

RICHTLINIE FÜR ZEITNEHMER*INNEN/SEKRETÄR*INNEN (Z/S) DES DHB

Stand: 14.10.2025

Vorbemerkungen.....	1
1. Aufgaben von Z/S	2
2. Technische Besprechung.....	2
3. Elektronischer Spielbericht	3
4. Spielfeldaufbau	4
5. Zeitmessanlage	4
6. Spielzeit.....	5
7. Auswechselraum / Spielerwechsel.....	5
8. Strafen.....	7
9. Team-Time-out	9

Vorbemerkungen

Für **Z/S** gelten die Internationalen Hallen-Handballregeln (Stand: 01.07.2025) mit den DHB-Zusatzbestimmungen sowie die jeweiligen Durchführungsbestimmungen.

Diese Richtlinien gelten für **Z/S** im direkten Spielbetrieb der Ligaverbände (HBL/HBF) und des DHB.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden in dieser Richtlinie Personenbezeichnungen wie folgt abgekürzt:

Abkürzung	Personenbezeichnung
Z/S	Zeitnehmer*innen und Sekretär*innen (wenn gemeinsam gemeint)
Z	Zeitnehmer*innen
S	Sekretär*innen
SR	Schiedsrichter*innen
TD	Technische*r Delegierte*r
SP	Spieler*innen
TW	Torwart*in
MVA	Mannschaftsverantwortliche (Offizielle*r A laut Spielbericht)
MO	Mannschaftsoffizielle (Offizielle*r A-E laut Spielbericht)

Relevante Änderungen in der Richtlinie zur vorherigen Saison sind **gelb** gekennzeichnet.

1. Aufgaben von Z/S

- 1.1. **Z** (ggf. zusammen mit **TD**) hat die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-Out/Team-Time-out und die Hinausstellungszeit hinausgestellter **SP**. Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der **SP** und **MO** im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechsel-**SP** gelten als gemeinsame Verantwortung. Nur **Z** oder **TD** dürfen notwendige Spielunterbrechungen vornehmen – siehe auch IHF-Erl. 7 zu dem korrekten Verfahren beim Eingreifen von **Z**.
- 1.2. **S** ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Führung des Spielberichts und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten **SP**.
S führt den Spielbericht mit den dazu erforderlichen Angaben (Tore, Torschützen, Spielstand, 7m, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Team-Time-outs und mannschaftsreduzierende Strafen).

2. Technische Besprechung

- 2.1. **Z/S** melden sich spätestens 15 Minuten vor der Technischen Besprechung bei den **TD** bzw. **SR** an. Anschließend kontrollieren sie die Funktionstüchtigkeit des elektronischen Spielberichtes und der Zeitmessenanlage. Sie teilen das Ergebnis **TD** bzw. **SR** in der Technischen Besprechung mit. Sollte die Kontrolle vor der Technischen Besprechung nicht möglich sein, so findet diese unmittelbar nach dieser statt.
- 2.2. Es ist 60 Minuten vor Spielbeginn in der Schiedsrichterkabine (oder in einer anderen geeigneten und geschlossenen Räumlichkeit) eine Technische Besprechung (Teilnehmende sind: **SR**, ggf. **TD**, **Z/S**, im Spielbericht eingetragene **MVA** von Heim- und Gastverein, Hallensprecher*in) zur Abstimmung aller offenen Fragen angesetzt. Hierzu gehören u.a. Trikotfarben, Überziehleibchen (z.B. TW-Wechsel <> 7. **SP**), Hemdfarbe der **MO** (Unterschied zu gegnerischen **SP**), Uhrenabgleich, Einlaufzeiten, Handhabung des Team-Time-out, ggf. Übergabe von zweimal drei Team-Time-out-Karten/Tafeln und der Karten für verletzte **SP** durch den Heimverein an **Z**, fehlerhaftes Wechseln, **SP**-Listen, Verhalten im Auswechselraum, Sitzplatz für disqualifizierte **SP**. Die Leitung der Technischen Besprechung obliegt bei Anwesenheit dem/der **TD**, ansonsten dem/der erstgenannten **SR**.
- 2.3. gilt nur im Bereich der HBL/HBF: Wenn das Spiel im TV übertragen wird, nimmt auch der/die TV-Aufnahmeleiter*in an der Technischen Besprechung teil.
- 2.4. Im Anschluss an die Technische Besprechung sprechen sich die **SR** zudem mit **Z/S** über jene Aufgaben ab, die eine reibungslose Zusammenarbeit unumgänglich machen. Hierzu gehören u.a. Kommunikation - insbesondere zum Spielschluss - mit den **SR** (Zeichengebung), Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Reduzierungen einer Mannschaft und die Führung des Spielberichts. Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen **Z/S** und den **SR** ist die Blickverbindung und deutliche Zeichengebung. Durch deutliches Handzeichen geben **Z/S** zu erkennen, dass sie das Anzeigen bzw. die Entscheidungen der **SR** richtig erkannt haben.

