HERZLICH WILLKOMMEN ZUR

AUSBILDUNG ZUM ZEITNEHMER UND SEKRETÄR

Ralph Müller
SR – Wart
Handballverband Rheinhessen

Ausbildungsmodule

Modul 1

Inhalt:

- Aufgabenteilung Zeitnehmer und Sekretäre
- Regeln für Zeitnehmer und Sekretäre
- Sonderbedingungen HVR / OL RPS
- Test

Modul 2

Inhalt:

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

Organisatorisches

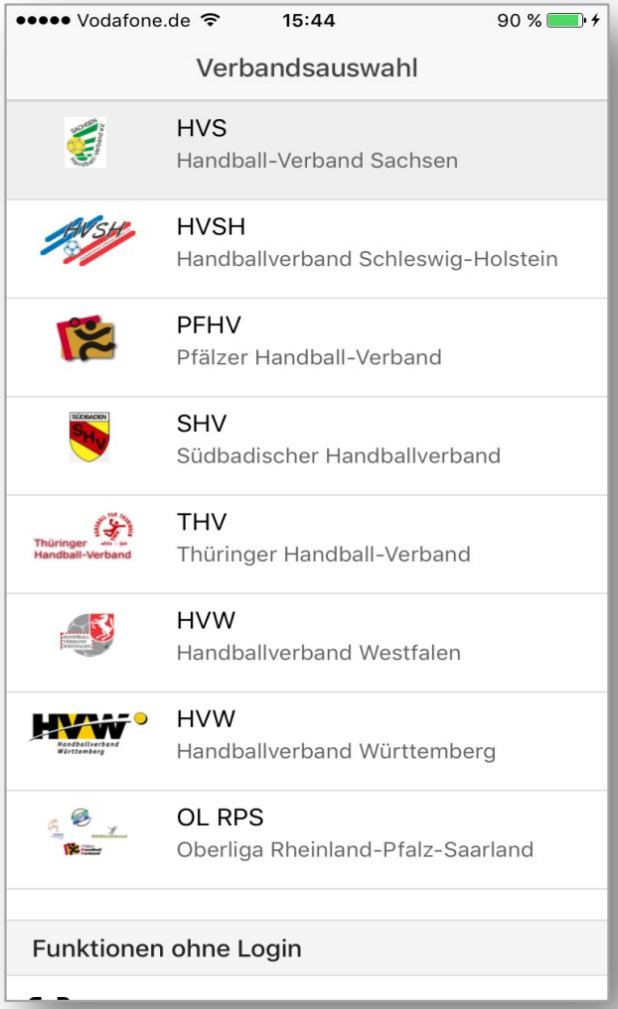
- Bei erfolgreichem Abschluss erhalten die Teilnehmer einen Ausweis.
- Dieser wird elektronisch zur Verfügung gestellt.
- Grundvoraussetzung ist, dass eine Anmeldung in Phönix 2 (dem Verwaltungssystem des Handballverbands Rheinhessen) erfolgt ist und im Personenaccount ein Bild hinterlegt ist.

Ohne Bild kein Ausweis / keine Lizenz (und damit auch kein Nachweis)!

