschaft hat in hellen Trikots zu spielen, die zweitgenannte Mannschaft/Auswärtsmannschaft hat in dunklen Trikots zu spielen. Diejenige Mannschaft, die von dieser Regelung abweicht, hat dafür zu sorgen, dass sich die Trikots der beiden spielenden Mannschaften farblich deutlich voneinander unterscheiden.

Mensch-Mensch-Verteidigung

- In den JQT der U16 und U14 ist die Mensch-Mensch-Verteidigung vorgeschrieben. Überprüft wird dieses durch angesetzte MMV-Kommissare.
- Das Vorgehen bei Verstößen erfolgt gemäß den DBB-Richtlinien:
 1. Ermahnung des Trainers
 2. Technisches Foul gegen die Bank für jeden weiteren Verstoß.
Diese Fouls zählen nicht zu den technischen Fouls des Trainers.

10.2 In der **U12** wird, mit folgenden Ausnahmen, nach den offiziellen FIBA-Regeln, den DBB-Minibasketballregeln und des HBV gespielt:

Zeitvorschriften:

- Die Spielzeit beträgt gestoppte 5x4 Minuten.
- Die Halbzeitpause (nach dem dritten Fünftel) beträgt 3 Minuten.
- Die 24-Sekunden-Regel wird nicht angewandt.

Einsatz der Spieler/in:

- In der U12 muss jede/r Spieler/in ein Fünftel gespielt und ein Fünftel ausgesetzt haben. Wechsel sind nur in den in den DBB-Minibasketballregeln definierten Ausnahmen möglich.

Fouls:

- Mit dem 4. persönlichen Foul ist für den Spieler / die Spielerin das Spiel beendet.
- Innerhalb einer Fünftels gibt es nach dem 4. Foul Mannschaftsfouls (Freiwürfe ab dem 5. Foul).

Spielberichtsbogen (SBB)

- Bei den JQT ist der DBB-Minibasketball-SBB (kein Tablet) zu verwenden.



- Der SBB für das erste Spiel des Tages ist von den Mannschaften 15 Minuten vor Spielbeginn und für alle weiteren Spiele in der Halbzeitpause des vorhergehenden Spieles vorzubereiten. Bei Verzögerungen im Turnierverlauf auf Grund zu später Eintragung der Mannschaften kann die Spielleitung ein Strafgeld aussprechen.
- Jeder SBB ist durch die Mannschaften vollständig auszufüllen (Teilnehmerausweis-Nr., Name des Spielers/der Spielerin). Bei Verstoß wird gemäß HBV-Strafenkatalog ein Strafgeld verhängt.
- Der Kopf (Spielgruppe/ Spielnummer/ Datum/ Zeit/ Halle/ beteiligte Mannschaften) des SBB ist von der erstgenannten Mannschaft vollständig auszufüllen. Bei Verstoß wird gemäß HBV-Strafenkatalog ein Strafgeld verhängt.
- Die Teilnehmerausweise werden durch den Ausrichter kontrolliert. (vgl. 6.2)
- Bei den JQTs sind keine Trainerlizenzen notwendig. Es wird darauf hingewiesen, dass für die Ligen ggf. eine Lizenzpflicht besteht (vgl. § 29a HBV-SO).

Trikot

Die erstgenannte Mannschaft/Heimmannschaft hat in hellen Trikots zu spielen, die zweitgenannte Mannschaft/Auswärtsmannschaft hat in dunklen Trikots zu spielen. Diejenige Mannschaft, die von dieser Regelung abweicht, hat dafür zu sorgen, dass sich die Trikots der beiden spielenden Mannschaften farblich deutlich voneinander unterscheiden.

11 Spielwertungen / Nichtantreten einer Mannschaft

- 11.1 Eine Mannschaft, die 5 Minuten nach dem angesetzten Spielbeginn nicht spielbereit ist, gilt als nicht angetreten, verliert das Spiel mit 0:1 Korbpunkten und erhält eine Wertung. Es wird eine Ordnungsstrafe verhängt. Die Mannschaft muss zu ihren ggf. nachfolgenden Spielen antreten.
- 11.2 Nichtverschulden für zu spätes Erscheinen ist nachzuweisen.
Eine Mannschaft, die zu ihrem **letzten Spiel** des JQT nicht mehr antritt, kann durch den JA auf den letzten Platz der jeweiligen Runde gesetzt werden.
- 11.3 Abweichend vom DBB gilt:
- Gewinnt eine Mannschaft, so erhält sie 2:0 Punkte, die verlierende Mannschaft 0:2 Punkte.
 - Haben nach Abschluss einer Gruppenphase zwei Mannschaften dasselbe Punkte-verhältnis, so gilt die Mannschaft vor der anderen, die das Spiel gegeneinander gewonnen hat.
 - Haben mehrere Mannschaften in einer Gruppe dasselbe Punkteverhältnis, so zählt zuerst das Punkteverhältnis innerhalb der Spiele gegeneinander, danach das Korbverhältnis.
 - Verursacht eine Mannschaft eine Wertung, so ist diese im direkten Punktevergleich immer an letzte Stelle zu führen.



12 Schiedsrichteranzetzung / Kampfgericht / MMV-Kommissare

- 12.1 Jede Mannschaft erhält verbindlich Schiedsrichteranzetzungen zugewiesen, die dem Spielplan zu entnehmen sind.
Diese Spiele dürfen nur von lizenzierten Schiedsrichter/innen geleitet werden. Die Vereine werden angehalten, **dem Anspruch der Spiele gerecht werdende Schiedsrichter anzusetzen.**

Am JQT beteiligte Spieler/innen und Trainer/innen dürfen diese Ansetzungen nur dann wahrnehmen, wenn die betroffene Mannschaft nicht zugleich spielt. Wenn eine Schiedsrichteranzetzung nicht wahrgenommen oder das jeweilige Spiel durch eine nicht qualifizierte Person geleitet wird, wird eine Ordnungsstrafe verhängt.

- 12.2 Jede Mannschaft bekommt verbindlich Kampfgerichtsanzetzungen zugewiesen, die dem Spielplan zu entnehmen sind. Wird eine Kampfgerichtsanzetzung nicht wahrgenommen, wird eine Ordnungsstrafe verhängt.
- 12.3 Jede Mannschaft in der U14 und U16 erhält verbindlich Ansetzungen als MMV-Kommissar zugewiesen, die dem Spielplan zu entnehmen sind.
Diese Ansetzungen dürfen nur von Trainer/innen wahrgenommen werden, die eine gültige CL-Lizenz oder höher besitzen. Am JQT beteiligte Trainer/innen dürfen diese Ansetzungen nur dann wahrnehmen, wenn die betroffene Mannschaft nicht zugleich spielt.

Wenn eine Ansetzung als MMV-Kommissar nicht wahrgenommen wird, wird eine Ordnungsstrafe verhängt.

- 12.4 Wird eine Mannschaft nach Spielplanerstellung zurückgezogen, so sind die dieser Mannschaft zugewiesenen Ansetzungen als Schiedsrichter, Kampfgericht und Technischer Kommissar von dieser Mannschaft wahrzunehmen.

13 Disqualifizierung

- 13.1 Wird ein/e Spieler/in während eines Spieles disqualifiziert, so setzt der Ausrichter nach Spielende ein vereinsneutrales Schiedsgericht bestehend aus drei Personen ein. Dieses trifft sofort nach einem mündlichen Bericht der Schiedsrichter/innen anhand des vorliegenden Strafenkataloges eine Entscheidung über die Dauer der Sperre für den/die Spieler/in. Die Entscheidung ist endgültig und einschließlich des Berichtes der Schiedsrichter/innen zu protokollieren.
- 13.2 Verstöße gegen die Sportdisziplin gemäß § 53 bis § 58 DBB-SO, das Nichtbefolgen von Anweisungen des Ausrichters, soweit diese zur ordnungsgemäßen Durchführung des JQT notwendig sind, sowie Verstöße gegen die Hallenordnung durch Personen oder Mannschaften zählen zum unsportlichen Verhalten.
Der Ausrichter oder der vom JA benannte Verantwortliche ist berechtigt, einzelne Personen oder ganze Mannschaften der Halle zu verweisen und/oder vom weiteren Turnier auszuschließen. Eine Ordnungsstrafe wird verhängt.



14 Erweiterung zur jeweiligen Hallenordnung:

- 14.1 Alle an den JQT beteiligten Personen haben dafür zu sorgen, dass die Hallen nicht mit Straßenschuhen betreten und in keiner Weise beschmutzt oder beschädigt werden. Bei Zuwiderhandlungen sind der Ausrichter und der vom JA benannte Verantwortliche berechtigt, hiergegen verstoßende Personen, der Halle zu verweisen. Der Ausrichter muss solche Vorkommnisse dem JA melden. Eine Ordnungsstrafe wird verhängt.
- 14.2 Der Ausrichter und der vom JA benannte Verantwortliche sind berechtigt, **jede** anwesende Mannschaft zur Unterstützung der Aufräumarbeiten heranzuziehen. Kommt eine Mannschaft dieser Aufforderung nicht nach, kann sie vom JA nachträglich disqualifiziert werden. Eine Ordnungsstrafe wird verhängt.

15 Ausgaben der ausrichtenden Vereine

- 15.1 Der JA bezuschusst die JQT auf Grund der eingereichten Abrechnungen der ausrichtenden Vereine. Die Kosten sind durch Belege nachzuweisen.

HBV-Jugendausschuss



Anlage A: JQT-Turniertermine

Männlich	Jahrgang
M18 Runde 1: 03.06.2023 (TURA: EXER)	06/07/08/09
M18 Runde 2: 04.06.2023 (TURA: EXER)	06/07/08/09
M16 Runde 1: 24.06.2023 (HAHI: PEPE2)	08/09/10/11
M16 Runde 2: 25.06.2023 (HAHI: PEPE2)	08/09/10/11
W16 Runde 1: 24.06.2023 (EMTV: KGSE1)	08/09/10/11
M14 Runde 1: 03. + 04.06.2023 (TSGB: LAFU 1/2)	10/11/12/13
M14 Runde 2: 10. + 11.06.2023 (BSV: HÖKO/MÜTZ)	10/11/12/13
M12 Runde 1: 03.06.2023 (EMTV: KGSE1)	12/13/14/15
M12 Runde 2: 04.06.2023 (EMTV: KGSE1)	12/13/14/15

Anlage B: Gebühren- und Strafenkatalog

B1.	Meldegeld	EUR	25,00
B2.	Zurückziehen einer Mannschaft - vor Spielplanerstellung	EUR	30,00
B3.	- nach Spielplanerstellung	EUR	60,00
B4.	Nichtantreten einer Mannschaft	EUR	25,00
B5.	Nichtwahrnehmen einer Schiedsrichteransetzung	EUR	25,00
B6.	Nichtwahrnehmen einer TK-Ansetzung	EUR	25,00
B6.	Nichtwahrnehmen einer Kampfgerichtsansetzung	EUR	25,00
B7.	Vorsätzliche Verzögerung im Spielplan	EUR	50,00
B8.	Verstöße nach 14.1 und/oder 14.2 bis zu	EUR	200,00
B9.	Verstöße nach 10.1 und/oder 10.2		siehe HBV-Strafenkatalog



B10. Verstöße nach 13.1 und/oder 13.2

a) **Schiedsrichterbeleidigung:**

zeitliche Sperre, d.h. 1 bis 8 Turnier- und/oder Meisterschaftsspiele

b) **Unsportlichkeit:**

zeitliche Sperre, d.h. 0 bis 8 Turnier- und/oder Meisterschaftsspiele

c) **Tätlichkeit** gegen Spieler/innen, Schiedsrichter/innen, Kampfgericht, Ausrichter/innen, Sichter/innen und/oder Dritte:

Sperre für das Turnier.

Über den Ablauf der weiteren Sperre entscheidet nach Abschluss des Turniers der JA gemäß dem Strafenkatalog des HBV