

0:05



## Spielzeit, Schlussignal, Time-out

**Unter welcher Regel finden wir den Bezug zum Thema  
“Spielzeiten, Schlussignal sowie Time-out“?**

**Regel 2 – Spielzeit, Schlussignal, Time-out  
2:1 bis 2:10**

**sowie Erläuterungen 2 und 3  
(Time-out und Team-Time-out)**

**Die Schiedsrichter sind für die  
Kontrolle der Spielzeit  
verantwortlich!**

# Spielzeiten

Von 8 bis  
12 Jahren

2 x 20 Minuten

Von 12 bis  
16 Jahren

2 x 25 Minuten

Ab 16 Jahre

2 x 30 Minuten

**Die Halbzeitpause beträgt normalerweise 10 Minuten  
(aber Durchführungsbestimmungen beachten!).**



# Verlängerung



# Anpfiff



- **Blickverbindung zum Zeitnehmer**

- **Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurf durch einen SR**

- **Anschließend Blick zur Hallenuhr!!!**

# Schlussignal

- **Spielzeit endet mit dem automatischen Schlussignal oder mit dem Signal des Zeitnehmers.**
- **Ertönt kein Signal, pfeift (einer) der SR, wenn die Spielzeit abgelaufen ist.**



# Schlussignal

**Regelwidrigkeiten/unsportliches Verhalten vor oder mit dem Ertönen Schlussignal sind zu ahnden!**

→ **Ausführung Freiwurf oder 7-m-Wurf muss erfolgen.**

**Ertönt das Schlussignal, wenn ein Freiwurf oder 7-m-Wurf noch auszuführen ist oder der Ball sich nach einem solchen Wurf noch in der Luft befindet,**

→ **ist dieser Wurf ebenfalls zu wiederholen.**

**In beiden Fällen beenden die Schiedsrichter das Spiel erst, wenn der Freiwurf oder 7-m-Wurf ausgeführt oder wiederholt wurde und das Ergebnis dieseswurfes feststeht.**

# Ausführung des FW nach dem Schlusssignal

## Achtung Spielerwechsel!

Abweichend von Regel 4:4 darf (*nur*) die **angreifende** Mannschaft einen Spieler auswechseln!

Abstand aller Spieler vom Ausführenden – 3m!

## Achtung Spielerwechsel!

Ebenso darf die **abwehrende** Mannschaft einen Feldspieler gegen ein Torwart auswechseln, wenn sie beim Ertönen des Schlusssignals mit 7 Feldspielern spielt.

# Schlussignal nicht korrekt

**Halbzeit, Ende Spiel oder Verlängerung!**

## Mögliche Konstellationen:

**Schlussignal  
zu früh**

**Schlussignal  
1. Halbzeit  
zu spät beendet**

**Schlussignal  
2. Halbzeit  
zu spät beendet**

# Schlussignal (HZ/Ende) zu früh

→ **Spieler auf dem Spielfeld halten!!!**

→ **Verbleibende Restspielzeit wird nachgespielt.**

→ **Wiederaufnahme des Spiels mit Freiwurf.**

→ **Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war.**

→ **Ausführungsort = im Moment der Spielzeitunterbrechung.**

# Schlussignal 1. Halbzeit zu spät

→ **2. HZ muss um entsprechende Zeit verkürzt werden.**

→ **Anwurf 2. HZ unverändert.**

# Schlussignal 2. Halbzeit zu spät

→ **2. HZ zu spät beendet – keine Wirkung.**

→ **Eintrag im Spielprotokoll.**



**Time-out**

**VERBINDLICH!**

→ **Hinausstellung/Disqualifikation.**

→ **Team-Time-out.**

→ **Pfiff vom Z oder Delegierten.**

→ **Rücksprache der SR.**

**Regelwidrigkeiten/Unsportlichkeiten sind weiterhin zu ahnden!**



**Time-out**

**SR  
entscheiden!**

## EMPFOHLEN

→ Äußere Einflüsse (z.B. wischen).

→ Scheinbar verletzter Spieler.

→ Erkennbare Verzögerungen.

→ Ball weit entfernt vom  
Ausführungsort  
(z.B. hinter/unter der Tribüne).

**Time-out-Phasen möglichst kurz halten!**



**Time-out**

## Spielzeitunterbrechung durch SR

- Drei kurze Piffe und
- Handzeichen 15
- Richtung Zeitnehmer deutlich anzeigen (mit Blickverbindung!)

→ **Hallenuhr kontrollieren!!!**

## Spielzeitunterbrechung durch Z

- Z hält Uhr sofort an.

