

# Besondere Hinweise für die Spielrunde 2023/2024 der E-Jugend im Bezirk Darmstadt

24.08.2023

## Wettkampfstrukturen

### 1. Ermittlungen der Spielgruppen

Die Einteilung erfolgte nach den Ergebnissen der Orientierung Turnieren und gemäß der Spielstärke.

Spielberechtigung: Es gelten die in den aktuellen allg. HHV-DfB festgelegten Jahrgänge.

### 2. Flexibler Auf- und Abstieg nach der Hinrunde

Die Spielleitende Stelle behält sich vor, nach Beendigung der Halbserie Umgruppierungen von Mannschaften vorzunehmen.

### 3. Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2x20 Minuten zuzüglich 10 Minuten Pause auf dem genormten Handballfeld.

### 4. Spielweise in der E-Jugend:

Es werden keine Meister ermittelt.

Es wird in der ersten Halbzeit 2x3 gegen 3 gespielt, in der zweiten Halbzeit 6 gegen 6.

Die Torhöhe ist auf 1,60m abgehängt/verkleinert. Wird ein normales Tor mit den Maßen 3x2m abgehängt, muss die Abhängung aus festem Material (kein Baustellenband oder ähnliches!) bestehen. Die Abhängung muss so beschaffen und mit dem Tor verbunden sein, dass die Sicherheit der Spielerinnen und Spieler stets gewährleistet ist.

Geht ein Spielball auf die Vorderseite der Torabhängung wird auf Abwurf entschieden, geht der Ball nach der Berührung der Unterkante der Querlatte ins Tor wird auf Torerfolg entschieden.

Es wird mit Ball Größe 0 (46-48cm Umfang, bis 260g Gewicht) gespielt. Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten.

Auf der Spielstandsanzeige in den Sporthallen ist während des Spieles kein Ergebnis anzuzeigen.

#### 4.1. Penalty

Anstatt eines 7-m Wurfs wird in der E-Jugend ein Penalty ausgeführt. Der/die ausführenden Spieler/Spielerin startet dabei auf Pfiff der Spielleitung im zentralen Raum („Korridor“ zwischen beiden Pfosten) zwischen der Mittellinie und der 9m 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 9m und 6m. Die Abwehr muss den zentralen Raum zwischen beiden Pfosten („Korridor“) freihalten und darf erst nach dem Wurf wieder eingreifen.

#### **4.2. Spielweise im 2x3 gegen 3**

Das Handballfeld wird für jede Mannschaft in eine Angriffs- und Abwehrhälfte geteilt. Jede Mannschaft agiert mit je drei Spielern in jeder Spielfeldhälfte (insgesamt sechs Feldspieler und ein Torwart). Die Mittellinie darf von keinem Spieler überschritten werden! Wird die Mittellinie überschritten, wird auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft entschieden.

Es wird in beiden Hälften Manndeckung gespielt.

Der Torwart bringt den Ball nach einem Tor (Anwurf/Abwurf) an der 4-Meter-Linie mit Pfiff des Schiedsrichters direkt wieder ins Spiel. Der Gegner darf beim Anwurf durch den Torwart den Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie nicht betreten! Der Torwart darf auch direkt in die Angriffshälfte passen.

Das Rückspiel aus der Angriffshälfte in die Abwehrhälfte ist erlaubt.

Die Spieler können über die Wechselzone ein- und ausgewechselt werden.

Zum Zwecke des Wechselns ist es den Spielern erlaubt, die Mittellinie zu übertreten. Ein Eingreifen in das Spielgeschehen ist während des Wechselvorgangs nicht erlaubt (andernfalls Freiwurf für die gegnerische Mannschaft).

Ein Tausch zweier Spieler zwischen Angriffs-/Abwehrhälfte ist nur durch einen regulären Wechselvorgang möglich.

#### **4.3 Spielweise im 6 gegen 6**

Im 6 gegen 6 ist Manndeckung über das komplette Spielfeld oder spätestens ab der Mittellinie zu spielen. Es muss eine klare 1:1 Zuordnung zwischen Angreifern und Abwehrspielern erkennbar sein.

Jeglicher Formen der Raumdeckung sowie die sinkende Manndeckung sind verboten. Darüber hinaus ist Einzelmanndeckung untersagt.

#### **4.4. Verfahren bei Hinausstellungen**

Generell sollen Hinausstellungen im Kinderhandball nur in Ausnahmefällen gegeben werden. Die Spielleitung soll dem/der Spieler/Spielerin in solchen Fällen immer erklären, was falsch gemacht wurde (Rückmeldung).

