



Ausbildung zum Tischoffiziellen
Sekretär und Zeitnehmer

Frankophone Handball-Liga

Tischoffizieller



Aktualisiertes Dokument für die Saison 2023-2024:

Im Folgenden finden Sie die Änderungen, die seit der Saison 2022-2023 vorgenommen wurden:

- Hinzufügen der Spielregel 10:5 "Einsatz in einer Zone mit einem Durchmesser von 4m" - Seite 8
- Hinzufügen der Regel "verletzter Spieler" (gilt nur für nationale Wettbewerbe) - Seiten 13 und 14
- Änderung der Spielpläne für U12 und U14 - Seiten 22 bis 26
- Erklärung zur manuellen Codierung eines Spielers/Offiziellen in Nu-Score - Seite 36
- **Erinnerung an die Verpflichtung, einen Feldbeauftragten (Match Supervisor) zu codieren - Seite 42**



EINLEITUNG

Bei jedem Handballspiel ist die Anwesenheit eines Tischsekretärs und eines Zeitnehmers vorgeschrieben. Diese Personen sind während des Spiels die Assistenten des Schiedsrichters. Sie haben daher eine sehr wichtige Rolle für den reibungslosen Ablauf des Spiels. Sie entlasten die Schiedsrichter von wichtigen Verwaltungsaufgaben, damit diese sich während des gesamten Spiels auf die Leitung des Spiels konzentrieren können. Sie müssen Integrität und Neutralität zeigen. Ihre gute Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern kann über die Richtung des Spiels entscheiden.

Die Qualitäten, die von einem guten Tischsekretär und/oder Zeitnehmer erwartet werden, sind folgende:

- > ehrlich sein;
- > während des Treffens ruhig, würdevoll und emotionslos bleiben ;
- > neutral bleiben;
- > keine Kommentare zum Schiedsrichter der Begegnung abgeben ;
- > mit seinem (ihrem) offiziellen Kollegen zusammenarbeiten und unnötige Diskussionen vermeiden ;
- > Sportlichkeit und Fairplay in den Vordergrund stellen.



ROLLEN

Administrative Aufgaben

- Ausfüllen des Spielberichts Bogens
- Spieler und Offizielle

Zusammenarbeit mit Schiedsrichtern

- Zusammen mit den Schiedsrichtern für einen reibungslosen Ablauf des Spiels sorgen.
- Auf die Handlungen und Gesten der Schiedsrichter achten.
- Den Austausch "Tisch - Schiedsrichter" erleichtern

Überprüfen und Schließen des Spielberichts

- Das Spielblatt unterschreiben und unterschreiben lassen

SPIELZEITUNTERBRECHUNG



RECHTE, PFLICHTEN UND AUFGABEN

Vor Beginn des Spiels :

- Füllen Sie das Spielblatt aus.
- Überprüfen Sie mit den Schiedsrichtern, ob die Nummern der Trikots korrekt sind.
- Die Farben des Gegners kontrollieren und die eigenen Farben ggf. anpassen

Während des Spiels :

- Beherrschen der Stoppuhr (Zeitnehmer)
- Die Gestik der Schiedsrichter verfolgen.
- Kontrolle und Nachverfolgung (schriftlich) der Zeit für Sanktionen (Karten - 2'-....)
- Überprüfen, ob die Sanktionen, Tore und Nummern mit den Notizen der Schiedsrichter übereinstimmen.
- Verfolgen und Festhalten des Spielstands auf dem Blatt (Sekretär).
- Erleichtern Sie die Diskussion mit den Schiedsrichtern, wenn es nötig ist.
- Überprüfen des korrekten Ablaufs der Spielerwechsel (Pfeifen bei Unregelmäßigkeiten!!)
- Verspätete Spieler eintragen (Sekretär/in)



RECHTE, PFLICHTEN UND AUFGABEN

Nach dem Schlussignal :

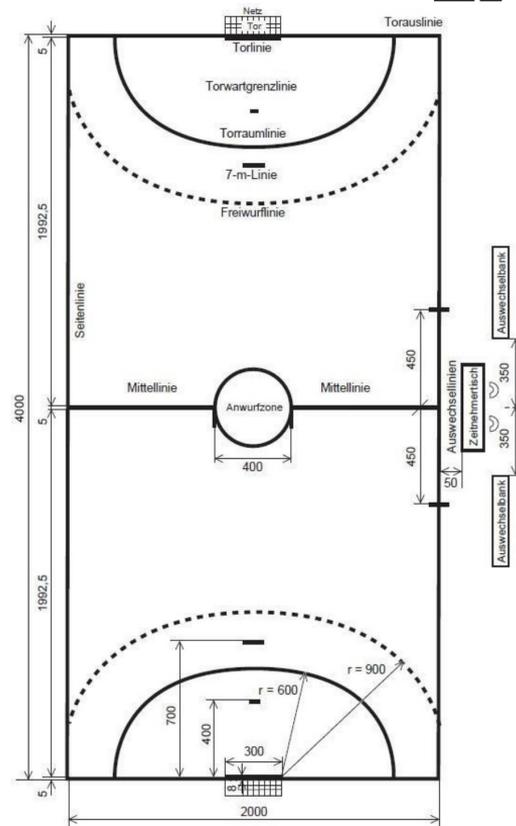
- Den Spielbericht mit den Schiedsrichtern kontrollieren
- Überprüfen, ob die Strafen, Tore und Nummern mit den Notizen der Schiedsrichter übereinstimmen.
- Die Schiedsrichter bitten, das Spielblatt zu unterschreiben



AUSZUG AUS DEN SPIELREGELN

Das Spielfeld

- Die Spielfläche ist ein Rechteck von 40 m Länge und 20 m Breite mit einem Spielfeld und zwei Torflächen.
- Die langen Seiten werden als Seitenlinien bezeichnet; die kurzen Seiten als Torlinien (zwischen den Pfosten) oder Torauslinien (auf beiden Seiten der Pfosten).
- Die Freiwurflinie (9-m-Linie) ist eine unterbrochene Linie, die im Abstand von 3 m von der Torraumlinie gezogen wird.
- Die 7-m-Wurfmarke (Strafstoßmarke) ist eine 1 m lange Linie, die direkt vor dem Tor platziert wird. Wie der Name schon sagt, wird sie 7 m vom Tor entfernt platziert.
- Die Auswechsellinie (ein Teil der Seitenlinie) jeder Mannschaft verläuft von der Mittellinie bis zu einem Abstand von 4,5 m von dieser. Das Ende dieser Auswechsellinie wird durch eine Linie markiert, die parallel zur Mittellinie verläuft. Diese Linie wird innerhalb der Spielfläche um 15 cm und außerhalb der Spielfläche um 15 cm verlängert.

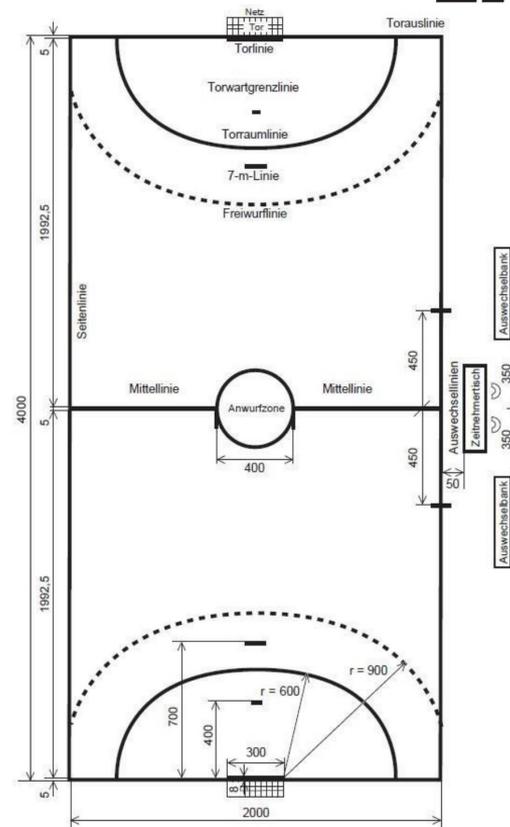


AUSZUG AUS DEN SPIELREGELN

Das Spielfeld

In der Mitte der Mittellinie befindet sich ein Kreis mit einem Durchmesser von 4 m, der als Anwurfzone bezeichnet wird. Der Anwurf wird von dieser Zone aus in jede beliebige Richtung ausgeführt.

- Die Anwurfzone kann :
 - a. Ein Bereich mit einer anderen Farbe als der Rest des Feldes (Durchmesser 4 m).
 - b. eine kreisförmige Linie.



AUSZUG AUS DEN SPIELREGELN

Die Mannschaft

> Die Spieler

Eine Handballmannschaft besteht aus bis zu 16 Spielern, außer in der U14 (14 Spieler) und U12 (12 Spieler) Auf der Spielfläche dürfen sich gleichzeitig höchstens 7 Spieler pro Mannschaft befinden (Ausnahmen siehe Spielplan)

> Offizielle (Trainer, Assistenten, Physiotherapeuten, etc.)

Jede Mannschaft darf während eines Spiels maximal vier Mannschaftsoffizielle einsetzen, die während des Spiels nicht ausgewechselt werden dürfen.

Einer von ihnen muss zum "Mannschaftsverantwortlichen" ernannt werden. Nur er ist befugt, sich an den Zeitnehmer/Sekretär und eventuell an die Schiedsrichter zu wenden.

Anmerkungen: Spieler und Offizielle, die nach Spielbeginn eintreffen, müssen, um am Spiel teilnehmen zu können, die Erlaubnis des Sekretärs/Zeitnehmers einholen und dann in das Spielblatt eingetragen werden.

Jeder Spieler, dem die Teilnahme am Spiel gestattet wird, kann, **im Prinzip**, jederzeit über die Wechselzone seiner Mannschaft ins Spiel eingreifen.



AUSZUG AUS DEN SPIELREGELN

Die Ausstattung

Alle Feldspieler einer Mannschaft müssen eine einheitliche Spielkleidung tragen (Trikot + Shorts). Die Spielkleidung einer Mannschaft muss sich in Farbe und Muster deutlich von der Spielkleidung der gegnerischen Mannschaft unterscheiden. Alle Spieler, die in einer Mannschaft als Torhüter eingesetzt werden, müssen eine Kleidung in derselben Farbe tragen; eine Farbe, die sich von der Farbe der Feldspieler jeder Mannschaft sowie von der Farbe des/der gegnerischen Torhüter(s) unterscheidet.

Die Auswechslungen

Auswechslenspieler dürfen das Spielfeld jederzeit und wiederholt betreten, ohne sich beim Zeitnehmer/Sekretär zu melden, sobald die auszuwechselnden Spieler die Spielfläche verlassen haben. Die am Wechsel beteiligten Spieler betreten und verlassen die Spielfläche immer über ihre eigene Wechselzone.



AUSZUG AUS DEN SPIELREGELN

Die Strafen

> Die Verwarnung

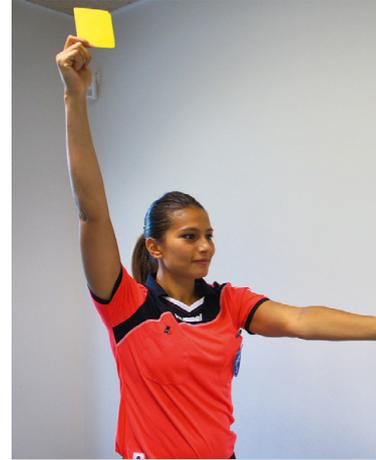
Die Verwarnung wird dem zu bestrafenden Spieler oder Mannschaftsmitgliedern sowie dem Sekretär/Zeitnehmer durch Hochhalten einer gelben Karte angezeigt.

> Ausschluss

Die Hinausstellung wird dem zu bestrafenden Spieler oder dem zu bestrafenden Mannschaftsmitgliedern sowie dem Sekretär/Zeitnehmer mit der vorgeschriebenen Geste angezeigt, d. h. mit erhobenem Arm und zwei deutlich getrennten Fingern der Hand. Eine Hinausstellung wird immer für die Dauer von 2 Minuten ausgesprochen* Die dritte Hinausstellung gegen denselben Spieler führt immer zur Disqualifikation.

Der Zeitnehmer muss den Arm heben und auf die Karte oder die Geste zeigen, die die Strafe bestätigt.

