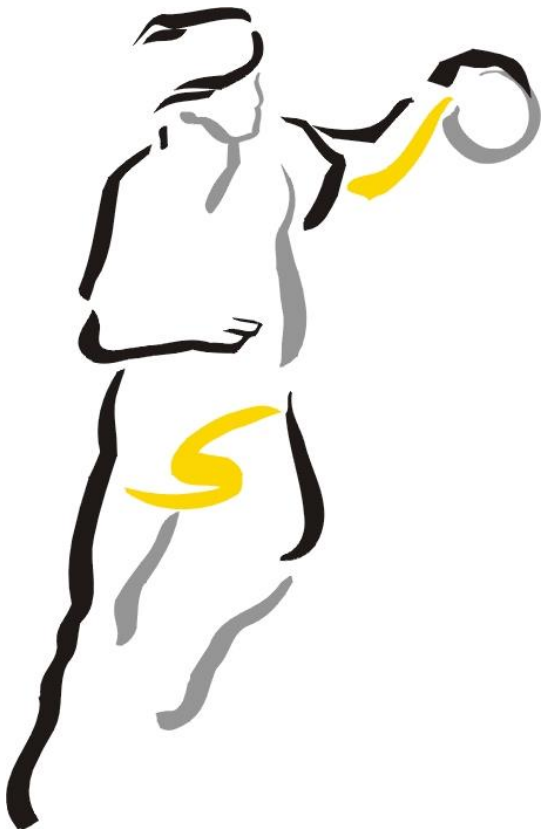


**Ergänzende
Durchführungsbestimmungen
im Kinderhandball
für das Spieljahr 2017/2018**



Ergänzende Durchführungsbestimmungen im Kinderhandball für das Spieljahr 2017/2018 - gültig im gesamten Verbandsgebiet

Seite











1. Einleitung	3
2. Altersklasseneinteilung und Spielformen	3
3. Spielform D-Jugend	3
4. Spielformen E-Jugend	5
5. Spielformen F-Jugend	10
6. Spielformen Minihandball	17

Stand: 1. September 2017

Literatur

- [DHB](#) Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinderhandball (DHB, Dortmund September 2016)
- HVW Die Kinderhandballkonzeption des Handballverbandes Württemberg (HVW, Stuttgart 2017)
- [HVW](#) Übungskatalog E-Jugend (für den koordinativ-motorischen Wettkampf)
- [HVW](#) Hinweise zur Sicherung der Tore bei 4+1 quer

Legende

	Angreifer mit Blickrichtung		Teppichfliese
	Angreifer mit Ball		Kleiner Kasten mit Bällen
	Abwehrspieler mit Blickrichtung		Reifen
	Malstange		Passweg
	Turnmatte		Laufweg

1. Einleitung

Der Deutsche Handballbund (DHB) hat im November 2014 Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinderhandball beschlossen ([Link](#)). Für den Bereich des Handballverbandes Württemberg (HVW) wurden diese Bestimmungen durch den zuständigen Fachausschuss Jugend, Schule, Bildung (VAJSB) beraten, präzisiert und im Sinne der Kinderhandballkonzeption des HVW ergänzt.

Die folgenden Ausführungen sind für das gesamte Verbandsgebiet des HVW verbindlich. Die Bezirke, die mit der Durchführung des Spielbetriebs beauftragt sind, müssen diese Ausführungen und Vorgaben als Bestandteil der Durchführungsbestimmungen umsetzen. Dabei ist es möglich, gegebene Spielräume zu nutzen. Die verbindlichen Vorgaben des HVW müssen aber auf alle Fälle beachtet werden!

Eine weitere Neuerung im Kinderhandball im Bereich des DHB ist die Zuordnung unterschiedlicher Handball-Spielformen zu den entsprechenden Altersklassen (außer D-Jugend), wodurch dem unterschiedlichen Entwicklungsstand der Kinder einer Altersklasse Rechnung getragen wird.

Der HVW, der dies bereits seit dem Jahr 2002 praktiziert, hat dabei die Vorgaben des DHB weiter präzisiert. Beim vorliegenden Dokument handelt es sich um eine Zusammenfassung. Eine ausführliche Ausarbeitung wird die Kinderhandballbroschüre des HVW bieten, die neu aufgelegt wird.

2. Altersklasseneinteilung und Spielformen

Die nachfolgend genannten Altersklassen gehören zum Kinderhandball (Stichtag jeweils 01.01. des Geburtsjahres) und für diese wurden seitens des VAJSB Spielformen erarbeitet, die in der jeweiligen Altersklasse einzusetzen sind. Die nachfolgende Übersicht dokumentiert die jeweils möglichen Spielformen, nicht genannte Spielformen sind für die jeweilige Spielklasse ausgeschlossen, sofern in diesen Durchführungsbestimmungen keine anderslautenden Regelungen enthalten sind.

Altersklasse	Spielform(en)
D-Jugend (bis 12 Jahre)	6+1 Handball
E-Jugend (bis 10 Jahre)	<p><u>Handball-Spielform:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 4+1 Handball - 6+1 Handball (für Fortgeschrittene) <p><u>Koordinativ-motorischer Wettkampf:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 Stationen aus dem HVW-Übungskatalog (nach Schwierigkeitsgrad) <p><u>Zweites Spiel (nur bei 4+1 Handball):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Parteiball 5 gegen 3 - Turmball 5 gegen 5 - Funino 3 gegen 3
F-Jugend (bis 8 Jahre)	<ul style="list-style-type: none"> - Aufsetzerhandball 3 gegen 3 - Aufsetzerhandball 4 gegen 4 - Aufsetzerhandball 5 gegen 5 - 4+1 Handball (für Fortgeschrittene) <ul style="list-style-type: none"> - Fliesenball auf Tore - Nummernball mit Störungsspieler - Zonenball 4 gegen 4 - Funino 3 gegen 3
Minihandball (bis 6 Jahre)	<ul style="list-style-type: none"> - Aufsetzerhandball 2 gegen 2 - Aufsetzerhandball 3 gegen 3 - Aufsetzerhandball 4 gegen 4 <ul style="list-style-type: none"> - Indiball - Fliesenball 4 gegen 4 - Nummernball 4 gegen 4

Auf diese Weise wird in den entsprechenden Altersklassen (ausgenommen D-Jugend) dem unterschiedlichen Entwicklungsstand der Kinder in einer Altersklasse Rechnung getragen. Weitergehende und detailierende Erläuterungen zu den jeweiligen Altersklassen und Spielformen finden sich im weiteren Verlauf des Dokuments.

3. Spielform D-Jugend (bis 12 Jahre)

3.1 Spielform

Spielform in der D-Jugend ist 6+1 Handball.

3.2 Spielzeit und Organisation

Die Spiele können als Einzelspiele oder in Turnierform durchgeführt werden, wobei die Gesamtspielzeit pro Mannschaft und Einzelspiel/Spieltag mindestens 40 Minuten betragen muss.

3.3 Wertung der Spiele

Die Spiele werden anhand der erzielten Tore gewertet. Es gibt keinen Multiplikator.

3.4 Strafen

Bei einer Zeitstrafe gegen einen Spieler darf dieser sofort durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft ergänzt werden. Zeitstrafen gegen die Bank werden mit einem 7-Meter-Strafwurf geahndet.

3.5 Ballgröße

Es wird mit Ballgröße 1 gespielt.

3.6 Spielregeln

(1) Der Torwart darf nicht über die Mittellinie.

(2) Abwurf – auch nach Torerfolg

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf darf sich kein gegnerischer Spieler innerhalb der gestrichelten Freiwurflinie befinden. Es kann und soll aber auch die Vorteilsregelung angewendet werden.

(3) Offene Abwehrformation

Die Mannschaften müssen eine offensive Abwehrformation wählen:

→ Manndeckung

→ Sinkende Manndeckung (Grundprinzipien: kein Abwehrspieler verteidigt vor dem Ball; im Spiel 1:1 ohne Ball auf Ballhöhe absinken) oder

→ 1:5-Abwehr (ein Spieler zwischen Torraum- und Freiwurflinie und fünf Spieler vor der Freiwurflinie)).

Eine Einzelmanndeckung ist nicht erlaubt.

