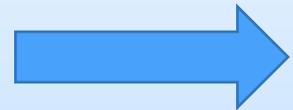


Grundausbildung Zeitnehmer/Sekretäre Bezirk Melsungen-Fulda

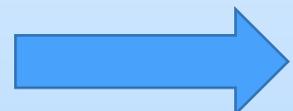
©Hessischer Handballverband



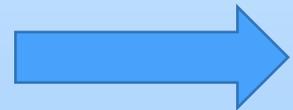
Anforderung an Z/S



Gültige Lizenz in nuLiga hinterlegt



Kenntnisse in den für Z/S relevanten
Regeln (IHF Handballregeln)



Mindestalter: Jugend 14 Jahre

Aktive ZN 18 , SK 16 Jahre



Rechte und Pflichten



Anwesenheit 30 Minuten vor Spielbeginn



Neutralität



Während des Spiel keine andere Tätigkeit



Uneingeschränkte Aufmerksamkeit auf das Spiel



Rechte und Pflichten



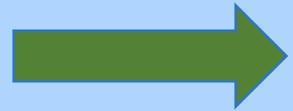
Keine Kritik an
Schiedsrichterentscheidungen



Kein Alkohol



Keine Speisen



Kein Handy



Die Ausrüstung (Zeitnehmer)

Hinausstellungszettel (A4 gefaltet)



Pfeife

Kugelschreiber

Edding



2/3 Grüne Karten je nach Spielklasse

LL/OL Aktive 3



:	ZEIT DES WIEDER- EINTRITTS
	SPIELER- NR.
	
	
	SPIELER- NR.
:	ZEIT DES WIEDER- EINTRITTS



Die Ausrüstung (Sekretär)

Laptop mit nuScore (Produktivversion: <https://hbde-apps.liga.nu/nuscore2/de/login>)
(ist durch Heimverein zustellen)



Prüft vor laden Spiels die Einstellungen des Laptops

- keine anstehenden Updates
- Netzwerkverbindung ok
- Uhrzeit und Datum aktuell



Kugelschreiber

Notizblock

Notizen bei nötigen Änderungen

Spielerliste erhaltet Ihr vom MV

Spielerliste für Meisterschaftsspiele
Stand: 1. Juli 2019
des Hessischen Handball-Verbandes e.V. (HHV)

XYZ123 / Frauen /LL-Nord **29.10.2023**
Verein / Altersklasse / Liga Datum

Lfd. Nr.	Trikot-Nr.	Name	Vorname	Geb.-Jahrgang	Pass-Nr.	aktiv	Torwart
Eintragungen nach Trikot-Nummer aufsteigend sortieren							
1	2						
2	3						
3	6						
4	7						
5	8						
6	9						
7	10						
8	12						
9	12						
10	13						
11	14						
12	15						
13	16						
14	21						
15							
16							
17							
18							
19							
20							

Einer der Offiziellen ist als MV zu kennzeichnen Geb.Datum MV

1	Off. A					X	
2	Off. B						
3	Off. C						
4	Off. D						

Wichtig Unterschrift des MV → *Lischen Müller*

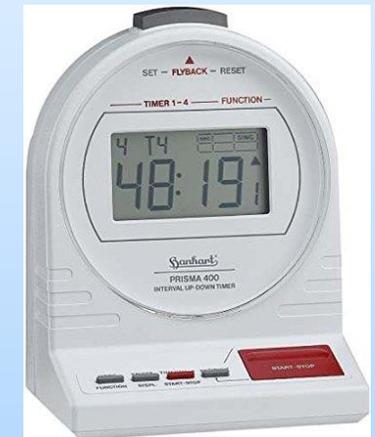


• Spielzeituhr

- ⇒ Benutzung der automatischen Zeitmessanlage
- ⇒ ersatzweise Tischstoppuhr (21cm Durchmesser)
- ⇒ Digitaluhr Ziffernhöhe mindestens 8 cm



vom ZN-Tisch
bedien- und einsehbar



Gemeinsame Aufgaben

- Vor dem Spiel:
- Abstimmungsgespräch mit den Schiedsrichtern führen
 - Spielzeit / Spieldauer / Schlusssignal
 - Verhalten bei Vergehen im Auswechselbereich
 - Verständigung nach Bestrafungen
 - Abgleichs des Spielberichtes NuScore
- Kontrolle der eigenen Ausrüstung
- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank
- Eintragen in den Spielbericht



