



Special Olympics Sportregeln ©

Handball

(2016)



Premium Partner





Inhalt

Abschnitt A – Offizielle Wettbewerbe.....	3
Abschnitt B – Markierung des Handballspielfeldes	3
Abschnitt C – Ausrüstung / Geräte	4
Abschnitt D – Schiedsrichter / Kampfgericht.....	4
Abschnitt E – Wettbewerbsregeln	4
Abschnitt F – Handball Skills Assessment Tests (THSAT) .	13



Die offiziellen Special Olympics Regeln gelten für alle Special Olympics Handballwettbewerbe. Als internationale Sportorganisation erstellte Special Olympics diese Regelungen in Anlehnung an die Regeln der *International Handball Federation (IHF)*, einzusehen unter <http://handballsr.de/de/downloads/regelwerk>. Es gelten die Regeln der IHF oder des *National Governing Body (NGB)*, sofern sie nicht im Widerspruch zu den offiziellen Special Olympics Regeln oder Artikel I stehen. In solchen Fällen gelten die Special Olympics Regeln.

Abschnitt A – Offizielle Wettbewerbe

Im Folgenden: offizielle, durch Special Olympics zur Verfügung stehende, Wettbewerbe.

Diese Wettbewerbsauswahl soll AthletInnen aller Fähigkeiten Wettbewerbsgelegenheiten bereitstellen. Programme können die angebotenen Wettbewerbe, und wenn nötig, Richtlinien für diese Wettbewerbe, festlegen. Die Trainer sind für die Bereitstellung von Trainings- und Wettbewerbsauswahl verantwortlich, wobei diese auf die Fähigkeiten und Interessen des Athleten abgestimmt werden soll.

1. Einzelwettbewerb der Handballfähigkeiten
2. Teamwettkampf
3. 5-a-side Team Handball
4. Unified Sports® Teamwettbewerb

Abschnitt B – Markierung des Handballspielfeldes

Ein offizielles Handballfeld ist 20 m breit und 40 m lang.

Es besteht die Möglichkeit die Spielfeldgröße anzupassen (bspw. Größenregelung Basketballfeld). Für den Aufbau eines Handballfeldes ist die Beibehaltung der Breite wichtiger, da die Kürzung der Länge nur geringen Einfluss auf das Spiel hat.



Abschnitt C – Ausrüstung / Geräte

1. Handbälle: Es sind Handbälle der Größe 2 zu verwenden.
2. Die Feldspieler jedes Teams müssen einheitlich gekleidet sein und empfohlene Nummern, 1-99, auf der Rück- und Vorderseite der Trikots tragen. Die Nummern auf der Vorderseite müssen mindestens 10 cm und die auf der Rückseite mindestens 20 cm groß sein. Die Torhüter jedes Teams müssen unterscheidbare Farben tragen, andersfarbig als die der Feldspieler beider Teams und des gegnerischen Torhüters. Teamtrikots sollten nicht schwarz sein.

Abschnitt D – Schiedsrichter / Kampfgericht

Strafzeiten

1. Alle Strafzeiten dauern 2 min, bei Spielzeiten bis 15 min, beträgt die Strafzeit 1 min.
2. Die Strafzeit beginnt, wenn der Schiedsrichter die Wiederaufnahme des Spiels pfeift. Nach Ablauf der 2 min / 1 min muss der Zeitnehmer den Spieler oder dessen Trainer informieren. Möglich ist auch die Übergabe eines Zettels mit der Wiedereintrittszeit an den Trainer oder Mannschaftenverantwortlichen.

Abschnitt E – Wettbewerbsregeln

1. Teamwettbewerb

- a. Teamgröße
 - a. Eine Teamliste besteht bei Nationalen Spielen aus bis zu 12 Spielern.
 - b. Eine Mannschaft besteht aus 7 Spielern (1 Spieler steht im Tor).
Bei 5 à side aus 5. (1 Spieler steht im Tor).
 - c. Es müssen mindestens 5 Spieler da sein, um ein Spiel zu beginnen. (Bei 5 à side 4)



- b. Klassifizierung
 - a. Die Teams werden durch die Klassifizierungsspielrunde in Leistungsgruppen eingeteilt.
 - b. In der Klassifizierungsrunde spielen die Teams – in Abhängigkeit von der Teilnehmerzahl - mehrere Spiele (empfohlene Spielzeit: min. 6 min).

