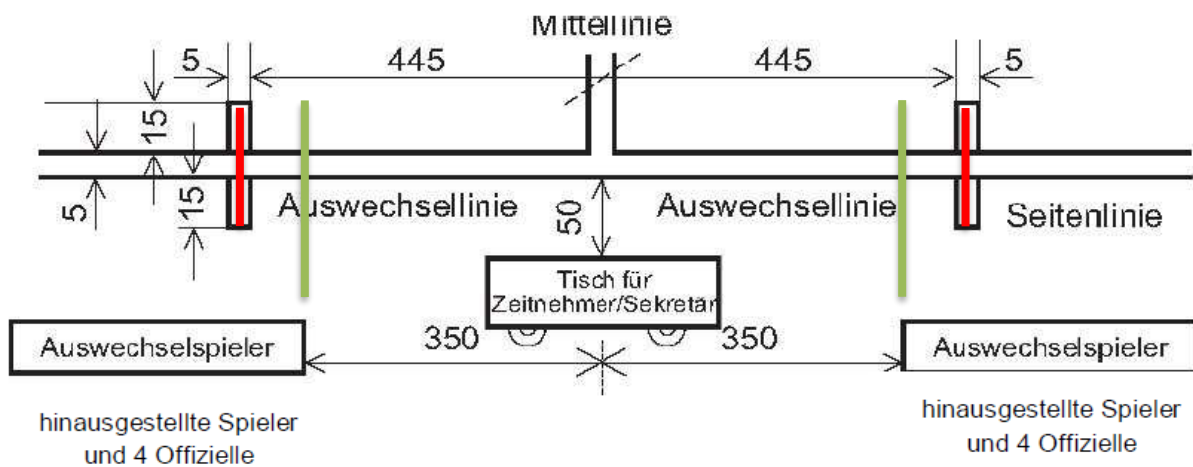


Vorbereitungen für das Spiel:

- Für das Schiedsgericht werden ein Tisch und zwei Stühle aus dem Vorraum (neue Halle) benötigt. Standort: in Höhe der Mittellinie hinter der Seitenlinie
- Für die Mannschaften wird je eine Bank an der Seitenauslinie - vom Schiedsgerichtstisch aus gesehen hinter der Wechselmarkierung (kleiner weißer Querstrich auf der Seitenauslinie) - aufgestellt.
- Für die E-Jugend müssen die kleinen Tore aufgestellt werden bzw. die Tore mit der Begrenzung ausgerüstet werden. (Höhe: 1,60m)
- Die Zeitmessanlage ist aus der Küche zu holen und am Schiedsgerichtstisch anzuschließen (Deckel im Boden öffnen). Bedienung der Anzeigetafel/Zeitmessanlage s.u.
- Die Spielberichtsbögen liegen in der Regel in einer Mappe in der Küche und müssen auf den Schiedsgerichtstisch gelegt werden.
- Name, Geburtsjahr, Passnummer und Trikotnummer müssen in den Spielberichtsbogen unter ASV-Senden eingetragen werden (siehe Spielerpässe). Bei mehreren Spielen reicht für den 2. Berichtsbogen das Eintragen des Namens und der Trikotnummer.

Aufbau der Bänke und Tische am Spielfeld:

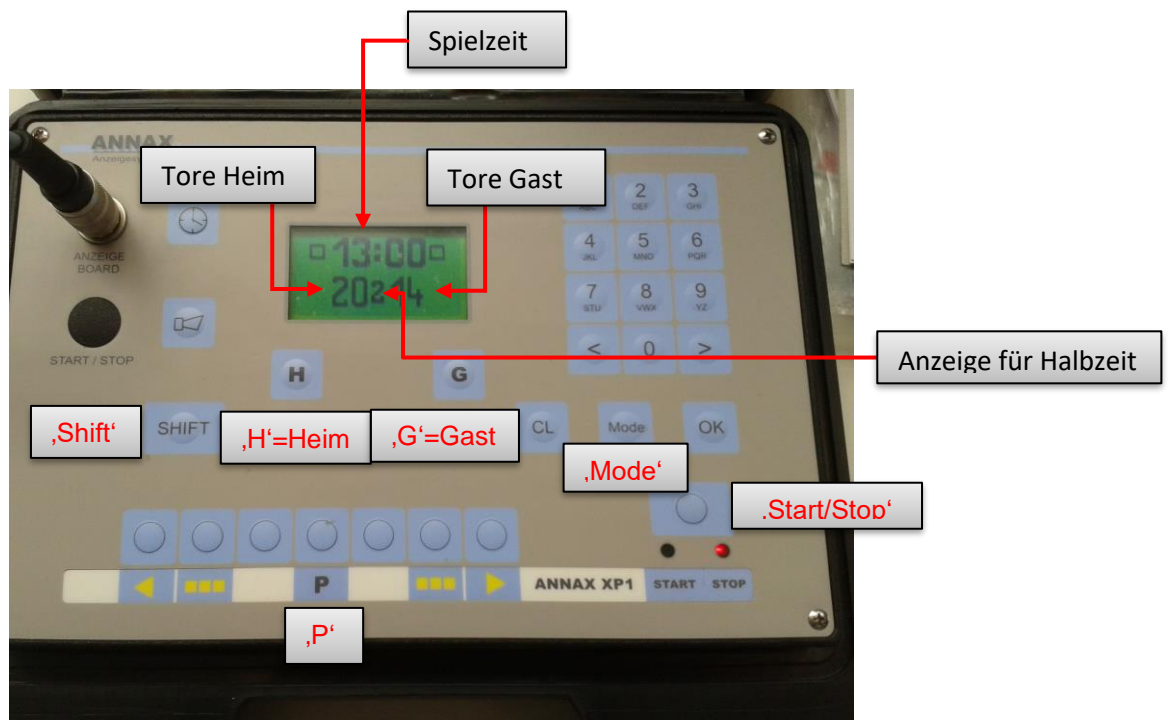


Der Tisch für Zeitnehmer/Sekretär und die Spielerbänke müssen so aufgestellt werden, dass die Auswechselspieler vom Zeitnehmer/Sekretär zu sehen sind. Der Tisch sollte näher an der Seitenauslinie stehen als die Bänke. Ein Mindestabstand von 50cm zur Seitenauslinie sollte vorhanden sein. Zwei Auswechselbänke pro Mannschaft sind sinnvoll, denn sie bestimmen die Coachingzone.

Hinweis zur E-Jugend:

Die E-Jugend spielt ein 3er Turnier, d. h. zunächst werden alle drei 1. Halbzeiten gespielt, dann alle 2. Halbzeiten. Die Reihenfolge der Spiele wird zu Beginn festgelegt und auf dem Spielberichtsbogen notiert. Daher muss der Spielstand bei den 2. Halbzeiten aus dem Spielberichtsbogen in der Anzeigetafel eingestellt werden (siehe Erklärungen zur Anzeigetafel. In Sonderfällen spielt die E-Jugend nur gegen eine Mannschaft. Dann wird die Spielzeit 2x20 Minuten dauern.

Erklärung zur Anzeigetafel:



Kabel einstecken (Gerät fährt hoch)

Um die genaue Spielzeit für eine Halbzeit auszuwählen, muss das Modul ‚Manuell‘ gewählt werden. Über das Standardmodul ‚Handball‘ sind pro Halbzeit 30:00 min einprogrammiert, für die Jugendspiele ist die Zeit entsprechend anzupassen.

- **Spielzeit einstellen:**

Stecker in Gerätebuchse = Displayanzeige mit Vorwahlmöglichkeiten

Manuell: mit O.K. bestätigen

Spielzeit einstellen: 25:00 Min o.ä. (über Tastatur oben rechts) mit O.K. bestätigen

Vorwärts: mit O.K. betätigen

Die Halbzeit läuft jetzt beim Drücken des ‚Start / Stop‘ – Knopfes (unten rechts) 25 Min lang, dann ertönt automatisch der Signalton.

Eine **Spielunterbrechung** kann manuell über den ‚Start / Stop‘-Knopf erfolgen. (1x Drücken: die Zeit hält an, nochmaliges drücken: die Zeit läuft weiter).

Manuelles Hupen erfolgt über die Taste ‚Hupe‘

- **Tore eingeben:**

Taste ‚H‘ (Heim-Mannschaft = 1. Mannschaft auf dem Spielberichtsbogen)

Taste ‚G‘ (Gast-Mannschaft)

Das Drücken der jeweiligen Taste erhöht den Spielstand für die Mannschaft um ein Tor.

Mit ‚Shift‘ und der jeweiligen Taste kann man den Spielstand um ein Tor reduzieren (falls eine Korrektur nötig ist)

- **Einstellungen für die 2. Halbzeit bzw. neue Spiele:**

Beim Drücken der Taste ‚P‘ wird die **Anzeige für die Halbzeit** um eins erhöht. Mit ‚Shift‘ + ‚P‘ kann man dies rückgängig machen.

Mit ‚Shift‘ + ‚Mode‘ kommt man zurück ins Hauptmenü und kann dann die Parameter für das nächste Spiel / die nächste Halbzeit einstellen:

- Die **Spielzeit** wird wie oben beschrieben eingestellt.

- Der **Spielstand für die 2. Halbzeit** wird aus dem Spielberichtsbogen manuell über die Tasten ‚H‘ und ‚G‘ eingestellt.

- Starten der Zeit mit ‚Start / Stop‘-Knopf