* Siehe Anpassungen der Spielpläne der Jugendklassen



AUSZUG AUS DEN SPIELREGELN

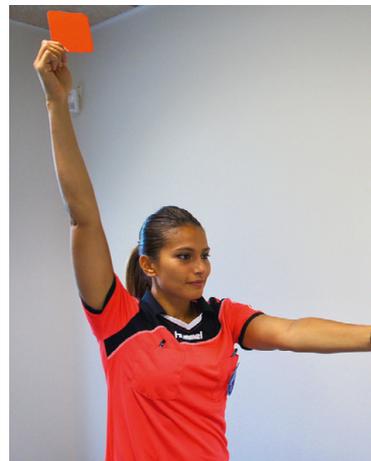
Die Sanktionen

> Die Disqualifikation

Die Disqualifikation wird dem zu bestrafenden Spieler oder Mannschaftsoffiziellen sowie dem Sekretär/Zeitnehmer durch Hochhalten einer roten Karte angezeigt. Die Disqualifikation eines Spielers oder Mannschaftsoffiziellen gilt immer für den Rest der Spielzeit. Dieser Spieler oder Offizielle muss die Spielfläche und den Auswechselraum sofort verlassen.

Auf Disqualifikationen kann ein schriftlicher Bericht folgen, der an die zuständigen Instanzen zu senden ist, die über die zu ergreifenden Maßnahmen entscheiden. In solchen Fällen müssen die "Mannschaftsverantwortlichen" und der Delegierte sofort über die Entscheidung zur Disqualifikation mit Bericht informiert werden.

Zu diesem Zweck zeigt der Schiedsrichter nach dem Zeigen der roten Karte auch die blaue Karte zur Information.



AUSZUG AUS DEN SPIELREGELN

Verletzung eines Spielers (NUR BEI WETTKÄMPFEN AUF NATIONALER EBENE - URBH)

- Im Falle einer Verletzung können die Schiedsrichter zwei Personen, die am Spiel teilnehmen dürfen, die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche während einer Spielunterbrechung nur zu dem Zweck zu betreten, einem verletzten Spieler ihrer Mannschaft beizustehen.
- Nachdem der Spieler auf der Spielfläche medizinische Hilfe erhalten hat, muss er das Spielfeld sofort verlassen. Er darf erst wieder auf das Spielfeld zurückkehren, wenn der dritte Angriff seiner Mannschaft beendet ist.
- Unabhängig von der Anzahl der gezählten Angriffe darf der Spieler bei der Wiederaufnahme des Spiels nach dem Ende einer Halbzeit auf die Spielfläche zurückkehren. Betritt der Spieler die Spielfläche zu früh, wird er gemäß den Regeln 4:4-4:6 bestraft.
- Diese Regel gilt nur in bestimmten Fällen, die auf der nächsten Seite näher erläutert werden.



AUSZUG AUS DEN SPIELREGELN

Verletzung eines Spielers (NUR BEI WETTKÄMPFEN AUF NATIONALER EBENE - URBH)

- Der Sekretär und der Zeitnehmer oder die Delegierten sind dafür verantwortlich, die Anzahl der Angriffe zu zählen. Sie benachrichtigen die betreffende Mannschaft, sobald ein Spieler das Spielfeld wieder betreten darf.
- Ein Angriff beginnt mit dem Ballbesitz und endet, wenn ein Tor erzielt wird oder wenn die angreifende Mannschaft den Ball verliert. Wenn die Mannschaft in Ballbesitz ist, während ihr Spieler medizinische Hilfe benötigt, wird dieser Angriff als erster Angriff gezählt.
- Regel 4:11 Absatz 2 gilt nicht in den folgenden Fällen:
 - ✓ wenn die erforderliche Behandlung der Verletzung auf der Spielfläche das Ergebnis einer Regelwidrigkeit eines gegnerischen Spielers ist, die von den Schiedsrichtern progressiv geahndet wurde ;
 - ✓ wenn der Kopf des Torwarts von einem Ball getroffen wird und medizinische Hilfe auf der Spielfläche erforderlich ist



AUSZUG AUS DEN SPIELREGELN

Der Zeitnehmer und der Sekretär

Der Zeitnehmer ist dafür verantwortlich, die Spielzeit, die Spielzeitunterbrechungen und die Ausschlusszeit für ausgeschlossene Spieler zu überwachen.

Der Sekretär ist zusammen mit dem Schiedsrichter für die Kontrolle der Mannschaftsaufstellung, des Spielberichts bogens und der Spielerregistrierung nach Spielbeginn verantwortlich.

Andere Aufgaben wie die Kontrolle der Anzahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen in der Auswechselzone und das Aus- und Einwechseln von Auswechselspielern gelten als gemeinsame Verantwortung.



Tischoffizieller



TIME OUT

Jede Mannschaft hat pro Begegnung die Möglichkeit, drei Team Time Out zu beantragen, wie unten beschrieben.

Zu Beginn der ersten Spielperiode erhält ein Mannschaftsoffizieller die Karten T1 und T2, die er während der ersten Spielperiode benutzen kann, um ein Team Time Out zu beantragen (in der Reihenfolge T1, T2), wenn seine Mannschaft in Ballbesitz ist.

Falls eine Mannschaft während der ersten Halbzeit keine der beiden Karten benutzt, wird die Karte T1 an die Tischoffiziellen zurückgegeben.

Zu Beginn der zweiten Halbzeit erhält der Teamleiter in jedem Fall die T3-Karte (und die T2-Karte, falls sie in der ersten Halbzeit nicht benutzt wurde).

In den letzten fünf Minuten des Spiels darf nur eine der beiden Karten verwendet werden. Zwischen zwei aufeinanderfolgenden Team Time-Outs, die von derselben Mannschaft beantragt werden, muss die andere Mannschaft in Ballbesitz gewesen sein.

Eine Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen möchte, muss durch einen Mannschaftsoffiziellen eine "grüne Karte" auf den Tisch vor dem Zeitnehmer legen (die Karte sollte etwa 15 x 20 cm groß sein und auf beiden Seiten ein großes "T" zeigen).
auf beiden Seiten).



TIME OUT

Eine Mannschaft kann ihr Team-Time-out nur beantragen, wenn sie in Ballbesitz ist (Ball im Spiel oder bei einer Spielunterbrechung). Sofern die Mannschaft den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer pfeifen kann (in diesem Fall wird der Mannschaft die Grüne Karte ausgehändigt), erhält die Mannschaft sofort ein Team-Time-out.

