



Zeitnehmer*innen / Sekretär*innen -
Lehrgang

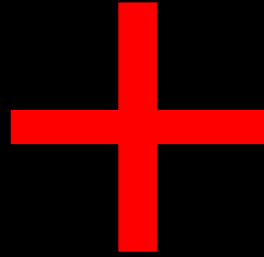


Inhalt

- ❖ Grundlagen
- ❖ Aufgabenverteilung
- ❖ Die Mannschaftskader
- ❖ Der Bankbereich, Spielerwechsel
- ❖ Die Spielzeit, Team-Time-Out
- ❖ Progressionen
- ❖ Besondere Richtlinien im Jugendbereich
- ❖ nuScore



Grundlagen



= EIN TEAM!!!



Kampfgericht (m/w/d)

- Neutral
- Konzentriert
- Fokussiert

Fragen klären – Probleme vermeiden

Abstimmung ca. 20 min vor Spielbeginn:

- ❖ Wie kommunizieren wir während des Spiels?
- ❖ Wie wird ein Team-Time-Out angezeigt?
- ❖ Wie unterbricht der/die Zeitnehmer*in ggf.?

(HVN: Verpflichtende „Technische Besprechung“ 45min vor Spielbeginn)

Aufgabenverteilung

Sekretär*in (Gastverein)

- ❖ Kontrolle der Kaderlisten
- ❖ Führung des Spielprotokolls
- ❖ Nachtragen von Spieler*innen nach Spielbeginn
- ❖ Erkennen von nicht teilnahmeberechtigten Spieler*innen

Zeitnehmer*in (Heimverein)

- ❖ Führung und Kontrolle der Spielzeit (inkl. Unterbrechungen)
- ❖ Anzeigen des Spielstandes
- ❖ Nachhalten der Wiedereintrittszeit hinausgestellter Spieler*innen
- ❖ Information über die Spielzeit an die Mannschaften bei nicht vorhandener Hallenuhr

Gemeinsame Aufgaben

- ❖ Besetzung der Auswechselbänke kontrollieren

- ❖ Überwachung der Auswechselungen

=> Für das Beobachten der Wechselvorgänge ist eine gute Abstimmung untereinander unerlässlich!

Die Mannschaftskader

Der/Die Spieler*in

Teilnahmeberechtigung:

- ❖ Bei Spielbeginn anwesend
- ❖ Im Spielprotokoll eingetragen
- ❖ (Im Optimalfall existiert ein Pass)



Die Mannschaft

- ❖ Mindestens fünf Spieler*innen
- ❖ Maximal 14 Spieler*innen
- ❖ Mindestens ein(e) Offizielle*r
- ❖ Maximal vier Offizielle

(Alle im Spielprotokoll eingegeben)



gettyimages®

Jan Christensen

Auf dem Feld

- ❖ Maximal Sieben Spieler*innen
(Torhüter*innen müssen
gesondert gekennzeichnet
werden!)



Welche der folgenden Spieler*innen sind teilnahmeberechtigt?

- a) Ein Spieler, der bei Spielbeginn anwesend und im Spielprotokoll eingetragen ist
- b) Eine Spielerin, die bei Spielbeginn nicht anwesend, aber im Spielprotokoll eingetragen ist
- c) Ein Spieler, der bei Spielbeginn anwesend, aber nicht im Spielprotokoll eingetragen ist
- d) Eine Spielerin, die zwar nicht im Spielprotokoll eingetragen ist, aber vom Zeitnehmer die Spielerlaubnis erhält

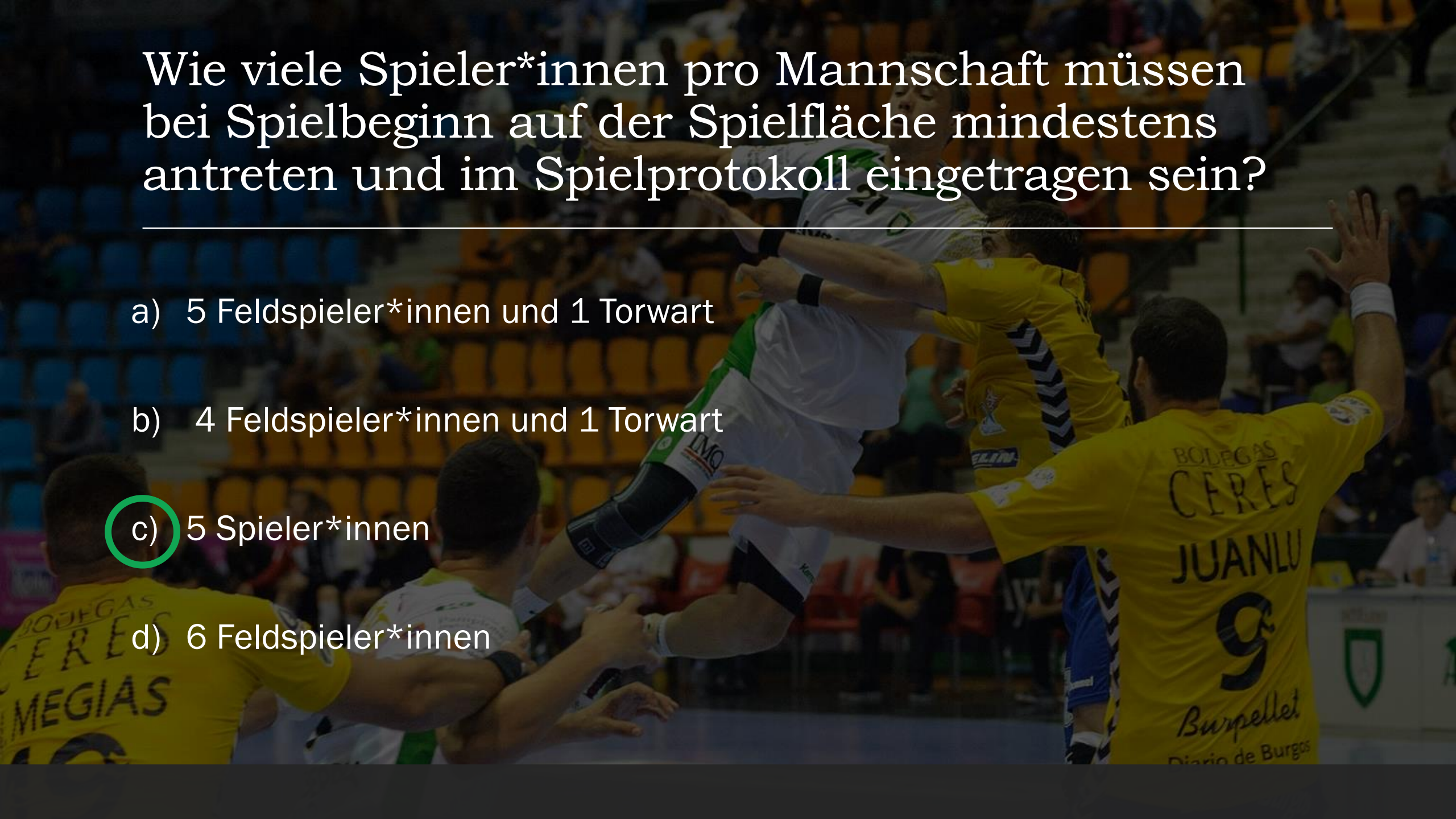
Wie viele Spieler*innen pro Mannschaft müssen bei Spielbeginn auf der Spielfläche mindestens antreten und im Spielprotokoll eingetragen sein?

