



# Zweimal 3 gegen 3 und 6+1 - Regeln & Infos

## Besondere Bestimmungen für die Spielform 2 x 3 gegen 3 männl. + weibl. Jugend E & D der Spielsaison 2011/2012

### E - Jugend

Die Spielzeit beträgt 2 x 20 Minuten. In der Hinrunde wird die **Spielform 2 x 3 gegen 3** zuzüglich einem neutralen Team- Time out nach 10 Minuten zum Umstellen der Angriffs- und Abwehrspieler gespielt.

Es gibt kein zusätzliches Team-Time-Out für die einzelnen Mannschaften.

Die Rückrunde erfolgt in der **Spielform 6 + 1**.

Gespielt wird auf dem normalen Feld mit 6 Feldspielern und 1 Torwart.

Zu jedem Spiel ist ein Spielprotokoll (Spielberichtsbogen) auszufüllen und nach Beendigung des Spieles durch den Heimverein dem Staffelleiter zuzusenden. Im SR-Bericht sind vom SR das Ergebnis mit Multiplikatorregel zwingend einzutragen.

Die Spiele gelten als Meisterschaftsspiele .

Meister wird die Mannschaft mit den meisten Punkten aus beiden Spielformen .

Der Heimverein hat einen erfahrenen Schiedsrichter (Sportfreund) zu stellen. Der Schiedsrichter soll eine erklärende Funktion übernehmen.

Teilnahmeberechtigt sind die Jahrgänge 2001/2002. Für die E-Jugend müssen Kopien vom Kinderausweis/Kinderreisepass bzw. eines anderen amtlichen Dokuments mitgeführt werden, auf dem das Geburtsdatum steht. Pässe und Ausweiskopien müssen während des Spiels auf dem Zeitnehmertisch dem Gegner unaufgefordert zugänglich gemacht werden.

Der Ball muss zu Beginn des Spieles einen Umfang von 50 – 52 cm (Größe 1).

### D – Jugend

Bei der D – Jugend wird die Hin -und Rückrunde in der **Spielform 6 + 1** gespielt.

Die **Spielform 2 x 3 gegen 3** wird in 4 Pflichtturnieren zu je 2 Runden gespielt.

Spieldauer pro Turnierspiel beträgt 2 x 10 Minuten.

Nach 10 Minuten erfolgt ein neutrales Team – Time – Out zum Umstellen der Angriffs – und Abwehrspieler.

Jede Mannschaft erhält für ihre Teilnahme einen Bonuspunkt. Der Erstplatzierte eines jeden Turniers erhält zusätzlich 2 Punkte und der Zweitplatzierte 1 Punkt.

Alle erzielten Punkte gehen mit in die Wertung zur Ermittlung des Meisters ein.

Nur wer an den Turnieren teil nimmt, kann Meister werden.

Bis zur 2. Turnierrunde müssen alle Spiele der Hinrunde gespielt ( d. h. auch nachgeholte ) sein. Ansonsten wird eine Wertung durch die spielleitende Stelle vorgenommen.

Bei der D – Jugend besteht Passpflicht ( ab Jahrgang 2000 ).

### **Besonderheiten bei der Spielform 2 x 3 gegen 3**

a) Spieleranzahl und Feldaufteilung:

Es spielen Mannschaften mit der normalen Spieleranzahl (6 Feldspieler und 1 Torwart) gegeneinander. Das Handballfeld wird für jede Mannschaft in eine Angriffs- und Abwehrhälfte unterteilt. In jeder Hälfte halten sich jeweils 3 Feldspieler jeder Mannschaft auf. Die Mittellinie darf von keinem Feldspieler überschritten werden.

Der Torwart darf seinen Torraum ohne Ball verlassen (das Hinaus- und Hineintragen des Balles in den Torraum ist verboten).

Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten (Ausnahme: Wechsel des Torhüters).

Die Spielanteile eines Spielers in der Angriffs- und Abwehrhälfte müssen gerecht verteilt werden.

b) Abwurf: (z.B. nach Tor aus, Ball durch Torhüter gehalten, gefangen u.a.)

Der Gegner darf den Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie beim Abwurf des Torhüters nicht betreten. Das gilt immer, nicht nur nach erzielten Toren.

c) Anwurf:

Es gibt keinen Anwurf an der Mittellinie nach Torerfolg, sondern der Torhüter bringt den Ball mit Pfiff des Schiedsrichters sofort wieder ins Spiel (Abwurf). Der Torhüter passt den Ball entweder zu einem Abwehrspieler oder direkt zu einem Angriffsspieler seiner Mannschaft.

d) Spielen des Balles:

Das Rückspiel aus der Angriffshälfte in die Abwehrhälfte ist erlaubt. Der Ball kann in der Angriffshälfte von einem Abwehrspieler bzw. in der Abwehrhälfte von einem Angriffsspieler gefangen werden, solange dieser Spieler die Mittellinie nicht überschreitet. Das Spiel beginnt mit Torabwurf für diejenige Mannschaft, die das Anspiel gewonnen hat. Wird die Mittellinie überschritten, wird auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft entschieden.

e) Wechseln von Spielern:

Grundsätzlich werden die Spieler (auch Torwart) über den Auswechselraum der eigenen Mannschaft gewechselt. Auch der direkte Wechsel zwischen Angriff und Abwehr bzw. Abwehr und Angriff erfolgt über die Wechselzone. Die Angriffsspieler dürfen zum Zweck des Wechselns die Mittellinie überschreiten, jedoch nicht in der Abwehrhälfte aktiv in das Spielgeschehen eingreifen. Es dürfen sich maximal nur 6 Feldspieler und 1 Torhüter auf dem Spielfeld aufhalten.

g) Unterschlag

Tritt eine Mannschaft in Unterschlag an, darf sie mit Joker spielen. Der Joker darf die Mittellinie

überschreiten. Er ist farblich zu kennzeichnen (z.B. Leibchen) **und er muss für jeden Spielabschnitt (10 Minuten) gewechselt werden. Jeder Spieler darf nur einmal als Joker eingesetzt werden.** Der Gegner darf bis zu 7 Spieler in die Torschützenliste nehmen.

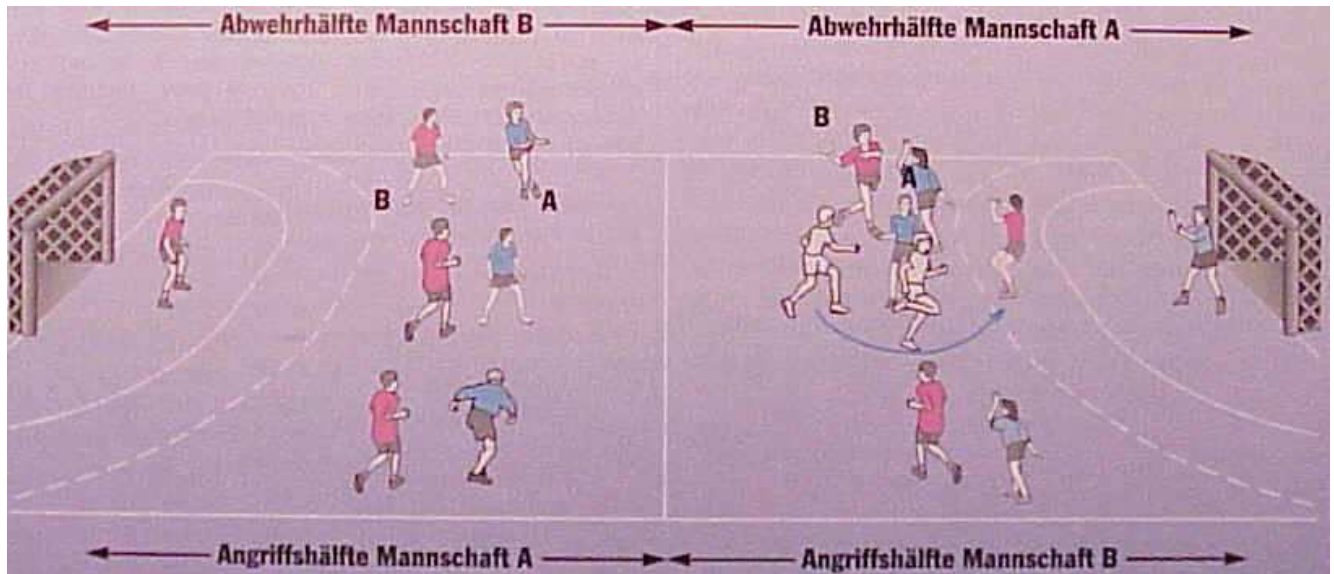
## Besonderheiten bei der normalen Spielform (6+1) nach den neuen Wettkampfstrukturen

### Strafen:

Die Hinausstellung (2 min-Strafe) eines/r Spielers/in ist eine persönliche Strafe, somit kann die Mannschaft sofort ergänzen.

### Auszeiten:

Ein neutrales Team- Time out erfolgt nach 10 Minuten zum Umstellen der Angriff- und Abwehrspieler. Es gibt kein zusätzliches Team-Time out für die Mannschaften.



### Spielwertung:

Die Spielwertung der Hinrunde erfolgt nach dem Modus "Treffer mal Anzahl der Torschützen". Sinn dieser Vorgabe ist es, dass möglichst viele Kinder Tore erzielen sollen.

Die Torschützen werden im Spielbericht unter der Spalte Ausschluss eingetragen. Entweder vermerkt man die Rückennummer oder führt in der Spalte eine Strichliste. Rückennummern auf den Trikots sind Pflicht. Das Ergebnis ist am Ende des Spiels zu errechnen und im Spielprotokoll einzutragen.

**Der Sieger erhält 2 Punkte und bei Unentschieden wird 1 Punkt vergeben.**

Beispiel:

Mannschaft A erzielt 20 Tore. Diese 20 Tore wurden von 2 Spielern erzielt =>  $20 \times 2 = 40$

Mannschaft B erzielt 15 Tore. Diese 15 Tore wurden von 6 Spielern erzielt =>  $15 \times 6 = 90$

Somit hat Mannschaft B das Spiel mit 90 zu 40 gewonnen.

Anwendung der Multiplikatorregel, wenn Mannschaften mit unterschiedlicher Spieleranzahl antreten: Die maximale Anzahl an Torschützen richtet sich nach der Mannschaft, die mit weniger Spielern antritt (Beispiel: Mannschaft A 8 Spieler, Mannschaft B 10 Spieler, in die Wertung kommen maximal 8 Torschützen pro Mannschaft)

Die Rückrunde in der Spielform 6+1 wird normal gezählt. Der Sieger erhält 2 Punkte und bei Unentschieden erfolgt Punkteteilung.

**Im SIS ist dürfen keine Tore für die Spielweise 2x3:3 eingegeben werden, sondern es ist lediglich der Sieger mit 1:0 Toren und 2:0 Punkten zu erfassen.**