

F-Jugend (bis 8 Jahre)

Erläuterung: Entsprechend der Durchführungsbestimmungen des DHB für den Kinderhandball gibt es im HVSA einen von den Bezirken organisierten Spielbetrieb in der F-Jugend.

1 Spielform

In der Altersklasse der F-Jugend werden Spielfeste durchgeführt. Ein Ligabetrieb mit Einzelspielen ist nicht gestattet. Die Spielform 4+1 ist verbindlich. Der Ausrichter kann zudem die Ballspielformen Aufsetzerball 5:5 oder Turmball in Gleichzahl oder Überzahl auswählen, auch andere Spielformen sind möglich. Ausgeschlossen in dieser Altersklasse ist allerdings die Spielform 6+1 Handball. Die Spielregeln für die jeweilige Spielform und deren Organisation werden nachfolgend erläutert.

Der Spielbetrieb in der Altersklasse der F-Jugend wird vom Bezirk organisiert. In der F-Jugend besteht keine Spielerpass-Pflicht und es werden keine Tabellen erstellt und keine Meisterschaften ausgespielt. Eine Einzelwertung der Turniere ist möglich, jedoch sollte die Teilnahme aller ausgezeichnet werden (Medaillen, Urkunden).

2 Organisation (Tipp)

Empfehlung: Die Halle wird in drei Drittel geteilt.

- im linken Drittel wird die Hauptspielform gespielt,
- im mittleren Drittel wird ein Bewegungs- und Koordinationsparcours aufgebaut. Für das Absolvieren des Parcours bzw. der Übungen bekommt jede Mannschaft eine Bestätigung. Alle Teams müssen den Parcours absolvieren.
- im rechten Drittel wird die zweite Spielform entsprechend der Vorschläge oben gespielt.

3 Ballgröße

Es wird mit Ballgröße 0 (46-48 cm Umfang, bis 290 g Gewicht) gespielt.

Erläuterung: Im Kinderhandball ist es für das Erlernen einer korrekten Wurftechnik unerlässlich, dass alle Kinder den Ball gut greifen können. Es ist von Seiten der Trainer und Spielleiter auf die korrekte Ballgröße zu achten. Außerdem sollen die Bälle nicht zu hart sein. Da kein Prellen erlaubt ist, kann auch mit wenig Luft gespielt werden.

4 Spielregeln

Schiedsrichter/Spielleiter sollen pädagogisch pfeifen, d.h. sie sollen erklären und erziehen, ggf. auch ermahnen, aber nur im Extremfall sanktionieren oder bestrafen.

4.1 Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Hallendrittel, ca. 20 x ca. 13 Meter. Der Wurfkreis ist eine Linie im Abstand von 5 Metern zur Torlinie.

Erläuterung: Sofern in der Halle Linien für Handball auf dem Hallendrittel vorhanden sind, können diese verwendet werden. Dabei sollte aber darauf geachtet werden, dass genug Raum zwischen den Torräumen bleibt. Auf engem Raum können Kinder in diesem Alter das Spiel ohne Ball nicht entwickeln.

Die Tore müssen befestigt sein! Hinweise zur Befestigung finden sich auf der HVSA Homepage.

4.2 Mannschaften

Pro Mannschaft befinden sich ein Torhüter und vier Feldspieler auf dem Spielfeld. Insgesamt sollte die Mannschaftsgröße die Anzahl von 10 Spielern nicht überschreiten, damit alle Spieler genügend Spielzeit bekommen. Bei mehr als 10 Spielern sollte über eine 2. Mannschaft nachgedacht werden. Die Anzahl der Mannschaften kann von Turnier zu Turnier den verfügbaren Spielern angepasst werden, muss dem Ausrichter jedoch rechtzeitig mitgeteilt werden.

4.3 Wertung der Spiele

Es werden keine Tabellen erstellt und keine Meisterschaften ausgespielt. Eine Einzelwertung der Turniere ist möglich, allerdings sollte die Teilnahme aller ausgezeichnet werden (Urkunde, Medaille, o.a.).

Erläuterung: In der F-Jugend sollen alle Spieler ins Spiel eingebunden werden. In der Regel ist in diesem Alter die spätere Entwicklung noch nicht vorhersehbar. Alle sollen eine Chance haben sich zu entwickeln. Zudem soll der soziale Aspekt betont und der Zusammenhalt in der Mannschaft gefördert werden.

4.4 Spielregeln

1. Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf nach Torerfolg darf sich kein gegnerischer Spieler näher als zwei Meter zur Torraumlinie befinden. Es kann und soll aber auch die Vorteilsregelung angewendet werden. Bei Nichtbeachtung wird entsprechend der Abstandsregel beim Anwurf verfahren.
2. Der Torwart darf im 4+1 Handball den Torraum nicht verlassen.
3. Im 4+1 Handball einmal getippt werden.
4. Es muss Manndeckung gespielt werden.
5. Penalty statt 7-Meter-Strafwurf: In einem zentralen Spielstreifen (etwa Breite der Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball aus einer beliebigen Entfernung Richtung Tor. Dabei muss er die Schrittregel beachten. Nach maximal drei Schritten wirft er mit einem Schlagwurf auf das Tor. Alle übrigen Mit- und Gegenspieler müssen sich außerhalb des zentralen Streifens befinden. Wehrt der Torwart den Ball ins Spielfeld ab, oder prallt der Ball von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück, wird weitergespielt.

Erläuterung: Ein Strafwurf wird beim Handball als „Ausgleich“ für die Verhinderung einer klaren Torgelegenheit zugesprochen. Da für viele F- oder E-Jugendliche ein 7-Meter-Strafwurf nur schwer zu verwandeln ist, ist das absichtliche Verhindern einer klaren Torchance (z.B. durch Festhalten von hinten oder Betreten des Torraums) im Allgemeinen „ein guter Deal“. Daher wird der Strafwurf als Penalty ausgeführt.

6 Nebenspielformen Aufsetzerhandball / 5 gegen 5

6.1 Spielfeld

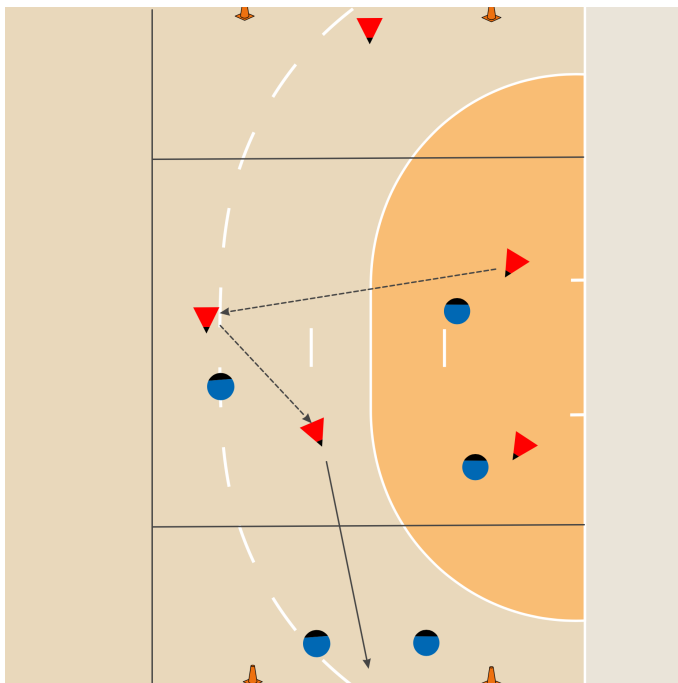
Das Spielfeld ist ein Hallendrittel, 20 mal 13 Meter. 5 Meter vor den Grundlinien (jeweils die Seitenauslinien des Handballfeldes) ist eine Wurflinie über die ganze Breite gezogen. Die Tore sind in der Breite je nach Entwicklungsstand veränderbar (ca. 5-6 Meter breit) und werden mit Malstangen auf der Grundlinie markiert.

6.2 Organisation/Spielregeln

Die Mannschaften haben je 5 Spieler. Die Mannschaft, die nicht im Ballbesitz ist, hat immer zwei Torhüter und drei Verteidiger, die offensiv agieren und versuchen, den Ball zu erobern. Die ballbesitzende Mannschaft darf mit vier Spielern angreifen (einer der Torhüter greift mit an). Die Torhüter sind nicht festgelegt, es kann laufend gewechselt werden. Die Spielzeit beträgt 2 mal 10 Minuten.

Die ballbesitzende Mannschaft versucht, aus dem Feld heraus ein Tor zu erzielen. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball nach dem Aufsetzen die Torlinie zwischen den Torbegrenzungen überschreitet. Geht der Ball außerhalb der Torräume ins Seitenaus, darf die Mannschaft einwerfen, die den Ball nicht zuletzt berührt hat. Geht der Ball innerhalb der Torräume ins Seitenaus oder Toraus wird das Spiel mit Abwurf fortgesetzt.

Ein Strafwurf wird wie bei 4+1 Handball als Penalty ausgeführt.



7 Nebenspielform: Turmball / 5 gegen 5 (mit zwei Turmwächtern)

7.1 Spielfeld

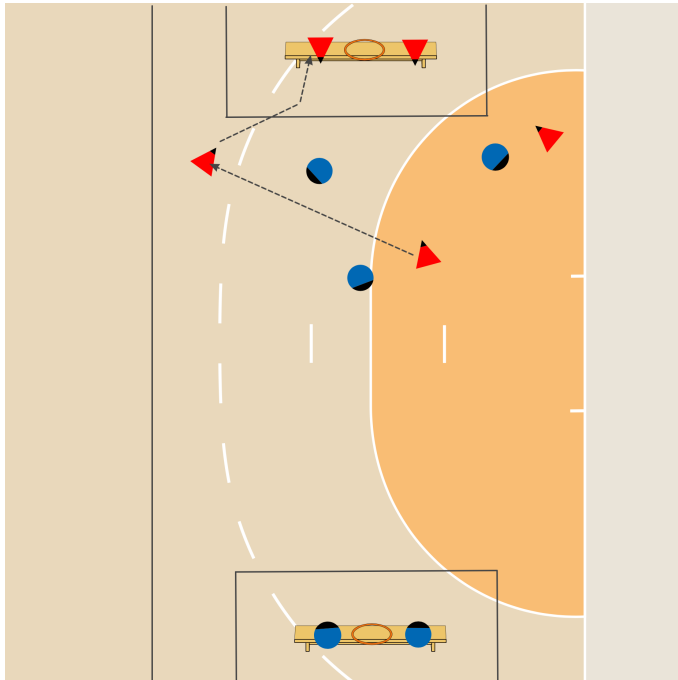
Das Spielfeld ist ca. 20 x ca. 13 Meter groß (ein Hallendrittel). An jeder Stirnseite steht eine Langbank im Abstand von 2 Metern von der Grundlinie (jeweils die Seitenauslinie des Handballfeldes). Um die Langbänke herum wird in 2 Meter Abstand eine Linie gezogen (mit Pads oder einem Klebeband). Die Linie geht bis zur Grundlinie (kein Raum hinter den Toren). Auf den Langbänken befindet sich in der Mitte je ein Wurfring.

7.2 Organisation

Es spielen zwei Mannschaften mit je 5 Spielern gegeneinander, wobei jeweils drei Spieler im Feld agieren und jeweils zwei Spieler als „Turmwächter“ auf der Langbank stehen. Die ballführende Mannschaft versucht, einen ihrer Turmwächter mit einem Bodenpass, der innerhalb des Torraums aufspringt, anzuspielen. Fängt ein Turmwächter den Ball sicher und ohne die Bank zu verlassen, legt er den Ball in den Wurfring, der in der Mitte der Bank liegt. Damit hat diese

Mannschaft einen Punkt erzielt. Die verteidigende Mannschaft nimmt den Ball aus dem Ring und bringt in wieder ins Spiel (= Anspiel).

Nach einem gelungenen Zuspiel an einen Turmwächter löst der Passgeber denjenigen Spieler auf der Bank ab, der länger auf der Bank war.
Die Spielzeit beträgt 2 mal 10 Minuten.



7.3 Spielregeln

Die Turmwächter dürfen von vorne oder von der Seite angespielt werden. Sie dürfen nicht berührt oder gestoßen werden. Der Torraum um die Bänke darf nicht betreten werden. Im Fall eines Verstoßes durch die angreifende Mannschaft wechselt der Ballbesitz (Freiwurf), verstößt die abwehrende Mannschaft gegen diese Regel, so führt dies zu einem Strafwurf für die gegnerische Mannschaft.

Das Zuspiel muss aus dem Raum zwischen Torraum und Mittellinie erfolgen. Der Raum zwischen der Linie und der Langbank darf von keinem Spieler betreten werden. Es wird ohne Prellen und Tippen und mit Einwurf gespielt. Wenn der Ball beim Pass oder beim Fangen die Bank berührt oder wenn der Ball im Torraum liegen bleibt, gibt es Abwurf. Aus einem Einwurf oder Freiwurf kann nicht direkt ein Punkt erzielt werden.

Berührt der Ball die Bank, bevor er von einem Turmwächter im Ring abgelegt wird oder geht der Ball über die Grundlinie, wird das Spiel mit Anspiel aus dem Torraum fortgesetzt (unabhängig davon, welche Mannschaft zuletzt am Ball war).

