

Schulung Saison 2022/23

Zeitnehmer und Sekretäre



Vorstellung

- Name: Richard Burk
- Verein: SG Egelsbach
- Funktion: Lehrteam Z/S-Wesen



- Name: Linda Schneider
- Verein: SV Erbach
- Funktion: Lehrteam Z/S-Wesen



Vorstellung

- Name: Richard Burk
- Verein: SG Egelsbach
- Funktion: Lehrteam Z/S-Wesen



- Name: Dieter Regner
- Verein: TV Trebur
- Funktion: Lehrteam Z/S-Wesen



Anforderung an Z/S



Gültige Lizenz



Kenntnisse in den für Z/S relevanten Regeln



Mindestalter: Jugend 14 Jahre
Aktive 18 Jahre



Rechte und Pflichten



Anwesenheit 45 Minuten vor Spielbeginn



Neutralität: „Gehilfe“ der Schiedsrichter;
Keine Kritik an Schiedsrichterentscheidungen



Während des Spiel keine andere Tätigkeit;
Uneingeschränkte Aufmerksamkeit auf das Spiel



Kein Alkohol; Keine Speisen; Kein Handy



Die Ausrüstung (Zeitnehmer)



Öffentliche Zeitmessaanlage



Zeitanzeige oder Bedienelement:
Von ZN-Tisch einsehbar und bedienbar



Tischstoppuhr



Ø 21 cm

oder



Ziffer 8 cm



Die Ausrüstung (Zeitnehmer)



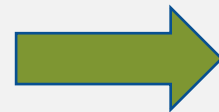
Pfeife



Grüne Karten (je 3 im HHV)
(je Verein eine im Bezirk)



Kugelschreiber, dicker Edding



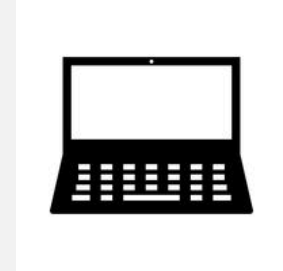
Hinausstellungszettel + Reiter

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



Die Ausrüstung (Sekretär)

- Laptop oder Computer
 - Für aufeinanderfolgende Spiele: 2 Geräte
 - Voraussetzungen
 - Genügend Akku-Leistung oder Stromanschluss
 - Aufgespielter Browser (Firefox, Edge, Chrome, ...)
 - Keine ausstehenden Updates / Keine automatischen Updates
 - Aktivierung JAVA Script
 - Keine automatische Löschung Browsercache
 - Betriebssystem
 - PC/Laptop: Windows
 - Mac: OS X
 - Tablet: Android/Windows/iOS



- Kugelschreiber und Schreibblock



Gemeinsame Aufgaben vor dem Spiel

- Abstimmungsgespräch mit den Schiedsrichtern führen
 - Aktiven-Mannschaften: Technische Besprechung mit den SR, Z/S und MV
 - Diese findet 20-30 Min. vor Spielbeginn statt.
- Abzusprechen sind
 - Spielzeit / Spieldauer / Schlussignal
 - Verhalten bei Vergehen im Auswechselbereich
 - Verständigung nach Bestrafungen
- Kontrolle der eigenen Ausrüstung
- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank
- Laden des Spiels (nuScore) / Spielerliste



Spiel laden

www.hessen-handball.de

The screenshot shows the website's header with the HHV logo on the left and navigation links 'nuLiga', 'nuScore', and 'Kontakt' on the right. A blue arrow points to the 'nuLiga' link. Below the header is a main navigation bar with links: 'STARTSEITE', 'DER VERBAND', 'SPIELBETRIEB', 'JUGEND', 'AUSBILDUNG', and 'SCHIEDSRICHTERWESEN'. The main content area features three large action photos of handball players. Below this are three featured articles and a 'Die nächsten Termine' section.

nuLiga nuScore Kontakt

STARTSEITE DER VERBAND SPIELBETRIEB JUGEND AUSBILDUNG SCHIEDSRICHTERWESEN

Die nächsten Termine
Montag 10. Aug
14.08.2020-16.08.2020
JG 2006 männlich - Lehrgang
21.08.2020-22.08.2020
JG 2005 männlich - Lehrgang



Bezirk Darmstadt

Anmeldemaske nuScore

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen im Handball

Spielcode

z.B. A1B2C35678

Anmelden

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	Spielbericht löschen
-----------	---------	-------	-----	----------------	----------------	------------	----------------------

Freigegebene und übermittelte Spielberichte werden automatisch gelöscht, wenn zu wenig Speicher für einen neuen Spielbericht verfügbar ist.



Spiel-Codes und Spiel-PINs

- die Spieldaten möglichst kurz vor dem Spiel laden
- mit den Spieldaten wird auch **immer** eine aktuelle Programmversion geladen
- Spielcodes-/Pins sind im Downloadbereich des Vereins zu finden

Sie sind hier: Admin Home >

Downloads 2018/19

Spiel-Codes 2018/19

Männer	Spiel-Codes (pdf)	enthält die Spiel-Codes für Schnellerfassung Männer 2018/19
	Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts Männer 2018/19
Männer II	Spiel-Codes (pdf)	enthält die Spiel-Codes für Schnellerfassung Männer II 2018/19
	Spiel-PINs (pdf)	enthält die Spiel-PINs für die Unterzeichnung des Echtzeitspielberichts Männer II 2018/19
Männer III	Spiel-Codes (pdf)	enthält die Spiel-Codes für Schnellerfassung Männer III 2018/19

Spiel-Code/SMS-Code:

Code zum Laden der Heimspiele/SMS-Ergebnismeldung

Spiel-PINs:

Unterschreiben Aufstellung/Abschluss Spielprotokoll

7

- Bitte unbedingt **vor** dem Spiel sicherstellen, dass der Spielcode bekannt ist und das Spiel geladen werden kann!

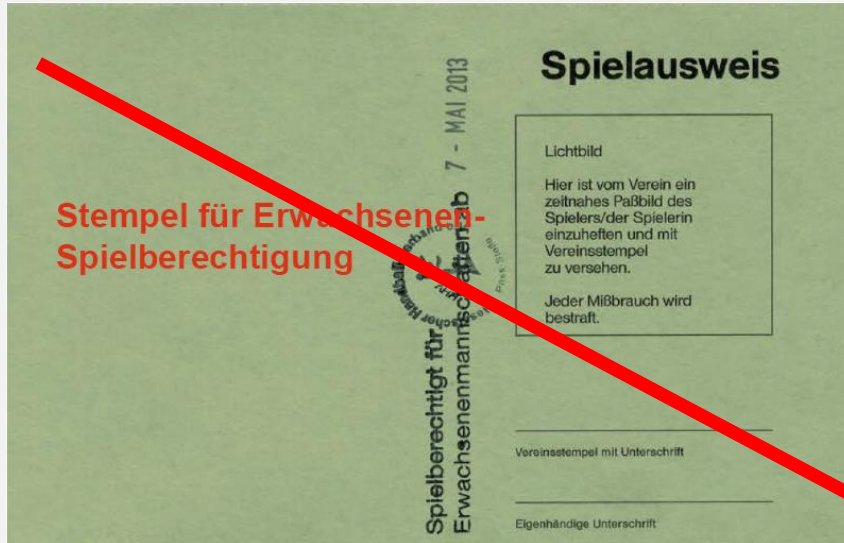


Gemeinsame Aufgaben vor dem Spiel

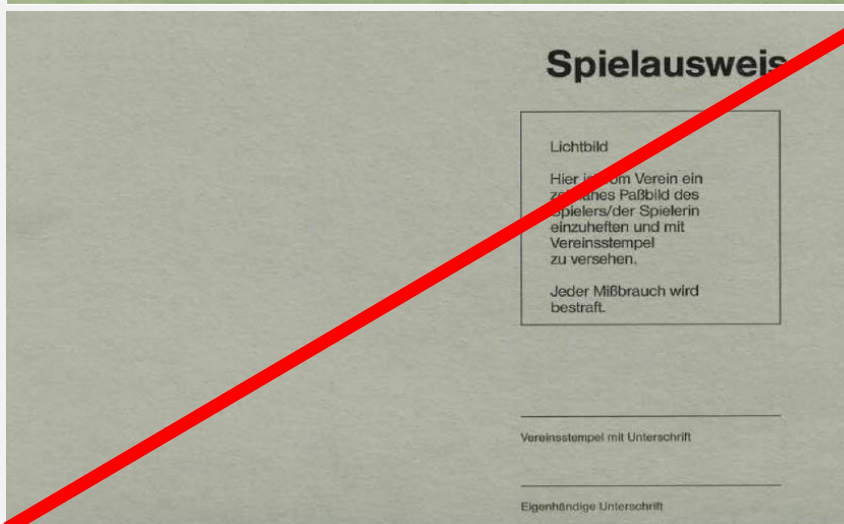
- Abstimmungsgespräch mit den Schiedsrichtern führen
 - Aktiven-Mannschaften: Technische Besprechung mit den SR, Z/S und MV
 - Diese findet 20-30 Min. vor Spielbeginn statt.
- Abzusprechen sind
 - Spielzeit / Spieldauer / Schlussignal
 - Verhalten bei Vergehen im Auswechselbereich
 - Verständigung nach Bestrafungen
- Kontrolle der eigenen Ausrüstung
- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank
- Laden des Spiels (nuScore) / Spielerliste



Spielerpässe gibt es nicht mehr!



- Jugendspielpass mit Erwachsenen-Spielberechtigung



- Aktiven-Spielpass



VOR dem Spiel – Spielerliste nuScore

- Spielerliste wird dem Sekretär **VOR** dem Spiel von den MV unaufgefordert übergeben
- Eintragung in nuScore oder (im Notfall) Papier-Spielbericht



Stand: 1.

**Spielerliste für Meisterschaftsspiele
 des Hessischen Handball-Verbandes e.V. (HHV)
 Saison 2019/2020**

Verein Heim: Alpla HC Hard Datum _____

Lfd. Nr.	Trikot-Nr.	Name	Vorname	Geb.-Jahrgang	Pass-Nr.	aktiv	Torwart
Eintragungen nach Trikot-Nummer aufsteigend sortieren							
1	4	Kozina	Kresimir	1985	123456		
2	9	Zivkovic	Boris	1985	234561	x	
3	10	Wüstner	Frederic	1985	345621		
4	11	Jochum	Michael	1985	456213	x	
5	13	Tanaskovic	Marko	1985	562134		
6	16	Stockbauer	Franz Stefan	1985	612345	x	x
7	20	Schlinger	Roland	1985	562143		
8	21	Knauth	Michael	1985	621435	x	
9	23	Krsmancic	Marko	1985	214356	x	
10	24	Dicker	Daniel	1985	624351	x	
11	26	Herburger	Lukas	1985	643512		
12	27	Weber	Thomas	1985	645123	x	
13	28	Zeiner	Gerald	1985	651234		
14	32	Doknic	Golub	1985	654321		x
15	4	Herburger2	Lukas2	1985	561234	x	
16							

1	MV A	Watzl, Stefan	
2	Off. B	Burger, Markus	
3	Off. C	Maier, Martin	
4	Off. D	Krevatin, Mario	

(Unterschrift)

Kontrolle der Spielerlisten I

- Es können maximal 14 Spieler und 4 Offizielle je Mannschaft in den Spielbericht eingetragen werden.
- Einer der Offiziellen ist als Mannschaftsverantwortlicher einzutragen.
- Mannschaftsergänzungen sind bis zum Ende der Spielzeit, (einschließlich Verlängerungen) möglich.
- **Bitte NIE abfotografieren lassen!!!**



Kontrolle der Spielerlisten II

- 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 zum Spieler wird, als Offizieller gestrichen werden.
 - Voraussetzung: Die Mannschaft hat noch keine 14 Spieler eingetragen !
 - Nach Anpfiff kann jedoch kein anderer Offizieller auf diesem Platz eingetragen werden.



Teilnahmeberechtigung (Aufgabe: Sekretär)

- **Spieler sind dann teilnahmeberechtigt, wenn sie bei Spielbeginn anwesend und im Spielbericht eingetragen sind.**
 - **Mindestspielerzahl** bei Spielbeginn: **5 Spieler**
 - Wer nicht anwesend ist, darf nicht im Spielbericht stehen!
 - Wer nicht im Spielbericht eingetragen ist, darf nicht teilnehmen!
- **Später** ankommende Spieler müssen sich **zuerst** beim Sekretär melden, der diese in der nächsten **Spielunterbrechung** in den Spielbericht einträgt. Dann erst sind sie spielberechtigt.
- *Papier-Spielbericht*: Spieler **ohne** Pass-Nummer bestätigen ihre Spielberechtigung durch die Eintragung von Geburtsdatum und Unterschrift unter „fehlende Spielausweise“ auf der Rückseite des Spielberichtes.



