



HERZLICH WILLKOMMEN ZUR AUSBILDUNG ZUM ZEITNEHMER UND SEKRETÄR

Juni 2025

Ralph Müller
SR – Wart
Handballverband Rheinhausen

In dieser Präsentation wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit und des vereinfachten Sprachgebrauchs das generische Maskulinum verwendet. Weibliche und anderweitige Geschlechteridentitäten werden dabei ausdrücklich mitgemeint, soweit es für die Aussage dieser Präsentation erforderlich ist.

Ausbildungsmodulare



Modul 1

Inhalt:

- Aufgabenteilung Zeitnehmer und Sekretäre
- Regeln für Zeitnehmer und Sekretäre
- Sonderbedingungen HV RP / RL Südwest
- 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 elektronischen Ausweis.
- Grundvoraussetzung ist, dass eine Anmeldung in Phönix 2, dem Verwaltungssystem des Handballverbands Rhein Hessen, erfolgt ist und im Personenaccount ein Bild hinterlegt ist.

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

Lizenzgültigkeit



- Die Zeitnehmer/Sekretär-Lizenz wird auf 2 Jahre Gültigkeit ausgestellt. Der Handballverband RP behält sich vor, die Verlängerung der Zeitnehmer/Sekretär-Lizenz bei Bedarf (u.a. Regeländerung), an den Besuch einer Weiterbildungsveranstaltung zu binden.
- Zeitnehmer/Sekretäre, die nachweislich in den letzten 2 Jahren keinen Einsatz wahrgenommen haben, verlieren grundsätzlich ihre Lizenz, unabhängig von einer ggf. noch verbleibenden Restgültigkeit der Lizenz (s.a. § 6 (1c)).

Elektronischer ZN/S oder Schiedsrichter-Ausweis



H4A App 4+

Phoenix II Handball

Handball4all AG

Entwickelt für iPad

★★★★★ 4,0 • 4 Bewertungen

Gratis

Anzeigen in: [Mac App Store](#) ↗

Auf eurem Smartphone die App „H4A“ installieren (Versionen für Android und IOS verfügbar, zu finden im Play Store bzw. App Store)

H4A - die App zu Phoenix II Handball

- persönliche Daten, einschließlich Passbild
- **Anzeige aller aktiven Lizenzen**
- Anzeige aller aktuellen Spielrechte
- Anzeige der Spielaufträge als Schiedsrichter
- Anzeige von Seminaren und direkte Anmeldemöglichkeit

Apple:

<https://apps.apple.com/de/app/h4a-app/id6670441191>



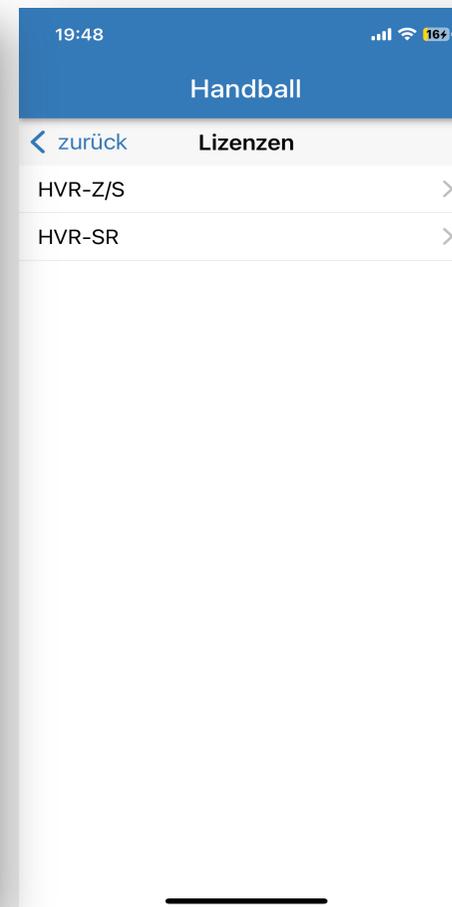
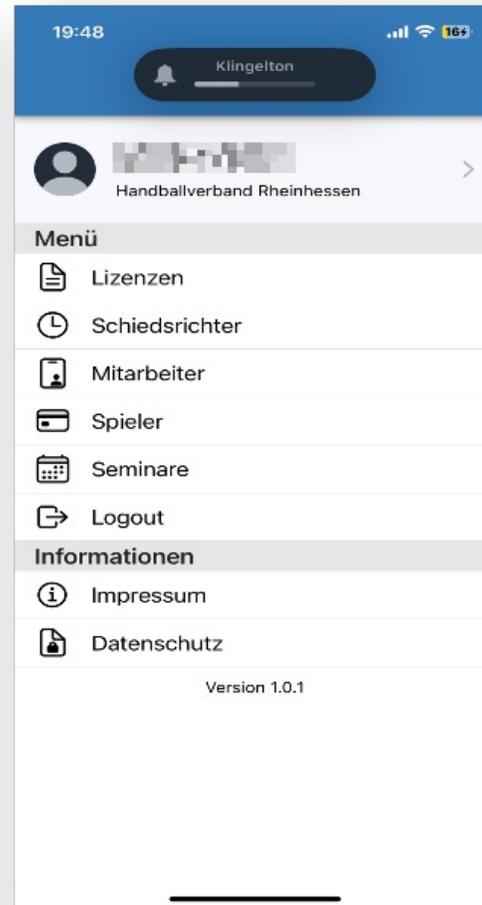
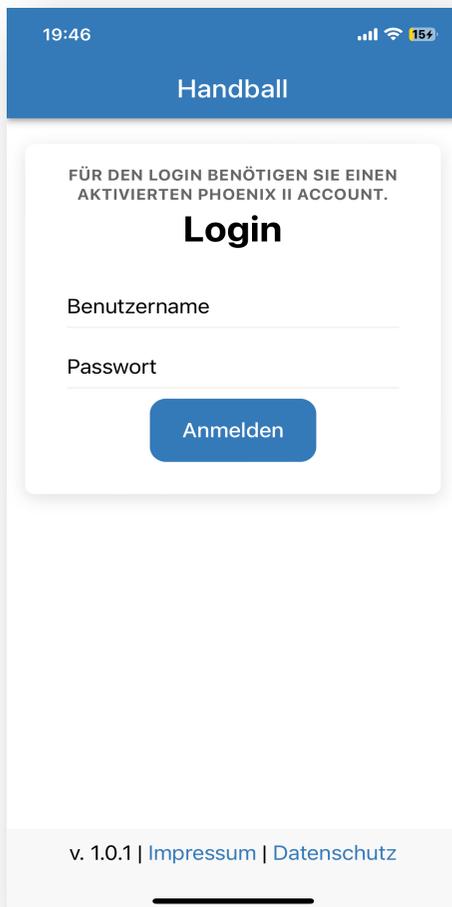
Android:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=de.it4sport.phoenix.h4a>





Elektronischer ZN/S oder Schiedsrichter-Ausweis



Login-Daten wie im Phönix Account hinterlegt !

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 RL Südwest
- Regeltest

Rollenverständnis



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

Zeitnehmer und Sekretär wirken meist nur im Hintergrund. Sie übernehmen aber bei der Spielleitung durchaus Mitverantwortung, indem sie die Schiedsrichter unterstützen. Konzentration und sehr gute Regelkenntnisse sind dabei besonders gefragt.

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/de/verband/schiedsrichter/bestellung-hallenhandballregeln/>





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 Verband RP 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

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.

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 von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen

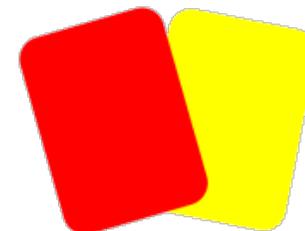
Gemeinsame Aufgaben Zeitnehmer / Sekretär:

- 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 – bitte mit Angabe der korrekten Lizenznummer
- Kurze Abstimmung mit den Schiedsrichtern, ggf. Teilnahme an der technischen Besprechung
- Anwesenheit in der Sporthalle bitte 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 in jedem Fall 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, 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~~ 16 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 ~~vier~~ 5 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.



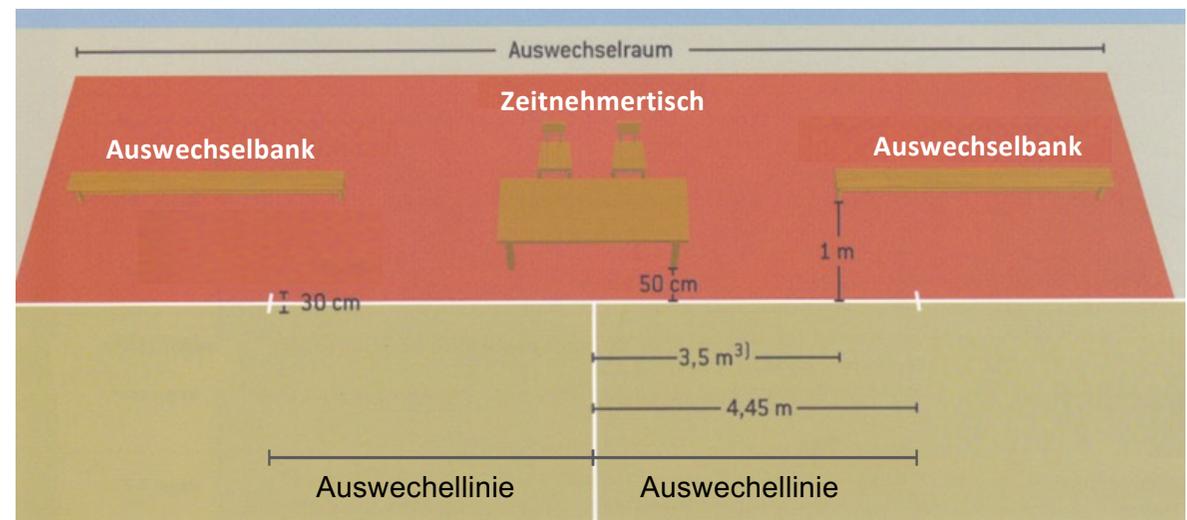


Regel 4 Mannschaften, Spielerwechsel,...

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

Nach Spielbeginn eintreffende Spieler/Mannschaftsoffizielle müssen vom 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

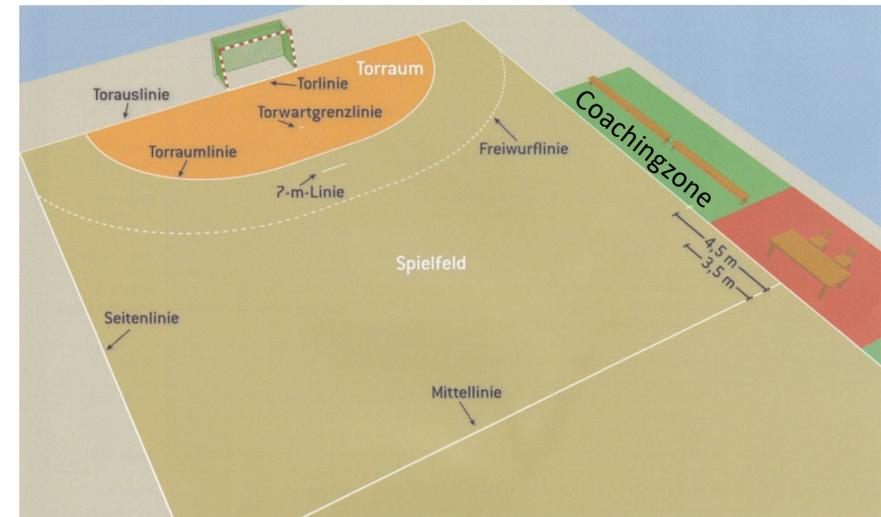
- Spieler dürfen während des Spiels jederzeit nachgetragen werden, soweit die maximale Spielerzahl (**16** Spieler) noch nicht erreicht ist.
- Die nachzutragenden Spieler dürfen sich regeltechnisch nicht im Auswechselbereich aufhalten, es sei denn, sie sind als Mannschaftsoffizielle eingetragen.
- Eine Spielerin / ein Spieler muss **vor** Betreten der Spielfläche im Spielprotokoll eingetragen sein (s.a. auch Teilnahmeberechtigung).
Zum Nachtragen ist daher zwingend die Meldung an den Sekretär erforderlich mit Angabe von Nachnamen, Vorname und Trikotnummer.
- Z/S sollten bei der nächsten Spielunterbrechung die SR auf den nachgetragenen Spieler hinweisen.

Mannschaftsverantwortliche und Mannschaftsoffizielle



Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens ~~vier~~ **5** Mannschaftsoffizielle einsetzen.

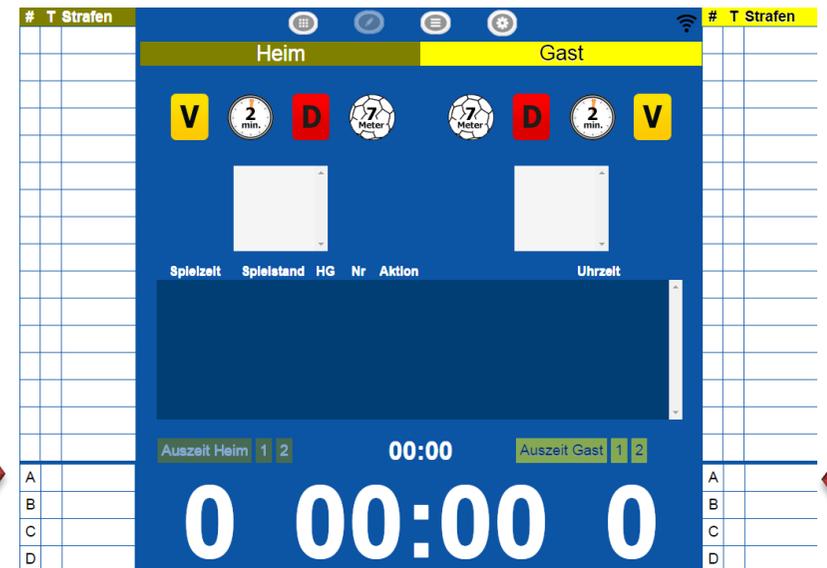
- Dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden
- Sind nicht berechtigt, während des Spiels die Spielfläche (ohne Erlaubnis) zu betreten.
- Dürfen sich in der Coachingzone frei bewegen, um taktische Anweisungen zu geben und um medizinische Betreuung zu ermöglichen.
- Achtung: Prinzipiell darf 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. **5**) und die teilnahmeberechtigten Spieler befinden (Regel 4:3).
 - Er ist dafür verantwortlich, dass nur teilnahmeberechtigte Spieler die Spielfläche betreten.



Für die RL Südwest gilt: Die bei den Spielen anwesenden Offiziellen haben analog der Eintragung im Spielbericht die Buchstaben A bis ~~D~~ E 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, 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).

