



**Herzlich Willkommen  
zur Ausbildung  
Zeitnehmer / Sekretär  
im Handballsport**

Handballkreis Münsterland e.V.



# 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 (IDOnline)
- Mindestalter: 16 Jahre für Spiele im HV  
14 Jahre im Kreis Münster

# Kampfgericht

- **Rechte**
  - Z / S sind Teil des Spiels und durch das Regelwerk geschützt.
- **Pflichten**
  - Z / S unterstützen die Schiedsrichter bei der Spielleitung
    - Rechtzeitiges Erscheinen zur technische Besprechung
    - Ständiger Blickkontakt, keine andere Aufgaben
    - Z/S sind im Rahmen ihrer Aufgaben neutral
- **Aufgaben**
  - Sekretär: Bedienung des Laptop (SBO)
  - Zeitnehmer: Bedienung (und Kenntnis !) der Hallenuhr
  - Beide: Kontrolle der Auswechselbereiche insbesondere Achten auf Wechselfehler

# Utensilien am Kampfgericht

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

# 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 Name und Lizenznummer
  - Anpassung der Spielerlisten nach Vorgabe der Trainer
    - 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 solange noch Platz ist (14/16 Spieler und 4 Offizielle)
- Einstellen der Hallenuhr (Spielzeit)
  - Der Zeitnehmer muss mit der Bedienung der Hallenuhr vertraut sein

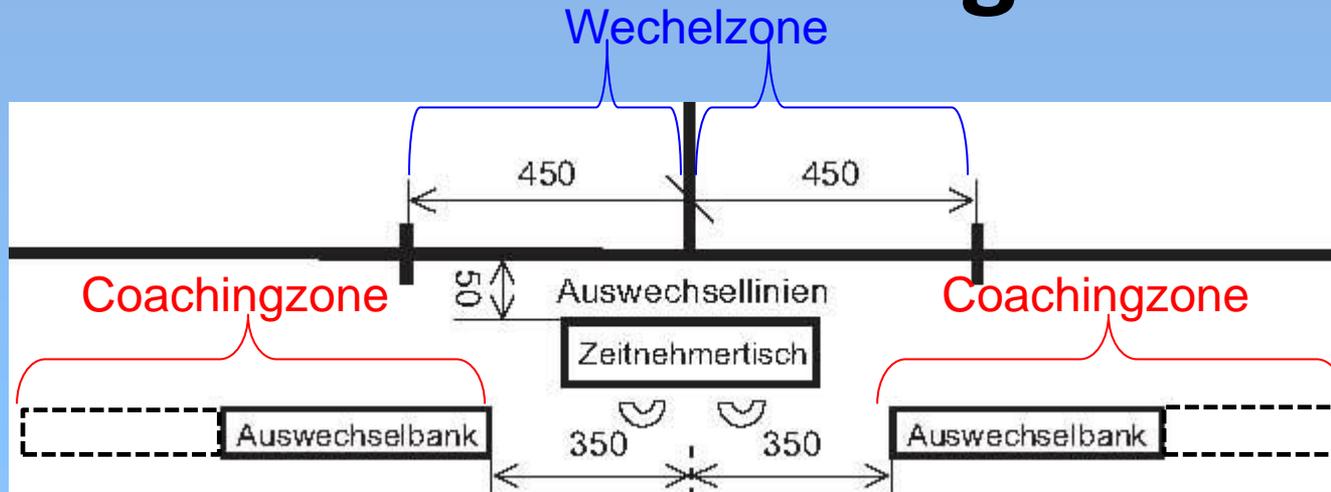
# Während des Spiels

- Kampfgericht und SR arbeiteten als Team zusammen
- Ständiger Blickkontakt zum Spielfeld bzw. SR
  - Starten / Stoppen der Spielzeit
  - Protokoll der Tore mit Torschütze
  - Protokoll der Strafen, Wiedereintrittszeit bei Hinausstellung
  - Synchronisation der Spielzeit (Hallenuhr und SBO)
- Kontrolle der Wechselvorgänge
- Andere Vergehen im Auswechselbereich
- Bei Bedarf
  - Rückfrage mit SchiedsrichterAbstimmung zeitnah während der Spielunterbrechung

# Spielzeitunterbrechung (TimeOut)

- Grundsätzlich entscheiden die SR, ob die Spielzeit angehalten wird. (3 x  + HZ 15 )
    - **Zwingend** bei Hinausstellung, Disqualifikation
  - Unterbrechung durch Zeitnehmer
    - Wechselfehler, Team-Time-Out , (Gefahr in Verzug)
      - **Sofort** (ohne einen Vorteil abzuwarten)
        - Hupe betätigen 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.