Unabhängig von der Abwehrformation muss jeder gegnerische Spieler in Ballbesitz unter Druck gesetzt (d.h. aktiv angegriffen) werden: Die Abwehrspieler, die außerhalb der Nahwurfzone agieren (es müssen mindestens drei sein), müssen sich deutlich auf ihren Ball besitzenden Angreifer zu bewegen.

Bei Nichteinhaltung der offenen Abwehrformation weist der Schiedsrichter mit zwei erhobenen Händen auf den Fehler der abwehrenden Mannschaft hin (wie bei Torgewinn – nur beide Hände). Wenn diese nicht auf das Warnzeichen „reagiert“, erhält die angreifende Mannschaft einen Strafwurf (7-Meter) zugesprochen.

Stehen einer Mannschaft weniger als sieben Spieler zur Verfügung oder kann eine Mannschaft des Feldes verwiesene Spieler nicht ersetzen, müssen trotzdem mindestens zwei Spieler deutlich außerhalb der Freiwurflinie agieren.

Läuft ein Angreifer in die Nahwurfzone ein, darf er vom Abwehrspieler begleitet werden. Stehen alle sechs Angreifer in der Nahwurfzone, so können sich auch sechs Verteidiger in der Nahwurfzone aufhalten.

4. Spielformen E-Jugend (bis 10 Jahre)

In der Altersklasse der E-Jugend können die Bezirke die folgenden Staffeln anbieten:

Staffel	Handball-Spielform	Koordinativ-motorischer Wettkampf	Weitere Spielform
6+1 Handball	6+1 Handball (für Fortgeschrittene)	An jedem Spieltag 3 Übungen aus dem HVW-Übungskatalog	Keine
Kombination 6+1- und 4+1 Handball	6+1 Handball 4+1 Handball	An jedem Spieltag 3 Übungen aus dem HVW-Übungskatalog	Bei 4+1 Spieltagen: - Parteiball 5 gegen 3 - Turmball 5 gegen 5 - Funino 3 gegen 3
4 + 1 Handball	4+1 Handball	An jedem Spieltag 3 Übungen aus dem HVW-Übungskatalog	- Parteiball 5 gegen 3 - Turmball 5 gegen 5 - Funino 3 gegen 3

Jeder Bezirk ist verpflichtet, einen Sommerspielbetrieb durchzuführen (sogenannte Orientierungsrunde zwischen April und Juli eines Jahres). Dieser kann beispielsweise aus einer Sommerrunde oder zumindest aus einem Bezirksspielfest bestehen. Die Organisation dieses Spielbetriebs ist erforderlich, damit der jeweilige Könnensstand der Mannschaften berücksichtigt wird. Vereine, die in der darauf folgenden Hallenrunde am E-Jugend-Spielbetrieb mit der Spielform 6+1 Handball bzw. der Kombination 4+1- und 6+1 Handball teilnehmen wollen, müssen an dieser Orientierungsrunde teilnehmen.

Im Rahmen dieses Sommerspielbetriebs werden die Vereine durch kompetente Vertreter aus den Bezirken beraten, welche Spielform sie vor dem Hintergrund ihres Könnensstandes spielen sollten. Die Beratung durch die Bezirke ist aus Entwicklungsgründen verpflichtend. Das Ergebnis der Beratung ist durch den Bezirk schriftlich festzuhalten und dem zuständigen Verbandsausschuss Jugend, Schule, Bildung zu übermitteln.

4.1 Spielform

Spielform in der E-Jugend ist 6+1 Handball, die Kombination aus 4+1- und 6+1 Handball und 4+1 Handball.

4.2 Spielzeit und Organisation

Die Spielzeit beträgt minimal 20 Minuten, maximal 30 Minuten pro Spiel. Während der Hallenrunde müssen mindestens 6 Spieltage durchgeführt werden. Empfohlen werden mehr. Es besteht Passpflicht.

Das Spielfeld ist beim 6+1 Handball ein normales Handball-Spielfeld (Maße 40 mal 20 Meter), beim 4+1 Handball ein Hallendrittel (Maße: 20 mal 12 Meter). Beim 4+1 Handball ist der Wurfbereich ein Halbkreis mit einem Durchmesser von fünf Metern. Die Torhöhe beträgt 1,60 m. Dazu können Mini-Handballtore oder Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf die Höhe von 1,60 m verwendet werden.

Sollte es nicht möglich sein, das Tor im Hallenboden zu verankern, so ist es gemäß der HVW-Beschreibung zur Torsicherung ([Link](#)) gegen das Umfallen bzw. Umkippen zu sichern.

Die Koordination (koordinativ-motorischer Wettkampf) muss in jeder Spielform (siehe Tabelle oben) abgefragt werden. Es müssen drei Übungen aus dem HVW-Übungskatalog (eine pro Schwierigkeitsgrad) an jedem Spieltag durchgeführt werden. Die Übungen dürfen sich bei den folgenden Spieltagen nicht wiederholen. Es liegt in der Verantwortung des jeweiligen Bezirkes, die bereits abgeforderten Übungen zu veröffentlichen.

Auf einem 4+1 Spieltag muss zudem für jede Mannschaft eine weitere Spielform (siehe Tabelle oben) angeboten werden.

4.3 Wertung der Spiele

Sämtliche Wertungen werden nur über Punkte im Internet dargestellt. Tore und Torschützen werden in den Handball-Spielformen (4+1 Handball und 6+1 Handball) jeweils multipliziert, aber nicht im Internet veröffentlicht.

4.4 Strafen

Bei einer Zeitstrafe gegen einen Spieler darf dieser sofort durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft ergänzt werden. Zeitstrafen gegen die Bank werden mit einem Penalty geahndet.

4.5 Ballgröße

Es wird mit Ballgröße Null gespielt.

4.6 Spielregeln

- (1) Abwurf – auch nach Torerfolg

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. Es kann und soll aber auch die Vorteilsregelung angewendet werden.

- (2) Der Torwart darf im 4+1 Handball den Torraum nicht verlassen. Im 6+1 Handball darf der Torwart den Torraum verlassen, allerdings nur bis zur Mittellinie, aber nicht darüber.

- (3) Im 6+1 Handball darf max. dreimal geprellt werden. Im 4+1 Handball darf weder geprellt noch getippt werden.

- (4) Es muss Manndeckung gespielt werden.

- (5) Penalty statt 7-Meter-Strafwurf

Zur Ausführung des Penalty-Wurfs die folgenden Hinweise: In einem zentralen Spielstreifen (etwa Breite der Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball aus einer beliebigen Entfernung Richtung Tor. Dabei muss er die Schrittelregel beachten und ggf. prellen/tippen.

Zwischen der Torraum- und Freiwurflinie wirft er 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 oder prallt der Ball von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück, wird weiterspielt.

4.7 Weitere Spielformen

Als weitere Spielformen (Einsatz in der Kombistaffel bzw. Handball 4+1) stehen in der E-Jugend zur Auswahl:

4.7.1 Parteiball 5 gegen 3

Spielfeld

In einem Hallendrittel wird an einer Stirnseite ein Spielfeld (A) mit ca. 10 mal 10 Metern mittels eines Klebebandes markiert. An der gegenüberliegenden Seite steht ein Stangentor aus Malstangen (Torbreite ca. 6 Meter). 5 Meter vor diesem Tor wird eine Wurflinie gezogen (mit Pads oder einem Klebeband). Die Fläche zwischen Spielfeld A und der Wurflinie ist Spielfeld B.

An der Grundlinie von Spielfeld A steht eine Ballkiste mit 10 Bällen. Für Auswechselspieler werden zwei Langbänke an die Querseiten von Spielfeld A gestellt.

Organisation

Mannschaft A hat vier Spieler und Mannschaft B hat 3 Spieler in Spielfeld A. Die restlichen Spieler sind Auswechselspieler (für diese werden Langbänke am Spielfeldrand platziert). Mannschaft A hat noch einen Torhüter im Stangentor. Die Gesamtspielzeit liegt bei 16 Minuten. Davon hat jede Mannschaft 8 Minuten das Spielrecht (4 Spieler in Ballbesitz und 1 Torhüter) und stellt 8 Minuten die Abwehrspieler (3 Spieler).

