



# Ausbildung

zum

# Zeitnehmer / Sekretär

Marcus Heins  
(Schiedsrichter-Lehrwart)

# Aufgaben Kampfgericht

- Zeitnehmer und Sekretär unterstützen die Schiedsrichter bei der Spielleitung
  - Neutral
  - Rechtzeitiges Erscheinen
- Aufgaben Sekretär
  - Ausfüllen des Spielberichts, Wiedereintrittzettel
- Aufgaben Zeitnehmer (Kenntnis der Hallenuhr!)
  - Spielzeit und Strafen
  - Anzeigen der Tore
- Aufgaben Zeitnehmer und Sekretär
  - Wechselfehler, Auswechselreglement

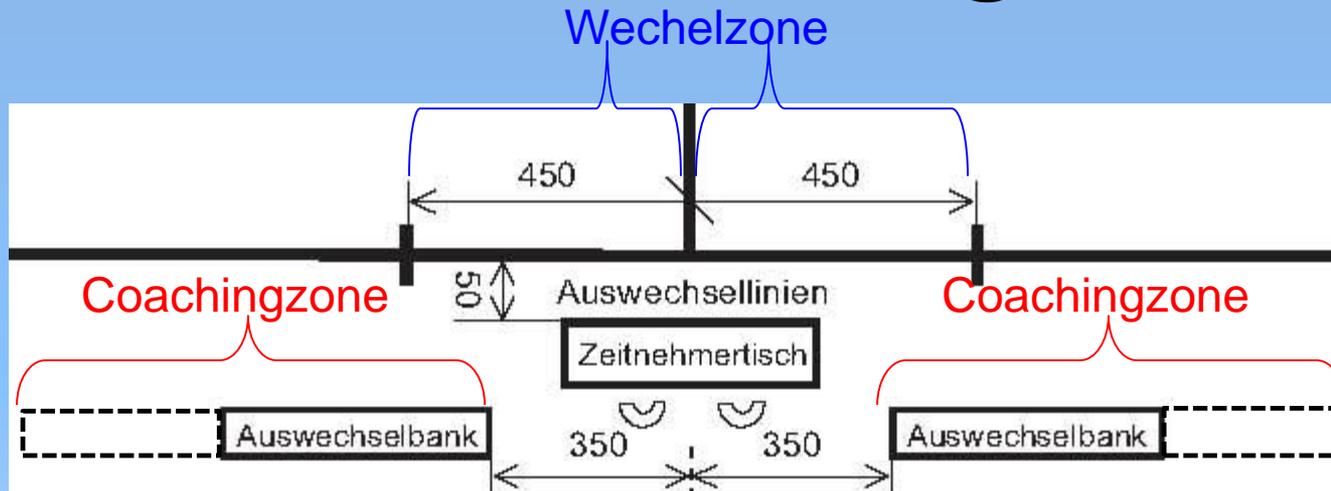
# Utensilien am Kampfgericht

- **Zeitnehmer**
  - Bedienteil für Hallenuhr
  - Ersatzpfeife
  - Stoppuhr
- **Sekretär**
  - Spielbericht
  - Kugelschreiber
  - Wiedereintrittzettel
  - Filzstift
- **Beide**
  - 2 Grüne Karten
    - werden zu Spielbeginn an die Mannschaften verteilt
  - 2 Halter für die grünen Karten
  - 2 Halter für die Wiedereintrittzettel

# Spielzeitunterbrechung (TimeOut)

- Grundsätzlich entscheiden die SR, ob die Spielzeit angehalten wird. (3 x  + HZ 15 )
  - **Zwingend** bei Hinausstellung, Disqualifikation
- Unterbrechung durch Zeitnehmer
  - Hupe betätigen und gleichzeitig Spielzeit anhalten
    - Sofort (kein Vorteil abwarten)
      - Wechselfehler, Team-Time-Out , (Gefahr in Verzug)
    - Nächste Spielunterbrechung abwarten
      - Vergehen im Auswechselregelment
      - Behinderung des Kampfgerichts durch Trainer / Spieler gilt auch bei einer Beleidigung
      - Sonstige Rücksprache mit Schiedsrichtern

# Auswechsellraumreglement



- **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

# Z/S achten auf Wechselfehler

- Nur innerhalb der eigenen Wechselmarken erlaubt
- Erst wenn ein Spieler die Spielfläche verlassen hat, darf ein anderer Spieler die Spielfläche betreten
- 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
- Verletzter Spieler
  - Spielzeitunterbrechung (TO) und Handzeichen 16 durch die SR
  - 2 zusätzliche Personen dürfen das Spielfeld betreten

# Sonderfälle Wechselfehler (1/2)

- **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
- **Freiwurf zum Halbzeit- /Spielende**
  - Abwehr darf gar nicht mehr wechseln
    - Ausnahme: verletzter Torwart darf ausgewechselt werden
  - Angreifer dürfen noch **genau 1** Spieler wechseln
  - „normalen“ Wechselregeln weiterhin in Kraft
    - Halbzeit erst zu Ende, wenn der Wurf ausgeführt ist