**Spiel wird durch Anpfiff wieder aufgenommen.**

# Team-Time-out



- **Jede Mannschaft hat pro Halbzeit Anspruch auf ein Team-Time-out.**
- **Dauer: jeweils eine Minute.**

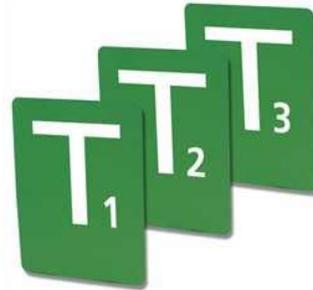
## IHF-Hinweis:

***IHF, Kontinentalverbände und nationale Verbände haben das Recht, für ihren Bereich abweichende Regelungen bezüglich der Anzahl der Team-Time-outs zu treffen, wobei jede Mannschaft pro Spiel (ausgenommen Verlängerungen) Anspruch auf drei Team-Time-outs von jeweils einer Minute hat aber pro Halbzeit nur 2 möglich sind (siehe Hinweis in Erläuterung 3).***

## ***Nur gültig für den Bereich des DHB:***

***Die Landesverbände können für ihren Bereich die Nichtanwendung des Team-Time-outs beschließen (vgl. § 87 Abs. 2 SpO).***

# Team-Time-out



- **Während der regulären Spielzeit Anspruch auf drei Team-Time-out.**
- **Pro Halbzeit nur zwei Team-Time-outs.**
- **Innerhalb der letzten fünf Minuten ist nur ein Team-Time-out erlaubt.**
- **Dauer: jeweils eine Minute.**

# Wie wird ein TTO regelgerecht beantragt?

**WER?**

**Ein Mannschaftsoffizieller der jeweiligen Mannschaft.**



**Bei Fehlen eines Offiziellen darf auch ein Spieler das  
Team-Time-out beantragen!**

# Wie wird ein TTO regelgerecht beantragt?

## WIE?

### **IHF-Erläuterung 3, Abs. 2:**

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



### **Auswechselraum-Reglement:**

Dem Offiziellen ist es selbstverständlich erlaubt, die Coachingzone zu verlassen, wenn er ein TTO anmelden will.

Dem Offiziellen ist es jedoch nicht erlaubt, die Coachingzone mit der grünen Karte zu verlassen, um am Zeitnehmertisch auf den Moment zur Anmeldung des TTO zu warten.

# Wie wird ein TTO gewährt?

**WIE?**



**Zeitnehmers muss unverzüglich prüfen, ob die beantragende Mannschaft in Ballbesitz ist!**



**Von Vorteil ist, wenn der Zeitnehmer diese Aufgabe auf sich zu kommen sieht, also vorbereitet ist!**

# Wie wird ein TTO gewährt?



**Der Regelgeber zeigt durch seine Formulierung, dass er die Möglichkeit einer zeitlichen Verzögerung zwischen dem Hinlegen der Grünen Karte und der Chance für den Zeitnehmer zu pfeifen, durchaus erkannt hat!**

# Wie wird ein TTO gewährt?



**Trotzdem gibt es häufig Beschwerden der Mannschaftsoffiziellen, wenn der Zeitnehmer die Grüne Karte zurückgibt.**

**Häufiges Argument:**  
***„Wir hatten doch die Grüne Karte bereits vorher auf den Tisch gelegt!“***

# Wie wird ein TTO gewährt?



**Dabei ist das Ablegen der Grünen Karte gar nicht der entscheidende Moment, sondern der Pfiff des Zeitnehmers!!!**

# Team-Time-out

Nachfolgend wird noch einmal die grundsätzliche Ablauf der TTO-Phase aufgeführt:

1. Der **Zeitnehmer** pfeift und stoppt sofort die Uhr (gleichzeitig wird durch Hochheben der Grünen Karte das TTO und die beantragende Mannschaft signalisiert).
2. Der **Feldschiedsrichter** betätigt das TTO durch Anzeigen der Richtung bzw. Mannschaft, die das TTO beantragt hat.
3. Erst jetzt startet der **Zeitnehmer** die separate Uhr und stellt die Grüne Karte auf.
4. Der **Sekretär** trägt die Zeit in das Spielprotokoll ein.
5. Die **Schiedsrichter** legen den Spielball an den Ort der Spielfortsetzung und begeben sich zügig zur Mitte des Spielfeldes und stimmen sich kurz hinsichtlich Ihrer Aufzeichnungen ab.

# Team-Time-out

6. Beide **Schiedsrichter** können dann zum Zeitnehmer/Sekretär-Tisch gehen:
  - Einer der beiden Schiedsrichter führt mit dem Zeitnehmer/Sekretär die notwendigen Abstimmungen durch.
  - Der zweite Schiedsrichter hat die beiden Mannschaften im Blick.
  - Die Schiedsrichter sollten das TTO nutzen, um Flüssigkeit zu sich zu nehmen.
7. Der **Zeitnehmer** gibt nach 50 Sekunden ein akustisches Signal, dass das Spiel in 10 Sekunden fortzusetzen ist und entfernt die Grüne Karte.
8. Zum Ende des Team-Time-out begibt sich der zukünftige **Torschiedsrichter** zügig auf seine Position an die Torauslinie.
9. Der **Feldschiedsrichter** bleibt bis zum Ablauf des TTO am Zeitnehmer/Sekretär-Tisch und sorgt für eine zügige Spielfortsetzung.

# Team-Time-out für Mannschaften ohne Offizielle und ohne Auswechselspieler

- **Ist auch zu gewähren, wenn Mannschaften ohne Offizielle und ohne Auswechselspieler antreten.**
- **In diesem Fall kann der „Spielführer“ beim Zeitnehmer aus dem laufenden Spiel beantragen.**
- **Die grüne Karte muss allerdings trotzdem beim Zeitnehmer abgegeben werden.**
- **Zu diesem Zweck liegt die Grüne Karte bei dieser Mannschaft sozusagen „herrenlos“, aber griffbereit für auf der Auswechselbank.**
- **Der Zeitnehmer hat diesem TTO-Antrag stattzugeben.**