- c. Spielzeit Zwischen-/Finalrunde
 - a. Ein Spiel sollte 2 Halbzeiten à 20 min Spielzeit und eine Unterbrechung von 10 min. haben.
 - b. Sollte ein Spiel unentschieden enden, sind die Regelungen der jeweiligen Turnier-Ausschreibung anzuwenden.
 - c. Jedes Team darf in den Zwischen- und Finalspielen ein 60-Sekunden-Time-out pro Halbzeit in Anspruch nehmen. Abweichende Regelungen sind in der Turnier-Ausschreibung zu formulieren.

Ergänzung/Empfehlung des Fachausschuss Handball SOD:

- 1) Ein Spiel sollte in der Klassifizierung mindestens 1x 10 min und in der Finalrunde 2 Halbzeiten à 10 min Spielzeit haben.
- 2) Die Wettbewerbsart, die Anzahl der gespielten Spiele pro Tag und der physische Zustand der Spieler sind Faktoren bei der Bestimmung der Halbzeitlänge.
- 3) Bei Anfängern oder Jugendlichen mit geringerer Leistungsfähigkeit können die Schiedsrichter den **Kontakt** auf den der Basketballregeln reduzieren (körperloses Spiel).
- 4) Bei Roten Karten entscheidet das Regelkomitee des Turniers über die Vorgehensweise.
- 5) Es besteht bei allen von SOD ausgerichteten Handballspielen, generelles Haft- und Klebemittelverbot! Bei Spielen welche nicht von SOD ausgerichtet werden, gilt die jeweilige Ausschreibung des Veranstalters.



- 6) SOD setzt voraus, dass jedem Athleten ausreichend Spielzeiten während eines Turniers gewährt werden!

2. 5-a-side Handball

Bis auf die im Folgenden genannten Regeln, gelten für 5-a-side Handball die gleichen Wettbewerbsregeln wie für das normale Handballspiel.

a. Ziel des 5-a-side Handball

- 1) 5-a-side Handball kann zur Erhöhung der Teamanzahl von Special Olympics Wettbewerben beitragen.
- 2) Es kann zudem Athleten mit geringerer Leistungsfähigkeit bei der Entwicklung hin zu regulären Spielen helfen.

b. Spielfeld und Ausrüstung

- 1) Ist eine Sporthalle kürzer als 26 m, kann die Abmessung der Torraumlinie bei 5 m und die der Freiwurflinie bei 8 m liegen.
- 2) Ein luftgefüllter Schaumstoffball wird empfohlen (350 g, 17,145 cm Durchmesser, 53,34 cm Umfang)

c. Team und Spieler

- 1) Ein Team kann bis zu 9 Spieler haben.
- 2) Das Spiel wird zwischen 2 fünfköpfigen Teams gespielt. Ein Spieler jedes Teams muss als Torwart fungieren. Die Spieler dürfen den Ball 5 sec. halten.

d. Spieldauer

- 1) Die Spielzeit des Spieles sollte 20 min betragen. Es sollte 2 gleiche Halbzeiten (mindestens 10 min) und eine 5 min Pause dazwischen geben. Die Teams tauschen die Seiten nach der Pause.
- 2) Ein 60 sec – Time-out pro Halbzeit, währenddessen die Uhr stoppt, steht jedem Team zu. Ein verletzungsbedingtes Time-out kann vom Schiedsrichter ausgerufen werden.
- 3) Bei einem Unentschieden in einem Platzierungsspiel kommt es zu einer Verlängerung.



- e. Spielerwechsel
 - 1) Spieler, die falsch wechseln, werden verwahrt, erhalten aber keine 2 min/1min – Hinausstellung. Unzulässiger Wechsel wird jedoch mit einem Freiwurf für das gegnerische Team geahndet.
- f. Spielerverhalten gegenüber dem Gegner
 - 1) Kein Kontakt: Berührungen sind auf die Regeln von Basketballspielen limitiert (körperloses Spiel).
 - 2) Eine 2. Verwarnung eines Spielers führt zu einer 2 min/1min – Hinausstellung.
 - 3) Drei 2 min/1min – Hinausstellungen eines Spielers führen zur Disqualifizierung des Spielers.

3. Unified Sports Team Competition

- a. Die Teamliste sollte eine angemessene Anzahl Spieler und Partner aufweisen.
- b. Während des Wettbewerbes dürfen nie mehr als 3 Partner (Athleten ohne Behinderung) auf dem Spielfeld stehen. Die Nichtbeachtung führt zu einer Strafe.
- c. Jedes Team muss einen erwachsenen, nicht spielenden Trainer dabei haben, der für die Aufstellung und das Teamverhalten während des Wettkampfes verantwortlich ist.

