

Ausbildung für Sekretäre und Zeitnehmer



◆ Grundlagen:

- Richtlinien für Sekretäre und Zeitnehmer im HHV (Stand 01.07.2005)
- Internationale Hallenhandballregeln in der Ausgabe 1. August 2005



Allgemeine Hinweise

- ◆ Nur gute Zusammenarbeit zwischen Kampfgericht und SR führt zu einem reibungslosen Spielablauf
- ◆ SK/ZN dürfen keine weiteren Aufgaben wahrnehmen (Hallensprecher, Coaching)
- ◆ Andere Personen haben am Kampfgericht nichts zu suchen
- ◆ Grüne Farbe → Neuerungen
- ◆ Rote Farbe → Wichtiger Hinweis / Pflicht

Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern



◆ Abstimmungsgespräch 20 min vor Spielbeginn in der Schiedsrichterkabine über:

- Das Führen des Spielprotokolls
- Das Verhalten bei Wechselfehlern
- Die Handhabung der Spielzeituhr
- Das Verhalten kurz vor Ende der Halbzeiten
- Die Abstimmung der Spielzeit bei Spielunterbrechungen
 - Time-Out
 - Team-Time-Out
- Die Bekanntgabe der Restspielzeit
- Die Handzeichen/Bestätigung bei ausgesprochenen Strafen
 - Verwarnung
 - Hinausstellung
 - Disqualifikation
 - Ausschluss

Aufgabenverteilung



◆ Sekretär

hauptverantwortlich für:

- Führen des Spielberichtes
- Das Eintreten von Spielern, die nach dem Spielbeginn ankommen
- Das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern



◆ Zeitnehmer

hauptverantwortlich für:

- Die Spielzeit
- Das Time-out
- Spielstandanzeige
- Die Hinausstellungszeit von hinausgestellten Spielern



Gemeinsame Aufgaben von Sekretär und Zeitnehmer



- ◆ Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum
- ◆ Aus- und Eintreten von Auswechsellspielern

- ◆ Aber beachten:
 - Generell sollte der Zeitnehmer alle notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen!

Was bedeutet Teilnahmeberechtigung?



- ◆ Um am Spiel teilnehmen zu dürfen, muss ein Spieler „teilnahmeberechtigt“ (4:3) sein, d.h.:
 - Bei Anpfiff muss der Spieler anwesend sein **und**
 - Der Spieler muss in der Spielerliste eingetragen sein
- ◆ Später kommende Spieler müssen sich bei SK/ZN melden und ihren Spielausweis vorlegen
- ◆ Sofern kein Spielerpass vorgelegt werden kann, muss der SK/ZN folgende Daten auf der Rückseite vermerken:
 - Name, Vorname, Geburtsdatum
 - Unterschrift

Wann gibt es ein Time-Out?



- ◆ Zwingend vorgeschrieben bei:
 - Entscheidung auf persönliche Strafe:
 - 2-Minuten
 - Disqualifikation
 - Ausschluss
 - Pfiff von Zeitnehmer/Sekretär
 - Wechselfehler
 - sonstiger Pfiff
 - Abstimmungsbedarf der SR untereinander
- ◆ Empfohlen bei:
 - Einflüssen, die eine Mannschaft unberechtigt benachteiligen
 - Entscheidung auf 7-m-Wurf (In denn HHV-Bezirken weiterhin Pflicht!)

Spielzeitunterbrechungen (Time-Out) I



- ◆ Wird von SR angezeigt
- ◆ Zeit läuft mit Wiederanpfiff weiter
(Blickkontakt ZN – SR)
- ◆ ZN informiert über die gespielte Zeit, sofern
Uhr nicht einsehbar ist
- ◆ Ansprechpartner hier ist der
Mannschaftsverantwortliche
- ◆ Abgleich mit SR wünschenswert

Spielzeitunterbrechungen (Time-Out) II



- ◆ Spielunterbrechung durch SK/ZN
 - ZN hält sofort die Uhr an
- ◆ Spielunterbrechung durch SR
 - ZN hält erst nach Zeichen von SR die Uhr an!



Verwarnung

- ◆ Gegen den einzelnen Spieler EINE
- ◆ Gegen die Spieler einer Mannschaft DREI
- ◆ Gegen die Offiziellen EINE

- ◆ Überschreitungen kein Regelverstoß
- ◆ SK soll aber den SR darauf hinweisen



Hinausstellungen

- ◆ SR müssen Time-Out geben
- ◆ Der fehlbare Spieler bekommt die Strafe aufgeschrieben
- ◆ Zeit des Wiederanpiffs wird in Spielbericht eingetragen
- ◆ Nach der dritten Zeitstrafe ist ein Spieler zu disqualifizieren (Sofern SR dies vergisst, ist er zu informieren)

Besonderheiten bei den Hinausstellungen



- ◆ Spieler ergänzt zu früh
- ◆ Ein Spieler erhält eine „doppelte“ Zeitstrafe
- ◆ Nach Disqualifikation erfolgt noch eine Bestrafung



Disqualifikation

- ◆ Immer nach Time-Out
- ◆ Verringert die Anzahl der Spieler immer für zwei Minuten um einen Spieler (auch bei Disqualifikation eines Offiziellen)
- ◆ Der fehlbare Spieler/Offizielle muss den Bankbereich verlassen
- ◆ **Nicht mehr für einen nicht teilnahmeberechtigten Spieler, wenn dieser das Spielfeld betritt!**



Ausschluss

- ◆ Immer nach Time-Out
- ◆ Mannschaft muss bis zum Ende in Unterzahl spielen; kein Ergänzen möglich



Wichtiger Hinweis

- ◆ Missverständnisse/Unklarheiten im Zusammenhang mit Bestrafungen sind **umgehend vor Wiederanpfiff** mit den SR zu klären
- ◆ Sonstige Unklarheiten sind nach Hinweispfiff bei der nächsten **Spielunterbrechung** zu klären → Vorteil!!!

Spielzeitmessung



- ◆ Beginn mit Anpfiff des Anwurfes
- ◆ Ende durch Schlussignal
 - Entweder automatisch
 - Oder durch Zeitnehmer, **dann mit Ablauf der Spielzeit ohne Rücksicht auf Spielgeschehen**
- ◆ Bei Zweifeln über Spielzeit entscheiden die Schiedsrichter
- ◆ Time-Out
 - Erst nach Anzeige und den drei Pfiffen wird die Uhr angehalten (**Ausnahme: Unterbrechung durch ZN**)
- ◆ Team-Time-Out
 - Siehe separate Folie

Ballbesitz entscheidend für TTO



◆ Ballbesitz bedeutet

- ein Spieler hat den Ball unter Kontrolle
 - fest in der Hand
 - kontrolliertes Prellen
 - kontrolliertes Werfen, Fangen, Stoßen, Schlagen, Pass spielen
- eine Mannschaft bekommt einen Wurf zugesprochen
 - Freiwurf
 - 7-m-Wurf
 - Anwurf
 - Einwurf
 - Abwurf
- **Ball rollt od. liegt im Torraum der beantragenden Mannschaft**

Team-Time-Out



- ◆ Anspruch
 - 1x pro regulärer Halbzeit je Mannschaft
 - 1 Minute Dauer
- ◆ Immer möglich bei eigenem Ballbesitz
 - Anmeldung durch einen beliebigen Mannschafts-Offiziellen
 - Grüne Karte wird **vor** den Zeitnehmer hingelegt, oder diesem ausgehändigt.
 - Verliert die Mannschaft im Augenblick der Übergabe den Ball, **muss** die grüne Karte vom Zeitnehmer **ZURÜCKGEGEBEN** werden.
 - Wird vom Zeitnehmer sofort angezeigt
 - **Sofortige Spielunterbrechung durch SK**
 - deutliches Zeigen der Mannschaft, die das Team-Time-Out beantragt hat (ZN)
 - **50 sec. beginnen, wenn der SR das Zeichen zum „Betreten des Spielfeldes“ gibt**
 - 3 kurze Piffe, Zeichen 16, Zeichen 17
 - Ein SR hält Rücksprache mit Zeitnehmer/Sekretär

Kontrolle der ordnungsgemäßen Besetzung der Auswechselbank



- ◆ Besetzung des Auswechselraumes
 - Auswechsellspieler (maximal 7)
 - Hinausgestellte Spieler
 - Maximal vier Mannschaftsoffizielle
- ◆ Funktion des Mannschaftsverantwortlichen
 - Ansprechpartner SK/ZN
 - Nimmt auf der Auswechselbank unmittelbar neben dem Zeitnehmertisch platz.
- ◆ Aufenthaltsverbot im Auswechselraum
 - Alle ausgeschlossenen oder disqualifizierten Spieler und disqualifizierte Mannschaftsoffizielle **dürfen keinen Kontakt mehr zur Mannschaft haben**

Auswechseln im Jugendbereich



- ◆ Auswechseln nur zulässig bei:
 - Ballbesitz
 - Während Time-Out
- ◆ Regelgerechtes Auswechseln:
 - Ein Spieler verlässt die Spielfläche
 - Ein anderer Spieler betritt die Spielfläche
 - jetzt Prüfung auf Zulässigkeit
 - bei Fehler **ist dieser der fehlbare** Spieler
 - Nur im eigenen Auswechselraum!

Verstoß = Wechselfehler also Hinausstellung

Aus- und Eintreten der Auswechselfspieler



- ◆ Wechselzone
 - Spielerwechsel nur im eigenen Auswechselfraum
- ◆ Spielerwechsel
 - Jederzeit bei Spielen der Aktiven im eigenen Auswechselfraum möglich. Bei Jugendspielen die DHB-Sonderregelung beachten!
- ◆ Torwartwechsel
 - Farbliche Unterscheidung zu beiden Mannschaften. **Alle TWs einer Mannschaft müssen dieselbe Trikotfarbe haben.**
 - Nur ein Torwart pro Mannschaft auf dem Spielfeld
- ◆ Wechselfehler
 - Immer **sofort** das Spiel unterbrechen (**Kein Vorteil!!!**)
- ◆ Bestrafung des Wechselfehlers
 - Entscheidung durch Schiedsrichter nach Befragung des Zeitnehmers

Das Führen des Spielprotokolls beinhaltet:



- ◆ Das Notieren der Tore (erst nach Anwurf-Ausführung)
 - Torfolge
 - Werfer (Kennzeichnung bei 7-m-Wurf!)
- ◆ Das Notieren der Verwarnungen
- ◆ Das Notieren der Hinausstellungen
 - Die doppelte Hinausstellung
 - Hinausstellung für Mannschaftsverantwortliche/Spieler auf der Bank möglich
- ◆ Das Notieren der Disqualifikationen
- ◆ Das Notieren eines Ausschlusses
- ◆ Das Notieren des Team-Time-Out

Sonstiges / Neuerungen



- ◆ 14 Spieler sind nun erlaubt
- ◆ Betritt ein nicht teilnahmeberechtigter Spieler das Spielfeld wird dieser, wenn noch möglich, nachgetragen (nicht mehr persönlich bestraft!), ansonsten von den SR der Spielfläche verwiesen und der MV wird progressiv bestraft
- ◆ Bei einem **direkten Freiwurf am Ende der 1. Hz** oder bei **Spielende** darf nur die angreifende Mannschaft **einen** Spieler wechseln. Die abwehrende Mannschaft darf nicht wechseln. Bei mehrfachem Verstoß wird nur der 1. Spieler bestraft. Alle weiteren werden „nur“ zurückgeschickt. **Einzigste Ausnahme ist der Torwartwechsel, aber nur wenn dieser verletzt ist.**
- ◆ Bei Verletzungs-TO dürfen nur zwei Personen derselben Mannschaft aufs Feld (nur zu diesem Spieler). Coachen ist nicht erlaubt und **muss** durch die SR bestraft werden!