Regelpräzisierung ab 01.07.2024 – Betreten der Spielfläche (Regeln 4:4-4:6)

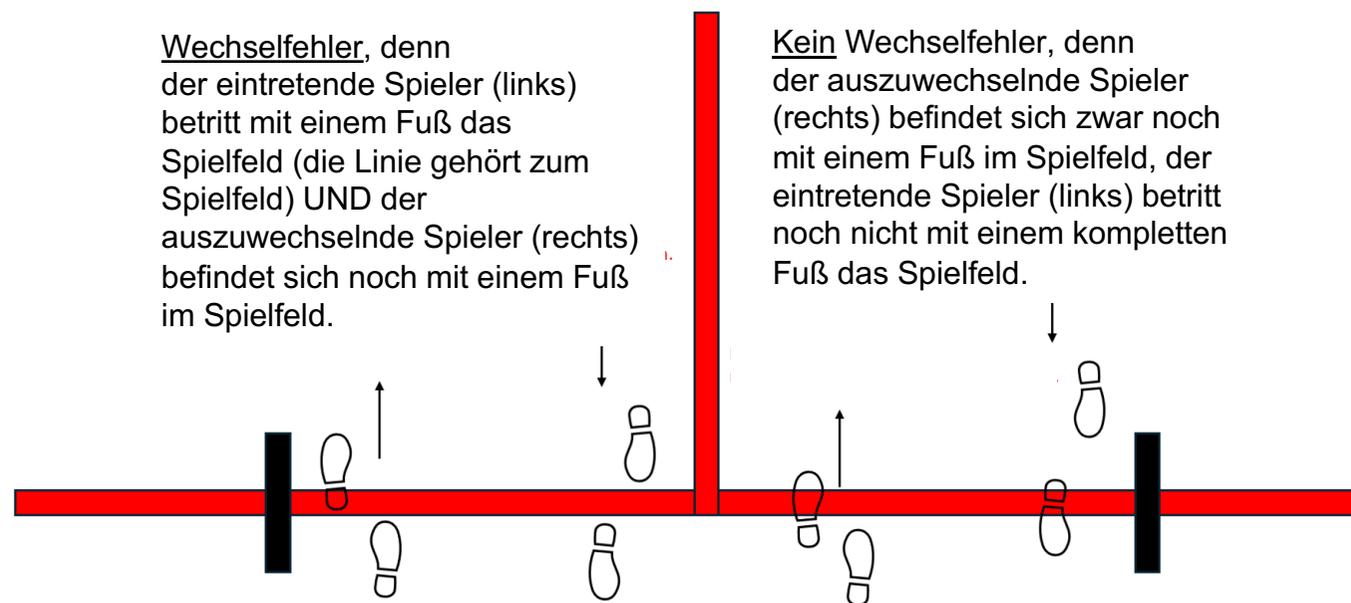


1. Ein Wechselfehler liegt vor, wenn sowohl der Spieler, der das Spielfeld verlässt, als auch der Spieler, der das Spielfeld betritt, gleichzeitig mit mindestens einem Fuß auf dem Spielfeld stehen.
2. Ein Spieler gilt als zusätzlicher Spieler, wenn dieser mit beiden Füßen auf der Spielfläche steht und kein Mitspieler das Spielfeld verlässt.
3. Eine Missachtung der Auswechsellinien liegt vor, wenn ein Spieler, der die Spielfläche verlässt oder betritt, mit beiden Füßen auf der falschen Seite der Auswechsel- oder Mittellinie steht.



Betreten der Spielfläche (Regeln 4:4-4:6) - Wechselfehler

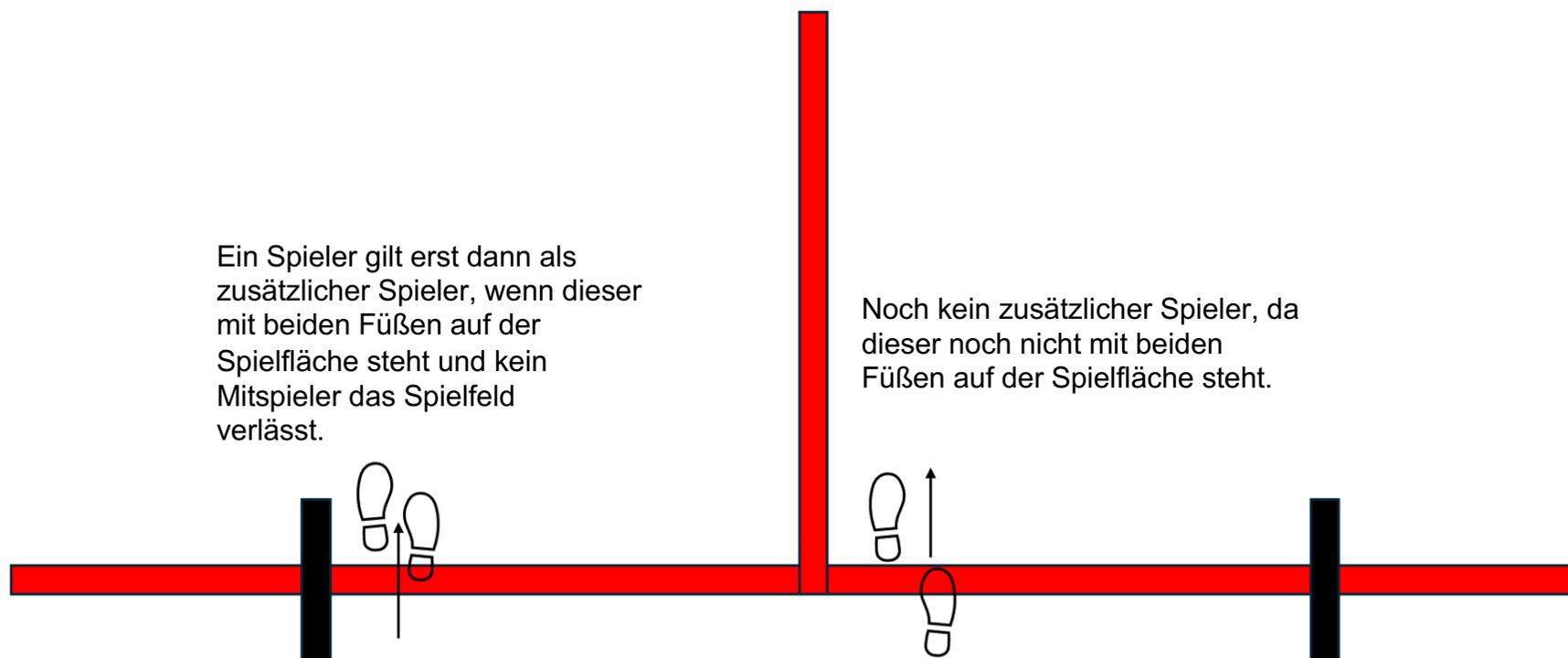
1. Ein Wechselfehler liegt vor, wenn sowohl der Spieler, der das Spielfeld verlässt, als auch der Spieler, der das Spielfeld betritt, gleichzeitig mit mindestens einem Fuß auf dem Spielfeld stehen.





Betreten der Spielfläche (Regeln 4:4-4:6) - Zusätzlicher Spieler

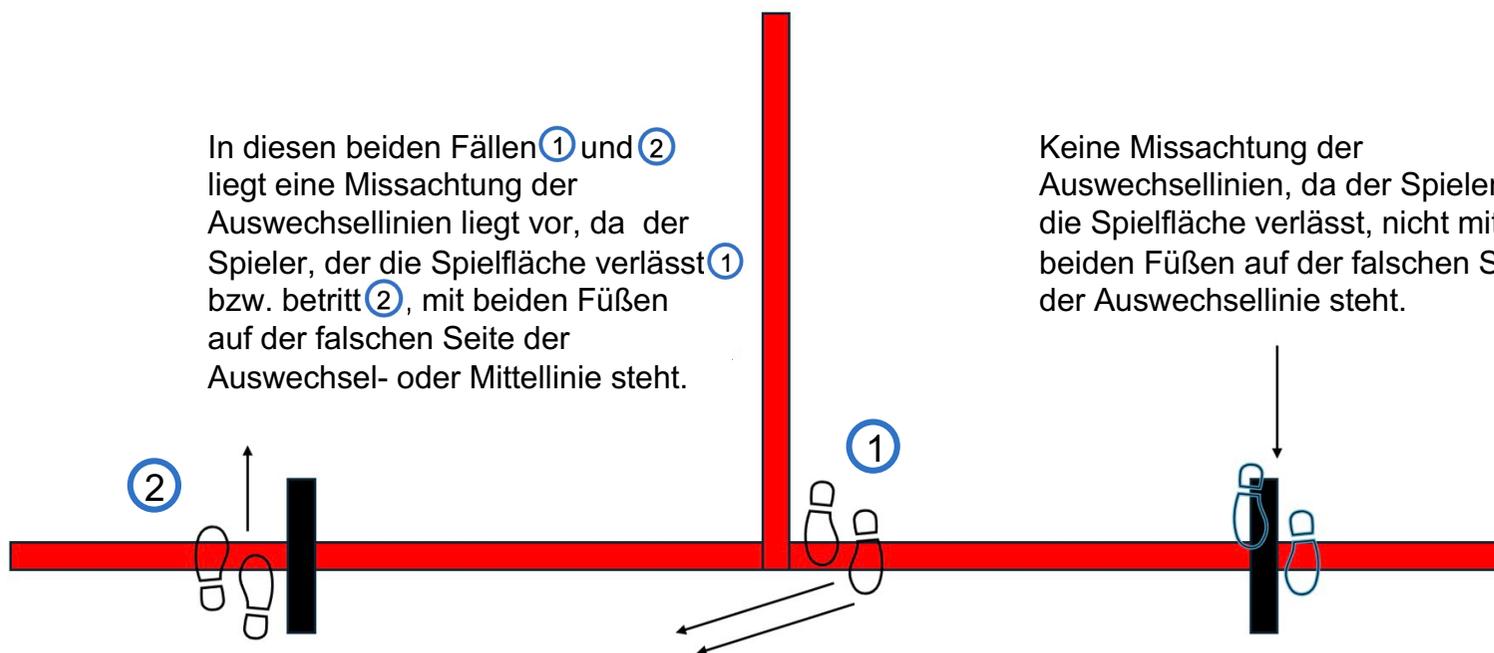
- Ein Spieler gilt als zusätzlicher Spieler, wenn dieser mit beiden Füßen auf der Spielfläche steht und kein Mitspieler das Spielfeld verlässt.



Betreten der Spielfläche (Regeln 4:4-4:6) – Missachtung der Auswechsellinien



3. Eine Missachtung der Auswechsellinien liegt vor, wenn ein Spieler, der die Spielfläche verlässt oder betritt, mit beiden Füßen auf der falschen Seite der Auswechsel- oder Mittellinie steht.



