



Fédération Internationale de Tchoukball
International Tchoukball Federation

DIE OFFIZIELLEN INTERPRETATIONEN DER TCHOUKBALL REGELN

ER-03 01.09.2021 D

Im Zweifelsfall gilt das Dokument ER-01_ OfficialTchoukballRules_en.pdf (englisch) als verbindlich

Offizielle Interpretationen der Tchoukballregeln

Hinweis: Um dieses Dokument einfach zu halten, wurden alle Spieler, Offizielle, Schiedsrichter und andere Personen mit dem männlichen „er“ bezeichnet. Unabhängig davon sind die Regeln für Männer und Frauen gleich, ausschließlich die Ballgröße ist verschieden (Regel 3).

Einführung

Das vorliegende Dokument präsentiert die offiziellen Interpretationen der FITB - Tchoukballregeln¹. Diese Interpretationen sind aus den folgenden Gründen nicht im FITB – Regelwerk enthalten:

1. Die Interpretationen sind nicht immer „Regeln“, sondern auch Erklärungen, wie das Regelwerk zu verstehen und auszulegen ist, oder Beschreibungen von konkreten Spielsituationen und wie diese zu beurteilen sind.
2. Diese Interpretationen ändern und entwickeln sich möglicherweise schneller als FITB-Regeln, zum Beispiel um auf neu aufgetretene Probleme und Fragen zu reagieren, die innerhalb der bestehenden Regeln aufkommen.

Dennoch muss dieses Dokument als absolut offiziell anerkannt werden und die hier enthaltenen Regeln müssen konsequent und einheitlich von allen Spielern und Schiedsrichtern umgesetzt werden. Um das möglich zu machen, sollten alle Spieler und Schiedsrichter diese FITB-Regelinterpretationen genauso kennen, wie die FITB Regeln.

Offizielle Interpretationen der Tchoukball-Regeln

Regel ²	Interpretation
1.6.	<p>Feldbegrenzungen</p> <p>Wenn der Ball die Decke berührt, egal in welcher Höhe über dem Feld, oder ein Objekt berührt, welches sich 7,0 m oder <i>höher</i> über dem Spielfeld befindet, wird dies als Fehler bewertet [Spieler mit Ball außerhalb des Spielfeldes, Handzeichen #8 und Freiwurf, Handzeichen #14] oder als Punkt [Spieler mit Ball außerhalb des Spielfeldes, Handzeichen #8 und Punkt, Handzeichen #16 oder #17].</p> <p>Aber wenn der Ball ein Objekt berührt, welches sich <i>weniger</i> als 7,0 m über dem Spielfeld befindet, sollte dies als „Behinderung“ [Handzeichen #9] gewertet werden. In diesem Fall sollte der Ball der Mannschaft zugesprochen werden, die als letzte die Kontrolle über den Ball hatte, bevor er das Objekt berührt hat [Handzeichen #24]. Diese Mannschaft ist immer die Angreifende, außer es handelt sich um einen „fehlerhaften Rückprall“, in diesem Fall wird der Freiwurf der verteidigenden Mannschaft zugesprochen.</p>

¹ ER-01 Die offiziellen Tchoukballregeln

² Die Nummern in dieser Spalte beziehen sich auf die Regelnummern in den FITB-Tchoukball-Regeln

4.2.2. **Spielerwechsel**

Ein Spielerwechsel darf nur stattfinden, nachdem ein Punkt erzielt wurde. Dieser Punkt kann entweder ein erzielter Punkt sein (Regel 8.1) oder ein Punkt, der durch einen Fehler für den Gegner erzielt wurde (Regel 8.2) (Verteidigerpunkt).

4.2.4. /4.2.5. **Fehlerhaftes Auswechselln**

Falls Regel 4.2.1 verletzt wird, muss die Auswechslung sofort innerhalb der korrekten Wechselzone wiederholt werden. Es muss nicht bis zum nächsten Punkt gewartet werden.

Falls jedoch Regel 4.2.2 verletzt wird, wird die Auswechslung annulliert. Das heißt, dass die Spieler bis zum nächsten Punkt warten müssen, um die Auswechslung durchzuführen.

4.2.6. **Auswechslung nach einer Verletzung**

Der verletzte Spieler kann das Feld jederzeit verlassen, egal ob der Schiedsrichter das Spiel unterbrochen hat oder nicht. Der verletzte Spieler kann jedoch nur ersetzt werden, nachdem ein Punkt gefallen ist. Wenn der verletzte Spieler das Feld verlässt, direkt nachdem ein Punkt gefallen ist und der Anwurf noch nicht ausgeführt wurde, darf der Ersatzspieler das Spielfeld sofort betreten.

Der Ersatzspieler darf das Feld erst nach einem Punkt betreten, um zu vermeiden, dass:

- eine Verletzung vorgetäuscht wird, um eine Auswechslung durchzuführen.
- der Schiedsrichter bei jeder (leichten) Verletzung das Spiel unterbrechen muss.

