Deutscher Handballbund e.V.
Strobelallee 56
44139 Dortmund

T +49 231 911 910
F +49 231 124 061
E info@dhb.de
www.dhb.de

USt-IdNr.: DE 124911817
Deutsche Kreditbank AG
IBAN: DE20 1203 0000 1006 1145 22
SWIFT/BIC: BYLADEM 1001

Deutscher Handballbund

Deutscher Handballbund e.V. • Strobelallee 56 • 44139 Dortmund

Melanie Prell, LL.M.
Justiziarin; Leiterin Recht und Spielbetrieb
Rechtsanwältin (Syndikusrechtsanwältin

T +49 231 911 91 – 490
E melanie.prell@dhb.de

An die
Mitglieder des DHB-Bundesrats,
Geschäftsstellen der Mitglieder,
DHB-Gremien.

- Per E-Mail -

Dortmund, 15. Oktober 2026

Amtliche Bekanntmachung gemäß § 50 DHB-Satzung

A. Bundesratsbeschluss zur Neufassung der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball
B. Bundesratsbeschluss zur Änderung der DHB-Spielordnung
C. Bundesratsbeschluss zur Änderung der DHB-Zusatzbestimmungen zu den internationalen Handballregeln
D. Bundesratsbeschluss zur verursachungsgerechte Kostenverteilung H360

Der DHB-Bundesrat hat in seiner Sitzung am 11.10.2026 in Hamburg nach Feststellung der Beschlussfähigkeit folgende Anträge mit den satzungsgemäß notwendigen Mehrheiten beschlossen, die hiermit gemäß § 50 DHB-Satzung veröffentlicht werden. Die Beschlüsse zu den DHB-Ordnungen treten mit dieser Bekanntmachung in Kraft, es sei denn, es ist ein anderes Datum genannt.

Die Beschlüsse haben folgenden Wortlaut unter Kenntlichmachung der Änderungen
(~~Text rot durchgestrichen~~ = Textstreichung; **Text blau unterstrichen** = Texteinfügung):

A. Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball

Die Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball wird wie in Anlage 1 genannt neu beschlossen.
Sie ist Bestandteil der Spielordnung, vgl. § 21 Abs. 4 SpO.
Die notwendigen Änderung in der Spielordnung inkl. der Notwendigkeit einer Spielberechtigung ab der Altersklasse E-Jugend und die Änderungen in den DHB-Zusatzbestimmungen zu den internationalen Handballregeln werden entsprechend vorgenommen. Die Richtlinie und die Änderungen der Ordnungen finden auf den Spielbetrieb spätestens ab dem Spieljahr 2028/2029 sowie auf dessen Vorbereitung Anwendung. Entgegenstehende Bestimmungen der Verbände und ihrer Gliederungen für den Spielbetrieb der Altersklassen Minis bis D-Jugend verlieren mit Beginn des Spieljahres 2028/2029 ihre Gültigkeit. Nach Ziff. 2 der Richtlinie abgestimmte Pilotprojekte bleiben unberührt.

Die Erläuterungen zur Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball (Anlage 2) werden zur Kenntnis genommen. Sie dienen der Anwendung und Auslegung, sind nicht Gegenstand der Beschlussfassung und begründen keine verbindlichen Vorgaben.

atlas PUMA DKB Das kann Bank LIDL ALSCO Handwerk | Industrie | Gastro / Hotel HARTING Pushing Performance Since 1945

B. Spielordnung

1) Der § 4 Abs. 8 Spielordnung (SpO) wird wie folgt neu hinzugefügt:

§ 4 Spielgemeinschaften

(8) Im Spielbetrieb nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball können in Organisationsformen, die nicht als Liga organisiert werden, mannschafts- und vereinsübergreifende Mannschaften gebildet werden, ohne dass es der Bildung einer Spielgemeinschaft nach den Absätzen 1 bis 7 bedarf.

2) Der § 10 Abs. 1 und 8 Spielordnung (SpO) werden wie folgt ergänzt bzw. neu hinzugefügt:

§10 Spielberechtigung, Teilnahmeberechtigung

(1) Die Spielberechtigung wird einem Spieler/ einer Spielerin auf gemeinsamen Antrag von ihm/ ihr und einem Verein **spätestens ab der Altersklasse E** erteilt. Sie gilt nur für den Verein, für den sie beantragt worden ist, soweit sich aus den §§ 15, 19, 69 und 70 nichts Abweichendes ergibt. Die Spielberechtigung vermittelt die Spielrechte nach §§ 15, 19, 69 und 70. Für Spieler*innen von Schulmannschaften gilt Entsprechendes. Die Spielberechtigung wird regelmäßig (mind. alle zwei Jahre) auf ihre Aktualität überprüft.

(8) Im Spielbetrieb nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball (§ 21 Abs. 4) ist unterhalb der Altersklasse E die Teilnahme ohne Spielberechtigung möglich; die für den Spielbetrieb zuständige Stelle kann die Erfassung der Spieler*innen über eine Spielberechtigung vorsehen, deren Fehlen in diesen Fällen nicht zum Ausschluss von der Teilnahme führen darf.

3) Der § 12 Abs. 2 Spielordnung (SpO) wird wie folgt geändert:

§12 Nachweis der Spielberechtigung, Spielausweise

(2) Die Landesverbände können in ihrem Bereich für die Altersklassen Jugend ~~D~~ **F** und jünger abweichende Bestimmungen erlassen.

4) Der § 15 Abs. 8 Spielordnung (SpO) wird wie folgt geändert:

§15 Erwachsenenspielrecht

(8) Persönliche Sperren ~~(Ausnahme: Automatische Sperre nach § 17 Abs. 1 Rechtsordnung)~~ gelten für beide Vereine. Der Verein ist verpflichtet, sich hierüber zu informieren.

5) Der § 19 Abs. 10 Spielordnung (SpO) wird wie folgt geändert:

§ 19 Jugendspielrecht

(10) Persönliche Sperren ~~(Ausnahme: Automatische Sperre nach § 17 Abs. 1 Rechtsordnung)~~ gelten für beide Vereine. Der Verein ist verpflichtet, sich hierüber zu informieren.

6) Die § 21 Abs. 3 und 4 Spielordnung (SpO) werden wie folgt ergänzt:

§ 21 Durchführung von Jugendspielen

(3) Spiele von Jugendmannschaften sollen von lizenzierten Schiedsrichter*innen geleitet werden. Das angesetzte Spiel muss auch bei Fehlen eines Schiedsrichters/einer Schiedsrichterin durchgeführt werden. Ist der/die angesetzte oder ein anderer Schiedsrichter/eine andere Schiedsrichterin nicht anwesend, muss ein/e Mannschaftsbetreuer*in, Trainer*in oder eine sonstige Person die Leitung des Spiels übernehmen. **Im Spielbetrieb nach Abs. 4 gelten für Ansetzung, Qualifikation und Aufgaben der Spielleitung die Bestimmungen der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball.**

(4) In den Altersklassen Minis bis D-Jugend wird der Spielbetrieb **spätestens** ab dem Spieljahr 202~~7~~**8**/202~~8~~**9** nach einheitlichen Vorgaben durchgeführt. Die Inhalte sowie weitere Einzelheiten regelt die Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball, die Bestandteil der Spielordnung ist. **Soweit die Richtlinie von Bestimmungen dieser Spielordnung, der DHB-Zusatzbestimmungen zu den internationalen Handballregeln oder der Handballregeln der IHF abweicht, gehen ihre Bestimmungen vor. Abweichende Regelungen der Verbände und ihrer Gliederungen sind unzulässig, soweit die Richtlinie nichts anderes bestimmt.**

7) Der § 22 Abs. 2 Spielordnung (SpO) wird wie folgt ergänzt:

§ 22 Jugendschutzbestimmungen

(2) Jugendliche dürfen innerhalb von 50 Stunden nur in zwei Spielen über die volle Spielzeit mitwirken, ausgenommen sind Turnierspiele mit verkürzter Spielzeit. Bei Turnierspielen mit verkürzter Spielzeit gelten folgende Maximalspielzeiten (Summe der einzelnen Spielzeiten der Turnierspiele) je Kalendertag: Altersklassen A und B: 120 Minuten, Altersklassen C und D: 100 Minuten, Altersklasse E: 80 Minuten, unterhalb der Altersklasse E: 60 Minuten. Die Teilnahme an einem Turniertag gilt als ein Spiel über die volle Spielzeit i. S. v. Satz 1. Bei einem Verstoß gegen vorgenannte Bestimmung gilt der/ die Jugendliche für alle weiteren Spiele des Tages als nicht teilnahmeberechtigt. Bei Maßnahmen von Landesauswahlmannschaften (Turniere/Spiele) kann von den vorgenannten Bestimmungen abgewichen werden. **Spielfeste und Einzelspieltage nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball gelten als Turniere im Sinne dieser Bestimmung.**

8) Der § 26 Abs. 5 Spielordnung (SpO) wird wie folgt geändert:

§ 26 Dauer der Wartefrist

(5) Persönliche zeitliche Sperren ~~(s. § 3 Abs. 1 Buchst. b) Rechtsordnung; nicht jedoch automatische Sperren nach § 17 Abs. 1 Rechtsordnung!)~~ hemmen den Beginn bzw. den Ablauf der Wartefrist bei Vereinswechsel; die Wartefrist beginnt erst am Tage nach dem Ablauf der zeitlichen Sperre bzw. verlängert sich um die Dauer der zeitlichen Sperre.