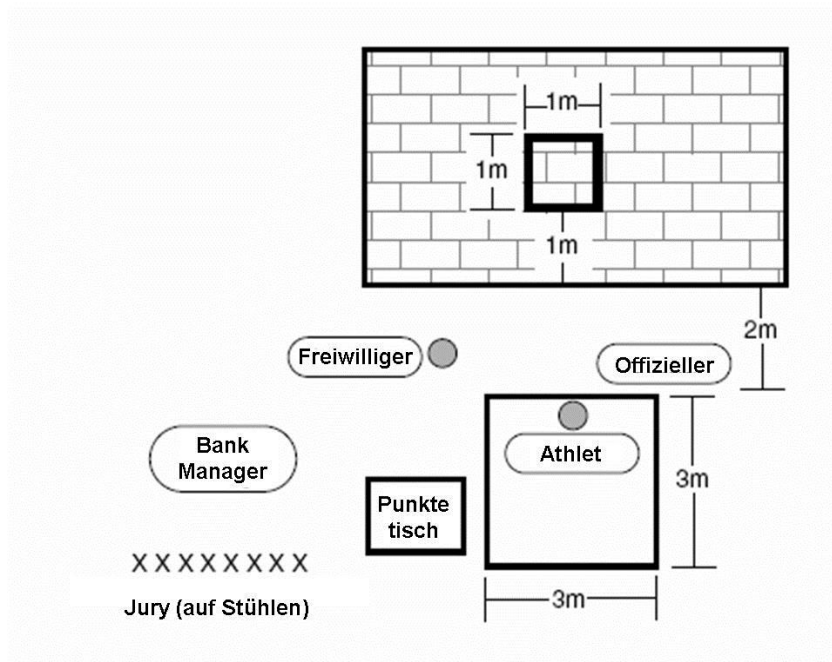
4. Individueller Skill-Wettbewerb

Der Fachausschuss empfiehlt, keine Skillwerte als Kriterien für die Klassifizierung von Wettbewerben zu verwenden. Jedoch können diese Übungen in den Trainingsalltag eingebunden werden und eine Rückmeldung zum Stand der individuellen Fertigkeiten der Spieler geben.

Dieser Wettbewerb bietet handballspezifische Bewegungsaufgaben für Athleten mit geringerer Leistungsfähigkeit und ist nicht für Athleten gedacht, die das Spiel regulär spielen können. Die endgültige Punktzahl eines Athleten wird durch Addieren der Punkte in den einzelnen Bewegungsaufgaben ermittelt.



1) Zielgerichtetes Zuspiel



2) Ziel

Messung der Fähigkeit eines Athleten einen Handball mit einer Hand zu werfen.

3) Ausrüstung

2 lederne Handbälle, Kreide (für die Wand) oder Band und ein Maßband.

4) Beschreibung

Ein 1x1 m großes Quadrat wird an die Wand gezeichnet. Die untere Linie des Quadrats sollte mindestens 1 m über dem Boden sein. Auf dem Boden wird ein 3x3 m großes Quadrat gezeichnet, welches 2,4 m von der Wand entfernt sein soll.

Der Athlet muss innerhalb dieses Quadrates stehen, bzw. darf der Fuß oder die vordere Achse eines Athletenrollstuhls nicht die Wurflinie überqueren. Der Athlet darf 5 mal werfen. Der Ball muss MIT EINER HAND IN EINER

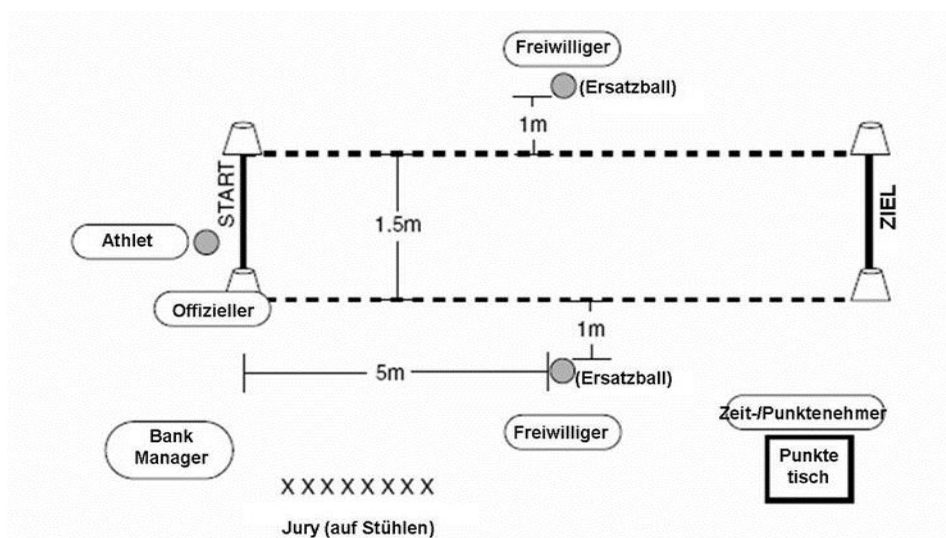


SCHLAGWURFBEWEGUNG geworfen werden die Wand direkt im Flug treffen, um als gültiger Pass zu gelten.

