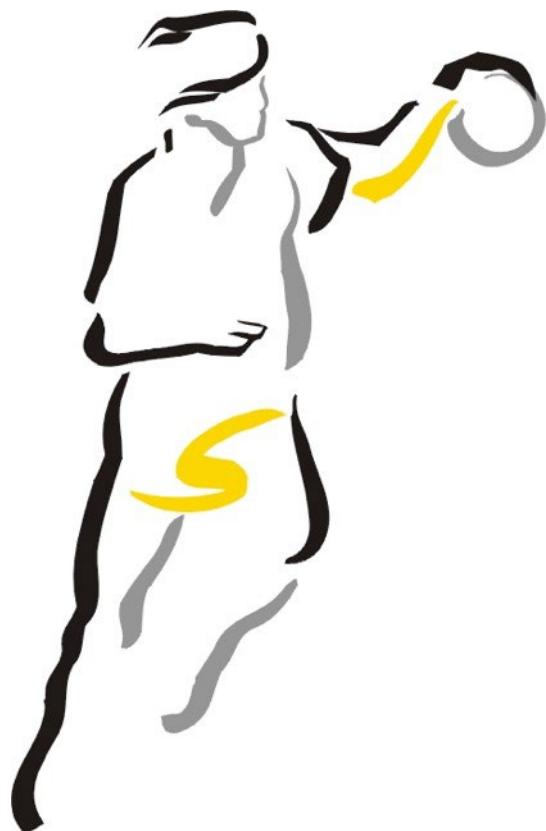


**Ergänzende
Durchführungsbestimmungen
für den Kinderhandball-Spielbetrieb
Spieljahr 2024/2025**

(gültig ab 01.07.2024*)

*inklusive Qualifikation für das Spieljahr



Inhalt

1	GÜLTIGKEIT DER ERGÄNZENDEN DFB FÜR QUALIFIKATIONSSPIELE	3
2	EINLEITUNG.....	4
3	ALTERSKLASSENEINTEILUNG UND SPIELFORMEN.....	5
4	VR-TALENTIADE.....	6
5	D-JUGEND (BIS 12 JAHRE).....	7
6	E-JUGEND (BIS 10 JAHRE)	10
7	F-JUGEND (BIS 8 JAHRE)	17
8	SPIELFORMEN MINIHANDBALL (BIS 6 JAHRE).....	23

Literatur / Materialien

[DHB](#) Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinderhandball (DHB, Dortmund September 2016)

HVW Die Kinderhandballkonzeption des Handballverbandes Württemberg (HVW)

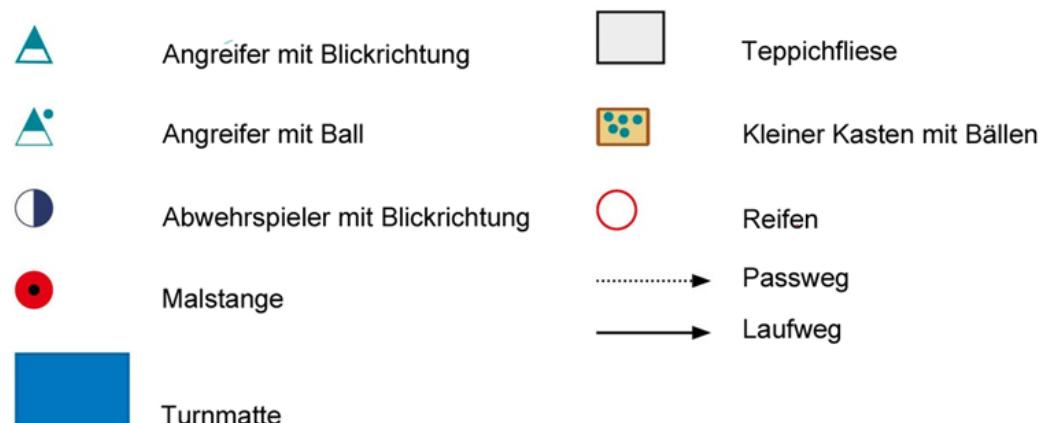
Pabst & Scherbaum (2018). Kinderhandball: Von den Minis bis zur D-Jugend – ein Leitfaden für Trainer. Philippka-Sportverlag: Münster.

[HVW](#) Übungskatalog der koordinativ-motorischen Wettkampfübungen der E-Jugend

[HVW](#) Hinweise zur Sicherung der Tore bei 4+1 quer

Mobile App für den E-Jugend-Koordinations-Übungskatalog: Die App unterstützt die Durchführung und Ergebnisermittlung der koordinativ-motorischen Wettkampfübungen des HVW im E-Jugend-Spielbetrieb und ist unter dem Namen „HVW Wettkampfübungen E-Jugend“ kostenlos für iOS im [AppStore](#) oder für Android im [Play Store](#) zum Download verfügbar (Suche nach „HVW“ reicht normalerweise).

Legende



1 Gültigkeit der ergänzenden DfB für Qualifikationsspiele

Alle Spiele und Turniere, die im Kinderhandballbereich zur Qualifikation für das jeweilige Spieljahr durchgeführt werden, gehören gemäß §9 Ziffer 2 SpO des DHB zum Spieljahr. Deren Durchführung muss demnach auf der Grundlage der ergänzenden Durchführungsbestimmungen des Kinderhandballs des HVW für das betreffende Spieljahr erfolgen. Dies betrifft derzeit Bezirksspielfeste, Sommerspielrunden, Qualifikationsturniere und die Bezirksentscheide der VR-Talentiade.

Grundsätzlich werden im gesamten Verbands- und Bezirksspielbetrieb durch die Schiedsrichter keine Passkontrollen mehr durchgeführt. Ausgenommen hiervon ist die Altersklasse der E-Jugend, sofern ein Bezirk in dieser Altersklasse SBO nicht einsetzt. Die erforderlichen Regelungen zur Spielausweis-Kontrolle werden in diesem Fall durch den jeweiligen Bezirk definiert.

2 Einleitung

Der Deutsche Handballbund (DHB) hat im November 2014 Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinderhandball beschlossen ([Link](#), Stand 27.12.2017). 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.

Für das Spieljahr 2018/2019 wurden diese Ergänzungen auf Basis umfangreicher Erfahrungen und Rückmeldungen aus Vereinen und Bezirken noch einmal umfassend überarbeitet. Dabei wurde besonderen Wert auf klare und verbindliche Regelungen gelegt. Zudem wurde das systematische Vorgehen zwischen den einzelnen Altersbereichen neu abgestimmt und in seiner Handhabung deutlich vereinfacht. Für die Spieljahre 2019/2020 und 2020/2021 wurden jeweils einige Fehler korrigiert und auf Basis der Rückmeldungen aus dem Spielbetrieb kleinere Anpassungen vorgenommen.

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.

Über die verbindlichen Vorgaben hinaus ist es uns aber wichtig, die Beweggründe dafür verständlich zu machen, die den vorliegenden Bestimmungen zugrunde liegen. Dies erleichtert das Verständnis für die Vorgaben und erhöht die Akzeptanz und die Qualität der Umsetzung.

