

Spielregeln für Feldhandball

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Spielgedanke.....	2
Spielregeln.....	2
Regel 1: Die Spielfläche.....	2
Regel 2: Der Ball.....	4
Regel 3 Die Spieler.....	4
Regel 4 Die Spielzeit.....	6
Regel 5: Das Spielen des Balles.....	7
Regel 6: Das Verhalten zum Gegner.....	8
Regel 7: Der Torraum.....	9
Regel 8:Der Torwart.....	10
Regel 9: Der Torgewinn.....	11
Regel 10: Mannschaft außer Spiel.....	11
Regel 11: Der Einwurf.....	12
Regel 12:Der Eckwurf.....	12
Regel 13: Der Abwurf.....	12
Regel 14: Der Freiwurf.....	13
Regel 15: Der 14-m-Wurf.....	14
Regel 16: Der Schiedsrichterwurf.....	15
Regel 17:Die Ausführung der Würfe.....	15
Regel 18: Der Schiedsrichter.....	16

Spielgedanke

Das Handballspiel ist ein Mannschaftsspiel. Zwei Mannschaften stehen einander gegenüber.

Eine Mannschaft besteht aus 13 Spielern (11 Feldspielern und 2 Torwarten). Gleichzeitig dürfen sich höchstens 11 Spieler (10 Feldspieler und 1 Torwart) auf dem Spielfeld befinden. Die übrigen 2 Spieler sind Auswechselspieler. Sämtliche Spieler können jederzeit vom eigenen Ablösungsplatz aus eintreten oder ausgewechselt werden. Im Torraum darf sich nur der Torwart befinden. Jede Mannschaft versucht, den Ball in das Tor der Gegenmannschaft 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 Torwart 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 Prellen 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 der Mannschaft, gegen die das Tor erzielt worden ist. Nach Ablauf der halben Spielzeit werden Spielfeldhälften und Anwurf gewechselt.

Sieger ist die Mannschaft, welche 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, dem 2 Torrichter als Gehilfen zur Seite stehen. Der Schiedsrichter überwacht die Innehaltung 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 90-100 m Länge und 55-65 m Breite. Die Längsseiten heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torlinien.

Kommentar

♦ Die Beschaffenheit der Spielfläche darf nicht durch irgendwelche Maßnahmen zugunsten der einen Mannschaft verändert werden.

1:2 Das Tor steht in der Mitte jeder Torlinie. Es ist im Lichten 2,44 m hoch und 7,32 m 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 13 m Abstand von der Mitte des Tores (Torlinie) ein Halbkreis gezogen wird. Die den Torraum begrenzende Linie heißt Torraumlinie.

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

- 1:4 Die gestrichelte Freiwurflinie wird gleichlaufend zu der Torraumlinie außerhalb des Torraumes in einem Abstand von 6 m 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 35 m 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 14-m-Marke wird in Form eines 1 m langen Striches vor der Mitte jedes Tores in einem Abstand von 14 m gezogen.
- 1:7 Die Mittellinie verbindet die Mittelpunkte der beiden Seitenlinien.
- 1:8 Der Anwurfkreis befindet sich in der Mitte des Spielfeldes mit 9,15 m Halbmesser.
- 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 Grenzstangen von mindestens 1,50 m Höhe zu bezeichnen, die am oberen Ende nicht in einer Spitze enden dürfen.

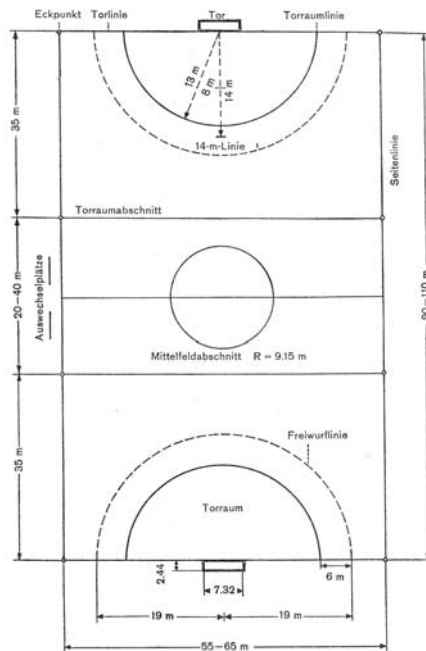


Abbildung 1: Das Spielfeld

Regel 2: Der Ball

- 2:1 Der Ball besteht aus einer einfarbigen Lederhülle mit einer Gummiblase. 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 Für Männer und männliche Junioren (im Bereich des DHB = A-Jugend) muss der Ball bei Beginn des Spieles einen Umfang von 58-60 cm und ein Gewicht von 425-475 g aufweisen.
Für Frauen und jüngere Jugendliche muss der Ball bei Beginn des Spieles einen Umfang von 54-56 cm und ein Gewicht von 325-400 g aufweisen.
 - 2:3 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.

