



31. August 2012

Besondere Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb der Jugend E der Spielsaison 2012 / 2013

1. Ermittlung der Spielgruppen

Die Vereine schätzen Ihre zu meldenden Mannschaften gemäß ihrer Spielstärke auf einer Werteskala. Die spielleitende Stelle überprüft durch Orientierungsturniere nur bei der **mE** (vor den Sommerferien) diese Einschätzung und legt die Gruppenstärken und die Zusammensetzung der Spielgruppen fest. Ziel ist das „Spielen auf Augenhöhe“ mit möglichst gleichstarken Mannschaften. Durch die geringe Anzahl der Mannschaftsmeldungen bei der **wE** und der gemeldeten Spielstärken wird nur in Spielklassen mit regionaler Zuordnung eingeteilt.

2. Flexibler Auf- und Abstieg nach der Hinrunde

Die spielleitende Stelle bzw. der AK-Jugend kann nach der Hinrunde Mannschaften der **mE** leistungsentsprechend ab- oder aufgruppieren (Auf- und Abstieg „während der Fahrt“). Dies erfolgt bei gravierender Unterlegenheit in einer höheren Klasse oder bei deutlicher Überlegenheit in einer unteren Klasse. Aus diesem Grunde ist bei der Spielplanung Heimrechttausch nicht möglich. Spielverlegungen können nur innerhalb einer Halbsaison durchgeführt werden.

3. Spielzeit

Die Spielzeit beträgt 2 x 20 Minuten zuzüglich 10 Minuten Pause auf dem normalen Handballfeld, wobei in der 1. Halbzeit die Spielform „2 x 3 gegen 3“ zwingend vorgegeben ist. In der 2. Halbzeit wird das Spiel ebenfalls zwingend in der herkömmlichen Formation 6 Feldspieler und 1 Torwart unter Beachtung der neuen Wettkampfstrukturen fortgesetzt.

4. Spielprotokoll

Zu jedem Spiel ist ein Spielbericht (übliches Formular) auszufüllen und nach Beendigung des Spieles durch den Heimverein an den Klassenleiter (der spielleitenden Stelle) zu senden. Im Spielbericht ist neben dem Endergebnis zwingend das Halbzeitergebnis einzutragen.

5. Ablauf der Spielrunde

Die Saisonspiele gelten als Freundschaftsspiele. Ein Staffelsieger oder Meister wird nicht ermittelt. Die Ergebnisse werden dennoch in SIS eingestellt.

6. 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.

7. **Teilnahmeberechtigung**

Teilnahmeberechtigt sind in der Saison 2012- 2013 die **Jahrgänge 2002** und jünger. Die Vorlage von Spielausweisen beim Spiel und ggfs. beim Klassenleiter ist unbedingt erforderlich. Werden Mini-Spieler eingesetzt, unterliegen sie ebenfalls der Spielausweispflicht.

8. **Der Ball**

Der Ball muss zu Beginn des Spieles einen Umfang von 50 – 52 cm (Größe 1) haben.

9. **Besonderheiten bei der Spielform 2 x 3 gegen 3**

a) Spieleranzahl und Feldaufteilung:

Die Mannschaften spielen mit 6 Feldspielern und 1 Torwart gegeneinander. Das Handballfeld wird für jede Mannschaft in eine Angriffs- und Abwehrhälfte unterteilt. In jeder Hälfte halten sich jeweils 3 Feldspieler jeder Mannschaft auf. Die Mittellinie darf von keinem Feldspieler berührt oder überschritten werden. Überschreitet ein Spieler der ballführenden Mannschaft die Mittellinie, entscheidet der Spielleiter auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft. Der Torwart darf seinen Torraum nur zum Zwecke der Abwehr verlassen (das Hinaus- und Hineintragen des Balles in den Torraum ist verboten; Korrektur durch Spielleiter, im Wiederholungsfall, Freiwurf für den Gegner). Der Torwart darf nicht zum Zwecke, eine Überzahl zu bilden, als Feldspieler eingesetzt werden. Das Auswechseln des Torhüters ist erlaubt. Es sollen alle Spieler gleichmäßig lange Spielzeiten erhalten.

b) Abwurf:

Klarstellung: Alle Würfe des Torwarts aus dem Torraum sind Abwürfe (also nicht nur nach Torgewinn).

Grundsätzlich darf der Gegner beim Abwurf den Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie nicht betreten (Gewährung des „ersten Passes“). Sofern der erste Pass trotzdem schnell und erfolgreich ausgeführt werden kann, soll jedoch weitergespielt werden (Vorteilsregelung). Ansonsten, Freiwurfentscheidung durch Spielleiter gegen die fehlbare Mannschaft.

c) Nach einem Torerfolg...

...bringt der Torwart den Ball nach Pfiff des Schiedsrichters wieder ins Spiel (Abwurf). Der Torhüter passt den Ball zu einem Mitspieler in der eigenen Abwehrzone.

d) Das direkte Anspiel der eigenen Angreifer ist nach allen Abwürfen nicht zulässig. Der Abwurf ist in diesem Falle zu wiederholen. Erfolgt er nach Korrektur und Anpfiff erneut fehlerhaft, erhält der Gegner einen Freiwurf an der Mittellinie aus seiner Abwehrhälfte. Ebenso ist zu verfahren, wenn der Ball nach Abwurf zwar unabsichtlich aber dennoch ohne Berührung durch irgendeinen Spieler in die Angriffszone gelangt.

e) Spielen des Balles:

Der Rückpass aus der Angriffshälfte in die eigene Abwehrhälfte ist nicht erlaubt (der Spielleiter entscheidet auf Freiwurf gegen die fehlbare Mannschaft). Der Ball kann in der Angriffshälfte von einem Abwehrspieler bzw. in der Abwehrhälfte von einem Angriffsspieler gefangen werden, solange dieser Spieler die Mittellinie nicht überschreitet. Das Spiel beginnt mit Torabwurf für diejenige Mannschaft, die das Anspiel gewonnen hat. Wird die Mittellinie überschritten, wird auf Freiwurf an der Mittellinie gegen die fehlbare Mannschaft entschieden.

f) Wechseln von Spielern:

Grundsätzlich werden die Spieler (auch Torwart) über den Auswechselraum der eigenen Mannschaft gewechselt. Auch der direkte Wechsel zwischen Angriff und Abwehr bzw. Abwehr und Angriff erfolgt über die Wechselzone. Die Angriffsspieler dürfen zum Wechseln die Mittellinie überschreiten, jedoch nicht in der Abwehrhälfte aktiv in das Spielgeschehen eingreifen. Es dürfen sich maximal nur 6 Feldspieler und 1 Torhüter auf dem Spielfeld aufhalten.

Unterschied zur Spielform „6 + 1“ bei der nur diejenige Mannschaft auswechseln darf, die im Ballbesitz ist: in der Spielform „2 x 3 gegen 3“ sollen die Wechsel in der Spielhälfte vorgenommen werden, in der sich der Ball zu diesem Zeitpunkt gerade nicht befindet.

10. Besonderheiten bei der Spielform 6+1

Neue Wettkampfstrukturen

Es wird nach den „neuen“ Wettkampfstrukturen gespielt, das heißt Manndeckung mindestens in der eigenen Spielhälfte. Die Grundausrichtung muss offensiv sein, insbesondere ist es nicht zulässig, eine defensive Abwehrformation (z.B. 6:0 Deckung) zu spielen. Das Begleiten der angreifenden Spieler ist jedoch erlaubt.

11. Allgemeine Bestimmungen

a) Strafen:

Die Hinausstellung (2 min-Strafe) eines/r Spielers/in ist eine persönliche Strafe, somit kann die Mannschaft sofort ergänzen. Dies gilt auch bei Disqualifikationen und Ausschlüssen (ungeachtet der danach folgenden sonstigen sportrechtlichen Folgen).

b) Auszeiten:

Jede Mannschaft kann pro Halbzeit ein Team-Time-Out gemäß den Regeln beantragen. Zusatz: dies gilt nicht bei Turnierveranstaltungen mit reduzierter Spielzeit.

c) Spielwertung:

Die Spielwertung erfolgt nach der Anzahl der erzielten Tore.

12. Besondere Aufgaben des Spielleiters

Der Spielleiter achtet auf die Einhaltung der Spielvorgaben (insbesondere auf das Abwehrverhalten, siehe Punkt 10). Bei Fehlverhalten ist der Mannschaftenverantwortliche zu ermahnen. Der fehlbaren Mannschaft muss eine angemessene Zeit eingeräumt werden, das Spielsystem zu korrigieren (1 bis 2 gegnerische Angriffe). Wird das Abwehrsystem nicht offensiv ausgerichtet, ist dies als Unsportlichkeit zu werten. Der Mannschaftenverantwortliche ist progressiv zu bestrafen (gem. Regel 8:3 i. V. mit 16:3 -> gelbe Karte, 2min, rote Karte.). Der Spielleiter unterbindet insbesondere Halten und Klammern und ahndet dies progressiv.

Kommentar: Während die gelbe Karte gegen den MV als „letzte Ermahnung“ zu sehen ist, hat auch die 2-Minuten-Strafe keine direkte Wirkung, da gemäß 11.a) Strafen grundsätzlich „persönlich“ sind und nicht zu einer Reduzierung der Mannschaft führen. Die nachfolgende rote Karte (Disqualifikation) hingegen hat die üblichen Folgen, der Bestrafte MV muss den direkten Einwirkungsbereich verlassen.

Der Schiedsrichter muss der bestrafte Mannschaft eine angemessene Zeit einräumen, einen anderen MV zu benennen. Wird daraufhin kein anderer MV benannt, ist das Spiel durch den Spielleiter zu beenden.

Der Spielleiter vermerkt die Nichteinhaltung der Spielvorgaben auf dem Spielprotokoll und alle in diesem Zusammenhang ausgesprochenen Strafen. Die weitere Bewertung und ggf. weitere Schritte obliegen alleine dem Klassenleiter in Absprache mit dem AK-Jugend. Der AK-Jugend behält sich in solchen Fällen vor, eine Spielaufsicht auf Kosten des Vereins anzuordnen.

13. Im Übrigen gelten die Satzung und Ordnungen des HHV sowie die bes. DfB-Jugend vom 31.08.2012.

Klaus Amend
Bezirksjugendwart

Dieter Ständner
Bezirksjugenwart

Anni van Egmond
Bezirksmädelswartin