



Handballkreis Münsterland



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

**Handballkreis Münster &
Handballkreis Euregio Münsterland**



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
 - Kreis: 30 Minuten vor Spielbeginn
 - HV: 45 Minuten vor Spielbeginn
- Vorbereitung des Spielberichts
 - Eintragung der Schiedsrichterkosten
 - Eintragung von Zeitnehmer und Sekretär
 - Anpassung der Spielerlisten nach Vorgabe der Trainer
 - Maximal 14 (aktive) Spieler und 4 Offizielle
 - Nach Spielbeginn sind keine Streichungen mehr möglich
 - Wer nicht anwesend ist, muss auf inaktiv gesetzt werden
 - Ergänzungen oder Tausch von Offiziellen zum Spieler sind auch im Laufenden Spiel jederzeit möglich.
- Anpassung der Spielzeit für die Hallenuhr

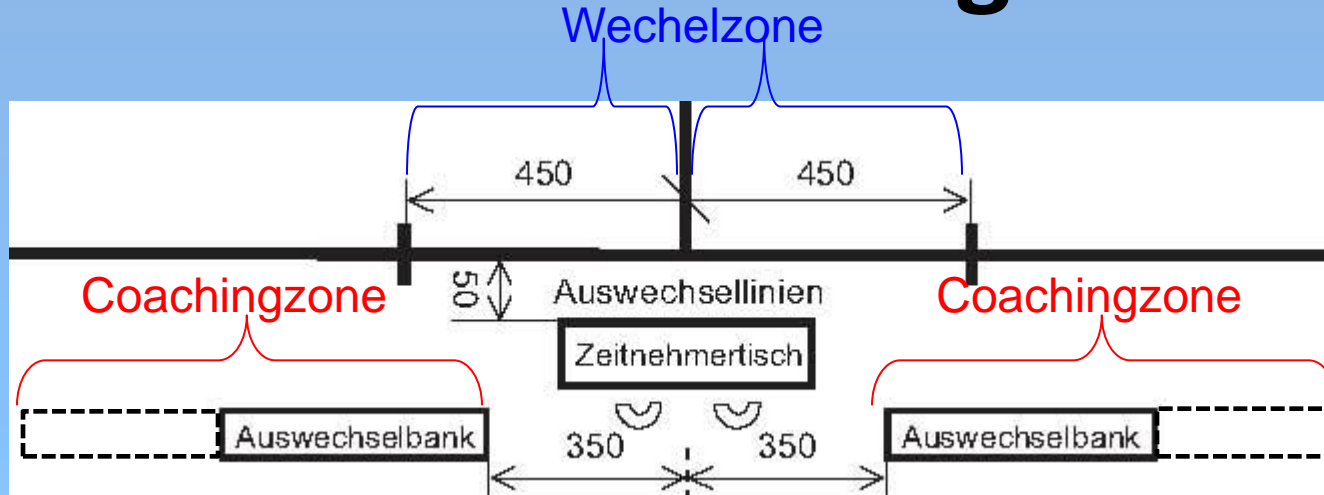
Während des Spiels

- Kampfgericht arbeitet als Team
- Ständiger Blickkontakt zum Spielfeld bzw SR
 - Starten / Stoppen der Spielzeit
 - Protokoll der Tore mit Torschütze
 - Protokoll der Strafen, Wiedereintrittszeit nach 2Min-Strafe
 - Abgleich der Hallenanzeige mit SBO
- Kontrolle des Auswechselbereichs
- Kontrolle der Wechsellvorgänge
- Bei Bedarf
 - Rückfrage mit Schiedsrichter
 - Spiel unterbrechen und Spielzeit anhalten

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 ...
 - Vergehen im Auswechselreglement
 - 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 (1/2)



- **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 (2/2)

- **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
- **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 im Feld nicht erlaubt
- **Spieler mit falscher Nr. / Trikotfarbe auf dem Spielfeld**
 - Spiel (wie bei Wechselfehler) sofort unterbrechen
 - Nur Trikot-Nr. falsch → Korrektur im Spielbericht
 - Spieler steht gar nicht im Spielbericht → Nachtragen und Bestrafung für MV
 - Spieler hat ein Tor geworfen?

