

## **Durchführungsbestimmungen für die Bezirksspielfeste im Handballbezirk Neckar-Alb 2025**

Die Bezirksspielfeste sind insbesondere in der D-Jugend die Qualifikation für die darauffolgende Meisterschaftssaison.

Für die Durchführung der Spiele gelten die Internationalen Hallenhandballregeln unter Beachtung der Satzungen und Ordnungen des DHB, sofern nachstehend nichts anderes geregelt ist.

Die ergänzenden Durchführungsbestimmungen für den Kinderhandball sind Bestandteil dieser Durchführungsbestimmungen

Spielleitende Stelle ist die designierte Spieltechnik Jugend Bezirk Neckar-Alb.

### **1. Ausrichtungsmodus und Gesamtwertung**

Der Wettbewerb besteht aus den Wettkampfformen

- Handballturnier
- Leichtathletik-Dreikampf
- Musenspiele

Das Handballturnier wird an zwei Tagen ausgetragen, Leichtathletik und Musenspiele sind am ersten Tag abzuschließen.

Bei schlechtem Wetter oder aus anderen wichtigen Gründen können Leichtathletik-Dreikampf und/oder Musenspiele vom Ausrichter gestrichen werden. Eine Streichung aus anderen wichtigen Gründen ist grundsätzlich rechtzeitig vor Beginn des Spielfestes unter Darlegung der Gründe mit der Spielleitenden Stelle abzustimmen und von dieser im Einvernehmen mit dem Bezirksvorsitzenden Jugend zu genehmigen.

Die Gesamtwertung der Wettkampfformen zur Ermittlung des Spielfestsiegers erfolgt zu gleichen Teilen. Sofern aus Witterungs- oder anderen wichtigen Gründen eine der Wettkampfformen Leichtathletik-Dreikampf oder Musenspiele nicht durchgeführt wird, wird die Wettkampfform Handball doppelt und die weitere durchgeführte Wettkampfform einfach gewertet.

Sind zwei Mannschaften in der Gesamtwertung punktgleich, entscheidet in der D-Jugend die Platzierung im Handballturnier. In der E-Jugend sind bei Punktgleichheit die Plätze identisch, der Folgeplatz bleibt dann unbesetzt (Bsp.: Bei zwei ersten Plätzen gibt es keinen Zweitplatzierten, die nächste Mannschaft wird auf dem dritten Rang geführt).

Für die Einteilung der Spielklassen in der Spielsaison sind die Platzierungen im Handballturnier maßgeblich.

#### **1.1 Einteilung der Mannschaften und Ansetzung von Spielen**

Das Handballturnier kann auf dem Kleinfeld/Rasen und/oder in der Halle durchgeführt werden. Das Turnier wird in Vor-, evtl. Zwischen- und Hauptrunde aufgeteilt. Die Gruppen werden unter Berücksichtigung der auf den Meldebögen angegebenen Spielstärken in gemischte Gruppen eingeteilt. Gespielt wird jeweils in einer einfachen Runde, wobei die Platzierung in der Vor- (Zwischen-)runde die Teilnahme an der jeweiligen Hauptrundengruppe festlegt (alle Erstplatzierten kommen in Gruppe 1, alle Zweitplatzierten in Gruppe 2 usw.). Die Hauptrundengruppe 1 spielt dann die vorderen Plätze aus, die Gruppe 2 die darauffolgenden Plätze usw.

Änderungen an diesem Modus sind nach Rücksprache mit der Spielleitenden Stelle möglich. Die Vorrunde muss nicht am ersten Tag abgeschlossen sein.

Ergänzende Bestimmungen können vom Ausrichter festgelegt werden. Sie sind den teilnehmenden Mannschaften rechtzeitig mitzuteilen.

Die Spielpläne und die angesetzten Anwurfzeiten sind einzuhalten. Ist eine Mannschaft zum festgesetzten Zeitpunkt nicht angetreten wird das Spiel für diese Mannschaft mit 0:2 Punkten und 0:0 Toren gewertet.

#### **1.2 Kampfgericht und Stationen der Musenspiele und Leichtathletik**

Der Ausrichter stellt Kampfgericht für jedes Spielfeld. Die Personen müssen nicht zwingend eine SR-Ausbildung oder ZN/SK-Schulung haben. Mindestalter 15 Jahr und sie sollten für die jeweilige Aufgabe geeignet sein. Für die Besetzung der Stationen Musenspiele und Leichtathletik gilt ebenfalls das

Mindestalter von 15 Jahren für die vom Ausrichter eingesetzten Personen.

### **1.3 Spielberichtsbogen**

Jede teilnehmende Mannschaft hat einen einfachen Spielberichtsbogen pro Turnier auszufüllen und dem Ausrichter auszuhändigen.

Der Ausrichter schickt die Spielberichtsbögen nach dem Turnier zeitnah an die Spielleitende Stelle.

### **1.4 Spielausweise**

Jede teilnehmende Mannschaft hat die Spielausweise dem Ausrichter vor Turnierbeginn auszuhändigen (digital oder Papierform).

Der Ausrichter hat Passkontrollen durchzuführen und nicht vorgelegte Spielausweise sowie vorläufige Spielausweise (mit Gültigkeitsdatum) im Spielberichtsbogen zu vermerken. Am Ende des Turniers sind die Spielausweise den Mannschaften zurückzugeben.

Hat ein Spieler keine Spielberechtigung, darf er nur am Leichtathletikwettkampf und an den Musenspielen teilnehmen.

### **1.5 Ausrüstung**

Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen einheitliche Spielkleidung tragen.

Bei Trikotgleichheit ist die zweitgenannte Mannschaft zum Wechseln des Trikots verpflichtet.

Der Ausrichter hat mindestens zwei verschiedenfarbige Sätze Überziehleibchen zur Verfügung zu stellen.

### **1.6 Schiedsrichter**

Jeder Verein ist verantwortlich dafür, dass für jede seiner teilnehmenden Mannschaften und pro Tag ein Schiedsrichter, Juhasl oder Kihasl (bis Vollendung des 16. Lebensjahres nur mit Pate) zur Verfügung steht.

Meldung der Kontaktdaten erfolgt auf Abfrage des Ausrichters. Der Ausrichter erstellt Einsatzpläne und informiert die gemeldeten Personen spätestens 3 Wochen vor dem BSF, ob ihre Unterstützung benötigt wird oder nicht.

Je Bezirksspielfest werden die Kosten auf die beteiligten Mannschaften umgelegt und müssen direkt vor Ort bezahlt werden. Für die korrekte Umlage ist der Ausrichter verantwortlich.

Die eingeteilten SR, Juhasl oder Kihasl rechnen die Stundenpauschale (10,00 € pro angefangener Std. Abwesenheit von der Heimatadresse) zzgl. Fahrtkosten (0,30 € pro km) ab.

## **2 Bestimmungen für die einzelnen Disziplinen**

### **2.1 Handballturnier**

#### **Sonderspielformen für E- und D-Jugend**

Im Handballturnier wird nach den für die anstehende Meisterschaftsrunde geltenden Sonderspielformen für E- und D-Jugend gespielt.

#### **2.1.1 D-Jugend**

##### **(1) Spielform**

Die Spielform beträgt 6+1. Die Spielfeldgröße beträgt 20 x 40 m (in genehmigtem Ausnahmefall auch kleiner möglich)

##### **(2) Spielerzahl**

Es dürfen bis zu 14 Spieler pro Spiel eingesetzt werden.

##### **(3) Spielzeit und Wertung**

Die Spiele werden in Turnierform mit gekürzter Spielzeit durchgeführt. Maximalspielzeit je Kalendertag sind pro Mannschaft 100 Minuten.

Ein Spiel darf die Spielzeit von 20 Minuten nicht überschreiten und 7 Minuten nicht unterschreiten.

Sind nach Beendigung aller Gruppenspiele zwei oder mehr Mannschaften punktgleich, so wird, um eine Entscheidung herbeizuführen, wie folgt gewertet:

- (a) Es gilt/gelten das/die Spiel/e der betroffenen Mannschaften untereinander, zuerst nach Punkten, dann das Torverhältnis, errechnet im Subtraktionsverfahren (direkter Vergleich).
- (b) Sind zwei Mannschaften betroffen und es ist noch keine Entscheidung gefallen, dann gilt das Torverhältnis, errechnet im Subtraktionsverfahren aller in der Gruppe gespielten Spiele.
- (c) Sind drei oder mehr Mannschaften betroffen und es ist keine Entscheidung gemäß Ziffer a. möglich, so zählt die höhere Zahl der erzielten Tore der Tabelle, die aus den Spielen der betroffenen Mannschaften untereinander errechnet wurde.
- Ist auch dann noch keine Entscheidung möglich, dann gilt das Torverhältnis, errechnet im Subtraktionsverfahren aller in der Gruppe gespielten Spiele.

#### (4) Team-Time-Out

Es wird ohne Team-Time-Out gespielt.

#### (5) Ballgröße

Es wird mit Ballgröße 1 gespielt.

#### (6) Strafen

Bei einer Zeitstrafe gegen einen Spieler darf dieser sofort durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft ergänzt werden. Zeitstrafen und Disqualifikation gegen Offizielle sowie Auswechselspieler werden mit einem 7-Meter-Strafwurf geahndet.

#### (7) Spielregeln D-Jugend

- *Offene Abwehrformation*

Die Mannschaften müssen in der Abwehr offensiv agieren: Unabhängig von der Abwehrformation muss jeder gegnerische Spieler in Ballbesitz unter Druck gesetzt (d.h. aktiv angegriffen) werden – spätestens, wenn er die Mittellinie überschritten hat.

Alle Abwehrspieler müssen sich deutlich auf ihren Gegenspieler zu bewegen. Läuft ein Angreifer in die Nahwurfzone ein, darf er vom Abwehrspieler begleitet werden. Stehen alle sechs Angreifer in der Nahwurfzone, so können sich auch sechs Verteidiger in der Nahwurfzone aufhalten.

Bei Nichteinhaltung der offenen Abwehrformation weist der Schiedsrichter mit zwei erhobenen Händen auf den Fehler der abwehrenden Mannschaft hin (wie bei Torgewinn – nur beide Hände). Wenn diese auf das Warnzeichen nicht „reagiert“, erhält die angreifende Mannschaft einen Strafwurf (7-Meter) zugesprochen.

Offensive Abwehrformationen können sein (jeweils über das ganze Feld oder in der eigenen Hälfte):

- Manndeckung (keine Einzelmanndeckung - auch nicht in Unterzahl; Grundprinzip: Gegenspieler werden immer begleitet)
- Sinkende Manndeckung (Grundprinzipien: kein Abwehrspieler verteidigt vor dem Ball; im Spiel 1:1 ohne Ball auf Ballhöhe absinken)
- 1:5-Abwehr (Grundprinzipien: Übergeben/Übernehmen vor der Abwehr, in die Tiefe begleiten), die bei Position der Außenangreifer in den Ecken in eine 3:3-Abwehr übergeht.

Stehen einer Mannschaft weniger als sieben Spieler zur Verfügung oder kann eine Mannschaft des Feldes verwiesene Spieler nicht ersetzen, müssen trotzdem mindestens zwei Spieler deutlich außerhalb der Freiwurflinie agieren und versuchen, den Ball zu erobern.

Beobachtungshinweis: Für die Beurteilung einer zu defensiven oder passiven Deckung sind zwei Beobachtungspunkte entscheidend:

1. Wo beginnen die Abwehrspieler zu Spielbeginn oder nach einem Abschluss ihre Abwehraktion? Wenn eine Mannschaft geschlossen zum eigenen 9m-Raum oder gar Torraum zurückläuft, wird sie mit hoher Wahrscheinlichkeit auch nicht mehr regelgerecht decken.
2. Können die Angriffsspieler in der gegnerischen Hälfte ungestört Pässe spielen oder den Ball auf der Stelle prellen, agiert die Abwehr mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht regelgerecht.

- *Passives Spiel*

Passives Spiel ist auch in der D-Jugend grundsätzlich möglich, kommt aber in diese Altersklasse tatsächlich äußerst selten vor. Sollte allerdings die Abwehr längere Zeit aktiv und offensiv „den Ball jagen“ und nur deshalb nicht an den Ball kommen, weil der Angriff z.B. vom Tor weg prellt oder nach hinten spielt, kann der Schiedsrichter nach Vorwarnung durch das entsprechende Handzeichen entsprechend der Regel (nach 4 Pässen oder weiterhin klar passivem Verhalten) auf Freiwurf für die abwehrende Mannschaft entscheiden.

- *Torwart*

Der Torwart darf den Torraum zum Ein- und Auswechseln und zum Sichern des Balls verlassen. Ein aktives Mitspielen außerhalb des Torraumes ist ihm nicht gestattet, ansonsten entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft an der Stelle, an der der Torwart den Ball berührt hat (aber außerhalb des 9m Raums). Verhindert der Torwart eine klare Torchance, indem er z.B. einen langen Ball außerhalb seines Torraums abfängt, entscheidet der Schiedsrichter auf Strafwurf für die gegnerische Mannschaft. Bei wiederholtem Vorkommen soll zunächst die Regel erläutert werden und danach progressiv bestraft werden.

- *Anspiel an der Mittellinie nach Torerfolg*

### **2.1.2 E-Jugend**

#### **(1) Spielform**

Die Spielform beträgt 4+1. Die Spielfeldgröße beträgt ca. 20 x 13 m, der Wurfkreis ein Halbkreis mit einem Radius von fünf Metern um den Mittelpunkt der Torlinie. Die Torhöhe beträgt 1,60 m. Dazu müssen Minihandballtore oder Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf die Höhe von 1,60 m verwendet werden.

#### **(2) Spielerzahl**

Es dürfen bis zu 10 Spieler pro Spiel eingesetzt werden.

#### **(3) Spielzeit und Wertung**

Die Spiele werden in Turnierform mit gekürzter Spielzeit durchgeführt. Maximalspielzeit je Kalendertag sind pro Mannschaft 80 Minuten.

Ein Spiel darf die Spielzeit von 20 Minuten nicht überschreiten und 7 Minuten nicht unterschreiten.

Das Endergebnis ergibt sich durch das Multiplizieren der Anzahl der Torschützen einer Mannschaft mit der Anzahl der geworfenen Tore.

Sind nach Beendigung aller Gruppenspiele zwei oder mehr Mannschaften punktgleich, so wird, um eine Entscheidung herbeizuführen, wie folgt gewertet:

- a. Es gilt/gelten das/die Spiel/e der betroffenen Mannschaften untereinander, zuerst nach Punkten, dann das Torverhältnis, errechnet im Subtraktionsverfahren (direkter Vergleich).
- b. Sind zwei Mannschaften betroffen und es ist noch keine Entscheidung gefallen, dann gilt das Torverhältnis, errechnet im Subtraktionsverfahren aller in der Gruppe gespielten Spiele.
- c. Sind drei oder mehr Mannschaften betroffen und es ist keine Entscheidung gemäß Ziffer a. möglich, so zählt die höhere Zahl der erzielten Tore der Tabelle, die aus den Spielen der betroffenen Mannschaften untereinander errechnet wurde.

