



DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

SPIELBETRIEB VHV

Saison 2025 / 2026
gültig ab: 01.11.2025 aktuelle Ergänzung zum Penalty seit 03.05.2026
erstellt von: Josef Felder



1 Zuständigkeiten / Kommunikation

Die folgenden Regelungen sind für den Meisterschaftsbetrieb der U10 im VHV gültig – es gibt keine DFB im ÖHB für diese Altersklasse! Verantwortlich für die Organisation und Durchführung ist der durchführende Verein.

Die Kommunikation für die Spieltage der U10 erfolgt ausschließlich über spieltag@vhv.at für die Weiterleitung und die Verantwortlichen Vereinsfunktionäre ist der Verein zuständig.

2 Spielmodus im VHV für die Saison 2025/26

2.1 U10 weiblich und U10 männlich

- Ein Spieltag (**Vorrunde**) pro Verein
- Plus 1 Finalspieltag beim bestplatzierten Verein aus allen Vorrunden nach den erreichten Punkten. Wenn dieser auf die Durchführung verzichtet, ist der nächstplatzierte Verein der Veranstalter.
 - Pro Spieltag werden in der LK1 folgende Punkte vergeben:
 - 10 Punkte für den 1. Platz
 - 8 Punkte für den 2. Platz
 - 6 Punkte für den 3. Platz
 - 4 Punkte für den 4. Platz
 - 2 Punkte für den 5. Platz

2.2 Spielerpässe

Für die U10 wird zu jedem Spieltag auf die **Einladung** des austragenden Vereines jeweils gemeldet. Dafür ist nur ein ÖHB-Spielerpass notwendig.

Für das **Finalturnier** ist pro Verein immer **NUR** 1 Mannschaft spielberechtigt bzw. wenn ein Verein auf die Teilnahme verzichtet, ist dies bis Ende Jänner an die TK zu melden.

Das Finalturnier wird über das SBO abgewickelt, d.h. alle Teilnehmer benötigen zusätzlich einen **BWHV-Spielerpass**.

2.2.1 Online-Spielbericht BWHV

Beim Finalturnieren ab der U10 ist der Online-Spielbericht des BWHV (SBO) zu verwenden. Somit muss jeder Spieler auch einen BWHV Spielerpass haben. Wichtig ist, dass im Handball4all in der Mannschaftsverwaltung die Spielerlisten angelegt und dann die Mannschaft verknüpft wird.

2.3 Einteilung der Schiedsrichter (SR)

Die Einteilung der SR erfolgt durch den SR-Einteiler des VHV unter Berücksichtigung folgender Ausnahmen:

- Für die U10 Spieltage muss der Heimverein die SR organisieren. Das sind ausschließlich **Kihasl** oder **Juhasl**.
- Die Schiedsrichter für die Finalspieltage werden vom Verband eingeteilt.

2.4 Bestimmungen für Schiedsrichter-Betreuer

Schiedsrichter-Betreuer (Paten) werden vom Verein des Kihasl oder Juhasl in Absprache mit dem SR-Einteiler des VHV zugeteilt. Der SR-Betreuer hat dabei folgende Punkte zu berücksichtigen:

- Der Betreuer stellt sich vor Spielbeginn beim Kampfgericht und beiden Mannschaften vor und wird auch vor dem Spiel offiziell auf dem SR-Bericht mit Namen eingetragen.

2.5 Schiedsgericht

Muss mit geschultem Personal besetzt sein! Verantwortlich ist der jeweilige Veranstalter. Infrastruktur (z.B.: Laptop (Papierspielberichte für den Notfall), W-LAN etc.) muss vorhanden sein.

2.6 Organisation der Spieltage durch den ausrichtenden Verein

4 Wochen vor dem Spieltag – Information/**Einladung** zum Spieltag

Der austragende Verein muss min. 4 Wochen vor Durchführung des Spieltages die anderen Vereine informieren (Datum und voraussichtlicher Beginn)

3 Wochen vor dem Spieltag - **Meldung** der Mannschaften

Alle Vereine melden bis max. 3 Wochen vor dem Spieltag dem austragenden Verein die Anzahl der antretenden Mannschaften. Dabei muss die Anzahl der Mannschaften und die Leistungsklasse genannt werden. **Eine Nachmeldung ist NICHT möglich!**

Nimmt ein Verein **NICHT** teil muss er eine **Leermeldung** abgeben.

Möchte ein Verein seine Kihasl beim veranstaltenden Verein zum Einsatz bringen, dann ist dies mit der Mannschaftsmeldung abzugeben. Sollten für diese Kihasl Paten notwendig sein, müssen die am Spieltag vom Verein der Kihasl mitkommen.