Wir haben bei der Erstellung dieser Durchführungsbestimmungen die folgenden Kernprinzipien zugrunde gelegt. Ausführlichere Informationen hierzu finden sich in der Kinderhandballkonzeption des HVW:

- Entwicklungsgerechte Spielformen: Kinder sollen im Wettkampf Spiele spielen, die sie fordern, aber nicht überfordern. Große Spielfelder und viele Spieler auf dem Feld können Kinder nur eingeschränkt wahrnehmen.
- Systematischer Aufbau: Kinder entwickeln sich wesentlich schneller als Jugendliche. Die Anforderungen durch den Wettkampf müssen sich daher ebenfalls schrittweise und systematisch erhöhen. Dabei soll jede Form auf dem zuvor Erlebten aufbauen.
- Handballnahe Spielformen: Kinder kommen in unsere Vereine, um Handball zu spielen. Daher soll die zentrale Spielform in jedem Alter das Handballspiel in seiner Idee abbilden, um den Kindern das Gefühl eines „richtigen“ Handballspiels zu geben.
- Flexibilität für Anfänger und Fortgeschrittene: Im Kinderhandball kommen noch verhältnismäßig viele Quereinsteiger mit unterschiedlichen Voraussetzungen in die Vereine. Zudem ist die Leistungsfähigkeit der Spieler meist sehr unterschiedlich. Schwächere oder neue Spieler sollen durch vereinfachte Spielformen an das Spiel herangeführt werden können.
- Einfache Umsetzung: Durchführungsbestimmungen sind nur dann sinnvoll, wenn sie auch in der Praxis umgesetzt werden können. Eine hohe Verständlichkeit und Klarheit der Formulierungen ist ebenso wichtig wie sich wiederholende Grundprinzipien in den Wettkampfformen.
- Klare und einfache Regeln: Die in diesen Durchführungsbestimmungen vorgegebenen Regeln sind elementar dafür, dass die Ausbildungsziele der Spielformen wirklich erreicht werden können. Diese müssen von Schiedsrichtern und Kinderhandballspielleitern umgesetzt werden, die nur unregelmäßig Spiele pfeifen. Regeln müssen daher klar formuliert und einfach verständlich sein.
- Abwechslung über die Altersklassen hinweg: Kinder, die bereits bei den Minis mit dem Handballspielen beginnen, durchlaufen acht oder mehr Jahre im Kinderhandball und müssen regelmäßig neue Impulse im Wettkampf erhalten. Dadurch wird langfristig die Freude am Handball aufrechterhalten.

gez. Claudia Marczynski

Vorsitzende Verbandsausschuss Jugend, Schule und Bildung

3 Altersklasseneinteilung und Spielformen

Die nachfolgend benannten Altersklassen (Minis, F-Jugend, E-Jugend, D-Jugend) stellen den Kinderhandball (Stichtag jeweils 01.01. des Geburtsjahres) dar. In diesem Bereich sollen Spielanfänger, aber auch schon fortgeschrittene Kinder, durch ein freudbetontes Spielen für den Handball begeistert werden und ihre Spielfähigkeit durch alters- und entwicklungsgemäße Trainingsinhalte und -methoden gefördert werden.

Um eine alters- und entwicklungsgemäße Förderung auch durch den Wettkampfbetrieb zu gewährleisten wurden seitens des VAJSB Spielarten erarbeitet, die in der jeweiligen Altersklasse einzusetzen sind. Wichtig ist dabei, dass dem Entwicklungsstand der Kinder Rechnung getragen wird und die Spielarten dafür adäquat eingesetzt werden. Die nachfolgende Übersicht dokumentiert die jeweils möglichen Spielarten, nicht genannte Spielarten sind für die jeweilige Spielklasse ausgeschlossen.

		Anfänger			Fortgeschrittene			Koordi-nation	Wertung der Spiel-formen
		Zielspiel Handball	Ab-wehr	Neben-spielform	Zielspiel Handball	Ab-wehr	Neben-spielform		
D-Jugend (bis 12 Jahre)	Positionsspiel auf dem Handballfeld	6+1 frei	6gg6	-	6+1 frei	6gg6	-	-	Handball 100%
E-Jugend (bis 10 Jahre)	Übergang Gleichzahl und auf das Handballfeld	4+1	4gg4	FuNino 3gg3 mit Überzahl	6+1 mit 3 mal Prellen	6gg6	-	3 Stationen aus HVV-Übungs-katalog	jeweils zu gleichen Teilen
F-Jugend (bis 8 Jahre)	Überzahlspiel auf dem Kleinfeld	3+1 mit fliegenderem TW	4gg3	Aufsetzer-handball 5gg5 mit Überzahl	4+1	4gg4	Turmball 5gg5 mit 2 Turmwächtern	Bewegungs-landschaft	Zielspiel und Nebenspiel-form 50:50
Minis (bis 6 Jahre)	Vielfältiges Spielen auf kleinen Feldern	Aufsetzer-handball 3gg3	3gg1	Indiball Nummern-ball	Aufsetzer-handball 4gg4 ÜZ	4gg2	Nummern-ball, Fliesenball	Bewegungs-landschaft	keine

Erläuterung: Durch die Vorgabe der Zielspiele bewegt sich ein Kind von kleineren zu größeren Gruppen, von kleineren auf größere Räume und vom Überzahlangriff zum Gleichzahlangriff. Gleichzeitig wird durch eigene Spiele in jeder Altersklasse sowie Nebenspielarten mit anderen Schwerpunkten Abwechslung erzeugt und Flexibilität gefördert. Einerseits kann hierdurch im „Optimalfall“ eine schrittweise Entwicklung der Kinder von Stufe zu Stufe erfolgen, andererseits bieten die Spiele genug Flexibilität, um talentierte Kinder entsprechend fördern zu können.

Weitergehende und detaillierende Erläuterungen zu den jeweiligen Altersklassen und Spielarten finden sich im weiteren Verlauf dieses Dokuments.

Im Spielbetrieb gilt für alle im Folgenden beschriebenen Spiele:

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

4 VR-Talentiade

Erläuterung: Die VR-Talentiade ist ein Programm der Volksbanken und Raiffeisenbanken zur Talentsuche und Talentförderung in Baden-Württemberg. Für die Sportart Handball fokussiert sich die Talentiade auf den älteren E-Jugend-Jahrgang. Der Wettbewerb findet in drei Stufen statt: Bezirksvorentscheid, Bezirksentscheid und Verbandsentscheid. Die jeweils besten Jungs und Mädchen einer Stufe qualifizieren sich für die nächste Ebene. Die Sieger der Bezirksentscheide müssen von den Bezirken zudem in die jeweiligen Bezirksfördergruppen integriert werden. Da die VR-Talentiade mit seinen einzelnen Stufen den Beginn des dynamischen Sichtungssystems des HVW bildet, sind die Eckpunkte der VR-Talentiade in die Durchführungsbestimmungen integriert und müssen von den Bezirken und Vereinen entsprechend umgesetzt werden.

4.1 Bezirksvorentscheid

Der Bezirksvorentscheid der VR-Talentiade ist in den E-Jugend-Spielbetrieb eingebunden. Die Teilnahme an der VR-Talentiade ist daher für alle am Spielbetrieb teilnehmenden Mannschaften im Verbandsgebiet verpflichtend. Jeder Spielerin und jedem Spieler des jeweils älteren E-Jugend-Jahrgangs soll die Möglichkeit zu einer Teilnahme an der VR-Talentiade bekommen. Das gilt insbesondere für Spielerinnen und Spieler, die schon am Spielbetrieb der D-Jugend teilnehmen. Die Vereine sind angehalten, diese Spieler beim Bezirksvorentscheid entsprechend für die Mannschaften zu berücksichtigen. Welcher E-Jugend-Spieltag als Bezirksvorentscheid der VR-Talentiade dient, wird vom Bezirk im Rahmen der Spielplanerstellung festgelegt und mit den Ausrichtern abgestimmt. Die Bezirksvorentscheide müssen im Zeitraum 2. bis 15. Kalenderwoche des Jahres stattfinden. Die Bezirke schicken jeweils einen Sichter zu jedem Bezirksvorentscheid, der talentierte Kinder zum Bezirksentscheid einlädt.

Unabhängig vom Bezirksvorentscheid sollen Vereine auffällige Spieler und Spielerinnen, die nicht daran teilnehmen konnten oder z.B. durch Verletzung oder Krankheit stark eingeschränkt waren, den Bezirken für den Bezirksentscheid zu empfehlen. Die Entscheidung über eine Teilnahme fällt der Bezirk.

4.2 Bezirksentscheid

Der Bezirksentscheid wird von jedem Bezirk im Zeitraum 18. bis 23. Kalenderwoche durchgeführt. Es sollen etwa gleich viele Jungs und Mädchen am Bezirksentscheid teilnehmen. Der Bezirksentscheid besteht aus einem Koordinationswettbewerb mit 6-10 Stationen und einem Handballturnier im 6+1-Spiel. Die Übungen für den Koordinationswettbewerb stellt der HVW den Bezirken zur Verfügung. Dieser muss exakt umgesetzt werden. Die Ergebnislisten müssen an den HVW geschickt werden. Die Platzierungen im Koordinationswettbewerb werden einfach und die von den Sichtern festgelegten Platzierungen im Handball doppelt gewertet. Jungs und Mädchen spielen getrennt und werden jeweils getrennt gewertet. Die jeweils 5 besten Mädchen und 5 besten Jungs mit der niedrigsten Summe der Platzziffern nehmen als Talenteteam des Bezirks am Verbandsentscheid teil.

