

Spielanleitung Handball

Spielgefäss U13-Spielturniere

Aus Gründen der Einfachheit wird im vorliegenden Merkblatt die männliche Form verwendet;
die Ausführungen betreffen selbstverständlich auch das weibliche Geschlecht.

Die hier aufgeführten Auszüge stammen aus den Weisungen resp. aus dem Wettspiel-Reglement (WR) des SHV
Gültigkeit hat die jeweils aktuelle Version des WR resp. der Weisungen,
welche auf der Homepage des SHV (www.handball.ch) zu finden ist.

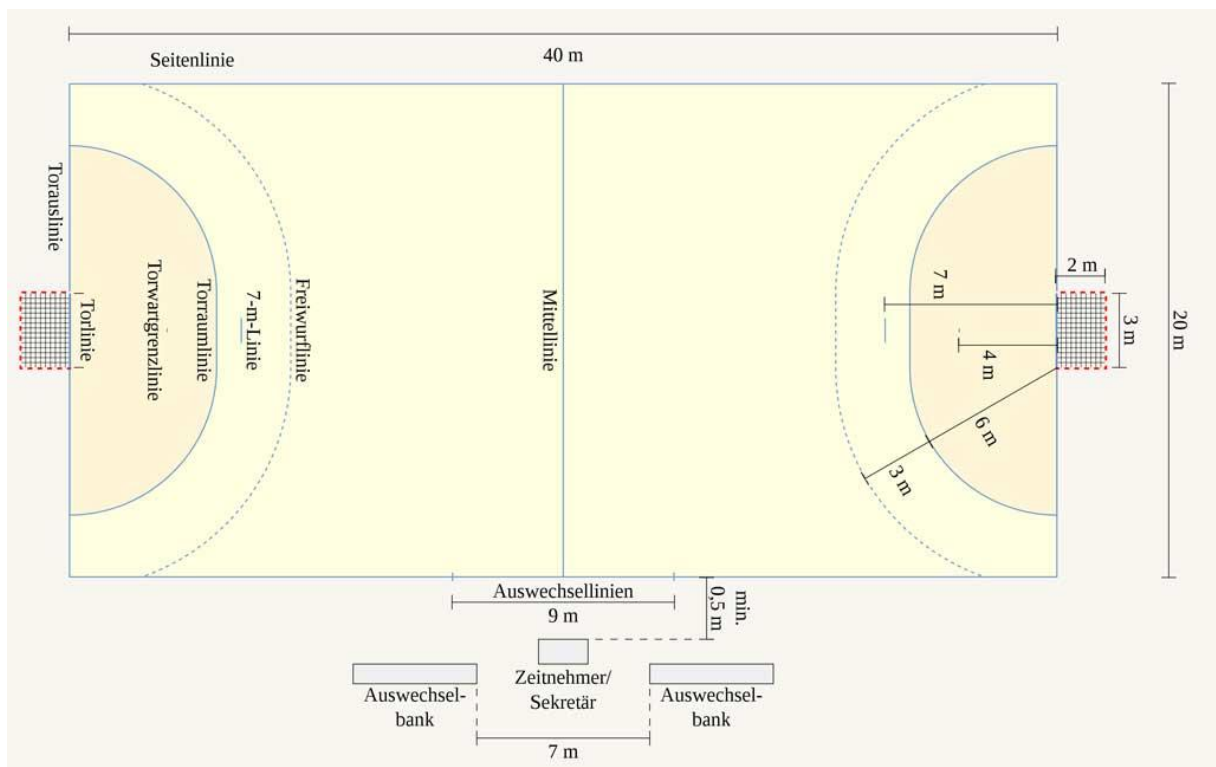
Inhaltsverzeichnis

1.	Spielsystem	2
1.1.	Spielfeld	2
2.	Spielregeln	2
2.1.	Anwurf	2
2.2.	Einwurf	2
2.3.	Prellregel	3
2.4.	Schrittregel	3
2.5.	3- Sekunden Regel	3
2.6.	Fussspiel	3
2.7.	Verhalten zum Gegenspieler	3
2.8.	Torgewinn	3
2.9.	Freiwurf	3
2.10.	Torraum	3
2.11.	Torwart	3
2.12.	Abwurf	3
2.13.	Decke	3
3.	Spielleitung: Pfiffe und Würfe	4
3.1.	Anwurf [IHF Regel 10]	4
3.2.	Freiwurf [IHF Regel 13]	4
3.3.	Einwurf [IHF Regel 11]	4
3.4.	Torgewinn [IHF Regel 9]	4
3.5.	Abwurf [IHF Regel 10]	4
3.6.	7m-Wurf [IHF Regel 14]	4
3.7.	Positionen des Spielleiters	5
4.	Entscheidungsprozess des Spielleiters: Ablauf	5

1. Spielsystem

Kategorie	Spielform	Spielsystem	Spielfeld	Torart	Torraum
U13-Spielturnier	Handball	6+1 : 6+1	40x20m	Handball-Tor (3x2m)	6m

1.1. Spielfeld



[Quelle: <http://www.wie-gross.com/handballfeld-handball-spielfeld/>]

2. Spielregeln

2.1. Anwurf

Bei Spielbeginn oder nach dem Torerfolg erfolgt ein Anwurf von der Mitte des Spielfeldes aus, wobei eine seitliche Toleranz von 1.5m erlaubt ist. Ein Fuss ist auf die Mittellinie zu setzen [IHF Regel 10].

2.2. Einwurf

Auf Einwurf wird entschieden, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überquert hat oder bei Spielfeldern ohne Seitenlinien, wenn der Ball die Seitenwand berührt hat. Der Einwurf wird von der Mannschaft ausgeführt, welche den Ball NICHT zuletzt berührt hat. Ausführung: Ein Fuss auf der Seitenlinie oder bei Spielfeldern ohne Seitenlinie ein Fuss an der Wand. Wenn ein abwehrender Spieler (ausgenommen der Torwart) den Ball über die Torauslinie lenkt, erfolgt ein Einwurf auf der Höhe der Torauslinie (bei kleinen Spielfeldern ausserhalb des Torkreises) [IHF Regel 11].

2.3. Prellregel

Wird das einhändige Prellen unterbrochen, darf nicht mehr geprellt werden [IHF Regel 7.4 u. 7.7].

2.4. Schrittregel

Die Feldspieler dürfen mit dem gehaltenen Ball höchstens 3 Schritte ausführen [IHF Regel 7.3].

2.5. 3- Sekunden Regel

Der Ball darf höchstens 3 Sekunden festgehalten werden [IHF Regel 7.2].

2.6. Fussspiel

Der Ball darf nicht mit dem Fuss oder dem Unterschenkel berührt werden [IHF Regel 7.8].

2.7. Verhalten zum Gegenspieler

Das Sperren mit Armen und Beinen ist nicht erlaubt, genauso wenig wie das Festhalten, Klammern und Stossen. Der gefasste Ball darf weder entrissen noch weggeschlagen werden. Verhindern einer klaren Torchance ergibt 7m-Wurf (6m-Wurf bei Torkreisen von 5m).

2.8. Torgewinn

Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat [IHF Regel 9].

2.9. Freiwurf

Am Ort der Regelübertretung oder mit 3m Abstand vom Torraum des Gegners ausserhalb der Freiwurflinie. Abstand des Gegners: Mindestens 3m [IHF Regel 13].

2.10. Torraum

Angreifer dürfen in den Torraum springen und im Flug den Ball werfen. Der Torraum darf sonst nur vom Torhüter betreten werden. Absichtliches Betreten des Torraums zur Verteidigung ergibt 7m-Wurf, das Zurückspielen des Balles zum Torhüter ergibt Freiwurf. Der im Torraum rollende oder liegende Ball darf von den Feldspielern nicht aufgenommen werden [IHF Regel 6].

2.11. Torwart

Es gibt einen fixen Torwart. Er darf den Torraum nur ohne Ball betreten und verlassen. Ausserhalb des Torraums gelten für ihn die Regeln der Feldspieler [IHF Regel 5].

2.12. Abwurf

Wird der Ball von der angreifenden Mannschaft oder vom abwehrenden Torwart über die Torauslinie gespielt oder hat der Torhüter den Ball innerhalb seines Torraums unter Kontrolle gebracht, so erfolgt ein Abwurf durch den Torhüter aus dem Torraum heraus [IHF Regel 12].

2.13. Decke

Berührt der Ball über dem Spielfeld die Decke oder bewegliche Geräte, so erhält die Mannschaft einen Freiwurf (Ort an der Seitenlinie), welche den Ball nicht zuletzt gespielt oder berührt hat [IHF Regel 11].

3. Spielleitung: Pfiffe und Würfe

3.1. Anwurf [IHF Regel 10]

- Der Spielleiter pfeift einmal.
- Richtige Wurfausführung: Ein Angreifer setzt in der Mitte des Spielfeldes einen Fuss auf der Mittellinie (seitliche Toleranz 1,5m), die restlichen Angreifer befinden sich in der eigenen Spielhälfte. → Richtige Wurfausführung kontrollieren, sonst Korrektur.

