

MERKBLATT für Handball-Schiedsrichter

<https://handball-sr-mittelfranken.de>

Inhalt des Flyers:

1. Wichtige Adressen
2. Organisatorisches und NuScore
3. Regelungen BYL und LL + Technische Besprechung
4. Spielkleidung + 7. Feldspieler
5. (Digitale) Spielpässe und Passeinzug
6. Sicherer Spielfeldaufbau – Torverankerung
7. Haftmittelbenutzung
8. Vorgehen bei Einsprüchen
9. Offensive Spielweise in D-/C-Jugend
10. „Besonderheiten“ – D-Jugend
11. MV-Pflicht im Jugendbereich
12. Richtlinie - Leeres Tor/Zusammenprall mit TW
13. Richtlinien - Progressiven Bestrafung
14. Disqualifikation mit Bericht („Blaue Karte“)



1. Wichtige Adressen:

Bezirks-SR-Wart und Einteiler - **Harald Herberth:**

☎ 0911/698796
📞 0176/56717107
✉ harald.herberth@gmx.de

SR-Einteiler (Teamspiele) - **Martin Goeckel:**

☎ 09171/989636
📞 01575/9601662
✉ handballus@web.de

Jung-SR-Betreuer - **Dominik Fass:**

☎ 0911/81012445
📞 0157/34322374
✉ dominik.fass@gmx.net

Bezirks-SR-Lehrwart - **David Homa:**

☎ 0911/738183
📞 0163/6005095
✉ david.homa@arcor.de

12. Richtlinie - Leeres Tor/Zusammenprall mit dem TW:

- „Leeres Tor“ = TW noch außerhalb des 6-Meter-Raumes
- Hat Angreifer klare **Torgelegenheit und versucht** der ballbesitzende Spieler den Ball **eindeutig DIREKT ins leere Tor** zu werfen und wird dabei durch die Abwehr regelwidrig gestört
→ 7m
- Verursacht gegnerischer TW einen Zusammenprall mit Angreifer durch Verlassen des Torkreises (Angreifer kann TW nicht sehen)
→ **Disqualifikation des TW**

Ausnahme:

Der gegen den 7. FS eingewechselte TW läuft in dieselbe Richtung wie der (Konter-)Angreifer und agiert wie ein Abwehrspieler

→ **Progressive Bestrafung wie bei Abwehrspielern**

13. Richtlinien - Progressiven Bestrafung:

Herunterziehen des Gegenspielers

2 Min.

Kurzer Schlag auf Wurfarm

2 Min.

Starker Schlag auf Wurfarm

Rote K.

Schlag ins Gesicht/Hals (ohne Intensität)

2 Min.

Schlag ins Gesicht/ Hals (mit Intensität)

Rote K.

Körperkontakt im Gegenstoß

2 Min.

Körperkontakt im Gegenstoß (Verlust Körperkontrolle)

Rote K.

Letzte 30 Sek. – Ball ist nicht im Spiel:

Verhinderung eines formellen Wurfs

Rote K. + 7m

Letzte 30 Sek. - Aktives Abstandsvergehen:

Ziel der Wurfverhinderung

Rote K. + 7m

(Grob-)gesundheitsgefährdendes Foul in den **letzten 30 Sek. (Ball ist im Spiel)** durch die Abwehr, um Möglichkeit einer Torchance zu nehmen

→ **Rote K. (ggf. m.B.) + 7m-Strafwurf**

14. Disqualifikation mit Bericht („Blaue Karte“):

- Beleidigungen, Bedrohungen, vorsätzliche/arglistige Aktionen
- Besonders grobe und gesundheitsgefährdende Fouls
- **Wurf fortsetzung je nach Spielsituation**
- **Eintrag im SBB:**
Schilderung Situation mit Spielzeit, Spielstand und Regelbezug (vgl. Formulierungshilfen)
→ **Zu Hause:** Info an SRLW!

