



Internationale Hallenhandballregeln

Stand: 01.08.2001

Vorwort

Diese Spielregeln treten mit Wirkung vom 1. August 2001 in Kraft.
Der Regeltext, die Kommentare, die IHF-Handzeichen, die Erläuterungen zu den Spielregeln und das Auswechselraum-Reglement sind Bestandteil dieses Regelwerks. Die gilt nicht für die "Richtlinien für Spielflächen und Tore", welche aus rein praktischen Gründen dem Regelwerk angefügt sind.

· Anmerkung:

Um eine sprachliche Vereinfachung zu erreichen, wird in diesem Regelwerk generell für weibliche und männliche Spieler, Offizielle, Schiedsrichter und andere Personen die männliche Form benutzt.

Die Regeln sind jedoch mit Ausnahme der Regel 3 (Ballgrößen) für weibliche und männliche Teilnehmer dieselben.

Regel 1: Die Spielfläche

- 1:1 Die Spielfläche (Fig. 1) ist ein Rechteck von 40 m Länge und 20 m Breite und umfasst zwei Torräume (Regel 1:4 und Regel 6) und ein Spielfeld. Die Längsseiten heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torauslinien, zwischen den Torpfosten jedoch Torlinien. Eine Sicherheitszone entlang der Spielfläche von mindestens 1 m neben den Seitenlinien und 2 m hinter den Torauslinien sollte gegeben sein. Die Beschaffenheit der Spielfläche darf im Spielverlauf nicht zugunsten einer Mannschaft verändert werden.
- Nur gültig für den Bereich des DHB:**
Der DHB und seine Verbände können in ihren Bereichen abweichende Bestimmungen für die Größe der Spielfläche treffen.
- 1:2 In der Mitte der beiden Torauslinien steht ein Tor (Fig. 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. 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 (Fig. 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 (Regel 6). Der Torraum wird wie folgt von der Torraumlinie (6-m-Linie) begrenzt:
(I) 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
(II) vorderen Kante der Torraumlinie).
Zwei Viertelkreise von 6 m Halbmesser (gemessen von der hinteren Innenkante der Torpfosten) verbinden die 3 m lange Linie mit der Torauslinie (Fig. 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 (Fig.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; (Fig. 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; (Fig. 1).

- 1:8 Die Mittellinie verbindet die Halbierungspunkte der beiden Seitenlinien miteinander (Fig. 1 und 3).
- 1:9 Die Auswechsellinie (ein Teil der Seitenlinie) reicht für jede Mannschaft von der Mittellinie bis zu einem 4,5 m von der Mittellinie entfernten Endpunkt. Von diesem Endpunkt der Auswechsellinien wird parallel zur Mittellinie und beiderseits der Seitenlinie eine 15 cm lange Linie gezogen (Fig. 1 und 3).

• Hinweis

Detaillierte technische Anforderungen für die Spielfläche und die Tore enthalten die "Richtlinien für Spielflächen und Tore".

Regel 2: Spielzeit, Schlusssignal, Time-Out

- 2:1 Die normale Spielzeit für alle Mannschaften mit Spielern von 16 Jahren und mehr beträgt 2 x 30 Minuten; die Halbzeitpause 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 Halbzeitpause 10 Minuten.
- 2:2 Ist ein Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden und soll bis zur Entscheidung weitergespielt werden, erfolgt nach einer Pause von 5 Minuten eine Verlängerung. Die Verlängerung dauert 2 x 5 Minuten mit 1 Minute Halbzeitpause.
Ist das Spiel nach einer ersten Verlängerung noch nicht entschieden, erfolgt nach einer Pause von 5 Minuten eine zweite Verlängerung von 2 x 5 Minuten mit 1 Minute Halbzeitpause.
Fällt auch hier keine Entscheidung, ist der Gewinner im Einklang mit den Bestimmungen des betreffenden Wettbewerbs zu ermitteln.

Schlussignal

- 2:3 Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs durch den Schiedsrichter und endet mit dem automatischen Schlusssignal der öffentlichen Zeitmessenanlage oder dem Schlusssignal des Zeitnehmers. Ertönt kein derartiges Signal, pfeift der Schiedsrichter, um anzuzeigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist (17:10).
· Kommentar:
Sollte keine öffentliche Zeitmessenanlage mit automatischem Schlusssignal vorhanden sein, bedient sich der Zeitnehmer einer Tisch- oder Handstoppuhr und beendet das Spiel mit dem Schlusssignal (18:2, Absatz 2).
Bei Benutzung einer öffentlichen Zeitmessenanlage sollte diese, falls möglich, so eingestellt sein, dass sie von 0 auf 30 läuft.
- 2:4 Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten vor oder mit dem Ertönen des Schlusssignals (Halbzeit oder Ende des Spiels) sind zu ahnden, auch wenn dies erst nach dem Ertönen dieses Signals erfolgen kann. Die Schiedsrichter beenden das Spiel erst nach dem noch auszuführenden Freiwurf (ausgenommen 13:4c) oder 7-m-Wurf, dessen Ergebnis abzuwarten ist (Erläuterung 1).
- 2:5 Ertönt das Schlusssignal (Halbzeit oder Ende des Spiels) gleichzeitig mit der Ausführung eines Freiwurfs oder 7-m-Wurfs muss der Wurf wiederholt werden, auch wenn der Ball sich bereits in der Luft befindet. Das Ergebnis dieses wiederholten Wurfs ist abzuwarten, bevor die Schiedsrichter das Spiel beenden.
- 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 oder Ende des Spiels) 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, Ausschluss;

b) 7-m-Wurf;

c) Team- Time-out;

d) Wechselfehler oder ein "zusätzlicher" Spieler betritt die Spielfläche;

e) Pfiff vom Zeitnehmer oder Technischen Delegierten;

f) notwendige Rücksprache zwischen den Schiedsrichtern entsprechend Regel 17:8.

Entsprechend der Umstände 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 (16:13, Absatz 1).

2:9 Bei einem Time-out geben die Schiedsrichter dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten der Uhr.

Die Spielzeitunterbrechung ist dem Zeitnehmer durch drei kurze Pfliffe und Handzeichen 16 anzuzeigen.

Nach einem Time-out (15:3b) muss das Spiel durch Anpfliff wiederaufgenommen werden.

2:10 Jede Mannschaft hat pro Halbzeit der regulären Spielzeit Anspruch auf ein Team- Time-out von einer Minute (Erläuterung 3).

Regel 3: Der Ball

- 3:1 Der Ball besteht aus einer Leder- oder Kunststoffhülle. Er muss rund sein. Das Außenmaterial darf nicht glänzend oder glatt sein (17:3).
- 3:2 Die einzelnen Mannschaftskategorien müssen folgende Ballgrößen, d.h. Umfang und Gewicht verwenden:
- 58-60 cm und 425-475 g (IHF-Größe 3) für Männer und männliche Jugend (16 Jahre und älter);
 - 54-56 cm und 325-375 g (IHF-Größe 2) für Frauen, weibliche Jugend (14 Jahre und älter) und männliche Jugend (12 bis 16 Jahre);
 - 50-52 cm und 290-330 g (IHF-Größe 1) für weibliche Jugend (8 bis 14 Jahre) und männliche Jugend (8 bis 12 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: Mannschaft, Auswechsellung, Ausrüstung

Mannschaft

- 4:1 Eine Mannschaft besteht aus bis zu 12 Spielern.
Auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 7 Spieler befinden.
Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler.
Die Mannschaft muss während des gesamten Spielverlaufs einen Spieler auf der Spielfläche als Torwart benennen. Ein Spieler, welcher als Torwart gekennzeichnet ist, kann jederzeit die Position als Feldspieler einnehmen. Ebenso kann ein Feldspieler jederzeit die Position des Torwarts einnehmen (beachte 4:4 und 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 12 Spieler ergänzt werden (für IHF- und Kontinent-Veranstaltungen wird die Situation entsprechend dem jeweiligen Reglement gehandhabt).
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 Spielabbruch notwendig ist (17:13).
- Nur gültig für den Bereich des DHB:**
Die Verbände können in den Altersklassen unterhalb der C-Jugend abweichende Bestimmungen zur Anzahl der Spieler für den von ihnen geleiteten Spielbetrieb treffen.
- 4:2 Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens 4 Mannschaftsoffizielle einsetzen. Diese Mannschaftsoffiziellen dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden. Einer von ihnen ist als "Mannschaftsverantwortlicher" zu bezeichnen. Nur dieser Offizielle ist berechtigt, den 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 (8:4, 16:1d, 16:3d und 16:6b).
- 4:3 Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt (13:1a-b: Erläuterung 9).
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 die Teilnahmeberechtigung erhalten und im Spielprotokoll eingetragen werden. Ein teilnahmeberechtigter Spieler kann die Spielfläche jederzeit über seine eigene Auswechsellinie betreten (beachte 4:4 und 4:6).
Ein nicht teilnahmeberechtigter Spieler, welcher die Spielfläche betritt, ist zu disqualifizieren (16:6a). Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft wieder aufgenommen (13:1a-b, Erläuterung 9).

Spielerwechsel

- 4:4 Auswechsellinien dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt, ohne Meldung beim Zeitnehmer/Sekretär, eingesetzt werden, sofern die ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben (4:5).

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im Jugendbereich ist ein Spielerwechsel jedoch nur möglich, wenn sich die Mannschaft, im Ballbesitz befindet oder während eines Time-out.

Das Verlassen und Betreten der Spielfläche darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen (4:5). Dies gilt auch für den Torwartwechsel (4:7 und 14:10).

Die Auswechselregeln sind auch bei einem Time-out (ausgenommen Team-Time-out) gültig.

- 4:5 Ein Wechselfehler ist mit einer Hinausstellung für den betreffenden Spieler zu ahnden. Begehen mehrere Spieler einer Mannschaft in einer bestimmten 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 9).
- 4:6 Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechsellinie oder greift ein Spieler unberechtigt vom Auswechselraum aus in das Spielgeschehen ein, erhält dieser Spieler eine Hinausstellung. Die Mannschaft muss für die folgenden 2 Minuten um einen Spieler auf der Spielfläche reduziert werden. 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 weiter reduziert werden. Das Spiel wird in beiden Fällen mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt (13:1a-b; Erläuterung 9).

