

**Richtlinie Zeitnehmer / Sekretär
Saison 2025/2026**

HVSH

**Spielbetrieb der Oberligen
und Verbandsligen Schleswig-Holstein**

Richtlinie für Zeitnehmer*innen und Sekretär*innen für den Spielbetrieb der Oberligen Schleswig-Holstein und Verbandsligen im HVSH – Saison 2025/2026

Vorbemerkung	2
I. Spielbetrieb der Schleswig-Holstein- und Landesligen	2
1. Ansetzung	2
2. Aufgaben von Z/S	2
3. Technische Besprechung	3
4. Elektronischer Spielbericht	4
5. Spielfeldaufbau/Zeitmessanlage	5
6. Spielzeit	6
7. Auswechselraum/Spielerwechsel	6
8. Strafen	8
9. Team-Time-Out	9
10. Salvatorische Klausel	10
Anlage 1 – Verantwortlichkeiten für die Eintragungen im Spielbericht	11

Hinweis: 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: 01.07.2025) mit den DHB-Zusatzbestimmungen sowie die jeweiligen Durchführungsbestimmungen.

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

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

Abkürzung	Bezeichnung
BEO	Beobachter*innen
HVSH	Handballverband Schleswig-Holstein
KHV	Kreishandballverband
MO	Mannschaftsoffizielle (Offizielle*r A-E laut Spielbericht)
MVA	Mannschaftsverantwortliche (Offizielle*r A laut Spielbericht)
S	Sekretär*innen
SA	Spielaufsicht
SBO	SpielberichtOnline
SP	Spieler*innen
SR	Schiedsrichter*innen
TD	Technische*r Delegierte*r
TW	Torwart*in
Z	Zeitnehmer*innen
Z/S	Zeitnehmer*innen und Sekretär*innen (wenn gemeinsam gemeint)

I. Spielbetrieb der Oberligen Schleswig-Holstein und Verbandsligen

1. Ansetzung

- 1.1 Z/S, die bei Spielen der Oberligen Schleswig-Holstein und der Verbandsligen eingesetzt werden, müssen im Besitz einer gültigen Lizenz für Z/S oder geprüfte SR sein. Sie müssen eine Einweisung in SBO erhalten haben.
- 1.2 Z/S werden vom Heimverein gestellt.

2. Aufgaben von Z/S

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

S führt den Spielbericht mit den dazu erforderlichen Angaben (Tore, Torschützen, Spielstand, 7m, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Team-Time-Outs und mannschaftsreduzierende Strafen).

3. Technische Besprechung

- 3.1 Z/S melden sich spätestens zu der Technischen Besprechung bei den SR bzw. dem TD an. Im Anschluss der Technischen Besprechung kontrollieren sie die Funktionstüchtigkeit des elektronischen Spielberichtes und der Zeitmessenanlage. Sie teilen das Ergebnis den SR bzw. dem TD mit.
- 3.2 Beide SR, Z/S, beide MVA und (soweit angesetzt) die SA/TD führen in einer Technischen Besprechung, ausgehend von der SR-Kabine, 30 Minuten vor Spielbeginn die Kontrollen nach den Regeln 3:3, 4:7 – 4:9 und 17:3 sowie §§ 56 und 81 SpO/DHB durch und veranlassen die Behebung möglicher Mängel. Auf die HVSH-Zusatzbestimmung zu § 25 RO/DHB wird ausdrücklich hingewiesen.
- 3.3 Die Technische Besprechung hat mindestens folgende Inhalte:
- Ausrüstung der SP/Trikotabgleich bzgl. (fünf) Farben und Vorlage je eines Überziehleibchens (für den 7. Feldspieler*in). Die Trikots/Torhüter*in-Trikots sind von den Vereinsvertretern zur Technischen Besprechung mitzubringen.
 - Abgleich der Farben der MO (Auswechselraum-Reglement Nr. 3). Diese dürfen nicht den gegnerischen Feldspieler*innen entsprechen).
 - Übergabe des Laptops/ Tablets an den S (SBO) inklusive der vollständigen Spieldaten beider Mannschaften.
 - Bei Ausfall von SBO - Vorlage des Spielberichtsprotokolls und der Spielausweise (Regel 17:3).
 - Klärung möglicher Nachmeldung von SP oder MO.
 - Vorlage der TTO-Karten durch den Heimverein und Hinweise zum Team-Time-Out.
 - Vorlage der Kennzeichnung (A, B, C, D, E) für die MO durch beide Mannschaften im Bereich der Oberligen Erwachsene.
 - Ablauf der Einlaufprozedur (Verlassen der Spielfläche, Einlaufen beider Mannschaften und der SR, Spielervorstellung, Ehrungen, Gedenkminuten etc.).
 - Genaue Anwurfzeit und Länge der Halbzeitpause (Uhrenvergleich durchführen).
 - Anwurf- und Seitenwahl (Lösen nach Regel 17:4). Auf Wunsch der Mannschaften ggf. später vornehmen, jedoch spätestens 15 Minuten vor dem Anwurf.
 - Prüfung der Funktion der Zeitmessenanlage (Befragung Z).
 - Hinweis auf Einhalten des Auswechselreglements/Coachingzone geben.
 - Sicherheitsbelange/Anzahl und Position der Ordner/Ordnungskräfte klären.
 - Hinweise für den/die Hallensprecher*in geben.
 - Anzahl und Positionen der Wischer*innen klären (die Wischer*innen kommen nicht von den Wechselbänken).
 - Verfügbarkeit aller Unterlagen für Z/S (Zeitstrafenvordrucke, Schreibzeug, Tisch-Stoppuhr, etc.).
 - Abstimmung zwischen SR sowie Z/S (Zeichengebung, Strafen, Spezialistenwechsel, Nichtanwendung der Regel 4:11 für verletzte SP).
 - Kontrolle der Spielbälle.
 - Besonderheiten in der Halle (Abstände, Wasserflecken, Licht, etc.).

- Haftmittelbenutzung (keinerlei Backe-Depots erlaubt).
- Spielausweiskontrolle – Nachweis der Spielausweise aller manuell eingetragenen SP.

3.4 Im Anschluss an die Technische Besprechung sprechen sich die SR zudem mit Z/S über jene Aufgaben ab, die eine reibungslose Zusammenarbeit unumgänglich machen. Hierzu gehören u.a. Kommunikation - insbesondere zum Spielschluss - mit den SR (Zeichengebung), Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Reduzierungen einer Mannschaft und die Führung des Spielberichts. Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen Z/S und den SR ist die Blickverbindung und deutliche Zeichengebung. Durch deutliches Handzeichen geben Z/S zu erkennen, dass sie das Anzeigen bzw. die Entscheidungen der SR richtig erkannt haben.

4. Elektronischer Spielbericht

- 4.1 Der S erhält vom Heimverein den Laptop/das Tablet mit den bereits fertig eingetragenen Aufstellungen beider Mannschaften. Er prüft die Eintragungen zum Spiel und ergänzt diese falls Daten fehlen.
- 4.2 Der S komplettiert die Eintragungen inklusive der Kostenrechnung für alle am Spiel Beteiligten (SR, BEO, SA, TD, Z/S).
- 4.3 Der Heimverein benennt einen Verantwortlichen für die technische Unterstützung im Umgang mit der vereinseigenen Hardware. Diese Person muss für die Z/S vor, während und nach dem Spiel bis zur Versiegelung des SBO stets ansprechbar sein. Der Heimverein ist ebenfalls verantwortlich für die notwendigen Transporte der Hardware vor, während und nach dem Spiel.
- 4.4 Bei Ausfall von SBO fordert der S beide MVA zeitgerecht vor der Technischen Besprechung auf, den ausgedruckten Spielbericht vollständig auszufüllen und die Spielerpässe bei der Technischen Besprechung mitzuführen. Er kontrolliert zusammen mit den SR die Eintragungen und nimmt den Spielbericht nach der Technischen Besprechung mit an den Zeitnehmerisch.
- 4.5 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 Vereinen und SR vorzuhalten.
- 4.6 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 SP und MO auf dem ausgedruckten Spielbericht vor dem Spiel sind von den SR abzuzeichnen. Entsprechende Streichungen während oder nach dem Spiel sind unzulässig.
- 4.7 S vergleicht nach Ende der ersten Halbzeit die Eintragungen im Spielbericht mit den eigenen Aufzeichnungen der SR. Der Abgleich hat grundsätzlich nur in der SR-Kabine zu erfolgen. Im Anschluss ist die erste Halbzeit zu protokollieren.
- 4.8 S vergleicht nach Ende der zweiten Halbzeit alle Eintragungen im Spielbericht mit den eigenen Aufzeichnungen der SR, nachdem die Hardware in die SR-Kabine gebracht wurde. Können fehlerhafte Einträge nicht korrigiert werden, müssen die SR hierauf in ihrem Bericht eingehen.
- 4.9 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. Eine Disqualifikation ohne Bericht ist lediglich mit dem Regelbezug einzutragen.

