

www.Deckungsvorgaben.pfhv.de



gültig ab
2020/21

Stand: 05.11.2019

Mini bis C-Jugend
Wettkampfstruktur in der für den
Pfälzer Handball-Verband gültigen Fassung

www.pfhv.de

„Offensives Abwehren fördert ein ungezwungenes, freies, kreatives Spielen.“

Der Pfälzer Handball-Verband präzisiert mit diesem kleinen Regelwerk für die Minis bis zur C-Jugend die Vorgaben des DHB für seinen Gültigkeitsbereich. Die Vorgaben des DHB sind bewusst flexibel und sehr offen gehalten. Sie bedürfen einer genaueren Erläuterung, um Missverständnisse zu minimieren. Dies möchte das Heftchen leisten, auch für den Nichtfachmann.

Dabei kann nicht jede denkbare Situation formuliert werden. In Zweifelsfällen sollte dem Motto Rechnung getragen werden. Die formulierten Vorgaben sind verbindlich. Ältere Bestimmungen (auch das Heft „Das Spielfest“ im Bereich Minis und F-Jugend) verlieren mit dem Beginn der Qualifikationsspiele 2020/2021 ihre Gültigkeit.

Ergänzende Informationen finden sich auch in den regulären Durchführungsbestimmungen des PfHV.

Seite 4	Besprechung vor dem Spiel/Checkliste
Seite 5	Bewertungsbogen
Seite 6	Sanktionen im Spiel
Seite 8	Definition Manndeckung
Seite 10	Verbote * bei Manndeckung: Sicherungsspieler * bei Raumdeckung: Einzelmanndeckung
Seite 12	Minis & F-Jugend * Vorgaben * Kleinspiele (Beispiele) * 4 + 1 – Handball
Seite 16	E-Jugend * allgemeingültige Vorgaben * Spielform „2 mal 3 gegen 3“ (1.Halbzeit) * Spielerwechsel
Seite 20	D-Jugend
Seite 22	C-Jugend

Besprechung vor dem Spiel

Um sicher zu gehen, dass die Deckungsvorgaben allen Beteiligten bekannt sind und um andere Dinge (z.B. Platzwahl, Trikotfarben, etc.) zu besprechen, wird vor jedem Spiel im Bereich der E-, D- und C-Jugend eine Besprechung zwischen den Trainern und dem/den Schiedsrichter(n) **verbindlich** durchgeführt.

Checkliste für die Vorbesprechung



In dieser Besprechung muss die offizielle „Checkliste für die Vorbesprechung“ mit der **Übersicht der Deckungsvorgaben** verwendet / durchgesprochen werden.

Der Heimverein ist für die Vorlage der Checkliste verantwortlich. Es sollte auch gleich das **Anspiel ausgelost** werden. Erfahrene Trainer werden gebeten, die (eventuell jungen oder unerfahrenen) Schiedsrichter dabei zu unterstützen.

Die „Checkliste für die Vorbesprechung“ kann unter www.Deckungsvorgaben.pfhv.de selbst heruntergeladen und ausgedruckt werden.

Bewertungsbogen

Vereine haben optional (bei Bedarf) die Möglichkeit, nach dem Spiel einen Bewertungsbogen zur Umsetzung dieser Vorgaben durch den Gegner bzw. Schiedsrichter des letzten Spiels beim Verband einzureichen.

Der Bewertungsbogen kann auf der PfHV-Homepage heruntergeladen und ausgedruckt werden. Nach dem Ausfüllen wird der Bewertungsbogen an die im Bogen angegebene Adresse gesendet.



Der Verband wird nach Erhalt des Bogens Gespräche mit den Vereinen führen, die laut eingereichter Bewertungsbögen gegen die Deckungsvorgaben verstoßen haben und den Absender über das Ergebnis informieren.

Sanktionen bei Nichteinhaltung der nachfolgenden Vorgaben (während dem Spiel)

Deckt eine Mannschaft zu defensiv, gilt folgende Sanktionsfolge:

1. Schiri erkennt, dass die Abwehr zu defensiv deckt.

1. Schiri zeigt die gelbe Karte.

(vergleichbar mit dem Zeichen für „Zeitspiel“)

3. Schiri wartet 5-10 Sekunden.

Gelangt die Abwehr während des Warnzeichens in Ballbesitz, erhält der Angriff einen Freiwurf

** defensiv deckende Abwehr kann nie in Ballbesitz gelangen (siehe Seite 7).*

4. Nach den 5-10 Sekunden:

a. Mannschaft wird wieder offensiv:

- **Spiel läuft weiter**
- **Warnzeichen wird aufgehoben**

oder

b. Mannschaft bleibt zu defensiv:

- **7-Meter- / Penalty-Strafwurf gegen die Abwehr**
Es wird schon beim ersten Vergehen auf Strafwurf entschieden.

Ballgewinn während Warnzeichen für defensives Spiel:

Solange der Schiedsrichter die **gelbe Karte** als Warnzeichen anzeigt, kann der **Angriff den Ball nieverlieren!**

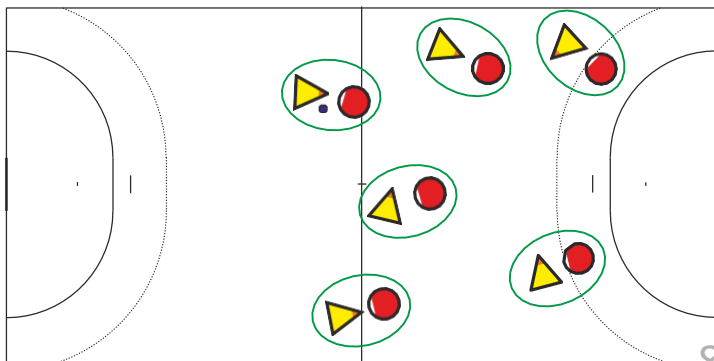
Selbst wenn der Angriff ohne Foul der Abwehr **aufs Tor wirft** (und nicht trifft) oder **technische Fehler** macht (Schritte, Prell- und Tippfehler, Stürmerfoul, ...) oder **anderweitig bestraft wird** (Gelb gegen MV, Wechselfehler, ...), bekommt der Angriff den Ball immer wieder zurück:

Bei Fehlern oder Ballverlusten des Angriffes und zeitgleich angezeigter gelber Karte für defensives Spiel gibt es **Freiwurf** für den Angriff **an der letzten Stelle des Balles** vor dem Fehler / Ballverlust.

Die **einzige Möglichkeit für die Abwehr**, den Ball wieder zu bekommen, ist **ein Tor des Angriffs** oder die **Wiederherstellung der offensiven Abwehr**.

Beobachtungskriterien für das Spielen in der Manndeckung

- Grundsätzlich können beim 6+1-Handball verschiedene Variationen der Manndeckung gespielt werden:
 - Manndeckung auf dem ganzen Spielfeld (E-, D-, C-Jugend)
 - Manndeckung ab Mittellinie (E-, D-, C-Jugend)
 - Manndeckung außerhalb der 9-Meter-Linie (nur C-Jugend)
- Einläufer dürfen in der Nahwurfzone begleitet werden.
- Klare Zuordnung: Ein Verteidiger gegen einen Angreifer (= Spielerpaare: ein Angreifer - ein Verteidiger)
- Die Deckung erfolgt im kurzen Abstand zum jeweiligen Gegenspieler (maximal 3 Meter).



GANZ ODER GARNICHT PRINZIP

Wenn Manndeckung gespielt wird,
müssen alle Gegenspieler in
kurzem Abstand (maximal 3 Meter) und 1:1-
Zuordnung manngedeckt werden:

Im Umkehrschluss:

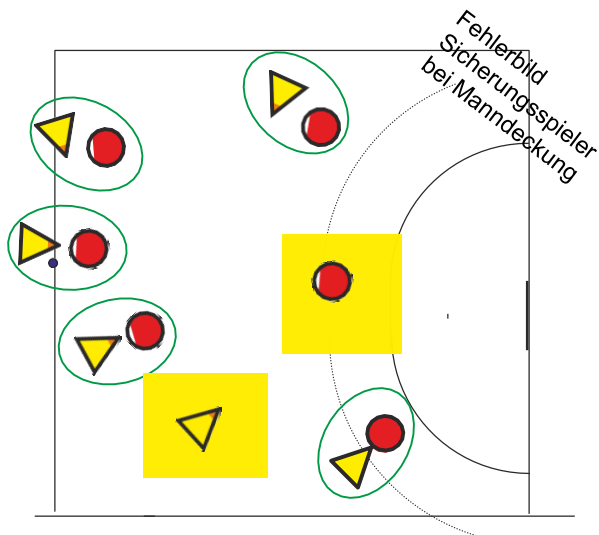
Wird Manndeckung gespielt, dann:

E-Jugend: *spätestens ab Mittellinie (Manndeckung =Pflicht)*

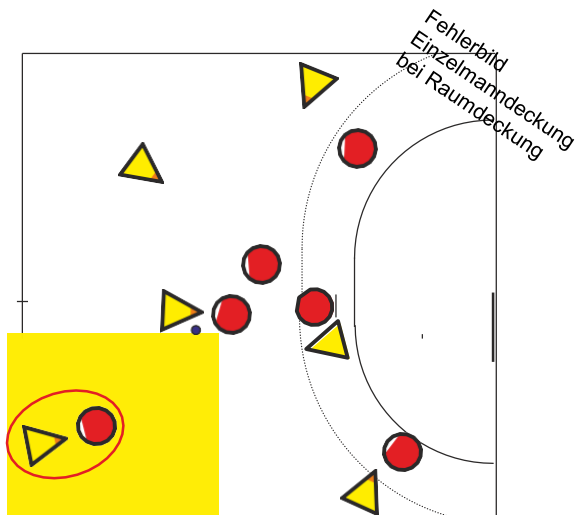
D-Jugend: *spätestens ab Mittellinie*

C-Jugend: *spätestens vor der 9-Meter-Linie*

**Sicherungsspieler in der
Manndeckung nicht erlaubt**
(siehe „Ganz-oder-gar-nicht-Prinzip“ Seite 9)



Einzelmandeckungen sind in der Raumdeckung
Nicht erlaubt. Auch nicht, wenn 2,3,4 oder 5 Spieler
manngedeckt werden
(siehe „ganz-oder-gar-nicht-Prinzip“ Seite 9)



Vorgabe:

- Offene Manndeckung (siehe S. 8+9)
 - ☐ über das komplette Spielfeld
 - ☐ wichtig ist die klare 1 zu 1 Zuordnung der Spieler/innen

verbindlicher Ablauf eines Spielefestes:

1. gemeinsame Begrüßung und Absprachen
2. Kleinspiele 3 gegen 3 (siehe S. 14)
3. Spiel 4+1 (siehe S. 15)
4. gemeinsamer Abschluss

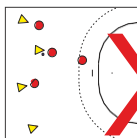
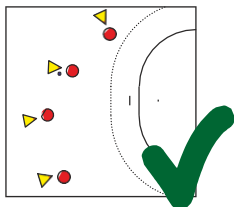
Verboten:

- alle Raumdeckungen, auch die Variante „sinkende Manndeckung“
- Manndeckung mit freistehendem Sicherungsspieler (siehe S. 10)
- Einzelmanndeckung (siehe S. 11)

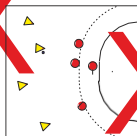
Zu beachten:

- keine Spielausweispflicht bei Spielefesten
- Ergebnisanzeige-Verbot bei Minis und F-Jugend
- Erstellen und Einsenden von Teilnehmerlisten an die spielleitende Stelle (Die Teilnehmerlisten können auf der PfHV-Homepage heruntergeladen, zu Hause ausgefüllt und zum Spielefest mitgebracht werden.

Der Heimverein ist für die Einsendung aller Listen verantwortlich.)



Fehlerbeispiele



**Mann-
deckung
siehe
S. 8+9**

Spielefeste/Mini u. F-Jugend

Bei Zeitstrafe:

- Zeitstrafe ist nur eine **persönliche Strafe**
- Hinausgestellter Spieler wird **durch Mitspieler ergänzt**
- Mannschaften spielen somit immer **in Gleichzahl**

Bei Unterzahl der verteidigenden Mannschaft

(Unterzahl = 1 Spieler weniger auf dem Feld als der Gegner, z.B. 3 gegen 4):

- **Entfällt** die Vorgabe der offenen Manndeckung
- Offene Deckung ist direkt **nach Ergänzung wieder herzustellen**
- Vermindert der in Überzahl spielende Gegner seine Spielerzahl ebenfalls (freiwillig oder unfreiwillig), muss wieder offensiv gedeckt werden.
- Die Unterzahl vor Spielbeginn ist in den Dfb. des PfHV geregelt.