9) Der § 42 Abs. 5 Spielordnung (SpO) wird wie folgt neu hinzugefügt:

§ 42 Meisterschaftsspiele

(5) Im Spielbetrieb nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball richten sich Wertung und Ergebniserfassung nach der Richtlinie; Ergebnisse und Tabellen werden nur erfasst, soweit die Richtlinie dies für das jeweilige Spielformat und die jeweilige Organisationsform zulässt.

10) Der § 50 Abs. 4 Spielordnung (SpO) wird wie folgt neu hinzugefügt:

§ 50 Sonderfälle des Spielverlustes – Spielverlustwertung

(4) Im Spielbetrieb nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball findet dieser Paragraf nur auf Spielformate und Organisationsformen mit Wertung Anwendung. Abs. 1 Buchst. h) gilt nur, soweit der Spielbetrieb als Liga organisiert ist.

11) Der § 55 Abs. 5 Spielordnung (SpO) wird wie folgt neu hinzugefügt:

§ 55 Einschränkung des Spielrechts in Meisterschaftsspielen

(5) Im Spielbetrieb nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball findet Abs. 1 nur Anwendung, wenn der Spielbetrieb nach der Richtlinie als Liga organisiert ist; bei Spielfesten und Einzelspieltagen ist eine Einschränkung des Spielrechts ausgeschlossen. Die Landesverbände können für den Ligaspielbetrieb der Spielformate 5+1 kurz und 6+1 regulär ergänzende Bestimmungen erlassen.

12) Der § 56 Abs. 1 Spielordnung (SpO) wird wie folgt geändert:

§ 56 Spielkleidung

(1) Die Spielkleidung muss den in den Spielregeln enthaltenen Bestimmungen entsprechen. Es sind Trikots mit deutlich sichtbaren Nummern zu verwenden. Die gleiche Nummer darf in einer Mannschaft nicht mehrfach verwendet werden. **Im Spielbetrieb nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball kann in Spielformaten ohne Wertung auf Trikotnummern und eine zweite Spielkleidung verzichtet werden; die Unterscheidbarkeit der Mannschaften ist sicherzustellen.**

13) Der § 70 Abs. 4 Spielordnung (SpO) wird wie folgt geändert:

§ 70 Dauer der Wartefrist

(4) Wird gegen einen Spieler/eine Spielerin eine Sperre verhängt, gilt diese für beide Vereine ~~(Ausnahme: Automatische Sperre nach § 17. Abs. 1 Rechtsordnung)~~. Für das Ende der Sperre gemäß § 21 Rechtsordnung sind die Spiele der Mannschaft maßgeblich, in der der Straftatbestand erfüllt wurde.

14) Der § 71 Spielordnung (SpO) wird wie folgt geändert:

§ 71 Schadensregulierung bei Spielausfall in Bundesligen

Können sich die beteiligten Vereine wegen der Feststellung und Erstattung eines entstandenen Schadens gemäß § 48 nicht einigen, entscheidet auf Antrag eines Vereins der zuständige Ligaverband. Für die Durchsetzung seiner Entscheidung ist § 63~~1~~ Rechtsordnung analog anzuwenden.

15) Der § 74 Spielordnung (SpO) wird wie folgt geändert:

§ 74 Spielleitende Stelle

Bei Freundschaftsspielen sind die für den ausrichtenden Verein zuständigen untersten Verwaltungsinstanzen Spielleitende Stellen (s. a. § **25 Abs. 5** ~~30 Abs. 5~~ Rechtsordnung). Für teilnehmende Spieler*innen der Bundesligen im Erwachsenenbereich bleibt die Spielleitende Stelle des jeweiligen Ligaverbands zuständig.

16) Der § 75 Abs. 1 Spielordnung (SpO) wird wie folgt ergänzt:

§ 75 Besondere Spielformen

(1) Der DHB und die Verbände können Spiele eigener Art mit oder ohne Wettkampfcharakter veranstalten, bei denen die Handballregeln der IHF und die Ordnungen, insbesondere die Spiel- und die Rechtsordnung keine oder nur teilweise Anwendung finden, z. B. Beachhandballspiele, Spielfeste, Breitensportveranstaltungen, sonstige den Handballsport fördernde Veranstaltungen, Spiele von Traditionsmannschaften, Oldie-Masters, Spiele mit gemischten Mannschaften etc.. Bei der Zulassung von Gruppierungen außerhalb von Vereinen zur Teilnahme an Spielen eigener Art ist die versicherungstechnische Absicherung durch einen Verein oder eine Institution sowie die Legitimation durch einen Verband nachzuweisen. **Spielfeste und Spieltage nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball (§ 21 Abs. 4) sind keine Spiele eigener Art im Sinne dieses Paragrafen; sie gehören zum verbandlichen Spielverkehr (§§ 1, 2), bedürfen keiner Genehmigung nach Abs. 2, und der Versicherungsschutz richtet sich nach den für den verbandlichen Spielbetrieb geltenden Regelungen.**

17) Die § 81 Abs. 1 und 5 Spielordnung (SpO) werden wie folgt geändert:

§ 81 Spielbericht

(1) Zu jedem Spiel ist ein elektronischer Spielbericht zu fertigen. Für Freundschaftsspiele ohne Beteiligung von Mannschaften der Bundesligen und der Dritten Ligen **sowie für Spielformate und Organisationsformen des Kinderhandballs, die nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball ohne Wertung oder ohne Spielberechtigung durchgeführt werden,** kann der Spielbericht auch in anderer Form gefertigt werden oder entfallen.

(5) ~~Unbeschadet des Eintritts der Sperre gemäß § 17 Abs. 1 Rechtsordnung haben die Schiedsrichter*innen in einem schriftlichen Bericht an die Spielleitende Stelle die Wahrnehmungen zu schildern,~~ **Die**

Schiedsrichter*innen haben ihre Wahrnehmungen im Spielbericht zu schildern, die ihn/sie jeweils veranlasst haben, eine Disqualifikation nach Regel 8:6 oder 8:10 auszusprechen.

18) Der § 87 Abs. 1 Spielordnung (SpO) wird wie folgt geändert:

§ 87 Handballregeln, Inkrafttreten

(1) Alle Spiele werden nach den Handballregeln der IHF in der Fassung des DHB ausgetragen. Im Spielbetrieb nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball gelten die Handballregeln nach Maßgabe der Richtlinie (§ 21 Abs. 4).

C. DHB-Zusatzbestimmungen zu den internationalen Handballregeln

1) VORWORT

Der Regeltext, die Kommentare, die IHF-Handzeichen, die Erläuterungen zu den Spielregeln und das Auswechselraum-Reglement sind Bestandteil dieses Regelwerks.
Zu beachten sind auch die integrierten „Guidelines und Interpretationen", die zusätzlichen Hinweise über die Anwendung einzelner Spielregeln geben. Die „Guidelines und Interpretationen" werden bei Bedarf ergänzt.
Nicht zum Regelwerk gehören die „Richtlinien für Spielflächen und Tore", welche aus rein praktischen Gründen dem Regelbuch angefügt sind.
Für den Wettkampfspielbetrieb im Kinderhandball (Altersklassen Minis bis D-Jugend) gelten die Spielregeln und diese Zusatzbestimmungen nach Maßgabe der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball (§ 21 Abs. 4 SpO). Abweichende Bestimmungen der Richtlinie gehen vor.

