



Herzlich Willkommen zur Ausbildung
Zeitnehmer / Sekretär (Z/S)

<http://flh.lu>

Allgemeines

Es gelten die IHF / EHF -Handballregeln

Formule Jeunes FLH

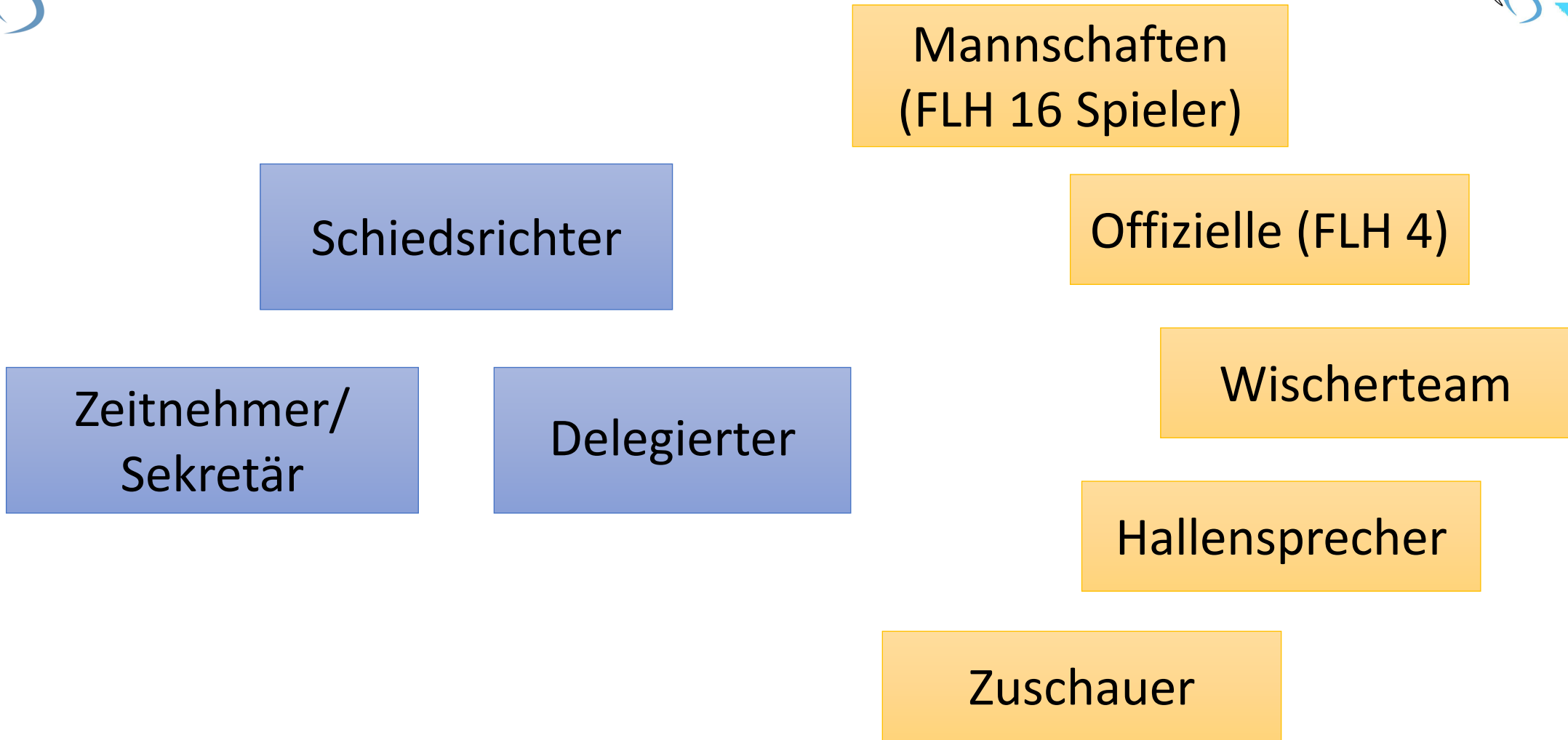
Z / S müssen im Besitz einer gültigen Lizenz sein

Mindestalter 14 Jahre (AXA – 18 Jahre)

Offizieller Tisch



Teamwork



Wir sind ein Team, arbeiten zusammen, um das Spiel nach den Regeln abzuwickeln

Rechte und Pflichten

Begrüßung des Partners, der Schiedsrichter und der Offiziellen der Mannschaften

Z/S sind Teil des Spiels - Regel 18

Rechtzeitiges Erscheinen zum Spielbeginn (AXA – min. 1h; Jugend – min. 30 Minuten vor Spielbeginn)

Z/S unterstützen die SR (Schiedsrichter) bei der Spielleitung

Z/S sind im Rahmen ihrer Aufgaben neutral

Uneingeschränkter und ständiger Blick auf das Spiel + SR

Während des Spiels auf Team-Time-out (TTO) vorbereitet sein

Bei Bedarf: Rückfrage mit SR während einer Spielzeitunterbrechung

Nur der MV (=Offizieller A) darf den Z/S während des Spiels ansprechen

Aufgaben der Z/S

Grundsätzliche Verantwortungen:

Zeitnehmer

- Spielzeit + Anzeigen der Tore
- TO und TTO
- Überwachung der Hinausstellungszeiten

Sekretär

- Kontrolle Spielerliste + Teilnahmeberechtigung der Spieler
- Eintragen später kommender Spieler
- Führen des SBOs

Gemeinsam

- Überwachung des Auswechselraums (gemeinsam mit SR)
- Kontrolle der Auswechselbänke
- Kontrolle des Ein- und Austretens von Spielern
- 7m (Schütze - Tor / kein Tor)

Abstimmungsgespräch vor dem Spiel:

AXA Ligue!! -> Technische Sitzung mit je einem Offiziellen pro
Mannschaften

Spielzeit, Spieldauer, SBO (Spielbericht online)

