



**International
Handball
Federation**

IX. Spielregeln a) Hallen- handball

Ausgabe: 1. Juli 2025



Inhaltsverzeichnis

I. Vorwort	3
Regel 1 – Die Spielfläche	4
Regel 2 – Spielzeit, Schlussignal, Time-out	7
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	27
Regel 10 – Der Anwurf	28
Regel 11 – Der Einwurf	29
Regel 12 – Der Abwurf	30
Regel 13 – Der Freiwurf	31
Regel 14 – Der 7-m-Wurf	34
Regel 15 – Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe (Anwurf, Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 7-m-Wurf)	35
Regel 16 – Die Strafen	38

Regel 17 – Die Schiedsrichter	42
Regel 18 – Zeitnehmer und Sekretär	44
Handzeichen	45
II. Erläuterungen zu den Spielregeln	54
III. Auswechselraum-Reglement	73
IV. Guidelines und Interpretationen	75
V. Richtlinien für Spielfläche und Tore	88

Hinweis: Die vorliegenden Spielregeln werden aktuell neu strukturiert (Aufteilung in drei separate Dokumente).

I. Vorwort

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

Zu beachten sind auch die integrierten „Guidelines und Interpretationen“, die zusätzliche Hinweise über die Anwendung einzelner Spielregeln geben. 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 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

1. Die Spielfläche

1. Die Spielfläche (Abb. [1a](#) und [1b](#)) 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.
2. In der Mitte der beiden Torauslinien steht ein Tor (Abbildung [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.
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.
4. Vor jedem Tor befindet sich der Torraum (Abb. [5](#)). 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. [1a](#), [1b](#) und [2a](#)).
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. [1a](#) und [1b](#)).
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. [1a](#) und [1b](#)).
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. [1a](#) und [1b](#)).
8. Die Mittellinie verbindet die Halbierungspunkte der beiden Seitenlinien miteinander (Abb. [1a](#) und [3](#)).
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 [10:3b](#)).
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 Kontinentalförderungen und alle anderen von Nationalverbänden organisierten Veranstaltungen optional.

- 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. [1a](#), [1b](#) und [3](#)).
- 11. Die Coachingzone beginnt 3,5 m von der Mittellinie entfernt, endet 8 m vor der jeweiligen Torauslinie und umfasst, soweit möglich, den Bereich direkt hinter der Auswechselbank.

Hinweis:

Detaillierte technische Anforderungen für die Spielfläche und die Tore enthalten die [Richtlinien für Spielflächen und Tore](#).

Abbildung 1a: Die Spielfläche – nur mit Mittellinie

Alle Maße sind in cm angegeben.

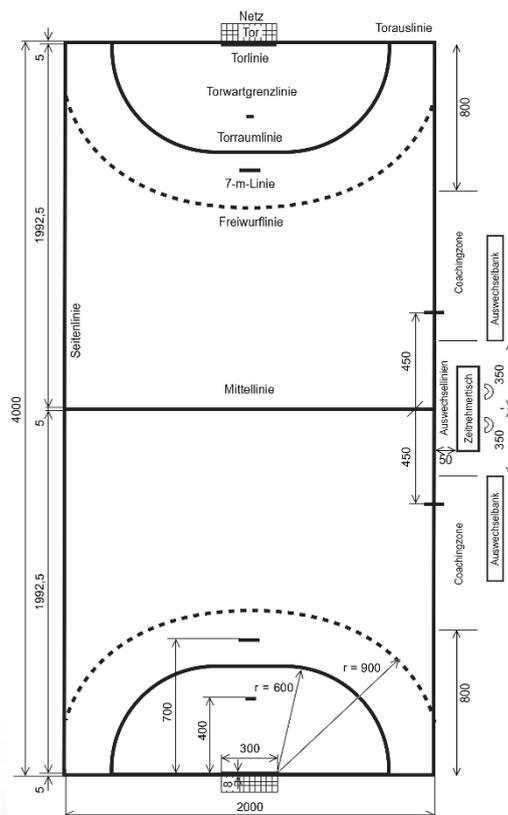


Abbildung 1b: Die Spielfläche – mit Anwurfzone

Abbildung 2b: Das Tor – Seitenansicht

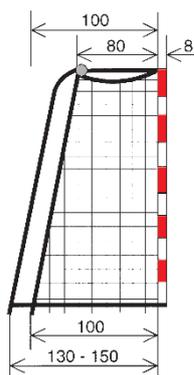
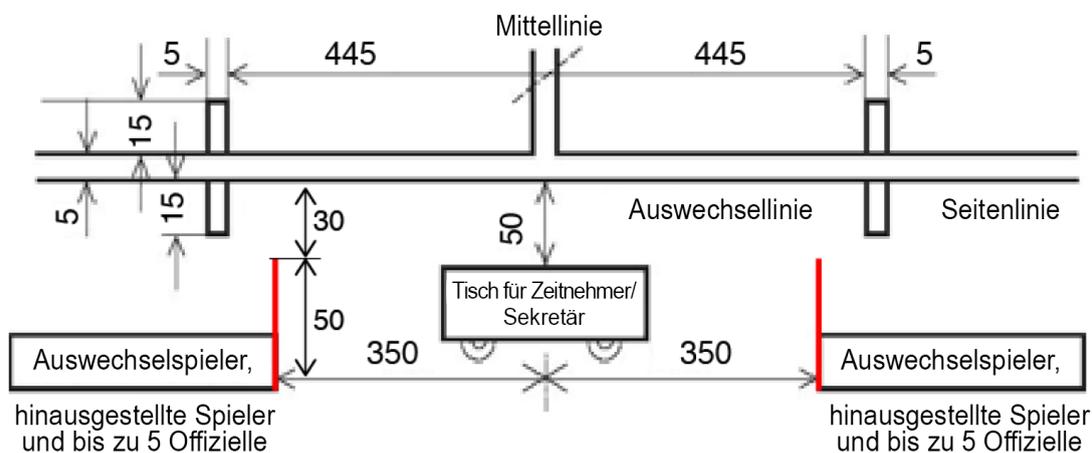


Abbildung 3: Auswechsellinien und Auswechselraum



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

2. Spielzeit, Schlussignal, Time-out

Spielzeit

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

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 (siehe 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 Spielern 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 Los gewinnt, entscheidet, ob sie oder die andere Mannschaft mit dem Werfen beginnt. Nachdem beide Mannschaften je fünf Würfe durchgeführt haben, wechselt die beginnende Mannschaft für die nächsten fünf Würfe, wenn das 7-m-Werfen fortgeführt werden muss, da der Spielstand nach je fünf Würfen immer noch ausgeglichen ist.

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. Ist ein 7-m-Werfen entschieden, bevor beide Mannschaften jeweils fünf Würfe in der ersten Runde ausgeführt haben, ist es nicht notwendig, die ausstehenden Würfe auszuführen.

Spiele können von der weiteren Teilnahme wegen besonderer oder wiederholter Unsportlichkeit disqualifiziert werden ([16:6e](#)). Handelt es sich hierbei um einen der 5 benannten Spieler, muss die

Mannschaft einen anderen Spieler benennen.

Schlussignal

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

Kommentar:

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

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 Schlussignal erfolgen kann.
Ertönt das Schlussignal, 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.
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](#), *siehe auch Erläuterung 1*). Für die Spieler der abwehrenden Mannschaft gilt Regel [13:8](#).
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.
7. Stellen die Schiedsrichter fest, dass der Zeitnehmer das Spiel zu früh mit dem Schlussignal (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

8. Die Schiedsrichter entscheiden, wann und wie lange die Spielzeit unterbrochen wird („Time-out“). In folgenden Situationen ist ein Time-out verbindlich:
- Hinausstellung, Disqualifikation
 - Team-Time-Out
 - Pfiff vom Zeitnehmer oder Delegierten
 - notwendige Rücksprache zwischen den Schiedsrichtern entsprechend Regeln [17:6-7](#).
- Entsprechend den Umständen wird ein Time-out normalerweise auch in bestimmten anderen Situationen gewährt (*Erläuterung 2*).
- Regelwidrigkeiten während eines Time-outs haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit ([16:10](#)).
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 Pfliffe 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.

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

Hinweis:

IHF, Kontinentalföderationen 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 (siehe Hinweis in Erläuterung 3).



Regel 3

3. Der Ball

1. Der Ball besteht aus einer Leder- oder Kunststoffhülle. Er muss rund sein. Das Außenmaterial darf nicht glänzend oder glatt sein ([17:3](#)).
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 bis 60 cm und 425 bis 475 g (IHF-Größe 3) für Männer und männliche Jugend (16 Jahre und älter)
- 54 bis 56 cm und 325 bis 375 g (IHF-Größe 2) für Frauen, weibliche Jugend (14 Jahre und älter) und männliche Jugend (12 bis 16 Jahre)
- 50 bis 52 cm und 290 bis 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)

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. 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.

- 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

4. Mannschaften, Spielerwechsel, Ausrüstung, Spielerverletzung

Mannschaft

- Eine Mannschaft besteht aus bis zu 16 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 (*siehe jedoch Regel [8:5 Kommentar Absatz 2](#)*). Ebenso kann ein als Torwart gekennzeichnete Feldspieler jederzeit die Position des Torwarts einnehmen (*siehe jedoch Regeln [4:4 und 4:7](#)*). Pro Mannschaft darf sich zu jeder Zeit nur ein als Torwart gekennzeichnete Spieler auf dem Spielfeld befinden.

Spielt eine Mannschaft ohne Torwart, dürfen sich auf der Spielfläche gleichzeitig höchstens 7 Feldspieler befinden (*siehe 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 16 Spieler ergänzt werden.

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

Hinweis:

IHF, Kontinentalföderationen 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.

- Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens 5 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 (*siehe jedoch 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](#); *siehe jedoch Erläuterung 7*).

Der Mannschaftenverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass sich ab Spielbeginn im Auswechselraum keine anderen Personen als die eingetragenen Offiziellen (max. 5) 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](#)).

Hinweis:

IHF, Kontinentalföderationen und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen bezüglich der der Anzahl der Offiziellen zu treffen. Es sind jedoch nicht mehr als fünf Offizielle erlaubt.

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 (*siehe jedoch [4:4](#) und [4:6](#)*).

Der Mannschaftenverantwortliche 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](#); *siehe jedoch Erläuterung 7*).

Spielerwechsel

4. Auswechselspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt (*siehe 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 (*siehe auch [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.

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 einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt ([13:1a-b](#); siehe jedoch Erläuterung [7](#)).
6. Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechsellinie oder greift ein Spieler unberechtigt vom Auswechselraum aus in das Spielgeschehen ein, erhält dieser Spieler eine Hinausstellung. Die Mannschaft muss für die folgenden 2 Minuten um einen Spieler auf der Spielfläche reduziert werden (abgesehen davon, dass der zusätzliche Spieler die Spielfläche verlassen muss).

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

Das Spiel wird in beiden Fällen mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt ([13:1a-b](#); siehe jedoch Erläuterung [7](#)).

Ausrüstung

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](#)).
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.
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, Objekte, die zu Schnitten oder Schürfwunden führen können (Fingernägel müssen geschnitten sein) 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 sichtbare Piercings sind erlaubt, wenn sie abgedeckt sind und Spieler nicht gefährden. Das Tragen von Stirnbändern, Kopftüchern und Kapitänsbinden aus weichem, elastischem Material ist erlaubt.

Der Mannschaftenverantwortliche 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 Mannschaftenverantwortliche progressiv bestraft und der entsprechende Spieler muss die Spielfläche verlassen, bis der Mangel behoben ist.

In Zweifelsfällen zeigt der Mannschaftenverantwortliche nicht eindeutig erlaubte Ausrüstungsgegenstände vor dem Spiel den Schiedsrichtern oder dem Delegierten an (*siehe auch Ausrüstungsreglement*).

Spielerverletzung

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*).

11. Im Falle einer Verletzung können die Schiedsrichter zwei teilnahmeberechtigten Personen der betreffenden Mannschaft (*siehe 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 siehe Erläuterung 8*).

Der Spieler kann unabhängig von der Anzahl der gezählten Angriffe bei Wiederaufnahme des Spiels nach einer Spielhälfte wieder eingesetzt werden. Betritt dieser Spieler die Spielfläche vorher, wird er nach Regel *4:4-4:6* bestraft.

Hinweis:

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

Wenn eine dritte oder weitere Personen 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

5. Der Torwart

Es ist dem Torwart **erlaubt**:

1. bei der Abwehr im Torraum den Ball mit allen Körperteilen zu berühren;
2. sich im Torraum mit dem Ball ungeachtet der für Feldspieler geltenden Einschränkungen ([7:2-4](#), [7:7](#)) zu bewegen. Er darf jedoch die Ausführung des Abwurfs nicht verzögern ([6:4-5](#), [12:2](#) und [15:5b](#));
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 Absatz 2](#)*). Der Torraum gilt als verlassen, sobald der Torwart mit irgendeinem Körperteil den Boden außerhalb der Torraumlinie berührt.
4. den Torraum mit dem Ball zu verlassen und ihn im Spielfeld weiterzuspielen, wenn es ihm nicht gelungen ist, Körper- und/oder Ballkontrolle zu erlangen.

Es ist dem Torwart **nicht erlaubt**:

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

Kommentar:

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



Regel 6

6. Der Torraum

1. Der Torraum darf nur vom Torwart betreten werden (*siehe 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.
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, siehe auch 8:7f*).
 - c. 7-m-Wurf, wenn ein Abwehrspieler durch das Betreten des Torraums eine klare Torgelegenheit vereitelt (*14:1a; siehe auch 8:8j*).
Mit „Betreten“ ist im Sinne dieser Regel das Berühren der Torraumlinie oder ein deutliches Eintreten in den Torraum zu verstehen.
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.
4. Der Ball ist als „außerhalb des Spiels“ anzusehen, wenn der Torwart Ball- und Körperkontrolle im Torraum erlangt hat (*12:1*). Der Ball muss dann durch einen Abwurf wieder ins Spiel gebracht werden (*12:2*).
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 *6:4* und *12:1-2* wieder ins Spiel zu bringen (*siehe jedoch 6:7b*). Berührt ein Mitspieler des Torwarts den im Torraum rollenden Ball, ist auf Freiwurf (*13:1a*) zu entscheiden (*siehe 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 *12:2* ins Spiel zu bringen (*siehe 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. 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).
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-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.
8. Ein Ball, der aus dem Torraum in das Spielfeld zurückgelangt, bleibt im Spiel.



Regel 7

7. Spielen des Balles, passives Spiel

Spiele des Balles

Der Ball gilt ab dem Zeitpunkt der Ausführung eines formellen Wurfs als „im Spiel“ bis das Spiel durch einen Pfiff der Schiedsrichter, des Zeitnehmers oder des Delegierten unterbrochen wird oder die Schiedsrichter eine Entscheidung über Abwurf oder Einwurf treffen.

Es ist **erlaubt**:

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.
2. den Ball maximal 3 Sekunden zu halten, auch wenn dieser auf dem Boden liegt (13:1a);
3. sich mit dem Ball höchstens 3 Schritte zu bewegen (13:1a), nachdem der Ball von einem anderen Spieler angenommen oder nach Prellen wieder aufgenommen wird. Wenn ein Spieler den Ball erhält oder fängt, während seine beiden Füße den Boden nicht berühren, wird das Aufsetzen eines Fußes oder beider Füße gleichzeitig auf den Boden nicht als Schritt gewertet. Ein Schritt gilt als ausgeführt:
 - a. wenn ein mit beiden Füßen auf dem Boden stehender Spieler einen Fuß abhebt und ihn wieder absetzt 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 absetzt oder einen Fuß von einer Stelle zu einer anderen hinbewegt.

Kommentar:

Wird ein Fuß von einer Stelle zu einer anderen hinbewegt und der zweite nachgezogen, gilt das 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.

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 über den Boden 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 beziehungsweise nach höchstens 3 Schritten ([13:1a](#)) abgepielt werden.

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

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

5. den Ball von einer Hand in die andere zu führen;
6. den Ball kniend, sitzend oder liegend weiterzuspielen (*siehe jedoch [15:1](#)*).

Es ist **nicht erlaubt:**

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.
8. den Ball mit Fuß oder Unterschenkel zu berühren, es sei denn, der Spieler wurde von einem Gegenspieler angeworfen ([13:1a-b](#); *siehe auch [8:7e](#), [8:8f](#)*).
9. Berührt der Ball einen Schiedsrichter auf der Spielfläche wird weiterspielt.
10. Es ist nicht erlaubt, den Ball zu berühren, solange irgendein Körperteil den Boden außerhalb der Spielfläche berührt. In diesem Fall 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

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 (*siehe Erläuterung 4*). Dies ist als passives Spiel anzusehen, welches prinzipiell nach Anzeigen des Vorwarnzeichens mit einem Freiwurf geahndet wird ([13:1a](#)).

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

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 Pässen kein Torwurf ausgeführt, also, wenn der 5. Pass von einem Mitspieler angenommen wurde, wird auf Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft entschieden ([13:1a](#), *Verfahren und Ausnahmen siehe Erläuterung 4 Abschnitt D*).

Die Feststellung über die Anzahl der Pässe treffen die Schiedsrichter im Sinne der Regel [17:11](#).

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



Regel 8

8. Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten

Regelkonforme Aktionen

Es ist **erlaubt**:

1.
 - a. dem Gegenspieler mit der offenen Hand den Ball herauszuspielen.
 - 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:

Sperrern 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 (siehe jedoch [8:2b](#)).

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

Es ist **nicht erlaubt:**

2.
 - 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

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 ([16:1a](#)), dann Hinausstellung ([16:3b](#)) und Disqualifikation ([16:6d](#)).

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

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

Beurteilungskriterien

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

- a. **Stellung** des Spielers, der die Regelwidrigkeit begeht (Frontalposition, seitlich oder von hinten);
- b. **Körperteil**, auf den die Regelwidrigkeit abzielt (Oberkörper, Wurfarm, Beine, Kopf/Hals/Nacken);

- c. **Intensität** der Regelwidrigkeit (wie intensiv ist der Körperkontakt, oder/und die Regelwidrigkeit gegen den Gegenspieler, der sich in voller Bewegung befindet);
- d. **Auswirkung** der Regelwidrigkeit:
 - Kontrolle über Körper und Ball werden beeinträchtigt
 - Beweglichkeit wird eingeschränkt oder unterbunden
 - das Weiterspielen wird unterbunden

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

Regelwidrigkeiten, die mit einer direkten Hinausstellung zu ahnden sind

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 (*siehe 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, *siehe jedoch [8:5a](#)*);
 - f. mit hoher Geschwindigkeit in den Gegenspieler hineinlaufen oder -springen.

Regelwidrigkeiten, die mit einer Disqualifikation zu ahnden sind

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 (*siehe 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 7-m-Wurf zu entscheiden.

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

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 [8:11b](#) zu beurteilen und zu ahnden.

Unsportliches Verhalten, das zu einer persönlichen Strafe laut Regeln 8:7-11 führt

Als unsportliches Verhalten gelten verbale und nonverbale Ausdrucksformen, die nicht mit dem Sportsgeist vereinbar sind. Dies gilt sowohl für Spieler als auch für Mannschaftsoffizielle auf der

Spielfläche wie außerhalb. Für die Ahndung von unsportlichem und grob unsportlichem Verhalten werden vier Stufen von Vergehen unterschieden:

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

Unsportliches Verhalten, das progressiv zu ahnden ist

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 Schiedsrichterentscheidungen 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 3-m-Abstands oder anderer Verhaltensweisen;
 - d. der Versuch, durch Provokationen oder Überreaktionen ein Vergehen vorzutäuschen oder die Wirkung eines Vergehens zu übertreiben, um eine Spielzeitunterbrechung oder eine unverdiente Strafe eines gegnerischen Spielers zu provozieren (*siehe auch [8:8h](#)*);
 - e. aktives Abwehren von Würfeln oder Pässen mit dem Fuß oder Unterschenkel, wenn diese Bewegung die Körperfläche des Spielers vergrößert. Rein reflexartige Bewegungen wie z. B. Schließen der Beine werden nicht bestraft (*siehe auch Regeln [7:8](#) und [8:8f](#)*);
 - f. wiederholtes Betreten des Torraums aus taktischen Gründen.

Unsportliches Verhalten, das direkt mit einer Hinausstellung zu ahnden ist

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 Auswechselfeld gelangten Ball blockieren.
 - d. wenn der Wurf eines in einer freien Spielsituation ungehindert werfenden Spielers den Kopf des Torwarts trifft; oder wenn der 7-m-Werfer den Torwart am Kopf trifft und dieser nicht seinen Kopf Richtung Ball bewegt, um den Wurf zu blocken;
 - e. wenn der Werfer eines Freiwurfs, der nach dem Schlusssignal gemäß Regel [2:4](#) ausgeführt wird, den Abwehrspieler am Kopf trifft und dieser nicht seinen Kopf Richtung Ball bewegt, um den Wurf zu blocken.
 - f. deutliches Abspreizen oder Anheben eines bzw. beider Unterschenkel oder Füße mit dem Ziel,

- einen Pass oder Torwurf zu blocken/wegzuschlagen, was einen deutlichen Einfluss auf die Spielsituation zur Folge hat (*siehe auch Regeln [7:8](#) und [8:7e](#)*);
- g. aktives Verhindern der Wurfausführung der gegnerischen Mannschaft und Nichteinhalten des 3-m-Abstands und/oder andere Regelverstöße, die die Ausführung des Wurfs verhindern;
 - h. der Versuch, die Schiedsrichter durch Simulieren hinsichtlich der Aktionen eines Gegenspielers zu täuschen, wenn nur in sehr geringem Maße oder gar kein Kontakt mit dem betreffenden Körperteil hergestellt worden ist, um eine Spielzeitunterbrechung oder eine unverdiente Strafe eines gegnerischen Spielers zu provozieren (*siehe auch [8:7d](#)*);
 - i. Abwehren oder Fangen eines Wurfs auf ein leeres Tor durch einen Spieler, wenn dieser dabei den Torraum betritt.
 - j. wenn ein Mannschaftsoffizieller, der außerhalb des Spielfelds steht, den Ball oder einen Spieler berührt (*siehe auch Regel [8:10b](#) (I)*), während er seiner Mannschaft Anweisungen gibt und so versehentlich in das Spiel eingreift.

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 einen anderen 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 [8:8h](#) zu bestrafen.

Grob unsportliches Verhalten, das mit einer Disqualifikation zu ahnden ist

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. Revanche nehmen nach einem erlittenen Foul.

