

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

Für Schiedsrichter, Zeitnehmer und Sekretär gelten die Internationalen Hallenhandball-Spielregeln (Ausgabe 2016), die gültigen Guidelines, sowie die für das Spieljahr 2019/2020 gültigen Durchführungsbestimmungen mit sämtlichen Anlagen und Bestandteilen.

Im Verbands- und Bezirksspielbetrieb werden geeignete Zeitnehmer (Z) und Sekretär (S) von den beteiligten Vereinen gestellt. Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren dürfen nicht eingesetzt werden.

Ausnahme: Im Bezirksspielbetrieb der Jugend können unterhalb der A-Jugend auch geeignete Jugendliche ab 14 Jahren eingesetzt werden.

Die Gastmannschaft kann auf die Besetzung des Zeitnehmertisches verzichten, muss jedoch den Heimverein zwei Tage zuvor unterrichten. Pauschalverzicht für die gesamte Spielsaison sind unzulässig.

Bei der Technischen Besprechung wird das Tätigkeitsfeld festgelegt.

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. Ausstattung des Zeitnehmertisches

Der Heimverein hat dem Zeitnehmer oder Sekretär zwei Spielbälle gemäß IHF-Regel 3, eine Stoppuhr, mind. 30 offizielle DIN-A-4-Vordrucke für Zeitstrafen in Papierform (kein abwischbarer Folienvordruck), eine Pfeife, pro Mannschaft drei grüne DIN-A5-Karten (Team-Time-out-Karten), eine Aufstellvorrichtung für die Team-Time-out-Karten und zwei Aufstellvorrichtungen für Zeitstrafen, eine Ersatzuhr sowie Schreibzeug zur Verfügung zu stellen. Ein Spielprotokoll in Papierform ist für den Notfall (Ausfall des SBO) vorzuhalten.

Die Verwendung einer öffentlichen Zeitmessanlage ist wünschenswert. Sie darf allerdings nur benutzt werden, wenn sie vom Zeitnehmertisch aus zu bedienen ist. Sonst bedient sich der Zeitnehmer einer Tischstoppuhr (Zifferblatt soll einen Mindestdurchmesser von 21 cm haben), einer Tischtimer-Großstoppuhr oder einem vom DHB zugelassenen Handball-Timer. Die Uhren sind möglichst vorwärts laufen zu lassen (0:00 ⇒ 60:00 min. bzw. pro Halbzeit 0:00 ⇒ 30:00 min.).

Bei Verwendung einer öffentlichen Zeitmessanlage ist das automatische Signal zu nutzen.

2. Elektronischer Spielbericht (SBO)

Es wird generell der elektronische Spielbericht (SBO) eingesetzt (siehe Dfb Ziff. 10).

- (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.
Die Bezirke können für die Spielklassen unterhalb der Bezirksliga (Frauen/Männer) eine abweichende Zeitvorgabe festlegen.
- (2) Die Schiedsrichter tragen die Verantwortung, dass der Spielbericht ordnungsgemäß ausgefüllt ist. Sie kontrollieren die Eingaben des Sekretärs und lassen ggfs. den Spielbericht durch den Sekretär korrigieren/ergänzen. Die PIN-Eingabe beider Vereine, Schiedsrichter und ggfs. des Technischen Delegierten müssen in Anwesenheit aller Beteiligten bis spätestens 20 Minuten nach Spielende erfolgen. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen eingetragen. Neben Verletzungen und Einsprüchen haben Vereine kein Anrecht auf Eintragungen.

3. Zusammenarbeit von Schiedsrichter, Zeitnehmer und Sekretär

- (1) 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.
Die Bezirke können für die Spielklassen unterhalb der Bezirksliga (Frauen/Männer) eine abweichende Zeitvorgabe festlegen.

Nach dem Spiel bleiben Zeitnehmer und Sekretär solange anwesend, bis der Spielbericht von allen Beteiligten mit der PIN-Eingabe abgeschlossen ist.

- (2) Zeitnehmer und Sekretär nehmen allein (ggfs. mit dem Technischen Delegierten oder dem Schiedsrichterbetreuer/Paten) am Zeitnehmertisch Platz.
- (3) Zeitnehmer und Sekretär (ggfs. Technischer Delegierter) unterstützen die Schiedsrichter bei der Wahrnehmung zu Mängeln des Spielfeldaufbaus vor Spielbeginn (z.B. Auswechselfeldbereich).
- (4) 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 richtigerkannt hat. Bei Problemen/Unklarheiten sollte sich der Zeitnehmer ggfs. durch Pfeifen bemerkbar machen.
- (5) Die vom Schiedsrichter angezeigten Strafen gegen Spieler/Offizielle sind von Zeitnehmer/Sekretär durch Handzeichen, optional durch das Zeigen der entsprechenden Karte, zu bestätigen. Der Sekretär trägt die Strafe anschließend im SBO ein. Bei der Aussprache einer Disqualifikation halten die Schiedsrichter Rücksprache bzgl. der Eintragung wegen einer möglichen Disqualifikation mit Bericht (diese wird durch Zeigen der blauen Karte deutlich).
- (6) Der Zeitnehmer/Sekretär ist für den korrekten Wiedereintritt nach Ablauf der Strafe zuständig.

4. Die Spielzeit

- (1) Die Spielzeit endet mit dem automatischen Schlussignal der öffentlichen Zeitmessanlage oder mit dem Schlussignal 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 Wiederanpfeifen. 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) 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.

5. 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 Mannschaftenverantwortliche. Zeitnehmer und Sekretär haben die Schiedsrichter ab Spielbeginn bei der nächstmöglichen Unterbrechung über nicht ordnungsgemäße Besetzungen der Auswechselbank zu informieren.
- (2) Disqualifizierte haben den Auswechselraum zu verlassen und dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben.
- (3) Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und im Spielbericht eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler/Offizielle müssen von Zeitnehmer oder Sekretär die Teilnahmeberechtigung erhalten, indem sie im Spielbericht nachgetragen werden. Der Mannschaftenverantwortliche meldet solche Ergänzungen beim Sekretär an.
- (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

- (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).
- (8) Bei fehlerhaftem (z.B. mit aktiver Hinausstellung) Ein- und Austreten der Auswechselspieler/Offiziellen 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.
- (9) Bei einer Freiwurfentscheidung mit dem Schlusssignal darf nur die Mannschaft, für die der jetzt direkt auszuführende Freiwurf entschieden wurde, einen Spieler auswechseln.
- (10) Das kurzzeitige Verlassen der Spielfläche ohne Wechselabsicht (z.B. zum Trinken, Handtuch benutzen, etc.) bleibt auch außerhalb der Wechselmarkierung straffrei.

6. Team-Time-out (TTO)

- (1) Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei TTO. Bezirke können unterhalb der Bezirksliga und im Jugendspielbetrieb eine abweichende Regelung treffen.
Pro Halbzeit sind nur zwei TTO möglich. Zwischen zwei TTO 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 TTO erhalten hat. Für den Fall, dass die Mannschaft in der ersten Halbzeit zwei TTO 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 TTO.
- (2) Nur Mannschaftsoffizielle dürfen das TTO beantragen. Die Mannschaft, die ein TTO beantragen will, muss in Ballbesitz sein und ein Mannschaftsoffizieller muss dem Zeitnehmer eine „Grüne Karte“ 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 TTO aufgestellt.
- (3) Sofern das TTO korrekt beantragt wurde und die beantragende Mannschaft den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer handeln kann (in diesem Falle wird die „Grüne Karte“ der Mannschaft zurückgegeben), pfeift der Zeitnehmer zum TTO und stoppt sofort die Uhr. Er hält die „Grüne Karte“ hoch und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft.
Die Schiedsrichter bestätigen den Beginn des TTO (ausgestreckter Arm zeigt zur beantragenden

Mannschaft). Erst dann startet der Zeitnehmer eine separate Stoppuhr zur Kontrolle des TTO, und der Sekretär trägt diese im Spielbericht bei der beantragenden Mannschaft ein.

- (4) Während des TTO 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 TTO 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 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 des Schiedsrichters setzt der Zeitnehmer die Spielzeituhr in Gang.

7. Zusammenarbeit mit Schiedsrichterbetreuer / Technische Ausstattung der Schiedsrichter

- (1) Dem Schiedsrichter ist der Einsatz technischer Hilfsmittel (bzw. Headset, elektronisch Spielnotizkarte, o.ä.) erlaubt. Das jeweilige Gerät bedarf einer Freigabe durch den Verbandsschiedsrichterwart.
- (2) Vom VASR angesetzte Schiedsrichterbeobachter können als Schiedsrichterbetreuer agieren. Diese haben analoge Befugnisse zu den Paten (siehe Richtlinien für SR-Paten).

Die Schiedsrichterbetreuer können in Absprache mit der jeweiligen Spielleitenden Stelle die Aufgabe eines Technischen Delegierten im jeweiligen Spiel übernehmen. Die Kosten trägt in diesem Fall der HVW im Rahmen der Schiedsrichterbetreuung.

Von diesen Richtlinien abweichende Regelungen sind nicht zulässig!

gez. Dirk Zeiher

Vorsitzender Verbandsausschuss Schiedsrichter