



# HERZLICH WILLKOMMEN ZUR AUSBILDUNG ZUM ZEITNEHMER / SEKRETÄR

Ralph Müller  
SR – Wart  
Handballverband Rheinhessen

Ralph Müller - September 2023

# Ausbildungsmodulare



## Modul 1

Inhalt:

- Aufgabenteilung Zeitnehmer und Sekretäre
- Regeln für Zeitnehmer und Sekretäre
- Sonderbedingungen HVR / OLRPS
- Test

## Modul 2

Inhalt:

- Grundlagen Elektronischer Spielbericht (SBO)
- Aufgabenteilung beim SBO
- Praktischer Umgang mit dem SBO
- Führen der Papierversion des Spielberichts

# Organisatorisches

---



- Bei erfolgreichem Abschluss erhalten die Teilnehmer einen Ausweis.
- Dieser wird elektronisch zur Verfügung gestellt.
- Grundvoraussetzung ist, dass eine Anmeldung in Phönix 2 (dem Verwaltungssystem des Handballverbands Rheinhausen) erfolgt ist und im Personenaccount ein Bild hinterlegt ist.

**Ohne Bild kein Ausweis (und damit auch kein Nachweis)!**

# Elektronischer ZN/S oder Schiedsrichter-Ausweis



## IDOnline

Von Handball4all AG

Öffne iTunes, um Apps zu kaufen und zu laden.



[In iTunes ansehen](#)

### Beschreibung

IDOnline

Digitaler Ausweis und Lizenzen für die Sportart Handball

[Website von Handball4all AG](#) > [IDOnline Support](#) >

### Neue Funktionen von Version 1.2

Fehlerkorrektur Startbildschirm

Auf eurem Smartphone die App „IDOnline“ installieren (Versionen für Android und IOS verfügbar, zu finden im Play Store bzw. App Store)



# Z/S-Ausweis unter Handball4All / Phönix II

Verband Auswahl

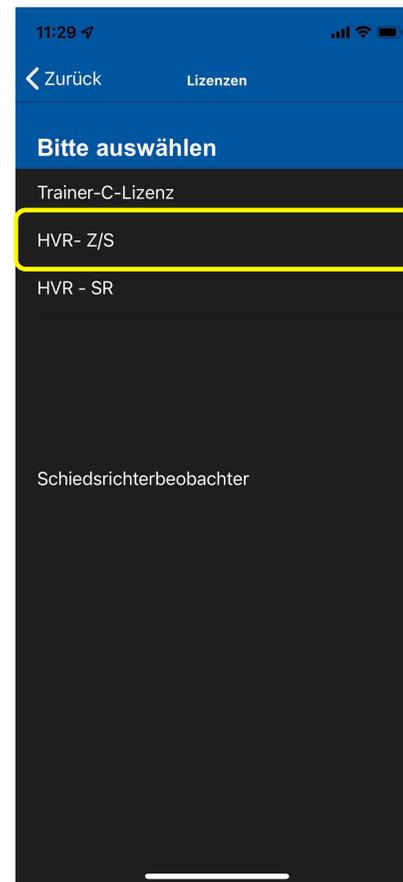
Herzlich Willkommen bei IDOnline

Wählen Sie Ihren Verband

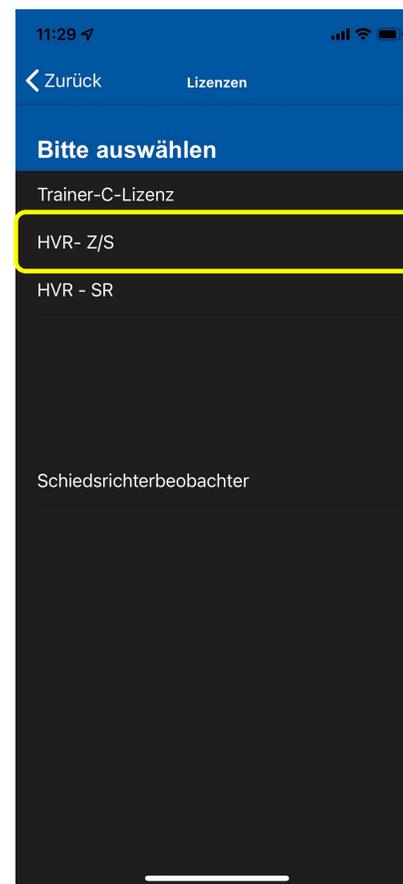
-  BHV  
Badischer Handball-V... >
-  HVW  
Handballverband We... >
-  HVW  
Handballverband Wür... >
-  OL RPS  
Oberliga Rheinland-P... >
-  HBW  
Handball-BaWü >
-  HHV  
Hamburger Handball-... >
-  HVR  
Handballverband Rhe... >
-  HVS  
Handball-Verband Saar >
-  HVSH  
Handballverband Sch... >
-  PfHV  
Pfälzer Handball-Ver... >

Zum Anmelden den Verband auswählen und mit eurem Phönix II-Benutzernamen und Passwort anmelden.

# Z/S-Ausweis unter Handball4All / Phönix II



# Z/S-Ausweis unter Handball4All / Phönix II



# Modul 1 - Agenda

---



- Rollenverständnis
- Aufgaben Zeitnehmer und Sekretär und Ausstattung
- Wichtige Regeln für Z/S
  - Spielzeit
  - Mannschaften und Auswechselfraumreglement
  - Spielerwechsel
  - Strafen
  - Team-Time Out
- Spielunterbrechungen und Abwicklung von Zeitstrafen
- Führen des Spielprotokolls
- Sonderbedingungen OLRPS
- Regeltest

# Rollenverständnis

---



Zeitnehmer /Sekretär unterstützen die Schiedsrichter bei der Leitung und Abwicklung eines Handballspiels. Sie sind daher zur Neutralität und Aufrichtigkeit verpflichtet.

# Die regeltechnischen Grundlagen



Die wesentlichen, relevanten Regeln für Z / S sind im sog. Regelheft zu finden:

- Regel 18: Zeitnehmer und Sekretär
- Regel 2: Spielzeit, Schlussignal, Time-out
- Regel 4: Mannschaft, Spielerwechsel, Ausrüstung, Spielerverletzung
- Auswechselraumreglement
- Erläuterungen zu den Spielregeln (7)

Weitere Regelungen finden sich in den Durchführungsbestimmungen der Landesverbände.



[https://www.dhb.de//?proxy=redaktion/DHB-live-/Seitenbaum/02\\_Verband/Satzung-und-Ordnungen/Satzungen-und-Ordnungen/230624\\_DHB-Zusatzbestimmungen-zu-den-internationalen-Handballregeln.pdf](https://www.dhb.de//?proxy=redaktion/DHB-live-/Seitenbaum/02_Verband/Satzung-und-Ordnungen/Satzungen-und-Ordnungen/230624_DHB-Zusatzbestimmungen-zu-den-internationalen-Handballregeln.pdf)

# Regelung für den Einsatz als Z / S



Zeitnehmer und Sekretär kann werden, wer

- a) 14 Jahre alt ist,
- b) einem handballtreibenden Verein angehört, der Mitglied im HVR ist und
- c) an einem Grundlehrgang für Zeitnehmer und Sekretäre mit Erfolg teilgenommen hat.

Zeitnehmer/Sekretäre, die bei Spielen von Männer- bzw. Frauenmannschaften eingesetzt werden, müssen das 16. Lebensjahr vollendet haben. Jugend Zeitnehmer/Sekretäre (14. – bis zum vollendenden 16. Lebensjahr) dürfen nur bis einschließlich ihrer Altersklasse eingesetzt werden.

# Zeitnehmer und Sekretär – Regel 18



**18:1** Grundsätzlich hat der Zeitnehmer die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-out und die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler.

Der Sekretär hat die Hauptverantwortung für die Spielerlisten, das Spielprotokoll, das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen, und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern.

Andere Aufgaben wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechsellspielern gelten als gemeinsame Verantwortungen.

Generell sollte der Zeitnehmer (und falls anwesend ein Technischer Delegierter) die notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen.

# Zeitnehmer und Sekretär



Sekretär



Zeitnehmer

# Zeitnehmer und Sekretär – Regel 18 – Aufgaben Zeitnehmer



**18:2** Wenn keine öffentliche Zeitmessaanlage vorhanden ist, muss der Zeitnehmer den Mannschaftsverantwortlichen jeder Mannschaft über die gespielte oder noch zu spielende Zeit unterrichten, insbesondere nach einem Time-out.

Wenn es keine Zeitmessaanlage mit automatischem Signal gibt, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit und zu Spielende (siehe Regel 2:3).

Sofern die öffentliche Zeitmessaanlage nicht auch für die Anzeige von Hinausstellungszeiten eingerichtet ist, platziert der Zeitnehmer eine Karte auf dem Zeitnehmertisch, auf welcher für jede Hinausstellung die Zeit des **Wiedereintritts** und die Nummer des hinausgestellten Spielers aufgeführt sind.

# Zeitnehmer und Sekretär



## Aufgaben Zeitnehmer:

- Kontrolle von Spielzeit und Time-Out
- Überwachung der Hinausstellungen
- Team-Time-Out
- Anzeige der Torerfolge

## Aufgaben Sekretär:

- Kontrolle der Spielerliste
- Führen des Spielprotokolls
- Kontrolle der Teilnahmeberechtigung der Spieler
- Kontrolle des Eintretens später kommender Spieler

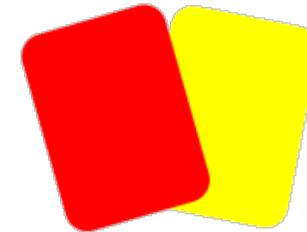
## Gemeinsame Aufgaben Zeitnehmer / Sekretär:

- Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum
- Kontrolle des Aus- und Eintretens von Auswechsel- und hinausgestellten Spielern (und verletzungsbedingt pausierenden Spielern)

# Ausstattung Zeitnehmer / Sekretär



55:54	EINTRITTS WIEDER- ZEIT DES
blau	TRIKOT- FARBE
13	SPIELER- Nr.
13	SPIELER- Nr.
blau	TRIKOT- FARBE
55:54	ZEIT DES WIEDER- EINTRITTS



## ZEITNEHMER

- Pfeife
- Hinausstellungszettel
- Kugelschreiber bzw. „Edding“
- zusätzliche Stoppuhr für das TTO
- (Grüne Karte)
- Gültiger Z/S-Ausweis

## SEKRETÄR

- gelbe Karte
- rote Karte
- Kugelschreiber
- Gültiger Z/S-Ausweis

# Aufgaben von Zeitnehmer / Sekretär



## **Vor dem Spiel:**

- Kontrolle der eigenen Ausrüstung auf Vollständigkeit
- Eintragung als Sekretär oder Zeitnehmer im Spielprotokoll
- Kurze Abstimmung mit den Schiedsrichtern, ggf. Teilnahme an der technischen Besprechung
- Anwesenheit in der Sporthalle rechtzeitig vor Spielbeginn

## **In der Halbzeitpause und nach dem Spiel:**

- Abgleich der Einträge mit den Schiedsrichtern, u.a. Spielstand, Verwarnungen, Zeitstrafen, Disqualifikationen und Team Time Out



# DIE SPIELZEIT

# Die Spielzeit



- Die Schiedsrichter sind für die Kontrolle der Spielzeit verantwortlich.
- Die normale Spielzeit beträgt 2\*30min (Jugend abweichend), die Halbzeit normalerweise 10min.
- Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs durch einen Schiedsrichter und endet mit dem automatischen Schlusssignal.
- Ertönt kein derartiges Signal, pfeift der Schiedsrichter, der Zeitnehmer (oder der Delegierte), um anzuzeigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist.
- Regelwidrigkeiten und unsportliches Verhalten vor oder mit dem Ertönen des Schlusssignals (bei Halbzeit- oder Spielende) sind zu ahnden.
- Ein Signal des Zeitnehmers/Delegierten unterbricht das Spiel.

# Spielzeit in Abhängigkeit der Altersklasse



Altersklasse	Spielzeit
Aktive und A-Jugend	2*30 min.
B- und C-Jugend	2*25 min.
D- und E-Jugend	2*20 min.

# Die Spielzeit



- Grundsätzlich sollte – wenn vorhanden – die öffentliche Zeitmessaanlage benutzt werden (Modus: vorwärtslaufend, also 0 bis 30) mit automatischem Schlussignal.
- Falls keine öffentliche Zeitmessaanlage vorhanden ist, muss der Heimverein eine entsprechende Tischstoppuhr zur Verfügung stellen.
- Die Verwendung einer öffentlichen Zeitmessaanlage ist nur dann gestattet, wenn sie vom Zeitnehmertisch aus durch den Zeitnehmer zu bedienen ist. Ansonsten bedient sich der Zeitnehmer einer Tisch- oder Hand-Additionsstoppuhr.
- Fällt die öffentliche Zeitmessaanlage mit automatischem Signal aus oder das eingeschaltete Signal/Horn ist kaum zu hören ist, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit bzw. zum Spielende.
- Nach einer Spielzeitunterbrechung informiert der Zeitnehmer bei Fehlen einer öffentlichen Zeitmessaanlage die Mannschaftsverantwortlichen über die gespielte Zeit.





---

# MANNSCHAFTEN, AUSWECHSELRAUM & COACHINGZONE

# Regel 4 - Mannschaften, Spielerwechsel,..



- Eine Mannschaft besteht aus bis zu 14 Spielern, auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 7 Spieler befinden.
- Ein Spieler, der als Torwart gekennzeichnet ist, kann jederzeit die Position als Feldspieler einnehmen – und umgekehrt!
- Spielt eine Mannschaft ohne Torwart, dürfen sich auf der Spielfläche gleichzeitig höchstens 7 Feldspieler befinden
- Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens 4 Mannschaftsoffizielle einsetzen. Diese dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden.
- Einer von ihnen ist als „Mannschaftsverantwortlicher“ zu bezeichnen. Nur er ist berechtigt, Zeitnehmer/Sekretär und eventuell die Schiedsrichter anzusprechen.

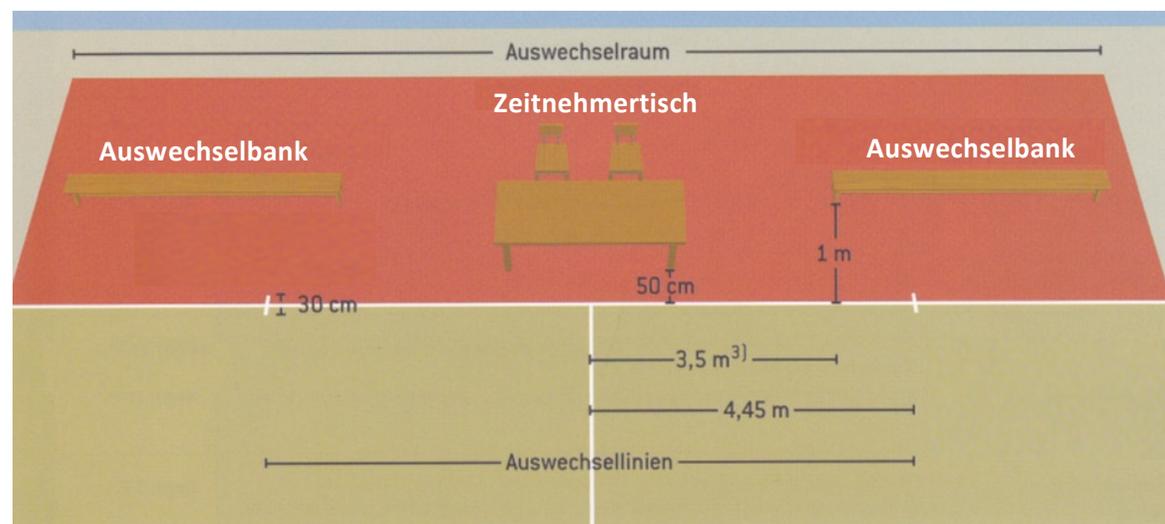


# Regel 4 Mannschaften, Spielerwechsel,...

Ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller ist teilnahmeberechtigt, wenn er beim Anpfiff anwesend und im Spielprotokoll eingetragen ist.

Nach Spielbeginn eintreffende Spieler/Mannschaftsoffizielle müssen vom Zeitnehmer/Sekretär in das Spielprotokoll eingetragen werden und erhalten damit die Teilnahmeberechtigung.

Ein teilnahmeberechtigter Spieler darf die Spielfläche jederzeit über seine eigene Auswechsellinie betreten.



