INTERNATIONALE HALLENHANDBALLREGELN MIT DHB ZUSATZBESTIMMUNGEN

Stand: 15. Mai 2022

VORWORT

Diese Spielregeln treten mit Wirkung vom 1. Juli 2022 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 „Guidelines und Interpretationen“, die zusätzlichen Hinweise über die Anwendung einzelner Spielregeln geben. Die bisherige Publikation 2010 mit Updates wird aufgehoben. Die „Guidelines und Interpretationen“ werden bei Bedarf ergänzt.
Nicht zum Regelwerk gehören die „Richtlinien für Spielflächen und Tore“, welche aus rein praktischen Gründen dem Regelbuch angefügt sind.

Anmerkung:
Um eine sprachliche Vereinfachung zu erreichen, wird in diesem Regelwerk generell für Spieler, Offizielle, Schiedsrichter und andere Personen die männliche Form benutzt; gemeint sind jedoch jegliche Geschlechter (IHF). Die Regeln sind jedoch mit Ausnahme der Regel 3 (Ballgrößen) für weibliche und männliche Teilnehmer dieselben. „Bereich des DHB“ bedeutet Handballspielbetrieb in Deutschland

Inhaltsverzeichnis

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

Spielregeln 3
Regel 1 | Die Spielfläche 3
Regel 2 | Spielzeit, Schlusssignal, Time-out 8
Regel 3 | Der Ball 11
Regel 4 | Mannschaften, Spielerwechsel, Ausrüstung Spielerverletzung 12
Regel 5 | Der Torwart 16
Regel 6 | Der Torraum 17
Regel 7 | Spielen des Balles, passives Spiel 18
Regel 8 | Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten 20
Regel 9 | Der Torgewinn 25
Regel 10 | Der Anwurf 26
Regel 11 | Der Einwurf 27
Regel 12 | Der Abwurf 28
Regel 13 | Der Freiwurf 28
Regel 14 | Der 7-m-Wurf 30
Regel 15 | Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe (Anwurf, Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 7-m-Wurf) 32
Regel 16 | Die Strafen 34
Regel 17 | Die Schiedsrichter 37
Regel 18 | Zeitnehmer und Sekretär 39

II. Handzeichen 40

III. Erläuterungen zu den Spielregeln 46

IV. Auswechselraum-Reglement 55

V. Guidelines und Interpretationen 57

VI. Richtlinien für Spielfläche und Tore 70

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.

a. 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:
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. **In der Mitte der Mittellinie befindet sich ein Kreis mit einem Durchmesser von 4 Metern, der als Anwurfzone bezeichnet wird (Abb. 1b und Regel 10:5). Die Anwurfzone kann**

a) **eine Fläche sein, die sich farblich von der Spielfläche abhebt (Durchmesser von 4 m).**

b) **eine kreisförmige Linie sein.**

Hinweis:
Die Anwurfzone ist für IHF-Veranstaltungen und professionelle Handballligen der Männer und Frauen verpflichtend und für Kontinentalföderationen und alle anderen von Nationalverbänden organisierten Veranstaltungen optional.

Nur gültig für den Bereich des DHB (ab 1.7.2022):

Die Anwurfzone ist für die Ligen und den Spielbetrieb des DHB verpflichtend umzusetzen.

Im Bereich der Landesverbände sind bereits vorhandene Kreise in der Mitte der Mittellinie, die einem Durchmesser von 3 m bis 4 m entsprechen, als Anwurfzone anzusehen.

Bei nicht vorhandenen Kreisen ist eine entsprechende Fläche zu kennzeichnen (es ist kein vollständiger Kreis und keine vollständige Fläche erforderlich).

1.10. 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 „Richtlinien für Spielflächen und Tore" ab Seite 70.

Abbildung 1a: Die Spielfläche **– nur Mittellinie**
Alle Maße sind in cm angegeben.

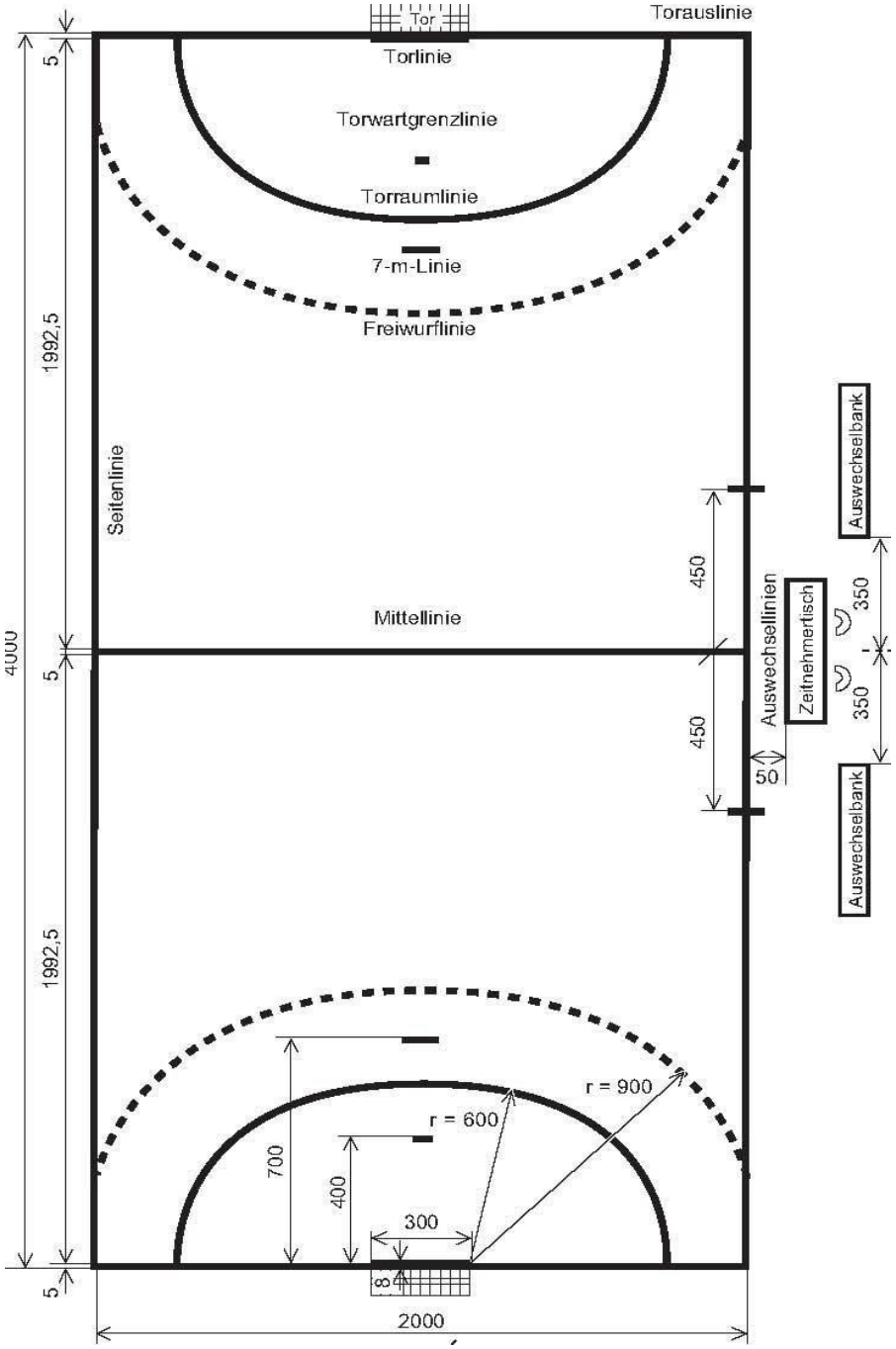
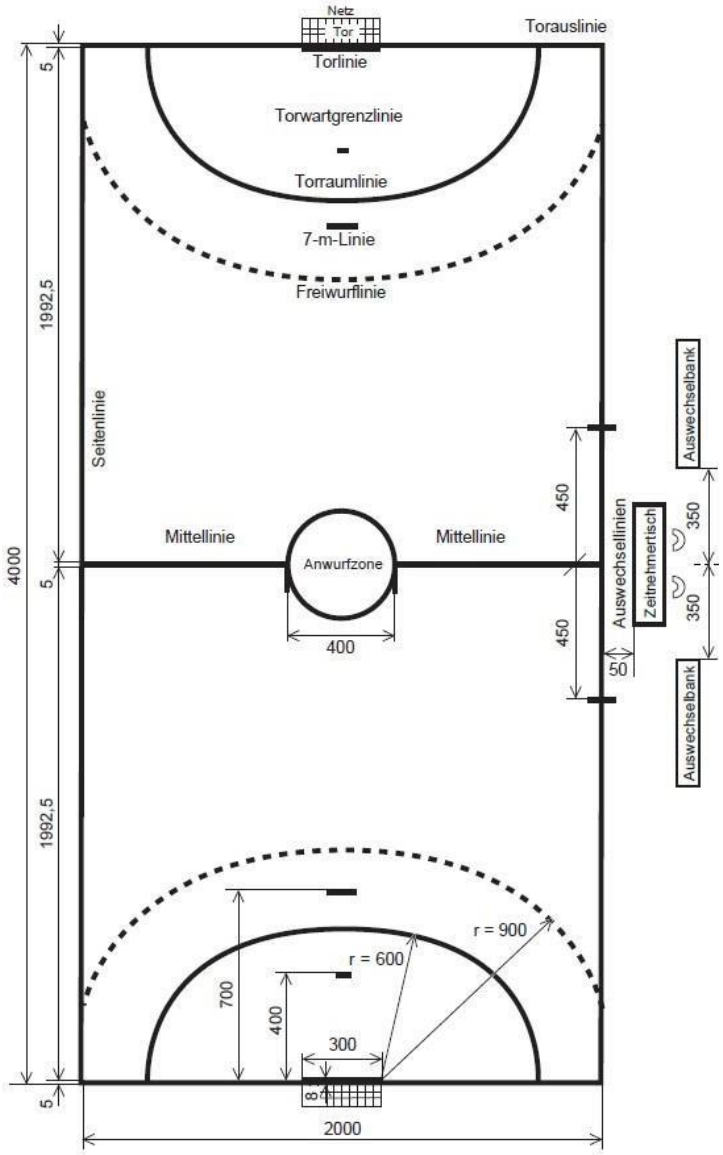


Abbildung 1b: Die Spielfläche **– mit Anwurfzone**
Alle Maße sind in cm angegeben.



Torraum: s. auch Abb. 5.

Abbildung 2a: Das Tor

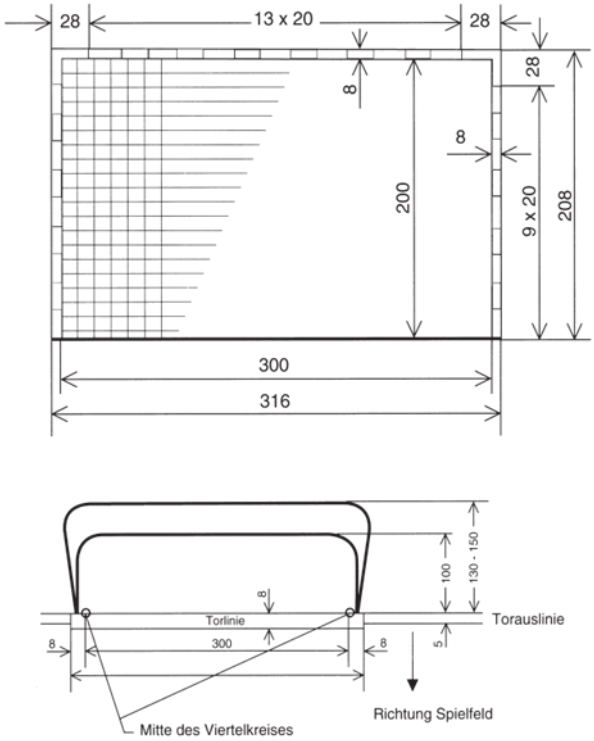


Abbildung 2b: Das Tor - Seitenansicht

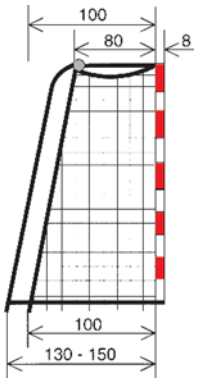
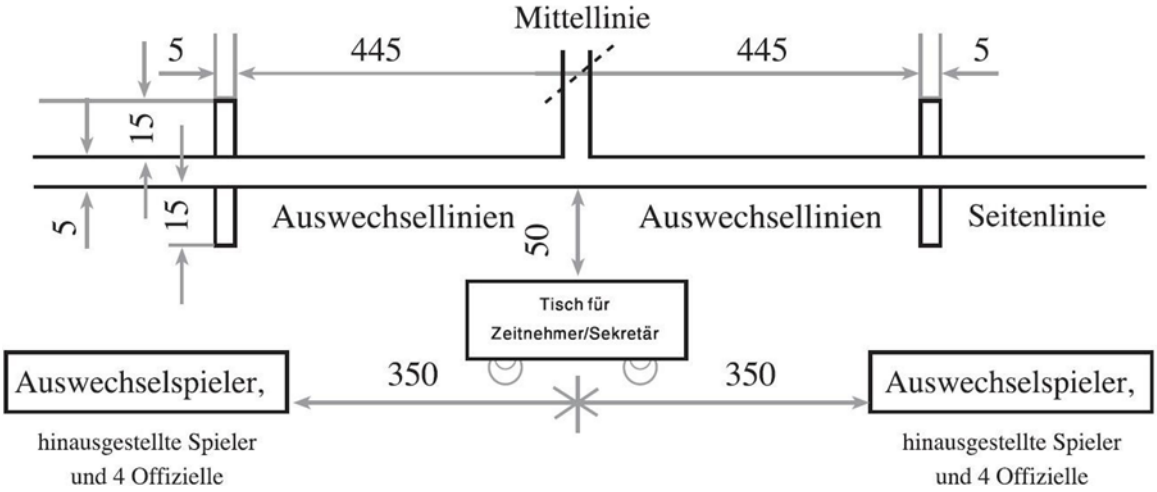


Abbildung 3: Auswechsellinien und Auswechselraum



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, Schlusssignal, Time-out

Spielzeit

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

Nur gültig für den Bereich des DHB (ab 1.7.2022):

Die Verbände können für ihren Bereich im Rahmen der Vorgaben der IHF-Regeln abweichende Bestimmungen bezüglich der Dauer der Halbzeitpause bestimmen.

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.
Spieler 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.

Schlusssignal

2:3 Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs durch einen Schiedsrichter und endet mit dem automatischen **Schlusssignal** der öffentlichen Zeitmessanlage oder dem Schlusssignal 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 Schlusssignal vorhanden sein, bedient sich der Zeitnehmer einer Tisch- oder Handstoppuhr und beendet das Spiel mit dem Schlusssignal (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 die 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 („Time-out").

In folgenden Situationen ist ein Time-out verbindlich:

a) Hinausstellung, Disqualifikation
b) Team-Time-out
c) Pfiff vom Zeitnehmer oder Delegierten
d) notwendige Rücksprache zwischen den Schiedsrichtern entsprechend Regel 17:7

Entsprechend den Umständen wird ein Time-out normalerweise auch in bestimmten anderen Situationen gewährt (Erläuterung 2).

Regelwidrigkeiten während eines Time-out haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit (16:10).

2:9 Bei einem Time-out entscheiden grundsätzlich die Schiedsrichter, wann die Uhr anzuhalten und wieder in Gang zu setzen ist.

Die Spielzeitunterbrechung ist dem Zeitnehmer durch drei kurze Pfiffe und Handzeichen 15 anzuzeigen.

Erfolgt die Spielunterbrechung jedoch durch Signal des Zeitnehmers oder Delegierten (2:8b-c), muss der Zeitnehmer die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die Schiedsrichter, anhalten.

Nach einem Time-out (15:5b) muss das Spiel durch Anpfiff wiederaufgenommen werden.

Kommentar:

Ein Signal des Zeitnehmers/Delegierten unterbricht das Spiel. Auch wenn die Schiedsrichter (und die Spieler) nicht sofort wahrnehmen, dass das Spiel unterbrochen ist, ist jede Handlung auf der Spielfläche nach dem Signal ungültig, also auch ein nach dem Signal gefallenes Tor. Ebenso ist eine Wurfentscheidung für eine Mannschaft (7-m-Wurf, Freiwurf, Einwurf, Anwurf oder Abwurf) ungültig. Das Spiel ist entsprechend der zum Zeitpunkt des Signals gegebenen Situation wieder aufzunehmen. Hauptgründe für ein Signal des Zeitnehmers/Delegierten sind ein beantragtes Team-Time-out oder ein Wechselfehler.
Persönliche Strafen, die die Schiedsrichter zwischen dem Signal des Zeitnehmers/Delegierten und der Wahrnehmung ausgesprochen haben, bleiben gültig, unabhängig von der Art des Vergehens und der Art der Strafe.

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.

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 **Es werden Handbälle der folgenden beiden Kategorien unterschieden:**
a) Handbälle, die mit Harz gespielt werden

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).~~

b) Handbälle, die ohne Harz gespielt werden
Die einzelnen Mannschaftskategorien müssen folgende Ballgrößen (d. h. Umfang und Gewicht) verwenden:

- **55,5 bis 57,5 cm und 400 bis 425 g (IHF-Größe 3) für Männer und männliche Jugend (16 Jahre und älter)**
- **51,5 bis 53,5 cm und 300 bis 325 g (IHF-Größe 2) für Frauen, weibliche Jugend (14 Jahre und älter) und männliche Jugend (12 bis 16 Jahre)**
- **49 bis 51 cm und 290 bis 315 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:
Im Spielbetrieb müssen Handbälle der Kategorie a) verwendet werden.

- 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 „IHF-Ballreglement" umfasst die technischen Anforderungen für Bälle, die bei allen offiziellen internationalen Spielen eingesetzt werden. Diese Spielregeln beinhalten nicht Größe und Gewicht von Bällen für den „Mini-Handball".

3:3 Bei jedem Spiel müssen mindestens zwei Bälle vorhanden sein. Die Reservebälle müssen während des Spielverlaufs beim Zeitnehmertisch unmittelbar verfügbar sein. Die Bälle müssen den Regeln 3:1-2 entsprechen.

3:4 Die Schiedsrichter entscheiden, wann ein Reserveball eingesetzt wird. In diesem Fall sollten sie den Reserveball zügig ins Spiel bringen, um eine Unterbrechung so kurz wie möglich zu halten und ein Time-out zu vermeiden.

Regel 4 | Mannschaften, Spielerwechsel, Ausrüstung Spielerverletzung

Mannschaft

4:1 Eine Mannschaft besteht aus bis zu 14 Spielern.

Auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 7 Spieler befinden. Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler.

Ein Spieler, der als Torwart gekennzeichnet ist, kann jederzeit die Position als Feldspieler einnehmen (beachte jedoch Regel 8:5 Kommentar Abs. 2). Ebenso kann ein als Torwart gekennzeichneter Feldspieler jederzeit die Position des Torwarts einnehmen (beachte Regeln 4:4 und 4:7).

Spielt eine Mannschaft ohne Torwart, dürfen sich auf der Spielfläche gleichzeitig höchstens 7 Feldspieler befinden (beachte Regeln 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a).

Für den Wechsel zwischen Torwart und Feldspieler gelten die Regeln 4:4 – 4:7.

Zu Spielbeginn müssen wenigstens 5 Spieler auf der Spielfläche antreten.

Die Anzahl der Spieler einer Mannschaft darf im Spielverlauf - einschließlich der Verlängerungen - jederzeit auf bis zu 14 Spieler ergänzt werden.

Sinkt die Anzahl der Spieler einer Mannschaft auf der Spielfläche unter 5, kann weitergespielt werden. Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, ob und wann ein Spiel abzubrechen ist (17:12).

Hinweis:

IHF, Kontinentalverbände und nationale Verbände haben das Recht, 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 „Mannschaftsverantwortlicher" zu bezeichnen. Nur er ist berechtigt, Zeitnehmer/Sekretär und eventuell die Schiedsrichter anzusprechen (ausgenommen Erläuterung 3).

Im Allgemeinen ist ein Mannschaftsoffizieller nicht berechtigt, während des Spiels die Spielfläche zu betreten. Ein Verstoß gegen diese Regel ist als unsportliches Verhalten zu ahnden (8:7-10, 16:1b, 16:3e-g und 16:6c). Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt (13:1a-b; Erläuterung 7).

Der Mannschaftsverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass sich ab Spielbeginn im Auswechselraum keine anderen Personen als die ein- getragenen Offiziellen (max. 4) und die teilnahmeberechtigten Spieler (4:3) befinden. Ebenso ist er für die Einhaltung des Auswechselraum-Reglements verantwortlich. Bei Verstößen ist er progressiv zu bestrafen (16:1b, 16:3e und 16:6c).

4:3 Ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller ist **teilnahmeberechtigt**, wenn er beim Anpfiff anwesend und im Spielprotokoll eingetragen ist.

Nach Spielbeginn eintreffende Spieler/Mannschaftsoffizielle müssen vom Zeitnehmer/Sekretär in das Spielprotokoll eingetragen werden und erhalten damit die Teilnahmeberechtigung.

Ein teilnahmeberechtigter Spieler kann die Spielfläche jederzeit über seine eigene Auswechsellinie betreten (beachte Regeln 4:4 und 4:6).

Der Mannschaftsverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass nur teilnahmeberechtigte Spieler die Spielfläche betreten. Andernfalls ist er wegen unsportlichen Verhaltens zu bestrafen (13:1a-b, 16:1b, 16:3d, 16:6c, Erläuterung 7).

Spielerwechsel

4:4 Auswechselspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt (s. jedoch Regel 2:5 und Regel 4:11) ohne Meldung beim Zeitnehmer/Sekretär, eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben (4:5).

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 Auswechselung 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 stoppen, 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 wiedereingesetzt werden. Betritt dieser Spieler die Spielfläche vorher, wird er nach Regel 4:4 – 4:6 bestraft.

Hinweis:

*Nur **nationale Verbände** haben das Recht, in **Jugend-Spielklassen** die Bestimmungen von Regel 4:11, Abs. 2, auszusetzen.*

Nur gültig für den Bereich des DHB:
Regel 4:11, Abs. 2, (Aussetzen von 3 Angriffen) findet nur in den vom DHB und den Ligaverbänden geleiteten Spielbetrieben Anwendung.

Wenn eine dritte oder weitere Person sowie Personen der nicht betroffenen Mannschaft die Spielfläche betreten, ist dies im Falle von Spielern nach Regel 4:6 und 16:3a und im Falle von Offiziellen nach Regel 4:2, 16:1b, 16:3d und 16:6c als unberechtigtes Eintreten zu ahnden. Wer die Spielfläche gemäß Regel 4:11 Abs.1 mit Erlaubnis betritt, aber, anstatt den verletzten Spieler zu versorgen, Anweisungen an andere Spieler gibt, sich mit Gegnern oder Schiedsrichtern beschäftigt usw., ist wegen unsportlichen Verhaltens zu bestrafen (16:1b, 16:3d und 16:6c).

Regel 5 | Der Torwart

Es ist dem Torwart erlaubt:

5:1 bei der Abwehr im Torraum den Ball mit allen Körperteilen zu **berühren**;

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 angepfiffen 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 (4m-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 „Betreten" ist im Sinne dieser Regel nicht das bloße Berühren der Torraumlinie zu verstehen, sondern ein deutliches Eintreten.

6:3 Das Betreten des Torraums **bleibt ungeahndet**:

a) wenn ein Spieler, nachdem er den Ball gespielt hat, den Torraum betritt, sofern dieses für die Gegenspieler keinen Nachteil bedeutet.

b) wenn ein Spieler ohne Ball den Torraum betritt und sich dadurch keinen Vorteil verschafft.

6:4 Der Ball ist als „außerhalb des Spiels" anzusehen, wenn der Torwart ihn im Torraum unter Kontrolle hat (12:1). Der Ball muss dann durch einen Abwurf wieder ins Spiel gebracht werden (12:2).

6:5 Der im Torraum auf dem Boden **rollende Ball** bleibt **„im Spiel"** und ist im Ballbesitz der Mannschaft des Torwarts. Nur der Torwart darf den Ball berühren. Nimmt der Torwart den Ball auf, ist dieser „außerhalb des Spiels" und er hat ihn laut Regeln 6:4 und 12:1-2 wieder ins Spiel zu bringen (s. jedoch 6:7b). Berührt ein Mitspieler des Torwarts den im Torraum rollenden Ball, ist auf Freiwurf (13:1a) zu entscheiden (s. jedoch 14:1a, in Verbindung mit Erläuterung 6c). Bei Berührung durch einen Spieler der gegnerischen Mannschaft ist auf Abwurf (12:1 (III)) zu entscheiden.
Der Ball ist **„außerhalb des Spiels"**, sobald er im Torraum auf dem **Boden liegen bleibt** (12:1 (II)). In dieser Situation ist die Mannschaft des
Torwarts im Ballbesitz und nur der Torwart darf den Ball berühren. Er hat ihn wieder laut 6:4 und 12:1-2 ins Spiel zu bringen (s. jedoch 6:7b). 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

Spielen 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 Prellen 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 Prellen 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 Vorkommnis 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, kann jederzeit auf passives Spiel entschieden werden. Wird von der angreifenden Mannschaft nach maximal **4**[1] 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.

[1] Bis 1. Juli 2022 sind nach Anzeichen des Vorwarnzeichen maximal 6 Pässe erlaubt.

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 aufzunehmen, 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 8:3 a-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 springen.

