



HANDBALL**KREIS**WESEL E.V.

Ausbildung von Zeitnehmer / Sekretär

Wolfgang Tecker
Christian Strauß
Dirk Krölls
Stefan Hoffmann
Stefanie Jugovac



Anforderungen an Zeitnehmer/Sekretär

- gültige Lizenz als Zeitnehmer / Sekretär (Sekretär bei Einsatz des ESB benötigt Zusatzausbildung)
- allgemeine Kenntnisse in den für Zeitnehmer und Sekretär relevanten Handballregeln
- Aufrichtigkeit
- Neutralität (Coaching und auch Anfeuern ist nicht erlaubt)
- uneingeschränkte Aufmerksamkeit auf das Spiel
→ keine Notizen für den Trainer



Utensilien für Zeitnehmer/Sekretär

- **6 Grüne Karten**
- **2 Ständer**
- **2 Reiter für Zeitstrafenzettel – auch wenn Zeitstrafen über Hallenuhr angezeigt werden**



Utensilien für Zeitnehmer

- Hallenuhr
- Ersatzuhr (z.B. Handballtimer) – nicht für Team-Time-out
- separate „Stoppuhr“ für Team-Time-out
- Pfeife
- Zeitstrafenzettel – auch wenn Zeitstrafen über Hallenuhr angezeigt werden
- dicker Filzstift – von beiden Mannschaften lesbar
- **Notizzettel (z.B. Presseausdruck ESB)**
- Kugelschreiber

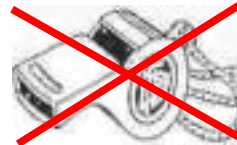


Utensilien für Sekretär



Notebook

~~Pfeife~~



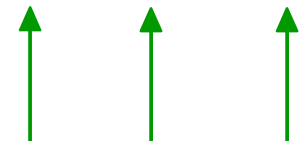


Utensilien für Zeitnehmer ESB - Pressebericht

Rechner fällt aus

Nr	Name	Tore	7m	V	2min	D
1	DYMSKI, RAPHAEL					
2	ENGELS, OLIVER					
4	GAEDE, FALKO RENE					
5	GEERDES, KEVIN					
6	GILHAUS, GERRIT MARTIN					

Zeitnehmer muss Strafen mitschreiben





Aufbau des Auswechselraums

- **Mittellinie:** Tisch für bis Zeitnehmer, Sekretär und technischen Delegierten
- **Coachingzone:** von 3,5 m von der Mittellinie bis zur 7-m-Linie (möglichst markiert)
- **1 Offizieller** darf sich in der Coachingzone bewegen, Spieler müssen auf der Bank sitzen
- **Aufenthalt in der coachingfreien Zone (Mittellinie bis 3,5 m von der Mittellinie) nur zum Wechseln und Beantragen des Team-Time-out**
- **Wechseln nur über eigene Auswechsellinie erlaubt: Mittellinie bis zur Auswechsellmarkierung (4,5 m von der Mittellinie)**



Aufgaben von Zeitnehmer/Sekretär vorm Spiel, in der HZ, nach dem Spiel

Vor dem Spiel:

- **Ausfüllen ESB (Zeitnehmer unterstützt Sekretär)**
- Kreis: kurze Abstimmung mit SR → ESB-Ausdruck
- HVN-Ebene: Anwesenheit in der Sporthalle
spätestens 45 (60) Minuten vor Spielbeginn
→ **Technische Besprechung**

Halbzeitpause / nach Spielende:

- Abgleich mit den Schiedsrichtern der Einträge unter
Spielstand und Strafen



Aufgaben des Zeitnehmers während des Spiels

- Kontrolle der Spielzeit / Time-out
- Überwachung der Zeitstrafen
- Team-Time-out
- Anzeige der Torfolge
- **alle Pfiffe**
 - eigene Liste → schneller Pfiff
- Zeitstrafenzettel:
 - **beidseitig mit dicken Filzstift**
 - eigene Liste → schneller Wiederanpfiff durch SR



Aufgaben des Sekretär während des Spiels

- Führen der Spielerliste
- Führen des Spielprotokolls
- Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler
 - Zusammenarbeit mit Zeitnehmer
- Eintragung und Erteilung der Teilnahmeberechtigung später kommender Spieler



Eintragung nachkommende Spieler/Offizielle

Spieler – möglichst schon vor Spielbeginn:

