

SHV | Schweizerischer Handball-Verband  
FSH | Fédération Suisse de Handball  
SHF | Swiss Handball Federation



# Spielregeln Feldhandball

Ausgabe: 12. April 2018

## Spielregeln für Feldhandball

### Inhaltsverzeichnis

Spielgedanke .....	3
Spielregeln .....	3
Regel 1: Die Spielfläche .....	3
Regel 2: Der Ball.....	5
Regel 3: Die Spieler .....	6
Regel 4: Die Spielzeit .....	7
Regel 5: Das Spielen des Balles .....	8
Regel 6: Das Verhalten zum Gegner.....	9
Regel 7: Der Torraum .....	10
Regel 8: Der Torhüter .....	11
Regel 9: Der Torgewinn.....	11
Regel 10: Team ausser Spiel .....	12
Regel 11: Der Einwurf.....	12
Regel 12: Der Eckwurf.....	12
Regel 13: Der Abwurf .....	13
Regel 14: Der Freiwurf.....	13
Regel 15: Der 14m-Wurf.....	14
Regel 16: Die Ausführung der Würfe.....	15
Regel 17: Der Schiedsrichter.....	16

Die in dieser Schrift verwendeten Funktions- und Personenbezeichnungen beziehen sich auf beide Geschlechter

## Spielgedanke

Das Handballspiel ist ein Teamspiel. Zwei Teams stehen einander gegenüber. Das Spiel gehört zu den Sportsportarten.

Ein Team besteht aus maximal 18 Spielern, davon befinden sich auf dem Feld maximal 11 Spieler (10 Spieler im Feld und ein Spieler als Torhüter im Tor). Gleichzeitig dürfen sich höchstens 22 Spieler (je 10 Feldspieler und je 1 Torhüter) auf dem Spielfeld befinden. Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler. Sämtliche Spieler können jederzeit vom eigenen Auswechsellplatz aus eintreten oder ausgewechselt werden. Im Torraum darf sich nur der Torhüter befinden.

Jedes Team versucht, den Ball in das Tor des Gegenteams zu werfen und ihr eigenes Tor gegen die Angriffe des Gegners zu verteidigen. Zum Spielen des Balles sind die Hände zu benutzen, wobei aber auch das Berühren oder Spielen des Balles mit irgendeinem Körperteil, ausser Unterschenkel und Fuss, gestattet ist. Nur dem Torhüter ist eine Abwehr mit den Füßen erlaubt.

Es ist erlaubt mit dem Ball in der Hand höchstens 3 Schritte zu laufen. Es ist ebenfalls erlaubt den Ball sowohl am Ort als auch im Laufen wiederholt mit einer oder beiden Händen auf den Boden zu prellen.

Wird der Ball nach diesem Pellen wieder festgehalten, sind nochmals höchstens 3 Schritte mit dem Ball in der Hand gestattet, usw. Der Ball darf höchstens 3 Sekunden lang festgehalten werden. Das Spiel beginnt mit dem Anwurf in der Mitte des Spielfeldes. Gelingt es einem Spieler, den Ball in das Tor des Gegners zu werfen, so ist ein Tor erzielt. Der Anwurf erfolgt von dem Team, gegen das das Tor erzielt worden ist. Nach Ablauf der halben Spielzeit werden Spielfeldhälften und Anwurf gewechselt.

Sieger ist das Team, welches die meisten Tore erzielt hat. Ist die Torzahl die gleiche oder kein Tor erzielt, so ist das Spiel unentschieden.

Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet. Der Schiedsrichter überwacht das Einhalten der Spielregeln. Seine Anordnungen sind von den Spielern zu befolgen.

## Spielregeln

### **Regel 1: Die Spielfläche**

1:1 Die Spielfläche (siehe Abb. 1), die ein Spielfeld und zwei Torräume umfasst, ist ein Rechteck von 90-100m Länge und 55-65m Breite. Die Längsseiten heissen Seitenlinien, die Breitseiten Torlinien.

#### **Kommentar**

- ◆ *Die Beschaffenheit der Spielfläche darf nicht durch irgendwelche Massnahmen zugunsten des einen Teams verändert werden.*

1:2 Das Tor steht in der Mitte jeder Torlinie. Es ist im Lichten 2,44m hoch und 7,32m breit (Fussballtor). Die Pfosten des Tores sind durch eine Querlatte fest verbunden. Torpfosten und Latte bestehen aus Holz oder Metall und können quadratisch, rechteckig, rund, halbrund oder elliptisch sein. Das Tor muss mit einem Netz versehen sein. Das Netz muss so aufgehängt sein, dass ein in das Tor geworfener Ball niemals unmittelbar nachher herauspringen kann.

1:3 Der Torraum wird geschaffen, indem vor dem Tor in 13m Abstand von der Mitte des Tores (Torlinie) ein Halbkreis gezogen wird. Die den Torraum begrenzende Linie heisst Torraumlinie.

In einem Abstand von 8m von der Hinterseite der Torlinie von der Mitte jedes Tores wird parallel zu dieser eine 1m lange Linie gezogen (siehe Abb. 1).



Abbildung 1: Das Spielfeld

- 1:4 Die gestrichelte Freiwurflinie wird gleichlaufen zu der Torraumlinie ausserhalb des Torraumes in einem Abstand von 6m gezogen. Die Striche der Freiwurflinie sollen kürzer sein als die Abstände zwischen ihnen.
- 1:5 Das Spielfeld wird durch zwei den Torlinien parallelen Linien, je 35m vor dem Tor in drei Spielfeldabschnitte (2 Torraumabschnitte und 1 Mittelfeldabschnitt) eingeteilt (Abb. 1). Die Markierung der Spielfeldabschnitte erfolgt mit einer durchgezogenen oder aber unterbrochenen Linie und mit Fahnen an den Seitenlinien.
- 1:6 Die 14m-Marke wird in Form eines 1m langen Striches vor der Mitte jedes Tores in einem Abstand von 14m gezogen.
- 1:7 Die Mittellinie verbindet die Mittelpunkte der beiden Seitenlinien.
- 1:8 Der Anwurfkreis befindet sich in der Mitte des Spielfeldes mit einem Radius von 9,15m (Abb. 1).
- 1:9 Alle Linien des Spielfeldes gehören zu dem Raum, den sie begrenzen. Sie sind in jedem Falle deutlich sichtbar zu ziehen.
- 1:10 Die Torlinie muss zwischen den Torpfosten in der Breite der Torpfosten durchgezogen sein.
- 1:11 Die Ecken des Spielfeldes sind durch die Grenzstangen von mindestens 1,50 m Höhe zu bezeichnen, die am oberen Ende nicht in einer Spitze enden dürfen.

## **Regel 2: Der Ball**

- 2:1 Der Ball besteht aus einer Leder- oder Kunststoffhülle. Das Aussenmaterial darf nicht glänzend oder glatt sein. Er muss rund und nicht zu hart aufgepumpt sein.

### **Kommentar**

- ◆ *Ein erst nach der Herstellung gespritzter, gestrichener oder auf andere Weise präparierter Ball ist nicht zulässig.*

- 2:2 Die einzelnen Teamkategorien müssen folgende Ballgrössen, das heisst Umfang und Gewicht verwenden:

- 58-60cm und 425-475g (IHF-Grösse 3) für Männer und männliche Jugend (16 Jahre und älter);
- 54-45cm und 325-375g (IHF-Grösse 2) für Frauen, weibliche Jugend (14 Jahre und älter) und männliche Jugend (12-16 Jahre);
- 50-52cm und 290-330g (IHF Grösse 1) für weibliche Jugend (8 – 14 Jahre) und männliche Jugend (8-12 Jahre).

- 2:3 Wird das Spiel gegen gemischte Teams (Männer mit Frauen) resp. Spiele mit weiblichen Teams durchgeführt, dann kommt immer der Ball der unteren Teamkategorie zur Anwendung.

- 2:4 Bei jedem Wettspiel müssen zwei der Regel entsprechende Bälle vorhanden sein. Sie sind vom Schiedsrichter zu kontrollieren. Er bestimmt den Ball, mit dem gespielt werden muss.

- 2:5 Der Ball darf während des Spieles nur aus zwingenden Gründen gewechselt werden.

- 2:6 Der Schiedsrichter entscheidet, wann der Reserveball eingesetzt wird. In diesem Fall sollte er den Reserveball zügig ins Spiel bringen, um eine Unterbrechung so kurz wie möglich zu halten.

### **Kommentar**

- ◆ *Der zuerst verwendete Ball muss bei der ersten Unterbrechung, bei der er spielbar ist, wiederverwendet werden.*

### **Regel 3: Die Spieler**

3:1 Ein Team besteht aus 18 Spieler. Auf der Spielfläche dürfen gleichzeitig höchstens 11 (10 Feldspielern und 1 Torhüter) pro Team befinden (Freiwurf, 3:6, bzw. 14m-Wurf, 3:6, 7). Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler.

#### **Kommentar**

◆ *Der im Tor eingesetzte Spieler darf jederzeit wieder als Feldspieler mitwirken.*

3:2 Bei Wettspielen müssen wenigstens 7 Spieler von jedem Team antreten, die sich bis zum Schluss der Spielzeit einschliesslich Verlängerungen auf 18 ergänzen dürfen. Sinkt die Anzahl der Spieler eines Teams unter 7, wird weitergespielt.

3:3 Ein Spieler kann jederzeit vom eigenen Auswechselplatz (Abbildung 1: Zwischen Mittelabschnitt und Torraumabschnitt) aus ein- und austreten (Freiwurf beziehungsweise 14m-Wurf).

Wenn ein Spieler bei fehlerhaftem Eintreten einen Verstoss gegen die Spielregeln begeht, so muss er je nach Art des Vergehens wie ein regulärer Spieler bestraft werden. Wenn ein nicht spielberechtigter Spieler in das Spiel eingreift, ist Freiwurf beziehungsweise 14m-Wurf (bei Vereitelung einer klaren Torgelegenheit) zu geben und der fehlbare Spieler wird in beiden Fällen progressiv bestraft (17:14).

#### **Kommentar**

◆ *Als eintretender Spieler gilt jeder Spieler, der das Team ergänzt also der 9., 10. und 11. Spieler, sowie der zeitlich hinausgestellte Spieler.*

3:4 Ein Spieler, der die Spielfläche auf unsportliche Art und Weise verlässt, muss disqualifiziert werden (17:15).

3:5 Wenn ein Spieler im Verlaufe des Spiels ausserhalb des Spielfelds gerät und dieses unmittelbar darauf wieder betritt, so gilt dies nicht als ein Verlassen der Spielfläche.

#### **Kommentar**

◆ *Wenn sich ein Spieler absichtlich ausserhalb der Spielfläche begibt, um einen Vorteil zu erhalten, wird Freiwurf verhängt.*

3:6 Auswechselspieler dürfen jederzeit und wiederholt, ohne Meldung beim Schiedsrichter eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler das Spielfeld verlassen haben (Freiwurf siehe auch 3:7). Das Auswechseln darf nur vom eigenen Auswechselplatz aus (analog 3:3) erfolgen (Freiwurf bzw. 14m-Wurf).

#### **Kommentar**

◆ *Auch der Torhüter darf nur vom eigenen Auswechselplatz ausgewechselt werden.*

Die Auswechselspieler dürfen jederzeit und wiederholt als Feldspieler ohne Meldung beim Schiedsrichter eingesetzt werden. In beiden Fällen müssen die zu ersetzenden Spieler das Spielfeld verlassen haben (Freiwurf). Das Auswechseln darf nur vom eigenen Auswechselplatz aus erfolgen (Freiwurf).

3:7 Fehlerhaftes Auswechseln wird mit Freiwurf an der Stelle bestraft, an welcher der Spieler in das Spiel eingreift (siehe jedoch 14:2). Bei fehlerhaftem Auswechseln wird der fehlbare Spieler auf 5 Minuten, bei mehrmalig wiederholtem fehlerhaftem Auswechseln auf 10 Minuten hinausgestellt. Bei fehlerhaftem Auswechseln des ballbesitzenden Teams ist sofort zu pfeifen. Bei fehlerhaftem Auswechseln des nicht ballbesitzenden Teams ist nur dann zu pfeifen, wenn das Spiel beeinflusst wird. Wird bei fehlerhaftem Auswechseln eine klare Torgelegenheit vereitelt, so ist 14m-Wurf zu geben und der fehlbare Spieler wird disqualifiziert (17:15).

3:8 Die Feldspieler eines Teams müssen einheitliche Spielkleidung tragen, von der sich die Farbe der Kleidung beider Torhüter deutlich unterscheiden muss (siehe auch 17:20).

Die Spieler müssen auf dem Rücken mindestens 20 cm und auf der Brust mindestens 10 cm hohe Ziffern von 1 bis 99 tragen. Die Farbe der Ziffern muss sich deutlich von der Spielkleidung abheben.

Die Spieler dürfen Schuhe tragen, die Leisten, eventuell konischen oder zylindrischen Klötzen (Nocken) aus Leder, Gummi oder aus diesem Material entsprechenden Kunststoff versehen sein. Die Leisten müssen flach und mindestens 12mm breit sein. Die Klötze müssen am unteren Ende von mindesten 12mm Durchmesser sein. Das Tragen von Nagelschuhen oder von Schuhen mit scharfen Klötzen ist verboten. Armbänder, Armbanduhren, Ringe, Halsketten, Brillen ohne festes Gestell und Haltebänder sowie alle anderen Dinge, welche die Spieler gefährden könnten, sind nicht erlaubt.

Der Schiedsrichter hat vor dem Spiel die Ausrüstung zu prüfen. Regelwidrigkeiten sind zu beseitigen. Fehlbare Spieler dürfen nicht mitspielen, bis die Regelwidrigkeit behoben ist.

#### **Regel 4: Die Spielzeit**

4:1 Die Spielzeit dauert:

- für Einzelspiele 2 x 30 Minuten mit 10 Minuten Pause;
- für Turniere in der Regel mindestens 2 x 15 Minuten mit Pause;

Sind beide Teams einverstanden, kann der Schiedsrichter die Pause verkürzen.

4:2 Die Spielzeit beginnt nach dem Losen (17:5) mit dem Anpfiff des Anwurfs, und der Anwurf erfolgt in beliebiger Richtung von der Mitte des Spielfeldes aus (Freiwurf). (Ausführung siehe 16:1, 2, 4, 5, 7, 8).

4:3 Beim Anwurf müssen sich mindestens 6 Feldspieler und ein Torhüter (7 Spieler) in ihrer Spielfeldhälfte befinden, wobei die Gegner den Anwurfkreis nicht betreten dürfen (Freiwurf).

4:4 Der Anwurf kann beim Gegner unmittelbar zu einem Tor führen.

4:5 Nach der Pause werden Seiten und Anwurf gewechselt.

4:6 Durch Unterbrechungen verlorene Zeit muss in der betreffenden Halbzeit nachgeholt werden (17:12). Der Schiedsrichter allein entscheidet über die Dauer der nachzuholenden Zeit. Der Schiedsrichter muss die nachzuholende Zeit den Teambetreuern bekannt geben.

4:7 Wird kurz vor Halbzeit oder Spielschluss ein Freiwurf oder 14m-Wurf verhängt, ist das unmittelbare Resultat eines solchen Wurfes abzuwarten, bevor der Schiedsrichter das Schlussignal gibt. Der Schiedsrichter gibt Schlussignal:

- a) wenn der Ball ohne Regelverstoss in das Tor geworfen wird. Es ist ohne Bedeutung, wenn dabei der Ball den Torhüter, die Torlatte, die Torpfosten oder einen Spieler des verteidigenden Teams berührt.
- b) wenn der Ball die Torlinie ausser dem Tor passiert hat;
- c) wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder vom Torhüter festgehalten wird;
- d) wenn der Ball vom Torhüter, Torpfosten oder Latte in das Spielfeld zurückgelangt.

Regelverstösse vor oder während der Ausführung des Freiwurfes oder 14m-Wurfes müssen bestraft werden.

4:8 Stellt der Schiedsrichter fest, dass er zu früh abgepfiffen hat, muss er wieder zum Spiel anpfeifen, sofern die Spieler die Spielfläche noch nicht verlassen haben.

Ist bei Unterbrechung ein Team im Ballbesitz, wird das Spiel durch Freiwurf mit Anpfiff an der Stelle, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand, von dem ballbesitzenden Team aufgenommen.

Ist bei der Unterbrechung der Ball im Torraum, wird das Spiel durch Abwurf im betreffenden Torraum aufgenommen.

Ist bei Unterbrechung kein Team im Ballbesitz, wird das Spiel durch das Team mittels Freiwurf durch Anpfiff von der Mitte des Spielfeldes aufgenommen, welches zuletzt im Ballbesitz war.

Ist die erste Halbzeit zu früh abgepfiffen worden und haben die Spieler die Spielfläche bereits verlassen, muss der Schiedsrichter die für die Pause festgelegte Zeit einhalten. Die Teams treten alsdann in jener Spielhälfte an, die sie zu Beginn des Spieles innehatten. Das Spiel wird durch das Team mittels Freiwurf auf dem Feldmittelpunkt eingeleitet, welches zuletzt im Ballbesitz war. Die von der 1. Halbzeit verbliebene Zeit wird nachgespielt. Danach wird das Spiel abgepfiffen. Die Teams wechseln die Seiten, und das Spiel wird ohne Pause durch einen Anwurf auf übliche Weise wieder begonnen.

#### **Kommentar**

- ◆ *Ist die 1. Halbzeit zu spät abgepfiffen worden, so muss die 2. Halbzeit um die entsprechende Zeit gekürzt werden.*

4:9 Soll nach unentschiedenem Spiel bis zur Entscheidung weitergespielt werden, lösen die Captains nach einer Pause von 5 Minuten nochmals um die Seiten oder den Anwurf.

Die Spielverlängerung dauert 2 x 5 Minuten (Seitenwechsel ohne Pause).

Ist das Spiel nach dieser Verlängerung noch nicht entschieden, erfolgt nach einer Pause von 5 Minuten und erneutem Lösen eine zweite Verlängerung von 2 x 5 Minuten (Seitenwechsel ohne Pause).

Fällt auch so keine Entscheidung, sind die Weisungen des betreffenden Reglements zu beachten.

4:10 Während der Verlängerungen darf die Zusammensetzung des Teams nicht verändert werden (vorbehalten Spielerergänzung laut 3:2).

### **Regel 5: Das Spielen des Balles**

Es ist erlaubt:

- 5:1 den Ball unter Benutzung von Händen, Armen, Kopf, Rumpf, Oberschenkel und Knie in jeder beliebigen Art und Richtung zu werfen, schlagen, stossen, fausten, stoppen und fangen;
- 5:2 den Ball höchstens 3 Sekunden zu halten, auch wenn dieser auf dem Boden liegt;
- 5:3 sich mit dem Ball in der Hand höchstens 3 Schritte zu bewegen. Ein Schritt gilt als ausgeführt:
  - a) wenn der mit beiden Füßen auf dem Boden stehende Spieler einen Fuss abhebt und ihn wieder hinsetzt;
  - b) wenn der mit beiden Füßen auf dem Boden stehende Spieler einen Fuss von einer Stelle zu einer andern hinbewegt;
  - c) wenn der Spieler den Boden mit einem Fuss berührt und den Ball fasst und danach mit dem andern Fuss den Boden berührt;
  - d) wenn der Spieler nach einem Sprung nur mit einem Fuss den Boden berührt und danach auf demselben Fuss einen Hupf ausführt oder den Boden mit dem andern Fuss berührt;
  - e) wenn der Spieler nach einem Sprung mit beiden Füßen gleichzeitig den Boden berührt und danach einen Fuss abhebt und ihn wieder hinsetzt;
  - f) wenn der Spieler nach einem Sprung mit beiden Füßen gleichzeitig den Boden berührt und danach einen Fuss von einer Stelle zu einer andern hinbewegt.

#### **Kommentar**

- *Wenn der Fuss von einer Stelle zu einer andern hinbewegt wird, darf der zweite Fuss bis zum ersten Fuss nachbewegt werden.*

5:4 den Ball sowohl am Ort als auch im Laufen mehrmals auf den Boden zu prellen und mit einer oder beiden Händen wieder zu fangen.

Das Prollen des Balles beginnt immer erst dann, wenn der Spieler absichtlich mit irgendeinem Körperteil den Ball berührt und auf den Boden lenkt.



Es ist ohne Bedeutung, wie viele Schritte zwischen dem Werfen auf dem Boden und dem Wiederfangen gemacht werden. Wenn der Ball den Boden, einen anderen Spieler, die Torpfosten, die Latte oder eine der Grenzstangen (1:5,11) berührt hat, ist ein erneutes Prellen des Balles erlaubt. Es ist auch erlaubt, den Ball an Boden wiederholt mit einer oder beiden Händen zu rollen und mit einer oder beiden Händen wieder zu fangen;

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

5:6 den Ball mit einer Hand oder beiden Händen zu stoppen und ihn dann ohne Raumgewinn nach zu fangen;

**Kommentar**

- ◆ *Raumgewinn heisst: Der Spieler ändert seinen Standort.*

5:7 den Ball kniend, sitzend oder liegend weiterzuspielen.

Es ist verboten:

5:8 den Ball mehr als einmal zu berühren, ohne dass dieser inzwischen den Boden, einen anderen Spieler, die Torpfosten, Latte oder eine der Grenzstangen (1:5,11) berührt hat (Freiwurf, siehe jedoch 5:6). Fangfehler bleiben straffrei.

**Kommentar**

- ◆ *Ein Fangfehler liegt vor, wenn beim Versuch, den Ball zu fangen, derselbe nicht unter Kontrolle gebracht wird.*
- ◆ *Mehrmaliges Berühren des Balles mit Raumgewinn, ohne dass der Ball einen anderen Spieler, den Boden oder die Torumrandung berührt hat, ist «Doppel».*  
*(Beispiel: Der ballführende Spieler tippt den Ball, wirft ihn über den Gegenspieler und fängt ihn wieder, ohne dass der Ball den Boden, einen anderen Spieler oder die Torumrandung berührt hat [Freiwurf nach 5:6]).*

5:9 den Ball mit Unterschenkel oder Fuss zu berühren (Freiwurf), ausser er wird vom Gegner dem Spieler angeworfen. Das Berühren des Balles mit Unterschenkel oder Fuss ist straffrei, wenn dadurch dem Spieler oder seinem Team kein Vorteil erwächst;

5:10 sich nach dem liegenden oder rollenden Ball zu werfen ohne dabei einen anderen Spieler oder sich selbst zu gefährden (Freiwurf). Ausgenommen der Torhüter im eigenem Torraum;

5:11 den Ball absichtlich über die Seiten- oder eigene Torlinie ausserhalb des Tores zu spielen (Freiwurf). Ausgenommen ist der Torhüter im Torraum, wenn er den Ball über die eigene Torlinie ausserhalb des Tores spielt (Eckwurf 12:1).

**Kommentar**

- ◆ *Der Freiwurf wird von der Stelle ausgeführt, wo der Ball die Linie passiert hat (siehe jedoch 14:2).*

5:12 Berührt der Ball den Schiedsrichter, so geht das Spiel weiter.

**Regel 6: Das Verhalten zum Gegner**

Es ist erlaubt:

6:1 Arme und Hände zu benützen, um in den Besitz des Balles zu gelangen;

6:2 dem Gegner mit einer offenen Hand den Ball aus jeder Richtung wegzuspielen (ausgenommen 7:4);

6:3 den Gegner mit dem Rumpf zu sperren, auch wenn er nicht im Ballbesitz ist.

Es ist verboten:

- 6:4 die Faust zu benutzen, um dem Gegner den Ball wegzuspielen (Freiwurf, siehe jedoch 6:10);
- 6:5 dem Gegner den gefassten Ball mit einer oder beiden Händen zu entreissen oder wegzuschlagen (Freiwurf, siehe jedoch 6:10);
- 6:6 den Gegner absichtlich den Ball anzuwerfen oder als gefährliches Täuschungsmanöver den Ball gegen den Gegner zu führen (Freiwurf, siehe jedoch 6:10);
- 6:7 den Gegner mit Armen, Händen oder Beinen zu sperren (Freiwurf, siehe jedoch 6:10);
- 6:8 den Gegner festzuhalten, ihn mit einem oder beiden Armen zu klammern, mit den Händen zu behindern, zu stossen, zu schlagen, ihn anzurennen, anzuspringen, ihm das Bein zu stellen, sich vor ihn hinzuwerfen oder ihn auf andere Weise zu gefährden (Freiwurf, siehe jedoch 6:10);
- 6:9 den Gegner in den Torraum zu stossen oder zu drängen (Freiwurf, siehe jedoch 6:10);
- 6:10 Bei groben Vergehen innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte (6:4-9 oder bei regelwidrigem Vereiteln einer klaren Torgelegenheit im ganzen Spielfeld (6:4, 5, 7, 8, 9) ist 14m-Wurf zu geben.
- 6:11 Kommen Spieler mit dem Ball zu Fall, so dass er unter ihnen festliegt, hat der Schiedsrichter auf Freiwurf zu entscheiden falls nicht eine Strafe ausgesprochen worden ist.

### ***Regel 7: Der Torraum***

- 7.1 Der Torraum darf nur vom Torhüter betreten werden. Der Torraum, einschliesslich Torraumlinie ist betreten, wenn er von einem Feldspieler mit irgendeinem Körperteil berührt wird.
- 7.2 Bei Betreten des Torraumes durch einen Feldspieler ist wie folgt zu entscheiden:
  - a) Freiwurf, wenn ein Feldspieler mit dem Ball den Torraum betritt
  - b) Freiwurf, wenn ein Feldspieler ohne Ball den Torraum betritt und sich dadurch einen Vorteil verschafft (siehe jedoch 7:2c)
  - c) 14m-Wurf, wenn ein Feldspieler absichtlich und zum deutlichen Zweck der Abwehr seinen eigenen Torraum betritt
- 7.3 Das Betreten des Torraumes bleibt straffrei, wenn ein Spieler, nachdem er den Ball gespielt hat, den Torraum betritt, sofern dies für den Gegner keinen Nachteil hat.
- 7.4 Im Torraum gehört der Ball dem Torhüter. Jedes Berühren des im Torraum liegenden, rollenden oder vom Torhüter gehaltenen Balles ist verboten (Freiwurf).

#### **Kommentar**

- ◆ *Wenn der Ball die Torraumlinie berührt, so ist er im Torraum und gehört dem Torhüter. Ein in der Luft sich über dem Torraum befindender Ball darf gespielt werden.*

- 7:5 Gelangt der Ball während des Spiels in den Torraum (ausgenommen 7:7b, c), muss er vom Torhüter durch Abwurf in Richtung Spielfeld geworfen werden.  
Beim Abwurf dürfen die Gegner an der Torraumlinie stehen. Der Abwurf kann unmittelbar zu einem Tor führen.
- 7:6 Der aus dem Torraum in das Spielfeld zurückgelangende Ball bleibt im Spiel (siehe auch 7:7d).
- 7:7 Bei absichtlichem Zurückspielen des Balles in den eigenen Torraum ist wie folgt zu entscheiden:
  - a) Tor, wenn der Ball in das Tor gelangt;
  - b) 14m-Wurf, wenn der Torhüter den Ball berührt und dieser nicht in das Tor gelangt;
  - c) Freiwurf, wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder die Torlinie ausserhalb des Tores passiert;
  - d) Das Spiel geht weiter, wenn der Ball den Torraum passiert, ohne vom Torhüter berührt zu werden und ohne die Spielfläche zu verlassen (7:6).

