



DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

BEZIRK ALB-ENZ-SAAL

KINDERHANDBALL 2024/2025

Karlsruhe, August 2024

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	1
D-JUGEND	2
I ALLGEMEINES	2
II BADENPOKAL	2
III SPIELFORM	2
IV SPEZIFISCHES.....	3
V SPIELTECHNIK.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
E-JUGEND	3
I ALLGEMEINES	3
II SPIELFORM	4
III SPEZIFISCHES.....	5
AUFBAU- BZW. BESCHÄFTIGUNGSRUNDE E-JUGEND	6
I ALLGEMEINES	6
II SPIELTAG	6
F-JUGEND UND JÜNGER	7
I ALLGEMEINES	7
II SPIELFORM	8
ZUSAMMENFASSUNG / ÜBERSICHT	9

Wichtige Änderungen zur vergangenen Saison stehen in türkis.

D-JUGEND

I ALLGEMEINES

1. Es gelten die Satzungen und Bestimmungen des DHB und des BHV, mit Ausnahme der im Folgenden aufgeführten Spezifikationen, Erläuterungen und Modifikationen.
2. Die D-Jugend gehört zum Kinderhandball, und ist eine vor allem der individuellen Ausbildung verpflichtete Altersklasse. Ausbildung und altersgerechte Entwicklung stehen im Vordergrund, und sind wichtiger als mannschaftstaktische oder spieltechnische Erfordernisse. Ergebnisorientierung als Hauptzweck soll vermieden werden, da sonst zu oft die Entwicklung einzelner Kinder taktischen Erwägungen zum Opfer fällt.

Unsere Regelungen basieren auf der Trainerausbildung des BHV sowie den DHB-Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinderhandball (<https://www.dhb.de/de/services/mitspielen/kinderhandball/>, dort unter ‚weitergehende Informationen‘), und sollen diese für den Bezirk Alb-Enz-Saal detaillieren.

3. Mädchen dieser Altersklasse sind in den männlichen Staffeln spielberechtigt. Dies gilt ebenfalls, wenn der betreffende Verein eine reine Mädchenmannschaft gemeldet hat und diese Mädchen auch dort einsetzt. Der §22 DHB SpO (2) ist zu beachten!

II BADENPOKAL

1. Die beiden ersten Mannschaften der Landesliga AES qualifizieren sich bei beiden Geschlechtern für die Teilnahme am jeweiligen Badenpokal.
2. Weibliche Jugend: Bei Anwendung der Over-Age-Rule-Regelung sind Einschränkungen der Spielberechtigungen für die Qualifikation zum Badenpokal dem Anhang 5 der BHV-Durchführungsbestimmungen zu entnehmen.

III SPIELFORM

1. Die D-Jugend spielt wie die C-Jugend die von DHB vorgeschriebenen offensiven Abwehrsysteme. Vorgeschrieben ist insbesondere eine 1-5-Abwehr (5 Abwehrspieler stehen vor der Freiwurflinie, nur der Kreisläufer des Gegners wird innerhalb der Freiwurfzone begleitet), siehe auch BHV-Durchführungsbestimmungen.

Erläuterung: Eine offensive Abwehr kann durchaus mannbezogen agieren und auch kurzfristig eine manndeckungsähnliche Pressdeckung werden, um einen Pass zu verhindern oder abzufangen – eine dauerhafte Manndeckung **spezifischer Spieler** (Einzel- oder Doppelmanndeckung) ist verboten (Ausnahme: Manndeckung des Kreisläufers bei einer 1:5 Abwehr). Ein einlaufender Spieler darf auch vom offensiv agierenden Abwehrspieler begleitet werden. Möglich ist aber eine direkte Manndeckung **aller** Gegenspieler analog zur E-Jugend.

2. Nicht erlaubt sind insbesondere die Deckungsformen 6-0, 5-1 und 4-2.
3. Maßnahmen bei Nichteinhaltung der offensiven Spielweise:

Stufe 1: Stellt der Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft die vorgegebene offensive Spielweise nicht einhält, gibt er Time-Out und informiert den Mannschaftsverantwortlichen, dass er die Spielweise seiner Mannschaft in der Abwehr ändern muss.

Stufe 2: Bei weiterer Nichteinhaltung der offensiven Abwehr spricht der Schiedsrichter eine Verwarnung gegen den Mannschaftsverantwortlichen aus.