2) Regel 1.1. und 1.2. werden für den Bereich des DHB wie folgt ergänzt:

Regel 1 Die Spielfläche

1.1. Die Spielfläche (Abb. 1a und 1b) ist ein Rechteck von 40 m Länge und 20 m Breite und umfasst zwei Torräume (Regel 1:4 und Regel 6) und ein Spielfeld. Die Längsseiten heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torauslinien, zwischen den Torpfosten jedoch Torlinien. Eine Sicherheitszone entlang der Spielfläche von mindestens 1 m neben den Seitenlinien und 2 m hinter den Torauslinien sollte gegeben sein. Die Beschaffenheit der Spielfläche darf im Spielverlauf nicht zugunsten einer Mannschaft verändert werden.

Nur gültig für den Bereich des DHB:
Der DHB und seine Verbände können in ihren Bereichen abweichende Bestimmungen für die Größe der Spielfläche treffen. Im Kinderhandball ergeben sich Größe und Aufbau der Spielfelder aus der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball.

1.2. In der Mitte der beiden Torauslinien steht ein Tor (Abb. 2a und 2b). Die Tore müssen fest im Boden oder an den Wänden hinter ihnen verankert sein. Sie sind im Lichten 2 m hoch und 3 m breit.

Nur gültig für den Bereich des DHB:

~~Bei Spielen der weiblichen und männlichen Jugend (8 bis 10 Jahre) sind die Tore im Lichten 1,60 m hoch.~~ **Bei Spielen der weiblichen und männlichen E-Jugend sind die Tore im Lichten 1,60 m hoch. Im Übrigen richten sich im Kinderhandball Art, Größe und Beschaffenheit der Tore (einschließlich Minitoren, abgehängten Toren sowie mobilen und Pop-Up-Toren) nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball; die Richtlinien für Spielflächen und Tore finden insoweit keine Anwendung.**

3) Regel 2.1. wird für den Bereich des DHB wie folgt ergänzt:

Regel 1 Die Spielfläche

2:1 Die normale **Spielzeit** für alle Mannschaften mit Spieler*innen ab 16 Jahren und älter beträgt 2 x 30 Minuten; die Halbzeitpause normalerweise 10 Minuten.

Die normale Spielzeit für Jugendmannschaften von 12-16 Jahren beträgt 2 x 25 Minuten, für Jugendmannschaften von 8-12 Jahren 2 x 20 Minuten; die Halbzeitpausen normalerweise 10 Minuten.

Hinweis: *IHF, Kontinentalverbände und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen bezüglich der Halbzeitpause zu treffen. Die Halbzeitpause beträgt maximal 15 Minuten.*

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Die Verbände können für ihren Bereich im Rahmen der Vorgaben der IHF-Regeln abweichende Bestimmungen bezüglich der Dauer der Halbzeitpause bestimmen. Für den DHB-Spielbetrieb der JBLH B-Jugend kann die normale Spielzeit 2 x 30 Minuten betragen.

Im Kinderhandball gelten die Spielzeiten und Spielzeitstrukturen der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball. Im Spielformat 6+1 regulär beträgt die normale Spielzeit 2 x 25 Minuten mit 10 Minuten Halbzeitpause; die übrigen Spielformate werden ohne Halbzeit gespielt.

atlas PUMA DKB Das kann Bank LIDL ALSCO Handwerk | Industrie | Gastro / Hotel HARTING Pushing Performance Since 1945

4) Regel 3 wird für den Bereich des DHB wie folgt ergänzt:

Regel 3 Der Ball

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Folgende Ballgrößen gelten:

Ballgröße	Mit Haftmittel	Ohne Haftmittel	Altersklasse weiblich	Altersklasse männlich
3	58-60 cm 425-475 g	55,5-57,5 cm 400-425 g		Erwachsene A-Jugend
2	54-56 cm 325-375 g	51,5-53,5 cm 300-325 g	Erwachsene A-Jugend B-Jugend	B-Jugend C-Jugend
1	50-52 cm 290-330 g	49-51 cm 290-315 g	C-Jugend ~~D-Jugend~~	D-Jugend
0	46-48 cm > 260 g	46-48 cm > 260 g	**D-Jugend** E-Jugend ~~F-Jugend/Minis~~	E-Jugend ~~F-Jugend/Minis~~
00			**F-Jugend/Minis** **E-Jugend im Spielformat 4+1 quer**	**F-Jugend/Minis** **E-Jugend im Spielformat 4+1 quer**

Im Spielbetrieb aller dem DHB zugeordneten Spielklassen (inkl. der Qualifikationswettbewerbe zu diesen Spielklassen) sowie den Regionalligen der Landesverbände (Erwachsene und bis einschließlich C-Jugend im männlichen Bereich und B-Jugend im weiblichen Bereich) muss die Nutzung eines Haftmittels gestattet sein. Die Landesverbände können für ihren Bereich in Einzelfällen (bspw. einzelne Mannschaften, jedoch nicht ganze Spielklassen) befristete Ausnahmen zulassen. Dies gilt nicht für die Qualifikationswettbewerbe für den Spielbetrieb des DHB.

Im Kinderhandball richtet sich die Ballgröße nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball. In den Spielformaten Handball-Funino und 3+1 quer sind weiche Methodikbälle oder weiche Handbälle der Größe 00 zu verwenden.

5) Regel 4.1 und 4.4 werden für den Bereich des DHB wie folgt ergänzt:

Regel 4 Mannschaft

4.1

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im Kinderhandball richtet sich die Anzahl der Spieler*innen auf der Spielfläche (einschließlich temporärer Überzahl) nach dem jeweiligen Spielformat der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball; die Mindestzahl von fünf Spieler*innen zu Spielbeginn gilt insoweit nicht.

4.4 Auswechselspieler*innen dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt (s. jedoch Regel 2:5 und Regel 4:11) ohne Meldung beim Z/S, eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler*innen die Spielfläche verlassen haben (4:5).

Das Ein- und Auswechseln von Spieler*innen darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen (4:5). Dies gilt auch für den Torwartwechsel (4:7 und 14:10). Die Auswechselregeln gelten auch bei Time-out (ausgenommen Team-Time-out).

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im Jugendbereich der Altersklassen B und jünger ist ein Spieler*innenwechsel jedoch nur möglich, wenn sich die Mannschaft in Ballbesitz befindet oder während eines Time-out; Torwartwechsel ist auch bei 7-m möglich.

Dies gilt nicht in den Spielformaten Handball-Funino, 3+1 quer, 4+1 quer und 5+1 kurz nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball; dort sind Spieler*innenwechsel jederzeit zulässig.

6) Regel 14 wird für den Bereich des DHB wie folgt ergänzt:

Regel 14 Der 7-m-Wurf

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im Kinderhandball tritt an die Stelle des 7-m-Wurfs der Penalty nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball, wenn das Spiel mit einem Ball der Größe 0 oder kleiner ausgetragen wird; dies gilt in allen Spielformaten. Anstelle des 7-m-Werfens zur Spielentscheidung tritt das Strafwurf-Shootout nach der Richtlinie.

atlas PUMA DKB Das kann Bank LIDL ALSCO Handwerk | Industrie | Gastro / Hotel HARTING Pushing Performance Since 1945

7) Regel 16 wird für den Bereich des DHB wie folgt ergänzt:

Regel 16 Die Strafen

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im Kinderhandball gelten für persönliche Strafen und deren Mannschaftsfolgen (kein Unterzahlspiel), für die Folgen persönlicher Strafen gegen Mannschaftsoffizielle (Strafwurf) sowie für das Verfahren bei Verstößen gegen Abwehrvorgaben die Bestimmungen der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball.

8) Regel 17.1 wird für den Bereich des DHB wie folgt ergänzt:

Regel 17 Die Die Schiedsrichter*innen

17.1 Jedes Spiel wird von **zwei gleichberechtigten SR** geleitet, denen ein/e Zeitnehmer*in und ein/e Sekretär*in zur Seite stehen.

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im notwendigen Fall können Spiele von einem oder einer SR geleitet werden.

Im Kinderhandball richten sich Ansetzung, Qualifikation und Aufgaben der Spielleitung nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball (§ 21 SpO).