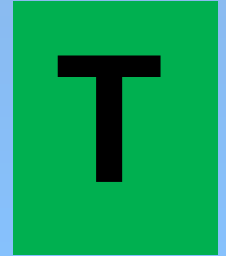
Ablauf Wechselfehler

- 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
Ausnahme: die Hallenuhr kann gleichzeitig 2 Strafen mit Trikot-Nr . anzeigen
- Mit Wiederanpiff durch SR
 - ZN startet die Hallenuhr
 - Sekretär startet die Zeit im SBO

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

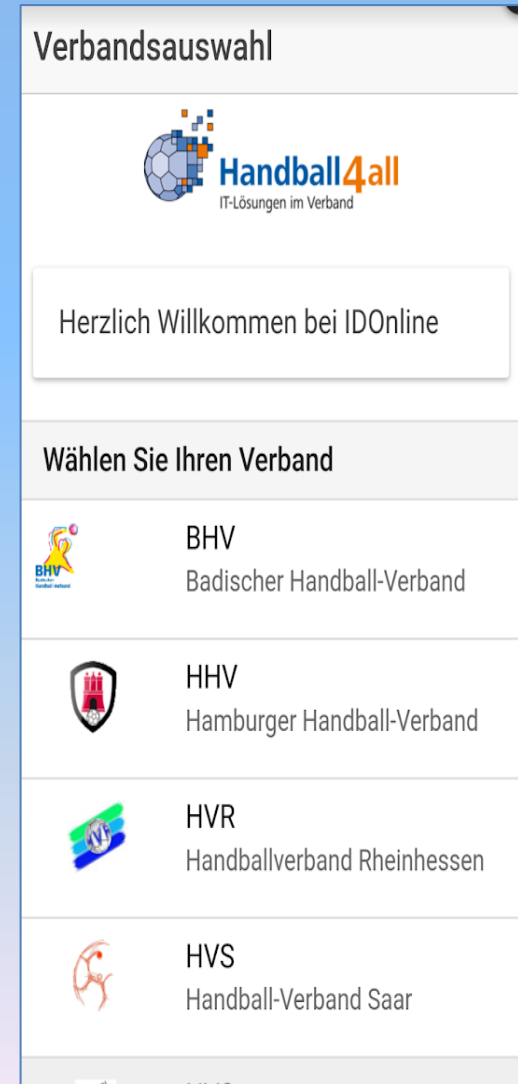


Ablauf Team-Time-Out

1. Beantragung durch Abgeben der Grünen Karte
2. 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
-  Persönliche Daten >
 -  Mitarbeiter >
 -  Lizenzen >
 -  Spieler >
 -  Kontrolle >
 -  Logout >
 -  Kontakt >

← Profil






Max Mustermann
Angemeldeter Benutzer

Adresse

Geldspeicherweg 1
12345 Ertenhausen


Kontakt

Tel.089 / 98765432

- ← Lizenzen
- Bitte auswählen
-  HVW-ZS-ESB >
 -  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

Startbildschirm

T Strafen

T Strafen

Heim

Gast

V 2 min. D 7 Meter 7 Meter D 2 min. V

Spielzeit Spielstand HG Nr Aktion Uhrzeit

Auszeit Heim 1 2

00:00

Auszeit Gast 1 2

0

00:00

0

A
B
C
D

A
B
C
D

Links im Internet

- Verwaltungsprogramm „Phönix“ → hw.it4sport.de
- Spielbericht-Online → sbo.handball4all.de
 - Testmandant: 9000x ; PIN (Heim/Gast): 123456
- Handballverband Westfalen
 - 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
 - Portal → Spielpläne aller Ligen
 - Support → (Video)Handbücher zum SBO
- Handballkreis Münster
<https://www.handballkreis-muenster.de/schiedsrichter/zeitnehmer-sekretaer/>