DHB-ZUSATZBESTIMMUNGEN ZU DEN INTERNATIONALEN HANDBALLREGELN

Stand: 11. Oktober 2026

VORWORT

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

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

Für den Wettkampfspielbetrieb im Kinderhandball (Altersklassen Minis bis D-Jugend) gelten die Spielregeln und diese Zusatzbestimmungen nach Maßgabe der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball (§ 21 Abs. 4 SpO). Abweichende Bestimmungen der Richtlinie gehen vor.

Anmerkung:
*Die Regeln sind mit Ausnahme der Regel 3 (Ballgrößen) für weibliche und männliche Teilnehmer*innen dieselben.*
„Bereich des DHB“ bedeutet Handballspielbetrieb in Deutschland.

Inhaltsverzeichnis

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

I. Spielregeln 3
Regel 1 | Die Spielfläche 3
Regel 2 | Spielzeit, Schlusssignal, Time-out 8
Regel 3 | Der Ball 11
Regel 4 | Mannschaften, Spieler*innenwechsel, Ausrüstung Spieler*innenverletzung 13
Regel 5 | 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 26
Regel 10 | Der Anwurf 27
Regel 11 | Der Einwurf 28
Regel 12 | Der Abwurf 29
Regel 13 | Der Freiwurf 29
Regel 14 | Der 7-m-Wurf 32
Regel 15 | Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe (Anwurf, Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 7-m-Wurf) 33
Regel 16 | Die Strafen 36
Regel 17 | Die Schiedsrichter*innen 39
Regel 18 | Zeitnehmer*in und Sekretär*in 41

II. Handzeichen 42

III. Erläuterungen zu den Spielregeln 51

IV. Auswechselraum-Reglement 67

V. Guidelines und Interpretationen 69

VI. Richtlinien für Spielfläche und Tore 86

I. Spielregeln

Regel 1 | Die Spielfläche

1.1. **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.

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Der DHB und seine Verbände können in ihren Bereichen abweichende Bestimmungen für die Größe der Spielfläche treffen. **Im Kinderhandball ergeben sich Größe und Aufbau der Spielfelder aus der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball.**

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

Nur gültig für den Bereich des DHB:

~~Bei Spielen der weiblichen und männlichen Jugend (8 bis 10 Jahre) sind die Tore im Lichten 1,60 m hoch.~~ **Bei Spielen der weiblichen und männlichen E-Jugend sind die Tore im Lichten 1,60 m hoch. Im Übrigen richten sich im Kinderhandball Art, Größe und Beschaffenheit der Tore (einschließlich Minitoren, abgehängten Toren sowie mobilen und Pop-Up-Toren) nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball; die Richtlinien für Spielflächen und Tore finden insoweit keine Anwendung.**

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

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

1.3. Alle Linien auf der Spielfläche sind integraler Bestandteil des Bereichs, den sie begrenzen. Die Torlinien zwischen den Torpfosten sind 8 cm breit (Abb. 2a), alle anderen Linien sind 5 cm breit.
Zwei nebeneinander liegende Bereiche können anstatt durch Linien auch durch unterschiedliche Farben voneinander abgegrenzt werden.

1.4. Vor jedem Tor befindet sich der Torraum (Abb.5, Seite 88) Der Torraum wird wie folgt von der Torraumlinie (6-m-Linie) begrenzt:

a) Vor dem Tor wird in 6 m Abstand parallel zur Torlinie eine 3 m lange Linie gezogen (gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der Torraumlinie).

b) Zwei Viertelkreise von 6 m Halbmesser (gemessen von der hinteren Innenkante der Torpfosten) verbinden die 3 m lange Linie mit der Torauslinie (Abb. 1 und 2a).

1.5. Die Freiwurflinie (9-m-Linie) wird gestrichelt und in 3 m Abstand vor der Torraumlinie gezogen. Die Markierungen der Freiwurflinie sowie die Zwischenräume messen 15 cm (Abb.1).

1.6. Die 7-m-Linie ist eine 1 m lange Linie vor dem Tor. Sie verläuft parallel zur Torlinie, gezogen in einem Abstand von 7 m, gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 7-m-Linie (Abb. 1).

1.7. Die Torwartgrenzlinie (4-m-Linie) ist eine 15 cm lange Linie vor dem Tor. Sie verläuft parallel zur Torlinie, gezogen in einem Abstand von 4 m, gemessen von der hinteren Kante der Torlinie zur vorderen Kante der 4-m-Linie (Abb. 1).

1.8. Die Mittellinie verbindet die Halbierungspunkte der beiden Seitenlinien miteinander (Abb. 1 und 3).

1.9. In der Mitte der Mittellinie befindet sich ein Kreis mit einem Durchmesser von 4 Metern, der als Anwurfzone bezeichnet wird (Abb. 1b und Regel 10:3b). 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 Kontinentalföderationen und alle anderen von Nationalverbänden organisierten Veranstaltungen optional.

Nur gültig für den Bereich des DHB:

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

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

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

1.10. Die Auswechsellinie (ein Teil der Seitenlinie) reicht für jede Mannschaft von der Mittellinie bis zu einem 4,5 m von der Mittellinie entfernten Endpunkt. Von diesem Endpunkt der Auswechsellinien wird parallel zur Mittellinie und beiderseits der Seitenlinie eine 15 cm lange Linie gezogen (Abb. 1 und 3).

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.

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.

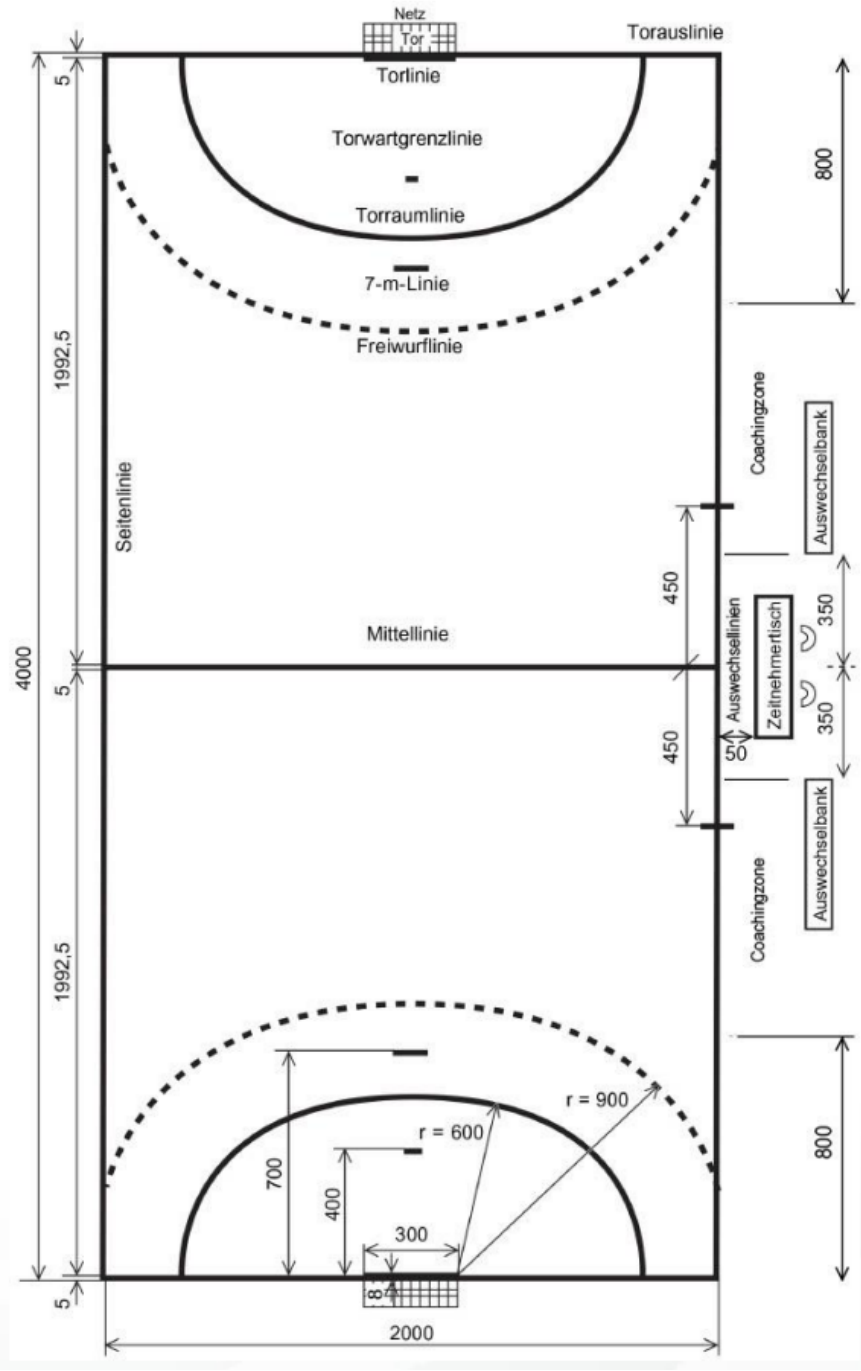
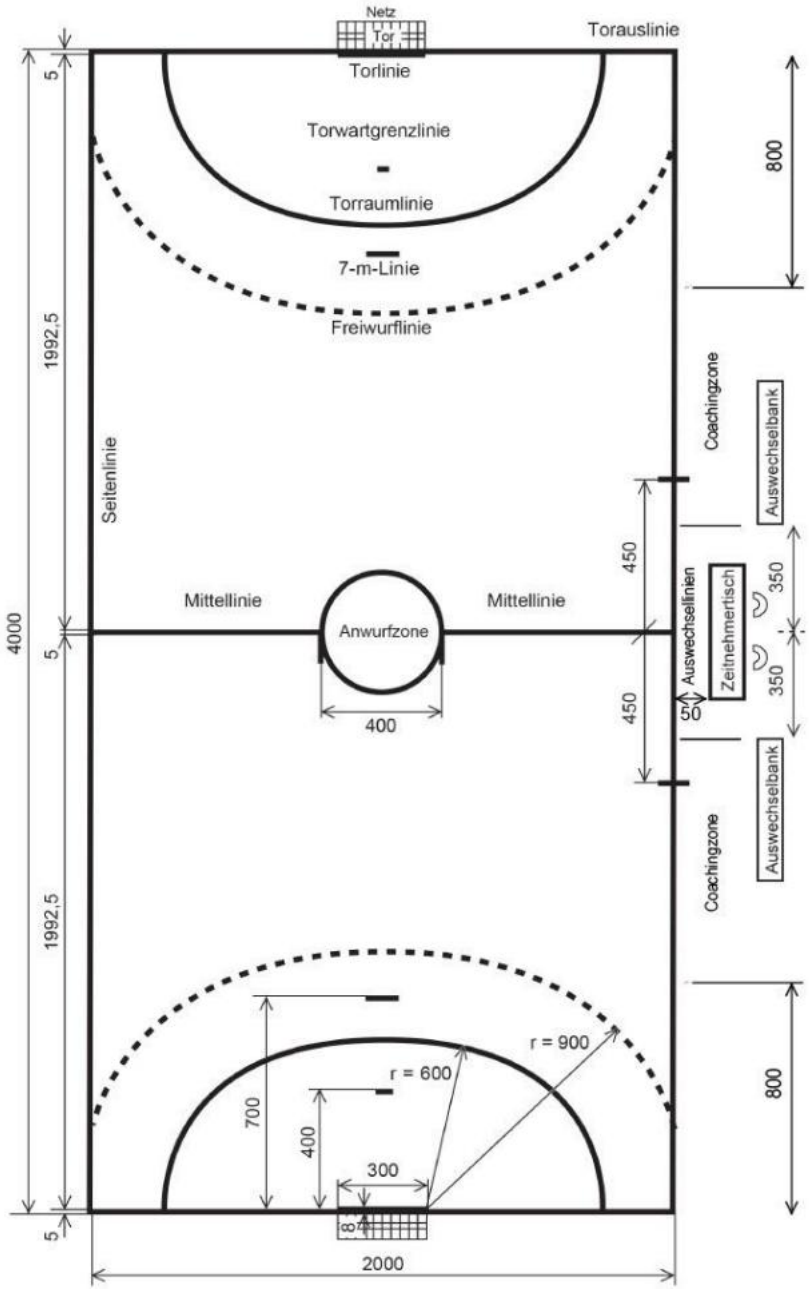


Abbildung 1b: Die Spielfläche – mit Anwurfzone
Alle Maße sind in cm angegeben.



Torraum: s. auch Abb. 5.

Abbildung 2a: Das Tor

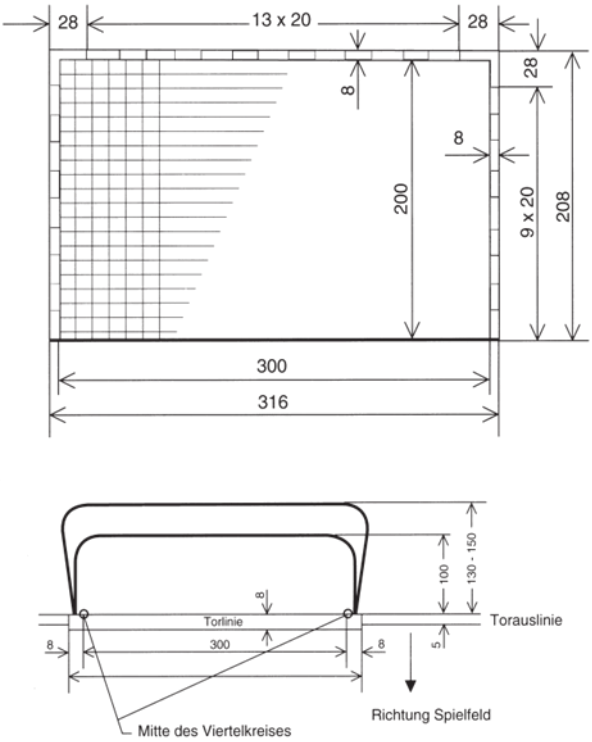


Abbildung 2b: Das Tor - Seitenansicht

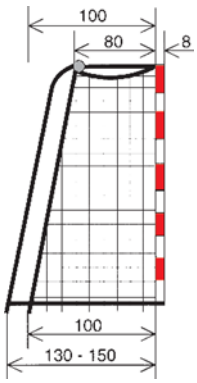
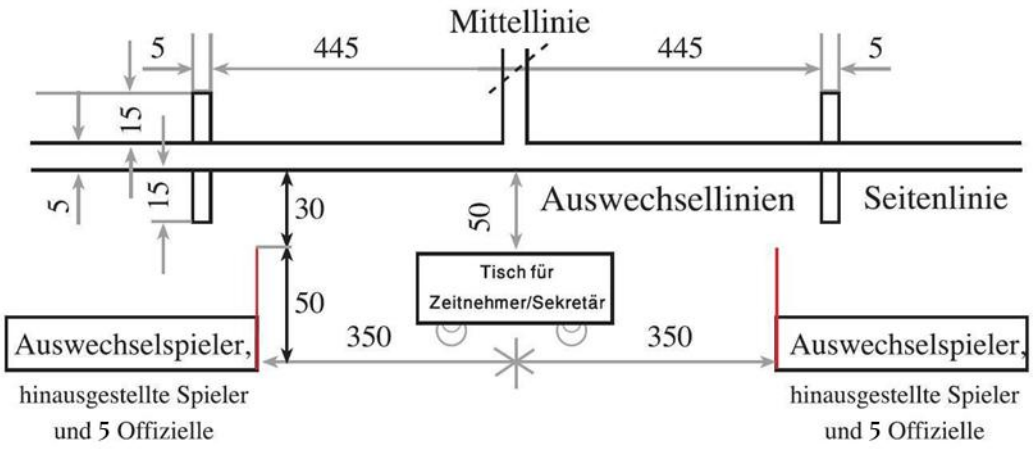


Abbildung 3: Auswechsellinien und Auswechselraum



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

Regel 2 | Spielzeit, Schlusssignal, Time-out

Spielzeit

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

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

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

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Die Verbände können für ihren Bereich im Rahmen der Vorgaben der IHF-Regeln abweichende Bestimmungen bezüglich der Dauer der Halbzeitpause bestimmen. Für den DHB-Spielbetrieb der JBLH B-Jugend kann die normale Spielzeit 2 x 30 Minuten betragen.

Im Kinderhandball gelten die Spielzeiten und Spielzeitstrukturen der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball. Im Spielformat 6+1 regulär beträgt die normale Spielzeit 2 x 25 Minuten mit 10 Minuten Halbzeitpause; die übrigen Spielformate werden ohne Halbzeit gespielt.

