

RICHTLINIEN 2005/06 FÜR ZEITNEHMER UND SEKRETÄR ¹ bei ÖHB- und HLA-Bewerben

Bei allen Spielen im Rahmen von ÖHB- und Samsung HLA-Bewerben gelten für Zeitnehmer und Sekretär die internationalen Hallenhandball-Spielregeln (Ausgabe 01. 08. 2005) sowie die ÖHB-Durchführungs- und Spielbestimmungen (i.d.g.F).

Der Handball-Spielbericht / Das Protokoll

1. Besteht aus einem Dreifachsatz. Das Original ist für das Beglaubigungsreferat im ÖHB, Durchschrift 1 und 2 ist für die beteiligten Vereine bestimmt.
2. Wird vor dem Spiel von den Schiedsrichtern und vom Sekretär kontrolliert.
3. Wird während des Spiels vom Sekretär geführt. In der Pause vergleichen die Schiedsrichter mit dem Sekretär dessen Eintragungen mit den eigenen Aufzeichnungen. Diese Vergleichskontrolle kann – ebenso wie die nach Spielende - auch in der Schiedsrichterkabine erfolgen.
4. Auf dessen Rückseite haben die Schiedsrichter allenfalls Wahrnehmungen zu schildern, die sie veranlasst haben, Ausschlüsse oder Disqualifikationen auszusprechen (nicht bei der „Automatik“ nach drei Hinausstellungen). Darüber hinaus ist eine genaue Sachverhaltsdarstellung, mit dem einbehaltenen Spielerpass, innerhalb von 24 Stunden an den ÖHB-Strafsenat/1. Instanz zu senden.
5. Für dessen ordnungsgemäßes Ausfüllen sind die Schiedsrichter verantwortlich. Sie kontrollieren die Eintragungen des Sekretärs, korrigieren oder ergänzen diese allenfalls.

Erhebt ein Verein Protest, so ist dieser unverzüglich, spätestens unmittelbar nach dem Spiel bekannt zugeben und durch den Schiedsrichter, in der auf dem Spielbericht vorgesehenen Spalte, zu vermerken (ÖHB-Bestimmungen Pkt. 5.5.2). Der protestierende Verein (Mannschaftsverantwortlicher oder Vertreter) muss dies durch seine Unterschrift bestätigen. Danach erhält jeder Verein eine Kopie des Protokolls. Weitere Eintragungen sind nun nicht mehr zulässig.

Der Zeitnehmer und der Sekretär

Der Zeitnehmer (18:1)

hat die Hauptverantwortung für

- a) **die Spielzeit** (2:1 – 10)

Das Anhalten und Weiterlaufen der Uhr veranlassen die Schiedsrichter. Der Zeitnehmer sollte generell alle notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen).

Die Spielzeit endet mit dem automatischen Schlusssignal der öffentlichen Zeitmessanlage oder mit dem Schlusssignal des Zeitnehmers, wobei nicht die Länge des Pfiffes, sondern dessen Beginn maßgebend ist.

¹ Personenbezogene Bezeichnungen in diesen Richtlinien gelten jeweils auch in ihrer weiblichen Form.

Die Schiedsrichter allein entscheiden, wann die Spielzeit unterbrochen werden muss und wann sie fortgesetzt wird. Sie geben dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten (Time-out) mit drei kurzen Piffen und IHF-Handzeichen 16 und Weiterlaufen der Uhr durch Wiederanpiff. Kann die öffentliche Zeitmessanlage benutzt werden, ist sie vom Zeitnehmer beim Zeichen der Schiedsrichter zur Spielzeitunterbrechung (Time-out) anzuhalten und beim Piff zur Wiederaufnahme des Spiels erneut in Gang zu setzen.

Bei einem Team-Time-out oder Wechselfehler erfolgt die Spielunterbrechung jedoch durch Signal des Zeitnehmers; dieser muss die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die Schiedsrichter, anhalten. Ein Signal vom Zeitnehmer unterbricht das Spiel. Auch wenn die Schiedsrichter (und Spieler) nicht sofort wahrnehmen, dass das Spiel unterbrochen ist, ist jede Handlung auf der Spielfläche nach dem Signal ungültig.

Das bedeutet, dass ein Tor, das nach dem Signal erzielt wurde, ungültig ist. Ebenso ist eine Freiwurfsentscheidung für die Mannschaft (7-m-Wurf, Freiwurf, Einwurf, Anwurf oder Abwurf) ungültig. Das Spiel ist entsprechen der zum Zeitpunkt des Signals gegebenen Situation wiederaufzunehmen.

Persönliche Strafen, die die Schiedsrichter zwischen dem Signal vom Tisch und der Wahrnehmung ausgesprochen haben, bleiben jedoch gültig, unabhängig von der Art des Vergehens und unabhängig von der Art der Strafe.

Bei Benutzung einer öffentlichen Zeitmessanlage soll diese, wenn möglich, von 0 auf 30 laufend eingestellt sein.

Kann die öffentliche Zeitmessanlage jedoch nicht vom Zeitnehmertisch aus bedient werden, ist sie nicht zu benutzen! In diesem Fall muss der Zeitnehmer eine Tischstoppuhr für die Zeitmessung benutzen und den Mannschaftsverantwortlichen jeder Mannschaft über die gespielte oder noch zu spielende Zeit unterrichten, insbesondere nach einem Time-out. Das Zifferblatt der Tischstoppuhr soll einen Mindestdurchmesser von 21 cm haben und unter dem Zeitnehmertisch stehen. Erst wenn sie benötigt wird, steht sie auf dem Tisch!

Wenn keine öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Schlussignal vorhanden ist, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des deutlichen Schlusssignals zur Halbzeit und zu Spielende.

Ertönt das Schlussignal bei einem Frei- oder 7m-Wurf während der Ausführung oder in der Flugphase des Balles, muss dieser Wurf wiederholt werden. Das unmittelbare Ergebnis dieses Wurfes ist abzuwarten, bevor die Schiedsrichter das Spiel beenden.

b) das **Time-out**

Die Schiedsrichter entscheiden grundsätzlich, wann (ausgenommen Team-Time-out und Wechselfehler) und wie lange die Spielzeit unterbrochen wird („Time-out“).

In folgenden Situationen ist ein **Time-out zwingend**:

- ✓ Hinausstellung, Disqualifikation, Ausschluss
- ✓ 7-m-Wurf (sofern dies vom ÖHB beschlossen wird)
- ✓ Team-Time-out
- ✓ Wechselfehler oder „zusätzlicher“ Spieler betritt die Spielfläche
- ✓ Piff vom Zeitnehmer
- ✓ Notwendige Rücksprache zwischen den Schiedsrichtern.

In bestimmtem anderen Situationen wird normalerweise durch die Schiedsrichter – entsprechend der Umstände – ein Time-out gewährt.

Regelwidrigkeiten während eines Time-out haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit.

Bei einem Time-out geben die Schiedsrichter dem Zeitnehmer das Zeichen (= drei kurze Pfliffe und IHF-Handzeichen 16) zum Anhalten der Uhr. Nach einem Time-out muss das Spiel durch Anpfliff wiederaufgenommen werden.

Bei einer Verletzung können die Schiedsrichter **zwei** teilnahmeberechtigten Personen **einer** Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-out zu betreten (IHF-Handzeichen Nr. 16 und 17) um einen verletzten Spieler ihrer Mannschaft zu versorgen.

c) das **Team-Time-out**:

Jede Mannschaft hat Anspruch, pro Halbzeit der regulären Spielzeit (ohne eventuelle Verlängerungen) ein „Team-Time-out“ von je einer Minute zu beantragen. Hierzu wird eine grüne Karte (Format etwa 15 x 20 cm), mit einem großen „T“ auf jeder Seite, vor dem Zeitnehmer auf den Tisch gelegt.

Eine Mannschaft kann ihr Team-Time-out nur beantragen, wenn sie in Ballbesitz ist (Ball im Spiel oder bei Spielunterbrechung, Ball im Spiel ist auch wenn eigene Mannschaft Ball hält, wirft, passt oder fängt).

Ein Mannschftsverantwortlicher der Mannschaft, welche ein Team-Time-out beantragen will, **legt die Grüne Karte vor dem Zeitnehmer** auf den Tisch.

Unter der Voraussetzung, dass die Mannschaft den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer pfeifen kann (in diesem Falle ist die Grüne Karte der Mannschaft zurückzugeben), wird der Mannschaft das Team-Time-out umgehend gewährt.

Der Zeitnehmer unterbricht dann das Spiel durch einen Pfliff, hält die Spielzeituhr an, steht auf, gibt das Handzeichen Nr. 16 für Time-out und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. Die Schiedsrichter geben Time-out.

Die Grüne Karte wird auf dem Tisch, auf der Seite der beantragenden Mannschaft aufgestellt und bleibt dort für die Dauer des Team-Time-out.

Die Schiedsrichter bestätigen das Team-Time-out, woraufhin der Zeitnehmer eine separate Uhr zur Kontrolle des Team-Time-out betätigt.

Der Sekretär trägt die Zeit im Spielprotokoll bei der beantragenden Mannschaft unter der betreffenden Halbzeit ein.

Während des Team-Time-out halten sich die Spieler und Mannschaftsoffiziellen in Höhe ihrer Auswechselfläche auf, entweder auf der Spielfläche oder im Auswechselfeldraum.

Die Schiedsrichter bleiben auf der Spielfläche (Mittellinie nahe Zeitnehmertisch, auf jeden Fall zwischen den Mannschaften). Einer von ihnen sollte sich aber zwecks Abstimmung direkt zum Zeitnehmertisch begeben.

Regelwidrigkeiten während eines Team-Time-out haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit. Es ist hier ohne Bedeutung, ob sich die betreffenden 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 zehn Sekunden fortzusetzen ist.

Die Mannschaften sind gehalten, bei Ablauf des Team-Time-out zur Wiederaufnahme des Spiels bereit zu sein. Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wiederaufgenommen, 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.

Der Zeitnehmer setzt die Spielzeituhr mit dem Anpfiff des Schiedsrichters wieder in Gang.

d) die **Hinausstellungszeit** hinausgestellter Spieler:

Zeitnehmer/Sekretär müssen die Spielzeit bei einer Hinausstellung beim Wiederanpfiff von der bei Time-out angehaltenen Uhr ablesen.

Beispiel:

Beginn der Hinausstellungszeit	19:40
Ende der Hinausstellungszeit	21:40

Sofern die Zeitmessanlage nicht auch die Anzeige von mindestens zwei Hinausstellungszeiten eingerichtet ist, trägt der Zeitnehmer die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des hinausgestellten Spielers in einen Zettel (auf beiden Seiten) ein, der für beide Mannschaften deutlich sichtbar über eine entsprechende Vorrichtung auf den Zeitnehmertisch auf der Seite des fehlbaren Spielers/Mannschaftsoffiziellen aufgestellt wird. Dieser Zettel wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt.

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. Ein zu frühes Eintreten bzw. Ergänzen wird mit einer Hinausstellung bestraft.

Ist die Hinausstellungszeit eines Spielers beim Ende der ersten Halbzeit nicht beendet, läuft sie vom Beginn der zweiten Halbzeit an weiter. Das gleiche gilt zwischen regulärer Spielzeit und Spielverlängerung sowie während Spielverlängerungen.

Der Sekretär (18:1)

hat die Hauptverantwortung für

a) das **Spielprotokoll** (nur die eingetragenen und zu Spielbeginn anwesenden Spieler/Offizielle sind teilnahmeberechtigt):

Er führt das Spielprotokoll mit den dazu erforderlichen Angaben (Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Ausschlüsse, Tore, 7-m, Team-Time-out).

Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und im Spielbericht eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler müssen von Zeitnehmer/Sekretär die Teilnahmeberechtigung erhalten. Der Mannschaftsverantwortliche meldet solche Spieler beim Sekretär an, legt den Spielerpass vor und gibt die Trikotnummer bekannt. Der Sekretär muss nunmehr umgehend alle Eintragungen im Spielbericht vornehmen. Sollte kein Spielerpass vorliegen, ist auf der Rückseite des Spielberichtes der entsprechende Identitätsnachweis festhalten, nach dem gleichen Verfahren, wie es für solche Fälle vor dem Spiel vorgeschrieben ist. Erst nach Abschluss dieses Verfahrens kann die Teilnahmeberechtigung erteilt werden.

b) das **Eintreten von Spielern/Offiziellen, die nach Spielbeginn ankommen** und das **Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern**:

Der Mannschaftsverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass nur teilnahmeberechtigte Spieler die Spielfläche betreten. Andernfalls ist er wegen un-

sportlichen Verhaltens zu bestrafen (13:1a-b, 16:1c, 16:3d, 16:6a, Erläuterung 9).

Ein hinausgestellter Spieler bleibt auch während der Hinausstellungszeit teilnahmeberechtigt.

Betritt ein zusätzlicher Spieler in Spielkleidung unberechtigt die Spielfläche, erhält dieser Spieler eine 2-Minuten-Strafe, und die Mannschaft spielt für diese Zeit mit einem Spieler weniger.

Betritt ein hinausgestellter Spieler während seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, erhält er eine erneute 2-Minuten-Strafe, und für seine Restzeit muss ein anderer Spieler die Spielfläche verlassen.

Sofern der Mannschaftenverantwortliche in den beiden 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 dieser Zeit eingewechselt werden, und die Hinausstellung wird im Spielbericht nur bei dem fehlbaren Spieler eingetragen.

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

Gemeinsame Verantwortung von Zeitnehmer und Sekretär

a) Die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum :

Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie vier Mannschaftsoffizielle anwesend sein (4:1, 4:2).

Der Mannschaftenverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass sich bei Spielbeginn im Auswechselraum keine anderen Personen als die eingetragenen Offiziellen (max. 4) und die teilnahmeberechtigten Spieler (4:3) befinden. Andernfalls ist er progressiv zu bestrafen (16:1c, 16:3d und 16:6a).

Bei Spielbeginn dürfen, wenn sieben Spieler auf der Spielfläche sind, höchstens elf Personen auf der Auswechselbank Platz nehmen: sieben Spieler und vier Mannschaftsoffizielle. Es ist nicht möglich, diese Anzahl zugunsten von Spielern oder Offiziellen zu verschieben. Während des Spiels kann sich die Anzahl der Spieler um die Hinausgestellten erhöhen und um die disqualifizierten und ausgeschlossenen Spieler sowie die disqualifizierten Offiziellen verringern.

Ausgeschlossene und disqualifizierte Spieler sowie disqualifizierte Mannschaftsoffizielle müssen die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen und dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben.

b) Das Aus- und Eintreten von Auswechsellspielern:

Das Wechseln von Spielern darf nur vom eigenen Auswechselraum, bis 4,5 m in die eigene Spielfeldhälfte von der Mittellinie aus, erfolgen. Auswechsellspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt, ohne Meldung beim Zeitnehmer, eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben.

Dies gilt auch für den Tormannwechsel. Ein Spieler muss immer als Torwart erkennbar (auf dem Spielfeld) sein. Zieht ein (Feld-)Spieler ein zusätzliches Trikot über, so muss seine im Spielbericht eingetragene Nummer sichtbar sein (z. B. übergezogenes Trikot durchsichtig oder ausgeschnitten). Die Tormänner einer Mannschaft müssen die gleiche Trikotfarbe benutzen, die farblich und im Design von der

eigenen, der gegnerischen Mannschaft und dem gegnerischen Tormann unterscheiden.

Fehlerhaftes Wechseln gilt bei Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung gleichermaßen.

Bei fehlerhaften Ein- und Austreten der Auswechsellspieler sowie von Spielern, die während einer Hinausstellungszeit zu früh eintreten, und beim Eintreten nichtteilnahmeberechtigter Spieler muss der Zeitnehmer das Spiel **umgehend** durch Pfiff unterbrechen und die Spielzeituhr anzuhalten, ohne die allgemeinen „Vorteilsregeln“ zu berücksichtigen.

Um eine korrekte Vorgangsweise beim Eingreifen von Zeitnehmer/Sekretär zu gewährleisten nachstehend die

IHF-Erläuterung Nr. 9 – Unterbrechung durch den Zeitnehmer:

Wenn ein Zeitnehmer das Spiel wegen Wechselfehler oder regelwidrigem Eintreten gemäß Regeln 4:2-3, 5-6 unterbricht, wird das Spiel mit einem Freiwurf für die andere Mannschaft wiederaufgenommen, normalerweise an der Stelle des Verstoßes. Befand sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung jedoch an einer günstigeren Position für die andere Mannschaft sollte der Freiwurf an dieser Stelle ausgeführt werden (13:6 Abs.3. u. 4. Abs.).

Im Falle solcher Verstöße muss der Zeitnehmer das Spiel umgehend unterbrechen, ohne die allgemeinen „Vorteilsregeln“ gemäß 13:2 und 14:2 zu berücksichtigen. Wenn wegen einer solchen Unterbrechung auf Grund eines Verstoßes seitens der abwehrenden Mannschaft eine klare Torgelegenheit vereitelt wird, muss gemäß Regel 14:1a auf 7m-Wurf entschieden werden.

Im Falle anderer Arten von Verstößen, die den Schiedsrichtern zu melden sind, sollte der Zeitnehmer im allgemeinen bis zur nächsten Spielunterbrechung warten. Wenn der Zeitnehmer dennoch das Spiel unterbricht, kann ein solcher Eingriff nicht zum Verlust des Ballbesitzes führen. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die Mannschaft wiederaufgenommen, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz war. Wenn aber die Unterbrechung durch einen Verstoß seitens der abwehrenden Mannschaft verursacht wurde und die Schiedsrichter der Meinung sind, dass die verfrühte Unterbrechung eine klare Torgelegenheit für die angreifende Mannschaft vereitelt hat, muss gemäß Regel 14:1b auf 7m-Wurf entschieden werden. Grundsätzlich führen vom Zeitnehmer/Sekretär beobachtete und gemeldete Verstöße (ausgenommen Regeln 4:2-3, 5-6) nicht zu persönlichen Strafen.

Die Bestimmung für eine 7m-Entscheidung laut Regel 14:1a, wie im 2. Absatz oben schon erklärt ist, trifft auch zu, wenn ein Schiedsrichter oder Delegierter (von IHF oder EHF) das Spiel wegen einer Regelwidrigkeit unterbricht, die zu einer Ermahnung oder Strafe gegen einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen der verteidigenden Mannschaft führt, in dem Moment, wenn die angreifende Mannschaft eine klare Torgelegenheit hat.

Neben dem Beobachter des Verbandes nehmen lediglich der Zeitnehmer und der Sekretär, sowie der Hallensprecher am Zeitnehmertisch Platz.

Der Tisch für Zeitnehmer und Sekretär und die Auswechselbänke müssen derart aufgestellt werden, dass die Auswechsellinien vom Zeitnehmer und Sekretär zu sehen sind. Der Tisch sollte näher zur Seitenlinie stehen als die Bänke; der Mindestabstand zur Seitenlinie sollte 50 cm betragen).

