Kampfgericht Schulung

Zeitnehmer und Sekretär

Grundsätzliches

- 15min vor Anwurf am Kampfgerichtstisch beim Schiri und Trainer anmelden
- rechtzeitig vorher mit der Bedienung(-anleitung) vertraut machen
- In der Sporthalle Hallenschuhe, Hausschuhe oder Socken tragen
- Das Kampfgericht ist wie der Schiedsrichter unparteiisch und fair
- Stetiger Blickkontakt zum Schiri

Gerade bei Unsicherheit oder schnellen Spielen: Konzentration und …

Zeitnehmer

Bedienung der Hallenuhr:

- Spielzeit **maßgeblich**
- Spielstand
- 2-min Strafen
- Team-Time-Out

Sekretär

Bedienung des Spielberichtes/Laptop:

- Spielzeit *anpassen an Hallenuhr*
- Spielstand + Torschütze
- 2-min Strafen
- Team-Time-Out
- Sind alle Spieler/Trainer eingetragen

Gemeinsam

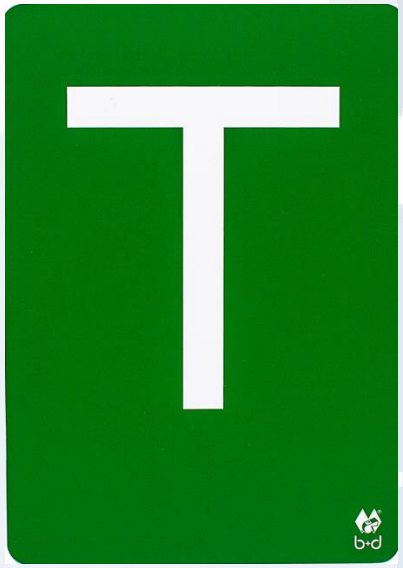
- Überwachung der Wechselvorgänge (Anzahl, Zone)
- Entgegennehmen der Team-Time-Out Karten (nur in Ballbesitz)
- Absprache / Abgleich untereinander und mir Schiris

Was wird im Spielbericht eingetragen

- Tore (Heim oder Gast) + Torschütze unmittelbar nach Torerfolg
- 7-Meter Würfe + Treffer ja/nein (Tor wird automatisch hinzugefügt)
- Verwarnungen (gelbe Karte) max. 3 Stück/Team
- Hinausstellungen (2-min)
- Disqualifikationen (rote Karte)
- Disqualifikationen mit Bericht (rote Karte UND blaue Karte)
- Team-Time-Out

Team-Time-Out

- je Halbzeit eine pro Team (HVSH 3 pro Spiel, letzte 5min nur 1x)
- nur in Ballbesitz, sonst ablehnen
- wenn die Karte auf den Tisch gelegt wird:
  1. Spielzeit stoppen
  2. Hupen
  3. Start der 60 Sekunden auf Hallenuhr und Eintrag im Spielbericht
  4. Hochhalten und Zeigen der Team-Time-Out Karte
  5. Automatisches Hupen nach 50 Sekunden
  6. Arm heben um Bereitschaft zu signalisieren
- Spielzeit startet erst mit Pfiff des Schiedsrichters
- Abgleich untereinander und mit dem Schiri



