



Handball im Herzen des Ruhrgebiets

DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN JUGEND SAISON 2026/27

Anlage 2 Einschränkungen der Spielweise

Version 1.0
Stand: 28. August 2026

Änderungsverzeichnis

Version	Änderungsdatum	Änderungen
1.0	28. August 2026	Erste Fassung

Inhalt

Allgemeines	2
Spielfeldaufbau E- und F-Jugend (Minis)	2
D-Jugend	3
E-Jugend	4
Hinweise zur Durchführung des Penalty.....	5
F-Jugend (Minis).....	6

Allgemeines

Mögliche Einschränkungen der Spielweise für die hier nicht aufgeführten Altersklassen sind den Durchführungsbestimmungen der Kooperation D/BK/W-N/E zu entnehmen.

Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen also ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team-Time-outs. Pro Halbzeit sind nur zwei Team-Time-outs möglich. Zwischen zwei Team-Time-outs einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal im Ballbesitz sein. Drei grüne Karten mit den Nummern 1, 2 und 3 stehen jeder Mannschaft zur Verfügung. Sie stellen diese selbst. Für die erste Halbzeit muss jede Mannschaft ihre grünen Karten mit den Nummern 1 und 2, für die zweite Halbzeit die Karten Nr. 2 und 3 vorhalten, sofern die Mannschaft in der ersten Halbzeit nicht bereits mehr als ein Team-Time-out erhalten hat. Für den Fall, dass die Mannschaft in der ersten Halbzeit zwei Team-Time-outs erhalten hat, erhält sie für die zweite Halbzeit Karte Nr. 3. In den letzten fünf Spielminuten der regulären Spielzeit erhält jede Mannschaft lediglich ein Team-Time-out.

Die progressive Bestrafung der Jugendlichen wird konsequent durchgeführt. Aus pädagogischen Gründen sind im Kinderhandball (D- und E-Jugend) Zeitstrafen jedoch ausschließlich gegen den betreffenden Einzelspieler und nicht als „Kollektivstrafe“ gegen die Mannschaft auszusprechen. Dies bedeutet, dass der fehlbare Spieler für 2 Minuten nicht am Spiel teilnehmen, die Mannschaft sich jedoch vervollständigen darf.

Spielfeldaufbau E- und F-Jugend (Minis)

Der HKE setzt die Spiele nach Möglichkeit in solchen Hallen an, in denen eine stabile Verkleinerung des Tores gegeben ist bzw. in denen kleinere Tore vorhanden sind (diese sind dann ausschließlich zu benutzen).

Ist es erforderlich, dass Tore durch Flatterband verkleinert werden müssen, so zählt ein Torerfolg nur, wenn der Ball ohne Berührung des Flatterbandes ins Tor gelangt.

D-Jugend



Verbindliche Spielweisen: Von der Manndeckung zur ersten offensiven Raumdeckung

In der D-Jugend sollte zunächst die Manndeckung – auf dem ganzen Feld oder ab Mittellinie – weitergespielt werden. Die Erfahrung zeigt aber, dass der direkte Wechsel von der Manndeckung zur ersten offensiven Raumdeckung (1:5-Abwehr) oft zu schwierig ist.

Sie sinkende Manndeckung (Grundprinzipien: kein Abwehrspieler verteidigt vor dem Ball; im Spiel 1 gegen 1 ohne Ball auf Ballhöhe absinken) stellt dabei eine sehr gute methodische Zwischenstufe dar (siehe Info 6), da z. B. bereits wich-

Verbindliche Vorgaben

- 6 + 1 (keine Nebenformen)
- Manndeckung
- Sinkende Manndeckung außerhalb der Freiwurflinie
- 1:5-Abwehrformation (erste offensive Raumdeckung)
- keine Einzelmanndeckung (auch in Unterzahl)
- Torwart/7. Feldspieler darf nicht über die Mittellinie

tige Elemente wie das Sichern und Helfen in den Vordergrund rücken.

In der folgenden 1:5-Raumdeckung muss dann grundsätzlich offensiver verteidigt werden. Eine Grundaufstellung aller Verteidiger innerhalb der Nahwurfzone ist untersagt. Angreifer, die in die Nahwurfzone laufen, dürfen begleitet werden (siehe Info 8). Ballführende Angreifer im Rückraum werden vor der Freiwurflinie im Tiefenraum unter Druck gesetzt. Info 7 gibt noch einmal einen zusammenfassenden Überblick über den Weg von der Mann- zur ersten offensiven Raumdeckung.

Gemäß Durchführungsbestimmungen des HKE zur RTK gilt:

- Die Spielzeit beträgt 2 x 20 Minuten.
- Grundsätzlich muss sich dauerhaft ein als Torwart gekennzeichnete Spieler in der eigenen Spielhälfte (Abwehrhälfte) aufhalten.
- Das Schaffen einer „künstlichen“ Über-/Unterzahl ist untersagt.
- Die Manndeckung muss spätestens ab der Mittellinie aufgenommen werden. Eine Einzelmanndeckung ist jedoch nicht zulässig.
- Die Raumdeckung ist offensiv vor der 9-Meter-Linie zu spielen.
- Die Abstandsregel (3 Meter) beim Ab- und Anwurf sowie Frei- und Einwurf ist zu beachten!

E-Jugend

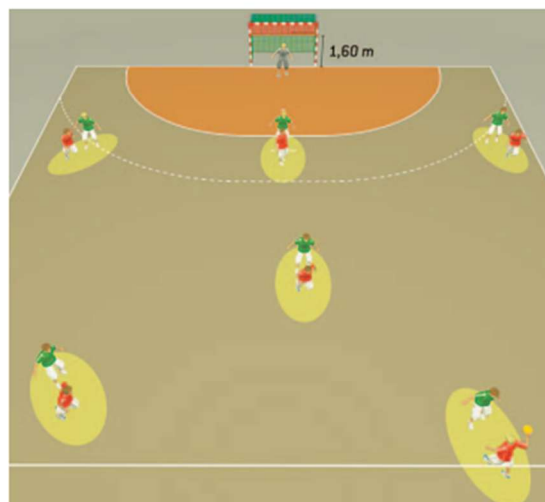


Verbindliche Vorgaben

- 6 + 1; Manndeckung im ganzen Feld bzw. im Halbfeld
- zusätzliche Nebenformen:
 - 4 + 1 auf dem Querfeld (für Spielanfänger)
 - 2 mal 3 gegen 3 (s. S. 7)
- Penalty statt 7-Meter-Strafwurf
- Torwart/7. Feldspieler darf nicht über die Mittellinie
- 1,60 m Torhöhe; Ballgröße 0

Erläuterungen

- Aufstellung mindestens in der eigenen Spielfeldhälfte außerhalb der Nahwurfzone
- Klare Zuordnung: ein Verteidiger gegen einen Angreifer (siehe Abbildung rechts)
- Angreifer, die in die Nahwurfzone laufen, werden begleitet.
- Bei Nicht-Einhaltung verfahren die Schiedsrichter gemäß den in den Durchführungsbestimmungen der Landesverbände festgelegten Sanktionsregularien.
- Begleitende Vielseitigkeitsarrangements, deren Ergebnisse in die Gesamtwertung einfließen können, werden empfohlen (Regelung in den Landesverbänden).



4

INFO

Verbindliche Spielweise in der Abwehr: Manndeckung



Beobachtungskriterien:

Grundsätzlich können in der E-Jugend verschiedene Variationen der Manndeckung gespielt werden:

- Manndeckung auf dem gesamten Spielfeld
- Manndeckung ab der Mittellinie
- Angreifer, die in die Nahwurfzone laufen, werden begleitet.
- Klare Zuordnung: Ein Verteidiger gegen einen Angreifer (= Spielerpaare: ein Angreifer – ein Verteidiger)
- Wichtig: Defensive Spielweisen in einer Raumdeckung (6:0-, 5:1-, 4:2-Abwehr) und Einzel-Manndeckungssysteme (z. B. 5:0+1-, 4:0+2-Abwehr) sind untersagt!

Gemäß Durchführungsbestimmungen des HKE zur RTK gilt:

- Die Spielzeit beträgt 2 x 20 Minuten.
- In der ersten Halbzeit wird das Spielsystem „2x3 gegen 3“ gespielt. Nach ca. 10 Minuten wird das Spiel kurz unterbrochen, damit die Trainer positiv auf die Kinder und das neue Spielsystem einwirken können. Spielerwechsel werden in der normalen Wechselzone durchgeführt. Die genaue Spielweise ist der Anlage 1 „Zusatzinformation Spiel 2x3 gegen 3“ zu entnehmen.
In der zweiten Halbzeit wird mit offener Manndeckung auf dem ganzen Spielfeld gespielt.
- Spielerwechsel können beim „2x3 gegen 3“ immer durchgeführt werden, im „6:6“ erfolgen Spielerwechsel nur bei eigenem Ballbesitz über die Wechselzone.
- Grundsätzlich muss sich dauerhaft ein als Torwart gekennzeichnete Spieler in der eigenen Spielhälfte (Abwehrhälfte) aufhalten, es sei denn, er führt den Penalty aus.
- Der Torwart darf den Abwurf nicht über die Mittellinie hinaus ausführen.
- Das Schaffen einer „künstlichen“ Über-/Unterzahl ist untersagt.
- Die Manndeckung muss spätestens ab der Mittellinie aufgenommen werden.
- Die Abstandsregel (3 Meter) beim Ab- und Anwurf ist zu beachten!
- Das Prellen ist nicht eingeschränkt.
- Statt eines 7-Meter-Wurfes gibt es einen Penalty. Beim Penalty ist ein Time-Out durch den Schiedsrichter zwingend erforderlich.

Hinweise zur Durchführung des Penalty

- In einem zentralen Spielstreifen (= gedachte Linie zwischen den Torpfosten = Lauflinie) startet ein Spieler mit Ball aus einer beliebigen Entfernung, jedoch maximal von der Mittellinie oder minimal mit 2 Schritten vor der Torraumlinie Richtung Tor. Dabei muss er die Schrittregel beachten und ggf. prellen/tippen. Zwischen der Torraum- und Freiwurflinie wirft er mit einem Schlagwurf bzw. Stemmwurf auf das Tor.
- Alle übrigen Mit- und Gegenspieler müssen sich außerhalb des zentralen Spielstreifens in 3 m Abstand von der Lauflinie aufhalten.
- Es gibt KEINE Nachwurfmöglichkeit.
- Spielfortsetzung:
- Torerfolg: Anwurf am Mittelkreis (Regel 10:3) mit Anpfiff
- kein Torerfolg: Abwurf vom Tor

F-Jugend (Minis)

Handballspiel 4+1 auf dem Querfeld



F-Jugend



Verbindliche Vorgaben

- 4 + 1 auf dem Querfeld + Spielfest/Spiellandschaft
- Aufsetzerhandball ist zulässig
- vielseitiger Bewegungsparcours
- freies Spielen
- Tore: Minihandballtore (sichere Aufstellung) oder Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf 1,60 m Höhe

Erläuterungen zu einer kindgerechten Durchführung

- Im Mittelpunkt steht das (Spiel-)Erlebnis der Kinder. Darin sollen sie von allen Seiten (Trainer, Schiedsrichter, Organisatoren, Eltern, Zuschauer) positiv unterstützt werden!
- **Wichtig:** Keine Einzelspiele, sondern nur Turniere mit mehreren Mannschaften durchführen. Das betont den Event-Charakter (Spielfest!) und stellt sicher, dass die Kinder ausreichend Gelegenheit haben, die Spiellandschaft/den Bewegungsparcours zu nutzen.
- Keine taktischen Vorgaben, sondern freies Spiel: Das Erämpfen des Balls steht im Mittelpunkt.

Hinweise für die Spielleitung/Empfehlungen zur Spielordnung

- Pädagogisch pfeifen: Der Schiedsrichter sollte erklären, erziehen, ggf. ermahnen, aber nicht bestrafen oder sanktionieren!
- Keine Festlegung der Spielerzahl pro Mannschaft: Jedes Kind soll spielen können. Aber: Bei größerer Spielerzahl mehrere Mannschaften bilden (ggf. direkt am Spieltag!), damit alle Kinder ausreichend spielen können.
- Mädchen und Jungen spielen zusammen.
- Keine Spielerpass-Pflicht: Aus versicherungsrechtlichen Gründen ist jedoch eine Mitgliedschaft im Verein notwendig.
- Es werden keine Tabellen erstellt und keine Meisterschaften ausgespielt. Alle Kinder sind Sieger.

- Teilnahmeberechtigt sind Jungen der Jahrgänge 2018 und jünger sowie Mädchen der Jahrgänge 2017 und jünger.
- Bei der Mannschafts-Meldung ist anzugeben, ob es sich um eine Anfänger- oder eine Fortgeschrittenen-Mannschaft handelt.
- Der Torwart darf den Abwurf nicht über die Mittellinie hinaus ausführen.
- Nach Torerfolg: Anwurf am Mittelpunkt (Regel 10:3) mit Anpfiff.
- Der Spieler, der das Tor geworfen hat, verlässt das Feld. Die Mannschaft wird von der Bank (Wechselzone) aufgefüllt.
- Das Prellen wird auf einmaliges Prellen begrenzt und ist sowohl unter Bedrängnis als auch zur Verringerung der Tordistanz erlaubt.
- Der Abstand bei Frei- und Einwurf beträgt mindestens 1,5 m.