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

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

Fällt auch hier keine Entscheidung, ist der oder die Gewinner*in 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*innen nicht teilnehmen (beachte auch Regel 4:1 Abs.4). Jede Mannschaft benennt 5 Spieler*innen. Diese Spieler*innen führen im Wechsel mit der anderen Mannschaft je einen Wurf aus. Die Reihenfolge der Werfer*innen ist den Mannschaften freigestellt. Die Torwarte können frei gewählt und gegen einen anderen bzw. einer anderen zur Teilnahme berechtigte/n Spieler*in ausgewechselt werden. Spieler*innen dürfen sowohl als Werfer*innen als auch als Torwarten eingesetzt werden.*

*Die Schiedsrichter*innen (SR) bestimmen das Tor, auf das geworfen wird. Die Mannschaft, die das Losen 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*innen. Hierbei dürfen dieselben Spieler*innen wie beim ersten Durchgang benannt werden, auch ein Wechsel einzelner oder aller Spieler*innen ist möglich. Diese Regelung ist bis zur endgültigen Entscheidung anzuwenden. Sieger*innen stehen 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.*

*Spieler*innen können von der weiteren Teilnahme wegen besonderer oder wiederholter Unsportlichkeit disqualifiziert werden (16:6e). Handelt es sich hierbei um einen der 5 benannten Spieler*innen, kann die Mannschaft eine/n andere/n Spieler*in benennen.*

Schlusssignal

2:3 Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs durch eine/n SR und endet mit dem automatischen **Schlusssignal** der öffentlichen Zeitmessanlage oder dem Schlusssignal des oder der Zeitnehmer*in. Ertönt kein derartiges Signal, pfeift SR, Zeitnehmer*in oder Delegierte, um anzuzeigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist (17:9).

Kommentar:

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

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

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

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

2:5 Für Freiwurfausführungen (oder -wiederholungen) nach Regel 2:4 gelten besondere Anweisungen bezüglich der Aufstellung der Spieler*innen und des Spieler*innenwechsels. Abweichend von dem

normalen Spieler*innenwechsel gemäß Regel 4:4 darf die angreifende Mannschaft eine/n Spieler*in auswechseln, ebenso darf die abwehrende Mannschaft eine/n Feldspieler*in gegen eine/n Torwart auswechseln, wenn sie beim Ertönen des Schlusssignals ohne Torwart spielt. Verstöße sind entsprechend Regel 4:5 Abs.1 zu ahnden. Die Mitspieler*innen des oder der Werfer*in müssen sich mindestens drei Meter von ihm oder ihr entfernt und nicht zwischen Torraum- und Freiwurflinie der anderen Mannschaft aufhalten (13:7, 15:6, s. auch Erläuterung 1). Für die Spieler*innen der abwehrenden Mannschaft gilt Regel 13:8.

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

2:7 Stellen die SR fest, dass der oder die Zeitnehmer*in das Spiel zu früh mit dem Schlusssignal (Halbzeit, Ende des Spiels oder der Verlängerungen) beendet hat, sind sie verpflichtet, die Spieler*innen 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 SR nichts mehr an der Situation ändern.

Time-out

2:8 Die SR entscheiden, wann und wie lange die Spielzeit unterbrochen wird („Time-out").

In folgenden Situationen ist ein Time-out verbindlich:

a) Hinausstellung, Disqualifikation
b) Team-Time-out
c) Pfiff vom Zeitnehmer*innen oder Delegierte
d) notwendige Rücksprache zwischen den SR entsprechend Regel 17: 6-7

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

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

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

Die Spielzeitunterbrechung ist dem oder der Zeitnehmer*in durch drei kurze Pfiffe und Handzeichen 15 anzuzeigen.

Erfolgt die Spielunterbrechung jedoch durch Signal des oder der Zeitnehmer*in oder Delegierte (2:8b-c), muss der oder die Zeitnehmer*in die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die SR, anhalten.

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

Kommentar:

*Ein Signal des bzw. der Z/D unterbricht das Spiel. Auch wenn die SR (und die Spieler*innen) 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 oder der Z/D sind ein beantragtes Team-Time-out oder ein Wechselfehler.
Persönliche Strafen, die die SR zwischen dem Signal des oder der Z/D und der Wahrnehmung ausgesprochen haben, bleiben gültig, unabhängig von der Art des Vergehens und der Art der Strafe.

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

Hinweis:

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

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Die Verbände können für ihren Bereich (gesamter Bereich oder auf einzelne Spielklassen bezogen) die Nichtanwendung des Team-Time-out oder die Anzahl von drei Team-Time-Out gemäß vorgenanntem Hinweis beschließen.

Regel 3 | Der Ball

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

3:2 Es werden Handbälle der folgenden beiden Kategorien unterschieden:
a) Handbälle, die mit Harz gespielt werden

Die einzelnen Mannschaftskategorien müssen folgende Ballgrößen, (d.h. Umfang und Gewicht verwenden):

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

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

- 55,5 bis 57,5 cm und 400 bis 425 g (IHF-Größe 3) für Männer und männliche Jugend (16 Jahre und älter)
- 51,5 bis 53,5 cm und 300 bis 325 g (IHF-Größe 2) für Frauen, weibliche Jugend (14 Jahre und älter) und männliche Jugend (12 bis 16 Jahre)
- 49 bis 51 cm und 290 bis 315 g (IHF-Größe 1) für weibliche Jugend (8 bis 14 Jahre) und männliche Jugend (8 bis 12 Jahre)

Nur gültig für den Bereich des DHB:
Folgende Ballgrößen gelten:

Ballgröße	Mit Haftmittel	Ohne Haftmittel	Altersklasse weiblich	Altersklasse männlich
3	58-60 cm 425-475 g	55,5-57,5 cm 400-425 g		Erwachsene A-Jugend
2	54-56 cm 325-375 g	51,5-53,5 cm 300-325 g	Erwachsene A-Jugend B-Jugend	B-Jugend C-Jugend
1	50-52 cm 290-330 g	49-51 cm 290-315 g	C-Jugend ~~D-Jugend~~	D-Jugend
0	46-48 cm > 260 g	46-48 cm > 260 g	**D-Jugend** E-Jugend ~~F-Jugend/Minis~~	E-Jugend ~~F-Jugend/Minis~~
00			**F-Jugend/Minis** **E-Jugend im Spielformat 4+1 quer**	**F-Jugend/Minis** **E-Jugend im Spielformat 4+1 quer**

Im Spielbetrieb aller dem DHB zugeordneten Spielklassen (inkl. der Qualifikationswettbewerbe zu diesen Spielklassen) sowie den Regionalligen der Landesverbände (Erwachsene und bis einschließlich C-Jugend im männlichen Bereich und B-Jugend im weiblichen Bereich) muss die Nutzung eines Haftmittels gestattet sein. Die Landesverbände können für ihren Bereich in Einzelfällen (bspw. einzelne Mannschaften, jedoch nicht ganze Spielklassen) befristete Ausnahmen zulassen. Dies gilt nicht für die Qualifikationswettbewerbe für den Spielbetrieb des DHB.

Im Kinderhandball richtet sich die Ballgröße nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball. In den Spielformaten Handball-Funino und 3+1 quer sind weiche Methodikbälle oder weiche Handbälle der Größe 00 zu verwenden.

Kommentar:

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

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

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

Regel 4 | Mannschaften, Spieler*innenwechsel, Ausrüstung Spieler*innenverletzung

Mannschaft

4:1 Eine Mannschaft besteht aus bis zu 16 Spieler*innen.

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

Ein/e Spieler*in, der oder die als Torwart gekennzeichnet ist, kann jederzeit die Position als Feldspieler*in einnehmen (beachte jedoch Regel 8:5 Kommentar Abs. 2). Ebenso kann ein/e als Torwart gekennzeichnete/r Feldspieler*in jederzeit die Position des oder der Torwart einnehmen (beachte Regeln 4:4 und 4:7). Pro Mannschaft darf sich zu jeder Zeit nur ein als Torwart gekennzeichneter Spieler auf dem Spielfeld befinden.

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

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

Zu Spielbeginn müssen wenigstens 5 Spieler*innen auf der Spielfläche antreten.

Die Anzahl der Spieler*innen einer Mannschaft darf im Spielverlauf - einschließlich der Verlängerungen - jederzeit auf bis zu 16 Spieler*innen ergänzt werden.

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

Hinweis:

*IHF, Kontinentalverbände und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen bezüglich der Anzahl von Spieler*innen zu treffen. Die maximale Anzahl von 16 Spieler*innen darf dabei nicht überschritten werden.*

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im Kinderhandball richtet sich die Anzahl der Spieler*innen auf der Spielfläche (einschließlich temporärer Überzahl) nach dem jeweiligen Spielformat der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball; die Mindestzahl von fünf Spieler*innen zu Spielbeginn gilt insoweit nicht.

4:2 Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens ~~4~~ 5 Mannschaftsoffizielle einsetzen. Diese dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden. Eine/r von ihnen ist als „Mannschaftsverantwortliche/r" zu bezeichnen. Nur er bzw. sie ist berechtigt, Z/S und eventuell die SR anzusprechen (ausgenommen Erläuterung 3).

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

Der bzw. die Mannschaftsverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass sich ab Spielbeginn im Auswechselraum keine anderen Personen als die eingetragenen Offiziellen (max. ~~4~~ 5) und die teilnahmeberechtigten Spieler*innen (4:3) befinden. Ebenso ist er bzw. sie für die Einhaltung des Auswechselraum-Reglements verantwortlich. Bei Verstößen ist er bzw. sie 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.*

4:3 Ein/e Spieler*in oder Mannschaftsoffizielle/r ist **teilnahmeberechtigt**, wenn er bzw. sie beim Anpfiff anwesend und im Spielprotokoll eingetragen ist.

Nach Spielbeginn eintreffende Spieler*innen/Mannschaftsoffizielle müssen vom Z/S in das Spielprotokoll eingetragen werden und erhalten damit die Teilnahmeberechtigung.

Ein/e teilnahmeberechtigte/r Spieler*in kann die Spielfläche jederzeit über seine bzw. ihre eigene Auswechsellinie betreten (beachte Regeln 4:4 und 4:6).

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

Spieler*innenwechsel

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

Das Ein- und Auswechseln von Spieler*innen darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen (4:5). Dies gilt auch für den Torwartwechsel (4:7 und 14:10). Die Auswechselregeln gelten auch bei Time-out (ausgenommen Team-Time-out).

Kommentar:

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

Nur gültig für den Bereich des DHB:
Im Jugendbereich der Altersklassen B und jünger ist ein Spieler*innenwechsel jedoch nur möglich, wenn sich die Mannschaft in Ballbesitz befindet oder während eines Time-out; Torwartwechsel ist auch bei 7-m möglich.

Dies gilt nicht in den Spielformaten Handball-Funino, 3+1 quer, 4+1 quer und 5+1 kurz nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball; dort sind Spieler*innenwechsel jederzeit zulässig.

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

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

4:6 Betritt ein/e **zusätzliche/r Spieler*in** die Spielfläche ohne Auswechselung oder greift ein/e Spieler*in unberechtigt vom Auswechselraum aus in das Spielgeschehen ein, erhält diese/r Spieler*in eine Hinausstellung. Die Mannschaft muss für die folgenden 2 Minuten um eine/n

Spieler*in auf der Spielfläche reduziert werden (abgesehen davon, dass der bzw. die zusätzliche Spieler *in die Spielfläche verlassen muss).

Betritt ein/e hinausgestellte/r Spieler*in **während seiner bzw. ihrer Hinausstellungszeit** die Spielfläche, erhält er bzw. sie erneut eine Hinausstellung, die sofort beginnt, und die Mannschaft muss für die Restzeit der ersten Hinausstellung auf der Spielfläche um eine/n weiteren Spieler*in reduziert werden.

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

Ausrüstung

4:7 Alle Feldspieler*innen einer Mannschaft müssen einheitliche Spielkleidung tragen. Die Kombinationen von Farbe und Design der beiden Mannschaften müssen sich deutlich voneinander unterscheiden. Alle als Torwart*innen eingesetzten Spieler*innen einer Mannschaft müssen eine identische Farbe tragen, die sich von den Farben der Feldspieler*innen beider Mannschaften und der oder die Torwart*in der anderen Mannschaft deutlich unterscheidet (17:3).

4:8 Die Spieler*innen 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*innen, die zwischen Feldspieler*innen und Torwartposition wechseln, müssen die gleiche Nummer benutzen.
Die Farbe der Nummern muss sich deutlich von Farbe und Design der Spielkleidung abheben.

4:9 Die Spieler*innen müssen Sportschuhe tragen.

Das Tragen von Gegenständen, welche die Spieler*innen gefährden könnten oder mit denen sich Spieler*innen 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*innen, die solche gefährlichen Gegenstände tragen/an sich haben, dürfen nicht mitspielen, bis der Mangel behoben ist.

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

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

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

Spieler*innenverletzung

4:10 Blutet ein/e Spieler*in oder hat ein/e Spieler*in Blut am Körper oder an der Spielkleidung, muss er bzw. sie 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 bzw. sie die Spielfläche wieder betreten.

Ein/e Spieler*in, welche/r im Zusammenhang mit dieser Bestimmung den Anweisungen der SR nicht Folge leistet, macht sich unsportlichen Verhaltens schuldig (8:7, 16:1b und 16:3d).

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

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

Der oder die Spieler*in kann unabhängig von der Anzahl der gezählten Angriffe bei Wiederaufnahme des Spiels nach einer Spielhälfte wiedereingesetzt werden. Betritt dieser bzw. diese Spieler*indie Spielfläche vorher, wird er bzw. sie nach Regel 4:4 – 4:6 bestraft.

Hinweis:

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

Nur gültig für den Bereich des DHB:
Regel 4:11, Abs. 2, (Aussetzen von 3 Angriffen) findet nur in den vom DHB und den Ligaverbänden geleiteten Spielbetrieben Anwendung.
Die Verbände können für ihren Spielbetrieb (verbandsübergreifend, gesamter Bereich oder auf einzelne Spielklassen bezogen) die Regel 4:11, Abs 2. beschließen.

Wenn eine dritte oder weitere Person sowie Personen der nicht betroffenen Mannschaft die Spielfläche betreten, ist dies im Falle von Spieler*innen 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 oder der verletzten Spieler*in zu versorgen, Anweisungen an andere Spieler*innen gibt, sich mit Gegner*innen oder SR beschäftigt usw., ist wegen unsportlichen Verhaltens zu bestrafen (16:1b, 16:3d und 16:6c).

Regel 5 | Torwart

Es ist dem oder der Torwart erlaubt:

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

5:2 sich im Torraum mit dem Ball ungeachtet der für Feldspieler*innen geltenden Einschränkungen (Regeln 7:2-4, 7:7) zu **bewegen**. Er bzw. sie darf jedoch die Ausführung des Abwurfs nicht verzögern (6:4-5, 12:2 und 15:5b);

5:3 den Torraum **ohne Ball** zu **verlassen** und im Spielfeld mitzuspielen. Er bzw. sie unterliegt in diesem Fall den Spielregeln für die im Feld spielenden Spieler*innen (mit Ausnahme der Situation in Regel 8:5 Kommentar Abs. 2).

Der Torraum gilt als verlassen, sobald der oder die Torwart mit irgendeinem Körperteil den Boden außerhalb der Torraumlinie berührt.

5:4 den Torraum **mit dem Ball** zu **verlassen** und ihn im Spielfeld weiterzuspielen, wenn es ihm/ihr nicht gelungen ist, Körper- und/oder Ballkontrolle zu erlangen.

Es ist dem oder der Torwart*in nicht erlaubt:

5:5 bei der Abwehr den Gegenspieler*innen zu **gefährden** (8:3, 8:5, 8:5 Kommentar, 13:1b);

5:6 den Torraum **mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball** zu **verlassen** (6:1, 13:1a und 15:7 Abs.3), wenn der Abwurf angepfiffen war, ansonsten Wiederholung des Abwurfs (15:7 Abs.2); beachte jedoch die Vorteilsregel nach 15:7, wenn der oder die Torwart den Ball verliert, nachdem er bzw. sie den Torraum mit dem Ball in der Hand verlassen hatte.