Regelwidrigkeiten, die zu einer persönlichen Strafe laut Regel 8:3-6 führen

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, Wurf- arm, 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 Intensität 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 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 Ausdrucks- formen, 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 „Schauspielerei" ein Vergehen vorzutäuschen oder die Wirkung eines Vergehens zu übertreiben, um eine Spielzeitunterbrechung oder eine unverdiente Strafe eines gegnerischen Spielers zu provozieren;

e) Aktives Abwehren von Würfen oder Pässen durch das Benutzen von Fuß oder Unterschenkel. Rein reflexartige Bewegungen wie z.B. Schließen der Beine werden nicht bestraft (s. auch Regel 7:8);

f) Wiederholtes Betreten des Torraums aus taktischen Gründen;

Unsportliches Verhalten, das direkt mit einer Hinausstellung zu ahnden ist

8:8 Bestimmte Unsportlichkeiten werden als schwerwiegender angesehen und haben deshalb eine direkte Hinausstellung zur Folge, unabhängig davon, ob der betreffende Spieler oder Offizielle zuvor eine Verwarnung erhalten hat. Hierzu gehören u.a. folgende Vergehen:

a) lautstarker Protest mit intensivem Gestikulieren oder provokatives Verhalten;

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 Auswechselbereich gelangten Ball blockieren.

d) **Wenn der Wurf eines in einer freien Spielsituation ungehindert werfenden Spielers den Kopf des Torwarts trifft.**

Hinweis:

Kriterien für Treffer mit dem Ball gegen den Kopf des Torwarts:

- **Die Regel ist nur in freien Spielsituation anzuwenden, d. h., wenn sich zwischen dem Werfer und dem Torwart kein Verteidiger befindet.**
- **Der erste Kontakt mit dem Ball muss am Kopf erfolgen. Die Regel greift nicht, wenn der Ball den Kopf des Torwarts erst trifft, nachdem er zuvor ein anderes Körperteil des Torwarts getroffen hat.**
- **Die Regel greift nicht, wenn der Torwart seinen Kopf Richtung Ball bewegt.**
- **Versucht der Torwart, die Schiedsrichter zu täuschen, um eine Bestrafung zu provozieren (bspw., wenn der Ball die Brust des Torwarts getroffen hat), ist er gemäß Regel 8:7d zu bestrafen.**

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 „besonders rücksichtsloses Vergehen“ im Sinne der Regel 8:6 angesehen werden.

d) Wenn der 7-m-Werfer den Torwart am Kopf trifft und dieser nicht seinen Kopf Richtung Ball bewegt.

e) Wenn der Werfer eines Freiwurfs den Abwehrspieler am Kopf trifft und dieser nicht seinen Kopf Richtung Ball bewegt.

f) Revanche nehmen nach einem erlittenen Foul.

Kommentar:

Im Fall eines 7-m-Wurfs oder Freiwurfs trägt der Werfer die Verantwortung dafür, den Torwart oder den Abwehrspieler nicht zu gefährden.

Disqualifikation aufgrund eines besonders grob unsportlichen Verhaltens (mit schriftlichem Bericht)

8:10 Stufen die Schiedsrichter ein Verhalten als besonders grob unsportlich ein, ahnden sie dieses Vergehen gemäß den nachfolgenden Bestimmungen.

Bei folgenden Vergehen (a, b), die als Beispiele dienen, reichen sie nach dem Spiel einen schriftlichen Bericht ein, damit die zuständigen Instanzen über weitere Maßnahmen entscheiden können:

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 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, ist der fehlbare Spieler/Offizielle zu disqualifizieren und der nicht

fehlbaren Mannschaft ein 7-m-wurf zu- zusprechen. 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 den letzten 30 Sekunden **im Spiel** ist und der gegnerischen Mannschaft

aa) durch ein **Vergehen eines Spielers** gemäß den Regeln 8:5 bzw. 8:6 sowie 8:10a bzw. 8:10b (II)

bb) 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 Pfiffe 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 angepfiffen** hat, kann das Tor **nicht mehr annulliert** werden (s. jedoch 2:9 Kommentar).

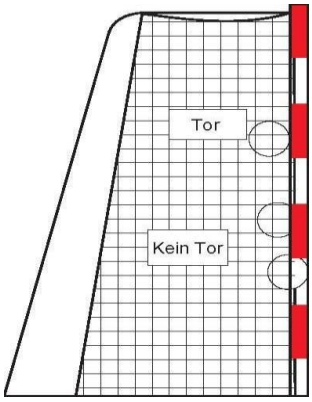
Ertönt direkt nach einem Torerfolg und vor der Anwurfausführung das Schlusssignal (Halbzeit oder Spielende), so müssen die Schiedsrichter (ohne Anwurf) deutlich anzeigen, dass sie auf Tor entschieden haben.

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 **Losen** gewonnen und den Ballbesitz gewählt hat. Die andere Mannschaft hat das Recht, die **Seite** zu wählen. Wählt hingegen die Mannschaft, die beim **Losen** 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 gelost, wobei alle Bestimmungen der Regel 10:1 gelten.

Nur gültig für den Bereich des DHB:
Der DHB und seine Verbände können in ihren Bereichen abweichende Bestimmungen für den Seitenwechsel nach der Halbzeit unter Bezug auf ein geltendes Hygienekonzept treffen.

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).

10:5

a. Der Anwurf ist innerhalb drei Sekunden nach Anpfiff von der Anwurfzone aus in beliebiger Richtung auszuführen (13:1a, 15:7 Abs. 3).
b. Der Anpfiff durch die Schiedsrichter kann erfolgen, wenn sich der Ball innerhalb der Anwurfzone befindet und der Werfer mindestens einen Fuß innerhalb der Anwurfzone hat. (15:6).
c. Der Werfer darf die Anwurfzonenlinie mit keinem Körperteil überschreiten, bevor der Wurf als ausgeführt gilt (13:1a, 15:7 Abs. 3).
d. Der Werfer darf sich innerhalb der Anwurfzone bewegen, den Ball jedoch nach dem Anpfiff nicht mehr prellen (13:1a, 15:7 Abs. 3).
e. Der Anwurf kann im Laufen ausgeführt werden. Es ist nicht erlaubt, bei der Ausführung des Anwurfs zu springen (13:1a, 15:7 Abs. 3).
f. Der Anwurf gilt als ausgeführt, wenn
   - der Ball zunächst die Hand des Werfers verlassen und anschließend die Anwurfzonenlinie vollständig überquert hat oder
   - der Ball gepasst und von einem Mitspieler berührt oder kontrolliert wurde, obwohl dies innerhalb der Anwurfzone erfolgt ist.
g. Die Mitspieler des Werfers dürfen die Mittellinie nicht vor dem Anpfiff überqueren, es sei denn, sie befinden sich innerhalb der Anwurfzone (15:6).
h. Die Spieler der abwehrenden Mannschaft müssen sich außerhalb der Anwurfzone befinden und dürfen Ball oder Gegenspieler innerhalb der Anwurfzone nicht berühren, bis der Wurf als ausgeführt gilt (15:4, 8:7c). Sie dürfen sich direkt außerhalb der Anwurfzone aufhalten.

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 Über- queren 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 Mann-schaft, 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 angepfiffen (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 angepfiffen 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 „höherer Gewalt“ wie Stromausfall ist diese Regel analog anzuwenden, wenn das Spiel im Moment einer klaren Torgelegenheit unterbrochen wird.
Für Definition einer „klaren Torgelegenheit" s. Erläuterung 6.

14:2 Wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft trotz einer Regelwidrigkeit (14:1a) **unter voller Ball- und Körperkontrolle bleibt**, darf nicht auf 7- m-Wurf entschieden werden, auch wenn der Spieler anschließend die klare Torgelegenheit vergibt.

In allen Situationen, in denen eine Entscheidung auf 7-m-Wurf in Betracht kommen könnte, sollten die Schiedsrichter **erst dann eingreifen, wenn sie sicher sind**, dass diese Entscheidung tatsächlich angezeigt ist. Wenn der Angreifer trotz regelwidrigen Eingreifens der Abwehrspieler ein Tor erzielt, darf nicht auf 7-m-Wurf entschieden werden. Ist hin- gegen klar erkennbar, dass der Spieler aufgrund der Regelwidrigkeit so eindeutig die Ball- oder Körperkontrolle verloren hat, dass die klare Torgelegenheit nicht mehr besteht, ist auf 7-m-Wurf zu entscheiden.

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 Situation eine Auswechselung 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 (siehe 12:2) **und dem Anwurf aus der Anwurfzone (10:5)** muss der Werfer bei der Wurfausführung mit einem Teil eines Fußes ununterbrochen den Boden berühren bis der Ball die Hand verlassen hat (siehe jedoch 10:5). Der andere Fuß darf wiederholt vom Boden abgehoben und wieder hingesetzt werden (siehe 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 Regel 12:2, 10:3 Abs.2 und 10:5).

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

Alle Würfe können unmittelbar zu einem Tor führen (ausgenommen beim Abwurf, bei dem kein Eigentor möglich ist, siehe 12:1).

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 (siehe jedoch 10:5).

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 (siehe jedoch 10:5, 12:2 und 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 (siehe 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 (siehe jedoch 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 (ausgenommen 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 (siehe jedoch 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, siehe 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 (8:3 vgl. jedoch 16:3b, 16:6d);

b) Unsportlichem Verhalten, das progressiv zu bestrafen ist (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 verwarnt 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 (siehe 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 Re- gel 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 (siehe 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 je- doch 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 8:10a-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 Wiederanpfiff **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 Mi- nuten 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 bei- den 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 „Mannschaftsverantwortlichen" fest. Jegliche Unstimmigkeiten sind zu beseitigen (4:1-2 und 4:7-9).

17:4 Das Losen wird von einem der Schiedsrichter in Gegenwart des anderen Schiedsrichters und der beiden Mannschaftsverantwortlichen oder Offiziellen oder Spielern (z.B. einem Mannschaftskapitän) vorgenommen.

17:5 Grundsätzlich muss das **ganze Spiel von denselben Schiedsrichtern** geleitet werden.

In ihrer Verantwortung zur Gewährleistung des Spielablaufs im Einklang mit den Spielregeln müssen sie jede Regelwidrigkeit ahnden (ausgenommen 13:2 und 14:2).

Fällt einer der Schiedsrichter während des Spiels aus, leitet der andere das Spiel alleine.

Hinweis:

IHF, Kontinentalverbände und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen betreffend Regel 17:5 Abs.1 und 3 zu treffen.

17:6 Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit gegen dieselbe Mannschaft pfeifen, **aber unterschiedlicher Auffassung über die Höhe** der Bestrafung sind, gilt immer die schwerwiegendste Strafe.

17:7 Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit pfeifen oder der Ball die Spielfläche verlassen hat, und **die beiden Schiedsrichter gegensätzlicher Auffassung** darüber sind, welche Mannschaft in Ballbesitz kommen soll, gilt die **gemeinsame Entscheidung**, die von den Schiedsrichtern nach einer kurzen Absprache erzielt wird. Wenn sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung gelangen, hat die Meinung des Feldschiedsrichters Vorrang.

Ein Time-out ist Pflicht. Nach klarem Handzeichen über die Spielfortsetzung wird das Spiel wieder angepfiffen (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 „Mannschaftsverantwortlichen" berechtigt, die Schiedsrichter anzusprechen.

17:12 Die Schiedsrichter haben das Recht, ein Spiel zu unterbrechen oder abzubrechen.

Vor einer Entscheidung, das Spiel abzubrechen, müssen alle Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels ausgeschöpft werden.

17:13 Die schwarze Spielkleidung ist vorrangig für die Schiedsrichter vorgesehen.

17:14 Schiedsrichter und Delegierte können zur internen Kommunikation elektronische Ausrüstungen benutzen. Die Regeln für deren Einsatz werden durch den entsprechenden Verband erlassen.

Regel 18 | Zeitnehmer und Sekretär

18:1 Grundsätzlich hat der **Zeitnehmer** die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-out und die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler.

Der **Sekretär** hat die Hauptverantwortung für die Spielerlisten, das Spielprotokoll, das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn an- kommen, 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 Zeitmessanlage** vorhanden ist, muss der Zeitnehmer den Mannschaftsverantwortlichen jeder Mannschaft über die gespielte oder noch zu spielende Zeit unterrichten, insbesondere nach einem Time-out.

Wenn es **keine** Zeitmessanlage 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 Zeitmessanlage **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.

II. Handzeichen

Bei **Einwurf**- oder **Freiwurf-**Entscheidungen müssen die Schiedsrichter sofort die **Richtung** des folgenden Wurfs anzeigen (Zeichen 7 oder 9).

Danach sollte(n) situationsgemäß das (die) entsprechende(n), **zwingend vorgeschriebene(n)** Handzeichen gegeben werden, um jede **persönliche Strafe** anzuzeigen (Zeichen 13-14).

Wenn es scheint, dass es auch nützlich wäre, den Grund für eine Freiwurf- o- der 7-m-Wurf-Entscheidung zu erklären, könnte das entsprechende der Zeichen 1-6 und 11 **informationshalber** gegeben werden. Zeichen 11 sollte jedoch immer in jenen Situationen gegeben werden, in denen einer Freiwurf- Entscheidung wegen passiven Spiels kein Zeichen 17 vorausgegangen ist.

Die Zeichen 12, 15 und 16 sind in den Situationen, in denen sie Geltung haben, zwingend vorgeschrieben.

Die Zeichen 8, 10 und 17 sind dann zu geben, wenn sie von den Schiedsrichtern als erforderlich erachtet werden.

Liste der Handzeichen:

		Seite
1	Betreten des Torraums	41
2	Prell- oder Tippfehler	41
3	Schritt- oder Zeitfehler	41
4	Umklammern, Festhalten oder Stoßen	41
5	Schlagen	42
6	Stürmerfoul	42
7	Einwurf – Richtung	42
8	Abwurf	42
9	Freiwurf – Richtung	44
10	Nichtbeachten des 3-Meter-Abstandes	44
11	Passives Spiel	44
12	Torgewinn	44
13	Verwarnung (gelb) - Disqualifikation (rot) Information schriftlicher Bericht (blau3	45
14	Hinausstellung	45
15	Time-out	45
16	Erlaubnis für zwei teilnahmeberechtigte Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-out	45
17	Vorwarnzeichen für passives Spiel	46

1. Betreten des Torraums

2. Prell- oder Tippfehler

3. Schritt- oder Zeitfehler

4. Umklammern, Festhalten oder stoßen

5. Schlagen

6. Stürmerfoul

7. Einwurf – Richtung

8. Abwurf

9. Freiwurf - Richtung

10. Nichtbeachten des 3-Meter-Abstandes

11. Passives Spiel

12. Torgewinn

13.
Verwarnung (gelb) Disqualifikation (rot)
Information schriftlicher Bericht (blau)

14. Hinausstellung (2 Minuten)

15. Time-out

16. Erlaubnis für zwei teilnahmeberechtigte Personen zum Betreten der Spielfläche beim Time-out

17.

Vorwarnzeichen für passives Spiel

III. Erläuterungen zu den Spielregeln

Inhaltsverzeichnis

		Seite
1.	Freiwurf-Ausführung nach dem Schlusssignal (2:4-6)	45
2.	Time-out (2:8)	45-47
3.	Team-Time-out (2:10)	47-48
4.	Passives Spiel (7:11-12)	48-52
5.	Anwurf (10:3)	52-54
6.	Definition einer "klaren Torgelegenheit" (14:1)	54
7.	Eingreifen durch den Zeitnehmeroder einen Delegierten (18:1)	54
8.	Verletzter Spieler (4:11)	54

1. Freiwurf-Ausführung nach dem Schlusssignal (2:4-6)

Häufig ist eine Mannschaft, die nach Ablauf der regulären Spielzeit noch Gelegenheit zur Ausführung eines Freiwurfs hat, nicht mehr daran interessiert, ein Tor zu erzielen; entweder ist das Spiel bereits entschieden oder die Entfernung zum Tor zu groß. Obwohl die Regeln eine Ausführung des Freiwurfs vorschreiben, sollten die Schiedsrichter diesen als ausgeführt betrachten, wenn ein Spieler in wenigstens annähernd korrekter Position den Ball nur fallen lässt oder den Schiedsrichtern aushändigt.

Will eine Mannschaft ihre Wurfchance noch wahrnehmen, müssen die Schiedsrichter ihr diese gewähren (selbst wenn sie nur sehr gering ist), aber darauf achten, dass die Situation nicht zu einem zeitaufwändigen „Theater“ wird. Deshalb sollten sie die Spieler beider Mannschaften rasch in die korrekten Positionen bringen, damit der Freiwurf unverzüglich ausgeführt werden kann. Die Einschränkungen bezüglich Spielerwechsel und – positionen gemäß Regel 2:5 sind zu beachten (4:5 und 13:7).

Außerdem ist auf die bei Freiwürfen auch sonst üblichen Regelwidrigkeiten beider Mannschaften zu achten. Wiederholte Regelwidrigkeiten durch die Abwehrspieler (15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d) müssen genauso geahndet werden wie Regelwidrigkeiten der Angriffsspieler. Häufig überschreiten ein oder mehrere Spieler die Freiwurflinie nach dem Pfiff, aber bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat oder der Werfer bewegt sich beim Wurf oder springt (13:7 Abs. 3, 15:1,15:2,15:3).

Erkennen Sie keine unzulässig erzielten Tore an!

2. Time-out (2:8)

Abgesehen von den in Regel 2:8 beschriebenen Situationen, bei denen ein Time-out verbindlich ist, wird von den Schiedsrichtern erwartet, dass sie ihr Urteilsvermögen bezüglich der Notwendigkeit eines Time-out auch in anderen Situationen walten lassen. Einige typische Situationen, bei denen ein Time-out nicht verbindlich ist, aber unter normalen Umständen dennoch gewährt wird, sind:

a) äußere Einflüsse, z.B. muss die Spielfläche gewischt werden.

b) ein Spieler scheint verletzt.

c) eine Mannschaft spielt offenkundig auf Zeit, verzögert z.B. die Ausführung eines formellen Wurfs, ein Spieler wirft den Ball weg oder gibt ihn nicht frei.

d) der Ball berührt die Decke oder eine über der Spielfläche befestigte Vorrichtung (11:1), prallt ab und landet dadurch weit von der Stelle des fälligen Einwurfs entfernt, was zu ungewöhnlicher Verzögerung führt.

e) Wechsel eines Feldspielers mit einem Torwart zur Ausführung des Abwurfs.

Hinsichtlich der Notwendigkeit eines Time-outs in diesen und anderen Situationen sollten die Schiedsrichter vor allem berücksichtigen, ob eine Spielunterbrechung ohne Time-out einen ungerechtfertigten Nachteil für eine der Mannschaften entstehen lassen würde. Wenn z.B. eine Mannschaft kurz vor Spielende mit klarem Vorsprung führt, ist es vielleicht nicht erforderlich, für ei- ne kurze Unterbrechung zum Wischen der Spielfläche Time-out zu geben. Sicherlich keinen Anlass für ein Time-out gibt es, wenn eine Mannschaft, die in Rückstand liegt, selbst das Spiel verzögert.
Ein wichtiges Kriterium für die Frage „Time-out oder nicht?“ ist die erwartete Dauer der Unterbrechung. Bei Verletzung ist sie häufig schwer schätzbar, deswegen kann es sicherer sein, Time-out zu geben. Umgekehrt sollten die Schiedsrichter nicht zu schnell Time-out gewähren, nur weil der Ball die Spielfläche verlassen hat. Oft ist er nämlich umgehend zurück. Falls nicht, sollten die Schiedsrichter sich darauf konzentrieren, rasch einen Reserveball ins Spiel zu bringen (3:4), um ein Time-out zu vermeiden.

Das bei 7-m-Entscheidungen früher verbindliche Time-out wurde gestrichen. Entsprechend den obigen Grundsätzen liegt es jedoch in einigen Situationen im Ermessen der Schiedsrichter auf Time-out zu entscheiden, etwa wenn eine der Mannschaften die Ausführung deutlich verzögert, z.B. durch Auswechseln des Torwarts oder des Werfers.

3. Team-Time-out (2:10)

Jede Mannschaft hat Anspruch auf ein Team-Time-out von je einer Minute pro Halbzeit der regulären Spielzeit (aber nicht während Verlängerungen). Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen will, muss eine „Grüne Karte" vor dem Zeitnehmer auf den Tisch legen. Es wird empfohlen, dass die Grüne Karte ein Format von etwa 15 x 20 cm hat und auf jeder Seite ein großes „T" aufweist. Ein Team-Time-out kann nur beantragen, wer in Ballbesitz ist (Ball im Spiel oder bei Spielunterbrechung). Unter der Voraussetzung, dass der Antragsteller den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer pfeifen kann (in diesem Falle wäre die Grüne Karte der Mannschaft zurückzugeben), wird der Mannschaft das Team-Time-out umgehend gewährt. Der Zeitnehmer unterbricht dann das Spiel durch einen Pfiff und stoppt sofort die Uhr (2:9) Er gibt das Handzeichen für Time-out (Nr. 15) und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. Die Grüne Karte wird auf dem Tisch, und zwar auf der Seite der beantragenden Mannschaft, aufgestellt und bleibt dort für die Dauer des Team-Time-outs.

Die Schiedsrichter bestätigen das Team-Time-out woraufhin der Zeitnehmer eine separate Uhr zur Kontrolle des Team-Time-outs betätigt. Der Sekretär trägt die Zeit im Spielprotokoll bei der beantragenden Mannschaft unter der betreffenden Halbzeit ein.

Während des Team-Time-outs halten sich die Spieler und die Mannschaftsoffiziellen in Höhe ihrer Auswechselräume auf, entweder auf der Spielfläche oder im Auswechselraum. Die Schiedsrichter bleiben in der Mitte der Spielfläche, einer von ihnen sollte sich aber zwecks Abstimmung kurz zum Zeitnehmertisch begeben.

Im Falle von Strafen gemäß Regel 16 zählt das Team Time-out zur Spielzeit (16:10), sodass unsportliches Verhalten und andere Vergehen entsprechend geahndet werden. Dabei ist es bedeutungslos, ob sich der betreffende Spieler/Offizielle auf oder außerhalb der Spielfläche befindet. Entsprechend können eine Verwarnung, eine Hinausstellung oder Disqualifikation gemäß Regeln 16:1-3 und 16:6-9 für unsportliches Verhalten (8:7-10) oder Vergehen die unter Regel 8:6b fallen, gegeben werden.

Nach 50 Sekunden zeigt der Zeitnehmer durch ein akustisches Signal an, dass das Spiel in zehn Sekunden fortzusetzen ist.

Die Mannschaften sind gehalten, bei Ablauf des Team-Time-outs zur Wiederaufnahme des Spiels bereit zu sein. Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wiederaufgenommen, welcher der Situation bei Gewährung des Team-Time-outs entspricht, oder - wenn der Ball im Spiel war - mit einem Freiwurf für die beantragende Mannschaft an der Stelle, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand.
Der Zeitnehmer setzt die Spielzeituhr mit dem Anpfiff des Schiedsrichters wie- der in Gang.

Hinweis:
Für den Fall, dass IHF, Kontinentalverbände oder nationale Verbände abweichende Regelungen gemäß dem in Regel 2:10 aufgeführten Hinweis treffen, hat jede Mannschaft während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team Time-outs. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind nur zwei Team Time-outs möglich. Zwischen zwei Team Time-outs einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal in Ballbesitz sein. Drei grüne Karten mit den Nummern 1, 2 und 3 stehen jeder Mannschaft zur Verfügung. Für die erste Halbzeit erhält jede Mannschaft die grünen Karten mit Nummern 1 und 2, für die zweite Halbzeit die Karten Nr. 2 und 3, sofern die Mannschaft in der ersten Halbzeit nicht mehr als ein Team Time-out erhalten hat. Für den Fall, dass die Mannschaft in der ersten Halbzeit zwei Team Time-outs erhalten hat, erhält sie für die zweite Halbzeit Karte Nr. 3. Innerhalb der letzten fünf Minuten der regulären Spielzeit ist nur ein Team Time-out für jede Mannschaft erlaubt.

4. Passives Spiel (7:11-12)

A. Allgemeine Hinweise

Die Handhabung der Regelbestimmungen zum passiven Spiel verfolgt das Ziel, unattraktive Spielweisen bzw. gezielte Spielverzögerungen zu unterbinden. Voraussetzung ist, dass die Schiedsrichter über die gesamte Spielzeit hinweg passive Spielweisen einheitlich erkennen und beurteilen.

Passive Spielweisen können in allen Spielphasen des Angriffs einer Mannschaft, d.h. in der Spielfeldüberbrückung, in der Aufbau- und in der Abschlussphase, entstehen.

Vor allem in folgenden Spielsituationen pflegen passive Spielweisen gehäuft aufzutreten:

- knapper Spielstand vor allem gegen Spielende
- Unterzahl-Situationen (Hinausstellungen von Spielern)
- Spielerische Überlegenheit einer Mannschaft, besonders im Abwehrverhalten

Die in den folgenden Präzisierungen genannten Kriterien treten im Spiel selten allein auf, sondern müssen von den Schiedsrichtern in der Regel in der Gesamtheit beurteilt werden. Hier ist besonders die Wirkung regelgerechter, aktiver Abwehrarbeit zu berücksichtigen.

B. Anzeigen des Vorwarnzeichens

Das Anzeigen des Vorwarnzeichens sollte besonders in folgenden Spielsituationen erfolgen:

B1. Vorwarnzeichen bei langsamem Spielerwechsel bzw. langsamer Spielfeldüberbrückung Beobachtungskriterien sind besonders:

- Warten auf Spielerwechsel im Mittelfeld;
- Ein Spieler verzögert die Ausführung eines Freiwurfs (täuscht vor, den Ort der Ausführung nicht zu kennen), eines Anwurfs (Torwart gibt den Ball langsam heraus, es wird ein bewusst schlechter Pass zur Mitte gespielt oder es wird langsam mit dem Ball zur Mitte gegangen), eines Abwurfs oder Einwurfs, **nachdem** die Mannschaft bereits zuvor aufgefordert worden war, diese taktischen

Verzögerungen zu unterlassen;

- Prellen des Balls am Ort;
- Der Ball wird ohne Bedrängnis über die Mittellinie zurück in die eigene Hälfte gespielt.

B2. Vorwarnzeichen bei verspätetem Spielerwechsel in der Aufbauphase Beobachtungskriterien sind besonders:

- Alle Spieler haben ihre Angriffspositionen eingenommen;
- Die Mannschaft startet mit einem vorbereitenden Passspiel die Aufbauphase;
- Erst jetzt erfolgt ein Spielerwechsel dieser Mannschaft.

Anmerkung:

Eine Mannschaft, die aus der eigenen Hälfte heraus einen Gegenstoß spielt, diesen jedoch in der gegnerischen Hälfte nicht bis zu einer Wurfgelegenheit ausspielen kann, darf anschließend noch zügige Spielerwechsel vornehmen.

B3. Vorwarnzeichen bei zu langen Aufbauphasen
Grundsätzlich muss jeder Mannschaft vor Beginn einer gezielten Angriffshandlung eine Aufbauphase mit einem vorbereitenden Passspiel zugestanden werden.

Beobachtungskriterien für eine zu lange Aufbauphase sind:

- Dem Angriff gelingt keine gezielte Angriffshandlung;

Anmerkung:
Eine gezielte Angriffshandlung liegt besonders dann vor, wenn die ballbesitzende Mannschaft taktische Angriffsmittel anwendet, einen räumlichen Bewegungsvorsprung gegenüber der Abwehr oder eine deutliche Temposteigerung im Vergleich zur vorbereitenden Aufbauphase erzielt.

- häufige Ballannahmen im Stand oder in Rückwärtsbewegungen;
- mehrfaches Prellen des Balls im Stand;
- bei 1 gegen 1-Aktionen: frühzeitiges Abdrehen des Ballhalters, Warten auf Spielunterbrechungen durch die Schiedsrichter, kein räumlicher Vorteil des Ballhalters im Zweikampf;

- Aktive Abwehrhandlungen: Aktive Spielweisen der Abwehr verhindern die Temposteigerung des Angriffs z.B. durch Versperren von Pass- und Laufwegen.
- Ein besonderes Beobachtungskriterium für zu lange Aufbauphasen ist es, dass der angreifenden Mannschaft keine deutliche Temposteigerung zwischen Aufbau- und Abschlussphase gelingt.

C. Handhabung des Vorwarnzeichens

Erkennt ein Schiedsrichter (Feld- oder Torschiedsrichter) eine Entwicklung zu passivem Spiel, hebt er den Arm (Handzeichen 17), um anzuzeigen, dass ein gezieltes Herausspielen einer Torwurfgelegenheit nicht erkennbar ist. Der andere Schiedsrichter sollte dieses Zeichen übernehmen.

Das Handzeichen soll anzeigen, dass die ballbesitzende Mannschaft keinen Versuch unternimmt, eine Torgelegenheit zu erreichen, oder wiederholt die Spielfortsetzung verzögert.

Das Handzeichen ist anzuzeigen bis:

- der Angriff beendet ist oder
- das Handzeichen nicht mehr gültig ist (s. nachfolgende Hinweise).

Ein Angriff beginnt mit dem Ballbesitz und endet mit einem Torerfolg oder Ballverlust.

Das Vorwarnzeichen wird **normalerweise bis zum Ende eines Angriffs** angezeigt. Während eines Angriffs gibt es **jedoch zwei Situationen, in denen**
die Beurteilung „Passives Spiel" nicht länger gültig ist und die Wirkung des Handzeichens aufgehoben wird.

a) Die ballbesitzende Mannschaft führt einen Torwurf aus und **der Ball prallt vom Tor oder Torwart direkt zu ihr** zurück oder ihr ist aufgrund dessen ein Einwurf zuzusprechen.
b) Ein Spieler oder Offizieller der abwehrenden Mannschaft erhält eine **persönliche Bestrafung** wegen regelwidrigen oder unsportlichen Verhaltens gemäß Regel 16.

In diesen beiden Situationen wird der ballbesitzenden Mannschaft eine neue Aufbauphase gestattet.

D. Nach Anzeigen des Vorwarnzeichens

Nach Anzeigen des Vorwarnzeichens sollten die Schiedsrichter der ballbesitzenden Mannschaft zunächst Zeit geben, ihre Spielweise zu ändern. Dabei sollten sie das Leistungsniveau in unterschiedlichen Alters- und Spielklassen berücksichtigen.
Der gewarnten Mannschaft sollte die Möglichkeit zugestanden werden, eine gezielte Angriffshandlung Richtung Tor vorbereiten zu können.
Unternimmt die ballbesitzende Mannschaft keinen erkennbaren Versuch, zum Torwurf zu gelangen (Kriterien s. D1 und D2), entscheidet einer der beiden Schiedsrichter spätestens dann auf passives Spiel, wenn nach **4 Pässen** kein Torwurf ausgeführt wird (7:11 - 12).

Nicht als Pass gezählt wird:

- Das versuchte Anspiel, wenn der Ball vom Mitspieler infolge eines geahndeten Fouls eines Abwehrspielers nicht unter Kontrolle gebracht wird.
- Das versuchte Anspiel, wenn der Ball vom Abwehrspieler ins Seiten- oder Toraus gelenkt wird.
- Ein Wurfversuch, der vom Gegner geblockt wird.

Entscheidungskriterien nach Anzeigen des Vorwarnzeichens:

D1. Angreifende Mannschaft:

- keine deutliche Temposteigerung;
- keine gezielte Aktion Richtung Tor;
- 1-gegen-1-Aktionen, mit denen kein räumlicher Vorteil erzielt wird;
- Verzögerung beim Spielen des Balls (z.B. aufgrund des Blockierens von Passwegen durch die abwehrende Mannschaft).

D2. Abwehrende Mannschaft:

- Die abwehrende Mannschaft versucht, durch regelgerechte, aktive Spielweisen einen Tempowechsel bzw. eine gezielte Angriffsaktion zu unterbinden.
- Versucht eine Abwehr durch Regelwidrigkeiten im Sinne der Regel 8:3 die Passfolge der angreifenden Mannschaft zu unterbrechen, müssen diese Regelwidrigkeiten konsequent progressiv bestraft werden.

D3. Hinweise zur maximalen Anzahl von Pässen: D3a. Vor dem erfolgten **4. Pass**:

- Wird dem angreifenden Team während der Anzeige des Vor- warnzeichens ein Freiwurf oder Einwurf zugesprochen, hat dies keine Auswirkung auf die gesamte Anzahl Pässe

- Gleiches gilt, wenn ein Pass oder ein Torwurf durch einen Feldspieler der abwehrenden Mannschaft geblockt wird und der Ball zur an- greifenden Mannschaft gelangt (auch bei einem Abwurf).

D3b. Nach dem erfolgten **4. Pass**:

- Wird nach dem **4. Pass** auf Freiwurf, Einwurf (oder Abwurf) für die an- greifende Mannschaft entschieden, hat die Mannschaft die Möglich- keit, die Ausführung des Wurfes mit einem weiteren Pass zu verbinden, um den Angriff abzuschließen.
- Gleiches gilt, wenn ein nach dem **4. Pass** erfolgter Wurf durch die abwehrende Mannschaft geblockt wird und der Ball dadurch zu einem angreifenden Spieler oder ins Tor- oder Seitenaus gelangt. Die an- greifende Mannschaft hat dann die Möglichkeit, den Angriff mit einem weiteren Pass abzuschließen.

E. Anhang

Merkmale von Tempoverschleppung

- Spiel in die Breite statt in die Tiefe Richtung Tor
- Häufige Laufbewegungen quer und ohne Druck vor der Abwehr
- Keine Aktion in die Tiefe z.B. durch 1-gegen-1-Aktionen oder Pässe zu Spielern zwischen Torraum- und Freiwurflinie
- Mehrfache Pässe zwischen zwei Spielern hintereinander ohne deutliche Temposteigerung mit Aktionen Richtung Tor
- Der Ball wird mehr als einmal über alle Spielpositionen (Außen-, Kreis- und Rückraumspieler) gespielt, ohne dass eine eindeutige Temposteige- rung mit Aktionen Richtung Tor erkennbar ist.

Merkmale von 1:1-Aktionen, mit denen kein räumlicher Vorteil erzielt wird, ***sind u.a.:***

- 1-gegen-1-Aktionen in einer Situation, bei der (erkennbar) kein Durchbruchsraum vorhanden ist (Versperren des Durchbruchsraums durch mehrere Gegenspieler)
- 1-gegen-1-Aktionen ohne erkennbares Ziel des Durchbruchs Richtung Tor
- 1-gegen-1-Aktion mit dem Ziel, lediglich einen Freiwurf zu erreichen (z.B. sich „festmachen" zu lassen oder eine 1-gegen 1-Aktion abzubrechen trotz Durchbruchsmöglichkeit)

Merkmale einer regelgerechten, aktiven Abwehrspielweise ***sind u.a.:***

- Versuch, nicht zu foulen, um Spielunterbrechungen zu verhindern
- Laufwege der Angreifer, teilweise sogar durch zwei Spieler verstellen
- Passwege in die Vorwärtsbewegung verstellen
- Offensive Abwehraktionen, mit denen Angreifer zurück in die Spielfeldtiefe gedrängt werden
- Provozieren von Pässen weit zurück in torungefährliche Räume

5. Anwurf (10:3; 10:5)

Ausführen des Anwurfs

Als Leitsatz für die Auslegung von Regel 10:3 sollten die Schiedsrichter das Ziel berücksichtigen, die Mannschaften zur schnellen Ausführung des Anwurfs zu ermutigen. Dies bedeutet, dass sie nicht übertrieben genau sein und nicht nach Möglichkeiten suchen sollten, eine Mannschaft, die eine schnelle Wurfausführung versucht, zurückzupfeifen oder zu bestrafen.

So müssen die Schiedsrichter beispielsweise vermeiden, dass Notierungen oder andere Aufgaben ihre Bereitschaft beeinträchtigen, rasch die Spielerpositionen zu prüfen. Der Feldschiedsrichter sollte bereit sein, umgehend anzupfeifen, wenn der Werfer die korrekte Position erreicht, vorausgesetzt, es bedarf keiner Korrektur von Positionen anderer Spieler. Die Schiedsrichter müssen zudem berücksichtigen, dass die Mitspieler des Werfers die Mittellinie über- queren dürfen, sobald der Pfiff erfolgt ist. (Dies ist eine Ausnahme von der Grundregel bei der Ausführung von formellen Würfen).

Ausführung ohne Anwurfzone

Obwohl die Regel besagt, dass der Werfer auf der Mittellinie stehen muss, und zwar höchstens 1,5 m von der Mitte der Spielfläche entfernt, sollten die Schiedsrichter nicht übertrieben genau sein. Hauptsache ist, dass Unfairness und Ungewissheit für die Gegner im Hinblick darauf vermieden werden, wann und wo der Anwurf ausgeführt wird.

Außerdem ist der Mittelpunkt bei den meisten Spielflächen nicht markiert, und bei manchen Spielflächen kann die Mittellinie sogar durch Mittelkreiswerbung unterbrochen sein. In solchen Fällen müssen offensichtlich sowohl Werfer als auch Schiedsrichter die korrekte Position schätzen, und jegliches Beharren auf Exaktheit wäre dabei unrealistisch und unangebracht.

6. Definition einer „klaren Torgelegenheit" (14:1)

Nach Regel 14:1 handelt es sich um eine "klare Torgelegenheit", wenn:

a) ein Spieler, der bereits Ball- und Körperkontrolle an der Torraumlinie der gegnerischen Mannschaft hat, die Gelegenheit zum Torwurf bekommt, ohne dass ein Gegenspieler in der Lage wäre, den Wurf mit zulässigen Mitteln zu verhindern.

   Dies gilt auch, falls der Spieler noch nicht in Ballbesitz ist, aber für eine unmittelbare Ballannahme bereit ist. Es darf kein Gegenspieler in der Lage sein, die Ballannahme mit zulässigen Mitteln zu verhindern.

b) ein Spieler, der Ball- und Körperkontrolle hat, bei einem Gegenstoß alleine auf den Torwart zuläuft (oder -dribbelt), ohne dass ein Gegenspieler in der Lage wäre, vor ihn zu kommen und den Gegenstoß zu stoppen.

   Dies gilt auch, falls der Spieler noch nicht in Ballbesitz ist, aber für eine unmittelbare Ballannahme bereit ist, und der Torwart durch einen Zusammenprall laut 8:5 Kommentar die Ballannahme verhindert. In diesem Sonderfall sind die Positionen von Abwehrspielern ohne Bedeutung.

c) ein Torwart seinen Torraum verlassen hat und ein Gegenspieler mit Ball- und Körperkontrolle eine klare und ungehinderte Gelegenheit zum Wurf des Balls ins leere Tor hat.

7. Eingreifen durch den Zeitnehmer (oder einen Delegierten) (18:1)

Greift der Zeitnehmer oder ein Delegierter ein, wenn das **Spiel bereits unterbrochen** ist, wird es mit dem der Situation entsprechenden Wurf wieder aufgenommen.

Greift der Zeitnehmer oder ein Delegierter ein und unterbricht dadurch das **laufende Spiel,** gelten die folgenden Bestimmungen:

A. Wechselfehler oder regelwidriges Eintreten eines Spielers (Regel 4:2-3, 5-6)

Der Zeitnehmer (oder Delegierte) muss das Spiel ohne Rücksicht auf die Vorteilsregel 13:2 und 14:2 umgehend unterbrechen. Wenn wegen einer solchen Unterbrechung aufgrund einer Regelwidrigkeit der abwehrenden Mannschaft eine klare Torgelegenheit vereitelt wird, muss gemäß Regel 14:1a auf 7-m-Wurf entschieden werden. In allen anderen Fällen wird das Spiel mit Freiwurf wieder aufgenommen.

Der fehlbare Spieler wird gemäß Regel 16:3a bestraft. Betritt jedoch ein zusätzlicher Spieler entsprechend Regel 4:6 während einer klaren Torgelegenheit die Spielfläche, ist der Spieler entsprechend Regel 16:6b in Verbindung mit Regel 8:10b zu bestrafen.

B. Unterbrechung aus anderen Gründen, z.B. wegen unsportlichem Verhalten im Auswechselraum

a. Eingreifen durch den Zeitnehmer

Der Zeitnehmer sollte bis zur nächsten Spielunterbrechung warten und dann die Schiedsrichter informieren.

Unterbricht der Zeitnehmer das Spiel jedoch wenn der Ball im Spiel ist, wird es mit Freiwurf für diejenige Mannschaft wieder aufgenommen, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung im Ballbesitz war.

Erfolgt die vorzeitige Unterbrechung aufgrund eines Verstoßes der ab- wehrenden Mannschaft und es wird dadurch eine klare Torgelegenheit

für die ballbesitzende Mannschaft vereitelt, ist gemäß Regel 14:1b auf 7- m-Wurf zu entscheiden.

(Gleiches gilt, wenn der Zeitnehmer das Spiel wegen eines beantragten Team-Time-outs unterbricht und die Schiedsrichter dies aufgrund des falschen Timings ablehnen. Wird zum Zeitpunkt der Unterbrechung eine klare Torgelegenheit vereitelt, muss auf 7-m-Wurf entschieden werden.)

Der Zeitnehmer ist nicht befugt, eine persönliche Strafe gegen einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen auszusprechen. Dies gilt auch für die Schiedsrichter, wenn sie die Regelwidrigkeit nicht selber wahrgenommen haben. In diesem Fall können sie lediglich eine informelle Ermahnung aussprechen. Bei Vergehen gemäß Regel 8:6 oder 8:10 verfassen sie zudem einen Bericht.

b. Eingreifen durch einen Delegierten

Delegierte der IHF, einer Kontinentalföderation oder eines nationalen Verbandes, die bei einem Spiel eingesetzt sind, haben - außer bei Entscheidungen der Schiedsrichter aufgrund ihrer Beobachtung von Tatsachen - das Recht, die Schiedsrichter auf einen möglichen Regelverstoß oder eine Nichteinhaltung des Auswechselraum-Reglements hinzuweisen.

Die Unterbrechung durch den Delegierten kann unverzüglich vorgenom- men werden. In diesem Fall wird das Spiel mit Freiwurf gegen die fehlbare Mannschaft wieder aufgenommen.

Erfolgt die Unterbrechung aufgrund eines Verstoßes durch die abwehrende Mannschaft und wird dadurch eine klare Torgelegenheit für die ballbesitzende Mannschaft vereitelt, ist auf 7-m-Wurf gemäß Regel 14:1a zu entscheiden.

Die Schiedsrichter sind verpflichtet, persönliche Strafen gemäß Weisung des Delegierten auszusprechen.

Der Sachverhalt ist bei Verstößen gemäß Regel 8:6 oder 8:10 in einem schriftlichen Bericht festzuhalten.

8. Verletzter Spieler (4:11)

Scheint ein Spieler auf der Spielfläche verletzt, ist wie folgt vorzugehen:

a) Sind die Schiedsrichter absolut sicher, dass der verletzte Spieler **auf der Spielfläche** versorgt werden muss, zeigen sie sofort die Handzeichen 15 und 16. Mit der Anzeige treffen auf diesen Spieler nach der Behandlung die Bestimmungen der Regel 4:11 Abs. 2 zu.

In allen übrigen Fällen fordern die Schiedsrichter den Spieler auf, aufzustehen und die Spielfläche zum Zwecke der Versorgung zu verlassen. Ist dies für den betreffenden Spieler nicht möglich, zeigen die Schiedsrichter nunmehr die Handzeichen 15 und 16. Für den betreffenden Spieler gelangt Regel 4:11, Abs. 2 zur Anwendung.

Verstöße gegen diese Bestimmungen sind als unsportliches Verhalten zu ahnden.

Wird ein Spieler, der das Spielfeld für drei Angriffe verlassen muss, in dieser Zeit mit einer Hinausstellung bestraft, darf er nach Ablauf der Zeitstrafe unabhängig von der Anzahl gespielter Angriffe wieder eingesetzt werden.

Verweigern Mannschaftsoffizielle die notwendige Behandlung des Spielers, ist der Mannschaftsverantwortliche progressiv zu bestrafen (analog Regel 4:2, Abs.3).

b) Zeitnehmer und Sekretär oder der Delegierte sind für das Zählen der An- zahl Angriffe verantwortlich. Sie geben der entsprechenden Mannschaft einen Hinweis, wenn dieser Spieler wieder auf der Spielfläche einsetzt werden kann.

Ein Angriff beginnt mit dem Ballbesitz und endet mit einem Torerfolg oder Ballverlust.

Ist eine Mannschaft, deren Spieler auf der Spielfläche versorgt wurde, bei der Spielfortsetzung im Ballbesitz, zählt dieser Angriff als erster Angriff.

c) In folgenden Fällen findet Regel 4:11 Abs. 2 keine Anwendung:

- wenn die auf der Spielfläche erfolgte Versorgung die Folge eines regelwidrigen Verhaltens eines gegnerischen Spielers war, der hierfür progressiv bestraft wurde.

- wenn ein Torwart auf der Spielfläche versorgt werden musste, weil er von einem Ball am Kopf getroffen wurde.

IV. 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 Aus- wechselraum 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 Auswechsel- raum-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 irgendeiner 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 Auswechselspielern 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 Aus- wechselraum 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, Hinausstellung, Disqualifikation) zu verfahren.

V. Guidelines und Interpretationen

Austausch von Spielern und Offiziellen (Regeln 4:1 – 4:2)

Hat eine Mannschaft nicht das volle Kontingent an Spielern (*Regel 4:1*) oder Offiziellen (*Regel 4:2*) ausgeschöpft, ist es bis zum Ende des Spiels (einschließlich der Verlängerungen) erlaubt:

- einen eingetragenen Spieler als Offiziellen nachzutragen, sowie
- einen eingetragenen Offiziellen als Spieler nachzutragen.

Dabei darf die höchstzulässige Anzahl von Spielern bzw. Offiziellen nicht überschritten werden.

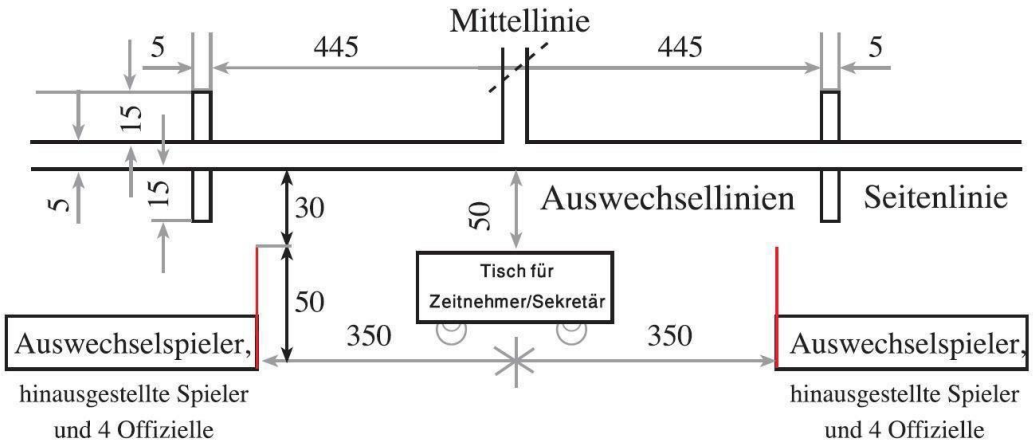
Der Spieler bzw. der Offizielle ist in seiner ursprünglichen Funktion zu streichen und der Vorgang im Spielbericht zu vermerken. Ein Ersatz des in dieser Funktion gestrichenen Spielers bzw. Offiziellen ist nicht erlaubt. Ebenso ist es unzulässig, einen anderen Teilnehmer im jeweiligen Funktionsbereich zurückzuziehen, um einen Wechsel unter Beachtung des jeweiligen maximalen Kontingents vornehmen zu können. Ein Teilnehmer darf zudem nicht gleichzeitig als Spieler und als Offizieller eingetragen sein.

IHF, Kontinentalverbände und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen zu treffen.

Die vor dem Funktionswechsel erhaltenen persönlichen Strafen (Verwarnungen, Hinausstellungen) werden sowohl für das persönliche Kontingent als
auch für die Kontingente „Spieler“ bzw. „Offizielle“ mitgenommen.

Spielfeldmarkierungen (Regel 1, Auswechselraumreglement Ziffer 1)

Die Grenzlinie für die Coachingzone ist zur besseren Information gedacht. Sie ist 50 cm lang und wird (außerhalb der Spielfläche, parallel zur Mittellinie) im Abstand von 350 cm gezogen. Sie beginnt 30 cm außerhalb der Seitenlinie (empfohlene Maße).



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 „fehlbarer Spieler" kann nur ein Spieler, benannt werden, der sich zum Zeitpunkt der Unterbrechung auf der Spielfläche befindet.*
- *Handelt es sich für den benannten Spieler um seine dritte Hinausstellung, ist er nach Regel 16:6d zu disqualifizieren.*

Nicht erlaubte Gegenstände, Helme, Gesichtsschutz und Protektoren (Regel 4:9)

Alle Arten und Größen von Helmen und Gesichtsmasken sind untersagt. Das Verbot bezieht sich nicht nur auf komplette Masken, sondern auch auf Masken, die Teile des Gesichts bedecken.

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 „Guidelines". Im Vordergrund stehen dabei die Grundsätze „nicht gefährlich"und „kein unrechtmäßiger Vorteil". Diese Regelung wurde in Absprache mit der Medizinischen Kommission der IHF eingeführt.

Ergänzende Hinweise (Handlungsanweisung für Schiedsrichter und Technische Delegierte) vgl. Anhang 1 und Anhang 2.

Harz (Regel 4:9)

Die Verwendung von Harz ist erlaubt, Harzdepots an den Schuhen sind zugelassen. Dies stellt keine Gefährdung des Gegners dar.

Nicht erlaubt sind Harzdepots an der Hand oder am Handgelenk. Sie stellen eine Gefahr für die Gegner dar, da das Klebemittel in deren Gesicht oder Augen gelangen könnte. Dementsprechend ist diese Praxis laut Regel 4:9 verboten.

Nationale Verbände haben das Recht, für einzelne Kategorien abweichende Regelungen zu erlassen.

Versorgung von Verletzten (Regel 4:11)

Haben sich, beispielsweise durch einen Zusammenprall, mehrere Spieler der gleichen Mannschaft verletzt, können die SR oder der Delegierte weiteren teilnahmeberechtigten Personen erlauben, die Spielfläche zwecks Versorgung von Verletzten zu betreten. Ebenso überwachen die SR und der Delegierte das Betreten der Spielfläche durch Personen des Sanitätsdienstes.

Verletzter Torwart (Regel 6:8)

Der Torwart wird von einem Wurf aus dem Spiel heraus getroffen und ist handlungsunfähig. Grundsätzlich hat in solchen Fällen der Schutz des Torwarts oberste Priorität. Im Hinblick auf die Wiederaufnahme des Spiels sind folgende Situationen denkbar:

a) Der Ball geht ins Seiten- oder Toraus, liegt oder rollt im Torraum.
   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 ball besitzende 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 „unberechtigten Pfiff“ nach Regel 14:1b.

Schrittregel, Anprellen (Regel 7:3)

Gemäß Regel 7:3c, d zählt das erste Berühren des Bodens nach der Ballannahme im Sprung nicht als Schritt (Nullkontakt). Unter „Ballannahme“ ist jedoch nur die **Ballannahme nach einem Zuspiel** zu verstehen. Demgegenüber ist das eigene Anprellen und wieder Fangen des Balles in der Luft nicht mehr als „**Ballannahme**“ im Sinne der Regel zu verstehen. Der Bodenkontakt nach Anprellen zählt deshalb ausnahmslos als Schritt.

Zählen der Anzahl der Pässe nach Vorwarnzeichen (7:11)

Schulungshilfe Anhang 3

Eingreifen durch zusätzliche Spieler oder durch Offizielle (Regeln 8:5, 8:6, 8:9, 8:10b)

Greift ein zusätzlicher Spieler oder Offizieller ins Spiel ein, sind für die Bestrafung und Spielfortsetzung folgende Kriterien von Bedeutung:

- Spieler oder Offizieller
- Eingreifen bei klarer Torgelegenheit

Folgende Fälle sind aufgrund dieser Kriterien denkbar:

a) Zusätzlicher Spieler, während einer klaren Torgelegenheit, ohne erkennbaren Auswechselvorgang auf der Spielfläche.

   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:
„.. reichen sie (red. Anm.: die Schiedsrichter) nach dem Spiel einen **schriftlichen Bericht** ein, **damit die zuständigen Instanzen über weitere Maßnahmen entscheiden können**."

Der vorgenannte Regelzusatz bildet für die zuständige Instanz die Grundlage, die vorgesehene **weitergehende** Bestrafung vorzunehmen. **Keinesfalls** darf die im Regeltext verwendete Formulierung „..können" so interpretiert werden, dass es **im Ermessen der zuständigen Instanz liegt, ob** eine weitergehende Bestrafung vorgenommen wird. Dies käme einer Abänderung der Tatsachenfeststellung der Schiedsrichter gleich. Das von der IHF vorgesehene strafsteigernde Maß zur Disqualifikation ohne schriftlichen Bericht wäre nicht mehr gegeben.

Kriterien Disqualifikation ohne Bericht / mit Bericht (Regeln 8:5, 8:6)

Die folgenden Kriterien stellen eine Hilfe bei der Abgrenzung zwischen den Regeln 8:5 und 8:6 dar:

a) Was meint „besonders rücksichtlos"?
   - Tätlichkeiten und tätlichkeitsähnliche Aktionen
   - Skrupellose bzw. verantwortungslose Aktionen ohne jeglichen Ansatz eines regelgerechten Verhaltens
   - unbeherrscht schlagend ausgeführte Aktionen
   - böswillige Aktionen

b) Was meint „besonders gefährlich"?
   - Aktionen gegenüber einem schutzlosen Gegenspieler
   - übermäßig riskante und folgenschwere, gesundheitsschädigende Ak- tionen

c) Was sind „vorsätzliche Aktionen"?
   - bewusst und gewollt durchgeführte böswillige Aktionen
   - mutwillige, ausschließlich auf den Körper des Gegenspielers gerichtete Aktionen, die lediglich der Zerstörung der gegnerischen Aktion dienen

d) Was sind „arglistige Aktionen"?
   - hinterhältige oder verdeckt ausgeführte Aktionen, die den Gegenspieler unvorbereitet treffen

e) Was meint „ohne jeglichen Bezug zur Spielhandlung“?
- Aktionen fernab des ballführenden Spielers
- Aktionen ohne jeglichen spieltaktischen Bezug.

Betreten des Torraums durch einen Feldspieler (8:7f)

Spielt eine Mannschaft ohne Torwart und verliert den Ball, ist ein Feldspieler dieser Mannschaft, der den eigenen Torraum mit dem Ziel betritt, sich einen Vorteil zu verschaffen, progressiv zu bestrafen.

Anspucken (Regeln 8:9, 8:10a)

Anspucken ist als tätlichkeitsähnliche Aktion zu bewerten und nach Regel 8:10a (Disqualifikation mit Bericht) zu bestrafen. Die bisherige Differenzierung zwischen „treffen“ (Bestrafung nach Regel 8:10) und „nicht treffen“ (Versuch, Bestrafung nach Regel 8:9) wird beibehalten.

Letzte 30 Sekunden (Regeln 8:10c, 8:10d)

Die letzten 30 Sekunden gibt es sowohl in der regulären Spielzeit (Ende 2.Halbzeit), als auch in den jeweils zweiten Halbzeiten der beiden Verlängerungen. Die letzten 30 Sekunden beginnen, wenn die Spieluhr 59 Minuten 30 Sekunden (bzw. 69:30, 79:30) oder 0 Minuten 30 Sekunden anzeigt.

Abstandsvergehen (Regel 8:10c)

Das „Nichteinhalten des Abstandes“ führt nur dann zur Disqualifikation + 7m, wenn der Wurf in den letzten 30 Sekunden (!) nicht ausgeführt werden kann.

Wird der Wurf ausgeführt und durch einen zu nahe stehenden Spieler geblockt, dann ist auch in den letzten 30 Sekunden die normale Progression 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 Würfen (Regel 15)

Regel 15:7, Abs.3 und Regel 15:8 zählen **Beispiele** möglicher Fehler bei der Ausführung von Würfen auf. Ebenso wie das Prellen oder das Niederle- gen (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 Aus- wechselraum 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 „**4 Pässe**"

Anhang 1

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

Immer wieder erreichen die RSK der IHF Anfragen, in denen um Stellungnahme gebeten oder sogar beantragt wird, für bestimmte Arten von Gesichtsmasken Ausnahmen zuzulassen, obwohl die hierzu in den aktuellen IHF-RSK-Guidelines und Interpretationen ergänzend aufgeführten Hinweise ein deutliches **generelles Verbot zur Nutzung von Gesichtsmasken** beschreiben.

Hauptargument der Frage- bzw. Antragsteller ist immer wieder die jeweils persönliche Einschätzung, dass von der, meist mit entsprechenden Fotos dokumentierten, speziellen Gesichtsmaske keine Gefährdung ausgehe. Die medizinische Kommission der IHF hat aber in ihrer Empfehlung zum Verbot derartiger Ausrüstungsgegenstände absolut eindeutig **alle Arten und Größen von Gesichtsmasken** benannt. Insofern bestünde nicht einmal dann ein Interpretationsspielraum, wenn von der jeweiligen Gesichtsmaske keine Fremdgefährdung ausgehen würde.

Dennoch wird immer wieder darüber berichtet, dass einzelne Vereine oder Spieler mit dem Hinweis auf eine angeblich nicht bestehende Fremdgefährdung sich über dieses generelle Nutzungsverbot hinwegsetzen wollen und die in den jeweiligen Spielen amtierenden Schiedsrichter und Technische Delegierte vor zusätzliche Entscheidungsprobleme stellen.

Die RSK der IHF nimmt dies zum Anlass, ergänzend zu den Bestimmungen der Regel 4:9 und 17:3 Abs. 2 sowie den entsprechenden Ausführungen in den aktuellen IHF-RSK- Guidelines und Interpretationen, die nachfolgende Handlungsempfehlung incl. grafischer Übersicht (s. Anhang) für Schiedsrichter oder Zeitnehmer bzw. Technische Delegierte zu veröffentlichen.

Ein Spieler will mit einer Gesichtsmaske am Spiel teilnehmen

Die von den Schiedsrichtern zu treffenden Maßnahmen sind dabei wesentlich vom Zeitpunkt der Erst- und ggf. Folgefeststellungen abhängig.

Grundsätzlich ist bei der **Erstfeststellung** der fehlbare Spieler und der entsprechend Mannschaftsverantwortliche A auf das Verbot zur Nutzung von 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 verwarnen.
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 –Regel 13:1a– 7-m-Wurf, wenn bei Vorliegen einer klaren Torgelegenheit unterbrochen wurde–*Regel 14:1a*–) für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt.

1.4 Sollte der Spieler die Spielfläche während des laufenden Spiels erneut mit Gesichtsmaske betreten, müssen die Schiedsrichter oder der Zeitnehmer bzw. der Technische Delegierte aufgrund der möglichen Gefährdung das Spiel erneut unverzüglich mit Time-out unterbrechen.
Das wiederholte Fehlverhalten des Spielers ist im Sinne der Regel 8:9 als grob unsportlich zu bewerten.
Der Spieler ist gemäß Regel 16:6b zu disqualifizieren.

Die Bestimmungen der Regeln 16:7 und 16:8 Abs. 1 – 4 sind zu beachten. Das Spiel wird mit Freiwurf – Regel 13:1a– (7-m-Wurf, wenn bei Vorliegen einer klaren Torgelegenheit unterbrochen wurde – *Regel 14:1a*–) für die gegnerische Mannschaft
fortgesetzt.

2.1 Wird dieser Mangel vor Beginn des Spiels (während der Aufwärmphase) von den Schiedsrichtern nicht bemerkt bzw. erkannt, ist ein Spieler, der sich zu Beginn des Spiels auf der Spielfläche befindet, unter Hinweis auf die Regel 4:9 zur Behebung des Mangels aufzufordern.
Das Spiel darf nicht angepfiffen werden, solange sich der fehlbare Spieler auf der Spielfläche befindet.

Der 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.
Das Spiel wird anschließend wie vorgesehen mit Anwurf (*Regel 10:1 Abs. 1*) begonnen.

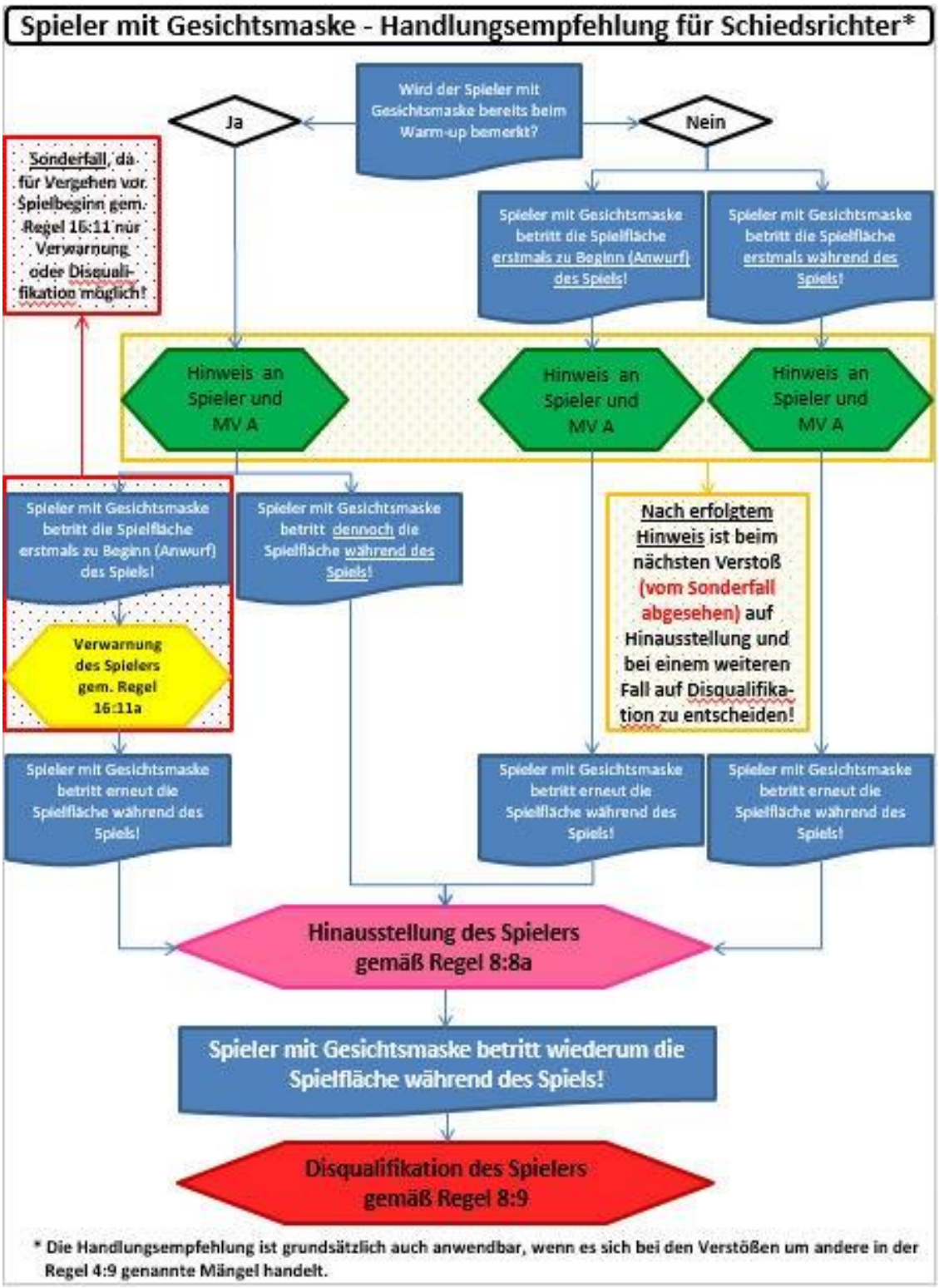
2.2 Betritt der Spieler die Spielfläche während des laufenden Spiels mit Gesichtsmaske, ohne dass diese zuvor von den Schiedsrichtern bemerkt bzw. bemängelt worden ist, müssen die Schiedsrichter oder der Zeitnehmer bzw. der Technische Delegierte aufgrund der möglichen Gefährdung das Spiel unverzüglich mit Time-out unterbrechen.
Der Spieler ist unter Hinweis auf die Regel 4:9 zur Behebung des Mangels aufzufordern.
Der 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.
Das Spiel wird mit Freiwurf –Regel 13:1a– (7-m-Wurf, wenn bei Vorliegen einer klaren Torgelegenheit unterbrochen wurde –*Regel 14:1a*–) für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt.

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 – Regel 13:1a – (7-m-Wurf, wenn bei Vorliegen einer klaren Torgelegenheit unterbrochen wurde – *Regel 14:1a* –) für die
gegnerische Mannschaft fortgesetzt.

2.4 Sollte der Spieler die Spielfläche während des laufenden Spiels trotzdem erneut mit Gesichtsmaske betreten, müssen die Schiedsrichter oder der Zeitnehmer bzw. der Technische Delegierte aufgrund der möglichen Gefährdung das Spiel erneut unverzüglich mit Time-out unterbrechen.
Das wiederholte Fehlverhalten des Spielers ist im Sinne der Regel 8:9 als grob unsportlich zu bewerten.
Der Spieler ist gemäß Regel 16:6b zu disqualifizieren.

Die Bestimmungen der Regeln 16:7 und 16:8 Abs. 1 – 4 sind zu beachten. Das Spiel wird mit Freiwurf – Regel 13:1a – (7-m-Wurf, wenn bei Vorliegen einer klaren Torgelegenheit unterbrochen wurde – *Regel 14:1a* –) für die
gegnerische Mannschaft fortgesetzt.


Spieler mit Gesichtsmaske - Handlungsempfehlung für Schiedsrichter*
Wird der Spieler mit Gesichtsmaske bereits beim Warm-up bemerkt?
Ja
Nein
Sonderfall, da für Vergehen vor Spielbeginn gem. Regel 16:11 nur Verwarnung oder Disqualifikation möglich!
Spieler mit Gesichtsmaske betritt die Spielfläche erstmals zu Beginn (Anwurf) des Spiels!
Spieler mit Gesichtsmaske betritt die Spielfläche erstmals während des Spiels!
Hinweis an Spieler und MV A
Hinweis an Spieler und MV A
Hinweis an Spieler und MV A
Spieler mit Gesichtsmaske betritt die Spielfläche erstmals zu Beginn (Anwurf) des Spiels!
Spieler mit Gesichtsmaske betritt dennoch die Spielfläche während des Spiels!
Nach erfolgtem Hinweis ist beim nächsten Verstoß (vom Sonderfall abgesehen) auf Hinausstellung und bei einem weiteren Fall auf Disqualifikation zu entscheiden!
Verwarnung des Spielers gem. Regel 16:11a
Spieler mit Gesichtsmaske betritt erneut die Spielfläche während des Spiels!
Spieler mit Gesichtsmaske betritt erneut die Spielfläche während des Spiels!
Spieler mit Gesichtsmaske betritt erneut die Spielfläche während des Spiels!
Hinausstellung des Spielers gemäß Regel 8:8a
Spieler mit Gesichtsmaske betritt wiederum die Spielfläche während des Spiels!
Disqualifikation des Spielers gemäß Regel 8:9
* Die Handlungsempfehlung ist grundsätzlich auch anwendbar, wenn es sich bei den Verstößen um andere in der Regel 4:9 genannte Mängel handelt.

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 Kontinentalföderationen 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 Torwartdress, 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

Anhang 3

Schulungshilfe „Passives Spiel“

Schulungshilfe zur Regeländerung beim "Passiven Spiel"

Ist das ein Pass? (Situation vor erfolgtem 4. Pass!)

Fall	Aktion Angreifer 1	Aktion des Abwehrspielers	Aktion Angreifer 2	Spielfortsetzung	Entscheidung
1	Passt den Ball zum Mitspieler	Kein Ballkontakt	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
2	Passt den Ball zum Mitspieler	Berührt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
3	Passt den Ball zum Mitspieler	Berührt / Blockt den Ball; Ball gelangt zu Angreifer 1 zurück	Kein Ballkontakt	Weiterspielen	Zählbarer Pass
4	Passt den Ball zum Mitspieler	Lenkt den Ball ins Tor- oder Seitenaus	Kein Ballkontakt	Einwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
5	Passt den Ball zum Mitspieler	Foult den Angreifer 1 beim Pass	Kann keine Ball-kontrolle erlangen	Freiwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
6	Passt den Ball zum Mitspieler	Foult den Angreifer 2	Kann keine Ball-kontrolle erlangen	Freiwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
7	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Angreifer erhalten erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
8	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Ball gelangt ins Seitenaus	Einwurf für Angreifer	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
9	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Keine Aktion	Tor, Anwurf	Angriff abgeschlossen
10	Führt Torwurf aus	Torwart erlangt Ballkontrolle	Keine Aktion	Abwurf	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
11	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Mitspieler des Torwarts erhält Ballkontrolle	Weiterspielen	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
12	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt Ball ins Tor- oder Seitenaus	Keine Aktion	Einwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
13	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
14	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Angreifer 1 erlangt erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
15	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass

Schulungshilfe zur Regeländerung beim "Passiven Spiel"

Situation nach erfolgtem 4. Pass!

Fall	Aktion Angreifer 1 nach 4. Pass	Aktion des Abwehrspielers	Aktion Angreifer 2	Spielfortsetzung	Entscheidung
1	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Erlangt Ballkontrolle	Freiwurf für Abwehr	Passives Spiel
2	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler berührt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
3	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Angreifer erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
4	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Angreifer 1 erlangt erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
5	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt Ball ins Tor- oder Seitenaus	Keine Aktion	Einwurf für Angreifer	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
6	Führt Torwurf aus	Foult den Angreifer 1 beim Pass	Kein Ballkontakt	Freiwurf für Angreifer	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
7	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Angreifer erhalten erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
8	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Ball gelangt ins Seitenaus	Einwurf für Angreifer	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
9	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Keine Aktion	Tor, Anwurf	Angriff abgeschlossen
10	Führt Torwurf aus	Torwart erlangt Ballkontrolle	Keine Aktion	Abwurf	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
11	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Abwehrspieler erhält Ballkontrolle	Weiterspielen	Ballverlust / Angriff abgeschlossen

VI. Richtlinien für Spielfläche und Tore

a. Die Spielfläche (Abb. 1a und 1b) besteht aus einem Rechteck von 40 x 20 m. Sie sollte durch Messen der Länge der beiden Diagonalen kontrolliert werden. Ihre Länge von Außenkante zu gegenüberliegender Außenkante sollte 44,72 m betragen. Die Länge der Diagonalen einer Spielfeldhälfte sollte von den Außenkanten zur gegenüberliegenden Außenkante der Schnittstelle zwischen der Mittellinie und der Seitenlinie 28,28 m betragen.

   Die Spielfläche ist mit Markierungen versehen, welche „Linien" genannt werden. Die Torlinien (zwischen den Torpfosten) sind, wie die Torpfosten, 8 cm, alle anderen Linien sind 5 cm breit. Linien, welche nebeneinanderliegende Bereiche der Spielfläche begrenzen, können durch unterschiedliche Farben für die einzelnen Bereiche ersetzt werden.

b. Der Torraum vor den Toren besteht aus einem Rechteck von 3 x 6 Meter und zwei sich anschließenden Viertelkreisen mit einem Radius von je 6 Metern. Er wird erstellt, indem - parallel zur Torlinie und mit einem Abstand von 6 m zwischen der hinteren Kante der Torlinie und der vorderen Kante der Torraumlinie - eine 3 m lange Linie gezogen wird. Diese Linie geht auf beiden Seiten in einen Viertelkreis über, wobei die hinteren Innenkanten der betreffenden Torpfosten jeweils die Mitte bilden und der Radius 6 m beträgt. Die Linien und Kreise, welche den Torraum begrenzen, heißen Torraumlinie. Die Entfernung zwischen den Außenkanten der Schnittpunkte, an denen die beiden Kreise die Torauslinie berühren, beträgt derart 15 m (Abb.5).

c. Die gestrichelte Freiwurflinie (9-m-Linie) verläuft parallel und konzentrisch zur Torraumlinie, mit einem Abstand von zusätzlich 3 m zur Torraumlinie. Die Markierungen und Zwischenräume messen jeweils 15 cm. Die Markierungen sollten rechtwinklig bzw. radial abgeschnitten werden. Die Messung der kurvigen Markierungen erfolgt über die Sehne der Markierungen (Abb. 5).

d. Die 7-m-Linie ist 1 m lang und wird - parallel zur Torlinie - direkt vor dem Tor gezogen, wobei der Abstand von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 7-m-Linie 7 m beträgt (Abb. 5).

e. Die Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) vor dem Tor ist 15 cm lang. Sie verläuft - mit einem Abstand von 4 m, gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 4-m-Linie, al- so einschließlich beider Linien selbst - parallel zur Torlinie.

f. Die Spielfläche sollte von einer Sicherheitszone von mindestens 1 m entlang der Seitenlinien und 2 m hinter den Torauslinien umgeben sein.

g. Das Tor (Abb. 2) steht in der Mitte der betreffenden Torauslinien. Die Tore müssen fest im Boden oder an der hinter ihnen befindlichen Wand verankert sein. Ihre lichte Breite beträgt 3 m und die lichte Höhe 2 m. Der Torrahmen muss ein Rechteck sein, wobei die inneren Diagonalen 360,5 cm (höchstens 361 cm - mindestens 360 cm, mit einem Unterschied von höchstens 0,5 cm in einem Tor) messen. Die hintere Seite der Torpfosten muss mit der hinteren Seite der Torlinie (und der Torauslinie) eine Linie bilden, so dass die vordere Seite der Torpfosten 3 cm über die Torauslinie hinausreicht.

   Die Torpfosten und die Querlatte, welche sie verbindet, müssen aus dem gleichen Material bestehen (z.B. Holz, Leichtmetall oder synthetisches Material) und quadratisch sein (8 cm). Die Kanten müssen abgerundet sein und einen Radius von 4±1 mm aufweisen. Die Torpfosten und die Querlatte müssen auf den drei von der Spielfläche einzusehenden Seiten mit zwei deutlich kontrastierenden Farben gestrichen sein, die sich ebenfalls deutlich vom Hintergrund abheben. Die beiden Tore einer Spielfläche müssen dieselben Farben aufweisen.

   In der Ecke zwischen Pfosten und Querlatte messen die Farbstreifen der Tore 28 cm in jede Richtung und weisen dieselbe Farbe auf. Alle anderen Streifen müssen 20 cm lang sein. Jedes Tor muss ein Netz,

das so genannte Tornetz, haben. Dieses muss derart befestigt sein, dass ein in das Tor geworfener Ball normalerweise im Tor verbleibt oder nicht durch das Tor hindurch fliegen kann. Falls notwendig kann - im Tor hinter der Torlinie- ein weiteres Netz angebracht werden. Die Entfernung zwischen der Torlinie und diesem weiteren Netz sollte ca. 70 cm, aber mindestens jedoch 60 cm betragen.

h. Die Tiefe des Tornetzes sollte oben 0,9 m hinter der Torlinie und unten 1,1 m betragen, wobei für beide Maße eine Toleranz von ± 0,1 m gilt. Die Maschen sollten nicht größer als 10 x 10 cm sein. Das Netz muss an den Pfosten und an der Querlatte mindestens alle 20 cm befestigt sein. Es ist erlaubt, das Tornetz und das weitere Netz derart zusammenzubinden, dass kein Ball zwischen die beiden Netze gelangen kann.

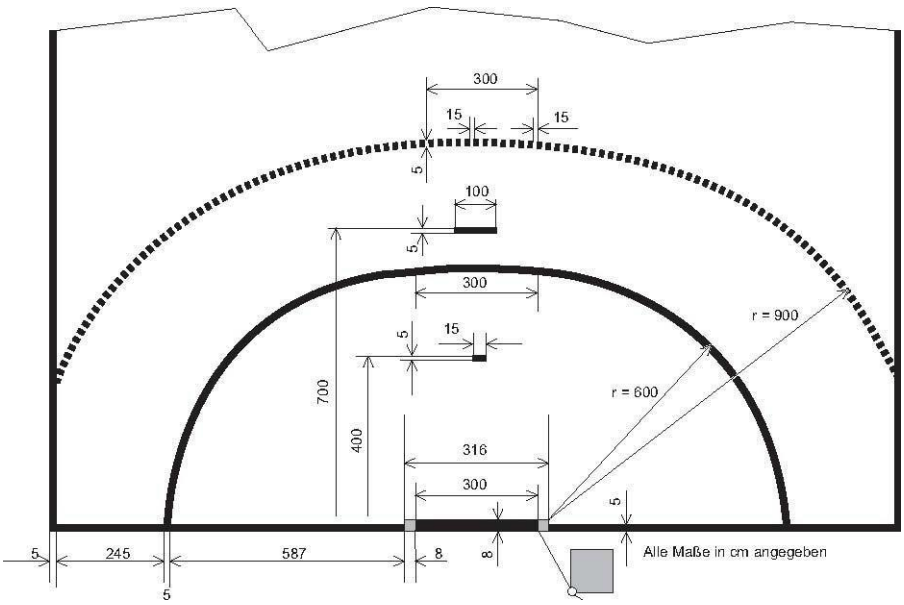
i. Hinter dem Tor, in der Mitte der Torauslinie und mit einer Entfernung von ca. 1,5 m, sollte ein (vom Boden aus) 5 m hohes, vertikales Sicherheitsnetz von 9-14 m Länge angebracht sein.

j. Der Zeitnehmertisch steht in der Mitte des Auswechselraums an einer der beiden Seitenlinien. Der Tisch darf höchstens 4 m lang sein und sollte 30-40 cm hoch über der Spielfläche stehen, um die uneingeschränkte Sicht sicherzustellen.

k. Alle Messungen ohne Angabe einer Toleranz müssen der ISO- Norm (International Standard Organization) 2768- 1: 1989 entsprechen.

l. Die Normen für Handballtore sind vom Europäischen Komitee für Normung, CEN (Comité Européen de Normalisation), im Rahmen der Norm EN 749 in Verbindung mit der Norm EN 202.10-1 festgelegt worden.

Abbildung 5: Der Torraum mit Umgebungen



Alle Maße sind in cm angegeben.