

**DEUTSCHER HANDBALL-BUND**

Willi-Daume-Haus, Strobelallee 56, 44139 Dortmund

Tel. 0231/91191-16/-18, Fax. 0231/91191-17

**Richtlinien für Zeitnehmer / Sekretär**

für die Handball-Bundesligen (Spielsaison 2016/2017)

Für Sekretär/Zeitnehmer gelten die Internationalen Hallenhandball-Spielregeln (Ausgabe 2016) sowie die Durchführungsbestimmungen für die Handball-Bundesligen. In den Bundesligen wird mit einem elektronischen Spielprotokoll gearbeitet. Dies setzt zwingend voraus, dass sich Z/S 75 Minuten vor Spielbeginn bei dem Delegierten bzw. dem erstgenannten Schiedsrichter melden.

**Handball-Spielbericht/Protokoll**

1. Nach der technischen Besprechung (s. Pkt. 9) gibt der Sekretär die Namen der Spieler und der Offiziellen in das Protokoll ein, die zum Spiel gemeldet werden. Eine Kontrolle des Spielprotokolls durch die Schiedsrichter und den Sekretär ist durchzuführen. Weiterhin sind Z/S vor Spielbeginn für die Funktionskontrolle der Zeitmessanlage und des elektronischen Spielprotokolls zuständig. 30 Minuten **vor Spielbeginn** unterschreiben die **Mannschaftsoffiziellen A** das Spielprotokoll, anschließend informieren Z/S die SR über die Funktionstüchtigkeit der Anlagen. Sobald die Mannschaften nach dem Warmmachen die Halle zur Einlaufzeremonie verlassen, prüft der Zeitnehmer nochmals den techn. 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 und die Abhilfe ist zu kontrollieren. Im Übrigen wird auf den separaten Ablaufplan zur Handhabung mit dem elektronischen Spielprotokoll verwiesen.
2. Während des Spiels führt der Sekretär das Protokoll. Die ausgesprochenen Strafen sind bei Verwarnungen mit voller Minutenzahl (z.B. 26) und sonst mit Minuten und Sekundenangaben (z.B. 26:56) einzutragen. Ausgesprochene Strafen in der 2. HZ sind bei Uhren, die nur auf „30“ einstellbar sind zusätzlich zu unterstreichen (z.B. 26:56) – Das vorstehende gilt nur bei manuellem Spielbericht auf 5-fach Satz, wenn der elektronische Spielbericht nicht verwendet werden kann. Im elektronischen Protokoll wird das alles automatisch übernommen. Nach Ende der 1. HZ gehen die Schiedsrichter direkt in ihre Kabine, um dort mit dem Sekretär dessen Eintragungen im Protokoll mit den eigenen Aufzeichnungen zu vergleichen.  
Nach Spielende erfolgt die Kontrolle und die **Eingabe der Pin-Nummern** im Raum von Z/S.
3. Die Schiedsrichter haben in jedem Fall im Spielprotokoll Wahrnehmungen zu schildern, die sie veranlasst haben "Disqualifikationen mit Bericht" nach Regel §§ 8.6. bzw. 8.10 auszusprechen.
4. Die Schiedsrichter tragen die Verantwortung, dass das Formular ordnungsgemäß ausgefüllt ist. Sie kontrollieren die Eintragungen des Sekretärs und ergänzen ggf das Spielprotokoll. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen eingetragen. Die **Eingabe der Pin-Nummern** beider Vereine (Offizielle A-D lt. Spielprotokoll) müssen in beiderseitiger Anwesenheit bis spätestens 15 Minuten nach Spielende erfolgen. Bei Einsatz eines Delegierten liegt die finale Kontrolle des Spielprotokolls in der Verantwortung des Delegierten. Nach der Versiegelung des Spielberichtes erhält jeder (Verein/Schiedsrichter/Delegierter) eine Kopie. Weitere Eintragungen sind nun nicht mehr zulässig! Z/S müssen bis zur abschließenden **Pin-Eingabe** anwesend sein. Der Zeitnehmer übergibt nach **Eingabe der Pin-Nummern** die drei Team-Timeout-Karten **und die Karte für die verletzten Spieler** an die Vereine zurück.
5. **Einspruch nach Spielende**  
Sollte einer der beiden Vereine einen Einspruch einlegen, ist der Spielbericht, nachdem er digital unterschrieben wurde, **nochmals auszudrucken**. Dieses Exemplar ist handschriftlich von beiden Schiedsrichtern, den Offiziellen A beider Mannschaften und der amtlichen Aufsicht/Delegierten (wenn angesetzt) zu unterschreiben. Die Schiedsrichter schicken diesen Spielbericht auf dem Postweg an die HBL.