Hat ein MV bereits eine Verwarnung/2-Minuten-Strafe, greift die nächste Stufe der progressiven Bestrafung (2-Minuten-Strafe/Disqualifikation), was gleichbedeutend mit einer Unterzahl der Mannschaft ist.

Stufe 3: Ist auch nach der Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verhängt der Schiedsrichter einen 7m-Strafwurf gegen die verteidigende Mannschaft. Bei jedem weiteren Verstoß ist wiederum auf 7m-Strafwurf zu entscheiden.

Anmerkung: Der Schiedsrichter soll Trainer und Mannschaft grundsätzlich immer ausreichend Zeit zum Reagieren lassen und eine „Bewährungszeit“ einräumen; also nicht sofort bestrafen, sondern bis zum nächsten Angriff abwarten, ob eine Änderung des Abwehrverhaltens erfolgt. Wir empfehlen eine Thematisierung des Vorgehens während der technischen Besprechung.

4. Der Torwart darf die Mittellinie nicht überschreiten. Lediglich die Ausführung eines Siebenmeters ist ihm gestattet. Damit ist ein 7 Feldspieler grundsätzlich untersagt.
5. Anwurf ist an der Mittellinie.
6. Gewechselt wird nach DHB-Regel lediglich im Angriff.

IV SPEZIFISCHES

1. Die vorgeschriebene Ballgröße ist 1.
2. Die maximale Spielerzahl ist 14.
3. Die 2-Minutenstrafe ist eine persönliche Strafe; die Mannschaft kann mit einem anderen Spieler wieder aufgefüllt werden. Eine Zeitstrafe gegen einen Mannschaftsverantwortlichen führt aber für die Dauer der Zeitstrafe zu einer Verminderung der Spielerzahl der bestraften Mannschaft. Während der Unterzahl muss für die Zeit der Hinausstellung eine offensive 2-Linienabwehr gespielt werden, also 3-2.

E-JUGEND

I ALLGEMEINES

1. Es gelten die Satzungen und Bestimmungen des DHB und des BHV, mit Ausnahme der im Folgenden aufgeführten Spezifikationen, Erläuterungen und Modifikationen.
2. Die E-Jugend ist zusammen mit der F-Jugend Kernaltersstufe des Kinderhandballs, und eine nur der individuellen Ausbildung verpflichtete Altersklasse. Ausbildung und altersgerechte Entwicklung stehen im Vordergrund und sind weit wichtiger als mannschaftstaktische oder spieltechnische Erfordernisse. Ergebnisorientierung soll keine Rolle spielen, da sonst zu oft die Entwicklung einzelner Kinder taktischen Erwägungen zum Opfer fällt.

Unsere Regelungen basieren auf den Prinzipien der Trainerausbildung im BHV, sowie den DHB-Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinderhandball (<https://www.dhb.de/de/services/mit-spielen/kinderhandball/>, dort unter ‚weitergehende Informationen‘) und sollen diese für den Bezirk Alb-Enz-Saal detaillieren.

3. Mädchen dieser Altersklasse sind in den männlichen Staffeln spielberechtigt – dies legt schon der DHB allgemeingültig fest. Dies gilt auch, wenn der betreffende Verein eine reine Mädchenmannschaft gemeldet hat und diese Mädchen auch dort einsetzt. Der §22 DHB SpO (2) ist jedoch zu beachten! Siehe auch BHV-Durchführungsbestimmungen Teil C, 7 6.2.

4. Für alle beteiligten Mannschaften sollen der sportliche Gedanke, das Teilnehmen und das Mitspielen im Vordergrund stehen. Der Sieg, insbesondere der „Kantersieg“, muss eine untergeordnete Rolle spielen.

II SPIELFORM

1. In der E-Jugend spielen die Mannschaften zwei Spielsysteme. In der ersten Halbzeit spielen die Mannschaften im **3-3-System**, in der zweiten Halbzeit spielen sie im **6-6-System**. Beide Spielsysteme werden im Folgenden erläutert.
2. Im **3-3-System** halten sich jeweils drei Spieler einer Mannschaft in jeder Hälfte auf. Die Mittellinie wirkt regeltechnisch dabei für die Spieler in jeder Hälfte wie die Torraumlinie: sie trennt einen Bereich, den sie betreten dürfen (ihre Hälfte) von einem Bereich, den sie nicht betreten dürfen.

