Ausbildung Zeitnehmer / Sekretär

Grundkurs (Version August 2023)

HANDBALL SCHWEIZ SUISSE

handball.ch

Kursinhalt

- Ausbildung ZN/S
- Teamwork
- Grundlagen
- Spielvorbereitung
- Arbeit am Tisch während des Spiels
- Kritische Situationen am Tisch
- Arbeit nach dem Spiel
- Strafen
- Team-Time-out
- Teilnahmeberechtigung
- Mannschaftsoffizielle

Zeitnehmerstruktur

Live-Ticker-Zeitnehmer
Ausbildung SHV

SHL (QHL, MNLB)
SPL (SPL1, SPL2)
M1
Elitespiele
Elite/Inter Auf-/Abstiegs-Kategorien
F1
M2

Grundkurs
Zeitnehmer
Ausbildung durch
vereinseigenen
Zeitnehmerverantwortlichen

Interspiele

Alle übrigen Spiele

Ausbildung ZN/S

Grundkurs Zeitnehmer / Sekretär

- Für alle Ligen ohne Live-Ticker ist der Zeitnehmerverantwortliche des Vereins verantwortlich, dass immer zwei richtig instruierte Personen die Aufgaben des ZN/S ausführen.

Kurs Live-Ticker-ZN

- Spiele QHL, NLB, SPL1, SPL2 = 2 qualifizierte-LiveTicker-Zeitnehmer
- 1. Liga Männer, Frauen, alle Elite-Kategorien und Elite/Inter Auf-/Abstiegs-Kategorien = 1 Live-Ticker-Zeitnehmer
- 2. Liga Männer = 1 Live-Ticker-Zeitnehmer

Das Bedienen der Live-Ticker Software kann nur durch ausgebildete Live-Ticker Zeitnehmer erfolgen, egal für welche Spiele. Der SHV ist ermächtigt Ausweiskontrollen durchzuführen und fehlbare Vereine zu büssen.

Teamwork

Mannschaften

Trainer

Schiedsrichter

Wischerteam

Zeitnehmer/
Sekretär

Delegierter

Speaker

Zuschauer

Sind ein Team, arbeiten zusammen, um das Spiel nach den Regeln abzuwickeln.

Delegierte

Der Delegierte ist Ansprechpartner für alle legitimierten Beteiligten. Er hat seinen Platz am Zeitnehmertisch. Wenn möglich sitzt er neben dem Zeitnehmer.

Hauptaufgaben sind:

- die ordnungsgemässe Durchführung des Spiels
- Vermeiden von Protesten jeglicher Art
- Unterstützen der Schiedsrichter vor, während und nach dem Spiel.
- Er muss den Auswechselraum hinsichtlich ordnungsgemässem Verhalten der Spieler und Offiziellen überwachen (IHF-Auswechselraum-Reglement)
- Er ist kein Oberschiedsrichter, aber er ist weisungsbefugt.

Delegierte sind in folgenden Ligen vorgesehen:

- QHL, NLB, SPL 1
- Cupspiele mit Beteiligung von 2 SHL-Teams, 2 SPL1-Teams und ab ¼-Finals

Grundlagen

Zeitnehmer und Sekretär

- kennen die relevanten Regeln, die für ihre Arbeit am Tisch wichtig sind.
- kennen alle Handzeichen der Schiedsrichter
- kennen die Matchuhr

Grundlagen

IHF Spielregeln 2022

- https://www.handball.ch/de/spielbetrieb/abteilung/

Spielbetrieb: Organisation / Reglemente / Weisungen

WR inkl. Weisungen der Wettspielbehörde Saison 2023/24	11.07.2023
IHF Spielregeln 2022	06.07.2022

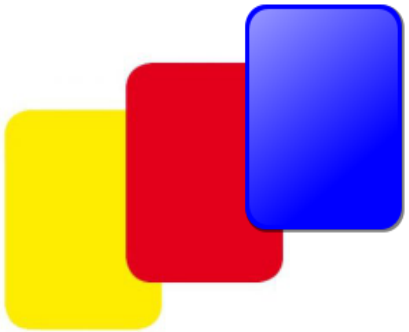
Abteilung Spielbetrieb

- Dokumente
- Cup
- Abteilung Spielbetrieb

Arbeitsmaterial

ZN/S verfügen über:

- ihr persönliches Regelwerk
- eine gelbe, eine rote und eine blaue Karte
- eine Pfeife
- einen Vorrat an „Sudelblättern“, Strafenzetteln und Zetteln «verletzter Spieler»
- ihr persönliches Schreibmaterial



Spielvorbereitung

ZN/S

- sind zwingend 30 Minuten vor Spielbeginn am Tisch
- Absprache mit SR (und DEL) über Arbeitsteilung
  - Worauf legen SR (und DEL) besonderen Wert (Bsp. Quittieren)
  - Evtl. Ablauf Präsentation der Mannschaften vor Spielbeginn
  - Was ist für ZN/S wichtig? (Bsp. Klare Zeichen durch SR)
  - Wer überwacht Wechselbänke/Wechselräume?
  - Wer greift bei Wechselfehlern ein?
  - Reserveball vorhanden?
  - Wer entscheidet bei Team-Time-Out?
- Spielberichte mit Namen/Vornamen ergänzen und unterschreiben

Spielvorbereitung

ZN

- testet die Funktionen der Matchuhr
- programmiert Matchuhr
  Es ist dem Heimklub freigestellt, ob 1x60‘ oder 2x30‘ angezeigt werden sollen
- die Pause dauert 10 Minuten
  (Ausnahme SHL/SPL: 15 Minuten)
- prüft, ob Reserveuhr vorhanden ist

Spielvorbereitung

ZN

- übergibt die TTO Karten den Mannschaftsverantwortlichen persönlich mit der Bitte:
  die TTO Karte vor dem Zeitnehmer auf den ZN-Tisch zu legen (nicht zu werfen)

- **Buzzer** (falls vorhanden)
  Anstatt grüne Karten zu verwenden, kann eine Mannschaft das Team-Time-out direkt durch Betätigung eines Buzzers beantragen. Der Buzzer ist direkt mit dem offiziellen Anzeigetafelsystem (Matchuhr) verbunden und führt bei Betätigung umgehend zum Anhalten der Spielzeit. Ausserdem ertönt ein akustisches Signal.
  Es gelten die allgemeinen Regeln bezüglich der Anzahl der Team-Time-outs.

- Reglement Buzzer www.handball.ch Abteilung Spielbetrieb/Dokumente

Spielvorbereitung

S

- bereitet das «Sudelblatt» vor (entfällt beim Einsatz des Live-Tickers)
  - Nummern der Spieler aufsteigend notieren
  - Bank namentlich aufführen
- überprüft Übereinstimmung von Leibchen-Nr. mit Spieler-Nr. auf Spielbericht (beim Einlaufen/Vorstellen der Spieler)
- Der Lizenztrainer muss zwingend (auch wenn er bereits als Offizieller unterschrieben hat) mit seiner rechtsgültigen Unterschrift die Anwesenheit vor, während und nach dem Spiel bestätigen.
  Ist die volle Anwesenheit nicht gegeben, ist dies auf dem Spielbericht zu vermerken!

Offizieller A*		* Unterschrift Offizieller A:		
Offizieller B				
Offizieller C				
Offizieller D				

* Der Mannschaftsverantwortliche (Offizieller A) bezeugt mit seiner Unterschrift die Richtigkeit der Teamangaben!

Lizenztrainer **	Name Vorname:	** Unterschrift:

** Der Lizenztrainer muss zwingend bei den 4 Offiziellen oder als Spieler (Spielertrainer) aufgeführt sein und bezeugt mit seiner Unterschrift die Präsenz vor, während und nach dem Spiel!

Arbeit während des Spiels

ZN/S

- verhalten sich **absolut neutral**
- verzichten freiwillig auf Farben und Logo des Heimvereins auf ihrer Kleidung
- haben das Handy ausgeschaltet
- verfolgen aufmerksam das Spiel
- halten Blickkontakt zu den Schiris
- tauschen sich fortlaufend aus
- sind für das Zählen der Angriffe zuständig (verletzter Spieler)
- während Pause bleibt ZN oder S am Tisch und stoppt die Pausenzeit, sofern sie nicht an der Anzeigetafel sichtbar ist

Arbeit während des Spiels

ZN

- startet und stoppt Matchuhr auf Zeichen der SR
- „schreibt“ Tore, Zeitstrafen und Team-Time-Outs* auf die elektronische Anzeigetafel
- *hornt und stoppt unverzüglich die Uhr bei Team-Time-Out
  - Wichtig: Horn vor Uhr!
- *hornt 10 Sekunden vor Ablauf der Team-Time-Outs
- *hornt nach Ablauf der Team-Time-Outs
- hornt und stoppt unverzüglich die Uhr bei Wechselfehlern
- „Mannschaft XY ergänzen“ ist eine Dienstleistung aber nicht erforderlich (trotzdem auf Wechselfehler achten)
- Unterstützt den S

*entfällt beim Einsatz des Buzzers

Arbeit während des Spiels

S

- hält sämtliche matchrelevanten Daten auf dem „Sudelblatt“ fest: (entfällt beim Einsatz des Live-Tickers)
  - Tore + Torschützen
  - (verwertete 7-m pro Spieler)
  - Halbzeitresultat + Schlussresultat
  - Team-Time-Outs (exakte Zeit, sekundengenau)
  - Verwarnungen (minutengenau)
  - Strafen (exakte Zeit, sekundengenau)
  - Anzahl Zuschauer

Sudelblatt

„Sudelblatt“

Mannschaft A	Mannschaft B
Name eintragen	Name eintragen

Nr.	Tore	7m Tor	V	2’	2’	2’	2’	DoB	DmB
1									
2									
3									
5									
6	|||								
7	~~||||~~ |								
9	|								
12									
25									
31									
33									
40									
41									
99									
	Total								

Offizielle						
1	Name eintragen	29’				
2	Name eintragen					
3	Name eintragen					
4	Name eintragen					

Nr.	Tore	7m Tor	V	2’	2’	2’	2’	DoB	DmB
1									
2									
3	|||	|							
4									
5									
6			10’	45:37					
9									
18									
21									
22									

Offizielle						
1	Name eintragen					
2	Name eintragen					
3	Name eintragen					
4	Name eintragen					

Vor dem Spiel: Spieler den Nummern nach aufschreiben!

Nr.3 hat 3 Tore erzielt, eines davon durch Siebenmeter.

Tore beim entsprechenden Spieler mit Strichen notieren!

Nr.6 wurde in der 10.Minute verwarnt und erhielt bei 45:37 eine 2 min

Der Mannschaftsverantwortliche wurde in der 29. Minute verwarnt.

	A	B
Halbzeitresultat		
Endresultat		

Team Time-Out	A	B
1. Halbzeit	15:43	29:50
2. Halbzeit	- : -	36:41

Bemerkungen:

Team-Time-out: Genaue Zeit eintragen.

~~1~~	~~2~~	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25					
31	32	33	34	35					

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Erzielte Tore abkreuzen = aktueller Spielstand, stimmt immer mit der Anzeigetafel überein!

Arbeit während des Spiels

S

- *bestätigt Strafen erst, wenn klar feststeht, welchen Spieler es betrifft!
  - V: mit erhobener gelber Karte
  - 2‘: mit zwei erhobenen Fingern
  - D/DoB: mit erhobener roter Karte
  - DmB: mit erhobener blauer Karte
- SR erwarten die Bestätigung des S
- schreibt Strafenzettel, sofern keine öffentliche Anzeige vorhanden ist
- schreibt Zettel «verletzter Spieler»
- macht die SR auf eine über die Pause, bei einem TTO oder in die Verlängerung weiter laufende Zeitstrafe aufmerksam
- unterstützt den ZN

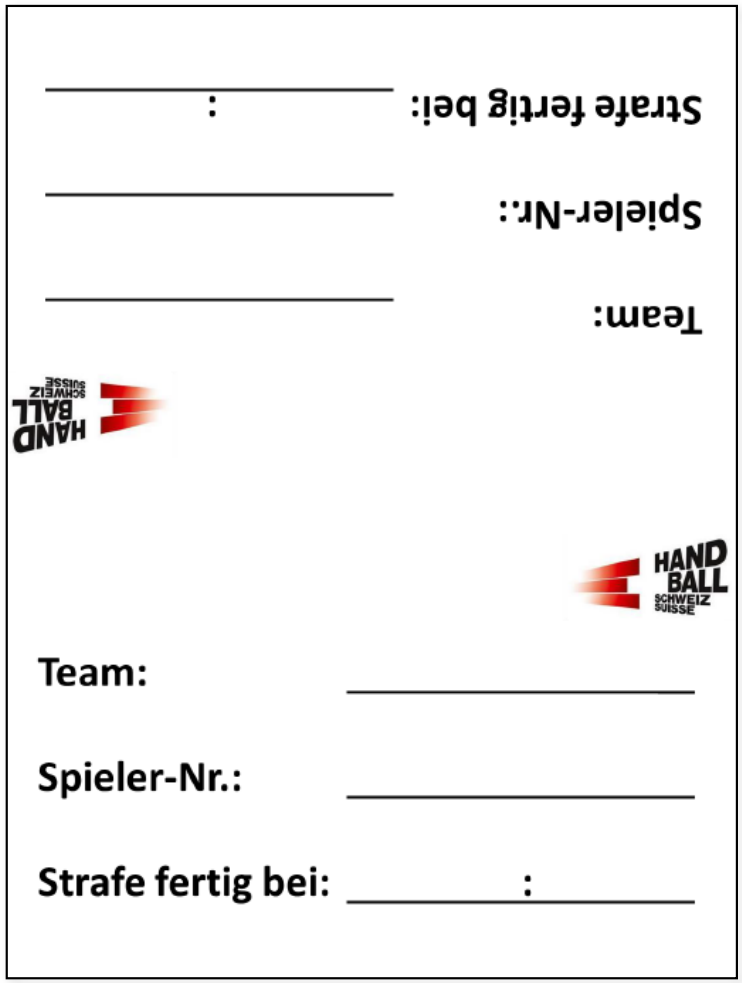
*Bestätigungen können auch durch ZN erfolgen (Absprache mit S)

Strafenzettel

Strafenzettel müssen für beide Teams sichtbar aufgestellt werden

Zeit notieren, wann die Strafe abläuft!

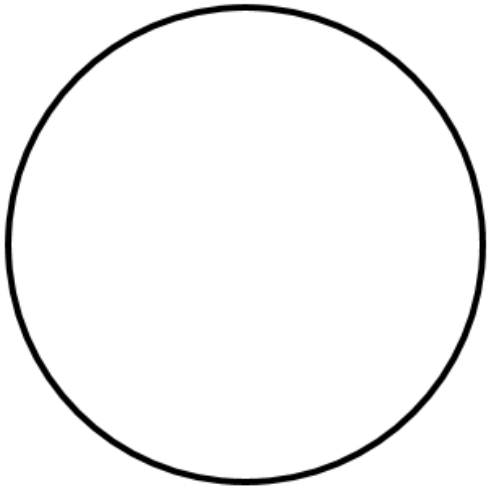
Wenn auf der Matchuhr je 3 Strafen und Spielernummern pro Mannschaft gleichzeitig angezeigt werden können, braucht es keine Strafenzettel.



Verletzter Spieler

Möglichkeiten zur Anzeige «verletzter Spieler»

Spielernummer



Kritische Situationen

Team-Time-Out (entfällt beim Einsatz des Buzzers)

- ZN oder DEL unterbrechen Spiel sofort
- mit TTO-Karte auf beantragende Mannschaft zeigen

Wechselfehler

- Spiel unterbrechen
- SR an den ZN-Tisch winken

Freiwurf nach Ende der HZ/des Spiels

- nur werfende Mannschaft darf einen Spieler auswechseln
  Ausnahme: Mannschaft in der Defensive ohne Torhüter darf einen Feldspieler gegen den Torwart auswechseln!

Kritische Situationen

Diskussionen am Tisch

- ZN/S diskutieren nur mit SR, DEL
- keine Diskussionen mit Mannschaftsverantwortlichen und Spielern

Sichtbehinderung am Tisch

- „Fehlbare“ höflich auffordern, Sichtfeld freizugeben
- Es ist einem Offiziellen erlaubt, die Coachingzone zu verlassen, um ein TTO anzumelden.
- Es ist nicht erlaubt, am Zeitnehmertisch den günstigsten Moment des TTO abzuwarten.

Kritische Situationen

Keine Wischer

- Die Aufgaben des ZN/ S sind in der IHF-Regel 18 festgehalten.
  Das Wischen gehört nicht dazu!
- Der Heimverein ist für die Organisation der Wischer verantwortlich.
- Betritt ein zusätzlicher Spieler oder Offizieller von der Bank das Spielfeld, um zu wischen, begeht er einen Wechselfehler.
  - Bestrafung durch SR
- Ein Spieler, der sich auf der Spielfläche befindet, darf den Besen holen und wischen.

Kritische Situationen

Ausfall der Matchuhr

- Spiel ist durch ZN/S/DEL sofort zu unterbrechen
- DEL/SR/ZN/S legen den Ausfallzeitpunkt fest und definieren die weitere Zeitmessung

Arbeit nach dem Spiel

S

- überträgt alle Daten auf die offiziellen Spielberichte (entfällt beim Einsatz des Live-Tickers)
- kontrolliert, ob Total geworfener Tore nach Spielern mit dem Schlussresultat übereinstimmt
- bewahrt Sudelblatt während einer Woche auf wegen eventueller Rückfragen
- kontrolliert das Blatt auf Vollständigkeit
- WR Art.20.1
  Alle Spielberichte eines Spieltages werden durch den Zeitnehmer des letzten Spiels bis spätestens am nächsten Tag an den SHV elektronisch übermittelt (matchreport@handball.ch).

[Spiel-Nr.]

[Liga-Bezeichnung] ([Liga-Abkürzung])

[Datum] – [Zeit] – [Halle]

[Spielform] – [Verband]

Zuschauer:

A [Verein-Nr.] [Teambezeichnung]

Team Time-Out	Halbzeitresultat / Schlussresultat	Team Time-Out
: :	:	: :
: :	:	: :

B [Verein-Nr.] [Teambezeichnung]

Dressfarben:
SP-Shirt
SP-Hose
TH-Shirt
TH-Hose

in Zahlen schreiben!

Haftmittel:
Verwendung:
Steht zur Verfügung:
Depot:

Dressfarben:
SP-Shirt
SP-Hose
TH-Shirt
TH-Hose

Visum SR	Nr.	Name Vorname	Jg.	Lizenz-Nr.	Tore	davon 7m	V	2'	2'	2'	2'	DoB	DmB
					3	1	13	19:47					

Bei Korrekturen auf Liste
Ein Spieler gestrichen usw.

in Zahlen schreiben!

Gelbe Karte Minuten

Minuten & Sekunden

Offizieller A*		* Unterschrift Offizieller A:		
Offizieller B				
Offizieller C				
Offizieller D				

* Der Mannschaftsverantwortliche (Offizieller A) bezeugt mit seiner Unterschrift die Richtigkeit der Teamangaben!

Lizenztrainer **	Name Vorname:	** Unterschrift:

** Der Lizenztrainer muss zwingend bei den 4 Offiziellen oder als Spieler (Spielertrainer) aufgeführt sein und bezeugt mit seiner Unterschrift die Präsenz vor, während und nach dem Spiel!

Resultatmeldung mit QR-Code:

Kontrollieren
Ansonsten aufmerksam machen!

Selbst eintragen

Funktionäre:

SR 1
Unterschrift

SR 2
Unterschrift

Del 1
Unterschrift

Del 2
Unterschrift

Beobachter
Unterschrift

ZN
Unterschrift

LT/Sekr.
Unterschrift

Legende:
DoB Disqualifikation ohne blaue Karte
DmB Disqualifikation mit blauer Karte

Strafen

Verwarnung

- Time-Out nicht zwingend.
- Sekretär notiert Verwarnung im Matchprotokoll mit Zeitangabe
  in ganzen Minuten (z.B. 6’, kein „X“)
- Höchstens eine Verwarnung pro Spieler. Folgende Strafe muss mindestens eine Hinausstellung sein.
- Maximal 3 Verwarnungen pro Mannschaft für Spieler (+1 für Offizielle)
- ZN/S machen SR und/oder DEL aufmerksam
  - auf zweite Verwarnung eines Spielers.
  - auf 4. Verwarnung gegen Spieler der gleichen Mannschaft.
  - auf 2. Verwarnung gegen Offizielle der gleichen Mannschaft.

Strafen

Hinausstellung (Zeitstrafe)

- Time-Out zwingend.
- Sekretär notiert Strafe in Minuten und Sekunden (z.B. 13:27, kein „X“) beim fehlbaren Spieler oder Offiziellen.
- Bei einer 4-Minuten-Strafe notiert Sekretär zwei 2-Minuten-Strafen mit der gleichen Anfangszeit. (Liveticker Button 2+2 klicken)
- ZN/S machen SR/DEL auf die 3. Zeitstrafe eines Spielers aufmerksam.

Strafen

Wechselfehler

- Bei Wechselfehler ist das Spiel sofort zu unterbrechen!
- Wechselfehler sind mit einer Hinausstellung zu ahnden.
- Mehrere Spieler einer Mannschaft begehen gleichzeitig einen Wechselfehler: Nur der erste Spieler, der diese Regelwidrigkeit begeht, wird bestraft.
- Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechslung oder greift ein Spieler unberechtigt vom Auswechselraum aus in das Spielgeschehen ein, erhält dieser eine Hinausstellung. Die Mannschaft wird um einen Spieler auf der Spielfläche reduziert (Regel 4:6)

Strafen

Wechselfehler (Fortsetzung)

- Betritt ein hinausgestellter Spieler während seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, erhält er sofort erneut eine Hinausstellung; diese beginnt sofort zu laufen.
  - Für die Restzeit der ersten Hinausstellung wird die Mannschaft um einen weiteren Spieler reduziert.
- Greift ein zuvor gepflegter Spieler ins Spiel ein, bevor die drei Angriffe abgeschlossen sind, wird dies als Wechselfehler mit einer 2-Minuten-Strafe geahndet.
- Die Auswechselregeln gelten auch bei Time-out (ausgenommen Team-Time-out).

Verletzter Spieler

Konsequenzen nach Pflege auf dem Spielfeld

- Spieler muss die Spielfläche verlassen, darf aber ersetzt werden.
- Spieler muss 3 Angriffe des eigenen Teams aussetzen
  - Angriff beginnt mit Ballbesitz und endet mit Tor oder Ballverlust
  - Ist die Mannschaft bei Pflege in Ballbesitz, zählt dies als 1. Angriff.
- Am Ende jeder Spielhälfte werden verbliebene Angriffe gelöscht!

Zählen der Angriffe

- SR zeigt 3 Angriffe mit 3 Fingern
- ZN/S sind für das Zählen der Angriffe verantwortlich
- Greift ein zuvor gepflegter Spieler ins Spiel ein, bevor die drei Angriffe abgeschlossen sind, wird dies als Wechselfehler mit einer 2-Minuten-Strafe geahndet.

Strafen

Disqualifikation

- Time-Out zwingend.
- Sekretär notiert Strafe in Minuten und Sekunden (z.B. 13:27, kein „X“) beim fehlbaren Spieler oder Offiziellen.
- Bei Disqualifikation mit Bericht zeigen die Schiedsrichter nach der **roten** zusätzlich die **blaue** Karte (DmB)
  - sonst als DoB notieren

Team-Time-out

Ablauf (entfällt beim Einsatz des Buzzers)

- Zeitnehmer Wenn TTO-Karte regelkonform hingelegt:
  - hornt er und stoppt sofort die Matchuhr,
  - zeigt mit der TTO Karte auf das beantragende Team
- Schiedsrichter - bestätigt das Team-Time-Out
- Zeitnehmer - startet separate Uhr zur Kontrolle des TTO
  - stellt die grüne Karte auf
- Sekretär - Zeit eintragen (z.B. 41:58)
- Zeitnehmer - hornt nach 50s
  - entfernt die grüne Karte
- Schiedsrichter - setzen das Spiel nach 10s fort
- Zeitnehmer - setzt die Matchuhr wieder in Gang.

Teilnahmeberechtigung

- Ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller ist teilnahmeberechtigt, wenn er beim Anpfiff anwesend und im Spielbericht eingetragen ist (Regel 4.3).
- Nach Spielbeginn eintreffende Spieler/Mannschaftsoffizielle müssen vom Zeitnehmer/Sekretär in den Spielbericht eingetragen werden und erhalten damit die Teilnahmeberechtigung.
- Ein teilnahmeberechtigter Spieler kann die Spielfläche jederzeit über die eigene Auswechsellinie betreten.
- Der Mannschaftsverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass nur teilnahmeberechtigte Spieler die Spielfläche betreten. Andernfalls ist er wegen unsportlichem Verhalten zu bestrafen.

Mannschaftsoffizielle

- Ein Team darf höchstens 4 Offizielle einsetzen. Diese Offiziellen dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden. Ein Offizieller muss als „Mannschaftsverantwortlicher“ bezeichnet sein. Nur dieser Offizielle ist berechtigt, ZN/S und eventuell die Schiedsrichter anzusprechen.
- Ein Offizieller darf während des Spiels die Spielfläche nicht betreten. Ein Verstoss gegen diese Regel ist als unsportliches Verhalten zu ahnden. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft fortgesetzt.
- Der Mannschaftsverantwortliche ist dafür verantwortlich, dass sich ab Spielbeginn im Auswechselraum keine anderen Personen als die eingetragenen Offiziellen (max. 4) und die teilnahmeberechtigten Spieler befinden. Andernfalls ist er progressiv zu bestrafen.