D. Verursachungsgerechte Kostenverteilung H360

Der Bundesrat beschließt die Kosten des einheitlichen Verbandsmanagementsystems bis auf weiteres wie folgt zu verteilen:

Die Gesamtkosten für die Landesverbände pro Spieljahr werden für die ersten drei Spieljahre (bis 30.06.2029) fixiert. Darin enthalten sind Lizenzkosten, Personalkosten sowie Entwicklungskosten.

20 % der Kosten für die Landesverbände werden als Sockelbetrag gleichverteilt und 80 % anhand der gemeldeten Mannschaftszahlen anteilig berechnet.

Der DHB übernimmt die Kosten bis maximal zum 01.07.2027, sofern die Landesverbände bis zum 31.12.2026 die Beendigung bzw. Kündigung der Verträge mit den Bestandsanbietern (H4All, NuLiga) nachweisen. Erfolgt ein entsprechender Nachweis nicht, tragen die betreffenden Landesverbände den ihnen zurechenbaren Kostenanteil gem. dem obenstehenden Verteilungsschlüssel bereits ab dem 01.01.2027.

Weiter nimmt der Bundesrat die am 10.10.2026 vom Präsidium verabschiedete angepasste Projektstruktur Handball360 zur Kenntnis und anerkennt die darin enthaltene Kompetenzzuschreibung in Bezug auf die Abnahmeprozesse von Modulen.

Anlagen

Anlage 1 Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball

Anlage 2 Erläuterungen zur Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball

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	Querfeld	Spielfest/ keine Wertung	i.d.R. 4-6 Spieler*innen	00 weich	Minis (Standard) und F-Jugend (Einsteiger)
4+1 quer	Querfeld	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 abgehängter 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 Schrittregel 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 Schrittregel 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 Wurfergebnis 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 Mannschaftsoffizielle/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 Mannschaftsoffizielle 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 Spielfesten 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 Hallenhälfte 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 gegnerischem Ballbesitz
- Anwurf: zu Spielbeginn und nach Toren durch Abwurf aus der Torzone, „fliegende/r Torhüter*in“ wird dann Angreifer*in
- Ballbesitzwechsel: Nach Ballbesitzwechsel (Wurf, Technischer Regelfehler, Fehlpass etc.) wird eine*r der 3 Angreifer*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 Spielfesten umgesetzt; keine Spieltage und keine Liga

Spielzeit

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

Spielfeld, Tor und Ball

- Spielfeld: Querfeld (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 gegnerischem 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 Angreifer*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 zusätzliche 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: Querfeld (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
- Anwurf: 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 Auswechselung 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)

Anlage 2

Erläuterungen
Wettkampfbestimmungen Kinderhandball

Inhaltsverzeichnis

1 Mannschaftsgrößen 2
Warum gibt es unterschiedliche Mannschaftsgrößen? 2
Was passiert, wenn zu viele oder zu wenig Kinder in einer Mannschaft mitspielen möchten? 2
Warum ist die Mannschaftsgröße nach unten begrenzt? 2
Warum ist die Mannschaftsgröße nach oben begrenzt? 2
Was ist beim Thema „gemischte Mannschaften“ zu beachten? 2
2 Organisation/Spielbetrieb 3
Welche Formen der Organisation und des Spielbetriebs werden im Kinderhandball unterschieden? 3
Wie erfolgt die Meldung von Mannschaften für Vereine möglichst flexibel? 3
Warum ist Flexibilität bei der Meldung von Mannschaften und Spieler*innen wichtig? 3
Wie kann eine Aufgabenteilung zwischen spielleitender Stelle und Vereinen aussehen? 3
2.1 Spielfest 3
Woraus ergibt sich die Anzahl an Mannschaften bei Spielfesten? 3
Was passiert, wenn die notwendige Anzahl an Mannschaften nicht erreicht wird? 3
Wodurch zeichnet sich ein Spielfest grundsätzlich aus? 4
2.2 Einzelspieltag 4
2.3 Liga 4
2.4 Turnier 4
2.5 Champions-League Modus (Kaiserturnier) 5
2.6 Strafwurf (Penalty und 7-Meter-Wurf) 5
2.7 Vielseitigkeitsangebot 5
3 Zielspielzeit/Spielzeit 5
Wieso ist die Zielspielzeit pro Mannschaft vorgegeben? 5
4 Spielfeld, Tor und Ball 6
Warum gibt es unterschiedliche Spielfelder? 6
4.1 Kleinfeld 6
4.2 Querfeld 6
4.3 Kurzfeld 6
Welche Vorteile bietet das Kurzfeld und warum wird das Spielformat 5+1 kurz nicht im Ganzfeld umgesetzt? 7
4.4 Ganzfeld 7
4.5 Tor- und Ballgrößen 7
Warum gibt es unterschiedliche Torgrößen? 7
Warum gibt es unterschiedliche Ballgrößen? 7
5 Spielberechtigung (Pass), Festspielen 8
6 Spielleitung/Wertung 8
Welche Rolle übernimmt die Spielleitung im Kinderhandball – was ist hier besonders? 8
Wie ist im Kinderhandball mit persönlichen Strafen umzugehen? 8
Wie werden im Kinderhandball Punkte gezählt bzw. Spiele gewertet? 9
Was ist in Bezug auf das Ausspielen von Meisterschaften im Kinderhandball zu beachten? 9
7 Abwehrvorgaben 9
Warum gibt es unterschiedliche Abwehrformationen? 9
7.1 Manndeckung 10
7.2 Sinkende Manndeckung 10
7.3 1:5 Abwehr/3:3 Abwehr 11

1 Mannschaftsgrößen

Warum gibt es unterschiedliche Mannschaftsgrößen?

Die unterschiedlichen Mannschaftsgrößen ergeben sich aus den jeweiligen Spielformaten. Aus Perspektive der Spieler*innen ist es nicht sinnvoll, zu einem Spielformat, bei dem vier Spieler*innen gleichzeitig sportlich aktiv sind – zum Beispiel 3+1 quer –, mit 16 Spieler*innen anzureisen. Die Spielzeit pro Kind wäre dann zu gering. Frustration kann eine mögliche Folge sein; genau das gilt es zu vermeiden.

Was passiert, wenn zu viele oder zu wenig Kinder in einer Mannschaft mitspielen möchten?

Die Leitlinie „Kein Kind bleibt zuhause – jedes Kind spielt immer“ ist der zentrale Leitgedanke der Richtlinie und prägt deren Bestimmungen. Mannschafts- und vereinsübergreifendes Spielen bietet dafür eine wichtige Chance: Spieler*innen aus unterschiedlichen Mannschaften oder Vereinen können im Spielbetrieb gemeinsam eine Mannschaft bilden. Dafür braucht es flexible Lösungen der verantwortlichen Trainerinnen in Abstimmung mit der Spielleitung und der spielleitenden Stelle. Wichtig ist, dass eine Rotation stattfindet und nicht immer dieselben Spieler*innen übergreifenden Mannschaften zugeordnet werden.

Warum ist die Mannschaftsgröße nach unten begrenzt?

Die Begrenzung nach unten ist notwendig, damit das jeweilige Spielformat überhaupt umgesetzt werden kann. Ein ständiges Spielen in Unterzahl ist nicht zielführend.

Warum ist die Mannschaftsgröße nach oben begrenzt?

Die vorgegebenen Mannschaftsgrößen pro Spielformat sind mit dem Zusatz „in der Regel“ und als Spanne angegeben, zum Beispiel 4 bis 6 Spieler*innen. Diese Spanne beschreibt den empfohlenen Rahmen, um das jeweilige Spielformat, die avisierten Zielspielzeiten und die individuelle Entwicklungsperspektive der Kinder bestmöglich miteinander in Einklang zu bringen.

Eine entsprechende Begrenzung nach oben ist notwendig, damit gewährleistet werden kann, dass jedes Kind ausreichend spielt. Dennoch gilt auch hier: „Kein Kind bleibt zuhause – jedes Kind spielt immer.“

Bei den Spielformaten Handball-Funino, 3+1 quer und 4+1 quer kann die Anzahl der Wechselspieler*innen geringer ausfallen als bei den Spielformaten 5+1 kurz und 6+1 regulär. In den jüngeren Altersklassen lässt sich die angestrebte Spielzeit pro Kind bei Bedarf eher durch mannschafts- und vereinsübergreifendes Spielen absichern.

Bei den Spielformaten 5+1 kurz und 6+1 regulär kann eine höhere Anzahl an Wechselspieler*innen sinnvoll sein, um die steigende Belastung der Spieler*innen besser verteilen zu können.