Aufgaben der Z/S

Im Bereich der Aktiven Mannschaften wird eine technische Besprechung mit den SR, den Z/S und den Mannschaftsverantwortlichen durchgeführt. Diese findet **30 Min.** vor Spielbeginn statt.

Hier die Ausbildung zum ESB beachten.



Kontrolle der Spielerliste

Es können maximal 14 Spieler und 4 Offizielle je Mannschaft in den Spielbericht eingetragen werden.

Besonderheit E/D-Jugend bis zu 16 Spieler)

Einer der Offiziellen ist als Mannschaftsverantwortlicher einzutragen.

Mannschaftsergänzungen sind bis zum Ende der Spielzeit, einschließlich Verlängerungen, möglich.

**Besonderheiten beim ESB beachten !
Ergänzungen nur bei Spielzeitunterbrechung möglich!**



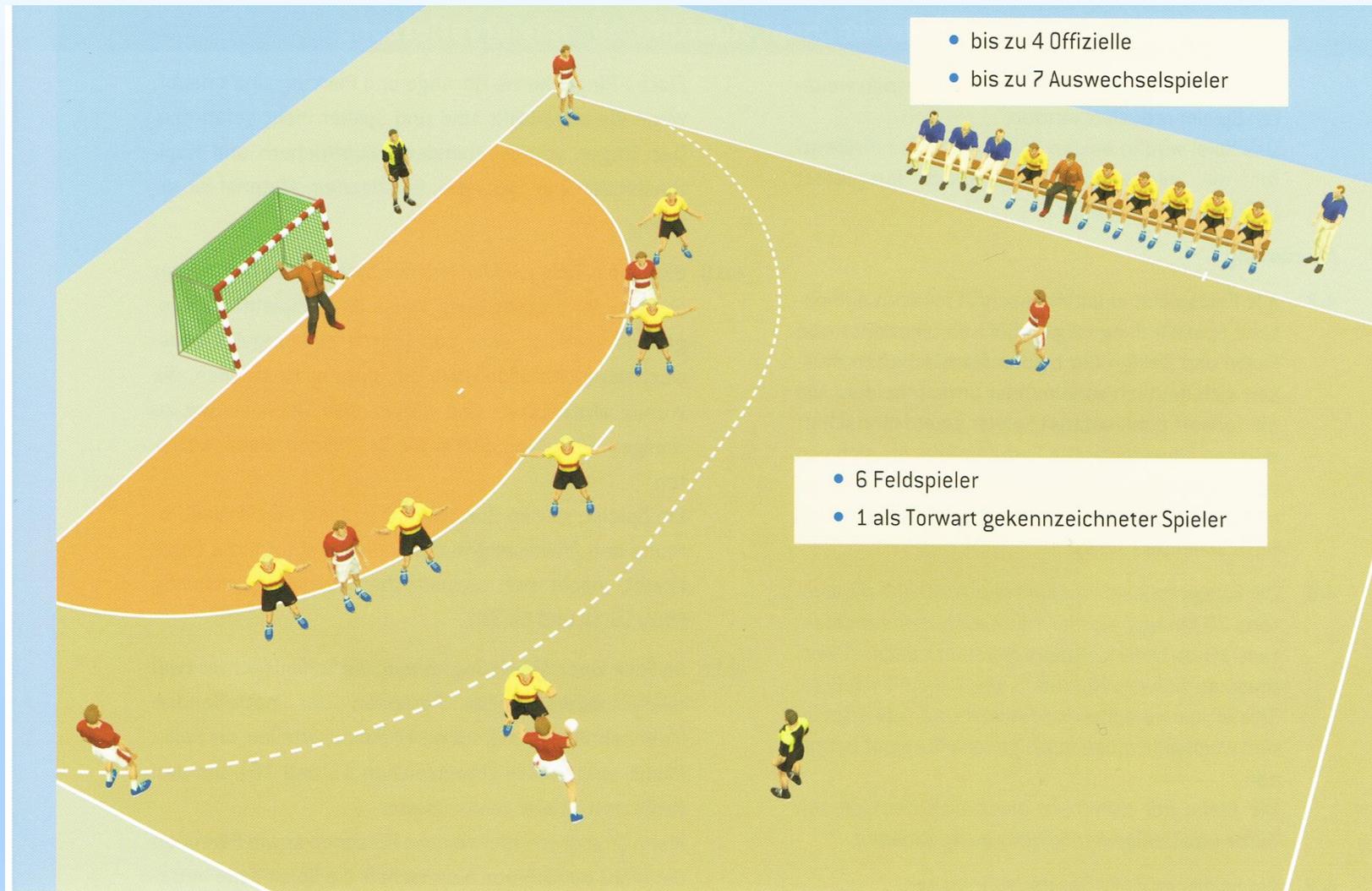
Kontrolle der Auswechselbank

Auf der Auswechselbank dürfen sich nur Personen aufhalten, die auch im Spielbericht eingetragen sind.

