

**Gesonderte Durchführungsbestimmungen für die Spielform „2 x 3 gegen 3“
Hallenrunde 2006/2007**

Stand: 15.08.2006

TJ-01. Spielgedanke - Spielidee

Der Spielgedanke des Handballes ist es, Tore zu erzielen (im Angriff) bzw. den Ball zurückzuerobern (in der Abwehr). Beides wird im 2 x 3 gegen 3 intensiv für alle Spieler abgefordert: Auch in der Angriffshälfte müssen die Spieler verteidigen und in der Abwehrhälfte müssen sie Angriffshandlungen ausführen.

Auf der Ballseite wird hochintensiv gespielt - die Ruhephasen auf der ballfernen Seite dienen der Regeneration und dem beobachtenden Lernen. Die Spielfeldtrennung verhindert auch das egoistische Spiel von Einzelkämpfern, die in der E-Jugend meistens als Vorgezogene in der Abwehr den Ball abfangen und per Alleingang die meisten Tore erzielen.

TJ-02. Spielregeln

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 Hälfte halten sich jeweils drei Feldspieler jeder Mannschaft auf. Die Mittellinie darf von keinem Feldspieler überschritten werden. Der Torwart darf seinen Torraum ohne Ball verlassen (das Hinaus- bzw. Hineintragen des Balles in den Torraum ist verboten). Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten. Das Wechseln des Torhüters ist nur in der Wechselzone möglich.

Der Gegner darf den Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie beim Abwurf des Torwartes nicht betreten!

Es gibt keinen Anwurf an der Mittellinie nach Torerfolg; der Torhüter bringt den Ball schnellstmöglich wieder ins Spiel. Der Anwurf erfolgt von der 4m-Linie durch den Torhüter nach Pfiff des Schiedsrichters. Der Torhüter passt den Ball entweder zu einem Abwehrspieler oder direkt zu einem Angriffsspieler seiner Mannschaft.

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. Wird die Mittellinie überschritten, wird auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft entschieden.

Das Auswechseln erfolgt über den eigenen und den gegnerischen Auswechselraum. Ein Wechsel zwischen Angriff und Abwehr bzw. Abwehr und Angriff erfolgt über den Auswechselraum. Es dürfen sich maximal nur 3+3 Feldspieler und ein Torhüter einer Mannschaft auf dem Spielfeld aufhalten.

TJ-03. Spielwertung

Die Spielwertung erfolgt nach dem Multiplikationsverfahren. Dieses bedeutet, dass die Anzahl der geworfenen Tore mit den Torschützen multipliziert wird.

Sieger ist wer nach Ablauf der Spielzeit die meisten Torpunkte gesammelt hat.

Beispiel : Mannschaft A hat 8 Torpunkte (Spieler 1 = 3 Tore, Spieler 2 = 1 Tor) Mannschaft B hat 5 Torpunkte (Spieler 1 = 5 Tore). Der augenblickliche Spielstand ist somit 8:5 für Mannschaft A. Wirft ein weiterer Spieler von Mannschaft B (Spieler 1 = 5 Tore, Spieler 2 = 1 Tor, entspricht 2 Torschützen mal 6 Tore = 12 Torpunkte) ein Tor so lautet der neue Spielstand 8:12.

TJ-04. Sekretär und Zeitnehmer

Durch das Multiplikationsverfahren werden erhöhte Ansprüche an das Kampfgericht (Sekretär und Zeitnehmer) gestellt, aus diesem Grunde ist es notwendig, dass jeweils ein **gesondert** geschulter Zeitnehmer (Heimverein) und Sekretär (Gastverein) am Kampfgericht Platz nimmt.

Achtung: Im Gegensatz zu allen anderen Spielen im Bezirk Wiesbaden, stellt bei dieser Spielform der **Heimverein den Sekretär** und nicht den Zeitnehmer, dieser muss an der Schulung für die Spielform „2 x 3 gegen 3“ teilnehmen. **Der Gastverein** muss einen geschulten (Vereinsschulung ist ausreichend) **Zeitnehmer** stellen

gez. Achim Kähler
Bezirksjugendwart

gez. Dieter Wellings
Bezirksspielwart

gez. Wolfgang Lebensky
Jugendspielwart