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. Ein als Torwart eingesetzter Spieler muss Farben tragen, die sich von den Farben der Feldspieler beider Mannschaften und des Torwarts der gegnerischen Mannschaft unterscheiden (17:3).
- 4:8 Die Spieler müssen auf dem Rücken mindestens 20 cm und auf der Brust mindestens 10 cm hohe Ziffern tragen. Diese sollten Nummern von 1 bis 20 sein. Die Farbe der Ziffern muss sich deutlich von der Farbe und dem Design der Spielkleidung abheben. Die Mannschaftskapitäne müssen eine etwa 4 cm breite Armbinde rund um den Oberarm tragen, die sich von den Farben ihres Trikots abhebt.
- 4:9 Die Spieler müssen Sportschuhe tragen. Das Tragen von Gegenständen, welche die Spieler gefährden könnten, ist nicht erlaubt. Dies umfasst z.B. Kopfschutz, Gesichtsmaske, Armbänder, Armbanduhr, Ringe, Halsketten oder Ketten, Ohrschmuck, Brillen ohne Haltebänder oder mit festen Gestellen sowie

alle anderen Gegenstände, welche eine Gefährdung darstellen könnten (17:3).

Das Tragen von Stirnbändern aus weichem, elastischem Material ist erlaubt.

Spieler, die diese Voraussetzungen nicht erfüllen, dürfen nicht mitspielen, bevor das Problem behoben ist.

4:10 Blutet ein Spieler, oder hat ein Spieler Blut am Körper oder an der Spielkleidung, muss er die Spielfläche umgehend und freiwillig (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 keine Folge leistet, macht sich unsportlichen Verhaltens schuldig (8:4, 16:1d und 16:3c).

4:11 Im Falle einer Verletzung können die Schiedsrichter zwei teilnahmeberechtigten Personen dieser Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-out zu betreten (Handzeichen 16 und 17), um einen verletzten Spieler ihrer Mannschaft zu versorgen (4:2, 16:1d, 16:3d, 16:6b).

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 (7:2 bis 4, 7:7) zu bewegen. Er darf jedoch die Ausführung des Abwurfs nicht verzögern (6:5, 12:2 und 15:3b).
- 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.
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 (8:2, 8:5).
- 5:6 den Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen (Wiederholung, es sei denn, der Freiwurf war angepiffen, dann Freiwurf laut 13:1a)
- 5:7 nach Abwurf den Ball außerhalb des Torraums erneut zu berühren, bevor dieser einen anderen Spieler berührt hat (13:1a).
- 5:8 den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball zu berühren, solange er sich im Torraum befindet (13:1a).
- 5:9 den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball in den Torraum hereinzuholen (13:1a).
- 5:10 mit dem Ball vom Spielfeld in den Torraum zurückzugehen (13:1a).
- 5:11 den sich in Richtung Spielfeld bewegenden oder im Torraum liegenden Ball mit dem Unterschenkel oder Fuß zu berühren (13:1a).
- 5:12 bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs die Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) oder deren Verlängerung auf beiden Seiten zu überschreiten, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (14:9).

· Kommentar:

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

Regel 6: Der Torraum

- 6:1 Der Torraum darf nur vom Torwart betreten werden (siehe jedoch 6:3). Der Torraum, einschließlich Torraumlinie, ist 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) Freiwurf, wenn ein Feldspieler mit dem Ball den Torraum betritt (13:1a);
 - b) Freiwurf, wenn ein Feldspieler ohne Ball den Torraum betritt und dadurch ein Vorteil entsteht (13:1a bis b; ausgenommen jedoch 6:2c
 - c) 7-m-Wurf, wenn ein Abwehrspieler durch das Betreten des Torraums eine klare Torgelegenheit vereitelt (14:1a).
- 6:3 Das Betreten des Torraums bleibt straffrei:
- 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;
 - c) wenn ein Abwehrspieler ohne Nachteil für die Gegenspieler beim oder nach dem Abwehrversuch den Torraum betritt.
- 6:4 Im Torraum gehört der Ball dem Torwart. Jedes Berühren des im Torraum liegenden, rollenden oder vom Torwart festgehaltenen Balls durch einen Feldspieler ist nicht erlaubt (13:1a bis b). Ein sich über dem Torraum in der Luft befindender Ball darf jedoch gespielt werden, ausgenommen beim Abwurf (12:2).
- 6:5 Gelangt der Ball in den Torraum, muss er vom Torwart mit einem Abwurf (Regel 12) wieder ins Spiel gebracht 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 (6:5).
- 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 (13:1a bis b);
 - 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 Stelle zu einer anderen hinbewegt und der zweite Fuß wird nachgezogen gilt es insgesamt als nur ein Schritt.
- 7:4 den Ball sowohl am Ort 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 oder den Ball am Boden wiederholt mit einer Hand zu rollen und danach mit einer Hand oder beiden Händen wieder zu fangen beziehungsweise aufzunehmen. Sobald der Ball danach mit einer Hand oder beiden Händen gefasst wird, muss er innerhalb 3 Sekunden beziehungsweise nach höchstens 3 Schritten (13:1a) abgespielt werden.
Das Pellen oder Tippen des Balles beginnt dann, wenn der Spieler mit irgendeinem Körperteil den Ball berührt und Richtung Boden lenkt. Nachdem der Ball einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat, ist ein erneutes Tippen oder Pellen und Wiederfangen erlaubt.
- 7:5 den Ball von einer Hand in die andere zu führen;
- 7:6 den Ball kniend, sitzend oder liegend weiterzuspielen.
- Es ist **nicht erlaubt:**
- 7:7 den Ball mehr als einmal zu berühren, bevor dieser inzwischen den Boden, einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat (13:1a).

Fangfehler bleiben straffrei.

· Kommentar:

Ein Fangfehler liegt vor, wenn ein Spieler den Ball beim Versuch, ihn zu fangen oder zu stoppen, nicht unter Kontrolle bringt.

Ein Spieler darf einen bereits unter Kontrolle gebrachten Ball nach einem Tipp- oder Prellvorgang nur noch einmal berühren.

7:8 den Ball mit Fuß oder Unterschenkel zu berühren, ausgenommen der Spieler wurde von einem Gegenspieler angeworfen (13:1a bis b).

7:9 Berührt der Ball einen Schiedsrichter auf der Spielfläche wird weitergespielt.

Passives Spiel

7:10 Es ist nicht erlaubt, den Ball im Besitz der eigenen Mannschaft zu halten, ohne dass ein Angriffsversuch oder ein Versuch, zum Torwurf zu gelangen, erkennbar ist (Erläuterung 4). Dies ist passives Spiel, welches mit Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft zu ahnden ist (13:1a). Der Freiwurf wird an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.

7:11 Wird eine mögliche Tendenz zum passiven Spiel erkennbar, wird das Warnzeichen (Handzeichen Nr. 18) gezeigt. Dies gibt der ballbesitzenden Mannschaft die Gelegenheit, die Angriffsweise umzustellen, um den Ballverlust zu vermeiden. Falls sich die Angriffsweise nach dem Anzeigen des Warnzeichens nicht ändert, oder kein Torwurf ausgeführt wird, wird ein Freiwurf gegen die ball besitzende Mannschaft gegeben (siehe Erläuterung 4).

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

Regel 8: Regelwidrigkeiten und Vergehen

Es ist **erlaubt**:

- 8:1 a) Arme und Hände zu benutzen, um den Ball zu blocken oder in Ballbesitz zu gelangen;
b) dem Gegenspieler mit einer offenen Hand den Ball aus jeder Richtung wegzuspielen;
c) den Gegenspieler mit dem Körper zu sperren, auch wenn er nicht in Ballbesitz ist;
d) von vorne, mit angewinkelten Armen Körperkontakt zum Gegenspieler aufzunehmen, ihn auf diese Weise zu kontrollieren und zu begleiten.

Es ist **nicht erlaubt**:

- 8:2 a) dem Gegenspieler den Ball aus den Händen zu entreißen oder ihn herauszuschlagen;
b) den Gegenspieler mit Armen, Händen oder Beinen zu sperren oder ihn wegzudrängen;
c) den Gegenspieler zu klammern, festzuhalten, zu stoßen, ihn anzurennen oder anzuspringen;
d) den Gegenspieler mit oder ohne Ball regelwidrig zu stören, zu behindern oder zu gefährden.
- 8:3 Bei Verstößen entsprechend Regel 8:2, bei denen sich die Aktion überwiegend oder ausschließlich gegen den Gegenspieler und nicht gegen den Ball richtet, ist progressiv zu bestrafen. Progressive Bestrafung bedeutet, dass es nicht ausreicht, eine bestimmte Regelwidrigkeit nur mit einem Freiwurf oder einem 7-m-Wurf zu ahnden, weil die Regelwidrigkeit weiter reicht als die Art der Regelwidrigkeit, die normalerweise im Kampf um den Ball auftritt. Jede Regelwidrigkeit, die der Definition für eine progressive Bestrafung entspricht, erfordert eine persönliche Ahndung, beginnend mit einer Verwarnung (16:1b) und mit einer Tendenz zu zunehmend strengeren Bestrafungen (16:3b und 16:6g). Bei anderen Verstößen verhängte Verwarnungen und Hinausstellungen sind ebenfalls bei der Progressivität zu berücksichtigen.
- 8:4 Körperliche und verbale Ausdrucksformen, die nicht mit dem Geiste der Sportlichkeit vereinbar sind, gelten als unsportliches Verhalten (Beispiele: siehe Erläuterung 5). Dies gilt sowohl für Spieler als auch Mannschaftsoffizielle auf der Spielfläche wie auch außerhalb. Eine progressive Bestrafung gilt auch im Falle unsportlichen Verhaltens (16:1d, 16:3c bis d und 16:6b, g, h).
- 8:5 Ein Spieler, der den Gegenspieler gesundheitsgefährdend angreift, ist zu disqualifizieren (16:6c), insbesondere, wenn er:
a) einem in der Wurfaktion befindlichen Spieler von der Seite oder von hinten auf den Wurfarm schlägt oder den Wurfarm zurückreißt;

- b) eine Aktion so ausführt, dass der Gegenspieler an Kopf oder Hals getroffen wird;
- c) mit Fuß, Knie oder in anderer Weise den Gegenspieler absichtlich am Körper trifft; dazu gehört auch Beinsteilen;
- d) einen im Lauf oder im Sprung befindlichen Gegenspieler stößt oder so angreift, dass dieser dadurch die Körperkontrolle verliert. Dies gilt auch, wenn ein Torwart seinen Torraum bei einem Gegenstoß der gegnerischen Mannschaft verlässt;
- e) einen Abwehrspieler bei einem als Direktwurf aufs Tor ausgeführten Freiwurf am Kopf trifft, unter der Voraussetzung, dass dieser sich nicht bewegte, oder gleichfalls den Torwart mit einem 7-m-Wurf am Kopf trifft, unter der Voraussetzung, dass der Torwart sich nicht bewegte.

