

# DHB Beachhandball

## Allgemeine Regeln



# Beachhandball ist...

- Attraktiv, dynamisch, spannend und spektakulär
- Spaß und Bewegung durch Aktionen, wie das Hechten nach dem Ball im Sand und die Versuche, Kempa-, Pirouetten- und Torwarttreffer zu erzielen
- Wertung nach Sätzen gibt den Teams die Chance, Verluste aufzuholen.

## Beach Handball - Passion and Fair Play

- kein Ersatz zum (Hallen-) Handball, sondern...
  - ... eine zusätzliche Aktivität für die Sommersaison
- Alternative der Athletikvorbereitung
- Verletzungsprophylaxe

# Beachhandball

## Hauptziele

*Alternative für die Sommerzeit  
Handball für alle  
Kombination aus: Sport – Freizeit – Tourismus  
Positives Handball Image*



## Technische Darstellung

*Schnelles Ballspiel  
Einfach, Schnell, Attraktiv, Aufregend  
Hohes Tempo mit vielen spektakulären Aktionen  
Torunterschiede können schnell aufgeholt werden  
**FAIR PLAY***

## Geschichte – Beachhandball

- 1990 Erste Ideen zu Beachhandball entstehen
  - 1992 Erstes Turnier in Italien, „Isola di Ponza“, wird gespielt
  - 1994 Anerkennung von der IHF; erste Länderspiele  
weltweites Wachstum (Turniere, Mannschaften, Resonanz)
  
  - 1994 Erstes Turnier in Deutschland (Bartenbach)
  - 1996 Erste DHB-Beachhandball Masterserie setzt großen Impuls
  - 2011 Die Masterserie wurde vom DHB eingestellt; Beachhandball als reine Breitensportvariante eingestuft, der nicht mehr durch den Spitzenverband gefördert wurde (Portfolio der Landesverbände)
  - 2014 **Beschluss des DHB Präsidiums: Förderung von Beachhandball**
  - 2015 1. Deutsche Beachhandball Tour (DBT)  
Teilnahme von 3 Nationalmannschaften an EM in Spanien  
(U19 = Bronze; Männer = 8. Platz; Frauen = 13. Platz)
  - 2016 Teilnahme von 2 Nationalmannschaften an U16 EM in Portugal  
(Jungs = 6. Platz; Mädchen = 8. Platz)
  - 2017 Teilnahme von 4 Nationalmannschaften an EM in Kroatien
- ▼
- 2024/ 2028 Ziel: Beach Handball wird olympisch

# Die Philosophie des Beachhandballs...

... basiert auf dem Grundsatz des „Fairplay“, der bei jeder Entscheidung zu berücksichtigen ist.

## **Fairplay bedeutet:**

- Achte auf die Gesundheit, Würde und den Körper der Spieler.
- Achte auf den Spielgeist und die Spielphilosophie.
- Achte auf den Spielfluss, aber toleriere niemals einen durch eine Regelwidrigkeit erzielten Vorteil.
- Zeige wahren Sportgeist und handle im Sinne des kulturellen und sportlichen Ziels der Veranstaltung.

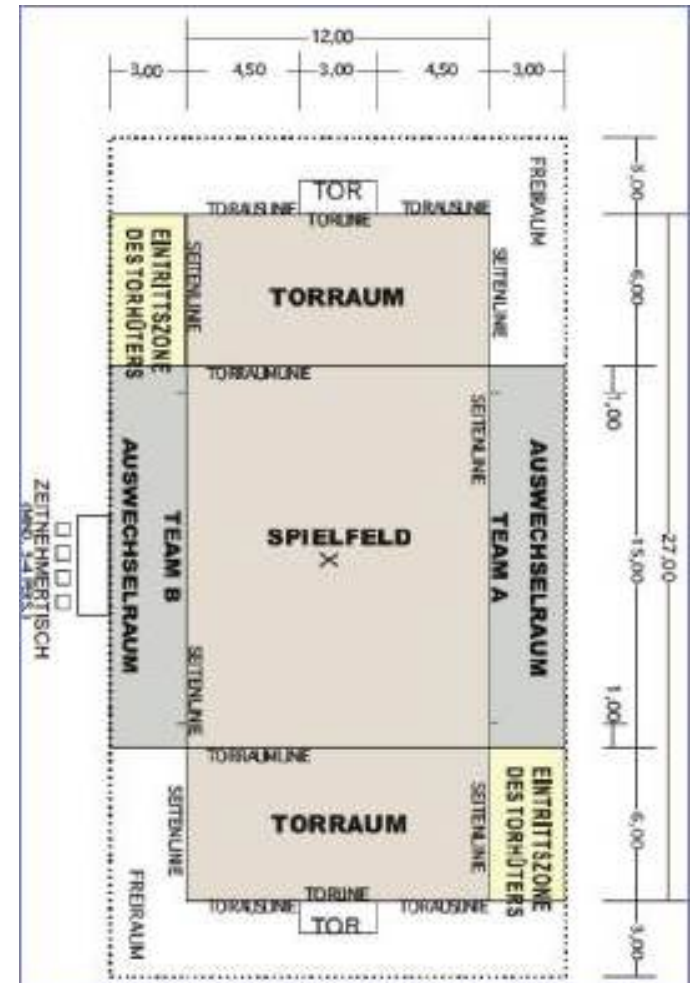
Im Einklang mit der Philosophie von Beach Handball (beide Mannschaften sollten, wenn möglich, vollzählig spielen, damit ein attraktives Spiel zustande kommt) wird bei Regelverstößen der einzelne Spieler bestraft; es gibt keine Mannschaftsfouls.

# Beach Handball Regeln

- Die Spielfläche
- Spielbeginn, Spielzeit, Schlusssignal, Time-Out
- Der Ball
- Mannschaft, Auswechslung, Ausrüstung
- Torwart / Torraum
- Der Punktgewinn, die Spielentscheidung
- Die Würfe
- Die Ausführung der Würfe
- Regelwidrigkeiten und Vergehen (einschließlich Strafen)
- Die Schiedsrichter
- Zeitnehmer und Sekretär
- Handzeichen der Schiedsrichter
- Wertung der Punkte
- Shoot-Out und schneller Gegenstoß

# Die Spielfläche

- Die Gesamtfläche ist ein Rechteck von 27m Länge und 12m Breite.
- Das Spielfeld sollte aus 40cm tiefen Sand bestehen.
- Eine Sicherheitszone von 3m sollte um das Spielfeld gegeben sein.
- Das Spielfeld ist 15m lang x 12m breit und die Torräume sind 6m lang.
- Die Tore sind 2m hoch x 3m breit.
- Ballfangnetze (12m x 7m) müssen 3m hinter der Torauslinie befestigt werden.



## Die Spielfläche

### Tisch des Zeitnehmers & Sekretärs

Der Tisch des Zeitnehmers und Sekretärs sollte Raum für 3-4 Personen haben und ist in der Mitte von der Seitenlinie mit mindestens 3m Abstand positioniert.



### Auswechselraum

Der Auswechselraum für die Spieler ist 15m lang und 3m breit auf jeder Seite des Spielfeldes (je Seite nur eine Mannschaft).  
Der Torwart und die Feldspieler können auf kürzestem Weg über die Seitenlinie der Mannschaftsauswechselzone das Spielfeld verlassen, dürfen aber nur in ihrem vorgesehenen Auswechselraum einwechseln.



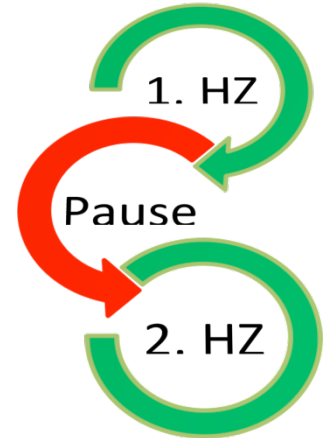
# Spielzeit, Schlussignal, Time-Out

## Zu Beginn des Spiels

- Der Gewinner der Wahl entscheidet sich für die eigene Spielfeldhälfte oder die Seite des Auswechselraumes.
- Jede Halbzeit sowie „Golden Goal“ beginnt mit einem Schiedsrichterwurf, nachdem ein Schiedsrichter das Spiel angepfeifen hat.
- Die Feldspieler können sich frei im Spielfeld positionieren.



# Spielzeit, Schlussignal, Time-Out



## Spielzeit

- Es werden 2 x 10 Minuten, mit einer 5-minütigen Pause dazwischen, gespielt.
- Das Ergebnis jeder Halbzeit wird separat gezählt.
- Der Gewinner einer Halbzeit erhält einen Punkt.
- Falls es am Ende einer Halbzeit unentschieden steht, wird diese durch „Golden Goal“ (Verlängerung bis zum nächsten Torerfolg) entschieden.
  - Sollte die 1. Halbzeit des Spiels zu spät beendet werden, wird die 2. Halbzeit trotzdem 10 Minuten betragen, da jede Halbzeit separat gewertet wird.
  - Sollte die 2. Halbzeit des Spiels zu spät beendet werden, dann könne die Schiedsrichter nichts daran ändern.

Beachte Regel: Der Punkterfolg und die Spielentscheidung

# Spielzeit, Schlussignal, Time-Out

## Time-Out

Ein Time-Out ist verbindlich bei ...

- Hinausstellung oder Disqualifikation (auch Offiziellen)
- 6-Meter-Wurf
- Team Time-Out
- Signal vom Zeitnehmer/Technischen Delegierten
- Unklarheiten zwischen den Schiedsrichtern (Regel 17:9)

## Team Time-Out

Jedes Team hat das Recht zu einer 1-minütigen Team Auszeit in jeder Halbzeit innerhalb der regulären Spielzeit. Diese wird durch das Hochhalten einer grünen Karte bei Ballbesitz der Mannschaft beantragt.



# Der Ball

Das Spiel wird mit einem rutschfesten Gummiball gespielt (verschiedene Größen für Männer und Frauen und mehrfarbig möglich).



Es müssen min. 4 Bälle bei einem Spiel vorhanden sein. Falls keine Fangnetze vorhanden sein sollten, werden mehrere Bälle benötigt, um die Schnelligkeit des Spiels beizubehalten.

Es sollte sich je ein Reserveball bei den Toren sowie einer beim Kampfgericht befinden.

# Mannschaft, Auswechselung, Ausrüstung

## Das Team

- Ein Team besteht aus max. 10 Spielern.
- Falls in einem Spiel die Anzahl an Spielern weniger als 4 beträgt, ist das Spiel beendet und die andere Mannschaft gewinnt das Spiel.
- Max. 4 Spieler pro Team (3 Feldspieler und 1 Torwart) können auf dem Spielfeld sein. Die restlichen Spieler sind zum Ersatz und verbleiben in ihrer Auswechselzone.
- Ein Team kann max. 4 Offizielle haben, aber nur 2 von denen können sich in der Auswechselzone aufhalten.
- Einer dieser muss gekennzeichnet sein als „Offizieller Team Verantwortlicher“
- **Offizielle müssen die gleichen Shirts tragen, die sich von den Farben der eigenen Mannschaft und der der gegnerischen Mannschaft unterscheiden.**

# Mannschaft, Auswechselung, Ausrüstung

## Spielbekleidung

- Alle Feldspieler müssen identische Spielbekleidung tragen mit unterschiedlichen Nummern.
- Die Farbe der Torwartbekleidung muss sich von den Feldspielern, der gegnerischen Mannschaft sowie deren Torwart unterscheiden.
- Alle Spieler spielen barfuß.
- Caps, Hüte, Haarbänder oder ähnliches sollten innerhalb einer Mannschaft alle die gleichen Farben haben. Das gilt auch für die Offiziellen.



Thermo-Hosen sollen in der selben Farbe wie die Spielbekleidung sein.

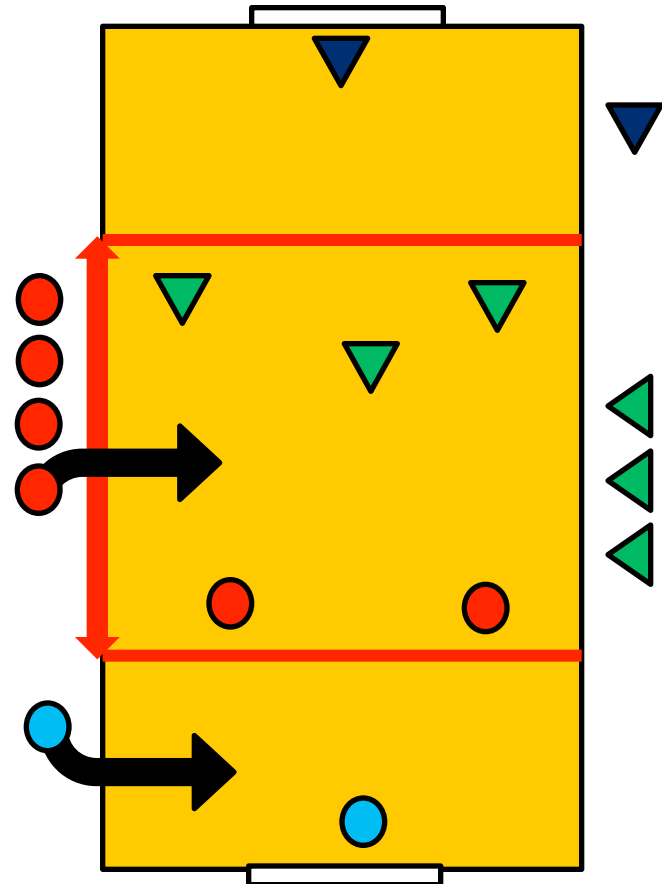
# Mannschaft, Auswechselung, Ausrüstung

## Auswechselraum – Torwart

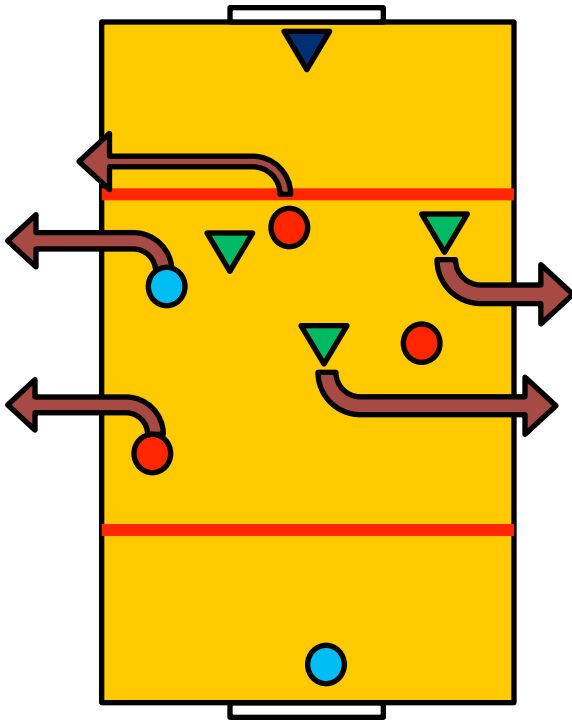
Der Torwart kann das Spielfeld nur durch den Torraum von der Seite des eigenen Auswechselraums betreten, wobei das Verlassen über den gesamten Auswechselraum erfolgen kann.

## Abwurf während eines Torwartwechsel

Der Abwurf muss immer durch den Torwart, der zuletzt in der Abwehr im Tor stand, ausgeführt werden. Es ist erst erlaubt, den Torwart zu wechseln, nachdem er den Abwurf ausgeführt hat.



# Mannschaft, Auswechsellung, Ausrüstung



## Auswechsellungen der Feldspieler und Torwarte

- Falls falsch gewechselt wurde und eine klare Torgelegenheit genommen wurde, ist auf 6-m-Wurf zu entscheiden.
- Torhüter und Feldspieler (welche z. B. im Torraum nach ihrem Wurf landen) können das Spielfeld auf dem kürzesten Weg über die Auswechsellzone des eigenen Teams verlassen.
- Das heißt, dass Spieler über ihren ganzen Auswechselraum das Spielfeld verlassen können.



## Mannschaft, Auswechselung, Ausrüstung



### Auswechselungen der Feldspieler und Torwarte

- Wenn ein Spieler das Spielfeld während seiner Hinausstellung betritt, dann wird er mit einer weiteren Hinausstellung bestraft, welche dann zur Disqualifikation des Spielers führt.
- Bei einem erneutem Wechselfehler ist die fehlbare Mannschaft um einen weiteren Spieler zu reduzieren. Das Spiel wird dann mit Freiwurf für die nicht fehlbare Mannschaft wieder aufgenommen.

# Torwart / Torraum



## Verhalten innerhalb des Torraumes

- Der Torwart springt **gegen** den Angreifer, welcher versucht ein Tor zu erzielen.
- Der Torwart verursacht einen physischen Kontakt mit dem Angreifer.
- **Der abwehrende Torwart ist immer für seine eigenen Aktionen verantwortlich und trägt persönlich die daraus resultierenden Konsequenzen.**

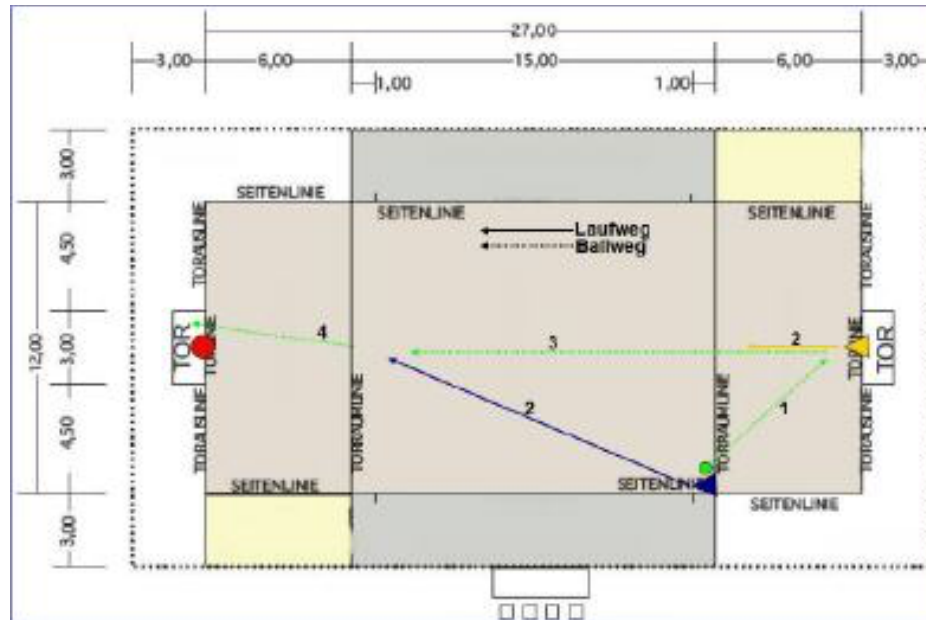
## Verhalten außerhalb des Torraumes

- **Der Torwart ist verantwortlich für jeden Kontakt mit dem Gegner außerhalb des Torraumes** und trägt persönlich die daraus resultierenden Konsequenzen.
- ↓
- Im gegensätzlichen Fall: Wenn der angreifende Spieler genug Zeit und Raum hat, den Torwart zu sehen und ihm auszuweichen, ist auf Freiwurf (Stürmerfoul) für die Mannschaft des Torwarts zu entscheiden.

# Torwart / Torraum

## Verhalten im Shoot-Out

- Der Torwart ist verantwortlich für jeden Kontakt (Kollision) mit dem Gegner außerhalb des Torraumes.
- Schiedsrichter Entscheidung: 6-Meter-Wurf und Disqualifikation des Torhüters.



# Torwart / Torraum

## Torraum

- Nur dem Torwart ist es erlaubt, den Torraum zu betreten.
- Jedem Feldspieler ist es erlaubt, den Ball wieder ins Spiel zu holen, wenn dieser im Torraum ist, jedoch ohne selbst diesen zu berühren.

Wenn ein Feldspieler den Torraum betritt, sind die Entscheidungen wie folgt:

- **Abwurf**, wenn ein Spieler des gegnerischen Teams mit Ball den Torraum betritt oder ohne Ball, aber sich dadurch ein Vorteil verschafft (Regel 12:1a)
- **Freiwurf**, wenn ein Abwehrspieler, den Torraum betritt und sich einen Vorteil verschafft, ohne eine klare Torgelegenheit zu verhindern (Regel 13:1a-b)
- **6-Meter-Wurf**, wenn ein Abwehrspieler den Torraum betritt und dies eine klare Torgelegenheit verhindert (Regel 14:1a)

# Der Punktgewinn, die Spielentscheidung

- Wenn ein Tor erzielt ist, wird ein Punkt für das jeweilige Team gegeben.
- Zwei Punkte werden gegeben, wenn ein Tor erzielt wurde, durch:
  - 6-Meter Wurf
  - Pirouette (Spin-Shoot)
  - Kempa (In-Flight)
  - durch den Torwart
- Ein Eigentor zählt einen Punkt.
- Wenn es unentschieden am Ende einer Halbzeit steht, wird der Gewinner dieser Halbzeit durch das „Golden Goal“ ermittelt.

## Shoot-Out

- Wenn beide Teams eine Halbzeit gewonnen haben, wird ein Shoot-Out gespielt, um den Gewinner des Spieles zu ermitteln („Einer gegen den Torwart“).

## Die Würfe

Allgemeine Kriterien für die Ausführung von Würfen:

- Bei der Ausführung eines Wurfes muss ein Teil des Fußes fest im Sand sein. Dies gilt nicht beim Abwurf.
- Ein Tor kann durch jeden Wurf erzielt werden – jedoch kein Eigentor durch Abwurf und durch den Schiedsrichterwurf (da dieser vom Schiedsrichter ausgeführt wird).

### Der Schiedsrichterwurf

- Jede Spielhälfte sowie das „Golden Goal“ beginnen mit einem Schiedsrichterwurf nach einem Pfiff des Schiedsrichters.
- Der Ball darf, nachdem er den höchsten Punkt erreicht hat, gespielt werden.
- Die anderen Spieler können sich frei innerhalb des Spielfeldes positionieren, jedoch mit drei Metern Abstand zum Schiedsrichterwurf.

### Der Freiwurf

- Wenn ein Freiwurf gegeben ist, muss dieser mit mindestens einem Meter Abstand zur Torraumlinie ausgeführt werden.
- Wenn ein Freiwurf ausgeführt wird, muss der Gegner auch einen Meter Abstand zum Werfer halten.

## Der Einwurf

- Der Einwurf wird von der Stelle ausgeführt, an der der Ball die Seitenlinie verlassen hat, jedoch einen Meter vor dem Schnittpunkt der Seitenlinie und der Torraumlinie, wenn der Ball das Spielfeld über die Torauslinie oder die Seitenlinie im Torraum verlassen hat.
- Die gegnerischen Spieler müssen einen Abstand von einem Meter zum ausführenden Spieler haben.

## Der Abwurf

Auf Abwurf wird entschieden, wenn:

- Ein Spieler des gegnerischen Teams den Torraum betritt (Regel 6:2a).
- Das gegnerische Team ein Tor erzielt hat.
- Der Torwart kontrolliert den Ball in seinen Torraum holt (Regel 6:6).
- Der Ball die Torauslinie überschreitet, nachdem er vom Torwart oder von der angreifenden Mannschaft berührt wurde.

## Der 6-Meter-Wurf

- Wenn ein 6-Meter-Wurf gegeben wird, dann müssen die Schiedsrichter die Spielzeit anhalten (Time Out).
- Ein Torerfolg durch einen 6-Meter-Wurf zählt zwei Punkte.
- Wenn ein 6-Meter-Wurf ausgeführt wird, müssen Torwart und Spieler mindestens einen Meter Abstand zum Werfer einhalten bis dieser den Wurf ausgeführt hat.
- Es ist nicht erlaubt, den Torwart zu wechseln, sobald der Werfer an der richtigen Position zur Wurfausführung bereitsteht.

### Regel 14:10:

Im Sinne des Fairplays ist es den Spielern neben oder in der Nähe des Werfers untersagt, diesen in irgendeiner Art und Weise (mit Armbewegungen, Geräuschen usw.) zu behindern.



# Regelwidrigkeiten und Vergehen (Strafen)

## Strafen

- Hinausstellung
  - 2. Hinausstellung = Disqualifikation
  - Disqualifikation
- Es ist erlaubt, dass der herausgestellte Spieler wieder eingesetzt oder gewechselt werden kann, sobald ein **Ballbesitzwechsel** zwischen den Teams erfolgt ist.

## Regel 16:9:

Eine Disqualifikation (außer wegen der 2. Hinausstellung – Regel 16:6h) muss von den Schiedsrichtern für die zuständigen Instanzen im Spielprotokoll dargelegt werden und hat eine Sperre des fehlbaren Spielers/ Mannschaftsoffiziellen von (mindestens) einem Spiel zur Folge.

# Regelwidrigkeiten und Vergehen (Strafen)

## 6-Meter Wurf + Hinausstellung/Disqualifikation

Wenn 6-Meter Wurf + Strafe erfolgt, dann...

- **Tor = Ballbesitzwechsel**  
(hinausgestellter oder anderer Spieler können wieder eintreten)
- **Kein Tor:** abwehrendes Team kommt in Ballbesitz = **Ballbesitzwechsel**  
(hinausgestellter oder anderer Spieler können wieder eintreten)
- angreifendes Team bleibt in Ballbesitz = **KEIN Ballbesitzwechsel**  
(hinausgestellter oder anderer Spieler dürfen **nicht** eintreten)



# Regelwidrigkeiten und Vergehen (Strafen)

Es ist erlaubt:

- Die Benutzung von Armen und Händen zum Blocken oder um in Ballbesitz zu gelangen.
- Den Körper zu benutzen, um den Gegner zu behindern, auch wenn dieser nicht im Ballbesitz ist.
- Körperkontakt (mit angelegten Armen) beim Gegner, wenn dieser gegenüber steht, um ihn so kontrolliert zu begleiten und abzudecken.

Es ist **nicht** erlaubt:

- Den Ball aus der Hand des Gegners zu schlagen oder reißen.
- Einen Gegner mit Händen, Armen und Beinen zu blockieren oder wegzudrängen.
- Das Halten, Schupsen, Rennen oder Springen in einen Gegenspieler.
- Den Gegner gesundheitlich zu gefährden (mit oder ohne Ball).

# Regelwidrigkeiten und Vergehen (Strafen)

## Regel 8:7:

Bei einer „Tätlichkeit“ während der Spielzeit ist der fehlbare Spieler zu disqualifizieren und ein schriftlicher Bericht einzureichen (Regeln 16:11-13). Eine Tätlichkeit außerhalb der Spielzeit führt zu einer Disqualifikation (Regeln 16:6f; 16:16b, d). Ein Mannschaftsoffizieller, der sich eine Tätlichkeit zuschulden kommen lässt, wird disqualifiziert (Regel 16:6g).

## Kommentar:

Eine Tätlichkeit wird im Sinne der vorliegenden Regel als besonders starker und absichtlicher Angriff auf den Körper einer anderen Person (Spieler, Schiedsrichter, Zeitnehmer/Sekretär, Mannschaftsoffizieller, Delegierter, Zuschauer, usw.) definiert. Sie ist mit anderen Worten also nicht einfach eine Reflexhandlung oder das Ergebnis unachtsamer und übertriebener Methoden beim Abwehrversuch. Anspucken wird ausdrücklich als Tätlichkeit erachtet.

# Regelwidrigkeiten und Vergehen (Strafen)

## Regel 8:8:

Verstöße gegen die Regeln 8:2-7 führen zu einem 6-Meter-Wurf für die gegnerische Mannschaft (Regel 14:1), wenn der Verstoß direkt - oder indirekt wegen der dadurch verursachten Unterbrechung - eine klare Torgelegenheit für die gegnerische Mannschaft vereitelt.

Ansonsten führt die Regelwidrigkeit zu einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft (Regeln 13:1a-b, auch 13:2-3).

**Besonders rücksichtslose, besonders gefährliche, vorsätzliche oder arglistige Aktionen werden mit Disqualifikation bestraft (ebenso mit schriftlichem Bericht).**

# Regelwidrigkeiten und Vergehen (Strafen)

## Regel 8:9:

Stufen die Schiedsrichter eine Aktion als besonders rücksichtslos, besonders gefährlich, vorsätzlich oder arglistig ein, reichen sie nach dem Spiel einen schriftlichen Bericht ein, damit die zuständigen Instanzen über weitere Maßnahmen entscheiden können.

Hinweise und Merkmale, die als Beurteilungskriterien in Ergänzung zu Regel 8:5 dienen:

- a) Besonders rücksichtslose oder besonders gefährliche Vergehen;
- b) Eine vorsätzliche oder arglistige Aktion, die ohne jeglichen Bezug zu einer Spielhandlung stattfindet;

Eine Disqualifikation aufgrund besonders grob unsportlichen Verhaltens ist ebenso schriftlich zu melden.

# Regelwidrigkeiten und Vergehen (Strafen)

## Regel 8:10:

Erachten die Schiedsrichter das Verhalten eines Spielers als grob unsportlich, so müssen sie nach dem Spiel einen schriftlichen Bericht einreichen, damit die zuständigen Instanzen über weitere Maßnahmen entscheiden können.

Die folgenden Aktionen können als Beispiele herangezogen werden:

a) Verbale oder non-verbale (z.B.) Gesichtsausdruck, Gesten, Körpersprache oder Körperkontakt) Beleidigungen oder Drohungen gegenüber einer anderen Person, z.B. einem Schiedsrichter, Zeitnehmer/ Sekretär, Delegierten, Mannschaftsoffiziellen, Spieler, Zuschauer.

b)(I) Das Eingreifen eines Mannschaftsoffiziellen in das Spielgeschehen, auf der Spielfläche oder vom Auswechselraum aus oder (II) das Vereiteln einer klaren Torgelegenheit durch einen Spieler, entweder durch ein (laut Regel 4:14) unerlaubtes Betreten der Spielfläche oder vom Auswechselraum aus.

# Regelwidrigkeiten und Vergehen (Strafen)

- c) Wenn der Ball in der letzten Spielminute nicht im Spiel ist und ein Spieler oder Mannschaftsoffizieller die Wurfausführung des Gegners verzögert oder behindert und damit der gegnerischen Mannschaft die Chance genommen wird, in eine Torwurfsituation zu kommen oder eine klare Torgelegenheit zu erreichen, gilt dieses Vergehen als besonders grob unsportlich. Dies gilt für jegliche Art der Wurfverhinderung (z.B. Vergehen mit begrenztem körperlichen Einsatz, Pass abfangen, Stören der Ballannahme, Ball nicht freigeben).
  
- d) Wenn der Ball in der letzten Spielminute im Spiel ist und der gegnerischen Mannschaft durch ein Vergehen im Sinne von Regel 8:5 oder 8:6 die Chance genommen wird, in eine Torwurfsituation zu kommen oder eine klare Torgelegenheit zu erreichen, ist das Vergehen nicht nur mit Disqualifikation laut 8:5 oder 8:6 zu bestrafen, sondern es muss auch ein schriftlicher Bericht eingereicht werden.



# Die Schiedsrichter

- Die Schiedsrichter sind verantwortlich für die Kontrolle des Spielfeldes, der Tore und Bälle vor Spielbeginn verantwortlich.
- Zudem müssen die Schiedsrichter die Spielkleidung beider Teams abgleichen und zulassen.
- Kontrolle des Spielberichts und der Spielmaterialien der Spieler.
  - Beide Schiedsrichter beobachten und kontrollieren die Punkte sowie das Ergebnis des Spieles.
  - Sie sind verantwortlich für die Kontrolle der Spielzeit.
  - Die Schiedsrichter kontrollieren das Auswechseln der Spieler unter Mithilfe des Kampfgerichtes.
  - Die Schiedsrichter sind dafür verantwortlich sicherzustellen, dass der Spielbericht korrekt und vollständig ausgefüllt wurde.

# Die Schiedsrichter



- Getroffene Entscheidungen von den Schiedsrichtern sowie Empfehlungen vom Delegierten, auf der Basis der Situation und deren Urteilsvermögen, sind Tatsachenentscheidungen.
- Einsprüche können nur gegen Entscheidungen, die im Widerspruch zum Regelwerk stehen, eingelegt werden.
- Innerhalb des Spiels kann nur der verantwortliche Team-Offizielle die Schiedsrichter ansprechen.

# Zeitnehmer und Sekretär

- Der **Zeitnehmer** kontrolliert die Spielzeit sowie die Time-Outs und unterbricht das Spiel für:
  - Team Time-Out
  - Ende der Spielzeit
  - Kooperiert mit den Schiedsrichtern und dem Delegierten
  - Kontrolliert die Auswechselzone
- Der **Sekretär** hat die Hauptverantwortung für den Punkteverlauf, die Mannschaftslisten, den Spielbericht, das Eintreten der Spieler, die erst nach Spielbeginn hinzugekommen sind.
  - Kontrolliert die Hinausstellungen (Karte 1, 2 & Rot).
  - Füllt den Spielbericht aus.
  - Kooperiert mit den Schiedsrichtern und dem Delegierten.

**Danke und viel Erfolg!**