



Richtlinien für Zeitnehmer / Sekretär

Für Sekretär/Zeitnehmer gelten die Internationalen Hallenhandball-Spielregeln (Ausgabe 2010) sowie die Durchführungsbestimmungen für die HG Region Förde.

Handball-Spielbericht/Protokoll

1. 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 Spielausweise werden durch die Schiedsrichter kontrolliert.
2. 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 Sekunden-Angaben (z.B. 26:56) einzutragen. Ausgesprochene Strafen in der 2. HZ sind bei Uhren, 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 vergleichen die Schiedsrichter ihre Aufzeichnungen mit denen des Sekretärs im Spielprotokoll.
3. Die Schiedsrichter haben in jedem Fall im Spielprotokoll Wahrnehmungen zu schildern, die sie veranlasst haben, Disqualifikationen auszusprechen (nicht bei der "Automatik" nach drei Hinausstellungen).
4. 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 15 Minuten nach Spielende erfolgen. Dabei werden auch Einspruchsgründe der Vereine auf deren Verlangen nach Diktat eingetragen. Weitere Eintragungen nach Unterschriftsleistung sind nun verboten!

Spielregel 18 - Der Zeitnehmer und der Sekretär

5. 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. Streichungen von eingetragenen Spielern/Offiziellen sind nach Spielbeginn nicht mehr möglich.
Er führt das Spielprotokoll mit den dazu erforderlichen Angaben (Tore, Torschützen, Spielstand, 7-m, Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen und Reduzierungen einer Mannschaft).
6. 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. 7 zu dem korrekten Verfahren beim Eingreifen von Z/S.
7. Wenn die öffentliche Zeitmessanlage mit automatischem Signal ausfällt oder das eingeschaltete Signal kaum zu hören ist, übernimmt der Zeitnehmer die Verantwortung für das Auslösen des Schlusssignals zur Halbzeit bzw. zum Spielende. Gleiches gilt für den Fall, dass nur eine Tischstoppuhr zur Verfügung steht.
Die Einstellung „Automatisches Signal“ hat absolute Priorität bei Verwendung der öffentlichen Zeitmessanlage.

Zusammenarbeit Zeitnehmer/Sekretär

8. **15 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, Disqualifikationen, 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.



9. Sekretär und Zeitnehmer nehmen allein am Zeitnehmertisch Platz. Der Hallensprecher darf weder am Tisch noch unmittelbar daneben sitzen. 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 (Abbildungen 1 und 3 der IHF-Regeln).
10. 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 Abbildung 3). **3,5 m** von der Mittellinie (markiert durch eine 35 cm lange und 5 cm breite Linie mit einem **15 cm Abstand zur Seitenlinie**) **beginnen** die Auswechsel-Sitzplätze. **Bis mindestens 8 m** von der Mittellinie dürfen sich dabei **keinerlei Gegenstände vor den Auswechselsitzplätzen** befinden. 7 m von der Torauslinie ist an der Seitenlinie eine 50 cm lange und 5 cm breite Linie zu ziehen. Hier ist das Ende der Auswechselbänke. Diese Linie darf nicht überschritten werden.
11. Wichtig für die Zusammenarbeit zwischen Sekretär/Zeitnehmer und den Schiedsrichtern ist die **Blickverbindung**. Durch **deutliches Handzeichen** gibt der **Sekretär bzw. der Zeitnehmer sitzend** zu erkennen, dass er das Anzeigen bzw. die Entscheidungen der Schiedsrichter richtig erkannt hat. Bei Problemen / Unklarheiten sollten sich Z/S zusätzlich durch Erheben bemerkbar machen.
12. **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 Verwarnung sitzend mit deutlichem Handzeichen und überträgt sie ins Spielprotokoll.
13. 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 Mannschftsverantwortlicher 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.
14. **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.



15. Disqualifikation eines Spielers oder eines Offiziellen

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

16. Der **Sekretär** gibt sitzend mit deutlichen Handzeichen zu verstehen, dass er alle diese Entscheidungen erkannt hat und notiert sie danach im Spielprotokoll.

17. Die Spielzeit

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

Die Schiedsrichter allein entscheiden, ob die Spielzeit unterbrochen werden muss (Ausnahme: Pfiff durch Zeitnehmer) und wann sie fortgesetzt wird. Sie geben dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten (Time-out) mit drei kurzen Pfiffen und Weiterlaufen der Uhr durch Wiederanpfiff. 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 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 (**verantwortlich: Heimverein**) 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 Mannschaftenverantwortlichen die gespielte Zeit bekannt zu geben.

Erfolgt die Spielunterbrechung durch ein Signal des Zeitnehmers (TTO, Wechselfehler, Rückfragen usw.) muss der Zeitnehmer die Uhr sofort, ohne Bestätigung durch die Schiedsrichter, anhalten.

Bei Vergehen im Auswechselraum ist das Spiel nicht zu unterbrechen (Auswechselraum-Reglement, Ziff. 6). Die **Schiedsrichter alleine** entscheiden, wann sie gegen Personen im Auswechselraum einschreiten.

Ertönt das Schlussignal 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.

18. 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.

19. Zwingendes Time-out bei einer Hinausstellung oder einer Disqualifikation

Bei einer Hinausstellung oder einer Disqualifikation 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 zu verstehen, dass er die Entscheidung erkannt hat.

20. Die ordnungsgemäße Besetzung der Auswechselbank

Im Auswechselraum dürfen nur die Auswechsel- und hinausgestellten Spieler sowie vier Offizielle anwesend sein. Die **Verantwortung hierfür trägt nach Spielbeginn der Mannschaftenverantwortliche**. Z/S haben die SR ab Spielbeginn bei der nächstmöglichen Unterbrechung von über-zähligen Personen zu informieren.

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.



21. Die Erteilung der Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist, wer beim Anpfiff 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, muss der Z sofort pfeifen und **selbstständig die Uhr anhalten**. Der Sekretär trägt diesen Spieler im Spielprotokoll nach.

22. 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 (Auswechselinie), 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. Die als Torwart eingesetzten Spieler einer Mannschaft müssen sich in der Kleidung farblich und im Design von der eigenen, der gegnerischen Mannschaft und den gegnerischen Torwarten unterscheiden. Dies trifft auch auf das zusätzlich übergezogene Trikot zu (s. Abs. 1; die SR haben dies VOR Spielbeginn zu kontrollieren). Zieht ein (Feld-) Spieler ein zusätzliches Trikot über, so muss seine im Spielprotokoll eingetragene Nummer sichtbar sein (z.B. übergezogenes Trikot durchsichtig oder ausgeschnitten und in der gleichen Farbe wie die beiden TW-Trikots dieser Mannschaft. Hier haben Z/S besonders auf den korrekten Wechselvorgang gegen Spielende zu achten!

Fehlerhaftes Wechseln gilt bei Spielunterbrechung und Spielzeitunterbrechung gleichermaßen. Bei Verletzungen können die Schiedsrichter ausnahmsweise **zwei teilnahme-berechtigten** Personen der betroffenen Mannschaft die Erlaubnis erteilen, die Spielfläche bei einem Time-out zu betreten (Handzeichen 15 und 16), **um verletzte Spieler ihrer Mannschaft** zu versorgen.

Bei fehlerhaftem Ein- und Austreten der Auswechselspieler hat der Zeitnehmer das Spiel **sofort** durch einen (**lauten**) Pfiff und **mit beiden Armen deutlich winkend** zu unterbrechen. **Außerdem hält er sofort die Spielzeituhr an.**

Im Spielbetrieb der Jugend ist ein Spielerwechsel jedoch nur möglich, wenn sich die Mannschaft in Ballbesitz befindet oder während eines Time-out. Wenn nach einer 7-m-Entscheidung der Torwart dem Schiedsrichter anzeigt, dass er wechseln möchte, sollten die Schiedsrichter Time-out zu geben, damit dieser TW-Wechsel möglich ist.

Bei einer Freiwurfentscheidung mit dem Schlusssignal darf nur die Mannschaft, für die der jetzt direkt auszuführende Freiwurf entschieden wurde, einen Spieler auswechseln. Für die abwehrende Mannschaft besteht Wechselverbot. Der Versuch, einzuwechseln, ist als Wechselfehler mit Nennung der Nummer des fehlbaren Spielers den SR anzuzeigen. Nur ein verletzungsbedingt nicht mehr spielfähiger Torwart der verteidigenden Mannschaft darf nach ausdrücklicher Erlaubnis der SR ausgewechselt werden. In dieser Situation ist höchste Aufmerksamkeit von Z/S gefordert.

23. 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, **mit beiden Armen deutlich winkend** zu unterbrechen. **Außerdem hält er sofort die Spielzeituhr an.**

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.



24. Die Zeit der hinausgestellten Spieler

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

<u>Beispiel (einfache H.):</u>		<u>Beispiel (2' +2')</u>		
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 Zeitmessanlage **nicht** auch für die gleichzeitige Anzeige von **mindestens zwei** Hinausstellungszeiten pro Mannschaft mit den entsprechenden Rückennummern der fehlbaren Spieler 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 (*Zeitmessanlage 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. Beim zu frühen Eintreten bzw. Ergänzen muss der Z sofort pfeifen und die Uhr anhalten. Offensichtliche formelle Fehler des Sekretärs sind nach Signal des Zeitnehmers mit den SR zu korrigieren.

25. 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

Hierzu wird eine **Grüne Karte** (ca 15 x 20 cm) verwendet, **die dem Sekretär/Zeitnehmer vor Spielbeginn durch den Heimverein zur Verfügung gestellt wird**. Sekretär/Zeitnehmer händigen sie zu Beginn jeder Halbzeit an den MVA aus und sammeln sie am Ende jeder Halbzeit der regulären Spielzeit ein. 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 wird die Grüne Karte der Mannschaft zurückgegeben*), wird der Mannschaft das Team-Time-out umgehend gewährt.

Der **Zeitnehmer** unterbricht nach Feststellung des korrekten Ballbesitzes stehend, durch ein (*lautes*) akustisches Signal das Spiel **und stoppt die Uhr**. Dann hält er die Grüne Karte hoch und deutet mit gestrecktem Arm zur beantragenden Mannschaft. Er wartet nicht mehr das TO der SR ab.

Die Schiedsrichter bestätigen 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.