8:6 Grob unsportliches Verhalten durch einen Spieler oder einen Mannschaftsoffiziellen, auf der Spielfläche oder außerhalb (Beispiele siehe Erläuterung 6), ist mit Disqualifikation zu ahnden (16:6d).

8:7 Bei einer "Tätlichkeit" während der Spielzeit ist der fehlbare Spieler auszuschließen (16:9 bis 11). Eine Tätlichkeit außerhalb der Spielzeit führt zu einer Disqualifikation (16:6e; 16:13b, d). Ein Mannschaftsoffizieller, der sich eine Tätlichkeit zuschulden kommen lässt, wird disqualifiziert (16:6f).

· Kommentar:

Eine Tätlichkeit wird im Sinne der vorliegenden Regel als besonders starker und absichtlicher Angriff auf den Körper einer anderen Person (Spieler, Schiedsrichter, Zeitnehmer/ Sekretär, Mannschaftsoffizieller, Delegierter, Zuschauer, usw.) definiert. Es ist mit anderen Worten also nicht einfach eine Affekthandlung oder das Ergebnis unachtsamer und übertriebener Methoden beim Abwehrversuch. Anspucken wird ausdrücklich als Tätlichkeit erachtet.

8:8 Verstöße gegen Regeln 8:2 bis 7 führen zu einem 7-m-Wurf für die gegnerische Mannschaft (14:1), wenn der Verstoß direkt - oder indirekt wegen der dadurch verursachten Unterbrechung - eine klare Torgelegenheit für die gegnerische Mannschaft vereitelt. Ansonsten führt die Regelwidrigkeit zu einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft (13:1a bis b, 13:2 bis 3).

Regel 9: Der Torgewinn

- 9:1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat (Fig. 4), sofern vor dem oder beim Wurf der Werfer oder seine Mitspieler 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 oder der Zeitnehmer 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, Absatz 2).
- Kommentar:
Wird dem Ball der Weg ins Tor durch eine nicht am Spiel beteiligten Sache oder Person (Zuschauer etc.) erfolgreich verwehrt, muss auf Tor entschieden werden, wenn die Schiedsrichter der Überzeugung sind, dass der Ball ansonsten ins Tor gelangt wäre.
- 9:2 Wenn auf Tor entschieden wurde und der Schiedsrichter den Anwurf angepiffen hat, kann das Tor nicht mehr annulliert werden. 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).

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.
- 10:2 Nach einem Tor wird das Spiel mit einem Anwurf von der Mannschaft, gegen die das Tor erzielt worden ist, wiederaufgenommen (ausgenommen 9:2, Absatz 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. Der Anwurfausführende muss mit einem Fuß die Mittellinie berühren, bis der Ball seine Hand verlassen hat (13:1 a; Erläuterung 7). Die Mitspieler des Werfers dürfen die Mittellinie nicht vor dem Anpfiff überqueren (15:1, Absatz 2 und 3).
- 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 Anwurfausführenden herantreten (15:7).

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.
- 11:2 Der Einwurf wird ohne Pfiff der Schiedsrichter (ausgenommen 15:3b) von der Mannschaft ausgeführt, deren Spieler den Ball vor dem Überqueren der Linie nicht zuletzt berührt hatten.
- 11:3 Der Einwurf ist an der Stelle auszuführen, an welcher der Ball die Seitenlinie überquert hat oder, wenn der Ball die Torauslinie überquert hat, auf der betreffenden Seite und von dem Punkt, an dem die Seitenlinie und die Torauslinie zusammenlaufen.
- 11:4 Der Werfer muss mit einem Fuß auf der Seitenlinie stehen, bis der Ball seine Hand verlassen hat. Niederlegen und Wiederaufnehmen oder Prellen und Wiederaufnehmen des Balles ist demselben Spieler nicht erlaubt (13:1a).
- 11:5 Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen bei der Ausführung des Einwurfs nicht näher als 3 m an den Werfer herantreten. Sie dürfen sich aber in allen Fällen unmittelbar außerhalb ihrer Torraumlinie aufstellen, auch wenn der Abstand zwischen ihnen und dem Werfer weniger als 3 m beträgt.

Regel 12: Der Abwurf

- 12:1 Auf Abwurf wird entschieden, wenn der Torwart den Ball im Torraum unter Kontrolle gebracht hat (Regel 6:5) oder wenn 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. Wenn eine Regelwidrigkeit von der Mannschaft des Torwarts vor Ausführung des Abwurfs begangen wird, ist das Spiel mit Abwurf wieder aufzunehmen (analog 13:3).
- 12:2 Der Abwurf wird vom Torwart ohne Pfiff vom Schiedsrichter (ausgenommen 15:3b) aus dem Torraum über die Torraumlinie ausgeführt.
Der Abwurf gilt als ausgeführt, wenn der vom Torwart gespielte Ball 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 überquert hat (15:7 Abs. 3).
- 12:3 Der Torwart darf den Ball nach Ausführung eines Abwurfs erst wieder berühren, nachdem dieser einen anderen Spieler berührt hat (5:7, 13:1a).

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 zu einem Verlust des Ballbesitzes führen muss (4:2 bis 3, 4:5 bis 6, 5:6 bis 11, 6:2a bis b, 6:4, 6:7b, 7:2 bis 4, 7:7 bis 8, 7:10, 8:8, 10:3, 11:4, 12:3, 13:7 bis 8, 14:4 bis 7 und 15:2 bis 5).
 - b) die abwehrende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht, die dazu führt, dass die ballbesitzende Mannschaft den Ball verliert (4:2 bis 3, 4:5 bis 6, 5:5, 6:2b, 6:4, 6:7b, 7:8, 8:8).
- 13:2 Die Schiedsrichter sollten eine Kontinuität im Spiel zulassen, indem sie eine vorschnelle Unterbrechung des Spiels durch eine Freiwurf-Entscheidung vermeiden sollten.
- Dies bedeutet, dass die Schiedsrichter gemäß Regel 13:1a keinen Freiwurf geben sollten, wenn die abwehrende Mannschaft unmittelbar nach dem 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 den Regelverstoß nicht begangen hat, keine Benachteiligung ergibt. Ansonsten sollte die Bestrafung bis zum Ablauf der vorliegenden Spielhandlung aufgeschoben werden.
- Regel 13:2 gilt nicht im Falle von Verstößen gegen die Regeln 4:2 bis 3 oder 4:5 bis 6, bei denen das Spiel sofort durch ein Signal des Zeitnehmers unterbrochen werden muss.
- 13:3 Wenn eine Regelwidrigkeit erfolgt, die gemäß Regel 13:1a bis 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.
- 13:4 Zusätzlich zu den Situationen gemäß Regel 13:1a bis b wird in bestimmten Fällen, in denen das Spiel ohne Regelverstoß einer Mannschaft unterbrochen wurde (d.h. wenn der Ball im Spiel ist), ein Freiwurf zur Wiederaufnahme des Spiels gegeben:
- a) wenn eine Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz ist, behält sie den Ballbesitz;
 - b) wenn keine der Mannschaften in Ballbesitz ist, erhält die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, erneut den Ballbesitz;
 - c) wenn das Spiel unterbrochen wird, weil der Ball die Decke oder eine Befestigung über der Spielfläche berührt hat, erhält die Mannschaft den

Ballbesitz, die den Ball nicht zuletzt berührt hat.

Die "Vorteilsregel" gemäß Regel 13:2 gilt nicht in den in Regel 13:4 aufgeführten Situationen.

- 13:5 Wenn auf Freiwurf gegen die Mannschaft entschieden 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, wo er sich befindet (16:3e).

Freiwurf-Ausführung

- 13:6 Der Freiwurf wird normalerweise ohne Anpfiff des Schiedsrichters (ausgenommen 15:3b) grundsätzlich von der Stelle aus, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde, ausgeführt. Die Ausnahmen zu diesem Grundsatz lauten wie folgt:

In den unter 13:4a bis b beschriebenen Situationen wird der Freiwurf nach dem Anpfiff von der Stelle aus ausgeführt, an welcher sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Im Falle von 13:4c wird der Freiwurf - auch nach dem Anpfiff von der Stelle aus ausgeführt, an welcher der Ball die Decke oder eine Befestigung berührt hat.

Wenn ein Schiedsrichter oder Technischer Delegierter (von der IHF oder einem kontinentalen/nationalen Verband) das Spiel wegen eines Regelverstößes durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen der abwehrenden Mannschaft unterbricht und dies zu einer Ermahnung oder einer persönlichen Ahndung führt, sollte der Freiwurf von der Stelle aus ausgeführt werden, an welcher der Ball sich bei der Spielunterbrechung befand, wenn dies eine günstigere Stelle als die Position ist, an der sich der Verstoß zugetragen hat.

Die gleiche Ausnahme wie beim vorangehenden Absatz gilt, wenn ein Zeitnehmer das Spiel wegen eines Wechselfehlers oder regelwidrigen Eintretens gemäß den Regeln 4:2 bis 3 oder 4:5 bis 6 unterbricht.

Wie in Regel 7:10 vorgegeben, werden Freiwürfe, die wegen passiven Spiels gegeben wurden, von der Stelle aus ausgeführt, an der sich der Ball bei Spielunterbrechung befand.

Ungeachtet der Grundsätze und Handhabung in den vorangehenden Absätzen kann ein Freiwurf niemals im eigenen Torraum der werfenden Mannschaft oder innerhalb der Freiwurflinie der gegnerischen Mannschaft ausgeführt werden. Wenn eine Ausführungsposition durch einen der vorangehenden Absätze angezeigt ist, muss die Position für die Ausführung zur nächstgelegenen Stelle unmittelbar außerhalb des ausgrenzten Bereichs verlegt werden.

· Kommentar:

Wenn die korrekte Position für den Freiwurf an der Freiwurflinie der abwehrenden Mannschaft liegt, muss die Ausführung grundsätzlich genau an dieser Stelle erfolgen.

Je weiter aber die Position von der Freiwurflinie der abwehrenden Mannschaft entfernt ist, desto größer sollte die Toleranz sein, den Freiwurf eine kurze Distanz von der genauen Stelle ausführen zu lassen. Diese Toleranz nimmt allmählich bis zu 3 m zu, was bei der Ausführung eines Freiwurfs unmittelbar außerhalb des eigenen Torraums der werfenden Mannschaft der Fall ist.

