

RICHTLINIE WETTKAMPFBESTIMMUNGEN KINDERHANDBALL (RL WBKH)

Stand: 11. Oktober 2026

1	Ziele	1
2	Anwendung der Wettkampfbestimmungen	2
3	Übersicht Spielformate und Alternativen	3
4	Gemeinsame Regeln für alle Spielformate	5
5	Spielformate	8
5.1	Handball-Funino	8
5.2	3+1 quer	9
5.3	4+1 quer	10
5.4	5+1 kurz.....	11

1 Ziele

Mehr Spielzeit – mehr Entscheidungen. Neue Spielformen für alle Kinder:

Kleine Mannschaften und kindgerechte sowie flexible Spielformate sorgen dafür, dass jedes Kind häufiger am Spielgeschehen beteiligt ist, mehr Ballaktionen erlebt und Entscheidungen treffen kann – die Basis für handballerisches Lernen.

Entwicklung vor Ergebnis. Mit Kindern wachsen:

Die Spielformate entwickeln sich parallel zur kindlichen Entwicklung – mit wachsender Spielfeldgröße, Spielzeit, Mannschaftsgröße und progressiv zunehmender Wettkampforientierung. Spielergebnisse treten dabei zunächst in den Hintergrund, um Begeisterung, Spielintelligenz und individuelle Fortschritte in den Vordergrund zu stellen.

Verlässliche Rahmenbedingungen. Einheitlich, transparent, flexibel:

Einheitliche Standards sichern Qualität, Vergleichbarkeit und Fairness und geben Trainer*innen, Vereinen und Verbänden Orientierung. Flexible Spielformate ermöglichen es, unterschiedliche Entwicklungsstufen der Kinder besser zu berücksichtigen.

2 Anwendung der Wettkampfbestimmungen

Die Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball ist Bestandteil der Spielordnung und entsprechend für alle Landesverbände verbindlich. Gemäß Beschlussfassung des Bundesrats wird spätestens ab dem Spieljahr 2028/2029 nach diesen einheitlichen Vorgaben gespielt.

Die Richtlinie legt insbesondere fest, welche Spielformate im Wettkampfspielbetrieb im Kinderhandball (Minis bis D-Jugend) zugelassen sind, nach welchen Regeln sie gespielt werden und in welchen Altersklassen sie anzuwenden sind.

Die Landesverbände sind für die einheitliche Umsetzung dieser Richtlinie in ihren Zuständigkeitsbereichen verantwortlich. Abweichende Regelungen oder Umsetzungen durch Untergliederungen sind nicht zulässig. Ausgenommen sind Pilotprojekte, die vorab mit dem DHB und dem zuständigen Landesverband abgestimmt wurden.

Ziel ist es, allen Kindern Spielformate anzubieten, die aktive Spielbeteiligung, viele Ball- und Abschlussaktionen und positive Spielerfahrungen ermöglichen.

Dafür werden drei Erfahrungsstufen unterschieden:

- Einsteiger
- Standard
- Fortgeschrittene (ausschließlich in der E-Jugend)

Grundsätzlich sind für alle vorgesehenen Erfahrungsstufen Spielangebote sicherzustellen. Ist dies aufgrund geringer Mannschaftszahlen nicht möglich, ist mindestens das Standardformat der jeweiligen Altersklasse verpflichtend. In der E-Jugend ist neben dem Standardformat (5+1 kurz) mindestens ein weiteres Spielformat (4+1 quer oder 6+1 regulär) anzubieten; die Auswahl richtet sich am Bedarf der gemeldeten Mannschaften aus.

Die Einsteigerformate richten sich insbesondere an Mannschaften mit geringer Spielerfahrung oder vielen Neueinsteiger*innen.

Das Fortgeschrittenenformat gibt es nur in der E-Jugend. Es richtet sich ausschließlich an Mannschaften mit hoher Spielerfahrung und weit entwickelter Spielfähigkeit für diese Altersklasse. Damit wird der besonderen Heterogenität innerhalb dieser Altersstufe Rechnung getragen.

Das Erfahrungsniveau der Mannschaften wird grundsätzlich durch eine Selbsteinschätzung der Vereine festgelegt. Auf dieser Grundlage erfolgt die Zuordnung durch die für den Spielbetrieb zuständige Stelle zu dem jeweiligen Wettkampfspielbetrieb.

Die für den Spielbetrieb zuständige Stelle ist berechtigt, die Selbsteinschätzung in Abstimmung mit den Vereinen anzupassen und eine abweichende Zuordnung vorzunehmen. Sollte keine Einigung erzielt werden, entscheidet die Spielleitende Stelle. Bei Einzelspieltagen kann eine Änderung der Einstufung regelmäßig erfolgen. Im Ligaspielbetrieb müssen Mannschaften mit entsprechender Einstufung nachrücken, damit der Spielbetrieb gewährleistet bleibt. Eine Änderung der Einstufung kommt insbesondere dann in Frage, wenn eine offensichtlich unzutreffende Einstufung vorliegt oder das Gesamtniveau der beteiligten Mannschaften dies erfordert.

3 Übersicht Spielformate und Alternativen

Die Spielformate im Kinderhandball sind Handball-Funino, 3+1 quer, 4+1 quer, 5+1 kurz und 6+1 regulär.

Übersicht der Spielformate:

Spielformat	Spielfeld	Spielbetrieb/ Wertung	Mannschaftsgröße*	Ball	Anwendung in den Altersklassen
Handball-Funino	Kleinfeld	Spielfest/ keine Wertung	i.d.R. 3-5 Spieler*innen	00 weich	Minis und F-Jugend (Einsteiger)
3+1 quer	Quersfeld	Spielfest/ keine Wertung	i.d.R. 4-6 Spieler*innen	00 weich	Minis (Standard) und F-Jugend (Einsteiger)
4+1 quer	Quersfeld	Spielfest/ keine Wertung	i.d.R. 5-7 Spieler*innen	00	F-Jugend (Standard) und E-Jugend (Einsteiger)
5+1 kurz	Kurzfeld	Einzelspieltag oder Liga/ Punkte pro Spiel	i.d.R. 6-8 Spieler*innen	0 (E/wD) 1 (mD)	E-Jugend (Standard) und D-Jugend (Einsteiger)
6+1 regulär	Ganzfeld	Liga/Normales Ergebnis	i.d.R. 7-10 Spieler*innen	0 (E/wD) 1 (mD)	E-Jugend (Fortgeschrittene) und D-Jugend (Standard)

*Die Mannschaftsgrößen sind im Sinne des einzelnen Kindes flexibel anzuwenden (s. vorangestellte Ziele). Sie sollen mehr Spielzeit für alle Kinder ermöglichen und nicht zur Folge haben, dass Kinder vom Spielbetrieb ausgeschlossen werden.

Methodische Progression

„Das Spiel wächst mit den Kindern!“ Kinder unterscheiden sich in ihrem körperlichen, motorischen, kognitiven und sozialen Entwicklungsstand deutlich von Jugendlichen und Erwachsenen. Die Spielformate im Kinderhandball tragen diesem Umstand Rechnung: Sie reduzieren die Spielanforderungen alters- und entwicklungsgerecht – damit alle Kinder in jeder Altersklasse Freude am Spiel, sichtbare Lernerfolge und möglichst viele Ballaktionen erleben können. Die Spielformate „wachsen mit“ – bis hin zum komplexen Zielspiel 7 gegen 7, wie es im Jugend- und Erwachsenenbereich gespielt wird. Dabei folgt die Struktur einer methodischen Progression:

- von einfachen Spielformen,
- in kleinen Räumen,
- mit reduzierter Anzahl an Spieler*innen,
- und kindgerechten Spielbällen.

So entsteht ein wachsendes, spielerisch erschließbares System – das Kindern Orientierung, Erfolgserlebnisse und echte Spielfreude ermöglicht.

Alternative Spielformate in den Altersklassen

„Das Spiel passt zum Trainingsalter und zum Entwicklungsstand der Kinder!“ Nicht alle Kinder innerhalb einer Altersklasse verfügen über denselben Erfahrungshorizont: Während einige bereits seit mehreren Jahren Handball spielen, betreten andere gerade erstmalig das Spielfeld. Auch innerhalb einer Mannschaft können große Unterschiede bestehen – körperlich, motorisch, kognitiv oder sozial.

Außerdem: **Die Altersklassen im Kinderhandball fassen jeweils zwei Jahrgänge zusammen.** Das bedeutet, dass zwei Kinder derselben Mannschaft bis zu 24 Monate Altersunterschied haben können – bei stark abweichenden körperlichen und kognitiven Entwicklungsschritten.

Der Zugang zum Handball erfolgt nicht einheitlich. Manche Kinder beginnen mit fünf Jahren, andere erst mit neun oder zehn Jahren. Das kalendarische und das biologische Alter sagen daher wenig über das tatsächliche Trainingsalter

oder die Spielkompetenz aus. Deshalb genügt es nicht, die Spielformate allein an der Altersklasse festzumachen. Vielmehr muss eine Differenzierung möglich sein, die sich am Trainingsalter, an der Bewegungserfahrung und am individuellen Entwicklungsstand der Kinder orientiert. Das Konzept der alternativen Spielformate innerhalb jeder Altersklasse trägt dieser Realität Rechnung. Es sichert die Teilhabe aller Kinder – unabhängig von Vorerfahrung oder biologischer Reife. Es vermeidet Über- und Unterforderung, die nicht selten zum Drop-out aus der Sportart führen. Und es ermöglicht, dass jedes Kind ein seinem Entwicklungsstand entsprechendes Spielangebot erhält.

