



E-JUGEND 2* 3 GEGEN 3

Regeltechnische Grundlagen
März 2014



Was ist neu?

Die wesentlichen Abweichungen zu den IHF-Handballregeln:

- Anwurf zu Spielbeginn und nach Torerfolg immer durch Torwart aus dem Torraum heraus
- Wechseln nicht nur in der eigenen Auswechselzone sondern in der jeweils passiven Zone
- 7m wird als Penalty ausgeführt
- Es zählen Torpunkte und nicht nur die Tore

Spielzeit, Tore und Ball



- Die Spielfläche ist das reguläre Handballspielfeld
- Die Spielzeit beträgt 2 x 20 Minuten mit 10 Minuten Pause
- Die Tore werden abgehängt – die lichte Weite soll 3,00 x 1,60 m betragen
- Spielball Größe 0
- Team-Time Out 1 x pro Mannschaft und Halbzeit – anzumelden beim SR.



Würfe und deren Ausführung

- Das Spiel beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs vom Torwart der Heimmannschaft.
- Nach einem Tor bringt der Torwart den Ball wieder ins Spiel. Der SR pfeift nach Torerfolg das Spiel wieder an, wenn der Torwart mit einem Fuß die 4m- Linie in seinem Torkreis betritt.
Der Torwart darf in beide Spielfeldhälften passen.
Die gegnerischen Spieler dürfen bei Anwurf den 9m-Raum nicht betreten.
- Das Rückspiel aus der Angriffshälfte in die Abwehrhälfte ist erlaubt.
- Betritt ein Spieler die Mittellinie wird auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft entschieden.

Der Torwart

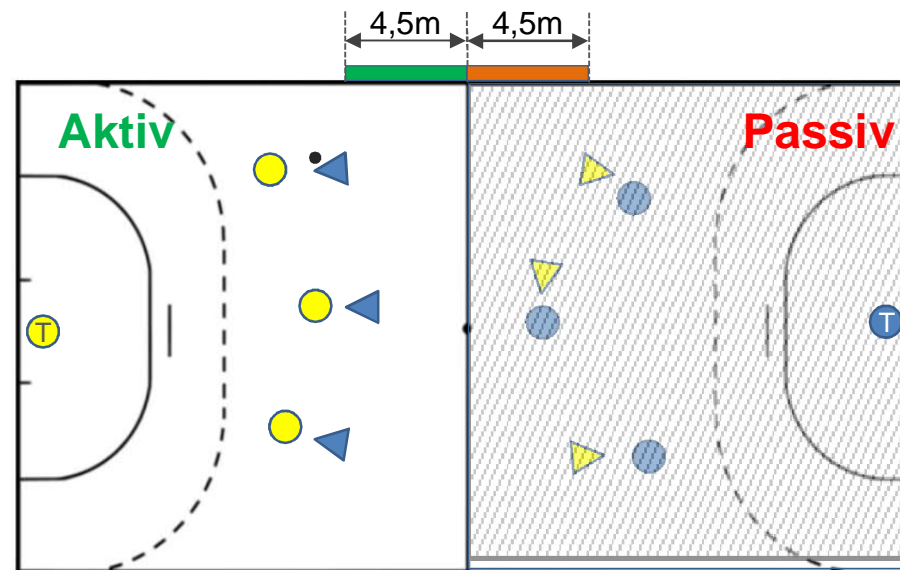


- Der Torwart darf seinen Raum ohne Ball verlassen (das Hinaus- bzw. Hineintragen des Balles in den Torraum ist verboten). Der Torhüter darf nicht zum Zwecke, eine Überzahl zu bilden, als Feldspieler eingesetzt werden.
- Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten.



Das Aus- und Einwechselln

- Das Aus- und Einwechselln von Spielern und dem Torwart kann jeweils nur über die Wechselzone in der passiven Spielfeldhälfte (die Hälfte, in der sich der Ball nicht befindet) erfolgen, jeweils im Auswechselbereich dieser Spielfeldhälfte.