Die beschriebene Toleranz gilt nicht im Anschluss an einen Verstoß gegen Regel 13:5 in Verbindung mit Regel 16:3e. In solchen Fällen hat die Ausführung stets genau von der Stelle aus zu erfolgen, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde.

- 13:7 Befindet sich ein Spieler der Mannschaft, die einen Freiwurf erhalten hat, mit dem Ball in der Hand an der richtigen Stelle zur Ausführung des Wurfs, ist ihm kein Niederlegen und Wiederaufnehmen oder Prellen und Wiederaufnehmen des Balles erlaubt (13:1a).
- 13:8 Vor der Ausführung eines Freiwurfs dürfen die Spieler der angreifenden Mannschaft die Freiwurflinie weder berühren noch überschreiten (15:1). Befinden sich Angriffsspieler während der Ausführung des Freiwurfs zwischen Torraum- und Freiwurflinie, müssen die Schiedsrichter diese fehlerhaften Stellungen korrigieren, falls diese Einfluss auf das Spiel haben (15:1). Der Freiwurf wird dann nach einem Anpfiff ausgeführt (15:3b).
Berühren oder überschreiten Spieler der angreifenden Mannschaft nach einem Anpfiff eines Freiwurfs die Freiwurflinie, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, ist auf Freiwurf für die abwehrende Mannschaft zu entscheiden (13:1a).
- 13:9 Bei der Ausführung eines Freiwurfs müssen die Gegenspieler mindestens 3 m vom Werfer entfernt sein. Bei der Ausführung des Freiwurfs an ihrer Freiwurflinie dürfen sie sich jedoch unmittelbar außerhalb ihrer Torraumlinie aufstellen

Regel 14: Der 7-m-Wurf

7-m-Entscheidung

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

- a) Regelwidriges 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 (ausgenommen 9:1 Kommentar).

Für die Definition einer "klaren Torgelegenheit" siehe Erläuterung 8.

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 danach die klare Torgelegenheit vergibt.

In allen Situation, in denen möglicherweise auf 7-m-Wurf entschieden wird, sollten die Schiedsrichter erst dann eingreifen, wenn sie deutlich feststellen können, dass diese Entscheidung tatsächlich berechtigt und notwendig ist. Wenn der Angriffsspieler trotz unberechtigten Eingreifens der Abwehrspieler zum Torwurf ein Tor erzielt, gibt es keinen Grund, auf 7-m-Wurf zu entscheiden. Ist hingegen klar erkennbar, dass der Spieler tatsächlich auf Grund der Regelwidrigkeit die Ball- oder Körperkontrolle verloren hat und die klare Torgelegenheit somit nicht mehr besteht, ist auf 7-m-Wurf zu entscheiden.

14:3 Bei einer 7-m-Entscheidung haben die Schiedsrichter Time-out anzuzeigen (2:8).

Ausführung des 7-m-Wurfs

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

14:5 Bei der Ausführung des 7-m-Wurfs darf der Werfer die 7-mLinie weder berühren noch überschreiten, bevor der Ball seine Hand verlassen hat (13:1a).

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).

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. Ansonsten ist auf Freiwurf gegen die Mannschaft, die den 7-m-Wurf ausführt, zu entscheiden (13:1a).

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.

14:9 Überschreitet der Torwart die Torwartgrenzlinie, d.h. die 4-mLinie (1:7,5:12), bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, ist der 7-

m-Wurf zu wiederholen, sofern kein Tor erzielt wird.

- 14:10 Es ist nicht mehr 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 Auswechslung vorzunehmen, ist als unsportliches Verhalten zu bestrafen (8:4; 16:1d; 16:3c).

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Ausführungsbestimmungen für das 7-m-Werfen:

Vor dem 7-m-Werfen benennt jede Mannschaft auf Grund des Spielprotokolls fünf Spieler, die im Wechsel mit den Spielern der gegnerischen Mannschaft je einen Wurf ausführen. Die Torleute können ausgewechselt werden, die für die Würfe benannten Spieler nicht. Durch das Los des Schiedsrichters wird bestimmt, welche Mannschaft wählen darf, ob sie oder die andere Mannschaft mit dem Werfen beginnt. Die Schiedsrichter bestimmen das Tor, auf das geworfen wird. Bei Gleichstand nach dem ersten Durchgang wird das 7-m-Werfen bis zur Entscheidung fortgesetzt. Erneut sind fünf Spieler zu benennen, die den zweiten Durchgang durchführen. Es beginnt die Mannschaft, die im ersten Durchgang den zweiten Wurf ausgeführt hat.

Im zweiten Durchgang ist die Entscheidung gefallen, wenn eine Mannschaft nach einem Wurfwechsel bei gleicher Anzahl von Würfeln mit einem Tor führt.

Nicht teilnahmeberechtigt am 7-m-Werfen sind hinausgestellte, ausgeschlossene oder disqualifizierte Spieler. Ein Ergänzen der Mannschaften gem. Regel 4:1 und 4:3 ist nach dem Ende der Verlängerung nicht mehr möglich.

Schwere Vergehen während des 7-m-Werfens (grob unsportliches Verhalten, gesundheitsgefährdende Regelwidrigkeit, Tötlichkeit) sind in allen Fällen durch Disqualifikation zu ahnden. Bei Disqualifikation oder Verletzung eines Werfers oder eines Torhüters muss ein Ersatzspieler benannt werden.

Während des 7-m-Werfens halten sich nur der werfende Spieler, der eingesetzte Torhüter und die Schiedsrichter auf der Spielfeldhälfte des Werfers auf. Die anderen benannten Spieler befinden sich im Auswechslraum.

Die Mannschaft ist Sieger, die beim 7-m-Werfen die meisten Tore erzielt hat.

Regel 15: Ausführung der Würfe

- 15:1 Vor der Ausführung eines Wurfs muss sich der Ball in der Hand des Werfers befinden.
Alle Spieler müssen die dem betreffenden Wurf entsprechenden Stellungen eingenommen haben. Mit Ausnahme der Bestimmungen unter Regel 10:3, Absatz 2, müssen die Spieler auf ihren korrekten Positionen bleiben, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat. Eine falsche Ausgangsstellung ist zu korrigieren (ausgenommen 13:8, Absatz 2 und 15:7).
- 15:2 Ausgenommen im Falle der Ausführung des Abwurfs muss der Werfer bei der Wurfausführung mit einem Teil eines Fußes ununterbrochen den Boden berühren (13:1a). Der andere Fuß darf wiederholt vom Boden abgehoben und wieder hingesezt werden.
- 15:3 Das Spiel muss vom Schiedsrichter wieder angepiffen 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.
Nach dem Anpiff eines Wurfs muss der Werfer den Ball innerhalb von drei Sekunden spielen (13:1a)
- 15:4 Ein Wurf gilt als ausgeführt, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (ausgenommen 12:2).
Bei der Ausführung eines Wurfs darf der Werfer den Ball nicht einem Mitspieler übergeben beziehungsweise der Ball darf nicht von einem Mitspieler des Werfers berührt werden (13:1a).
- 15:5 Der Werfer darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat (13:1a).
- 15:6 Alle Würfe können unmittelbar zu einem Tor führen. (Ausgenommen beim Abwurf, bei dem kein Eigentor möglich ist, 12:2).
- 15:7 Eine falsche Aufstellung der Abwehrspieler bei der Ausführung eines An-, Ein- oder Freiwurfs darf von den Schiedsrichtern nicht korrigiert werden, wenn der angreifenden Mannschaft bei sofortiger Wurfausführung kein Nachteil entsteht. Entsteht ein Nachteil, ist die Aufstellung zu korrigieren (15:3b).
Pfeift der Schiedsrichter den Wurf trotz falscher Aufstellung der Abwehrspieler an, so sind diese Spieler voll aktionsfähig.
Wenn ein Spieler durch Zunahestehen oder sonstige Regelwidrigkeiten die Ausführung eines Wurfs verzögert oder stört, ist er zu verwarnen und im Wiederholungsfalle hinauszustellen (16:1c und 16:3f).

Regel 16: Die Strafen

Verwarnung

- 16:1 Eine Verwarnung **kann** gegeben werden bei:
- Fouls und ähnlichen Regelwidrigkeiten im Verhalten zum Gegenspieler (5:5; 8:2), die entsprechend Regel 8:3 nicht in die Kategorie der "progressiven Bestrafung" fallen.

Eine Verwarnung **ist** zu geben bei:

- progressiv zu bestrafenden Regelwidrigkeiten (8:3);
- Regelwidrigkeiten bei der Ausführung eines formellen Wurfs durch die gegnerische Mannschaft (15:7);
- unsportlichem Verhalten durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen (8:4).

· Kommentar:

Ein Spieler sollte nicht mehr als eine Verwarnung und eine Mannschaft insgesamt nicht mehr als drei Verwarnungen erhalten.

Ein bereits hinausgestellter Spieler sollte nicht mehr verwarnet werden.

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

- 16:2 Die Verwarnung ist dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär vom Schiedsrichter durch Hochhalten der Gelben Karte anzuzeigen (Handzeichen Nr. 13; die "Gelbe Karte" sollte ein Format von etwa 9x12 cm haben).

Hinausstellung

- 16:3 Eine Hinausstellung ist zu geben bei:

- Wechselfehler oder regelwidrigem Betreten der Spielfläche (4:5 bis 6);
- wiederholten, progressiv zu bestrafenden Regelwidrigkeiten (8:3);
- wiederholtem unsportlichen Verhalten eines Spielers auf der Spielfläche oder außerhalb (8:4);
- einem zweiten unsportlichen Verhalten eines Mannschaftsoffiziellen, nachdem einer von ihnen zuvor bereits eine Verwarnung gemäß Regel 16:1d erhalten hat (8:4);
- Nichtfallenlassen oder Nichtniederlegen des Balles bei Freiwurf-Entscheidung gegen die Mannschaft in Ballbesitz (13:5);
- wiederholten Regelwidrigkeiten bei der Ausführung eines formellen Wurfs durch die andere Mannschaft (15:7);
- Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit (16:8, Absatz 2);
- unsportlichem Verhalten eines Spielers vor Wiederaufnahme des Spiels, nachdem er gerade eine Hinausstellung erhalten hat (16:12).

· Kommentar:

Ungeachtet der Vorschriften der Absätze b, c und d, dass eine Hinausstellung bei wiederholten Regelwidrigkeiten zu geben ist, haben

die Schiedsrichter das Recht zu entscheiden, dass eine besondere Regelwidrigkeit direkt zu einer Hinausstellung führen kann, auch wenn der Spieler nicht vorher verwarnet wurde und die Mannschaft insgesamt noch keine drei Verwarnungen hatte.

Ein Offizieller kann direkt eine Hinausstellung bekommen, auch wenn gegen die Offiziellen dieser Mannschaft vorher keine Verwarnung ausgesprochen wurde.

Wenn gegen einen Mannschaftsoffiziellen eine Hinausstellung entsprechend Regel 16:3d ausgesprochen wurde, ist es dem Offiziellen erlaubt, im Auswechselraum zu verbleiben und seine Funktion wahrzunehmen; Die Mannschaft wird jedoch auf der Spielfläche für 2 Minuten um einen Spieler reduziert.

16:4 Die Hinausstellung ist dem fehlbaren Spieler und dem Zeitnehmer/Sekretär vom Schiedsrichter nach Time-out durch das vorgeschriebene Hinausstellungszeichen, d.h. Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern (Handzeichen Nr. 14), deutlich anzuzeigen.

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

Während der Hinausstellungszeit darf der hinausgestellte Spieler nicht am Spiel teilnehmen und die Mitspieler dürfen ihn nicht auf der Spielfläche ersetzen.

Die Hinausstellungszeit beginnt mit der Wiederaufnahme des Spiels durch Pfiff. Ist die Hinausstellungszeit eines Spielers beim Ende der ersten Halbzeit nicht beendet, läuft sie vom Beginn der zweiten Halbzeit an weiter. Das gleiche gilt zwischen regulärer Spielzeit und Spielverlängerung sowie während Spielverlängerungen.

Disqualifikation

16:6 Eine Disqualifikation ist auszusprechen bei:

a) Betreten der Spielfläche durch einen nicht teilnahmeberechtigten Spieler (4:3);

b) dem dritten (oder nachfolgenden) Vorkommen unsportlichen Verhaltens durch einen Mannschaftsoffiziellen, nachdem einer von ihnen zuvor bereits eine Hinausstellung gemäß Regel 16:3d erhalten hat (8:4).

c) Regelwidrigkeiten, welche die Gesundheit des Gegenspielers gefährden (8:5).

d) grob unsportlichem Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen auf oder außerhalb der Spielfläche (8:6).

e) Tätlichkeit eines Spielers außerhalb der Spielzeit, d.h. vor Spielbeginn oder während einer Pause (8:7; 16:13b, d);

f) Tätlichkeit eines Mannschaftsoffiziellen (8:7).

g) einer dritten Hinausstellung desselben Spielers (16:5).

h) wiederholt unsportlichem Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während einer Pause (16:13d).

16:7 Die Disqualifikation ist dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär vom Schiedsrichter nach Time-out durch

Hochhalten der Roten Karte deutlich anzuzeigen (Handzeichen Nr. 13; die "Rote Karte" sollte ein Format von etwa 9 x 12 cm haben).

- 16:8 Die Disqualifikation eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen gilt immer für den Rest der Spielzeit. Der Spieler oder Offizielle muss die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen. Nach dem Verlassen der Spielfläche und des Auswechselraums 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 verringert wird (16:3g). Die Verringerung auf der Spielfläche wird aber 4 Minuten dauern, wenn ein Spieler unter den Umständen gemäß Regel 16:12 disqualifiziert worden ist. Eine Disqualifikation verringert die Zahl der Spieler oder Offiziellen, die der Mannschaft zur Verfügung stehen (ausgenommen 16:13b). Es ist der Mannschaft jedoch erlaubt, die Zahl der Spieler auf der Spielfläche nach Ablauf der Hinausstellung wieder zu ergänzen. Eine Disqualifikation gilt im Prinzip nur für den Rest des Spiels, in dem sie verhängt wurde. Sie wird als eine Entscheidung der Schiedsrichter auf Grund ihrer Beobachtung von Tatsachen erachtet. Es gibt bei einer Disqualifikation keine über das Spiel hinausgehenden, weiteren Folgen, außer im Falle von Disqualifikationen wegen Tätlichkeit (16:6e, f) oder wenn grob unsportliches Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen (16:6d) Erläuterung 6a oder d entspricht. Solche Disqualifikationen werden im Spielprotokoll dargelegt (17:11).

Ausschluss

- 16:9 Ein Ausschluss ist auszusprechen bei:
Tätlichkeit eines Spielers (gemäß der Definition in 8:7) während der Spielzeit (s. 16:13, Absatz 1; und 2:6), auch außerhalb der Spielfläche.
- 16:10 Der Ausschluss ist dem fehlbaren Spieler und dem Zeitnehmer/Sekretär von den Schiedsrichtern nach Time-out durch das vorgeschriebene Handzeichen 15, d.h., die über den Kopf gekreuzten Arme, deutlich anzuzeigen.
- 16:11 Der Ausschluss gilt immer für den Rest der Spielzeit, und die Mannschaft muss auf der Spielfläche mit einem Spieler weniger spielen. Der ausgeschlossene Spieler darf nicht ersetzt werden und muss die Spielfläche sowie den Auswechselraum sofort verlassen. Nach dem Verlassen der Spielfläche und des Auswechselraums darf der Spieler in keiner Form Kontakt zur Mannschaft haben. Ein Ausschluss muss von den Schiedsrichtern für die zuständigen Instanzen im Spielprotokoll dargelegt werden (17:11).

Mehr als ein Verstoß in derselben Situation

- 16:12 Wird von einem Spieler oder Mannschaftsoffiziellen gleichzeitig oder in direkter Folge vor dem Wiederanpfeiff mehr als eine Regelwidrigkeit begangen und erfordern diese Verstöße verschiedene Strafen, ist grundsätzlich nur die schwerwiegendste Strafe auszusprechen. Das ist immer der Fall, wenn eine der Regelwidrigkeiten eine Tätlichkeit ist.

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

- a) wenn ein Spieler, welcher gerade eine Hinausstellung erhalten hat, vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportliches Verhalten begeht, soll er eine zusätzliche Hinausstellung erhalten (16:3h); (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), vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportliches Verhalten begeht, erhält die Mannschaft eine zusätzliche Strafe, wodurch die Reduzierung 4 Minuten beträgt;
- c) wenn ein Spieler, der gerade eine Hinausstellung bekommen hat, sich vor der Wiederaufnahme des Spiels grob unsportlich verhält, wird er zusätzlich disqualifiziert (16:6d); die beiden Strafen bedeuten eine 4-Minuten-Reduzierung der Mannschaft (16:8, 2.Absatz);
- d) wenn ein Spieler, der gerade eine Disqualifikation bekommen hat (direkt oder wegen seiner dritten Hinausstellung), vor der Wiederaufnahme des Spiels sich grob unsportlich verhält, erhält die Mannschaft eine zusätzliche Strafe; die Reduzierung beträgt insgesamt 4 Minuten.

Regelwidrigkeiten außerhalb der Spielzeit

16:13 Die in Regeln 16:1, 16:3, 16:6 und 16:9 beschriebenen Situationen umfassen allgemein während der Spielzeit begangene Regelwidrigkeiten (2:8).

Zur Spielzeit zählen die Verlängerungen und die Time-outs, jedoch nicht die Pausen.

Unsportliches Verhalten, grob unsportliches Verhalten oder eine Tötlichkeit seitens eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen am Ort der Wettkampfstätte, aber außerhalb der Spielzeit, ist wie folgt zu ahnden:

Vor dem Spiel:

- a) bei unsportlichem Verhalten mit Verwarnung (16:1d).
- b) bei grob unsportlichem Verhalten oder einer Tötlichkeit mit Disqualifikation (16:6d bis f), wobei die Mannschaft aber mit 12 Spielern und 4 Offiziellen beginnen darf.

Während einer Pause:

- c) bei unsportlichem Verhalten mit Verwarnung (16:1d).
- d) bei wiederholtem oder grob unsportlichem Verhalten oder einer Tötlichkeit mit Disqualifikation (16:6b, d bis f, h). Im Falle wiederholten unsportlichen Verhaltens hebt dies die Regeln 16:3c bis d auf, die während der Spielzeit gelten.

Bei einer Disqualifikation während einer Pause darf die Mannschaft auf der Spielfläche mit derselben Anzahl von Spielern wie vor der Pause antreten.

Nach dem Spiel:

e) schriftliche Meldung.

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 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 (Regel 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 bis 2 und 4:7 bis 9).

17:4 Das Losen wird von einem der Schiedsrichter in Gegenwart des anderen Schiedsrichters und beider Mannschaftskapitäne vorgenommen (10:1).

17:5 Bei Spielbeginn platziert sich einer der Schiedsrichter als "Feldschiedsrichter" hinter der Mannschaft, die den Anwurf ausführt. Der Feldschiedsrichter eröffnet das Spiel mit dem Anpfiff zum Anwurf (10:3).

Wenn danach die andere Mannschaft in Ballbesitz gelangt, bezieht dieser Schiedsrichter Position an der Torauslinie der jetzt abwehrenden Mannschaft.

Der andere Schiedsrichter beginnt als "Torschiedsrichter" an der Torauslinie der anfänglich abwehrenden Mannschaft. Er wird Feldschiedsrichter, wenn diese Mannschaft in Ballbesitz gelangt. Während des Spiels müssen die Schiedsrichter von Zeit zu Zeit die Seiten wechseln.

17:6 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 (Für IHF- und Kontinent-Veranstaltungen wird die Situation entsprechend dem jeweiligen Reglement gehandhabt).

17:7 Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit gegen dieselbe Mannschaft pfeifen, aber unterschiedlicher Auffassung über die Höhe der Bestrafung, sind, gilt immer die schwerwiegendste Strafe.

17:8 Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit pfeifen oder der Ball die Spielfläche verlassen hat, und die bei den 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 angepiffen (2:8f, 15:3b).

