

### Aufgaben am Zeitnehmertisch - AB SAISON 2009/2010

Die Aufgaben am Zeitnehmertisch sind im Wesentlichen in den Art. 7 bis 9 der Technischen Regeln beschrieben. Darüber hinaus finden sich in den Spielregeln aber auch noch weitere Hinweise auf ein Handeln am Zeitnehmertisch.

Nach Art. 7 der Technischen Regeln 2009 (TR) sind für Spiele in internationalen Wettbewerben zur Unterstützung der Schiedsrichter des Spiels zwei weitere Personen vorgesehen:

- der Assistentenschiedsrichter (ASR) und
- der Zeitnehmer.

Die nationalen Verbände bestimmen die Besetzung des Zeitnehmertisches bei den von ihnen veranstalteten Spielen selbst. Sollte dabei ein offizieller ASR nicht anwesend sein, müssen dessen Aufgaben von einer anderen Person wahrgenommen werden, auf die sich die beteiligten Mannschaften zuvor verständigt haben sollten. Bei fehlender Einigung entscheiden die SR des Spiels über die Besetzung dieses Postens.

Bislang haben die Ausrichter eines Spieles/eines Turniers die Personen für die Zeitnahme und den Spielbericht gestellt. Beide Personen bilden ein Team, das die verwaltenden Aufgaben des Spiels wahrnimmt (Ausfüllen des Spielberichts, Zeitnahme von Spieldauer, Hinausstellungen und Power Play, Information der Schiedsrichter, der Mannschaften und der Zuschauer usw.).

Im Einzelnen handelt es sich um folgende Aufgabenzuweisungen:

#### 1. Assistentenschiedsrichter (ASR)

Art. 8 TR

- Aufgaben am Zeitnehmertisch leiten (und ggf. übernehmen).
- Alle wesentlichen Geschehnisse im Spiel aufzeichnen (auf separatem Blatt).
  - Teamfouls auf Anweisung der SR durch ein besonderes Zeichen (sh. S.3) notieren.
  - Disziplinarmaßnahmen (blaue und rote Karten)
  - Auszeiten (je Mannschaft und je Spielabschnitt)
  - Tore und Spielergebnis (je Spielabschnitt)
- Information an die Zuschauer (Spielstand, verbleibende Spieldauer, Anzahl der angesammelten Strafen jeder Mannschaft, "Power-play"-Strafen)
- Information an die SR über disziplinarische Ereignisse innerhalb der Reservebänke (z.B. SR bei unklaren Verhältnissen informieren, Sitzen, Beleidigungen etc.).
- Hilfe für die Schiedsrichter bei der Erstellung des Spielberichts.
- Der Assistentenschiedsrichter muss auch den Zeitnehmer unterstützen und kontrollieren, sowie dessen Aufgaben übernehmen – *wenn dieser abwesend ist und auch wenn dies sonst nötig erscheint.*

#### Besonderheiten bei den Teamfouls (sh. Art. 24 Spielregeln):

- Die Schiedsrichter müssen sich vergewissern, dass am Zeitnehmertisch das Teamfoul registriert wurde, entweder während der Zeichengebung oder bei der nächsten Spielunterbrechung. Das setzt eine deutliche Kommunikation zwischen SR und Zeitnehmer bzw. ASR voraus (Daumen hoch+ Zeigen nach links oder rechts analog zum Time Out – bei 9. und 14. Teamfoul sind zusätzlich 9 bzw. 4 Finger zu zeigen). Die Anzeigetafel ist entsprechend zu bedienen.
- Information der SR nach 10. bzw. anschließend nach jedem 5. Teamfoul einer Mannschaft durch ein akustisches Signal, dass ein direkter Freistoß zuerkannt werden muss.
- Die Anzahl der angesammelten Teamfouls wird auf den zweiten Spielabschnitt übertragen und falls erforderlich auch auf eine Verlängerung.
- Bei direktem Freistoß oder Penalty - kein Teamfoul für die jeweilige Aktion.

### 2. Zeitnehmer:

### Art. 9 TR

- Zeitnahme in jedem Spielabschnitt (mittels einer rückwärts zählenden Uhr).
  - Zeit läuft, sobald der Schiedsrichter den Beginn des Spiels anpfeift.
  - akustisches Signal bei Ende eines Spielabschnitts
- Kontrolle der Dauer der Pause.
  - Mit einem akustischen Signal macht er darauf aufmerksam, dass die Pause in 1 Minute endet.
- Kontrolle der Dauer der Auszeiten
- Kontrolle der Strafzeiten und der Power Play-Zeiten
  - der Spieler (Hinausstellungen)
    - Ein Spieler, der eine Zeitstrafe erhalten hat, muss neben seiner Reservebank auf den Stühlen in der Nähe des Zeitnehmertisches Platz nehmen. Er darf das Spielfeld erst wieder betreten, wenn seine Zeitstrafe vollständig abgelaufen ist.
    - Ist die Zeitstrafe eines Spielers am Ende eines Spielabschnitts noch nicht abgelaufen, setzt sie sich im nächsten Spielabschnitt fort, bis sie vollständig abgelaufen ist.
    - Ist die Zeitstrafe eines Spielers abgelaufen, wird er sofort darüber informiert, und er darf auf die Reservebank seiner Mannschaft zurückkehren.
  - der Mannschaften (Power-play)
    - Ist das "Power-play" gegen eine Mannschaft abgelaufen, wird der jeweilige Mannschaftsdelegierte sofort darüber informiert.

#### Besonderheiten bei Power-Play(sh. Art. 9 Spielregeln):

- Der bestrafte Spieler muss seine Zeitstrafe (blaue Karte) immer vollständig absitzen.
- Blaue Karte: 2 Minuten Unterzahl für die bestrafte Mannschaft
- Rote Karte: 4 Minuten Unterzahl für die bestrafte Mannschaft
- Wird gegen die in Unterzahl spielende Mannschaft ein Tor erzielt, darf sich das Team durch einen Reservespieler ergänzen. Diese Power Play-Zeit ist aufgehoben. Eine etwaige zweite Power Play-Zeit läuft ungeachtet dessen noch weiter.
- Power-Play wird nicht angewendet:
  - Wenn die Bestrafte Mannschaft bereits auf 3 Spieler (z.B. 1TW/2SP) reduziert ist.  
Folge: Ergänzung durch 1 Reservespieler; die Power Play-Zeit für die Mannschaft, die in Unterzahl spielen muss, wird der letzten Power Play-Zeit hinzugefügt. Ungeachtet dessen, beginnt die Zeitstrafe für den Spieler sofort nach Spielfortsetzung zu laufen.
  - Bei gleichzeitigem Ausschluss auf beiden Seiten bzw. wenn die gleiche Anzahl an Spielern hinausgestellt wurde (fehlbare Spieler dürfen durch Reservespieler ersetzt werden).