Ergänzende Hinweise zum Aus- und Einwechseln

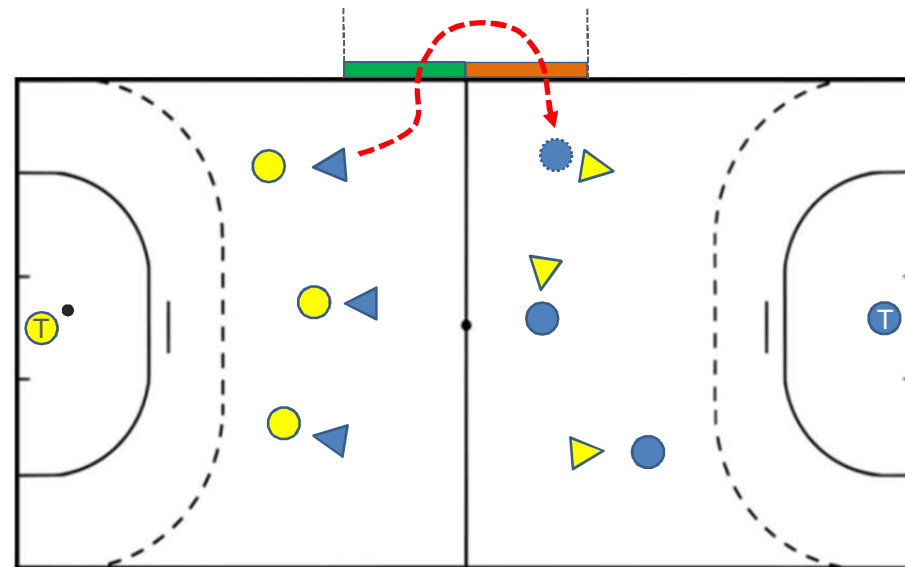


- Ein Spieler einer Mannschaft sollte oder muss jeweils eine Halbzeit in Angriff wie auch Abwehr eingesetzt werden. Die Einhaltung dieser Vorgabe, die dem Zweck der Ausbildung unserer Jugendlichen dient, liegt in der Eigenverantwortung jedes Mannschaftsverantwortlichen und der Vereine selbst.
- Die Ausbildung reiner Angriffs- oder Abwehrspieler ist nicht im Sinn diesen Spielsystems.



Läufer / Unterzahl

- Befindet sich eine Mannschaft in Unterzahl (reist mit zu wenig Spielern an) kann diese Mannschaft mit Läufern agieren.
- Das heißt, dass z.B. ein Abwehrspieler in die Angriffszone ohne Ball wechseln darf, derselbe Spieler muss nach erfolgtem Angriff wieder in die Abwehrzone zurückkommen.
- Auch hier muss der Wechsel zwischen Angriff und Abwehr über die Wechselzone erfolgen.

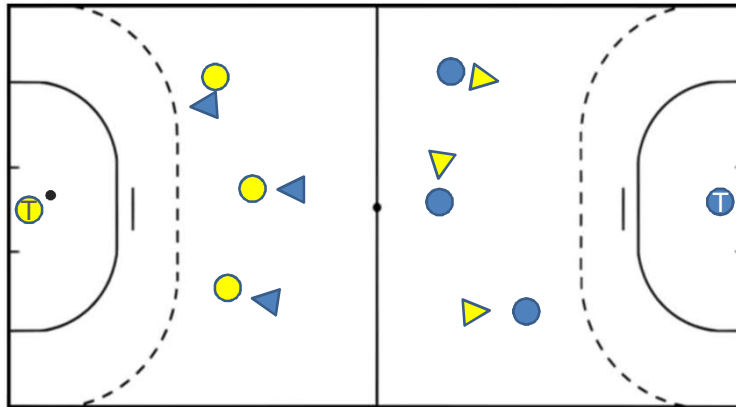


Progressive Bestrafungen



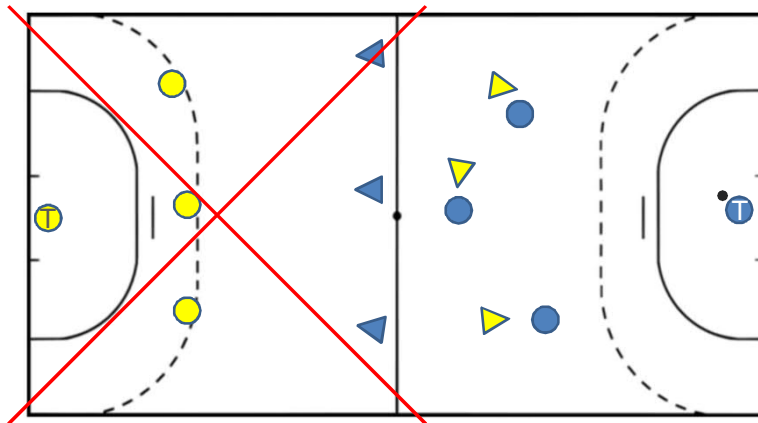
- Ein Klammern ohne erkennbaren Versuch des Abwehrspielers, in Ballbesitz zu gelangen, ist progressiv zu ahnden (Verwarnung (gelb) oder 2min).
- Die Hinausstellung (2 Minuten-Strafe) ist eine persönliche Strafe, somit kann die Mannschaft sofort ergänzen.

Offensive Spielweise



Offene Manndeckung:

- Jeder Spieler ist bei einem Gegenspieler, bereits an der Mittellinie
- Begleiten auch in den 9m ist erlaubt!



So bitte nicht (linke Spielfeldhälfte)!

