



**Merkblatt
für Zeitnehmer und Sekretäre**

(Stand 01.07.2010)

1. Allgemeines

Bei den Hallenhandballspielen stehen den spielleitenden Schiedsrichtern (SR) ein Zeitnehmer und ein Sekretär (Z/S) als Gehilfen zur Seite. Die Aufgaben von Z/S sind in Regel 18 der „Internationalen Handballregeln“ und in § 79 der „Spielordnung des Deutschen Handballbundes“ (DHB) festgelegt. Weiterhin gibt es für den „Handballverband Westfalen“ (WHV) Richtlinien für Zeitnehmer und Sekretäre, in denen die Rechte und Pflichten festgelegt sind.

Der Heimverein stellt den Zeitnehmer, der Gastverein den Sekretär. Im Bereich des Handballkreises Münster ist es erlaubt, die Aufgaben auf eine Person zu vereinigen.

2. Geltungsbereich

Dieses Merkblatt gilt in erster Linie für den Spielbetrieb im Handballkreis Münster. Es hat den Charakter von zusätzlichen Erläuterungen. Letztendlich gelten die unter 1. aufgeführten Regeln. Sofern für den Spielbetrieb ab Bezirksklasse zusätzliche oder abweichende Richtlinien bekanntgegeben werden, sind diese zu beachten.

3. Voraussetzungen für den Einsatz

Z/S müssen im Besitz eines gültigen Z/S-Ausweises oder SR-Ausweises sein, es sei denn, dass in der Ausschreibung oder in den Durchführungsbestimmungen eine Ausnahme zugelassen wurde. Der gültige Ausweis ist den SR vor Spielbeginn unaufgefordert vorzulegen. Kann der Ausweis nicht vorgelegt werden, können Z/S durch Unterschrift bestätigen, dass sie im Besitz eines gültigen Ausweises sind. Bei Spielen über Kreisebene erfolgt die Unterschrift auf dem Spielprotokoll in dem Feld, das für die Ausweis-Nr. vorgesehen ist.

Wer mit einer persönlichen Sperre bestraft ist (als Spieler, Offizieller, etc.) darf auch nicht als Z/S eingesetzt werden. Die gilt auch für automatisch wirksam gewordene Sperren.

4. Pflichten

Das Kampfgericht unterstützt die SR bei der Aufgabe der Spielleitung. Eine gewissenhafte Erledigung der Aufgaben sowie eine gute Zusammenarbeit mit den SR trägt wesentlich zum reibungslosen Ablauf eines Spieles bei.

Hieraus ergeben sich folgende Anforderungen:

- rechtzeitige Anwesenheit in der Sporthalle (30 Minuten vor Spielbeginn und Eintragung im Spielprotokoll)
- gute Kenntnisse der Spielregeln, insbesondere der Aufgaben für Z/S
- Aufrichtigkeit und Neutralität
- Uneingeschränkte Aufmerksamkeit während des Spiels, was jede Nebentätigkeit insbesondere als Mannschaftsbetreuer, Hallensprecher etc. ausschließt

Z/S unterliegen den Ordnungsbestimmungen des DHB und können bei groben Pflichtverletzungen bestraft werden.

Die SR können einen Zeitnehmer oder Sekretär, der sich unsportlich verhält oder als ungeeignet erweist, von seinem Amt ablösen. In diesem Fall übernimmt der andere der beiden beide Aufgaben. Ein Ersatz ist nicht möglich.

Ein Auswechseln von Z/S während des Spiels ist grundsätzlich nicht gestattet. Dies gilt auch für den Fall, dass eine Person aus gesundheitlichen Gründen nicht mehr in der Lage ist, die Aufgabe weiterzuführen.

5. Rechte

Z/S sind in der Wettkampfstätte durch die Rechtsordnung (RO) des DHB – ebenso wie die SR – besonders geschützt. Tätlichkeiten sowie Bedrohungen und Beleidigungen gegen Z/S sind den SR bei der nächsten Spielunterbrechung anzuzeigen. Sofern die SR das Vergehen nicht selber mitbekommen haben, haben sie die Möglichkeit, die Schilderung des Kampfgerichts nach Spielende im Spielprotokoll zu vermerken. Die spielleitende Stelle kann dann aufgrund dieser Schilderung gegen die betroffenen Spieler oder Offiziellen eine Sperre verhängen.

