



*Regelwerk*  
**Handball**

© Special Olympics Österreich  
Alle Rechte vorbehalten.



## ***Inhalt***

|      |   |    |
|------|---|----|
| 1    | EINLEITUNG .....  | 5  |
| 1.1  | Begriffsgebrauch .....  | 5  |
| 1.2  | Fair Play .....   | 5  |
| 2    | REGELWERK.....  | 5  |
| 3    | OFFIZIELLE WETTBEWERBE .....  | 6  |
| 3.1  | Einzelgeschicklichkeitswettbewerbe (Individual Skills Competitions) ..... | 6  |
| 3.2  | Mannschaftswettbewerbe .....  | 6  |
| 3.3  | 5-gegen-5-Handball .....  | 6  |
| 3.4  | Unified Sports® Mannschaftswettbewerbe.....                               | 6  |
| 4    | MARKIERUNG DES HANDBALLFELDES .....                                       | 6  |
| 4.1  | Handballfeld-Diagramm (Diagramm Nr. 1) .....                              | 6  |
| 4.2  | Spielfeldmarkierungen (Diagramm Nr. 2) .....                              | 7  |
| 4.3  | Aufbau.....   | 7  |
| 4.4  | Torraumlinie .....  | 7  |
| 4.5  | Torraum.....  | 7  |
| 4.6  | Freiwurflinie .....   | 8  |
| 4.7  | Strafwurf-Linie .....   | 8  |
| 4.8  | Spielfeldmaße .....   | 8  |
| 4.9  | Anpassungen .....   | 8  |
| 4.10 | Spielfeldlinien.....  | 8  |
| 4.11 | Tor.....  | 8  |
| 4.12 | Markierung der Torraumlinie und der Freiwurflinie .....                   | 8  |
| 4.13 | Torwartlinie .....  | 9  |
| 4.14 | Strafwurf-Linie .....   | 9  |
| 4.15 | Mittellinie.....  | 9  |
| 4.16 | Zeitnehmer-/ Punktezahlertisch und Auswechselbänke.....                   | 9  |
| 5    | AUSRÜSTUNG.....   | 9  |
| 5.1  | Bälle .....   | 9  |
| 5.2  | Tore.....   | 10 |



|      |   |    |
|------|---|----|
| 5.3  | Spielertrikots .....                                      | 10 |
| 6    | PERSONAL .....  | 10 |
| 6.1  | Schiedsrichter .....                                      | 10 |
| 6.2  | Zeitnehmer/Punktezähler .....                             | 11 |
| 7    | REGELN FÜR MANNSCHAFTSWETTBEWERBE .....                   | 11 |
| 7.1  | Mannschaftsaufstellung .....                              | 11 |
| 7.2  | Divisioning .....   | 12 |
| 7.3  | Spielzeit .....   | 12 |
| 7.4  | Spielfeldbeschränkungen .....                             | 13 |
| 7.5  | Ballführung .....   | 14 |
| 7.6  | Spielverhalten gegenüber einem Gegner .....               | 15 |
| 7.7  | Einwürfe .....  | 15 |
| 7.8  | Punktevergabe .....                                       | 16 |
| 7.9  | Freiwürfe .....   | 16 |
| 7.10 | 7-Meter-Wurf .....  | 17 |
| 7.11 | Verwarnungen und Spelausschluss .....                     | 18 |
| 7.12 | Disqualifikation .....                                    | 19 |
| 7.13 | Ausschluss .....  | 19 |
| 7.14 | Optionale Änderungen für Mannschaftswettbewerbe .....     | 19 |
| 8    | REGELN FÜR 5-GEGEN-5-HANDBALL .....                       | 20 |
| 8.1  | Divisioning .....   | 20 |
| 8.2  | Das Ziel des 5-gegen-5-Handballs .....                    | 21 |
| 8.3  | Spielfeld und Ausrüstung .....                            | 21 |
| 8.4  | Mannschaften und Spieler .....                            | 21 |
| 8.5  | Spieldauer .....  | 21 |
| 8.6  | Auswechslungen .....                                      | 21 |
| 8.7  | Spielverhalten gegenüber einem Gegner .....               | 22 |
| 9    | REGELN FÜR DEN UNIFIED-SPORTS-MANNSCHAFTSWETTBEWERB ..... | 22 |
| 9.1  | Mannschaftsaufstellung .....                              | 22 |
| 9.2  | Aufstellung .....   | 22 |



|    |  |    |
|----|--|----|
| 10 | REGELN FÜR DEN EINZELGESCHICKLICHKEITSWETTBEWERB.....                  | 23 |
| 11 | HANDBALL-FÄHIGKEITSTESTS – HANDBALL SKILL ASSASSMENT TESTS (HSAT)..... | 27 |
|    | ANHANG.....  | 33 |



## 1 EINLEITUNG

### 1.1 Begriffsgebrauch

1.1.1 Der Einfachheit halber wird in diesem Regelwerk im Hinblick auf Spielerinnen und Spieler, Offizielle, Schiedsrichter und andere Personen im Allgemeinen die männliche Form verwendet. Die Regeln gelten jedoch gleichermaßen für weibliche und männliche Teilnehmer.

### 1.2 Fair Play

1.2.1 Handball bei den Special Olympics basiert auf den Prinzipien des „Fair Play“. Jede Entscheidung muss im Einklang mit diesen Prinzipien getroffen werden.

1.2.2 Fair Play bedeutet:

1.2.2.1 Die Gesundheit, Integrität und den Körper der Spieler zu respektieren;

1.2.2.2 den Geist und die Philosophie des Spiels zu respektieren;

1.2.2.3 den Spielfluss zu respektieren, aber keine Vorteile zu tolerieren, die durch Regelverstöße erzielt werden.

## 2 REGELWERK

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Handball gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Wettbewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage des Regelwerks der [International Handball Federation](#) (IHF) erstellt. Es gelten die Regeln der IHF oder der nationalen Sportverbände, sofern sie nicht in Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics für Handball oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Handball zur Anwendung. In der aktuellen Fassung wurden die offiziellen Handball-Spielregeln zusammengefasst und in einer kompakteren Version überarbeitet. Die vollständige Fassung der Regeln ist jedoch im Regelwerk der IHF zu finden.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Klassifizierung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettbewerb-Level und Unified-Sportarten sind in Artikel 1 (SOI: [Special Olympics Resources](#)).

Anpassungen im Regelwerk, welche nur bei Special Olympics Bewerben in Österreich angewendet werden, sind im Text entsprechend rot gekennzeichnet und müssen bei Bewerben entsprechend eingehalten werden!

SOÖ-Regelung beim Divisioning: Um die Homogenität und die Größe innerhalb der unterschiedlichen Leistungsgruppen zu erhöhen, werden die Sportler:innen nach ihren Leistungen in den Vorbewerben (Divisioning) und nicht zusätzlich noch nach ihrem Geschlecht und Altersgruppen eingeteilt.



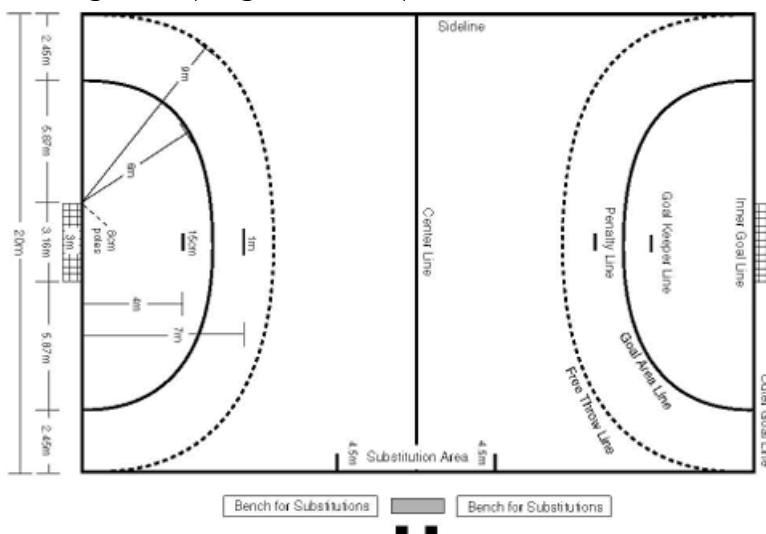
### 3 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

Die folgenden Wettbewerbe sollen Sportler:innen aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, an sportlichen Wettbewerben teilzunehmen. Die nationalen Programme können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer:innen sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Wettbewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen. Nachstehend ist eine Liste offizieller Wettbewerbe angeführt, die bei den Special Olympics ausgetragen werden können:

- 3.1 Einzelgeschicklichkeitswettbewerbe (Individual Skills Competitions)
- 3.2 Mannschaftswettbewerbe
- 3.3 5-gegen-5-Handball
- 3.4 Unified Sports® Mannschaftswettbewerbe

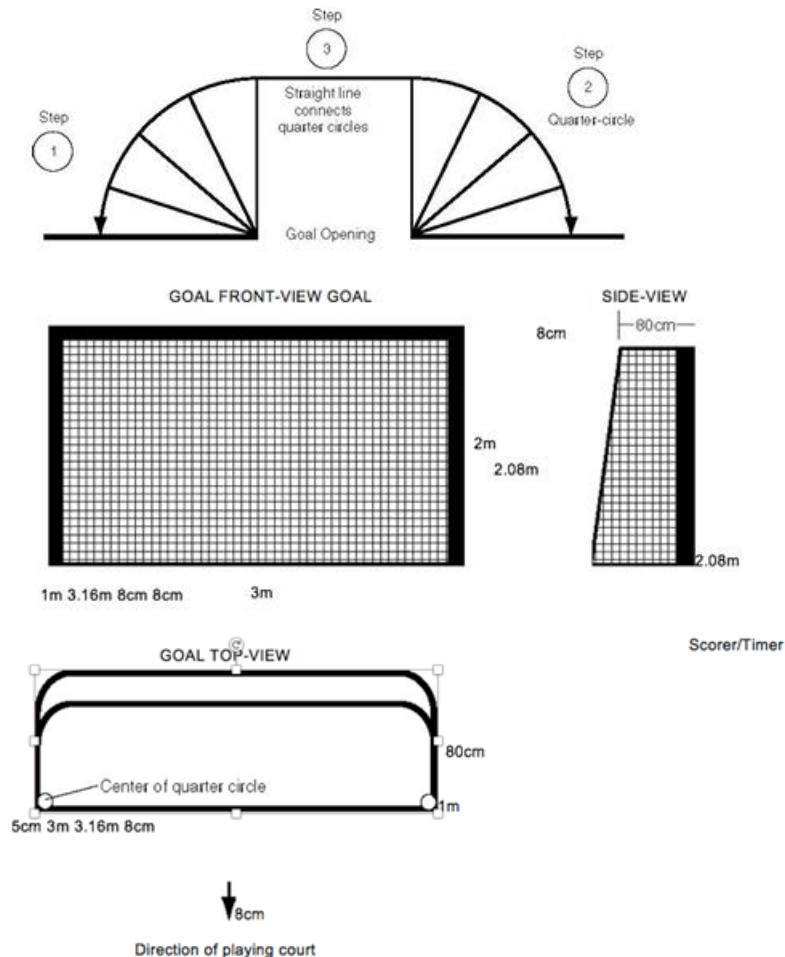
### 4 MARKIERUNG DES HANDBALLFELDES

#### 4.1 Handballfeld-Diagramm (Diagramm Nr. 1)





## 4.2 Spielfeldmarkierungen (Diagramm Nr. 2)



## 4.3 Aufbau

- 4.3.1 Das Markieren des Handballfeldes kann mehr als eine Stunde in Anspruch nehmen. Es muss ausreichend Zeit eingeplant werden, um einen ordnungsgemäßen Aufbau zu gewährleisten.
- 4.3.2 Alle Feldlinien (Diagramm Nr. 1) im Handball werden anhand ihrer Länge in Metern bezeichnet.

## 4.4 Torraumlinie

- 4.4.1 Die wichtigste Linie auf dem Spielfeld ist die Sechs-Meter-Linie (19 ft, 8 1/4 in) oder Torraumlinie.

## 4.5 Torraum

- 4.5.1 Der von der Sechs-Meter-Linie (19 ft, 8 1/4 in) umschlossene Bereich wird als Torraum bezeichnet.



## 4.6 Freiwurflinie

Die gestrichelte Linie ist die Neun-Meter-Linie (29 ft, 6 3/8 in) oder die Freiwurflinie.

## 4.7 Strafwurf-Linie

4.7.1 Die Sieben-Meter-Linie (22 ft, 11 5/8 in) ist die Strafwurf-Linie.

## 4.8 Spielfeldmaße

4.8.1 Ein offizielles Handballfeld ist 20 Meter (65 ft, 7 3/8 in) breit und 40 Meter (131 ft, 2 3/4 in) lang.

## 4.9 Anpassungen

4.9.1 Anpassungen der Spielfeldgröße sind möglich (z. B. Standardmaße eines Basketballfeldes). Bei der Gestaltung eines Handballfeldes ist es wichtiger, die Breite beizubehalten, während die Länge ohne nennenswerte Auswirkungen auf das Spiel selbst verkürzt werden kann.

## 4.10 Spielfeldlinien

4.10.1 Die Breite aller Spielfeldlinien beträgt 5 Zentimeter (2 Zoll), mit Ausnahme der Torlinien, die zwischen den Torpfosten acht Zentimeter breit sein müssen. Die Breite aller Linien ist in allen Maßen enthalten.

## 4.11 Tor

4.11.1 Das Tor ist drei Meter (9 ft, 10 1/8 in) breit und zwei Meter (6 ft, 6 3/4 in) hoch, mit Pfosten, die einen Querschnitt von acht Zentimetern (3 1/8 in) haben. Die Tore werden in gleichem Abstand zwischen den beiden Seitenlinien aufgestellt. Die Hinterkante des Torpfostens liegt bündig mit der Hinterkante der Torlinie.

## 4.12 Markierung der Torraumlinie und der Freiwurflinie

4.12.1 Die Torraumlinie und die Freiwurflinie werden wie folgt gemessen (siehe Diagramm Nr. 2: Markierung des Handballfeldes):

4.12.1.1 Bestimmen Sie die Länge und Breite des Spielfelds, das in der Halle aufgebaut werden kann. HINWEIS: Es ist unbedingt erforderlich, entlang beider Seitenlinien einen Sicherheitsabstand von einem Meter (3 ft, 3 3/8 in) und hinter beiden Toren einen Sicherheitsabstand von zwei Metern (6 ft, 6 3/4 in) einzuhalten.

4.12.1.2 Zentrieren Sie die Tore auf den Torlinien.

4.12.1.3 An der hinteren Innenecke jedes inneren Torpfostens wird eine Markierung angebracht. Das Tor wird nach hinten versetzt, damit es die Messungen nicht behindert.



- 4.12.1.4 Ausgehend von einem Torpfosten wird das Maßband an der inneren Torpfostenmarkierung angelegt und 6 Meter (19 ft, 8 ¼ in) gerade vom Torpfosten weg (senkrecht zur Torlinie) ausgezogen. Mit dem Maßband als Radius wird ein Viertelkreis markiert, indem ein Bogen zurück zur äußeren Torlinie gezogen wird (Schritt eins).
- 4.12.1.5 Wiederholen Sie den Vorgang am anderen Torpfosten (Schritt zwei).
- 4.12.1.6 Direkt vor den Torpfosten verbindet eine gerade Linie die beiden Viertelkreise (Schritt drei).
- 4.12.1.7 Der Vorgang wird für die Freiwurflinie wiederholt, die einen Radius von neun Metern (29 ft, 6 3/8 in) hat, wobei 15 Zentimeter (6 in) lange Klebebandstücke verwendet werden, um einen gestrichelten Effekt zu erzeugen (siehe Diagramm Nr. 1).

#### 4.13 Torwartlinie

- 4.13.1 Die Torwartlinie, die 15 Zentimeter (6 Zoll) lang ist, wird vier Meter (13 Fuß, 1 1/2 Zoll) von der Mitte der inneren Torlinie entfernt markiert.

#### 4.14 Strafwurf-Linie

- 4.14.1 Eine Strafwurf-Linie mit einer Länge von einem Meter (3 ft, 3 3/8 in) wird sieben Meter (22 ft, 11 5/8 in) von der Mitte der Torlinie entfernt markiert.

#### 4.15 Mittellinie

- 4.15.1 Die Mittellinie verbindet die Mittelpunkte der beiden Seitenlinien.

#### 4.16 Zeitnehmer-/ Punktezählertisch und Auswechselbänke

- 4.16.1 Der Tisch für den Zeitnehmer und den Punktezähler sowie die Auswechselbänke müssen so aufgestellt werden, dass der Punktezähler/Zeitnehmer die Auswechselzonen sehen kann. Der Tisch sollte näher an der Seitenlinie stehen als die Bänke, jedoch mindestens 50 cm außerhalb der Seitenlinie.

## 5 AUSRÜSTUNG

### 5.1 Bälle

- 5.1.1 Bei den World Games wird ein Ball aus Leder (oder Kunststoff) in Damengröße (IHF-Größe 2) mit einem Umfang von 54–56 Zentimetern und einem Gewicht von 325–375 Gramm verwendet.
- 5.1.2 Die Verwendung von Klebstoffen jeglicher Art ist nicht erlaubt.
- 5.1.3 Der Luftdruck des Balls sollte durch Eindrücken des Daumens in die Hülle überprüft werden. Wenn sich der Ball nicht leicht eindrücken lässt, ist er zu stark aufgepumpt.



5.1.4 Für jedes Spiel müssen mindestens zwei Bälle zur Verfügung stehen. Der Ersatzball muss während des Spiels am Tisch des Zeitnehmers sofort verfügbar sein. Die Schiedsrichter entscheiden, wann ein Ersatzball zum Einsatz kommt.

## 5.2 Tore

5.2.1 Ein Tor besteht aus zwei Torpfosten, einer Querlatte, die mit kontrastierenden Farbstreifen bemalt ist, und einem Netz. Die Innenhöhe jedes Tores beträgt zwei Meter (6 ft, 6 3/4 in) und die Breite drei Meter (9 ft, 10 1/8 in), und das Netz ist an der Basis des Tores einen Meter (3 ft, 3 3/8 in) tief (siehe Diagramm Nr. 2).

5.2.2 Die Rückseite der Torpfosten muss mit der Hinterkante der Torlinie fluchten. Die Torpfosten und die Querlatte müssen einen quadratischen Querschnitt von 8 Zentimetern haben. Die Tore müssen mit einem Netz versehen sein, das so befestigt sein sollte, dass ein ins Tor geworfener Ball normalerweise im Tor verbleibt.

## 5.3 Spielertrikots

5.3.1 Die Feldspieler:innen jeder Mannschaft müssen einheitlich gekleidet sein und auf der Vorder- und Rückseite des Trikots die Nummern 1–99 tragen. Die Nummern auf der Vorderseite müssen mindestens 10 Zentimeter (4 Zoll) groß sein, die Nummern auf der Rückseite mindestens 20 Zentimeter (8 Zoll).

5.3.2 Die Torhüter jeder Mannschaft müssen sich durch eine besondere Farbgebung von den Feldspieler:innen beider Mannschaften und dem gegnerischen Torhüter unterscheiden. Mannschaftstrikot dürfen nicht schwarz sein.

# 6 PERSONAL

## 6.1 Schiedsrichter

6.1.1 Es gibt zwei Schiedsrichter, den Feldschiedsrichter und den Torlinienschiedsrichter, die beide die gleiche Autorität haben.

6.1.2 Beide Schiedsrichter sind für die Führung des Spielstands sowie für die Erfassung aller Verwarnungen, Spielunterbrechungen, Disqualifikationen und Ausschlüsse verantwortlich.

6.1.3 Nur die Schiedsrichter dürfen entscheiden, wann die Spielzeit unterbrochen und wieder aufgenommen wird.

6.1.4 Entscheidungen der Schiedsrichter, die auf ihrer Beobachtung des Spielgeschehens beruhen, sind endgültig und können nicht angefochten werden.

6.1.5 Einsprüche können nur erhoben werden, wenn Zweifel an der korrekten Anwendung der Regeln durch den Schiedsrichter bestehen.



## 6.2 Zeitnehmer/Punktezähler

- 6.2.1 Es gibt einen Zeitnehmer und einen Punktezähler, die die Schiedsrichter unterstützen.
  - 6.2.1.1 Der Zeitnehmer ist dafür verantwortlich, die Spieluhr zu bedienen, Spielunterbrechungen zu überwachen und sicherzustellen, dass Auswechslungen ordnungsgemäß vorgenommen werden.
  - 6.2.1.2 Spielunterbrechungszeit
    - 6.2.1.2.1 Alle Spielunterbrechungen dauern zwei Minuten.
    - 6.2.1.2.2 Die Spielunterbrechungszeit beginnt, sobald der Schiedsrichter mit einem Pfiff die Wiederaufnahme des Spiels signalisiert. Nach Ablauf der zwei Minuten informiert der Zeitnehmer den Spieler oder dessen Trainer.
  - 6.2.1.3 Freiwurf/Strafwurf
    - 6.2.1.3.1 Wenn ein Schiedsrichter vor Ablauf einer Halbzeit einen Freiwurf oder Strafwurf vergibt und die Zeit abgelaufen ist, wartet der Zeitnehmer, bis der Wurf ausgeführt wurde, bevor er das Signal zum Spielende gibt. Das Spiel wird unterbrochen, wenn:
      - 6.2.1.3.1.1 Ein Tor erzielt wird und keine Regelverstöße begangen werden. Es spielt keine Rolle, ob der Ball vom Torwart oder einem Verteidiger berührt wird.
      - 6.2.1.3.1.2 Wenn der Ball nicht ins Tor geht oder einen Angreifer berührt.
    - 6.2.1.3.1.2 Wenn der Ball nicht ins Tor geht oder einen Angreifer berührt.
- 6.2.2 Der Punktezähler überprüft die Mannschaftsaufstellung auf dem Spielbericht und nimmt die erforderlichen Einträge vor (Tore, Verwarnungen usw.)

## 7 REGELN FÜR MANNSCHAFTSWETTBEWERBE

### 7.1 Mannschaftsaufstellung

- 7.1.1 Es wird empfohlen, dass eine Mannschaft aus 12 Spieler:innen besteht.
- 7.1.2 Eine Mannschaft muss ein Spiel mit sieben Spieler:innen beginnen (sechs Feldspieler:innen und ein Torwart).
- 7.1.3 Auswechselspieler:innen können jederzeit ins Spiel gebracht werden, wobei die Anzahl der zulässigen Auswechslungen unbegrenzt ist. Ein:e Spieler:in, die/der durch eine:n Auswechselspieler:in ersetzt wird, muss das Spielfeld verlassen, bevor ihr/sein Ersatz das Spielfeld betreten darf. Die Auswechslensequenz muss im markierten Auswechslbereich der Mannschaft stattfinden. Eine fehlerhafte Auswechslung führt zu einer zweiminütigen Spielunterbrechung für die/den eingewechselten Spieler:in.
- 7.1.4 Es müssen mindestens vier Feldspieler:innen und ein Torwart anwesend sein, damit ein Spiel beginnen kann.



