



RICHTLINIE

**FÜR DIE DURCHFÜHRUNG VON SPIELEN
DER LIZENZLIGEN (DFO)**



Richtlinie für die Durchführung von Spielen der Lizenzligen (DFO)

I. Spielablauf	3
Technische Besprechung	3
Spielbälle und Ausweise	3
Abschluss der Aufwärmphase und Einlaufprozedere	4
Hallensprecher und Beschallung	4
Abbau	5
II. Hardware, Betreuung und Ablauf für den Electronic Match Report (EMR)	5
Spielerliste	5
Ablauf.....	6
Störungen	7
Ausfall der Internetverbindung.....	7
III. Scouting	7
Meldung der Scouts	7
Zulassung der Scouts.....	7
Infrastruktur	8
Aufstellungen	8
IV. Geo-Daten-Tracking (derzeit: KINEXON) – nur Bundesliga	8
Spielerliste und Übergabe der Sensoren	8
Störung	9
V. Buzzertechnik	9
Notwendige Vorbereitungen	9
VI. VAR-System und Live-Videoanalyse-Tool	9
Notwendige Vorbereitungen	9
VII. Video zur Spielanalyse	9
VIII. Umgang mit Gastvereinen	10
Eintrittskarten.....	10
Merchandisingstände Gastverein	10
Trainingszeiten.....	10
Akkreditierungen.....	11

I. Spielablauf

Für den Fall der erneuten Einführung eines Hygienekonzeptes o.ä. sind die darin enthaltenen Vorgaben einzuhalten und vorrangig umzusetzen.

Technische Besprechung

Eine Stunde vor Spielbeginn findet im Umkleideraum der Schiedsrichter eine technische Besprechung statt mit folgenden Teilnehmern: Delegierter – soweit angesetzt, Schiedsrichter, Zeitnehmer + Sekretär max. 1 Vertreter der Vereine (Mannschaftsverantwortliche A von Heimverein und Gastverein), Fernsehvertreter (falls Übertragung), Hallensprecher (optional).

Die technische Besprechung hat folgende Inhalte:

- Trikotabgleich bzgl. Farben, Werbepartner, Anbringung Liga-Logo u. ä. und Vorlage des Überziehleibchens für den „7. Feldspieler“;
- Vorlage der Spielerlisten;
- Der Heimverein stellt jeweils zwei Sätze von fortlaufend nummerierten Team Time Out Karten/Tafeln und Verletztenkarten;
- Der Heimverein muss dem Gastverein, den Schiedsrichtern, dem Technischen Delegierten, dem Zeitnehmer, dem Sekretär und ggfls. dem TV-Aufnahmeleiter den Ablauf der Einlaufprozedur schriftlich mitteilen. Diese beinhaltet die genauen Zeitpunkte des Verlassens der Spielfläche der Mannschaften und des Einlaufens der Heim-, Gastmannschaften und der Schiedsrichter sowie generelle;
- Hinweise zum Ablauf (z.B. Spielervorstellung, Ehrungen, Halbzeitereignisse usw.);
- Genaue Anwurfzeit und Länge der Halbzeitpause;
- Auswahl der Spielbälle;
- Uhrenabgleich;
- Einhaltung der Werberichtlinien;
- Hinweise für den Hallensprecher;
- Hinweise für die Fernsehvertreter und Medien;
- Sicherheitsbelange;
- Seitenwahl
- Standort VAR-Operatorplatz
- Sonstiges.

Spielbälle und Ausweise

Der Heimverein stellt für das Spiel drei der Regel 3:2 IHR entsprechenden Bälle. Bei Spielen der Bundesliga mit Fernsehübertragung müssen dies drei neuwertige Bälle sein.

Heimvereine der Bundesliga müssen einen Geo-Daten-Tracking (derzeit: KINEXON) unterstützenden Ball ihres Ballpartners verwenden, der dreifach funktionsbereit vorhanden



sein und im Spiel genutzt werden muss. Ein nicht funktionsbereiter Spielball muss nach Aufforderung des technischen Delegierten unverzüglich (jedoch spätestens bei nächstmöglicher Spielunterbrechung) ausgetauscht werden.

Die im Spielbericht eingetragenen Offiziellen haben analog der Eintragung im Spielbericht die Buchstaben A bis D zu tragen. Die Karten werden nebst Band von der HBL zur Verfügung gestellt und sind entsprechend zu verwenden.