Eine stärkere Begrenzung der Anzahl der Wechselspieler*innen ermöglicht es den Trainer*innen ihre Aufmerksamkeit noch mehr auf das individuelle Kind zu legen, sowohl im sportfachlichen als auch im pädagogischen Bereich. Es wird zudem verhindert, dass sich Trainer*innen im Spielbetrieb vorrangig um das Ein- und Auswechseln kümmern müssen.

Was ist beim Thema „gemischte Mannschaften“ zu beachten?

Gemischte Mannschaften meint das gemeinsame Spielen von Mädchen und Jungen innerhalb einer Mannschaft. Gemäß Spielordnung können in den Altersklassen Minis bis D-Jugend gemischte Mannschaften spielen.

Aus Entwicklungsperspektive des individuellen Kindes sollte in den Altersklassen der Minis und der F-Jugend mit gemischten Mannschaften gespielt werden.

2 Organisation/Spielbetrieb

Welche Formen der Organisation und des Spielbetriebs werden im Kinderhandball unterschieden?

Im Kinderhandball gibt es Spielfeste, Einzelspieltage und Ligabetriebe. Spielfeste und Einzelspieltage werden in Turnierform umgesetzt. Im Ligabetrieb finden i.d.R. Spiele mit zwei Mannschaften statt; im Spielformat 5+1 kurz wird der Ligabetrieb in Turnierform (ideal drei Mannschaften je Spieltag) organisiert.

Wie erfolgt die Meldung von Mannschaften für Vereine möglichst flexibel?

Die Meldung von Mannschaften sollte auf Grundlage eines klaren Meldekonzepts und eines transparenten Zeitplans erfolgen. Sie sollte digital möglich sein und – abhängig vom jeweiligen Spiel- und Organisationsformat – möglichst kurzfristige Anpassungen zulassen. Bei Spielfesten und gegebenenfalls auch bei Einzelspieltagen ist eine kürzere Vorlaufzeit sinnvoller als im Ligabetrieb. So können spätere Veränderungen besser berücksichtigt werden, und Vereinen wird möglichst nicht allein aufgrund einer Meldefrist die Teilnahme verwehrt. Auch hier gilt: Mehr Flexibilität bedeutet weniger Spielverhinderung für Kinder.

Das Nachrücken von Mannschaften ist in allen Spiel- und Organisationsformaten wünschenswert, wenn dadurch später gegründeten Mannschaften die Teilnahme am Spielbetrieb ermöglicht wird. Je flexibler die Organisationsform (z.B. Spielfest), desto flexibler sollte das Nachrücken möglich sein. Im Ligabetrieb bietet sich z.B. der Jahreswechsel für den Einstieg von Nachrückern an.

*Warum ist Flexibilität bei der Meldung von Mannschaften und Spieler*innen wichtig?*

Im Kinderhandball ist die Fluktuation bei den Vereinsmitgliedern groß. Diese Veränderungen gilt es im gemeinsamen Bestreben flexibel zu berücksichtigen und dafür zu sorgen, dass Spielangebote für Kinder geschaffen werden, auch dann, wenn sie im Laufe eines Spieljahres dem Verein beitreten.

Wie kann eine Aufgabenteilung zwischen spielleitender Stelle und Vereinen aussehen?

In Abhängigkeit von der Spiel- und Organisationsform kann sich der Aufgabenbereich der spielleitenden Stelle unterscheiden. Tendenziell gilt: Je niedriger die Altersklasse, desto stärker können die Vereine organisatorisch eingebunden werden und Verantwortung für den Spielbetrieb übernehmen. So wäre es zum Beispiel möglich, dass die spielleitende Stelle bei einem Spielfest lediglich die teilnehmenden Vereine festlegt und den Ausrichter bestimmt.

2.1 Spielfest

Woraus ergibt sich die Anzahl an Mannschaften bei Spielfesten?

Die Anzahl an Mannschaften bei einem Spielfest ergibt sich aus der Anzahl an Spieler*innen. Die verantwortlichen Trainer*innen stimmen sich mit dem Ausrichterverein und ggf. mit der spielleitenden Stelle vor dem jeweiligen Spielfest über die Anzahl an Mannschaften ab. Dabei sind die Möglichkeiten des mannschafts- und vereinsübergreifenden Spielens auszuschöpfen. Es gilt auch hier die Leitlinie: „Kein Kind bleibt zuhause – jedes Kind spielt immer!“

Was passiert, wenn die notwendige Anzahl an Mannschaften nicht erreicht wird?

Dies gilt es grundsätzlich bei der Vorbereitung der Spielfeste zu vermeiden. Falls abschließend dennoch zu wenig Mannschaften teilnehmen, kann die Spielzeit erhöht werden, sodass die Zielspielzeit für jedes Kind weiterhin gewährleistet wird.

Wodurch zeichnet sich ein Spielfest grundsätzlich aus?

- Spielfeste sollen den Kindern vor allem Freude am Handballspiel vermitteln. Der Eventcharakter, viele Spielgelegenheiten und das gemeinsame Handballspielen stehen dabei im Mittelpunkt. Kindgerechte Regeln, Fair Play sowie eine enge Kooperation der beteiligten Vereine schaffen den passenden Rahmen für ein positives Spielerlebnis.
- Spielfeste sollten von Vereinen als Veranstaltung für die Vereinsgemeinschaft verstanden und angeboten werden; inkl. Eventcharakter, Rahmenprogramm, Einbindung von Eltern und Freunden usw.
- Der Eventcharakter eines Spielfests wird durch eine zentrale Begrüßung zu Beginn unterstrichen.
- Spielfeste können auch mehrere Spielformate, wie z.B. Handball-Funino und 3+1 quer auf unterschiedlichen Feldern beinhalten.
- Ergebnisse werden nicht notiert/mitgeschrieben. Die allgemeine Freude am Handball spielen steht klar im Vordergrund.
- Es kann am Seitenrand, vor der Halle oder im Foyer/Nebenhalle ein Vielseitigkeitsangebot in Form von Geschicklichkeits-, Abwurf- oder Balancierübungen angeboten werden. Spielflächen für Vielseitigkeitsangebote ersetzen dabei keine Handballspielflächen.
- Zum Abschluss des Spielfests erfolgt eine gemeinsame Verabschiedung mit Wertschätzung aller Mannschaften – unabhängig vom Spielergebnis. Preise, wie Medaillen, Geschenkkörbe o.ä. können den einzelnen Mannschaften/Vereinen übergeben werden. Es erfolgt keine Herausstellung möglicher Platzierungen oder von Einzelspieler*innen.

2.2 Einzelspieltag

Ein Einzelspieltag ist eine Spielbegegnung mehrerer Mannschaften, die im Regelfall in Turnierform – idealerweise mit drei Mannschaften – umgesetzt und für sich allein gewertet wird. Das bedeutet, dass ein Einzelspieltagssieger beziehungsweise Turniersieger festgestellt werden kann, ohne dass die Wertung des Einzelspieltags in eine spieltagsübergreifende Tabelle einfließt. Einzelspieltage finden in der Regel bei der Umsetzung des Spielformats 5+1 kurz Anwendung.

2.3 Liga

Eine Liga bezeichnet den organisierten, regelmäßigen Wettkampfspielbetrieb zwischen mehreren Mannschaften über einen festgelegten Zeitraum beziehungsweise eine Saison hinweg. Die teilnehmenden Mannschaften treten dabei nach einem festen Spielplan gegeneinander an – zum Beispiel in Hin- und Rückrunde – und sammeln Punkte pro Spiel, aus denen sich am Saisonende eine Tabelle ergibt. Mehrere Einzelspieltage können zu einer Liga zusammengefasst werden, etwa im Spielbetrieb des Spielformats 5+1 kurz. Ein Ligaspielbetrieb im Sinne dieser Richtlinie liegt also vor, sobald Spielergebnisse spieltagsübergreifend gewertet werden (Tabelle).

2.4 Turnier

Ein Turnier ist dadurch gekennzeichnet, dass mind. drei Mannschaften gegeneinander spielen. Bei einem Turnier sind die Reihenfolge der Spiele, die Zuteilung der Felder und die Einteilung der Mannschaften vorab geplant. Dieses Format eignet sich besonders, wenn feste Paarungen, zeitliche Planungssicherheit und Struktur im Vordergrund stehen.

Bei einem Turnier spielt z.B. „jeder-gegen-jeden“ mit Hin- und Rückspiel oder es wird, je nach Anzahl der Mannschaften, eine andere Turnierform gewählt.

