



HANDBALL**KREIS**WESEL E.V.

Ausbildung von Zeitnehmer / Sekretär

Teil 1

Anforderungen



- gültige Lizenz als Zeitnehmer / Sekretär (nur inkl. nuScore)
- 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
 - **Handyverbot**

Utensilien



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

Utensilien für Zeitnehmer



- Hallenuhr
- Ersatzuhr
- Stoppuhr für Team-Time-out – kein Handy und auch nicht die im ESB integrierte Uhr
- Zeitstrafenzettel und dicker Filzstift
- Pfeife
- Notizzettel und Kugelschreiber

Utensilien für Zeitnehmer



eigene Liste → Trikotnummern und Strafen
(einfacher Zettel reicht)

Zweischbachert
Alpha HC Hand - Oberrhein Handball
Sa. 14.02.2014 19:00
Spielort: am See (Steinbachstraße 6/11 Hand)

Schiedsrichter: Müller, Andreas / Schneider, Barbara Zuschauer:

Mannschaftsaufstellungen

| No. | Name | Titel | Pos. | Sperrzeit | Sperrort | No. | Name | Titel | Pos. | Sperrzeit | Sperrort |
|-----|------------------|-------|------|-----------|----------|-----|-------------------|-------|------|-----------|----------|
| 1 | Klausen, Heiko | D | 1 | | | 1 | Bauer, Volker | D | 1 | | |
| 2 | Schäfers, Dirk | D | 2 | | | 2 | Moser, Lutz | D | 2 | | |
| 3 | Kühnle, Frank | D | 3 | | | 3 | Frankfurt, Lukas | D | 3 | | |
| 4 | Lehmann, Michael | D | 4 | | | 4 | Bauer, Frank | D | 4 | | |
| 5 | Schneider, Frank | D | 5 | | | 5 | Stöckli, Philipp | D | 5 | | |
| 6 | Schneider, Frank | D | 6 | | | 6 | Schneiders, Marco | D | 6 | | |
| 7 | Wagner, Frank | D | 7 | | | 7 | Klein, Stefan | D | 7 | | |
| 8 | Schneider, Frank | D | 8 | | | 8 | Wagner, Frank | D | 8 | | |
| 9 | Schneider, Frank | D | 9 | | | 9 | Schneider, Frank | D | 9 | | |
| 10 | Schneider, Frank | D | 10 | | | 10 | Schneider, Frank | D | 10 | | |
| 11 | Schneider, Frank | D | 11 | | | 11 | Schneider, Frank | D | 11 | | |
| 12 | Schneider, Frank | D | 12 | | | 12 | Schneider, Frank | D | 12 | | |
| 13 | Schneider, Frank | D | 13 | | | 13 | Schneider, Frank | D | 13 | | |
| 14 | Schneider, Frank | D | 14 | | | 14 | Schneider, Frank | D | 14 | | |
| 15 | Schneider, Frank | D | 15 | | | 15 | Schneider, Frank | D | 15 | | |
| 16 | Schneider, Frank | D | 16 | | | 16 | Schneider, Frank | D | 16 | | |
| 17 | Schneider, Frank | D | 17 | | | 17 | Schneider, Frank | D | 17 | | |
| 18 | Schneider, Frank | D | 18 | | | 18 | Schneider, Frank | D | 18 | | |
| 19 | Schneider, Frank | D | 19 | | | 19 | Schneider, Frank | D | 19 | | |
| 20 | Schneider, Frank | D | 20 | | | 20 | Schneider, Frank | D | 20 | | |
| 21 | Schneider, Frank | D | 21 | | | 21 | Schneider, Frank | D | 21 | | |
| 22 | Schneider, Frank | D | 22 | | | 22 | Schneider, Frank | D | 22 | | |
| 23 | Schneider, Frank | D | 23 | | | 23 | Schneider, Frank | D | 23 | | |
| 24 | Schneider, Frank | D | 24 | | | 24 | Schneider, Frank | D | 24 | | |
| 25 | Schneider, Frank | D | 25 | | | 25 | Schneider, Frank | D | 25 | | |
| 26 | Schneider, Frank | D | 26 | | | 26 | Schneider, Frank | D | 26 | | |
| 27 | Schneider, Frank | D | 27 | | | 27 | Schneider, Frank | D | 27 | | |
| 28 | Schneider, Frank | D | 28 | | | 28 | Schneider, Frank | D | 28 | | |
| 29 | Schneider, Frank | D | 29 | | | 29 | Schneider, Frank | D | 29 | | |
| 30 | Schneider, Frank | D | 30 | | | 30 | Schneider, Frank | D | 30 | | |
| 31 | Schneider, Frank | D | 31 | | | 31 | Schneider, Frank | D | 31 | | |
| 32 | Schneider, Frank | D | 32 | | | 32 | Schneider, Frank | D | 32 | | |