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

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 Mannschaftsoffiziiellen 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 (siehe auch Regel [8:8j](#)).

Disqualifikation und 7-m-Wurf aufgrund eines spezifischen unsportlichen Verhaltens oder eines spezifischen regelwidrigen Verhaltens in den letzten 30 Sekunden

11. Bei folgenden Vergehen (a, b) wird der nicht fehlbaren Mannschaft ein 7-m-Wurf zugesprochen:

- a. 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 zuzusprechen. Dies gilt bei jeglicher Art der Wurfverhinderung (z. B. Vergehen mit begrenztem körperlichen Einsatz, Störung der Wurfausführung wie: Pass abfangen, stören der Ballannahme, Ball nicht freigeben).
- b. Wenn der Ball in den letzten 30 Sekunden im Spiel ist und der gegnerischen Mannschaft
 - (1) durch ein Vergehen eines Spielers gemäß den Regeln [8:5](#) bzw. [8:6](#) sowie [8:9](#), [8:10a](#) bzw. [8:10b](#) (II)
 - (2) 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.

Hinweis:

Bei Verstößen gegen Regel [8:6](#) oder [8:10](#) haben die Schiedsrichter einen schriftlichen Bericht einzureichen.



Regel 9

9. Der Torgewinn

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

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

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

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

Kommentar:

Wird dem Ball der Weg ins Tor durch eine nicht am Spiel beteiligten 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.

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

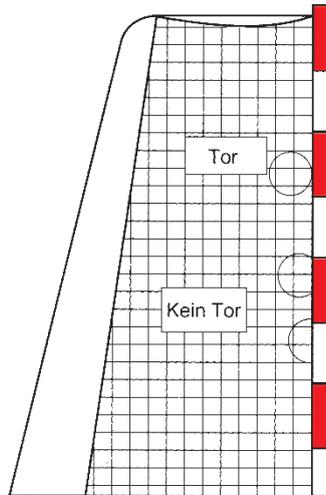
Ertönt direkt nach einem Torerfolg und vor der Anwurfausführung das Schlusssignal (Halbzeit oder Spielende), so müssen die Schiedsrichter (ohne Anwurf) deutlich anzeigen, dass sie auf Tor entschieden haben.

Kommentar:

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

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 (*siehe [2:2](#)*).

Abbildung 4: Der Torgewinn



Regel 10

10. Der Anwurf

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.

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 Absatz 2*).
3. Für den Anwurf stehen die folgenden beiden Optionen zur Verfügung:
 - a. Anwurf von der Mittellinie
Der Anwurf ist innerhalb drei Sekunden nach Anpfiff (*13:1a*) von der Mittellinie aus (mit 1,5 m Toleranz nach beiden Seiten von der Mitte der Spielfläche) in beliebiger Richtung auszuführen (*13:1a, 15:7 Abs. 3*). Der ausführende Spieler 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; siehe auch Erläuterung 5*).
Die Mitspieler des Werfers dürfen die Mittellinie nicht vor dem Anpfiff überqueren (*15:6*).
 - b. Anwurf von der Anwurfzone
– Der Anwurf ist innerhalb drei Sekunden nach Anpfiff von der Anwurfzone aus in beliebiger

- Richtung auszuführen ([13:1a](#), [15:7 Abs. 3](#)).
- Der Anpfiff durch die Schiedsrichter kann nur dann erfolgen, wenn sich der Ball und der Werfer vollständig innerhalb der Anwurfzone befinden ([15:6](#)).
 - Der Werfer darf die Anwurfzonenlinie mit keinem Körperteil überschreiten, bevor der Wurf als ausgeführt gilt ([13:1a](#), [15:7 Abs. 3](#)).
 - Der Werfer darf sich innerhalb der Anwurfzone bewegen, den Ball jedoch nach dem Anpfiff nicht mehr prellen ([13:1a](#), [15:7 Abs. 3](#)).
 - Der Anwurf kann im Laufen ausgeführt werden. Es ist nicht erlaubt, bei der Ausführung des Anwurfs zu springen ([13:1a](#), [15:7 Abs. 3](#)).
 - Der Anwurf gilt als ausgeführt, wenn
 - der Ball zunächst die Hand des Wurfers 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.
 - Die Mitspieler des Wurfers dürfen die Mittellinie nicht vor dem Anpfiff überqueren, es sei denn, sie befinden sich innerhalb der Anwurfzone ([15:6](#)).
 - 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](#), [8:8g](#)). Sie dürfen sich direkt außerhalb der Anwurfzone aufhalten.
4. Beim Anwurf zu Beginn jeder Halbzeit (und eventueller Verlängerungen) müssen sich alle Spieler in der eigenen Hälfte der Spielfläche oder ggfs. in der Anwurfzone befinden.

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

Wird der Anwurf von der Mittellinie ausgeführt ([10:3a](#)) müssen die Gegenspieler einen Mindestabstand von 3 Metern zum ausführenden Spieler einhalten ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8g](#)).

Wird der Anwurf von der Anwurfzone ausgeführt ([10:3b](#)), müssen sich die Gegenspieler mit dem gesamten Körper außerhalb der Anwurfzonenlinie befinden ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8g](#)).



Regel 11

11. Der Einwurf

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.

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

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*).
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, 8:8g*).

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



Regel 12

12. Der Abwurf

1. Auf Abwurf wird entschieden, wenn (I) ein Spieler der anderen Mannschaft den Torraum gemäß Regel *6:2a* betritt; (II) der Torwart Ball- und Körperkontrolle im Torraum erlangt 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 (*siehe auch die Definition von „im Spiel“ in Regel 7*).

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](#), [8:8g](#)).



Regel 13

13. Der Freiwurf

Freiwurf-Entscheidung

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](#), [4:9](#), [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](#), [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](#)).
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 prinzipiell 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.

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 (*siehe auch Regel [8:11a](#), besondere Anweisungen in den letzten 30 Sekunden sowie Reglement für elektronische Team-Time-outs*).
4. Zusätzlich zu den Situationen gemäß Regel [13:1a-b](#) wird in bestimmten Fällen, in denen das Spiel ohne Regelwidrigkeit einer Mannschaft unterbrochen wurde (d. h., wenn der Ball im Spiel ist), ein Freiwurf zur Wiederaufnahme des Spiels gegeben:
 - a. wenn eine Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz ist, behält sie den Ballbesitz;
 - b. wenn keine der Mannschaften in Ballbesitz ist, erhält die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, erneut den Ballbesitz.
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

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 einer Kontinentalföderation/eines 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.

7. Spieler der werfenden Mannschaft dürfen die Freiwurflinie nicht berühren oder überschreiten, bevor der Ball die Hand des Wurfers verlassen hat; siehe auch die besonderen Beschränkungen nach Regel [2:5](#).

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

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

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 [15:9](#), [8:7c](#) und [8:8g](#) zu ahnden.



Regel 14

14. Der 7-m-Wurf

7-m-Entscheidung

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 von einer anderen Person als den Schiedsrichtern 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: siehe [Kommentar zu Regel 9:1](#)*).
 - d. Vergehen gemäß Regel [8:11a](#) oder [8:11b](#) (*siehe jedoch [8:11](#) letzter Absatz*).

Bei „höherer Gewalt“ wie Stromausfall ist diese Regel analog anzuwenden, wenn das Spiel im Moment einer klaren Torgelegenheit unterbrochen wird.

Für die Definition einer „klaren Torgelegenheit“ siehe Erläuterung 6.

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 hingegen 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.

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

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

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



Regel 15

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

Der Werfer

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 ([10:3b](#)) muss der Werfer bei der Wurfausführung mit einem Teil desselben Fußes ununterbrochen den Boden berühren bis der Ball die Hand verlassen hat (*siehe jedoch* [10:3b](#)). Der andere Fuß darf wiederholt vom Boden abgehoben und wieder abgesetzt werden (*siehe auch* [7:6](#)).

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

Hinweis:

Vor der Ausführung eines Wurfs (außer bei einem Abwurf) muss sich der Werfer in einer aufrechten Position befinden, d. h. außer den Füßen darf kein anderer Körperteil Kontakt mit dem Boden haben.

2. Ein Wurf ist ausgeführt, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (siehe jedoch [12:2](#), [10:3a](#) Abs. 2 und [10:3b](#)).

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, wenn der Ball nicht im Spiel ist, siehe [12:1](#)).

Die Mitspieler des Werfers

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

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

Die Abwehrspieler

4. Die Abwehrspieler müssen auf den vorgeschriebenen Positionen bleiben, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (siehe jedoch [10:3b](#), [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.

Anpfeif zur Spielfortsetzung

5. Das Spiel muss vom Schiedsrichter wieder angepfeifen 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](#) Absatz 2 und [15:4](#) Absatz 2*). Pfeift der Schiedsrichter den Wurf trotz falscher Aufstellung der verteidigenden Spieler an, so sind diese Spieler voll aktionsfähig.

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

Sanktionen

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](#) Absatz 2*).
7. Die Konsequenzen von Fehlern des Werfers oder seiner Mitspieler während der Wurfausführung ([15:1-3](#)) sind davon abhängig, ob die Ausführung des Wurfs angepfeifen 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 [10:3a](#) Absatz 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.

8. Grundsätzlich ist jede Regelwidrigkeit in Verbindung mit der Ausführung eines Wurfs direkt nach der Wurfausführung zu ahnden. Gemeint sind Regelwidrigkeiten nach [15:2](#) Absatz 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](#) Absatz 3*).
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](#) Absatz 2 und [15:5](#) Absatz 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](#) oder [8:8g](#), [16:1b](#) und [16:3d](#)).

Wird die Ausführung eines Wurfs durch einen Abwehrspieler gestört, ist grundsätzlich auf Freiwurf für die Mannschaft in Ballbesitz zu entscheiden. Wird ein 7-m-Wurf durch einen Abwehrspieler gestört, ist der Wurf zu wiederholen.



Regel 16

16. Die Strafen

Verwarnung

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 (*Regel* [8:7](#)).

Kommentar:

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

Ein bereits hinausgestellter Spieler sollte nicht mehr verwarnet werden.

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

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

Hinausstellung

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](#)), siehe 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 Regel [8:7](#) für den Fall, dass ein Mannschaftsoffizieller bereits eine Verwarnung erhalten hat;
 - f. bei unsportlichem Verhalten eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen im Sinne der Regel [8:8](#) (*siehe auch [4:6](#)*);
 - g. als Folge einer Disqualifikation eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen (*Regel [16:8](#) Absatz 2; siehe jedoch 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.

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](#)*).
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

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 zu Regel 2:2](#) sowie Regel [16:10](#)).
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, siehe auch Regel [16:8](#)*).
 8. Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen gilt immer für den Rest der Spielzeit. Der Spieler oder Offizielle muss die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen. Danach darf der Spieler oder Offizielle in keiner Form Kontakt zur Mannschaft haben.

Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit, auf oder außerhalb der Spielfläche, ist immer mit einer Hinausstellung für die Mannschaft verbunden. Dies bedeutet, dass die Anzahl der Spieler der Mannschaft auf der Spielfläche um einen Spieler reduziert wird ([16:3f](#)). Die Reduzierung auf der Spielfläche erfolgt jedoch für 4 Minuten, wenn ein Spieler gemäß Regel [16:9b-d](#) disqualifiziert worden ist.

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

Disqualifikationen nach Regel [8:6](#) oder [8:10a-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

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

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

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

Vergehen während der Spielzeit

10. Die Strafen für Vergehen während der Spielzeit sind in den Regeln [16:1](#), [16:3](#), [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 (*siehe [Kommentar zu Regel 2:2](#)*).

Vergehen außerhalb der Spielzeit

11. Unsportliches Verhalten, grob unsportliches Verhalten und besonders grob unsportliches Verhalten sowie jegliche Form besonders rücksichtsloser Handlungen (*siehe [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, die auf die Gesamtzahl der Verwarnungen für den Spieler, den Mannschaftsoffiziellen und/oder die Mannschaft angerechnet wird;
- b. Verhalten im Sinne von Regel [8:6](#) und [8:10a](#) mit Disqualifikation gegen den Spieler oder Mannschaftsoffiziellen, wobei die Mannschaft mit 16 Spielern und 5 Offiziellen beginnen darf; Regel [16:8](#) Absatz 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

17. Die Schiedsrichter

1. Jedes Spiel wird von zwei gleichberechtigten Schiedsrichtern geleitet, denen ein Zeitnehmer und ein Sekretär zur Seite stehen.
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.
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](#)*).

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.
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 und es ist nicht möglich, einen Ersatz- oder Reserveschiedsrichter bzw. ein Ersatz- oder Reserveschiedsrichtergespann zu finden, leitet der andere das Spiel allein.

Hinweis:

IHF, Kontinentalföderationen und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen betreffend Regel [17:5](#) Abs. 1 und 3 zu treffen.

6. Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit gegen dieselbe Mannschaft pfeifen, aber unterschiedlicher Auffassung über die Höhe der Bestrafung sind, gilt die von den Schiedsrichtern nach Rücksprache untereinander getroffene gemeinsame Entscheidung. Kommen die Schiedsrichter nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung, gilt immer die schwerwiegendste Strafe.
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 angepfeifen ([2:8d](#), [15:5](#)).

8. Beide Schiedsrichter sind für das Zählen (Notieren) der Tore verantwortlich. Außerdem notieren sie Verwarnungen, Hinausstellungen und Disqualifikationen.
9. 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](#)).

Hinweis:

IHF, Kontinentalföderationen und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen betreffend Regel [17:8](#) und Regel [17:9](#) zu treffen.

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.

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.

12. 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.

13. Die Schiedsrichter können während des Spiels den Videobeweis gemäß Reglement für den Videobeweis verwenden. IHF, Kontinentalföderationen und nationale Verbände entscheiden, bei welchen Spielen die Schiedsrichter den Videobeweis verwenden können.
14. Schiedsrichter und Delegierte können zur internen Kommunikation elektronische Ausrüstungen benutzen. Die Regeln für deren Einsatz werden durch den entsprechenden Verband erlassen.



Regel 18

18. Zeitnehmer und Sekretär

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 ankommen, und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern.

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

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.

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

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

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



Handzeichen

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 oder 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:

1. Betreten des Torraums	46
2. Prell- oder Tippfehler	46
3. Schritt- oder Zeitfehler	47
4. Umklammern, Festhalten oder Stoßen	47
5. Schlagen	48
6. Stürmerfoul	48
7. Einwurf – Richtung	49
8. Abwurf	49
9. Freiwurf – Richtung	49
10. Nichtbeachten des 3-Meter-Abstandes	50
11. Passives Spiel	50
12. Torgewinn	51
13. Verwarnung (gelb) – Disqualifikation (rot) Information schriftlicher Bericht (blau)	51
14. Hinausstellung (2 Minuten)	52
15. Time-out	52
16. Erlaubnis für zwei teilnahmeberechtigte Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-out	53
17. Vorwarnzeichen für passives Spiel	53

1. Betreten des Torraums



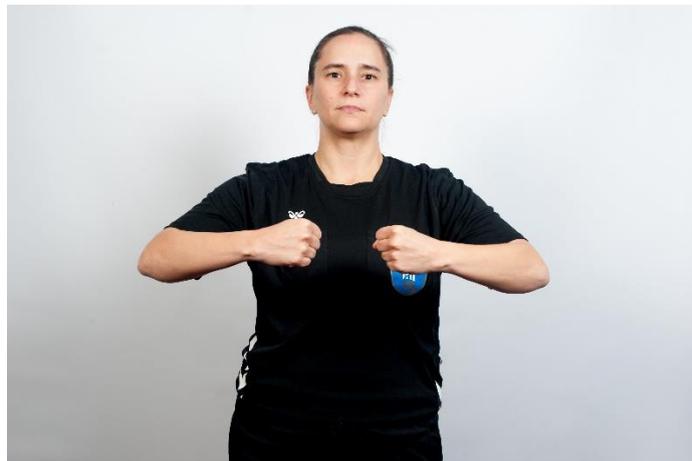
2. Prell- oder Tippfehler



3. Schritt- oder Zeitfehler



4. Umklammern, Festhalten oder Stoßen



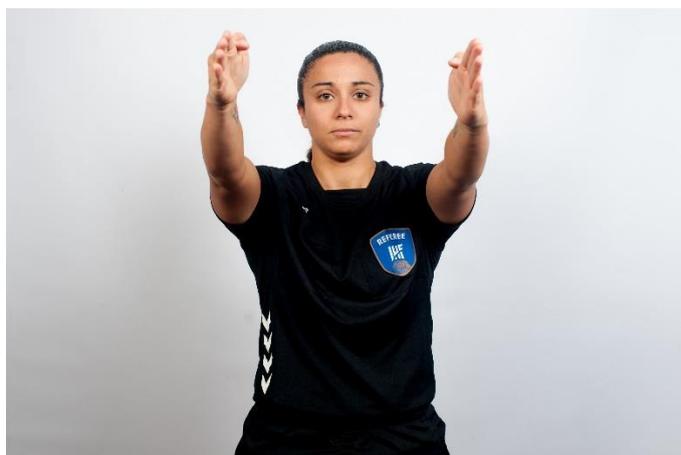
5. Schlagen



6. Stürmerfoul



7. Einwurf – Richtung



8. Abwurf



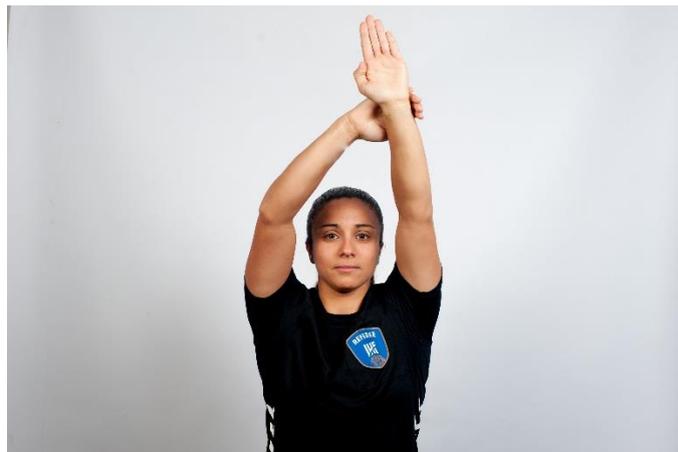
9. Freiwurf – Richtung



10. Nichtbeachten des 3-Meter-Abstandes



11. Passives Spiel



12. Torgewinn



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



14. Hinausstellung (2 Minuten)



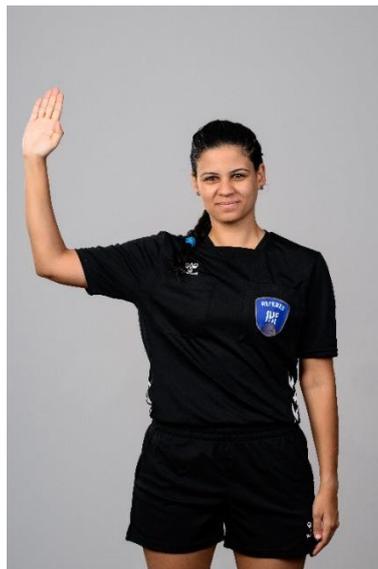
15. Time-out



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



17. Vorwarnzeichen für passives Spiel



II. Erläuterungen zu den Spielregeln

Inhaltsverzeichnis

1. Freiwurf-Ausführung nach dem Schlusssignal (2:4-6)	55
2. Time-out (2:8)	55
3. Team-Time-out (2:10)	56
4. Passives Spiel (7:11-12)	58
5. Anwurf (10:3)	69
6. Definition einer „klaren Torgelegenheit“ (14:1)	70
7. Eingreifen durch den Zeitnehmer oder einen Delegierten (18:1)	70
8. Verletzter Spieler (4:11)	72



1. Freiwurf-Ausführung nach dem Schlussignal (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 Absatz 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-outs 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. die Spielfläche muss 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 eine 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.



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 wieder in Gang.

Anstatt grüne Karten zu verwenden kann jede Mannschaft das Team-Time-out direkt durch Drücken eines Buzzers an einem elektronischen Gerät beantragen. Der Buzzer ist direkt mit dem offiziellen Anzeigetafelsystem verbunden und eine Betätigung führt umgehend zum Anhalten der Zeit. Um alle Parteien auf die Auszeit aufmerksam zu machen, ertönt außerdem ein akustisches Signal. Für weitere Details siehe Reglement für elektronische Team-Time-outs.

Hinweis:

Für den Fall, dass IHF, Kontinentalföderationen 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

Allgemeine Spielidee

Mit den Regelbestimmungen zum passiven Spiel möchte die IHF attraktive Spielweisen mit hohem Tempo (Gegenstoß, schneller Anwurf), wenigen Unterbrechungen (Kontinuität) und einer guten Balance zwischen Angriff und Verteidigung fördern.

Die Schiedsrichter sollten daher bei der Bewertung von passivem Spiel aktive Abwehrspielweisen belohnen, die kein Foulspiel beinhalten.

Tempospielphasen, die eindeutig auf die Schaffung von Torgelegenheiten abzielen, sollten nicht in die unmittelbare Bewertung des passiven Spiels einbezogen werden.

Ziele

Die Anwendung der Regeln zum passiven Spiel verfolgt die folgenden Ziele:

- Reduzierung ereignisarmer Spielphasen (Beispiele: Spieler gehen langsam von ihrer eigenen in die gegnerische Spielfeldhälfte; taktische Spielweisen im Angriff, die nur dazu dienen, Zeit zu gewinnen);
- Unterbindung unattraktiver Spielweisen und gezielter Spielverzögerungen;
- Reduzierung von Spielunterbrechungen;
- Förderung von aktiven, ballorientierten Abwehrspielweisen, die darauf abzielen, den Ball zu erobern und den Angriff des Gegners zu unterbrechen, ohne dabei Fouls zu begehen.

Voraussetzung ist, dass die Schiedsrichter über die gesamte Spielzeit hinweg passive Spielweisen einheitlich erkennen und beurteilen.

Situationen

Passives Spiel kann in allen Spielphasen des Angriffs einer Mannschaft entstehen, einschließlich der folgenden Beispiele:

- **langsame** Spielfeldüberbrückung;
- im ersten Positionsangriff (d.h. in der normalen Aufbauphase);
- nach erfolglosen Angriffsaktionen oder durch einen Freiwurf unterbrochenen Angriffsaktionen (d.h. kürzere Aufbauphase);
- nach Spielunterbrechungen (z.B. Team-Time-out).

