

Handball-Regeln für die Schule (08.2007)

5. Der Torwart

Es ist dem Torwart nicht erlaubt:

5:6 den Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen (Freiwurf für Gegner falls Vorteil daraus. Sonst Wiederholung Abwurf)

5:9 den außerhalb des Torraums am Boden liegenden oder rollenden Ball in den Torraum hereinzuholen

6. Der Torraum

6:2 Beim Betreten des Torraums durch einen gegnerischen Feldspieler ist wie folgt zu entscheiden:

a) Abwurf, wenn ein Feldspieler mit dem Ball den Torraum betritt

b) Abwurf, wenn ein Feldspieler ohne Ball den Torraum betritt und dadurch ein Vorteil entsteht

Beim Betreten des Torraums durch einen Abwehrspieler ist wie folgt zu entscheiden:

c) 7-m-Wurf, wenn der Abwehrspieler durch das Betreten des Torraums eine klare Torgelegenheit vereitelt

6:4 Im Torraum gehört der Ball dem Torwart.

Jedes Berühren des im Torraum liegenden, rollenden oder vom Torwart festgehaltenen Balls durch einen Feldspieler ist nicht erlaubt

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

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

b) Freiwurf, wenn der Ball im Torraum liegen bleibt oder wenn der Torwart den Ball berührt und dieser nicht in das Tor gelangt

c) Einwurf, wenn der Ball die Torauslinie überquert

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

7. 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.

7:2 den Ball maximal 3 Sekunden zu halten, auch wenn dieser auf dem Boden liegt

7:3 sich mit dem Ball höchstens 3 Schritte zu bewegen

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

8. Regelwidrigkeiten und Vergehen

Es ist erlaubt:

8:1a) Arme und Hände zu benutzen, um den Ball zu blocken oder in Ballbesitz zu gelangen,

b) dem Gegenspieler mit einer offenen Hand den Ball aus jeder Richtung wegzuspielen;

c) den Gegenspieler mit dem Körper zu sperren, auch wenn er nicht in Ballbesitz ist;

d) von vorne, mit angewinkelten Armen Körperkontakt zum Gegenspieler aufzunehmen, ihn auf diese Weise zu kontrollieren und zu begleiten.

Es ist nicht erlaubt:

8:2a) 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 7-m-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, beginnend mit einer Verwarnung und mit einer Tendenz zu zunehmend strengeren Bestrafungen

8:5 Ein Spieler, der den Gegenspieler gesundheitsgefährdend angreift, ist zu disqualifizieren, 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.

10. Anwurf

10:3 Der Anwurf ist innerhalb drei Sekunden nach Anpfiff von der Mitte der Spielfläche aus (mit 1,5 m Toleranz nach beiden Seiten) in beliebiger Richtung auszuführen. Der Anwurfausführende muss mit einem Fuß die Mittellinie berühren, bis der Ball seine Hand verlassen hat

Die Mitspieler des Werfers dürfen die Mittellinie nicht vor dem Anpfiff überqueren

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

Beim Anwurf nach einem Tor können sich die Gegenspieler des Werfers jedoch in beiden Hälften der Spielfläche aufhalten.

In beiden Fällen dürfen die Gegenspieler jedoch nicht näher als 3 m an den Anwurfausführenden herantreten

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. Der Einwurf wird ohne Pfiff des Schiedsrichters ausgeführt.

11:4 Der Werfer muss mit einem Fuß auf der Seitenlinie stehen, bis der Ball seine Hand verlassen hat.

11:5 Die Spieler der anderen Mannschaft dürfen bei der Ausführung des Einwurfs nicht näher als 3 m an den Werfer herantreten.

12. Der Abwurf

12:2 Der Abwurf wird vom Torwart ohne Pfiff vom Schiedsrichter aus dem Torraum über die Torraumlinie ausgeführt.

13. Freiwurf-Ausführung

13:6 Der Freiwurf wird normalerweise ohne Anpfiff des Schiedsrichters grundsätzlich von der Stelle aus, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde, ausgeführt. Die Ausnahmen zu diesem Grundsatz lauten wie folgt:

Im Falle einer Berührung der Decke oder einer Befestigung wird der Freiwurf - nach Anpfiff grundsätzlich von der Stelle aus ausgeführt, an welcher der Ball die Decke oder eine Befestigung berührt hat.

13:8 Vor der Ausführung eines Freiwurfs dürfen die Spieler der angreifenden Mannschaft die Freiwurflinie weder berühren noch überschreiten

13:9 Bei der Ausführung eines Freiwurfs müssen die Gegenspieler mindestens 3 m vom Werfer entfernt sein. Bei der Ausführung des Freiwurfs an ihrer Freiwurflinie dürfen sie sich jedoch unmittelbar außerhalb ihrer Torraumlinie aufstellen.

14. Der 7-m-Wurf

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

- a) Regelwidrigen Vereiteln einer klaren Torgelegenheit auf der gesamten Spielfläche durch einen Spieler oder Mannschafts-offiziellen der gegnerischen Mannschaft

Ausführung des 7-m-Wurfs:

14:5 Bei der Ausführung des 7-m-Wurfs darf der Werfer die 7-m-Linie weder berühren noch überschreiten, bevor der Ball seine Hand verlassen hat

14:7 Bei der Ausführung eines 7-m-Wurfs müssen sich die Mitspieler des Werfers und die Spieler der gegnerischen Mannschaft außerhalb der Freiwurflinie befinden, bis der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.

Ausser bei der Ausführung des Abwurfs muss der Werfer bei der Wurfausführung mit einem Teil eines Fußes ununterbrochen den Boden berühren. Der andere Fuß darf wiederholt vom Boden abgehoben und wieder hingesezt werden.

16. Strafen

Verwarnung (Gelbe Karte oder gelber Bändel)

Eine Verwarnung *ist* zu geben bei:

- b) progressiv zu bestrafenden Regelwidrigkeiten
- c) unsportlichem Verhalten eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen

16:2 Die Verwarnung ist dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen vom Schiedsrichter durch Hochhalten der Gelben Karte anzuzeigen

Hinausstellung (2 Minuten-Strafe)

16:3 Eine Hinausstellung ist zu geben bei:

- b) wiederholten, progressiv zu bestrafenden Regelwidrigkeiten
- c) wiederholtem unsportlichen Verhalten eines Spielers auf der Spielfläche oder außerhalb
- e) unsportlichem Verhalten, das in jedem Fall eine Hinausstellung rechtfertigt

16:4 Die Hinausstellung ist dem fehlbaren Spieler nach Time-out durch das vorgeschriebene Hinausstellungszeichen, d.h. Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzuzeigen.

16:5 Die Hinausstellung erfolgt immer für eine Spielzeit von 2 Minuten.

Während der Hinausstellungszeit darf der hinausgestellte Spieler weder selbst im Spiel mitwirken, noch von einem seiner Mitspieler ersetzt werden.

Disqualifikation (Rote Karte = 2 gelbe Karten)

16:6 Eine Disqualifikation *ist* auszusprechen bei:

- b) Regelwidrigkeiten, die die Gesundheit eines Gegenspielers gefährden
- c) grob unsportlichem Verhalten eines Spielers auf oder außerhalb der Spielfläche

16:7 Die Disqualifikation ist dem fehlbaren Spieler vom Schiedsrichter nach Time-out durch Hochhalten der Roten Karte deutlich anzuzeigen.

Die Disqualifikation eines Spielers während der Spielzeit, auf oder außerhalb der Spielfläche, ist immer mit einer Hinausstellung für die Mannschaft verbunden. Dies bedeutet, dass die Anzahl der Spieler der Mannschaft auf der Spielfläche um einen Spieler verringert