Hinweis für die Schiedsrichter: Das bedeutet auch, dass IHF-Regel 6 angewendet werden soll, insbesondere Regel 6.3, die definiert, wann ein Betreten des „verbotenen Raums“ ungeahndet bleiben soll. Der Schiedsrichter soll also ein versehentliches Überqueren der Mittellinie nicht ahnden, sofern die Spieler den Irrtum bemerken und korrigieren und der Gegner dadurch **nicht** behindert oder irritiert wurde.

3. Generell ist ein **Spielerwechsel** entgegen den DHB-Regeln auch dann möglich, wenn sich die eigene Mannschaft **nicht** in Ballbesitz befindet. Dies soll Wechsel bei der direkten Manndeckung erleichtern bzw. überhaupt ermöglichen.
4. Wechsel **zwischen Angriff und Abwehr** im 3-3-System: Ein Wechsel auf dem Spielfeld von Spielern von Abwehr in den Angriff ist genau dann möglich, wenn an der Mittellinie gleichzeitig ein Spieler aus dem Angriff in die Abwehr wechselt. Keiner der beiden Spieler darf dabei den Ball führen.

Die Wechselstellen an der Mittellinie sind dabei nicht beschränkt; es kann also bspw. ein Spieler an der linken Außenlinie von der Abwehr in den Angriff wechseln, sofern nur gleichzeitig ein Spieler aus der Angriffshälfte in die Abwehrhälfte wechselt, auch wenn er dies an der anderen, rechten Seite des Feldes macht.

5. Im **6-6-System** werden die Kinder an die Spielweise der D-Jugend herangeführt. Die Kinder spielen über das ganze Feld, die Trennung an der Mittellinie ist aufgehoben. Manndeckung ist **zwingend** erforderlich, entweder über das ganze Feld oder **spätestens** ab der Mittellinie.

Einigen sich beide Mannschaften darauf, **5-5** zu spielen, sollen das die SR tolerieren.

6. Maßnahmen bei Nichteinhaltung der Manndeckung:

Stufe 1: Stellt der Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft die vorgegebene Spielweise nicht einhält, gibt er Time-Out und informiert den Mannschaftenverantwortlichen, dass er die Spielweise seiner Mannschaft in der Abwehr ändern muss.

Stufe 2: Bei weiterer Nichteinhaltung der Manndeckung spricht der Schiedsrichter eine Verwarnung gegen den Mannschaftenverantwortlichen aus. Hat ein MV bereits eine Verwarnung/2-Minuten-Strafe, greift die nächste Stufe der progressiven Bestrafung (2-Minuten-Strafe/Disqualifikation), was gleichbedeutend mit einer Unterzahl der Mannschaft ist.

Stufe 3: Ist auch nach der Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verhängt der Schiedsrichter einen Penalty gegen die verteidigende Mannschaft. Bei jedem weiteren Verstoß ist wiederum auf Penalty zu entscheiden.

Anmerkung: Der Schiedsrichter soll Trainer und Mannschaft grundsätzlich immer ausreichend Zeit zum Reagieren lassen und eine „Bewährungszeit“

einräumen; also nicht sofort bestrafen, sondern bis zum nächsten Angriff abwarten, ob eine Änderung des Abwehrverhaltens erfolgt. Wir empfehlen eine Thematisierung des Vorgehens während der technischen Besprechung.

7. In beiden Halbzeiten ist dem Torwart nicht erlaubt, als zusätzlicher 7. Feldspieler zu agieren. Der Torwart darf seinen Torraum **nicht** zum Abfangen von Kontern verlassen (Verstöße dagegen werden mit Penalty für den Gegner geahndet). Es ist ihm jedoch gestattet, sowohl Penalty-Würfe auszuführen als auch den Torraum zum Wechseln oder zum Ausführen eines Einwurfs in seiner eigenen Hälfte zu verlassen.

Beim Wechseln darf der Torwart nicht seinen Abwehrspielern als Anspielstation dienen. Die **Gleichzahlsituation** soll im regulären Spielverlauf immer gewährleistet sein.

8. Abwurf: Um einen schnellen Spielaufbau zu ermöglichen, müssen gegnerische Spieler bei An- und Abwurf **außerhalb der Freiwurflinie** stehen. Der Torhüter passt den Ball entweder zu einem Spieler seines Teams in der eigenen Hälfte oder direkt zu einem Angriffsspieler in der anderen Spielhälfte. Das Rückspiel aus der Angriffshälfte in die Abwehrhälfte im 3-3-System ist gestattet.