Beim Anspiel darf sich kein gegnerischer Spieler näher als zwei Meter zur Torraumlinie befinden, um den Ball ins Spiel bringen zu können und eine Gleichzahlsituation herzustellen (erster Pass ist frei, wenn er näher zwei 2 Meter zum eigenen Torraum gefangen wird). Es sollte dabei aber auch die Vorteilsregelung angewendet werden. Bei Nichtbeachtung werden die Spieler darauf hingewiesen und das Anspiel wird wiederholt.

Die Turmwächter dürfen als Zuspieler genutzt werden, d.h. Pässe von hinter Mittellinie oder direkte Pässe zu einem Turmwächter sind erlaubt, geben aber keinen Punkt. In diesem Fall spielt der Turmwächter den Ball zu einem Mitspieler zurück und es wird weitergespielt. Es muss Manndeckung gespielt werden. Lange Pässe können so durch Blocken verhindert werden. Es darf sich kein Spieler ohne Gegner vor der gegnerischen Bank aufhalten. Sollte dies nicht beachtet werden, erhält der Gegner einen Strafwurf.

Ein Strafwurf wird beim Turmball wie folgt durchgeführt: Ein/e Spieler/in der angreifenden Mannschaft stellt sich ca. 2 m vor der Bank auf und spielt mit einem Bodenpass einen der beiden Turmwächter an.

7 Gemischte Mannschaften

In den Altersklassen der D, E und F-Jugend können gemischte Mannschaften am Spielbetrieb teilnehmen.

8 Passpflicht

In der F-Jugend besteht keine Passpflicht.

E-Jugend (bis 10 Jahre)

Erläuterung: In der E-Jugend steht das Spielen in der Manndeckung für Abwehr und Angriff im Mittelpunkt. Dabei soll das Zusammenspiel sowohl aus taktischer Sicht als auch in sozialer Hinsicht gefördert werden.

1 Spielform

Spielform in der E-Jugend ist 6+1 Handball, die Kombination aus 4+1- und 6+1 Handball und 4+1 Handball. Eine derartige Abstufung der einzelnen Spielformen wird daher als zielführend erachtet, da man so dem unterschiedlichen Entwicklungsstand der Kinder in dieser Altersklasse gerecht wird. Aufgrund von oftmals großen individuellen Lernfortschritten in der E-Jugend sollte der Spielbetrieb durchlässig sein und einen Wechsel zwischen den einzelnen Entwicklungsstufen innerhalb des Spieljahres ermöglichen.

2.2 Spielzeit und Organisation

Die Spielbezirke können in der Klasse der E-Jugend folgende Staffeln anbieten:

- a) 6+1 Handball - möglichst in Kleinturnierform
- b) 4+1 Handball - möglichst als Spielfeste

Erläuterung: Einige Vereine haben Probleme, ausreichend Kinder für einen 6+1 Spielbetrieb für ihre Mannschaften zu gewinnen. Durch das erweiterte Angebot der Spielbezirke auf 4+1 wird Kindern der Einstieg in die Sportart Handball dennoch ermöglicht. Zudem eignet sich der 4+1 Spielbetrieb für Anfänger und Schulmannschaften. Die Mitgliedergewinnung in den Vereinen wird so nachhaltig unterstützt.

Zudem empfiehlt sich eine Orientierungsrunde im Sommerspielbetrieb von April bis Juni. Vereine bekommen dort die Möglichkeit, die Leistungsstärke ihrer Mannschaften im Vergleich mit anderen einschätzen zu können. Somit erhalten sie die Möglichkeit, die Entscheidung ob 6+1 Staffel oder 4+1 Staffel zu melden, auch aus sportlicher Sicht zu treffen. Jedem Bezirk wird mindestens ein Spielfest empfohlen.

Im 6+1 Handball beträgt die Spielzeit 2 mal 20 Minuten pro Spiel. Dabei wird der ersten Halbzeit die Spielform 2 mal 3 gegen 3 gespielt (vgl. Absatz 6.6). Nach 10 Minuten erfolgt eine zentrale Unterbrechung durch das Kampfgericht für 3 Minuten. Es gibt in der ersten Halbzeit kein Team-Time-Out. Die Torhüter wechseln vor Wiederanpiff die Seiten und die Richtung des Angriffsspiels wird entsprechend getauscht. Die Unterbrechung steht zum Coaching zur Verfügung.

In der zweiten Halbzeit wird 6 gegen 6 in der Manndeckung gespielt, wobei die Spielzeit ebenfalls 2x 10 Minuten mit 3 Minuten Pause beträgt. Zusätzlich steht jeder Mannschaft ein Team-Time Out zur Verfügung. Das Spielfeld im 6+1 Handball ist das Handballfeld (40 x 20 Meter). Die Torhöhe beträgt 1,60 m. Dazu müssen Minihandballtore oder Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf die Höhe von 1,60 m verwendet werden.

Im 4+1 Handball beträgt die Spielzeit mindestens 30 jedoch höchstens 40 Minuten pro Einzel-spiel. Nach einer Höchstspieldauer von 10 Minuten ist das Spiel durch eine Pause zu unterbrechen. Gespielt wird auf einem Hallendrittel (20 x 13 Meter) Beim 4+1 Handball ist der Torraum mit einer geraden Linie 5m entfernt von der Grundlinie zu markieren. Es sind rutschfeste Materialien zu verwenden. Die Torhöhe beträgt 1,60 m. Dazu müssen Minihandballtore oder Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf die Höhe von 1,60 m verwendet werden.

Erläuterung: Das Reduzieren der Torhöhe ist ein wesentliches Element des Spiels in der E- Jugend, da eine korrekte Wurfausführung am besten bei Würfungen von oben nach unten erlernt wird. 2 Meter hohe Tore verleiten zu hohen Würfen, da die Torhüter diese in der Regel nicht abwehren können. Dadurch verinnerlichen die Spieler sehr oft eine falsche Technik.

Die Spielform 2 mal 3 gegen 3 schult das schnelle Umschalten, welches für Handballer sehr wichtig ist. Durch die Reduktion der Mit- und Gegenspieler auf je einer Hälfte wird die Wahrnehmung kindgerechter geschult.

3 Wertung der Spiele

Die erzielten Tore werden mit der Anzahl der Torschützen multipliziert. Dabei darf der Multiplikator jedoch nicht die Anzahl der Spieler der Mannschaft mit weniger Spielern überschreiten. Ansetzungen von Spielen und Schiedsrichtern erfolgt über nu Liga. Die sportliche Wertung erfolgt über den Staffeleiter.