So kann der Kinderhandball in Deutschland ein Spiel werden, das alle mitnimmt, aber gleichzeitig in einheitlichen Spielformaten und vorgegebenen Alternativen verankert wird.

Kriterien für die Auswahl von alternativen Spielformaten

„Das richtige Format zur richtigen Zeit – klare Kriterien für alternative Spielformate!“ Die Entscheidung, ob innerhalb einer Altersklasse ein alternatives Spielformat zum Einsatz kommt, folgt klaren pädagogischen Leitlinien.

Zentral ist die Frage: „Können nahezu alle Kinder einer Mannschaft das Standardformat aktiv, sicher und mit Freude umsetzen?“

Wenn dies nicht der Fall ist – etwa, weil Kinder kaum Ballaktionen haben, überfordert sind oder deutlich weniger Spielzeit erhalten – bietet ein alternatives Spielformat die Chance, Lernprozesse gezielter zu ermöglichen und Teilhabe für alle Kinder sicherzustellen. Die Entscheidung basiert dabei nicht auf Spielergebnissen oder Leistungserwartungen, sondern ausschließlich auf pädagogischen Kriterien wie:

- der Aktionsdichte pro Kind,
- dem Spieleinsatz jedes Kindes,
- dem subjektiven Spielverhalten und Erleben der Kinder,
- sowie der sozialen Dynamik innerhalb der Mannschaft.

Ziel ist es, allen Kindern ein Spiel zu ermöglichen, das sie fordert, aber nicht überfordert – und das Lernen im Spielkontext wahrt. Die Anwendung eines alternativen Spielformats ist deshalb kein Ausdruck von Schwäche oder Leistungsdifferenzierung, sondern ein Ausdruck methodischer Verantwortung und kindgerechter Spielformatgestaltung.

4 Gemeinsame Regeln für alle Spielformate

(G=Gemeinsame Regel)

Eingangsnorm (Geltung)

Die Bestimmungen dieser Ziffer gelten für alle Spielformate, soweit sich aus ihrem Wortlaut nichts anderes ergibt. Die Ziffern 5.1 bis 5.5 dürfen von ihnen nur abweichen, soweit die Abweichung dort ausdrücklich als solche bezeichnet ist.

G 1 – Mannschaftsbildung

Ein Verein oder eine Trainingsmannschaft kann mehrere Mannschaften für den Spielbetrieb bilden. In Organisationsformen, die nicht als Liga organisiert werden, können auch mannschafts- und vereinsübergreifende Mannschaften gebildet werden.

G 2 – Spielzeitstruktur

Die Spielformate Handball-Funino, 3+1 quer, 4+1 quer und 5+1 kurz werden ohne Halbzeit und ohne Seitenwechsel gespielt. Das Spielformat 6+1 regulär wird mit Halbzeit (10 Minuten Pause) gespielt. Die Zielspielzeiten je Mannschaft und die Spielzeiten je Spiel ergeben sich aus den Bestimmungen der einzelnen Spielformate (Ziff. 5.1 bis 5.5).

G 3 – Spielfelder und Markierungen

Die maximal mögliche Anzahl an Spielfeldern pro Halle ist auszunutzen. Fehlende Linierungen (insbesondere Torzonen- und Torraumbegrenzungen) sind durch geeignete Markierungen (z. B. Plättchen, Tape, längliche Markierungen) kenntlich zu machen.

G 4 – Tore

Die Verwendung von Toren, die nicht den IHF-Handballregeln entsprechen, ist gestattet, um insbesondere den Einsatz von mobilen bzw. Pop-Up-Toren zu ermöglichen. Art und Größe der Tore ergeben sich aus den Spielformaten.

G 5 – Torerfolg bei besonderen Toren

Wird auf Tore mit abgehangter Torhöhe gespielt und berührt der Ball bei einem Wurf die Torabhängung, geht das Spiel normal weiter, wenn der Ball in das Spielfeld zurückfliegt (wie bei einem Pfosten- oder Lattentreffer); fliegt der Ball nach der Berührung in das Tor, ist auf Tor zu entscheiden. Wird auf Stangen-, Hütchen- oder vergleichbare Behelfstore gespielt, muss der Ball vor der Torlinie aufsetzen, um als Tor gewertet zu werden.

G 6 – Spielberechtigung (Pass), Einschränkung des Spielrechts

(1) Eine Spielberechtigung (Pass) ist für die Teilnahme am Spielbetrieb ab der Altersklasse E erforderlich. Spieler*innen können in anderen Mannschaften aushelfen, solange der Spielbetrieb nicht als Liga organisiert ist.

(2) Eine Einschränkung des Spielrechts (§ 55 SpO) ist ausgeschlossen, solange der Spielbetrieb nicht als Liga organisiert ist.

(3) Die für den Spielbetrieb zuständige Stelle kann aus verwaltungspraktischen Gründen die Erfassung der Spieler*innen über eine Spielberechtigung vorsehen; das Fehlen einer Spielberechtigung darf in den Fällen des Absatzes 1 Satz 2 nicht zum Ausschluss von der Teilnahme führen.

G 7 – Spielleitung

(1) In den Spielformaten Handball-Funino, 3+1 quer und 4+1 quer ist die Ansetzung einer Spielleitung nicht verpflichtend. Wird eine Spielleitung eingesetzt, ist keine Lizenz erforderlich; sie kann durch eine neutrale Person oder gemeinsam durch die beteiligten Trainer*innen bzw. Betreuer*innen erfolgen, auch der Einsatz von Jugendspieler*innen und Eltern ist möglich.

(2) Im Spielformat 5+1 kurz erfolgt die Spielleitung durch eine neutrale Person oder Schiedsrichter*innen mit Lizenz oder mit vom Landesverband anerkannter Nachwuchslizenz; der Einsatz lizenzierter Spielleitungen ist ausdrücklich erwünscht. Im Spielformat 6+1 regulär erfolgt die Spielleitung durch Schiedsrichter*innen mit Lizenz oder mit vom Landesverband anerkannter Nachwuchslizenz.

(3) Die Spielleitung soll pädagogisch unterstützend wirken und nur eingreifen, soweit es der Spielfluss erfordert ("so wenig Eingriff wie möglich, nur so viel Intervention wie für den Spielfluss nötig").

G 8 – Wechselmodus

(1) In den Spielformaten Handball-Funino, 3+1 quer, 4+1 quer und 5+1 kurz sind Spieler*innenwechsel jederzeit zulässig (freie "fliegende" Wechsel). Die Kinder sollen im Spielverlauf über die Positionen rotieren; Wechsel allein zum Zweck der Spezialisierung ("Spezialist*innen-Wechsel") sollen unterbleiben.

(2) In den Spielformaten Handball-Funino und 3+1 quer gibt es keine festen Torhüter*innen.

(3) Im Spielformat 6+1 regulär gilt der Spieler*innenwechsel nach den allgemeinen Handballregeln einschließlich der DHB-Zusatzbestimmung zu Regel 4:4 (Wechsel nur bei eigenem Ballbesitz oder Time-out).

G 9 – Foulspiel

(1) In den Spielformaten Handball-Funino, 3+1 quer, 4+1 quer und 5+1 kurz ist das Klammern oder Festhalten von Spieler*innen mit dem Ziel, das Angriffsspiel zu unterbrechen ("Stoppfoul"), nicht erlaubt.

(2) In den Spielformaten Handball-Funino, 3+1 quer und 4+1 quer wird jedes Foulspiel mit einem Penalty für die gefoulte Mannschaft geahndet.

(3) Im Spielformat 5+1 kurz und 6+1 regulär werden Regelwidrigkeiten nach den allgemeinen Handballregeln geahndet; anstelle des 7-Meter-Wurfs tritt der Strafwurf (Ziff. G 10). Wiederholte Stoppfouls sind zusätzlich progressiv zu bestrafen.

G 10 – Strafwurf: Penalty und 7-Meter-Wurf

(1) Strafwurf im Sinne dieser Richtlinie ist der Penalty, wenn das Spiel mit einem Ball der Größe 0 oder kleiner (einschließlich der Größe 00 und weicher Methodikbälle) ausgetragen wird; wird mit einem Ball der Größe 1 gespielt, ist Strafwurf der 7-Meter-Wurf nach den Handballregeln.

(2) Durchführung des Penalty: a) Ein/e Spieler*in startet mit Ball im zentralen Spielstreifen (gedachter Streifen in Breite und auf Höhe der gegenüberliegenden Tore) aus beliebiger Entfernung. b) Die Schritttregel ist zu beachten; bei mehr als drei Schritten Anlauf muss der Ball regelkonform geprellt werden. Beim Spiel mit einem weichen, nicht prellbaren Methodik-/Handball findet die Schritttregel keine Anwendung. c) Der Abschluss erfolgt aus dem Anlauf als Schlagwurf (kein Sprungwurf) vor dem Torraum bzw. der Torzone; Torraum/Torzone dürfen vor dem Abwurf des Balls nicht betreten werden. d) Alle anderen Spieler*innen positionieren sich außerhalb des zentralen Spielstreifens. e) Findet der Penalty im laufenden Spiel statt, wird das Spiel entsprechend dem Wurf Ergebnis fortgesetzt; ein Abpraller vom Tor oder von der Torhüterin/dem Torhüter darf zum Nachwurf aufgenommen werden.

(3) Bei Handball-Funino wird der Penalty auf die beiden Tore der gegnerischen Spielfeldhälfte ausgeführt; ein Kind der verteidigenden Mannschaft darf die Tore aus der Torzone heraus verteidigen.

G 11 – Strafwurf-Shootout

Sieht diese Richtlinie zur Entscheidung einer Begegnung ein Shootout vor, gilt: a) Alle Spieler*innen beider Mannschaften nehmen als Werfer*innen teil. b) Hat eine Mannschaft weniger Spieler*innen, treten Spieler*innen dieser Mannschaft entsprechend mehrfach an. c) Die Ausführung richtet sich nach Ziff. G 10; ein Nachwurf ist nicht möglich. d) Steht es nach allen Werfer*innen unentschieden, gilt die in der Wertungsregel des Spielformats vorgesehene Folge.

G 12 – Persönliche Strafen

(1) Erhält ein Kind eine Zeitstrafe, verlässt es die Spielfläche für zwei Minuten; bei einer Disqualifikation endgültig. Die Mannschaft darf sich in beiden Fällen unmittelbar wieder auffüllen; ein Unterzahlspiel findet nicht statt.

(2) Erhält ein/e Trainer*in oder ein/e sonstige/r Mannschafts-offizielle/r eine persönliche Strafe (Gelbe Karte, Zeitstrafe oder Disqualifikation), erhält die gegnerische Mannschaft einen Strafwurf (Ziff. G 10). Anschließend wird das Spiel entsprechend der ursprünglichen Spielsituation fortgesetzt; die Mannschaft wird nicht zahlenmäßig reduziert. Nach dem Strafwurf verbleibt der Ballbesitz bei der angreifenden Mannschaft.

(3) Im Übrigen gelten für persönliche Strafen gegen Mannschafts-offizielle die Handballregeln (Regel 16). Nach einer Disqualifikation ist sicherzustellen, dass die Betreuung der Mannschaft durch eine andere volljährige Person fortgeführt wird; ist dies nicht möglich, entscheidet die Spielleitung über die Fortsetzung des Spiels.

G 13 – Sanktionsverfahren bei Verstößen gegen Abwehrvorgaben

(1) In Spielformaten, deren Abwehrvorgaben ausschließlich Manndeckungsformen zulassen, gilt: Bringt eine Mannschaft den Ball beim Abwurf wiederholt nicht kontrolliert ins Spiel oder kann sie sich dauerhaft nicht aus der gegnerischen Manndeckung lösen, lassen die Trainer*innen der verteidigenden Mannschaft ihre Spieler*innen bewusst zurücksinken, um einen ersten geordneten Spielaufbau zu ermöglichen.

(2) Zur vorgeschriebenen Abwehrspielweise gehören die für das Spielformat zugelassenen Abwehrformen sowie das Gebot nach Absatz 1. Ob ein Verstoß vorliegt, beurteilt die Spielleitung nach dem Gesamtbild des Spiels.

(3) Stellt die Spielleitung fest, dass eine Mannschaft die vorgeschriebene Abwehrspielweise nicht einhält, gilt: Erster Hinweis: mündliche Aufforderung an die Trainerin bzw. den Trainer, die Abwehrspielweise anzupassen. Zweiter Hinweis: letzte Aufforderung mit dem Hinweis, dass ein weiterer Verstoß eine persönliche Strafe nach sich zieht. Dritter und jeder weitere Hinweis: persönliche Strafe gegen die Trainerin bzw. den Trainer in progressiver Reihe (Gelbe Karte, Zeitstrafe, Disqualifikation); mit jeder persönlichen Strafe erhält die gegnerische Mannschaft zusätzlich einen Strafwurf (Ziff. G 10). Die Mannschaft wird nicht zahlenmäßig reduziert; das Spiel wird entsprechend der ursprünglichen Spielsituation fortgesetzt. Das bedeutet, dass auch nach dem Strafwurf der Ballbesitz bei der angreifenden Mannschaft verbleibt.

(4) Nach dem Spiel informiert die Spielleitung die zuständige Spielleitende Stelle über den Vorfall.