a) 5 Feldspieler*innen und 1 Torwart

b) 4 Feldspieler*innen und 1 Torwart

c) 5 Spieler*innen

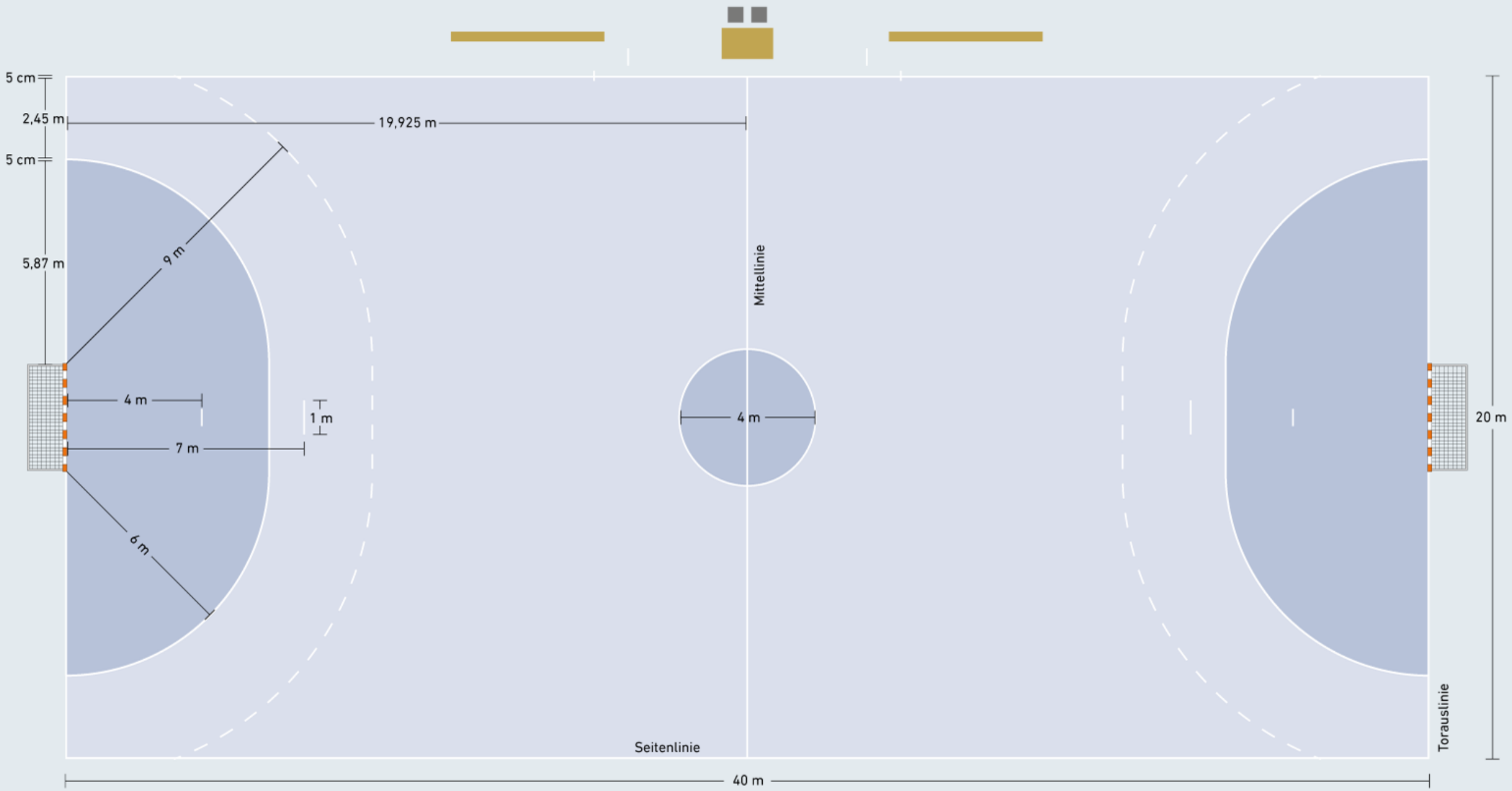
d) 6 Feldspieler*innen



Die Vereinspräsidentin von Heim-Team WEISS setzt sich nach Spielbeginn neben die beiden Betreuer, die Masseurin und den Trainer auf die Auswechselbank.
Welche Konsequenzen muss dies haben?

- a) Der Auswechselltorwart muss hinter der Bank stehen.
- b) Die Vereinspräsidentin muss die Auswechselbank verlassen.
- c) Ein(e) Offizielle*r muss die Auswechselbank verlassen.
- d) Personen, die nicht im Spielprotokoll vermerkt sind, müssen die Auswechselbank verlassen.
- e) Der Mannschaftsverantwortliche erhält eine progressive Strafe.

Der Bankbereich,
Spieler*innenwechsel



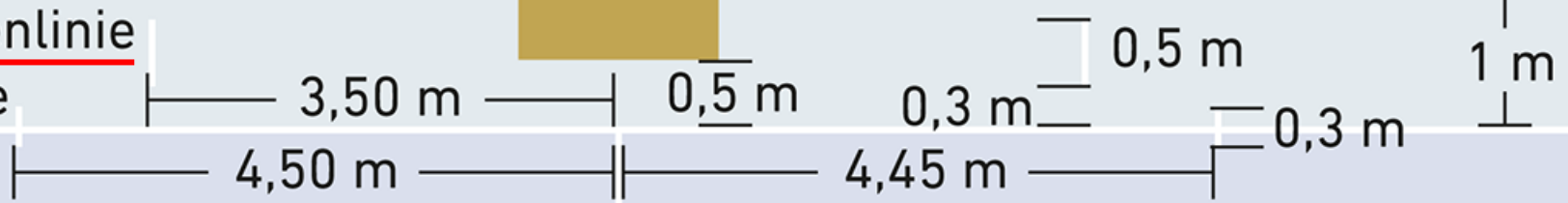
AUSWECHSELRAUM

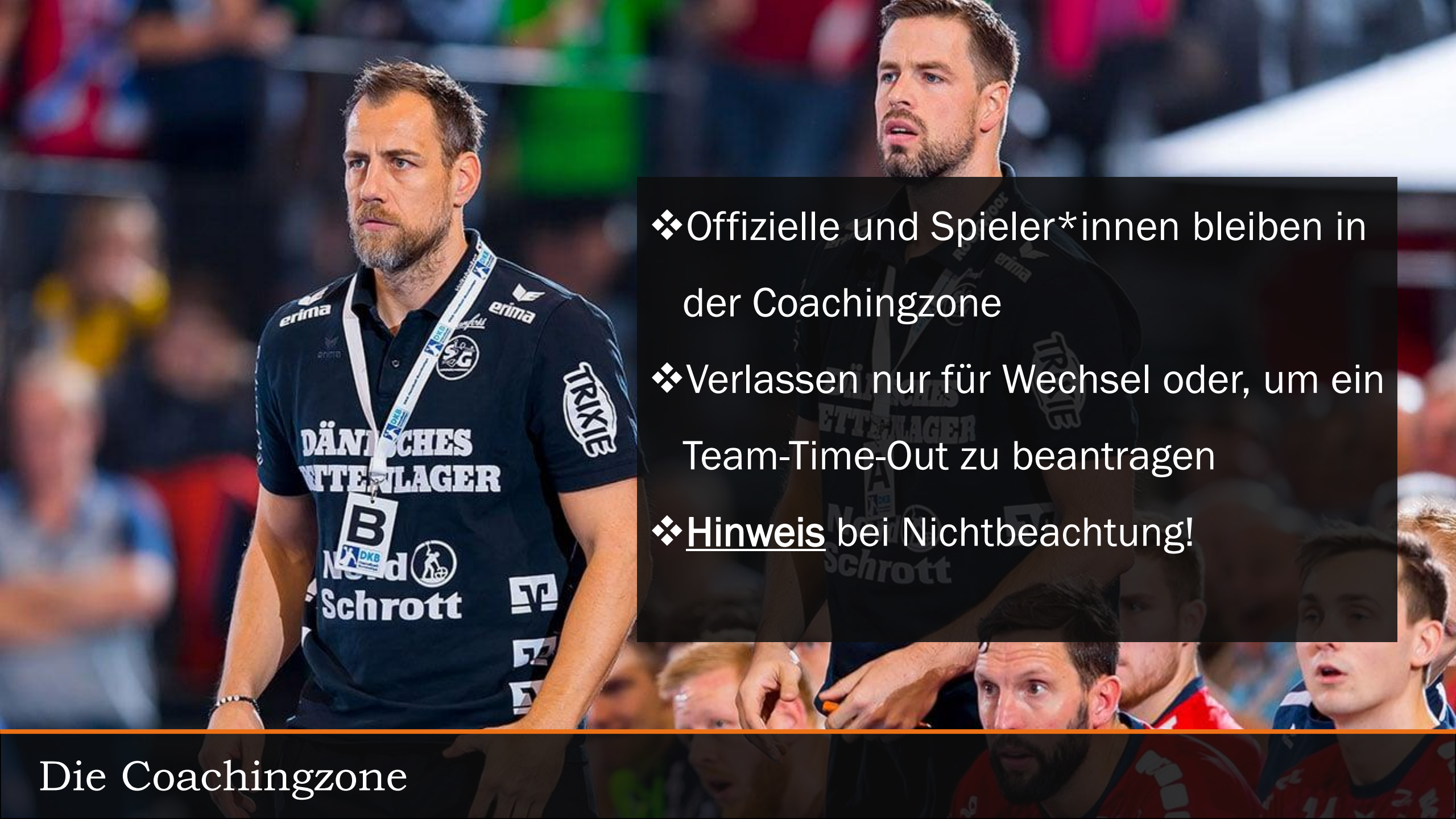
Auswechselbank

Zeitnehmertisch

Coachingzonenlinie

Auswechsellinie





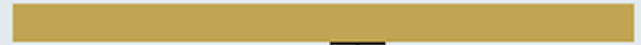
- ❖ Offizielle und Spieler*innen bleiben in der Coachingzone
- ❖ Verlassen nur für Wechsel oder, um ein Team-Time-Out zu beantragen
- ❖ Hinweis bei Nichtbeachtung!

