RICHTLINIEN ZEITNEHMER/SEKRETÄRE

Saison 2020/2021

1. Vorbemerkungen

1.1

Um den Lesefluss nicht zu unterbrechen, wurde weitestgehend auf beide Geschlechter einbeziehende Wortformen (wie z.B. SpielerInnen) verzichtet. Wenn nicht explizit differenziert wird oder es der inhaltlich-thematische Kontext vorgibt, sind mit den maskulinen Schreibweisen immer beide Geschlechter gemeint.

1.2

Diese Richtlinien gelten sowohl für den Jugend- als auch für den Erwachsenenbereich.

1.3

Für Zeitnehmer/Sekretäre (Z/S) gelten die Internationalen Hallenhandball-Spielregeln (Ausgabe 2016 in der Fassung der Guideline-Änderung 2018) sowie die für den jeweiligen Spielbetrieb gültigen Durchführungsbestimmungen des Handball-Verbandes Berlin e.V. (HVB).
Zeitnehmer und Sekretäre, die bei Spielen des HVB eingesetzt werden, müssen Mitglied in einem dem HVB angeschlossenen Verein sein, sowie im Besitz einer vom HVB ausgestellten gültigen Z/S-Lizenz und/oder eines Schiedsrichterausweises sein (s. DfB 5.14.1). Sie nehmen allein, ggf. mit dem Technischen Delegierten (TD) oder dem HVB-Schiedsrichterbetreuer (HVB-SRBTR), am Zeitnehmertisch Platz.

1.4

Im Zuge der Corona-Pandemie haben die Heimvereine Hygienekonzepte zu erstellen. Diese sind auch von Z/S einzuhalten. Aus diesem Grund haben sich Z/S im Vorfeld über die geltenden Regelungen zu informieren. Die hierzu benötigten Informationen werden an zentraler Stelle bereitgestellt.

1.5

In der Saison 2020/2021 haben Z/S bis auf Widerruf während ihrer Tätigkeit im Spiel stets eine Mund-Nasenbedeckung zu tragen, was ein Pfeifen unmöglich macht. In diesen Fällen ist ein anderes akustisches Signal (z.B. das Horn der öffentlichen Zeitmessanlagen oder eine elektronische Pfeife etc.) zu nutzen. Die Lautstärke sollte vorher geprüft werden und wenn notwendig, das Vorgehen mit den SR besprochen werden.

2. Ansetzungszuständigkeit

Im Bereich des HVB werden Z/S durch den Heimverein gestellt, mit Ausnahme von HVB-Veranstaltungen. Bei Ausbleiben der Z/S entscheiden die Schiedsrichter (SR) über die Besetzung der Funktion von Z/S.

3.Technischer Delegierter

Im Bedarfsfalle kann die Spielleitende Stelle anordnen, dass ein TD zum Spiel entsandt wird. Den beteiligten Vereinen ist diese Anordnung und der/die Kostenträger mitzuteilen. Der TD hat seinen Platz am Z/S-Tisch, neben dem Zeitnehmer Er nimmt vor Spielbeginn an der Technischen Besprechung (TB) bzw. Zusammenkunft teil und ist nach Spielschluss bei der Kenntnisnahme des Spielberichts durch die beteiligten Vereine anwesend. Es gelten für ihn die Bestimmungen gem. § 80 a DHB-SpO.

4. HVB-Schiedsrichterbetreuer

Der Schiedsrichterwart bzw. eine von ihm beauftragte Person kann zu den Spielen einen HVB-SRBTR entsenden. Die Kosten trägt der HVB. Der HVB-SRBTR hat seinen Platz am Z/S-Tisch, neben dem Zeitnehmer. Er nimmt vor Spielbeginn an der Technischen Besprechung (TB) teil und ist nach Spielschluss bei der Kenntnisnahme des Spielberichts durch die beteiligten Vereine anwesend. Es gelten für ihn sinnbildlich auch die Bestimmungen gem. § 80 a DHB-SpO.

5. Nutzung der Öffentlichen Zeitmessanlage / Hardware

Ist eine den Hallenstandards entsprechende öffentliche Zeitmessanlage (Anzeigetafel) vorhanden, so muss diese vollumfänglich vom Zeitnehmer verwendet werden. Das automatische Schlusssignal ist einzuschalten. Die Spielzeit auf der Anzeigetafel hat grundsätzlich von 0 aufwärts bis zum Ende der regulären Spielzeit zu erfolgen, bspw. bei Erwachsenen von 0-60. Zulässig ist aber auch die Anzeige der Spielzeit nur einer Halbzeit, bspw. bei Erwachsenen von 0-30. Das gleiche gilt auch für die Spielzeit der Verlängerungen (gemäß Regel 2.2).