Sonstige Infos:

Spielleitungsgebühren:

BOL (Damen/Herren)	30,00 €
BL (Damen/Herren)	22,00 €
BK (Damen/Herren)	22,00 €
Jugend-BYL (w/m)	22,00 €
Jugend-LL (w/m)	20,00 €
Jugend-Bezirk/Übergreifend (w/m)	17,00 €
Bezirks-Pokalspiele	25,00 €

Fahrtkosten-Abrechnung (eigener PKW):

- 0,27 €/km Fahrer + 0,03 €/km für den Teampartner bei Teamspielen
- **Spiel fällt aus, aber SR ist vor Ort:**
 - km regulär abrechnen + 1/2 der Spielleitungsschädigung
- **SR mit Doppeleinsatz:**
 - Reguläre Spielleitungsschädigung für jedes Spiel abrechnen
 - Aber: Fahrtkosten auf die Spiele aufteilen und Vermerk im SBB beider Spiele: „Abrechnung mit Spielnr. XXX“ (= Spielnummer des jeweils anderen Spiels).

Fahrtkosten-Abrechnung (öffentliche Verkehrsmittel):

Abrechnung zweier Einzelfahrkarten (entsprechend der An- und Abreise)

Spielzeiten (10min HZ-Pause):

Erwachsenenbereich	2 x 30min
A-Jugend	2 x 30min
B-Jugend	2 x 25min
C-Jugend	2 x 25min
D-Jugend	2 x 20min

Spielballgrößen:

Größe I	D-Jugend (w/m), C-Jugend (w)
Größe II	C-Jugend (m), B-Jugend (w/m), A-Jugend (w), Damen
Größe III	A-Jugend (m), Herren

Gut Pfiff!



Info - Spielbetrieb

2. Organisatorisches und NuScore:

- Verwendung des elektr. SBB in allen Ligen verpflichtend (Papierbogen für Systemausfall bereithalten)
- Als SR **persönliches NuScore-Passwort** in *NuLiga* anlegen zum Unterschreiben des SBB
- Vorgehen bei Systemausfall/fehlender Hardware:
 - Verwendung des „Papierbogens“
 - Versand des Originals an Spielleitende Stelle durch SR (frankierter Umschlag muss durch HV gestellt werden)
 - 1. Durchschlag für Heimverein
 - 2. Durchschlag für Gastverein
 - 3. Durchschlag für SR
- Adressen der Spielleitenden Stellen in den Dfb's, unter *Info Spielbetrieb* oder auf Spesenquittung
- Z und S werden durch HV gestellt (trotzdem Neutralität)
- Vor/nach/während des Spiels sollte Laptop nur vom Z/S in SR-Kabine gebracht werden
- Gemeinsam mit Z/S darauf achten, dass SBB nicht von am Spiel unbeteiligten Personen eingesehen wird (!)
- S sollte bei Passkontrolle helfen und Eintragungen vornehmen (Eingaben als SR nochmals kontrollieren)
- Für BOL F/M: In SR-Kabine muss Tisch vorhanden sein
- SR-Spesen bis 30 Min. nach Spielende in SR-Kabine entgegennehmen

3. Regelungen BYL und LL + Technische Besprechung:

- Geschultes Kampfgericht:
 - Z/S müssen SR aktuelle Z/S-Ausweise oder SR-Ausweise vorlegen (2018-Ausweise gelten auch für 2018/2019)
 - Ausweise vor Spiel kontrollieren/Eintrag im SBB (fehlender Eintrag führt evtl. zu SR-Strafen):
„Z/S geschult“ oder „Z- und/oder S-Ausweis liegt nicht vor“
- Pässe müssen entsprechend Trikotnummern aufsteigend oder alphabetisch sortiert sein (ansonsten Vermerk im SBB)
- „Betreuerkarten“ (A-D) sind von Offiziellen zu verwenden
- Technische Besprechung (**in Mfr: in BOL F/M, sowie nach Vereinbarung auch in den anderen Ligen**):
 - Pflicht (!) ½ Std. vor Spiel mit MVA's, Z und S
 - Eintragung im SBB: „TB nach Checkliste (xx:xx Uhr) okay“ (Vermerk falls nicht)
 - Z/S gesondert einweisen (vgl. *Checkliste TB*)

4. Spielkleidung und 7. Feldspieler:

- 4-Farben-Prinzip
- Bei gleichen/verwechselbaren Farben wechselt Gastverein
- **Aber:** Heim muss wechseln, falls er nicht mit Farbe antritt, die in *NuLiga* hinterlegt ist
- Feldspieler haben Vorrang vor Torhüterfarben
- Leibchen für 7. Feldspieler (wenn verwendet) muss gleiche Farbe haben, wie Torwarttrikot
- Schwarz ist SR vorbehalten