# Regel 4 Mannschaften, Spielerwechsel,...



## Nachtragen von Spielern

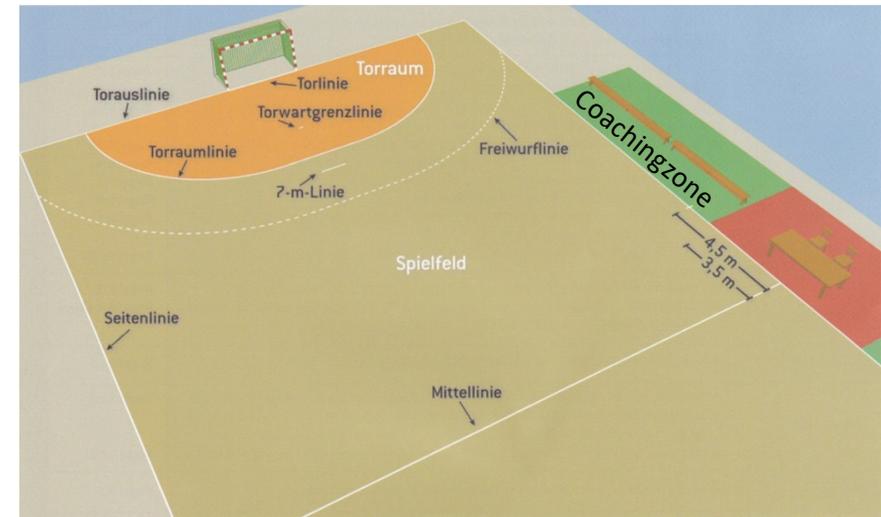
- Spieler dürfen während des Spiels jederzeit nachgetragen werden, soweit die maximale Spielerzahl von 14 noch nicht erreicht ist.
- Die nachzutragenden Spieler dürfen sich regeltechnisch nicht im Auswechselbereich aufhalten, es sei denn, sie sind als Mannschaftsoffizielle eingetragen.
- Eine Spielerin / ein Spieler muss vor Betreten der Spielfläche im Spielprotokoll eingetragen sein. Zum Nachtragen ist daher zwingend die Meldung an den Sekretär erforderlich mit Angabe von Nachname, Vorname und Trikotnummer
- Z/S sollten bei der nächsten Spielunterbrechung die Schiedsrichter auf den nachgetragenen Spieler hinweisen.

# Mannschaftsverantwortliche und Mannschaftsoffizielle

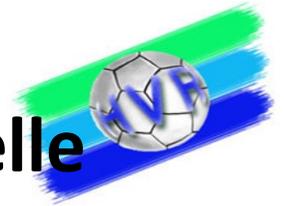


Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens 4 Mannschaftsoffizielle einsetzen.

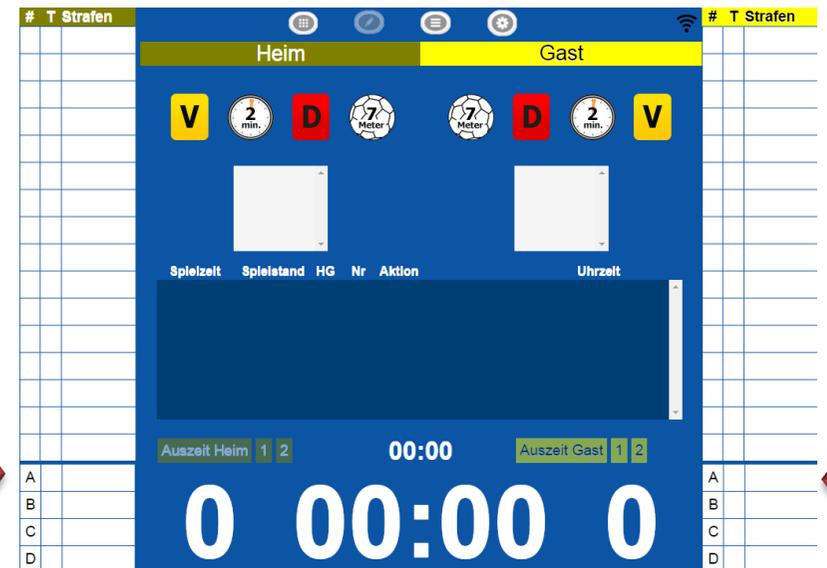
- Dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden
- Sind nicht berechtigt, während des Spiels die Spielfläche (ohne Erlaubnis) zu betreten.
- Dürfen sich in der Coachingzone frei bewegen, um taktische Anweisungen zu geben und um medizinische Betreuung zu ermöglichen.
- Achtung: Prinzipiell darf nur ein Offizieller gleichzeitig stehen oder sich in der Coachingzone bewegen.
- Dem Offiziellen ist es natürlich erlaubt, die Coachingzone zu verlassen, wenn er ein TTO anmelden will.
- Dem Offiziellen ist es jedoch nicht erlaubt, die Coachingzone mit der grünen Karte zu verlassen, um am Zeitnehmertisch auf den Moment zur Anmeldung des TTO zu warten.



# Mannschaftsverantwortliche und Mannschaftsoffizielle



- Einer der Mannschaftsoffiziellen ist als „Mannschaftsverantwortlicher“ zu bezeichnen.
  - Nur dieser ist berechtigt, Zeitnehmer/Sekretär und eventuell die Schiedsrichter anzusprechen.
  - Er ist dafür verantwortlich, dass sich ab Spielbeginn im Auswechselraum keine anderen Personen als die eingetragenen Offiziellen (max. 4) und die teilnahmeberechtigten Spieler befinden (Regel 4:3).
  - Er ist dafür verantwortlich, dass nur teilnahmeberechtigte Spieler die Spielfläche betreten.



Für die OLRPS gilt: Die bei den Spielen anwesenden Offiziellen haben analog der Eintragung im Spielbericht die Buchstaben A bis D zu tragen.

# Auswechsellraumreglement



- Nur die Spieler und Mannschaftsoffiziellen, die im Spielprotokoll eingetragen sind, dürfen sich im Auswechsellraum aufhalten.
- Im Falle einer Verletzung können die Schiedsrichter zwei teilnahmeberechtigten Personen der betreffenden Mannschaft bei Time-out die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche zu betreten (Handzeichen 15 und 16), um den verletzten Spieler zu versorgen.
- In Fällen, in denen mehrere Spieler derselben Mannschaft verletzt sind und diese auf der Spielfläche behandelt werden müssen (beispielsweise aufgrund eines Zusammenstoßes) können die Schiedsrichter weiteren, berechtigten Personen die Erlaubnis zum Betreten der Spielfläche zur Behandlung der Spieler gestatten. Die maximale Anzahl beträgt 2 Personen je verletztem Spieler.
- Zeitnehmer/Sekretär unterstützen die Schiedsrichter bei der Kontrolle der Besetzung des Auswechsellraums vor und während des Spiels.



---

# DER SPIELERWECHSEL

# Regel 4 - Mannschaften, Spielerwechsel,...



- Auswechselspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt ohne Meldung beim Zeitnehmer/Sekretär eingesetzt werden.  
Voraussetzung: Der zu ersetzende Spieler hat die Spielfläche verlassen.
- Im Jugendbereich der Altersklassen B und jünger ist ein Spielerwechsel jedoch nur möglich, wenn sich
  - die Mannschaft in Ballbesitz befindet,
  - Torwartwechsel bei 7-m oder
  - während eines Time-out.
- Das Ein- und Auswechseln von Spielern darf nur über die eigene Auswechsellinie erfolgen. Dies gilt auch für den Torwartwechsel.
- Die Auswechselregeln gelten auch bei Time-out (ausgenommen Team-Time-out).

# Regel 4 - Mannschaften, Spielerwechsel,...



- Ein Wechselfehler ist mit einer Hinausstellung für den fehlbaren Spieler zu ahnden. Begehen mehrere Spieler einer Mannschaft in der gleichen Situation einen Wechselfehler, so ist nur der erste Spieler, der eine Regelwidrigkeit begeht, zu bestrafen.
- Betritt ein zusätzlicher Spieler die Spielfläche ohne Auswechselung oder greift ein Spieler unberechtigt vom Auswechselraum aus in das Spielgeschehen ein, erhält dieser Spieler eine Hinausstellung. Die Mannschaft muss für die folgenden 2 Minuten um einen Spieler auf der Spielfläche reduziert werden.
- Betritt ein hinausgestellter Spieler während seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, erhält er erneut eine Hinausstellung, die sofort beginnt, und die Mannschaft muss für die Restzeit der ersten Hinausstellung auf der Spielfläche um einen weiteren Spieler reduziert werden.

## Regel 2 - Spielzeit, Schlusssignal, Time-out



- Für Freiwurfausführungen (oder -wiederholungen) nach dem Schlusssignal (Halbzeit oder Spielende) darf nur die angreifende Mannschaft einen Spieler auswechseln.
- Es gibt 2 Ausnahmen:
  1. Ebenso darf die abwehrende Mannschaft einen Feldspieler gegen einen Torwart auswechseln, wenn sie beim Ertönen des Schlusssignals ohne Torwart spielt.
  2. Wenn der Torhüter in Verbindung mit einem nach dem Schlusssignal auszuführenden Freiwurf verletzt ist, darf die verteidigende Mannschaft den Torhüter ersetzen. Diese Ausnahme gilt nicht für Abwehrspieler.



# DAS TEAM-TIME OUT



## Das Team-Time-Out – Regel 2.10

- Jede Mannschaft hat pro Halbzeit (ausgenommen Verlängerungen) Anspruch auf ein Team-Time-out von einer Minute Länge.

**Achtung: In der OLRPS sind 3 TTOs zulässig.**

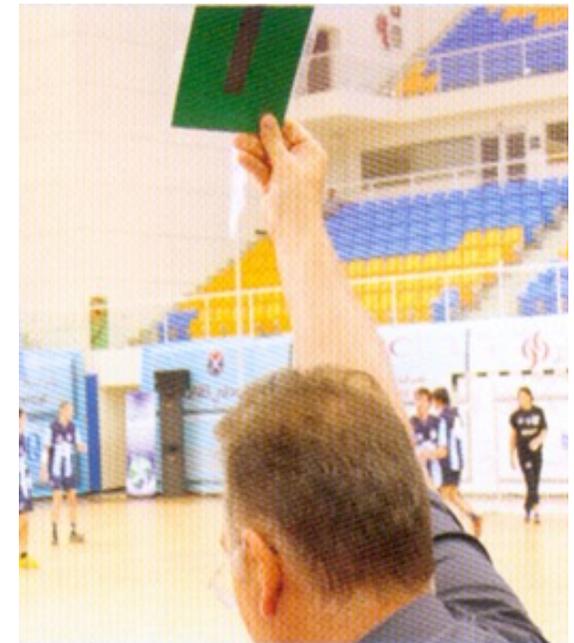
- Beantragung nur bei Ballbesitz und durch Hinlegen / Übergeben der grünen Karte durch einen **Offiziellen** möglich. Hinwerfen zählt als nicht beantragt.
- Signal und damit Spielunterbrechung durch Z nur dann, wenn zum Zeitpunkt des Signals (**und nicht bei der Übergabe der grünen Karte**) die beantragende Mannschaft (noch) den Ballbesitz nicht verloren hat.



# Abwicklung Team-Time-Out



1. Prüfung, ob bei Übergabe / Hinlegen der grünen Karte die beantragende Mannschaft in Ballbesitz ist.
2. Z gibt so zügig wie möglich ein akustisches Signal, hält unverzüglich die Spielzeit an, hebt die grüne Karte und zeigt auf die Seite der beantragenden Mannschaft.  
**Achtung: wechselt zwischen der Übergabe der grünen Karte und vor dem Signal der Ballbesitz, ist diese zurückzugeben.**
3. Zeitnehmer startet, wenn TTO von den Schiedsrichtern bestätigt wird, die getrennte TTO-Uhr.
4. Sekretär trägt die Zeit des TTO in den Spielbericht ein.
5. Nach 50 sec. gibt Z ein Signal, nach weiteren 10 sec. erfolgt Spielfortsetzung.

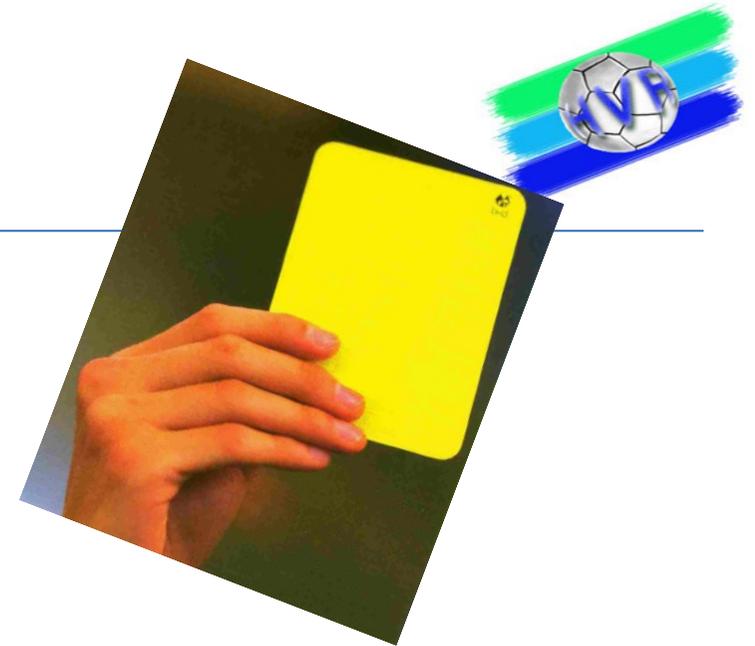




# DIE STRAFEN

# Strafen

- Ein Spieler sollte nicht mehr als eine Verwarnung und eine Mannschaft insgesamt nicht mehr als drei Verwarnungen erhalten. Die folgende Strafe muss mindestens eine Hinausstellung sein.
- Ein bereits hinausgestellter Spieler sollte nicht mehr verwarnt werden.
- Gegen die **Offiziellen** einer Mannschaft sollte insgesamt **nur eine Verwarnung** ausgesprochen werden.
- Die Verwarnung ist dem fehlbaren Spieler oder dem Offiziellen und dem Zeitnehmer/Sekretär durch Hochhalten der Gelben Karte anzuzeigen.
- Zeitnehmer / Sekretär sind nicht befugt, eine persönliche Strafe gegen einen Spieler oder Mannschaftsoffiziellen auszusprechen.



# Strafen



- Hinausstellung eines Spielers:
  - Die **Zeitstrafe beginnt**, wenn der Schiedsrichter das Spiel **wieder anpfeift**.
  - Bei einer 4 min Zeitstrafe (2\*2min) wird zwei Mal bei dem entsprechenden Spieler die Spielzeit im elektronischen Spielbericht eingetragen.
  - Eine dritte Hinausstellung eines Spielers ist gleichbedeutend mit einer Disqualifikation.



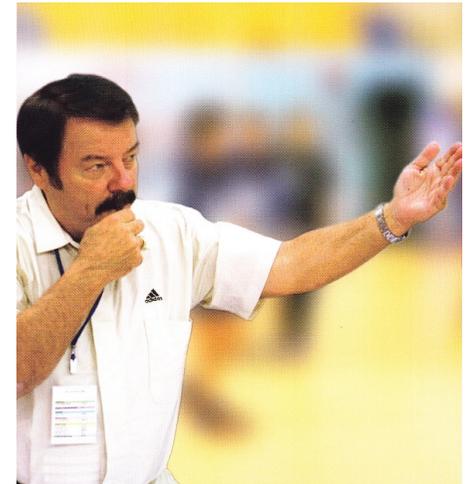
---

# SPIELUNTERBRECHUNG DURCH ZEITNEHMER

# Spielunterbrechung durch Zeitnehmer



- Der Zeitnehmer unterbricht das Spiel **sofort** und hält selbsttätig die Uhr an:
  - Bei Wechselfehler
  - Eintritt eines nicht teilnahmeberechtigten Spielers
  - Schlussignal bei Ende der 1. oder 2. Halbzeit
  - Bei Team-Time-Out (Achtung: Ballbesitz beachten)
- Der Zeitnehmer gibt **erst nach der nächsten Spielunterbrechung** akustisches Signal bei Verstößen gegen das Auswechselraumreglement, bei Melden eines nachgetragenen Spielers oder bei erforderlichen Rückfragen
  - Spielunterbrechungen sind u.a. nach FW-Entscheidung, nach 7m-Entscheidung, Abwurf, nach Torerfolg und vor Anwurf.
  - Auch in diesem Fall: Spielzeituhr bei Signal anhalten (Regel 2.9)!





# ABWICKLUNG ZEITSTRAFEN

# Wichtiges – Zeitmessanlage / Wiedereintritt



- Die Abwicklung von Zeitstrafen erfolgt
  - entweder über die öffentliche Zeitmessanlage oder
  - handschriftlich über Zettel (Vorlage!)
- Beide Möglichkeiten (Zeitmessanlage und allgemein einsehbarer Zettel) dürfen nicht parallel oder wechselnd angewendet werden.



# Vorgabenkonforme Anzeigetafel



Pro Verein müssen mindestens zwei Hinausstellungen inkl. Spielernummer und Strafzeit angezeigt werden können.

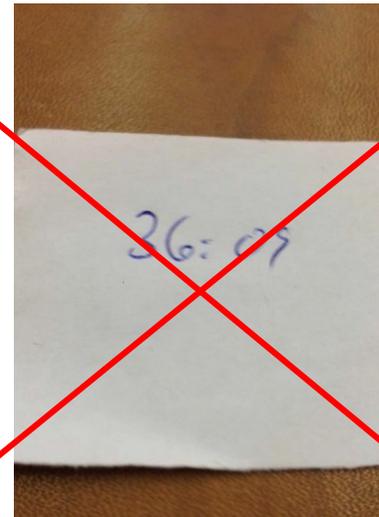
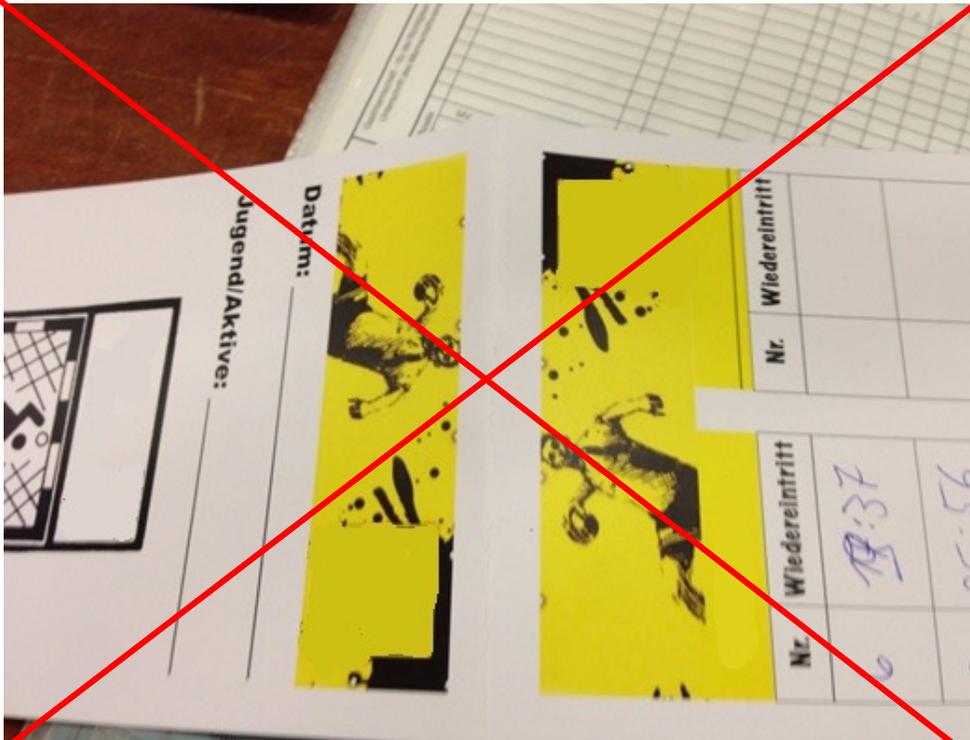
# ∧ - Reiter zur Anzeige von Zeitstrafen



Hinausstellungszettel zu finden unter: HVR Internetseite:  
Downloadbereich/Spielbetrieb/Formulare Spielbetrieb

- Z trägt die Spielernummer, Trikotfarbe und die **Wiedereintrittszeit** des hinausgestellten Spielers auf beiden Seiten ein, so dass die Eintragung für beide Mannschaften gut einsehbar ist.
- Zettel über Reiter auf der Seite des fehlbaren Spielers bzw. seiner Mannschaft.
- Laminierte Version nicht zulässig!
- Zettel bis nach Spielende aufheben, falls es Klärungsbedarf gibt

# /\ - Reiter zur Anzeige von Zeitstrafen – so bitte nicht!



# Fehler beim Wiedereintritt nach einer 2min Zeitstrafe



- Wird ein hinausgestellter Spieler zu früh vom MV auf das Spielfeld geschickt, erfolgt eine erneute Hinausstellung und Reduzierung der Mannschaft um die Reststrafzeit.
- Wird ein hinausgestellter Spieler jedoch von Z/S zu früh auf das Spielfeld geschickt, muss er das Spielfeld nur um die Reststrafzeit verlassen und es gibt keine zusätzliche Hinausstellung.

**Bitte als Z / S keine SpielerInnen auf die Spielfläche schicken**



# DIE ZUSAMMENARBEIT ZWISCHEN Z/S UND DEN SCHIEDSRICHTERN

# Die Zusammenarbeit zwischen Z/S und den SR



- Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen Zeitnehmer / Sekretär und den Schiedsrichtern ist die **Blickverbindung und deutliche Zeichengebung**. Durch **deutliches Handzeichen** gibt der **Sekretär bzw. der Zeitnehmer sitzend** zu erkennen, dass er das Anzeigen bzw. die Entscheidungen der Schiedsrichter richtig erkannt hat.
- Bei Spielunterbrechung wegen Wechselfehler: Z hebt mit dem Signal seinen Arm deutlich sichtbar in die Höhe.
- Bei bereits erfolgter Spielzeitunterbrechung, z.B. wegen Eintragens einer 2min Zeitstrafe:  
Nach Ende der Eintragungen und sobald Z/S zur Wiederaufnahme des Spiels bereit sind: Z bitte Arm deutlich sichtbar heben.



# SONDERBEDINGUNGEN IM HV RHEINHESSEN UND DER OLRPS

# Spielklassen und Z/S im HVR



Spielklasse	Zeitnehmer/Sekretär	Besonderheiten
Alle Erwachsenenspiele	Zeitnehmer und Sekretär	
A-Jugend (RHL und KK)	Zeitnehmer und Sekretär	
B-Jugend (RHL und KK)	Zeitnehmer und Sekretär	
C-Jugend (RHL)	Zeitnehmer und Sekretär	
C-Jugend KK	Nur Sekretär	NEU: Mit Beginn Saison 2023/2024 TTO zulässig, Sekretär nimmt Spielzeitunterbrechung vor. Die Verwendung einer Zeitmessaanlage bleiben untersagt.
D-Jugend	Nur Sekretär	NEU: Mit Beginn Saison 2023/2024 TTO zulässig, Sekretär nimmt Spielzeitunterbrechung vor. Die Verwendung einer Zeitmessaanlage bleiben untersagt.
E-Jugend	Kein Zeitnehmer, kein Sekretär*	Der Einsatz eines Sekretärs und Zeitnehmers sowie die Verwendung einer Zeitmessaanlage bleiben untersagt.

- Der Heimverein stellt grundsätzlich Zeitnehmer und Sekretär. Sollte ein Gastverein einen Sekretär stellen wollen, so ist dies **7 Tage** vor dem Spiel dem Heimverein und Staffelleiter mitzuteilen.
- Der Zeitnehmer muss in der Lage sein, die öffentliche Zeitmessaanlage zu bedienen.
- Die beiden eingesetzten Zeitnehmer/Sekretär müssen eine gültige Lizenz besitzen. Dies gilt auch für die Staffeln M-CK und F-AK

# Regelung Z/S in der OLRPS



Für die OLRPS gilt:

- Der Heimverein stellt grundsätzlich Zeitnehmer und Sekretär.
- Falls der Gastverein einen Sekretär stellen möchte, soll er es rechtzeitig (**spätestens bis zum dritten Tag vor Spielbeginn**) dem Heimverein per Email (cc an den Staffelleiter) mitteilen.
- Alle Z/S weisen sich unaufgefordert aus. Die Ausweisnummer ist in den Spielbericht einzutragen.
- Die Z/S sind verpflichtet nach dem Spiel mit den SR in deren Kabine zu gehen und sind erst nach Unterschrift (PIN Eingabe aller Beteiligten) von ihren Aufgaben entbunden.

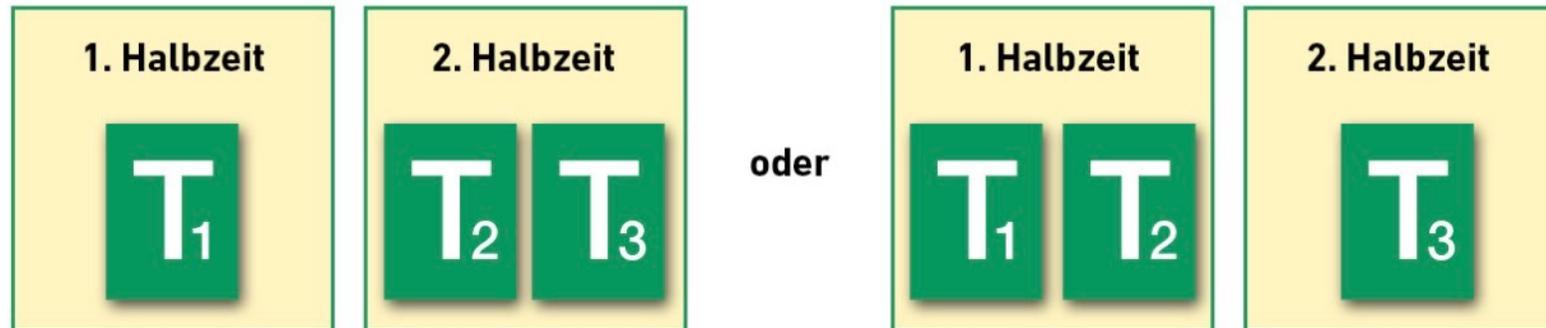
# Abweichende Regelungen in der OLRPS



	Rheinhessenligen	Oberliga RPS
TTO	2 <u>Team-Time-Outs</u> (ein TTO je Halbzeit je Team) bei Spielen die grundsätzlich mit Zeitnehmer/ Sekretär besetzt werden.	3 <u>Team-Time-Outs</u> je Mannschaft, max. 2 in einer Halbzeit, <b>innerhalb der letzten 5min. der regulären Spielzeit ist nur ein TTO je Mannschaft zulässig.</b>
Technische Besprechung	Bei Spielen unter Gespannleitung: 30 min vor Spielbeginn technische Besprechung mit Schiedsrichtern, MV Heim und MV Gast . Z/S haben sich spätestens <u>15 min</u> vor dem Spiel unaufgefordert bei den SR anzumelden.	<b>45 min</b> vor Spielbeginn Übergabe Laptop <u>30 min</u> vor Spielbeginn: technische Besprechung mit Schiedsrichter, (ggf. Delegierter), Zeitnehmer + Sekretär, MV Heimverein, MV Gastverein
Z/S	Die Z/S sind verpflichtet nach dem Spiel mit den SR in deren Kabine zu gehen und sind erst nach Unterschrift (PIN Eingabe aller Beteiligten) von ihren Aufgaben entbunden.	Die Z/S sind verpflichtet nach dem Spiel mit den SR in deren Kabine zu gehen und sind erst nach Unterschrift (PIN Eingabe aller Beteiligten) von ihren Aufgaben entbunden.
Delegierte	Nur in absoluten Ausnahmefällen	Bei Spielen der Erwachsenen kommen ab Saison 2023/2024 Technische Delegierte zum Einsatz.
Offizielle	Keine Vorgabe bzgl. Kennzeichnung von Offiziellen	Die Mannschaftsoffiziellen müssen die Buchstaben A bis D tragen.



# Team-Time-Out



- Pro Halbzeit der regulären Spielzeit sind maximal zwei TTOs möglich.
- Innerhalb der letzten fünf Minuten ist nur ein TTO für jede Mannschaft erlaubt. Selbst wenn einer Mannschaft noch zwei TTO zur Verfügung stehen würden, kann sie in den letzten fünf Spielminuten (ab Spielminute 55:00) nur einmal davon Gebrauch machen.
- Zwischen zwei TTO einer Mannschaft muss der Gegner mindestens einmal in Ballbesitz sein.

# Regelung Z/S in der OLRPS / im HVR

---



Seit der Saison 2019/2020 gilt:

- Sowohl für die OLRPS als auch für Spiele des HV Rheinhessen gilt:

Im Auswechselraum und der Coaching Zone ist das Abstellen von Behälter aus Glas untersagt.



---

# Ende