## 7.2 Divisioning

7.2.1 Die Mannschaften werden wie folgt eingeteilt:

7.2.1.1 anhand der Ergebnisse aus den vier Handball-Fähigkeitstests (HSAT) zu Standwurf, Schnellpass, Dribbling und Kraftwurf. (Diese Tests dienen ausschließlich der Bewertung von Spieler:innen/Mannschaften und sind keine Wettkampfdisziplinen, bei denen Medaillen und Bänder vergeben werden. Informationen zu diesen HSAT finden Sie in Abschnitt 11) sowie

7.2.1.2 anhand einer Einstufungsrunde.

7.2.2 Die Trainer müssen die HSAT-Ergebnisse aller Mannschaftsmitglieder vor Beginn des Wettbewerbs einreichen. Die „Mannschaftswertung“ wird ermittelt, indem die Punktzahlen der sieben besten Spieler:innen addiert und diese Summe durch sieben geteilt wird. Weitere Informationen vor dem Divisioning können vom Wettkampfkomitee verlangt werden.

7.2.3 Die Mannschaften werden zunächst entsprechend ihrer HSAT-Punktzahlen in Divisions eingeteilt. Anschließend wird eine Einstufungsrunde durchgeführt, um den Divisioningprozess abzuschließen.

7.2.4 In der Einstufungsrunde bestreiten die Mannschaften zwei oder mehr Spiele (empfohlene Spielzeit: sechs Minuten). Jedes Team muss alle Teammitglieder einsetzen und seine sechs besten Feldspieler:innen sowie den besten Torhüter benennen, indem es deren Namen auf die Mannschaftsliste schreibt.

## 7.3 Spielzeit

7.3.1 Die Dauer eines Spiels beträgt zwei Halbzeiten à 30 Minuten mit einer 10-minütigen Pause. Das Spiel verläuft ohne Unterbrechung, und die Zeit wird nur angehalten, wenn der Schiedsrichter eine Auszeit anzeigt.

7.3.2 Vor Spielbeginn findet ein Münzwurf statt. Der Gewinner des Münzwurfs kann wählen, ob er zu Beginn des Spiels den Ballbesitz haben möchte oder welches Tor er verteidigen möchte.

7.3.3 Nach der Halbzeitpause wechseln die Mannschaften die Seiten und die Bänke, und der Anwurf wird von der Mannschaft ausgeführt, die das Spiel nicht begonnen hat.

7.3.4 Verlängerung

7.3.4.1 Eine Verlängerung kann gespielt werden, um bei Wettbewerben, bei denen ein eindeutiger Sieger ermittelt werden muss, einen Gleichstand am Ende der regulären Spielzeit aufzuheben.

7.3.4.2 Die Verlängerung besteht aus zwei Halbzeiten zu je fünf Minuten mit einer einminütigen Pause.



- 7.3.4.3 Besteht nach Ablauf dieser Zeit immer noch Gleichstand, kommt es zu Strafwürfen. Jede Mannschaft erhält die Möglichkeit, fünf Strafwürfe durch fünf verschiedene Spieler zu verwandeln. Die Mannschaften werfen abwechselnd, und die Mannschaft mit der höchsten Anzahl an erzielten Toren wird zum Sieger erklärt.
- 7.3.4.4 Besteht nach diesen fünf Würfen weiterhin Gleichstand, erhalten beide Mannschaften die Möglichkeit, so lange zu werfen, bis eine Mannschaft ein Tor erzielt und die andere bei ihrem Versuch scheitert.
- 7.3.5 Auszeiten
- 7.3.5.1 Jede Mannschaft hat pro Halbzeit Anspruch auf eine 60-sekündige Auszeit. Eine Mannschaftsauszeit muss von einem Mannschftsvertreter beantragt werden, indem eine „grüne Karte“ auf dem Tisch vor dem Zeitnehmer und dem Punktezähler abgelegt wird. Eine Mannschaft darf ihre Mannschaftszeitauszeit nur beantragen, wenn sie im Ballbesitz ist (im Spiel oder außerhalb des Spiels). Sofern die Mannschaft den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer Zeit hat zu pfeifen (in diesem Fall würde die „grüne Karte“ an die Mannschaft zurückgegeben), wird der Mannschaft die Mannschaftszeitauszeit sofort gewährt. Der Schiedsrichter signalisiert dann eine Zeitauszeit. Der Schiedsrichter kann auch eine Zeitauszeit für einen verletzten Spieler ausrufen.
- 7.3.5.2 HINWEIS: Wird eine Auszeit für eine:n verletzte:n Spieler:in angeordnet, MUSS diese:r Spieler:in ausgewechselt werden. Nach Wiederaufnahme des Spiels darf die/der verletzte Spieler:in unter Anwendung der normalen Auswechselfverfahren ins Spiel zurückkehren.
- 7.3.5.3 Eine Auszeit ist obligatorisch, wenn:
- 7.3.5.3.1 Eine Zweiminutenstrafe, eine Disqualifikation oder ein Ausschluss verhängt wird.
- 7.3.5.3.2 Ein 7-Meter-Wurf zugesprochen wird.
- 7.3.5.3.3 Eine Mannschaftsauszeit gewährt wird.
- 7.3.5.3.4 Es eine fehlerhafte Auswechslung vorliegt oder zusätzliche Spieler:innen das Spielfeld betreten.
- 7.3.5.3.5 Ein Pfeifsignal vom Zeitnehmer oder vom technischen Delegierten ertönt.
- 7.3.5.3.6 Wenn gemäß Regel 18:9 eine Absprache zwischen den Schiedsrichtern erforderlich ist.

## 7.4 Spielfeldbeschränkungen

### 7.4.1 Torraum

- 7.4.1.1 Nur der Torwart darf sich auf oder innerhalb der Torraumlinie aufhalten.



- 7.4.1.2 Ein:e angreifende:r Spieler:in darf sich nur dann innerhalb der Torraumlinie aufhalten, wenn sie/er von außerhalb der Torraumlinie abspringt und den Ball vor der Landung auf das Tor wirft. Ein Tor wird nur gewertet, wenn die/der Spieler:in den Ball vor der Landung im Torraum loslässt. Um eine Behinderung anderer Spieler:innen zu vermeiden, muss diese:r Spieler:in den Torraum nach der Landung so direkt und so schnell wie möglich verlassen.
- 7.4.1.2.1 Betritt ein:e angreifende:r Spieler:in den Torraum oder die Torraumlinie, erhält die verteidigende Mannschaft einen Freiwurf von der Stelle des Verstoßes.
- 7.4.1.3 Erlangt die Verteidigung durch den Aufenthalt im Torraum einen Vorteil gegenüber einem Gegner im Ballbesitz, wird der angreifenden Mannschaft ein Strafwurf zugesprochen.
- 7.4.2 Der Torwart
- 7.4.2.1 Der Torwart darf sich in seinem eigenen Torraum frei bewegen. Er darf den Torraum verlassen, sofern er nicht im Ballbesitz ist. Sobald er/sie sich außerhalb des Torraums befindet, darf sich der Torwart wie ein Feldspieler bewegen und unterliegt denselben Regeln. Der Torwart darf den Torraum nicht mit dem Ball wieder betreten.
- 7.4.2.2 Jeder Torwart darf eine:n Feldspieler:in ersetzen. Ein:e Feldspieler:in darf als Torwart einspringen. Zu jedem Zeitpunkt darf sich nur ein:e Spieler:in pro Mannschaft auf dem Spielfeld befinden, die/der als Torwart ausgewiesen ist.
- 7.5 Ballführung**
- 7.5.1 Ein:e Spieler:in darf mit dem Ball drei Schritte laufen oder ihn drei Sekunden lang halten.
- 7.5.2 Für das Dribbeln des Balls gelten keine zeitlichen Beschränkungen. Sobald der Ball jedoch mit einer oder beiden Händen gehalten wird, muss er nach drei Schritten oder innerhalb von drei Sekunden losgelassen werden. Ein:e Spieler:in darf drei Schritte laufen, beliebig oft dribbeln, den Ball aufnehmen und drei weitere Schritte laufen. Wenn die/der Spieler:in nach der letzten Schrittfolge erneut dribbelt, wird ein Doppeldribbling gepfiffen. Wie im Basketball ist es den Spieler:innen nicht gestattet, den Ball zu dribbeln, nachdem sie ihn gedribbelt und aufgenommen haben. Ein Doppeldribbling liegt auch vor, wenn der Ball mit beiden Händen auf den Boden geprellt wird. Ein Doppeldribbling führt zu einem Freiwurf für den Gegner.
- 7.5.3 Angreifende Spieler:innen dürfen den Ball mit Händen, Armen, Kopf, Rücken, Oberschenkel oder Knie in nahezu jede Richtung werfen, schlagen oder stoßen.
- 7.5.3.1 Es ist den Spieler:innen nicht gestattet, den Ball auf folgende Weise zu spielen:
- 7.5.3.2 den Ball mit den Unterschenkeln (unterhalb des Knies) oder den Füßen zu berühren.
- 7.5.3.3 Sich nach einem rollenden oder auf dem Boden liegenden Ball zu werfen. Ein Hechtsprung ist niemals erlaubt, wenn er eine:n andere:n Spieler:in gefährdet.



- 7.5.3.4 Den Ball absichtlich über die Seitenlinie oder über die eigene Torlinie außerhalb des Tores zu werfen.
- 7.5.3.5 Den Ball in der Luft weiterzugeben, mit der Absicht, ihn selbst wieder zu fangen; dies gilt als Luftdribbling.

## 7.6 Spielverhalten gegenüber einem Gegner

### 7.6.1 Zulässiges Verhalten

- 7.6.1.1 Den Ball mit der flachen Hand von einem Gegner nach oben abfangen.
- 7.6.1.2 Verteidiger dürfen ihren Körper einsetzen, um einen Gegner mit oder ohne Ball zu behindern.

### 7.6.2 Verbotenes Verhalten

- 7.6.2.1 Einen Gegner schubsen, festhalten, zu Fall bringen oder schlagen oder ihn auf andere Weise gefährden.
- 7.6.2.2 Den Gegner mit dem Ball beim Schuss gefährden. Angreifer müssen sich ernsthaft bemühen, Verteidiger beim Wurf nicht zu treffen. Die Aufgabe eines Verteidigers ist es jedoch, Würfe zu blocken, und ein:e werfende:r Spieler:in darf nicht bestraft werden, wenn der Verteidiger aktiv am Spiel beteiligt ist, es sei denn, der Wurf wird vom Schiedsrichter als gefährlich eingestuft.
- 7.6.2.3 Ein Angreifer, der einen Verteidiger rammt.
- 7.6.2.4 Den Ball einem Gegner aus den Händen ziehen, schlagen oder boxen.

## 7.7 Einwürfe

### 7.7.1 Throw off

- 7.7.1.1 Ein Throw off leitet das Spiel zu Beginn der Partie, zu Beginn der zweiten Halbzeit und nach einem Torerfolg ein.
- 7.7.1.2 Nach dem Pfiff des Schiedsrichters muss der Throw off innerhalb von drei Sekunden ausgeführt werden.
- 7.7.1.3 Der Throw off erfolgt aus der Mitte des Spielfelds mit einer seitlichen Toleranz von etwa 1,5 Metern in jede Richtung. Die Mitspieler:innen des Werfers dürfen die Mittellinie vor dem Pfiff nicht überqueren.
- 7.7.1.4 Bei Throw off müssen sich alle Gegner mindestens drei Meter (9 ft, 10 1/8 in) vom ausführende:n Spieler:in entfernt befinden.
- 7.7.1.5 Ein Throw off kann direkt zu einem Tor führen.

### 7.7.2 Throw in

- 7.7.2.1 Ein Throw in wird gewährt, wenn der Ball die Seitenlinie überquert.



- 7.7.2.2 Ein Throw in wird auch gewährt, wenn ein Verteidiger (außer dem Torwart) den Ball zuletzt berührt hat, bevor dieser die äußere Torlinie überquerte. Dieser Throw in wird von der Ecke des Spielfelds auf der Seite des Tores ausgeführt, auf der der Ball die Torlinie überquerte.
- 7.7.2.3 Ein Throw in wird ohne Pfiff ausgeführt und kann von jeder/m Spieler:in der ballbesitzenden Mannschaft ausgeführt werden. Die/Der Spieler:in, die/der den Throw in ausführt, muss einen Fuß auf die Seitenlinie stellen.
- 7.7.2.4 Die Verteidigung muss sich drei Meter (9 ft, 10 1/8 in) entfernt befinden, wenn der Ball eingeworfen wird.
- 7.7.2.5 Ein Tor kann direkt aus einem Throw in erzielt werden.
- 7.7.3 Torwurf
  - 7.7.3.1 Ein Torwurf wird ausgeführt, wenn der Ball aufgrund von Aktionen der angreifenden Mannschaft oder des Torhüters die Torlinie überquert. Der Torwurf wird vom Torhüter aus dem Torraum heraus ohne Pfiff des Schiedsrichters ausgeführt.
  - 7.7.3.2 HINWEIS: Wenn der Torwart den Ball in seinem Torraum in Besitz nimmt, bleibt der Ball im Spiel.
  - 7.7.3.3 Ein Tor kann direkt aus einem Torwurf erzielt werden.

## 7.8 Punktevergabe

- 7.8.1 Ein Tor ist erzielt, wenn der gesamte Umfang des Balls die Torlinie zwischen den beiden Torpfosten unterhalb der Querlatte vollständig überquert.
- 7.8.2 Das Spiel wird unterbrochen, sobald der Schiedsrichter pfeift. Folglich wird ein Tor nicht anerkannt, wenn es nach dem Pfiff erzielt wird.

## 7.9 Freiwürfe

- 7.9.1 Ein Freiwurf wird in folgenden Situationen gewährt:
  - 7.9.1.1 Ein:e Spieler:in zeigt verbotenes Verhalten gegenüber einem Gegner.
  - 7.9.1.2 Der Ball wird unsachgemäß gespielt.
  - 7.9.1.3 Die Torraumlinie wird berührt oder überschritten.
  - 7.9.1.4 Ein:e Spieler:in verhält sich unsportlich.
  - 7.9.1.5 Spieler:innen verschwenden absichtlich Zeit (passives Spiel).
  - 7.9.1.6 Ein:e Spieler:in wird falsch ausgewechselt.
  - 7.9.1.7 Ein Torwart überschreitet die Torraumlinie mit Ballbesitz.
  - 7.9.1.8 Nach einer Spielunterbrechung aus anderen Gründen als Regelverstößen (z. B. Verletzung eines Spielers).
  - 7.9.1.9 Wenn eine angreifende Mannschaft einen Freiwurf oder Strafwurf regelwidrig ausführt.



- 7.9.1.10 Wenn das Spiel unterbrochen wird, weil der Ball die Decke oder eine Einrichtung über dem Spielfeld berührt hat und der Ball im Spielfeld verbleibt, wird das Spiel mit einem Freiwurf für die Mannschaft fortgesetzt, die den Ball zuletzt nicht berührt hat. Der Freiwurf wird nach dem Pfiff grundsätzlich von der Stelle unterhalb der Stelle ausgeführt, an der der Ball die Decke oder die Einrichtung berührt hat.
- 7.9.1.11 Wenn ein:e Spieler:in den Ball absichtlich in den eigenen Torraum spielt und der Torwart den Ball berührt.
- 7.9.1.12 Wenn der Torwart den Ball zurück in den Torraum bringt.
- 7.9.2 Ein Freiwurf wird sofort, ohne dass der Schiedsrichter den Ball berührt, von der Stelle auf dem Spielfeld ausgeführt, an der der Regelverstoß stattfand. Der Werfer muss mit einem Fuß ständig Bodenkontakt haben und den Ball innerhalb von drei Sekunden loslassen.
- 7.9.2.1 Wenn das Vergehen der Verteidigung zwischen der Torraumlinie (6 m/19 ft, 8 1/4 in) und der Freiwurflinie (9 m/29 ft, 6 3/8 in) begangen wurde, wird der Freiwurf von einem Punkt außerhalb der Freiwurflinie ausgeführt, der dem Ort des Vergehens am nächsten liegt.
- 7.9.3 Die Spieler:innen der angreifenden Mannschaft müssen sich außerhalb der Freiwurflinie der gegnerischen Mannschaft befinden, während die Verteidigung einen Abstand von drei Metern (9 ft, 10 1/8 in) zum Ball einhalten muss.
- 7.9.4 Ein Tor kann direkt durch einen Freiwurf erzielt werden.

## 7.10 7-Meter-Wurf

- 7.10.1 Ein 7-Meter-Wurf wird in folgenden Situationen vergeben:
- 7.10.1.1 Wenn eine klare Torchance durch einen Regelverstoß an einer beliebigen Stelle auf dem Spielfeld verhindert wird. Zum Beispiel, wenn an der 6-Meter-Linie (19 ft, 8 1/4 in) ein Verteidiger eine:n angreifende:n Spieler:in von hinten am Arm packt, während diese:r sich auf den Wurf vorbereitet.
- 7.10.1.2 Wenn ein:e Spieler:in absichtlich ihren/seinen eigenen Torraum betritt, um den Ball zu stoppen oder sich andere Vorteile gegenüber einer/m angreifenden Spieler:in im Ballbesitz zu verschaffen.
- 7.10.1.3 Wenn zum Zeitpunkt einer klaren Torchance ein ungerechtfertigter Pfiff erfolgt oder eine klare Torchance durch die Einmischung einer nicht am Spiel teilnehmenden Person zunichte gemacht wird, beispielsweise durch einen Zuschauer, der das Spielfeld betritt oder die Spieler:innen durch einen Pfiff stoppt. Analog gilt diese Regel auch im Falle „höherer Gewalt“, wie z. B. eines plötzlichen Stromausfalls, der das Spiel genau während einer klaren Torchance unterbricht.
- 7.10.2 Der Strafwurf wird innerhalb von drei Sekunden nach dem Pfiff des Schiedsrichters als Schuss auf das Tor ausgeführt.



- 7.10.3 Ein 7-Meter-Wurf wird hinter der 7-Meter-Linie (22 ft, 11 5/8 in) ausgeführt. Diese Linie darf nicht berührt werden.
- 7.10.4 Der Werfer muss einen Fuß in Kontakt mit dem Boden halten, bis der Ball losgelassen wird.
- 7.10.5 Alle anderen Spieler:innen müssen hinter der Freiwurflinie stehen und gegnerische Spieler:innen müssen einen Abstand von drei Metern (9 ft, 10 1/8 in) zum Werfer einhalten.
- 7.10.6 Der Torwart kann sich an einer beliebigen Stelle zwischen dem Tor und der Vier-Meter-Linie (13 ft, 1 1/2 in) positionieren.

## 7.11 Verwarnungen und Spielausschluss

- 7.11.1 Unsportliches Verhalten, ungewöhnlich hartes Spiel oder absichtlich wiederholte persönliche Fouls führen zu einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft und einer Verwarnung des Spielers durch den Schiedsrichter oder einem zweiminütigen Spielausschluss. Ein zweiminütiger Spielausschluss wird in den folgenden Fällen verhängt:
  - 7.11.1.1 Der Ball wird von einer/m Spieler:in nicht sofort abgelegt, wenn ein Freiwurf gegen ihre/seine Mannschaft gepfiffen wird.
  - 7.11.1.2 Ein:e Spieler:in betritt das Spielfeld unzulässig als Einwechselspieler.
  - 7.11.1.3 Eine Mannschaft begeht wiederholt Verstöße, während der Gegner einen Wurf ausführt.
  - 7.11.1.4 Nachdem ein:e Spieler:in eine Verwarnung oder eine vorherige Spielunterbrechung erhalten hat und er/sie ein weiteres Foul begeht.
  - 7.11.1.5 Jedes Mal, wenn ein:e Spieler:in ein Foul begeht, nachdem seine/ihre Mannschaft drei Verwarnungen erhalten hat.
- 7.11.2 Eine zweiminütige Spielunterbrechung kann ohne vorherige Verwarnungen verhängt werden, wenn nach Einschätzung des Schiedsrichters ein:e Spieler:in ein schwerwiegendes Foul begeht oder unsportliches Verhalten an den Tag legt.
- 7.11.3 Während einer Zeitstrafe muss die Mannschaft des bestraften Spielers mit einer/m Spieler:in weniger spielen. Eine Zeitstrafe von zwei Minuten wird auf die zweite Spielhälfte übertragen, wenn sie bis zum Ende der ersten Halbzeit nicht abgelaufen ist. Dasselbe gilt vom regulären Spielzeitraum auf die Verlängerung sowie während der Verlängerung.
- 7.11.4 Der Schiedsrichter sollte einer/m Spieler:in nur eine Verwarnung und einer Mannschaft insgesamt drei Verwarnungen erteilen. Zweiminütige Ausschlüsse werden verhängt, wenn eine dieser Grenzen überschritten wird. Der Schiedsrichter ist nicht verpflichtet, vor dem Erteilen eines Ausschlusses eine Verwarnung auszusprechen.



7.11.5 Wenn ein:e Spieler:in, die/der gerade wegen eines Verstoßes auf dem Spielfeld einen zweiminütigen Ausschluss erhalten hat, sich unsportlich verhält, sei es beim Verlassen des Spielfelds oder im Auswechselbereich, bevor das Spiel wieder aufgenommen wurde, erhält die/der Spieler:in einen zusätzlichen zweiminütigen Ausschluss.

7.11.5.1 Ist die erste Zweiminutenstrafe bereits die zweite Strafe des Spielers, führt die zusätzliche Strafe zur Disqualifikation.

7.11.5.2 Ist die erste Strafe jedoch bereits die dritte Strafe des Spielers und führt somit an sich schon zu einer Disqualifikation, wird der Mannschaft eine zusätzliche Strafe auferlegt (die nicht einer/m bestimmten Spieler:in zugeordnet wird).

## 7.12 Disqualifikation

7.12.1 Ein:e Spieler:in wird in den folgenden Fällen disqualifiziert:

7.12.1.1 Nach Erhalt von insgesamt drei Zweiminutenstrafen.

7.12.1.2 Schwere körperliche Fouls gegen einen anderen Gegner.

7.12.2 Wenn ein:e Spieler:in disqualifiziert wird, kann sie/er nach Ablauf der vorgeschriebenen zweiminütigen Zeitstrafe durch eine:n andere:n Spieler:in ersetzt werden.

## 7.13 Ausschluss

7.13.1 Ein:e Spieler:in wird vom Spiel ausgeschlossen, wenn sie/er auf dem Spielfeld einen Angriff auf einen Gegner oder Schiedsrichter begeht.

7.13.2 Einer/m ausgeschlossenen Spieler:in ist die weitere Teilnahme am Spiel untersagt und sie/er darf nicht auf der Bank verbleiben.

7.13.3 Die Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers darf für den Rest des Spiels keinen Ersatzspieler einwechseln.

## 7.14 Optionale Änderungen für Mannschaftswettbewerbe

7.14.1 Im Folgenden sind Änderungen der IHF-Regeln aufgeführt, die bei der Durchführung von Special Olympics Handballwettbewerben angewendet werden können. Diese Änderungen sind optional und es liegt in der Verantwortung jedes einzelnen nationalen Programms, zu entscheiden, ob sie angewendet werden.

7.14.1.1 Die Länge des Spielfelds kann auf mindestens die Länge eines regulären Basketballfeldes (26 m) angepasst werden. Die Einhaltung einer Breite, die so nah wie möglich an den regulären Handballfeldabmessungen (20 m/65 ft, 7 3/8 in) liegt, ist wichtiger als die Länge des Spielfelds. Es sollte jedoch versucht werden, eine große Sporthalle oder ein großes Sportzentrum zu finden, das Platz für ein Spielfeld in regulärer Größe bietet.



- 7.14.1.2 Anfänger und Spieler:innen mit geringerer Leistungsfähigkeit möchten möglicherweise einen mit Luft gefüllten Schaumstoffball für den Wettkampf verwenden. Der empfohlene Schaumstoff-Handball wiegt 350 Gramm (12,3 oz) und hat einen Durchmesser von 17,145 Zentimetern (6 3/4 in) sowie einen Umfang von 53,34 Zentimetern (21 in).
- 7.14.1.3 Die Spielzeit sollte mindestens zwei Halbzeiten à 15 Minuten (laufende Zeit) mit einer mindestens fünfminütigen Halbzeitpause betragen. Die Art des Turniers, die Anzahl der pro Tag ausgetragenen Spiele und die körperliche Verfassung der Spieler sind Faktoren, die bei der Festlegung der Länge der Halbzeiten berücksichtigt werden. Die Spielzeit kann im gegenseitigen Einvernehmen der Trainer oder auf Anordnung des Schiedsrichters oder des Turnierleiters angepasst werden.
- 7.14.1.4 Bei Anfängern, Jugendlichen und Spieler:innen mit geringerer Spielstärke können die Schiedsrichter den Körperkontakt auf das beschränken, was in einem Basketballspiel erlaubt ist. Es gibt keine Begrenzung der persönlichen Fouls. Unsportliches Verhalten führt jedoch zu einer Verwarnung des Spielers und des Trainers. Eine zweite Verwarnung jeglicher Art gegen eine:n einzelne:n Spieler:in führt zu einer zweiminütigen Spielunterbrechung und die Mannschaft spielt in Unterzahl. Drei zweiminütige Spielunterbrechungen führen zum Ausschluss dieses Spielers.

## **8 REGELN FÜR 5-GEGEN-5-HANDBALL**

Sofern nachstehend nicht anders angegeben, entsprechen die Regeln für 5-gegen-5-Handball den Regeln für Mannschaftswettbewerbe.

### **8.1 Divisioning**

- 8.1.1 Die Mannschaften werden anhand einer Mannschaftswertung eingeteilt, die sich aus den Ergebnissen des Einzelwettbewerbs und einer Einstufungsrunde zusammensetzt.
- 8.1.2 Die Trainer müssen die Mannschaftswertung ihres Teams aus dem Einzelwettbewerb vor Beginn des Wettbewerbs einreichen. Die Mannschaftswertung ergibt sich aus der Summe der Punktzahlen der fünf besten Spieler, geteilt durch fünf.
- 8.1.3 Die Teams werden zunächst entsprechend ihrer Mannschaftswertung aus dem Einzelwettbewerb in Divisions eingeteilt. Anschließend wird eine Einstufungsrunde durchgeführt, um das Divisioning abzuschließen.
- 8.1.4
- 8.1.5 In der Einstufungsrunde bestreiten die Teams ein oder mehrere Spiele, wobei jedes Spiel mindestens sechs Minuten dauert. Jedes Team muss alle fünf Spieler einsetzen, deren Ergebnisse aus dem Einzelwettbewerb zur Ermittlung der Mannschaftswertung eingereicht wurden.



## 8.2 Das Ziel des 5-gegen-5-Handballs

- 8.2.1 5-gegen-5-Handball kann dazu dienen, die Anzahl der Teams für den Special Olympics Handballwettbewerb zu erhöhen.
- 8.2.2 Es ist auch ein Mittel, um Sportler:innen mit geringeren Leistungsniveaus beim Übergang zum regulären Spiel zu unterstützen.

## 8.3 Spielfeld und Ausrüstung

- 8.3.1 Wenn die Länge einer Sporthalle weniger als 26 Meter beträgt, kann die Länge der Torraumlinie auf fünf Meter (16 ft, 4 3/4 in) und die der Freiwurflinie auf acht Meter (26 ft, 3 in) verkürzt werden.
- 8.3.2 Es wird ein mit Luft gefüllter Schaumstoff-Handball empfohlen (350 g, 17,145 cm [6 3/4 in] Durchmesser und 53,34 cm [21 in] Umfang).

## 8.4 Mannschaften und Spieler

- 8.4.1 Eine Mannschaft darf aus bis zu neun Spieler:innen bestehen.
- 8.4.2 Das Spiel wird zwischen zwei Mannschaften mit jeweils fünf Spieler:innen ausgetragen. Ein:e Spieler:in jeder Mannschaft ist der Torwart. Jede Mannschaft muss das Spiel mit drei Feldspieler:innen und einem Torwart beginnen; Ausfälle sind zu berücksichtigen. Die Spieler:innen dürfen den Ball fünf Sekunden lang halten.

## 8.5 Spieldauer

- 8.5.1 Die Spielzeit beträgt 20 Minuten (laufende Uhr). Es gibt zwei gleich lange Halbzeiten von jeweils mindestens 10 Minuten mit einer fünfminütigen Pause zwischen den Halbzeiten. Nach der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Tore.
- 8.5.2 Pro Halbzeit ist pro Mannschaft eine 60-sekündige Auszeit erlaubt, bei der die Uhr angehalten wird. Eine Auszeit wegen einer Spielerverletzung kann vom Schiedsrichter angeordnet werden.
- 8.5.3 Ist aufgrund eines Unentschiedens am Ende der regulären Spielzeit eine Verlängerung erforderlich, wird diese mit einem Münzwurf um den Ballbesitz begonnen. Auf die reguläre Spielzeit sowie auf jede Verlängerungsperiode folgt eine einminütige Pause. Die Verlängerung dauert drei Minuten. Bei einem Unentschieden nach der Verlängerung werden Strafwürfe gemäß den regulären Regeln ausgeführt.

## 8.6 Auswechslungen

- 8.6.1 Spieler:innen, die sich nicht ordnungsgemäß auswechseln, werden verwarnet, erhalten jedoch keine zweiminütige Zeitstrafe. Eine regelwidrige Auswechslung führt jedoch zu einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft.



## 8.7 Spielverhalten gegenüber einem Gegner

- 8.7.1 Kein Körperkontakt: Der Körperkontakt ist auf das beschränkt, was in einem Basketballspiel erlaubt ist.
- 8.7.2 Es gibt keine Begrenzung der persönlichen Fouls. Wiederholte Fouls oder gefährliches Spiel führen jedoch zu einer Verwarnung des Spielers.
- 8.7.3 Eine zweite Verwarnung jeglicher Art gegen eine:n einzelne:n Spieler:in führt zu einer zweiminütigen Spielstrafe und die Mannschaft spielt in Unterzahl.
- 8.7.4 Drei zweiminütige Spielstrafen führen zum Ausschluss dieses Spielers.

## **9 REGELN FÜR DEN UNIFIED-SPORTS-MANNSCHAFTS-WETTBEWERB**

### 9.1 Mannschaftsaufstellung

- 9.1.1 Die Mannschaftsaufstellung muss eine ausgewogene Anzahl von Sportler:innen und Unified Partner:innen enthalten.

### 9.2 Aufstellung

- 9.2.1 Gemäß den Special Olympics Handballregeln darf eine Mannschaft mit maximal sieben und mindestens fünf Spieler:innen auf dem Spielfeld antreten, um das Spiel fortzusetzen. Nur die folgenden Aufstellungen sind zulässig:
  - 4 Sportler:innen und 3 Unified Partner:innen
  - 3 Sportler:innen und 3 Unified Partner:innen
  - 3 Sportler:innen und 2 Unified Partner:innen
- 9.2.2 Die Nichteinhaltung des vorgeschriebenen Verhältnisses führt zu einer Niederlage durch Nichtantreten.
- 9.2.3 Ausnahme: Bei einer zweiminütigen Zeitstrafe bleibt die Aufstellung einer Mannschaft auf dem Spielfeld unabhängig vom Verhältnis unverändert. Nach Ablauf der Zeitstrafe muss die Aufstellung wieder den vorgeschriebenen Verhältnissen entsprechen.
  - 9.2.3.1 Beispiel: Wenn ein:e Unified Partner:in eine Zweiminutenstrafe erhält und das Verhältnis dann 4 Sportler:innen und 2 Unified Partner:innen beträgt, ist dies nur während der Strafzeit zulässig. Erhält ein:e zweite:r Unified Partner:in während dieses sich überschneidenden Zeitraums ebenfalls eine Zweiminutenstrafe, ist die Aufstellung von 4 Sportler:innen und 1 Unified Partner:in zulässig, jedoch nur während der Strafzeit. Befinden sich jemals weniger als 5 Spieler:innen (Sportler:innen & Unified Partner:innen) auf dem Spielfeld, wird das Spiel sofort abgebrochen und dem gegnerischen Team ein Sieg durch Nichtantreten zugesprochen.
- 9.2.4 Es ist erforderlich, dass Sportler:innen und Unified Partner:innen ein ähnliches Alter und ähnliche Fähigkeiten aufweisen. Weitere Informationen zu ähnlichem Alter und ähnlichem Leistungsniveau finden Sie in den Sportregeln, Artikel 1, Abschnitt 14.1.2.



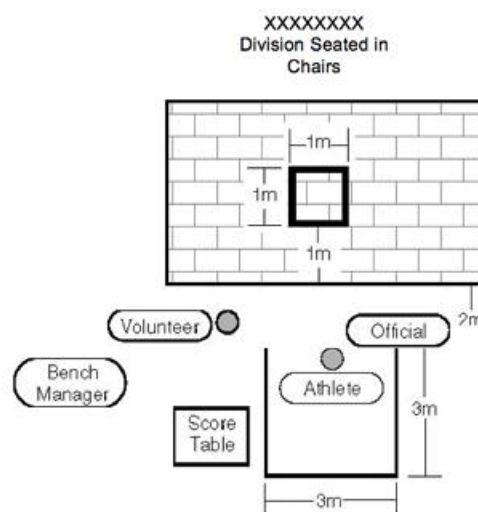
- 9.2.5 Jede Mannschaft muss über einen erwachsenen, nicht spielenden Trainer verfügen, der für die Aufstellung und das Verhalten der Mannschaft während des Wettkampfs verantwortlich ist.

## **10 REGELN FÜR DEN EINZELGESCHICKLICHKEITSWETTBEWERB**

### 10.1 Sportler:innen

Diese Disziplin ist nicht für Sportler:innen gedacht, die Handball spielen können. Der Einzelgeschicklichkeitswettbewerb besteht aus drei Disziplinen: Zielpass, 10-Meter-Dribbling und Wurf. Die Endpunktzahl des Sportlers ergibt sich aus der Summe der in jeder dieser drei Disziplinen erzielten Punkte. Für jede Disziplin sind die empfohlene Teilnehmerzahl und die Aufstellung in einer Skizze dargestellt.