Zusätzlich hat der Heimverein am Zeitnehmertisch eine Tischstoppuhr mit einem Durchmesser von mindestens 21 cm oder einen Handball-Timer bereitzuhalten (Reserveuhr). Die Reserveuhr soll unter dem Zeitnehmertisch, nicht jedoch auf dem Tisch stehen. Erst wenn sie benötigt wird (= bei Ausfall der öffentlichen Zeitmessanlage), steht sie auf dem Tisch.
Kann die öffentliche Zeitmessanlage vom Zeitnehmertisch aus nicht bedient oder eingesehen werden, ist sie nicht zu benutzen! In diesem Fall muss der Zeitnehmer die Reserveuhr für die Zeitmessung benutzen.
Der jeweilige Heimverein stellt sicher, dass der eingesetzte Zeitnehmer in die Funktionen der vorhandenen öffentlichen Zeitmessanlage eingewiesen wird und die Reserveuhr funktionsfähig ist.

6. Verwendung des elektronischen Spielberichts (ESP)[1]

6.1
Vor dem Spiel findet grundsätzlich eine TB (45 min. vor dem Spiel) bzw. für alle Ligen unterhalb der Verbandsliga eine Zusammenkunft[2] aller Beteiligten, d.h. die Mannschaftsverantwortlichen beider Teams (MV oder Offizieller A), SR, Z/S und soweit angesetzt TD, Spielaufsicht, HVB-SRBTR), statt. Die TB erfolgt 45 min. vor Spielbeginn, die Zusammenkunft 30 min. vor Spielbeginn.

Im Rahmen der TB werden die Trikotfarben, Überziehhemd für den 7. Feldspieler, Auswahl der Spielbälle, Sitzplätze für passive Spieler, Sicherheitsbelange sowie Hinweise für den Hallensprecher mit den Mannschaften abgestimmt.

Zudem sind dem Sekretär durch die jeweiligen MV die Mannschaftsaufstellungen inkl. der Offiziellen und deren Kennungen (A-D) sowie der Trikotnummern bekanntzugeben. Zudem werden vom Heimverein zwei Team-Timeout-Karten (Grüne Karte) an Z/S übergeben. Die Grüne Karte weist gem. Erläuterung 3 der IHF Regeln ein Format von ca. 15 x 20 cm auf und soll auf jeder Seite ein großes „T“ aufweisen.

[1] Als elektronischer Spielbericht wird das System NuScore verwendet.
[2] Punkt 5.11.3 Durchführungsbestimmungen (DfB) des HVB.

In der Zusammenkunft werden dieselben Punkte besprochen, wie in der TB. Es wird bis auf Widerruf empfohlen, dass die Zusammenkunft / TB in der Halle, mit ausreichend Abstand und mit einer Mund-Nasen-Bedeckung stattfindet. Sofern die Besprechung in einer Kabine stattfindet, dürfen lediglich 4 Personen (1 SR, Sekretär, jeweils 1 MV) an der Besprechung mit Mund-Nase-Bedeckung und ausreichend Abstand teilnehmen.

6.2
Die jeweiligen Heimvereine stellen einen Internetfähigen Computer für den ESP (auch Protokoll oder Spielbericht) zur Verfügung[3].

6.3
Die Spielerpässe mit Lizenzen und Berechtigungen sind im NuLiga-System hinterlegt. Eine zusätzliche Spielausweiskontrolle entfällt somit. Die Eintragung der Spielbegegnung und der Spieler in den Spielbericht erfolgt durch den Sekretär in der Kabine von Z/S. Die Spieldaten und Spielerlisten werden aus der Online-Datenbank des Systems in den Spielbericht geladen. Manuelle Eintragungen sind nur erforderlich, wenn zusätzliche, nicht gespeicherte Spieler, eingesetzt werden. Sofern Spieler nicht aus dem System heraus in das Protokoll geladen, sondern manuell eingetragen werden, ist dies im Schiedsrichterbericht zu dokumentieren.

Nach Eingabe der Spieldaten und der Spieler ist der Bericht vor Spielbeginn vom jeweiligen MV zur Kenntnis zu nehmen und durch PIN-Eingabe zu genehmigen. Der MV bestätigt damit die Spielberechtigung und ordnungsgemäße Ausrüstung dieser Spieler
(siehe auch Regel 4:9).

Änderungen in der Mannschaftsaufstellung vor Spielbeginn können nach Eingabe der PIN nur noch erfolgen durch Zurücksetzung der elektronischen Unterschrift des Vereins, Korrektur der Eintragungen und erneute elektronische Unterschrift. Ohne vollständige Unterschriften kann das Spiel nicht gestartet werden. Verzögerungen aus diesem Grunde gehen zu Lasten des verursachenden Vereins. Während des Spiels kann, sofern möglich, eine Mannschaft Spieler bis zur Höchstzahl von 14 Spielern je Mannschaft nachmelden.

Für während des Spieles nachzutragende Spieler oder Offizielle gilt grundsätzlich, dass diese nur durch den Sekretär in der Mannschaftsaufstellung nachgetragen werden können und erst mit vollständigem Eintrag die Teilnahmeberechtigung erreicht wird. Dieser Eintrag sollte gerade zu Beginn der Saison nur während einer Spielzeitunterbrechung erfolgen. Der MV nennt dem Sekretär dazu den Vor- und Nachnamen, das Geburtsdatum und die Trikotnummer des Spielers. Dieses manuelle Nachtragen erfolgt auf eigene Verantwortung des MV.
Die Kontrolle der Spielberechtigung selbst erfolgt im Nachgang durch die Spielleitenden Stellen.

[3] Nutzerhandbuch NuLiga:
http://www.hvberlin.de/fileadmin/user_upload/Service/nu_Dokumente/Handlungsanleitung_ESB_nuScore_neu.pdf.

6.4
Sollte der ESB nicht verwendet werden können, ist ein Protokoll in Papierform[4] (im Dreifachsatz) zu nutzen. Die Spielernamen sind dann nach den Trikotnummern aufsteigend einzutragen. Zusätzlich sind das Geburtsjahr und ggf. die Spielausweisnummer vollständig in die zutreffende Spalte des Spielberichts einzutragen.
Ausgesprochene Strafen sind entsprechend der Spielzeit zu notieren. Sofern nicht die genaue durchgehende Spielzeit notiert wird, ist die Spielzeit zusätzlich zu unterstreichen (Bsp. Spielzeit 2. HZ: 26:15).

Auf §§ 22 und 37 Abs. 3 DHB-SpO wird besonders hingewiesen. Das Original des Spielberichtes erhält die Spielleitende Stelle, alternativ die Geschäftsstelle des HVB, je eine Durchschrift erhalten die beteiligten Vereine. und der Schiedsrichteransetzer. Für die Versendung des papierhaften Spielberichtes ist der Heimverein verantwortlich.

6.5
Spätestens 15 Minuten nach Spielende ist der Spielbericht von den Beteiligten (SR, ein Offizieller der jeweiligen Mannschaft) im Beisein von Z/S und ggf. TD/HVB-SRBTR zu unterzeichnen, bzw. durch PIN- Eingabe zur Kenntnis zu nehmen[5]. Vorab müssen Z/S alle erforderlichen Eingaben in das Programm vornehmen, die SR haben die Eintragungen von Z/S zu überprüfen und, falls sie fehlen, einen Vermerk im Spielbericht aufzunehmen.

Darüber hinaus sind die SR verpflichtet, im Spielprotokoll in Fällen von Disqualifikationen mit Bericht nach Regel 8:6 bzw. 8:10 a, b ihre Wahrnehmungen zu schildern, die sie jeweils veranlasst haben, die Strafe auszusprechen. Bei Disqualifikationen nach Regel 8:10 d ist der Regelbezug des auslösenden Vergehens nach Regel 8:6 ebenfalls zu benennen.

Die entsprechenden Eintragungen nimmt der Sekretär in der Regel auf Diktat der SR in das Protokoll auf. Im Falle der Nutzung eines Papierspielberichtes, fertigen die SR den Schiedsrichterbericht selbst.

6.6
Sofern ein Verein einen Einspruch einlegen will, hat er dies den SR im Rahmen der Abschlussbesprechung mitzuteilen. Einer der SR wird sodann die vom einspruchsführenden Verein vorgebrachten und diktierten Gründe (jedes Wort inkl. Interpunktion wird übernommen) im Protokoll zu vermerken.

Bei Verwendung eines Protokolls in Papierform nehmen die SR die diktierten Einspruchsgründe in den Spielbericht auf.

6.7
Nachdem alle Einträge erfolgt sind, wird das Protokoll durch Eingabe der PIN von beiden Mannschaften, den SR'n und ggf. des TD abgeschlossen (Versiegelung). Weitere Eintragungen sind nun nicht mehr zulässig! Nach der Versiegelung des Spielberichts erhalten alle Beteiligten, die ihre PIN zum Abschluss in den ESP eingegeben haben und in nuScore die E-Mail-Adresse erfasst wurde, automatisch eine E-Mail.

[4] HVB Dfb Punkt 5.10.2.
[5] HVB Dfb Punkt 5.11.8.

7. Aufgaben und Aufgabenteilung von Zeitnehmer und Sekretär / Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern

7.1
Während des Spiels führt der Sekretär das Protokoll. Zudem tätigt er die im Spiel erforderlichen Eingaben wie Tore, Torschützen, Spielstand, 7-m, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Team-Timeout.
Er ist gem. Regel 18:1 hauptverantwortlich für die Spielerlisten und das Prüfen des Eintretens von Spielern, die nachgetragen werden sollen oder nach Spielbeginn ankommen sowie das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern.