Vor allem in folgenden Spielsituationen pflegt passives Spiel gehäuft aufzutreten:

- knapper Spielstand gegen Spielende;
- Unterzahl-Situationen (5 gegen 6; 4 gegen 6; andere);
- Situationen mit leerem Tor: die angreifende Mannschaft spielt ohne Torwart (7 gegen 6; 6 gegen 6; andere);
- aktive Abwehrspielweisen stören/unterbrechen das Tempo des Angriffs und verhindern einen gezielten Tempowechsel (siehe detaillierte Kriterien);
- unterschiedliche Leistungsniveaus der beiden Mannschaften (allgemeine Überlegenheit einer

- Mannschaft, insbesondere in der Abwehr);
- erfolglose Angriffsaktionen einer Mannschaft über einen längeren Zeitraum.

Beobachtung des passiven Spiels

Um eine Tendenz zum passiven Spiel erkennen und bewerten zu können, müssen verschiedene Beobachtungskriterien auf alle Elemente des Angriffs einer Mannschaft von der Balleroberung bis zum Ballverlust herangezogen werden. Es gibt jedoch besondere Situationen, in denen die Schiedsrichter sofort auf passives Spiel entscheiden können.

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.

Unabhängig davon gibt es Situationen (siehe Kapitel [E](#)), in denen die Schiedsrichter sofort auf direktes passives Spiel entscheiden können.

Hinweis:

Auch wenn es nicht möglich ist, auf passives Spiel zu entscheiden, wenn der Ball nicht im Spiel ist, sollten die Aktionen der ballbesitzenden Mannschaft auch in solchen Situationen berücksichtigt werden, wenn das Spiel nicht unterbrochen wurde.

Die Schiedsrichter sollten bei der Beurteilung der Tendenz zum passiven Spiel die folgenden Kriterien zugrunde legen:

- **allgemeine Kriterien** vor dem Spiel (besondere Situation des Spiels (Rangfolge, Bedeutung des Endergebnisses, K.o.-System usw.), allgemeine Merkmale des Spiels usw.);
- **zusätzliche Kriterien** in der jeweiligen Spielsituation (Zeit, aktueller Spielstand, Spielverlauf, Strafen, Verlängerung, Leistung der Mannschaften usw.);
- **Spielphasen** (Tempospiel mit Gegenstößen (1., 2. und 3. Welle), schneller Anwurf, erster Positionsangriff mit normaler Aufbauphase, kürzere Aufbauphase (Neuorganisation);
- **spezifische Beobachtungskriterien** in den verschiedenen Spielphasen (siehe Punkt B. Anzeigen des Vorwarnzeichens).

Insbesondere ist stets die Wirkung regelgerechter, aktiver Abwehrarbeit zu berücksichtigen.

B. Anzeigen des Vorwarnzeichens

Das Anzeigen des Vorwarnzeichens sollte besonders in folgenden Spielsituationen erfolgen:

1. Nach Rückeroberung des Balls: Spieler gehen langsam von ihrer eigenen in die gegnerische Spielfeldhälfte

Passives Spiel kann bereits in dem Moment beginnen, in dem eine Mannschaft in ihrer eigenen Spielfeldhälfte in Ballbesitz gelangt. Ein wichtiges Beobachtungskriterium ist dabei, wie sich die Mannschaft aus der eigenen in die gegnerische Spielfeldhälfte bewegt. Dies gilt auch für Situationen, in denen der Ball nicht im Spiel ist (siehe auch *Erläuterung 2*).

Hinweis:

Ähnliche Situationen können auch bei Positionsangriffen auftreten, um die Verteidigung auszubremsen. Ein typisches Beobachungskriterium ist:

- Nach Rückeroberung des Balls, gehen die Spieler langsam von ihrer eigenen in die gegnerische Spielfeldhälfte

Hinweis:

Die Schiedsrichter können das Vorwarnzeichen zu Beginn des ersten Positionsangriffs mit normaler Aufbauphase anzeigen, wenn der Ball sehr langsam in die gegnerische Hälfte gespielt wird.

2. Ein Spieler verzögert die Wurfausführung

Beispiele:

- Verzögerung eines Freiwurfs (durch Vortäuschen, den Ort der Ausführung nicht zu kennen oder anderes Verhalten);
- Verzögerung 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);
- Verzögerung eines Abwurfs oder eines Einwurfs.

Hinweis: Die Schiedsrichter weisen die Mannschaften an, derartige Verzögerungen zu unterlassen, sobald sie diese zum ersten Mal bemerken.

Das Vorwarnzeichen kann nicht angezeigt werden, solange der Ball nicht im Spiel ist; es kann angezeigt werden, sobald der Ball wieder ins Spiel gebracht wird. Die Zeit, in der der Ball nicht im Spiel war, ist jedoch als Teil der kürzeren/längeren Aufbauphase zu betrachten.

In bestimmten Situationen (z. B. kurz vor Spielende, in Unterzahl-Situationen) wird den Schiedsrichtern empfohlen, Time-out zu geben, anstatt die Uhr laufen zu lassen. Das Spiel wird dann entsprechend der Spielsituation vor der Unterbrechung fortgesetzt.

3. Vorwarnzeichen bei verspätetem Spielerwechsel in der normalen Aufbauphase

Beobachungskriterien sind besonders:

- Alle Spieler haben ihre Angriffspositionen eingenommen;
- Die Mannschaft startet die Aufbauphase mit einer vorbereitenden Passfolge;
- In diesem Moment erfolgt ein Spielerwechsel dieser Mannschaft.

Hinweis:

Die Schiedsrichter sollten sicher sein, dass ein Feldspieler der angreifenden Mannschaft ausgewechselt wird und nicht der Torwart wieder ins Spiel kommt (keine Auswirkungen auf das mögliche passive Spiel).

- Zusätzliches Kriterium: Die Mannschaft wartet auf den Auswechselspieler.

Anmerkung:

Eine Mannschaft, die ihren Angriff aus der eigenen Spielfeldhälfte heraus mit einem Tempoangriff (Konter, schneller Anwurf) beginnt, diesen jedoch in der gegnerischen Spielfeldhälfte nicht bis zu einer Wurfgelegenheit ausspielen kann, darf anschließend während des Übergangs zur normalen Aufbauphase noch zügige Wechsel von einem oder mehreren Spielern vornehmen, was von den

Schiedsrichtern nicht als passives Spiel gewertet wird.

4. Vorwarnzeichen bei zu langen Aufbauphasen im Positionsangriff

Grundsätzlich ist jeder Mannschaft vor Beginn einer gezielten Angriffshandlung mit Tempowechsel ein Positionsangriff mit einer entsprechenden Aufbauphase zuzugestehen. Es gibt zwei verschiedene Aufbauphasen:

Erster Positionsangriff mit normaler Aufbauphase

Nach Balleroberung findet der erste Positionsangriff einer Mannschaft in der gegnerischen Spielfeldhälfte statt, wenn keine Manndeckung durch die Verteidiger in der Hälfte der angreifenden Mannschaft gespielt wird (ggf. auch nach einem erfolglosen Tempogegenstoß oder schnellem Anwurf). Dieser erste Positionsangriff kann länger dauern, beispielsweise aufgrund von Spielerwechseln.

Charakteristische Merkmale der normalen Aufbauphase im ersten Positionsangriff sind besonders:

- Spielerwechsel;
- Spieler nehmen ihre Positionen im Positionsangriff ein;
- Vorbereitende Passfolge und/oder taktische Angriffsaktionen (z.B. Kreuzbewegungen, Übergänge ohne Tempowechsel) mit taktischen Absprachen (Kommunikation) innerhalb der angreifenden Mannschaft;
- Vorbereitung und Einleitung einer gezielten taktischen Angriffsaktion (Beispiele: Eröffnung mit individuellen Aktionen (1 gegen 1) oder kooperative taktische Mittel (Kreuzbewegungen, Übergänge) usw.).

Hinweis:

Nach einer vorbereitenden Aufbauphase dienen die folgenden Kriterien als Indikatoren dafür, ob eine Mannschaft eine gezielte taktische Angriffsaktion einleitet:

- Gezielter Tempowechsel bei allen Angriffsaktionen (Pässe, Läufe usw.);
- Angriffsaktionen in Richtung Tor in gefährlichen Zonen;
- Aktionen, bei denen die Angreifer Körperkontakt mit den Verteidigern aufnehmen (z. B., wenn die Verteidiger die Angreifer festhalten und/oder regelwidrig sperren);

Kürzere Aufbauphasen

Es gibt zwei verschiedene Situationen, in denen die angreifende Mannschaft die nächste gezielte Angriffsaktion aus einer kürzeren Aufbauphase heraus starten kann:

1. Das Spiel wird nach einem erfolglosen Angriffsversuch fortgesetzt (erfolgloser Versuch **ohne** Spielunterbrechung (z. B. Wurfausführung)).

Nach einer Aufbauphase spielt die angreifende Mannschaft eine gezielte taktische Angriffsaktion mit Tempowechsel, die jedoch nicht zum Abschluss des Angriffs führt (keine Torgelegenheit, die angreifende Mannschaft gelangt nach einem Fehlwurf oder geblockten Wurf wieder in Ballbesitz usw.).

2. Nach einer gezielten taktischen Angriffsaktion wird das Spiel **unterbrochen** und mit einem formellen Wurf (Freiwurf, Einwurf usw.) fortgesetzt.

Das Folgende gilt für beide Situationen:

Die angreifende Mannschaft kann eine weitere Aufbauphase spielen, um sich neu zu organisieren und das nächste gezielte taktische Mittel vorzubereiten. Diese nächste Aufbauphase muss jedoch **kürzer** sein.

Zusätzliches Kriterium: Eine kürzere Aufbauphase sollte aus vier bis sechs Pässen nach einem Freiwurf, einem Einwurf oder einem Abwurf nach einem von den Verteidigern geblockten Torwurf bestehen.

Spielfortsetzung in verschiedenen Situationen

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über verschiedene Situationen, die entweder mit einer normalen oder einer kürzeren Aufbauphase beginnen können.