Erläuterung: Um möglichst viele Kinder in das Spiel einzubinden, ist es wichtig einen Anreiz innerhalb der Regeln zu schaffen. Dadurch werden gleich zwei Aspekte begünstigt. Zum einen die Verbesserung der Spielfähigkeit und der Kooperationsleistungen, zum anderen die soziale Entwicklung.

4 Strafen

Bei einer Zeitstrafe gegen einen Spieler darf dieser sofort durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft ergänzt werden. Zeitstrafen gegen die Bank werden mit einem Penalty geahndet.

Erläuterung: In der E-Jugend ist Manndeckung vorgeschrieben. Bei Über- oder Unterzahlsituationen ist dies nicht mehr sinnvoll möglich. Die Gleichzahlsituation soll daher immer erhalten bleiben.

5 Ballgröße

Es wird mit Ballgröße 0 (46-48 cm Umfang, bis 290 g Gewicht) gespielt.

Erläuterung: Im Kinderhandball ist es für das Erlernen einer korrekten Wurftechnik unerlässlich, dass alle Kinder den Ball gut greifen können. Es ist von Seiten der Trainer und Spielleiter auf die korrekte Ballgröße zu achten. Außerdem sollen die Bälle nicht zu hart sein. Es soll nur so viel Luft im Ball sein, dass Pellen problemlos möglich ist. Dass Kinder bereits in E-Jugend mit Ballgröße 1 spielen oder auch trainieren sollte unbedingt vermieden werden.

6 Spielregeln

6.1 Torwart

Der Torwart darf den Torraum nur zum Ein- und Auswechseln verlassen. Er darf den Ball nicht außerhalb des Torraums spielen.

Erläuterung: In der E-Jugend ist Manndeckung vorgeschrieben. Bei Über- oder Unterzahlsituationen ist dies nicht mehr sinnvoll möglich. Die Gleichzahlsituation soll daher immer erhalten bleiben.

6.2 Abwurf – auch nach Torerfolg

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf nach Torerfolg darf sich kein gegnerischer Spieler innerhalb der gestrichelten Freiwurflinie (bei 4+1: innerhalb von zwei Metern um die Torraumlinie) befinden. Es kann und soll aber auch die Vorteilsregelung angewendet werden. Bei Nichtbeachtung wird

entsprechend der Abstandsregel beim Anwurf verfahren. Diese Regel gilt allerdings nur nach Torerfolg (also bei einem „Anwurf“), nicht bei einem normalen Abwurf vom Torwart.

Erläuterung: Die Spielfortsetzung durch einen Abwurf vom Torhüter soll das Spiel beschleunigen. Das Umschaltverhalten soll geschult werden. Dabei sollen allerdings auch unsichere Spieler im Tor den Ball ins Spiel bringen können, um die Möglichkeit eines Zweikampfs mit Prellen als zusätzliche Option zu haben. Beim 4+1 ist zu beachten, dass diese Option wegfällt, und der Pass vom TW in der Regel ohne Druck durch einen Gegenspieler leichter zu spielen ist.

Beim 6+1 auf das Handballfeld (40 x 20 Meter) darf der Abwurf vom Torwart von einem Mitspieler nicht in der gegnerischen Hälfte angenommen werden. Überquert ein Abwurf die Mittellinie, ohne dass ihn ein Mitspieler berührt hat, entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf an der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft.

Erläuterung: Durch das große Spielfeld und Manndeckung als Vorgabe kommt es in der E-Jugend häufig vor, dass die Spieler sich beim Abwurf alle in der Nähe des abwerfenden Torwarts aufhalten und dann ein weiter Wurf nach vorne erfolgt. Die Spieler laufen dann „um die Wette“ nach dem Ball und der schnellste gewinnt. Ein Zusammenspiel kommt so nicht zustande. Der kurze Abwurf in der eigenen Hälfte soll das Zusammenspiel fördern.

6.3 Prellen/Tippen

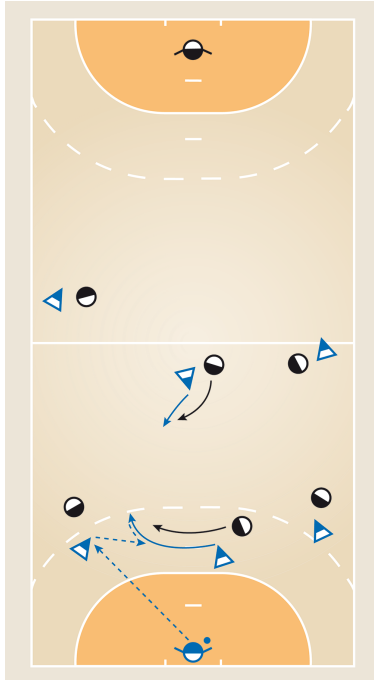
Im 6+1 Handball darf maximal dreimal geprellt werden. Im 4+1 Handball darf einmal getippt werden. Anschließend muss ein Abspiel oder Torwurf erfolgen.

Erläuterung: In der E-Jugend soll das Zusammenspiel und insbesondere „Give & Go“ als erste kooperative Basistaktik geschult werden („Give & Go“ stellt eine einfache Angriffsmöglichkeit für den Kinderhandball aus passen (give), freilaufen (go), anbieten und zurückpassen dar - im Prinzip ein direktes Doppelpassspiel zwischen zwei Angreifern). Durch die Regeln zur Einschränkung des Prellens müssen sich Spieler ohne Ball ständig bewegen, um anspielbar zu sein. Der ballführende Spieler muss die ihm zur Verfügung stehenden drei Schritte optimal nutzen. Zudem wird der soziale Aspekt („Handball geht nur gemeinsam“) unterstützt. Dennoch ermöglicht die Regel dem Angreifer das Umspielen des Abwehrspielers mit maximal drei Dribbelschlägen.

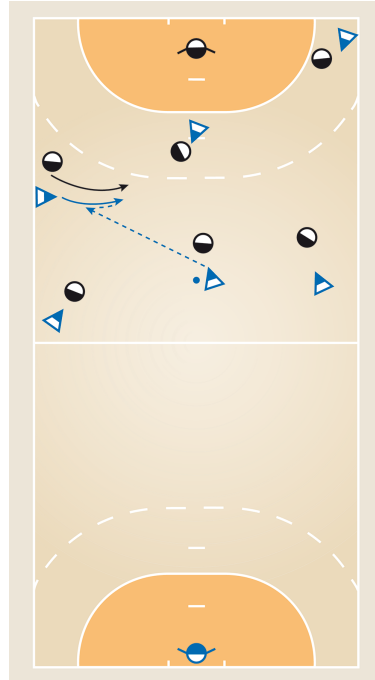
6.4 Abwehr - es muss Manndeckung gespielt werden.

Erläuterung: Das Spiel 1 gegen 1 ist das zentrale Element im Kinderhandball und soll in der E-Jugend gezielt gefördert werden. Zudem sind Tiefenräume essentiell für das Zusammenspiel auf dem kleineren Spielfeld.

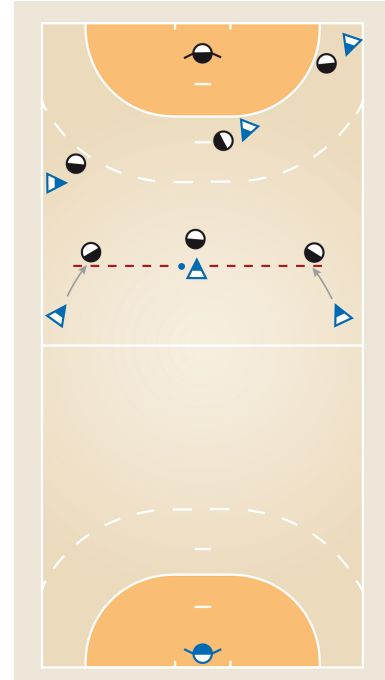
Manndeckung auf dem ganzen Feld



Manndeckung ab der Mittellinie (eigene Hälfte)



Sinkende Manndeckung



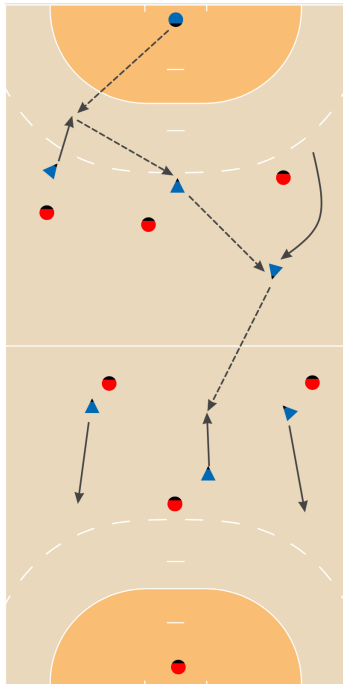
6.5 Penalty statt 7-Meter-Strafwurf

Zur Ausführung des Penalty-Wurfs die folgenden Hinweise: In einem zentralen Spielstreifen (etwa Breite der Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball aus einer beliebigen Entfernung (sinnvoll sind ca. 9 Meter) und wirft nach maximal drei Schritten Anlauf ohne Tippen und Prellen mit einem Schlagwurf auf das Tor.

Alle übrigen Mit- und Gegenspieler müssen sich außerhalb des zentralen Streifens befinden. Wehrt der Torwart den Ball ins Spielfeld ab, oder prallt der Ball von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück, wird weitergespielt.

Erläuterung: Ein Strafwurf wird beim Handball als „Ausgleich“ für die Verhinderung einer klaren Torgelegenheit zugesprochen. Da für viele F- oder E-Jugendliche ein 7-Meter-Strafwurf nur schwer zu verwandeln ist, ist das absichtliche Verhindern einer klaren Torchance (z.B. durch Festhalten von hinten oder Betreten des Torraums) im Allgemeinen „ein guter Deal“. Daher wird der Strafwurf als Penalty ausgeführt.

6.6 Zwei Mal 3 gegen 3 – die Spielregeln



Grundsätzlich finden die zuvor benannten Regeln Anwendung. Jedoch dürfen sich in einer Spielfeldhälfte jeweils nur 3 Spieler einer Mannschaft befinden. Das Überqueren der Mittellinie mit und ohne Ball ist nicht erlaubt. Wird die andere Spielfeldhälfte betreten, weil ein Spieler nicht mehr abbremsen konnte, so ist dies wie das Betreten des 6-Meter-Raums zu bewerten (Vorteilsgedanke, verlassen auf dem kürzesten Weg). Gleiches gilt für Abspiele im Sprung. Ein Regelverstoß wird mit Freiwurf für die abwehrende Mannschaft bestraft. Das Überqueren der Mittellinie zum Auswechseln ist gestattet.

7 Gemischte Mannschaften

In den Altersklassen der D, E und F-Jugend können gemischte Mannschaften am Spielbetrieb teilnehmen. Sobald ein Junge in der Mannschaft spielt, muss diese Mannschaft für den männlichen Spielbetrieb melden. Eine Beschränkung über Anzahl existiert nicht. Grundlage bildet §37, Abs. 4 SpO DHB.

8 Mannschaftsmeldungen und Passpflicht

Vor Beginn des Spielbetriebs ist den Staffelleitern eine Mannschaftsliste abzugeben. Diese Regelung wird notwendig, wenn ein Verein sowohl in der 4+1 Staffel als auch in der 6+1 Staffel je mindestens eine Mannschaft gemeldet hat. Die genaue Vorgehensweise obliegt den Bezirken und Staffelleitern. Grundsätzlich sind SpielerInnen über die Mannschaftsliste eindeutig einer Mannschaft zuzuordnen. Innerhalb der Saison kann ein/e SpielerIn einmalig zwischen Mannschaften der 6+1 und 4+1 Staffel wechseln. Dieser Wechsel ist der Spielleitenden Stelle vorher schriftlich anzuzeigen.

In der 4+1 Staffel besteht keine Passpflicht. Vor den Turnieren ist eine geeignete Mannschaftsliste abzugeben.

D-Jugend (bis 12 Jahre)

Erläuterung: In der D-Jugend wird erstmals ohne zusätzliche Einschränkung des Prellens (vgl. E-Jugend) auf das große Feld gespielt. Hauptziel in dieser Altersklasse ist die individuelle Entwicklung der Spieler. Dies soll vor allem durch möglichst viele 1-gegen-1-Situationen erreicht werden. Da die Spieler hier noch nicht geübt sind, soll dies im großen Raum geschehen. Dafür sollen möglichst große Räume in Breite und Tiefe ermöglicht werden. Einzelaktionen sind jetzt möglich, allerdings sollten die Spieler nun in der Lage sein, ihren Mitspielern im Bedarfsfall zu helfen.

1 Spielform

Spielform in der D-Jugend ist 6+1 Handball.

2 Spielzeit und Organisation

Die Spiele können als Einzelspiele oder in Turnierform durchgeführt werden, wobei die Gesamtspielzeit pro Mannschaft und Einzelspiel/Spieltag mindestens 40 Minuten betragen muss. Bei Einzelspielen werden zweimal 20 Minuten gespielt. Pro Spiel erhalten die Mannschaften jeweils 3 Team-Time-Outs.

3 Wertung der Spiele

Die Wertung der Spiele erfolgt analog der DHB-Spielordnung. Es gibt keinen Multiplikator.

4 Strafen

Bei einer Zeitstrafe gegen einen Spieler darf dieser sofort durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft ergänzt werden. Zeitstrafen gegen die Bank werden mit einem 7-Meter-Strafwurf geahndet.

Erläuterung: In der D-Jugend soll durch eine offensive Abwehr eine optimale individuelle Entwicklung der Spieler erreicht werden. Bei Über-/Unterzahlsituationen ist ein offensives Spiel nicht mehr erfolgsversprechend. Die Gleichzahlsituation soll daher immer erhalten bleiben.

5 Ballgröße

Es wird mit Ballgröße 1 (50-52 cm Umfang und 290-330 g Gewicht) gespielt.

Erläuterung: Im Kinderhandball ist es für das Erlernen einer korrekten Wurftechnik unerlässlich, dass alle Kinder den Ball gut greifen können. Es ist von Seiten der Trainer und Spielleiter auf die korrekte Ballgröße zu achten. Außerdem sollen die Bälle nicht zu hart sein. Es soll nur so viel Luft im Ball sein, dass Prellen problemlos möglich ist.

6 Spielregeln

6.1 Offene Abwehrformation

Die Mannschaften müssen in der Abwehr offensiv agieren: Unabhängig von der Abwehrformation muss jeder gegnerische Spieler in Ballbesitz unter Druck gesetzt (d.h. aktiv angegriffen) werden – spätestens, wenn er die Mittellinie überschritten hat.

Alle Abwehrspieler müssen sich deutlich auf ihren Gegenspieler zu bewegen. Läuft ein Angreifer in die Nahwurfzone ein, darf er vom Abwehrspieler begleitet werden. Stehen alle sechs Angreifer in der Nahwurfzone, so können sich auch sechs Verteidiger in der Nahwurfzone aufhalten.

Bei Nichteinhaltung der offenen Abwehrformation weist der Schiedsrichter die Bank der abwehrenden Mannschaft darauf hin. Wenn diese auf den Hinweis nicht reagiert, erhält die angreifende Mannschaft einen Strafwurf (7-Meter) zugesprochen.

Offensive Abwehrformationen können sein (jeweils über das ganze Feld oder in der eigenen Hälfte):

- Manndeckung (Grundprinzip: Gegenspieler werden immer begleitet)
- Sinkende Manndeckung (Grundprinzipien: kein Abwehrspieler verteidigt vor dem Ball; im Spiel 1:1 ohne Ball auf Ballhöhe absinken)
- 1:5-Abwehr (Grundprinzipien: Übergeben/Übernehmen vor der Abwehr, in die Tiefe begleiten), die bei Position der Außenangreifer in den Ecken in eine 3:3-Abwehr übergeht.

Stehen einer Mannschaft weniger als sieben Spieler zur Verfügung oder kann eine Mannschaft des Feldes verwiesene Spieler nicht ersetzen, müssen trotzdem mindestens zwei Spieler deutlich außerhalb der Freiwurflinie agieren und versuchen, den Ball zu erobern.

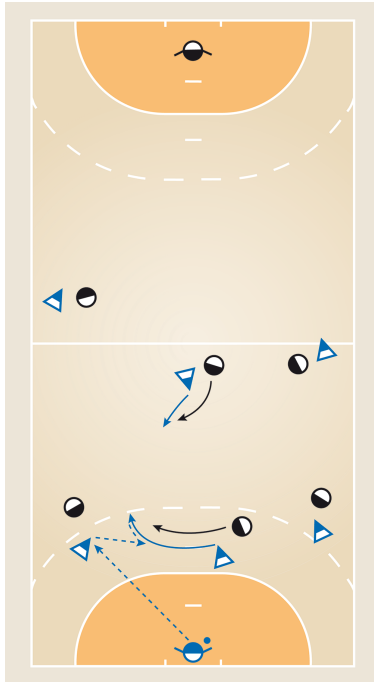
Erläuterung: Für die individuelle Entwicklung der Spieler im Kinderhandball sollen viele Zweikampfsituationen erzeugt werden. Da die Spieler noch nicht geübt sind, sollen dafür große Räume in die Breite und in die Tiefe geschaffen werden. Die Trainer und Spieler sollen dadurch motiviert werden, an individuellen Defiziten im Zweikampf zu arbeiten und diese nicht durch taktische Maßnahmen (enge Räume, Unterbrechungs Fouls etc.) zu kompensieren.

Beobachtungshinweise für den Schiedsrichter: Für die Beurteilung einer zu defensiven oder passiven Deckung durch den Schiedsrichter/Kinderhandballspielleiter oder auch den Trainer sind zwei Beobachtungspunkte entscheidend:

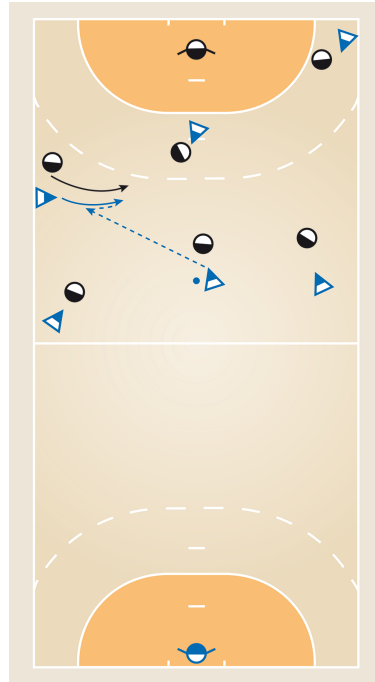
- *Wo beginnen die Abwehrspieler zu Spielbeginn oder nach einem Abschluss ihre Abwehraktion: Wenn eine Mannschaft geschlossen zum eigenen 9m-Raum oder gar Torraum zurückläuft, wird sie mit hoher Wahrscheinlichkeit auch nicht mehr regelgerecht decken.*
- *Können die Angriffsspieler in der gegnerischen Hälfte ungestört Pässe spielen oder den Ball auf der Stelle prellen, agiert die Abwehr mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht regelgerecht.*

6.1.1 Formen der Manndeckung

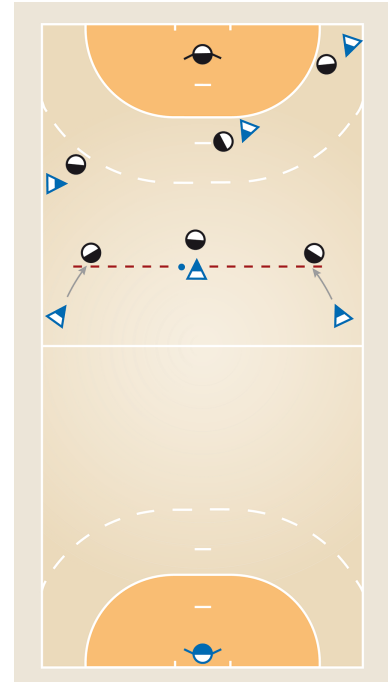
Manndeckung auf dem ganzen Feld



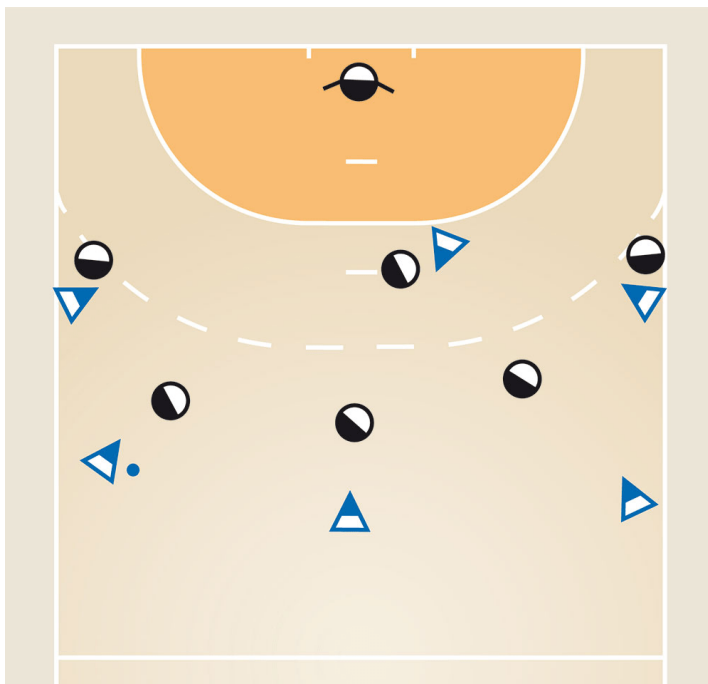
Manndeckung ab der Mittellinie (eigene Hälfte)



Sinkende Manndeckung



6.2.1 Die 1:5 Abwehr für fortgeschrittene Teams



In der 1:5-Abwehr sollen die Spieler die Grundprinzipien und elementaren Verhaltensweisen der Raumdeckung – mit einer nach wie vor stark ausgeprägten Mannorientierung – kennenlernen und anwenden können.

Die Spieler sollen dabei den Rückraum und ggf. die Außenangreifer außerhalb des 9-Meter-Raums offensiv entgegentreten und dies in der Spielsituation stets aufs Neue (z.B. nach Freiwürfen) umsetzen. Dabei wird von einer 2-Linien-Abwehr gesprochen.

6.2 Passives Spiel

Passives Spiel ist auch in der D-Jugend grundsätzlich möglich, kommt aber in dieser Altersklasse tatsächlich äußerst selten vor. Sollte allerdings die Abwehr längere Zeit aktiv und offensiv „den Ball jagen“ und nur deshalb nicht an den Ball kommen, weil der Angriff z.B. vom Tor weg prellt oder nach hinten spielt, kann der Schiedsrichter nach Vorwarnung durch das entsprechende Handzeichen entsprechend der Regel (nach 6 Pässen oder weiterhin klar passivem Verhalten) auf Freiwurf für die abwehrende Mannschaft entscheiden.

Erläuterung: Spieler in diesem Alter versuchen praktisch immer ein Tor zu erzielen. Taktisch passives Spiel ist ihnen in der Regel fremd. Wenn die Mannschaften wie oben beschrieben offensiv verteidigen, sollte passives Spiel kaum auftreten. Wenn der Angriff passiv erscheint, liegt dies meist an einer zu passiv/defensiv spielenden Abwehr, die beim Angriff zu Hilflosigkeit führt. Der Schiedsrichter soll daher hier primär das fehlerhafte Abwehrverhalten ahnden.

6.3 Torhüter

Der Torwart darf den Torraum nur zum Ein- und Auswechseln verlassen. Er darf den Ball nicht außerhalb des Torraums spielen.

Erläuterung: In der D-Jugend soll durch eine offensive Abwehr eine optimale individuelle Entwicklung der Spieler erreicht werden. Bei Über-/Unterzahlsituationen ist ein offensives Spiel nicht mehr erfolgsversprechend. Die Gleichzahlsituation soll daher immer erhalten bleiben.

6.4 Abwurf nach Torerfolg

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf nach Torerfolg darf sich kein gegnerischer Spieler innerhalb der gestrichelten Freiwurflinie befinden. Es kann und soll aber auch die Vorteilsregelung angewendet werden. Bei Nichtbeachtung wird entsprechend der Abstandsregel beim Anwurf verfahren. Diese Regel gilt allerdings nur nach Torerfolg (also bei einem „Anwurf“), nicht bei einem normalen Abwurf vom Torwart.

Erläuterung: Die Spielfortsetzung durch einen Abwurf vom Torhüter soll das Spiel beschleunigen. Das Umschaltverhalten (von Abwehr zum direkten Angriff) soll geschult werden. Dabei sollen allerdings auch unsicher Spieler im Tor den Ball ins Spiel bringen können, um die Möglichkeit eines Zweikampfes mit Pellen als zusätzliche Option zu haben.

7 Gemischte Mannschaften

In den Altersklassen der D, E und F-Jugend können gemischte Mannschaften am Spielbetrieb teilnehmen. Sobald ein Junge in der Mannschaft spielt, muss diese Mannschaft für den männlichen Spielbetrieb melden. Eine Beschränkung über Anzahl existiert nicht. Grundlage bildet § 37, Abs. 4 SpO DHB.

C-Jugend (bis 14 Jahre)

1 Spielform

Spielform in der C-Jugend ist 6+1 Handball.

2 Spielzeit und Organisation

Die Spiele werden als Einzelspiele mit einer Spielzeit von 2x 25 Minuten sowie 10 Minuten Pause durchgeführt. Pro Spiel erhalten die Mannschaften jeweils 3 Team-Time-Outs.

3 Wertung der Spiele

Die Wertung der Spiele erfolgt analog der DHB-Spielordnung.

4 Strafen

Die Zeitstrafenregelung erfolgt analog des IHF-Regelwerks.

5 Ballgröße

Männlich: Es wird mit Ballgröße 2 (54-56 cm Umfang und 325-375 g Gewicht) gespielt.

Weiblich: Es wird mit Ballgröße 1 (50-52 cm Umfang und 290-330 g Gewicht) gespielt.

6 Spielregeln

6.1 Allgemeine Vorgaben

Im Bereich der C-Jugend werden die belegten Grundlagen aus den jüngeren Altersbereichen fortgeführt, so dass in der Deckung der Fokus auf offensiven Abwehrsystemen liegt. Folgende Vorgaben sind zu beachten:

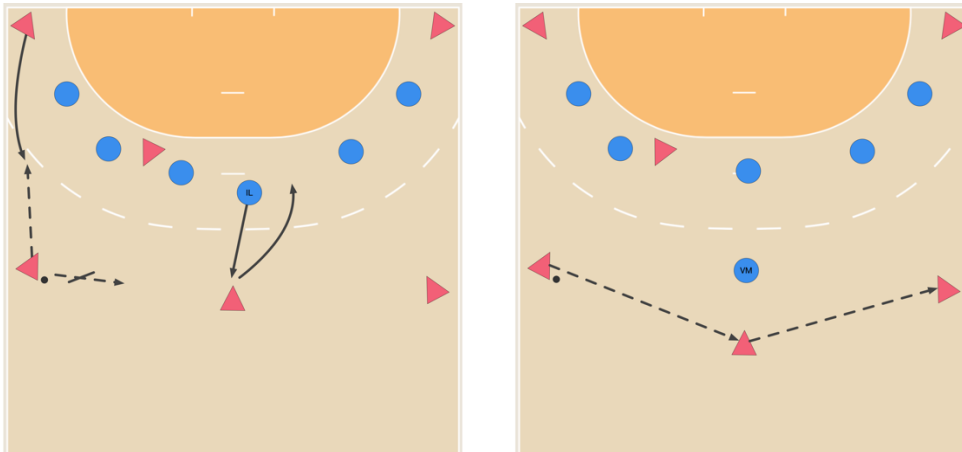
- **Offensives Deckungssystem (2-Linien-Abwehr)**
- **keine Einzel-Manndeckung**
- **keine 6:0, 5:1, 4:2 Deckung**
- **"jugoslawische" 3:2:1 Raumabwehr auch defensiv**

6.2 Sonderbestimmungen weibliche Jugend C

Grundsätzlich muss in der 1. Halbzeit offensiv (1:5, 3:3, 3:2:1) verteidigt werden. Nicht erlaubt sind Einzelmanndeckungen (5:0+1 und 4:0+2) sowie defensive Abwehrsysteme (4:2, 5:1, 6:0). Ausnahmen bilden lediglich Unterzahlsituationen in denen die defensiven Systeme 5:0 oder 4:1 erlaubt sind.

In den ersten 15 Minuten der 2. Halbzeit (26. Bis 40. Spielminute) muss eine 6:0 Abwehr gespielt werden. Dabei sollten sich die Abwehrspieler grundsätzlich innerhalb der 9 Meter Linie bewegen. Zum Führen von Zweikämpfen oder für antizipatives Verhalten darf der 9 Meter Raum von einzelnen Spielern zeitweise verlassen werden. Hält sich der Spieler länger als 3 Sekunden außerhalb des 9 Meters auf, gilt dies als Regelverstoß.

Beispiel:



Erlaubt: Der Innendecker (IL) bedroht den Passweg von RL zu RM und sinkt danach wieder erkennbar in das System (innerhalb 9 Meter) zurück (linkes Bild).

Verboten: Der Vorne Mitte (VM) hält seine Position grundsätzlich vor der 9 Meter Linie inne. Dies wäre eindeutig eine 5:1 Abwehr.

In den letzten 10 Minuten der 2. Halbzeit ist das Abwehrsystem frei wählbar. Weiterhin verboten bleiben Einzelmandeckungen 5:0+1 und 4:0+2.

Die Schiedsrichter sanktionieren falsches Abwehrverhalten progressiv. Zuerst erfolgt die Ermahnung an die Bank, die durch ein vorheriges Time-Out unterstrichen werden soll und dem Trainer der fehlbaren Mannschaft die Möglichkeit der Intervention einräumen soll. In der zweiten Stufe wird bei fehlbarem Verhalten auf 7 Meter für die angreifende Mannschaft entschieden. Die Schiedsrichter sollten zwischen der ersten und zweiten Stufe der Bestrafungen Trainer und Mannschaft ausreichend Zeit zur Umsetzung einräumen. Die Entscheidung auf 7 Meter wird so oft wiederholt, bis die Mannschaft das korrekte Abwehrverhalten zeigt.

Erklärung: Bei der DHB-Leistungssportsichtung müssen unsere Sportler in den Wettspielen mindestens eine Halbzeit defensiv (6:0) verteidigen. Durch die fehlende Praxis im regulären Wettkampfbetrieb entstehen den Sportlerinnen dadurch Nachteile für die Sichtsungsmaßnahmen. Diese sollen gegenüber anderen Landesverbänden mit dieser Regel ausgeglichen werden.

Weiterhin fördern defensive Systeme die Passqualität im Rückraum, bieten bessere Möglichkeiten für die Anwendung von Schlagwürfen und geben größeren Spielern mehr Möglichkeiten Selbstvertrauen zu sammeln als offensive Systeme.

B-Jugend (bis 16 Jahre)

1 Spielform

Spielform in der B-Jugend ist 6+1 Handball.

2 Spielzeit und Organisation

Die Spiele werden als Einzelspiele mit einer Spielzeit von 2x 25 Minuten sowie 10 Minuten Pause durchgeführt. Pro Spiel erhalten die Mannschaften jeweils 3 Team-Time-Outs.

3 Wertung der Spiele

Die Wertung der Spiele erfolgt analog der DHB-Spielordnung.

4 Strafen

Die Zeitstrafenregelung erfolgt analog des IHF-Regelwerks.

5 Ballgröße

Es wird mit Ballgröße 2 (54-56 cm Umfang und 325-375 g Gewicht) gespielt.

6 Spielregeln

Es gibt keine ergänzenden Vorgaben für Spielsysteme. Für die Deckung werden offensive Abwehrsysteme empfohlen.

A-Jugend (bis 18 Jahre)

1 Spielform

Spielform in der A-Jugend ist 6+1 Handball.

2 Spielzeit und Organisation

Die Spiele werden als Einzelspiele mit einer Spielzeit von 2x 30 Minuten sowie 10 Minuten Pause durchgeführt. Pro Spiel erhalten die Mannschaften jeweils 3 Team-Time-Outs.

3 Wertung der Spiele

Die Wertung der Spiele erfolgt analog der DHB-Spielordnung.

4 Strafen

Die Zeitstrafenregelung erfolgt analog des IHF-Regelwerks.

5 Ballgröße

Männlich: Es wird mit Ballgröße 3 (58-60 cm Umfang und 425-475 g Gewicht) gespielt.

Weiblich: Es wird mit Ballgröße 2 (54-56 cm Umfang und 325-375 g Gewicht) gespielt.

6 Spielregeln

Es gibt keine ergänzenden Vorgaben für Spielsysteme.