Handout für die Arbeit am Kampfgericht, für Zeitnehmer und Sekretär

Kein Änderungsdienst

Version 2.3
Stand: 20.04.2020
Aufgestellt: Holger Michaelsen

Vorwort

Dieses Handout

- soll 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.

.

Kein Änderungsdienst

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 (Sek)	**Zeitnehmer (ZN)**
Ausrüstung	
Laptop mit ESB[1]/ Drucker (vom Heimverein) *oder* **Papierspielbericht[2]** (vom Heimverein) **Gelbe/ Rote/ Blaue Karte** **Satz Grüne Karten[3]** (DfB beachten) **Kartensatz „Verletzter Spieler“ [4]**	**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 Auswechselvorgänge	
⑪ Überwachen des Eintretens nicht berechtigter Spieler und Offizieller	
⑫ *Zählen der Angriffe zur Verletztenregel[5]*	

Kein Änderungsdienst

[1] Mit ESB ist das Programm zum elektronischen Führen des Spielberichts gemeint
[2] Mit Papierspielbericht ist der handschriftlich geführte Notfallspielbericht bei Ausfall des ESB gemeint
[3] Zur Bereitstellung der Grünen Karten bitte die für das Spiel gültigen **Durchführungsbestimmungen beachten**
[4] Die Regel zum Aussetzen von drei Angriffen findet derzeit nur in den vom DHB und von den Ligaverbänden geleiteten Spielen Anwendung**. Durchführungsbestimmungen beachten!**
[5] Die Regel zum Aussetzen von drei Angriffen findet derzeit nur in den vom DHB und von den Ligaverbänden geleiteten Spielen Anwendung**. Durchführungsbestimmungen beachten!**

Notwendige Spielunterbrechungen (Signale) sind nur vom ZN vorzunehmen. Eine Unterbrechung durch den Sek muss die absolute Ausnahme bleiben!

ZN und Sek bilden das Kampfgericht und 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 nuLiga angelegt oder ein bereits angelegtes Spiel geöffnet. Wo notwendig sind fehlende Angaben zu ergänzen oder zu korrigieren. Insbesondere bei den Mannschaftsaufstellungen für das Spiel sind die Rückennummern der Spieler 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 den elektronischen Pass bzw. Eintrag im Schiedsrichterbericht des ESB bestätigt ist.

	Spieler		**Offizielle**
Nicht teilnahme-berechtigt sind	**teilnahmeberechtigt sind** Voraussetzungen nach Regel 4:3 liegen vor: • **Anwesend** + im ESB aufgestellt (autom. ladbar oder manuell nachgetragen) oder + bei Ausfall ESB im Notfallspielbericht eingetragen		
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 (MV) zu benennen (nur er darf die Z/S 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, <u>die nicht</u> aus nuLiga heraus ladbar waren und manuell nachgetragen wurden, bestätigt der jeweilige MV mit Eingabe seiner persönlichen- oder der Spiel-Pin die Spielberechtigung. Der Sachverhalt ist im Schiedsrichterbericht zu vermerken.

Kein Änderungsdienst

③ Kontrolle des Eintretens mannschaftsergänzender Spieler

Eine Mannschaft kann sich bis zum Spielende (einschließlich Verlängerungen) auf bis zu 14 Spieler ergänzen. Während der Spielzeit eintreffende Spieler melden sich dazu beim Kampfgericht. Der Spieler wird vom Sek durch Nachladen aus nuLiga oder manuelles Eintragen der Mannschaft im ESB hinzugefügt und erhält **danach** von ihm die Teilnahmeberechtigung. Der MV trägt die Verantwortung dafür, dass nur spielberechtigte Spieler die Mannschaft ergänzen!
Wird bei einem später eintreffenden Spieler die Meldung unterlassen und er hält sich bei der Mannschaft auf, wird dies bei der nächsten Unterbrechung den SR gemeldet. Betritt er die Spielfläche, unterbricht der ZN das Spiel sofort; die Formalia für die Teilnahme des Spielers sind sofort nachzuholen – für die Regelwidrigkeit (Unsportlichkeit) wird durch die Schiedsrichter eine (progressive) Bestrafung gegen den Mannschaftsverantwortlichen ausgesprochen.

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

Der ESB ist entsprechend der Anleitung des Programms durch den Sek zu führen. Die Zeiten werden mit Eingabe der Verwarnungen und anderen Strafen automatisiert übernommen.
Der Notfallspielbericht 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 Wiederanpfiffs („Time-out“) durch den Schiedsrichter.

Hinweis: Beim führen des Spielberichts mit dem ESB, gilt für die Wiedereintrittszeit bei Hinausstellungen 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 Pfiffe) und Weiterlaufenlassen (Wiederanpfiff) der Uhr. Unterbricht aber der ZN das Spiel durch ein Signal, stoppt er auch gleichzeitig die Spielzeituhr.
Die (Rest-) Spielzeit ist den Mannschaftsverantwortlichen 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 ZN. 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 Sek muss die Systemuhr des ESB synchron mit der vom ZN geführten (öffentlichen) Hallenuhr führen.

Kein Änderungsdienst

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 Mannschaftsverantwortliche 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“:

❶ Zeitnehmer: wenn die grüne Karte abgegeben wurde und die beantragende Mannschaft in Ballbesitz ist, pfeift er sofort und hält gleichzeitig die Spieluhr an.

❷ Sekretär: betätigt den Stopp-Button der ESB-Spielzeituhr.

❸ Schiedsrichter: bestätigt das Time-out und deutet mit dem Arm auf die beantragende Mannschaft.

❹ Sekretär: betätigt den Team-Time-Out Button der beantragenden Mannschaft.

❺ Zeitnehmer: startet jetzt eine separate Uhr zur Kontrolle der Auszeit (die öffentliche Zeitmessanlage (Hallenuhr) darf dafür nicht verwendet werden, auf ihr bleibt die noch zu spielenden Zeit und der Spielstand angezeigt.

❻ Sekretär: **wenn kein ESB geführt wird:** protokolliert das Team Time-out im Notfallspielbericht mit der gespielten Zeit (Min und Sek).

❼ Schiedsrichter: nehmen den Spielball in Verwahrung und halten sich in der Spielfeldmitte auf. Ein Schiedsrichter kann zur Abstimmung kurz zum Zeitnehmertisch gehen.

❽ Zeitnehmer: gibt nach 50 Sekunden ein akustisches Signal. Die Mannschaften sind gehalten, bei Ablauf des Team Time-out zur Spielfortsetzung bereit zu sein.

Kein Änderungsdienst

❾ Schiedsrichter: setzen das Spiel mit Anpfiff des der Spielsituation entsprechenden Wurfes fort.

❿ Zeitnehmer: setzt die Spielzeituhr jetzt wieder in Gang und entfernt die Grüne Karte vom Tisch.

⓫ Sekretär: setzt die Systemuhr des ESB, mit Anpfiff durch die Schiedsrichter, wieder in Gang.

Beachte:

- Während des „Team Time-out“ sind die gleichen Strafen gegen Spieler und Offizielle möglich, wie während der Spielzeit.
- Pfeift der ZN 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 ZN 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 denselben 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 Mannschaftsverantwortlichen vom ZN 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 ZN.

Betreten Spieler während ihrer Hinausstellungszeit die Spielfläche, ist dies zu melden und das Spiel wird ohne Rücksicht auf die Spielsituation sofort unterbrochen![6] Der Spieler erhält eine neue Hinausstellung, die sofort beginnt; für seine Reststrafzeit wird die Mannschaft auf der Spielfläche um einen weiteren Spieler reduziert.
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

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

Kein Änderungsdienst

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 Auswechselvorgänge

Auswechselspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt ohne Meldung beim ZN/Sek 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 <u>vollständig</u> 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.

Kein Wechselfehler liegt vor,

- wenn ein Spieler kurzzeitig die Spielfläche verlässt und dann zurückkehrt,
- wenn ein Spieler die Spielfläche nach Aussprache einer Hinausstellung oder Disqualifikation auf dem kürzesten Weg verlässt,
- bei zur Mannschaftsergänzung eintretende (später eintreffende) Spieler.

Auch verletzte Spieler, die sich zur weiteren Behandlung, auf dem kürzesten Weg, zur Bank oder in die Kabine begeben, begehen keinen Wechselfehler.

Kein Änderungsdienst

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

Richtiger Zeitpunkt für einen Spielerwechsel:

- „Time-out“ oder
- Ballbesitz:
  - der Ball ist innerhalb einer Mannschaft unter Kontrolle oder
  - 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:

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

⇨ Der einwechselnde 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 (mit Ausnahme der Teamstrafe) 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.

Kein Änderungsdienst

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! Sind mehrere Spieler einer Mannschaft verletzt, können die Schiedsrichter **je verletztem Spieler** zwei zusätzlichen Personen das Betreten des Spielfeldes erlauben.

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

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

⑫ Zählen der Angriffe zur Verletztenregel[7]

*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 wiedereingesetzt 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.*

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

Kein Änderungsdienst

3. Sonstiges

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

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 verwarnt werden.
- Mit der dritten Hinausstellung eines Spielers ist eine Disqualifikation verbunden.
- 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.
- 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 Notfallspielbericht 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[8], evtl. sind Eintragung im Spielprotokoll und ein Sonderbericht erforderlich.

[8] Eine Bestrafung durch die SR ist nur möglich, wenn der Tatbestand durch die SR oder einem technischen Delegierten wahrgenommen wurde. Sonst ist ein (Sonder-) Bericht für die spielleitende Stelle zu erstellen.

Kein Änderungsdienst

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 Notfallspielbericht zu nutzen.

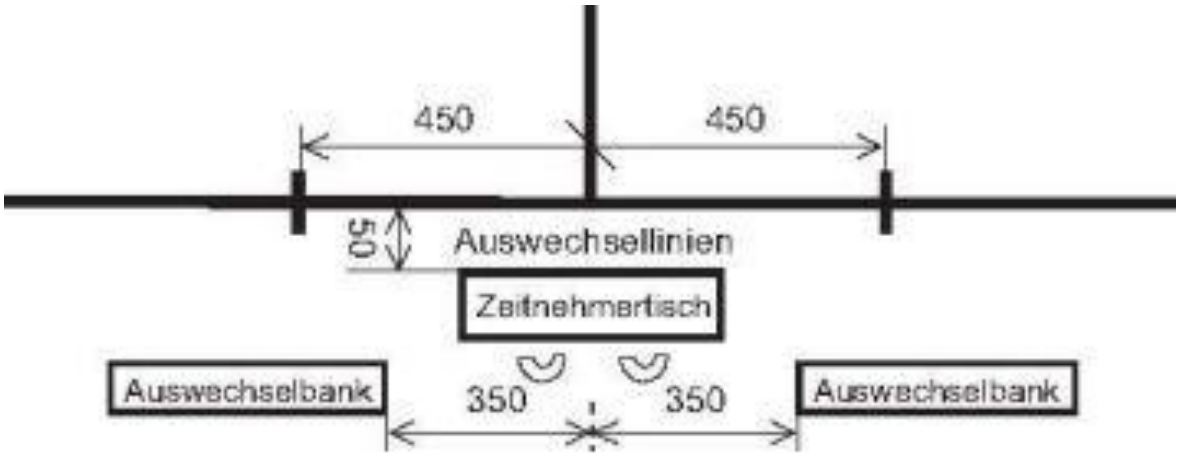
Nach Spielschluss überprüfen Schiedsrichter und Sekretär den ESB/ das Spielprotokoll auf Vollständigkeit und Richtigkeit der Eintragungen. Notwendige Eintragungen im ESB werden durch die Schiedsrichter dem Sekretär zur Eingabe diktiert. Nur der Sekretär bedient den PC und macht die Eingaben im ESB.

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

Im Falle eines Einspruchs ist der Spielbericht auszudrucken, von den Schiedsrichtern und den Mannschaftsverantwortlichen zu unterschreiben und an die spielleitende Stelle einzusenden.

Kein Änderungsdienst

Abbildung 1: Auswechsellinie, Auswechselraum, Zeitnehmertisch



Kein Änderungsdie

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

Keine Änderungen