Spielregeln

Ausgehend von der unter „Organisation“ beschriebenen Aufteilung nimmt Mannschaft A nach Anpfiff des Schiedsrichters einen Ball aus der Ballkiste und versucht, diesen Ball 60 Sekunden lang ohne Prellen und Tippen im Spielfeld A in den eigenen Reihen zu halten (es gelten die Dreischritt- und Dreisekundenregel).

Verliert die Mannschaft während dieser Zeit den Ball (Abfangen eines Passes durch Mannschaft B, Pass ins Seitenaus o.ä.) bringt der Schiedsrichter den nächsten Ball aus der Kiste ins Spiel und Mannschaft A spielt mit diesem Ball weiter. Mannschaft B spielt inzwischen den gewonnenen Ball über Spielfeld B bis zur Wurflinie vor und versucht, mit einem Wurf ins Stangentor zu treffen. Auch hier gelten die Dreischritt- und Dreisekundenregel und der Ball darf nicht getippt oder geprellt werden. Der Wurf muss als Aufsetzer analog Aufsetzerhandball erfolgen. Mannschaft A darf das Spiel und den Wurf von Mannschaft B nach dem Ballverlust in Spielfeld A nicht mehr behindern!

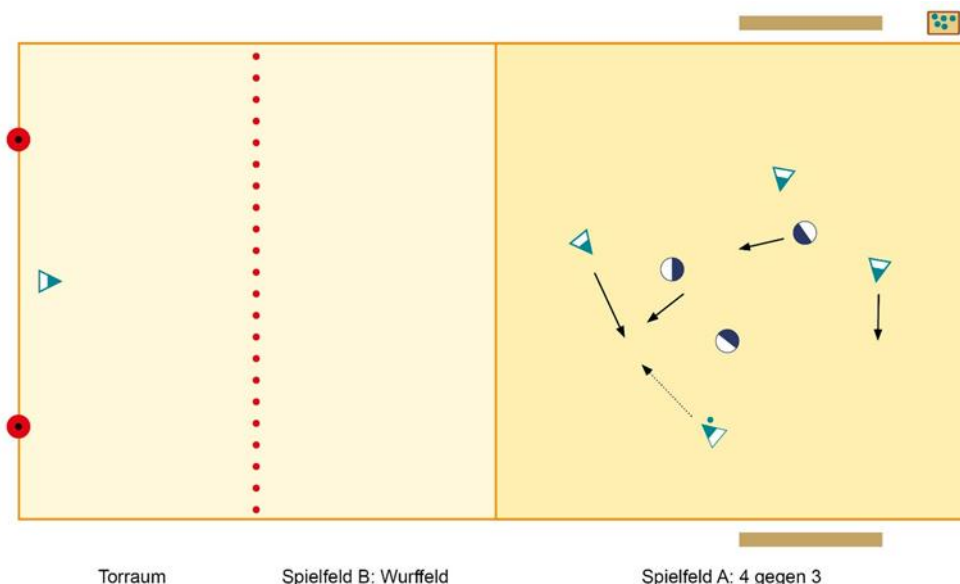
Nach dem Wurf laufen die Spieler von Mannschaft B sofort in Spielfeld A zurück und versuchen, den nächsten Ball zu erobern.

Hinweis: Es müssen nicht alle drei Spieler zum Wurfversuch mitlaufen. Es können auch nur zwei Spieler mit dem eroberten Ball nach vorne laufen, während der dritte Spieler dieser Mannschaft sofort wieder versucht, den nächsten Ball zu erobern. Es ist auch möglich, dass nur ein Spieler in Spielfeld B läuft und von einem Mitspieler mit einem „langen“ Pass angespielt wird.

Nach jedem Spiel (60 Sekunden) wechselt das Spielrecht.

Hinweis: Nur Mannschaft B (Verteidigung) kann Tore erzielen, wenn sie mit einem eroberten Ball ins Stangentor trifft!

Gelingt es Mannschaft A, den Ball 60 Sekunden lang ohne Ballverlust zu spielen, kann Mannschaft B keine Tore erzielen.



4.7.2 Turmball (mit zwei Turmwächtern)

Spielfeld

In einem Hallendrittel steht an jeder Stirnseite eine Langbank. Vor den Langbänken wird in ca. 2 Meter Abstand eine Linie gezogen (mit Pads oder einem Klebeband). Auf den Langbänken befindet sich in der Mitte je ein Wurfring.

Organisation

Es spielen zwei Mannschaften mit je 5 Spielern gegeneinander, wobei jeweils drei Spieler im Feld agieren und jeweils zwei Spieler als „Turmwächter“ auf der Langbank stehen. Die Turmwächter können von allen Seiten angespielt werden. Sie dürfen nicht berührt oder gestoßen werden. Die Bank, auf der der Turmwächter steht, darf nicht übersprungen werden. – dies gilt für die angreifende und die abwehrende Mannschaft gleichermaßen. 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.

Die Ball besitzende Mannschaft versucht, einen ihrer Turmwächter **mit einem Bodenpass** anzuspielen. Fängt ein Turmwächter den Ball sicher, wobei er die Bank nicht verlassen darf, legt er den Ball in den Wurfring, der in der Mitte der Bank liegt. Damit hat diese Mannschaft einen Punkt erzielt. Der Turmwächter, der den Ball in den Wurfring gelegt hat, verlässt die Bank und ist nun Feldspieler. Die verteidigende Mannschaft nimmt den Ball aus dem Ring und bringt ihn wieder ins Spiel (= Anspiel) die Abstandsregel (3 m) ist einzuhalten. Wer am Schluss die meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Die Spielzeit beträgt 2 mal 10 Minuten.

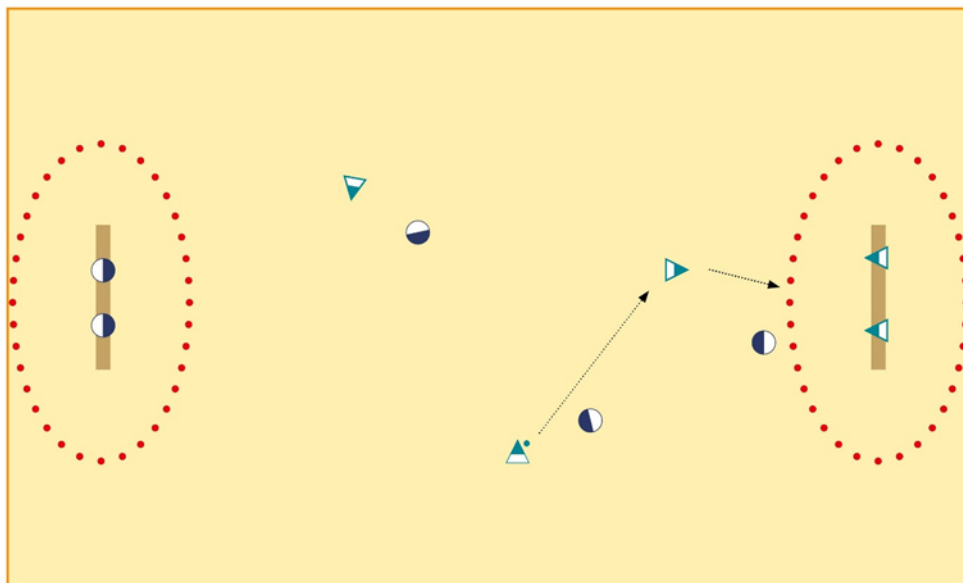
Spielregeln

Nach einem gelungenen Zuspiel an einen Turmwächter löst der Passgeber den Fänger auf der Bank ab. Das Zuspiel muss aus dem Raum vor der Linie 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 (dies gilt auch für den Bereich hinter den Bänken).

Lange Pässe dürfen gespielt werden. Jedoch kann mit einem langen Pass zum Turmwächter kein direkter Punkt erzielt werden. In diesem Fall spielt der Turmwächter einen Rückpass zum nachlaufenden Spieler, erst danach kann ein Punkt erzielt werden.

Es darf sich kein/e Spieler/in vor der Bank der gegnerischen Mannschaft aufhalten (sog. Katzenwächter"), um lange Pässe zu verhindern. Wenn Manndeckung gespielt wird, können auf diesem Wege lange Pässe verhindert werden. 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. Fängt der Turmwächter den Ball und legt er den Ball in den Ring ab, hat die angreifende Mannschaft einen Punkt erzielt. Fängt der Turmwächter den Ball nicht oder fällt der Ball aus dem Ring, so wurde kein Punkt erzielt. Bei Punktgewinn muss der Passgeber den Turmwächter ablösen.



