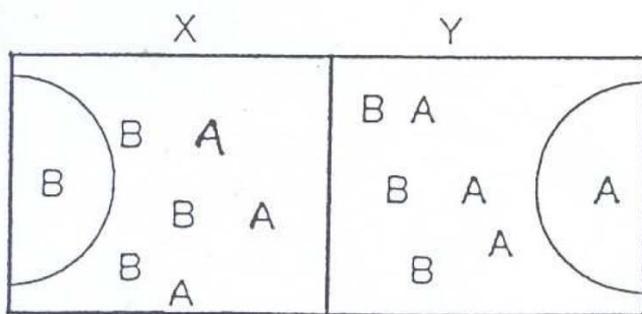


Spielregeln zu der Wettkampfform „2 x 3 gegen 3“

Spielgedanke - Spielidee

Der Spielgedanke des Handballen ist es, Tore zu erzielen (im Angriff) bzw. den Ball zurückzuerobern (in der Abwehr). Beides wird im 2 x 3 gegen 3 intensiv von allen Spieler gefordert: Auch in der Angriffshälfte müssen die Spieler verteidigen und in der Abwehrhälfte müssen sie Angriffshandlungen ausführen. Auf der Ballseite wird hoch intensiv gespielt - die Ruhephasen auf der ballfernen Seite dienen der Regeneration und dem beobachten-Lernen. Die Spielfeldtrennung verhindert auch das egoistische Spiel von Einzelkännern, die in der E-Jugend meist als Vorgezogene in der Abwehr den Ball abfangen und per Alleingang die meisten Tore erzielen. Das Spiel ist in 2 Spielabschnitte (1. und 2. Halbzeit) mit einer kurzen Pause zu planen.



1. Halbzeit

X: Angriffshälfte Mannschaft A
Abwehrhälfte Mannschaft B
Torhüter Mannschaft B

Y: Angriffshälfte Mannschaft B
Abwehrhälfte Mannschaft A
Torhüter Mannschaft A

Spielregeln

Für die Wettkampfform „2 x 3 gegen 3“ gelten grundsätzlich die derzeit gültigen IHF-Spielregeln mit folgenden Änderungen/Ergänzungen:

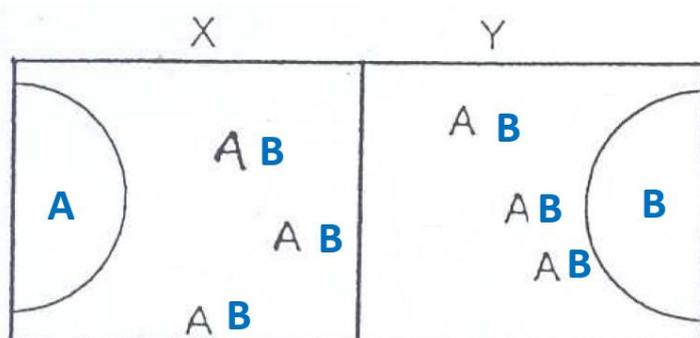
- Spieleranzahl und Feldaufteilung:**

Es spielen zwei Mannschaften mit der „normalen“ Spieleranzahl (6 Feldspieler + 1 Torwart) gegeneinander. Das Hallenhandballfeld wird für jede Mannschaft in eine Angriffs- und eine Abwehrhälfte unterteilt. In jeder Spielhälfte halten sich jeweils (nur) drei Feldspieler jeder Mannschaft auf. Die Mittellinie darf von keinem Feldspieler überschritten werden. (Bei Verstoß erfolgt jeweils Freiwurf für den Gegner)

Siehe Skizze oben: 1. Halbzeit:

In der Spielhälfte X ist die Mannschaft A im Angriff, die Mannschaft B ist dort in der Abwehr. In der Spielhälfte Y befindet sich die Mannschaft B im Angriff und die Mannschaft A in der Abwehr. In einer Hälfte des Spielfeldes befinden sich also maximal drei Angriffs- und maximal drei Abwehrspieler.

In der Halbzeit wechseln die Torhüter beider Mannschaften die Tore bzw. die Spielhälften, (siehe Skizze unten) so dass in der **zweiten Halbzeit** also die Mannschaft A in der Spielhälfte X in der Abwehr, die Mannschaft B dort im Angriff ist. In der Spielhälfte Y befindet sich in der **zweiten Halbzeit** die Mannschaft B in der Abwehr, die Mannschaft A im Angriff.



2. Halbzeit

X: Angriffshälfte Mannschaft **B**
Abwehrhälfte Mannschaft **A**
Torhüter Mannschaft **A**

Y: Angriffshälfte Mannschaft **A**
Abwehrhälfte Mannschaft **B**
Torhüter Mannschaft **B**

- **Der Torwart:**

Der Torwart darf seinen Torraum ohne Ball verlassen (das Hinaus- bzw. Hineintragen des Balles in den Torraum ist verboten), jedoch die Mittellinie nicht überschreiten.

- **Der Spielbeginn:**

Der Spielbeginn wird durch Anwurf (Erklärung siehe nachfolgend) für die im Spielplan erstgenannte Mannschaft durch den Pfiff des Schiedsrichters **aus dem Torraum** gestartet. Die Spielfortführung in der 2. Halbzeit wird dann von der zweitgenannten Mannschaft mit einem Anwurf wieder mit Pfiff des Schiedsrichters vorgenommen.

- **Der Anwurf nach einem Tor:**

Es gibt keinen Anwurf an der Mittellinie nach Torerfolg, sondern der Torhüter bringt den Ball ohne Anpfiff des Schiedsrichters (Ausnahme Spielbeginn) schnellstmöglich sofort wieder ins Spiel. Der Tormann passt den Ball entweder zu einem Abwehrspieler (Abwehrhälfte) oder direkt zu einem Angriffsspieler (Angriffshälfte) seiner Mannschaft. Der Gegner darf den Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie beim Abwurf des Torwartes **nicht** betreten!

- **Der Abwurf:**

Der Abwurf aus dem Torraum ist gekennzeichnet, dass es zu keinem Torerfolg gekommen ist (Torwart hat pariert bzw. der Ball ist über die Torraumlinie ohne Abwehrberührung ins Aus gegangen). Beim Abwurf kann der Gegner das Spielfeld bis zum Torraum betreten.

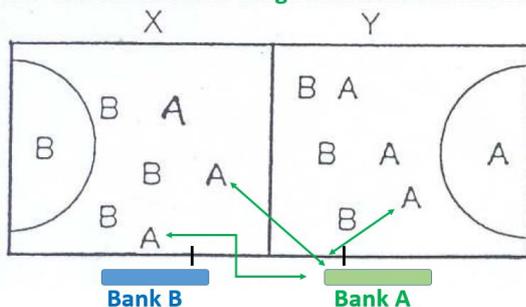
- **Das Spielen des Balles:**

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 (Lösen durch die Schiedsrichter) gewonnen hat. Wird die Mittellinie überschritten, wird auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft entschieden.

- **Das Wechseln von Spielern:**

Das Auswechseln erfolgt über den eigenen **und den gegnerischen** Auswechselraum. Ein Wechsel zwischen Angriff und Abwehr bzw. Abwehr und Angriff erfolgt grundsätzlich nur über den Auswechselraum (Die Mittellinie darf nicht direkt überschritten werden). Es dürfen sich maximal nur 3+3 Feldspieler und ein Torhüter einer Mannschaft auf dem Spielfeld aufhalten. Grundsätzlich werden die Spieler über den Auswechselraum der eigenen Mannschaft gewechselt. Die Angriffsspieler dürfen **(nur) zum Zweck des Wechselns** die Mittellinie über die Angriffsseite schreiten, jedoch nicht in der Abwehrhälfte aktiv in das Spielgeschehen eingreifen. Beim Spiel 2 x 3 gegen 3 darf jede Mannschaft jederzeit ein- und auswechseln. (Dies ist also anders als im „normalen“ Jugend-Spielbetrieb, wo nur die Mannschaft wechseln darf, die sich in Ballbesitz befindet.)

Ein- und Auswechsel-Möglichkeiten Mannschaft A



- **Die Strafen:**

Zeitstrafe oder Disqualifikation oder Disqualifikation mit Bericht ist jeweils eine persönliche Strafe, somit kann sich die Mannschaft sofort wieder ergänzen.

Kann sich eine Mannschaft aus Gründen von ausgesprochenen Strafen nicht mehr auf 3 : 3 ergänzen bzw. sind zum Spiel nur 5 + 1 Spieler anwesend, ist es der betroffenen Mannschaft erlaubt, dass ein sich in der anderen Spielfeldhälfte befindlicher Mitspieler in der Angriffs- oder Abwehrhälfte aushilft, damit das 3 : 3 Verhältnis in der betroffenen Spielfeldhälfte wieder gewährt ist. Ein Spieler dieser sich in Unterzahl befindlichen Mannschaft darf in diesem Ausnahmefall die Mittellinie also direkt überschreiten.

- **Die Auszeiten (nur im Meisterschaftsspiel) bei der D-Jugend:**

Jede Mannschaft kann bei Meisterschaftsspielen der D-Jugend pro Halbzeit ein Team-Time-Out gemäß den Handballregeln beantragen. Bei den Spielen der E-Jugend gibt es im Bezirk Ostbayern kein Team-Time-Out.

- **Appell an Trainer und Betreuer:** Bitte gebt euren Spielerinnen und Spielern möglichst gleich lange Einsatzzeiten in Abwehr wie Angriff. Eine Spezialisierung einzelner Spieler/innen auf Abwehr oder Angriff ist nicht sinnvoll und nicht erwünscht!