



***Internationale
Hallenhandball-Regeln
und DHB-Zusatzbestimmungen***

Ausgabe: 1. Juli 2016



Deutscher Handballbund e.V. (DHB)
Strobelallee 56
44139 Dortmund
Tel. 0231/91191-0
Fax 0231/124061
info@dhb.de
www.dhb.de
Facebook: handball.dhb und fanclub.de
Twitter: DHB_Teams und DHB_Themen

Internationale *H*allenhandball-Regeln **mit den DHB-Zusatzbestimmungen** **Stand: 1. Juli 2016**

*Alle Rechte vorbehalten:
Handball Marketing Gesellschaft mbH (HMG),
Strobelallee 56, 44139 Dortmund.*

*Kommerzielle Verwendung, Veröffentlichung, Verarbeitung, Vervielfältigung
oder Verbreitung, auch unter Verwendung elektronischer/digitaler Systeme,
nur mit schriftlicher Genehmigung der HMG erlaubt.*

Handzeichen, Bilder: © Internationale Handball Federation (IHF) Basel

VORWORT

*Diese Spielregeln treten mit Wirkung vom **1. Juli 2016** in Kraft.*

Der Regeltext, die Kommentare, die IHF-Handzeichen, die Erläuterungen zu den Spielregeln und das Auswechselraum-Reglement sind Bestandteil dieses Regelwerks.

Zu beachten sind auch die integrierten

Inhaltsverzeichnis

Spielregeln, IHF-Handzeichen, Erläuterungen zu den Spielregeln, Auswechselraum-Reglement, Guidelines und Interpretationen, Richtlinien für Spielflächen und Tore

	Seite
➤ Vorwort	1
➤ Inhaltsverzeichnis	2
➤ Spielregeln	3
1 Die Spielfläche	3-7
2 Spielzeit, Schlussignal, Time-out	7-11
3 Der Ball	11-12
4 Mannschaft, Spielerwechsel, Ausrüstung, Spielerverletzung	12-16
5 Der Torwart	16-17
6 Der Torraum	17-18
7 Spielen des Balles, passives Spiel	19-21
8 Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten	21-28
9 Der Torgewinn	28-29
10 Der Anwurf	29-30
11 Der Einwurf	30-31
12 Der Abwurf	31
13 Der Freiwurf	31-34
14 Der 7-m-Wurf	34-36
15 Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe (Anwurf, Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 7-m-Wurf)	36-38
16 Die Strafen	38-43
17 Die Schiedsrichter	43-45
18 Zeitnehmer und Sekretär	45
➤ IHF-Handzeichen	46-52
➤ Erläuterungen zu den Spielregeln	53-64
➤ Auswechselraum-Reglement	65-66
➤ Guidelines und Interpretationen	67-85
➤ Richtlinien für Spielfläche und Tore	86-88

Spielregeln

Regel 1 Die Spielfläche

- 1:1** Die Spielfläche (Abb. 1) ist ein Rechteck von 40 m Länge und 20 m Breite und umfasst zwei Torräume (Regel 1:4 und Regel 6) und ein Spielfeld. Die Längsseiten heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torauslinien, zwischen den Torpfosten jedoch Torlinien.

Eine Sicherheitszone entlang der Spielfläche von mindestens 1 m neben den Seitenlinien und 2 m hinter den Torauslinien sollte gegeben sein.

Die Beschaffenheit der Spielfläche darf im Spielverlauf nicht zugunsten einer Mannschaft verändert werden.

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Der DHB und seine Verbände können in ihren Bereichen abweichende Bestimmungen für die Größe der Spielfläche treffen.

- 1:2** In der Mitte der beiden Torauslinien steht ein Tor (Abb. 2a und 2b). Die Tore müssen fest im Boden oder an den Wänden hinter ihnen verankert sein. Sie sind im Lichten 2 m hoch und 3 m breit.

Nur gültig für den Bereich des DHB (ab 1.7.2013):

Bei Spielen der weiblichen und männlichen Jugend (8 bis 10 Jahre) sind die Tore im Lichten 1,60 m hoch.

Die Pfosten des Tores sind durch eine Querlatte fest verbunden. Ihre hintere Kante muss mit der hinteren Seite der Torlinie verlaufen. Torpfosten und Latte müssen quadratisch sein (8 cm). Sie müssen auf den drei vom Spielfeld einzusehenden Seiten mit zwei kontrastierenden Farben gestrichen sein, die sich ebenfalls deutlich vom Hintergrund abheben sollen.

Jedes Tor muss mit einem Netz versehen sein. Dieses muss so aufgehängt werden, dass ein in das Tor geworfener Ball normalerweise im Tor verbleibt.

- 1:3** Alle Linien auf der Spielfläche sind integraler Bestandteil des Bereichs, den sie begrenzen. Die Torlinien zwischen den Torpfosten sind 8 cm breit (Abb. 2a), alle anderen Linien sind 5 cm breit.

Zwei nebeneinander liegende Bereiche können anstatt durch Linien auch durch unterschiedliche Farben voneinander abgegrenzt werden.

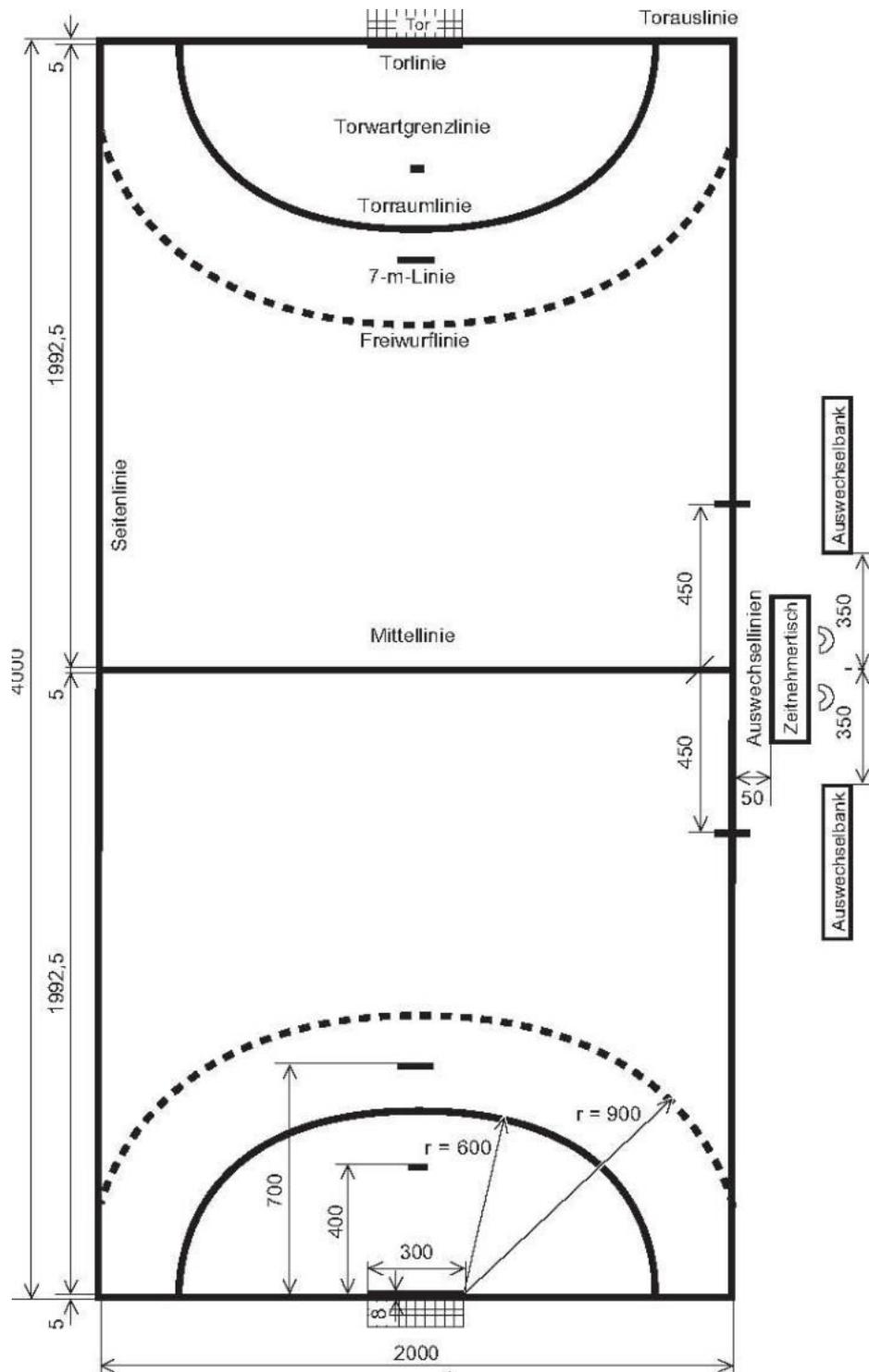
- 1:4** Vor jedem Tor befindet sich der Torraum (Abb.5, Seite 88) Der Torraum wird wie folgt von der Torraumlinie (6-m-Linie) begrenzt:
- a) Vor dem Tor wird in 6 m Abstand parallel zur Torlinie eine 3 m lange Linie gezogen (gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der Torraumlinie).
 - b) Zwei Viertelkreise von 6 m Halbmesser (gemessen von der hinteren Innenkante der Torpfosten) verbinden die 3 m lange Linie mit der Torauslinie (Abb. 1 und 2a).
- 1:5** Die Freiwurflinie (9-m-Linie) wird gestrichelt und in 3 m Abstand vor der Torraumlinie gezogen. Die Markierungen der Freiwurflinie sowie die Zwischenräume messen 15 cm (Abb.1).
- 1:6** Die 7-m-Linie ist eine 1 m lange Linie vor dem Tor. Sie verläuft parallel zur Torlinie, gezogen in einem Abstand von 7 m, gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 7-m-Linie (Abb. 1).
- 1:7** Die Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) ist eine 15 cm lange Linie vor dem Tor. Sie verläuft parallel zur Torlinie, gezogen in einem Abstand von 4 m, gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 4-m-Linie (Abb. 1).
- 1:8** Die Mittellinie verbindet die Halbierungspunkte der beiden Seitenlinien miteinander (Abb. 1 und 3).
- 1:9** Die Auswechsellinie (ein Teil der Seitenlinie) reicht für jede Mannschaft von der Mittellinie bis zu einem 4,5 m von der Mittellinie entfernten Endpunkt. Von diesem Endpunkt der Auswechsellinien wird parallel zur Mittellinie und beiderseits der Seitenlinie eine 15 cm lange Linie gezogen (Abb. 1 und 3).

Hinweis:

Detaillierte technische Anforderungen für die Spielfläche und die Tore enthalten die

Abbildung 1: Die Spielfläche

Alle Maße sind in cm angegeben.



Torraum: s. auch Abb. 5. (Seite 88)

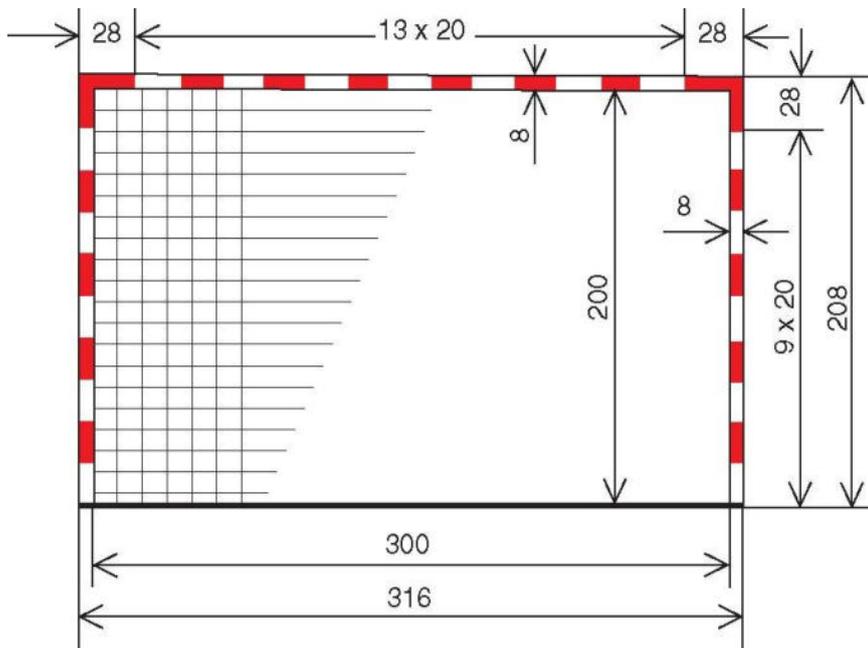


Abbildung 2a: Das Tor

Torauslinie

Abbildung 2b: Das Tor - Seitenansicht

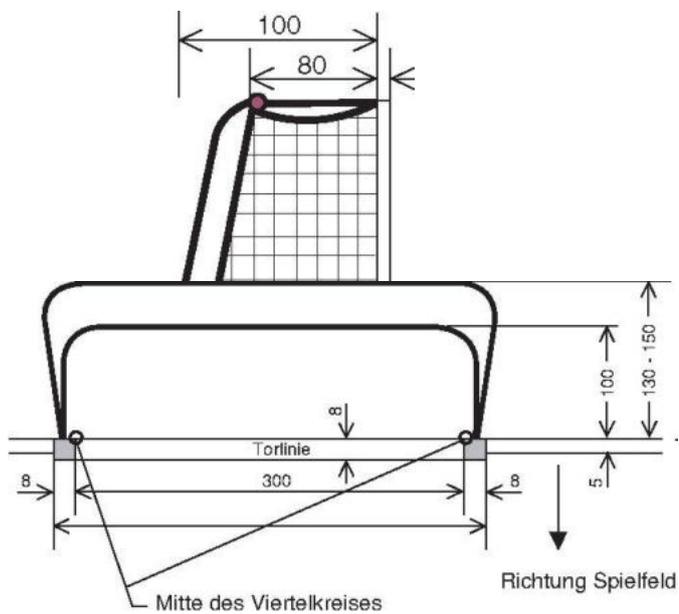
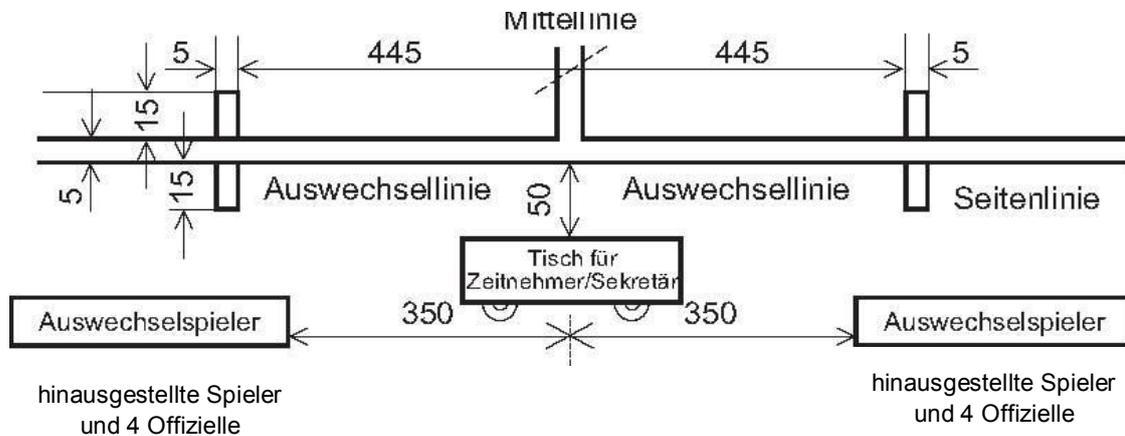


Abbildung 3: Auswechsellinien und Auswechselraum

Der Tisch für Zeitnehmer/Sekretär und die Auswechselbänke müssen derart aufgestellt werden, dass die Auswechsellinien vom Zeitnehmer/Sekretär zu sehen sind. Der Tisch sollte näher an der Seitenlinie stehen als die Bänke. Ein Mindestabstand von 50 cm zur Seitenlinie sollte vorhanden sein.

Regel 2 Spielzeit, Schlussignal, Time-out

Spielzeit

2:1 Die normale Spielzeit für alle Mannschaften mit Spielern ab 16 Jahren und älter beträgt 2 x 30 Minuten; die Halbzeitpausen normalerweise 10 Minuten.

Die normale Spielzeit für Jugendmannschaften von 12-16 Jahren beträgt 2 x 25 Minuten, für Jugendmannschaften von 8-12 Jahren 2 x 20 Minuten; die Halbzeitpausen normalerweise 10 Minuten.

Hinweis:

IHF, Kontinentalverbände und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen bezüglich der Halbzeitpause zu treffen. Die Halbzeitpause beträgt maximal 15 Minuten.

2:2 Ist ein Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden und soll bis zur Entscheidung weitergespielt werden, erfolgt nach einer Pause von 5 Minuten eine Verlängerung. Die Verlängerung dauert 2 x 5 Minuten mit 1 Minute Halbzeitpause.

Ist das Spiel nach einer ersten Verlängerung noch nicht entschieden, erfolgt nach einer Pause von 5 Minuten eine zweite Verlängerung von 2 x 5 Minuten mit 1 Minute Halbzeitpause.

Fällt auch hier keine Entscheidung, ist der Gewinner im Einklang mit den Bestimmungen des betreffenden Wettbewerbs zu ermitteln. Ist die Entscheidung durch 7-m-Werfen herbeizuführen, gelten die Bestimmungen des folgenden Kommentars.

Kommentar:

Am 7-m-Werfen dürfen hinausgestellte oder disqualifizierte Spieler nicht teilnehmen (beachte auch Regel 4:1 Abs.4). Jede Mannschaft benennt 5 Spieler. Diese Spieler führen im Wechsel mit der anderen Mannschaft je einen Wurf aus. Die Reihenfolge der Werfer ist den Mannschaften freigestellt. Die Torwarte können frei gewählt und gegen einen anderen zur Teilnahme berechtigten Spieler ausgewechselt werden. Spieler dürfen sowohl als Werfer als auch als Torwart eingesetzt werden.

Die Schiedsrichter bestimmen das Tor, auf das geworfen wird. Die Mannschaft, die das Losen gewinnt, entscheidet, ob sie oder die andere Mannschaft mit dem Werfen beginnt. Bei Gleichstand nach dem ersten Durchgang beginnt die andere Mannschaft mit der Fortsetzung des 7-m-Werfens.

Für diese Fortsetzung benennt jede Mannschaft wiederum 5 Spieler. Hierbei dürfen dieselben Spieler wie beim ersten Durchgang benannt werden, auch ein Wechsel einzelner oder aller Spieler ist möglich. Diese Regelung ist bis zur endgültigen Entscheidung anzuwenden. Ein Sieger steht jedoch bereits fest, wenn eine Mannschaft nach einem Wurfwechsel in Führung liegt.

Spiele können von der weiteren Teilnahme wegen besonderer oder wiederholter Unsportlichkeit disqualifiziert werden (16:6e). Handelt es sich hierbei um einen der 5 benannten Spieler, kann die Mannschaft einen anderen Spieler benennen.

Schlussignal

- 2:3** Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs durch einen Schiedsrichter und endet mit dem automatischen Schlussignal der öffentlichen Zeitmessanlage oder dem Schlussignal des Zeitnehmers. Ertönt kein derartiges Signal, pfeift der Schiedsrichter, der Zeitnehmer oder der Delegierte, um anzuzeigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist (17:9).

Kommentar:

Sollte keine öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Schlussignal vorhanden sein, bedient sich der Zeitnehmer einer Tisch- oder Handstoppuhr und beendet das Spiel mit dem Schlussignal (18:2 Abs. 2).

2:4 Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten vor oder mit dem Ertönen des Schlusssignals (bei Halbzeit- oder Spielende bzw. zum Ende der Halbzeiten einer Verlängerung) sind zu ahnden, auch wenn die Ausführung des Freiwurfs (nach Regel 13:1) oder 7-m-Wurfs nicht vor dem Schlusssignal erfolgen kann.

Ertönt das Schlusssignal, wenn ein Frei- oder 7-m-Wurf noch auszuführen ist oder der Ball sich nach einem solchen Wurf noch in der Luft befindet, ist dieser Wurf ebenfalls zu wiederholen.

In beiden Fällen beenden die Schiedsrichter das Spiel erst, wenn der Freiwurf oder 7-m-Wurf ausgeführt oder wiederholt wurde und das Ergebnis dieses Wurfes feststeht.

2:5 Für Freiwurfausführungen (oder -wiederholungen) nach Regel 2:4 gelten besondere Anweisungen bezüglich der Aufstellung der Spieler und des Spielerwechsels. Abweichend von dem normalen Spielerwechsel gemäß Regel 4:4 darf **nur** die **werfende angreifende** Mannschaft **einen** Spieler auswechseln, **ebenso darf die abwehrende Mannschaft einen Feldspieler gegen einen Torwart auswechseln, wenn sie beim Ertönen des Schlusssignals ohne Torwart spielt.** Verstöße sind entsprechend Regel 4:5 Abs.1 zu ahnden. Die Mitspieler des Werfers müssen sich mindestens drei Meter von ihm entfernt und nicht zwischen Torraum- und Freiwurflinie der anderen Mannschaft aufhalten (13:7, 15:6, s. auch Erläuterung 1). Für die Spieler der abwehrenden Mannschaft gilt Regel 13:8.

2:6 Unter den in den Regeln 2:4-5 beschriebenen Umständen können gegen Spieler und Mannschaftsoffizielle für Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten bei der Ausführung eines Freiwurfs oder 7-m-Wurfs persönliche Bestrafungen ausgesprochen werden. Eine Regelwidrigkeit bei der Ausführung eines derartigen Wurfs kann jedoch keinen Freiwurf in die andere Richtung nach sich ziehen.

2:7 Stellen die Schiedsrichter fest, dass der Zeitnehmer das Spiel zu früh mit dem Schlusssignal (Halbzeit, Ende des Spiels oder der Verlängerungen) beendet hat, sind sie verpflichtet, die Spieler auf der Spielfläche zu behalten und die verbleibende Spielzeit nachspielen zu lassen.

Bei der Wiederaufnahme des Spiels bleibt die Mannschaft in Ballbesitz, welche zum Zeitpunkt des zu früh ertönten Signals im Ballbesitz gewesen ist. War der Ball nicht im Spiel, wird das Spiel mit dem der Spielsituation entsprechenden Wurf fortgesetzt, andernfalls laut Regel 13:4a-b mit Freiwurf.

Ist die 1. Halbzeit eines Spiels (oder einer Verlängerung) zu spät beendet worden, muss die 2. Halbzeit um die entsprechende Zeit verkürzt werden. Ist die 2. Halbzeit eines Spiels (oder einer Verlängerung) zu

spät beendet worden, können die Schiedsrichter nichts mehr an der Situation ändern.

Time-out

2:8 Die Schiedsrichter entscheiden, wann und wie lange die Spielzeit unterbrochen wird (

2:10 Jede Mannschaft hat pro Halbzeit (ausgenommen Verlängerungen) Anspruch auf ein Team-Time-out von einer Minute Länge (Erläuterung 3).

Hinweis:

IHF, Kontinentalverbände und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen bezüglich der Anzahl der Team-Time-outs zu treffen, wobei jede Mannschaft pro Spiel (ausgenommen Verlängerungen) Anspruch auf drei Team-Time-outs von jeweils einer Minute hat aber pro Halbzeit nur 2 möglich sind (s. Hinweis in Erläuterung 3).

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Die Landesverbände können für ihren Bereich die Nichtanwendung des Team-Time-out beschließen (vgl. § 87 Abs. 2 SpO).

Regel 3 Der Ball

3:1 Der Ball besteht aus einer Leder- oder Kunststoffhülle. Er muss rund sein. Das Außenmaterial darf nicht glänzend oder glatt sein (17:3).

3:2 Die einzelnen Mannschaftskategorien müssen folgende Ballgrößen, d.h. Umfang und Gewicht verwenden:

- 58-60 cm und 425-475 g (IHF-Größe 3) für Männer und männliche Jugend (16 Jahre und älter);
- 54-56 cm und 325-375 g (IHF-Größe 2) für Frauen, weibliche Jugend (14 Jahre und älter) und männliche Jugend (12 bis 16 Jahre);
- ~~Für den Bereich des DHB gestrichen: 50-52 cm und 290-330 g (IHF-Größe 1) für weibliche Jugend (8 bis 14 Jahre) und männliche Jugend (8 bis 12 Jahre).~~

Nur gültig für den Bereich des DHB:

- 50-52 cm und 290-330 g (IHF-Größe 1) für weibliche Jugend (10 bis 14 Jahre) und männliche Jugend (10 bis 12 Jahre).
- 46-48 cm und bis zu 260 g (IHF-Größe 0) für weibliche und männliche Jugend (8 bis 10 Jahre).

Kommentar:

Das

den

für ihren Bereich abweichende Regelungen bezüglich der Anzahl von Spielern zu treffen. Die maximale Anzahl von 16 Spielern darf dabei nicht überschritten werden.

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Die Verbände können für ihren Bereich im Rahmen der Vorgaben der IHF-Regeln abweichende Bestimmungen bezüglich der Anzahl von Spielern und deren Teilnahmeberechtigung auch in Einzelspielen und Turnieren erlassen.

- 4:2** Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens 4 Mannschaftsoffizielle einsetzen. Diese dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden. Einer von ihnen ist als

Das Ein- und Auswechseln von Spielern darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen (4:5). Dies gilt auch für den Torwartwechsel (4:7 und 14:10).

Die Auswechselregeln gelten auch bei Time-out (ausgenommen Team-Time-out).

Kommentar:

Sinn der Auswechsellinie ist es, ein korrektes Auswechseln sicherzustellen, nicht aber, Spieler zu bestrafen, die die Seiten- oder die Torauslinie ohne Vorteilsabsicht überschreiten (z.B. um Wasser oder das Handtuch direkt neben der Auswechsellinie zu holen oder die Spielfläche nach einer Hinausstellung auf sportliche Weise außerhalb der eigenen Auswechselraummarkierung zu verlassen). Taktisches und nicht erlaubtes Verlassen wird in Regel 7:10 behandelt.

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im Jugendbereich der Altersklassen B und jünger ist ein Spielerwechsel jedoch nur möglich, wenn sich die Mannschaft in Ballbesitz befindet oder während eines Time-out; Torwartwechsel ist auch bei 7-m möglich.

- 4:5** Ein Wechselfehler ist mit einer Hinausstellung für den fehlbaren Spieler zu ahnden. Begehen mehrere Spieler einer Mannschaft in der gleichen Situation einen Wechselfehler, so ist nur der erste Spieler, welcher eine Regelwidrigkeit begeht, zu bestrafen.

Das Spiel wird mit Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt (13:1a-b, Erläuterung 7).

- 4:6** Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechsellinie oder greift ein Spieler unberechtigt vom Auswechselraum aus in das Spielgeschehen ein, erhält dieser Spieler eine Hinausstellung. Die Mannschaft muss für die folgenden 2 Minuten um einen Spieler auf der Spielfläche reduziert werden (abgesehen davon, dass der zusätzliche Spieler die Spielfläche verlassen muss).

Betritt ein hinausgestellter Spieler während seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, erhält er erneut eine Hinausstellung, die sofort beginnt, und die Mannschaft muss für die Restzeit der ersten Hinausstellung auf der Spielfläche um einen weiteren Spieler reduziert werden.

Das Spiel wird in beiden Fällen mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt (13:1a-b, Erläuterung 7).

Ausrüstung

- 4:7** Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen einheitliche Spielkleidung tragen. Die Kombinationen von Farbe und Design der beiden Mannschaften müssen sich deutlich voneinander unterscheiden. Alle als

Torwart eingesetzten Spieler einer Mannschaft müssen eine identische Farbe tragen, die sich von den Farben der Feldspieler beider Mannschaften und der Torwarte der anderen Mannschaft deutlich unterscheidet (17:3).

4:8 Die Spieler müssen auf der Trikotrückseite mindestens 20 cm und auf der Trikotvorderseite mindestens 10 cm hohe sichtbare Nummern haben. Dabei muss es sich um Nummern von 1 bis 99 handeln. Spieler, die zwischen Feldspieler und Torwartposition wechseln, müssen die gleiche Nummer benutzen.

Die Farbe der Nummern muss sich deutlich von Farbe und Design der Spielkleidung abheben.

4:9 Die Spieler müssen Sportschuhe tragen.

Das Tragen von Gegenständen, welche die Spieler gefährden könnten oder mit denen sich Spieler einen unrechtmäßigen Vorteil verschaffen, ist nicht erlaubt. Dies betrifft z.B. Kopfschutz, Gesichtsmaske, Handschuhe Armbänder, Armbanduhren, Ringe, sichtbares Piercing, Halsketten oder Ketten, Ohrschmuck, Brillen ohne Haltebänder oder mit festen Gestellen sowie alle anderen Gegenstände, welche eine Gefährdung darstellen könnten (17:3).

Spieler, die solche gefährlichen Gegenstände tragen/an sich haben, dürfen nicht mitspielen, bis der Mangel behoben ist.

Flache Ringe, kleine Ohrringe und Piercing sind erlaubt, wenn sie abgedeckt sind und Spieler nicht gefährden. Das Tragen von Stirnbändern, Kopftüchern und Kapitänsbinden aus weichem, elastischem Material ist erlaubt.

Der Mannschaftsverantwortliche bestätigt mit seiner Unterschrift auf dem Spielbericht/der Spielermeldung vor dem Spiel die ordnungsgemäße Ausrüstung aller Spieler. Stellen die Schiedsrichter nach Spielbeginn trotzdem eine unkorrekte Ausrüstung (nach Regel 4:9) fest, wird der Mannschaftsverantwortliche progressiv bestraft und der entsprechende Spieler muss die Spielfläche verlassen, bis der Mangel behoben ist.

In Zweifelsfällen zeigt der Mannschaftsverantwortliche nicht eindeutig erlaubte Ausrüstungsgegenstände vor dem Spiel den Schiedsrichtern oder dem Delegierten an (s. auch Guidelines Anhang 2).