5:7 den **außerhalb** des Torraums am Boden liegenden oder rollenden **Ball zu berühren**, solange er sich im Torraum befindet (6:1,13:1a);

5:8 den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball in den Torraum **hereinzuholen** (6:1,13:1a);

5:9 **mit dem Ball** vom Spielfeld in den Torraum **zurückzugehen** (6:1,13:1a);

5:10 den sich in Richtung Spielfeld bewegenden Ball mit dem Unterschenkel oder **Fuß** zu berühren (13:1a);

5:11 bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs die **Torwartgrenzlinie** (4-m-Linie) oder deren Verlängerung auf beiden Seiten zu überschreiten, bevor der Ball die Hand des oder der Werfer*in verlassen hat (14:9).

Kommentar:

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

Regel 6 | Der Torraum

6:1 Der Torraum darf nur von dem oder der **Torwart** betreten werden (s. jedoch 6:3). Der Torraum, zu dem auch die Torraumlinie gehört, gilt bereits als betreten, wenn er von einem bzw. einer Feldspieler*in mit irgendeinem Körperteil berührt wird.

6:2 Beim Betreten des Torraums durch eine/n **Feldspieler*in** ist wie folgt zu entscheiden:

a) Abwurf, wenn ein/e Spieler*in der angreifenden Mannschaft mit Ball den Torraum der gegnerischen Mannschaft berührt. Dasselbe gilt, wenn er bzw. sie nicht in Ballbesitz ist, aber durch das Betreten des Torraums einen Vorteil erlangt (12:1).

b) Freiwurf, wenn ein/e Abwehrspieler*in seinen bzw. ihren Torraum betritt und dadurch einen Vorteil erlangt, ohne aber eine klare Torchance zu vereiteln (13:1b, s. auch 8:7f)

c) 7-m-Wurf, wenn ein/e Abwehrspieler*in durch das Betreten des Torraums eine klare Torgelegenheit vereitelt (14:1a; siehe auch 8:8i). Mit „Betreten“ ist im Sinne dieser Regel das Berühren der Torraumlinie oder ein deutliches Eintreten in den Torraum zu verstehen.

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

a) wenn ein/e Spieler*in, nachdem er bzw. sie den Ball gespielt hat, den Torraum betritt, sofern dieses für die Gegenspieler*innen keinen Nachteil bedeutet.

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

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

6:5 Der im Torraum auf dem Boden **rollende Ball** bleibt **„im Spiel"** und ist im Ballbesitz der Mannschaft des oder der Torwart. Nur der oder die Torwart darf den Ball berühren. Nimmt der bzw. die Torwart den Ball auf, ist dieser „außerhalb des Spiels" und er bzw. sie hat ihn laut Regeln 6:4 und 12:1-2 wieder ins Spiel zu bringen (s. jedoch 6:7b). Berührt ein/e Mitspieler*in des oder der Torwart den im Torraum rollenden Ball, ist auf Freiwurf (13:1a) zu entscheiden (s. jedoch 14:1a, in Verbindung mit Erläuterung 6c). Bei Berührung durch eine/n Spieler*in 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 Torwart im Ballbesitz und nur der oder die Torwart darf den Ball berühren. Er bzw. sie hat ihn wieder laut 6:4 und 12:1-2 ins Spiel zu bringen (s. jedoch 6:7b). Berührt ein/e Spieler*in einer der beiden Mannschaften den Ball, **bleibt** die Spielfortsetzung immer Abwurf (12:1 Abs.2, 13:3).

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

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

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

a) Tor, wenn der Ball in das Tor gelangt;

b) Freiwurf, wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder wenn der oder die Torwart den Ball berührt und dieser nicht in das Tor gelangt (13:1b);

c) Einwurf, wenn der Ball die Torauslinie überquert (11:1);

d) Weiterspielen, wenn der Ball den Torraum durchquert und ins Spielfeld zurückgelangt, ohne dass ihn der oder die Torwart berührt.

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

Regel 7 | Spielen des Balles, passives Spiel

Spielen des Balles

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:

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

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

7:3 sich mit dem Ball höchstens **3 Schritte** zu bewegen (13:1a), 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 stehende/r Spieler*in einen Fuß abhebt und ihn wieder hinsetzt oder einen Fuß von einer Stelle zu einer anderen hinbewegt.

b) Wenn Spieler*innen den Boden mit nur einem Fuß berührt, den Ball fängt und danach mit dem anderen Fuß den Boden berührt.

c) wenn Spieler*innen 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 Spieler*innen nach einem Sprung mit beiden Füßen gleichzeitig den Boden berührt und danach einen Fuß abhebt und ihn wieder hinsetzt oder einen Fuß von einer Stelle zu einer anderen hinbewegt.

Kommentar:

Wird ein Fuß von einer Seite zu einer anderen hinbewegt und der zweite nachgezogen, gilt dies als nur ein Schritt.
*Fällt ein/e Spieler*in mit dem Ball zu Boden, rutscht dann und steht auf mit dem Ball, um ihn weiterzuspielen, ist dies regelkonform.*
Dies gilt auch, wenn er bzw. sie sich nach dem Ball wirft, ihn kontrolliert, aufsteht und dann weiterspielt.

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

a) einmal zu tippen und mit einer Hand oder beiden Händen wieder zu fangen.

b) wiederholt mit einer Hand auf den Boden zu prellen und danach mit einer Hand oder beiden Händen wieder zu fangen beziehungsweise aufzunehmen.

c) wiederholt mit einer Hand zu rollen und dann wieder mit einer Hand oder beiden Händen aufzunehmen.

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

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

Nachdem der Ball eine/n andere/n Spieler*in oder das Tor berührt hat, ist ein erneutes Tippen oder Prellen und Wiederfangen erlaubt (s. jedoch 14:6).

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

7:6 den Ball **kniend, sitzend oder liegend** weiterzuspielen (siehe jedoch 15:1).

Es ist nicht erlaubt:

7:7 den kontrollierten Ball **mehr als einmal zu berühren**, bevor dieser inzwischen den Boden, eine/n andere/n Spieler*in oder das Tor berührt hat (13:1a). Nicht zu ahnden ist mehrfaches Berühren beim Versuch, den Ball zu fangen, zu stoppen oder anderweitig unter Kontrolle zu bringen.

7:8 den Ball mit **Fuß** oder Unterschenkel zu berühren, es sei denn, der oder die Spieler*in wurde von einem oder einer Gegenspieler*in angeworfen (13:1a-b; s. auch 8:7e; 8:8f~~h~~).

7:9 **Berührt der Ball eine/n SR** auf der Spielfläche, wird weitergespielt.

7:10 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/e Spieler*in der ballbesitzenden Mannschaft die Spielfläche ohne Ball, haben die SR ihn bzw. sie aufzufordern, auf die Spielfläche zurückzukehren. Tut er bzw. sie das nicht oder wiederholt sich das Vorkommnis bei derselben Mannschaft, ist ohne vorherige Aufforderung auf Freiwurf für die andere Mannschaft zu entscheiden (13:1a). Derartige Vergehen führen nicht zu persönlichen Bestrafungen gemäß Regel 8 und 16.

Passives Spiel

7:11 Es ist nicht erlaubt, den Ball in Besitz zu halten ohne erkennbaren Versuch, anzugreifen oder ein Tor zu erzielen. Ebenso ist es nicht erlaubt, wiederholt die Ausführung eines Anwurfs, Freiwurfs, Einwurfs oder Abwurfs der eigenen Mannschaft zu verzögern (s. Erläuterung 4). Dies ist als passives Spiel anzusehen, welches 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.

7:12 Wird eine Tendenz zum passiven Spiel erkennbar, wird das Vorwarnzeichen (Handzeichen Nr. 17) gezeigt. Dies gibt der ballbesitzenden Mannschaft die Gelegenheit, die Angriffsweise umzustellen, um den Ballverlust zu vermeiden. Falls sich die Angriffsweise nach dem Anzeigen des Vorwarnzeichens nicht ändert, kann jederzeit auf passives Spiel entschieden werden. Wird von der angreifenden Mannschaft nach maximal 4 Pässen kein Torwurf ausgeführt, also, wenn der 5. Pass von einem Mitspieler/einer Mitspielerin 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 SR im Sinne der Regel 17:11.

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

Regel 8 | Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten

Regelkonforme Aktionen 8:1

Es ist erlaubt:

a) dem oder der Gegenspieler*in mit der offenen Hand den Ball herausspielen.

b) mit angewinkelten Armen Körperkontakt zum Gegenspieler*in aufzunehmen, ihn bzw. sie auf diese Weise zu kontrollieren und zu begleiten.

c) Gegenspieler*innen im Kampf um Positionen mit dem Rumpf zu sperren.

Kommentar:

*Sperren heißt, Gegenspieler*innen 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 Gegenspieler*innen erfolgen (s. jedoch 8:2b).*

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

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

a) Gegenspieler*innen den Ball aus der Hand zu entreißen oder wegzuschlagen.

b) Gegenspieler*innen mit Armen, Händen oder Beinen zu sperren, ihn bzw. sie durch Körpereinsatz wegzudrängen oder wegzustoßen, dazu gehört auch ein gefährdender Einsatz von Ellenbogen in der Ausgangsposition und in der Bewegung.

c) Gegenspieler*innen am Körper oder an der Spielkleidung festzuhalten, auch wenn er bzw. sie weiterspielen kann.

d) in den bzw. die Gegenspieler*in hineinzurennen oder springen.

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

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

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

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

Beurteilungskriterien:

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

a) **Stellung** des oder der Spieler*in, der oder die die Regelwidrigkeit begeht (Frontalposition, seitlich oder von hinten);

b) **Körperteil**, auf den die Regelwidrigkeit abzielt (Oberkörper, Wurf- arm, Beine, Kopf/Hals/Nacken);

c) **Intensität** der Regelwidrigkeit (wie intensiv ist der Körperkontakt, oder/und die Regelwidrigkeit gegen den bzw. die Gegenspieler*in, der bzw. die sich in voller Bewegung befindet);

d) **Auswirkung** der Regelwidrigkeit:

- Kontrolle über Körper und Ball werden beeinträchtigt
- Beweglichkeit wird eingeschränkt oder unterbunden

- das Weiterspielen wird unterbunden

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

Regelwidrigkeiten, die mit einer direkten Hinausstellung zu ahnden sind 8:4

Im Fall besonderer Regelwidrigkeiten ist direkt auf Hinausstellung zu entscheiden, unabhängig davon, ob der oder die Spieler*in zuvor eine Verwarnung erhalten hat.

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

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

a) Vergehen, die mit hoher Intensität oder bei hoher Laufgeschwindigkeit begangen werden;

b) Gegenspieler*innen 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**, Gegenspieler*innen aus der Körperkontrolle zu bringen (z.B. Gegenspieler*innen im Sprung an den Beinen/Füßen halten, s. jedoch 8:5a);

f) Mit hoher Geschwindigkeit in den bzw. die Gegenspieler*in hineinlaufen oder – springen

Regelwidrigkeiten, die mit einer Disqualifikation zu ahnden sind

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

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

a) der tatsächliche Verlust der Körperkontrolle im Lauf oder Sprung oder während einer Wurfaktion;

b) eine besonders aggressive Aktion gegen einen Körperteil des oder der Gegenspieler*in, insbesondere gegen Gesicht, Hals oder Nacken, (Intensität des Körperkontakts);

c) das rücksichtslose Verhalten des bzw. der fehlbaren Spieler*in beim Begehen der Regelwidrigkeit;

Kommentar:

*Auch Vergehen mit geringem Körperkontakt können sehr gefährlich sein und zu schweren Verletzungen führen, wenn Spieler*innen sich im Sprung oder im Lauf befindet und nicht in der Lage ist, sich zu schützen. In diesem Fall ist die Gefährdung des bzw. der Spieler*in und nicht die Intensität des Körperkontakts maßgebend für die Beurteilung, ob auf Disqualifikation zu entscheiden ist.*

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

Er bzw. sie ist zu disqualifizieren, falls er bzw. sie:

a) in Ballbesitz gelangt, aber in der Bewegung einen Zusammenprall mit Gegenspieler*innenverursacht;

b) Den Ball nicht erreichen oder kontrollieren kann, aber einen Zusammenprall mit dem bzw. der Gegenspieler*in verursacht.

Sind die SR in diesen Situationen überzeugt, dass Gegenspieler*innen ohne das regelwidrige Eingreifen des oder der Torwartin den Ball erreicht hätte, ist auf 7m zu entscheiden.

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

8:6 Stufen die SR 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 Ausdrucks- formen, die nicht mit dem Sportsgeist vereinbar sind. Dies gilt sowohl für Spieler*innen als auch für Mannschaftsoffizielle auf der Spielfläche wie außerhalb. Für die Ahndung von unsportlichem und grob unsportlichem Verhalten werden vier Stufen von Vergehen unterschieden:

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

Unsportliches Verhalten, das progressiv zu ahnden ist

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

a) Protest gegen SR-Entscheidungen sowie verbale oder nonverbale Aktionen, um eine bestimmte Entscheidung der oder die SR herbeizuführen;

b) Gegenspieler*innen oder Mitspieler*innen verbal oder mit Gesten zu stören oder eine/n

Gegenspieler*in anzuschreien mit dem Ziel, ihn bzw. sie abzulenken;

c) Verzögerung der Wurfausführung der gegnerischen Mannschaft durch das Nichteinhalten des 3m-Abstands oder anderer Verhaltensweisen;

d) der Versuch, durch Provokation oder Überreaktion ein Vergehen vorzutäuschen oder die Wirkung eines Vergehens zu übertreiben, um eine Spielzeitunterbrechung oder eine unverdiente Strafe eines bzw. einer gegnerischen Spieler*in zu provozieren (siehe auch 8:8h~~g~~);

e) Aktives Abwehren von Würfen 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 (s. auch Regel 7:8 und 8:8f~~e~~);

f) Wiederholtes Betreten des Torraums aus taktischen Gründen;

Unsportliches Verhalten, das direkt mit einer Hinausstellung zu ahnden ist

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

a) lautstarker Protest mit intensivem Gestikulieren oder provokatives Verhalten;

b) wenn Spieler*innen bei einer Entscheidung gegen seine bzw. ihrer Mannschaft den Ball nicht sofort fallen lässt oder niederlegt, so dass er spielbar ist;

c) einen in den Auswechselbereich gelangten Ball blockieren.

d) wenn der Wurf eines in einer freien Spielsituation ungehindert werfenden Spieler*in den Kopf des oder der Torwart 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 Regel 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 (l)), während er seiner Mannschaft Anweisungen gibt und so versehentlich in das Spiel eingreift.

Hinweis:

Kriterien für Treffer mit dem Ball gegen den Kopf des oder der Torwart:

- *Die Regel ist nur in freien Spielsituation anzuwenden, d. h., wenn sich zwischen dem oder der Werfer*in und dem oder der Torwart kein/e Verteidiger*in befindet.*

- *Der erste Kontakt mit dem Ball muss am Kopf erfolgen. Die Regel greift nicht, wenn der Ball den Kopf des oder der Torwart erst trifft, nachdem er bzw. sie zuvor ein anderes Körperteil des oder der Torwart getroffen hat.*
- *Die Regel greift nicht, wenn der oder der Torwart seinen bzw. ihren Kopf Richtung Ball bewegt.*
- *Versucht der oder die Torwart, die SR zu täuschen, um eine Bestrafung zu provozieren (bspw., wenn der Ball die Brust des oder der Torwart getroffen hat), ist er bzw. sie gemäß Regel 8:8h~~g~~ zu bestrafen.*

Grob unsportliches Verhalten, das mit einer Disqualifikation zu ahnden ist

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

Folgende Vergehen dienen als Beispiel:

a) Demonstratives Wegschlagen oder Wegwerfen des Balls nach einer SR-Entscheidung.

b) Der oder die Torwart zeigt demonstrativ, dass er oder die sich weigert, einen 7-m- Wurf abzuwehren.

c) Den Ball während einer Spielunterbrechung absichtlich auf einen bzw. einer Gegenspieler*in 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)

8:10 Stufen die SR 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. SR, Z/S, Delegierte/r, Mannschaftsoffizielle/r, Spieler*innen, Zuschauer*innen. Sie kann in verbaler oder nonverbaler Form (z.B. Mimik, Gestik, Körpersprache, Körperkontakt) erfolgen.

b) (I) das Eingreifen eines oder einer Mannschaftsoffiziellen in das Spielgeschehen auf der Spielfläche oder vom Auswechselraum aus oder (II) das Vereiteln einer klaren Torgelegenheit durch Spieler*innen, 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

8:11 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 oder eine Spieler*in oder Offizielle/r die Wurfausführung des bzw. der Gegner*in 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 bzw. die fehlbare Spieler*in/Offizielle zu disqualifizieren und der nicht fehlbaren Mannschaft ein 7-m-wurf zu- zusprechen. Dies gilt bei jeglicher Art der Wurfverhinderung (z.B. Vergehen mit begrenztem körperlichen Einsatz, Störung der Wurfausführung wie: Pass abfangen, stören der Ballannahme, Ball nicht freigeben).

b) Wenn der **Ball** in den letzten 30 Sekunden **im Spiel** ist und der gegnerischen Mannschaft

(1) durch ein **Vergehen eines oder einer Spieler***innengemäß 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 oder die fehlbare Spieler*in bzw. der fehlbare Offizielle gemäß den entsprechenden Regeln disqualifiziert und der gegnerischen Mannschaft wird ein 7-m-Wurf zugesprochen. Erzielt der oder die gefoulte Spieler*in oder ein/e Mitspieler*in 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 | Der Torgewinn

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

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

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

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

Kommentar:

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

9:2 Wenn auf Tor entschieden wurde und der oder die SR den **Anwurf angepfiffen** hat, kann das Tor **nicht mehr annulliert** werden (s. jedoch 2:9 Kommentar).