3. Elektronischer Spielbericht

- 3.1 Es wird auf die Ablaufpläne der jeweiligen Ligen zur Handhabung mit dem elektronischen Spielbericht verwiesen.
- 3.2 Erst nach der Technischen Besprechung gibt **S** die Namen der **SP** und der **MO** in den elektronischen Spielbericht ein, die zum Spiel gemeldet wurden. Spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn geben die **MVA** ihre jeweilige PIN-Nummer zur Bestätigung des elektronischen Spielberichts in den EMR ein.
- 3.3 **gilt nur im Bereich der HBL:** Der Test für die TV-Produktion soll spätestens 25 Minuten vor Spielbeginn am Tisch für **Z/S** erfolgen. Sollte dieses nicht möglich sein, so ist der Spieltagsverantwortliche des Heimvereins zu informieren, dass der Test zu einem späteren Zeitpunkt stattfindet.
- 3.4 Nach Eingabe der PIN-Nummern wird einmal der Spielbericht (Notfall-Spielbericht) und zweimal ein Pressebericht (Dopingkontrolle und zur Klärung von Unstimmigkeiten) ausgedruckt und hinterlegt (am Tisch für **Z/S**). Weitere Ausdrücke sind je nach Bedarf vorzunehmen.
- 3.5 Nur wenn der elektronische Spielbericht nicht verwendet werden kann, ist der manuelle Spielbericht zu verwenden. Sollte der elektronische Spielbericht während des Spieles ausfallen, so muss ersatzweise der vor dem Spiel ausgedruckte Spielbericht (Notfall-Spielbericht) verwendet werden.
- 3.6 Bei einem manuellen Spielbericht sind die ausgesprochenen Strafen bei Verwarnungen mit voller Minutenzahl (z.B. 26) und sonst mit Minuten und Sekundenangaben (z.B. 26:56) einzutragen. Ausgesprochene Strafen in der 2. Halbzeit sind bei öffentlichen Zeitmessenanlagen, die nur auf „30“ einstellbar sind, zusätzlich zu unterstreichen (z.B. 26:56).
- 3.7 Nach Ende der ersten Halbzeit gehen die **SR** direkt in ihre Kabine. **Z** oder **S** soll anschließend die Eintragungen im Spielbericht mit den eigenen Aufzeichnungen in der Kabine der **SR** vergleichen. Mindestens eine Person, **Z** oder **S**, verbleibt zu jeder Zeit beim Laptop.
- 3.8 Die **SR** haben in jedem Fall im Spielbericht Wahrnehmungen zu schildern, die sie veranlasst haben eine "Disqualifikation mit Bericht" nach IHF-Regel 8:6 bzw. 8:10 auszusprechen. Eine Disqualifikation ohne Bericht ist lediglich mit dem Regelbezug einzutragen.
- 3.9 **gilt nur im Bereich des direkten DHB-Spielbetriebes:** Verletzungen sind im Spielbericht unter Angabe betroffener **SP** und des verletzten Körperteils zu dokumentieren. Ein **MO** teilt dieses **S** bis spätestens zur Versiegelung mit.
- 3.10 Die Anzahl eventueller Doping-Kontrollen ist (ohne Angabe der jeweiligen Namen und -nummern) im Spielbericht zu vermerken.
- 3.11 Die **SR** tragen die Verantwortung, dass der Spielbericht ordnungsgemäß ausgefüllt ist. Sie kontrollieren die Eintragungen von **S** und ergänzen ggf. den Spielbericht. Ist ein/eine **TD** anwesend, dann übernimmt diese/r die Aufgaben der **SR**. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen eingetragen. Die Eingabe der Kennwörter beider Vereine (**MO**) müssen in beiderseitiger Anwesenheit bis spätestens 15 Minuten nach Spielende erfolgen. Bei Einsatz von **TD** liegt die finale Kontrolle des

Spielberichts in der Verantwortung bei den **TD**. Nach der Versiegelung des elektronischen Spielberichts wird abgefragt (Verein/**SR**), wer einen Ausdruck des Spielberichts benötigt. Weitere Eintragungen sind nun nicht mehr zulässig! **Z/S** müssen bis zur abschließenden Kennworteingabe anwesend sein. **Z** übergibt nach Eingabe der Kennwörter die vom Heimverein übergebenen Karten/Tafeln (Karten für verletzte **SP** und ggf. Team-Time-out-Karten) an den Heimverein zurück.

- 3.12 **gilt nur im Bereich der HBL:** Sofern der Videobeweis eingesetzt wird, ist dieses über die entsprechende Schaltfläche im elektronischen Spielbericht zu dokumentieren.

4. Spielfeldaufbau

- 4.1 **Z/S** nehmen allein am Tisch für **Z/S** Platz. Bei Einsatz von **TD** sitzt dieser am Tisch direkt neben **Z**. 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 (Abbildungen 1a, 1b und 3 der IHF-Regeln).
- 4.2 Sobald die Mannschaften nach dem Warmmachen die Halle zur Einlaufzeremonie verlassen, prüft **Z** nochmals den technischen Zustand der Tore (Befestigung am Hallenboden) und vor allem der Tornetze (Löcher, durch die der Ball fliegen kann, Befestigung an Pfosten, Latte und Bodenstange). Festgestellte Mängel sind den Verantwortlichen der Heimmannschaft sofort mitzuteilen, die für die Abhilfe verantwortlich sind. Die Abhilfe ist von **Z** zu kontrollieren.

- 4.3 **gilt nur bei Nutzung der Buzzertechnik:** Die Kontrolle der Buzzertechnik findet mindestens 75 Minuten vor Spielbeginn zusammen mit **SR** und ggfs. **TD** am Tisch für **Z/S** statt.

5. Zeitmessenanlage

- 5.1 Die öffentliche Zeitmessenanlage muss vorwärtslaufen (1. HZ von 00:00 bis 30:00, 2. HZ 30:00 bis 60:00), vom Tisch für **Z/S** zu bedienen sein und über ein Automatikhorn verfügen. Hinausstellungszeiten müssen auf der öffentlichen Zeitmessenanlage angezeigt werden, wenn die Anzeigetafel mindestens zwei Hinausstellungszeiten (Spielernummer und Strafzeit) pro Verein anzeigen kann, sowie die Möglichkeit besitzt auch zusätzliche Hinausstellungen anzuzeigen.
- 5.2 **gilt nur im Bereich der HBL:** In den Bundesligen der Männer muss die öffentliche Zeitmessenanlage mindestens zwei Hinausstellungszeiten (Spielernummer und Strafzeit) pro Verein anzeigen können.
- 5.3 Wenn die öffentliche Zeitmessenanlage mit automatischem Signal ausfällt oder das eingeschaltete Signal/Horn kaum zu hören ist, übernimmt **Z** die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit bzw. zum Spielende. Die Einstellung „Automatisches Signal“ hat absolute Priorität bei Verwendung der öffentlichen Zeitmessenanlage.
- 5.4 Sollte die öffentliche Zeitmessenanlage nicht den Richtlinien entsprechen, so ist über die **SR** auf einen entsprechenden Vermerk im Spielbericht hinzuwirken.

- 5.5 **Z** zeigt einen erzielten Treffer nach Anerkennung durch die **SR** sofort an der öffentlichen Zeitmessaanlage an, nennt deutlich vernehmbar **S** die Trikot-Nummer des/der Torschütz*in und den aktuellen Spielstand, der **S** bestätigt und protokolliert unmittelbar danach diesen Treffer in den Spielbericht. Eine Person hat damit stets Blickkontakt zu den **SR**, die sofort die öffentliche Zeitmessaanlage kontrollieren müssen. Fehler sind umgehend zu korrigieren, da Spielzeit und Ergebnis stets korrekt angezeigt sein müssen, um Irritationen zu vermeiden. Im notwendigen Fall muss das Spiel schnellstmöglich unterbrochen werden.

6. Spielzeit

- 6.1 Die **SR** allein entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen werden muss (Ausnahme: Pfiff durch **Z** oder **TD**) und wann sie fortgesetzt wird. Sie geben **Z** das Zeichen zum Anhalten (Time-Out) mit drei kurzen Pfiffen und Weiterlaufen der Spielzeit durch Wiederanpfeiff. Die Spielzeit ist von **Z** beim Zeichen der **SR** zur Spielzeitunterbrechung anzuhalten und beim Pfiff zur Wiederaufnahme des Spiels erneut in Gang zu setzen. **Z** gibt zu verstehen, dass die Entscheidung erkannt wurde.
- 6.2 Erfolgt eine Spielunterbrechung durch ein Signal von **Z** oder **TD** (IHF-Regel 2 und IHF-Erl. 7) muss **Z** die Spielzeit sofort, ohne Bestätigung durch die **SR**, anhalten.
- 6.3 Sobald die Spielzeit unterbrochen ist, gleicht **S** die Spielzeit im EMR mit der Spielzeit der öffentlichen Zeitmessaanlage an. Die Anpassung hat in jedem Fall vor der Eingabe von Hinausstellungen, Disqualifikationen oder Team-Time-outs zu erfolgen.
- 6.4 Die Dauer der Halbzeitpause (verbleibende Zeit bis zum Start der 2. Halbzeit) wird nicht auf der öffentlichen Zeitmessaanlage angezeigt und muss jederzeit abubrechen sein.
- 6.5 Kann die öffentliche Zeitmessaanlage vom Tisch für **Z/S** aus nicht bedient werden, ist sie nicht zu benutzen! In diesem Fall muss **Z** eine Tischstoppuhr (verantwortlich: Heimverein) für die Zeitmessung benutzen, deren Ziffernblatt einen Mindestdurchmesser von 21 cm haben soll, oder eine Tisch-Großstoppuhr. Die Reserveuhr soll unter dem Tisch für **Z/S** stehen. Erst wenn sie benötigt wird (= bei Ausfall der öffentlichen Zeitmessaanlage), steht sie auf dem Tisch.
- 6.6 Nach einer Spielzeitunterbrechung ist bei Fehlen einer öffentlichen Zeitmessaanlage, also bei Benutzung der Tischstoppuhr, den **MVA** die gespielte Zeit bekannt zu geben.

7. Auswechselraum / Spielerwechsel

- 7.1 Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten **SP** sowie höchstens fünf **MO** anwesend sein. Nach Spielbeginn der **MVA** hierfür die Verantwortung. **Z/S** haben die **SR** ab Spielbeginn bei der nächstmöglichen Unterbrechung von überzähligen Personen zu informieren.
- 7.2 Bei Spielbeginn dürfen, wenn sieben **SP** auf der Spielfläche sind, pro Mannschaft höchstens 14 Personen auf der Auswechselbank Platz nehmen: neun **SP** und fünf **MO**. Es ist nicht möglich, diese Anzahl zugunsten von **SP** oder **MO** zu verschieben. Während des Spiels kann sich die Anzahl der **SP** auf der Auswechselbank aufgrund von Hinausstellungen erhöhen und um die disqualifizierten **SP** sowie die disqualifizierten **MO** verringern.