5. (Digitale) Spielpässe und Pässeinzug:

- Pässe im „Scheckkartenformat“, als digitale oder ausgedruckte PDF-Datei/Foto sind zulässig (alte graue/grüne Pässe gelten als „fehlend“)
- Bei Disqualifikationen **KEIN** Pässeinzug
- Spielausweiskontrolle (30 Min. vor Spielbeginn) durch SR im Beisein des S
- **Abgleich der Namen und Passnummern** in *NuScore*
→ Abweichungen im SBB vermerken
- Mannschaftsaufstellung wird von MV's per PIN bestätigt

6. Sicherer Spielfeldaufbau – Torverankerung:

- **Spiel in keinem Fall (!) anpfeifen**, solange Tore nicht sicher und fest verankert wurden
- Zwingender Eintrag im SBB:
„Spiel wurde aufgrund fehlender Verankerung der Tore nicht angepfeiffen. Verankerung war nicht möglich.“
- Um Spielfeldrand müssen ausreichende Sicherheitszonen bestehen und mögliche Gefahrenquellen beseitigt werden

7. Haftmittelbenutzung

- Auf Bezirksebene generell **verboten**
- Für LL- und BYL-Ligen: Haftmittelnutzung je nach Hallenangabe in *NuLiga* (keine Haftmittelepots erlaubt)
- Selbstklebende Bälle erlaubt
- Feststellen von unerlaubtem Haftmittel am Ball (Vorgehen):
 - Ball wechseln
 - Hände des/der verdächtigen Spieler/s kontrollieren
 - Spieler mit verschmutzten Händen zum Händewaschen schicken
→ Hände NICHT noch einmal kontrollieren
 - Eintrag im SBB (zwingend Verursacher eintragen):
„Spieler Nr. XY (Verein ABC) verwendete Haftmittel (vor/während des Spiels)“
 - NIE nur Ball tauschen, ohne Verursacher festzustellen
 - Erneute Harznutzung/verweigert Hände waschen:
→ Eintragung im SBB/ohne Bestrafung

8. Vorgehen bei Einsprüchen:

- Wortlaut vom jeweiligen Trainer diktieren lassen
- Betroffene Mannschaft im SBB anklicken
- Zu Hause: Info an SR-Lehrwart/Bezirks-SR-Wart

9. Offensive Spielweise in D-/C-Jugend:

In D- und C-Jugenden des BHVs sind die Mannschaften im Abwehrspiel an offensive Deckungsformen gebunden. Bei Verstößen gegen diese Vorgabe gilt Folgendes:

- **Erster Verstoß:**
Gelbe Karte während des laufenden Spiels hochhalten
- **Fortgeführter Verstoß/Erneuter Verstoß:**
Verwarnung des MV*
- **Weiter fortgeführter Verstoß/Erneuter Verstoß:**
Gelbe Karte hochhalten und nach ca. 5-10 Sek. Verhängung eines 7-m-Wurf gegen verstoßende Mannschaft
- **Jeder weitere Verstoß:**
Gelbe Karte hochhalten und bei fehlender Umstellung wieder 7-m-Wurf
- **Besonderheit in der D-Jugend:**
Keine 7-Meter; Nach Verwarnung des MV nur noch Bericht im SBB

(*Hinweis: Verwarnung zählt nicht zum Progressionskontingent und ist im SBB unter Angabe von Zeit und Spielstandes zu vermerken)

10. „Besonderheiten“ – D-Jugend:

- Bis zu 16 Spieler möglich
- Bei Zeitstrafe gegen einen Spieler darf sich die Mannschaft sofort wieder mit einem anderen Spieler auffüllen
- Nach 3x2 Min.-Strafen ist betroffener Spieler aber zu disqualifizieren und darf nicht mehr mitspielen

11. MV-Pflicht im Jugendbereich:

- Falls kein volljähriger Mannschaftenverantwortlicher (MV) anwesend ist, der als solcher den SBB unterschreibt:
→ **Spiel nicht anpfeifen!**
- Bei Disqualifikation des einzigen erwachsenen Offiziellen während des Spiels:
→ **Anderes Vereinsmitglied als neuen MV kommen lassen (Namentlicher Eintrag im SBB)**
- Falls keiner kommt
→ **Eintrag im SBB, aber Spiel zu Ende spielen lassen!**