



HANDBALL**KREIS**WESEL E.V.

Ausbildung von Zeitnehmer / Sekretär

Teil 1

Anforderungen



- gültige Lizenz als Zeitnehmer / Sekretär
- 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 Trainer
 - **Handyverbot**

Utensilien



- 6 grüne Karten (Team-Time-out)
- 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 Sekretär



Notebook

Pfeife



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)
- **HNR: Abstimmung mit SR (30-45 min vor Spielbeginn)**
 - Technische Besprechung
 - Übergeben der Mannschaftsaufstellungen (Ausdruck)

Aufgaben vor dem Spiel



Kein Offizieller – Eintragung

- Spieler übernimmt Funktion des Mannschaftsverantwortlichen (MV)
- Strafen beim Spieler
- eingetragen als Spieler, nicht zusätzlich als Offizieller
- nachkommender Offizieller automatisch MV
→ Eintragung im SR-Bericht

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 Spiel

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 Spiel

Sekretär



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

Aufgaben während des Spiel

Sekretär



Eintragung nachkommender Spieler / Offizielle

- wie vor dem Spiel
- Eintragung während Spielzeit weiter läuft
 - **Zeitnehmer muss alle Ereignisse mitschreiben**

Aufgaben während des Spiel

Gemeinsam



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

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	

Spielzeiten



- **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 – HNR



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

Time-out



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



+



Time-out



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

Anzeige der Torfolge



Tore sofort anzeigen



+



Kontrolle der Ein-/Auswechselfvorgänge



- bei jedem Eintreten eines Spielers Kontrolle der Teilnahmeberechtigung (= im Spielbericht eingetragen)
bei Unstimmigkeiten sofortiger Pfiff (**Zeitnehmer** → **eigene Liste**)
- nicht teilnahmeberechtigt
 - Spieler wird nachgetragen
 - MV (im ESB = A) wird progressiv bestraft
- falsche Trikotnummer
 - Trikotnummer wird korrigiert
 - keine Strafe

Kontrolle der Ein-/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)
 - alle Torwarte einer Mannschaft dieselbe Trikotfarbe
- „Jacke an“ (falsche Leibchenfarbe) nicht erlaubt
→ keine Strafe

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

Kontrolle der Ein-/Auswechselforgänge



- 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 Ein-/Auswechselfvorgänge



- Wechselfvorgang =
 - auswechselfnder Spieler verlässt Spielfeld und
 - einwechselfnder Spieler betritt Spielfeld
- Wechselfvorgang ≠
 - Spieler verlässt Spielfeld
 - selber 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

- A-Jugend
Sonderregel (= Wechseln nur bei eigenem Ballbesitz) aufgehoben
→ Einsatz des 7. Feldspielers problemlos möglich
- B-Jugend
Auswechselfvorgang riskant
- 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

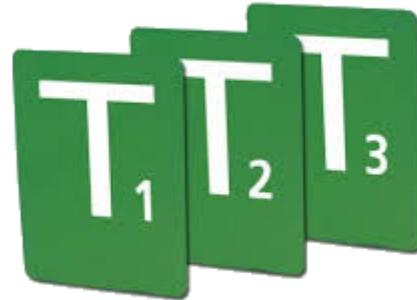
- Freiwurf
- 7-m-Wurf
- Anwurf
- Abwurf
- Einwurf



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
- **nach Bestätigung durch SR** startet **Z** die TTo-Uhr
- **Z** oder **S** stellt 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 Wiederanpiff Spielzeituhr
- **Z** oder **S** legt Grüne Karte auf den Tisch

Team-Time-out – HNR



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

→ **separate „Handstoppuhr“**



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

Auswechsellraum



- im Auswechsellraum aufhalten dürfen sich nur Personen einer Mannschaft, die im Spielprotokoll eingetragen sind
- Warmlaufen ist erlaubt, wenn es nicht störend wirkt
- Feststellungen zur Besetzung der Auswechsellbänke 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
- A...
- s... chronischen Spielberichtes (ESB)
is... Teilnehmer nahezu allein verantwortlich
- eigene Liste Pflicht (z.B. Ausdruck ESB)

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

Strafen



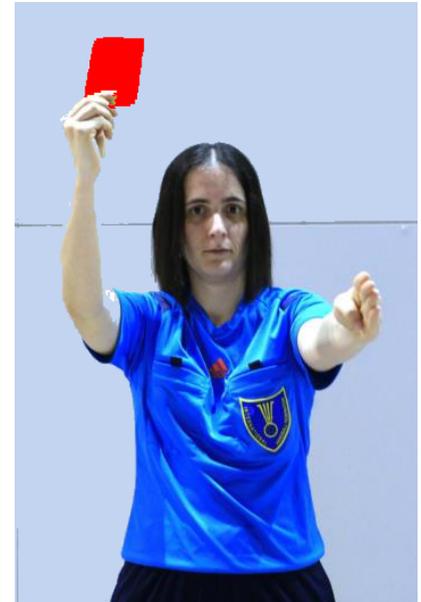
Verwarnung (V)



Hinausstellung (2min)



Disqualifikation (D)



Strafen



Disqualifikation mit Bericht (D+B)



Strafen



Sekretär (oder Zeitnehmer) bestätigt durch Handzeichen, dass ZS die Strafe mitbekommen haben und zuordnen können.



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**)



Offizielle

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

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

mehrere Strafen vor Wiederanpfiff gegen 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 vor Wiederanpfiff gegen Offizielle



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

! Strafen verfallen nicht !



1. Hallenuhr

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

4-Minuten-Strafe muss angezeigt und Spielzeit sowie Strafe müssen korrigiert werden können

2. Strafzeiten-Vordruck

Anzeige von Hinausstellungen



2min

Zeit bei Time-out:

5:24

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

7:24

Zeit des Wiedereintritts	7:24
Spieler-Nr.	8
Spieler-Nr.	8
Zeit des Wiedereintritts	7:24

Anzeige von Hinausstellungen



4min (2+2/2+D/D+2/D+D+B)

Zeit bei Time-out:

5:24

+ 4 Minuten

Wiedereintrittszeit:

9:24

Zeit des Wiedereintritts	9 : 24
Spieler-Nr.	8
Spieler-Nr.	8
Zeit des Wiedereintritts	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 von Hinausstellungen



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

Hinausstellung gegen Offizielle



keine Handlungs-Einschränkung

→ darf weiterhin coachen und Team-Time-out beantragen

Anzeige von Hinausstellungen



2min

Zeit bei Time-out:

2:10

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:

4:10

Zeit des Wieder- Eintritts	4:10
Spieler- Nr.	 B
Spieler- Nr.	B 
Zeit des Wieder- Eintritts	4:10

Anzeige von Hinausstellungen



Fehler

Wiedereintrittszeit:
4:10

!!! NICHT EINFACH WEGNEHMEN !!!

Zeit des Wiedereintritts	3 : 10
Spieler-Nr.	 B
Spieler-Nr.	B 
Zeit des Wiedereintritts	3 : 10

Anzeige von Hinausstellungen



Wiedereintritt nach Spielschluss

Zeit bei Time-out:
58:24

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:
60:24

	60:24	Zeit des Wieder- Eintritts
	8	Nr. Spieler-
Spieler- Nr.	8	
Zeit des Wieder- Eintritts	60:24	

Anzeige von Hinausstellungen

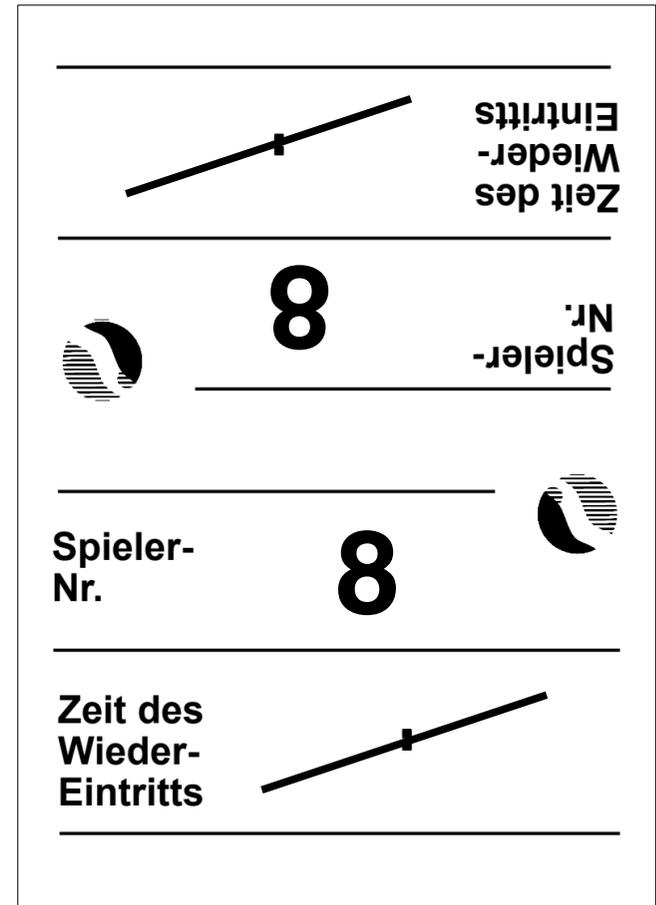


Wiedereintritt nach Spielschluss

Zeit bei Time-out:
58:24

+ 2 Minuten

Wiedereintrittszeit:
60:24



Offizieller wird Spieler (Spieler wird Offizieller)



- „Streichung“ als Offizieller (Spieler)
- „Eintragung“ als Spieler (Offizieller)
- u.U. neuer MV, wenn MV zum Spieler (oder disqualifiziert) wird
→ Eintragung im SR-Bericht
- SR beim nächsten Time-out informieren
- **Person und Gruppe behalten ihre Strafen (→ Z eigene Notizen)**
- **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 HNR (Teil der Durchführungsbestimmungen)
- Hinweise für Zeitnehmer/Sekretäre
- Hilfe zu nuLiga und nuScore (ESB)
- Trainingsspiel nuScore

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

Weitere Fragen



Bei Regelfragen:

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



- ESB-(nuScore-)Schulung erforderlich
- ZS-Ausweis nur noch elektronisch
 - im persönlichen nuLiga-Bereich → Downloads
 - in der nuApp
- Registrierung in nuLiga
 - empfohlen
 - für Downloads erforderlich
- persönliche E-Mail-Adresse = einmalig in nuLiga



HANDBALL**KREIS**WESEL E.V.

Ausbildung von Zeitnehmer / Sekretär

**Teil 2
Elektronischer Spielbericht - nuScore**

**Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit**