

# Spielregeln

in der



SEL

AA

# Spielregeln

für die Ballspiele in der



Satzungen . . . . .	3
Faustball . . . . .	7
Völkerball . . . . .	13
Radball . . . . .	17
Handball . . . . .	23
Raffball . . . . .	35

T. H. A. und Spielausschuß

Im Selbstverlag ♦ Druck- und Verlagsanstalt, Teplitz

# Auszug aus den Satzungen der Turnspiele

## 1. Zu den Turnspielen zählen:

Handball, Raffball, Faustball, Völkerball, Radball.

## 2. Mitgliedschaft -- Mitgliedsbuch.

Jeder Spieler(in) muß im Besitze eines ordnungsgemäß ausgestellten Mitgliedsbuches, das in allen seinen Teilen vollständig ausgefüllt ist, sein, und die Beiträge bis zum laufenden Monate bezahlt haben.

Bei Serien- und Freundschaftsspielen ist der Schiedsrichter verpflichtet, vor dem Spiele die Kontrolle der Mitgliedsbücher vorzunehmen und alle Spieler, die ihr Mitgliedsbuch nicht vollständig in Ordnung haben, zurückzuweisen.

## 3. Verwaltung der Turnspielparte.

Die Verwaltung der Turnspiele geschieht im Sinne der technischen Richtlinien — Beschluß vom Verbandstag Teplitz 1937.

Das Hauptgebiet „Turnen und Sport“ verwaltet und organisiert die gesamten technischen und organisatorischen Fragen. — Die Mitglieder dieser Ausschüsse haben sich einer Grundausbildung in sämtlichen im Ausschuß vertretenen Sportarten zu unterziehen.

Die **Fachleute** sind die technischen **Berater und Leiter** ihres **Faches**. Organisatorische Maßnahmen werden vom gesamten Ausschuß „Turnen und Sport“ getragen.

Zur Bearbeitung von gemeinsamen Fragen der **drei Fachgebiete** „Männer, Frauen, Kinder“ treten die jeweiligen drei **Fachleute** zu **beratenden Spezialfachausschüssen** zusammen.

Wenn aus arbeitstechnischen oder organisatorischen Gründen eine Erweiterung nötig ist, so ist sie beim THA zu beantragen.

Für größere organisatorische Aufgaben (Feste, umfangreiche Serien usw.) können diese Fachausschüsse nach praktischen Gesichtspunkten ergänzt und erweitert werden (vorübergehend).

Das gilt vom Verband bis zum Verein.

## 4. Gliederung der Mannschaften.

Es gibt Kinder-, Jugend-, Turnerinnen-, Turner- und Altersmannschaften. Die Gliederung erfolgt nach folgenden Altersstufen: 10 bis 14 Jahre, 14 bis 18 Jahre, 18 bis 30 Jahre. Wird ein Spieler im Laufe der Serie 14 bzw. 18 oder 30 Jahre, so kann er die Serie bis zu Ende durchspielen.

Handwritten stamp or mark, possibly a date or reference number, partially obscured by a dark smudge.

AA06

1.22.11.

SEL 1 AA 1/549



## 5. Wechseln der Mannschaften.

Während einer Serie darf sich ein Spieler nur bei dem Vereine beteiligen, bei dem er zu Beginn der Serie gemeldet war. Innerhalb des Vereines darf ein Spieler während der Serienspiele an einer niederen Mannschaft keinesfalls teilnehmen. Nimmt ein Spieler mehr als zweimal an einer höheren Mannschaft teil, hat er die Spielberechtigung in der niederen verloren.

## 6. Melden der Mannschaften für die Serie.

Vereine, die sich an den Serienspielen beteiligen wollen, haben dies der Bezirksspielleitung bis zum verlautbarten Termin auf dem offiziellen Berichtsbogen zu melden. Nach dem Meldetermin eingelaufene Meldungen brauchen nicht mehr berücksichtigt werden.

## 7. Teilnahmeverpflichtung.

Tritt eine gemeldete Mannschaft zu einem Serienspiele nicht an, so hat sie die entstandenen Unkosten zu decken. Mannschaften, die innerhalb einer Serie zweimal ohne triftigen Grund nicht antreten, können gänzlich aus der Serie gestrichen werden. Unter Antreten ist zu verstehen, daß die Mannschaft zur festgesetzten Zeit spielfertig sich dem Schiedsrichter stellt.

## 8. Wertung der Spiele.

Ein gewonnenes Spiel gilt 2, ein unentschiedenes 1 und ein verlorenes 0 Punkte. Die Serien können in einer oder in zwei Runden ausgetragen werden. In großen Bezirken und Kreisen ist auch die Ermittlung von Gruppenmeistern möglich, die zum Endspiel um die Bezirks- bzw. Kreismeisterschaft antreten.

## 9. Aussetzung der Spieltermine.

Die technische Leitung des Bezirkes (Kreis, Verband) bestimmt die Termine, Plätze, bauenden Vereine, Schiedsrichter und den Spielbeginn. Mindestens 14 Tage vor Beginn der Serie muß dies den Vereinen bekanntgemacht sein. Mannschaften, die aus einem triftigen Grunde zu einem bestimmten Termine nicht antreten können, müssen das spätestens 6 Tage vorher der Bezirksspielleitung melden. Unterbleibt die Meldung, treten Strafen in Kraft.

## 10. Punkteverlust.

Muß der Schiedsrichter ein Spiel wegen Verschulden einer Mannschaft oder einzelner Spieler abbrechen, so verliert diese die Punkte, ganz gleich, wie das Spiel beim Abbruche stand. Die Punkte werden der anderen Mannschaft zugesprochen. Sind beide

Mannschaften schuldig, erhält keine die Punkte. Wenn eine Mannschaft selbst ein Spiel abbricht, so hat sie ebenfalls das Spiel verloren, und ebenso das Recht zum Protestieren. Weiters verliert jede Mannschaft die Punkte, die nichtspielberechtigte Spieler mitspielen ließ. Punkteverlust tritt für den bauenden Verein ein, wenn er nicht zeitgerecht den Platz spielfertig übergibt. Nicht oder verspätet antretende Mannschaften verlieren die Punkte.

## 11. Pflichten des bauenden Vereines.

1. Daß Spielfeld hat vorschriftsmäßig aufgebaut zu sein.
2. Linienrichterfahren müssen zur Verfügung stehen.
3. Der Samariterdienst muß gestellt sein.

## 12. Schiedsrichter.

Jede Mannschaft hat einen Schiedsrichter dem Bezirk zu melden, analog die Bezirke dem Kreis. — Die Einteilung der Schiedsrichter geschieht durch den Bezirk (Kreis, Verband).

Bei Nichterscheinen eines Schiedsrichters sollen sich die Mannschaften auf einen anwesenden Spieler einigen. Finigen sie sich nicht, hat je eine Halbzeit ein Spieler der beiden beteiligten Mannschaften zu schiedsen.

## 13. Ausschluß bei Verletzungen.

Auch bei einer unabsichtlichen Verletzung eines Spielers durch einen anderen der Gegenpartei, die Spielunfähigkeit zur Folge hat, muß auch der andere Spieler, der die Ursache der Verletzung war, das Spielfeld verlassen. Er kann erst bei Wiedereintritt des Verletzten eingestellt werden. Die Feststellung der Verletzung und der Ursachen obliegt dem Schiedsrichter und Samariter. Bei Serienspielen darf für einen aus irgendeinem Grunde austretenden Spieler ein Ersatzmann nicht eingestellt werden.

## 14. Proteste.

Proteste wegen Beschaffenheit des Platzes, der Bälle, Fehlen der Samariter, Einwendungen wegen der Spielkleidung der Gegenmannschaft, Witterung usw. müssen vor Beginn des Spieles eingebracht werden. Pfeift der Schiedsrichter das Spiel an, muß die Mannschaft antreten. Sie spielt dann „unter Protest“. Proteste wegen falscher Anwendung oder Auslegung der Regeln durch den Schiedsrichter und wegen anderer Gründe sind sofort nach Spielschluß anzumelden. Die Proteste müssen schriftlich auf dem Spielformular vermerkt, von den beiden Spielleitern und dem Schiedsrichter unterschrieben werden. Außerdem muß binnen 7 Tagen

eine schriftliche Begründung nebst Protestgebühr an die Bezirks-spielleitung von der protestierenden Mannschaft eingesendet werden. Entscheidungen des Schiedsrichters über Spieltatsachen sind durch einen Protest nicht anfechtbar.

#### 15. Protestgebühren.

Die Protestgebühr beträgt: An den Bezirk Kč 10.—, an den Kreis Kč 20.—, an den Verband Kč 30.—. Die Gebühr ist verfallen, wenn der Protest zurückgewiesen wird.

#### 16. Strafen.

An Strafen können verhängt werden: Punktverlust, Verweis, Spielverbot, Ausschluß. Die Urteile haben die ersten Instanzen zu fällen. Gegen alle Urteile kann bei der nächsthöheren Instanz binnen 8 Tagen nach Zustellung des Urteiles Berufung eingebracht werden. Bei Berufungen gelten dieselben Gebühren wie bei Protesten. Sind bei Meisterschaftsspielen Schiedsgerichte eingesetzt, so sind ihre Urteile nicht anfechtbar.

#### 17. Einhaltung von Strafen.

Für die Einhaltung von Strafen von Spielern ist die Mannschaft, für solche der Mannschaft der Verein verantwortlich.

#### 18. Auslandsspiele.

Spätestens 14 Tage vor Stattfinden eines Spieles mit einer einem anderen Verbands angehörnden Mannschaft ist bei der zuständigen Bezirksleitung mit der für diesen Zweck von der Verbands-spielleitung herausgegebenen Drucksache um die Spielbewilligung anzusuchen. Binnen 2 Tagen nach dem Spiel muß ein schriftlicher Bericht an die Verbands- und Bezirksspielleitung über den Verlauf des Spieles eingesendet werden. Das Ansuchen ist an den Bezirk zu richten, der es sofort an die Verbandsspielleitung mit einem Vermerk weiterzusenden hat.

#### 19. Ausschreibung der Meisterschaften.

Die Bezirks- und Kreismeisterschaften werden alljährlich, Verbandsmeisterschaften beschlußgemäß ausgetragen. Dazu ist jeweils eine Ausschreibung durch die Kreise, bzw durch die Verbandsspielleitung notwendig.

#### 20. Gültige Regeln.

Es haben nur die von der Union bzw. SASI herausgegebenen Regeln Gültigkeit. Eventuelle Aenderungen treten erst nach offiziellen Verlautbarungen der technischen Leitung der Union in Kraft.

## Spielregeln für Faustball

### Regel I: Das Spielfeld.

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 50 m Länge und 20 m Breite.

Das Spielfeld wird durch eine Mittellinie in zwei Hälften geteilt. Gleichlaufend zur Mittellinie wird 3 m von ihr entfernt in jeder Hälfte eine Angabelinie gezogen.

Grenz-, Mittel- und Angabelinien sind am Boden deutlich sichtbar zu machen. Grenz- und Mittellinie gehören zum Spielfeld. Ein Ball, der sie berührt, ist im Spielfeld.

Ueber der Mittellinie befindet sich in 2 m Höhe eine deutlich sichtbare Leine, die durch zwei senkrecht stehende Pfosten straff gehalten wird.

Zuschauer sind möglichst 6 m von den Seiten- und 8 m von den Hintergrenzen entfernt zu halten.

#### Erläuterung.

Das Spielfeld muß eben und ohne jegliche Behinderung an den Spielfeldgrenzen sein. Eckfahnen sind nicht zulässig. Die Grenzlinien gehören zum Spielfeld. Die äußere Linienkante schließt das Spielfeld ab.

### Regel 2: Der Ball.

Der Faustball besteht aus einer weichen Lederhülle mit Gummiblase. Er muß aufgeblasen und zu Beginn des Spieles ein Gewicht von 300 bis 350 Gramm und einen Umfang von 65 bis 71 Zentimeter haben.

Für ein Wettspiel hat jede Mannschaft einen Ball zu stellen. Ein Ersatzball muß zur Stelle sein.

### Regel 3: a) Die Spieler.

Zu jeder Mannschaft gehören 5 Spieler. Bei Wettspielen haben wenigstens 4 Spieler anzutreten, die sich bis zum Schluß auf 5 ergänzen dürfen. Die Spieler dürfen untereinander wechseln, aber nicht ausgetauscht werden.

### b) Die Fußbekleidung.

Es ist ratsam, nur leichte Sportschuhe zu tragen. Das Spielen in Rennschuhen ist erlaubt.

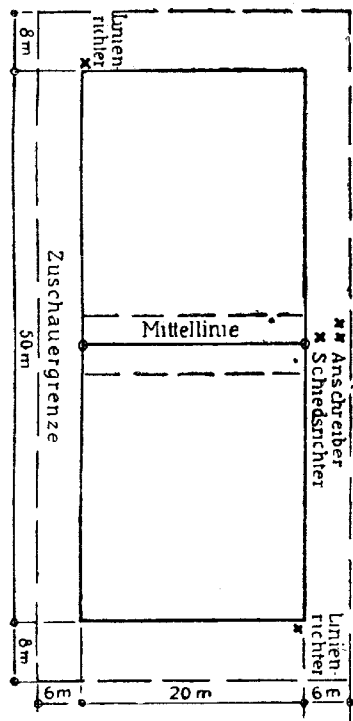
### Regel 4: Die Platzwahl.

Die Plätze werden ausgelost. Die den Platz wählende Mann-

schaft muß zuerst den Ball angeben. Die andere wählt den Ball. Nach Halbzeit wechseln Platz, Angabe und Ballwahl.

#### Regel 5: Die Spielzeit.

Die Spielzeit beträgt 40 Minuten. Sie ist in zwei Halbzeiten von je 20 Minuten eingeteilt, mit einer Pause bis zu 10 Minuten. Die Spielfeldhälften und die Angabe sind nach der Pause zu wechseln.



Die durch Unterbrechungen verlorene Spielzeit muß immer in der Halbzeit nachgespielt werden, in der die Spielunterbrechungen stattfanden.

Der Abpfiff bei Halbzeit und Spielschluß hat genau nach der Zeit zu erfolgen.

#### Erläuterung.

Muß bei Meisterschaftsspielen eine Entscheidung herbeigeführt werden, dann müssen zweimal 5 Minuten so oft zugegeben werden, bis ein Sieg errungen ist. Die Verlängerung darf insgesamt die Spielzeit von 40 Minuten nicht überschreiten. Ist dann noch keine Entscheidung gefallen, dann entscheidet das Los. Bei solchen Verlängerungen gelten ebenfalls die Bestimmungen über Seitenwechsel, Angeben und Recht der Ballwahl.

#### Regel 6: Das Schlagen.

Der Ball darf nur mit geschlossener Faust ohne gespreizten Daumen, im übrigen beliebig geschlagen werden, wobei der Ball nur eine Hand oder einen Arm des Schlägers berühren darf.

#### Erläuterung.

Der Ball darf nur mit dem Unterarm bis zum Ellenbogengelenk gespielt werden.

#### Regel 7: Die Angabe.

Im Augenblick des Angebens, das ist der Augenblick, in welchem die Faust oder der Arm beim Schlag den Ball berührt, muß der Schläger mindestens mit einem Fuß hinter der Angabelinie den Boden berühren. Zwischen Angabe- und Mittellinie darf dabei der Boden nicht betreten werden. Der Ball muß entweder aus der Hand oder nach Hochwurf frei über die Leine ins Gegenfeld geschlagen werden und dort den Boden oder einen Gegner berühren.

#### Erläuterung.

Wenn mit dem Schiedsrichter nichts Besonderes vereinbart ist, dann darf nur der Mittelspieler angeben.

#### Regel 8: Der Rückschlag.

Der Ball ist gültig zurückgeschlagen, wenn er frei über die Leine hinweg ins Gegenfeld geschlagen wird und dort den Boden oder einen Gegner berührt.

Nachschlagen im Gegenfeld über die Leine hinweg sowie Zurückspielen unter der Leine — falls hierbei der Ball im Gegenfeld nicht den Boden berührt — ist gestattet.

Ein Ball ist ungültig, wenn er außerhalb des Spielfeldes den Boden berührt. Die Leine darf in keinem Fall berührt werden.

#### **Regel 9: Das Zuspiel.**

Der Ball darf in einer Spielfeldhälfte und in einem Spielumgange **nur einmal von demselben Spieler berührt werden; nur dreimal im ganzen geschlagen werden; nur einmal vor jedem Schlag den Boden berühren.**

Berühren zwei Spieler beim Zuspiel und Rückschlag gleichzeitig den Ball, so gilt das für zwei Schläge.

Ist der Ball beim Zuspielen oder Zurückschlagen über die Grenze des Eigenfeldes hinausgeflogen, ohne schon den Boden berührt zu haben, so darf er weitergespielt werden. Der Ball kann sowohl einem Mitspieler zugespült als auch unmittelbar über die Leine ins Gegenfeld geschlagen werden.

Wird ein Spieler von einem Gegner gehindert, so ist das ein Fehler und bringt der gehinderten Mannschaft einen Vorteil, wenn der Rückschlag dadurch mißlang.

Wird ein Spieler durch Zuschauer oder ein Hindernis am Schlag gehindert, so ist das kein Fehler. Der Ball muß vom Gegner neu angegeben werden. Tritt dieser Fall durch eigene Mitspieler ein, so ist das ein Fehler der eigenen Mannschaft.

#### **Regel 10: Fehlerhaftes Spiel.**

Die durch eine Partei begangenen Fehler bringen der Gegenpartei soviel Vorteile, wieviel Fehler gemacht wurden. Als Fehler sind anzusehen:

##### **a) Spielvorkommnisse, die als Fehler gelten:**

wenn ein anderer Spieler als der dazu bestimmte den Ball angibt;  
wenn der Angeber beim Anspiel nicht mit beiden Füßen hinter der Angabelinie steht;  
wenn der Angeber beim Anspiel mit beiden Füßen den Boden verläßt;  
wenn der Ball nicht über die Leine fliegt, auch dann, wenn er vom Wind zurückgetrieben wurde;  
wenn der Ball die Leine oder den Pfosten berührt;  
wenn beim Angeben, Zu- und Rückspiel der Daumen gespreizt oder die Faust geöffnet wird;  
wenn der angegebene oder zurückgespielte Ball die hintere oder seitliche Grenze des Gegenfeldes überfliegt, ohne vordem

im Spielfeld den Boden, einen Spieler oder ein anderes Hindernis berührt;

wenn der Ball mehr als einmal den Boden berührt, ohne in zwischen von einem anderen Spieler geschlagen zu sein;

wenn der Ball öfter als dreimal auf einer Seite des Spielfeldes geschlagen wird;

wenn der Ball beim Zuspiel und Rückschlag von einem Spieler zweimal berührt wird;

wenn der Ball mit einem anderen Körperteil als Faust oder Unterarm, oder wenn er mit beiden Armen oder Händen gleichzeitig berührt wird;

wenn der Ball aus dem Gegenfeld über die Leine ins Eigenfeld zurückgespielt wird.

##### **b) Spielvorkommnisse, die nicht als Fehler gelten.**

Fliegt ein vorschriftsmäßig über die Leine gespielter Ball unter der Leine zurück in das eigene Spielfeld, ohne den Boden im Gegenfelde oder vom Gegner berührt worden zu sein, oder wird der Ball hart an die Grenze gespielt und fliegt hinaus-springend gegen ein Hindernis, so daß in beiden Fällen der Rückschlag unmöglich ist, dann darf der Rückschlagpartei kein Fehler angerechnet werden.

Der Ball muß durch die Partei, die den Schlag ausführte, durch neues Angeben ins Spiel gebracht werden.

#### **Regel 11: Die Wertung.**

Jeder Fehler wird gezählt.

Der Ball muß von der Mannschaft, die den Fehler machte, neu angegeben werden.

Gewonnen hat die Mannschaft, die während der Spielzeit die wenigsten Fehler aufweist. Punktgleichheit bedeutet unentschiedenes Spiel.

#### **Regel 12: Die Spielrichter.**

Jedes Wettspiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, dem zwei Linienrichter zur Seite stehen. Außerdem sind zwei An-schreiber nötig.

##### **a) Der Schiedsrichter.**

Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelrechten Zustand des Spielfeldes und der Spielgeräte. Er eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen und abzubreaken. Er wacht über die Innehaltung der

Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. **Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.**

Der Schiedsrichter hat das Recht, einen Spieler wegen rohen Spiels oder ungehörigen Benehmens zu verwarnen oder sofort auszuschließen.

Der Schiedsrichter hat seinen Stand an einem Endpunkt der Mittellinie. Er muß jeden Vorteil laut bekanntgeben.

**b) Die Linienrichter.**

Je ein Linienrichter steht an dem Endpunkt der gegenüberliegenden Seitenlinie. Sie geben die über die Grenzlinien tot gespielten Bälle bekannt.

**c) Die Anschreiber.**

Die Anschreiber buchen auf Zuruf des Schiedsrichters für beide Mannschaften die gewonnenen Punkte. Die Aufzeichnungen der Anschreiber, vom Schiedsrichter überwacht, sind maßgebend.

**d) Das Anzeigen der Spielvorgänge.**

Durch einen langgezogenen Piiff wird Beginn, Schluß und Unterbrechung des Spieles bekanntgegeben.

Durch einen kurzen Piiff wird jeder Fehler und Wiederbeginn nach der Unterbrechung angezeigt.

## Völkerball

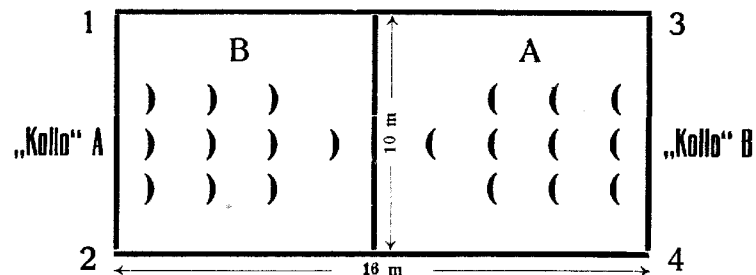
### Pflichtspiel für die Turnerinnen, Knaben und Mädchen, Teilaufgabe für den allgemeinen Turnbetrieb.

Das Spiel ist grundsätzlich in Turnerinnen-, Knaben- und Mädchen-Mannschaften zu spielen. Gemischte Knaben- und Mädchen-Mannschaften nur ausnahmsweise zulässig.

**1. Das Spielfeld.**

a) Die Spielfeldgröße wird für **Wettspiele** mit  $16 \times 10$  m festgesetzt.

b) Spielen im normalen Uebungsbetrieb mehr Kinder (es kann bei genügend Platz die ganze Abteilung spielen), muß das Spielfeld entsprechend vergrößert werden. Die Grenzlinien sind im Turnsaal mit Kreide, im Freien mit Kalk oder Sand zu markieren.



**2. Der Ball.**

Ein Handball, 70 cm Umfang, 370 bis 430 g schwer.

Im Uebungsbetrieb kann auch ein Vollball (für Turner der Medizinball) verwendet werden.

**3. Der Spielgedanke.**

Zwei Völker stehen sich in den Spielfeldhälften gegenüber.

**Stärke: 11 Spieler für Wettspiele.**

Bei Wettspielen ist die Mindestzahl 7 Spieler. Unter 7 Spielern kann nicht angetreten werden.

Jedes Volk sucht das andere mit dem Ball abzuwerfen. Jeder regelrecht getroffene Spieler hat aus dem Lande zu gehen (das Spielfeld zu verlassen) und sich hinter der Rückenlinie des gegnerischen Volkes aufzustellen. Er darf von dort in den Kampf eingreifen und mit den noch im Spielfelde verbliebenen Spielern zusammenspielen. Sie können den Ball dem eigenen



Volke über das feindliche Feld hinweg zuwerfen oder auch feindliche Spieler gültig abwerfen (von außen).

Die Abgeworfenen der Gruppe A stellen sich hinter die Linie 1—2, die der Gruppe B hinter der Linie 3—4 auf.

#### 4. Der „Kolo“ (Kolonist).

Jedes Volk wählt einen Gesandten (Kolonisten). Dieser stellt sich hinter der feindlichen Rückenlinie (Schmalseiten des ganzen Spielfeldes) auf. Hat sein Volk „Anwurf“, so beginnt der „Kolo“ das Spiel.

Die Mannschaft, die beim Losen gewinnt, darf das Feld wähen, die andere hat Anwurf.

Der erste Wurf kann keinen Treffer machen, er muß über das feindliche Feld ins eigene Feld führen (zuspielen).

**Nach Abwurf des letzten Spielers einer Mannschaft geht der „Kolonist“ ins eigene Spielfeld zurück. Er bekommt sofort den Ball und hat nun den ersten Wurf.**

#### 5. Spielzeit und Wertung.

Die Spieler dürfen während des Wettspieles nicht ausgetauscht werden. Ergänzt darf die Spielerzahl nur nach einem Spielgange werden (falls sie nicht komplett angetreten ist).

**Das Wettspiel besteht aus drei Gängen. Jeder gewonnene Gang zählt einen Punkt.** Das Wettspiel kann also 3:0 oder 2:1 gewonnen werden.

Nach jedem Spielgange werden die Felder gewechselt. Es kann auch der „Kolo“ ausgewechselt werden.

#### 6. Spielregeln.

##### a) Der gültige Abwurf hat frei aus der Luft zu erfolgen.

Springt der Ball vom Boden, von einem Mitspieler oder von einem Gegenstande ab und trifft, so ist der Treffer ungültig. Einen Abwurf durch eigene Spieler gibt es nicht. Wird also etwa ein Spieler durch einen eigenen Außenspieler getroffen, so gilt das nicht als Treffer.

##### b) Ein abgefangener Ball gilt nicht als Treffer.

Beim Fangen kann der Ball die Brust oder den übrigen Körper berühren. (Sicheres Fangen ist eine wertvolle Eigenschaft!)

##### c) Dagegen ist ein von den Händen abgeprallter und wieder gefangener Ball (Doppelfang), ein Zurückschlagen und leichtes Berühren des Balles als gültiger Treffer zu beurteilen.

d) **Uebertritt der Werfer die Grenze**, so ist der Treffer, den er erzielt, **ungültig**, und der **Gegner erhält den Ball**.

e) Wer das Spielfeld beim **Ausweichen** oder bei Sturz mit beiden Füßen überschreitet, gilt als abgeworfen.

f) Der in der Luft fliegende Ball gehört beiden Parteien. Er darf also ohne **Grenzübertritt** aus dem feindlichen Felde herausgeholt werden, solange er sich in der Luft (aus dem freien Wurf) befindet, wenn er nicht durch eigene Schuld, z. B. mißlungener Fang, Aufprellen usw. das fremde Feld berührt hat.

g) Der Ball auf der Grenzlinie gehört beiden Parteien.

h) Ein Zufausten aus dem feindlichen Spielfelde ist gestattet.

i) Das Ballstehlen oder -fischen, d. h. das Wegnehmen des Balles vom feindlichen Boden, ist nicht gestattet. **Geschieht es, dann bekommt als Strafe der Gegner den Ball.**

j) **Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.** Der Spielgedanke beruht vielmehr auf flottem gegenseitigem Zuspiel des Balles. Die Spieler im Auslande können mit dem Ball vom Lageplatz des Balles in gerader Richtung bis zur Grenzlinie laufen.

k) **Absichtliches Stoßen oder Berühren des Balles mit den Füßen** ist nicht gestattet. **Geschieht es, dann bekommt als Strafe der Gegner den Ball.**

l) Wenn ein Spieler getroffen wird, so kann er **unmittelbar** nach dem Treffer den Ball durch Stoppen oder Halten für seine Partei retten. Er muß dann aber sofort das Feld verlassen, werfen oder zuspielen darf er nicht mehr. Der Betroffene muß sich sofort in das „Ausland“ begeben, und zwar nur über die seitlichen Grenzen; er darf das feindliche Spielfeld nicht durchlaufen.

m) Die abgeworfenen Spieler postieren sich auf den drei Außengrenzlinien der gegnerischen Partei. Fliegt oder rollt der Ball aus dem Spielfeld, so gehört er jener Partei, welche das Ausland besetzt hält. **Von den Seiten aus ist aber nur Zuspiel** zu den rückwärtigen Grenzen gestattet. Ein Abwurf von den Seitengrenzen aus ist nicht gestattet und ungültig. In Grenz- oder Streitfällen entscheidet der Schiedsrichter.

### Anmerkungen.

Wichtig ist beim Spiel, daß die Völker mit ihren Außenspielern gut zusammenspielen. Die bedrohten Völker schützen sich durch Ausweichen, Hin- und Herlaufen vor Treffern. Sind nur noch wenige Spieler im Lande, werden diese womöglich ständig an der Mittellinie bleiben, damit die Bälle in die Hände ihrer eigenen Außenspieler gelangen können.

Der Schiedsrichter greift nur bei Streitfällen ein. Z. B. wenn ein Spieler getroffen wurde und dies abstreitet. Oder wenn ein Uebertreten der Grenzlinie erfolgt ist. Auch die Spieler im Auslande dürfen die Grenze nicht überschreiten.

Richtiges Fangen muß fleißig geübt werden. In zwei gegenüberstehenden Stirnreihen, im Stand, im Lauf. Das Abwerfen kann ebenfalls in Spielform geübt werden.

Die beste Uebung ist das Spiel selbst. Es kann die ganze Kinderabteilung damit leicht beschäftigt werden. Kleine Turnerinnen-Abteilungen können das Spiel eventuell gemeinsam mit den Turnern (Jugendturnern) üben.

## Spielordnung und Wertungsbestimmungen für Rad-, Radboll- und Radpolospiel-Wettbewerbe.

1. Die Wettspiele können im Freien und im Saale zum Austrag kommen.

2. **Meisterschaftsspiele** können für die Vereine nur die Bezirks-technischen Ausschüsse, für die besten Mannschaften der Bezirke nur die Kreistechnischen Ausschüsse ausschreiben.

**Spielzeit** für Zweier- und Dreier-Radboll 2 mal 6 Min., Sechser-Radboll 2 mal 15 Min. und 5 Min. Pause. Dieselben Zeiten gelten auch für Radpolospiel. **Wird unentschieden in einem Entscheidungskampf gespielt**, wird das Spiel eine Halbzeit verlängert. Bei nochmaligem Unentschieden fällt der Entscheid durch den nächsten gültigen Torschlag.

3. **Mannschaften** mit je 2 oder 3 Mann kann jeder Verein in beliebiger Zahl aber ausnahmslos aus vollständig anderen Fahrern bilden.

4. Die Zusammensetzung einer Mannschaft **soll** für ein Jahr und **muß** bei Vor-, Zwischen- und Entscheidungsspielen **eines** Wettbewerbes genau dieselbe bleiben. Beim Ausscheiden eines Spielers tritt der Ersatzmann ein. Scheidet beim Zweier-Radboll oder -Polo ein weiterer Spieler aus und ist der erste Spieler nicht spielfähig, so hat die Mannschaft auszuseiden. Wird ein Spieler wegen Regelwidrigkeit nach einmaliger Verwarnung vom Schiedsrichter ausgestellt, so darf kein Ersatzspieler eintreten.

5. Hat ein Verein mehr Spieler, als zu einer Mannschaft gehören, dann sind **Spiel-Abteilungen** zu bilden. Die Einteilung der Mannschaften erfolgt nach der Spielfertigkeit in erste, zweite, usw. 2er- oder 3er-Mannschaft oder auch nach dem Alter. Beste Spielfertigkeit für die Wettspiele ist nur durch die Bildung fester Mannschaften zu erreichen.

6. Die Maße des Spielfeldes für Radboll- und Radpolospiele mit Zweier- und Dreier-Mannschaften sind 10×12 Meter für Zweier-

Mannschaften, 12×16 Meter für Dreier-Mannschaften. Hinter den Torseiten muß 50 Zentimeter freier Raum bleiben. Außerdem soll das Spielfeld mit einem 20 Zentimeter hohen Holzrahmen umgeben sein.

Auf dem Spielfeld sind folgende Markierungen anzubringen: Die Mitte des Spielfeldes, ein Kreis von vier Meter Durchmesser um die Mitte des Spielfeldes, die beiden Torlinien bei jedem Tor, von der Mitte der Torlinien zwischen Torpfosten wird ein Halbkreis mit einem Drei-Meter-Radius gezogen (Strafraum). Auf dem Schnittpunkte dieses Halbkreises werden die Strafschlagmarken eingezeichnet. In den vier Ecken, ein Meter von der Seitenlinie und der Torlinie entfernt, die Eckmarken.

Die Tore, zwei Meter breit und zwei Meter hoch, müssen oben durch eine Querlatte verbunden sein. Die Torpfostenfüße dürfen nach der Torseite zu nicht vorstehen.

7. Das **Spielgerät** hat der Veranstalter zu stellen. Für alle Teile müssen Reservestücke zur Stelle sein. Der Durchmesser der genau kugelrunden, fest gefüllten **Bälle** muß für Radball 15 Zentimeter, für Radpolo 9 bis 10 Zentimeter betragen. Mit Luft gefüllte Bälle oder Bälle aus Holz oder mit Holzkern werden nicht benutzt. Die Radpoloschläger haben einen 95 Zentimeter langen Stiel ohne Schlaufe, an dessen unterem Ende sich ein zirka 17 Zentimeter langer leicht gebogener Holzklötz im Quadrat von 3½ mal 3½ Zentimeter befindet.

8. Die Fahrradgattung ist freigestellt, jedoch sind Aufstiege, ungenügend geschützte Lenkstangen sowie den Gegner gefährdende Hilfsmittel und Verbauung des Fahrrades, die als Abwehrmittel dienen könnten, verboten.

Die Räder können mit beliebigen Felgen ausgestattet werden, bei Holzfelgen müssen die Reifen aber gut aufgekitet sein.

#### Ergänzung zur Seite 19:

Den Strafraum bildet ein Halbkreis, der von der Mitte der Torlinien zwischen den Torpfosten mit einem Zehn-Meter-Radius gezogen wird. Auf dem Schnittpunkte dieses Halbkreises wird die Strafschlagmarke eingezeichnet.

## Spielregeln für Zweier- u. Dreier-Radball und Radpolo

1. Das **Spielen** muß in ruhigster und rücksichtsvollster Weise verlaufen. Einsprüche gegen Entscheidungen des Spielleiters geschehen nur durch Heben der Hand oder des Schlägers. Protestieren durch Worte bedingt sofortiges Ausscheiden aus dem Wettbewerb.

2. Beim Spielanfang, nach Halbzeit und nach jedem gültigen Tor liegt der Ball in der Mitte des Spielfeldes.

3. Die beiden Mannschaften nehmen vor Beginn des Spieles, bei Seitenwechsel und nach jedem gültigen Tore zum Anspielen links vom Tore XXXXXXXXXX in der Weise **Aufstellung**, daß das Hinterrad die Spielfeldumrahmung berührt und erwarten das Zeichen des Schiedsrichters zum Spielanfang.

Jede Mannschaft trachtet, den Ball durch das gegnerische Tor zu schlagen und darf dies nur mit dem Vorder- oder Hinterrade, eventuell durch Abprallen vom Rade oder Spieler geschehen. Alles andere, wie den Ball mit den Füßen, dem Kopfe usw. abzufangen, ist verboten und zieht einen Freischlag nach sich, d. h. die Gegner haben anzuspielen.

Bei Dreier-Mannschaften ist der dritte Fahrer stets nur Torwächter. Seine Aufstellung während des Spieles ist seitlich vom Tor, er darf die Mittellinie nicht überfahren. Für Spiele im Saale dürfen Mannschaften mit mehr als drei Fahrern nicht gebildet werden. Wettspiele von **zwei Spielern gegeneinander** sind **nicht gestattet**.

Den Anschlag zu Spielanfang und Halbzeit entscheiden die Parteien durch das Los, so daß zu jeder Halbzeit eine Partei den Anschlag hat. Wird der Ball während des Spieles über die Grenzlinie des Spielfeldes oder **über die Einfassung** geschlagen, so wird der Ball an der Ausschlagstelle, 50 Zentimeter innerhalb des Spielfeldes, gelegt und die Gegenpartei hat Anschlag.

4. Hat ein Spieler von den Mannschaften den Ball über die Seitenlinie getrieben (Out) oder vom Gegner über die Toroutlinie, so hat die andere Mannschaft anzuspielen. Zu diesem Zwecke wird der Ball 50 Zentimeter von der Stelle, wo er das Spielfeld verlassen hat, gelegt und der Freischlag vollzogen. Die nicht anspielende Mannschaft muß zwei Meter vom Ball sein.

Schlägt ein Spieler den Ball über die eigene Toroutlinie, so wird der Ball von der Kornermarke vom Gegner angespielt, und zwar

auf jener Seite, auf der der Ball das Spielfeld verlassen hat (Eckball). In diesem Falle können die Spieler der verteidigenden Mannschaft im Strafraume sein.

Ein Torschlag ist gültig, wenn der Ball mit seinem ganzen Umfange die Torlinie zwischen den Torpfosten passiert und der Spieler, der den Ball geschlagen, hiebei nicht den Boden berührt hat, außer, wenn dies vom Gegner absichtlich herbeigeführt wurde. Der Torschlag ist auch dann gültig, wenn der Ball vom Anspiel direkt ins Tor geschlagen wird oder auch durch Abprallen vom Rade bzw. vom Spieler. Die unterlegene Mannschaft hat anzuspielen. Beim Anschlag muß der Gegner zwei Meter vom Ball entfernt sein. Versuchter Anschlag gilt als Anschlag.

5. Schlägt ein Spieler den Ball über die eigene Torlinie, oder geht der Ball durch Berührung mit dem Rade oder Fahrer über die eigene Torlinie, so zählt dies als Tor. (Selbsttor.)

6. Beim Ballanschlag muß der Gegner zwei Meter vom Ball entfernt sein.

7. Der Ball darf nur mit dem Rade geschlagen werden. Jedoch kann er, wenn er über Schulterhöhe ist, mit der flachen Hand abgefangen werden. Ein dadurch erzielt Tor ist ungültig, zählt jedoch als Tor, wenn es Selbsttor war.

Wird der Ball **unter** Schulterhöhe mit der Hand abgewehrt, so führt dies zu einem Strafstoß. Es ist gültiges Tor, wenn der Ball trotz regelwidriger Abwehr die Torlinie passiert.

8. Fällt ein Spieler bei einem Torschlag infolge des Schlages vom Rade oder berührt er mit dem Fuß den Boden, bevor der Ball die Torlinie passiert hat, so ist das Tor ungültig. Fällt er durch Behinderung des Gegners, so gilt das Tor.

9. Berührt ein Spieler während des Spieles mit einem Fuß den Boden, so hat er über die Toroutlinie zurückzugehen, um sich Spielberechtigung zu holen. **Dabei ist es gleich, auf welcher Seite des Tores er zu diesem Zwecke die Toroutlinie überfährt.**

Berührt ein Spieler, der zurückgeht oder -fährt, um sich das Spielrecht zu holen, den Ball, so verwirkt er einen Freischlag für die Gegenpartei. Ein dadurch absichtlich verhinderter Torschlag wird wie oben und mit einer Verwarnung des betreffenden Spielers geahndet.

10. Absichtliches Stoßen, Anfassen und absichtliches Kreuzen vor dem Gegner, fortwährende Zurufe unter den Spielern, Stehenbleiben am Ball ist mit einem Strafschlage zu ahnden. Die Ausführ-

ung desselben geschieht von der Stelle aus, wo der Regelverstoß begangen wurde. Ein Ueberschreiten der Spielregeln im Strafraume zieht einen Strafschlag nach sich. Der Ball ist hiebei von der Strafschlagmarke anzuspielen und darf nur ein Spieler der straffälligen Partei sich im Strafraume befinden.

Das Abgrätschen vom Rade und Vorstoßen desselben, um einen Torschlag zu verhindern, ist sofort mit Ausschluß des betreffenden Spielers zu bestrafen.

Unsportliches Benehmen dem Schiedsrichter gegenüber ist zu verwarnen, im Wiederholungsfalle ist der betreffende Spieler vom Spiele auszuschließen und tritt Sperre ein.

Bei Maschinendefekt hat der Spieler das Spielfeld, ohne den Gegner zu behindern, zu verlassen und findet das Spiel seinen Fortgang. Dasselbe ist zu beachten, wenn dieser Spieler wieder eintritt.

11. Bei einem Strafschlag wird der Ball auf den 3-Meter-Punkt gesetzt, die straffällige Partei muß hintereinander gestaffelt stehen und **nur ein Spieler darf mit der Berührungsiläche des Vorderrades die Torraumlinie berühren. Der Strafschlag muß direkt auf das Tor erfolgen.**

12. Falsches Anspielen oder unberechtigtes Schlagen des Balles wird mit einem **Freischlag** bestraft, **derselbe wird an der Stelle ausgeführt, wo er verwirkt wurde.**

13. Ein Dreier-Radball- oder Radpolo-Spiel kann in der zweiten Halbzeit noch mit zwei Spielern einer Partei, ein Sechser-Radballspiel mit vier Spielern einer Partei zu Ende geführt werden.

Die Wertung erfolgt nur nach Punkten: Jedes Spiel zählt zwei Punkte für den Sieger, unentschiedenes Spiel einen Punkt für jede Partei.

## **Spielregeln für Rasenradball und Radpolo**

14. Das Spielfeld ist 30 Meter breit und 60 Meter lang. Die Spielfläche muß durch wenigstens 6 Fahnen abgesteckt sein, und zwar an den vier Ecken und in der Mitte der beiden Längsseiten.

Der Torraum ist fünf Meter breit und 2.50 Meter tief.

Das Tor ist fünf Meter breit und zwei Meter hoch.

Zum Spiel wird ein 20 Zentimeter großer Luftball verwendet.

Die Rasenradball-Mannschaft besteht aus sechs Spielern, und zwar 3 Stürmern, 2 Verteidigern und einem Tormann.

Die Aufstellung der Spieler ist folgende:

Der **Tormann** nimmt seitlich vom Tor Aufstellung.

Die zwei **Verteidiger** stehen je 3.50 Meter links und rechts von der Längsseite und 9 Meter von der Torlinie entfernt.

Die drei **Stürmer** verteilen sich folgendermaßen: Je einer links und rechts 8 Meter von der Längslinie, der dritte auf der Längslinie; alle drei 10 Meter vom Ball entfernt.

Beim Anpfeiff sitzt alles auf und die Stürmer fahren nach dem Ball. Ueber den Anschlag entscheidet das Los. Die Verteidiger halten sich in ungefähr 6 Meter Entfernung hinter der Stürmerreihe, um bei etwaigem Durchbruch der Gegenpartei den Ball abzufangen und der Stürmerreihe wieder zuzuspielen.

Die **Verteidiger dürfen niemals vor die eigene Stürmerreihe** fahren, auch nicht die Aufstellungslinie der Stürmer von der Gegenpartei überfahren.

Die **Stürmer dürfen auf der eigenen Spielfeldhälfte nicht über die Aufstellungslinie der Verteidiger zurückfahren.** Bei der Gegenpartei dürfen sie bis an die Torlinie fahren.

Beim **Rasenradballspiel darf der Torwächter den Ball mit der Hand abwehren.**

Fällt ein Spieler während des Spieles vom Rad oder berührt er mit dem Fuß den Boden, so darf er den Ball nicht schlagen, bevor ein Schlag von der Gegenpartei ausgeführt wurde.

Im übrigen gelten die Bestimmungen, die für Zweier- und Dreier-Radballspiele festgesetzt sind.

## Radpolospiele

15. Das Schlagen mit dem Vorder- oder Hinterrad ist verboten, das Abfangen des Balles jedoch erlaubt.

Der Spieler ist nur schlagberechtigt, wenn er sich links von dem Ball befindet. Eine Ausnahme gibt es nur für den Ueberhandschlag rückwärts, dieser Schlag kann rechts vom Balle erfolgen.

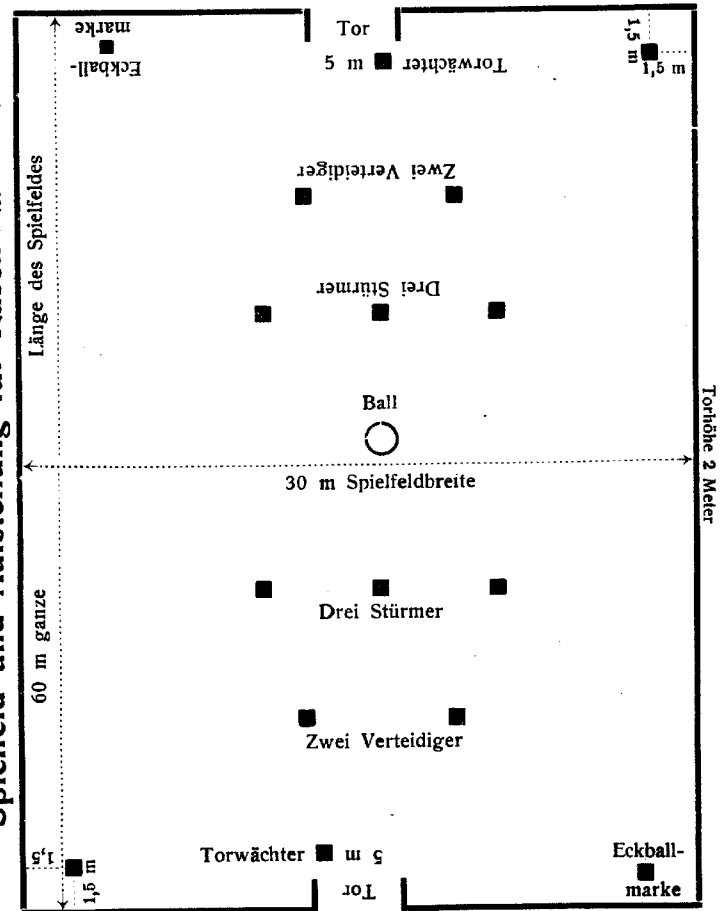
Der Ball darf nur mit der Schmalseite des Schlägers geschlagen werden, das Abfangen des Balles mit der Breitseite des Schlägers ist erlaubt. Der Schläger darf beim Schlag nicht über Schulterhöhe geschwungen werden.

Das Dribbeln des Balles, d. h. den Ball ohne zu schlagen, mit dem Schläger neben dem Hinterrad herzutreiben, ist erlaubt. **Verliert dieser Spieler den Ball in der gegnerischen Spielfeldhälfte, so muß er sich sofort hinter die Mittellinie, geschieht es in der eigenen**

**Spielfeldhälfte, muß er sich bis an die Torlinie zurückbegeben, um wieder Schlagberechtigung zu bekommen.**

Während des Spieles ist das Stützen auf den Schläger gestattet. Im übrigen gelten die Bestimmungen, die für die Radballspiele festgelegt sind.

## Spielfeld und Aufstellung für Rasen-Radball.



# Spielregeln für Handball

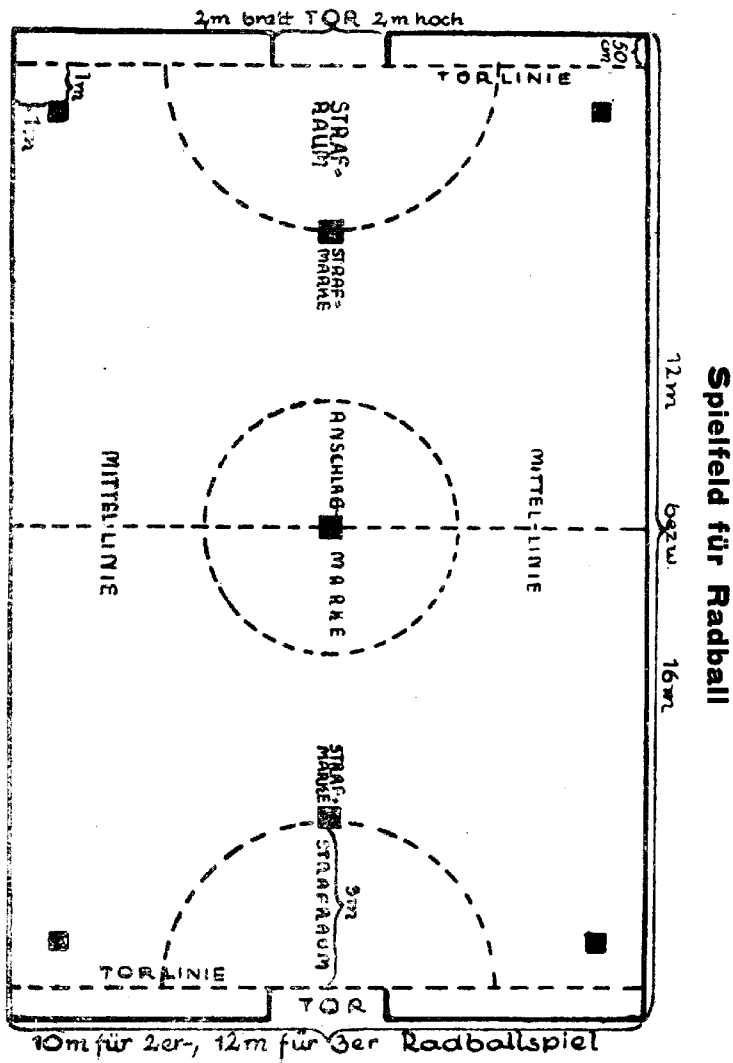
## Regel 1: Das Spielfeld.

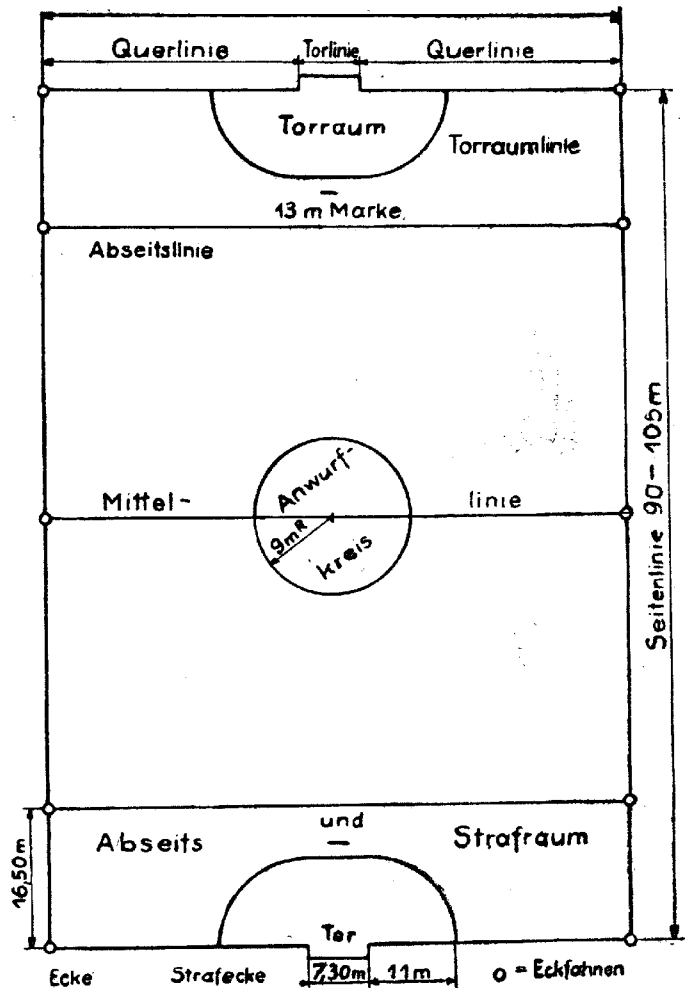
- Spielfeldmaße. Das Spielfeld ist ein Rechteck von 90 bis 105 m Länge und 60–70 m Breite. Die langen Seiten heißen Seitenlinien, die kurzen Querlinien. Die Linie zwischen den Torpfosten heißt Torlinie.
- Das Tor. In der Mitte jeder Querlinie befindet sich das Tor von 2.40 m Höhe und 7.30 m Breite (lichtes Maß). Die Pfosten des Tores sind durch eine Querlatte fest verbunden. Die Pfosten sollen etwa 14 cm im Quadrat und die Querlatte 5–8 cm breit und 12 cm hoch sein.
- Der Torraum. Ein Torraum wird geschaffen, indem vor dem Tore in 11 m Abstand eine 7.30 m lange Linie gezogen wird, an die sich beiderseits mit 11 m Halbmesser um die Torpfosten gezogene Viertelkreise anschließen.
- Der Arbeitsraum. Der Arbeitsraum wird durch die Querlinie und eine mit ihr gleichlaufende Linie begrenzt. Die 16.50 m entfernte Linie heißt Abseitslinie.
- Der Strafraum. Der Strafraum ist im Abseitsraum und hat die gleichen Maße wie dieser.
- Die Dreizehnmetermarke. Vor der Mitte jeder Torlinie wird in 13 m Entfernung eine mit ihr gleichlaufende Linie von 50 cm Länge gezogen. Diese Linie ist die Dreizehnmetermarke.
- Der Anwurfkreis. Auf der das Spielfeld in zwei gleiche Spielhälften teilenden Mittellinie befindet sich in der Mitte der Anwurfkreis mit 9 m Halbmesser.
- Die Begrenzung. Die Grenzlinien und Markierungen sind, etwa 4–6 cm breit, deutlich zu kennzeichnen. Die vier Spielfeldecken, die Ecken der Abseitslinien und der Mittellinie sind mit Grenzflaggen zu versehen, die mindestens 1.50 m hoch sein müssen.

### Ausführungsbestimmung.

Die Grenz-, Seiten- und Querlinien gehören in ihrer vollen Breite zum Spielfeld. Die äußeren Kanten der Linien schließen das Spielfeld ab.

Die Abseitslinie gehört in ihrer vollen Breite zum Spielfeld. Die Linienkante nach der Querlinie zu begrenzt den Abseitsraum.





Die Torraumlinie gehört in ihrer vollen Breite zum Spielfeld. Die Linienkante nach Tor- und Querlinie zu begrenzt den Torraum. Größe des Spielfeldes, Tore und Markierungen sind für Männer und Frauen die gleichen.

Im allgemeinen gilt das auch für Kinder. Jedoch hat jeweils die örtliche Leitung zu bestimmen, ob auf kleinerem Spielfeld mit entsprechend verringerten Maßen und kleineren Toren gespielt werden soll.

#### Regel 2: Der Ball.

Der Handball für Männer hat einen Umfang von 60 cm und der für Frauen einen von 55 cm. Beide sollen ein Gewicht von 400—500 g haben. Für Kinder sind kleinere Bälle zugelassen.

#### Regel 3: Die Spieler.

Die Zahl der Spieler soll bei Wettspielen auf jeder Seite elf betragen und darf nicht unter acht herabsinken. Ist das letzte der Fall, dann hat der Schiedsrichter das Spiel abzubrechen. Eine Mannschaft ist spielfähig, wenn sie mit acht Spielern antritt. Ergänzen der Mannschaft ist bis Spielschluß gestattet. Spieler dürfen nicht ausgetauscht werden.

#### Ausführungsbestimmung.

Bei Börsen-, Freundschafts-, Auswahl- und Auslandsspielen darf Ersatz für ausgeschiedene verletzte Spieler eingestellt werden. Bei Serien- und Meisterschaftsspielen ist das in keinem Falle gestattet.

Die Herausstellung eines Spielers gilt für die Dauer des Spieles. Auch in der Spielverlängerung dürfen herausgestellte Spieler nicht teilnehmen, noch darf Ersatz für sie oder für ausgeschiedene verletzte Spieler eingestellt werden.

#### Regel 4: Die Spielkleidung.

Die Spielkleidung einer Mannschaft muß einheitlich, doch die des Torwarts von ihr unterschiedlich sein. Bei gleicher Farbe der Spielkleidung zweier Mannschaften muß die Platzmannschaft für unterschiedliche Kleidung sorgen.

Das Tragen von Ringen, Armbändern, Ohrringen, Uhren, Gelenkbändern mit Schnallen, Hals- und Armbanden und sonstigen Gegenständen ist wegen Verletzungsgefahr nicht gestattet.

Die Mütze zu tragen, ist nur dem Torwart erlaubt. Haarbänder oder Haarnetze ohne Haken und Schnallen und von gleicher Farbe sind zugelassen.

Jeder Schuh, sofern er keine Eisen, Nägel oder Schnürhaken aufweist, ist zum Spielen freigegeben. Eine barfuß spielende Mannschaft hat nicht das Recht, vom Gegner gleiches zu verlangen.

#### **Regel 5: Die Spielzeit.**

- a) Die Spielzeit für Spieler über vierzehn Jahre beträgt zweimal 30 Minuten, für Spielerinnen und Kinder zweimal 20 Minuten. Dazwischen liegt eine Pause bis zu 10 Minuten Dauer. Jede Mannschaft und der Schiedsrichter können diese Pause verlangen. Die Spielhälften sind nach der Pause zu wechseln.
- b) Die durch Unterbrechungen verlorene Spielzeit muß immer in der Halbzeit nachgespielt werden, in der die Spielunterbrechungen vorkamen.
- c) Ausscheidungsspiele, die unentschieden enden, müssen verlängert werden. Die Verlängerung gehört zum Spiel. Die Zusammensetzung der Mannschaften darf dabei nicht geändert werden. (Regel 3.)

#### **Ausführungsbestimmung.**

Bei Verlängerung von Ausscheidungsspielen darf die Gesamtspielzeit der Spieler nicht mehr als 2 Stunden betragen. Ist bis dahin keine Entscheidung gefallen, dann erfolgt Neuansetzung des Spieles.

Für Spielerinnen beträgt die Verlängerung bis zu zweimal 10 Minuten. Ist dann keine Entscheidung gefallen, so erfolgt Neuansetzung des Spieles.

Vor Beginn der verlängerten Spielzeit muß erneut gelost, und dann müssen in Abständen von 10 Minuten die Spielfeldhälften gewechselt werden.

Sobald das entscheidende Tor in der verlängerten Spielzeit erzielt ist, gilt das Spiel ohne Rücksicht auf die gespielte Zeit als beendet.

#### **Regel 6: Der Anwurf.**

Die Mannschaft, die beim Losen gewinnt, wählt entweder die Seite oder den Anwurf.

Das Spiel beginnt mit dem Anwurf.

Der Anwurf erfolgt nach Anpfeif des Schiedsrichters vom Mittelpunkt des Spielfeldes aus. Die Spieler der Gegenmannschaft müssen hinter dem Anwurfkreis und der Mittellinie ihrer Spielfeldhälfte stehen. Kein Spieler darf die Mittellinie oder den

Anwurfkreis überschreiten, bevor der Anwurf erfolgte. Der Anwurf unterliegt den Wurfbestimmungen. (Regel 15.)

Fehlerhaft ist der Anwurf, wenn der Werfende den Ball nach dem Abwurf wieder spielt, ohne daß ein zweiter Spieler den Ball berührte.

Für fehlerhaften Wurf erhält der Gegner einen Freiwurf. (Regel 14 a.)

#### **Ausführungsbestimmung.**

Der Anwurf zur Eröffnung des Spieles wird bei Spielverzögerung wiederholt. Alle weiteren Anwürfe unterliegen den Wurfbestimmungen nach Regel 15 a. Verstöße werden mit Freiwurf bestraft.

Überschreiten die Spieler die Mittellinie oder den Anwurfkreis vor erfolgtem Anwurf, dann erfolgt Wiederholung. Die Spieler sind zu verwarnen und bei Wiederholungen auszuschließen. (Regel 15 b.)

#### **Regel 7: Fangen und Werfen.**

a) Das Fangen und Werfen. Der Ball darf mit den Armen bis zum Schultergelenk berührt, gefangen, geworfen, geschlagen und gestoßen werden.

b) Fehler beim Fangen und Werfen. Es wird mit Freiwurf bestraft,

1. wenn mit dem Ball in der Hand mehr als drei Schritte gelaufen wird;
2. wenn der Ball nach dem Hochwerfen oder Fausten gefangen oder weitergespielt wird, ohne vorher den Boden oder einen anderen Spieler berührt zu haben;
3. wenn der Ball von der einen in die andere Hand geworfen wird;
4. wenn der Ball mit dem Fuß, Bein oder irgendeinem anderen Körperteil (außer den Armen und Händen) berührt wird.

#### **Ausführungsbestimmung.**

Erlaubt ist das wiederholte Aufwerfen des Balles auf den Boden und Wiederfangen im Laufen.

Gestattet ist, den Ball von der einen in die andere Hand zu legen.

Das Nachfangen des zugespielten Balles wird nicht bestraft, wenn dabei eine absichtliche Weiterleitung des Balles nicht erfolgte.



### **Regel 8: Verhalten zum Gegner.**

Erlaubt ist, den Ball durch Schlagen oder Stoßen dem Gegner aus den Händen zu spielen.

Nicht erlaubt ist:

- a) dem Gegner den Ball aus den Händen zu reißen oder ihn auf die Arme zu schlagen, um in den Besitz des Balles zu kommen;
- b) den Gegner zu umklammern oder festzuhalten, zu schlagen oder zu stoßen;
- c) den Gegner absichtlich in den Torraum zu stoßen oder hineinzudrängen;
- d) den Gegner mit den Händen wegzudrängen, ihn gefährlich oder von hinten anzugehen, ihn anzuspringen oder ihm ein Bein zu stellen;
- e) den Gegner absichtlich mit dem Ball anzuwerfen.

Für Fehler im Verhalten zum Gegner ist Freiwurf zu geben, sofern nicht Strafwurf oder 13-m-Wurf verwirkt ist. (Regel 14 d und e.)

### **Regel 9: Das Spiel am Torraum.**

- a) Hineintreten in den Torraum. Der Torraum darf nur vom Torwart betreten werden. Betritt ein anderer Spieler den Torraum mit dem Ball in der Hand, in Erwartung des Balles oder auf der Jagd nach ihm, dann wird das Hineintreten bestraft. Bei einem Verstoß der angreifenden Mannschaft ist Freiwurf an der Torraumlinie und bei einem Verstoß der verteidigenden Mannschaft Strafwurf verwirkt.

#### **Ausführungsbestimmung.**

Das Hineintreten in den Torraum wird bestraft, wenn schon ein Fuß den Torraum hinter der Torraumlinie vollständig betreten hat. Der Torwart ist „aus dem Torraum“, wenn schon ein Fuß im Spielfeld steht. Auf die Linie zu treten wird nicht bestraft.

- b) Hineinspielen des Balles. Der Ball darf im Torraum nur von dem Torwart gespielt werden. Wirft ein angreifender Spieler den Ball in den Torraum, so muß ihn der Torwart sofort weiterspielen. Spielt die verteidigende Mannschaft den Ball in den eigenen Torraum, so daß er im Torraum liegen bleibt oder vom Torwart berührt wird, so ist Strafwurf verwirkt.

Das Durchspielen des Balles durch den Torraum ist nicht strafbar, sofern der Ball ins Spielfeld fliegt oder rollt.

- c) Herausnehmen des Balles. Ein im Torraum liegender oder rollender Ball darf von keinem Spieler herausgenommen werden. Ein im Spielfeld liegender oder rollender Ball darf vom Torwart nicht in den Torraum gespielt werden. Für Verstöße der angreifenden Mannschaft ist Freiwurf an der Torraumlinie zu geben, die verteidigende Mannschaft ist mit Strafwurf zu bestrafen. Nicht strafbar ist es, wenn ein außerhalb des Torraumes stehender Spieler den im Torraum in der Luft befindlichen Ball herausnimmt oder der im Torraum stehende Torwart den im Spielfeld in der Luft befindlichen Ball an sich nimmt.

#### **Ausführungsbestimmung.**

Der Ball ist erst im Torraum, wenn er sich in seinem vollen Umfange hinter der Torraumlinie befindet.

Der Ball gilt erst dann als aus dem Torraum herausgenommen, wenn er sich noch im vollen Umfange darin befand.

- d) Das Spiel des Torwartes im Torraum. Der Torwart kann im Torraum den Ball mit jedem Körperteil beliebig spielen, ihn in der Abwehr auch mit dem Fuß zurückstoßen. Jedoch darf er den ruhig liegenden Ball oder den gefangenen nicht mit dem Fuß wegbeifördern. Der Torwart darf im Torraum unbeschränkt mit dem Ball laufen, muß sich aber des Balles innerhalb drei Sekunden entledigen. Geschieht das nicht, so ist wegen Spielverschleppung zu bestrafen. Für Verstöße des Torwarts erhält der Gegner einen Freiwurf an der Torraumlinie.

#### **Ausführungsbestimmung.**

Die Abwehr mit den Füßen im Torraum (auch nach wiederholter Abwehr) darf nur erfolgen, wenn der Ball die Richtung auf das Tor hat. Der Ball mit der Richtung in das Spielfeld darf nicht mit den Füßen in das Spielfeld gestoßen werden.

- e) Das Spiel des Torwarts außerhalb des Torraumes. Außerhalb des Torraumes unterliegt der Torwart den für die Spieler geltenden Bestimmungen. Ein Wechsel des Torwarts ist dem Schiedsrichter anzuzeigen und kann nur durchgeführt werden, wenn eine Spielunterbrechung durch den Schiedsrichter erfolgte. Der Wechsel ist vollzogen, wenn der

neue Torwart das Tor besetzt und der alte den Torraum verlassen hat.

#### **Regel 10: Gültiges Tor und Spielgewinn.**

- a) **Gültiges Tor.** Ein Tor ist erzielt, wenn der gültig gewordene Ball die Torlinie innerhalb der Pfosten und des Querbalkens auf dem Boden oder in der Luft in seinem vollen Umfange überschritten hat. Das Tor gilt auch, wenn die verteidigende Mannschaft den Ball durch das Tor spielt oder wenn der Werfer nach dem Wurf in den Torraum fällt oder tritt. Nach jedem erzielten Tor beginnt das Spiel von neuem. Den Anwurf hat die Mannschaft, die das Tor nicht erzielte. Durch einen Freiwurf, Einwurf-, An- und Abwurf und Schiedsrichterball kann unmittelbar ein gültiges Tor nicht erzielt werden. Die Berührung durch den Torwart zählt nicht als Berührung durch den zweiten Spieler.
- b) **Der Spielgewinn.** Das Spiel ist von der Mannschaft gewonnen, die bei Ablauf der Spielzeit die meisten Tore erzielt hat. Wurde kein Tor erzielt oder haben beide Mannschaften die gleiche Zahl von Toren erreicht, ist das Spiel unentschieden.

#### **Regel 11: Schlußpfiff — verhängte Strafe.**

Fliegt oder rollt ein Ball auf das Tor zu, wenn gerade die Spielzeit um ist, dann muß mit dem Schlußpfiff so lange gewartet werden, bis jede Möglichkeit, unmittelbar ein Tor zu erzielen, erschöpft ist. Das dabei erzielte Tor ist gültig.

Eine Straerverfügung muß, wenn gerade Halbzeit oder Spielschluß eintritt, noch ausgeführt werden. Ist dabei nach dem Wurf des zweiten Spielers eine Möglichkeit, unmittelbar ein Tor zu werfen, nicht mehr vorhanden oder wurde der Ball vom Gegner abgewehrt, dann ist abzupfeifen.

#### **Regel 12: Abseits.**

- a) Ein Spieler ist abseits, wenn er mit beiden Füßen den Abseitsraum betreten hat.
- b) Abseits wird bestraft, wenn der Ball in seinem vollen Umfange in den Abseitsraum gelangt und ein oder mehrere Spieler der angreifenden Partei im Abseitsraum sind.
- c) Der ballbesitzende Spieler kann sich nicht abseits spielen.
- d) Das Ueberschreiten der Spielfeldgrenze hebt die Abseitsstellung nicht auf.

- e) Für Abseitsspielen erhält die verteidigende Mannschaft einen Freiwurf auf der Stelle der Abseitslinie, die dem Abseitsspieler am nächsten liegt.

#### **Regel 13: Ball aus dem Spiel.**

- a) **Der Ausball.** Wird der Ball über die Seiten- oder die Querlinie gespielt, so ist er „aus dem Spiel“. Der Ball bleibt „im Spiel“, wenn er den Schiedsrichter oder einen Linienrichter im Spielfeld berührt oder von den Torpfosten, der Querlatte oder den Grenzfahnen zurückspringt.

#### **Ausführungsbestimmung.**

Der im Spiel befindliche Ball ist aus, wenn er bei der Wurfausführung mit dem Arm über die Grenzlinie gebracht wird.

- b) **Der Einwurf.** Wird der Ball über eine Seitenlinie gespielt, so hat ihn ein Spieler der Mannschaft wieder ins Spielfeld zu werfen, die den Ball nicht zuletzt berührte. Der Einwurf erfolgt mit beiden Händen über den Kopf außerhalb der Seitenlinie an der Stelle, an der der Ball die Linie überschritt. Der Werfer darf in der Wurfausführung seinen Standort nicht verlassen. Fersen- und Fußspitzenheben ist erlaubt. Der Spieler, der den Einwurf ausführte, darf den Ball erst wieder spielen, wenn diesen ein anderer Spieler berührt hat. Der Werfer darf von keinem Spieler behindert werden (Regel 15 b). Für fehlerhaften Einwurf erhält der Gegner einen Freiwurf.
- c) **Der Abwurf.** Wird der Ball vom Gegner über die Querlinie gespielt, so erfolgt Abwurf durch den Torwart. Der Abwurf muß im Torraum ausgeführt werden. Geschieht das nicht so erhält der Gegner einen Freiwurf an der Torraumlinie. Der Torwart darf in der Wurfausführung nicht behindert werden. Der Abwurf unterliegt den Wurfbestimmungen (Regel 15).

#### **Regel 14: Strafen für Vergehen.**

- a) **Der Freiwurf.** Für Vergehen, die nicht mit Eckwurf, Strafeckwurf, Strafwurf oder 13-m-Wurf geahndet werden, wird ein Freiwurf für den Gegner gegeben, der an der Stelle des Vergehens ausgeführt wird (Regel 10, Abschnitt 3). Der Freiwurf kommt in Anwendung: für fehlerhaften Einwurf, Anwurf, Abwurf, Freiwurf, Eckwurf,

Strafeckwurf, Strafwurf und 13-m-Wurf,  
für Fehler im Werfen und Fangen (Regel 7),  
für Fehler im Verhalten zum Gegner (Regel 8),  
für Fehler im Torraum durch den Gegner (Regel 9),  
für ungebührliche Spielhandlungen,  
für Abseitsspielen (Regel 12),  
für Spielverschleppung durch den Torwart (Regel 9 e),  
für Fußball des Torwartes, außer in Abwehr (Regel 9 d).

b) Der Eckwurf. Spielt eine Mannschaft den Ball über die eigene Querlinie, so erhält der Gegner einen Eckwurf, der von der Ecke der Seite ausgeführt wird, auf der der Ball die Querlinie überschritt.  
Der Eckwurf ist ein Strafwurf, durch den direkt ein Tor erzielt werden kann.

c) Der Strafeckwurf. Ein Strafeckwurf ist verwirkt, wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft

1. bei unmittelbarer Spielhandlung den eigenen Torraum betritt (Regel 9 a),
2. den Ball in den eigenen Torraum spielt, so daß er im Torraum liegen bleibt oder vom Torwart berührt wird (Regel 9 b),
3. den im eigenen Torraum liegenden oder rollenden Ball herausnimmt (Regel 9 c).

Strafeckwurf wird an der nächstliegenden Torraumecke ausgeführt, und es kann durch ihn direkt ein Tor erzielt werden.

d) Der Strafwurf. Ein Strafwurf ist verwirkt, wenn ein Spieler im Verhalten zum Gegner hart spielt (Regel 8).

Der Strafwurf ist im gesamten Spielfeld anzuwenden; es kann dabei direkt ein Tor erzielt werden.

Der Strafwurf wird auf der Stelle des Vergehens, im Strafraum aber nicht näher als 5 m vom Torraum entfernt, ausgeführt, sofern es die angreifende Mannschaft betrifft. Im Strafraum müssen alle Spieler 5 m vom Werfer entfernt stehen. Im Spielfeld ist die Aufstellung beliebig: der Werfer darf nicht behindert werden (Regel 15 b).

e) Der Dreizehnmeterwurf. Ein 13-m-Wurf muß bei absichtlich rohem Spiel der verteidigenden Mannschaft im eigenen Strafraum gegeben werden. Der rohe Spieler muß sofort herausgestellt werden.

Der 13-m-Wurf muß auf der 13-m-Marke ausgeführt und auf das Tor geworfen werden; er kann direkt zum Tore führen. Der Torwart muß bei der Ausführung des 13-m-Wurfes auf der Torlinie, alle übrigen Spieler müssen hinter der Abseitslinie stehen (Regel 15 b).

Überschreiten der 13-m-Marke während des Wurfes macht den Wurf ungültig. Der Gegner erhält einen Freiwurf auf der 13-m-Marke.

#### **Regel 15: Allgemeine Bestimmungen für die Würfe.**

a) Sämtliche Würfe außer dem Einwurf werden auf Anpfiff des Schiedsrichters ausgeführt und müssen innerhalb 3 Sekunden abgepielt sein. Der Werfer darf bei der Ausführung des Wurfes seinen Standort nicht verlassen. Für Verstöße bekommt der Gegner einen Freiwurf auf der Stelle des Vergehens.

b) Jeder Wurf gilt als ausgeführt, wenn der Ball die Hände des Werfers verlassen hat. Die Spieler müssen mit dem Spieleingriff so lange warten, bis der Wurf ausgeführt ist. Der Wurfausführende darf vom Gegner nicht behindert werden. Wird beides nicht beachtet, dann muß der Wurf wiederholt werden, und die Spieler sind zu verwarnen. Fortgesetzte Verstöße der Spieler können mit Ausschluß bestraft werden.

c) Die Aufstellung der Spieler beim Einwurf, Abwurf, Freiwurf, Eckwurf, Strafeckwurf und Strafwurf ist beliebig, sofern nicht besondere Entfernungen durch die Regel festgelegt sind.

#### **Ausführungsbestimmung.**

Erlaubt ist, bei der Ausführung aller Würfe außer dem Einwurf ein Bein zu heben, vorwärts, seitwärts oder rückwärts zu setzen, beim 13-m-Wurf jedoch nur seit- oder rückwärts.

#### **Regel 16: Keinen Vorteil dem Schuldigen!**

Eine schuldige Mannschaft darf durch Verhängung einer Strafe nie einen Vorteil erhalten. Der Schiedsrichter muß im gegebenen Falle von der Verhängung der Strafe absehen.

Bei hintereinanderfolgenden Vergehen ist stets das erste zu strafen.

Von der Bestrafung ist Abstand zu nehmen, wenn trotz Vergehen eines Spielers der verteidigenden Mannschaft ein Tor erzielt wird. Die vorangegangenen Vergehen sind damit aufgehoben.

### Regel 17: Der Schiedsrichterball.

Bei gefährlichem Gewühl, bei Unfällen, Unwetter oder sonstigen Beeinträchtigungen ist das Spiel durch den Schiedsrichter zu unterbrechen und gegebenenfalls durch einen Schiedsrichterball wieder zu eröffnen.

Der Schiedsrichterball muß auf der Stelle der Spielunterbrechung erfolgen. Der Ball soll senkrecht niedergeworfen werden und bis in Kopfhöhe eines erwachsenen Menschen aufspringen. Ein Schiedsrichterball an der Torraumlinie darf nicht näher als in 2 m Entfernung gegeben werden. Die Spieler müssen so lange 5 m vom Ball entfernt stehen, bis er den Boden berührt hat.

### Regel 18: Der Schiedsrichter.

Das Spiel wird nur durch einen Schiedsrichter geleitet. Der Schiedsrichter ist verpflichtet, das Spiel nach den Bestimmungen der vorstehenden Spielregel zu leiten. Seine weiteren Pflichten bestimmen das Schiedsrichterlehrbuch und die Bundessatzung Handballspiele.

Der Schiedsrichter muß im Besitze seines Schiedsrichterausweises, einer Uhr und einer Schiedsrichterpfeife sein.

### Regel 19: Abseitsrichter.

Die Abseitsrichter sind Mitarbeiter des Schiedsrichters. Sie bewegen sich außerhalb der Seitenlinie des Spielfeldes zwischen Quer- und Abseitslinie und zeigen dem Schiedsrichter Abseits, Fehler im Abseitsraum und Ausbälle an. Bei Seitenwechsel verbleiben die Abseitsrichter in ihrer Spielfeldhälfte. Die Abseitsrichter sind vom Platzverein mit Winkerkfahnen auszurüsten. Torrichter sind anzuerkennen, wenn ein Beschluß der zuständigen Leitung die Gestellung fordert.

## Spielregeln für Raffball

### Regel 1: a) Das Spielfeld.

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 80—90 m Länge und 40—50 m Breite. Die langen Seiten heißen Seitenlinien, die kurzen Querlinien. Die Linie zwischen den Torpfosten heißt Torlinie.

### b) Das Tor.

In der Mitte jeder Querlinie befindet sich ein Tor von 2 m Höhe und 2,50 m Breite. Die Pfosten des Tores sind durch eine Querlatte fest verbunden.

### c) Der Torraum.

Ein Torraum wird geschaffen, indem von der Mitte des Tores ein Halbkreis von 10 m Radius gezogen wird.

### d) Die Anwurflinien.

In der Mitte des Spielfeldes sind zwei Anwurflinien, mit einem Abstand von 10 m.

### e) Die Begrenzung.

Alle Grenzlinien und Markierungen sind deutlich zu kennzeichnen. Die vier Spielfeldecken und die Ecken der Anwurflinien sind mit Grenzfahnen zu versehen.

#### Erläuterung.

Die Grenzlinien — Seiten- und Querlinien — gehören in ihrer vollen Breite zum Spielfeld. Die äußere Kante von den Linien schließt das Spielfeld ab.

Die Torraumlinie gehört in ihrer vollen Breite zum Spielfeld. Die Linienkante nach der Tor- und Querlinie begrenzt den Torraum.

### Regel 2: Der Ball.

Der Raffball hat einen Umfang von 38—43 cm. Sein Gewicht muß mindestens 150 g sein.

### Regel 3: Die Spieler.

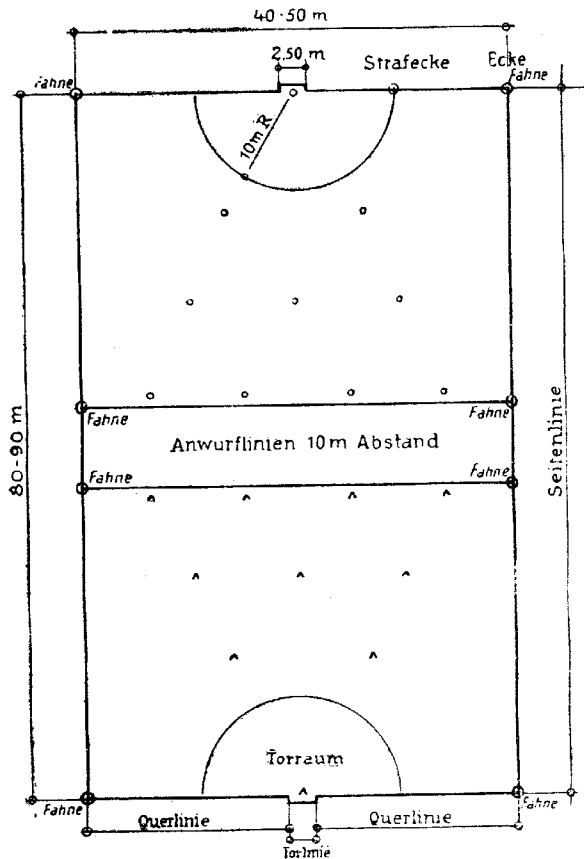
Die Zahl der Spieler soll bei Wettspielen auf jeder Seite zehn betragen und darf nicht unter sieben herabsinken. Ist das der Fall, dann hat der Schiedsrichter das Spiel abubrechen. Ergänzen der Mannschaften ist bis Spielschluß gestattet. Spieler dürfen nicht ausgetauscht werden.

#### Erläuterung.

Bei Serien- und Meisterschaftsspielen darf Ersatz für ausgeschiedene Spieler nicht eingestellt werden.

#### Regel 4: Fußbekleidung.

Es kann — je nach Jahreszeit — barfuß, mit Turn- oder Strampschuhen (ohne Eisen, Nägel und Schnürhaken) gespielt werden. Das Tragen von Hand- und Fußballschuhen ist gestattet.



#### Regel 5: Die Spielzeit.

Die Spielzeit beträgt eine Stunde für Männer und 40 Minuten für Frauen und Kinder. Sie ist in zwei Halbzeiten von je 30

Minuten bzw. je 20 Minuten eingeteilt. Die Spielfeldhälften und der Anwurf sind nach der Pause zu wechseln. Die durch Unterbrechungen verlorene Spielzeit muß immer in der Halbzeit nachgespielt werden, in der die Spielunterbrechungen stattfanden.

#### Erläuterung.

Bei Ausscheidungsspielen, die bis zur Entscheidung gespielt werden, darf die Gesamtspielzeit nicht mehr wie zwei Stunden bzw. 80 Minuten betragen. Ist bis dahin keine Entscheidung gefallen, dann entscheidet das Los.

Vor Wiederbeginn der verlängerten Spielzeit muß erneut gelost und in Abständen von zehn Minuten die Spielfeldhälften gewechselt werden.

Mit Erzielung des entscheidenden Tores in der Verlängerung ist das Spiel ohne Rücksicht auf die gespielte Zeit sofort beendet.

#### Regel 6: Der Anwurf.

Die Mannschaft, die beim Losen gewinnt, wählt entweder die Seite oder den Anwurf. Das Spiel beginnt mit dem Anwurf. Der Anwurf erfolgt nach Anpfiff des Schiedsrichters durch einen der beiden Mittelspieler. Der Anwurf darf den Ball dem eigenen Tor nicht näher bringen. Die Spieler der nicht werfenden Mannschaft dürfen sich dem Ball vor erfolgtem Anwurf auf höchstens 10 m nähern. Kein Spieler darf die Mittellinie überschreiten, bevor der Anwurf erfolgte. Bei fehlerhaftem Anwurf erhält der Gegner einen Freiwurf.

#### Erläuterung.

Bei Spielanwurf müssen alle Spieler mit dem Spieleingriff solange warten, bis der Anwurf ausgeführt ist. Wird das nicht beachtet, dann wird der Anwurf wiederholt. Geschieht das fortgesetzt, dann folgt Verwarnung, eventuell Ausschluß durch den Schiedsrichter.

Unter fehlerhaftem Anwurf ist zu verstehen, wenn: der Ball in die eigene Spielfeldhälfte gespielt wird; der Werfende den Ball zweimal spielt, bevor ihn ein zweiter Spieler berührt hat.

#### Regel 7: a) Die Ballbehandlung.

Der Ball darf nur mit den Armen (bis zum Schultergelenk) und Händen gespielt werden. Berührung mit allen anderen Körperteilen ist verboten und wird mit Freiwurf für die Gegen-

partei bestraft. (Ausnahme der Torwart.) Für absichtliche Anwürfe bekommt die angeworfene Partei einen Freiwurf.

#### **Erläuterung.**

Unter absichtlichen Anwürfen ist zu verstehen, wenn ein Spieler der gegnerischen Partei sich dadurch einen Vorteil sucht.

Das Werfen kann mit beiden Händen oder einer Hand in beliebiger Wurfart erfolgen.

#### **b) Schlagen oder Stoßen.**

Das Schlagen oder Stoßen kann mit offener Hand, mit der Faust oder mit dem Arm geschehen.

#### **Erläuterung.**

Es ist also z. B. gestattet, den soeben von einem Gegner geworfenen Ball, sobald er aus dessen Händen ist, in eine andere Richtung zu schlagen oder zu stoßen, falls man ihn nicht fangen kann. Auch darf man einem Gegner unmittelbar vor dem Fange den Ball vor den Händen wegschlagen, solange er ihn noch nicht hat.

#### **Regel 8: Ballhalten.**

Der Ball darf höchstens drei Sekunden in den Händen gehalten werden. (Das ist so lange, als man im flotten Marschtempo bis sechs zählt.) Längeres Halten ist ein Fehler und wird mit Freiwurf für die Gegenpartei bestraft. Der Ball darf nur frei mit den Händen gehalten werden. Es wird mit Freiwurf für die Gegenpartei bestraft:

- a) Das Pressen des Balles gegen den Körper.
- b) Das Klammern des Balles zwischen die Beine oder unter den Arm.

#### **Regel 9: a) Ballfangen.**

Es wird mit Freiwurf bestraft: wenn mit den Händen oder Armen der Ball zweimal berührt wird, ohne daß er inzwischen den Boden oder einen anderen Spieler berührt hat, z. B. Hochwurf und Wiederfangen oder Fausten nach Hochwurf.

#### **Erläuterung.**

Es ist erlaubt, den Ball zwecks Weiterspielens von der einen in die andere Hand zu legen, aber nicht von der einen in die andere Hand zu werfen.

#### **b) Pöppeln und Prellen ist verboten.**

#### **Erläuterung.**

Pöppeln ist ein fortgesetztes In-die-Luft-Prellen des Balles, ohne dabei den Boden zu berühren.

Prellen ist ein fortgesetztes Gegen-den-Boden-Schlagen des Balles. Ein Fortrollen ist nur im Spielgedränge erlaubt.

#### **Regel 10: Laufen mit dem Ball.**

Im Spielfeld darf nicht mit dem Ball gelaufen werden, sondern er muß stets von der Stelle weitergeworfen werden, an der er gefangen oder aufgenommen wurde. Laufen mit dem Ball wird mit Freiwurf für die Gegenpartei bestraft. Nur der Torwart darf im Torraum laufen (Regel 16).

#### **Erläuterung.**

Das Umdrehen in eine wüferechte Stellung zählt nicht als Lauf, wenn ein Fuß dabei auf seinem Platz bleibt. Sonst wird es als Fehler bestraft.

#### **Regel 11: Verhalten zum Gegner.**

Nicht erlaubt, ist: dem Gegner

- a) die Arme zu halten;
- b) ihn zu umfassen;
- c) seinen Hals zu umschlingen;
- d) absichtlich ein Bein zu stellen;
- e) ihn anzurennen oder zu stoßen;
- f) den Ball aus der Hand zu schlagen, zu stoßen oder ihn zu entreißen;
- g) absichtliche Spielverschleppung durch den Torwart oder einem anderen Spieler, der auf dem Ball sitzen oder liegen bleibt, oder zur Ausführung eines Eckballes, Einwurfes usw. ungebührlich lange zögert;
- h) Herausnehmen des Balles aus dem Torraum;
- i) Hineintreten in den Torraum.

#### **Regel 12: Strafen.**

- a) Eckwurf. Eckwurf wird gegeben für Ausspielen über die eigene Querlinie (R. 21).
- b) Strafeckwurf. Strafeckwurf wird gegeben für Hineinspielen, Herausnehmen des Balles und Hineintreten in den eigenen Torraum (R. 22).  
Durch Eckwurf und Strafeckwurf kann ein direktes Tor erzielt werden. Der Wurf kann also direkt geschehen.



### **Regel 13: Torraumverbot.**

Der Torraum darf nur vom Torwächter betreten werden. Fällt ein anderer Spieler in den Torraum, ohne diesen mit den Füßen zu berühren, dann ist keine Strafe zu geben, auch dann nicht, wenn ein Spieler in den Torraum hineingestoßen wird. Betritt ein anderer Spieler absichtlich oder versehentlich den Torraum, dann tritt die Regel in Kraft, aber nur, wenn das Betreten unmittelbar als Spielhandlung erfolgt, also in Erwartung des Balles, in der Jagd nach ihm oder beim Torwurf.

#### **Erläuterung.**

Das Hineintreten in den Torraum wird bestraft, wenn schon ein Fuß die Torraumlinie vollständig überschritten hat.

### **Regel 14: Der Ball im Torraum.**

Gelangt der Ball in den Torraum, so kann er dort nur von dem Torwächter gespielt werden. Spielt ihn ein Angreifer durch den Torraum, so kann er im Spielfeld sofort weiter gespielt werden. Wirft die verteidigende Mannschaft den Ball über den Torraum, dann bleibt er ebenfalls im Spiel. Berührt der Ball im letzteren Fall jedoch den Boden im Torraum, dann ist ein Strafeckwurf verwirkt.

Sobald der Ball wieder aus dem Torraum hinausfliegt, rollt oder springt, darf er von jedem Spieler gespielt werden.

#### **Erläuterung.**

Für alle Spielhandlungen sind die Füße maßgebend. Steht der Spieler außerhalb des Torraumes, dann darf er den Ball, der sich in der Luft befindet, herausnehmen. Sinngemäß trifft das auch auf den Torwart zu. Ein in den Torraum rollender Ball ist nicht mehr im Spiel, sobald er in seiner Größe (Umfang) die Torraumlinie überschritten hat. Ein im Torraum rollender oder liegender Ball darf nicht herausgenommen werden. Dasselbe umgekehrt. Einen aus dem Torraum rollenden Ball darf der Torwart nicht in den Torraum spielen oder hineinnehmen. Dies ist gleichzustellen mit dem Hineinspielen des Balles der verteidigenden Partei. Anders der springende oder fliegende; gelingt es dem Spieler, den Ball in der Luft zu fassen, so ist dies nicht strafbar.

### **Regel 15: a) Das Spiel des Torwächters im Torraum.**

Der Torwart kann im Torraum den Ball mit jedem Körperteil abwehren, auch mit dem Fuß zurückstoßen, letzteres jedoch nur in der Abwehr. Er darf also keinen Abstoß mit dem ruhig

liegenden Ball ausführen und den gefangenen nicht mit dem Fuß wegbefördern. In diesen Fällen sind nur die Hände gestattet, sonst Freiwurf für den Gegner auf der Torraumlinie. Er darf im Torraum mit dem Ball unbeschränkt laufen, jedoch ist er an die 3-Sekunden-Haltezeit gebunden.

### **b) Das Spiel des Torwächters außerhalb des Torraumes.**

Wenn der Torwart den Torraum verläßt, unterliegt er denselben Bestimmungen wie die übrigen Spieler. Ein Wechsel des Torwarts ist dem Schiedsrichter anzuzeigen. Erst nachdem darf der neue Torwart den Torraum betreten, der alte natürlich den Ball nicht mehr im Torraum spielen, sondern muß diesen sofort verlassen.

#### **Erläuterung.**

Abwehr mit den Füßen (auch nach schon erfolgter Abwehr), kann es nur geben, wenn der Ball das Bestreben hat, nach dem oder durch das Tor zu rollen oder zu fliegen. Bälle mit der Richtung in das Spielfeld dürfen nicht mit den Füßen in dasselbe gebracht werden.

Muß der Schiedsrichter die Absicht der Spielverschleppung durch den Torwart annehmen, dann bekommt der Gegner Freiwurf auf der Torraumlinie. Der Torwart muß sich des Balles immer schnellstens entledigen, da er doch unangreifbar ist.

### **Regel 16: a) Gültiges Tor.**

Ein Tor wird erzielt, wenn der gültig geworfene Ball die Torlinie innerhalb der Pfosten und des Querbalkens auf dem Boden oder in der Luft in seinem vollen Umiange überschritten hat.

#### **Erläuterung.**

Das Tor gilt auch, wenn der Ball den Torwart oder einen Pfosten vorher berührt hat, ebenso wenn die verteidigende Mannschaft den Ball durch das Tor spielt, oder wenn der Werfer nach dem Wurf in den Torraum fällt oder tritt.

### **b) Neuer Anwurf.**

Nach jedem erzielten Tor beginnt das Spiel von neuem. Den Anwurf hat die Mannschaft, die das Tor nicht erzielte.

### **Regel 17: Verhängte Strafen — Schlußpfeif.**

Eine verhängte Strafe (außer Einwurf und Freiwurf) muß bei Halbzeit und Spielschluß erst ausgeführt werden, und ist eine

Tormöglichkeit erschöpft, dann soll erst Spielschluß geblasen werden.

Befindet sich ein Ball im Fluge oder rollend auf das Tor und die Spielzeit ist um, dann muß mit dem Schlußpfeiff solange gewartet werden, bis jede direkte Tormöglichkeit erschöpft ist. Das dabei erzielte Tor ist gültig.

#### **Erläuterung.**

Die dabei in Frage kommenden Würfe sind Eck- und Strafeckwurf. Ist nach dem Wurf des zweiten Spielers keine Tormöglichkeit mehr vorhanden, oder der Ball wurde von der verteidigenden Partei nach Ausführung des Eck- oder Strafeckwurfes abgewehrt, dann hat der Schlußpfeiff zu erfolgen.

#### **Der Spielgewinn.**

Das Spiel ist von der Partei gewonnen, die bei Ablauf der Spielzeit die meisten Tore erzielt hat. Wurde kein Tor erzielt oder haben beide Parteien die gleiche Zahl von Toren erreicht, ist das Spiel unentschieden.

#### **Regel 18: Der Ausball.**

Ueberschreitet der Ball eine Seiten- oder Querlinie ganz, ist er aus dem Spiel. Der Ball bleibt im Spiel, wenn er den Schiedsrichter oder einen Linienrichter im Spielfeld berührt oder von den Torpfosten, der Querlatte, den Grenzpfählen zurückspringt.

#### **Erläuterung.**

Der im Spiel befindliche Ball ist aus dem Spiel, wenn er in der Wurf Ausführung mit dem Arm über die Grenzlinie gebracht wird.

#### **Regel 19: Der Einwurf.**

Ueberschreitet der Ball eine Seitenlinie ganz, wirft ihn ein Spieler der Partei wieder ins Spielfeld, die den Ball nicht zuletzt berührte. Der Einwurf wird außerhalb der Seitenlinie an der Stelle ausgeführt, an der der Ball die Linie überschritt. Der Spieler, der den Einwurf ausführte, darf den Ball erst wieder spielen, wenn diesen ein anderer Spieler berührt hat. Der Werfer darf von keinem Spieler gehindert werden.

#### **Erläuterung.**

Der Einwurf wird mit beiden Händen über den Kopf ausgeführt. Der Werfer darf in der Wurf Ausführung seinen Standort nicht verlassen. Fersen- oder Fußspitzenheben ist erlaubt.

#### **Regel 20: Der Abwurf.**

Wird der Ball vom Gegner über die Querlinie oder das Tor getrieben, erfolgt Abwurf durch den Torwart von beliebiger Stelle des Torraums.

#### **Erläuterung.**

Durch den Abwurf kann kein Tor erzielt werden. Verliert der Torwart in der Wurf Ausführung den Ball und dieser rollt durch das Tor, dann gilt das Tor nicht.

Wird ein im Spiel befindlicher Ball dem Torwart in die Hände gespielt und von ihm in der Wurf Ausführung über die Torlinie gebracht, dann ist das ein Tor.

Der Abwurf durch den Torwart unterliegt nicht den Wurfbestimmungen, wenn er im Torraum erfolgt. Nur Spielverzögerung gilt als Fehler und wird mit Freiwurf auf der Torraumlinie bestraft.

#### **Regel 21: Der Eckwurf.**

Wurde der Ball von der eigenen Mannschaft über die Querlinie oder über das eigene Tor getrieben, so erhält der Gegner einen Eckwurf, der auf derjenigen Seite ausgeführt wird, auf der der Ball die Querlinie überschritt. Eckwurf ist ein Strafwurf und kann ein direktes Tor erzielt werden.

#### **Regel 22: Der Strafeckwurf.**

##### **a) Das Hineintreten in den Torraum.**

Ein Strafeckwurf ist verwirkt, wenn ein Spieler der verteidigenden Partei den eigenen Torraum betritt, sofern das Vergehen in unmittelbarem Zusammenhange mit dem Spielen des Balles zu bringen ist.

##### **b) Das Hineinspielen des Balles in den Torraum.**

Ein Strafeckwurf ist verwirkt, wenn ein Spieler der verteidigenden Partei den Ball in den eigenen Torraum oder dem Torwart zuspielt.

##### **c) Das Herausnehmen des Balles aus dem Torraum.**

Ein Strafeckwurf ist verwirkt, wenn ein Spieler der verteidigenden Partei den Ball aus dem Torraum herausnimmt.



genden Partei den im eigenen Torraum liegenden oder rollenden Ball herausnimmt.

Strafeckwürfe werden an der nächstliegenden Torraumecke ausgeführt und können direkt zum Tore führen.

#### **Erläuterung.**

Das Hineintreten in den Torraum wird bestraft, wenn der Spieler mit einem oder beiden Füßen den Torraum hinter der Torraumlinie betreten hat. Auf die Linie treten wird nicht bestraft.

Der Ball ist erst dann in den Torraum gespielt, wenn er in vollem Umfange hinter der Torlinie aufspringt. Wird durch das Hineinspringen ein Tor erzielt, dann gilt dieses.

Der Ball gilt erst dann aus dem Torraum herausgenommen, wenn er sich noch in vollem Umfange darinnen befand.

#### **Regel 23: Der Freiwurf.**

Für Vergehen, die nicht mit Eckwurf oder Strafeckwurf geahndet werden, wird ein Freiwurf gegeben, der an der Stelle ausgeführt wird, wo der Fehler gemacht wurde.

Ein direktes Tor kann durch Freiwurf nicht erreicht werden, ein zweiter Spieler muß den Ball erst berühren oder spielen. Der Freiwurf kommt in folgenden Fällen in Anwendung:

Für fehlerhaften Einwurf, Anwurf, Freiwurf, Eckwurf, Strafeckwurf.

Für Fehler im Ballhalten (R. 8).

Für Fehler im Werfen und Schlagen (R. 7).

Für Fehler im Fangen, Pöppeln und Prellen (R. 9).

Für Fehler im Laufen mit dem Ball (R. 10).

Für Fehler im Verhalten zum Gegner (R. 11).

Für Fehler im Abwurf vom Torwart (R. 20).

Für Spielverschleppung.

Für Fußballspiel des Torwächters außer in Abwehr.

#### **Erläuterung.**

Unter fehlerhaften Wurfausführungen ist zu verstehen, wenn der Werfer bei allen Würfen den Ball wieder spielt, ehe ein anderer Spieler ihn berührt hat. Oder wenn beim Anwurf der Ball in das eigene Spielfeld gebracht wird.

Erfolgt ein Freiwurf direkt auf das Tor und der Ball wird vom Torwart berührt und ein Tor erzielt, so ist dieses Tor ungültig.

#### **Regel 24: Allgemeine Bestimmungen für die Würfe.**

Sämtliche Würfe, außer dem Einwurf, werden nach Anpfeiff des Schiedsrichters ausgeführt. Dabei stehen alle Spieler solange 6 m vom Ball, bis der Wurf ausgeführt ist.

Wird die vorstehende Bestimmung von den Parteien nicht eingehalten, dann ist ein Freiwurf verwirkt, wenn der Fehler durch einen Spieler der wurfausführenden Partei gemacht wurde.

Wenn die Bestimmung durch den Gegner, die bestrafte Partei, nicht eingehalten wird, dann muß der Freiwurf wiederholt werden.

Wenn die Bestimmung durch beide Parteien nicht beachtet wird, dann muß ein Schiedsrichterball gegeben werden. Jeder Wurf gilt als ausgeführt, wenn er die Hände des Werfers verlassen hat. Der Werfer hat bei der Ausführung des Wurfes seinen Standort nicht zu verlassen.

Eine schuldige Partei darf durch Verhängung einer Strafe nie einen Vorteil erhalten. Der Schiedsrichter muß in diesen Fällen von der Verhängung der Strafe absehen.

#### **Erläuterung.**

Bei allen auszuführenden Würfen soll der Ball stets in den Händen gehalten und nach Anpfeiff weiterspielt werden. Das gilt auch für den An- und Abwurf. Wo das nicht geschieht, soll der Schiedsrichter darauf aufmerksam machen.

Es ist erlaubt, bei der Ausführung aller Würfe, außer Einwurf, ein Bein zu heben, vorwärts, seitwärts oder rückwärts zu setzen.

#### **Regel 25: Der Schiedsrichterball.**

Ist aus irgendeinem Grunde, bei gefährlichem Gewühl oder Fallen von Spielern, bei Unfällen oder sonstigen Zufällen, das Spiel unterbrochen worden, ohne daß der Ball über die Quer- oder Seitenlinie oder in den Torraum gegangen ist, dann wird ein Schiedsrichterball gegeben.

Der Schiedsrichter wirft den Ball an der Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, senkrecht nieder. Ein Schiedsrichterball an der Torraumlinie darf nicht näher, als in 2 m Entfernung gegeben werden. Die Spieler müssen solange 6 m vom Ball entfernt stehen, bis der Ball den Boden berührt hat.

### **Regel 26: Der Schiedsrichter.**

Das Spiel wird nur durch einen Schiedsrichter geleitet, dessen Pflicht es ist, die genaue Einhaltung der Spielregeln zu überwachen und alle mit dem Spiel verknüpften Streitfragen zu entscheiden. Der Schiedsrichter ist auf dem Spielfeld allein zuständig. Seine Tatsachen-Entscheidungen sind unanfechtbar. Er muß genaue Zeit nehmen. Bei unsportlichem Betragen soll er den Schuldigen verwarnen, im Wiederholungsfalle (bei rohem Spiel jedoch sofort) vom Felde weisen. Die Namen der ausgeschlossenen Spieler sind der zuständigen Leitung zu melden. Der Schiedsrichter kann das Spiel jederzeit abbrechen, wenn ihm die Fortführung aus wichtigen Gründen nicht ratsam erscheint. Solche Gründe sind: Starke Dunkelheit, eintretende Spielunfähigkeit einer Mannschaft durch Unfälle, Unmöglichkeit der Durchführung eines geordneten Spieles, allgemeine Widersetzlichkeit der Spieler, bedrohliche Haltung der Zuschauer.

#### **Erläuterung.**

Unsportliches Betragen ist auch: Kritisieren an Schiedsrichterentscheidungen, fortgesetztes Anschreien der eigenen oder gegnerischen Spieler, Unterhaltung mit den Zuschauern.

Nur der Spielführer einer Mannschaft hat das Recht, sich bei dem Schiedsrichter nach dem Grund einer Entscheidung zu erkundigen. Die Anfrage muß höflich gehalten sein und darf keine ungehörige Kritik enthalten.

Zum Abbruch eines Spieles soll der Schiedsrichter erst schreiten, wenn er alle Mittel zur Fortsetzung des Spieles erschöpft hat.

Das Spiel störende Zuschauer kann er vom Spielplatz weisen lassen.

Der Schiedsrichter kann das Spiel unterbrechen, wenn die ordnungsgemäße Behandlung Verunglückter dies erfordert, die Zuschauer durch Eindringen in das Spielfeld oder durch rüpelhaftes Betragen das Spiel stören, bei vorübergehendem Unwetter oder aus sonstigen zwingenden Gründen.

Die nicht durch die Regeln bewirkten Unterbrechungen der Spielzeit muß der Schiedsrichter nach Verständigung der Linienrichter nachspielen lassen.

Der Schiedsrichter darf seine Entscheidung nicht mehr ändern, sobald er das Spiel wieder fortgesetzt hat.

Bei einem vermuteten Regelverstoß bleibt der Ball im Spiel, bis der Schiedsrichter eine Entscheidung getroffen hat.

Alle Entscheidungen über Tatsachen, die mit dem Spiel verknüpft sind, sind unanfechtbar.

Der Schiedsrichter muß sich mit Uhr und Pfeife versehen, soweit die Satzung nichts anderes vorschreibt.

### **Regel 27: Tor- und Seitenrichter.**

Vier Linienrichter für Quer- und Seitenlinien müssen dem Schiedsrichter bei Wettspielen zur Seite stehen. Sie haben (jeder) ihre Seite oder die Querlinie zu beobachten und dem Schiedsrichter anzuzeigen, ob und wo der Ball die Spielfeldgrenze überschritt. Sie geben das Zeichen dazu durch Hochheben einer Fahne.

Der Schiedsrichter kann die Linienrichter in zweifelhaften Fällen um ihre Meinung fragen, ist jedoch nicht an ihre Entscheidung gebunden.