



## **TEIL 1**

### **UMFANG DER AUS- UND WEITERBILDUNG FÜR SEKRETÄRE UND ZEITNEHMER**

#### **Vorbemerkung**

Die Ausbildung für Sekretäre (SK) und Zeitnehmer (ZN) erfolgt anhand der jeweils gültigen

- „Anweisung für Sekretär/Zeitnehmer im HHV“
- und – „Internationale Hallenhandball-Regel“.

In dieser Richtlinie ist bei den Personen aus redaktionellen Gründen immer nur die männliche Form gewählt. Gemeint sind grundsätzlich männliche und weibliche Mitarbeiter, Mitglieder und Spieler.

#### **Mindestalter für SK/ZN**

Das **Mindestalter** für SK und ZN beträgt

- für den Einsatz bei Jugendspielen: 14 Jahre,
- für den Einsatz bei Männer- und Frauenspielen: 18 Jahre.

Die Bezirksspielausschüsse legen die Zahl der SK/ZN pro Verein auf Bezirksebene fest. Sie können ungeeignete SK/ZN zur Aus- und Weiterbildung nicht zulassen oder ihnen die weitere Tätigkeit untersagen.

#### **Allgemeines**

Eine **gründliche Aus- und Weiterbildung** ist wegen der Möglichkeit entscheidender Einflussnahmen (*Ende der Hinausstellungszeit, Wechselfehler, Spielzeitnahme, „Team-Time-Out“*) unbedingte Voraussetzung.

SK/ZN, die keine geprüften SR sind, erhalten einen auf zwei Jahre befristet ausgestellten **SK/ZN-Ausweis**, der verlängert werden kann. Ausstellung und Verlängerung sind von einer erfolgreichen Leistungsstandfeststellung abhängig.

Bei Regeländerungen, die Einfluss auf das Aufgabenfeld des SK und/oder des ZN haben, ist die weitere SK-/ZN-Tätigkeit vom erfolgreichen Besuch einer Fort- oder Weiterbildungsmaßnahme abhängig.

Für den HHV sind diese Anweisungen verbindlich und gelten als Teil der jeweiligen Durchführungsbestimmungen.

Für SK/ZN, die bei Spielen der Ober-/Landesligen des HHV oder des DHB zum Einsatz kommen, sind die von der jeweiligen Ebene herausgegebenen SK-/ZN-Anweisungen zu beachten.

#### **A Grundausbildung**

Die Grundausbildung soll möglichst praxisnah anhand eines vorzulegenden Spielberichts erfolgen. In diesem sind die Eintragungen vorzunehmen, die auch während des Spielablaufes notwendig werden.

Weiterhin ist an einer Demonstrationsuhr und einer Stoppuhr das richtige Verhalten bei „Time-Out“ und Team-Time-Out mit und ohne gleichzeitiger Hinausstellungszeit zu demonstrieren und zu üben. Auf die Notwendigkeit des ständigen Blickkontaktes zu den SR ist deutlich hinzuweisen.

Ein weiterer Schwerpunkt ist auf das richtige Verhalten bei Wechselfehlern zu legen, da sich beim Wechselvorgang erfahrungsgemäß die meisten Fehler ereignen.

Besonderer Erwähnung bedarf auch das richtige Verhalten am Ende der Halbzeiten, wenn keine öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Schlusssignal verwendet werden kann.

Unabhängig von der gemeinsamen Aufgabenerfüllung sind die Schwerpunkte der Aufgabenabgrenzung zwischen SK und ZN herauszuarbeiten und auf die Probleme in der Zusammenarbeit mit den SR einzugehen.

Die Grundausbildung soll einen Zeitraum von ca. 120 Minuten umfassen und endet mit einer kurzen Leistungsstandfeststellung.

### **B Fortbildung bis Bezirksebene**

SK/ZN-Ausweise werden nach spätestens zwei Jahren ungültig. Danach wird eine Fortbildungsmaßnahme mit einer erneuten Leistungsstandfeststellung erforderlich.

Die Fortbildungsveranstaltung soll auf einem **Erfahrungsaustausch** basieren und die **Schwerpunkte der Grundausbildung** vertiefen.

Die Leistungsstandfeststellung soll mit einem Fragebogen erfolgen, in dem die Fehlerschwerpunkte vorausgegangener Spielrunden ausgewertet werden. Diese Schwerpunkte sollen auch Gegenstand des Erfahrungsaustausches sein.

Die Fortbildungsveranstaltung soll einen Zeitraum von ca. 90 Minuten umfassen.

### **C Weiterbildung für den Einsatz auf Ober- und Landesligaebene**

Der Einsatz als neutraler SK und ZN in den Oberligen Männer und Frauen, sowie den Landesligen der Männer erfordert eine besondere Schulung, die auch für geprüfte SR notwendig ist.

Die Weiterbildungsmaßnahme ist auf HHV-Ebene oder DHB/HBL/HBF durchzuführen. Es können nur zugelassen werden:

- geprüfte SR mit gültigem SR-Ausweis
oder - SK/ZN mit mindestens dreijähriger Tätigkeit.

**Soweit durch die beteiligten Vereine auf Landes- und Oberligaebene aufgrund der Durchführungsbestimmungen Sekretäre abgestellt werden müssen, genügt für diesen Einsatz die unter „A“ und „B“ vorgesehene Aus- und Fortbildung.**

Neben der gründlichen Schulung auf der Basis der Fortbildung soll ein besonderer Schwerpunkt auf die Auswertung der Erfahrungen und die Aufgabenabgrenzung zwischen SK und ZN („Gespannarbeit“) gelegt werden. Weitere Schwerpunktthemen werden durch den Arbeitskreis SR HHV jährlich festgelegt.

Bei Spielen der Oberligen Frauen und Männer, sowie der Landesligen Männer dürfen nur solche neutralen ZN oder SK eingesetzt werden, die für diesen Einsatz gemeldet worden sind.

Ein Einsatz als ZN im Landes-/Oberliga-Bereich ist nur möglich, wenn der ZN an mindestens 50 % der Spieltage einer Hallenrunde für einen Einsatz zur Verfügung steht.

Die Meldezahl der Bezirke beträgt das 1,0-fache pro Verein in der Landes-/Oberliga. Grundlage ist die abgeschlossene Hallenrunde.

Eine eventuelle Reduzierung der gemeldeten SK/ZN ist Aufgabe der Bezirke.

### **D Aus- und Weiterbildung für den Einsatz bei Spielen der Oberliga Männer und Bundesligen**

Der Einsatz bei Spielen der Oberliga Männer, der 3. Ligen und der Bundesligen im Gespann erfordert eine noch weitergehende, auf die Besonderheiten des Spielbetriebes abgestimmte Schulung, die auch für geprüfte SR unverzichtbar ist.

Die Aus- und Weiterbildung für den Einsatz auf der Ebene der 3. Ligen erfolgt durch den HHV. Zulassungsvoraussetzung ist eine mindestens einjährige Tätigkeit auf Oberligaebene.

Die Aus- und Weiterbildung für den Einsatz auf DHB-Ebene erfolgt durch den DHB. Zulassungsvoraussetzung ist eine mindestens einjährige Tätigkeit auf der Ebene der 3. Ligen.

Die Schulungsthemen und der Zeitrahmen ergeben sich aus den Vorgaben des DHB (i.d.R. 180 bis 240 Minuten).

Pro Mannschaft im DHB kann der HHV 1,2 Gespanne und in der 3. Liga 1,5 Gespanne melden.

**TEIL 2****LEITFADEN FÜR DIE TÄTIGKEIT VON SEKRETÄR UND ZEITNEHMER****Allgemeine Hinweise**

1. Grundsätzlich soll jeder SK und ZN im Besitz dieser Richtlinie und der jeweils gültigen Ausgabe der „Internationalen Hallenhandball-Regeln“ sein, die Grundlage dieser Richtlinien ist.
2. SK und ZN bedeuten eine wichtige Hilfe für die SR – dessen müssen sich alle Beteiligten bewusst sein. Dazu gehört, dass der SK-/ZN- oder SR-Ausweis den SR unaufgefordert vorgelegt wird.
3. Nur eine gute Zusammenarbeit zwischen SK/ZN und SR kann zu einem reibungslosen Spielablauf beitragen.

Im Bereich des DHB erlaubt Regel 18:1, die Aufgaben von SK und ZN auf eine Person zu vereinigen. Ebenso besteht die Möglichkeit, dem neutralen ZN einen SK von einem der beteiligten Vereine zur Unterstützung beizugeben oder durch die beteiligten Vereine SK und ZN paritätisch besetzen zu lassen.

4. SK und ZN – auch solche, welche von den beteiligten Vereinen gestellt werden – dürfen keine weiteren Funktionen bei der Ausübung ihres Amtes wahrnehmen, insbesondere nicht Hallensprecher sein. Sie nehmen alleine Platz am „Zeitnehmertisch“, der an der Mittellinie zwischen den Auswechselbänken gemäß Regel 1 (Figur 3) aufgestellt sein muss:
  - Zeitnehmertisch und Auswechselbänke haben grundsätzlich so zu stehen, dass die Auswechselmarkierungen vom SK/ZN einzusehen sind.
  - Der Tisch steht zwischen den Bänken etwa 50 cm von der Seitenlinie entfernt. Die Auswechselbänke beginnen in einem Abstand von 3,50 m von der Mittellinie.