5) Punkte

- Der Athlet erhält 3 Punkte, wenn er die Wand innerhalb des Quadrats trifft.
- Der Athlet erhält 2 Punkte, wenn er die Linien des Quadrats trifft.
- Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn er die Wand außerhalb des Quadrats trifft.
- Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn er den Ball während des Flugs oder nach einem oder mehreren Aufprallen fängt, während er sich im 3 m – Quadrat befindet.
- Der Gesamtpunktestand des Athleten ergibt sich aus der Summe aller 5 Würfe.

2) 10 m dribbeln



i. Ziel

Messung der Schnelligkeit und Fähigkeit eines Athleten einen Handball zu dribbeln.



ii. Ausrüstung

3 lederne Handbälle, 4 Verkehrskegel, Bodentape, Maßband und Stoppuhr.

iii. Beschreibung

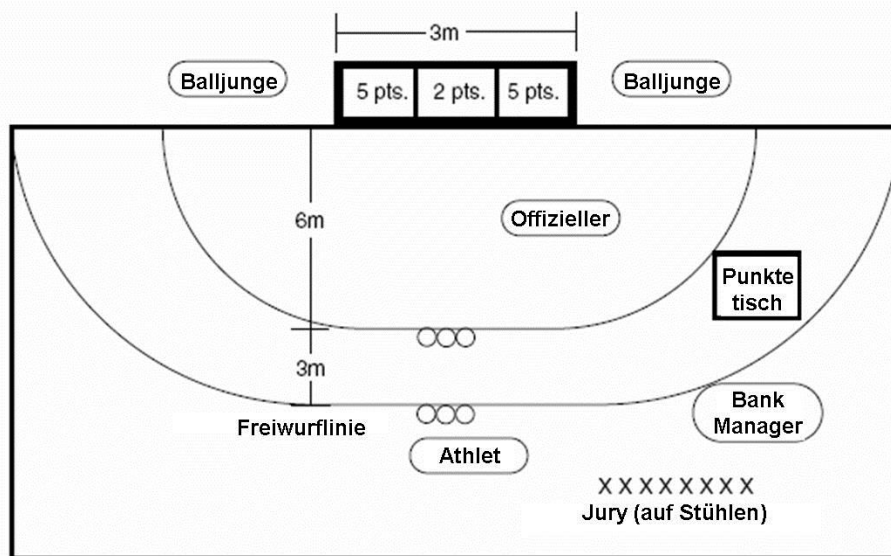
1. Der Athlet startet zwischen den Kegeln hinter der Startlinie. Nach Signal vom Offiziellen beginnt der Athlet zu laufen und zu dribbeln. Der Athlet dribbelt den Ball die kompletten 10 m mit einer Hand. Ein Athlet im Rollstuhl muss abwechseln – 2 Schübe, gefolgt von 2 Dribblings, um ein gültiges Dribbling anerkannt zu bekommen. Der Athlet muss die Ziellinie zwischen den Kegeln überqueren und den Ball zum Anhalten des Dribblings aufnehmen.
2. Verliert ein Athlet den Ball, läuft die Uhr weiter. Der Athlet kann den Ball wieder aufnehmen. Landet der Ball hinter der 1,5 m – Linie, kann der Athlet einen Ersatzball aufnehmen oder den verlorenen Ball zurückholen, um den Lauf zu beenden.

iv. Punkte

1. Die Zeit des Athleten wird zwischen dem Startsignal und dem Überqueren der Ziellinie und dem Aufnehmen des Balles (Dribbling-Stopp) gestoppt.
2. Für jeden ungültigen Dribble (dribbeln mit 2 Händen, etc.) wird eine 1 sec. – Strafe auf die Zeit addiert. Der Athlet hat 2 Versuche. Jeder Versuch wird durch Addition der Laufzeit und der anfallenden Strafsekunden bewertet und die Gesamtzeit wird, basierend auf Umrechnungstabellen, in Punkte umgerechnet.
3. Der Endpunktstand des Athleten ist der Beste aus den beiden Versuchen des Athleten (in Punkten). Im Falle von Gleichstand zweier Athleten wird die tatsächliche Zeit als Entscheidungskriterium herangezogen.



3) Werfen



1) Ziel

Messung der Treffgenauigkeit eines Athleten beim Werfen eines Handballs.

