

# SR-Handout HV Westfalen

Stand: August 2025



# SR-Richtlinien und regeltechnische Anweisungen für den HV Westfalen

## SR-Handout

Zusammenfassung der Lehrgangsschwerpunkte der letzten Jahre und Fortschreibung (zukünftig) mit aktuellen Ergänzungen

### Hintergrund:

**Es soll den neu hinzukommenden SR'n den Einstieg in Ligen des HV erleichtern**

**Dokumentation aller wichtigen Themen für die Spielleitung (Nachschlagewerk für alle SR und Beobachter)**

# Inhaltsverzeichnis



- Seite 5 Stoßen in der Luft
- Seite 6 Aktionen auf Außen
- Seite 8 Fußheber/Fußblockade
- Seite 9 Kopftreffer TW
- Seite 11 Kopftreffer Feldspieler
- Seite 13 Siebenmeter-Foul im Gegenstoß
- Seite 14 Verwarnungen
- Seite 17 Vergehen in letzten 30 Sekunden
- Seite 22 Ausführung FW nach Schlusssignal
- Seite 23 Antäuschen bei FW-Ausführung
- Seite 24 Ausführung des Anwurfs
- Seite 25 Anwurf-Korridorzonen

# Inhaltsverzeichnis

- Seite 28 Stellung SR beim Siebenmeter
- Seite 29 Passives Spiel/Vorwarnzeichen
- Seite 31 Schulungshilfe Passives Spiel
- Seite 33 Headsets
- Seite 34 Absprachen SR und Z/S
- Seite 35 Lizenzen Z/S
- Seite 36 Technischer Delegierter
- Seite 37 Anwesende/nicht eingetragene  
Spieler
- Seite 38 Verfahren bei Disqualifikationen
- Seite 40 Progressionsreihe
- Seite 41 Diverses zu Progressiven Bestrafungen

# Progressive Bestrafung

## Stoßen in der Luft (ab Saison 21/22)

Entscheidungen	Kriterien
Ermahnung	<ul style="list-style-type: none"><li>- Körperkontakt in der Luft mit marginaler Auswirkung</li><li>- Sichere Landung und Flugphase</li></ul>
Verwarnung 	<ul style="list-style-type: none"><li>- Körperkontakt in der Luft mit erkennbarer Auswirkung</li><li>- Flugphase und Landung erfolgen unter noch erkennbarer Kontrolle, bspw. Landung auf beiden Füßen mit notwendigem Ausfallschritt</li></ul>
Hinausstellung 	<ul style="list-style-type: none"><li>- Körperkontakt in der Luft mit destabilisierender Auswirkung</li><li>- Flugphase und Landung noch unter erkennbarer Kontrolle aber unsicherer Schlussphase, bspw. Zwangsabrollen auf Rücken unter Zuhilfenahme der Arme bei der Landung, um sich abzufangen.</li></ul>
Disqualifikation 	<ul style="list-style-type: none"><li>- Körperkontakt in der Luft mit destabilisierender Wirkung</li><li>- Flugphase und Landung erfolgen nicht mehr unter erkennbarer Kontrolle. Das ist bei der Landung auf Gesäß, Rücken, Schulter oder Kopf der Fall</li></ul>

# Progressive Bestrafung

## Aktionen auf Außen (ab Saison 21/22)

### Aktionen des **Abwehrspielers**

### Entscheidung

Behinderung ohne Auswirkung

**Kein** Siebenmeter, **keine** progressive Bestrafung

Kurzzeitiges Betreten des Torraums mit anschließendem „Zurückziehen“

**Kein** Siebenmeter, Hinweis an den Spieler, im Wiederholungsfall progressive Bestrafung

Aktiver Kontakt durch den Abwehrspieler

**Siebenmeter**  
Hinausstellung  
DoB bei erfolgter Destabilisierung

Langer Schritt nach außen, um Winkel zu verkleinern und dadurch Kontakt

**Siebenmeter**  
Hinausstellung  
DoB bei erfolgter Destabilisierung

Fuß des Abwehrspielers auf oder unter den Fuß des Angreifers stellen (ab 2022/23)

**Siebenmeter**  
Hinausstellung, wenn keine Auswirkung sichtbar  
DoB bei erfolgter Destabilisierung

# Progressive Bestrafung

## Aktionen auf Außen (ab Saison 21/22)

### Aktionen des **Angriffsspielers**

### Entscheidung

Sprung auf den frontal zum  
Angriffsspieler stehenden  
Abwehrspieler

Stürmerfoul

Außenspieler fädelt beim frontal  
zum Angriffsspieler stehenden  
Abwehrspieler ein

Spiel weiter laufen lassen, kein 7m

# Progressive Bestrafung

**Fußheber /  
Fußblockade**  
**-positionsunabhängig  
vom Vergehen**  
(ab Saison 21/22)

## Aktionen des Abwehrspielers

## Entscheidung

**Versuchte** Knie- oder Fußblockade  
bzw. -heber (ohne Kontakt)

Hinausstellung

**Erfolgreiche** Knie- und Fußblockade  
bzw. -heber

- DoB, **wenn** der Angreifer noch  
kontrolliert aufkommen kann.  
- DmB, bei unkontrollierbarer  
Landung

# Progressive Bestrafung

## Kopftreffer TW (ab Saison 25/26)

### Kopftreffer des TW bei **Ausführung eines 7M**

→ Hinausstellung für Werfer

Grundsätzlich liegt die Hauptverantwortung beim Werfer, den 7M so auszuführen, dass es unter „normalen“ Umständen zu keinem Kopftreffer kommen kann.

### Kopftreffer des TW **aus laufendem Spiel** bei freiem Wurf des Werfers

→ Hinausstellung für Werfer

# Progressive Bestrafung

## Kopftreffer TW (ab Saison 22/23)



### Bewertung folgender Kriterien:

- Direkter Kopftreffer des TW:

- Ball springt **nicht** von einem anderen Körperteil an den Kopf des TW

- **kein** Abwehrspieler mehr zwischen Werfer und TW beim Wurf (also keine Anwendung bei freiem Wurf aus Rückraum)

- TW führt einen „Torhüter typischen“ Abwehrversuch des Balles aus.

Versuch der Ballabwehr mit Armen, Körper oder Beinen (=Bewegung) ist dem TW erlaubt → H für Werfer

- Wenn Torwart keinen „Torhüter typischen“ Abwehrversuch des Balles ausführt (**nur bei Heber, Leger denkbar**) und aktiv versucht, den Ball mit dem Kopf abzuwehren, ist **keine** Hinausstellung auszusprechen

## Progressive Bestrafung

**Kopftreffer  
Feldspieler  
(ab Saison 25/26)**

### Kopftreffer des Abwehrspielers bei Ausführung eines **Direkten** Freiwurfs



Nach HZ- o. Schluss-Signal:

→ **Hinausstellung** für Werfer

Ab Saison 24/25:

**Während Spielzeit direkt ausgeführter Freiwurf:**

→ Hinausstellung für Werfer, der FW direkt ausführt

Grundsätzlich liegt die Hauptverantwortung beim Werfer, den FW so auszuführen, dass es unter „normalen“ Umständen zu keinem Kopftreffer kommen kann.

# Progressive Bestrafung

## Kopftreffer Feldspieler (ab Saison 22/23)

### Bewertung folgender Kriterien:

- Direkter Kopftreffer des Abwehrspielers beim direkten Freiwurf

-Ball springt **nicht** von einem anderen Körperteil an den Kopf des Feldspielers

- Abwehrspieler führt einen „typischen“ Abwehrversuch aus des Balles aus

Hochspringen (=Bewegung) ist dem Abwehrspieler **erlaubt**

→ **Hinausstellung** für Werfer

Diese Regelung **gilt nicht** für einen Kopftreffer des Abwehrspielers aus dem **laufendem Spiel** heraus.

# Progressive Bestrafung

## 7m-Foul im Gegenstoß (ab Saison 21/22)

Keine Verwarnung mehr im Tempogegenstoß:

**Ein Foul** im Tempogegenstoß, **welches zu einem 7m führt**, sollte nur mit Hinausstellung oder Disqualifikation geahndet werden.

Eine Verwarnung soll hier nicht gegeben werden.

# Progressive Bestrafung

## Verwarnungen (ab Saison 22/23)

3 Verwarnungen pro Team sind nicht zwingend,  
6 Verwarnungen pro Spiel sind nicht zwingend  
(auch wenn noch Verwarnungen „offen“ wären).

Keine Verwarnung aussprechen, **wenn eine direkte  
Hinausstellung angemessener**, also auch durchaus  
zu Spielbeginn situationsgerecht sofort mit  
Hinausstellung bestrafen.

# Progressive Bestrafung

## Verwarnungen (ab Saison 22/23)

**Verwarnungen nur von vorne zeigen**, nie in den Rücken, mindestens aber mit deutlichem Blickkontakt vom und zum zu bestrafenden Akteur.

„Andeuten“ der Art des Fehlverhaltens unterstützt die Botschaft

Zeitnahes Zeigen der Verwarnungen nach Verwarnung  
Ausnahme: Foulender Spieler liegt verletzt am Boden.

Der SR, der den 7m Wurf entscheidet, soll auch die fällige Strafe aussprechen. Im Regelfall sollte dies nur der TSR sein.

# Progressive Bestrafung

## Verwarnungen (ab Saison 22/23)

Keine Verwarnung mehr nach Torerfolg aussprechen, außer für vorherige Aktionen ohne Bezug zum Torerfolg (Vorteilsaktionen mit nachträglicher Bestrafung).

Wenn ein deutlich zu bestrafendes Foul am Werfer beim Torwurf vorlag, soll (mindestens) mit Hinausstellung eine klare Botschaft erteilt werden. Ansonsten erfolgt nur ein Hinweis an den fehlbaren Abwehrspieler.



Anwendung  
Regel 8:11a und b  
Letzte 30 Sekunden

# Anwendung Regeln 8:11a und 8:11b/Letzte 30 Sekunden

-**Regelwidrigkeit** muss in **letzten 30 Sekunden** passiert sein (=Uhr zeigt mind. 59:30 / 69:30 / 79:30 an)

→ nur zum Ende jeweiliger 2.-ter HZ anwendbar

-**Nicht** der Zeitpunkt des Aussprechens der Entscheidung maßgebend, sondern Zeitpunkt der Aktion selbst  
(somit auch anwendbar, wenn Vergehen innerhalb Spielzeit, aber SR-Piff erst nach Schlusspiff möglich)

-**Nicht anwendbar** für Vergehen **nach Schluss-Signal** (=Vergehen vor oder bei Ausführung eines direkten FWs **nach** Schluss-Signal)

-**Nicht anwendbar** für Vergehen bei Spiel**zeit**unterbrechung (z.B. TeamTimeOut)

# Anwendung Regeln 8:11a und 8:11b/Letzte 30 Sekunden

## 1) Regelungen nach 8:11a / Ball ist nicht im Spiel / Ver- o. Behinderung formeller Wurf

### -Ball ist nicht im Spiel, wenn

\*SR durch **Pfiff zur Wurf fortsetzung** das Spiel (**nicht** Spielzeit) unterbrochen haben

\*SR durch **faktische Wurfentscheidung** (Einwurf, Abwurf) das Spiel unterbrochen haben

-Vergehen der **nicht**-wurfausführenden Mannschaft muss vorliegen

-Verhinderung **oder** Behinderung eines formellen Wurfes muss vorliegen

- **Anwendung** auch bei **aktivem** Abstandsvergehen, weshalb der Werfer den formellen Wurf nicht ausführt (nicht ausführen kann)

-**Anwendung**, wenn Wurf ausgeführt wird, aber durch Blocken des zu nahe stehenden Abwehrspielers behindert

-**keine Anwendung**, wenn fehlbarer Spieler, z. B. durch Abstandsvergehen oder Durchlaufen Anwurfzone, die Ausführung eines formellen Wurfes **nicht aktiv** be-/verhindert

-**keine Anwendung**, wenn z.B. bei FW-Ausführung die **eigentliche** Ausführung (**1. Abspiel**) ungehindert ausgeführt werden kann

-**Anwendung**, wenn **Wechselfehler** der abwehrenden Mannschaft **vor/bei** Wurfausführung vorliegt

-**Anwendung**, wenn **progressiv zu ahndendes Vergehen** der abwehrenden Mannschaft auf Spielfläche oder im Auswechselbereich **vor/bei** Wurfausführung vorliegt (entscheidungsungebundenes Vergehen, z.B. **Meckerei**)

# Anwendung Regeln 8:11a und 8:11b/Letzte 30 Sekunden

## 2) Regelungen nach 8:11b / Ball ist im Spiel / Verhinderung, in Torwurfsituation zu kommen

### -Ball ist im Spiel, wenn

\*bei laufender Spielzeit die SR **keine** Wurfentscheidung (Pfiff oder faktisch) **getroffen** haben

\*eine Wurfentscheidung **ausgeführt** wurde

-Vergehen der **abwehrenden** Mannschaft muss vorliegen

-**Sehr weite** Auslegung “in eine Torwurfsituation zu kommen...”

### -Anwendung, wenn Vergehen nach

\***Regel 8:5 (Gesundheitsgefährdung / DQoB) / Spieler**

\***Regel 8:6 (Besonders rücksichtslos, grob, arglistig, vorsätzlich / DQmB) / Spieler**

\***Regel 8:10a (SR-Beleidigung / DQmB) / Spieler o. Offizeller**

\***Regel 8:10b (Zusätzlicher Spieler bei klarer Torgelegenheit / DQmB) / Spieler**

\***Regel 8:10b (Eingreifen vom Auswechselbereich) / DQmB / Spieler**

\***Regel 8:10b (Eingreifen ins Spielgeschehen / DQmB) / Offizieller**

-**Anwendung** bei TW-Zusammenstoß (Torraum verlassen) **nur dann**, wenn Angreifer den **Ball** auch (wahrscheinlich) **erreicht hätte**. Sonst nur DQoB für TW und FW Angreifer (wie in vorheriger Spielzeit).