Der Zeitnehmer unterbricht dann das Spiel mit einem Pfiff und hält die Uhr sofort an (2:9). Er macht die Geste zur Ankündigung einer Spielunterbrechung (Nr. 15), die eindeutig auf die Mannschaft hinweist, die ein Team-Time-out beantragt hat, indem er mit seinem ausgestreckten Arm in Richtung der Bank dieser Mannschaft zeigt.



EINGREIFEN DES ZEITNEHMERS ODER EINES DELEGIERTEN

Wenn ein Zeitnehmer oder Delegierter eingreift, während das Spiel gerade unterbrochen wurde, wird das Spiel mit dem entsprechenden Wurf fortgesetzt. Wenn der Zeitnehmer oder Delegierte das laufende Spiel unterbricht, gelten die folgenden Punkte:

Auswechselfehler oder regelwidriges Eintreten eines Spielers (Regel 4:2-3, 5:6)

- Der Zeitnehmer oder Delegierte muss das Spiel unterbrechen, ohne die allgemeinen Regeln für "Vorteil" (13:2 und 14:2) zu berücksichtigen.

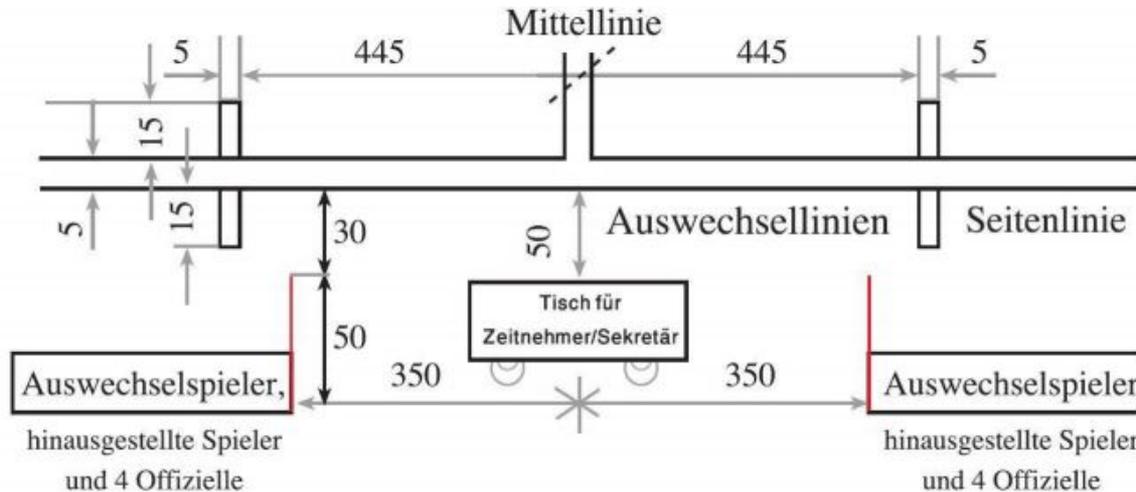
Unterbrechungen aus anderen Gründen wie unsportliches Verhalten in der Auswechselzone

- Der Zeitnehmer muss die nächste Spielunterbrechung abwarten und die Schiedsrichter informieren. Der Zeitnehmer darf keine persönliche Strafe gegen einen Spieler oder einen Mannschaftsoffiziellen beantragen. Dies gilt auch, wenn die Schiedsrichter den Regelverstoß nicht selbst festgestellt haben.



REGLEMENT FÜR ÄNDERUNGZONEN

Die Auswechsellinien befinden sich außerhalb der Seitenlinie, links und rechts der Verlängerung der Mittellinie, bis zum Ende der jeweiligen Auswechsellinien und, wenn es die Platzverhältnisse zulassen, auch hinter den Auswechsellinien.



REGLEMENT FÜR AUSWECHSLUNGSZONEN

Der Zeitnehmer/Sekretär unterstützt die Schiedsrichter bei der Überwachung der Besetzung der Auswechselzone vor und während des Spiels.

Es ist den Spielern erlaubt :

- Sich zum Aufwärmen ohne Ball hinter die Auswechselbank zu begeben, wenn es die Anordnung der Räumlichkeiten zulässt und es nicht stört.

Mannschaftsoffiziellen oder Spielern ist es untersagt :

- eine provokative Haltung einzunehmen
- die Auswechselzone zu verlassen, um den Spielverlauf zu beeinflussen



REGLEMENT FÜR AUSWECHSLUNGSZONEN

Generell unterliegen Spieler und Mannschaftsoffizielle während des gesamten Spiels der Rechtsprechung der Schiedsrichter, und die üblichen Regeln für individuelle Strafen gelten auch, wenn ein Spieler oder Offizieller beschließt, außerhalb der Spielfläche und des Auswechselraums Stellung zu beziehen.

Bei Verstößen gegen die Auswechselzonenregelung müssen die Schiedsrichter die Regeln 16:1b, 16:3d oder 16:6b anwenden.

Der Tisch des Zeitnehmers und des Sekretärs sowie die Auswechselbänke müssen so aufgestellt werden, dass der Zeitnehmer/Sekretär die Auswechsellinien sehen kann. Der Tisch sollte sich näher an der Seitenlinie befinden als die Bänke. Zwischen dem Tisch und der Auswechsellinie sollte ein Abstand von mindestens 50 cm liegen.



Spielprojekt U12



Tabelle Betreff: Spielregeln der Kategorie U12 (Poussins)

Spiel-Items	Gespielte Form im Projekt Zusammenarbeit in der Ausbildung -PCF -
Spielraum	Normales Spielfeld, das in der Länge genutzt wird
Personenzahl	5 Spieler + 1 Torwart Auf dem Spielberichtsbogen: 6 bis 12 Spieler
Gemischtes Geschlecht	Zugelassen 3. Jahr Mädchen erlaubt
Spielzeit	4x10' Spielzeit mit 10°+2'+10°+10'Pause +10'+2'+10° -) Total = 54' Spielzeit von mindestens 2/4 Zeiten pro Spieler = 20' Spielzeit. Team festgelegt durch 1/4 Zeit via Spielblatt
Torwart	3 verschiedene Torhüter pro Spiel Zählt nicht als 1/4-Zeit der obligatorischen 2/4-Zeit pro Spieler. - Zeitbonus Tor mit höhenreduzierender Stange
Ball	Größe 0 (48-50cm)
7 m Linie	An der 6 m Linie
Einsatz	Durch den Torwart Wenn Torwart oder hinter dem Torwart Die gegnerische Mannschaft zieht sich in ihr defensives ½-Feld zurück.
Spielform	1. /4tel: Mann gegen Mann auf dem ½ defensiven Spielfeld 2. /4tel: Mann gegen Mann auf dem ½ defensiven Spielfeld 3. /4tel: Mann gegen Mann auf dem ½ defensiven Spielfeld 4. /4tel: Defensive Organisation - Max. 3 Spieler im 9m Zone ERINNERUNG VERBOT DER RAUMVERTEIDIGUNG IN DER ZONE
Sanktion	Formative Sanktionen und mündliche Verwarnungen
Ausschluss	1 Minute mit Auswechslung



