

Zusatzinformationen Spielform E-Jugend Aufbaurunde für den Bezirk Rhein-Neckar Runde 26/27

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. Die zentrale Spielform wird durch FuNino als Nebenspielform in Überzahl ergänzt, um die taktische Flexibilität und die Ballorientierung zu fördern.

§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 an die Torabhängung, egal in welcher Ausführung, ist auf Abwurf zu entscheiden.

Der Ball hat die Größe 0. Jeder Verein stellt einen Spielball. Mit welchem Ball gespielt wird entscheidet der Schiedsrichter.

Die Spielzeit beträgt 2 x 13 Minuten.

In der Rückrunde im 6+1 auf das ganze Feld sind 2 Team-Time-Out je Mannschaft – je eines pro Halbzeit – erlaubt.

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

Es dürfen während eines Turniers beliebig viele Spieler/innen eingesetzt werden. Sollten an einem Spieltag zu wenig Spieler/innen zur Verfügung stehen, kann durch einen anderen teilnehmenden Verein ergänzt werden.

Die Mannschaftsmeldebögen sind zwingend ZEITNAH vom Veranstalter an den Staffelleiter Thomas Giersberg, Johann Sebastian Bach Straße 3, 68753 Waghäusel zu senden. Dies kann auch via Mail an thomas.giersberg@rn.bwhv.org (mit Scan im Anhang) erfolgen.

Der im Turnierplan erstgenannte Verein stellt den Zeitnehmer, der zweitgenannte Verein den Sekretär.

Bei Bedarf wechselt der Gastverein die Trikots.

Jeder Verein ist verpflichtet, mindestens ein Turnier auszurichten.

Wer einem Turnier fernbleibt oder nicht 7 Tage davor schriftlich absagt wird mit einer Geldstrafe von 50€ bestraft, die dem Ausrichter nach Einzug beim fehlbaren Verein durch den Bezirk ausgezahlt wird.

§ 2 Wertung

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

§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. Bei JEDEM Torabwurf (egal ob nach Torerfolg oder ohne Torerfolg) 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 Manndeckung 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

(1) Die Spiele werden in Turnierform ausgetragen.

(2) In der Hinrunde wird 4+1-Handball quer zur Halle gespielt. Ebenso sind Koordinationsübungen und die Nebenspielform FuNino (siehe §6) durchzuführen.

(3) In der Rückrunde wird 6+1-Handball aufs ganze Feld gespielt (1. Halbzeit 2 x 3 gg. 3 und in der 2. Halbzeit 6+1). Ebenso sind Koordinationsübungen durchzuführen.

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 Wettkampübungen“ 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. Diese informiert die teilnehmenden Vereine.

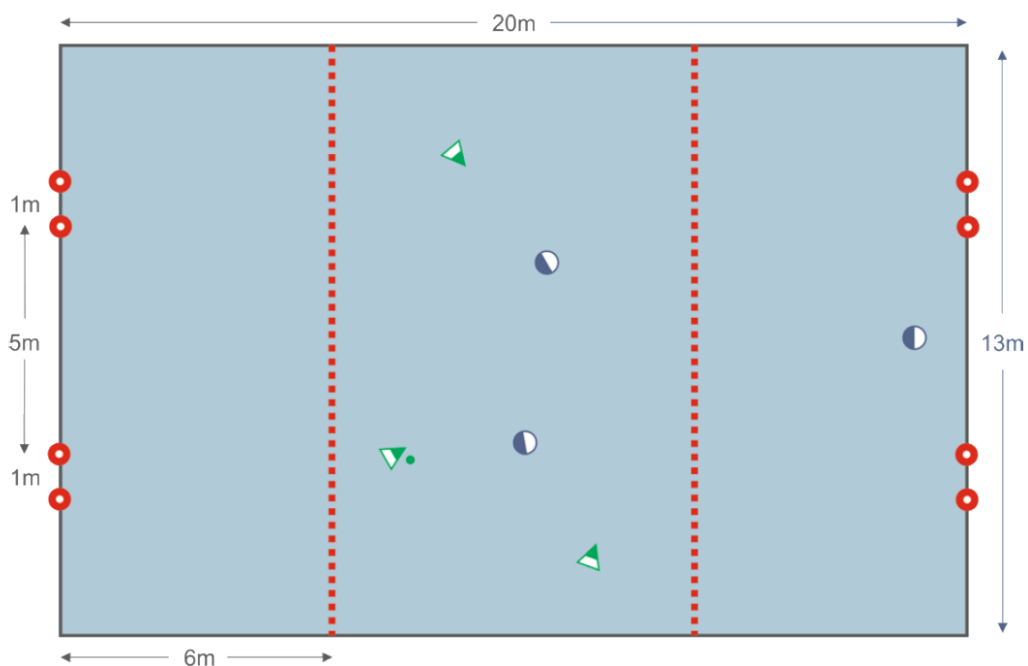
Hinweise für die Durchführung:

- 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 je 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.
- 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 – ggf Stoppuhr, Stifte, leere Wertungskarten u.ä.

§6 FuNino

(1) Spielfeld

In einem Hallendrittel stehen an der Stirnseite jeweils zwei Stangentore, die ca. 1 Meter breit sind. Die beiden Tore sollen nicht mehr als 5 Meter voneinander entfernt stehen (siehe Abbildung). Vor den Toren befindet sich eine Wurflinie im Abstand von ca. 6 Metern zu den Torlinien (Torraum).



(2) **Organisation**

Zwei Mannschaften spielen 3 gegen 3 gegeneinander. Die ballbesitzende Mannschaft hat drei Angreifer, die abwehrende Mannschaft zwei Abwehrspieler im Feld und einen Torhüter im Torraum, der beide Tore verteidigt.

Die Spielzeit beträgt mindestens 2 x 10, maximal 2 x 15 Minuten.

(3) **Spielregeln**

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 in maximal 1,60 Meter Höhe überschreitet. Dabei darf der Ball auch mehrfach aufkommen, darf aber nicht „gerollt“ werden. Treffer, die bewusst über den Torwart hinweg geworfen (hart auf den Boden „geknallt“) werden, sollen nicht erlaubt werden - im Zweifelsfall aber für den Werfer entscheiden. Um eine optische Orientierung zu geben, können die Stangen selbst verwendet werden, die meist ca. 1,60 Meter hoch sind. Ggf. kann auch eine Markierung an den Torbegrenzungen oder an der Wand angebracht werden.

Es darf weder geprellt noch getippt werden. 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.

Bei Wechsel des Ballbesitzes spielt der Torhüter den Ball aus dem Torraum zu einem der bisherigen Abwehrspieler und verlässt anschließend als dritter Angreifer den Torraum. Von der bisherigen ballbesitzenden Mannschaft geht ein Spieler als Torhüter in den Torraum und die beiden anderen Spieler sind Abwehrspieler. Der Torhüter darf jederzeit wechseln, es darf aber immer nur höchstens ein Spieler im Torraum sein.

Ein Strafwurf wird als Penalty ausgeführt. Der Torwart muss dabei kurz vor der Grundlinie agieren und darf nicht nach vorne laufen, um den Werfer aktiv zu blocken.

(4) **Abwurf**

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf muss der gegnerische Spieler Abstand halten, um diesen 1. Pass zu ermöglichen. Es kann und soll auch die Vorteilsregelung angewendet werden. Bei Nichtbeachtung wird entsprechend der Abstandsregel beim Anwurf verfahren.

Erläuterung: Die Spielfortsetzung durch einen Abwurf vom Torhüter soll das Spiel beschleunigen. Das Umschaltverhalten soll geschult werden.

(5) **Spielerwechsel**

Bei FuNino ist das Wechseln von Spielern entlang der gesamten Spielfeldseite erlaubt (wie beispielsweise auch beim Beach-Handball). D.h. ein Spieler, darf vorne am oder im gegnerischen Torraum das Feld verlassen und ein anderer Spieler darf im eigenen Torraum als Torhüter dafür das Feld betreten. Dabei darf der neue Torwart das Spielfeld betreten, sobald der auswechselnde Spieler deutlich erkennbar auf dem Weg ist, das Feld zu verlassen. Er muss also nicht warten, bis der auswechselnde Spieler die Seitenlinie überschritten hat. Der

auswechselnde Spieler darf dann jedoch nicht mehr ins Spiel eingreifen, sondern muss die Spielfläche schnellstmöglich verlassen.

Wenn es der verfügbare Raum in der Halle erlaubt, werden die Auswechselbänke beider Mannschaften auf den gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds positioniert.