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) erhält dieser Spieler eine Hinausstellung.
- Betritt ein hinausgestellter Spieler während seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, erhält er erneut eine Hinausstellung.

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: Abweichende Bedingungen in der RL SW und im neuen Verband RP
- 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.



Aktuelle Regelung TTO



- RPS:
Grundsätzlich 3 TTOs, unabhängig von der Altersklasse
- Verband RP ab 01.07.2025
Bei Spielen mit einer Spielzeit von 2*30 min 3 TTO,
bei allen anderen Spielen (B-Jugend und jünger) 2 TTOs

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. Z startet 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.





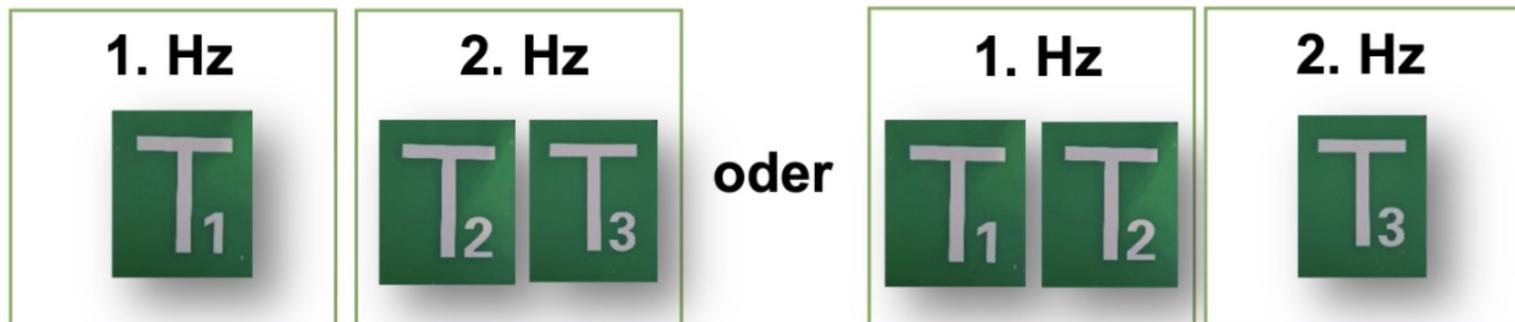
Handhabung, soweit 3 TTOs zulässig sind

Soweit 3 TTOs gemäß den Durchführungsbestimmungen zulässig sind:

- Max. 2 TTOs pro Halbzeit
- innerhalb der letzten 5min der regulären Spielzeit ist nur ein TTO je Mannschaft zulässig.



Mögliche Konstellationen:



Ballbesitz



- Eine Mannschaft ist in Ballbesitz, bis die gegnerische Mannschaft Ballbesitz erlangt.
- Ballbesitz = Ballkontrolle; das Berühren des Balls ist noch keine Ballkontrolle.



DIE STRAFEN

Strafen

- Ein **Spieler** sollte nicht mehr als eine Verwarnung und eine Mannschaft insgesamt nicht mehr als drei Verwarnungen erhalten.
- Ein bereits hinausgestellter Spieler sollte nicht mehr verwarnet werden.
- Es sollte gegen die **Offiziellen** einer Mannschaft (als Gruppe) **nur eine** einzige **Verwarnung** ausgesprochen werden.
- 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 (rote Karte).

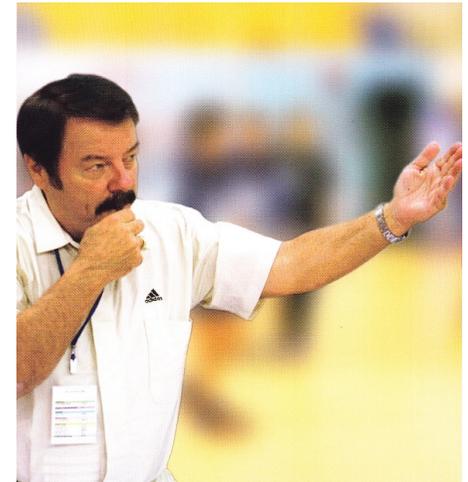


SPIELUNTERBRECHUNG DURCH ZEITNEHMER

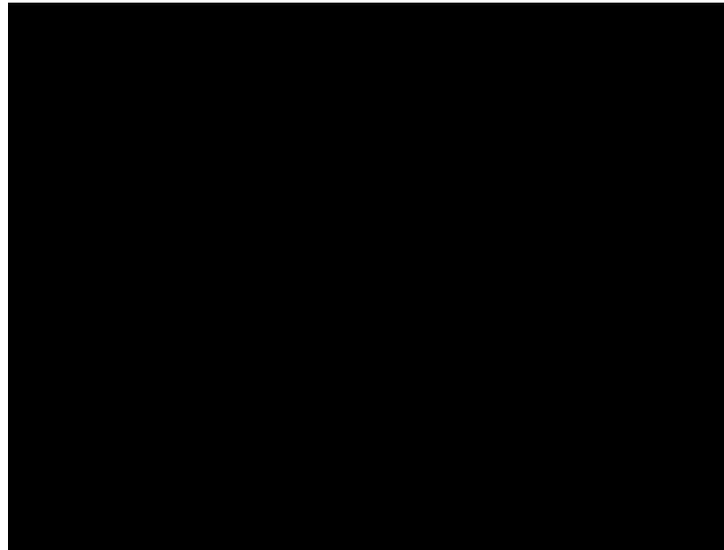
Spielunterbrechung durch Zeitnehmer



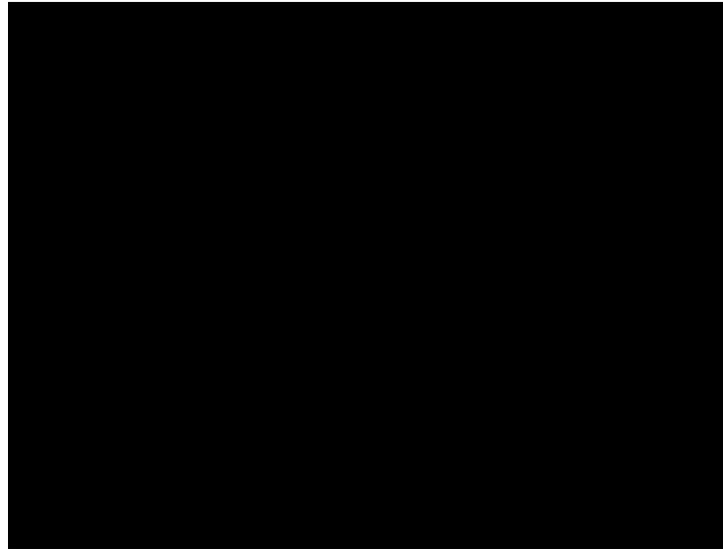
- Der Zeitnehmer unterbricht das Spiel **sofort** und hält selbsttätig die Uhr an:
 - Bei Wechselfehler
 - Eintritt eines nicht teilnahmeberechtigten Spielers
 - Schlussignal bei Ende der 1. oder 2. Halbzeit
 - Bei Team-Time-Out (Achtung: Ballbesitz beachten)
- Der Zeitnehmer gibt **erst nach der nächsten 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)!



Ein Beispiel aus der Praxis



Und noch eins...





ABWICKLUNG VON 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



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

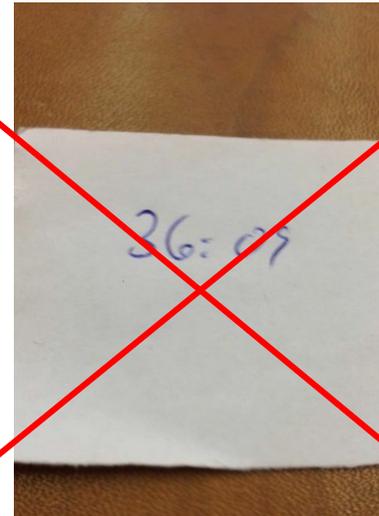
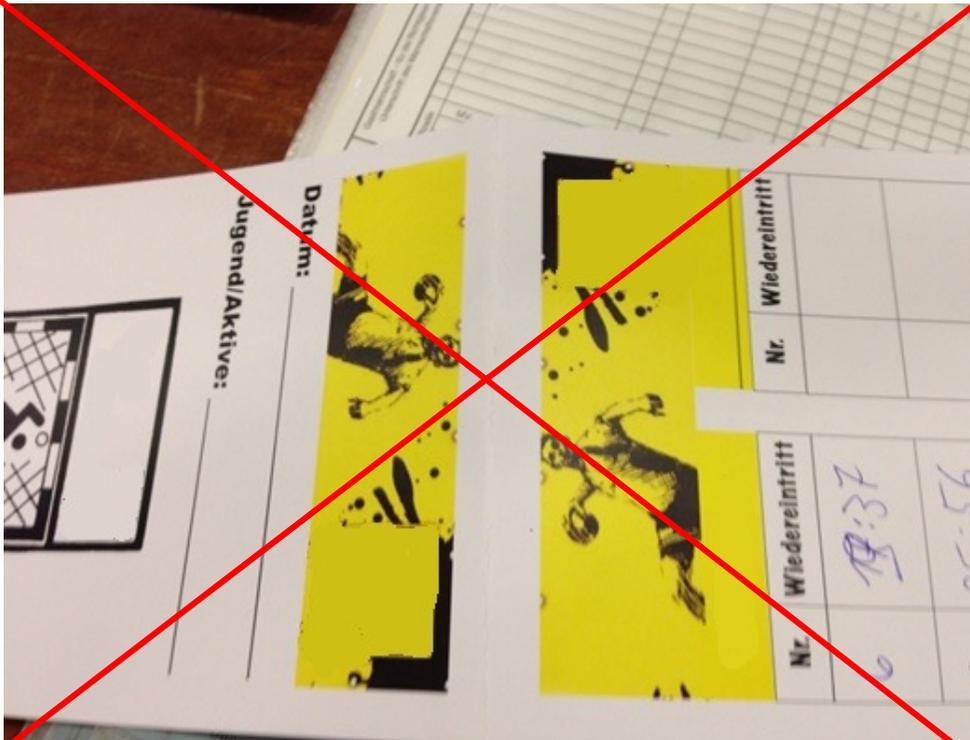
∧ - Reiter zur Anzeige von Zeitstrafen



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.

Die Zusammenarbeit zwischen Z/S und den SR





SONDERBEDINGUNGEN IM VERBAND RP UND DER RL SÜDWEST

Spielklassen und Z/S im Verband RP – Saison 2025/2026



Spielklasse	Zeitnehmer/Sekretär	Besonderheiten
Alle Erwachsenenspiele	Zeitnehmer und Sekretär	
A- bis E-Jugend, alle Klassen	Zeitnehmer und Sekretär	Der Einsatz nicht lizenzierter Z/S in der E-Jugend bleibt straffrei.
F-Jugend	Kein Zeitnehmer, kein Sekretär	Es erfolgt keine Ergebnisanzeige oder Torzählung, weder in der Halle noch im SBO.

- 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 Zeitmessenanlage zu bedienen.
- Die beiden eingesetzten Zeitnehmer/Sekretär müssen eine gültige Lizenz besitzen.

Regelung Z/S in der RL Südwest



Für die RL Südwest 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 RL Südwest (Stand 24.05.2025)



	Verband RP	Regionalliga Südwest
TTO	3 Team-Time-Outs bei einer Spielzeit von 2x30 min, 2*25min oder weniger: 2 TTO.	<u>3 Team-Time-Outs</u> je Mannschaft, max. 2 in einer Halbzeit.
Technische Besprechung	Bei allen Spielen findet 30 Minuten vor Spielbeginn eine Technische Besprechung zwischen Schiedsrichtern und Vertretern von Heim- und Gastverein statt. Z/S haben sich spätestens 15 Minuten vor dem Spiel unaufgefordert bei den SR anzumelden.	45 min vor Spielbeginn Übergabe Laptop <u>30 min</u> vor Spielbeginn: technische Besprechung mit Schiedsrichter, Zeitnehmer + Sekretär, MV Heimverein, MV Gastverein
Anzahl Spieler	Grundsätzlich 16 SpielerInnen, Jugend und Aktivenbereich, 5 Offizielle	Grundsätzlich 16 SpielerInnen, Jugend und Aktivenbereich, 5 Offizielle
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.
Offizielle	Keine Vorgabe bzgl. Kennzeichnung von Offiziellen	Die Mannschaftsoffiziellen müssen die Buchstaben A bis E tragen.

Noch zu beachten:



- Sowohl für die RL Südwest als auch für Spiele des HV Rheinhessen gilt:
Im Auswechselraum und der Coaching Zone ist das Abstellen von Behältern aus Glas untersagt.



FRAGEN ?



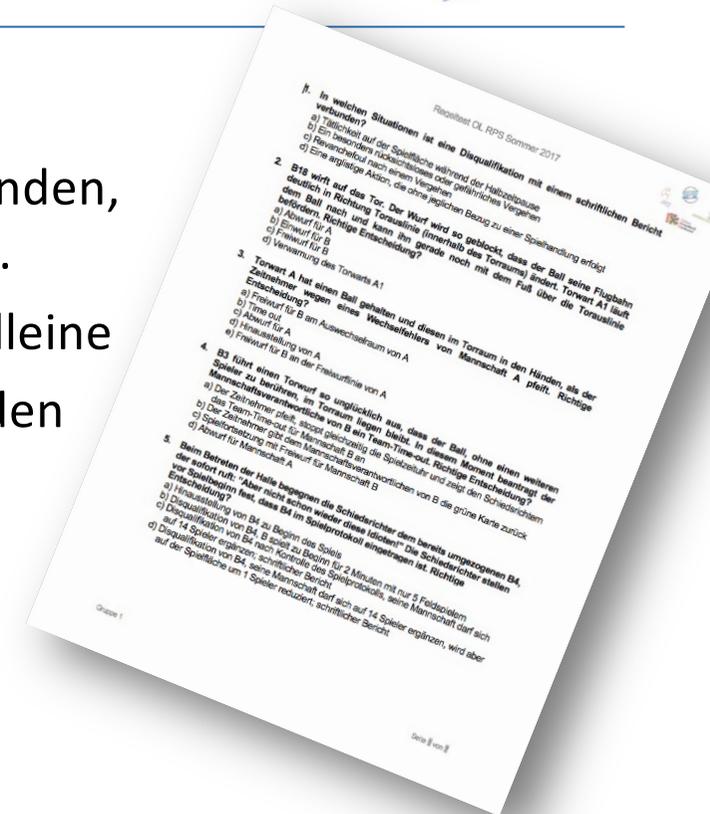


REGELTEST

Regeltest - Bedingungen



- Multiple-Choice Test mit 15 Fragen
- Für Zeitnehmer / Sekretäre gilt der Regeltest als bestanden, wenn mind. 65% der Maximalpunktzahl erreicht wurden.
- Keine Gruppenarbeit – jeder löst seinen Regeltest bitte alleine
- Lösungen bitte auf dem Antwortbogen eintragen – dort den Namen nicht vergessen
- Zählweise für die Auswertung:
 - Richtige Antwort: 1 Pluspunkt
 - Fehlendes Kreuz bei richtiger Antwort: 1 Minuspunkt
 - Falsch angekreuzte Antwort: 1 Minuspunkt
 - Gesamtpunktzahl einer Regelfrage kann nicht negativ werden





Ende