# Sonderfälle Wechselfehler (2/2)

- **Torwartregel**
  - Torwart muss eine andere Trikotfarbe haben
    - vor Spielbeginn: Abstimmung mit SR, was erlaubt ist
  - **maximal 1** Spieler gleichzeitig auf dem Feld als Torwart
  - **7 Feldspieler (= kein Torwart) zulässig (neue Regel)**
  - Trikotwechsel im Feld nicht erlaubt
- **Spielzeitunterbrechung (TimeOut)**
  - Auch bei TimeOut bleiben die Wechselregeln wirksam
  - Bei Team-Time-Out sind die Wechselregeln außer Kraft
- **Verletzter Spieler**
  - SR müssen die Spielzeit anhalten (TimeOut)
  - Handzeichen 16 → 2 zusätzl. Personen dürfen das Feld betreten

# 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
- Kreisliga ist nicht Bundesliga
  - Spieler mit Trainingsjacke im Tor ist ok.
  - Flexibel je nach Spiel- und Altersklasse
- Einheitlich während eines Spiels
  - Für beide Mannschaften gleich
  - Zu Beginn und Ende des Spiels gleich

# Bestrafungen (1/2)

- **Verwarnung**



- Maximal 3 Verwarnungen je Mannschaft
- Maximal 1 Verwarnung für alle Offiziellen
- Eintragung im Spielbericht nur mit Spielminute
- Persönliche Strafe für den Spieler / Offiziellen

- **Hinausstellung**



- Zwingend TimeOut
- Eintragung mit genauer Spielzeit [mm:ss]
- Eintragung als persönliche Strafe (Ausnahme Doppelstrafe)
- max. 3 Hinausstellungen für einen Spieler  
die 3. Hinausst. ist gleichzeitig eine Disqualifikation

# Bestrafungen (2/2)

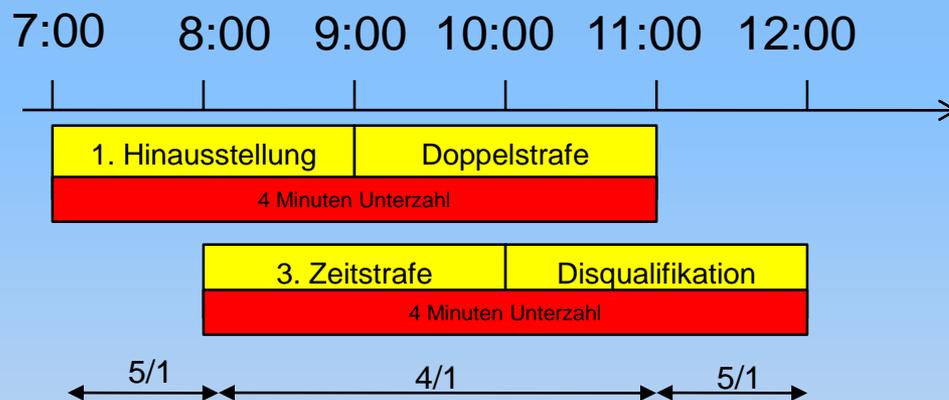
- **Disqualifikation** 
  - Zwingend TimeOut
  - Eintragung mit genauer Spielzeit [mm:ss]
  - Eintragung als persönliche Strafe für Spieler oder Offiziellen
- **Disqualifikation mit Bericht**  + 
  - Wie „normale“ Disqualifikation
  - Zusätzlich Vermerk im Spielberichts in der Spalte „B“
- **Doppelstrafe**  +  oder  + 
  - Nur für Spieler und nur innerhalb einer Spielsituation möglich
  - Eintragung als persönliche Strafe solange noch Platz ist
  - Erhält ein disqualifizierter Spieler noch eine Doppelstrafe, wird die Strafe im Feld Mannschaftsreduzierung eingetragen

# Beispiel Doppelstrafe

- Spieler Nr. 5 (Rot) bekommt bei 7:00 seine 1. Hinausstellung. Da er meckert, entscheiden die SR auf „2+2“. Bei 8:00 betritt Spieler Nr.5 das Spielfeld um gegen eine Entscheidung zu protestieren. Die SR entscheiden auf weiteren Wechselfehler für Nr. 5. Daraufhin beleidigt er die SR.

- Eintragung im Spielbericht

Nr.	K	V	1.	2.	3.	D	B
5	✓		7:00	7:00	8:00	8:00	X
Mannschaftsred.				8:00			



- Wiedereintrittzettel

**HEIM** Handballkreis Münster

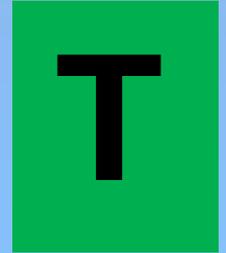
Spieler-Nummer:	<b>5</b>
Trikot-Farbe:	<b>rot</b>
Wiedereintritt:	<b>11 : 00</b>

**HEIM** Handballkreis Münster

Spieler-Nummer:	<del><b>5</b></del>
Trikot-Farbe:	<b>rot</b>
Wiedereintritt:	<b>12 : 00</b>