4.7.3 Funino 3 gegen 3

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. Vor den Toren befindet sich eine Wurflinie im Abstand von ca. 6 Metern zu den Torlinien (Torraum).

Organisation

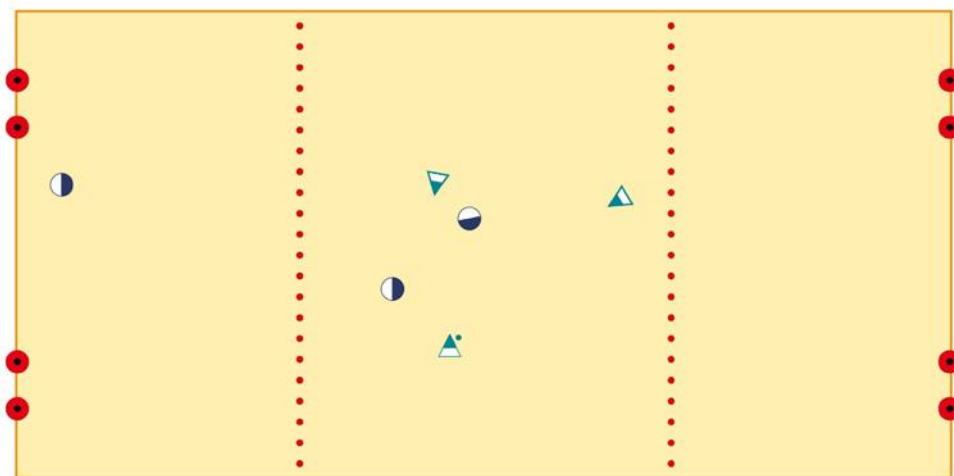
Zwei Mannschaften spielen 3 gegen 3 gegeneinander. Die Ball besitzende Mannschaft hat drei Angreifer, die abwehrende Mannschaft zwei Abwehrspieler im Feld und einen Torhüter im Torraum, der beide Tore verteidigt.

Die Spielzeit beträgt zwei mal 10 Minuten.

Spielregeln

Die Ball besitzende Mannschaft versucht, aus dem Feld heraus ein Tor zu erzielen. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball als Aufsetzer die Torlinie überschreitet. Es darf weder geprellt noch getippt werden. Geht der Ball ins Seitenaus, darf die Mannschaft einwerfen, die den Ball nicht zuletzt berührt hat.

Bei Wechsel des Ballbesitzes spielt der Torhüter den Ball aus dem Torraum zu einem der bisherigen Abwehrspieler und verlässt als dritter Angreifer den Torraum. Von der bisherigen Ball besitzenden Mannschaft geht ein Spieler als Torhüter in den Torraum und die beiden anderen Spieler sind Abwehrspieler.



5. Spielformen F-Jugend (bis 8 Jahre)

In der Altersklasse der F-Jugend können die Bezirke die folgenden Spielformen anbieten:

Altersklasse	Spielform(en)
F-Jugend (bis 8 Jahre)	<ul style="list-style-type: none"> - Aufsetzerhandball 3 gegen 3 - Aufsetzerhandball 4 gegen 4 - Aufsetzerhandball 5 gegen 5 - 4+1 Handball (für Fortgeschrittene) - Fliesenball auf Tore - Nummernball mit Störungsspieler - Zonenball 4 gegen 4 - Funino 3 gegen 3

Der Ausrichter kann aus diesen Ballspielformen auswählen, andere Spielformen sind möglich. **Ausgeschlossen in dieser Altersklasse ist allerdings die Spielform 6+1 Handball.** Die Spielregeln für die jeweilige Spielform und deren Organisation werden nachfolgend erläutert.

Der Spielbetrieb in der Altersklasse der F-Jugend wird vom Bezirk organisiert. In der F-Jugend besteht keine Spielerpass-Pflicht und es werden keine Tabellen erstellt und keine Meisterschaften ausgespielt.

Empfehlung: Die Halle wird in drei Drittel geteilt.

- im ersten Drittel wird Aufsetzerhandball 4:4 oder 4+1 Handball gespielt,
- im zweiten Drittel ein weiteres Spiel aus der Vorschlagsliste (siehe unten) und
- im dritten Drittel wird ein Bewegungsparcours aufgebaut

1. Hallendrittel	2. Hallendrittel	3. Hallendrittel
Aufsetzerhandball 4 gegen 4 oder 4+1-Handball	Aufsetzerhandball 3 gegen 3 oder 5 gegen 5 (nur wenn auf Feld 1 4+1-Handball gespielt wird) Zonenball 4 gegen 4 Fliesenball auf Tore Nummernball mit Störungsspieler Funinio 3 gegen 3	Bewegungsparcours

5.1 Aufsetzerhandball 3 gegen 3

Spielfeld

Die Spielfeldgröße beträgt 12 mal 5 Meter quer im Hallendrittel. Das Spielfeld ist durch eine Linie geteilt (Wurflinie). Die Tore sind in der Breite je nach Könnensstand veränderbar (4 bis 5 Meter breit) und werden mit Malstangen auf der Grundlinie markiert.

Organisation

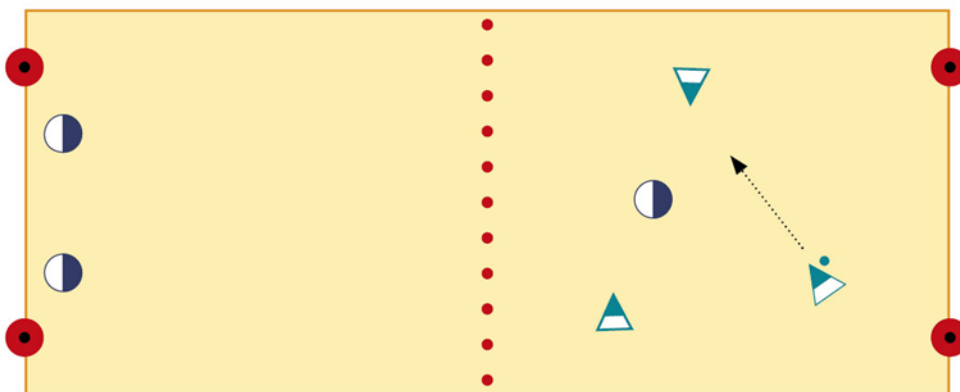
Beim Aufsetzerhandball sind vier Spielfelder nebeneinander möglich. Weitere Spieler sind Auswechselspieler und/oder Schiedsrichter.

Spielregeln

Zwei Mannschaften spielen 3 gegen 3 auf einem Spielfeld gegeneinander. Die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz ist, hat immer zwei Torhüter. Der dritte Spieler dieser Mannschaft versucht im gegnerischen Feld, den Ball zu erobern oder einen Wurf zu erschweren. Erobert er den Ball, muss er ihn ins eigene Feld zurückspielen. Ist die eigene Mannschaft in Ballbesitz, läuft er wieder ins eigene Feld und kann auch Tore werfen. Ein Spieler von der verteidigenden Mannschaft läuft ins gegnerische Feld und die beiden anderen Spieler werden Torhüter. Die Rollen sollen fließend getauscht werden.

Die Ball besitzende Mannschaft spielt immer mit drei Angreifern. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschreitet, nachdem er vorher den Boden berührt hat (Aufsetzer).

Variation: Der Störungsspieler bleibt in der anderen Spielhälfte („Kreisläufer“). Er kann selbst keine Tore werfen, aber den Ball seinen Mitspielern im anderen Feld zuspielen.



5.2 Aufsetzerhandball 4 gegen 4

Spielfeld

Die Spielfeldgröße beträgt 12 mal 5 Meter quer im Hallendrittel. Das Spielfeld ist durch eine Linie geteilt (Wurflinie). Die Tore sind in der Breite je nach Könnensstand veränderbar (4 bis 5 Meter breit) und werden mit Malstangen auf der Grundlinie markiert.