Orientierung für die Einteilung der Leistungsklassen

Leistungsklasse 1: Spieler/-innen könnten schon in einem älteren Jahrgang mitspielen

Leistungsklasse 2: Entsprechen dem aktuellen Stand des entsprechenden Jahrgangs

Leistungsklasse 3: Spieler/-innen, die angefangen haben

Der jeweilige **Sieger** einer Leistungsklasse **MUSS** in die nächst höhere aufsteigen. Der jeweilige Letztplatzierte **KANN** freiwillig absteigen.

2 Woche vor dem Spieltag - **Spielplan** / Zeiten etc.

Der austragende Verein übermittelt den anderen Vereinen den Spielplan.

Der Heimverein ist für die Organisation des Spieltages verantwortlich. Somit können die Spiel- und Pausenzeiten entsprechend an die Rahmenbedingungen angepasst werden.

Die Kosten für die Kihasl trägt der Veranstalter.

Am Spieltag – Übergabe der Spielerlisten

Spielerliste mit Pass-Nummern

Vor dem ersten Spiel müssen dem Veranstalter Mannschaftslisten abgegeben werden. Es wird dringend empfohlen diese bereits am PC auszufüllen und dann die Dress-Nr. händisch zu ergänzen.

Mehrfacheinsätze

Die Festspielbestimmung gilt in abgewandelter Form: an einem Spieltag dürfen **maximal** zwei Spieler mit dem **Einverständnis** aller teilnehmenden Mannschaften in mehr als einer Mannschaft teilnehmen.

2.7 Zuständigkeiten für den Spielbetrieb

Techn. Kommission (TK)	Josef Felder	Mobil 0676 / 365 22 25	josef.felder@vhv.at
Spielkommission	Markus Hämmerle	Mobil 0650 / 880 19 64	markus.haemmerle@vhv.at
Meldewesen	Bianca Sagmeister	Mobil 0664 / 453 95 22	bianca.sagmeister@vhv.at
Schiedsrichter	Josef Felder	Mobil 0676 / 365 22 25	josef.felder@vhv.at

2.8 Reihung der Mannschaften

Die Reihung der Mannschaften erfolgt bei Turnieren, Gruppenphasen o.Ä. wie folgt. Haben mehrere Vereine die gleiche Punktzahl, so entscheiden für deren Reihung, wenn nicht ausdrücklich etwas anderes bestimmt wird,

... die Spiele untereinander, wenn es mehr als 2 Mannschaften sind die „kleine“ Tabelle und somit:

- Höhere Punktzahl
- bessere Tordifferenz
- größere Anzahl der erzielten Tore
- größere Anzahl der erzielten Auswärtstore bei den Spielen gegeneinander)

... ergibt sich auch hier Gleichheit, entscheidet

- die bessere Tordifferenz aller Spiele des jeweiligen Durchgangs (Grunddurchgang, Play-off, usw.)

... bei gleicher Tordifferenz

- die höhere Anzahl der erzielten Tore.

... sind auch diese gleich, entscheidet

- das Los, ausgenommen es geht um die ersten drei Plätze und die Abstiegsplätze. In diesen Fällen sind Entscheidungsspiele durchzuführen (Bestimmung ÖHB 5.4.8)

Bei Nichtantreten oder Abtreten ist (sind) die schuldtragende(n) Mannschaft(en), unabhängig von den Spielen untereinander und der Tordifferenz, auf den letzten Platz der punktegleichen Mannschaften zu setzen. 5.6.3 ÖHB-Bestimmungen)

Ist eine Reihung zwingend erforderlich aufgrund von z.B. Kreuzspielen, Platzierungsspielen o.Ä. besteht folgende Vorgehensweise, wenn nach der regulären Spielzeit ein Unentschieden besteht:

- Nach der Pause Verlängerung von **1 x 5 Minuten**
- Wenn weiterhin unentschieden ist, 7 Meter werfen (5 Spieler)
- Wenn weiterhin unentschieden ist, 7 Meter werfen (Immer nur ein Spieler je Mannschaft) bis ein Spieler verwirft. Verwerfen / Treffen beide, geht es weiter.

Wer anfängt, wird durch den Schiedsrichter, per Los, entschieden. Die Mannschaft, die gewinnt, darf entscheiden, ob Sie anfängt, oder dies dem Gegner überlässt. Die andere Mannschaft darf das Feld / Tor auswählen.