# Vorteilsregel/Letzte 30 Sekunden

## Foul nach Regel 8:5 oder Regel 8:6 in den Letzten 30 Sekunden

a) Angreifer erzielt trotzdem ein Tor: Kein 7-Meter, DQ, Tor zählt

b) Angreifer passt zu Mitspieler mit 1.-tem Pass:

i) Mitspieler trifft Tor: Kein 7-Meter, DQ, Tor zählt

ii) Mitspieler trifft Tor nicht: 7-Meter, DQ

Es muss ein **direkter Pass an Mitspieler** erfolgt sein, um diese spezielle Vorteilsregelung anwenden zu können.

**Nicht anwendbar**: Nach Regel 8:5/8:6 gefoulter Spieler wirft z.B. an Pfosten und Mitspieler erhält nach Ballannahme „erneute“ Chance, verwirft aber:

→ Disqualifikation Abwehrspieler, aber **kein** Siebenmeter

# Progressive Bestrafung

## Ausführung FW nach Schluss-Signal

Erfolgt die Wurfverhinderung/-behinderung bei einem FW **nach** Schluss-Signal (=Direkter Freiwurf), ist der fehlbare Spieler mit einer **Hinausstellung** zu bestrafen und der **FW ist zu wiederholen**.

Es gibt **keine Disqualifikation** und **keinen Siebenmeter**.

Die Regel 8:11a findet also **keine** Anwendung.

# Progressive Bestrafung

## Antäuschen bei FW- Ausführung

### Der FW-Ausführende täuscht die FW-Ausführung an:



Zweck ist ein Abstandsvergehen der abwehrenden Mannschaft mit entsprechender progressiver Bestrafung zu provozieren.

- Das bewusste Antäuschen oder Verzögern einer Freiwurfausführung gilt als unsportliches Verhalten
- Beim ersten Mal = FW-Ausführung korrigieren und Ermahnung an FW-Ausführenden, das Verhalten zu unterlassen. Es erfolgt keine Bestrafung der Abwehr.
- Im Wiederholungsfall = Progressive Bestrafung für FW-Ausführenden.

FW wird wie ursprünglich entschieden ausgeführt, kein Ballbesitzwechsel.

# Anwurfausführung

## Stellung des Anwerfenden

(ab Saison 25/26)

Voraussetzung für Anpfiff durch die SR:

**Anwerfende** müssen mit **allen Körperteilen** in der Anwurfzone sein und den **Ball in der Anwurfzone** haben

Kein **Mitspieler** darf die Mittellinie überschritten haben

Voraussetzung bei Ausführung durch Anwerfer:

**Anwerfende** müssen mit **allen** Körperteilen und Ball innerhalb der Anwurfzone sein

Schritterregel gilt bei der Anwurfausführung für den Anwerfenden **nicht**

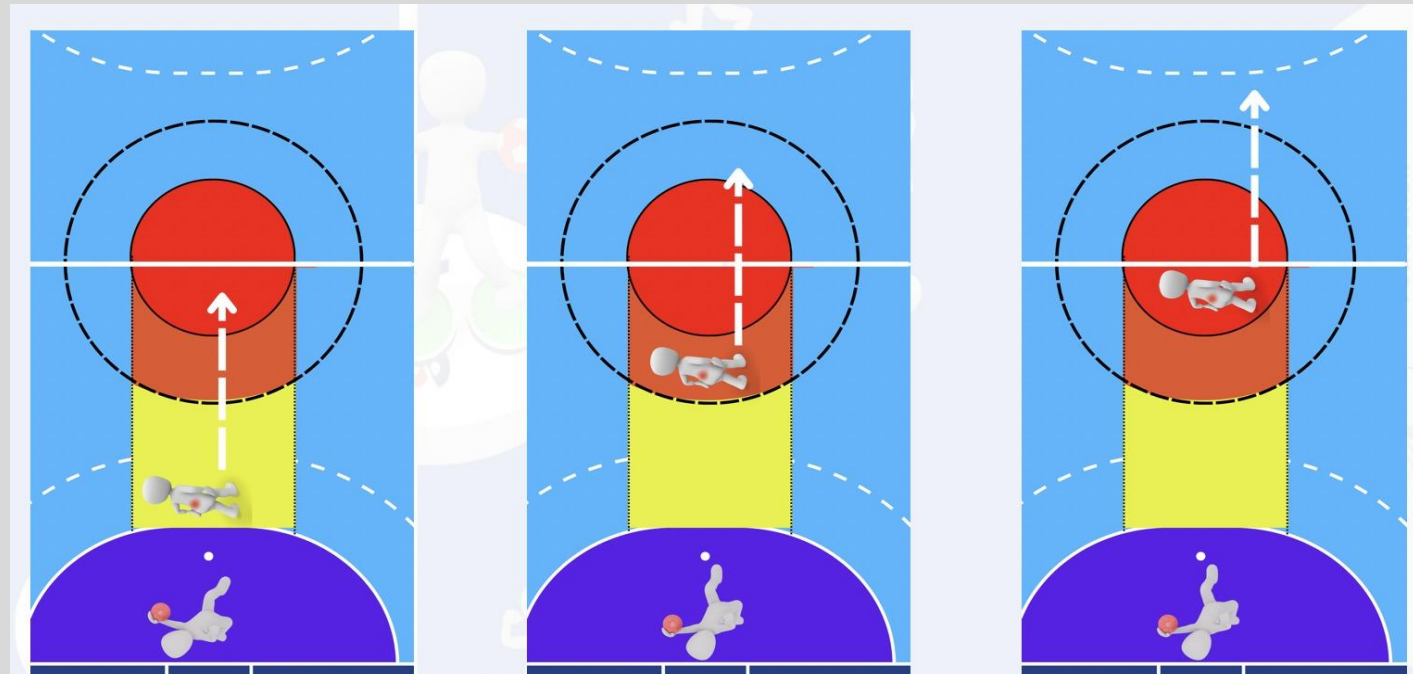
Ausführung innerhalb von 3 Sekunden nach Anpfiff

Abwehrspieler läuft bereits innerhalb des Korridors und wird vom zur Anwurfzone geworfenen Ball getroffen:

=keine  
Zeitstrafe  
in Zone **gelb**

=Zeitstrafe  
in Zone **orange**

=Zeitstrafe  
in Zone **rot**



# Anwurfausführung

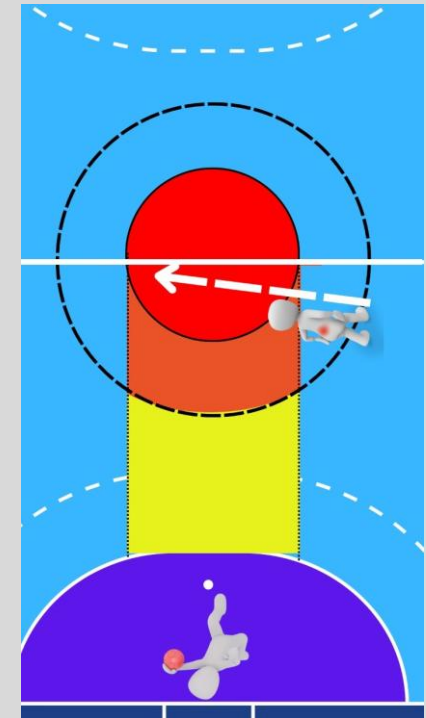
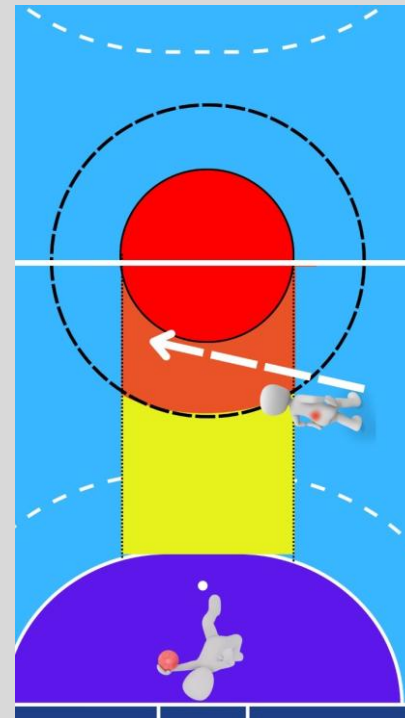
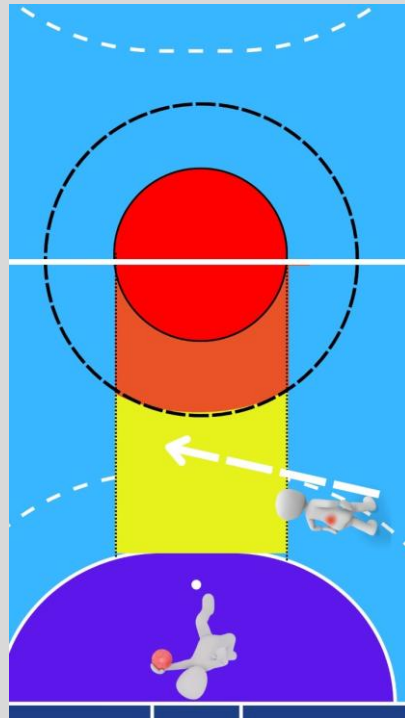
Sanktionierung,  
falls rücklaufender  
Spieler vom Ball  
getroffen wird  
(ab Saison 23/24)

Abwehrspieler läuft in den Korridor hinein  
und wird vom zur Anwurfzone geworfenen  
Ball getroffen:

=**Zeitstrafe**  
in Zone **gelb**

=**Zeitstrafe**  
in Zone **orange**

=**Zeitstrafe**  
in Zone **rot**



# Anwurfausführung

Sanktionierung,  
falls rücklaufender  
Spieler vom Ball  
getroffen wird  
(ab Saison 23/24)

Fall	Verhalten Abwehrspieler	Auswirkungen	Spielfortsetzung	Entscheidung
1	Regelwidrige Position	Spiel wird nicht beeinflusst	weeterspielen lassen	Vorteil, keine Bestrafung (Kommunikation mit dem Spieler)
2	Regelwidrige Position	Spiel wird beeinflusst (durch bloße fehlerhafte Position des Abwehrspielers verlangsamt, verzögerte, Umdrehen des Anwerfers etc.)	Freiwurf / Anwurf (ggf. Vorteil abwarten)	Progressive Bestrafung
3	Regelwidrige Position, Ziel der Aktionen ist Ausführung zu sabotieren z.B.: In der Anwurfzone, in der Nähe des Anwerfenden und/oder Block des Wurfes	Spiel wird beeinflusst	Freiwurf / Anwurf (ggf. Vorteil abwarten)	Direkte Hinausstellung
4	Regelwidrige Position und Körperkontakt zum Anwerfenden	egal	Freiwurf / Anwurf (ggf. Vorteil abwarten)	Direkte Hinausstellung (Art des Fouls beachten, ggf. DoB/DmB)
5	Regelwidrige Position (letzte 30 Sekunden)	Anwurf wird verhindert	Siebenmeter	DoB nach 8:11a
6	Regelwidrige Position (letzte 30 Sekunden)	Anwurf wird verzögert oder gestört, kein direkter Torwurf	Siebenmeter	DoB nach 8:11a
7	Regelwidrige Position (letzte 30 Sekunden)	Anwurf wird verzögert oder gestört, direkter Torwurf ohne Torerfolg	Siebenmeter	DoB nach 8:11a
8	Regelwidrige Position (letzte 30 Sekunden)	Anwurf wird verzögert oder gestört, direkter Torwurf mit Torerfolg	Tor und Anwurf	s. Fall 2/3/4

# Ausführung 7 Meter

## Stellung SR beim 7-Meter (ab Saison 24/25)

Um einen besseren Blickwinkel bei der Ausführung eines Siebenmeters auf etwaige direkte Kopftreffer beim TW zu haben, soll sich der FSR „schräg hinter“ den ausführenden Werfer stellen (nicht mehr parallel zum Werfer in seitlicher Verlängerung der Siebenmeter-Linie)



# Passives Spiel

## Anzeige Passives Vorwarnzeichen (ab Saison 22/23)

FW-Entscheidung vor Anzeige des Vorwarnzeichens:  
**Unmittelbar** nach FW-Ausführung soll das  
Vorwarnzeichen **nicht** gezeigt werden, sondern  
erst **2-3 Pässe** danach

Anwurf wurde noch **nicht** ausgeführt  
(z.B. bewusstes Überwerfen der Anwurfzone oder TW  
bringt Ball nach Tor trotz Hinweis bewusst langsam  
zur Anwurfzone):

**Vor** Ausführung des Anwurfs soll das Vorwarnzeichen  
**noch nicht** gezeigt werden, sondern erst **unmittelbar  
nach** Ausführung des Anwurfs (Abspiel)

# Passives Spiel

Anzeige noch zu spielender Pässe (ab Saison 22/23)

Nach Anzeigen des passiven Vorwarnzeichens und möglicherweise anschließender Spielunterbrechung (z. B. Freiwurf oder Einwurf für die angreifende Mannschaft) soll die **Anzahl der noch möglich zu spielenden Pässe durch den Feldschiedsrichter angezeigt werden**. Dieses soll so lange wiederholt werden, bis es zum Ballwechsel kommt.

Siehe dazu Internationale Handballregeln/Anhang 3/  
Schulungshilfe „Passives Spiel“ (Folgeseiten)

# Schulungshilfe zur Regeländerung beim "Passiven Spiel"

## Ist das ein Pass? (Situation vor erfolgtem 4. Pass!)

Fall	Aktion Angreifer 1	Aktion des Abwehrspielers	Aktion Angreifer 2	Spielfortsetzung	Entscheidung
1	Passt den Ball zum Mitspieler	Kein Ballkontakt	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
2	Passt den Ball zum Mitspieler	Berührt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
3	Passt den Ball zum Mitspieler	Berührt / Blockt den Ball; Ball gelangt zu Angreifer 1 zurück	Kein Ballkontakt	Weiterspielen	Zählbarer Pass
4	Passt den Ball zum Mitspieler	Lenkt den Ball ins Tor- oder Seitenaus	Kein Ballkontakt	Einwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
5	Passt den Ball zum Mitspieler	Foult den Angreifer 1 beim Pass	Kann keine Ballkontrolle erlangen	Freiwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
6	Passt den Ball zum Mitspieler	Foult den Angreifer 2	Kann keine Ballkontrolle erlangen	Freiwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
7	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Angreifer erhalten erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
8	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Ball gelangt ins Seitenaus	Einwurf für Angreifer	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
9	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Keine Aktion	Tor, Anwurf	Angriff abgeschlossen
10	Führt Torwurf aus	Torwart erlangt Ballkontrolle	Keine Aktion	Abwurf	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
11	Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / Ball prallt von Torumrandung zurück	Mitspieler des Torwarts erhält Ballkontrolle	Weiterspielen	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
12	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt Ball ins Tor- oder Seitenaus	Keine Aktion	Einwurf für Angreifer	Kein zählbarer Pass
13	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
14	Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den Ball	Angreifer 1 erlangt erneut Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass
15	Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Erlangt Ballkontrolle	Weiterspielen	Zählbarer Pass

# Schulungshilfe zur Regeländerung beim "Passiven Spiel"

## Situation nach erfolgtem 4. Pass!

Aktion Angreifer 1 nach 4. Pass	Aktion des Abwehrspielers	Aktion Angreifer 2	Spielfortsetzung	Entscheidung
Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Erlangt <b>Ballkontrolle</b>	Freiwurf für Abwehr	Passives Spiel
Führt Torwurf aus	Abwehrspieler berührt den <b>Ball</b>	Erlangt <b>Ballkontrolle</b>	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den <b>Ball</b>	Angreifer erlangt <b>Ballkontrolle</b>	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt den <b>Ball</b>	Angreifer 1 erlangt erneut <b>Ballkontrolle</b>	Weiterspielen	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
Führt Torwurf aus	Abwehrspieler blockt <b>Ball</b> ins Tor- oder Seitenaus	Keine Aktion	Einwurf für Angreifer	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
Führt Torwurf aus	Foult den Angreifer 1 beim Pass	Kein <b>Ballkontakt</b>	Freiwurf für Angreifer	Ein zusätzlicher Pass erlaubt
Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / <b>Ball</b> prallt von Torumrandung zurück	Angreifer erhalten erneut <b>Ballkontrolle</b>	Weiterspielen	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / <b>Ball</b> prallt von Torumrandung zurück	<b>Ball</b> gelangt ins Seitenaus	Einwurf für Angreifer	Vorwarnzeichen ist aufgehoben
Führt Torwurf aus	Keine Aktion	Keine Aktion	Tor, Anwurf	Angriff abgeschlossen
Führt Torwurf aus	Torwart erlangt <b>Ballkontrolle</b>	Keine Aktion	Abwurf	Ballverlust / Angriff abgeschlossen
Führt Torwurf aus	Torwart wehrt ab / <b>Ball</b> prallt von Torumrandung zurück	Abwehrspieler erhält <b>Ballkontrolle</b>	Weiterspielen	Ballverlust / Angriff abgeschlossen

# Zusammenarbeit SR

## Einsatz Headsets (ab Saison 24/25)

### Regeltechnische Vorgaben für **Headset-Einsatz**

- bei Disqualifikation zusammen kommen
- bei gegensätzlichen Entscheidungen zusammen kommen
- „Headset ersetzt nicht das Pfeifen“

# Zusammenarbeit SR

## Notwendige Absprachen (ab Saison 23/24)

- **Grenzwertige** Entscheidungen mit Partner absprechen
- Entschuldigung durch SR bei **abgepiffenem Vorteil**
- „**Hilfe**“ können sich SR bei beteiligten Spielern holen
- **Doppelbestrafungen** immer mit Absprache Z/S
- Bei **Team-Time-Out** immer Absprache mit Z/S, unabhängig von gespielter Zeit

# Spieltechnik

## Überprüfung von Lizenzen des Kampfgerichts

Die Lizenz von Z/S ist zwingend **vor dem Spiel** zu überprüfen.

→ ID Online oder Ausdruck der Lizenz (alles Andere, z.B. Anmeldebestätigungen etc., gilt nicht als gültige Lizenz)

Auch Z/S, die keine Lizenz vorlegen können, werden zum Spiel zugelassen, wenn sie denn (nach eigenen Angaben) über eine gültige Lizenz verfügen, **dann aber zwingend Eintrag im Spielbericht**

Z/S, die über keine gültige Lizenz verfügen, werden im HV-Spielbetrieb **nicht** zugelassen. **Eintrag im Spielbericht**. Notfalls bleibt die Funktion **Sekretär** unbesetzt.



# Spieltechnik

## Ansetzung Technischer Delegierter

- \*Über die Ansetzung werden Vereine und SR im Vorfeld unterrichtet (➔ spielleitende Stelle)
- \*Teilnahme an der technischen Besprechung
- \*Der TD sitzt am Tisch von Zeitnehmer und Sekretär
- \*Überwachen der Arbeit von Zeitnehmer und Sekretär
- \*Sicherstellung eines regelgerechten Spielablaufs; Verhinderung von Regelverstößen
- \*Einwirken auf das Verhalten der Spieler und Offiziellen im Auswechsellraum / ggfls. Sanktionen über die SR
- \*Recht, das Spiel zu unterbrechen (analog Zeitnehmer, aber in mehr Situationen)

## Anwesende (nicht eingetragene) Spieler vs. eingetragene (nicht anwesende) Spieler

- Streichen des nicht anwesenden Akteurs auf Spielberichtsbogen
- Nachtragen des anwesenden, aber bisher nicht eingetragenen Akteurs
- Progressive Bestrafung für MV

### Wertung der Tore des nicht eingetragenen Akteurs

-falls Anwurf nach dem Tor noch nicht angepiffen wurde, zählt das Tor **nicht** (alle **vorherigen** Tore zählen)

Anwesend heißt: In der Halle anwesend, nicht zwingend auf der Bank/Spielfeld

Spieltechnik

Spielprotokoll

# Spieltechnik

## Verfahren bei Disqualifikationen

- Bei Regelwidrigkeiten, bei denen eine **Disqualifikation** nahe liegend ist, ist ein **vorheriges Zusammenkommen der SR** und eine Absprache bzgl. der bewertungsrelevanten Merkmale erforderlich (optisch sichtbare Beratung der SR).
- Eine **direkte DoB** ist im Spielbericht nicht mehr zu begründen. Bei **DmB** ist im Spielbericht der **Regelbezug und eine genaue Schilderung des Sachverhalts** zu notieren.
- **DoB** aufgrund der **dritten Hinausstellung** werden **nicht** im Bericht aufgeführt.

# Spieltechnik

## Verfahren bei Disqualifikationen

- Bei **DmB** ist der SR-Wart des HV (oder ein anderes Mitglied des HV-SR-Ausschusses) **unmittelbar nach dem Spiel** über den Grund der Disqualifikation zu informieren. Gleiches gilt für **Einsprüche oder sonstige Ankündigungen** seitens der Vereine/Offiziellen.
- Bei Disqualifikationen haben die disqualifizierten Spielerinnen und Spieler (analog die Offiziellen) den Einflussbereich rund um den Auswechsellraum zu verlassen.

# Progressive Bestrafung

## Progressionsreihe

Vom Grundsatz her sollen die SR die „Progressions-Reihe“ in der Abfolge der Bestrafungen einhalten:

- Ermahnung („Zeichen setzen“ ist damit möglich...)
- Verwarnung
- Hinausstellung
- Disqualifikation

Aber kein Abarbeiten dieser Reihenfolge, sondern situationsgerecht bestrafen, also durchaus sofort z.B. mit Hinausstellungen arbeiten

# Spieltechnik

## Progressive Bestrafungen



- Wird der SR bei/nach einer Entscheidung bedrängt, erfolgt je nach Schwere des Vergehens eine Hinausstellung oder eine DmB, jedoch niemals eine DoB
- Sinkt die Zahl der Spieler einer Mannschaft auf der Spielfläche auf unter 2 Spieler: Abbruch des Spiels! Der Spielgedanke ist mit einem Spieler nicht mehr gegeben.
- Wird ein hinausgestellter Spieler zu früh vom MV aufs Spielfeld geschickt, folgt eine erneute H und Reduzierung der Mannschaft um die Reststrafzeit. Wird ein hinausgestellter Spieler jedoch von Z/S zu früh aufs Spielfeld geschickt, muss er das Spielfeld nur um die Reststrafzeit verlassen und es gibt keine zusätzliche Hinausstellung.