Spielprojekt U12



Tabelle Betreff: Spielregeln der Kategorie U12 (Poussins)

Spiel-Items	Gespielte Form im Projekt Zusammenarbeit in der Ausbildung -PCF -
Ziele	Mann gegen Mann = Priorität hat der BALL. Aktive Rückeroberung des Balles Vorwärtsbewegung des Balles zum Tor (individuell und kollektiv). Interaktion Angriff/Abwehr erhöhen, um Fertigkeiten zu entwickeln. Duelle Schütze/Torwart erleichtern
Trainer / Mannschaftsleiter	Partnerschaft (Gegeneinander, ABER miteinander) - Keine "Time-out-Karte". Positiv und konstruktiv sein, eine korrekte Einstellung gegenüber der gegnerischen Mannschaft haben, alle Formen von Anti-Spielen verbieten.
Schiedsrichter	Jugendliche aus einer höheren Kategorie - Preminimes, Minimes, Cadets, (JA) - als Schiedsrichter einsetzen. Andernfalls Schiedsrichtern die beiden Trainer abwechselnd 2 Mal
Zählart	Punktstand wird nach jeweils 10 Minuten auf 0 zurückgesetzt. Keine Punktevergabe nach den 10 Minuten Keine Wertung der Meisterschaft



Spielprojekt U14



<u>Concerne</u> : Règles de jeu de la catégorie U14 (Préminimes)	
Items de jeu	U14 : Forme jouée en championnat
Espace de jeu	40x20m
Effectif	6 joueurs + 1 gardien de but Sur la feuille de match : 14 joueurs
Mixité	Admise
Temps de jeu	4x12' (12' + 2' pause + 12' + 5' mi-temps + 12' + 2' pause + 12') Temps de jeu de minimum de 2/4 temps par joueur = 24' de jeu.
Gardien de but	2 gardiens différents sur l'ensemble du match (Orientation mais pas obligation)
Zone	6m
Ballon	Taille N°1
Jet de 7m	7m
Engagement	Idem qu'en adulte, dans le rond centrale du terrain, (règle IHF 10.5)
Forme de jeu	1 ^{er} 1/4 temps : Défense étagée en 2 lignes type 3-3: première ligne hors des 9m, deuxième ligne entre 6-9m 2 ^{ème} et 3 ^{ème} 1/4 temps : IDEM 4 ^{ème} 1/4 temps : LIBRE (3-3,1-5,0-6,3-2-1,2-4, ...) ! Prise en stricte d'un joueur INTERDITE
Sanction	Règles de jeu normales Sanctions fermes : Brutalité, poussées, ...
Exclusion	1 minute sans remplacement
Objectifs	Tous les joueurs jouent Augmenter les espaces libres et la profondeur en défense (Augmentation et variation des savoir-faire off et déf) Valorisation du poste de gardien de but
Managérat	« Time-Out » : 2 sur toute la rencontre (1 par 1/4 temps max) Être pédagogue, positif et constructif, avoir une attitude correcte vis-à-vis de l'équipe adverse et l'arbitre, bannir toute forme d'anti-jeu. Tous les jeunes ont le droit de jouer !



Spielprojekt U14



Tabelle Betreff: Spielregeln der Kategorie U14

Schiedsrichter	Orientierung: Jugendliche aus einer höheren Kategorie als Schiedsrichter einsetzen - Minimes, Cadets. Ansonsten wechseln sich die beiden Trainer beim Schiedsrichtern ab.		
Zählart	Zurücksetzen des Punktestands bei jedem 1/4tel. 2 Punkte werden pro ¼-Zeit vergeben (Sieg= 2 Punkte, Gleichstand= 1 Punkt pro Team). Die Gesamtzahl der über die 4 viertel Zeiten gewonnenen Punkte wird als Endstand des Spiels eingetragen (Beispiel unten). Rangliste der Meisterschaft : Ein Sieg ist 2 Pkt. wert Ein Unentschieden ist 1 Pkt. Eine Niederlage ist 0 Pkt wert		
Beispiel für das Ausfüllen Des Spielberichtes	Mannschaft A	Mannschaft B	Anzahl Punkte für Siege für jedes 4tel
	7	2	2-0
	4	4	1-1
	6	3	2-0
	7	2	2-0
	Team A gewinnt das Spiel mit einem Ergebnis von 7:1. Um der ¼-Zeit mehr Bedeutung zu verleihen, werden wir nicht die Tore der beiden Mannschaften in die Tordifferenz einfließen lassen, sondern die pro ¼-Zeit gewonnenen Punkte. Es genügt also, im Spielbericht die pro ¼-Zeit erzielten Punkte anzugeben. In diesem Beispiel wäre das 7:1. Durch den 7:1-Sieg erhält Team "A" 2 Punkte für die Meisterschaftswertung.		





Ausbildung zum Tischoffiziellen
Elektronisches Spielblatt

Frankophone Handball-Liga



Verbindung mit der Anwendung

Die Verbindung zur Anwendung erfolgt über diese [Webseite](#).





Die nächste Seite wird angezeigt

nuScore Demo [Home](#) [About nuScore](#)

Protocol and Match Report for Championship Matches in Handball

Match Code
e.g. A1B2C35678

Sign in

Locally Saved Match Reports:

Match Code	Relay	Date	Location	Home Team	Away Team	Score	Delete Match Report
5WK74F3LKL9	Beneleague	11.12.2021		I.Hasselt	Atomix	0:0 (0:0)	
KJ5XYQAYQ8RM	Men 1st Division	19.02.2022		HC EYNATTEN-RAEREN	K.Houthalen	0:0 (0:0)	
Y4AJZ6JYUFAM	Women 2nd Division	19.02.2022		UNION BEYNOISE HANDBALL	UNITED BRUSSELS HANDBALL CLUB	24:18 (13:10)	

Released and submitted match reports are automatically deleted if there is not enough memory available for a new match report.

© 2020 nu Datenautomaten GmbH, Automated Internet Based Network Solutions | Imprint & Data Protection

Jede Begegnung hat einen **'Match Code'**.
Geben Sie den Matchcode der Begegnung ein
und loggen Sie sich ein. **'Sign in'** (Anmelden)





Sie erhalten die Gesamtübersicht des ausgewählten Spiels

The screenshot shows a mobile application interface for a match overview. At the top, it displays the teams "I.Hasselt" and "Atomix" with a score of "0 : 0 (0 : 0)". Below this, it indicates the league "Beneleague" and the match date "11.12.2021, Start of the Match 18:00 o'Clock". The main content area contains seven interactive buttons arranged in two rows. The first row includes "Team Lineup", "Officials and Fees", "Match Protocol", and "Referee Report". The second row includes "Release", "Print Interim Report", and "Cancel Download". Each button has a corresponding icon and a brief description of its function.

Icon	Button Label	Description
Group of people	Team Lineup	Updating the current team lineup of the home and away team before or during the match.
Person with ID card	Officials and Fees	Information and fees of referees, timekeepers, secretaries, match supervisors, delegations and referee observer.
Play button	Match Protocol	Live logging during the match as well as subsequent corrections and additions.
Clipboard with checkmark	Referee Report	Checks before the start of the match and final report of the referees.
Document with checkmark	Release	Release of the match report by the responsible persons.
Printer	Print Interim Report	Print interim report to fill out by hand.
Download with checkmark	Cancel Download	All images were preloaded.





Füllen Sie das Blatt für jedes 'Team Lineup' aus

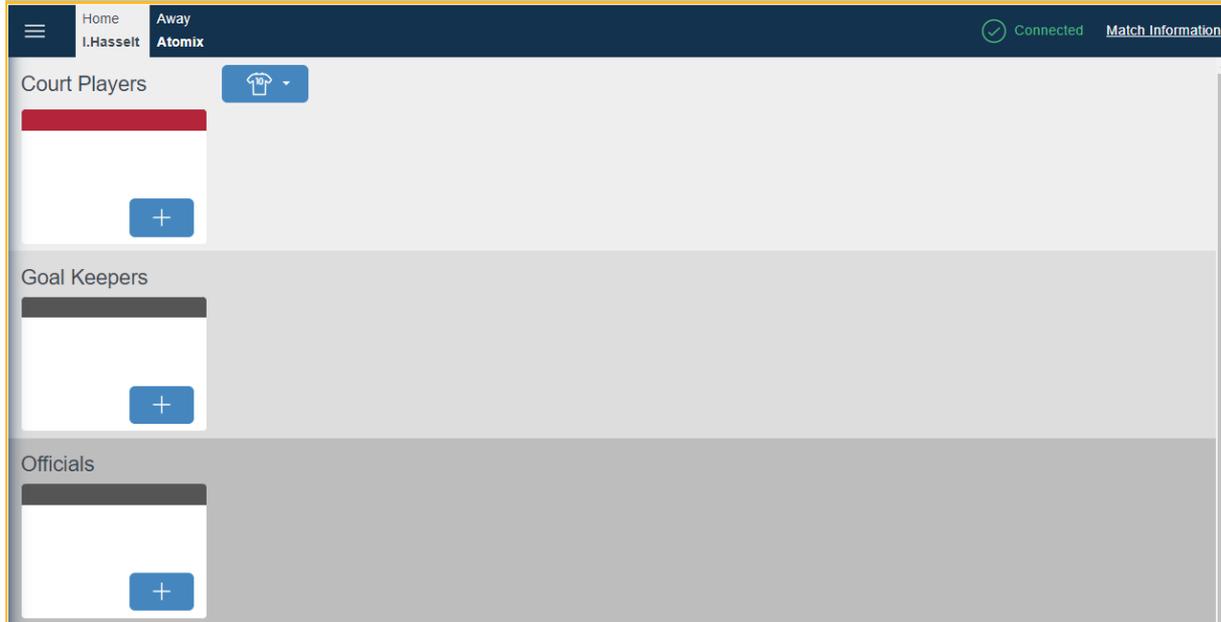


Team Lineup

Updating the current team lineup of the home and away team before or during the match.

☰	Home	Away
	I.Hasselt	Atomix





Sie gelangen zunächst auf die Seite der Heimmannschaft 'Home <Vereinsname>'. Sie können auch die Auswärtsmannschaft auswählen, indem Sie auf 'Away <Vereinsname>' klicken.



Wählen Sie die Farbe des Trikots aus, indem Sie auf





Court Players



Klicken Sie auf
hinzuzufügen



um Personen

Goal Keepers



Goalkeeper (Torwart)

Officials

Offizielle (Personal).





Wenn Sie den Vornamen, den Nachnamen oder die Lizenznummer des Spielers eintragen, können Sie die Person aus der Liste auswählen.

Search Person

Sobald der erste Buchstabe eingegeben wird, erscheint bereits eine Liste.

Search Person

ID	Name	Gender	Date of Birth
84184	Degbey Samuel	male	14.12.2000
91759	Vandebek Daan	male	21.09.2009
84567	De Regge Amaury Arthur	male	31.03.2006

Wählen Sie dann die Person aus der Liste aus und weisen Sie ihr für den Spieler die Trikot-Nummer zu.





Bei gemischten Mannschaften werden nur die Spieler des einen oder anderen Vereins aufgelistet. Dies ist der Name des Vereins, unter dem das Team angemeldet ist. Die anderen Spieler müssen **manuell** hinzugefügt werden. Wenn ein Mitglied zwei verschiedene Funktionen ausübt (z. B. Trainer und Schiedsrichter), muss es manuell für eine der beiden Funktionen kodiert werden.

Die manuelle Eingabe ist auch erforderlich, wenn ein Schiedsrichter nicht vorkodiert ist und ein Offizieller nicht dem Verein angehört, für den er tätig ist.





Manuelles Hinzufügen eines Spielers

Dasselbe Verfahren für einen Torwart oder einen Offiziellen



Search Person



Court Player Create

Jersey Number	<input type="text" value="e.g. 11"/>
Player ID Number	<input type="text" value="e.g. 2131455"/>
Lastname	<input type="text" value="e.g. Doe"/>
Firstname	<input type="text" value="e.g. John"/>
Date of Birth	<input type="text" value="dd.mm.yyyy"/>

Team Captain (TC)
 Official

Verschlüsseln Sie die angeforderten Informationen und klicken Sie auf ‚Save‘.





Sie können eine Person aus dem Blatt entfernen, indem Sie sie markieren und auf klicken:

Court Player Remove

Goal Keeper Remove

Official Remove





Wenn Sie fertig sind, klicken Sie unten auf 'Save Team Lineup'
(Teamzusammenstellung speichern).

Save Team Lineup

Im Falle eines Fehlers können Sie alles löschen

Delete Team Lineup

Zum Bestätigen geben Sie Ihren Code ein und drücken Sie ' Sign'.

Sign

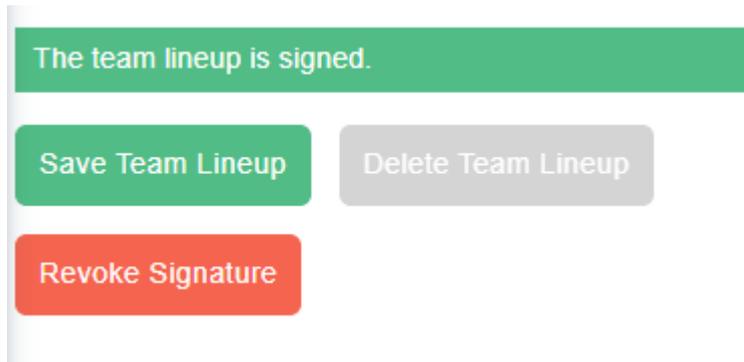
 Signature does not exist or is not possible.

Wenn Sie keinen Pin-Code haben, genügt es dann, auf den blauen Knopf zu drücken '**Signature does not exist of is not possible**'





Nachdem das Blatt signiert wurde, ist es noch möglich, die Signatur über die orangefarbene Schaltfläche 'revoke signature' rückgängig zu machen und zu widerrufen.



So können Sie Personen auf dem Blatt hinzufügen/löschen.





Füllen Sie das Blatt für Offizielle 'Officials and Fees' aus



Officials and Fees

Information and fees of referees, timekeepers, secretaries, match supervisors, delegations and referee observer.

Fügen Sie die Namen auf die gleiche Weise wie bei den Spielern und dem Staff hinzu und drücken Sie zum Bestätigen auf 'Save'.



Elektronisches Spielblatt



Fügen Sie die Namen auf die gleiche Weise wie bei den Spielern und dem Staff hinzu und drücken Sie zum Bestätigen auf .

Save

Referee A A	Referee B B	Timekeeper	Secretary
			
			
Referee Observer	Match Supervisor	Technical Delegate	
			
			

Save





Referee A = Schiedsrichter 1

Referee B = Schiedsrichter 2

Timekeeper = Zeitnehmer

Secretary = Tischsekretär

Referee Observer = Beobachter

Match Supervisor = Felddelegierter → OBLIGATORISCH VERPFLICHTET

Ohne einen 'Match Supervisor' zu kodieren, wird es nicht möglich sein, das Spielblatt zu validieren.

Technical Delegate = NICHT ANWENDBAR

Sie können eine Person aus dem Blatt entfernen, indem Sie sie markieren und auf

Remove Person





Das Spiel beginnen 'Match protocol'.



Match Protocol

Live logging during the match as well as subsequent corrections and additions.



Elektronisches Spielblatt



Diese Seite enthält verschiedene Teile: die Stoppuhr, die Spielaktionen (Tore, Verwarnungen, 2 Minuten, Disqualifikation,), den Spielverlauf und die Spielerliste unter dem Namen jeder Mannschaft.

A screenshot of the nuScore match management interface. The top bar shows the match between I.Hasselt and Atomix with a score of 0:0 (0:0) and a "Connected" status. Below the top bar, there is a section for "Add Manually" with a play button and a timer set to 00:00 min. The main area is divided into three sections: "Goal" with buttons for "Goal", "7m with Goal", and "7m without Goal"; "Player Penalty" with buttons for "Warning" and "2 Minutes"; and "Disqualification" with buttons for "Without Report" and "With Report". At the bottom, there is a "Score" section showing "0:0" and "T1 T2 T3" buttons for both Home (I.Hasselt) and Away (Atomix) teams.

I.Hasselt 0 : 0 (0 : 0) Atomix Connected Match Information

Add Manually 00:00 min

Minute Score Event Player

Goal

Goal 7m with Goal 7m without Goal

Player Penalty

Warning 2 Minutes

Disqualification

Without Report With Report

Score

T1 T2 T3 Home I.Hasselt 0 : 0 Away Atomix T1 T2 T3





Der Zeitmesser



Starten Sie den Timer durch Drücken von



Stoppen Sie die Zeit durch Drücken von



Korrigieren Sie die Zeit durch Drücken von



(z. B. wenn der Timer nicht mehr mit dem Timer des Raumes synchronisiert ist)



In jedem Fall bleibt der Zeitnehmer über die Wanduhr im Raum für die Zeit verantwortlich.





Aktionen während des Spiels

Kodieren Sie ein Tor durch Drücken von und

Sara	3
------	---

 (die Reihenfolge spielt keine Rolle)

Kodieren Sie eine Warnung durch Drücken von

Warning

 und

Jolien	25
--------	----

 (die Reihenfolge spielt keine Rolle)

Die Verwarnung wird dann in das Feld des betreffenden Spielers eingetragen

Jolien	25
--------	----





Aktionen während des Spiels

Kodieren Sie einen zweiminütigen Ausschluss durch Drücken von



und

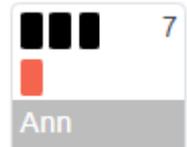


(die Reihenfolge spielt keine Rolle)

Der Ausschluss wird dann in das Feld des betreffenden Spielers eingetragen



Nach dem dritten Platzverweis wird die Disqualifikation im Feld des betreffenden Spielers vermerkt und er ist für Aktionen im Rest der Begegnung nicht mehr auswählbar.





Aktionen während des Spiels

Kodieren Sie eine Disqualifikation ohne Bericht durch Drücken von.

 Without Report

und



(die Reihenfolge spielt keine Rolle)

Kodieren Sie eine Disqualifikation mit Bericht durch Drücken von

 With Report

und





Aktionen während des Spiels

Kodieren Sie einen Team Timeout, indem Sie während der ersten Halbzeit auf über der entsprechenden Mannschaft drücken.



Kodiere einen Team Timeout, indem du in der 2. Halbzeit auf über der entsprechenden Mannschaft drückst.



Wenn in der 1. Halbzeit 2 Team Timeouts verwendet wurden, ist in der 2. Halbzeit nur das dritte Team Timeout zugänglich.



Der Timer stoppt automatisch, sobald Sie die Taste Team Timeout drücken.





Der Ablauf des Spiels

Für jede Aktion erscheint eine Zeile in der Ablaufleiste auf der linken Seite des Bildschirms

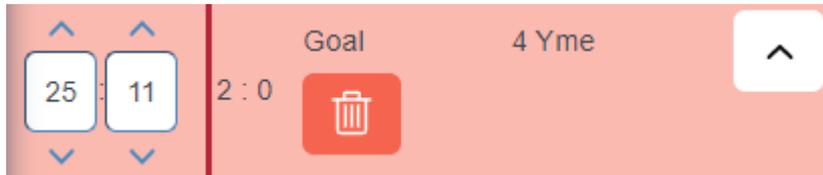
Minute	Score	Event	Player	
07:05	2 : 4	Goal	2 Geike	▼
06:51		Player Penalty	10 Lyna	▼
06:39	2 : 3	Goal	6 Rani	▼
06:12		Warning	24 Sarah	▼
04:54	2 : 2	Goal	14 Audrey	▼
01:17	1 : 2	Goal	3 Sara	▼
00:49	1 : 1	Goal	3 Sara	▼
00:12	1 : 0	Goal	10 Lyna	▼





Der Ablauf des Spiels

Mit der Schaltfläche  können Sie eine Aktion manuell bearbeiten.



Du kannst die Zeit, die Aktion (Tor, Verwarnung, 2 Min., ...) und/oder den Spieler ändern, indem du auf die neue Aktion und/oder den neuen Spieler klickst.

Du kannst die Aktion rückgängig machen, indem du auf den kleinen Mülleimer klickst.





Der Ablauf des Spiels

Die Schaltfläche



Add Manually

ermöglicht das manuelle Hinzufügen einer Aktion.

Nachdem Sie auf die Schaltfläche geklickt haben, müssen Sie die Zeit manuell angeben.

Add Manually

Time of Event

0 | 0

Save Time





Der Ablauf des Spiels

Im Handlungsablauf der Begegnung wird eine Zeile mit der Zeitangabe erscheinen.

Minute	Score	Event	Player
25:12	2:4		

(Sie können es abbrechen, indem Sie auf den kleinen Mülleimer klicken)

Dann müssen Sie die entsprechende Aktion und den entsprechenden Spieler auswählen

Minute	Score	Event	Player
25:12		Warning	14 Audrey





Das Ende des Spiels

Überprüfen Sie, ob alle Angaben korrekt sind und klicken Sie dann auf die Schaltfläche, um das Ende des Spiels zu bestätigen.



Sobald Sie das Ende des Spiels bestätigt haben, können Sie das Spielblatt nicht mehr ändern (Spielerliste oder Aktionen).





Senden Sie das Spielblatt 'Release'.



Release

Release of the match report by the responsible persons.





Senden Sie das Spielblatt 'Release'.

Jeder muss das Dokument unterschreiben, indem er sein persönliches Passwort eingibt und klickt



Wenn Sie kein Passwort haben (z. B. nicht offizieller Schiedsrichter), können Sie ankreuzen '**Signature does not exist or is not possible**'

Release

Name	Function	Signature	Validation	Signature does not exist or is not possible.
test test	Referee	<input type="text" value="Passwort"/>	<input type="button" value="Sign"/>	<input type="checkbox"/>
Test1 1	Referee	<input type="text" value="Passwort"/>	<input type="button" value="Sign"/>	<input type="checkbox"/>





Senden Sie das Spielblatt 'Release'.

Drücken Sie dann auf '**release**', um das Spielblatt zu übermitteln.



Dies ist nur möglich, wenn Sie wieder Internet haben!



Interim Report
UNION BEYNOISE HANDBALL - UNITED BRUSSELS HANDBALL CLUB

Sa. 19.02.2022 16:00

()

Referee: Ciborowski Stéphane / Vaghai Alipour Abdollah

Visitors:

Team Lineup

Nr.	Name	Goals	7m	W	2min	D
6	Rigo, Aurore	0				
3	Frenay, Gaëlle	5				
20	Peeters, Léa	3				
14	Vrancken, Charlotte	1				
9	Jamotton, Sophie	5				
11	Ducourtieux, Emilie	2				
15	Fohn, Caroline	5			1	
22	Brixhe, Laurane	0				
31	Lhoest, Charlotte	0				
10	Gourvenec, Manon	2				
D	Gailly, Marine					
C	Amormino, Marie					
A	Frenay, Alain	0			1	
B	Calik, Semih					
1	Grignou, Typhaine	0				
16	Korrmann, Maëlle	1	1			

Nr.	Name	Goals	7m	W	2min	D
18	Yaker, Sandra	2			0	
17	Henrion, Léa	4			0	
3	Sauvain, Emmanuelle	3			1	
8	Chaitidou, Kalliopi					
5	Le Ferrand, Margaux					
7	Messalkhere, Hania					
11	Pomadere, Argibu	4			0	
21	Whitehead, Melissa	1			0	
10	Djia Meyapyali, Lauren-Ange	1			0	
30	D'Hulster, Cassandra					
4	Rousset, Aiméo	2			0	
47	Kirtz, Lena	1			1	
13	Gomes Moreira, Larissa					
A	Deridi, Abderaouf					
B	Nellissen, Denis					
1	Savoyen, Perrine					
16	Tohouanwou, Thérèse					

Manual Notes on the Match Process

Team	Time	Event	Person	Team	Time	Event	Person

Beispiel für einen Spielbericht am Ende der Begegnung.