Händische Notizen zum Spielverlauf

| Team/Zeit | Strafen | Personen | Team/Zeit | Strafen | Personen |
|-----------|---------|----------|-----------|---------|----------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

nützlich für schnelle Reaktion

notwendig, wenn Sekretär beschäftigt
oder wenn Rechner ausfällt

Utensilien für Sekretär

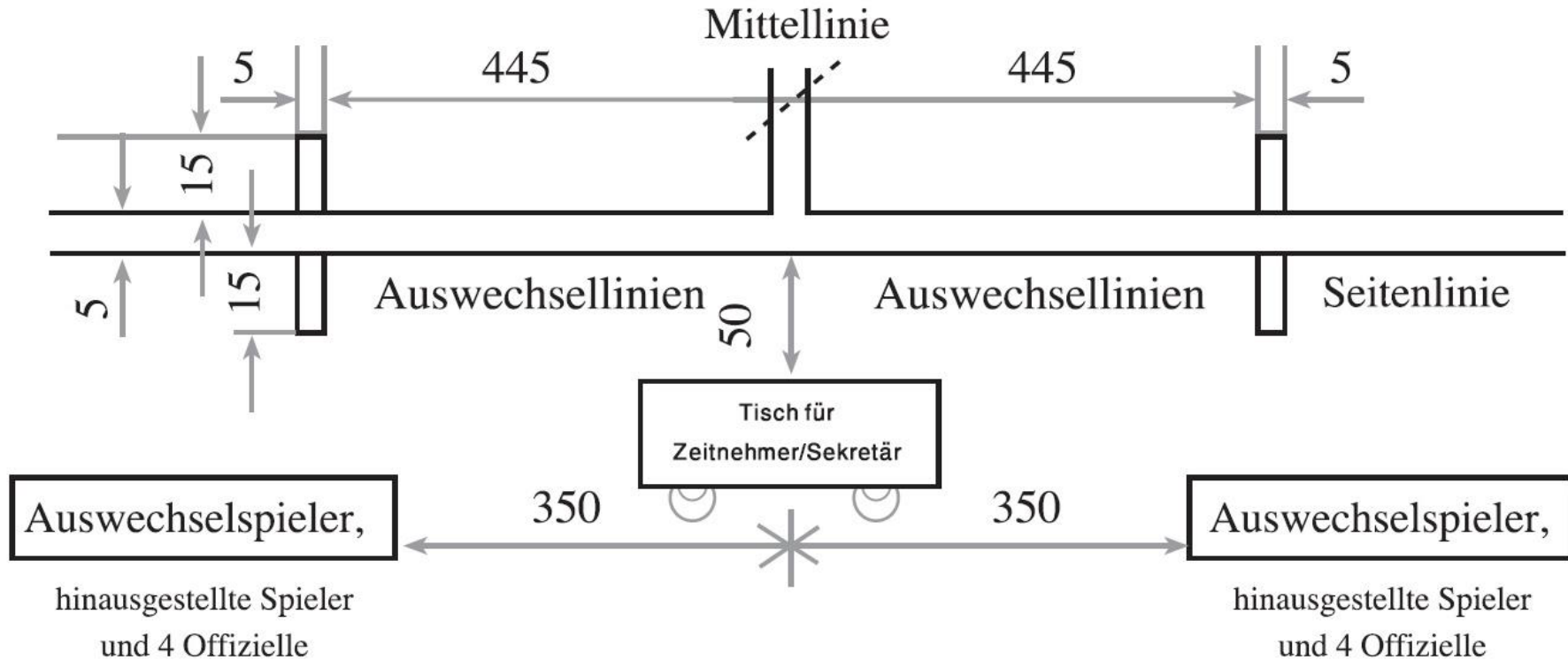


Notebook

Pfeife



Aufbau des Auswechselraums



Aufgaben vor dem Spiel



- **Ausfüllen ESB (Zeitnehmer unterstützt Sekretär)**
 - Mannschaftsaufstellungen eintragen; Ausweise kontrollieren
 - sich selbst (ZS) sowie u.U. SR und SR-Kosten eintragen
 - mehrere Ausdrücke (Z, SR, u.U. Ausfallsicherung, weitere)
- **Kreis: Abstimmung mit SR (spät. 15 min vor Spielbeginn)**
 - Übergeben der Mannschaftsaufstellungen (Ausdruck)
- **RLNR/HVN: Abstimmung mit SR (30-45 min vor Spielbeginn)**
 - Technische Besprechung
 - Übergeben der Mannschaftsaufstellungen (Ausdruck)

