

Spielregeln Beach-Handball-Turniere

TG Neureut

Zum vorliegenden Regelwerk:

Die Regeln für die Beach-Handball-Turniere der TG Neureut richten sich nach den offiziellen Spielregeln der International Handball Federation (IHF) in der Fassung vom 01. März 2010.

In dieser Darstellung wurden, der Einfachheit geschuldet, einzelne Kapitel mit Verweis auf das oben genannte Regelwerk ausgelassen, um dem Leser einen Überblick über die grundlegenden Regelungen zu geben.

Zusätzlich zu den allgemeinen Bestimmungen der IHF hat die TG Neureut Änderungen für die auszutragenden Turniere vorgenommen, um einen reibungslosen Turnierablauf gewährleisten zu können. Diese Änderungen sind mit roter Schrift gekennzeichnet. Entfallene Abschnitte des übergeordneten Regelwerks sind nicht explizit gekennzeichnet. Weitere Änderungen am Regelwerk behält sich die TG Neureut ausdrücklich vor.

Für zusätzliche Erläuterungen und Erklärung verweisen wir auf den Internetauftritt der IHF (www.ihf.info).

Auszug aus dem Vorwort zu den Spielregeln der IHF:

„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

Die Spielfläche entspricht den Regeln der IHF vom 01. März 2010

Regel 2: Spielbeginn, Spielzeit, Schlussignal, Time-out und Team Time-out

Spielbeginn

- 2:1 Die im Turnierplan erstgenannte 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. Die Dauer der Halbzeiten richtet sich nach der Altersklasse und dem allgemeinen Turnierzuspruch. Eine Pause gibt es nicht. Die Zeit läuft beim Seitenwechsel weiter.
- 2:5 Die Spielzeit (Start der Zeitmessung und Schiedsrichterwurf) beginnt mit dem Anpfiff durch die Turnierleitung (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 Turnierleitung.
- 2:10 Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten vor oder mit dem Ertönen des Schlusssignals (Halbzeit oder Ende des Spiels) sind zu ahnden, auch wenn dies erst nach dem Ertönen dieses Signals erfolgen kann. Die Schiedsrichter beenden das Spiel erst nach dem noch auszuführenden Freiwurf oder 6-m-Wurf, dessen Ergebnis abzuwarten ist. In Einzelfällen kann der Schiedsrichter eigenmächtig die Spielzeit verlängern (dies trifft z.B. dann ein, wenn es aufgrund einer Verletzung zu einer längeren Spielunterbrechung kommt).
- 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.

Time-out

Im Sinne einer der Turnierorganisation entfällt das Time-out. In Einzelfällen gilt der Zusatz unter Abschnitt 2:10.

Team Time-out

Im Sinne einer der Turnierorganisation entfällt das Team Time-out.

Regel 3: Der Ball

Der Ball entspricht den Regeln der IHF vom 01. März 2010

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 beliebig vielen Spielern. Sinkt die Zahl der teilnahmeberechtigten Spieler einer Mannschaft unter 4, wird der Schiedsrichter mit den Mannschaften absprechen, ob gespielt wird. Wird nicht gespielt, ist der anderen Mannschaft 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.
- 4:5 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).

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. 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. **Bunte, schräge und ausgefallene Spielkleidung ist beim Turnier der TG Neureut erlaubt und erwünscht, solange diese nicht die Gesundheit der teilnehmenden Spieler gefährdet.**
- 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.

- 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 Auswechsellung) 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). 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.
- 4:14 Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechsellung 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).

Regel 5: Der Torwart

Es ist dem Torwart:

- 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 angepfeifen 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 bewegendem oder im Torraum liegenden Ball mit dem Unterschenkel oder Fuß zu berühren (Regel 13:1a).

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:
 - a) Abwurf, wenn ein Feldspieler mit dem Ball den Torraum betritt (Regel 13:1a);
 - b) Freiwurf, wenn ein Feldspieler ohne Ball den Torraum betritt und dadurch ein Vorteil entsteht (Regel 13:1a-b; ausgenommen jedoch Regel 6:2c);
 - c) 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:
 - a) wenn ein Spieler, nachdem er den Ball gespielt hat, den Torraum betritt, sofern dieses für die Gegenspieler keinen Nachteil bedeutet;
 - b) wenn ein Spieler ohne Ball den Torraum betritt und sich dadurch keinen Vorteil verschafft;
 - c) wenn ein Abwehrspieler ohne Nachteil für die Gegenspieler 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).

- 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: Spielen des Balles, passives Spiel

Spielen des Balles

Es ist erlaubt:

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

7:4 Es ist erlaubt:

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 irgendeinem Körperteil den Ball berührt und Richtung Boden lenkt. Nachdem der Ball einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat, ist ein erneutes Tippen oder Pellen und Wiederfangen erlaubt.

- 7:5 den Ball von einer Hand in die andere zu führen;
7:6 den Ball kniend, sitzend oder liegend weiterzuspielen.

Es ist nicht erlaubt:

- 7:7 den Ball mehr als einmal zu berühren, bevor dieser inzwischen den Boden, einen anderen Spieler oder das Tor berührt hat (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 weitergespielt.

Passives Spiel

- 7:10 Es ist nicht erlaubt, den Ball im Besitz der eigenen Mannschaft zu halten, ohne dass ein Angriffsversuch oder ein Versuch, zum Torwurf zu gelangen, erkennbar ist. 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 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. 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

8:1 Es ist erlaubt:

- 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.

8:2 Es ist nicht erlaubt:

- 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.
- 8:4 Körperliche und verbale Ausdrucksformen, die nicht mit dem Geiste der Sportlichkeit vereinbar sind, gelten als unsportliches Verhalten. 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, ist mit Disqualifikation zu ahnden (Regel 16:6e).
- 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 (**Gesprungene Pirouetten oder ein Tor aus einem im Flug gefangenen und verwandelten Ball**) werden mit zwei Punkten gewertet.

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.

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 Auswechsellraums – 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“ lösen die Schiedsrichter die Seitenwahl und die beginnende Mannschaft aus (siehe jedoch Erl. Nr. 2). Hat die Mannschaft, die beim Lösen 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 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 Auswechsellraum auf. Nach ihrem Versuch gehen sie in ihren Auswechsellraum zurück.

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 Torraumlinie 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 Regel-widrigkeit 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.
- 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. Wenn ein Schiedsrichter oder Technischer Delegierter (von der IHF oder einem kontinentalen/nationalen Verband) das Spiel wegen eines Regelverstoßes 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).
- 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 Situationen, 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).

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 angepiffen 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
 - bei Verzögerung der Wurfausführung
 - nach einer Korrektur der Spielerpositionen
 - nach einer Ermahnung.

Nach dem Anpiff eines Wurfs 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).
- 15:6 Alle Würfe können unmittelbar zu einem Tor führen, ausgenommen beim Abwurf, bei dem kein Eigentor möglich ist (Regel 12:2), und beim Schiedsrichterswurf (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 Mannschafts-offiziellen 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

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 Mannschafts-offiziellen auf oder außerhalb der Spielfläche (Regel 8:6);
 - f) Tätlichkeit eines Spielers außerhalb der Spielzeit, d.h. vor Spielbeginn oder während einer Pause (Regeln 8:7; 16:16b, d);
 - 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. 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 Betroffenen 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 Wiederanpfiff 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.

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 wiederholten 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.

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. Eignet 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

Die Schiedsrichter der TG Neureut sind regelkundig und halten sich an das vorgegebene Regelwerk.

Regel 18: Zeitnehmer und Sekretär

Auf Zeitnehmer und Sekretär wird verzichtet. Die Zeitnahme erfolgt zentral bei der Turnierleitung.