

Nachfolgend ist der Inhalt des IHF-Briefes Nr. 2 abgedruckt

1. Regel 2

2:4

Achtung: Wenn bei Halbzeit oder Spielende der Ball die Decke berührt, ist ein Freiwurf lt. Regel 13:4c nicht mehr auszuführen. Nur Freiwürfe wegen Regelwidrigkeiten und unsportlichem Verhalten sind auszuführen.

2:10 + Erläuterung 3

Eine Mannschaft kann ihr TTO nur beantragen, wenn sie in Ballbesitz ist (Ball im Spiel oder bei Spielunterbrechung).

„Ballbesitz“ bedeutet auch, wenn es eine Spielfortsetzung mit Anwurf, Abwurf, Einwurf, Freiwurf oder 7-m-Wurf gibt.

„Ball im Spiel“ bedeutet nicht nur Körperkontakt zum Ball zu haben; z.B. ihn in der Hand zu halten, sondern auch zu werfen, zu fangen, zu schlagen oder einen Pass zu spielen.

Der Zeitnehmer hat nur zu kontrollieren, ob im Moment der Anmeldung des TTO die beantragende Mannschaft in Ballbesitz ist. Ein Vorteil ist hier nicht zu gewähren.

Die Schiedsrichter geben das Handzeichen 16 mit 3 kurzen Pfiffen und bestätigen dem Zeitnehmer das TTO, indem sie mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft zeigen (Handzeichen 17 ist nicht möglich).

2:8

Zur Erinnerung: das Handzeichen 14 (Anzeigen von 2`-Hinausstellung) ist nach dem Time out anzuzeigen (16:4).

2. Regel 3

3:2

Es muss mindestens einen Reserveball geben. Der SR wird also bei der Ballwahl mehrere Bälle akzeptieren.

Reservebälle müssen sich am Zeitnehmertisch befinden. Die SR sollten keinen Ballwechsel-„Terror“ tolerieren.

3. Regel 4

4:9

Nasenschutz: die Regel wurde dahingehend ergänzt, dass zwar ein Kopfschutz oder eine Gesichtsmaske verboten sind, aber es wird jedoch folgendermaßen interpretiert: Eine Maske bedeckt den überwiegenden teil des Gesichts. Ein Nasenschutz ist bedeutend kleiner und deckt nur den Bereich der Nase ab. Es wird also in Zukunft toleriert, solch einen Nasenschutz zu tragen.

4:10

Blutende Spieler: Nachdem ein Spieler seine blutende Wunde gestillt hat und evtl. sein Trikot gewechselt hat, kann er ohne Kontrolle wieder die Spielfläche betreten. Das Eintreten auf die Spielfläche fällt unter die Eigenverantwortung der betreffenden Person. Im Falle eines Fehlverhaltens ist dies progressiv zu bestrafen.

4:11

Bei einer Verletzung dürfen maximal zwei teilnahmeberechtigte Personen zwecks

Pflege des Verletzten die Spielfläche betreten. Dies bedeutet, dass dies unter Umständen auch ein oder zwei Spieler sein dürfen.

Das Eintreten auf die Spielfläche fällt unter die Eigenverantwortung der betreffenden Personen. Im Falle einer Regelwidrigkeit ist diese progressiv zu bestrafen. (Hinweis: es sollte möglichst die erste Person, welche die Spielfläche zusätzlich betritt, progressiv bestraft werden).

Betritt ein Offizieller das Spielfeld ist dies gem. Regel 4 als unerlaubtes Betreten der Spielfläche (R 4:2) zu betrachten. Betritt ein Spieler die Spielfläche, ist dies gem. Regel 4 als unerlaubtes Eintreten (R 4:5,6) zu betrachten.

Besonders in der Anfangsphase der neuen Regeln sollten die SR viel Fingerspitzengefühl zeigen.

Der Feldschiedsrichter sollte sich bei einem T-o wegen Verletzung eines Spielers sofort in Richtung Bank begeben und gegebenenfalls darauf achten, dass nicht mehr als zwei Personen die Spielfläche betreten. Das Spiel darf erst wieder angepfiffen werden, wenn die „behandelnden Personen“ die Spielfläche verlassen haben.

4. Regel 6

Der Abwurf ist wie jeder andere Wurf zu behandeln. Genaue wie diese Würfe muss auch der Abwurf zuerst ausgeführt werden, bevor es zu weiteren Handlungen kommen kann. Der Ball ist also in diesem Moment nicht im Spiel.

Beispiel: Vor Ausführung des Abwurfes gibt es einen Pfiff des Zeitnehmers wegen Wechselfehler. Der Wechselfehler ist entsprechend zu ahnden und das Spiel geht anschließend mit Abwurf weiter.

5. Regel 7

Erläuterung 4 – Auslegung passives Spiel: Nach dem Anzeigen des Warnzeichens (sowie nach einem Freiwurf während der passiven Spielphase) muss der angreifenden Mannschaft eine Chance eingeräumt werden, eine ganze Aufbauphase, welche zu einer Torsituation führen soll, durchzuführen. Diese Aufbauphase darf nicht an einer maximalen Anzahl an Pässen festgelegt werden. Die SR haben die Pflicht, sich taktisch zu schulen. Als Hilfestellung wurde eine Zeit von ca. 5 Sekunden angegeben (diese kann aber je nach Spielklasse variieren). Es muss auch ein deutlicher Tempowechsel stattfinden. Mit Tempowechsel ist eine deutliche Temposteigerung gemeint.