- 7.3 Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und in den Spielbericht eingetragen ist. Vergleiche hierzu auch die Durchführungsbestimmungen der Ligen zum Spielbericht. Greifen nicht-teilnahmeberechtigte **SP** in das Spiel ein, muss **Z** sofort pfeifen und selbstständig die Spielzeit anhalten.
- 7.4 Disqualifizierte haben den Auswechselraum zu verlassen und sich außerhalb des Einflussbereiches der Mannschaften aufzuhalten. Sie müssen sich deutlich in der Spielkleidung farblich von der eigenen und der gegnerischen Mannschaft unterscheiden und dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben.
- 7.5 Bei Vergehen im Auswechselraum (AW-Reglement) ist das Spiel durch **Z** nicht zu unterbrechen. **Z** muss bis zur nächsten Gelegenheit mit der Mitteilung an die **SR** warten. Die **SR** allein oder **TD** entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten.
- 7.6 Das Wechseln von **SP** darf nur vom eigenen Auswechselraum erfolgen. Auswechsel-**SP** dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt eingesetzt werden, sofern die ersetzenden **SP** die Spielfläche verlassen haben. Dies gilt auch für den **TW**-Wechsel. Bei Spielen der JBLH B-Jugend ist ein Spielerwechsel nur möglich, wenn sich die Mannschaft in Ballbesitz befindet oder während eines Time-outs; **TW**-Wechsel ist auch bei 7-m möglich. Für **TW** kann auch ein/e zusätzliche/r **SP** eingewechselt werden, welche/r jedoch nicht die Funktion eines/einer **TW** übernehmen darf. Der Rückwechsel auf eine/n **TW** muss nicht der/die gleiche, zuvor eingewechselte zusätzliche **SP** sein, sondern kann auch wieder ein/e **SP** in **TW**-Kleidung oder ein/e **SP** mit entsprechenden Leibchen sein. Der/Die als **TW** eingesetzte **SP** einer Mannschaft muss sich in der Kleidung farblich von der eigenen, der gegnerischen Mannschaft und den gegnerischen Torwarten deutlich unterscheiden. Dies trifft auch auf das zusätzlich übergezogene Leibchen zu; die **SR** haben dies im Rahmen der Technischen Besprechung zu kontrollieren). Zieht ein/e **SP** ein zusätzliches Leibchen über, so muss seine im Spielbericht eingetragene Nummer sichtbar sein (z.B. übergezogenes Leibchen durchsichtig oder ausgeschnitten und in der gleichen Farbe wie die beiden **TW**-Trikots dieser Mannschaft). Hier haben **Z/S** besonders auf den korrekten Wechselvorgang zu achten!
- 7.7 Bei Verletzungen können die **SR** oder **TD** zwei teilnahmeberechtigten Personen der betroffenen Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-Out zu betreten (Handzeichen 16 und 17), um verletzte **SP** ihrer Mannschaft zu versorgen. Haben sich gleichzeitig mehrere **SP** der gleichen Mannschaft verletzt, können die **SR** bzw. **TD** weiteren teilnahmeberechtigten Personen erlauben, die Spielfläche zu betreten (bis maximal 2 Personen pro verletzte/n **SP**). Ebenso überwachen **SR** und **TD** das Betreten der Spielfläche durch Personen des Sanitäts-/Rettungsdienstes.
- 7.8 Verletzte und versorgte **SP** muss nach der Behandlung auf der Spielfläche für die nächsten drei Angriffe seiner/ihrer Mannschaft auf der Auswechselbank Platz nehmen. (Ausnahme: Die Verletzung ist Folge eines progressiv bestraften Vergehens von gegnerischen **SP**, oder ein/e **TW** ist aus dem Spiel heraus am Kopf getroffen worden und wird behandelt.)
- 7.9 Zur Kontrolle der drei Angriffe wird eine zusätzliche Karte („Weiße Karte“) mit der Nummer des/der verletzten und versorgten **SP** auf der Seite seiner Mannschaft aufgestellt und nach Ablauf der drei Angriffe seiner/ihrer Mannschaft wieder entfernt. Erst jetzt darf diese/r **SP** wieder eingewechselt werden. Eine Einwechslung vor Ablauf des dritten Angriffs seiner/ihrer Mannschaft bedeutet einen fehlerhaften Wechsel und muss entsprechend geahndet werden.

- 7.10 Für den Fall, dass zwei **SP** einer Mannschaft sich verletzen, zeitgleich oder hintereinander, werden zwei „weiße Karten“ aufgestellt. Erhalten verletzte **SP** noch auf dem Spielfeld oder auch nach der Spielfortsetzung eine Hinausstellung, wird nicht mehr weiter gezählt. Nach Ablauf der Hinausstellungszeit können betroffene **SP** wieder eingesetzt werden. Nach Ablauf einer Halbzeit (reguläre Spielzeit/oder Verlängerungen) können betroffene **SP** ebenfalls wieder eingesetzt werden.
- 7.11 Fehlerhaftes Wechseln gilt bei Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung gleichermaßen.
- 7.12 Bei fehlerhaftem Ein- und Austreten der Auswechsel-**SP** (gilt auch für **SP** mit falscher Trikotfarbe) hat **Z** das Spiel sofort durch einen (lauten) Pfiff und mit beiden Armen deutlich winkend zu unterbrechen. Außerdem wird sofort die Spielzeit angehalten.
- 7.13 **gilt nur bei Spielen mit TD:** Bei Wechselfehlern oder Einsatz von zusätzlichen **SP** auf dem Feld in Situationen von klaren Torgelegenheiten (ohne aktiven Einfluss des fehlbaren **SP** auf diese Torgelegenheit) ist der Vorteil zunächst zu gewähren und der Abschluss der klaren Torgelegenheit abzuwarten und nicht sofort zu pfeifen. Anschließend ist durch **TD** oder **SR** das Spiel mit einem Time-out zu unterbrechen und der fehlbare **SP** hinauszustellen.
- 7.14 Betritt ein **SP** mit falscher Nummer oder falscher Trikotfarbe das Spielfeld, führt dies nicht zu einem Ballbesitzwechsel oder einer Bestrafung. Es kommt nur zur Unterbrechung des Spiels. Betroffene **SP** werden aufgefordert den Fehler zu korrigieren und die Spielfortsetzung erfolgt mit Wurf für die Mannschaft, die im Ballbesitz war. Dies gilt jedoch nicht bei einem/einer 2. **TW** oder **SP** mit **TW**-Leibchen auf dem Spielfeld obwohl bereits ein/e **TW** noch auf dem Spielfeld ist. Beides ist nach wie vor ein Wechselfehler.
- 7.15 Bei einer Freiwurfentscheidung mit dem Schlussignal darf nur die Mannschaft, für die der jetzt direkt auszuführende Freiwurf entschieden wurde, eine/n **SP** einwechseln. Für die abwehrende Mannschaft besteht Wechselverbot. Sofern die abwehrende Mannschaft dennoch einwechselt, ist dieses als Wechselfehler mit Nennung der Nummer des/der fehlbaren **SP** den **SR** anzuzeigen. Ausnahme ist jedoch das Einwechseln von **TW**, wenn die abwehrende Mannschaft keine/n **TW** auf dem Feld hatte oder wenn **TW** der abwehrenden Mannschaft verletzungsbedingt, nicht mehr spielfähig ist. **TW** darf nach ausdrücklicher Erlaubnis der **SR** ausgewechselt werden. In dieser Situation ist höchste Aufmerksamkeit von **Z/S** gefordert.
- 7.16 Beim Eintreten nichtteilnahmeberechtigter oder zusätzlicher **SP**, bei **SP**, die während einer Hinausstellungszeit zu früh eintreten, sowie bei unberechtigtem provozierendem Betreten der Spielfläche durch **MO** hat **Z** das Spiel sofort durch einen (lauten) Pfiff zu unterbrechen und sich optisch bemerkbar zu machen. Außerdem wird sofort die Spielzeit angehalten. Sofern der/die **MVA** seine/ihre Mannschaft auf dem Spielfeld nicht entsprechend reduziert, bestimmen die **SR** eine/n **SP**, der/die das Spielfeld zu verlassen hat.

8. Strafen

- 8.1 Wenn von den **SR** ein/e **SP** oder **MO** verwarnt wird, muss dies für **Z/S** deutlich sichtbar durch Zeigen der "gelben Karte" geschehen. **Z** oder **S** bestätigt diese Verwarnung mit deutlichem Handzeichen und **S** überträgt sie in den Spielbericht.

- 8.2 Nur **MVA** (ausgenommen zur Beantragung des Team-Time-out) ist berechtigt, **Z/S** anzusprechen. **Z/S** haben sich an **MVA** zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.
- 8.3 Bei einer Hinausstellung/einer Disqualifikation haben die **SR** Time-Out anzuzeigen. Die **SR** müssen eine Hinausstellung dem/der fehlbaren **SP** oder dem **MO** und **Z/S** durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzeigen, was **Z/S** durch das gleiche Handzeichen bestätigen.
- 8.4 Besondere Ausnahmen führen jedoch dazu, dass eine Mannschaft auf der Spielfläche für vier Minuten reduziert wird, wenn **SP**, welcher gerade eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation bekommen hat, vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportliches Verhalten begeht oder sich grob unsportlich verhält. Soweit es sich bei der zusätzlichen Hinausstellung um die zweite oder dritte handelt, bedeutet dies, dass **SP** persönlich bestraft ist.

Beispiel (einfache Hinausstellung):		Beispiel (zusätzliche Hinausstellung):		
Beginn der Zeitstrafe	18:20	Beginn der 1. Zeitstrafe	09:00	Ende der Zeitstrafen: 13:00
Ende der Zeitstrafe	20:20	Beginn der 2. Zeitstrafe	09:00	

Eine weitere Hinausstellung wird als Reduzierung der Mannschaft bezeichnet und ist im Spielbericht unter dieser Rubrik mit der exakten Zeit, wie bei einer Hinausstellung, einzutragen. Beim Spielbericht werden diese Daten von **S** in die dafür vorgesehenen Felder eingegeben.

Beispiel:		
3. Hinausstellung SP	22:30	Mannschaftsergänzung: 26:30
Reduzierung der Mannschaft	22:30	

So ist automatisch nachvollziehbar, wer verantwortlich für die Reduzierung war. Die Hinausstellung von **MO** wird in der im Spielbericht vorgesehenen Rubrik notiert, wenngleich **MO** nur Verursacher ist und die Funktion weiter ausüben kann.

- 8.5 **SR** müssen die Disqualifikation dem Fehlbaren und den **Z/S** durch Zeigen der "roten Karte" anzeigen. Die **Z/S** bestätigen diese Disqualifikation mit deutlichem Handzeichen und **S** trägt sie in den Spielbericht ein. Die Disqualifikation von **MO** ist immer mit einer Reduzierung der Mannschaft verbunden.
- 8.6 Wenn sich **SP** nach einer Disqualifikation eines äußerst unsportlichen Verhaltens nach Regel 8:10a schuldig gemacht hat, wird **SP** mit einer zusätzlichen Disqualifikation mit einem schriftlichen Bericht bestraft und die Mannschaft für vier Minuten um eine/n **SP** reduziert.
- 8.7 Sofern die Zeitmessaanlage nicht auch für die gleichzeitige Anzeige von mindestens zwei Hinausstellungszeiten pro Mannschaft mit den entsprechenden Trikotnummern der fehlbaren **SP** eingerichtet ist, trägt **Z** die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des/der hinausgestellten **SP** (bzw. bei Mannschaftsreduzierung) auf einen Hinausstellungszettel ein (auch wenn aufgrund des nahen Spielendes keine Ergänzung mehr möglich ist), der für beide Mannschaften deutlich sichtbar über eine entsprechende Vorrichtung auf dem Tisch für **Z/S** auf der Seite des/der fehlbaren **SP** bzw. seiner/ihrer Mannschaft aufgestellt wird. Hierfür müssen **Z/S** die aktuelle Spielzeit bei einer Hinausstellung von der öffentlichen Zeitmessaanlage ablesen. Der Hinausstellungszettel wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt. Beide

Möglichkeiten (öffentliche Zeitmessanlage und allgemein einsehbarer Hinausstellungszettel) dürfen nicht parallel oder wechselnd angewendet werden.

- 8.8 Die Mannschaft ergänzt sich in eigener Verantwortung ohne zusätzliche Aufforderung oder Erlaubnis durch **Z**. **Z** kontrolliert die Hinausstellungszeit und mit **S** das korrekte Eintreten. Bei zu frühem Eintreten bzw. Ergänzen muss **Z** sofort pfeifen und die Spielzeit anhalten.
- 8.9 Offensichtliche formelle Fehler der **Z/S** (z. B. falscher Spielstand, falsche Zeitstrafe etc.) sind nach Signal von **Z** mit den **SR** zu prüfen und ggfs. zu korrigieren.