- 7:8 Berührt ein Spieler des verteidigenden Teams bei der Abwehr den Ball der dann vom Torhüter gehalten wird oder im Torraum liegen bleibt, so ist das Spiel nicht zu unterbrechen.

### **Regel 8: Der Torhüter**

Es ist dem Torhüter erlaubt:

- 8.1 Im Torraum bei der Abwehr den Ball mit allen Körperteilen zu berühren. Sobald sich der Ball in Richtung Spielfeld bewegt, darf der Torhüter Fuss oder Unterschenkel nicht benutzen (Freiwurf);
- 8:2 sich im Torraum mit dem Ball unbeschränkt zu bewegen (siehe jedoch 16:9);
- 8:3 den Torraum ohne Ball zu verlassen. Er unterliegt in diesem Fall denselben Bestimmungen wie die Feldspieler. Der Torraum gilt als verlassen, sobald der Torhüter mit irgendeinem Körperteil den Boden der Torraumlinie berührt;

#### **Kommentar**

- ◆ *Der im Feld spielende Torhüter darf jederzeit ohne Ball seine Torraumlinie betreten oder ohne Ball in seinen Torraum zurückgehen. (14m-Wurf; 8:11).*

- 8:4 bei der Abwehr den Torraum mit dem nicht unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen und ihn im Spielfeld weiterzuspielen.

Es ist dem Torhüter verboten:

- 8:5 bei jeder Abwehr den Gegner zu gefährden (Freiwurf beziehungsweise 14m-Wurf, 6:4, 5, 7-10);
- 8:6 den Ball absichtlich mit Unterschenkel oder Fuss über die Torraumlinie zu spielen (Freiwurf);
- 8:7 den Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen (Abwurf);
- 8:8 nach Abwurf (Regel 13) den Ball ausserhalb des Torraumes zu berühren, wenn dieser nicht vorher einen anderen Spieler berührt hat (Freiwurf);
- 8:9 den ausserhalb des Torraumes am Boden liegenden oder rollenden Ball zu berühren, solange er sich im Torraum befindet (Freiwurf);
- 8:10 den ausserhalb des Torraumes am Boden liegenden oder rollenden Ball in den Torraum hereinzuholen (14m-Wurf);
- 8:11 mit dem Ball von dem Spielfeld in den eigenen Torraum zurückzugehen (14m-Wurf).
- 8:12 Der ersetzende Torhüter muss das Spielfeld verlassen haben, bevor der neue ihn betritt (Wechselfehler).
- Der Feldspieler muss die Kleidung wechseln bevor der den Torraum betritt (Freiwurf beziehungsweise 14m-Wurf).

#### **Kommentar**

- ◆ *Die Auswechselspieler und die eingesetzten Feldspieler dürfen nach korrektem Wechseln den Torhüter ersetzen.*

### **Regel 9: Der Torgewinn**

- 9:1 Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball in seinem vollen Umfang die Torlinie des Gegners innerhalb des Tores überschritten hat und dabei vom Werfer oder seinen Mitspielern kein Fehler begangen worden ist
- Begeht ein Verteidiger eine Regelwidrigkeit und geht trotzdem der Ball in das Tor, so ist Tor.

Ein im eigenen Tor gemachtes Tor ist immer Torgewinn für den Gegner.

Ausnahme: Ein Torhüter kann dann kein Eigentor verursachen, wenn er nicht vorher nach voller Ballkontrolle den Abwurf noch nicht ausgeführt hatte.

### **Kommentar**

- ◆ *Hat der Schiedsrichter gepfiffen, bevor der Ball die Torlinie innerhalb des Tores überschritten hat, darf nicht auf Tor entschieden werden.  
Wird einem Ball der Eintritt in das Tor durch einen am Spiel Nichtbeteiligten verwehrt (Funktionär, Zuschauer, usw.), muss auf Tor entschieden werden – auch wenn der Ball die Torlinie innerhalb des Tores nicht überschritten hat – falls der Schiedsrichter vom möglichen Torerfolg überzeugt ist.*

9.2 Nach jedem Tor erfolgt ein Anwurf ab Spielfeldmitte durch das Team, welches das Tor erhalten hat.

### **Kommentar**

- ◆ *Wenn der Schiedsrichter auf Tor entschieden hat und der Anwurf ausgeführt ist, kann das Tor nicht annulliert werden.*

9.3 Das Team, das mehr Tore erzielt hat, ist Sieger.

9.4 Ist die Zahl die gleiche oder kein Tor erzielt, so ist das Spiel unentschieden.

## **Regel 10: Team ausser Spiel**

10:1 Ein Team ist ausser Spiel, wenn sie mit mehr als 6 Spielern (ausser Torhüter) den eigenen Torraumabschnitt oder mit mehr als 6 Spielern den gegnerischen Torraumabschnitt betritt (Freiwurf/14m-Wurf). Der Schiedsrichter bestimmt die Stelle an welcher der Freiwurf/14m-Wurf ausgeführt wird.

### **Kommentar**

- ◆ *Die Anwendung der Vorteilsregel ist zu beachten, wenn der siebente Spieler sich zurückzieht und der Ball sich im Besitz des anderen Teams befindet.*

## **Regel 11: Der Einwurf**

11:1 Auf Einwurf wird entschieden, wenn der Ball in seinem vollen Umfang die Seitenlinie überschritten hat (s. jedoch 5:11).

11:2 Der Einwurf wird von dem Team ausgeführt, deren Spieler vom Ball vor dem Überschreiten der Seitenlinie nicht zuletzt berührt worden sind.

11:3 Der Einwurf ist an der Stelle auszuführen an der die Seitenlinie vom Ball überschritten worden ist.

### **Kommentar**

- ◆ *Wird der Einwurf von der falschen Seite ausgeführt, muss er von der richtigen Stelle wiederholt werden.*

11:4 Der Einwurf ist ohne Anpiff (s. jedoch 16:9) in Richtung Spielfeld auszuführen (16:1, 5, 7, 8). Der Werfer muss mit einem Fuss auf der Seitenlinie stehen, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (Freiwurf).

11:5 Der Einwurf kann beim Gegner unmittelbar zu einem Tor führen.

## **Regel 12: Der Eckwurf**

12:1 Auf Eckwurf wird entschieden, wenn der Ball vor dem Verlassen der Spielfläche über die Torlinie ausserhalb des Tores einen Feldspieler des verteidigenden Teams zuletzt berührt hat (s. jedoch 5:11).

12:2 Der Eckwurf wird nach Anpiff des Schiedsrichters vom Schnittpunkt der Torlinie mit der Seitenlinie auf der Seite des Tores ausgeführt, an der die Torlinie vom Ball überschritten worden ist (Ausführung siehe 16:1, 2, 4-8).