Spielefeldaufbau:

- Das **Tor** wird auf **1,60 Meter** verkleinert/abgehängt.
 - * **Ballkontakt mit Querlatte**
 - * Kontakt mit weicher Abhängung = Abwurf (auch wenn Ball ins Torgeht)
 - * Kontakt mit Tor über 1,6m
(Querlatte 2m oder der Raum zwischen den beiden Latten) = Abwurf
 - * Kontakt mit fester Querlatte auf 1,6m = Spiel läuft weiter
- **Verkleinertes Handballfeld** - Größe je nach Spielform (siehe S. 14+15)

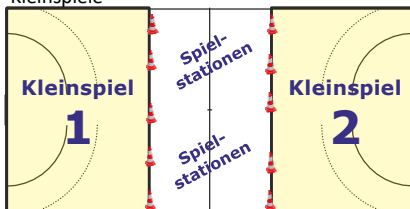


Kleinspiele:

- z.B. Turmball, Kastenball, Reifenball, Mattenball, Aufsetzerhandball etc.
- möglichst 2 Felder - Größe 20 x 13-14 Meter
- zwischen den Feldern können Spielstationen aufgebaut werden
- Mannschaften werden nach Spielstärke eingeteilt
- Spielzeit: mindestens 8 Minuten pro Kleinspiel
(gesamt 3 Kleinspiele: A gegen B, B gegen C, A gegen C)



Kleinspiele



Spielfeldmaße

Länge: 20 m

Breite: 13-14 m

= quer über die Halle

4+1-Handball:

- auf dem Basketballfeld - Größe ca. 28 x 15 Meter
- Torkreis von 5-Meter-Radius abkleben
- Spielzeit: mindestens 10 Minuten pro Spiel
- Pause zwischen den Spielen: 5 Minuten
- Spielplan (zur Reduzierung von langen Pausen als „Doppelrunde“):

Spiel 1: A gegen B Spiel 2: B gegen C

Spiel 3: A gegen C Spiel 4: A gegen B

Spiel 5: B gegen C Spiel 6: A gegen C

4+1-Spiele

Spielfeldmaße

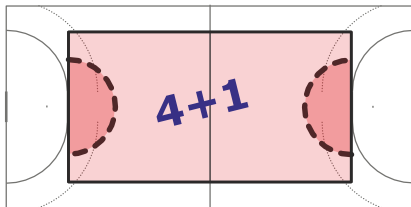
Länge: ca. 28 m

Breite: ca. 15 m

= Basketballfeld

Torkreisradius: 5 m

Torhöhe: 1,6 m



Vorgabe:

- **offene Manndeckung** (siehe S. 8+9)
 - ☐ über das komplette Spielfeld oder spätestens ab der Mittellinie
 - ☐ wichtig ist die **klare 1:1-Zuordnung** (jeder Angreifer hat einen Gegner)
 - ☐ Gelangt die Abwehr während des Warnzeichens in Ballbesitz, erhält der Angriff einen Freiwurf >> **defensiv deckende Abwehr** kann **NIE** in Ballbesitz gelangen.
- ☐ **Einläufer** dürfen in der Nahwurfzone begleitet werden.
- **Besprechung** (Schiri/Trainer) vor dem Spiel
offizielle Checkliste für die Besprechung **muss** verwendet werden.

verbindlicher Ablauf eines Spiels:

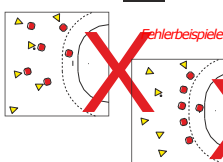
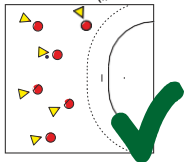
- 1. Halbzeit: 2 mal 3 gegen 3
- 2. Halbzeit: 6+1-Handball

Verboten:

- **alle Raumdeckungen** (6:0, 5:1, 4:2, 3:3, 2:4, 1:5, sinkende Manndeckung, ...)
- Manndeckung mit freistehendem **Sicherungsspieler** (siehe S. 10)
- **Einzelmanndeckung** (siehe S. 11)
- Der **Torwart** darf nicht über die **Mittellinie**.

Penalty (statt 7-Meter-Wurf)

Der Spieler startet mit Pfiff vor der 9-Meter-Linie; Prellen ist möglich. Abschluss im Schlagwurf (Sprungwurf ist verboten) zwischen 9m und 6m. Dabei dürfen keine technischen Fehler gemacht werden (Schritte, Prell- und Tippfehler, Fuß, Kreis, etc.). Die Abwehr muss den zentralen Raum zwischen beiden Pfosten freihalten („Korridor“) und darf erst nach dem Wurf wieder eingreifen.