### **Spielregel 18 - Der Zeitnehmer und der Sekretär**

6. Der Sekretär ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Führung des Spielprotokolls, das Eintreten von Spielern die nach Spielbeginn ankommen (passiv gestellte), und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern. Streichungen von eingetragenen Spielern/Offiziellen oder Nachtragungen v.g. Personen 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's und mannschaftsreduzierende Strafen).

7. Der Zeitnehmer (mit dem Delegierten) hat die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-Out/Team-Time-Out und die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler. Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechselspielern gelten als gemeinsame Verantwortung. Nur der Zeitnehmer oder Delegierte/amtliche Aufsicht darf notwendige Spielunterbrechungen vornehmen – s. auch IHF-Erl. 7 zu dem korrekten Verfahren beim Eingreifen von Z/S.
8. Wenn die öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Signal ausfällt oder das eingeschaltete Signal/Horn kaum zu hören ist, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit bzw. zum Spielende. Die Einstellung „Automatisches Signal“ hat absolute Priorität bei Verwendung der öffentlichen Zeitmessanlage.

### **Zusammenarbeit Zeitnehmer/Sekretär**

9. In den Bundesligen ist 60 Minuten vor Spielbeginn **in der Schiedsrichterkabine** eine technische Besprechung (Teilnehmer sind: Delegierter – wenn angesetzt - Schiedsrichter, Zeitnehmer+Sekretär, im Spielprotokoll eingetragene Mannschaftsoffizielle A von Heim- und Gastverein, Hallensprecher, sowie der TV-Aufnahmeleiter, wenn übertragen wird) zur Abstimmung aller offenen Fragen angesetzt. Hierzu gehören u.a. Trikotfarben, Überziehleibchen (z.B. TW-Wechsel <> 7. Feldspieler), Hemdfarbe der Offiziellen (Unterschied zu gegnerischen Feldspielern), Uhrenabgleich, Einlaufzeiten, Handhabung des Team-Time-Out, Übergabe der drei Team-Timeout-Karten, **Übergabe der DIN A5 Karten für verletzte Spieler** von Heim- und Gastverein an Zeitnehmer, fehlerhaftes Wechseln, Spielerlisten, Verhalten im Auswechselraum. Die Leitung der technischen Besprechung obliegt bei Anwesenheit dem Delegierten, ansonsten dem erstgenannten Schiedsrichter. **Im Anschluss an die technische Besprechung** sprechen sich die Schiedsrichter zudem mit Sekretär und Zeitnehmer über jene Aufgaben ab, die eine reibungslose Zusammenarbeit unumgänglich machen und welche ohne vorherige Abstimmung einfach nicht richtig lösbar sind. Hierzu gehören u.a. Kommunikation mit den SR (Zeichengebung), Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Reduzierungen einer Mannschaft und die Führung des elektronischen Spielprotokolls. Erfolgt die Spielunterbrechung durch ein Signal des Zeitnehmers oder Delegierten/der amtlichen Aufsicht (Regel 2 + Erl.7 >TTO, Wechselfehler, Rückfragen usw.) muss der Zeitnehmer die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die Schiedsrichter, anhalten.

Bei Vergehen im Auswechselraum (AW-Reglement) ist das Spiel durch den Zeitnehmer nicht zu unterbrechen, er muss bis zur nächsten Gelegenheit mit der Mitteilung an die Schiedsrichter warten. Die Schiedsrichter alleine oder der Delegierte entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten.

10. Sekretär und Zeitnehmer nehmen allein am Zeitnehmertisch Platz. Bei Einsatz eines Delegierten sitzt dieser 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).
11. Die Auswechselräume sind an der Mittellinie mit einem Abstand von je 4,5 m nach links und rechts durch eine jeweils 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 (nach außen markiert durch eine 35 cm lange und 5 cm breite Linie mit einem 15 cm Abstand zur Seitenlinie) beginnen die Auswechselsitzplätze und die Coachingzone. Bis mindestens 8 m von der Mittellinie dürfen sich dabei keinerlei Gegenstände (z.B. Bälle, Flaschen!!) vor den Auswechselsitzplätzen befinden. 7 m von der Torauslinie ist an der Seitenlinie eine 50 cm lange und 5 cm breite Linie nach außen zu ziehen. Hier ist das Ende der Auswechselsitzplätze und der Coachingzone. Diese Linie darf nicht überschritten werden.

12. Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen Sekretär/Zeitnehmer und den Schiedsrichtern ist die Blickverbindung und deutliche Zeichengebung. Durch deutliches Handzeichen gibt der Sekretär bzw. der Zeitnehmer zu erkennen, dass er das Anzeigen bzw. die Entscheidungen der Schiedsrichter richtig erkannt hat.

### 13. 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 V mit deutlichem Handzeichen und überträgt sie ins Spielprotokoll.

14. Ein Spieler soll nur einmal die "Gelbe Karte" 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 Mannschftsverantwortlicher im Protokoll einzutragen. Er allein (ausgenommen zur Beantragung des Team-Time-Out) ist berechtigt, Sekretär und Zeitnehmer anzusprechen. Sekretär/Zeitnehmer haben sich an den MVA zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.

### 15. Hinausstellung eines Spielers oder Offiziellen - Reduzierung der Mannschaft

Die Schiedsrichter müssen eine Hinausstellung dem fehlbaren Spieler oder dem Offiziellen und dem Sekretär/Zeitnehmer durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzeigen.

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.

Soweit es sich bei der zusätzlichen Hinausstellung um die zweite oder dritte handelt, bedeutet dies, dass der Spieler persönlich bestraft ist.

<u>Beispiel (einfache 2')</u>		<u>Beispiel (2' +2')</u>		
Beginn der 2'-Zeitstrafe	18:20	Beginn der 1. 2'-Zeitstrafe	09:00	Ende der Zeitstrafen: 13:00
Ende der 2'-Zeitstrafe	20:20	Beginn der 2. 2'-Zeitstrafe	09:00	

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

<u>Beispiel:</u>		
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 vorgesehenen Rubrik und auch als Reduzierung der Mannschaft notiert, wenngleich er nur Verursacher ist und er seine Funktion weiter ausüben kann.

### 16. Disqualifikation eines Spielers oder eines Offiziellen

Die Schiedsrichter müssen die Disqualifikation dem Fehlbaren und dem Sekretär / Zeitnehmer durch Zeigen der "Roten Karte" anzeigen. Der Sekretär bestätigt diese D mit deutlichem Handzeichen und trägt sie ins Spielprotokoll ein. Die Disqualifikation eines Offiziellen ist immer mit einer Reduzierung der Mannschaft verbunden und als solche im Spielbericht einzutragen.

### 17. Die Spielzeit

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

Die Halbzeitpause **wird nicht auf der öffentlichen Anzeigentafel angezeigt** und muss jederzeit abbrechen 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 Wiederanpfeiff. Die öffentliche Zeitmessanlage 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 zu verstehen, dass er die Entscheidung erkannt hat. Die öffentliche Zeitmessanlage muss vorwärts laufen (1. HZ von 00:00 bis 30:00, 2. HZ 30:00 bis 60:00), vom Zeitnehmertisch zu bedienen sein und über ein Automatikhorn verfügen. In der 1. Bundesliga Männer muss die Anzeigentafel mindestens zwei Hinausstellungszeiten (Spielnummer und Strafzeit) pro Verein anzeigen können. Kann die öffentliche Zeitmessanlage jedoch vom Zeitnehmertisch aus nicht bedient werden, ist sie nicht zu benutzen! In diesem Fall muss der Zeitnehmer 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 Zeitnehmertisch stehen. Erst wenn sie benötigt wird (= bei Ausfall der öffentlichen Zeitmessanlage), steht sie auf dem Tisch.

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

Nach einer Spielzeitunterbrechung ist bei Fehlen einer öffentlichen Zeitmessanlage, also bei Tischstoppuhr, den Mannschaftsverantwortlichen die gespielte Zeit bekannt zu geben.

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

18. Der Zeitnehmer zeigt einen erzielten Treffer nach Anerkennung durch die SR sofort an der Anzeigentafel an, nennt deutlich vernehmbar seinem Sekretär die Trikot-Nummer des Torschützen und den aktuellen Spielstand, der Sekretär bestätigt und drückt unmittelbar danach diesen Treffer ins elektronische Spielprotokoll. Eine Person hat damit stets Blickkontakt zu den Schiedsrichtern, die sofort die Anzeigentafel 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 schnellstmöglich unterbrochen werden.

#### 19. **Zwingendes Time-out bei einer Hinausstellung/einer Disqualifikation**

Bei einer Hinausstellung/einer Disqualifikation haben die Schiedsrichter Time-Out anzuzeigen.

Der Zeitnehmer hält die Spielzeituhr an, wenn ein Schiedsrichter dies durch drei kurze Pfiffe und Handzeichen 15 anzeigt. Er setzt die Uhr in Gang, wenn ein Schiedsrichter das Spiel anpfeift. Der Zeitnehmer gibt zu verstehen, dass er die Entscheidung erkannt hat.

#### 20. **Die ordnungsgemäße Besetzung des Auswechselraums**

Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie höchstens vier Offizielle anwesend sein. Nach Spielbeginn trägt der Mannschaftsverantwortliche hierfür die Verantwortung. Z/S haben die SR ab Spielbeginn bei der nächstmöglichen Unterbrechung von überzähligen Personen zu informieren.

Bei Spielbeginn dürfen, wenn sieben Spieler auf der Spielfläche sind, pro Mannschaft höchstens elf (11) Personen auf der Auswechselbank Platz nehmen: sieben (7) Spieler / Spielerinnen und vier (4) 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 sowie die disqualifizierten Offiziellen verringern. Disqualifizierte haben den Auswechselraum zu verlassen **und sich auf der der Auswechselbank gegenüberliegenden Tribünenseite 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.

#### 21. **Die Erteilung der Teilnahmeberechtigung**

Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und in das Spielprotokoll eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler (im elektronischen Spielbericht als passiv eingetragen) müssen vom Sekretär die Teilnahmeberechtigung erhalten. Der MVA meldet solche Spieler beim Sekretär an. Der Sekretär muss nunmehr umgehend im Spielprotokoll den Spieler als aktiv kennzeichnen. **Erst nach** Abschluss dieses Verfahrens ist die Teilnahmeberechtigung erteilt **und beiden MVA's wird dieser Vorgang bekannt gegeben**. Vergleiche hierzu auch die Dfb der Ligen zum elektronischen Spielprotokoll.

Greift ein nichtteilnahmeberechtigter Spieler (im elektronischen Spielbericht als passiv eingetragen) ins Spiel ein, muss der Z sofort pfeifen und selbstständig die Uhr anhalten.

## 22. Das Ein- und Austreten der Auswechselspieler

Das Wechseln von Spielern darf nur vom eigenen Auswechsellraum, 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 eingewechselt werden, der jedoch nicht die Funktion eines Torwartes übernehmen darf. Der Rück-Wechsel auf einen Torwart muss nicht der gleiche, zuvor eingewechselte zusätzliche Spieler sein, sondern kann auch wieder ein Spieler in Torwartkleidung oder ein Spieler mit entsprechenden Leibchen sein.** Der als Torwart eingesetzte Spieler einer Mannschaft muss 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 (s. Abs. 1; die SR 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 Z/S besonders auf den korrekten Wechselvorgang zu achten!

Fehlerhaftes Wechseln gilt bei Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung gleichermaßen. Bei Verletzungen können die Schiedsrichter ausnahmsweise zwei teilnahmeberechtigten Personen der betroffenen Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-Out zu betreten (Handzeichen 16 und 17), um verletzte Spieler ihrer Mannschaft zu versorgen. **Der verletzt und versorgte Spieler muss nach seiner Behandlung auf der Spielfläche für die nächsten 3 Angriffe seiner Mannschaft auf der Auswechselbank Platz nehmen. 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 gehandelt 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.**

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

Bei einer Freiwurfentscheidung mit dem Schlusssignal darf nur die Mannschaft, für die der jetzt direkt auszuführende Freiwurf entschieden wurde, einen Spieler auswechseln. 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 Torwartes, wenn die verteidigende Mannschaft keinen Torwart auf dem Feld hatte oder wenn der Torwart der verteidigenden Mannschaft verletzungsbedingt nicht mehr spielfähig ist. Er darf nach ausdrücklicher Erlaubnis der SR ausgewechselt werden.** In dieser Situation ist höchste Aufmerksamkeit von Z/S gefordert.

## 23. Das Eintreten von nicht berechtigten Spielern oder Offiziellen

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

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

Sofern Trikotnummern im Protokoll falsch (von Spielbeginn an) eingetragen sind, erfolgt lediglich eine Berichtigung, kein Ballverlust und keinerlei Bestrafung durch die Schiedsrichter.