2) Ausrüstung

Lederne Handbälle (empfohlene Anzahl: 6), Handballtor, Bodentape und ein Maßband.

3) Beschreibung

- a) Die Torraum- und die Freiwurflinie werden auf dem Feld markiert. Es werden jeweils 3 Bälle mittig gegenüber dem Tor auf der 6 m – und der 9 m – Linie platziert. Das Tor wird in 3 gleich große Bereiche unterteilt, indem zwischen Torlatte und Boden Tape gespannt wird. Jeder Bereich ist 1 m breit.
- b) Der Athlet hat jeweils 3 Würfe 6 m und 9 m vom Tor entfernt. Der Athlet punktet durch direktes Treffen in das Tor oder durch Treffen mit einmaligem Aufprallen auf den Boden.



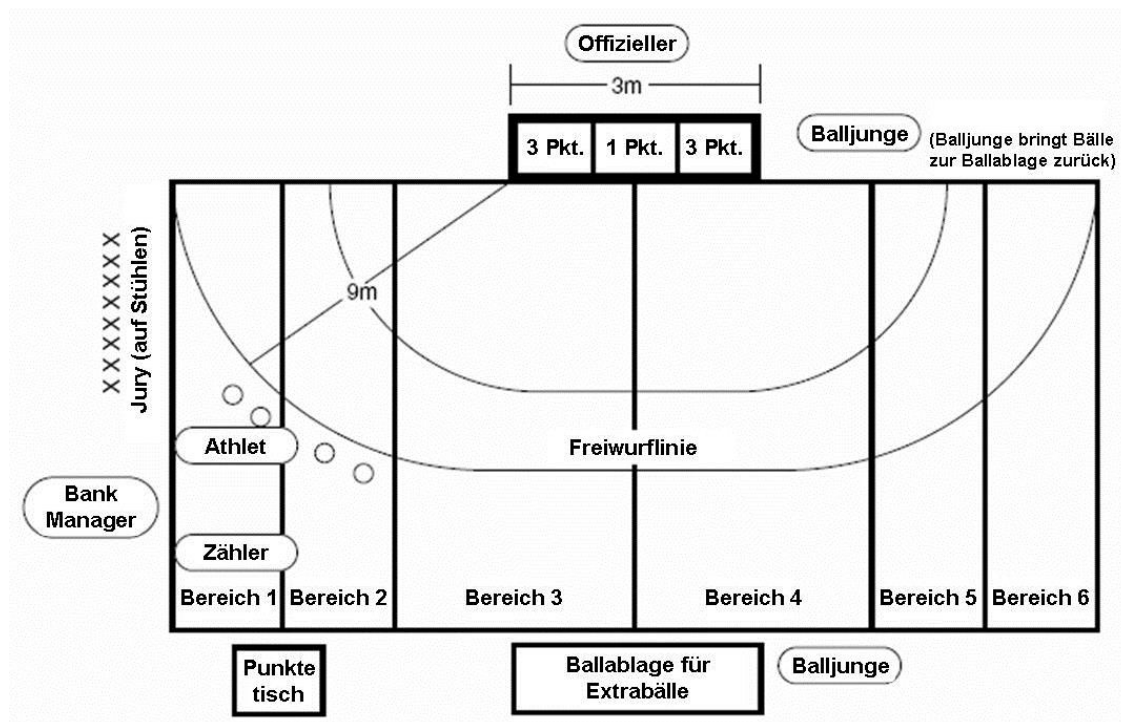
4) Punkte

- a) Der Athlet muss von der 6 m – und der 9 m – Linie (jeweils dahinter stehend) werfen.
- b) Übertritt der Athlet die Linie gilt der Wurf als ungültig.
- c) Der Athlet kann die Linie überqueren nachdem er den Ball losgelassen hat.
- d) Der Athlet erhält 5 Punkte, wenn er den Ball in einen der beiden äußeren 1 m – Teile innerhalb des Tores trifft.
- e) Der Athlet erhält 2 Punkte, wenn er den Ball in den Mittelbereich des Tores trifft.
- f) Keine Punkte gibt es, wenn der Ball zweimal oder öfter auf dem Boden aufprallt bevor er im Tor landet.