Abschluss der Aufwärmphase und Einlaufprozedere

Spätestens 12 Minuten vor der angesetzten Anwurfzeit ist die Aufwärmphase beendet und die Spieler müssen die Spielfläche verlassen haben. Näheres regelt der Ablaufplan des Heimvereins, der einzuhalten ist.

Die Einlaufzeremonie muss 3 Minuten vor der angesetzten Anwurfzeit abgeschlossen sein. Die Mannschaften müssen mindestens 30 Sekunden vor Spielbeginn zum Anwurf bereit sein. Näheres regelt der Zeitablauf der Clubs zum Spielbetrieb und Event gemäß TV-Pflichtenheft.

Hallensprecher und Beschallung

Ein Hallensprecher ist einzusetzen. Dieser darf nicht am Zeitnehmertisch sitzen. Bei den Durchsagen haben unsportliche Äußerungen und/oder unsportliches Verhalten zu unterbleiben. Hierunter fallen insbesondere:

- Jede Kommentierung von Schiedsrichterentscheidungen;
- Jede Durchsage während des laufenden Spieles, außer Torschütze, Assists und Spielstand sowie
- Jede Musikeinspielung, hierunter fallen z.B. auch z.B. Musikfanfaren, Trompeten-Solo, während des laufenden Spieles (ausgenommen ist ein Zeitraum von max. 12 Sekunden nach einem Torerfolg).

Auf Torhüterparaden sowie Torhüter und Werfer beim 7m darf während des Spiels hingewiesen werden. Musikeinspielungen von max. 5 Sekunden nach einer Torhüterparade sind möglich.

Unter anderem können stimmungsfördernde und das Publikum motivierende, aber faire Durchsagen und Musikeinspielungen erfolgen, solange und wenn die Spielzeit angehalten ist. Eine Nichtbefolgung kann zur Ablösung durch die Schiedsrichter oder den Delegierten führen.

Der Einsatz von Vuvuzelas sowie druckgasbetriebenen Lärminstrumenten ist nicht gestattet und vom Heimverein zu unterbinden.

Die mit dem TV-Vertragspartner vereinbarten Grenzwerte für die Hallenbeschallung (s. TV-Pflichtenheft) in den Hallen, die eine reibungsfreie TV-Produktion und Übertragung



ermöglichen, müssen eingehalten werden. Die Einhaltung wird durch den Technischen Delegierten überwacht.

Abbau

Der Abbau der Spielfläche inklusive aller Werbemittel, die Reinigung der Spielfläche u.ä. ist grundsätzlich vor dem Sendeende der TV-Übertragung möglich. Abbauarbeiten im Blickfeld des TV-Bildes dürfen nicht vor Sendeende erfolgen.

II. Hardware, Betreuung und Ablauf für den Electronic Match Report (EMR)

Für den elektronischen Spielbericht ist ein Laptop mit folgenden Voraussetzungen bereit zu stellen:

Hardware mindestens 13“ Bildschirmgröße; 1 x LAN und 1x USB-Anschluss

Browser Als Browser sind ausschließlich Google Chrome oder Mozilla Firefox in der aktuellen Version zu verwenden.

Für die technischen Belange bei der Umsetzung des elektronischen Spielberichts ist vom Heimverein ein „Verantwortlicher elektronischer Spielbericht“ abzustellen. Dieser muss sich insbesondere mit der Hard- und Software sowie den Internetverbindungen in der Halle auskennen und ist dafür zuständig, dass alle Rahmenbedingungen für einen reibungslosen Ablauf des elektronischen Spielberichts erfüllt sind. Der Aufgabenbereich des Verantwortlichen elektronischer Spielbericht umfasst folgende Punkte:

- Der Verantwortliche muss vor, während und nach dem Spiel für den Sekretär immer erreichbar sein, um bei Problemmeldungen sofort die notwendigen Schritte einleiten zu können
- Der Verantwortliche muss vor, während und nach dem Spiel für die HBL immer erreichbar sein, um bei Problemen Auskunft geben zu können und Lösungsansätze ausführen zu können.

Spielerliste

Die beteiligten Lizenznehmer legen dem Kampfgericht 60 Minuten vor Spielbeginn in der Schiedsrichterkabine die Spielerliste mit höchstens 16 Spielern vor (Liste zum Download auf der HBL-Homepage). Nur die auf dieser Liste aufgeführten Spieler sind teilnahmeberechtigt. Lediglich der nachträgliche Wechsel der Torwartposition ist vor Spielbeginn möglich. Der Inhalt dieser Spielerlisten muss unverzüglich den Scouts zur Verfügung gestellt werden. Der Sekretär füllt daraufhin den elektronischen Spielbericht aus und druckt den Pressebericht für den Heimverein aus. Offizielle können bis Spielende bis zur maximalen Anzahl von vier ergänzt werden.



