

Schiedsrichter

Grundkurs

Stand: Mai 2017





- 2 gleichberechtigte Schiedsrichter
- Aufsicht über das Verhalten beginnt bei Betreten der Wettkampfstätte und endet mit dem Verlassen dieser.
- Fällt einer der beiden Schiedsrichter während des Spiels aus, leitet der andere das Spiel alleine.



Schiedsrichter sind verantwortlich für ...

- Prüfen der Spielfläche
- Tore / Bälle
- Spielkleidung / Ausrüstung der Spieler
- Spielprotokoll
- Spieler und Offizielle im Auswechselraum
- Identität der Mannschaftsverantwortlichen
- Losen

Aufgabenteilung

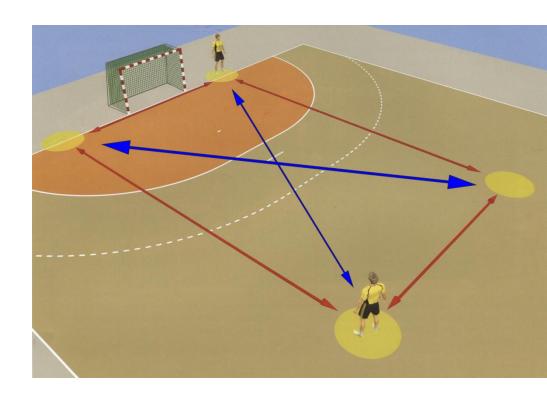


Feldschiedsrichter

- Leitet das Spiel
- Geschehen in Ballnähe

Torschiedsrichter

- Wurfkreis
- Seine Seite
- Bereich ohne Ball



Defensive Deckung





Offensive Deckung





Übergabe







Bei unterschiedlicher Auffassung über die Höhe der Bestrafung, gilt immer die schwerwiegendste Strafe

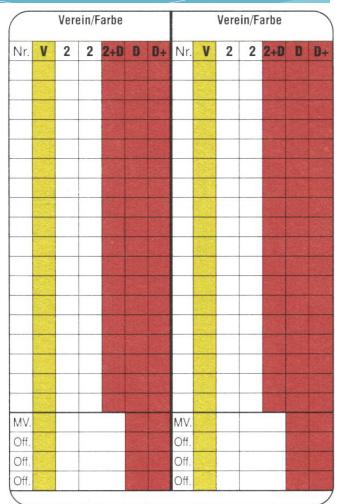
Gegensätzliche Entscheidung der Schiedsrichter:

- Time Out
- Gemeinsame Entscheidung
- Meinung des Feldschiedsrichters Vorrang



Weitere Aufgabenbereiche:

- Zählen der Tore und Mitschreiben der Bestrafungen
- Kontrolle der Spielzeit
- Spielprotokoll
- Einspruch
- Spielabbruch



Das Kampfgericht



Unterstützt werden die SR dabei vom Kampfgericht:

Zeitnehmer

- Spielzeit
- Time-Out
- Hinausstellungszeit

Sekretär

- Spielerliste
- Spielprotokoll
- Eintreten von Spielern



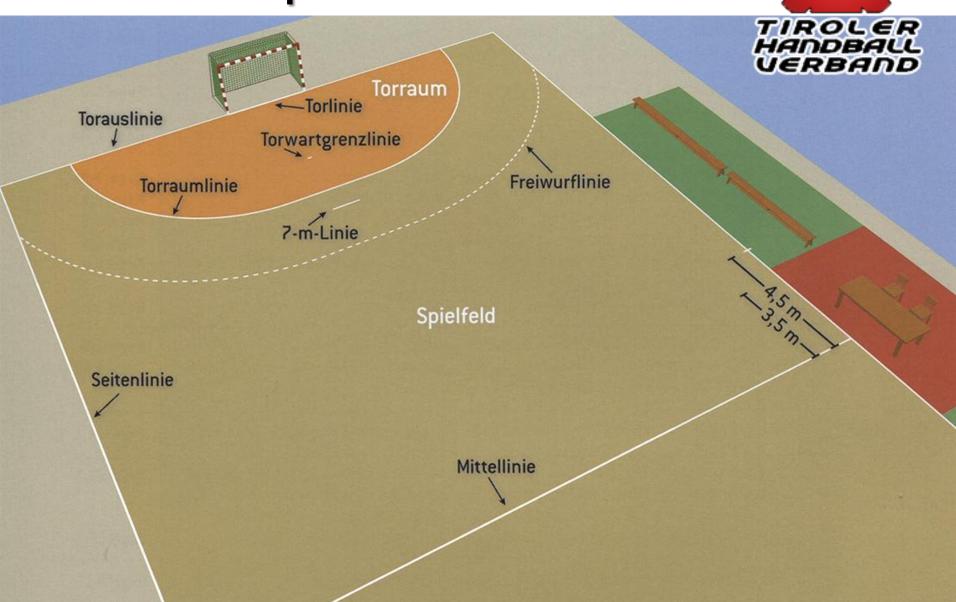
Spielfläche & Spielzeit

Spielfläche



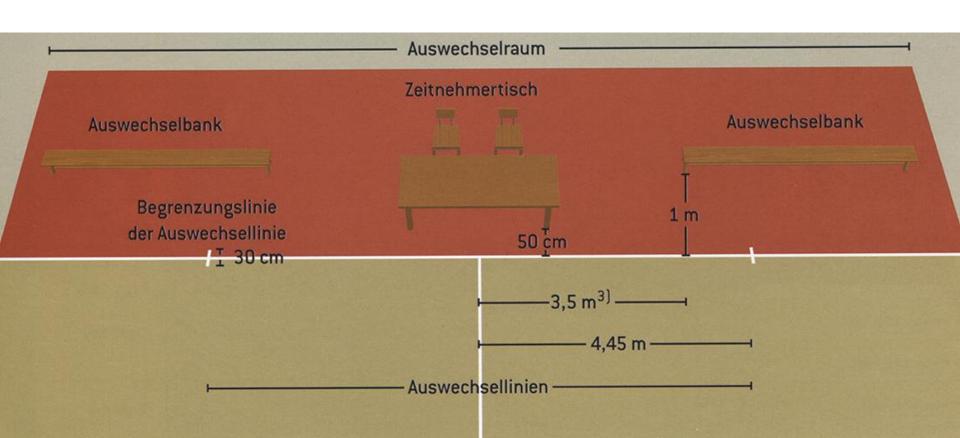
- Das Spielfeld misst 20 x 40 m.
- Jede Linie gehört zu dem Bereich, den sie begrenzt.
- Die Tore haben lichte Maße von 2m Höhe und 3m Breite.

Spielfläche



Spielfläche





Spielzeit



Die Schiedsrichter sind verantwortlich für die Spielzeit. Diese beträgt bei Erwachsenen 2 x 30min.

Für die Jugendmeisterschaften gibt es abweichende Spielzeiten und Ballgrößen.

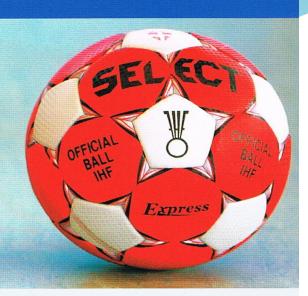
Beide sind in den Durchführungsbestimmungen geregelt.



Info 12: Die drei offiziellen Ballgrößen







IHF-Größe 1

- 50 bis 52 cm und 290 bis 330 g
- für weibliche Jugend (8 bis 14 Jahre) und
- männliche Jugend (8 bis 12 Jahre)

IHF-Größe 2

- 54 bis 56 cm und 325-375 g
- für Frauen, weibliche Jugend(14 Jahre und älter) und
- männliche Jugend (12 bis 16 Jahre)

IHF-Größe 3

- 58 bis 60 cm und 425 bis 475 g
- für Männer und männliche Jugend (16 Jahre und älter)

Time-out



Die Spielzeit kann vom Schiedsrichter unterbrochen werden.

In manchen Situationen ist das zwingend notwendig, in manchen nur empfehlenswert.



Time-out



Verbindlich bei:

- Strafen
- Team-Time-out
- Pfiffe von
 Zeitnehmer/Delegiertem
- Notwendige Rücksprache zw.
 SR



Time-out



Empfohlen bei:

- Äußeren Einflüssen (z.B. Wischen)
- Verletzungen
- Erkennbaren Verzögerungen
- Ball berührt die Hallendecke und landet weit von der Stelle des Einwurfs entfernt.



Team-Time-out



In folgenden Situationen kann ein TTO beantragt werden:

- Das beantragende Team ist im Ballbesitz.
- Der Ball ist im Spiel oder das Spiel ist unterbrochen.
- Die Schiedsrichter haben eine Wurfentscheidung für die beantragende Mannschaft getroffen.



Spieler & Mannschaft

Mannschaften



Teilnahmeberechtigt sind Spieler, die

- bei Spielbeginn anwesend und
- im Spielbericht eingetragen sind, und
- für die ein gültiger Spielerpass vorliegt.
- Nachmeldungen nach Spielbeginn sind möglich.

Mannschaften



Eine Mannschaft besteht aus bis zu 14 Spielern. Auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 7 Spieler befinden. Die übrigen Spieler sind Auswechselspieler.

- Eine Mannschaft muss zu Spielbeginn aus mindestens
 5 Spielern bestehen.
- Maximal können 14 Spieler pro Mannschaft teilnehmen.
- Jede Mannschaft kann durch höchstens
 4 Mannschaftsoffizielle betreut werden.

Spielerwechsel



Auswechselspieler dürfen jederzeit und wiederholt eingesetzt werden. Der Spielerwechsel verläuft korrekt, wenn

- der auszuwechselnde Spieler das Spielfeld bereits über die eigene Auswechsellinie verlassen hat und
- der einzuwechselnde Spieler dann über die eigene Auswechsellinie das Spielfeld betritt.

