

Funktion Zeitnehmer

Die Hauptaufgaben des Zeitnehmers ist die richtige Zeitmessung der Spiel-, Straf- und Pausenzeit-
Dazu wird die grosse Matchuhr mittels Steuerungselemente gesteuert.

Der Zeitnehmer arbeitet eng mit dem Spielsekretär zusammen.

Die Matchuhr funktioniert leicht träge, es gibt eine kleine Verzögerung, bis die Uhr effektiv steht oder läuft, wenn man gedrückt hat.

ACHTUNG

Die Matchuhr in der GBC ist ein neues Modell, sollte sie doch einmal ausfallen, muss wie folgt vorgegangen werden:

- die Spiel- und Strafzeit wird mittels Stoppuhr von Hand gestoppt.
- die aktuellen Zeiten müssen durch den Speaker gemäss Vorgabe der Schiedsrichter allen Beteiligten bekannt gegeben werden.
- Ist der Beamer im Einsatz, kann ev. eine Alternativlösung über den Beamer in Betrieb genommen werden.

TIPP: Informiert vor dem Match die Schiedsrichter, dass sie bei Strafen einen Blick auf die Matchuhr geben und erst wenn die 2 Minuten ersichtlich sind und der Zeitnehmer sein Okay gibt, das Spiel weiterlaufen lassen

1. Organisation

- **Der Zeitnehmer ist verantwortlich für die Spielzeit, Score und Strafen**
- 30 Minuten vor Spielbeginn soll der Zeitnehmer an seinem Posten sein
- sicherstellen, dass die offizielle Zeitnahme einsatzbereit ist und funktioniert (**Funktionskontrolle**)
- **Stoppuhr** für den Fall einer Zeituhrpanne bereitlegen
- 6 **Spielbälle** aus der Einspieltasche bereitlegen
- Sirenton
 - Taste auf dem Bedienelement. Der Sirenton dauert so lange, wie man die Taste gedrückt hält
 - nach Ablauf der Drittels-Spielzeit ertönt der Sirenton automatisch. Da der Sirenton sehr lange und laut ertönt, kann er eventuell etwas früher durch das Drücken der Taste für den Sirenton gestoppt werden
- **Ende der Einspielzeit mittels Sirenton angeben** – die Spieler müssen 12 Min. vor Spielbeginn das Feld verlassen haben – Sirene funktioniert nur bei eingeschalteter Matchuhr
- Nach dem Drittel wechselt die Uhr automatisch auf die Pausenzeit. Ist die Pause abgelaufen, wechselt die Uhr automatisch auf die nächste Periode.
- Letzte Spielminute wird vom Speaker jeweils ausgerufen, muss aber von Zeitnehmer nicht speziell beachtet werden.
- Wenn ein Team aufgrund einer Verletzung oder Strafe den Torhüter ersetzen muss, stehen maximal drei Minuten Zeit zur Verfügung, um einen Spieler korrekt als Torhüter auszurüsten.
- Eingabe von neuen Spielbällen, wenn von den Schiedsrichtern (oder Spielern) gefordert.
- Personen im Spielsekretariat dürfen während des Spiels nicht ausgetauscht werden.
- Das Spielsekretariat arbeitet eng mit den Schiedsrichtern zusammen. Stellen Sie sicher, dass Sie alles verstehen, was die Schiedsrichter sagen. Wenn etwas unklar ist, immer fragen. Das Spielsekretariat darf keine Entscheidungen bezüglich Regelfragen treffen. Wenn es Probleme gibt, müssen die Schiedsrichter kontaktiert und ihnen die Situation erklärt werden (z.B. bei vielen Strafen?).
- Es ist wichtig, in jeder Situation neutral und höflich zu sein. Spieler oder Schiedsrichter dürfen weder gelobt noch beleidigt werden.

2. Spielzeit

- Die Spielzeit wird zum Start eines Drittels immer von 0:00 aufwärts gemessen
- **Verlängerung** dauert max. 10 Min.
- Immer kontrollieren, dass Zeit auch läuft
- Eine manuelle Zeitkorrektur ist möglich:
- Immer auf den Pfiff des Schiedsrichters warten, ausser es handelt sich um eine völlig klare Situation (z.B. Ball im Aus) – bei jedem Freistoss die Zeit erst nach der Ballberührung wieder starten
- Tore dürfen erst an der Anzeigetafel angezeigt werden, nachdem das Spiel mittels Bully auf dem Mittelpunkt fortgesetzt wurde (Pfiff des Schiedsrichters)
- Timeout: 30 Sekunden mit Matchuhr anzeigen, sobald die Schiedsrichter das Startzeichen geben, Sirene ertönt automatisch
- Bei Einzelspielen in Turnierform (U14) werden jeweils nur die letzten 3 Minuten des 3. Drittels effektiv gestoppt.

