

Zusatzinformationen Spielform F-Jugend 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 F-Jugend sollen die Kinder erstmals 4+1 Handball spielen. Zusätzlich sollen die Kinder verschiedene Bewegungsformen ausprobieren und über weitere Spiele die allgemeine Spielfähigkeit entwickeln.

§1 Allgemeines

Empfehlung: Die Halle wird in drei Drittel geteilt. In einem Drittel wird die Hauptspielform gespielt, in einem Drittel wird ein Bewegungs- und Koordinationsparcours aufgebaut (alle Teams sollen den Parcours absolvieren) und in einem Drittel wird die zweite Spielform gespielt.

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

Der Ball hat die Größe 0 und wird vom Veranstalter gestellt.

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

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 eingesetzten Spieler/innen müssen keinen Spelausweis besitzen

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.

Die Turnierleitung übernimmt der Veranstalter. Er ist für die Zeitnahme verantwortlich. Von ihm werden die Spiele an- und abgepfiffen. Die Torfolge wird nicht festgehalten.

Die Spielzeit beträgt **maximal** 2 x 10 Minuten, kann aber auch auf die Gegebenheiten am Spieltag angepasst werden.

Die Schiedsrichter stellt der Veranstalter.

Ein Spielplan **soll 14 Tage** vor Spielfestbeginn der Spielleitenden Stelle F-Jugend und jedem Verein vorliegen.

§2 Wertung

Es erfolgt keine Wertung der Spiele und am Ende eine Siegerehrung für alle.

§3 Regeln Handball

(1) Abwehr

Es muss Manndeckung gespielt werden.

(2) Abwurf statt Anspiel

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball aus dem Torraum, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf 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. Diese Regel gilt allerdings nur nach Torerfolg (also bei einem „Anwurf“), nicht bei einem normalen Abwurf vom Torwart.

(3) Torwart

Der Torwart darf im 4+1 Handball den Torraum nicht verlassen.

(4) Prellen

Es darf maximal 3 mal geprellt oder getippt werden (es gilt der Grundsatz des pädagogischen Pfeifens).

(5) Penalty statt 7-Meter-Strafwurf

In einem zentralen Spielstreifen (etwa Breite der Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball aus einer beliebigen Entfernung 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.

Dies sollte aber im F-Jugend-Bereich nicht notwendig sein – es gilt der Grundsatz des pädagogischen Pfeifens.

§4 Spielsystem

- (1) Die Spiele werden in Turnierform ausgetragen.
- (2) Es wird 4+1-Handball quer zur Halle gespielt. Ebenso ist ein Bewegungs- und Koordinationsparcours sowie die Nebenspielform Aufsetzerhandball (siehe §6) durchzuführen.

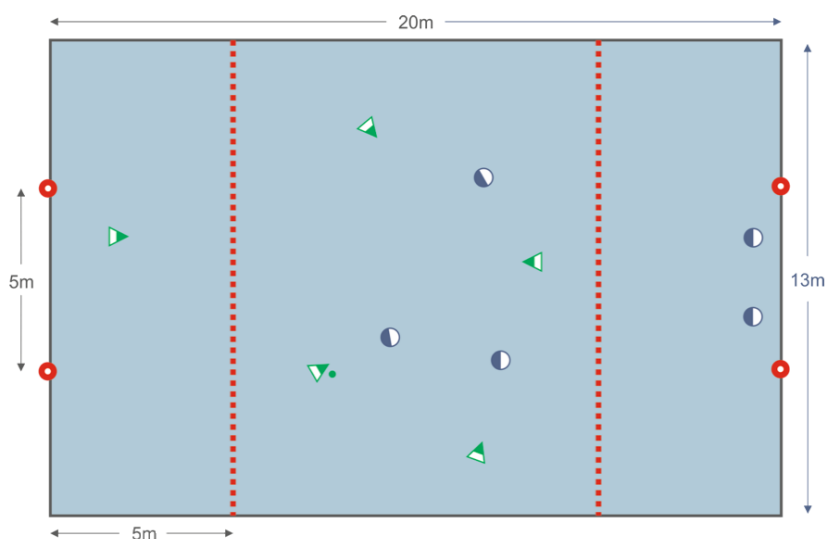
§5 Bewegung und Koordination

Es ist ein Bewegungs- und Koordinationsparcours anzubieten, der von allen Mannschaften absolviert werden soll. D.h. die Trainer tragen Sorge dafür, dass die Kinder den Parcours auch wahrnehmen.

§6 Aufsetzerhandball

(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 sollen ca. 5 Meter breit sein, sind in der Breite je nach Entwicklungsstand veränderbar (bis zu 6 Meter) und werden mit Malstangen auf der Grundlinie markiert.



(2) **Organisation**

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 Torhüter müssen beide kurz vor der Torlinie agieren und dürfen nicht direkt an der Torraumlinie blocken.

Die Spielzeit wird analog dem 4+1-Handball angepasst.

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