4.3 Verbandsentscheid

Der Verbandsentscheid wird vom HVW im Zeitraum 39. bis 40. Kalenderwoche durchgeführt. Derzeit findet die Veranstaltung jeweils am 3. Oktober statt. Der Ausrichter des Verbandsentscheids wird vom HVW festgelegt und den Teilnehmern rechtzeitig mitgeteilt. Der Verbandsentscheid besteht aus einem Koordinationswettbewerb mit 8 Stationen, die in einem Übungskatalog festgelegt sind, und einem Handballturnier im 6+1-Spiel. Dabei werden die Platzierungen im Koordinationswettbewerb einfach und die von den Sichtern festgelegten Platzierungen im Handball doppelt gewertet. Jungs und Mädchen spielen getrennt und werden jeweils getrennt gewertet. Die jeweils 5 besten Mädchen und 5 besten Jungs sind das Talenteteam des HVW.

5 D-Jugend (bis 12 Jahre)

Erläuterung: In der D-Jugend wird erstmals ohne Einschränkung des Prellens auf das große Feld gespielt. Hauptziel in dieser Altersklasse ist die individuelle Entwicklung der Spieler. Dies soll vor allem durch möglichst viele 1-gegen-1-Situationen erreicht werden. Da die Spieler hier noch nicht geübt sind, soll dies im großen Raum geschehen. Dafür sollen möglichst große Räume in Breite und Tiefe ermöglicht werden. Einzelaktionen sind jetzt möglich, allerdings sollten die Spieler nun in der Lage sein, ihren Mitspielern im Bedarfsfall zu helfen.

5.1 Spielform

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

5.2 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. Bei Einzelspielen werden zweimal 20 Minuten gespielt. Für ein Spiel ist ein Team-Timeout pro Halbzeit und Mannschaft zugelassen.

5.3 Wertung der Spiele

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

Erläuterung: Das individuelle Spiel steht im Vordergrund, um jedem Spieler entsprechend zu entwickeln. Einzelaktionen sind möglich. Allerdings sind in der D-Jugend die Abwehrspieler in der Lage, diese durch Helfen zu unterbinden und damit wieder ein Zusammenspiel zu erzwingen.

5.4 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.

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

5.5 Ballgröße

Es wird mit Ballgröße 1 (50 -52 cm Umfang und 290-330 g Gewicht) gespielt.

Erläuterung: Im Kinderhandball ist es für das Erlernen einer korrekten Wurftechnik unerlässlich, dass alle Kinder den Ball gut greifen können. Es ist von Seiten der Trainer und Spielleiter auf die korrekte Ballgröße zu achten. Außerdem sollen die Bälle nicht zu hart sein. Es soll nur so viel Luft im Ball sein, dass Prellen problemlos möglich ist.

5.6 Spielregeln D-Jugend

(1) Offene Abwehrformation

Die Mannschaften müssen in der Abwehr offensiv agieren: Unabhängig von der Abwehrformation muss jeder gegnerische Spieler in Ballbesitz unter Druck gesetzt (d.h. aktiv angegriffen) werden – spätestens, wenn er die Mittellinie überschritten hat.

Alle Abwehrspieler müssen sich deutlich auf ihren Gegenspieler zu bewegen. 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.

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 auf das Warnzeichen nicht „reagiert“, erhält die angreifende Mannschaft einen Strafwurf (7-Meter) zugesprochen.

Offensive Abwehrformationen können sein (jeweils über das ganze Feld oder in der eigenen Hälfte):

- Manndeckung (Grundprinzip: Gegenspieler werden immer begleitet)
- Sinkende Manndeckung (Grundprinzipien: kein Abwehrspieler verteidigt vor dem Ball; im Spiel 1:1 ohne Ball auf Ballhöhe absinken)
- 1:5-Abwehr (Grundprinzipien: Übergeben/Übernehmen vor der Abwehr, in die Tiefe begleiten), die bei Position der Außenangreifer in den Ecken in eine 3:3-Abwehr übergeht.

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 und versuchen, den Ball zu erobern.

Erläuterung: Für die individuelle Entwicklung der Spieler im Kinderhandball sollen viele Zweikampfsituationen erzeugt werden. Da die Spieler noch nicht geübt sind, sollen dafür große Räume in die Breite und in die Tiefe geschaffen werden. Die Trainer und Spieler sollen dadurch motiviert werden, an individuellen Defiziten im Zweikampf zu arbeiten und diese nicht durch taktische Maßnahmen (enge Räume, Unterbrechungsfoals etc.) zu kompensieren.

Beobachtungshinweise für den Schiedsrichter: Für die Beurteilung einer zu defensiven oder passiven Deckung durch den Schiedsrichter/Kinderhandballspieleiter oder auch den Trainer sind zwei Beobachtungspunkte entscheidend:

- Wo beginnen die Abwehrspieler zu Spielbeginn oder nach einem Abschluss ihre Abwehraktion: Wenn eine Mannschaft geschlossen zum eigenen 9m-Raum oder gar Torraum zurückläuft, wird sie mit hoher Wahrscheinlichkeit auch nicht mehr regelgerecht decken.
- Können die Angriffsspieler in der gegnerischen Hälfte ungestört Pässe spielen oder den Ball auf der Stelle prellen, agiert die Abwehr mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht regelgerecht.

(2) Passives Spiel

Passives Spiel ist auch in der D-Jugend grundsätzlich möglich, kommt aber in diese Altersklasse tatsächlich äußerst selten vor. Sollte allerdings die Abwehr längere Zeit aktiv und offensiv „den Ball jagen“ und nur deshalb nicht an den Ball kommen, weil der Angriff z.B. vom Tor weg prellt oder nach hinten spielt, kann der Schiedsrichter nach Vorwarnung durch das entsprechende Handzeichen entsprechend der Regel (nach 4 Pässen oder weiterhin klar passivem Verhalten) auf Freiwurf für die abwehrende Mannschaft entscheiden.

Erläuterung: Spieler in diesem Alter versuchen praktisch immer ein Tor zu erzielen. Taktisch passives Spiel ist ihnen in der Regel fremd. Wenn die Mannschaften wie oben beschrieben offensiv verteidigen, sollte passives Spiel kaum auftreten. Wenn der Angriff passiv erscheint, liegt dies meist an einer zu passiv/defensiv spielenden Abwehr, die beim Angriff zu Hilflosigkeit führt. Der Schiedsrichter soll daher hier primär das fehlerhafte Abwehrverhalten ahnden.

(3) **Torwart**

Der Torwart darf den Torraum nur zum Ein- und Auswechseln verlassen. Er darf den Ball nicht außerhalb des Torraums berühren. Berührt der Torwart den Ball außerhalb des eigenen Torraums, entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft an der Stelle, an der der Torwart den Ball gespielt 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 Strafwurf für die gegnerische Mannschaft. Bei wiederholtem Vorkommen soll zunächst die Regel erläutert werden und danach progressiv bestraft werden.

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

(4) **Abwurf nach Torerfolg**

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

Erläuterung: *Die Spielfortsetzung durch einen Abwurf vom Torhüter soll das Spiel beschleunigen. Das Umschaltverhalten (von Abwehr zum direkten Angriff) soll geschult werden. Dabei sollen allerdings auch unsicher Spieler im Tor den Ball ins Spiel bringen können, um die Möglichkeit eines Zweikampfes mit Prellen als zusätzliche Option zu haben.*

6 E-Jugend (bis 10 Jahre)

Erläuterung: 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.

6.1 Spielform

Spielform in der E-Jugend ist 6+1 Handball, die Kombination aus 4+1- und 6+1 Handball und 4+1 Handball. Eine derartige Abstufung der einzelnen Spielformen wird daher als zielführend erachtet, da man so dem unterschiedlichen Entwicklungsstand der Kinder in dieser Altersklasse gerecht wird. Aufgrund von oftmals großen individuellen Lernfortschritten in der E-Jugend sollte der Spielbetrieb durchlässig sein und einen Wechsel zwischen den einzelnen Entwicklungsstufen innerhalb des Spieljahres ermöglichen.