AUSWECHSELRAUM

Auswechselbank

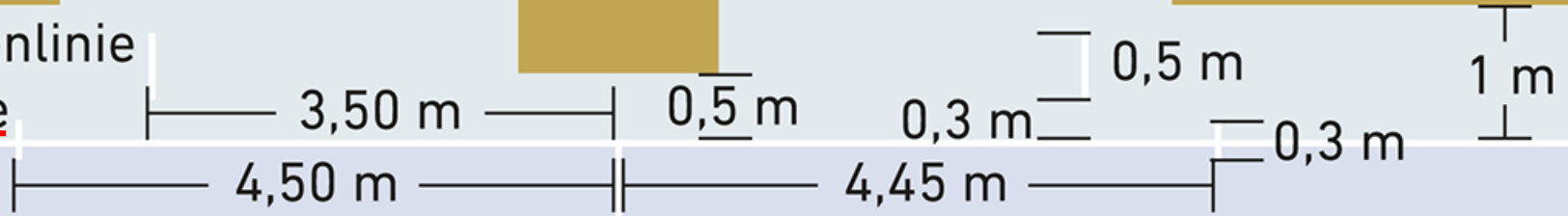


Zeitnehmertisch



Coachingzonenlinie

Auswechsellinie

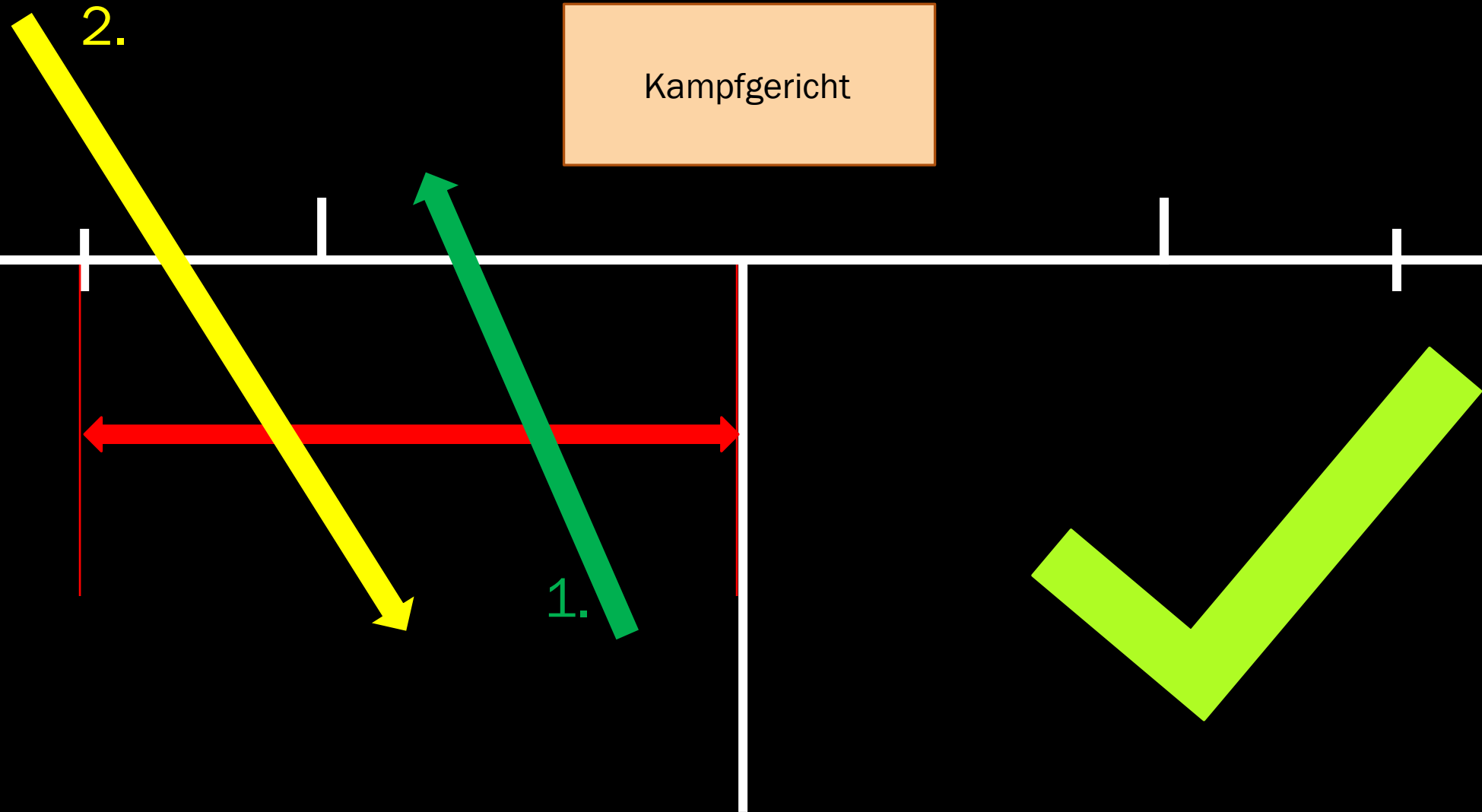


Das Auswechseln

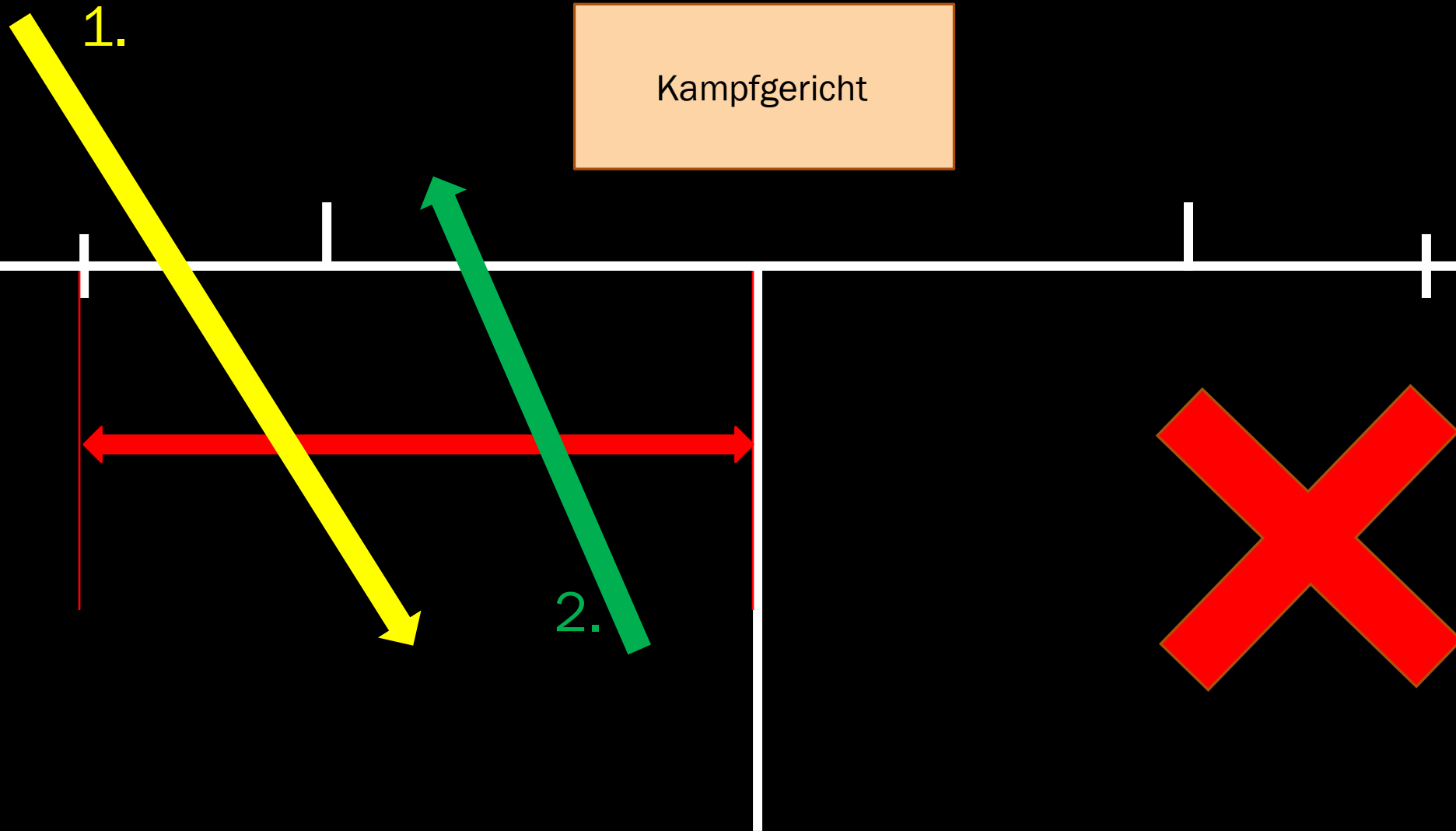
- ❖ Wechsel immer über die eigene Auswechselzone
- ❖ Erst Austritt, dann Eintritt
- ❖ Torhüter*innen dürfen auch als Feldspieler*innen agieren



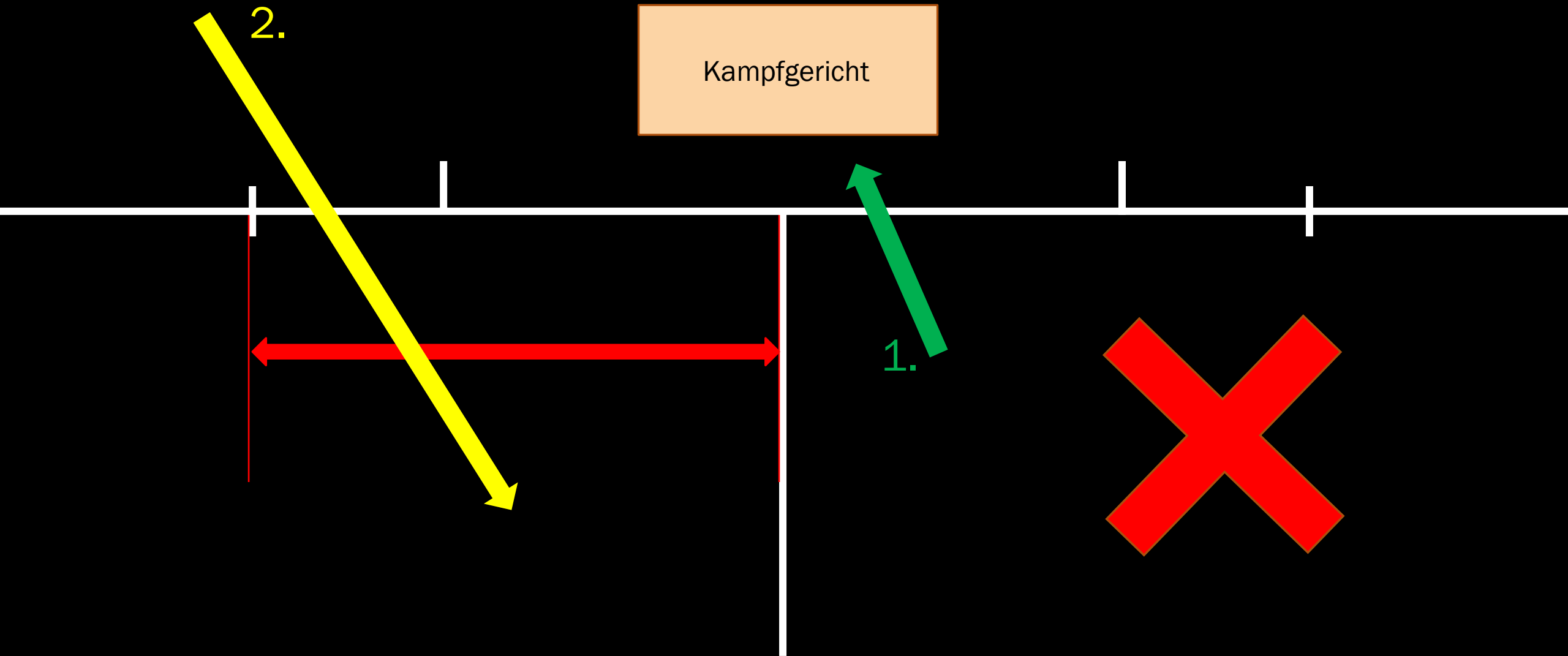
Der Spieler*innenwechsel



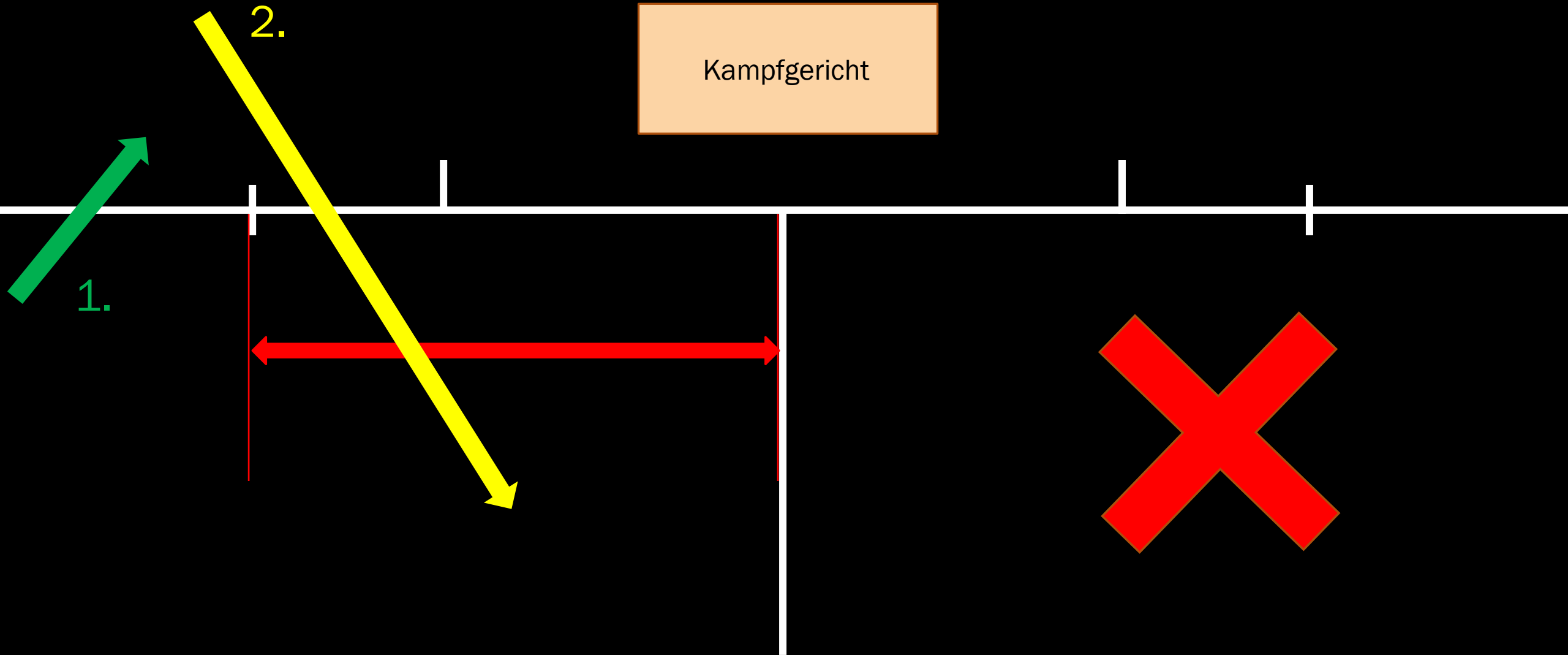
Der Spieler*innenwechsel



Der Spieler*innenwechsel

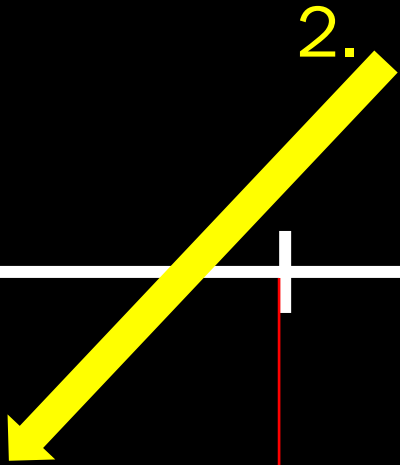


Der Spieler*innenwechsel

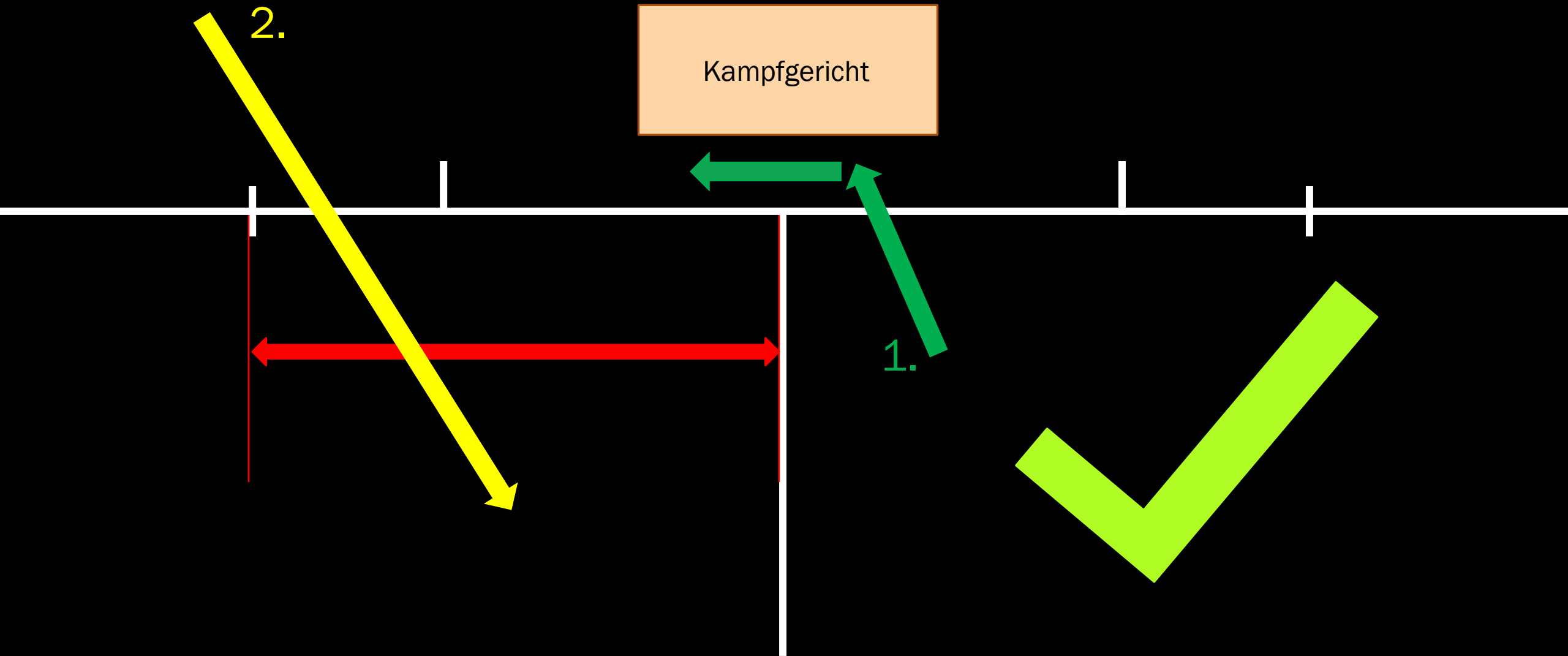


Der Spieler*innenwechsel

Kampfgericht



Der Spieler*innenwechsel





Der/Die
Zeitnehmer*in
unterbricht **sofort**
das Spiel (kein
Vorteil!).



Ein Wechselfehler
führt **immer** zu
einer
Hinausstellung
(2-Min.-Strafe)



Deutscher Handballbund



Schiedsrichterportal

Team WEISS hat ein Tor erzielt. Vor Anpfiff des Anwurfs betritt SCHWARZ 10 die Spielfläche, bevor SCHWARZ 6 sie verlassen hat.

Wie ist zu entscheiden?