Tabelle 1: Spielfortsetzung in verschiedenen Situationen

Situation	Spielfortsetzung mit	
	normalem Aufbau	kürzerem Aufbau
Tempospiel		
Tempogegenstoß/schneller Anwurf (1., 2., 3. Welle) – Unterbrechung durch Freiwurf oder Abbruch und Übergang zur Aufbauphase	X	
Tempogegenstoß/schneller Anwurf – gezielter Übergang von der 3. Welle zum Positionsangriff (mehrere Passfolgen mit gezielten taktischen Aktionen) – Unterbrechung durch Freiwurf oder Abbruch und Übergang zur Aufbauphase	X	
Tempogegenstoß/schneller Anwurf – gezielter Übergang von der 3. Welle zum Positionsangriff – Antäuschen eines Übergangs zur normalen Aufbauphase – gezielte finale Aktion – Unterbrechung durch Freiwurf	X	
Beginn des Positionsangriffs		
Normale Aufbauphase – taktische Mittel mit erfolglosem Tempowechsel – Neuorganisation (ohne Unterbrechung)		X
Normale Aufbauphase – taktische Mittel mit erfolglosem Tempowechsel – Unterbrechung durch Freiwurf		X
Normale Aufbauphase – taktische Mittel mit erfolglosem Tempowechsel – geblockter Wurf oder Pass (die angreifende Mannschaft bleibt in Ballbesitz) <u>Hinweis:</u> Der Ball ist für eine bestimmte Zeit frei		X
Während eines (längeren) Positionsangriffs		
Freiwurf/Einwurf nach einer kürzeren Aufbauphase		X
Erfolgreicher Angriff nach einer kürzeren Aufbauphase – Weiterspielen		X
Kürzere Aufbauphase – taktische Mittel mit erfolglosem Tempowechsel – geblockter Wurf oder Pass (die angreifende Mannschaft bleibt in Ballbesitz)		X

<u>Hinweis:</u> Der Ball ist für eine bestimmte Zeit frei		
Team-Time-out		
Die Mannschaft erobert den Ball in ihrer eigenen Hälfte – sofortiges Team-Time-out	X	
Alle Spieler befinden sich auf ihrer Position/die Mannschaft beginnt die erste normale Aufbauphase – sofortiges Team-Time-out	X	
Normale Aufbauphase – taktische Mittel mit erfolglosem Tempowechsel – Team-Time-out		X
Besondere Situationen		
Hinausstellung gegen die verteidigende Mannschaft (mit oder ohne Anzeigen des Vorwarnzeichens) – das Spiel wird ohne Anzeigen des Vorwarnzeichens fortgesetzt	X	
7-m-Wurf – der Ball wird vom Torwart abgewehrt – die angreifende Mannschaft bleibt in Ballbesitz – der Positionsangriff geht weiter	X	
Die angreifende Mannschaft führt einen Torwurf aus (mit oder ohne Anzeigen des Vorwarnzeichens) – der Ball prallt vom Tor oder Torwart direkt zu ihr zurück oder ihr ist aufgrund dessen ein Einwurf zuzusprechen	X	

5. Typische Beobachtungskriterien bei zu langen Aufbauphasen

Die folgenden Beobachtungskriterien, die oft kombiniert auftreten, sind bei zu langen Aufbauphasen relevant:

- Der angreifenden Mannschaft gelingt kein Tempowechsel zwischen der Aufbauphase und einer gezielten taktischen Angriffsaktion, die zu einer Torgelegenheit führt;
- häufige Ballannahmen im Stand oder in Rückwärtsbewegungen;
- mehrfaches Prellen des Balls im Stand oder in Rückwärtsbewegungen (ohne direkten Einfluss eines Gegenspielers);

Anmerkung:

Vorbereitende Eins-gegen-Eins-Aktionen, bei denen der ballführende Spieler, oft mit Prellen des Balls, versucht, den direkten Gegenspieler in eine bestimmte Richtung zu bewegen, um dann eine gezielte Angriffsaktion einzuleiten, sind nicht zu berücksichtigen.

- mehrere Pässe zwischen zwei Spielern ohne Kontakt mit der Abwehr (keine gefährlichen Aktionen in Richtung Tor);
- der Ball wird in die eigene Spielfeldhälfte der angreifenden Mannschaft zurückgespielt, obwohl die gegnerische Mannschaft sie nicht unter Druck setzt;
- aktive Abwehrspielweisen unterbrechen das Tempo der Pässe/Bewegungen der Angreifer;
- allgemein: kein Kontakt mit der Verteidigung; bei 1 gegen 1-Aktionen: frühzeitiges Abdrehen des Ballhalters, Warten auf Spielunterbrechungen durch die Schiedsrichter, kein räumlicher

- Vorteil des Ballhalters im Zweikampf;
- der Ball wird weit vom Tor und/oder den Verteidigern weggespielt.

Hinweis:

Zusätzliche Kriterien für die Bewertung von kürzeren Aufbauphasen

Nach vier bis sechs Pässen in einer kürzeren Aufbauphase (je nach Leistungsniveau der Mannschaften) muss die angreifende Mannschaft die nächste Angriffsaktion mit einem Tempowechsel und in Richtung Tor einleiten (z. B.: Eins-gegen-Eins, Kooperationen in Gruppen, Kreuzbewegungen, Übergänge). Die angegebene Anzahl von Pässen dient lediglich zur Orientierung, die Pässe sind von den Schiedsrichtern nicht zu zählen.

Benötigt eine Mannschaft im selben Angriff eine zweite oder weitere kürzere Aufbauphasen, kann die Anzahl der vorbereitenden Pässe geringer als vier bis sechs sein. In jedem Fall aber sollten die Schiedsrichter der angreifenden Mannschaft wenigstens drei Pässe für eine kürzere Aufbauphase zugestehen, es sei denn, die angreifende Mannschaft hat die Wurfausführung verzögert.

Aktives Abwehrspiel

Was die Balance zwischen Angriff und Verteidigung anbelangt, so müssen die Schiedsrichter vor allem die Auswirkungen aktiver Abwehrspielweisen berücksichtigen.

Durch aktive Abwehrspielweisen versuchen die Verteidiger, die angreifende Mannschaft unter Druck zu setzen, ohne dabei das Spiel zu unterbrechen (ohne Fouls/Freiwürfe).

Die Mannschaften verfolgen mit aktiven Abwehrstrategien die folgenden taktischen Ziele

- Pässe/Räume angreifen/blockieren;
- Angreifer in die Tiefe des Spielfelds drängen (Angreifer können z. B. einen Pass nicht sicher annehmen und müssen sich daher zurückziehen);
- das Tempo des Angriffs stören/unterbrechen;
- das Timing der taktischen Mittel stören/unterbrechen;
- nicht gewollte Pässe oder Würfe provozieren;
- technische/taktische Fehler provozieren.

Hinweis:

Die Schiedsrichter sollten klar zwischen einem überwiegend foulorientierten Abwehrverhalten und aktiven Abwehrspielweisen, bei denen versucht wird, die Angreifer (ohne Fouls) unter Druck zu setzen, unterscheiden.

Fouls, die zu einem Freiwurf führen

Häufige Unterbrechungen, die zu einem Freiwurf führen, können auch zur Beurteilung des passiven Spiels herangezogen werden. Beobachtungskriterium ist besonders:

- Der ballführende Angreifer ermöglicht eine Unterbrechung (Stoppen der Vorwärtsbewegung in Richtung Tor, Abwenden vom Tor, Warten auf den Pfiff der Schiedsrichter)

Hinweis:

Angriffsaktionen, die eindeutig darauf abzielen, Fouls zu provozieren, die zu einer Unterbrechung durch

Freiwurf führen, anstatt Torgelegenheiten zu schaffen, sind Indikatoren für passives Spiel.

Zu beachten ist der Unterschied in der taktischen Zielsetzung im Vergleich zu normalen Eins-gegen-Eins-Aktionen, die auf einen erfolgreichen Durchbruch in Richtung Tor oder einen Stellungs Vorteil gegenüber dem Gegenspieler abzielen.

Wichtig: Die Art des regulären Körperkontakts muss stets von den Schiedsrichtern bewertet werden.

Allgemeine Hinweise:

Die Schiedsrichter müssen immer die Situation des gesamten Angriffs von Anfang an beurteilen:

- Gibt es von Anfang an eine Tendenz zum passiven Spiel?
- Wie ist die Situation im Spiel (Spielstand, Spielzeit, Strafe, allgemeine Überlegenheit einer Mannschaft usw.)?

Taktische Mittel im Angriff zur Täuschung der Schiedsrichter

Bei der aktuellen Spielentwicklung ist zu beobachten, dass insbesondere in Situationen, in denen die angreifende Mannschaft in Unterzahl oder mit leerem Tor spielt, Angriffsaktionen (z. B. Kreuzbewegungen, Übergänge) eingeleitet werden, ohne dass die Absicht besteht, direkt zum Torabschluss zu kommen. Solche Aktionen dienen ausschließlich dazu, die Schiedsrichter zu täuschen und Zeit zu gewinnen.

Beobachtungskriterien sind besonders:

- Die Spieler laufen parallel zur Freiwurflinie ohne Kontakt mit der Verteidigung (oft weit vom Tor entfernt);
- Die ballführenden Spieler wenden sich früh vom Tor ab (frühe Oberkörperdrehung in Richtung des Passes; Blickkontakt mit dem Ballempfänger, **Spieler schauen nicht in Richtung Tor**), insbesondere in Eins-gegen-Eins-Aktionen;
- Die Rückraumspieler täuschen Pässe in die Tiefe zum Kreisläufer an, ohne eine ernsthafte Gefahr darzustellen (Räume öffnen für einen möglichen Pass in die Tiefe oder Breite und somit für gute Torgelegenheiten);
- häufige Positionswechsel, ohne gefährliche Bereiche anzugreifen (z. B. den Raum zwischen zwei Verteidigern).

Bewertung des passiven Spiels im Spiel Sieben-gegen-Sechs

Die Schiedsrichter müssen die veränderte Spielstruktur berücksichtigen. Generell können unterschiedliche Taktiken beobachtet werden, wenn eine Mannschaft sieben gegen sechs spielt:

- weniger Bewegungen (keine klaren Vorwärts- oder Kreuzbewegungen);
- die Rückraumspieler sind dichter an der Verteidigung positioniert;
- Tempowechsel mit explosiven, schnellen Pässen;
- taktisches Prellen, um die Verteidiger in ihrer Position zu halten;
- wiederholte Rückpässe, um die Gegenspieler auf einer Angriffsseite zu halten.

Ansonsten gelten die gleichen Beobachtungskriterien für passives Spiel. Dabei ist zu berücksichtigen, dass die Mannschaften in diesen Situationen oft lange Angriffe spielen, da ein Ballverlust den Gegnern

die Möglichkeit geben würde, zu einem Abschluss auf das leere Tor zu kommen.

Das Verhalten der Verteidiger ist ein weiteres wichtiges Beobachungskriterium (aktive Abwehrspielweisen (ohne Fouls), die dazu dienen, den Schwung der Angreifer in Überzahlsituationen zu unterbrechen, sollten belohnt werden).

Umgang mit passivem Spiel gegen Ende des Spiels

Im Allgemeinen sollte die Linie für Entscheidungen bezüglich des passiven Spiels während des gesamten Spiels die gleiche sein.

Bei einem Angriff in der letzten Minute des Spiels, der oft der allerletzte Angriff sein kann, versucht die angreifende Mannschaft jedoch möglicherweise nur, eine gezielte taktische Aktion einzuleiten, um kurz vor Ende des Spiels eine Torgelegenheit zu schaffen.

Das Anzeigen des Vorwarnzeichens für passives Spiel einige Sekunden vor Ende des Spiels (entsprechend der Linie für das gesamte Spiel) wäre nicht sinnvoll, da es keinerlei Folgen haben würde. Daher sollten die Schiedsrichter über das Anzeigen des Vorwarnzeichens entscheiden, sobald klare Beobachungskriterien für passives Spiel erfüllt sind (Balance zwischen angreifender und verteidigender Mannschaft), je nach Spielsituation (verbleibende Spielzeit, allgemeine Situation (Spielstand, Endergebnis)) und Verhalten der angreifenden Mannschaft ab dem Zeitpunkt des Ballgewinns.

Allerdings muss der angreifenden Mannschaft genügend Zeit für eine normale Aufbauphase zugestanden werden.

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. Die Schiedsrichter sollten das Vorwarnzeichen gleichzeitig zeigen, wenn ein Spieler den Ball unter Kontrolle gebracht hat.

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 (siehe 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:

1. 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 Ein- oder Abwurf zuzusprechen.

2. 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 normale Aufbauphase gestattet.