Spielerverletzung

4:10 Blutet ein Spieler oder hat ein Spieler Blut am Körper oder an der Spielkleidung, muss er die Spielfläche umgehend und von sich aus (durch eine reguläre Auswechslung) verlassen, um die Blutung zu stop-

pen, die Wunde abzudecken und Körper und Spielkleidung zu reinigen. Erst dann darf er die Spielfläche wieder betreten.

Ein Spieler, welcher im Zusammenhang mit dieser Bestimmung den Anweisungen der Schiedsrichter nicht Folge leistet, macht sich unsportlichen Verhaltens schuldig (8:7, 16:1b und 16:3d).

- 4:11** Im Falle einer Verletzung können die Schiedsrichter zwei teilnahmeberechtigten Personen der betreffenden Mannschaft (s. Regel 4:3) bei Time-out die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche zu betreten (Handzeichen 15 und 16), um den verletzten Spieler zu versorgen.

Nachdem ein Spieler auf der Spielfläche versorgt wurde, muss er diese umgehend verlassen. Er darf die Spielfläche erst nach Abschluss des dritten Angriffs seiner Mannschaft wieder betreten (Verfahren und Ausnahmen s. Erläuterung 8).

Der Spieler kann unabhängig von der Anzahl der gezählten Angriffe bei Wiederaufnahme des Spiels nach einer Spielhälfte wieder eingesetzt werden. Betritt dieser Spieler die Spielfläche vorher, wird er nach Regel 4:4

- 5:2** sich im Torraum mit dem Ball ungeachtet der für Feldspieler geltenden Einschränkungen (Regeln 7:2-4, 7:7) zu bewegen. Er darf jedoch die Ausführung des Abwurfs nicht verzögern (6:4-5, 12:2 und 15:5b);
- 5:3** den Torraum ohne Ball zu verlassen und im Spielfeld mitzuspielen. Er unterliegt in diesem Fall den Spielregeln für die im Feld spielenden Spieler (mit Ausnahme der Situation in Regel 8:5 Kommentar Abs. 2).
Der Torraum gilt als verlassen, sobald der Torwart mit irgendeinem Körperteil den Boden außerhalb der Torraumlinie berührt.
- 5:4** den Torraum mit dem nicht unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen und ihn im Spielfeld weiterzuspielen.

Es ist dem Torwart **nicht erlaubt**:

- 5:5** bei der Abwehr den Gegenspieler zu gefährden (8:3, 8:5, 8:5 Kommentar, 13:1b);
- 5:6** den Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen (6:1, 13:1a und 15:7 Abs.3), wenn der Abwurf angepiffen war, ansonsten Wiederholung des Abwurfs (15:7 Abs.2); beachte jedoch die Vorteilsregel nach 15:7, wenn der Torwart den Ball verliert, nachdem er den Torraum mit dem Ball in der Hand verlassen hatte.
- 5:7** den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball zu berühren, solange er sich im Torraum befindet (6:1,13:1a);
- 5:8** den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball in den Torraum hereinzuholen (6:1,13:1a);
- 5:9** mit dem Ball vom Spielfeld in den Torraum zurückzugehen (6:1,13:1a);
- 5:10** den sich in Richtung Spielfeld bewegenden Ball mit dem Unterschenkel oder Fuß zu berühren (13:1a);
- 5:11** bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs die Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) oder deren Verlängerung auf beiden Seiten zu überschreiten, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (14:9).

Kommentar:

Solange der Torwart einen Fuß hinter oder auf der Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) am Boden hat, ist es ihm erlaubt, den anderen Fuß oder irgendeinen anderen Körperteil in der Luft über diese Linie hinauszubewegen.

Regel 6 Der Torraum

- 6:1** Der Torraum darf nur vom Torwart betreten werden (s. jedoch 6:3). Der Torraum, zu dem auch die Torraumlinie gehört, gilt bereits als betreten, wenn er von einem Feldspieler mit irgendeinem Körperteil berührt wird.
- 6:2** Beim Betreten des Torraums durch einen Feldspieler ist wie folgt zu entscheiden:
- a) Abwurf, wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft mit Ball den Torraum der gegnerischen Mannschaft berührt. Dasselbe gilt, wenn er nicht in Ballbesitz ist, aber durch das Betreten des Torraums einen Vorteil erlangt (12:1).
 - b) Freiwurf, wenn ein Abwehrspieler seinen Torraum betritt und dadurch einen Vorteil erlangt, ohne aber eine klare Torchance zu vereiteln (13:1b, s. auch 8:7f)
 - c) 7-m-Wurf, wenn ein Abwehrspieler durch das Betreten des Torraums eine klare Torgelegenheit vereitelt (14:1a). Mit

Berührt ein Spieler einer der beiden Mannschaften den Ball, bleibt die Spielfortsetzung immer Abwurf (12:1 Abs.2, 13:3).

Befindet sich der Ball in der Luft über dem Torraum, darf er unter Beachtung der Regeln 7:1 und 7:8 gespielt werden.

6:6 Berührt ein Spieler der abwehrenden Mannschaft bei einem Abwehrversuch den Ball, der dann vom Torwart gehalten wird oder im Torraum liegen bleibt, geht das Spiel mit Abwurf weiter (6:4-5).

6:7 Wenn der Ball in den eigenen Torraum gespielt wird, ist wie folgt zu entscheiden:

- a) Tor, wenn der Ball in das Tor gelangt;
- b) Freiwurf, wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder wenn der Torwart den Ball berührt und dieser nicht in das Tor gelangt (13:1b);
- c) Einwurf, wenn der Ball die Torauslinie überquert (11:1);
- d) Weiterspielen, wenn der Ball den Torraum durchquert und ins Spielfeld zurückgelangt, ohne dass ihn der Torwart berührt.

6:8 Ein Ball, der aus dem Torraum in das Spielfeld zurückgelangt, bleibt im Spiel.

Regel 7 Spielen des Balles, passives Spiel

Spiele des Balles

Es ist **erlaubt**:

7:1 den Ball unter Benutzung von Händen (offen oder geschlossen), Armen, Kopf, Rumpf, Oberschenkel und Knien zu werfen, zu fangen, zu stoppen, zu stoßen oder zu schlagen;

7:2 den Ball maximal 3 Sekunden zu halten, auch wenn dieser auf dem Boden liegt (13:1a);

7:3 sich mit dem Ball höchstens 3 Schritte zu bewegen (13:1a). Ein Schritt gilt als ausgeführt:

- a) wenn ein mit beiden Füßen auf dem Boden stehender Spieler einen Fuß abhebt und ihn wieder hinsetzt oder einen Fuß von einer Stelle zu einer anderen hinbewegt.
- b) wenn ein Spieler den Boden mit nur einem Fuß berührt, den Ball fängt und danach mit dem anderen Fuß den Boden berührt.

- c) wenn ein Spieler nach einem Sprung mit nur einem Fuß den Boden berührt und danach auf demselben einen Sprung ausführt oder den Boden mit dem anderen Fuß berührt.
- d) wenn ein Spieler nach einem Sprung mit beiden Füßen gleichzeitig den Boden berührt und danach einen Fuß abhebt und ihn wieder hinsetzt oder einen Fuß von einer Stelle zu einer anderen hinbewegt.

Kommentar:

Wird ein Fuß von einer Seite zu einer anderen hinbewegt und der zweite nachgezogen, gilt dies als nur ein Schritt.

Fällt ein Spieler mit dem Ball zu Boden, rutscht dann und steht auf mit dem Ball, um ihn weiterzuspielen, ist dies regelkonform.

Dies gilt auch, wenn er sich nach dem Ball wirft, ihn kontrolliert, aufsteht und dann weiterspielt.

7:4 den Ball sowohl im Stehen als auch im Laufen:

- a) einmal zu tippen und mit einer Hand oder beiden Händen wieder zu fangen.
- b) wiederholt mit einer Hand auf den Boden zu prellen und danach mit einer Hand oder beiden Händen wieder zu fangen beziehungsweise aufzunehmen.
- c) wiederholt mit einer Hand zu rollen und dann wieder mit einer Hand oder beiden Händen aufzunehmen.

Sobald der Ball danach mit einer Hand oder beiden Händen gefasst wird, muss er innerhalb 3 Sekunden bzw. nach höchstens 3 Schritten (13:1a) abgespielt werden.

Das Pellen oder Tippen des Balles beginnt dann, wenn der Spieler den Ball mit irgendeinem Körperteil berührt und Richtung Boden lenkt.

Nachdem der Ball einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat, ist ein erneutes Tippen oder Pellen und Wiederfangen erlaubt (s. jedoch 14:6).

7:5 den Ball von einer Hand in die andere zu führen;

7:6 den Ball kniend, sitzend oder liegend weiterzuspielen; dazu gehört, aus dieser Position einen Wurf auszuführen (z.B. einen Freiwurf), vorausgesetzt, der Werfer hat bei der Ausführung einen Fuß am Boden, bis der Ball die Hand verlassen hat (15:1).

Es ist **nicht erlaubt**:

- 7:7** den kontrollierten Ball mehr als einmal zu berühren, bevor dieser inzwischen den Boden, einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat (13:1a). Nicht zu ahnden ist mehrfaches Berühren beim Versuch, den Ball zu fangen, zu stoppen oder anderweitig unter Kontrolle zu bringen.
- 7:8** den Ball mit Fuß oder Unterschenkel zu berühren, es sei denn, der Spieler wurde von einem Gegenspieler angeworfen (13:1a-b; s. auch 8:7e).
- 7:9** Berührt der Ball einen Schiedsrichter auf der Spielfläche, wird weitergespielt.
- 7:10** Wenn sich ein ballbesitzender Spieler mit einem Fuß oder beiden Füßen außerhalb der Spielfläche bewegt (während der Ball sich noch innerhalb befindet), z.B. um einen Abwehrspieler zu umlaufen, ist auf Freiwurf für die andere Mannschaft zu entscheiden (13:1a).

Verlässt ein Spieler der ballbesitzenden Mannschaft die Spielfläche ohne Ball, haben die Schiedsrichter ihn aufzufordern, auf die Spielfläche zurückzukehren. Tut er das nicht oder wiederholt sich das Vorwissen bei derselben Mannschaft, ist ohne vorherige Aufforderung auf Freiwurf für die andere Mannschaft zu entscheiden (13:1a). Derartige Vergehen führen nicht zu persönlichen Bestrafungen gemäß Regel 8 und 16.

Passives Spiel

- 7:11** Es ist nicht erlaubt, den Ball in Besitz zu halten ohne erkennbaren Versuch, anzugreifen oder ein Tor zu erzielen. Ebenso ist es nicht erlaubt, wiederholt die Ausführung eines Anwurfs, Freiwurfs, Einwurfs oder Abwurfs der eigenen Mannschaft zu verzögern (s. Erläuterung 4). Dies ist als passives Spiel anzusehen, welches mit einem Freiwurf geahndet wird, sofern die passive Tendenz nicht aufgegeben wird (13:1a).

Der Freiwurf ist an der Stelle auszuführen, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

- 7:12** Wird eine Tendenz zum passiven Spiel erkennbar, wird das Vorwarnzeichen (Handzeichen Nr. 17) gezeigt. Dies gibt der ballbesitzenden Mannschaft die Gelegenheit, die Angriffsweise umzustellen, um den Ballverlust zu vermeiden. Falls sich die Angriffsweise nach dem Anzeigen des Vorwarnzeichens nicht ändert, ~~oder kein Torwurf ausgeführt wird~~ kann jederzeit auf passives Spiel entschieden werden. Wird von der angreifenden Mannschaft nach maximal 6 Pässen kein Torwurf ausgeführt, wird auf Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft entschieden (13:1a, Verfahren und Ausnahmen siehe Erläuterung 4, Abschnitt D).

Die Feststellung über die Anzahl der Pässe treffen die Schiedsrichter im Sinne der Regel 17:11.

In besonderen Situationen (z.B. bewusstes Auslassen einer klaren Torgelegenheit) können die Schiedsrichter auch ohne vorheriges Vorwarnzeichen auf Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft entscheiden.

Regel 8 Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten

Regelkonforme Aktionen

8:1 Es ist **erlaubt**:

- a) dem Gegenspieler mit der offenen Hand den Ball herausspielen.
- b) mit angewinkelten Armen Körperkontakt zum Gegenspieler aufnehmen, ihn auf diese Weise zu kontrollieren und zu begleiten.
- c) den Gegenspieler im Kampf um Positionen mit dem Rumpf zu sperren.

Kommentar:

Sperren heißt, den Gegenspieler daran zu hindern, in einen freien Raum zu laufen. Die Einnahme der Sperrstellung, das Verhalten in der Sperre und das Lösen aus der Sperre müssen grundsätzlich passiv gegenüber dem Gegenspieler erfolgen (s. jedoch 8:2b).

Regelwidrigkeiten, die normalerweise nicht zu persönlichen Strafen führen (beachte jedoch die Beurteilungskriterien 8:3a-d)

8:2 Es ist **nicht erlaubt**:

- a) dem Gegenspieler den Ball aus der Hand zu entreißen oder wegzuschlagen.
- b) den Gegenspieler mit Armen, Händen oder Beinen zu sperren, ihn durch Körpereinsatz wegzudrängen oder wegzustoßen, dazu gehört auch ein gefährdender Einsatz von Ellenbogen in der Ausgangsposition und in der Bewegung.
- c) den Gegenspieler am Körper oder an der Spielkleidung festzuhalten, auch wenn er weiterspielen kann.
- d) in den Gegenspieler hineinzurennen oder

8:3 Regelwidrigkeiten, bei denen die Aktion überwiegend oder ausschließlich auf den Körper des Gegenspielers abzielt, müssen zu einer persönlichen Strafe führen. Zusätzlich zur Entscheidung auf Freiwurf oder 7-m-Wurf ist mindestens progressiv zu bestrafen, beginnend mit einer Verwarnung nach (16:1a), dann Hinausstellung (16:3b) und Disqualifikation (16:6d).

Für schwerere Regelwidrigkeiten sind aufgrund der nachstehenden Beurteilungskriterien drei weitere Stufen vorgesehen:

- Regelwidrigkeiten, die mit einer sofortigen Hinausstellung zu ahnden sind (8:4)
- Regelwidrigkeiten, die mit einer Disqualifikation zu ahnden sind (8:5)
- Regelwidrigkeiten, die mit Disqualifikation und schriftlichem Bericht zu ahnden sind (8:6).

Beurteilungskriterien:

Bei der Beurteilung, zu welchen persönlichen Strafen die Regelwidrigkeiten führen, finden die folgenden Entscheidungskriterien Anwendung, die je nach Situation kombiniert heranzuziehen sind:

- a) **Stellung** des Spielers, der die Regelwidrigkeit begeht (Frontalposition, seitlich oder von hinten);
- b) **Körperteil**, auf den die Regelwidrigkeit abzielt (Oberkörper, Wurfarm, Beine, Kopf/Hals/Nacken);
- c) **Intensität** der Regelwidrigkeit (wie intensiv ist der Körperkontakt, oder/und die Regelwidrigkeit gegen den Gegenspieler, der sich in voller Bewegung befindet);
- d) **Auswirkung** der Regelwidrigkeit:
 - Kontrolle über Körper und Ball werden beeinträchtigt
 - Beweglichkeit wird eingeschränkt oder unterbunden
 - das Weiterspielen wird unterbunden

Bei der Beurteilung von Vergehen ist auch die jeweilige Spielsituation relevant (z.B. Wurfaktion, Absetzen in den freien Raum oder Situation im schnellen Lauf).