- 4.10 Verletzungen sind im Spielbericht unter Angabe betroffener SP und des verletzten Körperteils zu dokumentieren. Ein MO teilt dieses S bis spätestens zur Pin-Eingabe mit.
- 4.11 Die Verantwortlichkeiten für die Eintragungen im Spielbericht werden in der beigefügten Übersicht auf Seite 11 geregelt. Weiter haben die SR drauf zu achten, dass der Spielbericht ordnungsgemäß ausgefüllt ist. Sie kontrollieren die Eintragungen von S und ergänzen ggf. den Spielbericht. Ist ein/eine TD anwesend, dann übernimmt diese/r 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 30 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.
- Z/S müssen bis zum Absenden des elektronischen Spielberichts anwesend sein. Z übergibt nach Eingabe der Kennwörter die vom Heimverein übergebenen Karten/Tafeln (Karten für verletzte SP und ggf. Team-Time-Out-Karten) an den Heimverein zurück.

5. Spielfeldaufbau/Zeitmessenanlage

- 5.1 Z/S nehmen allein am Tisch für Z/S Platz. Bei Einsatz von TD sitzt dieser am Tisch direkt neben Z. 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 Zeitmessenanlage 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 müssen auf der öffentlichen Zeitmessenanlage angezeigt werden, wenn die Anzeigetafel mindestens zwei Hinausstellungszeiten (Spielernummer und Strafzeit) pro Verein anzeigen kann sowie die Möglichkeit besitzt, auch zusätzliche Hinausstellungen anzuzeigen.
- 5.3 Wenn die öffentliche Zeitmessenanlage mit automatischem Signal ausfällt oder das eingeschaltete Signal/Horn kaum zu hören ist, übernimmt Z die Verantwortung für das Auslösen des Schlussignals zur Halbzeit bzw. zum Spielende. Die Einstellung „Automatisches Signal“ hat absolute Priorität bei Verwendung der öffentlichen Zeitmessenanlage.
- 5.4 Sollte die öffentliche Zeitmessenanlage nicht den Richtlinien entsprechen, so ist über die SR auf einen entsprechenden Vermerk im Spielbericht hinzuwirken.
- 5.5 Z zeigt einen erzielten Treffer nach Anerkennung durch die SR sofort an der öffentlichen Zeitmessenanlage an, nennt deutlich vernehmbar S die Trikot-Nummer des Torschützen und den aktuellen Spielstand, der S bestätigt und protokolliert unmittelbar danach diesen Treffer in den Spielbericht. Eine Person hat damit stets Blickkontakt zu den SR, die sofort die öffentliche Zeitmessenanlage kontrollieren müssen. Fehler sind umgehend zu korrigieren, da Spielzeit und Ergebnis stets korrekt angezeigt sein müssen, um Irritationen zu vermeiden. Im notwendigen Fall muss das Spiel schnellstmöglich unterbrochen werden.
- 5.6 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 1:10 und Abbildung 3).
- 3,5 m von der Mittellinie beginnen die Coachingzonen. Bis mindestens 8 m von der Mittellinie dürfen sich dabei keinerlei Gegenstände (z.B. Bälle, Getränkekästen und -flaschen etc.) vor den Auswechselsitzplätzen befinden. Die Coachingzone endet 8 m von der Torauslinie entfernt. Eine vorhandene Grenzlinie für die Coaching-Zone (3,5 m von der Mittellinie entfernt, 50 cm lang, 5 cm breit) ist zu verwenden, auch wenn diese nicht den Abstand von 30 cm von der Auswechselnlinie aufweist. Ebenso ist mit der Coaching-Zonen-Begrenzung 8 m von der

Torauslinie zu verfahren. Sind diese nicht vorhanden, dann kann ersatzweise ein Klebestreifen die ungefähre Position markieren.

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 Z das Zeichen zum Anhalten (Time-Out) mit drei kurzen Pfiffen und Weiterlaufen der Spielzeit durch Wiederanpfiff. Die Spielzeit ist von Z beim Zeichen der SR zur Spielzeitunterbrechung anzuhalten und beim Pfiff zur Wiederaufnahme des Spiels erneut in Gang zu setzen. Z gibt zu verstehen, dass die Entscheidung erkannt wurde.
- 6.2 Erfolgt eine Spielunterbrechung durch ein Signal von Z oder TD (IHF-Regel 2 und IHF-Erl. 7) muss Z die Spielzeit sofort, ohne Bestätigung durch die SR, anhalten.
- 6.3 Sobald die Spielzeit unterbrochen ist, gleicht S die Spielzeit im elektronischen Spielbericht mit der Spielzeit der öffentlichen Zeitmessenanlage 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) wird nicht auf der öffentlichen Zeitmessenanlage angezeigt und muss jederzeit abubrechen sein.
- 6.5 Ist keine öffentliche Zeitmessenanlage in der Halle vorhanden oder kann die öffentliche Zeitmessenanlage vom Tisch für Z/S aus nicht bedient werden, ist sie nicht zu benutzen! In diesen Fällen muss Z eine Tischstoppuhr (verantwortlich: Heimverein) für die Zeitmessung benutzen, deren Ziffernblatt einen Mindestdurchmesser von 21 cm haben soll, oder eine Tisch-Großstoppuhr. Der Handball-Timer ist als Zeitmessenanlage zugelassen. Die Reserveuhr soll unter dem Tisch für Z/S stehen. Erst wenn sie benötigt wird (= bei Ausfall der öffentlichen Zeitmessenanlage), steht sie auf dem Tisch.
- 6.6 Nach einer Spielzeitunterbrechung ist bei Fehlen einer öffentlichen Zeitmessenanlage, also bei Benutzung der Tischstoppuhr, den MVA die gespielte Zeit bekannt zu geben.

7. Auswechselraum/Spielerwechsel

- 7.1 Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten SP sowie höchstens vier MO 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 SP auf der Spielfläche sind, pro Mannschaft höchstens **14 Personen bei 16 SP auf der Auswechselbank Platz nehmen: neun SP und fünf MO.** Es ist nicht möglich, diese Anzahl zugunsten von SP oder MO zu verschieben. Während des Spiels kann sich die Anzahl der SP auf der Auswechselbank aufgrund von Hinausstellungen erhöhen und um die disqualifizierten SP sowie die disqualifizierten MO verringern.
- 7.3 Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und in den Spielbericht eingetragen ist. Vergleiche hierzu auch die Durchführungsbestimmungen der Ligen zum Spielbericht. Greifen nicht teilnahmeberechtigte SP in das Spiel ein, muss Z sofort pfeifen und selbstständig die Spielzeit anhalten.
- 7.4 Nach Spielbeginn eintreffende SP und MO müssen von Z/S die Teilnahmeberechtigung erhalten. Der MVA meldet solche Ergänzungen beim S an. Der S 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 SP den Spielausweis vor und gibt die Trikotnummer bekannt. Sollte kein Spielausweis vorliegen, wird das gleiche

Verfahren angewendet, wie es für solche Fälle vor dem Spiel vorgeschrieben ist. Die eingesetzten S 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.
- 7.6 Bei Vergehen im Auswechselraum (AW-Reglement) ist das Spiel durch Z nicht zu unterbrechen. Z 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 SP darf nur vom eigenen Auswechselraum erfolgen. Auswechsel-SP dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden SP die Spielfläche verlassen haben. Dies gilt auch für den TW-Wechsel. Für TW kann auch ein/e zusätzliche/r SP eingewechselt werden, welche/r jedoch nicht die Funktion eines/einer TW übernehmen darf. Der Rückwechsel auf eine/n TW muss nicht der/die gleiche, zuvor eingewechselte zusätzliche SP sein, sondern kann auch wieder ein/e SP in TW-Kleidung oder ein/e SP mit entsprechenden Leibchen sein. Der/Die als TW eingesetzte SP 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/e SP 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 TW-Trikots dieser Mannschaft). Hier haben Z/S besonders auf den korrekten Wechselvorgang zu achten!
- 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 SP ihrer Mannschaft zu versorgen. Haben sich gleichzeitig mehrere SP der gleichen Mannschaft verletzt, können die SR bzw. TD weiteren teilnahmeberechtigten Personen erlauben, die Spielfläche zu betreten (bis maximal 2 Personen pro verletzte/n SP). 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 Auswechsel-SP (gilt auch für SP mit falscher Trikotfarbe) hat Z das Spiel sofort durch einen (lauten) Pfiff und mit beiden Armen deutlich winkend zu unterbrechen. Außerdem wird sofort die Spielzeit angehalten.
- 7.11 Betritt ein SP mit falscher Nummer oder falscher Trikotfarbe das Spielfeld, führt dies nicht zu einem Ballbesitzwechsel oder einer Bestrafung. Es kommt nur zur Unterbrechung des Spiels. Betroffene SP 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/einer 2. TW oder SP mit TW-Leibchen auf dem Spielfeld obwohl bereits ein/e TW noch auf dem Spielfeld ist. Beides ist nach wie vor ein Wechselfehler.
- 7.12 Bei einer Freiwurfentscheidung mit dem Schlusssignal darf nur die Mannschaft, für die der jetzt direkt auszuführende Freiwurf entschieden wurde, eine/n SP einwechseln. Für die abwehrende Mannschaft besteht Wechselverbot. Sofern die abwehrende Mannschaft dennoch einwechselt, ist dieses als Wechselfehler mit Nennung der Nummer des/der fehlbaren SP den SR anzuzeigen. Ausnahme ist jedoch das Einwechseln von TW, wenn die abwehrende Mannschaft keine/n TW auf dem Feld hatte oder wenn TW der abwehrenden Mannschaft

verletzungsbedingt, nicht mehr spielfähig ist. TW darf nach ausdrücklicher Erlaubnis der SR ausgewechselt werden. In dieser Situation ist höchste Aufmerksamkeit von Z/S gefordert.

- 7.13 Beim Eintreten nichtteilnahmeberechtigter oder zusätzlicher SP, bei SP, die während einer Hinausstellungszeit zu früh eintreten, sowie bei unberechtigtem provozierendem Betreten der Spielfläche durch MO hat Z das Spiel sofort durch einen (lauten) Pfiff zu unterbrechen und sich optisch bemerkbar zu machen. Außerdem wird sofort die Spielzeit angehalten. Sofern der/die MVA seine/ihre Mannschaft auf dem Spielfeld nicht entsprechend reduziert, bestimmen die SR eine/n SP, der/die das Spielfeld zu verlassen hat.

8. Strafen

- 8.1 Wenn von den SR ein/e SP oder MO verwarnt wird, muss dies für Z/S deutlich sichtbar durch Zeigen der "gelben Karte" geschehen. Z oder S bestätigt diese Verwarnung mit deutlichem Handzeichen und S überträgt sie in den Spielbericht.
- 8.2 Nur MVA (ausgenommen zur Beantragung des Team-Time-Out) ist berechtigt, Z/S anzusprechen. Z/S haben sich an MVA zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.
- 8.3 Bei einer Hinausstellung/einer Disqualifikation haben die SR Time-Out anzuzeigen. Die SR müssen eine Hinausstellung dem/der fehlbaren SP oder dem MO und Z/S durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern 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 SP, welcher gerade eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation bekommen hat, vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportliches Verhalten begeht oder sich grob unsportlich verhält. Soweit es sich bei der zusätzlichen Hinausstellung um die zweite oder dritte handelt, bedeutet dies, dass SP persönlich bestraft ist.

Beispiel (einfache Hinausstellung):		Beispiel (zusätzliche Hinausstellung):		
Beginn der Zeitstrafe	18:20	Beginn der 1. Zeitstrafe	09:00	Ende der Zeitstrafen:
Ende der Zeitstrafe	20:20	Beginn der 2. Zeitstrafe	09:00	13:00

Eine weitere Hinausstellung wird als Reduzierung der Mannschaft bezeichnet und ist im Spielbericht unter dieser Rubrik mit der exakten Zeit, wie bei einer Hinausstellung, einzutragen. Beim Spielbericht werden diese Daten von S in die dafür vorgesehenen Felder eingegeben.

Beispiel:		
3. Hinausstellung SP	22:30	Mannschaftsergänzung: 26:30
Reduzierung der Mannschaft	22:30	

So ist automatisch nachvollziehbar, wer verantwortlich für die Reduzierung war. Die Hinausstellung von MO wird in der im Spielbericht vorgesehenen Rubrik notiert, wenngleich MO nur Verursacher ist und die Funktion weiter ausüben kann.

- 8.5 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 und S trägt sie in den Spielbericht ein. Die Disqualifikation von MO ist immer mit einer Reduzierung der Mannschaft verbunden.
- 8.6 Wenn sich SP nach einer Disqualifikation eines äußerst unsportlichen Verhaltens nach Regel 8:10a schuldig gemacht hat, wird ein SP mit einer zusätzlichen Disqualifikation mit einem schriftlichen Bericht bestraft und die Mannschaft für vier Minuten um eine/n SP reduziert.
- 8.7 Sofern die Zeitmessenanlage nicht auch für die gleichzeitige Anzeige von mindestens zwei Hinausstellungszeiten pro Mannschaft mit den entsprechenden Trikotnummern der fehlbaren

SP eingerichtet ist, trägt Z die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des/der hinausgestellten SP (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/der fehlbaren SP bzw. seiner/ihrer Mannschaft aufgestellt wird. Hierfür müssen Z/S die aktuelle Spielzeit bei einer Hinausstellung von der öffentlichen Zeitmessanlage ablesen. Der Hinausstellungszettel wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt. Beide Möglichkeiten (öffentliche Zeitmessanlage und allgemein einsehbarer Hinausstellungszettel) dürfen nicht parallel oder wechselnd angewendet werden.

- 8.8 Die Mannschaft ergänzt sich in eigener Verantwortung ohne zusätzliche Aufforderung oder Erlaubnis durch Z. Z kontrolliert die Hinausstellungszeit und mit S das korrekte Eintreten. Bei zu frühem Eintreten bzw. Ergänzen muss Z sofort pfeifen und die Spielzeit anhalten.
- 8.9 Offensichtliche formelle Fehler der Z/S (z. B. falscher Spielstand, falsche Zeitstrafe etc.) sind nach Signal von Z mit den SR zu prüfen und ggfs. zu korrigieren.

9. Team-Time-Out

- 9.1 Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit Anspruch auf insgesamt drei Team-Time-outs, wobei pro Halbzeit nur zwei Team-Time-outs möglich sind. Jeder Mannschaft stehen drei grüne Karten zur Verfügung. In den letzten fünf Minuten der regulären Spielzeit ist nur ein Team-Time-out für jede Mannschaft erlaubt. Verfügt eine Mannschaft in den letzten fünf Minuten der regulären Spielzeit noch über zwei Grüne Karten, ist durch die Z/S eine dieser Grünen Karten einzuziehen.
- 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 Z pfeifen kann (in diesem Falle wird die Grüne Karte der Mannschaft zurückgegeben), wird der Mannschaft das Team-Time-Out umgehend gewährt.
- 9.3 Ein MO der Mannschaft, die ein Team-Time-Out beantragen will, muss die „grüne Karte“ vor Z 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 (maximal zwei je Halbzeit - Anzahl siehe oben) 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. Z unterbricht nach Feststellung des Ballbesitzes der beantragenden Mannschaft durch ein deutliches akustisches Signal (z.B. Pfiff) das Spiel und stoppt die Spielzeit. Dann hält Z die Grüne Karte hoch und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. Wenn zum Zeitpunkt der möglichen Spielzeitunterbrechung durch Z 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 Z einen geeigneten Zeitpunkt zur Spielzeitunterbrechung ab und berät sich mit den SR.
- 9.4 Nach einer Spielzeitunterbrechung bestätigen die SR das Team-Time-Out (ausgestreckter Arm zeigt zur beantragenden Mannschaft). Erst dann startet Z eine separate Stoppuhr zur Kontrolle des Team-Time-Out und S trägt diese im Spielbericht bei der beantragenden Mannschaft in der jeweiligen Halbzeit ein.
- 9.5 Während des Team-Time-Out halten sich die Mannschaften und MO in Höhe ihrer Auswechsellräume auf, innerhalb und/oder außerhalb des Spielfeldes.

- 9.6 Nach 50 Sekunden zeigt Z durch ein akustisches Signal (Pfiff) an, dass das Spiel in 10 Sekunden fortzusetzen ist (IHF-Erl. 3). Dieser Pfiff kann allerdings entfallen, wenn beide Mannschaften vor Ablauf der 50 Sekunden spielbereit sind. Der Pfiff 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 Anpfiff der SR startet Z wieder die Spielzeit und hält erst jetzt die separate Stoppuhr an, um die Länge der Zeit des Team-Time-Out zu kontrollieren

10. Salvatorische Klausel

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

Neumünster, 13.08.2025

Für die Spielkommission/Schiedsrichterausschuss

M. Piotraschke
Vizepräsident Spieltechnik

P. Setter
Leiter Organisation Schiedsrichterwesen

M. Butzlaff
Leiter Entwicklung Schiedsrichterwesen

Anlage 1 – Verantwortlichkeiten für die Eintragungen im Spielbericht

	Bereich	Zuständigkeit
1.	Heimverein – Mannschaftsoffizielle, aktive Spieler, Farben	Heimverein
2.	Gastverein – Mannschaftsoffizielle, aktive Spieler, Farben	Gastverein
3.	SR A/B – Personendaten, Kostenabrechnung	Schiedsrichter*in
4.	ZN/SK – Personendaten, Kostenabrechnung	Sekretär*in
5.	Beo, SpA – Personendaten, Kostenabrechnung	Sekretär*in
6.1.	Bericht 1 - Übergabe Protokoll	Sekretär*in
6.2.	Bericht 1 - Zuschauer Anzahl	Sekretär*in
6.3.	Bericht 1 - Ordner Anzahl	Sekretär*in
6.4.	Bericht 1 - Endergebnis bearbeiten	Schiedsrichter*in
6.5.	Bericht 1 – Spielkleidung/ Bälle/ Spielausweiskontrolle	Schiedsrichter*in
6.6.	Bericht 1 - Haftmittelbenutzung Heim/ Gast	Schiedsrichter*in
6.7.	Bericht 1 - Bericht Spielaufsicht	Spielaufsicht/ Technische/r Delegierte*r
7.	Bericht 2	Schiedsrichter*in
8.	Einsprüche	Schiedsrichter*in
9.1.	Unterschriften - Ordnungsgemäß/Spielausfall/Spielabbruch	Schiedsrichter*in
9.2.	Unterschriften - PIN Heimverein	Heimverein
9.3.	Unterschriften - PIN Gastverein	Gastverein
9.4.	Unterschriften - Spielaufsicht	Spielaufsicht/ Technische/r Delegierte*r
9.5.	Unterschriften - PIN Schiedsrichter A/B	Schiedsrichter*in
9.6.	Unterschriften - Spielabschließen	Schiedsrichter*in
9.7.	Unterschriften - Hochladen	Heimverein
10.	Protokollierung des Spielverlaufs	Sekretär*in