Spielerwechsel



Bei Wechselfehler:

- mehrere Spieler: nur der erste Spieler zu bestrafen
- Spielfortsetzung: Freiwurf für die gegnerische Mannschaft (an der Auswechsellinie bzw. günstigerer Ort)

Wechselfehler









Spielerwechsel



Zusätzlicher Spieler

Hinausstellung

Mannschaft wird für 2 Minuten um einen Spieler auf dem Spielfeld reduziert

Hinausgestellter Spieler

Hinausstellung-Beginnt sofort

Mannschaft muss für die Restzeit der ersten Hinausstellung um einen weiteren Spieler reduziert werden

Ausrüstung



Feldspieler: einheitliche

Spielkleidung

Torwarte: identische Farben

Nummern: 1 - 99



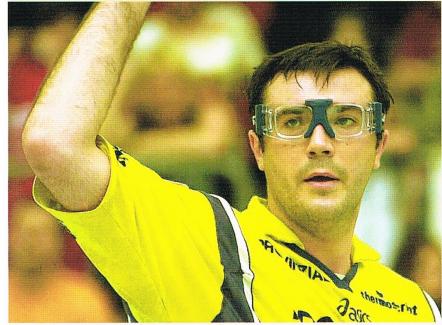


Verboten sind:

Kopfschutz, Gesichtsmaske, Ketten, Ohrringe, Armbänder, Ringe, Sichtbares Piercing, Brillen ohne Haltebänder, Knieschiene



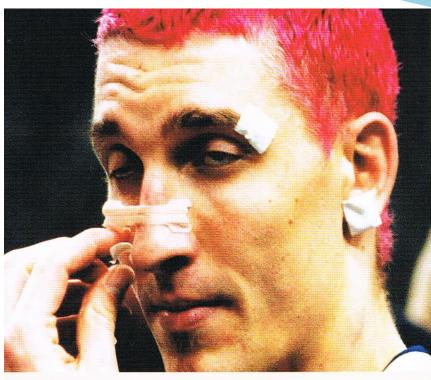
Erlaubt ist ...



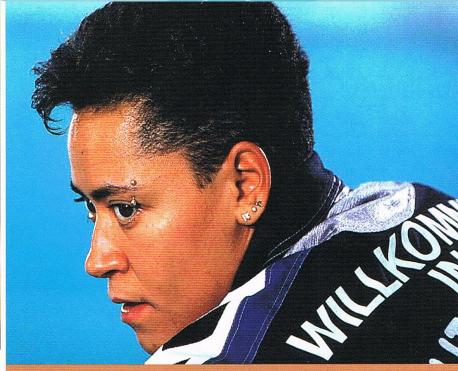
Sportbrille mit Halteband







Abgeklebtes Piercing



Sichtbares Piercing





Schweiß- und Stirnbänder aus elastischem Material



Halsketten, Armbänder, Armbanduhren, Ringe, Ohrringe

Verletzungen



Schiedsrichter können 2 teilnahmeberechtigten Personen die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche zu betreten.

Ein blutender Spieler muss die Spielfläche sofort verlassen.





Torraum & Torwart

Der Torwart



Erlaubt:

- Bei Abwehr den Ball mit allen Körperteilen zu berühren.
- Torraum ohne Ball zu verlassen (= mit einem Körperteil außerhalb der Torraumlinie).
- Sich im Torraum mit dem Ball zu bewegen.
- Torraum mit dem nicht unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen.

Der Torwart



Nicht erlaubt:

- Den Gegenspieler bei der Abwehr zu gefährden.
- Torraum mit dem unter Kontrolle gebrachten Ball zu verlassen. -> Korrektur Anwurf und anpfeifen





Der Torwart

TIROLER HANDBAUL VERBAND

Nicht erlaubt:

- Außerhalb des Torraums liegenden Ball zu berühren/in den Torraum hereinzuholen.
- Mit Ball vom Spielfeld in den Torraum gehen.

Freiwurf für gegnerische Mannschaft.



Der Torwart kann den Richtung Spielfeld rollenden Ball nicht mehr rechtzeitig erreichen.



Er berührt ihn außerhalb des Torraums, obwohl er sich noch im Torraum befindet.

Der Torwart

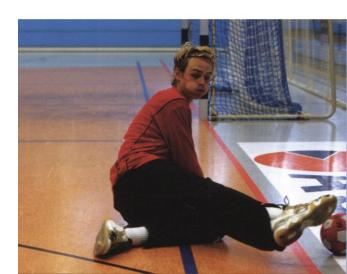
TIROLER HANDBAUL VERBAND

Nicht erlaubt:

 Richtung Spielfeld bewegenden Ball mit dem Fuß oder Unterschenkel zu berühren.

• Bei 7m Wurf die Torwartgrenzlinie zu überschreiten.





Der Torraum



Betreten durch Angreifer

Abwurf

Betreten durch Verteidiger ohne klare Torgelegenheit zu verhindern

Freiwurf

Betreten durch Verteidiger dadurch klare Torgelegenheit verhindert

7m

Der Torraum



Betreten eines
Angreifers,
nachdem er den Ball
gespielt hat.

Weiterspielen

Betreten des
Torraumes ohne Ball
und ohne sich
dadurch einen Vorteil
zu schaffen.

Weiterspielen

Der Torraum



Spielsituation	Ergebnis			
	Ball gelangt ins Tor	Torwart hält den Ball/Ball bleibt im Tor- raum liegen	Ball gelangt über die Torauslinie	Ball durchquert den Tor- raum und gelangt ohne Berührung durch den Torwarts ins Spielfeld zurück
Abwehrspieler berührt bei der Abwehr den Ball, der dann in den Torraum fliegt (Regel 6:6) Keine Ballkontrolle	Tor	Abwurf	Einwurf	Weiterspielen lassen
Abwehrspieler spielt den Ball in den eigenen Torraum (Regel 6:7) Ballkontrolle	Tor	Freiwurf (auch wenn der Torwart den Ball nur berührt hat)	Einwurf	Weiterspielen lassen

Abwurf



Ausführung:

- vom Torwart
- ohne Pfiff des Schiedsrichters
- aus dem Torraum
- über die Torraumlinie

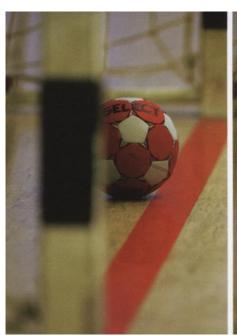
Gegenspieler dürfen den Ball erst nach Überquerung der Torraumlinie berühren

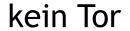


Torgewinn



- 1. Ball muss die Torlinie vollständig überquert haben.
- 2. Werfer und Mitspieler dürfen vor und während der Ausführung keine Regelwidrigkeit begangen haben.
- 3. Spiel darf nicht unterbrochen sein (Pfiff maßgebend).







Tor

Torgewinn



Torschiedsrichter bestätigt durch 2 kurze Pfiffe das Tor.

Keine Annullierung eines Tores nach Pfiff zum Anwurf durch die Schiedsrichter.

Es sei denn, das Spiel wurde zuvor durch Zeitnehmer oder Delegierten unterbrochen.







Es ist erlaubt den Ball

- zu werfen
- zu fangen
- zu stoppen
- zu Stoßen
- zu schlagen

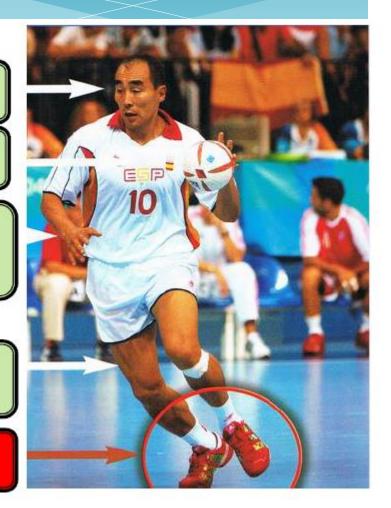
Kopf

Rumpf

Arme und Hände

Oberschenkel und Knie

Fuß/Unterschenkel





Erlaubt:

- 3 Sekunden zu halten.
- mit dem Ball höchstens 3 Schritte zu machen.
- den Ball zu tippen/prellen.



Schritte



Tippfehler



Schritte



Der Spieler nimmt den Ball im Sprung <u>ohne</u> Bodenkontakt an.



Er landet auf <u>einem</u> Fuß. Dieser

1. Bodenkontakt wird noch <u>nicht</u>
gezählt (= Nullkontakt)



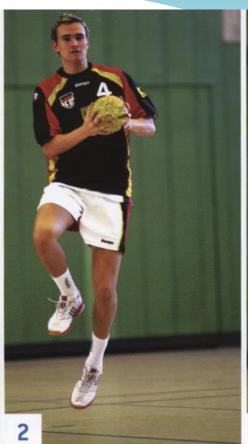
TIROLER HANDBALL VERBAND

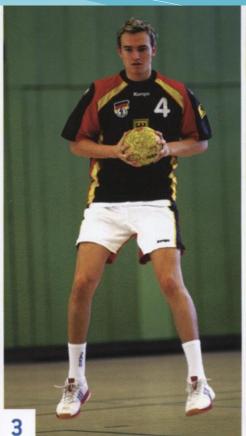
Dieser Rechtsschritt (2. Bodenkontakt) gilt als 1. Schritt.

Schritte







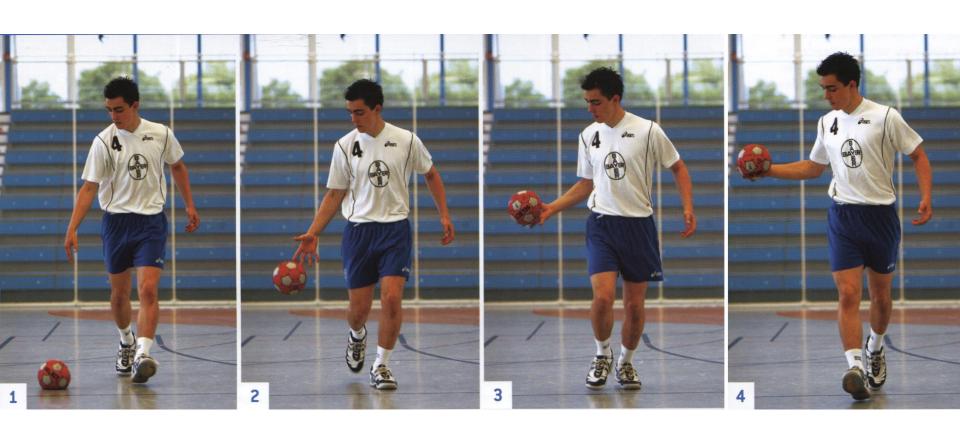




Der Spieler springt zur Ballannahme vom Boden ab (Bild 1). Er nimmt den Ball im Sprung an (Bilder 2 und 3) Die Landung erfolgt mit beiden Füßen gleichzeitig (Bild 4). Er hat noch <u>keinen</u> Schritt ausgeführt!