Elektronischer ZN/S oder Schiedsrichter-Ausweis

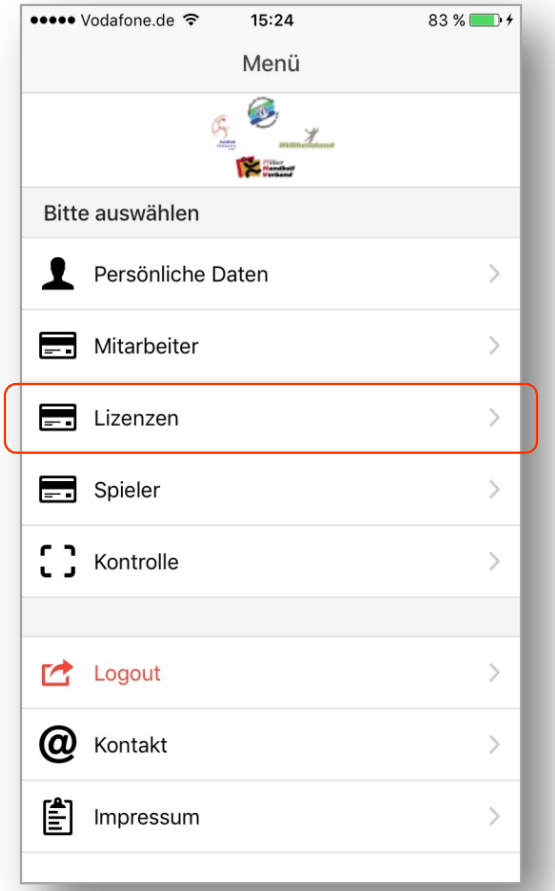
Auf eurem Smartphone die App „IDOnline“ installieren (Versionen für Android und IOS verfügbar, zu finden im Play Store oder App Store)

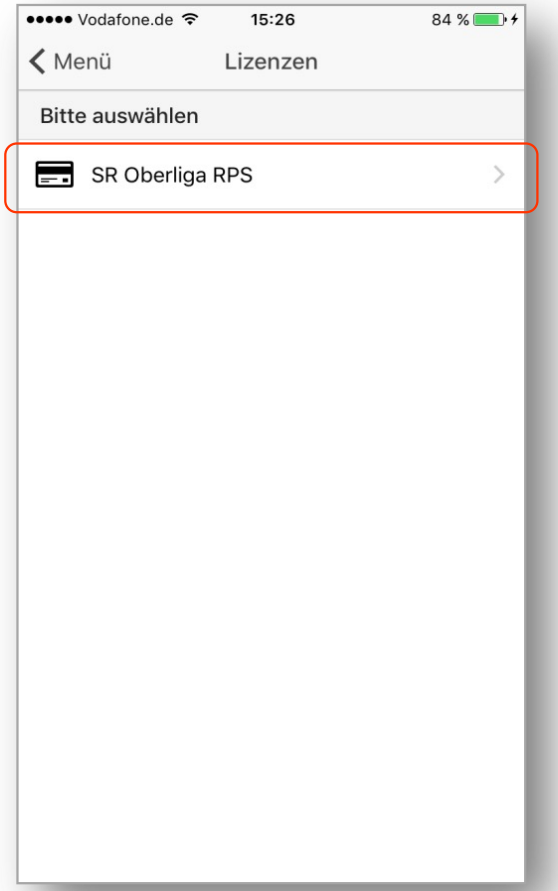
ZN/S-Ausweis unter Handball4All / Phönix II

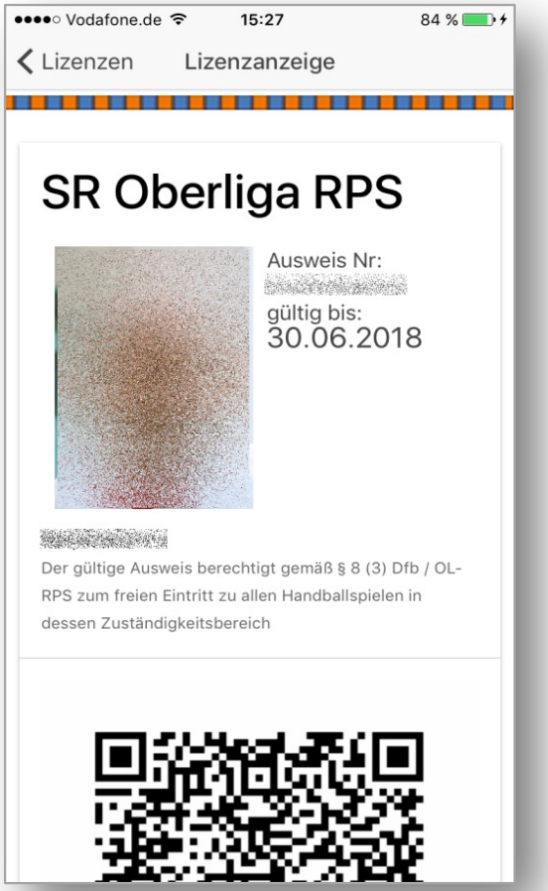


Zum Anmelden den Verband auswählen und mit eurem-Phönix II-Benutzernamen und Passwort anmelden.

