

Ausbildung Zeitnehmer / Sekretär im Handballsport

Handballkreis Münsterland e.V.

Überblick

Allgemeines / Organisatorisches

Vor dem Spiel

Während des Spiels

Nach dem Spiel

SBO

Allgemeines

- Es gelten die IHF-Handballregeln mit den Kommentaren, Erläuterungen und Zusatzbestimmungen des DHB
- Durchführungsbestimmungen / Richtlinien für Z/S
 - im Handballverband Westfalen
 - Im Kreis Münsterland
- Z/S müssen im Besitz einer gültigen Lizenz sein.
 - Elektronischer Ausweis (**H4A App**)
- Mindestalter:
 - 16 Jahre für Spiele im HV Westfalen
 - 12 Jahre im Handballkreis Münsterland
- [Linksammlung](#)

Hinweis: zum besseren Lesefluss wird der generische Maskulin verwendet.

Es sind immer alle Geschlechter gemeint

- Spieler: Spieler:Innen
- S/Z: Zeitnehmer:Innen / Sekretär:Innen
- SR: Schiedsrichter:Innen
- TW: Torwart/Torfrau

Kampfgericht

- **Rechte**
 - Z / S sind Teil des Spiels und durch das Regelwerk geschützt.
- **Pflichten**
 - Z / S unterstützen die SR bei der Spielleitung
 - Rechtzeitiges Erscheinen zur technischen Besprechung
 - Ständiger Blickkontakt, keine anderen Aufgaben
 - Z / S sind im Rahmen ihrer Aufgaben neutral
- **Aufgaben**
 - Sekretär: Führen des Spielprotokolls
Bedienung des Laptops (SBO)
oder Papierspielbericht
 - Zeitnehmer: Bedienung der Hallenuhr
setzt voraus, dass er die Uhr kennt
 - Beide: Kontrolle der Wechselvorgänge
incl. der Auswechselbereiche

Elektronischer Ausweis – H4A App

- App „H4A App“ auf Smartphone laden

- Play Store (Android)
- App Store (iphone)



- Die App benötigt zwingend ein Foto, das in Phönix im Personenaccount hochgeladen werden muss

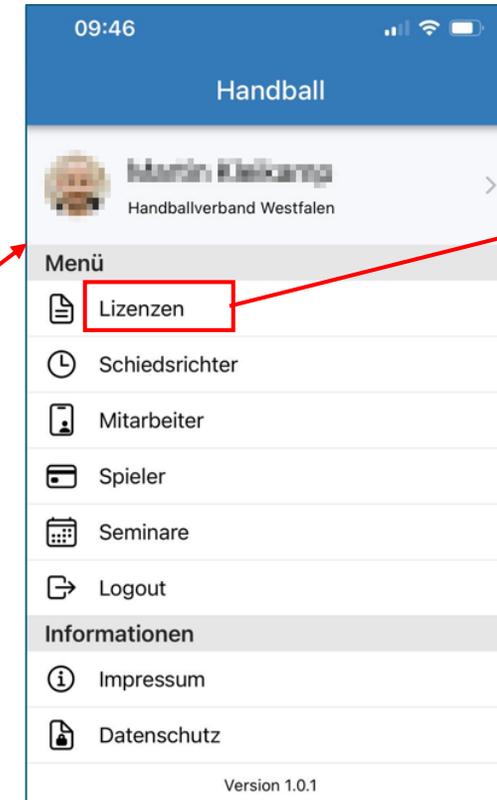
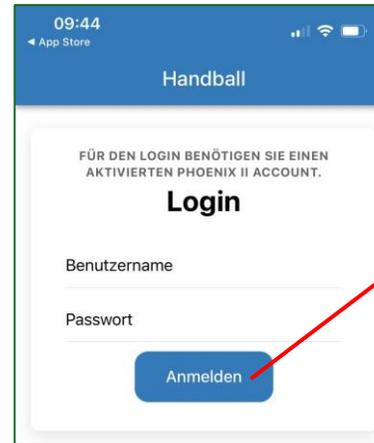
- Bei der Installation muss der Verband ausgewählt werden → HVW (Handballverband Westfalen)

- der Login erfolgt mit den gleichen Zugangsdaten wie für Phönix

- Es werden die Daten, Lizenzen angezeigt, wie sie in Phönix hinterlegt sind.