Tippfehler







Erlaubt:

- Den Ball von einer Hand in die andere zu führen.
- Den Ball kniend, sitzend oder liegend weiterzuspielen.

Nicht erlaubt:

- Den kontrollierten Ball mehr als 1x zu berühren.
- Den Ball mit dem Fuß zu spielen.



Es ist den Spielern nicht erlaubt das Spielfeld zu verlassen um sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen.

Mit Ball: Freiwurf für den Gegner

Ohne Ball: Aufforderung zurückzukehren





Von passivem Spiel spricht man, wenn die angreifende Mannschaft keinen erkennbaren Versuch unternimmt ein Tor zu erzielen.

Kommt häufig vor in Unterzahlsituationen, bei einer knappen Führung gegen Spielende und bei großem Druck der Abwehr.





Indizien:

- Langsame Spielfeldüberwindung
- Verspäteter Spielerwechsel in der Aufbauphase
- Lange Aufbauphase
- Verzögerung der Ausführung von Würfen



Wird eine Tendenz zum passiven Spiel erkennbar, wird das Vorwarnzeichen (Handzeichen Nr. 17) gezeigt. Dies gibt der ballbesitzenden Mannschaft die Gelegenheit, die Angriffsweise umzustellen, um den Ballverlust zu vermeiden. Falls sich die Angriffsweise nach dem Anzeigen des Vorwarnzeichens nicht ändert, kann jederzeit auf passives Spiel entschieden werden. Wird von der angreifenden Mannschaft nach maximal 6 Pässen kein Torwurf ausgeführt, wird auf Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft entschieden (13:1a, Verfahren und Ausnahmen siehe Erläuterung 4, Abschnitt D). Die Feststellung über die Anzahl der Pässe treffen die Schiedsrichter im Sinne der Regel 17:11.



Hinweise zur maximalen Anzahl von Pässen

D3a. Vor dem erfolgten 6. Pass:

- Wird dem angreifenden Team während der Anzeige des Vorwarnzeichens ein Freiwurf, Einwurf (oder Abwurf) zugesprochen, hat dies keine Auswirkung auf die gesamte Anzahl Pässe
- Gleiches gilt, wenn ein Pass oder ein Torwurf durch einen Feldspieler der abwehrenden Mannschaft geblockt wird und danach ins Seiten- oder Toraus gelangt.

D3b. Nach dem erfolgten 6. Pass:

- Wird nach dem 6. Pass auf Freiwurf, Einwurf (oder Abwurf) für die angreifende Mannschaft entschieden, hat die Mannschaft die Möglichkeit, die Ausführung des Wurfes mit einem weiteren Pass zu verbinden, um den Angriff abzuschließen.
- Gleiches gilt, wenn ein nach dem 6. Pass erfolgter Wurf durch die abwehrende Mannschaft geblockt wird und der Ball dadurch zu einem angreifenden Spieler oder ins Tor- oder Seitenaus gelangt. Die angreifende Mannschaft hat dann die Möglichkeit, den Angriff mit einem weiteren Pass abzuschließen.



Aufhebung des passiven Spiels

- Der Ball berührt das Tor.
- Der Ball berührt den Torwart.
- Es kommt zu einer Strafe gegen einen Spieler oder Offiziellen der abwehrenden Mannschaft.



Der Anwurf

Der Anwurf



- Bei Spielbeginn müssen sich alle Spieler in der eigenen Hälfte befinden.
- Nach einem Torerfolg dürfen sich Gegenspieler in beiden Hälften aufhalten.

Wer in der 1. HZ Anwurf hat, entscheidet das Los. In der 2. HZ erhält das andere Team den Ball.

-> verbindlicher Seitenwechsel

Der Anwurf



- Mitte der Spielfläche (1,5m Toleranz auf der Linie)
- 1 Fuß berührt Mittellinie, der andere darf die Linie nicht überschreiten.
- Gegenspieler müssen 3m Abstand zum anwerfenden Spieler einhalten, bis der Ball dessen Hand verlassen hat.





Wenn der Ball

- die Seitenlinie vollständig überquert.
- die Torauslinie überquert.
- die Decke oder über der Spielfläche befestigte Vorrichtungen berührt.





Ort der Ausführung:

- Seitenlinie: An der Stelle, an der der Ball die Seitenlinie überquert hat.
- Torauslinie: Treffpunkt von Seiten- und Torauslinie auf der Seite des Tores, auf der er die Torauslinie überquert hat.
- Decke/Vorrichtung: An der dem Ort der Berührung nächstgelegenen Stelle an der Seitenlinie.