3.2. Freiwurf [IHF Regel 13]

- Ein Pfiff, der Spielleiter zeigt die Spielrichtung an.
- Freiwurf deutlich verbal mitteilen; Begründung für Freiwurf (evtl. Erklärung, was falsch gemacht wurde).
- Richtige Ausführung überprüfen, sonst Korrektur (→ Ort, Abstand Spieler).

3.3. Einwurf [IHF Regel 11]

- Richtung mit beiden Händen über Kopf anzeigen.
- Eventuell Einwurf verbal mitteilen (nur, wenn nicht klar ist, in welche Richtung es geht).
- Richtige Ausführung überprüfen, sonst Korrektur (bei der Ausführung ist ein Fuss des Einwerfers auf der Seitenlinie resp. am Spielfeldrand).

3.4. Torgewinn [IHF Regel 9]

- Der Spielleiter pfeift zweimal und zeigt zeitgleich mit dem Arm nach oben an, dass kein Regelverstoss vorliegt.

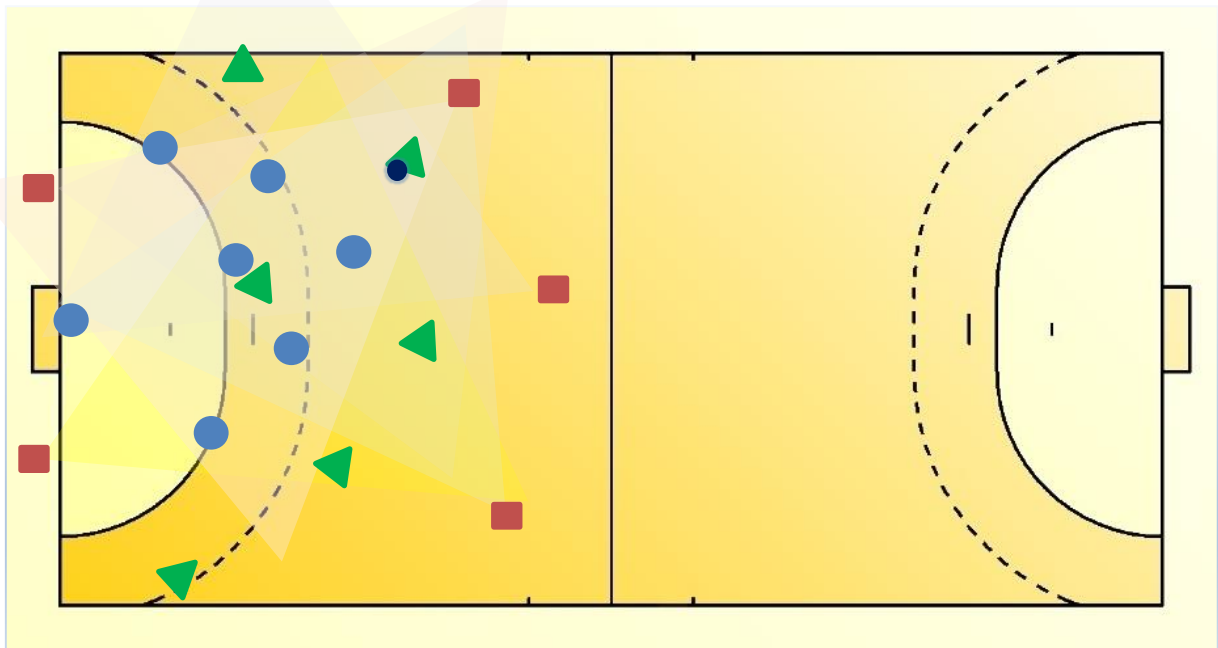
3.5. Abwurf [IHF Regel 10]

- Zeichengebung „Handfläche auf Kreis“ und verbal „Abwurf“ mitteilen. Richtige Ausführung überprüfen, sonst Korrektur.

3.6. 7m-Wurf [IHF Regel 14]

- Langanhaltender Pfiff, zum Strafwurfpunkt sprinten und mit der Hand auf das Tor zeigen.
- 7m-Wurf mitteilen.
- Stellung des Spielleiters beim Strafwurf: Der Spielleiter steht auf der Torauslinie, er pfeift bei Torgewinn.

3.7. Positionen des Spielleiters



● Team 1:
In der Deckung

▲ Team 2:
Im Angriff

■ Spielleiter:
Mögliche Positionen

4. Entscheidungsprozess des Spielleiters: Ablauf

1. Pfiff
2. Richtung anzeigen
3. Erklärung und Begründung (Anwurf / Freiwurf / ...)
4. Wurfausführung
 - a. Richtiger Ort (→ wenn keine Freiwurflinie, dann ca. 3m Abstand zum 6m-Kreis; gilt für alle Angreifer).
 - b. Richtige Ausführung (→ Ort, Abstand Gegner).