- Die Lizenz ist für 5 Jahre (30.06.) gültig und muss dann über die Teilnahme an einer Schulung verlängert werden

- Im Bedarfsfall kann die Lizenz auch auf der Phönix-Seite ausgedruckt werden



Utensilien am Kampfgericht

- **Zeitnehmer**
 - Bedienteil für Hallenuhr
 - Ersatzpfeife, Stoppuhr
 - Wiedereintrittzettel
 - Filzstift
- **Sekretär**
 - Laptop mit SBO (Spielbericht Online)
 - Ersatzspielbericht (Papier)
 - Kugelschreiber
- **Sonstiges**
 - 3 Grüne Karten
werden zu Spielbeginn jeder Halbzeit an die
Mannschaften verteilt
 - 2 Halter für die grünen Karten
 - 2 Halter für die Wiedereintrittzettel
 - A/B/C/D/E-Karten für Offizielle

Überblick

Allgemeines / Organisatorisches

Vor dem Spiel

Während des Spiels

Nach dem Spiel

SBO

Vor dem Spiel

- Teilnahme an der technischen Besprechung
 - Teilnehmer: Zeitnehmer, Sekretär, je 1 Offizieller je Mannschaft, beide SR
 - HV: 45 Minuten / Kreis: 30 Minuten vor Spielbeginn
- Vorbereiten des Spielberichts (SBO)
grundsätzlich erfolgen alle Eintragungen durch den Sekretär
 - Eintragung der Schiedsrichterkosten gemäß SR-Abrechnung
 - Eintragung von Zeitnehmer und Sekretär mit Namen und Lizenznummer
 - Anpassung der Spielerlisten nach Vorgabe der Trainer
 - Bis zum Anpfiff sind noch Änderungen möglich (z.B. Verletzung beim Aufwärmen)
 - Wer (noch) nicht anwesend ist, muss (zunächst) auf inaktiv gesetzt werden
 - Nach Spielbeginn sind keine Streichungen mehr möglich
 - Ergänzungen sind auch im laufenden Spiel jederzeit möglich.
 - Tausch von Offiziellen zum Spieler (oder umgekehrt) jederzeit möglich so lange noch Platz ist (**16** Spieler und **5** Offizielle)
- Einstellen der Hallenuhr (Spielzeit)
 - Der Zeitnehmer muss mit der Bedienung der Hallenuhr vertraut sein

Technische Besprechung

- Teilnehmer an der technischen Besprechung
 - Zeitnehmer und Sekretär
 - je 1 Offizieller beider Mannschaften
 - beide Schiedsrichter (ggf techn. Delegierter oder Beobachter)
 - Optional: Hallensprecher
- Zeitpunkt
 - HV: 45 Minuten / Kreis: 30 Minuten vor Spielbeginn
 - Rechtzeitiges Erscheinen
- Inhalt
 - Trikotfarben, Seitenwahl, Passive Spieler, Wischer, klebende Mittel, ...
 - Pünktlicher Spielbeginn (Einlaufen der Mannschaften), Abschluss SBO nach Spielende
 - Anzeige von TTO und 2-Minuten-Strafen an der Hallenuhr
 - Siehe auch: [Hinweise zur technischen Besprechung](#)

Überblick

Allgemeines / Organisatorisches

Vor dem Spiel

Während des Spiels

Nach dem Spiel

SBO

Während des Spiels

- Kampfgericht und SR arbeiteten als Team zusammen
- Ständiger Blickkontakt zum Spielfeld bzw. SR

Aktion	Zeitnehmer/ Hallenuhr	Sekretär / SBO
Spielzeit	Starten / Stoppen	Starten / Stoppen
	Bei Bedarf: Synchronisation der Spielzeit	
Torerfolg	Anzeige auf Hallenuhr	Eintragung mit Spieler-Nr
Strafen	Wiedereintrittzeit (Uhr/Zettel)	Protokollierung im SBO
TeamTimeOut	Grüne Karte annehmen ; Spielzeit stoppen / starten	