- 2:4 Der Ball darf während des Spieles nur aus zwingenden Gründen gewechselt werden.

Kommentar

- ♦ *Der zuerst verwendete Ball muss bei der ersten Unterbrechung, bei der er spielbar ist, wieder verwendet werden.*

Regel 3 Die Spieler

- 3:1 Eine Mannschaft besteht aus 13 Spielern (11 Feldspielern und 2 Torwarten). Auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 11 (10 Feldspieler und 1 Torwart) befinden (Freiwurf, 3:6, bzw. 14-m-Wurf, 3:6, 7). Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler. Die Torwarte dürfen niemals die Feldspieler ersetzen, ein Feldspieler dagegen darf den Torwart ersetzen (8:12).

Kommentar

- ♦ *Der im Tor eingesetzte Feldspieler darf jederzeit wieder als Feldspieler mitwirken.*

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Eine Mannschaft besteht aus 13 Spielern. Auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 11 (10 Feldspieler und 1 Torwart) befinden (Freiwurf, 3:6, bzw. 14-m-Wurf, 3:6, 7). Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler.

Kommentar

- ♦ *Als Torwart eingesetzte Spieler dürfen jederzeit wieder als Feldspieler mitwirken.*

- 3:2 Bei Wettspielen müssen wenigstens 8 Spieler von jeder Mannschaft antreten, die sich bis zum Schluss der Spielzeit einschließlich Verlängerungen auf 11 ergänzen dürfen. Sinkt die Anzahl der Spieler einer Mannschaft unter 8, wird weitergespielt.
- 3:3 Ein Spieler kann jederzeit vom eigenen Auswechselplatz aus (siehe Abb. 1) eintreten (Freiwurf beziehungsweise 14-m-Wurf). Jeder eintretende Spieler muss sich beim Schiedsrichter melden, um spielberechtigt zu werden (Freiwurf). Der Freiwurf wird an der Stelle ausgeführt, an welcher der Spieler in das Spielfeld eingreift (siehe jedoch 14:2). 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 14-m-Wurf (bei Vereitelung einer klaren Torgelegenheit) zu geben, und der fehlbare Spieler wird in beiden Fällen disqualifiziert (18:18).

Kommentar

◆ *Als eintretender Spieler gilt jeder Spieler, der die Mannschaft ergänzt also der 9., 10. und 11. Spieler, sowie der zeitlich hinausgestellte Spieler dem die erneute Spielberechtigung erteilt worden ist.*

3:4 Ein Spieler, der die Spielfläche auf unsportliche Art und Weise verlässt, muss disqualifiziert werden (18:18).

3:5 Wenn ein Spieler im Verlaufe des Spieles außerhalb der Spielfläche 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. 14-m-Wurf)

Kommentar

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

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Die Auswechselspieler dürfen jederzeit und wiederholt als Feldspieler ohne Meldung beim Schiedsrichter eingesetzt werden. Der Wechsel mit dem Torwart ist nur nach Meldung beim Schiedsrichter (14-m-Wurf Regel 8:12) gestattet. 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 einmalig wiederholtem, fehlerhaftem Auswechseln wird der nächste fehlbare Spieler auf 5 Minuten, bei mehrfach wiederholtem fehlerhaftem Auswechseln auf 10 Minuten hinausgestellt.

Bei fehlerhaftem Auswechseln der ballbesitzenden Mannschaft ist sofort zu pfeifen.

Bei fehlerhaftem Auswechseln der nicht ballbesitzenden Mannschaft ist nur dann zu pfeifen, wenn das Spiel beeinflusst wird. Wird bei fehlerhaftem Auswechseln eine klare Torgelegenheit vereitelt, so ist 14-m-Wurf zu geben und der fehlbare Spieler wird disqualifiziert (18:18).

3:8 Die Feldspieler einer Mannschaft müssen einheitliche Spielkleidung tragen, von der sich die Farbe der Kleidung beider Torwarte deutlich unterscheiden muss (siehe auch 18:23).

Die Spieler müssen auf dem Rücken mindestens 20 cm und auf der Brust mindestens 10 cm hohe Ziffern von 1 bis 13 tragen, von welchen die Ziffern 1 und 13 den Torwarten vorbehalten sind. Die Farbe der Ziffern muss sich deutlich von der Spielkleidung abheben.

Die Spieler müssen Schuhe tragen, die Leisten, eventuell konischen oder zylindrischen Klötzen aus Leder, Gummi oder aus diesem Material entsprechenden Kunststoff versehen sein. Die Leisten müssen flach und

mindestens 12 mm breit sein. Die Klötze müssen am untern Ende von mindestens 12 mm 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 Männer 2 x 30 Minuten mit 10 Minuten Pause (bei Turnieren in der Regel 2 x 15 Minuten ohne Pause);

für männliche Junioren 2 x 25 Minuten mit 10 Minuten Pause (bei Turnieren in der Regel 2 x 10 Minuten ohne Pause);

für alle anderen Mannschaften 2 x 20 Minuten mit 10 Minuten Pause (bei Turnieren in der Regel 2 x 10 Minuten ohne Pause).

