

Turnierserie E-Jugend

Bestimmungen E-Jugend 2010/2011

Die Turnierserie E-Jugend setzt sich aus zwei Bereichen zusammen

- 1. Handballspiel 6 + 1 / 5+1 auf dem normalen Handballfeld**
- 2. Handball „Spezialspieltage“ mit**

Turmball und Koordinationsübungen

Es wird eine Tabelle mit Punkten erstellt. Die erreichten Punkte der beiden Bereiche fließen in eine gemeinsame Tabelle ein.

Wertigkeit:

- Spielform 6 + 1/5+1 = 2/3
- Spielform „Spezial“ = 1/3

Beispiel: Eine Mannschaft würde in allen Bereichen gewinnen, dann würde sich die Tabelle für diese Mannschaft wie folgt zusammenstellen:

In einer 5er-Staffel

	6+1/5+1 Spiel	Turmball	Koordination/ Motorik	Punkte gesamt
1. Spieltag Handball Spezial	4:0	4	4	
2. Spieltag Handball Spezial	4:0	4	4	
3. Spieltag	4:0			
4. Spieltag	4:0			
Summe	16:0	8 P/2 = 4 P	8 P/2 = 4 P	24:0
Gewichtung	4 fach	1 fach	1 fach	
Gewichtung in %	66,66 %	16,66 %	16,66 %	

Turnierserie E-Jugend

Bestimmungen E-Jugend 2010/2011

Regelwerk 6+1/5+1

Vor dem Spiel einigen sich die Trainer, ob 6+1 oder 5+1 gespielt werden soll. Wird keine Einigung erreicht, so wird eine Halbzeit 6+1 und die andere 5+1 gespielt. Es wird dann zunächst die Spielform des Erstgenannten der Spielpaarung gespielt.

Ansonsten gilt das Regelwerk des DHB, wobei einige weitere modifizierte Regeln der Turnierserie zu beachten sind:

- Spielmodus ist der Spieltag mit 2 Spielen je Mannschaft
- Spielzeit 2 x 15 Minuten
- Der Balken muss im Tor eingesetzt werden (Lichte-Höhe 1,60 m)
- Anspiel:
 - Nur zu Beginn des Spiels und zu Beginn der 2. Spielhälfte erfolgt ein Anspiel an der Mittellinie
 - Nach einem Torerfolg wird ohne Anspiel weitergespielt. Der TW bringt den Ball aus dem Torraum („Ersatzanspiel“) ins Spiel.
Hinweis für Schiedsrichter: Gegner muss 3 m Abstand halten
- Es muss mindestens in der eigenen Hälfte Manndeckung gespielt werden. Bei Nichteinhaltung weist der Schiedsrichter mit zwei erhobenen Händen darauf hin (wie bei Torgewinn – nur beide Hände). Wenn die abwehrende Mannschaft nicht auf das „Warnzeichen“ reagiert, erhält die angreifende Mannschaft einen Penalty.
- Maximal 2 Prellkontakte sind erlaubt.
- Zeitstrafen sind persönliche Strafen. Spieler dürfen ersetzt werden.
 - Bei Zeitstrafe: time-out.
 - Spiel wird mit einem Penalty gegen die bestrafte Mannschaft fortgesetzt.
- Der Spieler, der den Penalty ausführt, kann außerhalb der 9 m-Linie anlaufen (Schritt- und Prellregel müssen eingehalten werden). Ein Übertreten der Torraumlinie wird geahndet. Bei der Ausführung des Penalty haben die Spieler der gegnerischen Mannschaft entsprechend Abstand zu halten und dürfen den Ausführenden nicht behindern.

- **Wir führen grundsätzlich einen Penalty bei 7m-Entscheidungen aus.**

Turnierserie E-Jugend

Bestimmungen E-Jugend 2010/2011

Spezialspieltage

Jede Mannschaft bestreitet zwei Spezialspieltage

Jeder Spezialspieltag gliedert sich in 2 Bereiche

- **Turmball**
- **Koordination/Motorik**

Für jeden Bereich werden Punkte vergeben. Die erreichten Punktzahlen fließen in die Punktetabelle der Spielform 6 + 1/5+1 ein.