Richtlinien für das Anzeigen des Vorwarnzeichens

Das Vorwarnzeichen sollte in folgenden Situationen nicht angezeigt werden:

- Bei klaren und torgefährlichen Vorwärtsbewegungen der angreifenden Mannschaft;
- Wenn taktische Mittel mit einem Tempowechsel beginnen.

Das Vorwarnzeichen sollte generell nicht unmittelbar nach der Ausführung eines Freiwurfs angezeigt werden. Der angreifenden Mannschaft wird zunächst die Möglichkeit einer neuen Aufbauphase gegeben (siehe Übersicht in [Tabelle 1](#)).

Spielsituationen, in denen das Anzeigen des Vorwarnzeichens angebracht ist:

- Pässe in den hinteren Teil des Spielfelds;
- Pässe zu Mitspielern in Rückwärtsbewegungen;
- Mögliche Passwege für den ballführenden Spieler werden durch aktive Abwehrspielweisen aktiv blockiert;
- Der ballführende Spieler dreht sich vom Tor weg.

Dies gilt im Allgemeinen, wenn der Schwung bzw. das Tempo des Positionsangriffs unterbrochen oder die taktischen Mittel gestört werden.

D. Nach Anzeigen des Vorwarnzeichens

Nach Anzeigen des Vorwarnzeichens für passives Spiel hat die angreifende Mannschaft maximal vier Pässe, um den Angriff mit einem Torwurf abzuschließen ([7:11-12](#)).

Hinweis:

Nationalverbände haben das Recht, für ihren Bereich je nach Alters- und Leistungsstruktur abweichende Regelungen für die Anzahl der Pässe zu treffen. Es sind maximal sechs Pässe erlaubt.

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 und ins Seiten- oder Toraus gelenkt wird.

Hinweise zur maximalen Anzahl von Pässen

1. Vor dem erfolgten 4. Pass:

- Wird dem angreifenden Team während der Anzeige des Vorwarnzeichens ein Freiwurf oder Einwurf zugesprochen, wird die Zählung der Pässe nicht unterbrochen.
- Wenn ein Pass oder ein Torwurf durch einen Feldspieler der abwehrenden Mannschaft geblockt

wird und der Ball zur angreifenden Mannschaft gelangt (auch bei einem Abwurf), wird dies als Pass gewertet.

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

- Wird nach dem 4. Pass auf Freiwurf, Einwurf (oder Abwurf) für die angreifende Mannschaft entschieden, hat die Mannschaft die Möglichkeit, die Ausführung dieses 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 angreifende Mannschaft hat in diesen Fällen die Möglichkeit, den Angriff mit einem weiteren Pass abzuschließen.

3. **Vor** dem ausgeführten 5. Pass:

Die Schiedsrichter können in den folgenden Situationen auf passives Spiel entscheiden:

- Der ballführende Spieler sucht im Stand über einen längeren Zeitraum nach Anspielmöglichkeiten;
- Die Angreifer versuchen wiederholt, von den Verteidigern gefoult zu werden, um einen Freiwurf zu bekommen;
- Die Angreifer führen Rückwärtsbewegungen in die Tiefe des Spielfelds aus;
- Der ballführende Spieler passt den Ball infolge der aktiven Abwehrspielweise in die Tiefe des Spielfelds zurück;
- Der ballführende Spieler hat aufgrund der aktiven Abwehrspielweise keine Möglichkeit zum Anspiel.

E. Besondere Situationen, in denen die Schiedsrichter direkt auf passives Spiel entscheiden können

In besonderen Situationen können die Schiedsrichter jederzeit direkt auf passives Spiel gegen die angreifende Mannschaft entscheiden, auch wenn sie das Vorwarnzeichen noch nicht angezeigt haben.

1. Auslassen einer klaren Torgelegenheit

Beobachtungskriterien sind besonders:

- Der ballführende Angreifer hat einen freien direkten Weg zum Tor (freie Räume).
- Zwischen dem Tor und dem ballführenden Angreifer befindet sich kein direkter Gegenspieler.
- Die ballführenden Angreifer bewegen sich nicht mehr nach vorne und ergreifen weder eine klare Torgelegenheit noch die Möglichkeit, einen noch besser positionierten Mitspieler anzuspielen. Die Schiedsrichter sollten jedoch die Wirkung dieses Passes berücksichtigen. Wird ein Pass zu einem besser positionierten Mitspieler gespielt, kann nicht auf direktes passives Spiel entschieden werden.

Typische Spielsituationen:

- Abbruch eines Tempogegenstoßes (keine Gegenspieler zwischen Angreifer und Tor)
- kein Herausspielen von Torgelegenheiten trotz der Chance auf einen freien Durchbruch im Positionsangriff oder in Situationen mit Manndeckung (große freie Räume)

2. Freie Würfe von den Außenpositionen

In einer freien Wurfsituation, in der genügend freier Raum auf der Außenposition vorhanden ist, setzt der Außenspieler mit voller Körper- und Ballkontrolle (kein Kontakt oder Einfluss durch einen Gegenspieler) zum Sprung in den Torraum an. Anstatt auf das Tor zu werfen, passt der Außenspieler den Ball zu einem Mitspieler in der Tiefe des Spielfelds zurück (keine direkte Angriffskooperation zwischen den Angreifern, die über den Torraum springen).

3. Manndeckung in der gegnerischen Spielfeldhälfte

Die verteidigende Mannschaft spielt Manndeckung in der gegnerischen Spielfeldhälfte. Die angreifende Mannschaft unternimmt keinen ernsthaften Versuch, zum Torwurf zu gelangen.

Beobachtungskriterien sind besonders:

- Aktionen (Prellen, Dribbeln, Passen), die nicht darauf abzielen, zum Torwurf zu gelangen, und bei denen der ballführende Spieler nicht von einem Gegner unter Druck gesetzt wird;
- Es wird ein langer Pass in die eigene Spielfeldhälfte gespielt, obwohl auch andere Möglichkeiten zur Verfügung standen;
- Der ballführende Spieler prellt den Ball im Stand auf der Stelle.



5. Anwurf (10:3)

Ausführung 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 überqueren 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 allein 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 prinzipiell 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

1. 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 abwehrenden 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 selbst 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.

2. 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 vorgenommen 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 Mannschaftenverantwortliche progressiv zu bestrafen (*analog Regel [4:2](#) Abs. 3*).

- b. Zeitnehmer und Sekretär oder der Delegierte sind für das Zählen der Anzahl Angriffe verantwortlich. Sie geben der entsprechenden Mannschaft einen Hinweis, wenn dieser Spieler wieder auf der Spielfläche eingesetzt 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](#) Absatz 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.

III. Auswechsellraum-Reglement

1. Die Auswechsellräume 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. [1a](#) und [1b](#)).

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 ([1:11](#)). 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 Auswechsellraum aufhalten (*Regel [4:1-2](#)*).

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

3. Die Mannschaftsoffiziellen müssen im Auswechsellraum 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 Auswechsellraums vor und während des Spiels.

Kommt es vor dem Spiel zu einem Verstoß gegen das Auswechsellraum-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 ([1:11](#)).

Die Coachingzone beginnt 3,5 m von der Mittellinie entfernt, endet 8 m vor der jeweiligen Torauslinie und umfasst, soweit möglich, den Bereich direkt hinter der Auswechselbank.

Das Ende der Coachingzone muss mit einer Linie oder einem Klebestreifen mit einer Länge von 50 cm und einer Breite von 5 cm markiert werden, wobei die Markierung außerhalb des Spielfelds an die Seitenlinie anschließt.

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 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 Auswechselraum oder auf der Spielfläche erfolgt ist.

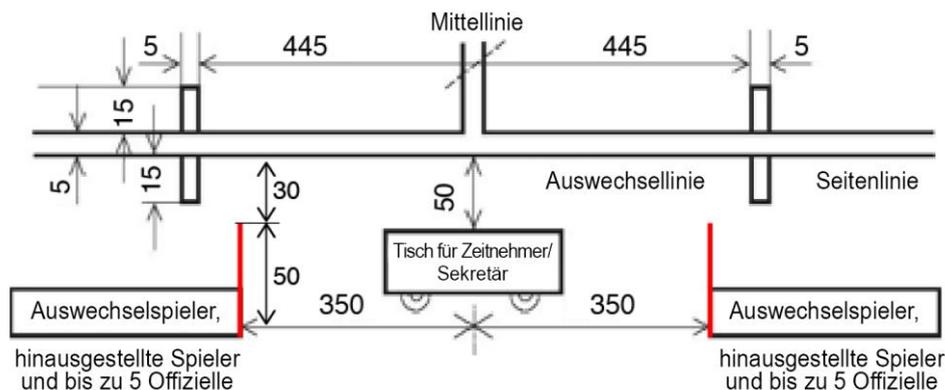
6. Kommt es zu einem Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement, sind die Schiedsrichter bzw. die Delegierten verpflichtet, entsprechend den Regeln [4:2](#) Abs. 3, [16:1b](#), [16:3d-f](#) oder [16:6b-d](#) (Verwarnung, Hinausstellung, Disqualifikation) zu verfahren.

IV. Guidelines und Interpretationen

Spielfeldmarkierungen (*Regel 1, Auswechselraum-Reglement 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).



Anti-Kippvorrichtung für Tore (*Regel 1:2*)

Die Tore müssen fest im Boden oder an den Wänden hinter ihnen verankert sein oder mit einer Anti-Kippvorrichtung ausgestattet sein. Diese neue Bestimmung dient der Vermeidung von Unfällen.

Verletzter Torwart bei Freiwurf (*Regel 2:5*)

Ist der Torwart bei einem Freiwurf nach dem Schlussignal verletzt, so ist es der verteidigenden Mannschaft erlaubt, den Torwart auszuwechseln. Diese Ausnahmeregelung gilt nicht für Feldspieler der verteidigenden Mannschaft.

Freiwurf oder 7-Meter-Wurf nach Schlussignal (*Regeln 2:6, 8:11a*)

Bei Vergehen oder unsportlichem Verhalten der Verteidiger während der Ausführung eines Freiwurfs oder 7-Meter-Wurfs nach dem Schlussignal sind diese Verteidiger gemäß Regeln [16:3](#), [16:6](#) oder [16:9](#) persönlich zu bestrafen. Der Wurf muss wiederholt werden (Regel [15:9](#) Abs. 3). Regel 8:11a findet in solchen Fällen keine Anwendung.

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

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

Verwendung von Reservebällen (Regel 3:3)

IHF, Kontinentalföderationen und nationale Verbände haben das Recht, die Verwendung von Reservebällen, die sich nicht auf dem Zeitnehmertisch befinden, zu erlauben. Über die Verwendung eines Reserveballs entschieden die Schiedsrichter gemäß Regel 3:4.

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, Kontinentalföderationen 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.

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.

Betreten der Spielfläche (Regeln [4:4-4:6](#))

Ein Wechselfehler liegt vor, wenn sowohl der Spieler, der das Spielfeld verlässt, als auch der Spieler, der das Spielfeld betritt, gleichzeitig mit mindestens einem Fuß auf dem Spielfeld stehen.

Ein Spieler gilt als zusätzlicher Spieler, wenn dieser mit beiden Füßen auf der Spielfläche steht und kein Mitspieler das Spielfeld verlässt.

Eine Missachtung der Auswechsellinien liegt vor, wenn ein Spieler, der die Spielfläche verlässt oder betritt, mit beiden Füßen auf der falschen Seite der Auswechsel- oder Mittellinie steht.

