

Zusatzinformationen Spielform E-Jugend Staffelspielbetrieb für den Bezirk Rhein-Neckar Runde 25/26

Es gelten grundsätzlich die Regeln der IHF mit den jeweiligen ergänzenden Durchführungsbestimmungen des BWHV, sofern nachfolgend nichts anderes geregelt ist.

Präambel

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 Allgemeines

Die Torhöhe in der E-Jugend wird abgesenkt. Dazu sollen Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf 1,60 m Höhe verwendet werden.

Prallt der Ball von der Torabhängung, egal in welcher Ausführung, zurück ins Spiel, ist auf Abwurf zu entscheiden.

Der Ball hat die Größe 0.

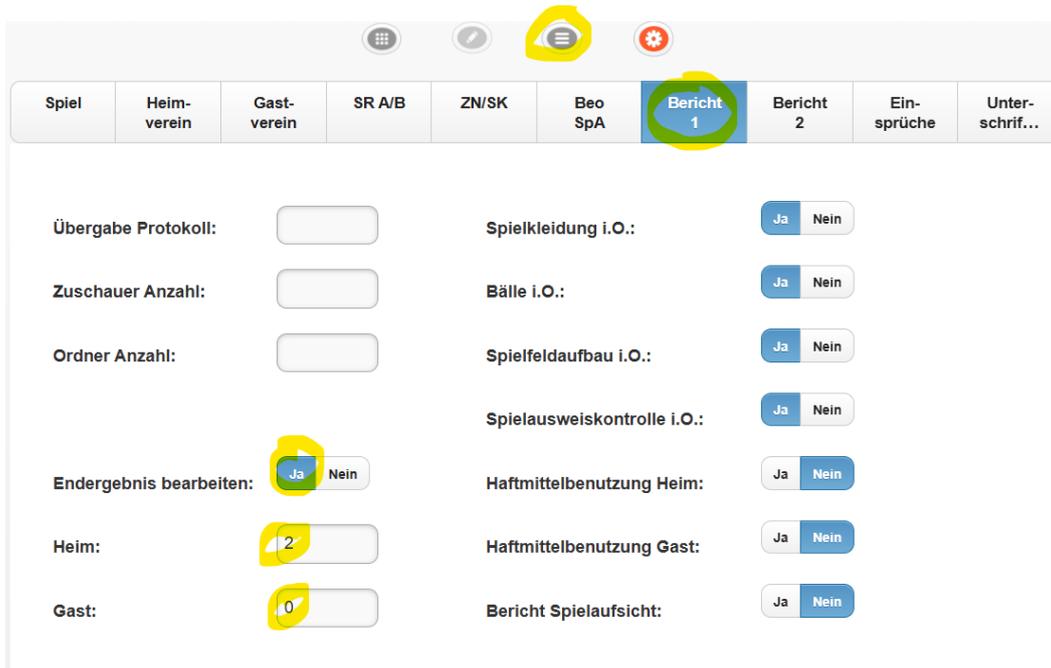
Innerhalb des Staffelspielbetriebs gilt §55 DHB SpO. Zwischen ABR und Staffelspielbetrieb kann sinnvoll (!) gewechselt werden.

§ 2 Wertung

Sämtliche Wertungen der Spiele/Koordination werden nur über Punkte dargestellt. Tore und Torschützen werden in den Handball-Spielformen jeweils multipliziert, wobei als Ergebnis nur die Punkte veröffentlicht werden.

Die Punkte werden addiert für Koordination und Handball in SBO eingetragen. D.h. die „Koordinations-Spiele“ braucht ihr weder laden noch zu verknüpfen. Die Spielklasse dient ausschließlich zur Bekanntgabe der Übungen in den Kommentaren und der Angabe der Uhrzeiten.

Mögliche Wertungen: 4:0; 3:1; 2:2; 1:3; 0:4. In der Übersicht die 3 Striche anklicken, dann auf Bericht 1 gehen und „Endergebnis bearbeiten:“ mit ja bestätigen. Dann bitte die Punkte für Heim und Gast eintragen!



Spiel	Heim-verein	Gast-verein	SR A/B	ZN/SK	Beo SpA	Bericht 1	Bericht 2	Ein-sprüche	Unter-schrif...
Übergabe Protokoll:	<input type="text"/>						<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Zuschauer Anzahl:	<input type="text"/>						<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Ordner Anzahl:	<input type="text"/>						<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Endergebnis bearbeiten:		<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein					<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Heim:	<input type="text" value="2"/>						<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Gast:	<input type="text" value="0"/>						<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Spielkleidung i.O.:							<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Bälle i.O.:							<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Spielfeldaufbau i.O.:							<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Spielausweiskontrolle i.O.:							<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Haftmittelbenutzung Heim:							<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Haftmittelbenutzung Gast:							<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		
Bericht Spielaufsicht:							<input type="checkbox"/> Ja <input type="checkbox"/> Nein		

Unter Bericht 2 bitte das Ergebnis der Koordination erfassen!

Beispiel:



Spiel	Heim-verein	Gast-verein	SR A/B	ZN/SK	Beo SpA	Bericht 1	Bericht 2	Ein-sprüche	Unter-schrif...
Textbausteine		Bericht							
<input checked="" type="radio"/> Sonstige <input type="radio"/> Verletzungen <input type="radio"/> Disqualifikationen		<input type="text" value="Sonstige: 35 Zeichen"/>							
<input type="button" value="+ Spielbeginn"/> <input type="button" value="+ Mannschaftsverantwortlicher"/> <input type="button" value="+ Spielausfall/Abbruch"/>		<input type="text" value="Ergebnis Koordination 19,43 : 18,86"/>							

§3 Regeln Handball

(1) Abwehr

Es muss Manndeckung mindestens in der eigenen Hälfte 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 essenziell für das Zusammenspiel auf dem kleineren Spielfeld.

(2) Abwurf statt Anspiel

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf darf sich kein gegnerischer Spieler innerhalb der gestrichelten Freiwurflinie befinden.

Der Abwurf vom Torwart darf 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.

(3) Torwart

Der Torwart darf den Torraum zum Ein- und Auswechseln und zum Sichern des Balls verlassen. Ein aktives Mitspielen außerhalb des Torraumes ist ihm nicht gestattet, ansonsten entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft an der Stelle, an der der Torwart den Ball berührt hat (aber außerhalb des 9m Raums). Verhindert der Torwart eine klare Torchance, indem er z.B. einen langen Ball außerhalb seines Torraums abfängt, entscheidet der Schiedsrichter auf Penalty für die gegnerische Mannschaft. Bei wiederholtem Vorkommen soll zunächst die Regel erläutert werden und danach progressiv bestraft werden.

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

(4) Prellen

Der Bezirk nutzt die Öffnungsklausel der BWHV-Durchführungsbestimmungen für den Kinderhandball und wird bis einschließlich der Runde 2026/2027 das Prellen nicht einschränken.

Ab der Runde 2027/2028 wird das Prellen wie folgt beschränkt:

Es darf max. dreimal geprellt werden.

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.

(5) Penalty statt 7-Meter-Strafwurf

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 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 ins Spielfeld zurück, wird weitergespielt.

(6) Strafen

Bei einer Zeitstrafe gegen einen Spieler darf dieser sofort durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft ergänzt werden. Zeitstrafen gegen Offizielle 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.

§4 Spielsystem Handball

Gespielt wird in der 1. Halbzeit 2 x 3 gg. 3 und in der 2. Halbzeit 6+1.

2 x 3 gg. 3

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. Die Mittellinie darf von keinem Feldspieler überschritten werden.

Das Spiel beginnt mit Abwurf für diejenige Mannschaft, die das Anspiel gewonnen hat.

Generell ist ein Spielerwechsel entgegen den DHB-Regeln auch dann möglich, wenn sich die eigene Mannschaft nicht in Ballbesitz befindet. Dies soll Wechsel bei der direkten Manndeckung erleichtern, bzw. überhaupt ermöglichen.

Ein Wechsel auf dem Spielfeld von Spielern von Abwehr in den Angriff ist genau dann möglich, wenn an der Mittellinie gleichzeitig ein Spieler aus dem Angriff in die Abwehr wechselt. Keiner der beiden Spieler darf dabei den Ball führen. Ansonsten erfolgt der Wechsel über die Auswechselzone.

§5 Koordination

Die Testung der Koordination (koordinativ-motorischer Wettkampf) ist in jeder Staffel ebenfalls ein fester Bestandteil des E-Jugend-Spielbetriebes und muss durchgeführt werden. Dafür müssen drei Übungen aus dem BWHV-Übungskatalog (https://www.bwhv.org/fileadmin/bwhv/Spielbetrieb/Kinderhandball/2025_BWHV_UEbungskatalog-E-Jugend_04.pdf) an jedem Spieltag durchgeführt werden.

Es sind entweder die vom Bezirk zur Verfügung gestellten Wertungskarten je Kind oder die Wettkampfkarte (je Mannschaft) des BWHV zu benutzen. Diese sind von der jeweiligen Mannschaft zum Spiel mitzubringen!

Es ist die App für die Koordinationsübungen zu verwenden. Diese findet ihr durch Suche nach „BWHV Wettkampfübungen“ im Apple AppStore bzw. im Google PlayStore.

In die Gesamtpunktzahl einer Mannschaft fließen die Ergebnisse der 7 besten Spieler eines Teams ein. Die Spieler erfahren nicht, wer in die Wertung genommen wird. Es werden die 7 Punktbesten addiert und durch 7 geteilt. Das Ergebnis wird auf 2 Nachkommastellen mathematisch gerundet.

Änderungen an den im Vorfeld gemeldeten Übungen können bis 14 Tage vor dem Spieltag vorgenommen werden und sind bis dahin per Mail an die Spielleitende Stelle zu kommunizieren.

Hinweise für die Durchführung:

Wir befinden uns im Bezirk RN in einer Erprobungsphase.

- Weitere Infos zu den Übungen inkl. Videos („Übungsplaylist“) findet ihr hier: <https://www.bwhv.org/spielbetrieb/kinderhandball>
- Jeder Verein sucht sich vor der Runde 3 Übungen pro Spieltag aus, die dem Platz- und Zeitbedarf sowie dem zur Verfügung stehenden Material angepasst sind.
- Diese Übungen werden nach der Spielplanung vom Bezirk abgefragt und veröffentlicht.
- Ziel ist es, dass alle Übungen des Katalogs mindestens einmal drankommen. Es ist aber in der ersten Runde der Erprobung keine Pflicht.
- Sollten aufgrund von Hallengegebenheiten Maße von Spielfeldern oder Koordinationsübungen nicht einzuhalten sein, können diese sinnvoll durch den Heimverein angepasst werden.
- Trainer und Z/S des Gastvereins helfen bei der Durchführung mit.
- Sorgt für die nötigen Materialien – App bei allen Helfern, ggf. Stoppuhr, Stifte, leere Wertungskarten u.ä.