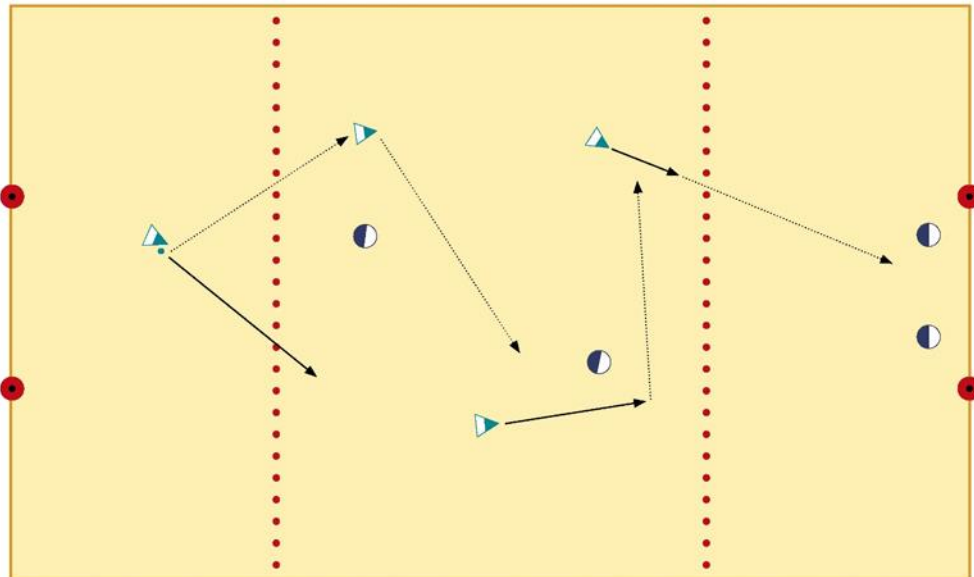
Organisation

4 Spielfelder nebeneinander möglich. Weitere Spieler sind Auswechselspieler und/oder Schiedsrichter.

Spielregeln

Die beiden Verteidiger der Mannschaft, die sich nicht in Ballbesitz befindet versuchen im Spielfeld den Ball zu erobern oder einen Wurf zu erschweren. Erobern sie den Ball, greifen sie auf das andere Tor an, wobei die beiden bisherigen Torhüter ihrer Mannschaft als Angreifer mitspielen dürfen. Die Rollen Verteidiger/Torhüter sollen fließend gewechselt werden.

Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschreitet, nachdem er vorher den Boden berührt hat (Aufsetzer).



5.3 Aufsetzerhandball 5 gegen 5

Spielfeld

Die Spielfeldgröße beträgt 12 mal 5 Meter quer im Hallendrittel. Das Spielfeld ist durch eine Linie geteilt (Wurflinie). Die Tore sind in der Breite je nach Könnensstand veränderbar (4 bis 5 Meter breit) und werden mit Malstangen auf der Grundlinie markiert.

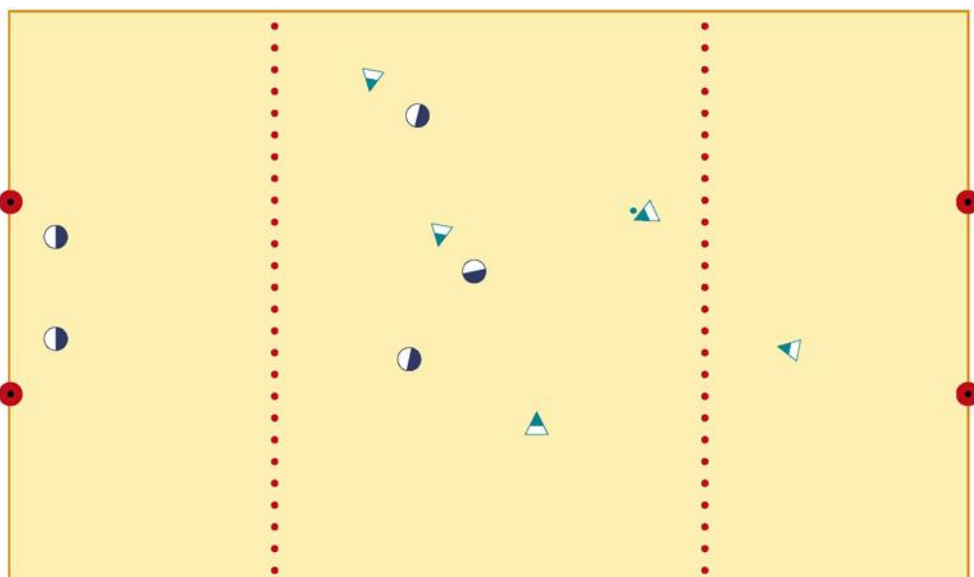
Organisation

4 Spielfelder nebeneinander möglich. Weitere Spieler sind Auswechselspieler und/oder Schiedsrichter.

Spielregeln

Die Mannschaften haben je 5 Spieler, Torhüter dürfen mitspielen. 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.

Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschreitet, nachdem er vor der Linie den Boden berührt hat (Aufsetzer).



5.4 4+1 Handball

Tipp: Das Spiel 4+1 Handball sollte erst angeboten werden, wenn das Spiel 3 gegen 3 sicher beherrscht wird.

Schiedsrichter/Spielleiter müssen pädagogisch pfeifen, d.h. es gibt keine Strafen oder Sanktionen, dafür sollte aber auf Erklären und Erziehen ein besonderes Augenmerk gelegt werden.

Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Hallendrittel, 20 mal 12 Meter. Der Wurfkreis ist ein Halbkreis mit 5 Metern Durchmesser.

Sofern in der Halle Linien für 4+1 Handball vorhanden sind (Querfeld), können diese verwendet werden. Die Tore müssen befestigt sein! Hinweise zur Befestigung finden sich auf der HVW-Homepage ([Link](#)), sofern keine Verschraubung am Boden möglich ist.

Organisation

Pro Mannschaft befinden sich ein Torhüter und vier Feldspieler auf dem Spielfeld. Die restlichen Spieler sind Auswechselspieler.

Wertung der Spiele

Es werden keine Tabellen erstellt und keine Meisterschaften ausgespielt.

Spielregeln

(1) Abwurf – auch nach Torerfolg

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf darf sich kein gegnerischer Spieler innerhalb der gestrichelten Freiwurflinie befinden. Es kann aber auch die Vorteilsregelung angewendet werden.

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

(3) Im 4+1 Handball darf weder geprellt noch getippt werden.

(4) Es muss Manndeckung gespielt werden.

(5) Penalty statt 7-Meter-Strafwurf

Zur Ausführung des Penalty-Wurfs die folgenden Hinweise: In einem zentralen Spielstreifen (etwa Breite der Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball aus einer beliebigen Entfernung Richtung Tor. Dabei muss er die Schrittregel beachten und ggf. prellen/tippen.

Zwischen der Torraum- und Freiwurflinie wirft er 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 oder prallt der Ball von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück, wird weitergespielt.

5.5 Fliesenball auf Tore

Spielfeld

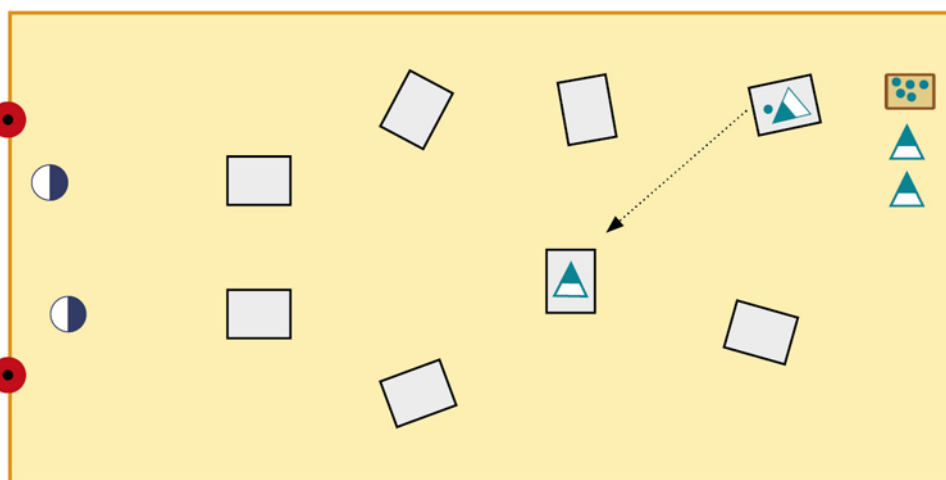
In einem Spielfeld liegen mehrere Fliesen gleichmäßig verteilt. An einer Grundlinie befindet sich ein Stangentor (ähnlich Aufsetzerhandball). Der Abstand der Fliesen, die am nächsten zum Tor liegen, soll je nach Könnensstand 4 bis 6 Meter betragen. An der gegenüberliegenden Grundlinie steht ein Kleinkasten mit Bällen.

Organisation

Zwei Mannschaften mit je 4 Spielern spielen abwechselnd auf das Stangentor. Wenn Mannschaft A angreift, stellt Mannschaft B zwei Torhüter und umgekehrt. Nach 20 Angriffen wechseln Mannschaft A und B die Rollen. Bei der angreifenden Mannschaft bilden immer 2 Spieler ein Angriffspaar. Die verteidigende Mannschaft stellt 2 Torhüter. Die von Mannschaft A und B jeweils erzielten Tore werden verglichen.

Spielregeln

Mannschaft B hat 2 Torhüter im Stangentor. Sie müssen auf der Torlinie oder kurz davor agieren. Die beiden anderen Spieler sind Auswechselspieler. Mannschaft A bildet 2 Zweiergruppen. Diese nehmen abwechselnd einen Ball aus der Kiste und spielen sich den Ball zu. Der Ball darf nur auf einer Fliese gefangen und abgespielt werden. Ohne Ball kann sich jeder Spieler frei bewegen. Wer den Ball abgespielt hat, muss diese Fliese verlassen. Einer der Spieler wirft von einer beliebigen Fliese mit einem Schlagwurf auf das Stangentor. Geht der Ball verloren oder der Ball wird nicht auf einer Fliese sicher gefangen oder abgespielt, ist dieser Angriff beendet. Wird ein von den Torhütern abgewehrter Ball auf einer Fliese gefangen, darf weiter gespielt werden.



5.6 Nummernball mit Störungsspieler

Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Quadrat von ca. 8 mal 8 Meter.

Organisation

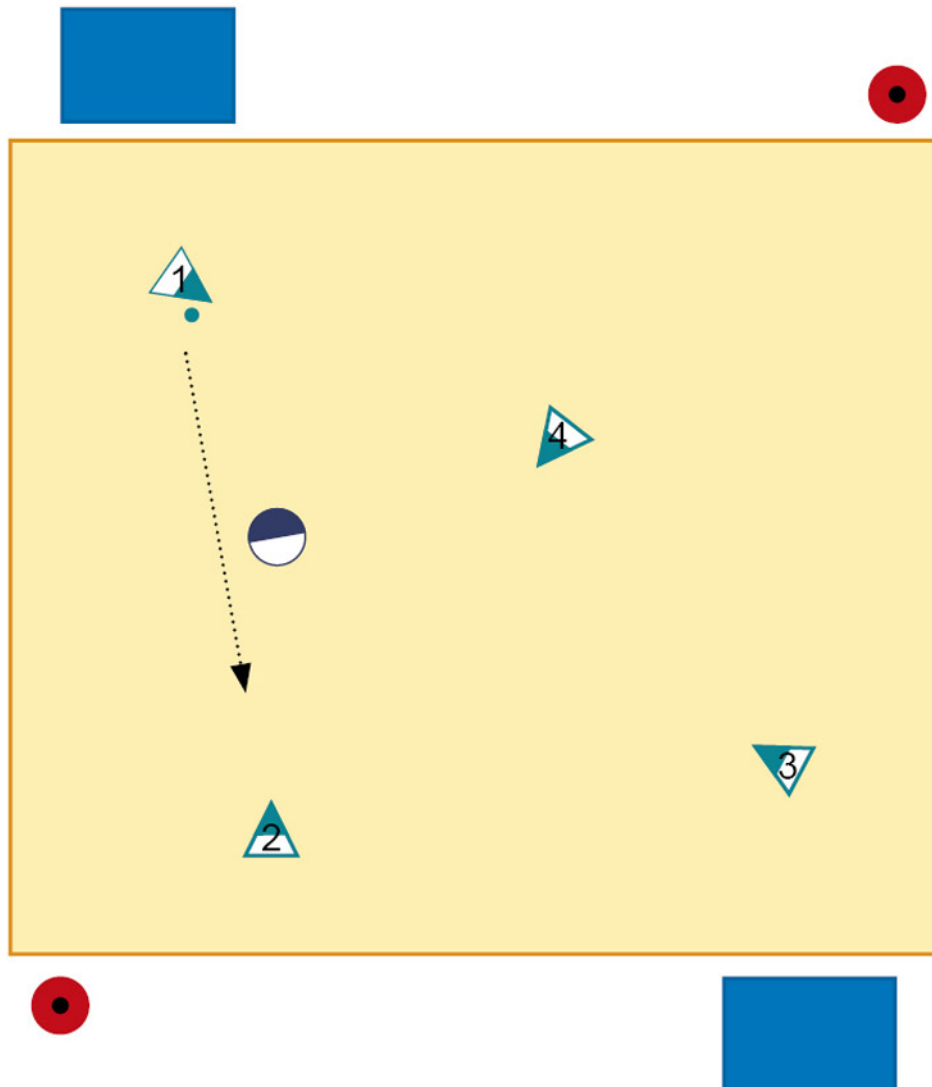
Zwei Mannschaften spielen abwechselnd. Mannschaft A besteht aus vier Spielern, die von 1 bis 4 nummeriert werden. Mannschaft B stellt den Störungsspieler. Nach 60/90 Sekunden werden die Aufgaben gewechselt. Jede Mannschaft spielt vier Mal im Angriff und vier Mal in der Abwehr. Die Anzahl der gelungenen Pässe werden addiert.

Spielregeln

Der Ball muss in der Reihenfolge der Spieler (1 bis 4) im Spielfeld gespielt werden (Spieler 4 spielt zu 1 usw.). Wer den Ball abgespielt hat, führt eine Zusatzaufgabe durch: Kriechen durch ein Kastenteil, Rolle auf einer Matte, laufen um eine Malstange usw. Es gelten die Dreischritt- und Dreisekundenregel und es darf nicht geprellt oder getippt werden.

Wie viele Pässe gelangen in 60/90 Sekunden?

Geht der Ball nach einem Zuspiel ins Seitenaus oder begeht die angreifende Mannschaft einen technischen Fehler, beginnt der Zählvorgang von neuem. Begeht der Störungsspieler ein Foul, wird mit Freiwurf weitergespielt. Geht der Ball ins Seitenaus, nachdem ihn der Störungsspieler als letzte berührt hat, wird mit Einwurf weitergespielt.



5.7 Zonenball 4 gegen 4

Spielfeld

In einem Rechteck ca. 14 mal 6 Meter werden drei Zonen mit Plättchen, Klebeband o.ä. markiert. Die erste Zone ist die Angreiferzone (AZ; ca. 10 Meter lang), dahinter die Verteidigungszone (VZ; ca. 3 Meter lang) und daran anschließend die Wurfzone (WZ; ca. 1 Meter lang). Etwa 5 bis 6 Meter hinter der Wurfzone ist ein Stangentor (ca. 4 bis 6 Meter breit). An der Grundlinie der Angreiferzone steht eine Ballkiste mit 10 Bällen.

Organisation

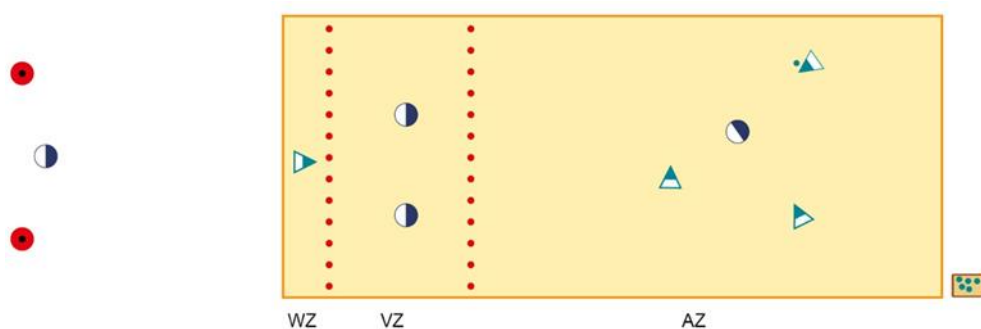
Mannschaft A hat vier Spieler, drei Spieler in der Angreiferzone und einen Spieler in der Wurfzone. Mannschaft B hat vier Spieler, einen Torhüter im Stangentor, zwei Spieler in der Verteidigungszone und einen Spieler als Störungsspieler in der Angreiferzone. Die Spieler dürfen sich jeweils nur in ihrer Zone bewegen. Die Rollen dürfen nach jedem Angriff gewechselt werden.

