

Durchführungsbestimmungen Kinderhandball Saison 2021/22

D-Jugend

1 Allgemeines

1. Es gelten die Satzungen und Bestimmungen des DHB und des BHV, mit Ausnahme der im Folgenden aufgeführten Spezifikationen, Erläuterungen und Modifikationen.
2. Die D-Jugend gehört zum Kinderhandball, und ist eine vor allem der individuellen Ausbildung verpflichtete Altersklasse. Ausbildung und altersgerechte Entwicklung stehen im Vordergrund, und sind wichtiger als mannschaftstaktische oder spieltechnische Erfordernisse. Ergebnisorientierung als Hauptzweck soll vermieden werden, da sonst zu oft die Entwicklung einzelner Kinder taktischen Erwägungen zum Opfer fällt.

Unsere Regelungen basieren auf der Trainerausbildung des BHV sowie den DHB-Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinderhandball (<https://www.dhb.de/de/services/mitspielen/kinderhandball/>, dort unter ‚weitergehende Informationen‘), und sollen diese für den Bezirk Alb-Enz-Saal detaillieren.

3. Mädchen dieser Altersklasse sind in den männlichen Staffeln spielberechtigt. Dies gilt ebenfalls, wenn der betreffende Verein eine reine Mädchenmannschaft gemeldet hat und diese Mädchen auch dort einsetzt. Der §22 DHB SpO (2) ist zu beachten!

2 Badepokal

1. Männliche/gemischte Jugend: Die beiden ersten Mannschaften der Landesliga AES qualifizieren sich für die Teilnahme am Badepokal.
2. Weibliche Jugend: Bei der weiblichen D-Jugend findet ein Halbfinale (Überkreuzspiel) zwischen den ersten beiden Mannschaften jeder Bezirksligastaffel statt. Die beiden Sieger nehmen am Badepokal teil.

3 Spielform

1. Die D-Jugend spielt wie die C-Jugend die von DHB vorgeschriebenen offensiven Abwehrsysteme. Vorgeschrieben ist insbesondere eine 1-5-Abwehr (5 Abwehrspieler stehen vor der Freiwurflinie, nur der Kreisläufer des Gegners wird innerhalb der Freiwurfzone begleitet), siehe auch BHV-Durchführungsbestimmungen.

Erläuterung: Eine offensive Abwehr kann durchaus mannbezogen agieren und auch kurzfristig eine manndeckungsähnliche Pressdeckung werden, um einen Paß zu verhindern oder abzufangen – eine dauerhafte Manndeckung spezifischer Spieler (Einzel- oder Doppelmanndeckung) ist verboten (Ausnahme: Manndeckung des Kreisläufers bei einer 1:5 Abwehr). Ein einlaufender Spieler darf auch vom offensiv agierenden Abwehrspieler begleitet werden.

Möglich ist aber eine direkte Manndeckung **aller** Gegenspieler analog zur E-Jugend.

2. Nicht erlaubt sind insbesondere die Deckungsformen 6-0, 5-1 und 4-2.
3. Maßnahmen bei Nichteinhaltung der offensiven Spielweise:

Stufe 1: Stellt der Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft die vorgegebene offensive Spielweise nicht einhält, gibt er Time-Out und informiert den Mannschaftsverantwortlichen, dass er die Spielweise seiner Mannschaft in der Abwehr ändern muss.

Stufe 2: Bei weiterer Nichteinhaltung der offensiven Abwehr spricht der Schiedsrichter eine Verwarnung gegen den Mannschaftenverantwortlichen aus. Hat ein MV bereits eine Verwarnung/2-Minuten-Strafe, greift die nächste Stufe der progressiven Bestrafung (2-Minuten-Strafe/Disqualifikation), was gleichbedeutend mit einer Unterzahl der Mannschaft ist.

Stufe 3: Ist auch nach der Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verhängt der Schiedsrichter einen 7m-Strafwurf gegen die verteidigende Mannschaft.

Bei jedem weiteren Verstoß ist wiederum auf 7m-Strafwurf zu entscheiden.

Anmerkung: Der Schiedsrichter soll Trainer und Mannschaft grundsätzlich immer ausreichend Zeit zum Reagieren lassen und eine „Bewährungszeit“ einräumen; also nicht sofort bestrafen, sondern bis zum nächsten Angriff abwarten, ob eine Änderung des Abwehrverhaltens erfolgt.

Wir empfehlen eine Thematisierung des Vorgehens während der technischen Besprechung.

4. Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten. Lediglich die Ausführung eines Siebenmeters ist ihm gestattet. Damit ist ein 7.Feldspieler grundsätzlich untersagt.
5. Anwurf ist an der Mittellinie.
6. Gewechselt wird nach DHB-Regel lediglich im Angriff.

4 Spezifisches

1. Die vorgeschriebene Ballgröße ist 1.
2. Die maximale Spielerzahl ist 14.
3. Die 2-Minutenstrafe ist eine persönliche Strafe; die Mannschaft kann mit einem anderen Spieler wieder aufgefüllt werden.

Eine Zeitstrafe gegen einen Mannschaftenverantwortlichen führt aber für die Dauer der Zeitstrafe zu einer Verminderung der Spielerzahl der bestrafte Mannschaft.

Während der Unterzahl muß für die Zeit der Hinausstellung eine offensive 2-Linienabwehr gespielt werden, also 3-2.

E-Jugend

1 Allgemeines

1. Es gelten die Satzungen und Bestimmungen des DHB und des BHV, mit Ausnahme der im Folgenden aufgeführten Spezifikationen, Erläuterungen und Modifikationen.
2. Die E-Jugend ist zusammen mit der F-Jugend Kernaltersstufe des Kinderhandballs, und eine **nur der individuellen Ausbildung** verpflichtete Altersklasse.

Ausbildung und altersgerechte Entwicklung stehen im Vordergrund und sind weit wichtiger als mannschaftstaktische oder spieltechnische Erfordernisse.

Ergebnisorientierung soll keine Rolle spielen, da sonst zu oft die Entwicklung einzelner Kinder taktischen Erwägungen zum Opfer fällt.

Unsere Regelungen basieren auf den Prinzipien der Trainerausbildung im BHV, sowie den DHB-Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinderhandball (<https://www.dhb.de/de/services/mitspielen/kinderhandball/>, dort unter ‚weitergehende Informationen‘), und sollen diese für den Bezirk Alb-Enz-Saal detaillieren.

3. Mädchen dieser Altersklasse sind in den männlichen Staffeln spielberechtigt – dies legt schon der DHB allgemeingültig fest. Dies gilt auch, wenn der betreffende Verein eine reine Mädchenmannschaft gemeldet hat, und diese Mädchen auch dort einsetzt. Der §22 DHB SpO (2) ist jedoch zu beachten!
4. Für alle beteiligten Mannschaften sollen der sportliche Gedanke, das Teilnehmen und das Mitspielen im Vordergrund stehen. Der Sieg, insbesondere der „Kantersieg“, muss eine untergeordnete Rolle spielen.

2 Spielform

1. In der E-Jugend spielen die Mannschaften zwei Spielsysteme. In der ersten Halbzeit spielen die Mannschaften im **3-3-System**, in der zweiten Halbzeit spielen sie im **6-6-System**. Beide Spielsysteme werden im Folgenden erläutert.
2. Im **3-3-System** halten sich jeweils drei Spieler einer Mannschaft in jeder Hälfte auf. Die Mittellinie wirkt regeltechnisch dabei für die Spieler in jeder Hälfte wie die Torraumlinie: sie trennt einen Bereich, den sie betreten dürfen (ihre Hälfte), von einem Bereich, den sie nicht betreten dürfen.
Hinweis für die Schiedsrichter: Das bedeutet auch, daß IHF-Regel 6 angewendet werden soll, insbesondere Regel 6.3, die definiert, wann ein Betreten des „verbotenen Raums“ ungeahndet bleiben soll. Der Schiedsrichter soll also ein versehentliches Überqueren der Mittellinie nicht ahnden, sofern die Spieler den Irrtum bemerken und korrigieren, und der Gegner dadurch nicht behindert oder irritiert wurde.
3. Generell ist ein **Spielerwechsel** entgegen den DHB-Regeln auch dann möglich, wenn sich die eigene Mannschaft **nicht** in Ballbesitz befindet. Dies soll Wechsel bei der direkten Manndeckung erleichtern, bzw. überhaupt ermöglichen.
4. Wechsel **zwischen Angriff und Abwehr** im 3-3-System: Ein Wechsel auf dem Spielfeld von Spielern von Abwehr in den Angriff ist genau dann möglich, wenn an der Mittellinie gleichzeitig ein Spieler aus dem Angriff in die Abwehr wechselt. Keiner der beiden Spieler darf dabei den Ball führen.
 Die Wechselstellen an der Mittellinie sind dabei nicht beschränkt; es kann also bspw. ein Spieler an der linken Außenlinie von der Abwehr in den Angriff wechseln, sofern nur gleichzeitig ein Spieler aus der Angriffshälfte in die Abwehrhälfte wechselt, auch wenn er dies an der anderen, rechten Seite des Feldes macht.
5. Im **6-6-System** werden die Kinder an die Spielweise der D-Jugend herangeführt. Die Kinder spielen über das ganze Feld, die Trennung an der Mittellinie ist aufgehoben. Manndeckung ist **zwingend** erforderlich, entweder über das ganze Feld oder **spätestens** ab der Mittellinie.
6. Maßnahmen bei Nichteinhaltung der Manndeckung:
 - Stufe 1:** Stellt der Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft die vorgegebene Spielweise nicht einhält, gibt er Time-Out und informiert den Mannschaftsverantwortlichen, dass er die Spielweise seiner Mannschaft in der Abwehr ändern muss.
 - Stufe 2:** Bei weiterer Nichteinhaltung der Manndeckung spricht der Schiedsrichter eine Verwarnung gegen den Mannschaftsverantwortlichen aus. Hat ein MV bereits eine Verwarnung/2-Minuten-Strafe, greift die nächste