Abschnitt F – Handball Skills Assessment Tests (THSAT)

1. Spot Shot



AUFBAU

4 lederne Handbälle, Maßband, Bodentape (zwei Farben), 1 Handballtor

Entlang der 9 m – Linie werden ausgehend vom Tormittelpunkt folgende Bereiche mit unterschiedlich farbigem Tape markiert. Die Nummer des jeweiligen Bereiches wird hinter der 9 m – Linie auf dem Boden vermerkt. Die Nummern sollten groß genug sein, damit der Athlet sie leicht erkennen kann.

a. Schritt 1

- 1) Bereich 1: Außerhalb der 6 m – Linie auf der linken Seite des Tores.
- 2) Bereich 2: Zwischen 6 m – und 3 m – Markierung links vom Tor.
- 3) Bereich 3: Zwischen 3 m – und Mittelpunktmarkierung links vom Tor.
- 4) Bereich 4: Zwischen 3 m – und Mittelpunktmarkierung rechts vom Tor.



- 5) Bereich 5: Zwischen 6 m – und 3 m – Markierung rechts vom Tor.
- 6) Bereich 6: Außerhalb der 6 m – Linie auf der rechten Seite des Tores.

b. Schritt 2

Das Tor wird in 3 gleich große Bereiche unterteilt, indem zwischen Torlatte und Boden Tape gespannt wird. Die beiden ersten Bereiche neben dem Torpfosten müssen 1 m breit sein (die Tapebreite muss in die Maße eingerechnet werden)

TEST

Jeder Athlet hat einen Durchgang von 12 Würfeln (2 Würfe aus jedem der 6 Bereiche). Der Athlet muss sich hierbei hinter der 9 m – Linie befinden.

PUNKTE

- Der Athlet erhält 3 Punkte, wenn er in einen der beiden äußeren 1 m – Bereiche innerhalb des Tores trifft.
- Trifft der Ball das Tape, werden 3 Punkte angerechnet.
- Trifft der Athlet in den Mittelbereich des Tores, erhält er 1 Punkt.
- Die Höchstpunktzahl beträgt 36 Punkte (12 Würfe, die in den Außenbereichen à 3 Punkte landen).
- Der Athlet darf die Linie überqueren nachdem er den Ball losgelassen hat.
- Tritt der Athlet beim Werfen auf die Linie, ist der Wurf ungültig.
- Der Athlet kann den Ball direkt in das Tor werfen oder den Ball einmal auf dem Boden aufprallen lassen.
- Prallt der Ball zweimal oder noch öfter auf, erhält der Athlet keine Punkte.
- Der Endpunktestand des Athleten wird durch Addition der Punkte aller Würfe ermittelt.

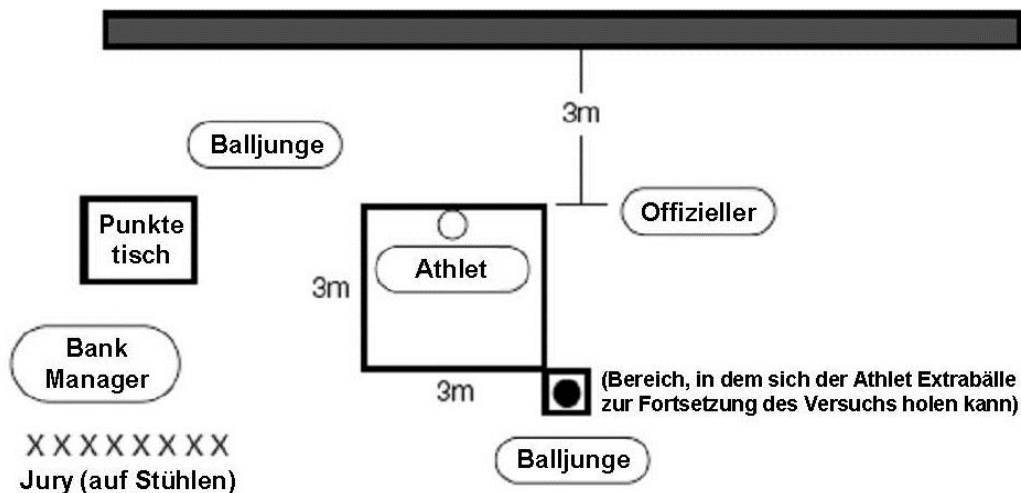


FREIWILLIGE HELFER

Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten, sagt „Fertig, Los“ und bewertet jeden einzelnen Wurf. Weitere Freiwillige sammeln die geworfenen Bälle wieder ein und bringen sie zum entsprechenden Punkt zurück. Der Freiwillige C, der Punkteähler, nimmt die Punkte des jeweiligen Athleten auf. Jeder Freiwillige betreut ausschließlich diesen Test und diesen Bereich.



2. Speed Pass



AUFBAU

2 lederne Handbälle, glatte Wand, Maßband, Bodentape, Stoppuhr

Ein 3 mal 3 m großes Feld wird parallel zur Wand und 2,4 m von dieser entfernt markiert.