Aufgaben in der HZ, nach dem Spiel



Halbzeitpause:

- Abgleich mit den Schiedsrichtern der Einträge unter Spielstand und Strafen → evtl. Korrektur
- **einer immer am Laptop**

nach Spielende:

- Abgleich mit den Schiedsrichtern der Einträge unter Spielstand und Strafen → evtl. Korrektur
- Abschließen Spielbericht

Aufgaben während des Spiels

Zeitnehmer



- 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 während des Spiels

Sekretär



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

Eintragung nachkommende Spieler/Offizielle



Spieler

- Name suchen → laden
oder
Name, Vorname, Geburtsdatum, Ausweisnummer (wenn Ausweis vorgelegt) → nur „AK“-Spieler oder Spieler gerade spielberechtigt
- Trikotnummer

Offizielle

- Name suchen → laden
oder
Name, Vorname, Geburtsdatum

Eintragung nachkommende Spieler/Offizielle



→ Eintragung während Zeit weiter läuft

→ **Zeitnehmer muss alle Ereignisse mitschreiben**

Kein Offizieller - Eintragung



- Spieler übernimmt Funktion des Mannschaftsverantwortlichen (MV)
- Strafen beim Spieler
- kein weiterer Spieler als Offizieller
- nachkommender Offizieller automatisch MV
→ Eintragung im SR-Bericht

Aufgaben während des Spiels

Gemeinsam



- 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



- **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

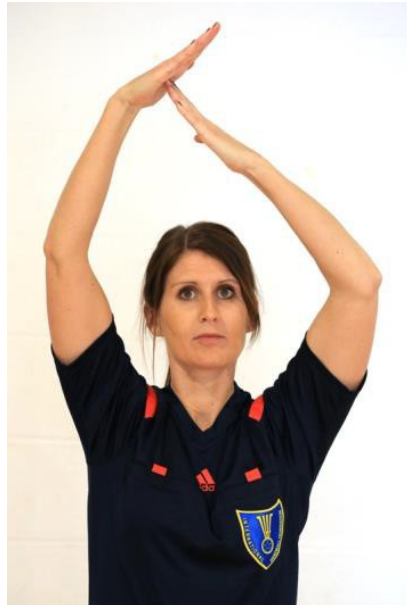


- es sollte keine Anzeige auf der Hallenuhr erfolgen
- wenn doch, dann muss Uhr abzubrechen sein

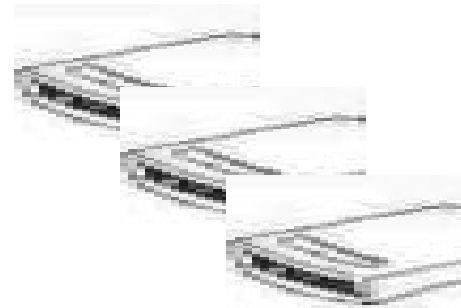
Time-out



Nur die SR entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen und wann sie fortgesetzt wird, außer:
Pfiff durch Zeitnehmer (**immer erst Uhr anhalten**) oder technischen Delegierten



+



Time-out



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

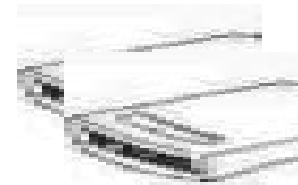
Anzeige der Torfolge



Tore sofort anzeigen



+



Kontrolle der Auswechselforgänge



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

- nicht teilnahmeberechtigt
 - Spieler wird nachgetragen
 - MV (im ESB = A) wird progressiv bestraft
- falsche Trikotnummer
 - Trikotnummer wird korrigiert
 - keine Strafe

Kontrolle der Auswechselfvorgänge



- 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
→ keine Strafe

der Zeitnehmer pfeift (auch bei „Jacke an“) sofort, egal was gerade auf dem Spielfeld passiert

7. Feldspieler



„7. Feldspieler“ mit Leibchen

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



7. Feldspieler

7. Feldspieler ohne Leibchen

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

! Erhöhte Aufmerksamkeit bei Wechselvorgängen !

Freiwurf nach dem Schlusssignal



- 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

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 Wechselvorgang mehrere Spieler einer Mannschaft einen Fehler, so ist nur der Spieler zu bestrafen, der den ersten Fehler begangen hat

Auswechselforgänge



Wechselforgang =

- Auswechselfnder Spieler verlasst Spielfeld
- Einwechselfnder Spieler betritt Spielfeld

Wechselforgang ≠

- Spieler verlasst Spielfeld
- gleicher Spieler betritt Spielfeld

Sonderregel Jugendbereich DHB



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** Spielers

7. Feldspieler in der Jugend



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

→ Einsatz des 7. Feldspielers problemlos

B-Jugend:

Auswechselfvorgang 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 ...



2. eine Mannschaft bekommt einen formellen Wurf zugesprochen

- Freiwurf
- 7-m-Wurf
- Anwurf
- Abwurf
- Einwurf

Team-Time-out



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

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



Team-Time-out



Jede Mannschaft hat **während der regulären Spielzeit** (nicht während Verlängerungen und 7-m-Werfen) ein Recht auf 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

Team-Time-out



Sonderregeln:

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

**für Gewährung (durch SR!) maßgebend ist
Pfiff des Zeitnehmers**

Team-Time-out – Ablauf



- **Z** hält die Spielzeituhr an und pfeift
- **Z** oder **S** hält Grüne Karte hoch und zeigt 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 Aufstellung – Handzeichen zur Bestätigung
- **Z** startet nach Wiederanpfeiff Spielzeituhr
- **Z** oder **S** legt Grüne Karte auf den Tisch

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



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

→ **separate „Handstoppuhr“**

Auswechselraum



- 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 sind den SR erst bei einer Spielunterbrechung anzuzeigen

Verletzter Spieler



Bei diesem Zeichen dürfen 2 Personen – Offizielle und/oder Spieler – das Spielfeld betreten



Verletzter Spieler



- ein verletzter Spieler, der auf dem Spielfeld behandelt werden muss, muss für 3 Angriffe das Spielfeld verlassen
- Ausnahme 1: Bestrafung des Gegners verursacht hat
- Ausnahme 2: ...

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

... eigene Liste Pflicht (z.B. Ausdruck ESB)

Strafen



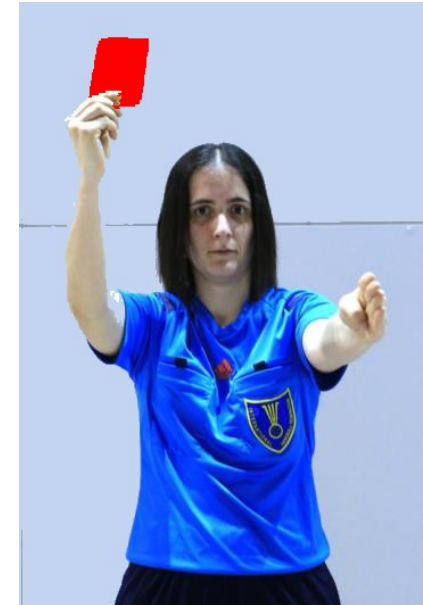
Verwarnung



Hinausstellung



Disqualifikation



Strafen



Disqualifikation mit Bericht



Strafen



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 → Disqualifikation
- eigentlich jeder Spieler 1 Disqualifikation (mit Bericht)

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

Strafen - Anzahl



Offizielle

- zusammen 1 Verwarnung
- zusammen 1 Hinausstellung
- eigentlich jeder Offizielle 1 Disqualifikation (mit Bericht)

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

mehrere Strafen gegen dieselbe Person vor Wiederanpfiff



Spieler

- **Verwarnung**, dann **Hinausstellung/Disqualifikation**
→ **Verwarnung** umwandeln (! Strafenkontingent)
- **Hinausstellung**, dann **Hinausstellung/Disqualifikation**
→ 4-min-Strafe (**2+2**)
- **2+2**, dann **Disqualifikation**
→ 2. Hinausstellung umwandeln (keine 6-min-Strafe)
- **Disqualifikation**, dann **Hinausstellung/„Disqualifikation“**
→ weitere 2-min-Strafe = 4-min-Strafe (**D+2**)
- **Disqualifikation**, dann **Disqualifikation mit Bericht**
→ 4-min-Strafe (**D+D+B**)

mehrere Strafen gegen dieselbe Person vor Wiederanpfiff



Offizielle

- **Verwarnung**, dann **Hinausstellung/Disqualifikation**
→ **Verwarnung** umwandeln (! Strafenkontingent)
- **Hinausstellung**, dann **Disqualifikation**
→ Hinausstellung umwandeln, keine 2+2 möglich
- **Disqualifikation**, dann **Disqualifikation mit Bericht**
→ **Disqualifikation** umwandeln, 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 korrigiert werden können

2. Strafzeiten-Vordruck

Anzeige der Hinausstellungen



Wiedereintrittszeit auf Vordruck (2min)

Zeit bei Time-out :

5:24

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

7:24

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

Anzeige der Hinausstellungen



Wiedereintrittszeit auf Vor-
druck – 2+2/2+D/D+2/D+D+B



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**

„anderer“ Spieler



Bei einer Hinausstellung gegen

- einen zusätzlichen Spieler
- hinausgestellten Spieler (z.B. betritt Spielfeld zu früh)
- 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.

Anzeige der Hinausstellungen



Wiedereintrittszeit auf Vordruck (2min)



Zeit bei Time-out :

6:25

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

8:25

| | | |
|---|----------------------------------|---|
| <hr/> | | |
| 8:25 | Zeit des Wieder- eintritts | |
| <hr/> | | |
|  | 8 | Spieler- Nr. |
| <hr/> | | |
| Spieler- Nr. | 8 |  |
| <hr/> | | |
| Zeit des Wieder- eintritts | 8:25 | |
| <hr/> | | |

Zeitstrafe gegen Offizielle



keine Handlungs-Einschränkung

→ darf weiterhin coachen und Team-Time-out beantragen

Anzeige der Hinausstellungen



Wiedereintrittszeit auf Vordruck (2min)

Zeit bei Time-out :

2:10

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

4:10

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

Anzeige der Hinausstellungen



Fehler

Wiedereintrittszeit:

4:10

NICHT EINFACH WEGNEHMEN

!!!

| | |
|--------------------------|------|
| Zeit des Wiedereintritts | 3:10 |
| Spieler-Nr. | A |
| Spieler-Nr. | A |
| Zeit des Wiedereintritts | 3:10 |

Anzeige der Hinausstellungen



Wiedereintrittszeit nach Spielschluss

Zeit bei Time-out :

58:10

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

60:10

| | |
|---|--|
| <hr/> | |
| 01:09 | Zeit des Wiedereintritts |
| <hr/> | |
|  | 8 Spieler-Nr. |
| <hr/> | |
| Spieler-Nr. | 8  |
| <hr/> | |
| Zeit des Wiedereintritts | 60:10 |
| <hr/> | |

Anzeige der Hinausstellungen



Wiedereintrittszeit nach Spielschluss



Zeit bei Time-out :

58:10

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

60:10

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

Offizieller wird Spieler



- „Streichung“ als Offizieller
- „Eintragung“ als Spieler
- u.U. neuer MV, wenn MV zum Spieler wird → SR-Bericht
- SR beim nächsten Time-out informieren
- **Person und Offiziellen-Gruppe behalten ihre Strafen
(→ Z eigene Notizen)**
- **Spieler-Gruppe übernimmt Strafen
(→ Z eigene Notizen)**

Zeitnehmer wird Offizieller/Spieler



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

Zeitnehmer und Sekretär dürfen nicht ersetzt werden

Sonstige Hinweise



- Verweis vom Tisch durch SR möglich, z.B.
 - Sekretär pfeift
 - Coaching
 - Anfeuern
 - Applaudieren
 - Unsportlichkeiten
 - Überfordert
- wer gesperrt wird, 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

Downloads und Hilfen



- Richtlinien für Zeitnehmer/Sekretäre – HKW und HVN (Teil der Durchführungsbestimmungen)
- Hinweise für Zeitnehmer/Sekretäre

<https://www.hkwesel.de> → Schiedsrichter → Zeitnehmer/Sekretär → ZS-Service

- Hilfe zu nuLiga und nuScore (ESB)
- Trainingsspiel

<https://www.hkwesel.de> → Schiedsrichter → Zeitnehmer/Sekretär → ZS-Service

Weitere Fragen



Bei Regelfragen:

- `strauss@handballkreiswesel.de`
- <https://www.hkwesel.de>

Ausweis / Lizenz



- nuScore-Schulung erforderlich
- ZS-Ausweis nur noch elektronisch
 - Anzeige bzw. Ausdruck aus Downloadbereich (PDF) im persönlichen Bereich in nuLiga
 - Anzeige im persönlichen Bereich der nuLiga-App
- Registrierung in nuLiga erforderlich
 - persönliche E-Mail-Adresse = einmalig in nuLiga



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit