

DEUTSCHER HANDBALL - BUND

Willi-Daume-Haus, Strobelallee 56, 44139 Dortmund

Tel. 0231/91191-16/-18, Fax. 0231/91191-17

Richtlinien für Zeitnehmer / Sekretär

für die Handball-Bundesligen (Spielsaison 2004/2005) (Stand 12.07.2004)

Für Sekretär/Zeitnehmer gelten die Internationalen Hallenhandball-Spielregeln (Ausgabe 2001) sowie die Durchführungsbestimmungen für die Handball-Bundesligen.

Handball-Spielbericht/Protokoll

1. Der Spielbericht (Spielprotokoll lt. IHF-Spielregeln) besteht aus einem Fünffachsatz: das Original ist für die Spielleitende Stelle, Durchschrift 1 (Männerspiele) für die HBL-Geschäftsstelle, (Frauenspiele) für die DHB-Geschäftsstelle, Durchschrift 2 für die Schiedsrichter und Durchschriften 3 und 4 für die beteiligten Vereine bestimmt.
2. **45 Minuten** vor dem Spiel ist eine Kontrolle des Spielprotokolls durch die Schiedsrichter und den Sekretär durchzuführen. Die **entsprechend frühzeitige Anwesenheit** aller Beteiligten ist deshalb erforderlich! Die Spielausweiskontrolle wird nur durch die SR durchgeführt.
3. Während des Spiels führt der Sekretär das Protokoll. Die ausgesprochenen Strafen sind bei Verwarnungen mit voller Minutenzahl (z.B. 26) und sonst mit Minuten und Sekundenangaben (z.B. 26:56) einzutragen. **Ausgesprochene Strafen in der 2. HZ sind bei Ihnen, die nur auf „30“ einstellbar sind oder bei rückwärtslaufender Uhr (von 30 nach 0)** zusätzlich zu unterstreichen (z.B. 26:56). Nach Ende der 1. HZ und nach Spielende gehen die Schiedsrichter direkt in die Kabine, um dort mit dem Sekretär dessen Eintragungen mit den eigenen Aufzeichnungen zu vergleichen.

Eine Kontrolle hat grundsätzlich nur in der Schiedsrichterkabine zu erfolgen. Das gleiche gilt auch nach Spielende.

4. Die Schiedsrichter haben in jedem Fall im Spielprotokoll Wahrnehmungen zu schildern, die sie jeweils veranlasst haben, Ausschlüsse oder Disqualifikationen auszusprechen (nicht bei der "Automatik" nach drei Hinausstellungen).
5. Die Schiedsrichter tragen die Verantwortung, dass das Formular ordnungsgemäß ausgefüllt ist. Sie kontrollieren die Eintragungen des Sekretärs und ergänzen das Spielprotokoll. Die Unterschriften beider Vereine (MVA oder ein anderer Offizieller lt. Spielprotokoll) müssen in beiderseitiger Anwesenheit bis spätestens 30 Minuten nach Spielende erfolgen. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen eingetragen. Danach erhält jeder Verein eine Kopie. Weitere Eintragungen sind nun verboten!

Spielregel 18 - Der Zeitnehmer und der Sekretär

6. Der Sekretär ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Führung des Spielprotokolls, das Eintreten von Spielern, die nach Spielbeginn ankommen und das Eintreten von nicht teilnahmeberechtigten Spielern.
Er führt das Spielprotokoll mit den dazu erforderlichen Angaben (Tore, Torschützen, Spielstand, 7-m, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, Ausschlüssen und Reduzierungen einer Mannschaft).
7. Der Zeitnehmer hat die Hauptverantwortung für die Spielzeit, das Time-out/Team-Time-out und die Hinausstellungszeit hinausgestellter Spieler. Andere Aufgaben, wie die Kontrolle der Zahl der Spieler und Mannschaftsoffiziellen im Auswechselraum sowie das Aus- und Eintreten von Auswechselspielern gelten als gemeinsame Verantwortung. **Nur** der Zeitnehmer **darf** alle notwendigen Spielunterbrechungen vornehmen – s. auch IHF-Erl. 9 zu dem korrekten Verfahren beim Eingreifen von Z/S.
8. Wenn die öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Signal ausfällt, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit bzw. zum Spielende. Die Einstellung „Automatisches Signal“ hat absolute Priorität bei Verwendung der öffentlichen Zeitmessanlage.

Zusammenarbeit Zeitnehmer/Sekretär

9. **45 Minuten** vor Beginn des Spieles sprechen sich die Schiedsrichter mit Sekretär und Zeitnehmer über jene Aufgaben ab, die eine unbedingte Zusammenarbeit unumgänglich machen und welche ohne vorherige Abstimmung einfach nicht richtig lösbar sind. Hierzu gehören u.a. Handhabung des Team -Time-out, fehlerhaftes Wechseln, Kommunikation mit den SR (Zeichengebung), Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikati-

onen, Ausschlüsse, Reduzierungen einer Mannschaft und die Führung des Spielprotokolls. Nach dem Spiel bleiben Z/S solange in der SR-Kabine, bis das Spielprotokoll von allen Beteiligten unterschrieben ist.

Da jedes akustische Signal des Zeitnehmers das Spiel unterbricht, ist dieses nur gem. 18:1-2, IHF-Erl. 9, zu geben oder bei berechtigter Beantragung des Team-Time-out. Bei einem Signal des Zeitnehmers gibt der Schiedsrichter Time-out.

Bei Vergehen im Auswechselraum ist das Spiel nicht zu unterbrechen (Auswechselraum-Reglement, Ziff. 7). Die **Schiedsrichter alleine oder der technische Delegierte** entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten.

10. Sekretär und Zeitnehmer nehmen allein am Zeitnehmertisch Platz. Der Hallensprecher kann im Bereich der Bundesligen zusätzlich am Z-Tisch sitzen (vgl. Dfb). Bei Einsatz eines technischen Delegierten sitzt dieser am Z/S-Tisch direkt neben dem Zeitnehmer. Der Tisch muss nahe der Mittellinie (mind. 50 cm Abstand von der Seitenlinie) zwischen den Auswechselbänken stehen. Diese sollten, wenn möglich, räumlich nach hinten versetzt sein (Figur 1 und Figur 3 der IHF-Regeln).
11. Die Auswechselräume sind an der Mittellinie mit einem Abstand von je 4,5 m nach links und rechts durch eine 15 cm lange Linie nach innen und eine 15 cm lange Hilfslinie nach außen markiert (1:9 und Figur 3). **3,5m** von der Mittellinie (markiert durch eine 35 cm lange und 5cm breite Linie mit einem 15cm Abstand zur Seitenlinie) **beginnen** die Auswechselsitzplätze. **Bis mindestens 8m** von der Mittellinie dürfen sich dabei **keinerlei Gegenstände vor den Auswechselsitzplätzen** befinden. 7m von der Torauslinie ist an der Seitenlinie eine 50cm lange und 5cm breite Linie zu ziehen. Hier ist das Ende der Auswechselbänke. Diese Linie darf nicht überschritten werden (Liga-Anweisung).
12. Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen Sekretär/Zeitnehmer und den Schiedsrichtern ist die **Blickverbindung**. Durch das gleiche Handzeichen gibt der Sekretär zu erkennen, dass er das Anzeigen bzw. die Entscheidungen der Schiedsrichter richtig erkannt hat. Zu diesem Zweck führt er eine **gelbe** und **rote** Karte mit. Der **Zeitnehmer** gibt **stehend**, das jeweilige Handzeichen (nur bei 2`-Strafe, auch im Rahmen der D) wiederholend, unmittelbar vor dem Wiederanpiff der Schiedsrichter, zu verstehen, dass er die Entscheidung erkannt hat. Bei Problemen / Unklarheiten sollten sich Z/S zusätzlich durch Erheben bemerkbar machen
13. **Verwarnung eines Spielers oder eines Offiziellen**
Wenn von den Schiedsrichtern ein Spieler oder Offizieller verwarnt wird, muss dies für den Sekretär deutlich sichtbar durch Zeigen der "Gelben Karte" geschehen. Der Sekretär bestätigt diese V sitzende mit seiner Gelben Karte.
14. Ein Spieler soll nur einmal die "Gelbe Karte" erhalten, insgesamt sollen pro Mannschaft nur drei Verwarnungen ausgesprochen werden; gegen die Offiziellen einer Mannschaft soll nur eine Verwarnung ausgesprochen werden. Von den höchstens vier Offiziellen (im Falle einer Disqualifikation kann keine Person ersetzt werden) ist einer als Mannschaftsverantwortlicher im Protokoll einzutragen. Er allein (ausgenommen zur Beantragung des Team-Time-out) ist berechtigt, Sekretär und Zeitnehmer anzusprechen. Sekretär / Zeitnehmer haben sich an den MVA zu wenden, wenn ihrerseits die Mannschaft anzusprechen ist.
15. **Hinausstellung eines Spielers oder Offiziellen - Reduzierung der Mannschaft**
Die Schiedsrichter müssen eine Hinausstellung dem fehlbaren Spieler oder dem Offiziellen und dem Sekretär/Zeitnehmer durch Hochhalten eines gestreckten Armes mit zwei erhobenen Fingern deutlich anzeigen.

Besondere Ausnahmen führen jedoch dazu, dass eine Mannschaft auf der Spielfläche für 4 Minuten reduziert wird, wenn ein Spieler, welcher gerade eine Hinausstellung oder eine Disqualifikation bekommen hat, vor der Wiederaufnahme des Spiels unsportliches Verhalten begeht oder sich grob unsportlich verhält.

Soweit es sich bei der zusätzlichen Hinausstellung um die zweite oder dritte handelt, bedeutet dies, dass der Spieler persönlich bestraft ist.

Beispiel (einfache H):		Beispiel (2`+2`)		
Beginn der H-Zeit	18:20	Beginn der 1.H-Zeit	09:00	Ende der H-Zeit: 13:00
Ende der H-Zeit	20:20	Beginn der 2.H-Zeit	09:00	

Eine weitere Hinausstellung wird als Reduzierung der Mannschaft bezeichnet und ist im Spielprotokoll unter dieser Rubrik - ohne Spielernummer - nur mit der exakten Zeit, wie bei einer Hinausstellung, einzutragen.

Beispiel:		
3. Hinausstellung eines Spielers:	22:30	Mannschaftsergänzung: 26.30
Reduzierung der Mannschaft:	22:30	

So ist automatisch nachvollziehbar, wer Verursacher der Reduzierung war.

Die Hinausstellung eines Offiziellen wird in der im Spielprotokoll vorhandenen Rubrik notiert, wenngleich er nur Verursacher ist und er seine Funktion weiter ausübt. Gegen Offizielle sollte nur eine Hinausstellung gegeben werden.

16. **Disqualifikation eines Spielers oder eines Offiziellen**

Die Schiedsrichter müssen die Disqualifikation dem Fehlbaren und dem Sekretär / Zeitnehmer durch Zeigen der "Roten Karte" anzeigen.

17. **Ausschluss eines Spielers**

Die Schiedsrichter müssen einen Ausschluss dem fehlbaren Spieler und dem Sekretär / Zeitnehmer durch gekreuzte Unterarme über Kopfhöhe deutlich anzeigen.

18. Der **Sekretär** gibt durch Anwendung der **gleichen Zeichen**, wie sie von den Schiedsrichtern verwendet werden, zu verstehen, dass er alle diese Entscheidungen erkannt hat und notiert sie danach im Spielprotokoll.

19. **Die Spielzeit**

Die Spielzeit endet mit dem automatischen Schlusssignal der öffentlichen Zeitmessanlage oder mit dem Schlusssignal des Zeitnehmers, wobei nicht die Länge des Signals, sondern dessen Beginn maßgebend ist.

Die Schiedsrichter allein entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen werden muss und wann sie fortgesetzt wird. Sie geben dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten (Time-out) mit drei kurzen Pfiffen und Weiterlaufen der Uhr durch Wiederanpfeiff. Die öffentliche Zeitmessanlage ist vom Zeitnehmer beim Zeichen der Schiedsrichter zur Spielzeitunterbrechung anzuhalten und beim Pfiff zur Wiederaufnahme des Spiels erneut in Gang zu setzen. Der **Zeitnehmer** gibt **stehend** zu verstehen, dass er die Entscheidung erkannt hat. Kann die öffentliche Zeitmessanlage jedoch **vom Zeitnehmertisch aus nicht bedient** werden, ist sie nicht zu benutzen! In diesem Fall muss der Zeitnehmer eine Tischstoppuhr für die Zeitmessung benutzen, deren Ziffernblatt einen Mindestdurchmesser von 21 cm haben soll oder eine Tisch-Großstoppuhr. Die **Reserveuhr** soll **unter** dem Zeitnehmertisch stehen. Erst wenn sie benötigt wird (= bei Ausfall der öffentlichen Zeitmessanlage), steht sie auf dem Tisch.

Im Spielprotokoll wird in der betreffenden Halbzeit bei einem Team-Time-out die gespielte Zeit bei der beantragenden Mannschaft eingetragen.

Nach einer Spielzeitunterbrechung bei Fehlen einer öffentlichen Zeitmessanlage, also bei Tischstoppuhr, ist den Mannschaftsverantwortlichen die gespielte Zeit bekannt zu geben.

Ertönt das Schlusssignal bei einem 7-m-Wurf oder direkten Freiwurf oder während der Ausführung oder in der Flugphase des Balles, muss dieser Wurf wiederholt werden. Das unmittelbare Ergebnis dieses Wurfs ist abzuwarten, bevor die Schiedsrichter das Spiel beenden.

20. Der Zeitnehmer zeigt einen erzielten Treffer nach Anerkennung durch die SR sofort an der Anzeigetafel an und der Sekretär notiert unmittelbar danach diesen Treffer. **Eine** Person hat damit **stets Blickkontakt** zu den Schiedsrichtern, die sofort die Anzeigetafel kontrollieren. Fehler sind umgehend zu korrigieren, da Spielzeit und Spielergebnis stets korrekt angezeigt sein müssen, um Irritationen zu vermeiden. Im notwendigen Fall muss das Spiel unterbrochen werden.

21. **Zwingendes Time-out bei Verhängung eines 7-m-Wurfes/einer Hinausstellung/einer Disqualifikation/eines Ausschlusses**

Bei einer 7-m-Entscheidung/einer Hinausstellung/einer Disqualifikation/einem Ausschluss haben die Schiedsrichter Time-out anzuzeigen.

Der Zeitnehmer hält die Spielzeituhr an, wenn ein Schiedsrichter dies durch drei kurze Pfiffe und Handzeichen 16 anzeigt. Er setzt die Uhr in Gang, wenn ein Schiedsrichter das Spiel anpfeift. Der **Zeitnehmer** gibt **stehend** zu verstehen, dass er die Entscheidung erkannt hat.

22. **Die ordnungsgemäße Besetzung der Auswechselbank**

Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie vier Offizielle anwesend sein.

Bei Spielbeginn dürfen, wenn sieben Spieler auf der Spielfläche sind, pro Mannschaft höchstens elf Personen auf der Auswechselbank Platz nehmen: sieben Spieler und vier Offizielle. Es ist nicht möglich, diese Anzahl zugunsten von Spielern oder Offiziellen zu verschieben. Während des Spiels kann sich die Anzahl der Spieler **aufgrund von Hinausstellungen** erhöhen und um die disqualifizierten und ausgeschlossenen Spieler sowie die disqualifizierten Offiziellen verringern. Ausgeschlossene und Disqualifizierte haben den Auswechselraum zu verlassen und dürfen in keiner Form mehr Kontakt zur Mannschaft haben.

23. **Die Erteilung der Teilnahmeberechtigung**

Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfeiff anwesend und in das Spielprotokoll eingetragen ist. Nach Spielbeginn eintreffende Spieler/Offizielle müssen von Sekretär/Zeitnehmer die Teilnahmeberechtigung erhalten. Der

MVA meldet solche Spieler/Offizielle beim Sekretär an. Der Sekretär muss nunmehr umgehend alle Eintragungen im Spielprotokoll vornehmen. Hierzu legt der MVA bei Spielern den Spielausweis vor und gibt die Trikotnummer bekannt. Sollte kein Spielausweis vorliegen, bestätigt der Spieler seine Spielberechtigung durch Unterschrift nach dem gleichen Verfahren, wie es für solche Fälle vor dem Spiel vorgeschrieben ist. **Erst nach** Abschluss dieses Verfahrens kann die **Teilnahmeberechtigung** erteilt werden.

Greift ein nichtteilnahmeberechtigter Spieler von der Auswechselbank aus ins Spiel ein, so wird er von den SR nach Signal des Z und nach Time-out disqualifiziert. **Der Sekretär hat danach eine evtl. noch freie Zeile in der Spielerliste zu streichen.**

24. Das Ein- und Austreten der Auswechselspieler

Das Wechseln von Spielern darf nur vom eigenen Auswechselraum, bis 4,5 m in die eigene Spielfeldhälfte von der Mittellinie aus (Auswechsellinie), erfolgen. Auswechselspieler dürfen während des Spiels jederzeit und wiederholt eingesetzt werden, sofern die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben. Dies gilt auch für den Torwartwechsel. Ein Spieler muss **immer als Torwart erkennbar** sein. Der als Torwart eingesetzte Spieler muss sich in der Kleidung farblich und im Design von der eigenen, der gegnerischen Mannschaft und dem gegnerischen Torwart unterscheiden. Dies trifft auch auf das zusätzlich übergezogene Trikot zu (s. Abs. 1). Zieht ein (Feld-)Spieler ein zusätzliches Trikot über, so muss seine im Spielprotokoll eingetragene Nummer sichtbar sein (z.B. übergezogenes Trikot durchsichtig oder ausgeschnitten). Hier haben Z/S besonders auf den korrekten Wechselvorgang zu achten!

Fehlerhaftes Wechseln gilt bei Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung gleichermaßen. Bei Verletzungen können die Schiedsrichter ausnahmsweise **zwei teilnahmeberechtigten** Personen der betroffenen Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-out zu betreten (Handzeichen 16 und 17), **um verletzte Spieler ihrer Mannschaft zu versorgen.**

Bei fehlerhaftem Ein- und Austreten der Auswechselspieler hat der Zeitnehmer das Spiel **sofort** durch einen (**lauten**) Pfiff, **stehend und mit beiden Armen deutlich winkend** zu unterbrechen.

25. Das Eintreten von nicht berechtigten Spielern oder Offiziellen

Bei Spielern, die während einer Hinausstellungszeit zu früh eintreten, beim Eintreten nichtteilnahmeberechtigter oder zusätzlicher Spieler, sowie bei unberechtigtem provozierendem Betreten der Spielfläche durch Offizielle hat der Z das Spiel **sofort** durch einen (**lauten**) Pfiff, **stehend und mit beiden Armen deutlich winkend** zu unterbrechen.

Ein hinausgestellter Spieler bleibt auch während der Hinausstellungszeit teilnahmeberechtigt.

Betritt ein zusätzlicher Spieler unberechtigt die Spielfläche, erhält dieser Spieler eine 2-Minuten-Strafe, und die Mannschaft spielt für diese Zeit mit einem Spieler weniger.

Betritt ein hinausgestellter Spieler während seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, erhält er eine erneute 2-Minuten-Strafe, und für seine Reststrafzeit spielt die Mannschaft mit einem weiteren Spieler weniger.

Sofern der MVA in den beiden letzten Fällen seine Mannschaft auf dem Spielfeld nicht entsprechend reduziert, bestimmen die Schiedsrichter einen Spieler, der das Spielfeld zu verlassen hat. Solche Spieler dürfen jedoch auch während dieser Zeit eingewechselt werden, und die Hinausstellungszeit wird im Spielprotokoll nur bei dem fehlbaren Spieler eingetragen.

Sofern Trikotnummern im Protokoll falsch eingetragen sind, erfolgt lediglich eine Berichtigung und keinerlei Bestrafung durch die Schiedsrichter.

26. Die Zeit der hinausgestellten Spieler

Sekretär/Zeitnehmer müssen die aktuelle Spielzeit bei einer Hinausstellung von der angehaltenen Uhr ablesen.

Beispiel (einfache H.):		Beispiel (2' +2')		
Beginn der H-Zeit	18:20	Beginn der 1.H-Zeit	09:00	Ende der H-Zeit: 13:00
Ende der H-Zeit	20:20	Beginn der 2.H-Zeit	09:00	

Sofern die Zeitmessaanlage **nicht** auch für die Anzeige von **mindestens zwei** Hinausstellungszeiten eingerichtet ist, trägt der Sekretär die Zeit des Wiedereintritts und die Trikotnummer des hinausgestellten Spielers (bzw. bei Mannschaftsreduzierung gem. P.15) **in einen Zettel** ein (auch wenn aufgrund des nahen Spielendes keine Ergänzung mehr möglich ist), der für beide Mannschaften **deutlich sichtbar** über eine Kunststoffvorrichtung auf dem Zeitnehmertisch auf der Seite des fehlbaren Spielers bzw. seiner Mannschaft aufgestellt wird. Der Zeitnehmer prüft vor dem Aufhängen die Eintragung. Dieser Zettel wird nach Ablauf der Hinausstellungszeit wieder entfernt. Beide Möglichkeiten (*Zeitmessaanlage und allgemein einsehbarer Zettel*) **dürfen**

nicht parallel oder wechselnd angewendet werden. Bei einer „2´-2“ – Strafe kann die öffentliche Zeitmessanlage nur dann verwendet werden, wenn dies entsprechend (s. *obiges Beispiel*) eingegeben werden kann.

Die Mannschaft ergänzt sich in eigener Verantwortung ohne zusätzliche Aufforderung oder Erlaubnis durch den Zeitnehmer. Dieser kontrolliert die Hinausstellungszeit und mit dem Sekretär das korrekte Eintreten. Ein zu frühes Eintreten bzw. Ergänzen wird mit einer Hinausstellung bestraft.

27. Team-Time-out je Mannschaft pro Halbzeit der regulären Spielzeit

Jede Mannschaft hat das Recht, pro Halbzeit der regulären Spielzeit (ohne eventuelle Verlängerungen) ein Team-Time-out von je einer Minute zu beantragen.

Ein **Mannschaftsoffizieller** der Mannschaft, die ein Team-Time-out beantragen will, **muss eine „Grüne Karte“ vor dem Zeitnehmer auf den Tisch legen / ihm übergeben**. Bei Anwesenheit eines technischen Delegierten kann die Grüne Karte auch ihm ausgehändigt werden.

Hierzu wird eine **Grüne Karte** (ca 15 x 20 cm) verwendet, **die Sekretär/Zeitnehmer mitführen** und zu Beginn jeder Halbzeit den MVA aushändigen und am Ende jeder Halbzeit der regulären Spielzeit einsammeln. Die Grüne Karte wird von Zeitnehmer bzw. Sekretär am Tisch auf der Seite der beantragenden Mannschaft aufgestellt und bleibt dort für die Dauer des Team-Time-out.

Eine Mannschaft kann ihr Team-Time-out nur beantragen, wenn sie in **Ballbesitz** ist (*Ball im Spiel oder bei Spielunterbrechung*). Unter der Voraussetzung, dass die Mannschaft den Ballbesitz nicht verliert, bevor der Zeitnehmer pfeifen kann (*in diesem Falle würde die **Grüne Karte** der Mannschaft zurückgegeben werden*), wird der Mannschaft das Team-Time-out umgehend gewährt.

Der Zeitnehmer unterbricht nach Feststellung des korrekten Ballbesitzes stehend, durch ein (*lautes*) akustisches Signal bei gleichzeitigem Anhalten der Uhr das Spiel. Dann hält er die Grüne Karte hoch und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. Er wartet nicht mehr das TO der SR ab. Diese Regelung gilt nur für die Bundesligen und den DHB-Pokal.

Die Schiedsrichter bestätigen diese Unterbrechung mit dem Handzeichen 16 (*Time-out*) und das Team-Time-out (*ausgestreckter Arm zeigt zur beantragenden Mannschaft*). **Erst dann** startet der Zeitnehmer eine separate Stoppuhr zur Kontrolle des Team-Time-out, und der Sekretär trägt diese im Spielprotokoll (s. Ziffer 20 Abs. 3) bei der beantragenden Mannschaft in der jeweiligen Halbzeit ein.

Während des Team-Time-out halten sich die Mannschaften und Offiziellen in Höhe ihrer Auswechsellräume auf, innerhalb und außerhalb des Spielfeldes. Die Schiedsrichter befinden sich in der Spielfeldmitte, einer geht zur Abstimmung kurzfristig an den Zeitnehmertisch.

Vergehen während des Team-Time-out haben die gleichen Folgen wie Vergehen während der Spielzeit (IHF-Erl. 2 zu den Spielregeln). Es ist ohne Bedeutung, ob sich die Spieler auf der Spielfläche befinden oder außerhalb; bei unsportlichem Verhalten ist eine Hinausstellung möglich.

Nach **50** Sekunden zeigt der Zeitnehmer durch ein akustisches Signal an, dass das Spiel in **10** Sekunden fortzusetzen ist (IHF-Erl. 3). Das Spiel wird entweder mit dem Wurf wieder aufgenommen, welcher der Situation bei Gewährung des Team-Time-out entspricht, oder - *wenn der Ball im Spiel war* - mit einem Freiwurf für die beantragende Mannschaft an der Stelle, an der sich der Ball bei der Unterbrechung befand.

Mit dem Anpiff des Schiedsrichters setzt der Zeitnehmer die Spielzeituhr in Gang.

In den Richtlinien des DHB ist bei den Personen aus redaktionellen Gründen immer nur die männliche Form gewählt, es sei denn, es ist zwischen Spielerinnen und Spielern zu unterscheiden. Gemeint sind ansonsten immer weibliche und männliche Mitarbeiter, Mitglieder, Spieler und Schiedsrichter.

Chemnitz/Dortmund, 04.06.2004

Peter Rauchfuß
DHB-Schiedsrichterwart

Hans Thomas
DHB-Schiedsrichterlehrwart