Wechselfehler & Co

Was sind Wechselfehler?

- Auswechselspieler zu früh auf der Spielfläche
- Verlassen der Spielfläche außerhalb der Wechselzone
  - Torwarte
- zusätzlicher Spieler (z.B.: zu frühes Eintreten nach Hinausstellung)
- Einwechslung eines hinausgestellten Spielers in Unterzahl
  - fehlbaren Spieler benennen!
- In der Jugend Wechsel nur im Ballbesitz (Ausnahme: Time-Out durch SR oder A-Jugend)

Was sind keine Wechselfehler?

- Kurzzeitiges Verlassen ohne Wechselabsicht (z.B.: zum Trinken)
- Wiedereintreten des gleichen Spielers
- Bei Team-Time-Out oder bei erhaltener Hinausstellung Betreten in falscher Spielkleidung (z.B.: Jacke, falsche Nr.) Bewegungen im Spielfeld wegen räumlicher Enge ohne Behinderung des Spiels.

Auswechselraum-Reglement:

- Verhalten von Offiziellen, Aufenthalt von nicht teilnahmeberechtigten Personen, Kleidung nicht wie Gegner
- Keine Unterbrechung des Spiels durch Z/S Mitteilung an SR bei der nächsten Spielunterbrechung

Mannschaften / Spielkleidung

- 4-Farben-Regel für Feldspieler & Torwarte Immer mit 1 Torwart / 7.Feldspieler
- Kennzeichnung Offizielle mit A-E

Spielzeit

- **Damen, Herren, A-Jugend** **2 x 30 Minuten**
- **B- und C-Jugend** **2 x 25 Minuten**
- **D-Jugend** **2 x 20 Minuten**

Bei Turnierspielbetrieben (Quali, D-J) können sich die Spielzeiten unterscheiden.

Impressum

Ellen Mieth und Tino Beisitzer im HVB SRA
Stand 02/2025 Regeln, Richtlinien und Ordnungen im Detail über www.hvberlin.de
Abkürzungen: D=Disqualifikation, SR=Schiedsrichter, S=Sekretär , TTO=Team-Time-Out, Z= Zeitnehmer

Unterbrechung

Unterbrechung durch:

- Schiedsrichter (Time-Out)
  - Zwingend bei Hinausstellungen/Rot und Rücksprache SR
  - Zeitnehmer darf erst nach Aufforderung die Uhr anhalten.
- Zeitnehmer (Wechselfehler)
- Team-Time-Out
  - Übergabe der grünen Karte an das Kampfgericht
  - Überprüfung ob beantragende Mannschaft im Ballbesitz ist
  - Schlusssignal - Beginn – unterbricht die Spielhandlung

Uhr

- **öffentlich – für alle sichtbar – bevorzugt**
  - Ersatzweise Tischstoppuhr (21cm) oder Handball-Timer
- **automatisches Signal hat oberste Priorität**
  - Sofern vorhanden – notfalls mit Pfeife
  - Funktion und Lautstärke testen
- **vom Z/S Tisch aus zu bedienen**
  - Anzeige von Zeitstrafen auf der Hallenuhr nur wenn mind. 2 je Team gleichzeitig, &&Spielernummer angezeigt werden & auf 4 Min. erhöhbar.
- **richtig eingestellt? – Einweisung in die Handhabung erfolgt?**

Formales

- Der Heimverein stellt Zeitnehmer und Sekretär.
  Ab der Regionalliga wird das Kampfgericht neutral angesetzt.
- Zeitnehmer und Sekretär müssen in Besitz einer gültigen Lizenz sein.
- Das Mindestalter für Zeitnehmer und Sektär beträgt für

  - Erwachsene OL und VL 16 Jahre,
  - Erwachsene LL und darunter 14 Jahre,
  - Jugend A/B OL 16 Jahre,
  - Jugend A/B VL 14 Jahre,
  - Jugend C/D OL und VL 14 Jahre,
  - Jugend LL und darunter 12 Jahre (ohne Lizenz)

Zeitnehmer & Sekretär

Grundsätze

- Z/S und Schiedsrichter bilden ein Team.
- Nur eine gute Zusammenarbeit von Zeitnehmer, Sekretär und Schiedsrichtern kann zu einem reibungslosen Spielablauf beitragen.
- Grundlage dafür sind gute Blickverbindung und klare Zeichengebung.

Ausrüstung

- Kugelschreiber/Block
- Pfeife (Zeitnehmer)
- mind. 4/6 grüne TTO-Karten (zur Übergabe an MV's)
- Gelbe/Rote Karte zur Bestätigung
- Filzstift für Wiedereintritt
- Zeitstrafenzettel DIN A4 – Download der Vorlage
- Ersatzuhr (21cm) und Stoppuhr für TTO
- Sportschuhe

Zusammenkunft/Technische Besprechung

- OL Erwachsene: 45 Min. vor Spielbeginn Techn. Besprechung. Alle anderen Ligen 30 Min. vor Spielbeginn eine Zusammenkunft
- An ihr nehmen SR, beide MV's sowie Z/S teil
- Themen: Trikots, Ablauf, Übergabe Laptop, Seitenwahl.
- Abstimmung zur Halbzeit / nach Spielende:
  - Spielstand sofort in der Halle
  - Eintragungen im Protokoll mit Sekretär (muss) und Zeitnehmer (kann) in der SR-Kabine.

Aufgaben

Zeitnehmer:
- Spielzeit
- Time-Out
- Team-Time-Out (incl. Prüfung)
- Hinausstellungszeiten (incl. Zeitstrafenzettel)

Sekretär:
- Kontrolle Spielerliste
- Teilnahmeberechtigung für nachträglich eintreffende Spieler
- Überwachen Eintreten nicht teilnahmeberechtigter Spieler
- Spielprotokoll führen

Zeitnehmer und Sekretär gemeinsam:
- Überwachung Auswechselraum-Reglement
- Kontrolle Ein- und Austreten von Spielern (Wechsel) Generell nimmt nur der Zeitnehmer alle Spielunterbrechungen vor.

Zusammenarbeit & Zeichen

Blickkontakt & Handzeichen:
- beide bereit zur Spielfortsetzung?
- Strafen erkannt und eingetragen?
- Fehler / Abweichungen
- Probleme im Auswechselraum anzeigen

Z/S untereinander:
- gemeinsame Aufgabe
- gegenseitige Kontrolle und Unterstützung
- leise Wiederholung der aktuellen Entscheidung (z.B. „2 zu 1 durch Nummer 15“ oder: „2min gegen Nummer 15 – Spielzeit 20:35“)

IHF Handzeichen der Schiedsrichter:

Time-Out Betreten Gelb 2 Min Tor

Abläufe

Tore:
- Anzeige auf der Anzeigentafel sofort
- Abstimmung Z/S neuer Spielstand + Nummer Torschütze
- Eintrag im Bogen erst nach Anwurf: Torfolge, Strich bei Werfer
- Sonderfall 7-Meter-Wurf: Auswahl Tor durch 7m oder kein Tor durch 7m

Verwarnung
1. Anzeige durch SR mit Weisung auf fehlbaren Spieler
2. Bestätigung durch Z/S (hochhalten gelbe Karte durch Z)
3. Eintrag in nuScore durch S

Wechselfehler
- Sofort unterbrechen (Stopp der Uhr, Piff) – Spieler benennen – Zeitstrafe
- Bei Torgelegenheit für nicht fehlbare Mannschaft Fortsetzung mit 7m (auf Spielsituation achten!)

Zeitstrafen
1. Time-Out-Pfiff des SR
2. Anhalten der Spieluhr durch Zeitnehmer
3. Anzeigen der Strafe durch SR und Bestätigung Z/S
4. Eintrag der aktuellen Zeit im Sp.-Bericht durch Sekretär
5. Wiedereintrittszeit auf Zeitstrafenzettel durch Zeitnehmer
6. Zeitnehmer signalisiert „bereit zum Wiederanpfiff“ durch Handzeichen an den SR

Team-Time-Out
1. Offizieller beantragt TTO durch Ablegen oder Übergabe der grünen Karte
2. Zeitnehmer prüft, ob Voraussetzung (Ballbesitz) erfüllt
   - Rückgabe, wenn vor dem Pfiff des Zeitnehmer Ballverlust erfolgt
3. Zeitnehmer unterbricht Spiel durch Pfiff / Hupe
4. Sofort Uhr anhalten
5. SR bestätigt TTO und erteilt Erlaubnis zum Betreten
6. Eintrag Sekretär in nuScore und Z startet Stoppuhr
7. Pfiff Zeitnehmer nach 50 Sekunden
8. Anpfiff SR & Start der Uhr durch Zeitnehmer

Nachträglicher Spieler - Sekretär
1. unverzüglich eintragen
2. Spielberechtigung erteilen

Änderung Offizieller zu Spieler
- Platz auf Spielerliste frei?
- Auswahl des Offiziellen und als Spieler einteilen klicken.

Besonderheiten

Disqualifikation:
- Mannschaft für 2 Min. Unterzahl – Spieler muss Auswechselraum verlassen
- Disqualifikation mit Bericht (D+B)
  - Zusätzlich zur roten Karte zeigt der SR die blaue Karte
  - separate Auswahl
  - zusätzliche Sperre

2+2 Minuten – Doppelbestrafung:
- Bei unsportlichem Verhalten nach der 1. Strafe vor Wiederanpfiff – 2x gleiche Strafzeit im ESB
- Sonderfall: nach der 3. 2min oder nach D: Team-Zeitstrafe Zeitstrafenzettel: 4 Min später wieder eintreten möglich

Technischer Delegierter:
- sitzt mit am Z/S Tisch und kann jederzeit ins Spiel ein-greifen (Anweisung an Z)
- Schwerpunkt: Bankverhalten mit Strafbefugnis (Anweisung an SR)

Jugend:
- Wechsel nur im Angriff (Ausnahme: Time-Out durch SR oder A-Jugend)
- D-Jugend:
  1. HZ Zeitstrafen nur persönlich (keine Unterzahl)
  2. HZ Zeitstrafen sind Mannschaftsstrafen (Unterzahl möglich)

Spielende:
- Freiwurf / 7-Meter noch auszuführen
- Vergehen vor Spielende
- Unterbrechung formaler Wurf durch Schlusssignal
- Wechsel: nur 1 Spieler der werfenden Mannschaft

Spieler verletzt:
- SR unterbrechen das Spiel (Time-Out)
- SR erteilen Berechtigung zum Betreten
- 2 Teilnahmeberechtigte (Spieler/Offizielle)
- Überwachung ist Aufgabe der SR
- keine Weisungsbefugnis gegenüber nicht Beteiligten

Korrekturen:
- Tore unmittelbar nach dem Fehler selbständig
- spätere Korrekturen nur nach Abstimmung mit dem SR