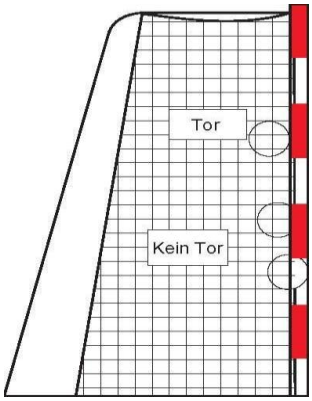
Ertönt direkt nach einem Torerfolg und vor der Anwurfausführung das Schlusssignal (Halbzeit oder Spielende), so müssen die SR (ohne Anwurf) deutlich anzeigen, dass sie auf Tor entschieden haben.

Kommentar:

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

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

Abb. 4: Der Torgewinn



Regel 10 | Der Anwurf

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

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

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

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

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

10:3 Für den Anwurf stehen folgende 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 Anwurf ausführende muss mindestens mit einem Fuß die Mittellinie berühren, der andere Fuß darf die Mittellinie nicht überschreiten (15:6) und der oder die Werfer*in darf den Ausführungsort nicht verlassen, bis der Ball gespielt ist. (13:1a, 15:7 Abs. 3; s. auch Erläuterung 5).

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 SR kann nur dann erfolgen, wenn sich der Ball und der Werfer vollständig innerhalb der Anwurfzone befinden. (15:6).
- Der oder die Werfer*in darf die Anwurfzonenlinie mit keinem Körperteil überschreiten, bevor der Wurf als ausgeführt gilt (13:1a, 15:7 Abs. 3).
- Der oder die Werfer*in 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 oder der Werfer*in verlassen und anschließend die Anwurfzonenlinie vollständig überquert hat oder
  - der Ball gepasst und von einem oder einer Mitspieler*in berührt oder kontrolliert wurde, obwohl dies innerhalb der Anwurfzone erfolgt ist.
- Die Mitspieler*innen des oder der Werfer*in dürfen die Mittellinie nicht vor dem Anpfiff überqueren, es sei denn, sie befinden sich innerhalb der Anwurfzone (15:6).
- Die Spieler*innen der abwehrenden Mannschaft müssen sich außerhalb der Anwurfzone befinden und dürfen Ball oder Gegenspieler*innen innerhalb der Anwurfzone nicht berühren, bis der Wurf als ausgeführt gilt (15:4, 8:7c, 8:8g~~f~~). Sie dürfen sich direkt außerhalb der Anwurfzone aufhalten.

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Beachte den Hinweis unterhalb der Regel 1:9.

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

Beim Anwurf nach einem Tor können sich die Gegenspieler*innen des oder der Werfer*in jedoch in beiden Hälften der Spielfläche aufhalten.

Wird der Anwurf von der Mittellinie ausgeführt (10:3a) müssen die Gegenspieler*innen einen Mindestabstand von 3 Metern zum bzw. zu der ausführenden Spieler*in einhalten (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8g).

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

Regel 11 | Der Einwurf

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

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

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

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

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

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

11:5 Die Spieler*innen **der anderen Mannschaft** dürfen bei der Ausführung des Einwurfs nicht näher als 3 m an den oder der Werfer*in herantreten (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8g).
Dies gilt nicht, sofern sie unmittelbar an ihrer Torraumlinie stehen.

Regel 12 | Der Abwurf

12:1 Auf Abwurf wird **entschieden**, wenn (I) ein oder eine Spieler*in der anderen Mannschaft den Torraum gemäß Regel 6:2a betritt; (II) der oder die Torwart Ball- und Körperkontrolle im Torraum erlangt hat oder der Ball im Torraum auf dem Boden liegen bleibt (Regel 6:4-5); (III) ein oder eine Spieler*in der anderen Mannschaft den im Torraum rollenden Ball berührt (6:5 Abs.1) oder (IV) der Ball über die Torauslinie gelangt, nachdem er zuletzt von dem oder der Torwart oder einem bzw. einer Spieler*in der anderen Mannschaft berührt wurde (siehe auch die Definition von „im Spiel“ in Regel 7).

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

12:2 Der Abwurf wird von dem oder der Torwart ohne Pfiff von dem bzw. der SR (ausgenommen 15:5b) aus dem Torraum über die Torraumlinie **ausgeführt**.

Spielt die Mannschaft, die den Abwurf ausführen soll, ohne Torwart, muss sie einen bzw. einer Feldspieler*in gegen eine/n Torwart auswechseln (Regel 4:4). Die SR entscheiden, ob ein Time-out notwendig ist (Regel 2:8, Abs. 2, Erl. 2).

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

Die Spieler*innen 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 | Der Freiwurf

Freiwurf-Entscheidung

13:1 Grundsätzlich unterbrechen die SR 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,

10:4, 11:4, 13:7, 14:4-7 und 15:7 Abs. 3 und 15:8).

b) **die abwehrende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht,** die dazu führt, dass die ballbesitzende Mannschaft den Ball verliert (4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10).

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

Dies bedeutet, dass die SR 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 SR 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 SR 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 oder der Zeitnehmer*in, des bzw. der Delegierten oder der oder die SR unterbrochen werden muss.

13:3 Wenn eine Regelwidrigkeit erfolgt, die gemäß Regel 13:1a-b normalerweise zu einem Freiwurf führt, wenn der Ball nicht im Spiel ist, wird das Spiel mit dem Wurf wiederaufgenommen, der dem Grund für die gegebene Unterbrechung entspricht (siehe auch Regel 8:11a, besondere Anweisungen in den letzten 30 Sekunden sowie Reglement für elektronische Team-Time-outs).

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

a) wenn **eine Mannschaft** zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz ist, behält sie den Ballbesitz;

b) wenn **keine der Mannschaften** in Ballbesitz ist, erhält die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, erneut den Ballbesitz.

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

Freiwurf-Ausführung

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

Ausnahmen von diesem Grundsatz:

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

Wenn ein/e SR oder Delegierte/r (der IHF oder eines kontinentalen/nationalen Verbandes) das Spiel wegen einer Regelwidrigkeit durch einen bzw. einer Spieler*in 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 oder die Zeitnehmer*in 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 SR 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 SR sein, was den Ausführungsort angeht. Erfolgte der Regelverstoß am Torraum der ausführenden Mannschaft, sollte ein bis zu 3 Meter entfernter Ausführungsort des Freiwurfs toleriert werden.

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

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

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

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

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

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im Kinderhandball tritt an die Stelle des 7-m-Wurfs der Penalty nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball, wenn das Spiel mit einem Ball der Größe 0 oder kleiner ausgetragen wird; dies gilt in allen Spielformaten. Anstelle des 7-m-Werfens zur Spielentscheidung tritt das Strafwurf-Shootout nach der Richtlinie.

7-m-Entscheidung

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

a) regelwidrigem Vereiteln einer klaren Torgelegenheit auf der gesamten Spielfläche durch Spieler*innen oder Mannschaftsoffiziellen der gegnerischen Mannschaft

b) unberechtigtem Pfiff von einer anderen Person als den Schiedsrichter*innen 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 Zuschauer*innen oder einen Pfiff aus dem Zuschauer*innenbereich, der den oder die Spieler*in stoppt (Ausnahme: s. den Kommentar zu Regel 9:1).

d) Vergehen gemäß Regel 8:11a oder 8:11b (siehe jedoch Regel 8:11 letzter Abschnitt).

Bei „höherer Gewalt“ wie Stromausfall ist diese Regel analog anzuwenden, wenn das Spiel im Moment einer klaren Torgelegenheit unterbrochen wird.
Für Definition einer „klaren Torgelegenheit“ s. Erläuterung 6.

14:2 Wenn ein oder eine Spieler*in 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 bzw. die Spieler*in anschließend die klare Torgelegenheit vergibt.

In allen Situationen, in denen eine Entscheidung auf 7-m-Wurf in Betracht kommen könnte, sollten die SR **erst dann eingreifen, wenn sie sicher sind**, dass diese Entscheidung tatsächlich angezeigt ist. Wenn der bzw. die Angreifer*in trotz regelwidrigen Eingreifens der Abwehrspieler*innen ein Tor erzielt, darf nicht auf 7-m-Wurf entschieden werden. Ist hingegen klar erkennbar, dass der bzw. die Spieler*in 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 oder der Zeitnehmer*in, des Delegierten oder der oder die SR unterbrochen werden muss.

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

Ausführung des 7-m-Wurfs

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

14:5 Der oder die Werfer*in 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 oder die Werfer*in die 7-m-Linie weder berühren noch überschreiten, bevor der Ball seine Hand verlassen hat (13:1a, 15:7 Abs. 3).

14:6 Nach Ausführung des 7-m-Wurfs darf der Ball erst dann **wieder** von dem oder der Werfer*in oder einemseiner bzw. einer ihrer Mitspieler*in **gespielt** werden, wenn er einen bzw. einer ihrer gegnerischen Spieler*innen oder das Tor berührt hat (13:1a, 15:7 Abs. 3).

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

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

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

14:10 Es ist nicht erlaubt, einen **Torwartnenwechsel** vorzunehmen, sobald sich der oder die Werfer*in mit dem Ball in der Hand in korrekter Wurfposition befindet und bereit ist, den 7-m-Wurf auszuführen. Jeder Versuch, in dieser Situation eine Auswechselung vorzunehmen, ist als unsportliches Verhalten zu bestrafen (8:7c; 16:1b; 16:3d).

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

Werfer*in

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

Außer bei der Ausführung eines Abwurfs (siehe 12:2) und dem Anwurf aus der Anwurfzone (10:3b) muss der oder die Werfer*in 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 hingesetzt werden (siehe auch 7:6). Der bzw. die Werfer*in 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 bzw. die Werfer*in in einer aufrechten Position befinden, d. h. außer den Füßen darf kein anderer Körperteil Kontakt mit dem Boden haben.*

15:2 Ein Wurf ist ausgeführt, wenn der Ball die Hand des bzw. der Werfer*in verlassen hat (s. jedoch Regel 12:2, 10:3aund 10:3b).

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

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

Die Mitspieler*innen des bzw. der Werfer*in

15:3 Alle Spieler*innen 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*innen auf ihren korrekten Positionen bleiben, bis der Ball die Hand des bzw. der Werfer*inverlassen hat (siehe jedoch 10:3b).

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

Die Abwehrspieler*innen

15:4 Die Abwehrspieler*innen müssen auf den vorgeschriebenen Positionen bleiben, bis der Ball die Hand des bzw. der Werfer*in verlassen hat (siehe jedoch 10:3b, 12:2 und 15:9).

Eine regelwidrige Position von Abwehrspieler*innen bei der Ausführung eines An-, Ein- oder Freiwurfs darf von den bzw. der SR nicht korrigiert werden, wenn eine sofortige Wurfausführung für die ausführende Mannschaft von Vorteil ist. Entsteht ein Nachteil, ist die Aufstellung zu korrigieren.

Anpfiff zur Spielfortsetzung

15:5 Das Spiel **muss** von dem bzw. der SR wieder **angepfiffen** werden:

a) **immer** bei **Anwurf** (10:3) oder **7-m-Wurf** (14:4).

b) im Falle eines **Einwurfs, Abwurfs** oder **Freiwurfs**:

- bei Wiederaufnahme nach einem Time-out
- bei Wiederaufnahme mit einem Freiwurf entsprechend Regel 13:4
- bei Verzögerung der Wurfausführung
- nach einer Korrektur der Spieler*innenpositionen
- nach einer Ermahnung oder Verwarnung.

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

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

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

Sanktionen

15:6 Regelwidrigkeiten **des bzw. der Werfer*in oder seiner bzw. ihrer Mitspieler*in** vor der Wurfausführung, z.B. falsche Aufstellung oder Berühren des Balles durch eine/n Mitspieler*in, sind zu korrigieren (siehe jedoch 13:7 Abs. 2).

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

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

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

Dies gilt auch, wenn die Mitspieler*innen nach dem Anpfiff, aber bevor der Ball die Hand verlassen hat, eine unkorrekte Position einnehmen (ausgenommen 10:3a). 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 bzw. der Werfer*ín den Ball unmittelbar nach der Regelwidrigkeit verliert.

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

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

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

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

Regel 16 | Die Strafen

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Im Kinderhandball gelten für persönliche Strafen und deren Mannschaftsfolgen (kein Unterzahlspiel), für die Folgen persönlicher Strafen gegen Mannschaftsoffizielle (Strafwurf) sowie für das Verfahren bei Verstößen gegen Abwehrvorgaben die Bestimmungen der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball.

Verwarnung

16:1 Eine Verwarnung ist die angemessene Strafe bei:

a) Regelwidrigkeiten, die progressiv zu bestrafen sind (8:3 vgl. jedoch 16:3b, 16:6d);

b) Unsportlichem Verhalten, das progressiv zu bestrafen ist (8:7);

Kommentar:

*Ein/e Spieler*in 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/e bereits hinausgestellte/r Spieler*in sollte nicht mehr verwarnt werden.*
Gegen die Offiziellen einer Mannschaft sollte insgesamt nur eine Verwarnung ausgesprochen werden.

16:2 Die Verwarnung ist dem bzw. der fehlbaren Spieler*in oder dem bzw. der Offiziellen und Z/S durch Hochhalten der Gelben Karte anzuzeigen (Handzeichen Nr.13).

Hinausstellung

16:3 Eine Hinausstellung ist die angemessene Strafe:

a) bei Wechselfehlern oder bei Betreten der Spielfläche durch eine/n zusätzlichen Spieler*in oder wenn ein/e Spieler*in vom Auswechselraum aus in das Spiel eingreift (4:5-6), beachte jedoch Regel 8.10b (II);

b) bei Vergehen im Sinne der Regel 8:3 für den Fall, dass der bzw. die Spieler*in 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 bzw. einer Spieler*in nach Regel 8:7 für den Fall, dass der bzw. die Spieler*in und/oder die Mannschaft bereits die maximale Anzahl an Verwarnungen erhalten haben;

e) bei unsportlichem Verhalten eines bzw. einer Mannschaftsoffiziellen nach Regel 8:7, für den Fall, dass ein/e Mannschaftsoffizielle/r bereits eine Verwarnung erhalten hat;

f) bei unsportlichem Verhalten eines bzw. einer Spieler*in oder eines bzw. einer Mannschaftsoffiziellen im Sinne der Regel 8:8 (siehe auch 4:6);

g) als Folge einer Disqualifikation eines bzw. einer Spieler*in oder eines bzw. einer Mannschaftsoffiziellen (Regel 16:8 Abs. 2; beachte Regel 16:11b);

h) bei unsportlichem Verhalten eines bzw. einer Spieler*in vor Wiederaufnahme des Spiels, nachdem er bzw. sie gerade hinausgestellt (16:9a) wurde.

Kommentar:

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

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

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

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

Während der Hinausstellungszeit darf der bzw. die hinausgestellte Spieler*in weder selbst im Spiel mitwirken noch von einem bzw. einer seiner bzw. ihrer Mitspieler*in ersetzt werden.

Die Hinausstellungszeit beginnt mit der Wiederaufnahme des Spiels durch Pfiff.

Ist die Hinausstellungszeit eines bzw. einer Spieler*in 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 bzw. dieselbe Spieler*in gemäß Kommentar zur Regel 2:2 nicht an einem 7-m-Werfen teilnehmen.

