

**Handballkreis  
Krefeld-Grenzland e.V.**



**Zeitnehmer-Schulung**

**Saison 2005/06**

# Bitte beachten.....



- **Zeitnehmer und Sekretäre sind Gehilfen der Schiedsrichter !!**  
*auch wenn der Schiri gegen die eigene Mannschaft pfeift!*
- **Kritik an Schiedsrichterentscheidungen führt zur Ablösung!!**  
*und sei sie noch so verständlich...*
- **Sie dürfen während der Ausübung ihres Amtes keine zusätzlichen Tätigkeiten wahrnehmen !!**
- **Blickkontakt mit SR durch Handzeichen bestätigen**



# Vorbereitung zum Spiel

- Bitte rechtzeitig (ca. 15 Minuten) vor Spielbeginn in der Halle anwesend sein
- Sich gegenüber dem/den Schiedsrichter/n zu erkennen geben!
- Mit ihm/ihnen ein Abstimmungsgespräch führen
  - ⇒ Verständigung nach Bestrafungen
  - ⇒ Verständigung nach „Time-Out“ (**HANDZEICHEN**)
  - ⇒ Begrüßung des Partners und der beiden MV



# Ausrüstung

## Ausweis

## Pfeife (nur Zeitnehmer)

## Schreibzeug

- ⇒ Kugelschreiber o.ä.
- ⇒ Zettel für Eintragungen wg. Hinausstellungen

## Stoppuhr

- ⇒ Benutzung der automatischen Zeitmessaanlage
- ⇒ ersatzweise Tischstoppuhr (21cm Durchmesser)
- ⇒ Handball-Timer
- ⇒ Uhr für Team Time-out

## Zeitstrafenzettel

# Aufgabenverteilung

Grundsätzliche Verantwortungen sind:

- **Zeitnehmer**
  - Spielzeit
  - Time-out
  - Hinausstellungszeiten
  
- **Sekretär**
  - ☞ **Teilnahmeberechtigung**
    - » Spielbericht
    - » Eintreten von Spielern ohne Teilnahmeberechtigung
  
  - ☞ **Spielprotokoll führen**
  
- **Gemeinsam**
  - mit SR Überwachung des Auswechselraum-Reglements
  - Kontrolle Ein- / Austreten von Spielern (Wechselvorgang)

**Generell nimmt der Zeitnehmer alle Spielunterbrechungen vor**

# Noch **vor** dem Anpfiff beachten .....



- Eintrag mit Namen, Verein, Ausweisnummer
- Ordnungsgemäßer Aufbau des Auswechselbereichs
  - ⇒ Einblick in die Auswechselbereiche
- Bekanntmachung mit der Spielzeituhr
- Kontrolle der Bankbesetzung
  - ⇒ Anzahl laut Eintragungen im Spielbericht
  - ⇒ max. **14** Spieler / 4 Offizielle
  - ⇒ **7** Spieler auf der Spielfläche, **11** Personen auf der Bank
  - ⇒ Überprüfung auch während des Spiels vornehmen

# Spielbericht: Unbedingt beachten!



- Eine Person kann nicht gleichzeitig als Spieler und Betreuer eingetragen sein! (Es gibt somit keine Spielertrainer!!!) **NIEMALS!!!**
- Das Streichen einer im Spielbericht eingetragenen Person kann nach dem Anpfiff nicht mehr vorgenommen werden!
- Jedoch kann ein Betreuer, der nun Spieler wird, als Betreuer gestrichen (SR) werden. Voraussetzung: die Mannschaft hat noch keine 14 Spieler eingetragen !

# Die Mannschaft

## Regel 4



- **Eine Mannschaft besteht aus**
  - ⇒ max. **14** Spielern
  - ⇒ max. **4** Offiziellen
  - ⇒ sie muss immer mit einem Torwart (variabel) spielen
  - ⇒ zum Spielbeginn müssen wenigstens **5** Spieler anwesend sein
- **In diesem Zusammenhang muss man wissen .....**
  - ⇒ ein Ergänzen ist bis zum Spielende möglich
  - ⇒ einschließlich einer eventuellen Verlängerung
  - ⇒ nachkommende Spieler melden sich bei ZN /SK
  - ⇒ **ein nicht eingetragener Spieler wird nicht mehr disqualifiziert**
  - ⇒ **sondern: Progr. Bestrafung des MV**
  - ⇒ **Nachtragen möglich, wenn noch keine 14 Spieler eingetragen**

# Die Mannschaft

## Regel 4



## Was ist eine Teilnahmeberechtigung ?

- ⇒ wenn der Spieler beim Anpfiff anwesend ist und
- ⇒ im Spielbericht eingetragen ist
- ⇒ und einen gültigen Spielerpass vorlegen kann **oder**
- ⇒ mit seiner Unterschrift seine Identität bekundet
- ⇒ **diese Unterschrift erfolgt in Anwesenheit der SR**

## • Ein Spielerpass ist nur dann gültig, wenn .....

- ⇒ er die Spielberechtigung für den Spieltag besitzt
- ⇒ er altersgerecht ausgestellt ist (Merkmal Farbe)
- ⇒ ein befestigtes Passbild vorhanden ist
- ⇒ das Passbild gestempelt ist (Vereinsname)
- ⇒ er die Unterschrift des Spielers besitzt
- ⇒ er die Unterschrift eines Vereinsverantwortlichen besitzt



# Die Mannschaft

## Regel 4

4:4 - 4:6

**Auswechseln / Eintreten**

*unverändert, aber:*

- Ein Aus- und Einwechseln ist nur im eigenen Auswechselbereich möglich, auch der Torwartwechsel
- **Der Zeitnehmer muss bei Wechselfehler sofort unterbrechen**  
*keinen Vorteil abwarten!*
- Spielfortsetzung bei **klarer Torgelegenheit**, wenn Wechselfehler der verteidigenden Mannschaft: **7-Meter-Wurf!**
- Wechselfehler bedeutet 2 Minuten gegen den Verursacher
- auf der Spielfläche sind keine 2 TW, keine 7 Feldspieler erlaubt



**NEU!!!**

## **Freiwurfausführung nach Ende der Spielzeit:**

Wechselerbot bei Abwehrmannschaft

> Einwechselln der „langen Kerle“ muss unterbleiben

**Mitspieler des Werfers müssen 3 Meter Abstand vom Ball halten**

> für SR und Abwehr übersichtlicher

# Regel 4:4

## Auswechselln im Jugendbereich



### Ein Auswechselln ist nur zulässig bei.....

- ..... eigenem Ballbesitz
  - ☞ beginnt mit dem „Ball in den Besitz nehmen“
- ..... während Time-out

### Was ist Auswechselln ?

- Ein Spieler verlässt korrekt die Spielfläche
- Ein anderer Spieler betritt korrekt die Spielfläche
  - erst jetzt Prüfung auf Zulässigkeit (ZN / SR)
  - der fehlbare Spieler ist der zu früh eingetretene
- **Wechseln nur im eigenen Auswechsellraum möglich !**

# Die Mannschaft

## Regel 4

(Fortsetzung)



### 4:11 Erlaubnis zum Betreten der Spielfläche

- Erteilt zur Betreuung eines Verletzten
- Erteilung durch IHF-Zeichen Nr.16 (Time-out) und Nr.17 (Winken)
- Sie gilt für maximal 2 teilnahmeberechtigte Personen

***Die Überwachung ist Aufgabe der Schiedsrichter !!***

**Für Arzt bzw. RK- Helfer gilt dieses Kontingent nicht**

# Die Spielzeit



- **Spielzeiten**

- ⇒ **2 x 30** Minuten: Männer, Frauen, A-Jugend
- ⇒ **2 x 25** Minuten: B- und C-Jugend
- ⇒ **2 x 20** Minuten: D- und E-Jugend
- ⇒ **1 x 15** bei Mini-Turnieren
- ⇒ **Pausendauer immer mindestens 10** Minuten
- ⇒ **Verlängerungen 2 x 5** Minuten

- **Zu der Spielzeit muss man wissen .....**

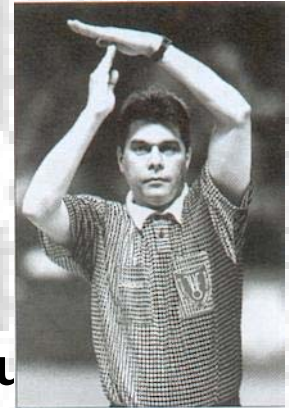
- ⇒ sie beginnt mit dem Anpfiff des Schiedsrichters
- ⇒ sie endet mit dem automatischen Schlusssignal, oder
- ⇒ sie endet mit dem Pfiff des Zeitnehmers, oder
- ⇒ sie endet mit dem Pfiff des Schiedsrichters .....
- ⇒ das Schlusssignal erfolgt sofort nach Ablauf des Spielzeit
- ⇒ eine Unterbrechung erfolgt nach Aufforderung durch den Schiedsrichter (Time-out) oder durch Z/S
- ⇒ über ihre Richtigkeit entscheidet nur der Schiedsrichter
- ⇒ ein 7m und FW (außer wegen 13:4 c, Erl.1) ist noch auszuführen

# Wann gibt's Time-Out



**Zwingend** vorgeschrieben bei:

- **Entscheidung auf persönliche Strafe:**
  - ☞ **Hinausstellung** (nach Time out)
  - ☞ **Disqualifikation** (nach Time out)
  - ☞ **Ausschluss** (nach Time out)



**Nicht selbständig die Zeit anhalten, sondern auf das Zeichen von den SR warten!**

# Wann gibt's Time-Out



## Zwingend!

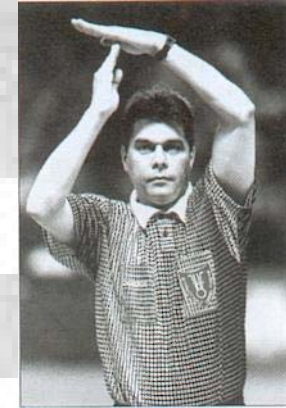
- **Pfiff vom Zeitnehmer**



z.B. wegen Wechselfehler



genereller Pfiff von Zeitnehmer



- **Wenn der Zeitnehmer pfeift, muss er die Spielzeituhr anhalten**

## Anspruch

- 1x pro regulärer Halbzeit je Mannschaft
  - 1 Minute Dauer
- Immer möglich bei eigenem **Ballbesitz**
- **Anmeldung durch einen beliebigen Offiziellen**
    - Vorlage der grünen Karte beim Zeitnehmer
    - Rückgabe bei Ballverlust vor Gewährung (Übergabe der Karte)
  - **Es erfolgt ein Eintrag in den Spielbericht**



# Ballbesitz im Zusammenhang mit “Team Time-out”



## → Ballbesitz bedeutet .....

- .... der 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
  - ☞ **ZN-Pfiff möglich, vor der Ausführung eines**
    - Freiwurfes
    - 7-Meter-Wurfes
    - Anwurfes
    - Einwurfes
    - Abwurfes



- **Wird vom Zeitnehmer sofort angezeigt**
  - Spielunterbrechung durch Pfiff und Stoppen der Uhr
  - IHF-Zeichen Nr.16 (nur nach Time-out notwendig)
  - deutliches Zeigen auf die beantragende Mannschaft
- **Sie beginnt, wenn der Z/S die Uhr anhält**
  1. **der Zeitnehmer startet eine separate Uhr**
  2. **er pfeift nach 50 Sekunden**
- Ein SR hält Rücksprache mit Z/S
  - ☞ zum Abgleich von Ergebnis, Strafen

# Welche Strafen gibt es?

## Mögliche Strafen:

- **Verwarnung** (Spieler = 1 / Mannschaft = 3 / Offizielle = 1)
- **Hinausstellung**
- **Disqualifikation** (zuzüglich 2 Min. innerhalb der Spielzeit)
- **Ausschluss**
- **keine Unterscheidung, ob Vergehen auf der Bank oder auf dem Spielfeld, aber nur innerhalb der Spielzeit und während der Pause**



- **die Abhandlung der Strafen erfolgt im Kollektiv**

☞ je Spieler (V - 2 - 2 - 2 / D ----> 2+2)

☞ je Mannschaft (V - V - V - .... )

☞ 1 - 4 Offiziellen (V - 2 - D - D - D ...)



## Hinausstellung

### auch **gegen Offizielle** möglich !

- wiederholt unsportliches Verhalten (**nach Verwarnung**) (16:3d)
- die Mannschaft spielt 2 Minuten in Unterzahl
- keine sofortige Hinausstellung möglich



kein Verlassen des Auswechselraums erforderlich



Gespräch mit ZN/SK führen

### • **gilt kollektiv für alle Offiziellen**

- ➔ 1. Vergehen = Verwarnung (max. 1 gegen Offizielle)
- ➔ 2. Vergehen = Hinausstellung
- ➔ 3. Vergehen = Disqualifikation (inkl. 2 Minuten)



# Hinausstellungszeit

- Sie beginnt mit dem “Time out” / = Wiederanpiff durch den Schiedsrichter
- Betritt ein Spieler vor Ablauf der Hinausstellungszeit die Spielfläche, so erhält er erneut 2 Minuten



Ein “anderer Spieler” muss dafür die Spielfläche verlassen

- Als Eintrag in den Spielbericht erfolgt der Zeitpunkt des “Time-out” (= Wiederanpiffs des Schiedsrichters)
- Als Mitteilung an den MV des fehlbaren Spielers erfolgt die **Wiedereintrittszeit** (bei 2+2 nach Ablaufzeit 4 Minuten)
- Ist die Spielzeituhr einsehbar, erfolgt der Wiedereintritt **eigenmächtig**



# „Besondere“ Strafen:

$$2 + 2 = 4$$

## Hinausstellung

- ❑ **doppelte Hinausstellung (2+2) gegen einen Spieler**
  - bei unsportlichem Verhalten nach einer Hinausstellung
  - *keine sofortige Hinausstellung möglich*
  - 4 Minuten Strafzeit und Unterzahl (2+2 = 4 (-1Spieler)
    - ☞ Gespräch mit Zeitnehmer / Sekretär wegen Wiedereintrittszeit !
  
- ❑ **nun auch gegen Spieler *“auf der Bank”* möglich**
  - wiederholt unsportliches Verhalten (16:3c)
    - 2 Minuten Strafzeit und Unterzahl
    - keine Disqualifikation mehr erforderlich
  
- ***Spieler und Offizielle werden gesondert behandelt***



# Besondere Strafen

- **4 Minuten-Zeitstrafe** nur gegen den gleichen Spieler
- nur bei Vergehen vor Wiederanpfiff möglich
- **keine zusätzliche** Reduzierung auf dem Spielfeld
- zusätzlich auch nach **Disqualifikation** möglich
- jedoch nur max. 4 Minuten gegen den Spieler
- kann nur wegen **Unsportlichkeiten** gegeben werden

# Wir sehen ROT

## Disqualifikation



- **3. unsportliches Verhalten eines Offiziellen (nach 2-Minuten-Strafe)**
- **nach der 3. Hinausstellung eines Spielers**
  - ☞ kann während der „Doppelstrafe“ eintreten !
- **grob unsportliches Verhalten**
  - ☞ siehe IHF-Erläuterung Nr.6
  - ☞ [Bericht](#) im SB bei Beleidigung oder Tätlichkeit als Revanche (Reflex)

## Disqualifikation

### Der Begriff „grobe Regelwidrigkeit“ entfällt!

- **jetzt: gesundheitsgefährdende** Regelwidrigkeit  
☞ laut Regel 8:5



# Ausschluß



**Einen Ausschluß gibt es nur bei der Tötlichkeit eines Spielers während der Spielzeit und der Pause!**

**Zeichen: Gekreuzte Arme des SR auf Kopfhöhe**

**Folge: Spieler muss Spielfeld und Auswechselraum verlassen (wie bei Roter Karte auch)**

**Es darf nicht mehr ergänzt werden (Unterzahl bis Spielende)**



# Gelbe Karte wegen Nichteinhaltens der richtigen Deckungsformation im Bereich C- bis E-Jugend

Diese gelbe Karte wird **nicht** im Spielbericht vermerkt.  
Somit wird sie auch nicht auf das Strafenkontingent der  
Offiziellen angerechnet.

# Der Torerfolg



- Eintrag in den Spielbericht erst nach dem Anwurf

*Die Rücknahme eines Tores kann nur bis zum Anwurf erfolgen*

- Die Torfolge der 1. Hz. in der linken Spalte eintragen
- Die Torfolge der 2. Hz. in der rechten Spalte eintragen
- Er wird hinter dem Spielernamen als Strichliste geführt
- Ein Torerfolg durch 7-Meter-Wurf wird zusätzlich mit einem Punkt gekennzeichnet

# Der Ball

## Regel 3



### Es müssen mindestens 2 Bälle vorhanden sein

- Reserveball ständig verfügbar beim Z/S-Tisch
- Einsatz nach Maßgabe der SR, um Verzögerungen zu vermeiden