Regelwidrigkeiten, die mit einer direkten Hinausstellung zu ahnden sind

8:4 Im Fall besonderer Regelwidrigkeiten ist direkt auf Hinausstellung zu entscheiden, unabhängig davon, ob der Spieler zuvor eine Verwarnung erhalten hat.

Dies gilt besonders für solche Regelwidrigkeiten, bei denen der fehlbare Spieler eine Gefährdung des Gegenspielers in Kauf nimmt (beachte auch 8:5 und 8:6).

Solche Regelwidrigkeiten sind beispielsweise unter Berücksichtigung der Beurteilungskriterien in 8:3:

- a) Vergehen, die mit hoher Intensität oder bei hoher Laufgeschwindigkeit begangen werden;
- b) Den Gegenspieler für längere Zeit festhalten oder ihn zu Boden ziehen;
- c) Vergehen gegen Kopf, Hals oder Nacken;
- d) starker Schlag gegen den Körper oder gegen den Wurfarm;
- e) Der Versuch, den Gegenspieler aus der Körperkontrolle zu bringen (z.B. den Gegenspieler im Sprung an den Beinen/Füßen halten, s. jedoch 8:5a);
- f) Mit hoher Geschwindigkeit in den Gegenspieler hineinlaufen oder -springen

Regelwidrigkeiten, die mit einer Disqualifikation zu ahnden sind

8:5 Ein Spieler, der seinen Gegenspieler gesundheitsgefährdend angreift, ist zu disqualifizieren (16:6a). Die hohe Intensität der Regelwidrigkeit oder die Tatsache, dass diese den Gegenspieler unvorbereitet trifft und er sich deshalb nicht schützen kann, machen die besondere Gefahr aus (s. nachstehenden Kommentar zu Regel 8:5).

Neben den in Regel 8:3 und 8:4 angegebenen Merkmalen gelten folgende Entscheidungskriterien:

- a) der tatsächliche Verlust der Körperkontrolle im Lauf oder Sprung oder während einer Wurfaktion;
- b) eine besonders aggressive Aktion gegen einen Körperteil des Gegenspielers, insbesondere gegen Gesicht, Hals oder Nacken, (Intensität des Körperkontakts);
- c) das rücksichtslose Verhalten des fehlbaren Spielers beim Begehen der Regelwidrigkeit;

Kommentar:

Auch Vergehen mit geringem Körperkontakt können sehr gefährlich sein und zu schweren Verletzungen führen, wenn der Spieler sich im Sprung oder im Lauf befindet und nicht in der Lage ist, sich zu schützen. In diesem Fall ist die Gefährdung des Spielers und nicht die Inten-

sität des Körperkontakts maßgebend für die Beurteilung, ob auf Disqualifikation zu entscheiden ist.

Dies gilt auch, wenn ein Torwart den Torraum verlässt um den für den Gegenspieler gedachten Ball abzufangen. Er trägt die Verantwortung dafür, dass dabei keine gesundheitsgefährdende Situation entsteht.

Er ist zu disqualifizieren, falls er:

- a) in Ballbesitz gelangt, aber in der Bewegung einen Zusammenprall mit dem Gegenspieler verursacht;
- b) Den Ball nicht erreichen oder kontrollieren kann, aber einen Zusammenprall mit dem Gegenspieler verursacht.

Sind die Schiedsrichter in diesen Situationen überzeugt, dass der Gegenspieler ohne das regelwidrige Eingreifen des Torwarts den Ball erreicht hätte, ist auf 7m zu entscheiden.

Disqualifikation aufgrund einer besonders rücksichtslosen, besonders gefährlichen, vorsätzlichen oder arglistigen Aktion (mit schriftlichem Bericht)

8:6 Stufen die Schiedsrichter eine Aktion als besonders rücksichtslos, besonders gefährlich, vorsätzlich oder arglistig ein, reichen sie nach dem Spiel einen schriftlichen Bericht ein, damit die zuständigen Instanzen über weitere Maßnahmen entscheiden können.

Hinweise und Merkmale, die als Beurteilungskriterien in Ergänzung zu Regel 8:5 dienen:

- a) besonders rücksichtslose oder besonders gefährliche Vergehen;
- b) eine vorsätzliche oder arglistige Aktion, die ohne jeglichen Bezug zu einer Spielhandlung stattfindet;

Kommentar:

*Wenn ein Vergehen nach Regel 8:5 oder 8:6 in ~~der letzten Spielminute~~ **den letzten 30 Sekunden** begangen wird, mit dem Ziel ein Tor zu verhindern, ist das Vergehen als ein besonders grob unsportliches Verhalten gemäß Regel 8:10d zu beurteilen und zu ahnden.*

Unsportliches Verhalten, das zu einer persönlichen Strafe laut Regeln 8:7-10 führt

Als unsportliches Verhalten gelten verbale und nonverbale Ausdrucksformen, die nicht mit dem Sportsgeist vereinbar sind. Dies gilt sowohl für Spieler als auch für Mannschaftsoffizielle auf der Spielfläche wie außerhalb. Für die Ahndung von unsportlichem und grob unsportlichem Verhalten werden vier Stufen von Vergehen unterschieden:

- Vergehen, die progressiv zu ahnden sind (8:7)
- Vergehen, die mit einer sofortigen Hinausstellung zu ahnden sind (8:8)
- Vergehen, die mit einer Disqualifikation zu ahnden sind (8:9)
- Vergehen, die mit Disqualifikation und schriftlichem Bericht zu ahnden sind (8:10a,b)

Unsportliches Verhalten, das progressiv zu ahnden ist

8:7 Die unter a-f genannten Handlungen sind Beispiele für unsportliches Verhalten, das progressiv zu ahnden ist, beginnend mit einer Verwarnung (16:1b):

- a) Protest gegen Schiedsrichter-Entscheidungen sowie verbale oder nonverbale Aktionen, um eine bestimmte Entscheidung der Schiedsrichter herbeizuführen;
- b) den Gegenspieler oder Mitspieler verbal oder mit Gesten zu stören oder einen Gegenspieler anzuschreien mit dem Ziel, ihn abzulenken;
- c) Verzögerung der Wurfausführung der gegnerischen Mannschaft durch das Nichteinhalten des 3m-Abstands oder anderer Verhaltensweisen;
- d) der Versuch, durch

- b) wenn der Spieler bei einer Entscheidung gegen seine Mannschaft den Ball nicht sofort fallen lässt oder niederlegt, so dass er spielbar ist;
- c) einen in den Auswechselfeld gelangten Ball blockieren.

Grob unsportliches Verhalten, das mit einer Disqualifikation zu ahnden ist

8:9 Bestimmte Vergehen werden als grob unsportlich angesehen und sind mit Disqualifikation zu ahnden.

Folgende Vergehen dienen als Beispiel:

- a) Demonstratives Wegschlagen oder Wegwerfen des Balls nach einer Schiedsrichterentscheidung.
- b) Der Torwart zeigt demonstrativ, dass er sich weigert, einen 7-m-Wurf abzuwehren.
- c) Den Ball während einer Spielunterbrechung absichtlich auf einen Gegenspieler werfen. Ist der Wurf sehr hart und aus kurzer Entfernung geworfen, kann dies auch als

- a) Beleidigung oder Drohung gegenüber einer anderen Person, wie z.B. Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär, Delegierter, Mannschaftsoffizieller, Spieler, Zuschauer. Sie kann in verbaler oder nonverbaler Form (z.B. Mimik, Gestik, Körpersprache, Körperkontakt) erfolgen.
- b) (I) das Eingreifen eines Mannschaftsoffiziellen in das Spielgeschehen auf der Spielfläche oder vom Auswechselraum aus oder (II) das Vereiteln einer klaren Torgelegenheit durch einen Spieler, entweder durch ein (laut Regel 4:6) unerlaubtes Betreten der Spielfläche oder vom Auswechselraum aus.

Bei folgenden Vergehen (c, d) wird der nicht fehlbaren Mannschaft ein 7-m-Wurf zugesprochen.

- c) Wenn der Ball in ~~der letzten Spielminute~~ den letzten 30 Sekunden nicht im Spiel ist und ein Spieler oder Offizieller die Wurfausführung des Gegners verzögert oder behindert und damit der gegnerischen Mannschaft die Chance genommen wird, in eine Torwurfsituation zu kommen oder eine klare Torgelegenheit zu erreichen, ~~gilt dieses Vergehen als besonders grob unsportlich~~ ist der fehlbare Spieler/Offizielle zu disqualifizieren und der nicht fehlbaren Mannschaft ein 7-m-wurf zuzusprechen. Dies gilt bei jeglicher Art der Wurfverhinderung (z.B. Vergehen mit begrenztem körperlichen Einsatz, Störung der Wurfausführung wie: Pass abfangen, stören der Ballannahme, Ball nicht freigeben).
- d) ~~Wenn der Ball in der letzten Spielminute im Spiel ist und der gegnerischen Mannschaft durch ein Vergehen im Sinne von Regel 8:5 oder 8:6 die Chance genommen wird, in eine Torwurfsituation zu kommen oder eine klare Torgelegenheit zu erreichen, ist das Vergehen nicht nur mit Disqualifikation laut 8:5 oder 8:6 zu bestrafen, sondern es muss auch ein schriftlicher Bericht eingereicht werden.~~ Wenn der Ball in den letzten 30 Sekunden im Spiel ist und der gegnerischen Mannschaft
 - a. durch ein Vergehen eines Spielers gemäß den Regeln 8:5 bzw. 8:6 sowie 8:10a bzw. 8:10b (II)
 - b. durch ein Vergehen eines Offiziellen gemäß den Regeln 8:10a bzw. 8:10b (I)

die Chance genommen wird, in eine Torwurfsituation zu kommen oder eine klare Torgelegenheit zu erreichen, wird der fehlbare Spieler bzw. der fehlbare Offizielle gemäß den entsprechenden Regeln disqualifiziert und der gegnerischen Mannschaft wird ein 7-m-Wurf zugesprochen.

Erzielt der gefoulte Spieler oder ein Mitspieler noch vor der Spielunterbrechung ein Tor, entfällt der 7-m-Wurf.

Regel 9 Der Torgewinn

9:1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat (Abb. 4), sofern vor dem oder beim Wurf der Werfer, seine Mitspieler oder Offizielle sich nicht regelwidrig verhalten haben. Der Torschiedsrichter bestätigt durch zwei kurze Piffe und Handzeichen 12, dass ein Tor erzielt ist.

Gelangt der Ball ins Tor, obwohl ein Spieler der abwehrenden Mannschaft eine Regelwidrigkeit begangen hat, ist auf Tor zu erkennen.

Hat ein Schiedsrichter, der Zeitnehmer oder der Delegierte das Spiel unterbrochen, bevor der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, darf nicht auf Tor entschieden werden.

Spielt ein Spieler den Ball in das eigene Tor, führt dies zum Torgewinn für die gegnerische Mannschaft, ausgenommen, der Torwart führt einen Abwurf aus (12:2 Abs. 2).

Kommentar:

Wird dem Ball der Weg ins Tor durch eine nicht am Spiel beteiligte Sache oder Person (Zuschauer etc.) verwehrt, muss auf Tor entschieden werden, wenn die Schiedsrichter der Überzeugung sind, dass der Ball ansonsten ins Tor gelangt wäre.

9:2 Wenn auf Tor entschieden wurde und der Schiedsrichter den Anwurf angepiffen hat, kann das Tor nicht mehr annulliert werden (s. jedoch 2:9 Kommentar).

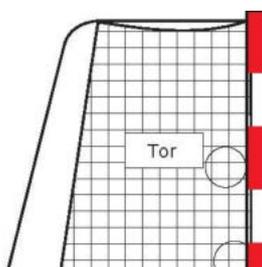
Ertönt direkt nach einem Torerfolg und vor der Anwurfausführung das Schlusssignal (Halbzeit oder Spielende), so müssen die Schiedsrichter (ohne Anwurf) deutlich anzeigen, dass sie auf Tor entschieden haben.

Kommentar:

Ein von den Schiedsrichtern anerkanntes Tor sollte sofort auf der Anzeigetafel angezeigt werden.

9:3 Die Mannschaft, die mehr Tore erzielt hat als die gegnerische Mannschaft, ist Sieger. Haben beide Mannschaften die gleiche Anzahl Tore oder kein Tor erzielt, ist das Spiel unentschieden (2:2).

Abb. 4: Der Torgewinn



Regel 10 Der Anwurf

10:1 Anwurf hat bei Spielbeginn die Mannschaft, die beim Lösen gewonnen und den Ballbesitz gewählt hat. Die andere Mannschaft hat das Recht, die Seite zu wählen. Wählt hingegen die Mannschaft, die beim Lösen gewonnen hat, die Seite, hat die andere Mannschaft Anwurf.

Vor Beginn der 2. Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten. Der Anwurf wird von der Mannschaft ausgeführt, welche bei Spielbeginn keinen Anwurf hatte.

Vor jeder Verlängerung wird neu gelöst, wobei alle Bestimmungen der Regel 10:1 gelten.

10:2 Nach einem Tor wird das Spiel mit einem Anwurf von der Mannschaft wieder aufgenommen, gegen die das Tor erzielt worden ist (ausgenommen 9:2 Abs. 2).

10:3 Der Anwurf ist innerhalb drei Sekunden nach Anpfiff (13:1a) von der Mitte der Spielfläche aus (mit 1,5 m Toleranz nach beiden Seiten) in beliebiger Richtung auszuführen (13:1a, 15:7 Abs. 3). Der Anwurf ausführende muss mindestens mit einem Fuß die Mittellinie berühren, der andere Fuß darf die Mittellinie nicht überschreiten (15:6) und der Werfer darf den Ausführungsort nicht verlassen, bis der Ball gespielt ist. (13:1a, 15:7 Abs. 3; s. auch Erläuterung 5).

Die Mitspieler des Werfers dürfen die Mittellinie nicht vor dem Anpfiff überqueren (15:6).

10:4 Beim Anwurf zu Beginn jeder Halbzeit (und eventueller Verlängerungen) müssen sich alle Spieler in der eigenen Hälfte der Spielfläche befinden.

Beim Anwurf nach einem Tor können sich die Gegenspieler des Werfers jedoch in beiden Hälften der Spielfläche aufhalten.

In beiden Fällen dürfen die Gegenspieler jedoch nicht näher als 3 m an den Anwurf ausführenden herantreten (15:4, 15:9, 8:7c).

Regel 11 Der Einwurf

11:1 Auf Einwurf wird entschieden, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überquert hat oder wenn ein Feldspieler der abwehrenden Mannschaft den Ball zuletzt berührt hat, bevor dieser die Torauslinie seiner Mannschaft überquert hat.

Wenn der Ball die Decke oder über der Spielfläche befestigte Vorrichtungen berührt, ist ebenfalls auf Einwurf zu entscheiden.

11:2 Der Einwurf wird ohne Pfiff der Schiedsrichter (ausgenommen 15:5b) von der Mannschaft ausgeführt, deren Spieler den Ball vor dem Überqueren der Linie oder Berühren der Decke oder einer über der Spielfläche befestigten Vorrichtung nicht zuletzt berührt hatten.

11:3 Der Einwurf ist an der Stelle auszuführen, an welcher der Ball die Seitenlinie überquerte oder, hat er die Torauslinie überquert, am Treffpunkt von Seiten- und Torauslinie auf der Seite des Tores, auf der er die Torauslinie überquerte.

Wenn der Ball die Decke oder eine über der Spielfläche befestigte Vorrichtung berührt hat, ist der Einwurf an der dem Ort der Berührung nächstgelegenen Stelle auszuführen.

11:4 Der Werfer muss mit einem Fuß in korrekter Stellung auf der Seitenlinie stehen, bis der Ball seine Hand verlassen hat. Die Stellung des anderen Fußes ist beliebig (13:1a, 15:6, 15:7 Abs. 2 und 3).

11:5 Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen bei der Ausführung des Einwurfs nicht näher als 3 m an den Werfer herantreten (15:4, 15:9, 8:7c).

Dies gilt nicht, sofern sie unmittelbar an ihrer Torraumlinie stehen.

Regel 12 Der Abwurf

12:1 Auf Abwurf wird entschieden, wenn (I) ein Spieler der anderen Mannschaft den Torraum gemäß Regel 6:2a betritt; (II) der Torwart den Ball im Torraum unter Kontrolle gebracht hat oder der Ball im Torraum auf dem Boden liegen bleibt (Regel 6:4-5); (III) ein Spieler der anderen Mannschaft den im Torraum rollenden Ball berührt (6:5 Abs.1) oder (IV)

der Ball über die Torauslinie gelangt, nachdem er zuletzt vom Torwart oder einem Spieler der anderen Mannschaft berührt wurde.

Das bedeutet, dass in den genannten Situationen der Ball nicht im Spiel ist und dass das Spiel mit einem Abwurf wieder aufgenommen wird (13:3), auch wenn nach der Entscheidung auf Abwurf oder bevor dieser ausgeführt wurde ein Fehlverhalten festgestellt wird.

12:2 Der Abwurf wird vom Torwart ohne Pfiff vom Schiedsrichter (ausgenommen 15:5b) aus dem Torraum über die Torraumlinie ausgeführt.

Spielt die Mannschaft, die den Abwurf ausführen soll, ohne Torwart, muss sie einen Feldspieler gegen einen Torwart auswechseln (Regel 4:4). Die Schiedsrichter entscheiden, ob ein Time-out notwendig ist (Regel 2:8, Abs. 2, Erl. 2).

Der Abwurf gilt als ausgeführt, wenn der vom Torwart gespielte Ball vollständig die Torraumlinie überquert hat.

Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen sich zwar an der Torraumlinie aufhalten, dürfen aber den Ball erst berühren, wenn dieser die Torraumlinie vollständig überquert hat (15:4, 15:9, 8:7c)

Regel 13 Der Freiwurf

Freiwurf-Entscheidung

13:1 Grundsätzlich unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und lassen es durch einen Freiwurf für die andere Mannschaft wiederaufnehmen, wenn:

- a) die ballbesitzende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht, die zum Verlust des Ballbesitzes führen muss (4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 Abs.1, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7 und 15:7 Abs. 3 und 15:8).
- b) die abwehrende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht die dazu führt, dass die ballbesitzende Mannschaft den Ball verliert (4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10).

13:2 Die Schiedsrichter sollten eine Kontinuität im Spiel zulassen, indem sie eine vorschnelle Unterbrechung des Spiels durch eine Freiwurf-Entscheidung vermeiden.

Dies bedeutet, dass die Schiedsrichter gemäß Regel 13:1a keinen Freiwurf geben sollten, wenn die abwehrende Mannschaft unmittelbar nach der von der angreifenden Mannschaft begangenen Regelwidrigkeit in Ballbesitz kommt.

Gleichfalls sollten die Schiedsrichter gemäß Regel 13:1b erst dann eingreifen, wenn klar ist, dass die angreifende Mannschaft wegen der

von der abwehrenden Mannschaft begangenen Regelwidrigkeit den Ballbesitz verloren hat oder nicht in der Lage ist, den Angriff fortzusetzen.

Wenn eine persönliche Ahndung wegen einer Regelwidrigkeit zu geben ist, können die Schiedsrichter das Spiel umgehend unterbrechen, wenn dies für die Mannschaft, die die Regelwidrigkeit nicht begangen hat, keine Benachteiligung ergibt. Ansonsten sollte die Bestrafung bis zum Ablauf der vorliegenden Situation aufgeschoben werden.

Regel 13:2 gilt nicht im Falle von Verstößen gegen die Regeln 4:2-3 oder 4:5-6, bei denen das Spiel sofort durch ein Signal des Zeitnehmers, des Delegierten oder der Schiedsrichter unterbrochen werden muss.

13:3 Wenn eine Regelwidrigkeit erfolgt, die gemäß Regel 13:1a-b normalerweise zu einem Freiwurf führt, wenn der Ball nicht im Spiel ist, wird das Spiel mit dem Wurf wiederaufgenommen, der dem Grund für die gegebene Unterbrechung entspricht (beachte aber auch Regel 8:10c, besondere Anweisungen in den letzten 30 Sekunden).

13:4 Zusätzlich zu den Situationen gemäß Regel 13:1a-b wird in bestimmten Fällen, in denen das Spiel ohne Regelwidrigkeit einer Mannschaft unterbrochen wurde (d.h. wenn der Ball im Spiel ist), ein Freiwurf zur Wiederaufnahme des Spiels gegeben:

- a) wenn eine Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz ist, behält sie den Ballbesitz;
- b) wenn keine der Mannschaften in Ballbesitz ist, erhält die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, erneut den Ballbesitz.

13:5 Wenn eine Freiwurf-Entscheidung gegen die Mannschaft gegeben wird, die beim Pfiff des Schiedsrichters in Ballbesitz ist, muss der Spieler, der den Ball zu diesem Zeitpunkt hat, diesen umgehend an der Stelle auf den Boden fallen lassen oder niederlegen, sodass er spielbar ist. (8:8b).

Freiwurf-Ausführung

13:6 Der Freiwurf wird normalerweise ohne Anpfiff (ausgenommen 15:5b) grundsätzlich an der Stelle ausgeführt, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde.

Ausnahmen von diesem Grundsatz:

In den unter 13:4a-b beschriebenen Situationen wird der Freiwurf nach dem Anpfiff grundsätzlich an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

Wenn ein Schiedsrichter oder Delegierter (der IHF oder eines kontinentalen/nationalen Verbandes) das Spiel wegen einer Regelwidrigkeit durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen der abwehrenden Mannschaft unterbricht und eine Ermahnung oder eine persönliche Strafe ausspricht, sollte der Freiwurf an der Stelle ausgeführt werden, an welcher der Ball sich bei der Spielunterbrechung befand, sofern dies für die ausführende Mannschaft eine günstigere Stelle ist als die, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde.

Dasselbe gilt, wenn der Zeitnehmer das Spiel wegen Regelwidrigkeiten gemäß 4:2-3 oder 4:5-6 unterbricht.

Wie in Regel 7:11 vorgegeben, werden wegen passiven Spiels gegebene Freiwürfe an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball bei Spielunterbrechung befand.

Ungeachtet vorstehend festgelegter grundsätzlicher Bestimmungen darf ein Freiwurf niemals im eigenen Torraum oder zwischen Freiwurf- und Torraumlinie der gegnerischen Mannschaft ausgeführt werden.

Müsste er nach den vorstehenden Absätzen eigentlich dort ausgeführt werden, so ist Ausführungsort die nächstgelegene Stelle außerhalb des eigenen Torraums bzw. der Freiwurflinie der gegnerischen Mannschaft.

Kommentar:

Wie tolerant die Schiedsrichter bei der Frage des Ausführungsorts für einen Freiwurf sein sollten, hängt von der Entfernung zum Tor der nicht ausführenden Mannschaft ab. An deren Freiwurflinie muss die Ausführung grundsätzlich genau an der Stelle des geahndeten Regelverstosses erfolgen. Je weiter aber der Ort des Regelverstosses von der Freiwurflinie der abwehrenden Mannschaft entfernt ist, desto toleranter sollten die Schiedsrichter sein, was den Ausführungsort angeht. Erfolgte der Regelverstoß am Torraum der ausführenden Mannschaft, sollte ein bis zu 3 Meter entfernter Ausführungsort des Freiwurfs toleriert werden.

Die beschriebene Toleranz gilt nicht im Anschluss an einen Verstoß gegen Regel 13:5, wenn dieses Vergehen die Voraussetzungen der Regel 8:8b erfüllt. In solchen Fällen hat die Ausführung also stets genau an der Stelle zu erfolgen, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde.

13:7 Spieler der werfenden Mannschaft dürfen die Freiwurflinie nicht berühren oder überschreiten, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat; s. auch die besonderen Beschränkungen nach Regel 2:5.

Befinden sich Angriffsspieler vor Ausführung des Freiwurfs zwischen Torraum- und Freiwurflinie, müssen die Schiedsrichter dies korrigieren, falls es Einfluss auf das Spiel hat (15:3, 15:6). Der Freiwurf wird dann angepiffen (15:5b). Dasselbe gilt wenn Spieler der angreifenden Mannschaft diese Zone betreten, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat und der Wurf nicht angepiffen worden war (15:7 Abs. 2).

Berühren oder überschreiten Spieler der angreifenden Mannschaft nach Anpfiff eines Freiwurfs die Freiwurflinie, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, ist auf Freiwurf für die abwehrende Mannschaft zu erkennen (15:7 Abs.3, 13:1a).

13:8 Bei der Ausführung eines Freiwurfs muss die Abwehr mindestens 3 Meter vom Werfer entfernt stehen. Dies gilt nicht, sofern die Abwehrspieler unmittelbar an ihrer Torraumlinie stehen. Zu frühes Eingreifen bei der Wurfausführung ist entsprechend Regel 15:9 und 8:7c zu ahnden.

Regel 14 Der 7-m-Wurf

7-m-Entscheidung

14:1 Auf 7-m-Wurf wird entschieden bei:

- a) regelwidrigem Vereiteln einer klaren Torgelegenheit auf der gesamten Spielfläche durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen der gegnerischen Mannschaft;
- b) unberechtigtem Pfiff während einer klaren Torgelegenheit;
- c) Vereiteln einer klaren Torgelegenheit durch das Eingreifen einer nicht am Spiel beteiligten Person, z.B. durch das Betreten der Spielfläche durch einen Zuschauer oder einen Pfiff aus dem Zuschauerbereich, der den Spieler stoppt (Ausnahme: s. den Kommentar zu Regel 9:1).
- d) Vergehen gemäß Regel 8:10c oder 8:10d (s. jedoch Regel 8:10 letzter Abschnitt).

Bei

Regel 14.2 gilt nicht im Falle von Verstößen gegen die Regeln 4:2-3 oder 4:5-6, bei denen das Spiel sofort durch ein Signal des Zeitnehmers, des Delegierten oder der Schiedsrichter unterbrochen werden muß.

14:3 Wenn auf 7-m-Wurf entschieden wurde, sollte nur bei erkennbarer Verzögerung (z.B. Wechsel des Torwarts oder des Werfers) Time-out gegeben werden. Die Entscheidung, Time out zu geben, sollte den Kriterien der Erläuterung 2 genügen.

Ausführung des 7-m-Wurfs

14:4 Der 7-m-Wurf ist nach Pfiff des Feldschiedsrichters innerhalb 3 Sekunden als Torwurf auszuführen (13:1a, 15:7 Abs. 3).

14:5 Der Werfer darf bei der Ausführung des 7-m-Wurfes bis zu einem Meter hinter der Linie stehen (15:1, 15:6). Nach dem Anpfiff darf der Werfer die 7-m-Linie weder berühren noch überschreiten, bevor der Ball seine Hand verlassen hat (13:1a, 15:7 Abs. 3).

14:6 Nach Ausführung des 7-m-Wurfs darf der Ball erst dann wieder vom Werfer oder einem seiner Mitspieler gespielt werden, wenn er einen gegnerischen Spieler oder das Tor berührt hat (13:1a, 15:7 Abs. 3).

14:7 Bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs müssen sich die Mitspieler des Werfers außerhalb der Freiwurflinie befinden, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (15:3; 15:6). Ansonsten ist auf Freiwurf gegen die Mannschaft, die den 7-m-Wurf ausführt, zu entscheiden (13:1a, 15:7 Abs. 3).

14:8 Bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs müssen sich die Spieler der gegnerischen Mannschaft außerhalb der Freiwurflinie befinden und mindestens 3 m von der 7-m-Linie entfernt sein, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat. Ansonsten ist der 7-m-Wurf zu wiederholen, wenn der Ball nicht in das Tor gelangt; eine persönliche Bestrafung erfolgt jedoch nicht.

14:9 Überschreitet der Torwart die Torwartgrenzlinie, d.h. die 4-m-Linie (1:7, 5:11), bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, ist der 7-m-Wurf zu wiederholen, sofern kein Tor erzielt wird; eine persönliche Bestrafung des Torwarts erfolgt jedoch nicht.

14:10 Es ist nicht erlaubt, einen Torwartwechsel vorzunehmen, sobald sich der Werfer mit dem Ball in der Hand in korrekter Wurfposition befindet und bereit ist, den 7-m-Wurf auszuführen. Jeder Versuch, in dieser Si-

tuation eine Auswechslung vorzunehmen, ist als unsportliches Verhalten zu bestrafen (8:7c; 16:1b; 16:3d).

Regel 15 Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe (Anwurf, Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 7-m-Wurf)

Der Werfer

15:1 Vor der Ausführung eines Wurfs muss der Werfer die richtige Position eingenommen haben. Der Ball muss sich in der Hand des Werfers befinden (15:6).

Außer bei der Ausführung eines Abwurfs muss der Werfer bei der Wurfausführung mit einem Teil eines Fußes ununterbrochen den Boden berühren bis der Ball die Hand verlassen hat. Der andere Fuß darf wiederholt vom Boden abgehoben und wieder hingesezt werden (s. auch 7:6).

Der Werfer muss diese Stellung einnehmen, bis der Wurf ausgeführt ist (15:7 Abs. 2 und 3).

15:2 Ein Wurf ist ausgeführt, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (s. jedoch 12:2).

Der Werfer darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat (15:7, 15:8, s. auch weitere Beschränkungen gemäß 14:6).

Alle Würfe können unmittelbar zu einem Tor führen (ausgenommen beim Abwurf, bei dem kein Eigentor möglich ist).

Die Mitspieler des Werfers

15:3 Alle Spieler müssen die für den jeweiligen Wurf vorgeschriebenen Positionen eingenommen haben (15:6). Mit Ausnahme der Bestimmungen für den Anwurf (10:3 Abs. 2) müssen die Spieler auf ihren korrekten Positionen bleiben, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.

Der Ball darf während der Ausführung weder von einem Mitspieler berührt noch diesem übergeben werden (15:7 Abs. 2 und 3)

Die Abwehrspieler

15:4 Die Abwehrspieler müssen auf den vorgeschriebenen Positionen bleiben, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (15:9).

