

# Richtlinie Zeitnehmer / Sekretär Saison 2024/2025

# HHV

Richtlinie für Zeitnehmer / Sekretär für den Spielbetrieb im HHV – ab Saison 2024/2025

## Vorbemerkung

### Spielbetrieb im HHV

1. Ansetzung
2. Aufgaben von Z/S
3. Technische Besprechung
4. Elektronischer Spielbericht
5. Spielfeldaufbau/Zeitmessanlage
6. Spielzeit
7. Auswechselraum/Spielerwechsel
8. Strafen
9. Team-Time-Out
10. Lizenz
11. Ausrüstung
12. Kontakt
13. Salvatorische Klausel

Hinweis: Aus redaktionellen Gründen ist bei den Personen immer nur die männliche Form gewählt, es sei denn, es ist zwischen Spielerinnen und Spielern zu unterscheiden. Gemeint sind sonst weibliche, männliche und diverse Mitarbeiter, Mitglieder und Spieler. Soweit im Text der „Verein“ erwähnt wird, ist hiermit auch die „Spielgemeinschaft“ berücksichtigt.

## Vorbemerkung

Für Z/S gelten die internationalen Spielregeln Hallenhandball der IHF (Stand: 01.07.mit den DHB-Zusatzbestimmungen sowie die jeweiligen Durchführungsbestimmungen.

Diese Richtlinie gilt für die Aus- und Weiterbildung von Z/S in Hamburg sowie den direkten Spielbetrieb des HHV.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit werden in dieser Richtlinie Bezeichnungen wie folgt abgekürzt:

Abkürzung	Bezeichnung
HHV	Hamburger Handballverband
MVA	Mannschaftsverantwortlicher A lt. Spielbericht
SBO	Spielbericht Online
Z/S	Zeitnehmer*innen und Sekretär*innen
ZN	Zeitnehmer*innen
SK	Sekretär*innen
SR	Schiedsrichter*Innen
TD	Technische*r Delegierte*r

## Spielbetrieb im HHV

### 1. Ansetzung

- 1.1 Z/S werden in den folgenden Ligen vom HHV angesetzt: Regionalliga Männer und Frauen (HRN), Oberliga Männer.
- 1.2 ZN wird in den folgenden Ligen vom HHV angesetzt, SK wird vom Heimverein gestellt: Oberliga Frauen und männliche Jugend A; Landesliga und Bezirksoberliga Männer.
- 1.3 Zusätzliche Ansetzungen von ZN oder SK vom HHV können vom Heimverein beim Ansetzer für Z/S beantragt werden (per Mail an [zs@hamburgerhv.de](mailto:zs@hamburgerhv.de)).
- 1.4 In allen anderen Ligen werden Z/S vom Heimverein gestellt.
- 1.5 Ansetzungen vom HHV sind in Phoenix innerhalb von 48 Stunden zu bestätigen. Spielaufträge, die nicht wahrgenommen werden können, sind innerhalb derselben Frist unter [zs@hamburgerhv.de](mailto:zs@hamburgerhv.de) anzuzeigen.

### 2. Aufgaben von Z/S

- 2.1 ZN (ggf. zusammen mit TD) hat die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-Out/Team-Time-Out und die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler. Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Offiziellen im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechselspielern gelten als gemeinsame Verantwortung. Nur ZN oder TD dürfen notwendige Spielunterbrechungen vornehmen – siehe auch IHF-Erl. 7 zu dem korrekten Verfahren beim Eingreifen von Z.
- 2.2 SK ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Führung des Spielberichts.

- 2.3 ZN sagt SK die Aktionen auf dem Spielfeld an und SK führt den Spielbericht mit den dazu erforderlichen Angaben (Tore, Torschützen, Spielstand, 7m, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Team-Time-Outs und mannschaftsreduzierende Strafen).
- 2.4 SK schreibt die Wiedereintrittszettel für die Zeitstrafen und Disqualifikation.
- 2.5 Z/S sind gemeinsam verantwortlich für die Überprüfung, ob der Spieler auf der Mannschaftsliste steht (z.B. durch Abgleichen der Rückennummern der Spieler).

### **3. Technische Besprechung**

- 3.1 Z/S melden sich spätestens zu der technischen Besprechung bei den SR an. Im Anschluss der technischen Besprechung kontrollieren sie die Funktionstüchtigkeit des elektronische Spielberichtes und der Zeitmessanlage. Bei technischen Problemen teilen Sie dies den SR mit.
- 3.2 Die technische Besprechung findet...
  - 45 Minuten vor Spielbeginn bei Spielen der HRN (Regionalliga)...
  - 30 Minuten vor Spielbeginn bei Spielen der Oberliga sowie der Landesliga-Männer...
  - 20 Minuten vor Spielbeginn bei allen anderen Spielen im HHV...statt, unabhängig von der Altersklasse.
- 3.3 Teilnehmer einer technischen Besprechung sind die SR, Z/S sowie je ein Offizieller der beiden Mannschaften. Sollten Spielaufsichten oder technische Delegierte angesetzt sein, so nehmen diese auch an der Besprechung teil. Auch vereinsseitig angesetzte Zeitnehmer und Sekretäre haben an der technischen Besprechung teilzunehmen.

Die Inhalte der technischen Besprechung sind in den Durchführungsbestimmungen geregelt.

### **4. Elektronischer Spielbericht**

- 4.1 SK erhält vom Heimverein den Laptop mit den bereits fertig eingetragenen Aufstellungen beider Mannschaften und prüft die Eintragungen zum Spiel und ergänzt diese, falls Daten fehlen.
- 4.2 SK komplettiert die Eintragungen inklusive der Kostenrechnung für alle am Spiel Beteiligten (SR, BEO, SA, TD, Z/S).
- 4.3 Bei Ausfall vom SBO ist ein Spielbericht in Papierform vollständig auszufüllen und die Spielerpässe bei der Technischen Besprechung mitzuführen. SK kontrolliert zusammen mit den SR die Eintragungen und nimmt den Spielbericht nach der Technischen Besprechung mit an den Zeitnehmertisch.
- 4.4 Nur wenn der elektronische Spielbericht nicht verwendet werden kann, ist ein ausgedruckter Spielbericht zu verwenden. Sollte der elektronische Spielbericht während des Spieles ausfallen, so muss ersatzweise ein ausgedruckter Spielbericht (Notfall-Spielbericht) verwendet werden. Ein ausgedruckter Spielbericht ist von den Vereinen vorzuhalten.
- 4.5 Bei einem ausgedruckten Spielbericht sind die ausgesprochenen Strafen bei Verwarnungen mit voller Minutenzahl (z.B. 26) und sonst mit Minuten und Sekundenangaben (z.B. 26:56) einzutragen. Ausgesprochene Strafen in der 2. Halbzeit sind bei öffentlichen Zeitmessanlagen, die nur auf „30“ einstellbar sind, zusätzlich zu unterstreichen (z.B. 26:56). Streichungen von Spielern und Offiziellen auf dem Papierspielbericht vor dem Spiel sind von den Schiedsrichtern abzuzeichnen. Entsprechende Streichungen während oder nach dem Spiel sind unzulässig.

- 4.6 SK vergleicht nach Ende der ersten Halbzeit die Eintragungen im Spielbericht mit den eigenen Aufzeichnungen der SR. Im Anschluss ist die erste Halbzeit zu protokollieren.
- 4.7 SK vergleicht nach Ende der zweiten Halbzeit alle Eintragungen im Spielbericht mit den eigenen Aufzeichnungen der SR. Können fehlerhafte Einträge nicht korrigiert werden, müssen die SR hierauf in ihrem Bericht eingehen.
- 4.8 Die SR haben in jedem Fall im Spielbericht Wahrnehmungen zu schildern, die sie veranlasst haben, eine "Disqualifikation mit Bericht" nach IHF-Regel 8:6 bzw. 8:10 auszusprechen. SK trägt diese im SBO ein.
- 4.9 Vor dem Abschluss des Spielberichts werden nochmals die Disqualifikationen gemeinsam mit den SR daraufhin abgeglichen, ob diese mit oder ohne Bericht erfolgt sind. Fehlerhafte Einträge sind zwingend zu korrigieren!**
- 4.10 Verletzungen sind im Spielbericht unter Angabe betroffener Spieler und des verletzten Körperteils zu dokumentieren. Ein Offizieller teilt dieses SK bis spätestens zur PIN-Eingabe mit.
- 4.11 SR kontrollieren die Eintragungen von SK und ergänzen ggf. den Spielbericht. Ist ein TD anwesend, dann übernimmt dieser die Aufgaben der SR. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen eingetragen. Die Eingabe der Kennwörter beider Vereine (MO) müssen in beiderseitiger Anwesenheit bis spätestens 15 Minuten nach Spielende erfolgen. Bei Einsatz von TD liegt die finale Kontrolle des Spielberichts in der Verantwortung bei den TD. Weitere Eintragungen sind nun nicht mehr zulässig.
- 4.11. Z/S müssen bis zum Abschließen des elektronischen Spielberichts anwesend sein.

## **5. Spielfeldaufbau/Zeitmessanlage**

- 5.1 Z/S nehmen alleine am Tisch für Z/S Platz. Bei Einsatz von TD sitzt dieser am Tisch direkt neben ZN. Der Tisch muss nahe der Mittellinie (möglichst mind. 50 cm Abstand von der Seitenlinie) zwischen den Auswechselbänken stehen. Diese sollten, wenn möglich, räumlich nach hinten versetzt sein (Abbildungen 1a, 1b und 3 der IHF-Regeln).
- 5.2 Die öffentliche Zeitmessanlage muss vorwärtslaufen (1. HZ von 00:00 bis 30:00, 2. HZ 30:00 bis 60:00), vom Tisch für Z/S zu bedienen sein und über ein Automatikhorn verfügen. Hinausstellungszeiten werden am Tisch mit Hilfe eines Aufstellers über Zeitstrafenzettel angezeigt. Die Zettel sind beidseitig mit der Spielernummer und der Wiedereintrittszeit zu beschriften.
- 5.3 Wenn die öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Signal ausfällt oder das eingeschaltete Signal/Horn kaum zu hören ist, übernimmt ZN die Verantwortung für das Auslösen des Schlussignals zur Halbzeit bzw. zum Spielende durch pfeifen. Die Einstellung „automatisches Signal“ hat absolute Priorität bei Verwendung der öffentlichen Zeitmessanlage.
- 5.4 ZN zeigt einen erzielten Treffer nach Anerkennung durch die SR sofort an der öffentlichen Zeitmessanlage an, nennt deutlich vernehmbar SK die Trikot-Nummer des Torschützen und den aktuellen Spielstand, SK bestätigt und protokolliert unmittelbar danach diesen Treffer im Spielbericht. Eine Person hat dabei stets Blickkontakt zu den SR, die sofort die öffentliche Zeitmessanlage kontrollieren müssen. Fehler sind umgehend zu korrigieren, da Spielzeit und Ergebnis stets korrekt angezeigt sein müssen, um Irritationen zu vermeiden.
- 5.5 Die Auswechselräume sind an der Mittellinie mit einem Abstand von je 4,5 m nach links und rechts durch eine 15 cm lange Linie nach innen und eine 15 cm lange Hilfslinie nach außen markiert (Regel 1:9 und Figur 3). 3,5 m von der Mittellinie beginnen die Coachingzonen, markiert durch eine 50 cm lange (5 cm breite) Coachingzonenlinie mit 30 cm Abstand von der Seitenauslinie beginnend. In den Auswechselräumen dürfen sich dabei keinerlei Gegenstände

befinden. Vor den Auswechselsitzplätzen dürfen sich ebenfalls keine Gegenstände (z.B. Bälle, Getränkeboxen oder -Flaschen etc.) befinden. Die Coachingzone endet 8 m von der Torauslinie entfernt. Sie soll durch eine von außen an die Seitenlinie anschließende Markierung (50 cm lange und 5 cm breite Linie) gekennzeichnet werden (siehe Auswechselraum-Reglement).

## **6. Spielzeit**

- 6.1 Die SR allein entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen werden muss (Ausnahme: Pfiff durch Z oder TD) und wann sie fortgesetzt wird. Sie geben ZN das Zeichen zum Anhalten (Time-Out) mit drei kurzen Pfiffen und Weiterlaufen der Spielzeit durch Wiederanpfiff. Die Spielzeit ist von ZN beim Zeichen der SR zur Spielzeitunterbrechung anzuhalten und beim Pfiff zur Wiederaufnahme des Spiels erneut in Gang zu setzen. ZN gibt per Handzeichen zu verstehen, dass die Entscheidung erkannt wurde.
- 6.2 Erfolgt eine Spielunterbrechung durch ein Signal von ZN oder TD (IHF-Regel 2 und IHF-Erl. 7) muss ZN die Spielzeit sofort, ohne Bestätigung durch die SR, anhalten.
- 6.3 Sobald die Spielzeit unterbrochen ist, gleicht SK die Spielzeit im elektronischen Spielbericht mit der Spielzeit der öffentlichen Zeitmessanlage an. Die Anpassung hat in jedem Fall vor der Eingabe von Hinausstellungen, Disqualifikationen oder Team-Time-Outs zu erfolgen.
- 6.4 Die Dauer der Halbzeitpause (verbleibende Zeit bis zum Start der 2. Halbzeit) kann auf der öffentlichen Zeitmessanlage angezeigt, muss aber jederzeit abubrechen sein.
- 6.5 Ist keine öffentliche Zeitmessanlage in der Halle vorhanden oder kann die öffentliche Zeitmessanlage vom Tisch für Z/S aus nicht bedient werden, ist sie nicht zu benutzen! In diesen Fällen muss ZN eine Tischstoppuhr (verantwortlich: Heimverein) für die Zeitmessung benutzen, deren Ziffernblatt einen Mindestdurchmesser von 21 cm haben soll, oder eine Tisch-Großstoppuhr. Die Reserveuhr soll am Tisch für Z/S zur Verfügung stehen. Erst wenn sie benötigt wird (= bei Ausfall der öffentlichen Zeitmessanlage), steht sie auf dem Tisch.

## **7. Auswechselraum/Spielerwechsel**

- 7.1 Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie höchstens vier Offizielle anwesend sein. Nach Spielbeginn trägt der MVA hierfür die Verantwortung. Z/S haben die SR ab Spielbeginn bei der nächstmöglichen Unterbrechung von überzähligen Personen zu informieren.
- 7.2 Bei Spielbeginn dürfen, wenn sieben Spieler auf der Spielfläche sind, pro Mannschaft höchstens 11 (13 Regionalliga Männer und Frauen) Personen auf der Auswechselbank Platz nehmen: sieben (neun Regionalliga Männer und Frauen) Spieler und vier Offizielle. Es ist nicht möglich, diese Anzahl zugunsten von Spieler oder Offizielle zu verschieben. Während des Spiels kann sich die Anzahl der Spieler auf der Auswechselbank aufgrund von Hinausstellungen erhöhen und um die disqualifizierten Spieler sowie die disqualifizierten Offiziellen verringern. Auch ist es möglich, dass sich Personen während des Spiels abmelden, diese können nicht durch andere Personen ersetzt werden, es verringert sich die höchstmögliche Anzahl entsprechend.
- 7.3 Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und in den Spielbericht eingetragen ist. (siehe Durchführungsbestimmungen). Greifen nicht teilnahmeberechtigte Spieler in das Spiel ein, muss ZN sofort pfeifen und selbstständig die Spielzeit anhalten.
- 7.4 Nach Spielbeginn eintreffende Spieler und Offizielle müssen von Z/S die Teilnahmeberechtigung erhalten. Der MVA meldet solche Ergänzungen bei SK an. SK muss nunmehr umgehend alle Eintragungen im Spielprotokoll vornehmen. Sofern die Beteiligten ladbar sind, werden sie im SBO aktiv geschaltet. Sind sie jedoch nicht ladbar, legt der MVA bei Spielern den Spieldausweis vor und gibt die Trikotnummer bekannt. Sollte kein Spieldausweis vorliegen, wird das gleiche Verfahren

angewendet, wie es für solche Fälle vor dem Spiel vorgeschrieben ist. Die eingesetzten SK müssen sich in jedem Fall vor dem Spiel mit den notwendigen Schritten in SBO vertraut machen, da gerade das manuelle Nachtragen zeitaufwändig ist. Erst nach Abschluss dieses Verfahrens kann die Teilnahmeberechtigung erteilt werden.

- 7.5 Disqualifizierte haben den Auswechselraum zu verlassen und sich außerhalb des Einflussbereiches der Mannschaften aufzuhalten. Sie müssen sich deutlich in der Spielkleidung farblich von der eigenen und der gegnerischen Mannschaft unterscheiden und dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben, das gilt auch für disqualifizierte Offizielle.
- 7.6 Bei Vergehen im Auswechselraum (AW-Reglement) ist das Spiel durch ZN nicht zu unterbrechen. ZN muss bis zur nächsten Gelegenheit mit der Mitteilung an die SR warten. Die SR allein oder TD entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten.
- 7.7 Das Wechseln von Spielern darf nur im eigenen Auswechselraum erfolgen. Auswechsellspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben. Dies gilt auch für den Torwartwechsel. Für Torhüter kann auch ein zusätzlicher Feld-Spieler eingewechselt werden, welcher jedoch nicht die Funktion eines Torwarts übernehmen darf. Der Rückwechsel auf einen Torwart muss nicht der gleiche, zuvor eingewechselte zusätzliche Spieler sein. Der als Torwart eingesetzte Spieler einer Mannschaft muss sich in der Kleidung farblich von der eigenen, der gegnerischen Mannschaft und den gegnerischen Torwarten deutlich unterscheiden. Dies trifft auch auf das zusätzlich übergezogene Leibchen zu (die SR haben dies im Rahmen der technischen Besprechung zu kontrollieren). Zieht ein Spieler ein zusätzliches Leibchen über, so muss seine im Spielbericht eingetragene Nummer sichtbar sein (z.B. übergezogenes Leibchen durchsichtig oder ausgeschnitten und in der gleichen Farbe wie die beiden Torwarttrikots dieser Mannschaft). Hier haben Z/S besonders auf den korrekten Wechselvorgang zu achten!  
Ein Wechselfehler liegt nur vor, wenn sowohl der austretende als auch der eintretende Spieler sich mit mindestens einem ganzen Fuß auf der Spielfläche befinden.
- 7.8 Bei Verletzungen können die SR oder TD 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. Haben sich gleichzeitig mehrere Spieler der gleichen Mannschaft verletzt, können die SR bzw. TD weiteren teilnahmeberechtigten Personen erlauben, die Spielfläche zu betreten (bis maximal 2 Personen pro verletzten Spieler). Ebenso überwachen SR und TD das Betreten der Spielfläche durch Personen des Sanitäts-/Rettungsdienstes.
- 7.9 Fehlerhaftes Wechseln gilt bei Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung gleichermaßen.
- 7.10 Bei fehlerhaftem Ein- und Austreten der Auswechsellspieler (gilt auch für Spieler mit falscher Trikotfarbe) hat ZN das Spiel sofort durch einen (lauten) Pfiff zu unterbrechen. Außerdem wird sofort die Spielzeit angehalten.
- 7.11 Betritt ein Spieler mit falscher Trikotfarbe das Spielfeld, führt dies nicht zu einem Ballbesitzwechsel oder einer Bestrafung. Es kommt nur zur Unterbrechung des Spiels. Betroffene Spieler werden aufgefordert den Fehler zu korrigieren und die Spielfortsetzung erfolgt mit Wurf für die Mannschaft, die im Ballbesitz war. Dies gilt jedoch nicht bei einem 2. Torwart oder Spieler mit TW-Leibchen auf dem Spielfeld obwohl bereits ein Torwart noch auf dem Spielfeld ist. Beides ist nach wie vor ein Wechselfehler.
- 7.12 Betritt ein Spieler mit falscher Nummer das Spielfeld und er steht namentlich auf der Spielerliste, dann korrigieren wir diese Nummer einfach im SBO. Sollte der Spieler nicht auf dem Spielbericht stehen, dann unterbricht ZN das Spiel und hält die Spielzeit sofort an.

- 7.13 Bei einer Freiwurfentscheidung mit dem Schlusssignal darf nur die Mannschaft, für die der jetzt direkt auszuführende Freiwurf entschieden wurde, einen Spieler einwechseln. Für die abwehrende Mannschaft besteht Wechselverbot. Sofern die abwehrende Mannschaft dennoch einwechselt, ist dieses als Wechselfehler mit Nennung der Nummer des fehlbaren Spielers den SR anzuzeigen. Ausnahme ist jedoch das Einwechseln eines Torwartes, wenn die abwehrende Mannschaft keinen Torwart auf dem Feld hatte oder wenn der Torwart der abwehrenden Mannschaft verletzungsbedingt nicht mehr spielfähig ist. Der Torwart darf nach ausdrücklicher Erlaubnis der SR ausgewechselt werden. In dieser Situation ist höchste Aufmerksamkeit von Z/S gefordert.
- 7.14 Beim Eintreten nichtteilnahmeberechtigter oder zusätzlicher Spieler, bei Spielern, die während einer Hinausstellungszeit zu früh eintreten, sowie bei unberechtigtem provozierendem Betreten der Spielfläche durch Offizielle hat ZN das Spiel sofort durch einen (lauten) Pfiff zu unterbrechen und sich optisch bemerkbar zu machen. Außerdem wird sofort die Spielzeit angehalten. Sofern der MVA seine Mannschaft auf dem Spielfeld nicht entsprechend reduziert, bestimmen die SR einen Spieler, der das Spielfeld zu verlassen hat. Dieser darf jederzeit wieder eingewechselt werden.

## **8. Strafen**

- 8.1 Wenn von den SR ein Spieler oder Offizieller verwarnt wird, muss dies für Z/S deutlich sichtbar durch Zeigen der "gelben Karte" geschehen. ZN oder SK bestätigt diese Verwarnung mit deutlichem Handzeichen oder gelber Karte und SK überträgt die gelbe Karte in den Spielbericht.
- 8.2 Nur MVA (ausgenommen zur Beantragung des Team-Time-Out) ist berechtigt, Z/S anzusprechen. Z/S haben sich möglichst an MVA zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.
- 8.3 Bei einer Hinausstellung oder einer Disqualifikation haben die SR Time-Out anzuzeigen. Die SR müssen eine Hinausstellung dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen und Z/S durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern oder einer Roten Karte deutlich anzeigen, was Z/S durch das gleiche Handzeichen bestätigen.
- 8.4 Besondere Ausnahmen führen jedoch dazu, dass eine Mannschaft auf der Spielfläche für vier Minuten reduziert wird, wenn Spieler, welche gerade eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation bekommen haben, vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportliches Verhalten begehen oder sich grob unsportlich verhalten. Soweit es sich bei der zusätzlichen Hinausstellung um die zweite oder dritte handelt, bedeutet dies, dass die Person persönlich bestraft ist.

### **8.5 Beispiel (einfache Hinausstellung):**

Beginn der Zeitstrafe 18:20

Ende der Zeitstrafe 20:20

### **Beispiel (zusätzliche Hinausstellung)**

Beginn der 1. Zeitstrafe 18:20

Beginn der 2. Zeitstrafe 18:20

Ende der Zeitstrafen 22:20

- 8.6 SR müssen die Disqualifikation dem Fehlbaren und den Z/S durch Zeigen der "roten Karte" anzeigen. Die Z/S bestätigen diese Disqualifikation mit deutlichem Handzeichen oder roter Karte und S trägt die rote Karte in den Spielbericht ein. Die Disqualifikation von Offiziellen ist immer mit einer Reduzierung der Mannschaft für 2 Minuten verbunden.
- 8.7 Wenn sich der Spieler nach einer Disqualifikation eines äußerst unsportlichen Verhaltens nach Regel 8:10a schuldig gemacht hat, wird der Spieler mit einer zusätzlichen Disqualifikation mit

einem schriftlichen Bericht bestraft und die Mannschaft für vier Minuten um einen Spieler reduziert.

- 8.8 SK trägt die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des hinausgestellten Spielers (bzw. bei Mannschaftsreduzierung) auf einen Hinausstellungszettel ein (auch wenn aufgrund des nahen Spielendes keine Ergänzung mehr möglich ist), der für beide Mannschaften deutlich sichtbar über eine entsprechende Vorrichtung auf dem Tisch für Z/S auf der Seite des fehlbaren Spielers bzw. seiner Mannschaft aufgestellt wird. Hierfür müssen Z/S die aktuelle Spielzeit bei einer Hinausstellung von der öffentlichen Zeitmessanlage ablesen. Überschreitet die Hinausstellungszeit das Spielzeitende, dann wird das Feld mit der Zeit des Wiedereintritts abgestrichen. Der Hinausstellungszettel wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt.
- 8.9 Die Mannschaft ergänzt sich in eigener Verantwortung ohne zusätzliche Aufforderung oder Erlaubnis durch Z/S. ZN kontrolliert die Hinausstellungszeit und mit SK das korrekte Eintreten. Bei zu frühem Eintreten bzw. Ergänzen muss ZN sofort pfeifen und die Spielzeit anhalten.
- 8.10 Offensichtliche formelle Fehler der Z/S (z. B. falscher Spielstand, falsche Zeitstrafe etc.) sind nach Signal von ZN mit den SR zu prüfen und ggfs. zu korrigieren.

## 9. Team-Time-Out

- 9.1 Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt zwei Team-Time-Outs von je einer Minute. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit ist nur ein Team-Time-Out möglich.
- 9.2 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 ZN pfeifen kann (in diesem Falle wird die Grüne Karte der Mannschaft zurückgegeben), wird der Mannschaft das Team-Time-Out umgehend gewährt.
- 9.3 Ein Offizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-Out beantragen will, muss die „grüne Karte“ vor ZN auf den Tisch legen oder an Z/S übergeben. Bei Anwesenheit von TD kann die Grüne Karte auch an TD ausgehändigt werden. Zu Beginn jeder Halbzeit der regulären Spielzeit wird die entsprechende Anzahl von Grünen Karten den MVA ausgehändigt und am Ende jeder Halbzeit eingesammelt. Die Grüne Karte wird von Z/S am Tisch auf der Seite der beantragenden Mannschaft aufgestellt und bleibt dort für die Dauer des Team-Time-Outs. ZN unterbricht nach Feststellung des Ballbesitzes der beantragenden Mannschaft durch ein deutliches akustisches Signal (Pfiff) das Spiel und stoppt die Spielzeit. Dann hält ZN oder SK die Grüne Karte hoch und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. Wenn zum Zeitpunkt der möglichen Spielzeitunterbrechung durch ZN nach Beantragung des Team-Time-Out, der Ballbesitz nicht mehr gegeben ist, geben Z/S die Grüne Karte zurück. Das Spiel soll vornehmlich weiterlaufen. Sollte es zu Protesten seitens der beantragenden Mannschaft kommen, wartet ZN einen geeigneten Zeitpunkt zur Spielzeitunterbrechung ab und berät sich mit den SR.
- 9.3.1 Besonderheit der Regionalliga: jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team-Time-Outs von je einer Minute. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind dabei max. zwei Team-Time-Outs möglich. In den letzten fünf Spielminuten der regulären Spielzeit erhält jedes Team nur ein Team-Time-Out. Zu Beginn jeder Halbzeit der regulären Spielzeit wird die entsprechende Anzahl (max. zwei pro Mannschaft) von Grünen Karten den MVA ausgehändigt und am Ende jeder Halbzeit eingesammelt.

- 9.4 Nach einer Spielzeitunterbrechung bestätigen die SR das Team-Time-Out (ausgestreckter Arm zeigt zur beantragenden Mannschaft). Erst dann startet ZN eine separate Stoppuhr zur Kontrolle des Team-Time-Out und SK trägt diese im Spielbericht bei der beantragenden Mannschaft ein.
- 9.5 Während des Team-Time-Out halten sich die Mannschaften und Offizielle in Höhe ihrer Auswechsellräume auf, innerhalb und/oder außerhalb des Spielfeldes. Nicht im SBO eingetragene Personen (z.B. Reserve-Spieler) dürfen nicht am Team-Time-Out teilnehmen.
- 9.6 Nach 50 Sekunden zeigt ZN durch ein akustisches Signal (Pfeiff) an, dass das Spiel in 10 Sekunden fortzusetzen ist (IHF-Erl. 3). Dieser Pfeiff kann allerdings entfallen, wenn beide Mannschaften vor Ablauf der 50 Sekunden spielbereit sind. Der Pfeiff nach 60 Sekunden kann auch entfallen, wenn beide Mannschaften spielbereit sind oder wenn die Spielbereitschaft unmittelbar bevorsteht. 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.
- 9.7 Mit dem Anpfeiff der SR startet ZN wieder die Spielzeit und hält erst jetzt die separate Stoppuhr an, um die Länge der Zeit des Team-Time-Out zu kontrollieren

## **10. Lizenz**

- 10.1 Z/S müssen mindestens 14 Jahre alt sein.
- 10.2 Die Teilnehmerlizenz kann auf einem entsprechenden Lehrgang erworben werden. Dies ist in der Regel der Anwärterlehrgang. SR können die Lizenz auf kürzerem Wege mit der Teilnahme an einer Fortbildung erwerben.
- 10.3 Für die Verlängerung der Lizenz ist die Teilnahme an einer Fortbildung („Ausspracheabend“) zwingend notwendig. Die Termine dazu werden rechtzeitig bekannt gegeben.
- 10.4 Die Lizenz ist in elektronischer Form abrufbar, z.Zt. in der h4a App. Die App ist im Google PlayStore und Apple App Store verfügbar. Einloggen kann man sich mit den Daten für Phoenix II.

## **11. Kontakt**

- 11.1 Der Bereich Z/S ist unter der Mailadresse [zs@hamburgerhv.de](mailto:zs@hamburgerhv.de) erreichbar.

## **12. Ausrüstung**

Teilnehmer und Sekretär haben folgende Ausrüstung zum Spiel mitzubringen:

Z: Pfeife, Handstoppuhr

S: Karten (gelb/rot), Filzstift, Wiedereintrittszettel, Kugelschreiber, Aufsteller

Es empfiehlt sich eine eigene Maus für den Laptop mitzubringen.

## **13. Salvatorische Klausel**

Notwendige Ergänzungen oder Korrekturen dieser Richtlinie können jederzeit durch den Schiedsrichterausschuss bzw. das Präsidium unter Berücksichtigung von sportlichen Gesichtspunkten beschlossen werden.