



Richtlinien für Zeitnehmer / Sekretär für die Staffeln der 3.Liga (Spielsaison 2018/2019)

- Elektronischer Spielbericht -

Für Zeitnehmer / Sekretäre gelten die Internationalen Hallenhandball-Spielregeln (Ausgabe 2016) sowie die Durchführungsbestimmungen für den Meisterschaftsspielbetrieb der 3. Liga.

Grundlegende Voraussetzungen

Zeitnehmer und Sekretäre (Z/S), die bei Spielen der 3. Liga (Männer- und Frauenbereich) durch den jeweils zuständigen Z/S-Ansetzer angesetzt werden, müssen im Besitz eines vom DHB ausgestellten und für die Spielsaison 2018/2019 gültigen Z/S-Ausweises sein, der zum Einsatz in der 3. Liga berechtigt. Die für den Einsatz in der 3. Liga berechtigten Zeitnehmer und Sekretäre sind von den jeweiligen Landesverbänden dem Vorsitzenden des Schiedsrichterausschusses der 3. Liga, Schiedsrichterwart Harald Mohr, vor Saisonbeginn zu melden und müssen an der Schulung des DHB für die Nutzung des elektronischen Spielberichts (SIS) teilgenommen oder bereits in der Vergangenheit in den Bundesligen oder der 3. Liga mit dem elektronischen Spielbericht (SIS) gearbeitet haben.

Ist eine der Regel entsprechende **öffentliche Zeitmessanlage** vorhanden, so **muss** diese vom Zeitnehmer **verwendet** werden, das automatische Schlussignal ist einzuschalten und vor Spielbeginn auf die Funktionstüchtigkeit zu überprüfen. Die Zeitmessung soll vorwärts erfolgen. Zusätzlich hat der Heimverein am Zeitnehmertisch eine Tischstoppuhr mit einem Durchmesser von mindestens 21 cm oder einen Handball-Timer bereitzuhalten.

Der jeweilige Heimverein stellt sicher, dass der angesetzte Zeitnehmer in die Funktionen der vorhandenen öffentlichen Zeitmessanlage eingewiesen wird.

Kann die öffentliche Zeitmessanlage jedoch **vom Zeitnehmertisch** aus **nicht bedient oder eingesehen** werden, darf sie nicht benutzt werden! In diesem Fall muss der Zeitnehmer eine Tischstoppuhr (**verantwortlich: Heimverein**) für die Zeitmessung verwenden, deren Ziffernblatt einen Mindestdurchmesser von 21 cm haben soll oder einen Handball-Timer. Die **Reserveuhr** soll bis zu ihrem erforderlichen Einsatz **unter** dem Zeitnehmertisch stehen.

Beim Ausbleiben von angesetztem Zeitnehmer oder Sekretär soll der Heimverein einen Ersatz (lizenzierter Schiedsrichter oder geprüfter Zeitnehmer / Sekretär) stellen; der Gast kann einen Sekretär benennen. Ansonsten entscheiden die Schiedsrichter über die Besetzung der Funktion von Zeitnehmer / Sekretär. In derartigen Fällen ist ein Spielformular in Papierform zu führen, wenn die Ersatzpersonen keine Zulassung für die Verwendung elektronischer Spielberichte besitzen.

Technischer Delegierter

Im Bedarfsfalle kann die Spielleitende Stelle anordnen, dass ein Technischer Delegierter entsandt wird. Den beteiligten Vereinen ist diese Anordnung und der/die Kostenträger mitzuteilen. Er nimmt vor Spielbeginn an der Technischen Besprechung teil (siehe auch Ziffer 1) und ist nach Spielschluss bei der Kenntnisnahme des Spielberichts durch die beteiligten Vereine anwesend (siehe auch Ziffer 5).

Der Beauftragte hat seinen Platz am Tisch des Zeitnehmers / Sekretärs. Es gelten für ihn die Bestimmungen des § 80 a SpO/DHB.

Handball-Spielbericht/Protokoll (elektronischer SIS-Spielbericht)

1. **60 Minuten** vor Spielbeginn bei der **Technischen Besprechung** in der Schiedsrichterkabine, übergeben der Heim- und der Gastverein ihre Spielerliste mit aktiven und passiven Spielern dem Sekretär, die dieser anschließend in das Protokoll einträgt. Eine Vorlage dieser Liste steht im Internet über die Homepage des DHB als Download zur Verfügung. Außerdem werden vom Heimverein die beiden Team-Timeout-Kartensets (1-3) und die Karten für das Aussetzen verletzter Spieler an den Zeitnehmer übergeben. Bei der Technischen Besprechung sind außerdem Trikotfarben, evtl. Überziehleibchen für den 7. Feldspieler, Auswahl der Spielbälle, Sitzplätze für passive Spieler, Sicherheitsbelange sowie Hinweise für den Hallensprecher abzustimmen. Die **entsprechend frühzeitige Anwesenheit** aller Beteiligten (Schiedsrichter, MVA beider Mannschaften, Z/S, evtl. Hallensprecher und soweit angesetzt Technischer Delegierter) ist deshalb zwingend erforderlich ! Die Spielausweiskontrolle durch die Schiedsrichter ist nur für solche Spieler erforderlich, die nicht in der Spielerliste

aufgeführt sind bzw. handschriftlich nachgetragen wurden. Diese nachgetragenen Spieler müssen im Spielbericht vermerkt werden. Ansonsten sind bei den spielleitenden Stellen die Spielerpässe in einer Datenbank vorhanden.

