Durchführungsbestimmungen der Handballspielfeste

G-Jugend („Handballflöhe“) Saison 2026 / 2027

1. Grundregeln und Wertung

Inhalt der Spielfeste sind technische/koordinative Übungen und Aufsetzerball.
Zu jedem Minispielfest starten vier oder fünf Mannschaften. Die technisch/koordinativen Übungen bilden den Auftakt jedes Spielfestes. Aus einer Auswahl von Übungen, die jedem Verein bekannt sind, wählt der Heimverein vier Übungen (entsprechend seiner örtlichen Gegebenheiten) aus. Dabei sind die vorgegebenen Übungen in drei Pools unterteilt. Der ausrichtende Verein hat abzusichern, dass aus jedem Pool mindestens eine Übung zur Anwendung kommt. Gleichfalls informiert der ausrichtende Verein zwei Wochen vor Spielfest-Durchführung den verantwortlichen Spielleiter über die zur Anwendung kommenden Übungen. Dieser informiert dann darüber die weiteren teilnehmenden Mannschaften, um diesen eine gezielte Vorbereitung zu ermöglichen.
Pool 1: Balltechnik Werfen, Fangen, Dribbeln
Pool 2: Werfen Zielwerfen und Weitwurf
Pool 3: Staffeln

Wertung:
Bei den Übungen aus Pool 1 und 2 werden alle Werte der Mannschaft addiert und anschließend ein Durchschnittswert ermittelt.
Bei den Übungen aus Pool 3 hat jede Mannschaft zwei Versuche, anschließend wird auch hier der Durchschnittswert errechnet. Anschließend werden die Durchschnittswerte aller beteiligten Mannschaften miteinander verglichen und für jede Übung eine Platzziffer vergeben. Nach der Addition aller Platzziffern der Übungen werden diese erneut miteinander verglichen und eine Gesamtplatzziffer für den technischen Teil vergeben. Dabei erhält die Mannschaft mit dem kleinsten Wert die Platzziffer 1 usw.
Gesamtwertung:
Die Gesamtwertung erfolgt nach dem Platzziffernprinzip, wobei die Mannschaft mit der kleinsten Platzziffer der Sieger ist. In die Gesamtwertung fließen die Ergebnisse der technisch/koordinativen Übungen und des Aufsetzerballturniers zu gleichen Teilen ein. Die Platzziffern werden zu jedem Spielfest entsprechend der teilnehmenden Mannschaften vergeben. Sieger ist die Mannschaft mit der kleinsten Platzziffer. Haben in der Addition der Platzziffern aus den technischen Übungen und dem Aufsetzerball zwei Mannschaften den gleichen Wert, entscheidet die bessere Platzierung beim Aufsetzerball.

2. Übungsbeschreibung der technischen Übungen

Pool 1: Balltechnik – Werfen, Fangen, Dribbeln
- Ball an die Wand werfen, der zurückprallende Ball berührt einmal den Boden und wird gefangen (Abstand: 2,50m)
- Ball an die Wand werfen, der Ball berührt vor dem Fangen nicht den Boden (Abstand: 1,50m)
- Dribbelübung: Eine Strecke von 10 m muss so schnell wie möglich hin mit Dribbling und ab Wendemal mit Balltransport zurückgelegt werden

Pool 2: Werfen – Zielwerfen und Weitwurf
- Zielwurfübung 1: Auf einem Kasten (Kinderhöhe) stehen 3 Kegel. Jedes Kind hat 10 Würfe. Alle abgeworfenen Kegel werden erst dann wieder aufgebaut, wenn die vorherigen 3 komplett getroffen wurden. Entfernung 4m.
- Zielwurfübung 2: An einer Wand wird in 1.50m Höhe (Unterkante) ein

Gymnastikreifen oder ein A3-Blatt befestigt (zwei A4-Blätter ergeben auch ein A3-Blatt). Jedes Kind hat 10 Würfe. Entfernung 4m.
- Handballweitwurf: Der Handball (Größe 0) muss soweit wie möglich geworfen werden (5 Versuche). Gewertet wird der weiteste Versuch.
Pool 3: Staffeln
- Slalomstrecke mit Balltransport als Mannschaftsstaffel 1: Auf einer Laufstrecke von 10 m sind insgesamt 5 Kegel verteilt. Die Laufstrecke muss auf Zeit hin und zurück im Slalom absolviert werden.
- Slalomstrecke mit Balltransport als Mannschaftsstaffel 2: Auf einer Laufstrecke von 10 m sind insgesamt 5 Kegel verteilt. Die Mitglieder der Mannschaft werden in zwei gleichstarke Gruppen aufgeteilt und stehen sich als Gegenreihe gegenüber. Der erste Spieler der Gruppe A transportiert den Ball zum ersten Spieler der Gruppe B und stellt sich bei Gruppe B hinten an. Der erste Spieler der Gruppe B schafft den Ball zum zweiten Spieler der Gruppe A, usw. Die Zeitnahme erfolgt, wenn alle Spieler wieder ihre Ausgangsposition erreicht haben und Spieler 1 der Gruppe A den Ball übergeben bekommen hat. Tritt eine Mannschaft mit einer ungeraden Spielerzahl an (z.B. 9) wird diese Mannschaft in eine Gruppe zu 5 Spielern und eine Gruppe zu 4 Spielern aufgeteilt. Startläufer ist dann grundsätzlich ein Läufer der Gruppe mit 5 Spielern.

3. Aufsetzerball

Spielform 5 gegen 5
Größe: 20 mal 12 Meter längs im Hallendrittel (Minihandballspielfeld). Das Spielfeld hat an jeder Stirnseite je eine Wurflinie (Torraumlinie), die 5 Meter von der Grundlinie entfernt liegt. Die Tore sind 8 m breit und werden mit Malstangen (Höhe 1.60m) auf der Grundlinie markiert. Der Raum zwischen den Torraumlinien ist das Spielfeld.
Zwei Mannschaften spielen 5 gegen 5 auf einem Spielfeld gegeneinander. Die Abwehrspieler agieren offensiv und versuchen den Ball zu erobern.
Die Torhüter sind nicht festgelegt; es kann laufend gewechselt werden. Es wird mit zwei Torhütern gespielt. Bei der Mannschaft, welche in Ballbesitz ist, spielt einer der Torhüter im Spielfeld mit und muss bei Ballverlust zurück ins Tor, das heißt, die angreifende Mannschaft ist in Überzahl. Die Torhüter dürfen nicht mit dem Ball aus dem Torraum heraus oder hinein gehen.
Wie beim Handball auch, darf beim Aufsetzerball nicht zu den eigenen Torhütern in den Torraum zurückgespielt werden.
Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschreitet, nachdem er vorher den Boden im Torraum berührt hat (Aufsetzer).
Es gibt kein Anspiel nach Torerfolg, sondern es wird vom Torwart aus weiter gespielt, mit Anpfiff des Schiedsrichters.
Das Spiel beginnt mit Schiedsrichterball in der Mitte des Spielfeldes und je einem Spieler der Mannschaften.
!!! Die Torhüter müssen die gleiche Trikotfarbe haben wie die Feldspieler.
Sonderregelungen:
A) Die Spielzeit beträgt 1 x 10 Minuten.
B) Entsprechend des Leistungsstandes ihrer Mannschaft entscheiden die Mannschaftsverantwortlichen, ob ihre Mannschaft ständig zwei Torhüter im Torraum belässt und damit auf Angriffe in Überzahl verzichtet.
C) Tore, die unmittelbar in Folge eines Abwurfes durch einen Tormann (d.h. ohne Zwischenberührung durch einen Feldspieler) aus dem Torraum heraus erfolgen werden nicht gewertet.
D) Die Schiedsrichter werden gebeten, die Regelauslegung insbesondere die

Schritt- und Dribbelregel großzügig zu handhaben. Dabei gilt jedoch gleiches Recht für alle – nicht nur für die Heimmannschaft!

4. Mannschaftsmeldung

Meldungen bis 31.12.2026 für Kindergartenkinder 01.01.2021 und jünger.

Meldungen an Bernd Hartmann – harti54@web.de

Mannschaft(en),

Melden Vereine 2 Mannschaften und können mit Unterzahl nicht antreten, ist nicht gut für die Turnierplanung und wird eine Ordnungsgebühr fällig machen. Wir haben pro Mannschaft 2 Turniere. Es gibt dann die Möglichkeit im 2. Turnier andere Kinder einzusetzen.

5. Schiedsrichter

Ein Schiedsrichter pro Spiel ist ausreichend. Handzeichen sind nur zur Verdeutlichung. Kommunikative Schiedsrichter haben sich immer bewährt! Hier gilt - Reden ist Gold und Schweigen Blech.

5. Kommunikation

Auf folgendem Link werden immer die aktuellen Meldungen und weitere Informationen zeitnah nachzulesen sein.

https://handballfloehe.handballnetzwerk.de/

Bernd Hartmann

Spielleiter