

## Richtlinie zur Nutzung des Videobeweises

1. Einleitung.....	2
2. Anwendungsbereiche .....	2
3. Ablauf vor und während des Spiels.....	4
3.1. Vor Spielbeginn .....	4
3.2. Während des Spiels .....	4
4. Anforderungen an die Clubs .....	5
5. TV-Kamerastandards.....	5

## Einleitung

Zur Saison 2025/26 wird der Videobeweis in der QHL eingeführt. Der Videobeweis bietet den Schiedsrichtern die Möglichkeit, Situationen unmittelbar auf einem Bildschirm anzusehen, wenn sie die Aktion nicht vollständig auf dem Spielfeld sehen konnten und vor dem Treffen einer Entscheidung nochmals überprüfen möchten. Dies betrifft insbesondere Schlüsselsituationen im Spiel, in denen die Schiedsrichter beschließen, sich zusätzlich zu ihrem Eindruck auf dem Spielfeld die Fernsehbilder anzusehen.

## Anwendungsbereiche

Ausschließlich die Schiedsrichter (im Falle 6 und 10 auch die Delegierten) haben das Recht, den Videobeweis anzufordern und zu entscheiden. Die jeweilige Situation, in denen der Videobeweis angefordert werden kann, sind wie folgt gem. der internationalen Hallenhandballregeln mit den Wettspielreglement definiert:

Situation	Beschreibung
1 Tor / Kein Tor  * Umsetzung in weiterer Ausbauphase	Zur Bestimmung, ob der Ball die Torlinie völlig überquert hat (oder nicht).  Mangels Einführung der Torkameras ist der Videobeweis in diesem Punkt in der Saison 25/26 nicht möglich. Vorbehalten bleiben Fälle, in denen mit anderen Kameras überprüft werden kann, ob ein Phantomtor oder ein «Phantom-Nichttor» vorliegt (bspw. wegen defekten Netzen). Es geht aber gerade nicht um eine zentimetergenaue Überprüfung der Torlinienüberschreitung.
2 Tor / Kein Tor  *Umsetzung in weiterer Ausbauphase	Zur Bestimmung, ob die Zeit abgelaufen oder das Spiel unterbrochen worden ist, bevor (oder nach dem) der Ball die Torlinie vollständig überquert hat  Mangels Einführung der Torkameras ist der Videobeweis in diesem Punkt in der Saison 25/26 nicht möglich.
3 Schwerwiegende und unfaire Aktionen	Situationen ohne Ball, die außerhalb des Blickfelds der Schiedsrichter passieren
4 Disqualifikation (rote Karte)	Zur genaueren Identifizierung der Rückennummer des fehlbaren Spielers durch die Schiedsrichter
5 Konflikte auf dem Spielfeld	Konfrontationen zwischen zwei (oder mehr) Spielern und die Schiedsrichter haben Zweifel daran, welche(r) Spieler zu bestrafen ist
6 Wechselfehler	Der Fehler ist nicht eindeutig vom Tisch identifiziert worden
7 Simulation	Wenn die Schiedsrichter ernsthafte Zweifel daran haben, ob ein Spieler progressiv bestraft werden sollte oder, wenn ein Spieler versucht, die Schiedsrichter durch Simulation zu täuschen
8 Regel 8	Wenn die Schiedsrichter ernsthafte Zweifel daran haben, ob eine 2-Minuten-Strafe oder eine Disqualifikation gemäß 8:5, 8:6, 8:9, 8:10 oder 8:11 auszusprechen ist

9	Den Spielausgang verändernde Situationen in den letzten 30 Sekunden (gilt auch für Verlängerung und nach dem Schlusssignal)	Wenn die Schiedsrichter ernsthafte Zweifel an einer 7-Entscheidung oder einem technischen Fehler eines Spielers haben, der ein Tor erzielt
10	Elektronisches Team-Time-out	Im Falle einer technischen Fehlfunktion des elektronischen Team-Time-out-Systems, Ungewissheit des Delegierten oder der Schiedsrichter bezüglich der Mannschaft, die in Ballbesitz war, als der Buzzer betätigt wurde oder bei Zweifeln des Delegierten darüber, wer den Buzzer betätigt hat
11	Sonstiges	Im Falle einer Entscheidung, die einen Protest (Einspruch) nach sich ziehen kann

Die in diesem Abschnitt aufgezählten Anwendungsmöglichkeiten für den Videobeweis sind abschließend.

Einsprüche gegen die Anforderung des Videobeweises und die durch die Schiedsrichter oder den Delegierten getroffenen Tatsachenentscheidung sind unzulässig.

Das Fordern des Videobeweises durch Spieler oder Offizielle wird als unsportliches Verhalten bewertet und sanktioniert.

Im Falle von technischen Fehlfunktionen mit dem VR-System werden die Mannschaftsoffiziellen bei nächstmöglicher Gelegenheit durch den/die Delegierten entsprechend informiert. Im Falle von einzelnen Kameraausfällen darf der Videobeweis weiterhin eingesetzt werden. Im Falle eines Systemausfalls sind der/die Delegierten (durch den VR-Operator) und die Schiedsrichter (durch den/die Delegierten) umgehend zu informieren, sodass der Videobeweis nicht herangezogen werden kann. Zusätzlich benachrichtigt der VR-Operator die Verantwortliche Person für den Spieltag, sodass der Hallensprecher schnellstmöglich informieren kann.

Für den Fall, dass der Videobeweis im Laufe des Spiels wieder aktiv geschaltet werden kann, darf dieser auch während des Spiels wieder herangezogen werden. Der VR-Operator informiert den/die Delegierten und die die Verantwortliche Person für den Spieltag. Der/die Delegierten informieren entsprechend die Schiedsrichter und die Mannschaftsoffiziellen. Die Verantwortliche Person für den Spieltag informiert den Hallensprecher.

Aufgrund der oben genannten möglichen technischen Fehlfunktionen, die die Situation nicht (vollständig) auflösen können, kann möglicherweise keine Entscheidung seitens der Schiedsrichter getroffen werden. Für diesen Fall wird das Spiel, wie zuletzt unterbrochen, fortgesetzt und die Schiedsrichter entscheiden auf der Grundlage ihrer Beobachtung der Geschehnisse auf dem Spielfeld. Voraussetzung hierfür ist, dass die Schiedsrichter immer eine Entscheidung in ihrem Kopf treffen müssen, bevor sie eine Situation überprüfen und dass der/die Delegierte/n die Regeln kennen.

# Ablauf vor und während des Spiels

## Vor Spielbeginn

Der/die Delegierten, die Schiedsrichter und der Clubverantwortliche überprüfen vor jedem Spiel – 1 Stunde vor Spielbeginn – die Funktionsfähigkeit der Videotechnik sowie die Signalübergabe.

Die Durchführung weiterer Funktionstests zur Signalabnahme und -übergabe sind dem Handbuch der QHL zu entnehmen.

Kurz vor Spielbeginn (ca. 5 Min.) vergewissern sich die Schiedsrichter/Delegierte, ob alle an diesem Spieltag vorhandenen Kameras im VR-System integriert sind. Bei Teilausfällen sind die Mannschaftsoffiziellen entsprechend zu informieren (s. Beschreibung oben).

## Während des Spiels

In den Fällen, in denen die Schiedsrichter den Videobeweis anfordern wollen, unterbrechen sie das Spiel durch ein Time-Out. Die Schiedsrichter teilen in der Folge dem/den Delegierten mit, dass der Videobeweis genutzt werden soll und nennen den Anwendungsfall. Der Delegierte muss hier gegensteuern, sofern die Schiedsrichter einen falschen Regelbezug prüfen möchten. Daraufhin zeigen die Schiedsrichter das Zeichen für den Videobeweis an, um alle Beteiligten zu informieren, dass die Situation mittels Videobeweis überprüft wird.