9. Team-Time-out

- 9.1 Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team-Time-outs von je einer Minute. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind nur zwei Team-Time-outs möglich. Zwischen zwei Team-Time-outs einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal in Ballbesitz sein.
- 9.2 Die Mannschaft, der noch zwei Team-Time-outs in der 2. Halbzeit zur Verfügung stehen, kann in den letzten fünf Spielminuten (ab 55:00), jedoch nur einmal davon Gebrauch machen.
- 9.3 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 **Z** pfeifen kann (in diesem Falle wird die Grüne Karte der Mannschaft zurückgegeben), wird der Mannschaft das Team-Time-out umgehend gewährt.
- 9.4 Die Beantragung des Team-Time-outs kann über zwei Wege („Buzzer“ oder „Grüne Karte“) erfolgen. Hierzu sind die entsprechenden Richtlinien der Ligaverbände und des DHB zu beachten.

a) mit Buzzer:

Die Mannschaften können selbständig zur Beantragung eines Team-Time-outs einen Buzzer betätigen. Infolgedessen wird durch ein akustisches Signal die Beantragung signalisiert und die Spielzeit automatisch angehalten. Das Team-Time-out wird zusätzlich durch Hochhalten einer grünen TTO-Tafel bestätigt.

Im Falle von technischen Problemen mit dem „Buzzer“ kann ein **MO** das Team-Time-out beantragen, indem **MO** sich an **TD** oder **Z/S** wendet und das Team-Time-out mündlich anfordert.

Weitere Regelungen zum Einsatz des „Buzzers“ werden in den Richtlinien zur Nutzung der Buzzertechnik aufgeführt.

b) mit „Grüner Karte“:

Ein **MO** der Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen will, muss die „grüne Karte“ vor **Z** auf den Tisch legen oder an **Z/S** übergeben. Bei Anwesenheit von **TD** kann die Grüne Karte auch an **TD** ausgehändigt werden.

Zu Beginn jeder Halbzeit der regulären Spielzeit wird die entsprechende Anzahl von Grünen Karten (maximal zwei je Halbzeit - Anzahl siehe oben) den **MVA** ausgehändigt und am Ende jeder Halbzeit eingesammelt.

Die Grüne Karte wird von **Z/S** am Tisch auf der Seite der beantragenden Mannschaft aufgestellt und bleibt dort für die Dauer des Team-Time-outs.

Z unterbricht nach Feststellung des Ballbesitzes der beantragenden Mannschaft durch ein deutliches akustisches Signal (z.B. Pfiff) das Spiel und stoppt die Spielzeit. Dann hält **Z** die Grüne Karte hoch und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft.

Wenn zum Zeitpunkt der möglichen Spielzeitunterbrechung durch **Z** nach Beantragung des Team-Time-out, der Ballbesitz nicht mehr gegeben ist, geben **Z/S** die Grüne Karte zurück. Das Spiel soll vornehmlich weiterlaufen. Sollte es zu Protesten seitens der beantragenden Mannschaft kommen, wartet **Z** einen geeigneten Zeitpunkt zur Spielzeitunterbrechung ab und berät sich mit den **SR**.

- 9.5 Nach einer Spielzeitunterbrechung bestätigen die **SR** das Team-Time-out (ausgestreckter Arm zeigt zur beantragenden Mannschaft). Erst dann startet **Z** eine separate Stoppuhr zur Kontrolle des Team-Time-out, und **S** trägt diese im Spielbericht bei der beantragenden Mannschaft in der jeweiligen Halbzeit ein.
- 9.6 Während des Team-Time-out halten sich die Mannschaften und **MO** in Höhe ihrer Auswechselräume auf, innerhalb und/oder außerhalb des Spielfeldes.
- 9.7 Nach 50 Sekunden zeigt **Z** durch ein akustisches Signal (Pfiff) an, dass das Spiel in 10 Sekunden fortzusetzen ist (IHF-Erl. 3). Dieser Pfiff kann allerdings entfallen, wenn beide Mannschaften vor Ablauf der 50 Sekunden spielbereit sind. Der Pfiff nach 60 Sekunden kann auch entfallen, wenn beide Mannschaften spielbereit sind oder wenn die Spielbereitschaft unmittelbar bevorsteht. Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wieder aufgenommen, welcher der Situation bei Gewährung des Team-Time-outs 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.
- 9.8 Mit dem Anpfiff der **SR** startet **Z** wieder die Spielzeit und hält erst jetzt die separate Stoppuhr an, um die Länge der Zeit des Team-Time-out zu kontrollieren.