



Special Olympics Sportregeln ©

# Handball

(2018)



Premium Partner





# Inhalt

<b>Abschnitt A – Offizielle Wettbewerbe.....</b>	<b>3</b>
<b>Abschnitt B – Handballregeln - Abweichungen zu den IHF-Regeln ....</b>	<b>3</b>
<b>Abschnitt C – Richtlinien für Unified Sports® Handball bei SOD.....</b>	<b>8</b>
<b>Abschnitt D – Regelauslegungen.....</b>	<b>10</b>
<b>Abschnitt E – 5-a-side Regelungen.....</b>	<b>11</b>
<b>Abschnitt F – Handball Skills Assessment Tests (THSAT).....</b>	<b>12</b>



## ***Abschnitt A – Offizielle Wettbewerbe***

Im Folgenden: Offizielle, durch Special Olympics Deutschland zur Verfügung stehende, Wettbewerbe.

Diese Wettbewerbsauswahl soll den Athleten aller Fähigkeiten Wettbewerbsgelegenheiten bereitstellen. Programme können die angebotenen Wettbewerbe, und wenn nötig, Richtlinien für diese Wettbewerbe, festlegen.

Die Trainer sind für die Bereitstellung von Trainings- und Wettbewerbsauswahl verantwortlich, wobei diese auf die Fähigkeiten und Interessen des Athleten abgestimmt werden soll.

1. Einzelwettbewerb der Handballfähigkeiten
2. Teamwettkampf
3. 5-a-side Team Handball
4. Unified Sports® Teamwettbewerb

## ***Abschnitt B – Handballregeln - Abweichungen zu den IHF-Regeln***

Als internationale Sportorganisation erstellt Special Olympics diese Regelungen für Handballspiele. Es gelten die Regeln der Internationalen Handball Föderation (IHF) und des National Governing Body (NGB), sofern sie nicht im Widerspruch zu den offiziellen Special Olympics Regeln oder dem Artikel I von Special Olympics Deutschland stehen.

Die IHF-Regeln sind unter <https://handballsr.de/de/services/downloads/regelwerk> einzusehen.

Die offiziellen Special Olympics Handballregeln gelten für alle Special Olympics Handballwettbewerbe. Dazu gehören die Wettbewerbe bei den Nationalen Spielen, Wettbewerbe der Landesverbände und bei Anerkennungswettbewerben.

Bei regionalen Handballturnieren können Abweichungen vorgenommen werden. Diese Änderungen und die zeitliche Grobplanung sollen bereits mit der Einladung versandt werden. Die endgültigen Durchführungsbestimmungen sind den Mannschaften zusammen mit dem Turnier-, Organisations- und Ablaufplan spätestens 14 Tage vor der Veranstaltung zu versenden oder zu übergeben.



Folgende Abweichungen der IHF-Regeln werden bei Special Olympics angewandt:

### **Regel 1 - Die Spielfläche**

Zusatz: Die Wettbewerbe sind in Sporthallen durchzuführen, in denen Zuschauertribünen vorhanden sind. Die Sitzkapazität muss mindestens das Zwanzigfache der anwesenden Mannschaften betragen.

### **Regel 2 - Spielzeit, Schlussignal, Time-out**

Klassifizierung: Ein Spiel sollte mindestens 8 Minuten dauern; kein Seitenwechsel.

Zwischenrunde/Gruppenphase: Ein Spiel sollte 2 x 15 Minuten dauern.

Endrunde/Endspiele: Ein Spiel sollte 2 x 20 Minuten dauern, 3-5 Minuten Pause.

Je nach vorhandenen Hallenkapazitäten und der Gesamtzahl der zu absolvierenden Spiele können die Spielzeiten entsprechend angepasst werden.

Die Wettbewerbsart, die Anzahl der absolvierten Spiele pro Tag und der physische Zustand der Athleten sind Faktoren bei der Bestimmung der Spielzeit.

#### **Hinweis: Regel 2:2 Spielzeit (Verlängerung und 7-Meter-Werfen)**

Spiele der Klassifizierung, der Gruppenphase und der Endrunde werden bei gleicher Trefferzahl unentschieden gewertet.

Endet ein Entscheidungs- oder Endspiel nach der regulären Spielzeit unentschieden, so wird das Spiel (ohne Seitenwechsel) 5 Minuten verlängert. Ist danach kein Sieger ermittelt, kommt es zum 7-Meter-Werfen.

7-Meter-Werfen:

- Je 4 Athleten jeder Mannschaft werfen abwechselnd.
- Steht es danach weiterhin unentschieden, werden wieder 4 Werfer (die gleichen oder andere Athleten) benannt.
- Ist nach dem zweiten Durchgang noch keine Entscheidung gefallen, geht es wie beschrieben wieder mit 4 Werfern weiter.

Es wird so lange geworfen, bis eine Mannschaft nach Wurfgleichheit führt.



### Hinweis Regel 2:10 Team-Time-out

Spiele bis 10 Minuten Länge: kein Team-Time-out

Spiele bis 20 Minuten Länge: 1 Team-Time-out pro Mannschaft/Spiel

Spiele länger als 20 Minuten: 1 Team-Time-out pro Mannschaft/Halbzeit/Spiel

### Regel 3 - Der Ball

Es ist ein Spielball der Größe 2 (54-56cm Umfang, 325-375g schwer) zu verwenden.

Treten Jugendmannschaften (max. Alter 16 Jahre) an, kann ein Ball der Größe 1 verwendet werden. Dabei ist auf die Wurfkraft einzelner Spieler zu achten.

Treten Mannschaften mit geringer Leistungsfähigkeit gegeneinander an, sollte, ähnlich wie beim Basketball auf körperloses Spiel geachtet werden. Eventuell kann auch ein Soft-Ball zum Einsatz kommen.

Bei allen Spielen im Bereich SOD besteht Haftmittelverbot. Bereiten sich Nationalmannschaften m/w auf die Weltspiele vor, können diese Mannschaften Klebemittel verwenden, sofern dies der Halleneigener in seiner Sportstätte zugelassen hat.

### Regel 4 - Mannschaften, Spielerwechsel, Ausrüstung, Spielerverletzung

Eine Mannschaft besteht aus bis zu 12 Spielern (7 Spieler auf dem Feld und bis zu 5 Auswechselspieler).

Einer der Spieler ist als Torwart gekennzeichnet (andere Trikotfarbe) und darf auch im Feld mitspielen. Es darf aber nur 1 Torwart auf dem Spielfeld sein. Zu jedem Spiel können andere 12 Spieler antreten, die jeweils die Voraussetzungen erfüllen.

#### Regel 4:7 Spielkleidung

Jede Mannschaft muss einheitliche Spielkleidung tragen und muss sich deutlich im Design von der gegnerischen Mannschaft abheben. Alle als Torwart eingesetzten Spieler einer Mannschaft müssen



eine identische Farbe tragen und sich von den Feldspielern beider Mannschaften deutlich unterscheiden.

Hinweis: Die farbliche Unterscheidung der Torhüter beider Mannschaften ist gewünscht.

#### Regel 4:11 Verletzter Spieler

Ein verletzter Spieler kann, dem (Wechsel)reglement entsprechend sofort wieder eingewechselt werden.

#### Regel 7 - Spielen des Balles

Hier wird unter B Regelauslegungen näher darauf eingegangen.

#### Regel 8 - Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten

Hinweis: Besondere IHF-Regelungen für die letzten 30 Sekunden eines Spieles werden nur bedingt angewandt. Von den Schiedsrichtern zu ahnden sind taktische Vergehen (z.B. bewusstes Aufhalten des Balles nach Torerfolg auf dem Weg zum Mittelanstoß). In diesem Fall ist auf der 7 Meter und 2 Minuten Zeitstrafe zu entscheiden. Eine rote Karte entfällt, weil dieses Vergehen keine Sperre gegen den Spieler für das nächste Spiel nach sich ziehen sollte. Würde die rote Karte von den Schiedsrichtern gezeigt, ist dies kein Einspruchsgrund, weil sich die Situation des fehlbaren Spielers nicht ändert.

#### Regel 16 - Die Strafen

Hinausstellung: Die Hinausstellungszeit beträgt bei allen Spielen 2 Minuten. Bei Kurzspielen bis zu einer Dauer von 15 Minuten wird die Zeitstrafe auf 1 Minute reduziert.

In den Klassifizierungsspielen ist die Zeitstrafe eine persönliche Strafe und die Mannschaft kann direkt mit einem anderen Spieler auffüllen.



### Regel 16:8 Blaue Karte

Disqualifikationen werden in der Regel entsprechend von den Schiedsrichtern erkannt und nach dem Spiel von ihnen auf dem Spielbericht mit Begründung notiert. Das Regelkomitee entscheidet danach über das Vorgehen gegen den Spieler. Daher wird die blaue Karte bei SOD-Spielen nicht eingesetzt.

### Regel 16:9 Mehr als ein Verstoß in derselben Situation

Begeht ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller gleichzeitig oder in direkter Folge vor dem Wiederanpfeiff mehr als eine Regelwidrigkeit und erfordern diese verschiedene Strafen, ist grundsätzlich die schwerwiegendste Strafe auszusprechen. Allerdings werden die anfallenden Strafen z.B. 2 Min + 2 Min **nicht** aufaddiert.

Disqualifikationen und besondere Vorkommnisse sind von den Schiedsrichtern mit Angabe des Grundes / Angaben zum Vorfall auf der Rückseite des Spielberichtes zu notieren.

### Sonderregelungen: Einsatz aller Spieler bei jedem Spiel

Generell sollen bei allen Spielen alle im Spielbericht aufgeführten Spieler eingesetzt werden.

Für die Zwischenrunden- und Finalsspiele gilt zusätzlich folgende feste Regelung:

Bis 5 Minuten vor Spielende muss jeder Spieler eingesetzt sein:

- Der Sekretär hakt die Erstaufstellung im Spielprotokoll ab,
- jeder weitere Wechsel ist vom Mannschaftsverantwortlichen dem Sekretär zu melden.
- Dabei hat er den Zettel mit den Nummern der maximal 5 Auswechselspieler in der Hand und gibt dem Sekretär bei Einwechslung den jeweiligen Zettel.

Bei Nichtbeachtung: Gelbe Karte gegen den Mannschaftsverantwortlichen und 2 Minuten Zeitstrafe gegen die fehlbare Mannschaft.

Bei erneuter Missachtung gibt es eine weitere 2 Minuten Zeitstrafe.

Ein drittes Vergehen während des Wettbewerbs führt zum Ausschluss der Mannschaft.



## **Abschnitt C – Richtlinien für Unified Sports® Handball bei SOD**

Sofern es nachstehend nicht anders geregelt ist, gelten die unter Abschnitt B aufgeführten SOD-Handball-Regeln (Abweichung der IHF-Regeln).

### **1. Allgemeine Regularien für Unified Sports® -Handball**

Ob in Mannschafts- oder Individualsportarten – SOD bietet in verschiedenen Sportarten die Möglichkeit, dass bei Unified Sports® Menschen mit („Athleten“) und ohne geistige Behinderung („Partner“) gemeinsam Sport treiben.

Ziel der Richtlinien ist insbesondere die Vermeidung von spielerdominantem Verhalten (von Partnern), das gemäß der Regularien von Special Olympics auf Wettbewerbsebene nicht gestattet ist. Vielmehr findet vor allem das Prinzip der sinnvollen Einbeziehung der Athleten (Meaningful Involvement) Anwendung. Dies besagt, dass jeder Spieler die Möglichkeit bekommen soll, durch seine Fähigkeiten und Eigenschaften zum Erfolg des Teams beizutragen.

- a. Partner stehen nicht im Tor
- b. maximal 3 Partner gleichzeitig auf dem Spielfeld
- c. Trainer-Time-Out (weiße Karte) – bei Verdacht auf Verstoß gegen Unified-Gebote
  - 1) Austausch zwischen gegnerischen Trainern, Schiedsrichtern und Spielbeobachter
  - 2) kein taktisches Time-Out
  - 3) maximal 1 pro Spiel
  - 4) nicht in den letzten 2 Minuten des Spiels
- d. Im Falle eines 7 Meter-Werfens treten ausschließlich Athleten an
  - 1) 4 Athleten jeder Mannschaft treten gegeneinander an
  - 2) Bei Gleichstand geht es bis zur Entscheidung

### **2. Gebote für Unified Sports® -Handball**

- a. Partner dominieren weder Angriff noch Abwehr
- b. Einzelaktionen Angriff
  - 1) Partner dürfen nicht wiederholt durch Einzelaktionen zum Abschluss kommen
  - 2) Dies gilt besonders für die Endphase des Spiels
- c. Aggressive + offensive Abwehr



- 1) Partner vermeiden überhartes Abwehrverhalten
  - 2) Partner vermeiden wiederholt offensives Abwehrverhalten
  - 3) Dies gilt besonders für die Endphase des Spiels
- d. Nach Spielende findet ein kurzes Feedback zwischen Beobachtern / Offiziellen beider Teams statt

Die Trainer sind verantwortlich für die Einhaltung des Prinzips der sinnvollen Einbeziehung. Partner und Trainer sind Vorbilder bei der Kommunikation (kein monieren gegen Schiedsrichter und Spieler). Auch wenn andere sich falsch verhalten, bleiben sie trotzdem fair!

**3. Spielerdominantes Verhalten, das vom Spielbeobachter zu sanktionieren ist:**

- a. Partner kommen wiederholt durch Einzelaktionen zum Abschluss
- b. Partner zeigen wiederholt aggressives oder offensives Abwehrverhalten
- c. Athleten werden bewusst nicht in das Spiel einbezogen. Ein Partner übergeht Mitspieler, obwohl diese besser positioniert sind.
- d. Trainer lassen mit ihrer gewählten Spieltaktik kaum Möglichkeiten zu, alle Spieler sinnvoll einzubeziehen, und unterbinden offensichtliche Spielerdominanz nicht.

**4. Im Fall von Spielsituationen mit Verstoß gegen Unified-Gebote, die das Eingreifen des Spielbeobachters erfordern, spricht dieser folgende Sanktionen aus:**

- a. Spiel wird angehalten, Partner oder Offizieller erhält eine Verwarnung (gelbe Karte) durch den Spielbeobachter. Dies wird auf dem Spielberichtsbogen vermerkt. Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf.
- b. Fällt ein bereits verwarnter Partner oder Offizieller weiterhin auf, wird gegen diesen eine 2 Minuten Strafe ausgesprochen.
- c. Beim nächsten Vergehen eines Partners / Offiziellen erfolgt der persönliche Ausschluss vom Spiel.
- d. Weitere Vergehen durch Partner oder Offizielle werden mit Disqualifikation der kompletten Mannschaft geahndet.



## **Abschnitt D – Regelauslegungen**

Bei Special Olympics Handball-Wettbewerben und bei einzelnen Handballspielen ist das Fingerspitzengefühl der Schiedsrichter gefragt. Man erkennt alsbald beim Fangen, Abspielen, Werfen oder Prellen die Qualität des Athleten.

Die Schiedsrichter sind angehalten, bei den Klassifizierungsspielen bei Bedarf etwas großzügig die Regeln auszulegen und auch mal einen 4. Schritt/Doppelfehler zuzulassen.

Es besteht auch die Möglichkeit, die Regelwidrigkeit zu pfeifen, den Spieler auf die Regelwidrigkeit hinzuweisen und den Angriff danach mit Pfiff fortzusetzen.

Allerdings sollte auf den Spielfluss geachtet und das Spiel nicht durch zu viele Berichtigungspfeife unterbrochen werden. Weiterhin gilt für die Schiedsrichter nicht nur die Richtung anzuzeigen, sondern gegebenenfalls auch Hinweise wie „Einwurf blau“ oder „Freiwurf rot“ nachzuschieben.

Falls es sich nicht gerade um eine entscheidende Situation oder um eine Bevorteilung der ballbesitzenden Mannschaft handelt, sollten Korrekturpfeife, zumindest beim Aufbau eines Angriffes, wegen des Spielflusses unterbunden werden.

Sind die Klassifizierungsspiele beendet, werden die Mannschaften in mehrere Leistungsgruppen eingeteilt. Dabei sollte in der Leistungsgruppe 1 dem Regelwerk entsprechend gepfiffen werden, in der Leistungsgruppe 2 sollten nur vereinzelt nach Bedarf Ausnahmen zugelassen werden, während in den nachfolgenden Gruppen je nach Situation die Regeln etwas „gebremst-großzügig“ ausgelegt werden können.

Es wird darauf hingewiesen, dass die Mannschaftsverantwortlichen alle Spieler bei jedem Zwischenrunden- und Finalspiel einsetzen müssen.

### **Passives Spiel:**

Die Athleten wollen Handball spielen, Tore werfen und haben „passives Spiel“ nicht im Kopf. Sollten die Schiedsrichter aber erkennen, dass sich die Mannschaft aus taktischen Gründen passiv verhält, weil vielleicht ein Unentschieden für ein Weiterkommen reicht, so muss natürlich passives Spiel angezeigt und der Regel 7:12 entsprechend vollzogen werden. Aber niemals anzeigen, wenn sich z.B. zwei weniger eingesetzte Athleten den Ball mehrfach zuspielen und froh sind, dass der Ball beim Empfänger ankommt.



## **Abschnitt E – 5-a-side Regelungen**

Bis auf die im Folgenden genannten Regeln, gelten für 5-a-side Handball die gleichen Wettbewerbsregeln wie für das normale Handballspiel.

### **1. Ziel des 5-a-side Handball**

- a. 5-a-side Handball kann zur Erhöhung der Teamanzahl von Special Olympics Wettbewerben beitragen.
- b. Es kann zudem Athleten mit geringerer Leistungsfähigkeit bei der Entwicklung hin zu regulären Spielen helfen.

