



Der Einwurf

**Unter welcher Regel finden wir den Bezug zum
Thema “Anwurf“**

Regel 10 – Der Anwurf
(Regel 10:1 – 10:4)

Vor Spielbeginn



Anwurf hat bei Spielbeginn die Mannschaft, die beim Lösen gewonnen und den Ballbesitz gewählt hat.

Die andere Mannschaft hat das Recht, die Seite zu wählen.

Wählt hingegen die Mannschaft, die beim Lösen gewonnen hat, die Seite, hat die andere Mannschaft Anwurf.

Vor jeder Verlängerung wird neu gelöst!

Aufstellung 2. Halbzeit

Beginn 2. Halbzeit

Vor Beginn der 2. Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten.

Der Anwurf wird von der Mannschaft ausgeführt, welche bei Spielbeginn keinen Anwurf hatte.

Wichtig!

Vor Anpfiff zu Spielbeginn und zur 2. Halbzeit
Anzahl Spieler auf der Spielfläche prüfen!

→ **Von der Mitte der Spielfläche aus
(mit 1,5 m Toleranz nach beiden Seiten).**

→ **Der Anwurf ausführende muss mindestens mit einem
Fuß die Mittellinie berühren.**

→ **Der andere Fuß darf die Mittellinie nicht überschreiten.**

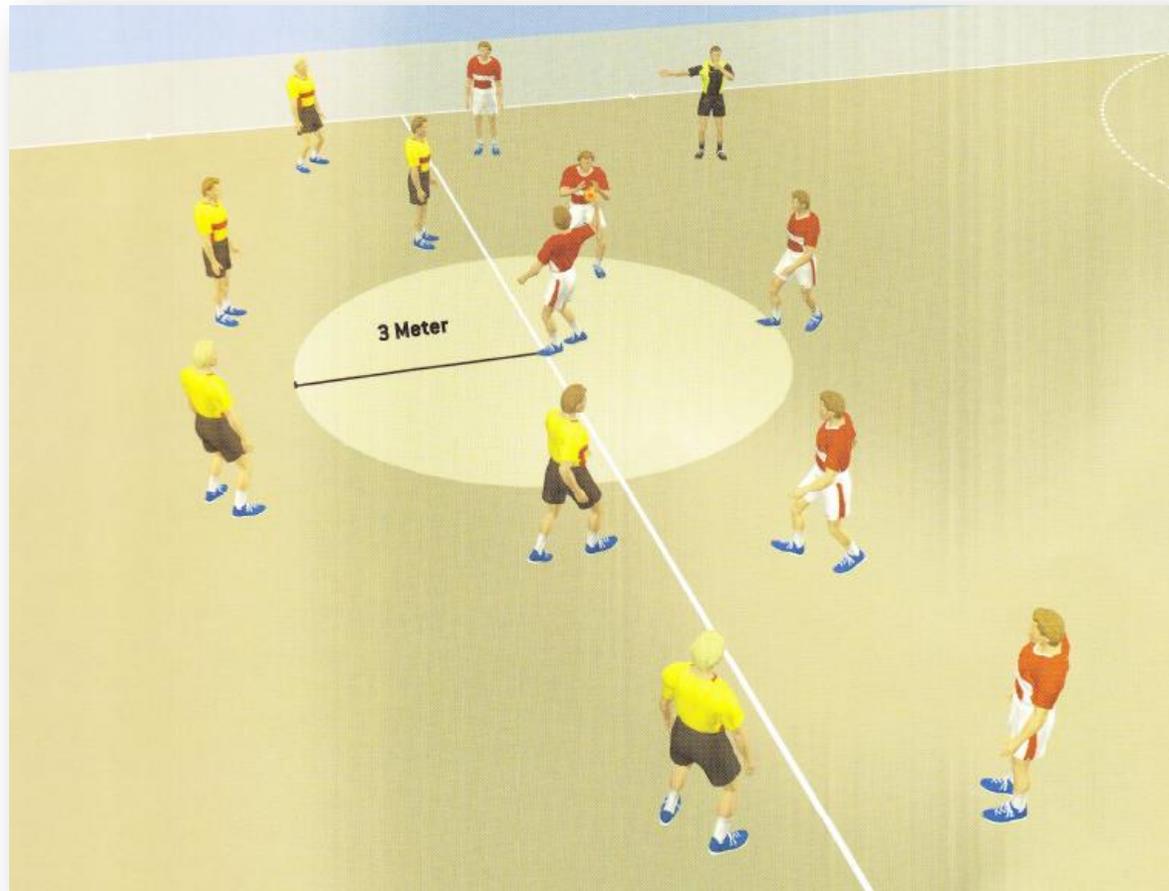
→ **Der Werfer darf den Ausführungsort nicht verlassen, bis der Ball gespielt ist.**

→ **Der Anwurf ist innerhalb drei Sekunden nach Anpfiff in beliebiger Richtung auszuführen.**

→ **Die Mitspieler des Werfers dürfen die Mittellinie nicht vor dem Anpfiff überqueren.**

Ausführung des Anwurfs

Beim Anwurf zu Beginn jeder Halbzeit (und eventueller Verlängerungen) müssen sich alle Spieler in der eigenen Hälfte der Spielfläche befinden.



Ausführung des Anwurfs

Beim Anwurf nach einem Tor können sich die Gegenspieler des Werfers jedoch in beiden Hälften der Spielfläche aufhalten.



In allen Fällen dürfen die Gegenspieler jedoch nicht näher als 3 m an den Anwurf ausführenden herantreten.

Ausführung des Anwurfs



Ausführung des Anwurfs



Fehler bei der Ausführung des Anwurfs

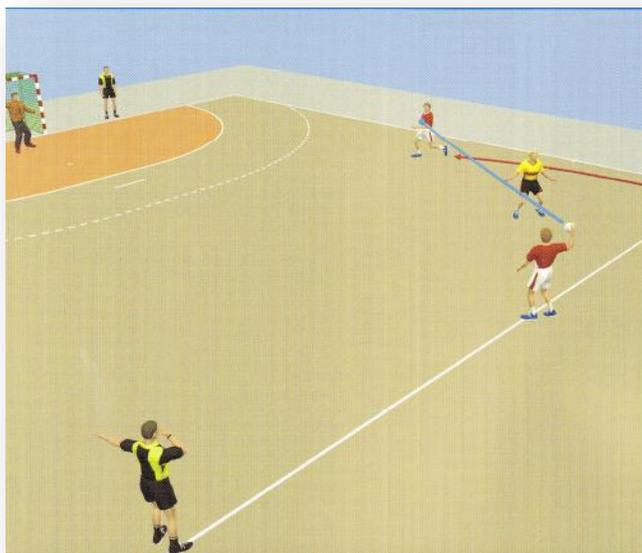


BEACHTE:

Für alle Fehler gilt:

Bei falscher Ausgangsstellung des Werfers (oder seiner Mitspieler) darf der Schiedsrichter nicht anpfeifen. Grundsätzlich sind alle Fehler vor der Wurfausführung zu korrigieren!

Schneller Anwurf



Die Schiedsrichter sollten eine schnelle Ausführung fördern, also: umgehend anpfeifen, wenn der Werfer und seine Mitspieler die korrekte Ausgangsposition erreicht haben.



Stellungsspiel Schiedsrichter!



**Schlechtes
Stellungsspiel des
Schiedsrichter!**

**Von dieser Position
aus kann er nicht alle
Spieler im Blick haben!**

**Beide Außenangreifer
sind bereits über der
Mittellinie (falsche
Ausgangsstellung)!**

**Die optimale Position wäre in dieser
Situation außen am Zeitnehmertisch!**

BEACHTEN:

Fehler, die Mitspieler des Anwerfenden nach dem Anpfiff und, bevor der Ball dessen Hand verlassen hat, machen, führen nicht zum Ballverlust! Es wird lediglich korrigiert und der Abwurf wiederholt.

Fehler der gegnerischen Mannschaft



Der zurücklaufende Gegenspieler verzögert und stört dadurch die Anwurfausführung: Unterschreitung des 3-m-Abstands, aktive Blockhaltung.

1. Vor dem Anpfiff: progressive Bestrafung
2. danach Anpfiff des Anwurfs
3. Nach dem Anpfiff: Vorteil abwarten, ggf. progressiv bestrafen.



Der zurücklaufende Gegenspieler wird bei der Anwurfausführung angeworfen. Entscheidendes Kriterium: Unterschreitung des 3-m-Abstands!

1. Time-out
 2. Progressive Bestrafung
- Anmerkung: Würde der Gegenspieler den 3-m-Abstand einhalten, wäre er voll aktionsfähig.

Fehler der gegnerischen Mannschaft



Kurz vor der Anwurfausführung läuft ein Gegenspieler eng am Anwerfer vorbei: Er hält den 3-m-Abstand nicht ein.



Die angreifende Mannschaft kann den Anwurf aber dennoch ohne jede Behinderung ausführen.

Ball noch nicht beim Anwerfenden: Vorteil gewähren – keine Bestrafung!



Oben: Der Ballbesitzer kann den Ball nicht spielen, da sein Mitspieler festgehalten wird.

Hinweise zur Regelauslegung bei Abstandsvergehen der gegnerischen Mannschaft bei der Anwurfausführung

Fall 1:

Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft läuft durch den Anwurfbereich, ohne den erforderlichen 3m-Abstand zum anwerfenden Spieler einzuhalten. Dieses Verhalten hat allerdings keine Auswirkung auf die (schnelle) Ausführung des Anwurfes (Tatsachenfeststellung durch die Schiedsrichter).

Maßnahmen/Spielfortsetzung:

Vorteil laufen lassen, evtl. im Nachgang Hinweis an den Spieler.

Fall 2:

Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft läuft durch den Anwurfbereich, ohne den erforderlichen 3m-Abstand zum anwerfenden Spieler einzuhalten. Dieses Verhalten hat allerdings eine Auswirkung auf die (schnelle) Ausführung des Anwurfes (Tatsachenfeststellung durch die Schiedsrichter).

Maßnahmen/Spielfortsetzung:

Spielunterbrechung und progressive Bestrafung des fehlbaren Spielers.

Spielfortsetzung mit Freiwurf mit Pfiff, sofern der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung die Hand des ausführenden Spielers bereits verlassen hatte

oder

Wiederholung Anwurf, sofern der Ball zum Zeitpunkt der Spielunterbrechung die Hand des Werfers noch nicht verlassen hatte.

Fall 3:

Stellen die Schiedsrichter fest, dass der *Anwurfausführende bewusst eine mögliche Strafe des Gegenspielers provoziert hat, handelt es sich um ein unsportliches Verhalten des ausführenden Spielers. Dieses Verhalten ist zu sanktionieren.*

Maßnahmen:

1. Mal:

deutlicher Hinweis an die ausführende Mannschaft, dies zu unterlassen. Hierbei sollte ein Hinweis auf eine mögliche Bestrafung im Wiederholungsfall erfolgen.

Ab dem 2. Mal:

Ahndung der Unsportlichkeit entsprechend der Progressionsreihe, beginnend mit einer Verwarnung, sofern das entsprechende „Kontingent“ noch nicht erschöpft ist (siehe Kommentar zur Regel 16:1).

Spielfortsetzung:

Wiederholung des Anwurfes mit Anpiff.

Beim Anwurf ist vor dem Anpfiff zunächst auf eine korrekte Stellung des Anwurfausführenden (und seiner Mitspieler) zu achten und bei Fehlern zu vor dem Anpfiff zu korrigieren .

Das „Umschalten“ von TSR zu FSR, als auch die Bewegung zur Mitte muss häufig sehr rasch erfolgen.

Das Stellungsspiel des alten TSR / neuen FSR ist bei der Ausführung des (schnellen) Anwurfs sehr wichtig.

**Auch auf die zurücklaufenden Abwehrspieler muss geachtet werden!
(Laufwege!)**

ENDE