Überwachung der Auswechselzone

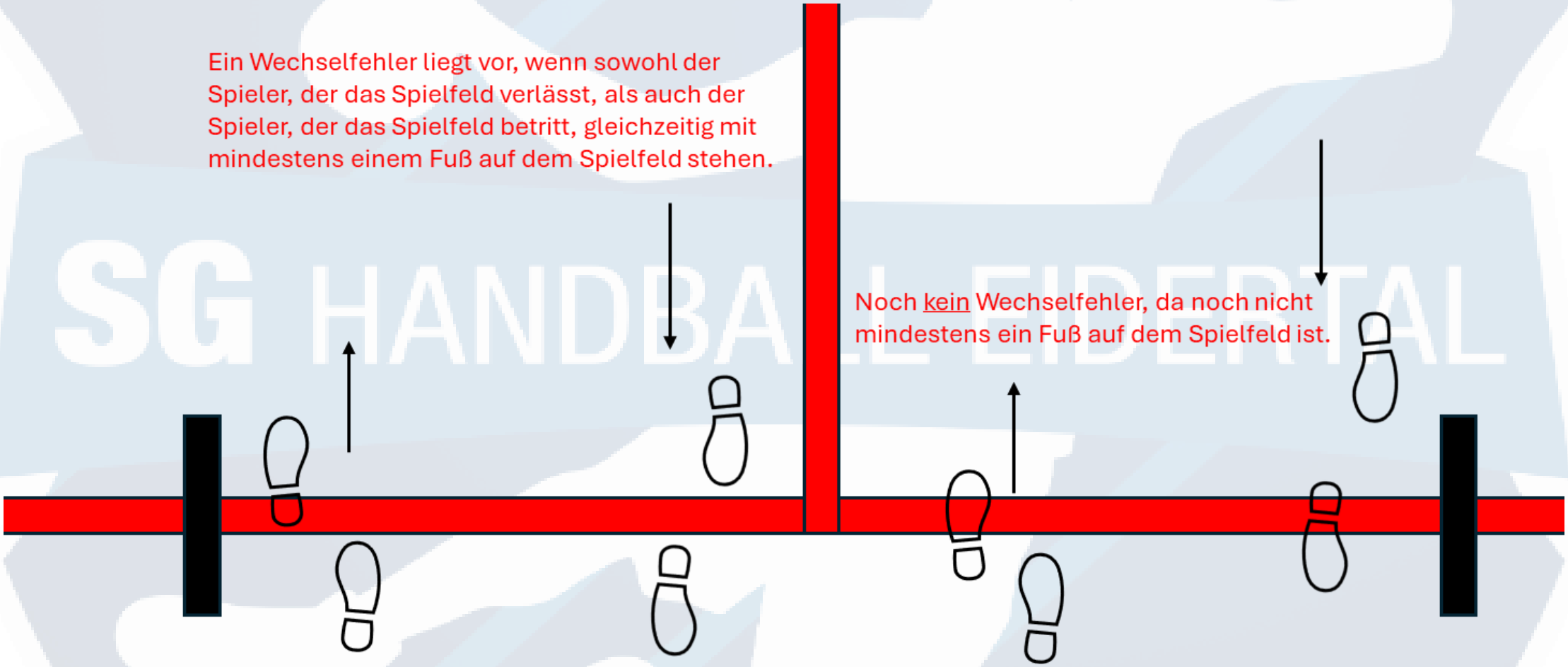
- Nur im Spielbericht eingetragene Spieler und Offizielle sitzen dort.
- Der Spieler vom Feld muss erst mit beiden Füßen vom Feld runter sein
- Zu keinem Zeitpunkt 8 Spieler einer Mannschaft auf dem Feld
- E bis B-Jugend nur in Ballbesitz, ab der A-Jugend jederzeit
- Bei **Wechselfehler**:
  1. Zeit anhalten
  2. Hupen
  3. Dem Schiri den Spieler nennen, durch den der Verstoß begangen wurde
  4. Wenn der Schiri 2-min gibt, jeweils auf Hallenuhr und im Spielbericht eintragen
  5. Arm heben und dem Schiri Bereitschaft signalisieren

Zeitstrafen führen bis auf in der E-/D-Jugend zu Unterzahl!

Wechselfehler vs. KEIN Wechselfehler

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.

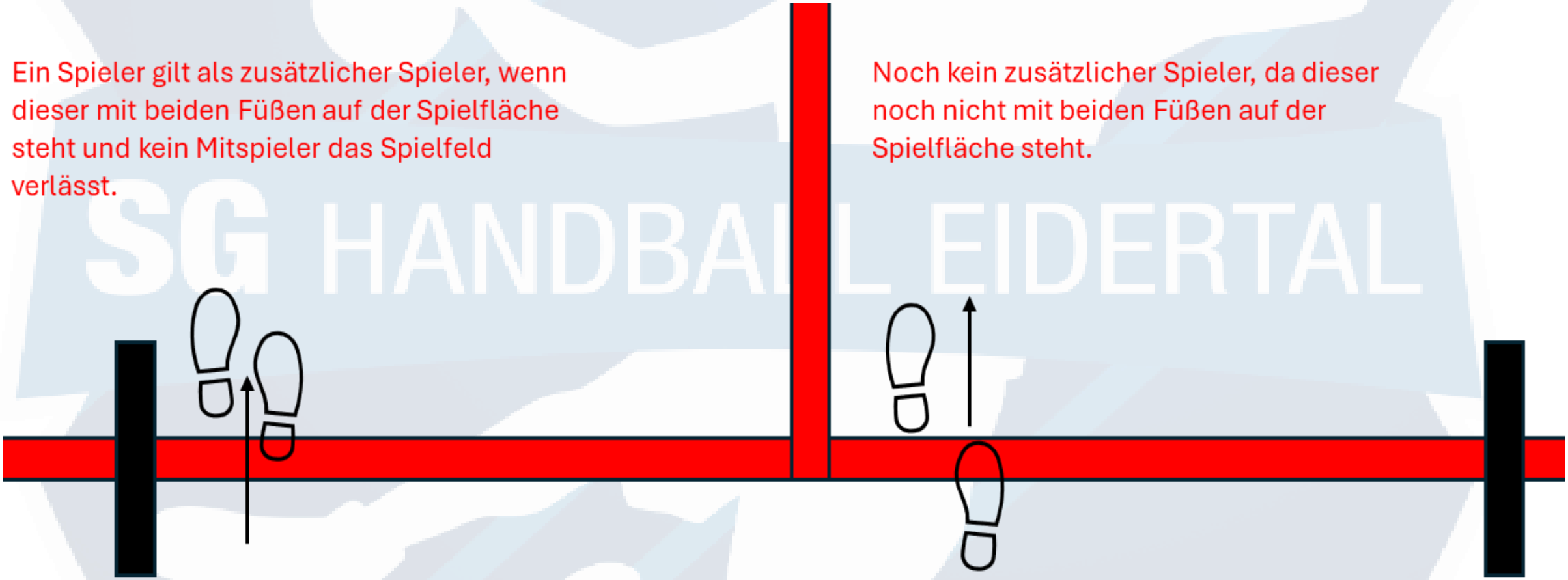
Noch kein Wechselfehler, da noch nicht mindestens ein Fuß auf dem Spielfeld ist.



Zusätzlicher Spieler

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

Noch kein zusätzlicher Spieler, da dieser noch nicht mit beiden Füßen auf der Spielfläche steht.



SG HANDBALL EIDERTAL

Außer- /innerhalb der Wechselzone

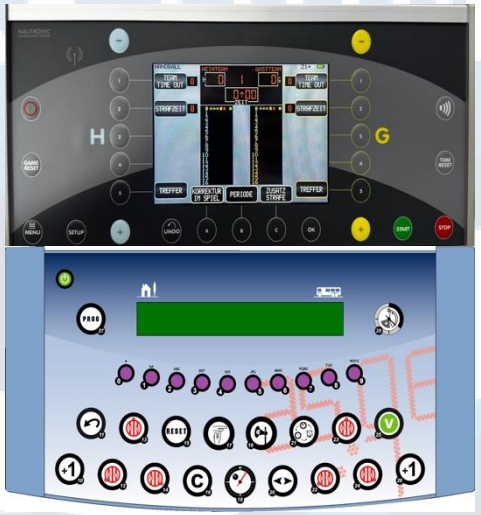
Eine Missachtung der Auswechsellinien liegt vor, wenn ein Spieler, der die Spielfläche verlässt oder betritt mit beiden Füßen auf der falschen Seite der Auswechsel- oder Mittellinie steht.

Keine Missachtung der Auswechsellinien liegt vor, da der Spieler, der die Spielfläche verlässt nicht mit beiden Füßen auf der falschen Seite der Auswechsellinie steht.

SG HANDBALL EIDERTAL

Die Anzeigetafel

Der Zeitnehmer



Zeitnehmer

Bedienung der Hallenuhr:

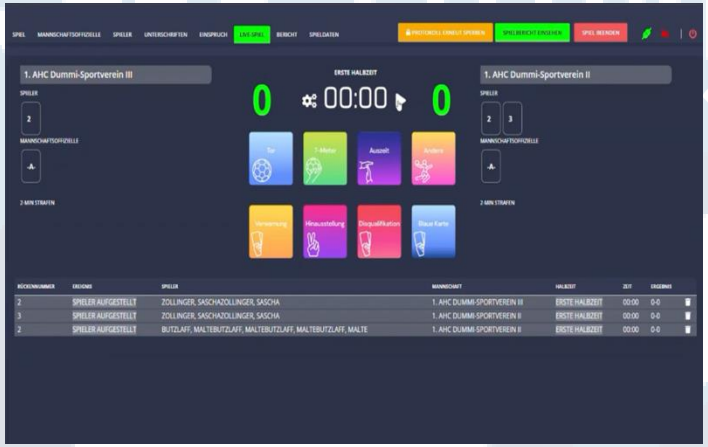
- Spielzeit **maßgeblich**
- Spielstand
- 2-min Strafen
- Team-Time-Out

NAUTRONIC
SCOREBOARD SYSTEM
HANDBALL
HEIMTEAM
GASTTEAM
H
0
1
0
G
0↑00
ZEIT
TEAM TIME OUT
0
STRAFZEIT
0
TREFFER
KORREKTUR IM SPIEL
PERIODE
ZUSATZ STRAFE
H
G
GAME RESET
TIME RESET
MENU
SETUP
UNDO
A
B
C
OK
START
STOP

STRAMATEL
PROG
27
28
0
1
ABC
2
DEF
3
GHI
4
JKL
5
MNO
6
PQRS
7
TUV
8
WXYZ
9
11
13
RESET
15
17
19
21
V
23
25
1
10
2
12
3
14
C
16
18
20
3
22
2
24
1
26

Handball360

Der Sekretär



Sekretär

Bedienung des Spielberichtes/Laptop:

- Spielzeit *anpassen an Hallenuhr*
- Spielstand + Torschütze
- 2-min Strafen
- Team-Time-Out
- Sind alle Spieler/Trainer eingetragen

Handball360

- JEDER muss in H360 registriert sein → Handball-ID
- Schnellregistrierung

Der zeitliche Ablauf beim elektronischen Spielbericht

Handball360 – Elektronischer Spielbericht (ESB)

Im Vorfeld

Der Trainer stellt den Kader (Spieler und Offizielle) im Vorfeld zusammen. (Änderungen können noch bis zur Öffnung des Spielberichts durchgeführt werden)

Der Schiedsrichter wird vom Verband angesetzt.

Vor Spielbeginn

1. Der Heim-Verein ruft im Vereinsbereich den Elektronischen Spielbericht (ESB) auf.

2. Der bereits angesetzte Schiedsrichter entsperrt das Protokoll mit seinem persönlichen Passwort.

3. Die Rückennummern der bereits gemeldeten Spieler und Mannschaftsoffiziellen werden geprüft und im Notfall angepasst.

Notfall: Fehlt ein Schiedsrichter oder eine Person im Kader, kann diese vor Ort manuell zugewiesen oder sogar nachträglich registriert werden.

Spielbeginn

Führen des ESB (Z/S)

Spielende

4. Ergänzende Angaben (Sonstiges, Verletzungen, Disqualifikationen) im Reiter „Allgemein“ eintragen.

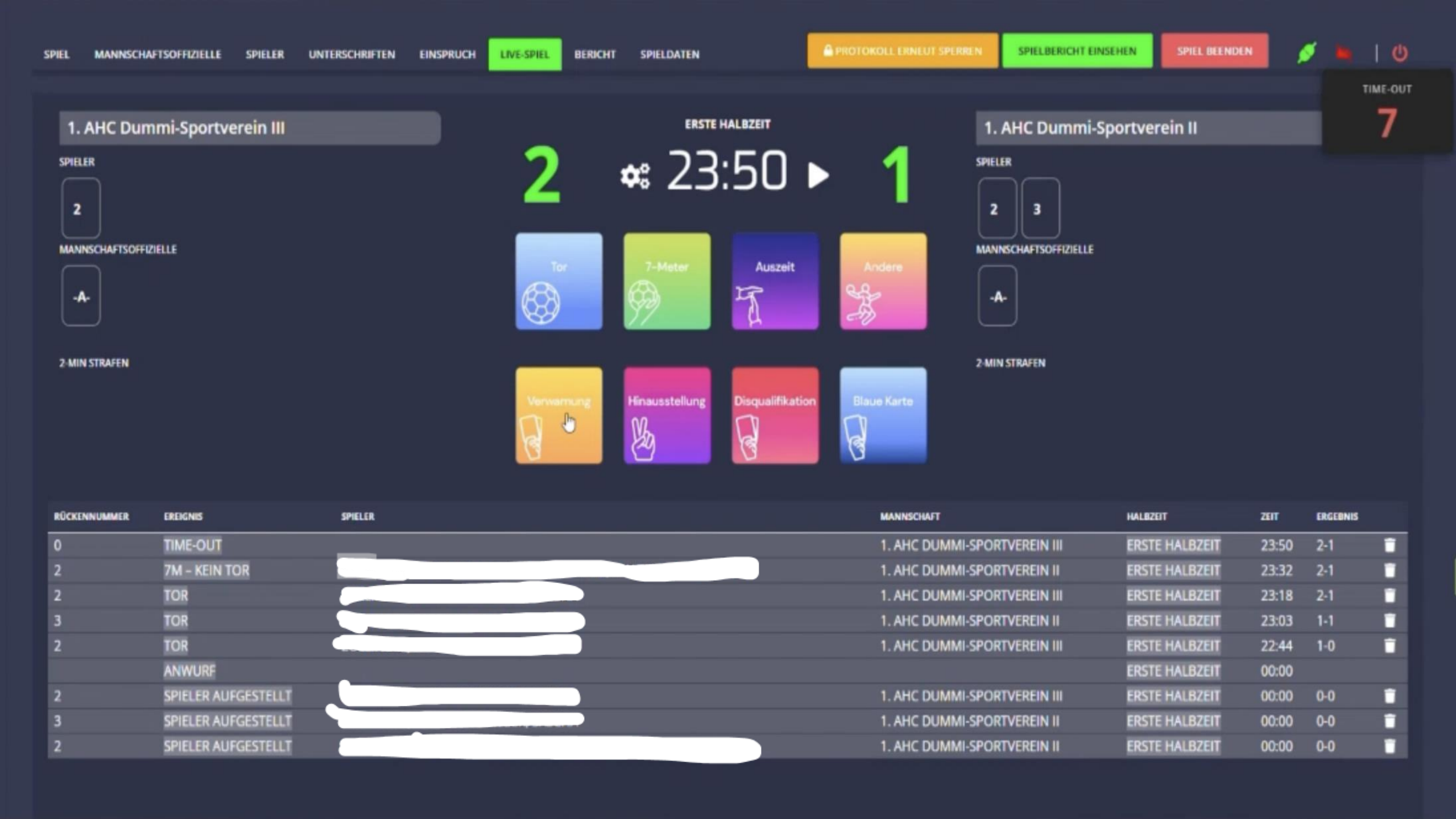
5. Bei Bedarf: Einspruch über den Reiter „Einspruch“ ankündigen.

6. Schiedsrichter und je ein Mannschaftsverantwortlicher unterschreiben im Reiter „Unterschriften“ mit ihrem Passwort.

7. Bericht einsehen und über „Spiel beenden“ abschließen.

Online-Verbindung erforderlich | Keine Online-Verbindung erforderlich | **Online-Verbindung erforderlich**

Online ortsunabhängig → Vor Ort in der Sporthalle



RÜCKENNUMMER	EREIGNIS	SPIELER	MANNSCHAFT	HALBZEIT	ZEIT	ERGEBNIS	
0	TIME-OUT		1. AHC DUMMI-SPORTVEREIN III	ERSTE HALBZEIT	23:50	2-1	
2	7M – KEIN TOR	[redacted]	1. AHC DUMMI-SPORTVEREIN II	ERSTE HALBZEIT	23:32	2-1	
2	TOR	[redacted]	1. AHC DUMMI-SPORTVEREIN III	ERSTE HALBZEIT	23:18	2-1	
3	TOR	[redacted]	1. AHC DUMMI-SPORTVEREIN II	ERSTE HALBZEIT	23:03	1-1	
2	TOR	[redacted]	1. AHC DUMMI-SPORTVEREIN III	ERSTE HALBZEIT	22:44	1-0	
	ANWURF			ERSTE HALBZEIT	00:00		
2	SPIELER AUFGESTELLT	[redacted]	1. AHC DUMMI-SPORTVEREIN III	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
3	SPIELER AUFGESTELLT	[redacted]	1. AHC DUMMI-SPORTVEREIN II	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	
2	SPIELER AUFGESTELLT	[redacted]	1. AHC DUMMI-SPORTVEREIN II	ERSTE HALBZEIT	00:00	0-0	

Anleitungen und Infos:

www.handball-eidertal.de/Kampfgericht

SG HANDBALL EIDERTAL
© 2026

Kampfgericht bei der SG Handball Eidertal

Auf dieser Seite findest du alle Informationen, die du als Zeitnehmer oder Sekretär bei Punktspielen benötigst.

Allgemeines

Allgemeines zum Kampfgericht.pdf (335.14KB)

Sekretär (Laptop)

Kurzanleitung Sekretär.pdf (1.18MB)

Zeitnehmer (Hallenuhr)

Kurzanleitung Zeitnehmer Flintbek.pdf (1.39MB)

Kurzanleitung Zeitnehmer Molfsee.pdf (1.8MB)

Übungsmodus

Um sich auf das Kampfgericht vorzubereiten kann man sich gerne mit der Oberfläche des Spielberichtes vertraut machen. Man kann diese über den folgenden Link aufrufen:

https://sbo.handball4all.de/app_v3/index.html

Bei der Vereinsnummer **90009** eingeben und "Spieleliste vom Server Laden" anklicken.

Bei den beiden Mannschaften sind die PINs **123456**

.... Keine Angst, in diesem Übungsmodus könnt ihr so viel hin und her klicken wie ihr mögt, es geht dabei nichts kaputt!