



Zusatzbestimmungen E-Jugend Spielbetrieb

Allgemeines:

Um einen kindgerechten Wettkampf zu organisieren, sind besonders Trainer und Schiedsrichter gefordert, die mit pädagogischem Geschick, Einfühlungsvermögen und sozialer Kompetenz die Kinder fordern und fördern müssen. Aber auch die Eltern müssen sich der Herausforderung stellen, allen Kindern ein bestmöglichen Start ins Handballleben zu ermöglichen.

Im Kinderhandball dürfen nicht die gleichen Maßstäbe wie in den älteren Jugendklassen angewendet werden. Wettspiele im Kinderhandball müssen sich an den entwicklungsgerechten Trainingsinhalten orientieren - Basis ist dabei ist das offensive Abwehrspiel mit folgenden Vorteilen:

- das Spiel wird in Breite und Tiefe geöffnet,
- ein ausgeprägtes Mittelfeldspiel entsteht,
- das Spiel 1gegen1 ohne/mit Ball steht im Vordergrund,
- die Grundlagen der individuellen Spielfähigkeit werden ausgebildet,
- Flexibilität und Kreativität werden entwickelt,
- motivierende Lern- und Spielerlebnisse stehen im Vordergrund,
- Erfolgserlebnisse für alle Spieler/innen werden geschaffen und
- das offensive Abwehrspiel bietet einen Schutz gegen ausschließlich erfolgsorientierte Trainer

Im Hamburger Handball-Verband wird nach folgenden Richtlinien für die Altersklasse E-Jugend gespielt:

Spielform

In der 1. Halbzeit wird in der Spielform „2 mal Drei gegen Drei (2x3gg3)“, in der 2. Halbzeit wird in der Spielform „6+1“ gespielt. Bei beiden Spielformen ist die Manndeckung zwingend vorgeschrieben. Es wird auf dem normalen Handballfeld (20x40m) mit abgehängten Toren (1,60m lichte Höhe) mit einem Ball der Größe 0 gespielt.

Unterzahl

Tritt eine Mannschaft in Unterzahl an, kann nur dann die geforderte Manndeckung gespielt werden, wenn der Gegner ebenfalls seine Mannschaft auf der Spielfläche reduziert (z.B. 2 Spielerpaare auf der einen Seite, 3 Spielerpaare auf der anderen). Der Gegner muss sich anpassen. Fairplay soll hier im Vordergrund stehen.

Hinausstellung

Sollte es in Ausnahmefällen zu einer Hinausstellung kommen, muss der Spieler, der das Foul begangen hat, das Spielfeld für 2 Minuten verlassen. Die Mannschaft darf sich aber mit einem anderen Spieler vervollständigen.

Freiwurf/Abwurf

Bei beiden Spielformen werden Freiwürfe in der Angriffshälfte auf Höhe der Auswechselmarkierung ausgeführt. Freiwürfe in der Abwehrhälfte werden am Ort des Verstoßes/Unterbrechung ausgeführt.

Der Pass beim Abwurf zum ersten Mitspieler innerhalb des 9 Meterraumes darf nicht abgefangen werden. Die gegnerische Mannschaft darf den 9 Meterraum nicht störend betreten.

Strafwurf

Anstatt eines 7-m-Wurfs wird ein Penalty ausgeführt. Der ausführende Spieler startet dabei auf Pfiff des Schiedsrichters im zentralen Raum („Korridor“ zwischen beiden Pfosten) zwischen der Mittellinie und der 9-m-Linie. Während des Anlaufs dürfen keine technischen Fehler (Schritte, Prell- und Tippfehler, Fuß, Kreis etc.) gemacht werden. Der Abschluss erfolgt mit Schlagwurf (Sprungwurf ist verboten!) zwischen 9 m und 6 m. Die Abwehr muss den zentralen Raum zwischen beiden Pfosten („Korridor“) freihalten und darf erst nach dem Wurf wieder eingreifen.

Besonderheiten bei der Spielform 2x3gg3

Das Spielfeld wird für jede Mannschaft in eine Angriffs- und Abwehrhälfte geteilt. In jeder Hälfte agieren drei Feldspieler (insgesamt sechs Feldspieler plus ein Torwart). Das Spiel beginnt mit einem Abwurf vom Torwart.

Die Mittellinie darf von keinem Spieler überschritten werden (Ausnahme Rotation). Sollte die Mittellinie deutlich überschritten werden, wird auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft entschieden.

Der Torwart bringt den Ball nach gegnerischem Torerfolg nach Pfiff des Schiedsrichters aus seinem Torraum wieder ins Spiel.

Der Spieler, der in Richtung des gegnerischen Tors geworfen hat, wechselt anschließend auf der ganzen Wechelseite inklusive der gegnerischen Hälfte aus (direkter Weg). Sollte der Ballbesitz nach dem Wurfversuch nicht wechseln, bleibt der Spieler auf dem Feld (Abpraller, Foul, Einwurf). Für ihn rückt ein Abwehrspieler in die Angriffshälfte und ein Auswechselspieler in die Abwehrhälfte (Raus – Räuber -Rein). Die Rotation kann mit dem Ballbesitzwechsel beginnen. Falls Mannschaften mit 7 oder weniger Spielern antreten wird direkt aus der einen in die andere Hälfte gewechselt (Vor – Zurück).

Der ausgewechselte Spieler verlässt das Spielfeld passiv und reiht sich ans Ende der Auswechselbank ein. Rotation bedeutet auch, dass alle Spieler möglichst gleichmäßig viele Spielanteile bekommen. Um das zu erreichen, müssen sich die ausgewechselten Spieler auf das Ende der Auswechselbank setzen und langsam mit jedem Wechsel weiter vorrücken. Der jeweils an Anfang der Bank sitzende Spieler wechselt in die Abwehrseite.

Der Ball darf aus der Angriffshälfte auch zurück in die Abwehrhälfte gespielt werden.

Die erste Halbzeit wird nach 10 Spielminuten für eine Minute durch das Kampfgericht/Zeitmessanlage unterbrochen. Die ballbesitzende Mannschaft setzt das Spiel mit Freiwurf fort. Falls es aufgrund einer reduzierten Spieleranzahl zu einer ungleichen Verteilung der Spieler kommt, wird die reduzierte Hälfte nach der Unterbrechung getauscht.

Sonstiges

Alle hier nicht anders genannten Regelungen werden entsprechend der normalen Spielregelung geregelt (Sechs + Eins).