2.5 Champions-League Modus (Kaiserturnier)

Im Gegensatz zu einem normalen Turnier gibt es beim Champions-League-Modus eine Anpassung des Spielplans auf Basis der Spielergebnisse. Der Champions-League-Modus ist ein selbstanpassendes Turnierformat mit dem Ziel, möglichst viele ausgeglichene Spiele durch leistungshomogene Paarungen zu schaffen. Der Modus ist im Schulbereich auch als „Kaiserturnier“ bekannt. Eines von drei Spielfeldern wird als „Zielfeld“ bezeichnet. Die Mannschaft, die dort das Spiel gewinnt, bleibt im Zielfeld stehen. Die Mannschaft, die verloren hat, wechselt nach unten. Die Mannschaft, die im mittleren Feld im jeweiligen Durchgang gewonnen hat, rückt ins Zielfeld auf. Es erfolgt stets ein Auf- und Abrutschen von Mannschaften je nach Spielergebnis. Dies hat zur Folge, dass sich die Leistungsstärke der unterschiedlichen Mannschaften angleichen kann.

Der Champions-League-Modus kann in allen Spielformaten in Turnierform eingesetzt werden. Das Spielergebnis des einzelnen Spiels dient dabei der Steuerung des Spielplans (Feldwechsel). Die Vorgabe 'keine Wertung' der Spielformate Handball-Funino bis 4+1 quer bleibt unberührt.

2.6 Strafwurf (Penalty und 7-Meter-Wurf)

Die Richtlinie fasst den Penalty und den 7-Meter-Wurf unter dem Oberbegriff "Strafwurf" zusammen (Ziff. 4 der Richtlinie, G 10). Ein Penalty ersetzt immer dann den klassischen 7-Meter-Wurf, wenn mit einem Ball der Größe 0 oder kleiner gespielt wird, weil viele Kinder noch nicht über ausreichende Wurfkraft für einen Wurf aus dem Stand verfügen. Praktisch bedeutet das: In der männlichen D-Jugend (Ballgröße 1) kommt auch im Spielformat 5+1 kurz der 7-Meter-Wurf zur Anwendung; in der E-Jugend und der weiblichen D-Jugend (Ballgröße 0) gilt der Penalty auch im Spielformat 6+1 regulär. Die verbindlichen Regeln zur Durchführung des Penalty enthält die Richtlinie in Ziff. 4 (G 10).

Ein Strafwurf-Shootout kann bei dem Spielformat 5+1 kurz bei Unentschieden (z.B. nach Hin- und Rückspiel) zum Einsatz kommen und entscheidet in der Regel über den Sieger. Es handelt sich um einen niedrigschwelligen Zugang zu Drucksituationen – die Erfahrung und das Mitmachen aller Kinder stehen im Vordergrund. Die Durchführung regelt die Richtlinie in Ziff. 4 (G 11); führt auch das Shootout zu keinem Sieger, bleibt es bei der Wertung als Unentschieden (Ziff. 5.4 der Richtlinie).

2.7 Vielseitigkeitsangebot

Vielseitigkeitsangebote, wie Bewegungs-, Abwurf- oder Geschicklichkeitsparcours, sind ausdrücklich erwünscht, ersetzen aber keine Handballspielfelder in den unterschiedlichen Spielformaten. Vielmehr sollten diese als zusätzliche freiwillige Spielangebote in Nebenhallen, auf dem Seitenstreifen, im Foyer oder im Sommer auch „outdoor“ angeboten werden.

3 Zielspielzeit/Spielzeit

Wieso ist die Zielspielzeit pro Mannschaft vorgegeben?

Kinder kommen in den Handballverein, um Handball zu spielen. Auch deshalb steht im Kinderhandball unsere Leitlinie im Mittelpunkt: Kein Kind bleibt zuhause – jedes Kind spielt immer.

Die Vorgabe der Zielspielzeiten pro Mannschaft setzen in Kombination mit den vorgegebenen Spielzeiten pro Spiel den organisatorischen Rahmen und sollen das Handballspielen für alle beteiligten Kinder entsprechend absichern. Innerhalb der vorgegebenen Rahmen gilt als Faustregel: Weniger Spiele je Turnier bedeuten eine höhere Spielzeit pro Spiel, viele Spiele eine niedrigere Spielzeit pro Spiel.

4 Spielfeld, Tor und Ball

Warum gibt es unterschiedliche Spielfelder?

Die unterschiedlichen Spielfelder berücksichtigen sowohl den motorischen als auch den sozial-kognitiven Entwicklungsstand der Kinder in der jeweiligen Altersklasse. Die Spielfeldgröße entwickelt sich dabei progressiv. Ab dem Spielformat 6+1 regulär wird auf dem normalen Spielfeld gespielt, wie es auch im Erwachsenenbereich genutzt wird.

4.1 Kleinfeld

Als Kleinfelder werden Spielfelder bezeichnet, die kleiner als ein Querfeld sind und z.B. den Aufbau von vier oder mehr Spielfeldern in einer regulären Dreifachsporthalle (z.B. zwei pro Hallenhälfte) für das Spielformat Handball-Funino ermöglichen. Es kann z.B. die Linierung von Volleyballfeldern genutzt werden (18m Länge x 9m Breite). Die Linierung umfasst dabei zwei markierte Torzonen (gerade Linien, kein Halbkreis) und zwei Seitenlinien. Wenn die Anzahl an kleinen Funino-Toren nicht vorhanden ist, können alternative Lösungen in Form von kleinen Turnkästen oder Stangentore genutzt werden.

4.2 Querfeld

Ein Querfeld, typischerweise 13m Breite und 20m Länge, wird in einer normalen Dreifachturnhalle meistens in einem Hallendrittel abgebildet. Die Linierung umfasst dabei zwei Halbkreise und insbesondere zwei Seitenauslinien. In einer Dreifachturnhalle und bei den aufgeführten Spielfesten sind idealerweise jeweils drei Spielfelder aufzubauen. Wenn die Anzahl an normierten Toren nicht vorhanden ist, können alternative Lösungen in Form von Weichbodenmatten, Stangentore oder Tore mit Kreppband/Tape genutzt werden.

4.3 Kurzfeld

Ein Kurzfeld besteht in der Regel aus zwei Dritteln einer Dreifachturnhalle (ca. 26m Länge und 20m Breite). Ein Tor bleibt dabei im normalen Torraum befestigt stehen. Das andere Tor wird entsprechend eingerückt und Torraumlinie mit Markierungsplättchen und/oder Markierungsscheiben markiert. Die Seitenauslinien bleiben bestehen. Die Spielfeldbreite bleibt ggü. einem normalen Handballspielfeld (Ganzfeld) unverändert. Ein Kurzfeld kann auch in kleinere Sporthallen (z.B. Schulsporthalle) zur Anwendung kommen, wenn mindestens 24m Länge und 20m Breite für das Spielfeld zur Verfügung stehen.

Welche Vorteile bietet das Kurzfeld und warum wird das Spielformat 5+1 kurz nicht im Ganzfeld umgesetzt?

Der zentrale Gedanke hinter dem Kurzfeld ist eine absichtlich gesetzte Einschränkung: Die Tore stehen näher zueinander, der Weg zur Nahwurfzone wird kürzer. Dadurch verschiebt sich die Spiellogik deutlich.

Im Ganzfeld wird ein deutlich größerer Teil der Spielzeit für den Balltransport genutzt – also für Pässe, Prellen und das Überbrücken von Raum –, bevor überhaupt torgefährliche Situationen oder deren Verhinderung entstehen können.

Im Kurzfeld passiert genau das schneller und häufiger. Das führt zu einer höheren Aktionsdichte an Abschlusshandlungen, vor allem Wurf- und Zweikampfaktionen. Gleichzeitig steigen auch die Aktionen der Torhüter*innen. Kinder erleben dadurch mehr Erfolgserlebnisse im Sinne des Spielziels: Tore werfen und Tore verhindern. Aktive Balleroberungen können deutlich schneller in eigene Torwurfaktionen umgemünzt werden und werden dadurch als Zielhandlung attraktiver.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Progression der Spielfeldgröße. Der Sprung vom Querfeld (20 x 13 m = 260 m²) auf das Ganzfeld (40 x 20 m = 800 m²) ist sehr groß. Das Kurzfeld (ca. 26 x 20 m = 520 m²) schafft hier einen sinnvollen Zwischenschritt und sorgt für eine deutlich stimmigere Progression.

Diese Logik der Spielfeldprogression zeigt sich auch in vielen anderen Spielsportarten national und in den Erfahrungen zahlreicher anderer europäischer Handballnationalverbände: Spielfeldgrößen wachsen sinnvoll mit der Entwicklung der Kinder – nicht sprunghaft.

Ein weiterer praktischer Vorteil: Das Kurzfeld kann zusätzliche Halleninfrastruktur für den Spielbetrieb erschließen. Gerade in kleineren Schulsporthallen oder Zweifeldhallen könnten Spielbetriebe umgesetzt werden, die bei dem Bedarf eines Ganzfelds oft nicht möglich wären. Gleichzeitig entstehen auch in größeren Hallen Möglichkeiten für parallele Spielfelder, wodurch mehr Kinder gleichzeitig spielen können.

4.4 Ganzfeld

Ein Ganzfeld ist ein normales Handballspielfeld mit den Maßen 40 Meter Länge und 20 Meter Breite.

4.5 Tor- und Ballgrößen

Warum gibt es unterschiedliche Torgrößen?

Das Körperwachstum der Kinder verläuft sehr unterschiedlich. Kinder, die im Tor stehen, müssen eine reale Chance haben, Bälle abzuwehren. Bei einer regulären Torhöhe von 2 Metern ist dies nicht immer gegeben. Deshalb wird die Torhöhe im Kinderhandball reduziert: Bei Handball-Funino wird auf Minitore gespielt; in den Spielformaten 3+1 quer und 4+1 quer sowie in der E-Jugend auch in den Spielformaten 5+1 kurz und 6+1 regulär beträgt die Torhöhe 1,60 m. In der D-Jugend wird auf Tore mit regulärer Höhe (2 m) gespielt.

Warum gibt es unterschiedliche Ballgrößen?

Aufgrund des unterschiedlichen Längenwachstums der Hände der Kinder ist das Thema Ballgröße ein sehr sensibles und wichtiges Thema. Kinder müssen Handbälle gut greifen können, um am Spiel teilnehmen zu können. Das richtige Greifen ist entscheidend, um Würfe, Pässe bzw. Kooperationen mit Mitspieler*innen ausführen zu können. Die Unterscheidung der Ballgrößen je nach Altersklasse und auch hinsichtlich weicher Methodikbälle und normaler Handbälle berücksichtigt den Entwicklungsstand der Kinder.

5 Spielberechtigung (Pass), Festspielen

Eine Spielberechtigung (Pass) ist für die Teilnahme am Spielbetrieb ab der Altersklasse E erforderlich. Eine Einschränkung des Spielrechts (§ 55 SpO) ist bei Spielfesten und an Einzelspieltagen ausgeschlossen – auch dann, wenn dort Ergebnisse pro Spiel erfasst werden. Es kommt erst im Ligaspielbetrieb in Betracht, also sobald Spielergebnisse spieltagsübergreifend gewertet werden (vgl. Ziff. 4 der Richtlinie). Werden Spieltage von vornherein zu einer Liga zusammengefasst, gilt die „Festspielregel" ab dem ersten Spieltag; eine nachträgliche Zusammenfassung bereits ausgetragener Einzelspieltage ist ausgeschlossen.

6 Spielleitung/Wertung

Welche Rolle übernimmt die Spielleitung im Kinderhandball – was ist hier besonders?

Die Spielleitung im Kinderhandball kann zwar komplex sein, muss jedoch nicht zwingend durch ausgebildete Schiedsrichter*innen erfolgen. Abweichende Anforderungen liegen hier primär im pädagogischen Bereich. Die starre Durchführung der internationalen Hallenhandballregeln sollte ebenfalls nicht im Fokus stehen – auch hier ist Flexibilität das richtige Stichwort. Kinder möchten und müssen die Handballregeln auch im Spielbetrieb erklärt und geschult bekommen.

Dabei gilt insbesondere im Kinderhandball und bei dem Einsatz von Nachwuchsschiedsrichter*innen, dass alle Beteiligte einen angemessenen Umgang mit Fehlern der Unparteiischen finden. Eine gute Betreuung und ein respektvoller Umgang mit den Schiedsrichter*innen, insbesondere im Nachwuchsbereich, ist von den Vereinen und Spielbetriebsverantwortlichen zu gewährleisten.

Im Kinderhandball gibt es verschiedene Abstufungen der Spielleiter*innen:

- Bei den Spielformaten Handball-Funino, 3+1 quer und 4+1 quer kann die Spielleitung auf zwei Arten erfolgen: 1) Es gibt keine/n Spielleiter*in. D.h. die Kinder spielen selbstständig, klären Konflikte auf ihrer eigenen Art und die Trainer*innen beider Mannschaften unterstützen bei Härtefällen. 2) Es gibt eine neutrale Person, die das jeweilige Spiel leitet. Diese Person kann ein Elternteil, ein/e Jugendspieler*in, ein/e Trainer*in oder ein/e Schiedsrichter*in (mit Lizenz oder mit vom Landesverband anerkannter Nachwuchslizenz) sein; eine Lizenz ist nicht Voraussetzung.
- Bei dem Spielformat 5+1 kurz erfolgt die Spielleitung durch eine neutrale Person oder durch eine/n Schiedsrichter*in mit Lizenz oder mit vom Landesverband anerkannter Nachwuchslizenz.
- Ab dem Spielformat 6+1 regulär erfolgt die Spielleitung durch ausgebildete Schiedsrichter*innen bzw. über Personen, mit einer vom Landesverband anerkannten Nachwuchslizenz.

Wie ist im Kinderhandball mit persönlichen Strafen umzugehen?

Persönliche Strafen sind Sanktionen gegen Spieler*innen oder Trainer*innen aufgrund unsportlichen oder regelwidrigen Verhaltens. Hierzu zählen die Gelbe Karte, die Zeitstrafe und die Disqualifikation (Rote Karte). Sie dienen dazu, Fehlverhalten zu unterbinden und ein respektvolles sowie sicheres Miteinander im Kinderhandball zu gewährleisten.

Dabei gelten aus pädagogischen Gründen für Spieler*innen und Trainer*innen unterschiedliche Konsequenzen.

Im Kinderhandball sollen nicht alle Kinder einer Mannschaft für das Fehlverhalten eines einzelnen Kindes benachteiligt werden. Die persönliche Strafe richtet sich ausschließlich an die betreffende Spielerin bzw. den betreffenden Spieler und hat einen erzieherischen Charakter.

Trainer*innen tragen eine besondere Verantwortung für den Fair-Play-Gedanken, das Spielklima und haben eine zentrale Vorbildfunktion. Unsportliches Verhalten soll deshalb unmittelbare Auswirkungen auf das Spiel

haben, ohne die Kinder durch eine zahlenmäßige Unterlegenheit für das Verhalten ihrer Trainerin oder ihres Trainers zu bestrafen.

Die Regel orientiert sich in ihrer Grundidee an den Konsequenzen technischer Fouls in anderen Spielsportarten, bei denen Fehlverhalten von Betreuer*innen unmittelbar sanktioniert wird, ohne dass die Mannschaft über längere Zeit in Unterzahl spielen muss.

Wie werden im Kinderhandball Punkte gezählt bzw. Spiele gewertet?

- Vielfältige Spielerlebnisse stehen im Vordergrund. Kinder möchten sich mit anderen vergleichen und sich untereinander messen. Zahlenmäßige Tor-Ergebnisse sind im Kinderhandball zunächst jedoch zweitrangig und finden erst ab dem Spielformat 6+1 regulär Anwendung.
- Bei den Spielformaten Handball-Funino, 3+1 quer und 4+1 quer erfolgt keine Ergebnisdokumentation.
- Bei dem Spielformat 5+1 kurz erfolgt eine Ergebnisdokumentation über Punkte pro Spiel. Ein gewonnenes Spiel ergibt einen Punkt. Bei Unentschieden (z.B. nach Hin- und Rückspiel) kann ein Strafwurf-Shootout oder die Torschütz*innen-Regel angewandt werden. Wird keine dieser Entscheidungsformen genutzt oder führt sie zu keinem Sieger, endet die Begegnung unentschieden.
- Ab dem Spielformat 6+1 regulär wird die normale Spielwertung nach den allgemeinen Handballregeln angewandt.