Nach dem Abspiele des Torwarts ist wieder eine enge Manndeckung erlaubt. **Anmerkung für die Schiedsrichter:** Greift ein gegnerischer Spieler nicht behindernd in diese erste Aktion (Abwurf) ein, sollte das Spiel weiterlaufen, auch wenn der Spieler sich noch im 9m-Kreis befindet. Wichtig ist lediglich, dass der Abwurf einschließlich seiner Annahme durch einen Feldspieler unbehindert erfolgen kann.

III SPEZIFISCHES

1. Die vorgeschriebene Ballgröße ist 0.
2. Die Tore sind abzuhängen, auf eine Höhe von **1,60m**. Ein Treffer auf die Abhängung wird regeltechnisch behandelt wie ein **Lattentreffer**.
Anmerkung: diese Regelung ist abgestimmt mit den Regelexperten der Schiedsrichter des Bezirks.
3. Es dürfen mehr als 14 Spieler mitwirken.
4. Das Spiel wird in beiden Halbzeiten mit Abwurf vom Tor eröffnet.
5. Anstelle einer 7m-Entscheidung gibt es einen Penalty mit **Time-out**.

Ein Spieler prellt ab einem frei gewählten Ort in der Angriffshälfte nach Pfiff den Ball Richtung Tor und wirft auf das Tor. Die **Zeit läuft mit Anpfiff des Penalty weiter** (analog zum 7m-Strafwurf).

Die Wurfform ist frei, der DHB empfiehlt einen Schlagwurf.

Die anderen Spieler platzieren sich so, dass der Penaltyschütze einen ungehinderten Weg auf das Tor vor sich hat. Der Schütze ist in der Wahl des Orts der Ausführung frei. Alle anderen Spieler müssen sich außerhalb des 9m-Raums befinden. Dem Schützen muss eine unbehinderte Ausführung möglich sein.

Im Unterschied zu den Regelungen der Saisons 22/23 und früher ist damit ein **Nachwurf möglich**, etwa nach Pfostenwürfen oder einem Abprallen des Balls vom Torwart ins Feld.

6. **Hinausstellungen**, Disqualifikationen und Ausschlüsse sind persönliche Strafen, die Mannschaft kann sich sofort wieder ergänzen.

Nicht nur bei Zeitstrafen hilft es E-Jugendlichen, wenn bestimmte Entscheidungen kurz erklärt werden.

7. Wurde ein Tor erzielt, kann der Abwurf sofort erfolgen; der Schiedsrichter pfeift das Tor, aber nicht den Abwurf.

8. **Spielwertung:** Das Erzielen von Toren ist der Kern von Erfolgserlebnissen im Handball; dies soll möglichst vielen Kindern ermöglicht werden. Um die Trainer zu ermutigen, alle Spieler im Angriff einzusetzen und das Werfen aufs Tor bei allen Kindern zu fördern, wird in der E-Jugend das Endergebnis wie folgt ermittelt:

Als Endergebnis wird bei beiden Mannschaften die Zahl der erzielten Tore mit der Zahl der Torschützen multipliziert. (Gemäß positiver Entscheidung von Antrag 3 bei der Arbeitskreissitzung 26.4.23).

AUFBAU- BZW. BESCHÄFTIGUNGSRUNDE E-JUGEND

Die Aufbaurunde (Beschäftigungsrunde) dient rein der Ausbildung und Beschäftigung der Kinder, sie ist keine wirkliche Wettkampfform, insbesondere dient sie nicht dazu, einen Staffelsieger zu ermitteln. Es gelten zunächst einmal die Regelungen für die E-Jugend wie oben beschrieben.

