



Handballkreis
Münsterland e.V.

Ausbildung

für

Zeitnehmer / Sekretär

im

Handballkreis Münsterland / HV Westfalen

Überblick

1. Allgemeines / Organisatorisches
2. Vor dem Spiel
3. Während des Spiels
4. Nach dem Spiel
5. SBO

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 Westfalen
 - 12 Jahre im Handballkreis Münsterland

Linksammlung

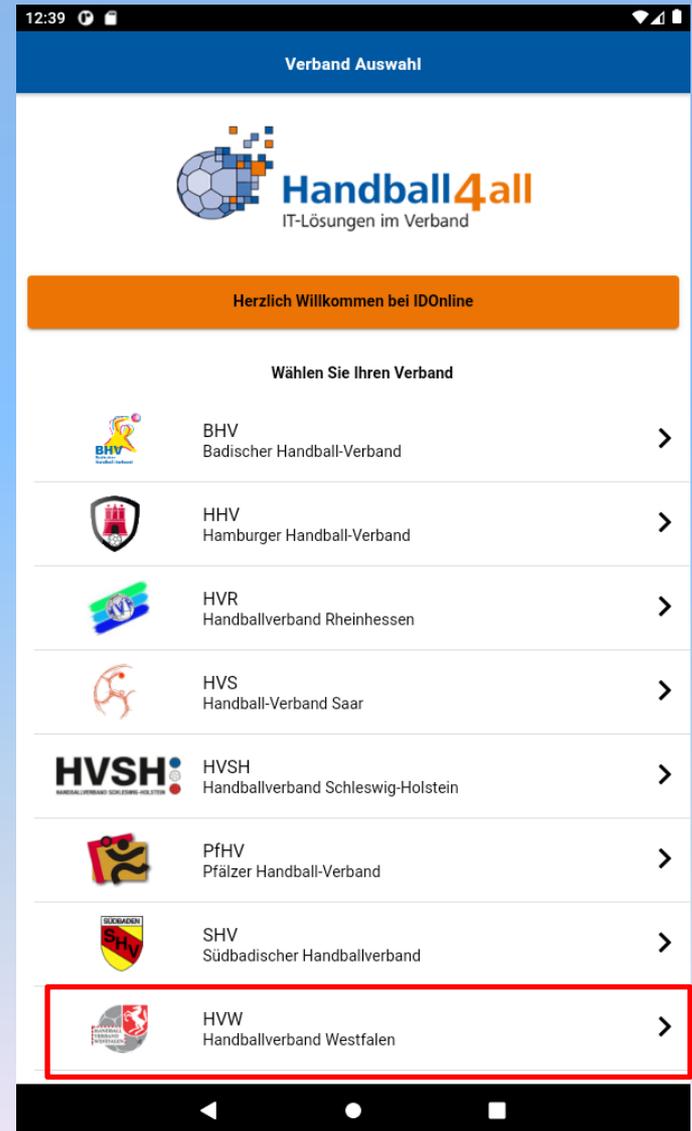
- Verwaltungsprogramm „[Phönix](#)“
- Spielbericht-Online ([SBO](#))
 - Testmandant: 90001 - 90009 ; PIN (Heim/Gast): 123456
- Handballverband Westfalen ([HVW](#))
 - [Downloadbereich](#)
 - [Anleitung SBO](#)
 - [Richtlinien Z/S](#)
 - [Kurzanleitung SBO](#)
- Hersteller „[Handball4all](#)“
 - [Portal](#) (Spielpläne aller Ligen) - [Support](#) (Video-Handbücher zum SBO)
- Handballkreis Münsterland e.V. ([HKML](#))
 - [Schulungsunterlagen](#)

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

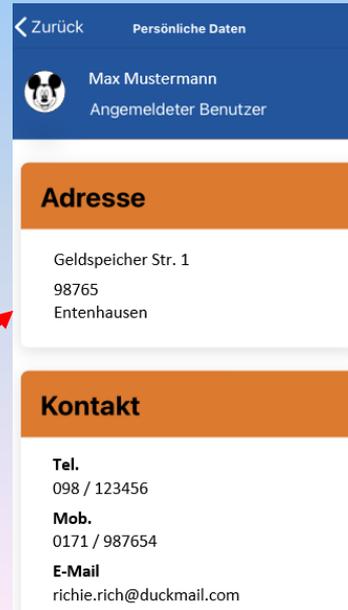
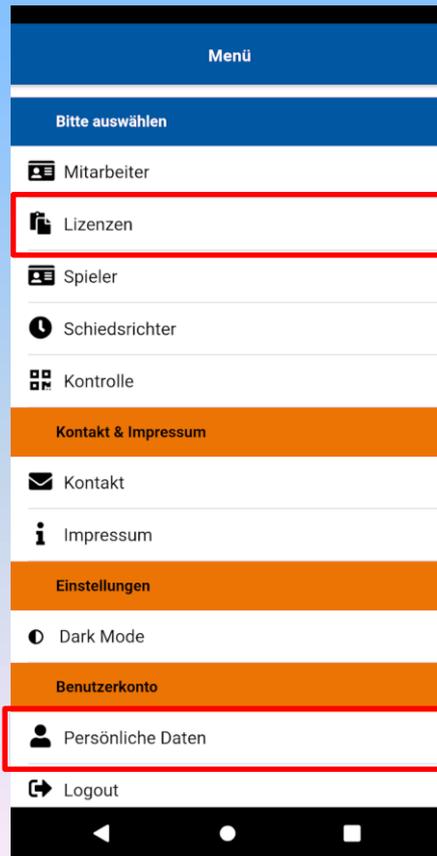
Elektronischer Ausweis – IDOnline

- 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**
mit den gleichen Userdaten wie in Phönix
- **Menü**
 - Persönliche Daten
Bitte immer aktuell halten
 - Lizenzen



Hinweis: Die Daten werden aktuell vom Server geladen.
Das Handy muss online sein!

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 jeder Halbzeit 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
 - Teilnehmer: Zeitnehmer, Sekretär, je 1 Offizieller je Mannschaft, beide SR
 - HV: 45 Minuten / Kreis: 30 Minuten vor Spielbeginn
- Vorbereiten des Spielberichts (SBO)
grundsätzlich erfolgen alle Eintragungen durch den Sekretär
 - Eintragung der Schiedsrichterkosten gemäß SR-Abrechnung
 - Eintragung von Zeitnehmer und Sekretär mit Name und Lizenznummer
 - Anpassung der Spielerlisten nach Vorgabe der Trainer
 - Wer (noch) nicht anwesend ist, muss (zunächst) auf inaktiv gesetzt werden
 - Nach Spielbeginn sind keine Streichungen mehr möglich
 - Ergänzungen sind auch im laufenden Spiel jederzeit möglich.
 - Tausch von Offiziellen zum Spieler (oder umgekehrt) jederzeit möglich solange noch Platz ist (14/16 Spieler und 4 Offizielle)
- Einstellen der Hallenuhr (Spielzeit)
 - Der Zeitnehmer muss mit der Bedienung der Hallenuhr vertraut sein

Technische Besprechung

- Teilnehmer an der technischen Besprechung
 - Zeitnehmer und Sekretär
 - je 1 Offizieller beider Mannschaften
 - beide Schiedsrichter (ggf techn. Delegierter oder Beobachter)
 - Optional: Hallensprecher
- Zeitpunkt
 - HV: 45 Minuten / Kreis: 30 Minuten vor Spielbeginn
 - Rechtzeitiges Erscheinen
- Inhalt
 - Trikotfarben, Seitenwahl, Passive Spieler, Wischer, klebende Mittel, ...
 - Spielbeginn, Abschluss SBO nach Spielende
 - Siehe auch: [Hinweise zur technischen Besprechung](#)

Während des Spiels

- Kampfgericht und SR arbeiteten als Team zusammen
- Ständiger Blickkontakt zum Spielfeld bzw. SR

Aktion	Zeitnehmer/ Hallenuhr	Sekretär / SBO
Spielzeit	Starten / Stoppen	Starten / Stoppen
	Bei Bedarf: Synchronisation der Spielzeit	
Torerfolg	Anzeige auf Hallenuhr	Eintragung mit Spieler-Nr
Strafen	Wiedereintrittzeit (Uhr/Zettel)	Protokollierung im SBO

- Kontrolle der Wechselvorgänge
 - Andere Vergehen im Auswechselbereich
 - Bei Bedarf
 - Rückfrage mit Schiedsrichter
- Abstimmung zeitnah nach der nächsten Spielunterbrechung

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 ...
 - Andere Vergehen im Auswechselbereich
 - Behinderung / Beleidigung von Z/S durch Trainer / Spieler
 - Sonstige Rücksprache mit Schiedsrichtern
- ... nächste Spielunterbrechung abwarten.

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
 - Der Zettel soll so aufgestellt werden, dass er für beide Mannschaften einsehbar ist
 - Ausnahme: die Hallenuhr kann gleichzeitig 2 Strafen und die Trikot-Nr . anzeigen
- Mit Wiederanpiff durch SR
 - Zeitnehmer und Sekretär starten die Spielzeit

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

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

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

Sonderfälle Wechselfehler (1/3)

- **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 (2/3)

- **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

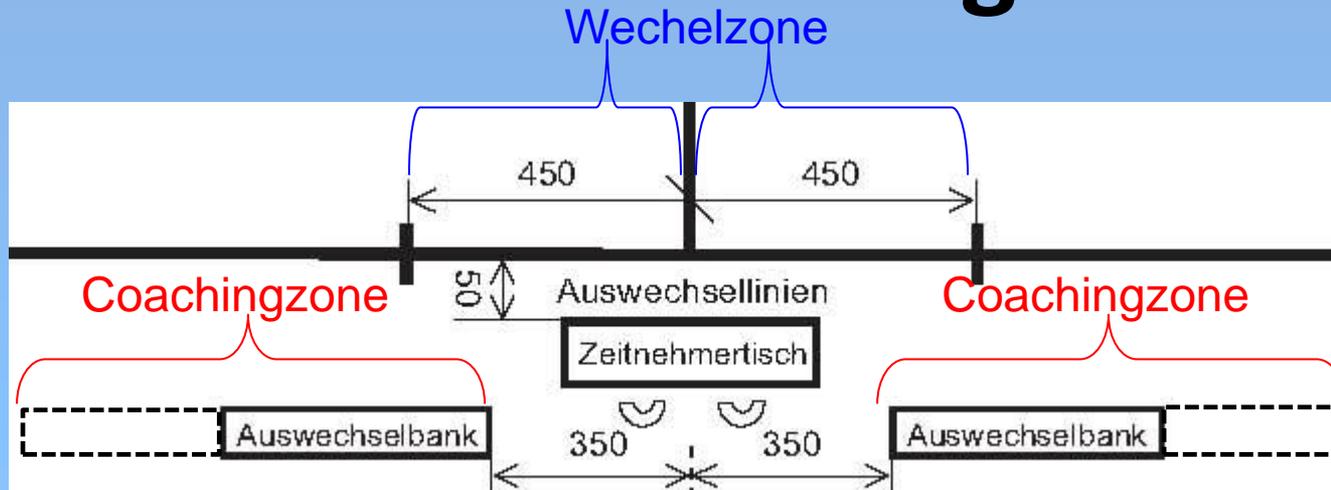
- **Torwartregel**

- Jeder Spieler kann als Torwart eingesetzt werden
 - Der TW muss eine andere Trikotfarbe (Leibchen) haben
- **maximal 1** Spieler als Torwart gleichzeitig auf dem Feld
 - nur Feldspieler ohne TW ist erlaubt
- Trikotwechsel / Leibchenwechsel im Feld nicht erlaubt
- Das Betreten der Spielfläche mit einer falschen Trikotfarbe (zb Trainingsjacke) bleibt straffrei, solange der Spieler nicht eindeutig als TW eingewechselt wird
 - Spiel muss dennoch sofort unterbrochen werden, damit der Mangel unverzüglich beseitigt werden kann
 - Keine persönl. Strafe; die fehlbare Mannschaft bleibt ggf in Ballbesitz

Sonderfälle Wechselfehler (3/3)

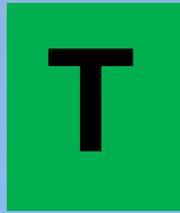
- **Trikot-Nr. ist nicht im Spielbericht aufgeführt**
 - Spiel (wie bei Wechselfehler) sofort unterbrechen
 - **Spieler steht mit anderer Trikot-Nr. im Spielbericht**
 - Spieler und MV bleiben straffrei
 - Trikot-Nr. im Spielbericht korrigieren
auch möglich, wenn das Trikot getauscht werden muss
 - **Spieler steht gar nicht im Spielbericht**
 - Spieler wird nachgetragen (wenn noch Platz ist)
 - Spieler bleibt straffrei
(solange er kein progressives Vergehen begangen hat)
 - Persönliche Bestrafung für den Mannschaftsverantwortlichen
 - Beachte:
 - Ein nichtteilnahmeberechtigter Spieler kann kein Tor erzielen!
 - Die SR können das Tor nur bis zum Anpfiff des folgenden Anwurfs wieder zurücknehmen

Auswechsellraumreglement



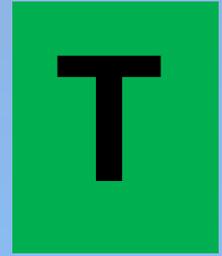
- Nur Personen, die im Spielbericht eingetragen sind, dürfen sich im Auswechsellraum aufhalten
- **Coachingzone: Ab 3,5m** von der Mittellinie bis zum Ende der 2. Auswechselbank
- Trainer oder Auswechselspieler dürfen **nicht** am Kampfgericht **warten** und Z/S dadurch bei der Wahrnehmung ihrer Aufgaben **behindern**.

Ablauf Team-Time-Out



1. Abgeben der Grünen Karte bei Ballbesitz der eigenen Mannschaft
2. Der ZN unterbricht das Spiel **sofort**. Z/S stoppen die Spielzeit.
 - Das Spiel ist unterbrochen und wird an der Stelle der Beantragung fortgesetzt, sollten die Mannschaften die Unterbrechung nicht mitbekommen haben.
3. ZN hält die Grüne Karte hoch und deutet mit ausgestrecktem Arm auf die Mannschaft, die das TTO beantragt hat
4. SR bestätigt das TTO, in dem er ebenfalls auf die Mannschaft zeigt.
5. ZN stellt die Karte in den Halter ; Sek startet TTO im SBO
 - Klärung in der techn. Besprechung, ob das TTO an der Hallenuhr angezeigt wird
6. SR kommt zur Abstimmung zum Kampfgericht
7. Nach 50 Sekunden: kurzes Signal vom Zeitnehmer
8. ZN nimmt die Karte aus dem Ständer (bleibt beim Kampfgericht)
9. Nach 60 Sekunden: Signal vom ZN für das Ende des TTO
10. Blickkontakt mit SR, Z/S starten die Spielzeit nach Anpfiff des SR

Team-Time-Out



- Jede Mannschaft kann pro Halbzeit 1 mal TTO beantragen
 - Die Karten werden zu Beginn jeder Halbzeit verteilt
- Abgeben der Grünen Karte
 - i.d.R. Beantragung durch Offiziellen (in unteren Ligen auch durch Spieler möglich)
 - Warten auf günstige Gelegenheit am Tisch ist nicht erlaubt
- Nur möglich bei Ballbesitz
 - Gilt auch, wenn der Ball nicht im Spiel ist (Einwurf, Abwurf, ...)
 - Wenn der Ball in der Luft ist, ...
gilt die Mannschaft in Ballbesitz, die den Ball zuletzt unter Kontrolle hatte
Unterschied: kontrollierter Wurf \leftrightarrow unkontrollierter Block der Abwehr
 - Im Zweifelsfall ist entscheidend, wann der Zeitnehmer das Spiel unterbricht und nicht wann die Karte abgegeben wurde!
D.h: Der Offizielle muss die Reaktionszeit des ZN berücksichtigen
 - Es ist nicht möglich, ein TTO im voraus „auf Verdacht“ zu beantragen
- TTO falsch beantragt?
 - Karte wieder zurückgeben

Nach Spielende

- Vervollständigen des Spielprotokolls
 - Alle Aktionen, die noch innerhalb der Spielzeit erfolgt sind, werden im Protokoll mit Spielzeit „60:00“ eingetragen.
- Abschluss des Spielberichts
 - Klärung in der techn. Besprechung, bzgl. Ort und Zeit
 - SR-Bericht 1 (Mängel)
 - SR-Bericht 2 (Sonstiges, Verletzungen, Disqualifikationen)
 - Einspruch
 - Bei einem Einspruch sind Z/S neutral und geben keine Hinweise für die Formulierung
- Versiegeln des Spielberichts
 - PIN-Eingabe im Beisein aller Beteiligten
 - Offizieller Heim, Offizieller Gast, Beide Schiedsrichter
- Verschicken des Spielberichts
 - Erfolgt durch den Sekretär oder einen Verantwortlichen des Heimvereins