### **2. Spielfeld und Ausrüstung**

- a. Ist eine Sporthalle kürzer als 26 Meter, kann die Abmessung der Torraumlinie bei 5 Meter und die der Freiwurflinie bei 8 Meter liegen.
- b. Ein luftgefüllter Schaumstoffball wird empfohlen (350g, 17,145 cm Durchmesser, 53,34 cm Umfang).

### **3. Team und Spieler**

- a. Ein Spiel kann bis zu 9 Spieler haben.
- b. Das Spiel wird zwischen 2 fünfköpfigen Teams gespielt. Ein Spieler jedes Teams muss als Torwart fungieren. Die Spieler dürfen den Ball 5 Sekunden halten.

### **4. Spieldauer**

- a. Die Spielzeit des Spiels sollte 20 Minuten betragen. Es sollte 2 gleiche Halbzeiten (mindestens 10 Minuten) und eine 5 Minuten Pause dazwischen geben. Die Teams tauschen die Seiten nach der Pause.
- b. Ein 60 Sekunden Time-out pro Halbzeit, während die Uhr stoppt, steht jedem Team zu. Ein verletzungsbedingtes Time-out kann vom Schiedsrichter ausgerufen werden.
- c. Bei einem Unentschieden in einem Platzierungsspiel gilt die gesonderte Ausschreibung des Veranstalters. Gibt es keine gesonderte Ausschreibung, findet direkt ein 7-Meter-Werfen statt.



## 5. Spielerwechsel

- a. Spieler, die falsch wechseln, werden verwahrt, erhalten aber keine 2 Minuten / 1 Minuten Strafe. Unzulässiger Wechsel wird jedoch mit einem Freiwurf für das gegnerische Team geahndet.

## 6. Spielerverhalten gegenüber dem Gegner

- a. Kein Kontakt: Brührungen sind auf die Regeln von Basketballspielen limitiert (körperloses Spiel).
- b. Eine 2. Verwarnung eines Spielers führt zu einer 2 Minuten / 1 Minuten Strafe.
- c. Drei 2 Minuten / 1 Minuten Strafen eines Spielers führen zur Disqualifikation dieses Spielers.

## **Abschnitt F – Handball Skills Assessment Tests (THSAT)**

Der Fachausschuss empfiehlt, keine Skillwerte als Kriterien für die Klassifizierung von Wettbewerben zu verwenden. Jedoch können diese Übungen in den Trainingsalltag eingebunden werden und eine Rückmeldung zum Stand der individuellen Fertigkeiten der Spieler geben

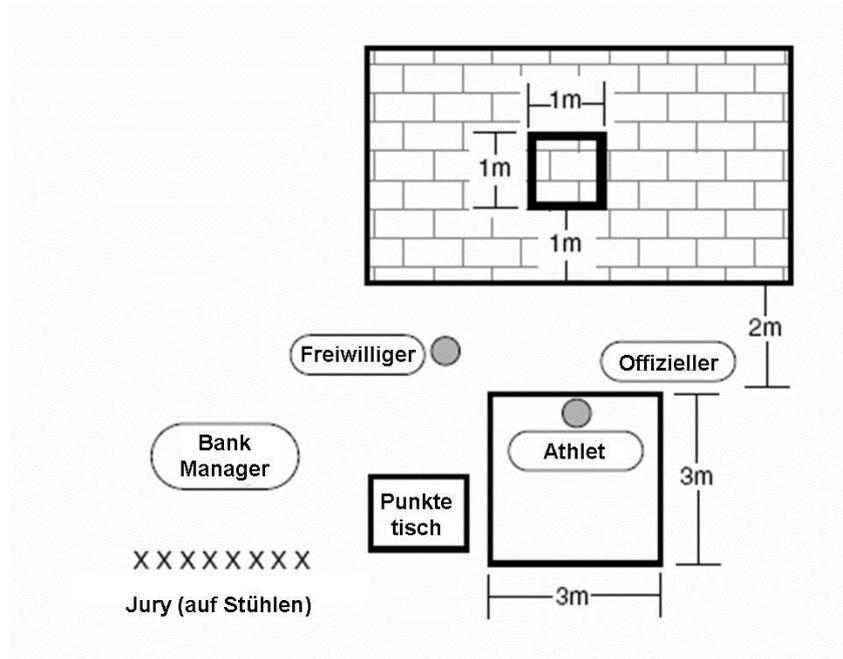
Dieser Wettbewerb bietet handballspezifische Bewegungsaufgaben für Athleten mit geringerer Leistungsfähigkeit und ist nicht für Athleten gedacht, die das Spiel regulär spielen können. Die endgültige Punktzahl eines Athleten wird durch Addieren der Punkte in den einzelnen Bewegungsaufgaben ermittelt.

### **1) Individueller Skill-Wettbewerb**

Dieser Wettbewerb bietet handballspezifische Bewegungsaufgaben für Athleten mit geringerer Leistungsfähigkeit und ist nicht für Athleten gedacht, die das Spiel regulär spielen können. Die endgültige Punktzahl eines Athleten wird durch Addieren der Punkte in den einzelnen Bewegungsaufgaben ermittelt.



## 1. Zielgerichtetes Zuspiel



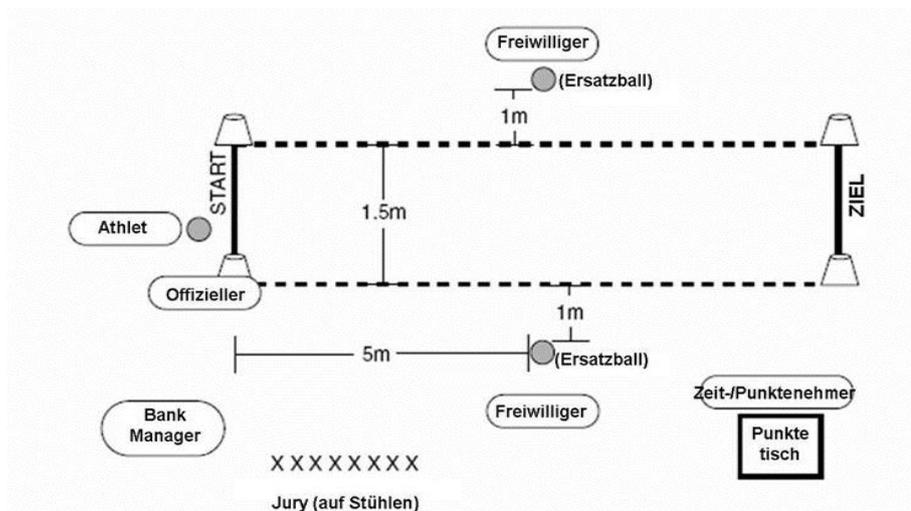
- a. Ziel
  - Messung der Fähigkeit eines Athleten einen Handball mit einer Hand zu werfen.
- b. Ausrüstung
  - 2 lederne Handbälle, Kreide (für die Wand) oder Band und ein Maßband
- c. Beschreibung
  - Ein 1 Meter x 1 Meter großes Quadrat wird an die Wand gezeichnet.
  - Die untere Linie des Quadrates sollte mindestens 1 über dem Boden sein.
  - Auf dem Boden wird ein 3 Meter x 3 Meter großes Quadrat gezeichnet, welches 2,4 Meter von der Wand entfernt sein soll.
  - Der Athlet muss innerhalb dieses Quadrates stehen, beziehungsweise darf der Fuß oder die vordere Achse eines Athletenrollstuhles nicht die Wurflinie überqueren.
  - Der Athlet darf 5-mal werfen.
  - Der Ball muss MIT EINER HAND IN EINER SCHLAGWURFBEWEGUNG geworfen werden und die Wand direkt im Flug treffen, um als gültiger Pass zu gelten.



#### d. Punkte

- Der Athlet erhält 3 Punkte, wenn er die Wand innerhalb des Quadrates trifft.
- Der Athlet erhält 2 Punkte, wenn er die Linien des Quadrates trifft.
- Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn er die Wand außerhalb des Quadrates trifft.
- Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn er den Ball während des Flugs oder nach einem oder mehreren Aufprallen fängt, während er sich im 3Meter-Quadrat befindet.
- Der Gesamtpunktestand des Athleten ergibt sich aus der Summe aller 5 Würfe.

## 2. 10 Meter Dribbeln



#### a. Ziel

- Messung der Schnelligkeit und Fähigkeit eines Athleten einen Handball zu dribbeln.

#### b. Ausrüstung

- 3 lederne Handbälle, 4 Verkehrskegel, Bodentape, Maßband und Stoppuhr

#### c. Beschreibung

- Der Athlet startet zwischen den Kegeln hinter der Startlinie.
- Nach Signal vom offiziellen beginnt der Athlet zu laufen und zu dribbeln.
- Der Athlet dribbelt den Ball die kompletten 10 Meter mit einer Hand.

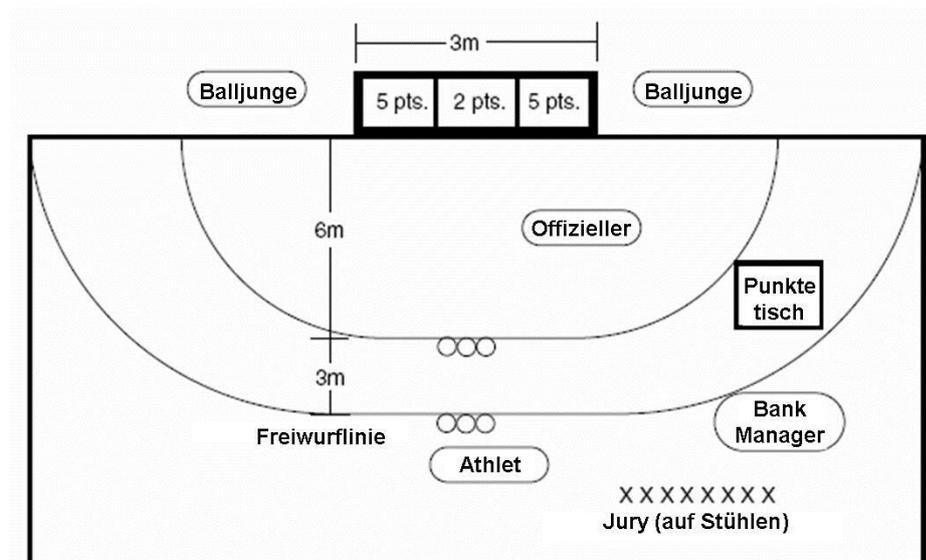


- Ein Athlet im Rollstuhl muss abwechseln – 2 Schübe gefolgt von 2 Dribblings, um ein gültiges Dribbling anerkannt u bekommen.
- Der Athlet muss die Ziellinie zwischen den Kegeln überqueren und den Ball zum Anhalten des Dribblings aufnehmen.
- Verliert ein Athlet den Ball, läuft die Uhr weiter. Der Athlet kann den Ball wieder aufnehmen.
- Landet der Ball hinter der 1,5 Meter Linie, kann der Athlet einen Ersatzball aufnehmen oder den verlorenen Ball zurückholen, um den Lauf zu beenden.

#### d. Punkte

- Die Zeit des Athleten wird zwischen dem Startsignal und dem Überqueren der Ziellinie und dem Aufnehmen des Balles (Dribbling-Stopp) gestoppt.
- Für jeden ungültigen Dribble (dribbeln mit 2 Händen, etc.) wird eine 1 Sekunden-Strafe auf die Zeit addiert. Der Athlet hat 2 Versuche. Jeder Versuch wird durch Addition der Laufzeit und der anfallenden Strafsekunden bewertet und die Gesamtzeit wird, basierend auf Umrechnungstabellen, in Punkte umgerechnet.
- Der Endpunktestand des Athleten ist der Bessere aus den beiden Versuchen des Athleten (in Punkten). Im Falle von gleichstand zweier Athleten wird die tatsächliche Zeit als Entscheidungskriterium herangezogen.