Kann ein Pass nicht vorgelegt werden, trägt der Mannschaftsverantwortliche mit seiner digitalen Unterschrift die Verantwortung dafür, dass eine Spielberechtigung vorliegt. Soll während des Spiels ein Spieler, der nicht in der Online-Spielerdatenbank aufgeführt ist, nachgetragen und aktiv gestellt werden, trägt der Sekretär manuell zunächst nur den Namen und die Trikotnummer ins Protokoll ein und erteilt dadurch die Teilnahmeberechtigung. Die anderen Daten werden in der Halbzeit oder nach Spielende ergänzt.

- Spätestens **15 Minuten** vor Spielbeginn wird dem Sekretär mitgeteilt, welche Spieler aus der Spielerliste aktiv am Spiel teilnehmen. Während des Spieles kann eine Mannschaft weitere Spieler bis zur Höchstzahl von 16 Spielern je Mannschaft nachmelden. Spieler, die bis Spielende nicht als teilnahmeberechtigt gemeldet wurden, werden als nicht eingetragene Spieler gewertet. Die Eintragung der Spielbegegnung und der Spieler in den Spielbericht erfolgt durch den Sekretär in der Kabine von Z/S (sofern vorhanden). In der Halle/Kabine sind ein funktionsfähiger Drucker und eine Internetverbindung zwingend vorgeschrieben. Die Spieldaten und die Spielerlisten werden vom Sekretär aus einer Online-Datenbank in den Spielbericht geladen. Manuelle Eintragungen sind nur erforderlich, wenn zusätzliche, nicht gespeicherte Spieler eingesetzt werden.

Nach Eingabe der Spieldaten und der Spieler ist der Bericht von den MVA zur Kenntnis zu nehmen und durch Eingabe des Vereinskennworts zu genehmigen, sodann durch Z/S auszudrucken und online zu stellen.

Der MVA bestätigt damit zugleich auch die ordnungsgemäße Ausrüstung dieser Spieler (siehe auch Regel 4:9).

Das „Presseprotokoll vor dem Spiel“ muss zur Klärung von Unstimmigkeiten bzgl. der Spielerliste ausgedruckt und am Zeitnehmertisch hinterlegt werden. Zur Unfallabsicherung nehmen Z/S einen Ausdruck des Spielberichts mit zum Tisch. Als Reserve muss zudem der Heimverein ein Spielformular in Papierform stellen können.

Im Übrigen wird auf den separaten Ablaufplan zur Handhabung des elektronischen Spielprotokolls verwiesen.

- Während des Spiels führt der Sekretär das Spielprotokoll. Nach Ende der 1. HZ und nach Spielende gehen die Schiedsrichter direkt in die Kabine, um dort mit dem Sekretär dessen Eintragungen mit den eigenen Aufzeichnungen zu vergleichen.

Eine Kontrolle hat grundsätzlich nur in der Schiedsrichterkabine oder der Kabine von Zeitnehmer / Sekretär zu erfolgen. Das gleiche gilt auch nach Spielende.

Folgendes gilt nur bei Verwendung eines Papierspielberichts :

Die ausgesprochenen Strafen sind bei Verwarnungen mit voller Minutenzahl (z.B. 26) und sonst mit Minuten und Sekundenangaben (z.B. 26:56) einzutragen. Sollte der elektronische Spielbericht nicht genutzt werden können, sind die ausgesprochenen Strafen in der 2. HZ bei Uhren, die nur auf „30“ einstellbar sind oder bei rückwärtslaufender Uhr (von 30 nach 0) zusätzlich zu unterstreichen (z.B. 26:56).

- Die Schiedsrichter haben in jedem Fall im Spielprotokoll Wahrnehmungen zu schildern, die sie jeweils veranlasst haben, Disqualifikationen mit Bericht nach Regel 8:6 bzw. 8:10 auszusprechen. Bei Disqualifikationen nach Regel 8:10d ist der Regelbezug des auslösenden Vergehens (8:5 oder 8:6) ebenfalls zu benennen.
- Die Schiedsrichter tragen die Verantwortung, dass das Spielprotokoll ordnungsgemäß ausgefüllt ist. Sie kontrollieren die Eintragungen des Sekretärs und ergänzen ggf. das Spielprotokoll. Die Kenntnisnahme beider Vereine (ein Offizieller lt. Spielprotokoll) muss in beiderseitiger Anwesenheit und in Anwesenheit von Zeitnehmer und Sekretär sowie des ggf. angesetzten Technischen Delegierten **bis spätestens 15 Minuten nach Spielende** erfolgen. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen eingetragen. Nach der Versiegelung des Spielberichts erhalten alle Beteiligten auf Wunsch eine Kopie; dies ist durch SR bzw. Z/S bei den Beteiligten abzufragen. Weitere Eintragungen sind nun nicht mehr zulässig!
- Sollte einer der beiden Vereine einen **Einspruch** einlegen, ist ein gesondertes Formular (siehe Anlage 3 der Durchführungsbestimmungen) zu verwenden. Dieses Exemplar ist handschriftlich auszufüllen und von beiden Schiedsrichtern, einem Offiziellen beider Mannschaften und evtl. der amtlichen Aufsicht / dem Techn. Delegierten (wenn angesetzt) zu unterschreiben. Die Schiedsrichter senden das Formular auf dem Postweg an den jeweiligen Staffelleiter Frauen oder Männer.

Spielregel 18 - Der Zeitnehmer und der Sekretär

7. Der Sekretär ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Führung des Spielprotokolls, das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen (passiv gestellt) und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern. Streichungen von eingetragenen Spielern / Offiziellen sind nach Spielbeginn nicht mehr möglich.
Er führt das Spielprotokoll mit den dazu erforderlichen Angaben (Tore, Torschützen, Spielstand, 7-m, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Team-Time-Out und mannschaftsreduzierende Strafen).
8. Der Zeitnehmer hat grundsätzlich die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-out/Team-Time-Out, die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler und die Anzeige des Spielstands. Ein erzieltes Tor soll gem. Regel 9:2 Kommentar sofort auf der Anzeigetafel angezeigt werden.
9. Andere Aufgaben wie die Kontrolle der Anzahl der Spieler und Mannschafts-offiziellen im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechsel-, hinausgestellten und verletzungsbedingt pausierenden Spielern gelten als gemeinsame Verantwortung. Nur der Zeitnehmer oder der Technische Delegierte dürfen notwendige Spielunterbrechungen vornehmen – siehe auch IHF-Erl. Nr.7 zu dem korrekten Verfahren beim Eingreifen von Zeitnehmer / Sekretär.
10. Wenn die öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Signal ausfällt oder das eingeschaltete Signal kaum zu hören ist, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit bzw. zum Spielende. Die Einstellung „Automatisches Signal“ hat jedoch absolute Priorität bei Verwendung der öffentlichen Zeitmessanlage.

Zusammenarbeit Zeitnehmer / Sekretär

11. Im Anschluss an die Technische Besprechung sprechen sich die Schiedsrichter mit Zeitnehmer und Sekretär und ggf. dem Technischen Delegierten über jene Aufgaben ab, die eine unbedingte Zusammenarbeit unumgänglich machen und welche ohne vorherige Abstimmung einfach nicht richtig lösbar sind. Hierzu gehören u.a. Handhabung des Team-Time-Out, fehlerhaftes Wechseln, Kommunikation mit den Schiedsrichtern (Zeichengebung), Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Reduzierungen einer Mannschaft und die Führung des Spielprotokolls.
12. **Erfolgt die Spielunterbrechung durch ein Signal des Zeitnehmers (oder Techn Delegierten) (2:8b-c >TTO, Wechselfehler, Rückfragen usw.) muss der Zeitnehmer die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die Schiedsrichter, anhalten.**
13. Bei Vergehen im Auswechselraum ist das Spiel **nicht sofort** zu unterbrechen (IHF-Erl. Nr. 7). In derartigen Fällen (z. B. mangelhafte Sicht auf das Spielgeschehen durch stehende Spieler oder Offizielle, die auf entsprechende Hinweise von Zeitnehmer / Sekretär nicht reagieren; etc.) können sich Zeitnehmer / Sekretär bei der nächsten Spielunterbrechung bei den Schiedsrichtern bemerkbar machen. Die **Schiedsrichter allein** oder der Techn. Delegierte entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten.
14. Zeitnehmer und Sekretär nehmen allein am Zeitnehmertisch Platz. Bei Einsatz eines Techn. Delegierten sitzt dieser am Zeitnehmer / Sekretärs-Tisch direkt neben dem Zeitnehmer. Der Tisch muss nahe der Mittellinie (mind. 50 cm Abstand von der Seitenlinie) zwischen den Auswechselbänken stehen. Diese sollten, wenn möglich, räumlich nach hinten versetzt sein (Figur 1 und Figur 3 der IHF-Regeln).
15. Die Auswechselräume sind an der Mittellinie mit einem Abstand von je 4,5 m nach links und rechts durch eine 15 cm lange Linie nach innen und eine 15 cm lange Hilfslinie nach außen markiert (1:9 und Figur 3). **3,5 m** von der Mittellinie **beginnen** die Auswechselsitzplätze und die Coachingzone. Diese Grenzlinie für die Coachingzone ist zur besseren Information gedacht und wird nach außen markiert durch eine 50 cm lange und 5 cm breite Linie mit einem Abstand von 30 cm zur Seitenlinie (empfohlene Maße). **Bis mindestens 8 m** von der Mittellinie dürfen sich dabei **keinerlei Gegenstände** (z.B. Bälle, Getränkekästen und -flaschen etc.) **vor den Auswechselsitzplätzen** befinden. 7 m von der Torauslinie entfernt ist an der Seitenlinie eine 50 cm lange und 5 cm breite Linie nach außen zu ziehen. Hier ist das Ende der Auswechselsplätze und der Coachingzone. Diese Linie darf nicht überschritten werden.
16. Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen Zeitnehmer / Sekretär und den Schiedsrichtern ist die **Blickverbindung und deutliche Zeichengebung**. Durch **deutliches Handzeichen** gibt der **Sekretär bzw. der Zeitnehmer sitzend** zu erkennen, dass er das Anzeigen bzw. die Entscheidungen der Schiedsrichter richtig erkannt hat. Bei Problemen / Unklarheiten sollten sich Zeitnehmer / Sekretär zusätzlich **durch Erheben** bemerkbar machen.