**Der Hallensprecher oder andere Personen dürfen nicht mit an diesem Tisch sitzen.**

5. 30 Minuten vor Spielbeginn (in Ligen mit dem elektronischen Spielbericht (ESB): 45 Minuten) findet die technische Besprechung mit den SR in deren Kabine statt.

In diesem Gespräch sollen alle jenen Aufgaben durchgesprochen werden, die für die reibungslose Zusammenarbeit erforderlich sind, insbesondere

- das Führen des ESB;
  - das Verhalten bei Wechselfehlern;
  - die Handhabung der Spielzeituhr,
  - das Verhalten kurz vor Ende der Halbzeiten,
  - die Abstimmung der Spielzeit bei Spielzeitunterbrechung (Time-Out und Team-Time-Out);
  - die Bekanntgabe der Restspielzeit;
  - die Handzeichen zur Verfahrensweise (Bestätigung der Kenntnisnahme durch SK/ZN) bei Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen und Ausschlüssen usw.
6. Bei unsportlichem Verhalten gegenüber SK/ZN durch Spieler oder Offizielle haben die SR nur dann eine unmittelbare Ahndungsmöglichkeit, wenn sie dieses Verhalten selbst wahrgenommen haben. In den übrigen Fällen haben SK und ZN aber das Recht, solche Vorkommnisse im Spielbericht aufnehmen zu lassen. Klassenleiter und/oder Rechtsinstanz können Vergehen gegen SK und/oder ZN entsprechend ahnden.
  7. Auf Verstöße gegen das Auswechselraum-Reglement, welche die SR nicht selbst wahrgenommen haben, machen SK/ZN die SR erst bei der nächsten Spielunterbrechung aufmerksam. Ein Hinweispfiff im laufenden Spiel hat zu unterbleiben.
  8. In der Halbzeitpause und nach Spielende ist *in der Schiedsrichterkabine* ein Abgleich des Spielberichts mit den Notizen der SR durchzuführen.

**TEIL 3****ZEITNEHMER UND SEKRETÄR (REGEL 18)**

Im Bereich des Deutschen Handball-Bundes (DHB) ist erlaubt, die Funktionen von SK und ZN auf eine Person zu vereinigen.

1. Der SK ist verantwortlich für
  - die ordnungsgemäße Führung des Spielberichts
  - das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen
  - das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern

**Streichungen von eingetragenen Spielern/Offiziellen sind nach Spielbeginn nicht mehr möglich.**

Er führt das Spielbericht mit den dazu erforderlichen Angaben

- Tore
- Spielstand
- 7 m
- Verwarnungen
- Hinausstellungen
- Disqualifikationen
- Reduzierung einer Mannschaft

2. Der ZN hat die Hauptverantwortung für

- die Spielzeit
- das Time-Out
- das Team-Time-Out
- die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler

Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsverantwortlichen im Auswechsellraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechselspielern gelten als **gemeinsame Verantwortung**.

**Nur der ZN darf alle notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen.**

3. Wenn die öffentliche Zeitmessaanlage mit automatischen Signal ausfällt oder das eingeschaltete Signal kaum zu hören ist, übernimmt der ZN die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit bzw. zum Spielende. Die Einstellung „Automatisches Schlusssignal“ hat absolute Priorität bei Verwendung der öffentlichen Zeitmessaanlage.

**Zusammenarbeit SK und ZN**

4. 30 Minuten vor Beginn des Spieles (Ober-/Landesliga Männer und Frauen: 45 Minuten) sprechen sich die/der SR mit SK und ZN 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 Team-Time-Out
- Fehlerhaftes Wechseln
- Kommunikation mit den SR (Zeichengebung)
- Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen mit und ohne Bericht
- Reduzierungen einer Mannschaft
- Führung des Spielberichts

Nach dem Spiel bleiben ZN/SK solange in der SR-Kabine, bis der Spielbericht/ESB von allen Beteiligten unterschrieben und versiegelt ist.

Erfolgt eine Spielunterbrechung durch ein Signal des ZN nach Regel 2:8 b–c

- Team-Time-Out
- Wechselfehler
- Rückfragen usw.

muss der ZN die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die SR, anhalten.

Bei Vergehen im Auswechselraum ist das Spiel nicht zu unterbrechen (Auswechselraum-Reglement Ziff. 7). Die SR alleine entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten.

5. SK und ZN nehmen allein am Zeitnehmertisch Platz. Der Hallensprecher darf nicht am Zeitnehmertisch Platz nehmen. Unsportliche Äußerungen und unsportliches Verhalten haben zu unterbleiben und können zur Ablösung durch die SR führen.

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).

Die Auswechselräume sind an der Mittellinie mit einem Abstand von je 4,5 m nach links und rechts durch eine 15 cm lange nach innen und eine 15 cm lange Hilfslinie nach außen markiert (Regel 1:9 und Figur 3). Bis mindestens 8 m von der Mittellinie dürfen sich dabei keine Gegenstände vor den Auswechselplätzen befinden. 7 m vor der Torauslinie endet der Bereich der Auswechselbänke.

6. Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen SK/ZN und den SR ist die Blickverbindung. Durch ein deutliches Handzeichen gibt der SK zu erkennen, dass er das Anzeigen bzw. die Entscheidung der SR richtig erkannt hat. Der ZN gibt sitzend, durch deutliches Handzeichen zu verstehen, dass er die Entscheidung erkannt hat. Bei Problemen/Unklarheiten sollten sich ZN/SK zusätzlich durch Erheben bemerkbar machen.

## 7. Verwarnung eines Spielers oder eines Offiziellen

Wenn von den SR ein Spieler oder Offizieller verwarnt wird, muss dies für den SK deutlich sichtbar durch Zeigen der „gelben Karte“ geschehen. Der SK bestätigt diese Verwarnung sitzend mit deutlichem Handzeichen und trägt die Spielminute ins Spielbericht ein. 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 Mannschaftsverantwortlicher im Bericht einzutragen. Er allein (ausgenommen zur Beantragung des Team-Time-Out) ist berechtigt, SK und ZN anzusprechen. SK/ZN haben sich an den Mannschaftsverantwortlichen A (MV-A) zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.

## 8. Hinausstellung eines Spielers oder Offiziellen – Reduzierung der Mannschaft

Die SR müssen eine Hinausstellung dem fehlbaren Spieler oder dem Offiziellen und dem SK/ZN durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzeigen. Der SK bestätigt diese Hinausstellung sitzend mit zwei erhobenen Fingern und trägt den Beginn der Hinausstellungszeit ins Spielbericht ein.

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.

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

Eine weitere Hinausstellung wird als Reduzierung der Mannschaft bezeichnet und ist im Spielbericht in der Spalte „M-Strafe“ wie bei einer Hinausstellung, einzutragen. So ist automatisch nachvollziehbar, wer Verursacher der Reduzierung war.

Die Hinausstellung eines Offiziellen wird in der im Spielbericht vorhandenen Rubrik notiert, wenngleich er nur Verursacher ist und er seine Funktion weiter ausübt. Gegen Offizielle sollte nur eine Hinausstellung gegeben werden.

## 9. Disqualifikation eines Spielers oder eines Offiziellen

Die SR müssen die Disqualifikation dem Fehlbaren und dem SK/ZN durch Zeigen der „roten Karte“ anzeigen. Der SK bestätigt diese Disqualifikation sitzend mit deutlichem Handzeichen und trägt sie ins Spielbericht ein.

Handelt es sich bei der Disqualifikation um eine Disqualifikation mit Bericht gem. Regeln 8:6 bzw. 8:10 so ist zusätzlich in Spielbericht in der Spalte „Bericht“ ein Kreuz zu machen, auch ist der Spielstand einzutragen.

10. Der **SK** gibt durch Anwendung der **gleichen Zeichen**, wie sie von den SR verwendet werden, zu verstehen, dass er alle diese Entscheidungen erkannt hat und notiert sie danach im Spielbericht.

## 11. Die Spielzeit

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

Die SR allein entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen werden muss (**Ausnahme: Pfiff durch den ZN**) und wann sie fortgesetzt wird. Sie geben dem ZN das Zeichen zum Anhalten (Time-Out) mit drei kurzen Pfiffen und Weiterlaufen der Uhr durch Wiederanpfeiff. Die öffentliche Zeitmessenanlage ist vom ZN beim Zeichen der SR zur Spielzeitunterbrechung anzuhalten und beim Pfiff zur Wiederaufnahme des Spiels erneut in Gang zu setzen. Der **ZN** gibt zu verstehen, dass er die Entscheidung erkannt hat. Kann die öffentliche Zeitmessenanlage jedoch **vom Zeitnehmertisch aus nicht bedient** oder **eingesehen** werden, ist sie nicht zu benutzen! In diesem Fall muss der ZN eine Tischstoppuhr (**verantwortlich: Heimverein**) für die Zeitmessung benutzen, deren Ziffernblatt einen Mindestdurchmesser von 21 cm haben soll, eine digitale Tischstoppuhr (Ziffernhöhe mindestens 8 cm), oder eine Tisch-Großstoppuhr. Die **Reserveuhr** soll **unter** dem Zeitnehmertisch stehen. Erst wenn sie benötigt wird (= bei Ausfall der öffentlichen Zeitmessenanlage), steht sie auf dem Tisch.

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

Nach einer Spielzeitunterbrechung bei Fehlen einer öffentlichen Zeitmessenanlage, also bei Tischstoppuhr, ist den Mannschaftsverantwortlichen 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 das Spiel beenden.