Ist auch dann noch keine Entscheidung möglich, dann gilt das Torverhältnis, errechnet im Subtraktionsverfahren aller in der Gruppe gespielten Spiele.

#### **(4) Team-Time-Out**

Es wird ohne Team-Time-Out gespielt

#### **(5) Ballgröße**

Es wird mit Ballgröße 0 gespielt.

#### **(6) Strafen**

Bei einer Zeitstrafe gegen einen Spieler darf dieser sofort durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft ergänzt werden. Zeitstrafen gegen die Bank werden mit einem Penalty (Ausführung siehe Kapitel 6.7 Punkt (5)) geahndet.

## (7) Spielregeln E-Jugend

- Torwart

Der Torwart darf den Torraum zum Ein- und Auswechseln und zum Sichern des Balls verlassen. Ein aktives Mitspielen außerhalb des Torraumes ist ihm nicht gestattet, ansonsten entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft an der Stelle, an der der Torwart den Ball berührt hat (aber außerhalb des 9m Raums). Verhindert der Torwart eine klare Torchance, indem er z.B. einen langen Ball außerhalb seines Torraums abfängt, entscheidet der Schiedsrichter auf Strafwurf oder Penalty für die gegnerische Mannschaft. Bei wiederholtem Vorkommen soll zunächst die Regel erläutert werden und danach progressiv bestraft werden.

- Abwurf – auch nach Torerfolg

Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf darf sich kein gegnerischer Spieler innerhalb der gestrichelten Freiwurflinie befinden (bei 4+1: innerhalb von zwei Metern um die Torraumlinie) befinden. Es kann und soll aber auch die Vorteilsregelung angewendet werden. Bei Nichtbeachtung wird entsprechend der Abstandsregel beim Anwurf verfahren.

- Prellen/Tippen

Es darf weder geprellt noch getippt werden.

- Abwehr

Es muss Manndeckung gespielt werden.

- Penalty statt 7-Meter-Strafwurf

Zur Ausführung des Penalty-Wurfs die folgenden Hinweise: In einem zentralen Spielstreifen (etwa Breite der Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball aus einer beliebigen Entfernung (sinnvoll sind ca. 9 Meter) und wirft nach maximal drei Schritten Anlauf ohne Tippen und Prellen mit einem Schlagwurf auf das Tor.

Alle übrigen Mit- und Gegenspieler müssen sich außerhalb des zentralen Streifens befinden.

Wehrt der Torwart den Ball ins Spielfeld ab, oder prallt der Ball von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück, wird weiterspielt.

## 2.2 Leichtathletik

Die Leichtathletik-Wettkämpfe bestehen aus

- 50-m-Lauf (1 Durchgang),
- Weitwurf mit Handball (3 Würfen, Ballgröße der jeweiligen Altersklasse) / Medizinballstoßen (E-Jugend Übungskatalog) und
- Weitsprung (2 Versuche) / Weitsprung (E-Jugend Übungskatalog).

Gewertet wird nach der jeweils gültigen Tabelle der Bundesjugendspiele / E-Jugend Übungskatalog.

Die Gesamtpunktzahl der SpielerInnen einer Mannschaft in einer Disziplin ist durch die Anzahl der SpielerInnen der jeweiligen Mannschaft zu teilen.

Es entsteht so eine Rangliste für die jeweilige Disziplin. Jede Disziplin wird zu einem Drittel gewertet.

Es ergibt sich somit eine Gesamt-Leichtathletik-Wertung für jede Mannschaft. Die Leichtathletik-Wettkämpfe müssen am Samstag abgeschlossen sein.

## 2.3 Musenspiele:

Die Musenspiele sind Wettkämpfe mit koordinativem oder teambildendem Schwerpunkt. Es werden vom Ausrichter 3-5 Spiele ausgewählt.

Die Wertung der einzelnen Spiele ist dem Ausrichter überlassen. Jedes Spiel wird zu gleichen Teilen gewertet.

Es ergibt sich somit eine Gesamt-Musenspiele-Wertung für jede Mannschaft. Die Musenspiele müssen am Samstag abgeschlossen sein.

### **3 Teilnahmeberechtigung und Meldung**

Teilnahmeberechtigt sind nur Mannschaften, deren Anmeldung bis zum Meldeschluss vorliegt. Nachmeldungen für das Bezirksspielfest nach Meldeschluss sind nicht möglich. Abmeldungen sind nur bis 2 Woche vor dem jeweiligen Bezirksspielfest möglich. Mannschaften, die die Teilnahme kurzfristig oder gar nicht absagen können der Spielleitenden Stelle Recht zur Bestrafung gemeldet werden.

### **4 Meldegeld, Teilnehmergeld und Kaution:**

Meldegeld pro Mannschaft sind 35 € (E-Jugend) bzw. 50 € (D-Jugend)

Ausrichter von Übernachtungsturnieren müssen für alle Teilnehmer insgesamt drei Mahlzeiten (Abendessen, Frühstück und Mittagessen) anbieten. Mannschaften die übernachten, sind verpflichtet mit allen Teilnehmern an den Mahlzeiten teilzunehmen dafür fällt ein Teilnehmergeld von 16 Euro pro Person an.

Mannschaften die nicht übernachten, können sich zu den warmen Mahlzeiten anmelden – pro Mahlzeit fallen 7 Euro an. Der Gesamtbetrag aus Meldegeld und evtl. Teilnehmergeld muss im Voraus, auf das vom jeweiligen Ausrichter zu benennendes Konto überwiesen werden.

Mannschaften, die mit weniger Spielern bzw. gar nicht kommen oder nicht an Mahlzeiten teilnehmen, haben keinen Anspruch auf Erstattung oder Nachlass des Melde-/Teilnehmergeldes.

Mannschaften, die das Meldegeld und Teilnehmergeld nicht oder nicht in voller Höhe bezahlen, gelten als nicht gemeldet und sind grundsätzlich nicht teilnahmeberechtigt.

Der Ausrichter darf von Mannschaften, die übernachten, eine Kaution in Höhe von bis zu 50 € erheben. Die Höhe der Kaution ist den Vereinen im Voraus mitzuteilen.

### **5 Nutzungsbestimmungen die Wettkampfstätten**

Verstößt ein Verein gegen die Nutzungsbestimmungen, die der Eigentümer der Wettkampfstätte erlassen hat und die bekannt gegeben worden sind, so hat er die sich daraus ergebenden Folgen zu tragen und kann von der Spielleitenden Stelle Recht bestraft werden. Rechts- oder Regressansprüche auch im Hinblick auf Vandalismus, gehen zu Lasten des verursachenden Vereins.

### **6 Sanitätsdienst**

Der Ausrichter muss dafür Sorge tragen, dass eine in Erster Hilfe ausgebildete Person über die gesamte Dauer der Spiele anwesend ist.

### **7 Ordnungswidrigkeiten**

Verstöße gegen die Durchführungsbestimmungen und deren Bestandteile sind Ordnungswidrigkeiten und gemäß §6 RO BWHV zu ahnden. Die Vereine haben die daraus resultierenden zivilrechtlichen Folgen zu tragen.

### **8 Salvatorische Klausel**

Notwendige Ergänzungen oder Korrekturen dieser Durchführungsbestimmungen können jederzeit durch den Bezirks-Jugendausschuss unter Berücksichtigung von sportlichen Gesichtspunkten beschlossen werden.

### **9 Inkrafttreten**

Die Durchführungsbestimmungen und ihre Bestandteile treten zum 15.04.2025 in Kraft.

gez. Marlis Schmid  
designierte Vertreterin der Jugend

gez. Ulrike Berger  
designierte Spieltechnik Jugend