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

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Die Spielzeit der männlichen A- und B-Jugend bleibt für Feldhandball mit zwei mal 30 Minuten bestehen.

4:2 Die Spielzeit beginnt nach dem Losen (18:5) mit dem Anpfiff des Anwurfs, und der Anwurf erfolgt in beliebiger Richtung von der Mitte des Spielfeldes aus (Freiwurf). (Ausführung siehe 17:1, 2, 4, 5, 7, 8).

4:3 Beim Anwurf müssen sich alle Spieler in ihrer Spielfeldhälfte befinden, wobei die Gegner den Anwurfkreis nicht betreten dürfen (Freiwurf).

4:4 Der Anwurf kann beim Gegner nicht unmittelbar zu einem Tor führen (Abwurf).

Kommentar

◆ *Unmittelbar heißt: Wenn der Ball in das Tor gelangt, ohne einen Spieler berührt zu haben.*

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

4:6 Durch Unterbrechungen verlorene Zeit muss in der betreffenden Halbzeit nachgeholt werden (18:12). Der Schiedsrichter allein entscheidet über die Dauer der nachzuholenden Zeit.

Der Schiedsrichter muss die nachzuholende Zeit den Mannschaftsbetreuern bekannt geben.

4:7 Wird kurz vor Halbzeit oder Spielschluss ein Freiwurf oder 14-m-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 Torwart, die Torlatte, die Torpfosten oder einen Spieler der verteidigenden Mannschaft berührt.

b) wenn der Ball die Torlinie außer dem Tor passiert hat;

c) wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder vom Torwart festgehalten wird;

d) wenn der Ball von Torwart, Torpfosten oder Latte in das Spielfeld zurückgelangt.

Regelverstöße vor oder während der Ausführung des Freiwurfs oder 14-m-Wurfs 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 eine Mannschaft im Ballbesitz, wird das Spiel durch Freiwurf mit Anpfiff an der Stelle, wo sich der Ball bei der Unterbrechung befand, von der ballbesitzenden Mannschaft aufgenommen.
Ist bei Unterbrechung der Ball im Torraum, wird das Spiel durch Abspiel von dem betreffenden Torraum aufgenommen.
Ist bei Unterbrechung keine Mannschaft im Ballbesitz, wird das Spiel durch Schiedsrichterwurf mit Anpfiff von der Mitte des Spielfeldes aufgenommen.
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 innehalten. Die Mannschaften treten alsdann in jener Spielhälfte an, die sie zu Beginn des Spieles innehalten. Das Spiel wird nun durch einen Schiedsrichterwurf mit Anpfiff auf dem Feldmittelpunkt eingeleitet, und die von der 1. Halbzeit verbliebene Zeit wird nachgespielt. Danach wird das Spiel abgepfiffen. Die Mannschaften 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 Mannschaftsführer nach einer Pause von 5 Minuten nochmals um die Seiten oder den Anwurf.
Die Spielverlängerung dauert für Männermannschaften 2 x 10 Minuten, für alle anderen Mannschaften 2 x 5 Minuten (Seitenwechsel ohne Pause).
Im das Spiel nach dieser Verlängerung noch nicht entschieden, erfolgt nach einer Pause von 5 Minuten und erneutem Lösen eine zweite Verlängerung von 2 x 10 Minuten bzw. 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 der Mannschaft 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 wiederzufangen.
Das Pellen 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 den 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 Pellen des Balles erlaubt. Es ist auch erlaubt, den Ball am Boden wiederholt mit einer oder beiden Händen zu rollen und mit einer oder beiden Händen wiederzufangen;
- 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 nachzufangen;

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.*

- 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 seiner Mannschaft kein Vorteil erwächst;
- 5:10 sich nach dem liegenden oder rollenden Ball zu werfen (Freiwurf). Ausgenommen der Torwart im eigenen Torraum;
- 5:11 den Ball absichtlich über die Seiten- oder eigene Torlinie außerhalb des Tores zu spielen (Freiwurf). Ausgenommen ist der Torwart 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 benutzen, 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 dem 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 Hälfte der Spielfläche (6:4-9 oder bei regelwidrigem Vereiteln einer klaren Torgelegenheit im ganzen Spielfeld (6:4, 5, 7, 8, 9) ist 14-m-Wurf zu geben.
- 6:11 Kommen Spieler mit dem Ball zu Fall, so dass er unter ihnen festliegt hat der Schiedsrichter auf Schiedsrichterwurf zu entscheiden falls nicht eine Strafe ausgesprochen worden ist (16).