3. Strafen

- 2 Min.-Strafe mit Spielernummer eingeben
 - Nach einem Torerfolg des in Überzahl spielenden Teams wird die laufende Strafe gelöscht
- Eine 2 + 2 Minuten Strafe wird als eine Strafe erfasst
 - Nach einem Torerfolg des in Überzahl spielenden Teams wird die laufende Strafe gelöscht. Läuft noch die 1. der beiden 2 Minuten-Strafen beginnt die 2. 2 Minuten-Strafe zu laufen. Läuft bereits die 2. 2 Minuten-Strafe wird diese normal gelöscht.
- 10 Minuten-Strafe + 2 Minuten-Strafe (Stellvertreter) mit Spielernummer eingeben
 - 10 Minuten-Strafe wird erst nach der 2 Minuten-Strafe gestartet

TIPP:

Informiert vor dem Match die Schiedsrichter, dass sie bei Strafen einen Blick auf die Matchuhr geben und erst wenn die 2 Minuten ersichtlich sind, das Spiel weiterlaufen lassen. So kommt ihr nicht in Stress

- Regeln 602/603 hierzu:
 - Pro Spieler kann nur eine Zeitstrafe gleichzeitig laufen. Pro Team können nur zwei Zeitstrafen gleichzeitig laufen.
 - Wenn mehr als zwei Spieler eines Teams gleichzeitig eine Zeitstrafe absitzen müssen, hat das Team weiterhin das Recht, mit drei Feldspielern zu spielen.
 - Begeht ein Spieler, der eine Zeitstrafe erhalten hat, weitere Vergehen, welche zu Strafen führen, werden alle seine Strafen hintereinander gemessen.
 - Ein Team muss mit drei Feldspielern auf dem Spielfeld spielen, bis nur noch eine Zeitstrafe läuft. Geht eine Zeitstrafe eines Spielers zu Ende und läuft noch mehr als eine Zeitstrafe seines Teams, so muss er bis zum nächsten Unterbruch oder bis zum Ende der zweitletzten Zeitstrafe auf der Strafbank warten. Nach Ablauf der zweitletzten Zeitstrafe ist es nur demjenigen Spieler erlaubt, die Strafbank direkt zu verlassen, dessen Zeitstrafe zuerst abgelaufen ist. Die Schiedsrichter müssen bei einem Unterbruch einem Spieler, dessen Zeitstrafe abgelaufen ist, die Möglichkeit geben, die Strafbank zu verlassen. Das Spielsekretariat informiert die Schiedsrichter sofort über alle abgelaufenen Zeitstrafen.
 - Wenn ein Team während einer laufenden Zweiminutenstrafe des Gegners in numerischer Überzahl spielt und einen Torerfolg erzielt, wird die Zweiminutenstrafe des Gegners aufgehoben.
 - Die Zweiminutenstrafen werden in der Reihenfolge der Aussprache aufgehoben.
- Eine zusätzliche 10-Min.-Strafe für denselben Spieler beginnt erst nach 2-Min.-Strafe (automatisch auf der Uhr) – nach Ablauf der Strafe darf er noch nicht aufs Spielfeld, erst beim nächsten Spielunterbruch, da diese Strafe keine Unterzahl zur Folge hat.

4. Penaltyschiessen

- Ist das Spiel nach der Verlängerung immer noch unentschieden und sieht die Weisung "Spielzeit" ein Penaltyschiessen vor, so wird das Spiel durch ein Penaltyschiessen entschieden. Die Teams führen je fünf Penaltys aus. Ist der Spielstand dann immer noch unentschieden, so schießen dieselben fünf Feldspieler abwechselungsweise je einen Penalty, bis ein endgültiges Resultat feststeht. Die einzelnen Penaltys werden auf der Anzeigetafel nicht angezeigt! Erst bei einem Entscheid wird schliesslich mit **einem** Zusatztor für die Siegermannschaft der Endstand angezeigt.