Beispielbilder gelten für 6+1-Handball

Bei Zeitstrafe:

- Zeitstrafe ist nur eine **persönliche Strafe**
- Hinausgestellter Spieler wird **durch Mitspieler ergänzt**
- Mannschaften spielen somit **immer in Gleichzahl**

Bei Unterzahl der verteidigenden Mannschaft während des Spiels

(Unterzahl = 1 Spieler weniger auf dem Feld als der Gegner, z.B. 5 gegen 6):

- **Entfällt** die Vorgabe der offenen Manndeckung
- Offene Deckung ist direkt **nach Ergänzung wiederherzustellen**
- Vermindert der in Überzahl spielende Gegner seine Spielerzahl ebenfalls (freiwillig oder unfreiwillig), muss wieder offensiv gedeckt werden.
- Die Unterzahl vor Spielbeginn ist in den Dfb. des PfHV geregelt.

Spielfeldaufbau:

- Das **Tor** wird verpflichtend auf **1,60 Meter** verkleinert/abgehängt.
 - ☐ **Ballkontakt mit Querlatte**
 - ☐ Kontakt mit weicher Abhängung = Abwurf (auch wenn Ball ins Torgeht)
 - ☐ Kontakt mit Tor über 1,60 Meter
(Querlatte 2m oder der Raum zwischen den beiden Latten) = Abwurf
 - ☐ Kontakt mit fester Querlatte auf 1,6m = Spiel läuft weiter
- „Normales“ **Handballfeld 40x20 Meter** (Torkreis 6 Meter).

Torhöhe



Ballgröße



Spielzeit



Team-Time-Out



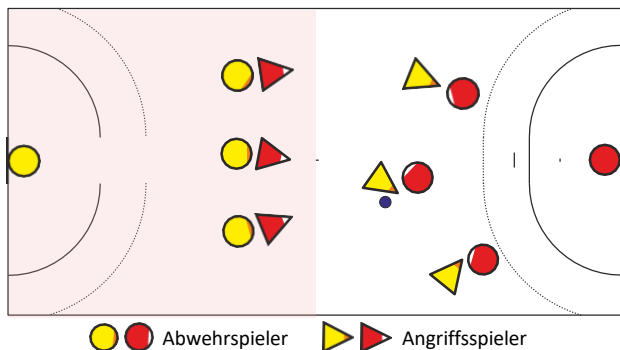
Zeitstrafe



Spielform 2 mal 3 gegen 3 (Grundaufbau):

2 mal 3 gegen 3 ist der optimale Übergang vom Kleinfeld (4+1) zum normalen Handballfeld (6+1). Beim 2 mal 3 gegen 3 wird immer in einer Spielfeldhälfte gespielt. Die Spieler dürfen die Mittellinie (außer beim Spielerwechsel) nicht überschreiten. Rückpässe zu Mitspielern der anderen Spielfeldhälfte sind erlaubt. Der Torhüter darf den Ball auch direkt in die Angriffshälfte passen. In jeder Spielfeldhälfte stehen sich je drei Spieler jeder Mannschaft gegenüber:

*Spelfeldmaße: 40x20m (Handballfeld) Torraum: 6m
Torhöhe: 1,6m*



Anwurf durch Torwart (bei 2 mal 3 gegen 3):

Beim Anspiel (nur) der 1. Halbzeit und nach Torerfolg beim 2 mal 3 gegen 3 gibt es Anwurf mit Pfiff durch den Torwart an der 4-Meter-Linie. Die Angreifer befinden sich dabei außerhalb der 9-Meter-Linie.

Mitspielen des Torwarts:

Der Torwart darf beim 2 mal 3 gegen 3 und beim 6+1-Handball nur in seiner eigenen Spielfeldhälfte als weiterer Feldspieler agieren.

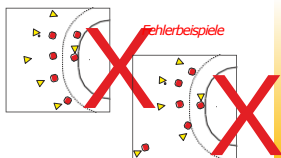
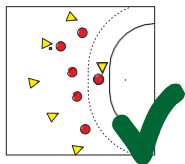
Vorgabe:

• Offensive 2-Linien-Abwehr

- ☐ Manndeckung oder offensive 1:5-Deckung (bzw. die Variante „sinkende Manndeckung“)
- ☐ Es müssen **permanent mind. 5 Spieler vor der 9-Meter-Linie** stehen, vorausgesetzt es stehen auch 5 Angreifer mindestens 1-3 Meter vor der 9-Meter-Linie.
- ☐ Gelangt die Abwehr während des Warnzeichens in Ballbesitz, erhält der Angriff einen Freiwurf >> **defensiv deckende Abwehr** kann **NIE** in Ballbesitz gelangen.
- ☐ **Einläufer** dürfen in der Nahwurfzone begleitet werden.
- **Besprechung** (Schiri/Trainer) vor dem Spiel; die offizielle Checkliste für die Besprechung **muss** verwendet werden.