Stufe der progressiven Bestrafung (2-Minuten-Strafe/Disqualifikation), was gleichbedeutend mit einer Unterzahl der Mannschaft ist.

Stufe 3: Ist auch nach der Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verhängt der Schiedsrichter einen Penalty gegen die verteidigende Mannschaft.

Bei jedem weiteren Verstoß ist wiederum auf Penalty zu entscheiden.

Anmerkung: Der Schiedsrichter soll Trainer und Mannschaft grundsätzlich immer ausreichend Zeit zum Reagieren lassen und eine „Bewährungszeit“ einräumen; also nicht sofort bestrafen, sondern bis zum nächsten Angriff abwarten, ob eine Änderung des Abwehrverhaltens erfolgt.

Wir empfehlen eine Thematisierung des Vorgehens während der technischen Besprechung.

7. In beiden Halbzeiten ist dem Torwart nicht erlaubt, als zusätzlicher 7. Feldspieler zu agieren. Der Torwart darf seinen Torraum **nicht** zum Abfangen von Kontern verlassen (Verstöße dagegen werden mit Penalty für den Gegner geahndet). Es ist ihm jedoch gestattet, sowohl Penalty-Würfe auszuführen als auch den Torraum zum Wechseln oder zum Ausführen eines Einwurfs in seiner eigenen Hälfte zu verlassen. Beim Wechseln darf der Torwart nicht seinen Abwehrspielern als Anspielstation dienen. Die Gleichzahlsituation soll im regulären Spielverlauf immer gewährleistet sein.
8. Abwurf: Um einen schnellen Spielaufbau zu ermöglichen, müssen gegnerische Spieler bei An- und Abwurf **außerhalb der Freiwurflinie** stehen. Der Torhüter passt den Ball entweder zu einem Spieler seines Teams in der eigenen Hälfte oder direkt zu einem Angriffsspieler in der anderen Spielhälfte. Das Rückspiel aus der Angriffshälfte in die Abwehrhälfte im 3-3-System ist gestattet.
Nach dem Abspiel des Torwarts ist wieder eine enge Manndeckung erlaubt.
Anmerkung für die Schiedsrichter: Greift ein gegnerischer Spieler nicht hindernd in diese erste Aktion (Abwurf) ein, sollte das Spiel weiterlaufen, auch wenn der Spieler sich noch im 9m-Kreis befindet. Wichtig ist lediglich, daß der Abwurf einschließlich seiner Annahme durch einen Feldspieler unbehindert erfolgen kann.

3 Spezifisches

1. Die vorgeschriebene Ballgröße ist 0.
2. Die Tore sind abzuhängen, auf eine Höhe von **1,60m**.
3. Es dürfen mehr als 14 Spieler mitwirken.
4. Das Spiel wird in beiden Halbzeiten mit Abwurf vom Tor eröffnet.
5. Anstelle einer 7m-Entscheidung gibt es einen Penalty **mit Time-out**.
Ein Spieler prellt ab einem frei gewählten Ort in der Angriffshälfte nach Pfiff den Ball Richtung Tor und wirft mit einem **Schlagwurf** auf das Tor. Alle anderen Spieler bilden eine Gasse oder stehen hinter dem Startort des Schützen. Eine unbehinderte Ausführung muß möglich sein. Die Zeit bleibt **bei der Ausführung angehalten**. Es ist **kein Nachwurf** möglich.
Das Spiel wird immer mit Abwurf vom Tor fortgesetzt. Der Schiedsrichter gibt das Spiel durch Pfiff wieder frei; dies gilt auch nach Pfosten- oder Lattentreffern oder ins Seitenaus gesprungenen Bällen.

6. **Hinausstellungen**, Disqualifikationen und Ausschlüsse sind persönliche Strafen, die Mannschaft kann sich sofort wieder ergänzen.
Nicht nur bei Zeitstrafen hilft es E-Jugendlichen, wenn bestimmte Entscheidungen kurz erklärt werden.
7. Wurde ein Tor erzielt, kann der Abwurf sofort erfolgen; der Schiedsrichter pfeift das Tor, aber nicht den Abwurf.
8. **Spielwertung**: Das Erzielen von Toren ist der Kern von Erfolgserlebnissen im Handball; dies soll möglichst vielen Kindern ermöglicht werden. Um die Trainer zu ermutigen, alle Spieler im Angriff einzusetzen und das Werfen aufs Tor bei allen Kindern zu fördern, wird in der E-Jugend das Endergebnis wie folgt ermittelt:
Als Endergebnis eines E-Jugendspiels werden die Teilergebnisse nach Berechnung ‚normale Spielwertung‘ (nur Tore) und ‚Torschützen-Wertung‘ (Zahl der Torschützen multipliziert mit den erzielten Toren) addiert. Damit kann es nur Ergebnisse folgender Art geben: 4:0, 3:1, 2:2, 1:3, 0:4.
Beispiel: Die Begegnung HV Alpha – HSG Beta endet nach Toren 20:15, wobei Alpha drei Torschützen aufweist, Beta aber fünf. Das Ergebnis nach ‚Torschützen mal Tore‘ lautet also 60-75. Damit endet die Begegnung 2:2, da Alpha die erste Wertung gewinnt, Beta aber die zweite.
Die Spielwertung wird vom Staffelleiter ins System eingepflegt.

Aufbau- bzw. Beschäftigungsrunde E-Jugend, F-Jugend und jünger

Die Durchführungsbestimmungen der Spieletage der F- und G-Jugend, sowie der der E-Jugend-Aufbaustaffeln (auch als Beschäftigungsrunde bekannt) werden in Zusammenhang mit der Staffeleinteilung im Herbst 2021 veröffentlicht, wenn der Bezirk einen Überblick hat über die Zahl der Meldungen.

Es ist geplant, die Einteilung der Staffeln als Bestandteil der Durchführungsbestimmungen aufzuführen.

Zusammenfassung / Übersicht

	C-Jugend	D-Jugend	E-Jugend	Aufbaustaffeln	F-Jugend und jünger
Spielweise Halbzeit 1	6 - 6 mit offensiver Abwehr	6 - 6 mit offensiver Abwehr (1-5)	3 -3 getrennt in Abwehr und Angriffshälfte	3 -3 getrennt in Abwehr und Angriffshälfte	4+TW übers Querfeld
Spielweise Halbzeit 2	6 - 6 mit offensiver Abwehr	6 - 6 mit offensiver Abwehr (1-5)	6 – 6 mit Manndeckung	6 – 6 mit Manndeckung	Manndeckung
Strafwurf	7m-Wurf	7m-Wurf	Penalty	Penalty	Pädagogisch pfeifen
2-min	Nach IHF	Persönliche Strafe	Persönliche Strafe	Persönliche Strafe	Pädagogisch pfeifen
Spielerzahl	14 Spieler	14 Spieler	> 14 Spieler	> 14 Spieler	unbegrenzt
Wechsel	Wie DHB, nur im Angriff	Wie DHB, nur im Angriff	Jederzeit, auch in Abwehr	Jederzeit, auch in Abwehr	Jederzeit
Torwart	Nach BHV	Nicht über Mittellinie	Nicht aus dem Torraum	Nicht aus dem Torraum	Nicht aus dem Torraum
w bei mJugend	Nein	Ja	Ja	Ja, gemischt	Ja, gemischt
m bei wJugend	Nein	Nein	Nein	Ja, gemischt	Ja, gemischt
Anwurf	An Mittellinie	An Mittellinie	Immer Torabwurf, auch in HZ 2	Immer Torabwurf, auch in HZ 2	Immer Torabwurf
Ballgröße	mC: 2 wC: 1	1	0	0	0, möglichst klein
Torabhängung	Nein	Nein	Ja, auf 1,60 m	Ja, auf 1,60 m	Ja, auf 1,60 m
Torzählung	Normal	Normal	Tore mal Anzahl Schützen	Unerheblich	unerheblich