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

## 13. Zwingendes Time-Out bei einer Hinausstellung/einer Disqualifikation

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

Der ZN hält die Spielzeituhr an, wenn ein SR dies durch drei kurze Pfiffe und Handzeichen 16 anzeigt. Er setzt die Uhr in Gang, wenn ein SR das Spiel anpfeift. Der ZN gibt durch Heben von zwei Fingern („V“) zu verstehen, dass er die Entscheidung erkannt hat.

## 14. Die ordnungsgemäße Besetzung der Auswechselbank

Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie vier Offizielle anwesend sein. Die **Verantwortung hierfür trägt nach Spielbeginn der MV-A**. ZN/SK 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 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 und ~~ausgeschlossenen~~ Spieler sowie die disqualifizierten Offiziellen verringern. ~~Ausgeschlossene und Disqualifizierte~~ haben den Auswechselraum zu verlassen und dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben.

### 15. Die Erteilung der Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und in das Spielbericht eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler/Offizielle müssen von SK/ZN die Teilnahmeberechtigung erhalten. Der MV-A meldet solche Spieler/Offizielle beim SK an. Der SK muss nunmehr umgehend alle Eintragungen im Spielbericht vornehmen. Hierzu legt der MV-A bei Spielern den Spieldausweis vor und gibt die Trikotnummer bekannt. Sollte kein Spieldausweis vorliegen, bestätigt der Spieler seine Spielberechtigung durch Unterschrift nach dem gleichen Verfahren, wie es für solche Fälle vor dem Spiel vorgeschrieben ist. **Erst nach** Abschluss dieses Verfahrens kann die **Teilnahmeberechtigung** erteilt werden.

Greift ein nichtteilnahmeberechtigter Spieler von der Auswechselbank aus ins Spiel ein, muss der ZN sofort pfeifen und **selbstständig die Uhr anhalten**. Der SK trägt diesen Spieler im Spielbericht nach.

### 16. Das Ein- und Austreten der Auswechselspieler

Das Wechseln von Spielern darf nur vom eigenen Auswechselraum, 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. Ein Spieler muss **immer als Torwart (TW) erkennbar** sein. 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 zusätzlich übergezogene Trikot zu (s. Abs. 1; die SR haben dies **vor** Spielbeginn zu kontrollieren). Zieht ein (Feld-)Spieler ein zusätzliches Trikot über, so muss seine im Spielbericht 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 ZN/SK besonders auf den korrekten Wechselvorgang gegen Spielende 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 16 und 17), **um verletzte Spieler ihrer Mannschaft zu versorgen**.

Bei fehlerhaftem Ein- und Austreten der Auswechselspieler hat der ZN das Spiel **sofort** durch einen **(lauten) Pfiff, stehend und mit beiden Armen deutlich winkend** zu unterbrechen. **Außerdem hält er sofort die Spielzeituhr an**.

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

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

Sofern der MV-A in den beiden letzten Fällen seine Mannschaft auf dem Spielfeld nicht entsprechend reduziert, bestimmen die SR einen Spieler, der das Spielfeld zu verlassen hat. Solche Spieler dürfen jedoch auch während dieser Zeit eingewechselt werden, und die Hinausstellungszeit wird im Spielbericht nur bei dem fehlbaren Spieler eingetragen.

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

## 18. Die Zeit der hinausgestellten Spieler

SK/ZN müssen die aktuelle Spielzeit bei einer Hinausstellung von der angehaltenen Uhr ablesen und tragen diese in das Spielbericht ein.

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

Sofern die Zeitmessanlage nicht auch für die Anzeige von mindestens zwei Hinausstellungszeiten eingerichtet ist, trägt der ZN die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des hinausgestellten Spielers in einen Zettel ein (auch wenn aufgrund des nahen Spielendes keine Ergänzung mehr möglich ist), der, entweder für beide Mannschaften deutlich sichtbar über eine Kunststoffvorrichtung auf dem Zeitnehmertisch auf der Seite des fehlbaren Spielers bzw. seiner Mannschaft aufgestellt wird oder an den MV-A übergeben wird. Der ZN prüft die Eintragung. 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 (siehe obiges Beispiel) eingegeben werden kann.

Die Mannschaft ergänzt sich in eigener Verantwortung ohne zusätzliche Aufforderung oder Erlaubnis durch den ZN. Dieser kontrolliert die Hinausstellungszeit und mit dem SK das korrekte Eintreten. Beim zu frühen Eintreten bzw. Ergänzen muss der ZN sofort pfeifen und die Uhr anhalten.

Offensichtliche formelle Fehler des SK sind nach Signal des ZN mit den SR zu besprechen und zu korrigieren.

## 19. Team-Time-Out je Mannschaft pro Halbzeit der regulären Spielzeit

Jede Mannschaft hat das Recht, pro Halbzeit der regulären Spielzeit (ohne eventuelle Verlängerungen) ein Team-Time-Out von je einer Minute zu beantragen (Männer Oberliga: siehe AdFB und Teil 3).

**Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-Out beantragen will, muss eine „grüne Karte“ vor dem ZN auf den Tisch legen/ihm übergeben.**

Hierzu wird eine grüne Karte (ca. 15 x 20 cm) verwendet, die der Heimverein zu stellen hat. Sie wird zu Beginn jeder Halbzeit dem MV-A ausgehändigt und am Ende jeder Halbzeit der regulären Spielzeit eingesammelt. Die grüne Karte wird von SK bzw. ZN 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 ZN pfeifen kann (in diesem Falle wird die grüne Karte der Mannschaft zurückgegeben), wird der Mannschaft das Team-Time-Out umgehend gewährt.

Der Zeitnehmer unterbricht dann das Spiel durch einen Pfiff und stoppt sofort die Uhr (2:9) Er gibt das Handzeichen für Time-out (Nr. 15) und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. Die Grüne Karte wird auf dem Tisch, und zwar auf der Seite der beantragenden Mannschaft, aufgestellt und bleibt dort für die Dauer des Team-Time-outs.

Die SR bestätigen das Team-Time-Out (ausgestreckter Arm zeigt zur beantragenden Mannschaft). Erst dann startet der ZN eine separate Stoppuhr zur Kontrolle des Team-Time-Out, und der SK trägt diese im Spielbericht (siehe Ziffer 20 Abs. 3) bei der beantragenden Mannschaft in der jeweiligen Halbzeit ein.

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

Vergehen während des Team-Time-Out haben die gleichen Folgen wie Vergehen während der Spielzeit (IHF-Erläuterung-Nr. 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 ZN durch ein akustisches Signal an, dass das Spiel in 10 Sekunden fortzusetzen ist (IHF-Erläuterung-Nr. 3). 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 SR setzt der ZN die Spielzeituhr in Gang.

### TEIL 3

#### Elektronischer Spielbericht im Bereich der Ober- und Landesliga der Männer und Frauen evtl. Bezirksoberligen

1. ZN und SK, die bei Spielen der Männer Oberliga durch den jeweils zuständigen Ansetzer angesetzt werden, müssen im Besitz eines vom HHV ausgestellten und für die Spielsaison 2016/2017 gültigen Z/S-Ausweises sein, der zum Einsatz in der Männer Oberliga berechtigt. Die für den Einsatz in der Männer Oberliga berechtigten ZN und SK sind von den jeweiligen Bezirken an den Schiedsrichterwart HHV zu den von ihm bestimmten Terminen vor Saisonbeginn zu melden und müssen an der Einführungsschulung für die Nutzung des ESB teilgenommen haben.

Sekretäre die vom Heimverein in der Frauen Oberliga bzw. den Landesligen der Männer und Frauen dem neutralen Zeitnehmer zur Seite sitzen müssen an der Einführungsschulung für die Nutzung des ESB teilgenommen haben.

Beim Ausbleiben von angesetztem ZN oder SK soll der Heimverein einen Ersatz (Schiedsrichter oder geprüfter ZN/SK) stellen, der Gast kann einen SK benennen. Ansonsten entscheiden die Schiedsrichter über die Besetzung der Funktion von ZN/SK. In derartigen Fällen ist ein Spielbericht in Papierform zu führen, wenn die Ersatzpersonen keine Zulassung für die Verwendung des ESB besitzen.

2. Im Bedarfsfalle kann die Spielleitende Stelle anordnen, dass ein Technischer Delegierter entsandt wird. Den beteiligten Vereinen ist diese Anordnung und der/die Kostenträger mitzuteilen. Er nimmt vor Spielbeginn an der technischen Besprechung teil (siehe auch Ziffer 3) und ist nach Spielschluss bei der Kenntnisnahme des Spielberichts durch die beteiligten Vereine anwesend (siehe auch Ziffer 5).

Der Beauftragte hat seinen Platz am Tisch des ZN/SK. Es gelten für ihn die Bestimmungen des § 80 a SpO.