Wenn der verletzte Spieler nicht ersetzt wurde, darf er nach seiner Erholung das Spielfeld jederzeit wieder betreten, ohne auf einen Punkt oder Freiwurf zu warten.

5.2. **Erklärungen zur Rolle der Schiedsrichter und zur Kommunikation zwischen den Schiedsrichtern**

Regel 5.2 gibt einige Grundinformationen über die Rolle der Schiedsrichter. Einige weitere Informationen und Hinweise dazu sind:

Die Aufgaben des Hauptschiedsrichters sind hauptsächlich:

- Aufruf der Kapitäne zum Münzwurf vor Beginn des Spieles [ER-02, Handzeichen #22].
- Unterstützung der Feldschiedsrichter in Bezug auf Behinderung eines Verteidigers, vor allem in der 2. Reihe.

- Kontrolle der Auswechslungen und der Anzahl der Spieler auf dem Feld.
- Überprüfen, dass Zeit und Punkte am Schiedsrichtertisch korrekt gezählt werden und dass Verletzungen sowie Karten auf dem Spielberichtsbogen vermerkt werden.
- Sicherstellen, dass Regel 10.3 eingehalten wird (Überqueren der Mittellinie nach jedem Anwurf).

Die Aufgaben der Feldschiedsrichter sind im Besonderen:

- Alle Fehler und Punkte zu pfeifen.

Grundsätzlich sollte der Hauptschiedsrichter nur in das Spiel eingreifen, wenn ein Feldschiedsrichter einen Fehler oder Punkt nicht gesehen hat. Zudem sollte gesagt werden, dass eine gute Zusammenarbeit zwischen den Schiedsrichtern die Qualität der Spielleitung enorm erhöhen kann.

Ein Schiedsrichter sollte:

- Unterstützen bei Würfungen, die nahe der Seitenlinien aufkommen.
- Unterstützen in der Frage, ob ein Spieler sich bei der Verteidigung außer- oder innerhalb des Spielfeldes befindet.
- Die Anzahl gespielter Pässe mit den Fingern anzeigen, wenn diese für die anderen Schiedsrichter nicht offensichtlich waren (zum Beispiel, wenn in der ersten Reihe der Verteidigung ein kurzer Ballkontakt stattfindet). Die angezeigten Pässe dienen als Information für die anderen Schiedsrichter, nicht für die Spieler.
- Vor allem wird empfohlen, dass der Hauptschiedsrichter der Entscheidung eines Feldschiedsrichters nicht widerspricht.
- Wenn der Hauptschiedsrichter einen Fehler oder eine Aktion sieht, die abgepfiffen werden muss, sollte er pfeifen **bevor der Feldschiedsrichter reagiert, nicht danach**. Der Hauptschiedsrichter sollte immer aktiv und zu jederzeit bereit sein, die Feldschiedsrichter zu unterstützen, auch in Spielsituationen nahe der Frames.

5.2.2. Position der Schiedsrichter

Die Feldschiedsrichter sollen nach jeder Periode die Seiten tauschen, das heißt der Schiedsrichter, der in der ersten Periode hinter der einen Grundlinie stand, geht in der zweiten Periode hinter die andere Grundlinie und umgekehrt. Der Hauptschiedsrichter behält seine Position.

6.2. Auszeit

Um sicherzugehen, dass das Endergebnis eines Tchoukballspiels nicht von einer Auszeit abhängt, die von einem Trainer in der Absicht erbeten wird, das Spiel des Gegners zu unterbrechen („Mannschafts-“ oder „technische“ Auszeit, Regel 6.2.3), akzeptiert der FITB im Sinne des Spiels keine Auszeiten, es sei denn, einer der Schiedsrichter bittet darum (bei schweren Verletzungen, disziplinarischen Problemen, Wasser oder Blut auf dem Spielfeld, ...) bekannt als „Schiedsrichterauszeit“ (Regel 6.2.2).

Im Falle einer Auszeit, die auf Grund einer Verletzung erbeten wurde, beginnt das Spiel wieder, sobald der verletzte Spieler das Spielfeld verlassen hat. Der Schiedsrichter muss nicht darauf warten, dass der verletzte Spieler auf das Spielfeld zurückkommt, auch wenn die Verletzung nicht schwerwiegend ist. Während einer Schiedsrichterauszeit, müssen die Spieler auf der Spielfläche bleiben. Innerhalb dieser Begrenzung haben sie die Möglichkeit zu trinken oder mit den Auswechselspielern, dem Trainer etc., zu reden.

7.1.2. Schrittfehler

Solange ein Spieler den Boden des Spielfeldes nur mit den Füßen berührt, besteht kein Interpretationsbedarf. Es folgen einige Klarstellungen für besondere Situationen:

- Das Fangen eines Balls in der Luft mit darauffolgender Landung auf beiden Füßen zählt als zwei Bodenberührungen.
- Das Fangen eines Balls mit **einem oder beiden Füßen auf dem Boden des Spielfeldes** zählt als **ein** Kontakt.
- Ein Spieler rutscht oder rollt über den Boden, nachdem er den Ball gefangen hat. Es ist nahezu unmöglich zu entscheiden, wie bei dieser Art der Bewegung entsprechend Bodenberührungen gezählt werden sollen. Die folgende Interpretation soll angewandt werden:

Ein Rutschen oder eine Rolle über den Boden zählen als **eine** Bodenberührung, womit dem Spieler zwei Bodenberührungen bleiben, um auf beide Füße aufzustehen. Arme, Hände, Ellenbogen oder Knie sollten nicht als Bodenberührung gewertet werden. Natürlich müssen die Schiedsrichter streng sein, wenn ein Spieler diese Art von Bewegungen nutzt, um gewollt die Regeln zu umgehen.

- Ein Spieler berührt den Ball nach einem Wurf (Verteidigung), fängt ihn aber nicht. Der Ball prallt ab. Derselbe Verteidiger fängt den Ball nach kurzem Lauf. Falls er zwischen dem ersten Ballkontakt und dem kontrollierten Abspiel des Balls (per Pass) mehr als drei Bodenberührungen ausführt, wird ein Schrittfehler gepfiffen, **kein** Punkt.

Grundsätzlich muss jede Regelverletzung während der Verteidigung (bis der Ball kontrolliert und innerhalb des Spielfeldes ist) als Punkt für die angreifende Mannschaft gewertet werden (zum Beispiel Übertritt, Berührung des Balls mit einem Körperteil unterhalb des Knieschoners, ...). Es ist also wichtig zu wissen, dass ein Schrittfehler während der Verteidigung keinen Punkt gibt, sondern als Fehler zählt und somit dem gegnerischen Team einen Freiwurf zuspricht.

7.1.4. 4 Pässe

Es ist wichtig zu verstehen, dass 4 Pässe auch als 5 Kontakte verstanden werden können. Demzufolge muss der Schiedsrichter einen Pass zählen, falls 2 Verteidiger den Ball gleichzeitig fangen.

Auch zu beachten ist, dass der Schiedsrichter 4 Pässe anstatt eines Punkts pfeifen muss, falls die Verteidigung mehr als 3 Pässe (4 Kontakte) benötigt um den Ball zu kontrollieren (der Ball wird nach dem 3 Pass gefangen und berührt den Boden nicht). Dies ist gleich zu behandeln wie Regel 7.1.2.

7.1.5./7.1.11. **Spieler innerhalb/außerhalb des Spielfeldes**

Ein Spieler befindet sich solange innerhalb des Feldes, solange er seine Schritte innerhalb des Spielfeldes setzt. Zu beachten ist, dass Linien immer zu dem Feld gehören, welches sie begrenzen. Das heißt die Kreislinie ist Teil der verbotenen Zone (und daher ist es ein Fehler auf sie zu treten), die Grund- und Außenlinien sind Teil des Spielfeldes (und daher ist es erlaubt, auf sie zu treten).



Falls ein Spieler den Ball in der Luft fängt, muss der Schiedsrichter wissen, wo er seinen letzten Schritt gesetzt hat. Wenn der letzte Schritt innerhalb des Spielfeldes gesetzt wurde, ist es kein Fehler. Falls der letzte Schritt außerhalb des Spielfeldes oder innerhalb der verbotenen Zone gesetzt wurde, wird der Spieler als außerhalb des Spielfeldes angesehen, auch wenn er sich in der Luft über einem gültigen Spielfeldbereich befindet. Solange der Spieler den Ball nicht bekommt, ist es egal, wo er seine Schritte gesetzt hat.

Diese Regel gilt sowohl für Grund- und Seitenlinien, als auch für die Kreislinie.

7.1.6./8.2.1. **Verfehlter Pass oder Wurf**

Ein Gegenpunkt kann nur gegeben werden, wenn es sich um einen verfehlten Wurf handelt (egal ob der Ball im Aus landet oder nicht, oder ob er in der verbotenen Zone landet oder nicht). Das heißt, der Schiedsrichter muss entscheiden, ob der Spieler einen Wurf oder Pass versucht hat. Falls es ein verfehlter Pass ist, muss der Schiedsrichter einen Freiwurf geben.

Die einzige Ausnahme ist, wenn ein verfehlter Pass den Rahmen oder das Netz berührt. Dieser Fall muss als verfehlter Wurf gewertet werden.

Zusammengefasst:

- Ein verfehlter Pass, der das Frame nicht berührt: Freiwurf (Regel 7.1.6).
- Ein verfehlter Pass/Verteidigungsaktion, nachdem der Ball das Frame berührt, außerhalb der verbotenen Zone aufkommt und nicht von der anderen Mannschaft gefangen wird: Punkt (Regel 8.1.1) oder fehlerhafter Rückprall (Regel 11.1).
-

- Ein verfehlter Pass/Verteidigungsaktion, nachdem der Ball das Frame berührt, und innerhalb der verbotenen Zone aufkommt: Gegenpunkt (Regel 8.2.2).
- Verfehlter Wurf, Verteidigungsaktion oder Wurfversuch (der das Frame nicht berührt): Gegenpunkt (Regel 8.2.1).

Hinweis: Die Metallkonstruktion, die das Netz und den Rahmen in der korrekten Position hält, ist kein Teil des Frames.

7.1.7. Behinderung

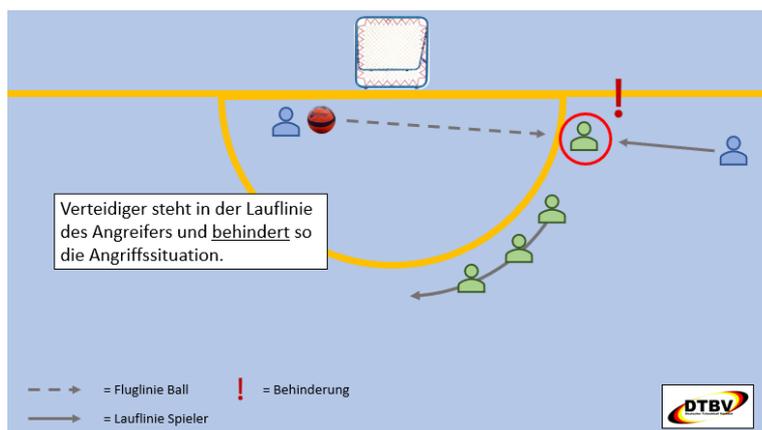
7.1.8.

7.1.9.

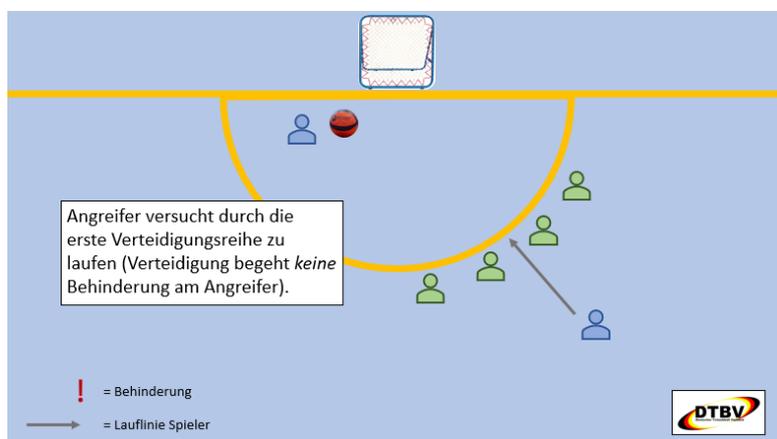
Eine Behinderung kann sowohl von der angreifenden als auch von der verteidigenden Mannschaft begangen werden.

Folgende Situationen sollten besondere Beachtung finden:

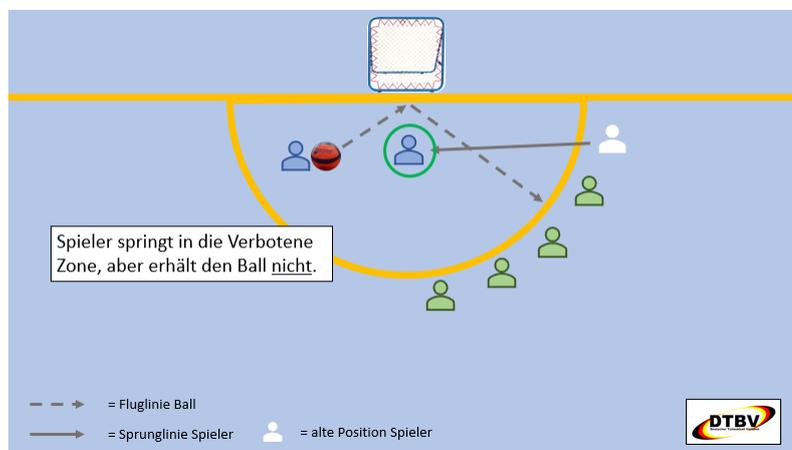
- Ein Spieler der angreifenden Mannschaft behindert einen Verteidiger, der gerade einen Ball fangen will. Die Behinderung muss gepfiffen werden, wenn ein Verteidiger in der Bewegung zum Ball behindert wird, oder wenn er sich nicht bewegt, aber der Angreifer ihn vom Fangen des Balls abhält (Behinderung beim Fangen des Balls oder starke Behinderung der visuellen Wahrnehmung der Flugbahn des Balls).
- Ein Spieler in der ersten Verteidigungsreihe blockiert den Weg, den ein Angreifer nehmen muss, um einen Pass zu empfangen, der parallel zur Grundlinie gespielt wurde (der rot markierte Spieler in der folgenden Abbildung begeht die Behinderung).



Dabei sollte immer beachtet werden, dass ein Spieler nicht wahrnehmen kann, was hinter seinem Rücken vorgeht. Die Spieler der angreifenden Mannschaft sollten dies berücksichtigen und einen Weg wählen, der frei ist. Es ist beispielsweise keine Behinderung der verteidigenden Mannschaft, wenn der Angreifer einen Weg wählt, der im modernen Tchoukball von der Verteidigung besetzt ist (zum Beispiel, wenn ein Angreifer *durch* die erste Verteidigungsreihe laufen will).



Die Regel bezieht sich auf Behinderungen in der Bewegung des Empfangens, Werfens, Passens oder der Positionierung, nicht auf Sichtbehinderung. Konsequenterweise sollte ein Schiedsrichter **nicht** pfeifen, wenn ein Verteidiger durch einen Angreifer in der Sicht behindert wird, **der sich in einer normalen Angriffsposition befindet** (der grünmarkierte Spieler in der folgenden Abbildung begeht **keine** Behinderung). Wenn ein Angreifer sich absichtlich in eine Position begibt, die den Verteidiger in seiner Sicht behindert, muss der Schiedsrichter Regel 12.2.1 befolgen. Außerdem muss eine Sichtbehinderung abgepfiffen werden, wenn ein Angreifer sich nicht in einer normalen Angriffsposition befindet und deshalb den Verteidiger in seiner Sicht behindert.



Außerdem wird eine Behinderung gepfiffen, wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft, einen Pass zwischen zwei Angreifern berührt, ablenkt oder **ausversehen** abblockt. Wenn ein Verteidiger einen Ball **absichtlich** abfängt, wird die Regel 12.2.1 gegen ihn angewandt. Wenn ein Angreifer absichtlich einen Verteidiger abwirft, gilt auch Regel 12.2.1 allerdings gegen den Angreifer.

Der Schiedsrichter muss auch eine Behinderung pfeifen, wenn ein Angreifer versucht auf das Frame zu werfen und der Ball einen Verteidiger in der verbotenen Zone berührt, **bevor** er das Frame berührt. Dies passiert vor allem, wenn Spieler A1 wirft, Spieler B1 den Ball fängt und direkt wieder werfen will. Spieler A1 hat unter Umständen keine Zeit die verbotene Zone zu verlassen und kann so zwischen Spieler B1 und dem Frame stehen, wenn B1 werfen will. Zu beachten ist, dass wenn A1 in der verbotenen Zone ist und den Ball berührt, **nachdem** er von B1 auf das Frame geworfen wurde, ein Punkt für B1 gegeben werden muss (Regel 8.1.4). Falls B1 den Spieler A1 absichtlich abwirft, und nicht auf das Frame, muss der Schiedsrichter Regel 12.2.1 in Betracht ziehen.

7.1.12. Landing

Keine Interpretation, aber der Hinweis, dass es wichtig ist, dass diese Regel konsequent angewandt wird. Im Zweifelsfall wird empfohlen, nicht zu pfeifen. Der Schiedsrichter sollte das Spiel nur unterbrechen, wenn er sich seiner Entscheidung sicher ist.

7.2. Wiederaufnahme des Spiels nach einem Fehler (Freiwurf)

Wo wird der Freiwurf ausgeführt? (Regel 7.2.1)

Der Ort des Freiwurfs wird vom Schiedsrichter angezeigt. Er befindet sich dort, wo der Fehler begangen wurde, oder dem nächst möglichen gültigen Platz im Spielfeld, wenn der Fehler außerhalb des Spielfeldes oder in der verbotenen Zone begangen wurde.

Der Schiedsrichter muss beurteilen, ob der Freiwurf zu weit von der angezeigten Stelle durchgeführt wird oder nicht. Im Umkreis der verbotenen Zone sollte die Distanz zwischen angezeigter Stelle und tatsächlichem Ort der Durchführung 1 m oder weniger betragen. Nahe der Mitte des Spielfeldes sollte die Distanz weniger als 3-4 m betragen. Gemeint ist die Distanz zwischen dem Ort, wo **der Ball** den Boden, während des Freiwurfs, berührt und dem Ort auf den der Schiedsrichter zeigt.

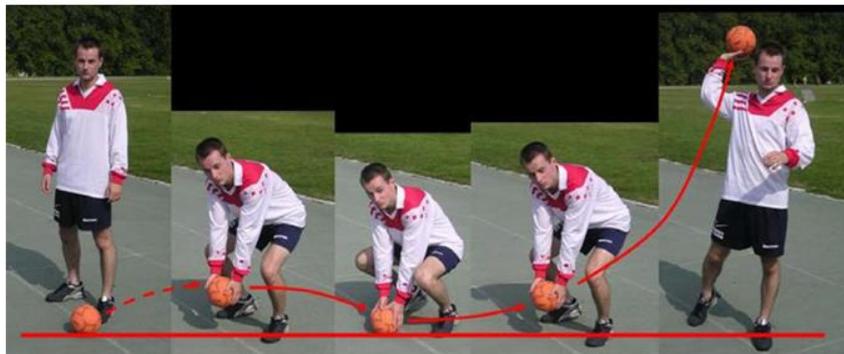
Die Schiedsrichter sollten nicht übermäßig genau auf Zentimeter achten. Ziel der Regel ist es, Ungerechtigkeiten zu vermeiden und keine Unsicherheit aufkommen zu lassen, wo der Freiwurf ausgeführt werden muss.

Wie wird der Freiwurf ausgeführt? (Regel 7.2.2)

Nach einem Fehler (nicht nach einem Punkt), muss die Mannschaft (der Spieler), die den Ball bekommt:

- Den Ball mit **beiden** Händen aufnehmen (wenn der Ball auf dem Boden liegt sollte er ihn einmal hochnehmen),

- Den Ball mit **beiden** Händen auf die Stelle drücken, die der Schiedsrichter anzeigt,
- Das Spiel beginnt sofort, nachdem der Spieler den Ball vom Boden hochnimmt.



Von diesem Zeitpunkt an müssen alle Regeln berücksichtigt werden, insbesondere die 3-Schritte- und die 3-Sekunden Regel.

Was ist zu tun, wenn das Spiel nicht wie beschrieben wieder aufgenommen wird? (Regel 7.2.3)

Wenn das Spiel nicht wie oben beschrieben fortgesetzt wird, muss der Schiedsrichter den Spieler auffordern den Freiwurf zu wiederholen, aber **nicht** den Freiwurf der anderen Mannschaft zusprechen. Die Feldschiedsrichter sollten sich entlang der Grundlinie bewegen, um den Spieler bei der Ausführung des Freiwurfs beobachten zu können. Der Hauptschiedsrichter kann die Feldschiedsrichter bei der Entscheidung unterstützen, ob der Freiwurf korrekt ausgeführt wurde oder nicht, falls der ausführende Spieler dem nächsten Feldschiedsrichter den Rücken zukehrt.

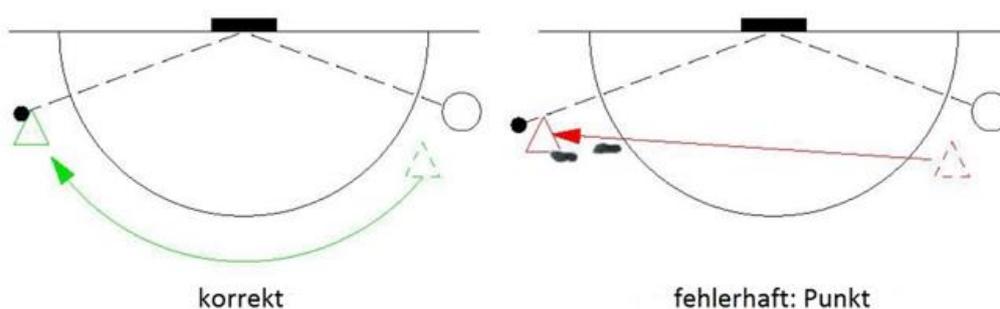
Nach einem Freiwurf muss ein Pass gespielt werden, bevor auf das Frame geworfen wird (Regel 7.2.4)

Diese Regel wurde aufgestellt, um einen Spieler, der einen Freiwurf ausführt, daran zu hindern direkt auf das Frame zu werfen. Es ist in diesem Fall nicht ausreichend, wenn ein anderer Spieler der ausführenden Mannschaft den Ball berührt um einen Pass (Kontakt) zu zählen. Der Ball muss die Hand des ausführenden Spielers verlassen, um den ersten Pass zu zählen.

8.1.4. Die verbotene Zone durchqueren, um eine Verteidigungsposition einzunehmen

Um zu einer Verteidigungsposition zu gelangen, die auf der gegenüberliegenden Seite der verbotenen Zone liegt, muss ein Spieler um die verbotene Zone herumlaufen (folgende Abbildung, links) und darf diese nicht durchqueren (folgende Abbildung rechts).

Falls ein Spieler durch die verbotene Zone läuft, um einen Ball zu fangen, und den Ball fängt oder berührt, muss der Schiedsrichter einen Punkt für die angreifende Mannschaft geben.



Hinweis 1: Regel 8.1.4 muss genutzt werden, wenn ein Spieler sich durch das Durchqueren, der verbotenen Zone einen Vorteil verschafft. Wenn er beim Laufen um die verbotene Zone auf die Kreislinie tritt, muss kein Punkt gegeben werden.

Hinweis 2: Wenn ein Spieler nach einem Wurf oder Pass in der verbotenen Zone steht und der Ball von der anderen Mannschaft gefangen wird, muss er die verbotene Zone so schnell wie möglich verlassen. In dieser Situation sollte der Schiedsrichter nicht Regel 8.1.4 anwenden, sondern Regel 7.1.7 (Behinderung) in Betracht ziehen.

8.2.4. Berühren des Balls nach einem Wurf eines Mitspielers

Das Wort „**direkt**“ heißt, „der Ball wird berührt, ohne dass zwischendurch ein Spieler der anderen Mannschaft den Ball berührt hat“.

Wenn der Ball, nach dem Rückprall vom Frame, von einem Verteidiger berührt wird, und danach von einem Spieler der angreifenden Mannschaft (auch von dem Werfer selbst), muss der Schiedsrichter dies als „Behinderung“ werten, egal wo der Spieler steht oder wo der Ball schließlich landet. Dies wird auch durch Regel 7.1.8 geregelt (das Abfälschen eines Balls durch einen Verteidiger ist als Pass zu werten).

10.1. Wo ein Anwurf ausgeführt wird

Falls hinter der Grundlinie nicht genügend Platz zur Durchführung eines Anwurfs besteht, darf der Schiedsrichter den Spielern erlauben, den Anwurf in der verbotenen Zone durchzuführen. In diesem Fall muss der Schiedsrichter dies den Kapitänen beider Mannschaften **vor dem Spiel** mitteilen.

10.3. Überqueren der Mittellinie des Balls nach einem Anwurf

Nach einem Punkt muss der Ball die Mittellinie überqueren, bevor eine Mannschaft auf dasselbe Frame werfen darf, auf dem der letzte Punkt erzielt wurde. Der Ball hat die Mittellinie überquert, wenn ein Spieler sich im gültigen Teil des Spielfeldes befindet und den Ball in der Hand hält. Das heißt, der Spieler muss mit **beiden Füßen** im gültigen Teil des Spielfeldes stehen (siehe auch Interpretation der Regel 7.1.5). Wenn ein Spieler mit einem Fuß im gültigen Teil des Spielfeldes und mit dem anderen Fuß im ungültigen Teil des Spielfeldes steht, wird der Ball als nicht über die Mittellinie gepasst angesehen.

Der Ball muss die Mittellinie nicht mit dem Anwurf überqueren (Pass 0). Es reicht auch mit Pass 1, 2 oder sogar 3.

Hinweis: Die Mittellinie wird als Teil des ungültigen Bereichs des Spielfeldes angesehen (ein Spieler mit einem Fuß auf der Mittellinie steht also im ungültigen Teil des Spielfeldes).

10.4. Wurf nach einem Anwurf

Regel 10.4 besagt, dass der Anwurf nicht als Pass gezählt wird, sondern als Pass 0. Es ist zu erwähnen, dass es nicht notwendig ist Pass 1, vor einem Wurf auf das Frame, zu spielen. Das heißt, ein Spieler kann nach dem Anwurf direkt auf das Frame werfen, unter Beachtung der Regel 10.3.

11.2. Fehlerhafter Rückprall

Nach einem fehlerhaften Rückprall, sollte der Schiedsrichter das Spiel nicht unterbrechen, wenn die verteidigende Mannschaft den Ball ohne Probleme fangen kann. Falls die verteidigende Mannschaft den Ball nicht problemlos kontrollieren kann, muss er das Spiel unterbrechen und der verteidigenden Mannschaft einen Freiwurf zusprechen. Insbesondere muss er dies tun, wenn ein Pass (oder mehrere) benötigt werden, um den Ball zu kontrollieren.

12.2. Respektloses Verhalten

Folgende Situationen sind Beispiele von „respektlosem Verhalten“ oder von Verhaltensweisen, die die Werte des Spiels verletzen:

- Zeitspiel
- Beleidigung (Mitspieler, Gegenspieler, Schiedsrichter, Trainer, Manager, Zuschauer, Offizieller, ...)
- Unangebrachtes Verhalten
- Vorsätzliche Vergehen (Körperkontakt, einen Ball der anderen Mannschaft abfangen, Behinderung, ...)
- Verletzung der Werte des Spiels oder der Regeln

Die generelle Vorgehensweise in einem solchen Fall ist folgende:

1. Zuerst muss der Schiedsrichter den Spieler (Trainer, Offiziellen) nachdrücklich, aber ohne Aggressivität, auffordern sein Verhalten zu ändern (mündliche Verwarnung, Regel 12.2.3).
2. Wenn der Spieler sein Verhalten nicht ändert, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen [Unterbrechung der Spielzeit, Regel 6.2.3, Handzeichen #2], die Kapitäne beider Mannschaften zu sich rufen und eine weitere mündliche Verwarnung aussprechen. Danach muss er ein schweres oder absichtliches Fehlverhalten signalisieren [Regel 12.2.4, Handzeichen #23] und den Ball der anderen Mannschaft zusprechen (Freiwurf, Anwurf wenn die Schiedsrichter-Auszeit vor einem Anwurf genommen wurde).
3. Die Schiedsrichter sollten es vermeiden, gelbe Karten auszusprechen. Wenn es trotzdem notwendig wird, kann eine gelbe [Regel 12.2.5, Handzeichen #20] oder sogar eine rote Karte [Regel 12.2.6, Handzeichen #21] gegen den Spieler, der sich fehlerhaft verhalten hat, ausgesprochen werden. Nach dem Aussprechen einer gelben oder roten Karte muss der Schiedsrichter der anderen Mannschaft einen Freiwurf zusprechen oder einen Anwurf, wenn die Karte vor einem Anwurf ausgesprochen wurde.

Allgemein Wechsel von Verteidigung zum Angriff

Es ist entscheidend zu wissen, in welchem Moment eine Mannschaft von der Verteidigung zum Angriff wechselt, denn dies kann die Vergabe von Punkten beeinflussen. Beispielsweise zählt ein unkontrollierter Ball in der Angriffsphase als verfehlter Pass, während er in der Verteidigungsphase als Punkt zählt. Dasselbe gilt beim Übertritt, der im Ballbesitz als Fehler zählt, aber in der Verteidigung als Punkt.

Im Allgemeinen muss der Schiedsrichter beurteilen, ob die Aktion im Angriff oder in der Verteidigung stattfindet.

Um seine Entscheidung zu erleichtern, sollte er folgende Dinge in Betracht ziehen:

Man **definiert** das Ende der Verteidigungsphase als den Moment, in dem der Ball sicher gefangen ist (nicht abgefälscht) und der Spieler, der den Ball fängt, die Kontrolle über den Ball und seinen Körper hat (nicht zwingend stillstehend, aber balanciert und kontrolliert).

Folgende Situationen führen beispielsweise zu einem Punkt für die angreifende Mannschaft (Fehler in der Verteidigung):

- Der Verteidiger fängt den Ball, verlässt in der Bewegung aber das Spielfeld oder betritt die verbotene Zone.
- Ein Verteidiger fälscht den Ball ab und dieser fliegt in die Luft über der verbotenen Zone. Ein anderer Verteidiger springt und fängt den Ball, tritt aber beim Absprung auf die Kreislinie.

Auf der anderen Seite ist die folgende Situation ein Fehler und kein Punkt (Fehler im Angriffsspiel):

- Ein Verteidiger fängt den Ball, steht auf und macht einen Schritt zurück um einen Pass zu spielen. Währenddessen tritt er auf die Kreislinie.

Allgemein Freiwurf für die Mannschaft, die im Ballbesitz war

In manchen Situationen ist es nötig das Spiel zu unterbrechen, auch wenn kein Fehler oder Punkt stattgefunden hat. Dies ist beispielsweise der Fall, wenn:

- Ein Spieler sich verletzt und medizinische Hilfe benötigt, bevor er das Spielfeld verlassen kann oder um das Spielfeld zu verlassen.
- Das Frame verschoben wird (z.B. durch einen Spieler) und es nicht mehr möglich ist, das Frame zu bespielen.
- Ein zweiter Ball auf das Spielfeld kommt.
- Der Ball ein Objekt berührt, das sich weniger als 7m über dem Spielfeld befindet.

In diesem Fall muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen [pfeifen, Zeit anhalten, wenn nötig, Handzeichen #2]. Wenn das Spiel weitergeführt werden kann, muss der Schiedsrichter einen Freiwurf für die Mannschaft geben, die im Ballbesitz war, als das Spiel unterbrochen wurde [Handzeichen #24]. Diese Mannschaft ist immer die angreifende Mannschaft, es sei denn es passiert ein fehlerhafter Rückprall [Regel #8] vor der Unterbrechung. In diesem Fall wird der Freiwurf der verteidigenden Mannschaft zugesprochen.

In manchen Ausnahmesituationen kann der Schiedsrichter einen Freiwurf für die Mannschaft geben, die im Ballbesitz war, zum Beispiel wenn er nicht sehen konnte, was passiert ist (Ball im Feld oder in der verbotenen Zone, etc.).

Allgemein **Was ist zu tun, wenn der Schiedsrichter nicht gesehen hat, was passiert ist?**

Der Schiedsrichter muss das Zeichen für „nicht gesehen“ [ER-02, Handzeichen #26] anwenden. Dies ist eine Aufforderung an die anderen Schiedsrichter, ihre Meinung zu äußern (z.B. mit den Handzeichen #4, #8, #19 oder #25). Er kann auch die Aussagen der Spieler verwerten, solange er sicher ist, dass sie unparteiisch sind.

Falls keine Entscheidung getroffen werden kann, sollte das Handzeichen #24 angewandt werden (Freiwurf für die Mannschaft, die in Ballbesitz war).