Darüber hinaus dürfen sich, außer den beteiligten Spielern und Mannschaftsoffiziellen jeder Mannschaft, keine weiteren Personen in beiden Auswechselräumen aufhalten.

Die Mannschaftsbänke sind so aufzustellen, dass sie genau 3,5 m von der Mittellinie aus beginnen. Der Auswechselraum endet mit dem Ende der jeweiligen Auswechselbank (IHF-Auswechselraum-Reglement Punkt 1).

Zusammenarbeit Schiedsrichter / Zeitnehmer / Sekretär

1. 10 Minuten vor Beginn des Spiels sprechen sich Schiedsrichter mit Zeitnehmer/Sekretär zumindest 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, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Ausschlüsse und Führung des Spielprotokolls.
2. Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen Zeitnehmer/Sekretär und den Schiedsrichtern ist die Blickverbindung. Durch ein Zeichen gibt der Zeitnehmer/Sekretär zu erkennen, dass er das Anzeigen bzw. die Entscheidungen der Schiedsrichter richtig erkannt hat. Zu diesem Zweck führt er auch eine gelbe und rote Karte mit.
3. Wenn von den Schiedsrichtern ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller verwarnt wird, muss dies deutlich sichtbar durch Hochhalten der „Gelben Karte“ geschehen (16:2).
4. Die Schiedsrichter müssen eine Hinausstellung – nach obligatorischen Time-out – dem fehlbaren Spieler/Mannschaftsoffiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzeigen. Die Spielzeit ist vorher durch die Schiedsrichter mit Time-out zu unterbrechen.
5. Die Schiedsrichter müssen die Disqualifikation dem fehlbaren Spieler oder Mannschaftsoffiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär durch Hochhalten der „Roten Karte“ deutlich anzeigen. Die Spielzeit ist vorher durch die Schiedsrichter mit Time-out zu unterbrechen.
6. Die Schiedsrichter müssen einen Ausschluss dem fehlbaren Spieler und dem Zeitnehmer/Sekretär durch gekreuzte Unterarme über Kopfhöhe deutlich anzeigen. Die Spielzeit ist vorher durch die Schiedsrichter mit Time-out zu unterbrechen.
7. Zeitnehmer/Sekretär geben durch Anwendung der gleichen Zeichen, wie sie von den Schiedsrichtern verwendet werden, zu verstehen, dass sie alle diese Entscheidungen erkannt haben. Der Sekretär notiert sie danach im Spielprotokoll.
8. Ein Spieler soll nur einmal die „Gelbe Karte“ erhalten, insgesamt sollen pro Mannschaft nur drei Verwarnungen ausgesprochen werden. Die folgende Strafe muss mindestens eine Hinausstellung sein.

Verwarnungen von Mannschaftsoffiziellen sind nicht der Mannschaft anzulasten, jedoch soll gegen die Offiziellen nur eine „Gelbe Karte“ ausgesprochen werden.

Eine Hinausstellung ist zu geben bei Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit.

Ein Mannschaftsoffizieller kann direkt eine Hinausstellung bekommen, auch wenn gegen die Offiziellen dieser Mannschaft vorher keine Verwarnung ausgesprochen wurde.

Die Hinausstellung erfolgt immer für eine Spielzeit von 2 Minuten. Die dritte Hinausstellung desselben Spielers ist mit einer Disqualifikation verbunden.

Die Disqualifikation eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen gilt immer für den Rest der Spielzeit. Die Disqualifikation eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit, auf oder außerhalb der Spielfläche, ist immer mit einer Hinausstellung für die Mannschaft verbunden. Dies bedeutet, dass die Anzahl der Spieler der Mannschaft auf der Spielfläche um einen Spieler verringert wird. Die Verringerung auf der Spielfläche wird aber

4 Minuten dauern, wenn ein Spieler unter den Umständen eine zusätzliche Hinausstellung erhalten hat bzw. disqualifiziert worden ist.