### Kommentar

- ◆ *Ein und derselbe Fuss des Werfers muss im Schnittpunkt stehen, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.*
- ◆ *Es ist jedoch erlaubt, den anderen Fuss wiederholt vom Boden abzuheben und wieder hinzusetzen, sowohl innerhalb wie ausserhalb des Spielfeldes.*

12:3 Der Eckwurf kann unmittelbar zu einem Tor führen.

### **Regel 13: Der Abwurf**

13:1 Auf Abwurf wird entschieden, wenn der Ball vom angreifenden Team über die Torlinie ausserhalb des Tores gespielt worden ist oder durch den Torhüter über die Torauslinie gelenkt worden ist.

13:2 Der Abwurf muss durch den Torhüter aus dem Torraum über die Torraumlinie ausgeführt werden (Ausführung siehe 16:5-9).

### Kommentar

- ◆ *Der Abwurf gilt als ausgeführt, wenn der Ball von der Hand des Torhüters die Torraumlinie passiert hat. Versucht der Torhüter den Abwurf ausserhalb des Torraumes auszuführen, ist er vom Schiedsrichter zu korrigieren und muss den Abwurf aus dem Torraum ausführen.*

13:3 Der Abwurf kann beliebig ausgeführt werden.

13:4 Der Abwurf kann unmittelbar zu einem Tor führen.

13:5 Die Gegner dürfen beim Abwurf die Torraumlinie weder berühren noch überschreiten (Freiwurf).

### **Regel 14: Der Freiwurf**

14:1 Auf Freiwurf wird entschieden bei:

- a) regelwidrigem Spielerein- und austritt (3:1, 3, 5, 6);
- b) fehlerhaftem Anwurf (4:3);
- c) Fehlern beim Spielen des Balles (5:4, 8-10);
- d) absichtlichem Spielen des Balles über die Seiten- oder Torlinie ausserhalb des Tores (5:11);
- e) Fehlern im Verhalten zum Gegner (6:4-9);
- f) Fehlern der Feldspieler im Torraum (7:2a, 2b, 4);
- g) Fehlern des Torhüters (8:1, 5-9, 13:2, 16:9);
- h) Fehlern gegen Regel 10 (Team ausser Spiel);
- i) falschem Verhalten beim Einwurf (11:3-4; 16:7-9)
- j) falschem Verhalten beim Eckwurf (16:2, 4, 5, 7, 8)
- k) falschem Verhalten des angreifenden Teams beim Abwurf (13:5);
- l) falschem Verhalten bei Freiwurf (14:3; 16:4, 5, 7, 8, 9);
- m) falschem Verhalten beim 14m-Wurf (15:2, 3, 16:2, 4, 5, 7);
- n) unsportlichem Verhalten (17:12, 13c);
- o) passivem Spiel (17:16).

14:2 Der Freiwurf erfolgt ohne Anpiff des Schiedsrichters an der Stelle, an der ein Fehler begangen worden ist (Ausführung siehe 16:1-8). Liegt die Stelle bei einem Freiwurf des angreifenden Teams zwischen Torraum- und Freiwurflinie, wird dieser Wurf unmittelbar ausserhalb der Freiwurflinie ausgeführt.

Befindet sich der Werfer mit dem Ball an der richtigen Stelle, ist kein Niederlegen oder Prellen erlaubt. (16:5, 8).

Wird der Freiwurf aus irgendeinem Grund verzögert, pfeift der Schiedsrichter die Ausführung an. (16:2)

- 14:3 Bei der Ausführung des Freiwurfs dürfen die Spieler des angreifenden Teams die Freiwurflinie weder berühren noch überschreiten (Freiwurf).

**Kommentar**

- ◆ *Befinden sich während der Ausführung des Freiwurfs Mitspieler zwischen Torraum- und Freiwurflinie, muss der Schiedsrichter diese fehlerhaften Stellungen korrigieren, falls sie Einfluss auf das Spiel haben. Als dann pfeift er das Spiel an (14:2, 16:3).*

- 14:4 Bei der Ausführung des Freiwurfs an der Freiwurflinie dürfen sich die Spieler des verteidigenden Teams an der Torraumlinie aufstellen.

- 14:5 Eine fehlerhafte Aufstellung des Gegners ist nicht zu berichtigen, falls trotz derselben eine sofortige Ausführung des Wurfs für das werfende Team von Vorteil sein kann. Trifft diese Bedingung nicht zu, so ist die fehlerhafte Aufstellung zu berichtigen.

**Kommentar**

- ◆ *Pfeift der Schiedsrichter die Ausführung des Freiwurfs trotz falscher Aufstellung eines Gegners an, so ist der in der falschen Ausgangsstellung befindliche Spieler voll aktionsfähig und darf nachträglich nicht bestraft werden. Wenn der Gegner beim Freiwurf durch zu nahe stehen oder sonstige Regelwidrigkeit die Ausführung verzögert, ist er zu verwarnen und im Wiederholungsfalle mit Hinausstellung zu bestrafen (17:13, 14).*

- 14:6 Der Freiwurf kann unmittelbar zu einem Tor führen.

- 14:7 Der Schiedsrichter darf nicht auf Freiwurf entscheiden, wenn dadurch das angreifende Team benachteiligt wird. Wird der Spieler des angreifenden Teams durch Regelwidrigkeit derart benachteiligt, dass sein Team den Ball verliert, ist immer wenigstens auf Freiwurf zu entscheiden. Wenn trotz der Regelwidrigkeit der Spieler des angreifenden Teams unter voller Ball- und Körperkontrolle bleibt, darf nicht auf Freiwurf entschieden werden.

**Regel 15: Der 14m-Wurf**

- 15:1 Auf 14m-Wurf wird entschieden bei:

- a) groben Verstössen im Verhalten zum Gegner innerhalb der eigenen Spielfläche (6:4-10);
- b) Regelwidrigem Vereiteln einer klaren Torgelegenheit auf dem ganzen Spielfeld (3:3, 6, 7, 6:4, 5, 7-10);
- c) absichtlichem Betreten des eigenen Torraumes zum Zwecke der Abwehr (7:2c);
- d) absichtlichem Zurückspielen des Balles an den eigenen Torhüter (7:7b);
- e) Hereinholen des Balles in den Torraum durch den Torhüter (8:10-11);

- 15:2 Bei der Ausführung des 14m-Wurfs darf der Werfer die 14m-Linie weder berühren noch überschreiten (Freiwurf). (Ausführung siehe 16:1, 2, 4, 5, 7-8).

**Kommentar**

- ◆ *Falls ein hinausgestellter Spieler das Spielfeld betritt und den 14m-Wurf ausführt, muss der Wurf wiederholt werden, und der nichtberechtigte Werfer wird erneut progressiv bestraft.*
- ◆ *Zurufe vom Gegner sind in keiner Art und Weise erlaubt (Verwarnung, eventuell progressive Bestrafung 17:14). Wird dabei kein Tor erzielt, erfolgt Wiederholung des 14m-Wurfs.*

- 15:3 Der 14m-Wurf ist nur als Torwurf auszuführen (Freiwurf).

- 15:4 Bei der Ausführung des 14m-Wurfes dürfen sich ausser dem Werfer keine Spieler zwischen der Torraumlinie und der Freiwurflinie befinden. Die Spieler des gegnerischen Teams müssen mindestens 6m vom Werfer entfernt sein.
- 15:5 Berührt oder überschreitet ein Spieler des angreifenden Teams die Freiwurflinie, bevor der Ball die Hand des Wurfers verlassen hat, so wird auf Freiwurf für das verteidigende Team entschieden.
- 15:6 Berührt oder überschreitet ein Spieler des verteidigenden Teams die Freiwurflinie, bevor der Ball die Hand des Wurfers verlassen hat, so wird wie folgt entschieden:
- Tor, wenn der Ball ins Tor gelangt;
  - Wiederholung des 14m-Wurfes in allen anderen Fällen.
- 15:7 Der Torhüter darf sich beim 14m-Wurf frei bewegen. Er muss jedoch mindestens 6m vom Werfer entfernt sein, das heisst, er darf die im Torraum gezogene Linie (1:3) oder ihre Verlängerung nicht betreten, überschreiten oder in der Luft überspringen. Bei falschem Verhalten des Torhüters wird der 14m-Wurf wiederholt, sofern kein Tor erzielt worden ist.
- 15:8 Der Schiedsrichter darf nicht auf 14m-Wurf entscheiden, wenn dadurch das angreifende Team benachteiligt wird.

Wird eine klare Torgelegenheit durch eine Regelwidrigkeit derart verringert, dass kein Tor erzielt wird, ist immer auf 14m-Wurf zu entscheiden. Wenn trotz der Regelwidrigkeit der Spieler des angreifenden Teams unter voller Ball- und Körperkontrolle bleibt, darf nicht auf 14m-Wurf entschieden werden.

### **Regel 16: Die Ausführung der Würfe**

- 16:1 Vor der Durchführung aller Würfe muss der Ball in der Hand des Wurfers ruhen; alle Spieler müssen die der betreffenden Regel entsprechende Stellung eingenommen haben (ausgenommen 14:5).

#### **Kommentar**

◆ *Nur der Werfer darf den Ball berühren (Fehler müssen vom Schiedsrichter korrigiert werden).*

- 16:2 Anwurf, Eckwurf, Freiwurf (gemäss 14:2 dritter Abschnitt) und 14m-Wurf sind nach Anpfiff des Schiedsrichters (16:7) in beliebiger Richtung (ausgenommen 14m-Wurf, 15:3) innerhalb von 3 Sekunden auszuführen, und kein Niederlegen oder Prellen des Balles ist erlaubt (Freiwurf, 4:2, 12:2, 14:2).
- 16:3 Ein-, Ab- und Freiwurf sind grundsätzlich ohne Anpfiff des Schiedsrichters in beliebiger Richtung auszuführen (14:2).
- Werden diese Würfe ausgeführt, bevor alle Spieler die den Regeln entsprechenden Stellungen eingenommen haben, und wird dadurch das Spiel beeinflusst, hat der Schiedsrichter die falschen Stellungen zu korrigieren und danach das Spiel anzupfeifen (14:2-5). Bei Disqualifikation (17:15), bei Verwarnung (17:13), bei Hinausstellung (17:14), bei passivem Spiel (17:16) oder bei Zurechtweisung eines Spielers mit Spielunterbrechung muss das Spiel wieder angepfiffen werden.
- 16:4 Bei der Ausführung des An-, Ein-, Eck-, Frei- und 14m-Wurfes muss ein Teil des einen Fusses ununterbrochen am Boden bleiben (Freiwurf). Es ist jedoch erlaubt, den andern Fuss wiederholt vom Boden abzuheben und wieder hinzusetzen oder am Boden in beliebiger Richtung zu bewegen (4:2; 12:2; 14:2; 15:2).
- 16:5 Nach An-, Ein-, Eck-, Ab- und Freiwurf darf der Werfer den Ball erst wieder berühren, nachdem dieser einen andern Spieler, die Torpfosten oder Latte berührt hat (Freiwurf). Beim 14m-Wurf darf der Ball erst wieder gespielt werden, wenn er den Torhüter, die Torpfosten oder Latte berührt hat (15:3).
- 16:6 Bei Eck-, Ab- und Freiwurf ist das Ausholen über die Grenze der Spielfläche erlaubt, solange der Werfer auf der Spielfläche steht (12:2; 13:2; 3,14:2).

16:7 Jeder Gegner hat sich bis nach der Ausführung des Wurfs mindestens 6m vom werfenden Spieler zu halten (Freiwurf, siehe jedoch 14:5).

**Kommentar**

- ◆ *Jede falsche Ausgangstellung des Gegners darf vom Schiedsrichter nicht korrigiert werden, wenn dem werfenden Team bei sofortiger Ausführung ein Vorteil erwächst.*

16:8 Grundsätzlich gelten alle Würfe als ausgeführt, wenn der Ball die Hand des Werfers verlassen hat (siehe jedoch 13:2 Kommentar).

**Kommentar**

- ◆ *Bei der Ausführung aller Würfe darf der Ball nicht einem Mitspieler übergeben werden (Freiwurf).*

16:9 Bei absichtlicher Verzögerung in der Ausführung des Abwurfs, der des Einwurfes, des Abwurfes oder des Freiwurfes muss der Schiedsrichter den Wurf anpfeifen, worauf der Ball innerhalb von 3 Sekunden zu spielen ist (Freiwurf).

**Regel 17: Der Schiedsrichter**

17:1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet.

17:2 Die Aufsicht über das Verhalten der Spieler beginnt für den Schiedsrichter mit seinem Betreten und endet mit seinem Verlassen der Wettkampfstätte.

**Kommentar**

- ◆ *Ausserdem hat der Schiedsrichter das Recht, die Spieler in der Wettkampfstätte wegen unsportlichen Verhaltens vor Spielbeginn zu verwarnen(17:13) oder zu disqualifizieren (17:15) und sie auch nach dem Spiel zu verwarnen.  
Wird ein Spieler vor Spielbeginn disqualifiziert, darf jedoch das Team weiterhin mit 18 Spieler antreten (Vermerk auf Spielprotokoll und SR-Bericht).*

17:3 Der Schiedsrichter prüft vor dem Spiel den Zustand der Spielfläche.

17:4 Grundsätzlich muss das Spiel von demselben Schiedsrichter geleitet werden.

17:5 Das Losen wird vom Schiedsrichter vor Beginn des Spiels in Gegenwart der beiden Captains vorgenommen. Das gewinnende Team wählt Seite oder Anwurf.

17:6 Der Schiedsrichter eröffnet das Spiel mit Anpfeiff und wacht über die Einhaltung der Spielregeln.