7.2
Der Zeitnehmer hat die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-out/Team-Time-out, die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler und die Anzeige des Spielstandes auf der öffentlichen Zeitmessanlage. Ein erzieltes Tor soll gem. Regel 9:2 Kommentar sofort auf der Anzeigentafel angezeigt werden.
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.

7.3
Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechsel-, hinausgestellten Spielern gelten als gemeinsame Verantwortung. Diese Entscheidung ist eine Tatsachenfeststellung.
Generell sollte der Zeitnehmer oder falls anwesend der TD die notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen – vgl. IHF-Erl. 7 zum korrekten Verfahren beim Eingreifen von Z/S und Delegierten.

7.4
Im Anschluss an die TB sprechen sich die SR mit Z/S und ggf. TD über die Zusammenarbeit im Spiel ab. Hierzu gehören u.a. Handhabung des Team-Time-out, fehlerhaftes Wechseln, Kommunikation mit den SR im Spiel (bspw. Zeichengebung bei Bestrafungen etc.).

7.5
Z/S nehmen grundsätzlich allein am Z/S-Tisch Platz. Nur bei Einsatz eines TD oder ggf. HVB-SRBTR sitzt dieser ebenfalls am Z/S-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).
Der ordnungsgemäße Aufbau des Zeitnehmertisches erfolgt derart, dass Z/S und bei Bedarf der TD oder der HVB-SRBTR jeweils auf einem Stuhl Platz haben und an einem Tisch sitzen. Alternative Sportgeräte, die im Rahmen des Schulsports eingesetzt werden (bspw. Sprungkasten, Pauschenpferd-Bock o.ä.), können den Zeitnehmertisch und/oder die Stühle nicht ersetzen[6].

[6] HVB Dfb Punkt 5.7.

7.6
Die Größe der Auswechselräume sind durch das Regelwerk bestimmt. Sie beginnen jeweils für jede Spielfeldhälfte an der Mittellinie und enden mit einem Abstand von 4,5 m ab der Mittellinie. Die Begrenzung der Auswechselräum ist durch eine 15 cm lange nach innen und außen vom von der Seitenauslinie gesetzte Hilfslinie (Regel 1:9 und Figur 3) verdeutlicht.

3,5 m von der Mittellinie beginnen jeweils für jede Spielfeldhälfte die Auswechselsitzplätze und die Coachingzone. Diese Grenzlinie für die Coachingzone ist zur besseren Information gedacht und wird auf Höhe der 7-Meterlinie außerhalb der Seitenauslinie gesetzt durch eine meist 50 cm lange und 5 cm breite Hilfslinie mit einem Abstand von 30 cm zur Seitenlinie (empfohlene Maße). Der Bereich zwischen Mittellinie und der Coachingzone darf nur zum Beantragen eines Team-Time-Outs beim Kampfgericht betreten werden.

Bis mindestens 8 m von der Mittellinie dürfen sich dabei keinerlei Gegenstände (z.B. Bälle, Getränkekästen etc.) vor den Auswechselsitzplätzen befinden.

7.7
Im Auswechselraum dürfen sich während des Spiels nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie maximal vier Offizielle aufhalten. Die Verantwortung hierfür trägt der MV. Z/S haben die SR ab Spielbeginn bei der nächstmöglichen Unterbrechung über nicht ordnungsgemäße Besetzungen der Auswechselbank zu informieren.

7.8
Bei Spielbeginn dürfen, wenn sieben Spieler auf der Spielfläche sind, pro Mannschaft höchstens 11 Personen auf der Auswechselbank Platz nehmen (sieben 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 Spieler bzw. Offizielle haben den Auswechselraum zu verlassen und sich außerhalb des Einflussbereichs der Mannschaften aufzuhalten. Sie dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben.

7.9
Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen Z/S und den SR ist die Blickverbindung und deutliche Zeichengebung. Durch deutliches Handzeichen gibt der Sekretär bzw. der Zeitnehmer zu erkennen, dass er die Entscheidungen der SR richtig erkannt hat bzw. Z/S bereit sind, das Spiel fortzusetzen. Bei Problemen oder Unklarheiten sollten sich Z/S zusätzlich durch Erheben bemerkbar machen.

7.10
Erfolgt die Spielunterbrechung durch ein Signal des Zeitnehmers (oder TD) (2:8b-c >TTO, Wechselfehler, Rückfragen, usw.) muss der Zeitnehmer die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die SR anhalten.
Bei einem Wechselfehler oder dem regelwidrigen Eintreten eines Spielers muss der Zeitnehmer (oder TD) das Spiel sofort ohne Rücksicht auf die Regel 13:2 und 14:2 unterbrechen. Die SR entscheiden dann über die Spielfortsetzung.
Bei Vergehen im Auswechselraum ist das Spiel nicht sofort zu unterbrechen (IHF-Erl. Nr. 7). Die SR oder der TD entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten.

