



**Internationale
Handball
Federation**

IX. Spielregeln

b) Beach Handball

Ausgabe : 1. März 2010

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Spielregeln	
Vorwort	4
1 Die Spielfläche	5
2 Spielzeit, Schlussignal, Time-out	10
3 Der Ball	16
4 Mannschaft, Auswechslung, Ausrüstung	17
5 Der Torwart	22
6 Der Torraum	24
7 Spielen des Balles, passives Spiel	26
8 Regelwidrigkeiten und Vergehen	29
9 Der Punktgewinn, die Spielentscheidung	32
10 Der Schiedsrichterwurf	35
11 Der Einwurf	36
12 Der Abwurf	37
13 Der Freiwurf	38
14 Der 6-Meter-Wurf	41
15 Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe (Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 6-Meter-Wurf)	43
16 Die Strafen	45
17 Die Schiedsrichter	51
18 Zeitnehmer und Sekretär	54
Anhänge	
Anhang I – Handzeichen der Schiedsrichter	57
Anhang II – Erläuterungen zu den Spielregeln	69
Anhang III – Auswechslraum-Reglement	82
Anhang IV – Bestimmungen zur Spielkleidung	86
Anhang V – Bestimmungen zur Beschaffenheit des Sandes und Beleuchtung	91
Wörterliste	93



**Internationale
Handball
Federation**

Spielregeln

Vorwort

Diese Spielregeln treten mit Wirkung vom 1. März 2010 in Kraft.

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

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

Die Philosophie des Beach Handballs basiert auf dem Fair-Play Gedanken, der bei jeder Entscheidung zu berücksichtigen ist.

Fair-Play bedeutet:

Achte die Gesundheit, Würde und den Körper der Spieler

Achte den Spielgeist und die Spielphilosophie

Achte den Spielfluss aber toleriere niemals einen durch eine Regelwidrigkeit erzielten Vorteil

Im Einklang mit der Philosophie des Beach Handballs (Beide Mannschaften sollen, wenn möglich, komplett spielen, damit ein attraktives Spiel zustande kommt.) richtet sich die Bestrafung gegen den einzelnen Spieler und nicht gegen die Mannschaft.

Regel 1

Die Spielfläche

1:1 Die Spielfläche (Abb. Nr. 1) ist ein Rechteck von 27 m Länge und 12 m Breite und umfasst ein Spielfeld und zwei Torräume.

Die Spielfläche muss aus einer geraden und einheitlichen Sandschicht bestehen, frei von Steine, Muscheln oder andere Partikel, die eine Verletzungsgefahr für die Spieler darstellen.

Der feinkörnige Sand muss mindestens 40cm tief sein.

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

Eine Sicherheitszone um die Spielfläche von ca. 3 Meter sollte gegeben sein.

Die Witterungsbedingungen dürfen kein Verletzungsrisiko für Spieler darstellen.

Bei Flutlichtveranstaltungen muss die Lichtintensität zwischen 1 000 und 1 500 Lux (gemessen in 1 m Höhe über der Spielfläche) betragen.

1:2 Das Spielfeld ist 15 m lang und 12 m breit. Für die Begrenzung muss ein bis zu 8 Zentimeter breites, elastisches, farbiges Band oder Seil benutzt werden.

1:3 Alle Linien auf der Spielfläche sind integraler Bestandteil des Bereichs, den sie begrenzen.

Die Längsseiten der Spielfläche heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torauslinien.

Die Linie zwischen den Torpfosten heißt Torlinie und wird im Sand gezogen.

Das Tor

1:4 In der Mitte der beiden Torauslinien steht ein Tor (Abb. Nr. 2a und 2b). Die Tore sind im Lichten 2 Meter hoch und 3 Meter breit und müssen fest im Sand verankert sein. Die Verankerungen dürfen die Sicherheit der Spieler nicht gefährden.

Regel 1

Die Torpfosten sind durch eine Querlatte fest verbunden. Ihre hintere Kante muss mit der hinteren Seite der Torauslinie verlaufen. Torpfosten und Latte müssen quadratisch sein (8 Zentimeter). 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.

Der Torraum

1:5 Vor jedem Tor befindet sich der Torraum (Regel 6).

Der Torraum ist begrenzt durch die Torraumlinie und wird folgendermaßen geschaffen: Im Abstand von 6 m zur Torauslinie wird parallel dazu ein Band oder ein Seil befestigt.

Der Zeitnehmertisch

1:6 Der Zeitnehmertisch sollte mindestens drei bis vier Personen Platz bieten und wird an der Spielfeldhälfte mit mindestens 3 m Abstand zur Seitenlinie aufgestellt.

Der Zeitnehmertisch muss derart aufgestellt werden, dass die Auswechselräume vom Zeitnehmer/Sekretär zu sehen sind.

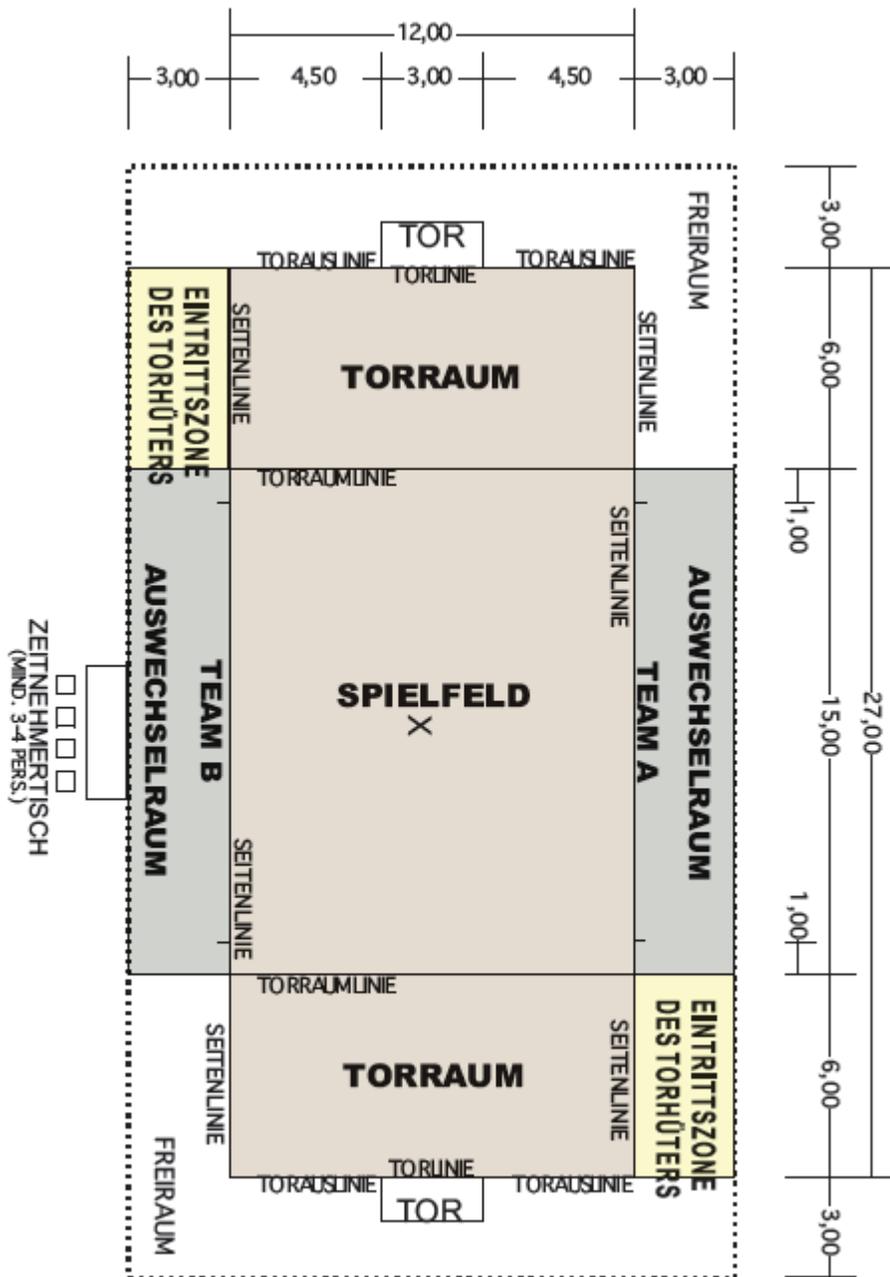
Die Auswechselräume

1:7 Der Auswechselraum für Feldspieler ist 15 m lang und ca. 3 m breit. Es befindet sich je ein Auswechselraum an jeder Seite des Spielfeldes außerhalb der Seitenlinien. Die Feldspieler dürfen das Spielfeld nur über den Auswechselraum betreten.

- 1:8**
- a) Der Torhüter und die Feldspieler haben das Recht, beim Verlassen der Spielfläche den kürzesten Weg auf der Seite ihres Auswechselraums zu wählen. Das bedeutet, die Spieler können die Spielfläche jenseits der gesamten Seitenlinie und des Torraums auf der Seite ihres Auswechselraums verlassen.
 - b) Die Eintrittszone der Torhüter ist jeweils die Seitenlinie im Bereich des eigenen Torraums, auf der Seite des Auswechselraums der eigenen Mannschaft (Regeln 4:13, 5:12).
 - c) Dem Ersatztorhüter ist es erlaubt, an der Seitenlinie zwischen der Torauslinie und der Torraumlinie seiner Mannschaft zu sitzen oder zu knien, um auf seine Einwechslung zu warten.

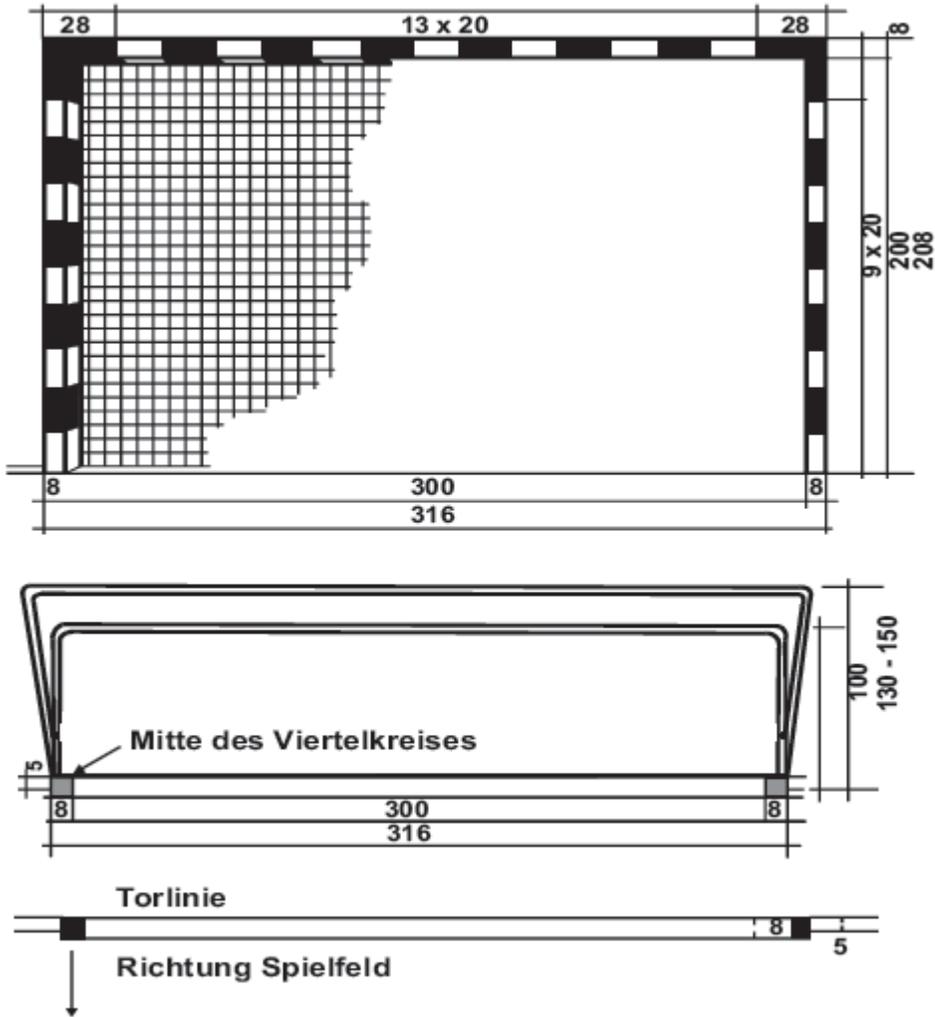
Regel 1

Abbildung Nr. 1: Die Spielfläche



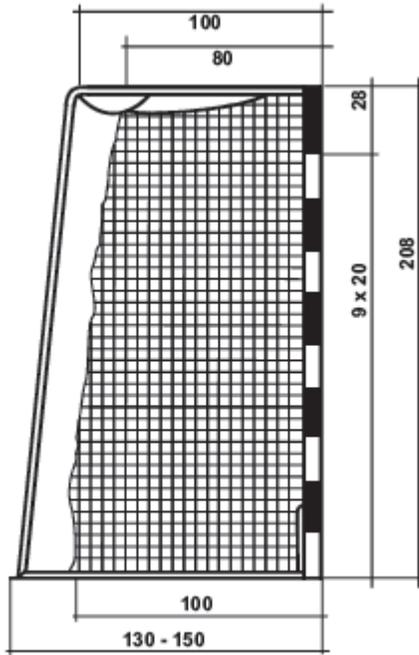
Regel 1

Abbildung Nr. 2a : Das Tor



Regel 1

Abbildung Nr. 2b : Das Tor (Seitenansicht)



Regel 2

Spielbeginn, Spielzeit, Schlussignal, Time-out und Team Time-out

Spielbeginn

2:1 Vor dem Spiel werfen die Schiedsrichter eine Münze um die Seitenwahl und den Auswechselraum zu bestimmen.

Die gewinnende Mannschaft wählt die Spielfeldseite oder die Längsseite des Auswechselraums. Die andere Mannschaft wählt anschließend entsprechend der Wahl der ersten Mannschaft.

Nach der Pause werden die Seiten gewechselt, aber die Auswechselräume werden nicht gewechselt.

2:2 Das Spiel sowie das „Golden Goal“ beginnt in jeder Halbzeit mit einem Schiedsrichterwurf (10:1-2) nach Anpfiff des Schiedsrichters (Regel 2:5).

2:3 Die Feldspieler platzieren sich auf dem gesamten Spielfeld.

Spielzeit

2:4 Das Spiel besteht aus zwei Halbzeiten, die getrennt gewertet werden. Jede Halbzeit dauert 10 Minuten (siehe jedoch Regel 2:6, 2:8 und 4:2). Die Pause dauert 5 Minuten.

2:5 Die Spielzeit (Start der Zeitmessung und Schiedsrichterwurf) beginnt mit dem Anpfiff durch den Schiedsrichter (2:2).

2:6 Ist der Spielstand am Ende der Halbzeit unentschieden, wird das „Golden Goal“ angewendet (Regel 9:7). Dieses beginnt mit einem Schiedsrichterwurf (Regel 10). Der Sieger erhält für die gewonnene Halbzeit einen Punkt.

2:7 Wenn beide Halbzeiten von derselben Mannschaft gewonnen werden, ist diese mit 2:0 Punkten Gesamtsieger.

2:8 Gewinnt jede Mannschaft eine Halbzeit, ist der Spielstand unentschieden. Da stets ein Sieger zu ermitteln ist, wird ein „Shootout“ („Einer gegen den Torwart“) gespielt (Regel 9).

Schlussignal

2:9 Die Spielzeit endet mit dem automatischen Schlussignal der öffentlichen Zeitmessanlage oder dem Schlussignal des Zeitnehmers. ertönt kein derartiges Signal, pfeift der Schiedsrichter, um anzuzeigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist (Regeln 17:10, 18:1, 18:2).

Regel 2

Kommentar:

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

Bei Benutzung einer öffentlichen Zeitmessaanlage sollte diese, falls möglich, so eingestellt sein, dass sie zum besseren Verständnis für die Zuschauer von 10 auf 0 läuft.

2:10 Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten vor oder mit dem Ertönen des Schlussignals (Halbzeit oder Ende des Spiels) sind zu ahnden, auch wenn dies erst nach dem Ertönen dieses Signals erfolgen kann. Die Schiedsrichter beenden das Spiel erst nach dem noch auszuführenden Freiwurf oder 6-m-Wurf, dessen Ergebnis abzuwarten ist (Erläuterung 3).

2:11 Ertönt das Schlussignal (Halbzeit oder Ende des Spiels) gleichzeitig mit der Ausführung eines Freiwurfs oder 6-m-Wurfs, muss der Wurf wiederholt werden, auch wenn der Ball sich bereits in der Luft befindet. Das Ergebnis dieses wiederholten Wurfs ist abzuwarten, bevor die Schiedsrichter das Spiel beenden.

2:12 Unter den in den Regeln 2:10-11 beschriebenen Umständen können gegen Spieler und Mannschaftsoffizielle für Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten bei der Ausführung eines Freiwurfs oder 6-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.

2:13 Stellen die Schiedsrichter fest, dass der Zeitnehmer das Spiel zu früh mit dem Schlussignal (Halbzeit oder Ende des Spiels) beendet hat, sind sie verpflichtet, die Spieler auf der Spielfläche zu behalten und die verbleibende Spielzeit nachspielen zu lassen.

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

Regel 2

Time-out

2:14 Die Schiedsrichter entscheiden, wann und wie lange die Spielzeit unterbrochen wird („Time-out“).

In folgenden Situationen ist ein Time-out verbindlich:

- a) Sperrung, Disqualifikation oder Ausschluss
- b) 6-Meter-Wurf
- c) Team Time-out
- d) Pfiff vom Zeitnehmer oder technischen Delegierten
- e) notwendige Rücksprache zwischen den Schiedsrichtern Entsprechend Regel 17:9.
- f) Hinausstellung eines Offiziellen

Abgesehen von den beschriebenen Situationen, bei denen ein Time-out verbindlich ist, wird von den Schiedsrichtern erwartet, dass sie ihr Urteilsvermögen bezüglich der Notwendigkeit eines Time-out auch in anderen Situationen walten lassen.

Bei einem verbindlichen Time-out bei welchem das Spiel mit dem Pfiff eines Zeitnehmers oder Delegierten unterbrochen wird, ist der Zeitnehmer jedoch dazu verpflichtet, die offizielle Uhr sofort zu stoppen ohne auf eine Bestätigung der Schiedsrichter zu warten.

Einige typische Situationen, bei denen ein Time-out nicht verbindlich ist, aber dennoch unter normalen Umständen gewährt wird, sind:

- a) ein Spieler scheint verletzt;
- b) eine Mannschaft spielt offenkundig auf Zeit; z.B. ein Spieler verlässt die Spielfläche nach einer Hinausstellung zu langsam, eine Mannschaft verzögert die Ausführung eines formellen Wurfs oder ein Spieler wirft den Ball weg oder gibt ihn nicht frei;
- c) Wechselfehler oder ein „zusätzlicher“ Spieler betritt unbeabsichtigt die Spielfläche (Regel 4:13-14);
- d) Äußere Einflüsse; z.B. die Bänder oder Seile müssen neu gerichtet oder befestigt werden, etc.

Regel 2

Kommentar:

Ein Pfiff der Zeitnehmer/Delegierten stoppt das Spiel. Auch wenn die Schiedsrichter (und die Spieler) nicht sofort realisieren, dass das Spiel gestoppt wurde, ist jede Aktion auf dem Spielfeld nach dem Pfiff ungültig.

Das bedeutet, dass wenn ein Tor nach dem Pfiff gefallen ist, muss dieses als ungültig erklärt werden. Ähnlich ist auch die Zuteilung eines Wurfs an eine Mannschaft (jeglicher Wurf) ungültig. Das Spiel muss so wieder aufgenommen werden wie es war als der Zeitnehmer/Delegierte gepfiffen haben.

Jede persönliche Strafe die in der Zeitspanne während des Pfiffs vom Tisch und der Spielunterbrechung seitens der Schiedsrichter von einem Schiedsrichter gegeben wurde, bleibt gültig. Dies trifft unabhängig von der Art der Verletzung und der Strafe zu.

2:15 Regelwidrigkeiten während eines Time-out haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit (Regel 16, Kommentar 1).

2:16 Bei einem Time-out geben die Schiedsrichter dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten der Uhr.

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

Nach einem Time-out (Regel 15:3b) muss das Spiel durch Anpfiff wiederaufgenommen werden. Mit diesem Pfiff startet der Zeitnehmer die Uhr.

Regel 2

Team Time-out

2:17 Jede Mannschaft kann in jeder Halbzeit der normalen Spielzeit ein Team Time-out von einer Minute beantragen.

Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team Time-out beantragen will, muss deutlich eine grüne Karte zeigen. Hierzu begibt er sich zur Mitte der Seitenlinie und hält die grüne Karte deutlich hoch, sodass dieses Zeichen unmittelbar vom Zeitnehmer erkannt werden kann. (Die grüne Karte muss ein Format von etwa 30 x 20 Zentimeter haben und auf jeder Seite muss ein großes „T“ stehen).

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

Der Zeitnehmer unterbricht dann das Spiel durch einen Pfiff, gibt das Handzeichen für Time-out (Nr. 16) und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. Der Mannschaftsoffizielle steckt die grüne Karte in der Mitte der Seitenlinie, ca. 1 m von dieser entfernt in den Sand. Die Karte bleibt dort für die restliche Spieldauer der Halbzeit.

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

Während des Team Time-out halten sich die Spieler und Mannschaftsoffiziellen in ihren Auswechsellräumen oder auf der Spielfläche auf. Die Schiedsrichter bleiben in der Mitte der Spielfläche, einer von ihnen sollte sich aber zwecks Abstimmung kurz zum Zeitnehmertisch begeben.

Regelwidrigkeiten während eines Team Time-out haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit. Es ist hier ohne Bedeutung, ob sich die betreffenden Spieler auf der Spielfläche befinden oder außerhalb. Bei unsportlichem Verhalten ist eine Hinausstellung gemäß Regeln 8:4, 16:1d und 16:2c möglich.

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

Regel 2

Die Mannschaften sind gehalten, bei Ablauf des Team Time-out zur Wiederaufnahme des Spiels bereit zu sein. Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wiederaufgenommen, welcher der Situation bei Gewährung des Team Time-out entspricht, oder - wenn der Ball im Spiel war - mit einem Freiwurf für die beantragende Mannschaft an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

Der Zeitnehmer setzt die Spielzeituhr mit dem Anpfiff des Schiedsrichters in Gang.

Kommentar:

„Ballbesitz“ bedeutet auch, wenn es eine Spielfortsetzung mit Abwurf, Einwurf, Freiwurf oder 6-Meter-Wurf gibt.

„Ball im Spiel“ bedeutet, dass der Spieler Ballkontakt hat (Ball in der Hand halten, werfen, fangen oder passen zu einem Mitspieler) oder die Mannschaft in Ballbesitz ist.

Regel 3

Der Ball

3:1 Gespielt wird mit einem runden, griffigen Gummiball. Er wiegt für Männerspiele 350 - 370 Gramm und hat einen Umfang von 54 - 56 Zentimeter, er wiegt für Frauenspiele 280 - 300 Gramm und hat einen Umfang von 50 - 52 Zentimeter.

Für Kinder kann ein kleinerer Ball Verwendung finden.

3:2 Vor dem Spiel müssen mindestens vier den Regel entsprechende Bälle vorhanden sein. Zwei Ersatzbälle befinden sich in der Mitte hinter jedem Tor in einem markierten Feld und ein dritter Ersatzball verbleibt am Zeitnehmer-Tisch.

3:3 Um Spielzeitunterbrechungen möglichst zu vermeiden, muss der vom Schiedsrichter angezeigte Torhüter schnellstens einen Ersatzball ins Spiel bringen, wenn der Spielball die Spielfläche verlassen hat.

Regel 4

Mannschaft, Auswechslung, Ausrüstung

Mannschaft

- 4:1** Beach Handball-Spiele und Turniere können für männliche-, weibliche- und gemischte Mannschaften ausgeschrieben werden.
- 4:2** Eine Mannschaft besteht grundsätzlich aus bis zu 8 Spielern. Bei Spielbeginn müssen mindestens 6 Spieler anwesend sein. Sinkt die Zahl der teilnahmeberechtigten Spieler einer Mannschaft unter 4, ist das Spiel abzubrechen; der anderen Mannschaft ist der Sieg zuzusprechen.
- 4:3** Auf der Spielfläche dürfen sich höchstens 4 Spieler von jeder Mannschaft (3 Feldspieler und 1 Torwart) befinden. Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler, die sich in ihrem Auswechselraum aufhalten.
- 4:4** Ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller ist teilnahmeberechtigt, wenn er beim Anpfiff anwesend und im Spielprotokoll eingetragen ist.
Nach Spielbeginn eintreffende Spieler/Mannschaftsoffizielle müssen vom Zeitnehmer/Sekretär die Teilnahmeberechtigung erhalten und im Spielprotokoll eingetragen werden.
Ein teilnahmeberechtigter Spieler kann die Spielfläche jederzeit über seine eigene Auswechsellinie betreten (beachte 4:13).
Ein „verantwortlicher Mannschaftsoffizieller“ soll sicher stellen, dass nur teilnahmeberechtigte Spieler die Spielfläche betreten. Ein Verstoss ist vom „verantwortlichen Mannschaftsoffiziellen“ als unsportliches Verhalten zu betrafen.
- 4:5** Die Mannschaft muss während des gesamten Spielverlaufs einen Spieler auf der Spielfläche als Torwart benennen. Ein Spieler, welcher als Torwart gekennzeichnet ist, kann jederzeit die Position als Feldspieler einnehmen. Ebenso kann ein Feldspieler jederzeit die Position des Torwarts einnehmen (beachte 4:8).
- 4:6** Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens 4 Mannschaftsoffizielle einsetzen, wobei nur zwei von ihnen sich im Auswechselraum aufhalten dürfen. Die übrigen zwei Mannschaftsoffiziellen halten sich hinter dem Auswechselraum außerhalb der Sicherheitszone auf, können aber im Fall einer Verletzung und nach Erlaubnis durch die Schiedsrichter die Spielfläche betreten, um gemäß Regel 4:7 behilflich zu sein.

Regel 4

Diese Mannschaftsoffiziellen dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden. Einer von ihnen ist als „Mannschaftsverantwortlicher“ zu bezeichnen. Nur dieser Offizielle ist berechtigt, den Zeitnehmer/Sekretär und eventuell die Schiedsrichter anzusprechen (ausgenommen Regel 2:17).

Im Allgemeinen ist ein Mannschaftsoffizieller nicht berechtigt, während des Spiels die Spielfläche zu betreten. Ein Verstoß gegen diese Regel ist als unsportliches Verhalten zu ahnden (8:4, 16:1d, 16:2d und 16:6b). Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt (Regel 13:1a-b; Erläuterung 8).

4:7 Im Falle einer Verletzung können die Schiedsrichter zwei teilnahmeberechtigten Personen (siehe Regel 4:4) einer Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-out zu betreten (Handzeichen Nr. 16), um den verletzten Spieler zu versorgen (Regel 16:2d).

Betreten weitere Personen die Spielfläche nachdem bereits zwei Personen sich auf der Spielfläche befinden, so wird dies als unerlaubtes Betreten bestraft werden, im Falle eines Spielers mit Regel 4:14 und 16:2a und im Falle eines Mannschaftsoffiziellen mit Regel 4, 16:2h und 16:6a. Eine Person, die die Erlaubnis hat die Spielfläche zu betreten aber statt dem verletzten Spieler zu helfen, Anweisungen an die Spieler gibt, an den Gegner oder die Schiedsrichter herantritt, wird des unsportlichen Verhaltens bezichtigt.

Ausrüstung

4:8 Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen einheitliche Spielkleidung tragen. Die Kombinationen von Farbe und Design der beiden Mannschaften müssen sich deutlich voneinander unterscheiden.

Die Beach-Handball Spielkleidung für Männer besteht aus einem Tank-Top, Shorts und möglichen Accessoires. Die Beach-Handball Spielkleidung für Frauen besteht aus einem Top, einer Bikini-Hose und möglichen Accessoires.

Die Tank Tops/Tops sind in hellen Farben (rot, blau, gelb, grün, orange und weiß) zu halten; damit sind am Strand übliche Farben gewählt.

Regel 4

Ein als Torhüter agierender Spieler muss dieselbe Kleidung (Design und Spielernummer) tragen, die der seiner Mannschaftskollegen gleicht. Die Farben müssen sich von den Farben der Feldspieler beider Mannschaften und des Torhüter(s) der gegnerischen Mannschaft unterscheiden.

Kommentar:

Die Mannschaftsoffiziellen müssen einheitliche Shirts tragen, die sich farblich von denen der eigenen Spieler unterscheiden.

4:9 Sowohl Vorder- als auch Rückseite der Tank-Tops und Tops müssen mit den Spielernummern (ca. 12 x 10 cm auf dem Männer-Tank-Top und 8 x 6 cm auf dem Frauen-Top) gekennzeichnet sein. Die Spielernummern müssen sich farblich von den Tank-Tops und Tops deutlich unterscheiden (z.B. helle Ziffern auf dunklem Tank-Top/Top oder dunkle Ziffern auf hellem Tank-Top / Top).

4:10 Alle Spieler spielen barfuß.

Das Tragen von ordnungsgemäßen Sportsocken (aus Stoff) oder Bandagen ist erlaubt. Jegliches anderes Schuhwerk ist verboten.

4:11 Das Tragen von Gegenständen, welche die Spieler gefährden könnten, ist nicht erlaubt. Dies umfasst z.B. Kopfschutz, Gesichtsmaske, Armbänder, Armbanduhren, Ringe, Halsketten oder Ketten, Ohrschmuck, Brillen ohne Haltebänder oder mit festen Gestellen sowie alle anderen Utensilien, welche eine Gefährdung darstellen könnten (Regel 17:3).

Die Spieler dürfen folgende Accessoires benutzen:

Kappen oder Hüte (der weiche oder harte Schirm muss nach hinten gedreht werden, um Verletzungen zu vermeiden.), Schweißbänder oder Kopftücher, Sonnenbrillen (aus Kunststoff mit Haltebändern).

Schienen (oder Bandagen) für Knie/Ellenbogen/Füße

Die Spieler sind für ihre Accessoires verantwortlich. Spieler, die die oben genannten Bestimmungen nicht einhalten, dürfen nicht mitspielen, solange das Problem nicht behoben ist.

Die Athleten sind selbst für ihre Accessoires verantwortlich. Spieler, die vorher genannte Voraussetzungen nicht erfüllen, dürfen nicht mitspielen, bevor das Problem behoben ist.

Regel 4

Kommentar:

Nasenschutz: Die Regel besagt, dass ein Kopfschutz oder eine Gesichtsmaske verboten sind aber es wird jedoch folgendermaßen interpretiert: Eine Maske bedeckt den überwiegenden Teil des Gesichtes. Ein Nasenschutz ist bedeutend kleiner und deckt nur den Bereich der Nase ab. Es wird also toleriert, solch einen Nasenschutz zu tragen.

4:12 Blutet ein Spieler, oder hat ein Spieler Blut am Körper oder an der Spielkleidung, muss er die Spielfläche umgehend und freiwillig (durch eine reguläre Auswechsellinie) verlassen, um die Blutung zu stoppen, die Wunde abzudecken und Körper und Spielkleidung zu reinigen. Erst dann darf er die Spielfläche wieder betreten.

Ein Spieler, welcher im Zusammenhang mit dieser Bestimmung den Anweisungen der Schiedsrichter keine Folge leistet, macht sich unsportlichen Verhaltens schuldig (Regeln 8:4, 16:1d und 16:2c).

Spielerwechsel

4:13 Auswechselspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt, ohne Meldung beim Zeitnehmer/Sekretär, eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben (Regel 16:2a).

Das Betreten der Spielfläche darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen (Regel 16:2a). Dies gilt auch für den Torwartwechsel (Regel 5:12).

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

Bei einem Wechselfehler ist das Spiel mit einem Freiwurf (Regel 13) oder 6-Meter-Wurf (Regel 14) für die gegnerische Mannschaft fortzusetzen, wenn das Spiel deshalb unterbrochen werden musste. Ansonsten ist das Spiel mit dem der Spielsituation entsprechenden Wurf wieder aufzunehmen.

Der fehlbare Spieler ist hinauszustellen (Regel 16). Begehen mehrere Spieler einer Mannschaft in einer bestimmten Situation einen Wechselfehler, so ist nur der erste Spieler, welcher eine Regelwidrigkeit begeht, zu bestrafen.

Regel 4

4:14 Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechslung oder greift ein Spieler unberechtigt vom Auswechselraum aus in das Spielgeschehen ein, erhält dieser Spieler eine Hinausstellung, und die Mannschaft muss auf der Spielfläche um einen Spieler reduziert werden.

Betritt ein hinausgestellter Spieler während seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, erhält er erneut eine Hinausstellung, die sofort beginnt und eine Disqualifikation dieses Spielers bedeutet. Die Mannschaft wird auf der Spielfläche entsprechend reduziert.

Das Spiel wird in beiden Fällen mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt (Regel 13:1a-b, Erläuterung 8).

Regel 5

Der Torwart

Es ist dem Torwart **erlaubt** :

- 5:1** bei der Abwehr im Torraum den Ball mit allen Körperteilen zu berühren;
- 5:2** sich im Torraum mit dem Ball ungeachtet der für Feldspieler geltenden Einschränkungen (Regeln 7:2-4, 7:7) zu bewegen. Er darf jedoch die Ausführung des Abwurfs nicht verzögern (6:5, 12:2 und 15:3b);
- 5:3** den Torraum ohne Ball zu verlassen und im Spielfeld mitzuspielen. Er unterliegt in diesem Fall den Spielregeln für die im Feld spielenden Spieler.

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

- 5:4** den Torraum mit dem nicht unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen und ihn im Spielfeld weiterzuspielen.

Es ist dem Torwart **nicht erlaubt** :

- 5:5** bei der Abwehr den Gegenspieler zu gefährden (Regeln 8:2, 8:5).
- 5:6** den Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen (Freiwurf laut 13:1a, wenn der Abwurf angepiffen war, sonst immer Wiederholung);
- 5:7** nach Abwurf den Ball außerhalb des Torraums erneut zu berühren, bevor dieser einen anderen Spieler berührt hat (Regel 13:1a);
- 5:8** den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball zu berühren, solange er sich im Torraum befindet (Regel 13:1a);
- 5:9** den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball in den Torraum hereinzuholen (Regel 13:1a);
- 5:10** mit dem Ball vom Spielfeld in den Torraum zurückzugehen (Regel 13:1a);
- 5:11** den sich in Richtung Spielfeld bewegenden oder im Torraum liegenden Ball mit dem Unterschenkel oder Fuß zu berühren (Regel 13:1a).

Regel 5

Torwartwechsel

5:12 Das Eintreten auf die Spielfläche ist dem Torwart nur über die Seitenlinie im eigenen Torraumbereich, auf der Seite des Auswechselraums der eigenen Mannschaft gestattet (Regeln 1:8, 4:13).

Das Austreten ist dem Torhüter nur über die Seitenlinie im Bereich des Auswechselraums und die Seitenlinie im Bereich des eigenen Torraumes, auf der Seite des Auswechselraums der eigenen Mannschaft gestattet (Regeln 1:8, 4:13).

Regel 6

Der Torraum

- 6:1** Der Torraum darf nur vom Torwart betreten werden (siehe jedoch Regel 6:3). Der Torraum, einschließlich Torraumlinie, ist betreten, wenn er von einem Feldspieler mit irgendeinem Körperteil berührt wird.
- 6:2** Beim Betreten des Torraums durch einen Feldspieler ist wie folgt zu entscheiden:
- Abwurf, wenn ein Feldspieler mit dem Ball den Torraum betritt (Regel 13:1a);
 - Freiwurf, wenn ein Feldspieler ohne Ball den Torraum betritt und dadurch ein Vorteil entsteht (Regel 13:1a-b; ausgenommen jedoch Regel 6:2c);
 - 6-Meter-Wurf, wenn ein Abwehrspieler durch das Betreten des Torraums eine klare Torgelegenheit vereitelt (Regel 14:1a).
- 6:3** Das Betreten des Torraums bleibt straffrei:
- wenn ein Spieler, nachdem er den Ball gespielt hat, den Torraum betritt, sofern dieses für die Gegenspieler keinen Nachteil bedeutet;
 - wenn ein Spieler ohne Ball den Torraum betritt und sich dadurch keinen Vorteil verschafft;
 - wenn ein Abwehrspieler ohne Nachteil für die Gegenspieler bei oder nach dem Abwehrversuch den Torraum betritt.
- 6:4** Im Torraum gehört der Ball dem Torwart (siehe jedoch Regel 6:5).
- 6:5** Ein liegender oder rollender Ball kann stets gespielt werden, auch im Torraum. Der Feldspieler darf den Torraum dabei aber nicht betreten (Freiwurf).
- Ein sich über dem Torraum in der Luft befindender Ball darf gespielt werden, ausgenommen beim Abwurf (Regel 12:2).
- 6:6** Gelangt der Ball in den Torraum, muss er vom Torwart mit einem Abwurf (Regel 12) wieder ins Spiel gebracht werden.
- 6:7** Berührt ein Spieler der abwehrenden Mannschaft bei einem Abwehrversuch den Ball, der dann vom Torwart gehalten wird oder im Torraum liegen bleibt, geht das Spiel mit Abwurf weiter (6:6).

Regel 6

6:8 Wenn der Ball in den eigenen Torraum gespielt wird, ist wie folgt zu entscheiden:

- a) Tor, wenn der Ball in das Tor gelangt;
- b) Freiwurf, wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder wenn der Torwart den Ball berührt und dieser nicht in das Tor gelangt (Regel 13:1ab);
- c) Einwurf, wenn der Ball die Torauslinie überquert (Regel 12:1);
- d) Weiterspielen, wenn der Ball den Torraum durchquert und ins Spielfeld zurückgelangt, ohne dass ihn der Torwart berührt.

6:9 Ein Ball, der aus dem Torraum in das Spielfeld zurückgelangt, bleibt im Spiel.

Regel 7

Spiele des Balles, passives Spiel

Spiele des Balles

Es ist **erlaubt** :

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

Das Sich-Werfen nach einem liegenden oder rollenden Ball ist erlaubt;

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

Der Ball darf nicht länger als 3 Sekunden am Boden liegen und vom gleichen Spieler, der ihn zuletzt berührt hatte, wieder aufgenommen werden (Freiwurf).

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

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

Kommentar:

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

Regel 7

7:4 den Ball sowohl am Ort als auch im Laufen:

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

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

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

Nachdem der Ball einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat, ist ein erneutes Tippen oder Pellen und Wiederfangen erlaubt.

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

7:6 den Ball kniend, sitzend oder liegend weiterzuspielen.

Es ist **nicht erlaubt** :

7:7 den Ball mehr als einmal zu berühren, bevor dieser inzwischen den Boden, einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat (Regel 13:1a); Fangfehler bleiben straffrei.

Kommentar:

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

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

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

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

Regel 7

Passives Spiel

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

Der Freiwurf wird an der Stelle ausgeführt, an der sich der Ball bei der Spielunterbrechung befand.

7:11 Wird eine mögliche Tendenz zum passiven Spiel erkennbar, wird das Warnzeichen (Handzeichen Nr. 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 Warnzeichens nicht ändert oder kein Torwurf ausgeführt wird, wird ein Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft gegeben (siehe Erläuterung Nr. 4).

In besonderen Situationen können die Schiedsrichter auch ohne vorheriges Warnzeichen auf Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft entscheiden (Beispiel: Bewusstes Auslassen einer klaren Torgelegenheit).

Regel 8

Regelwidrigkeiten und Vergehen

Es ist **erlaubt** :

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

Es ist **nicht erlaubt** :

- 8:2**
- a) dem Gegenspieler den Ball aus den Händen zu entreißen oder ihn herauszuschlagen;
 - b) den Gegenspieler mit Armen, Händen oder Beinen zu sperren oder ihn wegzudrängen;
 - c) den Gegenspieler zu klammern, festzuhalten, zu stoßen, ihn anzurennen oder anzuspringen;
 - d) den Gegenspieler mit oder ohne Ball regelwidrig zu stören, zu behindern oder zu gefährden.

8:3 Bei Verstößen entsprechend Regel 8:2, bei denen sich die Aktion überwiegend oder ausschließlich gegen den Gegenspieler und nicht gegen den Ball richtet, ist progressiv zu bestrafen. Progressive Bestrafung bedeutet, dass es nicht ausreicht, eine bestimmte Regelwidrigkeit nur mit einem Freiwurf oder einem 6-Meter-Wurf zu ahnden, weil die Regelwidrigkeit weiter reicht als die Art der Regelwidrigkeit, die normalerweise im Kampf um den Ball auftritt.

Jede Regelwidrigkeit, die der Definition für eine progressive Bestrafung entspricht, erfordert eine persönliche Ahndung.

Regel 8

8:4 Körperliche und verbale Ausdrucksformen, die nicht mit dem Geiste der Sportlichkeit vereinbar sind, gelten als unsportliches Verhalten (Beispiele: siehe Erläuterung 5). Dies gilt sowohl für Spieler als auch Mannschaftsoffizielle auf der Spielfläche wie auch außerhalb. Eine progressive Bestrafung gilt auch im Falle unsportlichen Verhaltens (Regeln 16:1d, 16:2 und 16:6).

8:5 Ein Spieler, der den Gegenspieler gesundheitsgefährdend angreift, ist zu disqualifizieren (Regel 16:6c), insbesondere, wenn er:

- a) einem in der Wurfaktion befindlichen Spieler von der Seite oder von hinten auf den Wurfarm schlägt oder den Wurfarm zurückreißt;
- b) eine Aktion so ausführt, dass der Gegenspieler an Kopf oder Hals getroffen wird;
- c) mit Fuß, Knie oder in anderer Weise den Gegenspieler absichtlich am Körper trifft; dazu gehört auch Beinstellen;
- d) einen im Lauf oder im Sprung befindlichen Gegenspieler stößt oder so angreift, dass dieser dadurch die Körperkontrolle verliert. Dies gilt auch, wenn ein Torwart seinen Torraum bei einem Gegenstoß der gegnerischen Mannschaft verlässt;
- e) einen Abwehrspieler bei einem als Direktwurf aufs Tor ausgeführten Freiwurf am Kopf trifft, unter der Voraussetzung, dass dieser sich nicht bewegte, oder gleichfalls den Torwart mit einem 6-Meter-Wurf am Kopf trifft, unter der Voraussetzung, dass der Torwart sich nicht bewegte.

Kommentar:

Auch ein Faul mit einem Wurf kann sehr gefährlich sein und gravierende Verletzungen mit sich bringen wenn sich der Gegner nicht wehren kann und überrascht wird. Es ist das Risiko welches ein Spieler eingeht und nicht die anscheinend geringfügige Berührung/Körperkontakt welche als Messlatte für eine mögliche Disqualifikation genommen werden soll.

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

Regel 8

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

Kommentar:

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

8:8 Verstöße gegen Regeln 8:2-7 führen zu einem 6-Meter-Wurf für die gegnerische Mannschaft (Regel 14:1), wenn der Verstoß direkt - oder indirekt wegen der dadurch verursachten Unterbrechung - eine klare Torgelegenheit für die gegnerische Mannschaft vereitelt. Ansonsten führt die Regelwidrigkeit zu einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft (Regeln 13:1a-b, aber auch 13:2-3).

Regel 9

Der Punktgewinn, die Spielentscheidung

Punktgewinn

9:1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat (Abb. Nr. 4), und wird mit einem Punkt gewertet, sofern vor dem oder beim Wurf der Werfer oder seine Mitspieler sich nicht regelwidrig verhalten haben.

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

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

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

Kommentar:

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

9:2 Kreative oder spektakuläre Torsituationen werden mit zwei Punkten gewertet (siehe Erläuterung 1).

9:3 Der Torerfolg bei einem 6-Meter-Wurf wird mit zwei Punkten gewertet.

9:4 Nach jedem erzielten Tor wird das Spiel mit Abwurf durch den Torwart aus seinem Torraum fortgesetzt (Regel 12:1).

9:5 Wenn auf Tor entschieden wurde und der Abwurf ausgeführt wurde, kann das Tor nicht mehr annulliert werden.

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

Punktgewinn durch den Torwart

9:6 Erzielt ein Torwart ein Tor, wird dieses mit zwei Punkten gewertet.

Regel 9

Spielentscheidung

9:7 Ist der Spielstand am Ende der Halbzeit unentschieden, wird das „Golden Goal“ angewendet (Regel 2:6).

Sieger ist die Mannschaft, welche als erste ein Tor erzielt.

9:8 Haben beide Mannschaften je eine Halbzeit gewonnen, kommt es zum „Shootout“ („Einer gegen den Torwart“).

Fünf spielberechtigte Spieler führen abwechselnd mit den Spielern der gegnerischen Mannschaft die Würfe aus. Wird ein Torwart einer der Werfer, ist er in dieser Situation als Feldspieler zu betrachten (Regel 4:8 Kommentar).

Sieger ist, wer nach fünf Würfungen mehr Punkte erzielt hat.

Ist nach dem ersten Durchgang keine Entscheidung gefallen, wird das „Shoot-out“ fortgeführt. Hierzu werden zuerst die Seiten gewechselt (ohne Wechsel des Auswechselfelds – siehe Kommentar). Wieder führen fünf spielberechtigte Spieler abwechselnd mit den Spielern der gegnerischen Mannschaft die Würfe aus. Nun beginnt die andere Mannschaft.

Das Spiel ist bei diesem oder bei weiteren Durchgängen entschieden, sobald eine Mannschaft bei gleicher Anzahl von Wurfversuchen führt.

Kommentar: Die Spielentscheidung durch das „Shootout“:

Vor dem „Shootout“ losen die Schiedsrichter die Seitenwahl und die beginnende Mannschaft aus (siehe jedoch Erl. Nr. 2).

Hat die Mannschaft, die beim Losen gewonnen hat, das „Shootout“ zu beginnen gewählt, hat die andere Mannschaft das Recht, die Seite zu wählen. Wählt hingegen die Mannschaft, die beim Losen gewonnen hat, die Seite, beginnt die andere Mannschaft das „Shootout“.

Beide Torhüter stehen zunächst mindestens mit einem Fuß auf ihrer Torlinie. Der Feldspieler muss zu Beginn der Aktion im Spielfeld, mit einem Fuß auf dem linken oder rechten Kreuzungspunkt der Torraumlinie und der Seitenlinie stehen. Nach Anpfiff des Schiedsrichters spielt er den Ball zu seinem sich auf der Torlinie befindenden Torwart. Der Ball darf bei diesem Zuspiel den Boden nicht berühren. Sobald der Ball die Hand des Werfers verlassen hat, dürfen beide Torhüter sich vorwärts bewegen. Der wurfausführende Torwart darf seinen Torraum nicht verlassen und muss nun den

Regel 9

Ball innerhalb von 3 Sekunden entweder direkt auf das gegnerische Tor werfen oder dem inzwischen Richtung gegnerischem Tor laufenden Mitspieler zuspielen, ohne dass der Ball den Boden berühren darf.

Der Spieler muss den Ball annehmen und versuchen, regelgerecht ein Tor zu erzielen. Begehen der ausführende Torwart oder der angreifende Spieler eine Regelwidrigkeit, ist in diesem Moment die Aktion beendet.

Hat der verteidigende Torwart seinen Torraum verlassen, darf er ohne Ball jederzeit wieder in diesen zurückgehen.

Sinkt die Spielerzahl in einem Durchgang unter fünf, kann kein Spieler zweimal werfen. Diese Mannschaft hat dann entsprechend weniger Wurfmöglichkeiten.

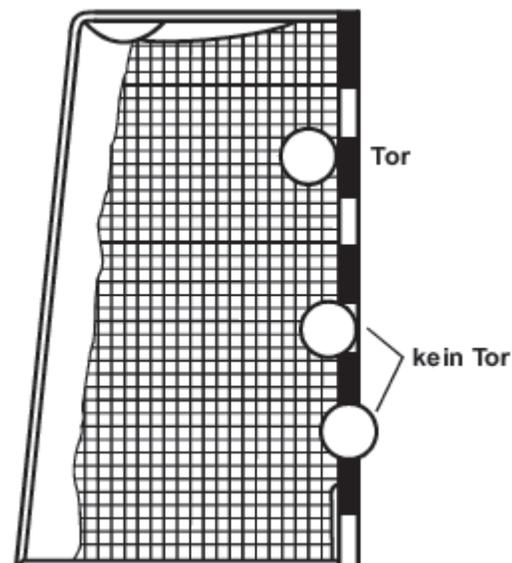
9:9 Vereitelt der verteidigende Torwart beim „Shootout“ „Einer gegen den Torwart“ durch eine Regelwidrigkeit ein Tor, ist auf 6-Meter-Wurf zu entscheiden (siehe auch Erl. Nr. 9).

Kommentar:

Jeder spielberechtigte Spieler darf diesen 6-Meter-Wurf ausführen.

9:10 Während des „Shootout“ halten sich alle beteiligten Feldspieler in ihrem Auswechselraum auf. Nach ihrem Versuch gehen sie in ihren Auswechselraum zurück.

Abbildung Nr. 4 : Der Torgewinn



Regel 10

Der Schiedsrichterwurf

- 10:1** Jede Halbzeit sowie das „Golden Goal“ beginnen mit einem Schiedsrichterwurf (Regel 2:2).
- 10:2** Ein Schiedsrichter wirft nach dem Anpfiff des anderen Schiedsrichters den Ball am Mittelpunkt des Spielfeldes senkrecht hoch.
- 10:3** Der andere Schiedsrichter platziert sich außerhalb der Seitenlinie gegenüber dem Zeitnehmertisch.
- 10:4** Bei der Ausführung des Schiedsrichterwurfs müssen bis auf je einem Spieler der beiden Mannschaften alle anderen Spieler mindestens 3 Meter vom hochwerfenden Schiedsrichter entfernt sein, dürfen sich aber auf dem gesamten Spielfeld platzieren.
Die beiden um den Ball kämpfenden Spieler sollen neben dem Schiedsrichter auf der ihrem Tor zugewandten Seite stehen.
- 10:5** Der Ball darf erst gespielt werden, wenn er seinen höchsten Punkt erreicht hat.

Regel 11

Der Einwurf

- 11:1** Auf Einwurf wird entschieden, wenn der Ball die Seitenlinie vollständig überquert hat oder wenn ein Feldspieler der abwehrenden Mannschaft den Ball zuletzt berührt hat, bevor dieser die Torauslinie seiner Mannschaft überquert hat.
- 11:2** Der Einwurf wird ohne Pfiff der Schiedsrichter (ausgenommen Regel 15:3b) von der Mannschaft ausgeführt, deren Spieler den Ball vor dem Überqueren der Linie nicht zuletzt berührt haben.
- 11:3** Der Einwurf ist an der Stelle auszuführen, an welcher der Ball die Seitenlinie überquert hat, oder im Abstand von mindestens 1m zum Kreuzungspunkt der Torraumlinie mit der Seitenlinie, wenn der Ball die Torauslinie oder die Seitenlinie im Torraumbereich überquert hat.
- 11:4** Der Werfer muss mit einem Fuß auf der Seitenlinie stehen, bis der Ball seine Hand verlassen hat. Niederlegen und Wiederaufnehmen oder Prellen und Wiederaufnehmen des Balles ist demselben Spieler nicht erlaubt (Regel 13:1a).
- 11:5** Bei einem Einwurf müssen die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 1 m vom Werfer entfernt sein.

Regel 12

Der Abwurf

12:1 Auf Abwurf wird entschieden:

- a) wenn ein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Torraum unter Verletzung von Regel 6:2a betreten hat.
- b) wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt hat;
- c) wenn der Torwart den Ball im Torraum unter Kontrolle gebracht hat (6:6);
- d) wenn der Ball über die Torraumlinie gelangt, nachdem er zuletzt vom Torwart oder einem Spieler der anderen Mannschaft berührt wurde.

Das bedeutet, dass in den genannten Situationen der Ball nicht im Spiel ist und mit einem Abwurf weiter gespielt wird (Regel 13:3) wenn ein Vergehen begangen wurde nachdem ein Abwurf zugeteilt, aber nicht ausgeführt wurde.

Wenn eine Regelwidrigkeit von der Mannschaft des Torwarts vor Ausführung des Abwurfs begangen wird, ist das Spiel mit Abwurf wieder aufzunehmen (analog Regel 13:3).

12:2 Der Abwurf wird vom Torwart ohne Pfiff vom Schiedsrichter (ausgenommen Regel 15:3b) aus dem Torraum über die Torraumlinie ausgeführt.

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

Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen sich zwar an der Torraumlinie aufhalten, dürfen aber den Ball erst berühren, wenn dieser die Torraumlinie überquert hat (Regel 15:7 3. Absatz).

Kommentar:

Abwurf bei einem Torwartwechsel: Der Abwurf muss stets vom herausgehenden Torwart ausgeführt werden. Erst nach dem Abwurf darf er einen Wechsel vornehmen.

12:3 Der Torwart darf den Ball nach Ausführung eines Abwurfs erst wieder berühren, nachdem dieser einen anderen Spieler berührt hat (Regeln 5:7,13:1a).

Regel 13

Der Freiwurf

Freiwurf-Entscheidung

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

- a) die ballbesitzende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht, die zu einem Verlust des Ballbesitzes führen muss (4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7, 15:2-5).
- b) die abwehrende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht, die dazu führt, dass die ballbesitzende Mannschaft den Ball verliert (4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7).

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

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

Gleichfalls sollten die Schiedsrichter gemäß Regel 13:1b erst dann eingreifen, wenn klar ist, dass die angreifende Mannschaft wegen der von der abwehrenden Mannschaft begangenen Regelwidrigkeit den Ballbesitz verloren hat oder nicht in der Lage ist, den Angriff fortzusetzen.

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

Im Fall einer Regelwidrigkeit nach Regeln 4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 bei der das Spiel durch das Eingreifen des Zeitnehmers sofort unterbrochen wird, findet Regel 13:2 keine Anwendung.

13:3 Wenn eine Regelwidrigkeit, die normalerweise gemäß Regel 13:1 zu einem Freiwurf führt, erfolgt, während der Ball nicht im Spiel ist, wird das Spiel mit dem Wurf wiederaufgenommen, der dem Grund für die gegebene Unterbrechung entspricht.

Regel 13

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

- a) wenn eine Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz ist, behält sie den Ballbesitz;
- b) wenn keine der Mannschaften in Ballbesitz ist, erhält die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, erneut den Ballbesitz;
- c) wenn der Ball einen über der Spielfläche befestigten Gegenstand berührt hat, erhält die Mannschaft den Ballbesitz, die den Ball nicht zuletzt berührt hat.

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

13:5 Wenn auf Freiwurf gegen die Mannschaft entschieden wird, die beim Pfiff des Schiedsrichters in Ballbesitz ist, muss der Spieler, der den Ball zu diesem Zeitpunkt hat, diesen umgehend an der Stelle fallen lassen oder niederlegen (Regel 16:2e).

Freiwurf-Ausführung

13:6 Vor der Ausführung des Freiwurfs dürfen die Spieler der angreifenden Mannschaft nicht näher als einen Meter an die Torraumlinie herantreten (Regel 15:1).

13:7 Bei der Ausführung eines Freiwurfs müssen die Gegenspieler mindestens 1 m vom Werfer entfernt sein.

13:8 Der Freiwurf wird normalerweise ohne Anpfiff des Schiedsrichters (ausgenommen Regel 15:3b) grundsätzlich von der Stelle aus, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde, ausgeführt. Die Ausnahmen zu diesem Grundsatz lauten wie folgt:

In den unter Regel 13:4a-b beschriebenen Situationen wird der Freiwurf nach dem Anpfiff von der Stelle aus ausgeführt, an welcher sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand. Im Falle von Regel 13:4c wird der Freiwurf – nach Anpfiff – im Prinzip von der Stelle ausgeführt, unter welcher der Ball den Gegenstand berührt hat.

Regel 13

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

Die gleiche Ausnahme wie beim vorangehenden Absatz gilt, wenn ein Zeitnehmer das Spiel wegen eines Wechselfehlers oder regelwidrigen Eintretens gemäß den Regeln 4:3-4, 4:6 und 4:13-14 unterbricht.

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

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

Wenn der korrekte Ausführungsort des Freiwurfs näher als 1 m von der gegnerischen Torraumlinie ist, muss der Abstand zu dieser Torraumlinie mindestens 1 m betragen.

- 13:9** Befindet sich ein Spieler der Mannschaft, die einen Freiwurf erhalten hat, mit dem Ball in der Hand an der richtigen Stelle zur Ausführung des Wurfs, ist ihm kein Niederlegen und Wiederaufnehmen oder Prellen und Wiederaufnehmen des Balles erlaubt (Regel 13:1a).

Regel 14

Der 6-Meter-Wurf

6-Meter-Wurf Entscheidung

14:1 Auf 6-Meter-Wurf wird entschieden bei:

- a) Vereiteln einer klaren Torgelegenheit auf der gesamten Spielfläche durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen der gegnerischen Mannschaft;
- b) unberechtigtem Pfiff während einer klaren Torgelegenheit;
- c) Vereiteln einer klaren Torgelegenheit durch das Eingreifen einer nicht am Spiel beteiligten Person (ausgenommen 9:1 Kommentar).

Für die Definition einer „klaren Torgelegenheit“ siehe Erläuterung 7.

14:2 Wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft trotz einer Regelwidrigkeit (14:1a) unter voller Ball- und Körperkontrolle bleibt, darf nicht auf 6-Meter-Wurf entschieden werden, auch wenn der Spieler anschließend die klare Torgelegenheit vergibt.

In allen Situation, in denen möglicherweise auf 6-Meter-Wurf entschieden wird, sollten die Schiedsrichter erst dann eingreifen, wenn sie deutlich feststellen können, dass diese Entscheidung tatsächlich berechtigt und notwendig ist. Wenn der Angriffsspieler trotz unberechtigten Eingreifens der Abwehrspieler ein Tor erzielt, gibt es keinen Grund, auf 6-Meter-Wurf zu entscheiden. Ist hingegen klar erkennbar, dass der Spieler tatsächlich auf Grund der Regelwidrigkeit die Ball- oder Körperkontrolle verloren hat und die klare Torgelegenheit somit nicht mehr besteht, ist auf 6-Meter-Wurf zu entscheiden.

14:3 Bei einer 6-Meter-Entscheidung haben die Schiedsrichter Time-out anzuzeigen (Regel 2:14b).

14:4 Der Torerfolg bei einem 6-m-Wurf wird mit zwei Punkten gewertet (Regel 9:3).

Regel 14

Ausführung des 6-Meter-Wurfs

- 14:5** Der 6-Meter-Wurf ist nach Pfiff des Feldschiedsrichters innerhalb 3 Sekunden als Torwurf auszuführen (Regel 13:1a).
- 14:6** Bei der Ausführung des 6-Meter-Wurfs darf der Werfer die Torraumlinie weder berühren noch überschreiten, bevor der Ball die Hand verlassen hat (Regel 13:1a).
- 14:7** Nach Ausführung des 6-Meter-Wurfs darf der Ball erst dann wieder vom Werfer oder einem seiner Mitspieler gespielt werden, wenn er einen gegnerischen Spieler oder das Tor berührt hat (Regel 13:1a).
- 14:8** Bei der Ausführung eines 6-Meter-Wurfs müssen der Torwart und die Spieler der gegnerischen Mannschaft mindestens 1 m vom Ausführenden entfernt sein, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat. Ansonsten ist der 6-Meter-Wurf zu wiederholen, wenn der Ball nicht in das Tor gelangt.
- 14:9** Es ist nicht erlaubt, einen Torwartwechsel vorzunehmen, sobald sich der Werfer mit dem Ball in der Hand in korrekter Wurfposition befindet und bereit ist, den 6-Meter-Wurfauszuführen. Jeder Versuch, in dieser Situation eine Auswechslung vorzunehmen, ist als unsportliches Verhalten zu bestrafen (Regeln 8:4; 16:1d und 16:2c).

Regel 15

Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe

(Einwurf, Abwurf, Freiwurf, 6-Meter-Wurf)

15:1 Vor der Ausführung eines Wurfs muss sich der Ball in der Hand des Werfers befinden.

Alle Spieler müssen die dem betreffenden Wurf entsprechenden Stellungen eingenommen haben. Die Spieler müssen auf ihren korrekten Positionen bleiben, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.

Eine falsche Ausgangsstellung ist zu korrigieren (siehe jedoch Regel 15:7).

15:2 Ausgenommen im Falle der Ausführung des Abwurfs muss der Werfer bei der Wurfausführung mit einem Teil eines Fußes ununterbrochen den Boden berühren (Regel 13:1a). Der andere Fuß darf wiederholt vom Boden abgehoben und wieder hingesezt werden.

15:3 Das Spiel muss vom Schiedsrichter wieder angepfiffen werden:

a) immer beim 6-Meter-Wurf.

b) im Falle eines Einwurfs, Abwurfs oder Freiwurfs:

- bei Wiederaufnahme nach einem Time-out
- bei Wiederaufnahme mit einem Freiwurf entsprechend Regel 13:4
- bei Verzögerung der Wurfausführung
- nach einer Korrektur der Spielerpositionen
- nach einer Ermahnung.

Nach dem Anpfiff eines Wurfes muss der Werfer den Ball innerhalb von drei Sekunden spielen (Regel 13:1a).

15:4 Ein Wurf gilt als ausgeführt, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (ausgenommen Regel 12:2).

Bei der Ausführung eines Wurfs darf der Werfer den Ball nicht einem Mitspieler übergeben, beziehungsweise der Ball darf nicht von einem Mitspieler des Werfers berührt werden (Regel 13:1a).

15:5 Der Werfer darf den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat (Regel 13:1a).

Regel 15

15:6 Alle Würfe können unmittelbar zu einem Tor führen, ausgenommen beim Abwurf, bei dem kein Eigentor möglich ist (Regel 12:2), und beim Schiedsrichterwurf (da vom Schiedsrichter ausgeführt).

15:7 Eine falsche Aufstellung der Abwehrspieler bei der Ausführung eines Ein- oder Freiwurfs darf von den Schiedsrichtern nicht korrigiert werden, wenn der angreifenden Mannschaft bei sofortiger Wurfausführung kein Nachteil entsteht. Entsteht ein Nachteil, ist die Aufstellung zu korrigieren (Regel 15:3b).

Pfeift der Schiedsrichter den Wurf trotz falscher Aufstellung der Abwehrspieler an, so sind diese Spieler voll aktionsfähig.

Wenn ein Spieler durch Zunahestehen oder sonstige Regelwidrigkeiten die Ausführung eines Wurfs verzögert oder stört, ist er hinauszustellen (Regel 16:2e).

Regel 16

Die Strafen

Hinausstellung

16:1 Eine Hinausstellung **kann** gegeben werden bei:

- a) Fouls und ähnlichen Regelwidrigkeiten im Verhalten zum Gegenspieler (Regeln 5:5, 8:2), die entsprechend Regel 8:3 nicht in die Kategorie der „progressiven Bestrafung“ fallen;
- b) progressiv zu bestrafenden Regelwidrigkeiten (Regel 8:3);
- c) Regelwidrigkeiten bei der Ausführung eines formellen Wurfs durch die gegnerische Mannschaft (Regel 15:7);
- d) unsportlichem Verhalten durch einen Gegenspieler oder Mannschaftsoffiziellen (Regel 8:4).

16:2 Eine Hinausstellung **ist** zu geben bei:

- a) Wechselfehler oder regelwidrigem Betreten der Spielfläche (Regel 4:13-14);
- b) wiederholten, progressiv zu bestrafenden Regelwidrigkeiten (8:3);
- c) wiederholtem unsportlichen Verhalten eines Spielers auf der Spielfläche oder außerhalb (Regel 8:4);
- d) Nichtfallenlassen oder Nichtniederlegen des Balles bei Freiwurf-Entscheidung gegen die Mannschaft in Ballbesitz (Regel 13:5);
- e) wiederholten Regelwidrigkeiten bei der Ausführung eines formellen Wurfs durch die andere Mannschaft (Regel 15:7);
- f) Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit (Regel 16:8, Absatz 2).
- g) dem Aufenthalt auf dem Spielfeld von einem nicht befugten Spieler oder der Anwesenheit nicht registrierter Mannschaftsoffiziellen und Spieler im Austauschbereich nach Spielbeginn an den Mannschaftsoffiziellen
- h) Eintreten auf dem Spielfeld eines nicht befugten Mannschaftsoffiziellen wenn ein Spieler verletzt ist
- i) Betreten des Spielfelds eines Mannschaftsoffiziellen bei Spielerverletzung und der Mannschaftsoffizielle kümmert sich nicht um den verletzten Spieler sondern gibt Anweisungen an die Spieler und tritt an den Gegner oder die Schiedsrichter heran

Regel 16

16:3 Die Hinausstellung ist dem fehlbaren Spieler und dem Zeitnehmer/ Sekretär vom Schiedsrichter durch das vorgeschriebene Hinausstellungszeichen, d.h. abgewinkelter Arm mit dem gefassten Handgelenk (Handzeichen Nr. 12), deutlich anzuzeigen.

16:4 Während der Hinausstellungszeit darf der hinausgestellte Spieler nicht am Spiel teilnehmen, und die Mitspieler dürfen ihn nicht auf der Spielfläche ersetzen.

Die Hinausstellung beginnt mit der Wiederaufnahme des Spiels durch Pfiff.

Hinausgestellte Spieler dürfen ersetzt werden oder das Spielfeld wieder betreten, sobald es einen Ballbesitzwechsel zwischen den beiden Mannschaften gegeben hat (siehe Regel 16, Kommentar 2).

16:5 Die zweite Hinausstellung eines Spielers bedingt dessen Disqualifikation.

Eine Disqualifikation wegen zwei Hinausstellungen ist grundsätzlich nur bis zur Beendigung des laufenden Spiels wirksam (Regel 16, Kommentar 3) und als Tatsachenfeststellung der Schiedsrichter anzusehen. (Sie wird im Spielberichtsbogen nicht aufgeführt.)

Disqualifikation

16:6 Eine Disqualifikation **ist** auszusprechen bei:

- a) Unsportlichem Verhalten;
- b) Wiederholtes unsportliches Verhalten durch einen Mannschaftsoffiziellen, nachdem einer von ihnen bereits hinausgestellt wurde (Regel 8:4);
- c) Regelwidrigkeiten, welche die Gesundheit des Gegenspielers gefährden (Regel 8:5);
- d) Regelwidrigkeiten des Torhüters, wenn er beim „Shootout“ seinen Torraum verlässt und die Gesundheit des Gegenspielers gefährdet (Regel 8:5 – Aktionen welche deutlich zum Körper des Gegenspielers gehen und nicht das Ziel haben, den Ball zu spielen);
- e) grob unsportlichem Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen auf oder außerhalb der Spielfläche (Regel 8:6);
- f) Tötlichkeit eines Spielers außerhalb der Spielzeit, d.h. vor Spielbeginn oder während einer Pause (Regeln 8:7; 16:16b, d);

Regel 16

- g) Tätlichkeit eines Mannschaftsoffiziellen (Regel 8:7);
- h) einer zweiten Hinausstellung desselben Spielers (Regel 16:5);
- i) wiederholt unsportlichem Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während einer Pause (Regel 16:16d).

16:7 Die Disqualifikation ist dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär vom Schiedsrichter nach Time-out durch Hochhalten der Roten Karte deutlich anzuzeigen (Handzeichen Nr. 13; die rote Karte sollte ein Format von etwa 9 x 12 Zentimeter haben).

16:8 Die Disqualifikation eines Spielers oder eines Mannschafts-offiziellen gilt immer für den Rest der Spielzeit. Der Spieler oder Offizielle muss die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen. Nach dem Verlassen der Spielfläche und des Auswechselraums darf der Spieler oder Offizielle in keiner Form Kontakt zur Mannschaft haben.

Regel 16

Eine Disqualifikation verringert die Zahl der Spieler oder Offiziellen, die der Mannschaft zur Verfügung stehen (ausgenommen 16:16b).

Disqualifizierte Spieler dürfen ersetzt werden, sobald es einen Ballbesitzwechsel zwischen den beiden Mannschaften gegeben hat (siehe Regel 16, Kommentar 2).

16:9 Eine Disqualifikation (außer wegen der 2. Hinausstellung – 16:6h) muss von den Schiedsrichtern für die zuständigen Instanzen im Spielprotokoll dargelegt werden.

16:10 Wird ein Torwart oder Spieler beim „Shootout“ wegen unsportlichen Verhaltens oder grob unsportlichen Verhaltens bestraft, hat dies die Disqualifikation des Betreffenden zur Folge.

Ausschluss

16:11 Ein Ausschluss **ist** auszusprechen bei:

Tätlichkeit eines Spielers (gemäß der Definition in Regel 8:7) während der Spielzeit, auch außerhalb der Spielfläche.

16:12 Der Ausschluss ist dem fehlbaren Spieler und dem Zeitnehmer/Sekretär von den Schiedsrichtern nach Time-out durch das vorgeschriebene Handzeichen Nr. 14, d.h., die über den Kopf gekreuzten Arme, deutlich anzuzeigen.

16:13 Der Ausschluss gilt immer für den Rest der Spielzeit, und die Mannschaft muss auf der Spielfläche mit einem Spieler weniger spielen.

Der ausgeschlossene Spieler darf nicht ersetzt werden und muss die Spielfläche sowie den Auswechselraum sofort verlassen. Nach dem Verlassen der Spielfläche und des Auswechselraums darf der Spieler in keiner Form Kontakt zur Mannschaft haben

16:14 Ein Ausschluss muss von den Schiedsrichtern für die zuständigen Instanzen im Spielprotokoll dargelegt werden (Regel 17:12).

Mehr als ein Verstoß in derselben Situation

16:15 Wird von einem Spieler oder Mannschaftsoffiziellen gleichzeitig oder in direkter Folge vor dem Wiederanpfeiff mehr als eine Regelwidrigkeit begangen und erfordern diese Verstöße verschiedene Strafen, ist grundsätzlich nur die schwerwiegendste Strafe auszusprechen.

Das ist immer der Fall, wenn eine der Regelwidrigkeiten eine Tätlichkeit ist.

Regel 16

Vergehen außerhalb der Spielzeit

16:16 Unsportliches Verhalten, grob unsportliches Verhalten oder eine Tötlichkeit seitens eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen am Ort der Wettkampfstätte, aber außerhalb der Spielzeit, ist wie folgt zu ahnden:

Vor dem Spiel:

- a) bei unsportlichem Verhalten mit Ermahnung (Regel 16:1d).
- b) bei grob unsportlichem Verhalten oder einer Tötlichkeit mit Disqualifikation (Regel 16:6), wobei die Mannschaft aber mit 8 Spielern und 4 Offiziellen beginnen darf.

Während einer Pause:

- c) bei unsportlichem Verhalten mit Ermahnung.
- d) bei wiederholtem oder grob unsportlichem Verhalten oder einer Tötlichkeit mit Disqualifikation (Regel 16:6). Im Falle wiederholt unsportlichen Verhaltens hebt dies die Regeln 16:2c-d auf, die während der Spielzeit gelten.

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

Nach dem Spiel:

- e) schriftliche Meldung.

Kommentar 1: Die Spielzeit

Die in Regeln 16:1, 16:2, 16:6 und 16:11 beschriebenen Situationen umfassen allgemein während der Spielzeit begangene Regelwidrigkeiten.

Zur Spielzeit zählen die „Time-outs“, das „Golden Goal“ und das „Shootout“, jedoch nicht die Pausen.

Kommentar 2: Der Ballbesitzwechsel

Grundsätzlich ist der „Ballbesitzwechsel“ entsprechend der Bedeutung des Wortes – Wechsel des Ballbesitzes zwischen den beiden Mannschaften - anzuwenden.

Regel 16

Ausnahmen und Erläuterung:

- a) Zu Beginn der zweiten Halbzeit, des „Golden Goal“ und des „Shootout“ dürfen hinausgestellte Spieler ersetzt werden oder das Spielfeld wieder betreten.
- b) Bei einer zeitversetzten Hinausstellung mit Vorteilssituation:
Die Hinausstellung beginnt in dem Moment, in dem diese ausgesprochen wird - d.h. nach der Vorteilssituation und nach der entsprechenden Entscheidung.

Kommentar 3:

„Wirksam bis zum Ende des laufenden Spiels“ (Regel 16:5) bedeutet einschliesslich des „Golden Goal“ sowie des „Shootout“.

Kommentar 4: Verhalten des Torhüters außerhalb des Torraums

Bei Körperkontakt des Torwarts mit einem gegnerischen Spieler außerhalb des Torraums ist der Torwart die verantwortliche Person. Das bedeutet, wenn der angreifende Spieler keine Möglichkeit hat, den Torwart zu sehen (oder Kontakt zu vermeiden), ist auf entsprechenden Wurf (6-m-Wurf bei einer klaren Torgelegenheit) und progressive Bestrafung zu entscheiden. Ereignet sich dieser Vorfall während des „Shootout“, ist auf 6-m-Wurf und Disqualifikation des Torwarts zu entscheiden.

Im gegenteiligen Fall (wenn der angreifende Spieler genug Zeit und Raum hat, den Torwart zu sehen und auszuweichen), ist auf Freiwurf (Stürmerfoul) für die Mannschaft des Torwarts zu entscheiden.

Kommentar 5: Verhalten des Torhüters im Torraum

Springt ein Torwart in einen Gegenspieler, der sich beim Torwurf in einer nicht vertikalen Position befindet, ist auf 6-m-Wurf und Hinausstellung zu entscheiden, auch wenn die Aktion des Torwarts nur als Bedrohung gemeint war. Kommt es dabei zum Körperkontakt, ist auf 6-m-Wurf und Disqualifikation zu entscheiden. In diesem Fall ist immer der verteidigende Torwart für die Handlung verantwortlich.

Regel 17

Die Schiedsrichter

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

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

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

Außerdem stellen die Schiedsrichter die Anwesenheit der beiden Mannschaften in vorschriftsmäßiger Spielkleidung fest, prüfen das Spielprotokoll und die Ausrüstung der Spieler. Sie tragen dafür Sorge, dass die Zahl der Spieler und Offiziellen im Auswechselraum innerhalb der Grenzen liegt und stellen die Anwesenheit und Identität der beiden „Mannschaftsverantwortlichen“ fest. Jegliche Unstimmigkeiten sind zu beseitigen (Regeln 4:2-3 und 4:8-10).

17:4 Das Losen wird von einem der Schiedsrichter in Gegenwart des anderen Schiedsrichters und der beiden „Mannschaftsverantwortlichen“, oder von Offiziellen oder Spielern im Auftrag der Mannschaftsoffiziellen.

17:5 Zu Spielbeginn platziert sich ein Schiedsrichter außerhalb der Seitenlinie gegenüber dem Zeitnehmertisch; mit dem Anpfiff beginnt die Zeitmessenanlage zu laufen (Regel 2:5).

Der andere Schiedsrichter platziert sich in der Spielfeldmitte. Nach dem Anpfiff eröffnet er das Spiel mit dem Schiedsrichterwurf (Regeln 2:2, 10:1-2).

Während des Spiels müssen die Schiedsrichter von Zeit zu Zeit die Seiten wechseln.

17:6 Die Schiedsrichter wählen ihre Position auch so, dass sie den Auswechselbereich beider Mannschaften kontrollieren können (Regeln 17:11, 18:1).

Regel 17

17:7 Grundsätzlich muss das ganze Spiel von denselben Schiedsrichtern geleitet werden.

In ihrer Verantwortung zur Gewährleistung des Spielablaufs im Einklang

mit den Spielregeln müssen sie jede Regelwidrigkeit ahnden (ausgenommen Regeln 13:2, 14:2).

Fällt einer der Schiedsrichter während des Spiels aus, leitet der andere das Spiel alleine. (Für IHF- und kontinentale Veranstaltungen wird die Situation entsprechend dem jeweiligen Reglement gehandhabt).

17:8 Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit gegen dieselbe Mannschaft pfeifen, aber unterschiedlicher Auffassung über die Höhe der Bestrafung sind, gilt immer die am schwersten wiegende Strafe.

17:9 a) Wenn beide Schiedsrichter unterschiedlicher Auffassung über die Vergabe der Punkte bei einem Torerfolg sind, gilt die gemeinsame Entscheidung (siehe Kommentar).

b) Wenn beide Schiedsrichter bei einer Regelwidrigkeit pfeifen oder der Ball die Spielfläche verlassen hat und die beiden Schiedsrichter gegensätzlicher Auffassung darüber sind, welche Mannschaft in Ballbesitz kommen soll, gilt die gemeinsame Entscheidung (siehe Kommentar).

Ein Time-out ist Pflicht. Nach klarem Handzeichen über die Spielfortsetzung wird das Spiel wieder angepfeifen (Regeln 2:8f, 15:3b).

Kommentar:

Die gemeinsame Entscheidung wird von den Schiedsrichtern nach einer kurzen Absprache erzielt. Wenn sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung gelangen, hat die Meinung des Feldschiedsrichters Vorrang.

17:10 Beide Schiedsrichter beobachten und kontrollieren die Anzeigetafel, welche die Spielzeit und das Resultat anzeigt.

Sie sind für die Kontrolle der Spielzeit verantwortlich. Entstehen Zweifel über die Richtigkeit der Zeitmessung oder des Resultats, treffen die Schiedsrichter eine gemeinsame Entscheidung (siehe Regel 17:9, Kommentar).

Regel 17

17:11 Die Schiedsrichter kontrollieren mit Hilfe vom Zeitnehmer das Aus und Eintreten der Auswechselspieler (Regeln 17:6, 18:1).

17:12 Die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, dass das Spielprotokoll nach dem Spiel ordnungsgemäß ausgefüllt wird.

Ausschlüsse (Regel 16:14) und Disqualifikationen gemäß der Beschreibung in Regel 16:8 sind im Spielprotokoll zu begründen.

17:13 Entscheidungen der Schiedsrichter auf Grund ihrer Tatsachenfeststellung oder Beurteilung sind unanfechtbar.

Nur gegen Entscheidungen, die im Widerspruch zu den Regeln stehen,

kann Einspruch erhoben werden.

Während des Spiels sind nur die jeweiligen „Mannschaftsverantwortlichen“ berechtigt, die Schiedsrichter anzusprechen.

17:14 Die Schiedsrichter haben das Recht, ein Spiel zu unterbrechen oder abubrechen.

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

Regel 18

Zeitnehmer und Sekretär

18:1 Grundsätzlich hat der Zeitnehmer die Kontrolle für die Spielzeit und das Time-out.

Generell sollte der Zeitnehmer (und gegebenenfalls der Delegierte) alle notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen.

Gleichzeitig hat der Sekretär die Hauptverantwortung für das Zählen der Tore, die Spielerlisten, das Spielprotokoll, das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen, und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern.

Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum, gelten als gemeinsame Verantwortungen.

Sie helfen den Schiedsrichtern bei der Kontrolle des Aus- und Eintretens der Auswechselspieler (Regeln 17:6, 17:11).

Siehe auch Erläuterung 8 zu den korrekten Verfahren beim Eingreifen von Zeitnehmer/Sekretär bei der Erfüllung einiger ihrer oben beschriebenen Verantwortungen.

Kommentar:

Bei IHF-, kontinentalen oder nationalen Meisterschaften kann die Aufgabenteilung in anderer Weise organisiert werden.

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

Wenn es keine Zeitmessaanlage mit automatischem Signal gibt, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit und zu Spielende (siehe Kommentar Regel 2:9).

Die Hinausstellung eines Spielers wird dem Spieler und dem Schiedsrichter vom Sekretär durch Hochhalten einer Karte bestätigt. Auf dieser Karte befindet sich eine "1" für die erste Hinausstellung und eine "2" für die zweite Hinausstellung.



**Internationale
Handball
Federation**

Anhänge



**Internationale
Handball
Federation**

Handzeichen der Beach- Handball Schiedsrichter

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Richtlinien	59
1 Vorteil	60
2 Fang-, Prell- oder Tippfehler	60
3 Schritt- oder Zeitfehler	61
4 Umklammern, Festhalten oder Stoßen	61
5 Schlagen	62
6 Stürmerfoul	62
7 Einwurf - Richtung	63
8 Abwurf	63
9 Freiwurf - Richtung	64
10 Nichtbeachten des 1-Meter-Abstandes	64
11 Der Einwurf	
11.1 Punktgewinn – 1 Punkt	65
11.2 Punktgewinn – 2 Punkte	65
12 Hinausstellung	66
13 Disqualifikation	66
14 Ausschluss	67
15 Time-out	67
16 Erlaubnis für zwei teilnahmeberechtigte Personen zum Betreten der Spielfläche bei Time-out	68
17 Warnzeichen für passives Spiel	68

Richtlinien

- 1 Werden für einen Treffer 1 oder 2 Punkte gewertet (Regeln 9, 14:4, Erl. 1), ist dies vom Feldschiedsrichter mit 1 oder 2 Fingern deutlich anzuzeigen. Bei der Wertung von 2 Punkten führt der Torschiedsrichter zusätzlich mit dem Pfiff einen senkrechten Armkreis aus.
- 2 Handzeichen 12: Der Schiedsrichter zeigt den Regelverstoß an und deutet auf den fehlbaren Spieler.
Ein abgewinkelter Arm mit dem gefassten Handgelenk bedeutet eine Hinausstellung.
- 3 Eine „direkte“ Disqualifikation wird vom Schiedsrichter mit einer roten Karte angezeigt.
- 4 Disqualifikationen sind vom Sekretär durch deutliches Hochhalten einer roten Karte zu bestätigen.
- 5 Bei Freiwurf- oder Einwurf-Entscheidungen müssen die Schiedsrichter **sofort** die Richtung des folgenden Wurfs anzeigen (Handzeichen 7 oder 9).
Danach sollte(n) situationsgemäß das (die) entsprechende(n), zwingend vorgeschriebene(n) Handzeichen gegeben werden, um jede persönliche Strafe anzuzeigen (Handzeichen 12-14).
Wenn es scheint, dass es auch nützlich wäre, den Grund für eine Freiwurf- oder 6-Meter-Wurf-Entscheidung zu erklären, könnte das entsprechende der Handzeichen 1-6 informationshalber gegeben werden.
- 6 Die Handzeichen 11, 15 und 16 sind in den Situationen, in denen sie Geltung haben, zwingend vorgeschrieben.
- 7 Die Handzeichen 8, 10 und 17 sind dann zu geben, wenn sie von den Schiedsrichtern als erforderlich erachtet werden.