6.2 Spielzeit und Organisation

In der Altersklasse der E-Jugend können die Bezirke folgende 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	Mindestens bei 4+1 Spieltagen: An jedem Spieltag 3 Übungen aus dem HVW-Übungskatalog	Bei 4+1 Spieltagen: - FuNino 3 gegen 3
4 + 1 Handball	4+1 Handball	An jedem Spieltag 3 Übungen aus dem HVW-Übungskatalog	- FuNino 3 gegen 3

Durch einen gemeinsamen Beschluss haben sich alle Bezirke dazu 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 Entwicklungsstand der Mannschaften berücksichtigt wird. Vereine, die in der darauffolgenden 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 Entwicklungsstandes 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.

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 Handball-Spielfeld (Maße: 40 x 20 Meter), beim 4+1 Handball ein Hallendrittel (Maße: 20 x 13 Meter). Beim 4+1 Handball ist der Wurfkreis ein Halbkreis mit einem Radius von fünf Metern um den Mittelpunkt der Torlinie. Die Torhöhe beträgt 1,60 m. Dazu müssen Minihandballtore oder Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf die Höhe von 1,60 m verwendet werden.

Erläuterung: Das Reduzieren der Torhöhe ist ein wesentliches Element des Spiels in der E-Jugend, da eine korrekte Wurfausführung am besten bei Würfen von oben nach unten erlernt wird. 2 Meter hohe Tore verleiten zu hohen Würfen, da die Torhüter diese in der Regel nicht abwehren können. Dadurch verinnerlichen die Spieler sehr oft eine falsche Technik.

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 Testung der Koordination (koordinativ-motorischer Wettkampf) ist in jeder Staffel ebenfalls ein fester Bestandteil des E-Jugend-Spielbetriebes (siehe vorherige Tabelle) und muss durchgeführt werden. Dafür **müssen drei Übungen aus dem HVW-Übungskatalog** (eine pro Schwierigkeitsgrad) **an jedem Spieltag** (bei Kombination aus 4+1 und 6+1 mindestens an 4+1-Spieltagen) durchgeführt werden. Die Übungen dürfen sich bei den folgenden Spieltagen nicht wiederholen, bevor alle Übungen einmal durchgeführt wurden. 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 vorherige Tabelle) angeboten werden.

6.3 Wertung der Spiele

Sämtliche Wertungen der Spiele werden nur über Punkte dargestellt. Tore und Torschützen werden in den Handball-Spielformen (4+1 Handball und 6+1 Handball) jeweils multipliziert, wobei die Endergebnisse nicht veröffentlicht werden dürfen (u.a. im Internet).

Erläuterung: *In der E-Jugend sollen alle Spieler ins Spiel eingebunden werden. In der Regel ist in diesem Alter die spätere Entwicklung noch nicht vorhersehbar. Alle sollen eine Chance haben sich zu entwickeln. Zudem soll der soziale Aspekt betont und der Zusammenhalt in der Mannschaft gefördert werden.*

Durch die Multiplikation können sehr hohe Ergebnisse entstehen, die für die Kinder demotivierend wirken und für die Öffentlichkeit wenig verständlich sind, werden Ergebnisse in der Altersklasse der E-Jugend nicht veröffentlicht.

6.4 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 (Ausführung siehe Kapitel 4.6 Punkt (5)) 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.*

6.5 Ballgröße

Es wird mit Ballgröße 0 (46-48 cm Umfang, bis 290 g Gewicht) gespielt.

Erläuterung: *Im Kinderhandball ist es für das Erlernen einer korrekten Wurftechnik unerlässlich, dass alle Kinder den Ball gut greifen können. Es ist von Seiten der Trainer und Spielleiter auf die korrekte Ballgröße zu achten. Außerdem sollen die Bälle nicht zu hart sein. Es soll nur so viel Luft im Ball sein, dass Prellen problemlos möglich ist. Dass Kinder bereits in E-Jugend mit Ballgröße 1 spielen oder auch trainieren sollte unbedingt vermieden werden.*

6.6 Spielregeln E-Jugend

(1) Torwart

Der Torwart darf den Torraum nur zum Ein- und Auswechseln verlassen. Er darf den Ball nicht außerhalb des Torraums berühren. Berührt der Torwart den Ball außerhalb des eigenen Torraums, entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft an der Stelle, an der der Torwart den Ball gespielt 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 **Strafwurf oder** 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.

(2) Abwurf – auch nach Torerfolg

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf nach Torerfolg darf sich kein gegnerischer Spieler innerhalb der gestrichelten Freiwurflinie befinden (bei 4+1: innerhalb von zwei Metern um die 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.

Erläuterung: Die Spielfortsetzung durch einen Abwurf vom Torhüter soll das Spiel beschleunigen. Das Umschaltverhalten soll geschult werden. Dabei sollen allerdings auch unsichere Spieler im Tor den Ball ins Spiel bringen können, um die Möglichkeit eines Zweikampfs mit Prellen als zusätzliche Option zu haben. Beim 4+1 ist zu beachten, dass diese Option wegfällt, und der Pass vom TW in der Regel ohne Druck durch einen Gegenspieler leichter zu spielen ist.

Beim 6+1 auf das Handballfeld (40 x 20 Meter) darf der Abwurf vom Torwart 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.

Erläuterung: Durch das große Spielfeld und Manndeckung als Vorgabe kommt es in der E-Jugend häufig vor, dass die Spieler sich beim Abwurf alle in der näher des abwerfenden Torwerts aufhalten und dann ein weiter Wurf nach vorne erfolgt. Die Spieler laufen dann „um die Wette“ nach dem Ball und der schnellste gewinnt. Ein Zusammenspiel kommt so nicht zustande. Der kurze Abwurf in der eigenen Hälfte soll das Zusammenspiel fördern.

(3) Prellen/Tippen

Im 6+1 Handball darf max. dreimal geprellt werden. Im 4+1 Handball darf weder geprellt noch getippt 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.

(4) Abwehr

Es muss Manndeckung 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 essentiell für das Zusammenspiel auf dem kleineren Spielfeld.

(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 (sinnvoll sind ca. 9 Meter) und **wirft nach maximal drei Schritten Anlauf ohne Tippen und Prellen mit einem Schlagwurf auf das Tor**.

Alle übrigen Mit- und Gegenspieler müssen sich außerhalb des zentralen Streifens befinden.

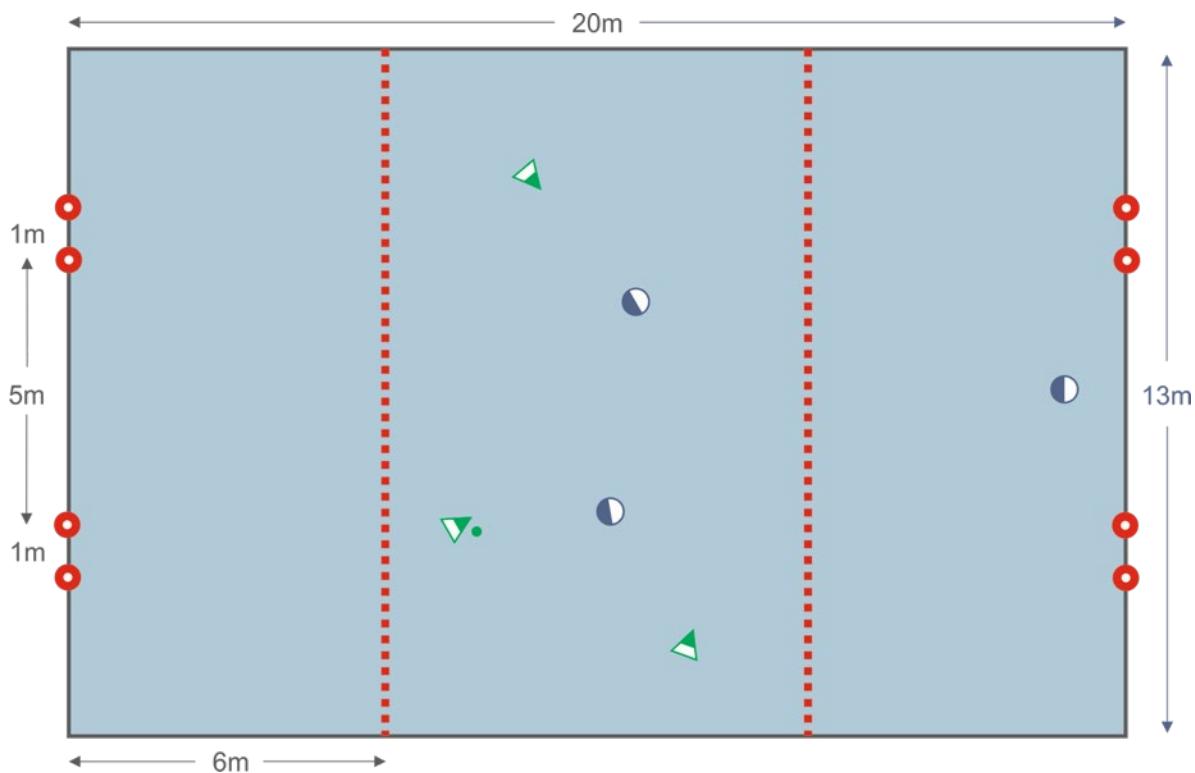
Wehrt der Torwart den Ball ins Spielfeld ab, oder prallt der Ball von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück, wird weitergespielt.

Erläuterung: Ein Strafwurf wird beim Handball als „Ausgleich“ für die Verhinderung einer klaren Torgelegenheit zugesprochen. Da für viele F- oder E-Jugendliche ein 7-Meter-Strafwurf nur schwer zu verwandeln ist, ist das absichtliche Verhindern einer klaren Torchance (z.B. durch Festhalten von hinten oder Betreten des Torraums) im Allgemeinen „ein guter Deal“. Daher wird der Strafwurf als Penalty ausgeführt.

6.7 Nebenspielform „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 (siehe Abbildung). 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 ballbesitzende Mannschaft hat drei Angreifer, die abwehrende Mannschaft zwei Abwehrspieler im Feld und einen Torhüter im Torraum, der beide Tore verteidigt.

Die Spielzeit beträgt 2 x 10 Minuten.

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 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.

Abwurf – auch nach Torerfolg

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

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

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 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.

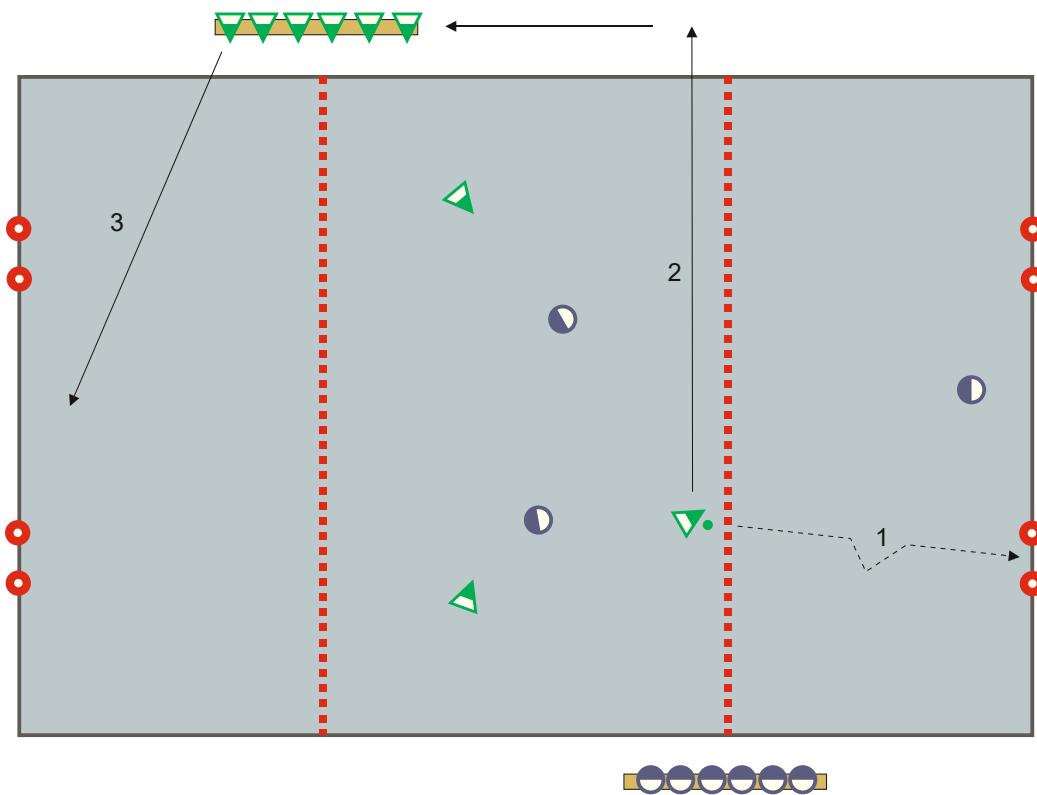
Wenn es der verfügbare Raum in der Halle erlaubt, werden die Auswechselbänke beider Mannschaften auf den gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds positioniert.

Eine **mögliche** Organisationsform wäre (es darf aber natürlich auch eine andere gewählt werden): Jeweils derjenige Spieler, der zum Torabschluss kommt, verlässt das Spielfeld vorne. Dafür wechselt ein neuer Torhüter direkt in den Torraum ein. Dieser bringt dann nach einem Wurf auf das eigene Tor den Ball ins Spiel, und verlässt den Torraum. Bei einem Ballverlust ohne Abschluss wird nicht gewechselt (siehe Abbildung).

Erläuterung: *FuNino ist ein sehr intensives Spiel. Es sind zwar immer nur 3 Spieler einer Mannschaft auf dem Feld, doch aufgrund der Überzahlsituation im Angriff entstehen sehr viele Abschlüsse und dadurch eine sehr hohe Intensität. Wenn eine Mannschaft aus vielen Spielern besteht (die meisten Bezirke lassen bis zu 10 Spieler pro Team zu), muss sehr häufig gewechselt werden. Da bei jedem Wechsel jedoch gewartet wird, bis die neuen Spieler auf dem Feld sind, wird das Spiel oft unterbrochen und es entstehen Wartezeiten, die nicht zum Spielen genutzt werden. Durch diese Regel sind praktisch fortlaufend Spielerwechsel möglich, ohne den Spielfluss zu unterbrechen. Zudem bekommen dadurch reihum alle Spieler die Möglichkeit im Tor zu spielen.*

Hinweis 1: *Wir haben diese Spielweise mit F- und E-Jugendmannschaften unterschiedlicher Spielstärken getestet. Nach einer sehr kurzen Eingewöhnungsphase hat sich diese Regel sehr gut bewährt. Wir haben uns daher entschlossen, diese Regel nun auch in der Breite einzuführen, um Feedback von den Trainern zu erhalten. Sie hat also derzeit noch Pilotcharakter.*

Hinweis 2: *Die Möglichkeit des „fließenden“ Wechselns, die diese Regel bietet, kann von den Teams genutzt werden. Es kann aber natürlich auch nach wie vor ganz normal gewechselt werden – entweder als Ergänzung zur bestehenden Regel (z.B. weil ein Spieler ohne Abschluss sonst zu lange auf dem Feld bleibt) oder als Alternative dazu.*



7 F-Jugend (bis 8 Jahre)

Erläuterung: Entsprechend der Durchführungsbestimmungen des DHB für den Kinderhandball gibt es im HVW einen von den Bezirken organisierten Spielbetrieb in der F-Jugend.

In der F-Jugend sollen die Kinder erstmals 4+1 Handball spielen. Da ein Gleichzahlspiel für viele Kinder allerdings noch eine Überforderung darstellt, kann bei Anfängern auch 3+1 mit fliegendem Torhüter gespielt werden, um so bewusst eine Überzahlsituation zu erzeugen und den Angriff zu vereinfachen. Zusätzlich sollen die Kinder verschiedene Bewegungsformen ausprobieren und über weitere Spiele die allgemeine Spielfähigkeit entwickeln.

7.1 Spielform

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

Handball-Spielform	Bewegungsformen	Weitere Spielform
4+1 Handball in Gleichzahl	Bewegungs- und Koordinationsparcours	Turmball 5 gegen 5 mit zwei Turmwächtern
3+1 Handball mit fliegendem Torwart in Überzahl	Bewegungs- und Koordinationsparcours	Aufsetzerhandball 5 gegen 5 mit Überzahl

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.

7.2 Organisation (Tipp)

Empfehlung: Die Halle wird in drei Drittel geteilt.

- im linken Drittel wird die Hauptspielform gespielt,
- im mittleren Drittel wird ein Bewegungs- und Koordinationsparcours aufgebaut. Für das Absolvieren des Parcours bzw. der Übungen bekommt jede Mannschaft eine Bestätigung. Alle Teams müssen den Parcours absolvieren.
- im rechten Drittel wird die zweite Spielform entsprechend der Tabelle oben gespielt.

7.3 Ballgröße

Es wird mit Ballgröße 0 (46-48 cm Umfang, bis 290 g Gewicht) gespielt.

Erläuterung: Im Kinderhandball ist es für das Erlernen einer korrekten Wurftechnik unerlässlich, dass alle Kinder den Ball gut greifen können. Es ist von Seiten der Trainer und Spielleiter auf die korrekte Ballgröße zu achten. Außerdem sollen die Bälle nicht zu hart sein. Da kein Prellen erlaubt ist, kann auch mit wenig Luft gespielt werden.

7.4 4+1 Handball

Tipp: Das Spiel 4+1 Handball sollte angeboten werden, wenn das Spiel 3+1 mit fliegendem Torhüter in Überzahl sicher beherrscht wird.

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

Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Hallendrittel, 20 mal 13 Meter. Der Wurfkreis ist ein Halbkreis mit einem Radius von 5 Metern um den Mittelpunkt der Torlinie.

Erläuterung: Sofern in der Halle Linien für Handball auf dem Hallendrittel vorhanden sind, können diese verwendet werden. Dabei sollte aber darauf geachtet werden, dass genug Raum zwischen den Torräumen bleibt. Auf engem Raum können Kinder in diesem Alter das Spiel ohne Ball nicht entwickeln.

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.

Wertung der Spiele

Es werden keine Tabellen erstellt und keine Meisterschaften ausgespielt. Für die Spielwertung werden Tore und Torschützen in den Handball-Spielformen (4+1 Handball und 3+1 Handball) jeweils multipliziert. Die Endergebnisse dürfen nicht veröffentlicht werden (u.a. im Internet).

Erläuterung: In der F-Jugend sollen alle Spieler ins Spiel eingebunden werden. In der Regel ist in diesem Alter die spätere Entwicklung noch nicht vorhersehbar. Alle sollen eine Chance haben sich zu entwickeln. Zudem soll der soziale Aspekt betont und der Zusammenhalt in der Mannschaft gefördert werden.

Die Multiplikation ermöglicht Mannschaften, die ausgeglichen besetzt sind, gegen einen herausragenden Einzelspieler zu gewinnen. Da durch die Multiplikation sehr hohe Ergebnisse entstehen können, die für die Kinder demotivierend wirken und für die Öffentlichkeit wenig verständlich sind, werden genaue Ergebnisse in der Altersklasse der F-Jugend nicht veröffentlicht.

Spielregeln

- (1) Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball aus dem Torraum, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf nach Torerfolg 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.
- (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: 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. Nach maximal drei Schritten 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 ab, oder prallt der Ball von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück, wird weitergespielt.

Erläuterung: Ein Strafwurf wird beim Handball als „Ausgleich“ für die Verhinderung einer klaren Torgelegenheit zugesprochen. Da für viele F- oder E-Jugendliche ein 7-Meter-Strafwurf nur schwer zu verwandeln ist, ist das absichtliche Verhindern einer klaren Torchance (z.B. durch Festhalten von hinten oder Betreten des Torraums) im Allgemeinen „ein guter Deal“. Daher wird der Strafwurf als Penalty ausgeführt.

7.5 3+1 Handball mit fliegendem Torwart

Erläuterung: Das Spiel 3+1 mit fliegendem Torwart ist speziell für schwächere Spieler konzipiert, die mit dem Gleichzahlspiel noch Probleme haben, und so dennoch auf „richtige Tore“ spielen können. Die „Gefahr“ viele Treffer auf das leere Tor zu erzielen ist sehr gering, da die Spieler weder über die Wahrnehmung noch über die Wurfkraft und -präzision verfügen, um nach einem Ballgewinn direkt aufs Tor zu werfen. Sobald die zuvor genannten Fähigkeiten bei den Spielern entsprechend ausgeprägt sind, sollte 4+1 in Gleichzahl gespielt werden.

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

Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Hallendrittel, 20 mal 13 Meter. Der Wurfkreis ist ein Halbkreis mit einem Radius von 5 Metern **um den Mittelpunkt** der Torlinie.

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 drei Feldspieler auf dem Spielfeld.

Wertung der Spiele

Es werden keine Tabellen erstellt und keine Meisterschaften ausgespielt. Für die Spielwertung werden Tore und Torschützen in den Handball-Spielformen (4+1 Handball und 3+1 Handball) jeweils multipliziert. Die Endergebnisse dürfen nicht veröffentlicht werden (u.a. im Internet).

- (1) Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf nach Torerfolg 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.
- (2) Der Torwart darf bei eigenem Ballbesitz mit angreifen. Nach dem Torabschluss muss einer der Spieler ins Tor. Der Torwart muss aber nicht speziell markiert sein und darf in jedem Angriff wechseln.
- (3) Tore dürfen nur aus der gegnerischen Hälfte erzielt werden. Erfolgreiche Torwürfe, die in der eigenen Hälfte (und somit hinter der Mittellinie) abgegeben werden, dürfen nicht gewertet werden. Das Spiel wird in diesem Fall mit Abwurf fortgesetzt.

Erläuterung: Da die Spieler in diesem Alter noch nicht über die technischen Fertigkeiten für weite Pässe oder Torwürfe aus der Distanz verfügen, sollen die Spieler nach Ballgewinn nicht versuchen, auf das leere Tor zu werfen, sondern erst nach vorne spielen.

- (4) Es darf weder geprellt noch getippt werden.
- (5) Es muss eine offensive auf Ballgewinn ausgelegte Deckung gespielt werden.

Erläuterung: Gerade für Spielanfänger sollte der Ballgewinn in der Abwehr das wichtigste Ziel sein. Aufgrund der Unterzahlsituation müssen dabei Räume und Passwege verteidigt werden.

- (6) Penalty statt 7-Meter-Strafwurf: 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. Nach maximal drei Schritten 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 ab, oder prallt der Ball von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück, wird weitergespielt.

7.6 Aufsetzerhandball 5 gegen 5

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.

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.

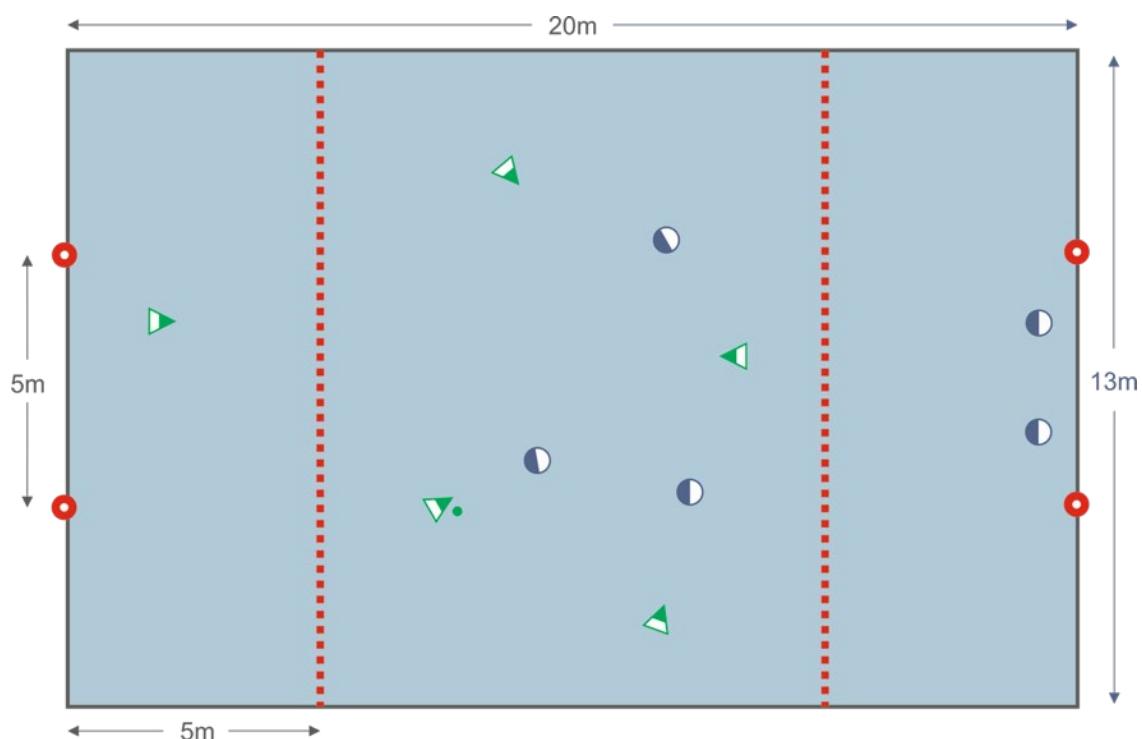
Die Spielzeit beträgt 2 mal 10 Minuten.

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.



7.7 Nebenspielform: Turmball 5 gegen 5 (mit zwei Turmwächtern)

Spielfeld

Das Spielfeld ist 20 x 13 Meter groß (ein Hallendrittel). An jeder Stirnseite steht eine Langbank im Abstand von 2 Metern von der Grundlinie (jeweils die Seitenauslinie des Handballfeldes). Um die Langbänke herum wird in 2 Meter Abstand eine Linie gezogen (mit Pads oder einem Klebeband). Die Linie geht bis zur Grundlinie (kein Raum hinter den Toren). 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 ballführende Mannschaft versucht, einen ihrer Turmwächter mit einem Bodenpass, der innerhalb des Torraums aufspringt, anzuspielen. Fängt ein Turmwächter den Ball sicher und ohne die Bank zu verlassen, legt er den Ball in den Wurfring, der in der Mitte der Bank liegt. Damit hat diese Mannschaft einen Punkt erzielt. Die verteidigende Mannschaft nimmt den Ball aus dem Ring und bringt in wieder ins Spiel (= Anspiel).

Nach einem gelungenen Zuspiel an einen Turmwächter löst der Passgeber denjenigen Spieler auf der Bank ab, der länger auf der Bank war.

Die Spielzeit beträgt 2 mal 10 Minuten.

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 dies zu einem Strafwurf für die gegnerische Mannschaft.

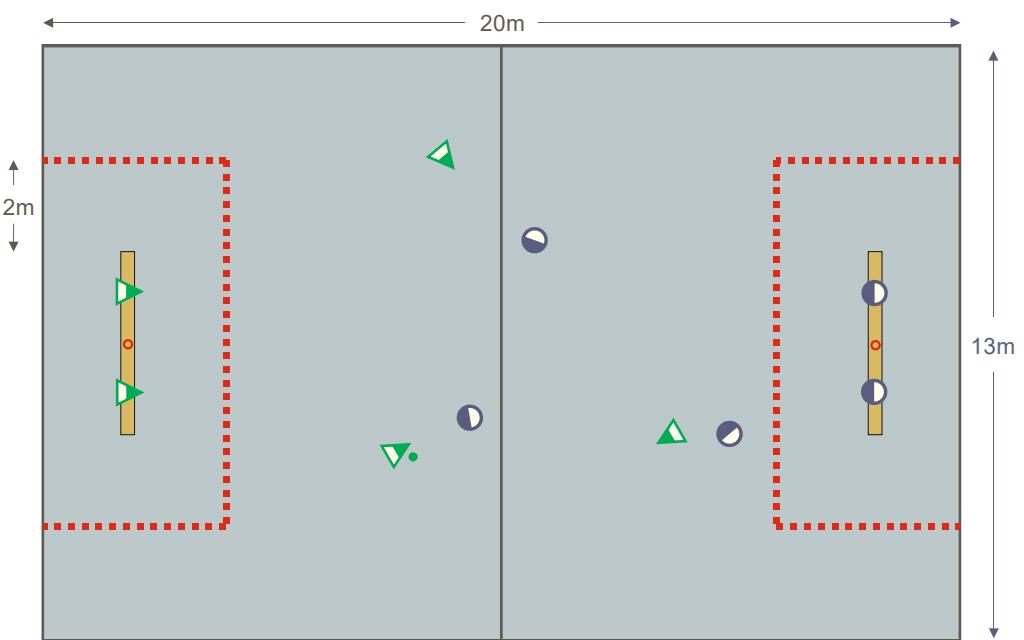
Das Zuspiel muss aus dem Raum zwischen Torraum und Mittellinie erfolgen. Der Raum zwischen der Linie und der Langbank darf von keinem Spieler betreten werden. Es wird ohne Prellen und Tippen und mit Einwurf gespielt. Wenn der Ball beim Pass oder beim Fangen die Bank berührt oder wenn der Ball im Torraum 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 sollte dabei 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.



8 Spielformen Minihandball (bis 6 Jahre)

Altersklasse	Handball-Spielformen	Weitere Spielformen
Minihandball (bis 6 Jahre)	<ul style="list-style-type: none"> - Aufsetzerhandball 3 gegen 3 (Anfänger) - Aufsetzerhandball 4 gegen 4 (Fortgeschrittene) 	<ul style="list-style-type: none"> - Indiball (Anfänger) - Nummernball 4 gegen 4 (Anfänger 6 Fortgeschrittene) - Fliesenball 4 gegen 4 (Fortgeschrittene)

Der Ausrichter kann aus diesen Ballspielformen auswählen, andere altersgerechte Spielformen sind ebenfalls 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.

8.1 Spielform

Der Spielbetrieb in der Altersklasse Minihandball wird von Vereinen in Form von Minispiefesten organisiert. Es besteht keine Spielerpass-Pflicht und es werden keine Tabellen erstellt und keine Meisterschaften ausgespielt.

Es wird empfohlen, bei den Spielfesten je eine Handball-Spielform und eine weitere Spielform aus der Tabelle oben anzubieten.

Im Minihandball soll großen Wert auf das Kennenlernen verschiedener Bewegungsformen gelegt werden. Es soll daher grundsätzlich eine Bewegungslandschaft mit verschiedenen motorischen und koordinativen Stationen angeboten werden.

8.2 Ballgröße

Es wird mit Ballgröße 00 oder mit Knautschbällen gespielt (alternativ Größe 0 mit wenig Luft).

Hinweis: Im Kinderhandball ist es für das Erlernen einer korrekten Wurftechnik unerlässlich, dass alle Kinder den Ball gut greifen können. Es ist von Seiten der Trainer und Spielleiter auf die korrekte Ballgröße zu achten. Außerdem sollen die Bälle nicht zu hart sein. Da kein Prellen erlaubt ist, kann auch mit wenig Luft oder auch mit speziellen Minihandbällen (Knautschbällen) gespielt werden.

8.3 Organisation (Tipp)

Empfehlung: Die Halle wird in drei Drittel geteilt.

- in einem Drittel wird Aufsetzerhandball 3 gegen 3 oder 4 gegen 4 gespielt (auch beides parallel ist möglich),
- im zweiten Drittel ein weiteres Spiel aus der Vorschlagsliste (siehe unten) und
- im dritten Drittel wird eine Bewegungslandschaft aufgebaut.

8.4 Handballspielformen

8.4.1 Aufsetzerhandball 3 gegen 3

Spieldfeld

Die Spieldfeldgröße beträgt ca. 12 mal 6,5 Meter quer im Hallendrittel. Das Spieldfeld ist durch eine Linie geteilt (Wurflinie). Die Tore sind 5 Meter breit, sind aber in der Breite je nach Entwicklungsstand veränderbar (4 bis 6 Meter) und werden mit Malstangen auf der Grundlinie markiert.

Organisation

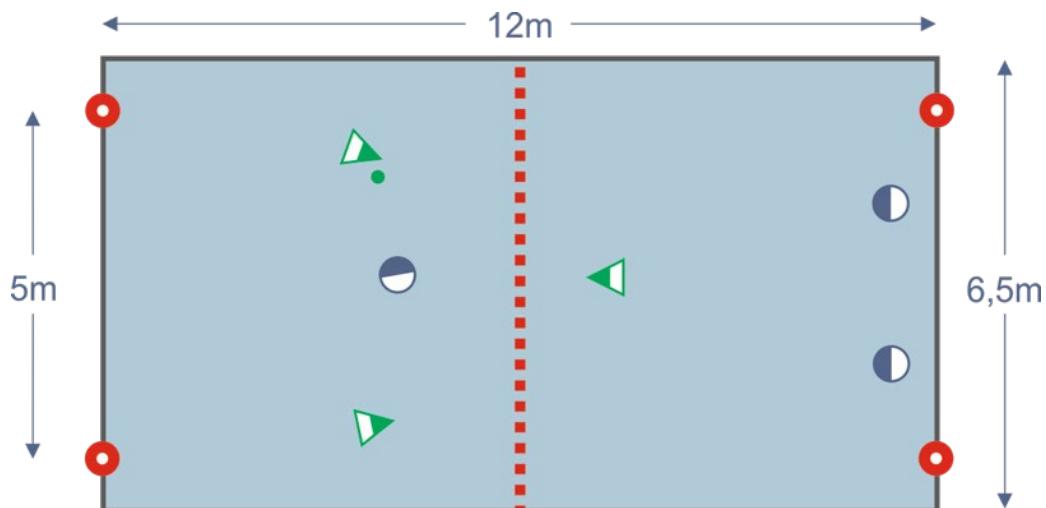
Beim Aufsetzerhandball sind bis zu vier Spieldfelder nebeneinander möglich. Weitere Spieler sind Auswechselspieler und/oder Schiedsrichter.

Spielregeln

Zwei Mannschaften spielen 3 gegen 3 auf einem Spieldfeld 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 ballbesitzende 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.



8.4.2 Aufsetzerhandball 4 gegen 4 in doppelter Überzahl

Spielfeld

Die Spielfeldgröße beträgt 20 mal 6,5 Meter längs im Hallendrittel. Die Tore sind 5 Meter breit, sind aber in der Breite je nach Entwicklungsstand veränderbar (5 bis 6 Meter) und werden mit Malstangen auf der Grundlinie markiert.

Organisation

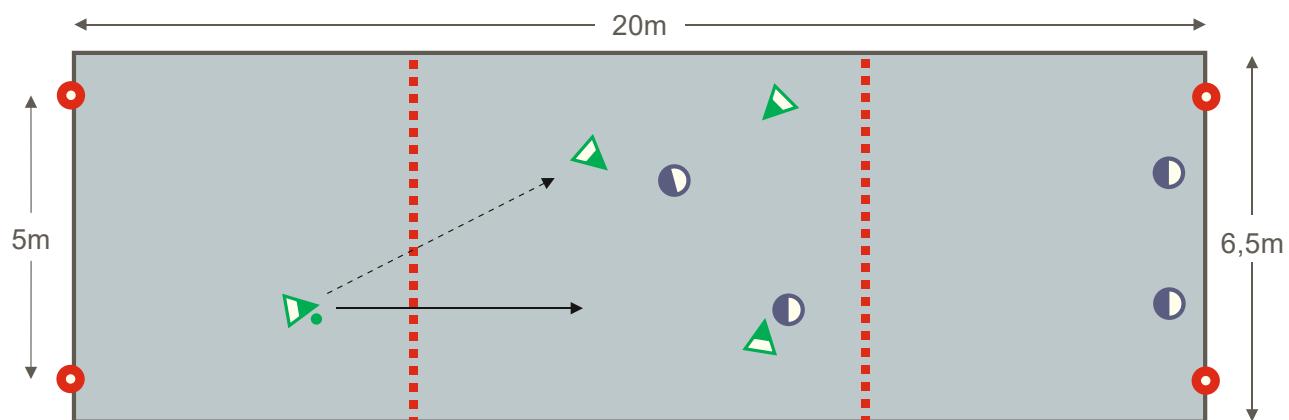
Es sind zwei Spielfelder nebeneinander möglich. Wenn dies nicht benötigt wird, kann das Spielfeld auch breiter (ca. 8 Meter) gemacht werden.

Hinweis: Für Anfänger sollte das Spielfeld nicht zu groß gewählt werden. Im 4 gegen 2 werden sonst zu lange Pässe gespielt, die die Spieler noch nicht beherrschen.

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).



8.5 Nebenspielformen

8.5.1 Indiball (Anfänger)

Spieldorf

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

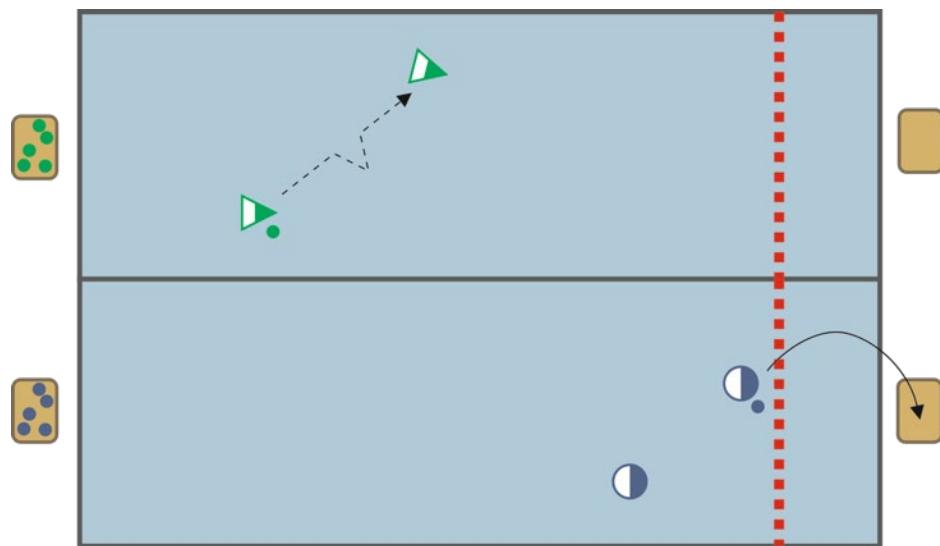
Organisation

5 bis 6 Spieldorfne 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?



Mögliche Variationen

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

8.5.2 Nummernball 4 gegen 4 (Anfänger & Fortgeschrittene)

Spielfeld

Das Spielfeld ist ein Quadrat von ca. 7 mal 7 Meter.

Organisation

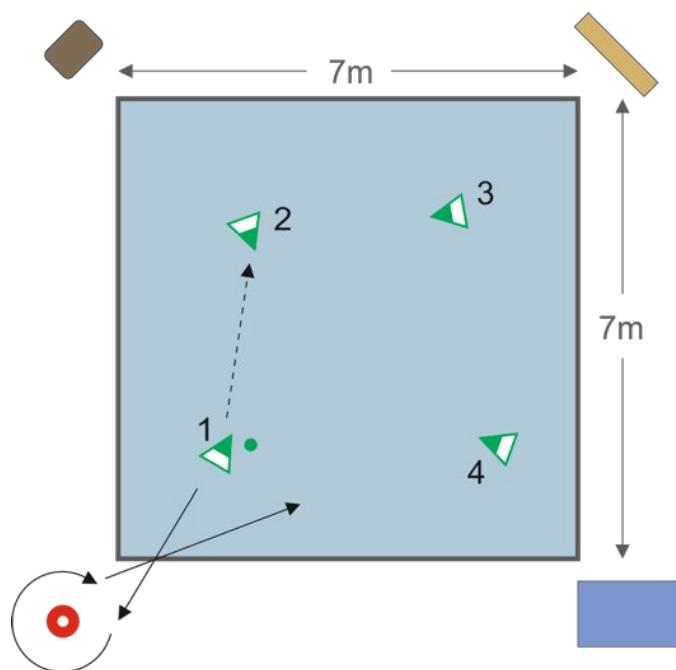
Zwei Mannschaften spielen abwechselnd. Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern, die von 1 bis 4 nummeriert werden.

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 abgespielt 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?



8.5.3 Fliesenball 4 gegen 4 (Fortgeschrittene)

Spieldfeld

In einem Spieldfeld 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?

