

**vereinfachte Anleitung zum Spielberichtsbogen, detaillierte Anleitung auf unserer Homepage unter „Kampfgericht“**

## **Anschreiberbogen (Spielberichtsbogen):**

Alle Eintragungen in großen Druckbuchstaben

### Stiftfarben:

Grundeintragungen (Spielernamen, Kopf): schwarz oder blau

1. + 3. Viertel: rot

2. + 4. Viertel: schwarz oder blau

Verlängerungen: schwarz oder blau

- Trainer markiert die startenden Spieler mit „X“ (in rot)
- Anschreiber kontrolliert diese direkt vor dem Sprungball und kreist die X ein (falls ein anderer Spieler auf dem Feld ist, den Schiedsrichter informieren)
- wenn später ein Spieler eingewechselt wird, mit „X“ in Farbe der Spielperiode eintragen (ohne umkreisen)

### Laufendes Ergebnis:

- es wird immer in folgender Reihenfolge eingetragen: Spielernummer, Punkte, Minute (1 – 40) (schreibt oben „N“ und „P“ als Merkhilfe darüber)
- jeweils für Mannschaft „A“ und Mannschaft „B“ (schreibt oben „A“ und „B“ als Merkhilfe darüber)
- Mannschaft „A“ und „B“ immer so in die Spalte eintragen, dass von euch aus gesehen rechts die Mannschaft steht, die in den rechten Korb wirft und links die Mannschaft steht, die links in den Korb wirft
- es ist pro Zeile nur ein Korb (links oder rechts) einzutragen, d. h. pro Korberfolg, egal für welche Mannschaft immer eine neue Zeile beginnen („stufenweise“ Eintragungen)
- keine Leerzeilen lassen
- die Minute nur dann eintragen, wenn beim nächsten Korberfolg eine andere Minute läuft
- wenn die Spalte voll ist, einfach in der nächsten Spalte weiterschreiben (als ob ihr ein Endlospapier hättet), es ist nur darauf zu achten, oben wieder Mannschaft „A“ und „B“ zu vermerken
- bei einem Drei-Punkte-Wurf unbedingt die Punkte umkreisen
- bei Freiwürfen am linken Kästchenrand einen senkrechten Strich machen und ganz normal die Punkte eintragen, bei Nichttreffen des Freiwurfs ein Minuszeichen einsetzen
- in der Halbzeit „Umkehr“ der Spalten A + B

### Auszeiten:

- die jeweilige Spielminute (1 - 40) eintragen
- nicht gebrauchte Auszeiten mit „X“ entwerfen
- Halbzeit 1: 2 Auszeiten
- Halbzeit 2: 3 Auszeiten
- pro Verlängerung (je 5 min.) 1 Auszeit

## Fouls:

- die jeweilige Spielminute (1 - 40, "0"=vor Spielbeginn, "IN"=in Spielpausen) eintragen,
- Mannschaftsfouls (1 – 4) ankreuzen, mit dem 5.Teamfoul rote Fahne oder rote „5“ raushängen
- Fouls gegen Bank + Trainer zählen nicht zu den Mannschaftsfouls
- Fouls in der Verlängerung zählen zum 4. Viertel
- Offensivfouls zählen zu den Mannschaftsfouls, werden jedoch nicht mit 2 Freiwürfen geahndet
- je nach Art des Fouls gibt es verschiedene Eintragungen:
- persönliches Foul ohne Freiwurfstrafe: nur Minute
- persönliches Foul mit Freiwurfstrafe: Minute mit Apostroph
- technisches Foul: Spielminute mit hochgestelltem „T“
- unsportliches Foul: Spielminute wird eingekreist (beim zweiten unsportlichen Foul ist der Spieler automatisch disqualifiziert)
- disqualifizierendes Foul: Spielminute mit hochgestelltem „D“ und Eintrag „D“ ins nächste Kästchen

**Solltet ihr einen Fehler auf dem Spielbericht korrigieren wollen, unbedingt sofort den Schiedsrichter informieren!**

## **Hier noch eine zusätzliche Zusammenfassung wichtiger Infos:**

### **Zeitnehmer**

#### Die Spieluhr wird gestartet,

- beim Sprungball: wenn der 1. Springer den Ball berührt,
- beim Einwurf: wenn ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt,
- nach erfolglosem Freiwurf: wenn ein Spieler den Ball berührt.