# 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
  - Was ist, wenn der Ball in der Luft ist?
  - 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. Zeitnehmer unterbricht das Spiel umgehend und hält gleichzeitig die Spielzeit an. (Das Spiel ist unterbrochen, alle weiteren Aktionen, mit Ausnahme persönlicher Strafen, sind ungültig)
3. Z/S 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 startet mit zweiter Uhr TTO und stellt die Karte in den Halter.
6. Sekretär trägt TTO im Spielbericht ein (ggf. Abstimmung mit SR)
7. Nach 50 Sekunden: Signal vom ZN, damit die Mannschaften wieder Aufstellung nehmen
8. Z/S nimmt die Karte aus dem Ständer (bleibt beim Kampfgericht)
9. Blickkontakt mit SR, Uhr nach Anpfiff wieder starten

# (Nicht-)Teilnahmeberechtigter Spieler

- Nur wer im Spielbericht eingetragen ist, darf am Spiel teilnehmen (Spieler und Offizielle)
- Nr.7 betritt das Spielfeld, ist aber nicht eingetragen:
  - Spiel sofort unterbrechen (kein Vorteil abwarten)
  - Nur Trikot-Nr. falsch eingetragen
    - Trikot-Nr. wird korrigiert, keine weiteren Strafen
  - Spieler nicht im Spielbericht eingetragen
    - Spieler bleibt straffrei, sofern er keine Regelwidrigkeit begangen hat
    - Spieler nachtragen (wenn noch Platz ist), er kann sofort mitspielen
    - MV erhält eine progressive Strafe
- Nr. 7 hat ein Tor erzielt
  - SR können bis zum Anwurf das Tor noch zurücknehmen!
  - Nach Anwurf der Mitte zählt das Tor

# Der Spielbericht

- Vor Spielbeginn
  - Eintragung von Spielern durch **Offizielle / Trainer**
- Während des Spiels
  - Eintragung durch **Sekretär**
    - Torfolge
    - Strafen
- Nach Spielende
  - Eintragung durch **Schiedsrichter**
    - Sieger / Ergebnis
    - Schiedsrichterbericht



# Spielbericht (HV)

## HANDBALL - SPIELBERICHT



HANDBALL  
VERBAND  
WESTFALEN  
e.V.

Eingang		Masterschafts-Pokal-Spieltag		Halle		EDV-Nr.	
Mittler - Frauen - Jrdel. - webl. - Jugend A - B - C - D - E		Spielklasse		um		Uhr	
Heimverein		Gastverein		Sekunde			
Zuschauer		Name		Name		Akadem.-Nummer	
Mensch		Mensch		Mensch		Akadem.-Nummer	

**Spielzeiten**

Anzahl der Ordnung	Titel-Nr.	Namen und Vornamen der Spieler(innen) (Druckschrift)	Jahrgang	Spielzeit-Nr.	Zusatz (EBS) Vorname	Veranstaltungen (Zdf)			Disqualifikation (Bericht siehe Rückseite)			Tordfuge			
						1.	2.	3.	Zeit	J/N	Stand	1. Halbzeit	2. Halbzeit		

**HEIM**

**GAST**

**Strafen**

**Torfolge**

Wenn der/die angesetzte(n) Schiedsrichter ausbleib(en), Einigung auf einen/zwei anwesende(n) Schiedsrichter

Name(n) / Verein(e)

Unterschrift Heimverein / Unterschrift Gastverein

### SCHIEDSRICHTERBERICHT

(nur durch Schiedsrichter auszufüllen)

Kontrollen vor Spielbeginn (festgestellte Mängel eintragen)

Spielfeldaufbau  i.O.  Beanstandung

Bälle  i.O.  Beanstandung

Spielkleidung  i.O.  Beanstandung

Spielausweisekontrolle  i.O.  Beanstandung

Fehlende Spielausweise (Unterschrift, Geb.-Datum)

Spielbeginn Uhr - Pause von bis Uhr - Ende Uhr

Sieger Ergebnis Halbz. Ergebnis Halbz.

\* Bericht (u. a. Begründungen für Disqualifikationen, Bericht der Vorkommission mit Regelbezug, ggfs. Zusatzblatt verwenden):

Verletzungen:

Einspruch angekündigt - nein  ja  (Zufolgekreuzen) Verein:

Begründung:

Schiedsrichter - 1 (Druckschrift) Name: Abfahrt vom Wohnort Uhr - voraussichtl. Heimkehr Uhr

Schiedsrichter - 2 (Druckschrift) Name: Abfahrt vom Wohnort Uhr - voraussichtl. Heimkehr Uhr

Kosten der Schiedsrichter	1	2	
Fahrtkosten öffentl. Verkehrsmittel			
Spielleitungsentschädigung			
Fahrtkosten PKW	km: =	km: =	
Tagegeld/Gebührensatz lt. SchO			
Summen:		+	= Gesamtbetrag

1. Schiedsrichter - Unterschrift / 2. Schiedsrichter - Unterschrift

Spiel- und Schiedsrichter-Bericht zur Kenntnis genommen:

Heimverein - Unterschrift / Gastverein - Unterschrift

Der Spielbericht muss noch am Spieltag abgesandt werden!

Nur noch als Ersatz für ESB



# Spielbericht-Spielbeginn

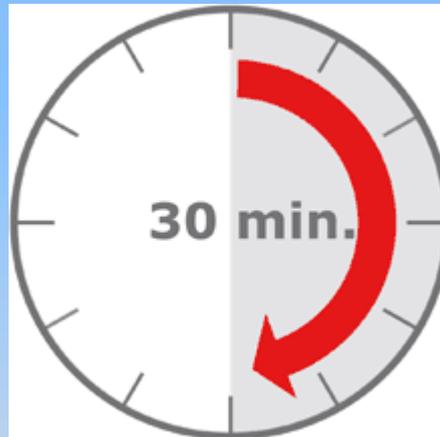
1. Z/S tragen sich vor Spielbeginn ein.
  - Sie können durch Unterschrift bestätigen, dass sie einen gültigen Ausweis besitzen.
2. Auf dem Spielbericht ist Platz für 14 Spieler
  - Gilt für alle Alters- und Spielklassen.
3. Auf dem Spielbericht ist Platz für 4 Offizielle
  - An Position 1 steht immer der Mannschaftsverantwortliche, der auch für die Richtigkeit der Eintragungen unterschreibt.
  - Ist kein Offizieller vorhanden, muss ein Spieler die Mannschaftsverantwortung übernehmen.
4. Streichungen vor Spielbeginn
  - Spieler, die bei Spielbeginn nicht anwesend sind.
  - Spieler, die sich verletzt haben
5. Spieler ohne Ausweis
  - Unterschrift auf der Rückseite



# Streichungen auf dem Spielbericht

- Vor Spielbeginn ...
  - kann **jeder** Spieler oder Offizielle wieder gestrichen werden (z.B. wegen Verletzung)
- Nach Spielbeginn ...
  - sind **keine** Streichungen mehr möglich
    - Ausnahme: Wechsel als Offizieller zum Spieler
  - Jeder der nach Anpfiff auf dem Spielbericht steht, hat am Spiel teilgenommen
- Streichungen vom SR gegenzeichnen lassen
- Streichungen oder Korrekturen müssen nachvollziehbar und leserlich durchgeführt werden

# 1. Halbzeit



# Spielbericht-1.Halbzeit

## Handballkreis Münster e.V. - Spielbericht

Heimverein	TV HEIM	Jg.	Spielausw.-Nr.+ Kennbuchstabe	Tr.-Nr.	K	V	Hinausstellung			Disq.	B
							1.	2.	3.		
	Jürgen Müller	83	100234 E	10	✓	5'					
	Thomas Meier	82	100235 E	2	✓						
	Peter Schmidt	76	100236 E	12	✓						
	Klaus Berg	75	100237 E	99	✓	22'					
	Paul Pech	84	100238 E	6	SR						
	Bernd Schulz	91	102345 E	33	✓	29'	28	15			
	Tobias Sand	84	100239 E	7	✓						
	Kalle Trainer	82	100230 E	6	✓	25'					
	Paul Pech	84	100238 E	1	✓						
	10 Name, Vorname										
	11 Name, Vorname										
	12 Name, Vorname										
	13 Name, Vorname										
	14 Name, Vorname										
Offizielle	1. M'schaftsverantw.: = Nr.6										
Offizielle	2.										
Offizielle	3.										
Offizielle	4.										
Mannschaftsred.:	Team-Time-Out:		1. HZ:	28:48	2. HZ:						

Torfolge		1. HZ		2. HZ	
H	G	H	G	H	G
1	0				
2	0				
2	1				
3	1				
3	2				
3	3				
4	3				
4	4				
4	4				
4	5				
5	5				
6	5				
6	6				
7	6				
8	6				
8	7				
9	7				
10	7				
10	8				
10	9				
11	9				
11	10				
12	10				
12	11				

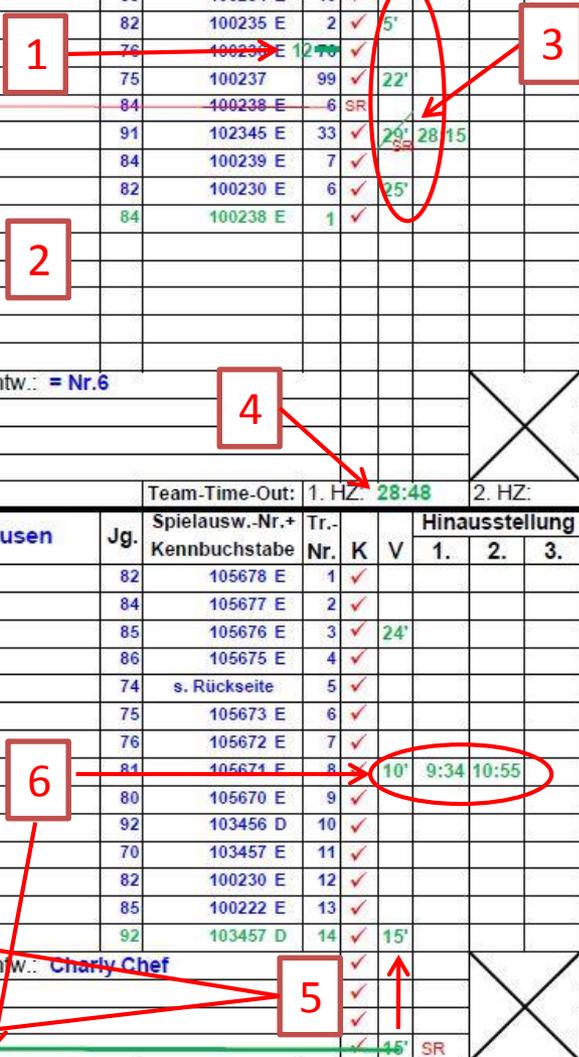
<input checked="" type="checkbox"/> Männer	<input type="checkbox"/> Jungen	A - B - C -	Spielklasse - Spiel-Nr. 600 - 123
<input checked="" type="checkbox"/> Frauen	<input type="checkbox"/> Mädchen	D - E - Mini	
<input checked="" type="checkbox"/> Meisterschaftsspiel	Datum:	11. 11. 2011	Anwurfzeit: 18:00 Uhr
<input type="checkbox"/> Freundschaftsspiel	Ort:	Münster	
<input type="checkbox"/> Pokalspiel	Halle:	Sporthalle irgendwo	EDV-Nr.: 1310106660
Zeitnehmer/Sekretär		Ausweis-Nr.	Verein
Zeitn.: Uli Uhr		650/123	TV Heim
Sekr.: Tina Tipse		s. Rückseite	SG Gasthausen
1. Schiedsrichter/in <b>Paul Pfeife</b>		2. Schiedsrichter/in <b>Toni Triller</b>	
<input type="checkbox"/> Angesetzte Schiedsrichter sind nicht erschienen. Einigung auf:			
1. Schiedsrichter/in		2. Schiedsrichter/in	
Heimverein	Bestätigung der Vereine	Gastverein	
	← Unterschrift →		
<input type="checkbox"/> Angesetzter SR des Heimvereins			
<b>Schiedsrichterbericht</b> (nur durch Schiedsrichter auszufüllen!)			
Kontrollen vor Spielbeginn (Spielfeldaufbau, Spielkleidung, Bälle, Spielausweise)			
<input checked="" type="checkbox"/> Mängel siehe Rückseite	Spielbeginn:		Uhr
<input type="checkbox"/> keine Mängel	Spielende:		Uhr
	Halbzeit	Endergebnis	
<b>Sieger:</b>			
Besonderheiten (Begründungen / Erläuterungen siehe unten)			
<input type="checkbox"/> Disqualifikationen	Anzahl:	<input type="checkbox"/> Einspruch angekündigt	
<input type="checkbox"/> Disqua. mit Bericht	Anzahl:	<input type="checkbox"/> Bemerkung/Verletzung	
Schiedsrichterkosten	1. Schiedsrichter/in		2. Schiedsrichter/in
Ausbleibezeiten	Abfahrt	Uhr	Abfahrt
vom Wohnort	Heimkehr	Uhr	Heimkehr
Gebührensatz	€		€
Bus + Bahn	€		€
PKW (0,30 / 0,05 €/km)	km	€	km
Summen	€		€
<b>Gesamtschiedsrichterkosten</b> €			
Unterschrift der Schiedsrichter/innen			
SR 1		SR 2	
Unterschrift der Vereine (Spiel- und Schiedsrichterbericht zur Kenntnis genommen)			
Heimverein		Gastverein	

Kalle Trainer

Für die Richtigkeit: Mannschaftsverantwort.

Charly Chef

Für die Richtigkeit: Mannschaftsverantwort.



# Spielbericht - 1. Halbzeit (1)

## 7. Falsche Trikotnummer

- wird auf dem Spielbericht korrigiert
- auch bei Trikotwechsel im laufenden Spiel

## 2. Verspätet eintreffende Spieler...

- ... werden vom Sekretär im Spielprotokoll nachgetragen und erhalten dadurch ihre Teilnahmeberechtigung.

## 3. Strafen je Mannschaft

- Max. 3 Verwarnungen je Mannschaft. Die nächste Strafe ist eine Hinausstellung. Ggfls. Rücksprache mit SR vor Wiederanpiff.
- Hinausstellung über die Halbzeitpause hinaus: Die Mannschaft beginnt die 2. Halbzeit in Unterzahl !

## 4. Team-Time-Out

- Getrennt nach Halbzeit und Mannschaft eintragen
- Zeit (mm:ss) wenn der ZN das Spiel unterbrochen hat

# Spielbericht - 1. Halbzeit (2)

## 5. Wechsel vom Offiziellen zum Spieler

- Nur möglich, wenn noch keine 14 Spieler eingetragen sind
- Offizieller wird gestrichen
- Info an SR bei nächster Gelegenheit
- Evtl. Strafen werden mitgenommen

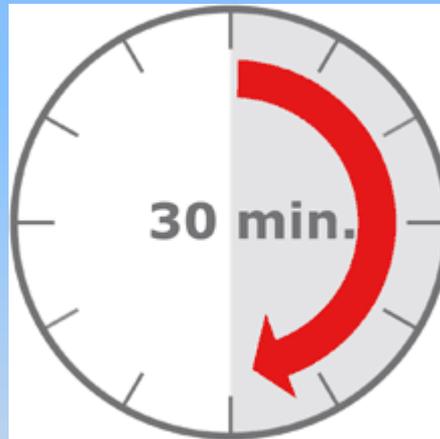
## 6. Mehrere Strafen für einen Spieler

- Verwarnungen werden mit der Spielminute eingetragen
- Hinausstellungen werden mit der genauen Zeit (mm:ss) eingetragen
- Weiteres Vergehen eines Spielers während seiner Strafzeit führt zu einer erneuten Hinausstellung. Für den Rest der verbleibenden 1. Strafe ist die Mannschaft zusätzlich um einen Spieler reduziert  
-> Eintragung als Mannschaftsreduzierung

## 7. Torfolge

- Jedes Tor unverzüglich eintragen
- getrennt nach Halbzeit immer mit vollen Ergebnis

# 2. Halbzeit





# Spielbericht - 2. Halbzeit (1)

1. Torfolge in der 2. Halbzeit
  - In der zweiten Spalte neu anfangen
2. Unterscheidung der Eintragungen in der 2. Halbzeit
  - Strafen in der 2. Halbzeit unterstreichen
  - oder von 30:00 – 60:00 eintragen (wenn die Uhr weiter hoch läuft)
  - 30:00 nur möglich, wenn noch ein Freiwurf oder 7-Meter auszuführen ist
3. Doppelstrafe für einen Spieler
  - Bei „einfachen“ Hinausstellungen (1+2, 2+3) werden beide Strafen bei dem Spieler mit der selben Zeit eintragen. Bei Disq.+2 siehe Punkt 5
  - Der Spieler darf für 4 Minuten nicht eingesetzt werden.
4. Dritte Hinausstellung für einen Spieler
  - ... ist auch immer eine Disqualifikation.
  - Beide Strafen im Spielbericht mit der selben Zeit eingetragen.
  - Keine Doppelstrafe – nur 2 Minuten in Unterzahl

# Spielbericht - 2. Halbzeit (2)

## 5. Doppelstrafe nach erfolgter Disqualifikation

- Wenn die Strafe beim Spieler nicht mehr eingetragen werden kann, muss das Feld Mannschaftsreduzierung genutzt werden
- Mannschaft 4 Minuten Unterzahl
- Vgl. Unterschied zur normalen 3. Hinausstellung

## 6. Direkte Disqualifikation (mit/ohne Bericht)

- Vermerk im Spielprotokoll in der Spalte „B“
- Gleiche Konsequenz für die Mannschaft:  
Nach Ablauf der Hinausstellung darf sich die Mannschaft wieder vervollständigen

## 7. Strafen für Offizielle

- Für alle Offizielle nur eine Verwarnung und eine Hinausstellung
- keine Doppelstrafe ! Auch bei mehreren Vergehen innerhalb einer Spielsituation nur 2 Minuten Unterzahl

# Nach Spielende

- Nach Spielende „gehört“ der Spielbericht den Schiedsrichtern
- Die Schiedsrichter vervollständigen den Spielbericht durch Ausfüllen des Schiedsrichterberichts
  - Kontrolle der Eintragungen im Spielbericht
  - Sieger, SR-Kosten, Spielbeginn, Spielende
  - Begründung für Disqualifikationen, Besonderheiten
- Einspruch
  - Ein Vereinsvertreter diktiert, was der SR schreiben soll.
- Unterschriften
  - Schiedsrichter, Heimverein, Gastverein

# Kleine Überprüfung des gerade Gelernten

- 15 Spielsituationen
  - Entscheidung, ob und wann der Zeitnehmer das Spiel unterbrechen muss:
    - **Sofort** eingreifen ohne einen Vorteil laufen zu lassen
    - **bei nächster Gelegenheit** (= nächste Spielunterbrechung) SR informieren oder bis zum nächsten Ballbesitzwechsel warten
    - **Gar nicht** eingreifen / Spiel weiterlaufen lassen
- 7 Spielsituationen
  - Strafen, Zeiten die im Spielbericht einzutragen sind

Nr.	K	V	1.	2.	3.	Disq.	B	WEZ
5	✓	???	???	???	???	???	?	???
Mannschaftsred. ???				Team-Time-Out:				

# Fragenkatalog

1. Tempogegenstoß für Mannschaft A. Der Masseur (3. Offizieller) von Mannschaft A legt die Grüne Karte auf den Tisch.
2. Tempogegenstoß für Mannschaft B. Der Trainer von Mannschaft A legt die Grüne Karte auf den Tisch.
3. Ein Spieler verlässt außerhalb der Wechselmarke das Spielfeld um ein Schluck Wasser zu trinken. Anschließend betritt er das Spielfeld wieder, ohne dass ein anderer Spieler das Spielfeld betreten hat.
4. Der Trainer Mannschaft A hat eine Hinausstellung bekommen. Damit die Mannschaft in Unterzahl ist verlässt A3 die Spielfläche. Nach 60 Sekunden wird A3 für A5 eingewechselt.
5. Mannschaft B hat bereits 3 Verwarnungen bekommen. Die SR zeigen B6 die Gelbe Karte, weil er bei einem Freiwurf von A den Abstand nicht einhält.
6. Bei einem Freiwurf nach dem Halbzeitpiff wechselt die angreifende Mannschaft einen Spieler ein, der den Wurf ausführen soll.
7. Aus Frust über seine Mannschaftsleistung verlässt der Trainer, ohne sich abzumelden, den Auswechselraum und setzt sich in die letzte Zuschauerreihe.
8. Der Trainer steht wild gestikulierend direkt neben dem Kampfgericht, so dass Z/S das Spiel nicht mehr verfolgen können.

	sofort	n. Gele- genheit	gar nicht
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

		sofort	n. Gelegen- heit	gar nicht
9.	Mannschaft A beginnt ohne Torwart, so dass Spieler A5 (mit Leibchen) im Tor steht. Nach 10 Minuten erscheint Torwart A1 und wird eingewechselt. In der 15. Spielminute lässt A5 sich als Spieler einwechseln.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10.	Um den letzten Angriff in Überzahl zu spielen, verlässt Torwart B12 das Spielfeld. Anschließend betritt B 6 im Spielertrikot das Spielfeld.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11.	Mannschaft A spielt in Unterzahl mit 6 Feldspielern einen Angriff. Nach dem Ballverlust wirft der Trainer A5 ein Leibchen zu. A5 zieht sich im Feld stehend das Leibchen über und begibt sich in den Torraum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12.	Torwart B1 will einen 7-Meter werfen. Damit das eigene Tor nicht leer ist, stellt sich Torwart B12 ins eigene Tor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13.	In einem Jugendspiel haben die SR auf 7-Meter für Mannschaft A entschieden und die Zeit angehalten (TimeOut). Mannschaft B wechselt den Torwart.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14.	In einem Jugendspiel erzielt A7 ein Tor und lässt sich unverzüglich durch A3 auswechseln, noch bevor der folgende Anwurf ausgeführt wurde.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15.	Die SR haben in einem Jugendspiel auf Einwurf für Mannschaft A entschieden. Noch bevor der Einwurf ausgeführt wird, wechselt B3 für B5 ein.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

16. Der Spieler A5 erhält bei 15:36 (1. Hz) seine erste 2-Minutenstrafe.  
 Noch vor Wiederanpiff beleidigt er die SR und wird disqualifiziert. (Disq. mit Bericht)

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
A5						
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ

17. Der Offizielle B erhält bei 15:36 (1. Hz) eine 2-Minutenstrafe wegen Meckerns.  
 Noch vor Wiederanpiff beleidigt er die SR und wird disqualifiziert. (Disq. mit Bericht)

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
Offiz. B						
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ

18. Der Spieler A6 erhält bei 12:38 (2. Hz) seine erste 2-Minutenstrafe.  
 10 Sekunden nach Wiederanpiff beleidigt er die SR und wird disqualifiziert. (Disq. mit Bericht)

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
A6						
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ

19. Der Spieler A7 erhält bei 20:55 (2. Hz) seine zweite 2-Minutenstrafe.  
 Noch vor Wiederanpiff meckert er und erhält eine weitere Hinaustellung.

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
A7						
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ

20. Der Offizelle C erhält bei 23:48 (1. Hz) eine Hinausstellung. Damit die Mannschaft in Unterzahl ist, verlässt A3 die Spielfläche.

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
A3						
Offiz. C						
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ

21. Spieler A3 foult B6 gesundheitsgefährdend bei 34:38. Bevor die SR entscheiden können fordert B7 lautstark eine Strafe für A3. Die SR entscheiden auf Disqualifikation (ohne Bericht) für A3 und (die erste) Hinausstellung für B7. Als B7 daraufhin weiterhin meckert, erhält er eine weitere 2-Minutenstrafe.

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
A3						
B7						
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ

22. Spieler B8 erhält bei 10:08 (2. Halbzeit) seine erste Hinausstellung. Direkt nach dem Anpfiff – noch bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat – rennt B9 aus der Deckung. Die SR zeigen B9 die gelbe Karte und pfeifen den Freiwurf erneut an.

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
B8						
B9						
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	

# Musterlösung

1. Tempogegenstoß für Mannschaft A. Der Masseur (3. Offizieller) von Mannschaft A legt die Grüne Karte auf den Tisch. **Kein Vorteil abwarten**
2. Tempogegenstoß für Mannschaft B. Der Trainer von Mannschaft A legt die Grüne Karte auf den Tisch. **Karte zurückgeben**
3. Ein Spieler verlässt außerhalb der Wechselmarke das Spielfeld um ein Schluck Wasser zu trinken. Anschließend betritt er das Spielfeld wieder, ohne dass ein anderer Spieler das Spielfeld betreten hat. **Ist zulässig**
4. Der Trainer Mannschaft A hat eine Hinausstellung bekommen. Damit die Mannschaft in Unterzahl ist verlässt A3 die Spielfläche. Nach 60 Sekunden wird A3 für A5 eingewechselt. **Keine persönliche Strafe für A3**
5. Bei einem Freiwurf nach dem Halbzeitpfeiff wechselt die angreifende Mannschaft einen Spieler ein, der den Wurf ausführen soll. **1 Angreifer ist erlaubt**
6. Mannschaft B hat bereits 3 Verwarnungen bekommen. Die SR zeigen B6 die Gelbe Karte, weil er bei einem Freiwurf von A den Abstand nicht einhält. **Vor Anpfeiff SR informieren**
7. Aus Frust über seine Mannschaftsleistung verlässt der Trainer, ohne sich abzumelden, den Auswechselraum und setzt sich in die letzte Zuschauerreihe. **evt. SR bei nächster Gelegenheit informieren**
8. Der Trainer steht wild gestikulierend direkt neben dem Kampfgericht, so dass Z/S das Spiel nicht mehr verfolgen können. **Laufendes Spiel nicht unterbrechen**

	sofort	n. Gelegenheit	gar nicht
1.	X		
2.			X
3.			X
4.			X
5.			X
6.	X		
7.			X
8.		X	

		sofort	n. Gelegen- heit	gar nicht
9.	Mannschaft A beginnt ohne Torwart, so dass Spieler A5 (mit Leibchen) im Tor steht. Nach 10 Minuten erscheint Torwart A1 und wird eingewechselt. In der 15. Spielminute lässt A5 sich als Spieler einwechseln.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Jeder Spieler darf im Tor spielen		
10.	Um den letzten Angriff in Überzahl zu spielen, verlässt Torwart B12 das Spielfeld. Anschließend betritt B 6 im Spielertrikot das Spielfeld.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Mit der neuen Regeländerung zulässig		
11.	Torwart B1 will einen 7-Meter werfen. Damit das eigene Tor nicht leer ist, stellt sich Torwart B12 ins eigene Tor.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		2 Torwarte nicht zulässig		
12.	Mannschaft A spielt in Unterzahl mit 6 Feldspielern einen Angriff. Nach dem Ballverlust wirft der Trainer A5 ein Leibchen zu. A5 zieht sich im Feld stehend das Leibchen über und begibt sich in den Torraum.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Kein Wechsel auf dem Spielfeld		
13.	Die SR haben in einem Jugendspiel auf Einwurf für Mannschaft A entschieden. Noch bevor der Einwurf ausgeführt wird, wechselt B3 für B5 ein.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		B nicht in Ballbesitz → Wechsel nicht zulässig		
14.	In einem Jugendspiel haben die SR auf 7-Meter für Mannschaft A entschieden und die Zeit angehalten (TimeOut). Mannschaft B wechselt den Torwart.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Bei TO auch Wechsel für Abwehr zulässig		
15.	In einem Jugendspiel erzielt A7 ein Tor und lässt sich unverzüglich durch A3 auswechseln, noch bevor der folgende Anwurf ausgeführt wurde.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		A nicht mehr in Ballbesitz → Wechsel nicht zulässig		

16. Der Spieler A5 erhält bei 15:36 (1. Hz) seine erste 2-Minutenstrafe.  
 Noch vor Wiederanpiff beleidigt er die SR und wird disqualifiziert. (Disq. mit Bericht)

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
A5		15:36			15:36	X
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ
19:36	

17. Der Offizielle B erhält bei 15:36 (1. Hz) eine 2-Minutenstrafe wegen Meckerns.  
 Noch vor Wiederanpiff beleidigt er die SR und wird disqualifiziert. (Disq. mit Bericht)

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
Offiz. B		15:36			15:36	X
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ
17:36	

18. Der Spieler A6 erhält bei 12:38 (2. Hz) seine erste 2-Minutenstrafe.  
 10 Sekunden nach Wiederanpiff beleidigt er die SR und wird disqualifiziert. (Disq. mit Bericht)

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
A6		12:38			12:48	X
Mannschaftsred.: 12:48				TTO:		

WEZ	WEZ
14:38	14:48

19. Der Spieler A7 erhält bei 20:55 (2. Hz) seine zweite 2-Minutenstrafe.  
 Noch vor Wiederanpiff meckert er und erhält eine weitere Hinaustellung.

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
A7			20:55	20:55	20:55	
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ
24:55	

20. Der Offizelle C erhält bei 23:48 (1. Hz) eine Hinausstellung. Damit die Mannschaft in Unterzahl ist, verlässt A3 die Spielfläche.

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
A3						
Offiz. C		23:48				
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ
25:48	

21. Spieler A3 foult B6 gesundheitsgefährdend bei 34:38. Bevor die SR entscheiden können fordert B7 lautstark eine Strafe für A3. Die SR entscheiden auf Disqualifikation (ohne Bericht) für A3 und (die erste) Hinausstellung für B7. Als B7 daraufhin weiterhin meckert, erhält er eine weitere 2-Minutenstrafe.

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
A3					34:38	
B7		34:38	34:38			
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ
36:38	
38:38	

22. Spieler B8 erhält bei 10:08 (2. Halbzeit) seine erste Hinausstellung. Direkt nach dem Anpfiff – noch bevor der Ball die Hand des Werfers verlassen hat – rennt B9 aus der Deckung. Die SR zeigen B9 die gelbe Karte und pfeifen den Freiwurf erneut an.

Spieler	V	1.	2.	3.	Disq.	B
B8		10:08				
B9	11					
Mannschaftsred.:				TTO:		

WEZ	WEZ
12:08	

# Vielen Dank!

