



FÉDÉRATION LUXEMBOURGEOISE DE HANDBALL



<http://flh.lu/>

Offizieller Tisch



Delegierter

Zeitnehmer

Sekretär

Mannschaft

- **Besteht aus bis zu 14 Spielern (16 FLH)**
- Gleichzeitig höchstens 7 auf dem Spielfeld, einer von ihnen kann als Torwart gekennzeichnet sein.
- Zu Spielbeginn müssen wenigstens 5 Spieler auf dem Spielfeld antreten.
- Die Anzahl der Spieler einer Mannschaft darf im Spielverlauf, einschließlich der Verlängerung auf bis zu 14 (16 FLH) Spieler ergänzt werden (nicht die Eintragung im Spielprotokoll vergessen).

Mannschaft

- **Höchstens 4 Offizielle (darin inbegriffen der Arzt und der Physiotherapeut)**
- Dürfen während des Spiels nicht ausgewechselt werden.
- Einer von ihnen ist der Offizielle « A » genannt Mannschaftsverantwortlicher. Nur er ist berechtigt, SR, SEK, ZN anzusprechen. Außerdem ist er verantwortlich für seinen Auswechselraum und dass nur teilnahmeberechtigte Spieler die Spielfläche betreten.

Dauer der Spielzeit

■ Herren – Damen	2 x 30
■ U21	2 x 30
■ Veteranen	2 x 25
■ U17	2 x 30
■ U14	3 x 15
■ U12	4 x 10

Dauer der Spielzeit

- **Die Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des SR und endet mit dem automatischen Schlusssignal**
- **Zur Spielzeit zählen:**
 - Alle Pausen
 - Verlängerungen
 - TO
 - TTO
 - Entscheidungsverfahren wie z.B. 7-M-Werfen

■ Ablaufschema der Verlängerung

- 1 Verlängerung von 2x5 Minuten
- Bei Gleichstand nach der Verlängerung:
7-Meter Werfen



Spieler mit Hinausstellungen nehmen ihre Reststrafzeit mit. Ebenso nach Verlängerung

Bis zu diesem Zeitpunkt nicht teilnahmeberechtigte Spieler oder Spieler mit Reststrafzeit aus der letzten Verlängerung dürfen am 7-M-W nicht teilnehmen.

Ablaufschema 7-M Werfen

■ Unentschieden nach Verlängerung

- Jede Mannschaft benennt 5 Spieler.
- Sie dürfen in beliebiger Reihenfolge werfen.
- Die Mannschaften werfen abwechselnd.
- Steht ein Sieger fest, ist Spielschluss (z.B. nach 3 Werfern Resultat 3-0).

■ Unentschieden nach je 5 Würfeln

- Jede MS benennt erneut 5 Spieler.
- Freie Wahl der Spieler ist möglich.
- Die andere Mannschaft beginnt mit dem 6. Wurf
- Hier steht der Sieger nach 1/1 Situation fest.
- Diese Prozedur wiederholt sich solange, bis ein Sieger feststeht.

Spieler und Torwarte können sowohl als Werfer als auch als Torwart fungieren.

Die Strafen



Verwarnung

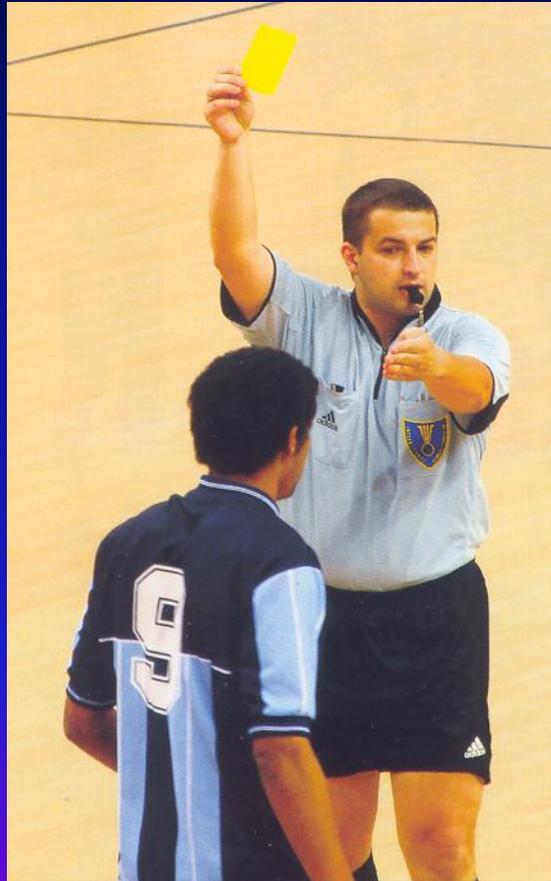


Hinausstellung



Disqualifikation

Strafen gegen Spieler innerhalb + außerhalb des Spielfeldes (während der Spielzeit)



**Maximum
1 pro Spieler**

3 pro Mannschaft

Strafen gegen Spieler innerhalb + außerhalb des Spielfeldes (während der Spielzeit)



**Maximum
3 pro Spieler =
Disqualifikation**

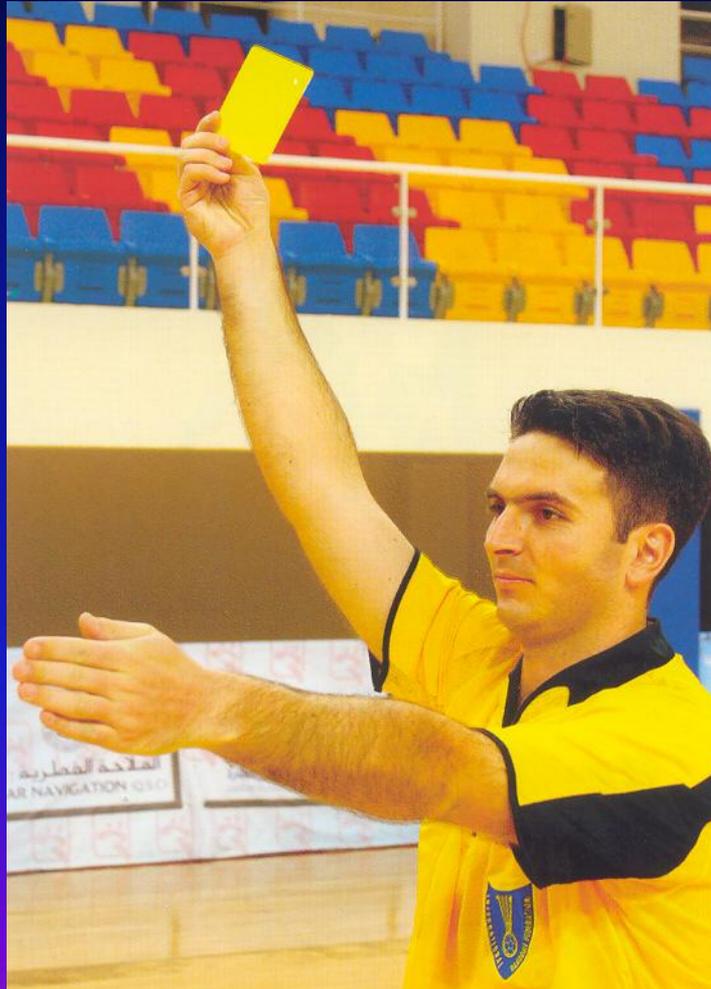
Hinausstellung = 2 Minuten Strafe

Strafen gegen Spieler innerhalb + außerhalb des Spielfeldes (während der Spielzeit)



**Info für Sekretär / ZN :
Mannschaft darf sich nach
2 Minuten vervollständigen**

Strafen gegen Offizielle (während der Spielzeit)



**Maximum
1 pro
Mannschaft**

Strafen gegen Offizielle (während der Spielzeit)



- Maximum 1 pro Mannschaft.
- Die Mannschaft auf dem Spielfeld wird für 2 Minuten um einen Spieler reduziert

Ein anderer Spieler muss diese 2 Minutenstrafe absitzen. Er kann zu jedem Zeitpunkt wieder eingewechselt werden, sobald einer seiner Mitspieler das Spielfeld regelgerecht verlassen hat.

Strafen gegen Offizielle (während der Spielzeit)



Disqualifikation

**Info für Sekretär / ZN :
Mannschaft darf sich nach
2 Minuten vervollständigen**

Ein anderer Spieler muss diese 2 Minutenstrafe absitzen. Er kann zu jedem Zeitpunkt wieder eingewechselt werden, sobald einer seiner Mitspieler das Spielfeld regelgerecht verlassen hat.

Sekretär / Zeitnehmer

- Im Prinzip:



- Strikte Neutralität

⇒ Gehilfen der SR

- Rechtzeitig anwesend : +/- 30 M. vor Spielbeginn
- Höfliches und sportliches Verhalten
- Funktion ausüben ohne Kommentar und Emotionen



Ausrüstung für SEK / ZN

- ✓ **Spielbericht + Schreibgerät**
- ✓ **Zettel für Wiedereintrittszeit
hinausgestellter Spieler**
- ✓ **Vorrichtung zum Aufstellen dieser Zettel**
- ✓ **Grüne Karten für TTO**
- ✓ **Offizielle Spielzeituhr (Zeitmessanlage)
einstellbar von 0-30 oder 0-30 + 30-60**
- ✓ **Stoppuhr für TTO**

Ausfüllen Spielberichtsbogen

■ Vom Heimverein

⇒ spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn

■ Vom Gastverein

⇒ spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn

Spielberichtsbogen

- Spiel kann ausgetragen werden ohne SEK, ZN, sowie Spielberichtsbogen
- Eintragung der Spieler, Offizielle durch die SR auf ein normales Blatt Papier.
- Nach Spielende Eintragung durch die SR : persönliche Strafen, Verletzungen, Resultat, TTO
- Unterschrift der beiden MV sowie der SR, = offizielles Dokument für den Verband

Aufgaben SEK vor dem Spiel

- **Ausfüllen + Kontrolle Spielerliste**
- **Führen des Spielprotokolls**
- **Kontrolle Teilnahmeberechtigung Spieler**
- **Kontrolle Eintreten später kommender Spieler**
- **Eintragung eines « Délégué d'ordre » (18 Jahre) bei Spielen der Nationaldivision Damen + Herren sowie Pokalspielen derselben Kategorien (Artikel 44 Code du Handball).**
- **Unterschrift einholen MV (Off A) 18 Jahre alt, danach keine Änderungen mehr möglich**

Ausnahmen

- Disqualifikation eines Spielers vor Spielbeginn -
Der betreffende Spieler wird im Spielprotokoll gestrichen, die Mannschaft kann sich bis auf 14 (16 FLH) Spieler ergänzen. Spieler darf Trikotnummer des disqualifizierten Spielers tragen. Bericht durch den SR.

Ausnahmen

- Ein im Spielprotokoll eingetragener Offizieller kann als Offizieller gestrichen und als Spieler eingetragen werden, sofern er eine Spielerlizenz hat (Vervollständigung der Mannschaft bis auf 14 [16 FLH] Spieler). Dieser Offizielle darf aber nicht ersetzt werden.

Ausnahmen

- Ein Spieler ist mit der falschen Trikotnummer im Spielprotokoll eingetragen – Verbesserung durch den SR – hier gibt es keine progressive Strafe gegen den MV – jedoch ein Vermerk im Spielprotokoll.

Aufgaben SEK im Spiel

- Im Spielbericht vermerken:
 - ◆ Tore
 - ◆ 7-M Würfe
 - ◆ Tore durch 7-M Würfe
 - ◆ Verwarnungen, Hinausstellungen, Disqualifikationen, (durch Handzeichen bestätigen)
 - ◆ Verletzungen
 - ◆ Team - Time - Out

Aufgaben SEK im Spiel

- Bei Halbzeit, Spielende + TTO
 - ◆ Kontrolle der Eintragungen mit den SR

- Nach Spielende:
 - ◆ Kontrolle 2. Unterschrift MV
 - ◆ Kontrolle Unterschrift SR

Aufgaben SEK + ZN gemeinsam

- Kontrolle der Besetzung der Auswechselbänke
- Kontrolle der Auswechselfvorgänge

Aufgaben Zeitnehmer

❖ Kontrolle der Spielzeit + TO + TTO

- Spielzeit beginnt mit dem Anpfiff des SR
- Anhalten + Weiterlaufen der Uhr bei TO
- Signal zum Ende einer Halbzeit wenn nicht automatisches Schlusssignal

Aufgaben Zeitnehmer

- ❖ **Überwachung der Hinausstellungen**
 - Mannschaften ergänzen sich in eigener Verantwortung
 - ZN + SEK kontrollieren lediglich
- ❖ **Signal Team-Time-Out und sofortiges stoppen der Uhr**
- ❖ **Anzeige der Torfolge**

Time-out obligatorisch

- Hinausstellung, Disqualifikation,
- TTO
- Wechselfehler oder « zusätzlicher » Spieler betritt die Spielfläche
- Pfiff vom ZN oder TD
- Notwendige Rücksprache zwischen den SR entsprechend Regel 17:7

Zeichen zum TO



Zeichen T

+

3 kurze

Pfiffe

Kontrolle Auswechselbänke

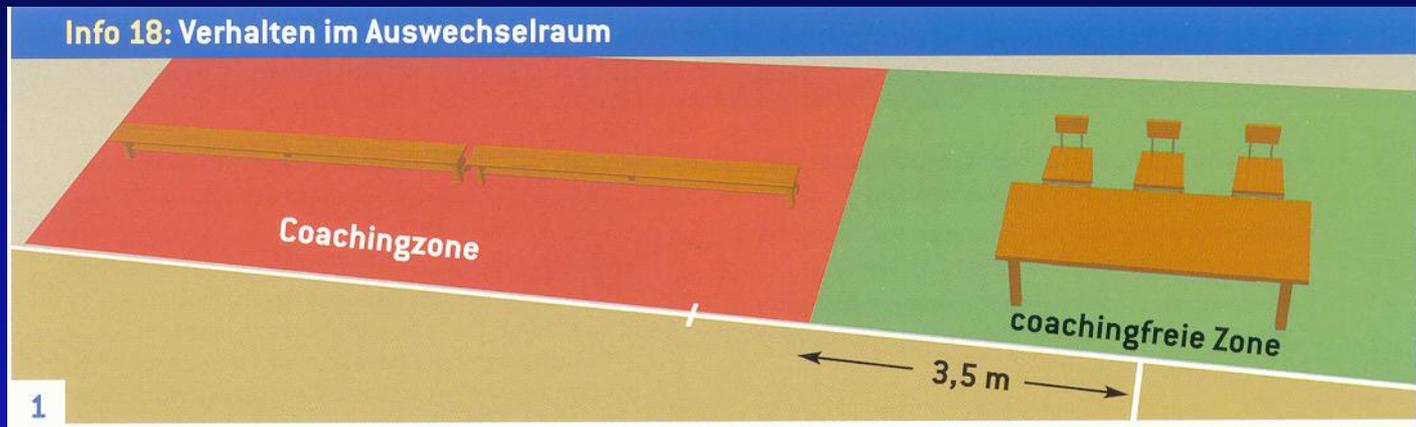


Bei Spielbeginn : 4 Offizielle sowie maximum 7 (9 FLH) AWSP
Nach Spielbeginn : dieselben + hinausgestellte Spieler



**Keine Kinder auf der Auswechselbank außer die,
die im Spielberichtsbogen eingetragen sind.**

Auswechselraum + Coaching Zone



Die « Coaching Zonen » beginnen nach 3,50 Meter von der Mittellinie entfernt und enden auf 12 Meter.

Auswechselraum + Coaching Zone



Wie wird ein regelgerechter Spielerwechsel durchgeführt?

- Auszuwechselnder Spieler verlässt das Spielfeld im Bereich der eigenen Auswechsellinie
- Teilnahmeberechtigter Spieler (keine Zeitstrafe) betritt die Spielfläche über die eigene Auswechsellinie.
- Dies gilt auch für den Torwartwechsel

Regelgerechter Spielerwechsel



Wechselfehler – Spieler betritt zu früh das Spielfeld



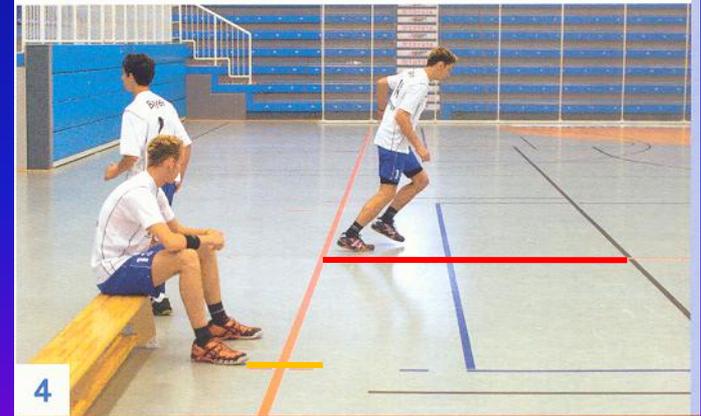
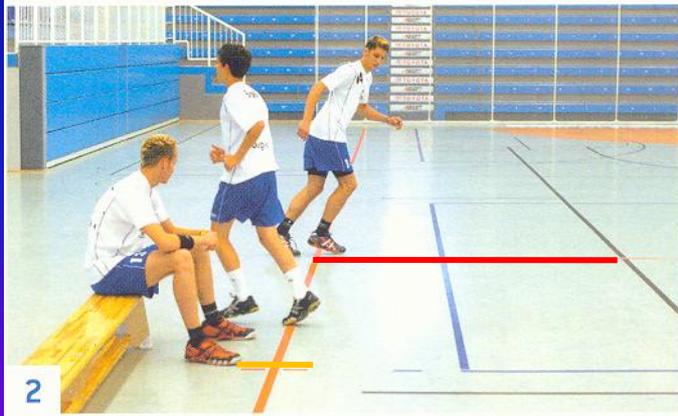
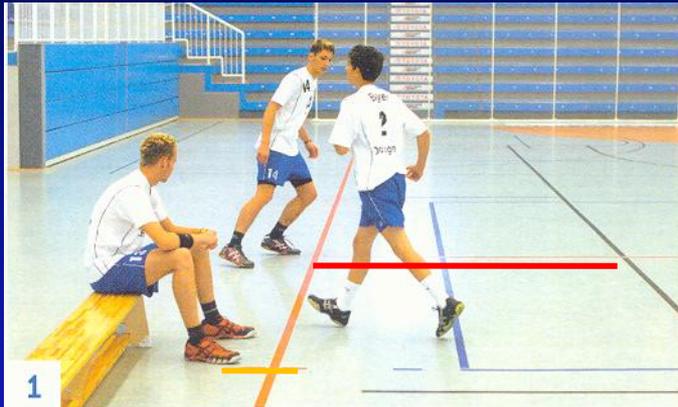
Der auswechselnde Spieler betritt das Spielfeld zu früh, auch wenn er danach wieder in den Auswechselraum zurückgeht



Der auswechselnde Spieler verlässt das Spielfeld außerhalb der eigenen Auswechsellinie



Der einwechselnde Spieler betritt das Spielfeld über die gegnerische Auswechsellinie



Mögliche Wechselfehler

- Spieler A verlässt außerhalb des eigenen Auswechselraumes das Spielfeld



⇒ Hinausstellung gegen A

- Spieler B betritt außerhalb des eigenen Auswechselraumes das Spielfeld



⇒ Hinausstellung gegen B

Mögliche Wechselfehler

- Spieler A + B derselben Mannschaft machen beide Fehler beim Wechseln



⇒ Hinausstellung des Spielers, der den 1. Fehler begangen hat

- Hinausgestellter Spieler C betritt das Spielfeld vor Ablauf seiner Zeitstrafe

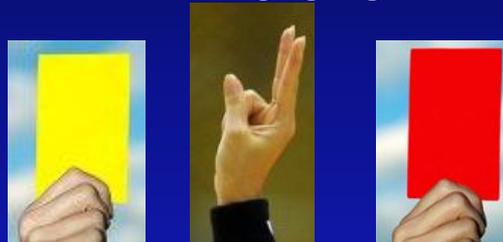


⇒ Erneute Hinausstellung gegen C, ein « anderer » Spieler sitzt die Restzeit der vorausgegangenen Zeitstrafe ab. Keine persönliche Strafe eintragen für « anderer Spieler ».

Wechselfehler ?

■ Nichtteilnahmeberechtigter Spieler D betritt die Spielfläche

- Progressive Bestrafung gegen MV « A »

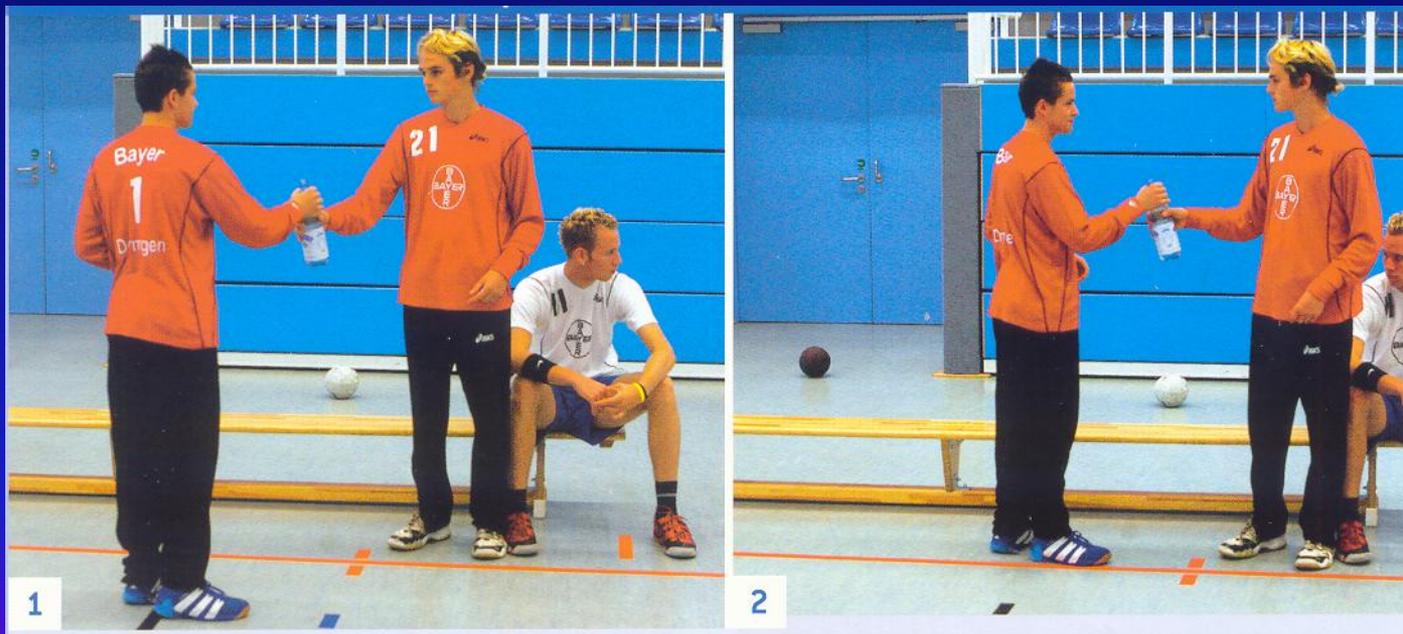


- Spieler wird nachträglich im Spielprotokoll eingetragen
- Spieler muss auch bestraft werden, wenn er sich eines progressiv zu bestrafenden Fehlers laut Regel 16 schuldig gemacht hat.

Wechselfehler ?



Wechselfehler ?





Achtung ! ! !

- **Ein hinausgestellter Spieler begeht keinen Wechselfehler wenn er auf sportliche Art und Weise das Spielfeld außerhalb der eigenen Auswechsellinie verlässt.**
- **Ein Spieler macht keinen Wechselfehler wenn er z.B. direkt neben der Auswechsellinie Wasser oder das Handtuch holt und danach selbst wieder die Spielfläche betritt.**
- **Begehen mehrere Spieler einer Mannschaft einen Wechselfehler, so ist nur der erste Spieler der diese Regelwidrigkeit begangen hat zu bestrafen.**

Spielzeitunterbrechung – Wechselfehler



Erkennen ZN/SEK einen Wechselfehler, muss der ZN sofort pfeifen und die Spielzeituhr anhalten. Er muss eindeutig den SR den fehlbaren Spieler mitteilen. Daraufhin entscheiden die SR auf Hinausstellung gegen den fehlbaren Spieler

N° des fehlbaren Spielers und Spielsituation memorisieren

■ *Ball im Spiel*

1. Fehler ballbesitzende Mannschaft, dann Ballverlust.
2. Fehler verteidigende Mannschaft, dann bleibt angreifende Mannschaft in Ballbesitz

■ *Ball aus dem Spiel*

1. Spiel wird mit dem der Spielsituation entsprechenden Wurf wieder aufgenommen (Einwurf, Anwurf, Freiwurf, 7-Meter)

**Eintragung der Zeitstrafe
durch ZN
wird später separat
behandelt.**

Wiederaufnahme des Spiels nach TO





Wann unterbricht der ZN zwingend – keine Vorteilsgewährung



1. Schlusssignal bei Ende der 1. oder 2. HZ (wenn nicht automatisch)
2. Wechselfehler
3. Eintreten eines nicht teilnahmeberechtigten Spielers.
4. Bei regelgerecht angemeldetem TTO



Ein Pfiff / akustisches Signal des Zeitnehmers unterbricht das Spiel in jedem Fall!

Der Zeitnehmer muss - ohne Zeichen der Schiedsrichter – unverzüglich die Uhr anhalten.

Kleidung Torwart



- Alle als Torwart eingesetzte Spieler einer Mannschaft müssen eine identische Trikotfarbe tragen.
- Dies ist auch gültig wenn ein 7. Feldspieler die Stelle des Torwarts einnimmt.
- Spieler behält die gleiche Trikotnummer, egal ob eingesetzt als Spieler oder TW.

Kleidung Torwart



Nicht gestattet, unterschiedliche Farben

Regelwidrigkeit oder Wechselfehler ?

- ❑ Regelwidrigkeit - Fehler sind zu korrigieren – keine Strafe – Korrektur führt zu Ballverlust, falls Ball im Spiel ist.
 - Eintretender TW nicht die korrekte Farbe (rot/orange)
 - Leibchen hat nicht die korrekte Farbe (blau/orange)
 - Spieler betritt das Spielfeld mit der Trainingsjacke an

- ❑ Wechselfehler ⇒ Hinausstellung
 - Es befinden sich 2 als TW gekennzeichnete Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld



Neu ab Juli 2016



Die Mannschaft darf ohne TW, dafür aber mit 1 zusätzlichen Feldspieler spielen

Neu ab Juli 2016

Torwart als Feldspieler

Zu beachten ist, dass die Regel 4 hinsichtlich der Bestimmungen des Ersatzes eines Torhüters, durch einen Feldspieler, vollumfänglich gültig bleibt. Allerdings wird die folgende Regelerweiterung eingefügt:

1) Eine Mannschaft kann gleichzeitig sieben Feldspieler auf der Spielfläche einsetzen. Dies ist der Fall, wenn ein Feldspieler einen Torwart ersetzt. Er muss nicht zwingend (aber kann) ein Trikot in der Farbe des Torwarttrikots tragen.

Neu ab Juli 2016

Torwart als Feldspieler

2) Wenn die Mannschaft mit sieben Feldspielern spielt, kann kein Spieler die Funktion des Torwarts ausüben, d.h. kein Spieler darf den Torraum betreten, um die Torhüterposition zu übernehmen.

Wenn der Ball im Spiel ist und einer der sieben Feldspieler den Torraum betritt, um eine klare Torgelegenheit zu vereiteln, erhält die gegnerische Mannschaft einen 7-m-Wurf zugesprochen. Regel 8:7f ist zu beachten.

Neu ab Juli 2016

Torwart als Feldspieler

- 3) Im Fall einer Auswechslung sind die Regeln 4:4-7 (normale Regeln für den Spielerwechsel) zu beachten. In einem solchen Fall erhält der Torhüter alle Rechte gemäß den Regeln 5 und 6 zurück.

- 4) Wenn eine Mannschaft mit sieben Feldspielern spielt und einen Abwurf ausführen muss, muss einer der Spieler die Spielfläche verlassen und es muss ein Torhüter eingewechselt werden, um diesen Wurf aus dem Torraum auszuführen. Die Schiedsrichter entscheiden, ob ein Time-out erforderlich ist.

Verletzter Spieler (4:11) – neu ab Juli 2016 - gültig D-SLL, H-SLL, Pokal « Loterie Nationale

Scheint ein Spieler auf der Spielfläche verletzt, ist wie folgt vorzugehen:

- a) Sind die SR absolut sicher, dass der verletzte Spieler auf der Spielfläche versorgt werden muss,, zeigen sie sofort das Handzeichen 15 + 16. Mit der Anzeige treffen auf diesen Spieler nach der Behandlung die Bestimmungen der Regel 4:11 Absatz 2 zu. (das Spielfeld für 3 Angriffe verlassen)

In allen übrigen Fällen fordern die SR den Spieler auf, aufzustehen und die Spielfläche zum Zwecke der Versorgung zu verlassen. Ist dies für den betreffenden Spieler nicht möglich, zeigen die SR nunmehr die Handzeichen 15 + 16. Für den betreffenden Spieler gelangt Regel 4:11 Absatz 2 zur Anwendung . (das Spielfeld für 3 Angriffe verlassen)

Verletzter Spieler (4:11) – neu ab Juli 2016 - gültig D-SLL, H-SLL, Pokal Loterie Nationale

- Verstöße gegen diese Bestimmungen sind als unsportliches Verhalten zu ahnden.
- Wird ein Spieler, der das Spielfeld für 3 Angriffe verlassen muss, in dieser Zeit mit einer Hinausstellung bestraft, darf er nach Ablauf der Zeitstrafe unabhängig von der Anzahl gespielter Angriffe wieder eingesetzt werden.
- Verweigern Mannschaftsoffizielle die notwendige Behandlung des Spielers, ist der Mannschaftenverantwortliche progressiv zu bestrafen.

Verletzter Spieler (4:11) – neu ab Juli 2016 - gültig D-SLL, H-SLL, Pokal Loterie Nationale

- b) Zeitnehmer und Sekretär oder der Delegierte sind für das Zählen der Anzahl Angriffe verantwortlich. Sie geben der entsprechenden Mannschaft einen Hinweis, wenn dieser Spieler wieder auf der Spielfläche eingesetzt werden kann. Diese Entscheidung ist eine Tatsachenentscheidung.
 - Ein Angriff beginnt mit dem Ballbesitz und endet mit einem Torerfolg oder Ballverlust.
 - Ist eine Mannschaft, deren Spieler auf der Spielfläche versorgt wurde, bei der Spielfortsetzung im Ballbesitz, zählt dieser Angriff als erster Angriff.

Verletzter Spieler (4:11) – neu ab Juli 2016 - gültig D-SLL, H-SLL, Pokal Loterie Nationale

- c) In folgenden Fällen findet Regel 4:11 Absatz 2 keine Anwendung:
- Wenn die auf der Spielfläche erfolgte Versorgung die Folge eines regelwidrigen Verhaltens eines gegnerischen Spielers war, der hierfür progressiv bestraft wurde.
 - Wenn ein Torwart auf der Spielfläche versorgt werden musste, weil er am Kopf getroffen wurde.

Nach Ablauf einer Halbzeit (regulärer Spielzeit) oder Verlängerung kann der Spieler im nächsten Abschnitt ebenfalls unabhängig von der Anzahl gespielter Pässe eingewechselt werden.

Verletzter Spieler (4:11) – neu ab Juli 2016 - gültig D-SLL, H-SLL, Pokal Loterie Nationale

Betreten der Spielfläche bei Pflege : 2 teilnahmeberechtigte Personen



Nur mit Erlaubnis der SR

Betreten der Spielfläche bei Pflege : mehr als 2 teilnahmeberechtigte Personen

- ❑ Spieler (ab 3. Person hinaus)

- Wechselfehler



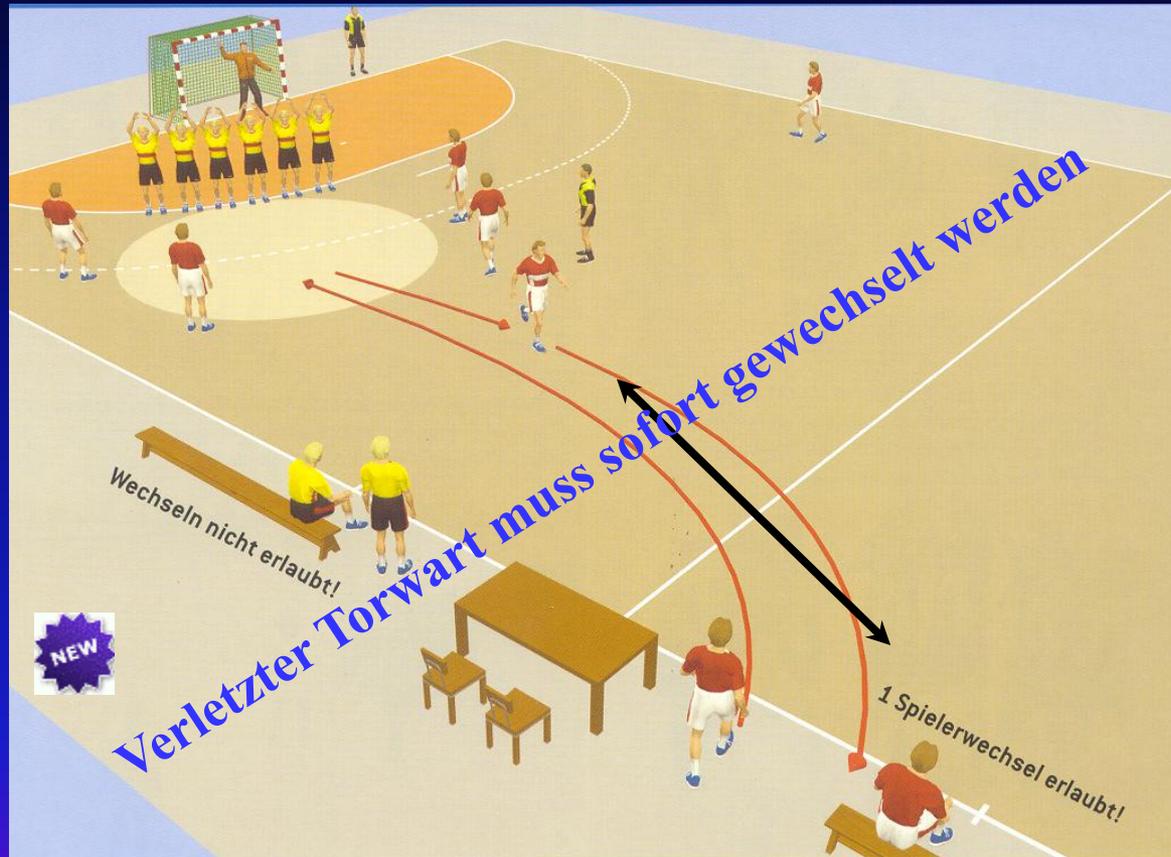
- ❑ Offizieller (ab 3. Person hinaus)

- Progressive Strafe



Nur die 1. fehlbare Person ist zu bestrafen

Freiwurfausführung nach dem Schlusssignal (Halbzeit, Spielende, Verlängerung)



Die abwehrende MS darf einen FS gegen einen TW wechseln, wenn sie beim Ertönen des Schlusssignals ohne TW spielt.

Eintragung der Zeitstrafe durch ZN Hinausstellung erfolgte bei 20:30

The diagram is enclosed in a double-line border. On the left, there is a vertical stack of two rectangular boxes. The top box contains a soccer field icon with a soccer ball, the number '41', and the letter 'A'. A large black arrow points downwards from the top box to the bottom box. The bottom box contains the time '22 : 30'. To the right of this vertical stack is a large black hand gesture showing two fingers raised, representing the number 20.

Hinausstellung erfolgte bei 20:30
Spieler tritt schon bei 22:00 ein

The diagram is contained within a double-bordered white box. On the left side, there is a logo consisting of a soccer ball and three curved lines in red, white, and blue. To the right of the logo, the number '41' and the letter 'A' are displayed in a large, bold, red font. A thick black arrow points downwards from the '41 A' text to the text '24 : 00' below it. To the right of the entire diagram, there is a large, black-outlined hand gesture showing three fingers extended, representing the number '3'.

Was ist jetzt zu tun ? ? ?

Jetzt ist gute Zusammenarbeit zwischen ZN und SR erforderlich.

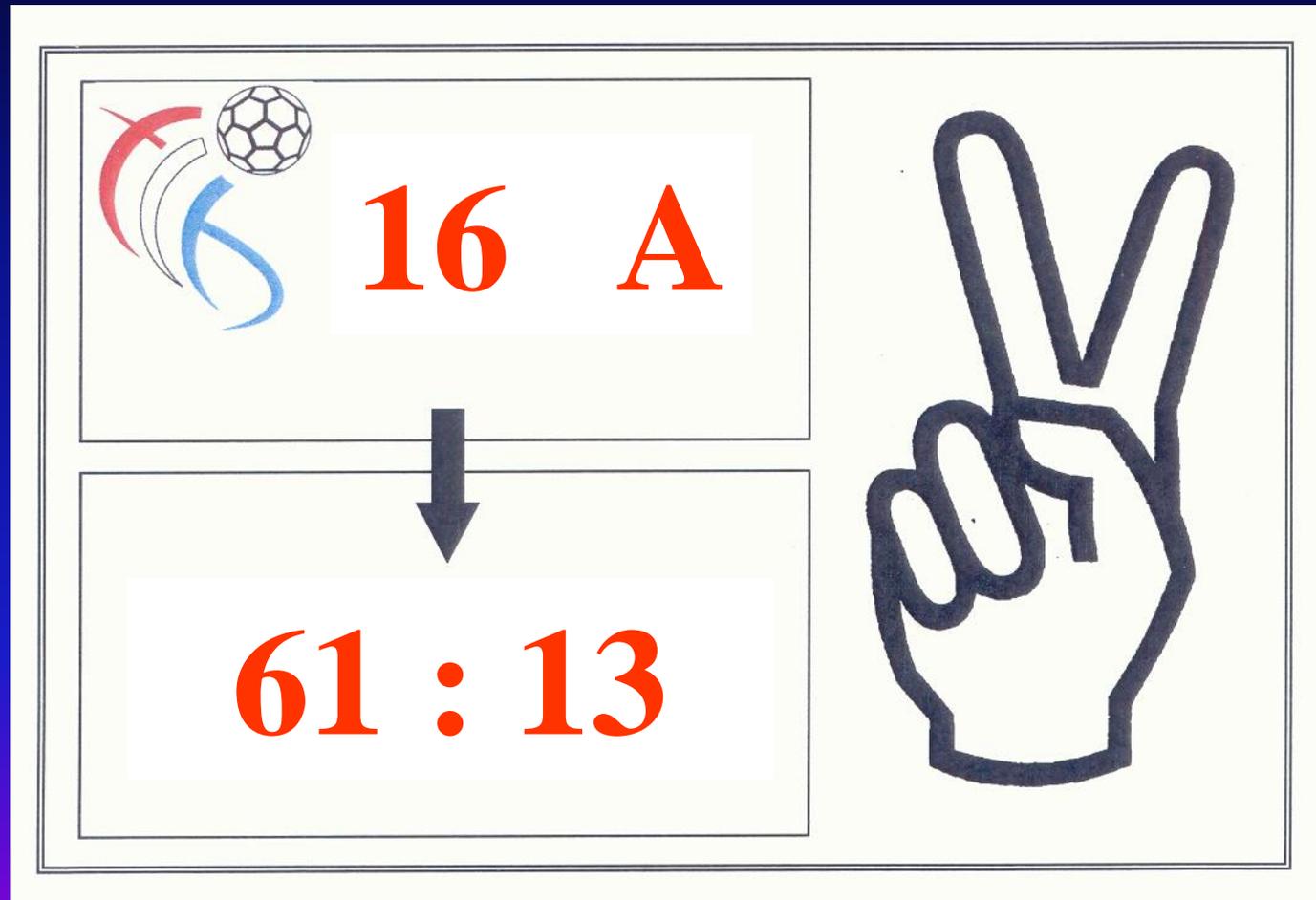
Ein zusätzlicher Spieler muss das Spielfeld verlassen und die Restzeit der ersten Hinausstellung absitzen, d.h. von 22:00 bis 22:30, die Mannschaft spielt während 30 Sekunden mit 2 Spieler weniger.