### 3. Werfen



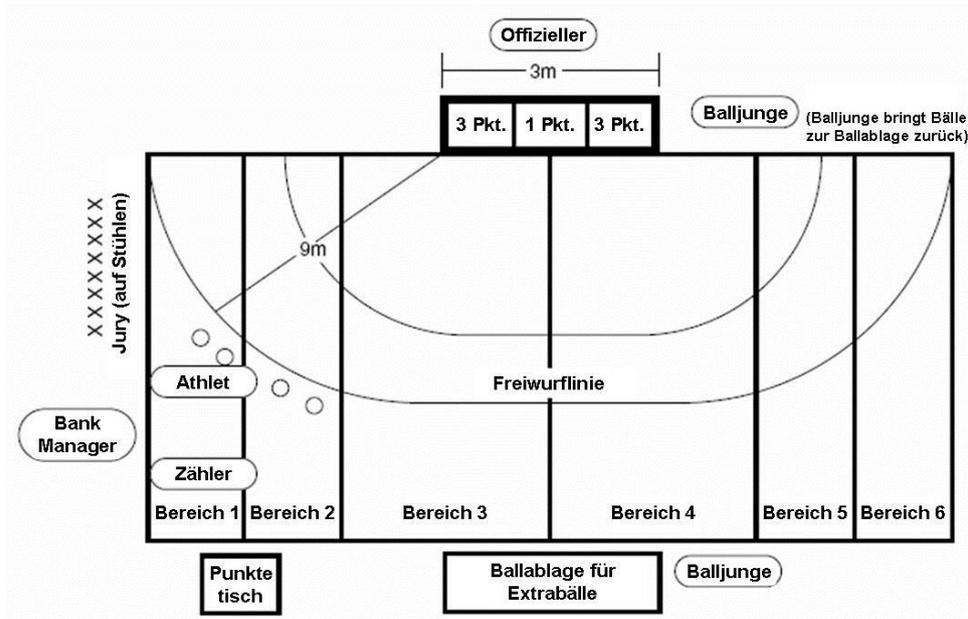


- a. Ziel
- Messung der Treffgenauigkeit eines Athleten beim Werfen eines Handballs.
- b. Ausrüstung
- Lederne Handbälle (empfohlene Anzahl: 6), Handballtor, Bodentape und ein Maßband
- c. Beschreibung
- Die Torraum- und die Freiwurflinie werden auf dem Feld markiert.
  - Es werden jeweils 3 Bälle mittig gegenüber dem Tor auf der 6-Meter-Linie und der 9-Meter-Linie markiert.
  - Das Tor wird in 3 gleichgroße Bereiche unterteilt, indem zwischen Torlatte und Boden Tape gespannt wird. Jeder Bereich ist 1 Meter breit.
  - Der Athlet hat jeweils 3 Würfe, 6 Meter und 9 Meter vom Tor entfernt.
  - Der Athlet punktet durch direktes Treffen in das Tor oder durch Treffen mit einmaligem Aufprallen auf den Boden.
- d. Punkte
- Der Athlet muss von der 6-Meter-Linie und der 9-Meter-Linie (jeweils dahinter stehend) werfen.
  - Übertritt ein Athlet die Linie gilt der Wurf als ungültig.
  - Der Athlet kann die Linie überqueren nachdem er den Ball losgelassen hat.
  - Der Athlet erhält 5 Punkte, wenn er den Ball in einen der beiden äußeren 1-Meter-Bereiche innerhalb des Tores trifft.
  - Der Athlet erhält 2 Punkte, wenn er den Ball in den Mittelbereich des Tores trifft.
  - Keine Punkte gibt es, wenn der Ball zweimal oder öfter auf dem Boden aufprallt bevor er im Tor landet.



## 2) Handball Skills Assessment Test (THSAT)

### 1. Spot Shot



#### a. Ausrüstung

- 4 lederne Handbälle, Maßband, Bodentape (zwei Farben), Handballtor

#### b. Beschreibung

Entlang der 9-Meter-Linie werden ausgehend vom Tormittelpunkt folgende Bereiche mit unterschiedliche farbigem Tape markiert. Die Nummer des jeweiligen Bereiches wird hinter der 9-Meter-Linie auf dem Boden vermerkt. Die Nummern sollten groß genug sein, damit der Athlet sie leicht erkennen kann.

- Bereich 1: Außerhalb der 6-Meter-Linie auf der linken Seite des Tores
- Bereich 2: Zwischen 6-Meter-Markierung und 3-Meter-Markierung links vom Tor
- Bereich 3: Zwischen 3-Meter-Markierung und Mittelpunktmarkierung links vom Tor
- Bereich 4: Zwischen 3-Meter-Markierung und Mittelpunktmarkierung rechts vom Tor
- Bereich 5: Zwischen 6-Meter-Markierung und 3-Meter-Markierung rechts vom Tor
- Bereich 6: Zwischen 3-Meter-Markierung und Mittelpunktmarkierung rechts vom Tor

Das Tor wird in 3 gleichgroße Bereiche unterteilt, indem zwischen Torlatte und Boden Tape gespannt wird. Die beiden ersten Bereiche neben dem Torpfosten müssen 1 Meter breit sein (die Tapebreite muss in die Maße eingerechnet werden).

**c. Test**

- Jeder Athlet hat einen Durchgang von 12 Würfeln (2 Würde aus jedem der 6 Bereiche).
- Der Athlet muss sich hierbei hinter der 9-Meter-Linie befinden.
- Der Athlet kann den Ball direkt in das Tor werfen oder den Ball einmal auf dem Boden aufprallen lassen.