ZN/S -Ausweis unter Handball4All / Phönix II







Modul 1 - Agenda

- Rollenverständnis
- Aufgaben Zeitnehmer und Sekretär und Ausstattung
- Wichtige Regeln für ZN/S
  - Spielzeit
  - Mannschaften und Auswechselraumreglement
  - Spielerwechsel
  - Strafen
  - Team-Time Out
- Spielunterbrechungen und Abwicklung von Zeitstrafen
- Führen des Spielprotokolls
- Sonderbedingungen OL RPS
- 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 ZN / S sind im sog. Regelheft zu finden:

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

Weitere Regelungen finden sich in den Durchführungsbestimmungen der Landesverbände.

Download:

Internationale Handballregeln 2016 mit DHB-Zusatzbestimmungen (Stand 01. Juli 2016)

Regelung für den Einsatz als ZN / 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 Auswechselspielern gelten als gemeinsame Verantwortungen.

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

Zeitnehmer und Sekretär – Regel 18

18:2 Wenn keine öffentliche Zeitmessanlage 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 Zeitmessanlage 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 Zeitmessanlage 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 gewähren
- Anzeige der Torerfolge auf der öffentliche Zeitmessanlage
- Karte mit Wiedereintrittszeit

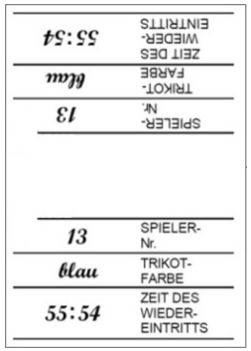
Aufgaben Sekretär:

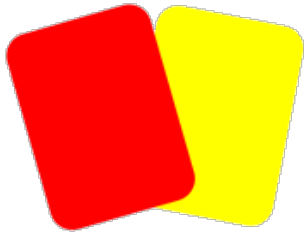
- Kontrolle der Spielerliste
- Führen des Spielprotokolls
- Kontrolle der Teilnahmeberech-tigung der Spieler
- Kontrolle des Eintretens später kommender Spieler

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





ZEITNEHMER

- Pfeife / Signalgeber
- Zettel für Hinausstellung / Wiedereintritt
- Faserschreiber
- zusätzliche Stoppuhr für das TTO
- (Grüne Karte)
- Gültiger ZN/S-Ausweis

SEKRETÄR

- gelbe Karte
- rote Karte
- Kugelschreiber
- Gültiger ZN/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 Zeitmessanlage benutzt werden (Modus: vorwärtslaufend, also 0 bis 30) mit automatischem Schlusssignal
- Falls keine öffentliche Zeitmessanlage vorhanden ist, muss der Heimverein eine entsprechende Tischstoppuhr zur Verfügung stellen.

- Die Verwendung einer öffentlichen Zeitmessanlage 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 Zeitmessanlage 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 Zeitmessanlage die Mannschaftsverantwortlichen über die gespielte Zeit.

MANNSCHAFTEN, AUSWECHSELRAUM & COACHINGZONE

Regel 4 - Mannschaften, Spielerwechsel,..

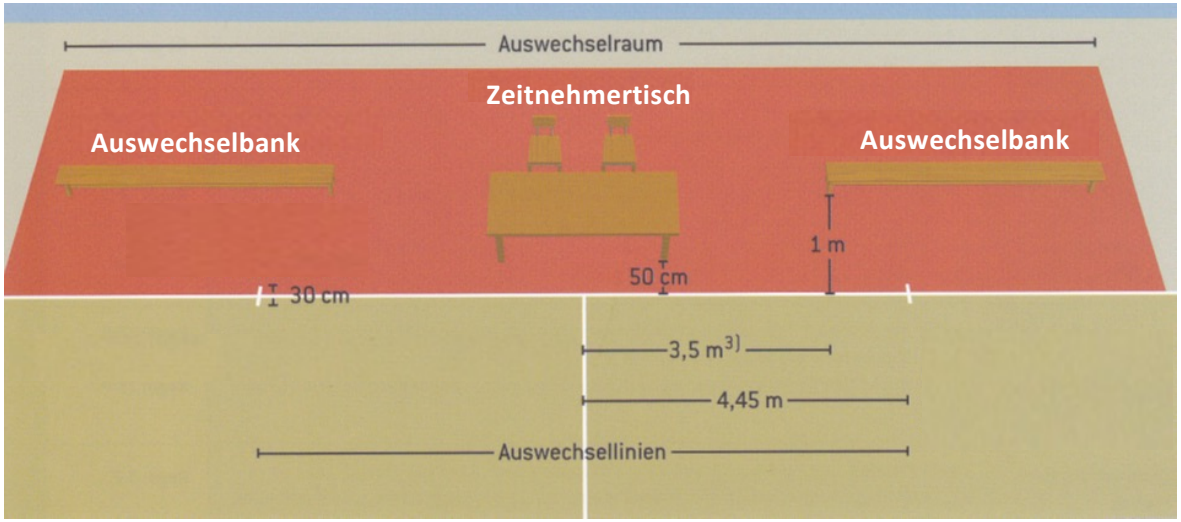
- Eine Mannschaft besteht aus bis zu **14** Spielern, auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 7 Spieler befinden.
- Ein Spieler, der als Torwart gekennzeichnet ist, kann jederzeit die Position als Feldspieler einnehmen – und umgekehrt!
- Spielt eine Mannschaft ohne Torwart, dürfen sich 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,…

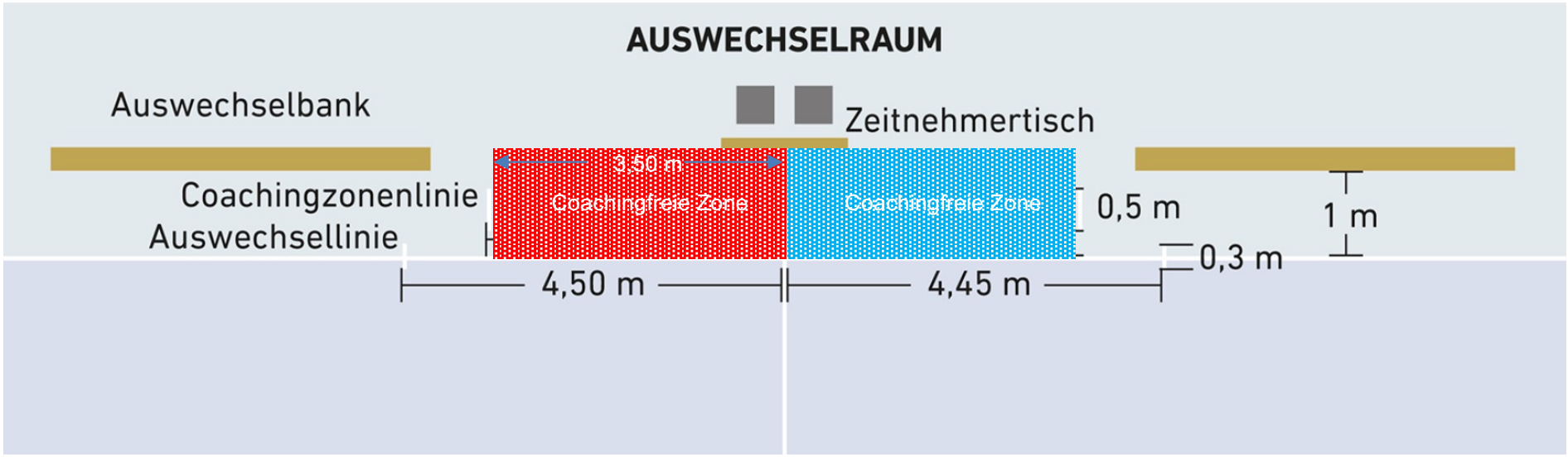
Ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller ist teilnahmeberechtigt, wenn er beim Anpfiff anwesend und im Spielprotokoll eingetragen ist.

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

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



Der Auswechselraum & die Coachingzone



- Der Auswechselraum jeder Mannschaft außerhalb der Seitenlinie reicht von der Mittellinie bis zum entfernten Ende der jeweiligen Auswechselbank (die auch eine Stuhlreihe sein darf). Die Auswechsellinien jeder Mannschaft sind 4,50 m lange Abschnitte der Seitenlinie in ihrer Spielfeldhälfte, gemessen ab der Mittellinie. Auch die Begrenzungslinien der Auswechsellinien gehören zum Auswechselraum und dürfen somit von den Spielern beim Ein-/Auswechseln betreten werden (s. Grafik oben). Beachte: Auswechseln ist immer nur über die eigene Auswechsellinie gestattet.
- Der Zeitnehmertisch soll parallel zur Seitenlinie stehen und zwar zu gleichen Teilen rechts und links der Mittellinie und so, dass beide Auswechsellinien für Sekretär/Zeitnehmer gut sichtbar sind. Der Tisch sollte näher an der Seitenlinie stehen als die Auswechselbänke, also etwa 50 cm vor der Seitenlinie.
  Die Bänke für Auswechselspieler und Mannschaftsoffizielle sollten 3,50 m von der gedachten Verlängerung der Mittellinie entfernt beginnen und mindestens 1 Meter außerhalb der Seitenlinie stehen.
- Im Auswechselraum dürfen sich Spieler hinter der Auswechselbank ihrer Mannschaft ohne Ball aufwärmen, sofern die räumlichen Gegebenheiten dies ermöglichen.

Regel 4 Mannschaften, Spielerwechsel,…

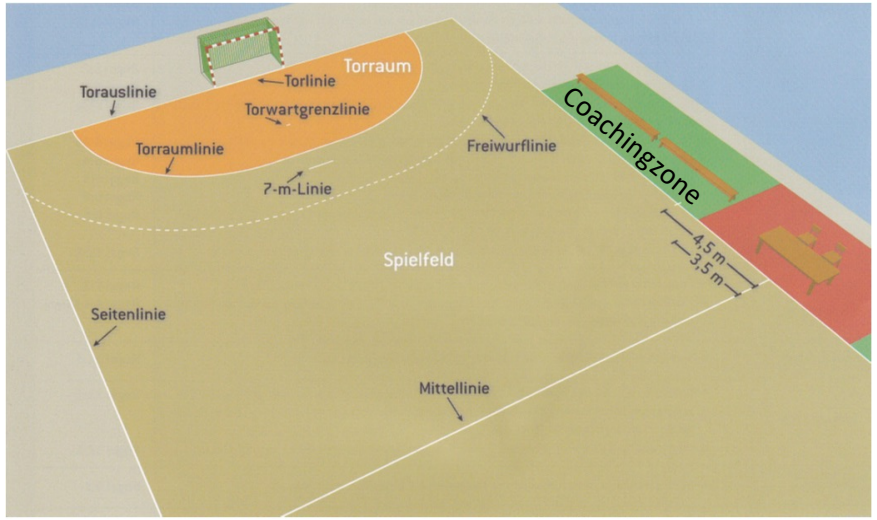
Nachtragen von Spielern

- 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
- ZN/S sollten bei der nächsten Spielunterbrechung die SR auf den nachgetragenen Spieler hinweisen.

Mannschaftsverantwortliche und Mannschaftsoffizielle

Eine Mannschaft darf im Spielverlauf höchstens 4 Mannschaftsoffizielle einsetzen.

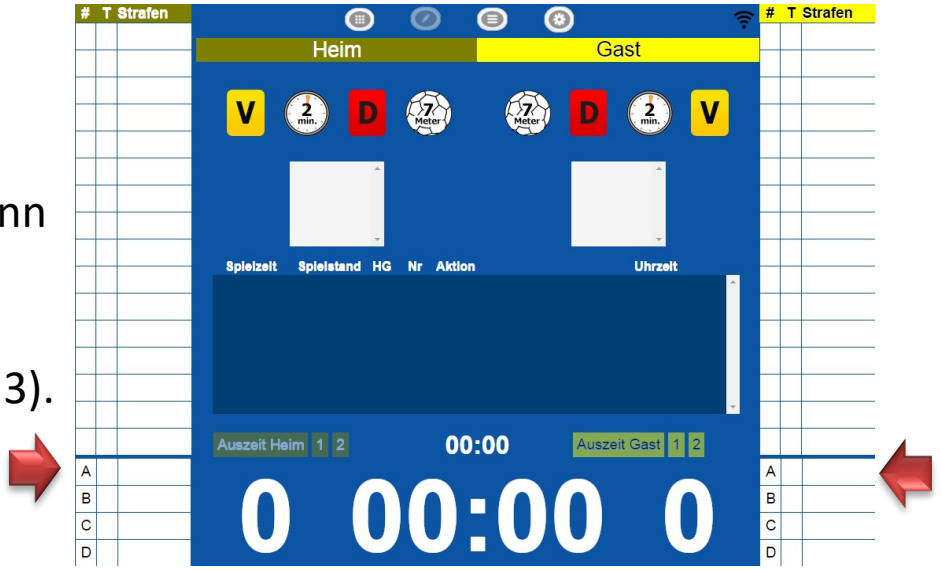
- Dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden
- Sind nicht berechtigt, während des Spiels die Spielfläche (ohne Erlaubnis) zu betreten.
- Dürfen sich in der Coachingzone frei bewegen, um taktische Anweisungen zu geben und um medizinische Betreuung zu ermöglichen.
- Achtung: Prinzipiell darf 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 OL RPS gilt: Die bei den Spielen anwesenden Offiziellen haben analog der Eintragung im Spielbericht die Buchstaben A bis D zu tragen.

Auswechselraumreglement

- Nur die Spieler und Mannschaftsoffiziellen, die im Spielprotokoll eingetragen sind, dürfen sich im Auswechselraum 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 Auswechselraums 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 7m 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 OL RPS 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 ZN nur dann, wenn zum Zeitpunkt des Signals (und nicht bei der Übergabe der grünen Karte) die beantragende Mannschaft (noch) den Ballbesitz nicht verloren hat.

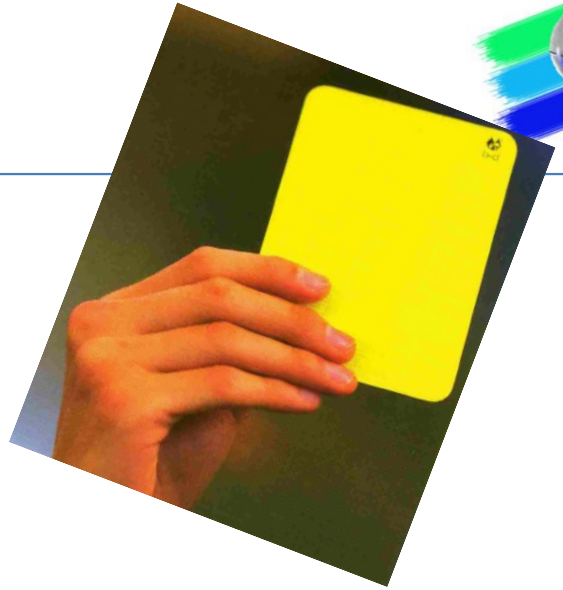
Abwicklung Team-Time-Out

1. Prüfung, ob bei Übergabe / Hinlegen der grünen Karte die beantragende Mannschaft in Ballbesitz ist
2. ZN gibt so zügig wie möglich ein akkust. 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. ZN startet getrennte TTO-Uhr
4. Sekretär trägt die Zeit des TTO in den Spielbericht ein
5. Nach 50 sec. gibt ZN 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.

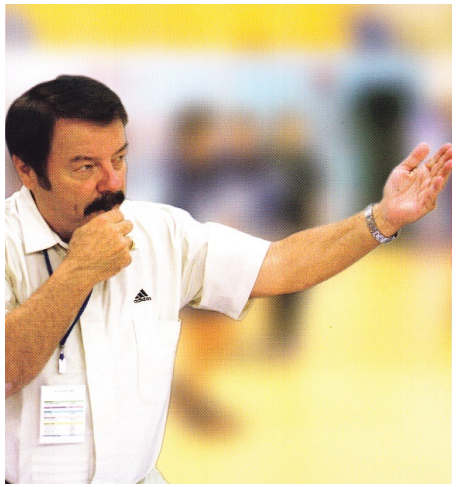
Strafen

- 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 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
  - Schlusssignal 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

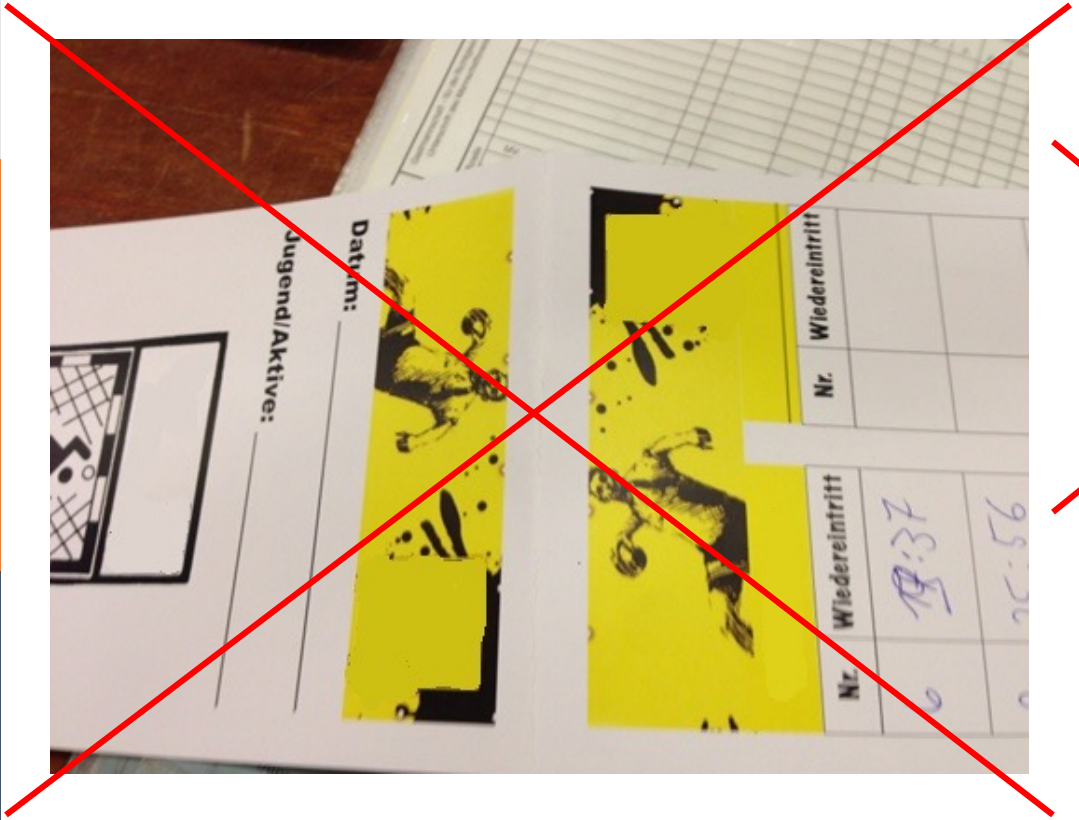
Pro Verein müssen mindestens zwei Hinausstellungen inkl. Spielernummer und Strafzeit angezeigt werden können.

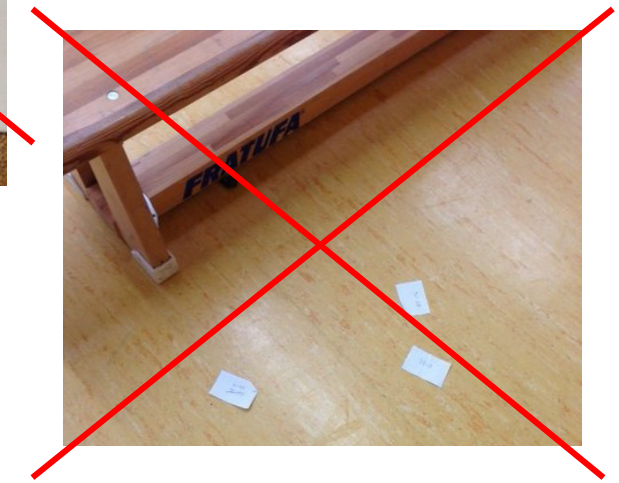
/\ - Reiter zur Anzeige von Zeitstrafen

- ZN trägt die Spielernummer, Trikot-farbe 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

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

/\ - 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 ZN / S keine SpielerInnen auf die Spielfläche schicken

DIE ZUSAMMENARBEIT ZWISCHEN ZN/S UND DEN SCHIEDSRICHTERN

Die Zusammenarbeit zwischen ZN/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: ZN 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 ZN/S zur Wiederaufnahme des Spiels bereits sind: ZN bitte Arm deutlich sichtbar heben.

SONDERBEDINGUNGEN IM HVR UND DER OL RPS

Spielklassen und ZN/S im HVR

Spielklasse	Zeitnehmer/Sekretär	Besonderheiten
Alle Erwachsenenspiele	Zeitnehmer und Sekretär	
A-Jugend und B-Jugend	Zeitnehmer und Sekretär	
C-Jugend und D-Jugend	Nur Sekretär	Der Einsatz eines Zeitnehmers und die Verwendung einer Zeitmessanlage bleiben untersagt.
E-Jugend und F-Jugend	Kein Zeitnehmer, kein Sekretär	Der Einsatz eines Zeitnehmers und die Verwendung einer Zeitmessanlage 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 der spielleitenden Stelle mitzuteilen.
- Der Zeitnehmer muss in der Lage sein, die Uhr zu bedienen.
- Die beiden eingesetzten Zeitnehmer/Sekretär müssen eine gültige Lizenz besitzen.

Regelung ZN / S in der OL RPS

Für die OL RPS 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 OL RPS

	Rheinhessenligen	Oberliga RPS
TTO	2 Team-Time-Outs (ein TTO je Halbzeit je Team) bei Spielen die grundsätzlich mit Zeitnehmer/ Sekretär besetzt werden.	3 Team-Time-Outs je Mannschaft, max. 2 in einer Halbzeit, **innerhalb der letzten 5min. der regulären Spielzeit ist nur ein TTO je Mannschaft zulässig.**
TB	Bei Spielen unter Gespannleitung: 30 min vor Spielbeginn technische Besprechung mit Schiedsrichter, Heimverein und Gastverein. Z/S haben sich spätestens 15 min vor dem Spiel unaufgefordert bei den SR anzumelden.	**45** min vor Spielbeginn Übergabe Laptop 30 min vor Spielbeginn: technische Besprechung mit Schiedsrichter, Zeitnehmer + Sekretär, MV Heimverein, MV Gastverein
ZN/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 Offiziellen haben analog der Eintragung im Spielbericht die Buchstaben A bis D zu tragen.

Regelung ZN / S in der OL RPS / im HVR

Seit der Saison 2019/2020 gilt:

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

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

FRAGEN ?