Ausführung:

- Von der Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat.
- Ohne Pfiff der Schiedsrichter
- Werfer berührt mit Fuß die Seitenlinie, bis der Ball seine Hand verlassen hat (anderer Fuß beliebig).
- Gegenspieler müssen 3 m entfernt sein (außer sie stehen an der Torraumlinie).





Wenn...

- die abwehrende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht.
- die ballbesitzende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht.

Vorschnelle Entscheidungen sollten vermieden werden. Persönliche Ahndungen entweder sofort oder nach Ende der Situation.



Ball im Spiel (keine Regelwidrigkeit)

Ball nicht im Spiel (Regelwidrigkeit)

Mannschaft in Ballbesitz:

Freiwurf für die ballbesitzende Mannschaft

keine Mannschaft in Ballbesitz:

Zuletzt in Ballbesitz gewesene Mannschaft erhält den Ball Wurf, der dem Grund der Unterbrechung entspricht



Freiwurf gegen ballbesitzende Mannschaft:

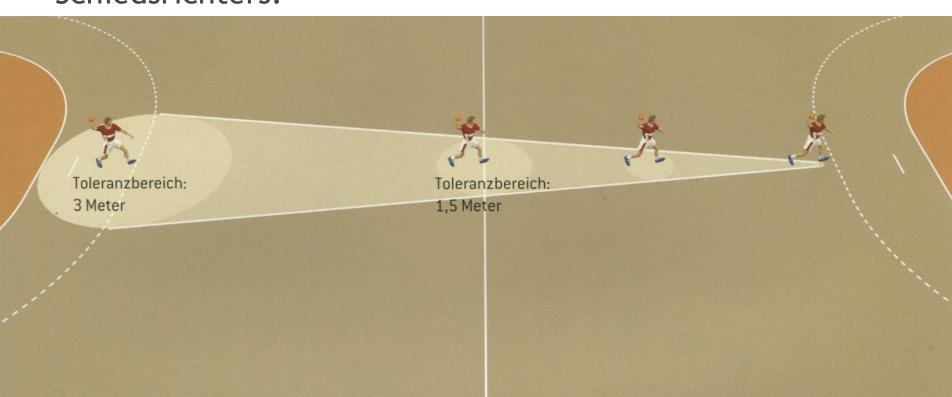
Ballbesitzender Spieler muss den Ball umgehend

- auf den Boden fallen lassen/ Niederlegen
- Ball muss spielbar sein
 - => Hinausstellung





Die Ausführung erfolgt grundsätzlich an der Stelle, an der die Regelwidrigkeit begangen wurde und ohne Pfiff des Schiedsrichters.





Ausnahmen

Unterbrechung ohne Regelwidrigkeit

Passives Spiel

Spielunterbrechung durch SR oder Delegierte + Ermahnung/pers. Strafe

Spielunterbrechung des Zeitnehmers wegen Regelwidrigkeit

Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung

Günstigere Stelle

Der Freiwurf



Im Fall eines Freiwurfs im Torraum oder zwischen Torraum- und Freiwurflinie wird dieser an der nächstgelegenen Stelle ausgeführt.

- die Abwehr muss mind. 3m entfernt sein
- Spieler der werfenden Mannschaft dürfen die Freiwurflinie nicht berühren oder überschreiten, bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat!

Ansonsten ist wie folgt vorzugehen:

Der Freiwurf



1. Korrektur (wenn Einfluss auf das Spiel)

2. Freiwurf mit Anpfiff

3. Überschreitung der Linie durch einen Angreifers nach Anpfiff (bevor der Ball die Hand verlassen hat)

4. Freiwurf für die gegnerische Mannschaft

Freiwurf nach dem Schlusssignal



- Rasch in die korrekte Position bringen.
- Angreifer dürfen nur 1
 Spieler wechseln.
- Verteidiger dürfen nicht mehr wechseln (Ausnahme Verteidiger spielet ohne Torwart







Klare Torgelegenheit

Regelwidriges Vereiteln Unberechtigter Pfiff (Zeitnehmer)

Eingriff einer nicht am Spiel beteiligten Person/Sache

auf der gesamten Spielfläche

Pfiff aus dem Zuschauerraum

Höhere Gewalt



Klare Torgelegenheit, wenn

- der Spieler über volle Ball- und Körperkontrolle verfügt und
- kein Gegenspieler mehr in der Lage ist, den Werfer mit zulässigen Mitteln zu stoppen.

Das trifft auch zu, wenn der Spieler für die unmittelbare Ballannahme bereit ist!

Auf jeden Fall Vorteil gewähren!



Besondere Situationen:

- Bei Gegenstoß:
 alleine Richtung Tor und keine Chance
 auf frontales Abwehrverhalten
- Spieler nicht in Ballbesitz:
 Zusammenstoß mit Tormann
- Leeres Tor



- Nach Pfiff des Feldschiedsrichters
- innerhalb 3 Sekunden als Torwurf auszuführen
- Werfer darf bis zu 1m hinter der Linie stehen
- Werfer darf die Linie nicht berühren oder überschreiten
- Gegner müssen 3m Abstand zur 7m-Linie halten
- TW darf TW-Grenzlinie erst überschreiten, sobald Ball die Hand verlassen hat.





Mitspieler müssen sich außerhalb der Freiwurflinie befinden Spieler der gegnerischen
Mannschaft nicht 3m entfernt/Torwart überschreitet
Torwartgrenzlinie

Kein
Torwartwechsel,
wenn Werfer in
korrekter
Wurfposition steht

=>

Freiwurf für die gegnerische Mannschaft

Wiederholung des 7m Unsportlichen Verhalten

=>



Ausführung der Würfe

Ausführung der Würfe



Der Werfer

- Ball in der Hand
- Ein Fuß am Boden
- Wurf ausgeführt, wenn der Ball die Hand verlassen hat

Die Mitspieler

 Ball darf nicht berührt bzw. übergeben werden

Alle Würfe können zu einem Tor führen

Ausnahme Abwurf (kein Eigentor)

Abwehrspieler

- Regelwidrige Position:
- Korrektur, wenn Nachteil
- Keine Korrektur bei Vorteil

Ausführung der Würfe



Anpfiff zur Spielfortsetzung verpflichtend:

- Anwurf
- 7m
- Korrektur
- Verwarnung/progressive Bestrafung
- Verzögerung
- Ohne Regelwidrigkeit
- Time-Out

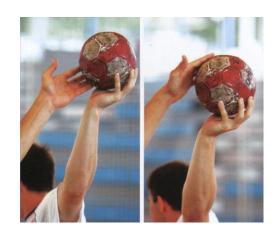


Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten

8:1 Regelkonforme Aktionen



- Ball herausspielen
- Körperkontakt aufnehmen
- Sperren





8:2 Regelwidrigkeiten ohne persönliche Strafe



- Ball aus der Hand reißen oder wegschlagen
- Festhalten
- Hineinrennen oder Hineinspringen
- Regelwidriges Sperren
 - mit Armen/Händen/Beinen
 - Wegdrängen, Wegstoßen
 - gefährdender Einsatz des Ellbogens in der Ausgangsposition





Stürmerfoul



Natürlich können Regelwidrigkeiten auch von dem angreifenden Team begangen werden.

- Abwehrspieler in frontaler Grundposition
- Raum zuerst besetzt
- Keine Vorwärtsbewegung



8:3 Progressive Bestrafung



Aktionen ausschließlich oder überwiegend gegen den Körper

Stellung

Intensität

Körperteil

Auswirkung

Stellung



Grundposition eines Spielers während er eine Regelwidrigkeit begeht:

- Frontale Position zum Gegenspieler
- Seitliche Position zum Gegenspieler
- Hinter dem Gegenspieler

Körperteil



Körperteil, auf den die Regelwidrigkeit abzielt:

- Oberkörper
- Wurfarm
- Kopf, Hals, Nacken
- Beine, Füße



Intensität



Intensität der Regelwidrigkeit gegen einen Gegenspieler:

- Wie intensiv ist der Körperkontakt?
- Befindet sich der Gegenspieler in voller Bewegung?
- Befindet sich der fehlbare Spieler in voller Bewegung?
- Antizipation für Gegenspieler möglich?



Auswirkung



Welche Auswirkung hat die Regelwidrigkeit auf den Gegenspieler?

- Seine Kontrolle über Körper und Ball wird beeinträchtigt.
- Seine Beweglichkeit wird eingeschränkt oder komplett unterbunden.
- Das Weiterspielen wird unterbunden.



Spielsituation



Bei der Beurteilung von Vergehen ist auch die Spielsituation für die Entscheidung relevant.

Beispiele:

- Wurfsituation
- Spieler will sich in den freien Lauf absetzen.
- Spieler befindet sich im vollen Lauf.

8:4 Direkte Hinausstellung



Gefährdung des Gegenspielers in Kauf nehmen

- Hohe Intensität
- Hohe Laufgeschwindigkeit
- Vergehen gegen Kopf/Hals/Nacken
- Starker Schlag gegen Körper/Wurfarm



8:4 Direkte Hinausstellung



Gefährdung des Gegenspielers in Kauf nehmen

- Versuch den Gegenspieler aus der K\u00f6rperkontrolle zu bringen
- Mit hoher Geschwindigkeit in den Gegenspieler hineinlaufen/-springen



Gesundheitsgefährdung des Gegenspielers

Besondere Gefahr durch

- hohe Intensität
- Gegenspieler wird unvorbereitet getroffen
- Gegenspieler kann sich nicht schützen





Ergänzende Kriterien

- Tatsächlicher Verlust der Körperkontrolle
- Besonders aggressives Verhalten
- Rücksichtsloses Verhalten





Auch Vergehen mit geringem Körperkontakt können gefährlich sein

- Spieler im Sprung
- Spieler im Lauf

Die Gefährdung und nicht die Intensität des Körperkontakt ist das maßgebliche Entscheidungskriterium!



Torwart verlässt den Torraum um den Ball abzufangen.

 Disqualifikation, wenn er in der Bewegung einen Zusammenprall verursacht. Er trägt die Verantwortung dafür, dass keine gesundheitsgefährdende Situation entsteht.





8:6 Disqualifikation mit Bericht



Ergänzende Beurteilungskriterien:

- Besonders Rücksichtslos
- Vorsätzlich
- Besonders Gefährlich
- Arglistig

Ohne Bezug Spielsituation!

zur



Unsportliches Verhalten



Verbale sowie nonverbale Ausdrucksformen, die nicht mit dem Sportsgeist vereinbar sind.

8:7 Unsportliches Verhalten - Progressive Bestrafung



Beispielsweise:

- Protest gegen Entscheidungen
- Störung von Mit- oder Gegenspielern, mit dem Ziel, sie abzulenken.
- Verzögerung der Wurfausführung der gegnerischen Mannschaft.



8:7 Unsportliches Verhalten - Progressive Bestrafung



- Schauspielerei
- Aktive Abwehr von Pässen oder Würfen mit dem Fuß/Unterschenkel
- Wiederholtes Betreten des Torraums zu taktischen Zwecken



8:8 Unsportliches Verhalten - Hinausstellung

TIROLER HANDBALL VERBAND

- Lautstarker Protest mit intensivem Gestikulieren oder provokativem Verhalten
- Wenn der Spieler bei einer Entscheidung gegen sein Mannschaft den Ball nicht sofort fallen lässt oder niederlegt, so dass er spielbar ist.
- Blockieren eines in den Auswechselbereich gelangten Balles



8:9 Unsportliches Verhalten - Disqualifikation



- Demonstratives Wegschlagen oder Wegwerfen des Balles nach einer Entscheidung.
- Der TW weigert sich demonstrativ einen 7m-Wurf abzuwehren.
- Ball während einer Spielunterbrechung absichtlich auf einen Gegenspieler werfen.

8:9 Unsportliches Verhalten - Disqualifikation



- Wenn der 7m-Werfer den TW am Kopf trifft und dieser seinen Kopf nicht Richtung Ball bewegt.
- Wenn der Werfer eines Freiwurfs den Abwehrspieler am Kopf trifft und dieser seinen Kopf nicht Richtung Ball bewegt.
- Revanche nach einem erlittenen Foul.

8:10 Disqualifikation aufgrund eines besonders grob unsportlichen Verhaltens (mit schriftlichem Bericht)

* Stufen die Schiedsrichter ein Verhalten als besonders grob unsportlich ein, ahnden sie dieses Vergehen gemäß den nachfolgenden Bestimmungen.

TIROLER

* Bei folgenden Vergehen (a, b), die als Beispiele dienen, reichen sie nach dem Spiel einen schriftlichen Bericht ein, damit die zuständigen Instanzen über weitere Maßnahmen entscheiden können:

8:10 Unsportliches Verhalten Disqualifikation mit Bericht

- a) Beleidigung oder Drohung gegenüber einer anderen Person, wie z.B. Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär, Delegierter, Mannschaftsoffizieller, Spieler, Zuschauer. Sie kann in verbaler oder nonverbaler Form (z.B. Mimik, Gestik, Körpersprache, Körperkontakt) erfolgen.
- b) (I) das Eingreifen eines Mannschaftsoffiziellen in das Spielgeschehen, auf der Spielfläche oder vom Auswechselraum aus oder (II) das Vereiteln einer klaren Torgelegenheit durch einen Spieler, entweder durch ein (laut Regel 4:6) unerlaubtes Betreten der Spielfläche oder vom Auswechselraum aus.

Zu diesem Zweck zeigt der Schiedsrichter nach der roten Karte zur Information zusätzlich die blaue Karte.

8:10 Unsportliches Verhalten Disqualifikation mit Bericht

- * Bei folgenden Vergehen (c, d) wird der nicht fehlbaren Mannschaft ein 7-m-Wurf zugesprochen.
- * c) Wenn der Ball in den letzten 30 Sekunden nicht im Spiel ist und ein Spieler oder Offizieller die Wurfausführung des Gegners verzögert oder behindert und damit der gegnerischen Mannschaft die Chance genommen wird, in eine Torwurfsituation zu kommen oder eine klare Torgelegenheit zu erreichen, ist der fehlbare Spieler / Offizielle zu disqualifizieren und der nicht fehlbaren Mannschaft ein 7-m-Wurf zuzusprechen. Dies gilt bei jeglicher Art der Wurfverhinderung (z.B. Vergehen mit begrenztem körperlichen Einsatz, Störung der Wurfausführung wie: Pass abfangen, stören der Ballannahme, Ball nicht freigeben);
- * d) Wenn der Ball in den letzten 30 Sekunden im Spiel ist und der gegnerischen Mannschaft
- * a) durch ein Vergehen eines Spielers gemäß den Regeln 8:5 bzw. 8:6 sowie 8:10a bzw. 8:10b (II)
- * b) durch ein Vergehen eines Offiziellen gemäß den Regeln 8:10a bzw. 8:10b (I)
- * die Chance genommen wird, in eine Torwurfsituation zu kommen oder eine klare Torgelegenheit zu erreichen, wird der fehlbare Spieler bzw. der fehlbare Offizielle gemäß den entsprechenden Regeln disqualifiziert und der gegnerischen Mannschaft wird ein 7-m-Wurf zugesprochen.
- * Erzielt der gefoulte Spieler oder ein Mitspieler noch vor der Spielunterbrechung ein Tor, entfällt der 7-m-Wurf.



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit!