

HINWEISE FÜR KAMPFGERICHTE

Stand: 01.10.2010

A

Anschreiber

A.1

Auszeit

Anzahl	für jede Mannschaft zwei Auszeiten in der ersten Halbzeit, drei Auszeiten in der 2. Halbzeit und eine Auszeit pro Verlängerung
Anmeldung	beim Anschreiber durch den Trainer, Co-Trainer bzw. Spielertrainer – eine Anmeldung unter einer Bedingung (z. B. Auszeit beim nächsten Korberfolg) ist nicht zulässig

A.2

Spielerwechsel

Anmeldung	Der Ersatzspieler kommt zum Anschreibertisch und gibt an, für welchen Spieler er gewechselt werden soll. Alle Spielerpässe liegen auf dem Anschreibertisch. Für die Einhaltung der 14-Punkte-Regel ist der Trainer verantwortlich.
------------------	--

A.3 Situationen, in denen sowohl Auszeit als auch Spielerwechsel möglich ist

1.	Nach jedem SR-Pfiff können Auszeit bzw. Spielerwechsel gewährt werden, bis der Ball dem Einwerfer bzw. Freiwurfer zur Verfügung steht (der Ball ist in den Händen des Spielers).
2.	In der Freiwurfphase (die Freiwurfphase beginnt, wenn der Ball dem Freiwurfer zum einzigen oder ersten Freiwurf zur Verfügung steht) sind Auszeit bzw. Spielerwechsel möglich, <ol style="list-style-type: none"> wenn der Ball nach dem letzten oder einzigen erfolgreichen Freiwurf zum toten Ball wird. wenn dem Freiwurf / den Freiwürfen ein Einwurf an der Mittellinie folgt. wenn beim letzten oder einzigen Freiwurf eine Regelübertretung gepfiffen wird, die Einwurf bzw. alternierenden Einwurf zur Folge hat. In diesem Fall sind Auszeit bzw. Spielerwechsel möglich, bevor der Ball dem Einwerfer zur Verfügung steht. wenn in der Freiwurfphase ein Foul gepfiffen wird. In diesem Fall sind Auszeit bzw. Spielerwechsel vor Ausführung der Foulstrafe für das neue Foul möglich. Sind Freiwurfstrafen für mehrere Fouls auszuführen, dann sind Auszeit bzw. Spielerwechsel zwischen den Sätzen von Freiwürfen möglich. Ein Satz von Freiwürfen umfasst alle Freiwürfe, die sich aus einer (1) Foulstrafe ergeben.

A.4

Weitere Auszeitmöglichkeit

Nach Korberfolg besteht Auszeitmöglichkeit für die Mannschaft, die den Korb **nicht** erzielt hat.

A.5

Weitere Wechselmöglichkeiten

1.	während einer Auszeit (der Ersatzspieler muss sich beim Anschreiber melden)
2.	nach Korberfolg in den letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode bzw. in den letzten 2 Minuten einer Verlängerung , falls der Mannschaft, die den Korb nicht erzielt hat, eine Auszeit oder ein Spielerwechsel gewährt wird.

A.6

Betätigen des Anschreibersignals für Auszeit bzw. Spielerwechsel

a)	bei SR-Pfiff:	nach Abschluss der Anzeige des Schiedsrichters.
b)	in der Freiwurfphase:	nach Ausführung aller Freiwürfe, die zu einer Foulstrafe gehören.
c)	nach Korberfolg:	sobald der Ball durch das Netz gegangen ist bzw. im Korb verbleibt.

A.7

Rücknahme von angemeldeter Auszeit / Spielerwechsel

Die Rücknahme ist möglich, solange das Signal des Anschreibers für die Auszeit bzw. den Spielerwechsel **noch nicht** gegeben worden ist.

A.8		D B B - A n s c h r e i b e b o g e n (D I N - A - 4)					
Auszeiten Eintragungen in der Farbe der Spielperiode	Minuten eintragen, nicht genutzte Auszeiten durch Kreuz entwerten. Nicht benötigte Auszeiten durch zwei parallele Linien entwerten.						
	A u s z e i t e n						
			1. Hz.		2. Halbzeit		Verlängerungen
Mannschaft A Berlin		5	X	8	5	X	3
Mannschaftsfouls Eintragungen in der Farbe der Spielperiode	die ersten Fouls mit einem X durchstreichen, beim 5 Foul die Minute eintragen						
	1. Spielperiode	X X X X X	6	2. Spielperiode	X X X X X	—	
	3. Spielperiode	X X X X	4	4. Spielperiode	X X X X	8	
Einsatz von Spielern Eintragungen in der Farbe der Spielperiode	<ol style="list-style-type: none"> jeder Spieler erhält bei seinem 1. Einsatz ein Kreuz vor seiner Spielernummer. die ersten Fünf durch einen Kreis um das Einsatzkreuz kennzeichnen. 						
Drei-Punkte-Wurf	durch einen Kreis um den erzielten Spielstand kennzeichnen.						
Foul ohne Freiwurfsstrafe	Eintragen der Minute beim Verursacher des Fouls.						
Foul mit FW- Strafe	Bei der Minute ein Apostroph anfügen: z.B.: 10'						
Aufrechnung von Fouls	Werden Fouls gegeneinander aufgerechnet, wird an die Minutenzahl ein kleines "c" angefügt. z.B.: 8 ^c						
unsportliches Foul	durch einen Kreis um den Minuteneintrag bei dem jew. Spieler kennzeichnen: z.B.: 7						
2. unsportl. Foul eines Spielers:	D in das Kästchen nach dem 2. unsportlichen Foul eintragen:						
	Seile, N.	2'	5	B	(4)	D	(in diesem Fall kein Bericht erforderlich)
technisches Foul eines Spielers	dem Minuteneintrag wird ein großes "T" hinzugefügt: z.B.: 5 ^T						
persönliches technisches Foul des Trainers	Dem Minuteneintrag in der Trainerspalte wird ein großes "C" (Coach) angefügt: z.B.: 9 ^c						
technisches Foul des Trainers ("Bankfoul")	dem Minuteneintrag in der Trainerspalte wird ein großes "B" (Bank) angefügt: z.B.: 4 ^B						
disqualifizierendes Foul	bei der Minute hochgestelltes D anhängen und großes "D" neben das letzte ausgefüllte Foulkästchen eintragen (gilt auch für den Trainer) Beispiele:						
Spieler:	Müller, H.	7 ^T	4 ^D	D	—	—	Senkrechte Linie nach jeder Spielperiode, nach Spielende die nicht benötigten Foulkästchen durch waagerechte Linie entwerten.
Trainer:	Meier, W.	9 ^B	7 ^B	6 ^B	D	—	
Foul vor Spielbeginn Eintragung in der Farbe der 1. Spielperiode	In das Foulkästchen wird eine "0" eintragen. Ein technisches Foul vor Spielbeginn wird folgendermaßen eingetragen: 0 ^T						
Fouls in der Halbzeitpause Eintragung in der Farbe der 3. Spielperiode	In das Foulkästchen wird ein "IN" (Intervall) eingetragen. Ein technisches Spielerfoul in der Pause wird folgendermaßen eingetragen: IN ^T						
Beginn eines Viertels	Jede Spielperiode beginnt mit Minute eins (1).						
Ende eines Viertels Eintragung in der Farbe der abgelaufenen Spielperiode	eine dicke waagerechte Linie unter den letzten Punkteintrag ziehen, in der nächsten Zeile das Resultat wiederholen und unter das Resultat eine dicke waagerechte Linie ziehen						
Ende der 1. Halbzeit Eintragungen Ziff. 1 und 2 in der Farbe der 2. Spielperiode, ab Ziff. 3 Eintragungen in der Farbe der 3. Spielperiode	<ol style="list-style-type: none"> dicke waagerechte Linie unter den letzten Punkteintrag ziehen. in der nächsten Zeile das Resultat der 1. Halbzeit wiederholen, unter das Halbzeitresultat eine dicke waagerechte Linie ziehen. in die nächste Zeile "A" und "B" eintragen, und zwar in umgekehrter Reihenfolge wie in der ersten Halbzeit und neben die Mannschaftsbuchstaben die jew. Korbpunktzahlen der 1. Halbzeit eintragen, darunter eine dicke waagerechte Linie ziehen. Danach folgen die Eintragungen für die 3. Spielperiode. 						
Verlängerung	in allen Verlängerungen wird die Spielrichtung der 4. Spielperiode beibehalten. Jede Verlängerung beginnt mit Minute eins (1).						
Ende des Spiels	eine dicke waagerechte Linie unter die letzte Eintragung ziehen, in der nächsten Zeile das Endresultat wiederholen, dann eine dicke Linie unter diese Zeile ziehen.						

Eintragen des laufenden Ergebnisses

Team A spielt -vom Anschreiber aus gesehen- nach rechts, Team B nach links.

		B	M	A		
1. Viertel	technisches Foul Team B vor Spielbeginn		0	6	1	
	A6 verwandelt vor dem Hochball 2 Freiwürfe				2	
	Beginn des 1. Viertels mit 2 Punkten von B12	12	2	1		
	2 Punkte für A4 in der 1. Minute, Minute nicht wiederholen				4	4
	3 Punkte für B11 in der 3. Minute	11	5	3		
	2 Freiwürfe für Spieler A5, beide mit Erfolg			6	5	5
	Nummer des Spielers wird beim 2. FW nicht wiederholt					6
	3 Freiwürfe für B15, 1. FW ohne Erfolg	15	—	8		
	2. Freiwurf ohne Erfolg		—			
	3. FW mit Erfolg		6			
2. Viertel	2 - Punkte - Feldkorb für A6 mit anschließendem Bonus-FW für A6 (NR des Spielers nicht wiederholen)			10	6	8
	Ende des 1. Viertels , dicke Linie zeichnen				11	11
	Ergebnis wiederholen, dicke Linie zeichnen		6			11
	Beginn des 2. Viertels mit 2 Punkten von A6 (auch das 2. Viertel mit Minute 1 beginnen) Bonusfreiwurf A6			1	6	13
	2 Freiwürfe für B13 (nach TF eines Spielers von A)					14
	Ende des 2. Viertels , dicke Linie zeichnen					
	Halbzeitresultat wiederholen, dicke Linie zeichnen					
	Halbzeitergebnis in anderer Reihenfolge, dicke Linie zeichnen	A	28		B	31
	Beginn des 3. Viertels mit 2 FW wegen TF in der Pause nur 2. FW mit Erfolg			IN	6	—
	3-Punkte Feldkorb von A11 mit anschließendem Bonus-FW für A11 (ohne Erfolg)					32
3. Viertel	Ende des 3. Viertels , dicke Linie zeichnen					
	Ergebnis wiederholen, dicke Linie zeichnen					
	Beginn des 4. Viertels (wieder mit Minute 1 beginnen)					
	Nach Foul beim Dreipunktewurf:					
	1. Freiwurf von A7 ohne Erfolg					
	2. Freiwurf von A7 mit Erfolg					
	3. Freiwurf von A7 (ohne Erfolg)					
	Ende des 4. Viertels , dicke Linie zeichnen					
	Spielstand Ende des 4. Viertels wiederholen, dicke Linie zeichnen					
	Beginn der Verlängerung , gleiche Richtung bei jeder Verlängerung mit Minute 1 beginnen					
Verlängerung	Ende der Verlängerung , dicke Linie zeichnen					
	Spielstand am Ende des Spiels wiederholen, dicke Linie zeichnen, Felder darunter entwerten					

B**Zeitnehmer****B.1****Starten der Spieluhr**

- | | |
|--|--|
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. wenn der 1. Spieler auf dem Feld den Ball berührt. 2. wenn nach dem einzigen oder letzten erfolglosen Freiwurf (nach Ringberührung) der 1. Spieler auf dem Feld den Ball berührt. |
|--|--|

B.2**Stoppen der Spieluhr**

- | | |
|--|---|
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. bei Ablauf einer Spielperiode oder Verlängerung. 2. bei jedem SR-Pfiff. 3. bei angemeldeter Auszeit: nach Korberfolg der Gegenmannschaft, sobald der Ball durch das Netz gegangen ist. 4. bei erfolgreichem Feldkorb in den letzten zwei Minuten der 4. Spielperiode bzw. einer Verlängerung. |
|--|---|

Wichtig:

Die Spieluhr **steht** in der gesamten Freiwurfphase.

C**24-Sekunden-Zeitnehmer****C.1****Starten oder wieder in Gang setzen der 24-Sekunden-Uhr**

- | | |
|--|---|
| | sobald eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Ballkontrolle erlangt |
| | sobald der Ball nach einem Einwurf einen Spieler auf dem Feld berührt oder von einem Feldspieler legal berührt wird |

C.2**Stoppen der 24-Sekunden-Uhr**

Uhr stoppen, auf 24 Sekunden zurückstellen und sofort wieder starten

wenn die verteidigende Mannschaft die Ballkontrolle gewinnt.
Beachten: Die bloße Berührung des Balles durch einen Gegenspieler bedeutet noch keine Ballkontrolle.

Uhr stoppen, jedoch nicht zurückstellen

wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus einem der folgenden Gründe zugesprochen wird:

- Der Ball ist ins Aus gegangen.
- Ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt.
- Eine Hochballsituation hat sich ergeben.
- ein Doppelfoul wurde gepfiffen.
- Fouls gegen beide Mannschaften wurden gegeneinander aufgerechnet.

	<p>Immer dann, wenn ein Schiedsrichter</p> <ul style="list-style-type: none"> wegen eines Fouls oder wegen einer Regelverletzung pfeift (nicht wegen eines Ausballs, der durch die Mannschaft verursacht wurde, die sich nicht in Ballkontrolle befand), pfeift, weil das Spiel wegen einer Aktion gestoppt wurde, die nicht mit der Mannschaft in Ballkontrolle in Zusammenhang steht, pfeift, weil das Spiel auf Grund einer Aktion gestoppt wurde, die mit keiner der beiden Mannschaften zusammenhängt, es sei denn die Gegner erleiden einen Nachteil, <p>wird die 24-Sekundenuhr folgendermaßen bedient:</p>
<p>a) Uhr stoppen und auf 24 Sek. zurückstellen (keine Anzeige sichtbar)</p>	<ol style="list-style-type: none"> sobald der Ball bei einem Feldkorbwurfversuch legal in den Korb geht sobald der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt, es sei denn, er wird am Korb eingeklemmt. wenn die Regelübertretung durch die Mannschaft in Ballkontrolle erfolgte. wenn der Mannschaft ein Einwurf im Rückfeld oder ein oder mehrere Freiwürfe zugesprochen werden.
<p>b) Uhr stoppen und nicht auf 24 zurückstellen</p>	<p>wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 14 oder mehr Sekunden auf dem Display der 24-Sekunden-Uhr stehen.</p>
<p>c) Uhr stoppen und auf 14 Sek. zurückstellen</p>	<p>wenn derselben Mannschaft, die vorher die Ballkontrolle hatte, ein Einwurf im Vorfeld zugesprochen wird und 13 oder weniger Sekunden auf dem Display der 24-Sekunden-Uhr stehen (nicht wegen eines Ausballs, der durch die verteidigende Mannschaft verursacht wurde).</p>

C3	Ausschalten der Uhr
	<p>sobald der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurde, wenn die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als vierundzwanzig (24) oder vierzehn (14) Sekunden in dieser Spielperiode anzeigt.</p>

Wenn **keine elektronische 24-Sekunden-Anlage vorhanden** ist, sind **die Sekunden 15, 20, 21, 22, 23 laut mitzuzählen**, danach anstelle der Zahl 24 ein **lautes Signal** betätigen.

Ende der Hinweise für Kampfrichter
(Schiedsrichter- und Regelkommission des FA RBB)