- Kontrolle der Wechselvorgänge
- Andere Vergehen im Auswechselbereich
- Bei Bedarf
 - Rückfrage mit Schiedsrichter
Abstimmung noch vor Wiederanpfeif oder zeitnah bei nächster Gelegenheit (= nächste Spielunterbrechung)

Spielzeit- unterbrechung (TimeOut)

- Grundsätzlich entscheiden die SR, ob die Spielzeit angehalten wird.
 - Time-Out → (3 x  + )
 - **Zwingend** bei Hinausstellung, Disqualifikation
- Unterbrechung durch Zeitnehmer
 - Wechselfehler, Team-Time-Out , (Gefahr in Verzug)
 - **Sofort** (ohne einen Vorteil abzuwarten)
 - → Signal geben und gleichzeitig Spielzeit anhalten
 - Bei allen anderen Vergehen ...
 - Andere Vergehen im Auswechselbereich
 - Behinderung / Beleidigung von Z/S durch Trainer / Spieler
 - Sonstige Rücksprache mit Schiedsrichtern
 - ... nächste Spielunterbrechung abwarten.

Überblick

Allgemeines / Organisatorisches

Vor dem Spiel

Während des Spiels
→ Wechselfehler

Nach dem Spiel

SBO

Ablauf Wechselfehler

- Kampfgericht achtet auf Wechselfehler
 - Jeder auf „seiner“ Seite
- Zeitnehmer unterbricht das Spiel **sofort** ohne Vorteilsgewährung
 - Z / S stoppen unverzüglich die Spielzeit eigenständig
- SR über den Wechselfehler informieren (Merkt euch die Trikot-Nr. !)
- Zeitnehmer füllt den Wiedereintrittszettel aus
 - Zettel so aufstellen, dass er für beide Mannschaften einsehbar ist
 - Ausnahme: die Hallenuhr kann die Trikot-Nr. anzeigen
 - ggf. in der techn. Besprechung klären, was genutzt werden soll
- Sekretär protokolliert die Strafe im SBO
- Mit Wiederanpfiff durch SR
 - Zeitnehmer und Sekretär starten die Spielzeit
 - Im SBO bzw an der Hallenuhr läuft die Zeitstrafe runter
- Nach Ablauf der Hinausstellung
 - Mannschaften vervollständigen sich eigenständig
 - Zettel entfernen (aber noch am Kampfgericht lassen)

Kriterien für Wechselfehler

- **Kampfgericht achtet auf Wechselfehler**
 - SR bestrafen den Spieler gemäß Aussage von Z/S
- **Es muss eine Wechselabsicht vorliegen**
 - Platzmangel in der Halle berücksichtigen
- **Einheitlich während eines Spiels**
 - Für beide Mannschaften gleich
 - Zu Beginn und Ende des Spiels gleich
- **Zu einem Wechsel gehören immer 2 Spieler**
 - Das Verlassen der Spielfläche außerhalb der Wechselmarken bleibt straffrei, wenn der Spieler das Spielfeld unverzüglich wieder betritt, ohne sich einen Vorteil verschafft zu haben
- **Immer nur ein Wechselfehler je Spielsituation**
 - nur der 1. fehlbare Spieler wird bestraft