17:7 Der Schiedsrichter hat zu pfeifen:

- a) Bei Spielbeginn, Halbzeit und Spielende;
- b) bei Torgewinn;
- c) bei Regelverstoss, vorbehalten bleiben 14:7; 15:8;
- d) bei Überschreiten der Grenzlinien durch den Ball;
- e) vor der Ausführung eines An-, Eck- oder 14m-Wurfes;
- f) bei Freiwurf laut 16:3;
- g) bei passivem Spiel laut 17:16;

17:8 Der Schiedsrichter kontrolliert die Zeit.



- 17:9 Der Schiedsrichter ist für das Zählen der Tore verantwortlich. Er notiert auch Verwarnungen, Hinausstellungen, und Disqualifikationen.
- 17:10 Der Schiedsrichter überwacht das Ein- und Austreten der Auswechselspieler sowie der hinausgestellten Spieler wie auch das Austreten der disqualifizierten Spieler.
- 17:11 Der Schiedsrichter hat das Recht, das Spiel zu unterbrechen und abubrechen. Seine Tatsachenentscheidungen aufgrund seiner Beobachtungen sind unanfechtbar. Gegen Entscheidungen, die im Widerspruch zu den Regeln stehen, kann Einspruch erhoben werden. Nur der Captain hat das Recht, Einspruch gegen Entscheidungen des Schiedsrichters zu erheben.
- 17:12 Bei unsportlichem Verhalten hat der Schiedsrichter den schuldigen Spieler zu verwarnen, sei er auf der Spielfläche oder auf dem Auswechselplatz. Im Wiederholungsfall ist der sich auf der Spielfläche befindende Spieler hinauszustellen (17:14) bzw. zu disqualifizieren (17:15). Bei schweren Vergehen braucht der Hinausstellung (17:14) oder der Disqualifikation (17:15) keine Verwarnung voranzugehen.

Der Schiedsrichter hat ebenfalls das Recht, einen Offiziellen, der sich auf dem Auswechselplatz befindet zu verwarnen und zu disqualifizieren (17:15). Wird das Spiel aufgrund unsportlichen Verhaltens unterbrochen, ist es mit Freiwurf wiederaufzunehmen. Bei unsportlichem Verhalten während der Zeit des Spielunterbruchs wird das Spiel mit dem Wurf, der dem Grund der Unterbrechung entspricht, wiederaufgenommen. Geht durch Unterbrechung Zeit verloren, ist diese in der betreffenden Halbzeit nachzuholen (4:6).

#### **Kommentar**

- ◆ *Wenn ein Spieler oder ein Offizieller verwarnt wird, muss der Schiedsrichter den Arm mit der gelben Karte hochhalten, damit davon deutlich Kenntnis genommen werden kann. Die Disqualifikation muss dem fehlbaren Spieler und dem Teambetreuer mittels Hochhalten der roten Karte mitgeteilt werden.*

- 17:13 Unsportliches Verhalten der Spieler auf der Spielfläche gegenüber dem Schiedsrichter ist wie folgt zu bestrafen:
- a) Vor dem Spiel: Verwarnung oder Disqualifikation (17:13, 15);
  - b) Während der Pause: Verwarnung oder Disqualifikation (17:13, 15);
  - c) Während des Spiels: Freiwurf, Verwarnung, eventuell Hinausstellung oder Disqualifikation (14:1n, 17:13,14);
  - d) Nach dem Spiel: Schriftlicher Rapport.

Unsportliches Verhalten eines auf dem Auswechselplatz sich befindenden Spielers oder Offiziellen gegenüber dem Schiedsrichter wird in einem schriftlichen Rapport festgehalten (17:13).

- 17:14 Die Hinausstellung erfolgt für 5 Minuten oder für 10 Minuten und der hinausgestellte Spieler darf während der Hinausstellungszeit nicht ersetzt werden. Die zweite und dritte Hinausstellung für denselben Spieler erfolgt immer für 10 Minuten. Mit der dritten Hinausstellung wird der Spieler zeitgleich disqualifiziert (17:15). Das Team darf bis nach Ablauf der Hinausstellungszeit nicht ergänzt werden. Ist die Hinausstellungszeit bei Schluss der ersten Halbzeit nicht beendet, hat der hinausgestellte Spieler den Rest der Hinausstellungszeit vom Beginn der zweiten Halbzeit an nachzuholen. Auch bei Spielverlängerungen (4:9) muss der Rest der Hinausstellungszeit nachgeholt werden. Hinausgestellte Spieler müssen während der Zeit der Hinausstellung auf dem Auswechselplatz bleiben und dürfen nicht ersetzt werden.

#### **Kommentar**

- ◆ *Die Hinausstellungszeit beginnt nach Spielunterbrechung bei Anpfiff des Spiels;*

- 17:15 Ein disqualifizierter Spieler und auch ein disqualifizierter Offizieller ist vom Rest der Spielzeit ausgeschlossen und muss den Auswechselplatz verlassen.

17:16 Bei passivem Spiel, bei dem jeglicher Versuch zum Torwurf zu gelangen, unterlassen wird, erfolgt Freiwurf von der Stelle, wo sich der Ball bei Spielunterbrechung befindet.

**Kommentar**

- ◆ *Wird vom angreifenden Team kein Versuch unternommen zum Torwurf zu gelangen, wird das Team durch den Schiedsrichter per Zuruf darauf aufmerksam gemacht. Ändert sich das Angriffsverhalten nicht, so entscheidet der Schiedsrichter auf passives Spiel, das verteidigende Team erhält einen Freiwurf.*

17:17 Beim Einsatz von Torrichtern haben die Torrichter folgendes anzuzeigen:

- a) Bei Tor: Die Flagge ist mit gestrecktem Arm senkrecht hochzuhalten;
- b) Bei Eckwurf: Die Flagge ist mit gestrecktem Arm gegen die Ecke zu halten, von der aus der Wurf auszuführen ist;
- c) Bei Abwurf: Die Flagge ist gegen den Boden zu halten;
- d) Wenn ein Spieler des angreifenden Teams ohne Ball durch das Betreten des Torraumes sich einen Vorteil verschafft, oder wenn er mit dem Ball den Torraum betritt, ist die Flagge mit gestrecktem Arm gegen den Punkt zu richten, an dem der Torraum betreten worden ist.

Ein Betreten des Torraumes durch einen Spieler des verteidigenden Teams darf vom Torrichter nicht angezeigt werden. Dies wird allein vom Schiedsrichter beurteilt.

17:18 Das Anzeigen des Torrichters darf nur mit Hilfe der Flagge geschehen. Es soll deutlich und bestimmt sein. Übersieht der Schiedsrichter absichtlich oder unabsichtlich das Anzeigen des Torrichters, darf es nicht fortgesetzt werden.

17:19 Der Schiedsrichter und die Torrichter sind verpflichtet, eine gute Kenntnis der Spielregeln zu haben und sie in sportlichem Geiste anzuwenden.

17:20 Die schwarze Spielkleidung ist dem Schiedsrichter und seinen Gehilfen vorbehalten.

*Genehmigt durch den Zentralvorstand vom 12. April 2018*