

Durchführungsbestimmungen

Lidl-lohnt-sich-Cup 2026

Der Lidl-lohnt-sich-Cup 2026 wird nach den Internationalen Handballregeln gespielt, mit folgenden Ergänzungen/Hinweisen:

1. Spielzeit & Spielmodus

Am Samstag beträgt die Spielzeit in der wJE und wJD jeweils 1 x 15 Minuten durchlaufend. Zwischen den Spielen sind im Spielplan grundsätzlich 10 Minuten Wechsellpause vorgesehen.

In der wJE nehmen drei Mannschaften teil. Es wird eine dreifache Punktrunde im Modus „jeder gegen jeden“ gespielt. Die Platzierung ergibt sich aus der Abschlusstabelle.

In der wJD nehmen vier Mannschaften teil. Zunächst wird eine einfache Punktrunde im Modus „jeder gegen jeden“ gespielt. Anschließend bestreiten der Erstplatzierte und der Viertplatzierte sowie der Zweitplatzierte und der Drittplatzierte die Halbfinalspiele. Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Platz 3; die Sieger bestreiten das Finale.

Am Sonntag beträgt die Spielzeit in der mJE und mJD in Vor- und Endrunde jeweils 1 x 12 Minuten. Zwischen den Spielen sind grundsätzlich 3 Minuten Pause vorgesehen; zwischen Vor- und Endrunde ist eine längere Übergangspause eingeplant.

In der mJE nehmen 14 Mannschaften teil. Es wird in zwei Gruppen mit jeweils sieben Mannschaften eine einfache Punktrunde im Modus „jeder gegen jeden“ gespielt. Im Halbfinale spielt der Erste der Gruppe A gegen den Zweiten der Gruppe B und der Zweite der Gruppe A gegen den Ersten der Gruppe B. Die jeweils gleichplatzierten Mannschaften der Gruppen spielen die weiteren Plätze aus: die Gruppensiebten um Platz 13, die Gruppensechsten um Platz 11, die Gruppenfünften um Platz 9, die Gruppenvierten um Platz 7 und die Gruppendritten um Platz 5. Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Platz 3; die Sieger bestreiten das Finale.

In der mJD nehmen 15 Mannschaften teil. Die Vorrunde wird in zwei Gruppen gespielt: Gruppe A mit acht Mannschaften und Gruppe B mit sieben Mannschaften, jeweils im Modus „jeder gegen jeden“. Im Halbfinale spielt der Erste der Gruppe A gegen den Zweiten der Gruppe B und der Zweite der Gruppe A gegen den Ersten der Gruppe B. Für die Platzierungsspiele werden die gleichplatzierten Mannschaften beider Gruppen gegeneinander angesetzt: die Gruppensiebten um Platz 13, die Gruppensechsten um Platz 11, die Gruppenfünften um Platz 9, die Gruppenvierten um Platz 7 und die Gruppendritten um Platz 5. Der Achteplatzierte der Gruppe A belegt Platz 15. Die Verlierer der Halbfinalspiele spielen um Platz 3; die Sieger bestreiten das Finale.

Für die Vorrunden gilt: Sieg = 2 Punkte, Unentschieden = 1 Punkt, Niederlage = 0 Punkte.

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

1. Punkte
2. Direkter Vergleich
3. Tordifferenz
4. Anzahl der erzielten Tore

Sollte nach Anwendung der Platzierungskriterien keine Entscheidung möglich sein, wird bei der D-Jugend ein 7-m-Werfen nach Regel 2:2 durchgeführt. Steht ein Entscheidungsspiel der D-Jugend nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden, wird ebenfalls unmittelbar ein 7-m-Werfen durchgeführt. Es gibt kein Team-Time-Out.

In der E-Jugend wird anstelle eines 7-Meter-Werfens ein Penalty durchgeführt.

2. Anwurfzeiten

Die Spiele müssen zu den im veröffentlichten Spielplan genannten Zeiten in der dort genannten Halle beginnen. Eigenmächtige Verlegungen sind nicht zulässig.

Tritt eine Mannschaft nicht rechtzeitig zu einem Spiel an, wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet. Das Spiel wird mit 0:2 Punkten und 0:2 Toren gegen die nicht angetretene Mannschaft 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, 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 ein Leibchen zu tragen.

In der weiblichen E-Jugend dürfen maximal drei männliche Spieler auf der Mannschaftsliste stehen. Gleichzeitig dürfen sich höchstens zwei männliche Spieler auf dem Spielfeld befinden.

In der weiblichen D-Jugend sind ausschließlich weibliche Spielerinnen spielberechtigt. Der Einsatz männlicher Spieler ist nicht zulässig.

Ein Spieler bzw. eine Spielerin darf innerhalb einer Altersklasse während des Turniers grundsätzlich nur für eine Mannschaft eingesetzt werden. Ein Wechsel zwischen zwei Mannschaften desselben Vereins innerhalb derselben Altersklasse ist nicht zulässig.

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, 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. Persönliche Strafen / Zeitstrafen

In der E- und D-Jugend sind Zeitstrafen persönliche Strafen. Die betroffene Mannschaft darf unmittelbar wieder auf die vollständige Spielerzahl auffüllen; eine Mannschaftsreduzierung erfolgt nicht. Der hinausgestellte Spieler darf während seiner persönlichen Hinausstellungszeit nicht eingesetzt werden.

7. Einsprüche

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

8. Schiedsrichteransetzungen

Die Ansetzungen der Schiedsrichter erfolgen durch den Eckernförder MTV. Einsprüche gegen diese Ansetzungen sind nicht zulässig.

9. Offensive Spielweisen

In der E-Jugend ist ausschließlich Manndeckung zulässig. Beim Lidl-lohnt-sich-Cup wird die Manndeckung in der eigenen Spielfeldhälfte gespielt. Eine Raumdeckung oder Einzelmanndeckung ist nicht zulässig.

In der D-Jugend sind offensive Abwehrformen vorgeschrieben. Zulässig sind insbesondere Manndeckung, sinkende Manndeckung sowie eine offensive 1:5-Abwehr. Defensive Raumdeckungsformationen und Einzelmanndeckungen sind nicht zulässig. Für die Einhaltung der vorgeschriebenen offensiven Spielweise sind die Schiedsrichter verantwortlich.

10. 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.

11. Schlussbestimmungen

Für Sachverhalte, die in diesen Durchführungsbestimmungen nicht ausdrücklich geregelt sind, gelten die Internationalen Handballregeln sowie die einschlägigen Bestimmungen des DHB und HVSH sinngemäß. In Zweifelsfällen und bei turnierspezifischen Sachverhalten entscheidet die Turnierleitung abschließend.