In Ausnahmefällen (z.B. mangelhafte Sicht auf das Spielgeschehen durch stehende Spieler oder Offizielle, die auf entsprechende Hinweise von Z/S nicht reagieren, etc.) sollen sich Z/S bei der nächsten Spielunterbrechung bei den SR bemerkbar machen und die Umstände mit den SR zwecks Klärung besprechen.

8. Überwachung der Spielzeit und des Spielstands/Team Time Out

8.1

Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs durch einen SR und 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. Ertönt kein derartiges Signal, pfeift einer der SR bzw. machen sich Zeitnehmer oder ggf. der TD und durch ein akustisches Signal bemerkbar, um anzuzeigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist (vgl. Regel 2:3).
Ertönt das Schlusssignal bei einem 7-m-Wurf oder direkten Freiwurf oder während der Ausführung oder in der Flugphase des Balles, muss dieser Wurf wiederholt werden. Das unmittelbare Ergebnis des zu wiederholenden Wurfs ist abzuwarten, bevor die SR (nicht der Zeitnehmer) das Spiel beenden.

8.2

Die SR allein entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen werden muss (Ausnahme: Akustisches Signal durch den Zeitnehmer) und wann sie fortgesetzt wird.
Die öffentliche Zeitmessanlage ist vom Zeitnehmer beim Zeichen der SR 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. Bei einer Hinausstellung oder einer Disqualifikation ist die Spielzeit durch die SR verpflichtend anzuhalten (vgl. Regel 2:8a).
Sie geben dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten der Spielzeit (IHF-Handzeichen 15) mit drei kurzen Pfiffen. Nach kurzer Rückmeldung zwischen SR und Bestätigung durch den Zeitnehmer ist die Uhr nach Wiederanpfiff der SR erneut in Gang zu setzen. Mit dem Wiederanpfiff des Spiels beginnt auch die Hinausstellungszeit (für die Hinausstellung, Disqualifikation).
Erfolgt die Spielunterbrechung durch ein Signal des Zeitnehmers (Regel 2:8b-c) muss der Zeitnehmer die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die SR, anhalten. Bei Fehlen einer öffentlichen Zeitmessanlage (also bei Verwendung der Reserveuhr) ist nach einer Spielzeitunterbrechung beiden MV die gespielte Zeit bekannt zu geben.

8.3

Der Zeitnehmer zeigt das erzielte Tor nach Anerkennung durch die SR sofort auf der Anzeigetafel an. Der Sekretär notiert unmittelbar danach den Treffer im Spielprotokoll. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass der Blickkontakt mit den SR entweder durch den Zeitnehmer oder den Sekretär sichergestellt ist. Die SR kontrollieren ihrerseits sofort die Anzeigetafel. Fehler sind umgehend zu korrigieren, da Spielzeit und Spielergebnis stets korrekt angezeigt sein müssen, um Irritationen zu vermeiden. Im notwendigen Fall und nach Abstimmung im Team Z/S ist das Spiel in einer zeitnahen, aber möglichst ruhigen Situation zu unterbrechen und Rücksprache mit den Schiedsrichtern zu nehmen, um die Situation zu klären.

8.4
Die Dauer der Halbzeitpause bzw. die Zeit des Team-Time-Outs ist nicht auf der öffentlichen Anzeigetafel anzuzeigen.

8.5
Jede Mannschaft hat, mit Ausnahme in den Verlängerungen, während der regulären Spielzeit einen Anspruch auf insgesamt zwei Team-Time-Outs. Pro Halbzeit ist dabei nur ein Team-Time-Out möglich. Die Länge eines Team-Time-Outs beträgt eine Minute.
Folgende Punkte sind dabei zu beachten:
Jede Mannschaft kann ihr Team-Time-Out nur beantragen, wenn sie in Ballbesitz ist (Ball im Spiel oder bei Spielunterbrechung). Ein Offizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen will, muss seine „Grüne Karte" vor dem Zeitnehmer auf den Tisch legen bzw. ihm diese übergeben. Bei Anwesenheit eines TD/HVB-SRBTR kann die Grüne Karte auch diesem 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 ein akustisches Signal setzen 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 (lautes) akustisches Signal das Spiel und stoppt zugleich selbstständig und ohne Rücksprache mit den Schiedsrichtern die Spielzeit. Folgender Ablauf wird dafür empfohlen: Erst die Spielzeit stoppen und unmittelbar danach das akustische Signal geben. Nach dem akustischen Signal und dem Stoppen der Spielzeit durch den Zeitnehmer hält dieser die Grüne Karte hoch und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft.

