



Schulung zum Zeitnehmer/Sekretär (Kampfgericht)



◆ Grundlagen:

- Richtlinien für Sekretäre und Zeitnehmer im HVSH (Stand 01.07.2013)
- Internationale Hallenhandballregeln in der Ausgabe 1. August 2011

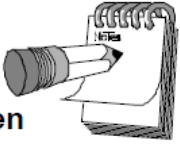

Allgemeine Hinweise

- ◆ Nur gute Zusammenarbeit zwischen Kampfgericht und SR führt zu einem reibungslosen Spielablauf
- ◆ SK/ZN dürfen keine weiteren Aufgaben wahrnehmen (Hallensprecher, Coaching)
- ◆ Andere Personen haben am Kampfgericht nichts zu suchen
- ◆ Als Offizieller ein Vorbild (pünktlich, neutral, kein Alkohol)

Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern

- ◆ **Abstimmungsgespräch 20 min vor Spielbeginn in der Schiedsrichterkabine über:**
 - Das Führen des Spielprotokolls
 - Das Verhalten bei Wechselfehlern
 - Die Handhabung der Spielzeituhr
 - Das Verhalten kurz vor Ende der Halbzeiten
 - Die Abstimmung der Spielzeit bei Spielunterbrechungen
 - Time-Out
 - Team-Time-Out
 - Die Bekanntgabe der Restspielzeit
 - Die Handzeichen/Bestätigung bei ausgesprochenen Strafen
 - Verwarnung
 - Hinausstellung
 - Disqualifikation
 - Disqualifikation mit Bericht

Aufgabenverteilung

Die Aufgaben von Sekretär und Zeitnehmer	
Sekretär	Zeitnehmer
Ausrüstung	
Spielprotokoll Schreibgerät Gelbe / Rote / Grüne Karten 	 2 Stoppuhren Pfeife Zettel „Wiedereintrittszeit“ Schreibgerät
Aufgaben	
① Kontrolle der Teilnahmeberechtigung ② Kontrolle des Eintretens mannschaftsergänzender Spieler ③ Führen des Spielprotokolls	④ Kontrolle der Spielzeit ⑤ Meldung/Kontrolle des „Team Time-out“ ⑥ Kontrolle der Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler ⑦ Bekanntgabe der gespielten oder noch zu spielenden Zeit
⑧ Kontrolle der ordnungsgemäßen Besetzung der Auswechselbank ⑨ Kontrolle der Auswechselforgänge ⑩ Kontrolle des Eintretens nicht berechtigter Spieler und Offizieller	

Spielzeitunterbrechungen (Time-Out) I

- ◆ Wird von SR angezeigt
- ◆ Zeit läuft mit Wiederanpiff weiter
(Blickkontakt ZN – SR)
- ◆ ZN informiert über die gespielte Zeit,
sofern Uhr nicht einsehbar ist
- ◆ Ansprechpartner hier ist der
Mannschaftsverantwortliche
- ◆ Abgleich mit SR wünschenswert

Spielzeitunterbrechungen (Time-Out) II

- ◆ Spielunterbrechung durch SK/ZN
 - ZN hält sofort die Uhr an
- ◆ Spielunterbrechung durch SR
 - ZN hält erst nach Zeichen von SR die Uhr an!

Wann gibt es ein Time-Out?

- ◆ Zwingend vorgeschrieben bei:
 - Entscheidung auf persönliche Strafe:
 - 2-Minuten
 - Disqualifikation
 - Pfiff von Zeitnehmer/Sekretär
 - Wechselfehler
 - sonstiger Pfiff
 - Abstimmungsbedarf der SR untereinander
- ◆ Empfohlen bei:
 - Einflüssen, die eine Mannschaft unberechtigt benachteiligen
 - TW-Wechsel bei 7-m-Wurf

Verwarnung

- ◆ Gegen den einzelnen Spieler EINE
- ◆ Gegen die Spieler einer Mannschaft DREI
- ◆ Gegen die Offiziellen EINE

- ◆ Überschreitungen kein Regelverstoß
- ◆ SK soll aber den SR darauf hinweisen

Hinausstellungen

- ◆ SR müssen Time-Out geben
- ◆ Der fehlbare Spieler bekommt die Strafe aufgeschrieben
- ◆ Zeit des Wiederanpiffs wird in Spielbericht eingetragen
- ◆ Nach der dritten Zeitstrafe ist ein Spieler zu disqualifizieren
(Sofern SR dies vergisst, ist er zu informieren)

Besonderheiten bei Hinausstellungen

- ◆ Spieler ergänzt zu früh
→ erneute Zeitstrafe für Spieler
ein anderer Spieler muss für Reststrafzeit vom Feld
- ◆ Ein Spieler erhält eine „doppelte“ Zeitstrafe
→ Spieler für 2+2min (=4min) auf Bank
Im Bericht diese Zeit in beide 2min-Kästchen
- ◆ Nach Disqualifikation erfolgt noch eine Bestrafung
→ Mannschaft für 4min reduziert
Im Bericht zus. 2min unter Mannschaftsstrafen

Disqualifikation (ohne Bericht)

