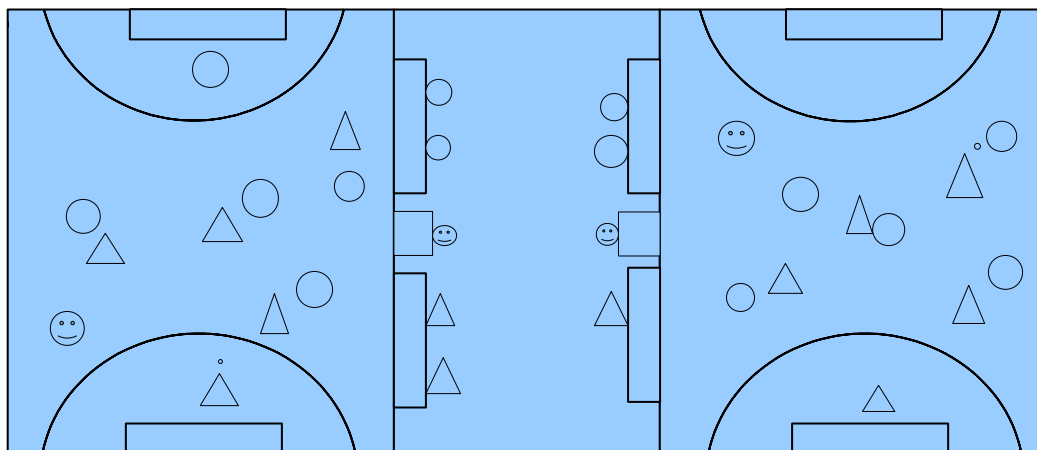


# Organisation eines F-Jugend-Spieltages im 4+1-Spielmodus.

Im folgenden möchten wir die Bestimmungen für das Handballspiel 4 + 1 der F-Jugend darlegen und auch einige Tipps zur Organisation und Durchführung dieser neuen Spielform geben.

Bei Rückfragen bitte melden an: Sonja Pannach (Tel. 07533 – 93 41 45; Mail: sonja.pannach@t-online.de)

Es wird auf 2 Spielfeldern quer gespielt, egal wie groß die zur Verfügung stehende Sporthalle ist.



Langbänke als Spielfeldbegrenzung gut einsetzbar, gleichzeitig Wechselbank

## Spielfeldgröße:

- Breite: ca. 12m – 15 m
- Länge: zwischen 17m und 30m, variiert je nach verfügbarer Hallenbreite
- Mittellinie wird nicht benötigt

## Torraum:

- Kreisradius ca. 5m, es gibt keine gestrichelte Kreislinie
- falls keine Kreislinie gezogen werden kann, ist auch eine gerade Torlinie mit 5m Abstand zur Torauslinie möglich
- 7-Meterlinie folglich bei 6m

## Tor:

Abmessung: ca. 3m breit und 1,60m hoch

- Handballtore
- Weichbodenmatten mit Höhenbegrenzung durch Klebeband (evtl. großer Kasten als Rückenstütze, falls keine Wand vorhanden ist)
- kleine Matten
- 2 Stangen als seitliche Begrenzung und Klebeband an der Wand für die Höhenbegrenzung
- Klebeband an der Wand

Tipp: farbiges Klebeband evtl. besser für Spieler und Spielleiter<sup>1</sup>

## Spielleiter:

- stellt der ausrichtende Verein (Trainer, ältere Spieler, ...)  
→ im Idealfall Jungschiedsrichter einsetzen

Die Spielleiter sollten **pädagogisch einfühlsam**, das heißt z.B. bei Schrittfehlern großzügig pfeifen und sich **als Helfer der Kinder** verstehen. Ebenso sollte mit gelben Karten, Zeitstrafen und 7-Meter-Strafen (7-Meter entspricht hier 6-Meter) sinnvoll umgegangen werden.

<sup>1</sup> Der besseren Lesbarkeit willen wird im weiteren Verlauf nur die männliche Form verwendet, wobei diese die Spielerinnen, Spielleiterinnen, Torhüterinnen, etc. ausdrücklich einschließt.