Handzeichen

1

Advantage, play on

Avantage, jeu

Vorteil, spiel



2

Double dribble

Double dribble

Fang-, Prell- oder Tippfehler



Handzeichen

3

Traveling or holding the ball more than three seconds

Marcher ou 3 secondes

Schritt- oder Zeitfehler



4

Restraining, holding or pushing

Ceinturer, retenir ou pousser

Umklammern, Festhalten oder

Stoßen



Handzeichen

5

Hitting

Frapper

Schlagen



6

Offensive foul

Faute d'attaquant

Stürmerfoul



Handzeichen

7

Throw-in direction
Remise en jeu – direction
Einwurf – Richtung



8

Goalkeeper-throw
Renvoi
Abwurf



Handzeichen

9

Free-throw direction

Jet franc – direction

Freiwurf – Richtung



10

Keep the distance of 1 meter

Non-respect de la distance
d'un mètre

Nichtbeachten des 1-Meter-
Abstandes



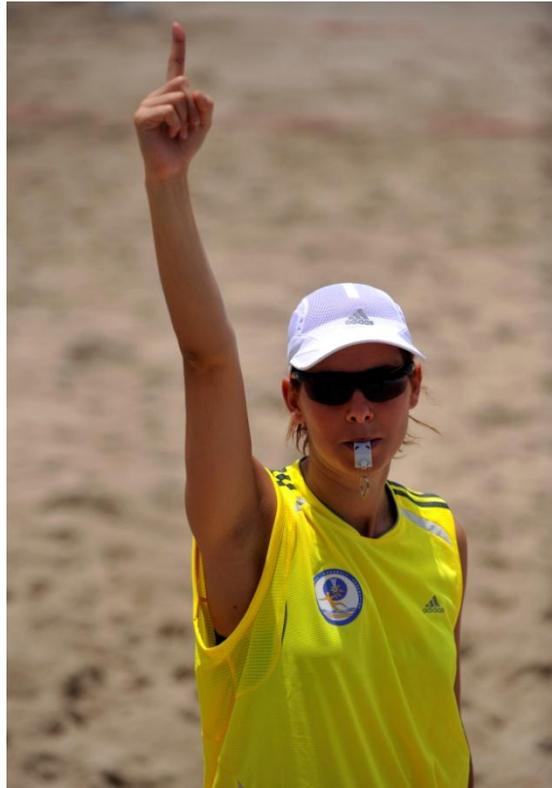
Handzeichen

11.1

Gaining 1 point

But – Validation d'1 point

Punktgewinn – 1 Punkt



11.2

Gaining 2 points

But – Validation de 2 points

Punktgewinn – 2 Punkte



Handzeichen

12

Suspension

Exclusion

Hinausstellung



13

Disqualification (red card)

Disqualification (carton rouge)

Disqualifikation (rote Karte)



Handzeichen

14

Exclusion
Expulsion
Ausschluss



15

Time-out
Time-out
Time-out



Handzeichen

16

Permission for two persons who are entitled to participate to enter the court during time-out

Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant le time-out

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



17

Forewarning signal for passive play

Geste d'avertissement pour jeu passif

Warnzeichen für passives Spiel





**Internationale
Handball
Federation**

Erläuterungen zu den Spielregeln

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Wertung der Punkte	71
2 Besondere Umstände	72
3 Freiwurf-Ausführung nach dem Schlusssignal (Regel 2:10-12)	73
4 Passives Spiel (Regel 7:10-11)	74
5 Unsportliches Verhalten (Regeln 8:4, 16:1d)	77
6 Grob unsportliches Verhalten (Regeln 8:6, 16:6e)	78
7 Definition einer "klaren Torgelegenheit" (Regel 14:1)	79
8 Unterbrechung durch den Zeitnehmer (Regel 18:1)	80
9 Shoot-Out und schneller Gegenstoß	81

Erläuterung 1

Wertung der Punkte (Regel 9)

Die folgende Torsituation wird auch mit 2 Punkten gewertet:

Durch das im „Flug“ erzielte Tor (Regel 9:2).

Kommentar:

Der Geist des Beach Handball Spiels und seine besondere Philosophie müssen stets berücksichtigt werden.

Für "kreative und spektakuläre Tore", welche mit 2 Punkten gewertet werden, muss es stets Platz geben.

Ein Tor ist spektakulär, wenn es einen hohen technischen Standard aufweist und deutlich kein "1-Punkt" Tor ist ("Ein-Punkt" Tore basieren auf fundamentale technische Anforderungen).

Eine bemerkenswerte und dramatische Final-Aktion kann zu einem kreativen Tor führen.

Bemerkung: Wenn solche Tore den Gegner lächerlich machen sollen, ist dies als unsportliches Verhalten zu werten, und diese Tore dürfen nie mit 2 Punkten bewertet werden (Fair Play).

Erläuterung 2

Besondere Umstände

Wenn äußere Umstände es erfordern (Wind, Sonnenstand, usw.), können die Schiedsrichter entscheiden, das „Shootout“ auf ein Tor zu spielen.

Erläuterung 3

Freiwurf-Ausführung nach dem Schlussignal (Regel 2:10-12)

In vielen Fällen ist die Mannschaft, die Gelegenheit zur Ausführung eines Freiwurfs nach Ablauf der Spielzeit hat, nicht wirklich daran interessiert, ein Tor zu erzielen, entweder weil das Spielergebnis bereits klar ist oder weil die Position des Freiwurfs zu weit vom gegnerischen Tor entfernt ist. Obwohl die Regeln vorschreiben, dass der Freiwurf ausgeführt werden sollte, sollten die Schiedsrichter ein angemessenes Urteil fällen und den Freiwurf als ausgeführt betrachten, wenn ein Spieler, der sich annähernd in korrekter Position befindet, den Ball einfach fallen lässt oder diesen den Schiedsrichtern aushändigt.

In den Fällen, in denen deutlich ist, dass die Mannschaft einen Torwurf versuchen will, müssen die Schiedsrichter versuchen, ein Gleichgewicht zwischen der Gewährung dieser Gelegenheit (selbst wenn es nur eine sehr geringe ist) und der Sicherstellung finden, dass die Situation nicht zu einem zeitaufwendigen und frustrierenden „Theater“ verkommt. Dies bedeutet, dass die Schiedsrichter die Spieler von beiden Mannschaften geordnet und rasch in die korrekten Positionen bringen sollten, damit der Freiwurf unverzüglich ausgeführt werden kann. Die Spieler der werfenden Mannschaft müssen angewiesen und überwacht werden, dass nur ein Spieler den Ball hält. Wenn Spieler die Spielfläche zur Auswechslung verlassen wollen, müssen sie dies auf eigene Gefahr tun. Die Schiedsrichter sind nicht verpflichtet, bis zur korrekten Aufstellung der eingewechselten Spieler mit dem Anpfiff zu warten.

Die Schiedsrichter müssen zudem sehr wachsam für zu ahndende Verstöße seitens beider Mannschaften sein. Wiederholte Regelwidrigkeiten durch die Abwehrspieler müssen geahndet werden (Regeln 15:7, 16:1c, 16:2f). Überdies verstoßen die Angriffsspieler häufig während der Ausführung gegen die Regeln. Es ist äusserst wichtig, keine unzulässig erzielten Tore zu gewähren.

Erläuterung 4

Passives Spiel (Regel 7:10-11)

Allgemeine Hinweise

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

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

Vor allem in folgenden Spielsituationen können passive Spielweisen gehäuft auftreten:

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

Verwendung des Warnzeichens

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

1. Warnzeichen bei langsamem Spielerwechsel bzw. langsamer Spielfeldüberbrückung

Beobachtungskriterien sind besonders:

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

2. Warnzeichen bei verspätetem Spielerwechsel in der Aufbauphase

Beobachtungskriterien sind besonders:

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

Erläuterung 4

Anmerkung:

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

3. Warnzeichen bei zu langen Aufbauphasen

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

Beobachtungskriterien für eine zu lange Aufbauphase sind:

- Dem Angriff gelingt keine gezielte Angriffshandlung;

Anmerkung:

Eine gezielte Angriffshandlung liegt besonders dann vor, wenn die ballbesitzende Mannschaft taktische Angriffsmittel anwendet, einen räumlichen Bewegungsvorsprung gegenüber der Abwehr erzielt bzw. einen deutlichen Tempowechsel gegenüber der vorbereitenden Aufbauphase erzielt.

- häufige Ballannahmen im Stand oder in Rückwärtsbewegungen;
- mehrfaches Prellen des Balls am Ort; bei Eins-Gegen-Eins-Aktionen: frühzeitiges Abdrehen des Ballhalters, Warten auf Spielunterbrechungen durch die Schiedsrichter, kein räumlicher Vorteil des Ballhalters im Zweikampf;
- aktive Abwehrhandlungen: Aktive Spielweisen der Abwehr verhindern den Tempowechsel des Angriffs z.B. durch Versperren von Pass- und Laufwegen;
- ein besonderes Beobachtungskriterium für zu lange Aufbauphasen ist es, dass der angreifenden Mannschaft keine deutliche Temposteigerung zwischen einer Aufbau- und Abschlussphase gelingt.

4. Nach Anzeigen des Warnzeichens

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

Erläuterung 4

Anmerkung:

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

Handhabung des Warnzeichens

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

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

Während eines Angriffs - er beginnt mit dem Ballbesitz und endet mit einem Torerfolg oder Ballverlust - sollte dieses Zeichen nur einmal gegeben werden.

Nach dem Anzeigen des Warnzeichens sollten die Schiedsrichter bei der ersten Spielunterbrechung vor der Wurfausführung das Warnzeichen noch einmal als Informationshilfe anzeigen.

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

Erläuterung 5

Unsportliches Verhalten (Regeln 8:4, 16:1d, 16:6b)

Unsportliches Verhalten kann beispielsweise sein:

- a) Zurufe an den Spieler, der den 6-m-Wurf ausführt;
- b) Wegstoßen des Balls mit dem Fuß bei Spielunterbrechung, damit der Gegenspieler den ihm gewährten Wurf nicht sofort ausführen kann;
- c) Beschimpfung des Gegenspielers oder eines Mitspielers;
- d) Nichtherausgabe eines ins Seitenaus gelangten Balls durch einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen;
- e) Verzögern eines formellen Wurfs;
- f) Festhalten eines Gegenspielers an der Spielkleidung;
- g) Nichtfreigabe des Balls durch den Torwart bei einer 6-m-Entscheidung zugunsten der gegnerischen Mannschaft;
- h) wiederholtes Abwehren des Balls mit Unterschenkel oder Fuß durch einen Feldspieler;
- i) wiederholtes Betreten des eigenen Torraums durch einen Abwehrspieler;
- j) Vortäuschen einer angeblich durch einen Gegenspieler begangenen Regelwidrigkeit.

Erläuterung 6

Grob unsportliches Verhalten (Regeln 8:6, 16:6e)

Grob unsportliches Verhalten kann beispielsweise sein:

- a) Beleidigungen (durch Sprache, Gestik, Mimik und Körperkontakt) gegenüber einer anderen Person (Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär, Delegierter, Offizieller, Spieler, Zuschauer etc.);
- b) Wegwerfen oder -stoßen des Balls nach einer Schiedsrichterentscheidung, wenn der Ball so weit fliegt, dass die Handlung nicht mehr als einfaches unsportliches Verhalten angesehen werden kann;
- c) derart passive Haltung des Torwarts bei einer 6-m-Ausführung durch den Gegenspieler, dass der Schiedsrichter annehmen muss, dass der Torwart nicht versucht, den 6-m-Wurf abzuwehren;
- d) Revanche nehmen nach einem erlittenen Foul (im Reflex zurückschlagen);
- e) den Ball während einer Spielunterbrechung bewusst auf einen Gegenspieler werfen, wenn dieses nicht als Tätlichkeit zu bewerten ist.

Erläuterung 7

Definition einer „klaren Torgelegenheit“ (Regel 14:1)

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

- a) ein Spieler, der bereits Ball- und Körperkontrolle an der Torraumlinie der gegnerischen Mannschaft hat, die Gelegenheit zum Torwurf bekommt, ohne dass ein Gegenspieler in der Lage wäre, den Wurf mit zulässigen Mitteln zu verhindern;
- b) ein Spieler, der Ball- und Körperkontrolle hat und bei einem Gegenstoß allein auf den Torwart zuläuft (oder -dribbelt), ohne dass ein Gegenspieler in der Lage wäre, sich vor ihn zu stellen und den Gegenstoß zu stoppen;
- c) ein Spieler in einer Situation ist, die (a) oder (b) oben entspricht, außer dass der Spieler noch nicht in Ballbesitz ist, wohl aber für eine unmittelbare Ballannahme bereit ist. Die Schiedsrichter müssen davon überzeugt sein, dass kein Gegenspieler in der Lage sein kann, die Ballannahme mit zulässigen Mitteln zu verhindern;
- d) ein Torwart seinen Torraum verlassen hat und ein Gegenspieler mit Ball- und Körperkontrolle eine klare und ungehinderte Gelegenheit zum Wurf des Balls ins leere Tor hat. (Dies gilt auch, wenn sich Abwehrspieler in Positionen zwischen dem werfenden Spieler und dem Tor befinden, doch die Schiedsrichter müssen dann die Möglichkeit berücksichtigen, dass diese Spieler auf zulässige Weise eingreifen.)

Erläuterung 8

Unterbrechung durch den Zeitnehmer (Regel 18:1)

Wenn ein Zeitnehmer das Spiel wegen eines Wechselfehlers oder regelwidrigen Eintretens gemäß Regeln 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 unterbricht, wird das Spiel mit einem Freiwurf für die andere Mannschaft wiederaufgenommen, normalerweise an der Stelle des Verstoßes. Befand sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung jedoch an einer günstigeren Position für die andere Mannschaft, sollte der Freiwurf an dieser Stelle ausgeführt werden (siehe 13:8, Absatz 3 und 4).

Im Falle solcher Verstöße muss der Zeitnehmer das Spiel umgehend unterbrechen, ohne die allgemeinen „Vorteilsregeln“ gemäß Regeln 13:2 und 14:2 zu berücksichtigen. Wenn wegen einer solchen Unterbrechung auf Grund eines Verstoßes seitens der abwehrenden Mannschaft eine klare Torgelegenheit vereitelt wird, muss gemäß Regel 14:1a auf 6-Meter-Wurf entschieden werden.

Im Falle anderer Arten von Verstößen, die den Schiedsrichtern zu melden sind, sollte der Zeitnehmer im Allgemeinen bis zur nächsten Spielunterbrechung warten. Wenn der Zeitnehmer dennoch das Spiel unterbricht, kann ein solcher Eingriff nicht zum Verlust des Ballbesitzes führen. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die Mannschaft wiederaufgenommen, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war. Wenn aber die Unterbrechung durch einen Verstoß seitens der abwehrenden Mannschaft verursacht wurde und die Schiedsrichter der Meinung sind, dass die verfrühte Unterbrechung eine klare Torgelegenheit für die angreifende Mannschaft vereitelt hat, muss gemäß Regel 14:1b auf 6-Meter-Wurf entschieden werden. Grundsätzlich führen vom Zeitnehmer/Sekretär beobachtete und gemeldete Verstöße (ausgenommen 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) nicht zu persönlichen Strafen.

Die Bestimmung für eine 6-Meter-Entscheidung laut Regel 14:1a, wie im 2. Absatz oben schon erklärt ist, trifft auch zu, wenn ein Schiedsrichter oder Delegierter (von der IHF oder einem Kontinent- oder nationalen Verband) das Spiel wegen einer Regelwidrigkeit, die zu einer Ermahnung oder Strafe gegen einen Spieler oder Offiziellen der abwehrenden Mannschaft führt, in dem Moment unterbricht, wenn die angreifende Mannschaft eine klare Torgelegenheit hat.