Die SR bestätigen das Team-Time-Out, indem er mit ausgestrecktem Arm in Richtung der beantragenden Mannschaft zeigt. Erst danach startet der Zeitnehmer eine separate Stoppuhr (nicht die Anzeigetafel) zur Kontrolle der Länge des Team-Time-Outs. Die Anzeige der gespielten Zeit und des Spielstandes muss beiden Mannschaften auch während eines Team-Time-Outs als taktische Information zur Verfügung stehen.
Der Sekretär notiert im Spielbericht, welche Mannschaft zu welcher Spielzeit das Team-Time-out gewährt worden ist.

Während des Team-Time-Outs halten sich die Mannschaften und Offiziellen grundsätzlich in der Nähe ihrer Auswechselräume auf; das kann innerhalb und/oder außerhalb des Spielfeldes sein.

Vergehen während des Team-Time-Outs haben die gleichen Folgen wie Vergehen während der Spielzeit (IHF-Erl. 3). Im Falle von Strafen gem. Regel 16 zählt das Team-Time-Out zur Spielzeit, sodass unsportliches Verhalten und andere Vergehen entsprechend geahndet werden können. Dabei ist ohne Bedeutung, ob sich die Spieler auf der Spielfläche befinden oder außerhalb.

Nach 50 Sekunden zeigt der Zeitnehmer durch akustisches Signal an, dass das Spiel in 10 Sekunden fortzusetzen ist (IHF-Erl. 3). Das Spiel wird mit dem entsprechenden Wurf für die beantragende Mannschaft an der Stelle, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand, wieder aufgenommen. Mit dem Anpfiff des SR setzt der Zeitnehmer die Spielzeituhr wieder in Gang.

9. Überwachung der Teilnahmeberechtigung und von Wechselvorgängen

9.1

Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und in den Spielbericht eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler müssen vom Sekretär die Teilnahmeberechtigung erhalten, nachträglich eintreffende Offizielle sind lediglich im Spielprotokoll nachzutragen. Der MV meldet solche Ergänzungen beim Sekretär an. Der Sekretär muss nunmehr umgehend im Spielprotokoll den Spieler nachtragen. **Erst nach** Abschluss dieses Verfahrens kann die **Teilnahmeberechtigung für einen Spieler** erteilt 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 SR über den Grund der Unterbrechung informiert.

Sofern die maximale Anzahl an Spielern (14) oder Offiziellen (4) nicht erreicht ist, trägt der Sekretär den betreffenden Spieler im Spielprotokoll manuell nach bzw. kennzeichnet ihn als aktiv. Der MV der fehlbaren Mannschaft erhält zudem durch die SR eine progressive Bestrafung (gem. Regel 4:3).

9.2

Das Wechseln von Spielern darf nur vom eigenen Auswechselraum in die eigene Spielfeldhälfte von der Mittellinie aus erfolgen. Auswechselspieler dürfen während des Spiels wiederholt eingesetzt werden. Ein Auswechselspieler darf das Spielfeld erst betreten, wenn der aus dem Feld kommende wechselnde Spieler die Spielfläche innerhalb seines Auswechselraumes verlassen hat. Dies gilt auch für den Torwartwechsel.

Wichtig!!!

Das kurzzeitige Verlassen des Spielfeldes ohne Wechselabsicht (z.B. zum Trinken, Handtuch benutzen, etc.) bleibt auch außerhalb der Wechselmarkierung straffrei. Hier bedarf es keines akustischen Signals durch den Zeitnehmer.

9.3

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 ggf. zusätzliche Trikot zu. Es muss die gleiche Farbe haben wie die Torwartkleidung der jeweiligen Mannschaft (die SR haben dies vor Spielbeginn zu kontrollieren).

Zieht ein Spieler dieses zusätzliche Trikot über, so muss die im Spielprotokoll eingetragene Nummer des entsprechenden Spielers sichtbar bleiben (z.B. übergezogenes Trikot durchsichtig oder ausgeschnitten).
Ein Wechsel des Torwarts gegen einen Feldspieler kann erfolgen, ohne dass ein Spieler als Torwart erkennbar ist. Hier haben Z/S besonders auf den korrekten Wechselvorgang zu achten!

9.4
Fehlerhaftes Wechseln gilt bei Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung gleichermaßen. Bei Verletzungen können die SR ausnahmsweise zwei teilnahmeberechtigten Personen der betroffenen Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-Out zu betreten (Handzeichen 15 und 16), ausschließlich um verletzte Spieler ihrer Mannschaft zu versorgen. Wenn zwei oder mehrere Spieler derselben Mannschaft, gleichzeitig am Spielfeld betreut werden müssen (z.B. nach einem Zusammenstoß zweier Spieler der eigenen Mannschaft), dürfen pro verletzten Spieler grundsätzlich max. 2 zusätzliche Personen die Spielfläche zum Zwecke der Behandlung die Spielfläche betreten. Weiterhin müssen die SR die Freigabe zum Betreten der Spielfläche erteilen.

