

Handout für die Arbeit am Kampfgericht, für Zeitnehmer und Sekretär



Version 1.01

Stand: 26.01.2018

Aufgestellt: Holger Michaelsen

Vorwort

Dieses Handout

- soll den Sportskameraden bei der Arbeit am Kampfgericht als Nachschlagewerk dienen,
- ersetzt nicht die notwendige Teilnahme an der Ausbildung zum Zeitnehmer/ Sekretär,
- kann zur Vorbereitung in der Ausbildung zum Zeitnehmer/ Sekretär genutzt werden.
- unterliegt **nicht** dem Änderungsdienst.

Es gelten grundsätzlich die zum Zeitpunkt des Spiels gültigen Regeln, Richtlinien und Durchführungsbestimmungen der Verbände und Handballkreise!

Zeitnehmer und Sekretär **unterstützen** die Schiedsrichter bei der Leitung eines Spiels, die Entscheidungen liegen jedoch immer bei den Schiedsrichtern, sie leiten das Spiel.

1. Grundsätze

- Zwei gleichberechtigte Schiedsrichter leiten jedes Handballspiel.
- Beide Schiedsrichter sind für das Zählen der Tore, das notieren von Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen sowie der Beaufsichtigung der Spielzeit und Hinausstellungszeiten verantwortlich.
- Entstehen Zweifel über die Richtigkeit, entscheiden die Schiedsrichter!

Die Aufgaben von Sekretär und Zeitnehmer	
Sekretär	Zeitnehmer
Ausrüstung	
Laptop mit ESB¹/ Drucker (vom Heimverein) <i>oder</i> Spielprotokoll² (vom Heimverein) Gelbe/ Rote/ Blaue Karte Satz Grüne Karten (vom Heimverein)	2 Stoppuhren (vom Heimverein) Pfeife Zettel Wiedereintrittszeit Schreibgerät
Aufgaben	
① Vorbereiten des ESB für das Spiel ② Kontrolle der Teilnahmeberechtigung ③ Kontrolle des Eintretens mannschaftsergänzender Spieler ④ Führen des Spielberichts	⑤ Kontrolle der Spielzeit ⑥ Meldung/Kontrolle des „Team Time- out“ ⑦ Kontrolle der Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler ⑧ Bekanntgabe der gespielten Zeit
⑨ Kontrolle der ordnungsgemäßen Besetzung der Auswechselbank ⑩ Kontrolle der Auswechselforgänge ⑪ Überwachen des Eintretens nicht berechtigter Spieler und Offizieller ⑫ <i>Zählen der Angriffe zur Verletztenregel³</i>	

¹ Mit ESB ist das Programm zum elektronischen Führen des Spielberichts gemeint

² Mit Spielprotokoll ist der handschriftlich geführte Spielberichtsbogen gemeint

³ Die Regel zum Aussetzen von drei Angriffen findet derzeit nur in den vom DHB und den Ligaverbänden geleiteten Spielen Anwendung.

Notwendige Unterbrechungen (Signale) sollen nur vom Zeitnehmer vorgenommen werden. Eine Unterbrechung durch den Sekretär muss die absolute Ausnahme bleiben!

Zeitnehmer und Sekretär unterstützen sich gegenseitig bei ihren Aufgaben!

2. Erläuterung der Aufgaben

① Vorbereiten des Elektronischen Spielberichts (ESB) für das Spiel

Soweit erforderlich wird das Spiel durch Herunterladen aus dem SIS-Handball angelegt oder durch eine bereits vorhandene SIM-Datei geöffnet. Wo notwendig sind fehlende Angaben zu ergänzen oder zu korrigieren. Insbesondere bei den Mannschaftsaufstellungen für das Spiel sind die Rückennummern der Spieler und das aktiv/ passiv stellen sorgsam zu prüfen. Verbindliche Anweisungen sind den Programmbeschreibungen und spieltechnischen Durchführungsbestimmungen der Verbände und Kreise für die Anwendung des ESB zu entnehmen.

② Kontrolle der Teilnahmeberechtigung

Überprüft wird, ob für die eingetragenen Spieler die Spielberechtigung durch Pass bzw. Eintrag im Schiedsrichterbericht des ESB (Unterschrift auf der Rückseite im Spielprotokoll) bestätigt ist.

Spieler		Offizielle	
Nicht teilnahmeberechtigt sind	teilnahmeberechtigt sind Voraussetzungen nach Regel 4:3 liegen vor: (spielberechtigt-Spieler: Pass oder Unterschrift) + eingetragen + aktiv gesetzt (ESB) + anwesend		
Voraussetzungen nach Regel 4:3 liegen nicht vor oder	höchstens 14 Spieler	mindestens 5 Spieler	höchstens 4 Offizielle
vor bzw. während des Spieles erfolgte Disqualifikation	höchstens 7 Spieler bzw. 6 Spieler und 1 Torwart auf der Spielfläche	im Auswechselraum höchstens 7 Spieler + Spieler mit Zeitstrafe	Ein Offizieller ist als Mannschaftsverantwortlicher zu benennen (er darf S/Z ansprechen)
Anmerkung: Spieler mit Zeitstrafe bleiben teilnahmeberechtigt; betreten sie die Spielfläche während der Hinausstellungszeit, ist das als unberechtigtes betreten der Spielfläche zu melden (erneute Hinausstellung)			

Für Spieler die nicht aus dem SIS-Handball ladbar waren und bei denen keine Pässe vorliegen, bestätigt der jeweilige MV mit Eingabe des MV-Kennworts die Spielberechtigung. Der Vorfall ist im Schiedsrichterbericht zu vermerken.

③ Kontrolle des Eintretens mannschaftsergänzender Spieler

Eine Mannschaft kann sich bis zum Spielende (einschließlich Verlängerungen) auf 14 Spieler ergänzen. Während der Spielzeit eintreffende Spieler legen ihren Pass vor bzw. leisten ihre Unterschrift bei fehlendem Pass. Der Spieler wird im Spielprotokoll unter Angabe des Zeitpunktes nachgetragen und erhält dann von Sekretär/Zeitnehmer die Teilnahmeberechtigung.

Wird bei einem später eintreffenden Spieler die Meldung unterlassen und betritt er die Spielfläche, wird dies sofort gemeldet (Zeitnehmer); die Formalia für die Teilnahme des Spielers sind sofort nachzuholen – für die Regelwidrigkeit (Unsportlichkeit) wird durch die Schiedsrichter eine (progressive) Bestrafung gegen den Mannschaftenverantwortlichen ausgesprochen.

④ Führen des Spielberichts (siehe Abb. 2 und Abb. 3 und SR-Zeichen)

Der ESB ist entsprechend der Anleitung des Programms zu führen. Die Zeiten werden mit Eingabe der Verwarnungen und anderen Strafen automatisiert übernommen.

Das Spielprotokoll ist gut leserlich auszufüllen. Bei Strafen wird folgende Zeit in das Spielprotokoll eingetragen:

- Verwarnung: Zeitpunkt (**Minute**), zu dem sie vom Schiedsrichter angezeigt wird;
- Alle anderen Strafen: Zeitpunkt (**Minute und Sekunde**) des Wiederanpiffs („Time-out“) durch den Schiedsrichter.

Hinweis: Beim führen des Spielberichts mit dem ESB, gilt für die Wiedereintrittszeit die auf der öffentlichen Zeitmessanlage (Hallenuhr) angezeigte Zeit.

⑤ Kontrolle der Spielzeit

Die Schiedsrichter pfeifen das Spiel an und veranlassen grundsätzlich das Anhalten ("Time-out", SR-Zeichen Nr.16 und 3 kurze Pfliffe) und Weiterlaufenlassen (Wiederanpiff) der Uhr. Unterbricht aber der Zeitnehmer das Spiel durch ein Signal, stoppt er auch gleichzeitig die Spielzeituhr.

Die (Rest-) Spielzeit ist den Mannschaftenverantwortlichen bei "Time-out" und auf Nachfrage bekannt zu geben (außer bei öffentlicher Zeitmessanlage).

Die 1. und die 2. Halbzeit enden mit dem automatischen Schlusssignal der Zeitmessanlage oder bei Fehlen/Ausfall dem Signal des Zeitnehmers. Das Signal muss genau mit Ablauf der Spielzeit erfolgen – unabhängig von der jeweiligen Spielsituation.

Spielzeiten (alle Spiele mit 10 Minuten Halbzeitpause):

- Männer/Frauen, männl./weibl. A-Jugend 2 x 30 Minuten
- männl./weibl. B- und C-Jugend 2 x 25 Minuten
- männl./weibl. D- und E-Jugend 2 x 20 Minuten
- Verlängerungen: 2 x 5 Minuten mit 1 Minute Halbzeitpause

Hinweis: Der Sekretär muss die Systemuhr des ESB möglichst synchron mit der (öffentlichen) Zeitmessenanlage des Zeitnehmers führen.

⑥ Meldung/Kontrolle des „Team Time- out“ (TTO)

- Jede Mannschaft hat insgesamt drei TTO in der regulären Spielzeit.
- In einer Halbzeit dürfen max. zwei TTO für jede Mannschaft genommen werden.
- In den letzten fünf Spielminuten darf nur ein TTO pro Mannschaft genommen werden.
- Das TTO kann von einem Offiziellen – dies muss nicht der Mannschftsverantwortliche sein – nur bei Ballbesitz der eigenen Mannschaft beantragt werden, nicht schon vorher.
- Für das TTO wird eine „Grüne Karte“ (DIN A5) verwendet, die vor dem Zeitnehmer abgelegt wird und von diesem dann auf der Seite der beantragenden Mannschaft auf dem Zeitnehmertisch aufgestellt wird (die „Grüne Karte“ wird zu Beginn der Halbzeiten ausgegeben und bei Nichtbeantragung eines TTO am Ende jeder Halbzeit eingezogen).
- Das TTO wird sofort gemeldet, sofern die beantragende Mannschaft noch in Ballbesitz ist. Andernfalls wird die „Grüne Karte“ zurückgegeben und das TTO muss erneut beantragt werden.

Beachte: Ballbesitz bedeutet, der Ball ist innerhalb einer Mannschaft unter Kontrolle gebracht (bedeutet nicht nur Körperkontakt zum Ball zu haben, sondern auch Werfen, Stoßen, Schlagen oder einen Pass spielen; Anmerkung: Ball liegt oder rollt im Torraum am Boden: „Ballbesitz“ für die Mannschaft des Torwarts) oder es ist eine Wurfentscheidung (Tor (Anwurf), Ein-, Ab-, Frei- und 7-m-Wurf) für eine Mannschaft getroffen (auch wenn noch kein Spieler den Ball direkt in Besitz hat).

Ablauf eines „Team Time-out“:

- ① Zeitnehmer: wenn die grüne Karte abgegeben wurde und die beantragende Mannschaft in Ballbesitz ist, pfeift er sofort und hält gleichzeitig die Spieluhr an.
- ② Sekretär: betätigt den Button Team Time-out mit dem Pfiff des Zeitnehmers.
- ③ Zeitnehmer: gibt das Time-out Zeichen und deutet mit der Hand auf die beantragende Mannschaft.
- ④ Schiedsrichter: bestätigt das Time-out (Handzeichen 16) und deutet mit dem Arm auf die beantragende Mannschaft.
- ⑤ Zeitnehmer: startet jetzt eine separate Uhr zur Kontrolle der Auszeit (die öffentliche Zeitmessenanlage (Hallenuhr) darf dafür nicht verwendet werden, auf ihr bleibt die noch zu spielenden Zeit und der Spielstand angezeigt).
- ⑥ Sekretär: **wenn kein ESB geführt wird:** protokolliert das Team Time-out im vorgesehenen Feld des Spielprotokolls mit der gespielten Zeit (Min und Sek).
- ⑦ Schiedsrichter: nehmen den Spielball in Verwahrung und halten sich in der Spielfeldmitte auf. Ein Schiedsrichter kann zur Abstimmung kurz zum Zeitnehmertisch gehen.