**d. Punkte**

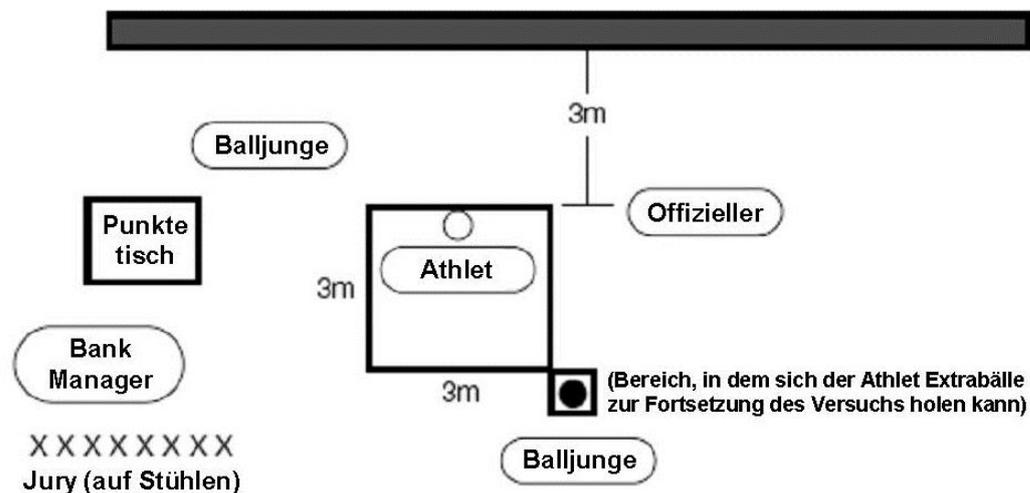
- Der Athlet erhält 3 Punkte, wenn er einen der beiden äußeren 1-Meter-Bereiche innerhalb des Tores trifft.
- Der Athlet erhält 3 Punkte, wenn der Ball das Tape trifft.
- Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn er den Mittelbereich des Tores trifft.
- Die Höchstpunktzahl beträgt 36 Punkte (wenn 12 Würfe in den Außenbereichen à 3 Punkte landen).
- Der Athlet darf die Linie überqueren nachdem er den Ball losgelassen hat.
- Tritt der Athlet beim Werfen auf die Linie, ist der Wurf ungültig.
- Prallt der Ball zweimal oder öfter auf, erhält der Athlet keine Punkte.
- Der Endpunktestand des Athleten wird durch Addition der Punkte aller Würde ermittelt.

**e. Freiwillige Helfer**

Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten, sagt „Fertig, Los“ und bewertet jeden einzelnen Wurf. Weitere Freiwillige sammeln die geworfenen Bälle wieder ein und bringen sie zum entsprechenden Punkt zurück. Der Freiwillige C, der Punktezähler, nimmt die Punkte des jeweiligen Athleten auf. Jeder Freiwillige betreut ausschließlich diesen Test und diesen Bereich.



## 2. Speed Pass



### a. Ausrüstung

- 2 lederne Handbälle, glatte Wand, Maßband, Bodentape, Stoppuhr

### b. Beschreibung

- Ein 3 Meter x 3 Meter großes Quadrat wird parallel zur Wand und 2,4 Meter von dieser entfernt auf dem Boden markiert.

### c. Test

- Der Athlet hat 2 Versuche à 30 Sekunden.
- Der Athlet muss sich im 3-Meter-Feld befinden und von dort aus den Ball MIT EINER HAND IN EINER SCHLAGWURFBEWEGUNG gegen die Wand werfen. Der Ball muss die Wand im Flug treffen.
- Der Athlet muss dann den zurückprallenden Ball fangen oder stoppen, während er sich im markierten Feld befindet. Auch wenn der Ball nicht korrekt gefangen werden muss, so muss er doch innerhalb des Feldes gestoppt oder gefangen werden.
- Fängt oder stoppt der Athlet den Ball nicht innerhalb des Feldes, kann er ihn wieder aufnehmen und den Test fortsetzen. In diesem Fall ist der Wurf ungültig.
- Die Punkte ergeben sich aus den erfolgreich gestoppten oder gefangenen Würfen, die der Athlet innerhalb der 30 Sekunden schafft.

### d. Punkte

- Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn der Ball im Flug die Wand trifft und nach Abprallen von der Wand innerhalb des Feldes gefangen oder gestoppt wird.

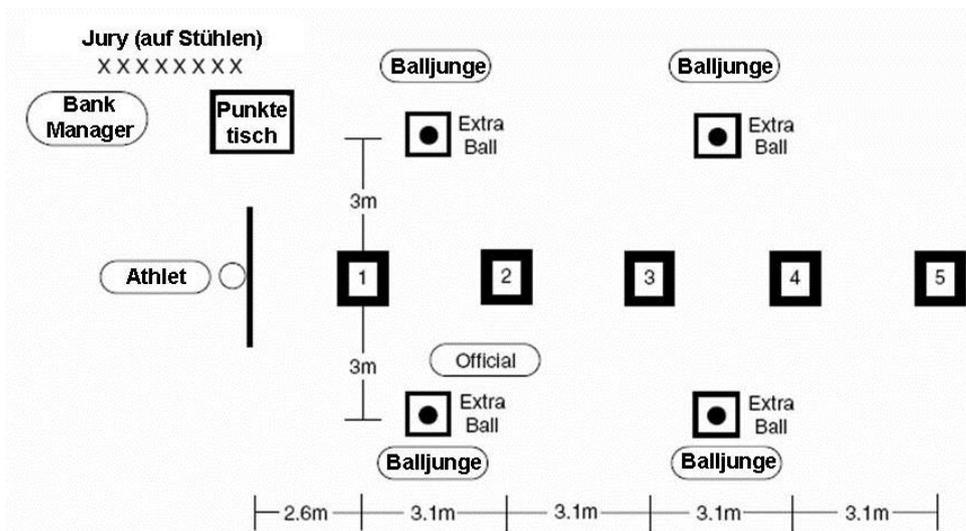


- Der Athlet erhält keinen Punkt, wenn der Ball außerhalb des Feldes landet ohne vorher gefangen oder gestoppt zu werden.
- Der Endpunktestand des Athleten entspricht dem Punktestand des besseren der beiden 30-Sekunden Versuche.

#### e. Freiwillige Helfer

Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten, sagt „Fertig, Los“ und zählt, wie viele gültige Würfe der Athlet innerhalb der 30 sec. erreicht. Der Freiwillige B steht hinter den Extrabällen, sammelt die Bälle, die außerhalb des Feldes landen wieder ein und bringt sie zu den anderen Extrabällen zurück. Der Freiwillige C nimmt die Zeit und registriert die Punkte des jeweiligen Athleten. Jeder Freiwillige betreut ausschließlich diesen Test und diesen Bereich.