Grundsätzlich soll im Falle des durch die Schiedsrichter angeforderten Videobeweises die zu überprüfende Spielsituation durch beide Schiedsrichter bewertet werden, sie treffen anschließend eine gemeinsame Entscheidung. Während der Entscheidungsfindung halten sich beide Schiedsrichter am VR-Operatorplatz auf, während der Delegierte die Spieler und Mannschaftsoffiziellen kontrolliert. Eine bereits vor dem Videobeweis getroffene Entscheidung der Schiedsrichter kann nach dessen Einsatz nur dann korrigiert werden, wenn das Spiel zuvor noch nicht fortgesetzt wurde. Wenn der Videobeweis kurz vor oder am Ende einer Halbzeit angefordert wird, müssen die Schiedsrichter beide Mannschaften auf dem Spielfeld halten, bis eine Entscheidung auf Grundlage des Videobeweises getroffen wurde.

Nach Überprüfung per Videobeweis kann die Entscheidung der Schiedsrichter nur getroffen (oder korrigiert) werden, wenn der Videobeweis klare und aussagekräftige visuelle Beweise liefert. Sind die Schiedsrichter nicht in der Lage, eine Entscheidung zu treffen, weil der Videobeweis nicht aussagekräftig ist, müssen sie eine Entscheidung aufgrund der von ihnen beobachteten Tatsachen treffen.

Die Überprüfung per Videobeweis ist so schnell wie möglich durchzuführen. Bei technischen Problemen mit dem Videobeweis kann die Überprüfungsduauer angepasst werden. Es dürfen sich ausschließlich die Schiedsrichter, der/die Delegierten und der VR-Operator am VR-Operatorplatz aufhalten. Für nicht autorisierte Personen ist dies nicht erlaubt. Der notwendige Schutz für die Schiedsrichter, die Delegierten und den VR-Operator ist durch einen Ordnungsdienst bzw. ausreichendem Sicherheitsabstand zu den Zuschauern zu gewährleisten.

Nach Ende der Überprüfung per Videobeweis haben die Schiedsrichter die Entscheidung den verantwortlichen Mannschaftsoffiziellen beider Mannschaften, dem Kampfgericht und den Zuschauern in der Halle klar zu kommunizieren.

Die Delegierten und die Schiedsrichter müssen dem Grundsatz möglichst weniger Spielunterbrechungen folgen.

Das VR-Signal zur Einsicht der Vorgehensweise der Schiedsrichter wird vorerst nicht in der Halle übertragen. Der Hallensprecher muss die Situation für die Zuschauer schildern. Zu erläutern ist, welche Spielsituation sich der Schiedsrichter anschaut und welche Entscheidung überprüft wird.

## Anforderungen an die Vereine

Zur Nutzung des Videobeweises wird die entsprechende technische Ausstattung an einem gesondert auszuweisenden VR-Operatorplatz - bestenfalls hinter dem Kampfgericht bzw. an einem im Vorfeld abgestimmten Platz in der Arena - eingerichtet. Der VR-Operatorplatz wird von einem oder mehreren Mitarbeitenden des Vereins betreut. Hierzu zählen u. a. Auf- und Abbau, Verkabelung, enger Austausch mit Aufnahmeleitung und Schiedsrichtern. Die Bedienung des Systems erfolgt über den vom Heimverein gemeldeten VR-Operator. Die Schiedsrichter kommunizieren dem VR-Operator, welche Kameraperspektiven sie angezeigt bekommen möchten. Außerhalb des konkreten Einsatzes des Videobeweises hat nur der VR-Operator Zugang zum VR-Operatorplatz. Der Heimverein hat dafür Sorge zu tragen, dass dieser Platz mit ausreichend Platz und der notwendigen Abtrennung zu Zuschauern, Mannschaften und weiteren Personen ausgestattet ist. Alternativ kann hierfür auch entsprechendes Sicherheitspersonal verantwortlich sein.

Die infrastrukturellen Anforderungen sind dem Wettspielreglement für infrastrukturelle Anforderungen an Spiele der QHL zu entnehmen.

## TV-Kamerastandards

Die TV-Kamerastandards sind von RED+ definiert. Diese Standards gelten für alle Hallen der QHL einheitlich.

Bei den vom TV übertragenen Spiele werden keine Fernsehbilder genutzt, es kommen ausschliesslich die standardisierten Kameras zum Einsatz, dies dient der Kontinuität der Schiedsrichterentscheidungen.

Das nachstehende Schaubild zeigt den definierten Kamerastandard die Nutzung des Videobeweises:

