



Special Olympics Sportregeln ©

Handball

Stand Juni 2021

Auf Basis des internationalen Handballregelwerks von SOI

— Mit Ergänzungen zu Handballwettbewerben von SOD



Premium Partner

ABB

WÜRTH



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
1. Allgemeines	3
2. Internationale Regeln	3
3. Offizielle Wettbewerbe	4
4. Handballfeld	5
5. Ausstattung	9
6. Offizielle	10
7. Mannschaftswettbewerbe	11
8. Handball 5-a-side	24
9. Richtlinien für Unified Sports®.....	26
10. Individueller Skill-Wettbewerb	29
11. Handball Skills Assessment Test (HSAT)	33
12. Anhang	39



1. Allgemeines

1.1. Begrifflichkeiten

- 1.1.1. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelwerk grundsätzlich die männliche Form für Sportler, Offizielle und weitere Personen verwendet. Diese schließt jedoch ausdrücklich auch Personen aller anderen Geschlechter ein, sofern es nicht anders angegeben wurde und beabsichtigt in keiner Weise eine Diskriminierung der anderen Geschlechter.

1.2. Fair Play

- 1.2.1. Special Olympics-Handballwettbewerbe basieren immer auf dem Grundsatz des Fair Play. Jede Entscheidung muss in Übereinstimmung mit den Fair Play-Werten getroffen werden.
- 1.2.2. Fair Play bedeutet:
 - 1.2.2.1. Die Gesundheit, Integrität und Würde jedes Spielers zu respektieren,
 - 1.2.2.2. Den Geist und die Philosophie der Sportart zu würdigen,
 - 1.2.2.3. Den Spielfluss beizubehalten, jegliche regelwidrige Vorteilsnahme jedoch unterbinden.

2. Internationale Regeln

Als internationale Sportorganisation erstellt Special Olympics diese Regelungen für Handballspiele. Es gelten die Regeln der Internationalen Handballföderation (IHF) und des Deutschen Handballbundes, sofern sie nicht im Widerspruch zu den offiziellen Special Olympics Regeln oder dem Artikel I von Special Olympics Deutschland stehen.

Die deutschen Besonderheiten im Regelwerk sind rot markiert und mit der Überschrift „Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD“ versehen. Diese stehen gegebenenfalls in direktem Widerspruch zum SOI-Regelwerk!

Die IHF-Regeln sind unter <https://www.dhb.de/de/verband/schiedsrichter/regelwerk/> einzusehen.

Die offiziellen Special Olympics Handballregeln gelten für alle Special Olympics Handballwettbewerbe. Dazu gehören die Wettbewerbe bei den Nationalen Spielen, Wettbewerbe der Landesverbände und bei Anerkennungswettbewerben.



Bei regionalen Handballturnieren können Abweichungen vorgenommen werden. Diese Änderungen und die zeitliche Grobplanung sollen bereits mit der Einladung versandt werden. Die endgültigen Durchführungsbestimmungen sind den Mannschaften zusammen mit dem Turnier-, Organisations- und Ablaufplan spätestens 14 Tage vor der Veranstaltung zu versenden oder zu übergeben.

In dieser Fassung ist das Regelwerk der IHF in einer kompakteren, gekürzten Fassung wiedergegeben. Im Falle von Unklarheiten sollte auf jeden Fall das IHF-Regelwerk hinzugezogen werden.

3. Offizielle Wettbewerbe

Im Folgenden: Offizielle, durch Special Olympics Deutschland oder dessen Landesverbände zur Verfügung stehende, Wettbewerbe.

Diese Wettbewerbsauswahl soll den Athleten aller Fähigkeiten Wettbewerbsgelegenheiten bereitstellen. Programme können die angebotenen Wettbewerbe, und wenn nötig, Richtlinien für diese Wettbewerbe, festlegen.

Die Trainer sind für die Bereitstellung von Trainings- und Wettbewerbsauswahl verantwortlich, wobei diese auf die Fähigkeiten und Interessen des Athleten abgestimmt werden soll.

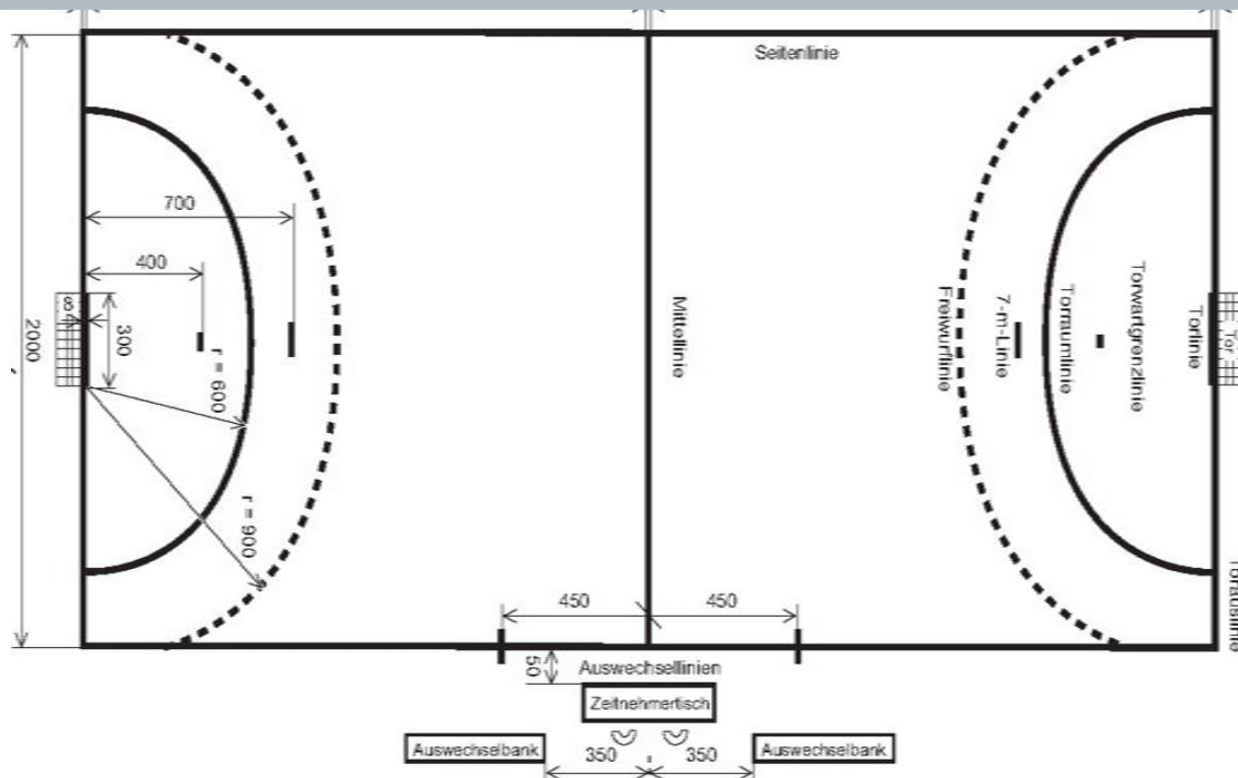
1. Einzelwettbewerb der Handballfähigkeiten
2. Teamwettkampf
3. 5-a-side Team Handball
4. Unified Sports® Teamwettbewerb



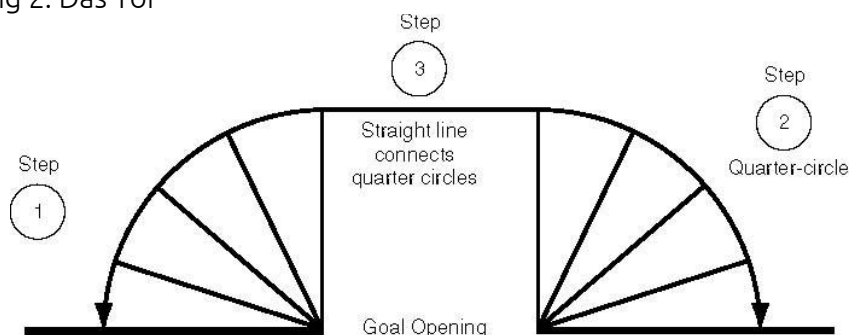
4. Handballfeld

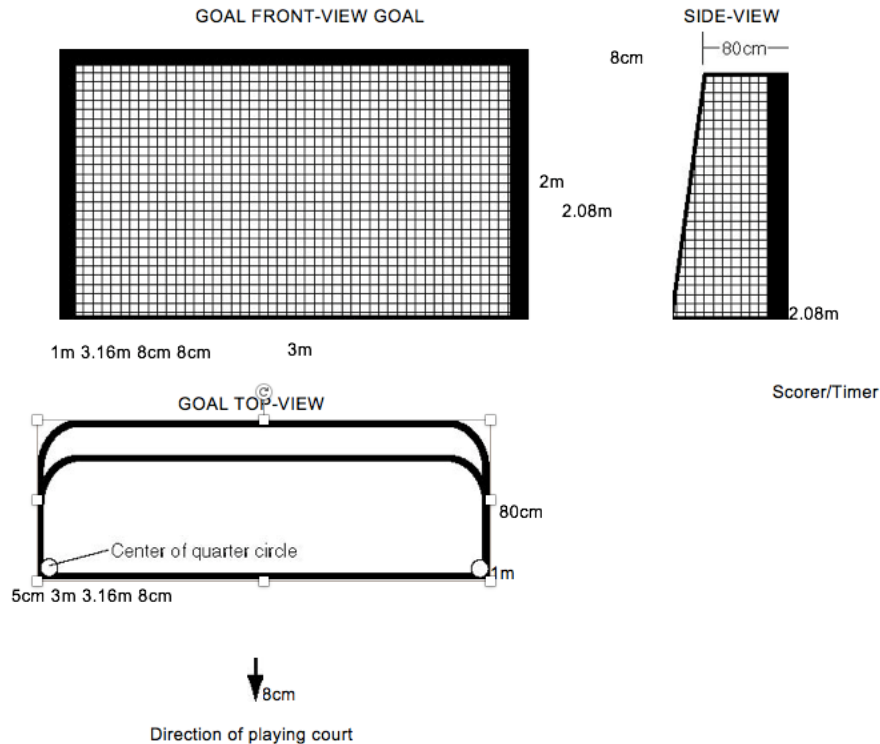
4.1. Abbildung 1: Handballfeld

Alle Linien gehören zu dem Raum den sie begrenzen!



4.2. Abbildung 2: Das Tor





4.3. Aufbau

- 4.3.1. Die Markierungsarbeiten können mehr als eine Stunde beanspruchen. Ein umfangreiches Zeitfenster zur sachgemäßen Vorbereitung des Spielfelds ist erforderlich.
- 4.3.2. Alle Angaben zu Markierungen (Abbildung 1) sind in Metern angegeben.

4.4. Torraumlinie

- 4.4.1. Die wichtigste Spielfeldmarkierung ist die Torraum- oder 6-Meter-Linie.

4.5. Torraum

- 4.5.1. Der Bereich, den die Torraumlinie einschließt, nennt sich Torraum.

4.6. Freiwurflinie

- 4.6.1. Die gestrichelte Linie ist die 9-Meter- oder Freiwurflinie.

4.7. Siebenmeter-Linie

- 4.7.1. Die Siebenmeterlinie gibt den Punkt an, von dem aus ein Strafwurf (Siebenmeter) erfolgt.



4.8. Feldmaße

- 4.8.1. Ein offizielles Handballfeld ist 20 Meter breit und 40 Meter lang.

4.9. Abweichungen

- 4.9.1. Abweichende Feldmaße sind erlaubt (etwa, falls es sich um ein Multisportfeld handelt). Bei einem reinen Handballfeld ist die regelkonforme Feldbreite maßgeblich – eine abweichende Feldlänge hat eine unwesentliche Auswirkung auf das Spielgeschehen.

4.10. Linien

- 4.10.1. Die Feldlinien sollen eine Breite von 5cm (2 Zoll) aufweisen. Die Torlinie (Linie zwischen den Torpfosten) soll eine Breite von 8cm aufweisen. Die angegebenen Feldmaße schließen die volle Breite der Linien mit ein.

4.11. Tor

- 4.11.1. Das Tor ist drei (3) Meter breit und zwei (2) Meter hoch. Die Torpfosten sind quadratisch mit einer Seitenlänge von je 8cm. Die Tore sollten so platziert sein, dass sich die Torpfosten jeweils äquidistant zur Seitenlinie auf der Torauslinie befinden. Das hintere Ende des Torpfostens sollte genau mit dem hinteren Ende der Torauslinie übereinstimmen.

4.12. Markieren der Torraumlinie und Freiwurflinie

- 4.12.1. Die Torraumlinie und Freiwurflinie werden wie folgt vermessen (siehe auch Abbildung 2: Feldmarkierungen):
- 4.12.1.1. Zunächst werden die Feldmaße so bestimmt, wie die örtlichen Gegebenheiten es zulassen, wobei immer ein Mindestabstand von einem Meter ausgehend vom Ende der Seitenlinie und ein Mindestabstand von zwei Metern ausgehend vom Ende der Tore zum nächsten Hindernis (alle Gegenstände bis auf Schiedsrichtertisch und Bank) gewährt werden muss.
 - 4.12.1.2. Daraufhin werden die Tore gemäß 4.11.1 platziert.
 - 4.12.1.3. Es wird in den dem Tor zugewandten und dem Spielfeld abgewandten Ecken der Torpfosten (also die innere und hintere Ecke) jeweils eine Markierung angebracht, um die Position des Tors zu vermerken. Das Tor wird daraufhin entfernt, um die Messarbeiten nicht zu behindern.
 - 4.12.1.4. Beginnend an einem der Torpfosten wird das Maßband auf der gemäß 4.12.1.3 platzierten Markierung angesetzt und auf 6 Meter rechtwinklig zur Torauslinie ausgerollt. Das Maßband wird nun als Zirkel verwendet und am vom Torpfosten 6 Meter entfernten Ende so gedreht, dass es ein Viertel eines Kreises bis zur Torauslinie entsteht.



- 4.12.1.5. Genauso wird mit dem anderen Torpfosten verfahren.
 - 4.12.1.6. Die genau sechs Meter von den Torpfosten entfernten Punkte, von denen die Viertelkreise jeweils ausgingen, werden nun in einer waagerechten und zur Torlinie parallelen Linie miteinander verbunden.
 - 4.12.1.7. Genauso wird nun für die Freiwurflinie verfahren, das Maßband wird nun jedoch auf 9 statt 6 Meter ausgerollt. Die Linie besteht aus jeweils 5cm langen Stücken Klebeband oder vergleichbarem Material zur Markierung (s. Abbildung 1).
- 4.13. Torwartgrenzlinie
- 4.13.1. Die 15cm lange Torwartgrenzlinie liegt vier Meter von der Mitte der Torlinie entfernt.
- 4.14. Siebenmeterlinie
- 4.14.1. Die einen Meter lange Siebenmeterlinie liegt sieben Meter von der Mitte der Torlinie entfernt. Die Mitte der Torlinie liegt äquidistant zwischen den beiden Torpfosten.
- 4.15. Mittellinie
- 4.15.1. Die Mittellinie verbindet die Mittelpunkte der beiden Seitenlinien.
- 4.16. Tisch für Zeitnehmer und Sekretär, Auswechselbank
- 4.16.1. Der Tisch für Zeitnehmer und Sekretär sowie die Auswechselbank müssen so platziert sein, dass der Zeitnehmer und der Sekretär die Auswechselbereiche einwandfrei einsehen können. Der Tisch sollte der Seitenlinie näher sein als die Auswechselbänke, jedoch mindestens 50cm vom Feld entfernt.
- Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:
Die Wettbewerbe sind in Sporthallen durchzuführen, in denen Zuschauertribünen vorhanden sind. Die Sitzkapazität muss mindestens das Zwanzigfache der anwesenden Mannschaften betragen (pro Mannschaft mind. 20 Sitzplätze).**



5. Ausstattung

5.1. Bälle

5.1.1. Die aus Leder oder einem synthetischen Material bestehenden Bälle der Größe Damen (IHF-Größe 2) mit einem Umfang von 54-56cm und einem Gewicht von 325-375 Gramm sind bei Weltspielen einzusetzen.

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

Treten Jugendmannschaften (max. Alter 16 Jahre) an, kann ein Ball der Größe 1 verwendet werden. Dabei ist auf die Wurfkraft einzelner Spieler zu achten.

Treten Mannschaften mit geringer Leistungsfähigkeit gegeneinander an, kann auch ein Soft-Ball zum Einsatz kommen.

5.1.2. Die Verwendung jeglicher Kleb- oder Haftstoffe ist verboten.

5.1.3. Der Druck der Bälle sollte überprüft werden, indem die Oberfläche leicht mit dem Daumen eingedrückt werden. Sollte es einen Widerstand geben, der Ball sich also nicht eindrücken lassen, ist der Ball zu stark aufgepumpt.

5.1.4. Bei jedem Spiel müssen mindestens zwei Bälle zur Verfügung stehen. Der Ersatzball muss umgehend einsetzbar sein und auf dem Zeitnehmertisch liegen. Die Entscheidung über seine Verwendung obliegt den Schiedsrichtern.

5.2. Tore

5.2.1. Ein Tor besteht aus zwei Torpfosten, einer in zwei sich kontrastierenden Farben bemalten Querlatte und einem Netz. Die Innenfläche des Tores ist zwei Meter hoch mal drei Meter breit. Das Netz liegt einen Meter in der Tiefe (s. Abbildung 2).

5.2.2. Das hintere Ende des Torpfostens sollte genau mit dem hinteren Ende der Torauslinie übereinstimmen. Die Torpfosten und die Querlatte müssen sich in einem Bereich von einer Seitenlänge von je 8cm quadratisch überschneiden (Lattenkreuz). An den Toren muss ein Netz befestigt sein, welches in den meisten Fällen vermeidet, dass ein ins Tor geworfener Ball das Tor wieder verlässt.

5.3. Ausrüstung

5.3.1. Die Feldspieler einer Mannschaft müssen einheitlich gekleidet sein und jeweils eine der Zahlen 1 bis 99 auf der Vorder- und Rückseite des Trikots tragen. Die Trikotnummer muss auf der Vorderseite mindestens 10 und auf der Rückseite 20cm hoch sein.

5.3.2. Der Torwart einer Mannschaft muss unabhängig von der eigenen und der gegnerischen Mannschaft sowie vom gegnerischen Torwart gekleidet sein.



Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

- Jede Mannschaft muss einheitliche Spielkleidung tragen und muss sich deutlich im Design von der gegnerischen Mannschaft abheben.
- Alle als Torwart eingesetzten Spieler einer Mannschaft müssen eine identische Farbe tragen und sich von den Feldspielern beider Mannschaften deutlich unterscheiden.
- Bei gleicher Trikotfarbe zieht sich die erstgenannte Mannschaft im Spielplan einen Satz andersfarbiger Leibchen über oder nutzt einen andersfarbigen Satz Trikots.

6. Offizielle

6.1. Schiedsrichter

- 6.1.1. Es gibt zwei Schiedsrichter: den Feldschiedsrichter und den Torschiedsrichter. Beide Schiedsrichter haben dieselben Befugnisse.
- 6.1.2. Beide Schiedsrichter sind verantwortlich für das Dokumentieren des Spielstands, der Verwarnungen, Zeitstrafen, Hinausstellungen und Disqualifikationen.
- 6.1.3. Die Feststellung, wann die Spielzeit läuft und wann sie angehalten wird, obliegt den Schiedsrichtern.
- 6.1.4. Die Faktenentscheidungen der Schiedsrichter sind immer endgültig. Faktenentscheidungen sind diejenigen Entscheidungen, die auf den Geschehnissen basieren.
- 6.1.5. Das Einlegen eines Einspruchs ist nur möglich, wenn ein Schiedsrichter eine Regelentscheidung mutmaßlich falsch trifft, also eine Regel möglicherweise falsch oder nicht anwendet.

6.2. Zeitnehmer (Z) / Sekretär (S)

- 6.2.1. Es gibt einen Zeitnehmer und einen Sekretär, die die Schiedsrichter unterstützen.
 - 6.2.1.1. Es obliegt dem Zeitnehmer, die Spielzeit und die Hinausstellungen zu überwachen, Unterbrechungen zu vermerken (und ggf. die elektrische Spielzeitanzeige zu bedienen) sowie den ordnungsgemäßen Ablauf von Spielerwechseln zu betreuen.
 - 6.2.1.2. Zeitstrafen
 - 6.2.1.2.1. Zeitstrafen sind immer zwei Minuten lang.



Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

Zeitstrafe: Die Zeitstrafe beträgt bei allen Spielen 2 Minuten. Bei Kurzspielen bis zu einer Dauer von 15 Minuten wird die Zeitstrafe auf 1 Minute reduziert.

- 6.2.1.2.2. Die Zeitstrafe beginnt, sobald der Schiedsrichter mit einem Pfiff das Spiel wiederaufnimmt. Nach Ablauf der zwei Minuten signalisiert der Zeitnehmer dem Spieler oder seinem Trainer das Ende der Strafe.
- 6.2.1.3. Freiwurf/Siebenmeter
 - 6.2.1.3.1. Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs durch einen Schiedsrichter und endet mit dem automatischen Schlussignal der öffentlichen Zeitmessanlage oder dem Schlussignal des Zeitnehmers.
 - 6.2.1.3.2. ertönt das Schlussignal, wenn ein Frei- oder 7-m-Wurf noch auszuführen ist oder der Ball sich nach einem solchen Wurf noch in der Luft befindet, ist dieser Wurf ebenfalls zu wiederholen. In beiden Fällen beenden die Schiedsrichter das Spiel erst, wenn der Freiwurf oder 7-m-Wurf ausgeführt oder wiederholt wurde und das Ergebnis dieses Wurfes feststeht.
 - 6.2.1.3.3. Der Sekretär hält die Mannschaftsaufstellung im Blick und notiert notwendige Vermerke (Auswechslungen, Tore, Verwarnungen, usw.)

7. Mannschaftswettbewerbe

7.1. Kader

- 7.1.1. Es wird empfohlen, dass ein Kader aus 12 Spielern besteht.
- 7.1.2. Eine Mannschaft beginnt ein Spiel mit 7 Spielern (6 Feldspieler und ein Torwart).

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

 - Eine Mannschaft besteht aus bis zu 12 Spielern (7 Spieler auf dem Feld und bis zu 5 Auswechselspieler).
 - Einer der Spieler ist als Torwart gekennzeichnet (andere Trikotfarbe) und darf auch im Feld mitspielen. Es darf aber nur 1 Torwart auf dem Spielfeld sein.
 - Zu jedem Spiel können andere 12 Spieler antreten, die jeweils die Voraussetzungen erfüllen.
- 7.1.3. Spielerwechsel dürfen zu jedem Zeitpunkt und ohne Obergrenze vorgenommen werden. Ein Spieler, der ausgewechselt wird, muss das Spielfeld verlassen haben, bevor der einzuwechselnde Spieler das Spielfeld betritt. Der Spielerwechsel muss innerhalb der ausgewiesenen Auswechsellinie erfolgen. Ein regelwidriger Spielerwechsel wird mit einer zweiminütigen Zeitstrafe bestraft.
- 7.1.4. Es müssen mindestens sechs Feldspieler und ein Torwart jeder Mannschaft anwesend sein, damit eine Begegnung beginnen kann.



Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

In der Klassifizierungsrunde müssen alle Spieler in mindestens 3 Spielen eingesetzt werden. Für die Finalrunde gilt zusätzlich folgende feste Regelung:

Bis 5 Minuten vor Spielende muss jeder Spieler eingesetzt sein:

- Der Sekretär hakt die Erstaufstellung im Spielprotokoll ab,
- jeder weitere Wechsel ist vom Mannschaftsverantwortlichen dem Sekretär zu melden.
- Dabei hat er den Zettel mit den Nummern der maximal 5 Auswechselspieler in der Hand und gibt dem Sekretär bei Einwechslung den jeweiligen Zettel.

Bei Nichtbeachtung:

1. 2 Minuten Zeitstrafe gegen den Mannschaftsverantwortlichen.
2. Bei erneuter Missachtung erfolgt die Disqualifikation des Mannschaftsverantwortlichen.
3. Ein drittes Vergehen während des Wettbewerbs führt zum Ausschluss der Mannschaft.

7.2. Klassifizierung (*Divisioning*)

7.2.1. Die Klassifizierung erfolgt gemäß folgender Parameter:

7.2.1.1. Erzieltes Ergebnis bei den vier Handball Skills Assessment Tests (HSAT) in den Kategorien *Spot Shot*, *Speed Pass*, *Dribbeln* und *Power Throw* (Erläuterungen s. 11.). Diese Tests dienen ausschließlich der Einschätzung der Spieler und Mannschaften und sind keine Wettbewerbe, für die Auszeichnungen verteilt werden könnten.

7.2.1.2. Ein Klassifizierungswettbewerb.

7.2.2. Trainer müssen die Ergebnisse der HSAT-Tests aller Spieler vor Beginn des Wettbewerbs vorlegen. Die Teamwertung setzt sich zusammen aus der Addition der sieben besten Testergebnissen der Spieler, die daraufhin durch sieben geteilt wird. Darüber hinaus ist es auch möglich, dass die Wettbewerbsleitung andere Daten oder Informationen anfordert, um die Klassifizierung vorzunehmen.

7.2.3. Mannschaften werden zunächst gemäß der HSAT-Teamwertung in Gruppen eingeteilt. Die Klassifizierung wird durch einen Klassifizierungswettbewerb beendet.

7.2.4. Im Klassifizierungswettbewerb absolviert jede Mannschaft zwei oder mehr Spiele mit einer empfohlenen Spielzeit von je 6 Minuten. Die Mannschaften müssen jeden ihrer Spieler einsetzen. Die 6 spielstärksten Feldspieler und der spielstärkste Torwart werden im Laufe des Klassifizierungswettbewerbs ausgewählt und vermerkt.



Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

In Anerkennungswettbewerben und nationalen Spielen von SOD werden die Skillwerte nicht als Kriterien für die Klassifizierung von Wettbewerben verwendet. Jedoch können diese Übungen in den Trainingsalltag eingebunden werden und eine Rückmeldung zum Stand der individuellen Fertigkeiten der Spieler geben.

Es wird ein Klassifizierungswettbewerb nach dem Schweizer System gespielt, zusätzlich werden Spielbeobachter mit einem standardisierten Beobachtungsbogen eingesetzt, die die individuellen Stärken der Mannschaften und Spieler dokumentieren und diese in der Einteilung der Finalrunden einbringen.

7.3. Spielzeit

7.3.1. Ein Spiel besteht aus zwei jeweils 30 Minuten langen Hälften. Zwischen den beiden Hälften liegt eine Pause von 10 Minuten. Das Spiel sollte kontinuierlich verlaufen und nur unterbrochen werden, wenn ein Schiedsrichter eine Auszeit signalisiert.

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

- Klassifizierung: Ein Spiel sollte mindestens 8 Minuten dauern; kein Seitenwechsel.
- Zwischenrunde/Gruppenphase (wenn vorhanden): Ein Spiel sollte 2 x 15 Minuten dauern.
- Finalrunde/Finalsple: Ein Spiel sollte 2 x 20 Minuten dauern, 5 Minuten Pause. Je nach vorhandenen Hallenkapazitäten und der Gesamtzahl der zu absolvierenden Spiele können die Spielzeiten entsprechend angepasst werden.

Die Wettbewerbsart, die Anzahl der absolvierten Spiele pro Tag und der physische Zustand der Athleten sind Faktoren bei der Bestimmung der Spielzeit.

7.3.2. Das Losen erfolgt vor Spielbeginn. Der Sieger des Losens kann sich entweder für den Anwurf zu Spielbeginn oder für eine der beiden Seiten entscheiden.

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

In den Klassifizierungsspielen sollte aus Zeitgründen keine Seitenwahl stattfinden, sondern die erstgenannte Mannschaft im Spielplan hat Ball und Anwurf und spielt vom Zeitnehmertisch aus gesehen von links nach rechts.

7.3.3. Nach der Pause erfolgen ein Seitenwechsel und ein Wechsel der Auswechselbänke. Der Anwurf wird von der Mannschaft vorgenommen hatte, die dies in der ersten Hälfte nicht getan hatte.

7.3.4. Verlängerung

7.3.4.1. Eine Verlängerung des Spiels kann in Wettbewerben, in denen die Feststellung des Siegers der Begegnung unentbehrlich ist, erfolgen, wenn nach Ablauf der regulären Spielzeit ein Gleichstand der Punktzahl herrscht.



- 7.3.4.2. Eine Verlängerung besteht aus zwei jeweils 5 Minuten langen Hälften. Zwischen den beiden Hälften liegt eine Pause von einer Minute.
- 7.3.4.3. Falls nach Ablauf der Verlängerung weiterhin ein Gleichstand der Punktzahl herrscht, erfolgt ein Siebenmeterwerfen. Fünf verschiedene Spieler beider Mannschaften dürfen zunächst nacheinander werfen, wobei die Mannschaften sich abwechseln. Die Mannschaft mit der höheren Punktzahl nach dem Siebenmeterwerfen hat die Begegnung gewonnen.
- 7.3.4.4. Falls nach den zehn Würfungen gem. 7.4.3 weiterhin ein Gleichstand der Punktzahl herrscht, werfen beide Mannschaften so lange nacheinander Siebenmeter, bis eine Mannschaft trifft und die andere nach der gleichen Anzahl an Würfungen nicht getroffen hat.

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

- Spiele der Klassifizierung, der Gruppenphase und der Endrunde werden bei gleicher Trefferzahl unentschieden gewertet.
- Endet ein Entscheidungs- oder Endspiel nach der regulären Spielzeit unentschieden, so wird das Spiel (ohne Seitenwechsel) 5 Minuten verlängert. Ist danach kein Sieger ermittelt, kommt es zum 7-Meter-Werfen.

7-Meter-Werfen:

- 5 Athleten jeder Mannschaft werden benannt und werfen im Wechsel mit der anderen Mannschaft.
- Steht es danach weiterhin unentschieden, wird abwechselnd geworfen, bis eine Mannschaft nach einem Wurfwechsel in Führung liegt.

7.3.5. Time-Outs (*Unterbrechungen*)

- 7.3.5.1. Jeder Mannschaft steht ein 60 Sekunden langes Team-Time-out pro Halbzeit zu. Ein Team-Time-out wird von einem Betreuer beantragt, indem er eine grüne Karte auf den Tisch des Zeitnehmers und Sekretärs legt. Eine Mannschaft kann ein Time-Out nur beantragen, wenn sie zu diesem Zeitpunkt in Ballbesitz ist – ob der Ball ruht oder im Spiel ist, ist unwesentlich. Das Team muss in Ballbesitz bleiben, bis der Zeitnehmer die Auszeit per Pfiff signalisiert. Sollte dies nicht erfolgen, erhält das Team die Grüne Karte (und somit auch das Recht auf das Time-Out) zurück und das Team-Time-out wird zu diesem Zeitpunkt nicht gewährt. Beim Pfiff des Zeitnehmers zeigen die Schiedsrichter ein Team-Time-out an und die Spielzeit wird angehalten. Ein Time-Out wird vom Schiedsrichter gegebenenfalls auch dann angezeigt, wenn ein Spieler sich verletzt hat.



Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

- Spiele bis 10 Minuten Länge: kein Team-Time-out
- Spiele bis 20 Minuten Länge: 1 Team-Time-out pro Mannschaft/Spiel
- Spiele länger als 20 Minuten: 1 Team-Time-out pro Mannschaft/Halbzeit/Spiel

7.3.5.2. ANMERKUNG: Sollte ein Time-Out aufgrund eines verletzten Spielers angezeigt werden, muss dieser Spieler ausgewechselt werden. Nachdem das Spiel wieder aufgenommen wurde, kann der vormals ausgewechselte Spieler mittels eines konventionellen Spielerwechsels wieder ins Spiel zurückkehren.

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

Ein verletzter Spieler kann, dem Wechselreglements entsprechend, sofort wieder eingewechselt werden.

7.3.5.3. In folgenden Situationen ist ein Time-Out verbindlich:

- 7.3.5.3.1. Eine Hinausstellung, Disqualifikation oder Zeitstrafe wurde gegeben.
- 7.3.5.3.2. Ein Siebenmeter wurde gegeben.
- 7.3.5.3.3. Ein Team-Time-out wurde gewährt.
- 7.3.5.3.4. Ein regelwidriger Spielerwechsel fand statt.
- 7.3.5.3.5. Ein Pfiff durch Zeitnehmer oder technischen Delegierten erfolgte.
- 7.3.5.3.6. Eine Absprache zwischen den Schiedsrichtern ist notwendig.

7.4. Bewegung im Spielfeld

7.4.1. Torraum

- 7.4.1.1. Im jeweiligen Torraum oder auf der jeweiligen Torraumlinie darf sich ausschließlich der Torwart der in dieser Spielhälfte verteidigenden Mannschaft befinden.
- 7.4.1.2. Ein angreifender Spieler darf den Torraum oder die Torraumlinie ausschließlich dann betreten, wenn er außerhalb der Torraumlinie abspringt und den Ball loslässt, bevor er im Torraum oder auf der Torraumlinie landet. Wenn der Spieler mit dem Wurf das Tor trifft und erst dann auf der Torraumlinie oder im Torraum aufkommt, wenn der Ball die Hand des Spielers verlassen hat, wird das Tor regulär gewertet. Um eine darauffolgende Behinderung anderer Spieler zu vermeiden, muss der betroffene angreifende Spieler den Torraum nach der Landung schnellstmöglich verlassen.
 - 7.4.1.2.1. Wenn ein angreifender Spieler gegen die Regel 7.4.1.2. verstößt oder auf andere Art und Weise den Torraum oder die Torraumlinie betritt, erhält die verteidigende Mannschaft einen Freiwurf vom Punkt des Regelverstößes.



7.4.2. Der Torwart

- 7.4.2.1. Der Torwart darf sich im eigenen Torraum frei bewegen. Er darf den Torraum auch verlassen, solange er selbst nicht in Ballbesitz ist. Sobald er den eigenen Torraum verlassen hat, darf er sich wie ein Feldspieler bewegen und unterliegt denselben Regeln. Der Torwart darf den Torraum nur dann wieder betreten, wenn er nicht selbst in Ballbesitz ist.
- 7.4.2.2. Ein Torwart kann für einen Feldspieler eingewechselt werden und ein Feldspieler kann für einen Torwart eingewechselt werden. Es darf jedoch zu jedem Zeitpunkt nur ein als solch ausgewiesener Torwart auf dem Platz sein.

7.5. Spielen des Balls

- 7.5.1. Ein Spieler darf den Ball drei Sekunden in der Hand behalten oder drei Schritte mit dem Ball in der Hand laufen.
- 7.5.2. Die Bewegungen des den Ball führenden Spielers sind nicht eingeschränkt, wenn der Spieler dribbelt. Sobald er den Ball jedoch in einer Hand oder beiden Händen hält, muss er nach drei absolvierten Schritten oder drei Sekunden den Ball abgeben. Ein Spieler kann drei Schritte laufen, unbegrenzt lange dribbeln, den Ball in die Hand nehmen und drei weitere Schritte laufen. Wenn nach diesem Bewegungsablauf jedoch erneut gedribbelt wird, wird von den Schiedsrichtern ein Doppeldribbling geahndet. Analog zum Basketballregelwerk dürfen die Spieler zudem nicht dribbeln, wenn sie im Vorhinein bereits gedribbelt und im Anschluss den Ball in die Hand genommen hatten. Ein Doppeldribbling ist auch dann erfolgt, wenn beide Hände verwendet werden, um den Ball auf den Boden tippen zu lassen. Ein Doppeldribbeln wird durch einen Freiwurf für die gegnerische Mannschaft geahndet.
- 7.5.3. Angreifende Spieler dürfen den Ball in praktisch jede Richtung werfen, schlagen oder ihn anderweitig in Bewegung setzen, wenn hierfür Hände, Arme, der Kopf, Oberschenkel oder Knie verwendet werden.
 - 7.5.3.1. Die Spieler dürfen den Ball nicht in einer der folgenden Arten spielen:
 - 7.5.3.2. Durch eine Ballberührung mit Unterschenkeln (unter den Knien) oder Füßen.
 - 7.5.3.3. Durch ein Hechten in Richtung eines am Boden ruhenden oder rollenden Balles. Hechten ist grundsätzlich nie erlaubt, wenn dies andere Spieler gefährdet.
 - 7.5.3.4. Durch absichtliches Werfen des Balles über eine Seitenlinie oder die eigene Torauslinie/Torlinie, solange der Ball nicht im eigenen Tor landet.
 - 7.5.3.5. Durch Hochwerfen des Balles in der Absicht, sich den Ball selbst zuzuspielen. Das sogenannte „Luftdribbeln“ wird von den Schiedsrichtern bestraft.



Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

Bei Special Olympics Handball-Wettbewerben und bei einzelnen Handballspielen ist das Fingerspitzengefühl der Schiedsrichter gefragt. Man erkennt alsbald beim Fangen, Abspielen, Werfen oder Prellen die Qualität des Athleten.

Die Schiedsrichter sind angehalten, bei den Klassifizierungsspielen bei Bedarf etwas großzügig die Regeln auszulegen und auch mal einen 4. Schritt/Doppelfehler zuzulassen. Es besteht auch die Möglichkeit, die Regelwidrigkeit zu pfeifen, den Spieler auf die Regelwidrigkeit hinzuweisen und den Angriff danach mit Pfiff fortzusetzen.

Allerdings sollte auf den Spielfluss geachtet und das Spiel nicht durch zu viele Berichtigungspiffe unterbrochen werden. Weiterhin gilt für die Schiedsrichter nicht nur die Richtung anzuzeigen, sondern gegebenenfalls auch Hinweise wie „Einwurf blau“ oder „Freiwurf rot“ nachzuschieben. Falls es sich nicht gerade um eine entscheidende Situation oder um eine Bevorteilung der ballbesitzenden Mannschaft handelt, sollten Korrekturpiffe, zumindest beim Aufbau eines Angriffes, wegen des Spielflusses unterbunden werden.

Sind die Klassifizierungsspiele beendet, werden die Mannschaften in mehrere Leistungsgruppen eingeteilt. Dabei sollte in der Leistungsgruppe 1 dem Regelwerk entsprechend gepfiffen werden, in der Leistungsgruppe 2 sollten nur vereinzelt nach Bedarf Ausnahmen zugelassen werden, während in den nachfolgenden Gruppen je nach Situation die Regeln etwas „gebremst-großzügig“ ausgelegt werden können.

Es wird darauf hingewiesen, dass die Mannschaftenverantwortlichen alle Spieler bei jedem Zwischenrunden- und Finalspiel einsetzen müssen.

Passives Spiel:

Die Athleten wollen Handball spielen, Tore werfen und haben „passives Spiel“ nicht im Kopf. Sollten die Schiedsrichter aber erkennen, dass sich die Mannschaft aus taktischen Gründen passiv verhält, weil vielleicht ein Unentschieden für ein Weiterkommen reicht, so muss natürlich passives Spiel angezeigt und der Regel 7:12 entsprechend vollzogen werden. Aber niemals anzeigen, wenn sich z.B. zwei weniger eingesetzte Athleten den Ball mehrfach zuspielen und froh sind, dass der Ball beim Empfänger ankommt.



7.6. Verhalten gegenüber Gegenspielern

7.6.1. Zulässiges Verhalten

- 7.6.1.1. Den Ball aus dem Besitz des Gegenspielers entwenden, indem er mit der flachen Hand nach oben gespielt wird.
- 7.6.1.2. Verteidigenden Spielern ist es gestattet, sich mit Körpereinsatz gegen angreifende Spieler zu wehren. Es ist unwesentlich, ob der jeweilige angreifende Spieler den Ball führt oder nicht.

7.6.2. Unzulässiges Verhalten

- 7.6.2.1. Schubsen, Halten, Zufall bringen oder Schlagen eines Gegenspielers oder eine anderweitige Gefährdung desselben.
- 7.6.2.2. Gefährdung des Gegners, während dieser einen Wurf aufs Tor ausführt. Angreifende Spieler müssen mit gutem Willen versuchen, bei einem solchen Wurf-versuch keinen Verteidiger zu treffen. Da das Verteidigen von Würfen aufs Tor jedoch die Aufgabe der Verteidiger ist, werden angreifende Spieler nicht dafür bestraft, sollten sie beim Wurf doch einen Verteidiger treffen, solange dieser Wurf von den Schiedsrichtern nicht als gefährlich eingeschätzt wird.
- 7.6.2.3. Das Hineinlaufen in einen verteidigenden durch einen angreifenden Spieler.
- 7.6.2.4. Den Ball aus den Händen des Gegners ziehen, schlagen oder reißen.

7.7. Würfe

7.7.1. Anwurf

- 7.7.1.1. Ein Anwurf nimmt das Spiel nach Anpfiff der ersten oder zweiten Spielhälfte oder nach einem Tor auf.
- 7.7.1.2. Nach dem durch den Schiedsrichter gegebenem Pfeifsignal muss der Anwurf innerhalb von drei Sekunden erfolgen.
- 7.7.1.3. Der Anwurf erfolgt von der exakten Feldmitte. Hiervon darf um höchstens 1,5m in Richtung der Seitenlinien abgewichen werden. Das Übertreten der Mittellinie ist den Mitspielern des Anwerfenden vor dem Anpfiff nicht gestattet.
- 7.7.1.4. Bei einem Anwurf müssen alle Gegenspieler mindestens 3 Meter vom anwerfenden Spieler entfernt sein.
- 7.7.1.5. Ein direkt durch den Anwurf erzieltetes Tor ist gültig.

7.7.2. Einwurf

- 7.7.2.1. Ein Einwurf nimmt das Spiel auf, nachdem ein Ball im Seitenaus gelandet ist.
- 7.7.2.2. Ein Einwurf wird ebenso vorgenommen, wenn ein verteidigender Feldspieler den Ball als letzter berührt hat, bevor er hinter der Torauslinie im Aus landet. Dieser Einwurf erfolgt von der Spielfeldecke, die dem Punkt, an dem der Ball im Toraus landete, am nächsten ist.



- 7.7.2.3. Ein Einwurf wird nicht durch einen Pfiff eingeleitet und kann von jedem Spieler aus der sich in Ballbesitz befindlichen Mannschaft vorgenommen werden. Der einwerfende Spieler muss während des Wurfs einen Fuß auf die Seitenlinie stellen.
- 7.7.2.4. Die verteidigende Mannschaft muss einen Mindestabstand von 3m zum einwerfenden Spieler einhalten.
- 7.7.2.5. Ein direkt durch den Einwurf erzielt Tor ist gültig.

7.7.3. Torwurf

- 7.7.3.1. Ein Torwurf erfolgt, wenn durch Einwirken der angreifenden Mannschaft der Ball die Torlinie der anderen Mannschaft übertritt. Der Torwurf wird ohne Pfeifsignal des Schiedsrichters vom Torwart der ehemals verteidigenden Mannschaft ins Spiel gebracht, wobei der Torwart dabei im Torraum verbleibt.
- 7.7.3.2. Anmerkung: Falls der Torwart den Ball innerhalb seines Torraums unter Kontrolle bringen kann, ohne, dass vorher ein Tor erzielt wurde/der Ball im Aus landete, ist der Ball weiterhin im Spiel und es handelt sich nicht um einen Torwurf.
- 7.7.3.3. Ein direkt durch einen Torwurf erzielt Tor ist gültig.

7.8. Punktgewinn

- 7.8.1. Eine Mannschaft erzielt das Tor und gewinnt somit einen Punkt, wenn der Ball vollumfänglich die gegnerische Torlinie unterhalb der Querlatte und zwischen den Torpfosten überquert.
- 7.8.2. Ein Pfeifsignal des Schiedsrichters unterbricht umgehend das Spiel. Ein unmittelbar nach dem Pfeifsignal erzielt Tor ist somit nicht gültig.

7.9. Freiwürfe

7.9.1. Freiwürfe werden im Anschluss an folgende Spielsituationen gegeben:

- 7.9.1.1. Ein Spieler verhält sich im Umgang mit einem Gegenspieler regelwidrig.
- 7.9.1.2. Der Ball wird regelwidrig gespielt.
- 7.9.1.3. Die Torraumlinie wird in regelwidriger Form berührt oder übertreten.
- 7.9.1.4. Ein Spieler verhält sich unsportlich.
- 7.9.1.5. Ein Spieler verzögert bewusst das Spiel (passives Spiel).
- 7.9.1.6. Ein Spielerwechsel erfolgt nicht gemäß den entsprechenden Vorgaben.
- 7.9.1.7. Der Torwart ist in Ballbesitz und überquert die Torraumlinie.
- 7.9.1.8. Bei Wiederaufnahme des Spiels nach allen Situationen außer Regelverstößen (etwa nach einer Verletzung).
- 7.9.1.9. Ein Freiwurf oder Siebenmeter wurde durch die angreifende Mannschaft regelwidrig ausgeführt.



- 7.9.1.10. Das Spiel wurde unterbrochen, nachdem der Ball die Decke oder eine ständige Einrichtung über dem Feld berührt hat und der Ball daraufhin im Spielfeld landet. Hier erhält diejenige Mannschaft einen Freiwurf, die den Ball nicht zuletzt berührt hat. Wenn möglich erfolgt der Freiwurf nach dem Pfeifsignal von der Stelle, die direkt unter dem Punkt liegt, an dem der Ball die Decke oder ständige Einrichtung berührt hat.
 - 7.9.1.11. Ein Spieler spielt den Ball absichtlich zurück in den eigenen Torraum und der Torhüter berührt daraufhin den Ball.
 - 7.9.1.12. Der Torhüter spielt oder bringt den Ball zurück in seinen eigenen Torraum.
 - 7.9.2. Ein Freiwurf wird umgehend von der Stelle des Regelverstoßes oder Zwischenfalls gemäß 7.9.1 ausgeführt, ohne, dass der Ball vorher in die Hände des Schiedsrichters gelangen muss. Der den Freiwurf ausführende Spieler muss mit mindestens einem Fuß im Spielfeld stehen und den Ball nach höchstens drei Sekunden loslassen.
 - 7.9.2.1. Sollte der Regelverstoß oder Zwischenfall gemäß 7.9.1 zwischen Torraum und Freiwurflinie vorgefallen sein, wird der Freiwurf von dem Punkt hinter der Freiwurflinie ausgeführt, der dem Ort des Vorfalls am nächsten war.
 - 7.9.3. Die angreifenden Spieler müssen sich während des Freiwurfs außerhalb des durch die Freiwurflinie eingegrenzten Bereichs und der Linie selbst befinden, die verteidigenden Spieler müssen einen Mindestabstand von drei Metern zum Ball einhalten.
 - 7.9.4. Ein direkt durch einen Freiwurf erzielt Tor ist gültig.
- 7.10. Siebenmeter
- 7.10.1. Siebenmeter werden im Anschluss an folgende Spielsituationen vergeben:
 - 7.10.1.1. Eine klare Gelegenheit zum Erzielen eines Tores wird durch einen Regelverstoß der gegnerischen Mannschaft an jeglicher Stelle auf dem Feld unterbunden. Ein solcher Regelverstoß besteht etwa, wenn ein verteidigender Spieler an der Torraumlinie den Arm eines angreifenden Spielers von hinten greift, während der angreifende Spieler eine Wurfbewegung aufs Tor durchführt.
 - 7.10.1.2. Ein Spieler betritt bewusst seinen eigenen Torraum, um den Spielfluss zu unterbrechen oder sich jeglichen anderen Vorteil gegenüber eines sich in Ballbesitz befindlichen Gegenspielers zu verschaffen.
 - 7.10.1.3. Durch ein unvorhergesehenes Ereignis ertönt ein Pfiff, der dem der Schiedsrichterpfiffe ähnelt, aber nicht durch einen Offiziellen erfolgte, während sich eine klare Gelegenheit zum Erzielen eines Tores zuträgt oder es erfolgt eine anderweitige Behinderung eines klaren Torversuches, etwa durch einen Zuschauer, der das Spielfeld betritt oder die Spieler behindert. Diese Regel gilt analog für Fälle höherer Gewalt, etwa eines plötzlichen Stromausfalls während eines klaren Torversuchs.



- 7.10.2. Der Siebenmeter ist ein direkter Wurf aufs Tor, der drei Sekunden nach dem Pfeifsignal des Schiedsrichters erfolgt.
 - 7.10.3. Ein Siebenmeter wird direkt hinter der Siebenmeterlinie ausgeführt, wobei diese Linie nicht berührt werden darf.
 - 7.10.4. Der Werfende muss mit mindestens einem Fuß auf dem Boden bleiben, bis er den Ball losgelassen hat.
 - 7.10.5. Alle angreifenden Spieler stehen hinter der Freiwurflinie, die gegnerischen Spieler halten einen Mindestabstand von drei Metern zum Werfenden ein.
- 7.11. Verwarnungen und Zeitstrafen
- 7.11.1. Unsportliches Verhalten, eine ungewöhnlich harte Spielweise oder bewusst wiederholte persönliche Fouls werden durch einen Freiwurf für die gegnerische Mannschaft bestraft und der foulende Spieler erhält durch die Schiedsrichter eine Verwarnung oder eine zweiminütige Zeitstrafe. Zweiminütige Strafen werden im Zuge folgender Regelverstöße ausgesprochen:
 - 7.11.1.1. Der Spieler legt den Ball nicht umgehend ab, wenn ein Freiwurf gegen seine Mannschaft vergeben wurde.
 - 7.11.1.2. Ein Spieler wird regelwidrig eingewechselt.
 - 7.11.1.3. Eine Mannschaft begeht wiederholt Regelverstöße, die die Gegenmannschaft beim Wurf aufs Tor behindern.
 - 7.11.1.4. Ein Spieler begeht erneut einen Regelverstoß, nachdem er bereits im Vorhinein verwarnt oder mit einer Zeitstrafe gemäßregelt wurde.
 - 7.11.1.5. Ein Spieler begeht einen beliebigen Regelverstoß, nachdem seine Mannschaft bereits dreimal verwarnt wurde.

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

Besondere IHF-Regelungen für die letzten 30 Sekunden eines Spieles werden nur bedingt angewandt. Von den Schiedsrichtern zu ahnden sind taktische Vergehen (z.B. bewusstes Aufhalten des Balles nach Torerfolg auf dem Weg zum Mittelanstoß). In diesem Fall ist auf Siebenmeter und 2 Minuten Zeitstrafe zu entscheiden. Eine rote Karte entfällt, weil dieses Vergehen keine Sperre gegen den Spieler für das nächste Spiel nach sich ziehen sollte. Würde die rote Karte von den Schiedsrichtern gezeigt, ist dies kein Einspruchsgrund, weil sich die Situation des fehlbaren Spielers nicht ändert.

- 7.11.2. Eine zweiminütige Zeitstrafe kann auch ohne vorherige Verwarnung ausgesprochen werden, wenn die Schiedsrichter empfinden, dass der jeweilige Spieler einen schweren Regelverstoß begangen oder unsportliches Verhalten aufgewiesen hat.
- 7.11.3. Während einer Zeitstrafe muss die Mannschaft des bestraften Spielers mit einem Spieler weniger spielen. Die Zeitstrafen laufen in die zweite Spielhälfte sowie in die



erste oder zweite Hälfte der Verlängerung über, sollte sie in der vorausgehenden Spielhälfte nicht abgelaufen sein.

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

In den Klassifizierungsspielen ist die Zeitstrafe eine persönliche Strafe und die Mannschaft kann direkt mit einem anderen Spieler auffüllen.

Bei Spielzeiten von unter 15 Minuten wird nur eine Zeitstrafe von einer Minute ausgesprochen.

7.11.4. Die Schiedsrichter sollten einen Spieler nur einmal und eine Mannschaft insgesamt nur dreimal verwarnen. Wenn diese Grenzwerte überschritten werden, werden Zeitstrafen ausgesprochen. Die Schiedsrichter sind jedoch nicht verpflichtet, vor dem Aussprechen einer Zeitsprache eine Verwarnung zu vergeben.

7.11.5. Sollte sich ein Spieler, der soeben aufgrund eines Regelverstoßes auf dem Platz eine Zeitstrafe erhalten hat, unmittelbar danach beim Verlassen des Platzes oder nach Wiederaufnahme des Spiels außerhalb des Platzes unsportlich verhalten, erhält dieser Spieler eine zusätzliche zweiminütige Zeitstrafe.

7.11.5.1. Ist die erste der beiden Zeitstrafen gem. 7.11.5 insgesamt bereits die zweite Zeitstrafe dieses Spielers, führt die insgesamt dritte Zeitstrafe aufgrund des unsportlichen Verhaltens zu einer Disqualifikation des Spielers.

7.11.5.2. Falls die erste der beiden Zeitstrafen gem. 7.11.5 jedoch bereits die insgesamt dritte Zeitstrafe gewesen sein sollte, diese also bereits zur Disqualifikation führen sollte, erhält ein beliebiger Spieler derselben Mannschaft zusätzlich zur ausgesprochenen Disqualifikation noch eine Zeitstrafe.

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

Begeht ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller gleichzeitig oder in direkter Folge vor dem Wiederanpfeiff mehr als eine Regelwidrigkeit und erfordern diese verschiedene Strafen, ist grundsätzlich die schwerwiegendste Strafe auszusprechen. Allerdings werden die anfallenden Strafen z.B. 2 Min + 2 Min nicht aufaddiert.

7.12. Disqualifikation

7.12.1. In folgenden Situationen wird ein Spieler disqualifiziert:

7.12.1.1. Nach drei ausgesprochenen Zeitstrafen gegen sich.

7.12.1.2. Bei einem schwerwiegenden, körperbetonten Regelverstoß zuleide eines Gegenspielers.

7.12.2. Nach Ablauf von zwei Spielminuten kann der disqualifizierte Spieler durch einen Teamkollegen ersetzt werden.

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

Disqualifikationen und besondere Vorkommnisse sind von den Schiedsrichtern mit Angabe des Grundes / Angaben zum Vorfall auf der Rückseite des Spielberichtes zu notieren.



- 7.13. Regelung zum alten „Ausschluss“ sind von der IHF gestrichen worden, deshalb entfällt Regel 7.13.
- 7.14. Mögliche Anpassungen bei Teamwettbewerben
- 7.14.1. Im Folgenden sind Möglichkeiten aufgeführt, das IHF-Regelwerk für Special Olympics-Wettbewerbe anzupassen. Diese Anpassungen sind freiwillig und es obliegt den Nationalen Verbänden, ihre Verwendung zu beschließen. Für Anerkennung
- 7.14.1.1. Die Länge des Handballfeldes kann so angepasst werden, dass sie mindestens so lang ist wie ein Basketball (26 Meter). Eine annähernd den Maßgaben entsprechende Breite des Feldes (20m) ist deutlich wichtiger, als es die Länge ist. Es sollte jedoch immer versucht werden, die Größe des Handballfelds so nah wie möglich an den Regularien zu halten.
- 7.14.1.2. Anfänger und Spieler niedrigerer Spielstärke können einen aufgepumpten Schaumstoffball bei Wettbewerben verwenden. Es wird empfohlen, dass dieser Schaumstoffball 350g schwer ist und 17,145cm im Durchmesser und 53,34cm im Umfang misst.
- 7.14.1.3. Die Spielzeit sollte nicht unter zwei Spielhälften à 15 Minuten liegen, wobei die Pause zwischen den Spielhälften mindestens 5 Minuten lang ist. Die Länge der Spielhälften wird unter Berücksichtigung der Art des Turniers, der Anzahl Spiele pro Tag und der körperlichen Verfassung der Spieler bemessen. Eine Anpassung der Spielzeit ist durch Übereinkunft der beiden Cheftrainer oder nach Anweisung durch Schiedsrichter oder Turnierleitung möglich.
- 7.14.1.4. Für Anfänger sowie jugendliche Spieler und Spieler niedrigerer Spielstärke empfiehlt es sich, den Körpereinsatz im Spiel so zu begrenzen, dass er in etwa den Regeln zum Körperkontakt im Basketball entspricht. Es gibt dann keine Begrenzung persönlicher Fouls, die Regelverstöße resultieren aber trotzdem in Verwarnungen gegenüber dem Spieler und seinem Trainer. Bei der zweiten Verwarnung jeglicher Art gegenüber einem Spieler erhält dieser eine zweiminütige Zeitstrafe. Die dritte Zeitstrafe resultiert in einer Disqualifikation.



8. Handball 5-a-side

Bis auf die folgenden Besonderheiten gelten für 5-a-side-Spiele dieselben Regeln wie jene gem. 7.

8.1. Qualifizierung (*Divisioning*)

Der Fachausschuss empfiehlt, keine Skillwerte als Kriterien für die Klassifizierung von Wettbewerben zu verwenden. Jedoch können diese Übungen in den Trainingsalltag eingebunden werden und eine Rückmeldung zum Stand der individuellen Fertigkeiten der Spieler geben

- 8.1.1. Die Mannschaften werden gemäß den aus der Individual Skills Competition hervorgehenden Ergebnissen bestimmten Klassifizierungsspielen zugeordnet
- 8.1.2. Die Trainer müssen die Teamwertung der Individual Skills Competition vor dem Wettbewerb bekanntgeben. Die Teamwertung setzt sich zusammen aus der Addition der fünf besten Testergebnissen der Spieler, die daraufhin durch fünf geteilt wird.
- 8.1.3. Die Mannschaften werden zunächst unter Berücksichtigung der Ergebnisse gem. 8.1.2 in Qualifikationsgruppen eingeteilt. Eine Qualifikationsrunde wird dann durchgeführt, um die Qualifizierung endgültig abzuschließen,
- 8.1.4. Im Klassifizierungswettbewerb absolviert jede Mannschaft ein oder mehr Spiele mit einer empfohlenen Spielzeit von je 6 Minuten. Die Mannschaften müssen mindestens die fünf spielstärksten Spieler gemäß 8.1.2 einsetzen, die zur Zusammensetzung der Teamwertung erforderlich sind.

8.2. Zielsetzung

- 8.2.1. Das Ziel von 5-a-side-Handball ist es, eine breitere Masse an Teilnehmern bei Special Olympics-Wettbewerben zu erreichen.
- 8.2.2. Darüber hinaus kann weniger spielstarken Athleten ein leichter Zugang zum Sport ermöglicht werden.

8.3. Spielfeld und Ausrüstung

- 8.3.1. Ist das Spielfeld kürzer als 26 Meter, kann die Entfernung der Torraumlinie bei abweichend 5 Metern und die der Freiwurflinie abweichend bei 8 Metern liegen.
- 8.3.2. Ein aufgepumpter Schaumstoffball wird empfohlen (350g, 17,145 cm Durchmesser, 53,34 cm Umfang).

8.4. Mannschaft und Spieler

- 8.4.1. Ein Spiel kann bis zu 9 Spieler haben.
- 8.4.2. Das Spiel wird mit zwei fünfköpfigen Mannschaften ausgetragen. Je ein Spieler muss als Torwart fungieren. Die Spieler dürfen den Ball 5 Sekunden lang halten.



8.5. Spieldauer

- 8.5.1. Die Spielzeit sollte 20 Minuten betragen, wobei die Uhr selten gestoppt werden sollte. Es sollte zwei gleich lange Halbzeiten (mindestens 10 Minuten) und eine fünfminütige Pause zwischen ihnen geben. Die Mannschaften wechseln nach der Pause die Spielhälfte.
- 8.5.2. Ein 60 Sekunden langes Team-time-out pro Halbzeit, während dem die Uhr angehalten wird, steht jedem Team zu. Ein verletzungsbedingtes Time-out kann vom Schiedsrichter ebenso angekündigt werden.
- 8.5.3. Falls nach Ablauf der regulären Spielzeit Punktgleichheit zählt und es zur Verlängerung kommt, erfolgt zunächst ein Münzwurf, welcher über die anwerfende Mannschaft bestimmt. Eine Pause von einer Minute wird vor der ersten und zweiten Hälfte der Verlängerung gewährt. Die Verlängerung dauert drei Minuten. Sollte weiterhin Punktgleichheit herrschen, erfolgt ein Siebenmeterwerfen gem. 7.4.3 f.

Bei einem Unentschieden in einem Platzierungsspiel gilt die gesonderte Ausschreibung des Veranstalters. Gibt es keine gesonderte Ausschreibung, findet direkt ein 7-Meter-Werfen statt.

8.6. Spielerwechsel

- 8.6.1. Spieler, die regelwidrig eingewechselt werden, werden verwahrt, erhalten aber keine Zeitstrafe. Ein unzulässiger Wechsel wird mit einem Freiwurf für das gegnerische Team geahndet.

8.7. Spielerverhalten gegenüber dem Gegner

- 8.7.1. Kein Kontakt: Brührungen sind auf die Regeln zum Körpereinsatz bei Basketballspielen begrenzt (körperloses Spiel).
- 8.7.2. Es gibt keine Begrenzung persönlicher Fouls. Wiederholte Regelverstöße oder wiederholt gefährliches Spiel führen jedoch zu einer Verwarnung.
- 8.7.3. Eine zweite Verwarnung eines Spielers führt zu einer Zeitstrafe gem. 7.11.3.
- 8.7.4. Drei Zeitstrafen eines Spielers führen zu dessen Disqualifikation.



9. Richtlinien für Unified Sports®

9.1. Der Kader sollte aus einer ausgewogenen Anzahl an Athleten und Partnern bestehen.

9.2. Aufstellung

- 9.2.1. Das Special Olympics-Regelwerk ermöglicht es den Mannschaften, mit höchstens sieben und mindestens fünf Spielern anzutreten, damit ein Spiel durchgeführt werden kann. Es sind hierbei nur folgende Kombinationen möglich: 4 Athleten und 3 Partner, 3 Athleten und 3 Partner oder 3 Athleten und 2 Partnern. Die Nichtbeachtung dieser Regeln führt zu einem Rücktritt von der Begegnung.
- 9.2.2. Ausnahme: wenn 7 Spieler auf dem Platz sind (4 Athleten, 3 Partner) und ein Partner eine Zeitstrafe erhält, muss nicht noch zusätzlich ein Athlet hinausgenommen werden, um den Kombinationen gem. 9.2.1. gerecht zu werden.
- 9.2.3. Jede Mannschaft sollte einen erwachsenen, nicht am Spiel teilnehmenden Trainer haben, welcher für die Mannschaftsaufstellung und das regelkonforme Verhalten der Spieler Verantwortung trägt.

Sofern es nachstehend nicht anders geregelt ist, gilt das o.g. Special Olympics-Regelwerk.

Verbindlich anzuwenden im Geltungsbereich von SOD:

1) Allgemeine Regularien für Unified Sports® -Handball

Ob in Mannschafts- oder Individualsportarten – SOD bietet in verschiedenen Sportarten die Möglichkeit, dass bei Unified Sports® Menschen mit („Athleten“) und ohne geistige Behinderung („Partner“) gemeinsam Sport treiben.

Ziel der Richtlinien ist insbesondere die Vermeidung von spielerdominantem Verhalten (von Partnern), das gemäß den Regularien von Special Olympics auf Wettbewerbsebene nicht gestattet ist. Vielmehr findet vor allem das Prinzip der sinnvollen Einbeziehung der Athleten (Meaningful Involvement) Anwendung. Dies besagt, dass jeder Spieler die Möglichkeit bekommen soll, durch seine Fähigkeiten und Eigenschaften zum Erfolg des Teams beizutragen.

Die Richtlinien werden von Spielbeobachtern beobachtet und während der Spiele bewertet. Sie haben das Recht, wie unten beschrieben, das Spiel zu unterbrechen und entsprechende Sanktionen bei Nichteinhaltung auszusprechen.

Diesem Prinzip zuzuschreiben sind insbesondere folgende Maßgaben:

- a) Unified Partner stehen nicht im Tor
- b) maximal 3 Partner gleichzeitig auf dem Spielfeld



- c) Trainer-Time-Out (weiße Karte) – bei Verdacht auf Verstoß gegen Unified-Gebote
 - i) Austausch zwischen gegnerischen Trainern, Schiedsrichtern und Spielbeobachter
 - ii) kein taktisches Time-Out
 - iii) maximal 1 pro Spiel
 - iv) nicht in den letzten 2 Minuten des Spiels
- d) Im Falle eines 7 Meter-Werfens treten ausschließlich Athleten an

2) Gebote für Unified Sports® -Handball

- a) Partner dominieren weder Angriff noch Abwehr
- b) Einzelaktionen Angriff
 - i) Partner dürfen nicht wiederholt durch Einzelaktionen zum Abschluss kommen
 - ii) Dies gilt besonders für die Endphase des Spiels
- c) Aggressive + offensive Abwehr
 - i) Partner vermeiden überhartes Abwehrverhalten
 - ii) Partner vermeiden wiederholt offensives Abwehrverhalten
 - iii) Dies gilt besonders für die Endphase des Spiels
- d) Nach Spielende findet ein kurzes Feedback zwischen Beobachtern / Offiziellen beider Teams statt

Die Trainer sind verantwortlich für die Einhaltung des Prinzips der sinnvollen Einbeziehung. Partner und Trainer sind Vorbilder bei der Kommunikation (kein monieren gegen Schiedsrichter und Spieler). Auch wenn andere sich falsch verhalten, bleiben sie trotzdem fair!

3) Spielerdominantes Verhalten, das vom Spielbeobachter zu sanktionieren ist:

- a) Partner kommen wiederholt durch Einzelaktionen zum Abschluss
- b) Partner zeigen wiederholt aggressives oder offensives Abwehrverhalten
- c) Athleten werden bewusst nicht in das Spiel einbezogen. Ein Partner übergeht Mitspieler, obwohl diese besser positioniert sind.
- d) Trainer lassen mit ihrer gewählten Spieltaktik kaum Möglichkeiten zu, alle Spieler sinnvoll einzubeziehen, und unterbinden offensichtliche Spielerdominanz nicht.

4) Im Fall von Spielsituationen mit Verstoß gegen Unified-Gebote, die das Eingreifen des Spielbeobachters erfordern, spricht dieser folgende Sanktionen aus:

- a) Spiel wird angehalten, Partner oder Offizieller erhält eine Verwarnung (gelbe Karte) durch den Spielbeobachter. Dies wird auf dem Spielberichtsbogen vermerkt. Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf.



- b) Fällt ein bereits verwarnter Partner oder Offizieller weiterhin auf, wird gegen diesen eine 2 Minuten Strafe ausgesprochen.
- c) Beim nächsten Vergehen eines Partners / Offiziellen erfolgt die persönliche Hinausstellung vom Spiel.
- d) Weitere Vergehen durch Partner oder Offizielle werden mit Disqualifikation der kompletten Mannschaft geahndet.

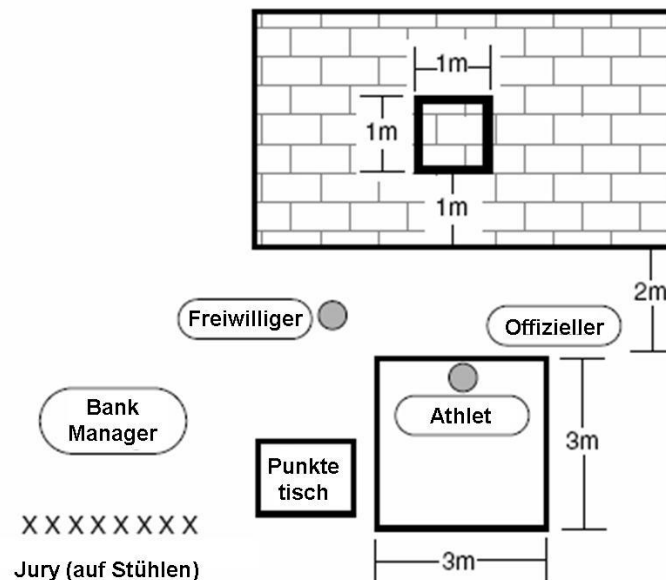


10. Individueller Skill-Wettbewerb

10.1. Athleten

10.1.1. Dieser Wettbewerb bietet handballspezifische Bewegungsaufgaben für Athleten mit geringerer Leistungsfähigkeit und ist nicht für Athleten gedacht, die das Spiel regulär spielen können. Die endgültige Punktzahl eines Athleten wird durch Addieren der Punkte in den einzelnen Bewegungsaufgaben ermittelt.

10.2. Test 2: Zielgerichtetes Zuspiel



10.2.1. Ziel

10.2.1.1. Messen der Fähigkeit eines Athleten, einen Handball mit einer Hand zu werfen.

10.2.2. Ausrüstung

10.2.2.1. 2 lederne Handbälle, Kreide (für die Wand) oder Klebeband und ein Maßband.

10.2.3. Beschreibung

10.2.3.1. Ein 1 x 1 Meter großes Quadrat wird an die Wand gezeichnet.

- Die untere Linie des Quadrates sollte mindestens 1m über dem Boden sein.
- Auf dem Boden wird ein 3 x 3 Meter großes Quadrat gezeichnet, welches 2,4 Meter von der Wand entfernt sein soll.

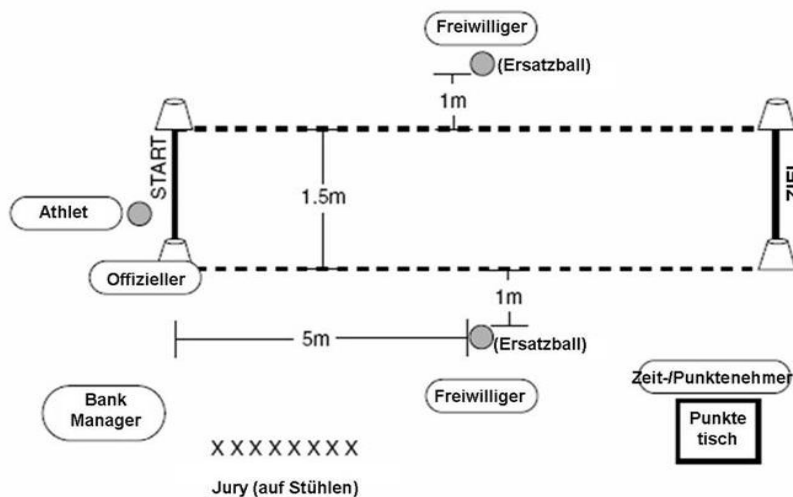


- Der Athlet muss innerhalb dieses Quadrates stehen, beziehungsweise darf der Fuß oder die vordere Achse eines Athletenrollstuhles nicht die Wurflinie überqueren.
- Der Athlet darf 5 Mal werfen.
- Der Ball muss MIT EINER HAND IN EINER SCHLAGWURFBEWEGUNG geworfen werden und die Wand direkt im Flug treffen, um als gültiger Pass zu gelten.

10.2.4. Bewertung

- 10.2.4.1. Der Athlet erhält 3 Punkte, wenn er die Wand innerhalb des Quadrates trifft.
- 10.2.4.2. Der Athlet erhält 2 Punkte, wenn er die Linien des Quadrates trifft.
- 10.2.4.3. Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn er die Wand außerhalb des Quadrates trifft.
- 10.2.4.4. Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn er den Ball während des Flugs oder nach einem oder mehreren Aufprallen fängt, während er sich im 3Meter-Quadrat befindet.
- 10.2.4.5. Der Gesamtpunktstand des Athleten ergibt sich aus der Summe aller 5 Würfe.

10.3. Test 2: 10 Meter-Dribbeln



10.3.1. Ziel

- 10.3.1.1. Messung der Schnelligkeit und der Fähigkeit eines Athleten, einen Handball zu dribbeln.

10.3.2. Ausrüstung

- 10.3.2.1. 3 lederne Handbälle, 4 Verkehrshütchen, Bodentape, Maßband und Stoppuhr.

10.3.3. Beschreibung

- 10.3.3.1. Der Athlet startet zwischen den Kegeln hinter der Startlinie.
 - Nach Signal vom Offiziellen beginnt der Athlet zu laufen und zu dribbeln.
 - Der Athlet dribbelt den Ball die kompletten 10 Meter mit einer Hand.

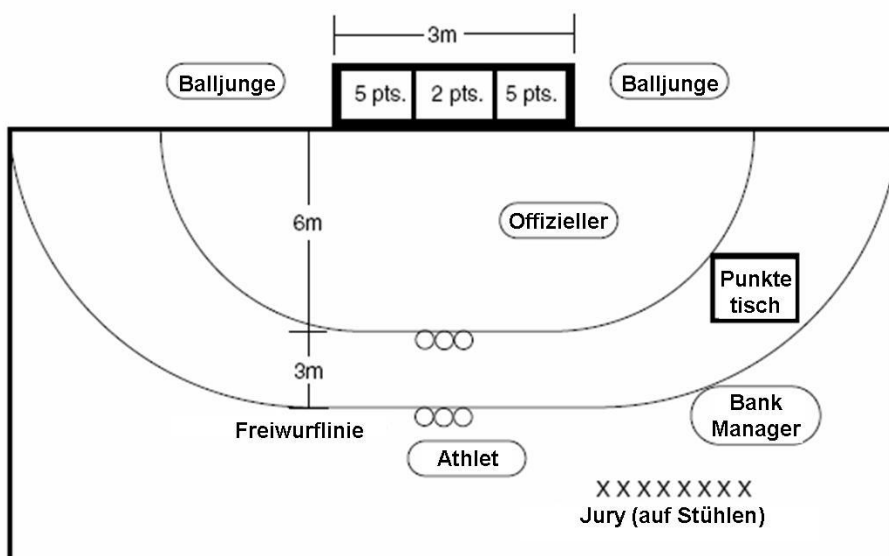


- Ein Athlet im Rollstuhl muss abwechseln – 2 Schübe gefolgt von 2 Dribblings usw., um ein gültiges Dribbling anerkannt zu bekommen.
 - Der Athlet muss die Ziellinie zwischen den Kegeln überqueren und den Ball zum Anhalten des Dribblings aufnehmen.
- 10.3.3.2. Verliert ein Athlet den Ball, läuft die Uhr weiter. Der Athlet kann den Ball wieder aufnehmen.
- Landet der Ball hinter der 1,5 Meter Linie, kann der Athlet einen Ersatzball aufnehmen oder den verlorenen Ball zurückholen, um den Lauf zu beenden.

10.3.4. Bewertung

- 10.3.4.1. Die Zeit des Athleten wird zwischen dem Startsignal und dem Überqueren der Ziellinie und dem Aufnehmen des Balles (Dribbling-Stopp) gestoppt.
- 10.3.4.2. Für jeden ungültigen Dribble (dribbeln mit 2 Händen, etc.) wird eine 1 Sekunden-Strafe auf die Zeit addiert. Der Athlet hat 2 Versuche. Jeder Versuch wird durch Addition der Laufzeit und der anfallenden Strafsekunden bewertet und die Gesamtzeit wird, basierend auf Umrechnungstabellen, in Punkte umgerechnet.
- 10.3.4.3. Der Endpunktstand des Athleten ist der Bessere aus den beiden Versuchen des Athleten (in Punkten). Im Falle eines Gleichstands zweier Athleten wird die tatsächliche Zeit als Entscheidungskriterium herangezogen.

10.4. Test 3: Werfen



10.4.1. Ziel

- 10.4.1.1. Messung der Treffgenauigkeit eines Athleten beim Werfen eines Handballs.

10.4.2. Ausrüstung



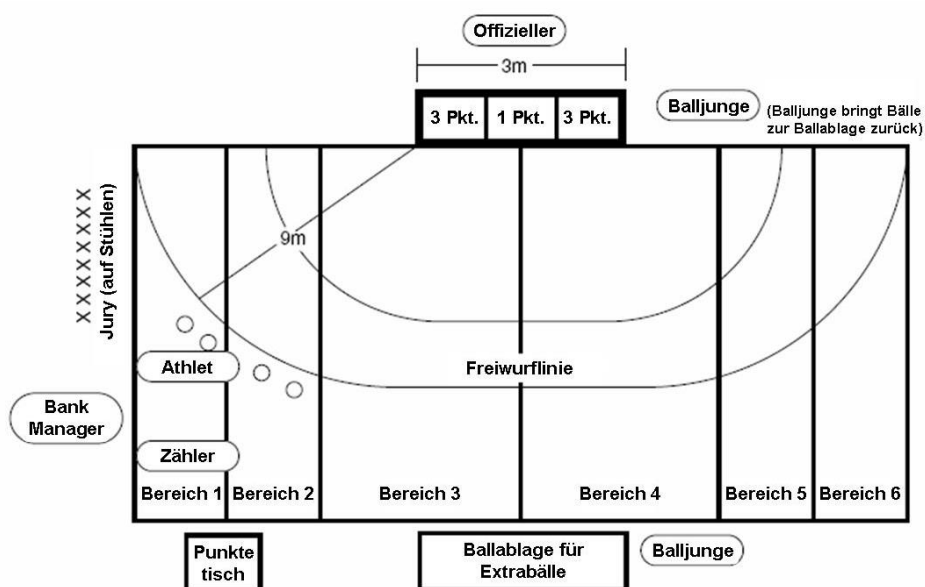
- 10.4.2.1. Lederne Handbälle (empfohlene Anzahl: 6), Handballtor, Bodentape und ein Maßband
- 10.4.3. Beschreibung
 - 10.4.3.1. Die Torraum- und die Freiwurflinie werden auf dem Feld markiert.
 - Es werden jeweils 3 Bälle mittig gegenüber des Tors auf der 6- Meter-Linie und der 9-Meter-Linie markiert.
 - Das Tor wird in 3 gleich große Bereiche unterteilt, indem zwischen Querlatte und Boden Tape gespannt wird. Jeder Bereich ist 1 Meter breit.
 - 10.4.3.2. Der Athlet hat jeweils 3 Würfe, einmal 6 und einmal 9 Meter vom Tor entfernt.
 - Der Athlet punktet durch direktes Treffen in das Tor oder durch Treffen mit einmaligem Aufprallen auf den Boden.
- 10.4.4. Bewertung
 - 10.4.4.1. Der Athlet muss von der 6-Meter-Linie und der 9-Meter-Linie (jeweils dahinterstehend) werfen.
 - 10.4.4.2. Übertritt ein Athlet die Linie, gilt der Wurf als ungültig.
 - 10.4.4.3. Der Athlet kann die Linie überqueren nachdem er den Ball losgelassen hat.
 - 10.4.4.4. Der Athlet erhält 5 Punkte, wenn er den Ball in einen der beiden äußeren 1-Meter-Bereiche innerhalb des Tores trifft.
 - 10.4.4.5. Der Athlet erhält 2 Punkte, wenn er den Ball in den Mittelbereich des Tores trifft.
 - 10.4.4.6. Keine Punkte gibt es, wenn der Ball zweimal oder öfter auf dem Boden aufprallt, bevor er im Tor landet.



11. Handball Skills Assessment Test (HSAT)

(zum einfacheren Verständnis des englischsprachigen Informationsmaterials, etwa des Trainerhandbuchs, werden die englischen Bezeichnungen der einzelnen Stationen übernommen.)

11.1. Spot Shot



11.1.1. Aufbau

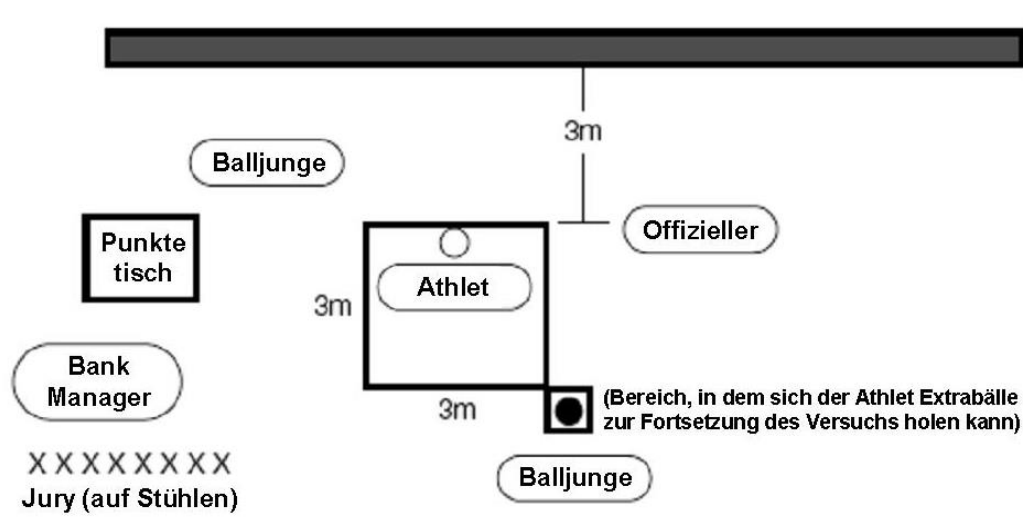
- 11.1.1.1. Ausrüstung: 4 lederne Handbälle, Maßband, Bodentape (zwei Farben), Handballtor.
- 11.1.1.2. Beschreibung: Entlang der 9-Meter-Linie werden ausgehend vom Tormittelpunkt folgende Bereiche mit unterschiedlich farbigem Tape markiert. Die Nummer des jeweiligen Bereiches wird hinter der 9-Meter-Linie auf dem Boden vermerkt. Die Nummern sollten groß genug sein, damit der Athlet sie leicht erkennen kann.
- 11.1.1.3. Schritt Eins:
 - 11.1.1.3.1. Bereich 1: Außerhalb der 6-Meter-Linie auf der linken Seite des Tores
 - 11.1.1.3.2. Bereich 2: Zwischen 6-Meter-Markierung und 3-Meter-Markierung links vom Tor
 - 11.1.1.3.3. Bereich 3: Zwischen 3-Meter-Markierung und Mittelpunktmarkierung links vom Tor
 - 11.1.1.3.4. Bereich 4: Zwischen 3-Meter-Markierung und Mittelpunktmarkierung rechts vom Tor
 - 11.1.1.3.5. Bereich 5: Zwischen 6-Meter-Markierung und 3-Meter-Markierung rechts vom Tor



- 11.1.1.3.6. Bereich 6: Zwischen 3-Meter-Markierung und Mittelpunktmarkierung rechts vom Tor
- 11.1.1.4. Schritt Zwei
- 11.1.1.4.1. Das Tor wird in 3 gleichgroße Bereiche unterteilt, indem zwischen Torlatte und Boden Tape gespannt wird. Die beiden ersten Bereiche neben dem Torpfosten müssen 1 Meter breit sein (die Tapebreite muss in die Maße eingerechnet werden).
- 11.1.2. Test
- Jeder Athlet hat einen Durchgang von 12 Würfeln: 2 Würfe aus jedem der 6 Bereiche.
 - Der Athlet muss sich hierbei hinter der 9-Meter-Linie befinden.
 - Der Athlet kann den Ball direkt in das Tor werfen oder den Ball einmal auf dem Boden aufprallen lassen.
- 11.1.3. Bewertung
- 11.1.3.1. Der Athlet erhält 3 Punkte, wenn er einen der beiden äußeren 1-Meter-Bereiche innerhalb des Tores trifft.
- 11.1.3.2. Der Athlet erhält 3 Punkte, wenn der Ball das Tape trifft.
- 11.1.3.3. Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn er den Mittelbereich des Tores trifft.
- 11.1.3.4. Die Höchstpunktzahl beträgt 36 Punkte (wenn 12 Würfe in den Außenbereichen à 3 Punkte landen).
- 11.1.3.5. Der Athlet darf die Linie überqueren, nachdem er den Ball losgelassen hat.
- 11.1.3.6. Tritt der Athlet beim Werfen auf die Linie, ist der Wurf ungültig.
- 11.1.3.7. Prallt der Ball zweimal oder öfter auf, erhält der Athlet keine Punkte.
- 11.1.3.8. Der Endpunktestand des Athleten wird durch Addition der Punkte aller Würfe ermittelt.
- 11.1.4. Helfer
- 11.1.4.1. Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten, während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten, sagt „Fertig, Los“ und bewertet jeden einzelnen Wurf. Weitere Freiwillige sammeln die geworfenen Bälle wieder ein und bringen sie zum entsprechenden Punkt zurück. Der Freiwillige C, der Punkteähler, nimmt die Punkte des jeweiligen Athleten auf.
- 11.1.4.2. Freiwillige sollten ausschließlich für den Aufbau und die Durchführung der Prüfung verantwortlich sein.



11.2. Speed Pass



11.2.1. Aufbau

- 11.2.1.1. 2 lederne Handbälle, glatte Wand, Maßband, Bodentape, Stoppuhr. Ein 3 x 3 Meter großes Quadrat wird parallel zur Wand und 2,4 Meter von dieser entfernt auf dem Boden markiert.

11.2.2. Test

- 11.2.2.1. Der Athlet hat 2 Versuche à 30 Sekunden.
- 11.2.2.2. Der Athlet muss sich im 3-Meter-Feld befinden und von dort aus den Ball MIT EINER HAND IN EINER SCHLAGWURFBEWEGUNG gegen die Wand werfen. Der Ball muss die Wand im Flug treffen.
- Der Athlet muss dann den zurückprallenden Ball fangen oder stoppen, während er sich im markierten Feld befindet. Auch wenn der Ball nicht korrekt gefangen werden muss, so muss er doch innerhalb des Feldes gestoppt oder gefangen werden.
 - Fängt oder stoppt der Athlet den Ball nicht innerhalb des Feldes, kann er ihn wieder aufnehmen und den Test fortsetzen. In diesem Fall ist der Wurf ungültig.
 - Die Punkte ergeben sich aus den erfolgreich gestoppten oder gefangenen Würfen, die der Athlet innerhalb der 30 Sekunden schafft.

11.2.3. Bewertung

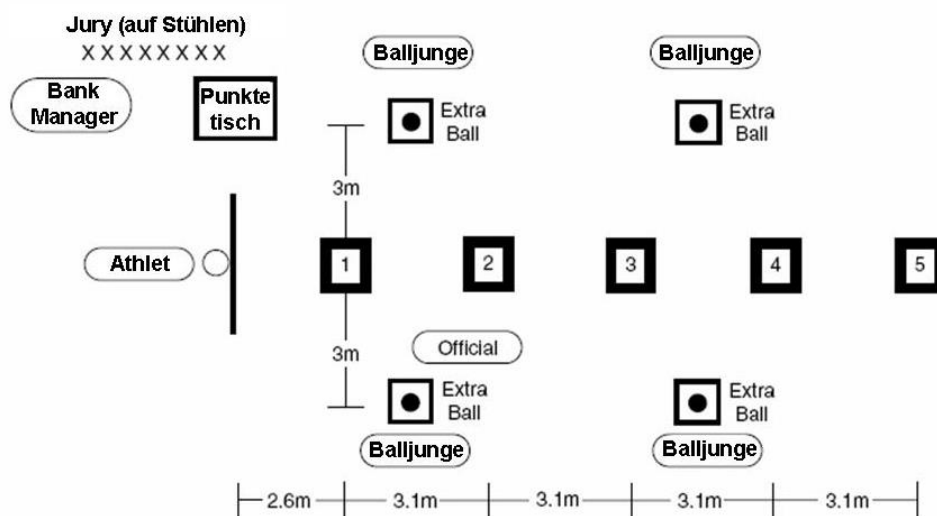
- 11.2.3.1. Der Athlet erhält 1 Punkt, wenn der Ball im Flug die Wand trifft und nach Abprallen von der Wand innerhalb des Feldes gefangen oder gestoppt wird.
- Der Athlet erhält keinen Punkt, wenn der Ball außerhalb des Feldes landet ohne vorher gefangen oder gestoppt zu werden.
 - Der Endpunktestand des Athleten entspricht dem Punktestand des besseren der beiden 30-Sekunden Versuche.



11.2.4. Helfer

11.2.4.1. Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten, während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten, sagt „Fertig, Los“ und zählt, wie viele gültige Würfe der Athlet innerhalb der 30 Sek. erreicht. Der Freiwillige B steht hinter den Extrabällen, sammelt die Bälle, die außerhalb des Feldes landen wieder ein und bringt sie zu den anderen Extrabällen zurück. Der Freiwillige C nimmt die Zeit und registriert die Punkte des jeweiligen Athleten. Jeder Freiwillige betreut ausschließlich diesen Test und diesen Bereich.

11.3. Dribbeln



11.3.1. Aufbau

11.3.1.1. 5 lederne Handbälle, Maßband, Bodentape, Stoppuhr, 5 Verkehrskegel

11.3.2. Test

- Der Athlet hat 2 Versuche.
- Die Hindernisse stehen in 3 Metern Entfernung zueinander, auf einer Strecke von 15 Metern.
- Der Athlet muss einen Ball im Slalom um 5 in einer Reihe stehende Hindernisse dribbeln.
- Der Athlet muss das letzte Hindernis umrunden und den gleichen Weg zurück, erneut im Slalom, dribbeln, bis er die Start-/Ziellinie überquert.

11.3.3. Bewertung



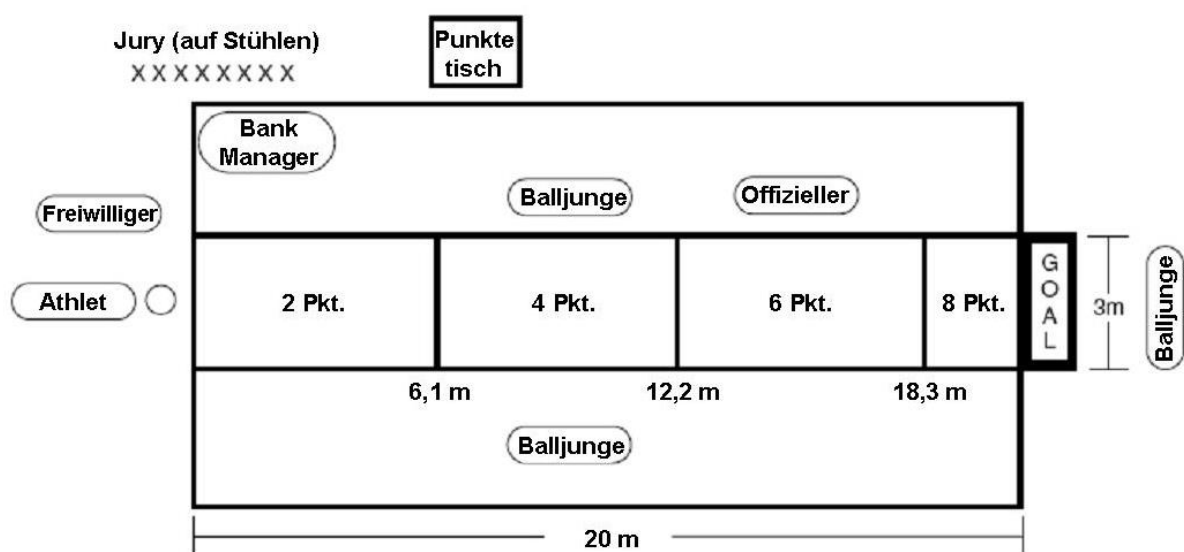
11.3.3.1. Die Zeit, die der Athlet für die gesamte Strecke braucht, wird in Sekunden (auf Zehntel gerundet) genommen und von 60 abgezogen, um den Punktestand zu ermitteln.

- Für jede Regelverletzung, bspw. verfehlte Kegel oder technische Fehler, wie ein Doppeldribbling, zweihändiges Dribbeln oder Tragen des Balls, werden 5 Punkte abgezogen.
- Zwischen den Kegeln gibt es höchstens einen 5 Punkteabzug.
- Der höchste Punktabzug beträgt 40 Punkte.
- Der bessere der beiden Versuche wird gewertet.

11.3.4. Helfer

Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten, sagt „Fertig, Los“ und zählt die Regelverstöße, um die Summe der abzuziehenden Punkte dem Zeit- / Punktenehmer mitzuteilen. Freiwillige, die hinter den Extrabällen stehen, sammeln Bälle, die aus dem Feld gehen ein und bringen sie zu den anderen Extrabällen zurück. Der Freiwillige C nimmt die Zeit und registriert die Punkte des jeweiligen Athleten. Freiwillige sollten sich immer auf die ihnen zugewiesene Aufgabe konzentrieren.

11.4. Power Throw





11.4.1. Aufbau

- 11.4.1.1. 3 lederne Handbälle, Maßband, Bodentape, 1 Handballtor oder ähnliches, umgebautes Tor

11.4.2. Test

- Auf dem Spielfeld wird ein 3 Meter breiter und 20 Meter langer Korridor mit Bodentape markiert.
- Aus einer Entfernung von 20 Meter wirft der Athlet 3-mal hintereinander einen Ball auf das Tor.
- Jeder Wurf wird nach Weite und Wurfgenauigkeit bewertet und gibt Punkte.
- Der Athlet darf vor dem Wurf 3 Schritte anlaufen.

11.4.3. Bewertung

- 11.4.3.1. Der Athlet erhält für jeden Wurf, der im Korridor landet, Punkte, welche nach Wurfweite anhand der obigen Zeichnung verteilt werden.

- Wirft der Athlet den Ball 3-mal hinter die 18,3 m –Linie oder in das Tor, erhält er die Höchstpunktzahl von 24 Punkten (3 Würfe à 8 Punkte).

- 11.4.3.2. Fliegt der Ball, innerhalb des Korridors, über das Tor hinaus, so erhält der Athlet 6 Punkte (8 Punkte können nicht vergeben werden, da das Tor verfehlt wurde).

- Landet der Ball nicht innerhalb des Korridors, wird der Wurf mit 0 Punkten bewertet.
- Wird die Linie während des Wurfes übertreten, gilt dies als Regelverletzung und der Wurf wird mit 0 Punkten bewertet.
- Das Gleiche gilt für einen Anlauf von mehr als 3 Schritten, auch hier gibt es 0 Punkte für den Wurf.

11.4.4. Helfer

- 11.4.4.1. Die freiwilligen Helfer betreuen den Test, unterbrechen aber keinen der Athleten während er den Test ausführt. Der Freiwillige A, der Offizielle, weist die Athleten, die diesen Test machen, ein, während der Freiwillige B den eigentlichen Test demonstriert. Der Offizielle überreicht dem Athleten, der gerade den Test durchführt, einen Handball; fragt diesen, ob er bereit ist den Test zu starten und sagt „Fertig, Los“. Der Freiwillige C bestimmt den Wert des jeweiligen Wurfes. Der Freiwillige D registriert die Punkte des Athleten. Andere Freiwillige, außerhalb des Korridors, sammeln die geworfenen Bälle wieder ein. Freiwillige sollten sich immer auf die ihnen zugewiesenen Bereiche konzentrieren.



12. Anhang

Glossar der im Regelwerk verwendeten Ausdrücke

(Um das Vergleichen mit den englischen Begriffen zu erleichtern, wird die alphabetische Reihenfolge des englischen Originals beibehalten!)

Mindestabstand von 3 Metern zum Werfenden: Die Gegenspieler dürfen nicht näher als drei Meter vom Spieler entfernt sein, der den Frei- oder Anwurf durchführt.

Drei Schritte: Ein Spieler darf nur drei Schritte hintereinander machen, wenn er den Ball in der Hand hält. Nach diesen drei Schritten muss er dribbeln oder den Ball abgeben.

Siebenmeterlinie: Eine sieben Meter vom Tor entfernte Linie, die anzeigt, von wo die Siebenmeter geworfen werden müssen.

Siebenmeter: Ein direkter Wurf aufs Tor von der Siebenmeterlinie. Er bestraft ein Foul gem. 7.10.1.

Gewaltanwendung: Ein bewusster und mutwilliger Akt der Gewalt gegenüber einem Gegenspieler.

Auswechselbank: Eine Bank nahe der Auswechsellinie, auf der die sich derzeit nicht im Spiel befindlichen Spieler sitzen müssen.

Mittellinie: Die Linie, die die das Spielfeld in seiner Mitte quer durchschneidet und den Bereich des Anwurfs angibt.

Spielfeldmitte: Der die Feldmitte markierende Kreis, der auch die Stelle des Anwurfs angibt.

Torwartwechsel: Der Torwart kann das Spielfeld verlassen, um durch einen anderen Torwart oder einen die Aufgaben des Torwarts wahrnehmenden Feldspieler ersetzt zu werden. Dies kann während des normalen Spielverlaufs oder unmittelbar vor einem Freiwurf geschehen.

Seitenwechsel: Nach der Halbzeitpause und ggf. nach dem Münzwurf werden die Spielfeldhälften der beiden Mannschaften getauscht.

Seitenwahl: Nach der Platzwahl wird entschieden, welche Mannschaft welche Spielfeldhälfte und die dazugehörige Auswechselbank nimmt.

Platzwahl: Vor der Begegnung findet eine Platzwahl statt, um die anwerfende Mannschaft und die Seitenwahl zu bestimmen.

Feldspieler: Alle Spieler einer Mannschaft bis auf den Torwart.

Überqueren der Seitenlinie: Der Ball verlässt das Spielfeld an einer Seitenlinie.

Überqueren der Torlinie: Der Ball landet im Tor.

Ungültiges Tor: Die Schiedsrichter annullieren ein soeben erzieltes Tor aufgrund einer im Vorhinein begangenen Regelwidrigkeit.

Disqualifikation: Ein Spieler kann von den Schiedsrichtern gemäß dem Regelwerk disqualifiziert werden. In diesem Fall zeigt der Schiedsrichter dem Spieler die rote Karte und der Spieler kann nicht ins Spiel zurückkehren.

Gefährdung: Verursachen einer Gefahrensituation oder einer Verletzung eines Gegners durch jeglichen Körpereinsatz.



Vorwarnung: Ein 10 Sekunden vor Ablauf eines Team-Time-Outs gegebenes Signal.

Foul: Eine durch Freiwurf bestrafte Regelwidrigkeit.

Freiwurf: Ein Freiwurf wird gemäß dem Regelwerk von den Schiedsrichtern vergeben und findet in der Regel von der Stelle statt, an der das Vergehen begangen wurde.

Freiwurflinie: Die 9-Meter-Linie, die den Raum eingrenzt, der von den Spielern bei einem Freiwurf verlassen werden muss, sollte das Foul innerhalb des eingegrenzten Bereichs begangen worden sein.

Torraum: Ein D-förmiger Raum um das Tor, in dem sich ausschließlich der Torwart der jeweiligen Spielhälfte befinden darf.

Torraumlinie: Die den Torraum eingrenzende Linie, auch 6-Meter-Linie genannt.

Abwurf: Ein Torwurf wird gewährt, wenn der Ball die Torauslinie überquert und kein verteidigender Feldspieler den Ball zuletzt berührt hat.

Torwartgrenzlinie: Eine vier Meter vor der Torlinie liegende Linie, die den Bereich eingrenzt, die der Torwart während der Durchführung eines Siebenmeters betreten darf.

Halbzeitpause: Eine Pause nach der ersten Spielhälfte.

Unterbrechung: Eine Unterbrechung des Spiels.

Absprache: Eine Besprechung der Schiedsrichter, um eine gemeinsame Entscheidung zu treffen.

Aus: Wenn der Ball aus dem Spiel ist, wird das Spiel entsprechend der jeweiligen Situation wieder aufgenommen.

Torauslinie: Die Begrenzung des Spielfelds zwischen den Torpfosten und den Seitenlinien.

Verlängerung: Gemäß der Ausschreibung kann im Falle eines Unentschiedens nach regulärer Spielzeit eine Verlängerung erfolgen. Die Dauer der Verlängerung ist entsprechend zu nennen.

Persönliche Strafe: Regelverstöße können mit einer persönlichen Strafe geahndet werden. Die erste Stufe ist eine Verwarnung, darauf können etwa eine Verwarnung, Zeitstrafe usw. folgen.

Passives Spiel: Die Mannschaft bleibt im Ballbesitz, ohne, dass ein nennenswerter Versuch zum Punktgewinn erfolgt.

Spielzeit: In der Regel zwei Mal 30 Minuten.

Spielstandanzeige: Eine üblicherweise an der Wand angebrachte Anzeige, die den Spielstand und die abgelaufene oder verbleibende Spielzeit anzeigt.

Rückkehr: Ein Spieler, dessen Zeitstrafe soeben abgelaufen ist, darf wieder am Spiel teilnehmen.

Strafe: Eine vom Schiedsrichter ausgesprochene Ahndung eines Vergehens.

Abwehr: Der Torwart hält durch Einsatz seines Körpers einen Wurf aufs Tor auf oder lenkt ihn ab.

Spielstandanzeige mit Endsignal: Die Spielstandanzeige gibt den Ablauf der Spielzeit durch ein Tonsignal an.

Zeitstrafe: Der bestrafte Spieler muss zwei Minuten lang auf der Auswechselbank sitzen bleiben.

Teambetreuer: Eine auf der Mannschaftsmeldung angegebene, das Team betreuende und vertretende Person.

Einwurf: Wenn der Ball ins Seitenaus geht, erfolgt von der Stelle, an der die Seitenlinie vom Ball überquert wurde, ein Einwurf der Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt berührt hat.



Anwurf: Ein Anwurf nimmt das Spiel auf oder nimmt es nach einem Tor oder der Halbzeitpause wieder auf.

Team-time-out: Eine Mannschaft kann i.d.R. ein Team-time-out pro Halbzeit beantragen. Dies erfolgt durch das Ablegen der grünen Karte auf dem Tisch des Zeitnehmers und Sekretärs durch einen Teambetreuer, während die eigene Mannschaft in Ballbesitz ist.

Unsportliches Verhalten: Körperliche oder verbale Grenzverletzungen, die das Prinzip des sportlichen, fairen Verhaltens verletzen und als unsportlich gewertet werden.

Verwarnung: Bestrafung einer Regelverletzung mittels einer gelben Karte, die als erste Stufe der Kette an Bestrafungen angesehen werden kann.

Anpfiff: Der Schiedsrichter gibt das Signal, dass das Spiel begonnen hat.

Pfeifsignal: Ein der Pfeife eines Schiedsrichters entstammender Pfiff.