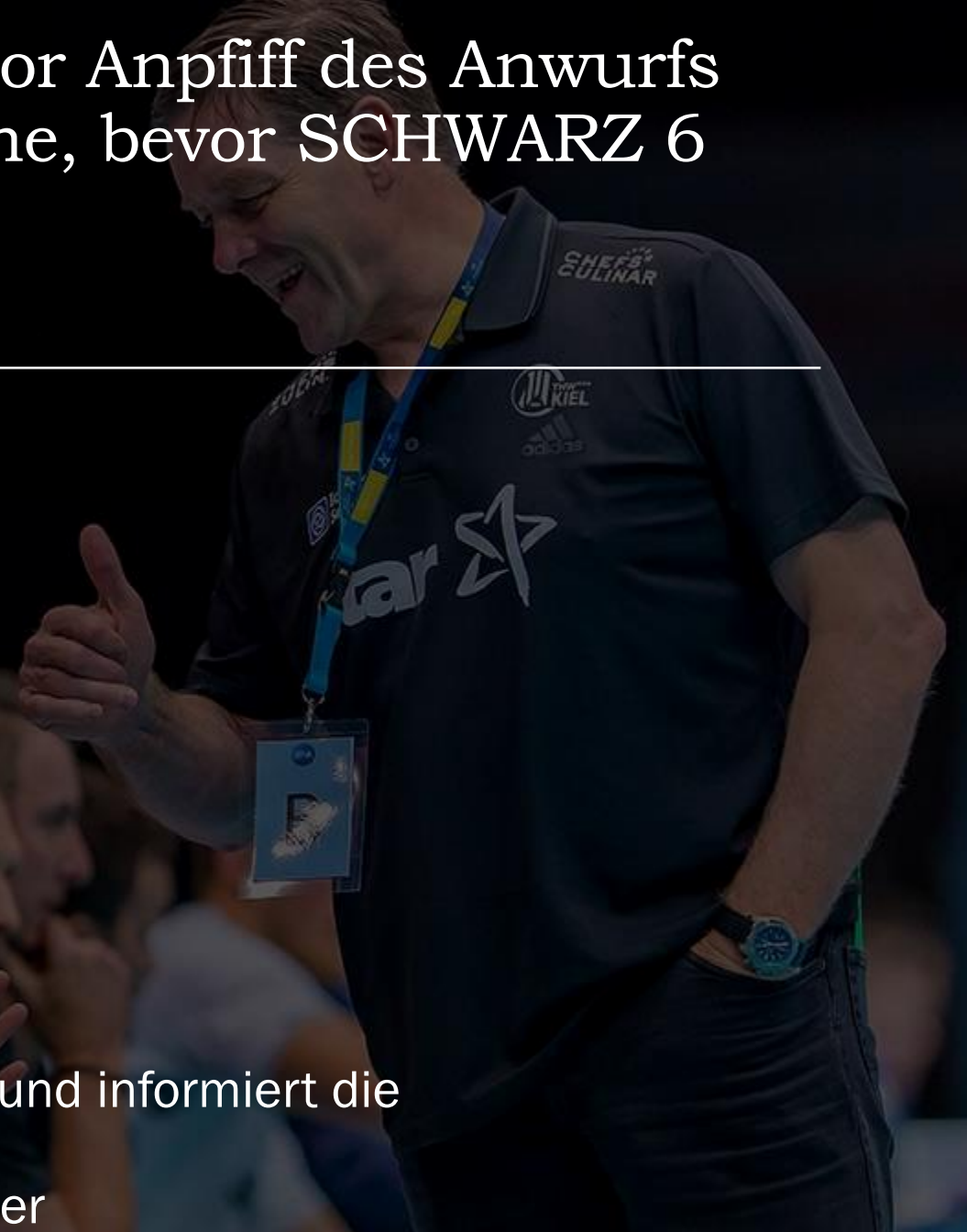
a) Anwurf

b) Freiwurf für Team WEISS

c) Hinausstellung von SCHWARZ 10

d) Hinausstellung von SCHWARZ 6

e) Der/Die Zeitnehmer*in unterbricht das Spiel und informiert die Schiedsrichter*innen über einen Wechselfehler



Torwart SCHWARZ 1 hält einen Ball, spielt ihn zu einem Mitspieler, geht in der Nähe des Auswechselraums an die Seitenlinie und verlässt das Spielfeld. Er holt sich sein Handtuch und eine Flasche, aus der er einen Schluck nimmt. Ein anderer Torwart von Team SCHWARZ geht nicht auf das Spielfeld.
Wie ist zu entscheiden?

- a) Weiterspielen lassen, da dies gestattet ist
- b) Hinausstellung von SCHWARZ 1 infolge eines Wechselfehlers
- c) Freiwurf für Team WEISS auf Höhe des Auswechselraums von Team

SCHWARZ

WEISS 4 verlässt die Spielfläche außerhalb seiner Auswechsellinie. Als er die Seitenlinie überschritten hat, aber noch nicht in seinem Auswechselraum angekommen ist, betritt WEISS 11 für ihn die Spielfläche über die Auswechsellinie.
Entscheidung nach Pfiff des Zeitnehmers?

- a) Freiwurf für Team SCHWARZ an der Stelle, an der WEISS 4 die Spielfläche verlassen hat
- b) Freiwurf für Team SCHWARZ am Auswechselraum von Team WEISS
- c) Hinausstellung von WEISS 4
- d) Hinausstellung von WEISS 11
- e) Hinausstellung von WEISS 4 und WEISS 11

Der Sonderfall: Freiwurf nach dem Schlusssignal!

- ❖ Die Angreifer dürfen einen Wechsel vornehmen
- ❖ Die Abwehr darf keinen Wechsel vornehmen
- ❖ Spielt die Abwehr zum Zeitpunkt des Signals ohne TW, darf sie einen Feldspieler gegen einen TW tauschen





Deutscher Handballbund



Schiedsrichterportal

Nach dem Schlusssignal ist von Mannschaft WEISS noch ein Freiwurf auszuführen.

Sie wechselt nacheinander die wurfstarken Spieler WEISS 5 und WEISS 6 ein, nachdem WEISS 3 und anschließend WEISS 4 die Spielfläche verlassen haben. Welche der folgenden Aussagen treffen zu?

- a) Der/Die Zeitnehmer*in wird pfeifen und die Schiedsrichter*innen auf einen Wechselfehler von Team WEISS hinweisen.
- b) Spieler*in WEISS 4 ist wegen Wechselfehlers hinauszustellen.
- c) Spieler*in WEISS 6 ist wegen Wechselfehlers hinauszustellen.
- d) Der/Die Zeitnehmer*in wird nicht pfeifen, da kein Anlass besteht.
- e) Freiwurf für Team WEISS
- f) Freiwurf für Team SCHWARZ

Nach dem Schlusssignal ist von Team SCHWARZ noch ein Freiwurf auszuführen. Vor der Ausführung wechselt Team WEISS kurz nacheinander die hochgewachsenen Spieler WEISS 10 und WEISS 11 ein, nachdem WEISS 8 und WEISS 9 gleichzeitig die Spielfläche verlassen haben. Welche der folgenden Aussagen treffen zu?

- a) Der Zeitnehmer wird pfeifen und die Schiedsrichter auf einen Wechselfehler von Team WEISS hinweisen.
- b) WEISS 10 wird infolge eines Wechselfehlers hinausgestellt.
- c) WEISS 11 wird infolge eines Wechselfehlers hinausgestellt.
- d) Der Zeitnehmer wird nicht pfeifen, da keine Regelwidrigkeit vorliegt.
- e) WEISS 11 muss die Spielfläche verlassen. WEISS 8 oder WEISS 9 darf zurückkehren.



Pause

Die Spielzeit,
Team-Time-Out

Wer entscheidet über die Spielzeit?

- ❖ Grundsätzlich sind die Schiedsrichter*innen für Unterbrechungen zuständig
- ❖ In bestimmten Situationen darf auch der/die Zeitnehmer*in unterbrechen
- ❖ Die festen Spielzeiten (z.B. 30 min. pro Halbzeit, 10 min. Pause) sollten automatisch angezeigt werden



Die drei Arten der Spielunterbrechung



Das Halbzeit-/ Schlussignal



Das Time-Out



Das Team-Time-Out

Das Halbzeit-/ Schlussignal

- ❖ Das Halbzeit-/Schlussignal sollte automatisch ertönen
- ❖ Eine Halbzeit dauert:
 - 30 Minuten (Senioren, A-Jugend)
 - 25 Minuten (B- und C-Jugend)
 - 20 Minuten (E- und F-Jugend)
- ❖ Die Halbzeitpause dauert 10 Minuten



Verlängerung

- ❖ 2 Verlängerungen, je 10 Minuten
- ❖ Eine Halbzeit dauert fünf Minuten
- ❖ Zwischen den Halbzeiten eine Minute Pause
- ❖ Zwischen den Verlängerungen fünf Minuten Pause
- ❖ Danach 7-Meter-Werfen



Das Time-Out

- ❖ Die Schiedsrichter*innen entscheiden, wann ein Time-Out notwendig ist
- ❖ In bestimmten Fällen **muss** die Spielzeit angehalten werden:
 - 2-Min.-Strafe oder mehr
 - Team-Time-Out
 - Rücksprache mit SR-Partner*in
- ❖ Ansonsten entscheiden die Schiedsrichter*innen individuell (z.B. Wischpause)





Wenn die Spielzeit wieder angepiffen wird, gibt das Kampfgericht ein Handzeichen, um zu zeigen, dass es bereit ist.

Das Team-Time-Out

- ❖ Nur die ballbesitzende Mannschaft kann ein Team-Time-Out beantragen
- ❖ Das Team-Time-Out wird von einem der Offiziellen beim Kampfgericht angemeldet
- ❖ Dazu übergibt sie/er eine der grünen Karten an den Zeitnehmer



Das Team-Time-Out

- ❖ Pro Mannschaft **drei** TTOs
- ❖ Pro Halbzeit maximal **zwei** TTOs
- ❖ In den letzten fünf Minuten des Spiels nur **ein** TTO pro Mannschaft



Der Ablauf

1. Ein Offizieller beantragt das TTO beim Kampfgericht
2. Der/Die Zeitnehmer*in prüft, ob das TTO gültig ist (Ballbesitz)
3. Der/Die Zeitnehmer*in unterbricht (wenn ja) das Spiel
4. Die Schiedsrichter*innen bestätigen das TTO
5. Der/Die Zeitnehmer*in startet den Minuten-Timer für das TTO



Während des TTOs

- ❖ Dauer: Eine Minute
- ❖ Der/Die Zeitnehmer*in kontrolliert die Zeit
- ❖ Nach 50 Sekunden gibt der/die Zeitnehmer ein Signal, sodass die Spieler*innen wieder ihre Positionen einnehmen



Ballbesitz???

