

Glücksliga

Handball-Leitfaden Maxi-Mannschaften



Ballführung & Spielfluss



- Grundidee: 3 Schritte → passen, tippen oder werfen.
- 4-5 Schritte sind völlig in Ordnung – kein Abpfeifen!
- Die Spieler:innen sollen vermehrt versuchen, sich an die 3-Schritte-Regel zu halten.
- Spieler:innen dürfen prellen – nach dem Aufnehmen sollen sie den Ball weiterspielen.
- Bei zu vielen Schritten auf das Passen zum/zur Mitspieler:in hinweisen.

Fairness

Leichter Körperkontakt ist erlaubt, aber:

- Kein Schubsen.
- Kein Festhalten.
- Bälle dürfen fair abgefangen werden.
- Aktives Herausreißen aus den Händen ist nicht erlaubt.



Würfe & Torsituationen

- Geworfen wird ca. ab dem „6-Meter-Kreis“.
- Leichtes Überschreiten ist völlig okay.
- Weites Überschreiten (z. B. in den Torraum laufen) wird von der Spielleitung freundlich korrigiert.
- Nach einem Tor pfeift die Spielleitung und es gibt Anwurf von der Mitte.



Trainerhilfe

- Trainer:innen dürfen helfen, aber deutlich weniger als bei den Minis.
- Sie sollen nicht durch das ganze Feld begleiten und auch nicht jeden Angriff bis ans Tor führen.

Stattdessen:

- Kleine Hinweise geben.
- Motivieren und Mut machen.
- Bei Überforderung kurz helfen.
- Spieler:innen möglichst selbstständig spielen lassen.

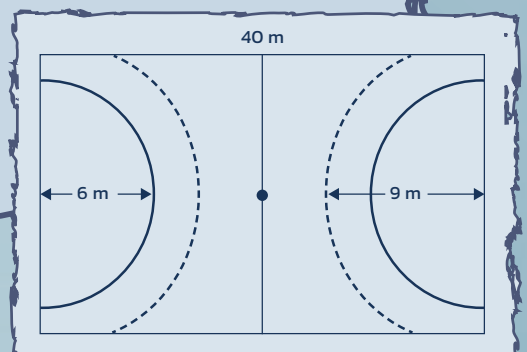
Freude & Erfolgserlebnisse

- Mutig sein fördern.
- Jede/r Spieler:in soll eingebunden werden.
- Spielanteile, Pässe, Torwürfe bewusst verteilen.
- Auf Pellen hinweisen, um Schrittfehler zu vermeiden.
- Lernen durch Spielen, nicht durch „Regelkunde“.
- Viel loben und Mut fördern.
- Keine Wertungen, keinen Druck ausüben, nur Spaß haben.



Spielfeldgröße

- Es wird quer innerhalb eines Handballfeldes gespielt.
- Das Spielfeld ist etwas breiter als bei den Minis → Auf einem ganzen Feld sind bis zu zwei Spielfelder möglich.
- Ca. 6 Meter vom Tor entfernt wird eine sichtbare Linie / ein Kreis markiert → Darstellung des 6-Meter-Kreises.
- Die Außenlinien werden klar markiert, sodass die Spieler:innen erkennen, wo das Spielfeld endet.
- In der Mitte des Spielfeldes wird ein Punkt für die Ausführung des Anwurfs markiert.



Spieleleitung

- Sie sollen vor allem für Spielfluss sorgen, wenn es mal hakt oder bei Unstimmigkeiten.
- Durchaus bei Bedarf das Spiel unterbrechen und auf Leitlinien hinweisen.
- Bei deutlich mehr als 4-5 Schritten: Der/die Spieler:in auf Abspielen hinweisen → bei Ballwechsel zum anderen Team kurz die Gründe erläutern.
- Auf Pellen hinweisen, um Schritte zu vermeiden.
- Ball im Aus wird abgepfiffen → Ballbesitz für das gegnerische Team.
- Stark auf die 6-Meter-Linie achten → zu nahes Herantreten an das Tor wird abgepfiffen, aber immer mit Erklärung.
- Nach einem Tor die Spieler:innen zum Anwurf auffordern und den Ablauf erklären.

Teamgröße & Auswechslungen

- Die Teams starten mit 5 Spieler:innen: → 4 Feldspieler:innen + 1 Torhüter:in.
- Alle Positionen können jederzeit gewechselt werden.
- Pro Team sollten gleich viele Spieler:innen auf dem Feld stehen.
- Treffen Teams mit sehr vielen oder sehr wenigen aktiven Spieler:innen aufeinander, kann die Anzahl der Spieler:innen flexibel angepasst werden → ein:e Spieler:in mehr oder weniger ist erlaubt.

Torhüter:in

- Jede:r Spieler:in im Team kann die Torwartposition übernehmen.
- Torhüter:innen müssen nicht besonders gekleidet sein.
- Sie müssen während des Spiels innerhalb des „6-Meter-Kreises“ bleiben.