Am Zeitnehmertisch nehmen nur Zeitnehmer und Sekretär Platz. Zuschauer und insbesondere Hallensprecher dürfen sich während des Spiels nicht in unmittelbarer Nähe des Kampfgerichts aufhalten.

6. Vordrucke für das Spielprotokoll

Z. Zt. sind – abgesehen von den Bundesligen – zwei verschiedene Vordrucke im Gebrauch:

- Vordrucke des HVW, der für alle Spiele von den Oberligen bis zur Bezirksliga – auch im Jugendbereich – zu verwenden ist. Die Kopie für den SR-Wart ist durch Einlegen von Kohlepapier zu erstellen.
- Vordruck des Handballkreises Münster, selbstdurchschreibend, DIN-A4-Format, für alle Spiele auf Kreisebene.

7. Ausrüstung

Folgende Ausrüstungsgegenstände müssen zu Beginn eines Spiels am Kampfgericht vorhanden sein:

Zeitnehmer

Bedienteil für Zeitmessanlage

Faserstift

Pfeife

Stoppuhr

Wiedereintrittszettel

Sekretär

Spielprotokoll

Kugelschreiber

2 Grüne Karten (Heimverein)

Ständer für Zeitstrafen

Ständer für grüne Karte

8. Aufgaben während des Spiels

8.1. Führen des Spielprotokolls

Der Sekretär führt das von den Vereinen vorbereitete Spielprotokoll. Er trägt im laufenden Spiel die erforderlichen Daten ein:

- Torfolge
- Verwarnungen
- Hinausstellungen
- Disqualifikationen
- Team-Time-Out.

In der Halbzeit, bei Team-Time-Out (TTO) und nach Spielschluss vergleichen die SR die Eintragungen mit ihren Aufzeichnungen. Nach Spielende wird das Spielprotokoll nur noch von den SR ausgefüllt.

Der Sekretär kontrolliert die Spielerliste (nur die eingetragenen Spieler sind teilnahmeberechtigt) und die korrekte Besetzung der Auswechselbank.

8.2. Zeitmessung

Der Zeitnehmer bedient die öffentliche Zeitmessanlage. Dies setzt voraus, dass er sich vor dem Spiel mit der Anlage vertraut gemacht hat.

Die Uhr ist so einzustellen, dass nach 30 Minuten (bei Jugendspielen entsprechend kürzer) ein **automatisches Schlussignal** ertönt. Ist ein automatisches Schlussignal nicht installiert, ist es zu leise, fällt es aus oder wird statt der öffentlichen Zeitmessanlage eine Tischstoppuhr benutzt, beendet der Zeitnehmer durch ein deutliches akustisches Signal die Spielzeit. Ertönt das Schlussignal bei einem Frei- oder 7-m-Wurf während der Ausführung oder in der Flugphase des Balles, muss dieser Wurf wiederholt werden. Maßgebend ist immer der Beginn des Signals. Das unmittelbare Ergebnis dieses Wurfes ist abzuwarten, bevor die SR das Spiel beenden.

8.3. Spielzeitunterbrechung

Die SR entscheiden, ob und wann die Spielzeit unterbrochen wird (drei kurze Pfliffe und Handzeichen 15), und ebenso, wann das Spiel wieder fortgesetzt wird (Wiederanpfliff). Der Zeitnehmer hält die Spielzeit an und bestätigt das Time-Out durch Blickkontakt und Handzeichen. Er kontrolliert unverzüglich, ob die Spielzeit auch wirklich angehalten wurde. Gleiches gilt für das Starten der Spielzeit bei Wiederanpfliff. Bei Zweifeln über die Richtigkeit der Zeitmessung entscheiden die SR.

Nur bei Wechselfehlern, regelwidrigem Eintreten nicht teilnahmeberechtigter Spieler oder bei Team-Time-Out unterbricht der Zeitnehmer **sofort** und eigenständig das Spiel durch einen lauten Pfliff oder Betätigen der Hupe, ohne die Vorteilsregelung zu berücksichtigen. Gleichzeitig mit der Spielunterbrechung hält er auch die Spielzeit an. Bemerken die SR sein Signal nicht, hat der Zeitnehmer stehend und mit beiden Armen winkend die SR aufmerksam zu machen.

8.4. Toranzeige

Der Zeitnehmer zeigt ein erzieltes Tor nach der Anerkennung durch die SR sofort auf der Anzeigetafel an, und der Sekretär notiert das Tor im Spielprotokoll. Wird die Aufgabe von Z/S nur von einer Person wahrgenommen, so hat das korrekte Ausfüllen des Spielprotokolls stets Vorrang.

Im Spielprotokoll ist die Torfolge mit vollem Ergebnis getrennt nach Halbzeiten zu notieren.

Die SR können ein Tor bis zum Anpfliff der (schnellen) Mitte nachträglich annullieren.

9. Wechselvorgänge

Z/S achten während des Spiels auf korrekte Wechselvorgänge beider Mannschaften. Dabei ist jeder für die Mannschaft verantwortlich auf dessen Seite er sitzt. Z/S wechseln ihren Platz in der Halbzeitpause nicht. Bei einem fehlerhaften Wechselvorgang unterbricht der Zeitnehmer das Spiel sofort, ohne einen Vorteil abzuwarten.

9.1. Betreten und Verlassen der Spielfläche

Es ist nur teilnahmeberechtigten Spielern erlaubt die Spielfläche zu betreten. Spieler auf der Spielfläche können das Spielfeld jederzeit an jeder beliebigen Stelle verlassen, wenn sie unverzüglich die Spielfläche wieder betreten, ohne sich einen Vorteil verschafft zu haben.

Pro Mannschaft dürfen maximal 7 Spieler gleichzeitig auf der Spielfläche sein, wovon genau 1 Spieler als Torwart gekennzeichnet sein muss.

Offizielle dürfen die Spielfläche im laufenden Spiel normalerweise nicht betreten (Ausnahme: Handzeichen 16 oder Team-Time-Out).

Geben die SR nach Time-Out die Erlaubnis zum Betreten der Spielfläche

(Handzeichen 16), dürfen maximal 2 Personen der betroffenen Mannschaft zusätzlich das Spielfeld betreten.

9.2. Wechselvorgang

Im Rahmen eines Wechselvorgangs ist das Verlassen und das Betreten des Spielfeldes nur über die eigene Auswechsellinie erlaubt. Auswechselspieler dürfen während des Spiels jeder Zeit und wiederholt ohne Meldung bei Z/S eingesetzt werden, sobald die zu ersetzenden Spieler die Spielfläche verlassen haben. Im Jugendbereich ist ein Spielerwechsel nur bei Ballbesitz der eigenen Mannschaft möglich oder während eines Time-Outs. Bei fehlerhaftem Wechsel ist der betreffende Spieler durch die SR hinauszustellen. Innerhalb einer Spielsituation kann es nur einen Wechselfehler geben. Begehen mehrere Spieler innerhalb einer Spielsituation einen Wechselfehler, wird nur der erste fehlbare Spieler mit einer Hinausstellung bestraft.

9.3. Torwart

Zu jedem Zeitpunkt des Spiels muss **genau ein** Spieler auf dem Feld als Torwart erkennbar sein, d.h. er muss ein andersfarbiges Trikot tragen, das sich deutlich von der Farbe der Spielertrikots unterscheidet. Jeder Spieler, der im Spielbericht eingetragen ist, kann jederzeit, auch wiederholt als Torwart oder Spieler eingesetzt werden.