3. **6045 Minuten** vor Spielbeginn bei der **Technischen Besprechung** in der Schiedsrichterkabine, übergeben der Heim- und der Gastverein ihre Spielerliste mit aktiven und passiven Spielern dem SK, die dieser anschließend in den Spielbericht einträgt. Eine Vorlage dieser Liste ist über den ESB downloadbar. Außerdem werden vom Heimverein die beiden Team-Time-Out-Kartensets (1–3) an den ZN übergeben. Bei der Technischen Besprechung sind außerdem Trikotfarben, Überziehleibchen für den 7. Feldspieler, Auswahl der Spielbälle, Sitzplätze für passive Spieler, Sicherheitsbelange sowie Hinweise für den Hallensprecher abzustimmen. Die **entsprechend frühzeitige Anwesenheit** aller Beteiligten (Schiedsrichter, MV-A beider Mannschaften, ZN/SK, evtl. Hallensprecher und soweit angesetzt Technischer Delegierter) ist deshalb erforderlich!

Die Spielausweiskontrolle ist nur für solche Spieler erforderlich, die nicht in der Spielerliste aufgeführt sind bzw. handschriftlich nachgetragen wurden. Diese nachgetragenen Spieler müssen im Spielbericht vermerkt werden. Ansonsten sind bei der spielleitenden Stelle die Spielerpässe in einer Datenbank vorhanden.

4. Spätestens **15 Minuten** vor Spielbeginn wird dem SK mitgeteilt, welche Spieler aus der Spielerliste aktiv am Spiel teilnehmen. Während des Spieles kann eine Mannschaft weitere Spieler bis zur Höchstzahl von 14 Spieler je Mannschaft nachmelden. Spieler, die bis Spielende nicht als teilnahmeberechtigt gemeldet wurden, werden als nicht eingetragene Spieler gewertet. Die Eintragung der Spielbegegnung und der Spieler in den Spielbericht erfolgt durch den SK in der Kabine des Kampfgerichts (sofern vorhanden). In der Halle/Kabine sind ein funktionsfähiger Drucker und eine Internetverbindung vorgeschrieben. Die Spieldaten und die Spielerlisten werden vom SK aus einer Online-Datenbank in den Spielbericht geladen. Manuelle Eintragungen sind nur erforderlich, wenn zusätzliche, nicht gespeicherte Spieler, eingesetzt werden.

Eine Kontrolle der Spielausweise durch die Schiedsrichter erfolgt nur noch im Ausnahmefall – siehe Ziffer 3, zweiter Absatz.

Nach Eingabe der Spieldaten und der Spieler/innen ist der Bericht von den MV-A zur Kenntnis zu nehmen und durch Eingabe des Vereinskennworts zu genehmigen, auszudrucken und online zu stellen.

5. Während des Spiels führt der SK den Spielbericht. Die ausgesprochenen Strafen sind bei Verwarnungen mit voller Minutenzahl (z.B. 26) und sonst mit Minuten und Sekundenangaben (z.B. 26:56) einzutragen. Sollte der elektronische Spielbericht nicht genutzt werden können, sind die ausgesprochenen Strafen in der 2. Halbzeit bei Uhren, die nur auf „30“ einstellbar sind oder bei rückwärtslaufender Uhr (von 30 nach 0) zusätzlich zu unterstreichen (z.B. 26:56). Nach Ende der 1. Halbzeit und nach Spielende gehen die Schiedsrichter direkt in die Kabine, um dort mit dem SK dessen Eintragungen mit den eigenen Aufzeichnungen zu vergleichen.

Eine Kontrolle hat grundsätzlich nur in der Schiedsrichterkabine oder der Kabine von ZN/SK zu erfolgen. Das gleiche gilt auch nach Spielende.

6. Die Schiedsrichter tragen die Verantwortung, dass der Spielbericht ordnungsgemäß ausgefüllt ist. Sie kontrollieren die Eintragungen des SK und veranlassen gegebenenfalls weitere Eintragungen in den Spielbericht. Die Kenntnisnahme beider Vereine (ein Offizieller lt. Spielbericht) muss in beiderseitiger Anwesenheit und in Anwesenheit von ZN und SK, sowie des ggf. angesetzten Technischen Delegierten **bis spätestens 15 Minuten nach Spielende** erfolgen. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen eingetragen. Danach erhält jeder Verein eine Kopie. Weitere Eintragungen sind nun nicht mehr zulässig!
7. Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und in das Spielbericht eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler (oder im ESB als passiv eingetragen) müssen von ZN/SK die Teilnahmeberechtigung erhalten, nachträglich eintreffende Offizielle müssen im Spielbericht nachgetragen werden. Der MV-A meldet solche Ergänzungen beim SK an. Der SK muss nunmehr umgehend im Spielbericht den Spieler als aktiv kennzeichnen bzw. manuell nachtragen. Hierzu legt der MV-A bei Spielern den Spielausweis vor und gibt die Trikotnummer bekannt. **Erst nach Abschluss** dieses Verfahrens kann die **Teilnahmeberechtigung** erteilt werden. Hierbei ist zur Verkürzung des Verfahrens ausreichend, wenn Name, Vorname und Trikotnummer in das Spielbericht eingetragen werden, die restlichen Daten können nach 1. / 2. Halbzeit vervollständigt werden.
8. Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team-Time-Outs. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind für jede Mannschaft maximal zwei Team-Time-Outs möglich. Zwischen zwei Team-Time-Outs einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal in Ballbesitz sein. Für jede Mannschaft werden grüne Karten verwendet, die mit einem T und den Nummern 1, 2 und 3 versehen sind.

Jede Mannschaft kann in der ersten Halbzeit zweimal ein Team-Time-Out 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 Team-Time-Out in Anspruch genommen, kann sie in der zweiten Halbzeit nur noch ein Team-Time-Out 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 Team-Time-Out in Anspruch genommen, stehen ihr in der 2. Halbzeit zwei Team-Time-Out 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 Z/S 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 Team-Time-Out zur Verfügung hätte, in den **letzten 5 Spielminuten jedoch nur ein Team-Time-Out** beantragen. Wird in den letzten 5 Spielminuten erst das 2. Team-Time-Out von einem Verein beantragt, ist die Herausgabe der Karte Team-Time-Out Nr. 3 zu fordern, damit nicht versehentlich das 3. Team-Time-Out beantragt werden kann.

Bei vorwärtslaufenden Spielzeituhren beginnen die letzten 5 Spielminuten mit der Anzeige 55:00; bei rückwärtslaufenden Spielzeituhren mit der Anzeige 05:00. Entsprechend den Bestimmungen der IHF-

Erläuterung-Nr. 3 Absatz 3 ist die Spielzeit zum Zeitpunkt des Pfiffs des ZNs 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 Mannschaftsverantwortlichen erfolgen.

**Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-Out beantragen will, muss die grüne Karte vor dem ZN auf den Tisch legen / ihm übergeben.** Bei Anwesenheit eines Technischen Delegierten kann die grüne Karte auch ihm 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 ZN pfeifen kann (in diesem Falle wird die **grüne Karte** der Mannschaft zurückgegeben), wird der Mannschaft das Team-Time-Out umgehend gewährt.

Der ZN **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 Schiedsrichter bestätigen das Team-Time-Out (*ausgestreckter Arm zeigt zur beantragenden Mannschaft*). Erst dann startet der ZN eine separate Stoppuhr zur Kontrolle des Team-Time-Out, und der SK trägt diese im Spielbericht bei der beantragenden Mannschaft in der jeweiligen Halbzeit ein.

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

Vergehen während des Team-Time-Out haben die gleichen Folgen wie Vergehen während der Spielzeit (IHF-Erläuterung-Nr. 3 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 ZN durch ein akustisches Signal an, dass das Spiel in 10 Sekunden fortzusetzen ist (IHF-Erläuterung-Nr. 3). 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 ZN die Spielzeituhr in Gang.

9. Weitere Hinweise zum spieltechnischen Ablauf bei Verwendung des elektronischen Spielberichts sollten von den Vereinsverantwortlichen erledigt und überprüft werden:
- Notebook-Betriebssystem sollte alle notwendigen Updates abgearbeitet haben, bevor es an Z/S übergeben wird
  - Software „SIS-Spielbericht“ sollte aufgespielt sein, Updateprüfung erfolgt automatisch nach Programmstart
  - Funktionsfähiger Internetbrowser sollte installiert sein, SIS-Handball sollte als Favorit/Lesezeichen angelegt werden
  - Drucker sollte als Standard-Drucker installiert und betriebsfähig sein, USB-Kabel oder anderes kompatibles Druckerkabel muss vorhanden sein
  - Druckerpapier sollte ausreichend vorhanden sein, Toner bzw. Tintenpatronen müssen ausreichend gefüllt sein
  - Internetverbindung sollte vorbereitet werden und funktionsfähig sein, gegebenenfalls sollten die Logindaten zur Nutzung des Notebooks vorhanden sein bzw. jemand bereitstehen, falls bei Ausfall während des Spiels das Notebook neu gestartet werden muss
  - Gegebenenfalls Ersatzlösung vorhalten mit LAN-Verbindung bzw. Mobilfunkstick
  - Erreichbare 230V-Versorgung am Kampfgericht sicherstellen. Auch sollte der Akku des Laptops geladen sein.

- Spielbericht als 5-fach-Satz zur Ausfallsicherung vorhalten
- Es sollte ein Ansprechpartner für Presseausdrucke, Ordneranzahl, Zuschaueranzahl, bei Problemen mit Spielfeldaufbau usw. bereitstehen

Speicherstick sollte vorgehalten werden, falls Versendung des Spielberichts nicht möglich.

Frankfurt, 1. Juli 2016

Für den Ak Spieltechnik:

gez. Tobias Weyrauch  
(Vizepräsident Spieltechnik)

gez. Josef Semmelroth  
(Vizepräsident Recht)