TEST

Zeit: 30 sec. pro Versuch, 2 Versuche

Der Athlet muss im 3 m – Feld befinden und von dort aus den Ball MIT EINER HAND IN EINER SCHLAGWURFBEWEGUNG gegen die Wand werfen. Der Ball muss die Wand im Flug treffen. Der Athlet muss dann den zurückprallenden Ball fangen oder stoppen, während er sich im markierten Feld befindet. Auch wenn der Ball nicht korrekt gefangen werden muss, so muss er doch innerhalb des Feldes gestoppt oder gefangen werden. Fängt oder stoppt der Athlet den Ball nicht innerhalb des Feldes, kann er ihn wieder aufnehmen und den Test fortsetzen. Die Punkte ergeben sich aus den erfolgreich gestoppten oder gefangenen Würfeln, die der Athlet innerhalb der 30 sec. schafft.



PUNKTE

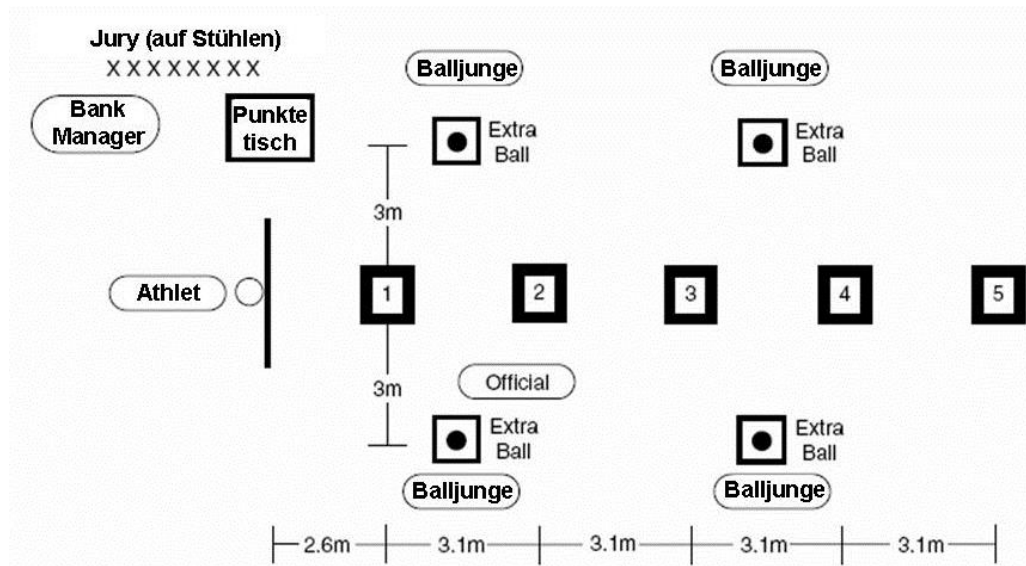
Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn der Ball im Flug die Wand trifft und nach Abprallen von der Wand innerhalb des Feldes gefangen oder gestoppt wird. Keinen Punkt gibt es, wenn der Ball außerhalb des Feldes landet, ohne vorher gefangen oder gestoppt zu werden. Der Endpunktestand des Athleten entspricht dem Punktestand des besseren der beiden 30 sec. – Versuche.

FREIWILLIGE HELFER

Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten, sagt „Fertig, Los“ und zählt, wie viele gültige Würfe der Athlet innerhalb der 30 sec. erreicht. Der Freiwillige B steht hinter den Extrabällen, sammelt die Bälle, die außerhalb des Feldes landen wieder ein und bringt sie zu den anderen Extrabällen zurück. Der Freiwillige C nimmt die Zeit und registriert die Punkte des jeweiligen Athleten. Jeder Freiwillige betreut ausschließlich diesen Test und diesen Bereich.



3. Dribbeln



AUFBAU

5 lederne Handbälle, Maßband, Bodentape, Stoppuhr, 5 Verkehrskegel

TEST

Der Athlet muss einen Ball im Slalom um 5 in einer Reihe stehende Hindernisse dribbeln. Die Hindernisse stehen in 3m Entfernung zueinander, auf einer Strecke von 15 m. Der Athlet muss das letzte Hindernis umrunden und den gleichen Weg zurück, erneut im Slalom, dribbeln, bis er die Start- / Ziellinie überquert.

PUNKTE

Die Zeit, die der Athlet für die gesamte Strecke braucht, wird in Sekunden (in Zehnteln gerundet) genommen und von 60 abgezogen, um den Punktestand zu ermitteln. Für jede Regelverletzung, bspw. verfehlte Kegel oder technische Fehler, wie Doppeldribbling, zweihändiges Dribbeln oder Tragen des Balls, werden 5 Punkte abgezogen. Zwischen den Kegeln gibt es höchstens einen 5 Punkteabzug. Der höchste Punkteabzug beträgt 40 Punkte. Der bessere von 2 Versuchen wird registriert.

