

Anlage 1

Ergänzende Bestimmungen Spielbetrieb der E - C Jugend

E - Jugend

1.1. Spielformen

1.1.1. Spielzeit 2 x 20 Minuten (Turnier 2 x 10/15 Minuten je nach Mannschaftszahl)

- a) **1. Hälfte** jedes Spieltages in der Spielform 23 x 3 gegen 3
Spieldauer 2 x 10 Min. (Turnier 2 x 5 / 7,5 Min) + 1 Min. Wechsel-Time-out zum Umstellen der Angriffs- und Abwehrspieler.

Jeder Trainer teilt seine Mannschaft (ehrlich!) in stärkere und schwächere Spieler auf. Die Stärkeren spielen in der linken, die Schwächeren in der rechten Hälfte gegeneinander.

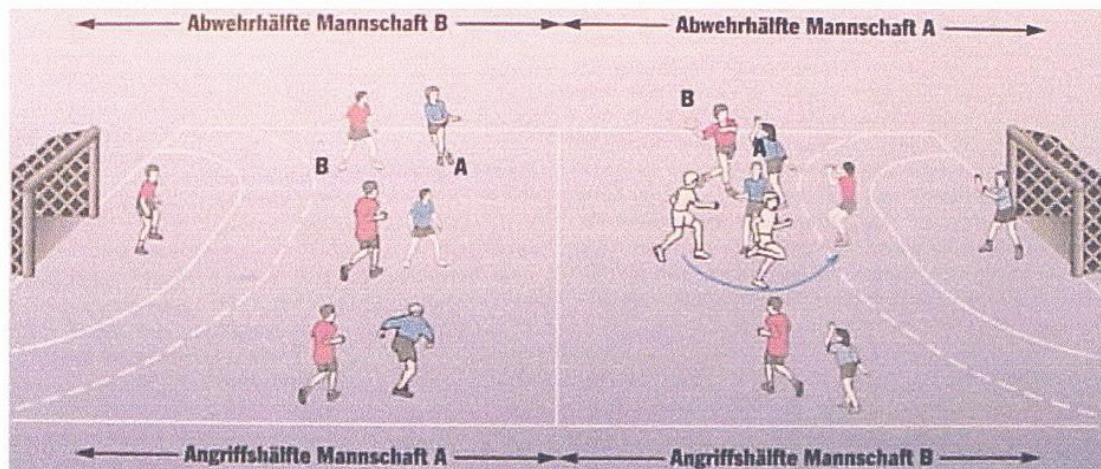
- b) **2. Hälfte** jedes Spieltages (20 Min.) wird in der Spielform „6 gegen 6“ (Manndeckung) gespielt.
c) Je ein Team-Time-Out pro Mannschaft und Spielhälfte möglich

1.2. **Ballgröße:** IHF-Größe 0 (46-48 cm und bis 260 g)

1.3. Strafwurf

Penalty statt 7m-Wurf = Schlagwurf mit Anlauf (auch prellen ist möglich) und Abschluss zwischen 9 und 6 Metern im zentralen Spielstreifen (gedachte Linie zwischen den Torpfosten)

2. Zweimal 3 gegen 3 - Regeln & Infos



2.1. Spielerzahl und Feldaufteilung

- Es spielen zwei Mannschaften mit der "normalen" Spieleranzahl (6 Feldspieler + 1 Torwart) gegeneinander.
- Das Hallenhandballfeld wird für jede Mannschaft in eine Angriffs- und eine Abwehrhälfte unterteilt. In jeder Hälfte halten sich jeweils drei Feldspieler jeder Mannschaft auf. Manndeckung ist vorgeschrieben. Eine 3:0-Abwehr am Kreis ist nicht zulässig. (Maßnahmen siehe Regelerklärungen)
- Die Mittellinie darf von keinem Feldspieler überschritten werden (Freiwurf).
- Der Torwart darf seinen Torraum ohne Ball verlassen (das Hinaus- bzw. Hineintragen des Balles in den Torraum ist verboten). Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten (Freiwurf).
- Das Wechseln des Torhüters ist nur in der Wechselzone möglich.
- Jeder Spieler muss in Abwehr und Angriff eingesetzt werden.

- Tritt eine Mannschaft in Unterzahl an, oder gerät durch Verletzung in Unterzahl, darf sie mit Joker spielen. Der Joker darf die Mittellinie überschreiten. Er ist farblich zu kennzeichnen (z.B. Leibchen). Der Joker sollte öfter gewechselt werden.

2.2. Der Abwurf

- Der Ball wird ohne Anpfiff weiter gespielt der Torhüter bringt den Ball schnellstmöglich wieder ins Spiel. Der Gegner darf den Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie beim Abwurf des Torwartes nicht betreten.

2.3. Der Anwurf

- Der Anwurf bei Spielbeginn erfolgt durch den Torhüter der anwerfenden Mannschaft nach Pfiff des Schiedsrichters.
- Es gibt keinen Anwurf an der Mittellinie nach Torerfolg, der Torhüter bringt den Ball schnellstmöglich wieder ins Spiel. Der Anwurf erfolgt durch den Torhüter nach Pfiff des Schiedsrichters.
- Der Gegner darf den Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie beim Anwurf des Torwartes nicht betreten!

2.4. Das Spielen des Balles

- Das Rückspiel aus der Angriffshälfte in die Abwehrhälfte ist erlaubt.

2.5. Das Wechseln von Spielern

- Grundsätzlich werden die Spieler über die Auswechselräume beider Mannschaften gewechselt. Es darf jederzeit gewechselt werden.
- Es dürfen sich maximal nur 6 Feldspieler und ein Torhüter auf dem Spielfeld aufhalten.

3. Spielform „6 gegen 6“ - Ergänzende Bestimmungen

- Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten.
- Der 7-Meter-Wurf wird durch einen Penalty ersetzt.
- Ausführung Strafwurf: siehe 1.3.
- Ein Spieler (wenn möglich der gefoulte Spieler) prellt ungehindert von der Mittellinie Richtung Tor und schließt mit Torwurf ab.
- Abwehrformation: Manndeckung

D-Jugend

Abwehrformation: Manndeckung
sinkende Manndeckung
1:5 offensive Raumdeckung
Keine Einzel-Manndeckung; Keine Einzel-Manndeckung in Unterzahl

Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten.

Ballgröße: IHF Größe 1

C – Jugend

2-Linien Abwehr (1:5, 3:3); jugoslawisch 3:2:1 Abwehr
Keine Einzel-Manndeckung (auch in Unterzahl)

Torwart darf nicht als überzähliger (Feld-)Spieler über die Mittellinie

eine 4:2 Abwehr mit nur 2 Abwehrspielern außerhalb der Nachwurfzone ist verboten.

Übergänge dürfen begleitet werden! Spielt die angreifende Mannschaft z.B. mit 2 Kreisspielern, ist es der abwehrenden Mannschaft erlaubt, eine 4:2 Abwehr zu spielen.

Eine in Unterzahl verteidigende Mannschaft kann in unterschiedlichen offensiven (z.B. 4:1, 3:2, 2:3, 1:4) oder defensiven (5:0) Formationen verteidigen. Mit Wiederherstellung der Gleichzahl muss jedoch wieder eine offensive Abwehrformation aufgenommen werden.

Ballgrößen: männlich: IHF Größe 2, weiblich : IHF Größe 1

Anlage 2 zu den Durchführungsbestimmungen**Maßnahmen bei Nicht-Einhaltung offensiver Spielweisen****I. Nichtbefolgung offener Spielweisen****1. Maßnahme : Information durch Warnzeichen**

Stellt der Spielleiter/Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft die altersbezogenen Spielweisen nicht einhält, informiert er nach „Time-out“ den Trainer/Betreuer/Mannschaftsverantwortlichen, dass er die Spielweise seiner Mannschaft ändern muss („Bitte Abwehr umstellen“).

2. Maßnahme: Warnzeichen / Verwarnung

Ist nach der Information keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, zeigt der Spielleiter/ Schiedsrichter dies mit einem Warnzeichen – Hochhalten der gelben Karte – deutlich an (ohne auf einen Spieler zu deuten). Das Spiel wird hierbei nicht unterbrochen.

Ist nach einer kurzen „Reaktionszeit“ (ca. 5 Sekunden keine Änderung des falschen Abwehrverhaltens zu erkennen, gibt der Spielleiter /Schiedsrichter „Time out“ und verwarnt den Trainer/Betreuer unter Hinweis auf das Vergehen.

Hinweis: *Die Verwarnung zählt nicht zum Verwarnungskontingent für die Offiziellen, da es sich hier um eine Mannschftsstrafe handelt. Der Offizielle/ Trainer /Betreuer für andere Vergehen gem. den Handballregeln also nochmals verwarnt werden.*

3. Maßnahme: Erneutes Warnzeichen als Vorstufe der Strafwurf-Entscheidung (Penalty, 7-m)

Stellt der Spielleiter/Schiedsrichter nach einer Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens fest (im nächsten Angriff), gibt er erneut das Warnzeichen (Hochhalten der Gelben Karte), ohne jedoch eine Verwarnung auszusprechen.

4. Maßnahme: Strafwurf (Penalty, 7-m)

Ist innerhalb der nächsten ca. 5 Sekunden nach dem Warnzeichen keine Änderung des Abwehrverhaltens zu erkennen, wird auf Penalty-Strafwurf bzw. 7-m-Wurf- entschieden.

5. Weitere Maßnahmenfolge: Warnzeichen und Strafwurf-Entscheidung

Jede weitere Wiederholung des nicht korrekten Abwehrverhaltens wird in der Abfolge: Warnzeichen geben >>>> 5 Sekunden warten >>>>>Nichtbefolgung >>>>>Strafwurf-Entscheidung.

II. Hinausstellungen

Zeitstrafen werden bis einschl. D-Jugend als persönliche Strafen gewertet. Dies bedeutet, dass der fehlbare Spieler für 2 Minuten nicht am Spiel teilnimmt, die Mannschaft sich jedoch vervollständigen kann. Damit wird durchgängig in Gleichzahl gespielt.

Generell sollten Zeitstrafen im Kinderhandball nur in Ausnahmefällen gegeben werden. Der Spielleiter/Schiedsrichter sollte dem Spieler in solchen Fällen immer erklären, was er falsch gemacht hat.

Anlage 3

Ratschläge an Schiedsrichter, die in der E-C Jugend pfeifen

Die Hauptverantwortung für regelgerechte und faire Spielweise liegt bei den Trainern und Betreuern!!

Vorbemerkungen:

Entscheidend ist der Umgang miteinander: Findet zwischen den Trainern und dem Schiedsrichter eine **vernünftige Kommunikation** vor dem Spiel statt, sollte es während und nach dem Spiel keine Probleme geben.

Grundsätzlich sollte in Phasen im Sinne **pädagogischer Prinzipien im Kinderhandball** vorgegangen werden. Deshalb sollten gerade in der Anfangsphase bereits vor dem Spiel die Spielweisen unter den betroffenen Trainer/Betreuern und – sofern neutrale, vereinsfremde Schiedsrichter angesetzt werden – dem Schiedsrichter abgeklärt werden.

1. "Pädagogisch pfeifen": Technische Fehler werden entsprechend dem Leistungsvermögen der Kinder strenger oder milder gepfiffen. Ein Tor nach eindeutigen Schrittfehler sollte z.B. nichtgegeben werden, eher können aber 4 - 5 Schritte in der Mitte des Spielfelds toleriert werden (vielleicht verbunden mit dem kurzen Ruf "Achtung, nur drei Schritte mit dem Ball in der Hand").
2. "Deutlich" pfeifen: nicht zu leise pfeifen und die üblichen Handzeichen sowie zusätzlich möglichst klare, kurze Anweisungen geben !
3. Erläutert Eure Entscheidungen (aber nicht zu oft, nur bei offensichtlichem Unverständnis)! Die Kinder sollen wissen, warum Ihr gepfiffen habt und was sie besser machen sollen.
4. Haltet Euch stets in der Nähe des Balles auf, vor allem beim Gegenstoß.
Die Nähe des Schiedsrichters bewirkt stärkere Beachtung der Regeln !
5. **Das Ziel des Abwehrspielers ist der Ball, nicht der Körper des Gegenspielers !**
Insbesondere beim Spiel 2 mal 3 gegen 3 sollten die Betreuer/Mannschaftsverantwortlichen und Spieler darauf hingewiesen werden das klammern, stoßen und umrennen verboten ist.
6. Angriffe der Abwehrspieler von hinten gegen den Körper des Angreifers sind sofort mit einer Ermahnung bzw. Verwarnung zu ahnden.
7. Spiele im Kinderhandball sollen die technische Ausbildung fördern. Also ist bei Fouls der Gedanke der progressiven Bestrafung, verbunden mit Erläuterung, besonders ernst zu nehmen. Auch eindringliche Worte wie "Du sollst nicht ständig festhalten!" oder "Du darfst Deinen Gegenspieler nicht einfach umrennen. Du könntest ihn verletzen!", sind geeignet, solche Fouls zu unterbinden.
8. Bei übertriebenem Einsatz, unfairem Verhalten und damit fehlender Achtung vor der Gesundheit der Gegenspieler (Schubsen, besonders schlimm im Sprung des Angreifers, Anspringen oder ständiges Klammern oder Reißen) sollte in der E-Jugend nicht gezögert werden, 2-Minuten Strafen nach Begründung in eindringlichem Ton zu verhängen. Das Kind erhält eine Denkpause, die Mannschaft kann sich mit einem anderen Spieler komplettieren.
9. Traut Euch, Penaltys zu geben. Bei der Ausführung müssen alle anderen Spieler stehen, max. bis an die 9m-Linie heran. Analog 7m-Wurf muss ein Abstand von mind. 3m vom Ausführenden eingehalten werden, der Nachwurf ist erlaubt

Maßnahmen bei Nichteinhaltung der vorgegebenen Spielweisen

gemäß Anlage 2 zu den Durchführungsbestimmungen (I. Nichtbefolgung offener Spielweisen)