### 3. Dribbeln



#### a. Ausrüstung

- 5 lederne Handbälle, Maßband, Bodentape, Stoppuhr, 5 Verkehrskegel

#### b. Beschreibung

- Die Hindernisse stehen in 3 Meter Entfernung zueinander, auf einer Strecke von 15 Meter.

**c. Test**

- Der Athlet hat 2 Versuche.
- Der Athlet muss einen Ball im Slalom um 5 in einer Reihe stehende Hindernisse dribbeln.
- Der Athlet muss das letzte Hindernis umrunden und den gleichen Weg zurück, erneut im Slalom, dribbeln, bis er die Start-/Ziellinie überquert.

**d. Punkte**

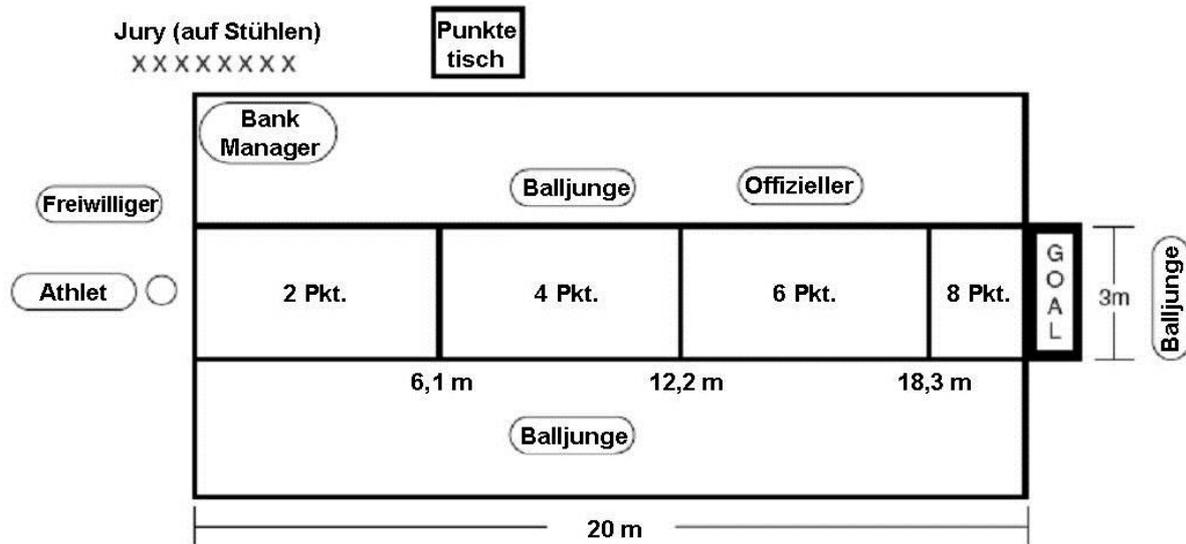
- Die Zeit, die der Athlet für die gesamte Strecke braucht, wird in Sekunden (auf Zehntel gerundet) genommen und von 60 abgezogen, um den Punktestand zu ermitteln.
- Für jede Regelverletzung, bspw. verfehlte Kegel oder technische Fehler, wie Doppeldribbling, zweihändiges Dribbeln oder Tragen des Balls, werden 5 Punkte abgezogen.
- Zwischen den Kegeln gibt es höchstens einen 5 Punkteabzug.
- Der höchste Punkteabzug beträgt 40 Punkte.
- Der bessere der beiden Versuche wird gewertet.

**e. Freiwillige Helfer**

Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten, sagt „Fertig, Los“ und zählt die Regelverstöße, um die Summe der abzuziehenden Punkte dem Zeit- / Punktenehmer mitzuteilen. Freiwillige, die hinter den Extrabällen stehen, sammeln Bälle, die aus dem Feld gehen ein und bringen sie zu den anderen Extrabällen zurück. Der Freiwillige C nimmt die Zeit und registriert die Punkte des jeweiligen Athleten. Jeder Freiwillige betreut ausschließlich diesen Test und diesen Bereich.



#### 4. Power Throw



##### a. Ausrüstung

- 3 lederne Handbälle, Maßband, Bodentape, 1 Handballtor oder ähnliches

##### b. Beschreibung

- Auf dem Spielfeld wird ein 3 Meter breiter und 20 Meter langer Korridor mit Bodentape markiert.

##### c. Test

- Aus einer Entfernung von 20 Meter wirft der Athlet 3-mal hintereinander einen Ball auf das Tor.
- Jeder Wurf wird nach Weite und Wurfgenauigkeit bewertet und gibt Punkte.
- Der Athlet darf vor dem Wurf 3 Schritte anlaufen.

##### d. Punkte

- Der Athlet erhält für jeden Wurf, der im Korridor landet, Punkte, welche nach Wurfweite anhand der obigen Zeichnung verteilt werden.
- Wirft der Athlet den Ball 3-mal hinter die 18,3 m –Linie oder in das Tor, erhält er die Höchstpunktzahl von 24 Punkten (3 Würfe à 8 Punkte).



- Fliegt der Ball, innerhalb des Korridors, über das Tor hinaus, so erhält der Athlet 6 Punkte (8 Punkte können nicht vergeben werden, da das Tor verfehlt wurde).
- Landet der Ball nicht innerhalb des Korridors, wird der Wurf mit 0 Punkten bewertet.
- Wird die Linie während des Wurfes übertreten, gilt dies als Regelverletzung und der Wurf wird mit 0 Punkten bewertet.
- Das Gleiche gilt für einen Anlauf von mehr als 3 Schritten, auch hier gibt es 0 Punkte für den Wurf.

#### e. Freiwillige Helfer

Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten und sagt „Fertig, Los“. Der Freiwillige C bestimmt den Wert des jeweiligen Wurfes. Der Freiwillige D registriert die Punkte des Athleten. Andere Freiwillige, außerhalb des Korridors, sammeln die geworfenen Bälle wieder ein. Jeder Freiwillige betreut ausschließlich diesen Test und diesen Bereich.