



**DURCHFÜHRUNGS- UND SPIELBESTIMMUNGEN
IM SPIELJAHR 2017/18**

**für die
Handball Liga Austria (HLA)
Bundesliga Männer (BLM)
"Unter 20" – Meisterschaften HLA (HLA U20)
"Unter 20" – Meisterschaften BLM (BLM U20)**

I. VERTRETUNGEN

I.1 VERTRETER DER LIGEN UND ÖHB

Vertreter HLA
ÖHB Vizepräsident Sport

Boris Nemsic
Thomas Czermin

II. TEILNAHMEBERECHTIGUNG

Vereine sind zur Teilnahme an den Wettbewerben der HLA und BLM berechtigt, die folgende Voraussetzungen per Frist 2. Juni 2017 erfüllen:

- Fristgerechte Vorlage folgender Unterlagen:
 - > Vereinsregisterauszug
 - > Vereinsformular
 - > Teilnahmeerklärung
 - > Einzahlungsbeleg der Nenngebühr
- Kommissionierte Halle + Garantie der Harzverwendung
- Nachweis Infrastruktur Spielinformationssystem (Schulung, Computer, Drucker inkl. Kopierfunktion und Internetzugang in der Halle)
- Nennung von zumindest 2 geschulten Kampfrichtern, die in den letzten beiden Jahren an einer Spielinformationssystem Schulung teilgenommen haben
- Sportliche Qualifikation
- Erfüllung aller finanziellen Verpflichtungen gegenüber dem ÖHB, der EHF, den Landesverbänden und der HLA. Ein zum Fristzeitpunkt über die Rechtmäßigkeit der Forderung anhängiges Gerichtsverfahren hemmt die Teilnahmeberechtigung nicht.
- Nachweis der vorgeschriebenen Nachwuchsmannschaften und Lizenztrainer
- Fristgerechte Vorlage der Vertragsspielerlisten

III. DURCHFÜHRUNGS- und SPIELBESTIMMUNGEN

Für die Durchführung der HLA und BLM-Meisterschaften gelten grundsätzlich die Vorschriften und Bestimmungen des ÖHB und das Regelwerk der IHF in der geltenden Fassung, soweit diese nicht durch die gegenständlichen Bestimmungen abgeändert werden. Demnach können die Spiele der genannten Meisterschaften nur in durch den ÖHB genehmigten Hallen mit entsprechenden Spielfeldern ausgetragen werden.

III.1 SPIELBERECHTIGUNG

Es können nur solche Spieler eingesetzt werden, die nach Pkt. 2 und Anlage E (Doppelspielberechtigung) der gültigen ÖHB-Bestimmungen korrekt beim ÖHB angemeldet wurden.

Vor dem ersten Wettbewerb sind für alle Wettbewerbe beim ÖHB-Ligareferat und beim zuständigen Landesverband Kaderlisten abzugeben.

In den Wettbewerben HLA und BLM dürfen 16 Spieler zum Einsatz gebracht werden, in den Wettbewerben HLAU20 und BLMU20 14 Spieler.

Siehe auch Anlage B (Richtlinien Ablauf ÖHB-Spiel)

In jeder Mannschaft dürfen unbegrenzt ausländische Spieler eingesetzt werden.

Jugendspieler dürfen nur entsprechend den ÖHB-Bestimmungen (Punkt 9 / Jugendbestimmungen) eingesetzt werden.

III.1.1 HLA und BLM

Im Bewerb der HLA und der BLM unterliegen bei mehr als 12 auf dem Wettspielprotokoll eingetragenen Spielern die weiteren Spieler einer Altersbegrenzung:

- Der 13. Spieler muss dem Jg. 1994 oder einem jüngeren Jahrgang angehören.
- Der 14. Spieler muss dem Jg. 1996 oder einem jüngeren Jahrgang angehören.
- Der 15. Und 16. Spieler müssen dem Jahrgang 1997 oder einem jüngeren Jahrgang angehören.

III.1.2 HLA U20 und BLM U20

Spielberechtigt in den "Unter 20"-Bewerben der HLA bzw. BLM sind Spieler der Geburtsjahrgänge 1997, 1998, 1999, 2000, 2001 und 2002. In diesen Mannschaften dürfen jeweils drei Spieler eingesetzt werden, die maximal dem Jahrgang 1994 angehören.

III.2 WERTUNG UND SPIELZEIT

III.2.1 Spielzeiten

Für die HLA beträgt die reguläre Spielzeit 2x 30 Minuten + 15 Minuten Pause. Für die BLM, HLA U20 und BLM U20 beträgt die reguläre Spielzeit 2 x 30 Minuten + 10 Minuten Pause. Die BLM kann die Länge der Pause auf max. 15 Minuten ausdehnen. Hiervon ausgenommen ist der HLA U20 Cup Bewerb, hier werden die Spielzeiten in einer eigenen Ausschreibung bekannt gegeben.

Team Time-out

Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team Time-outs. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind nur zwei Team Time-outs möglich. Zwischen zwei Team Time-outs einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal in Ballbesitz sein.

Drei grüne Karten mit den Nummern 1, 2 und 3 stehen jeder Mannschaft zur Verfügung.

Für die erste Halbzeit erhält jede Mannschaft die grünen Karten mit Nummern 1 und 2, für die zweite Halbzeit die Karten Nr. 2 und 3, sofern die Mannschaft in der ersten Halbzeit nicht mehr als ein Team Time-out erhalten hat.

Für den Fall, dass die Mannschaft in der ersten Halbzeit zwei Team Time-outs erhalten hat, erhält sie für die zweite Halbzeit Karte Nr. 3.

In den letzten fünf Spielminuten der regulären Spielzeit ist nur ein Team Time-out für jede Mannschaft erlaubt.

III.2.2 Hauptrunde und Bonus- bzw. Quali-Runde

Die Wertung der Spiele in den Hauptrunden HLA + HLAU20 bzw. Grunddurchgängen U20 und BLM U20 und den Play Offs der HLA + BLM sowie dem HLA U20 bzw. BLM U20 Liga - Cupbewerbe erfolgt nach den gültigen ÖHB Bestimmungen Pkt. 5.4.6, 5.4.7, 5.4.8 sowie 5.6.3.

Nach BV-Beschluss vom 11.5.1996 wird die Platzierung von Mannschaften mit der gleichen Punkteanzahl folgendermaßen ermittelt:

Für die Reihenfolge von punktegleichen Mannschaften entscheiden die Spiele untereinander im jeweiligen Durchgang (gemäß höhere Punktezahl, bessere Tordifferenz, größere Anzahl der erzielten Tore, größere Anzahl der erzielten Auswärtstore bei den Spielen untereinander). Ergibt sich auch hier eine Gleichheit, entscheidet die bessere Tordifferenz aller Spiele des jeweiligen Durchgangs des Bewerbes, bei Gleichheit der Tordifferenz die größere Anzahl der erzielten Tore. Sind auch diese gleich, entscheidet das Los. Sind mehr als zwei Mannschaften punktegleich, wird unter diesen Mannschaften eine kleine Tabelle (Begegnungen untereinander, Punkte + Tore) zur Wertung herangezogen.

III.2.3 HLA Viertelfinale, Halbfinale, Finale und Abstiegs Spiele sowie BLM Halbfinale, Finale und Abstiegs Spiele

Die HLA Viertelfinal-, Halbfinal-, Final- und Abstiegs Spiele sowie die BLM Halbfinal-, Final- und Abstiegs Spiele werden im „Best of Three“ (in Folge Bo3) - Modus gespielt. Sieger ist jene Mannschaft, die zuerst 2 Siege erreicht hat.

Regelungen für Bo3 – Durchgänge:

Jedes Spiel wird bis zur Entscheidung gespielt und hat einen Sieger.

Endet ein Spiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden, wird nach einer Pause von 5 Minuten eine 1. Verlängerung von zweimal 5 Minuten mit einer Pause für den Seitenwechsel von 1 Minute durchgeführt.

Ist das Spiel nach dieser Verlängerung noch nicht entschieden worden, wird nach einer weiteren Pause von 5 Minuten eine 2. Verlängerung von zweimal 5 Minuten mit einer Pause für den Seitenwechsel von 1 Minute durchgeführt.

Sollte auch nach der zweiten Verlängerung keine Entscheidung gefallen sein, wird das Spiel durch 7-Meter-Werfen nach EHF-EC-Modus entschieden:

- Bei 7-Meter-Werfen benennt jede Mannschaft fünf bei Spielende spielberechtigte Spieler, die im Wechsel mit dem Gegner je einen Wurf ausführen. Die Meldung hat durch den Mannschaftsbetreuer anhand einer Namensliste mit Rückennummern der Werfer an die Schiedsrichter zu erfolgen. Die Reihenfolge der Werfer ist den Mannschaften freigestellt. Die Torwarte können frei gewählt u. ausgewechselt werden.
- Die Schiedsrichter bestimmen das Tor, auf das geworfen wird. Die beginnende Mannschaft wird vom Schiedsrichter durch das Los festgestellt.
- Bei Gleichstand nach dem ersten Durchgang wird das 7-Meter-Werfen unter fünf dann spielberechtigten ausgewählten Spielern (entweder bisherige fünf Spieler - oder, mit einer neuen Liste, Austausch zwischen einem oder fünf Spielern) bis zur Entscheidung fortgesetzt. Es beginnt die andere Mannschaft.
"Bis zur Entscheidung" heißt: (1) wenn z.B. die erstwerfende Mannschaft einen 7-Meter nicht verwandelt, muss die zweitwerfende Partei ihren entsprechenden 7-Meter verwandeln um Sieger zu sein, und (2) wenn die erstwerfende Mannschaft einen 7-Meter verwandelt, die zweitwerfende Mannschaft ihren entsprechenden 7-Meter aber nicht verwandelt, ist die erstwerfende Mannschaft Sieger.
- Falls auch nach dem zweiten Durchgang das Spiel noch unentschieden ist, wird dieses System bis zur Bestimmung eines Siegers weitergeführt.
- Nicht spielberechtigt beim 7-Meter-Werfen sind hinausgestellte und disqualifizierte Spieler.
- Schwere Vergehen während der Zeit des 7-Meter-Werfens sind in allen Fällen durch Disqualifikation zu ahnden. Bei der Disqualifikation oder Verletzung eines Werfers muss ein teilnahmeberechtigter Ersatzspieler benannt werden.
- Während der Ausführung der einzelnen Würfe dürfen sich nur der werfende Spieler, der eingesetzte Torwart und die Schiedsrichter auf der Spielfläche befinden.

III.2.4 HLA U20 Cup Bewerb

Der HLA U20 Cup Bewerb wird in 3 Runden im ko-System ausgetragen.

Die HLA U20 – Cup Viertelfinalspiele werde in zwei Spielen pro Paarung im Europacup Modus (EC-Modus) gespielt.

Sieger ist jene Mannschaft, die in beiden Spielen, 1) mehr Punkte, 2) die bessere Tordifferenz erreicht hat, 3) bei gleicher Tordifferenz mehr Auswärtstore erzielte hat.

Sollte auch danach keine Entscheidung gefallen sein, wird das Spiel durch 7-Meter-Werfen nach EHF-EC-Modus entschieden.

Die HLA U20 – Cup Halbfinal und Finalspiele werden in Einzelspielen ausgetragen.

Endet ein Halbfinalspiel bzw. das Spiel um Platz 3 nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden wird das Spiel durch 7-Meter-Werfen nach EHF-EC-Modus entschieden.

Endet das Finalspiel nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden wird das Spiel entsprechend der oben angeführten Bo3-Regelung entschieden.

III.2.5 Reihung und Abschlusstabelle

Als Basis für notwendige Reihungen wird immer die letztverfügbare Tabelle herangezogen. Bei den Play Off -Tabellen wird immer das Obere Play Off vor dem Unteren Play Off gereiht.

III.2.5.1 Abschlusstabelle HLA

1. Platz	Sieger des Finalspiels
2. Platz	Verlierer des Finalspiels
3. Platz	der nach den Play Offs besser platzierte Verlierer der Halbfinalspiele
4. Platz	der nach den Play Offs schlechter platzierte Verlierer der Halbfinalspiele
5. Platz	der nach den Play Offs bestplatzierte Verlierer der Viertelfinalspiele
6. Platz	der nach den Play Offs zweitbestplatzierte Verlierer der Viertelfinalspiele
7. Platz	der nach den Play Offs drittbestplatzierte Verlierer der Viertelfinalspiele
8. Platz	der nach den Play Offs viertbestplatzierte Verlierer der Viertelfinalspiele
9. Platz	Sieger der Abstiegsspiele
10. Platz	Verlierer der Abstiegsspiele

III.2.5.2 Abschlusstabelle BLM

1. Platz	Sieger des Finalspiels
2. Platz	Verlierer des Finalspiels
3. Platz	der nach den Play Offs besser platzierte Verlierer der Halbfinalspiele
4. Platz	der nach den Play Offs schlechter platzierte Verlierer der Halbfinalspiele
5. Platz	Fünftplatzierte nach dem Oberen Play Off
6. Platz	Erstplatzierte nach dem Unteren Play Offs
7. Platz	Zweitplatzierte nach dem Unteren Play Off
8. Platz	Drittplatzierte nach dem Unteren Play Off
9. Platz	Sieger der Abstiegsspiele
10. Platz	Verlierer der Abstiegsspiele

III.2.6 Sonderfälle

Gemäß ÖHB Bestimmungen ist bei Nichtantreten oder Abtreten die Schuld tragende Mannschaft unabhängig der Tordifferenz oder dem direktem Ergebnis auf den letzten Platz der punktgleichen Mannschaften zu setzen.

III.3 SPIELLEITUNG

III.3.1 Delegierte

Bei jedem Spiel der HLA soll ein ÖHB Delegierter zum Einsatz kommen, fallweise wird ein Delegierter zu Spielen der anderen Bewerbe entsandt.
Die Aufgaben des ÖHB Delegierter siehe Pkt. VI.8

III.3.2 Schiedsrichter

Die Spiele der HLA und BLM werden von Bundesschiedsrichtern geleitet.
Die Spiele der HLA U20 sollten grundsätzlich von Bundesschiedsrichtern des Landesverbandes der Heimmannschaft oder von Schiedsrichtern des HLA Young Referees Project bzw. Bundesschiedsrichterkandidaten geleitet werden.
Die Spiele der BLM U20 werden von Schiedsrichtern des Landesverbandes der Heimmannschaft geleitet.

Grundsätzlich erfolgt die Besetzung der Bundesschiedsrichter durch den ÖHB - Bundesschiedsrichter - Referenten, die Besetzung der Landesschiedsrichter bei BLM U20-Spielen erfolgt durch den Landesschiedsrichterreferenten.

Eine Auflistung der Schiedsrichtergebühren ist in der Anlage A zu finden.

III.3.3 Kampfrichter

Der Heimverein muss den Schiedsrichtern zur Spielabwicklung einen geprüften Zeitnehmer (oder einen vom Landesverband nominierten Schiedsrichter) und einen Onlinespielbericht geschulten Sekretär zur Verfügung stellen.

Die Aufgaben des Kampfgerichtes lt. Anlage C sind zu beachten.

III.4 DURCHFÜHRUNGSMODI / QUALIFIKATIONEN

III.4.1 HLA

III.4.1.1 HLA Hauptrunde (HLA HR)

Teilnehmer: 10 Mannschaften, Teilnahmeberechtigung siehe Pkt. II

Spielmodus: Jeder gegen jeden, Hin- und Rückrunde in der Folge:

HINRUNDE:

1. Runde:	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5	10 - 9
2. Runde:	9 - 1	8 - 2	7 - 3	6 - 4	5 - 10
3. Runde:	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
4. Runde:	1 - 2	9 - 3	8 - 4	7 - 5	10 - 6
5. Runde:	3 - 1	10 - 2	4 - 9	5 - 8	6 - 7
6. Runde:	1 - 4	2 - 3	9 - 5	8 - 6	7 - 10
7. Runde:	5 - 1	4 - 2	3 - 10	6 - 9	7 - 8
8. Runde:	1 - 6	2 - 5	3 - 4	9 - 7	10 - 8
9. Runde:	7 - 1	6 - 2	5 - 3	4 - 10	8 - 9

RÜCKRUNDE:

10. Runde:	8 - 1	7 - 2	6 - 3	5 - 4	9 - 10
11. Runde:	1 - 9	2 - 8	3 - 7	4 - 6	10 - 5
12. Runde:	10 - 1	9 - 2	8 - 3	7 - 4	6 - 5
13. Runde:	2 - 1	3 - 9	4 - 8	5 - 7	6 - 10
14. Runde:	1 - 3	2 - 10	9 - 4	8 - 5	7 - 6
15. Runde:	4 - 1	3 - 2	5 - 9	6 - 8	10 - 7
16. Runde:	1 - 5	2 - 4	10 - 3	9 - 6	8 - 7
17. Runde:	6 - 1	5 - 2	4 - 3	7 - 9	8 - 10
18. Runde:	1 - 7	2 - 6	3 - 5	10 - 4	9 - 8

Nummern, die in der gleichen Runde Heimspiele haben (außer Spiel gegeneinander):

1 und 2 + 6 und 5 + 8 und 7

Nummern, die in der gleichen Runde nie gemeinsame Heimspiele haben:

1 und 6 + 3 und 8 + 4 und 9

Nummernvergabe: Grundlage der Nummernvergabe ist der Beschluss des Vorstandes vom 12.5.2017

Kriterium 1:

Die Nummern werden in Abstimmung zwischen ÖHB Ligakoordinator, HLA Geschäftsführer und TV-Partnern vergeben. Bei Unstimmigkeiten liegt das letzte/entscheidende Wort beim ÖHB Ligakoordinator.

Kriterium 2:

Betrifft Vereine die in derselben Gemeinde oder innerhalb eines Umkreises von 30km ihre Heimspiele austragen, sollen das Vorrecht haben Meisterschaftsnummernpaaren zugelost zu bekommen, deren Spiele in derselben Meisterschaftsrunde nicht gleichzeitig gemeinsam Zuhause oder nicht gleichzeitig gemeinsam Auswärts ausgetragen werden.

Reihung für das Vorwahlrecht: 1. gleiche Gemeinde / 2. gleicher Landesverband / 3. innerhalb 30 km

Qualifikation:

Die 1. – 5. platzierten Mannschaften nach der HLA HR qualifizieren sich für das HLA Oberes- Play-Off und haben sich sportlich für die Teilnahme am HLA Bewerb der folgenden Saison qualifiziert (weitere Voraussetzungen siehe Pkt. II) und spielen um die Platzierungen 1 – 5 zur Setzung im HLA-Viertelfinale.

Die 6. – 10. platzierten Mannschaften nach der HLA HR nehmen an der HLA Qualirunde teil und spielen um die sportliche Qualifikation für den HLA

Bewerb in der nächsten Saison und um die verbleibenden 3 Plätze im HLA-Viertelfinale.

III.4.1.2 HLA Bonusrunde (HLA BR)

Teilnehmer: 5 Mannschaften: 1. – 5. Platzierten der HLA HR

Spielmodus: Jeder gegen jeden, Hin- und Rückrunde in der Folge:

HINRUNDE:

1. Runde:	5 - 2	4 - 3	1 Spielfrei
2. Runde:	1 - 5	2 - 4	3 Spielfrei
3. Runde:	1 - 3	5 - 4	2 Spielfrei
4. Runde:	4 - 1	3 - 2	5 Spielfrei
5. Runde:	2 - 1	5 - 3	4 Spielfrei

RÜCKRUNDE:

6. Runde:	2 - 5	3 - 4	1 Spielfrei
7. Runde:	5 - 1	4 - 2	3 Spielfrei
8. Runde:	3 - 1	4 - 5	2 Spielfrei
9. Runde:	1 - 4	2 - 3	5 Spielfrei
10. Runde:	1 - 2	3 - 5	4 Spielfrei

Nummern, die in der gleichen Runde Heimspiele haben (außer Spiel gegeneinander): 1 mit 2 + 4 mit 6

Nummern, die in der gleichen Runde nie gemeinsame Heimspiele haben: 1 mit 6 + 2 mit 4

Nummernvergabe: Grundlage der Nummernvergabe siehe HLA HR

Bonuspunkteregelung: Die nach Beendigung der Hauptrunde erreichten Punkte werden halbiert. Ergibt sich durch die Halbierung der Punkte keine ganze Zahl, wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

Beispiel: 11 Punkte nach der Hauptrunde. Nach der Halbierung (5,5) wird auf 6 Punkte aufgerundet.

Qualifikation: Die 1. – 5. platzierten Mannschaften nach der HLA BR qualifizieren sich für die HLA Viertelfinal Playoffs und werden nach Platzierung gesetzt. Europacupberechtigung siehe eigenen Pkt.

III.4.1.3 HLA Qualirunde (HLA QR)

Teilnehmer: 5 Mannschaften: 6. – 10. Platzierten der HLA HR

Spielmodus: Jeder gegen jeden, Hin- und Rückrunde in der Folge:

HINRUNDE:

1. Runde:	5 - 2	4 - 3	1 Spielfrei
2. Runde:	1 - 5	2 - 4	3 Spielfrei
3. Runde:	1 - 3	5 - 4	2 Spielfrei
4. Runde:	4 - 1	3 - 2	5 Spielfrei
5. Runde:	2 - 1	5 - 3	4 Spielfrei

RÜCKRUNDE:

6. Runde:	2 - 5	3 - 4	1 Spielfrei
7. Runde:	5 - 1	4 - 2	3 Spielfrei
8. Runde:	3 - 1	4 - 5	2 Spielfrei
9. Runde:	1 - 4	2 - 3	5 Spielfrei
10. Runde:	1 - 2	3 - 5	4 Spielfrei

Nummern, die in der gleichen Runde Heimspiele haben (außer Spiel gegeneinander): 1 mit 2 + 4 mit 6

Nummern, die in der gleichen Runde nie gemeinsame Heimspiele haben: 1 mit 6 + 2 mit 4

Nummernvergabe: siehe HLA HR

Bonuspunkteregelung: Die nach Beendigung der Hauptrunde erreichten Punkte werden halbiert. Ergibt sich durch die Halbierung der Punkte keine ganze Zahl, wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

Beispiel: 11 Punkte nach der Hauptrunde. Nach der Halbierung (5,5) wird auf 6 Punkte aufgerundet.

Qualifikation: Die 1. – 3. platzierten Mannschaften nach der HLA QR qualifizieren sich für das HLA Viertelfinale und haben sich sportlich für die Teilnahme am HLA Bewerb der folgenden Saison qualifiziert (weitere Voraussetzungen siehe Pkt. II)
Die 4. – 5. platzierten Mannschaften nach der HLA QR spielen in den HLA-Abstiegsspielen um die sportliche Qualifikation für den HLA Bewerb in der nächsten Saison.

III.4.1.5 HLA Viertelfinal Playoffs (HLA VF)

Teilnehmer: 8 Mannschaften:
1. – 5. Platzierten des HLA BR und 1. – 3. Platzierten der HLA QR

Spielmodus: ko-System, jede Paarung Bo3 in der Folge:

1	-	2
2	-	1
1	-	2

Paarungen: Der Erstplatzierte der HLA BR bestreitet das HLA-VF 1 und erhält das Recht, einen Gegner zwischen Platz 5 der HLA BR und den Plätzen 1 – 3 der HLA QR auszuwählen.
Der Zweitplatzierte der HLA BR bestreitet das HLA-VF 2 und erhält das Recht, einen der drei verbleibenden Gegner derselben Plätze auszuwählen.
Der Drittplatzierte der HLA BR bestreitet das HLA-VF 3 und erhält das Recht, einen der zwei verbleibenden Gegner der selben Plätze auszuwählen.
Der Viertplatzierte der HLA BR bestreitet das HLA-VF 4 und spielt gegen den letzten übrigen Verein derselben Plätze.

Nummernvergabe: Die nach der HLA-Bonusrunde besser platzierte Mannschaft hat das Recht zur Nummernwahl.

Qualifikation: Die vier Sieger der HLA VF - Spiele qualifizieren sich für das HLA Halbfinal Playoff.

III.4.1.6 HLA Halbfinale (HLA HF)

Teilnehmer: 4 Mannschaften: Sieger der HLA VF - Spielen

Spielmodus: ko-System, jede Paarung Bo3 in der Folge:

1	-	2
2	-	1
1	-	2

Paarungen:
1. HLA HF: Sieger HLA VF 1 - Sieger HLA VF 4
2. HLA HF: Sieger HLA VF 2 - Sieger HLA VF 3

Nummernvergabe: Die nach der HLA Bonus- bzw. Qualirunde besser platzierte Mannschaft hat das Recht zur Nummernwahl.

Qualifikation: Die beiden Sieger der HLA HF - Spiele qualifizieren sich für das HLA Finale

III.4.1.7 HLA Finale (HLA F)

Teilnehmer: 2 Mannschaften: Sieger der HLA HF - Spiele

Spielmodus: ko-System, Bo5 in der Folge:

1	-	2
2	-	1
1	-	2
2	-	1
1	-	2

Nummernvergabe: Siehe HLA VF

Qualifikation: Europacupberechtigung siehe eigenen Pkt.

Der Sieger des HLA Finales ist Österreichischer Staatsmeister im Hallenhandball und erhält 20 Goldmedaillen.

Der Verlierer des HLA Finales ist Zweiter und erhält 20 Silbermedaillen.

Der nach HLA-Bonus- bzw. Qualirunde besser platzierte Verlierer der Halbfinalspiele ist Dritter und erhält 20 Bronzemedaillen.

III.4.1.8 HLA Abstiegsspiele (HLA ABS)

Teilnehmer: 2 Mannschaften: 4. + 5. Platzierten der HLA QR

Spielmodus: ko-System, Bo3 in der Folge:

1	-	2
2	-	1
1	-	2

Nummernvergabe: Die nach den HLA QR 4. platzierte Mannschaft hat das Recht zur Nummernwahl.

Qualifikation: Der Sieger der HLA ABS hat sich sportlich für die Teilnahme am HLA Bewerb der folgenden Saison qualifiziert (weitere Voraussetzungen siehe Pkt. II).

Der Verlierer der HLA ABS steigt fix in den BLM Bewerb der folgenden Saison ab.

Sind in der folgenden Saison weitere Plätze in der HLA zu vergeben, werden diese entsprechend der sportlichen Qualifikation aus der BLM nachbesetzt.

III.4.2 BLM

III.4.2.1 BLM Grunddurchgang (BLM GD)

Teilnehmer: 10 Mannschaften, Teilnahmeberechtigung siehe Pkt. II

Spielmodus: Jeder gegen jeden, Hin- und Rückrunde in der Folge:

HINRUNDE:

RÜCKRUNDE:

Durchführungs- und Spielbestimmungen HLA+ BLM 2017/18

1. Runde:	1 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5	10 - 9	10. Runde:	8 - 1	7 - 2	6 - 3	5 - 4	9 - 10
2. Runde:	9 - 1	8 - 2	7 - 3	6 - 4	5 - 10	11. Runde:	1 - 9	2 - 8	3 - 7	4 - 6	10 - 5
3. Runde:	1 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6	12. Runde:	10 - 1	9 - 2	8 - 3	7 - 4	6 - 5
4. Runde:	1 - 2	9 - 3	8 - 4	7 - 5	10 - 6	13. Runde:	2 - 1	3 - 9	4 - 8	5 - 7	6 - 10
5. Runde:	3 - 1	10 - 2	4 - 9	5 - 8	6 - 7	14. Runde:	1 - 3	2 - 10	9 - 4	8 - 5	7 - 6
6. Runde:	1 - 4	2 - 3	9 - 5	8 - 6	7 - 10	15. Runde:	4 - 1	3 - 2	5 - 9	6 - 8	10 - 7
7. Runde:	5 - 1	4 - 2	3 - 10	6 - 9	7 - 8	16. Runde:	1 - 5	2 - 4	10 - 3	9 - 6	8 - 7
8. Runde:	1 - 6	2 - 5	3 - 4	9 - 7	10 - 8	17. Runde:	6 - 1	5 - 2	4 - 3	7 - 9	8 - 10
9. Runde:	7 - 1	6 - 2	5 - 3	4 - 10	8 - 9	18. Runde:	1 - 7	2 - 6	3 - 5	10 - 4	9 - 8

Nummern, die in der gleichen Runde Heimspiele haben (außer Spiel gegeneinander):

1 und 2 + 6 und 5 + 8 und 7

Nummern, die in der gleichen Runde nie gemeinsame Heimspiele haben:

1 und 6 + 3 und 8 + 4 und 9

Nummernvergabe: Grundlage der Nummernvergabe ist der Beschluss des Vorstandes vom 20.5.2016

Kriterium 1: der der Nummernvergabe gilt als erstes Kriterium die sportliche Komponente. Hiefür werden die Abschlusstabellen der Play Offs (oberes Play Off vor Unterem Play Off) der Vorsaison herangezogen. Bei der Nummernvergabe ist darauf zu achten, dass auch das zweite Kriterium eingehalten werden kann-

Kriterium 2:

Betrifft Vereine die in derselben Gemeinde oder innerhalb eines Umkreises von 30km ihre Heimspiele austragen, sollen das Vorrecht haben Meisterschaftsnummernpaaren zugelost zu bekommen, deren Spiele in derselben Meisterschaftsrunde nicht gleichzeitig gemeinsam Zuhause oder nicht gleichzeitig gemeinsam Auswärts ausgetragen werden.

Reihung für das Vorwahlrecht: 1. gleiche Gemeinde / 2. gleicher Landesverband / 3. innerhalb 30 km

Qualifikation:

Die 1. – 5. platzierten Mannschaften nach dem BLM GD qualifizieren sich für das BLM Oberes-Play-Off, haben sich sportlich für die Teilnahme am BLM Bewerb der folgenden Saison qualifiziert (weitere Voraussetzungen siehe Pkt. II) und spielen um die sportliche Qualifikation für den HLA Bewerb in der nächsten Saison.

Die 6. – 10. platzierten Mannschaften nach dem BLM GD nehmen am BLM Unterem-Play-Off teil und spielen um die sportliche Qualifikation für den BLM Bewerb in der nächsten Saison.

III.4.2.2 Regelung Aufstieg - Abstieg von Zweitmannschaften von HLA Vereinen

Aufstieg:

Die Mannschaft darf nicht aufsteigen.

Falls die Mannschaft das obere Play Off erreicht, wird die Mannschaft nach Abschluss des Oberen Play Offs an die 5. und letzte Stelle gereiht. Die Punkte bleiben erhalten.

Abstieg:

Falls die Mannschaft das untere Play Off erreicht, spielt sie im vorgesehenen Spielmodus.

III.4.2.3 BLM Oberes-Play-Off (BLM OPO)

Teilnehmer: 5 Mannschaften: 1. – 5. Platzierten des BLM GD

Spielmodus: Jeder gegen jeden, Hin- und Rückrunde in der Folge:

HINRUNDE:

1. Runde:	5 - 2	4 - 3	1 Spielfrei
2. Runde:	1 - 5	2 - 4	3 Spielfrei
3. Runde:	1 - 3	5 - 4	2 Spielfrei
4. Runde:	4 - 1	3 - 2	5 Spielfrei
5. Runde:	2 - 1	5 - 3	4 Spielfrei

RÜCKRUNDE:

6. Runde:	2 - 5	3 - 4	1 Spielfrei
7. Runde:	5 - 1	4 - 2	3 Spielfrei
8. Runde:	3 - 1	4 - 5	2 Spielfrei
9. Runde:	1 - 4	2 - 3	5 Spielfrei
10. Runde:	1 - 2	3 - 5	4 Spielfrei

Nummern, die in der gleichen Runde Heimspiele haben (außer Spiel gegeneinander): 1 mit 2 + 4 mit 6

Nummern, die in der gleichen Runde nie gemeinsame Heimspiele haben: 1 mit 6 + 2 mit 4

Nummernvergabe: Grundlage der Nummernvergabe siehe BLM GD jedoch

... der *im Grunddurchgang jeweils besser platzierte Verein das Vorrecht zur Nummernwahl gegenüber den schlechter platzierten Vereinen hat.*

Bonuspunkteregelung: Die nach Beendigung des Grunddurchgangs erreichten Punkte werden halbiert. Ergibt sich durch die Halbierung der Punkte keine ganze Zahl, wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

Beispiel: 11 Punkte nach dem Grunddurchgang. Nach der Halbierung (5,5) wird auf 6 Punkte aufgerundet.

Qualifikation: Die 1. – 4. platzierten Mannschaften nach dem BLM OP qualifizieren sich für das BLM Halbfinale und werden nach Platzierung gesetzt.

III.4.2.4 BLM Halbfinale (BLM HF)

Teilnehmer: 4 Mannschaften: 1. – 4. Platzierten des BLM OPO

Spielmodus: KO-System, Bo3 in der Folge: 1-2, 2-1, 1-2
1. BLM HF: 1. BLM OPO - 4. BLM OPO
2. BLM HF: 2. BLM OPO - 3. BLM OPO

Nummernvergabe: die nach den BLM OPO besser platzierte Mannschaft hat das Recht zur Nummernwahl.

Qualifikation: Die beiden Sieger der BLM HF - Spiele qualifizieren sich für das BLM Finale

Mannschaften, welche am BLM HF teilnehmen und nach dem BLM Finale die sportliche Qualifikation für die Teilnahme an der HLA-HR der folgenden Saison erreichen sind verpflichtet, am HLA Bewerb in der folgenden Saison teilzunehmen.

Sollte dennoch auf eine Teilnahme verzichtet werden, wäre eine Pönale von € 20.000,- zu entrichten. Dieser Betrag würde den männlichen Nachwuchsnationalteams zufließen.

III.4.2.5 BLM Finale (BLM F)

Teilnehmer: 2 Mannschaften: Sieger der BLM HF - Spiele

Spielmodus: KO-System, Bo3 in der Folge: 1-2, 2-1, 1-2

Nummernvergabe: siehe BLM HF

Qualifikation: Der Sieger des BLM Finales qualifiziert sich sportlich für die Teilnahme am HLA Bewerb der folgenden Saison. (weitere Voraussetzungen siehe Pkt. II).

Sonstiges: Der Sieger des BLM Finales erhält einen Pokal.

III.4.2.6 BLM Unteres-Play-Off (BLM UPO)

Teilnehmer: 5 Mannschaften: 6. – 10. Platzierten des BLM GD

Spielmodus: Jeder gegen jeden, Hin- und Rückrunde in der Folge:

HINRUNDE:

1. Runde:	5 - 2	4 - 3	1 Spielfrei
2. Runde:	1 - 5	2 - 4	3 Spielfrei
3. Runde:	1 - 3	5 - 4	2 Spielfrei
4. Runde:	4 - 1	3 - 2	5 Spielfrei
5. Runde:	2 - 1	5 - 3	4 Spielfrei

RÜCKRUNDE:

6. Runde:	2 - 5	3 - 4	1 Spielfrei
7. Runde:	5 - 1	4 - 2	3 Spielfrei
8. Runde:	3 - 1	4 - 5	2 Spielfrei
9. Runde:	1 - 4	2 - 3	5 Spielfrei
10. Runde:	1 - 2	3 - 5	4 Spielfrei

Nummern, die in der gleichen Runde Heimspiele haben (außer Spiel gegeneinander): 1 mit 2 + 4 mit 6

Nummern, die in der gleichen Runde nie gemeinsame Heimspiele haben: 1 mit 6 + 2 mit 4

Nummernvergabe: siehe BLM OPO

Bonuspunkteregelung: Die nach Beendigung des Grunddurchgangs erreichten Punkte werden halbiert. Ergibt sich durch die Halbierung der Punkte keine ganze Zahl, wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

Beispiel: 11 Punkte nach dem Grunddurchgang. Nach der Halbierung (5,5) wird auf 6 Punkte aufgerundet.

Qualifikation: Die 1. – 3. platzierten Mannschaften nach dem BLM UPO haben sich sportlich für die Teilnahme am BLM Bewerb der folgenden Saison qualifiziert. (weitere Teilnahmevoraussetzungen siehe Pkt. II).
Die 4. – 5. platzierten Mannschaften nach dem BLM UPO spielen in den BLM-Abstiegsspielen um die sportliche Qualifikation für den BLM Bewerb in der nächsten Saison.

III.4.2.7 BLM Abstiegsspiele (BLM ABS)

Teilnehmer: 2 Mannschaften: 4. + 5. Platzierten des BLM UPO

Spielmodus: ko-System, Bo3 in der Folge: 1-2, 2-1, 1-2

Nummernvergabe: Die nach den BLM UPO 4. platzierte Mannschaft hat das Recht zur Nummernwahl.

Qualifikation: Der Sieger der BLM ABS hat sich sportlich für die Teilnahme am BLM Bewerb der folgenden Saison qualifiziert (weitere Voraussetzungen siehe Pkt. II).

Der Verlierer der BLM ABS steigt fix in die jeweilige Regionalliga der folgenden Saison ab.

Sind weitere Plätze in der Bundesliga Männer zu vergeben, werden diese aus der Regionalliga (2. platzierte Mannschaft) nachbesetzt.

III.4.3 "UNTER 20" – Bewerbe

III.4.3.1 HLA U20 Hauptrunde (HLA U20 HR)

Die HLA U20 HR wird analog zur HLA HR gespielt.

Die 1. platzierte Mannschaft nach der HLA U20 HR ist Österreichischer Meister im Hallenhandball "Männlich Unter 20" und erhält 18 Goldmedaillen.

III.4.3.2 BLM U20 Grunddurchgang (BLM U20 GD)

Der BLM U20 GD wird analog zum BLM GD gespielt.

Die 1. platzierte Mannschaft nach dem BLM U20 GD ist Sieger der Bundesliga Männer " Männlich Unter 20" und erhält einen Pokal.

III.4.3.3 HLA U20 bzw. BLM U20 Liga - Cup

Die "Unter 20"-Mannschaften der an HLA BR+QR und BLM OPO+UPO teilnehmenden Mannschaften spielen analog zu diesen Liga - Cupbewerbe.

III.4.3.4 HLA U20 Cup

Die acht "Unter 20"-Mannschaften, deren HLA-Mannschaften für die Viertelfinal Playoffs qualifiziert sind, sind für den HLA U20 Cup qualifiziert.

Diese Mannschaften spielen im HLA U20 Cup - Viertelfinale in zwei Spielen pro Paarung im EC Modus um den Einzug in das HLA U20 Cup - Finalturnier.

Die Spielpaarungen werden nach der Platzierung der HLA Mannschaften festgelegt (siehe HLA-VF). Die Spielreihenfolge richtet sich nach der Spielreihenfolge der HLA Mannschaften.

Die Sieger der Viertelfinal-Paarungen qualifizieren sich für das Finalturnier (Halbfinale + Spiel um Platz 3 + Finale) des HLA U20 Cup Bewerbes.

Im Halbfinale werden die 4 Sieger des Viertelfinales ungesetzt in 2 Paarungen gelost und spielen in einem Spiel pro Paarung um den Einzug ins Finale.

Die Sieger der Halbfinalspiele ermitteln in einem Finalspiel (Sieger HF1 – Sieger HF2) den Sieger des HLA U20 Cups.

Die Verlierer der Halbfinalspiele ermitteln in einem Spiel (Verlierer HF1 – Verlierer HF2) den 3. platzierten des HLA U20 Cups.

Das Finalturnier (Halbfinalspiele, Spiel um Platz 3 und Finalspiel) wird durch das Direktorium an einen Organisator vergeben.

III.4.3.5 ÖHB Nachwuchspreis

Die Bewerbe HLA U20 Hauptrunde, HLA U20 Liga Cup und HLA U20 CUP werden in einer Wertung erfasst.

Folgende Punkte werden vergeben:

	HLA U20 HR	HLA U20 Liga Cup (BR/QR)	HLA U20 CUP	
1. Platz	10 Pkt.	5 Pkt.	Sieger Finale	8 Pkt.
2. Platz	9 Pkt.	4 Pkt.	Verlierer Finale	7 Pkt.
3. Platz	8 Pkt.	3 Pkt.	Verlierer HF	4 Pkt.

4. Platz	7 Pkt.	2 Pkt.	Verlierer VF	1 Pkt.
5. Platz	6 Pkt.	1 Pkt.		
6. Platz	5 Pkt.			
7. Platz	4 Pkt.			
8. Platz	3 Pkt.			
9. Platz	2 Pkt.			
10. Platz	1 Pkt.			

Die Mannschaft, die die meisten Punkte aus den drei Bewerbungen erreicht, erhält den ÖHB Nachwuchspreis. Bei Punktegleichheit ist die bessere Platzierung in der Hauptrunde für die Abschlussplatzierung maßgeblich.

III.4.4 Regionalliga (RL)

Die Regionalliga wird als dritte Leistungsstufe gespielt.

Die 1. platzierte Mannschaft hat sich sportlich für die Teilnahme am BLM Bewerb der folgenden Saison qualifiziert. Sollte noch ein weiterer Platz in der BLM zu vergeben sein, wird dieser mit dem Verlierer der Finalspiele nachbesetzt.

Die Durchführungsbestimmungen für die Regionalliga werden vom ÖHB erstellt und den Landesverbänden zur Verfügung gestellt.

III.5 EUROPACUPBERECHTIGUNG

III.5.1 Teilnahmeberechtigungen

Die Anzahl der möglichen österreichischen Teilnehmer an den Europacupbewerben wird von der EHF in ihrer „Placedistribution“-Liste bekanntgegeben.

Etwas zusätzliche Teilnahmeberechtigungen am Bewerb der Championsleague bzw. in den Europacupbewerben z.B. durch Titelgewinne oder nach Aufstieg im werden durch das Direktorium vergeben.

III.5.2 Championsleague

Der Sieger des HLA Finales 2017/18 ist am Bewerb der Championsleague 2018/19 teilnahmeberechtigt.

III.5.3 EHF-Cup

Der Verlierer des HLA Finales 2017/18 ist am EHF Cup 2018/19 teilnahmeberechtigt.

III.5.4 Challenge Cup

Der Sieger des ÖHB-Cups 2017/18 ist am Challenge Cup 2018/19 teilnahmeberechtigt. Falls der Sieger des ÖHB - Cups 2017/18 auch im Finale des HLA Bewerb 2017/18 steht, ist der Finalgegner des ÖHB - Cup Siegers 2017/18 am Challenge Cup 2018/19 teilnahmeberechtigt.

Falls beide Vereine des ÖHB - Cup Finales 2017/18 durch die HLA eine Europacup Teilnahme genehmigung erlangt haben, geht die Teilnahmeberechtigung am Challenge Cup 2018/19 an den bestplatzierten Verein der HLA 2017/18 (Abschlussplatzierung), der noch keine Europacup Teilnahme genehmigung hat.

Erhält Österreich einen zusätzlichen Startplatz im Challenge Cup 2018/19, ist der bestplatzierte Verein der HLA 2017/18 (Abschlussplatzierung) teilnahmeberechtigt, der noch keine Europacup Teilnahme genehmigung hat.

III.6 SPIELTERMINE

Nach der Nummernvergabe müssen die Vereine die Spieltermine ihrer Heimspiele mit genauer Angabe von Datum, Spielbeginn und Spielort dem ÖHB - Ligareferat per E-Mail übermitteln.

Die Frist für die Terminbekanntgabe der Spiele der HLA HR/HLA U20 HR und BLM GD /BLM U20 GD ist der **8. August 2017!**

Die Fristen für die Terminbekanntgabe der weiteren Bewerbe werden vom ÖHB - Ligareferat zeitgemäß bekannt gegeben.

Sobald die Termine vom ÖHB - Ligareferat ins Spielinformationssystem eingetragen wurden, sind diese verbindlich. Bei Änderungen von bereits ins Spielinformationssystem eingegebenen Spielterminen muss eine Spielverschiebung beantragt werden (siehe Pkt III.6.2).

III.6.1 Grundsätzliche Termine

Spielansetzungen

Die Spiele müssen zu den im ÖHB - Terminplan festgelegten Rundenterminen angesetzt werden.

Anwurfzeiten

Wochentags: früheste Anwurfzeit 18.00 Uhr / späteste Anwurfzeit 20.00 Uhr

Samstag: früheste Anwurfzeit 16.00 Uhr (14.00 Uhr bei Doppelveranstaltungen)
späteste Anwurfzeit 20.00 Uhr

Sonn- und Feiertag: früheste Anwurfzeit 14.00 Uhr (13.00 Uhr bei Doppelveranstaltungen)
späteste Anwurfzeit 18.00 Uhr (19.00 bei Doppelveranstaltungen)

Ansetzung von U 20 - Spielen

Die Spiele der "U20"-Mannschaften sind grundsätzlich unmittelbar vor dem Spiel der Mannschaft der HLA bzw. BLM anzusetzen. Bei Doppelveranstaltungen von Mannschaften der HLA, der BLM oder bei Spielen, die an einem normalen Arbeitstag (Montag - Freitag) stattfinden, kann das "U20"-Spiel auch unmittelbar nach dem Spiel der HLA/BLM angesetzt werden. In allen anderen Ausnahmefällen (TV-Übertragung etc.) kann nur mit Genehmigung des ÖHB vom allgemeinen Grundsatz abgegangen werden.

Sonstiges

Bei den Spielansetzungen in den Ligen ist zu berücksichtigen, dass den Mannschaften in der Halle mindestens 20 Minuten zum Aufwärmen zur Verfügung stehen. Auch bei Verspätung durch Vorspiele etc. ist diese Zeit einzuhalten. Dem Gastverein muss eine Garderobe pro Mannschaft mind. eine Stunde vor dem angesetzten Spieltermin zur Verfügung stehen.

Ausnahmen

Teilnehmer an Europacupbewerben

Die Europacupteilnehmer werden für die jeweiligen Europacuprunden, soweit diese auf einen Meisterschaftstermin fallen, für diesen Meisterschaftstermin freigestellt. Der Ersatztermin für das ausgefallene Spiel wird auf Di./Mi. vorher oder nachher festgelegt. Wenn sich die beiden Vereine auf keinen Ersatztermin einigen können, bleibt die Entscheidung dem ÖHB vorbehalten. Eine berechnete Absage muss bis spätestens 7 Tage vor dem Spiel dem Gegner und dem ÖHB - Ligareferat mitgeteilt werden.

Gegenseitiges Einverständnis

Im gegenseitigen Einverständnis und nach Bestätigung des ÖHB können auch andere Spielzeiten vereinbart werden.

Pflichttermine:

Die letzten 2 Spielrunden der HLA + BLM Play Offs sind wie folgt anzusetzen:

9. Runde 19.00 Uhr*

10. Runde 19.00 Uhr*

*Sollte die Runde auf einen Sonntag oder Feiertag fallen, dann sind die Spiele um 18.00 Uhr anzusetzen.

TV-Live-Spiele

Ausgenommen von allen vorgenannten Regelungen sind vom ÖHB genehmigte Spieltermine aufgrund von TV-Live-Übertragungen oder Übertragungen des HLA-Livestreams. Der betroffene Heimverein hat sicherzustellen, dass vom ORF ausgewählte Spiele zum vom ORF vorgesehenen Datum und Zeitpunkt stattfinden können. Zu berücksichtigen ist, dass vom ORF vorgegebene Spieltermine umgesetzt werden können, auch wenn diese vom ursprünglichen im ÖHB Kalender angesetzten Termin abweichen.

Die Termine müssen spätestens 2 Wochen vor dem Spiel seitens des ORF bekannt gegeben werden.

Richtlinien zur Durchführung von TV-Spielen sind einzuhalten. Überdies ist das Pflichtenheft für TV-Spiele einzuhalten, das integrierender Bestandteil der Durchführungsbestimmungen ist.

III.6.2 Spielplanänderungen / Spielverschiebungen

Grundsätze:

Grundsätzlich ist der Rundenplan einzuhalten. Sollte einem Verein seine Heimhalle nicht zur Verfügung stehen, ist eine Ersatzhalle anzumieten.

Außer im Einverständnis mit dem Gegner oder durch die Genehmigung des ÖHB können Meisterschaftsspiele nur in Hallen im Bereich des eigenen Landesverbandes zur Durchführung gelangen.

Anträge auf Spielverschiebung

Etwaige Anträge auf Spielverschiebung von bereits im Spielinformationssystem eingetragenen Spielterminen (betreffend Datum/Spielbeginn/Spielort) sind bis spätestens 14 Tage vor dem angesetzten Spiel dem ÖHB - Ligareferat, wie folgt beschrieben, zu übermitteln:

Nach Rücksprache und Einigung mit dem Gegner sendet der Verein, der eine Spielverschiebung beantragen will, ein E-Mail mit folgenden Angaben an den Gegner und in Kopie an das ÖHB-Ligareferat:

- > Bewerb / Begegnung / Spielnummer
- > Aktueller Termin (Datum/Spielbeginn/Spielort)
- > mit Gegner vereinbarter neuer Termin (Datum/Spielbeginn/Spielort)
- > Grund der Verschiebung

Der gegnerische Verein sendet dieses E-Mail mit einer Bestätigungserklärung an das ÖHB-Ligareferat und den Antragsteller.

Wird die Spielverschiebung vom ÖHB akzeptiert, wird dies den betroffenen Vereinen schriftlich vom ÖHB - Ligareferat per E-Mail betätigt und der neue Spieltermin ins Spielinformationssystem eingetragen.

Für einen Antrag auf Spielverschiebung wird dem antragstellenden Verein eine Gebühr in der Höhe von € 100,- in Rechnung gestellt.

Befreit von Gebühren sind Spielverschiebungen aufgrund von TV-Live-Spielen und Europacup-Spielen.

Bei einem kurzfristigeren Antrag auf Spielverschiebung als unter Einhaltung der oben angeführten Frist von 14 Tagen, ist ein Zuschlag von weiteren € 100 fällig.

IV. ORGANISATION

IV.1 NENNGEBÜHR

Die Nennggebühr beträgt:

HLA € 2425,-
BLM € 2060,-

Die Beiträge sind fristgerecht (Datum der Einzahlung) auf das Konto des ÖHB einzuzahlen.
Bank: Die Steiermärkische Sparkasse, Bankleitzahl: 20815, Kontonummer: 224000 12492
Adresse: Dr. Theodor Körnerstraße 1, A-8600 Bruck/Mur
IBAN: AT 302081522400012492, BIC: STSPAT2GXXX

IV.2 KOSTEN

Die Kosten der Reise, der Verpflegung und des Aufenthaltes am Spielort gehen ausschließlich zu Lasten des Gastvereines.

Die unmittelbaren Kosten der Veranstaltung einschließlich der Schiedsrichtergebühren gehen zu Lasten des Heimvereines, dem auch die Spieleinnahmen verbleiben.

Die Gebühren sind den Bundesschiedsrichtern vor dem Spiel auszuführen!

Schiedsrichterkostenausgleich

Der Ausgleich der Schiedsrichterkosten der nachfolgend angeführten Bewerbe erfolgt komplett nach Beendigung der Meisterschaft durch das ÖHB-Ligareferat:

HLA HR, HLA BR, HLA QR
BLM GD, BLM OPO, BLM UPO

IV.3 DIPLOMTRAINER

Nach dem Beschluss der ÖHB-Länderkonferenz 1988 bzw. Beschluss vom 13.5.2006 sind die HLA- und BLM-Vereine verpflichtet, für das Training und die Betreuung der HLA-, BLM- und HLA U20- Mannschaften einen Trainer mit gültiger österreichischer oder vom ÖHB nostrifizierter A-Trainerlizenz einzusetzen.

Für das Training und die Betreuung der BL U20-Mannschaften ist mindestens ein B-Trainer einzusetzen.

Nach Beschluss des Bundesvorstandes vom 30. April 2005 müssen diese Trainer beim Österreichischen Handballbund eine Trainerlizenz lösen.

Dieser Trainer muss am Spielprotokoll vermerkt werden. Die Anwesenheit dieses Trainers wird durch die Schiedsrichter überprüft.

Ist keine Person mit der jeweils notwendigen gültigen Lizenz auf dem Protokoll bei einem Meisterschafts- (HLA, BL und U 20) oder ÖHB Cupspiel eingetragen, wird vom ÖHB eine Pönale in der Höhe von € 100,- verhängt.

Tritt dieser Fall öfter als 3x in der laufenden Meisterschaft ein, wird die Jahrespönale in der Höhe von € 1700,- für HLA bzw. € 730,- für BLM verhängt.

Im zweiten Jahr verdoppelt sich dieses Pönale, im dritten Jahr wird es vervierfacht. Nach dem dritten Jahr verliert die HLA- bzw. BLM - Mannschaft die Teilnahmeberechtigung am Bewerb (Zwangsabstieg in den zugehörigen Landesbewerb).

IV.4 VORGESCHRIEBENE JUGENDMANNSCHAFTEN

Die übrigen Mannschaften eines HLA- / BLM-Vereins (Reserven und Nachwuchsmannschaften) nehmen wie bisher an den entsprechenden Bewerben ihres zuständigen Landesverbandes teil. Gemäß Beschluss des Bundesvorstandes vom 12.5.2012 muss jeder HLA und BLM Verein mindestens vier Jugendmannschaften (mind. 2 Mannschaft in Jugend U18/U16/U15 und mind. 2 Mannschaften in Jugend U14/U13/U12/U11) führen.

Pro fehlender Jugendmannschaft wird vom ÖHB eine Pönale in der Höhe von € 1500,- verhängt.

IV.5 SPIELKLEIDUNG NACH DEM REGELWERK

Nach Beschluss des Bundesvorstandes vom 5.4.1997 hat der Heimverein das Dressenwahlrecht! Die Mannschaften haben bis 15. August die Farbe ihrer Heimdressen beim ÖHB - Ligareferat bekannt zu geben.

Auf Vorschriften und Regelwerk bezüglich Spielkleidung einschl. Rücken- und Brustnummern (auch für die Torhüter) etc. wird besonders hingewiesen. Nicht einheitliche Spielkleidung (dazu zählt auch die Thermobekleidung, die bei allen Spielern die gleiche Farbe haben muss), Fehlen der Nummern etc. sind von den amtierenden Schiedsrichtern auf dem Spielprotokoll zu vermerken.

IV.6 SICHERHEIT UND ORDNERDIENST

Der Heimverein ist für die ordnungsgemäße Abwicklung der Veranstaltung nach dem lokalen Veranstaltungsgesetz zuständig.

Die Sicherheitsbereiche sowie die in den Hallen den Ordnerdienst versehenen Personen sind zu kennzeichnen. Der Ordnerchef muss namentlich in das Spielprotokoll eingetragen werden und auf Verlangen vor Spielbeginn den Schiedsrichtern vorgestellt werden.

Die Hallenordnung und die Sicherheitsrichtlinien sind sichtbar in der Halle auszuhängen.

Das Spielfeld ist gegen ein allgemeines Betreten zu sichern und darf 20 Minuten vor dem Spiel bis 15 nach dem Spiel nur von zugelassenen Personen betreten werden. Zugelassene Personen sind: Spieler und die Offiziellen lt. Spielbericht, Schiedsrichter und Kampfgericht, sowie vom Heimverein akkreditierte Personen. Akkreditierte Personen müssen als solche deutlich erkennbar sein.

IV.7 KENNZEICHNUNG DER OFFIZIELLEN LAUT SPIELBERICHT

Die bei HLA und BLM – Spielen im Spielprotokoll eingetragenen Offiziellen müssen - entsprechend dem Eintrag im Spielprotokoll - für alle deutlich sichtbare Buchstabenschilder (A-D) tragen.

Die Buchstabenschilder müssen vom Heimverein zur Verfügung gestellt werden.

V. ANTI-DOPINGBESTIMMUNGEN

Nach dem Beschluss der Bundes-Sportversammlung und Erlass der Republik Österreich, Bundeskanzleramt, Sektion Sport, unterliegen alle Fachverbände und deren Mitgliedsvereine dem mit 19. Mai 2006 in Kraft getretenen Anti-Doping Bundesgesetz sowie den Richtlinien der NADA. Die Liste der verbotenen Substanzen bzw. Antidoping-Bestimmungen und weitere Informationen sind auf der Website der NADA Austria unter www.nada.at zu finden. Auf die Konsequenzen bei Missbrauch (Strafbeglaubigungen, Spielersperren) sei nochmals hingewiesen. Die HLA- / BLM-Vereine haben unter allen Umständen mit unangemeldeten Dopinguntersuchungen zu rechnen. Die Verletzung der Informationspflicht gegenüber der NADA Austria betreffend des Wochentrainingsplans und Bekanntgabe der Kaderliste wird mit Ordnungsstrafen des österreichischen Handballbundes geahndet.

VI. SONSTIGES

VI.1 SPIELERPÄSSE

Die Gebühren für Spielerpässe sind wie bisher mit dem zuständigen Landesverband zu verrechnen. Die Spielerpässe für die Saison gelten vom 1. Juli 2017 bis zum 30. Juni 2018.

Bei Nachnennung eines Spielers muss die Anmeldung bis zum Freitag 12.00 Uhr im Bundessekretariat einlangen, wenn der Spieler am darauffolgenden Wochenende spielberechtigt sein soll!

VI.2 SPIELVERSCHIEBUNGEN AUFGRUND HÖHERER GEWALT

Hinsichtlich von Beglaubigungen und Neuansetzungen von HLA- / BLM-Spielen, die wegen Nichterreicherung oder verspätetem Eintreffen einer Mannschaft am Spielort aus Gründen höherer Gewalt (Unfall, Straßenunbenutzbarkeit etc.) - soweit diese nicht voraussehbar waren – nicht stattfinden konnten, wird im Sinne der Rechtsordnung festgelegt, dass den öffentlichen Verkehrsmitteln (Bahn, Bus) Fahrten mit konzessionierten Transportunternehmen - wie Reisebüros, Busunternehmen, Taxiunternehmen etc. - gleichzusetzen sind.

VI.3 HARZ UND KLEBER

Die Heimmannschaften sind verpflichtet sicherzustellen, dass „Handballkleber“ bei Spielen der Bewerbe der HLA, BLM, HLA U20 und BLM U20 in den Hallen zugelassen sein muss. Nach Beschluss des Bundesvorstandes vom 5.4.1997 dürfen in den Hallen nur zugelassene „Kleber“ verwendet werden. Diese sind vom Heimverein dem Gastverein, falls dieser über solche nicht verfügt, zur Verfügung zu stellen. Bis zum 15. August haben die Vereine bekanntzugeben, ob in ihren Hallen ein spezieller Kleber verwendet werden muss! „Pickerldepots“ sind verboten, dies gilt auch für „Pickerldepots“ auf den Schuhen.

VI.4 ERGEBNISDIENST

Die Ergebnisse sind unmittelbar nach dem Spiel dem vom ÖHB bekannt zu gebenden Pressedienst mitzuteilen. Außerdem sind die HLA-Vereine verpflichtet, die APA unter 01-36060-1630-37 direkt zu kontaktieren.

Die Nichtbeachtung dieser Anordnung zieht eine Strafe nach Anlage C der ÖHB-Bestimmungen nach sich.

VI.5 KARTENKONTINGENT GASTMANNSCHAFT

Als Pflichtkarten sind dem Gastverein je 20 Eintrittskarten pro Mannschaft für die aktiven Spieler und Betreuer in Form von Kontrollkarten kostenlos zur Verfügung zu stellen.

VI.6 ONLINE- SPIELDATENERFASSUNG

Die Vereine der HLA und BLM sind nach Beschluss des BV vom 9.5.2009 verpflichtet, bei allen ÖHB - Bewerbungsspielen die Spieldatenerfassung des ÖHB zu verwenden.

Alle Einrichtungen um das Infosystem und den daraus resultierenden Live Ticker zu betreiben (insbesondere Internetzugang, Computer und Drucker mit Kopierfunktion) **müssen** seitens der Heimvereine am Kampfgericht bereitgestellt werden.

Die detaillierte Beschreibung der Verwendung der Spieldatenerfassung bzw. des Handballergebnisdienstes ist als Download auf der ÖHB - Website zu finden und muss beim Kampfgericht aufliegen.

Ein Spielbericht in Papierform mit vollständig eingetragenen Daten (Kopie eines Spielprotokolls oder ein Ausdruck des Onlinespielberichts) muss jederzeit verfügbar sein, um bei technischen Problemen ohne längere Zeitverzögerung den Spielbericht händisch weiterführen zu können.

Bitte beachten: Bei Bo3-Spielen muss vor dem Spiel beim Anlegen des Onlinespielberichts eine mögliche Verlängerung angehakt werden.

Die Daten müssen live über den Onlinespielbericht eingetragen, nach Spielende von den Schiedsrichtern nach einer Überprüfung versiegelt und danach übertragen werden. Eine Kontrolle, ob die Übertragung funktioniert hat, ist unbedingt notwendig.

Sollte der Online-Spielbericht aufgrund technischer Probleme nicht versiegelt bzw. danach nicht übertragen werden können oder der Spielbericht im AUSNAHMEFALL (bei technischen Problemen) händisch geführt werden

- müssen die Schiedsrichter einen Ausdruck des Online-Spielberichts bzw. den händisch geführten Spielbericht überprüfen, unterzeichnen und im Original per Post an das ÖHB - Ligareferat senden
- muss der Heimverein eine Kopie des unterzeichneten Spielberichts per E-Mail oder Fax (01-5442712) und - falls vorhanden - die Datei des betroffenen Spiels, bis zum nächsten Wochentag 9.00 Uhr per E-Mail an das ÖHB - Ligareferat senden. Versiegelte jedoch nicht übertragene Spielberichte müssen zeitversetzt (jedoch spätestens 4 Stunden nach Spielende) nachträglich übertragen werden, händisch geführte Spielberichte bis spätestens 4 Stunden nach Spielende vom Heimverein im Handball (Ergebnisdienst) nachgetragen werden. Strafe: Nichtdurchsage des Spielergebnisses!

VI.7 BEGLAUBIGUNG

Die Beglaubigung der Spiele nach dem Wettspielprotokoll und Überprüfung der Spielberechtigung erfolgt durch das ÖHB - Ligareferat im ÖHB.

VI.8 ÖHB DELEGIERTER

Die Aufgaben eines ÖHB Delegierten bestehen darin, eine dem Reglement entsprechende und reibungslose Durchführung der Spiele, in Zusammenarbeit mit den amtierenden Schiedsrichtern und dem ausrichtenden Verein, zu gewährleisten.

Insbesondere sind dies:

Allgemeine Aufgaben:

Eine ordnungsgemäße Durchführung des Spieles zu gewährleisten.

Aufgaben vor dem Spiel:

Kontrolle, ob die Schiedsrichter ihre Aufgaben „vor dem Spiel“ erfüllen (z.B. Spielbericht, Tore, Auswechsellraum, Dressenfarben).

Überprüfung der Einrichtungen für Zeitnehmer/Sekretär.

Hilfestellung/Unterstützung bei Problemen wie Abrechnung, Dressentausch, Ordnerdienst, Auswechselraumreglement etc.

Aufgaben während des Spiels:

Der Delegierte „überwacht“ die Tätigkeit von Zeitnehmer und Sekretär (begleitende bzw. unterstützende Kontrolle der Zeitnehmung, der Spielerwechsel, der Zeitstrafen, der Team-Time-Outs, des Spielstandes).

Der Delegierte unterstützt die Schiedsrichter im Zusammenhang mit der Einhaltung des Auswechselraumreglements.

Aufgaben nach dem Spiel:

Der Delegierte gibt (falls notwendig) Hilfestellung bei der Komplettierung des Spielprotokolls, - gemeinsam mit den Schiedsrichtern und dem Sekretär.

Der ÖHB-Delegierte ist berechtigt, am Richtertisch Platz zu nehmen. Wenn möglich neben dem Zeitnehmer.

Siehe auch IHF-Spielregeln Pkt. 7

VI.9 STRAFFÄLLE UND PROTESTE

Meldungen über Straffälle, besondere Vorkommnisse und Proteste (Disqualifikation mit Anzeige etc.) sind per E-Mail sofort dem ÖHB - Ligareferat zu übermitteln! Dazu haben die Schiedsrichter, bis spätestens 10.00 Uhr des dem Spiel folgenden Tages, den Tatbestand oder Sachverhalt eingehend, unmissverständlich und erschöpfend darzustellen, um der Straf- und Rechtskommission die Möglichkeit zu geben, den Tatbestand klar feststellen zu können und den Vereinen kostspielige Vernehmungen zu ersparen. Eingezogene Spielerpässe sind unverzüglich per Post an das ÖHB – Ligareferat zu senden.

VI.9.1 Proteste

Proteste sind unmittelbar nach Spielende den Schiedsrichtern bekannt zu geben und am Spielbericht zu vermerken. Gemäß 5.5.3 der ÖHB Bestimmungen Ein Protest kann beim Schiedsrichter bis zu dessen Verlassen der Spielstätte, sollte aber vor der Versiegelung des Spielberichtes, eingebracht werden.

VI.9.2 Straffälle

Straffälle werden in erster Instanz durch die Straf- und Rechtskommission und in zweiter Instanz durch die Berufungskommission entschieden.

In Fällen von bloßen Ordnungswidrigkeiten kann gemäß Anlage C der ÖHB-Bestimmungen (Ordnungsstrafsätze) vom ÖHB-Generalsekretariat ohne weiteres Verfahren eine Strafverfügung verhängt werden. Gegen diese kann innerhalb von drei Werktagen ab Zustellung Einspruch an die Straf- und Rechtskommission erhoben werden.

Die Einspruchs bzw. Berufungsgebühr ist gemäß Anlage C der ÖHB-Bestimmungen (Ordnungsstrafsätze) mit dem Einbringen des Rechtsmittels zu bezahlen.

Bei Disqualifikation mit Anzeige etc. ist der betroffene Spieler bis zum Abschluss des Verfahrens nicht spielberechtigt.

Im Falle eines Freispruchs durch die Straf- und Rechtskommission ist der Spieler sofort wieder spielberechtigt (auch ohne Spielerpass / gegen Ausweisleistung).

Es wird auf den Länderkonferenz-Beschluss 1990 hingewiesen, dass bei Verhängung von Roten Karten gegen Betreuer und Trainer im HLA-, BLM-, HLA U20- und BLM U20- Bewerb eine

Ordnungsstrafe in der Höhe von € 100,- (2. Rote Karte € 200,- / 3. Rote Karte € 400,- usw.) verhängt wird.

Nach besonderen Fällen (z.B. Versagen des Ordnerdienstes, Raufhandel etc.) ist die Straf- und Rechtskommission berechtigt, nach seinem Ermessen einen Funktionär für ein oder mehrere Spiele zu Lasten des Heimvereines zu delegieren. Auf schriftlich begründeten Wunsch eines HLA- / BLM - Vereins kann ebenfalls eine Spielüberwachung angeordnet werden. Die auflaufenden Kosten plus einer Überwachungsgebühr von € 100,- sind bei Anordnung durch die Straf- und Rechtskommission vom Heimverein, bei Anforderung durch einen HLA- / BLM – Verein von diesem zu tragen. Ordnungsstrafen werden von Fall zu Fall von der Straf- und Rechtskommission festgelegt.

ÖSTERREICHISCHER HANDBALLBUND

Hausleitner Martin
Generalsekretär
Wien, Mai 2017

ANLAGE A**SCHIEDSRICHTERGEBÜHREN (inkl. Diäten)**

Fahrtkosten ÖBB 2.Klasse lt. Matrix

Liegewagen/Übernachtung: vor Reiseantritt Abklärung mit RSK

HLA gegen HLA		€ 217,00
HLA gegen Nachwuchsnationalteam		€ 150,00
<hr/>		
BLM – alle Spiele		€ 109,00
<hr/>		
HLA U20 + BLM U20		€ 38,00
Bei Mitfahrgelegenheit der U20-Schiedsrichter mit den für die HLA angesetzten Schiedsrichtern dürfen nur die halben Fahrtkosten verrechnet werden.		
<hr/>		
HLA Challenge		€ 15,00
<hr/>		
WHA gegen WHA		€ 76,00
WHA gegen Nachwuchsnationalteam		€ 55,00
<hr/>		
WHA U19		€ 33,00
<hr/>		
BLF	bei Spielen im eigenen Bundesland	€ 44,00
	bei Spielen in anderem Bundesland	€ 65,00
<hr/>		
Regionalliga	Gruppenspiele	€ 38,00
	Finalspiele	€ 109,00
<hr/>		
ÖHB - Cup Männer:	bis Achtelfinale	€ 109,00
	ab Viertelfinale	€ 217,00
<hr/>		
ÖHB - Cup Frauen:	alle Spiele	€ 76,00

ANLAGE B

Verbindliche Richtlinien zum Ablauf von ÖHB - Bewerbungsspielen

1. VOR DEM SPIEL

Allgemeines

Der vom Heimverein dem ÖHB bekannt gegebene Vereinsverantwortliche muss telefonisch erreichbar sein.

Garderoben

Zeitgerecht (mind. 1 Stunde) vor Spielbeginn sind den beiden Mannschaften sowie den Schiedsrichtern abschließbare Garderoben zur Verfügung zu stellen. Eine Duschgelegenheit muss vorhanden sein.

Schiedsrichter-Gebührenausszahlung

Die fälligen Gebühren sind den Schiedsrichtern vor dem Spiel in der Schiedsrichtergarderobe gegen eine Rechnung gemäß Gebührenordnung auszus zahlen. Eine "öffentliche" Auszahlung ist möglichst zu vermeiden.

Spielfeldkontrolle

Spätestens 30 min vor Spielbeginn haben die Schiedsrichter im Beisein eines Vereinsvertreters oder Hallenverantwortlichen eine Spielfeldkontrolle durchzuführen. Es müssen für die Wechselspieler und Betreuer mindestens 16 Sitzplätze im Auswechselraum vorhanden sein. Für disqualifizierte sind ausreichend geschützte Sitzplätze zur Verfügung zu stellen. Allfällige Mängel müssen umgehend behoben werden.