Verständigung nach Bestrafungen

Verhalten, Vergehen im Auswechselfeldbereich

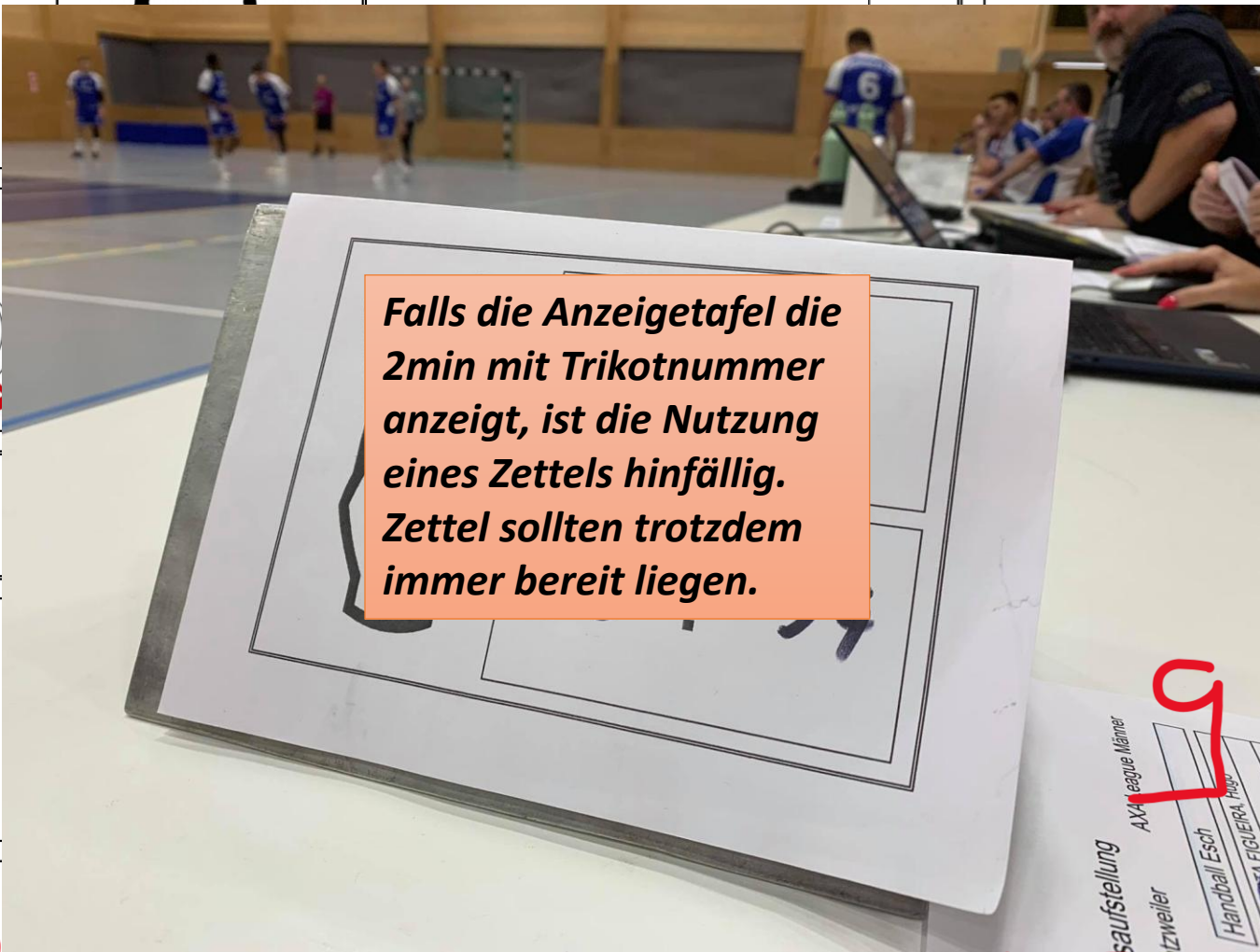
TTO

Ausrüstung (Zeitnehmer - ZN)



Öffentliche Zeitmessaanlage + Stoppuhr
Pfeife, 2min. Zettel, Zettel für verletzte Spieler
Kugelschreiber, dicker Filzstift





*Falls die Anzeigetafel die
2min mit Trikotnummer
anzeigt, ist die Nutzung
eines Zettels hinfällig.
Zettel sollten trotzdem
immer bereit liegen.*



4



18 : 52



HBD

99

52 : 45

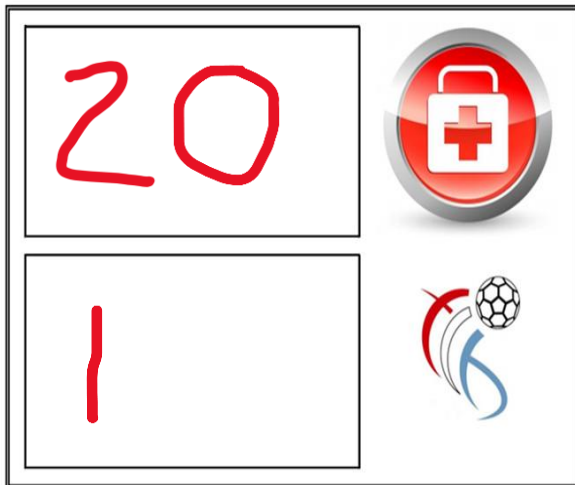


R-B

Zettel: Verletzter Spieler

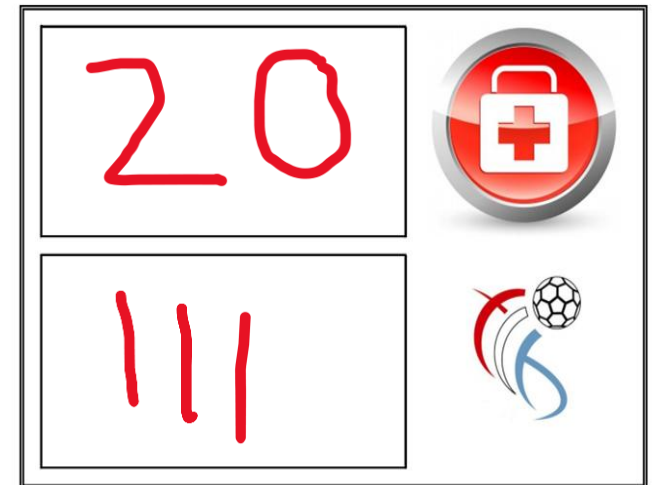
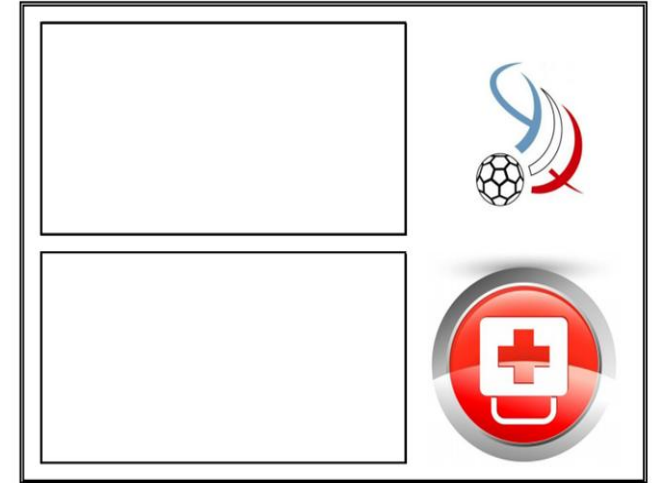