Der Sekretär nimmt die Spielerliste entgegen und bewahrt sie bis zum Ende des Spieljahres auf.

Sollte IHF-Regel 4:3 zur Anwendung gelangen, so ist der betreffende Lizenznehmer mit einer Geldbuße von bis zu 10.000 € zu bestrafen.

Ablauf

Sollte der elektronische Spielbericht vor Spielbeginn nicht zur Ausführung kommen, ist ein herkömmliches Spielprotokoll handschriftlich auszufüllen und der HBL-Geschäftsstelle zu übersenden.

Materielle Pässe sind nur für Spieler vorzulegen, die keinen Spielausweis der HBL besitzen und daher nicht in der Datenbank sind. Ein pdf.-Dokument aus der FMP-Datenbank ist als Nachweis für die Lizenznehmer ausreichend, falls die Downloadfunktion oder die Hardware nicht zur Verfügung stehen und ein handschriftlicher Spielbericht zum Einsatz kommen muss. Fehlende Spielerpässe sind im Protokoll zu vermerken, jedoch nicht mit einer separaten Unterschrift des Spielers zu versehen. Der fehlende Spielausweis ist der HBL innerhalb von 3 Tagen vorzulegen.

Nach Eingabe der Aufstellungen müssen die Mannschaftenverantwortlichen durch eine digitale Unterschrift per PIN die eingegebenen Daten bestätigen. Für die Teilnahme maßgebend bleibt aber grundsätzlich die 60 Minuten vor Spielbeginn abgegebene Spielerliste.

Nach Spielschluss wird sofort der Pressebericht ausgedruckt und dem Heimverein zur Verfügung gestellt.

Nach Vervollständigung des Spielberichts durch die Schiedsrichter ist dieser mittels Eingabe einer PIN bis spätestens 15 Minuten nach Spielende durch den Mannschaftenverantwortlichen A digital zu unterschreiben. Beide Mannschaften müssen mit einem Vertreter anwesend sein. Anschließend kann der Spielbericht nicht mehr geändert und muss endgültig an die HBL gesendet sowie für alle Beteiligten ausgedruckt werden. Für die beteiligten Parteien wird je ein Exemplar des offiziellen Spielberichts ausgedruckt.

Sollte einer der beiden Vereine einen Einspruch einlegen, ist dies im Spielbericht (EMR) zu vermerken.

Notwendige Vorbereitungen

Der Heimverein (in Person des Verantwortlichen elektronischer Spielbericht) ist für die Sicherstellung der Rahmenbedingungen verantwortlich, um einen reibungslosen Ablauf des elektronischen Spielberichts zu gewährleisten.



Rechtzeitig (mindestens 1 Stunde vor Spielbeginn) sind Laptop, Ersatzlaptop, EMR und Internetverbindung auf ihre Funktionsfähigkeit zu überprüfen.

Störungen

Fällt der PC oder die Software während des Spiels oder kurz vor dem Spiel aus, sind die bis dahin erfassten Daten gesichert. Die weiteren Daten werden auf dem „Presseprotokoll vor Spiel“ ab dem Zeitpunkt des Ausfalls erfasst. Sollte nach dem Spiel die Software oder der PC wieder funktionieren, werden die Daten nachgetragen. Sollte dies nicht möglich sein, werden die im „Presseprotokoll vor Spiel“ aufgeführten Daten in einen handschriftlichen Spielbericht übertragen und alle weiteren Informationen in den Spielbericht eingetragen. Der Spielbericht ist zu unterzeichnen und an die HBL zu versenden.

Ausfall der Internetverbindung

Fällt die Internetverbindung vor, während oder nach einem Spiel aus, ist folgendermaßen zu verfahren. Vor dem Spiel sind die Spieldaten manuell einzugeben. Während des Spiels ist der elektronische Spielbericht wie gewohnt auszufüllen. Alle statistischen Daten sind zu erfassen. In der Halbzeitpause kann versucht werden, die Internetverbindung wiedereinzurichten. Nach Spielende werden der Spielbericht und die Statistikdatei dann vervollständigt und sind bis spätestens 2 Stunden nach Spielende über einen anderen Internetanschluss zu versenden.

III. Scouting

Der Heimverein ist verpflichtet, für jedes Pflichtspiel zwei offiziell zugelassene Scouts zu stellen, die über eine zentrale Software (HSA) des verantwortlichen Dienstleisters (Sportradar) Statistiken erfassen. Der Heimverein ist in Person des verantwortlichen elektronischer Spielbericht für die notwendige Infrastruktur verantwortlich.

