



 **Deutscher Handballbund**

---

**Richtlinien für Zeitnehmer / Sekretär**  
**Deutsche Jugendbundesliga (JBLH)**  
**Spielsaison 2016/2017**

---



 **Deutscher Handballbund**

### Vorbemerkungen

- Um den Lesefluss nicht zu unterbrechen, wurde weitestgehend auf beide Geschlechter einbeziehende Wortformen (wie z.B. SpielerInnen) verzichtet. Wenn nicht explizit differenziert wird oder es der inhaltlich-thematische Kontext vorgibt, sind mit der maskulinen Schreibweise immer beide Geschlechter gemeint.
- Wenn nicht explizit unterscheiden wird, gelten diese Richtlinien sowohl für die weibliche als auch männliche Jugend.
- Für Zeitnehmer / Sekretäre gelten die Internationalen Hallenhandball-Spielregeln (Ausgabe 2016) sowie die Durchführungsbestimmungen für den Spielbetrieb der Deutschen Jugendbundesligen (JBLH).

### Grundlegende Voraussetzungen

Der Heimverein ist für die Besetzung des Kampfgerichtes mit Zeitnehmer und Sekretär (Z/S) verantwortlich. Die Kosten für Zeitnehmer und Sekretär trägt grundsätzlich der Heimverein. Eingesetzt werden dürfen:

- a) Z/S, die aktuell in den Ligen 1 – 3 als Z/S tätig sind
- b) Z/S des Heimvereins, die die Zulassung des Landesverbandes haben

Im Fall a) sind Z/S beim zuständigen Ansetzer für die dritte Liga durch den Heimverein anzufordern, im Fall b) ist der Heimverein für die Benachrichtigung zuständig.

Die Vereine haben sich für eines der Verfahren für die gesamte Spielzeit festzulegen und diese Entscheidung dem DHB bis zwei Wochen nach dem Staffeltag schriftlich bekannt zu geben. Im Fall b) sind die einzusetzenden Personen zu benennen und die Zulassung ist durch den Landesverband zu bestätigen.

Bei Verstößen ist der Jugendspielausschuss berechtigt, die Ansetzung neutraler Z/S zu Lasten des Heimvereins anzuordnen.

Ist eine der Regel entsprechende **öffentliche Zeitmessaanlage** vorhanden, so **muss** diese vom Zeitnehmer **verwendet** werden und das automatische Schlusssignal ist einzuschalten. Zusätzlich hat der Heimverein am Zeitnehmertisch eine Tischstoppuhr mit einem Durchmesser von mindestens 21 cm oder einen Handball-Timer bereitzuhalten.

Der jeweilige Heimverein stellt sicher, dass der angesetzte Zeitnehmer in die Funktionen der vorhandenen öffentlichen Zeitmessaanlage eingewiesen wird.

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

Beim Ausbleiben von angesetztem Zeitnehmer oder Sekretär soll der Heimverein einen Ersatz (Schiedsrichter oder geprüfter Zeitnehmer / Sekretär) stellen. Ansonsten entscheiden die Schiedsrichter über die Besetzung der Funktion von Zeitnehmer / Sekretär.

### Spielaufsicht

Im Bedarfsfalle kann die Spielleitende Stelle anordnen, dass eine Spielaufsicht entsandt wird. Den beteiligten Vereinen ist diese Anordnung und der/die Kostenträger mitzuteilen. Der Beauftragte hat seinen Platz am Tisch des Zeitnehmers / Sekretärs. Es gelten für ihn die Bestimmungen des § 80 SpO/DHB.

### Handball-Spielbericht/Protokoll (elektronischer SIS-Spielbericht)

1. 60 Minuten vor Spielbeginn bei der technischen Besprechung übergeben der Heim- und der Gastverein ihre Spielerliste mit den aktiven und passiven Spielern dem Sekretär, die dieser dann in das Protokoll einträgt. Eine Vorlage dieser Liste ist über das SIS-Spielberichtsprogramm downloadbar. Außerdem werden vom Heimverein die beiden Team-Timeout-Kartensets (1-3) und die Karten für das Aussetzen verletzter Spieler an Zeitnehmer/Sekretär übergeben. Bei der Technischen Besprechung sind außerdem Trikotfarben, Überziehhemd für den 7. Feldspieler, Auswahl der Spielbälle, Sitzplätze für passive Spieler, Sicherheitsbelange sowie Hinweise für den Hallensprecher abzustimmen.

Die entsprechend frühzeitige Anwesenheit aller Beteiligten ist deshalb erforderlich! Die Spielausweiskontrolle ist nur für solche Spieler erforderlich, die nicht in der Spielerliste aufgeführt bzw. handschriftlich nachgetragen wurden. Diese nachgetragenen Spieler müssen im Spielbericht vermerkt werden. Ansonsten sind bei den spielleitenden Stellen die Spielerpässe in einer Datenbank vorhanden.

2. Spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn wird dem Sekretär mitgeteilt, welche Spieler aus der Spielerliste aktiv am Spiel teilnehmen. Während des Spiels kann eine Mannschaft weitere Spieler bis zur Höchstzahl von 14 Spielern 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 Sekretär in der Kabine des Kampfgerichtes (sofern vorhanden). In der Halle/Kabine sind ein funktionsfähiger Drucker und eine Internet-

Verbindung zwingend vorgeschrieben. Die Spieldaten und Spielerlisten werden vom Sekretär aus einer Online-Datenbank in den Spielbericht geladen. Manuelle Eintragungen sind nur erforderlich, wenn zusätzliche, nicht gespeicherte Spieler, eingesetzt werden.

Die Kontrolle der Spielausweise durch die Schiedsrichter erfolgt nur noch im Ausnahmefall –siehe Ziffer 1. Nach Eingabe der Spieldaten und der Spieler ist der Bericht von den MVA zur Kenntnis zu nehmen und durch Eingabe des Vereinskennwortes/der PIN zu genehmigen, auszudrucken und online zu stellen. Der MVA bestätigt damit auch die ordnungsgemäße Ausrüstung dieser Spieler (siehe auch Regel 4:9).

3. Während des Spiels führt der Sekretär das Protokoll. Die ausgesprochenen Strafen sind bei Verwarnungen mit voller Minutenzahl (z.B. 26) und sonst mit Minuten und Sekundenangaben (z.B. 26:56) einzutragen. **Sollte der elektronische Spielbericht nicht genutzt werden können**, sind die ausgesprochenen Strafen in der 2. HZ 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. HZ 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 **oder der Kabine von Z/S** zu erfolgen. Das gleiche gilt auch nach Spielende.

4. Die Schiedsrichter haben in jedem Fall im Spielprotokoll Wahrnehmungen zu schildern, die sie jeweils veranlasst haben, Disqualifikationen mit Bericht nach Regel 8:6 bzw. 8:10 auszusprechen (nicht bei der "Automatik" nach drei Hinausstellungen).

Die Disqualifikationen nach Regel 8:10d ist der Regelbezug des auslösenden Vergehens (8:5 oder 8:6) ebenfalls zu benennen.

5. Beabsichtigt ein Verein, Einspruch anzukündigen, so sind die gesonderten Bestimmungen zum Einspruch zu beachten.
6. Die Schiedsrichter tragen die Verantwortung, dass das Formular ordnungsgemäß ausgefüllt ist. Sie kontrollieren die Eintragungen des Sekretärs und ergänzen ggfs. das Spielprotokoll. **Die Kenntnisnahme beider Vereine** (ein Offizieller lt. Spielprotokoll) muss in beiderseitiger Anwesenheit und in Anwesenheit von Zeitnehmer und Sekretär bis spätestens 15 Minuten nach Spielende erfolgen. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen eingetragen. Nach der Versiegelung des Spielberichts erhält jeder Verein eine Kopie, sofern sie diese nicht als automatische Mail erhalten. Weitere Eintragungen sind nun nicht mehr zulässig!

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

7. Der Sekretär ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Führung des Spielprotokolls, das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen (passiv gestellt) und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern. Streichungen von eingetragenen Spielern/Offiziellen sind nach Spielbeginn nicht mehr möglich.

Er führt das Spielprotokoll mit den dazu erforderlichen Angaben (Tore, Torschützen, Spielstand, 7-m, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Team-Timeout und mannschaftsreduzierende Strafen).

8. Der Zeitnehmer hat die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-out/Team-Time-out und die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler und die Anzeige des Spielstandes. Ein erzielt Tor soll gem. Regel 9:2 Kommentar sofort auf der Anzeigentafel angezeigt werden.
9. Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechsel-, hinausgestellten und verletzungsbedingt pausierenden Spielern gelten als gemeinsame Verantwortung. Nur der Zeitnehmer oder Technische Delegierte darf alle notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen – s. auch IHF-Erl. 7 zu dem korrekten Verfahren beim Eingreifen von Zeitnehmer / Sekretär.
10. 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.

### **Zusammenarbeit Zeitnehmer / Sekretär**

11. Im Anschluss an die Technische Besprechung sprechen sich die Schiedsrichter mit Zeitnehmer und Sekretär und ggf. Technischem Delegierten/Spielaufsicht 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 Schiedsrichtern (Zeichengebung), Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Reduzierungen einer Mannschaft und das Führen des Spielprotokolls.

Nach dem Spiel bleiben Zeitnehmer / Sekretär solange in der Schiedsrichter-Kabine, bis das Spielprotokoll von allen Beteiligten unterschrieben ist. Dies hat spätestens 15 Minuten nach Spielende zu erfolgen.

12. **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.**
13. Bei Vergehen im Auswechselraum ist das Spiel nicht sofort zu unterbrechen (IHF-Erl. Nr. 7). Die Schiedsrichter oder der Technische Delegierte alleine entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten. In Ausnahmefällen (z. B. mangelhafte Sicht auf das Spielgeschehen durch stehende Spieler oder Offizielle die auf entsprechende Hinweise von Zeitnehmer / Sekretär nicht reagieren; etc.) können sich Zeitnehmer / Sekretär bei der nächsten Spielunterbrechung bei den Schiedsrichtern bemerkbar machen.
14. Zeitnehmer und Sekretär nehmen allein am Zeitnehmertisch Platz. Bei Einsatz einer Spielaufsicht sitzt diese am Zeitnehmer / Sekretär-Tisch direkt neben dem Zeitnehmer. Der Tisch muss nahe der Mittellinie (mind. 50 cm Abstand von der Seitenlinie) zwischen den Auswechselbänken stehen. Diese sollten, wenn möglich, räumlich nach hinten versetzt sein (Figur 1 und Figur 3 der IHF-Regeln).
15. 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). 3,5 m von der Mittellinie beginnen die Auswechselsitzplätze und die Coachingzone. Diese Grenzlinie für die Coachingzone ist zur besseren Information gedacht und wird nach außen markiert durch eine 50 cm lange und 5 cm breite Linie mit einem Abstand von 30 cm zur Seitenlinie (empfohlene Maße. 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 7 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.
16. 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 Zeitnehmer / Sekretär zusätzlich durch Erheben bemerkbar machen.

#### **Verwarnung eines Spielers oder eines Offiziellen**

17. Wenn von den Schiedsrichtern ein Spieler oder Offizieller verwarnet wird, muss dies für den Sekretär deutlich sichtbar durch Zeigen der "Gelben Karte" geschehen. Der Sekretär bestätigt diese Verwarnung sitzend mit deutlichen Handzeichen und überträgt sie ins Spielprotokoll. Gegen die Offiziellen einer Mannschaft sollte nur eine Verwarnung ausgesprochen werden.
18. 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 (MVA) im Protokoll einzutragen. Er allein (ausgenommen zur Beantragung des Team-Time-out) ist berechtigt, Sekretär und Zeitnehmer anzusprechen. Sekretär / Zeitnehmer haben sich an den MVA zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.
19. Die Mannschaftsoffiziellen müssen entsprechend der im Spielprotokoll erfassten Reihenfolge der Eintragung die vorgesehene Kennzeichnung (A-D) deutlich sichtbar am Körper tragen.

#### **20. Hinausstellung eines Spielers oder Offiziellen - Reduzierung der Mannschaft**

Die Schiedsrichter müssen eine Hinausstellung dem fehlbaren Spieler oder dem Offiziellen und dem Zeitnehmer / Sekretär durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzeigen. Der Sekretär 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 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 H):</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 nach bereits zuvor erfolgter 3. Hinausstellung oder Disqualifikation wird als Reduzierung der Mannschaft bezeichnet und ist im Spielprotokoll unter dieser Rubrik - ohne Spielernummer - nur mit der exakten Zeit, wie bei einer Hinausstellung, einzutragen. Gleiches gilt, wenn ein Spieler nach zuvor erfolgter Disqualifikation wegen anschließenden grob oder besonders grob unsportlichen Verhaltens erneut bestraft wird.

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

So ist automatisch nachvollziehbar, wer Verursacher der Reduzierung war.

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

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 MVA und dem Zeitnehmer / Sekretär mitzuteilen. Der Sekretär nimmt noch vor Wiederaufnahme des Spiels die notwendigen Eintragungen im Spielprotokoll vor.

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

Die Schiedsrichter müssen diese Disqualifikation dem Fehlbaren (Spieler oder Offiziellen) und dem Sekretär / Zeitnehmer durch Zeigen der "Roten Karte" anzeigen. Der Sekretär bestätigt diese Disqualifikation sitzend mit deutlichem Handzeichen und trägt sie in das Spielprotokoll ein.

#### 22. **Disqualifikation eines Spielers oder eines Offiziellen gemäß Regel 8:6 bzw. 8:10a-b**

Im Falle von Disqualifikationen gem. Regel 8:6 und 8:10a-b zeigt der SR nach der roten Karte zur Information zusätzlich die blaue Karte, damit beide Mannschaftsverantwortlichen und Zeitnehmer / Sekretär darüber informiert sind, dass es sich um eine Disqualifikation nach Regel 8:6 bzw. 8:10a-b **mit schriftlichem Bericht** handelt. Der Sekretär nimmt daraufhin an der dafür vorgesehenen Stelle im Protokoll den entsprechenden Eintrag vor und vermerkt daneben in der vorgesehenen Rubrik den Spielstand zum Zeitpunkt der Disqualifikation.

#### 23. **Die Spielzeit**

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 verbleibende Dauer der Halbzeitpause soll nicht auf der öffentlichen Anzeigetafel angezeigt werden und muss jederzeit abzubrechen sein.

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 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 **sitzend** zu verstehen, dass er 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 Mannschaftsverantwortlichen die gespielte Zeit bekannt zu geben.

Ertönt das Schlussignal 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 Schiedsrichter (**nicht der Zeitnehmer**) das Spiel beenden.

#### 24. 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 und durch Rücksprache mit den SR der reguläre Spielstand geklärt werden.

#### 25. **Zwingendes Time-out bei einer Hinausstellung oder einer Disqualifikation**

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 Pfliffe 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.

## 26. Die ordnungsgemäße Besetzung der Auswechselbank

Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie maximal vier Offizielle anwesend sein. Die **Verantwortung hierfür trägt nach Spielbeginn der Mannschaftsverantwortliche**. Zeitnehmer / Sekretär haben die Schiedsrichter ab Spielbeginn bei der nächstmöglichen Unterbrechung über nicht ordnungsgemäße Besetzungen der Auswechselbank 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 Spieler oder Offiziellen verringern. Disqualifizierte haben den Auswechselraum zu verlassen und sich auf der der Auswechselbank gegenüberliegenden Tribünenseite aufzuhalten. Sie dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben.

## 27. Die Erteilung der Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und in das Spielprotokoll eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler (oder im elektronischen Spielbericht als passiv eingetragene) müssen von Zeitnehmer / Sekretär die Teilnahmeberechtigung erhalten, nachträglich eintreffende Offizielle müssen im Spielprotokoll nachgetragen werden. Der MVA meldet solche Ergänzungen beim Sekretär an. Der Sekretär muss nunmehr umgehend im Spielprotokoll den Spieler als aktiv kennzeichnen bzw. manuell nachtragen. Hierzu legt der MVA bei Spielern den Spieldausweis vor und gibt die Trikotnummer bekannt.

Sollte kein Spieldausweis vorliegen, ist der Mannschaftsverantwortliche dafür verantwortlich, dass der Spieler eine Spielberechtigung besitzt. Dies dokumentiert er durch die Eingabe seiner digitalen Unterschrift vor dem Spiel.

Fehlende Spieldausweise sind vom jeweiligen Verein auf elektronischem Wege (eingescannt per E-Mail) innerhalb von 3 Tagen nach dem Spiel unaufgefordert der zuständigen Spielleitenden Stelle bzw. dem Staffelleiter vorzulegen.

**Erst nach** Abschluss dieses Verfahrens kann die **Teilnahmeberechtigung** erteilt werden.

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 Spielprotokoll manuell nach bzw. kennzeichnet ihn als aktiv, sofern die maximal zulässige Anzahl von 14 Spielern zuvor nicht bereits erreicht war. Der MVA der fehlbaren Mannschaft erhält eine progressive Bestrafung (gem. Regel 4:3).

## 28. 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 wiederholt eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben. Dies gilt auch für den Torwartwechsel.

**Im Jugendbereich der Altersklasse A unterliegen die Spielerwechsel ab der Saison 16/17 NICHT mehr den Beschränkungen (Wechsel nur bei Ballbesitz oder Time-Out sowie TW-Wechsel bei 7m; für die Altersklasse B und jünger gelten die Bestimmungen des DHB zu Regel 4:4).**

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

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 Spielprotokoll eingetragene Nummer sichtbar sein** (z.B. übergezogenes Trikot durchsichtig oder ausgeschnitten **und in der gleichen Farbe wie die beiden TW-Trikots dieser Mannschaft**). Es darf aber auch ein Wechsel des Torwarts gegen einen Feldspieler erfolgen, ohne dass ein Spieler als TW erkennbar ist. Hier haben Zeitnehmer / Sekretär besonders auf den korrekten Wechselvorgang zu achten!

Fehlerhaftes Wechseln gilt bei Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung gleichermaßen. Bei Verletzungen können die Schiedsrichter ausnahmsweise **zwei teilnahmeberechtigten** Personen der betroffenen Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-out zu betreten (Handzeichen 15 und 16), ausschließlich **um verletzte Spieler ihrer Mannschaft** zu versorgen. Wird ein Spieler auf der Spielfläche behandelt, muss der betreffende Spieler nach Behandlung das Spielfeld verlassen und kann erst nach 3 Angriffen seiner Mannschaft wieder eingewechselt werden (Regel 4:11). Weitere detaillierte Handlungshinweise, sowie Ausnahmeregelungen finden sich in der IHF-Erl. 8 sowie in den Gui-

delines. Das Zählen der Angriffe nach der Versorgung eines Spielers auf der Spielfläche gilt als gemeinsame Aufgabe und ist eine Tatsachenfeststellung. Zum Hinweis, wann ein Spieler nach Behandlung wieder das Spielfeld betreten darf, wird eine Karte mit der Trikotnummer des betreffenden Spielers in den TTO-Ständer gesteckt. Nach Ablauf der 3 Angriffe wird die Karte entfernt und der Spieler kann wieder am Spiel teilnehmen.

Bei fehlerhaftem Ein- und Austreten der Auswechselspieler bzw. eines behandelten Spielers (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.**

Bei einer Freiwurfsentscheidung mit dem Schlusssignal darf **nur die Mannschaft**, für die der jetzt direkt auszuführende Freiwurf entschieden wurde, einen Spieler auswechseln. Für die abwehrende Mannschaft besteht Wechselverbot. Der Versuch, einzuwechseln, ist als Wechselfehler mit Nennung der Nummer des fehlbaren Spielers den Schiedsrichtern anzuzeigen. Ausnahme ist jedoch das Einwechseln eines Torwarts, wenn die Mannschaft keinen Torwart auf dem Feld hatte. oder wenn **der Torwart der verteidigenden Mannschaft verletzungsbedingt nicht mehr spielfähig ist** darf er nach ausdrücklicher Erlaubnis der Schiedsrichter ausgewechselt werden. In dieser Situation ist höchste Aufmerksamkeit von Zeitnehmer / Sekretär gefordert.

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

### 29. 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 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.**

Sofern der MVA in den drei letzten Fällen 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 Spielprotokoll nur bei dem fehlbaren Spieler eingetragen.

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

### 30. Die Zeit der hinausgestellten Spieler

Zeitnehmer / 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	

**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 15) **auf einem Zettel** ein (**auch wenn aufgrund des nahen Spielendes keine Ergänzung mehr möglich ist**), der für beide Mannschaften **deutlich sichtbar** über eine Vorrichtung auf dem Zeitnehmertisch auf der Seite des fehlbaren Spielers bzw. seiner Mannschaft aufgestellt wird. Der Zeitnehmer prüft vor dem Aufhängen die Eintragung. Dieser Zettel wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt (die Zettel sind allerdings bis nach dem Ende des Spiels durch Z/S 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 Zeitnehmer. Dieser kontrolliert die Hinausstellungszeit und mit dem Sekretär das korrekte Eintreten. Beim 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).

### 31. Team-Time-out je Mannschaft in der regulären Spielzeit

- Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team Time-outs. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind nur zwei Team Time-outs möglich. Zwischen zwei Team Time-outs einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal im 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 grü-

nen Karten mit den Nummern 1 und 2, für die zweite Halbzeit die Karten Nr. 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 Karte Nr. 3. In den letzten fünf Spielminuten der regulären Spielzeit erhält jede Mannschaft lediglich ein Team Time-out.

- 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 einer Spielaufsicht kann die Grüne Karte auch ihm ausgehändigt werden.
- Für die Ausstattung mit drei grünen Karten im DIN-A-5-Format (mit Kennzeichnung „1“, „2“ und „3“) ist **jeder Verein** (Heim- und Gastverein) **selbst verantwortlich**.
- 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 **sitzend**, durch ein (**lautes**) akustisches Signal das Spiel **und stoppt die Uhr**. Dann hält er die Grüne Karte hoch und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. Er wartet nicht mehr das Time-out der Schiedsrichter ab.
- Die Schiedsrichter bestätigen das Team-Time-out (*ausgestreckter Arm zeigt zur beantragenden Mannschaft*). **Erst dann** startet der Zeitnehmer eine separate Stoppuhr zur Kontrolle des Team-Time-out, und der Sekretär trägt diese im Spielprotokoll bei der beantragenden Mannschaft in der jeweiligen Halbzeit ein.
- Während des Team-Time-out halten sich die Mannschaften und Offiziellen in Höhe ihrer Auswechselräume auf, innerhalb und/oder außerhalb des Spielfeldes. Die Schiedsrichter befinden sich in der Spielfeldmitte, einer geht zur Abstimmung kurzfristig an den Zeitnehmertisch.
- 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.
- Nach **50** Sekunden zeigt der Zeitnehmer 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 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.

Dortmund, 21.09.2016

**gez. Carsten Korte**  
Vizepräsident Amateur- und Breitensport

**gez. Hagen Becker**  
Schiedsrichteransetzer Jugendbundesliga