2.9 Disqualifikation von Spielern (Blaue Karte)

Bei Spieltagen, Turnieren o.Ä. wird der Spieler für das nächste Spiel gesperrt. Sollte das Vergehen im letzten Spiel (z.B. Finale) stattfinden, wird ein Strafverfahren eingeleitet.

2.9.1 Rahmenbedingungen bei den Spieltagen

Gemäß der Anzahl der gemeldeten Mannschaften pro Leistungsklasse ergeben sich folgende Spielzeiten – es sollte der Grundgedanke mit der Minimalspielzeit pro Tag von 60 Minuten möglichst eingehalten werden.

	4 Teams	5 Teams	6 Teams	7 Teams	8 Teams
Anzahl Spiele gesamt	Hin- und Rückspiel 12 Spiele	Hin- und Rückspiel 20 Spiele	15 Spiele	21 Spiele	31 Spiele
Spiele pro Team	6	8	5	6	7
Spielzeit pro Spiel	10 Minuten	8 Minuten	12 Minuten	10 Minuten	9 Minuten
Gesamtspielzeit pro Team	60 Minuten	64 Minuten	60 Minuten	60 Minuten	63 Minuten
Spielrhythmus in Minuten	00:12	00:09	00:13	00:11	00:10
Pause zum nächsten Spiel	2	1	1	1	1
Anzahl Spiele pro eingesetztem Kihasl	3	3	3 bzw. 4	3 bzw. 4	4 bzw. 5
Anzahl Paten optimal	3	3	3	3	4
betreute Spiele pro Pate	4	7 bzw. 6	5	7	6 bzw. 7
Ein Kihasl sollte während dem Spieltag IMMER vom gleichen Paten betreut werden. Zwischen den Spielen eines Kihasl sollte mindestens ein Spiel Pause sein – damit kann der Pate mit dem Kihasl sich besprechen.					

2.10 Durchführungsbestimmungen

Für die Durchführung der Bewerbe (Spieltage und Finalturnier) gelten die Vorschriften und Bestimmungen des VHV (im ÖHB ist diese Altersklasse ohne DFB, da es keine ÖMS gibt) und das Regelwerk der IHF, soweit diese nicht durch die gegenständlichen Durchführungsbestimmungen abgeändert werden.

Alle Spieler sind zusätzlich nur in der nächst höheren Altersklasse spielberechtigt (**Achtung NUR 3 Jahrgänge** in einer Altersklasse). Die Zusammenstellung der Jahrgänge pro Altersklasse ist im Downloadbereich des ÖHB dokumentiert.

2.11 Spezielle Spielregeln in der U10

Erläuterung: In der U10 steht das Spielen in der **Manndeckung für Abwehr und Angriff** im Mittelpunkt. Dabei soll das Zusammenspiel sowohl aus taktischer Sicht als auch in sozialer Hinsicht gefördert werden. Da in dieser Altersklasse die Leistungsunterschiede groß sind, wird mindestens in 2 Leistungsklassen, wenn nötig oder sinnvoll auf Grund der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften an einem Spieltag, können es auch 3 Leistungsklassen sein.

- Die **Torhöhe** beträgt 1,60 m. Dazu müssen Minihandballtore oder Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf die Höhe von 1,60 m verwendet werden.
 - Achtung **Torlatte** wird auf **1,60m** herabgesetzt! Optimal dafür geeignet sind die mit Klettverschlüssen befestigten baren Schaumstoffplatten.
 - Nicht** erlaubt ist eine Schnur oder ähnliches.

- **Erläuterung:** *Das Reduzieren der Torhöhe ist ein wesentliches Element des Spiels in der U10, da eine korrekte Wurfausführung am besten bei Würfeln von oben nach unten erlernt wird. 2 Meter hohe Tore verleiten zu hohen Würfen, da die Torhüter diese in der Regel nicht abwehren können. Dadurch verinnerlichen die Spieler sehr oft eine falsche Technik.*
- **Ballgröße:** Es wird mit **Ballgröße 0** gespielt.
 - **Erläuterung:** *Im Kinderhandball ist es für das Erlernen einer korrekten Wurftechnik unerlässlich, dass alle Kinder den Ball gut greifen können. Es ist von Seiten der Trainer und Spielleiter auf die korrekte Ballgröße zu achten. Außerdem sollen die Bälle nicht zu hart sein. Es soll nur so viel Luft im Ball sein, dass Prellen problemlos möglich ist. Dass Kinder bereits in der U10 mit Ballgröße 1 spielen oder auch trainieren sollte **unbedingt vermieden** werden.*
- **Strafen:** Bei einer Zeitstrafe gegen einen Spieler darf dieser sofort durch einen anderen Spieler seiner Mannschaft ergänzt werden.
Zeitstrafen gegen die Bank werden mit einem Penalty geahndet.
 - **Erläuterung:** *In der U10 ist Manndeckung vorgeschrieben. Bei Über- oder Unterzahlsituationen ist dies nicht mehr sinnvoll möglich. Die Gleichzahlsituation soll daher immer erhalten bleiben.*
- **Torwart** Der Torwart darf den Torraum zum Ein- und Auswechseln **und** zum **Sichern** des Balls verlassen. Ein **aktives** Mitspielen außerhalb des Torraumes ist ihm nicht gestattet, ansonsten entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf für die gegnerische Mannschaft an der Stelle, an der der Torwart den Ball berührt hat (aber außerhalb des 9m Raums). Verhindert der Torwart eine klare Torchance, indem er z.B. einen langen Ball außerhalb seines Torraums abfängt, entscheidet der Schiedsrichter auf Penalty für die gegnerische Mannschaft. Bei wiederholtem Vorkommen soll zunächst die Regel erläutert werden und **danach** progressiv bestraft werden.
- **Abwurf** – auch nach Torerfolg Der Torwart bringt auch nach einem Torerfolg den Ball durch Torabwurf, ohne Anpfiff, wieder ins Spiel. Beim Torabwurf darf sich **kein gegnerischer Spieler innerhalb der gestrichelten Freiwurflinie befinden**. Es kann und soll aber auch die Vorteilsregelung angewendet werden. Bei Nichtbeachtung wird entsprechend der Abstandsregel beim Anwurf verfahren.
 - **Erläuterung:** *Die Spielfortsetzung durch einen Abwurf vom Torhüter soll das Spiel beschleunigen. Das Umschaltverhalten soll geschult werden. Dabei sollen allerdings auch unsichere Spieler im Tor den Ball ins Spiel bringen können, um die Möglichkeit eines Zweikampfs mit Prellen als zusätzliche Option zu haben.*

- Der Abwurf vom Torwart darf von einem Mitspieler nicht erst in der gegnerischen Hälfte angenommen werden. Überquert ein Abwurf die Mittellinie, ohne dass ihn ein Mitspieler berührt hat, entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf an der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft.
 - **Erläuterung:** *Durch das große Spielfeld und Manndeckung als Vorgabe kommt es in der U10 häufig vor, dass die Spieler sich beim Abwurf alle in der näher des abwerfenden Torwarts aufhalten und dann ein weiter Wurf nach vorne erfolgt. Die Spieler laufen dann „um die Wette“ nach dem Ball und der schnellste gewinnt. Ein Zusammenspiel kommt so nicht zustande. Der kurze Abwurf in der eigenen Hälfte soll das Zusammenspiel fördern.*
- **Prellen/Tippen** In der U10 darf max. dreimal geprellt werden.
 - **Erläuterung:** *In der U10 soll das Zusammenspiel und insbesondere „Give & Go“ als erste kooperative Basistaktik geschult werden („Give & Go“ stellt eine einfache Angriffsmöglichkeit für den Kinderhandball aus passen (give), freilaufen (go), anbieten und zurückpassen dar - im Prinzip ein direktes Doppelpassspiel zwischen zwei Angreifern). Durch die Regeln zur Einschränkung des Prellens müssen sich Spieler ohne Ball ständig bewegen, um anspielbar zu sein. Der ballführende Spieler muss die ihm zur Verfügung stehenden drei Schritte optimal nutzen. Zudem wird der soziale Aspekt („Handball geht nur gemeinsam“) unterstützt.*
- **Abwehr** Es muss Manndeckung über das **ganze Spielfeld** gespielt werden, unabhängig davon, ob der unmittelbare Gegenspieler sich in Ballbesitz befindet oder nicht. Aushelfen ist erlaubt. Ein Verteidiger gegen einen Angreifer.
 - **Erläuterung:** *Das Spiel 1 gegen 1 ist das zentrale Element im Kinderhandball und soll in der U10 gezielt gefördert werden. Zudem sind Tiefenräume essenziell für das Zusammenspiel.*
- **Nichteinhaltung der offensiven Deckungsform / Manndeckung:**
 - Wird eine Missachtung des Spielgedankens durch den Schiedsrichter festgestellt, zeigt er dies immer mit einem Warnzeichen deutlich an (hochhalten der gelben Karte, ohne auf einen Spieler zu zeigen). Das Spiel wird hierbei nicht unterbrochen. Ist nach einer kurzen Reaktionszeit (ca. 5 sec.) eine Änderung des Abwehrverhaltens zu erkennen, wird das Warnzeichen ohne weitere Sanktionen aufgehoben. Ist innerhalb der nächsten 5 sec. nach dem Warnzeichen keine Änderung des Abwehrverhaltens zu erkennen, ist auf **Penalty** zu entscheiden.
- **Spielerwechsel**
 - Es dürfen nur Spieler gewechselt werden, wenn die eigene Mannschaft **Ballbesitz** hat.

- **Penalty** statt 7-Meter-Strafwurf Zur Ausführung des Penalty-Wurfs die folgenden Hinweise: In einem zentralen Spielstreifen (etwa Breite der Torpfosten) startet ein Spieler mit Ball aus einer beliebigen **Entfernung (sinnvoll sind ca. 9 Meter)** und wirft nach **maximal drei Schritten Anlauf ohne Tippen und Prellen mit einem Schlagwurf** auf das Tor. **Es ist das Ziel, dass der Werfer bei der 7m-Linie wirft.** D.h. aber ein übertreten ist erlaubt.

Alle übrigen Mit- und Gegenspieler müssen sich außerhalb des zentralen Streifens befinden. Wehrt der Torwart den Ball ins Spielfeld ab, oder prallt der Ball von Pfosten oder Latte ins Spielfeld zurück, wird weitergespielt.

- **Erläuterung:** *Ein Strafwurf wird beim Handball als „Ausgleich“ für die Verhinderung einer klaren Torgelegenheit zugesprochen. Da für viele U10 Spieler ein 7-Meter-Strafwurf nur schwer zu verwandeln ist, ist das absichtliche Verhindern einer klaren Torchance (z.B. durch Festhalten von hinten oder Betreten des Torraums) im Allgemeinen „ein guter Deal“. Daher wird der Strafwurf als Penalty ausgeführt.*

- **Unerlaubte Abwehraktion**

- **Nicht erlaubt und gefährlich:**

- • **Seitliche** Aktionen: Angreifer wird in der Luft zur Seite geschoben
- • Aktionen von **hinten**: Kontakt in den Rücken
- • Stoßen/Schucken: weder von vorne noch von der Seite oder Rücken
- → **Indikator: ausgestreckte Arme**

- ◇ **Progression zwingend erforderlich**

-

- **Deutliches Klammern**

- • Klammer **von der Seite und von hinten** zieht immer eine **Progression** mit sich
- • Klammern **von vorne** ist ein **Freiwurf ohne Progression**

-

- **Wurfarmgriff**

- • Der Griff in den Wurfarm zu einer **progressiven Strafe** Das ist eine Rote Karte oder je nach Intensität sogar eine Blaue Karte.
- • Zu unterscheiden ist ob der Wurfarm **festgehalten** wird oder **nur kurz gestreift wird**
- • Bei kurz gestreift gibt es NUR Verwarnung

- **Trikotziehen**

- • Deutliches Trikot ziehen, eindeutiges Festhalten führt immer zu einer **progressiven Strafe** • Ein kurzes zupfen am Trikot kann auch mal ohne Strafe und je Spielsituation auch komplett ohne Foul bleiben

3 Ordnungsstrafen und Gebühren

Beschreibung	Gebühren
Zurückziehen einer Mannschaft (nach Ende der Meldefrist)	200 €
Nichtantreten zum Spiel / Spieltag (keine Absage spätestens 3 Tage vorher)	100 €
Rote Karte für Betreuer oder Trainer (Geldstrafe + evtl. weitere Maßnahmen)	50 €
Je falsch eingesetzter Spieler (Festspielen)	50 €
Berufungs-/Einspruchsgebühr	30 €
Spielverlegungsgebühr innerhalb 10 Tage vor dem Spieltermin	30 €
Verwenden eines nicht spielberechtigten Spielers (Geldstrafe + evtl. Sperre)	20 €
Spielverlegungsgebühr bis max. 11 Tage vor dem Spieltermin	20 €
Bearbeitungsgebühr für Straferkenntnisse	20 €
Bearbeitungsgebühr für Bescheide generell	10 €
Spielergebnis nicht gemeldet – Pro Spielbericht	10 €
Verspäteter Versand der Einladung zum Spieltag	20 €
Verspäteter Versand der Spielpläne zum Spieltag	20 €
Verspäteter Versand der Einteilung für Kihasl bzw. Juhasl zum Meisterschaftsspiel	20 €