Trifft nur ein, wenn der/die Schiedsrichter das Handzeichen 16 (Erlaubnis für 2 Personen zum Betreten der Spielfläche) benutzen und es **keine** progressive Bestrafung im Zusammenhang mit der Verletzung gibt.

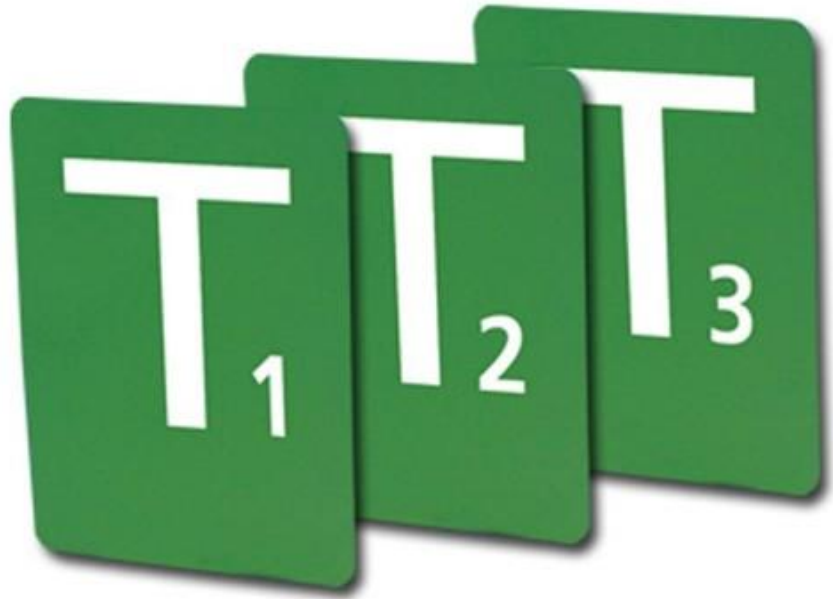


Der betroffene Spieler muss für 3 Angriffe **seiner Mannschaft** vom Spielfeld.

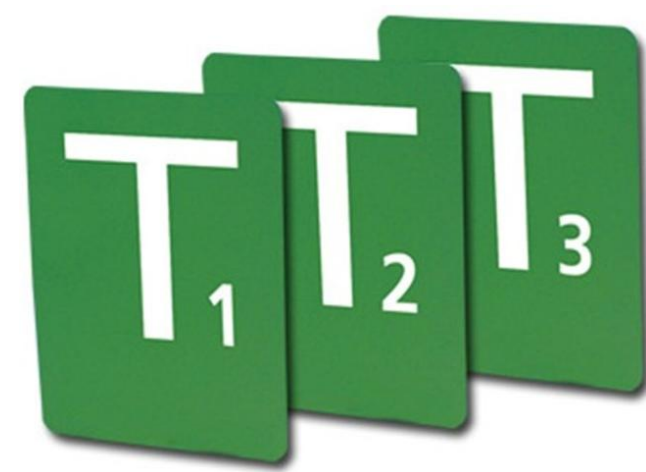
SR sprechen das immer mit dem Z/S ab.



Sonstiges



Team-Time-Out



- Dauer: 1 Minute
- Jede Mannschaft hat **3 TTO** zur Verfügung, max. 2 pro Halbzeit
→ Formule jeune abweichend
- Ablegen der grünen Karte durch einen Offiziellen
- Nur gestattet bei Ballbesitz (Ball im Spiel oder bei einer Spielunterbrechung mit Spielaufnahme zu Gunsten der anfragenden Mannschaft)
d.h. bei Einwurf, Freiwurf, Time-Out
- Wenn der Ball in der Luft ist?
- Entscheidend ist, wann der ZN das Spiel unterbricht; d.h. das Signal ertönt
(Der Offizielle sollte die Reaktionszeit des ZN berücksichtigen)
- Zwischen 2 TTO einer Mannschaft, muss der Gegner mind. 1 in Ballbesitz gewesen sein
- Wurde das TTO falsch beantragt, wird die Karte wieder zurückgegeben
- **Ab 55:00 nur noch 1 TTO möglich!!!**

Ablauf Team-Time-Out

- Vor dem Spiel grüne Karten 1+2 den Mannschaften überreichen
- In der Halbzeit Karte 3 hinlegen und Karte 1 wegnehmen, falls nicht gebraucht
- Beantragung durch ablegen der grünen Karte
- ZN unterbricht das Spiel umgehend (Sirene/Pfiff) und hält gleichzeitig die Spielzeit an

Spiel ist unterbrochen → alle Aktionen, mit Ausnahme persönlicher Strafen, sind hinfällig
- ZN hält die grüne Karte hoch und deutet auf die Mannschaft, die das TTO beantragt hat
- SR bestätigt das TTO. Jetzt erst startet der Zeitnehmer die Uhr für das TTO



- ZN stellt die Karte in den Halter, SEK startet TTO im SBO
- SR kommt zum Zeitnehmertisch, kurze Abstimmung mit Z/S
- Nach 50 Sekunden ertönt das automatische Signal, damit die Mannschaften sich aufstellen, um in 10 Sekunden das Spiel wieder aufzunehmen
- ZN nimmt die Karte aus dem Halter. Diese bleibt beim Zeitnehmer
- Blickkontakt mit SR aufnehmen und Bereitschaft anzeigen, die Hallenuhr bei Anpfiff wieder zu starten

1. Halbzeit

T1

28.50

2. Halbzeit

T2

54.55

2. Halbzeit

T3

59.20

*Korrekt, nur 1 TTO in den letzten 5 Minuten
der regulären Spielzeit (ab 55.00)*

1. Halbzeit

T1

28.50

2. Halbzeit

T2

55.00

2. Halbzeit

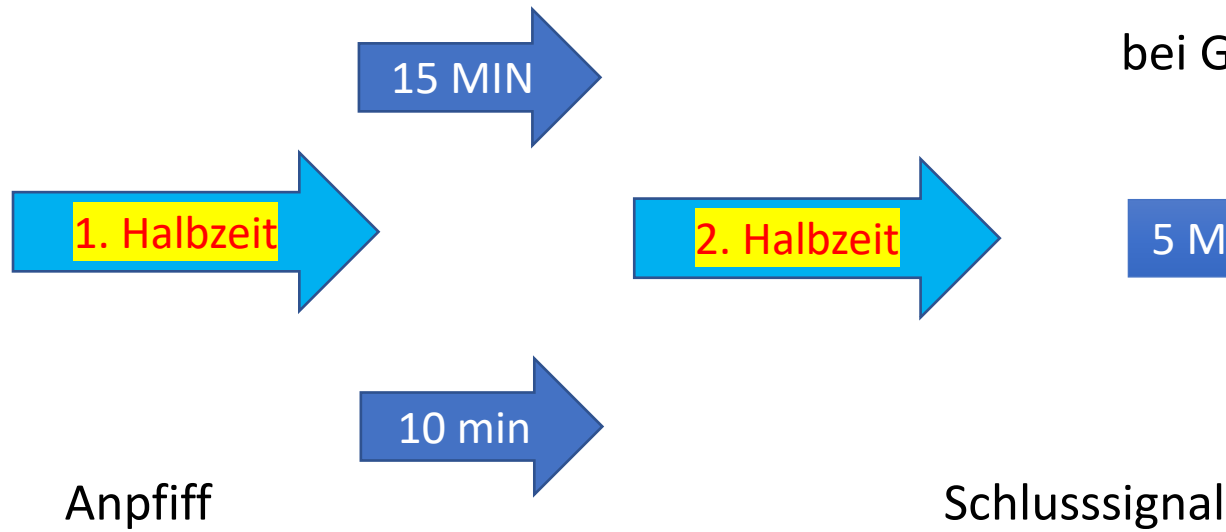
T3

Nicht gestattet

Nur 1 TTO pro Mannschaft in den letzten 5 Minuten der regulären Spielzeit (55.00)

Meisterschaft

Achtung: Formule Jeune beachten

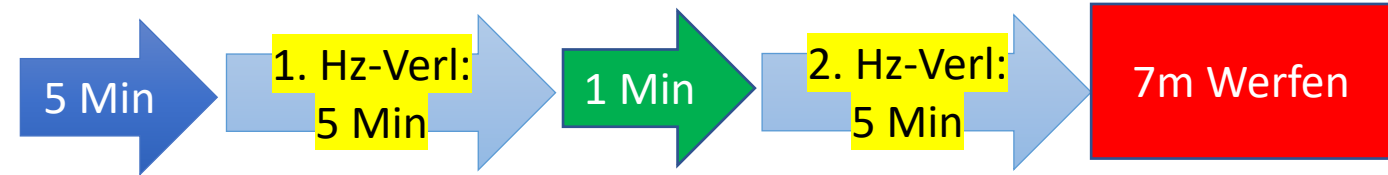


Pokal

*Verlängerung nur bei Coupe Loterie Nationale
sonstige Pokalspiele direkt 7m*

bei Gleichstand

bei Gleichstand



Spielzeit

Verlängerung

Unbedingt beachten!!

Man kann nicht gleichzeitig als Spieler und Offizieller eingetragen sein!!

Das komplette Streichen einer im Spielbericht eingetragenen Person ist nach Spielbeginn nicht mehr möglich.

Falls weniger als 16 Spieler einer Mannschaft eingetragen sind, kann ein Offizieller nach Spielbeginn als Spieler nachgetragen und als Offizieller gestrichen werden.

Laut Regeln ist der Mannschaftsverantwortliche zuständig die Einträge seiner Mannschaft im SBO zu kontrollieren. Dies belegt er durch seinen PIN/Unterschrift (manueller Spielbogen). Er haftet bei Fehler und wird gegebenenfalls progressiv bestraft (Aufgabe SR).

Das Ab- und Anmelden beim Verlassen der Halle ist nicht mehr verlangt
Außer: bei noch nicht eingetragenen Personen.

Kinder unter 18 Jahren dürfen nicht als Offizieller „A“ (Mannschaftverantwortlicher) eingetragen werden. Kinder ohne Lizenz dürfen nicht auf der Ersatzbank Platz nehmen
(auch nicht wenn die Eltern spielen oder coachen)

Spielzeitunterbrechung (Timeout)

- Grundsätzlich entscheiden die SR, ob und wann die Spielzeit unterbrochen wird
- Immer **zwingend** bei Hinausstellungen (2 min.), Disqualifikationen und Rücksprache nach Regel 17.7

Unterbrechung durch den Zeitnehmer

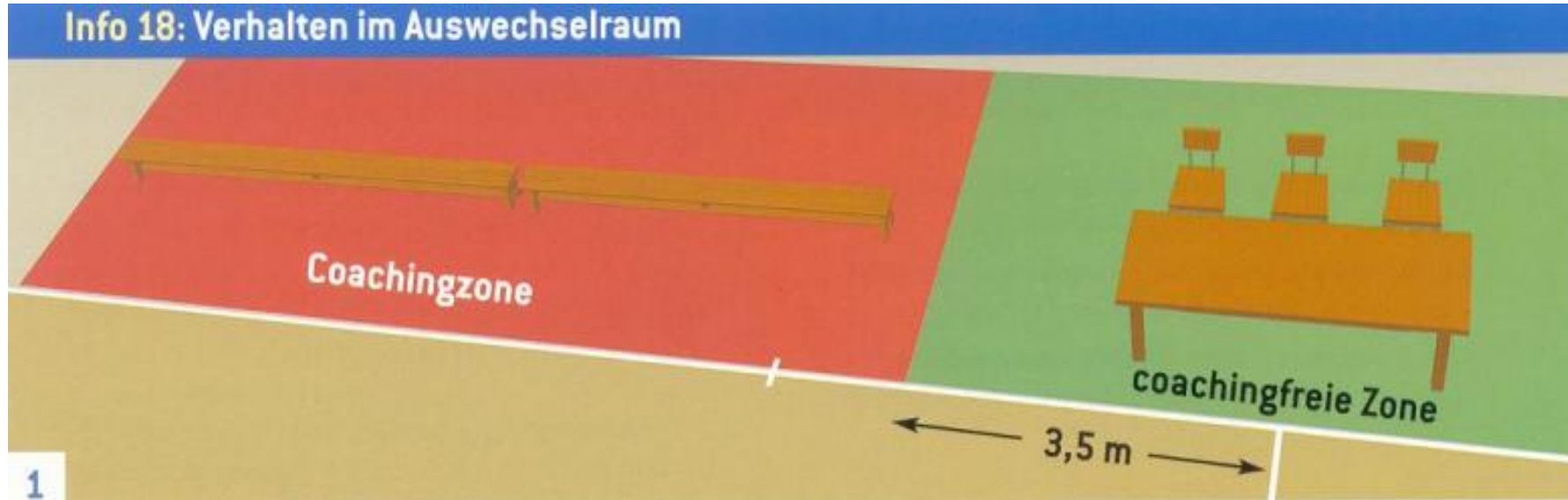
- Wechselfehler, TTO
- **Sofort Signalton drücken oder pfeifen und gleichzeitig Spielzeit anhalten**

➔ (ohne einen möglichen Vorteil abzuwarten)

Bei allen anderen Vergehen....

im Auswechselraum, Behinderung/Beleidigung des Z/S durch Trainer/Spieler oder nötiger Rücksprache mit SR immer nächste Spielunterbrechung abwarten





Offizielle -> 1 darf stehen
Spieler -> darf keiner stehen, dürfen sich hinter der Bank aufwärmen (falls genügend Platz vorhanden)

Nur **Personen**, die im **SBO** eingetragen sind, dürfen sich im Auswechsellraum aufhalten

Auswechsellinie : Ab Mittellinie 4,5m Länge

Coachingzone : Ab 3,5m von der Mittellinie bis 8m zur Torauslinie - Ende der 2. Auswechselbank oder Stühle (AXA:16 Stühle)

Offizielle, Spieler dürfen sich nicht am Zeitnehmertisch aufhalten und Z/S bei ihren Aufgaben behindern



Bei Spielbeginn : 4 Offizielle sowie maximum 7 (9 FLH) AWSP
Nach Spielbeginn : dieselben + hinausgestellte Spieler



**Keine Kinder auf der Auswechselfbank außer die,
die im Spielberichtsbogen eingetragen sind.**

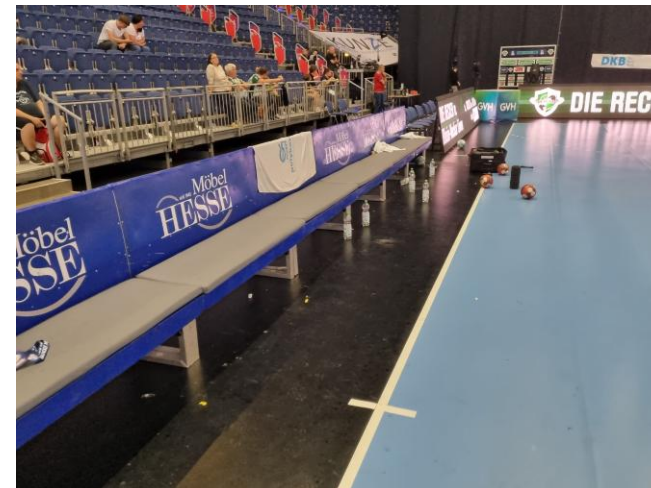
Regel 4:4 - Spielerwechsel

- Jeder Spieler, der im Spielbericht eingetragen ist, darf eingewechselt werden
- Hinausgestellte Spieler dürfen für die Zeit ihrer Hinausstellung nicht eingewechselt werden (2 Minuten, respektive bei Doppelstrafe 4 Minuten)
- Disqualifizierte Spieler müssen den Auswechselraum verlassen und dürfen nicht mehr eingewechselt werden
- Die Mannschaften können eigenständig, ohne Meldung beim Z/S oder SR, jederzeit im laufenden Spiel wechseln
- Jeder Spieler kann mehrfach ein- oder ausgewechselt werden
- Wechsel nur über die eigene Auswechsellinie erlaubt

PS. Für Jugendbereich Formule Jeune beachten !!!!

- Es darf sich immer nur ein Torwart auf dem Spielfeld befinden. Er muss sich in Farbe und Kleidung von Mit- und Gegenspielern unterscheiden (4-Farbenregel)
Torhüter einer Mannschaft sollen/müssen gleichfarbige Trikots tragen
- Ein Spieler behält während des ganzen Spiels seine Trikotnummer, ganz gleich ob er als Torwart oder Feldspieler eingesetzt wird
- Jeder Wechselfehler ist mit einer 2 Minuten Hinausstellung für den fehlbaren Spieler zu ahnden
- Hinausgestellte oder disqualifizierte Spieler können beim Verlassen der Spielfläche keinen Wechselfehler begehen
- Begehen mehrere Spieler einer Mannschaft fast gleichzeitig einen Wechselfehler, so ist nur der Spieler zu bestrafen der den ersten Fehler begangen hat