Regel 7: Der Torraum

- 7:1 Der Torraum darf nur vom Torwart 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:
- Freiwurf, wenn ein Feldspieler mit dem Ball den Torraum betritt;
 - Freiwurf, wenn ob Feldspieler ohne Ball den Torraum betritt und sich dadurch eben Vorteil verschafft (siehe jedoch 7:2c)
 - 14-m-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 Torwart. Jedes Berühren des im Torraum liegenden, rollenden oder vorn Torwart gehaltenen Balles ist verboten (Freiwurf).

Kommentar

- ◆ *Wenn der Ball die Torraumlinie berührt, so ist er im Torraum und gehört dem Torwart.
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 Torwart durch Abspiel in Richtung Spielfeld geworfen werden.

Beim Abspiel dürfen die Gegner an der Torraumlinie stehen. Das Abspiel kann unmittelbar (Kommentar 4:4) 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:
- Tor, wenn der Ball in das Tor gelangt;
 - 14-m-Wurf, wenn der Torwart den Ball berührt und dieser nicht in das Tor gelangt;
 - Freiwurf, wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder die Torlinie außerhalb des Tores passiert;
 - das Spiel geht weiter, wenn der Ball den Torraum passiert, ohne vom Torwart berührt zu werden und ohne die Spielfläche zu verlassen (7:6).
- 7:8 Berührt ein Spieler der verteidigenden Mannschaft bei der Abwehr den Ball der dann vom Torwart gehalten wird oder im Torraum liegen bleibt, so ist das Spiel nicht zu unterbrechen.

Regel 8: Der Torwart

Es ist dem Torwart 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 Torwart Fuß oder Unterschenkel nicht benutzen (Freiwurf);
- 8:2 sich im Torraum mit dem Ball unbeschränkt zu bewegen (siehe jedoch 17:9);
- 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 Torwart mit irgendeinem Körperteil den Boden der Torraumlinie berührt;

Kommentar

- ◆ *Der im Feld spielende Torwart hat jederzeit das Recht, mit oder ohne Ball seine eigene Torraumlinie zu betreten. Er darf jedoch nur ohne Ball in den Torraum zurückgehen (14-m-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 Torwart verboten:

- 8:5 bei jeder Abwehr den Gegner zu gefährden (Freiwurf beziehungsweise 14-m-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 (Freiwurf);
- 8:8 nach Abwurf (Regel 13) oder nach Abspiel (7:5) 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 (14-m-Wurf);
- 8:11 mit dem Ball von dem Spielfeld in den eigenen Torraum zurückzugehen (14-m-Wurf).

8:12 Ein Ersetzen des Torwartes durch einen Feldspieler (3:1) während des Spiels ist dem Schiedsrichter zu melden (14-m-Wurf). Der zu ersetzende Torwart muss den Torraum verlassen haben, bevor der neue ihn betritt (14-m-Wurf). Er darf beim Verlassen des Spielfeldes das Spiel nicht beeinflussen, weil er nicht spielberechtigt ist (Freiwurf beziehungsweise 14-m-Wurf und in beiden Fällen Disqualifikation) (3:3; 18:18).

Der Feldspieler muss die Kleidung wechseln, bevor er den Torraum betritt (Freiwurf beziehungsweise 14-m-Wurf).

Nur gültig für den Bereich des DHB:

Ein Wechsel des Torwartes während des Spieles ist gestattet und dem Schiedsrichter anzuzeigen. Der auswechselnde Torwart muss den Torraum verlassen haben, bevor der neue ihn betritt (14-m-Wurf).

Kommentar

♦ *Die Auswechselspieler und die eingesetzten Feldspieler dürfen den Torwart 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 (siehe Fig. 4).

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.

Es ist ebenfalls auf Tor zu entscheiden, wenn der Torwart beim Abspiel den Ball hinter die Torlinie innerhalb des Tores führt (Ausholbewegung zum Wurf) oder ihn hinter der Torlinie innerhalb des Tores fallen lässt; (dies gilt aber nie bei Abwurf).

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 hat die Mannschaft den Anwurf, gegen die das Tor erzielt worden ist.

Kommentar

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

9:3 Die Mannschaft, die mehr Tore erzielt hat, ist Sieger.

9:4 Ist die Zahl die gleiche oder kein Tor erzielt, so ist das Spiel unentschieden.

Regel 10: Mannschaft außer Spiel

10:1 Eine Mannschaft ist außer Spiel, wenn sie mit mehr als 6 Spielern (außer Torwart) den eigenen Torraumabschnitt oder mit mehr als 6 Spielern den gegnerischen Torraumabschnitt betritt (Freiwurf). Der Schiedsrichter bestimmt die Steile, an welcher der Freiwurf ausgeführt wird.

Kommentar

♦ *Die Anwendung der Vorteilsregel ist zu beachten, wenn der siebente Spieler sich zurückzieht und der Ball sich im Besitz der anderen Mannschaft 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 der Mannschaft ausgeführt, deren Spieler vom Ball vor dem Überschreiten der Seitenlinie nicht zuletzt berührt worden sind.

11:3 Der Einwurf ist an der Steile 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 Anpfeiff (s. jedoch 17:9) in Richtung Spielfeld auszuführen (17:1, 5, 7, 8).

Der Werfer muss außerhalb der Seitenlinie stehen und darf weder Seitenlinie noch Spielfeld betreten, bis der Ball die Hand des Wurfers verlassen hat (Freiwurf).

11:5 Der Einwurf kann beim Gegner nicht unmittelbar (Kommentar 4:4) zu einem Tor führen (Abwurf).

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 Spieler der verteidigenden Mannschaft zuletzt berührt hat (s. jedoch 5:11).

12:2 Der Eckwurf wird nach Anpfeiff 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 17:1, 2, 4-8).

Kommentar

♦ *Ein und derselbe Fuß des Wurfers muss im Schnittpunkt stehen, bis der Ball die Hand des Wurfers 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 (Kommentar 4:4) zu einem Tor führen.

Regel 13: Der Abwurf

13:1 Auf Abwurf wird entschieden:

a) wenn der Ball von der angreifenden Mannschaft über die Torlinie außerhalb des Tores gespielt worden ist;

b) wenn der Ball bei Anwurf (4:4), Einwurf (10:4) oder Abwurf (12:4) unmittelbar (Kommentar 4:4) in das gegnerische Tor gespielt worden ist.

13:2 Der Abwurf muss durch den Torwart aus dem Torraum über die Torraumlinie ausgeführt werden (Freiwurf) (Ausführung siehe 17:5-9).

Kommentar

♦ *Der Abwurf gilt als ausgeführt, wenn der Ball von der Hand des Torwartes die Torraumlinie passiert hat. Versucht der Torwart den Abwurf außerhalb des Torraumes auszuführen, ist er vom Schiedsrichter zu korrigieren und muss nach den Abwurf vom Torraum ausführen (Freiwurf).*

- 13:3 Der Abwurf kann beliebig ausgeführt werden.
- 13:4 Der Abwurf kann nicht unmittelbar (Kommentar 4:4) zu einem Tor führen (Abwurf).
- 13:5 Die Gegner dürfen beim Abwurf die Freiwurflinie weder berühren noch überschreiten (Freiwurf).

Regel 14: Der Freiwurf

- 14:1 Auf Freiwurf wird entschieden bei:
- regelwidrigem Spielereintritt- und -austritt (3:1, 3, 5₆);
 - bei fehlerhaftem Anwurf (4:3, 4);
 - Fehlern beim Spielen des Balles (5:4, 8-10);
 - absichtlichem Spielen des Balles über die Seiten- oder Torlinie außerhalb des Tores (5:11);
 - Fehlern im Verhalten zum Gegner (6 4-9);
 - Fehlern der Feldspieler im Torraum (7:2a, 2b, 4);
 - absichtlichem Zurückspielen des Balles in den eigenen Torraum (7:7c);
 - Fehlern des Torwartes (8:1, 5-9; 13:2; 17:9);
 - Fehlern gegen Regel 10 (Mannschaft außer Spiel);
 - falschem Verhalten beim Einwurf (11:3-5; 17:7-9);
 - falschem Verhalten beim Eckwurf (17:2, 4, 5, 7, 8);
 - falschem Verhalten der angreifenden Mannschaft beim Abwurf (13:5);
 - falschem Verhalten beim Freiwurf (14:3; 17:4, 5, 7, 8, 9);
 - falschem Verhalten beim 14-m-Wurf (15:2, 3, 5c; 17:2, 4, 5, 7);
 - falschem Verhalten beim Schiedsrichterwurf (16:3);
 - Spielunterbrechung (siehe 16:1 Kommentar);
 - unsportlichem Verhalten (18:12, 13c);
 - passivem Spiel (18:19).
- 14:2 Der Freiwurf erfolgt ohne Anpfiff des Schiedsrichters an der Stelle, an der ein Fehler begangen worden ist (Ausführung siehe 17:1-8). Liegt die Stelle bei einem Freiwurf der angreifenden Mannschaft 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 (17:5, 8). Wird der Freiwurf aus irgendeinem Grunde verzögert, pfeift der Schiedsrichter die Ausführung an (17:2).
- 14:3 Bei der Ausführung des Freiwurfes dürfen die Spieler der angreifenden Mannschaft 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. Alsdann pfeift er das Spiel an (14:2; 17:3).*

14:4 Bei der Ausführung des Freiwurfes an der Freiwurflinie dürfen sich die Spieler der verteidigenden Mannschaft an der Torraumlinie aufstellen.

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

Kommentar

◆ *Pfeift der Schiedsrichter die Ausführung des Freiwurfes 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 Zunahestehen oder sonstige Regelwidrigkeit die Ausführung verzögert, ist er zu verwarnen und im Wiederholungsfall mit Hinausstellung oder Ausschluss zu bestrafen (18:13, 14, 15, 16, 17).

- 14:6 Der Freiwurf kann unmittelbar (Kommentar 4:4) zu einem Tor führen.
- 14:7 Der Schiedsrichter darf nicht auf Freiwurf entscheiden, wenn dadurch die angreifende Mannschaft benachteiligt wird. Wird der Spieler der angreifenden Mannschaft durch Regelwidrigkeit derart benachteiligt, dass seine Mannschaft den Ball verliert, ist immer wenigstens auf Freiwurf zu entscheiden. Wenn trotz der Regelwidrigkeit der Spieler der angreifenden Mannschaft unter voller Ball- und Körperkontrolle bleibt, darf nicht auf Freiwurf entschieden werden.

Regel 15: Der 14-m-Wurf

- 15:1 Auf 14-m-Wurf wird entschieden bei:
- grobem Verstößen im Verhalten zum Gegner innerhalb der eigenen Spielfläche (6:4-10);
 - regelwidrigem Vereiteln einer klaren Torgelegenheit auf dem ganzen Spielfeld (3:3, 6, 7; 6:4, 5, 7-10);
 - absichtlichem Betreten des eigenen Torraumes zum Zwecke der Abwehr (7:2c);
 - absichtlichem Zurückspielen des Balles an den eigenen Torwart (7:7b);
 - Hereinholen des Balles in den Torraum durch den Torwart (8:11);
 - falschem Torwartwechsel (3:1; 8:12).
- 15:2 Bei der Ausführung des 14-m-Wurfes darf der Werfer die 14-m-Linie weder berühren noch überschreiten (Freiwurf). (Ausführung siehe 17:1, 2, 4, 5, 7-8.)

Kommentar

◆ *Falls ein hinausgestellter Spieler das Spielfeld betritt und den 14-m-Wurf ausführt, muss der Wurf wiederholt werden, und der nichtberechtigte Werfer wird disqualifiziert (18:18). Zurufe vom Gegner sind in keiner Art und Weise erlaubt (Verwarnung, eventuell Hinausstellung oder Ausschluss 18:14, 15, 16, 17). Wird dabei kein Tor erzielt, erfolgt Wiederholung des 14-m-Wurfes.*

- 15:3 Der 14-m-Wurf ist nur als Torwurf auszuführen (Freiwurf).
- 15:4 Bei der Ausführung des 14-m-Wurfes dürfen sich außer dem Werfer keine Spieler zwischen der Torraumlinie und der Freiwurflinie befinden. Die Spieler der gegnerischen Mannschaft müssen mindestens 6 m vom Werfer entfernt sein.
- 15:5 Berührt oder überschreitet ein Spieler der angreifenden Mannschaft die Freiwurflinie, bevor der Ball die Hand des Wurfers verlassen hat, so wird wie folgt entschieden:
- Wiederholung des 14-m-Wurfes, wenn der Ball in das Tor gelangt;
 - Abwurf, wenn der Ball am Tor vorbeigeht;
 - Freiwurf für die verteidigende Mannschaft, wenn der Ball vom Torwart, Torpfosten oder Latte in das Spielfeld zurückgelangt;
 - Wird der Ball vom Torwart gehalten oder bleibt der Ball im Torraum, geht das Spiel weiter.
- 15:6 Berührt oder überschreitet ein Spieler der verteidigenden Mannschaft die Freiwurflinie, bevor der Ball die Hand des Wurfers verlassen hat, so wird wie folgt entschieden:

- b) Tor, wenn der Ball ins Tor gelangt;
 - c) Wiederholung des 14-m-Wurfes in allen anderen Fällen.
- 15:7 Der Torwart darf sich beim 14-m-Wurf frei bewegen. Er muss jedoch mindestens 6 m 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 Torwartes wird der 14-m-Wurf wiederholt, sofern kein Tor erzielt worden ist.
- 15:8 Der Schiedsrichter darf nicht auf 14-m-Wurf entscheiden, wenn dadurch die angreifende Mannschaft benachteiligt wird.
Wird eine klare Torgelegenheit durch eine Regelwidrigkeit derart verringert, dass kein Tor erzielt wird, ist immer auf 14-m-Wurf zu entscheiden.
Wenn trotz der Regelwidrigkeit der Spieler der angreifenden Mannschaft unter voller Ball- und Körperkontrolle bleibt, darf nicht auf 14-m-Wurf entschieden werden.

Regel 16: Der Schiedsrichterwurf

- 16:1 Auf Schiedsrichterwurf wird entschieden:
- b) wenn Spieler beider Mannschaften auf dem Spielfeld gleichzeitig einen Fehler begehen;
 - c) wenn das Spiel unterbrochen wird, ohne dass ein Regelverstoß vorliegt und keine Mannschaft im Ballbesitz ist;
 - d) wenn die erste Halbzeit zu früh abgepfiffen ist und die Spieler bereits die Spielhälfte verlassen haben (4:8).

Kommentar

♦ *Wird das Spiel, ohne dass ein Regelverstoß vorliegt, unterbrochen und ist eine der Mannschaften im Ballbesitz, wird das Spiel mit Freiwurf nach Anpfiff von dieser Mannschaft wieder aufgenommen (14:2-6; 17: 4-8).*

- 16:2 Der Schiedsrichter wirft ohne Anpfiff (siehe jedoch 4:8) den Ball senkrecht an der Stelle auf den Boden, an der sich der Ball im Augenblick der Spielunterbrechung befand (18:7). Liegt diese Stelle zwischen Torraum- und Freiwurflinie, wird der Schiedsrichterwurf unmittelbar außer der Freiwurflinie ausgeführt. Für die Aufstellung der Spieler gilt in diesem Fall 14:3, 4.
- 16:3 Bei der Ausführung des Schiedsrichterwurfes müssen alle Spieler mindestens 6 m vom Schiedsrichter entfernt sein, bis der Ball den Boden berührt hat (Freiwurf).

Regel 17: Die Ausführung der Würfe

- 17:1 Vor der Durchführung aller Würfe muss der Ball in der Hand des Werfers 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).*

- 17:2 Anwurf, Eckwurf, Freiwurf (gemäß 14:2 dritter Abschnitt) und 14-m-Wurf sind nach Anpfiff des Schiedsrichters (17:7) in beliebiger Richtung (ausgenommen 14-m-Wurf, 15:3) innerhalb von 3 Sekunden auszuführen, und kein Niederlegen oder Prellen des Balles ist erlaubt (Freiwurf, 4:2; 12:2; 14:2).
- 17:3 Ein-, Ab- u. 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 (18:18), bei Verwarnung (18:13), bei Hinausstellung (18:14, 15, 17), bei Ausschluss (18:13c, 16, 17), bei passivem Spiel (18:19) oder bei Zurechtweisung eines Spielers mit Spielunterbrechung muss das Spiel wieder angepfiffen werden.

- 17:4 Bei der Ausführung des An-, Ein-, Eck-, Frei- und 14-m-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).
- 17:5 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 14-m-Wurf darf der Ball erst wieder gespielt werden, wenn er den Torwart, die Torpfosten oder Latte berührt hat (15:3).
- 17:6 Bei Eckwurf, Abwurf 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).
- 17:7 Jeder Gegner hat sich bis nach der Ausführung des Wurfs mindestens 6 m vom werfenden Spieler zu halten (Freiwurf, siehe jedoch 14:5).

Kommentar

♦ *Jede falsche Ausgangsstellung des Gegners darf vom Schiedsrichter nicht korrigiert werden, wenn der werfenden Mannschaft bei sofortiger Ausführung ein Vorteil erwächst.*

- 17:8 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).*

- 17:9 Bei absichtlicher Verzögerung in der Ausführung des Abspiels, 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 18: Der Schiedsrichter

- 18:1 Jedes Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet dem 2 Torrichter als Gehilfen zur Seite stehen.
- 18:2 Die Aufsicht über das Verhalten 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 oder zu disqualifizieren (18:18) und sie auch nach dem Spiel zu verwarnen.
Wird ein Spieler vor Spielbeginn disqualifiziert, darf jedoch die Mannschaft mit 13 Spielern antreten.*

- 18:3 Der Schiedsrichter prüft vor dem Spiel den Zustand der Spielfläche.
- 18:4 Grundsätzlich muss das Spiel von demselben Schiedsrichter geleitet werden.

18:5 Das Losen wird vom Schiedsrichter vor Beginn des Spiels in Gegenwart der beiden Mannschaftsführer vorgenommen. Die gewinnende Mannschaft wählt Seite oder Anwurf.

18:6 Der Schiedsrichter eröffnet das Spiel mit Anpfiff und wacht über die Innehaltung der Spielregeln.

18:7 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 14-m-Wurfes;
- f) bei Freiwurf laut 17:3;
- g) bei passivem Spiel laut 18:19;
- h) bei Schiedsrichterwurf laut 4:8.

18:8 Der Schiedsrichter kontrolliert die Zeit.

18:9 Der Schiedsrichter ist für das Zählen der Tore verantwortlich. Er notiert auch Verwarnungen, Hinausstellungen, Ausschlüsse und Disqualifikationen.

18:10 Der Schiedsrichter überwacht das Ein- und Austreten der Auswechselspieler sowie der hinausgestellten Spieler wie auch das Austreten der disqualifizierten und ausgeschlossenen Spieler.

18:11 Der Schiedsrichter hat das Recht, das Spiel zu unterbrechen und abzubrechen. Seine Tatsachenentscheidungen auf Grund seiner Beobachtungen sind unanfechtbar.

Gegen Entscheidungen, die im Widerspruch zu den Regeln stehen, kann Einspruch erhoben werden, Nur der Mannschaftsführer hat das Recht, Einspruch gegen Entscheidungen des Schiedsrichters zu erheben.

18:12 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 oder auszuschließen (18:14), während der sich auf dem Auswechselplatz befindende Spieler zu disqualifizieren ist (18:18).

Bei schweren Vergehen braucht der Hinausstellung (18:14, 15, 17), dem Ausschluss (18:14, 16, 17) oder der Disqualifikation (18:18) keine Verwarnung voranzugehen.

Der Schiedsrichter hat ebenfalls das Recht, einen Offiziellen, der sich auf dem Auswechselplatz befindet zu verwarnen und zu disqualifizieren (18:18).

Wird das Spiel auf Grund unsportlichen Verhaltens unterbrochen, ist es mit Freiwurf wieder aufzunehmen, Bei unsportlichem Verhalten während der Zeit des Spielunterbruchs wird das Spiel mit dem Wurf, der dem Grund der Unterbrechung entspricht, wieder aufgenommen.

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 das Wort „Verwarnung“ deutlich aussprechen und einen Arm senkrecht mit geballter Faust hochhalten, damit davon deutlich Kenntnis genommen werden kann.*

Ausschluss und Disqualifizierung müssen dem fehlbaren Spieler und dem Mannschaftsbetreuer direkt mitgeteilt werden.

18:13 Unsportliches Verhalten der Spieler auf der Spielfläche gegenüber dem Schiedsrichter ist wie folgt zu bestrafen:

- a) vor dem Spiel: Verwarnung oder Disqualifikation (18:13, 18);
- b) während der Pause: Verwarnung oder Disqualifikation (18:13, 18);
- c) während des Spiels: Freiwurf, Verwarnung, eventuell Hinausstellung oder Ausschluss (14: 1r; 18:13, 14, 15, 16, 17);
- d) nach dem Spiel: Verwarnung und schriftlicher Rapport.

Unsportliches Verhalten eines auf dem Auswechselplatz sich befindenden Spielers oder Offiziellen gegenüber dem Schiedsrichter wird mit Verwarnung oder Disqualifikation bestraft (18:13, 18).

18:14 Die Hinausstellung erfolgt für 5 Minuten oder für 10 Minuten und der hinausgestellte Spieler darf während der Hinausstellungszeit nicht ersetzt werden.

Die zweite Hinausstellung erfolgt prinzipiell für 10 Minuten, wenn nochmals derselbe oder ein ähnlicher Regelverstoß vorliegt. Ist dies nicht der Fall, erfolgt die zweite Hinausstellung für 5 Minuten oder für 10 Minuten, je nach Art des Vergehens. Die dritte Hinausstellung erfolgt immer für 10 Minuten, und der Spieler wird disqualifiziert (18:18). Die Mannschaft darf bis nach Ablauf der Hinausstellungszeit nicht ergänzt werden.

Hinausstellungen für fehlerhaftes Auswechseln dürfen nie mit Disqualifikation bestraft werden (3:7).

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:*

- a) *nach Spielunterbrechung bei Anpfiff des Spiels;*
- b) *ohne Spielunterbrechung bei Überschreiten der Seitenlinie durch den hinausgestellten Spieler.*

18:15 Nach Beendigung der Hinausstellungszeit muss sich der eintretende Spieler beim Schiedsrichter melden (3:3).

18:16 Der Ausschluss gilt immer für den Rest der Spielzeit; der ausgeschlossene Spieler darf nicht ersetzt werden und muss den Auswechselplatz verlassen.

18:17 Wird der Torwart hinausgestellt oder ausgeschlossen, ist es erlaubt, den Auswechseltorwart einzusetzen, wobei gleichzeitig ein Spieler das Spielfeld verlassen muss.

18:18 Ein disqualifizierter Spieler und auch ein disqualifizierter Offizieller ist vom Rest der Spielzeit ausgeschlossen und muss den Auswechselplatz verlassen.

Bei einer Disqualifikation darf die Mannschaft auf der Spielfläche mit derselben Zahl wie vor der Disqualifikation und mit den übrigen laut Regelwerk zur Verfügung stehenden Spielern als Auswechselspieler weiterspielen.

18:19 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.

18:20 Der Torrichter hat 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 der angreifenden Mannschaft ohne Ball sich durch Betreten des Torraumes 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 der verteidigenden Mannschaft darf vom Torrichter nicht angezeigt werden. Dies wird allein vom Schiedsrichter beurteilt.

18:21 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.

18:22 Der Schiedsrichter und die Torrichter sind verpflichtet, eine gute Kenntnis der Spielregeln zu haben und sie in sportlichem Geiste anzuwenden.

18:23 Die schwarze Spielkleidung ist dem Schiedsrichter und seinen Gehilfen vorbehalten.