17. Verwarnung eines Spielers oder eines Offiziellen

Wenn von den Schiedsrichtern ein Spieler oder Offizieller verwarnt wird, muss dies für den Sekretär deutlich sichtbar durch Zeigen der "Gelben Karte" geschehen. Der Sekretär bestätigt diese Verwarnung sitzend mit deutlichen Handzeichen und überträgt sie ins Spielprotokoll.

18. Ein Spieler soll nur einmal die "Gelbe Karte" (Verwarnung) erhalten, insgesamt sollen pro Mannschaft nur drei Verwarnungen ausgesprochen werden; gegen die Offiziellen einer Mannschaft soll nur eine Verwarnung ausgesprochen werden. Von den höchstens vier Offiziellen (im Falle einer Disqualifikation kann keine Person ersetzt werden) ist einer als Mannschaftsverantwortlicher (MVA) im Spielprotokoll einzutragen. Er allein (ausgenommen zur Beantragung des Team-Time-Out) ist berechtigt, Sekretär und Zeitnehmer bzw. den Technischen Delegierten anzusprechen. Sekretär / Zeitnehmer haben sich an den MVA zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.

19. Die Mannschaftsoffiziellen müssen entsprechend der im Spielprotokoll erfassten Reihenfolge der Eintragung die vorgesehene Kennzeichnung (A – D) deutlich sichtbar am Körper tragen.

20. Hinausstellung eines Spielers oder Offiziellen - Reduzierung der Mannschaft

Die Schiedsrichter müssen eine Hinausstellung dem fehlbaren Spieler oder dem Offiziellen und Zeitnehmer / Sekretär durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzeigen. (IHF-Handzeichen Nr. 14). Der Sekretär bestätigt die Hinausstellung sitzend mit deutlichem Handzeichen und trägt sie in das Spielprotokoll ein.

Besondere Ausnahmen (siehe Regel 16:9) führen jedoch dazu, dass eine Mannschaft auf der Spielfläche für 4 Minuten reduziert wird, wenn ein Spieler, der gerade eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation bekommen hat, sich vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportlich oder besonders grob unsportlich verhält.

Soweit es sich bei der zusätzlichen Strafe um eine weitere Hinausstellung handelt und dies die zweite oder dritte Hinausstellung des betreffenden Spielers ist, bedeutet dies, dass beide Hinausstellungen dem Spieler im Spielprotokoll persönlich zuzuordnen sind.

Beispiel (einfache H):		Beispiel (2' +2')		
Beginn der H-Zeit	18:20	Beginn der 1.H-Zeit	09:00	Ende der H-Zeit: 13:00
Ende der H-Zeit	20:20	Beginn der 2.H-Zeit	09:00	

Eine weitere Hinausstellung nach bereits zuvor erfolgter 3. Hinausstellung oder Disqualifikation wird als Reduzierung der Mannschaft bezeichnet und ist im Spielprotokoll unter dieser Rubrik - ohne Spielernummer - nur mit der exakten Zeit, wie bei einer Hinausstellung, einzutragen. Gleiches gilt, wenn ein Spieler nach zuvor erfolgter Disqualifikation wegen anschließenden grob oder besonders grob unsportlichen Verhaltens erneut bestraft wird.

Beispiel:		
3. Hinausstellung eines Spielers:	22:30	Mannschaftsergänzung: 26.30
Reduzierung der Mannschaft:	22:30	

So ist automatisch nachvollziehbar, wer Verursacher der Reduzierung war.

Die Hinausstellung eines Offiziellen wird in der im Spielprotokoll vorhandenen Rubrik notiert, wenngleich er nur Verursacher ist und er seine Funktion weiter ausübt.

Persönliche Strafen (Verwarnungen, Hinausstellungen und Disqualifikationen), die von den Schiedsrichtern gegen Spieler oder Offizielle während der Halbzeitpause (einschließlich eventueller Verlängerungen) ausgesprochen worden sind, sind vor Wiederaufnahme des Spiels den beiden MVA und Zeitnehmer / Sekretär mitzuteilen. Der Sekretär nimmt noch vor Wiederaufnahme des Spiels die notwendigen Eintragungen im Spielprotokoll vor.

21. Disqualifikation eines Spielers oder eines Offiziellen gemäß Regel 8:5 bzw. 8:9

Die Schiedsrichter müssen diese Disqualifikation dem Fehlbaren (Spieler oder Offiziellen) und Sekretär / Zeitnehmer durch Zeigen der "Roten Karte" anzeigen. Der Sekretär bestätigt diese Disqualifikation sitzend mit deutlichem Handzeichen und trägt sie in das Spielprotokoll ein.

22. Disqualifikation eines Spielers oder eines Offiziellen gemäß Regel 8:6 bzw. 8:10a-b

Im Falle von Disqualifikationen gem. Regel 8:6 und 8:10a-b zeigt der SR nach der Roten Karte zur Information zusätzlich die Blaue Karte, damit beide Mannschaftenverantwortlichen und Zeitnehmer / Sekretär darüber informiert sind, dass es sich um eine Disqualifikation nach Regel 8:6 bzw. 8:10a-b **mit schriftlichem Bericht** handelt. Der Sekretär nimmt daraufhin an der dafür vorgesehenen Stelle im Spielprotokoll den entsprechenden Eintrag vor.

23. Die Spielzeit

Die Spielzeit endet mit dem automatischen Schlusssignal der öffentlichen Zeitmessanlage oder mit dem Schlusssignal des Zeitnehmers, wobei nicht die Länge des Signals, sondern dessen Beginn maßgebend ist.

Die verbleibende Dauer der Halbzeitpause soll nicht auf der öffentlichen Anzeigetafel angezeigt werden und muss jederzeit abbrechen möglich sein.

Die Schiedsrichter allein entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen werden muss (Ausnahme: Pfiff durch Zeitnehmer/Delegierten) und wann sie fortgesetzt wird. Sie geben dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten (Time-out) mit drei kurzen Pfiffen und Weiterlaufen der Uhr durch Wiederanpfiff. Die öffentliche Zeitmessanlage soll vorwärts laufen (1.HZ von 00:00 bis 30:00, 2. HZ vom 30:00 bis 60:00). Sie ist vom Zeitnehmer beim Zeichen der Schiedsrichter zur Spielzeitunterbrechung anzuhalten und beim Pfiff zur Wiederaufnahme des Spiels erneut in Gang zu setzen. Der **Zeitnehmer** gibt **sitzend** zu verstehen, dass er die Entscheidung erkannt hat.

Im Spielprotokoll wird bei einem Team-Time-Out in der betreffenden Halbzeit die gespielte Zeit bei der beantragenden Mannschaft eingetragen.

Bei Fehlen einer öffentlichen Zeitmessanlage (also bei Verwendung der Tischstoppuhr) ist nach einer Spielzeitunterbrechung beiden Mannschaftenverantwortlichen stets die gespielte Zeit bekannt zu geben.

Ertönt das Schlusssignal bei einem 7-m-Wurf oder direkten Freiwurf oder vor bzw. während der Ausführung oder in der Flugphase des Balles, muss dieser Wurf wiederholt werden. Das unmittelbare Ergebnis dieses Wurfes ist abzuwarten, bevor die Schiedsrichter (**nicht der Zeitnehmer**) das Spiel beenden.

24. Der Zeitnehmer zeigt einen erzielten Treffer nach Anerkennung durch die Schiedsrichter sofort an der Anzeigetafel an, nennt deutlich vernehmbar seinem Sekretär die Trikot-Nummer des Torschützen und den aktuellen Spielstand, der Sekretär bestätigt dies und drückt unmittelbar danach diesen Treffer ins elektronische Spielprotokoll. Damit hat **eine Person** des Z/S-Teams **stets Blickkontakt** zu den Schiedsrichtern, die ihrerseits selbst sofort die Anzeigetafel kontrollieren müssen. Fehler sind umgehend zu korrigieren, da Spielzeit und Spielergebnis stets korrekt angezeigt sein müssen, um Irritationen zu vermeiden. Im notwendigen Fall muss das Spiel durch die SR schnellstmöglich unterbrochen und durch Rücksprache zwischen SR und Z/S der reguläre Spielstand geklärt werden. Die SR sind gem. Regel 17:8 für das Zählen und Notieren der Tore verantwortlich.

25. Zwingendes Time-out bei einer Hinausstellung oder einer Disqualifikation

Bei einer Hinausstellung oder einer Disqualifikation haben die Schiedsrichter Time-out anzuzeigen.

Der **Zeitnehmer** hält die Spielzeituhr an, wenn ein Schiedsrichter dies durch drei kurze Pfiffe und das IHF-Handzeichen Nr.15 anzeigt. Er setzt die Uhr in Gang, wenn ein Schiedsrichter das Spiel wieder anpfiff. Der **Zeitnehmer** gibt **sitzend** zu verstehen, dass er die Entscheidungen erkannt hat.

26. Die ordnungsgemäße Besetzung der Auswechselbank

Im Auswechsellraum dürfen nur die teilnahmeberechtigten Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie die eingetragenen Offiziellen (maximal 4) anwesend sein. Die **Verantwortung hierfür trägt nach Spielbeginn der Mannschaftenverantwortliche**. Zeitnehmer / Sekretär haben die Schiedsrichter ab Spielbeginn bei der nächstmöglichen Unterbrechung über nicht ordnungsgemäße Besetzungen der Auswechselbank zu informieren.

Bei Spielbeginn dürfen, wenn sieben Spieler auf der Spielfläche sind, pro Mannschaft höchstens dreizehn Personen auf der Auswechselbank Platz nehmen: Neun Spieler und vier Offizielle. Es ist **nicht** möglich, diese Anzahl zugunsten von Spielern oder Offiziellen zu verschieben. Während des Spiels kann sich die Anzahl der Spieler aufgrund von Hinausstellungen erhöhen und um die disqualifizierten Spieler oder Offiziellen verringern. Disqualifizierte haben den Auswechsellraum zu verlassen und sich auf der der Auswechselbank gegenüberliegenden Tribünenseite aufzuhalten. Sie dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben.

27. Die Erteilung der Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und in das Spielprotokoll eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler (oder im elektronischen Spielbericht als passiv eingetragen) müssen von Zeitnehmer / Sekretär die Teilnahmeberechtigung erhalten, nachträglich eintreffende Offizielle müssen im Spielprotokoll nachgetragen werden. Der MVA meldet solche Ergänzungen beim Sekretär an. Der Sekretär muss nunmehr umgehend im Spielprotokoll den Spieler als aktiv kennzeichnen bzw. manuell nachtragen. Hierzu legt der MVA

bei Spielern den Spelausweis vor und gibt die Trikotnummer bekannt. **Erst nach** Abschluss dieses Verfahrens kann die **Teilnahmeberechtigung** erteilt werden. Hierbei ist zur Verkürzung des Verfahrens ausreichend, wenn Name, Vorname und Trikotnummer in das Spielprotokoll eingetragen werden, die restlichen Daten können nach 1. bzw. 2. Halbzeit vervollständigt werden.

Greift ein nichtteilnahmeberechtigter Spieler von der Auswechselbank aus ins Spiel ein, muss der Zeitnehmer sofort pfeifen und **selbstständig die Uhr anhalten**. Anschließend werden die Schiedsrichter über den Grund der Unterbrechung informiert. Der Sekretär trägt diesen Spieler im Spielprotokoll manuell nach bzw. kennzeichnet ihn als aktiv, sofern die maximal zulässige Anzahl von 16 Spielern zuvor nicht bereits erreicht war. Der MVA der fehlbaren Mannschaft erhält eine progressive Bestrafung (gem. Regel 4:3).

28. Das Ein- und Austreten der Auswechselspieler

Das Wechseln von Spielern darf nur vom eigenen Auswechselraum bis 4,5 m in die eigene Spielfeldhälfte von der Mittellinie aus (Auswechsellinie) erfolgen. Auswechselspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben. Dies gilt auch für den Torwartwechsel. Für den Torwart kann auch ein zusätzlicher Spieler (ohne Leibchen) eingewechselt werden, der jedoch nicht die Funktion eines Torwarts übernehmen darf. Ein Rückwechsel mit einem TW bzw. Feldspieler mit Leibchen kann durch jeden Feldspieler erfolgen.

Das kurzzeitige Verlassen des Spielfeldes ohne Wechselabsicht (z.B. zum Trinken, Handtuch benutzen etc.) bleibt auch außerhalb der Wechselmarkierung straffrei.

Die als Torwart eingesetzten Spieler einer Mannschaft müssen sich in der Kleidung farblich und im Design von der eigenen, der gegnerischen Mannschaft und den gegnerischen Torwarten unterscheiden. Dies trifft auch auf das zusätzlich übergezogene Trikot zu (die Schiedsrichter haben dies im Rahmen der Technischen Besprechung zu kontrollieren). Zieht ein (Feld-) Spieler ein zusätzliches Trikot über, so muss **seine im Spielprotokoll eingetragene Nummer sichtbar sein** (z.B. übergezogenes Trikot durchsichtig oder ausgeschnitten **und in der gleichen Farbe wie die beiden TW-Trikots dieser Mannschaft**). Hier haben Zeitnehmer / Sekretär besonders auf den korrekten Wechselvorgang zu achten!

Fehlerhaftes Wechseln gilt bei Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung gleichermaßen. **Bei Verletzungen** können die Schiedsrichter ausnahmsweise und ausschließlich zur Versorgung verletzter Spieler **zwei teilnahmeberechtigten** Personen der betroffenen Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-out zu betreten (Handzeichen 15 und 16). Haben sich gleichzeitig mehrere Spieler der gleichen Mannschaft verletzt, können die SR oder der Techn. Delegierte weiteren teilnahmeberechtigten Personen, bis maximal 2 Personen pro verletztem Spieler, erlauben, ausschließlich zur Versorgung der verletzten Spieler die Spielfläche zu betreten. Wird ein Spieler auf der Spielfläche behandelt, muss der betreffende Spieler nach Behandlung das Spielfeld verlassen und kann erst nach 3 Angriffen seiner Mannschaft wieder eingewechselt werden (Regel 4:11). Weitere detaillierte Handlungshinweise, sowie Ausnahmeregelungen finden sich in der IHF-Erl. 8 sowie in den Guidelines. Zur Kontrolle der 3 Angriffe wird eine zusätzliche DIN A5 Karte mit der Nummer des verletzten und versorgten Spielers in den T-T-O-Ständer gestellt und nach Ablauf der drei Angriffe seiner Mannschaft wieder entfernt. Erst jetzt darf dieser Spieler wieder eingewechselt werden. Eine Einwechslung vor Ablauf des 3. Angriffes seiner Mannschaft bedeutet einen fehlerhaften Wechsel und muss entsprechend geahndet werden. Für den Fall das 2 Spieler einer Mannschaft sich verletzen, zeitgleich oder hintereinander, werden 2 Karten gesteckt. Erhält der verletzte Spieler noch auf dem Spielfeld oder auch nach der Spielfortsetzung eine Hinausstellung, wird nicht mehr weiter gezählt. Nach Ablauf der Hinausstellungszeit kann er wieder eingesetzt werden. Nach Ablauf einer Halbzeit (reguläre Spielzeit/oder Verlängerungen) kann der Spieler ebenfalls wieder eingesetzt werden. Ausnahmen: 1. Die Verletzung ist Folge eines progressiv bestraften Vergehens eines gegnerischen Spielers. 2. Ein Torwart ist aus dem Spiel heraus am Kopf getroffen worden und wird behandelt.

Das Zählen der Angriffe nach der Versorgung eines Spielers auf der Spielfläche gilt als gemeinsame Aufgabe und ist eine Tatsachenfeststellung.