Aus pädagogischen Gründen richtet sich die Zeitstrafe ausschließlich gegen den/die fehlbaren Einzelspieler/Einzelspielerin und nicht kollektiv gegen die Mannschaft.

Der/die Spieler/Spielerin darf für die Dauer der Zeitstrafe nicht am Spiel teilnehmen, die Mannschaft darf jedoch ergänzen, sodass durchgängig in Gleichzahl gespielt wird.

Tritt eine Mannschaft in Unterzahl (zu wenig Spieler) an, müssen sich die Beteiligten über die Vorgehensweise für diesen betreffenden Fall einigen. Eine Absprache darüber ist vor dem Spiel zwischen Spielleitung und den Mannschaftsverantwortlichen zu treffen.

#### 5. Maßnahmen bei Nichteinhaltung offensiver Spielweisen

Die Spielleitung soll dem MV immer ausreichend Zeit zum Reagieren lassen und ihm eine „Bewährungszeit“ einräumen. Nicht sofort bestrafen, sondern abwarten, ob sich im nächsten Angriff das Abwehrverhalten ändert.

Entscheidend ist die Kommunikation zwischen Spielleitung und MV. Schon vor dem Spiel sollte darauf hingewiesen werden, dass offensiv gedeckt werden muss, um Penalty-Sanktionen im Sinne pädagogischer Prinzipien im Kinderhandball zu vermeiden.

##### **Maßnahme-Information**

Stellt die Spielleitung fest, dass eine Mannschaft eine nach den vorstehenden Regelungen nicht erlaubte Abwehrformationen spielt, fordert er den MV nach „Time Out“ auf, die Spielweise seiner Mannschaft in der Abwehr umzustellen.

##### **Maßnahme-Verwarnung**

Ist nach der Aufforderung keine Änderung des Abwehrverhaltens beim nächsten Angriff des Gegners festzustellen, verwarnt die Spielleitung den Mannschaftsverantwortlichen (MV) nach „Time-Out“. *Anschließend ist ein Freiwurf für die nicht fehlbare Mannschaft zu entscheiden.*

Es ist ein Hinweis zu geben, warum die Verwarnung/Gelbe Karte ausgesprochen wurde. Diese Verwarnung läuft außerhalb der normalen Progressionslinie.

#### **EMPFEHLUNG**

Führt eine Mannschaft mit 6 Toren oder mehr, nimmt der MV freiwillig den/die stärksten Spieler/Spielerin vom Feld und spielt in Unterzahl weiter, bis die Führung nur noch 3 Treffer Vorsprung beträgt. Eine Erhöhung der Spielerzahl der schwächeren Mannschaft ist nicht möglich.

Es ist auch möglich, dass der Spieler/Spielerin beim Torwurf die ungeübte Hand benutzt. Hier wird an die Fairness aller Beteiligten appelliert.

#### **6. Spielbericht**

Auf die Tätigkeit eines geprüften Zeitnehmers/Sekretär wird verzichtet. Der Zeitnehmer/Sekretär muss jedoch den nuScore händeln können. Bei Bedarf ist der Admin des Heimvereins hinzuzuziehen.

#### **7. Spielleitung**

Die Spielleitung obliegt dem Heimverein. Er hat einen geeigneten, mit den Besonderheiten des E-Jugend-Spielbetriebes vertrauten Schiedsrichter zu stellen. Dieser soll ein im Sinne der Spielordnung „geeigneter Sportfreund“ sein, er muss nicht zwingend ein geprüfter/Lizenzierter Schiedsrichter sein. Der Schiedsrichter soll eine erklärende Funktion übernehmen und seine Spielleitungslinie dem Leistungsvermögen der E-Jugendlichen anpassen. Der Spielgedanke steht im Vordergrund. Taktische Fouls, Stoßen, Halten oder Klammern („Festmachen“) sind durch progressive Bestrafung zu unterbinden.

Hinweis: Auch die vom AK SR ausgebildeten „EDiS“ sind für Leitung der Spiele vorgesehen. Es wird empfohlen, ggf. auch mal beim „Nachbarverein“ nach den EDiS nachzufragen. Falls keine eigenen zur Verfügung stehen. Unstimmigkeiten sind im Spielbericht zu vermerken.

**8. Wertung der Spiele (ENTFÄLLT für die Spielrunde 2022/2023)**

Die Multiplikatorregel in der E-Jugend (Punktestand = geworfene Tore x Anzahl der Torschützen) ist in beiden Halbzeiten anzuwenden. Gewonnene Spiele werden dann in den Medien und in der nuLiga mit 2:0 Punkten und 5:0 Toren eingestellt; unentschiedene Spiele werden mit 1:1 Punkten und 1:1 Toren eingestellt.