- ⑧ Zeitnehmer: gibt nach 50 Sekunden ein akustisches Signal. Die Mannschaften sind gehalten, bei Ablauf des Team Time-out zur Spielfortsetzung bereit zu sein.
- ⑨ Schiedsrichter: setzen das Spiel mit Anpfiff des der Spielsituation entsprechenden Wurfes fort.
- ⑩ Zeitnehmer: setzt die Spielzeituhr jetzt wieder in Gang und entfernt die Grüne Karte vom Tisch.
- ⑪ Sekretär: setzt die Systemuhr des ESB, mit Anpfiff durch die Schiedsrichter, durch Betätigung des Button Start wieder in Gang.

Beachte:

- Während des „Team Time-out“ sind die gleichen Strafen gegen Spieler und Offizielle möglich, wie während der Spielzeit.
- Pfeift der Zeitnehmer zu einem Zeitpunkt, zu dem das „Team Time-out“ nicht gewährt werden kann, wird zur Abklärung zwar „Time-out“ gegeben, das Spiel dann aber fortgesetzt. Das „Team Time-out“ wird dann bei der nächsten Gelegenheit erneut beantragt und vom Zeitnehmer angezeigt.

⑦ Kontrolle der Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler

Die Hinausstellungszeit beginnt mit dem Wiederanpfiff durch den Schiedsrichter und dauert immer 2 Minuten. Während dieser Zeit darf der bestrafte Spieler nicht eingesetzt und die Mannschaft nicht ergänzt werden. Die dritte Hinausstellung für den selben Spieler ist immer mit einer Disqualifikation verbunden.

Beachte:

Nach einer Hinausstellung bzw. Disqualifikation können die Schiedsrichter bis zum Wiederanpfiff gegen einen Spieler wegen einer weiteren (groben) Unsportlichkeit eine zusätzliche Bestrafung – Hinausstellung bzw. Disqualifikation – aussprechen. Das bedeutet, dass der Spieler für 2 + 2 Minuten hinausgestellt ist bzw. bei Disqualifikation gar nicht mehr eingesetzt werden darf. Die Mannschaft wird auf der Spielfläche in jedem Fall für 4 Minuten reduziert.

Das Ende von Hinausstellungszeiten wird dem Spieler bzw. seinem Mannchaftsverantwortlichen vom Zeitnehmer eindeutig bekannt gegeben. In der Regel geschieht das auf einem Zettel (siehe Abb. 4), der auf dem Zeitnehmertisch aufgestellt werden soll. Wenn die Spielzeituhr eingesehen werden kann, ist die Mannschaft dann selbst für die korrekte Ergänzung verantwortlich - die Überwachung erfolgt aber durch den Zeitnehmer.

Betreten Spieler während ihrer Hinausstellungszeit die Spielfläche, ist dies zu melden und das Spiel wird ohne Rücksicht auf die Spielsituation sofort unterbrochen!⁴ Der Spieler erhält eine neue Hinausstellung, die sofort beginnt; für seine Reststrafzeit wird die Mannschaft auf der Spielfläche um einen weiteren Spieler reduziert.

⁴ Gilt nicht für Spiele der E- und D-Jugend. Hier sind Hinausstellungen persönliche- und keine Mannschaftsstrafen. Es darf sofort ergänzt werden.

Die Disqualifikation eines Spielers oder Offiziellen (auch außerhalb der Spielfläche) während der Spielzeit (einschließlich „Time-out“ und Halbzeitpause) ist immer mit einer Hinausstellung verbunden (Ergänzungsmöglichkeit auf der Spielfläche nach 2 Minuten). Bei Disqualifikationen während des Spiels reduziert sich die gesamte Mannschaftsstärke (Spieler/Offizielle).

Disqualifizierte Spieler bzw. disqualifizierte Offizielle müssen **Spielfläche und Auswechselraum** sofort verlassen und dürfen keinen Einfluss mehr auf Spiel und Mannschaft nehmen.

⑧ **Bekanntgabe der gespielten oder noch zu spielenden Zeit**

Ist keine öffentliche Zeitmessanlage vorhanden ist die gespielte oder noch zu spielende Zeit den Mannschaftsverantwortlichen auf Nachfrage – und bei „Time-out“ immer – mitzuteilen.

Anmerkung: Ist die Tischstoppuhr für beide Mannschaften einsehbar, gilt diese als öffentliche Zeitmessanlage.

⑨ **Kontrolle der ordnungsgemäßen Besetzung der Auswechselbank**

Überprüft wird nur, ob die Zahl der Personen auf der Auswechselbank mit der Zahl der im Spielprotokoll eingetragenen Personenzahl übereinstimmt (höchstens 14 Spieler, abzüglich Spieler auf der Spielfläche + 4 Offizielle). Eine Sitzordnung ist nicht vorgeschrieben. Ggf. den Mannschaftsverantwortlichen zeigen lassen.

Halten sich im Auswechselraum Personen auf, die nicht im Spielprotokoll stehen, werden diese aufgefordert, sich nachtragen zu lassen. Kommen sie dem nicht nach oder ist die maximale Anzahl von Personen bereits eingetragen, wird dieses den Schiedsrichtern bei der nächsten Spielunterbrechung gemeldet. Diese müssen für Abhilfe sorgen.

⑩ **Kontrolle der Auswechselforgänge**

Auswechselspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt ohne Meldung beim Zeitnehmer eingesetzt werden, wenn sie

- teilnahmeberechtigt sind und
- keine Zeitstrafe haben und
- nicht der Verletztenregel unterliegen und
- über die eigene Auswechsellinie wechseln (auch beim Torwartwechsel) und
- der zu ersetzende Spieler die Spielfläche vollständig verlassen hat.

Muss nach Ende des Spiels noch ein Freiwurf oder 7-m-Wurf ausgeführt werden, ist es nur noch **der den Wurf ausführenden Mannschaft** erlaubt, **e i n e n** Spieler zu wechseln! Ist bei der verteidigenden Mannschaft zum Zeitpunkt des Wurfes kein Torwart im Spiel, darf sie einen Torwart einwechseln.

Beachte: In Jugendspielen ist das Recht, jederzeit einen Spielerwechsel vorzunehmen, eingeschränkt. Erläuterung:

- Richtiger Zeitpunkt für einen Spielerwechsel
 - „Time-out“ oder
 - Ballbesitz:

- o der Ball ist innerhalb einer Mannschaft unter Kontrolle oder
- o es ist eine Wurfentscheidung (Tor (Anwurf), Ein-, Ab-, Frei- und 7-m-Wurf) für eine Mannschaft.

- Wann ist der Wechselvorgang abgeschlossen?
Wenn ein anderer Spieler eingewechselt wurde.

Besonderheiten:

- o Der Ballbesitz wechselt, nachdem ein Spieler die Spielfläche verlassen hat und bevor der neue Spieler die Spielfläche betritt: Wechselfehler, wenn neuer Spieler dennoch eintritt.

- o Verletzter Spieler: ist die Mannschaft nicht in Ballbesitz, kann der verletzte Spieler zwar regelgerecht auswechseln, ein anderer Spieler aber erst einwechseln, wenn seine Mannschaft wieder in Ballbesitz kommt oder auf „Time-out“ entschieden wird - ansonsten: Wechselfehler.

- Wer begeht den Wechselfehler?
In dem in dieser Sonderbestimmung geregelten Fall der einwechselnde Spieler.

Ausnahmen (kein Wechselfehler!):

- o ein Spieler verlässt kurzzeitig die Spielfläche und kehrt dann zurück.
- o ein Spieler ergänzt die Mannschaft auf der Spielfläche nach Ablauf einer Zeitstrafe **oder** bei Mannschaftsergänzung (später eintreffender Spieler).

Jeder Spieler kann im Laufe des Spiels sowohl als Torwart wie auch als Feldspieler eingesetzt werden. Auf der Spielfläche dürfen sich aber höchstens **7** Spieler befinden. Achtung: der Torwart ist nur durch seine, sich von allen anderen Spielern unterscheidende, Spielkleidung erkennbar (ein evtl. Kleidungswechsel muss im Auswechselraum stattfinden).

Bei Wechselfehlern wird das Spiel durch den Zeitnehmer sofort unterbrochen – ohne Rücksicht auf die Spielsituation!

Anmerkung: Bei Hinausstellungen bzw. Disqualifikationen (während der Spielzeit, dazu gehören auch „Time-out“, Verlängerungen, die Halbzeitpausen und Pausen vor Verlängerungen) wird die Mannschaftsstärke auf der Spielfläche für die Strafzeit verringert. Die Strafe gilt immer nur für die bestrafte Person; andere Spieler bleiben im Rahmen eines normalen Spielerwechsels einsetzbar.

⑪ Überwachen des Eintretens nicht berechtigter Spieler und Offizieller

Betritt ein

- zusätzlicher Spieler oder
- ein Spieler während seiner Hinausstellungszeit oder
- ein Offizieller

die Spielfläche oder greift ein Spieler vom Auswechselraum in das Spiel ein, ist dies nach sofortiger Spielunterbrechung – ohne Rücksicht auf die Spielsituation – zu melden. Spieler (Hinausstellung) bzw. Offizieller (progressive Bestrafung) erhalten durch den Schiedsrichter eine Strafe.

Beachte:

- Auch bei Spiel- oder Spielzeitunterbrechungen („Time-out“) darf die Spielfläche nicht zusätzlich betreten werden.
- Bei Verletzung eines Spielers können die Schiedsrichter aber die Erlaubnis zum zusätzlichen Betreten der Spielfläche geben (Handzeichen Nr. 17), sie gilt dann aber nur für zwei Personen (Spieler oder Offizielle) der Mannschaft des verletzten Spielers!

Bei Wechselfehlern oder Betreten der Spielfläche durch nicht berechnigte Spieler oder Offizielle wird das Spiel durch den Zeitnehmer **sofort** unterbrochen – ohne Rücksicht auf die Spielsituation!

Anmerkung: Bei unberechnigtem Betreten der Spielfläche, Hinausstellungen, Disqualifikationen bzw. Ausschlüssen außerhalb der Spielfläche (während der Spielzeit) wird die Mannschaftsstärke auf der Spielfläche für die (Rest-) Strafzeit verringert. Die Strafe gilt immer nur für die bestrafte Person; andere Spieler bleiben im Rahmen eines normalen Spielerwechsels einsetzbar.

⑫ **Zählen der Angriffe zur Verletztenregel⁵**

*Nachdem ein Spieler auf der Spielfläche versorgt wurde **oder** die Mannschaftsoffiziellen durch die Schiedsrichter zu dessen Behandlung aufgefordert wurden, muss er diese umgehend verlassen. Er darf die Spielfläche erst nach dem dritten Angriff seiner Mannschaft wieder betreten. Der Spieler kann unabhängig von der Anzahl der gezählten Angriffe bei Wiederaufnahme des Spiels nach einer Spielhälfte wieder eingesetzt werden. Betritt dieser Spieler die Spielfläche vorher, begeht er einen Wechselfehler.*

Ein Angriff beginnt mit dem Ballbesitz und endet mit einem Torerfolg oder Ballverlust. Ist eine Mannschaft, deren Spieler auf der Spielfläche versorgt wurde, bei der Spielfortsetzung im Ballbesitz, zählt dieser Angriff als erster Angriff.

