

rot = neu eingefügt oder geändert / durchgestrichen = gestrichen

## Seite 3, Absatz 5 - (3 Altersklasseneinteilung und Spielformen)

...

Im Spielbetrieb gilt für alle im Folgenden beschriebenen Spiele ~~(Handball und Nebenspielformen)~~:

- Die erstgenannte Mannschaft hat in der ersten Hälfte Anspiel und stellt den Spielball (der jedoch den jeweils beschriebenen Anforderungen genügen soll).
- **Bei den Kleinfeldspielen und Nebenspielformen gibt es kein Team-Timeout. Beim 6+1 ist ein Team-Timeout pro Halbzeit und Mannschaft zugelassen.**

## Seite 10, Absatz 1 - (5.6 Spielregeln D-Jugend)

### (3) Torhüter

**Der Torwart darf den Torraum nur zum Ein- und Auswechseln verlassen. Er darf den Ball nicht außerhalb des Torraums spielen.** ~~Der Torwart darf nicht über die Mittellinie. Der Torwart darf den Ball außerhalb des Torraums nicht spielen. Sollte er außerhalb des Torraums den Ball berühren, wird dies mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft.~~

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

## Seite 14, - 6.7 Nebenspielform „FuNino 3 gegen 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 die eine optische Orientierung zu geben, können die Stangen selbst verwendet werden, die meist ca. 1,60 Meter hoch sind, oder eine Markierung an den Torbegrenzungen oder an der Wand angebracht werden.** ~~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 in jedem Angriff wechseln.

Ein Strafwurf wird wie beim **6+1** Handball als Penalty ausgeführt. Der Torwart muss dabei kurz vor der Grundlinie agieren und darf nicht nach vorne laufen, um den Werfer aktiv zu blocken.

### Seite 21 - 7.7 Nebenspielform: Turmball 5 gegen 5 (mit zwei Turmwächtern)

...

#### 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 die 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 kann und soll 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.