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) fordert 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.

Hinweis:

- 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.

Betreten des Spielfelds mit falscher Trikotfarbe oder -nummer (Regeln [4:7, 4:8](#))

Ein Vergehen betreffend Regel [4:7](#) und [4:8](#) führt nicht zu einem Wechsel des Ballbesitzes. Das Spiel wird lediglich angehalten, um den Spieler aufzufordern, den Fehler zu korrigieren. Das Spiel wird mit einem Wurf für die Mannschaft fortgesetzt, die in Ballbesitz war.

Technische Ausrüstung in der Auswechselzone (Regeln [4:7-4:9](#))

IHF, Kontinentalföderationen und nationale Verbände haben das Recht, technische Ausrüstung in der Auswechselzone zu erlauben. Die Ausrüstung muss auf faire Weise und nicht zur Kommunikation mit einem disqualifizierten Offiziellen oder Spieler verwendet werden.

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 des Ausrüstungsreglements. Im Vordergrund stehen dabei die Grundsätze „nicht gefährlich“ und „kein unrechtmäßiger Vorteil“.

Diese Regelung wurde in Absprache mit der Medizin- und Arztkommission der IHF eingeführt.

Weitere Einzelheiten sind dem Ausrüstungsreglement zu entnehmen.

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 Schiedsrichter oder der Delegierte weiteren teilnahmeberechtigten Personen erlauben, die Spielfläche zwecks Versorgung von Verletzten zu betreten, wobei pro verletztem Spieler maximal zwei Personen die Spielfläche betreten dürfen. Ebenso überwachen die Schiedsrichter 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:

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

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

Hinweis: Ein 7-m-Wurf ist in solchen Fällen nie möglich. Der Schiedsrichter hat das Spiel zum Schutz des Torwarts bewusst unterbrochen; es handelt sich demnach nicht um einen „unberechtigten Pfiff“ nach Regel [14:1b](#).

Zählen der Anzahl der Pässe nach Vorwarnzeichen ([7:11](#))

Siehe Schulungshilfe Anhang [1](#).

Disqualifikation des Torwarts (Regel [8:5](#) Kommentar)

Die Regelung gilt, wenn der Torwart aus dem Torraum kommt oder in einer ähnlichen Position außerhalb des Torraums ist und einen frontalen Zusammenprall mit einem Gegenspieler verursacht. Sie gilt nicht, wenn:

- a. der Torwart in dieselbe Richtung läuft wie ein Gegenspieler; bspw. nachdem er die Spielfläche wieder aus der Auswechselzone betritt.
- b. sich der Ball zwischen Angreifer und Torwart befindet und der Angreifer, der dem Ball hinterherrennt, die Möglichkeit hat, einen Zusammenprall zu vermeiden.

In solchen Situationen treffen die Schiedsrichter eine Entscheidung aufgrund ihrer Tatsachenentscheidung.

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 Auswechsellvorgang 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 (*siehe 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 bedeutet „besonders rücksichtslos“?
 - Tätlichkeiten und tätlichkeitsähnliche Aktionen
 - skrupellose bzw. verantwortungslose Aktionen ohne jeglichen Ansatz eines regelgerechten Verhaltens
 - unbeherrscht schlagend ausgeführte Aktionen
 - böswillige Aktionen
- b. Was bedeutet „besonders gefährlich“?
 - Aktionen gegenüber einem schutzlosen Gegenspieler
 - übermäßig riskante und folgenschwere, gesundheitsschädigende Aktionen
- 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 bedeutet „ohne jeglichen Bezug zur Spielhandlung“?
 - Aktionen fernab des ballführenden Spielers
 - Aktionen ohne jeglichen spieltaktischen Bezug

Ein Feldspieler oder Torwart betritt beim Versuch, einen Wurf auf das leere Tor zu blocken oder zu fangen, den Torraum (*8:8i*)

- a. Wenn ein sich im Spielfeld außerhalb des Torraums bewegendes Feldspieler der verteidigenden Mannschaft den Ball fängt und den Torraum mit irgendeinem Teil seines Körpers betritt, nachdem er den Ball gefangen hat, führt dies zu einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft ohne persönliche Bestrafung.
- b. Wenn ein sich im Spielfeld außerhalb des Torraums bewegendes Feldspieler der verteidigenden Mannschaft springt, den Ball in der Luft fängt und anschließend mit dem Ball im Torraum landet, führt dies zu einem 7-m-Wurf für die gegnerische Mannschaft und einer direkten Hinausstellung für zwei Minuten.
- c. Wenn ein sich im Spielfeld außerhalb des Torraums bewegendes Feldspieler der verteidigenden Mannschaft den Torraum mit irgendeinem Körperteil betritt, bevor er den Ball berührt, führt dies zu einem 7-m-Wurf für die gegnerische Mannschaft und einer direkten Hinausstellung für zwei Minuten.
- d. Wenn ein sich im Spielfeld außerhalb des Torraums bewegendes Torwart der verteidigenden

Mannschaft den Ball fängt und den Torraum mit irgendeinem Teil seines Körpers betritt, nachdem er den Ball gefangen hat, führt dies zu einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft ohne persönliche Bestrafung.

- e. Wenn ein sich im Spielfeld außerhalb des Torraums bewegend Torwart der verteidigenden Mannschaft den Torraum mit irgendeinem Teil seines Körpers betritt und den Ball berührt, während er noch das Spielfeld außerhalb des Torraums mit irgendeinem Teil seines Körpers berührt, führt dies zu einem 7-m-Wurf für die gegnerische Mannschaft ohne persönliche Bestrafung.
- f. Wenn ein sich im Spielfeld außerhalb des Torraums bewegend Torwart der verteidigenden Mannschaft springt, den Ball in der Luft fängt und anschließend mit dem Ball im Torraum landet, führt dies zu einem 7-m-Wurf für die gegnerische Mannschaft ohne persönliche Bestrafung.

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 [8:11a](#), [8:11b](#))

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 [8:11a](#))

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

Die Regel findet Anwendung, wenn das **Vergehen** innerhalb der letzten 30 Sekunden oder zusammen mit dem Schlussignal erfolgte (*siehe 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 [8:11a](#) anzuwenden.

Wird der Wurf bspw. ausgeführt aber durch einen zu nahe stehenden Spieler geblockt, wodurch das Ergebnis des Wurfes **aktiv zerstört** oder der Werfer bei der Ausführung gestört wird, dann ist ebenfalls Regel [8:11a](#) anzuwenden.

Steht ein Spieler näher als drei Meter an dem Werfer, stört die Ausführung jedoch nicht aktiv, erfolgt keine Bestrafung. Nutzt der zu nahe stehende Spieler seine Position, um den Wurf zu blocken oder den Pass abzufangen, ist Regel [8:11a](#) anzuwenden.

Disqualifikation in den letzten 30 Sekunden (Regel [8:11b](#))

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 ([8:11b](#), 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 [8:11b](#) findet Anwendung, wenn **das Vergehen** innerhalb der Spielzeit oder zusammen mit dem Schlusssignal erfolgt (*siehe 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 7-m-Wurf, wenn die Voraussetzungen von Regel [8:5](#) letzter Absatz erfüllt sind oder wenn es sich um ein Vergehen nach Regel [8:6](#) handelt.

Verwendung des Videobeweises (Regel [9:2](#), [17:13](#))

Ist nach der Verwendung des Videobeweises eine Entscheidung nötig, wird die Frist für die Aberkennung eines Tores verlängert, die laut Regel [9:2](#) nur gilt, bis der nachfolgende Anwurf ausgeführt wurde. Die Frist wird bis unmittelbar nach dem zweiten Wechsel des Ballbesitzes oder dem nachfolgenden Wurf im Zusammenhang mit dem Wechsel des Ballbesitzes verlängert.

Für weitere Informationen siehe Reglement für den Videobeweis.

Ausführung des Einwurfs (Regel [11:4](#))

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

Vorteilsgewährung im Falle eines Wechselfehlers oder eines zusätzlichen Spielers auf der Spielfläche (Regel [13:2](#))

Bei unerlaubtem Betreten der Spielfläche gemäß Regel [4:4-6](#) (Wechselfehler oder zusätzlicher Spieler auf der Spielfläche) während einer klaren Torchance, können die Schiedsrichter oder die Delegierten die Vorteilsregel gemäß Regel [13:2](#) anwenden, bis die klare Torchance vorüber ist, sofern der fehlbare Spieler nicht direkt in die Torchance eingreift. Wird der Vorteil gewährt, findet Regel [8:10b](#) Punkt II keine Anwendung.

7-Meter-Entscheidung bei leerem Tor (Regel [14:1](#), Erläuterung [6c](#))

Die in Erläuterung [6c](#) beschriebene Definition einer klaren Torchance bei einer klaren und ungehinderten Gelegenheit zum Wurf des Balls ins leere Tor setzt voraus, dass der Spieler in Ballbesitz ist und klar versucht, direkt auf das leere Tor zu werfen. Diese Definition einer klaren Torchance gilt ungeachtet der Art des Vergehens und unabhängig davon, ob der Ball im Spiel war oder nicht. Bei der Ausführung jedes Wurfs müssen sich Werfer und Mitspieler in einer korrekten Position befinden.

Ausführung von Würfeln (Regel [15](#))

Regel [15:7](#) Abs. 3 und Regel [15:8](#) zählen Beispiele möglicher Fehler bei der Ausführung von Würfeln auf. Ebenso wie das Prellen oder das Niederlegen (und Wiederaufnehmen) des Balls nicht erlaubt ist, ist es regelwidrig, bei der Ausführung eines Wurfs mit dem gefassten Ball auf der Spielfläche Bodenkontakt zu haben (Ausnahme: Abwurf).

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

Disqualifizierte Spieler / Offizielle (Regel [16:8](#))

Disqualifizierte Spieler und Offizielle müssen die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen und dürfen danach in keiner Form Kontakt zur Mannschaft haben. Sie müssen bis zum Ende des Spiels in der Sporthalle bleiben.

Stellen die Schiedsrichter nach Wiederaufnahme des Spiels ein offensichtliches Vergehen eines disqualifizierten Spielers oder Offiziellen fest, oder wenn ein disqualifizierter Spieler oder Offizieller nicht bis zum Ende des Spiels in der Sporthalle bleibt, 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.

Besonders grob unsportliches Verhalten nach einer Disqualifikation (Regel [16:9d](#))

Macht sich ein Spieler, nachdem er disqualifiziert wurde, gemäß Regel [8:10a](#) des besonders grob unsportlichen Verhaltens schuldig, ist der Spieler mit einer zusätzlichen Disqualifikation mit schriftlichem Bericht zu bestrafen und die Mannschaft für 4 Minuten um einen Spieler zu reduzieren.

Gefährdung von Spielern durch Zuschauer (Regel [17:12](#))

Regel [17:12](#) ist auch anzuwenden bei Gefährdung von Spielern durch Zuschauer, beispielsweise durch Laserpointer 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 betreffenden 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. Schulungshilfe „Passives Spiel“



Anhang 1

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	Spiel fortsetzung	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 Ballkontrolle erlangen	Freiwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
6	Passt den Ball zum Mitspieler	Foult den Angreifer 2	Kann keine Ballkontrolle 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

V. 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, also 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 sogenannte 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 $\pm 0,1$ 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