Teilnahmeberechtigung (Aufgabe: Zeitnehmer)

- Betritt ein nicht im Spielbericht eingetragener Spieler das Spielfeld, erhält der Zeitnehmer einen entsprechenden Hinweis vom 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 und **der MV** erhält eine progressive Bestrafung von den SR.





Demo-Version nuScore 2.0

nuScoreDemo Home Über nuScore

Protokoll und Spielbericht für Meisterschaftsbegegnungen im Handball

Spielcode
z.B. A1B2C35678

Anmelden

lokal zwischengespeicherte Spielberichte:

Spielcode	Staffel	Datum	Ort	Heimmannschaft	Gastmannschaft	Spielstand	Spielbericht löschen
Freigegebene und übermittelte Spielberichte werden automatisch gelöscht, wenn zu wenig Speicher für einen neuen Spielbericht verfügbar ist.							

- Rechner hochfahren
- Starten des Browser bei bestehender Internetverbindung
- Aufrufen des Programms nuScore über den folgenden Link

<https://hbde-appsdemo.liga.nu/nuscore2>

Für einen Test gilt:

- Als Spielcode geben Sie *test* ein und klicken dann auf Anmelden
- Der PIN zum Unterschreiben der Heimmannschaft lautet: *test*
- Der PIN der Gastmannschaft lautet: *heute*





Demo-Version: Vor dem Spiel

- Demo-Version laden
- Daten der/des Schiedsrichter/s und Spesenabrechnung
 - Vorausgefüllt, wenn SR dies zuhause vorbereitet haben
- Daten Zeitnehmer und Sekretär
 - Online-Suche nur bei Personen mit gültiger Lizenz
- **Achtung: Jeweils speichern nicht vergessen...** 😊
- Eingabe der Spielerlisten
 - Spieler/Offizielle bestätigen
 - Spieler/Offizielle hinzufügen bzw. löschen
 - Trikotnummer wechseln
 - Trikotfarbe ändern
- Erst nach korrekter Eingabe der Mannschaftsaufstellung und der Eingabe der PIN-Nummern erscheint der Bereich Spielprotokoll.



Gemeinsame Aufgaben vor dem Spiel

- **Abstimmungsgespräch** mit den Schiedsrichtern führen
 - Aktiven-Mannschaften: Technische Besprechung mit den SR, Z/S und MV
 - Diese findet 20-30 Min. vor Spielbeginn statt.
- Abzusprechen sind
 - Spielzeit / Spieldauer / Schlussignal
 - Verhalten bei Vergehen im Auswechselbereich
 - Verständigung nach Bestrafungen
- Kontrolle der eigenen Ausrüstung
- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank
- Laden des Spiels (nuScore) / Spielerliste



Technische Besprechung

- Abstimmungsgespräch mit den Schiedsrichtern und den Mannschaftsverantwortlichen
 - Aktiven-Mannschaften: Technische Besprechung mit den SR, Z/S und MV
 - Diese findet 20-30 Min. vor Spielbeginn statt.
- Abzusprechen sind
 - Spielzeit / Spieldauer / Schlusssignal
 - Verhalten bei Vergehen im Auswechselbereich
 - Verständigung nach Bestrafungen
- Die Durchführung der Technischen Besprechung muss NICHT im Spielbericht eingetragen werden



Aufgaben der Z/S während des Spiels

Zeitnehmer:

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

Sekretär:

- Kontrolle der Spielerliste ✓
- Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler ✓
- Führen des Spielberichtes
- Kontrolle des Eintretens später kommender Spieler ✓

Gemeinsame Aufgaben:

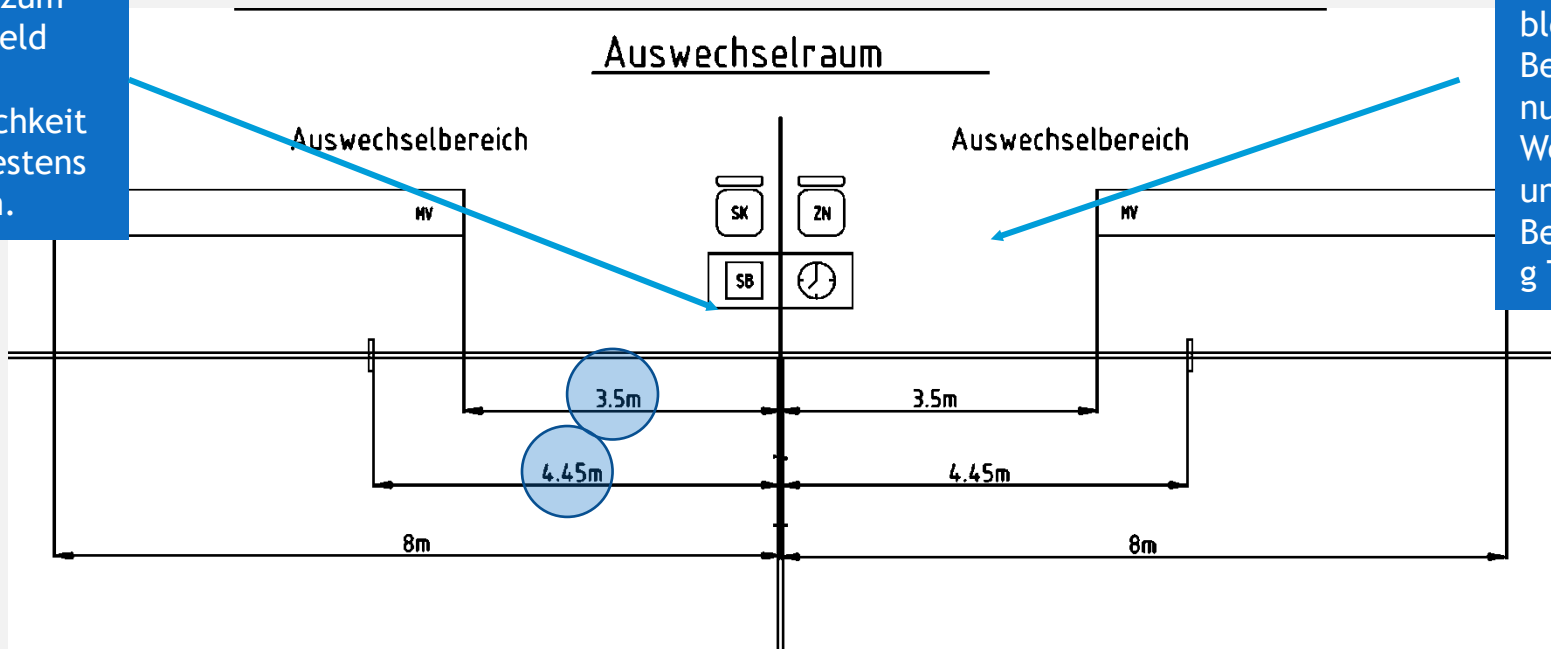
Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank
Kontrolle der Auswechselfvorgänge



Wechselraum

Abstand
Tisch zum
Spielfeld
nach
Möglichkeit
mindestens
50 cm.

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



Im Auswechselbereich halten sich nur Personen auf, die im Spielbericht eingetragen sind. Das gilt auch für Kleinkinder (Verletzungsgefahr). Bei Aktiven Mannschaften dürfen Jugendliche erst ab 14 Jahren auf der Bank Platz nehmen.

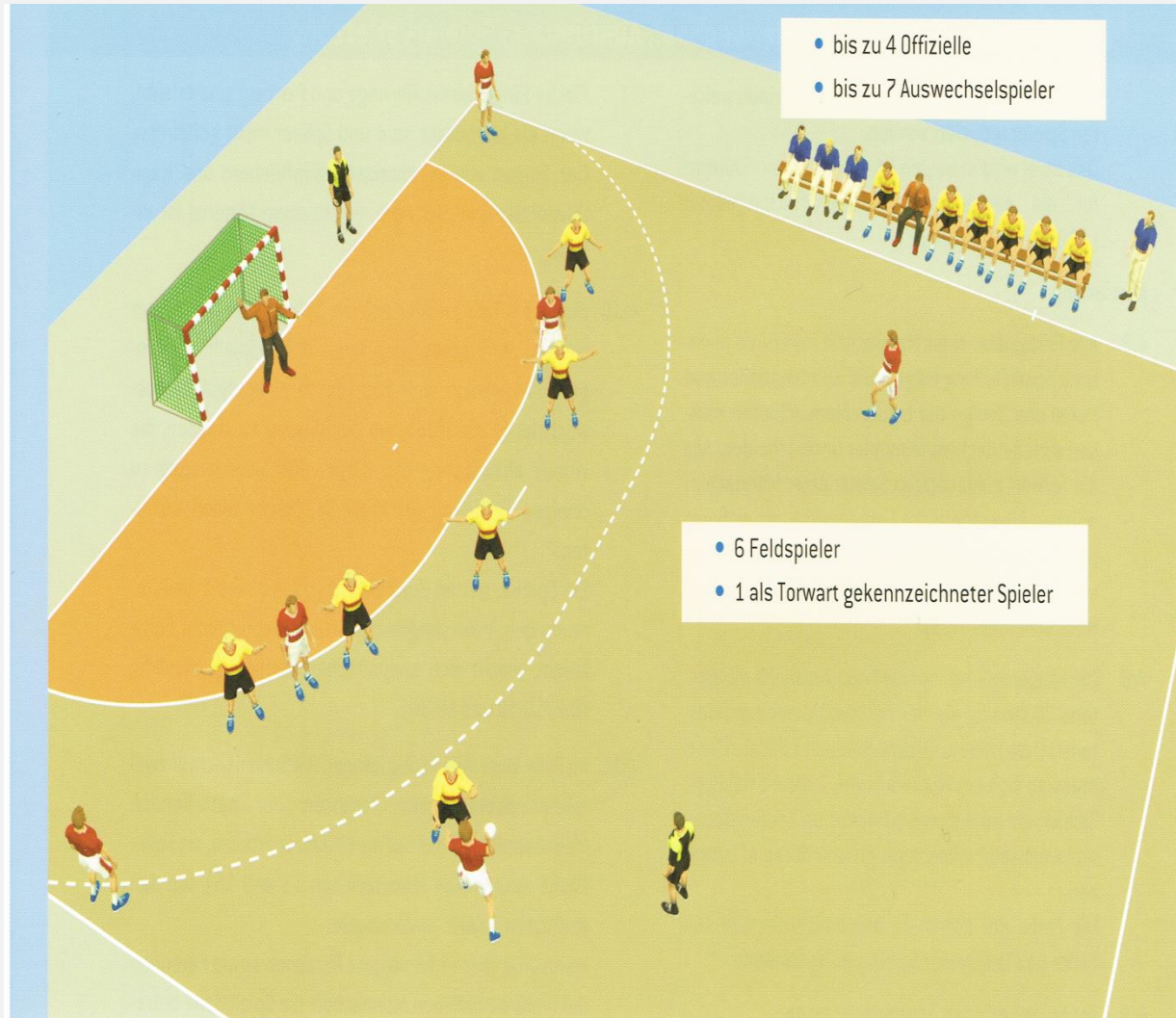


Kontrolle der Auswechselbank

- Auf der Auswechselbank dürfen sich nur Personen aufhalten, die auch im Spielbericht eingetragen sind.
- Nur der MV ist berechtigt, die Z/S anzusprechen.
- Das Warmlaufen hinter den Auswechselbänken ist erlaubt, wenn es nicht störend wirkt.
- Feststellungen zur Besetzung sind den SR bei der **nächsten Spielunterbrechung** durch den **Zeitnehmer** bekannt zu machen.
 - Achtung: Unterschied Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung
- Disqualifizierte Spieler/Offizielle müssen den Auswechselraum sofort verlassen und dürfen keinen Kontakt mehr zur Mannschaft haben.



Kontrolle der Auswechselbank



Aufgaben der Z/S während des Spiels

Zeitnehmer:

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

Sekretär:

- Kontrolle der Spielerliste ✓
- Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler ✓
- Führen des Spielberichtes
- Kontrolle des Eintretens später kommender Spieler ✓

Gemeinsame Aufgaben:

Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank ✓

Kontrolle der Auswechselforgänge



Kontrolle der Auswechselfvorgänge

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



Kontrolle der Auswechselfvorgänge

- Ein Spieler, der vom Tor- zum Feldspieler oder vom Feld- zum Torspieler wird, muss den Wechsel der Kleidung im Wechselraum vornehmen.
- Wechselfehler sind auch während einer Spielzeitunterbrechung (Timeout oder TTO) möglich, wenn die SR nicht das Zeichen zum Betreten der Spielfläche gegeben haben.
- Bei Torwartwechsel ist auf gleiche Spielkleidung zu achten.



Kontrolle der Auswechselforgänge

- Durch das **Zeichen der SR** zum Betreten der Spielfläche bei einer Spielzeitunterbrechung wird **zwei** zusätzlichen Personen (Spieler und Offizielle) der Mannschaft gestattet, die Spielfläche zu betreten
 - z. B. um verletzte Spieler zu behandeln (je verletztem Spieler zwei Personen).
- Betreten weitere Personen **ohne Erlaubnis** die Spielfläche, pfeift der **Zeitnehmer sofort** Wechselfehler (mit 2-Minuten-Strafe).



Kontrolle der Auswechselforgänge

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



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.



Kein Wechselfehler – der Torwart verlässt das Spielfeld nur kurz, um etwas zu trinken.



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.
 - A-Jugend darf **immer** wechseln
- Beim 7-m 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 jederzeit gegen einen zusätzlichen Spieler (ohne oder mit Leibchen) gewechselt werden.
- Daher kein Wechselfehler, wenn Torwart gegen einen Feldspieler ausgewechselt wird!
- Sonderspielformen bis zur C-Jugend bleiben bestehen.
 - Verbot des 7. Feldspielers für E- und D-Jugend



Aufgaben der Z/S während des Spiels

Zeitnehmer:

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

Sekretär:

- Kontrolle der Spielerliste ✓
- Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler ✓
- Führen des Spielberichtes
- Kontrolle des Eintretens später kommender Spieler ✓

Gemeinsame Aufgaben:

- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank ✓
- Kontrolle der Auswechselforgänge ✓



Anpfiff



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 Schlusssignal einer Halbzeit wird, wenn möglich, **automatisch** gegeben.
- Der Sekretär startet gleichzeitig die nuScore-Uhr.



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.



Spielzeiten

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



Aufgaben der Z/S während des Spiels

Zeitnehmer:

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

Sekretär:

- Kontrolle der Spielerliste ✓
- Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler ✓
- Führen des Spielberichtes
- Kontrolle des Eintretens später kommender Spieler ✓

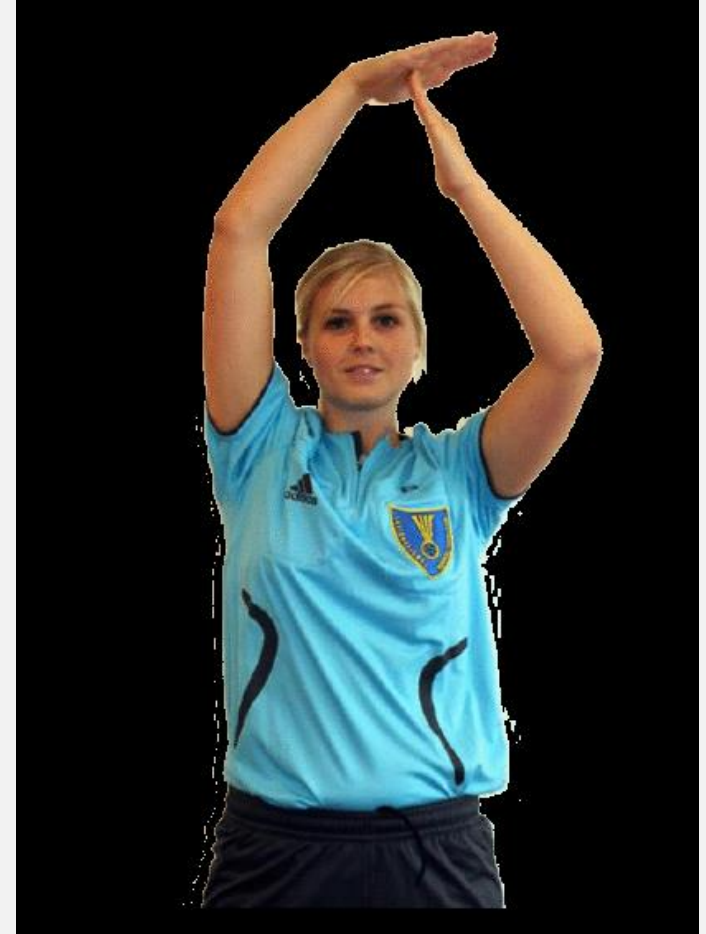
Gemeinsame Aufgaben:

- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank ✓
- Kontrolle der Auswechselforgänge ✓



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 rechts abgebildeten Zeichen angezeigt.
- Der Zeitnehmer hält die Spieluhr an; der Sekretär hält die nuScore-Uhr an



Team–Timeout

- Jede Mannschaft hat Anspruch auf ein Team-Timeout von einer Minute pro Halbzeit der regulären Spielzeit.
 - HHV-Aktive: 3 TTO pro Spiel; Achtung: Sonderregeln!
- Nur die Mannschaft, die **in Ballbesitz** ist, kann ein Team-Timeout beantragen.
- **Ein Offizieller** beantragt das Team-Timeout, in dem er die grüne Karte auf den Z/S-Tisch legt.



Ablauf: Team-Timeout

- Der **Zeitnehmer** prüft sofort, ob die beantragende Mannschaft sich in **Ballbesitz** befindet.
 - Ballbesitz ist auch schon die Wurfentscheidung für die Mannschaft.
- 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.
- Danach wird eine separate Spieluhr in Gang gesetzt.
 - Keine Handy-Uhr!
 - Anzeige auf der Spielzeituhr **nur** dann, wenn der Spielstand und die gespielte Zeit sichtbar bleiben (Absprache!).
- Der Sekretär **trägt** das Team-Timeout im **Spielbericht ein**.



Team–Timeout



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

Aufgaben der Z/S während des Spiels

Zeitnehmer:

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

Sekretär:

- Kontrolle der Spielerliste ✓
- Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler ✓
- Führen des Spielberichtes ✓
- Kontrolle des Eintretens später kommender Spieler ✓

Gemeinsame Aufgaben:

- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank ✓
- Kontrolle der Auswechselforgänge ✓



Anzeige der Torfolge

- Ein von den Schiedsrichtern anerkanntes Tor sollte **sofort** auf der Anzeigetafel durch den Zeitnehmer angezeigt werden.



- Der Sekretär trägt das Tor in nuScore ein.



Demo-Version: Uhr und Torfolge

- Spielprotokoll anklicken
- nuScore - Uhr
 - Starten und anhalten
 - Spielzeit anpassen
- Team-Timeout
- Torfolge
 - Tor und Torschütze
 - 7-Meter-Wurf
 - Tor bzw. Ereignis korrigieren



Aufgaben der Z/S während des Spiels

Zeitnehmer:

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

Sekretär:

- Kontrolle der Spielerliste ✓
- Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler ✓
- Führen des Spielberichtes ✓
- Kontrolle des Eintretens später kommender Spieler ✓

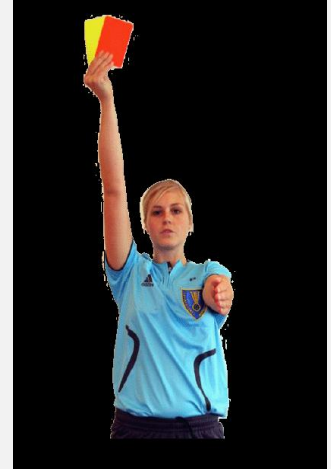
Gemeinsame Aufgaben:

- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbank ✓
- Kontrolle der Auswechselforgänge ✓



Die Verwarnung

- Pro Mannschaft werden **maximal 3** Verwarnungen gegen Spieler und **1** Verwarnung gegen Offizielle (Bank) ausgesprochen.
- Ein Spieler, der bereits verwarnt oder hinausgestellt worden ist, kann keine Verwarnung mehr erhalten. Genau so kann kein Offizieller mehr verwarnt werden.
- Die Verwarnung ist im Spielbericht bei der fehlbaren Person einzutragen.
- Wird die maximale Anzahl an Verwarnung pro Mannschaft überschritten, so sind die SR durch den Sekretär darauf aufmerksam zu machen.



Die Bestätigung der Verwarnung

- Die Verwarnung ist den SR durch Handzeichen zu bestätigen.



Die Hinausstellung

- Eine 2-Minuten-Strafe wird vom SR dem **fehlbaren** Spieler oder Offiziellen angezeigt
- Pro Spieler können **maximal 3** Hinausstellungen erteilt werden.
- Die 3. Hinausstellung zieht automatisch eine Disqualifikation nach sich.
 - Zeitstrafe + Disqualifikation eintragen
- 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 die 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 Disqualifikation 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 Minuten mit einem Spieler weniger. Die Strafe ist dem fehlbaren Spieler anzurechnen.
 - Der Spieler erhält zwei 2-Minuten-Strafen eingetragen.



Die Disqualifikation

- Die Disqualifikation erfolgt durch Zeigen der roten Karte.
- Die Disqualifikation ist mit dem Eintrag der Hinausstellungszeit und dem Spielstand in dem Spielbericht unter der fehlbaren Person einzutragen.
- Die Mannschaft wird für 2 Minuten um einen Spieler reduziert.
- Die Disqualifikation eines Offiziellen zieht automatisch eine Unterzahl für 2 Minuten für die Mannschaft nach sich.



Die Disqualifikation vor Spielbeginn

- 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 Disqualifikation zu ahnden wäre und lässt sich erst im laufenden Spiel nachtragen, so erhält die Person nachträglich eine Disqualifikation, die aber keine Hinausstellung für einen „anderen“ Spieler nach sich zieht.



Disqualifikation mit Bericht

- Bei einer Disqualifikation 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

- Bei einer Zeitstrafe wird die Zeit des Wieder-Eintritts auf einen Hinausstellungszettel geschrieben
 - Beide Seiten werden ausgefüllt, so dass die Zeit von beiden Mannschaften eingesehen werden kann
- Der Zeitnehmer steckt den Hinausstellungszettel mit dem Ende der Hinausstellungszeit auf den dafür vorgesehenen **Reiter**.
 - Die Mannschaft ist **alleine** verantwortlich für die korrekte Einhaltung der Zeitstrafe.
 - Anzeige der Hinausstellung auf der Spielzeituhr **nur** dann, wenn **gleichzeitig** mindestens **zwei** Zeitstrafen je Mannschaft **mit Rückennummer** gleichzeitig angezeigt werden können!
 - Nur dann entfällt die Pflicht zum Ausfüllen des Hinausstellungszettels.
- Die Zeitstrafe beginnt **mit dem Wiederanpfeif** des Spiels.
- Betritt ein Spieler vor Ablauf seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, pfeift der **Zeitnehmer 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 Z/S 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 muss dann einen **Bericht** zu den Vorfällen verfassen. Dieser wird dem Spielbericht **beigelegt oder per Mail an den Klassenleiter geschickt**.





Demo-Version: Strafen

- Verwarnung, Hinausstellung, rote Karte, blaue Karte
 - Bei Verwarnung läuft Zeit weiter; bei Hinausstellung stoppt die Uhr
- Ereignismeldung
 - Mehr als 3 gelbe Karten
 - Mehr als 3 Zeitstrafen
 - Gleiche Strafen für mehrere Offizielle
- M-Strafe
- Letzte 30 Sekunden



Aufgaben der Z/S nach den Halbzeiten

In der Halbzeitpause (Sekretär):

- Abgleich Spielbericht mit dem Schiedsrichter

Nach dem Spiel (gemeinsam):

- Abgleich Spielbericht mit dem Schiedsrichter
- Ggf. noch Korrekturen vornehmen
- Berichte ausfüllen
- SR-Spesen eingeben (sofern noch nicht vor dem Spiel erfasst)
- Spiel abschließen und freigeben



Unterschriften zur Spielfreigabe

- Zur Freigabe des Spiels ist die Eingabe von drei oder vier Unterschriften notwendig:
 - Heimverein, Gastverein, der/die Schiedsrichter
- **Sofern nicht alle Unterschriften ordnungsgemäß geleistet werden oder technische Probleme die Freigabe verhindern, ist dieses zwingend noch im Spielbericht festzuhalten!**
 - Zurückgehen zum Schiedsrichterbericht
 - Eintragen, warum der Spielbericht nicht freigegeben werden kann
 - Zusätzliche Mail an Klassenleiter ist hilfreich