5 Spielformate

5.1 Handball-Funino

Anwendungsbereich

- Anwendbar in den Altersklassen Minis und F-Jugend (Einsteiger)

Mannschaftsgröße

- In der Regel 3-5 Spieler*innen

Organisation und Spielbetrieb

- Die Organisation des Spielbetriebs erfolgt in Turnierform (ideal 6 Mannschaften) und wird im Rahmen von Spiel-festen umgesetzt; keine Spieltage und keine Liga

Spielzeit

- Zielspielzeit: 40-56 Min. pro Mannschaft; Spielzeit: 8-10 Min. pro Spiel

Spielfeld, Tor und Ball

- Spielfeld: Kleinfeld (ca. 18x9m). Möglicher Spielfeldaufbau: 3-4 Spielfelder pro 3/3 Halle, 2 Spielfelder pro Hal-lenhälfte längs (Variante 4 Spielfelder) oder 3 Querfelder
- Aufbau der Tore (pro Spielfeld): vier Minitore ca. 0,8 x 1,2m (Höhe x Breite), 2 Tore pro Spielfeldhälfte ca. 2-2,50m auseinander; Tore können auch aus Stangen, Hütchen oder kleinen Turnkästen bestehen
- Torzone: Linie in ca. 4,5-6m Abstand zur Torlinie, je nach Spielerfahrung
- Ball: Weicher Methodikball oder weicher Handball in Größe 00

Wertung

- Spiele werden nicht gewertet, es gibt kein Spielergebnis

Abwehrvorgaben

- Es gibt keine gesonderten Abwehrvorgaben; freies Abwehrspiel 2:3 in Unterzahl

Spielregeln

- Spielaufstellung: 3 Angreifer*innen bei Ballbesitz, 2 Verteidiger*innen und „1 fliegende*n Torhüter*in“ bei geg-nerischem Ballbesitz
- Anwurf: zu Spielbeginn und nach Toren durch Abwurf aus der Torzone, „fliegende/r Torhüter*in“ wird dann An-greifer*in
- Ballbesitzwechsel: Nach Ballbesitzwechsel (Wurf, Technischer Regelfehler, Fehlpass etc.) wird eine*r der 3 An-greifer*innen Torhüter*in und darf in die Torzone, um Tore zu verhindern

5.2 3+1 quer

Anwendungsbereich

- Anwendbar in den Altersklassen Minis (Standard) und F-Jugend (Einsteiger)

Mannschaftsgröße

- In der Regel 4-6 Spieler*innen

Organisation und Spielbetrieb

- Die Organisation des Spielbetriebs erfolgt in Turnierform (ideal 6 Mannschaften) und wird im Rahmen von Spiel-festen umgesetzt; keine Spieltage und keine Liga

Spielzeit

- Zielspielzeit: 40-56 Min. pro Mannschaft; Spielzeit: 8-10 Min. pro Spiel

Spielfeld, Tor und Ball

- Spielfeld: Quersfeld (ca. 20x13m), 1/3 bei 3/3 Sporthalle; Anzahl Spielfelder: 3 parallele Spielfelder pro 3/3 Halle
- Aufbau der Tore (pro Spielfeld): 2 Handballtore 1,6m x 3m, Torhöhe abgehängt
- Torraum: Halbkreis in ca. 5–6 m Abstand zur Torlinie
- Ball: Weicher Methodikball oder weicher Handball in Größe 00

Wertung

- Spiele werden nicht gewertet, es gibt kein Spielergebnis

Abwehrvorgaben

- Es gibt keine gesonderten Abwehrvorgaben; freies Abwehrspiel 3:4 in Unterzahl

Spielregeln

- Spielaufstellung: 4 Angreifer*innen bei Ballbesitz, 3 Verteidiger*innen und „1 fliegende*n Torhüter*in“ bei geg-nerischem Ballbesitz
- Anwurf: zu Spielbeginn und nach Toren durch Abwurf aus dem Torraum, „fliegende/r Torhüter*in“ wird dann Angreifer*in
- Ballbesitzwechsel: Nach Ballbesitzwechsel (Wurf, Technischer Regelfehler, Fehlpass etc.) wird eine*r der 4 An-greifer*innen Torhüter*in und darf in den Torraum, um Tore zu verhindern
- Direkte Würfe aus dem eigenen Torraum auf das gegnerische Tor sind nicht erlaubt
- Wenn eine Mannschaft deutlich unterlegen ist (Tordifferenz > 5), darf ein zusätzlicher Feldspieler bzw. eine zu-sätzliche Feldspielerin eingewechselt werden (temporäre Überzahl), bis sich das Spiel wieder ausgeglichen hat (Tordifferenz < 3)

5.3 4+1 quer

Anwendungsbereich

- Anwendbar in den Altersklassen F-Jugend (Standard) und E-Jugend (Einsteiger)

Mannschaftsgröße

- In der Regel 5-7 Spieler*innen

Organisation und Spielbetrieb

- Die Organisation des Spielbetriebs erfolgt in Turnierform (ideal 6 Mannschaften) und wird im Rahmen von Spielfesten umgesetzt; keine Spieltage und keine Liga

Spielzeit

- Zielspielzeit: 48-56 Min. pro Mannschaft; Spielzeit: 8-12 Min. pro Spiel

Spielfeld, Tor und Ball

- Spielfeld: Quersfeld (ca. 20x13m), 1/3 bei 3/3 Sporthalle; Anzahl Spielfelder: 3 parallele Spielfelder pro 3/3 Halle
- Aufbau der Tore (pro Spielfeld): 2 Handballtore 1,6x3m, Torhöhe abgehängt
- Torraum: Halbkreis in ca. 5–6 m Abstand zur Torlinie
- Ball: Handball in der Größe 00

Wertung

- Spiele werden nicht gewertet, es gibt kein Spielergebnis

Abwehrvorgaben

- Es wird Manndeckung über das ganze Feld gespielt

Spielregeln

- Spielaufstellung: 4 Angreifer*innen bei Ballbesitz, 4 Verteidiger*innen und jeweils 1 Torhüter*in
- Einwurf: zu Spielbeginn und nach Toren durch Abwurf aus dem Torraum
- Torhüter*in darf den Torraum nicht verlassen, um am Spiel als Angreifer*in teilzunehmen (Gleichzahl im Angriff)
- Wenn eine Mannschaft deutlich unterlegen ist (Tordifferenz > 5), darf ein zusätzlicher Feldspieler bzw. eine zusätzliche Feldspielerin eingewechselt werden (temporäre Überzahl), bis sich das Spiel wieder ausgeglichen hat (Tordifferenz < 3). Während der temporären Überzahl ist die Pflicht zur Manndeckung ausgesetzt

5.4 5+1 kurz

Anwendungsbereich

- Anwendbar in den Altersklassen E-Jugend (Standard) und D-Jugend (Einsteiger)

Mannschaftsgröße

- In der Regel 6-8 Spieler*innen

Organisation und Spielbetrieb

- Die Organisation des Spielbetriebs erfolgt in Turnierform (ideal 3 Mannschaften) und kann sowohl in Form von Einzelspieltagen (Spieltag wird wie ein Turnier der beteiligten Mannschaften am Austragungstag abgeschlossen) als auch in Form eines Ligaspielbetriebs organisiert werden. Ein Ligaspielbetrieb im Sinne dieser Richtlinie liegt vor, sobald Spielergebnisse spieltagsübergreifend gewertet werden (Tabelle). Die Zusammenfassung von Einzelspieltagen zu einer Liga ist nur zulässig, wenn sie vor dem ersten Spieltag festgelegt wird.
- Beispielhafter Spielmodus: Jeder-gegen-Jeden, Hin- und Rückspiel, evtl. Strafwurf-Shootout

Spielzeit

- Zielspielzeit: 48-60 Min. pro Mannschaft; Spielzeit: 12-15 Min. pro Spiel
- Zwei Halbzeiten können durch Hin- und Rückspiel abgebildet werden; Anpassung der Spielzeit in dem vorgegebenen Rahmen ggf. auf Grund begrenzter Hallenverfügbarkeiten/Hallenzeiten

Spielfeld, Tor und Ball

- Möglicher Spielfeldaufbau: Kurzfeld, ca. 2/3 bei 3/3 Sporthalle; das Kurzfeld hat ein Regelmaß von 26x20m. Wenn die vorhandene Hallenstruktur eine Umsetzung des Regelmaßes nicht ermöglicht, ist eine Spielfeldlänge von mindestens 24m und höchstens 30m zulässig. In Bezug auf die Spielfeldbreite ist keine Abweichung zulässig
- Anzahl Spielfelder: 1 Kurzfeld pro 3/3- oder 2/2-Halle; in größeren Hallen sind ggf. 2 Kurzfelder quer möglich (Zwillingsspiele parallel sind möglich)
- Mannschaften, die während eines Turniers pausieren, sollen das evtl. zur Verfügung stehende dritte Hallendrittel aktiv zur spielerischen Erwärmung nutzen können, z. B. durch freies Spiel im Format Handball-Funino oder 3+1 quer. So bleiben alle Spieler*innen in Bewegung und sammeln zusätzliche Spielerfahrungen
- Aufbau der Tore (pro Spielfeld): 2 Handballtore 1,6x3m in der E-Jugend (Torhöhe abgehängt) und 2x3m in der D-Jugend
- Torraum: Halbkreis in ca. 6 m Abstand zur Torlinie
- Ball: Handball in Größe 0 in der E-Jugend und in der D-Jugend weiblich und 1 in der D-Jugend männlich

Wertung

- Die Wertung erfolgt nach Punkten pro Spiel (Sieg = 1 Punkt, Niederlage = 0 Punkte, Unentschieden = je 1 Punkt). Jedes Spiel wird erfasst, jedoch ohne Torwertung; Hin- und Rückspiel werden abschließend zusammen gewertet. Steht nach Hin- und Rückspiel kein Sieger fest (1:1 oder 2:2 Punkte), kann die Entscheidung durch ein Strafwurf-Shootout (Ziff. G 11) oder nach der Torschütz*innen-Regel erfolgen.
Bei Anwendung der Torschütz*innen-Regel erhält die Mannschaft mit der höheren Anzahl unterschiedlicher Torschütz*innen einen Zusatzpunkt. Für die Wertung können je Mannschaft höchstens so viele Torschütz*innen berücksichtigt werden, wie die kleinere der beiden Mannschaften Spieler*innen hat. Ist die Anzahl der berücksichtigungsfähigen Torschütz*innen gleich und erfolgt die Entscheidung nicht durch ein Strafwurf-Shootout, ist das Ergebnis unentschieden. Endet das Strafwurf-Shootout nach allen Werfer*innen unentschieden, bleibt es ebenfalls bei der Wertung der Begegnung als unentschieden
- Es werden bei Einzelspieltagen nur Ergebnisse pro Spiel und ggf. Einzelspieltagssieger erfasst, keine Tabellen oder Rankings; im Ligabetrieb können spieltagsübergreifende Wertungen/Rankings und Tabellen erfasst werden

Abwehrvorgaben

- Es sind sowohl die Manndeckung über das gesamte Feld als auch die sinkende Manndeckung zulässig. Die Manndeckung über das gesamte Feld stellt insbesondere für Mannschaften mit geringer Spielerfahrung häufig die einfachere Abwehrform dar. Die sinkende Manndeckung ermöglicht hingegen erste kooperative und raumorientierte Abwehrprinzipien

Spielregeln

- Spielaufstellung: 5 Feldspieler*innen + 1 Torhüter*in
- Torhüter*in darf nur zur Auswechslung den Torraum verlassen, damit Gleichzahl im Spielfeld erhalten bleibt
- Anwurf: zu Spielbeginn und nach Toren durch Abwurf aus dem Torraum; bei Hin- und Rückspiel abwechselnder Ballbesitz zu Spielbeginn
- Freiwurf: Bei einem Foulspiel in der Nahwurfzone ohne Spielfeldkennzeichnung einer Freiwurflinie ist der Freiwurf mit mindestens 3 Meter Abstand von der Torraumlinie auszuführen

5.5 6+1 regulär

Anwendungsbereich

- Anwendbar in den Altersklassen D-Jugend (Standard) und E-Jugend (Fortgeschrittene)

Mannschaftsgröße

- In der Regel 7-10 Spieler*innen

Organisation und Spielbetrieb

- Die Organisation des Spielbetriebs erfolgt in Einzelspielen (2 Mannschaften) und wird im Ligabetrieb umgesetzt

Spielzeit

- Zielspielzeit: 50 Min. pro Mannschaft; Spielzeit: 2x25 Min. pro Spiel

Spielfeld, Tor und Ball

- Spielfeld: Ganzfeld (40x20m); Spielfeldaufbau: 1 Spielfeld
- Aufbau der Tore (pro Spielfeld): 2 Handballtore 1,6x3m in der E-Jugend und 2x3m in der D-Jugend
- Torraum: regulärer Torkreis
- Ballgröße: Handball in Größe 0 in der E-Jugend und D-Jugend weiblich. Handball in Größe 1 in der D-Jugend männlich

Wertung

- Die Wertung erfolgt entsprechend der allgemeinen Handballregeln (Spielergebnis nach Toren)

Abwehrvorgaben

- Es stehen in der E-Jugend zur Wahl: Manndeckung ganzes Feld oder sinkende Manndeckung. Raumdeckungsvarianten sind in dieser Altersstufe noch nicht vorgesehen. Mit zunehmender Spielerfahrung und wachsender Raumorientierung empfiehlt der DHB im 6+1-Spiel der E-Jugend grundsätzlich die sinkende Manndeckung
- Ab der D-Jugend sind zusätzlich die offensiven Raumdeckungsvarianten 1:5 und 3:3 zulässig. Einzelmanndeckungen sind nicht vorgesehen. Mit Blick auf die progressive Entwicklung des Abwehrspiels empfiehlt der DHB in der D-Jugend grundsätzlich die 1:5-Abwehr als erste offensive Raumdeckung

Spielregeln

- Ab dem Spielformat 6+1 regulär wird mit 6 Feldspieler*innen und 1 Torhüter*in gespielt; es gelten die allgemeinen Handballregeln nach Maßgabe der gemeinsamen Regeln dieser Richtlinie (Ziff. 4)