Dieser Spieler darf zu jedem Zeitpunkt regelgerecht eingewechselt werden, sobald einer seiner Mitspieler die Spielfläche regelgerecht verlassen hat.

Hinausstellung bei 58:01

The diagram is contained within a double-lined rectangular border. It is divided into two horizontal sections. The top section contains a soccer ball icon on the left, followed by the number '5' and the letter 'B' in a large, bold, red font. A thick black arrow points downwards from the center of this top section to the bottom section. The bottom section is mostly obscured by a large red 'X' that spans across it. In the center of the bottom section, a vertical ellipsis (three dots) is visible, indicating a continuation or a specific point in a sequence.

Pokalspiel + eventuelle Verlängerung Hinausstellung / Disqualifikation bei 59:13



Pokalspiel + Verlängerung + 7-Meter Hinausstellung / Disqualifikation bei 68:01

The diagram consists of a white rectangular area with a double-line border. On the left side, there is a logo featuring a soccer ball and three curved lines in red, blue, and white. To the right of the logo, the text "33 B" is displayed in large, bold, red font. A thick black arrow points downwards from the "33 B" text to the text "70 : 01" below it. To the right of the entire diagram is a large, black-outlined hand gesture showing two fingers raised, representing the number 7.

Darf nicht am 7-M-Werfen teilnehmen

Hinausstellung / Disqualifikation eines Offiziellen bei 23:05

The diagram is enclosed in a double-line border. On the left side, there is a vertical stack of two rectangular boxes. The top box contains a logo on the left, which consists of a soccer ball and three curved lines in red, white, and blue. To the right of the logo, the letters 'OF B' are written in a large, blue, serif font. A thick black arrow points downwards from the center of the top box to the center of the bottom box. The bottom box contains the time '25 : 05' in a large, blue, serif font. To the right of this vertical stack, there is a large, black, stylized hand gesture with the index and middle fingers extended, representing the 'V' sign for two minutes.

Ein « anderer Spieler » muss diese 2Minuten absitzen.

Spielberichtsbogen



Fédération
luxembourgeoise
de Handball

Rencontre:

FEUILLE DE MATCH

BERCHEM Equipe visitée (A)	—	BASCHARAGE Equipe visiteuse (B)	<table border="1"> <tr> <td>Championnat</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>Coupe</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Amicale</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tournoi</td> <td></td> </tr> </table>	Championnat	X	Coupe		Amicale		Tournoi		<table border="1"> <tr> <td>Hommes</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>Dames</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jeunes</td> <td></td> </tr> </table>	Hommes	X	Dames		Jeunes	
Championnat	X																	
Coupe																		
Amicale																		
Tournoi																		
Hommes	X																	
Dames																		
Jeunes																		
06/02/2010 Date	20.30 Heure	SENIORS Catégorie	10A12 N° MATCH															
XXXXX YYYYYY Arbitre 1 (nom et prénom)		CENTRE SPORTIF CRAUTHEM Lieu																
XXXXX YYYYYY 01-120 Secrétaire (nom, prénom et N° licence)		XXXXX YYYYYY Arbitre 2 (nom et prénom)																
18 ANS 02-007 Délégué(s) au service d'ordre (nom, prénom et N° licence)		XXXXX YYYYYY 02-120 Chronométrateur (nom, prénom et N° licence)																

Équipe A								Équipe B										
Nbre de 7 m			Buts sur 7 m					Nbre de 7 m			Buts sur 7 m							
N°	Nom et Prénom		N° Lic.	B	A	2'	D	PE	N°	Nom et Prénom		N° Lic.	B	A	2'	D	PE	
1	XXXXX	YYYYY	004															
6																		
9																		
10																		
15																		
19																		
25																		
33																		
39																		
47																		
55																		
66																		
75																		
80																		
83																		
99																		
Off.A	18 ANS		007						Off.A									
Off.B	XXXXX YYYYY		018						Off.B									
Off.C	XXXXX YYYYY		DOC						Off.C									
Off.D	XXXXX YYYYY		KINE						Off.D									
A	Team Time out mi-temps 1	20.43	Mi-temps 2	59.45	Team Time out mi-temps 1	X	Mi-temps 2	50.28	Signature 1									B
	Signatures des responsables d'équipes (Off.A) OU des capitaines																	

Équipe A										Équipe B									
Nbre de 7 m		Buts sur 7 m								Nbre de 7 m		Buts sur 7 m							
N°	Nom et Prénom			N° Lic.	B	A	2'	D	PE	N°	Nom et Prénom			N° Lic.	B	A	2'	D	PE
1	XXXXX	YYYYY	004																
6																			
9					X													I	D X
10																			
15					X														
19																			
25																			X X
33							I												
39																			
47																			
55							II												
66							I	D											
75																			
80								X											
83																			
99																			
Off.A	18 ANS		007							Off.A									
Off.B	XXXXX YYYYY		018							Off.B									
Off.C	XXXXX YYYYY		DOC							Off.C									
Off.D	XXXXX YYYYY		KINE							Off.D									
	Team Time out mi-temps 1	20.43	Mi-temps 2	59.45						Team Time out mi-temps 1	X	Mi-temps 2	50.28						
A	Signature 1		Signature 2		Signature 1		Signature 2												B
Signatures des responsables d'équipes (Off.A) OU des capitaines																			

R.A.S.

Remarques des arbitres: _____

Rapport en annexe: Oui Non | Rapport suivra: Oui Non |

A	Buts	/	/	/	/	/	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	No	55	6	9	55	6	55	99																							
	Buts	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	No																														
B	Buts	/	/	/	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	No	14	19	8																											
	Buts	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	No																														

Résultat mi-temps **A** **14 : 09** **B** Résultat final **A** **28 : 28** **B**

GEIB WILLY
signature

Certifié conforme _____
Arbitre 1

signature
Arbitre 2

Observateur: Nom, Prénom, Signature

RESULTAT A ENVOYER PAR SMS: 64488 FLH NOMATCH RESULTAT

Spielberichtsbogen

- Besteht aus 3 Teilen : 1 Original + 2 Kopien

- Original senden an

FLH

3, route d'Arlon

L – 8009 STRASSEN

- Kopie 1 : Heimverein

- Kopie 2 : Gastverein

TEAM - TIME - OUT

T

Dauer : 1 Minute



TEAM - TIME - OUT

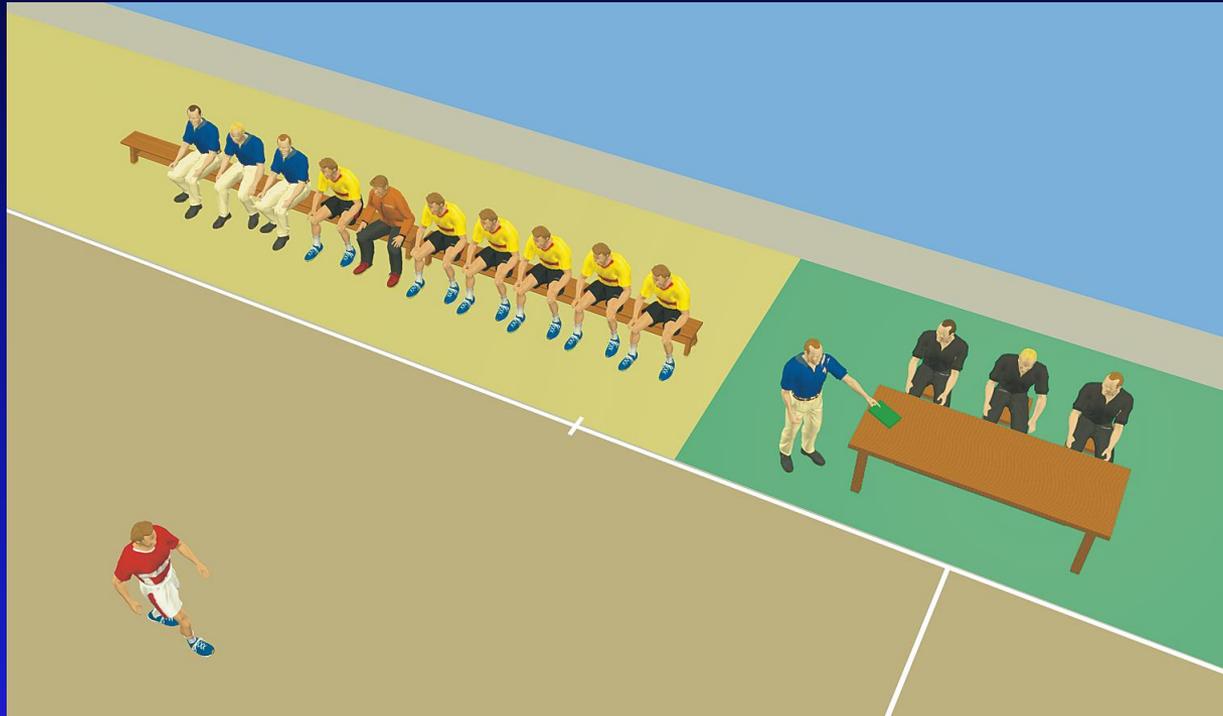
■ Anspruch

- 1 TTO pro Halbzeit pro Mannschaft während der regulären Spielzeit.
- Kein TTO während der Verlängerung

■ Wann gestattet:

- Nur bei Ballbesitz (Ball im Spiel oder bei einer Spielunterbrechung mit Spielaufnahme zu Gunsten der anfragenden Mannschaft)

Ablauf eines TTO



Es ist dem Offiziellen erlaubt, die Coachingzone zu verlassen, um ein Team Time-out anzumelden.



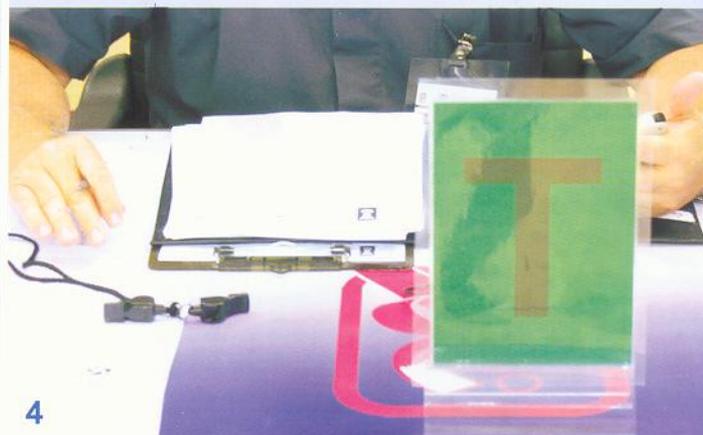
Achtung: Der Trainer holt nach einem Gegentor (Spielverlauf berücksichtigen!) die Grüne Karte. Zeitnehmer/Sekretär müssen auf das eventuell folgende Team-Time-out vorbereitet sein.



Der Mannschftsverantwortliche übergibt die Grüne Karte. Das Spiel wird erst dann mit einem Pfiff unterbrochen, wenn die Karte klar übergeben wurde und der Zeitnehmer sich vom Vorliegen der Voraussetzungen (Ballbesitz der Mannschaft) überzeugt hat.



Der Zeitnehmer steht auf, pfeift, hält sofort mit dem Pfiff die Spielzeituhr an, hält die Grüne Karte hoch und zeigt auf die beantragende Mannschaft.



Während des Team-Time-outs wird die Grüne Karte sichtbar auf dem Zeitnehmertisch aufgestellt.



5

Die Schiedsrichter warten in der Spielfeldmitte und überwachen von dort aus beide Mannschaften. Der Ball wird dort niedergelegt, wo das Spiel nach dem Team-Time-out fortgesetzt wird – hier folgt ein Anwurf.



6

Der Sekretär überwacht auf seiner Seite Spieler und Mannschaftsoffizielle. Diese dürfen das Spielfeld alle betreten.



7

Der Zeitnehmer hat mit dem Pfiff zur Spielzeitunterbrechung eine separate Uhr für die Zeit des Team-Time-outs gestartet. Er überwacht ebenfalls Spieler/Mannschaftsoffizielle auf seiner Seite.



8

Der Zeitnehmer kontrolliert die Zeit des Team-Time-outs. Er veranlasst nach 50 Sekunden (oft automatisch) ein Signal für beide Mannschaften zum Verlassen der Spielfläche bzw. zur Aufstellung zur Spielfortsetzung.



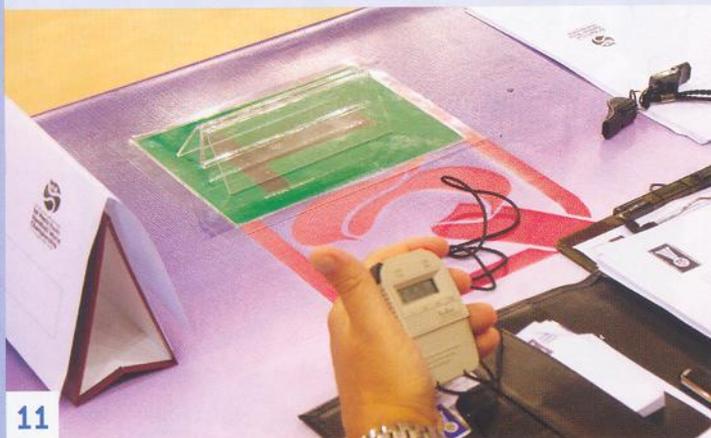
9

Der Zeitnehmer bestätigt nach Ertönen des Signals die Bereitschaft, die Spielzeituhr vom Zeitnehmertisch aus wieder in Gang zu setzen.



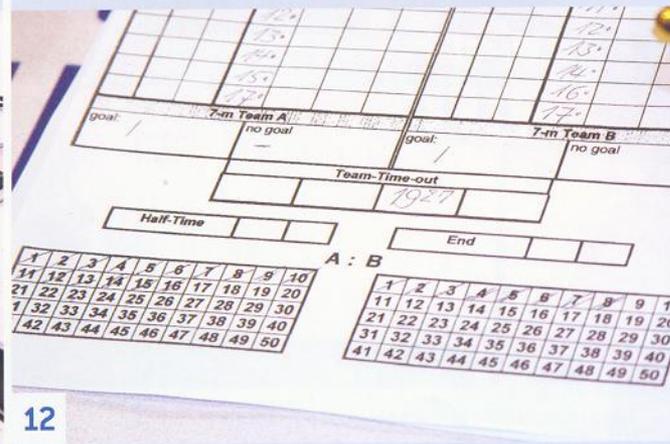
10

Nach einer kurzen Kontaktaufnahme zwischen Schiedsrichter und Zeitnehmer pfeift der Feldschiedsrichter das Spiel an dem Ort, an dem sich der Ball bei der Spielzeitunterbrechung befand, wieder an.



11

Die Grüne Karte wird nach dem Anpfeiff auf den Zeitnehmertisch gelegt und verbleibt dort.



12

Der Sekretär trägt auf seinem Bogen die Anfangszeit des Team-Time-outs ein.

Wichtig:

- **Das akustische Signal des Zeitnehmers / Delegierten unterbricht immer das Spiel**
- **Alle Wurfentscheidungen nach dem Pfiff bleiben ungültig (z.B. erzielt Tor, Verhängen eines 7-Meters)**
- **Persönliche Strafen, die die SR zwischen dem Signal vom Tisch und der Wahrnehmung ausgesprochen haben, behalten ihre Gültigkeit, unabhängig von der Art des Vergehens und der Strafe**

Team Time Out pro Mannschaft Meisterschaft DDN / DPN / HDN / HPN Coupe de Luxembourg Damen / Herren

- ❖ 3 pro Spiel, nur gestattet bei Ballbesitz (Ball im Spiel oder bei einer Spielunterbrechung mit Spielaufnahme zu Gunsten der anfragenden Mannschaft)
- ❖ Maximum 2 pro Halbzeit, separat zu nehmen während der regulären Spielzeit
- ❖ Nur 1 TTO in den letzten 5 Minuten der regulären Spielzeit (ab 55.00)
- ❖ Zwischen 2 TTO einer Mannschaft, muss der Gegner mindestens einmal in Ballbesitz gewesen sein.
- ❖ Kein TTO während der Verlängerung

**Team Time Out pro Mannschaft
Meisterschaft DDN / DPN / HDN / HPN
Coupe de Luxembourg Damen / Herren**

T1

T2

T3

Vorlage der nummerierten Karten

Team Time Out - Beispiel

1. Halbzeit

T1

26.00

1. Halbzeit

T2

29.30

2. Halbzeit

T3

58.45

Team Time Out - Beispiel

1. Halbzeit

T1

26.00

2. Halbzeit

T2

54.55

2. Halbzeit

T3

59.25

*Korrekt, nur 1 TTO in den letzten 5 Minuten
der regulären Spielzeit (ab 55.00)*

Team Time Out - Beispiel

1. Halbzeit

T1

26.00

2. Halbzeit

T2

55.00

2. Halbzeit

T3

Nicht gestattet

*Nur 1 TTO pro Mannschaft in den letzten
5 Minuten der regulären Spielzeit (55.00)*

Aufgaben technischer Delegierter

- ✓ **Spielaufsicht**
- ✓ **Auswechselraumreglement**
- ✓ **Kontrolle von SEK + ZN**
- ✓ **Wechselfehler**
- ✓ **TTO**

Regeltest



Mindestens wie viele Spieler je Mannschaft müssen bei Spielbeginn auf der Spielfläche antreten und im Spielprotokoll eingetragen sein?

- **A : 6 Feldspieler**
- **B : 5 Feldspieler + 1 TW**
- **C : 4 Feldspieler + 1 TW**
- **D : 5 Spieler**

Mindestens wie viele Spieler je Mannschaft müssen bei Spielbeginn auf der Spielfläche antreten und im Spielprotokoll eingetragen sein?

- **A : 6 Feldspieler**
- **B : 5 Feldspieler + 1 TW**
- **C : 4 Feldspieler + 1 TW**
- **D : 5 Spieler**

3 Konstellationen : Welcher Spieler ist teilnahmeberechtigt ?

- **A : Bei Spielbeginn nicht anwesend, aber im Spielprotokoll eingetragen**
- **B : Bei Spielbeginn anwesend und im Spielprotokoll eingetragen**
- **C : Bei Spielbeginn anwesend aber nicht im Spielprotokoll eingetragen**

3 Konstellationen : Welcher Spieler ist teilnahmeberechtigt ?

- **A : Bei Spielbeginn nicht anwesend, aber im Spielprotokoll eingetragen**
- **B : Bei Spielbeginn anwesend und im Spielprotokoll eingetragen**
- **C : Bei Spielbeginn anwesend aber nicht im Spielprotokoll eingetragen**

B 14 wechselt bei einer Spielunterbrechung korrekt ein. Trotzdem kommt vom ZN ein Pfiff, denn B 14 ist nicht mit dieser Nummer im Spielprotokoll eingetragen. Die Kontrolle des Spielprotokolls zeigt, dass der Spieler dort die Nummer 18 hat. Richtige Entscheidung?

- **A : Progressive Bestrafung des MV von B**
- **B : Spieler muss das Trikot mit der 18 anziehen**
- **C : Korrektur der Nummer im Spielprotokoll sowie Vermerk.**

B 14 wechselt bei einer Spielunterbrechung korrekt ein. Trotzdem kommt vom ZN ein Pfiff, denn B 14 ist nicht mit dieser Nummer im Spielprotokoll eingetragen. Die Kontrolle des Spielprotokolls zeigt, dass der Spieler dort die Nummer 18 hat. Richtige Entscheidung?

- **A : Progressive Bestrafung des MV von B**
- **B : Spieler muss das Trikot mit der 18 anziehen**
- **C : Korrektur der Nummer im Spielprotokoll sowie Vermerk.**

B12 läuft einen Gegenstoß als A 4 die Spielfläche außerhalb seiner Auswechsellinie verlässt. Als dieser die Seitenlinie überschritten hat, betritt A 11 für ihn die Spielfläche über die Auswechsellinie. Entscheidung?

- **A : Der ZN unterbricht direkt das Spiel durch ein akustisches Signal, hält die Uhr an und benennt den SR den fehlbaren Spieler.**
- **B : Hinausstellung von A 4**
- **C : Hinausstellung von A 11**
- **D : Der ZN wartet den Vorteil ab, danach unterbricht er das Spiel durch ein akustisches Signal, hält die Uhr an und benennt den SR den fehlbaren Spieler.**

B12 läuft einen Gegenstoß als A 4 die Spielfläche außerhalb seiner Auswechsellinie verlässt. Als dieser die Seitenlinie überschritten hat, betritt A 11 für ihn die Spielfläche über die Auswechsellinie. Entscheidung?



- **A : Der ZN unterbricht direkt das Spiel durch ein akustisches Signal, hält die Uhr an und benennt den SR den fehlbaren Spieler.**
- **B : Hinausstellung von A 4**
- **C : Hinausstellung von A 11**
- **D : Der ZN wartet den Vorteil ab, danach unterbricht er das Spiel durch ein akustisches Signal, hält die Uhr an und benennt den SR den fehlbaren Spieler.**

Spielaufnahme :
7-Meter Mannschaft B
Vereiteln einer klaren
Torgelegenheit



Wer darf bei Ballbesitz der eigenen Mannschaft ein TTO anmelden ?

- **A : Der MV**
- **B : Ein Spieler**
- **C : Einer der 4 Offiziellen**

Wer darf bei Ballbesitz der eigenen Mannschaft ein TTO anmelden ?

- **A : Der MV**
- **B : Ein Spieler**
- **C : Einer der 4 Offiziellen**

Ende des Vortrages

*Danke für ihre
Aufmerksamkeit !!*