Bei fehlerhaftem Ein- und Austreten der Auswechselspieler bzw. eines behandelten Spielers (gilt also auch für Spieler mit falscher / fehlerhafter Trikotfarbe) hat der Zeitnehmer das Spiel **sofort** durch einen (**lauten**) Pfiff, **sitzend und mit beiden Armen deutlich winkend** zu unterbrechen. **Außerdem hält er sofort die Spielzeituhr an.**

Bei einer Freiwurfausführung oder –wiederholung nach dem Schlusssignal (Halbzeit- oder Spielende bzw. Ende der Halbzeiten einer Verlängerung) darf **nur die Mannschaft**, für die der jetzt direkt auszuführende Freiwurf entschieden wurde, einen Spieler einwechseln. Für die abwehrende Mannschaft besteht Wechselverbot. Der Versuch, einzuwechseln, ist als Wechselfehler mit Nennung der Nummer des fehlbaren Spielers den Schiedsrichtern anzuzeigen. Ausnahme ist jedoch das Einwechseln eines Torwarts: Wenn die Mannschaft keinen Torwart auf dem Feld hatte oder wenn **der Torwart der verteidigenden Mannschaft verletzungsbedingt**

nicht mehr spielfähig ist, darf er nach ausdrücklicher Erlaubnis der Schiedsrichter ausgewechselt werden. In dieser Situation ist höchste Aufmerksamkeit von Zeitnehmer / Sekretär gefordert.

29. Das Eintreten von nicht berechtigten Spielern oder Offiziellen

Bei Spielern, die während einer Hinausstellungszeit zu früh eintreten, beim Eintreten nichtteilnahmeberechtigter oder zusätzlicher Spieler sowie bei unberechtigtem provozierenden Betreten der Spielfläche durch Offizielle hat der Zeitnehmer das Spiel **sofort** durch einen (**lauten**) Pfiff **sitzend und mit beiden Armen deutlich winkend** zu unterbrechen. **Außerdem hält er sofort die Spielzeituhr an.**

Sofern der MVA in den letzten genannten drei Fällen seine Mannschaft auf dem Spielfeld nicht entsprechend reduziert, bestimmen die Schiedsrichter einen Spieler, der das Spielfeld zu verlassen hat.

Betritt ein Spieler mit falscher bzw. im Protokoll falsch eingetragener Nummer oder falscher Trikotfarbe das Spielfeld, führt dies nicht zu einem Ballbesitzwechsel. Es kommt nur zur Unterbrechung des Spiels; der Spieler wird aufgefordert, den Fehler zu korrigieren. Die Spielfortsetzung erfolgt mit Wurf für die Mannschaft, die in Ballbesitz war. Es erfolgt somit lediglich eine Berichtigung und keinerlei Bestrafung des Spielers.

30. Die Zeit der hinausgestellten Spieler

Zeitnehmer / Sekretär müssen die aktuelle Spielzeit bei einer Hinausstellung von der angehaltenen Uhr ablesen.

Beispiel (einfache H.):		Beispiel (2' + 2')		
Beginn der H-Zeit	18:20	Beginn der 1.H-Zeit	09:00	Ende der H-Zeit: 13:00
Ende der H-Zeit	20:20	Beginn der 2.H-Zeit	09:00	

Sofern die Zeitmessaanlage **nicht** auch für die gleichzeitige Anzeige von **mindestens zwei** Hinausstellungszeiten pro Mannschaft und mit Anzeige der betreffenden Spielernummer eingerichtet ist, trägt der **Zeitnehmer** die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des hinausgestellten Spielers (bzw. bei Mannschaftsreduzierung gem. Punkt 15) **auf einem Zettel** ein (auch wenn aufgrund des nahen Spielendes gar keine Ergänzung mehr möglich ist). Dieser Zettel wird für beide Mannschaften **deutlich sichtbar** über eine Vorrichtung auf dem Zeitnehmertisch auf der Seite des fehlbaren Spielers bzw. seiner Mannschaft aufgestellt; er wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt (sämtliche Zettel sind allerdings bis nach dem Ende des Spiels durch Z/S aufzubewahren). Beide Möglichkeiten (*Zeitmessaanlage und allgemein einsehbarer Zettel*) **dürfen nicht parallel oder wechselnd** angewendet werden. Bei einer „2' + 2'“ – Zeitstrafe kann die öffentliche Zeitmessaanlage nur dann verwendet werden, wenn dies entsprechend (*s. obiges Beispiel*) eingegeben werden kann.

Die Mannschaft ergänzt sich in eigener Verantwortung ohne zusätzliche Aufforderung oder Erlaubnis durch den Zeitnehmer. Dieser kontrolliert die Hinausstellungszeit und mit dem Sekretär das korrekte Eintreten. Beim zu frühen Eintreten bzw. Ergänzen **muss der Zeitnehmer sofort pfeifen und die Uhr anhalten**. Fehlerhaft ausgefüllte Zettel sind nicht während des laufenden Spiels zu ändern, da dies zu Missverständnissen führen kann.

31. Team-Time-Out (TTO) je Mannschaft in der regulären Spielzeit (ohne Verlängerung)

Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team Time-outs. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind für jede Mannschaft maximal zwei Team Time-outs möglich.

Zwischen zwei Team Time-outs einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal in Ballbesitz sein. Für jede Mannschaft werden grüne Karten verwendet, die mit einem T und den Nummern 1, 2 und 3 versehen sind.

Jede Mannschaft kann in der ersten Halbzeit zweimal ein Team-Time-Out beantragen. Hierfür werden jeder Mannschaft zu Beginn des Spiels die Grünen Karten mit den Nummern 1 und 2 übergeben.

Werden von einer Mannschaft in der 1. Halbzeit beide TTO in Anspruch genommen, kann sie in der zweiten Halbzeit nur noch ein TTO beantragen. Hierfür wird der Mannschaft zu Beginn der zweiten Halbzeit die Grüne Karte mit der Nummer 3 übergeben.

Hat eine Mannschaft in der ersten Halbzeit kein oder nur ein TTO in Anspruch genommen, stehen ihr in der 2. Halbzeit zwei TTO zur Verfügung. Ihr werden in diesem Fall zu Beginn der 2. Halbzeit die Grünen Karten mit den Nummern 2 und 3 übergeben. Um Missverständnisse zu vermeiden, sind daher von Z/S zum Ende der ersten Halbzeit von beiden Mannschaften alle Grünen Karten, die nicht genutzt wurden, einzuziehen.

In der zweiten Halbzeit ist folgende Besonderheit zu beachten:

Eine Mannschaft kann, auch wenn sie noch zwei TTO zur Verfügung hätte, in den **letzten 5 Spielminuten jedoch nur ein TTO** beantragen. Wird in den letzten 5 Spielminuten erst das 2. Team-Time-Out von einem

Verein beantragt, ist die Herausgabe der TTO-Karte Nr.3 zu fordern, damit nicht versehentlich das 3. TTO beantragt werden kann.

Bei vorwärtslaufenden Spielzeituhren beginnen die letzten 5 Spielminuten mit der Anzeige 55:00; bei rückwärtslaufenden Spielzeituhren mit der Anzeige 05:00. Entsprechend den Bestimmungen der IHF-Erläuterung Nr. 3 Abs. 3 ist die Spielzeit zum Zeitpunkt des Pfiffs des Zeitnehmers regelgerecht. Bei Zweifeln über die Richtigkeit der angezeigten Restspielzeit treffen die SR gem. Regel 17:9 eine gemeinsame Entscheidung.

Die Ausgabe der entsprechenden Anzahl von Grünen Karten zu Beginn einer Halbzeit sollte grundsätzlich an die Mannschaftsverantwortlichen erfolgen.

Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-Out beantragen will, muss die „Grüne Karte“ vor dem Zeitnehmer auf den Tisch legen / ihm übergeben. Bei Anwesenheit eines Technischen Delegierten kann die Grüne Karte auch ihm ausgehändigt werden.

Eine Mannschaft kann ihr Team-Time-Out nur beantragen, wenn sie in **Ballbesitz** ist (*Ball im Spiel oder bei Spielunterbrechung*). Unter der Voraussetzung, dass die Mannschaft den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer pfeifen kann (*in diesem Falle wird die **Grüne Karte** der Mannschaft zurückgegeben*), wird der Mannschaft das Team-Time-Out umgehend gewährt.

Der **Zeitnehmer** unterbricht nach Feststellung des korrekten Ballbesitzes **sitzend**, durch ein **deutliches** akustisches Signal (z.B. Pfiff) das Spiel **und stoppt die Uhr**. Dann hält er die Grüne Karte hoch und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft.

Die Schiedsrichter bestätigen das Team-Time-Out (*ausgestreckter Arm zeigt zur beantragenden Mannschaft*). **Erst dann** startet der Zeitnehmer eine separate Stoppuhr zur Kontrolle des Team-Time-Out, und der Sekretär trägt diese im Spielprotokoll bei der beantragenden Mannschaft in der jeweiligen Halbzeit ein. Die Zeit des Team-Time-Out soll nicht auf der öffentlichen Anzeigetafel angezeigt werden.

Während des Team-Time-Out halten sich die Mannschaften und Offiziellen in Höhe ihrer Auswechsellräume auf, innerhalb und/oder außerhalb des Spielfeldes. Die Schiedsrichter befinden sich zunächst in der Spielfeldmitte und begeben sich anschließend zur Abstimmung kurzfristig an den Zeitnehmertisch.

Vergehen während des Team-Time-Out haben die gleichen Folgen wie Vergehen während der Spielzeit (IHF-Erl. 3 zu den Spielregeln). Es ist ohne Bedeutung, ob sich die Spieler auf der Spielfläche befinden oder außerhalb; bei unsportlichem Verhalten ist eine Hinausstellung möglich.

Nach **50** Sekunden zeigt der Zeitnehmer durch ein akustisches Signal an, dass das Spiel in **10** Sekunden fortzusetzen ist (IHF-Erl. 3). Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wiederaufgenommen, welcher der Situation bei Gewährung des Team-Time-Out entspricht, oder - *wenn der Ball im Spiel war* - mit einem Freiwurf für die beantragende Mannschaft an der Stelle, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

Mit dem Anpfiff des Schiedsrichters setzt der Zeitnehmer die Spielzeituhr in Gang.

In diesen Richtlinien ist bei den Personen aus redaktionellen Gründen immer nur die männliche Form gewählt, es sei denn, es ist zwischen Spielerinnen und Spielern zu unterscheiden. Gemeint sind ansonsten weibliche und männliche Spieler, Offizielle, Zeitnehmer, Sekretäre, Delegierte, Schiedsrichter und Ansetzer

Dortmund, 01.07.2018

Harald Mohr
Schiedsrichterwart 3. Liga

Jürgen Hilfinger
Schiedsrichterlehrwart 3. Liga

Jürgen Scharoff
DHB-Regelexperte

Manfred Kusnierz
Z/S-Bereich 3. Liga