Erläuterung 9

Shootout und schneller Gegenstoß

Verstellt der verteidigende Torwart oder Spieler den Laufweg des angreifenden Spielers bei einem Shoot-Out oder einem schnellen Gegenstoß, und kommt es zu einem Kontakt zwischen diesen beiden Spielern, ist auf 6-Meter-Wurf und Hinausstellung oder Disqualifikation zu entscheiden.

Der verteidigende Torwart oder Spieler trägt die Verantwortung für diese Aktion.



**Internationale
Handball
Federation**

Auswechselraum- Reglement

Auswechselraum-Reglement

1. Der Auswechselraum für Feldspieler ist 15 m lang und ca. 3 m breit. Es befindet sich je ein Auswechselraum an jeder Seite des Spielfeldes außerhalb der Seitenlinien (Regel 1:7).
2. In den Auswechselräumen dürfen keinerlei Gegenstände stehen.
3. Nur die Spieler und Mannschaftsoffiziellen, die im Spielprotokoll eingetragen sind, dürfen sich im Auswechselraum aufhalten (Regel 4:2, 4:6).
4. Beide Mannschaften befinden sich im Auswechselraum auf ihrer Seite (Regeln 1:7, 2:1).
5. Die Mannschaftsoffiziellen müssen im Auswechselraum Sportkleidung tragen.
6. Sollte ein Dolmetscher erforderlich sein, hat dieser hinter dem Auswechselraum Platz zu nehmen.
7. Der Zeitnehmer/Sekretär unterstützt die Schiedsrichter bei der Kontrolle der Besetzung des Auswechselraums vor und während des Spiels.

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

8. a) 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 im Auswechselraum sitzen oder knien.

Einem der Offiziellen ist es jedoch **erlaubt**, sich im Auswechselraum zu bewegen, insbesondere um:

- Spielerwechsel durchzuführen
- taktische Anweisungen an Spieler auf der Spielfläche und der Bank zu geben
- medizinische Betreuung zukommen zu lassen
- ein Team-Time-out zu beantragen
- sich mit dem Zeitnehmer/Sekretär auszutauschen. Dies gilt nur für den "Mannschaftsverantwortlichen" und nur in außergewöhnlichen Situationen (siehe Regel 4:6).

Auswechselraum-Reglement

Die Erlaubnis, sich zu bewegen, gilt in der Regel nur für einen Offiziellen pro Mannschaft. Der Mannschaftsoffizielle, der sich bewegt bzw. steht, muss zudem die Begrenzungen des Auswechselraums - wie obenstehend unter Punkt Nr. 1 festgelegt - einhalten.

Der Mannschaftsoffizielle muss darauf achten, dass die Sicht des Zeitnehmers/Sekretärs nicht behindert wird.

b) Grundsätzlich sollten die Spieler im Auswechselraum sitzen oder knien. Wechselspieler deren Einsatz kurz bevor steht, ist es jedoch erlaubt sich im Auswechselraum zu bewegen, wenn dies nicht störend wirkt.

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

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

9. Kommt es zum Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement, sind die Schiedsrichter verpflichtet, entsprechend Regeln 16:1d, 16:2c-d oder 16:6b,e,h (Ermahnung, Hinausstellung, Disqualifikation) zu verfahren.

10. Haben die Schiedsrichter einen Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement nicht bemerkt, müssen sie vom Zeitnehmer/Sekretär bei der nächsten Spielunterbrechung darauf aufmerksam gemacht werden.

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

Das Spiel ist in derartigen Fällen mit dem der Spielsituation entsprechenden Wurf wieder aufzunehmen.

Auswechselraum-Reglement

Wenn der Technische Delegierte jedoch aufgrund eines Verstoßes durch eine Mannschaft eine sofortige Unterbrechung des Spiels für erforderlich gehalten hat, wird das Spiel mit Ballbesitz für die gegnerische Mannschaft (Freiwurf oder bei klarer Torgelegenheit 6-m-Wurf) fortgesetzt.

Der Spieler oder Offizielle, welcher einen Verstoß begangen hat, ist von den Schiedsrichtern zu bestrafen. Der Sachverhalt ist im Spielprotokoll festzuhalten.

Wenn die Schiedsrichter, selbst nachdem sie darauf aufmerksam gemacht wurden, einen Verstoß gegen das Auswechselraum-Reglement nicht ahnden, muss der Technische Delegierte einen Bericht an die zuständige Instanz (z.B. Disziplinarkommission) einreichen. Diese Instanz hat über die Vorkommnisse im Auswechselraum und die Haltung der Schiedsrichter zu entscheiden.



**Internationale
Handball
Federation**

Bestimmungen für Spielkleidung

Bestimmungen für Spielkleidung

Während der Technischen Sitzung und während des Wettkampfes muss die Wettkampfleitung (WL) die Spielkleidung aller Mannschaften prüfen. Die Spielkleidung aller Männer- und Frauenmannschaften muss die nachfolgenden Bestimmungen erfüllen. Gemäß der Olympischen Charta sind religiös, politisch oder rassistisch motivierte Botschaften auf der Spielkleidung strengstens untersagt.

I. Tank-Tops der Männer / Tops der Frauen

Die Tank-Tops und Tops müssen den Abbildungen entsprechen. Die Tank-Tops müssen ärmellos und eng geschnitten sein, unter Berücksichtigung der vorgesehenen Werbeflächen. Die Tops (bauchfrei) müssen ebenfalls eng geschnitten sein mit einem weit nach innen laufenden Armloch auf dem Rücken unter Berücksichtigung der vorgesehenen Werbeflächen. Das Tragen von T-Shirts unter den Tank-Tops für die Mannschaftsoffiziellen ist nicht erlaubt.

Farbe

Die Tank-Tops/Tops sind in helle Farben (rot, blau, gelb, grün, orange und weiß) zu halten; damit sind am Strand übliche Farben gewählt.

Werbung

- Logos der Promoter und Sponsoren:

Die Logos der Promoter und Sponsoren können auf der Vorder- und Rückseite der Tank-Tops und der Tops platziert werden.

- Herstellerlogos:

Das Logo des Herstellers wird auf der Vorderseite der Tank-Tops/Tops platziert und ist höchstens 20cm² groß.

Spielernummern

Die Spielernummern (ca. 12cm x 10cm auf den Tank-Tops und 8cm x 6cm auf den Tops) müssen auf der Vorder- und Rückseite platziert werden. Die Farbe der Spielernummern muss sich von der Farbe des Tank-Tops/Tops deutlich abheben. (z.B. helle Nummer auf dunklem Tank-Top/Top; dunkle Nummer auf hellem Tank-Top/Top).

Bestimmungen für Spielkleidung

II. Männer-Shorts/Bikinihosen der Frauen

Die Mitglieder einer Mannschaft tragen die gleichen Shorts/Bikinihosen. Die Männer-Shorts müssen der angehängten Abbildung entsprechen. Die Shorts, sofern sie nicht zu lässig geschnitten sind, können länger sein, **aber nicht länger als 10 cm über dem Knie**. Spielerinnen müssen Bikinihosen tragen, die der angehängten Abbildung entsprechen. Sie müssen körperbetont geschnitten sein, mit einem hohen Beinausschnitt. Die Seitenbreite darf **höchstens 10 cm betragen**.

Die Mannschaften dürfen unabhängig von Stelle oder Größe Sponsorenlogos (oder Herstellerlogos) auf ihrer Shorts / Bikinihose (oder auf ihrem Badeanzug) tragen.

Die Anzahl der erlaubten Sponsoren auf der Shorts ist nicht begrenzt. Die Shorts/Bikinihosen haben die Namen/Spitzname der Spieler zu tragen.

Die jeweiligen Mannschaftsoffiziellen müssen ihre eigene Kleidung (Tank-Tops/Tops, Shorts/Bikinihosen oder Badeanzug) während der Technischen Sitzung vor Wettkampfbeginn zur Genehmigung vorlegen.

Die Mannschaftsoffiziellen dürfen unter den Tank-Tops keine T-Shirts tragen.

Bei kalte Witterung

Bei extremen Witterungsbedingungen dürfen die Spieler enge Shirts und lange enge Hosen (nicht bis zum Knie sondern bis zum Knöchel) tragen. Bezüglich Schnitt und Farbe müssen diese die auch für Shorts/Bikinihosen geltenden Marketing-Bestimmungen erfüllen unabhängig von Größe und Position. Die Wettkampfleitung ist letztendlich und nach Rücksprache mit der medizinischen Abteilung für die Genehmigung dieser besonderen Spielkleidung verantwortlich.

Die Spielkleidung bei kalter Witterung besteht aus einem engen Shirt mit langen oder kurzen Ärmeln und/oder langen engen Hosen. Die Kleidung muss körperbetont und für eine Mannschaft einheitlich in Stil, Länge und Farbe sein.

Sponsorenlogos auf Spielkleidung der Männer und Frauen bei kalter Witterung sind erlaubt. Gemäß den oben genannten Bestimmungen sind Sponsorenlogos auf den bei kalter Witterung getragenen langen Hosen erlaubt (dabei können die Shorts über der Hose getragen werden). Spielerinnen allerdings dürfen ihre Bikinihose nicht über der langen Hose tragen.

Bestimmungen für Spielkleidung

Spielkleidung der Männer



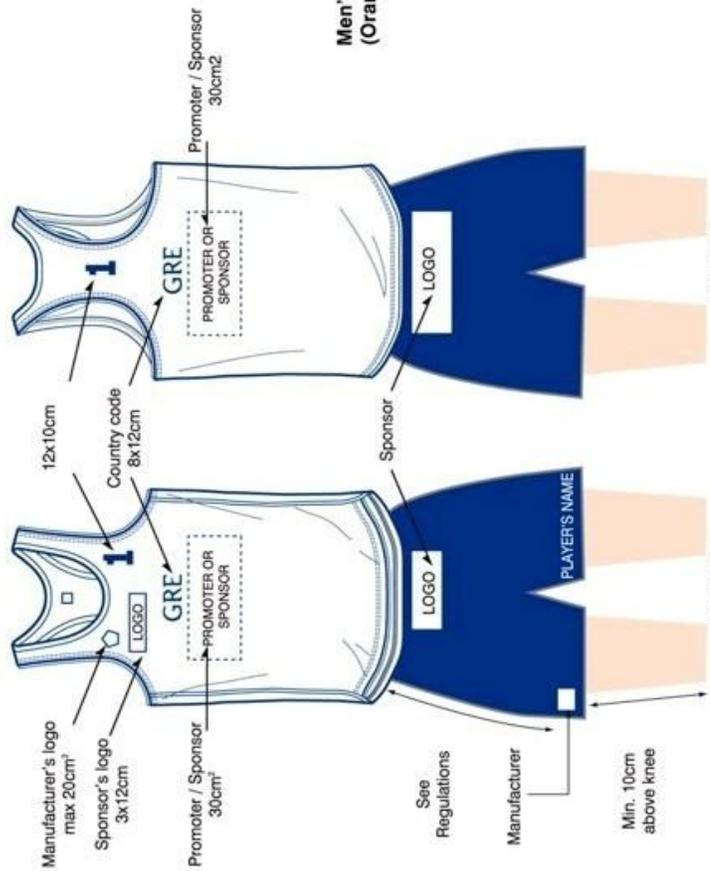
Men's Game Tank
(Blue/White)

Men's Game Tank
(Orange/White)

Men's Game Tank
(Green/White)

Men's Uniform

Men's Game Uniform
(White/Blue)



Men's Game Tank
(Red/White)

Bestimmungen für Spielkleidung

Spielkleidung der Frauen

Women's Uniform

Women's Game Uniform (Yellow/Blue)

Manufacturer's logo max 20cm²

Sponsor's logo 2x8cm

Country code 4x6cm

8x6cm

BRA

PROMOTER OR SPONSOR

Promoter / Sponsor

Front view

Back view

Logo: LOGO

Back: LOGO

Player's Name: PLAYER'S NAME

Women's Game Top (Red/Yellow)

ESP

2

PROMOTER OR SPONSOR

Front

Back

Logo: LOGO

Women's Game Top (Pink/White)

JPN

2

PROMOTER OR SPONSOR

Front

Back

Logo: LOGO

Women's Game Top (Orange/White)

NED

2

PROMOTER OR SPONSOR

Front

Back

Logo: LOGO

Women's Game Top (Light Blue/White)

URU

2

PROMOTER OR SPONSOR

Front

Back

Logo: LOGO

URU

Women's Game Top (Light Green/Red)

HUN

2

PROMOTER OR SPONSOR

Front

Back

Logo: LOGO

HUN



**Internationale
Handball
Federation**

Bestimmungen zur Beschaffenheit des Sandes und Beleuchtung

Bestimmungen zur Beschaffenheit des Sandes und Beleuchtung

Bestimmung für die Beschaffenheit des Sandes im Beach Handball

Die Auswahl des Sands ist wahrscheinlich der wichtigste Faktor bei der Konstruktion einer Spielfläche. Der Sand sollte entsprechend gesiebt sein, damit er nicht zu grobkörnig ist, frei von Steinen und anderen gefährlichen Partikeln. Er sollte allerdings nicht zu fein sein, dass er aufgewirbelt wird und auf der Haut kleben bleibt.

Eingesetzter Sand muss folgende Bedingungen erfüllen:

- Der Sand muss 2fach gewaschen sein, damit er frei von Schlamm und Lehm ist, um auf diese Weise eine Verdichtung zu vermeiden.
- Körnergröße: Die Körner sollten zwischen 0,5mm und 1mm groß sein, um eine gute Drainage und maximale Sicherheit zu gewährleisten.
- Körnerform: Eine kantige Form beugt Verklebung vor und unterstützt die Filterung.
- Farbe: Bräunlicher Sand absorbiert weniger Hitze bei minimaler Reflektion.
- Ursprung: Grobkörniger (kalkfrei – ohne Kalzium oder Kalkstein) Sand, für alle Witterungsbedingungen, auch bei saurem Regen geeignet.

Bestimmung zur Beleuchtung im Beach Handball

Bei Flutlichtveranstaltungen muss eine Beleuchtung von mindestens 1 000 bis 1 500 Lux verfügbar sein, die in einem Meter über der Spielfläche gemessen wird. Die Beleuchtung kann auf Anfrage des Fernsehens auch tagsüber eingesetzt werden, um Schatteneffekten entgegen zu wirken.

Wörterliste

????