Was ist in Bezug auf das Ausspielen von Meisterschaften im Kinderhandball zu beachten?

Bis einschließlich der E-Jugend sollte auf regionale und überregionale Meisterschaften verzichtet werden. Im Kinderhandball steht die individuelle Entwicklung im Mittelpunkt. Der Wettkampfspielbetrieb im Kinderhandball hat das Ziel, allen Kindern möglichst viel Spielzeit, vielfältige Lerngelegenheiten und Erfolgserlebnisse zu ermöglichen.

Leistungsorientierung zeigt sich im Kinderhandball vor allem darin, Kinder gezielt zu fordern, ihre individuellen Möglichkeiten weiterzuentwickeln und sie schrittweise an sportliche Herausforderungen heranzuführen. Für E-Jugend-Teams bietet der optionale Ligaspielbetrieb im Standardformat 5+1 kurz sowie im Format für Fortgeschrittene 6+1 regulär bereits ausreichend Raum für eine angemessene Wettkampforientierung. Die Ziele sind individuelle Entwicklungsschritte und langfristige Freude am Handball – nicht die Ermittlung der besten Mannschaften.

7 Abwehrvorgaben

Warum gibt es unterschiedliche Abwehrformationen?

Im Kinderhandball wird eine offensive-ballgewinnorientierte Abwehrspielweise vermittelt. Die Leitlinie hier ist: Abwehr spielen, statt Angriffsspiel zu unterbrechen.

Dabei orientieren sich die im Kinderhandball anzuwendenden Abwehrspielweisen am Könnensstand der Kinder. Der Aufbau erfolgt progressiv von offensiv-mannorientierter zu zunehmend offensiv-raumorientierter Spielweise, sodass im Jugendhandball dann zunehmend eine defensive Abwehrformation über die Trainer*innen geschult werden kann.

Abwehr strukturiert Angriff: Von der Manndeckung in großen Räumen hin zur Raumdeckung in kleineren Räumen – diese methodische Progression im Abwehrspiel schafft auch im Angriff vielfältige Lerngelegenheiten und Erfolgserlebnisse für alle Kinder. Sie fördert insbesondere zahlreiche direkte 1-gegen-1-Erfahrungen mit und ohne Ball. Mit der zunehmenden Raumorientierung entwickeln sich typische Angriffspositionen stufenweise – ohne das freie, kreative Spiel der Kinder durch zu frühe Positionsvorgaben in abstrakten Räumen einzuengen.

7.1 Manndeckung

Die Manndeckung ist die grundlegende Abwehrform im Kinderhandball und bildet das Fundament für das spätere Abwehrspiel.

Dabei gilt:

- Jede/r Spieler*in ist bei gegnerischem Ballbesitz einem/r festen Gegenspieler*in zugeordnet.
- Die Manndeckung ist eine ballgewinnorientierte „Lernabwehr" – Ziel ist es, den Ball zu erobern, nicht das Angriffsspiel durch Fouls zu unterbrechen.
- Die Manndeckung erfolgt über das gesamte Spielfeld, also auch in der gegnerischen Hälfte.
- Je weiter Ball und Gegenspieler*in vom eigenen Tor entfernt sind, desto größer darf auch der Abstand in der Zuordnung sein – ohne die Zuordnung aufzugeben.
- Das Aushelfen ist als erste kooperative Spielleistung ausdrücklich erwünscht!
- Wenn Mitspieler*innen im Zweikampf unter Druck geraten oder diesen verlieren, dürfen andere Spieler*innen unterstützend eingreifen (Kooperation und Aushelfen). Dies widerspricht nicht der Idee der Manndeckung, sondern fördert das kooperative und kollektive Abwehrverhalten.

Das Gebot des Zurücksinkens bei wiederholt misslingendem Spielaufbau der angreifenden Mannschaft (Ziff. 4 der Richtlinie) dient dem Ziel, allen Kindern aktive Spielbeteiligung, Spielkontrolle und positive Spielerfahrungen zu ermöglichen – nicht der vollständigen Unterbindung des gegnerischen Aufbauspiels. Es gilt in den Spielformaten, in denen ausschließlich Manndeckungsformen zugelassen sind.

7.2 Sinkende Manndeckung

Die sinkende Manndeckung ist eine weiterentwickelte Form der ballorientierten „Lernabwehr" im Kinderhandball. Sie folgt auf die offensive Manndeckung über das gesamte Spielfeld und wird typischerweise ab dem Spielformat 5+1 kurz oder im Übergang zum Spielformat 6+1 regulär eingeführt – abhängig vom Könnensstand der Kinder.

Sie bildet den didaktischen Übergang von der reinen Mannzuordnung hin zu einem ersten raum- und hilfeorientierten Abwehrverhalten, das später in der 1:5- oder 3:3-Abwehr raumorientiert weiterentwickelt wird.

Merkmale der sinkenden Manndeckung:

- Zuordnung erst nach Rückzug in die eigene Hälfte:

Eine feste 1:1-Zuordnung von Abwehrspieler*in zu Angreifer*in erfolgt erst nach dem Rückzug in die eigene Spielfeldhälfte. Eine formale Mittellinie (z. B. für Anwurf) gibt es im Kinderhandball erst ab dem Spielformat 6+1 regulär.

- Rücksinken hinter Ballhöhe:

Alle Abwehrspieler*innen, deren Gegenspieler*innen nicht in Ballbesitz sind, sinken hinter die Ballhöhe zurück. Dadurch entsteht ein kompakteres Abwehrbild, das aktive Hilfeleistungen und die Sicherung bei Durchbrüchen ermöglicht.

Wichtig: Kein/e Abwehrspieler*in verteidigt vor dem Ball!

- Kooperative Abwehrleistungen werden gefördert:

Kinder lernen erste Formen kooperativen Abwehrverhaltens – z. B. das Helfen bei Zweikampfverlusten, das Raumsichern hinter dem Ball, sowie das Umschalten in die Abwehr nach Ballverlust.

Ziel: Die sinkende Manndeckung vermittelt ein erstes Raumverständnis, fördert das kooperative Abwehrverhalten sowie den Gedanken des Rückzugs und bildet so die Brücke zur späteren Raumdeckung – bei gleichzeitiger Beibehaltung der Idee: Die Abwehr ist mann- und ballgewinnorientiert.

7.3 1:5 Abwehr/3:3 Abwehr

Die 1:5-Abwehr ist die erste raumorientierte Abwehrformation im Kinder- und Jugendhandball und wird typischerweise ab der D-Jugend bzw. ab dem Spielformat 6+1 regulär eingeführt – je nach technisch-taktischem Entwicklungsstand der Spieler*innen. Sie stellt die nächste Progression in der Entwicklung des kollektiven Abwehrspiels dar und baut auf die sinkende Manndeckung auf. Mit der 1:5-Abwehr beginnt das Verteidigen von Räumen statt festen Gegenspieler*innen.

Merkmale der 1:5-Abwehr:

Verantwortung für Räume statt Personen:

- Jede/r Abwehrspieler*in ist nicht mehr ausschließlich für eine/n Gegenspieler*in zuständig, sondern verteidigt einen definierten Raum/Sektor.

Verteidigen im Raum, Übergabe bei Wechseln:

- Angreifer*innen, die sich in einem bestimmten Raum befinden, werden dort aktiv verteidigt. Wechselt ein/e Angreifer*in den Raum, wird er/sie – wenn möglich – übergeben an eine/n benachbarte/n Verteidiger*in. Gleichzeitig wird ein/e neue/r Angreifer*in als Gegenspieler*in übernommen. Durch das raumorientierte Verteidigen wird das Zusammenspiel und die Abstimmung unter den Abwehrspieler*innen stärker gefordert und gefördert. Es kommt zu ersten Wechselabsprachen.

Offensive Verteidigung bleibt zentrales Prinzip:

- Auch in der Raumdeckung wird auf Ballgewinn gespielt. Besonders auf den Außen- und Halbpositionen sowie in der Vorne-Mitte-Position erfolgt das Verteidigen aktiv und offensiv.

Abgrenzung zur 3:3-Abwehr:

- Der Unterschied zwischen einer 3:3-Abwehr und einer 1:5-Abwehr ergibt sich insbesondere dann, wenn Außenangreifer*innen in der Lage sind, auch aus der Eckenposition gefährlich zu werfen. Die Außenverteidiger*innen müssen dann räumlich weiter zurücksinken, wodurch eine defensivere Raumverantwortung entsteht.