Disqualifikation

16:6 Eine Disqualifikation ist die angemessene Strafe bei:

a) Vergehen im Sinne der Regeln 8:5 und 8:6;

b) grob unsportlichem Verhalten gemäß Regel 8:9 und besonders grob unsportlichem Verhalten gemäß Regel 8:10 durch eine/n Spieler*in 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 bzw. derselben Spieler*in (16:5);

e) bedeutendem oder wiederholt unsportlichem Verhalten während des 7-m-Werfens (Kommentar zur Regel 2:2 sowie Regel 16:10);

16:7 Die Disqualifikation ist dem bzw. der fehlbaren Spieler*in oder Offiziellen sowie dem bzw. der Z/S von dem bzw. der SR nach Time-out durch Hochhalten der Roten Karte deutlich anzuzeigen (Handzeichen Nr. 13,
s. auch Regel 16:8).

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

Die Disqualifikation eines bzw. einer Spieler*in 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*innen der Mannschaft auf der Spielfläche um eine/n Spieler*in reduziert wird (16:3f). Die Reduzierung auf der Spielfläche erfolgt jedoch für 4 Minuten, wenn ein/e Spieler*in gemäß Regel 16:9b-d disqualifiziert worden ist.

Eine Disqualifikation verringert die Zahl der Spieler*innen oder Offiziellen, die der Mannschaft zur Verfügung stehen (ausgenommen 16:11b). Es ist der Mannschaft jedoch erlaubt, die Zahl der Spieler*innen 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 bzw. die Delegierte (Erl.7) unmittelbar nach der Entscheidung zu informieren.

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

Mehr als ein Verstoß in derselben Situation

16:9 Begeht ein bzw. eine Spieler*in oder Mannschaftsoffizielle/r gleichzeitig oder in direkter Folge vor dem Wiederanpfiff **mehr als eine Regelwidrigkeit** und erfordern diese verschiedene Strafen, ist grundsätzlich nur die schwerwiegendste Strafe auszusprechen.

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

a) Wenn sich **ein bzw. eine Spieler*in**, der bzw. die gerade eine Hinausstellung bekommen hat, vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportlich verhält, erhält diese/r eine zusätzliche Hinausstellung (16:3g). Wenn die zusätzliche Hinausstellung die dritte für den bzw. die Spieler*in ist, wird er bzw. sie disqualifiziert;

b) Wenn **ein bzw. eine Spieler*in**, der bzw. die gerade eine Disqualifikation bekommen hat (direkt oder wegen seiner dritten Hinausstellung), sich vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportlich verhält, wird die Mannschaft mit einer zusätzlichen Strafe belegt, wodurch die Reduzierung 4 Minuten beträgt (16:8 Abs. 2);

c) Wenn **ein bzw. eine Spieler*in**, der bzw. die gerade eine Hinausstellung bekommen hat, sich vor der Wiederaufnahme des Spiels grob oder besonders grob unsportlich verhält, wird er bzw.sie zusätzlich disqualifiziert (16:6b); die beiden Strafen bedeuten eine 4-Minuten Reduzierung der Mannschaft (16:8 Abs. 2);

d) Wenn **ein bzw. eine Spieler*in**, der bzw. die gerade eine Disqualifikation bekommen hat (direkt oder wegen einer dritten Hinausstellung), sich vor Wiederaufnahme des Spiels grob oder besonders grob unsportlich verhält, wird die Mannschaft mit einer zusätzlichen Strafe belegt und die Reduzierung beträgt insgesamt 4 Minuten (16:8 Abs. 2).

Vergehen während der Spielzeit

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

die weitere Teilnahme dieses bzw. dieser Spieler*in verhindert werden (s. Kommentar der Regel 2:2).

Vergehen außerhalb der Spielzeit

16:11 Unsportliches Verhalten, grob unsportliches Verhalten und besonders grob unsportliches Verhalten sowie jegliche Form besonders rücksichtsloser Handlungen (s. Regel 8:6-10) seitens eines bzw. einer Spieler*in 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/die Spieler*in, den Mannschaftsoffiziellen und/oder die Mannschaft angerechnet wird;

b) Verhalten im Sinne von Regel 8:6 und 8:10a mit Disqualifikation gegen den bzw. der Spieler*in oder Mannschaftsoffiziellen, wobei die Mannschaft mit 16 Spieler*innen und 5 Offiziellen beginnen darf; Regel 16:8 Abs. 2, trifft nur bei Vergehen während der Spielzeit zu; folglich hat die Disqualifikation keine Hinausstellung zur Folge.

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

Nach dem Spiel:

c) schriftlicher Bericht

Regel 17 | Die Schiedsrichter*innen

17:1 Jedes Spiel wird von **zwei gleichberechtigten SR** geleitet, denen ein/e Zeitnehmer*in und ein/e Sekretär*in zur Seite stehen.

Nur gültig für den Bereich des DHB:
Im notwendigen Fall können Spiele von einem oder einer SR geleitet werden.

Im Kinderhandball richten sich Ansetzung, Qualifikation und Aufgaben der Spielleitung nach der Richtlinie Wettkampfbestimmungen Kinderhandball (§ 21 SpO).

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

17:3 Die SR 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 SR die Anwesenheit der beiden Mannschaften in vorschriftsmäßiger **Spielkleidung** fest, prüfen das **Spielprotokoll** und die **Ausrüstung** der Spieler*innen. Sie tragen dafür Sorge, dass die Zahl der Spieler*innen und Offiziellen im **Auswechselraum** innerhalb der Grenzen liegt und stellen die Anwesenheit und Identität der beiden „Mannschaftsverantwortlichen" fest. Jegliche Unstimmigkeiten sind zu beseitigen (4:1-2 und 4:7-9).

17:4 Das Losen wird von einem bzw. einer SR in Gegenwart des oder der anderenSR und der beiden Mannschaftsverantwortlichen oder Offiziellen oder Spieler*innen (z.B. einem bzw. einer Mannschaftskapitän*in) vorgenommen.

17:5 Grundsätzlich muss das **ganze Spiel von denselben SR** 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 eine/r der SR während des Spiels aus und es ist nicht möglich, eine/n Ersatz- oder Reserveschiedsrichter*in bzw. ein Ersatz- oder Reserveschiedsrichtergespann zu finden, leitet der bzw. die andere das Spiel allein.

Hinweis:

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

17:6 Wenn beide SR bei einer Regelwidrigkeit gegen dieselbe Mannschaft pfeifen, **aber unterschiedlicher Auffassung über die Höhe** der Bestrafung sind, gilt die von den SR nach Rücksprache untereinander getroffene gemeinsame Entscheidung. Kommen die SR nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung, gilt immer die schwerwiegendste Strafe.

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

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

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

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

Hinweis:

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

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

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

17:11 Entscheidungen der bzw. die SR 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 SR anzusprechen.

17:12 Die SR haben das Recht, ein Spiel zu unterbrechen oder abzubrechen. Vor einer Entscheidung, das Spiel abzubrechen, müssen alle Möglichkeiten zur Fortsetzung des Spiels ausgeschöpft werden.

17:13 Die SR können während des Spiels den Videobeweis gemäß Reglement für den Videobeweis

verwenden. IHF, Kontinentalföderationen und nationale Verbände entscheiden, bei welchen Spielen die SR den Videobeweis verwenden können.

Nur gültig für den Bereich des DHB:
Die Nutzung des Videobeweises findet nur in den vom Ligaverband der Männer geleiteten Spielbetrieben Anwendung.

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

Regel 18 | Zeitnehmer*in und Sekretär*in

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

Der bzw. die **Sekretär*in** hat die Hauptverantwortung für die Spieler*innenlisten, das Spielprotokoll, das Eintreten von Spieler*innen, die nach Spielbeginn ankommen, und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spieler*innen.

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

Generell sollte der bzw. die Zeitnehmer*in (und falls anwesend ein/e Delegierte/r des zuständigen Verbandes) die notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen.

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

Nur gültig für den Bereich des DHB:
Es ist erlaubt, die Aufgaben von S/Z auf eine Person zu vereinigen.

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

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

Sofern die öffentliche Zeitmessanlage **nicht auch für die Anzeige von Hinausstellungszeiten** (bei IHF-Spielen mindestens drei pro Mannschaft) eingerichtet ist, platziert der bzw. die Zeitnehmer*in eine Karte auf dem Z/Stisch, auf welcher für jede Hinausstellung die Zeit des Wiedereintritts und die Nummer des bzw. der hinausgestellten Spieler*in aufgeführt sind.

II. Handzeichen

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

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

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

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

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

Liste der Handzeichen: Seite

1	Betreten des Torraums	43
2	Prell- oder Tippfehler	43
3	Schritt- oder Zeitfehler	43
4	Umklammern, Festhalten oder Stoßen	44
5	Schlagen	44
6	Stürmerfoul	45
7	Einwurf – Richtung	45
8	Abwurf	46
9	Freiwurf – Richtung	46
10	Nichtbeachten des 3-Meter-Abstandes	46
11	Passives Spiel	47
12	Torgewinn	47
13	Verwarnung (gelb) - Disqualifikation (rot) Information schriftlicher Bericht (blau)	48
14	Hinausstellung	48
15	Time-out	49
16	Erlaubnis für zwei teilnahmeberechtigte Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-out	49
17	Vorwarnzeichen für passives Spiel	50

1. Betreten des Torraums

2. Prell- oder Tippfehler

3. Schritt- oder Zeitfehler

4. Umklammern, Festhalten oder Stoßen

5. Schlagen

6. Stürmerfoul

7. Einwurf – Richtung

8. Abwurf

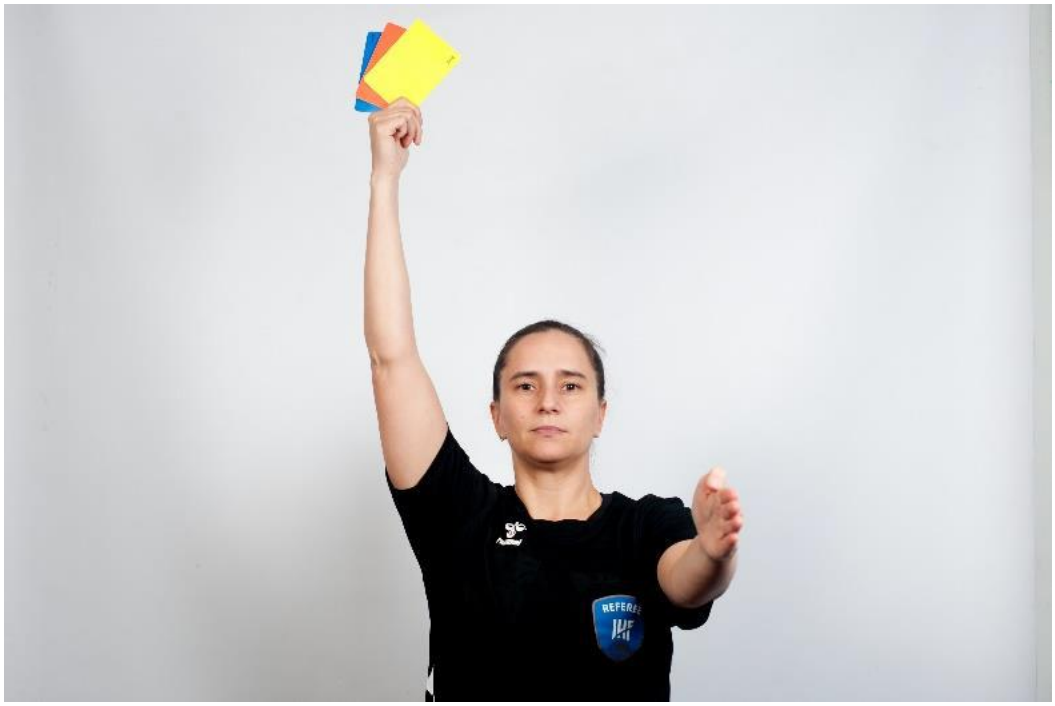
9. Freiwurf - Richtung

10. Nichtbeachten des 3-Meter-Abstandes

11. Passives Spiel

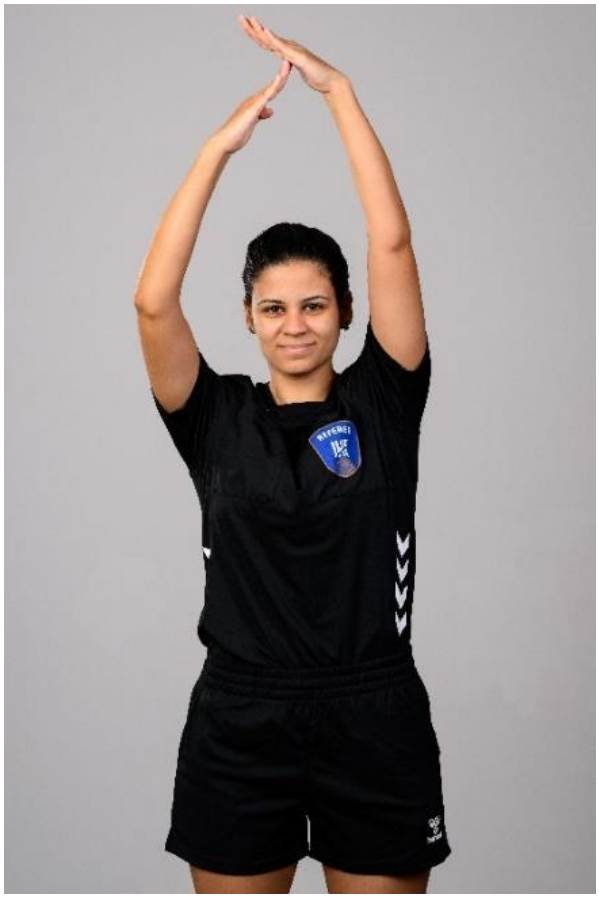
12. Torgewinn

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



14. Hinausstellung (2 Minuten)

15. Time-out



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

17. Vorwarnzeichen für passives Spiel

III. Erläuterungen zu den Spielregeln

Inhaltsverzeichnis Seite

1.	Freiwurf-Ausführung nach dem Schlusssignal (2:4-6)	51
2.	Time-out (2:8)	51-52
3.	Team-Time-out (2:10)	52-53
4.	Passives Spiel (7:11-12)	53-63
5.	Anwurf (10:3)	63-64
6.	Definition einer "klaren Torgelegenheit" (14:1)	64
7.	Eingreifen durch Z/D (18:1)	64-65
8.	Verletzte/r Spieler*in (4:11)	65-66

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

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

Will eine Mannschaft ihre Wurfchance noch wahrnehmen, müssen die SR 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*innen beider Mannschaften rasch in die korrekten Positionen bringen, damit der Freiwurf unverzüglich ausgeführt werden kann. Die Einschränkungen bezüglich Spieler*innenwechsel 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*innen (15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d) müssen genauso geahndet werden wie Regelwidrigkeiten der Angriffsspieler*innen. Häufig überschreiten ein/e oder mehrere Spieler*innen die Freiwurflinie nach dem Pfiff, aber bevor der Ball die Hand des bzw. der Werfer*in verlassen hat oder der bzw. die Werfer*in bewegt sich beim Wurf oder springt (13:7 Abs. 3, 15:1,15:2,15:3).

Erkennen Sie keine unzulässig erzielten Tore an!

2. Time-out (2:8)

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

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

b) Ein/e Spieler*in scheint verletzt.

c) eine Mannschaft spielt offenkundig auf Zeit, verzögert z.B. die Ausführung eines formellen Wurfs, ein/e Spieler *in 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 bzw. einer Feldspieler*in mit einem bzw. einer Torwart zur Ausführung des Abwurfs.

Hinsichtlich der Notwendigkeit eines Time-outs in diesen und anderen Situationen sollten die SR 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 SR nicht zu schnell Time-out gewähren, nur weil der Ball die Spielfläche verlassen hat. Oft ist er nämlich umgehend zurück. Falls nicht, sollten die SR 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 bzw. der Zeitnehmer*in 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 bzw. die Antragstelle/r den Ballbesitz nicht verliert, bevor der bzw. die Zeitnehmer*in pfeifen kann (in diesem Falle wäre die Grüne Karte der Mannschaft zurückzugeben), wird der Mannschaft das Team-Time-out umgehend gewährt. Der bzw. die Zeitnehmer*in 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 SR bestätigen das Team-Time-out woraufhin der bzw. die Zeitnehmer*in eine separate Uhr zur Kontrolle des Team-Time-outs betätigt. Der bzw. die Sekretär*in trägt die Zeit im Spielprotokoll bei der beantragenden Mannschaft unter der betreffenden Halbzeit ein.

Während des Team-Time-outs halten sich die Spieler*innen und die Mannschaftsoffiziellen in Höhe ihrer Auswechselräume auf, entweder auf der Spielfläche oder im Auswechselraum. Die SR bleiben in der Mitte der Spielfläche, eine/r von den SR sollte sich aber zwecks Abstimmung kurz zum Z/Stisch 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 bzw. die betreffende Spieler*in/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 bzw. die Zeitnehmer*in 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 bzw. die Zeitnehmer*in setzt die Spielzeituhr mit dem Anpfiff des bzw. der SR wie- der 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, Kontinentalverbände oder nationale Verbände abweichende Regelungen gemäß dem in Regel 2:10 aufgeführten Hinweis treffen, hat jede Mannschaft während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team Time-outs. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind nur zwei Team Time-outs möglich. Zwischen zwei Team Time-outs einer Mannschaft muss der bzw. die Gegner*innen 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 5; andere);

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 außergewöhnliche 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).

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 Beobachtungskriterium ist:

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

2. Ein Spieler verzögert die Wurfausführung

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.

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

Beobachtungskriterien sind besonders:

- Alle Spieler haben ihre Angriffspositionen eingenommen;
- Die Mannschaft startet mit einer vorbereitenden Passfolge die Aufbauphase;
- 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 aus der eigenen Spielfeldhälfte heraus einen Tempogegenstoß (Konter, schneller Anwurf) spielt, 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 Wurfausführung (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**	Spielfortsetzung mit **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) Hinweis: Der Ball ist für eine bestimmte Zeit frei		X
Während eines (längeren) Positionsangriffs		
Freiwurf/Einwurf nach einer kürzeren Aufbauphase		X
Erfolgloser Angriff nach einer kürzeren Aufbauphase – Weiterspielen		X
Kürzere Aufbauphase – taktische Mittel mit erfolglosem Tempowechsel – geblockter Wurf oder Pass (die angreifende Mannschaft bleibt in Ballbesitz) Hinweis: Der Ball ist für eine bestimmte Zeit frei		X

Team-Time-out		
Die Mannschaft erobert den Ball in ihrer eigenen Hälfte – sofort Team-Time-out	X	
Alle Spieler befinden sich auf ihrer Position/die Mannschaft beginnt die erste normale Aufbauphase – sofort Team-Time-out	X	
Normale Aufbauphase – taktische Mittel mit erfolglosem Tempowechsel – Team-Time-out		X
Special situations (Außergewöhnliche 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 1 gegen 1-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.: 1 gegen 1, 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 den hinteren Teil 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 1 gegen 1-Aktionen, die auf einen erfolgreichen Durchbruch in Richtung Tor oder einen Stellungsvorteil gegenüber dem Gegenspieler abzielen.

Wichtig: Die Art des regelmäßigen 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 1 gegen 1-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 7 gegen 6

Die Schiedsrichter müssen die veränderte Spielstruktur berücksichtigen. Generell können unterschiedliche Taktiken beobachtet werden, wenn eine Mannschaft 7 gegen 6 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 Beobachtungskriterium (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 Beobachtungskriterien 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/e SR (Feld- oder Torschiedsrichter*innen) eine Entwicklung zu passivem Spiel, hebt er bzw. sie den Arm (Handzeichen 17), um anzuzeigen, dass ein gezieltes Herausspielen einer Torwurfgelegenheit nicht erkennbar ist. Die SR 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 (s. nachfolgende Hinweise).

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

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

a) Die ballbesitzende Mannschaft führt einen Torwurf aus und **der Ball prallt vom Tor oder Torwart direkt zu ihr** zurück oder ihr ist aufgrund dessen ein Ein- oder Abwurf zuzusprechen.
b) Ein/e Spieler*in oder Offizielle/r 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 starken 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*in infolge eines geahndeten Fouls eines bzw. einer Abwehrspieler*in nicht unter Kontrolle gebracht wird.
- Das versuchte Anspiel, wenn der Ball von dem bzw. der Abwehrspieler*in 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, hat dies keine Auswirkung auf die gesamte Anzahl Pässe
   - **Wenn** ein Pass oder ein Torwurf durch einen bzw. einer Feldspieler*in der abwehrenden Mannschaft geblockt wird und der Ball zur an- greifenden 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 bzw. einer angreifenden Spieler*in 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 SR können in den folgenden Situationen auf passives Spiel entscheiden:
   - Der/die ballführende Spieler*in sucht im Stand über einen längeren Zeitraum nach Anspielmöglichkeiten;
   - Die Angreifer*innen versuchen wiederholt, von den Verteidigern gefoult zu werden, um einen Freiwurf zu bekommen;
   - Die Angreifer*innen bewegen sich in den hinteren Teil des Spielfelds zurück;
   - Der/die ballführende Spieler*in passt den Ball infolge der aktiven Abwehrspielweise in den hinteren Teil des Spielfelds zurück;
   - Der/die ballführende Spieler*in hat aufgrund der aktiven Abwehrspielweise keine Möglichkeit zum Anspiel.

E. Außergewöhnliche Situationen, in denen die SR direkt auf passives Spiel entscheiden können

In außergewöhnlichen 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 im hinteren Teil 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;

5. Anwurf (10:3)

Ausführen des Anwurfs

Als Leitsatz für die Auslegung von Regel 10:3 sollten die SR 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 SR beispielsweise vermeiden, dass Notierungen oder andere Aufgaben ihre Bereitschaft beeinträchtigen, rasch die Spieler*innenpositionen zu prüfen. Der bzw. die Feldschiedsrichter*in sollte bereit

sein, umgehend anzupfeifen, wenn der bzw. die Werfer*in die korrekte Position erreicht, vorausgesetzt, es bedarf keiner Korrektur von Positionen anderer Spieler*innen. Die SR müssen zudem berücksichtigen, dass die Mitspieler*innen des bzw. der Werfer*in 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 bzw. die Werfer*in auf der Mittellinie stehen muss, und zwar höchstens 1,5 m von der Mitte der Spielfläche entfernt, sollten die SR nicht übertrieben genau sein. Hauptsache ist, dass Unfairness und Ungewissheit für die Gegner*inndn 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*in als auch SR 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/e Spieler*in, der bzw. die bereits Ball- und Körperkontrolle an der Torraumlinie der gegnerischen Mannschaft hat, die Gelegenheit zum Torwurf bekommt, ohne dass ein/e Gegenspieler*in in der Lage wäre, den Wurf mit zulässigen Mitteln zu verhindern.

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

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

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

c) Ein/e Torwart seinen bzw. ihren Torraum verlassen hat und ein/e Gegenspieler*in mit Ball- und Körperkontrolle eine klare und ungehinderte Gelegenheit zum Wurf des Balls ins leere Tor hat.

7. Eingreifen durch den bzw. der Zeitnehmer*in (oder eine/n Delegierten) (18:1)

Greift der bzw. die Zeitnehmer*in oder ein/e Delegiert*in ein, wenn das **Spiel bereits unterbrochen** ist, wird es mit dem der Situation entsprechenden Wurf wieder aufgenommen.

Greift der bzw. die Zeitnehmer*in oder ein/e Delegierte/r ein und unterbricht dadurch das **laufende Spiel,** gelten die folgenden Bestimmungen:

A. Wechselfehler oder regelwidriges Eintreten eines bzw. einer Spieler*in (Regel 4:2-3, 5-6)

Der bzw. die Zeitnehmer*in (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 bzw. die fehlbare Spieler*in wird gemäß Regel 16:3a bestraft. Betritt jedoch ein/e zusätzliche/r

Spieler*in entsprechend Regel 4:6 während einer klaren Torgelegenheit die Spielfläche, ist der bzw. die Spieler/in entsprechend Regel 16:6b in Verbindung mit Regel 8:10b zu bestrafen.

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

a. Eingreifen durch den bzw. der Zeitnehmer*in

Der bzw. die Zeitnehmer*in sollte bis zur nächsten Spielunterbrechung warten und dann die SR informieren.

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

Erfolgt die vorzeitige Unterbrechung aufgrund eines Verstoßes der ab- wehrenden Mannschaft und es wird dadurch eine klare Torgelegenheit für die ballbesitzende Mannschaft vereitelt, ist gemäß Regel 14:1b auf 7- m-Wurf zu entscheiden.

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

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

b. Eingreifen durch einen Delegierten

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

Die Unterbrechung durch den bzw. der 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 SR 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. Verletzte/r Spieler*in (4:11)

Scheint ein/e Spieler*in auf der Spielfläche verletzt, ist wie folgt vorzugehen:

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

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

Verstöße gegen diese Bestimmungen sind als unsportliches Verhalten zu ahnden.

Wird ein/e Spieler*in, der bzw. die das Spielfeld für drei Angriffe verlassen muss, in dieser Zeit mit einer

Hinausstellung bestraft, darf er bzw. sie nach Ablauf der Zeitstrafe unabhängig von der Anzahl gespielter Angriffe wieder eingesetzt werden.

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

b) Z/S oder der bzw. die Delegierte sind für das Zählen der Anzahl der Angriffe verantwortlich. Sie geben der entsprechenden Mannschaft einen Hinweis, wenn diese/r Spieler*in 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*in auf der Spielfläche versorgt wurde, bei der Spielfortsetzung im Ballbesitz, zählt dieser Angriff als erster Angriff.

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

- wenn die auf der Spielfläche erfolgte Versorgung die Folge eines regelwidrigen Verhaltens eines bzw. einer gegnerischen Spieler*in war, der bzw. die hierfür progressiv bestraft wurde.

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

IV. Auswechselraum-Reglement

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

   Das Reglement für Veranstaltungen/Wettbewerbe der IHF und der Kontinentalföderationen legt fest, dass die Auswechselbänke 3,5 m von der Mittellinie beginnen und damit auch die Coachingzone (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*innen und Mannschaftsoffiziellen, die im Spielprotokoll eingetragen sind, dürfen sich im Auswechselraum aufhalten (Regel 4:1-2).

   Sollte ein/e Dolmetscher*in erforderlich sein, hat dieser bzw. diese *hinter* dem Auswechselraum Platz zu nehmen.

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

4. Der Z/S unterstützt die SR bei der Kontrolle der Besetzung des Auswechselraums vor und während des Spiels.

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

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

   Den **Offiziellen** ist es jedoch **erlaubt**, sich in der Coachingzone zu bewegen **(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/e Offizielle/r gleichzeitig stehen oder sich bewegen. Dabei darf es durch seine bzw. ihre Position oder sein bzw. ihr Verhalten nicht zu einer Beeinträchtigung der Spieler*innen auf der Spielfläche kommen. Bei Verstößen gegen diese Bestimmung wird der bzw. die Offizielle progressiv bestraft.

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

   In besonderen Situationen, z.B. erforderliche Kontaktaufnahme mit Z/S ist dies auch dem bzw. der Mannschaftsverantwortlichen erlaubt.

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

Den bzw. der **Spieler*in** 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 **Spieler*innen nicht erlaubt**:

- in provozierender, protestierender oder in irgendeiner anderen unsportlichen Weise (Sprache, Mimik oder Gestik) auf SR, Delegierte, Z/S, Spieler*innen, Mannschaftsoffizielle oder Zuschauer*innen einzuwirken oder diese zu beleidigen
- den Auswechselraum zum Zwecke der Spielbeeinflussung zu verlassen

Von Offiziellen und Auswechselspieler*innen wird im Allgemeinen erwartet, dass sie sich im Auswechselraum ihrer Mannschaft aufhalten. Falls jedoch ein/e Offizielle/r den Auswechselraum verlässt und einen anderen Platz einnimmt, verliert er bzw. sie das Recht, seine bzw. ihre Mannschaft zu führen und zu betreuen und er muss in den Auswechselraum zurückkehren, um das Recht wiederzuerlangen.

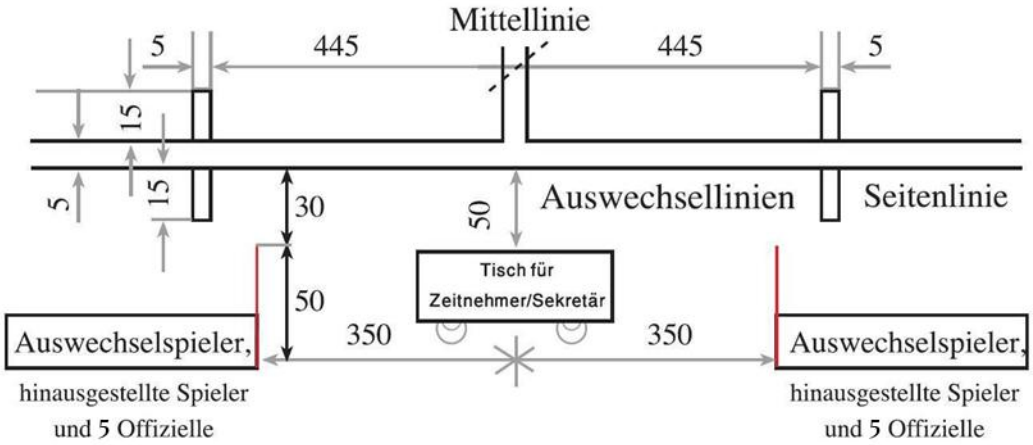
Auf jeden Fall unterstehen Offizielle und Spieler*innen weiterhin der Aufsicht der bzw. die SR, und die normalen Regeln für persönliche Bestrafungen gelten auch, wenn ein/e Offizielle/r oder Spieler*in beschließt, seinen bzw. ihren Platz im Auswechselraum oder auf der Spielfläche zu verlassen. Daher 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 SR bzw. die Delegierten verpflichtet, entsprechend den Regeln 4:2 Abs. 3, 16:1b, 16:3d-f oder 16:6b-d (Verwarnung, Hinausstellung, Disqualifikation) zu verfahren.

V. Guidelines und Interpretationen[1]

Spielfeldmarkierungen (Regel 1, Auswechselraumreglement Ziffer 1)

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



Anti-Kippvorrichtung der 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.

Verletzte/r Torwart bei Freiwurf (Regel 2:5)

Ist der bzw. die Torwart bei einem Freiwurf nach dem Schlusssignal verletzt, so ist es der verteidigenden Mannschaft erlaubt, den oder die Torwart auszuwechseln. Diese Ausnahmeregelung gilt nicht für Feldspieler*innen der verteidigenden Mannschaft.

Freiwurf oder 7-Meter-Wurf nach Schlusssignal (Regel 2:6, 8:11d)

Vergehen oder unsportlichem Verhalten der Verteidiger*innen während der Ausführung eines Freiwurfs oder 7-Meter-Wurfs nach dem Schlusssignal sind diese Verteidiger*innen gemäß Regeln 16:3, 16:6 oder 16:9 persönlich zu bestrafen. Der Wurf muss wiederholt werden (Regel15:9Abs. 3). Regel 8:11d 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 Z/Stisch befinden, zu erlauben. Über die Verwendung eines Reserveballs entschieden die SR gemäß Regel 3:4.

[1] Diese Änderung wurde von der IHF am 27.06.2025 mitgeteilt.

Austausch von Spieler*innen und Offiziellen (Regeln 4:1 – 4:2)

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

- Eine/n eingetragene/n Spieler*in als Offiziellen nachzutragen, sowie
- Eine/n eingetragene/n Offiziellen als Spieler*in nachzutragen.

Dabei darf die höchstzulässige Anzahl von Spieler*innen bzw. Offiziellen nicht überschritten werden.

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

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

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

Spieler*innenwechsel (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 bzw. einer verletzten Spieler*in nach einer Spielzeitunterbrechung.

Dieser bzw. diese darf nicht gezwungen werden, die Spielfläche innerhalb des Auswechselraums zu verlassen, wenn klar ersichtlich ist, dass seine/ ihre Verletzung im Auswechselraum oder in der Umkleidekabine versorgt werden muss. Zudem sollten die SR gestatten, dass ein/e Auswechselspieler*in die Spielfläche schon betritt, bevor der bzw. die verletzte Mitspieler*in 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.

Zusätzliche/r Spieler*innen (Regel 4:6, Abs. 1)

Betritt ein/e zusätzliche/r Spieler*in die Spielfläche ohne Auswechslung, erhält diese/r Spieler*in eine Hinausstellung.
Lässt sich der bzw. die fehlbare Spieler*in nicht mehr feststellen, ist wie folgt vorzugehen:

- Technische Delegierte (die SR) fordern den Mannschaftsverantwortlichen auf, den oder die fehlbare/n Spieler*in zu benennen.
- Diese/r Spieler*in erhält eine Hinausstellung. Diese wird ihm bzw. ihr persönlich angelastet.
- Weigert sich der oder die Mannschaftsoffizielle, den oder die fehlbare/n Spieler*in zu benennen, benennt Technische Delegierte (die SR) eine/n Spieler*in. Diese/r Spieler*in erhält eine Hinausstellung. Diese wird ihm bzw. ihr persönlich angelastet.

Hinweise:

a. *Als „fehlbarer Spieler*in" kann nur ein/e Spieler*in, benannt werden, der bzw. die sich zum Zeitpunkt der Unterbrechung auf der Spielfläche befindet.*
b. *Handelt es sich für den bzw. die benannte/n Spieler*in um seine dritte Hinausstellung, ist er bzw. sie nach Regel 16:6d zu disqualifizieren.*

Betreten des Spielfelds mit falscher Trikotfarbe oder -nummer (Regel 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 bzw. der Spieler*in 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)

I HF, 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 oder einer disqualifizierten Offiziellen oder Spieler*in 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 SR haben **nicht** das Recht, in einzelnen Fällen Ausnahmen zu erlauben. Wendet sich jedoch ein/e Mannschaftsverantwortliche/r wegen eines Zweifelsfalls an den bzw. der Delegierten oder die SR, entscheiden diese aufgrund der Bestimmungen der Regel 4:9 und den „Guidelines". Im Vordergrund stehen dabei die Grundsätze „nicht gefährlich"und „kein unrechtmäßiger Vorteil". Diese Regelung wurde in Absprache mit der Medizinischen Kommission der IHF eingeführt.

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

Harz (Regel 4:9)

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

Nicht erlaubt sind Harzdepots an der Hand oder am Handgelenk. Sie stellen eine Gefahr für die Gegner dar, da das Klebemittel in deren Gesicht oder Augen gelangen könnte. Dementsprechend ist diese Praxis laut Regel 4:9 verboten.
Nationale Verbände haben das Recht, für einzelne Kategorien abweichende Regelungen zu erlassen.

Versorgung von Verletzten (Regel 4:11)

Haben sich, beispielsweise durch einen Zusammenprall, mehrere Spieler*innen der gleichen Mannschaft verletzt, können die SR oder Delegierte weiteren teilnahmeberechtigten Personen erlauben, die Spielfläche zwecks Versorgung von Verletzten zu betreten, wobei pro verletztem bzw. verletzten Spieler*in maximal zwei Personen die Spielfläche betreten dürfen. Ebenso überwachen die SR und Delegierte das Betreten der Spielfläche durch Personen des Sanitätsdienstes.

Verletzte/r Torwart*in (Regel 6:8)

Der bzw. die Torwart*in wird von einem Wurf aus dem Spiel heraus getroffen und ist handlungsunfähig. Grundsätzlich hat in solchen Fällen der Schutz des bzw. der Torwart 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.
b) Korrekte Regelanwendung: Spiel sofort unterbrechen, Wiederaufnahme mit Einwurf, Abwurf oder Freiwurf (je nach Situation zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung).
c) Die SR haben das Spiel unterbrochen, bevor der Ball ins Aus gelangte oder im Torraum liegen blieb/rollte.
Richtige Regelanwendung: Das Spiel wird mit dem entsprechenden Wurf wieder aufgenommen.
d) Der Ball befindet sich über dem Torraum in der Luft.
Korrekte Regelanwendung: Ein bis zwei Sekunden zuwarten, bis eine Mannschaft im Ballbesitz ist. Spiel unterbrechen, Wiederaufnahme mit Freiwurf für die ball besitzende Mannschaft.
e) SR 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.
f) Der Ball springt von dem bzw. der handlungsunfähigen Torwart zu einem bzw. einer Angreifer*in.
Korrekte Regelanwendung: Spiel sofort unterbrechen, Wiederaufnahme mit Freiwurf für die ballbesitzende Mannschaft.

Hinweis:

Ein 7-m-Wurf ist in solchen Fällen nie möglich. SR hat das Spiel zum Schutz des bzw. der Torwart 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 oder der Torwart*in (Regel 8:5)

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

a. der bzw. die Torwart*in in dieselbe Richtung läuft wie ein/e Gegenspieler*in; bspw. nachdem er bzw. sie 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 SR eine Entscheidung aufgrund ihrer Tatsachenentscheidung.

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

Greift ein/e zusätzliche/r Spieler*in oder Offizielle/r ins Spiel ein, sind für die Bestrafung und Spielfortsetzung folgende Kriterien von Bedeutung:

- Spieler*in oder Offizielle/r
- Eingreifen bei klarer Torgelegenheit

Folgende Fälle sind aufgrund dieser Kriterien denkbar:

a) Zusätzliche/r Spieler*in, während einer klaren Torgelegenheit, ohne erkennbaren Auswechselvorgang auf der Spielfläche.

Korrekte Regelanwendung: 7-m-Wurf, Disqualifikation mit Bericht.

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

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

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

Da sich die Folgen einer Bestrafung nach Regel 8:6 oder 8:10 im Spiel nicht von dem in den Regeln 8:5 und 8:9 festgelegten Strafmaß (Disqualifikation ohne Bericht) unterscheiden, wurde von der IHF in beiden Regelbestimmungen die nachfolgende Zusatzbestimmung aufgenommen:
„.. reichen sie (red. Anm.: die SR) 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 bzw. die SRgleich. Das von der IHF vorgesehene strafsteigernde Maß zur Disqualifikation ohne schriftlichen Bericht wäre nicht mehr gegeben.

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

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

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

b) Was meint „besonders gefährlich"?
- Aktionen gegenüber einem bzw. einer schutzlosen Gegenspieler*in
- übermäßig riskante und folgenschwere, gesundheitsschädigende Aktionen

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

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

e) Was meint „ohne jeglichen Bezug zur Spielhandlung"?
- Aktionen fernab des bzw. der ballführende/n Spieler*in
- Aktionen ohne jeglichen spieltaktischen Bezug.

Eine/n Feldspieler*in oder Torwart*in betritt beim Versuch, einen Wurf auf das leere Tor zu blocken oder zu fangen, den Torraum (8:7f)

a) Wenn ein sich im Spielfeld außerhalb des Torraums bewegende/r Feldspieler*in der verteidigenden Mannschaft den Ball fängt und den Torraum mit irgendeinem Teil seines/ihres Körpers betritt, nachdem er/sie 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 bewegende/r Feldspieler*in 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 bewegende/r Feldspieler*in der verteidigenden Mannschaft den Torraum mit irgendeinem Körperteil betritt, bevor er/sie 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 bewegende/r Torwart*in der verteidigenden Mannschaft den Ball fängt und den Torraum mit irgendeinem Teil seines/ihres Körpers betritt, nachdem er/sie 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 bewegende/r Torwart*in der verteidigenden Mannschaft den Torraum mit irgendeinem Teil seines/ihres Körpers betritt und den Ball berührt, während er/sie noch das Spielfeld außerhalb des Torraums mit irgendeinem Teil seines/ihres Körpers berührt, führt dies zu einem 7-mWurf für die gegnerische Mannschaft ohne persönliche Bestrafung.
f) Wenn ein sich im Spielfeld außerhalb des Torraums bewegende/r Torwart*in 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 + 7m, 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 Schlusssignal 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 bzw. einer zu nahe stehenden Spieler*innen geblockt, wodurch das Ergebnis des Wurfes aktiv zerstört oder der bzw. die Werfer*in bei der Ausführung gestört wird, dann ist ebenfalls Regel 8:11a anzuwenden. Steht ein/e Spieler*in näher als drei Meter an dem bzw. der Werfer*in, stört die Ausführung jedoch nicht aktiv, erfolgt keine Bestrafung. Nutzt der bzw. die zu nahe stehende Spieler*in seine/ihre 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 bzw. eine Abwehrspieler*in 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 bzw. einer Abwehrspieler*in 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 SR unterbrechen das Spiel spätestens dann und entscheiden auf 7-m-Wurf, wenn der bzw. die noch angespielte Mitspieler*in 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 (*s. Regel 2:4, Abs. 1*). Die SR treffen hierzu eine Entscheidung aufgrund ihrer Tatsachenfeststellung (Regel 17:11).

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

Verwendung des Videobeweises (Regel 9:2)

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 in 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 8:1 Ob Punkt II keine Anwendung.

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

Die in Erläuterung 6c beschrieben Definition einer klaren Torchance bei einer klaren und ungehinderten Gelegenheit zum Wurf des Balls ins leere Tor setzt voraus, dass der bzw. die Spieler*in in Ballbesitz ist und klarversucht, 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*in und Mitspieler*innen in einer korrekten Position befinden.

Ausführung von Würfen (Regel 15)

Regel 15:7, Abs.3 und Regel 15:8 zählen **Beispiele** möglicher Fehler bei der Ausführung von Würfen auf. Ebenso wie das Prellen oder das 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*in / Offizielle/r (Regel 16:8)

Disqualifizierte Spieler*in 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 SR nach Wiederaufnahme des Spiels ein offensichtliches Vergehen eines bzw. einer disqualifizierten Spieler*in 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*innen oder Offiziellen im Spiel zusätzliche Strafen auszusprechen, und ihre Handlungen können in keinem Fall zur Verringerung der Anzahl der Spieler*innen auf dem Spielfeld führen. Dies gilt auch, wenn beispielsweise ein/e disqualifizierte/r Spieler*in das Spielfeld betritt.

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

Macht sich ein/e Spieler*in, nachdem er bzw. sie disqualifiziert wurde, gemäß Regel 8:10a des besonders grobunsportlichen Verhaltens schuldig, ist der bzw. die Spieler*in mit einer zusätzlichen Disqualifikation mit schriftlichem Bericht zu bestrafen und die Mannschaft für 4 Minuten um eine/n Spieler*in zu reduzieren.

Gefährdung von Spieler*innen durch Zuschauer (Regel 17:12)

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

- Spiel gegebenenfalls sofort unterbrechen oder nicht aufnehmen.
- Anweisung an die Zuschauer*innen, dies zu unterlassen.
- Gegebenenfalls Zuschauer*innen aus dem entsprechenden Sektor entfernen lassen und, soweit erforderlich, das Spiel erst wieder wiederaufnehmen, wenn alle Zuschauer*innen 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“
2) Erlaubte und nicht erlaubte Ausrüstungsgegenstände (*4:9*), Bilddokumentation
3) Schulungshilfe „4 Pässe“

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

Schulungshilfe zur Regeländerung beim "Passiven Spiel"

Situation nach erfolgtem 4. Pass!

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

Anhang 2

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

Die Landesverbände können für den von Ihnen geleiteten Spielbetrieb in Ausnahmefällen auf Antrag von den Vorgaben der Anlage 2 sowie denen des IHF-Ausrüstungsreglements abweichen, sollte dies medizinische notwendig sein oder die inklusive Beteiligung ermöglichen. Entsprechende Nachweise sind beizulegen. In Bezug auf die Genehmigung durch einen Landesverband ist dabei insbesondere eine Gefährdung anderer Personen zu bewerten bzw. mit entsprechenden Auflagen möglich. Die Wettbewerbsgerechtigkeit ist dabei zu vernachlässigen.
Für den Spielbetrieb der Landesverbände gilt: Schutzausrüstung (z.B. Knieschoner, Mundschutz, Sprunggelenksschützer) und Unterziehbekleidung sind in allen Farben erlaubt.

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

Die folgenden Bestimmungen sind für Veranstaltungen der IHF und der Kontinentalföderationen verbindlich. Sie gelten auch als Empfehlung für alle Spiele auf anderen Ebenen.

Langarmiges Unterziehhemd	erlaubt	gleiche Farbe wie Hauptfarbe des Trikot; dünnes Material
T-Shirt für Feldspieler *innen als Torwart	erlaubt	identisch mit Torwartdress, Löcher für Brust- und Rückennummer mit transparentem Material abgedeckt

Kurze Unterziehhose	erlaubt	gleiche Farbe wie Hose; ausgenommen hiervon ist schwarze Unterbekleidung, die unabhängig von der Hauptfarbe der Shorts getragen werden darf; dünnes Material
Lange Unterziehhose	erlaubt	Feldspielern ist es **erlaubt**, lange Unterbekleidung oder lange Kompressionshosen/ Kompressions-strumpfhosen zu tragen, die der Hauptfarbe der Shorts entsprechen oder schwarz sind.
Lange Hose	nicht erlaubt	Ausnahme: Torwart
Socken		Gleiche Farbe
Kleidung Offizielle		einheitlich, entweder in Sportkleidung oder Freizeitkleidung. Farbe einheitlich, nicht wie Trikotfarbe der gegnerischen Feldspieler*innen

Für weitere Details siehe Ausrüstungsreglement.

Anhang 3

Reglement für elektronische Team-Time-outs[2]

Anstatt grüne Karten zu verwenden, kann eine Mannschaft das Team-Time-out direkt durch Betätigung eines Buzzers an einem elektronischen Gerät beantragen.

Der Buzzer ist direkt mit dem offiziellen Anzeigetafelsystem verbunden und führt bei Betätigung umgehend zum Anhalten der Zeit und automatisch zum Beginn des Team-Time-outs. Um alle Parteien auf das Team-Time-out aufmerksam zu machen, ertönt außerdem ein akustisches Signal.
Der Zeitpunkt der Betätigung des Buzzers gilt für die Zeit des Antrags des Team-Time-Outs.

Es gelten die allgemeinen Regeln bezüglich der Anzahl der Team-Time-outs und ein Team-Time-out kann nur bei Ballbesitz beantragt werden.

Nur Mannschaftsoffizielle sind berechtigt, Team-Time-outs zu beantragen.

Bei Fehlern oder missbräuchlicher Verwendung des elektronischen Team-Time-outs gelten die folgenden Regeln:

1. Beantragt eine Mannschaft bei Ballbesitz der gegnerischen Mannschaft ein Team-Time-out, unabhängig davon, ob der Ball im Spiel war oder nicht, wird dies wie folgt geahndet:
   a) Progressive Bestrafung für den bzw. die Mannschaftsoffizielle/n, der das Team-Time-out durch Betätigung des Buzzers beantragt hat (*siehe jedoch Abs. 9*).
   b) 7-Meter für die Mannschaft in Ballbesitz.

[2] Diese Änderung wurde von der IHF am 27.06.2025 mitgeteilt.

c) Die Mannschaft, die das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, verliert ein (*1*) Team-Time-out (*die Gesamtzahl der Team-Time-outs wird um eins reduziert*).

2. Beantragt eine Mannschaft ein Team-Time-out, wenn die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz ist und eine klare Torchance hat, wird dies wie folgt geahndet:
   a) Disqualifikation gemäß Regel 8:10b (*rote und blaue Ka*rte) des bzw. der Mannschaftsoffiziellen, der bzw. die das Team-Time-out durch Betätigung des Buzzers beantragt hat (*siehe jedoch Abs. 9*).
   b) 7-Meter für die Mannschaft in Ballbesitz.
   c) Die Mannschaft, die das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, verliert ein (*1*) Team-Time-out (*die Gesamtzahl der Team-Time-outs wird um eins reduziert*).

3. Treten die in Abs. 1, 2, 6 oder 8 beschriebenen Situationen in den letzten 30 Sekunden des Spiels auf, hat der bzw. die verantwortliche Mannschaftsoffizielle das Recht, zwischen einem 7-Meter oder Ballbesitz zu wählen. Fällt die Wahl auf Wiederaufnahme mit Freiwurf, wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.

4. Beantragt eine Mannschaft unmittelbar nach Ballverlust ein Team-Time-out und es ist klar, dass dies ohne Absicht war, ist wie folgt zu entscheiden:
   a. Die Mannschaft, die das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, verliert ein (*1*) Team-Time-out (*die Gesamtzahl der Team-Time-outs wird um eins reduziert*).
   b) Technische Entscheidung basierend auf der Spielsituation zum Zeitpunkt der Unterbrechung.

5. Ergibt sich eine der folgenden Situationen für eine Mannschaft in Ballbesitz,
   a) Beantragung eines vierten Team-Time-outs;
   b) Beantragung eines zweiten Team-Time-outs in den letzten fünf Minuten eines Spiels;
   c) Beantragung eines dritten Team-Time-outs in einer Halbzeit;
   d) Beantragung eines Team-Time-outs in Verlängerung;
   e) Beantragung eines zweiten Team-Time-outs im selben Angriff;

so ist wie folgt zu entscheiden:
Wenn der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung im Spiel war:
   a) Progressive Bestrafung für den bzw. der Mannschaftsoffiziellen, der bzw. die das Team-Time-out durch Betätigung des Buzzers beantragt hat (siehe jedoch Abs. 9).
   b) Spielfortsetzung mit Freiwurf für die gegnerische Mannschaft.

Wenn der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung nicht im Spiel war:
   a) Progressive Bestrafung für den bzw. die Mannschaftsoffiziellen, der bzw. die das Team-Time-out durch Betätigung des Buzzers beantragt hat (siehe jedoch Abs. 9).
   b) Spielfortsetzung mit dem Wurf, der vor der Unterbrechung hätte ausgeführt werden sollen.

Im Falle von 5c und 5e verliert die Mannschaft, die das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, ein (1) Team-Time-out (die Gesamtzahl der Team-Time-outs wird um eins reduziert).

6. Tritt eine in Abs. 5 beschriebene Situation auf, während die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz ist, wird die Entscheidung gemäß Regel 8:10b getroffen und der Mannschaft in Ballbesitz wird ein 7-Meter zugesprochen.

7. Wird der Buzzer unabsichtlich betätigt, erfolgt keine Bestrafung der Person, die ihn betätigt hat. Spielfortsetzung mit dem Wurf, der der Spielsituation zum Zeitpunkt der Unterbrechung entspricht.

8. Beantragt ein/e Spieler*in durch Betätigung des Buzzers ein Team-Time-out, wird dies wie folgt geahndet:

a) Persönliche Bestrafung des bzw. der fehlbaren Spieler*in gemäß Regel 4:6 oder 8:10b, je nach Spielsituation zum Zeitpunkt der Unterbrechung.
b) War der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung im Spiel und die fehlbare Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz, wird das Spiel mit Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt; war die gegnerische Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz, wird ihr ein 7-Meter zugesprochen.
c) Die Mannschaft, die das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, verliert ein (*1*) Team-Time-out (*die Gesamtzahl der Team-Time-outs wird um eins reduziert*).

9. Können die Delegierten oder die SR nicht erkennen, wer das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, wird der bzw. die verantwortliche Mannschaftsoffizielle entsprechend der oben beschriebenen Sanktionen bestraft.

10. Im Falle von technischen Fehlfunktionen mit dem elektronischen Team-Time-out-System kann ein/e Mannschaftsoffizielle/r an den Tisch der Spielleitung herantreten und das Team-Time-out mündlich beantragen. Der Moment, in dem der Buzzer betätigt wird, ist als Zeitpunkt der Beantragung des Team-Time-outs anzusehen.

Anhang 4

Reglement für den Videobeweis

Einführung

Der Videobeweis bietet den SR die Möglichkeit, Situationen unmittelbar auf einem Bildschirm anzusehen, wenn sie die Aktion nicht vollständig auf dem Spielfeld sehen konnten und vor dem Treffen einer Entscheidung nochmals überprüfen möchten. Dies betrifft insbesondere Schlüsselsituationen im Spiel, in denen die SR beschließen, sich zusätzlich zu ihrem Eindruck auf dem Spielfeld die Fernsehbilder anzusehen.

Situationen in denen der Videobeweis eingesetzt werden kann		
#	**Situation**	**Beschreibung**
1	Tor / Kein Tor	Zur Bestimmung, ob der Ball die Torlinie völlig überquert hat (oder nicht)
2		Zur Bestimmung, ob die Zeit abgelaufen oder das Spiel unterbrochen worden ist, bevor (oder nach dem) den Ball die Torlinie vollständig überquert hat
3	Schwerwiegende und unfaire Aktionen	Situationen ohne Ball, die außerhalb des Blickfelds der bzw. die SR passieren
4	Disqualifikation (*rote Karte*)	Zur genaueren Identifizierung der Rückennummer des bzw. der fehlbaren Spieler*indurch die SR
5	Konflikte auf dem Spielfeld	Konfrontationen zwischen zwei (oder mehr) Spieler*innen(und die SR haben Zweifel daran, welche(r) Spieler*innen zu bestrafen ist
6	Wechselfehler	Der Fehler ict nicht eindeutig vom Tisch identifiziert worden
7	Simulation	Wenn die SR ernsthafte Zweifel daran haben, ob ein/e Spieler *in progressiv bestraft werden sollte oder wenn ein/e Spieler*in versucht, die SR durch Simulation zu täuschen
8	Regel 8	Wenn die SR ernsthafte Zweifel daran haben, ob eine 2-Minuten-Strafe oder eine Disqualifikation gemäß 8:5, 8:6, 8:9, 8:10 oder 8:11 auszusprechen ist

9	Den Spielausgang verändernde Situationen in den letzten 30 Sekunden (einschließlich nach dem Schlussignal ausgeführte Würfe)	Wenn die SR ernsthafte Zweifel an einer 7-m-Entscheidung oder einem technischen Fehler eines bzw. einer Spieler*in haben, der oder die ein Tor erzielt hatte
10	Elektronisches Team-Time-out	Im Falle einer technischen Fehlfunktion des elektronischen Team-Time-out-Systems, Ungewissheit des bzw. der Delegierten oder der bzw. dieSR bezüglich der Mannschaft, die in Ballbesitz war, als der Buzzer betätigt wurde oder bei Zweifeln des bzw. der Delegierten darüber, wer den Buzzer betätigt hat
11	Sonstiges	Im Falle einer Entscheidung, die einen Protest nach sich ziehen kann

Anmerkungen[3]

Unter allen Umständen müssen die SR eine Tatsachenentscheidung auf Grundlage dessen treffen, was sie auf dem Spielfeld sehen. Der Videobeweis wird nur eingesetzt, wenn die SR ernsthafte Zweifel an der korrekten Entscheidung haben oder aus verschiedenen Gründen nicht in der Lage waren, die Situation auf dem Spielfeld gut zu sehen.

Erkennen die SR bei Verwendung des Videobeweises, dass in einer anderen Situation eine falsche Entscheidung getroffen oder ein Foul nicht geahndet wurde, müssen sie diese Entscheidung auf Basis der durch den Videobeweis festgestellten Fakten korrigieren. Dies gilt nur für Situationen, die gleichzeitig mit der überprüften Situation oder unmittelbar zuvor stattgefunden haben.

Der wesentliche Zweck des Videobeweises ist es, korrekte Entscheidungen zu treffen. Wenn die Schiedsrichter während der Überprüfung feststellen, dass kein Verstoß vorliegt, dürfen sie auf Weiterspielen entscheiden. Wird der Einsatz des Videobeweises jedoch durch eine Simulation/Überreaktion eines Spielers oder eines Offiziellen provoziert, gilt dies als unsportliches Verhalten und wird gemäß Regel 8:7- l 0 geahndet.

Die Delegierten können den Videobeweis nur in Situationen betreffend Punkte 6, 10 und 11 oder bei Disqualifikationen abseits des Spielfelds einsetzen. In Situationen betreffend Punkt 3 können sie die SR zur Nutzung des Videobeweises auffordern. In allen anderen Situationen dürfen die Delegierten den Schiedsrichtern die Nutzung des Videobeweises empfehlen.

Grundsätzlich muss die Entscheidung über den Einsatz des Videobeweises in direktem Zusammenhang mit der zu überprüfenden Situation getroffen werden. Es ist nicht möglich, den Videobeweis zu nutzen, nachdem der Ballbesitz nach der fraglichen Situation zweimal gewechselt hat oder nachdem der entsprechende Wurf in Verbindung mit dem zweiten Ballbesitzwechsel ausgeführt wurde.

Wird der Videobeweis im Zusammenhang mit dem Schlusssignal der ersten Halbzeit, der Verlängerung oder dem Spielende genutzt, müssen alle Spieler und Offiziellen im Auswechselraum bleiben, bis die Entscheidung von den Schiedsrichtern bekannt gegeben wurde.

Wird von den Delegierten eine Überprüfung per Videobeweis beantragt, muss einer der Schiedsrichter daran teilnehmen, wenn die Entscheidung auch die Wiederaufnahme des Spiels betrifft.

Falls erforderlich, liegt die Entscheidung über den Einsatz oder Nicht-Einsatz des Videobeweises im vollen Ermessen der SR und der betreffenden Delegierten. Entscheidungen, die von den SR oder den Delegierten

[3] Diese Änderung wurde von der IHF am 27.06.2025 mitgeteilt.

während der Überprüfung auf der Grundlage ihrer Beobachtungen getroffen werden, sind unanfechtbar. Spieler*innen oder Mannschaftsoffizielle, die einem im Spiel eingesetzten Offiziellen das Zeichen für den Videobeweis aggressiv anzeigen, werden gemäß Regel 8:7-8:8 progressiv bestraft.

Das zu befolgende Protokoll	
Schritt	**Aktion**
1	Sowohl die Delegierten als auch die SR können den Videobeweis anfordern. Eine Auszeit ist verpflichtend.
2	Die SR unterbrechen das Spiel mit einer Auszeit und zeigen das Zeichen für den Videobeweis an, um alle Beteiligten zu informieren, dass die Situation mittels Videobeweis überprüft wird.
3	Die SR besprechen sich mit den Delegierten und erklären den Grund für die Nutzung des Videobeweises.Ist die Nutzung des Videobeweises gemäß den Regeln in dieser Situation nicht erlaubt, müssen die Delgierten eingreifen.
4	Während der Überprüfung und bis eine Entscheidung getroffen worden ist, halten sich beide SR am Tisch/Bildschirm für den Videobeweis auf, während die Delgierten die Spieler*innen und Mannschaftsoffiziellen kontrollieren.
5	Nach Überprüfung per Videobeweis kann die Entscheidung der bzw. die SR nur getroffen (oder korrigiert) werden, wenn der Videobeweis klare und aussagekräftige visuelle Beweise liefert.
6	Sind die SR nicht in der Lage, eine Entscheidung zu treffen, weil der Videobeweis nicht aussagekräftig ist, müssen sie eine Entscheidung aufgrund der von ihnen beobachteten Tatsachen treffen. Bei ernsthaften Zweifeln ist es den bzw. der SR gestatttet, die Delegierten um Rat zu bitten.
7	Wird der Videobeweis kurz vor oder nach Ablauf einer Halbzeit angefordert (auch in der Verlängerung) müssen die SR beide Mannschaften auf dem Spielfeld behalten, bis eine Entscheidung mittels Vidobeweis getroffen worden ist.
8	Die Überprüfung per Videobeweis ist so schnell wie möglich durchzuführen. Bei technischen Problemen mit dem Videobeweis kann die Überprüfungsdauer angepasst werden.
9	Nach Ende der Überprüfung per Videobeweis haben die SR die Entscheidung den verantwortlichen Mannschaftsoffiziellen beider Mannschaften, dem Tisch und den Zuschauer*innen in der Halle klar zu kommunizieren.
10	Während der Überprüfung per Videobeweis dürfen sich ausschließlich die SR (oder Delegierten am Tisch/Bildschirm für den Videobeweis aufhalten. Nicht autorisierten Personen ist dies nicht erlaubt.
11	Die Delegierten und die SR müssen die Ausstattung für den Videobeweis rechtzeitig vor Beginn des Spiels prüfen.
12	Die Delegierten und die SR müssen dem Grundsatz möglichst weniger Spielunterbrechungen folgen.

Aufgabenverteilung für die Videobeweissituationen		
Situation	**Wer fordert den Videobeweis an?**	**Wer trifft die Entscheidung?**
Tor oder kein Tor, Entscheidung, ob der Ball die Torlinie vollständig überquert hat	SR	SR
Tor oder kein Tor, Bestimmung, ob die Zeit abgelaufen ist, bevor oder nachdem der Ball die Torlinie vollständig überquert hat	SR	SR
Schwerwiegende und unfaire Aktionen Aktionen ohne Ball, die außerhalb des Blickfelds der bzw. die SR stattfinden	SR Delegierte	SR
Wenn die SR einem bzw. einer falschen Spieler*in eine rote Kart zeigen (*Disqualifikation*)	SR	SR
Bei Konfrontationen zwischen zwei oder mehr Spieler*innen	SR	SR
Wenn ein Wechselfehler nicht eindeutig vom Tisch identifiziert worden ist	Delegierte	Delegierte
(Missbräuchliche) Verwendung des Team-Time-out-Buzzers	Delegierte	Delegierte
Wenn die SR ernsthafte Zweifel darüber haben, ob eine Disqualifikation gemäß Regel 8:11a oder 8:11b auszusprechen ist	SR	SR
Wenn die SR ernsthafte Zweifel in den letzten 30 Sekunden gemäß Regeln 8:10c oder 8:10d haben (oder die Delgierten sie rufen)	SR	SR
Im Falle von Aktionen in den letzten 30 Sekunden bei leerem Tor (*wenn die SR nicht sicher sind, ob ein 7-Meter zu gewähren ist*)	SR	SR

VI. Richtlinien für Spielfläche und Tore

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

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

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

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

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

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

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

g. Das Tor (Abb. 2) steht in der Mitte der betreffenden Torauslinien. Die Tore müssen fest im Boden oder an der hinter ihnen befindlichen Wand verankert sein. Ihre lichte Breite beträgt 3 m und die lichte Höhe 2 m. Der Torrahmen muss ein Rechteck sein, wobei die inneren Diagonalen 360,5 cm (höchstens 361 cm - mindestens 360 cm, mit einem Unterschied von höchstens 0,5 cm in einem Tor) messen. Die hintere Seite der Torpfosten muss mit der hinteren Seite der Torlinie (und der Torauslinie) eine Linie bilden, so dass die vordere Seite der Torpfosten 3 cm über die Torauslinie hinausreicht.
   Die Torpfosten und die Querlatte, welche sie verbindet, müssen aus dem gleichen Material bestehen (z.B. Holz, Leichtmetall oder synthetisches Material) und quadratisch sein (8 cm). Die Kanten müssen abgerundet sein und einen Radius von 4±1 mm aufweisen. Die Torpfosten und die Querlatte müssen auf den drei von der Spielfläche einzusehenden Seiten mit zwei deutlich kontrastierenden Farben gestrichen sein, die sich ebenfalls deutlich vom Hintergrund abheben. Die beiden Tore einer Spielfläche müssen dieselben Farben aufweisen.
   In der Ecke zwischen Pfosten und Querlatte messen die Farbstreifen der Tore 28 cm in jede Richtung und weisen dieselbe Farbe auf. Alle anderen Streifen müssen 20 cm lang sein. Jedes Tor muss ein Netz, das so genannte Tornetz, haben. Dieses muss derart befestigt sein, dass ein in das Tor geworfener Ball normalerweise im Tor verbleibt oder nicht durch das Tor hindurch fliegen kann. Falls notwendig kann

- im Tor hinter der Torlinie- ein weiteres Netz angebracht werden. Die Entfernung zwischen der Torlinie und diesem weiteren Netz sollte ca. 70 cm, aber mindestens jedoch 60 cm betragen.

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

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

j. Der Z/Stisch 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.

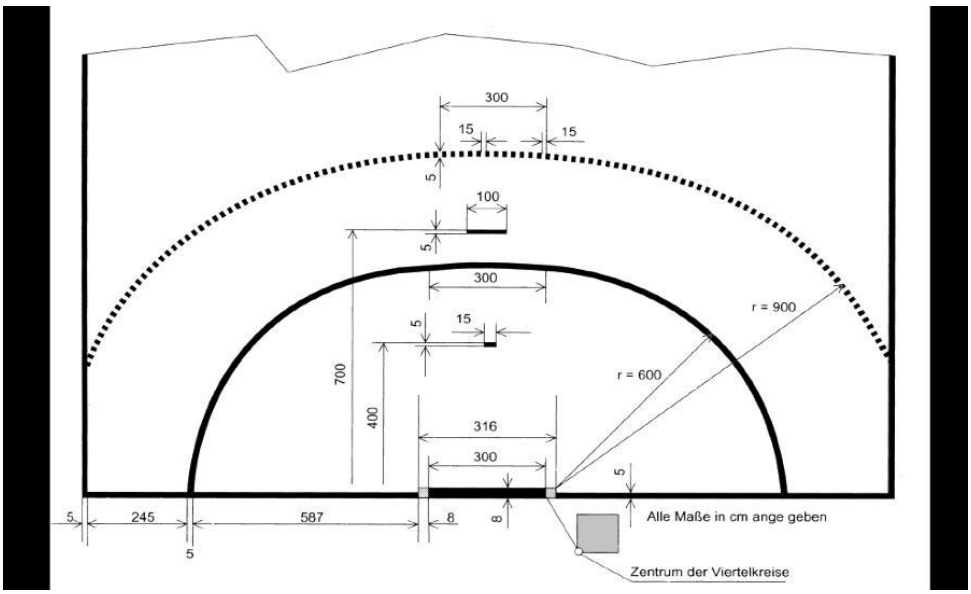



Abbildung 5: Der Torraum mit Umgebungen