### 10.2 Event Nr. 1: Zielpass



#### 10.2.1 Zweck

10.2.1.1 Messung der Fähigkeit eines Sportlers, einen Handball mit einer Hand zu passen.

#### 10.2.2 Ausrüstung

10.2.2.1 Zwei Lederhandbälle, Bodenkreide oder Klebeband und Maßband.



### 10.2.3 Beschreibung

10.2.3.1 An einer Wand wird mit Kreide oder Klebeband ein Quadrat von einem Meter (3 ft, 3 3/8 in) Seitenlänge markiert. Die untere Kante des Quadrats muss 1 Meter über dem Boden liegen. Auf dem Boden wird ein drei Meter großes Quadrat markiert, das 2,4 Meter (7 ft, 10 3/8 in) von der Wand entfernt ist. Die/Der Sportler:in muss innerhalb des Quadrats stehen. Die vordere Radachse des Rollstuhls eines Sportlers darf die Linie nicht überqueren. Die/Der Sportler:in hat fünf Versuche. Der Handball muss mit einer Hand in einer Überkopfbewegung geworfen werden und muss die Wand im Flug treffen, um als gültiger Pass zu gelten.

### 10.2.4 Wertung

10.2.4.1 Die/Der Sportler:in erhält drei Punkte, wenn er die Wand innerhalb des Quadrats trifft.

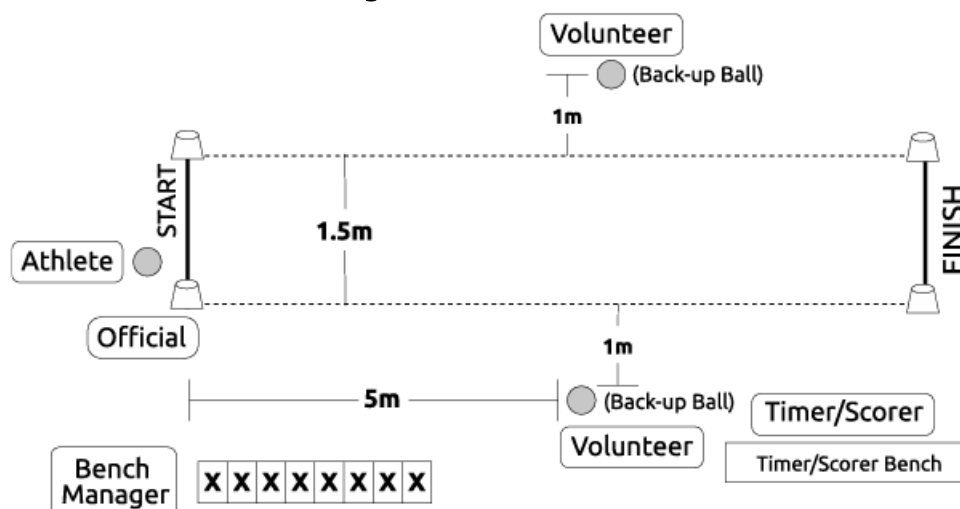
10.2.4.2 Die/Der Sportler:in erhält zwei Punkte, wenn er die Linien des Quadrats trifft.

10.2.4.3 Die/Der Sportler:in erhält einen Punkt, wenn er die Wand im Flug trifft, ohne dass der Ball sich innerhalb des Quadrats oder eines Teils davon befindet.

10.2.4.4 Die/Der Sportler:in erhält einen Punkt, wenn er den Ball im Flug oder nach einem oder mehreren Aufprallen innerhalb des 3-Meter-Quadrats (9 ft, 10 1/8 in) fängt.

10.2.4.5 Die Punktzahl des Sportlers ergibt sich aus der Summe der Punkte aller fünf Würfe.

### 10.3 Event Nr. 2: 10-Meter-Dribbling



#### 10.3.1 Zweck

10.3.1.1 Messung der Geschwindigkeit und Geschicklichkeit, mit der ein:e Sportler:in einen Handball dribbeln kann.



### 10.3.2 Ausrüstung

10.3.2.1 Drei Lederhandbälle, vier Verkehrskegel, Bodenmarkierungsband, Maßband und eine Stoppuhr.

### 10.3.3 Beschreibung

10.3.3.1 Die/Der Sportler:in beginnt hinter der Startlinie und zwischen den Kegeln. Auf das Signal des Schiedsrichters hin beginnt die/der Sportler:in zu dribbeln und sich fortzubewegen. Die/Der Sportler:in dribbelt den Ball über die gesamten 10 Meter mit einer Hand. Ein Rollstuhlfahrer muss abwechselnd zwei Schübe und zwei Dribblings ausführen, damit das Dribbling gültig ist. Die/Der Sportler:in muss die Ziellinie zwischen den Kegeln überqueren und den Ball aufheben, um das Dribbling zu beenden.

10.3.3.2 Verliert ein:e Sportler:in die Kontrolle über den Ball, läuft die Uhr weiter. Die/Der Sportler:in kann den Ball wieder aufnehmen. Wenn der Ball jedoch außerhalb der 1,5-Meter-Bahn gelangt, kann die/der Sportler:in entweder den nächstgelegenen Ersatz-Handball des Teams aufnehmen oder den fehlgeleiteten Ball wiederfinden, um den Wettkampf fortzusetzen.

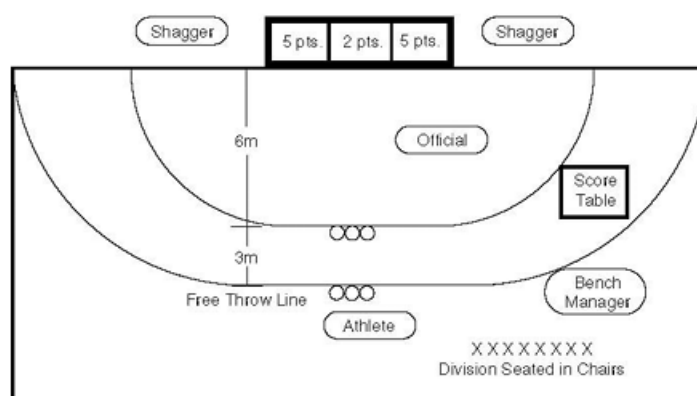
### 10.3.4 Wertung

10.3.4.1 Die Zeit des Sportlers wird vom Signal „Los“ bis zu dem Zeitpunkt gemessen, an dem sie/er die Ziellinie überquert und den Handball aufnimmt, um das Dribbling zu beenden.

10.3.4.2 Jedes Mal, wenn die/der Sportler:in einen regelwidrigen Dribbling-Versuch unternimmt (z. B. Dribbling mit beiden Händen usw.), wird eine Strafsekunde hinzugefügt. Die/Der Sportler:in erhält zwei Versuche. Jeder Versuch wird gewertet, indem die verhängte Strafzeit zur verstrichenen Zeit addiert und die Gesamtzeit anhand der Umrechnungstabelle in Punkte umgerechnet wird.

10.3.4.3 Die Wertung des Sportlers für die Disziplin ist die in Punkte umgerechnete Bestzeit aus den beiden Versuchen. (Bei Gleichstand wird die tatsächliche Zeit zur Platzierung herangezogen).

## 10.4 Event Nr. 3: Wurf





## 10.4.1 Zweck

10.4.1.1 Messung der Treffsicherheit eines Handballspielers beim Wurf.

## 10.4.2 Ausrüstung

10.4.2.1 Lederhandbälle (sechs empfohlen) sowie ein Handballtor, Bodenmarkierungsband und Maßband.

## 10.4.3 Beschreibung

10.4.3.1 Die Torraumlinie (6-Meter-Linie) und die Freiwurflinie (9-Meter-Linie) werden auf dem Spielfeld markiert. Drei Bälle werden gegenüber der Tormitte auf der Sechsmeter-Linie (19 ft, 8 1/4 in) und drei Bälle auf der Neunmeter-Linie (29 ft, 6 3/8 in) platziert. Das Tor ist durch ein Band, das von der Querlatte bis zum Boden reicht, in drei gleiche Abschnitte unterteilt. Jeder Abschnitt ist einen Meter (3 ft, 3 3/8 in) breit.

10.4.3.2 Die/Der Sportler:in hat drei Torschüsse aus einer Entfernung von sechs Metern (19 ft, 8 1/4 in) und drei Torschüsse aus neun Metern (29 ft, 6 3/8 in). Die/Der Sportler:in kann punkten, indem sie/er den Ball direkt ins Tor schießt oder ihn einmal aufspringen lässt.

## 10.4.4 Wertung

10.4.4.1 Die/Der Sportler:in muss hinter der Sechsmeter-Linie (19 ft, 8 1/4 in) und der Neunmeter-Linie (29 ft, 6 3/8 in) schießen.

10.4.4.2 Wenn die/der Sportler:inauf die Linie tritt, zählt der Wurf nicht.

10.4.4.3 Die/Der Sportler:in darf nach dem Abwurf des Balls über die Linie hinweg nachführen.

10.4.4.4 Es werden fünf Punkte erzielt, wenn die/der Sportler:in einen Ball in einen der äußeren 1-Meter-Bereiche (3 ft, 3 3/8 in) wirft.

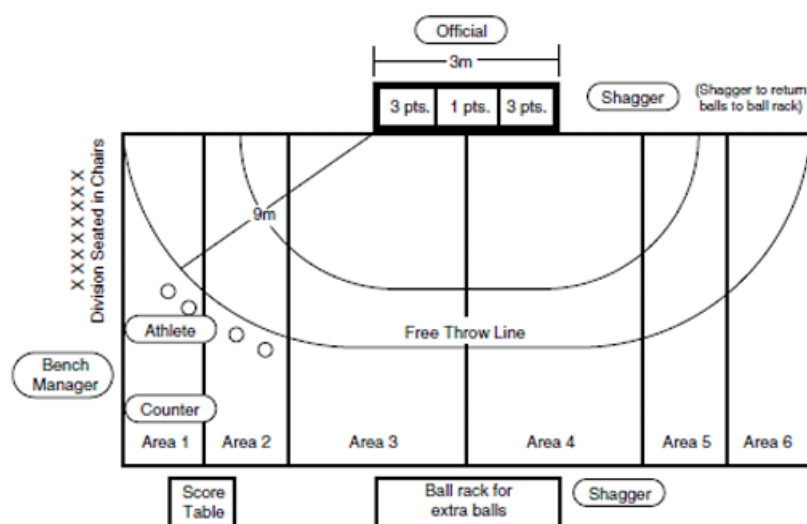
10.4.4.5 Es werden zwei Punkte erzielt, wenn die/der Sportler:in den Ball in den mittleren Bereich wirft.

10.4.4.6 Wenn der Ball zwei- oder mehrmals aufspringt, wird kein Punkt vergeben.



## 11 HANDBALL-FÄHIGKEITSTESTS – HANDBALL SKILL ASSESSMENT TESTS (HSAT)

### 11.1 Standwurf



#### 11.1.1 Vorbereitung

11.1.1.1 Vier Lederhandbälle; Maßband; Bodenmarkierungsband (zwei Farben); ein Handballtor.

11.1.1.2 Entlang der Neun-Meter-Linie (29 ft, 6 3/8 in) (Freistoßlinie) werden die folgenden Bereiche vom Mittelpunkt des Tores aus mit verschiedenfarbigem Klebeband auf dem Boden markiert. Die jeweilige Nummer wird außerhalb der Neun-Meter-Linie (29 ft, 6 3/8 in) auf dem Boden markiert. Die Nummer sollte groß genug sein, damit sie für die/den Sportler:in gut sichtbar ist.

#### 11.1.1.3 Schritt Eins

11.1.1.3.1 Bereich Eins: Außerhalb der Sechs-Meter-Markierung (19 ft, 8 1/4 in) auf der linken Seite des Tores

11.1.1.3.2 Bereich Zwei: Zwischen der Sechs-Meter-Markierung (19 ft, 8 1/4 in) und der Drei-Meter-Markierung (9 ft, 10 1/8 in) auf der linken Seite des Tores

11.1.1.3.3 Bereich Drei: Zwischen der 3-Meter-Marke (9 ft, 10 1/8 in) und der Mittellinie auf der linken Seite des Tores

11.1.1.3.4 Bereich Vier: Zwischen der 3-Meter-Marke (9 ft, 10 1/8 in) und der Mittellinie auf der rechten Seite des Tores

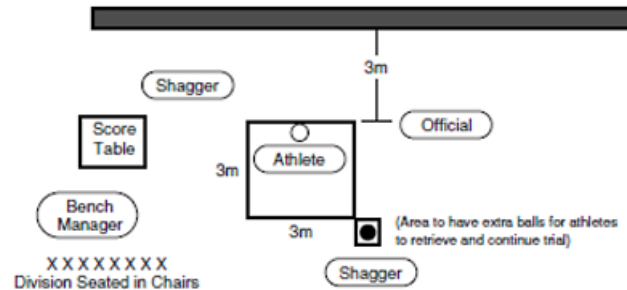
11.1.1.3.5 Bereich Fünf: 3-Meter-Marke (9 ft, 10 1/8 in) und 6-Meter-Marke auf der rechten Seite des Tores



- 11.1.1.3.6 Bereich Sechs: Außerhalb der Sechs-Meter-Marke (19 ft, 8 1/4 in) auf der rechten Seite des Tores
- 11.1.1.4 Schritt Zwei
  - 11.1.1.4.1 Das Tor wird durch Klebeband, das von der Querlatte bis zum Boden reicht, in drei Abschnitte von je einem Meter (3 ft, 3 3/8 in) unterteilt. Die ersten beiden Abschnitte neben dem Torpfosten müssen einen Meter (3 ft, 3 3/8 in) breit sein (die Breite des Klebebands muss in diesen Maßen enthalten sein).
- 11.1.2 Test
  - 11.1.2.1 Jede:r Sportler:in führt einen Durchgang mit 12 Würfeln (zwei Würfe in jedem der sechs Bereiche) durch. Die/Der Sportler:in muss zwei Würfe aus jedem der sechs Bereiche ausführen, die entlang der 9-Meter-Linie (29 ft, 6 3/8 in) markiert sind. Die/Der Sportler:in muss hinter der 9-Meter-Linie (29 ft, 6 3/8 in) werfen.
- 11.1.3 Wertung
  - 11.1.3.1 Es werden drei Punkte vergeben, wenn die/der Sportler:in einen Ball in einen der äußeren 1-Meter-Abschnitte (3 ft, 3 3/8 in) wirft. Trifft der Ball das Band, werden drei Punkte gewertet.
  - 11.1.3.2 Der mittlere Bereich zählt einen Punkt.
  - 11.1.3.3 Die Höchstpunktzahl beträgt 36 Punkte (drei Punkte für jeden Wurf, der in den Bereichen neben den Torpfosten landet).
  - 11.1.3.4 Die/Der Sportler:in darf nach dem Abwurf des Balls über die Linie hinausschwingen.
  - 11.1.3.5 Tritt die/der Sportler:in auf die Linie, wird der Wurf nicht gewertet.
  - 11.1.3.6 Die/Der Sportler:in kann punkten, indem er den Ball direkt ins Tor wirft oder ihn einmal aufspringen lässt.
  - 11.1.3.7 Wenn der Ball zweimal oder öfter aufspringt, wird kein Punkt vergeben.
  - 11.1.3.8 Die Punktzahl des Sportlers ergibt sich aus der Summe der für jeden Wurf vergebenen Punkte.
- 11.1.4 Durchführung
  - 11.1.4.1 Die freiwilligen Helfer leiten den Test und dürfen die Sportler:innen bei der Durchführung des Tests nicht stören. Der freiwillige Helfer „A“, der Offizielle, gibt der Gruppe, die diesen speziellen Test durchführt, Anweisungen, während der freiwillige Helfer „B“ den eigentlichen Test vorführt. Der Freiwillige „A“ gibt der/m Spieler:in, die/der den Test absolviert, einen Handball, fragt sie/ihn, ob sie/er bereit ist, sagt dann „Auf die Plätze, los“ und bewertet jeden Wurf. Andere Freiwillige holen die geworfenen Bälle zurück und legen sie wieder bereit. Der Freiwillige „C“, der Punktrichter, notiert die Punktzahl des Sportlers.
  - 11.1.4.2 Jeder Freiwillige ist nur für die Durchführung des Tests und die Organisation des Bereichs zuständig.



## 11.2 Schnellpass



### 11.2.1 Vorbereitung

11.2.1.1 Zwei Lederhandbälle; eine flache Wand; ein Maßband; Bodenmarkierungsband; eine Stoppuhr. Mit dem Markierungsband wird 2,4 Meter vor einer Wand und parallel zu dieser ein Rechteck von drei Metern (9 ft, 10 1/8 in) mal drei Metern (9 ft, 10 1/8 in) abgezeichnet.

### 11.2.2 Test

11.2.2.1 Dauer: 30 Sekunden für jeden der beiden Versuche.

11.2.2.2 Die/Der Sportler:in muss innerhalb des drei Meter (9 ft, 10 1/8 in) großen Quadrats stehen und den Ball mit einer Hand in einer Überkopfbewegung gegen die Wand werfen. Der Ball muss die Wand treffen, während er sich in der Luft befindet. Die/Der Sportler:in muss den Ball dann bei seinem Rückflug fangen oder stoppen, während er innerhalb des Wurfbereichs bleibt. Der Ball muss zwar nicht sauber gefangen werden, aber er muss innerhalb des Bereichs gestoppt oder gefangen werden. Wenn er den Ball nicht innerhalb des Bereichs stoppen oder fangen kann, darf er ihn holen und weitermachen. Die/Der Sportler:in wird nach der Anzahl der erfolgreichen Fänge/Stops innerhalb des Bereichs bewertet, die er innerhalb des 30-sekündigen Versuchs erzielt hat.

### 11.2.3 Wertung

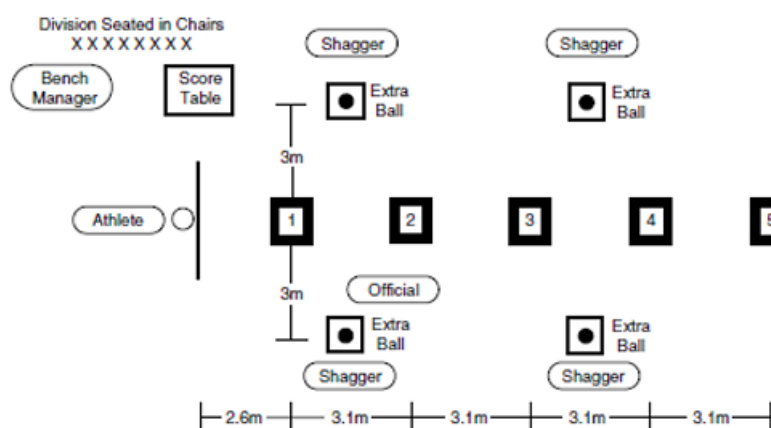
11.2.3.1 Jedes Mal, wenn der Pass in der Luft die Wand berührt und innerhalb der Box gefangen oder gestoppt wird, gibt es einen Punkt. Es gibt keine Punkte, wenn der Ball die Box verlässt, ohne gefangen oder gestoppt zu werden. Es zählt die beste Punktzahl des Sportlers aus zwei 30-Sekunden-Versuchen.



## 11.2.4 Durchführung

11.2.4.1 Freiwillige leiten den Test und dürfen keine Sportler:innen stören, die den Test durchführt. Freiwilliger „A“, der Offizielle, gibt der Gruppe, die diesen speziellen Test durchführt, Anweisungen, während Freiwilliger „B“ den eigentlichen Test vorführt. Freiwilliger „A“ gibt der/m Spieler:in, die/der den Test absolviert, einen Handball, fragt sie/ihn, ob sie/er bereit ist, sagt dann „Auf die Plätze, los“ und zählt, wie viele erfolgreiche Pässe die/der Spieler:in in 30 Sekunden macht. Freiwilliger „B“, der hinter dem zusätzlichen Ball steht, holt den Ball zurück und legt ihn wieder hin, sobald er aus dem Spielfeld gelangt. Freiwilliger „C“ stoppt die Zeit und notiert die Punktzahl des Sportlers. Jeder Freiwillige ist ausschließlich für die Durchführung des Tests und die Organisation des Bereichs zuständig.

## 11.3 Dribbling



### 11.3.1 Vorbereitung

11.3.1.1 Fünf Lederhandbälle; Stoppuhr; fünf Verkehrskegel; Maßband; Bodenmarkierungsband.

### 11.3.2 Test

11.3.2.1 Die/Der Sportler:in wird angewiesen, den Ball zu dribbeln und dabei abwechselnd rechts und links an fünf Hindernissen vorbeizulaufen, die in einer Linie mit einem Abstand von drei Metern (9 ft, 10 1/8 in) auf einer 15-Meter-Strecke aufgestellt sind. Wenn das letzte Hindernis in der Reihe erreicht ist, soll die/der Sportler:in das Endhindernis umrunden und den Ball auf die vorgeschriebene Weise weiter durch die Hindernisse dribbeln, bis er die Start-/Ziellinie überquert.



### 11.3.3 Wertung

11.3.3.1 Die Zeit (in Sekunden, auf eine Zehntelsekunde gerundet), die die/der Sportler:in beim Dribbeln benötigt, wird von 60 abgezogen, um die Punktzahl zu ermitteln. Für jeden Verstoß, d. h. jeden verpassten Kegel und jeden schwerwiegenden technischen Fehler wie Doppeldribbling, Zweihanddribbling oder Tragen des Balls, werden fünf Punkte abgezogen. Zwischen den Kegeln gibt es nur einen Abzug von fünf Punkten. Bei Regelverstößen beträgt die maximale Gesamtpunktzahl für Abzüge 40 Punkte. Das bessere der beiden Ergebnisse wird gewertet.

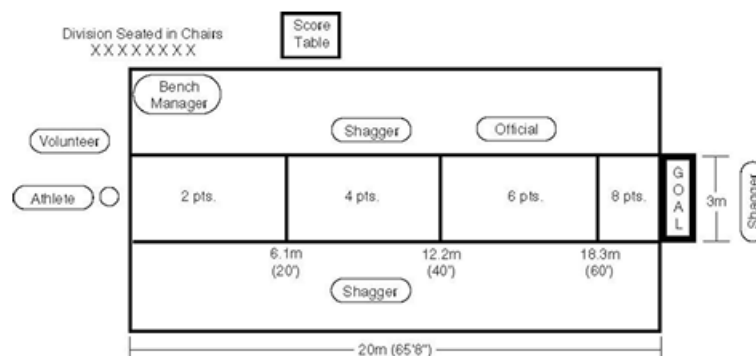
### 11.3.4 Durchführung

11.3.4.1 Freiwillige führen den Test durch und dürfen die Sportler:innen bei der Durchführung des Tests nicht stören.

11.3.4.2 Der freiwillige Helfer „A“, der Offizielle, gibt der Gruppe, die diesen speziellen Test absolviert, Anweisungen, während der freiwillige Helfer „B“ den eigentlichen Test vorführt.

11.3.4.3 Freiwilliger „A“ gibt der/m Spieler:in, die/der den Test absolviert, einen Handball, fragt sie/ihn, ob sie/er bereit ist, sagt dann „Auf die Plätze, los“, identifiziert Regelverstöße und meldet die abgezogenen Punkte dem Punktrichter/Zeitnehmer. Freiwillige, die hinter den Ersatzbällen stehen, holen diese zurück und ersetzen sie, sobald sie aus dem Spiel gehen. Freiwilliger „C“ misst die Zeit und notiert die Punktzahl des Sportlers. Jeder Freiwillige ist ausschließlich für die Durchführung des Tests und die Organisation des Bereichs zuständig.

## 11.4 Kraftwurf



### 11.4.1 Vorbereitung

11.4.1.1 Drei Lederhandbälle; Maßband; Bodenmarkierungsband; Handballtor oder eine entsprechende Vorrichtung.



#### 11.4.2 Test

11.4.2.1 Unter Ausnutzung der verfügbaren Spielfeldlänge wird auf dem Boden ein drei Meter (9 ft, 10 1/8 in) breiter Korridor mit einer Länge von 20 Metern (65 ft, 7 3/8 in) markiert. Aus einer Entfernung von 20 Metern (65 ft, 7 3/8 in) hat die/der Sportler:in drei aufeinanderfolgende Würfe auf das Tor. Jeder Wurf bringt Punkte, die sich nach der Weite und der Genauigkeit des Wurfs richten. Die/Der Sportler:in darf vor dem Wurf drei Schritte laufen.

#### 11.4.3 Wertung

11.4.3.1 Basierend auf der obigen Abbildung erhält die/der Sportler:in Punkte für die Flugweite jedes Wurfs, der im Korridor landet. Landen drei Bälle im Korridor jenseits der 18,3-Meter-Linie oder im Ziel, ergibt dies die volle Punktzahl von 24 Punkten (drei Würfe mal acht Punkte).

11.4.3.2 Wenn ein:e Sportler:in den Ball innerhalb des Korridors wirft, dieser aber direkt über das Ziel hinausfliegt, werden sechs Punkte vergeben. (Diese:r Sportler:in erhält nicht die maximalen acht Punkte, da der Ball das Ziel nicht getroffen hat). Würfe, die nicht im Korridor landen, bringen keine Punkte. Das Betreten der Linie beim Werfen gilt als Fehlwurf, und es werden keine Punkte vergeben. Mehr als drei Schritte vor dem Wurf sind ebenfalls ein Fehlwurf, und es werden keine Punkte vergeben.

#### 11.4.4 Durchführung

11.4.4.1 Freiwillige leiten den Test und dürfen keine Sportler:innen stören, die den Test durchführen. Freiwilliger „A“, der Offizielle, gibt der Gruppe, die diesen speziellen Test durchführt, Anweisungen, während Freiwilliger „B“ den eigentlichen Test vorführt. Der Freiwillige „A“ gibt der/m Spieler:in, die/der den Test absolviert, einen Handball, fragt sie/ihn, ob sie/er bereit ist, und sagt dann: „Auf die Plätze, los.“ Der Freiwillige „C“ ermittelt den Wert jedes Versuchs. Der Freiwillige „D“ notiert die Punktzahl des Sportlers. Andere Freiwillige stehen außerhalb des Korridors und holen die geworfenen Bälle zurück. Jeder Freiwillige ist nur für die Durchführung des Tests und die Organisation des Bereichs zuständig.



## ANHANG

### GLOSSAR DER IN DEN SPIELREGELN VERWENDETEN BEGRIFFE

**3 Meter Abstand zum Werfer:** Die Gegner dürfen sich nicht näher als drei Meter an den Spieler heranbegeben, der einen Freiwurf oder Einwurf ausführt.

**3 Schritte:** Ein Spieler, der den Ball hält, darf nur drei Schritte machen; danach muss er den Ball dribbeln oder passen.

**7-Meter-Linie:** Eine Linie 7 Meter vor dem Tor, die die Stelle markiert, an der der Strafwurf ausgeführt werden muss.

**7-Meter-Wurf/Strafwurf:** Direktwurf aus 7 Metern Entfernung. Eine Strafe, die verhängt wird, wenn ein Spieler mit dem Ball in der Hand bei einer klaren Torchance gefoult wird.

**Angriff:** Ein gewaltsamer und vorsätzlicher Angriff auf den Körper einer anderen Person.

**Auswechselbank:** Eine Bank im Auswechselbereich, auf der die Auswechselspieler sitzen bleiben müssen.

**Mittellinie:** Linie, die das Spielfeld in zwei Hälften teilt und die Stelle des Anwurfs markiert.

**Mitte des Spielfelds:** Der Kreis, in dem der Anwurf ausgeführt wird.

**Torwartwechsel:** Der Torwart verlässt das Spielfeld und wird durch den Ersatztorwart ersetzt. Dies kann während des Spiels oder vor der Ausführung eines Strafwurfs geschehen.

**Seitenwechsel:** Nach der Halbzeitpause (oder manchmal nach dem Münzwurf) wechseln die Mannschaften die Seiten.

**Seitenwahl:** Nach dem Münzwurf dürfen die Mannschaften entscheiden, auf welcher Seite sie ihren Auswechselbereich und ihr Tor haben möchten.

**Münzwurf:** Vor dem Spiel führen die Schiedsrichter einen Münzwurf durch, um zu bestimmen, wer das Spiel beginnt und wer die Spielseite wählen darf.

**Feldspieler:** Alle Spieler mit Ausnahme der Torhüter.

**Überschreiten der Seitenlinie:** Der Ball verlässt das Spielfeld an der Seitenlinie.

**Über die Torlinie:** Der Ball befindet sich im Tor

**Toraberkennung:** Der Schiedsrichter entscheidet, einen Treffer aufgrund einer vorangegangenen Regelwidrigkeit nicht anzuerkennen

**Disqualifikation:** Ein Spieler kann von den Schiedsrichtern in einer Reihe von in den Regeln festgelegten Fällen disqualifiziert werden. In diesem Fall zeigt der Schiedsrichter dem Spieler die rote Karte, und der Spieler darf für den Rest des Spiels nicht mehr auf das Spielfeld zurückkehren.

**Gefährden:** Durch Körperkontakt eine Verletzungsgefahr für den Gegner verursachen.

**Ausrüstung:** Die Spielkleidung und die Sportschuhe der Spieler.

**Endsignal:** Die Spielzeit endet mit dem automatischen Endsignal der Anzeigetafel oder des Zeitnehmers. Falls kein solches Signal erfolgt, pfeift der Schiedsrichter, um anzuzeigen, dass die Spielzeit beendet ist.



**Fuß:** Ein Foul, wenn ein Spieler den Ball mit dem Fuß oder dem Schienbein berührt und der Ball an die gegnerische Mannschaft vergeben wird.

**Vorwarnsignal:** Ein Signal, das die Mannschaften darauf hinweist, dass die Auszeit in zehn Sekunden endet.

**Fouls:** Regelwidriges Verhalten, das in der Regel mit einem Freiwurf geahndet wird.

**Freiwurf:** Ein Freiwurf wird vom Schiedsrichter bei Fouls oder Regelverstößen an genau der Stelle vergeben, an der diese begangen wurden.

**Freistoßlinie:** Neun-Meter-Linie, die die Spieler vor der Ausführung eines Freistoßes nach einem Foul innerhalb der Neun-Meter-Linie verlassen müssen.

**Torraum:** Ein D-förmiger Bereich sechs Meter vor dem Tor, der ausschließlich vom Torwart genutzt wird.

**Torraumlinie:** Die Linie, die den Torraum begrenzt; auch „Sechs-Meter-Linie“ genannt.

**Torwarteinwurf:** Wenn der Ball die äußere Torlinie überquert, wird ein Torwarteinwurf zugesprochen.

**Torwart-Rückzuglinie:** Eine Linie vier Meter vor der Torlinie, die die Grenze markiert, bis zu der sich ein Torwart bei einem Strafwurf vorwärts bewegen darf; auch als „Vier-Meter-Linie“ bekannt.

**Halbzeitpause:** 10-minütige Pause nach den ersten 30 Minuten des Spiels.

**Unterbrechung:** Unterbrechung des Spiels.

**Gemeinsame Entscheidung:** Die Schiedsrichter können sich während eines Spiels beraten, um zu einer gemeinsamen Entscheidung zu gelangen.

**Aus dem Spiel:** Wenn der Ball aus dem Spiel ist, wird das Spiel mit einem Einwurf entsprechend dem Grund der Unterbrechung wieder aufgenommen.

**Äußere Torlinie:** Eine Linie, die das Ende des Spielfelds markiert, ohne die Torlinie; auch „Hinterlinie“ genannt.

**Verlängerung:** Gemäß den Wettkampfbestimmungen kann es bei einem Unentschieden zu einer Verlängerung kommen. Diese wird in zwei Halbzeiten von je fünf Minuten mit einer einminütigen Pause dazwischen gespielt.

**Persönliche Strafe:** Regelverstöße können zu einer vom Schiedsrichter verhängten persönlichen Strafe führen. Diese kann mit einer Verwarnung beginnen, gefolgt von schwereren Strafen wie dem Ausschluss usw.

**Passives Spiel:** Den Ball im Besitz der eigenen Mannschaft halten, ohne einen erkennbaren Versuch zu unternehmen, anzugreifen und ein Tor zu erzielen.

**Spielzeit:** Zwei Halbzeiten à 30 Minuten.

**Öffentliche Anzeigetafel:** Eine Uhr, die in der Regel an der Wand der Sporthalle angebracht ist und auf der die Zuschauer den Spielstand und die Spielzeit sehen können.

**Wiedereinsetzen:** Ein Spieler, der mit einer Zweiminutenstrafe bestraft wurde, darf das Spielfeld wieder betreten.

**Sanktion:** Jede Form der Bestrafung durch den Schiedsrichter.



**Parade:** Der Torwart hält einen Schuss mit den Händen, Beinen oder einem anderen Körperteil.

**Anzeigetafel mit automatischem Signal:** Die an der Wand befestigte Tafel, die den Spielstand anzeigt und nach 30 und 60 Minuten ein Signal gibt.

**Absitzen einer 2-minütigen Zeitstrafe:** Der Spieler bleibt nach Erhalt einer Zeitstrafe zwei Minuten lang auf der Auswechselbank.

**Seitenlinie:** Die Linie, die die Seite des Spielfelds markiert

**Auswechslung:** Ein Spieler betritt das Spielfeld, um einen Mitspieler zu ersetzen. Ein Spielerwechsel darf erst erfolgen, wenn der andere Spieler das Spielfeld verlassen hat. Die Spieler müssen das Spielfeld auf ihrer eigenen Spielhälfte und innerhalb der Auswechselzone betreten und verlassen.

**Auswechselzone:** Linie, die den Bereich markiert, in dem Spielerwechsel erlaubt sind.

**Ausschluss:** Form der persönlichen Bestrafung, ein 2-minütiger Ausschluss.

**Mannschaftsverantwortlicher:** Eine Person, die die Mannschaft vertritt und im Spielbericht eingetragen ist.

**Throw in:** Wenn der Ball das Spielfeld an den Seiten verlässt, ist ein Einwurf von der Seitenlinie aus auszuführen.

**Throw off:** Ein Wurf von der Mittellinie aus, um das Spiel zu beginnen oder nach einem Tor wieder aufzunehmen.

**Mannschaftszeitaus:** Jede Mannschaft kann in beiden Spielhälften eine 1-minütige Auszeit nehmen. Dies kann erfolgen, indem der Mannschftsvertreter die grüne Karte auf den Schiedsrichtertisch legt, wenn die Mannschaft im Ballbesitz ist.

**Unsportliches Verhalten:** Körperliche und verbale Äußerungen, die mit dem Geist des Fairplay unvereinbar sind, gelten als unsportliches Verhalten.

**Verwarnung:** Gelbe Karte, die vom Schiedsrichter als erste Stufe einer progressiven Bestrafung vergeben wird.

**Anpfiff zum Anstoß:** Der Schiedsrichter gibt das Signal zum Spielbeginn.

**Pfeifzeichen:** Signal des Schiedsrichters.