



## **Zeitnehmer und Sekretär unterstützen die Schiedsrichter bei der Spielleitung**

### **Grundlagen**

- DHB-Handballregeln und Richtlinien für Zeitnehmer des WHV
- Gültiger Zeitnehmer- oder Schiedsrichter-Ausweis erforderlich
- Neutrales Verhalten
- Rechtzeitiges Erscheinen (30 min. vor Spielbeginn)

### **• Aufgaben Sekretär**

- Ausfüllen des Spielberichts, Wiedereintrittzettel

### **• Aufgaben Zeitnehmer (Kenntnis der Hallenuhr !)**

- Kontrolle der Spielzeit, Time-outs, Team-Time-outs und Strafzeiten
- Anzeigen der Tore

### **• Aufgaben Zeitnehmer und Sekretär**

- Wechselfehler, Auswechselreglement

### **Einsatz bei Heimspielen (Kenntnis Hallenuhr):**

#### **als Zeitnehmer und Sekretär (allein):**

- bei Jugendspielen in Kreisklasse und Kreisliga
- bei Seniorenspielen in Kreisklasse + Damen Kreisliga

#### **als Zeitnehmer (Sekretär vom Gastverein):**

- bei Jugendspielen ab Bezirksliga
- bei Seniorenspielen Herren ab Kreisliga, Damen ab Bezirksliga

### **Einsatz bei Auswärtsspielen:**

#### **als Sekretär**

- bei Jugendspielen ab Bezirksliga
- bei Seniorenspielen Herren ab Kreisliga, Damen ab Bezirksliga



- **Coachingzone:** Ab 3,5m von der Mittellinie bis zum Ende der 2. Auswechselbank
- Trainer oder Auswechselspieler dürfen **nicht** am Kampfgericht **warten** und Z/S dadurch bei der Wahrnehmung ihrer Aufgaben **behindern**.

## Spielzeitunterbrechung (TimeOut)

- Grundsätzlich entscheiden die SR, ob die Spielzeit angehalten wird. (3 x Pfiff + Handzeichen „Time out“)
  - **Uhr dann anhalten**
- Zwingend bei Hinausstellung, Disqualifikation
- Möglich bei Verwarnung, scheinbarer Verletzung, Ball weg, Zeitverlust
- Unterbrechung durch Zeitnehmer
  - Sofort (kein Vorteil abwarten)
    - bei Wechselfehler, Team-Time-Out, Gefahr in Verzug, unerlaubtes Betreten der Spielfläche durch Spieler/Offiziellen
      - **Spielzeit sofort anhalten**
  - Nächste Spielunterbrechung abwarten
    - Beleidigung des Kampfgerichts durch Trainer / Spieler
    - Sonstige Rücksprache mit Schiedsrichtern

Uhr nach Handzeichen und Blickkontakt mit Schiedsrichter wieder starten



## Spielerwechsel

- Jeder Spieler auf dem Spielbericht kann eingewechselt werden. (Ausnahme Disqualifikation)
- Einwechslung ist jederzeit, ohne Anmeldung möglich
- Jeder Spieler kann mehrfach ein- und ausgewechselt werden.
- Wechsel ist nur innerhalb der eigenen Wechselmarken erlaubt.
- Hinausgestellte Spieler dürfen für 2 Minuten nicht eingewechselt werden. (Doppelstrafe 4 Minuten)

## Wechselfehler

- Wechsel sind nur innerhalb der eigenen Wechselmarken erlaubt.
- Betreten ist erst nach Verlassen des anderen Spielers erlaubt
- Keine Strafe bei Verlassen der Spielfläche außerhalb der Wechselmarken, wenn der Spieler das Spielfeld unverzüglich wieder betritt - ohne Vorteil
- Bestrafung immer nur für 1 Spieler je Wechselsituation (benennen, wer den Fehler (zuerst) gemacht hat)

## Sonderfälle Wechselfehler

- Jugendspiel: Wechsel nur bei Ballbesitz erlaubt
  - Ausnahme: bei TimeOut dürfen beide Mannschaften wechseln
- Freiwurf zum Spielende / Halbzeitpfeif:
  - Abwehr darf gar nicht mehr wechseln
  - Angreifer dürfen noch 1 Spieler wechseln.
- Torwartregel:
  - immer genau 1 Spieler auf dem Feld muss als Torwart erkenntlich sein
- TimeOut:
  - Auch bei TimeOut bleiben die Wechselregeln wirksam
  - Handzeichen: 2 Personen, um sich um einen verletzten Spieler zu kümmern.
- Bei Team-Time-Out sind die Wechselregeln außer Kraft



## Team-Time-Out

- Jede Mannschaft kann pro Halbzeit 1 Mal TTO beantragen
  - max. 4 mal pro Spiel
- Beantragung durch Abgeben der Grünen Karte
  - durch Offiziellen, an der Basis auch durch Spieler möglich
  - Warten am Tisch nicht erlaubt
- Nur möglich bei Ballbesitz
  - gilt auch, wenn der Ball nicht im Spiel ist
  - was ist, wenn der Ball in der Luft ist ?
  - Entscheidend ist, wann der Zeitnehmer das Spiel unterbricht
  - Der MV muss die Reaktionszeit des ZN berücksichtigen
- TTO falsch beantragt ?
  - Karte wieder zurückgeben, es darf nicht am ZN-Tisch gewartet werden

## **Ablauf Team-Time-Out**

1. Beantragung durch Abgeben der Grünen Karte
2. Zeitnehmer unterbricht das Spiel umgehend und hält die Spielzeit an.
  - Spiel ist unterbrochen, alle weiteren Aktionen (außer Strafen) sind ungültig
3. Z/S hält die Grüne Karte hoch und zeigt auf das Team, das TTO beantragt hat
4. SR bestätigt das TTO (Erst jetzt beginnt die 1 Minute TTO -> Wechselfehler)
5. ZN startet mit separater Uhr TTO und stellt die Karte auf.
6. Sekretär trägt TTO im Spielbericht ein
7. In dieser Zeit ist eine kurze Abstimmung mit SR möglich
8. Nach 50 Sekunden gibt der ZN Signal zum Bereitmachen
9. Z/S nimmt die Karte aus dem Ständer (bleibt beim Kampfgericht)
10. Blickkontakt mit SR und Uhr nach Anpfiff wieder starten



## Der Spielbericht

- **vor Spielbeginn**
  - Eintragung von Spieldaten und Spielern durch Offizielle / Trainer
- **während des Spiels**
  - Eintragung durch Sekretär
    - Torfolge
    - Strafen
    - Team-Time-Out
- **nach Spielende**
  - Eintragung durch Schiedsrichter
    - Sieger / Ergebnis
    - Schiedsrichterbericht

## Eintragungen vor Spielbeginn

### → Berichtskopf auf Vollständigkeit kontrollieren

1. Z/S tragen sich vor Spielbeginn ein.
  - Name und Ausweis-Nummer bzw. Unterschrift, wenn Ausweis vergessen
2. Auf dem Spielbericht ist Platz für 14 Spieler je Mannschaft
  - gilt für alle Alters- und Spielklassen.
3. Auf dem Spielbericht ist Platz für 4 Offizielle
  - an Pos. 1 immer der MV, der auch für die Richtigkeit unterschreibt
  - ist kein Offizieller vorhanden, muss ein Spieler die MV übernehmen
4. Streichungen vor Spielbeginn
  - Spieler, die bei Spielbeginn nicht anwesend sind
  - Spieler, die sich verletzt haben
5. Spieler ohne Ausweis
  - Unterschrift auf der Rückseite



## Der Spielbericht – Eintragungen während des Spiels

### 1. Torfolge

- jedes Tor unverzüglich eintragen
- getrennt nach Halbzeit (Spalte 1 bzw. 2) immer mit vollen Ergebnis
- Nach letztem Eintrag je Spalte nachfolgendes Feld durchkreuzen
- Wenn mehr Tore als Platz auf dem Spielbericht, dann die Ränder nutzen

### 2. Strafen je Mannschaft

- max. 3 Verwarnungen je Mannschaft (1x pro Spieler). Danach Hinausstellung.

### 3. Eintragen der Strafen

- Verwarnungen mit der angefangenen Spielminute (mm) eintragen
- Hinausstellungen mit der genauen Zeit (mm:ss) eintragen
- bei Doppelstrafe beide Strafen mit gleicher Zeit eintragen
- 3. Hinausstellung = Disqualifikation → mit gleicher Zeit eintragen
- bei „Rot“ vermerken, ob mit oder ohne Bericht (m.B. / o.B.) **wichtig!**
- in 2. Halbzeit Zeit unterstreichen oder von 30:00 – 60:00 Min.
- für Offizielle insgesamt nur 1 Verwarnung und 1 Hinausstellung möglich

### → Wiedereintrittszettel

- mit der Zeit **des Wiedereintritts** ausfüllen
- für das Auffüllen sind die Mannschaften selbst verantwortlich
- nach Wiedereintritt den Zettel wegnehmen

### 4. Verspätet eintreffende Spieler...

- ... werden vom Sekretär im Spielbericht nachgetragen und erhalten dadurch ihre Teilnahmeberechtigung.

### 5. Wechsel vom Offiziellen zum Spieler

- nur möglich, wenn noch keine 14 Spieler eingetragen sind
- Offizieller wird gestrichen
- Info an SR bei nächster Gelegenheit
- evtl. Strafen werden mitgenommen

### 6. Team-Time-Out

- Getrennt nach Halbzeit und Mannschaft eintragen
- Zeit (mm:ss) wenn der ZN das Spiel unterbrochen hat.