Auswechselraum und -bank



- **Spielzeitunterbrechung (TO)**

Bei TO bleiben die Auswechselregeln in Kraft

- **Außer**

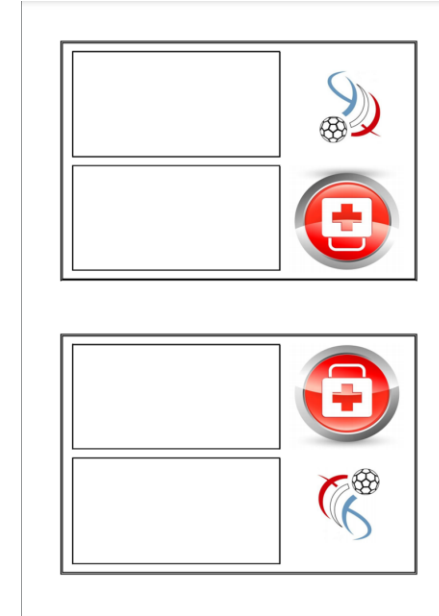
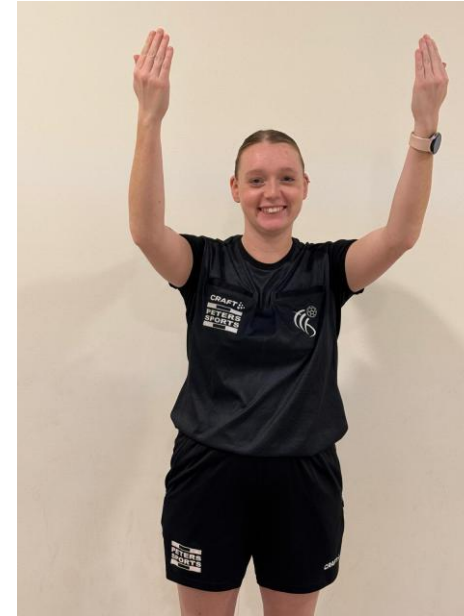
bei TTO sind die Regeln ausgesetzt

- **Verletzter Spieler**

SR geben TO und Handzeichen 16

2 zusätzliche Personen dürfen das Spielfeld betreten, um dem verletzten Spieler zu helfen

Der betroffene Spieler muss das Spielfeld für 3 Angriffe **seiner Mannschaft** verlassen, falls es **keine** progressive Bestrafung im Zusammenhang mit der Verletzung gibt.



Freiwurf zur Halbzeitpause / Spielende

- Halbzeit erst zu Ende, wenn der Wurf ausgeführt ist
- Abwehrspieler dürfen nicht mehr wechseln (Ausnahme : verletzter oder kein TW)
- Angreifer dürfen noch **genau 1** Spieler wechseln

Torwartregel

- Jeder Spieler kann als Torwart eingesetzt werden. Sein Trikot muss eine andere Farbe haben als die Spieler, aber die gleiche wie die anderen Torhüter seiner Mannschaft
- Maximal 1 Torwart oder als Torwart gekennzeichnete Spieler auf dem Feld
- Trikotwechsel im Feld nicht erlaubt



Spieler mit falscher Nr. / Trikotfarbe auf dem Spielfeld

- Spiel unterbrechen → (möglichen Vorteil abwarten)
- Nur Trikotnummer falsch → Korrektur im SBO mit Vermerk
- Spieler steht gar nicht im SBO → Nachtragen im SBO und Progressive Strafe für den MV

Jugendspiel

- Formule Jeune FLH
- Spielerwechsel nur bei Ballbesitz !!!

Ausnahme Team-Time-Out und verletzter Spieler
(kein Angreifer-Verteidiger Wechsel)

Ablauf Wechselfehler

- Z/S achtet auf Wechselfehler, jeder auf „**seiner**“ Seite
- Zeitnehmer unterbricht das Spiel „**sofort**“ → **ohne Vorteil abzuwarten**
- Gleichzeitig die Spielzeit anhalten und die Sirene drücken
- Sekretär stoppt ebenfalls die Zeit im SBO
- SR über den Wechselfehler informieren
- **Wichtig merkt euch die Trikot Nr. !! oder Person**
- Sekretär protokolliert die Strafe im SBO
- Zeitnehmer gibt die 2min + Nr. des Spielers auf der Hallenuhr ein
(Wenn möglich auch Zettel bereit halten)
- Mit dem Wiederanpfiff durch den SR startet der ZN die Hallenuhr und der Sekretär die Zeit im SBO

Beispiel Wechselfehler



Beispiel Wechselfehler



Beispiel Wechselfehler

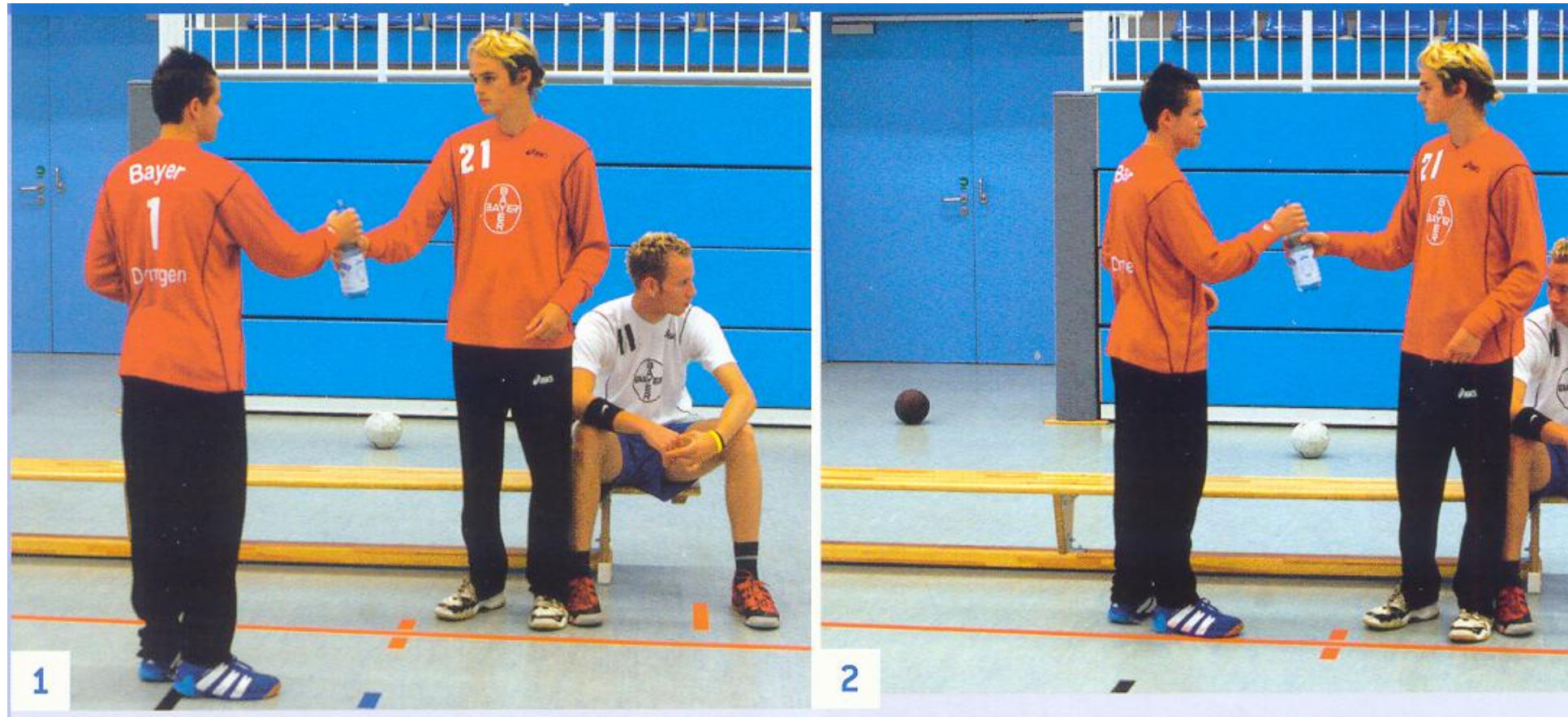


Beispiel Wechselfehler



Beispiel Wechselfehler

Kein Wechselfehler



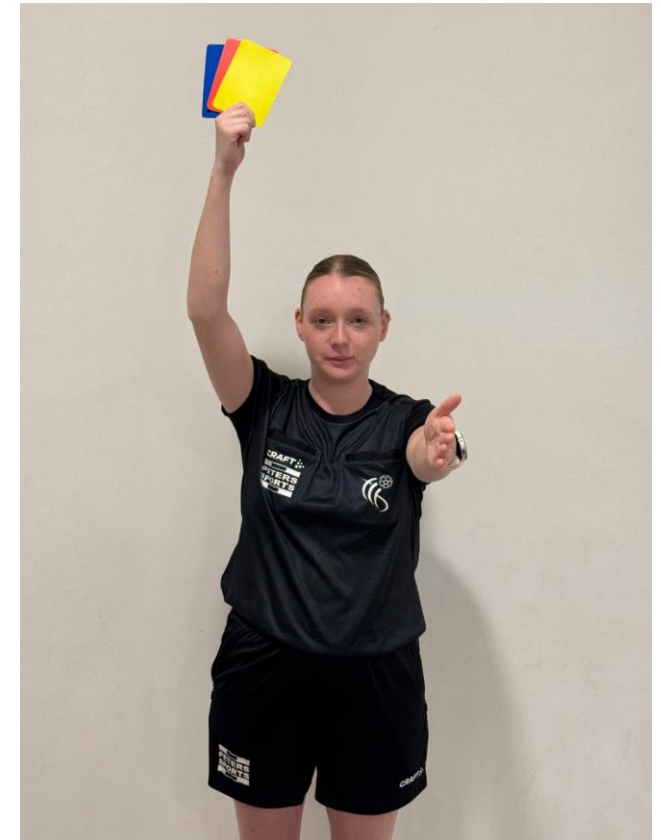
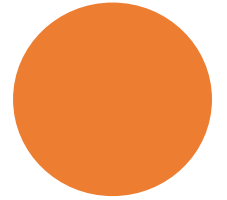
Progressive Strafen

Die Verwarnung / Gelbe Karte

- Pro Mannschaft sollen **max. 3 Verwarnungen** und **1 gegen Offizielle** ausgesprochen werden
- Ein Spieler oder ein Offizieller, der bereits verwarnet wurde soll keine zweite Gelbe Karte mehr erhalten!!!!
- Die Verwarnung ist im SBO bei der fehlbaren Person einzutragen
- Wird die maximale Anzahl an Verwarnungen pro Mannschaft überschritten, so sind die SR durch den Z/S darauf aufmerksam zu machen
- Blickkontakt: Verwarnung und Hinausstellungen sind dem SR durch Handzeichen zu bestätigen

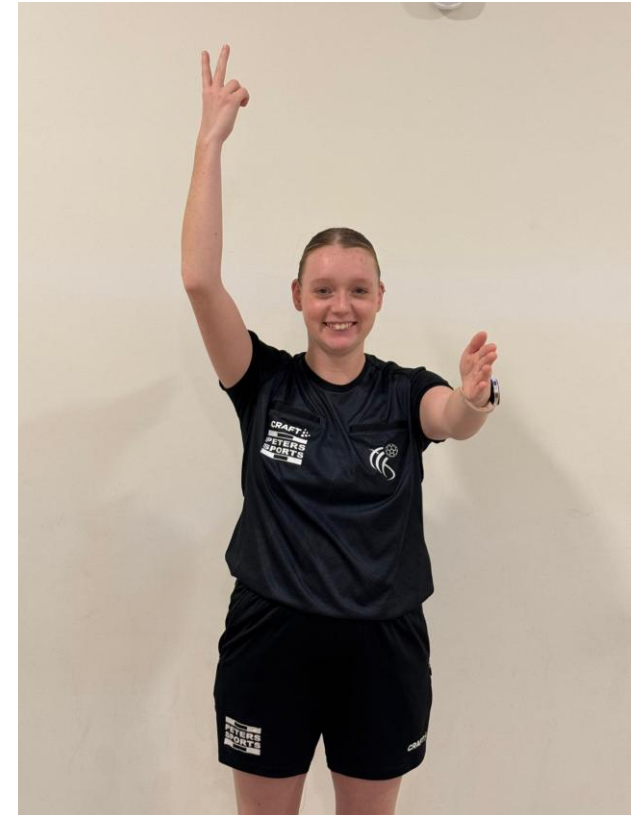


Fédération
Luxembourgeoise
de Handball



Progressive Strafen

- Die Hinausstellung / 2 Minuten-Zeitstrafe
- Pro Spieler können **maximal 3 Hinausstellungen** ausgesprochen werden
- Die 3. Hinausstellung bedeutet automatisch eine Disqualifikation
- Die Hinausstellung ist im SBO/Spielbericht bei der fehlbaren Person einzutragen
- Bemerkten die SR nicht, dass sie die 3. Hinausstellung gegen einen Spieler ausgesprochen haben, muss der Z/S sie darauf aufmerksam machen
- **Gegen ALLE Offizielle einer Mannschaft gemeinsam, kann maximal 1 Hinausstellung ausgesprochen werden !!!**
- Bei einer Hinausstellung für einen Offiziellen muss die Mannschaft für 2 Minuten mit einem Spieler weniger auf dem Spielfeld auskommen. Dieser kann aber jederzeit eingewechselt werden, solange die Unterzahl bestehen bleibt



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

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

Die Disqualifikation / Rote Karte

- Die Disqualifikation eines Spielers bedeutet gleichzeitig eine Zeitstrafe, in der die Mannschaft mit **1 Spieler** weniger spielt
- Die Disqualifikation eines Offiziellen bedeutet automatisch eine Zeitstrafe für einen **anderen** Spieler
- Eine Disqualifikation kann auch **vor Spielbeginn** erfolgen.
In diesem Fall gibt es keine Hinausstellung für einen **anderen Spieler**.
Die Mannschaft kann sich im SBO ergänzen
- Begeht ein Spieler/Offizieller **vor dem Spiel** eine Aktion, die mit Roter Karte zu ahnden wäre aber lässt sich **erst im laufenden Spiel** nachtragen, so erhält diese Person nachträglich eine Disqualifikation, die aber **keine Hinausstellung für einen anderen Spieler** nach sich zieht. *Hier darf keine andere Person nachgetragen werden*



Disqualifikation mit Bericht / Rote + blaue Karte

Bei einer Disqualifikation mit Bericht sind die SR verpflichtet, dies durch das Zeigen der blauen Karte mitzuteilen.



Protest

Während des ganzen Spiels kann der Mannschaftsoffizielle A am Zeitnehmertisch Protest anmelden. Dies muss bei der ersten Spielunterbrechung sein und den Schiedsrichtern mitgeteilt werden

Nach dem Spiel müssen die Mannschaftverantwortlichen beider Mannschaften (Offizielle „A“) mit den Schiedsrichtern den Protest im SBO festhalten

Erst dann kann das Spiel abgeschlossen werden

Wichtig: in der Halle bleiben bis der PIN eingegeben wurde

Welcher Spieler ist teilnahmeberechtigt ?

- A. Bei Spielbeginn nicht anwesend, aber im Spielprotokoll eingetragen**
- B. Bei Spielbeginn anwesend und im Spielprotokoll eingetragen**
- C. Bei Spielbeginn anwesend aber nicht im Spielprotokoll eingetragen**

Kleiner Regeltest

B14 wechselt bei einer Spielunterbrechung korrekt ein. Trotzdem kommt vom ZN ein Pfiff, denn B14 ist nicht mit dieser Nummer im Spielprotokoll eingetragen. Die Kontrolle des Spielprotokolls zeigt, dass der Spieler dort die Nummer 18 hat. Richtige Entscheidung ?

- A. Progressive Bestrafung des MV von B**
- B. Spieler muss das Trikot mit der Nummer 18 anziehen**
- C. Korrektur der Nummer im Spielprotokoll sowie Vermerk durch die SR**

Kleiner Regeltest

B12 läuft einen Gegenstoß als A4 die Spielfläche außerhalb seiner Auswechsellinie verlässt. Als dieser die Seitenlinie überschritten hat, betritt A11 für ihn die Spielfläche über die Auswechsellinie. Entscheidung ?

- A. Der ZN unterbricht das Spiel sofort durch ein akustisches Signal, hält die Uhr an und benennt den SR den fehlbaren Spieler**
- B. Hinausstellung von A4**
- C. Hinausstellung von A11**
- D. Der ZN wartet den Vorteil ab. Danach unterbricht er das Spiel durch ein akustisches Signal, hält die Uhr an und benennt den SR den fehlbaren Spieler**

Kleiner Regeltest

**Wer darf bei Ballbesitz der eigenen Mannschaft ein TTO
beantragen ?**

- A. Nur der MV**
- B. Ein Spieler**
- C. Einer der 4 Offiziellen**
- D. Der Mannschaftskapitän**

Kleiner Regeltest

In welchen dieser Situationen ist es verbindlich Time-Out zu geben ?

- A. Hinausstellung**
- B. Freiwurf**
- C. Passives Spiel**
- D. Wechselfehler**
- E. Verwarnung**
- F. Einwurf**

Wer darf an einem 7-Meterwerfen nicht teilnehmen ?

- A. Ein Spieler, der die SR nach Ablauf der Verlängerung beleidigt hat**
- B. Die Torhüter**
- C. Ein Spieler mit einer Reststrafzeit aus der Verlängerung**
- D. Ein disqualifizierter Spieler**
- E. Ein Spieler, der auf der Spielfläche behandelt wurde, aber die 3 Angriffe seiner Mannschaft noch nicht abgeschlossen sind**

Spielbericht-Online:



- <https://sbo.handball4all.de/>
 - Vereinsnummer: 90001
 - PIN (Heim/Gast): 123456

Learning By Doing

*"I hear and I forget.
I see and I remember.
I do and I understand."
Confucius*

Zusätzliche Informationen:

- <https://www.handball4all.de/home/portal>
- <https://www.flh.lu/f-l-h/sbo-fdm-electronique-et-saisie-des-resultats>

Spiel laden

Spielprotokoll
(diese Maske)

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

Spieler / Trikot-Nr. ändern:
Doppelklick auf Spieler

Spieler hinzufügen:
Doppelklick auf leere Zeile

Verwarnung
anschl. Spieler auswählen

Hinausstellung
anschl. Spieler auswählen

Disqualifikation
anschl. Spieler auswählen
Abfrage mit/ohne Bericht?

7-Meter
anschl. Spieler auswählen
und Abfrage erfolgreich?

Mannschaftsliste
#: Trikotnummer
T: Tore
Strafen: Verwarnung, Hinausstellung, Disqualifikation

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

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

#	T	Strafen
1		
4	G	
5	0	
7	U	
8	7	H
10	1	H
14	0	H
25	0	

#	T	Strafen
1	0	H
14	1	
22	5	H
33	1	
44	1	
66	1	

Spieldzeit	Spielstand	HG	Nr	Aktion	Uhrzeit
28:1E	14:0	G	11	Hinausstellung	18:54:38
28:15	14:0	-	-	Spieldzeit gestoppt	18:54:28
28:12	14:0	G	33	7m ohne Tor	18:54:27
28:05	14:0	H	4	/m mit Tor	18:54:20
28:00	14:0	G	22	Tor	18:54:15

Auszeit Heim 1 2 3 00:00 Auszeit Gast 1 2 3

14 **28:39** **9**

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 End