# Auswechsellraumreglement



- Nur Personen, die im Spielbericht stehen, dürfen sich im Auswechsellraum aufhalten
- **Coachingzone: Ab 3,5m** von der Mittellinie bis zum Ende der 2. Auswechselbank
- Trainer oder Auswechselspieler dürfen **nicht** am Kampfgericht **warten** und Z/S dadurch bei der Wahrnehmung ihrer Aufgaben **behindern**.

# 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 müssen den Auswechselraum verlassen und dürfen nicht mehr eingewechselt werden
- 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

# 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
- 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

# Sonderfälle 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 16
    - 2 zusätzl. 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
  - Abwehr darf nicht mehr wechseln (Ausnahme: verletzter TW)
  - Angreifer dürfen noch **genau 1** Spieler wechseln

# Sonderfälle 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

- **Torwartregel**

- Jeder Spieler kann als Torwart eingesetzt werden
  - Der TW muss eine andere Trikotfarbe (Leibchen) haben
- **maximal 1** Spieler gleichzeitig auf dem Feld als Torwart
- Trikotwechsel / Leibchenwechsel im Feld nicht erlaubt
- Das Betreten der Spielfläche mit einer falschen Trikotfarbe (zb Trainingsjacke) bleibt straffrei, solange der Spieler nicht eindeutig als TW eingewechselt wird
  - Spiel muss dennoch sofort unterbrochen werden, damit der Mangel unverzüglich beseitigt werden kann
  - Keine persönl. Strafe; die fehlbare Mannschaft bleibt ggf in Ballbesitz

# Sonderfälle Wechselfehler (2/3)

- **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  
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

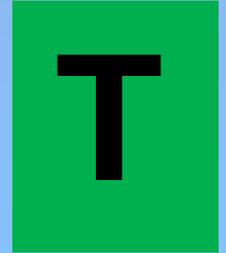
# Ablauf Wechselfehler

- Kampfgericht achtet auf Wechselfehler
  - Jeder auf „seiner“ Seite
- Zeitnehmer unterbricht das Spiel **sofort** ohne Vorteil abzuwarten
  - gleichzeitig die Spielzeit anhalten
  - Sekretär stoppt im SBO ebenfalls die Zeit
- SR über den Wechselfehler informieren (Merkt euch die Trikot-Nr. !)
- Sekretär protokolliert die Strafe im SBO
- Zeitnehmer füllt den Wiedereintrittszettel aus
  - Der Zettel soll so aufgestellt werden, dass er für beide Mannschaften einsehbar ist
  - Ausnahme: die Hallenuhr kann gleichzeitig 2 Strafen und die Trikot-Nr . anzeigen
- Mit Wiederanpiff durch SR
  - Zeitnehmer und Sekretär starten die Spielzeit

EINTRITTS WIEDER- ZEIT DES	35:48
SPIELER- NR.	42
 Deutscher Handballbund	
 Deutscher Handballbund	
SPIELER- NR.	42
ZEIT DES WIEDER- EINTRITTS	35:48

# Team-Time-Out

- Jede Mannschaft kann pro Halbzeit 1 Mal TTO beantragen
- Abgeben der Grünen Karte
  - i.d.R. Beantragung durch Offiziellen  
in unteren Ligen auch durch Spieler möglich
  - Warten am Tisch 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
  - Entscheidend ist, wann der Zeitnehmer das Spiel unterbricht  
D.h: Der Offizielle muss die Reaktionszeit des ZN berücksichtigen
- TTO falsch beantragt?
  - Karte wieder zurückgeben

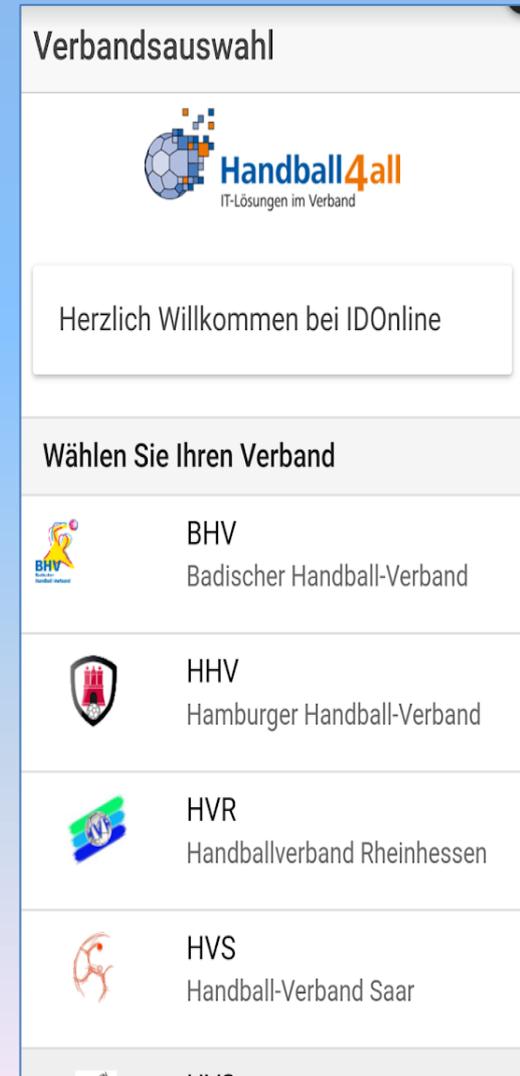


# Ablauf Team-Time-Out

1. Beantragung durch Abgeben der Grünen Karte
2. ZN unterbricht das Spiel umgehend und hält gleichzeitig die Spielzeit an. (Das Spiel ist unterbrochen, alle weiteren Aktionen, mit Ausnahme persönlicher Strafen, sind ungültig)
3. ZN hält die Grüne Karte hoch und deutet auf die Mannschaft, die das TTO beantragt hat
4. SR bestätigt das TTO (Erst jetzt beginnt die 1 Minute TTO)
5. ZN stellt die Karte in den Halter ; Sek startet TTO im SBO
6. SR kommt zum Kampfgericht ; Abstimmung mit SR
7. Nach 50 Sekunden: Signal vom ZN, damit die Mannschaften wieder Aufstellung nehmen
8. ZN nimmt die Karte aus dem Ständer (bleibt beim Kampfgericht)
9. Blickkontakt mit SR, Uhr nach Anpfiff wieder starten

# Elektronischer Ausweis – IDOnline

- App „**IDOnline**“ auf Smartphone laden
  - Play Store (Android)
  - App Store (iphone)
  - Suchbegriff „Handball4all“
- Verbandsauswahl
  - **HVW Handballverband Westfalen**
- Die App benötigt zwingend ein Foto, welches in Phönix hochgeladen wurde
- Es werden die Lizenzen und pers. Daten angezeigt, wie sie in Phönix vorhanden sind.
- Im Bedarfsfall kann die Lizenz auch auf der Phönix-Seite ausgedruckt werden



# Elektronischer Ausweis – IDOnline

← Login



Für den Login benötigen Sie einen aktivierten Phoenix II Account.  
Noch kein Login? -> [Hier registrieren](#)

Benutzername

Passwort

Login

Menü



Bitte auswählen

- Personliche Daten
- Mitarbeiter
- Lizenzen
- Spieler
- Kontrolle
- Logout
- Kontakt

← Profil



Max Mustermann  
Angemeldeter Benutzer

Adresse

Geldspeicherweg 1  
12345 Ertenhausen

Kontakt

Tel.089 / 98765432

← Lizenzen

Bitte auswählen

- Trainer-C-Lizenz
- HVW-ZS
- HVW-SR

← Lizenzanzeige

**HVW-SR**



Ausweis Nr:  
11580  
gültig bis:  
30.06.2019

Max Mustermann



# Start des Programms

## ➤ sbo.handball4all.de



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

→ [Verwendung in einem Browser](#)



Aktuelle Version WebApp: **Version 3.0.21**  
Stand: 30.08.2018 - 10:22

→ [als App für Android downloaden](#)



Aktuelle Version Android: **Version 3.0.21**  
Stand: 30.08.2018 - 10:22

## 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: Schiedsrichternotizzkarte)
    - Eintragen der Verwarnungen mit "X" (Quelle: Schiedsrichternotizzkarte)
    - Eintragen der Auszeiten mit Spielzeit, wenn nicht vorhanden mit "X" (Quelle: Schiedsrichternotizzkarte)
    - Eintragen des aktuellen Torstandes (Quelle: Schiedsrichternotizzkarte, offizielle Anzeige)
    - Eintragen der bisherigen Hinausstellungen / Disqualifikationen mit Spielzeit (Quelle: Schiedsrichternotizzkarte, Zeitstrafenzettel)
- ⇒ Fortsetzung des Spiels



# Links im Internet

- Verwaltungsprogramm „Phönix“ → [hw.it4sport.de](http://hw.it4sport.de)
- Spielbericht-Online → [sbo.handball4all.de](http://sbo.handball4all.de)
  - Testmandant: 9000x ; PIN (Heim/Gast): 123456
- Handballverband Westfalen
  - [www.handballwestfalen.de/downloads-und-formulare/](http://www.handballwestfalen.de/downloads-und-formulare/)
    - Downloadbereich „7-Meter“
      - \* [Spielbericht Online SBO für ZN/SK, SR und MV](#)
      - \* [Kurzanleitung SBO ab 3.1 V8](#)
- Hersteller „Handball4all“ → [www.handball4all.de](http://www.handball4all.de)
  - Portal → Spielpläne aller Ligen
  - Support → (Video)Handbücher zum SBO
- Handballkreis Münsterland  
[handballkreis-muensterland.de/schiedsrichter/hilfe-und-downloads-fuer-zn-sk/](http://handballkreis-muensterland.de/schiedsrichter/hilfe-und-downloads-fuer-zn-sk/)