Spielerkaderlisten

Sekretär und Zeitnehmer erhalten spätestens 30 min vor Spielbeginn die vom Offiziellen A unterzeichneten Spielerkaderlisten (max. 16 Spieler in HLA u. BLM, max. 14 Spieler in HLAU20 u. BLMU20 und 4 Offizielle) inkl. Angabe der Dressenfarben beider Mannschaften und die sortieren Spielerpässe. (ein Beispielformular für die Spielerkaderliste ist auf der ÖHB-Homepage als Download zu finden).

Ein nachträgliches Abändern oder Ergänzen dieser Spielerkaderlisten ist nach diesem Zeitpunkt nicht mehr möglich. Eine verspätete Abgabe der Liste ist vom Kampfgericht den Schiedsrichtern zu melden und von diesen ein Vermerk im Spielbericht zu veranlassen, der eine Ordnungsstrafe lt. Pkt. 13 der ÖHB Bestimmungen, Anhang C zur Folge hat.

(Sonderregelungen der einzelnen Ligen wie z.B. Einsatz jüngerer Spieler sind gesondert zu beachten).

Vorbereitungen des Onlinespielberichts

Das Spiel muss mind. 30 min vor Spielbeginn angelegt werden um mögliche Verbindungsfehler bzw. technische Probleme zeitgerecht beheben zu können. Dabei ist im Besonderen darauf zu achten, dass das richtige Spiel (richtige Liga!!) aufgerufen und die sim-Datei richtig und unverwechselbar nach den vorgegebenen Richtlinien benannt wird. Die detaillierte Ablaufbeschreibung zur Erstellung des Online-Spielberichts ist auf der ÖHB-Website als Download zu finden und muss beim Richtertisch aufliegen.

Speziell ist auf folgende Punkte zu achten:

- Bei Spielen mit möglichen Verlängerungen (ÖHB-Cup, Bo3) muss vor dem Spiel der Punkt „Verlängerung“ aktiviert werden (nachträglich nicht mehr möglich!!)
- Nicht vorhandene Spielerpässe müssen im Spielbericht vermerkt werden

- Kontrolle der entsprechend den jeweiligen Durchführungsbestimmungen notwendigen gültigen Trainerlizenzen (fehlenden Trainerpässe unter „*Schiedsrichterbericht*“ eintragen)
- Name des Ordnerchefs (unter „*Anzahl Ordner*“) eintragen
- Internetverbindung rechtzeitig prüfen
- Ein vollständig ausgefüllter Spielbericht in Papierform muss vor Spielbeginn aufliegen, auf dem bei technischen Problemen die Spielaufzeichnung ohne Verzögerung händisch fortgesetzt werden kann. Dies kann auch eine Kopie eines Spielprotokolls oder ein Ausdruck des Online-Spielberichtes sein

Spielfeldfreigabe

Zeitgerecht vor Spielbeginn (entsprechend den jeweiligen Durchführungsbestimmungen) muss den SpielerInnen das Spielfeld zum Aufwärmen zur Verfügung gestellt werden.

2. WÄHREND DES SPIELS

- Wischer inkl. Wischutensilien müssen vom Heimverein bereitgestellt werden.
*Der Idealfall - um die Pausen für das Wischen so kurz wie möglich zu halten - wäre, 2 Personen mit jeweils einem Wischmob einzusetzen, die in den zwei gegenüberliegenden Ecken bei den Toroutlinien sitzen.
Diese Personen sollten Jugendliche oder Erwachsenen sein, die dem Spiel aufmerksam folgen können und beim Wischen keine Hilfe von den Spielern oder Schiedsrichtern benötigen - Kinder sind daher eher ungeeignet.*
- Der Ordnerchef muss jederzeit für die Schiedsrichter oder den Delegierten ansprechbar sein und den Anweisungen Folge leisten.
- Im Auswechsellraum und beim Richtertisch dürfen sich nur die am Spiel unmittelbar beteiligten Personen aufhalten.

3. NACH DEM SPIEL

Abschluss des Spielberichts

→ siehe Pkt. ONLINE – SPIELDATENERFASSUNG

Es muss in jedem Fall ein vom Schiedsrichter unterzeichneter (versiegelter oder händisch unterschriebener Spielbericht) im ÖHB - Ligareferat einlangen.

Sollten beim Onlinespielbericht Probleme auftreten, muss vom Heimverein ein schriftlicher Bericht per E-Mail an das ÖHB - Ligareferat geschickt werden um dem Fehler nachgehen zu können. Die Schiedsrichter sind verpflichtet einen Ausdruck des Onlinespielberichtes mit zu nehmen.

Pressedienst

Verständigung aller unter Pkt „SONSTIGES/ Ergebnisdienst“ angegebenen Medien.

Sicherheit

Allen am Spiel beteiligten Personen muss ein ungehindertes und gefahrloses Verlassen der Spielfläche und Halle bzw. des Spielortes ermöglicht werden.

ANLAGE C

RICHTLININIEN FÜR ZEITNEHMER UND SEKRETÄR bei ÖHB - Bewerben

Bei allen Spielen im Rahmen von ÖHB - Bewerben gelten für Zeitnehmer und Sekretär die internationalen Hallenhandball-Spielregeln (Ausgabe 01.07.2010) sowie die ÖHB-Durchführungs- und Spielbestimmungen (i.d.g.F).

Online-Spielbericht / ÖHB-Protokoll

1. Rechtzeitige (mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn) Vorlage der schriftlichen Kaderliste (Formularvorlage auf www.oehb.at) mit der Angabe der Spielernamen samt Passnummer sowie den Namen der Betreuer und Vorlage der sortierten Spielerpässe durch die jeweiligen Mannschaftsverantwortlichen.
2. Laden der SpielerInnen-Daten und Eintragung der Offiziellen lt. schriftlicher Kaderliste und Kontrolle des Online-Spielprotokolls durch die Schiedsrichter.
3. Der Ordnerchef ist im Online-Protokoll einzutragen!
4. Das Online-Protokoll wird während des Spiels vom Sekretär geführt. In der Pause od. bei Spielzeitunterbrechungen (Bsp. TTO) vergleichen die Schiedsrichter mit dem Sekretär dessen Eintragungen in der Spieldatenerfassung mit den eigenen Aufzeichnungen. Es muss jederzeit, ohne längere Spielunterbrechung, ein vorbereitetes Papierprotokoll weitergeführt werden können.
5. Nach dem Spiel kontrollieren die Schiedsrichter gemeinsam mit dem Sekretär das elektronische Protokoll. Falls notwendig, korrigieren oder ergänzen sie dieses. Für dessen ordnungsgemäßes Ausfüllen sind die Schiedsrichter verantwortlich. Die Schiedsrichter sind verpflichtet einen Online-Spielbericht mit zu nehmen → siehe Schiedsrichterordnung
6. Im Falle von Disqualifikationen mit Bericht (nicht bei der „Automatik“ nach drei Hinausstellungen) haben die Schiedsrichter dies im Online-Protokoll unter „Schiedsrichterbericht“ anzuführen. Darüber hinaus ist eine genaue Sachverhaltsdarstellung (per Mail bis nächsten Werktag 10h00) über das ÖHB-Sekretariat (sibral@oehb.at) an den ÖHB-Strafsenat zu senden. Der einbehaltenen Spielerpass ist unverzüglich per Post an das ÖHB-Sekretariat (1050 Wien, Hauslabgasse 24a) zu senden.
7. Erhebt ein Verein Protest, so ist dies vom Schiedsrichter auf dem Spielbericht zu vermerken und vom protest erhebenden Verein gegenzuzeichnen (ÖHB Bestimmungen Pkt. 5.5.2).
8. Anschließend wird das Online-Protokoll durch die Schiedsrichter versiegelt bzw. der in Ausnahmefällen geführte Papierspielbericht von den Schiedsrichtern kontrolliert, unterschrieben und an das ÖHB Sekretariat per Post geschickt (siehe Pkt. ONLINE – SPIELDATENERFASSUNG). ES MUSS IN JEDEM FALL EIN VON DEN SCHIEDSRICHTERN VERSIEGELTES BZW. FALLS DIES IN AUSNAHMEFÄLLEN NICHT MÖGLICH, IST EIN VON DEN SCHIEDSRICHTERN UNTERZEICHNETES SPIELPROTOKOLL IM ÖHB – LIGAREFERAT EINLANGEN!!!

Der Zeitnehmer und der Sekretär

Der Zeitnehmer (18:1) hat die Hauptverantwortung für

- a) **die Spielzeit** (2:1 – 10)

Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs durch einen Schiedsrichter und endet mit dem automatischen Schlusssignal der öffentlichen Zeitmessaanlage oder dem Schlusssignal des Zeitnehmers. Ertönt kein derartiges Signal pfeift der Schiedsrichter, um anzuzeigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist (17:9).

Die Schiedsrichter allein entscheiden, wann die Spielzeit unterbrochen werden muss und wann sie fortgesetzt wird. Sie geben dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten (Time-out) mit drei kurzen Piffen und IHF-Handzeichen 15 und Weiterlaufen der Uhr durch Wiederanpfiff. Kann die öffentliche

Zeitmessanlage benutzt werden, ist sie vom Zeitnehmer beim Zeichen der Schiedsrichter zur Spielzeitunterbrechung (Time-out) anzuhalten und beim Pfiff zur Wiederaufnahme des Spiels erneut in Gang zu setzen.

Bei einem Team-Time-out oder Wechselfehler erfolgt die Spielunterbrechung jedoch durch Signal des Zeitnehmers; dieser muss die Uhr sofort anhalten, ohne Bestätigung durch die Schiedsrichter. Ein Signal vom Zeitnehmer unterbricht das Spiel. Auch wenn die Schiedsrichter (und Spieler) nicht sofort wahrnehmen, dass das Spiel unterbrochen ist, ist jede Handlung auf der Spielfläche nach dem Signal ungültig.

Das bedeutet, dass ein Tor, das nach dem Signal erzielt wurde, ungültig ist. Ebenso ist eine Wurfentscheidung für die Mannschaft (7-m-Wurf, Freiwurf, Einwurf, Anwurf oder Abwurf) ungültig. Das Spiel ist entsprechend der zum Zeitpunkt des Signals gegebenen Situation wiederaufzunehmen.

Persönliche Strafen, die die Schiedsrichter zwischen dem Signal vom Tisch und der Wahrnehmung ausgesprochen haben, bleiben jedoch gültig, unabhängig von der Art des Vergehens und unabhängig von der Art der Strafe.

Bei Benutzung einer öffentlichen Zeitmessanlage soll diese, wenn möglich, von 0 auf 30 laufend eingestellt sein.

Kann die öffentliche Zeitmessanlage jedoch nicht vom Zeitnehmertisch aus bedient werden, ist sie nicht zu benutzen! In diesem Fall muss der Zeitnehmer eine Tischstoppuhr für die Zeitmessung benutzen und den Mannschaftsverantwortlichen jeder Mannschaft über die gespielte oder noch zu spielende Zeit unterrichten, insbesondere nach einem Time-out. Das Zifferblatt der Tischstoppuhr soll einen Mindestdurchmesser von 21 cm haben und unter dem Zeitnehmertisch stehen. Erst wenn sie benötigt wird, steht sie auf dem Tisch!

Wenn keine öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Schlussignal vorhanden ist, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des deutlichen Schlusssignals zur Halbzeit und zum Spielende.

Ertönt das Schlussignal bei einem Frei- oder 7m-Wurf während der Ausführung oder in der Flugphase des Balles, muss dieser Wurf wiederholt werden. Das unmittelbare Ergebnis dieses Wurfes ist abzuwarten, bevor die Schiedsrichter das Spiel beenden.

b) das **Time-out**

Die Schiedsrichter entscheiden, wann und wie lange die Spielzeit unterbrochen wird („Time-out“).

In folgenden Situationen ist ein **Time-out** verbindlich:

- ✓ Hinausstellung oder Disqualifikation
- ✓ Team-Time-out
- ✓ Pfiff vom Zeitnehmer oder Delegierten
- ✓ notwendige Rücksprache zwischen den Schiedsrichtern entsprechend Regel 17:7.

Entsprechend den Umständen wird ein Time-out normalerweise auch in bestimmten anderen Situationen gewährt (Erläuterung 2).

Regelwidrigkeiten während eines Time-out haben die gleichen Folgen wie Regelwidrigkeiten während der Spielzeit (16:10).

Bei einem Time-out geben die Schiedsrichter dem Zeitnehmer das Zeichen (= drei kurze Pfliffe und IHF-Handzeichen 15) zum Anhalten der Uhr. Nach einem Time-out (15:5b) muss das Spiel durch Anpfiff wiederaufgenommen werden.

Bei einer Verletzung können die Schiedsrichter zwei teilnahmeberechtigten Personen einer Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-out zu betreten (IHF-Handzeichen Nr. 15 und 16), um einen verletzten Spieler ihrer Mannschaft zu versorgen.

Erfolgt die Spielunterbrechung jedoch durch Signal des Zeitnehmers oder Delegierten (2:8b-c), muss der Zeitnehmer die Uhr **sofort, ohne Bestätigung durch die Schiedsrichter, anhalten.**

c) das **Team-Time-out** (2:10; Erläuterung 3):

Jede Mannschaft hat während der regulären Spielzeit (Verlängerungen ausgenommen) Anspruch auf insgesamt drei Team Time-outs. Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind nur zwei Team Time-outs möglich. Zwischen zwei Team Time-outs einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal in Ballbesitz sein.

Drei grüne Karten mit den Nummern 1, 2 und 3 stehen jeder Mannschaft zur Verfügung.

Für die erste Halbzeit erhält jede Mannschaft die grünen Karten mit Nummern 1 und 2, für die zweite Halbzeit die Karten Nr. 2 und 3, sofern die Mannschaft in der ersten Halbzeit nicht mehr als ein Team Time-out erhalten hat.

Für den Fall, dass die Mannschaft in der ersten Halbzeit zwei Team Time-outs erhalten hat, erhält sie für die zweite Halbzeit Karte Nr. 3.

In den letzten fünf Spielminuten der regulären Spielzeit ist nur ein Team Time-out für jede Mannschaft erlaubt.

Ein Mannschaftsoffizieller der Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen will, muss eine „Grüne Karte“ vor dem Zeitnehmer auf den Tisch legen. Nur für diesen Zweck darf der MV die Coachingzone verlassen.

Es wird empfohlen, dass die Grüne Karte ein Format von etwa 15 x 20 cm hat und auf jeder Seite ein großes „T“ aufweist.

Ein Team-Time-out kann nur beantragen, wer in Ballbesitz ist (Ball im Spiel oder bei Spielunterbrechung).

Unter der Voraussetzung, dass der Antragsteller den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer pfeifen kann (in diesem Falle wäre die Grüne Karte der Mannschaft zurückzugeben), wird der Mannschaft das Team-Time-out umgehend gewährt.

Der Zeitnehmer unterbricht dann das Spiel durch einen Pfiff und stoppt sofort die Uhr (2:9). Er gibt das Handzeichen für Time-out (Nr. 15) und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft.

Die Grüne Karte wird auf dem Tisch auf der Seite der beantragenden Mannschaft aufgestellt und bleibt dort für die Dauer des Team-Time-outs.

Die Schiedsrichter bestätigen das Team-Time-out, woraufhin der Zeitnehmer eine separate Uhr zur Kontrolle des Team-Time-out betätigt.

Der Sekretär drückt im Online-Spielprotokoll bei der beantragenden Mannschaft auf den entsprechenden Button.

Während des Team-Time-out halten sich die Spieler und Mannschaftsoffiziellen in Höhe ihrer Auswechselräume auf, entweder auf der Spielfläche oder im Auswechselraum.

Die Schiedsrichter sollten sich zwecks Abstimmung mit Sekretär oder Delegierten direkt zum Zeitnehmertisch begeben.

Im Falle von Strafen gem. Regel 16 zählt das Team-Time-out zur Spielzeit(16:10), sodass unsportliches Verhalten und andere Vergehen entsprechend geahndet werden. Dabei ist es bedeutungslos, ob sich der betreffende Spieler/Offizielle auf oder außerhalb der Spielfläche befindet. Entsprechend können eine Verwarnung, eine Hinausstellung oder Disqualifikation gegeben werden.

Nach 50 Sekunden zeigt der Zeitnehmer durch ein akustisches Signal an, dass das Spiel in zehn Sekunden fortzusetzen ist.

Die Mannschaften sind angehalten, bei Ablauf des Team-Time-out zur Wiederaufnahme des Spiels bereit zu sein. Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wiederaufgenommen, welcher der Situation bei Gewährung des Team-Time-out entspricht, oder – wenn der Ball im Spiel war – mit einem Freiwurf für die beantragende Mannschaft an der Stelle, an der sich der Ball zur Zeit der Unterbrechung befand.

Der Zeitnehmer setzt die Spielzeituhr mit dem Anpfiff des Schiedsrichters wieder in Gang.

d) die **Hinausstellungszeit** hinausgestellter Spieler:

Zeitnehmer/Sekretär müssen die Spielzeit bei einer Hinausstellung beim Wiederanpfiff von der bei Time-out angehaltenen Uhr ablesen.

Beispiel: Beginn der Hinausstellungszeit 19:40
Ende der Hinausstellungszeit 21:40

Sofern die Zeitmessanlage nicht auf die Anzeige von mindestens drei Hinausstellungszeiten (inkl. Anzeige der Trikotnummer) pro Mannschaft eingerichtet ist, trägt der Zeitnehmer die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des hinausgestellten Spielers in einen Zettel (auf beiden Seiten) ein, der für beide Mannschaften deutlich sichtbar über eine entsprechende Vorrichtung auf den Zeitnehmertisch auf der Seite des fehlbaren Spielers/Mannschaftsofficialen aufgestellt wird. Dieser Zettel wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt.

Empfehlung:

Sowohl die Hinausstellung auf der Anzeigetafel als auch die Hinausstellungszettel verwenden.

Die Mannschaft ergänzt sich in eigener Verantwortung ohne zusätzliche Aufforderung oder Erlaubnis durch den Zeitnehmer. Dieser kontrolliert die Hinausstellungszeit und mit dem Sekretär das korrekte Eintreten. Ein zu frühes Eintreten bzw. Ergänzen wird mit einer Hinausstellung bestraft.

Ist die Hinausstellungszeit eines Spielers beim Ende der ersten Halbzeit nicht beendet, läuft sie vom Beginn der zweiten Halbzeit an weiter. Das gleiche gilt zwischen regulärer Spielzeit und Spielverlängerung.

Der Sekretär (18:1) hat die Hauptverantwortung für

- a) das Online-Spielprotokoll (nur die „**aktiv**“ eingetragenen und zu Spielbeginn anwesenden Spieler/Officialen sind teilnahmeberechtigt; ein „passiv“ gesetzter Spieler erhält seine Teilnahmeberechtigung ausschließlich durch den Zeitnehmer/Sekretär).

Er führt das Spielprotokoll mit den dazu erforderlichen Angaben (Tore, 7m, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Disqualifikation mit Bericht, Team-Time-out).

Nach Spielbeginn eintreffende Spieler müssen von Zeitnehmer/Sekretär die Teilnahmeberechtigung erhalten. Der Mannschaftsverantwortliche meldet solche Spieler beim Sekretär an, legt den Spielerpass vor und gibt die Trikotnummer bekannt. Der Sekretär muss nunmehr umgehend alle Eintragungen im Online-Spielbericht und im ÖHB-Spielprotokoll vornehmen. Sollte kein Spielerpass vorliegen, ist der entsprechende Identitätsnachweis vorzulegen.

In der Halbzeit oder nach dem Spiel halten die SR im Online-Spielbericht in der Rubrik „Schiedsrichterbericht“ den Identitätsnachweis fest (nach dem gleichen Verfahren, wie es für solche Fälle vor dem Spiel vorgeschrieben ist).

- b) das **Eintreten von Spielern/Officialen, die nach Spielbeginn ankommen** und das **Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern:**

Der Mannschaftsverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass nur teilnahmeberechtigte Spieler die Spielfläche betreten. Andernfalls ist er wegen unsportlichen Verhaltens zu bestrafen (13:1a-b, 16:1b, 16:3d, 16:6c, Erläuterung 7).

Ein hinausgestellter Spieler bleibt auch während der Hinausstellungszeit teilnahmeberechtigt.

Betritt ein zusätzlicher Spieler in Spielkleidung unberechtigt die Spielfläche, erhält dieser Spieler eine 2-Minuten-Strafe, und die Mannschaft spielt für diese Zeit mit einem Spieler weniger.

Betritt ein hinausgestellter Spieler während seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, erhält er eine erneute 2-Minuten-Strafe, und für seine Restzeit muss ein anderer Spieler die Spielfläche verlassen.

Sofern der Mannschaftsverantwortliche in den beiden letzten Fällen seine Mannschaft auf dem Spielfeld nicht entsprechend reduziert, bestimmen die Schiedsrichter einen Spieler, der das Spielfeld zu verlassen hat. Solche Spieler dürfen jedoch auch während dieser Zeit eingewechselt werden, und die Hinausstellung wird im Spielbericht nur bei dem fehlbaren Spieler eingetragen.

Sofern Trikotnummern falsch eingetragen sind, erfolgt lediglich eine Berichtigung und keinerlei Bestrafung durch die Schiedsrichter.

Gemeinsame Verantwortung von Zeitnehmer und Sekretär

- a) Die **Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum :**

Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie vier Mannschaftsoffizielle anwesend sein (4:1, 4:2).

Der Mannschaftenverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass sich bei Spielbeginn im Auswechselraum keine anderen Personen als die eingetragenen Offiziellen (max. 4) und die teilnahmeberechtigten Spieler (4:3) befinden. Andernfalls ist er progressiv zu bestrafen (16:1b, 16:3d und 16:6c).

Bei Spielbeginn dürfen, wenn sieben Spieler auf der Spielfläche sind, höchstens elf Personen auf der Auswechselbank Platz nehmen: sieben Spieler und vier Mannschaftsoffizielle. Es ist nicht möglich, diese Anzahl zugunsten von Spielern oder Offiziellen zu verschieben. Während des Spiels kann sich die Anzahl der Spieler um die hinausgestellten Spieler erhöhen und um die disqualifizierten Spieler sowie die disqualifizierten Offiziellen verringern.

Disqualifizierte Spieler sowie disqualifizierte Mannschaftsoffizielle müssen die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen und dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben.

Die Mannschaftenverantwortlichen dürfen die Coachingzone nicht verlassen (Ausnahme: Beantragung des Team-Time-Out)

b) **Das Aus- und Eintreten von Auswechsellspielern:**

Das Wechseln von Spielern darf nur vom eigenen Auswechselraum, bis 4,5 m in die eigene Spielfeldhälfte von der Mittellinie aus, erfolgen. Auswechsellspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt, ohne Meldung beim Zeitnehmer, eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben.

Dies gilt auch für den Tormannwechsel. Ein Spieler muss immer als Torwart erkennbar (auf dem Spielfeld) sein. Zieht ein (Feld-)Spieler ein zusätzliches Trikot über, so muss seine im Spielbericht eingetragene Nummer sichtbar sein (z. B. übergezogenes Trikot durchsichtig oder ausgeschnitten). Die Tormänner einer Mannschaft müssen die gleiche Trikotfarbe benutzen, die sich farblich und im Design von der eigenen, der gegnerischen Mannschaft und dem gegnerischen Tormann unterscheiden.

Fehlerhaftes Wechseln gilt bei Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung gleichermaßen.

Bei fehlerhaften Ein- und Austreten der Auswechsellspieler sowie von Spielern, die während einer Hinausstellungszeit zu früh eintreten, und beim Eintreten nichtteilnahmeberechtigter Spieler muss der Zeitnehmer das Spiel **umgehend** durch Pfiff unterbrechen und die Spielzeituhr anzuhalten, ohne die allgemeine „Vorteilsregel“ zu berücksichtigen.

Um eine korrekte Vorgangsweise beim Eingreifen von Zeitnehmer oder einem Delegierten zu gewährleisten nachstehend die **IHF-Erläuterung Nr. 7:**

Greift der ZN oder ein Delegierter ein, wenn das Spiel bereits unterbrochen ist, wird es mit dem der Situation entsprechenden Wurf wieder aufgenommen.

Greift der ZN oder ein Delegierter ein und unterbricht dadurch das laufende Spiel, gelten die folgenden Bestimmungen:

A. **Wechselfehler oder regelwidriges Eintreten eines Spielers (4:2-3,5-6)**

Der Zeitnehmer (oder Delegierte) muss das Spiel ohne Rücksicht auf die Vorteilsregel 13:2 und 14:2 umgehend unterbrechen. Wenn wegen einer solchen Unterbrechung aufgrund einer Regelwidrigkeit der abwehrenden Mannschaft eine klare Torgelegenheit vereitelt wird, muss gemäß Regel 14:1a auf 7-m-Wurf entschieden werden. In allen anderen Fällen wird das Spiel mit Freiwurf wieder aufgenommen.

Der fehlbare Spieler wird gemäß Regel 16:3a bestraft. Betritt jedoch ein zusätzlicher Spieler entsprechend Regel 4:6 während einer klaren Torgelegenheit die Spielfläche, ist der Spieler entsprechend Regel 16:6b (Disqualifikation) in Verbindung mit Regel 8:10b (Disqualifikation mit Bericht) zu bestrafen.

B. **Unterbrechung aus anderen Gründen, z.B. wegen unsportlichem Verhalten im Auswechselraum**

a. Eingreifen durch den Zeitnehmer

Der Zeitnehmer sollte bis zur nächsten Spielunterbrechung warten und dann die Schiedsrichter informieren.

Unterbricht der ZN das Spiel jedoch wenn der Ball im Spiel ist, wird es mit Freiwurf für diejenige Mannschaft wieder aufgenommen, die zum Zeitpunkt der Unterbrechung im Ballbesitz war.

Erfolgt die vorzeitige Unterbrechung aufgrund eines Verstoßes der abwehrenden Mannschaft und es wird dadurch eine klare Torgelegenheit für die ballbesitzende Mannschaft vereitelt, ist gemäß Regel 14:1b auf 7-m-Wurf zu entscheiden.

(Gleiches gilt, wenn der ZN das Spiel wegen eines beantragten Team-Time-outs unterbricht und die Schiedsrichter dies aufgrund des falschen Timings ablehnen. Wird zum Zeitpunkt der Unterbrechung eine klare Torgelegenheit vereitelt, muss auf 7-m-Wurf entschieden werden)

Der Zeitnehmer ist nicht befugt, eine persönliche Strafe gegen einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen auszusprechen. Dies gilt auch für die Schiedsrichter, wenn sie die Regelwidrigkeit nicht selber wahrgenommen haben. In diesem Fall können sie lediglich eine informelle Ermahnung aussprechen. Bei Vergehen gemäß Regel 8:6 oder 8:10 wird es im Spielinformationssystem unter Bemerkungen eingetragen und zudem ein Bericht an die Straf- und Rechtskommission des ÖHB verfasst.

b. Eingreifen durch einen Delegierten

Delegierte des ÖHB, die bei einem Spiel eingesetzt sind, haben - außer bei Entscheidungen der Schiedsrichter auf Grund ihrer Beobachtungen von Tatsachen – das Recht, die Schiedsrichter auf einen möglichen Regelverstoß oder eine Nichteinhaltung des Auswechselraum-Reglements hinzuweisen.

Die Unterbrechung durch den Delegierten kann unverzüglich vorgenommen werden. In diesem Fall wird das Spiel mit Freiwurf gegen die fehlbare Mannschaft wieder aufgenommen.

Erfolgt die Unterbrechung aufgrund eines Verstoßes durch die abwehrende Mannschaft und wird dadurch eine klare Torgelegenheit für die ballbesitzende Mannschaft vereitelt, ist auf 7-m-Wurf zu entscheiden.

Die Schiedsrichter sind verpflichtet, persönliche Strafen gemäß Weisung des Delegierten auszusprechen.

Der Sachverhalt ist bei Verstößen gemäß Regel 8:6 oder 8:10 im Spielinformationssystem unter „Schiedsrichterbericht“ einzutragen und zudem ein Bericht an die Straf- und Rechtskommission des ÖHB zu verfassen.

Am Zeitnehmertisch nehmen lediglich der Zeitnehmer, Sekretär und Delegierte sowie der Hallensprecher Platz.

Der Tisch für Zeitnehmer und Sekretär und die Auswechselbänke müssen derart aufgestellt werden, dass die Auswechsellinien vom Zeitnehmer und Sekretär zu sehen sind. Der Tisch sollte näher zur Seitenlinie stehen als die Bänke; der Mindestabstand zur Seitenlinie sollte 50 cm betragen.

Darüber hinaus dürfen sich, außer den beteiligten Spielern und Mannschaftsoffiziellen jeder Mannschaft, keine weiteren Personen in beiden Auswechselräumen aufhalten.

Die Mannschaftsbänke(oder max. 14 Stühle) sind so aufzustellen, dass sie genau 3,5 m von der Mittellinie aus beginnen. Der Auswechselraum endet mit dem Ende der jeweiligen Auswechselbank (IHF-Auswechselraum-Reglement Punkt 1).

Zusammenarbeit Schiedsrichter / Zeitnehmer / Sekretär/ Delegierte

1. Ca. 15 Minuten vor Beginn des Spiels sprechen sich Schiedsrichter mit Zeitnehmer/Sekretär/Delegierten zumindest über jene Aufgaben ab, die eine unbedingte Zusammenarbeit unumgänglich machen und welche ohne vorherige Abstimmung einfach nicht richtig lösbar sind. Hierzu gehören u. a. Handhabung des „Team-Time-out“, fehlerhaftes Wechseln, Coachingzone, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen und Führung des Online -Spielprotokolls.
2. Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen Zeitnehmer/Sekretär und den Schiedsrichtern ist die Blickverbindung. Durch ein Zeichen gibt der Zeitnehmer/Sekretär zu erkennen, dass er das Anzeigen bzw. die Entscheidungen der Schiedsrichter richtig erkannt hat. Zu diesem Zweck führt er auch eine gelbe und rote Karte mit.
3. Wenn von den Schiedsrichtern ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller verwarnt wird, muss dies deutlich sichtbar durch Hochhalten der „Gelben Karte“ geschehen (16:2).
4. Die Schiedsrichter müssen eine Hinausstellung dem fehlbaren Spieler/ Mannschaftsoffiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzeigen. Die Spielzeit ist vorher durch die Schiedsrichter mit Time-out zu unterbrechen.
5. Die Schiedsrichter müssen die Disqualifikation dem fehlbaren Spieler oder Mannschaftsoffiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär durch Hochhalten der „Roten Karte“ deutlich anzuzeigen. Die Spielzeit ist vorher durch die Schiedsrichter mit Time-out zu unterbrechen. Bei Disqualifikation mit Bericht sind zudem die Mannschaftsverantwortlichen, Sekretär/Zeitnehmer und Delegierte unmittelbar nach der Entscheidung zu informieren.
6. Zeitnehmer/Sekretär geben durch Anwendung der gleichen Zeichen, wie sie von den Schiedsrichtern verwendet werden, zu verstehen, dass sie alle diese Entscheidungen erkannt haben. Der Sekretär erfasst die Strafen danach im Online-Spielprotokoll.
7. Ein Spieler soll nur einmal die „Gelbe Karte“ erhalten, insgesamt sollen pro Mannschaft nur drei Verwarnungen ausgesprochen werden. Die folgende Strafe muss mindestens eine Hinausstellung sein. Sollte der SR eine vierte gelbe Karte verteilen, so ist er vom Zeitnehmer/Sekretär/Delegierten umgehend darauf aufmerksam zu machen.

Verwarnungen von Mannschaftsoffiziellen sind nicht der Mannschaft anzulasten, jedoch soll gegen die Offiziellen nur eine „Gelbe Karte“ ausgesprochen werden.

Eine Hinausstellung ist zu geben bei Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit.

Ein Mannschaftsoffizieller kann direkt eine Hinausstellung bekommen, auch wenn gegen die Offiziellen dieser Mannschaft vorher keine Verwarnung ausgesprochen wurde.

Die Hinausstellung erfolgt immer für eine Spielzeit von 2 Minuten. Die dritte Hinausstellung desselben Spielers ist mit einer Disqualifikation verbunden.

Die Disqualifikation eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen gilt immer für den Rest der Spielzeit. Die Disqualifikation eines Spielers oder eines Mannschaftsoffiziellen während der Spielzeit, auf oder außerhalb der Spielfläche, ist immer mit einer Hinausstellung für die Mannschaft verbunden. Dies bedeutet, dass die Anzahl der Spieler der Mannschaft auf der Spielfläche um einen Spieler verringert wird.

Die Reduzierung auf der Spielfläche erfolgt jedoch für 4 Minuten, wenn ein Spieler, der gerade eine Disqualifikation bekommen hat (direkt oder wegen einer dritten Hinausstellung), sich vor Wiederaufnahme des Spiels grob oder besonders grob unsportlich verhält.

Eintrag ins Spieldatensystem: Mannschaftsnamen anklicken, damit wird die zusätzliche Hinausstellung nach der Disqualifikation als Mannschaftsstrafe eingetragen.

Aber: Sollte ein Spieler nach einer Hinausstellung vor Wiederanpfiff eine weitere Hinausstellung erhalten, ist diese lediglich als weitere 2min-Strafe im Spieldatensystem einzutragen (Eine 4-Minutenstrafe gibt es nicht).

Eine Disqualifikation verringert die Zahl der Spieler oder Offiziellen, die der Mannschaft zur Verfügung stehen. Es ist der Mannschaft jedoch erlaubt, die Zahl der Spieler auf der Spielfläche nach Ablauf der Hinausstellung wieder zu ergänzen.

Die im Vorstehenden beschriebenen Situationen umfassen allgemein während der Spielzeit begangene Regelwidrigkeiten (2:8).

Zur Spielzeit zählen auch alle Pausen, die Verlängerungen, Time-out, sowie für den Fall der Regel 16:6 auch alle anderen Entscheidungsverfahren (z.B. 7-m-Werfen).

Während der Durchführung solcher Entscheidungen, bei denen Hinausstellungen für die Betroffenen folgenlos sind, sollte jegliche Art von besonderem oder wiederholtem unsportlichen Verhalten jedoch zur Disqualifikation führen und damit die weitere Teilnahme dieses Spielers verhindern (siehe 2:2 Kommentar).

Bestrafungen für Vergehen vor dem Spiel können jederzeit während des Spiels ausgesprochen werden, wenn die fehlbare Person als Beteiligter am Spiel wahrgenommen wird, falls dies zum Zeitpunkt des Vergehens nicht möglich war(16:11).

Verhält sich ein Spieler/Mannschaftsverantwortlicher vor dem Spiel unsportlich/grob unsportlich, steht aber zu Spielbeginn (noch) nicht auf dem Spielbericht, so ist sobald er sich eintragen lässt, die Bestrafung möglich. Dann erfolgt sofort die Strafe Verwarnung, Disqualifikation → allerdings ohne 2-Minuten-Hinausstellung eines Spielers. Die Mannschaft kann mit 14 Spielern u. 4 Mannschaftsoffiziellen beginnen.

Von den höchstens vier Offiziellen (im Falle einer Disqualifikation kann keine Person ersetzt werden) ist einer als Mannschaftsverantwortlicher (= Offizieller A) im Spielbericht einzutragen. Er allein (ausgenommen zur Beantragung des „Team-Time-out“) ist berechtigt, Zeitnehmer/Sekretär anzusprechen. Zeitnehmer/Sekretär haben sich an den Offiziellen A zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.

8. Nach einem erzielten Tor kann die anwerfende Mannschaft bei korrekter Aufstellung den Anwurf ausführen, ohne abwarten zu müssen, ob die Spieler der gegnerischen Mannschaft in ihre Spielfeldhälfte zurückgehen. Schiedsrichter und Zeitnehmer/Sekretär haben diesen „schnellen Anwurf“ zu ermöglichen. Hat der anwerfende Spieler einen Fuß auf der Mittellinie (Toleranz etwa 1,5 m links und rechts vom Mittelpunkt) und die Mitspieler haben die Mittellinie noch nicht überschritten, pfeift der Feldschiedsrichter an. Notizen fertigt der Schiedsrichter eventuell später an.

Der Zeitnehmer zeigt einen erzielten Treffer nach Anerkennung durch die Schiedsrichter sofort an der Anzeigentafel an und der Sekretär erfasst diesen Treffer im Online-Spielprotokoll. Eine Person hat damit stets Blickkontakt zu den Schiedsrichtern, die auch die Anzeigentafel kontrollieren. Fehler sind umgehend zu korrigieren, da Spielzeit und Spielergebnis stets korrekt angezeigt werden müssen, um Irritationen zu vermeiden. Erforderlichenfalls müsste die Spielzeit durch die Schiedsrichter unterbrochen werden.

9. Versiegelung des Onlinespielberichts

Der Hallensprecher

Hauptaufgabe des Hallensprechers ist die Weitergabe der wichtigsten Spielinformationen (Torschützen, Spielstand, Strafen, etc.) an das Publikum in der Halle.

Unsportliche Äußerungen oder unsportliches Verhalten sind auf jeden Fall untersagt.

Musikzuspielungen sind nur in den Situationen erlaubt, wenn der Ball nicht im Spiel ist.

ANLAGE D

Pflichtenheft zu ORF Livespiele

Der Vertrag zwischen dem ORF, dem Österreichischen Handballbund und der HLA stellt der Handball Liga Austria mindestens 15 Live Übertragungen der Spiele der Liga sicher und garantiert damit eine umfangreiche Darstellung der Sportart Handball auf der höchsten Vereinsebene. Die TV Produktion und die Übertragungen stellen einen hohen Wert für alle involvierten Partner dar und müssen daher geschützt werden.

1) Termine und Bereitstellung der Halle

Ein Verein, der am Bewerb der HLA teilnimmt, verpflichtet sich, für vom ORF festgelegte Spiele eine geeignete Halle für die Dauer der TV Übertragung, inklusive der Auf - und Abbauphase für eine etwaige Verlegung eines Handballbodens, zur Verfügung zu stellen.

Der ORF muss einen Termin für eine Übertragung mindestens 14 Tage vor dem Spieltermin dem ÖHB, der HLA und dem Heimverein bekannt geben.

Sofern der Verein nicht Halleneigner ist, sind diesbezüglich Vereinbarungen mit dem Vermieter vor Beginn der Spielsaison zu treffen und dem ÖHB vorzulegen.

2) Kameraposition in der Halle, Übertragungswagen

Der ORF muss die Möglichkeit haben auf eine Tribüne zu filmen. Ist in einer Halle nur auf einer Längsseite eine Tribüne vorhanden, hat der Heimverein sicherzustellen, dass ein Gerüst für die Kameras des ORF aufgebaut werden kann. Die Gestaltung des Gerüsts wird vom Heimverein gemeinsam mit dem ORF festgelegt.

Das Kampfgericht und die Spielerbänke sollten immer auf der Kameraseite aufgebaut werden. Der Richtertisch ist durch das HLA Ligatransparent auf der Vorderseite abzudecken.

Vor der Halle ist ein Parkplatz für den ORF Übertragungswagen zu reservieren.

3) Boden

Es darf nur auf einem Boden gespielt werden, welcher nur Handball Linien zeigt und maximal zweifärbig ist.

4) Werbung

4.1 Banden

Das Spielfeld sollte auf 3 Seiten von Banden mit Werbeflächen umgeben sein. Diese müssen ab Boden gehen und 1 Meter hoch sein, auf der Längsseite 44 Meter lang und auf den beiden Breitseiten 22 Meter Länge aufweisen.

4.2 Bodenwerbung

Die Bodenwerbung ist nach Richtlinien der EHF und dem Plan „EURO Advertising System 2014“ mit rutschfesten Einweg- oder Mehrweg Bodenfolien anzubringen. Ein Bodenplan ist vorab dem HLA Geschäftsführer vorzulegen.

4.3 BSO Werbeordnung

Die BSO Werbeordnung für TV Übertragungen ist einzuhalten

4.4 Interviewwand

Der Heimverein ist verpflichtet die einheitliche HLA-Interviewwand für Interviews zur Verfügung zu stellen und hat dafür zu sorgen, dass diese zumindest bei 50% der Interviews zur Anwendung kommt.

4.5 ORF Werbung

Der Heimverein ist verpflichtet auf der Interviewwand das Logo von ORF Sport Plus, sowie am Netz in den beiden Toren die ORF Sportplusbanner 2 Mal anzubringen.

5) Sonstiges

5.1 Publikum

Es sollte sichergestellt werden, dass die Halle durch besondere Maßnahmen gefüllt wird, damit diese im Fernsehen ein gutes Bild abgibt. Das Publikum ist vor dem Spiel darauf hinzuweisen, dass das Match aufgezeichnet und im ORF gesendet wird.

5.2 Branding

Handballfremde Einrichtungen, wie z.B. Sprossenwände, Kletterwände sollten mit Fleece-Transparenten in einem einheitlichen Design abgedeckt werden.

5.3 Fotografenbereich

Der Heimverein sollte dafür Sorge tragen, dass ein eigener Bereich für die anwesenden Fotografen hinter den Werbebanden abgesperrt wird, damit die Banden während des Spieles nicht durch Fotografen verdeckt werden.

5.4 Fangnetze

Fangnetze werden an den Banden moniert und dürfen nicht lose auf den Boden hängen.

5.5 ORF-Betreuer

Der Heimverein hat bei jedem Livespiel einen ORF-Betreuer zu definieren, welcher für die Umsetzung dieser Richtlinien verantwortlich ist. Dieser ist dem ORF eine Woche vor dem Spiel zu nennen.