



Ordnung zur Durchführung von Spielen

Anhang: Richtlinie zur Nutzung der Buzzertechnik

Allgemeines

Im Spielbetrieb der Bundesligen wird das technische Hilfsmittel der Buzzertechnik für die Beantragung eines Team-Time-outs zugelassen und eingesetzt.

Es ist zu beachten, dass die allgemeinen Regeln bezüglich der Anzahl der Team-Time-out grundsätzlich weiterhin gelten, vgl. Regel 2:10 und Erl. 3 der Internationalen Handballregeln.

Anstatt grüne Karten zu verwenden, kann eine Mannschaft das Team-Time-out direkt durch Betätigung eines Buzzers an einem elektronischen Gerät beantragen.

Der Buzzer ist direkt mit dem offiziellen Anzeigetafelsystem verbunden und führt bei Betätigung umgehend zum Anhalten der Zeit. Um alle Parteien auf das Team-Time-out aufmerksam zu machen, ertönt außerdem ein akustisches Signal.

Es gelten die allgemeinen Regeln bezüglich der Anzahl der Team-Time-outs und ein Team-Time-out kann nur bei Ballbesitz beantragt werden.

Nur Mannschaftsoffizielle sind berechtigt, Team-Time-outs zu beantragen.

Bei Fehlern oder missbräuchlicher Verwendung des elektronischen Team-Time-outs gelten die folgenden Regeln:

1. Beantragt eine Mannschaft bei Ballbesitz der gegnerischen Mannschaft ein Team-Time-out, wird dies wie folgt geahndet:
 - a. Progressive Bestrafung für den Mannschaftsoffiziellen, der das Team-Time-out durch Betätigung des Buzzers beantragt hat (siehe jedoch Abs. 9).
 - b. 7-Meter für die Mannschaft in Ballbesitz.
 - c. Die Mannschaft, die das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, verliert ein (1) Team-Time-out (die Gesamtzahl der Team-Time-outs wird um eins reduziert).

2. Beantragt eine Mannschaft ein Team-Time-out, wenn die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz ist und eine klare Torchance hat, wird dies wie folgt geahndet:
 - a. Disqualifikation gemäß Regel 8:10b (rote und blaue Karte) des Mannschaftsoffiziellen, der das Team-Time-out durch Betätigung des Buzzers beantragt hat (siehe jedoch Abs. 9).
 - b. 7-Meter für die Mannschaft in Ballbesitz.
 - c. Die Mannschaft, die das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, verliert ein (1) Team-Time-out (die Gesamtzahl der Team-Time-outs wird um eins reduziert).



3. Treten die in Abs. 1 und 2 beschriebenen Situationen in den letzten 30 Sekunden des Spiels auf, hat der verantwortliche Mannschaftsbeamte das Recht, zwischen einem 7-Meter oder Ballbesitz zu wählen. Fällt die Wahl auf Wiederaufnahme mit Freiwurf, wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, an der sich der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung befand.
4. Beantragt eine Mannschaft unmittelbar nach Ballverlust ein Team-Time-out und es ist klar, dass dies ohne Absicht war, ist wie folgt zu entscheiden:
 - a. Die Mannschaft, die das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, verliert ein (1) Team-Time-out (die Gesamtzahl der Team-Time-outs wird um eins reduziert).
 - b. Technische Entscheidung basierend auf der Spielsituation zum Zeitpunkt der Unterbrechung.
5. Ergibt sich eine der folgenden Situationen für eine Mannschaft in Ballbesitz,
 - a. Beantragung eines vierten Team-Time-outs;
 - b. Beantragung eines zweiten Team-Time-outs in den letzten fünf Minuten eines Spiels;
 - c. Beantragung eines dritten Team-Time-outs in einer Halbzeit;
 - d. Beantragung eines Team-Time-outs in Verlängerung;
 - e. Beantragung eines zweiten Team-Time-outs im selben Angriff;

so ist wie folgt zu entscheiden:

Wenn der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung im Spiel war:

- a. Progressive Bestrafung für den Mannschaftsbeamten, der das Team-Time-out durch Betätigung des Buzzers beantragt hat (siehe jedoch Abs. 9).
- b. Spielfortsetzung mit Freiwurf für die gegnerische Mannschaft.

Wenn der Ball zum Zeitpunkt der Unterbrechung nicht im Spiel war:

- a. Progressive Bestrafung für den Mannschaftsbeamten, der das Team-Time-out durch Betätigung des Buzzers beantragt hat (siehe jedoch Abs. 9).
- b. Spielfortsetzung mit dem Wurf, der vor der Unterbrechung hätte ausgeführt werden sollen.

6. Tritt eine in Abs. 5 beschriebene Situation auf, während die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz ist, wird die Entscheidung gemäß Regel 8:10b getroffen (Disqualifikation mit Bericht).
7. Wird der Buzzer unabsichtlich betätigt, erfolgt keine Bestrafung der Person, die ihn betätigt hat. Spielfortsetzung mit dem Wurf, der der Spielsituation zum Zeitpunkt der Unterbrechung entspricht.



8. Beantragt ein Spieler durch Betätigung des Buzzers ein Team-Time-out, wird dies wie folgt geahndet:
 - a. Persönliche Bestrafung des fehlbaren Spielers gemäß Regel 4:6 (Zeitstrafe) oder 8:10b (Disqualifikation mit Bericht), je nach Spielsituation zum Zeitpunkt der Unterbrechung.
 - b. War die fehlbare Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz, wird das Spiel mit Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt; war die gegnerische Mannschaft zum Zeitpunkt der Unterbrechung in Ballbesitz, wird ihr ein 7-Meter zugesprochen.
 - c. Die Mannschaft, die das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, verliert ein (1) Team-Time-out (die Gesamtzahl der Team-Time-outs wird um eins reduziert).

9. Können die Delegierten oder die Schiedsrichter nicht erkennen, wer das inkorrekte Team-Time-out verursacht hat, wird der verantwortliche Mannschaftsoffizielle entsprechend der oben beschriebenen Sanktionen bestraft.

10. Im Falle von technischen Fehlfunktionen mit dem elektronischen Team-Time-out-System kann ein Mannschaftsoffizieller an den Tisch der Spielleitung herantreten und das Team-Time-out mündlich beantragen. Der Moment, in dem der Buzzer betätigt wird, ist als Zeitpunkt der Beantragung des Team-Time-outs anzusehen.