- 17:9 Beide Schiedsrichter sind für das Zählen (Notieren) der Tore verantwortlich. Außerdem notieren sie Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen und Ausschlüsse.
- 17:10 Beide Schiedsrichter sind für die Kontrolle der Spielzeit verantwortlich. Entstehen Zweifel über die Richtigkeit der Zeitmessung, treffen die Schiedsrichter eine gemeinsame Entscheidung (siehe auch 2:3).
- 17:11 Die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, dass das Spielprotokoll nach dem Spiel ordnungsgemäß ausgefüllt wird. Ausschlüsse (16:11) und Disqualifikationen gemäß der Beschreibung in Regel 16:8, Absatz 4 sind im Spielprotokoll zu begründen.
- 17:12 Entscheidungen der Schiedsrichter auf Grund 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.
- 17:13 Die Schiedsrichter haben das Recht, ein Spiel zu unterbrechen oder abubrechen. Vor einer Entscheidung, das Spiel abubrechen, müssen alle Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels ausgeschöpft werden.
- 17:14 Die schwarze Spielkleidung ist vorrangig für die Schiedsrichter vorgesehen.

Regel 18: Zeitnehmer und Sekretär

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

Gleichfalls hat der Sekretär die Hauptverantwortung für die Spielerlisten, das Spielprotokoll, das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen, und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern. Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum sowie das Aus und Eintreten von Auswechselspielern gelten als gemeinsame Verantwortungen. Generell sollte der Zeitnehmer alle notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen.

Siehe auch Erläuterung 9 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 (siehe 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 Trikotnummer des hinausgestellten Spielers aufgeführt sind.



IHF-Handzeichen

Zeichen 1: *Betreten des Torraums*



Betreten des Torraums

Zeichen 2: *Fang-, Prell- oder Tippfehler*



Fang-, Prell- oder Tippfehler

Zeichen 3: *Schritt- oder Zeitfehler*



Schritt- oder Zeitfehler

Zeichen 4: *Umklammern, Festhalten, Stoßen*



Umklammern, Festhalten oder Stoßen

Zeichen 5: Schlagen



Schlagen

Zeichen 6: *Stürmerfoul*



Stürmerfoul

Zeichen 7: *Einwurf-Richtung*



Einwurf-Richtung

Zeichen 8: **Abwurf**



Abwurf

Zeichen 9: *Freiwurf - Richtung*



Freiwurf-Richtung

Zeichen 10: Nichtbeachtung des 3-m-Abstandes



Nichtbeachten des 3-m-Abstandes

Zeichen 11: *Passives Spiel*



Passives Spiel

Zeichen 12: **Torgewinn**



Torgewinn

Zeichen 13: Karten (Gelb/Rot)



Verwarnung (Gelbe Karte)



Disqualifikation (Rote Karte)

Zeichen 14: *Hinausstellung*



Hinausstellung

Zeichen 15: **Ausschluss**



Ausschluss

Zeichen 16: *Time-out*



Time-out

Zeichen 17: Erlaubnis für zwei Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-out



Erlaubnis für zwei teilnahmeber. Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-out

Zeichen 18: Warnzeichen für passives Spiel



Warnzeichen für passives Spiel



Erläuterungen

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

In vielen Fällen ist die Mannschaft, die Gelegenheit zur Ausführung eines Freiwurfs nach Ablauf der Spielzeit hat, nicht wirklich daran interessiert, ein Tor zu erzielen, entweder weil das Spielergebnis bereits klar ist oder weil die Position des Freiwurfs zu weit vom gegnerischen Tor entfernt ist. Obwohl die Regeln vorschreiben, dass der Freiwurf ausgeführt wird, sollten die Schiedsrichter ein angemessenes Urteil fällen und den Freiwurf als ausgeführt betrachten, wenn ein Spieler, der sich annähernd in korrekter Position befindet, den Ball einfach fallen lässt oder diesen den Schiedsrichtern aushändigt. In den Fällen, in denen deutlich ist, dass die Mannschaft einen Torwurf versuchen will, müssen die Schiedsrichter versuchen, ein Gleichgewicht zwischen der Gewährung dieser Gelegenheit (selbst wenn es nur eine sehr geringe ist) und der Sicherstellung finden, dass die Situation nicht zu einem zeitaufwendigen und frustrierenden "Theater" verkommt. Dies bedeutet, dass die Schiedsrichter die Spieler von beiden Mannschaften geordnet und rasch in die korrekten Positionen bringen sollten, damit der Freiwurf unverzüglich ausgeführt werden kann. Die Spieler der werfenden Mannschaft müssen angewiesen und überwacht werden, dass nur ein Spieler den Ball hält. Wenn Spieler die Spielfläche zur Auswechslung verlassen wollen, müssen sie dies auf eigene Gefahr tun. Die Schiedsrichter sind nicht verpflichtet, bis zur korrekten Aufstellung der eingewechselten Spieler mit dem Anpfiff zu warten. Die Schiedsrichter müssen zudem sehr wachsam für zu ahndende Verstöße seitens beider Mannschaften sein. Wiederholte Regelwidrigkeiten durch die Abwehrspieler müssen geahndet werden (15:7, 16:1c, 16:3f). Überdies verstoßen die Angriffsspieler häufig während der Ausführung gegen die Regeln, z.B. wenn ein oder mehrere Spieler die Freiwurflinie nach dem Pfiff, aber bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, überqueren (13:8, Absatz 3), oder der Werfer sich beim Wurf bewegt oder springt (15:2). Es ist äußerst wichtig, keine unzulässig erzielten Tore zu gewähren.

Erläuterung 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 obligatorisch ist, aber dennoch unter normalen Umständen gewährt wird, sind:

- a) äußere Einflüsse, z.B. die Spielfläche muss gewischt werden;
- b) ein Spieler scheint verletzt;
- c) eine Mannschaft spielt offenkundig auf Zeit, z.B. verzögert die Mannschaft die Ausführung eines formellen Wurfs oder ein Spieler wirft den Ball weg oder gibt ihn nicht frei;
- d) der Ball berührt die Decke oder eine Befestigung über der Spielfläche (13:4c) und der Ball prallt ab und landet dadurch weit von der Stelle des sich daraus ergebenden Freiwurfs entfernt, was zu ungewöhnlicher Verzögerung führt.

Bei der Bestimmung der Notwendigkeit eines Time-out in diesen und anderen Situationen sollten die Schiedsrichter vor allem berücksichtigen, ob eine Spielunterbrechung ohne Time-out einen unberechtigten Nachteil für eine der Mannschaften entstehen lassen würde.

Wenn z.B. eine Mannschaft zu einem späten Zeitpunkt im Spiel mit klarem Abstand führt, ist es vielleicht nicht erforderlich, ein Time-out während einer kurzen Unterbrechung zum Wischen der Spielfläche zu geben. Wenn die Mannschaft, die durch ein ausbleibendes Time-out benachteiligt würde, gerade die Mannschaft ist, die aus irgendeinem Grunde selbst verzögert oder auf Zeit spielt, gibt es ebenfalls offenkundig keinen Grund für ein Time-out.

Ein weiterer wichtiger Faktor ist die erwartete Dauer der Unterbrechung. Die Länge einer verletzungsbedingten Unterbrechung ist häufig schwer schätzbar; deswegen kann es sicherer sein, ein Time-out zu geben. Umgekehrt sollten die Schiedsrichter nicht zu schnell ein Time-out gewähren, nur weil der Ball die Spielfläche verlassen hat. In solchen Fällen ist der Ball oft umgehend zurück und fast unmittelbar wieder spielbar. Falls nicht, sollte die Schiedsrichter sich darauf konzentrieren, einen Reserveball schnell ins Spiel zu bringen (3:4), um ein Time out zu vermeiden.

Erläuterung 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" steht).

Eine Mannschaft kann ihr Team-Time-out nur beantragen, wenn sie in Ballbesitz ist (Ball im Spiel oder bei Spielunterbrechung). Unter der Voraussetzung, dass die Mannschaft den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer pfeifen kann (in diesem Falle würde die Grüne Karte der Mannschaft zurückgegeben werden), wird der Mannschaft das Team-Time-out umgehend gewährt.

Der Zeitnehmer unterbricht dann das Spiel durch einen Pfiff, gibt das Handzeichen für Time-out (Nr. 16) und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. (Falls notwendig, auf Grund von Lärm oder visueller Behinderung/Tumult/Durcheinander soll der Zeitnehmer dabei aufstehen). Die Grüne Karte wird auf dem Tisch, auf der Seite der beantragenden Mannschaft aufgestellt und bleibt dort für die Dauer des Team-Time-out.

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

Während des Team-Time-out halten sich die Spieler und 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.

Regelwidrigkeiten während eines Team-Time-out haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit. Es ist hier ohne Bedeutung, ob sich die betreffenden Spieler auf der Spielfläche befinden oder außerhalb. Bei unsportlichem Verhalten ist eine Hinausstellung gemäß Regeln 8:4 und 16:3c möglich.

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-out zur Wiederaufnahme des Spiels bereit zu sein. Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wiederaufgenommen, welcher der Situation bei Gewährung des Team-Time-out 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 in Gang.

Erläuterung 4: *Passives Spiel (7:10-11)*

Allgemeine Hinweise

Die Handhabung der Regelbestimmungen zum passiven Spiel verfolgen 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 Abschlussphase, entstehen.

Vor allem in folgenden Spielsituationen können passive Spielweisen gehäuft auftreten:

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

Anzeigen des Warnzeichens

Das Anzeigen des Warnzeichens sollte besonders in folgenden Spielsituationen vorgenommen werden:

1. Warnzeichen bei langsamem Spielerwechsel bzw. langsamer Spielfeldüberbrückung

Beobachtungskriterien sind besonders:

- a) Warten auf Spielerwechsel im Mittelfeld;
- b) Prellen des Balls am Ort;
- c) den Ball ohne Bedrängnis über die Mittellinie zurück in die eigene Hälfte spielen;
- d) Verzögerung des Anwurfs bzw. andere Wurfausführung.

2. Warnzeichen bei verspätetem Spielerwechsel in der Aufbauphase

Beobachtungskriterien sind besonders:

- a) alle Spieler haben ihre Angriffspositionen eingenommen;
- b) die Mannschaft beginnt mit einem vorbereitenden Passspiel die Aufbauphase;
- c) 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 zum Herausspielen einer Wurfgelegenheit beenden kann, darf anschließend noch zügige Spielerwechsel vornehmen.

3. Warnzeichen bei zu langen Aufbauphasen

Grundsätzlich muss jeder angreifenden Mannschaft vor Beginn einer gezielten Angriffshandlung eine Aufbauphase mit einem vorbereitenden Passspiel zugestanden werden.

Beobachtungskriterien für eine zu lange Aufbauphase sind:

- a) 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 erzielt bzw. eine deutliche Temposteigerung gegenüber der vorbereitenden Aufbauphase erzielt.
- b) häufige Ballannahmen im Stand oder in Rückwärtsbewegungen;
- c) mehrfaches Prellen des Balls am Ort;
- d) bei 1 gegen 1-Aktionen: frühzeitiges Abdrehen des Ballhalters, Warten auf Spielunterbrechungen durch die Schiedsrichter, kein räumlicher Vorteil des Ballhalters im Zweikampf;
- e) Aktive Abwehrhandlungen: Aktive Spielweisen der Abwehr verhindern die Temposteigerung des Angriffs z.B. durch Versperren von Pass- und Laufwegen;
- f) Ein besonderes Beobachtungskriterium für zu lange Aufbauphasen ist es, dass der angreifenden Mannschaft keine deutliche Temposteigerung zwischen einer Aufbau und Abschlussphase gelingt.

4. Nach Anzeigen des Warnzeichens

Nach Anzeigen des Warnzeichens sollte der ballbesitzenden Mannschaft eine Aufbauphase von mindestens 5 Sekunden - die Schiedsrichter sollten hier das Leistungsniveau in unterschiedlichen Alters- und Spielklassen berücksichtigen zugestanden werden. Gelingt nach dieser Aufbauphase kein deutlicher Tempowechsel und sind gezielte Angriffshandlungen nicht erkennbar, sollten die Schiedsrichter dann auf passives Spiel entscheiden.

· Anmerkung:

Während torgefährlicher Vorwärtsbewegungen oder Wurfansätzen des Ballhalters sollte kein passives Spiel geahndet werden.

Handhabung des Warnzeichens

Erkennt ein Schiedsrichter (Feld- oder Torschiedsrichter) eine Entwicklung zu passivem Spiel, hebt er den Arm (Handzeichen 18) um anzuzeigen, dass ein gezieltes Herauspielen einer Torwurfgelegenheit nicht erkennbar ist. Der zweite Schiedsrichter sollte dieses Zeichen übernehmen.

Unternimmt die ballbesitzende Mannschaft keinen erkennbaren Versuch, zum Torwurf zu gelangen, entscheidet einer der beiden Schiedsrichter auf passives Spiel.

Während eines Angriffs - er beginnt mit dem Ballbesitz und endet mit einem Torerfolg oder Ballverlust - sollte dieses Zeichen nur einmal gegeben werden. Nach dem Anzeigen des Warnzeichens sollten die Schiedsrichter bei der ersten Spielunterbrechung vor der Wurfausführung das Warnzeichen noch einmal als Informationshilfe anzeigen.

Sollte nach dem Anzeigen des Warnzeichens die angreifende Mannschaft ein Team-Time-out beantragen, so sollte das Warnzeichen mit Wiederaufnahme des Spiels erneut angezeigt werden

Erläuterung 5: Unsportliches Verhalten (8:4, 16:1 d)

Unsportliches Verhalten kann beispielsweise sein:

- a) Zurufe an den Spieler, der den 7-m-Wurf ausführt;
- b) Wegstoßen des Balls mit dem Fuß bei Spielunterbrechung, damit der Gegenspieler den ihm gewährten Wurf nicht sofort ausführen kann;
- c) Beschimpfung des Gegenspielers oder eines Mitspielers;
- d) Nichtherausgabe eines ins Seitenaus gelangten Balls durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen;
- e) Verzögern eines formellen Wurfs;
- f) Festhalten eines Gegenspielers an der Spielkleidung;
- g) Nichtfreigabe des Balls durch den Torwart bei einer 7-m-Entscheidung zugunsten der gegnerischen Mannschaft;
- h) wiederholtes Abwehren des Balls mit Unterschenkel oder Fuß durch einen Feldspieler;
- i) wiederholtes Betreten des eigenen Torraums durch einen Abwehrspieler;
- j) Vortäuschen einer angeblich durch den Gegenspieler begangenen Regelwidrigkeit

Erläuterung 6: Grob unsportliches Verhalten (8:6, 16:6d)

Grob unsportliches Verhalten kann beispielsweise sein:

- a) Beleidigungen (durch Sprache, Gestik, Mimik und Körperkontakt) gegenüber einer anderen Person (Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär, Delegierter, Offizieller, Spieler, Zuschauer usw.);
- b) Wegwerfen oder -stoßen des Balls nach einer Schiedsrichterentscheidung, wenn der Ball so weit fliegt, dass die Handlung nicht mehr als einfaches unsportliches Verhalten angesehen werden kann;
- c) derart passive Haltung des Torwarts bei einer 7-mAusführung durch den Gegenspieler, dass der Schiedsrichter annehmen muss, dass der Torwart nicht versucht, den 7-m-Wurf abzuwehren;
- d) Revanche nehmen nach einem erlittenen Foul (im Affekt zurückschlagen);
- e) den Ball während einer Spielunterbrechung absichtlich auf einen Gegenspieler werfen, wenn dieses nicht als Tätlichkeit zu bewerten ist.

Erläuterung 7: Anwurf (10:3)

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 die Schiedsrichter nicht übertrieben genau sein sollten und nicht nach Möglichkeiten suchen sollten, eine Mannschaft, die eine schnelle Wurfausführung versucht, zurückzupfeifen oder zu bestrafen.

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

Obwohl die Regel besagt, dass der Werfer auf der Mittellinie stehen muss und in einer Distanz von höchstens 1,5 m von der Mitte der Spielfläche entfernt sein darf, sollten die Schiedsrichter nicht übertrieben genau sein und sich nicht um Zentimeter sorgen. Hauptsache ist, dass Unfairness und Ungewissheit für die gegnerische Mannschaft 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.

Erläuterung 8: 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;

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

c) ein Spieler in einer Situation ist, die a) oder b) oben entspricht, außer dass der Spieler noch nicht in Ballbesitz ist, wohl aber für eine unmittelbare Ballannahme bereit ist. Die Schiedsrichter müssen davon überzeugt sein, dass kein Gegenspieler in der Lage sein kann, die Ballannahme mit zulässigen Mittel zu verhindern.

d) 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 (Dies gilt auch, wenn sich Abwehrspieler in Positionen zwischen dem werfenden Spieler und dem Tor befinden, doch die Schiedsrichter müssen dann die Möglichkeit berücksichtigen, dass diese Spieler auf zulässige Weise eingreifen).

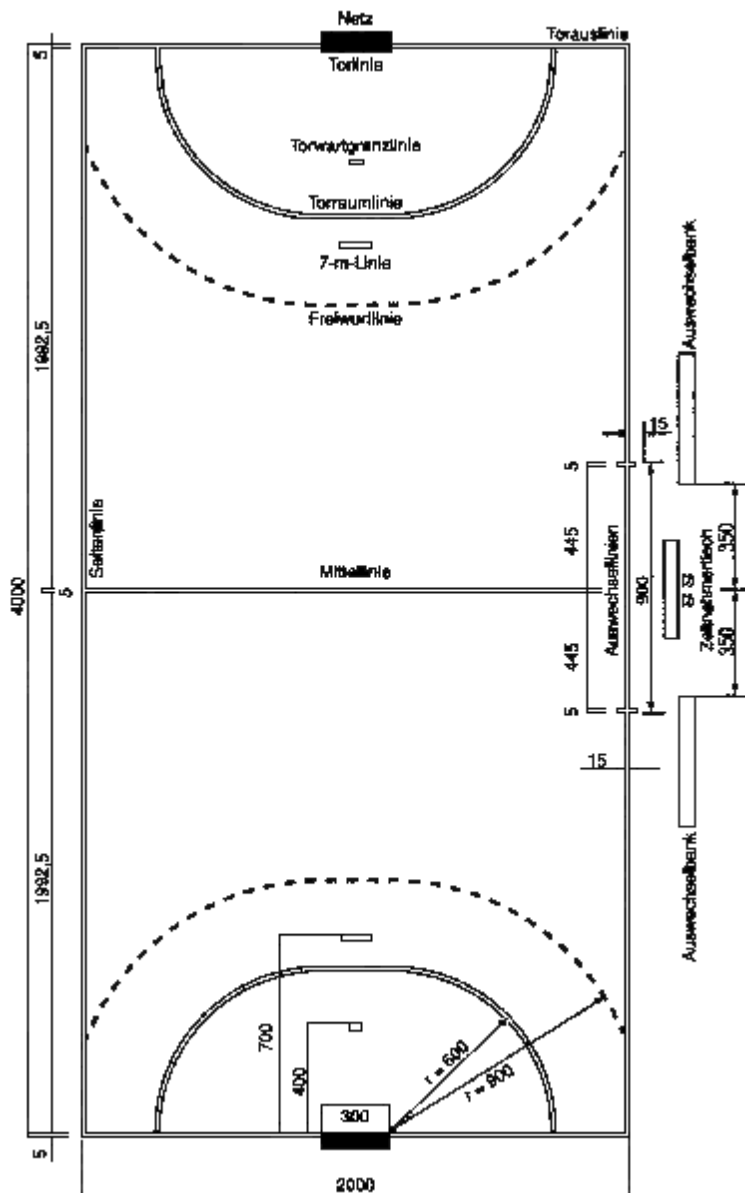
Erläuterung 9: Unterbrechung durch den Zeitnehmer (18:1)

Wenn ein Zeitnehmer das Spiel wegen Wechselfehler oder regelwidrigem Eintreten gemäß Regeln 4:2 bis 3, 5 bis 6 unterbricht, wird das Spiel mit einem Freiwurf für die andere Mannschaft wiederaufgenommen, normalerweise an der Stelle des Verstoßes. Befand sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung jedoch an einer günstigeren Position für die andere Mannschaft, sollte der Freiwurf an dieser Stelle ausgeführt werden (siehe Regel 13:6, Absatz 3 und 4). Im Falle solcher Verstöße muss der Zeitnehmer das Spiel umgehend unterbrechen, ohne die allgemeinen "Vorteilsregeln" gemäß 13:2 und 14:2 zu berücksichtigen. Wenn wegen einer solchen Unterbrechung auf Grund eines Verstoßes seitens der abwehrenden Mannschaft eine klare Torgelegenheit vereitelt wird, muss gemäß Regel 14:1a auf 7-m-Wurf entschieden werden. Im Falle anderer Arten von Verstößen, die den Schiedsrichtern zu melden sind, sollte der Zeitnehmer im allgemeinen bis zur nächsten Spielunterbrechung warten. Wenn der Zeitnehmer dennoch das Spiel unterbricht, kann ein solcher Eingriff nicht zum Verlust des Ballbesitzes führen. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die Mannschaft wiederaufgenommen, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war. Wenn aber die Unterbrechung durch einen Verstoß seitens der abwehrenden Mannschaft verursacht wurde und die Schiedsrichter der Meinung sind, dass die verfrühte Unterbrechung eine klare Torgelegenheit für die angreifende Mannschaft vereitelt hat, muss gemäß Regel 14:1b auf 7-m-Wurf entschieden werden. Grundsätzlich führen vom Zeitnehmer/Sekretär beobachtete und gemeldete Verstöße (ausgenommen Regeln 4:2 bis 3, 5 bis 6) nicht zu persönlichen Strafen. Die Bestimmung für eine 7-m-Entscheidung laut Regel 14:1a, wie im 2. Absatz oben schon erklärt ist, trifft auch zu, wenn ein Schiedsrichter oder Delegierter (von der IHF oder einem Kontinent- oder Nationalen Verband) das Spiel wegen einer Regelwidrigkeit, die zu einer Ermahnung oder Strafe gegen einen Spieler oder Offiziellen der abwehrenden Mannschaft führt, in dem Moment unterbricht, wenn die angreifende Mannschaft eine klare Torgelegenheit hat.



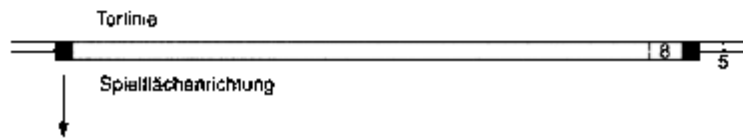
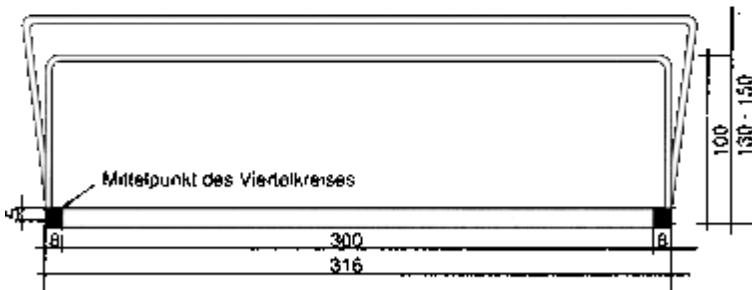
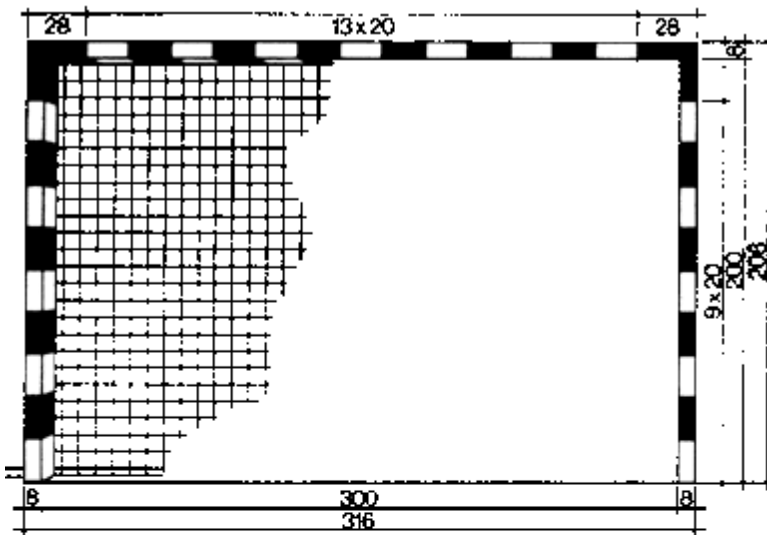
Figuren

Figur 1: Die Spielfläche

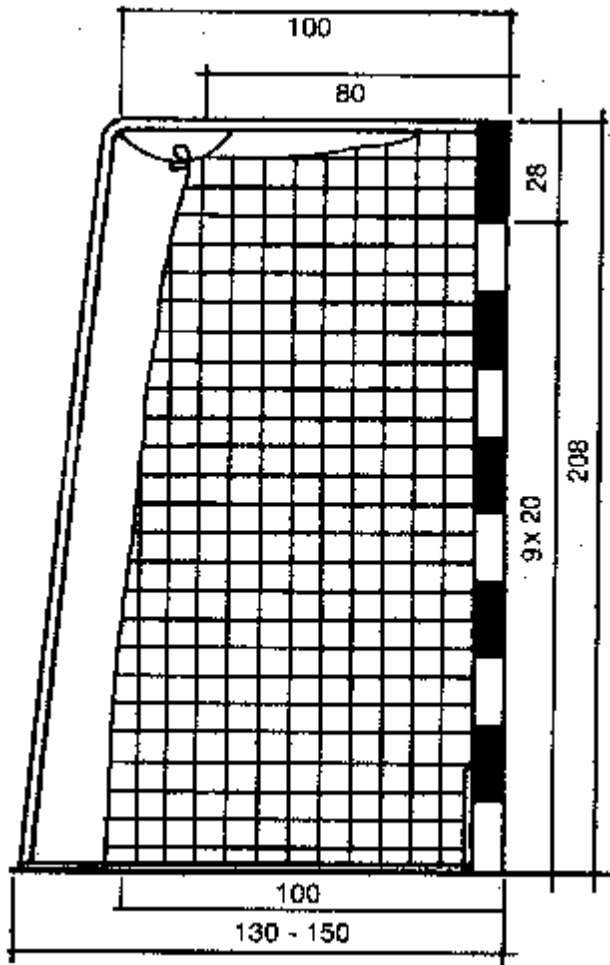


Torraum: siehe auch Figur 5
 Alle Maße in cm angegeben.

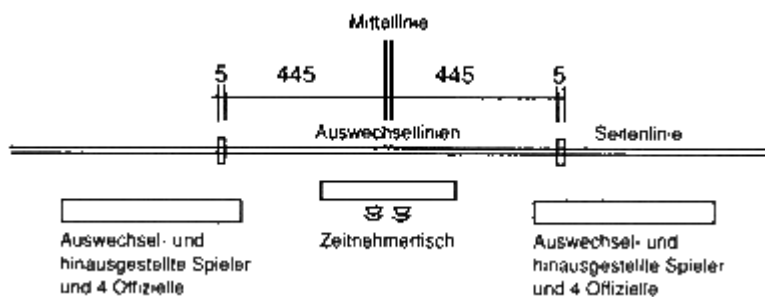
Figur 2a: Das Tor



Figur 2b: Tor-Seitenansicht

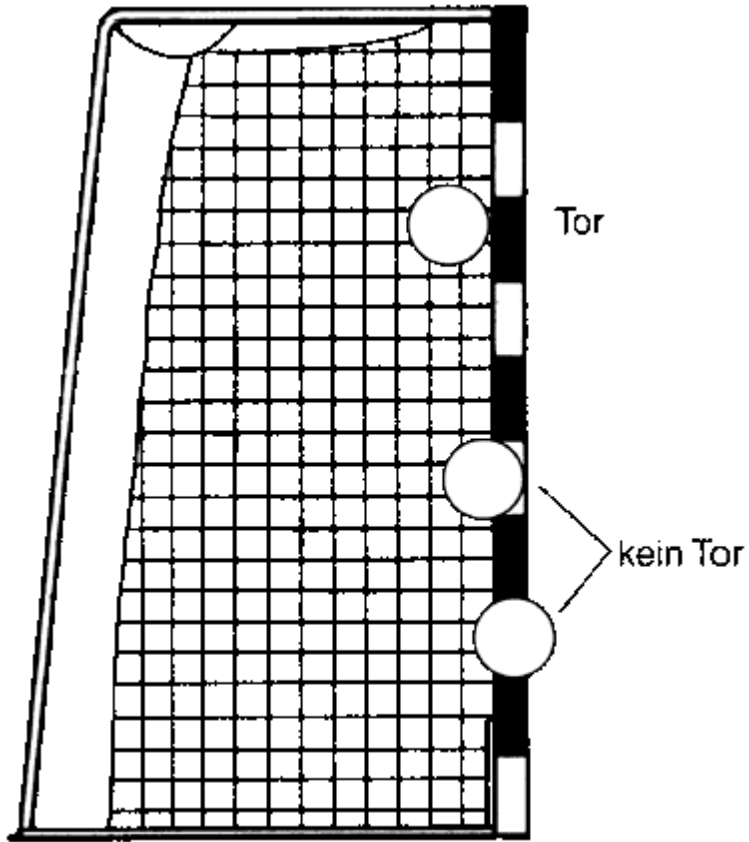


Figur 3: Auswechsellinien und Auswechsellräume

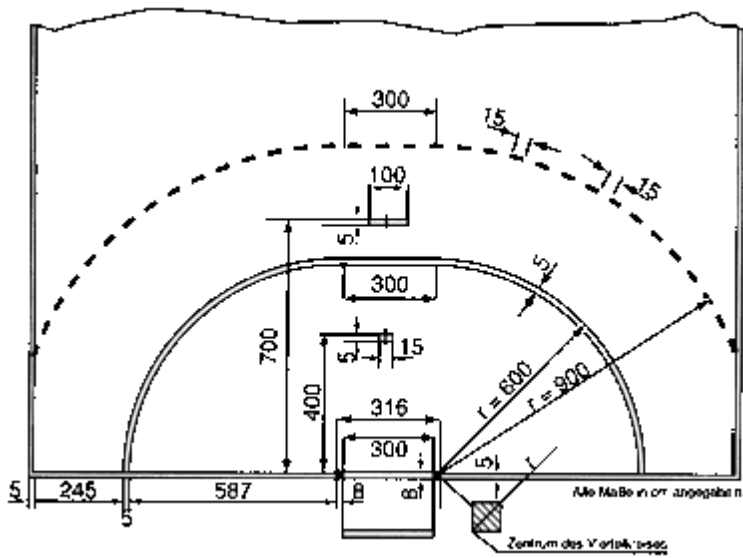


Der Zeitnehmertisch und die Auswechsellinien müssen derart aufgestellt werden, dass die Auswechsellinien vom Zeitnehmer/Sekretär zu sehen sind. Der Tisch sollte näher zur Seitenlinie stehen als die Bänke, in einem Abstand von mindestens 50 cm. Ein Mindestabstand von 50 cm zur Seitenlinie sollte vorhanden sein.

Figur 4: Der Torgewinn



Figur 5: Der Torraum mit Umgebungen



Alle Maße in cm angegeben