



38. Einsiedler Handballgrümpi vom 25. Mai 2024

Am nächsten Wochenende ist es wieder soweit. Der Handballclub Einsiedeln führt zum 38. Mal das Handballgrümpi durch.

Wie immer findet auch dieses Jahr das Grümpi auf den Sportanlagen des Schulhauses Brüel statt. Die Handballspiele finden auf dem Tartanplatz vor der kleinen Brüelturnhalle statt. Falls das Wetter jedoch nicht mitspielen will, werden die Handballspiele in die Sporthalle verlegt. Aus Rücksicht auf die unerfahrenen Handballerinnen und Handballer sind jegliche Haftmittel verboten!

Das Zusatzspiel wird in der kleinen Brüelturnhalle ausgetragen. Als Zusatzspiel wird "Drop-it" gespielt. (Anleitung in der Broschüre)

Wie immer können sich auch alle Handballbegeisterten beim Penaltyschiessen messen. Der Einsatz pro Runde beträgt zwei Franken. Alle weiteren Informationen folgen am Grümpi (Penaltyrunde ist im Spielplan ersichtlich). Als Preis winkt dem Sieger eine Kiste Bier.

Nach dem letzten Final um 20:25 Uhr wird mit der Siegerehrung das Turnier abgeschlossen. Wie üblich warten großartige Preise auf die besten Teams. Ab 21:30 Uhr wird dann die Partynacht mit der Band HASHTAG angeheizt.

Bis um 03:00 Uhr kann in der Brüelturnhalle weitergefeiert werden.

Nun hoffen wir auf ein sommerlich warmes und unfallfreies Wochenende.

Für Fragen stehen wir gerne zur Verfügung unter gruempi@hceinsiedeln.ch.



Gruppeneinteilung

Kategorie Mixed

Gruppe A

Zistigs Pläuschler
Stahl wie Betonsaurier
Die Raphynierte
Wer nöd nimmt hät gnou
Du Hund!

Gruppe B

Hornyhorses
HC Plöischler
How Much Is The Beer?
PlenaPlan Architektur
Schubidu

Kategorie Herren

Gruppe X

Flauk
Legga Bierchen
Bettmümpfeli
HC Cruzcampo

Der genaue Modus kann im Reglement nachgelesen werden.

Spielplan Handballgrümpi

Die Handballspiele finden auf dem Tartanplatz oder alternativ in der Sporthalle Brüel statt.

9:00	Du Hund!	Stahl wie Betonsaurier
9:20	Schubidu	HC Plöischler
9:40	Die Raphynierte	Wer nöd nimmt hät gnou
10:00	How Much Is The Beer?	PlenaPlan Architektur
10:20	Zistigs Pläuschler	Du Hund!
10:40	Hornyhorses	Schubidu
11:00	Flauk	HC Cruzcampo
11:20	Legga Bierchen	Bettmümpfeli
11:40	Stahl wie Betonsaurier	Die Raphynierte
12:00	Pause	
12:30	Penaltyschiessen	
13:00	HC Plöischler	How Much Is The Beer?
13:20	Zistigs Pläuschler	Wer nöd nimmt hät gnou
13:40	Hornyhorses	PlenaPlan Architektur
14:00	HC Cruzcampo	Legga Bierchen
14:20	Flauk	Bettmümpfeli
14:40	Du Hund!	Die Raphynierte
15:00	Schubidu	How Much Is The Beer?
15:20	Wer nöd nimmt hät gnou	Stahl wie Betonsaurier
15:40	PlenaPlan Architektur	HC Plöischler
16:00	Bettmümpfeli	HC Cruzcampo
16:20	Legga Bierchen	Flauk
16:40	Die Raphynierte	Zistigs Pläuschler
17:00	How Much Is The Beer?	Hornyhorses
17:20	Wer nöd nimmt hät gnou	Du Hund!
17:40	PlenaPlan Architektur	Schubidu
18:00	Stahl wie Betonsaurier	Zistigs Pläuschler
18:20	HC Plöischler	Hornyhorses
18:40	Pause	
19:00	Dritter Gruppe X	kl. Final Herren
19:20	Zweiter Gruppe A	kl. Final Mixed
19:40	Erster Gruppe X	Final Herren
20:00	Erster Gruppe A	Final Mixed
20:25	Rangverkündigung	
ab 21:30	Musikalische Unterhaltung mit HASHTAG	

In der Gruppenphase wird direkt nach dem Handballspiel (Zeiten im Spielplan) in der kleinen Brüelturnhalle Drop-it gespielt.

Reglement Handballgrümpi

1. Das Handballgrümpeltturnier wird in den Kategorien Herren und Mixed gespielt.
2. Als Zusatzspiel wird Drop-it gespielt (siehe Drop-it-Regeln).
3. Eine Mannschaft darf höchstens mit 2 Handballern/Handballerinnen auf dem Feld spielen.
 - 3.1 Als Handballer/in gilt, wer in den Saisons 21/22, 22/23 oder 23/24 einmal beim SHV lizenziert war.
 - 3.2 In der Mixed-Kategorie **zählen Damentore doppelt** und es müssen immer mindestens 3 Damen auf dem Feld sein.
 - 3.3 Handballer/innen mit Jahrgang 2010 und jünger, sowie 1984 und älter zählen als Nicht-Handballer.
4. Zusatzregeln Drop-it:
 - 4.1 Das Zusatzspiel wird in der kleinen Brüelturnhalle gespielt.
 - 4.2 Das Team, welches zuerst eine Partie für sich entschieden hat, gewinnt.
 - 4.3 Es wird ca. 10min lang gespielt. Es gilt der Stand zum Zeitpunkt des Abpiffes. Sobald der Gong erklingt, darf nicht mehr gespielt werden.
 - 4.4 Falls beim Abpiff ungleich viele Spielsteine eingeworfen wurden, darf das zweite Team noch nachziehen, sodass beide Teams gleich viele Spielsteine gespielt haben.
 - 4.5 Wenn das Spiel in der Zeit nicht beendet wurde, wird die aktuelle Punktzahl als Endresultat gewertet. Bei Punktgleichstand wird das Spiel als Unentschieden gewertet.
 - 4.6 Aus Rücksicht auf das Material sind die Spielenden angehalten rücksichtsvoll mit den Spielbestandteilen umzugehen. Bei Nichtberücksichtigung kann der Schiedsrichter die entsprechende Person für das Spiel disqualifizieren.
5. Beim Handball, sowie beim Zusatzspiel gibt ein Sieg 2 Punkte und ein Unentschieden 1 Punkt.
6. Die Spielerliste (liegt bei) der Mannschaft muss **unbedingt** vor dem ersten Spiel in der Festwirtschaft abgegeben werden. Ansonsten kann nicht zum ersten Spiel angetreten werden.
7. Die Mannschaftseinzahlung (Pro Team Fr. 70.-) muss ebenfalls **unbedingt vor dem ersten Spiel** erledigt sein, sonst ist die entsprechende Mannschaft nicht spielberechtigt. Diese kann ebenfalls in der Festwirtschaft getätigt werden.
8. Die am Schluss der Gruppenspiele am meisten Punkte aufweisenden Mannschaften sind Gruppenerste etc.
 - 8.1 Bei Punktgleichheit entscheidet über die bessere Klassierung:
 1. Anzahl Punkte aus Handballspiel
 2. Die Tordifferenz vom Handball
 3. Zusatzspieldifferenz
 4. Losentscheid (OK)
 - 8.2 Die Spielzeit für die Handballspiele beträgt achtzehn Minuten.

- 8.3 Die Spielzeit für die Zusatzspiele beträgt ca. 15 Minuten. Die Teams begeben sich nach dem Handballspiel zum Feld des Zusatzspiels. Wenn alle bereit sind wird gestartet. Das Spiel wird mit dem Gong beendet.
 - 8.4 Anstoss im Handball hat jeweils die erstgenannte Mannschaft.
Im Zusatzspiel beginnt das Team, welches im Handball gewonnen hat.
9. Modus Kategorie Mixed:
- 9.1 Die Kategorie besteht aus zwei 5er Gruppen. In den Gruppenspielen spielt in der eigenen Gruppe jeder gegen jeden.
 - 9.2 Die Gruppenersten qualifizieren sich direkt für das Finale
 - 9.3 Die Gruppenzweiten spielen im kleinen Finale um den dritten Schlussrang.
10. Modus Kategorie Herren:
- 10.1 Die Kategorie besteht aus einer 4er Gruppe. In den Gruppenspielen spielt jeder gegen jeden.
 - 10.2 Der Gruppenerste und Gruppenzweite qualifizieren sich direkt für das Finale.
 - 10.3 Der Gruppendritte und Gruppenvierte spielen im kleinen Finale um den dritten Schlussrang.
11. Finalsspiele:
- 11.1 Endet ein Finalspiel unentschieden, so wird der Sieger in einem Penaltyschiessen ermittelt.
 - 11.2 Penaltyschiessen bei Entscheidungsspielen: Jede Mannschaft stellt 6 Penaltyschützen (max. 2 Handballer/innen). Es wird immer abwechselungsweise geschossen. Angefangen wird mit dem ersten Schützen der erstgenannten Mannschaft. Ist der Spielstand nach diesen Penalty's unentschieden, wird weitergeschossen, bis eine Mannschaft in Führung ist (Mannschaft A geht mit 7:6 in Führung, anschliessend trifft der siebte Schütze von Mannschaft B das Tor nicht, Mannschaft A gewinnt dieses Penaltyschiessen mit 7:6 Toren)
12. Weitere Bestimmungen:
- 12.1 Den Anordnungen und Weisungen der Turnierleitung sowie des Abwärts ist **strikte** Folge zu leisten.
 - 12.2 Zutritt zur Sporthalle nur mit Hallenschuhen (Achtung: keine schwarzen Sohlen!)
13. Falls eine Mannschaft nicht antritt oder Punkte des Reglements nicht erfüllt, wird das Spiel mit einer 0:5 Forfait-Niederlage gewertet und mit **einer eventuellen Busse belastet!**
14. Schiedsrichterentscheide sind immer **unfehlbar**.
15. Jeder Spieler/jede Spielerin darf in der gleichen Kategorie nur in einer Mannschaft spielen.
16. Gespielt wird nach den offiziellen Regeln des SHV (Schweiz. Handballverband).
17. Ein Protest hat sofort nach dem Spiel schriftlich bei der Turnierleitung unter gleichzeitiger Hinterlegung einer Protestgebühr von Fr. 100.-- eingereicht zu werden. Wird der Protest abgelehnt, verfällt die Gebühr zu Gunsten des Veranstalters.
- 17.1 Die Protestkommission setzt sich aus folgenden Mitgliedern zusammen:
 1. OK-Präsident
 2. Mindestens zwei weitere Vertreter des OK's
 - 17.2 Ebenfalls kann eine Disqualifikation durch den alleinigen Entscheid des OK's erfolgen.
18. Versicherung ist Sache des Teilnehmenden.
19. Aus Rücksicht auf die unerfahrenen Handballer/innen sind jegliche **Haftmittel verboten!**

Drop-it

Drop-it ist ein Strategiespiel, bei welchem die beiden Parteien mit abwechselndem Einwurf unterschiedlicher Spielsteine in den Spielschacht möglichst viele Punkte zu erreichen versuchen. In unserem Fall ist das Spiel in Übergrösse aufgebaut.

Es gibt Spielsteine in vier Farben. Eine Farbe beinhaltet 9 Spielsteine (2 Quadrate, 2 Dreiecke, 2 Rauten und 3 Kreise). Jedes Team bekommt zu Spielbeginn sämtliche Spielsteine von 2 Farben.

Nun wird abwechslungsweise ein Spielstein in den Schacht geworfen, wofür man Punkte bekommt. Je höher ein Spielstein zu liegen kommt, desto besser. Ausserdem erhaltet ihr Sonderpunkte, wenn der Spielstein einen Sonderpunkt berührt. Dabei müsst ihr allerdings ein paar Regeln beachten. Berührt der Spielstein andere Spielsteine mit gleicher Farbe oder Form, gibt es keine Punkte. Ausserdem gibt es noch die Tabus unten und an den Seiten, die euch anzeigen, welche Steinfarbe diesen Randteil nicht berühren darf.

Spielablauf:

1. **Spielstein aus Vorrat wählen**
2. **Spielstein in den Schacht fallen lassen**
3. **Auf Tabus prüfen:**

Wenn ein Tabu verletzt wird, werden für den Spielzug keine Punkte gezählt. Tabus:

1. Der eingeworfene Spielstein darf keine Spielsteine der gleichen Farbe berühren.
2. Der eingeworfene Spielstein darf keine Spielsteine der gleichen Form berühren.
3. Berührt der eingeworfene Spielstein den Schachtrand (an Seite oder Boden), darf er dort keine Zone mit der gleichen Farbe berühren.
4. Der eingeworfene Spielstein darf oben nicht über den Schachtrand hinausragen.

4. **Punkte zählen**

1. Ebenen:
Der Spielstein bringt so viel Punkte, in welcher Ebene sich der oberste Teil des Steins befindet. Berührt der oberste Teil die 1. Ebene gibt es 1 Punkt, in der 2. Ebene 2 Punkte etc.
2. Bonuskreise:
Wenn ein Spielstein einen (oder mehrere) der Bonuskreise auf dem Schacht berührt, werden zusätzlich die Anzahl Punkte, welche im Bonuskreis stehen, addiert.
3. Gewertet wird nur der eingeworfene Stein nach dem Einwurf. Wenn sich früher eingeworfene Steine dadurch bewegen, wird dies nicht auf der Punktetafel berücksichtigt.

Das Spiel wird so lange gespielt, bis beide Teams keine Spielsteine mehr haben oder der Gong das Spiel beendet. Falls beim Gong ungleich viele Spielsteine eingeworfen wurden, darf das zweite Team noch nachziehen, sodass beide Teams gleich viele Spielsteine gespielt haben.

Zusatzregeln:

- Das Team, welches im Handballspiel gewonnen hat, beginnt.
- Es müssen mindestens 5 Personen beider Teams abwechslungsweise die Spielsteine einwerfen
- Der abgesperrte Bereich rund um den Schacht darf nur durch die einwerfende Person betreten werden.
- Sobald ein Spielstein eine Linie berührt (Ebenenlinie oder Bonuskreis), wird die höhere Ebene respektive die Bonuspunkte gewertet.



Spielerliste

Mannschaftsname:

Kategorie:

.....

Name:

Vorname:

Jg.:

Verein:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

Die Spielerliste muss vor dem ersten Spiel in der Festwirtschaft abgegeben werden.
70.- CHF Mannschaftsbeitrag muss mit der Abgabe der Spielerliste bezahlt werden.