## Spielregeln:

- Manndeckung, **Prellen ist nicht erlaubt** (ein Fangfehler wird nicht als Prellen angesehen)
- 1 mal 20 min. ohne Pause, kein Seitenwechsel, kein Team-Time-Out
- das **Anspiel erfolgt vom Torhüter** (auch zu Spielbeginn): dieser erste Pass darf nicht vom Gegner abgefangen werden (freier Pass) – Abstand 3 Meter einhalten
- **kein fester Torhüter nötig** (fliegender Torhüter), man kann folglich in Überzahl im Angriff spielen und der letzte Spieler geht ins Tor (Torwarttrikot überflüssig, alle Spieler tragen Trikots)
- Wechsel der Spieler in Angriff wie Abwehr möglich (durch die Spielfeldgröße unerheblich)
- der/die **Zeitnehmer** ist/sind für die Spielzeit und das Spielergebnis verantwortlich, eine optische Ergebnisanzeige ist bewusst nicht erwünscht: **Spielerlebnis vor Spielergebnis**
- **Zählweise: Anzahl der Tore x Anzahl der Torschützen = Spielergebnis**
  - Der Verlierer erhält **einen Punkt**, der Gewinner **2 Punkte**, bei Unentschieden bekommt jedes Team **1 Punkt**. Am Ende eines Spieltages gibt es eine **reine Punktetabelle pro Spielfeld** (ohne Spielergebnisse). Bei Punktegleichheit gibt es dann z.B. zwei Erstplatzierte und einen Drittplatzierten.
  - Als Abschluss des Turniertages sollte es eine kleine **Siegerehrung** geben. Es erfolgt aber **keine Ergebnismeldung** an den Bezirksspielwart.

## Spielberichtsbogen:

- Meldung eines Vereins bedeutet **in der Regel Meldung zweier Teams à 5–8 Spieler**. Sind keine 10 Spieler verfügbar, so soll nach einer Lösung gesucht werden, so dass beide Teams spielfähig sind (z.B. Aushelfen vereinsübergreifend).
- **einmaliges Ausfüllen des Spielberichts bogens** pro Mannschaft mit klarer Nennung der Teams:  
Team 1: Spieler mit mehr Spielerfahrung; Team 2: Spieler mit weniger Spielerfahrung, Anfänger  
Unser Ziel ist, dass möglichst alle Spieler in das Spiel eingebunden sind und auch gegen gleich starke Mannschaften spielen.
- Ein **Altersnachweis** muss auf Anfrage vorhanden sein (Spielerpass, Ausweis, ...)
- im Sinne der Spieler darf das Team während eines Turniers nicht gewechselt werden.  
Ausnahme: aufgrund von Verletzung oder ähnliches ist ein Team nicht mehr spielfähig
- für jedes Turnier können die Teams neu zusammengestellt werden, hier gilt **keine Festspielregel**

## Möglicher Turnierplan für 4 Vereine mit je 2 Teams:

| Anwurfzeiten |           | FELD 1       |  | FELD 2       |  |
|--------------|-----------|--------------|--|--------------|--|
|              |           | Spielpaarung | Ergebnis<br>(Sieger 2 Pkte, Verlierer 1 Pkt) | Spielpaarung | Ergebnis<br>(Sieger 2 Pkte, Verlierer 1 Pkt) |
| 1. Spiel     | 14.00 Uhr | A1 - B1      |  | D2 - C2      |  |
| 2. Spiel     | 14.25 Uhr | C1 - D1      |  | A2 - B2      |  |
| 3. Spiel     | 14.50 Uhr | A1 - C1      |  | B2 - D2      |  |
| 4. Spiel     | 15.25 Uhr | B1 - D1      |  | C2 - A2      |  |
| 5. Spiel     | 15.40 Uhr | D1 - A1      |  | B2 - C2      |  |
| 6. Spiel     | 16.05 Uhr | C1 - B1      |  | D2 - A2      |  |

Spielzeit: 1 x 20 min./Spieldauer: 120 min./Wechselzeit: 20 - 30 min. → **Dauer des Turniers: ca. 2h30**

Ein **zusätzliches Angebot** auf der freien Fläche in der Mitte zwischen den Spielfeldern obliegt dem ausrichtenden Verein (wäre wünschenswert, ist aber nicht verpflichtend).

Angebotsmöglichkeiten: Koordinationsaufgaben, turnerische Aufgaben, Laufspiele, ...

→ **DER KREATIVITÄT SIND KEINE GRENZEN GESETZT :-)**