



HANDBALL**KREIS**WESEL E.V.

# **Richtlinien für Zeitnehmer\*innen/Sekretär\*innen ab Spieljahr 2024/2025**

Stand: 19.07.2024

## Inhaltsverzeichnis

1	Vorbemerkung.....	3
2	Grundlegende Voraussetzungen.....	3
3	Spielaufsicht / Technische*r Delegierte.....	3
4	Spielbericht/-protokoll.....	3
5	Regel 18 – Zeitnehmer*in und Sekretär*in.....	4
6	Zusammenarbeit Zeitnehmer*in/Sekretär*in.....	5
7	Verwarnung eines*r Spieler*in oder Offiziellen.....	5
8	Hinausstellung eines*r Spieler*in oder Offiziellen -- Reduzierung der Mannschaft.....	6
9	Disqualifikation eines*r Spieler*in oder Offiziellen gemäß Regel 8:5 bzw. 8:9.....	7
10	Disqualifikation eines*r Spieler*in oder Offiziellen gemäß Regel 8:6 bzw. 8:10.....	7
11	Die Spielzeit.....	7
12	Zwingendes Time-out bei einer Hinausstellung oder einer Disqualifikation.....	8
13	Die ordnungsgemäße Besetzung der Auswechselbank.....	8
14	Die Erteilung der Teilnahmeberechtigung.....	8
15	Das Ein- und Austreten der Auswechselspieler*innen.....	8
16	Das Eintreten von nicht berechtigten Spieler*innen oder Offiziellen.....	9
17	Die Zeit der hinausgestellten Spieler*in.....	9
18	Team-Time-out.....	10

## 1 Vorbemerkung

Für Zeitnehmer\*innen und Sekretär\*innen (ZS) gelten die Internationalen Hallenhandball-Spielregeln in der jeweils aktuellen Fassung sowie die Durchführungsbestimmungen für den Meisterschafts- und Pokalspielbetrieb.

## 2 Grundlegende Voraussetzungen

ZS müssen im Besitz einer von einem zuständigen Verband ausgestellten, für die jeweilige Spiel-saison gültigen ZS-Lizenz (mit aktuellen Lichtbild) sein.

**Verwendung Papierspielbericht:** ZS, die eine gültige Lizenz besitzen, bestätigen dies durch Unterschrift in dem für die Ausweisnummer vorgesehenen Feld. Für ZS, die keine gültige Lizenz besitzen, wird das Feld im Papierspielbericht durchgestrichen. Dann keinesfalls unterschreiben.

Die jeweils am Spiel beteiligten Vereine tragen Sorge dafür, dass die von ihnen eingesetzten ZS aktuell und ausreichend qualifiziert sind (insbesondere nuScore). Die Schiedsrichter\*innen (SR) und der\*die Technische Delegierte sind berechtigt, nicht geeignete ZS abzulehnen bzw. diese auch während des Spiels von ihren Aufgaben zu entbinden. Sie sind verpflichtet, derartige Maßnahmen im SR-Bericht zu vermerken. Der Ersatz von während des Spiels entbundenen ZS ist nicht gestattet. Gegebenenfalls werden beide Funktionen auf die am Kampfgericht verbleibende Person übertragen.

Grundsätzlich ist die öffentliche Zeitmessenanlage zu verwenden und das automatische Schluss-signal einzuschalten. Zusätzlich hat der Heimverein am ZS-Tisch eine Tischstoppuhr mit einem Durchmesser von mindestens 21 cm oder einen Handball-Timer bereitzuhalten. Der jeweilige Heimverein stellt sicher, dass der\*die von ihm eingesetzte Zeitnehmer\*in mit den Funktionen der vorhandenen öffentlichen Zeitmessenanlage vertraut ist.

Kann die öffentliche Zeitmessenanlage jedoch vom ZS-Tisch aus nicht bedient oder eingesehen werden, ist sie nicht zu benutzen. In diesem Fall muss eine Tischstoppuhr (verantwortlich: Heimverein) für die Zeitmessung benutzt werden, deren Ziffernblatt einen Mindestdurchmesser von mind. 21 cm haben muss oder einen Handball-Timer. Die Reserveuhr soll unter dem ZS-Tisch stehen. Erst wenn sie benötigt wird (= bei Ausfall der öffentlichen Zeitmessenanlage), steht sie auf dem Tisch.

## 3 Spielaufsicht / Technische\*r Delegierte

Im Bedarfsfalle kann die Spielleitende Stelle anordnen, dass eine Spielaufsicht und/oder ein\*e Technische\*r Delegierter (TD) entsandt wird. Den beteiligten Vereinen ist diese Anordnung und der/die Kostenträger mitzuteilen. Der Beauftragte hat seinen Platz am ZS-Tisch. Es gelten für ihn die Bestimmungen der §§ 80 und 80a SpO DHB.

## 4 Spielbericht/-protokoll

In allen Klassen ist nuScore zu verwenden. Dazu stellt der Heimverein die nötige Technik bereit.

Sollte die Verwendung von nuScore nicht möglich sein, muss – egal, ob SR angesetzt sind oder nicht – ein Papierspielbericht verwendet werden. Hierzu reicht es, einen einfachen Spielbericht (ohne Durchschläge) zu verwenden. Der Heimverein ist verpflichtet, den Spielbericht noch am Spieltag an die Spielleitende Stelle abzusenden.

Während des Spiels führt der\*die Sekretär\*in das Protokoll. **Der\*die Zeitnehmer\*in notiert aber zusätzlich alle Strafen. Wenn nuScore während des Spiels ausfällt, ist ein Papierspielbericht von dem\*der Sekretär\*in ab diesem Zeitpunkt zu verwenden.**

**Bei Verwendung des Papierspielberichts:** 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. Halbzeit sind bei Uhren, die nur auf „30“ einstellbar sind oder bei rückwärtslaufenden Uhren (von 30 nach 0) zusätzlich zu unterstreichen (z. B. 26:56). Nach Ende der 1. Halbzeit und nach Spielende gehen die SR und Sekretär\*in direkt in die Kabine, um dort ihre Eintragungen zu vergleichen. Eine Kontrolle hat grundsätzlich nur in der SR-Kabine zu erfolgen. Das Gleiche gilt auch nach Spielende.

**Bei Verwendung des nuScore:** Der Rechner bleibt am ZS-Tisch. Die Kontrolle in der Halbzeitpause erfolgt dort.

Auch während der Halbzeitpause müssen ZS (mind. 1 Person) immer beim Rechner bleiben.

Die SR haben im Spielprotokoll die Regelbezüge gem. Regel 8.6 oder 8.10 zu benennen, die sie veranlasst haben eine Disqualifikation mit Bericht auszusprechen. Sie müssen nur diese Disqualifikationen begründen.

**Spielerpässe gibt es nur noch als digitalen Spielausweis. Eine Passkontrolle durch die SR muss normalerweise nicht erfolgen. Allerdings müssen Spielerpässe (im Original, als Kopie oder digital) von Spieler\*innen von Bundesligisten, von AK-Spieler\*innen und Spieler\*innen mit Gastspielrechten den SR zur Kontrolle vorgelegt werden. Die Kontrolle muss dann durch den\*die Sekretär\*in wie folgt im Spielbericht eingetragen werden: „Heim/Gast Nr. XX, Pass nicht ladbar (Grund: DHB, AK bzw. Gastspielrecht), Pass lag vor, von SR geprüft.“**

Die SR tragen die Verantwortung, dass das Formular ordnungsgemäß ausgefüllt ist. Sie kontrollieren die Eintragungen und lassen ggf. das Spielprotokoll ergänzen bzw. korrigieren. Die Unterschriften (nuScore: Spiel-PIN, Unterschriften-Passwort) beider Vereine (ein\*e Offizielle\*r lt. Spielprotokoll) müssen in beiderseitiger Anwesenheit und in Anwesenheit von SR und ZS bis spätestens 15 Minuten nach Spielende erfolgen. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen eingetragen. Wenn ein Einspruch angekündigt wird, erhält jeder Verein eine Kopie des SR-Berichtes (beim Papierspielbericht z. B. Foto). Weitere Eintragungen sind nun nicht mehr zulässig. Bei Verwendung von nuScore wird diese Kopie automatisch per E-Mail zugestellt.

## **5 Regel 18 – Zeitnehmer\*in und Sekretär\*in**

Der\*die Sekretär\*in ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Führung des Spielprotokolls, das Eintreten von Spieler\*innen, die nach Spielbeginn ankommen und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spieler\*innen. Streichungen von eingetragenen Spieler\*innen und Offiziellen sind nach Spielbeginn nicht mehr möglich. Der\*die Sekretär\*in führt das Spielprotokoll mit den dazu erforderlichen Angaben (Tore, Torschützen, Spielstand, 7-m, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen und Reduzierungen einer Mannschaft).

Der\*die Zeitnehmer\*in hat die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-out / Team-Time-out (TTo) und die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler\*innen.

Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der Spieler\*innen und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechsellspieler\*innen gelten als gemeinsame Verantwortung. Nur der\*die Zeitnehmer\*in darf alle notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen – s. auch IHF-Erl. 7 zu dem korrekten Verfahren beim Eingreifen von ZS.

Wenn die öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Signal ausfällt oder das eingeschaltete Signal kaum zu hören ist, übernimmt der\*die Zeitnehmer\*in 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.

## **6 Zusammenarbeit Zeitnehmer\*in/Sekretär\*in**

30 Minuten vor Beginn des Spieles sprechen sich die SR mit ZS über jene Aufgaben ab, die eine unbedingte Zusammenarbeit unumgänglich machen und welche ohne vorherige Abstimmung einfach nicht richtig lösbar sind. Hierzu gehören u. a. Handhabung des TTo, fehlerhaftes Wechseln, Kommunikation mit den SR (Zeichengebung), Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Reduzierungen einer Mannschaft und die Führung des Spielprotokolls. Nach dem Spiel bleiben SR solange in der ZS-Kabine (= Ort, wo sich der Rechner befindet), bis das Spielprotokoll von allen Beteiligten unterschrieben ist. Dies hat spätestens 15 Minuten nach Spielende zu erfolgen.

Erfolgt die Spielunterbrechung durch ein Signal des\*der Zeitnehmer\*in (2:8 b-c → TTo, Wechselfehler, Rückfragen, usw.) muss der\*die Zeitnehmer\*in die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die SR, anhalten.

Bei Vergehen im Auswechselraum ist das Spiel nicht zu unterbrechen (IHF-Erl. Nr. 7). Die SR und der\*die TD allein entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten. In Ausnahmefällen (z. B. mangelhafte Sicht auf das Spielgeschehen durch stehende Spieler\*innen oder Offizielle die auf entsprechende Hinweise von ZS nicht reagieren) können sich ZS bei der nächsten Spielunterbrechung bei den SR bemerkbar machen.

ZS nehmen normalerweise allein am ZS-Tisch Platz. Nur bei Einsatz einer Spielaufsicht oder eine\*r TD sitzt diese Person zusätzlich am ZS-Tisch direkt neben dem\*der Zeitnehmer\*in. Der ZS-Tisch muss nahe der Mittellinie (mind. 50 cm Abstand von der Seitenlinie) zwischen den Auswechselflächen stehen. Diese sollten, wenn möglich, räumlich nach hinten versetzt sein (Figur 1 und Figur 3 der IHF-Regeln).

Die Auswechselräume sind an der Mittellinie mit einem Abstand von je 4,5 m nach links und rechts durch eine 15 cm lange Linie nach innen und eine 15 cm lange Hilfslinie nach außen markiert (Regel 1:9 IHR und Figur 3). 3,5 m von der Mittellinie beginnen die Auswechselsitzplätze. Bis mindestens 8 m von der Mittellinie dürfen sich dabei keinerlei Gegenstände (z. B. Bälle, Getränkekästen und -flaschen etc.) vor den Auswechselsitzplätzen befinden. Die gedachte Coachingzone endet **8 m** von der Torauslinie entfernt. Sie kann durch eine von außen an die Seitenlinie anschließende Markierung (50 cm lange und 5 cm breite Linie) gekennzeichnet werden. Der Bereich der Coachingzone darf nicht überschritten werden.

Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen ZS und den SR ist die Blickverbindung und deutliche Zeichengebung. Durch deutliches Handzeichen geben ZS zu erkennen, dass sie das Anzeigen bzw. die Entscheidungen der SR richtig erkannt haben. Bei Problemen/Unklarheiten sollten sich ZS zusätzlich durch Erheben bemerkbar machen.

## **7 Verwarnung eines\*r Spieler\*in oder Offiziellen**

Wenn von den SR ein\*e Spieler\*in oder Offizielle\*r verwarnt wird, muss dies für ZS deutlich sichtbar durch Zeigen der Gelben Karte geschehen. Der\*die Sekretär\*in bestätigt diese Verwarnung sitzend mit deutlichen Handzeichen und überträgt sie ins Spielprotokoll.

Ein\*e Spieler\*in soll nur einmal die Gelbe Karte erhalten, insgesamt sollen pro Mannschaft nur drei Verwarnungen ausgesprochen werden; gegen die Offiziellen einer Mannschaft sollte nur eine Ver-

warnung ausgesprochen werden. Von den höchstens vier Offiziellen (im Falle einer Disqualifikation kann keine Person ersetzt werden) ist einer als Mannschaftsverantwortliche\*r (= MVA) im Protokoll einzutragen. Er\*sie allein (ausgenommen zur Beantragung des Team-Time-out) ist berechtigt, ZS anzusprechen. ZS haben sich an den\*sie MVA zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.

## 8 Hinausstellung eines\*r Spieler\*in oder Offiziellen -- Reduzierung der Mannschaft

Die SR müssen eine Hinausstellung dem\*der fehlbaren Spieler\*in oder Offiziellen und ZS durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzeigen. Der\*die Sekretär\*in bestätigt die Hinausstellung sitzend mit deutlichem Handzeichen und trägt sie in das Spielprotokoll ein.

Besondere Ausnahmen führen jedoch dazu, dass eine Mannschaft auf der Spielfläche für 4 Minuten reduziert wird, wenn ein\*e Spieler\*in, 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 Hinausstellung handelt, bedeutet dies, dass der Spieler\*in persönlich bestraft ist.

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

Eine weitere Hinausstellung wird als Reduzierung der Mannschaft bezeichnet und ist im Papier-spielbericht unter dieser Rubrik – ohne Trikotnummer – nur mit der exakten Zeit, wie bei einer Hinausstellung, einzutragen. In nuScore wird diese „ganz normal“ als Hinausstellung des\*der Spieler\*in eingetragen. So ist jeweils automatisch nachvollziehbar, wer Verursacher der Reduzierung war.

<b>Beispiel:</b>		
3. Hinausstellung eines Spielers:	22:30	Mannschaftsergänzung: 26.30
Reduzierung der Mannschaft:	22:30	

Die Hinausstellung eines\*r Offiziellen wird in der im Spielprotokoll vorhandenen Rubrik notiert, wenngleich er\*sie nur Verursacher\*in ist und er\*sie seine\*ihre Funktion weiter ausübt. Gegen die Offiziellen einer Mannschaft darf nur eine Hinausstellung gegeben werden.

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

## **9 Disqualifikation eines\*r Spieler\*in oder Offiziellen gemäß Regel 8:5 bzw. 8:9**

Die SR müssen diese Disqualifikation dem Fehlbaren (Spieler\*in oder Offizielle\*n) und ZS durch Zeigen der „Roten Karte“ anzeigen. Der\*die Sekretär\*in bestätigt diese Disqualifikation sitzend mit deutlichem Handzeichen und trägt sie in das Spielprotokoll ein.