Platzbedarf:

- **3 Felder**
 - **2 Spielfelder für das Turmballspiel 20 x 10m**
 - **1 Bereich Koordination/Motorik**

Beispiel einer möglichen Einteilung

Turnierserie E-Jugend

Bestimmungen E-Jugend 2010/2011

Spezialspieltage

Bereich Koordination/Motorik

Personalbedarf:

- o vom ausrichtenden Verein zu stellen
- o 5 Übungsrichter plus Helfer je nach Bedarf

Materialbedarf:

- o je nach Übungsauswahl (siehe Übungskatalog Eisele/Hahn)
- o Wertungskarte (siehe Anhang)

Weisungen für den Bereich Koordination/Motorik

- o Je Spieltag muss jede Mannschaft 5 Übungen - siehe Übungskatalog Eisele/Hahn – absolvieren
- o Übung 4 Hindernislauf **oder** Übung 14 Gewandtheit ist an jedem Spieltag Pflicht
- o Die 4 weiteren Übungen wählt der ausrichtende Verein in Eigenverantwortung aus. Es müssen jedoch 2 Übungen aus dem Bereich Koordination/Rhythmus und 2 Übungen aus dem Bereich Kräftigung gewählt werden.

Turnierserie E-Jugend

Bestimmungen E-Jugend 2010/2011

Spezialspieltage

Wertung Bereich Koordination/Motorik

- o Je Spieltag gibt es eine Wertungskarte (siehe Anhang)
- o Die Ergebnisse der 10 punktreichsten Spieler werden gewertet. (Addition aller Punkte der 10 punktreichsten Spieler)
Hat eine Mannschaft **weniger als 10 Spieler**, so werden die fehlenden Spieler
- o in der **männlichen E-Jugend** mit jeweils **50** Punkten
- o in der **weiblichen E-Jugend** mit jeweils **30** Punkten verrechnet.

Beispiel:

Mannschaft C hat nur 8 Spieler (2 Spieler zu wenig) in der männlichen E-Jugend. Zu den erreichten Punkten der acht Spieler werden dann noch zweimal 50 Punkte hinzuaddiert.

- o Punkteverteilung bei einer 6er-Staffel:

Mannschaft mit der höchsten Punktzahl	=	5 Punkte
Mannschaft mit der zweithöchsten Punktzahl	=	4 Punkte
.....		
Mannschaft mit der niedrigsten Punktzahl	=	0 Punkte

- o Die erreichten Punkte beider Spieltage werden addiert/Teiler 2. Diese errechnete Punktzahl wird in die gemeinsame Tabelle übernommen.

Beispiel:

Mannschaft B erzielt im Bereich Koordination/Motorik folgende Ergebnisse: - siehe Wertungskarte von Mannschaft B weiter unten -

am 1. Spieltag	=	5 Punkte
am 2. Spieltag	=	<u>4 Punkte</u>
Gesamt	=	9 Punkte : 2 = 4,5 Punkte

Turnierserie E-Jugend

Bestimmungen E-Jugend 2010/2011

Spezialspieltage

Turmball

Spielgedanke:

Es spielen 2 Parteien (Mannschaften) gegeneinander. 4 Spieler im Feld + 2 Turmwächter. Jede Mannschaft versucht bei Ballbesitz ihre beiden Turmwächter, welche auf einer Langbank stehen – Bodenpass ist Vorgabe – anzuspielen. Fängt ein Turmwächter den Ball – dabei darf der Turmwächter den Boden nicht berühren - muss der Ball sofort in einen Ring (liegt in der Mitte auf der Bank) abgelegt werden = Tor. Die verteidigende Mannschaft nimmt den Ball aus dem Ring und bringt diesen wieder ins Spiel. (Anspiel)
Turmball wird in Manndeckung gespielt.

Personalbedarf:

- o **Der ausrichtende Verein stellt die Turnierleitung (Auswertung) und 2 Schiedsrichter**

Turnierserie E-Jugend

Bestimmungen E-Jugend 2010/2011

Weisungen für die Spielform Turmball:

- o Die Spielzeit beträgt 2 x 7 Min.
- o **Turmball wird grundsätzlich in Manndeckung gespielt.**
- o **Bei Nichteinhaltung der Manndeckung weist der Schiedsrichter Trainer und Spieler daraufhin. Weiteres Nichteinhalten wird mit Tor für die angreifende Mannschaft gewertet.**
- o Die Turmwächter können von allen Seiten angespielt werden. Der Ball muss sofort im Ring abgelegt werden.
- o Berührt ein Ball die Bank geht es normal weiter.
- o Nach einem Aufsetzertor muss der Passgeber den Fänger **durch Abschlagen** ablösen.
- o Die Turmwächter dürfen nicht berührt oder gar gestoßen werden. (= Tor)
- o Die Turmwächter dürfen nicht von hinten am Fangen gehindert werden. (= Tor)
- o Die Bank darf nicht übersprungen werden. (= Tor gegen die fehlende Mannschaft)
- o Prellen und Tippen ist nicht erlaubt.
- o Geht der Ball ins Aus gibt es Einwurf.
- o Aus Anspiel, Freiwurf und Einwurf kann kein Aufsetzertor erzielt werden, jedoch darf zum Turmwächter gepasst werden. Der Turmwächter muss den Ball dann weiter passen.
- o Das Anspiel zu Beginn und zur Halbzeit wird vom jeweiligen Ring ausgeführt.
- o Auswechseln: Feldspieler und Turmwächter dürfen beliebig ausgewechselt und ergänzt werden.

Wertung Bereich einfache Spielform Turmball:

- o Sieger ist die Mannschaft, welche nach 2 Halbzeiten die meisten Tore erzielt hat.
Der Sieger erhält 1 Punkte
Der Verlierer 0 Punkte
Bei Unentschieden je 0,5 Punkte
- o Es wird eine einfache Runde gespielt (siehe Spielplan). Bei einer 5er-Gruppe wird eine Doppelrunde gespielt, beim Übertrag in die Gesamttabelle werden diese Punkte halbiert.
- o Nach Abschluss der Spielrunde wird eine Tabelle erstellt.
Die erreichten Punkte werden mit in die gemeinsame Tabelle übernommen

Turnierserie E-Jugend

Bestimmungen E-Jugend 2010/2011

Gemeinsame Tabelle:

Mannschaft	Handball 6 + 1/5+1 Punkte	Turmball Punkte	Koordination/ Motorik Punkte	Summe Punkte
A				
B				
C				
D				
E				
F				
G				

Turnierserie E-Jugend

Bestimmungen E-Jugend 2010/2011

Wertungen bei unterschiedlichen Staffelgrößen der Turnierserie

Beispiel: Eine Mannschaft würde in allen Bereichen gewinnen, dann würde sich die Tabelle für diese Mannschaft wie folgt zusammenstellen:

In einer 5er-Staffel

	6+1/5+1 Spiel	Turmball	Koordination/ Motorik	Punkte gesamt
1. Spieltag	4:0			
Spezialspieltag		4	4	
2. Spieltag	4:0			
Spezialspieltag		4	4	
3. Spieltag	4:0			
4. Spieltag	4:0			
Summe	16:0	8 P/2 = 4 P	8 P/2 = 4 P	24:0
Gewichtung	4 fach	1 fach	1 fach	
Gewichtung in %	66,66 %	16,66 %	16,66 %	

In einer 6er-Staffel

	6+1/5+1 Spiel	Turmball	Koordination/ Motorik	Punkte gesamt
1. Spieltag	4:0			
2. Spieltag	4:0			
Spezialspieltag		3	5	
3. Spieltag	4:0			
4. Spieltag	4:0			
Spezialspieltag		2	5	
5. Spieltag	4:0			
Summe	20:0	5 P	10 P/2 = 5 P	30:0
Gewichtung	4 fach	1 fach	1 fach	
Gewichtung in %	66,66 %	16,66 %	16,66 %	

Turnierserie E-Jugend

Bestimmungen E-Jugend 2010/2011

In einer 7er-Staffel

	6+1 Spiel	Turmball	Koordination/ Motorik	Punkte gesamt
1. Spieltag	4:0			
2. Spieltag	4:0			
3. Spieltag	4:0			
Spezialspieltag		3	6	
4. Spieltag	4:0			
5. Spieltag	4:0			
Spezialspieltag		3	6	
6. Spieltag	4:0			
Summe	24:0	6 P	12 P/2 = 6 P	36:0
Gewichtung	4 fach	1 fach	1 fach	
Gewichtung in %	66,66 %	16,66 %	16,66 %	