- Trikotnummer
- Name, Vorname
- Geburtsdatum
- Ausweisnummer

Offizielle

- Name, Vorname



Kein Offizieller - Eintragung

- nur Trikotnummer in der Zeile Offizieller A (Nr. 7)
- Strafen beim Spieler

nachkommender Offizieller automatisch MV



Gemeinsame Aufgaben während des Spiels

- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank
- Kontrolle der Auswechselforgänge
- Kontrolle der Spieler auf dem Spielfeld, besonders nach einem Team-Time-out (vor Wiederanpfiff)



Spielzeiten

Männer, Frauen, A-Jugend	2x 0:30
B- und C- Jugend	2x 0:25
D- und E-Jugend (F-Jugend)	2x 0:20
Pause	0:10



Spielzeiten

1. Verlängerung	2x 0:05
2. Verlängerung	2x 0:05
7-m-Werfen	



Spielzeit *Zeitnehmer*

- **Schlussignal, wenn möglich, automatisch**
- ansonsten exakt nach dem Ende der Spielzeit abpfeifen
- Hallenuhr muss, wenn möglich, von 0 auf 30 (0 auf 60) eingestellt sein = vorwärts laufend
- Hallenuhr nicht einsehbar oder Verwendung einer Tischstoppuhr:
Zeitnehmer gibt den MV nach einem Time-out die gespielte Zeit bekannt (wichtig bei Hinausstellungen)



Halbzeitpause - **HVN** *Zeitnehmer*

- es sollte keine Anzeige auf der Hallenuhr erfolgen
- wenn doch, dann muss Uhr abzuberechnen sein



Time-out

Zeitnehmer

Nur die SR entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen und wann sie fortgesetzt wird, außer:

Pfiff durch Zeitnehmer (**immer erst Uhr anhalten**) oder techn. Delegierten



Time-out

Zeitnehmer

Bei Spielfortsetzung bestätigt Zeitnehmer durch Handzeichen, dass alles ok und er bereit ist.



Anzeige der Torfolge

Zeitnehmer

Tore werden **sofort** angezeigt, nicht erst nach dem Anwurf



Kontrolle der Auswechselforgänge

Zeitnehmer und Sekretär

Bei jedem Eintreten eines Spielers ist dessen Teilnahmeberechtigung (= im Spielbericht eingetragen) zu kontrollieren. Bei Unstimmigkeiten **pfeift der Zeitnehmer sofort → eigene Liste.**

- nichtteilnahmeberechtigt
 - Spieler wird nachgetragen
 - MV (ESB: OA) wird progressiv bestraft
- falsche Trikotnummer
 - Trikotnummer wird korrigiert
 - keine Strafe



Kontrolle der Auswechsellvorgänge

Zeitnehmer und Sekretär

- Wechseln nur über die **eigene** Auswechsellinie
- **max. 7 (Feld-)Spieler** pro Mannschaft auf dem Spielfläche
- **max. 1 Torwart** pro Mannschaft auf der Spielfläche; muss sich farblich von seinen Mit- und Gegenspielern unterscheiden (u.U. Leibchen)
- „Jacke an“ (falsche Leibchenfarbe) nicht erlaubt
→ **kein Wechselfehler**
- **der Zeitnehmer pfeift (auch „Jacke an“) sofort, egal, was gerade auf dem Spielfeld passiert**



7. Feldspieler *Zeitnehmer und Sekretär*

Alte Regelung weiterhin gültig: „7. Feldspieler“ mit Leibchen

- Spieler ist Torwart
- **Leibchen muss im Auswechselraum an- und ausgezogen werden**



7. Feldspieler

Zeitnehmer und Sekretär

Neu: 7. Feldspieler ohne Leibchen

- **Spieler ist Feldspieler**
- **beliebiger Spieler darf mit Torwart zurückwechseln**

! Erhöhte Aufmerksamkeit bei Wechselvorgängen !



Freiwurf nach dem Schlusssignal *Zeitnehmer und Sekretär*

- nur **1** Spieler der angreifenden Mannschaft darf wechseln
- **kein** Spieler der abwehrenden Mannschaft darf mehr wechseln → **ansonsten Wechselfehler**
- **Ausnahme: bei 7 Feldspielern darf noch ein Torwart eingewechselt werden**



Kontrolle der Auswechselforgänge

Hinweise

- Wechselfehler sind auch bei Spielzeitunterbrechung (Time-out) möglich, aber nicht bei Team-Time-out
- hinausgestellte oder disqualifizierte Spieler können beim Verlassen der Spielfläche keinen Wechselfehler begehen
- begehen bei einem Wechselforgang mehrere Spieler einer Mannschaft einen Fehler, so ist nur der Spieler zu bestrafen, der den ersten Fehler begangen hat



Kontrolle der Auswechselforgänge

Zeitnehmer und Sekretär

Der einzuwechselnde Spieler darf erst die Spielfläche betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler die Spielfläche korrekt verlassen hat.

Auch Zurückgehen in seinen Auswechselraum schützt nicht vor Strafe, aber: **Sportlich fair bleiben!**



Kontrolle der Auswechselforgänge

Zeitnehmer und Sekretär

Der Auswechselnde verlässt die Spielfläche außerhalb seiner Wechsellinie.

Danach betritt der Einwechselse die Spielfläche.
Erst jetzt Wechselfehler (des auswechselnden Spielers)! Denn:

Betritt derselbe Spieler wieder das Spielfeld (wollte z.B. nur was trinken), ist es kein Wechselforgang.



Sonderregel Jugendbereich DHB

Zeitnehmer und Sekretär

Im **Jugendbereich der Altersklassen B-Jugend und jünger** darf nur gewechselt werden,

- wenn die eigene Mannschaft in Ballbesitz ist
- während eines Time-out
- TW-Wechsel bei 7-m

→ in der Regel Wechselfehler des **einwechselnden** Spieler



7. Feldspieler in der Jugend *Zeitnehmer und Sekretär*

Sonderregel (= Wechseln nur bei eigenen Ballbesitz)
für die A-Jugend aufgehoben

→ Einsatz des 7. Feldspielers problemlos

B-Jugend:

Auswechsellvorgang muss schnell genug sein –
Torwart muss vor Ballverlust (z.B. Torgewinn) wieder auf
dem Spielfeld sein

C-Jugend und jünger:

grundsätzlich erlaubt, aber faktisch verboten



Ballbesitz

1. ein Spieler hat den Ball unter Kontrolle
 - fest in der Hand
 - kontrolliertes Werfen, Fangen, Stoßen, Schlagen, Pass spielen
 - kontrolliertes Prellen

oder ...



Ballbesitz

2. eine Mannschaft bekommt einen formellen Wurf zugesprochen
 - Freiwurf
 - 7-m-Wurf
 - Anwurf
 - Abwurf
 - Einwurf



Team-Time-out *Zeitnehmer und Sekretär*

Einer der Offiziellen (wenn kein Offizieller da ist, ein beliebiger Spieler) kann bei Ballbesitz das Team-Time-out beantragen.

Zeitnehmer hat mit dem Pfiff auf das Ab-/Übergeben der Karte zu warten.





Team-Time-out *Zeitnehmer und Sekretär*

Jede Mannschaft erhält **während der regulären Spielzeit** 3 Team-Time-out, aber max. 2 pro Halbzeit.

Von ZS werden den Mannschaften übergeben:

- zur 1. Halbzeit: Tafel 1 und 2
- zur 2. Halbzeit: Tafel 2 (wenn nicht in der 1. Halbzeit genommen) und Tafel 3

Sonderregeln:

- max. 1 Team-Time-out pro Angriff (Ballbesitzwechsel)
- max. 1 Team-Time-out in den letzten 5 Minuten der regulären Spielzeit → u.U. Tafel 3 einziehen



Team-Time-out *Zeitnehmer und Sekretär*

beantragende Mannschaft in Ballbesitz:

- **Z** hält die Spielzeituhr an und pfeift
- **Z** oder **S** halten die Grüne Karte hoch und zeigen in Richtung der beantragenden Mannschaft
- **Z** startet **nach Bestätigung durch SR** die TTo-Uhr
- **Z** oder **S** stellen Grüne Karte in jeweiligen Ständer
- **S** trägt TTo-Zeit im Spielbericht ein
- **Z** pfeift **nach 50 s (nicht nochmal nach 60 s)**
- **Z** und **S** kontrollieren die Aufstellung (Bestätigung durch Handzeichen)
- **Z** startet nach Wiederanpfeiff die Spielzeituhr
- **Z** oder **S** legen die Grüne Karte auf den Tisch



Team-Time-out *Zeitnehmer und Sekretär*

für Gewährung Team-Time-out maßgebend ist **Pfiff des Zeitnehmers**, nicht das Niederlegen der Grünen Karte

Probleme:

SR hören die Hupe/Pfiff nicht oder technische Probleme (Hupe kaputt)

- maßgebend ist Situation zum Zeitpunkt, als der Zeitnehmer versucht zu pfeifen
- damit ist das Spiel unterbrochen (**immer erst Uhr anhalten**)
- Zeitnehmer muss sich durch Aufstehen und Winken bemerkbar machen



Team-Time-out - HVN Zeitnehmer

- **Spielzeit** und Ergebnis müssen **jederzeit** auf der Hallenuhr sichtbar sein
- Signal muss nach 50 Sekunden erfolgen