Beachte: In den folgenden Fällen findet die Regel **keine** Anwendung:

- Wenn die auf der Spielfläche erfolgte Versorgung die Folge eines regelwidrigen Angriffs war die progressiv bestraft wurde oder
- ein Torwart auf der Spielfläche versorgt werden musste, weil er von einem Ball am Kopf getroffen wurde.

3. Sonstiges

Rechtzeitig vor Spielbeginn sollten Schiedsrichter, Sekretär und Zeitnehmer sich über die Zusammenarbeit, insbesondere die Anzeige von Strafen und bestrafte Spielern (SR-Zeichen und deren Bestätigung), verständigen (Technische Besprechung).

⁵ Die Regel zum Aussetzen von drei Angriffen findet nur in den vom DHB und den Ligaverbänden geleiteten Spielen Anwendung.

Mögliche Strafen:

- Ein Spieler soll nur einmal die „Gelbe Karte“ erhalten, insgesamt sollen pro Mannschaft nur drei Verwarnungen ausgesprochen werden. Bereits hinausgestellte Spieler sollen nicht mehr verwahrt werden.
- Mit der dritten Hinausstellung eines Spielers ist eine Disqualifikation verbunden.
- Nach einer Hinausstellung bzw. Disqualifikation können die Schiedsrichter bis zum Wiederanpfeiff gegen einen Spieler wegen einer weiteren (groben) Unsportlichkeit eine zusätzliche Bestrafung – Hinausstellung bzw. Disqualifikation – aussprechen.
Das bedeutet, dass der Spieler für 2 + 2 Minuten hinausgestellt ist bzw. bei Disqualifikation gar nicht mehr eingesetzt werden darf. Die Mannschaft wird auf der Spielfläche in jedem Fall für 4 Minuten reduziert.
- Gegen die Offiziellen einer Mannschaft soll insgesamt nur eine „Gelbe Karte“ und nur eine Hinausstellung ausgesprochen werden.
- Auch bei der Ahndung von Unsportlichkeiten außerhalb der Spielfläche ist die „progressive Bestrafung“ – getrennt nach Spielern und Offiziellen – anzuwenden:
 - Spieler: $V^{***} - 2 - 2 - 2+D$ (***) drei für die Spieler einer Mannschaft)
 - Offizielle: $V^* - 2^* - D$ (* eine für **alle** Offiziellen einer Mannschaft)
 - Bei Hinausstellung/Disqualifikation erfolgt eine Reduzierung der Mannschaft auf der Spielfläche für 2 Minuten – auch wenn diese Strafen in Pausen verhängt werden.
- Erhält ein Spieler/Offizieller während seiner laufenden Hinausstellungszeit eine neue Strafe, beginnt diese sofort. Für die Reststrafzeit wird die Mannschaft auf der Spielfläche um einen weiteren Spieler reduziert.

Auch Sekretär und Zeitnehmer sollen sich während des Spiels in ihren Aufgaben gegenseitig unterstützen. Dabei müssen sie gewährleisten, dass ständig die Blickverbindung zum Spielgeschehen und den Schiedsrichtern vorhanden ist.

Fällt die Spielzeitmessung aus, soll der Zeitnehmer das Spiel sofort unterbrechen.

Fällt der ESB aus, ist das Spiel auf dem für diesen Fall vorbereitetem Spielprotokoll weiter zu protokollieren.

Unsportlichkeiten gegen Sekretär und Zeitnehmer sollen diese möglichst während einer Spielunterbrechung melden. Wird ihnen die Ausübung ihrer Funktion unmöglich gemacht, können sie das Spiel sofort unterbrechen. Durch die Schiedsrichter sind ggf. Strafen/Abhilfen möglich, evtl. sind Eintragung im Spielprotokoll und ein Sonderbericht erforderlich.

Bei der Nutzung des ESB wird der Sekretär durch die Gastmannschaft und der Zeitnehmer durch die Heimmannschaft gestellt. Hat der Sekretär nicht die erforderliche Ausbildung zur Bedienung des ESB, sind die Funktionen zu tauschen. In diesen Fall hat die Heimmannschaft die Unterweisung des Zeitnehmers in die öffentliche Zeitmessanlage sicherzustellen. Hat weder Sekretär noch Zeitnehmer die erforderliche Ausbildung zur Bedienung des ESB, ist ein Spielprotokollbogen zu nutzen.

Nach Spielschluss überprüfen Schiedsrichter und Sekretär den ESB/ das Spielprotokoll auf Vollständigkeit und Richtigkeit der Eintragungen (Kabine). Notwendige Eintragungen im ESB werden durch die Schiedsrichter dem Sekretär zur Eingabe diktiert. Nur der Sekretär bedient den PC und macht die Eingaben im ESB.

Legt ein mannschaftsverantwortlicher Einspruch ein, diktiert der Einspruchsführer dem Sekretär die Eintragung. Nur der Sekretär bedient den PC und macht die Eingaben im ESB.

Abbildung 1: Auswechsellinie, Auswechselraum, Zeitnehmertisch

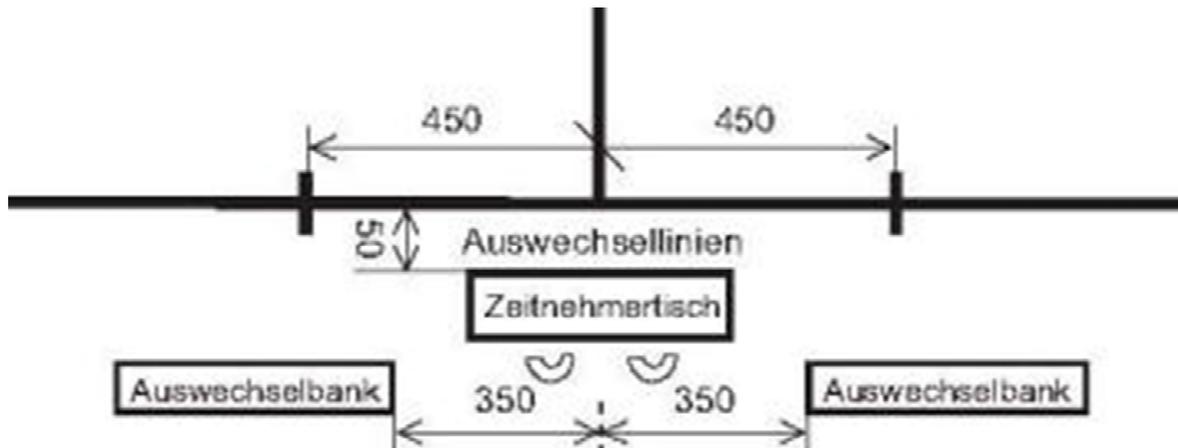


Abbildung 2: Wichtige IHR-Schiedsrichterhandzeichen

Zeichen 12
Torgewinn



Zeichen 13
Verwarnung (gelb)
Disqualifikation (rot)
Bericht (blau)



Zeichen 14
Hinausstellung
(2 Minuten)



Zeichen 15

Time-out



Zeichen 16

Erlaubnis für zwei
teilnahmeberechtigte Personen
zum Betreten der Spielfläche
bei Time-out



Abbildung 3: Spielberichtsbogen

Kein Änderungen