Meldung der Scouts

Die Scouts des Lizenznehmers müssen sich über einen Link registrieren, der durch die HBL rechtzeitig zur Verfügung gestellt wird. Das Mindestalter der Scouts beträgt 18 Jahre. Die Meldung der Scouts sollte zum 15.07 erfolgt sein, um ein erfolgreiches Training der Scouts zu gewährleisten.

Zulassung der Scouts

Um als Scout innerhalb des Spielbetriebs der Handball-Bundesligen und des DHB-Pokals zugelassen zu werden, muss ein Scout ein offizielles Trainingsspiel „bestehen“. Die Bewertung und Zulassung der Scouts liegt im Verantwortungsbereich des verantwortlichen Dienstleisters (Sportradar). In den Wochen vor dem jeweiligen Saisonstart werden von der HBL Schulungsveranstaltungen angeboten. Es ist die Pflicht des Lizenznehmers, die



Teilnahme seiner Scouts zu einer dieser Schulungsveranstaltungen zu organisieren. Eine Teilnahme an diesen Schulungsveranstaltungen garantiert nicht die Zulassung der Scouts.

Infrastruktur

Es müssen vom Heimverein zwei, nicht sichtbehinderte (Arbeits-) Plätze in der Halle auf Höhe der Mittellinie zur Verfügung zu stehen. Diese müssen mit einem Tisch sowie einem Strom- und stabilen Internetanschluss (LAN – kein WLAN) ausgestattet sein.

Der Heimverein muss einen Laptop und einen Ersatzlaptop zur Verfügung stellen, die über einen LAN-Anschluss verfügen. Die empfohlene Bildschirmgröße ist 15 Zoll.

Das Netzwerk, über das der Laptop der Scouts mit dem Internet verbunden ist, sollte eigenständig sein und darf nicht zeitgleich von anderen Personengruppen (z.B. von der Presse) genutzt werden.

Den Scouts müssen zwei Headsets zur Verfügung gestellt werden, über die sie während des Spiels miteinander kommunizieren können. Eine Produktempfehlung kann von der Handball-Bundesliga GmbH ausgesprochen werden.

Aufstellungen

Der Heimverein muss sicherstellen, dass den Scouts die Aufstellungen zeitgleich mit dem Kampfgericht 60 Minuten vor Spielbeginn zur Verfügung gestellt werden.

IV. Geo-Daten-Tracking (derzeit: KINEXON) – nur Bundesliga

Spieler, die für das Spieljahr eine Spielberechtigung erhalten bzw. für ein einzelnes Spiel teilnahmeberechtigt sind (z.B. §§19, 66 S.2 SpO), müssen zum Zwecke des Geo-Daten-Trackings der HBL während des Spiels die vom Technologie-Dienstleister abgenommenen Tragemöglichkeiten (Unterzieh-Shirts oder Bra) inkl. Sensor nutzen.

Im Zusammenhang mit Spieleinsätzen von spielberechtigten oder teilnahmeberechtigten Spielern erhobene spiel- und leistungsbezogene Informationen müssen allen Lizenznehmern, dem HBL e. V., der HBL GmbH und/oder deren Dienstleister zur Verfügung gestellt werden. Für wissenschaftliche Zwecke können diese Daten auf Anfrage zweckgebunden, ohne kommerzielle Hintergründe und vollständig anonymisiert sowie pseudonymisiert zur Verfügung gestellt werden.

Spielerliste und Übergabe der Sensoren

70 Minuten vor Spielbeginn erfolgt am Zeitnehmertisch die Übergabe der Spielerlisten und deren Abgleich mit den Ladeschalen unter Anwesenheit des Kinexon Mitarbeiters sowie der beiden Mannschaftsverantwortlichen.



Danach nehmen die Mannschaftenverantwortlichen die beiden Schalen inkl. Sensoren mit in die technische Besprechung.

Störung

Ein nicht funktionsbereiter Sensor muss nach Aufforderung des technischen Delegierten unverzüglich (jedoch spätestens bei nächstmöglicher Spielunterbrechung) durch den betreffenden Mannschaftenverantwortlichen A ausgetauscht werden.

V. Buzzertechnik

Notwendige Vorbereitungen

Der Heimverein ist für die Sicherstellung der Rahmenbedingungen verantwortlich, um einen reibungslosen Ablauf zur Nutzung der Buzzertechnik zu gewährleisten.

Die Funktionsfähigkeit ist rechtzeitig (mindestens 1 Stunde vor Spielbeginn) zu überprüfen.

VI. VAR-System und Live-Videoanalyse-Tool

Notwendige Vorbereitungen

Der Heimverein ist für die Sicherstellung der Rahmenbedingungen verantwortlich, um einen reibungslosen Ablauf zur Nutzung des VAR-Systems sowie des Live-Videoanalyse-Tools zu gewährleisten.

Die Funktionsfähigkeit ist rechtzeitig zu überprüfen. Näheres regelt der Zeitablauf der TV-Produktion gemäß TV-Pflichtenheft.

VII. Video zur Spielanalyse

Alle Teilnehmer der Lizenzligen sind dazu verpflichtet, ihre Heimspiele (Meisterschaft und Pokal) auf den vorgegebenen Server zu laden und diese somit zur Verfügung zu stellen.

Vereine der Bundesliga nutzen bei Ligaspielen das Signal der Hauptkamera des TV-Partners, welches über das VAR-System zur Verfügung gestellt wird und über dieses per Liveupload in Full HD-Qualität (1080p) hochzuladen ist.

Für die Aufnahme der Spiele der 2. Handball-Bundesliga ist eine Kamera in mindestens Full HD-Qualität mit Speicherkarte zu verwenden.

12 Stunden nach Spielende muss die Heimmannschaft das Spiel auf den Server in Full HD-Qualität (1080p) hochgeladen haben.



Zur Positionierung der Kamera wird ein Standort auf Höhe der Mittellinie empfohlen.

VIII. Umgang mit Gastvereinen

Eintrittskarten

Für den Gastverein sind 5% der Gesamttickets gegen Bezahlung zur Verfügung zu stellen, jedoch mindestens 100 Plätze und maximal 200 Plätze, darunter Sitzplätze zu Stehplätzen im Verhältnis 1:1. Diese Karten sind durch den Gastverein bis spätestens zehn Tage vor dem Spiel schriftlich und verbindlich anzufordern.

Den Führungsorganen des DHB und der LIQUI MOLY HBL sind auf Anforderung VIP-Karten kostenlos zur Eigennutzung zur Verfügung zu stellen. Dem Landesverband werden auf Anforderung bis zu 5 Freikarten (nicht zwingend VIP-Karten) zur Verfügung gestellt.

Für Schiedsrichter, Delegierte, Schiedsrichter-Coaches ist bei Bedarf je ein Begleitticket (Sitzplatz) vom Heimverein kostenfrei zur Verfügung zu stellen. Diese Tickets sind nicht an Dritte übertragbar.

Die Karten sind spätestens 5 Tage vor dem entsprechenden Spiel schriftlich und verbindlich anzufordern.

Merchandisingstände Gastverein

Merchandisingstände für Fanartikel der Gastmannschaft sind dem Gastverein in üblicher Größe auf dessen Wunsch zu überlassen. Dabei dürfen an solchen Ständen ausschließlich Fanartikel, d.h. Artikel die z.B. durch Anbringung des Logos des Vereins, als solche zu erkennen sind, verkauft werden. Sämtliche andere Sportartikel sind vom Verkauf ausgeschlossen.

Trainingszeiten

Die Heimmannschaft sollte bei Bedarf der Gastmannschaft zu deren Lasten eine handballgeeignete Halle zu Trainingszwecken (90 min) zur Verfügung zu stellen. Die Gastmannschaft muss dies jedoch spätestens 7 Tage vorher beim Heimverein anmelden.

Der Gastmannschaft ist eine gesicherte Zugangsmöglichkeit zu gewährleisten. Für den Mannschaftsbus ist ein Parkplatz möglichst nahe zum Sportlereingang zur Verfügung zu stellen. Zudem erhält der Gastverein stilles Mineralwasser nach Bedarf, jedoch mindestens 2 Kisten à 12 Flaschen (0,7l).



Akkreditierungen

Für den Gastverein können maximal 25 Personen (Spieler, Trainer, Co-Trainer, Betreuer, Physiotherapeut, Mannschaftsarzt etc.) akkreditiert werden. Für Personen, die sich während des Spiels nicht im Auswechselraum aufhalten, muss der Heimverein angemessene Sitzplätze mit ungehinderter Sicht auf das Spielfeld zur Verfügung stellen.

Zusätzlich erhält der Gastverein 4 VIP-Karten (Sitzplätze) kostenlos. Gastvereine bei Zweitligaspielen erhalten 4 Karten in der 1. Kategorie oder 4 VIP-Karten kostenlos.