

Richtlinien für Schiedsrichter, Zeitnehmer, Sekretär und SR-Paten im Verbands- und Bezirksspielbetrieb

Für Schiedsrichter/Sekretär/Zeitnehmer gelten die Internationalen Hallenhandball-Spielregeln (Ausgabe 2016) sowie die für das Spieljahr 2017/2018 gültigen Durchführungsbestimmungen.

Im Verbands- und Bezirksspielbetrieb werden Sekretär (S) und Zeitnehmer (Z) von den beteiligten Vereinen gestellt. Der Heimverein stellt in der Regel den Zeitnehmer, der Gastverein den Sekretär (siehe auch Durchführungsbestimmungen Ziff. 5.). Andere Absprachen sind bei der Technischen Besprechung möglich. Dabei ist dafür zu sorgen, dass die eingesetzten Sportfreunde mit ihren Aufgaben vertraut und sich ihrer Verantwortung als Gehilfen der Schiedsrichter bewusst sind. Sich nicht neutral oder sich unsportlich verhaltende Zeitnehmer und Sekretäre werden ihrer Aufgaben entbunden und der Spielleitenden Stelle Recht gemeldet. Der Verein muss mit dem Einsatz Neutraler Zeitnehmer/Sekretäre auf seine Kosten rechnen.

1. Elektronischer Spielbericht (SBO)

Im Verbands- und Bezirksspielbetrieb wird der elektronische Spielbericht (SBO) eingesetzt (siehe Durchführungsbestimmungen Ziff. 9).

- (1) 30 Minuten vor dem Spiel ist eine Kontrolle des Spielberichts durch die Schiedsrichter und den Sekretär durchzuführen. Die entsprechend frühzeitige Anwesenheit aller Beteiligten ist deshalb erforderlich. Eine evtl. erforderliche Spielausweiskontrolle wird nur durch die Schiedsrichter durchgeführt. Die Bezirke können für die Spielklassen unterhalb der Bezirksliga (Frauen/Männer) eine abweichende Zeitvorgabe festlegen.
- (2) Nach Ende der 1. Halbzeit und nach Spielende gehen die Schiedsrichter direkt in die Kabine, um dort mit dem Sekretär dessen Eintragungen mit den eigenen Aufzeichnungen zu vergleichen. Eine Kontrolle hat grundsätzlich nur in der Schiedsrichterkabine zu erfolgen.
- (3) Die Schiedsrichter tragen die Verantwortung, dass der Spielbericht ordnungsgemäß ausgefüllt ist. Sie kontrollieren die Eingaben des Sekretärs und ergänzen ggfs. den Spielbericht. Die PIN-Eingabe beider Vereine, Schiedsrichter und ggfs. der Aufsicht müssen in Anwesenheit aller Beteiligten bis spätestens 20 Minuten nach Spielende erfolgen. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen eingetragen

2. Spielregel 18 - Der Zeitnehmer und der Sekretär

- (1) Der Sekretär ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Führung des SBO und das Eintragen von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen. Streichungen von eingetragenen Spielern/Offiziellen sind nach Spielbeginn nicht mehr möglich.
Er ist verantwortlich für sämtliche Eintragungen vor, während und nach dem Spiel. Diese erfolgen auf Anweisung des/der Schiedsrichter (z.B. Führen des SBO, Eintragung der Abrechnung, Bericht der Schiedsrichter, etc.).
- (2) Der Zeitnehmer hat die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-out/Team-Time-out und die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler.
Wenn die öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Signal ausfällt oder das eingeschaltete Signal kaum zu hören ist, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit bzw. zum Spielende. Die Einstellung „Automatisches Signal“ hat jedoch absolute Priorität bei Verwendung der öffentlichen Zeitmessanlage.
- (3) 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 darf alle notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen (siehe auch IHF-Erl. 7 zu dem korrekten Verfahren beim Eingreifen von Zeitnehmer / Sekretär).

Zusammenarbeit Zeitnehmer / Sekretär

- (4) 30 Minuten vor Beginn des Spieles führen die Schiedsrichter mit Zeitnehmer und Sekretär eine Technische Besprechung durch, in welcher die Aufgaben und Handlungsanweisungen dargestellt werden. Nach dem Spiel bleiben Zeitnehmer und Sekretär solange in der Schiedsrichterkabine, bis der Spielbericht von allen Beteiligten mit der PIN-Eingabe abgeschlossen ist.
Erfolgt die Spielunterbrechung durch ein Signal des Zeitnehmers (2:8b-c >TTO, Wechselfehler, Rückfragen, usw.) muss der Zeitnehmer die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die Schiedsrichter, anhalten.
Bei Vergehen im Auswechselraum ist das Spiel nicht zu unterbrechen (IHF-Erl. Nr. 7). Die

Schiedsrichter oder der Technische Delegierte alleine entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten. Lediglich bei Störung der Ausübung der Tätigkeit als Zeitnehmer und Sekretär können diese die Schiedsrichter bei der nächsten Unterbrechung informieren.

- (5) Zeitnehmer und Sekretär nehmen allein am Zeitnehmertisch Platz. Bei Einsatz einer Spielaufsicht (gem. § 80 SPO DHB) sitzt diese nicht am Zeitnehmertisch sondern ausnahmslos auf der Tribüne. Bei Einsatz eines Technischen Delegierten (gem. § 80 SPO DHB) sitzt dieser am Zeitnehmertisch direkt neben dem Zeitnehmer. Der Tisch muss nahe der Mittellinie (mind. 50 cm Abstand von der Seitenlinie) zwischen den Auswechselfänken stehen. Diese sollten, wenn möglich, räumlich nach hinten versetzt sein (Figur 1 und Figur 3 der IHF-Regeln).
- (6) 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 (1:9 und Figur 3). 3,5m von der Mittellinie beginnen die Auswechselfitzplätze. Bis mindestens 8m von der Mittellinie dürfen sich dabei keinerlei Gegenstände (z.B. Bälle, Getränkekästen und -flaschen etc.) vor den Auswechselfitzplätzen befinden. Die Coachingzone endet 7m von der Torauslinie entfernt. Sie muss 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.
- (7) Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen Zeitnehmer, Sekretär 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. Bei Problemen/Unklarheiten sollten sich der Zeitnehmer bzw. der Sekretär zusätzlich durch Aufstehen und ggfs. Pfeifen bemerkbar machen.

Verwarnung eines Spielers oder eines Offiziellen

- (8) 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 Verwarnung sitzend mit deutlichen Handzeichen oder durch Zeigen der „Gelben Karte“ und überträgt sie in den SBO. Gegen die Offiziellen einer Mannschaft sollte nur eine Verwarnung ausgesprochen werden.
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 (Offizieller A) im Spielbericht einzutragen. Er allein (ausgenommen zur Beantragung des Team-Time-out) ist berechtigt, Sekretär und Zeitnehmer anzusprechen. Sekretär und Zeitnehmer haben sich an den Mannschftsverantwortlichen zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.

Hinausstellung eines Spielers oder Offiziellen - Reduzierung der Mannschaft

- (9) Die Schiedsrichter müssen eine Hinausstellung dem fehlbaren Spieler oder dem Offiziellen sowie dem Zeitnehmer und Sekretär durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzeigen. Der Sekretär bestätigt die Hinausstellung sitzend mit deutlichem Handzeichen und trägt diese in den Spielbericht ein.
- (10) 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 ein 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.

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	

Eine weitere Hinausstellung wird als Reduzierung der Mannschaft bezeichnet und ist im Spielbericht unter dieser Rubrik - ohne Spielernummer - nur mit der exakten Zeit, wie bei einer Hinausstellung, einzutragen.

Beispiel:		
3. Hinausstellung eines Spielers:	22:30	Mannschaftsergänzung: 26:30
Reduzierung der Mannschaft:	22:30	

So ist automatisch nachvollziehbar, wer Verursacher der Reduzierung war.

- (11) Die Hinausstellung eines Offiziellen wird im Spielbericht eingegeben, wenngleich er nur Verursacher ist und er seine Funktion weiter ausübt. Gegen die Offiziellen einer Mannschaft sollte nur eine Hinausstellung gegeben werden.
- (12) Persönliche Strafen (Verwarnungen, Hinausstellungen und Disqualifikationen), die von den Schiedsrichtern gegen Spieler oder Offizielle während der Halbzeitpause (einschließlich eventueller Verlängerungen) ausgesprochen worden sind, sind vor Wiederaufnahme des Spiels den beiden Mannschaftenverantwortlichen sowie Zeitnehmer und Sekretär mitzuteilen. Der Sekretär nimmt noch vor Wiederaufnahme des Spiels die notwendigen Eintragungen im Spielbericht vor.

Disqualifikation eines Spielers oder eines Offiziellen gemäß Regel 8:5 bzw. 8:9

- (13) Die Schiedsrichter müssen diese Disqualifikation dem Fehlbaren (Spieler oder Offiziellen) und Sekretär und Zeitnehmer durch Zeigen der „Roten Karte“ anzeigen. Der Sekretär bestätigt diese Disqualifikation sitzend mit deutlichem Handzeichen oder durch Zeigen der „Roten Karte“ und trägt sie in den Spielbericht ein.

Disqualifikation eines Spielers oder eines Offiziellen gemäß Regel 8:6 bzw. 8:10

- (14) Die Schiedsrichter müssen diese Disqualifikation dem Fehlbaren (Spieler oder Offiziellen) und Sekretär und Zeitnehmer durch Zeigen der roten und anschließend der blauen Karte anzeigen. Der Sekretär bestätigt diese Disqualifikation sitzend mit deutlichem Handzeichen oder Zeigen der „Blauen Karte“ und trägt ihn in den SBO mit Vermerk auf einen Bericht ein.

3. Die Spielzeit

- (1) Die Spielzeit endet mit dem automatischen Schlusssignal der öffentlichen Zeitmessanlage oder mit dem Schlusssignal des Zeitnehmers, wobei nicht die Länge des Signals, sondern dessen Beginn maßgebend ist.
Die Schiedsrichter allein entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen werden muss (Ausnahme: Pfiff durch Zeitnehmer) und wann sie fortgesetzt wird. Sie geben dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten (Time-out) mit drei kurzen Pfiffen und zum Weiterlaufen der Uhr durch Wiederanpfiff. 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.
- (2) Im SBO wird das Team-Time-Out der beantragenden Mannschaft notiert.
- (3) Bei Fehlen einer öffentlichen Zeitmessanlage (also bei Verwendung der Tischstoppuhr) ist nach einer Spielzeitunterbrechung beiden Mannschaftenverantwortlichen die gespielte Zeit bekannt zu geben.
- (4) Ertönt das Schlusssignal bei einem 7-m-Wurf oder direkten Freiwurf oder während der Ausführung oder in der Flugphase des Balles infolge eines formellen Wurfes, muss dieser Wurf wiederholt werden. Das unmittelbare Ergebnis dieses Wurfs ist abzuwarten, bevor die Schiedsrichter das Spiel beenden.
- (5) Der Zeitnehmer zeigt einen erzielten Treffer nach Anerkennung durch die Schiedsrichter sofort an der Anzeigetafel an und der Sekretär notiert unmittelbar danach diesen Treffer. Eine Person hat damit stets Blickkontakt zu den Schiedsrichtern, 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.

Zwingendes Time-out bei einer Hinausstellung oder einer Disqualifikation

- (6) Bei einer Hinausstellung oder 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 wieder anpfeift. Der Zeitnehmer gibt sitzend zu verstehen, dass er die Entscheidungen erkannt hat.

4. Die ordnungsgemäße Besetzung der Auswechselbank

- (1) Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie maximal vier Offizielle anwesend sein. Die Verantwortung hierfür trägt nach Spielbeginn der Mannschaftsverantwortliche. Zeitnehmer und Sekretär haben die Schiedsrichter ab Spielbeginn bei der nächstmöglichen Unterbrechung über nicht ordnungsgemäße Besetzungen der Auswechselbank zu informieren.
- (2) 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, welche im SBO eingetragen sind. Es ist nicht möglich, diese Anzahl zugunsten von Spielern oder Offiziellen zu verschieben. Während des Spiels kann sich die Anzahl der Spieler aufgrund von Hinausstellungen erhöhen und um die disqualifizierten Spieler oder Offiziellen verringern. Disqualifizierte haben den Auswechselraum zu verlassen und dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben.

Die Erteilung der Teilnahmeberechtigung

- (3) Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und im Spielbericht eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler müssen von Zeitnehmer oder Sekretär die Teilnahmeberechtigung erhalten, nachträglich eintreffende Spieler und Offizielle müssen im Spielbericht nachgetragen werden. Der Mannschaftsverantwortliche meldet solche Ergänzungen beim Sekretär an. Der Sekretär muss nunmehr umgehend alle Eintragungen im Spielbericht vornehmen. Hierzu legt der Mannschaftsverantwortliche bei Spielern den Spieldausweis vor und gibt die Trikotnummer bekannt. Erst nach Abschluss dieses Verfahrens kann die Teilnahmeberechtigung erteilt werden. Sollte kein Spieldausweis vorliegen, bestätigt der Mannschaftsverantwortliche die Spielberechtigung mit der Unterschrift/Pin-Eingabe nach dem Spiel.
- (4) Greift ein nichtteilnahmeberechtigter Spieler von der Auswechselbank aus ins Spiel ein, muss der Zeitnehmer sofort pfeifen und selbstständig die Uhr anhalten. Anschließend werden die Schiedsrichter über den Grund der Unterbrechung informiert. Der Sekretär trägt diesen Spieler im Spielbericht nach, sofern die maximal zulässige Anzahl von 14 Spielern zuvor nicht bereits erreicht war.

Das Ein- und Austreten der Auswechselspieler

- (5) 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.
- (6) 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 (die Schiedsrichter 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 Zeitnehmer und Sekretär besonders auf den korrekten Wechselvorgang zu achten!
- (7) 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 15 und 16), ausschließlich **um verletzte Spieler ihrer Mannschaft** zu versorgen. Bei fehlerhaftem Ein- und Austreten der Auswechselspieler (gilt also auch für Spieler mit falscher/fehlerhafter Trikotfarbe) hat der Zeitnehmer das Spiel **sofort** durch einen (**lauten**) Pfiff, **sitzend und mit beiden Armen deutlich winkend** zu unterbrechen. **Außerdem hält er sofort die Spielzeituhr an.**
- (8) 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 grundsätzlich Wechselverbot, außer die abwehrende Mannschaft spielte zu diesem Zeitpunkt ohne Torwart. Dann darf ein Feldspieler gegen einen Torwart ausgewechselt werden. Der Versuch, einzuwechseln, ist als Wechselfehler mit Nennung der

Nummer des fehlbaren Spielers den Schiedsrichtern anzuzeigen. Nur ein verletzungsbedingt nicht mehr spielfähiger Torwart der verteidigenden Mannschaft darf nach ausdrücklicher Erlaubnis der Schiedsrichter ausgewechselt werden. In dieser Situation ist höchste Aufmerksamkeit von Zeitnehmer und Sekretär gefordert.

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

Das Eintreten von nicht berechtigten Spielern oder Offiziellen

- (10) Bei Spielern, die während einer Hinausstellungszeit zu früh eintreten, beim Eintreten nichtteilnahmeberechtigter oder zusätzlicher Spieler, sowie bei unberechtigtem provozierenden Betreten der Spielfläche durch Offizielle hat der Zeitnehmer das Spiel sofort durch einen (lauten) Pfiff, sitzend und mit beiden Armen deutlich winkend zu unterbrechen. Außerdem hält er sofort die Spielzeituhr an.
- (11) Sofern der Mannschaftenverantwortliche nach einer Hinausstellung seine Mannschaft auf dem Spielfeld nicht entsprechend reduziert, bestimmen die Schiedsrichter einen Spieler, der das Spielfeld zu verlassen hat. Solche Spieler dürfen jedoch auch während der Hinausstellungszeit eingewechselt werden, und die Hinausstellungszeit wird im Spielbericht nur bei dem fehlbaren Spieler eingetragen.
- (12) Sofern Trikotnummern im Spielbericht falsch eingetragen sind, erfolgt lediglich eine Berichtigung und keinerlei Bestrafung durch die Schiedsrichter.

Die Zeit der hinausgestellten Spieler

- (13) Zeitnehmer und Sekretär 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	

- (14) Sofern die Zeitmessanlage nicht auch für die Anzeige von mindestens zwei Hinausstellungszeiten pro Mannschaft, mit Anzeigen der betreffenden Spielernummer, eingerichtet ist, trägt der Sekretär die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des hinausgestellten Spielers (bzw. bei Mannschaftsreduzierung gem. Punkt 16) auf einem offiziellen Zeitstrafenzettel beidseitig ein der für beide Mannschaften deutlich sichtbar über eine Vorrichtung auf dem Zeitnehmertisch auf der Seite der fehlbaren Mannschaft aufgestellt wird. Dieser Zeitstrafenzettel wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt (diese sind bis nach dem Ende des Spiels aufzubewahren). Beide Möglichkeiten 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.
- (15) 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. Bei zu frühen Eintreten bzw. Ergänzen muss der Zeitnehmer sofort pfeifen und die Uhr anhalten. Offensichtliche formelle Fehler des Sekretärs sind nach Signal des Zeitnehmers mit den Schiedsrichtern zu korrigieren (fehlerhaft ausgefüllte Zettel nicht während des laufenden Spiels ändern, da dies zu Missverständnissen führen kann).

5. Team-Time-out im Verbandsspielbetrieb und in der Bezirksliga (Frauen und Männer)

- (1) Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team-Time-outs. Bezirke können hier unterhalb der Bezirksliga und im Jugendspielbetrieb eine abweichende Regel treffen. Pro Halbzeit 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. Für die erste Halbzeit muss jede Mannschaft ihre Grünen Karten mit den Nummern 1 und 2, für die zweite Halbzeit die Karten mit den Nummern 2 und 3 vorhalten, sofern die Mannschaft in der ersten Halbzeit nicht mehr als ein Team-Time-out erhalten hat. Für den Fall, dass die Mannschaft in der ersten Halbzeit zwei Team-Time-outs erhalten hat, erhält sie für die zweite Halbzeit nur noch die Karte mit der Nummer 3. In den letzten fünf Spielminuten (beginnend bei 45:00/Jugend B bzw.

55:00/Frauen/Männer/Jugend A) der regulären Spielzeit erhält jede Mannschaft lediglich ein Team-Time-out.

- (2) Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen will, muss eine „Grüne Karte“ vor dem Zeitnehmer auf den Tisch legen / ihm übergeben. Bei Anwesenheit eines Technischen Delegierten kann die „Grüne Karte“ auch ihm ausgehändigt werden.
Die Verfügbarkeit der „Grünen Karten“ (ca. 15 x 20 cm) für die Heim- sowie die Gastmannschaft ist von der Heimmannschaft im Rahmen der Technischen Besprechung zu bestätigen. Sie werden von Zeitnehmer oder Sekretär zu Beginn jeder Halbzeit den MVA ausgehändigt und am Ende jeder Halbzeit der regulären Spielzeit wieder eingesammelt. Nach Spielende werden die „Grünen Karten“ von Zeitnehmer/Sekretär an den Heimverein zurückgegeben. Die „Grüne Karte“ wird während der Dauer des Team-Time-Outs aufgestellt.
- (3) 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 einen 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 Spielbericht bei der beantragenden Mannschaft ein.
- (4) Während des Team-Time-out halten sich die Mannschaften und Offiziellen in Höhe ihrer Auswechselräume auf, innerhalb und/oder außerhalb des Spielfeldes. Die Schiedsrichter gehen nach kurzer Abstimmung zum Zeitnehmertisch.
- (5) Vergehen während des Team-Time-out haben die gleichen Folgen wie Vergehen während der Spielzeit (IHF-Erl. 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.
- (6) Nach 50 Sekunden zeigt der Zeitnehmer durch einen Pfiff 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 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 in Gang.

Von diesen Richtlinien abweichende Regelungen sind nicht zulässig!

gez. Dirk Zeiher

Vorsitzender Verbandsausschuss Schiedsrichter