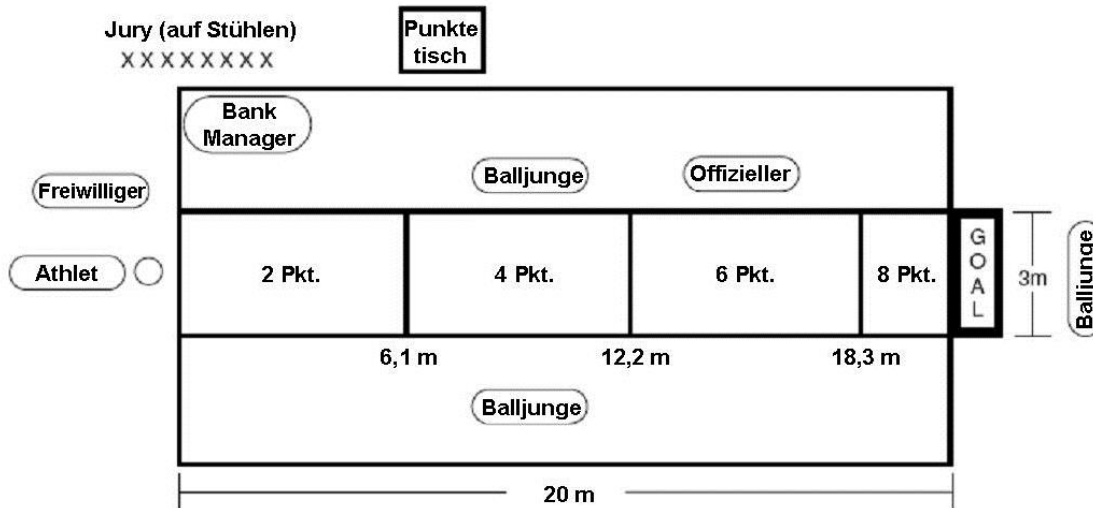


FREIWILLIGE HELFER

Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten, sagt „Fertig, Los“ und zählt die Regelverstöße, um die Summe der abzuziehenden Punkte dem Zeit- / Punktenehmer mitzuteilen. Freiwillige, die hinter den Extrabällen stehen, sammeln Bälle, die aus dem Feld gehen ein und bringen sie zu den anderen Extrabällen zurück. Der Freiwillige C nimmt die Zeit und registriert die Punkte des jeweiligen Athleten. Jeder Freiwillige betreut ausschließlich diesen Test und diesen Bereich.



4. Power Throw



AUFBAU

3 lederne Handbälle, Maßband, Bodentape, 1 Handballtor oder ähnliches.

TEST

Auf dem Spielfeld wird ein 3 m breiter und 20 m langer Korridor mit Bodentape markiert. Aus einer Entfernung von 20 m wirft der Athlet 3-mal hintereinander einen Ball auf das Tor. Jeder Wurf wird nach Weite und Wurfgenauigkeit bewertet und gibt Punkte. Der Athlet darf vor dem Wurf drei Schritte anlaufen.

PUNKTE

Der Athlet erhält für jeden Wurf, der im Korridor landet, Punkte, welche nach Wurfweite anhand der obigen Zeichnung verteilt werden. Wirft der Athlet den Ball 3-mal hinter die 18,3 m –Linie oder in das Tor, erhält er die Höchstpunktzahl von 24 Punkten (3 Würfe à 8 Punkte).

Fliegt der Ball, innerhalb des Korridors, über das Tor hinaus, so erhält der Athlet 6 Punkte (8 Punkte können nicht vergeben werden, da das Tor verfehlt wurde). Landet der Ball nicht innerhalb des Korridors, wird der Wurf mit 0 Punkten bewertet. Wird die Linie während des Wurfes übertreten, gilt dies als Regelverletzung und der Wurf wird mit 0 Punkten



bewertet. Das Gleiche gilt für einen Anlauf von mehr als 3 Schritten, auch hier gibt es 0 Punkte für den Wurf.

FREIWILLIGE HELFER

Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten und sagt „Fertig, Los“. Der Freiwillige C bestimmt den Wert des jeweiligen Wurfes. Der Freiwillige D registriert die Punkte des Athleten. Andere Freiwillige, außerhalb des Korridors, sammeln die geworfenen Bälle wieder ein. Jeder Freiwillige betreut ausschließlich diesen Test und diesen Bereich.