- ◆ Immer nach Time-Out
- ◆ Verringert die Anzahl der Spieler immer für zwei Minuten um einen Spieler (auch bei Disqualifikation eines Offiziellen)
- ◆ Der fehlbare Spieler/Offizielle muss den Bankbereich verlassen

Disqualifikation mit Bericht

- ◆ Bei besonders schweren Vergehen spricht SR „Disqualifikation mit Bericht“ aus
- ◆ SR muss allen Beteiligten dies vor Wiederanpfiff mitteilen - sonst Einspruchsgrund
- ◆ Im Spielbericht die Spielzeit in Spalte Bericht

Wichtiger Hinweis

- ◆ Missverständnisse/Unklarheiten im Zusammenhang mit Bestrafungen sind **umgehend vor Wiederanpfiff** mit den SR zu klären
- ◆ Sonstige Unklarheiten sind nach Hinweispfiff **bei der nächsten Spielunterbrechung** zu klären
→ Vorteil abwarten !!!

Spielzeitmessung

- ◆ Beginn mit Anpfiff des Anwurfes
- ◆ Ende durch Schlusssignal
 - Entweder automatisch
 - Oder durch Zeitnehmer, **dann mit Ablauf der Spielzeit ohne Rücksicht auf Spielgeschehen**
- ◆ Bei Zweifeln über Spielzeit entscheiden die Schiedsrichter
- ◆ Time-Out
 - Erst nach Anzeige und den drei Pfiffen wird die Uhr angehalten (**Ausnahme: Unterbrechung durch ZN**)
- ◆ Team-Time-Out
 - Ablauf siehe eigene Folie

Team-Time-Out

- ◆ Anspruch
 - 1x pro regulärer Halbzeit je Mannschaft
 - 1 Minute Dauer
- ◆ Immer möglich bei eigenem Ballbesitz
 - Anmeldung durch einen beliebigen Mannschaften-Offiziellen
 - Grüne Karte wird **vor** den Zeitnehmer hingelegt, oder diesem ausgehändigt.
 - Verliert die Mannschaft im Augenblick der Übergabe den Ball, **muss** die grüne Karte vom Zeitnehmer ZURÜCKGEGEBEN werden.
 - Wird vom Zeitnehmer sofort angezeigt
 - **Sofortige Spielunterbrechung durch SK**
 - deutliches Zeigen der Mannschaft, die das Team-Time-Out beantragt hat (ZN)
 - **50 sec. beginnen, wenn der SR das Zeichen zum „Betreten des Spielfeldes“ gibt**
 - 3 kurze Pfiffe, Zeichen 16, Zeichen 17
 - Ein SR hält Rücksprache mit Zeitnehmer/Sekretär

Ballbesitz entscheidend für TTO

◆ Ballbesitz bedeutet

- ein Spieler hat den Ball unter Kontrolle
 - fest in der Hand
 - kontrolliertes Prellen
 - kontrolliertes Werfen, Fangen, Stoßen, Schlagen, Pass spielen
- eine Mannschaft bekommt einen Wurf zugesprochen
 - Freiwurf
 - 7-m-Wurf
 - Anwurf
 - Einwurf
 - Abwurf
- Ball rollt od. liegt im Torraum der beantragenden Mannsch.

Team-Time-Out (Ablauf)

Ablauf eines „Team Time-out“

- ① Zeitnehmer: wenn die „Grüne Karte“ abgegeben wurde und die beantragende Mannschaft in Ballbesitz ist, pfeift er sofort und hält gleichzeitig die Spielzeituhr an.
- ② Zeitnehmer: gibt das „Time-out“-Zeichen und deutet mit der Hand auf die beantragende Mannschaft.
- ③ Schiedsrichter: bestätigt „Time-out“ (Handzeichen 16).
- ④ Schiedsrichter: bestätigt das „Team Time-out“ (deutet mit dem Arm auf die beantragende Mannschaft).
- ⑤ Zeitnehmer: startet jetzt eine separate Uhr zur Kontrolle der Auszeit (es muss also eine zweite (Stopp)-Uhr vorhanden sein!).
- ⑥ Sekretär: trägt das „Team Time-out“ im Spielbericht im entsprechenden Feld ein (gespielte Zeit).
- ⑦ Schiedsrichter: nehmen den Spielball in Verwahrung und halten sich in der Spielfeldmitte auf. Ein Schiedsrichter kann kurz zur Abstimmung zum Zeitnehmertisch gehen.
- ⑧ Zeitnehmer: gibt nach 50 Sekunden ein akustisches Signal. Die Mannschaften sind gehalten, bei Ablauf des „Team Time-out“ zur Spielfortsetzung bereit zu sein.
- ⑨ Schiedsrichter: setzen das Spiel mit Anpfiff des der Spielsituation entsprechenden Wurfes fort.
- ⑩ Zeitnehmer: setzt die Spielzeituhr jetzt wieder in Gang und entfernt die „Grüne Karte“ vom Tisch.

Kontrolle der ordnungsgemäßen Besetzung der Auswechselbank

- ◆ Besetzung des Auswechselraumes
 - Auswechsellspieler (maximal 7)
 - Hinausgestellte Spieler
 - Maximal vier Mannschaftsoffizielle
- ◆ Funktion des Mannschaftsverantwortlichen
 - Ansprechpartner SK/ZN
 - Nimmt auf der Auswechselbank unmittelbar neben dem Zeitnehmertisch platz.
- ◆ Aufenthaltsverbot im Auswechselraum
 - Alle ausgeschlossenen oder disqualifizierten Spieler und disqualifizierte Mannschaftsoffizielle **dürfen keinen Kontakt mehr zur Mannschaft haben**

Was bedeutet Teilnahmeberechtigung?

- ◆ Um am Spiel teilnehmen zu dürfen, muss ein Spieler „teilnahmeberechtigt“ (4:3) sein, d.h.:
 - Bei Anpfiff muss der Spieler anwesend sein und
 - Der Spieler muss in der Spielerliste eingetragen sein
- ◆ Später kommende Spieler müssen sich bei SK/ZN melden und ihren Spielausweis vorlegen
- ◆ Sofern kein Spielerpass vorgelegt werden kann, muss der SK/ZN folgende Daten auf der Rückseite vermerken:
 - Name, Vorname, Geburtsdatum
 - Unterschrift

Aus- und Eintreten der Auswechsellspieler

- ◆ Wechselzone
 - Spielerwechsel nur im eigenen Auswechselraum
- ◆ Spielerwechsel
 - Jederzeit bei Spielen der Aktiven im eigenen Auswechselraum möglich. Bei Jugendspielen die DHB-Sonderregelung beachten!
- ◆ Torwartwechsel
 - Farbliche Unterscheidung zu beiden Mannschaften. **Alle TWs einer Mannschaft müssen dieselbe Trikotfarbe haben.**
 - Nur ein Torwart pro Mannschaft auf dem Spielfeld
- ◆ Wechselfehler
 - Immer **sofort** das Spiel unterbrechen (**Kein Vorteil!!!**)
- ◆ Bestrafung des Wechselfehlers
 - Entscheidung durch Schiedsrichter nach Befragung des Zeitnehmers

Auswechselln im Jugendbereich

- ◆ Auswechselln nur zulässig bei:
 - Ballbesitz
 - Während Time-Out
- ◆ Regelgerechtes Auswechselln:
 - Ein Spieler verlässt die Spielfläche
 - Ein anderer Spieler betritt die Spielfläche
 - jetzt Prüfung auf Zulässigkeit
 - bei Fehler ist dieser der fehlbare Spieler
 - Nur im eigenen Auswechselraum!

Verstoß = Wechselfehler also Hinausstellung

Das Führen des Spielprotokolls

- ◆ Das Notieren der Tore (erst nach Anwurf-Ausführung)
 - Torfolge mit Minutenangabe
 - Torschützen (Strichliste – mit Punkt darüber bei 7-m-Tor!)
- ◆ Das Notieren gegebener 7-m und Torerfolge durch 7-m
- ◆ Das Notieren der Verwarnungen (Minutenangabe)
- ◆ Das Notieren der Hinausstellungen (Minute und Sekunde)
 - Die doppelte Hinausstellung
 - Hinausstellung für Mannschaftsverantwortliche/Spieler auf der Bank möglich
- ◆ Das Notieren der Disqualifikationen
- ◆ Das Notieren des Team-Time-Out

Handzeichen der SR

Schiedsrichter-Handzeichen



16. Time-out



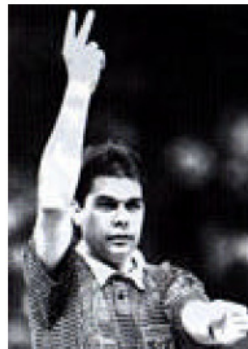
17. Erlaubnis für zwei
teilnahmeberechtigte
Personen zum Betreten der
Spielfläche bei Time-out



12. Torgewinn



13. Verwarnung (gelb)
Disqualifikation (rot)



14. Hinausstellung (2 Minuten)

Besonderheiten / Sonstiges

- ◆ Bei F-Jugend mehr als 14 Spieler erlaubt (keine Passpflicht)
- ◆ Betritt ein nicht teilnahmeberechtigter Spieler das Spielfeld, wird dieser, wenn noch möglich, nachgetragen (nicht mehr persönlich bestraft!), ansonsten von den SR auf die Tribüne verwiesen. MV wird wg. „Formfehler“ progressiv bestraft!
- ◆ Bei einem **direkten Freiwurf am Ende der 1. Hz** oder **bei Spielende** darf nur die angreifende Mannschaft **einen** Spieler wechseln. Die abwehrende Mannschaft darf nicht wechseln. Bei mehrfachem Verstoß wird nur der 1. Spieler bestraft. Alle weiteren werden „nur“ zurückgeschickt. **Einzige Ausnahme ist der Wechsel des Torwarts, wenn dieser verletzt ist.**
- ◆ Bei Verletzungs-TO dürfen nur zwei Personen derselben Mannschaft aufs Feld (nur zu diesem Spieler). Coachen ist nicht erlaubt und **muss** durch die SR bestraft werden!