Mannschaft A hat 10 Angriffe, dann tauschen A und B die Rollen. Jede Mannschaft ist vier Mal in der Abwehr und vier Mal im Angriff. Die jeweils erzielten Tore werden addiert.

Spielregeln

Mannschaft A nimmt einen Ball aus der Ballkiste und spielt 3 gegen 1 in der Angreiferzone (AZ). Es darf nicht geprellt oder getippt werden. Mannschaft A versucht, aus der Angreiferzone ihren Spieler in der Wurfzone (WZ) an den beiden Abwehrspielern vorbei mit **einem Bodenpass** anzuspieren. Der Ball muss dabei den Boden in der Verteidigungszone (VZ) berühren. Fängt der Angreifer den Ball sicher, ohne die Wurfzone (WZ) zu verlassen, darf er aus der Wurfzone auf das Stangentor werfen. Danach holen die 3 Angreifer einen weiteren Ball aus der Ballkiste usw.

Fängt der Störungsspieler einen Ball ab, begehen die Angreifer einen technischen Fehler oder spielen den Ball ins Spielfeldaus, ist der Angriff beendet.



5.8 Funino 3 gegen 3

Die Spielform Funino ist bereits bei der Altersklasse der E-Jugend enthalten, weshalb an dieser Stelle lediglich ein [Verweis](#) erfolgt.

6. Spielformen Minihandball (bis 6 Jahre)

Altersklasse	Spielform(en)
Minihandball (bis 6 Jahre)	<ul style="list-style-type: none"> - Aufsetzerhandball 2 gegen 2 - Aufsetzerhandball 3 gegen 3 - Aufsetzerhandball 4 gegen 4 <ul style="list-style-type: none"> - Indiball - Fliesenball 4 gegen 4 - Nummernball 4 gegen 4

Der Ausrichter kann aus diesen Ballspielformen auswählen, andere Spielformen sind möglich. **Ausgeschlossen in dieser Altersklasse ist allerdings die Spielform 6+1 und 4+1 Handball und Aufsetzerhandball 5 gegen 5.** Die Spielregeln für die jeweilige Spielform und deren Organisation werden nachfolgend erläutert.

Der Spielbetrieb in der Altersklasse Minihandball wird vom Bezirk organisiert. Es besteht keine Spielerpasspflicht und es werden keine Tabellen erstellt und keine Meisterschaften ausgespielt.

Empfehlung: Die Halle wird in drei Drittel geteilt.

- in einem Drittel wird Aufsetzerhandball 4:4 gespielt,
- im zweiten Drittel ein weiteres Spiel aus der Vorschlagsliste (siehe unten) und
- im dritten Drittel wird eine Bewegungslandschaft aufgebaut.

1. Hallendrittel	2. Hallendrittel	3. Hallendrittel
<p>Empfehlung: Aufsetzerhandball 4 gegen 4</p> <p>alternativ: Aufsetzerhandball 3 gegen 3 oder 2 gegen 2</p>	<p>Indiball Fliesenball 4 gegen 4 Nummernball 4 gegen 4</p>	<p>Bewegungslandschaft</p>

6.1 Aufsetzerhandball 2 gegen 2

Spielfeld

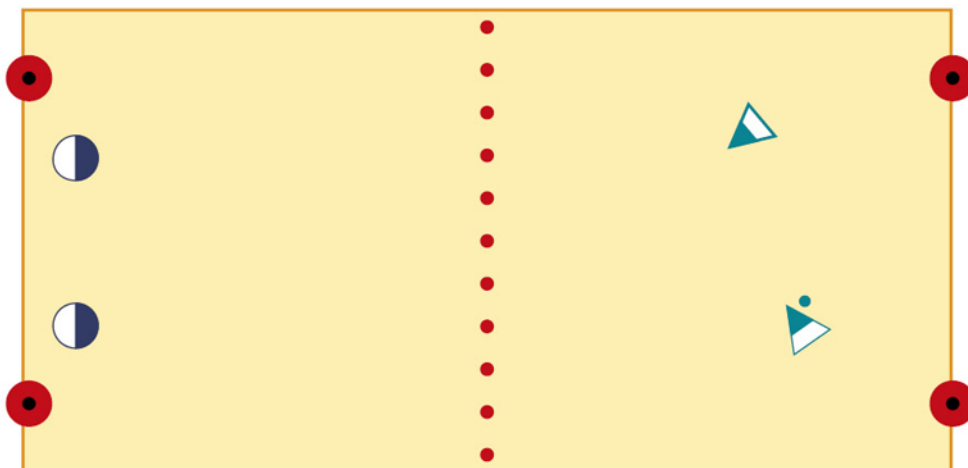
Die Spielfeldgröße beträgt 10 mal 5 Meter quer im Hallendrittel. Das Spielfeld ist durch eine Linie geteilt (Wurflinie). Die Tore sind in der Breite je nach Könnensstand veränderbar (4 bis 5 Meter breit) und werden mit Malstangen auf der Grundlinie markiert.

Organisation

4 bis 5 Spielfelder nebeneinander sind möglich. Weitere Spieler sind Auswechselspieler.

Spielregeln

Zwei Mannschaften spielen 2 gegen 2 auf einem Spielfeld gegeneinander. Jeweils beide Spieler jeder Mannschaft sind im Wechsel Torhüter und Angreifer. Die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz ist, hat immer zwei Torhüter. Bei Ballbesitz sind beide Spieler Angreifer. Sie spielen sich den Ball bis zur Wurflinie indirekt zu (Aufsetzer). Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschreitet, nachdem er vorher den Boden berührt hat (Aufsetzer).



Typ: Jede teilnehmende Mannschaft stellt mehrere 2-er oder/und 3-er-Teams zusammen. So können möglichst viele Kinder gleichzeitig spielen und sind aktiv beteiligt.

Beispiel: In einer Hallenhälfte sind 10 Spielfelder 10 x 5 Meter möglich. Beim Aufsetzerhandball 2 gegen 2 können so beispielweise bei einem Minispielfest 40 Kinder gleichzeitig spielen.

6.2 Aufsetzerhandball 3 gegen 3

Die Spielform Funino ist bereits bei der Altersklasse der F-Jugend enthalten, weshalb an dieser Stelle lediglich ein [Verweis](#) erfolgt.

6.3 Aufsetzerhandball 4 gegen 4

Die Spielform Funino ist bereits bei der Altersklasse der F-Jugend enthalten, weshalb an dieser Stelle lediglich ein [Verweis](#) erfolgt.

6.4 Indiball

Spielfeld

Größe: ca. 12 mal 4 Meter quer im Hallendrittel. Jeweils an der Stirnseite des Spielfelds steht ein Kleinkasten (Öffnung nach oben). Ca. 1 bis 2 Meter vor den Kästen eine Linie mit Plättchen markieren (Wurflinie).

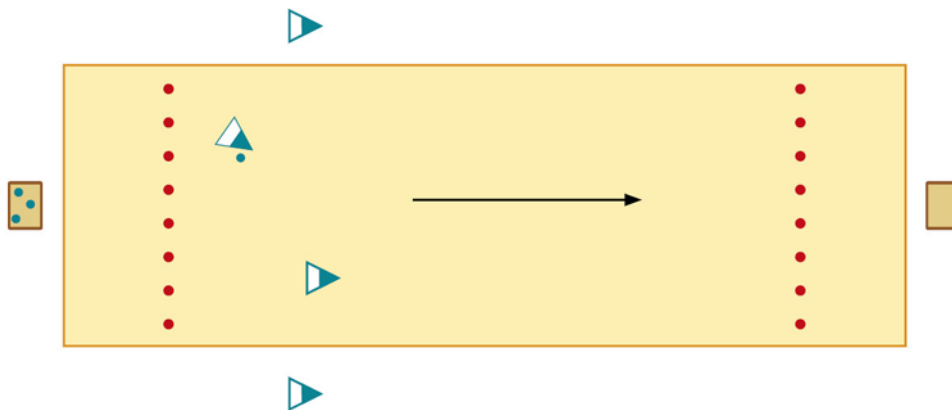
Organisation

5 bis 6 Spielfelder nebeneinander sind möglich. Weitere Spieler sind Auswechselspieler.

Spielregeln

In einem der Kleinkästen sind Bälle, der andere ist leer. Zwei Spieler sollen die Bälle einzeln nacheinander auf die andere Seite transportieren und sie dann direkt oder indirekt in den leeren Kasten werfen. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden und er soll indirekt über einen Bodenpass zugespielt werden. Geht der Ball ins Seitenaus oder berührt er beim Zupassen zweimal den Boden, bevor der Partner ihn fängt, müssen die beiden Spieler mit diesem Ball zurück zum Start-Kasten und von dort erneut beginnen.

Welche Mannschaft hat als erste alle ihre Bälle transportiert?



Variationen:

- Zwei Mannschaften spielen im gleichen Feld gegeneinander
- Zwei Mannschaften spielen im gleichen Feld über Kreuz
- Kleinkasten weiter weg vom Spielfeld
- Korbballständer als Ziel
- Zielfelder an der Wand mit Klebeband markieren

6.5 Fliesenball 4 gegen 4

Spielfeld

In einem Spielfeld liegen mehrere Fliesen gleichmäßig verteilt. An einer Seitenlinie steht ein Kleinkasten mit Bällen und an jeder Grundlinie liegt für jede der beiden Mannschaften ein Reifen.

Organisation

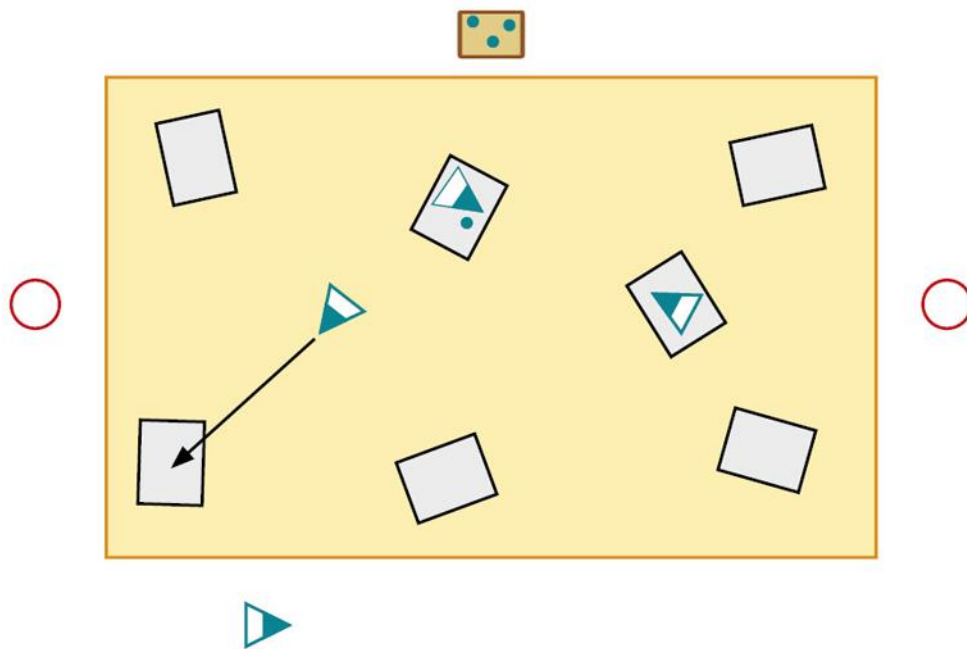
Jede Mannschaft besteht aus vier Spielern (drei Spieler und ein Auswechselspieler). Zwei Mannschaften spielen gleichzeitig gegeneinander.

Spielregeln

Jede Mannschaft holt einen Ball aus der Ballkiste. Nach zehn Pässen darf der Ball in den eigenen Reifen gelegt und ein neuer Ball geholt werden. Bei einem Fehler oder bei Ballverlust beginnt der Zählvorgang erneut.

Der Ball darf nur auf einer Fliese gefangen und abgespielt werden. Ohne Ball kann sich jeder Spieler frei bewegen. Wer den Ball abgespielt hat, **muss** diese Fliese verlassen.

Welche Mannschaft hat nach 60/90 Sekunden mehr Bälle im Reifen?



6.6 Nummernball 4 gegen 4

Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Quadrat von ca. 8 mal 8 Meter.

Organisation

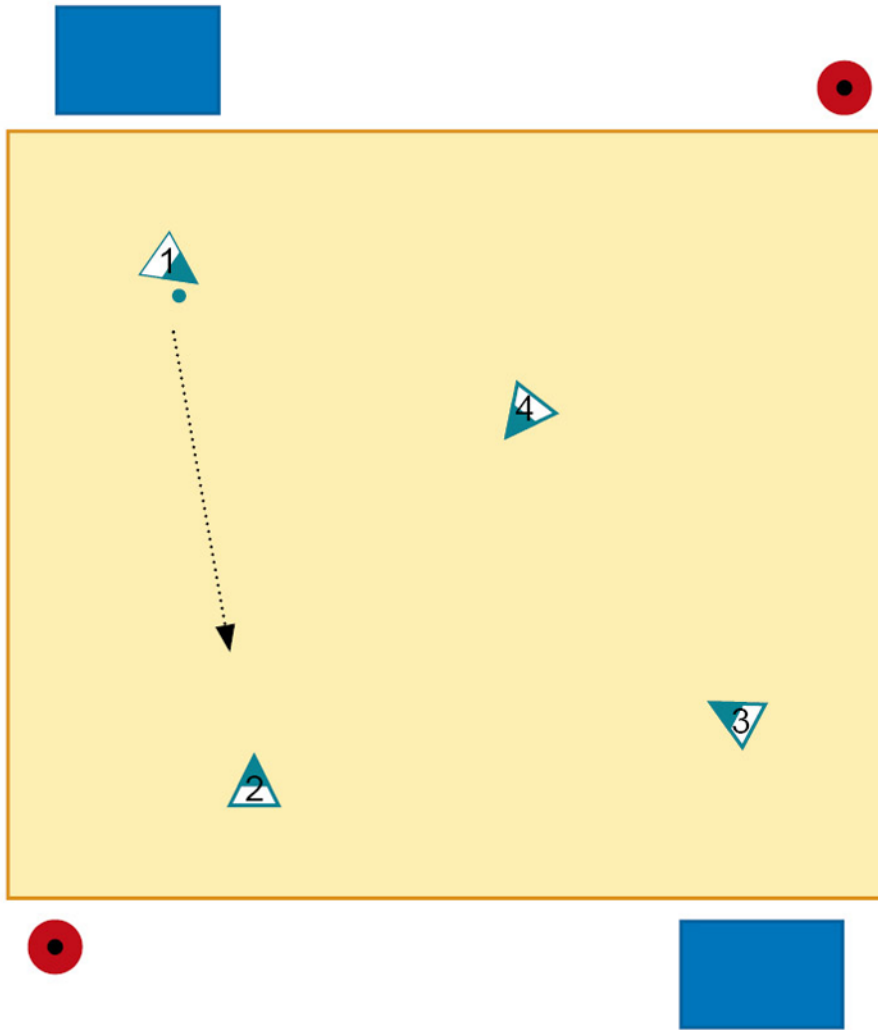
Zwei Mannschaften spielen abwechselnd. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern, die von 1 bis 4 nummeriert werden.

Spielregeln

Der Ball muss in der Reihenfolge der Spieler (1 bis 4) im Spielfeld gespielt werden (Spieler 4 spielt zu 1 usw.). Das Zuspiel erfolgt indirekt (Spielanfänger) und der Ball muss nach dem Abspiel nach einem Bodenkontakt sicher gefangen werden.

Wer den Ball abspielt hat, führt eine Zusatzaufgabe durch: Kriechen durch ein Kastenteil, Rolle auf einer Matte, laufen um eine Malstange usw. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden.

Wie viele Pässe gelingen in 60/90 Sekunden?



gez. Edwin Gahai

Vorsitzender Verbandsausschuss Jugend, Schule und Bildung