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: Schiedsrichternotizkarte)
 - Eintragen der Verwarnungen mit "X" (Quelle: Schiedsrichternotizkarte)
 - Eintragen der Auszeiten mit Spielzeit, wenn nicht vorhanden mit "X" (Quelle: Schiedsrichternotizkarte)
 - Eintragen des aktuellen Torstandes (Quelle: Schiedsrichternotizkarte, offizielle Anzeige)
 - Eintragen der bisherigen Hinausstellungen / Disqualifikationen mit Spielzeit (Quelle: Schiedsrichternotizkarte, Zeitstrafenzettel)
- ⇒ Fortsetzung des Spiels

Kurzanleitung

Spiel laden

Spielprotokoll
(diese Maske)
F11: Vollbildmodus

Spieldaten anpassen

* Vor dem Spiel

- Mannschaftslisten
- Trikotfarben
- SR ; Z/S

* nach dem Spiel

- SR-Bericht
- PIN-Eingabe

Rahmendaten anpassen
(ist je Staffel voreingestellt)

- Spielzeit / Verlängerung
- TTO
- Bericht hochladen (Offlinebetrieb)

Spieler / Trikot-Nr. ändern:
Doppelklick auf Spieler

Spieler hinzufügen:
Doppelklick auf leere Zeile
(Dummy-Ausweisnr: 0000)

Verwarnung
anschl. Spieler auswählen

Hinausstellung
anschl. Spieler auswählen

Disqualifikation
anschl. Spieler auswählen
Abfrage mit/ohne Bericht?

7-Meter
anschl. Spieler auswählen
und Abfrage erfolgreich?

Strafen / Name
Wechsel der Anzeige: Klick auf Überschrift

Mannschaftsliste
#: Trikotnummer, T: Tore
Strafen: Verwarnung, Hinausstellung, Disqualifikation (mit Bericht), Zusätzlicher Spieler

aktuell laufende Zeitstrafen
Anzeige der Spieler-Nr. mit noch verbleibenden Restzeit

Ereignisprotokoll
chronologische Auflistung aller Einträge
Korrektur: Doppelklick auf die entsprechende Zeile

Team-Time-Out
Bei Klick auf Heim / Gast läuft in der Mitte ein Timer

Tor für Heim
Klicken für Torerfolg
anschl. Spieler auswählen

Spielzeit
Start / Stop: 1 Mal Klicken
Korrektur: Doppelklick

Tor für Gast
Klicken für Torerfolg
anschl. Spieler auswählen

The screenshot shows a central match management interface for a game between HSG rot and TSV gelb. At the top, there are icons for menu, settings, and other functions. Below the team names, there are buttons for 'V' (Verwarnung), 'D' (Disqualifikation), and '7' (7-Meter), each with a timer. The center of the screen displays the current score (14:9) and time (28:39). Below this is a table of match events (Ereignisprotokoll) with columns for Spielzeit, Spielstand, HG, Nr, Aktion, and Uhrzeit. On the left and right sides, there are tables for 'Strafen / Name' and 'Mannschaftsliste'. At the bottom, there are buttons for 'Auszeit Heim' and 'Auszeit Gast' with a 3-second timer. The interface is annotated with yellow arrows pointing to various elements, which are explained in the surrounding text boxes.

Testmandant

- Zum Üben kann jederzeit im SBO ein Testspiel gestartet werden.
 - Testmandant: 90001 bis 90009
 - Für jeden Testmandanten stehen 1-3 Spiele bereit.
 - Die eingegeben Daten werden nicht weiterverarbeitet, die Daten täglich gelöscht und das Spiel wieder bereitgestellt.
 - Sollte sich ein altes Spiel noch im Browser-Cache befinden, müssen die Spiele neu geladen werden
 - PIN zur Freischaltung der Mannschaftslisten
 - Heim: 123456
 - Gast: 123456