#### 24. Die Zeit der hinausgestellten Spieler

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

Sofern die Zeitmessanlage nicht auch für die **gleichzeitige** Anzeige von mindestens zwei Hinausstellungszeiten **pro Mannschaft mit den entsprechenden Trikotnummern der fehlbaren Spieler** eingerichtet ist, trägt der Zeitnehmer die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des hinausgestellten Spielers (bzw. bei Mannschaftsreduzierung gem. Punkt 15) auf einen Zettel ein (auch wenn aufgrund des nahen Spielendes keine Ergänzung mehr möglich ist), der für beide Mannschaften deutlich sichtbar über eine entsprechende Vorrichtung auf dem Zeitnehmertisch auf der Seite des fehlbaren Spielers bzw. seiner Mannschaft aufgestellt wird. Der Zeitnehmer prüft vor dem Aufhängen die Eintragung. Dieser Zettel wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt. Beide Möglichkeiten (Zeitmessanlage und allgemein einsehbarer Zettel) dürfen nicht parallel oder wechselnd angewendet werden. Bei einer „2`-2`“ – Strafe kann die öffentliche Zeitmessanlage 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 Z sofort pfeifen und die Uhr anhalten. Offensichtliche formelle Fehler des Sekretärs sind nach Signal des Zeitnehmers mit den SR zu korrigieren.

#### 25. Team-Time-Out in der regulären Spielzeit (ohne eventuelle Verlängerungen)

Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team Time-outs. 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. Drei grüne Karten mit den Nummern 1, 2 und 3 stehen jeder Mannschaft zur Verfügung.

Jede Mannschaft kann in der ersten Halbzeit 2 x Team-Time-Out (T-T-O 1 und T-T-O 2) von je einer Minute beantragen - hat dann aber nur noch ein Team-Time-Out (T-T-O 3) für die zweite Halbzeit zur Verfügung.

Hat eine Mannschaft kein Team-Time-Out in der ersten Halbzeit genommen, stehen ihr aber auch nur noch 2 Team-Time-Out (T-T-O 2 und T-T-O 3) in der 2. Halbzeit zur Verfügung.

Nimmt eine Mannschaft jedoch nur ein Team-Time-Out (T-T-O 1) in der ersten Halbzeit, so hat sie für die zweite Halbzeit 2 x die Möglichkeit Team-Time-Out (T-T-O 2 und T-T-O 3) zu nehmen.

In der zweiten Halbzeit gibt es jedoch noch eine Besonderheit:

Die Mannschaft, der noch 2 Team-Time-Out zur Verfügung stehen, kann in den **letzten 5 Spielminuten, (ab 55:00) jedoch nur 1x** davon Gebrauch machen.

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 Delegierten kann die Grüne Karte auch ihm ausgehändigt werden.

Verwendet werden Grüne Karten (ca. 15 x 20 cm), die mit einem T und den Nummern 1 bis 3 versehen sind. Zu Beginn jeder Halbzeit der regulären Spielzeit wird die entsprechende Anzahl von Grünen Karten (maximal 2 je Halbzeit - Anzahl siehe oben) den MVA's ausgehändigt und am Ende jeder Halbzeit eingesammelt. Die Grüne Karte wird von Zeitnehmer bzw. Sekretär am Tisch auf der Seite der beantragenden Mannschaft aufgestellt und bleibt dort für die Dauer des Team-Time-Out.

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, 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.

Während des Team-Time-Out halten sich die Mannschaften und Offiziellen in Höhe ihrer Auswechselräume auf, innerhalb und/oder außerhalb des Spielfeldes. Die Schiedsrichter befinden sich in der Spielfeldmitte, einer geht zur Abstimmung kurzzeitig an den Zeitnehmertisch.

Vergehen während des Team-Time-Out haben die gleichen Folgen wie Vergehen während der Spielzeit (IHF-Erl. 2 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 (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 bevor steht.** Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wieder aufgenommen, 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 wieder in Gang **und hält erst jetzt die separate Stoppuhr an**, um die Länge der TTO-Zeit zu kontrollieren.

In den Richtlinien des DHB 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 immer weibliche und männliche Mitarbeiter, Mitglieder, Spieler und Schiedsrichter.

Halberstadt, Juni 2016

**Peter Rauchfuß**

DHB-Schiedsrichterwart

**Jürgen Rieber**

DHB-Schiedsrichter-Lehrwart

**Klaus-Dieter Keienburg**

Ansetzer Z/S

**i.A. Thorsten Zacharias**

komm.-DHB-Schiedsrichterwart