Regel 4:4 – Spielerwechsel

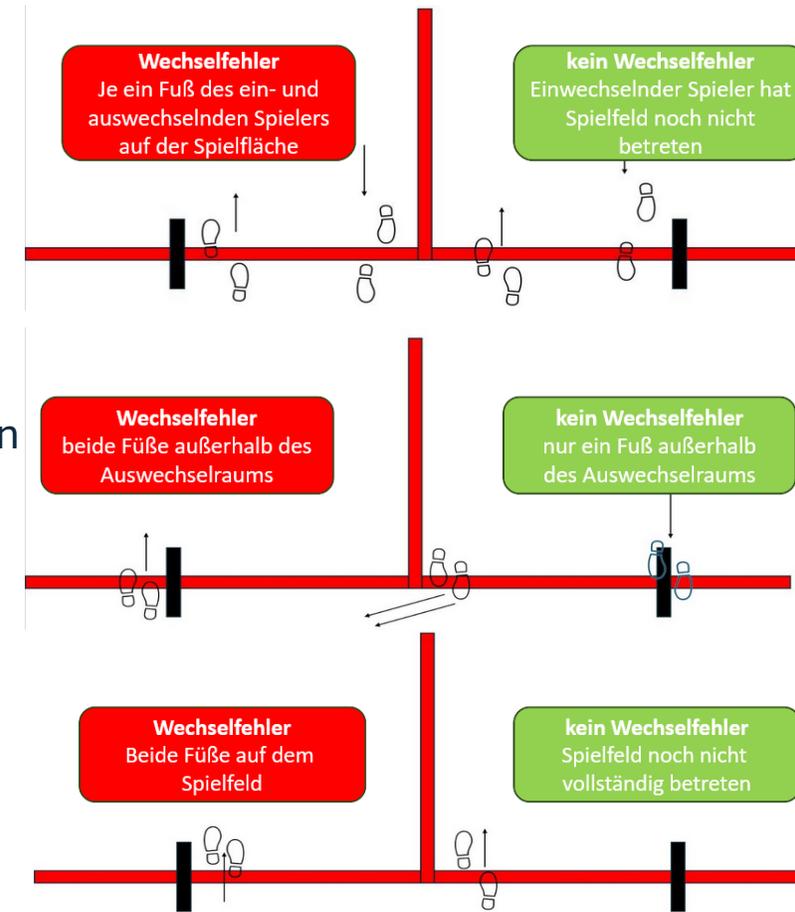
- Jeder Spieler, der auf dem Spielbericht steht, kann eingewechselt werden
 - Hinausgestellte Spieler dürfen für 2 Minuten nicht eingewechselt werden (Doppelstrafe → 4 Minuten)
 - Disqualifizierte Spieler dürfen bis zum Spielende nicht mehr eingewechselt werden.
Sie müssen den Auswechselraum verlassen und dürfen keinen Einfluss mehr auf das Spiel nehmen
- Die Mannschaften können eigenständig, ohne Meldung beim Kampfgericht oder SR, jederzeit im laufenden Spiel wechseln
- Jeder Spieler kann mehrfach ein- oder ausgewechselt werden
- Wechsel nur innerhalb der eigenen Wechselmarken erlaubt

DHB- Erläuterung Wechselfehler – Klarstellung

Wechselfehler – Regelklarstellung

- Ein Wechselfehler liegt vor, wenn **zwei Füße falsch** stehen bzw. falsche Wege genommen haben

- Spielerwechsel**
ein Wechselfehler liegt vor, wenn der ein- **und** der auswechselnde Spieler mit einem Fuß im Spielfeld steht.
- Einhaltung der Wechselmarkierungen**
beide Füße des ein- oder auswechselnden Spielers müssen sich außerhalb der Wechselmarken befinden.
- Zusätzlicher Spieler**
Beim Betreten des Spielfeldes ohne Wechsel, müssen **beide Füße** des zusätzlichen Spielers im Spielfeld sein.



Spezialfälle Wechselfehler 1/3

- **Spielzeitunterbrechung (TimeOut)**
 - Bei TimeOut bleiben die Wechselregeln wirksam
 - Bei Team-Time-Out sind die Wechselregeln außer Kraft
- **Verletzter Spieler**
 - SR geben TimeOut und Handzeichen
 - 2 zusätzliche Personen dürfen das Feld betreten
 - Bei ernsthaften Verletzungen großzügig entscheiden
 - „3-Angriffs-Regel“ gilt nur in der Bundesliga
- **Freiwurf zum Halbzeit- /Spielende**
 - „normalen“ Wechselregeln weiterhin in Kraft
 - Halbzeit erst zu Ende, wenn der Wurf ausgeführt ist (gilt auch bei 7-Meter)
 - Abwehr darf nicht mehr wechseln
 - Ausnahme: verletzter TW oder kein TW auf dem Feld
 - Angreifer dürfen noch **genau 1** Spieler wechseln

Spezialfälle

Wechselfehler

2/3

- **Jugendspiel**
 - Spielerwechsel nur bei Ballbesitz erlaubt
 - Gilt für alle Jugendklassen bis einschl. B-Jugend
 - Gilt auch, wenn der Ball nicht im Spiel ist (Freiwurf, Einwurf, ...)
 - Ausnahme: bei TimeOut dürfen beide Mannschaften wechseln
TW-Wechsel bei 7-Meter
- **Torwartregel**
 - Jeder Spieler kann (mehrfach) als Torwart eingesetzt werden
 - Der TW muss eine andere Trikotfarbe (Leibchen) haben
 - **maximal 1** Spieler als Torwart gleichzeitig auf dem Feld
 - nur Feldspieler ohne TW ist erlaubt
 - Trikot- oder Leibchenwechsel im Spielfeld nicht erlaubt
 - Das Betreten der Spielfläche mit einer falschen Trikotfarbe (zb Trainingsjacke) bleibt straffrei, wenn klar ist, dass der Spieler nicht als TW eingewechselt wird
 - Spiel muss dennoch sofort unterbrochen werden, damit der Mangel unverzüglich beseitigt werden kann
 - Keine persönliche Strafe für den MV
die fehlbare Mannschaft bleibt ggf in Ballbesitz
 - Hat ein Spieler vergessen sein Leibchen auszuziehen, ist er eindeutig als TW erkenntlich → Wechselfehler

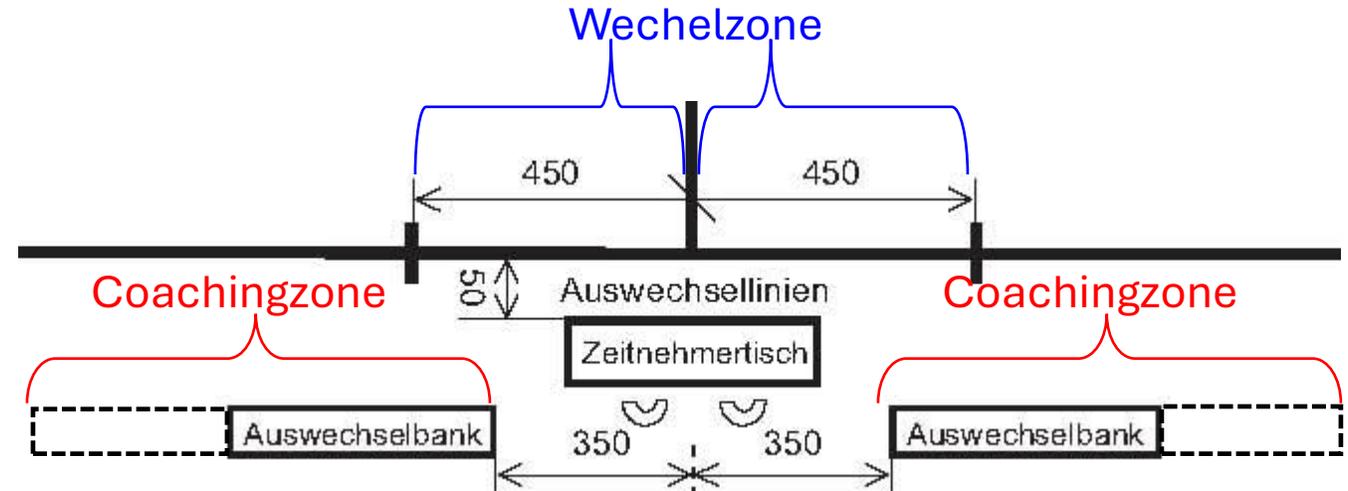
Spezialfälle

Wechselfehler

3/3

- **Trikot-Nr. ist nicht im Spielbericht aufgeführt**
 - Spiel (wie bei Wechselfehler) sofort unterbrechen
 - **Spieler steht mit anderer Trikot-Nr. im Spielbericht**
 - Spieler und MV bleiben straffrei
 - Trikot-Nr. im Spielbericht korrigieren
 - Spielzeit notieren und nach Spielende im Bericht 1 vermerken
 - auch möglich, wenn das Trikot getauscht werden muss
 - **Spieler steht gar nicht im Spielbericht**
 - Spieler wird nachgetragen (wenn noch Platz ist)
 - Spieler bleibt straffrei (solange er kein progressives Vergehen begangen hat)
 - Persönliche Bestrafung für den Mannschaftsverantwortlichen
 - Beachte:
 - Ein nichtteilnahmeberechtigter Spieler kann kein Tor erzielen!
 - Die SR können das Tor nur bis zum Anpfiff des folgenden Anwurfs wieder zurücknehmen

Auswechselraum



- Nur Personen, die im Spielbericht eingetragen sind, dürfen sich im Auswechselraum aufhalten
- **Coachingzone: Ab 3,5m** von der Mittellinie bis 8 Meter von der Torauslinie
- Trainer oder Auswechselspieler dürfen **nicht** am Kampfgericht **warten** und Z/S dadurch bei der Wahrnehmung ihrer Aufgaben **behindern**.

Überblick

Allgemeines / Organisatorisches

Vor dem Spiel

Während des Spiels
→ Team-Time-Out

Nach dem Spiel

SBO

Ablauf Team-Time-Out

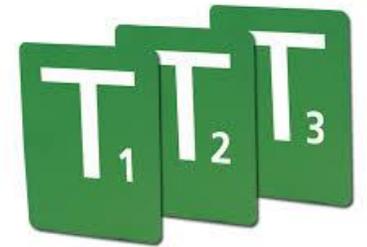


1. Abgeben der Grünen Karte bei Ballbesitz der eigenen Mannschaft
2. Der ZN unterbricht das Spiel **sofort**.
Z/S stoppen die Spielzeit.
 - Das Spiel ist unterbrochen und wird an der Stelle der Beantragung fortgesetzt, sollten die Mannschaften die Unterbrechung nicht mitbekommen haben.
3. ZN hält die Grüne Karte hoch und deutet mit ausgestrecktem Arm auf die Mannschaft, die das TTO beantragt hat
4. SR bestätigt das TTO, in dem er ebenfalls auf die Mannschaft zeigt.
5. ZN stellt die Karte in den Halter ; Sek startet TTO im SBO
 - Klärung in der techn. Besprechung, ob das TTO an der Hallenuhr angezeigt wird
6. SR kommen zur Abstimmung zum Kampfgericht
7. Nach 50 Sekunden: kurzes Signal vom Zeitnehmer
8. ZN nimmt die Karte aus dem Ständer (bleibt beim Kampfgericht)
9. Nach 60 Sekunden: Signal vom ZN für das Ende des TTO
10. Blickkontakt mit SR, Z/S starten die Spielzeit nach Anpiff des SR

Drittes Team-Time-Out

Jede Mannschaft hat im Spiel **3** TTO zur Verfügung mit folgenden Einschränkungen

- ❖ Maximal **2** TTO pro Halbzeit
 - 1. HZ 2 TTO genommen -> **1** TTO für 2. HZ zulässig
 - 1. HZ 1 TTO genommen -> **2** TTO für 2. HZ zulässig
 - 1. HZ 0 TTO genommen -> **2** TTO für 2. HZ zulässig
 - Es empfiehlt sich der Einsatz eines passenden Kartensets
Die zulässigen Karten werden zu Beginn jeder HZ an die MV verteilt
- ❖ Maximal **1** TTO je Angriff
 - Zwischen 2 TTO muss die andere Mannschaft im Ballbesitz gewesen sein
- ❖ Maximal **1** TTO in der letzten 5 Minuten des Spiels
 - Ab 55:00 nur noch ein TTO möglich
 - Gilt nicht für das Ende der ersten Halbzeit
- ❖ Alle anderen Regelungen zum TTO bleiben unverändert



Besonderheiten Team-Time-Out

- In der technischen Besprechung ist zu klären, ob das 3. TTO zur Anwendung kommt
 - Die entsprechenden Karten werden zu Beginn jeder Halbzeit verteilt
- Abgeben der Grünen Karte
 - Laut Regel: Beantragung durch einen Offiziellen
falls keine Offiziellen eingetragen sind, auch durch Spieler möglich
 - Warten auf günstige Gelegenheit am Tisch ist nicht erlaubt
- Nur möglich bei Ballbesitz
 - Gilt auch, wenn der Ball nicht im Spiel ist (Einwurf, Abwurf, ...)
 - Wenn der Ball in der Luft ist, ...
gilt die Mannschaft in Ballbesitz, die den Ball zuletzt unter Kontrolle hatte
Unterschied: kontrollierter Wurf \leftrightarrow unkontrollierter Block der Abwehr
 - Im Zweifelsfall ist entscheidend, wann der Zeitnehmer das Spiel unterbricht und nicht wann die Karte abgegeben wurde!
D.h: Der Offizielle muss die Reaktionszeit des ZN berücksichtigen
 - Es ist nicht möglich, ein TTO im voraus „auf Verdacht“ zu beantragen
- TTO falsch beantragt?
 - Karte wieder zurückgeben

Spezialfälle Team-Time-Out

- ❖ Freiwurf für Mannschaft A. Der Offizielle von Mannschaft A beantragt bei 29:57 ein Team-Time-Out. Als der Zeitnehmer pfeift zeigt die Hallenuhr 30:00
 - **Das TTO wird gewährt.** Die Spielzeit wird nicht korrigiert. Nach dem TTO muss der FW als „direkter Freiwurf“ ausgeführt werden.

- ❖ Der Offizielle beantragt bei 54:57 das zweite TTO. Als der ZN pfeift zeigt die Hallenuhr 55:00.
 - **Das TTO wird gewährt.** Kein weiteres TTO mehr möglich, der ZN fordert vom Offiziellen die Karte für das 3. TTO ein

- ❖ Mannschaft A ist im Ballbesitz. Der Offizielle von Mannschaft A beantragt ein Team-Time-Out. Bevor der ZN pfeifen kann, verliert Mannschaft A den Ballbesitz.
 - **Das TTO wird nicht gewährt.** Der ZN pfeift nicht und gibt die Grüne Karte wieder zurück.

Überblick

Allgemeines / Organisatorisches

Vor dem Spiel

Während des Spiels

Nach dem Spiel

SBO

Nach Spielende

- Vervollständigen des Spielprotokolls
 - Alle Aktionen, die noch innerhalb der Spielzeit erfolgt sind, werden im Protokoll mit Spielzeit „60:00“ eingetragen.
- Abschluss des Spielberichts
 - Klärung in der techn. Besprechung, bzgl. Ort und Zeit
 - SR-Bericht 1 (Mängel)
 - SR-Bericht 2 (Sonstiges, Verletzungen, Disqualifikationen)
 - Einspruch
 - Bei einem Einspruch sind Z/S neutral und geben keine Hinweise für die Formulierung
- Versiegeln des Spielberichts
 - PIN-Eingabe im Beisein aller Beteiligten
 - Offizieller Heim, Offizieller Gast, Beide Schiedsrichter
- Verschicken des Spielberichts
 - Hochladen des Spielberichts geht nur im „online-Modus“
 - Erfolgt durch den Sekretär oder einen Verantwortlichen des Heimvereins

Überblick

Allgemeines / Organisatorisches

Vor dem Spiel

Während des Spiels

Nach dem Spiel

SBO

Start des Programms

sbo.handball4all.de



Willkommen bei SpielberichtOnline*, dem Marktführer bei digitalen Spielberichten im Handball!

→ [Verwendung in einem Browser](#)



Aktuelle Version WebApp: **Version 3.1.23**
Stand: 05.09.2024

→ [als App für Android downloaden](#)



Aktuelle Version Android: **Version 3.1.19**
Stand: 08.03.2023

Hinweise zur Durchführung

Allgemeine Hinweise zur Benutzung:

Um Komplikationen durch die Technik zu vermeiden bzw. so gering wie möglich zu halten sollten folgende Maßnahmen getroffen werden:

1. Grundsätzlich sollte für den Fall der Fälle ein Papier-Spielberichtsbogen zur Verfügung stehen.
 2. Aus dem gleichen Grund, sollten die Zeitstrafenzettel am Kampfgerichtstisch bis zum Ende des Spiels aufbewahrt werden.
 3. Datenabgleich (Button im Menü "Einstellungen" -> "Unterschriften"): vor dem Spiel, nach dem Spiel
 4. Im Fall der Fälle:
 - Eintragen der SpielerInnen-Nummern auf den Papierbogen (Quelle: Schiedsrichternotizkarte)
 - Eintragen der Verwarnungen mit "X" (Quelle: Schiedsrichternotizkarte)
 - Eintragen der Auszeiten mit Spielzeit, wenn nicht vorhanden mit "X" (Quelle: Schiedsrichternotizkarte)
 - Eintragen des aktuellen Torstandes (Quelle: Schiedsrichternotizkarte, offizielle Anzeige)
 - Eintragen der bisherigen Hinausstellungen / Disqualifikationen mit Spielzeit (Quelle: Schiedsrichternotizkarte, Zeitstrafenzettel)
- ⇒ Fortsetzung des Spiels

Kurzanleitung → https://www.handballwestfalen.de/fileadmin/user_upload/Kurzanleitung_SBO.pdf

Spieler / Trikot-Nr. ändern:
Doppelklick auf Spieler

Spieler hinzufügen:
Doppelklick auf leere Zeile
(Dummy-Ausweisnr: 0000)

Verwarnung
anschl. Spieler auswählen

Hinausstellung
anschl. Spieler auswählen

Disqualifikation
anschl. Spieler auswählen
Abfrage mit/ohne Bericht?

7-Meter
anschl. Spieler auswählen
und Abfrage erfolgreich?

Strafen / Name
Wechsel der Anzeige: Klick auf Überschrift

Mannschaftsliste
#: Trikotnummer, T: Tore
Strafen: Verwarnung, Hinausstellung, Disqualifikation (mit Bericht), Zusätzlicher Spieler

aktuell laufende Zeitstrafen
Anzeige der Spieler-Nr. mit noch verbleibenden Restzeit

Ereignisprotokoll
chronologische Auflistung aller Einträge
Korrektur: Doppelklick auf die entsprechende Zeile

Team-Time-Out
Bei Klick auf Heim / Gast läuft in der Mitte ein Timer

Tor für Heim
Klicken für Torerfolg
anschl. Spieler auswählen

Spielzeit
Start / Stop: 1 Mal Klicken
Korrektur: Doppelklick

Tor für Gast
Klicken für Torerfolg
anschl. Spieler auswählen

Testmandant

Zum Üben kann jederzeit im SBO ein Testspiel gestartet werden.

- **Aufruf:** sbo.handball4all.de
 - Auswahl über Maske „Spiel laden“
- **Testmandant:** 90001 bis 90009
 - Für jeden Testmandanten stehen 1-3 Spiele bereit.
 - Keine Weiterverarbeitung / Speicherung der eingegeben Daten
die Daten werden täglich gelöscht und das Spiel wieder bereitgestellt.
 - Sollte sich ein altes Spiel noch im Browser-Cache befinden,
müssen die Spiele neu geladen werden
- **PIN** zur Freischaltung der Mannschaftslisten
 - Heim: 123456
 - Gast: 123456



The screenshot shows a web interface for a handball database. At the top right, there are icons for a menu, edit, and settings. Below these is a search bar labeled 'Vereinsnummer(n):' with the value '90002' entered. To the right of the search bar is a button labeled 'Spielelist'. Below the search bar is a table with the following columns: 'Nr', 'Datum', 'Zeit', 'Staffel', and 'Mannschaften'. The table contains four rows of data, with the third row highlighted in green.

Nr	Datum	Zeit	Staffel	Mannschaften
90351	31.08.2022	16:00	Test	rot - gelb
90352	31.08.2022	16:00	Test	rot - gelb
90212	12.09.2024	16:00	Test	gelb - gelb 2
90205	12.09.2024	19:30	Test	weiss - schwarz

Anhang



Link-Sammlung

- Verwaltungsprogramm „[Phönix](#)“
- Spielbericht-Online ([SBO](#))
 - Testmandant: 90001 - 90009
 - PIN (Heim/Gast): 123456
- Handballverband Westfalen ([HVW](#))
 - [Downloadbereich](#)
 - [Anleitung SBO](#)
 - [Richtlinien Z/S](#)
 - [Kurzanleitung_SBO](#)
- Hersteller „[Handball4all](#)“
 - [Portal](#) (Spielpläne aller Ligen)
 - [Support](#) (Video-Handbücher zum SBO)
- Handballkreis Münsterland e.V. ([HKML](#))
 - [Schulungsunterlagen](#)