

Spielzeit, Time-Out, Schlusssignal

Regel 2
24 Folien



Spielzeiten

2:1

Lt. IHF-Regelwerk

WHV Durchführungsbestimmung

Ab 16 Jahren	→	2 x 30 min
12-16 Jahren	→	2 x 25 min
8-12 Jahren	→	2 x 20 min



MU/WU 14/15	2x25 min
MU 13	2x25 min
WU 13	2x20 min
MU/WU 12	2x20 min
MU11	2x15 min
WU11	2x20 min



Pausen

[2:1](#); [2:2](#)

Lt. IHF-Regewerk

Zwischen 1. und 2. Halbzeit	→	10 min
Zwischen 1. und 2. Halbzeit	→	Optional 15 min <small>z.B. IHF, HLA</small>
Zwischen 2. HZ und Verlängerung	→	5 min
Zw. 1 und 2. HZ einer Verlängerung	→	1 min
Zw. zwei Verlängerungen	→	5 min

WHV / ÖHB Durchführungsbestimmung

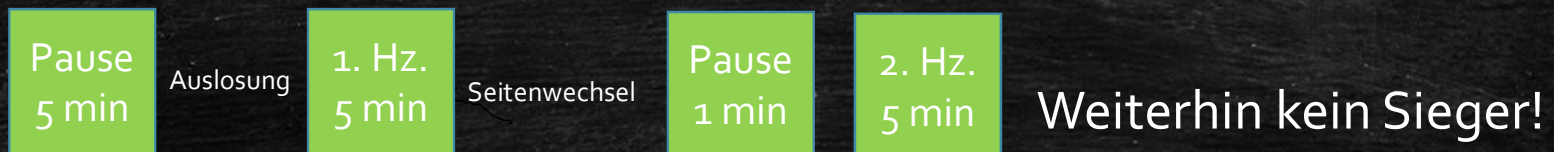
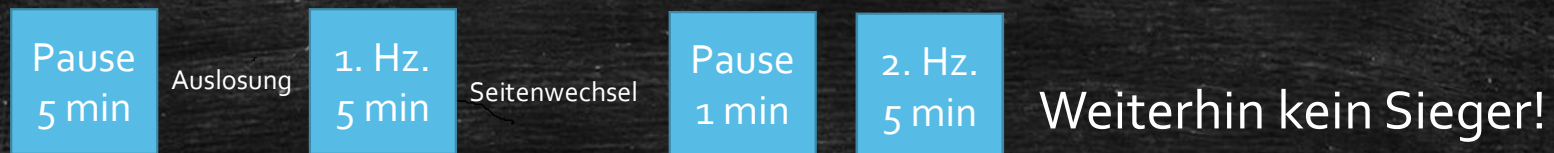
HLA	15 min
ÖHB Bewerbe	10 min
WHV ab WU 16	10 min
Sonstige Bewerbe	5 min



K.O.Spiele / Verlängerungen

2:2;

Falls nach der 2.Hz. Der regulären Spielzeit kein Sieger feststeht



„Fällt auch hier keine Entscheidung, ist der Gewinner im Einklang mit den Bestimmungen des betreffenden Wettbewerbs zu ermitteln.“

VORSCHLAG lt. IHF-Regelwerk: 7 - Meter Werfen



K.O.Spiele / 7-Meter Werfen

2:2:

Nicht teilnahmeberechtigt sind:

- ✓ disqualifizierte Spieler
- ✓ Hinausgestellte Spieler (auch wenn die Restzeitstrafe noch 1 Sekunde beträgt)

Schritt 1

Jede Mannschaft benennt 5 unterschiedliche Werfer*
Vorschlag: Liste mit Nr. und Namen der Werfer verlangen

*Im unwahrscheinlichen Fall,
dass nur noch 4 Spieler zur Verfügung stehen,
Darf die betroffene Mannschaft nur 4 Würfe pro Durchgang ausführen

Schritt 2

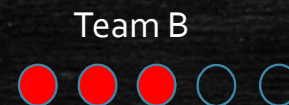
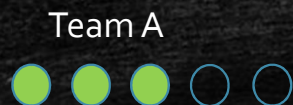
Auslosung: Sieger der Auslosung entscheidet welche Mannschaft mit dem Werfen beginnt
ACHTUNG! Schiedsrichter entscheiden auf welches Tor geworfen wird

Schritt 3

Die Mannschaften lt. Vorschlag der IHF aufstellen. Siehe [hier](#).

Schritt 4

Abwechselnde Ausführung der Würfe. Nach 5 Würfeln mehr Tore = Sieger
Kann auch vorher feststehen. Bsp:





K.O.Spiele / 7-Meter Werfen II

2:2;

Nach 1. Durchgang unentschieden

Team A



Team B



Schritt 4

Jede Mannschaft benennt 5 unterschiedliche Spieler. Möglich gleiche Spieler wie im ersten Durchgang

Schritt 5

KEINE AUSLOSUNG → Umgekehrte Reihenfolge wie im 1. Durchgang

Schritt 6

Sieger steht bereits fest, nach dem eine Mannschaft nach gleicher Anzahl ausgeführter Würfe wie der Gegner in Führung liegt.

Team A



Team B



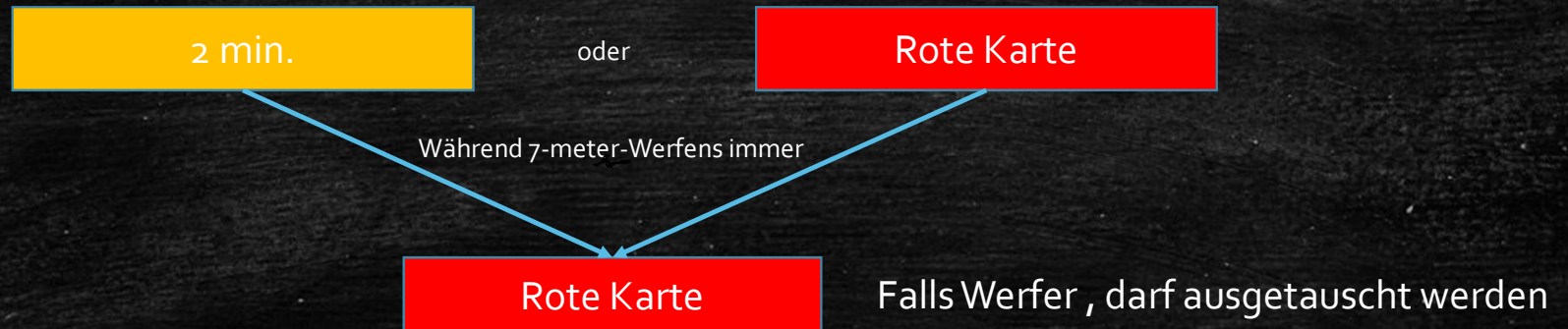
Schritte 4-6 werden wiederholt bis ein Sieger feststeht!



K.O.Spiele / 7-Meter Werfen III

[2:2](#); [4:1](#); [16:6e](#)

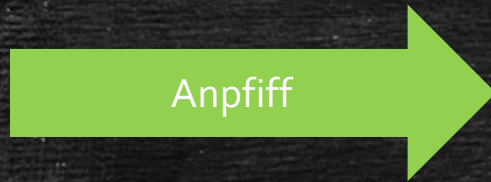
- ✓ Tormann darf jederzeit ausgewechselt werden
- ✓ Jeder Spieler darf als Tormann eingesetzt werden (Kennzeichnung gemäß Regel 4 verpflichtend)
- ✓ Tormann darf auch Werfer sein
- ✓ Spieler können weiterhin wg. grober Unsportlichkeit oder wg. wiederholt unsportlichem Verhalten bestraft werden.





Anpfiff/Schlusspfiff

[2:3](#); [17:9](#)



Spielbeginn immer durch den Anpfiff des
Feldschiedsrichters!



1. Hallenuhr → wenn außer Funktion
2. Zeitnehmer → im „Notfall“
3. Einer der Schiedsrichter*

* gemäß Regel 17:9: Beide Schiedsrichter sind für die Kontrolle der Spielzeit verantwortlich.

Schiedsrichter können
das Spiel nach eigenem
Ermessen beenden



Regelwidrigkeiten mit Schlusspfiff

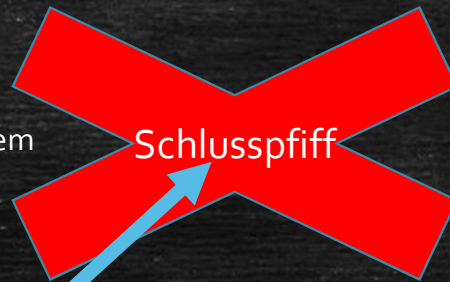
2:4:

1.



Regelwidrigkeit

Gleichzeitig mit dem



Schlusspfiff



dann

- ✓ 7-Meter-Wurf ist auszuführen
- ✓ Freiwurf ist als direkter Wurf auszuführen

2. 7-Meter oder Freiwurf noch nicht ausgeführt

Anwurf, Abwurf und Einwurf dürfen nicht mehr ausgeführt werden

7-Meterausführung während des Schlusspiffes I

2:4:



- ✓ 7-Meter Wurf ist zu wiederholen
- ✓ Nach Halbzeit/Spielende wird der Wurf ausgeführt
- ✓ Nach ausgeführten Wurf und nach dem das Ergebnis des Wurfes steht, ist die Halbzeit/Spiel beendet

Ballweg



7-Meterausführung während des Schlusspiffes II

2:4:



   Ballweg

- ✓ Da das Ergebnis des Wurfes nicht feststeht!!!
- ✓ 7-Meter Wurf ist zu wiederholen
- ✓ Nach Halbzeit/Spielende wird der Wurf ausgeführt
- ✓ Nach ausgeführten Wurf und nach dem das Ergebnis des Wurfes steht, ist die Halbzeit/Spiel beendet



Regel 2 (11/24)

Querverweise:

7-Meterausführung während des Schlusspiffes

2:4:



- ✓ Da das Ergebnis des Wurfes feststeht!!!
- ✓ Halbzeit/ Spielende

   Ballweg



Freiwurfausführung während des Schlusspiffes

2:4;



Variante 1

Passt der ausführende Spieler =
keine Freiwurfwiederholung

Variante 2

- ✓ Spieler entscheidet sich direkt auf das Tor zu werfen
- ✓ Da das Ergebnis des Wurfes nicht feststeht!!!
- ✓ Freiwurf ist zu wiederholen
- ✓ Nach Halbzeit/Spielende wird der Wurf als DIREKTER FREIWURF ausgeführt



Freiwurfausführung während des Schlusspiffes

2:5:

Angreifer

- ✓ 1 Spieler darf ausgewechselt werden
- ✓ Mitspieler: 3-Meter Abstand vom Werfer
- ✓ **Werfer** → Bis der Ball die Hand verlassen hat:
 - mit 1Fuß ständiger Kontakt mit dem Boden UND
 - kein betreten oder berühren des 9-Meter Raumes



Verteidiger

- ✓ Kein Spielerwechsel möglich, außer wenn kein Tormann (bzw. markierter Spieler) am Spielfeld
- ✓ 3-Meter Abstand zu Werfer bis der Ball die Hand des Wurfers verlassen hat



Halbzeit – zu spät beendet

2:7;

Praktisches Beispiel

In einer Sporthalle findet im Anschluss auf das Männerligaspiel (Spielzeit 2x30min.) ein Jugendspiel (Spielzeit 2x25 min.) statt. Der Zeitnehmer vergisst die öffentliche Zeitmessaanlage auf die Jugendspielzeit umzustellen. Die 1.HZ wird nach 30min beendet. Erst in der Pause fällt auf das 1.HZ zu lange gespielt wurde.

Wie ist regeltechnisch weiter vorzugehen?

1.Hz.



Überschrittene Spielzeit in der 1.Hz.

2.Hz.



Wird in der 2.Hz. entsprechend gekürzt

Alle Entscheidungen (Tore, Strafen, 7-Meter) in der überschrittenen Zeit sind regeltechnisch gültig!

Da regeltechnisch geregelt

Kein Protestgrund

Ist die 2. Halbzeit eines Spiels (oder einer Verlängerung) zu spät beendet worden, können die Schiedsrichter nichts mehr an der Situation ändern.

Protestgrund

Folie 17

A1 Autor; 06.01.2017

A2 Autor; 06.01.2017



Time-Out – Allgemeines!

2:8;

Grundsätzlich können die Schiedsrichter immer ein **Time-Out** geben.



3 kurze Pfiffe

Die Zeit wird angehalten

Fortsetzung:

- ✓ Ein Pfiff
- ✓ mit entsprechenden Wurf lt. SR-Entscheidung
ODER
- ✓ mit zu dem Zeitpunkt des TO nicht
ausgeführten Wurfes
- ✓ mit dem Freiwurf für die Mannschaft, die
zuletzt im Ballbesitz war!

Folie 18

A1 Autor; 06.01.2017

A2 Autor; 06.01.2017



Time-Out – verbindlich!

2:8; 2:9; 17:7

Time-Out ist **verbindlich** in folgenden Situationen:

Hinausstellung
Disqualifikation

Team – Time - Out

Pfiff vom Zeitnehmer

Rücksprache zwischen
den SR gemäß Regel
17:7

Schritt 1



Schritt 2

Gleichzeitig 3 kurze Pfiffe

Das Spiel wird durch den
Zeitnehmer unterbrochen
= Kein Pfiff durch die SR

Das Spiel wird durch den
Zeitnehmer unterbrochen
= Kein Pfiff durch die SR

Gleichzeitig 3 kurze Pfiffe

Schritt 3

Strafe anzeigen

Die Gewährung des TTO
bestätigen

1 SR - Kontakt mit dem
Zeitnehmer. Grund der
Unterbrechung erfahren

17:7 = Gegenseitige Entscheidung
der SR
Absprache zw. den SR und
gemeinsame Entscheidung

Folie 19

A1 Autor; 06.01.2017

A2 Autor; 06.01.2017



Querverweise:

- Verletzter Spieler
- Zusätzlicher Spieler

Time-Out – unverbindlich!

2:8; Erläuterung 2

Urteilsvermögen der Schiedsrichter ob ein Time Out notwendig ist!

Regelwerk: „nicht verbindlich aber unter normalen Umständen dennoch gewährt wird: „

Time Out nicht verbindlich

Äußere Einflüsse

z.B. Lichtausfall, sicherheitsrelevante Gründe
Bodenwischen → bei erfahrenen SR während des laufenden Spiels möglich

Verletzter Spieler

Die Regel „verletzter Spieler“ beachten!

Offensichtliche
Verzögerungen

Eine Mannschaft will Zeit gewinnen: z.B. Ball wird langsam geholt;
Spieler geht langsam zur Ausführung des 7 – Meter Wurfs

Wechsel Feldspieler /
Tormann

Mannschaft spielt mit zusätzlichen Spieler (=ohne Tormann). Zur
Ausführung des Abwurfes wird ein Tormann eingewechselt.

Folie 20

A1 Autor; 06.01.2017

A2 Autor; 06.01.2017



Time-Out – Tipps

2:8; Erläuterung 2

Time - Out



Kein Time-Out



Regeltext:

„Hinsichtlich der Notwendigkeit eines Time-outs sollten die Schiedsrichter vor allem berücksichtigen, ob eine Spielunterbrechung ohne Time-out einen ungerechtfertigten Nachteil für eine der Mannschaften entstehen lassen würde.“

Tormannwechsel bei 7 Meterwurf=nicht verbindlich → Ermessen der SR



Team A in Führung. Spieler A5 holt langsam den Ball um den 7-Meterwurf auszuführen.



Team A in **Rückstand**. Spieler A5 holt langsam den Ball um den 7-Meterwurf auszuführen.



Team A liegt 2 min vor Schluss mit 10 Toren in Führung. Die Tordifferenz ist irrelevant für den weiteren Verlauf der Meisterschaft. Der Boden soll **kurz** gewischt werden.



Team A liegt 2 min vor Schluss **mit 2 Toren** in Führung. Der Boden soll **kurz** gewischt werden.



Mannschaft A ist im Rückstand. Tormann A1 misslingt der Pass zum schnellen Anwurf und der Ball befindet sich in der anderen Spielhälfte. Spieler A7 muss den Ball holen um Anwurf auszuführen.

Folie 21

A1 Autor; 06.01.2017

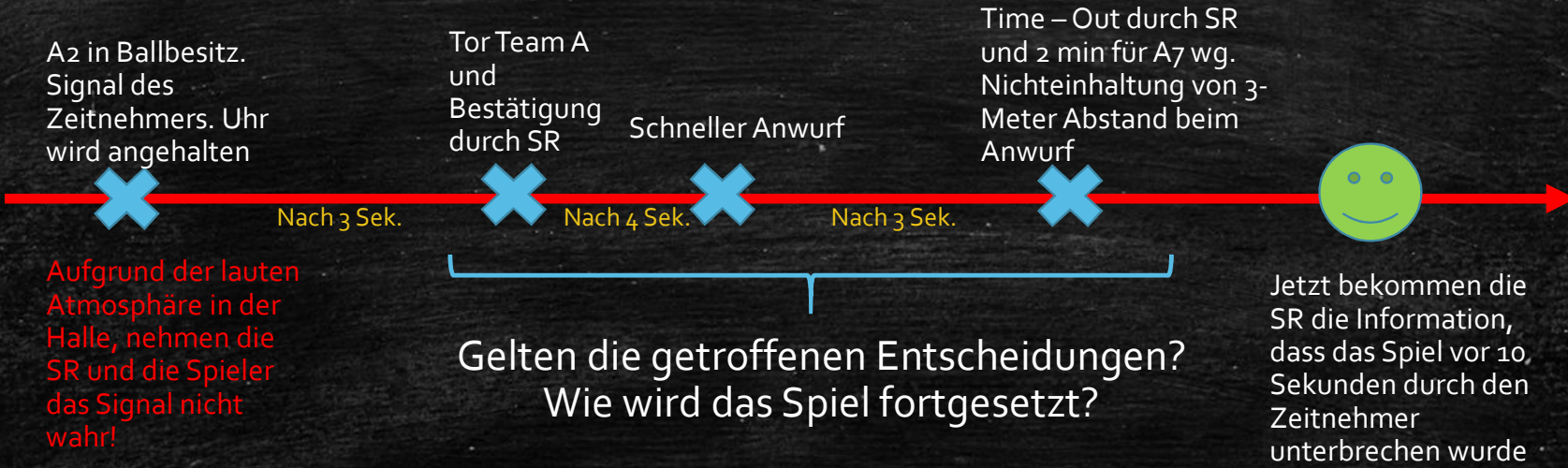
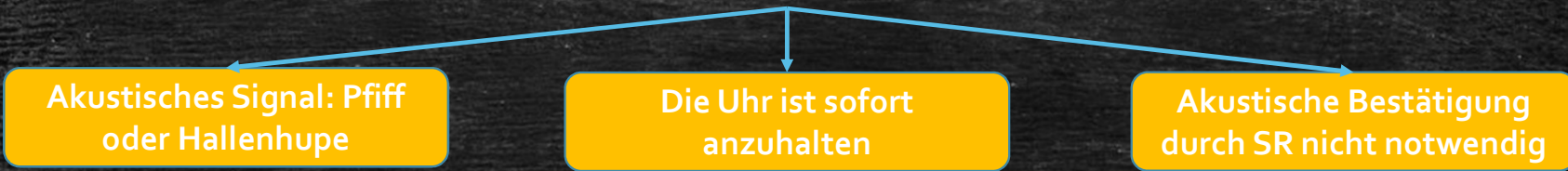
A2 Autor; 06.01.2017



Time – Out durch den Zeitnehmer

2:9;

Unterbrechung durch Signal des Zeitnehmers



Folie 22

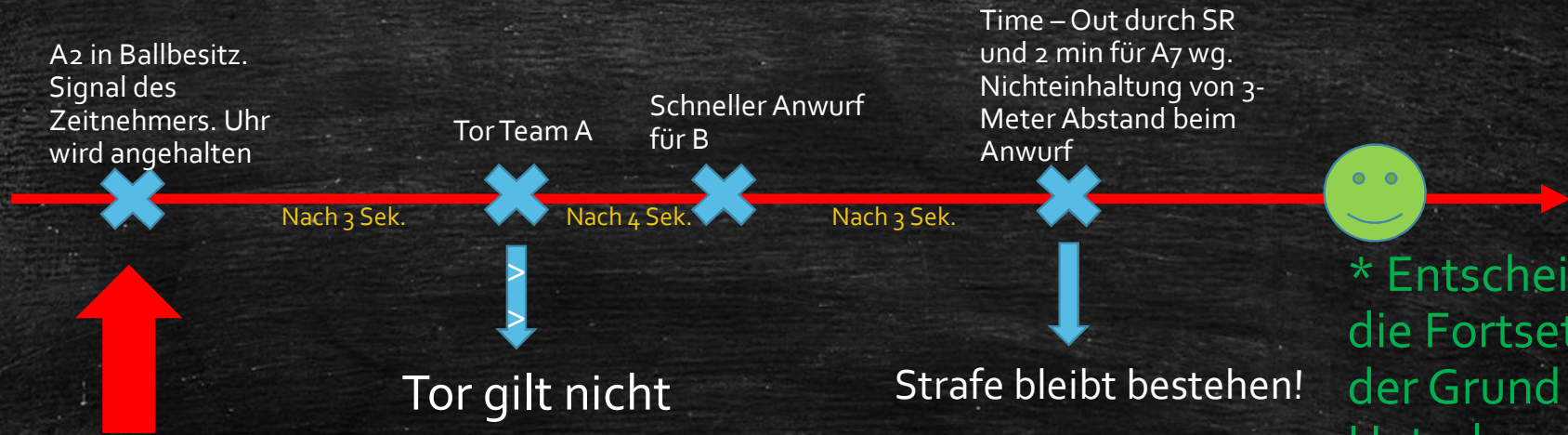
A1 Autor; 06.01.2017

A2 Autor; 06.01.2017



Time – Out durch den Zeitnehmer

2:9;



* Entscheiden für die Fortsetzung ist der Grund der Unterbrechung

„Das Spiel ist entsprechend der zum Zeitpunkt des Signals gegebenen Situation wieder aufzunehmen“

SR fragen beim Zeitnehmer nach, wo sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung durch den Zeitnehmer befunden hat. Danach treffen die SR die Entscheidung über die Spielfortsetzung

Folie 23

A1 Autor; 06.01.2017

A2 Autor; 06.01.2017



Time – Out durch den Zeitnehmer

2:9:

* Entscheiden für die Fortsetzung ist der Grund der Unterbrechung

In jeder Variante: Tor gilt nicht, Strafe für A7 bleibt

Grund der Unterbrechung durch den Zeitnehmer:

- ✓ Beantragung Team-Time-Out Team A
- ✓ Falscher Spielerwechsel durch Spieler A5
- ✓ Falscher Spielerwechsel durch Spieler B19
- ✓ Unberechtigte Unterbrechung durch den Zeitnehmer

Spielfortsetzung

Nach Team-Time-Out, FREIWURF für TEAM A

Freiwurf für Team B bei der Auswechselzone von Team A. Team 2 Spieler weniger (A5 + A7)

2min Strafe für B19. Freiwurf für Team A ODER 7 Meter Wurf für Team A wenn zum Zeitpunkt der Unterbrechung klare Torgelegenheit für Team A

Freiwurf für Team A ODER 7 Meter Wurf für Team A wenn zum Zeitpunkt der Unterbrechung klare Torgelegenheit für Team A

Folie 24

A1 Autor; 06.01.2017

A2 Autor; 06.01.2017



Team – Time Out / Allgemeines

[2:10](#), [Erläuterung 3](#)

- ✓ Das Regelwerk erlaubt den Kontinental- und Nationalverbänden zwischen 2 TTO und 3 TTO zu wählen.
- ✓ IHF, EHF, ÖHB: 3 Time-Time-Outs
- ✓ Im WHV nur 2 Team – Time – Outs. 1 Team Time Out pro Halbzeit
- ✓ Keine Team Time Outs in den Verlängerungen

Regelung 3 Team-Time-Outs

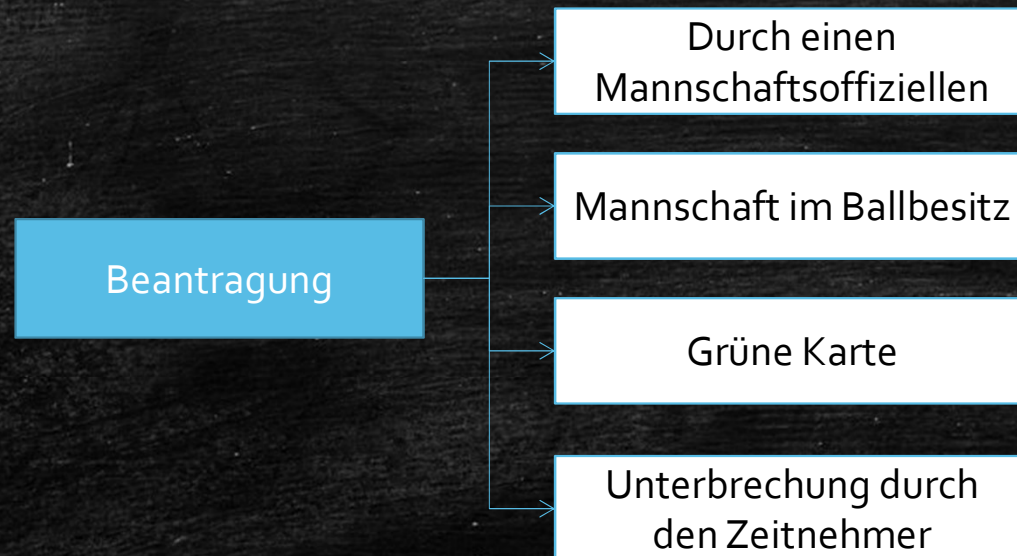
- ✓ Pro HALBZEIT max. 2 Team Time Outs
- ✓ Zwischen 2 TTO eines Teams muss der Gegner zumindest 1 Mal im Ballbesitz gewesen sein
- ✓ In den letzten 5 Minuten der 2 HZ nur 1 Team Time Out je Team
Team-Time-Out für Team A: 55:00 und 57:00 → nicht möglich



Team-Time-Out, Beantragung & Dauer

2:10, Erläuterung 3

- Dauer 1 Minute
- **Achtung!!!** → Mannschaften sind angehalten *bei Ablauf des Team-Time-outs zur Wiederaufnahme des Spiels bereit zu sein.*
- Daher akustisches Signal nach 50 Sekunden



Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen will, muss eine „Grüne Karte“ vor dem Zeitnehmer auf den Tisch legen



Team-Time-Out / Zeitnehmer

2:10, Erläuterung 3



TEAM TIME OUT WIRD NUR
GEWÄHRT

„Unter der Voraussetzung, dass der Antragsteller den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer pfeifen kann“