I ALLGEMEINES

1. Spielberechtigt sind Spielerinnen und Spieler des **Jahrganges 2015** und jünger, sowie reine SpielanfängerInnen.
2. Die teilnehmenden Kinder benötigen **keine** Spielausweise.
3. Es wird kein Staffelsieger ermittelt.
4. Die Spiele werden nicht elektronisch erfasst. Die teilnehmenden Vereine erfassen in einem einfachen Spielberichtsbogen die Mannschaftenverantwortlichen und die teilnehmenden Kinder mit Vor- und Nachnamen und ihrem Geburtsjahr. Der ausrichtende Verein sendet die Bögen, ergänzt um eine Liste der Ergebnisse, an den Staffelleiter. Dies sollte per Email geschehen.
5. Mannschaften mit Personalproblemen sollen nicht mit gestandenen E-Jugendlichen, sondern mit SpielerInnen aus der F-Jugend („Minis“) aufgefüllt werden. Nur so wird die Runde sinnvoll.
6. Soll eine SpielanfängerIn eingesetzt werden, der/die **älter** ist als der Jahrgang 2014, ist dies mit dem Staffelleiter vorher abzuklären. Der Staffelleiter erteilt die Genehmigung i.allg. formlos, aber dokumentiert bspw. per E-Mail.
7. Weiter gilt, wie in den Durchführungsbestimmungen Kinderhandball bereits erwähnt:
 - a. Die vorgeschriebene Ballgröße ist 0.
 - b. Die Tore sind abzuhängen, auf eine Höhe von 1,60 m.
 - c. Es dürfen mehr als 14 SpielerInnen mitwirken.
 - d. Das Spiel wird in beiden Halbzeiten mit Abwurf vom Tor eröffnet.
 - e. Beim Abwurf müssen die generischen SpielerInnen außerhalb der Freiwurflinie stehen, damit der Torwart den Ball unbehindert ins Spiel bringen kann.
 - f. Hinausstellungen sind persönliche Strafen, die Mannschaft darf also durch eine andere SpielerIn ergänzt werden.
 - g. Anstelle einer 7m-Strafe gibt es den Penalty. Die Wurfform ist frei, der DHB empfiehlt einen Schlagwurf.

II SPIELTAG

1. Die gemeldeten Vereine nennen dem Staffelleiter den Termin, an dem sie einen Spieltag ausrichten wollen, sowie direkte Kontakte für diese Altersklassen.
2. Bei den festgesetzten Spieltagen ist jeweils ein Verein als Ausrichter (Heimverein) festgelegt, der für den ordnungsgemäßen Spielfeldaufbau, das Bereitstellen der Unterlagen für Zeitnehmer/Sekretäre und die Schiedsrichter zu sorgen hat. Eventuell anfallende Kosten trägt allein der ausrichtende Verein.
3. Die Spielformen in Halbzeit 1 und 2 entsprechen denen der Durchführungsbestimmungen Kinderhandball für die E-Jugend (Halbzeit eins **3-3-System**, Halbzeit zwei **6-6-System**). Gespielt wird über ein normales Handballfeld.
4. An einem Spieltag hat jede Mannschaft **zwei Spiele**. Die Spieldauer in der Aufbaurunde beträgt 2mal 12 Minuten, mit 5 Minuten Halbzeitpause. In einer Sechsergruppe führt dies dazu, dass man ca. 4-5 Stunden für den Spieltag benötigt.
5. Pro Halbzeit gibt es ein Team-Timeout.
6. Der Ausrichter sorgt für einen konkreten Spielplan, und erinnert die Gastvereine **eine Woche vor Anwurf** noch einmal an den Termin, da die Spiele nicht elektronisch erfasst sind, und somit nicht im Netz verfügbar sind. Es steht dem Ausrichter frei, den Beginn beliebig festzulegen und bspw. Pausen einzubauen.

F-JUGEND UND JÜNGER

I ALLGEMEINES

1. Es gelten die Satzungen und Bestimmungen des DHB und des BHV, mit Ausnahme der im Folgenden aufgeführten Spezifikationen, Erläuterungen und Modifikationen.
2. Unsere Regelungen basieren auf den DHB-Durchführungsbestimmungen für eine einheitliche Wettkampfstruktur im Kinderhandball (<https://www.dhb.de/de/services/mitspielen/kinderhandball/>, dort unter ‚weitergehende Informationen‘) und sollen diese für den Bezirk Alb-Enz-Saal detaillieren.
3. Mädchen und Jungen spielen gemeinsam, die Staffeln werden nicht nach Geschlechtern getrennt.
4. In der F-Jugend (Minis) finden Spieltage statt, in denen das Miteinander beim Handballspiel im Vordergrund stehen soll. Die Kinder sollen Spaß am Handball und der Bewegung allgemein zusammen mit ihren KameradInnen finden.
5. Die Staffeleinteilung wird durch den VP Jugend des Bezirks vorgenommen, nach regionalen Gesichtspunkten, soweit möglich. Die gemeldeten Vereine müssen mindestens einen Spieltag ausrichten, bei Terminkonflikten entscheidet der Referent Kinderhandball. Bei der Meldung von **drei oder mehr** Mannschaften muss der Verein einen zweiten Heimspieltag ausrichten. Bei Ausrichtung des Spieltags müssen alle Vereine der Staffel eingeladen und benachrichtigt werden. Ist es ohne organisatorische Nachteile möglich, weitere Mannschaften (außerhalb der Staffel) zusätzlich einzuladen, ist dies dem Heimverein gestattet.
6. In der G-Jugend (Superminis) finden Spieltage statt, auch hier schlägt der VP Jugend eine Staffeleinteilung vor. Jeder gemeldete Verein soll einen Spieltag ausrichten; Abweichungen sind mit dem VP Jugend zu klären. Bei Ausrichtung des Spieltags müssen alle Vereine der Staffel eingeladen und benachrichtigt werden.

Ist es ohne organisatorische Nachteile möglich, weitere Mannschaften (außerhalb der Staffel) zusätzlich einzuladen, ist dies dem Heimverein gestattet.

7. In der Saison 2024/25 spielen die Jahrgänge wie folgt:
F-Jugend: Jahrgänge 2016, 2017 und jünger (Minis)
G-Jugend: Jahrgänge 2018 und jünger (Superminis)
8. Das Versäumen von Fristen, insbesondere zur Meldung von Spieltagen, kann bestraft werden.

II SPIELFORM

1. Spieltage bestehen aus mindestens zwei, normalerweise drei Komponenten:
 - a. dem Handballspiel über das Querfeld
Handball wird über das Querfeld gespielt; die Tore sind zwingend auf 1,60 m abgehängt, die zulässige Ballgröße ist 0. Die Nutzung von Softbällen ist gestattet.
Ein Team besteht aus 4 Feldspielern und einem Torwart.
Zeitstrafen sollen nicht ausgesprochen werden („pädagogisches Pfeifen“).
Ergebnisse werden nicht notiert und nicht weitergemeldet. Im Zentrum des Spiels steht die aktive Teilnahme, nicht das Ergebnis.
 - b. koordinativen Übungen, Kletteraufgaben, Parcours etc.
Am Spieletag, an dem mehrere Mannschaften des Bezirks teilnehmen, müssen im Einklang mit den Durchführungsbestimmungen des DHB verschiedene koordinative Übungen angeboten werden. Diese müssen altersgerecht gestaltet sein, es soll kein Wettkampfcharakter damit verbunden sein.
 - c. Einem weiteren Spiel, bspw. Kastenball, sofern es die Hallengröße zulässt
2. Modifikationen sind in Absprache mit dem Referenten Kinderhandball möglich.
3. Eine Wertschätzung der Teilnahme der einzelnen Kinder durch Medaillen wird dringend empfohlen.

ZUSAMMENFASSUNG / ÜBERSICHT

	C-Jugend	D-Jugend	E-Jugend	Aufbaustaffeln	F-Jugend und jünger
Spielweise Halbzeit 1	6 - 6 mit offensiver Abwehr	6 - 6 mit offensiver Abwehr (1-5)	3 -3 getrennt in Abwehr und Angriffshälfte	3 -3 getrennt in Abwehr und Angriffshälfte	4+TW übers Querfeld
Spielweise Halbzeit 2	6 - 6 mit offensiver Abwehr	6 - 6 mit offensiver Abwehr (1-5)	6 – 6 mit Manndeckung	6 – 6 mit Manndeckung	Manndeckung
Strafwurf	7m-Wurf	7m-Wurf	Penalty	Penalty	Pädagogisch pfeifen
2-min	Nach IHF	Persönliche Strafe	Persönliche Strafe	Persönliche Strafe	Pädagogisch pfeifen
Spielerzahl	14 Spieler	14 Spieler	> 14 Spieler	> 14 Spieler	unbegrenzt
Wechsel	Wie DHB, nur im Angriff	Wie DHB, nur im Angriff	Jederzeit, auch in Abwehr	Jederzeit, auch in Abwehr	Jederzeit
Torwart	Nach BHV	Nicht über Mittellinie	Nicht aus dem Torraum	Nicht aus dem Torraum	Nicht aus dem Torraum
w bei mJugend	Nein	Ja	Ja	Ja, gemischt	Ja, gemischt
m bei wJugend	Nein	Nein	Nein	Ja, gemischt	Ja, gemischt
Anwurf	An Mittellinie	An Mittellinie	Immer Torabwurf, auch in HZ 2	Immer Torabwurf, auch in HZ 2	Immer Torwabwurf
Ballgröße	mC: 2 wC: 1	1	0	0	0, möglichst klein
Torabhängung	Nein	Nein	Ja, auf 1,60 m	Ja, auf 1,60 m	Ja, auf 1,60 m
Torzählung	Normal	Normal	Tore mal Anzahl Schützen	Unerheblich	unerheblich