## **10 Disqualifikation eines\*r Spieler\*in oder Offiziellen gemäß Regel 8:6 bzw. 8:10**

Die SR müssen diese Disqualifikation dem Fehlbaren (Spieler\*in oder Offizielle\*n) und ZS durch Zeigen der „Roten Karte“ anzeigen. Der\*die Sekretär\*in bestätigt diese Disqualifikation sitzend mit deutlichem Handzeichen und trägt ihn in das Spielprotokoll ein. Ferner sind die SR verpflichtet, durch Hochhalten der „Blauen Karte“ beide MVA und ZS unmittelbar über den Umstand, dass bei Disqualifikationen nach Regel 8:6 bzw. 8:10 ein schriftlicher Bericht folgt, zu informieren. Der\*die Sekretär\*in trägt die Disqualifikation mit Bericht ein bzw. nimmt an der dafür vorgesehenen Stelle im Papierspielbericht einen entsprechenden zusätzlichen Vermerk (Ankreuzen an der entsprechenden Stelle in der Spalte „Disqualifikation mit Bericht“) vor und vermerkt daneben in der vorgesehenen Rubrik – soweit vorhanden – den Spielstand zum Zeitpunkt der Disqualifikation.

## **11 Die Spielzeit**

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

Die SR allein entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen werden muss (Ausnahme: Pfiff durch Zeitnehmer\*in) und wann sie fortgesetzt wird. Sie geben dem\*der Zeitnehmer\*in das Zeichen zum Anhalten (Time-out) mit drei kurzen Pfiffen und Weiterlaufen der Uhr durch Wiederanpiff. Die öffentliche Zeitmessanlage ist von dem\*der Zeitnehmer\*in beim Zeichen der SR zur Spielzeitunterbrechung anzuhalten und beim Pfiff zur Wiederaufnahme des Spiels erneut in Gang zu setzen. Der\*die Zeitnehmer\*in gibt sitzend zu verstehen, dass er\*sie die Entscheidung erkannt hat.

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

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

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 dieses Wurfs ist abzuwarten, bevor die SR (nicht der\*die Zeitnehmer\*in) das Spiel beenden.

Der\*die Zeitnehmer\*in zeigt einen erzielten Treffer nach Anerkennung durch die SR sofort an der Anzeigetafel an und der\*die Sekretär\*in notiert unmittelbar danach diesen Treffer. Eine Person hat damit stets Blickkontakt zu den SR, die selbst sofort die Anzeigetafel kontrollieren müssen. Fehler sind umgehend zu korrigieren, da Spielzeit und Spielergebnis stets korrekt angezeigt sein müssen, um Irritationen zu vermeiden. Im notwendigen Fall muss das Spiel schnellstmöglich unterbrochen werden.

## **12 Zwingendes Time-out bei einer Hinausstellung oder einer Disqualifikation**

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

Der\*die Zeitnehmer\*in hält die Spielzeituhr an, wenn ein SR dies durch drei kurze Piffe und Handzeichen 15 anzeigt. Er setzt die Uhr in Gang, wenn ein SR das Spiel wieder anpfeift. Der\*die Zeitnehmer\*in gibt sitzend zu verstehen, dass er\*sie die Entscheidungen erkannt hat.

## **13 Die ordnungsgemäße Besetzung der Auswechselbank**

Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler\*innen sowie maximal vier Offizielle anwesend sein. Die Verantwortung hierfür trägt nach Spielbeginn der MVA. ZS haben die SR ab Spielbeginn bei der nächstmöglichen Unterbrechung über nicht ordnungsgemäße Besetzungen der Auswechselbank zu informieren.

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

Bei Spielen mit angesetzten Schiedsrichter\*innen haben die im Spielbericht eingetragenen Offiziellen analog der Reihenfolge der Eintragungen im Spielbericht die Buchstaben A bis D (als Umhängschilder) deutlich sichtbar am Körper zu tragen.

## **14 Die Erteilung der Teilnahmeberechtigung**

Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und in das Spielprotokoll eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler\*innen müssen von ZS die Teilnahmeberechtigung erhalten; nachträglich eintreffende Offizielle müssen im Spielprotokoll nachgetragen werden. Der MVA meldet solche Ergänzungen bei dem\*der Sekretär\*in an. Der\*die Sekretär\*in muss nunmehr umgehend alle Eintragungen im Spielprotokoll vornehmen. Erst nach Abschluss dieses Verfahrens kann die Teilnahmeberechtigung erteilt werden.

Greift ein\*e nicht teilnahmeberechtigter Spieler\*in von der Auswechselbank aus ins Spiel ein, muss der\*die Zeitnehmer\*in sofort pfeifen und selbstständig die Uhr anhalten. Anschließend werden die SR über den Grund der Unterbrechung informiert. Der\*die Sekretär\*in trägt diese\*n Spieler\*in im Spielprotokoll nach, sofern die maximal zulässige Anzahl von 14 Spieler\*innen zuvor nicht bereits erreicht war.

## **15 Das Ein- und Austreten der Auswechselspieler\*innen**

Das Wechseln von Spieler\*innen darf nur vom eigenen Auswechselraum, bis 4,5 m in die eigene Spielfeldhälfte von der Mittellinie aus (Auswechsellinie), erfolgen. Auswechselspieler\*innen dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler\*innen die Spielfläche verlassen haben. Dies gilt auch für den Torwartwechsel.

Es darf immer nur maximal ein\*e Spieler\*in als Torwart (TW) auf dem Spielfeld sein. Die als TW eingesetzten Spieler\*innen einer Mannschaft müssen sich in der Kleidung farblich und im Design von der eigenen, der gegnerischen Mannschaft und den gegnerischen TW unterscheiden. Dies



trifft auch auf das zusätzlich übergezogene Trikot zu (die SR haben dies vor Spielbeginn zu kontrollieren). Zieht ein\*e (Feld-)Spieler\*in ein zusätzliches Trikot über, so muss seine\*ihre im Spielprotokoll eingetragene Nummer sichtbar sein (z. B. übergezogenes Trikot durchsichtig) sowie in der gleichen Farbe wie die anderen TW-Trikots dieser Mannschaft). Wenn das Trikot ausgeschnitten wird, um die Trikotnummer zu erkennen, muss der Ausschnitt transparent abgeklebt sein. Hier haben ZS besonders auf den korrekten Wechselvorgang zu achten!

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\*innen ihrer Mannschaft zu versorgen.

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

Bei einer Freiwurfentscheidung mit dem Schlusssignal darf nur die Mannschaft, für die der jetzt direkt auszuführende Freiwurf entschieden wurde, eine\*n Spieler\*in auswechseln. Für die abwehrende Mannschaft besteht Wechselverbot. Der Versuch einzuwechseln ist als Wechselfehler mit Nennung der Nummer des\*der fehlbaren Spieler\*in den SR anzuzeigen. Nur ein verletzungsbedingt nicht mehr spielfähiger TW der verteidigenden Mannschaft darf nach ausdrücklicher Erlaubnis der SR ausgewechselt werden. In dieser Situation ist höchste Aufmerksamkeit von ZS gefordert.

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

## 16 Das Eintreten von nicht berechtigten Spieler\*innen oder Offiziellen

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

Sofern der MVA in den drei letzten Fällen seine Mannschaft auf dem Spielfeld nicht entsprechend reduziert, bestimmen die SR eine\*n Spieler\*in, der das Spielfeld zu verlassen hat. Solche Spieler\*in dürfen jedoch auch während der Hinausstellungszeit eingewechselt werden und die Hinausstellungszeit wird im Spielprotokoll nur bei dem\*der fehlbaren Spieler\*in eingetragen.

Sofern Trikotnummern im Protokoll falsch eingetragen sind, erfolgt lediglich eine Berichtigung und keinerlei Bestrafung durch die SR.

## 17 Die Zeit der hinausgestellten Spieler\*in

ZS müssen die aktuelle Spielzeit bei einer Hinausstellung von der angehaltenen Uhr ablesen.

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

Sofern die Zeitmessanlage nicht auch für die Anzeige von mindestens einer Hinausstellungszeit pro Mannschaft eingerichtet ist, **trägt der\*die Zeitnehmer\*in (bei Verwendung des Papierspielberichts der\*die Sekretär\*in)** die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des\*der hinausgestellten Spieler\*in (bzw. bei Mannschaftsreduzierung gem. Punkt 15) auf einem Zettel ein (auch wenn aufgrund des nahen Spielendes keine Ergänzung mehr möglich ist), der für beide Mannschaften deutlich sichtbar (dicker Filzstift) über eine Vorrichtung auf dem ZS-Tisch auf der Seite des\*der fehlbaren Spieler\*in bzw. seiner\*ihrer Mannschaft aufgestellt wird. Der\*die Zeitnehmer\*in prüft vor dem Aufhängen die Eintragung. Dieser Zettel wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt (die Zettel sind allerdings bis nach dem Ende des Spiels durch ZS aufzubewahren). 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\*die Zeitnehmer\*in. Diese\*r kontrolliert die Hinausstellungszeit und mit dem\*der Sekretär\*in das korrekte Eintreten. Beim zu frühen Eintreten bzw. Ergänzen muss der\*die Zeitnehmer\*in sofort pfeifen und die Uhr anhalten. Offensichtliche formelle Fehler des\*der Sekretär\*in sind nach Signal des\*der Zeitnehmer\*in mit den SR zu korrigieren (fehlerhaft ausgefüllte Zettel nicht während des laufenden Spiels ändern, da dies zu Missverständnissen führen kann).

## 18 Team-Time-out

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

Zwischen zwei TTo einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal in Ballbesitz gewesen sein. Für jede Mannschaft werden Grüne Karten verwendet (DINA5), die mit T1, T2 und T3 nummeriert sind.

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

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

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

In der zweiten Halbzeit ist folgende Besonderheit zu beachten:

Eine Mannschaft kann, auch wenn sie noch zwei TTo zur Verfügung hätte, in den letzten 5 Spielminuten jedoch nur ein TTo beantragen. Wird in den letzten 5 Spielminuten erst das 2. TTo von einem Verein beantragt, ist die Herausgabe der Karte T3 zu fordern, damit nicht versehentlich das 3. TTo beantragt werden kann.

Bei vorwärtslaufenden Spielzeituhren beginnen die letzten 5 Spielminuten mit der Anzeige 55:00 (bei kürzerer Spielzeit als 60 Minuten entsprechend); bei rückwärtslaufenden Spielzeituhren mit der Anzeige 05:00. Entsprechend den Bestimmungen der IHF-Erl. 3 Absatz 3 ist die Spielzeit zum

Zeitpunkt des Pfiffs des\*der Zeitnehmer\*in regelgerecht. Bei Zweifeln über die Ordnungsmäßigkeit der angezeigten Restspielzeit treffen die SR gem. Regel 17:9 eine gemeinsame Entscheidung.

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

Ein\*e Mannschaftsoffizielle\*r der Mannschaft, die ein TTo beantragen will, muss die „Grüne Karte“ vor dem\*der Zeitnehmer\*in auf den Tisch legen oder ihm\*ihr übergeben. Bei Anwesenheit eines\*r Technischen Delegierten kann die Grüne Karte auch ihm\*ihr ausgehändigt werden.

Eine Mannschaft kann ihr TTo 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\*die Zeitnehmer\*in pfeifen kann (in diesem Falle wird die Grüne Karte der Mannschaft zurückgegeben), wird der Mannschaft das TTo umgehend gewährt.

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

Die SR bestätigen das TTo (ausgestreckter Arm zeigt zur beantragenden Mannschaft). Erst dann startet der\*die Zeitnehmer\*in eine separate Stoppuhr zur Kontrolle des TTo, und der\*die Sekretär\*in trägt diese im Spielprotokoll bei der beantragenden Mannschaft in der jeweiligen Halbzeit ein.

Während des TTo halten sich die Mannschaften und Offiziellen in Höhe ihrer Auswechselräume auf, innerhalb und/oder außerhalb des Spielfeldes. Die SR befinden sich in der Spielfeldmitte, eine\*r geht zur Abstimmung kurzfristig an den ZS-Tisch.

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

Nach 50 Sekunden zeigt der\*die Zeitnehmer\*in durch ein akustisches Signal an, dass das Spiel in 10 Sekunden fortzusetzen ist (IHF-Erl. 3). Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wieder aufgenommen, welcher der Situation bei Gewährung des TTo 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 der SR setzt der\*die Zeitnehmer\*in die Spielzeituhr in Gang.

**André Schlieder**

TK-Vorsitzender

**Wolfgang Tecker**

Schiedsrichterwart

**Christian Strauß**

Schiedsrichterlehrwart