Als Hilfe sollten die SR nach der ersten Freiwurf-Entscheidung nochmals kurz das Warnzeichen deutlich zeigen.

Die passive Spielsituation endet erst mit dem Ballverlust der angreifenden Mannschaft. Dies bedeutet, dass auch nach einem verworfenen 7m der angreifenden Mannschaft – wobei diese wieder in Ballbesitz gelangt - diese sich weiter in einer passiven Spielsituation befindet (**verändert gem. IHF-Brief 4**).

6. Regel 8

8:7 Kommentar:

Anspucken: das „Anspucken“ wird so interpretiert, dass „ein Erfolg“ der spuckenden Person vom SR ersichtlich sein muss.

7. Regel 10

10:3

Es ist klar, dass nun die Mitspieler des Anwerfenden über die Mittellinie laufen dür-

fen, nachdem der SR das Spiel angepfeifen, aber schon bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat.

Folgende Situationen könnten entstehen:

- A) Nach dem Anpfiff rennt der Rechtsaußen von Rot den Abwehrspieler von Blau an. Der Ball hatte die Hand des Anwerfenden noch nicht verlassen.
- B) Nach Anpfiff läuft der Rechtsaußen von Rot über die Mittellinie und wird vom Abwehrspieler Blau niedergerissen. Der Ball hatte die Hand des Anwerfenden noch nicht verlassen.

Die SR müssen nach T-O beide Situationen entsprechend behandeln:

- A) Korrektur + eventuell progressive Bestrafung
- B) progressive Bestrafung

Entsprechend Regel 15:4 geht das Spiel anschließend mit Anwurf weiter.

8. Regel 13

13:2 (Regelbezug 4:2)

Hinweis: auch wenn ein Mannschaftsoffizieller die Spielfläche betritt, muss der Zeitnehmer sofort pfeifen.

9. Regel 14

Erläuterung 8c: Definition der klaren Torgelegenheit

Mit der neuen Interpretation ist nicht gemeint, dass ein Rückraumspieler sieht, dass sein Kreisläufer von hinten geklammert wird, er ihm nur „blind“ den Ball zuspielen muss, um einen 7-m-Wurf zu erhalten.

Der SR muss folgende Phasen nacheinander klar beobachten:

1. Ist der Mitspieler (z.B. Kreisspieler oder mitlaufender Spieler beim Gegenstoß) *bei der Ballabgabe noch „frei“ (= in diesem Moment gibt es noch kein Stoßen / Klammern)?*
2. Ist der *Ball* deutlich *auf dem Weg* zu diesem Spieler?
3. Sind die *Ballannahme* und die *Wurfabsicht* dieses Mitspielers klar erkennbar?
Er hat in diesem Moment also seine *volle Körperkontrolle* und eine korrekte Position, um zu einem Torwurf kommen zu können?
4. *Erst in dieser Phase wird der Spieler von der Seite oder von hinten „geklammert (gestoßen)“, und ohne diese Regelwidrigkeit ist klar ersichtlich, dass er in Ballbesitz gekommen wäre und eine klare Torchance bekommen hätte.*

Nur wenn diese Bedingungen erfüllt sind, hat der SR auf 7-m-Wurf zu entscheiden.

10. Regel 16

16:1

Der Kommentar dieser Regel sagt nun deutlich, pro Spieler sollte nur eine Verwarnung, pro Mannschaft nur drei Verwarnungen und für die Offiziellen nur eine Verwarnung gegeben werden.

D.h. auch, dass mehrere Spieler auf der Bank verwarnt werden können, bis die maximale Anzahl erreicht ist.

16:3d

Wenn ein Spieler oder Offizieller eine 2`-Strafe auf der Auswechselbank erhält, hat er auch der Bank zu bleiben. Seine Mannschaft wird auf dem Spielfeld während 2` reduziert. Der Offizielle kann seine Funktion in dieser Zeit weiter ausüben.

Ist diese Strafe die dritte Hinausstellung eines Spielers, ist dieser zu disqualifizieren und er muss den Auswechselfeld verlassen.

16:6

Hinweis: die „Bedrohung“ einer Person ist keine Tötlichkeit, ist aber einer Beleidigung gleichzustellen und somit mit einer Disqualifikation zu ahnden.

16:12

A) Mehrere Fehlverhalten vor Anpfiff der SR:

Wichtig ist, dass die zweite Regelwidrigkeit nach Ausspruch der ersten Strafe aber vor dem Wiederanpfiff des Spiels geschieht.

Ausschließlich in den vier beschriebenen Fällen (jeweils vor dem Wiederanpfiff) muss die Mannschaft für 4 Minuten auf dem Spielfeld reduziert werden.

Die Mannschaft wird nicht um 2 Spieler während 2` reduziert, sondern um einen Spieler während 4`.

Achtung: 2` + Ausschluss = Reduzierung der Mannschaft um einen Spieler während der restlichen Spielzeit.

Zusammenfassung:

a) 2` + unsportl. Verhalten (2`)	=	4` Reduzierung
b) Disqual. + unsportl. Verhalten (2`)	=	4` Reduzierung
c) 2` + grob unsportl. Verhalten (Disqu.)	=	4` Reduzierung
d) Disqual. + grob unsportl. Verhalten (Disqu.)	=	4` Reduzierung

Alle Strafen bis einschließlich der Disqualifikation werden dem Spieler persönlich zugeschrieben. Zusätzliche Strafen nach einer Disqualifikation sind der Mannschaft zuzuschreiben.

Wenn in diesem Fall „A“ die zweite Strafe nun insgesamt die dritte Hinausstellung des betreffenden Spielers wäre, müsste er disqualifiziert werden, die Mannschaft würde auch nur für 4` reduziert.

Das Anzeigen der „zweiten“ Strafe: die „erste“ Strafe wird dem Spieler (+ Zeitnehmer/Sekretär) wie bisher angezeigt. Für das Anzeigen der zweiten Strafe begibt sich der SR zum Zeitnehmertisch und teilt dort Zeitnehmer/Sekretär sowie dem entsprechenden Mannschftsverantwortlichen die weitere Strafe mit (Handzeichen 14 muss am Tisch deutlich gezeigt werden, damit auch die Spieler, Offiziellen und Zuschauer dies erkennen können).

B) Mehrere Fehlverhalten vor und nach dem Anpfiff der SR:

Begeht ein Spieler eine weitere Regelwidrigkeit, nachdem er bereits hinausgestellt wurde, aber nach Anpfiff des SR, ist wie folgt zu verfahren:

Der betreffende Spieler muss seine 2`- oder 4`- Strafe absitzen und die Mannschaft wird um einen weiteren Spieler während der Reststrafzeit reduziert.

Beispiele:

- ein Spieler erhält bei 09.00 eine Hinausstellung. Nach Wiederanpfiff des SR (09.45) reklamiert er auf der Bank. Dieser Spieler erhält dann eine 2`-Hinausstellung. Seine Mannschaft spielt nun von 09.00 bis 11.00 mit einem Spieler weniger (5+1) und von 09.45 – 11.00 mit einem weiteren Spieler weniger (also 4+1) und von 11.00 bis 11.45 mit einem Spieler weniger (also 5+1).
- Rot 2 erhält in 10.00 eine Hinausstellung. Vor Wiederanpfiff reklamiert er und erhält folgerichtig eine weitere 2`-Strafe. Sein Wiedereintritt muss so-

mit bei 14.00 sein. Nun betritt er bei 11.00 unberechtigt die Spielfläche. Er erhält eine 2`-Strafe. Da dies seine dritte Hinausstellung ist, wird er automatisch disqualifiziert. Seine Mannschaft spielt nun von 10.00 bis 14.00 mit einem Spieler weniger (5+1) und von 11.00 bis 13.00 mit einen weiteren Spieler weniger (4+1).

- Blau 5 erhält bei 07.00 eine Hinausstellung. Vor Wiederanpiff reklamiert er gegen die Entscheidung des SR und erhält eine weitere 2`-Hinausstellung. In 08.00 reklamiert er wiederum gegen eine SR-Entscheidung (unsportliches Verhalten). Er erhält eine 2`-Strafe. Da dies seine dritte Hinausstellung ist, wird er automatisch disqualifiziert. Seine Mannschaft spielt nun von 07.00 bis 11.00 mit einem Spieler weniger (5+1) und von 08.00 bis 10.00 mit einen weiteren Spieler weniger (also 4+1).

C) Sonderfall - Mehrere Fehlverhalten *vor und nach* dem Anpiff der SR:

In diesem Fall müssen Zeitnehmer/Sekretär mehrere Regeln kombinieren. Zu besseren Erläuterung ein Beispiel:

Blau 5 erhält bei 07.00 eine Hinausstellung. Vor Wiederanpiff reklamiert er gegen die Entscheidung des SR und erhält eine weitere 2`-Hinausstellung. In 08.00 tritt er als unberechtigter Spieler auf die Spielfläche Der Zeitnehmer pfeift und die SR entscheiden auf 2`-Hinausstellung. Da dies seine dritte Hinausstellung ist, wird er automatisch disqualifiziert. Vor Wiederanpiff beleidigt er in grober unsportlicher Weise die SR.

Die Entscheidung muss so sein:

- a) die nächsthöhere Strafe für den Spieler kann nur ein Bericht an die entsprechende Instanz sein (16:8).
- b) Spielfortsetzung mit Freiwurf für den Gegner (4:6)
- c) Die Mannschaft spielt mit folgender Besetzung:
 - von 07.00 bis 08.00 mit 5+1
 - von 08.00 bis 11.00 mit 4+1
 - von 11.00 bis 12.00 mit 5+1

Internationale Handball-Federation

gez. Christer Ahl, Manfred Prause, Roger Xhonneux
Regel-Arbeitsgruppe der IHF-RSK