Nur der MV ist berechtigt, die S/Z anzusprechen.
Das Warmlaufen hinter den Auswechselbänken ist erlaubt, wenn es nicht störend wirkt.



Kontrolle der Auswechselbank



Kontrolle der Auswechselbank 2

Feststellungen zur Besetzung sind den SR bei der nächsten Spielunterbrechung durch den Zeitnehmer bekannt zu machen.

Disqualifizierte Spieler/Offizielle müssen den Auswechselraum sofort verlassen und dürfen keinen Kontakt mehr zur Mannschaft haben.



Spieler / Offizielle

Eine Person kann nicht gleichzeitig als Spieler und Offizieller eingetragen sein!

Das Streichen einer im Spielbericht eingetragenen Person kann **nach dem Anpfiff** nicht mehr vorgenommen werden.

Jedoch kann ein Offizieller, der nun Spieler wird, als Offizieller gestrichen werden. Voraussetzung: die Mannschaft hat noch keine 14 Spieler eingetragen !

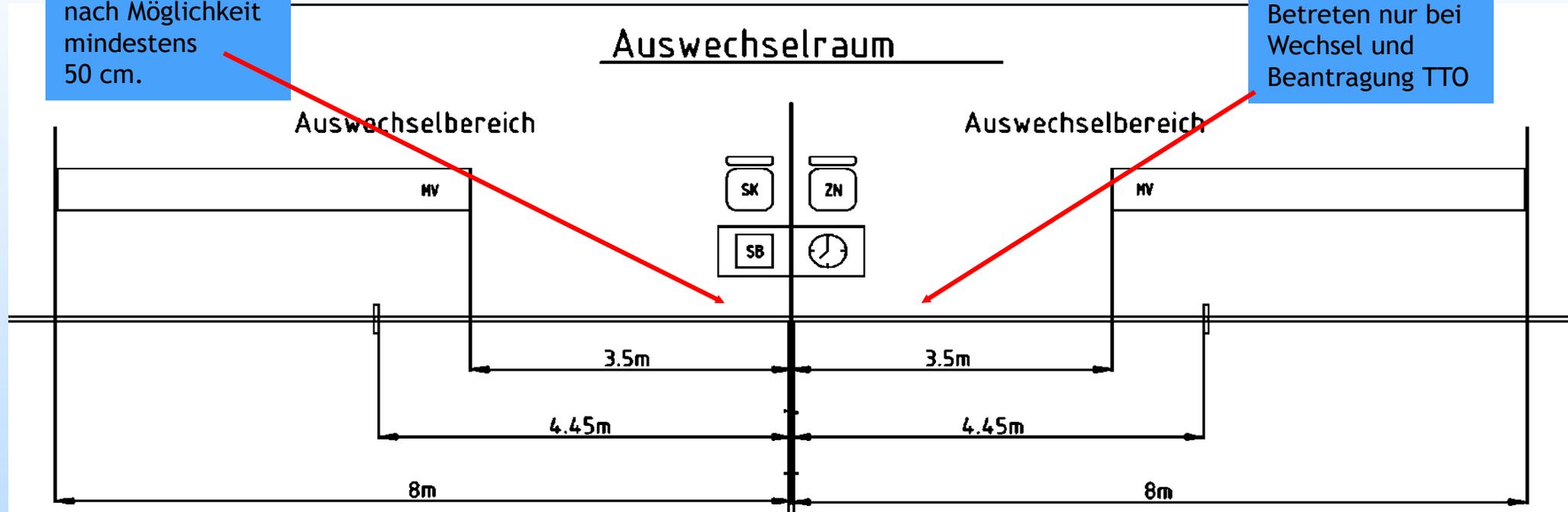
!Anleitung nuScore beachten!