9.5
Bei fehlerhaftem Ein- und Austreten der Spieler (gilt also auch für Spieler mit falscher/fehlerhafter Trikotfarbe) hat der Zeitnehmer das Spiel sofort durch ein lautes akustisches Signal, sitzend und mit beiden Armen deutlich winkend zu unterbrechen. Außerdem hält er sofort die Spielzeituhr an.

Betritt ein Spieler mit falscher Nummer oder falscher Trikotfarbe das Spielfeld, führt dies nicht zu einem Ballbesitzwechsel oder einer Bestrafung. Es kommt lediglich zur Unterbrechung des Spiels. Der Spieler wird aufgefordert, den Fehler zu korrigieren. Die Spielfortsetzung erfolgt mit dem entsprechenden Wurf für die Mannschaft, die im Ballbesitz war.

Dies gilt jedoch nicht bei einem 2. Torwart auf dem Spielfeld. Betritt bspw. ein Spieler mit TW- Leibchen das Spielfeld, obwohl der Torwart sich noch auf dem Spielfeld befindet, so ist dies nach wie vor ein Wechselfehler.

9.6
Bei einer Freiwurfentscheidung mit dem Schlusssignal 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 SR anzuzeigen. Ausnahme ist jedoch das Einwechseln eines Torwarts, wenn die Mannschaft keinen Torwart auf dem Feld hatte oder wenn der Torwart der abwehrenden Mannschaft verletzungsbedingt nicht mehr spielfähig ist, darf er nach ausdrücklicher Erlaubnis der SR ausgewechselt werden. In dieser Situation ist höchste Aufmerksamkeit von Z/S gefordert.

9.7
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 ein lautes akustisches Signal, sitzend und mit beiden Armen deutlich winkend zu unterbrechen. Außerdem hält er sofort die Spielzeituhr an. Den SR ist der entsprechende Sachverhalt detailliert mitzuteilen, welche die Bestrafung der fehlbaren Personen übernehmen.

9.8
Sofern der MV nach einer Hinausstellung oder Disqualifikation eines Offiziellen seiner Mannschaft die Spieleranzahl auf dem Spielfeld nicht entsprechend reduziert, bestimmen die SR einen Spieler, der das Spielfeld für die Hinausstellungszeit zu verlassen hat. Diese Spieler können jedoch auch während der Hinausstellungszeit jederzeit eingewechselt werden, solange die Mannschaft über die Hinausstellungszeit entsprechend reduziert bleibt. Dies stellt keine persönliche Strafe für den Spieler dar, der das Spielfeld verlassen musste.

9.9
Sofern Trikotnummern im Protokoll falsch eingetragen sind, erfolgt lediglich eine Berichtigung. Eine Bestrafung durch die Schiedsrichter erfolgt nicht. Der Sachverhalt ist im Nachgang durch die SR im Schiedsrichterbericht darzulegen.

10. Verfahren bei progressiven Bestrafungen von Spielern oder Offiziellen

10.1
Die SR haben eine Bestrafung dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen und Z/S deutlich anzuzeigen. Der Sekretär bestätigt die Bestrafung entsprechend mit deutlichem Handzeichen und dokumentiert diese entsprechend im Spielbericht.

10.2
Ein Spieler sollte nicht mehr als eine Verwarnung und eine Mannschaft insgesamt nicht mehr als drei Verwarnungen erhalten. Die folgende Strafe muss mindestens eine Hinausstellung sein.

Ein Spieler, welcher bereits eine Hinausstellung erhalten hat, sollte nicht mehr verwarnt werden. Gegen die Offiziellen einer Mannschaft soll nur eine Verwarnung ausgesprochen werden. Im Falle einer Disqualifikation kann nach Anpfiff des Spiels keine Person im Spielbericht ersetzt werden.

10.3
Der Offizielle A ist grundsätzlich der MV.
Es ist darauf zu achten, dass stets eine Person als MV im Spielbericht eingetragen ist.
Der MV allein ist berechtigt, Z/S anzusprechen. Dies gilt nicht für die Beantragung eines Team-Time-outs. Z/S haben sich an den MV zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.
Sofern der MV eine Disqualifikation erhält, muss die Funktion des MV auf einen anderen Offiziellen übertragen werden. Sollte kein Offizieller mehr teilnahmeberechtigt sein, ist die Funktion auf einen Spieler zu übertragen und im Spielprotokoll zu dokumentieren.

10.4
Besondere Ausnahmen führen jedoch dazu, dass eine Mannschaft auf der Spielfläche für 4 Minuten reduziert wird, wenn ein Spieler, welcher gerade eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation bekommen hat, vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportliches Verhalten begeht oder sich grob unsportlich verhält.

