

Schulung Drittes Team-Time-Out für Zeitnehmer / Sekretär

Handballkreis Münsterland e.V.

Überblick

Besonderheiten 3. TTO

Regelauslegung Wechselfehler

Grundsätzliche Aufgaben am Kampfgericht

App "H4A"

Drittes Team-Time-Out

Einführung des 3. TTO in allen Spielklassen des HV Westfalen

- 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

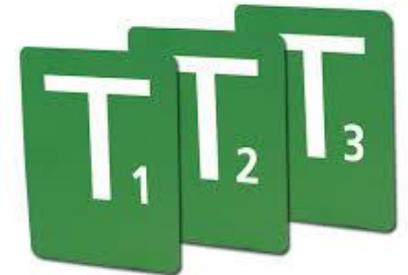
- ❖ Maximal **1** TTO je Angriff

- 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



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 Zeitnehmer 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

Besonderheiten 3. TTO

Regelauslegung Wechselfehler

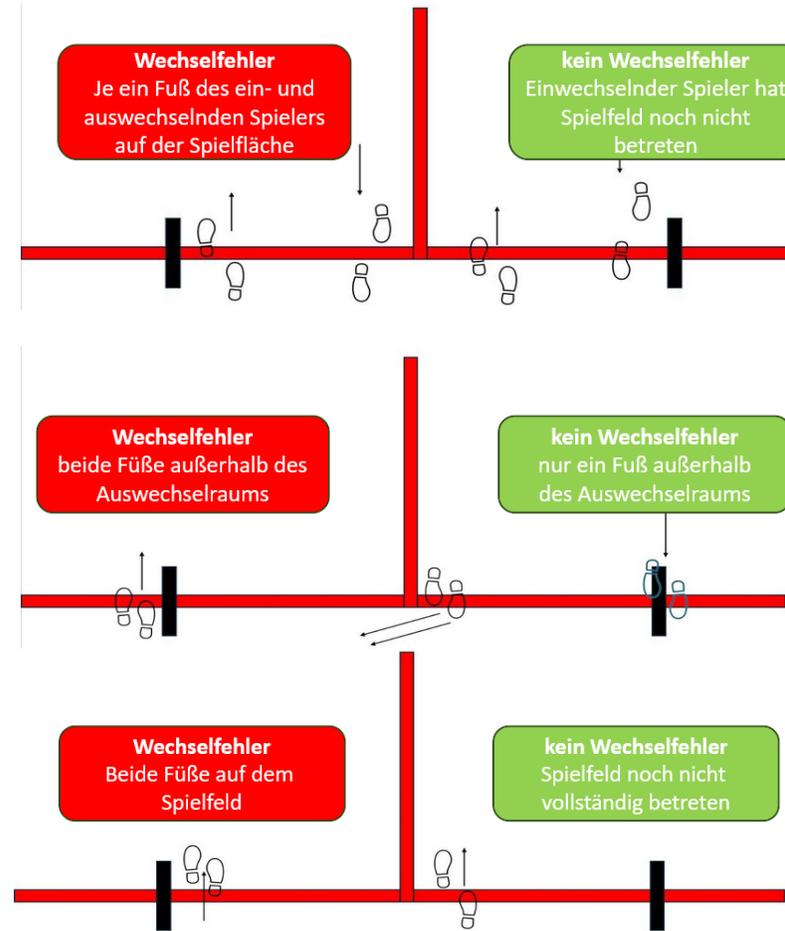
Grundsätzliche Aufgaben am Kampfgericht

App "H4A"

Wechselfehler – Klarstellung

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.



Überblick

Besonderheiten 3. TTO

Regelauslegung Wechselfehler

Grundsätzliche Aufgaben am Kampfgericht

App "H4A"

Aufgaben Kampfgericht – “Best Practice”

❖ **Zeitnehmer und Sekretär arbeiten als Team zusammen**

- Neutral, Blickkontakt mit SR, gegenseitige Unterstützung, keine Nebentätigkeiten

❖ **Torerfolg**

- Der Zeitnehmer notiert das Tor sofort auf der Hallenuhr und nennt dem Sekretär den Torschützen.
- Der Sekretär bestätigt den Torschützen und trägt das Tor im SBO ein.
- Der Sekretär kontrolliert den Spielstand im SBO mit der Hallenuhr.

❖ **Zusammenarbeit**

- Ein Teil des Kampfgerichts hat immer Blick auf das Spiel.
Wenn der ZN z.B. mit dem Ausfüllen eines Zeitstrafenzettels beschäftigt ist, verfolgt der Sekretär das laufende Spiel und merkt sich ggf Torschützen.
- Bei Strafen und Time-Out immer Blickkontakt mit SR
bei Unklarheiten: Rücksprache mit SR so lange noch nicht wieder angepiffen
- Der Sekretär vergleicht bei Time-Out die Spielzeit von SBO und Hallenuhr.
Korrektur der Hallenuhr nur in Abstimmung mit dem SR.

Überblick

Besonderheiten 3. TTO

Regelauslegung Wechselfehler

Grundsätzliche Aufgaben am Kampfgericht

App "H4A"

Elektronischer Ausweis – neue App „H4A“

- 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