#### Die Spieluhr wird gestoppt,

- wenn ein SR pfeift,
- bei Feldkorb in den letzten 2 Minuten des 4. Viertels und jeder Verlängerung,
- bei Feldkorb, wenn der gegnerische Trainer eine Auszeit beantragt hat,
- wenn die 24-Sekunden-Uhr abgelaufen ist und die Mannschaft in Ballkontrolle noch nicht auf den Korb geworfen hat (wird aber vom SR gepfiffen)

### **Spielpausen werden vom Zeitnehmer gemessen**

- Auszeit (1 min.) beginnt, wenn der SR pfeift und das Auszeit-Zeichen signalisiert. Zeitnehmer gibt akustisches Signal nach 50 Sekunden.
- Viertelpause (2 min.) beginnt mit dem Viertel-Schlussignal. Zeitnehmer gibt akustisches Signal nach 1:30 Minuten.
- Halbzeitpause (15 min.) beginnt mit dem Viertel-Schlussignal. Zeitnehmer gibt akustisches Signal nach 12:00 und nach 13:30 Minuten.

### **Spielerwechsel**

meldet der einzuwechselnde Spieler beim Kampfgericht an.

Kampfgericht gibt akustisches Signal,

- wenn der SR pfeift (bei Foul, erst wenn der SR die Foulanzeige beendet hat),

- nach einem letzten erfolgreichen Freiwurf,
  - zwischen letztem Freiwurf und Einwurf Mittellinie (bei T-, U- oder D-Foul),
  - bei Feldkorb des Gegners in den letzten 2 Minuten des 4. Viertels und jeder Verlängerung.
- Signal ist möglich, bis der Ball dem Ein- oder Freierwerfer zur Verfügung steht.

### **Auszeit**

meldet Trainer oder Co-Trainer beim Kampfgericht an.

Kampfgericht gibt akustisches Signal,

- wenn der SR pfeift (bei Foul erst, wenn der SR die Foulanzeige beendet hat),
- nach einem letzten erfolgreichen Freiwurf,
- zwischen letztem Freiwurf und Einwurf Mittellinie (bei T-, U- oder D-Foul),
- bei Feldkorb des Gegners.

Signal ist möglich, bis der Ball dem Ein- oder Freierwerfer zur Verfügung steht

### **Wechselnder Ballbesitz statt Sprungball**

Es gibt im Spiel nur noch einen einzigen Sprungball - den am Anfang des Spiels. Bei allen weiteren Sprungballsituationen (Halteball, Doppelfoul, unklare Ausbälle, Viertelbeginn...) wird nach der Regel "Wechselnder Ballbesitz" verfahren: Es erfolgt Einwurf-Seite im Wechsel.

Festgelegt ist das Einwurf-Recht durch den "Einwurf-Anzeiger" (Pfeil), der am Kampfgericht steht und in die Spielrichtung der Mannschaft zeigt, die den nächsten Einwurf nach einer Sprungball-Situation bekommen wird. Der Einwurf-Anzeiger wird vom Anschreiber bedient (Drehen nach jeder weiteren Sprungballsituation, sobald der Einwurf erfolgt ist).

Den 1. Einwurf bekommt die Mannschaft, die den Anfangs-Sprungball verloren hat. Begeht die Mannschaft beim Einwurf nach der Regel "Wechselnder Ballbesitz" eine Regelübertretung (5 Sekunden, Übertreten), wird der Pfeil trotzdem gedreht. Wird während des Einwurfs gemäß "Wechselnder Ballbesitz" ein Foul begangen, wird der Pfeil nicht gedreht. In der Halbzeitpause (Seitenwechsel!) dreht der Anschreiber den Pfeil im Beisein des 1. SR.