Eine Disqualifikation verringert die Zahl der Spieler oder Offiziellen, die der Mannschaft zur Verfügung stehen. Es ist der Mannschaft jedoch erlaubt, die Zahl der Spieler auf der Spielfläche nach Ablauf der Hinausstellung wieder ergänzen.

Die im Vorstehenden beschriebenen Situationen umfassen allgemein während der Spielzeit begangene Regelwidrigkeiten (2:8).

Zur Spielzeit zählen auch alle Pausen, die Verlängerungen, Time-outs, sowie für den Fall der Regel 16:6 auch alle anderen Entscheidungsverfahren (z.B. 7-m-Werfen).

Während der Durchführung solcher Entscheidungen, bei denen Hinausstellungen für die Betroffenen folgenlos sind, sollte jegliche Art von besonderem oder wiederholtem unsportlichen Verhalten jedoch zur Disqualifikation führen und damit die weitere Teilnahme dieses Spielers verhindern (siehe 2:2 Kommentar).

Bestrafungen für Vergehen vor dem Spiel können jederzeit während des Spiels ausgesprochen werden, wenn die fehlbare Person als Beteiligter am Spiel wahrgenommen wird, falls dies zum Zeitpunkt des Vergehens nicht möglich war.

Verhält sich ein Spieler/Mannschaftsverantwortlicher vor dem Spiel unsportlich/grob unsportlich, steht aber zu Spielbeginn (noch) nicht auf dem Spielbericht, so ist sobald er sich eintragen lässt, die Bestrafung möglich. Dann erfolgt sofort die Strafe V, D = allerdings ohne 2-Minuten-Hinausstellung.

Von den höchstens vier Offiziellen (im Falle einer Disqualifikation kann keine Person ersetzt werden) ist einer als Mannschaftsverantwortlicher (= MVA) im Spielbericht einzutragen. Er allein (ausgenommen zur Beantragung des „Team-Time-out“) ist berechtigt, Zeitnehmer/Sekretär anzusprechen. Zeitnehmer/Sekretär haben sich an den MVA zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.

9. Nach einem erzielten Tor kann die anwerfende Mannschaft bei korrekter Aufstellung den Anwurf ausführen, ohne abwarten zu müssen, ob die Spieler der gegnerischen Mannschaft in ihre Spielfeldhälfte zurückgehen. Schiedsrichter und Zeitnehmer/Sekretär haben diesen „schnellen Anwurf“ zu ermöglichen. Hat der anwerfende Spieler einen Fuß auf der Mittellinie (Toleranz etwa 1,5 m links und rechts vom Mittelpunkt) und die Mitspieler haben die Mittellinie noch nicht überschritten, pfeift der Feldschiedsrichter an. Notizen fertigt der Schiedsrichter eventuell später an.

Der Zeitnehmer zeigt einen erzielten Treffer nach Anerkennung durch die Schiedsrichter sofort an der Anzeigentafel an und der Sekretär notiert unmittelbar danach diesen Treffer. Eine Person hat damit stets Blickkontakt zu den Schiedsrichtern, die auch die Anzeigentafel kontrollieren. Fehler sind umgehend zu korrigieren, da Spielzeit und Spielergebnis stets korrekt angezeigt werden müssen, um Irritationen zu vermeiden. Erforderlichenfalls müsste die Spielzeit durch die Schiedsrichter unterbrochen werden.

Der Hallensprecher

Hauptaufgabe des Hallensprechers ist die Weitergabe der wichtigsten Spielinformationen (Torschützen, Spielstand, Strafen, etc.) an das Publikum in der Halle.

Seine Durchsagen haben sich auf das Notwendigste zu beschränken. Unsportliche Äußerungen oder unsportliches Verhalten sind auf jeden Fall untersagt.

Für die Regel- und Schiedsrichterkommission:

Kraft

Lang

Wille