Eine regelwidrige Position von Abwehrspielern bei der Ausführung eines An-, Ein- oder Freiwurfs darf von den Schiedsrichtern nicht korrigiert werden, wenn eine sofortige Wurfausführung für die ausführende

Mannschaft von Vorteil ist. Entsteht ein Nachteil, ist die Aufstellung zu korrigieren.

Anpfiff zur Spielfortsetzung

15:5 Das Spiel muss vom Schiedsrichter wieder angepfiffen werden:

- a) immer bei Anwurf (10:3) oder 7-m-Wurf (14:4).
- b) im Falle eines Einwurfs, Abwurfs oder Freiwurfs:
 - bei Wiederaufnahme nach einem Time-out
 - bei Wiederaufnahme mit einem Freiwurf entsprechend Regel 13:4
 - bei Verzögerung der Wurfausführung
 - nach einer Korrektur der Spielerpositionen
 - nach einer Ermahnung oder Verwarnung.

In allen anderen Situationen ist es dem Schiedsrichter vorbehalten, zu entscheiden, ob ein Pfiff zur Spielfortsetzung notwendig ist.

Grundsätzlich sollen die Schiedsrichter das Spiel nicht anpfeifen, bevor die Spieler ihre Aufstellung entsprechend 15:1, 15:3 und 15:4 eingenommen haben (s. jedoch 13:7 Abs. 2 und 15:4 Abs. 2). Pfeift der Schiedsrichter den Wurf trotz falscher Aufstellung der Spieler an, so sind diese Spieler voll aktionsfähig.

Nach dem Anpfiff eines Wurfes muss der Werfer den Ball innerhalb von drei Sekunden spielen.

Sanktionen

15:6 Regelwidrigkeiten des Werfers oder seiner Mitspieler vor der Wurfausführung, z.B. falsche Aufstellung oder Berühren des Balles durch einen Mitspieler, sind zu korrigieren (s. auch 13:7 Abs. 2).

15:7 Die Konsequenzen von Fehlern des Werfers oder seiner Mitspieler während der Wurfausführung (15:1-3) sind davon abhängig, ob die Ausführung des Wurfs angepfiffen war oder nicht.

Bei einer Wurfausführung ohne Anpfiff sind grundsätzlich alle Fehler zu korrigieren; anschließend ist der Wurf zur Spielfortsetzung anzupfeifen. Allerdings ist der Vorteilsgedanke nach 13:2 zu beachten. Falls die Mannschaft unmittelbar nach einer falschen Ausführung den Ball verliert, gilt der Wurf als ausgeführt, das Spiel läuft weiter

Bei einer Wurfausführung mit Anpfiff sind grundsätzlich ebenfalls alle Regelwidrigkeiten zu ahnden, z.B. wenn der Werfer springt, den Ball länger als 3 Sekunden hält oder seine korrekte Position verlässt, bevor der Ball gespielt ist.

Dies gilt auch, wenn die Mitspieler nach dem Anpfiff, aber bevor der Ball die Hand verlassen hat, eine unkorrekte Position einnehmen (ausge-

nommen 10:3 Abs. 2). In diesen Fällen gilt der Wurf als ausgeführt und die andere Mannschaft erhält einen Freiwurf (13:1a) am Ort des Vergehens (s. auch 2:6). Entsprechend 13:2 ist Vorteil zu gewähren, also nicht einzugreifen, falls die Mannschaft des Werfers den Ball unmittelbar nach der Regelwidrigkeit verliert.

15:8 Grundsätzlich ist jede Regelwidrigkeit in Verbindung mit der Ausführung eines Wurfs direkt nach der Wurfausführung zu ahnden. Gemeint sind Regelwidrigkeiten nach 15:2 Abs. 2, z. B. der Werfer berührt den Ball ein zweites Mal, bevor dieser einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat, er prellt ihn oder legt ihn auf den Boden und nimmt ihn wieder auf (13:1a, s. jedoch 15:7 Abs. 3).

15:9 Abwehrspieler, die die Wurfausführung stören, indem sie z. B. eine nicht korrekte Position einnehmen oder diese vor der Wurfausführung verlassen, sind mit Ausnahme der Fälle der Regeln 14:8, 14:9, 15:4 Abs. 2 und 15:5 Abs. 3 zu bestrafen. Dies gilt unabhängig davon, ob diese Aktion vor oder während der Wurfausführung erfolgt (bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat).

Dabei ist es ohne Belang, ob der Wurf anzupfeifen war oder nicht (8:7c, 16:1b und 16:3d).

Ein Wurf, dessen Ausführung durch eine Regelwidrigkeit der anderen Mannschaft gestört wird, ist grundsätzlich zu wiederholen.

Regel 16 Die Strafen

Verwarnung

16:1 Eine Verwarnung ist die angemessene Strafe bei:

- a) Regelwidrigkeiten, die progressiv zu bestrafen sind (Regel 8:3 vgl. jedoch 16:3b, 16:6d);
- b) Unsportlichem Verhalten, das progressiv zu bestrafen ist (Regel 8:7);

Kommentar:

Ein Spieler sollte nicht mehr als eine Verwarnung und eine Mannschaft insgesamt nicht mehr als drei Verwarnungen erhalten. Die folgende Strafe muss mindestens eine Hinausstellung sein.

Ein bereits hinausgestellter Spieler sollte nicht mehr verwarnet werden.

Gegen die Offiziellen einer Mannschaft sollte insgesamt nur eine Verwarnung ausgesprochen werden.

16:2 Die Verwarnung ist dem fehlbaren Spieler oder dem Offiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär durch Hochhalten der Gelben Karte anzuzeigen (Handzeichen Nr.13).

Hinausstellung

16:3 Eine Hinausstellung ist die angemessene Strafe:

- a) bei Wechselfehlern oder bei Betreten der Spielfläche durch einen zusätzlichen Spieler oder wenn ein Spieler vom Auswechselraum aus in das Spiel eingreift (4:5-6), beachte jedoch Regel 8.10b (II);
- b) bei Vergehen im Sinne der Regel 8:3 für den Fall, dass der Spieler und/oder die Mannschaft bereits die maximale Anzahl an Verwarnungen erhalten haben (s. Regel 16:1 Kommentar);
- c) bei Vergehen im Sinne der Regel 8:4;
- d) bei unsportlichem Verhalten eines Spielers nach Regel 8:7 für den Fall, dass der Spieler und/oder die Mannschaft bereits die maximale Anzahl an Verwarnungen erhalten haben;
- e) bei unsportlichem Verhalten eines Mannschaftsoffiziellen nach Regel 8:7, für den Fall, dass ein Mannschaftsoffizieller bereits eine Verwarnung erhalten hat;
- f) bei unsportlichem Verhalten eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen im Sinne der Regel 8:8 (s. auch 4:6);
- g) als Folge einer Disqualifikation eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen (Regel 16:8 Abs. 2; beachte Regel 16:11b);
- h) bei unsportlichem Verhalten eines Spielers vor Wiederaufnahme des Spiels, nachdem er gerade hinausgestellt (16:9a) wurde.

Kommentar:

Gegen die Mannschaftsoffiziellen einer Mannschaft darf höchstens einmal auf Hinausstellung erkannt werden.

Wenn gegen einen Mannschaftsoffiziellen entsprechend Regel 16:3e eine Hinausstellung ausgesprochen wird, ist es diesem erlaubt, im Auswechselraum zu verbleiben und seine Funktion weiter wahrzunehmen. Seine Mannschaft wird jedoch auf der Spielfläche für 2 Minuten um einen Spieler reduziert.

16:4 Die Hinausstellung ist dem fehlbaren Spieler oder Mannschaftsoffiziellen sowie dem Zeitnehmer/Sekretär nach Time-out durch das vorgeschriebene Handzeichen, Hochhalten des gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern, deutlich anzuzeigen (Handzeichen Nr. 14).

16:5 Eine Hinausstellung erfolgt immer für eine Spielzeit von 2 Minuten. Die dritte Hinausstellung desselben Spielers ist immer auch mit einer Disqualifikation verbunden (16:6d).

Während der Hinausstellungszeit darf der hinausgestellte Spieler weder selbst im Spiel mitwirken, noch von einem seiner Mitspieler ersetzt werden.

Die Hinausstellungszeit beginnt mit der Wiederaufnahme des Spiels durch Pfiff.

Ist die Hinausstellungszeit eines Spielers bis Ende der 1. Halbzeit nicht beendet, läuft sie vom Beginn der zweiten Halbzeit an weiter. Das gleiche gilt zwischen regulärer Spielzeit und Spielverlängerung sowie während Spielverlängerungen. Sofern nach Ablauf der Verlängerungen eine Hinausstellung noch nicht abgelaufen ist, darf dieser Spieler gemäß Kommentar zur Regel 2:2 nicht an einem 7-m-Werfen teilnehmen.

Disqualifikation

16:6 Eine Disqualifikation ist die angemessene Strafe bei:

- a) Vergehen im Sinne der Regeln 8:5 und 8:6;
- b) grob unsportlichem Verhalten gemäß Regel 8:9 und besonders grob unsportlichem Verhalten gemäß Regel 8:10 durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen auf der Spielfläche oder außerhalb;
- c) unsportlichem Verhalten eines der Mannschaftsoffiziellen nach Regel 8:7, nachdem Mannschaftsoffizielle der gleichen Mannschaft zuvor schon eine Verwarnung und eine Hinausstellung nach 16:1b und 16:3e erhalten haben;
- d) einer dritten Hinausstellung desselben Spielers(16:5);
- e) bedeutendem oder wiederholt unsportlichem Verhalten während des 7-m-Werfens (Kommentar zur Regel 2:2 sowie Regel 16:10);

16:7 Die Disqualifikation ist dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen sowie dem Zeitnehmer/Sekretär vom Schiedsrichter nach Time-out durch Hochhalten der Roten Karte deutlich anzuzeigen (Handzeichen Nr. 13, [s. auch Regel 16:8](#)).

16:8 Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen gilt immer für den Rest der Spielzeit. Der Spieler oder Offizielle muss die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen. Danach darf der Spieler oder Offizielle in keiner Form Kontakt zur Mannschaft haben.

Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit, auf oder außerhalb der Spielfläche, ist immer mit einer Hinausstellung für die Mannschaft verbunden. Dies bedeutet, dass die

Anzahl der Spieler der Mannschaft auf der Spielfläche um einen Spieler reduziert wird (16:3f). Die Reduzierung auf der Spielfläche erfolgt jedoch für 4 Minuten, wenn ein Spieler gemäß Regel 16:9b-d disqualifiziert worden ist.

Eine Disqualifikation verringert die Zahl der Spieler oder Offiziellen, die der Mannschaft zur Verfügung stehen (ausgenommen 16:11b). Es ist der Mannschaft jedoch erlaubt, die Zahl der Spieler auf der Spielfläche nach Ablauf der Hinausstellung wieder zu ergänzen.

Disqualifikationen nach Regel 8:6 oder 8:10 **a-b** sind mit einem schriftlichen Bericht an die zuständigen Instanzen verbunden. Bei Disqualifikationen mit Bericht sind die Mannschaftsverantwortlichen und der Delegierte (Erl.7) unmittelbar nach der Entscheidung zu informieren.

Zu diesem Zweck zeigt der Schiedsrichter nach der roten Karte zur Information zusätzlich die blaue Karte.

Mehr als ein Verstoß in derselben Situation

16:9 Begeht ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller gleichzeitig oder in direkter Folge vor dem Wiederanpfeiff mehr als eine Regelwidrigkeit und erfordern diese verschiedene Strafen, ist grundsätzlich nur die schwerwiegendste Strafe auszusprechen.

Es gelten jedoch die folgenden besonderen Ausnahmen, bei denen in sämtlichen Fällen die Mannschaft auf der Spielfläche für 4 Minuten reduziert wird.

- a) Wenn sich ein Spieler, der gerade eine Hinausstellung bekommen hat, vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportlich verhält, erhält dieser eine zusätzliche Hinausstellung (16:3g). Wenn die zusätzliche Hinausstellung die dritte für den Spieler ist, wird er disqualifiziert;
- b) Wenn ein Spieler, der gerade eine Disqualifikation bekommen hat (direkt oder wegen seiner dritten Hinausstellung), sich vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportlich verhält, wird die Mannschaft mit einer zusätzlichen Strafe belegt, wodurch die Reduzierung 4 Minuten beträgt (16:8 Abs. 2);
- c) Wenn ein Spieler, der gerade eine Hinausstellung bekommen hat, sich vor der Wiederaufnahme des Spiels grob oder besonders grob unsportlich verhält, wird er zusätzlich disqualifiziert (16:6b); die beiden Strafen bedeuten eine 4-Minuten Reduzierung der Mannschaft (16:8 Abs. 2);
- d) Wenn ein Spieler, der gerade eine Disqualifikation bekommen hat (direkt oder wegen einer dritten Hinausstellung), sich vor Wiederaufnahme des Spiels grob oder besonders grob unsportlich verhält, wird die Mannschaft mit einer zusätzlichen Strafe belegt und die Reduzierung beträgt insgesamt 4 Minuten (16:8 Abs. 2).

Vergehen während der Spielzeit

16:10 Die Strafen für Vergehen während der Spielzeit sind in den Regeln 16:1, 16:3 und 16:6 festgehalten. Zur Spielzeit zählen auch alle Pausen, Time-outs, Team-Time-outs und Verlängerungen. In allen anderen Spielentscheidungsverfahren (z.B. 7-m-Werfen) kommt nur Regel 16:6 zur Anwendung. Dadurch soll bei jeglicher Art von bedeutsamem oder wiederholt unsportlichem Verhalten die weitere Teilnahme dieses Spielers verhindert werden (s. Kommentar der Regel 2:2).

Vergehen außerhalb der Spielzeit

16:11 Unsportliches Verhalten, grob unsportliches Verhalten und besonders grob unsportliches Verhalten sowie jegliche Form besonders rücksichtsloser Handlungen (s. Regel 8:6-10) seitens eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen, im Bereich der Wettkampfstätte, aber außerhalb der Spielzeit, ist wie folgt zu ahnden:

Vor dem Spiel:

- a) unsportliches Verhalten gemäß Regel 8:7-8 mit Verwarnung;
- b) Verhalten im Sinne von Regel 8:6 und 8:10a mit Disqualifikation gegen den Spieler oder Mannschaftsoffiziellen, wobei die Mannschaft mit 14 Spielern und 4 Offiziellen beginnen darf; Regel 16:8 Abs. 2, trifft nur bei Vergehen während der Spielzeit zu; folglich hat die Disqualifikation keine Hinausstellung zur Folge.

Bestrafungen für Vergehen vor dem Spiel können jederzeit während des Spiels ausgesprochen werden, sobald die fehlbare Person als am Spiel Beteiligter wahrgenommen wird und dies zum Zeitpunkt des Vergehens nicht möglich war.

Nach dem Spiel:

- c) schriftlicher Bericht

Regel 17 Die Schiedsrichter

17:1 Jedes Spiel wird von zwei gleichberechtigten Schiedsrichtern geleitet, denen ein Zeitnehmer und ein Sekretär zur Seite stehen.

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im notwendigen Fall können Spiele von einem Schiedsrichter geleitet werden.

17:2 Die Aufsicht über das Verhalten der Spieler und Offiziellen beginnt für die Schiedsrichter mit dem Betreten der Wettkampfstätte und endet, wenn sie die Wettkampfstätte verlassen.

17:3 Die Schiedsrichter sind verantwortlich für das Prüfen der Spielfläche, der Tore und der Bälle vor Spielbeginn. Sie bestimmen, welche Bälle zum Einsatz kommen (Regeln 1 und 3:1).

Außerdem stellen die Schiedsrichter die Anwesenheit der beiden Mannschaften in vorschriftsmäßiger Spielkleidung fest, prüfen das Spielprotokoll und die Ausrüstung der Spieler. Sie tragen dafür Sorge, dass die Zahl der Spieler und Offiziellen im Auswechselraum innerhalb der Grenzen liegt und stellen die Anwesenheit und Identität der beiden

Ein Time-out ist Pflicht. Nach klarem Handzeichen über die Spielfortsetzung wird das Spiel wieder angepiffen (2:8d, 15:5).

17:8 Beide Schiedsrichter sind für das Zählen (Notieren) der Tore verantwortlich. Außerdem notieren sie Verwarnungen, Hinausstellungen und Disqualifikationen.

17:9 Beide Schiedsrichter sind für die Kontrolle der Spielzeit verantwortlich. Entstehen Zweifel über die Richtigkeit der Zeitmessung, treffen die Schiedsrichter eine gemeinsame Entscheidung (s. auch Regel 2:3).

Hinweis:

IHF, Kontinentalverbände und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen betreffend Regel 17:8 und Regel 17:9 zu treffen.

17:10 Die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, dass das Spielprotokoll nach dem Spiel ordnungsgemäß ausgefüllt wird.

Disqualifikationen gemäß den Beschreibungen in Regel 8:6 und 8:10 sind im Spielprotokoll zu begründen.

17:11 Entscheidungen der Schiedsrichter oder der Delegierten aufgrund ihrer Tatsachenfeststellung oder Beurteilung sind unanfechtbar.

Nur gegen Entscheidungen, die im Widerspruch zu den Regeln stehen, kann Einspruch erhoben werden.

Während des Spiels sind nur die jeweiligen

Der Sekretär hat die Hauptverantwortung für die Spielerlisten, das Spielprotokoll, das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen, und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern.

Andere Aufgaben wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechselspielern und das Zählen der Anzahl der Angriffe nach der Versorgung eines Spielers auf der Spielfläche gelten als gemeinsame Verantwortungen. Diese Entscheidung ist eine Tatsachenfeststellung.

Generell sollte der Zeitnehmer (und falls anwesend ein Delegierter des zuständigen Verbandes) die notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen.

Siehe auch Erläuterung 7 zu den korrekten Verfahren beim Eingreifen von Zeitnehmer/Sekretär bei der Erfüllung einiger ihrer oben beschriebenen Verantwortungen.

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Es ist erlaubt, die Aufgaben von Sekretär und Zeitnehmer auf eine Person zu vereinigen.

18:2 Wenn keine öffentliche Zeitmessenanlage vorhanden ist, muss der Zeitnehmer den Mannschaftenverantwortlichen jeder Mannschaft über die gespielte oder noch zu spielende Zeit unterrichten, insbesondere nach einem Time-out.

Wenn es keine Zeitmessenanlage mit automatischem Signal gibt, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit und zu Spielende (s. Regel 2:3).

Sofern die öffentliche Zeitmessenanlage nicht auch für die Anzeige von Hinausstellungszeiten (bei IHF-Spielen mindestens drei pro Mannschaft) eingerichtet ist, platziert der Zeitnehmer eine Karte auf dem Zeitnehmertisch, auf welcher für jede Hinausstellung die Zeit des Wiedereintritts und die Nummer des hinausgestellten Spielers aufgeführt sind.

DHB

IHR

Auswechselraum-Reglement

1. Die Auswechselräume befinden sich links und rechts der Verlängerung der Mittellinie, außerhalb der Seitenlinie, bis zum Ende der jeweiligen Auswechselbank (Zulässig und gemeint ist immer auch eine entsprechende Stuhlreihe) und wenn es die Platzverhältnisse ermöglichen, auch dahinter (Spielregeln: Abb. 1).

Das Reglement für Veranstaltungen/Wettbewerbe der IHF und der Kontinentalföderationen legt fest, dass die Auswechselbänke 3,5 m von der Mittellinie beginnen und damit auch die Coachingzone. Diese Bestimmung gilt auch als Empfehlung für alle Spiele auf anderen Ebenen.

An der Seitenlinie vor den Auswechselbänken dürfen (bis mindestens 8 m von der Mittellinie) keinerlei Gegenstände stehen.

2. Nur die Spieler und Mannschaftsoffiziellen, die im Spielprotokoll eingetragen sind, dürfen sich im Auswechselraum aufhalten (Regel 4:1-2).

Sollte ein Dolmetscher erforderlich sein, hat dieser *hinter* dem Auswechselraum Platz zu nehmen.

3. Die Mannschaftsoffiziellen müssen im Auswechselraum komplette Sport- oder Zivilkleidung tragen. Farben, die zu Verwechslungen mit den gegnerischen Feldspielern führen können, sind nicht erlaubt.

4. Der Zeitnehmer/Sekretär unterstützt die Schiedsrichter bei der Kontrolle der Besetzung des Auswechselraums vor und während des Spiels.

Kommt es vor dem Spiel zu einem Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement, darf das Spiel erst beginnen, wenn der Verstoß behoben ist. Kommt es während des Spiels zu einem derartigen Verstoß, kann das Spiel nach der nächsten Spielunterbrechung erst wieder beginnen, wenn die Angelegenheit geregelt wurde.

5. Die Mannschaftsoffiziellen haben das Recht und die Pflicht, ihre Mannschaft auch während des Spiels zu führen und zu betreuen, und zwar auf faire und sportliche Weise und unter Einhaltung der Regeln. Grundsätzlich sollten sie auf der Mannschaftsbank sitzen.

Den Offiziellen ist es jedoch **erlaubt**, sich in der Coachingzone zu bewegen. Die Coachingzone ist der Bereich vor der Auswechselbank und, wenn dies möglich ist, auch direkt dahinter.

Die Bewegung bzw. das Aufhalten in diesem Bereich ist erlaubt, um taktische Anweisungen zu geben und um medizinische Betreuung zu ermöglichen. Prinzipiell darf nur ein Offizieller gleichzeitig stehen oder sich bewegen. **Dabei darf es durch seine Position oder sein Verhalten nicht zu einer Beeinträchtigung der Spieler auf der**

Spielfläche kommen. Bei Verstößen gegen diese Bestimmung wird der Offizielle progressiv bestraft.

Dem Offiziellen ist es selbstverständlich erlaubt, die Coachingzone zu verlassen, wenn er ein TTO anmelden will. Dem Offiziellen ist es jedoch nicht erlaubt, die Coachingzone mit der grünen Karte zu verlassen, um am Zeitnehmertisch auf den Moment zur Anmeldung des TTO zu warten.

In besonderen Situationen, z.B. erforderliche Kontaktaufnahme mit Zeitnehmer/Sekretär ist dies auch dem Mannschaftsverantwortlichen erlaubt.

Grundsätzlich sollten die Spieler im Auswechselraum auf der der Auswechselbank sitzen.

Den Spielern ist es jedoch **erlaubt**, sich:

- zum Aufwärmen ohne Ball hinter der Auswechselbank zu bewegen, wenn es die Platzverhältnisse erlauben und es nicht störend wirkt.

Es ist Mannschaftsoffiziellen oder Spielern **nicht erlaubt**:

- in provozierender, protestierender oder in irgend einer anderen unsportlichen Weise (Sprache, Mimik oder Gestik) auf Schiedsrichter, Delegierte, Zeitnehmer/Sekretär, Spieler, Mannschaftsoffizielle oder Zuschauer einzuwirken oder diese zu beleidigen
- den Auswechselraum zum Zwecke der Spielbeeinflussung zu verlassen

Von Offiziellen und Auswechsellspielern wird im Allgemeinen erwartet, dass sie sich im Auswechselraum ihrer Mannschaft aufhalten. Falls jedoch ein Offizieller den Auswechselraum verlässt und einen anderen Platz einnimmt, verliert er das Recht, seine Mannschaft zu führen und zu betreuen und er muss in den Auswechselraum zurückkehren um das Recht wiederzuerlangen.

Auf jeden Fall unterstehen Offizielle und Spieler weiterhin der Aufsicht der Schiedsrichter, und die normalen Regeln für persönliche Bestrafungen gelten auch, wenn ein Offizieller oder Spieler beschließt, seinen Platz im Auswechselraum oder auf der Spielfläche zu verlassen. Daher sind unsportliches, grob unsportliches oder besonders grob unsportliches Verhalten genauso zu bestrafen, als ob das Vergehen im Auswechselraum oder auf der Spielfläche erfolgt ist.

6. Kommt es zu einem Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement, sind die Schiedsrichter bzw. die Delegierten verpflichtet, entsprechend den Regeln 4:2 Abs. 3, 16:1b, 16:3d-f oder 16:6b-d (Verwarnung, Hin-ausstellung, Disqualifikation) zu verfahren.

Guidelines und Interpretationen

Austausch von Spielern und Offiziellen (Regeln 4:1)

Team-Time-out (Regel 2:10, Erläuterung 3)

Die letzten fünf Spielminuten beginnen, wenn die Spieluhr 55:00 bzw. 05:00 zeigt.

Spielerwechsel (Regel 4:4)

Das Verlassen und Betreten der Spielfläche darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen. Eine Ausnahme bildet das Verlassen der Spielfläche durch einen verletzten Spieler nach einer Spielzeitunterbrechung.

Dieser darf nicht gezwungen werden, die Spielfläche innerhalb des Auswechselraums zu verlassen, wenn klar ersichtlich ist, dass seine Verletzung im Auswechselraum oder in der Umkleidekabine versorgt werden muss. Zudem sollten die Schiedsrichter gestatten, dass ein Auswechselspieler die Spielfläche schon betritt, bevor der verletzte Mitspieler diese verlassen hat, um so die Unterbrechung so kurz wie möglich zu halten.

Zusätzlicher Spieler (Regel 4:6, Abs. 1)

Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechslung, erhält dieser Spieler eine Hinausstellung.

Lässt sich der fehlbare Spieler nicht mehr feststellen, ist wie folgt vorzugehen:

- Der Technische Delegierte (die Schiedsrichter) fordern den Mannschaftsverantwortlichen auf, den fehlbaren Spieler zu benennen.
- Dieser Spieler erhält eine Hinausstellung. Diese wird ihm persönlich angelastet.
- Weigert sich der Mannschaftsoffizielle, den fehlbaren Spieler zu benennen, benennt der Technische Delegierte (die Schiedsrichter) einen Spieler. Dieser Spieler erhält eine Hinausstellung. Diese wird ihm persönlich angelastet.

Hinweise:

- Als

Bei Knieprotektoren sind metallische Teile verboten, Kunststoffteile müssen vollständig gepolstert sein.

Bei Sprunggelenk-Protektoren müssen alle harten Teile aus Metall oder Kunststoff abgedeckt werden.

Ellbogenschoner dürfen nur aus weichem Material bestehen.

Verbände und Schiedsrichter haben nicht das Recht, in einzelnen Fällen Ausnahmen zu erlauben. Wendet sich jedoch ein Mannschaftsverantwortlicher wegen eines Zweifelsfalls an den Delegierten oder die Schiedsrichter, entscheiden diese aufgrund der Bestimmungen der Regel 4:9 und den

- Korrekte Regelanwendung: Spiel sofort unterbrechen, Wiederaufnahme mit Einwurf bzw. Abwurf.
- b) Die Schiedsrichter haben das Spiel unterbrochen, bevor der Ball ins Aus gelangte oder im Torraum liegen blieb/rollte.
Richtige Regelanwendung: Das Spiel wird mit dem entsprechenden Wurf wieder aufgenommen.
- c) Der Ball befindet sich über dem Torraum in der Luft.
Korrekte Regelanwendung: Ein bis zwei Sekunden zuwarten, bis eine Mannschaft im Ballbesitz ist. Spiel unterbrechen, Wiederaufnahme mit Freiwurf für die ballbesitzende Mannschaft.
- d) Der Schiedsrichter pfeift zum Zeitpunkt, in dem der Ball noch in der Luft ist.
Korrekte Regelanwendung: Wiederaufnahme des Spiels mit Freiwurf für die Mannschaft, die zuletzt im Ballbesitz war.
- e) Der Ball springt vom handlungsunfähigen Torwart zu einem Angreifer.
Korrekte Regelanwendung: Spiel sofort unterbrechen, Wiederaufnahme mit Freiwurf für die ballbesitzende Mannschaft.

Hinweis:

Ein 7-m-Wurf ist in solchen Fällen nie möglich. Der Schiedsrichter hat das Spiel zum Schutz des Torwarts bewusst unterbrochen; es handelt sich demnach nicht um einen

- Korrekte Regelanwendung: 7-m-Wurf, Disqualifikation mit Bericht.
- b) Normaler Wechselfehler. Zeitnehmer / Delegierter pfeift bei klarer Torgelegenheit.
Korrekte Regelanwendung: 7-m-Wurf, Hinausstellung für 2 Minuten.
- c) Mannschaftsoffizieller läuft während einer klaren Torgelegenheit auf die Spielfläche
Korrekte Regelanwendung: 7-m-Wurf, Disqualifikation mit Bericht.
- d) Wie c), aber ohne klare Torgelegenheit
Korrekte Regelanwendung: Freiwurf, progressive Bestrafung.

Weitere Maßnahmen nach Disqualifikation mit Bericht (Regeln 8:6, 8:10a, b)

Die Kriterien für die Höchststufe sind in den Regeln 8:6 (für regelwidriges Verhalten) und 8:10 (für unsportliches Verhalten) festgelegt (s. *auch Regel 8:3 Abs. 2*).

Da sich die Folgen einer Bestrafung nach Regel 8:6 oder 8:10 im Spiel nicht von dem in den Regeln 8:5 und 8:9 festgelegten Strafmaß (Disqualifikation ohne Bericht) unterscheiden, wurde von der IHF in beiden Regelbestimmungen die nachfolgende Zusatzbestimmung aufgenommen:

- Aktionen gegenüber einem schutzlosen Gegenspieler
- übermäßig riskante und folgenschwere, gesundheitsschädigende Aktionen

c) Was sind

vorgesehen, da der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (s. *Regel 15:2 Abs. 1*).

Die Regel findet Anwendung, wenn **das Vergehen** innerhalb der letzten 30 Sekunden oder zusammen mit dem Schlusssignal erfolgte (s. *Regel 2:4, Abs. 1*). Die Schiedsrichter treffen hierzu eine Entscheidung aufgrund ihrer Tatsachenfeststellung (*Regel 17:11*).

Wird das Spiel wegen einer Wurfverhinderung in den letzten 30 Sekunden unterbrochen, die nicht direkt mit der Wurfvorbereitung oder der Wurfausführung zusammenhängt (beispielsweise Wechselfehler, unsportliches Verhalten im Auswechselraum), ist Regel 8:10c anzuwenden.

Disqualifikation in den letzten 30 Sekunden (Regel 8:10d)

Bei Disqualifikation eines Abwehrspielers gemäß Regel 8:5 und 8:6 in den letzten 30 Sekunden führen nur diejenigen Vergehen zu einer Disqualifikation mit Bericht + 7-m-Wurf, die der Regel 8:6 Kommentar entsprechen. Ein Vergehen eines Abwehrspielers gemäß Regel 8:5 in den letzten 30 Sekunden ist mit Disqualifikation ohne Bericht + 7-m-Wurf zu bestrafen.

Vorteilsgewährung in den letzten 30 Sekunden (8:10d, letzter Absatz)

Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel spätestens dann und entscheiden auf 7-m-Wurf, wenn der noch angespielte Mitspieler kein Tor erzielt bzw. das Spiel mit einem weiteren Pass fortsetzt.

Regel 8:10d findet Anwendung, wenn **das Vergehen** innerhalb der Spielzeit oder zusammen mit dem Schlusssignal erfolgt (s. *Regel 2:4, Abs. 1*). Die Schiedsrichter treffen hierzu eine Entscheidung aufgrund ihrer Tatsachenfeststellung (*Regel 17:11*)

Eine Disqualifikation des Torwarts nach Regel 8:5 Kommentar (Verlassen des Torraums) führt auch in den letzten 30 Sekunden nur dann zu einem 7m, wenn die Voraussetzungen von Regel 8:5, letzter Absatz, erfüllt sind oder wenn es sich um ein Vergehen nach Regel 8:6 handelt.

Ausführung des Einwurfs (Regel 11:4)

Der Einwurf ist Richtung Spielfläche als direkter Wurf über die Seitenlinie auszuführen.

Ausführung von Würfeln (Regel 15)

Regel 15:7, Abs.3 und Regel 15:8 zählen Beispiele möglicher Fehler bei der Ausführung von Würfeln auf. Ebenso wie das Prellen oder das Niederlegen (und Wiederaufnehmen) des Balls nicht erlaubt ist, ist es regelwidrig,

bei der Ausführung eines Wurfs mit dem gefassten Ball auf der Spielfläche Bodenkontakt zu haben (Ausnahme: Abwurf).

Auch in diesem Fall ist bei Fehlern gemäß Regel 15:7 und 15:8 vorzugehen (Korrektur bzw. Ahndung).

Disqualifizierte Spieler / Offizieller (Regel 16:8)

Disqualifizierte Spieler und Offizielle müssen die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen und dürfen danach in keiner Form Kontakt zur Mannschaft haben.

Stellen die Schiedsrichter nach Wiederaufnahme des Spiels ein offensichtliches Vergehen eines disqualifizierten Spielers oder Offiziellen fest, ist dies in einem schriftlichen Bericht festzuhalten.

Es ist jedoch nicht möglich, gegen diese Spieler oder Offiziellen im Spiel zusätzliche Strafen auszusprechen, und ihre Handlungen können in keinem Fall zur Verringerung der Anzahl der Spieler auf dem Spielfeld führen. Dies gilt auch, wenn beispielsweise ein disqualifizierter Spieler das Spielfeld betritt.

Gefährdung von Spielern durch Zuschauer (Regel 17:12)

Regel 17:12 ist auch anzuwenden bei Gefährdung von Spielern durch Zuschauer, beispielsweise durch Laser-Pointer oder andere Gegenstände. Dabei ist wie folgt vorzugehen:

- Spiel gegebenenfalls sofort unterbrechen oder nicht aufnehmen.
- Anweisung an die Zuschauer, dies zu unterlassen.
- Gegebenenfalls Zuschauer aus dem entsprechenden Sektor entfernen lassen und, soweit erforderlich, das Spiel erst wieder wiederaufnehmen, wenn alle Zuschauer die Halle verlassen haben.
- Heimmannschaft anweisen, zusätzliche Sicherheitsmaßnahmen zu treffen.
- Schriftlicher Bericht.

War das Spiel zum Zeitpunkt der Feststellung bereits unterbrochen, ist gemäß Regel 13:3 (analog) zu verfahren.

Erfolgt die Spielunterbrechung zum Zeitpunkt einer klaren Torgelegenheit, ist gemäß Regel 14:1c zu verfahren.

In allen übrigen Fällen ist auf Freiwurf für die zuvor ballbesitzende Mannschaft an dem Ort zu entscheiden, an dem sich der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung befand.

Anhang:

- 1) Handlungsanweisung für Schiedsrichter und Technische Delegierte zur Handhabung des Verbots von Gesichtsmasken und anderen nicht erlaubten Gegenständen (*Regel 4:9*)
- 2) Erlaubte und nicht erlaubte Ausrüstungsgegenstände (4:9), Bilddokumentation
- 3) Schulungshilfe

Gesichtsmasken hinzuweisen. Der fehlbare Spieler ist zur Behebung des Mangels aufzufordern und darf erst am Spiel teilnehmen, wenn der Mangel behoben ist. Eine persönliche progressive Bestrafung des Spielers erfolgt beim ersten Hinweis noch nicht.

Bleibt ein Spieler trotz entsprechenden Hinweises uneinsichtig, handelt es sich bei der ersten Folgefeststellung um schwerwiegenderes unsportliches Verhalten des Spielers, das gemäß Regel 8:8a mit einer 2-Minuten Hinausstellung zu ahnden ist (Ausnahme aus regeltechnischen Gründen vgl. unten Situation 1.2). Daneben ist erneut die Beseitigung des Mangels zu fordern.

Sollte es zu einer weiteren Folgefeststellung kommen, wird dies als grob unsportliches Verhalten gewertet und der fehlbare Spieler ist gemäß Regel 8:9 mit Disqualifikation ohne Bericht zu bestrafen.

Im Einzelnen können sich nach Ansicht der RSK der IHF die folgenden - teilweise sicherlich theoretischen - Abläufe ergeben:

1.1 Wird dieser Mangel gemäß Regel 4:9 vor Beginn des Spiels (während der Aufwärmphase) erkannt, soll der Spieler und der Mannschaftsverantwortliche A nochmals auf das Verbot hingewiesen werden (*Regel 17:3 Abs. 2*).

Der Spieler ist dabei aufzufordern, seine Gesichtsmaske zu entfernen (*Regel 4:9; IHF-RSK- Guidelines und Interpretationen*).

Spieler und der Mannschaftsoffizielle A sind zusätzlich darauf hinzuweisen, dass eine erneute Nichtbeachtung der Regel 4:9 in Anwendung der Regel 17:5 Abs. 2 und dem Vorspann zu den Regeln 8:7. als unsportliches Verhalten bewertet wird und eine progressive Bestrafung gemäß Regel 8:8a bzw. Regel 8:9 für den Spieler nach sich zieht.

1.2 Betritt der Spieler zum Beginn des Spiels dennoch mit der Gesichtsmaske die Spielfläche, darf das Spiel nicht angepfiffen werden. Gemäß Regel 16:11 Abs. 2, Buchstabe a ist der fehlbare Spieler zu verwarren. Der Spieler mit der Gesichtsmaske muss die Spielfläche verlassen. Er darf erst am Spiel teilnehmen, wenn der Mangel behoben ist.

1.3 Betritt der Spieler mit der Gesichtsmaske während des laufenden Spiels die Spielfläche, müssen die Schiedsrichter oder der Zeitnehmer bzw. der Technische Delegierte aufgrund der möglichen Gefährdung das Spiel unverzüglich mit Time-out unterbrechen.

Gemäß Regel 8:8a (provokatives Verhalten) ist der fehlbare Spieler mit 2 Minuten Hinausstellung zu bestrafen (*Regel 16:3f*).

Der Spieler muss anschließend die Spielfläche verlassen, um den Mangel zu beheben.

Erst nach dem der Spieler den Mangel behoben hat und seine Hinausstellungszeit abgelaufen ist, darf er wieder am Spiel teilnehmen.

Das Spiel wird mit Freiwurf

2.3 Betritt ein Spieler trotz der vorstehenden Hinweise die Spielfläche erneut mit Gesichtsmaske, müssen die Schiedsrichter oder der Zeitnehmer bzw. der Technische Delegierte aufgrund der möglichen Gefährdung das Spiel erneut unverzüglich mit Timeout unterbrechen.

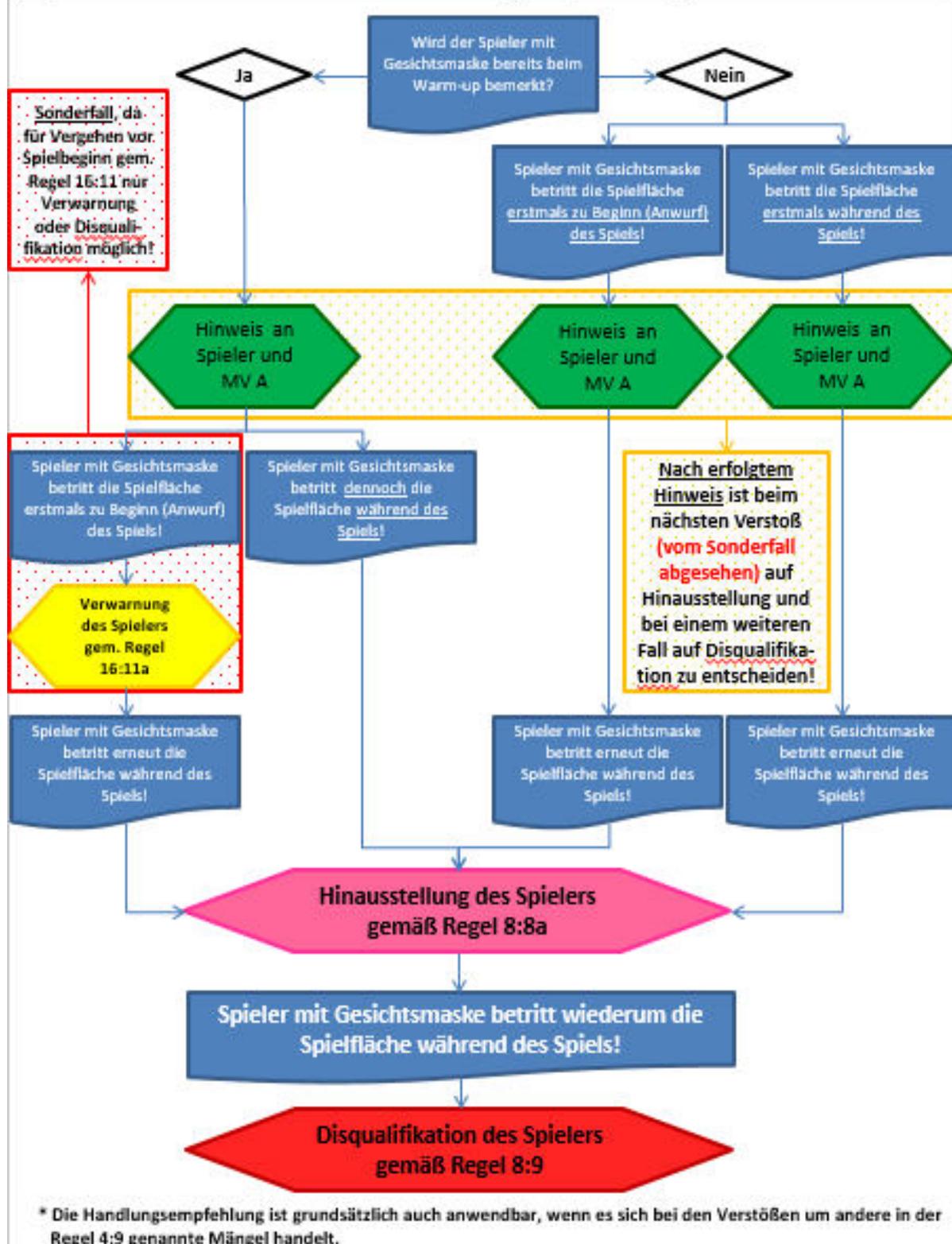
Gemäß Regel 8:8a (provokatives Verhalten) ist der fehlbare Spieler mit 2 Minuten Hinausstellung zu bestrafen (*Regel 16:3f*).

Der Spieler muss anschließend die Spielfläche verlassen, um den Mangel zu beheben.

Erst nach dem der Spieler den Mangel behoben hat und seine Hinausstellungszeit abgelaufen ist, darf er wieder am Spiel teilnehmen.

Das Spiel wird mit Freiwurf

Spieler mit Gesichtsmaske - Handlungsempfehlung für Schiedsrichter*



Anhang 2

Ergänzende Hinweise zum Verbot von Gesichtsmasken und anderen nicht erlaubten Gegenständen (Regel 4:9)

Helm	nicht erlaubt	alle Arten von Helmen
Gesichtsmaske	nicht erlaubt	auch Masken, die Teile des Gesichts bedecken
Nasenschutz	erlaubt	Tape, weiches Material
Stirnband	erlaubt	elastisches Material
Kopftuch	erlaubt	elastisches Material
Kapitänsbinde	erlaubt	am Oberarm, ca. 5 cm breit, einfarbig
Ellbogenschoner	erlaubt	weiches Material, dünn, kurz
Handgelenkschoner	erlaubt	weiches Material, dünn, kurz
Fingerband	nicht erlaubt	
Handschuhe	nicht erlaubt	
Knieprotektoren	erlaubt	weiches Material, kein Metall
Sprunggelenk- Protektoren	erlaubt	harte Teile abgedeckt
T-Shirt für Feldspieler als Torwart	erlaubt	gleiche Farbe wie Torwart

Die folgenden Bestimmungen sind für Veranstaltungen der IHF und der Kontinentalverbände verbindlich.

Sie gelten auch als Empfehlung für alle Spiele auf anderen Ebenen.

Langarmiges Unterziehhemd	erlaubt	gleiche Farbe wie Hauptfarbe des Trikots; dünnes Material
T-Shirt für Feldspieler als Torwart	erlaubt	identisch mit Torwardress, Löcher für Brust- und Rückennummer mit transparentem Material abgedeckt
Kurze Unterziehhose	erlaubt	gleiche Farbe wie Hose, dünnes Material
Lange Unterziehhose	nicht erlaubt	
Lange Hose	nicht erlaubt	Ausnahme: Torwart
Socken		gleiche Farbe und Länge
Kleidung Offizielle		einheitlich, entweder in Sportkleidung oder Freizeitkleidung. Farbe einheitlich, nicht wie Trikotfarbe der gegnerischen Feldspieler

Beispiele

Ausrüstung (Details s. Liste)	erlaubt	nicht erlaubt
Helm		
Gesichtsmaske / Nasenschutz		
Stirnband		
Kopftuch		
Kapitänsbinde		
Ellbogenschoner		

<p>Fingerband</p>		
<p>Knieprotektoren</p>		
<p>Sprungelenkprotektoren</p>		
<p>Für Veranstaltungen der IHF und der Kontinentalverbände</p>		
<p>Langarmiges Unterziehhemd</p>		
<p>Tshirt für Feldspieler als Torwart</p>		
<p>Kurze Unterziehhose</p>		
<p>Socken</p>		

Anhang 3

Schulungshilfe

DHB

IHR

DHB

IHR

DHB

IHR

DHB

IHR