



Nederlands
Handbal Verbond



de Spelregels

in begrijpelijke taal

editie 2014

afgeleid van de IHF-regels, uitgave augustus 2010

Nederlands Handbal Verbond

Inhoudsopgave

Inleiding	2
Het speelveld	3
Het team	4
De scheidsrechter.....	6
De wedstrijdtafel	6
De speeltijd	6
Het eindsignaal	7
De time-out	8
De bal	8
Het wisselen van spelers.....	9
Het maken van een doelpunt	10
De verschillende worpen en uitvoering van deze worpen.....	10
Acties, overtredingen en straffen.....	12
De algemene gebaren tijdens het handbalspel	15

Inleiding

Handbal is een flitsende en dynamische sport voor iedereen die van actie houdt. Bij handbal kun je eigenlijk alleen winnen als je goed samspeelt met je teamgenoten. Om te winnen moet je altijd één doelpunt meer maken dan je tegenstander. Als handballer moet je wel tegen een stootje kunnen. Handbal is namelijk een sport waarbij lichamelijk contact is toegestaan.

Soorten handbal

Binnen handbal kennen we verschillende vormen:

- zaal- en veldhandbal;
- beachhandbal;
- straathandbal;
- mini-handbal;
- studentenhandbal;
- recreantenhandbal.

Doel van dit boekje

Het officiële spelregelboekje beschrijft de spelregels in formele en juridische termen waardoor de leesbaarheid en begrijpelijkheid voor de sporter zelf in het geding is.

Frank Vondenhoff (NHV-docent scheidsrechtersopleidingen) heeft vanuit Samen naar een Veilig Sportklimaat (VSK) in het kader van het project "Spelregels in begrijpelijke taal" de internationale spelregels voor zaalhandbal beschreven in eenvoudige taal.

De uitleg is zo kort en leesbaar mogelijk gehouden en bevat dus niet de volledige regelgeving. Deze vind je in de officiële IHF-spelregels in de Engelse taal.*

Voor wie?

Dit boekje is bedoeld voor spelers, coaches, trainers, scheidsrechters en ouders.

We hopen dat je na het lezen van dit boekje meer weet over de handbalspelregels. En vooral: dat je nog meer plezier beleeft aan het handbalspel!

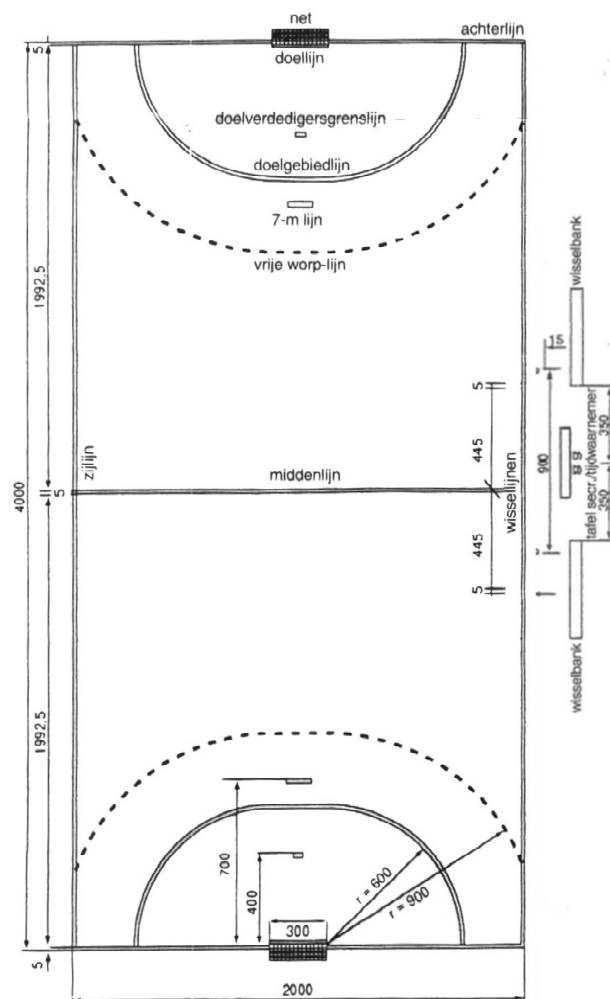
Heb je nog vragen? Dan kun je contact opnemen met:

Nederlands Handbal Verbond
Pastoor Bruggemanlaan 33
6861 GR OOSTERBEEK
Telefoon: +31(0)26 707 14 20
Website: www.handbal.nl
E-mail: informatie@handbal.nl

*Disclaimer:

In twijfelgevallen over de spelregels gelden de officiële IHF-spelregels, verwoord in het [spelregelboekje 2010](#), versie 1.0 van het Nederlands Handbal Verbond

Het speelveld



In afbeelding 1 zie je een overzicht van het speelveld van handbal. Je ziet de belangrijkste lijnen en afmetingen.

Wat zijn de belangrijkste lijnen in handbal?

- Doellijn : dit is de lijn tussen de doelpalen.
- Doelverdedigersgrenslijn of 4-meterlijn: de keeper mag zijn doel tot deze lijn verdedigen bij een 7-meterworp.
- Doelgebiedlijn of cirkel: de spelers mogen de cirkel niet aanraken tijdens de wedstrijd.
- 7-meterlijn: de speler die een 7-meterworp neemt, moet voor deze lijn staan.
- Vrijeworplijn: de spelers moeten bij een vrije worp voor deze lijn staan.
- Middenlijn: na elk doelpunt staat een speler met één voet in het midden van deze lijn en kan het spel weer verder gaan.
- Zijlijnen: dit zijn de lijnen aan de zijkant van het speelveld.
- Wissellijnen: de spelers moeten bij het wisselen binnen deze lijn blijven.

Alle lijnen zijn 5 cm breed. Alleen de doellijn heeft een breedte van 8 cm.

Veiligheid

Uit veiligheidsoverwegingen wordt achter het doel 2 meter vrijgehouden. Langs de zijlijnen wordt 1 meter vrijgehouden.

Het team

Hoeveel spelers?

Het team bestaat uit maximaal 14 spelers en maximaal 4 begeleiders.

Op het speelveld staan:

- 1 keeper en
- 6 spelers.

In de wisselruimte bevinden zich:

- de overige spelers (maximaal 7), en
- maximaal 4 begeleiders, die niet vervangen worden.

Wanneer mag je spelen?

Je mag spelen als:

- je aan het begin van de wedstrijd aanwezig bent én op het wedstrijdformulier staat;
- je zacht materiaal gebruikt, zoals:
 - o voorhoofdsbanden;
 - o hoofddoeken;
 - o aanvoerdersbanden;
- je de volgende voorwerpen afplakt of verwijdert, zodat ze geen gevaar opleveren voor je medespelers:
 - o platte ringen;
 - o kleine oorbellen;
 - o zichtbare piercings.

Wanneer mag je niet spelen?

Je mag niet spelen als:

- je te laat komt en/of nog niet op het wedstrijdformulier staat. Je moet eerst akkoord van de wedstrijdtafel krijgen;
- je voorwerpen draagt die gevaar opleveren en niet afgeplakt zijn:
 - o hoofdbescherming;
 - o gezichtsmaskers;
 - o armbanden;
 - o polshorloges;
 - o (hals)kettingen;
 - o oorsieraden;
 - o zichtbare piercings;
 - o brillen zonder hoofdband of vast montuur;
 - o sportschoenen met noppen of spikes.

Wat mag de keeper?

De keeper mag wel:

- de bal met alle lichaamsdelen in zijn gebied aanraken;
- het doelgebied zonder bal verlaten en als speler meespelen. Dan gelden voor hem dezelfde regels als voor de andere veldspelers;
- het doelgebied met de bal in zijn handen verlaten en daar verder spelen. Dit mag alleen als de keeper de bal in het doelgebied niet goed kan vangen of stoppen.

De keeper mag niet:

- de tegenstander in gevaar brengen;
- het doelgebied met de bal in zijn handen verlaten;
- de rollende of liggende bal buiten de cirkel aanraken, terwijl hij in het doelgebied staat;
- het doelgebied betreden met de bal in zijn hand als hij nog buiten de cirkel staat;
- de bal met onderbeen of voet aanraken als de bal zich richting het speelveld beweegt;
- de 4-meterlijn met een voet overschrijden, voordat de speler de bal naar het doel gooit.

Welke kleding mag je dragen?

Alle spelers van je team dragen dezelfde kleding, behalve de keeper.

De kleur en combinatie van de kleding van beide teams moet duidelijk van elkaar te onderscheiden zijn. Ook draagt de keeper kleding die duidelijk anders is dan de kleding van beide teams en van de andere keeper.

Voor en achter op het shirt vind je rugnummers van 1 tot 99. Een speler die wisselt tussen keeper en speler, draagt in beide gevallen hetzelfde rugnummer.

Wat moet je doen bij blessures?

Bij bloed:

De speler moet direct het speeloppervlak verlaten en

- lichaam en kleding reinigen van bloed;
- bloeden stelpen en de wond afdekken.

Bij overige blessures:

Twee personen mogen op het speelveld de geblesseerde speler helpen. Dit mag alleen nadat de scheidsrechters toestemming geven.

De scheidsrechter

Iedere wedstrijd wordt geleid door minimaal 1 scheidsrechter. Deze krijgt hulp van een wedstrijdsecretaris en/of een tijdwaarnemer.

Wat zijn de taken van de scheidsrechter?

De scheidsrechter:

- ziet toe op het gedrag van spelers en begeleiders voor, tijdens en na de wedstrijd;
- controleert:
 - o het speelveld;
 - o de doelen;
 - o de bal;
 - o het wedstrijdformulier;
 - o de kleding van alle spelers;
 - o het aantal spelers en begeleiders in de wisselruimte.
- fluit voor overtredingen;
- geeft straffen;
- noteert de doelpunten;
- controleert de speeltijd;
- vult het wedstrijdformulier in;
- mag een wedstrijd onderbreken of staken.

De wedstrijdtafel

Bij iedere handbalwedstrijd zijn een tijdwaarnemer en/of een wedstrijdsecretaris aanwezig.

Wat zijn de taken van de tijdwaarnemer?

De tijdwaarnemer:

- is verantwoordelijk voor de speeltijd;
- fluit bij:
 - o een foutieve wissel van spelers;
 - o onsportief gedrag in de wisselruimte.
- houdt de tijd bij van spelers die een tijdstraf hebben.

Wat zijn de taken van een wedstrijdsecretaris?

De wedstrijdsecretaris:

- noteert de straffen van spelers en begeleiders op het wedstrijdformulier;
- noteert te laat gekomen spelers op het wedstrijdformulier, zodat ze mee kunnen spelen.

De speeltijd

Een wedstrijd kan pas beginnen als er bij het begin van de wedstrijd ten minste 5 spelers aanwezig zijn. Tijdens de wedstrijd mag je team tot 14 personen worden aangevuld.

Hoe lang duurt een wedstrijd?

De speeltijd per categorie/leeftijd:

Categorie:	Leeftijd:	Speeltijd:	Pauze:
Senioren	19 jaar en ouder	2 x 30 minuten	10 minuten
A-jeugd	17-18 jaar	2 x 30 minuten	10 minuten
B-jeugd	15-16 jaar	2 x 25 minuten	10 minuten
C-jeugd	13-14 jaar	2 x 25 minuten	10 minuten
D-jeugd	11-12 jaar	2 x 20 minuten	10 minuten
E-jeugd	9-10 jaar	2 x 20 minuten	10 minuten
F-jeugd	7-8 jaar	2 x 20 minuten	10 minuten

Bij zaalwedstrijden op een lager niveau wordt meestal geen pauze gegeven.

Verlengingen

Soms kan het voorkomen dat een wedstrijd gelijk eindigt, bijvoorbeeld bij een kampioenswedstrijd of finalewedstrijd. Om een winnaar te krijgen, is een verlenging noodzakelijk.

Wat is dan de procedure?

1. Je krijgt een pauze van 5 minuten.
2. Je speelt een eerste verlenging van 2 x 5 minuten en krijgt na 5 minuten 1 minuut pauze.

Is na de eerste verlenging nog geen winnaar dan volgt een tweede verlenging.

Wat is de procedure bij een tweede verlenging?

3. Je krijgt een pauze van 5 minuten.
4. Je speelt een tweede verlenging van 2 x 5 minuten en krijgt na 5 minuten 1 minuut pauze.

Als er ook na de tweede verlenging nog steeds geen winnaar is, dan moeten strafworpen worden genomen.

Wat is de procedure bij het nemen van strafworpen na een tweede verlenging?

5. De teams nemen om en om 5 x 7-meterworpen. Alleen spelers zonder persoonlijke straf mogen deze worpen nemen.

Strafworpen

Wat gebeurt er als er na de eerste serie strafworpen nog steeds geen winnaar is?

6. De teams nemen weer om en om 7-meterworpen. Nu wordt de winnaar bepaald door een verschil van 1 doelpunt na een gelijk aantal strafworpen voor beide teams.

Het eindsignaal

De wedstrijd eindigt bij het automatische signaal van een elektronische klok. Als er geen elektronische klok aanwezig is dan eindigt de wedstrijd met het fluitsignaal van de tijdwaarnemer.

Welke regels zijn van toepassing bij het eindsignaal?

1. Overtredingen die voorafgaand of gelijktijdig met het eindsignaal zijn gemaakt moeten worden bestraft. Het directe resultaat van de worp (vrije worp of 7-meterworp) moet worden afgewacht.
2. Wisselen is toegestaan alleen voor één speler van het team dat de worp gaat nemen.

De time-out

In welke situaties is een time-out verplicht?

Een time-out is verplicht bij:

- een tijdelijke uitsluiting (2-minutenstraf);
- een diskwalificatie (rode kaart);
- een fluitsignaal door de tijdwaarnemer of andere waarnemer;
- overleg tussen de scheidsrechters als ze een tegengestelde mening hebben over een overtreding;
- een wisselfout;
- een speler te veel op het speelveld.

In welke situaties kan de scheidsrechter een time-out gegeven?

De scheidsrechter kan een time-out geven bij:

- invloeden van buitenaf (toeschouwers op het speelveld; dweilen van het speelveld);
- een geblesseerde speler;
- een bal die het plafond raakt;
- het vertragen van de uitvoering van een worp;
- een speler die de bal weggooit of die hem niet afgeeft.

De bal

Elke wedstrijd telt twee ballen. De scheidsrechter beslist met welke bal wordt gespeeld. De andere bal is dan de reservebal. Deze ligt bij de wedstrijdtafel.

Wat zijn de eisen aan elke wedstrijdbal?

- De bal is van leer of kunststof.
- De bal is rond.
- Het baloppervlak is niet glanzend of glad.

Gewicht en omtrek van de wedstrijdbal

Het gewicht en omtrek van de wedstrijdbal is per teamsoort verschillend. In onderstaand overzicht vind je de eisen.

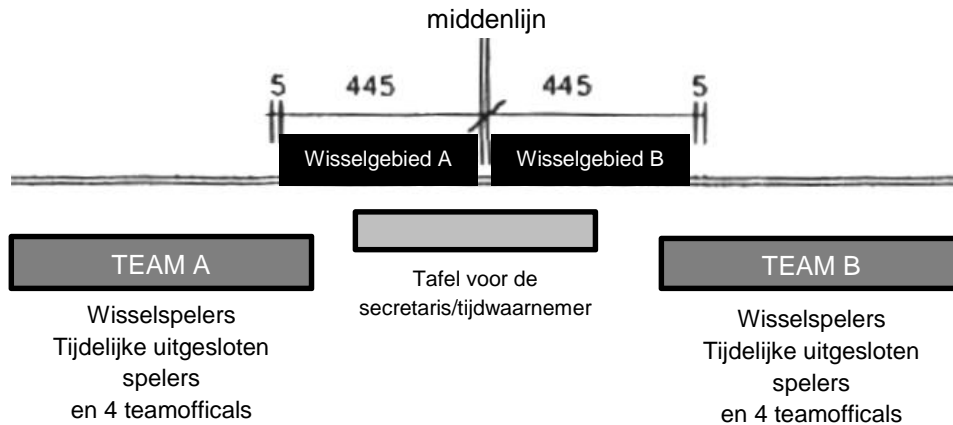
Categorie:	Maat:	Omtrek bal:	Gewicht:
Heren Senioren	3	58 - 60 cm	425 - 475 gram
Heren A-jeugd	3	58 - 60 cm	425 - 475 gram
Heren B-jeugd	2	54 – 56 cm	325 – 375 gram
Heren C-jeugd	2	54 – 56 cm	325 – 375 gram
Dames senioren	2	54 – 56 cm	325 – 375 gram
Dames A-jeugd	2	54 – 56 cm	325 – 375 gram
Dames B-jeugd	2	54 – 56 cm	325 – 375 gram
Dames C-jeugd	1	54 – 56 cm	325 – 375 gram
D-jeugd	1	50 – 52 cm	290 – 330 gram
E-jeugd	1	50 – 52 cm	290 – 330 gram
F-jeugd	0	46 - 48 cm	max. 300 gram

Het wisselen van spelers

Hoe wissel je?

Tijdens de wedstrijd mag je altijd wisselen. Daar zijn wel regels voor:

- Een speler of keeper van team A mag alleen in wisselgebied A wisselen.
- Een speler of keeper van team B mag alleen in wisselgebied B wisselen.
- Het wisselgebied voor beide teams is 450 cm lang en wordt door 2 streepjes aangegeven. In onderstaande afbeelding zie je meer informatie over de wisselruimte.



Straffen bij wisselfouten

Het kan wel eens gebeuren dat een of meerdere spelers niet goed wisselen. Dan krijg je een straf. In onderstaand overzicht zie je welke straf je krijgt en wat de gevolgen zijn.

Wie maakt een wisselfout?	Welke straf krijg je?	Wat zijn de gevolgen?
Eén speler	2-minutenstraf voor de speler	Vrije worp voor de tegenpartij
Meerdere spelers	2-minutenstraf voor de eerste speler	Vrije worp voor de tegenpartij
Extra speler komt op het speelveld	2-minutenstraf voor de extra speler + 1 speler minder op het speelveld voor 2 minuten	Vrije worp voor de tegenpartij
Speler die 2-minutenstraf heeft komt op het speelveld	Opnieuw 2 minutenstraf voor deze speler + 1 extra speler minder op het speelveld voor de resterende tijd van de eerste straf	Vrije worp voor de tegenpartij

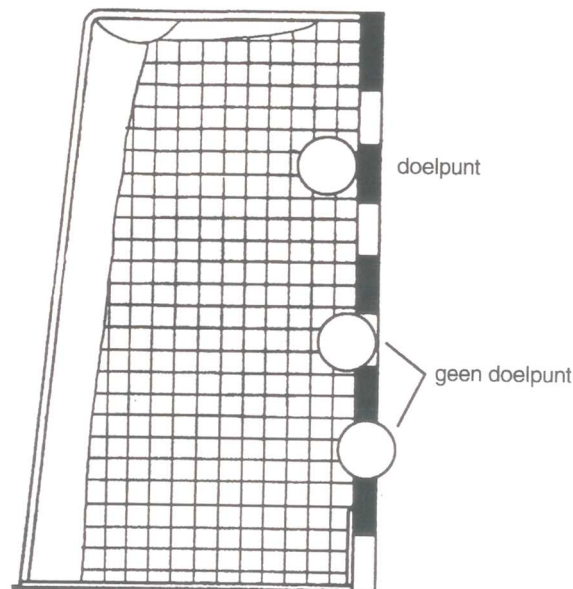
Het maken van een doelpunt

Wanneer win je?

Je team is de winnaar als het meer doelpunten maakt dan de tegenstander. Scoren jullie evenveel doelpunten of geen doelpunten, dan is er geen winnaar. De wedstrijd is dan onbeslist.

Wanneer is een doelpunt geldig?

In onderstaande afbeelding zie je wanneer je een geldig doelpunt maakt.



De verschillende worpen en uitvoering van deze worpen

Tijdens een handbalwedstrijd zie je vaak verschillende worpen. Ook voer je deze worpen op verschillende manieren uit. In het overzicht op de volgende pagina zie je:

- welke worpen er zijn;
- wanneer de scheidsrechter deze worpen geeft;
- hoe je als speler deze worpen uitvoert.

Wanneer fluit de scheidsrechter bij een worp?

Een scheidsrechter hoeft niet te fluiten bij een inworp, uitworp of vrije worp. In de volgende gevallen geeft de scheidsrechter een fluitsignaal:

- bij een beginworp, na een 2-minutenstraf en 7-meterworp;
- na een time-out wanneer het spel weer verder gaat;
- na een correctie van de opstelling van spelers;
- na een correctie van de scheidsrechter of gele/rode kaart;
- bij het onderbreken van het spel zonder dat een overtreding is gemaakt.

Welke worp	Wanneer krijg je deze worp?	Hoe voer je deze worp uit?
Beginworp (R10:1 tot en met R10:4)	Begin van de wedstrijd: - Het team dat bij het loten kiest voor de bal Begin van de 2^e speelheft: - Het team dat bij het loten kiest voor de speelveldheft Na ieder doelpunt: - Het team waartegen is gescoord	- Binnen 3 seconden na fluitsignaal van de scheidsrechter - Werper moet in het midden van het speelveld staan en minstens met één voet de middenlijn aanraken - Medespelers van de werper mogen vóór het fluitsignaal van de scheidsrechter de middenlijn niet passeren - Alle spelers staan op de eigen speelheft aan het begin van elke speelheft, op minimaal 3 meter van de werper - Na een doelpunt mogen de tegenstanders van de werper zich op beide speelheften bevinden, op minimaal 3 meter van de werper
Inworp (R11:1 tot en met R11:5)	- De bal passeert de zijlijn - Een speler van het verdedigende team raakt de bal als laatste aan - De bal raakt het plafond of een voorwerp boven het speelveld	- De werper moet met één voet op de zijlijn staan tot de bal zijn hand heeft verlaten - De overige spelers staan op minimaal 3 meter van de werper - Op de plaats waar de bal de zijlijn passeert - Aan de kant waar zijlijn en doellijn samenkomen - Aan de zijlijn dicht bij de plek waar de bal het plafond of voorwerp boven het speelveld heeft geraakt
Uitworp (R12:1 en R12:2)	- Een speler van het aanvallende team betreedt de cirkel - De keeper heeft de bal onder controle in het doelgebied - De bal rolt of ligt in het doelgebied - Een speler van het aanvallende team raakt de rollende of liggende bal aan in het doelgebied - De bal passeert de achterlijn als hij is aangeraakt door de keeper of speler van het aanvallende team	- De keeper voert de uitworp uit - De spelers mogen de bal aanraken als de bal buiten de cirkel is
Vrije worp (R13:1 tot en met R13:8)	- Het balbezittende team maakt een overtreding - De tegenstander maakt een overtreding - De wedstrijd wordt zonder overtreding onderbroken - Er is sprake van passief spel	- Op de plek waar de overtreding is gemaakt - Is de overtreding gemaakt tussen de cirkel en vrijeworplijn, dan wordt de vrije worp buiten de vrijeworplijn genomen - Spelers van het werpende team mogen de vrijeworplijn niet aanraken of overschrijden voordat de bal de hand van de werper heeft verlaten - Andere spelers staan op minimaal 3 meter afstand van de werper, behalve als de overtreding aan de vrijeworplijn is
7-Meterworp (R14:1 tot en met R14:10)	- Het verhinderen van een vrije doelkans op het gehele speelveld door een speler of begeleider van de tegenstander - Een onterecht fluitsignaal op het moment van een vrije doelkans - Het verhinderen van een vrije doelkans door iemand die niet aan de wedstrijd deelneemt (bijv. toeschouwer)	- Binnen 3 seconden na fluitsignaal van scheidsrechter uitvoeren - Werper mag de 7-meterworplijn niet aanraken of overschrijden, voordat de bal de hand van de werper heeft verlaten - Alle overige spelers staan buiten de vrijeworplijn en op minimaal 3 meter van de werper - Raakt de keeper de 4-meterlijn aan voordat de bal de hand van de werper heeft verlaten, dan moet de 7-meterworp opnieuw worden genomen - De keeper mag niet meer wisselen als de werper de bal in zijn hand heeft en op de juiste plek staat

*Toelichting op de definitie van een vrije doelkans

Wanneer spreek je van een vrije doelkans?

Een vrije doelkans ontstaat wanneer een speler de bal en zijn lichaam onder controle heeft en:

- door de tegenstander van achteren wordt aangevallen. De tegenstander staat aan de cirkel;
- door de tegenstander of iemand die niet aan het spel deelneemt (bijvoorbeeld toeschouwer of journalist/fotograaf) van achteren wordt aangevallen. Deze speler loopt of dribbelt alleen naar de keeper;
- door de buiten zijn doelgebied staande keeper niet volgens de spelregels wordt aangevallen.

Acties, overtredingen en straffen

Welke acties mogen?

Het is toegestaan

- de bal met geopende hand uit de hand van je tegenstander spelen
- de bal van de ene hand in de andere overnemen
- de bal werpen, vangen, stoppen, slaan en stompen
- de bal te spelen met handen, armen, hoofd, bovenlichaam, bovenbeen en knie.
- als je knielt, zit of ligt ook gewoon de bal te spelen
- stuiten of te tippen

Het is niet toegestaan

- de bal uit de handen van je tegenstander trekken of slaan
- de bal spelen met je onderbeen of voet. De knie hoort niet bij het onderbeen.
- als speler de over zijlijn of achterlijn te komen, terwijl de bal wel binnen de lijnen blijft (bijvoorbeeld om een tegenstander te passeren)

Stuiten en tippen

Als je de bal vangt, dan mag je daarna onbeperkt tippen. Als je de bal na het tippen weer met één of twee handen vastpakt, doen moet je de bal spelen.

Als je de bal vast hebt, dan mag je drie passen maken. Dat is een duidelijke regel, maar in de praktijk is dit vaak erg moeilijk. Door snelheid of bijzondere technieken lijkt het soms alsof je te veel passen maakt.

- Het tellen van de passen begint als je de bal vangt en op de grond staat. Als je daarna een voet vooruit zet, is dat de eerste pas. Als je daarna de andere voet verplaatst, dan is dat de tweede pas.
- Als je de bal in de lucht vangt en daarna op twee voeten landt, dan heb je volgens de regels nog geen pas gemaakt. Als je in die situatie op twee voeten landt en dan één voet verplaatst, dan heb je de eerste pas gemaakt.

Dan is er ook nog de 3- secondenregel. Als je de bal vast hebt, dan mag je de bal 3 seconden vasthouden. Binnen die 3 seconden moet je de bal afspelen, een stuit maken of tippen.

Wanneer krijg je een persoonlijke straf?

Je krijgt een persoonlijke straf als je tijdens de wedstrijd een overtreding maakt die op het lichaam van je tegenstander is gericht.

Vier soorten persoonlijke straffen

In de tabel op de volgende bladzijde vind je een overzicht van overtredingen die direct leiden tot een straf. Er zijn 4 soorten straffen:

- een waarschuwing (gele kaart);
 - o Eén waarschuwing per speler; na een waarschuwing voor een speler volgt bij herhaling een tijdelijke uitsluiting (2-minutenstraf);
 - o Niet meer dan 3 waarschuwingen per team;
 - o Een begeleider kan slechts één waarschuwing krijgen.
- een tijdelijke uitsluiting (2-minutenstraf);
- een diskwalificatie (rode kaart) zonder schriftelijk rapport;
- een diskwalificatie (rode kaart) met schriftelijk rapport.

Straf	Bij welke overtredingen?
Waarschuwing (gele kaart)	<ul style="list-style-type: none"> - Protesten tegen beslissingen van scheidsrechters in woord en/of gebaar - Een tegen- of medespeler in woord of met bewegingen storen of schreeuwen om hem uit de concentratie te brengen - Meer dan een keer niet in acht nemen van 3 meter afstand bij een overtreding - Meer dan een keer de in-, uit-, begin-, vrije of 7-meterworp vertragen - Misleiden van scheidsrechters door "theatraal" gedrag - Met de voet of onderbeen bewust een schot of pass blokkeren - Om tactische redenen herhaaldelijk de cirkel betreden
Tijdelijke uitsluiting (2-minutenstraf)	<ul style="list-style-type: none"> - Overtredingen tegen een tegenspeler die op volle snelheid is - Een tegenspeler lang vasthouden, neerdrukken of naar de grond trekken - Overtredingen tegen hoofd, keel of nek - Harde slagen tegen lichaam of werparm - De tegenstander uit balans brengen zodat hij de lichaamscontrole verliest - Met grote snelheid tegen een tegenspeler aanlopen of springen - Luide protesten waarbij een speler een overtreding probeert uit te lokken - Niet onmiddellijk de bal op de grond neerleggen/laten vallen bij een overtreding - Het verhinderen van het oppakken van de bal die in de wisselruimte ligt - Een foute wissel - Het betreden van het speelveld door een extra speler - Het ingrijpen van het spel door een speler vanuit de wisselruimte - Als het team al het maximaal aantal waarschuwingen heeft gekregen - Onsportief gedrag van een speler of begeleider vóór een spelhervatting, nadat de speler net een tijdelijke uitsluiting heeft gekregen
Diskwalificatie <u>zonder</u> schriftelijk rapport (rode kaart)	<ul style="list-style-type: none"> - Een derde tijdelijke uitsluiting van dezelfde speler - Het verliezen van lichaamscontrole tijdens een loop, sprong of werp- en schotactie - Agressieve actie tegen een lichaamsdeel (gezicht, keel of nek) van de tegenstander - Onsportieve actie van het gedrag van de speler die een overtreding maakt - Bal op demonstratieve manier weggooien of wegslaan na een beslissing van de scheidsrechter - Keeper weigert zijn doel te verdedigen of te stoppen bij een 7-meterworp - Bal tijdens een speeltijdonderbreking opzettelijk tegen een tegenspeler gooien - Werper bij een 7-meterworp gooit de bal tegen het hoofd van de keeper als die zijn hoofd niet beweegt - Werper bij een vrije worp gooit de bal tegen het hoofd van een tegenspeler als die zijn hoofd niet beweegt - Wraakactie na een overtreding door een tegenstander
Diskwalificatie <u>met</u> schriftelijk rapport (rode kaart)	<ul style="list-style-type: none"> - Zeer onsportieve of bijzonder gevaarlijke actie - Opzettelijke of valse actie, die in geen enkele verhouding staat tot de spelsituatie - Beledigen van scheidsrechter, tijdwaarnemer, wedstrijdsecretaris, begeleider, toeschouwer of IHF-gedelegeerde in woord en/of gebaar - Ingrijpen in het spel door een begeleider op het speelveld of in de wisselruimte - Verhinderen van een vrije doelkans door een speler, door op onjuiste wijze het speelveld te betreden of vanuit de wisselruimte het speelveld te betreden - Bal is tijdens de laatste minuut niet in het spel en een speler of begeleider verhindert of vertraagt de in-, uit-, begin-, vrije of 7-meterworp voor de tegenstander - Bal is tijdens de laatste minuut wel in het spel en een speler of begeleider verhindert dat het balbezittende team een schot op doel kan schieten

Straffen voor en na de wedstrijd

Soms maken spelers overtredingen voor het begin van de wedstrijd of na de wedstrijd.

Wat moet de scheidsrechter dan doen?

Voor de wedstrijd kan de scheidsrechter:

- een gele kaart geven;
Voorbeeld: als een speler luidruchtig schreeuwt tegen de scheidsrechter, een andere speler, begeleider of toeschouwer.
- een rode kaart geven;
Voorbeeld: als een speler een andere speler, de scheidsrechter, begeleider of toeschouwer bedreigt, beledigt, slaat of schopt.

Na de wedstrijd kan de scheidsrechter:

- een schriftelijk rapport maken.

Wanneer speel je 'passief spel'?

Een van de overtredingen zonder persoonlijke straf is passief spel. Passief spel kan de hele wedstrijd voorkomen. Veel voorkomende gevallen van passief spel zijn:

- De spelers van het team vertragen het spel tegen het einde van de wedstrijd als dat team een kleine voorsprong heeft.
- De spelers van een team vertragen het spel als dit team met een speler minder op het speelveld speelt vanwege een 2-minutenstraf.
- De spelers van het aanvallende team kunnen geen aanval opzetten omdat de tegenpartij vooral in de verdediging erg sterk is.
- De spelers wachten op het midden van het speelveld totdat ze zijn gewisseld.
- Een speler vertraagt de uitvoering van een vrije worp, beginworp, inworp, uitworp of speelt opzettelijk terug naar zijn keeper.

Als de scheidsrechter passief spel herkent, dan moet hij een waarschuwingsteken geven. Dat betekent dat het aanvallende team nu actie moet ondernemen. Deze actie kan zijn:

- een tempoversnelling;
- een schot op het doel van de tegenstander.

Als er geen tempoversnelling of een schot op doel komt, dan krijgt het aanvallende team een vrije worp tegen.

De algemene gebaren tijdens het handbalspel

Tijdens het handbalspel zie je de scheidsrechter verschillende gebaren maken. Hieronder en op de volgende pagina zijn ze te zien.



Betreden doelgebied



Vang- en stuitfout



Loopregel of meer dan 3 seconden vasthouden van de bal



Omklemmen, vasthouden



Slaan



Aanvallersfout, aanlopen,



Inworp + richting



Uitworp



Vrije worp + richting



Niet in acht nemen 3 meter afstand



Passief spel



Doelpunt



Waarschuwing (geel)
Diskwalificatie (rood)



Tijdelijke uitsluiting
(2 minuten)



Speeltijdonderbreking



Toestemming betreden
speelveld door max 2
teamofficials



Waarschuwingsteken
Passief spel