→ **separate „Handstoppuhr“**



Auswechselraum

Zeitnehmer und Sekretär

- im Auswechselraum aufhalten dürfen sich nur Personen einer Mannschaft, die im Spielprotokoll eingetragen sind
- Warmlaufen ist erlaubt, wenn es nicht störend wirkt
- Feststellungen zur Besetzung der Auswechselbänke sind den Schiedsrichtern **bei der nächsten Spielunterbrechung** durch ZS bekannt zu machen
- auch Beleidigungen durch Spieler oder Offizielle im Auswechselraum sind den SR erst bei einer Spielunterbrechung anzuzeigen



Verletzter Spieler

Zeitnehmer und Sekretär

Bei Handzeichen 16 dürfen 2 Personen – Offizielle und/oder Spieler (auch hinausgestellte) – das Spielfeld betreten.

Ein Wechsel der behandelnden Personen ist gestattet.



Verletzter Spieler *Zeitnehmer (und Sekretär)*

- ein verletzter Spieler, der auf dem Spielfeld behandelt werden muss, muss für 3 Angriffe das Spielfeld verlassen
- Ausnahme 1: Bestrafung
- Verletzung

**nur gültig für BL und 3. Liga, A-Jugend-BL,
DHB-Pokal und
Deutsche Jugendmeisterschaften**

Elektronischen
ist für die Kontrolle der
nahezu allein verantwortlich
eigene Liste Pflicht (z.B. Ausdruck ESB)



Die Strafen

- Verwarnung (Gelbe Karte)
- Hinausstellung (2min)
- Disqualifikation (Rote Karte)
- Disqualifikation mit Bericht (Rote Karte + Blaue Karte)

eine Disqualifikation ist immer mit einer Hinausstellung für die Mannschaft verbunden

Sekretär (oder Zeitnehmer) bestätigt durch Handzeichen, dass er die Strafe mitbekommen hat und zuordnen kann.



Strafen - Anzahl

Spieler

- zusammen 3 Verwarnungen (→ Z eigene Notizen)
- jeder Spieler 1 Verwarnung (→ Z eigene Notizen)
- jeder Spieler 3 Hinausstellungen

Offizielle

- zusammen 1 Verwarnung
- zusammen 1 Hinausstellung

**Hinausgestellte Personen keine Verwarnung mehr
(→ Z eigene Notizen)**



mehrere Strafen gegen eine Person vor Wiederanpfiff

Spieler

- Verwarnung, dann Hinausstellung/Disqualifikation
→ Verwarnung streichen (! Strafenkontingent)
- Hinausstellung, dann Hinausstellung/Disqualifikation
→ 4-min-Strafe (2+2)
- 2+2, dann Disqualifikation
→ 2. Hinausstellung streichen (keine 6-min-Strafe)
- Disqualifikation, dann Hinausstellung/Disqualifikation
→ zusätzlich Mannschaftsstrafe
effektiv (Zeitstrafenzettel) 2+2 für Spieler



mehrere Strafen gegen eine Person vor Wiederanpfiff

Offizielle

- Verwarnung, dann Hinausstellung/Disqualifikation
→ Verwarnung streichen
- Hinausstellung, dann Disqualifikation
→ Hinausstellung streichen, keine 2+2 möglich

! Strafen verfallen nicht !



Anzeige der Hinausstellungen

1. Hallenuhr

- Kreis:
1 Anzeige ohne Trikotnummer pro Mannschaft
- HVN:
2 Anzeigen inkl. Trikotnummer pro Mannschaft

**4-Minuten-Strafe muss angezeigt und Spielzeit sowie Strafe müssen korrigiert werden können
(Zeitnehmer muss wissen, wie es geht)**

2. Strafzeiten-Vordruck



Wiedereintrittszeit auf Vordruck (2min)

Zeit bei Time-out :

5:24

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

7:24

Zeit des Wieder- eintritts	7 : 24
Nr. Spieler-	8
Spieler- Nr.	8
Zeit des Wieder- eintritts	7 : 24



Wiedereintrittszeit
auf dem Vordruck
(2+2/2+D/D+2)

Zeit bei Time-out :

5:24

+ 4 Minuten

Wiedereintrittszeit:

9:24

Zeit des Wieder- eintritts	9 : 24
Spieler- Nr.	8
Spieler- Nr.	8
Zeit des Wieder- eintritts	9 : 24



Hinausstellung gegen bereits hinausgestellten Spieler

Beispiel:

- 8 erhält Zeitstrafe bei 5:24, geht aber bei 6:24 wieder aufs Spielfeld
 - **Pfiff Zeitnehmer (Uhr anhalten!)**
 - **erneute Hinausstellung gegen 8**
 - **„anderer“ Spieler muss Spielfeld verlassen**



Die Bedeutung des Begriffs „anderer“ Spieler

Bei einer Hinausstellung gegen

- einen zusätzlichen Spieler
- hinausgestellten Spieler, der Spielfeld zu früh betritt
- einen Spieler, der nicht auf dem Spielfeld ist
- einen Offiziellen

muss ein „anderer“ Spieler das Spielfeld verlassen.