Maßnahmen bei Nicht-Einhaltung offensiver Spielweisen

- Stellt der Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft keine offensive Spielweise zeigt, gibt er TIME OUT und informiert den Mannschaftsbetreuer dass er die Spielweise seiner Mannschaft ändern muss.
Spielfortsetzung: Freiwurf für die nicht fehlbare Mannschaft
- Ist nach dieser Information keine Änderung im Abwehrverhalten feststellbar, gibt er TIME OUT und verwarnt den MV mit der Gelben Karte.
Bitte Hinweis geben, warum er diese Gelbe Karte erhält.

Wichtig!

Diese Gelbe Karte ist eine separate Vorgabe und betrifft nicht die Progressionsreihe für die Offiziellen (gelb / 2 min / rot) und ist im Spielbericht mit Begründung einzutragen.

Spielfortsetzung: Es ist zwingend auf 7m (Penalty) zu entscheiden.

Maßnahmen bei Nicht-Einhaltung offensiver Spielweisen

- Ist auch danach grundsätzlich noch keine Änderung feststellbar, so ist dies auf dem Spielbericht zu protokollieren.
- Der Staffelleiter wird den betroffenen Verein mit einer Geldbuße gemäß § 32 (15) belegen.
- Die beanstandeten Spiele werden in der C-Jugend sofort, und in allen anderen Staffeln im Wiederholungsfalle als verloren gewertet.

Ausführung Penalty



Anstelle eines 7m-Wurfes ist ein Penalty vorgegeben:


- Ein Spieler startet nach Anpfiff mit Ball außerhalb der Freiwurflinie aus einer beliebigen Entfernung Richtung Tor. Dabei muss er die Schrittregel beachten. Zwischen der Torraum- und Freiwurflinie wirft er mit einem Wurf auf das Tor.
- Ein Sprungwurf ist beim Penalty nicht erlaubt.
- Alle Spieler (Mit- oder Gegenspieler) müssen sich im Raum zwischen dem Ausführenden und der Mittellinie befinden und mindestens 3m entfernt vom Ausführenden.
- Bei Ballverlust während des Anlaufens erfolgt die Spielfortsetzung mit Abwurf durch den Torwart

Der Torerfolg – jetzt als Torpunktwertung



Ein Beispiel:

- Mannschaft grün ist mit 10 Spielern angetreten
- Mannschaft blau ist mit 7 Spielern angetreten
- Mannschaft grün hat mit 5 Spielern 13 Tore geworfen, bedeutet 65 Torpunkte
- Mannschaft blau hat mit 6 Spielern 13 Tore geworfen, entspricht 78 Torpunkte


|  Handball-Spielnotizkarte b+d | | | |
|---|--------|-----------------------|--------|
| Verein/Trikotfarbe | Anwurf | Verein/Trikotfarbe | Anwurf |
| grün | | blau | |
| Spieler | Tore | Spieler | Tore |
| 5 | 11 | 3 | 1111 |
| 7 | 11 | 4 | 1 |
| 11 | 1 | 6 | 11 |
| 15 | | 8 | 1 |
| 20 | 111 | 14 | 111 |
| 22 | | 17 | 11 |
| 24 | 1111 | 18 | |
| 25 | | | |
| 26 | | | |
| 27 | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Besondere Vorkommisse | | Besondere Vorkommisse | |
| Halbzeitstand: | | Endergebnis: | |

Der Torerfolg – jetzt als Torpunktwertung



Ein Beispiel:

- Mannschaft grün ist mit 10 Spielern angetreten
- Mannschaft blau ist mit 7 Spielern angetreten
- Mannschaft grün hat mit 8 Spielern 16 Tore geworfen. Da „Blau“ nur mit 7 Spielern angetreten ist, beträgt der Faktor 7, bedeutet $7 \cdot 16 = 112$ Torpunkte
- Mannschaft blau hat mit 6 Spielern 13 Tore geworfen, entspricht 78 Torpunkte

|  Handball-Spielnotizkarte b+d | | | |
|---|--------|------------------------|--------|
| Verein/Trikotfarbe | Anwurf | Verein/Trikotfarbe | Anwurf |
| grün | | blau | |
| Spieler | Tore | Spieler | Tore |
| 5 | 11 | 3 | 1111 |
| 7 | 11 | 4 | 1 |
| 11 | 1 | 6 | 11 |
| 15 | | 8 | 1 |
| 20 | 111 | 14 | 1111 |
| 22 | | 17 | 11 |
| 24 | 1111 | 18 | |
| 25 | 1 | | |
| 26 | 1 | | |
| 27 | 1 | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Besondere Vorkommnisse | | Besondere Vorkommnisse | |
| Halbzeitstand: | | Endergebnis: | |

Zusammenfassung



- Auf alle Beteiligten kommen viele Neuerungen zu, für die Schiedsrichter wird es deutlich komplexer.
- Die Schiedsrichter müssen auch erst lernen, damit umzugehen.
- Gerade in der Anfangszeit bitte von allen Beteiligten entsprechende Nachsicht und gegenseitige Unterstützung!
- Bei Rückfragen:
Ralph Müller, 06242/5645 oder sr-lehrwart@hv-rheinhausen.de