ZÜRCHER HANDBALLVERBAND
ABTEILUNG SCHIEDSRICHTER

SR-Manual

Saison 2014/15

Philipp Reiser | Rene Schmid

Vorwort

“Das Lehrmittel für die Schiedsrichter Ausbildung wurde komplett neu aufbereitet. Dank dem Einsatz neuester Technologien gelang es uns, ein interaktives Lehrbuch für unsere Schiedsrichter zu erstellen.”

-Philipp Reiser und Rene Schmid

Version 1.2: Saison 2014/15

Wir bemühen uns dieses Buch laufend auf dem aktuellsten Stand zu halten. Hinweise zu fehlenden oder falschen Inhalte werden gerne entgegen genommen. Bitte wende Dich direkt an die Autoren dieses Buches.

Für aktive Schiedsrichter steht auch eine eigene Facebook Gruppe zur Verfügung.

http://www.facebook.com/groups/zhv.asr/

Haftungsausschluss

- Die in diesem Buch bereitgestellten Informationen wurden mit grösstmöglicher Sorgfalt und nach bestem Wissen zusammengestellt und geprüft. Dennoch können wir nicht garantieren, dass alle Angaben zu jeder Zeit vollständig, genau und richtig sind. Wir übernehmen keine Haftung für direkte oder indirekte Schäden, die durch die Nutzung der hier vorgestellten Informationen entstehen.
- Sollten in diesem Buch in irgendeiner Form Rechte Dritter verletzt werden, bitten wir um einen kurzen Hinweis. Wir werden diese Punkte dann umgehend entfernen.
- Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle (zum Zeitpunkt der Veröffentlichung) übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschliesslich deren Betreiber verantwortlich. Wir haben keinen Einfluss auf diese Seiten, ihren Inhalt oder ihre Verfügbarkeit.
- Wir behalten uns vor, den Inhalt dieses Buches ohne vorherige Ankündigung zu ändern oder zu entfernen. Eine Haftung entsteht hieraus nicht.
- Dieses Dokument ist ausschliesslich für Schulungszwecke zu verwenden. Eine Vervielfältigung und/oder Verteilung des Dokumentes ist nur mit Einwilligung der Autoren erlaubt.

© 2014 - Zürcher Handballverband, Abteilung Schiedsrichter

Zürcher Handballverband
Abteilung Schiedsrichter
Felsenrainstrasse 11
Postfach
8052 Zürich
sekretariat@handballzhv.ch

Chapter 1

SR-Basics

Die Anforderungen und Erwartungen an Handball Schiedsrichter steigt stetig. Mit diesem SR-Manual wollen wir Dir wichtige und interessante Inputs zur Spielleitung mit auf den Weg geben.

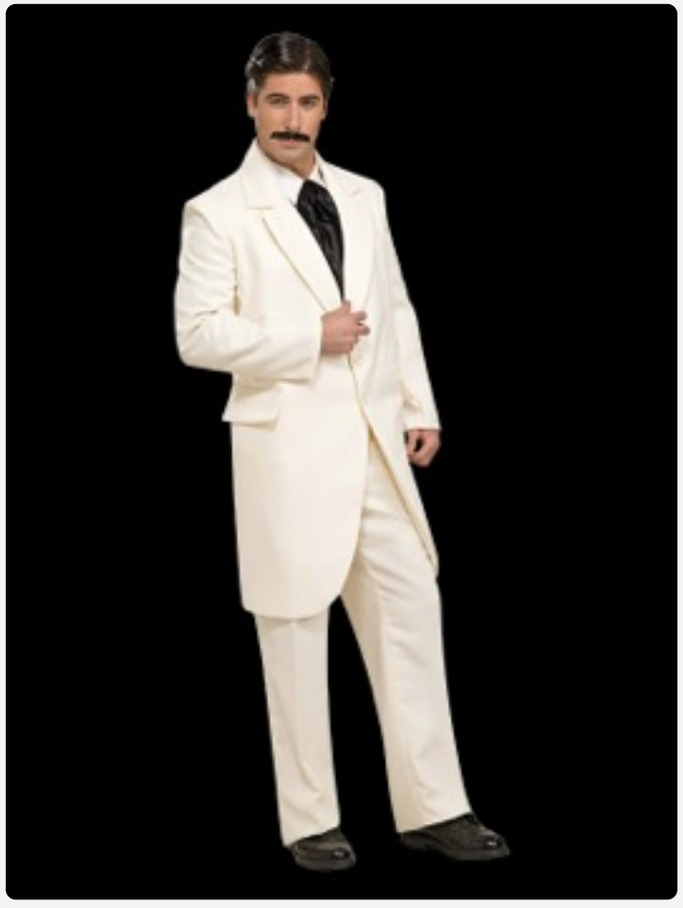
Erwartungen an Schiedsrichter

Ein Schiedsrichter sollte/muss ...

- ein Gentleman sein
- ein Spielleiter sein
- unsichtbar sein
- ein Athlet sein
- wissensdurstig sein

Korrektes, sicheres und neutrales Auftreten vor, während und nach dem Spiel.

Bilder 1.1 ein Gentleman sein



- Kleidung & Körperhygiene
- verbale und non- verbale Kommunikation
- Trink- und Essmanieren

Ausgeglichene und nachvollziehbare Entscheidungen vor, während und nach dem Spiel.

- Persönlichkeit und natürliche Autorität
- Gleichbeurteilung ähnlicher oder gleicher Situationen
- Gleichbehandlung der Mannschaften
- Fehlerquote tief halten

Bilder 1.2 Ein Spielleiter sein

Unauffälliger Spielleiter vor, während und nach dem Spiel.

- Teil des Spiels sein (keine Schiedsrichtershow)
- Eigene Emotionen kontrollieren und im richtigen Moment Emotionen zeigen (kurz und prägnant)
- Diskussionen kontrollieren

Bilder 1.3 unsichtbar sein

Trainiertes Erscheinungsbild vor, während und nach dem Spiel.

- seriöses Einlaufen und Dehnen
- Kondition und Schnelligkeit entsprechend der Mannschaften und/oder Ligazugehörigkeit

Bilder 1.4 ein Athlet sein

Handballinteressiert vor, während und nach dem Spiel.

- Kennen der Mannschaften und Spielsysteme, Spielregeln, Weisungen, Schulungsunterlagen
- Fähigkeit
  - mit Kritik umzugehen
  - eigene Leistungen und Spiele analysieren
  - Aus Fehlern oder Fehlverhalten lernen

Bilder 1.5 wissensdurstig sein

Rasur
Trikot
Socken
Schuhe

Anforderungen an Schiedsrichter

Die Anforderungen an Schiedsrichter steigen stetig. Gründe dafür sind:

- schnellere Spiele
- neue Taktiken bei Mannschaften
- Neue Verhaltensmuster bei Spielern
- Anpassungen oder Ergänzungen bei den Spielregeln
- Einsatzzahl (Schiedsrichtermangel)
- Mediendruck (Verein, Zeitungen, Internet, Fernsehen)
- Schiedsrichteralterung (immer mehr Aufwand für gleichbleibende Fitness)
- Vereinbarung der Abwesenheiten und der Terminkoordination gegenüber sozialem, beruflichen Umfeld aufgrund immer höherer Flexibilitätsansprüchen an Schiedsrichter
- unkonzentrierte Zeitnehmer (Ablenkung Handy, SMS, Gespräche, essen, trinken)

Verschiedene Wahrnehmungen

Je nach Rolle haben die verschiedenen Parteien verschiedene Wahrnehmungen.

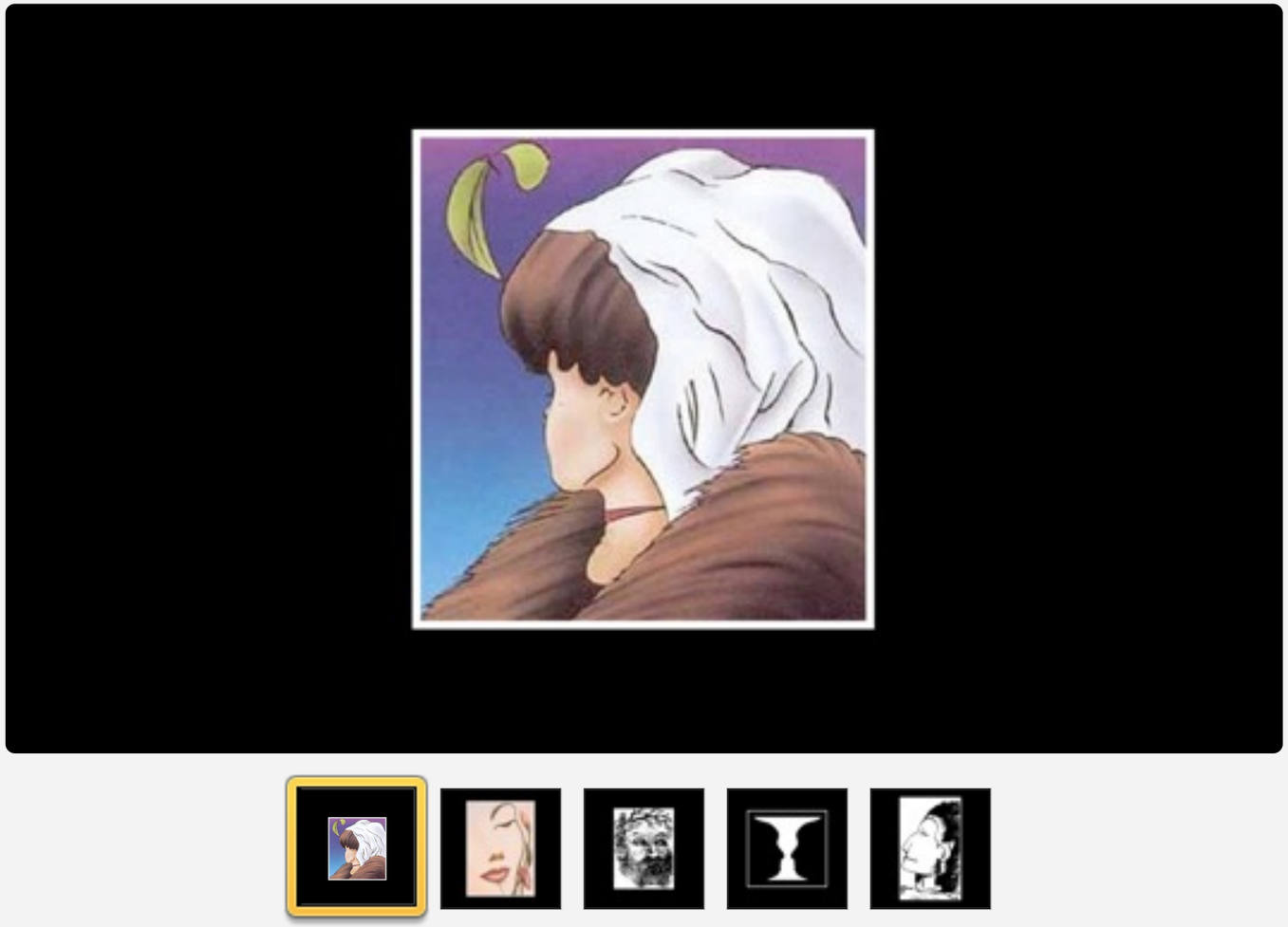
Somit ergibt sich ...

- eine Schiedsrichter Sicht
- eine Trainer Sicht
- eine Spieler Sicht
- eine Zuschauer Sicht

Aufgrund dieser Tatsache sind Konflikte, mit denen wir umgehen müssen, nicht vermeidbar.

Für Schiedsrichter gilt zudem, dass er seine Wahrnehmung innert Sekundenbruchteilen in eine Entscheidung umwandeln muss.

Bilder 1.6 Was ist Deine Wahrnehmung?



Kommunikation & Konfrontation

Die Kommunikation zwischen Offiziellen, Spielern, Schiedsrichtern, Speaker wird vor, während und nach dem Spiel immer wichtiger.

Wir konzentrieren uns auf die Kommunikation und Spannungsfelder zwischen Offiziellen, Spielern und Schiedsrichtern.

Die Kommunikation vor dem Spiel erfolgt nur selten und meistens freundschaftlich.

Die Kommunikation während dem Spiel erfolgt meistens aufgrund Unzufriedenheit über einen Entscheid und erfolgt oftmals auf einem hohen emotionalen Level.

Die Kommunikation nach dem Spiel erfolgt meistens aufgrund Unzufriedenheit und auf verschiedenen emotionalen Leveln.

Die Schwierigkeiten entstehen bei Kommunikationen auf hohen emotionalen Leveln, welche automatisch Spannungsfelder erzeugen.

Der SR hat 3 Möglichkeiten zur Reaktion:

- Ignorieren
- Emotionen unterdrücken und ruhig kommunizieren
- Emotionen 1:1 zurückgeben

Aufgabe eines Schiedsrichters

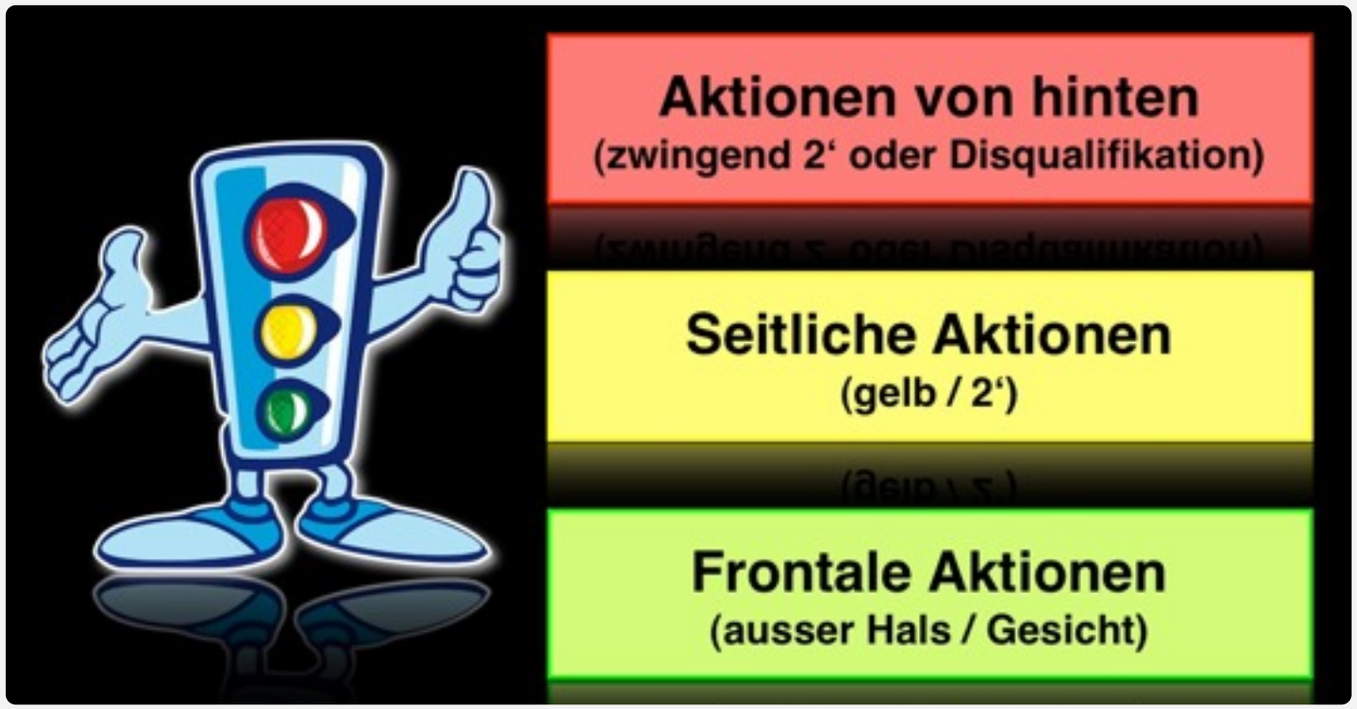
ist: ...

- **Die Gesundheit der Spieler zu schützen !**

Schiedsrichter die das verinnerlichen und die Progression auf dem Spielfeld umsetzen, sind gute Schiedsrichter!

Dafür haben wir ein Regelwerk welches uns die notwendigen Richtlinien und verfügbaren Massnahmen zur Verfügung stellt.

Eine konsequente Anwendung einer Liga gerechten Progressionslinie hilft uns alle beteiligten Spieler und Offizielle entsprechend zu schützen.



Der komplette Schiedsrichter

- Die Regelkenntnisse sind die Basis jedes Schiedsrichters
  STARKE REGELKENNTNISSE = SELBSTVERTRAUEN
- 50% eines guten Schiedsrichters sind die Regelkenntnisse (Lern- und Fleisssache)
- 50% eines guten Schiedsrichters sind PERSÖNLICHKEIT, MARKETING und FINGERSPITZENGEFÜHL (Spiel- und Lebenserfahrung)
- Wir sind KEINE Polizisten
- Übung macht den Meister!

Chapter 2

Regelkunde

Die Kenntnisse der Handball Regeln bilden die Basis eines guten Schiedsrichters. Regelkenntnisse sind elementar und müssen immer wieder in regelmässigen Abständen überprüft und gelernt werden. Alle am Spiel beteiligten Personen erwarten von den Schiedsrichtern fundierte Kenntnisse.

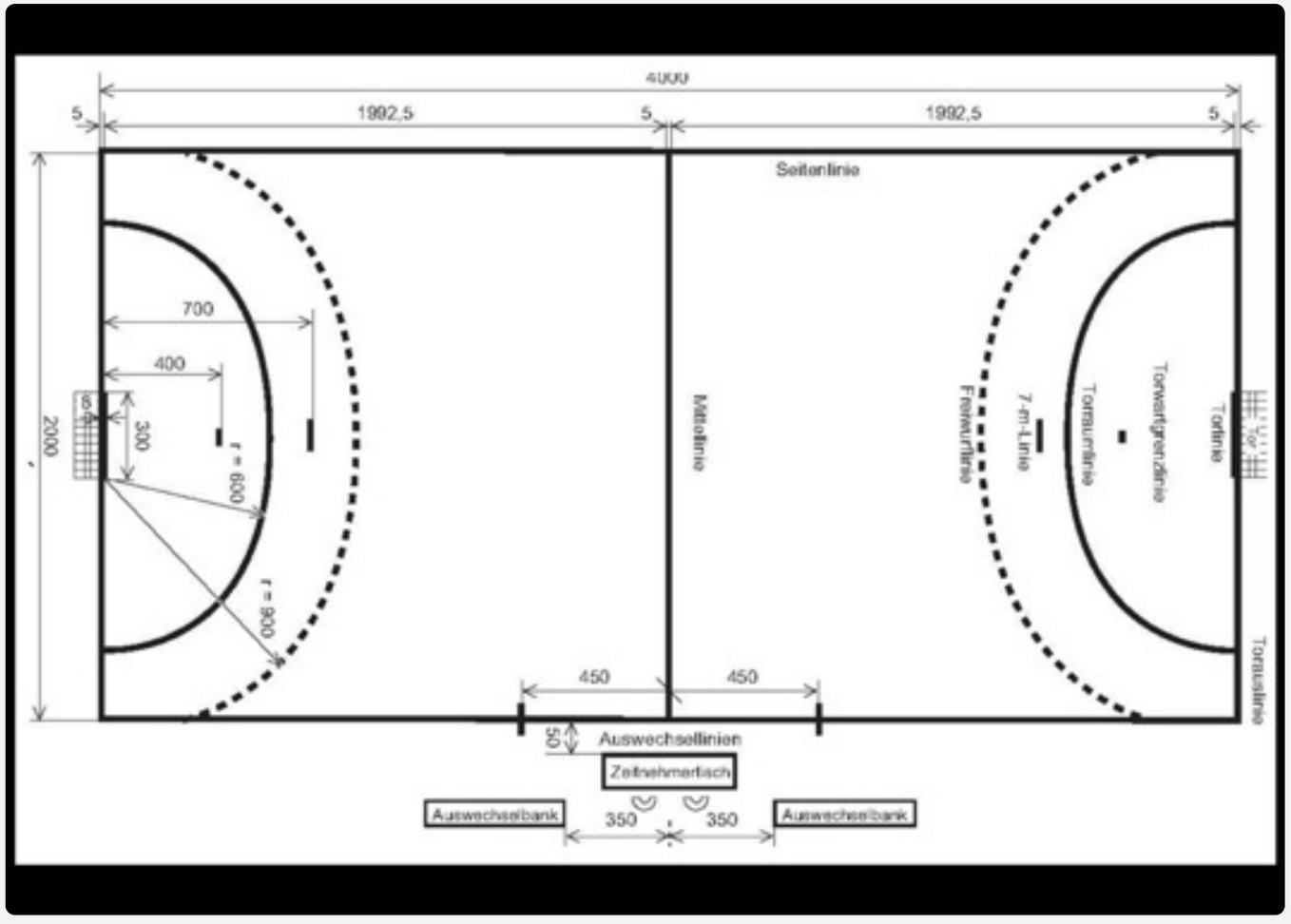
Ausgabe 1. Juli 2010

Die Spielfläche

Regelkunde

- **Regel 1:1 - 1:9**
  Die Spielfläche

Im Kapitel 1 des Regelwerkes findest Du alle relevanten Themen rund um die Spielfläche.



Spielzeit, Schlusssignal, Time-out

Regelkunde

- **Regel 2:1 - 2:10**
  Spielzeit, Schlusssignal, Time-out

- Die normale Spielzeit ist 2x30‘ mit einer Pause von 10‘. Allfällige Verlängerungen dauern 2x5‘ mit 1‘ Pause. (Total gibt es maximal zwei Verlängerungen.
- Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des Anwurfs durch den Schiedsrichter und endet mit dem „automatischen“ Schlusssignal der öffentlichen Zeitmessanlage.
- Die Schiedsrichter entscheiden, wann und wie lange die Spielzeit unterbrochen wird.

  In folgenden Situation ist ein Time-out verbindlich:

  - Hinausstellung oder Disqualifikation
  - Team-Time-out
  - Pfiff vom Zeitnehmer oder Delegierten
  - notwendige Rücksprachen zwischen den SR (Regel 17:7)

Der Ball

Regelkunde

- **Regel 3:1 - 3:4**
  Der Ball

Männer und Junioren (≥ 16 Jahre):

58-60 cm / 425-475 g (IHF-Grösse 3)

Frauen, Juniorinnen (≥ 14 Jahre) und Junioren (12-16 Jahre):

54-56 cm / 325-375 g (IHF-Grösse 2)

Juniorinnen (8-14 Jahre) und Junioren (8-12 Jahre):

50-52 cm / 290-330 g (IHF-Grösse 1)

Mannschaft, Wechsel, Ausrüstung, ...

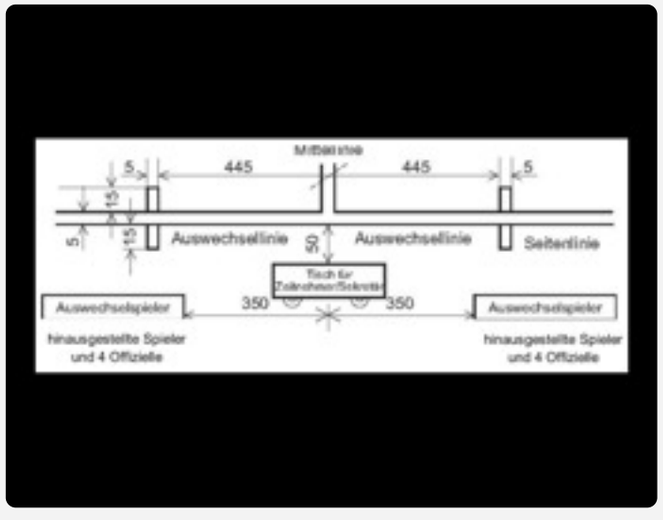
Regelkunde

- **Regel 4:1 - 4:11**
  Mannschaft, Spielerwechsel, Ausrüstung, Spielerverletzung

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 5 und maximal 14 Spielern. Zusätzlich können maximal 4 Mannschaftsoffizielle auf der Mannschaftskarte eingetragen sein.

Ein Spielerwechsel kann jederzeit innerhalb der Auswechselzone erfolgen.

Alle Spieler müssen ein einheitliches Trikot in Farbe und Design haben. (Nummer 1-99 auf der Vorder- und Rückseite)



Blutet ein Spieler oder hat ein Spieler Blut am Körper/Trikot muss er das Spielfeld umgehend verlassen. Die Wunde ist abzudecken und das Trikot zu reinigen/ oder zu wechseln (neue Nummer auf Mannschaftskarte notieren).

Der Torwart

Regelkunde

- **Regel 5:1 - 5:11**
  Der Torwart

Bei der Abwehr im Torraum darf der Torwart den Ball mit allen Körperteilen berühren.

Er darf sich im Torraum mit dem Ball frei bewegen, jedoch den Abwurf nicht verzögern.

Der Torraum gilt als verlassen, sobald der Torwart mit irgendeinem Körperteil den Boden ausserhalb der Torraumlinie (6-m) berührt.

Es ist dem Torwart nicht erlaubt, bei der Abwehr den Gegenspieler zu gefährden.

Es ist dem Torwart nicht erlaubt, den ausserhalb des Torraums, am Boden liegenden oder rollenden Ball zu berühren oder in den Torraum hereinzuholen.

Es ist dem Torwart nicht erlaubt, den sich in Richtung Spielfeld bewegenden Ball mit dem Unterschenkel oder Fuss zu berühren.

Der Torraum

Regelkunde

- **Regel 6:1 - 6:8**
  Der Torraum

Der Torraum (inkl. Linie) darf nur vom Torhüter betreten werden.

Wenn der Torwart den Ball innerhalb des Torraums unter Kontrolle hat, gilt der Ball als „ausserhalb des Spiels“ und muss durch den Torwart durch einen Abwurf wieder ins Spiel gebracht werden.

Spielen des Balles, passives Spiel

Regelkunde

- **Regel 7:1 - 7:10**
  Spielen des Balles
- **Regel 7:11 - 7:12**
  Passives Spiel

Es ist erlaubt, den Ball unter Benutzung von Händen (offen oder geschlossen), Armen, Kopf, Rumpf, Oberschenkel und Knien zu werfen, zu stoppen, zu stossen oder zu schlagen.

Es ist erlaubt, den Ball maximal 3 Sekunden zu halten

Es ist erlaubt, sich mit dem Ball höchstens 3 Schritte zu bewegen.

7:11 Es ist nicht erlaubt, den Ball in Besitz zu halten ohne erkennbaren Versuch, anzugreifen oder ein Tor zu erzielen. Ebenso ist es nicht erlaubt, wiederholt die Ausführung eines Anwurfs, Freiwurfs, Einwurfs oder Abwurfs der eigenen Mannschaft zu verzögern . Dies ist als passives Spiel anzusehen, welches mit einem Freiwurf geahndet wird, sofern die passive Tendenz nicht aufgegeben wird...

7:12 Wird eine Tendenz zum passiven Spiel erkennbar, wird das Vorwarnzeichen gezeigt. Dies gibt der ballbesitzenden Mannschaft die Gelegenheit, die Angriffsweise umzustellen, um den Ballverlust zu vermeiden. Falls sich die Angriffsweise nach dem Anzeigen des Vorwarnzeichens nicht ändert oder kein Torwurf ausgeführt wird, wird ein Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft gegeben.
In besonderen Situationen (z.B. bewusstes Auslassen einer klaren Torgelegenheit) können die Schiedsrichter auch ohne vorheriges Vorwarnzeichen auf Freiwurf gegen die ballbesitzende Mannschaft entscheiden.

Regelwidrigkeiten, unsportliches Verhalten

Regelkunde

- **Regel 8:1 - 8:6**
  Regelwidrigkeiten
- **Regel 8:7 - 8:10**
  unsportliches Verhalten

Das Kapitel 8 der IHF Regeln werden in einem separaten Lehrbuch und in spezifischen Lektionen während der Schiedsrichter Aus- und Weiterbildung behandelt.

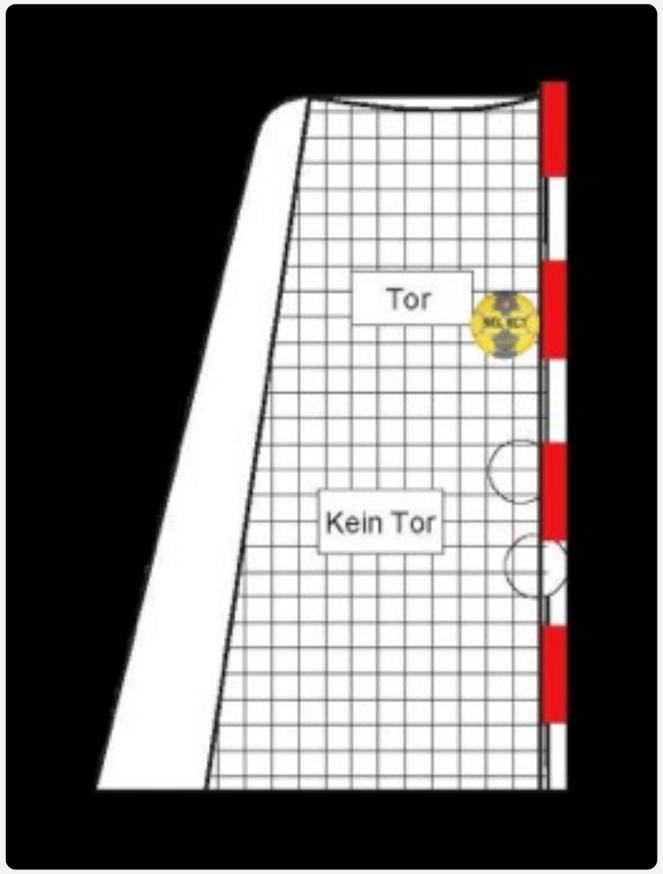
Bilder 2.1 Regel 8:3 - 8:10

Der Torgewinn

Regelkunde

- **Regel 9:1 - 9:3**
  Der Torgewinn

Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie vollständig überquert hat, sofern vor dem oder beim Wurf der Werfer, seine Mitspieler oder Offizielle sich nicht regelwidrig verhalten haben.



Spielt ein Spieler den Ball in das eigene Tor, führt dies zum Torgewinn für die gegnerische Mannschaft, ausgenommen, der Torwart führt einen Abwurf aus.

Wurfarten aus Sicht des Regelwerkes

Regelkunde

- **Regel 10:1 - 10:4**
  Der Anwurf
- **Regel 11:1 - 11:5**
  Der Einwurf
- **Regel 12:1 - 12:2**
  Der Abwurf
- **Regel 13:1 - 13:8**
  Der Freiwurf
- **Regel 14:1 - 14:10**
  Der 7-m-Wurf
- **Regel 15:1 - 15:9**

Die verschiedenen Wurfarten aus Sicht des Regelwerkes sind in den Regeln 10,11,12,13 und 14 beschrieben. Die einzelnen Kapitel sind jeweils aufgeteilt in Wurf-Entscheidung und Wurf-Ausführung.

Weiter sind natürlich auch die Querverweise zu anderen Kapitel aufgelistet.

Regel 15 Allgemeine Anweisungen zur Ausführung der Würfe

In der Regel 15 wird noch im Detail auf den Werfer, die Mitspieler des Werfers und die Abwehrspieler eingegangen.

15:5 Anpfiff zur Spielfortsetzung

Das Spiel muss vom Schiedsrichter wieder angepfiffen werden:

a) immer bei Anwurf (10:3) oder 7-m-Wurf (14:4).

b) im Falle eines Einwurfs, Abwurfs oder Freiwurfs:

- bei Wiederaufnahme nach einem Time-out
- bei Wiederaufnahme mit einem Freiwurf entsprechend Regel 13:4
- bei Verzögerung der Wurfausführung
- nach einer Korrektur der Spielerpositionen
- nach einer Ermahnung oder Verwarnung.

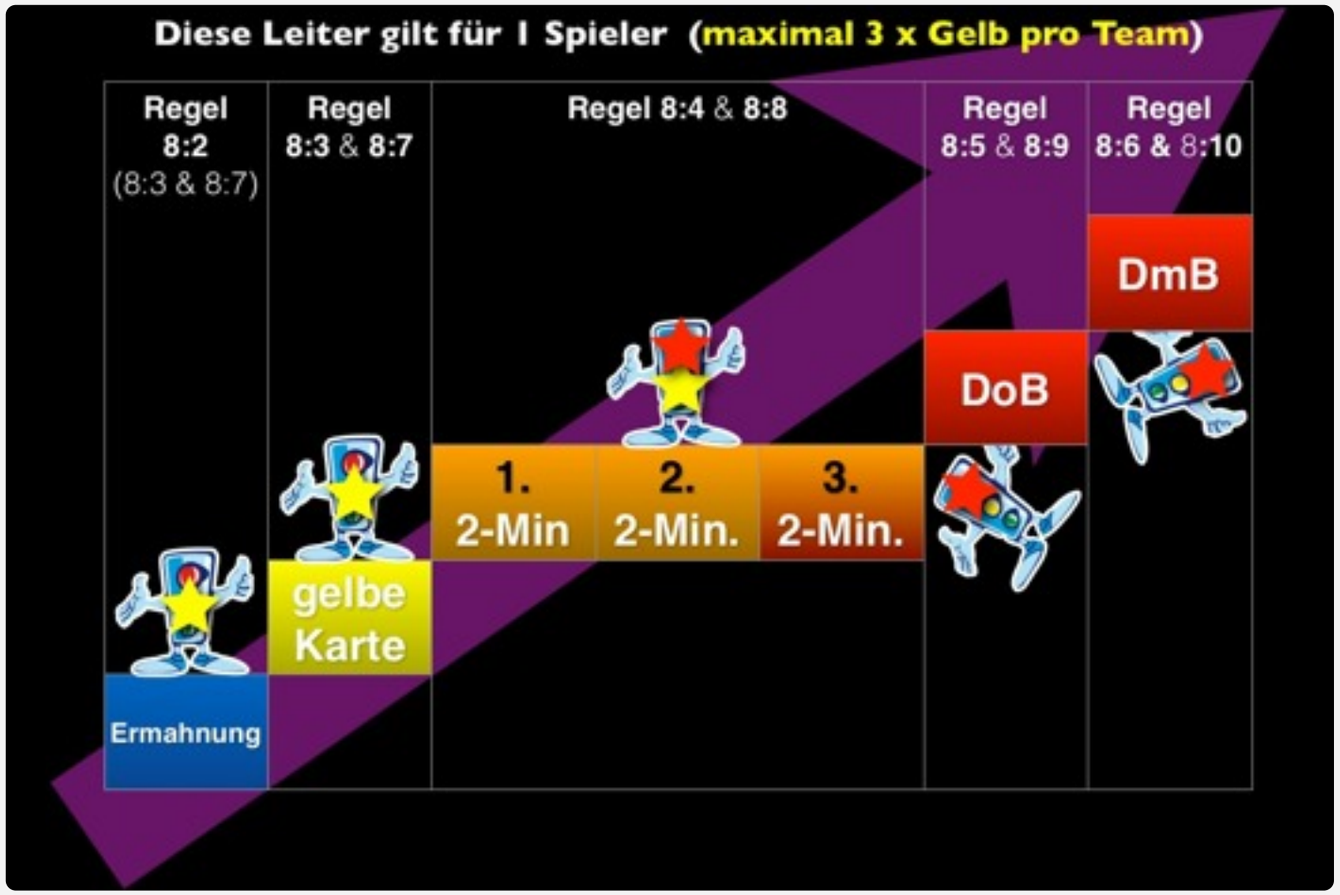
Die Strafen

Regelkunde

- **Regel 16:1 - 16:11**
  Die Strafen

Die Regel 16 hat immer einen direkten Bezug zur Regel 8.

Bilder 2.2 Progressionsleiter



16:10 Vergehen während der Spielzeit

Die Strafen für Vergehen während der Spielzeit sind in den Regeln 16:1, 16:3 und 16:6 festgehalten. Zur Spielzeit zählen auch alle Pausen, Time-outs, Team-Time-Outs und Verlängerungen. In allen anderen Spielentscheidungsverfahren (z.B. 7-m-Werfen) kommt nur Regel 16:6 zur Anwendung. Dadurch soll bei jeglicher Art von bedeutsamem oder wiederholt unsportlichem Verhalten die weitere Teilnahme dieses Spielers verhindert werden.

16:11 Vergehen außerhalb der Spielzeit

Unsportliches Verhalten, grob unsportliches Verhalten und besonders grob unsportliches Verhalten sowie jegliche Form besonders rücksichtsloser Handlungen (siehe Regel 8:6-10) seitens eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen, im Bereich der Wettkampfstätte, aber außerhalb der Spielzeit, ist wie folgt zu ahnden:

Vor dem Spiel:

a) unsportliches Verhalten gemäß Regel 8:7-8 mit Verwarnung;

b) Verhalten im Sinne von Regel 8:6 und 8:10a mit Disqualifikation gegen den Spieler oder Mannschaftsoffiziellen, wobei die Mannschaft mit 14 Spielern und 4 Offiziellen beginnen darf; Regel 16:8 Absatz 2, trifft nur bei Vergehen während der Spielzeit zu; folglich hat die Disqualifikation keine Hinausstellung zur Folge.

Bestrafungen für Vergehen vor dem Spiel können jederzeit während des Spiels ausgesprochen werden, sobald die fehlbare Person als am Spiel Beteiligter wahrgenommen wird und dies zum Zeitpunkt des Vergehens nicht möglich war.

Nach dem Spiel:

c) schriftlicher Bericht

Die Schiedsrichter

Regelkunde

- **Regel 17:1 - 17:14**
  Die Schiedsrichter

17:2 Die Aufsicht über das Verhalten der Spieler und Offiziellen beginnt für die Schiedsrichter mit dem Betreten der Wettkampfstätte und endet, wenn sie Diese verlassen.

17:3 Die Schiedsrichter sind verantwortlich für das Prüfen der Spielfläche, der Tore und der Bälle vor Spielbeginn. Sie bestimmen, welche Bälle zum Einsatz kommen (1 und 3:1)...

17:8 Die Schiedsrichter sind für das Zählen (Notieren) der Tore verantwortlich. Außerdem notieren sie Verwarnungen, Hinausstellungen und Disqualifikationen.

17:9 Schiedsrichter sind für die Kontrolle der Spielzeit verantwortlich...

17:10 Die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich, dass das Spielprotokoll (Mannschaftskarte) nach dem Spiel ordnungsgemäß ausgefüllt wird.

Zeitnehmer und Sekretär

Regelkunde

- **Regel 18:1 - 18:2**
  Zeitnehmer und Sekretär

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.

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

Chapter 3

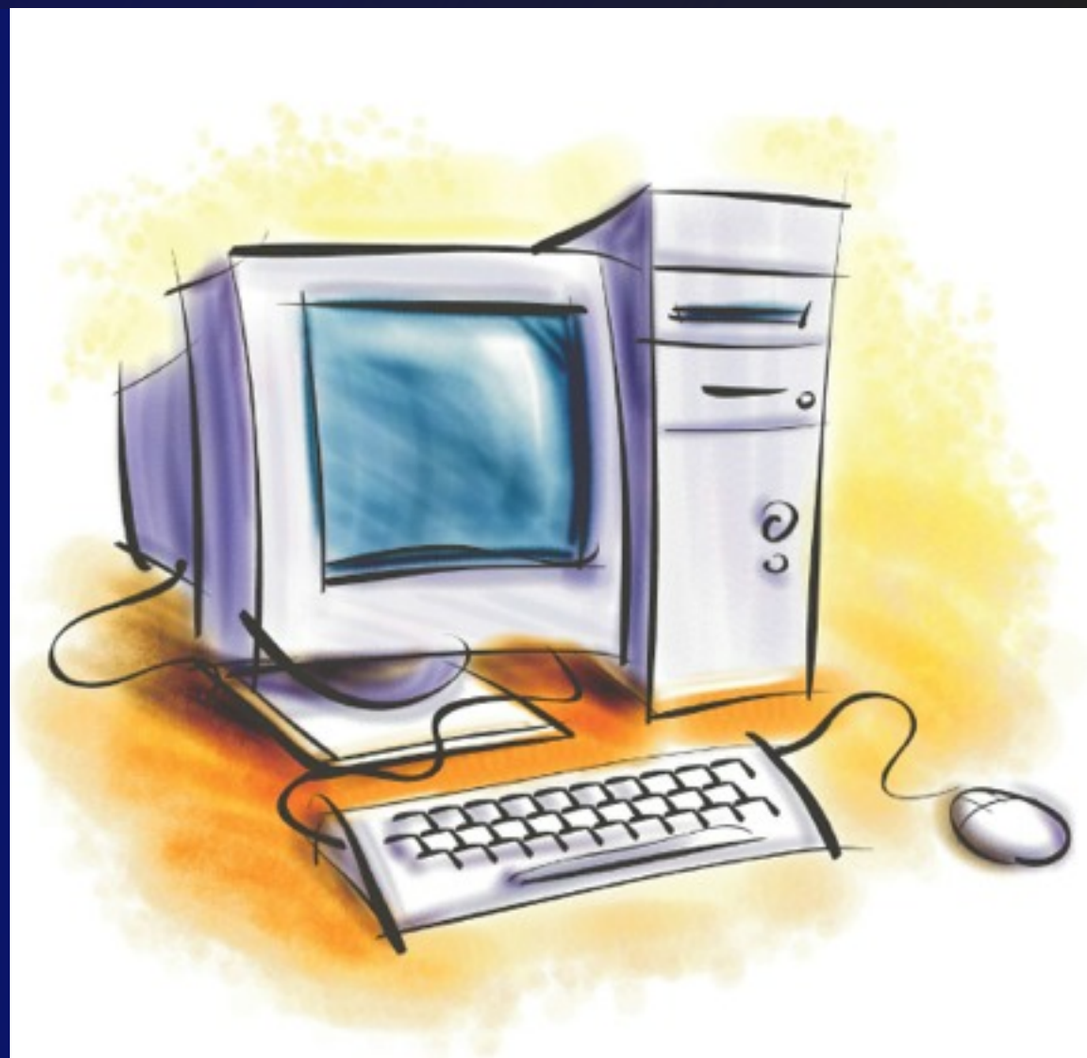
Vorbereitung zu Hause

Diese Unterlagen soll ein kleiner Helfer sein für die ersten Spiele oder wenn man nicht mehr weiss, wo was zu finden ist.

VSR = Verbands Schiedsrichter

PSR = Promotions Schiedsrichter

http://www.handball.ch/de/zhv



Sperrdaten erfassen

Wir befinden uns hauptsächlich im Register Schiedsrichter

- **VSR/PSR-Einsatz**
  Hier sind die einzelnen Einsätze jedes VSR oder PSR zu finden
- **SR-Verfügbarkeit**
  Hier muss jeder VSR seine Sperrdaten eingeben
- **Spiele ohne Einsatz**
  Hier kann sich der VSR und PSR um Spiele bewerben falls er zusätzlich Zeit und Lust hat.

Die Verband-Schiedsrichter (VSR) geben monatlich (oder nach Info des **Einsatzleiters**) während der Meisterschaft ihre Sperrdaten im System ein, damit die Spiele durch VSR / PSR besetzt werden können. PSR können keine Sperrdaten eingeben (siehe PSR-Reglement)

Das Sperrdatentool befindet sich im Register Schiedsrichter:

http://www.handball.ch/de/zhv/30_schiedsrichter/10_sreinsatz/15_sr-verfuegbarkeit.htm

Die genaue Anleitung, wie man seine Sperrdaten im System eingeben kann und wie es funktioniert findet man im PDF, welches unter oben genannten Link liegt. Auch steht in dieser Unterlage wie man die Sperrdaten eingeben muss wenn man neben dem VSR auch als Spieler/Trainer unterwegs ist, damit es keine Überschneidungen gibt (Selbststudium jedes SR!)

Wichtig:

Können gewisse Spiele NICHT geleitet werden, muss man sich umgehend mit dem **Einsatzleiter** in Verbindung setzen (Telefon/Mail).

Kurzfristige Spielrückgaben werden **NICHT** per Email zurück genommen. Rückgaben müssen IMMER durch den **Einsatzleiter** bestätigt werden, ansonsten ist das Spiel NICHT zurück genommen worden und es muss geleitet werden.

PSR setzen sich mit dem PSR – Verantwortlichen jedes Vereines in Verbindung (PSR-Reglement)

Bilder 3.1 Webseite für Sperrdatenerfassung

Klicke in der Webseite auf den Link „SR-Verfügbarkeit verwalten“

Einsatzplanung

Da durch die Einsatzstelle immer wieder Änderungen gemacht werden müssen, es viele Spielverschiebungen gibt, kann die Quittung erst 5 Tage vor Spiel aus dem System ausgedruckt werden.

Sobald das Datum **ROT** ist, ist der Link aktiviert und man kann das PDF erstellen, um anschliessend die Quittung auszudrucken.

Es muss nichts mehr von Hand ausgefüllt werden, es gelten nur noch diese Quittungen (Handquittungen werden nicht akzeptiert), ebenfalls werden die VSR/ PSR – Spesen sowie Fahrspesen aus dem System berechnet (Kontrolle ob die Km angaben stimmen kann oder soll man machen, grosse Differenzen bitte melden)

Die Spesen werden immer von beiden Mannschaften geteilt. Ausnahmen sind im System unter **Einsatz** ersichtlich.

Webseite um Quittungen zu erstellen: http://www.handball.ch/de/zhv/30_schiedsrichter/10_sreinsatz/10_sr-einsatz.htm

Bilder 3.2 Quittung für Einsatz erstellen und drucken

Auf der rechten Seite gibt man nun oben im Feld seinen Namen ein (in diesem Beispiel Hartmann Heinz), im unteren Feld muss man schauen dass beim Verband Zürcher Handball Verband steht.

Material eines Schiedsrichters

Welches Material braucht ein Handball Schiedsrichter?

- SR-Trikot mit korrektem Abzeichen
- Hallenschuhe (schwarz)
- Armbanduhr
- Pfeiffe Fox40-Classic + 1 Ersatz
- Spielnotizkarten & Kugelschreiber
- gelbe und rote Karte
- Formular „Spielfeldprotest“ & ausgedruckte Quittung
- Regelbuch & Weisungen

Die SR können unter folgendem Link diverses Material via Sekretariat im **Zürcher Handballverband** bestellen:

http://www.handball.ch/de/zhv/30_schiedsrichter/05_sradmin/50_sr-shop.htm

Bilder 3.3 Materialübersicht

SR-Trikot (mindestens 3 Farben) mit ...

Chapter 4

Schiedsrichter in der Halle

Nachfolgend werden die Aufgaben beschrieben die von den SR vor-, während und nach dem Spiel erledigt werden müssen. Eintreffen in der Halle, Verhalten gegenüber Offiziellen und Spieler, administrative Aufgaben am Zeitnehmertisch.

Erscheinen in der Halle

Der Schiedsrichter hat dafür zu sorgen, dass er pünktlich in der Halle erscheint.

Zur Vorbereitung gehören:

- kurze Begrüssung der Mannschaftsverantwortlichen
- Begrüssung der Zeitnehmer, Sekretär und Delegierter
- Erledigung der Administration
- Aufwärmen
- Ball- und Seitenwahl der Mannschaften

Der VSR / PSR hat **eine Stunde vor Spielbeginn** in der Halle zu sein. Damit dies klappt, muss man wissen wo die Halle ist, wie lang man hat und ob es Probleme auf dieser Strecke geben könnte (Stau, usw.). Der Hallenplan wird auf der Homepage des Zürcher Handballverbands angezeigt.

http://www.handball.ch/de/zhv/20_spielbetrieb/40_hallenverzeichnis.htm

Bilder 4.1 Hallenverzeichnis

Jede Halle ist auf der ZHV-Homepage angegeben

Bevor man die administrative Vorbereitung für das Spiel macht, empfehlen wir die persönliche Vorbereitung. Sobald man in der Halle eingetroffen ist, sich umgezogen hat, kann man seine Sachen beim Zeitnehmertisch oder in der Schiedsrichtergarderobe deponieren. Natürlich darf man die Trainer der beiden Mannschaften kurz begrüssen, längere Gespräche vor dem Spiel sollten aber wenn möglichst vermieden werden. Anschliessend erfolgt ein seriöses Einlaufen des Schiedsrichters! Wenn das Spiel anfängt, darf der SR auch schon schwitzen. Am besten läuft der SR auf der Seitenlinie oder bei der Mittellinie ein.

Bilder 4.2 Beispiel eines Zeitablaufes

13:00	Eintreffen in der Halle (Begrüssungen)
13:25	Einlaufen / Aufwärmen
13:40	Administrative Arbeiten
13:50	Ball- und Seitenwahl
13:55	Mit Mannschaften zur Mitte laufen, ShakeHands mit Off./ZN Tisch
14:00	Anpfiff Spiel

Vorbereitung vor Spielbeginn

Vorbereitung vor Anpfiff

- Eintrag in Tagesrapport
- Mannschaftskarten kontrollieren
- Spielnotizkarten vorbereiten
- Quittungen gegen Bargeld dem Mannschaftsverantwortlichen übergeben. (ausser bei interregionalen Spielen)
- Tenuefarben mit MV klären
- Ball- und Seitenwahl
- Mit den Mannschaften zur Mitte laufen und ShakeHands mit den Offiziellen und ZN-Tisch

Ca. 20-30 Minuten vor dem Spiel beginnt der SR mit der administrativen Vorbereitung. (Reihenfolge unbestimmt)

- Quittungen bei den Trainern einlösen
- Mannschaftskarten kontrollieren (diese muss durch den Mannschaftsverantwortlichen spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn beim Zeitnehmer liegen).
  - haben alle Spieler eine Nummern
  - wie viele Spieler sind auf der Liste eingetragen (max. 14 Spieler)
  - Spieleranzahl der Mannschaft überprüfen (Anzahl auf der Mannschaftskarte)
  - wie viele Offizielle sind eingetragen (max. 4 Offizielle)
  - wurde etwas von Hand eingetragen/gestrichen
  - Tagesrapport anschauen, sich eintragen, sind Zeitnehmer/Sekretariat eingetragen?

Spielerpässe gibt es keine mehr. Wird jedoch von einem Mannschaftsverantwortlichen oder Delegierten verlangt, dass sich die Spieler ausweisen müssen, ist eine Ausweiskontrolle durch den SR durchzuführen (ID, Führerausweis, Schülerausweis mit Foto). Kann sich ein Spieler in einem solchen Fall nicht ausweisen, darf er nicht spielen.

- Spielernummern auf dem SR-Kärtchen eintragen
- Trikots der Mannschaften abklären, damit nicht beide die gleichen Farben haben
- Tor- und Netzkontrolle
- Time-Out- Karten durch Zeitnehmer verteilt
- 10 Minuten vor Spiel wird durch den SR das Anspiel/ Seitenwechsel ausgelost, dafür
  verlangt man vom Trainer ein Spieler für die Auslosung an den Zeitnehmertisch
- Mit den Mannschaften zur Mitte laufen und ShakeHands mit den Offiziellen und Zeitnehmer/Sekretär und wenn vorhanden Delegierten

Wichtig:
Pro Mannschaft müssen mind. 5 Spieler anwesend sein, damit das Spiel angepfiffen werden kann. Spieler, welche noch nicht in der Mannschaftskarte eingetragen sind, sind nicht Spielberechtigt, müssen sich (während Spiel bei Zeitnehmer/Sekretär anmelden).

Mannschaftskarte muss auf 14 Spieler gestrichen werden. Verletzt sich ein Spieler vor Anpfiff darf dieser vor dem Spiel ersetzt werden und ein Spieler in der Mannschaftskarte für ihn nachgetragen werden.

Administration in der Pause

In der Pause ...

- Halbzeitresultat kontrollieren
- Strafen mit Sekretär abgleichen
- Spielball dem Zeitnehmer übergeben (Verantwortung liegt beim Zeitnehmertisch, das der Spiel- und Ersatzball während der Pause nicht verwendet wird)
- Allgemeine Absprachen mit Zeitnehmer/ Sekretär
- Rückzug in die Garderobe

Während der Pause hat der Schiedsrichter die nachfolgend aufgeführten Aufgaben zu erledigen. Während diesen wohlverdienten 10 Minuten sind grundsätzlich keine Gespräche mit Trainern und/ oder Spielern zu führen.

- Kontrollieren ob das Halbzeitresultat stimmt, (d.h. SR Resultat mit Zeitnehmer/ Sekretär?)
- Strafen abgleichen (Gelbe/Rote Karten, 2 Minuten Strafen)
- Spielball sicherstellen (Verantwortung an die Zeitnehmer/Sekretär delegieren)
- Kurzabsprache mit Zeitnehmer/Sekretär

Administration nach dem Spiel

Nach dem Spiel ...

- Handshake mit MV und Spieler
- Resultate, TTO, Rapporte auf Mannschaftskarten eingetragen?
- Allenfalls Spieler streichen die nicht gespielt haben
- Visum auf Tagesrapport (Resultat)
- Verabschiedung Zeitnehmer und Sekretär

Nach dem Spiel hat der Schiedsrichter die nachfolgend aufgeführten Aufgaben zu erledigen.

- Tagesrapport: Halbzeit/Schlussresultat, Visum von SR
- Tagesrapport: sind Zeitnehmer / Sekretär eingetragen
- Mannschaftskarten: Resultat (Halbzeit/Schlussresultat), Team Time-out eingetragen, Strafen eingetragen? Zeitnehmer / Sekretär eingetragen
- Müssen ev. Spieler gestrichen werden (nur wenn Trainer es verlangt und dieser WIRKLICH nicht gespielt hat)
- Mannschaftskarten Unterschreiben!!!!

Falls durch den Schiedsrichter noch Rapporte erstellt werden müssen, muss dies bei den Mannschaftskarten der entsprechenden Mannschaft im richtigen Feld eingetragen werden und anschliessend zu Hause im Online Rapport rapportiert werden!

(siehe Kapitel „SR-Rapporte“)

Bei allen Spielen müssen alle Felder der Spielberichte gemäss Weisungen durch Zeitnehmer/Sekretär erfasst werden. Bitte kontrollieren!

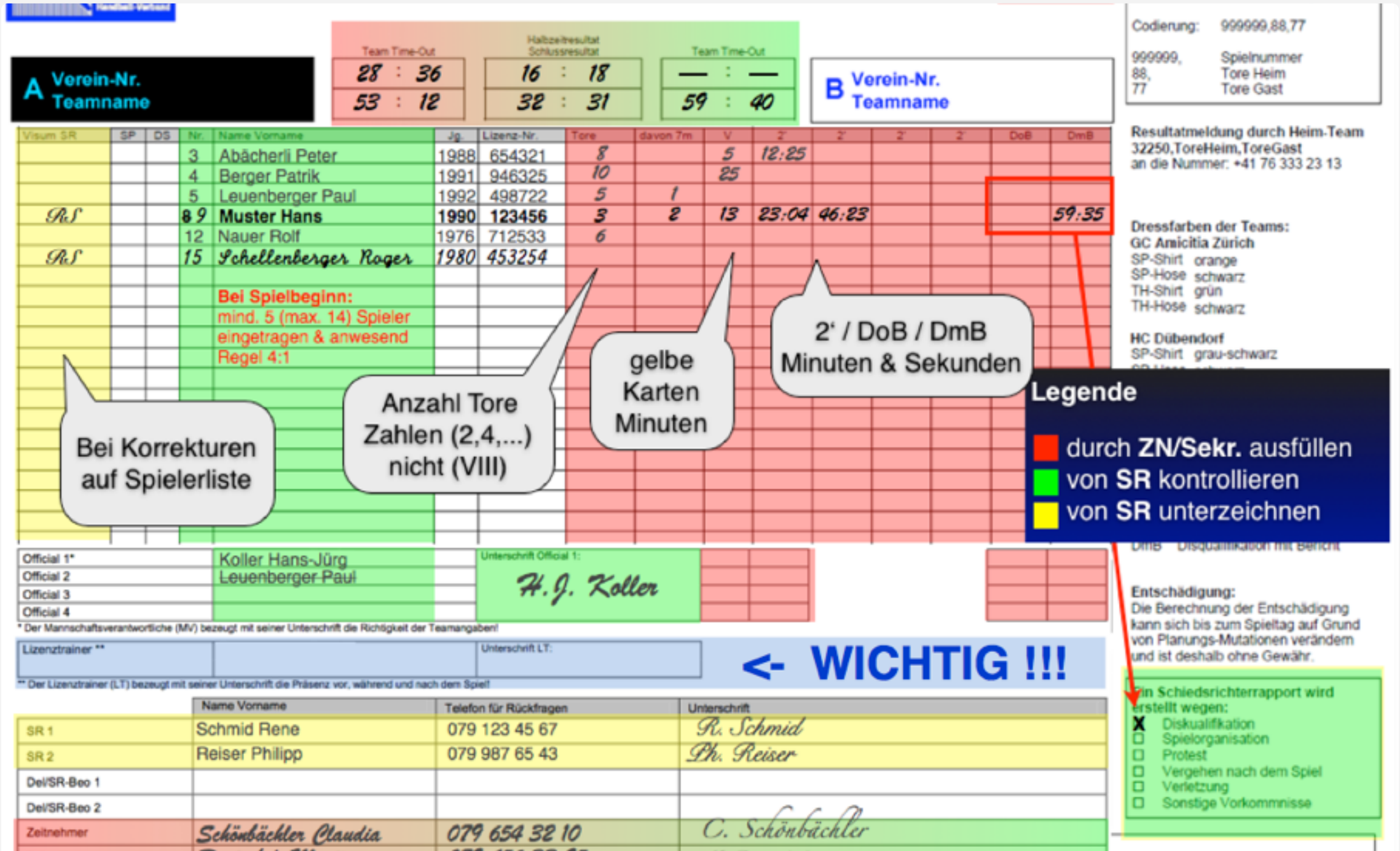
ACHTUNG: kleine Differenzen bei Inter-Regionalen Spielen

- Keine Spesen Auszahlung vor Ort
- Komplett ausgefüllte Spielberichte nach Spielschluss durch den/die SR mitnehmen und dem SHV mit voradressierten Couverts zustellen (Couvert vorgängig via **Sekretariat** bestellen)

ACHTUNG: kleine Differenzen bei Regional-übergreifenden Spielen (HRV Ost / HRV Aargau+)

- Angaben auf der ZHV Seite beachten!

Bilder 4.3 Mannschaftskarte



SR-Rapporte

Wenn bei einem geleiteten Spiel eine Disqualifikation nach Regel 8:6 oder 8:10 ausgesprochen wurde, ein Spieler sich verletzt hat oder es Unstimmigkeiten in der Spielorganisation gegeben hat muss zu Hause noch der entsprechende Rapport erstellt werden.

Einleitung

Wenn ein SR einen Rapport wegen einer Roten Karte oder einer Verletzung eines Spielers/ Funktionärs schreiben muss, macht er sich am besten folgende Notizen:

- Spielnummer
- Name, Vorname und Telefon des Zeitnehmers / des Sekretärs
- Resultat (Halbzeit/Schlussresultat)
- Spielzeit und Spielstand beim Zeitpunkt des Vorfalls. Anschliessend kann man zu Hause unter folgendem Link den Rapport erstellen. Unter dem gleichen Link findest Du auch einen Behelf als pdf-Datei.
- Stichworte (was ist geschehen)

http://www.handball.ch/de/zhv/30_schiedsrichter/30_sr-rapporte/05_sr-rapport.htm

Bei diesem Rapport geht es nicht um persönliche Meinungen/ Gefühle sondern einfach um die sachliche Feststellung. Beispiele wie; ich denke, dies war sehr gefährlich, dieser Spieler gehört bestraft usw. kommt nicht hinein.
Auf der Homepage kann man das meiste mit Kreuzen oder in einem Dropdown-Feld aussuchen und anklicken. Die Regel muss man dann selber noch dazu eintragen.

Im Weiteren gibt es ein Feld für exakter Wortlaut/ Geste falls jemand einen Beleidigte oder z.B. den Vogel zeigt, damit dies niedergeschrieben werden kann. Weitere Angaben kann man auch im Feld Bemerkungen schreiben.

Rapporthilfe

Nachfolgen noch ein kurzer Überblick zur administrativen Anwendung der Regel 8:6, 8:10

- Der Mannschaftsverantwortliche wird immer darüber informiert, das ein Rapport erstellt wird
- Es werden keine Aussagen zu möglichen, weiteren Sanktionen gemacht
- Die weitere Bearbeitung der rapportieren Fälle – mit oder ohne Sanktion - erfolgt durch die zuständigen Instanzen
- Gleichzeitig informiert das Sekretariat die Mannschaftsführer per Mail über das Vorgehen

Für interregionale Spiele gelten die Weisungen SHV/ SRO.

Rapporthilfe „Regelwidrigkeiten“

Regel 8:5 (DoB)

a) Verlust Körperkontrolle im Lauf/Sprung/Wurf

b) Aggressive Aktion, insbesondere Gesicht, Hals oder Nacken (tiefe Intensität)

c) Rücksichtsloses Verhalten bei Regelwidrigkeit

- Seitlich oder von hinten am Wurfarm gehalten im Spiel (kein Reissen!)
- Schlag auf den Kopf/Hals
- Auf den Rücken oder Seite schlagen
- Gegenspieler im Gegenstoss gerempelt
- Flügelspieler seitlich in der Luft leicht gestossen
- TW verursacht Zusammenprall beim Gegenstoss

Regel 8:6 (DmB)

a) Besonders grob, rücksichtslos, gefährlich, intensiv oder gesundheitsgefährdend

b) Vorsätzlich, arglistig, kein Bezug auf Spielhandlung

- Seitlich oder von hinten am Wurfarm bei mittlerem bis hohen Tempo gehalten, gerissen oder gestossen im Gegenstoss
- Heftiger Schlag auf den Kopf oder Hals (hohe Intensität / Gefährdung / Verletzung)
- Treten aller Art inkl. Beinstellen beim Spiel
- Gegenspieler im Gegenstoss bei niedrigem, mittleren und hohen Tempo in den Rücken gestossen

- Spieler/Flügelspieler seitlich in der Luft gestossen (Intensität / Gefährdung / Verletzung)
- Gegenspieler beim Sprungwurf in den Rücken gestossen
- Flügelspieler in der Luft den Fuss heben oder mit Gesäss oder Hüfte in der Luft seitlich anrempeln, ohne Absicht den Ball zu spielen

<u>Formulierungshilfen Regel 8:6</u>

- Er traf beim aktiven Abwehrblock den gegnerischen Werfer Nr. X mit der Hand so im Gesicht, dass die Nase heftig blutete
- Gegen den Spieler X wurde von SR Y eine Hinausstellung ausgesprochen. Der Spieler X beleidigte daraufhin beim Verlassen der Spielfläche SR Y (oder den Spieler X) mit den Worten „Du blinder Vogel“ und spuckte ihm danach ins Gesicht
- Er stiess den sich im Sprungwurf befindlichen Gegner Nr. X von der Seite / von hinten so, dass er direkt mit dem Rücken/Gesäss auf dem Boden aufkam. Der Spieler musste lange behandelt werden
- Er schlug den Spieler X beim Spielstand von xx:xx mit der Faust ins Gesicht. Der Spieler X fiel daraufhin zu Boden. Beide befanden sich zu diesem Zeitpunkt auf der ballfernen Seite

Rapporthilfe „Unsportlichkeiten“

Regel 8:9 (DoB)

Grob unsportliches Verhalten

Beispiele:

- Wegwerfen/-schlagen/-kicken des Balls nach Pfiff
- Kopftreffer (ohne Kopfbewegung Richtung Ball) beim 7-m / Freiwurf
- Passives Verhalten des Torwarts bei einer 7-Meter-Wurf Ausführung (keine Abwehr)
- Ball absichtlich einem Spieler anwerfen (kann auch Tätlichkeit sein, wenn der Wurf hart und aus kurzer Entfernung geworfen ist)
- Revanchefoul (gleiche Aktion)

Regel 8:10 (DmB)

Besonders grob unsportliches Verhalten

Beispiele:

- Tätlichkeit/Revanchefoul (kein Bezug auf Spielhandlung)
- Beleidigungen / Drohungen gegenüber anderen Personen
- Eingreifen eines Offiziellen in das Spielgeschehen
- Vereiteln einer Torgelegenheit durch unerlaubtes Betreten der Spielfläche oder vom Auswechselraum aus

- Letzte Spielminute
  - Verhinderung/Verzögerung Wurfausführung (Ball nicht im Spiel)
  - Regelwidrigkeit nach 8:5 / 8:6 mit Chance zu Torwurf / klare Torgelegenheit (Ball im Spiel)
  - TW verursacht Zusammenprall beim Gegenstoss

<u>Formulierungshilfen 8:10</u>

- Er stiess/riss seinen Gegenspieler in der letzten Spielminute im laufenden Spiel (Spielstand xx:xx) von hinten /von der Seite um. Der fehlbare Spieler Nr. X verhinderte somit, dass diese Mannschaft ein Tor erzielen konnte oder in eine Torwurfsituation kommen konnte
- Er verhinderte in der letzten Spielminute (Spielstand xx:xx) die Ausführung eines Freiwurf/Abwurf/ Einwurf/Anwurf oder er gab nach einer Entscheidung gegen ihn den Ball nicht sofort frei
- Er lief auf das Spielfeld und veranlasste so eine Unterbrechung des laufenden Spiels (Spielstand xx:xx)
- Er vereitelte durch das unberechtigte Betreten des Spielfeldes oder vom Auswechselraum aus eine klare Torgelegenheit des Gegners
- Nach einer gegen ihn ausgesprochenen Hinausstellung (Spielstand xx:xx) beleidigte er SR Y (oder den Spieler Nr. X vom Verein XZ), indem er ihm den Mittelfinger/Stinkefinger/den Vogel zeigte bzw. ihn beleidigend anschrie „Das gibt es doch nicht, geht doch nach Hause“

ASR

Abteilung Schiedsrichter des Zürcher Handballverbandes

Heinz Hartmann
Leiter Abteilung Schiedsrichter
+41 79 833 05 13
hartmann_heinz@bluewin.ch

Philipp Reiser
Leiter Ausbildung
+41 79 888 26 58
qualitrend@me.com

Rene Schmid
Leiter Talentförderung (TaFo)
+41 76 418 23 55
hc_schachen@me.com

Raymond Leu
Einsatzleiter
+41 79 297 10 02
raymond.leu@sunrise.ch

Ernst Moser
PSR Verantwortlicher
+41 79 719 99 26
ernstmoser45@gmail.com

Markus Schenardi
Leiter Beobachtungen
+41 78 740 10 91
markus.schenardi@gmx.ch

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Einsatzleiter

Für die Region des Zürcher Handballverbandes ist Raymond Leu zuständig.

Email: raymond.leu@sunrise.ch

Telefon: +41 79 297 10 02

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index

Begriff suchen

Chapter 3 - Sperrdaten erfassen
Chapter 3 - Sperrdaten erfassen
Chapter 3 - Sperrdaten erfassen

Zürcher Handballverband

Zürcher Handball-Verband
Felsenrainstrasse 11
Geschäftstelle
Postfach
8052 Zürich
Tel. +41 44 312 41 71
Fax +41 44 313 08 18

Email: sekretariat@handballzhv.ch
Homepage: http://www.handball.ch/de/zhv

Erreichbarkeit:
Mo/Mi/Do/Fr 08.00-12.00 / 13.00-16.00 Uhr
Di 08.00-12.00 Uhr

Verwandte Glossarbegriffe

Zugehörige Begriffe hierher ziehen

Index Begriff suchen

Chapter 3 - Material eines Schiedsrichters