Verboten:

- **defensive Raumdeckungen**
mit weniger als 5 Spielern vor der 9-Meter-Linie (6:0, 5:1, 4:2, 3:3, etc.)
- **Einzelmanndeckung** (siehe S. 11)
- Der **Torwart** darf nicht über die **Mittellinie**.



Strafwurf



Mindestzahl
Spieler vor 9m



Bei Zeitstrafe:

- Zeitstrafe ist nur eine **persönliche Strafe**
- Hinausgestellter Spieler wird **durch Mitspieler ergänzt**
- Mannschaften spielen somit **immer in Gleichzahl**

Bei Unterzahl der verteidigenden Mannschaft

(Unterzahl = 1 Spieler weniger auf dem Feld als der Gegner, z.B. 5 gegen 6):

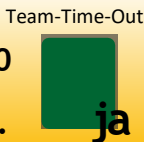
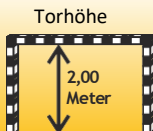
- **Entfällt** die Vorgabe der offenen Manndeckung
- Offene Deckung ist direkt **nach Ergänzung wiederherzustellen**
- Vermindert der in Überzahl spielende Gegner seine Spielerzahl ebenfalls (freiwillig oder unfreiwillig), muss wieder offensiv gedeckt werden.
- Die Unterzahl vor Spielbeginn ist in den Dfb. des PfHV geregelt.

Spielerwechsel:

- Bei eigenem **Ballbesitz**
- Bei allen **Time-Outs** (Team-Time-Out, Verletzungen, Zeitstrafe, ...)
- Torhüter beim **7-Meter** (Schiedsrichter geben Timeout)

Spielfeldaufbau:

- „Normale“ **Torhöhe (3x2 Meter)**
- „Normales“ **Handballfeld 40x20 Meter** (Torkreis 6 Meter).

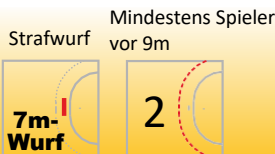


Vorgabe:

- **Offensive 2-Linien-Abwehr**
 - ☐ Manndeckung, offensive 1:5- , 3:3- oder 3:2:1-Deckung (bzw. die Variante „sinkende Manndeckung“)
 - ☐ Esmüssen **permanent mind. 2 Spieler vor der 9-Meter-Linie** stehen, vorausgesetzt es stehen auch 3 Angreifer mindestens 1-3 Meter vor der 9-Meter-Linie.
 - ☐ Gelangt die Abwehr während des Warnzeichens in Ballbesitz, erhält der Angriff einen Freiwurf >> **defensiv deckende Abwehr** kann **NIE** in Ballbesitz gelangen.
 - ☐ **Einläufer** dürfen in der Nahwurfzone begleitet werden.
- **Besprechung** (Schiri/Trainer) vor dem Spiel; die offizielle Checkliste für die Besprechung **muss** verwendet werden.

Verboten:

- **defensive Raumdeckungen**
mitweniger als 2 Spielern vor der 9-Meter-Linie (6:0, 5:1, etc.)
- **Einzelmanndeckung** (siehe S. 11)
- Der **Torwart** darf nicht über die **Mittellinie**.



Bei Zeitstrafe:

- Zeitstrafe ist **persönliche Strafe** UND **Mannschaftsstrafe**
- Hinausgestellter Spieler wird **NICHT** durch Mitspieler ergänzt
- Mannschaft des bestraften Spielers spielt folglich in **Unterzahl**

Bei Unterzahl der verteidigenden Mannschaft

(Unterzahl = 1 Spieler weniger auf dem Feld als der Gegner, z.B. 5 gegen 6):

- **Entfällt** die Vorgabe der offenen Manndeckung
- Offene Deckung ist direkt **nach Ergänzung wiederherzustellen**
- Vermindert der in Überzahl spielende Gegner seine Spielerzahl ebenfalls (freiwillig oder unfreiwillig), muss wieder offensiv gedeckt werden.

Spielerwechsel:

- Bei eigenem **Ballbesitz**
- Bei allen **Time-Outs** (Team-Time-Out, Verletzungen, Zeitstrafe, ...)
- Torhüter beim **7-Meter** (Schiedsrichter geben Timeout)

Spielefeldaufbau:

- „Normale“ **Torhöhe (3x2 Meter)**
- „Normales“ **Handballfeld 40x20 Meter** (Torkreis 6 Meter).