Unterschriften zur Spielfreigabe

Schiedsrichter Bericht

Sieger:	Unentschieden
Ergebnis	0 : 0 (0 : 0)
Spielfeld	OK
Spielkleidung	OK
Bälle	OK

Bericht:	Spiel musste per Not-Freigabe versiegelt werden, weil SR A sein Passwort vergessen und SR B sofort nach Spielschluss die Halle verlassen hat.
Einspruch:	Ja
Einspruchstext:	z.B. Der Schiedsrichter war parteiisch.
Ordner:	3
Zuschaueranzahl:	67

Freigabe

Name	Funktion	Unterschrift	Validierung	Unterschrift nicht vorhanden / möglich
Müller Andreas	Schiedsrichter	<input type="password"/>	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	<input type="checkbox"/>
Schneider Bertram	Schiedsrichter	Unterschrift nicht vorhanden / möglich	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Watzl Stefan	Mannschaftsverantwortlicher Heim	Unterschrift erfolgt	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	
Rinnerthaler Markus	Mannschaftsverantwortlicher Gast	Unterschrift erfolgt	<input type="button" value="Unterschreiben"/>	

Zurücksetzen

Freigeben





Demo-Version: Nach dem Spiel

- Spiel abschließen
 - Kontrolle der Spielereignisse zusammen mit dem/den Schiedsrichter/n
 - Ggf. notwendige Änderungen noch vornehmen
- Schiedsrichterbericht
 - Eintragungen erfolgen durch den Sekretär auf Anweisung bzw. in Zusammenarbeit mit dem/n Schiedsrichter/n
 - Speichern nicht vergessen.... 😊
- Spiel freigeben
 - Alle Unterschriften müssen vorliegen
 - Sofern Freigabe nicht möglich (z. B. weil Unterschriften nicht angenommen werden oder zur Verfügung stehen) bitte **unbedingt** Eintragung im SR-Bericht!
- Spiel beendet



Zusammenfassung

- Anzahl der Spieler zu Beginn des Spiels
- Auswechselraum – Maße, Aufenthalt und Besetzung
- Beantragung eines TTO
- Erlaubnis zum Betreten des Spielfelds durch SR
- Wechselfehler während des Spiels und nach Schlusssignal
- SR-Zeichen bei Strafen und Anzahl der Verwarnungen
- Beleidigung des Zeitnehmers oder Sekretärs
- Eintragungen im Spielbericht



Fragen und Anregungen



**Viel Erfolg bei der
Begleitung der Spiele**

-

**Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit**

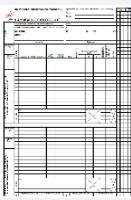


Im Notfall: Papier-Spielbericht

- Sofern es vor dem Spiel oder während des Spiels technische Probleme mit dem Computer gibt, hat der Heimverein grundsätzlich **immer** einen Papier-Spielberichtsbogen (1-fach; Vorder-/Rückseite) bereit zu halten.
- Sofern nuScore nicht mehr genutzt werden kann, ist dieser sofort einzusetzen:
 - Nach Möglichkeit werden die bisherigen Angaben aus nuScore übernommen.
- Nach dem Spiel ist den Schiedsrichtern unaufgefordert ein ausreichend frankierter Briefumschlag mit der Adresse des jeweiligen Klassenleiters zu übergeben.



Der Spielbericht: Seite 1



Hessischer Handball-Verband e.V.

HANDBALL-SPIELBERICHT

Spielleitende Stelle (vom Heimverein auszufüllen):

Name: _____

Straße: _____

Ort: _____

Torfolge 1. Hz.	Torfolge 2. Hz.
--------------------	--------------------

Eingang:

Meisterschafts-, Pokal- o. Freundschaftspiel-Nr. _____ Halle: _____

Männer – Frauen – männl./weibl. Jugend A – B – C – D – E – F _____ in _____

Spielklasse _____ am _____ 20 _____ um _____ Uhr

Heimverein _____ Gastverein _____

gegeben 7m:	Trikot-Nr.	Namen der Spieler(innen)	Geb.- datum	Spiaus- weis-Nr.	Tore	Verwarnung	Hinausstellungen (Zeit)			Disqualifikation		
							1.	2.	3.	o. Bericht	m. Bericht	Spielstand
davon Tore:												

(DIN A4: Vorder- und Rückseite; DIN A3: links/rechts) vorliegen!

Heimmannschaft – für die Richtigkeit der Eintragung –
Unterschrift des Mannschaftsverantwortlichen:

Offizielle	A		MV:		M-Strafe:		X
	B						
	C						
	D						

Vom Sekretär
auszufüllen

Vom
Heimverein
auszufüllen





Spieldaten



Hessischer Handball-Verband e.V.

HANDBALL-SPIELBERICHT

Spielleitende Stelle (vom Heimverein auszufüllen):

Name: **Manfred Tabola**

Straße: **Bahnhofstr. 58**

Ort: **64331 Weiterstadt**

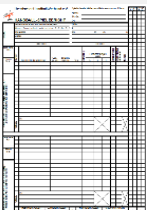
Eingang:	Meisterschafts-, Pokal- oder Freundschaftsspiel-Nr. BOL 088	Halle: Sportzentrum
	Männer – Frauen – männl. – weibl. Jugend A – B – C – D – E – F	in Darmstadt
	Spielklasse Bezirksoberliga	am 14.05. 20 11 um 17:30 Uhr
	Staffel Darmstadt	
	TuS A - Stadt	HSG B - Heim
	Heimverein	Gastverein

Vom Verein einzutragen sind:

- Spielleitende Stelle**
- Spiel-Nummer**
- Spielort**
- Spiel-Datum/-Zeit**
- Spielklasse**
- Spielpaarung**

57



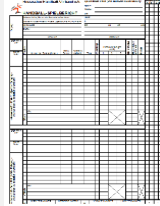


Eintragung Z/S im Spielbericht

Vor dem Spiel (gemeinsam) auf der Rückseite:

Zeitnehmer:	Ausweis-Nr.:	Sekretär:	Ausweis-Nr.:		
Name	Helmut Muster	VI / 1234	Name	Gaby Jodler	SR / 4711
Straße	Mustergasse 123	Straße	Schiebelgasse 15		
Wohnort	12345Musterhausen	Wohnort	64321 Dormheim		
Verein	TSV Musterhausen	Tel.	Verein	TV Dormheim	Tel.

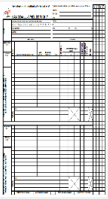
Spielerliste



gegebene 7m:	Trikot-Nr.	Vom Mannschaft-MV auszufüllen		Geb.- Datum	Spelaus- weis-Nr.
		Namen der Spieler(innen)			
davon Tore:	1	Armin Torwart			159789
	2	Bert Linksaußen			789123
	3	Claus Rückraum			852465
Heimmannschaft – für die Richtigkeit der Eintragung – Unterschrift des Mannschaftsverantwortlichen: <i>Peter Taktikfuchs</i>	4	Dieter Kreis			354287
	5	Erich Kreis			753978
	7	Frank Rückraum			789456
	9	Gert Rechtsaußen			123846
	12	Harald Torwart			719382
	13	Ingo Rückraum			731982
	17	Jürgen Haudrauf			741963
	20	Klaus Hitzig			794613
	30	Max Youngster	E	7.6.93	187698
	99	Norbert Draußen			120781
	6	Olaf Zuspät			784512
Offizielle	MV: Peter Taktikfuchs				
	Ralf Schleifer				
	Sven Physio				
	Thorsten Präsident				

- Rückennummer in aufsteigender Reihenfolge
- Vor- und Nachname
- Passnummer
- Jugendspieler im Aktiven-bereich: E + Geburtsdatum
- Nachgetragene Spieler unten ergänzen
- Offizielle sollen Kärtchen mit den Buchstaben A-D tragen (Aktive)
- Unterschrift des MV
- **Bitte NIE abfotografieren lassen!!!**





Team-Timeout

- Eintragung im Papier-Spielbericht mit vollständiger Minute und Sekunde

Auszeit	1. Halbzeit	Heim	14:35	2. Halbzeit	Heim	42:00
		Gast			Gast	58:50



Der Spielbericht - Tor

Trikot-Nr.	Namen der Spieler(innen)	Geb.-Datum	Spieldausweis-Nr.	Tore	Verwahrung	Hinausstellungen (Zeit)		
						1.	2.	3.
3	Müller, Heinz			11				

Torfolge		Torfolge	
1. Hz	2. Hz	1. Hz	2. Hz
0	1		
0	2		

gegebene 7m:	Trikot-Nr.
davon Tore:	

- Jedes Feldtor mit einem Strich dem jeweiligen Spieler zuordnen
- In der Spalte Torfolge eintragen.
- 7m:
 - gegebene 7m Strich machen; Tor noch einen
 - Tore mit Punkt dem Spieler zuordnen
 - In der Torfolge einem Kreis versehen



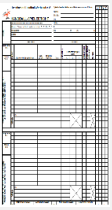


Der Spielbericht - Strafen

gegebene 7m: davon Tore:	Heimverein				Gastverein					Disqualifikation		
	Trikot-Nr.	Namen der Spieler(innen)	Geb.- datum	Spieldaus- weis-Nr.	Tore	Verwarnung	Hinausstellungen (Zeit)			o. Bericht	m. Bericht	Spielstand
							1.	2.	3.			
	2	Uwe Wüstling		789123	III	8	21:12			56:22		25:26

- Verwarnung: Spielminute
- Hinausstellungen: genaue Spielzeit
- Disqualifikationen: genaue Spielzeit + Spielstand





Der Spielbericht-Strafen

Trikot-Nr.	Namen der Spieler(innen)	Geb.-datum	Spieldausweis-Nr.	Tore	Verwarnung	Hinausstellungen (Zeit)			Disqualifikation		
						1.	2.	3.	o. Bericht	m. Bericht	Spielstand
4	Tim Schlagzu				8	32:05	32:05	42:27	42:27	42:27	23:25
									M-Strafe:	4 / 23:25	

- Spieler Nr. 4 – Tim Schlagzu wird nach 7:03 Minuten wegen Meckerei verwarnt
- Nach 32:05 foult er seinen Gegner und wird hinausgestellt.
- Noch auf der Spielfläche macht er eine unsportliche Geste und erhält 2 + 2-Minuten
- Nach 42:27 meckert er beim Spielstand von 23:25 gegen die SR und wird hinausgestellt
- Beim Hinausgehen wirft er dem SR den Ball ins Gesicht. Die SR geben die blaue Karte





Die „M“-Strafe

- „M“-Strafe = Mannschaftsstrafe
 - Wenn ein Spieler bestraft wird, dessen Strafenkontingent bereits ausgeschöpft ist, dann erhält stattdessen die Mannschaft diese Strafe angeschrieben.
- Beispiele:
 - Nach der dritten Zeitstrafe erhält Spieler Nr. 2 wegen Meckerns eine weitere Zeitstrafe (2 + 2-Minuten).
 - Der Spieler Nr. 3 foult seinen Gegner aufs übelste und wird disqualifiziert. Beim hinausgehen beleidigt er den SR mit den Worten „Du Idiot“ und erhält daraufhin die blaue Karte.

Merke: Bei einer Straferhöhung ist nach einer Disqualifikation zusätzlich die Hinausstellungszeit unter „Mannschaftsstrafe“ einzutragen



Die „M“-Strafe

		Heimverein				Gastverein						
gegebene 7m:	Trikot-Nr.	Namen der Spieler(innen)	Geb.- datum	Spelaus- weis-Nr.	Tore	Verwarnung	Hinausstellungen (Zeit)			Disqualifikation		
							1.	2.	3.	o. Bericht	m. Bericht	Spielstand
davon Tore:												
	2	Klaus Haumich		736355			23:42	31:55	39:55	39:55		25:26
	3	Uwe Wüstling		789123	III	8	21:12			56:22	56:22	33:29
M-Strafe:										Nr. 2 /	25:26	
										Nr. 3 /	33:29	

- Nach der dritten Zeitstrafe erhält Spieler Nr. 2 wegen Meckerns eine weitere Zeitstrafe (2 + 2-Minuten)
- Der Spieler Nr. 3 foult seinen Gegner aufs übelste und wird disqualifiziert. Beim hinausgehen beleidigt er den SR mit den Worten „Du Idiot“ und erhält daraufhin die blaue Karte

Merke: Bei einer Straferhöhung ist nach einer Disqualifikation zusätzlich die Hinausstellungszeit unter „Mannschaftsstrafe“ einzutragen