- ❖ Spieler*in hat den Ball unter Kontrolle
- ❖ Eine Mannschaft bekommt einen Wurf zugesprochen (Freiwurf, Einwurf etc.)
- ❖ Der Ball rollt oder liegt im Torraum der beantragenden Mannschaft



Ballbesitz???

- ❖ Ist der Ballbesitz nicht eindeutig, unterbricht der/die Zeitnehmer*in nicht
- ❖ Wenn ein TTO zur falschen Zeit beantragt wird, gibt der/die Zeitnehmer*in die grüne Karte zurück





Wer meldet ein Team-Time-out an?

- a) Ein(e) Offizielle(r)
- b) Ein(e) Spieler*in
- c) Nur der/die Mannschaftsverantwortliche
- d) Der Mannschaftskapitän

Die Schiedsrichter*innen haben auf Einwurf für Team WEISS entschieden. In diesem Moment beantragt der/die Mannschaftsverantwortliche von Team WEISS ein Team-Time-out. Welche der folgenden Aussagen treffen zu?

- a) Team-Time-out nicht möglich, da der Ball nicht im Spiel ist
- b) Der/Die Zeitnehmer*in pfeift, hält die Uhr an und zeigt das TTO an.
- c) Die Schiedsrichter*innen bestätigen das Team-Time-out für Team WEISS.
- d) Der/Die Sekretär*in trägt das Team-Time-out in das Spielprotokoll ein.

Welche der folgenden Aussagen zum Team-Time-out treffen zu?

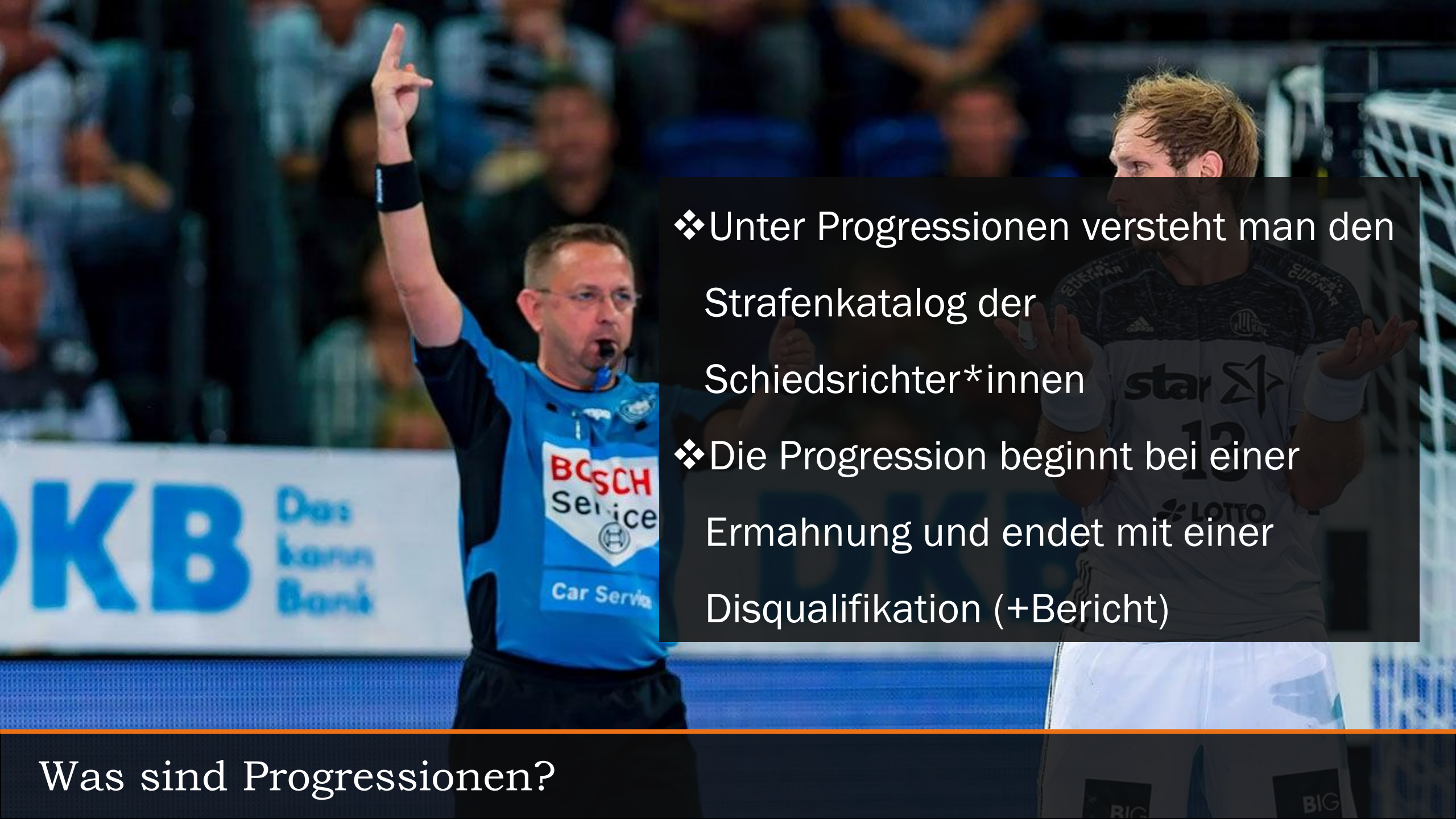
- a) Das Team-Time-out kann nur vom Offiziellen A angemeldet werden.
- b) Wird bei Ballbesitz des Gegners ein Team-Time-out angemeldet, gibt der/die Zeitnehmer*in die grüne Karte gleich zurück.
- c) Die Zeit für das Team-Time-out beginnt mit dem Signal des Zeitnehmers.
- d) Regelwidrigkeiten während eines Team-Time-outs haben die gleichen Folgen wie während der Spielzeit.
- e) Nach einem Team-Time-out wird das Spiel immer mit einem Wurf für die beantragende Mannschaft aufgenommen.

SCHWARZ 3 führt einen Torwurf so unglücklich aus, dass der Ball, ohne einen weiteren Spieler zu berühren, im Torraum liegen bleibt. In diesem Moment beantragt der Mannschaftsverantwortliche von SCHWARZ ein Team-Time-out. Wie ist zu entscheiden?

- a) Der Zeitnehmer pfeift, stoppt gleichzeitig die Spielzeituhr und zeigt den Schiedsrichtern das Team-Time-out für Team SCHWARZ an.
- b) Der Zeitnehmer gibt dem Mannschaftsverantwortlichen von SCHWARZ die grüne Karte zurück.
- c) Spielfortsetzung mit Freiwurf für Team SCHWARZ
- d) Abwurf für Team WEISS



Progressionen



- ❖ Unter Progressionen versteht man den Strafenkatalog der Schiedsrichter*innen
- ❖ Die Progression beginnt bei einer Ermahnung und endet mit einer Disqualifikation (+Bericht)

Was sind Progressionen?

Die Verwarnung

- ❖ Nächste Progressionsstufe (nach Ermahnung)
- ❖ Die Verwarnung wird mit einer gelben Karte angezeigt
- ❖ Die Verwarnungen müssen von dem Sekretär/der Sekretärin ins Spielprotokoll eingetragen werden
- ❖ Ein(e) Spieler*in sollte nur eine Verwarnung bekommen!
- ❖ Die Spieler*innen einer Mannschaft sollten insg. max. drei Verwarnungen bekommen
- ❖ Zusätzlich kann die Bank eine Verwarnung erhalten



Die Hinausstellung

- ❖ Nächste Progressionsstufe
- ❖ Der/Die bestrafte Spieler*in muss für 2 Minuten aussetzen
- ❖ Die Mannschaft bleibt in dieser Zeit in Unterzahl
- ❖ Bevor ein(e) SR die Strafe ausspricht, muss er/sie die Zeit anhalten
- ❖ Die Hinausstellung muss mit der exakten Spielzeit ins Spielprotokoll eingetragen werden
- ❖ Der/Die Zeitnehmer*in informiert die betroffene Mannschaft über den Ablauf der Strafzeit
- ❖ Die dritte Hinausstellung bedeutet gleichzeitig die Disqualifikation



Sonderfall: Die doppelte Hinausstellung

Verhält sich ein(e) Spieler*in, der/die eine Hinausstellung erhalten hat, **vor dem Wiederanpfiff des Spiels** erneut unsportlich, kann er/sie eine weitere Hinausstellung erhalten und muss vier Minuten lang auf der Bank Platz nehmen.



Der Zeitstrafenzettel

- ❖ Wird ausgefüllt, wenn eine Mannschaft eine Zeitstrafe erhält
- ❖ Beidseitig ausgefüllt, in der Mitte gefaltet und für beide Mannschaften sichtbar (!) aufgestellt

Wichtig: Um bei eventuellem Klärungsbedarf keine Verwechslungen zu riskieren, sollte immer erkenntlich sein, welcher Mannschaft ein Zeitstrafenzettel zuzuordnen ist!



Spieler-
Nr.

Zeit des
Wieder-
Eintritts

Spieler-
Nr.



Zeit des
Wieder-
Eintritts

Zeit des
Wieder-
eintritts

■
■

Heim-
verein

Gast-
verein

Spieler-
Nr.



Spieler-
Nr.

3



Heim-
verein

Gast-
verein

Zeit des
Wieder-
eintritts

19 : 01

Die Disqualifikation

- ❖ Nächste (und letzte) Progressionsstufe
- ❖ Der bestrafte Spieler muss das Spielfeld vollständig verlassen
- ❖ Die Mannschaft bleibt für zwei Minuten in Unterzahl*
- ❖ Bevor ein(e) SR die Strafe ausspricht, muss er/sie die Zeit anhalten
- ❖ Die Disqualifikation muss mit der exakten Spielzeit ins Spielprotokoll eingetragen werden
- ❖ Der/Die Zeitnehmer*in informiert die betroffene Mannschaft über den Ablauf der Strafzeit
- ❖ Eine Disqualifikation kann auch einen schriftlichen Bericht nach sich ziehen (+blaue Karte)



Zeit des
Wieder-
eintritts

■
■

Heim-
verein

Gast-
verein

Spieler-
Nr.



Spieler-
Nr.

3 (DQ)



Heim-
verein

Gast-
verein

Zeit des
Wieder-
eintritts

19 : 01

Der Wechsel bei einer Zeitstrafe

- ❖ Die Spieler*innen müssen das Feld auf “eine sportliche Weise” verlassen
- ❖ Nicht zwingend innerhalb der Auswechselzone
- ❖ Der Wiedereintritt muss über die Auswechselzone erfolgen
- ❖ Ein zu frühes Eintreten wird wie ein Wechselfehler gehandhabt*



30 Sekunden vor Ablauf seiner/ihrer Hinausstellungszeit betritt WEISS 3 die Spielfläche, ohne in das Spiel einzugreifen. Team WEISS ist in Ballbesitz.
Wie ist zu entscheiden?

a) Freiwurf für Team SCHWARZ

b) Freiwurf für Team WEISS

c) Hinausstellung von WEISS 3 und 30-Sekunden-Reduzierung von Team WEISS auf der Spielfläche um eine(n) zusätzliche(n) Spieler*in

d) 30 Sekunden für WEISS 3 und 2-Minuten-Reduzierung von Team WEISS auf der Spielfläche um eine(n) zusätzliche(n) Spieler*in

e) Disqualifikation von WEISS 3 und 30-Sekunden-Reduzierung von Team WEISS auf der Spielfläche um eine(n) zusätzliche(n) Spieler*in

WEISS 5 wurde hinausgestellt. Als 1 Minute und 45 Sekunden seiner/ihrer Hinausstellungszeit verstrichen sind, wird er/sie von dem/der Trainer*in auf die Spielfläche geschickt.

Wie ist zu entscheiden?

- a) WEISS 5 wird erneut hinausgestellt, und Team WEISS wird auf der Spielfläche 2 Minuten und 15 Sekunden lang um eine(n) Spieler*in reduziert.
- b) WEISS 5 wird disqualifiziert (rote Karte), und Team WEISS wird auf der Spielfläche 15 Sekunden lang um zwei Spieler*innen und im Anschluss 1 Minute 45 Sekunden lang um eine(n) Spieler*in reduziert.
- c) WEISS 5 wird erneut hinausgestellt, und Team WEISS wird 15 Sekunden lang um zwei Spieler*innen und im Anschluss 1 Minute 45 Sekunden lang um eine(n) Spieler*in reduziert.

WEISS 10 sitzt seine erste Zeitstrafe ab (Spielzeit bei Beginn der Strafzeit: 21:00). Nach Wiederanpfiff reklamiert er so heftig, dass die Schiedsrichter das Spiel bei 21:30 mit Time-out unterbrechen und WEISS 10 mit einer weiteren Hinausstellung bestrafen. Welche Konsequenzen hat dies für Team WEISS?

- a) Hinausstellung von WEISS 10
- b) Disqualifikation von WEISS 10
- c) Team WEISS wird bis 25:00 auf der Spielfläche um eine(n) Spieler*in reduziert.
- d) Team WEISS wird bis 23:00 auf der Spielfläche um zwei Spieler*innen und dann bis 23:30 um eine(n) Spieler*in reduziert.

Wann fängt die Hinausstellungszeit an?

- a) Wenn der/die Schiedsrichter*in das Zeichen für die Hinausstellung gegeben hat
- b) Wenn der/die hinausgestellte Spieler*in die Seitenlinie passiert hat
- c) Wenn der/die Schiedsrichter*in das Spiel wieder anpfeift
- d) Wenn der/die Zeitnehmer*in die Stoppuhr startet

SCHWARZ 8 wird nach Time-out mit einer Hinausstellung belegt.
Beim Hinausgehen, vor dem
Wiederanpfeiff, äußert er/sie sich gegenüber den Schiedsrichtern
unsportlich.
Wie ist zu entscheiden?

- a) Weitere Hinausstellung von SCHWARZ 8; Team SCHWARZ wird auf der Spielfläche zwei Minuten lang um zwei Spieler*innen reduziert.
- b) Weitere Hinausstellung von SCHWARZ 8; Team SCHWARZ wird auf der Spielfläche vier Minuten lang um eine(n) Spieler*in reduziert.
- c) Disqualifikation von SCHWARZ 8 (rote Karte); Team SCHWARZ wird auf der Spielfläche zwei Minuten lang um zwei Spieler*innen reduziert.
- d) Disqualifikation von SCHWARZ 8 (rote Karte); Team SCHWARZ wird auf der Spielfläche vier Minuten lang um eine(n) Spieler*in reduziert.

Besondere Richtlinien
im Jugendbereich

Der Wechsel in der Jugend

- ❖ Bis einschließlich B-Jugend darf nur im Angriff (bei Ballbesitz) gewechselt werden
- ❖ Sonderfall 1: Team-Time-Out
- ❖ Sonderfall 2: Wechsel eines Torhüters beim 7-M-Wurf

Die 2-Minuten-Strafe

- ❖ Die 2-Minuten-Strafe ist bis einschließlich D-Jugend „nur“ eine persönliche Strafe
- ❖ Der/Die Spieler*in muss für zwei Minuten aussetzen, die Mannschaft bleibt auf dem Feld aber vollzählig



<https://www.handballkreis-moenchengladbach.de/saison-2021-22.html>

nuScore

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen im Handball

Spielcode

z.B. A1B2C35678

Anmelden

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	Spielbericht löschen
-----------	---------	-------	-----	----------------	----------------	------------	----------------------

Freigegebene und übermittelte Spielberichte werden automatisch gelöscht, wenn zu wenig Speicher für einen neuen Spielbericht verfügbar ist.



*Danke für die
Aufmerksamkeit!*