Die Strafe wird beim **fehlbaren** Spieler / Offiziellen vermerkt. Der „andere“ Spieler darf jederzeit eingewechselt werden.



Wiedereintrittszeit auf Vordruck (2min)

Zeit bei Time-out :

6:25

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

8:25

Zeit des Wieder- eintritts	8 : 25
Spieler- Nr.	8
Spieler- Nr.	8
Zeit des Wieder- eintritts	8 : 25



Zeitstrafe gegen Offizielle

keine Handlungs-Einschränkung

→ darf weiterhin coachen und Team-Time-out beantragen



Wiedereintrittszeit auf Vordruck (2min)

Zeit bei Time-out :

2:10

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

4:10

Zeit des Wieder- eintritts	4 : 10
Nr. Spieler-	A
Spieler- Nr.	A
Zeit des Wieder- eintritts	4 : 10



Wiedereintrittszeit auf Vordruck - Schreibfehler

Wiedereintrittszeit:

4:10

**NIEMALS EINFACH
WEGNEHMEN !!!**

Zeit des Wieder- eintritts	3 : 10
Spieler- Nr.	A
Spieler- Nr.	A
Zeit des Wieder- eintritts	3 : 10



Wiedereintrittszeit
nach Spielschluss
Möglichkeit 1

Zeit bei Time-out :

28:10 (58:10)

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

30:10

Zeit des Wiedereintritts	30 : 10
Spieler-Nr.	8
Spieler-Nr.	8
Zeit des Wiedereintritts	30 : 10



Wiedereintrittszeit nach Spielschluss Möglichkeit 2

Zeit bei Time-out :

28:10 (58:10)

Wiedereintrittszeit:

-

(nur wenn keine
Verlängerung möglich)

Zeit des Wiedereintritts	:	
Spieler-Nr.		8
Spieler-Nr.		8
Zeit des Wiedereintritts	:	



Offizieller wird Spieler und umgekehrt

- Streichung als Offizieller (Spieler) mit
Zusatzeintrag: „Spieler (Offizieller) ab 13:24“
- Eintragung als Spieler (Offizieller)
- u.U. neuer MV, wenn MV zum Spieler wird
- SR beim nächsten Time-out informieren
- Person und die Personengruppen behalten ihre Strafen (→ **Z eigene Notizen**)
- „Neue“ Personengruppe übernimmt Strafen (→ **Z eigene Notizen**)



Zeitnehmer wird Offizieller/Spieler

Auch Zeitnehmer können sich als Offizielle/Spieler nachtragen lassen. Folge: Fehlender Zeitnehmer

! gilt nur theoretisch auch für Sekretär (ESB) !

Zeitnehmer und Sekretär dürfen nicht nach Spielbeginn ersetzt werden.



Sonstige Hinweise

- Verweis vom Tisch durch SR möglich, z.B.
 - Sekretär pfeift
 - Coaching
 - Anfeuern
 - Applaudieren
 - Unsportlichkeiten
 - Überfordert
- wer als Spieler, Trainer, Betreuer, Schiedsrichter bzw. ZS gesperrt ist, darf in keiner Funktion am Spielbetrieb teilnehmen



Tipps

- um schnell reagieren zu können (unverhofftes TTo, Pfiff der SR), sollte der Zeitnehmer immer einen Finger auf der Stopp-Taste haben
- separate Stopp-Uhr für TTo vermeidet Probleme
- Pfeife vermeidet Probleme mit Stopp-Taste



Richtlinien für Zeitnehmer/Sekretäre

Zu finden (sowohl die des HVN als die des HKW) unter:

**www.handballkreiswesel.de → Schiedsrichter →
Zeitnehmer/Sekretär**

Dort stehen auch die Hinweise für ZS und für den ESB.



Fragen

Bei Regelfragen:

strauss@handballkreiswesel.de

www.handballkreiswesel.de



Ausweise

- ZS-Ausweis unterschreiben
- **NICHT LAMINIEREN**



**Vielen Dank für
Ihre
Aufmerksamkeit**