Wechselraum

Abstand Tisch zum Spielfeld nach Möglichkeit mindestens 50 cm.

Fläche muss frei bleiben.
Betreten nur bei Wechsel und Beantragung TTO



Im Auswechsellbereich halten sich nur Personen auf, die im Spielbericht eingetragen sind und zu Spielbeginn anwesend.

**Das gilt auch für Kleinkinder (Verletzungsgefahr).
Bei Aktiven Mannschaften dürfen Jugendliche erst ab 14 Jahren auf der Bank Platz nehmen.**



Die Aufgaben von Z/S während des Spiels

• Zeitnehmer:

- Kontrolle der Spielzeit
- Kontrolle Timeout bzw. Team Timeout
- Überwachung der Zeitstrafen
- Anzeige der Torfolge

• Sekretär:

- Kontrolle des Spielbericht / ESB
- Führen des Spielbericht / ESB
- Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler
- Kontrolle des Eintretens später kommender Spieler

Gemeinsame Aufgaben:

- Kontrolle der Besetzung der Auswechselfbank
- Kontrolle der Auswechselfvorgänge



Aufgaben der Z/S

- In der Halbzeitpause (Sekretär):
- Abgleich ESB mit dem Schiedsrichter
- Nach dem Spiel (gemeinsam)
- Wie in der Halbzeitpause



Teilnahmeberechtigung (Zeitnehmer/Sekretär)

- Der Zeitnehmer pfeift beim Eintreten eines **nichtberechtigten Spielers sofort**, egal, was auf der Spielfläche passiert und hält die Spielzeit an. Der Spieler wird vom Sekretär nachgetragen, wenn er auf der vom MV abgegebene **Spielerliste** steht und auf dem Spielbericht / ESB noch ein Platz frei ist. Nur möglich bei nuScore bei einer **Spielzeitunterbrechung**.
- Der **MVA erhält eine progressive Bestrafung** von den SR.



Teilnahmeberechtigung (Sekretär)

- Spieler sind dann teilnahmeberechtigt, wenn sie bei Spielbeginn anwesend und im Spielprotokoll eingetragen sind.
- Später ankommende Spieler müssen sich zuerst beim Sekretär melden, der diese in den Spielbericht einträgt. Dann erst sind sie spielberechtigt.
 - Spieler ohne Spielausweis bestätigen ihre Spielberechtigung durch die Eintragung von Geburtsdatum und Unterschrift unter „fehlende Spielausweise“ auf der Rückseite des Spielberichtes.



Der Spielbericht - Tor

Trikot-Nr.	Namen der Spieler(innen)	Geb.-Datum	Spieldausweis-Nr.	Tore	Verwahrung	Hinausstellungen (Zeit)			Disqualifikation	Disqualifikation mit Bericht	M-Strafe
						1.	2.	3.			
3	Müller, Heinz										

3 Müller, Heinz

Torfolge 1 Hz		Torfolge 2 Hz	
1	0		
1	1		

Jedes Feldtor mit einem Strich dem jeweiligen Spieler zuordnen und in der Spalte Torfolge eintragen. 7m Tore mit Punkt und einem Kreis versehen.



Der Spielbericht-Strafen



Trikot-Nr.	Namen der Spieler(Innen)	Geb.-Datum	Spieldausweis-Nr.	Tore	Verwarnung	Hinausstellungen (Zeit)			Disqualifikation	Disqualifikation mit Bericht	Spielstand
						1.	2.	3.			
3	Schmidt, Hans	02.02.1995	E12345		13	21:12	32:05	42:05	42:05	42:05	23:25

Bei jeder Disqualifikation ist der Spielstand einzutragen.

Bei einer Straferhöhung ist nach einer Disqualifikation zusätzlich

die Hinausstellungszeit unter „**Mannschaftsstrafe**“ einzutragen.

Offizielle	A		MV:		M-Strafe:			
	B				42:05			
	C							
	D							



Kontrolle der Spielzeit

- Eine öffentliche Zeitmessaanlage darf nur dann genutzt werden, wenn sie vom Z/S-Tisch aus bedient werden kann.
 - Sie soll, wenn möglich, von 0 auf 60 Min. laufend eingestellt sein.
- Das Schlussignal einer Halbzeit wird, wenn möglich, automatisch gegeben.



Kontrolle der Spielzeit

- Ist kein automatisches Schlussignal vorhanden, so wird exakt mit dem Ende der Spielzeit durch den Zeitnehmer abgepfiffen.
- Ist mit dem Ende der Spielzeit noch ein Frei,- oder 7m-Wurf auszuführen, beenden die SR danach das Spiel.



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Nur vom eigenen Auswechselfraum dürfen die Spieler ein- oder auswechseln.
- Gespielt werden darf mit Torwart + 6 Feldspielern
 - 7 Feldspielern, bei denen 1 Feldspieler als Torwart(Leibchen) gekennzeichnet ist.
 - 7 Feldspieler ohne Torwart



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Ein Spieler, der vom Tor- zum Feldspieler oder vom Feld- zum Torspieler wird, muss den Wechsel der Kleidung im Wechselraum vornehmen.

Ansonsten Wechselfehler

- Wechselfehler sind auch während einer Spielzeitunterbrechung möglich, wenn die SR nicht das Zeichen zum Betreten der Spielfläche gegeben haben.



Kontrolle der Auswechselforgänge

Durch das Zeichen zum Betreten der Spielfläche wird es bei Verletzung eines Spielers

2 zusätzlichen Personen der Mannschaft gestattet, die Spielfläche zu betreten, um den verletzten Spieler zu behandeln.

Betreten weitere Personen die Spielfläche, pfeift der Zeitnehmer sofort.



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Jeder Wechselfehler wird mit einer Hinausstellung für den fehlbaren Spieler geahndet.
- Der einzuwechselnde Spieler darf erst dann die Spielfläche betreten, wenn der auszuwechselnde Spieler diese korrekt im eigenen Auswechselraum verlassen hat.



Kontrolle der Auswechsellvorgänge

- Sinn der Auswechsellinie ist es, ein korrektes Auswechseln sicher zu stellen. Spieler, die ohne Vorteilsabsicht die Seiten- oder Torauslinie überschreiten um Wasser oder das Handtuch direkt neben der Auswechsellinie zu holen, bleiben straffrei.



Kontrolle der Auswechselforgänge

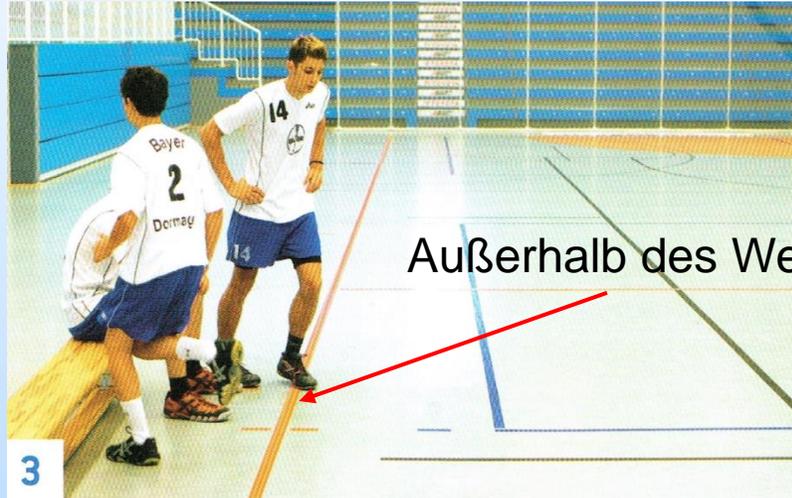
- Der Zeitnehmer pfeift einen Wechselfehler sofort, egal, was gerade auf dem Spielfeld passiert und hält die Spielzeit an.
- Hinausgestellte und disqualifizierte Spieler können keinen Wechselfehler begehen.



Wechselfehler (Zu frühes Eintreten)



Wechselfehler (falsches Eintreten)



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Bei einem Freiwurf, der nach Beendigung einer Halbzeit noch auszuführen ist, darf nur die ausführende Mannschaft einen Spieler auswechseln.
Alles andere ist Wechselfehler
 - Ausnahme:
 - Verletzter Torwart
 - Mannschaft spielte mit 7 Feldspielern



Kontrolle der Auswechselforgänge

Im Jugendbereich (E- bis B-Jugend) darf nur gewechselt werden, wenn die eigene Mannschaft sich im Ballbesitz befindet, oder während **eines TO**.

Beim **7m** darf der Torwart gewechselt werden.

Wechselt eine Mannschaft, obwohl die Kriterien nicht gegeben sind, so begeht der einwechselnde Spieler einen Fehler.



Der 7. Feldspieler

- Spielt eine Mannschaft ohne Torwart dürfen sich auf der Spielfläche gleichzeitig höchstens 7 Feldspieler befinden.
- Der Torwart kann gegen einen zusätzlichen Feldspieler (ohne oder mit Leibchen) gewechselt werden.
- **Daher kein Wechselfehler mehr, wenn Torwart gegen einen Feldspieler ausgewechselt wird!**
- Sonderspielformen bis zur C-Jugend bleiben bestehen.



Time Out

Bei einem Time Out entscheiden grundsätzlich die Schiedsrichter, wann die Uhr anzuhalten und wieder in Gang zu setzen ist. Das Time Out wird mit drei kurzen Pfiffen akustisch und dem rechten Zeichen angezeigt.



Team-Timeout

- Jede Mannschaft hat Anspruch auf ein Team-Timeout von einer Minute pro Halbzeit der regulären Spielzeit.
- Ab LL Aktive Männer und Frauen 3 TT-Out, wobei **nur 2** je Halbzeit und **letzte 5 Minuten** nur **1 TT-Out**.
- **Ein Offizieller beantragt das Team-Timeout, in dem er die grüne Karte auf den Z/S-Tisch legt.**
- Nur die Mannschaft, die in Ballbesitz ist, kann ein Team-Timeout beantragen.



Team-Timeout

Der Zeitnehmer prüft sofort, ob die beantragende Mannschaft sich **in Ballbesitz befindet.**

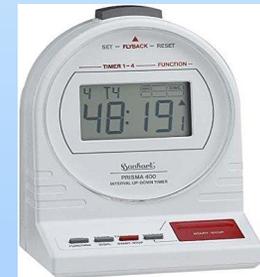
Ist dies der

Fall, so pfeift der Zeitnehmer sofort und hält die Uhr an. Zeitnehmer oder Sekretär deutet mit ausgestrecktem Arm auf die beantragende Mannschaft.

Nach **Bestätigung durch die SR** wird eine separate Spieluhr in Gang gesetzt.



Keine Handy Uhr.



Der Sekretär trägt das Team-Timeout im Spielbericht bzw. im nuScore Spielprotokoll ein.



Team–Timeout



Nach **50 Sek.** pfeift der Zeitnehmer.
Nach 60 Sek. sollten die SR das Spiel wieder
anpfeifen.



Anzeige der Torfolge



- Ein von den Schiedsrichtern anerkanntes Tor ist sofort auf der Anzeigetafel durch den Zeitnehmer anzuzeigen.



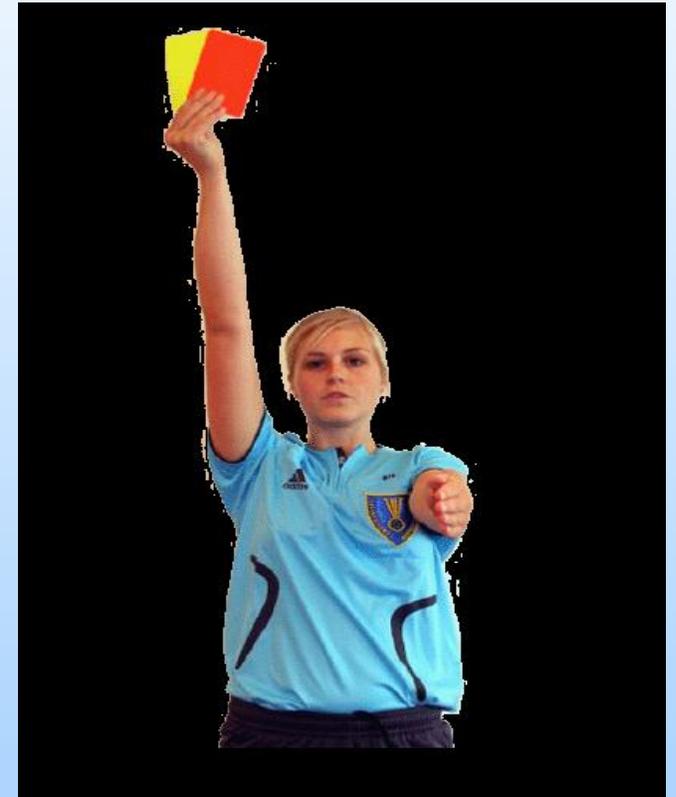
Die Verwarnung

- Pro Mannschaft werden maximal **3 V** gegen Spieler und **1 V** gegen Offizielle (Bank) ausgesprochen.
 - Ein Spieler, der bereits verwarnt oder hinausgestellt worden ist, kann keine V mehr erhalten. Genau so kann kein Offizieller (Bank) mehr verwarnt werden.
- Die V ist im Spielprotokoll bei der fehlbaren Person einzutragen.



Die Verwarnung (Gelbe Karte)

- Wird die maximale Anzahl an V pro Mannschaft überschritten, so sind die SR durch den Sekretär darauf aufmerksam zu machen.



Die Bestätigung



Die Verwarnung ist den SR durch Handzeichen oder Gelbe-Karte zu bestätigen.



Die Hinausstellung

- Pro Spieler können maximal **3** Hinausstellungen erteilt werden.
- Die **3. Hinausstellung** zieht automatisch eine **D** nach sich.
- Die Hinausstellung ist mit dem Eintrag der Hinausstellungszeit im Spielbericht einzutragen.



Die Hinausstellung

- Bemerken die SR nicht, dass sie die 3. Hinausstellung gegen einen Spieler gegeben haben, so sind sie durch den Sekretär darauf aufmerksam zu machen.
- Gegen einen Offiziellen kann max. eine Hinausstellung erteilt werden.
- Bei einer Hinausstellung gegen einen Offiziellen muss jeweils ein Spieler das Spielfeld verlassen. Dieser kann aber jederzeit eingewechselt werden, solange die Unterzahl gewährt bleibt.



Die „4-Minuten“ Hinausstellung

- Hat ein Spieler eine Hinausstellung oder **D** erhalten und verhält sich vor dem Wiederanpfiff unsportlich oder sogar grob unsportlich, so sollte er eine weitere Hinausstellung erhalten.
- Die Mannschaft spielt in diesem Fall für 4 Min. mit einem Spieler weniger. Die Strafe ist dem fehlbaren Spieler anzurechnen.



Die Disqualifikation

- Die **D** eines Offiziellen zieht automatisch eine Zeitstrafe für einen „anderen“ Spieler nach sich.
- Die **D** ist mit dem Eintrag der Hinausstellungszeit in dem Spielbericht unter der fehlbaren Person einzutragen.



Die Disqualifikation

- Eine Disqualifikation kann auch vor Spielbeginn erfolgen, welche jedoch keine Hinausstellung für einen „anderen“ Spieler nach sich zieht. Die Mannschaft kann sich wieder ergänzen.
- Begeht ein Spieler/Offizieller vor dem Spiel eine Aktion die mit D zu ahnden wäre und lässt sich erst im laufenden Spiel nachtragen, so erhält die Person nachträglich eine D, die aber keine Hinausstellung für einen „anderen“ Spieler nach sich zieht.



Disqualifikation mit Bericht

- Bei einer **D** mit Bericht sind die SR verpflichtet, dies durch das Zeigen der blauen Karte mitzuteilen. Die Eintragung der genauen Spielzeit und des **Spielstands erfolgen** in den dazugehörigen Spalten auf dem Spielberichtsbogen.



Überwachung der Zeitstrafen

- Die Zeitstrafe beginnt mit dem Wiederanpfiff des Spiels.
- Der Z steckt den Hinausstellungszettel mit dem Ende der Hinausstellungszeit auf den dafür vorgesehenen Reiter. Die Mannschaft ist alleinverantwortlich für die korrekte Einhaltung der Zeitstrafe.
- Betritt ein Spieler vor Ablauf seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, pfeift der Z sofort, egal, was gerade auf dem Spielfeld passiert, und hält die Uhr an.

Der **fehlbare Spieler** erhält eine erneute Hinausstellung, ein „**anderer**“ **Spieler** muss für die **Reststrafzeit vom Platz**.



Die Bedeutung „anderer“ Spieler

- Bei einer Hinausstellung/Disqualifikation eines Offiziellen oder bei einem zu frühen Wiedereintritt eines hinausgestellten Spielers, muss ein „**anderer**“ Spieler die Strafe „**absitzen**“. Dieser „**andere**“ Spieler darf jederzeit eingewechselt werden. Die Unterzahl während der Strafzeit muss erhalten bleiben. Die Strafe wird nicht bei dem „**anderen**“ Spieler vermerkt, sondern bei dem fehlbaren Spieler oder Offiziellen.



Beleidigung des Z/S

- Sollte ein am Spiel Beteiligter den S/Z in unangemessener Weise angehen, so ist dies den Schiedsrichtern bei der nächsten Spielunterbrechung zu melden. Die Schiedsrichter können aber keine Bestrafung aussprechen, da sie den Vorgang nicht selber wahrgenommen haben. Sie müssen aber einen Bericht des Z/S im Spielbericht ankündigen. Der Z/S kann dann einen Bericht zu den Vorfällen verfassen. Dieser wird dem Spielbericht beigelegt bzw. den zuständigen Klassenleiter zugeschickt.



Spielzeiten

- Aktive 2 x 30 Min.
- A-Jgd. 2 x 30 Min.
- B- u. C-Jgd. 2 x 25 Min.
- D- u. E-Jgd. 2 x 20 Min.

