

Aufgaben der Turnierleitung

RPS-HOCKEY

Inhalt

1. Einleitung.....	1
2. Anforderungen.....	1
3. Aufgaben	1
4. Ausstattung.....	2
5. Ansprechpartner im Notfall.....	3

1. Einleitung

Die neutrale Turnierleitung ist bei Spieltagen immer verantwortlich für einen ordnungsgemäßen und fairen Ablauf des Turniers zwischen allen Beteiligten. Beteiligte sind Spieler, Trainer, Schiedsrichter, aber auch Zuschauer.

Mit dieser Übersicht sollen die Aufgaben einer Turnierleitung dargestellt werden.

2. Anforderungen

Die Turnierleitung sollte sich an einem Spieltag immer aus mindestens zwei Personen zusammensetzen. Eine Person hat die Aufgabe als verantwortliche Person inne, während die zweite Person den Stellvertreter darstellt. Beide Personen müssen mindestens **18 Jahre** alt sein. An einer zusätzlichen Schulung oder einem Lehrgang muss nicht teilgenommen werden. Ein grundsätzliches Verständnis über die Hockeyregeln sollte jedoch vorhanden sein.

So sollte auf jeden Fall der Zugriff auf die Spielordnung DHB / RPS / RPS-Jugend digital vorhanden sein. Es wird empfohlen sich die [Turnierleiterschulung](#) aus November 2023 vorher anzuschauen. [Turnierleiterschulung](#) aus

3. Aufgaben

Deine Aufgaben sind vielfältig, daher solltest du mindestens 20 Minuten vor Anpfiff des ersten Spiels vor Ort sein. **Ein Teambetreuer des Heimvereins muss dich (Hauptturnierleiter) für jedes Spiel einzeln als Matchoffiziellen eintragen.**

Die nachfolgend aufgeführten Stichpunkte zählen darüber hinaus zu den Aufgaben, welche du an diesem Tag innehast:

- a) Ansprechpartner
 - 1) Vereine
 - 2) Schiedsrichter
- b) Spielberichtsbögen
- c) allgemeine Kontrolle des Spielberichts bogens bei Sulu
- d) Eintragungen der Spielergebnisse bei Sulu
 - e) Eintragung der Jugendschiedsrichter **unter interne Bemerkungen**
- f) Eintragung von besonderen Vorkommnissen / Verletzungen **(interne Bemerkungen)**
 - g) **Spielberichtsbogen nach allen Eintragungen abschließen (Spielbericht bearbeiten -> Schieberegler bei "Spiel abschließen" auf "an" setzen (ganz unten) und dann nochmal speichern**
 - h) **Notiere auf einem Blatt Papier als Backup die Ergebnisse (inkl. Halbzeit) sowie besondere Vorkommnisse.**
- i) Passwesen
- j) Stichprobenhafte Kontrolle der **Pässe/Anwesenheit in Sulu**
- k) Spielbetrieb
 - 1) Verantwortung über die Überwachung der Spielzeit (Halle)
 - 2) Sicherstellung einer Redundanz der Zeitnahme (Halle)
 - 3) Überwachung der Strafzeiten
 - l) nach jedem Spiel: **Ausfüllen des Spielberichts in Sulu**

- m) sonstiges
 - 1) einsammeln von Spesen für Schiedsrichter
- n) Ausübung des Hausrechts in der Halle / am Platz
- o) Behandlung von (gelb-)roten Karten bzw. sonstigen Vorkommnissen

Hinweis zu Spielbetrieb d)

Die Spieluhr kann auch von einer weiteren Person übernommen werden. Die **Gesamtverantwortung** für einen reibungslosen Ablauf verbleibt jedoch bei der Turnierleitung.

4. Ausstattung

Die Turnierleitung und Zeitnahme ist in der Regel auf der Seite, auf der die Mannschaftsbänke stehen, in Höhe der Mittellinie. An der Mittellinie stehen hierfür bestenfalls ein Tisch, Stühle und jeweils rechts bzw. links davon eine separate Strafbank zur Verfügung. Die Strafbank ist für die Spieler, welche auf Zeit durch Zeigen einer grünen oder gelben Karte vom Spielverlauf vorübergehend ausgeschlossen sind.

Darüber hinaus gehören weiße Blätter (DIN A4) für Notizen sowie mindestens zwei Kugelschreiber zu deiner Ausstattung.

5. U12 – Shootout bei Unentschieden

Bei der U12 wird in allen Gruppenspielen (alle Spiele, die keine KO-Spiele sind) bei Unentschieden ein Shootout zur Bestimmung eines Extrapunktes gespielt. Dafür gelten folgende Regeln:

- p) In der Halle:
- q) Vor Spielbeginn werden drei Schützen benannt, die das mögliche Shootout nach dem Spiel durchführen. Sollte sich ein Schütze verletzen, so darf dieser auch nach dem Spiel noch ausgetauscht werden. Mit dieser Regelung soll eine zu lange Pause nach dem Schlusspfeiff vermieden werden.
- r) Nach maximal einer Minute soll das Shootout gestartet werden. Es wird direkt als KO-Duell ausgetragen. Sollte also der erste Schütze von Team A treffen und der erste Schütze von Team B nicht treffen, so ist das Shootout beendet und Team A erhält den Extrapunkt.
- s) Sollte nach drei Schützen immer noch keine Entscheidung gefallen sein, so Ende das Shootout und kein Team erhält den Extrapunkt.
- t) Auf dem Feld:
- u) Es wird ein normales Shootout im Feld (5 Spieler) wie bei einem KO-Duell gespielt. Der Sieger erhält einen Extrapunkt.

6. (Gelb-) Rote Karten und besondere Vorkommnisse

- v) Erhält ein Spieler eine gelb-rote Karte, so ist er für das nächste Spiel gesperrt
- w) Erhält ein Spieler eine rote Karte, so ist er für die nächsten zwei Spiele gesperrt.
- x) Ausnahme: Wenn ein Wahrnehmungsfehler des Schiedsrichters vorliegt, dann kann der Turnierausschuss (du und zwei weitere neutrale Personen) die Sperre auf ein Spiel verringern.

- y) Sollten noch mehr als zwei Spiele zu spielen und das Vergehen besonders schwerwiegend gewesen sein, so kann der Turnierausschuss den Spieler auf für weitere Spiele des Turniers sperren.
- z) Erhält ein Betreuer eine gelb-rote oder rote Karte so ist dieser nicht automatisch gesperrt. Für eine Sperre muss immer der Turnierausschuss tagen. Der Turnierausschuss kann nur eine Sperre während des Turniers verhängen und keine anderen Maßnahmen. Gleiches gilt für unsportliches Verhalten, dass nicht von den Schiedsrichtern mit einer (roten) Karte bestraft wurde, weil es nicht gesehen wurde. **Ganz wichtig, dieses muss auch in Sulu unter interne Anmerkungen eingetragen werden!**

7. Ansprechpartner im Notfall

Sollte es im Turnierverlauf zu Komplikationen oder Vorfällen kommen, die einer dringenden Klärung bedürfen stehen dir folgende Notfallkontakte zur Verfügung:

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. Nils Vossebein | mobil: +49 159 016 35595 |
| 2. Marcel Schmitz | mobil: +49 176 783 71733 |
| 3. Philipp Derventlis | mobil: +49 176 830 30740 |
| 4. Patrick Seebacher | mobil: +49 151 432 86709 |