Ein Wechselvorgang kann nur außerhalb des Spielfeldes erfolgen. D.h: ein Spieler, der auf dem Feld stehend ein Trikotwechsel durchführt (auch An- oder Ausziehen einer Trainingsjacke) um einen Funktionswechsel vom Spieler zum Torwart durchzuführen, begeht einen Wechselfehler. Ein Spieler, der nur vergisst, seine Trainingsjacke auszuziehen und als Spieler eingewechselt wird, bleibt straffrei. Der Zeitnehmer hat das Spiel in diesem Fall dennoch zu unterbrechen, damit die Kleiderordnung unverzüglich korrigiert werden kann. Die betroffene Mannschaft verliert ggf. den Ballbesitz.

10. Strafen

Persönliche Strafen werden immer in der Zeile des betreffenden Spielers oder Offiziellen eingetragen und sind damit eindeutig einer Person zuzuordnen.

Eintragungen in der zweiten Halbzeit müssen sich von den Eintragungen der ersten Halbzeit unterscheiden und sollten unterstrichen werden. Wenn die Uhr in der zweiten Halbzeit von 30:00 bis 60:00 läuft, empfiehlt es sich, weiterhin die angezeigten Zeiten in das Spielprotokoll zu übertragen.

10.1. Die Verwarnung (Handzeichen 13)

Die Verwarnung eines Spielers oder Offiziellen zeigen die SR durch Hochhalten der „gelben Karte“ an.

Eine Verwarnung soll gegen den einzelnen Spieler nur ein Mal und gegen jede Mannschaft insgesamt nur drei Mal gegeben werden. Ein hinausgestellter Spie-

ler soll nicht mehr verwahrt werden. Gegen Offizielle einer Mannschaft soll nur eine Verwarnung gegeben werden.

Verwarnungen werden mit der vollen Spielminute im Spielprotokoll eingetragen. (z. B.: 0:25 → 1‘ , 29:55 → 30‘)

10.2. Die Hinausstellung (Handzeichen 14)

Die Hinausstellung eines Spielers oder Offiziellen zeigen die SR durch Hochhalten der gestreckten Zeige- und Mittelfinger an. Bei einer Hinausstellung ist ein Time-Out verbindlich. Der Sekretär trägt die Hinausstellung im Spielprotokoll mit der exakten Spielzeit beim Zeitpunkt der Unterbrechung ein (mm:ss).

Ein hinausgestellter Spieler darf vor Ablauf der 2-Minuten-Strafe nicht wieder eingewechselt werden.

Ein hinausgestellter Offizieller darf weiterhin seine Funktion und Aufgaben als Offizieller wahrnehmen. Für die Dauer der Hinausstellung ist die betroffene Mannschaft um einen Spieler auf der Spielfläche reduziert. Die Strafe wird als persönliche Strafe für den Offiziellen eingetragen (keine Mannschaftsreduzierung).

Eine dritte Hinausstellung desselben Spielers ist automatisch immer mit einer Disqualifikation verbunden. In diesem Fall wird im Spielprotokoll die gleiche Zeit sowohl bei der 3. Hinausstellung als auch bei Disqualifikation eingetragen.

Gegen die Offiziellen einer Mannschaft kann nur eine Hinausstellung ausgesprochen werden.

Die Hinausstellungszeit beginnt mit Wiederanpiff des Spiels.

10.3. Die Disqualifikation (Handzeichen 13)

Die Disqualifikation eines Spielers oder Offiziellen wird vom SR nach Spielzeitunterbrechung durch Hochhalten der „roten“ Karte angezeigt. Eine Disqualifikation ist während der Spielzeit incl. Halbzeitpause immer mit einer Hinausstellung verbunden. Wird eine Disqualifikation bereits vor dem Anpiff ausgesprochen, beginnt die Mannschaft das Spiel mit 7 Spielern. Sie kann sich bis zum Spielschluss einschließlich Verlängerung, aber nicht mehr zum abschließenden 7-m-Werfen, auf 14 Spieler ergänzen.

Ein disqualifizierter Spieler oder Offizieller muss sowohl die Spielfläche als auch den Auswechselraum sofort verlassen und darf keinen Kontakt mehr zur Mannschaft aufnehmen oder in sonstiger Weise Einfluss auf das Spiel nehmen. Gegen disqualifizierte Spieler oder Offizielle können keine weiteren Strafen mehr verhängt werden (Ausnahme: Doppelbestrafung). Die SR haben aber die Möglichkeit, nach Spielende einen schriftlichen Bericht zu verfassen, falls die disqualifizierte Person sich im weiteren Spielverlauf grob unsportlich verhält (insbesondere Beleidigungen).

Ist gegen einen Offiziellen bereits eine Verwarnung und eine Hinausstellung ausgesprochen worden, folgen nur noch Disqualifikationen.

Der Sekretär trägt die Disqualifikation im Spielprotokoll mit der exakten Spielzeit beim Zeitpunkt der Unterbrechung ein (mm:ss). In dem Vordruck des WHV (Bezirksliga und höher) ist bei Disqualifikation zusätzlich der aktuelle Spielstand einzutragen. In den Spielprotokollen auf Kreisebene sind Disqualifikationen nach Regel 8.6 oder 8.10 zusätzlich mit einem „B“ zu kennzeichnen.

10.4. Doppelbestrafung

Ein Spieler, der sich innerhalb einer Spielsituation (noch nicht wieder angepöfeln) mehrere Vergehen zu Schulden kommen lässt, kann von den SR mit einer Doppelstrafe belegt werden. Die Doppelstrafe ist in jeder Kombination mit einer Hinausstellung möglich (2+2, 2+D, D+2, D+D). Die Mannschaft ist in diesem Fall für vier Minuten um einen Spieler reduziert.

Handelt es sich um zwei Hinausstellungen, werden beide Strafen mit der gleichen Zeit im Spielprotokoll eingetragen (1H: 20:48, 2H: 20:48). Erfolgt eine Doppelbestrafung in Verbindung mit einer Disqualifikation, wird die zusätzliche Reduzierung der Mannschaft in dem Feld „Mannschaftsreduzierung“ ebenfalls mit der gleichen Zeit eingetragen.

Da nicht immer eindeutig ist, ob die SR die Strafe zur Verdeutlichung ein zweites Mal anzeigen, oder ob sie ein weiteres Vergehen bestrafen, sollten die SR bei einer Doppelbestrafung in jedem Fall Rücksprache mit dem Kampfgericht halten.

Eine Doppelbestrafung ist nur für Spieler möglich und zieht immer eine Vier-Minuten-Reduzierung nach sich, egal wie viele Vergehen der Spieler in der Spielsituation begangen hat. Bei mehreren Vergehen eines Offiziellen in einer Spielsituation, erfolgt immer nur eine Reduzierung der Mannschaft für zwei Minuten.

10.5. Kontrolle der Hinausstellungszeiten

Die Mannschaft ergänzt sich in eigener Verantwortung ohne zusätzliche Aufforderung oder Erlaubnis durch den Zeitnehmer.

Zur Unterstützung notiert der Sekretär auf dem Wiedereintrittszettel (WEZ) die Trikotnummer, Trikotfarbe des Vereins des fehlbaren Spielers und die Wiedereintrittszeit und legt diesen für beide Mannschaften gut sichtbar auf den Zeitstrafenständer.

Laufen gleichzeitig mehrere Zeitstrafen, liegt immer der Zettel mit der nächsten Wiedereintrittszeit obenauf.

Auf die Wiedereintrittszettel kann verzichtet werden, wenn die öffentliche Zeitmessanlage mind. 2 Strafzeiten je Mannschaft anzeigen kann.

Betrifft ein hinausgestellter Spieler vor Ablauf seiner Hinausstellungszeit die Spielfläche, so begeht er einen Wechselfehler und ist mit einer erneuten Hinausstellung zu bestrafen. Für die restliche Strafzeit, die er noch hätte „absitzen“ müssen, muss ein weiterer Spieler die Spielfläche verlassen. Dieses wird mit der gleichen Zeit in dem Feld „Mannschaftsreduzierung“ dokumentiert.

11. Teilnahmeberechtigung von Spielern

11.1. Erteilung der Teilnahmeberechtigung

Vor Spielbeginn erteilen die SR die Teilnahmeberechtigung durch die Kontrolle des Spielberichts. Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff anwesend und im Spielprotokoll auf der Vorderseite eingetragen ist. Spieler, die bei Anpfiff nicht anwesend sind, müssen vom Spielbericht wieder gestrichen werden. Die Mannschaft kann in diesem Fall weiterhin 14 Spieler einsetzen.

Vor dem Anpfiff können noch beliebige Änderungen vorgenommen werden. Bei Streichungen ist besonders die Nachvollziehbarkeit und Leserlichkeit des Spielberichts zu beachten. Im Zweifelsfall ist vor Spielbeginn ein neuer Spielbericht auszufüllen. Streichungen im Spielbericht sind in jedem Fall vom SR mit Namenskürzel gegenzuzeichnen.

Nach Spielbeginn dürfen keine Spieler oder Offizielle mehr vom Spielbericht gestrichen werden. Sobald das Spiel angepfiffen wurde, haben alle Personen auf dem Spielbericht an dem Spiel teilgenommen.

Verspätet eintreffende Spieler erhalten vom Sekretär die Teilnahmeberechtigung. Der Mannschaftenverantwortliche (MV) meldet die Spieler beim Sekretär an, legt den Spieldausweis vor und gibt die Trikotnummer bekannt. Der Sekretär nimmt nunmehr die entsprechenden Eintragungen im Spielbericht vor und erteilt dadurch die Teilnahmeberechtigung. Der Sekretär sollte die SR bei nächster Gelegenheit auf den weiteren Spieler hinweisen.

Betritt ein nicht teilnahmeberechtigter Spieler die Spielfläche, ist das Spiel durch den Zeitnehmer **sofort** zu unterbrechen, ohne einen Vorteil abzuwarten. Der Spieler bleibt straffrei und kann – sofern noch Platz auf dem Spielbericht ist – nachgetragen werden und anschließend sofort eingesetzt werden, es sei denn, er hat eine Regelwidrigkeit oder Unsportlichkeit begangen, die zu einer persönlichen Strafe führt. Der MV bekommt eine persönliche Strafe, da er für die Richtigkeit der Eintragungen seiner Mannschaft verantwortlich ist.

Verspätet eintreffende Offizielle werden ebenso vom Sekretär im laufenden Spiel nachgetragen und können anschließend auf der Auswechselbank Platz nehmen.

11.2. Wechsel eines Offiziellen zum Spieler

Ein Offizieller kann im laufenden Spiel als Spieler nachgetragen werden, wenn

- auf dem Spielbericht noch Platz für weitere Spieler vorhanden ist.
- er in Besitz eines gültigen Spieldausweises ist.
- er im laufenden Spiel keine Disqualifikation erhalten hat.

Der Sekretär streicht den Offiziellen auf dem Spielbericht (leserlich) und trägt ihn wie einen verspäteten Spieler nach. Evtl. vorhandene Strafen werden mit übertragen. Wenn zuvor alle vier Plätze für die Offiziellen belegt, kann kein zusätzlicher Offizieller nachgetragen werden.

12. Der Auswechselraum

12.1. Besetzung der Auswechselbank

Gemeinsam mit dem Sekretär kontrolliert der Zeitnehmer die ordnungsgemäße Besetzung der Auswechselbank (jeder auf seiner Seite).

Auf der Auswechselbank dürfen sich bei Spielbeginn nur Personen aufhalten, die im Spielbericht eingetragen sind (max. 7 Auswechselspieler und 4 Offizielle). Ein freier Platz eines Offiziellen kann nicht durch einen weiteren Spieler belegt werden oder umgekehrt. Einer der Offiziellen ist als Mannschaftsverantwortlicher einzutragen. Tritt eine Mannschaft nur mit Spielern an, muss einer der Spieler als MV gekennzeichnet werden. Der MV bestätigt auf dem Spielbericht durch Unterschrift die Richtigkeit der Eintragungen. Nur er ist berechtigt, Z/S anzusprechen. Eine bestimmte Reihenfolge der Spieler und Offiziellen ist nicht vorgeschrieben. Während des Spiels kann sich die Anzahl um die hinausgestellten Spieler erhöhen und um die disqualifizierten Spieler oder Offiziellen verringern.

12.2. Verhalten im Auswechselraum

Soweit es die Hallenverhältnisse zulassen, sollten die Auswechselbänke 3,5 Meter von der Mittellinie und 0,5 Meter von der Außenlinie entfernt aufgestellt sein. Der Auswechselraum wird unterschieden zwischen einer Wechselzone und einer Coachingzone. Die Wechselzone wird durch die Mittellinie und der Wechselmarke bei 4,5 Meter begrenzt. Die Coachingzone umfasst zwei Banklängen. Spieler und Offizielle sollen während des Spiels grundsätzlich auf der Auswechselbank sitzen.

Es ist jedoch erlaubt:

- für Spieler:
 - sich zum Aufwärmen (ohne Ballbenutzung) hinter der Auswechselbank zu bewegen, wenn es die Platzverhältnisse erlauben und es nicht störend wirkt.
 - sich zum Wechselvorgang in die Wechselzone zu begeben.
- für Offizielle:
 - sich kurzzeitig am Zeitnehmertisch aufzuhalten, um Team-Time-Out zu beantragen.
 - sich kurzzeitig in der Wechselzone aufzuhalten, um Spieler auszuwechseln.
 - kurzzeitig zu stehen, um taktische Anweisungen an Spieler auf der Auswechselbank und auf der Spielfläche zu geben. Grundsätzlich sollte nur eine Person gleichzeitig in der Coachingzone stehen.
 - als MV Z/S anzusprechen.

Spieler oder Offizielle müssen sich nicht bei Z/S abmelden, wenn sie den Auswechselbereich verlassen, um z. B. in die Kabine zu gehen. Auch im Zuschauerraum unterliegen sie weiterhin dem Reglement. Bei Vergehen im Auswechselraum sollte das Spiel nicht sofort unterbrochen werden, um einen möglichen

Vorteil nicht zu unterbinden. Z/S informieren die SR bei der nächsten Spielunterbrechung (Pfiff durch die SR). Weitere Einzelheiten enthält das Auswechsellraumreglement, abgedruckt als Anhang zu den Internationalen Hallenhandball-Regeln.

Z/S sollten bemüht sein, die Mannschaften vor Fehlverhalten zu bewahren.

13. Team-Time-out

Jede Mannschaft hat pro Halbzeit der regulären Spielzeit (ohne Verlängerungen) Anspruch auf ein Team-Time-Out (TTO) von je einer Minute. Hierzu wird die „Grüne Karte“ **bei Ballbesitz** der eigenen Mannschaft von einem Offiziellen vor dem Zeitnehmer auf den Tisch gelegt.

Ballbesitz ist auch dann gegeben, wenn die Mannschaft das Spiel mit Abwurf, Anwurf, Einwurf, Freiwurf oder 7-m-Wurf fortsetzen kann. Ist der Ball in der Luft, gilt die Mannschaft als in Ballbesitz, die den Ball zuletzt berührt hat.

Der Zeitnehmer unterbricht nach seiner Feststellung des korrekten Ballbesitzes **unverzüglich** das Spiel durch ein akustisches Signal, hält die Spielzeit an, und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft.

Wird das TTO bei Ballbesitz der anderen Mannschaft beantragt, gibt der Zeitnehmer die „Grüne Karte“ zurück. Dies gilt auch für den Fall, dass der Ballbesitz gewechselt hat, bevor der Zeitnehmer das Spiel unterbrechen konnte. Der MV muss die Reaktionszeit des Zeitnehmers bei der Beantragung berücksichtigen.

Die SR bestätigen das Team-Time-Out, indem sie ebenfalls mit ausgestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft zeigen. Erst dann startet die eigentliche Zeit für das TTO (60 Sekunden). Falls die öffentliche Zeitmessanlage das TTO nicht abhalten kann, startet der Zeitnehmer eine separate Uhr. Die „Grüne Karte“ wird auf dem Tisch an der Seite der beantragenden Mannschaft aufgestellt und der Sekretär trägt die Zeit im Spielprotokoll ein.

Während des Team-Time-Outs dürfen sich die Mannschaften und Offiziellen in Höhe ihrer Auswechsellräume innerhalb und außerhalb des Spielfeldes aufhalten.

Nach 50 Sekunden zeigt der Zeitnehmer durch ein akustisches Signal an, dass das Spiel in zehn Sekunden fortzusetzen ist. Nach Ende des TTO wird die „Grüne Karte“ aus dem Ständer genommen. Sie verbleibt am Kampfgericht und wird ggf. zum Beginn der zweiten Halbzeit neu verteilt.

Nach Aufstellung beider Mannschaften, nimmt der Zeitnehmer Blickkontakt zum SR auf und setzt mit dem Anpfiff die Spielzeituhr in Gang.

14. Zusammenarbeit von Zeitnehmer, Sekretär und Schiedsrichter

Z/S müssen sowohl untereinander als auch mit den SR sinnvoll und vertrauensvoll zusammenarbeiten. Dies setzt ein rechtzeitiges Eintreffen vor Spielbeginn für eine Absprache voraus. Ein Eingriff in die Aufgaben des anderen ist nicht erlaubt, andererseits ist aber eine gegenseitige Unterstützung und offene Darlegung der eigenen Tätigkeit unbedingt erforderlich.

Wichtig für eine gute Zusammenarbeit zwischen Z/S und SR ist die Blickverbindung. Der Sekretär gibt deutlich zu erkennen, dass er die von den SR getroffenen Entscheidungen (Strafen) richtig erkannt hat und bestätigt dies durch Blickkontakt und Handzeichen. Bei Unklarheiten ist unverzüglich Rücksprache mit den SR aufzunehmen.

15. Sonstiges

15.1. Fehlende Spielausweise

Spieler, deren Spielausweise nicht vorliegen, müssen auf der Rückseite des Spielprotokolls in der dafür vorgesehenen Zeile mit Namen und Geburtsdatum eingetragen werden.

Durch ihre Unterschrift bestätigen sie, dass sie für den Verein spielberechtigt sind. Dieses gilt auch für verspätet eintreffende Spieler, die ihre Teilnahmeberechtigung von Z/S erhalten.

15.2. Spielkleidung

Der als Torwart eingesetzte Spieler muss sich in der Spielkleidung farblich sowohl von der eigenen als auch von der gegnerischen Mannschaft und dem gegnerischen Torwart unterscheiden; es müssen somit immer Trikots mit vier verschiedenen Farben auf dem Spielfeld sein. Die Torwarttrikots einer Mannschaft müssen die gleiche Farbe haben. Ein Spieler je Mannschaft muss immer als Torwart erkennbar sein. Alle Trikots müssen auf der Vorderseite und auf dem Rücken Zahlen von 1-99 haben.

Über die korrekte Spielkleidung entscheiden die SR. In Zweifelsfällen ist vor Spielbeginn eine Absprache mit den Mannschaften und Z/S zwingend notwendig.

15.3. Schneller Anwurf

Nach einem von der gegnerischen Mannschaft erzielten Tor kann die anwerfende Mannschaft bei eigener korrekter Aufstellung den Anwurf ausführen, ohne abzuwarten, dass die Spieler der gegnerischen Mannschaft in ihre Spielhälfte zurückgegangen sind. SR und Z/S dürfen diese „schnelle Mitte“ nicht behindern. Bei einem unkorrekt erzielten Treffer (z.B.: durch einen nicht teilnahmeberechtigten Spieler) müssen Z/S die SR vor Anpfiff des Anwurfs informieren, damit die SR das Tor noch wieder zurücknehmen können.