Beispiel einfache Hinausstellung:
Beginn der Hinausstellung - 09:00
Ende der Hinausstellung - 11:00

Beispiel Hinausstellung für 4 Minuten (Regel 16:9):
Beginn der Hinausstellung - 09:00
Ende der Hinausstellung - 13:00
Eine weitere Hinausstellung nach bereits zuvor erfolgter 3. Hinausstellung oder Disqualifikation wird als mannschaftsreduzierende Strafe bezeichnet. Diese Bestrafung ist ebenfalls im Spielprotokoll zu dokumentieren mit der exakten Zeit, wie bei einer „normalen" Hinausstellung.
Gleiches gilt, wenn ein Spieler nach Erhalt einer Disqualifikation aber noch vor Wiederanpfiff wegen anschließenden besonders grob unsportlichen Verhaltens erneut bestraft wird (Regel 16:11).

10.5
Maßgeblich für die einzutragende Zeit ist grundsätzlich die Spielzeit auf der Anzeigetafel. Die Hinausstellungszeit kann mittels der öffentlichen Zeitmessanlage oder über Zeitstrafenzettel für alle sichtbar angezeigt werden. Vor Spielbeginn ist festzulegen, welche der Varianten genutzt wird. Eine doppelte Nutzung hat nicht zu erfolgen.

Sofern die Anzeigetafel nicht für die Anzeige von mindestens zwei Hinausstellungszeiten pro Mannschaft, mit Anzeigen der betreffenden Spielernummer eingerichtet ist, sind die Hinausstellungen mittels eines Zeitstrafenzettels für beide Mannschaften deutlich zu dokumentieren. Die Dokumentation erfolgt durch Angabe der Trikotnummer des fehlbaren Spielers, Angabe der Mannschaft und der Wiedereintrittszeit auf dem Zeitstrafenzettel. Dies gilt auch, wenn aufgrund des nahen Spielendes keine Ergänzung mehr möglich ist. Der Zeitnehmer prüft vor jeder Bekanntmachung die Eintragung und gleicht sie mit dem Sekretär ab.

Der Zeitstrafenzettel ist für beide Mannschaften deutlich sichtbar über eine Vorrichtung auf dem Zeitnehmertisch auf der Seite der Mannschaft des fehlbaren Spielers aufzustellen.

Nach Ablauf der Hinausstellungszeit wird der Zeitstrafenzettel wieder entfernt. Jeder ausgefüllte Zeitstrafenzettel des Spiels ist bis nach Abschluss des Spielprotokolls durch Z/S aufzubewahren.

10.6
Die Mannschaft ergänzt sich nach Ablauf der Hinausstellung in eigener Verantwortung ohne zusätzliche Aufforderung oder Erlaubnis durch den Zeitnehmer. Der Zeitnehmer kontrolliert gemeinsam mit dem Sekretär die Hinausstellungszeit und das korrekte Eintreten. Bei zu frühem Eintreten bzw. Ergänzen muss der Zeitnehmer sofort pfeifen und die Spielzeit anhalten. Offensichtliche formelle Fehler des Sekretärs sind nach Signal des Zeitnehmers mit den SR zu korrigieren. Fehlerhaft ausgefüllte Zeitstrafenzettel sollten nicht während des laufenden Spiels zum Ändern entfernt werden, da dies zu Missverständnissen führen kann.

10.7
Grundsätzlich findet ein Seitenwechsel der Mannschaften nach einer Halbzeit statt. **Auf den Seitenwechsel darf ausnahmsweise bis auf Widerruf verzichtet werden, wenn sich die Mannschaften vor Spielbeginn darauf einigen. Die SR und das Kampfgericht sind über diese Entscheidung vom Heimverein zu informieren und die Einigung ist zudem vor Spielbeginn ins Spielprotokoll aufzunehmen.**[7]

10.8
In Fällen einer Disqualifikation eines Spielers oder eines Offiziellen gemäß Regel 8:5 bzw. 8:9 müssen die SR diese Disqualifikation dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen sowie Z/S durch Hochhalten der "Roten Karte" anzeigen. Der Sekretär bestätigt die Disqualifikation sitzend mit deutlichem Handzeichen und trägt sie in das Spielprotokoll ein.
Im Falle von Disqualifikationen gem. Regel 8:6 und 8:10a-b zeigt der SR nach der roten Karte auf Höhe des Zeitnehmertisches zur Information zusätzlich die blaue Karte, damit beide Mannschaftsverantwortlichen und Z/S darüber informiert sind, dass es sich um eine Disqualifikation nach Regel 8:6 bzw. 8:10a-b mit schriftlichem Bericht handelt. Auch dies wird durch den Sekretär im Spielprotokoll entsprechend vermerkt.

Berlin, 30.09.2020

Der Schiedsrichterausschuss
Handball-Verbandes Berlin e.V.

[7] HVB Dfb Punkt 5.12.