

BC Darmstadt – Kampfgerichtsschulung (eine Kurzfassung)

Das Kampfgericht besteht in der Regel aus drei Personen, dem Zeitnehmer, dem Anschreiber und dem 24-Sekunden Zeitnehmer. Hier nun eine aufs wesentliche zusammengefasste Kurzfassung.

1. Der Zeitnehmer (Spieluhr, Anzeigetafel, Einwurf anzeigender Pfeil):

Der Spieluhr-Zeitnehmer muss die Dauer der Spielzeit, Auszeiten, Spielpausen messen und gewünschte Wechsel und Auszeiten signalisieren.

Wann ist die Spielzeituhr zu starten?

- Beim Sprungball, sobald ein Springer den Ball beim Tipp berührt.
- Beim Einwurf, sobald ein Spieler auf dem Feld den Ball berührt.
- Bei Freiwürfen, sobald beim letzten (oder einzigen) nicht erfolgreichen Freiwurf ein Spieler den Ball berührt, sofern nicht noch eine weitere Einwurf- oder Freiwurfstrafe folgt.

Wann ist die Spielzeituhr zu stoppen?

- Prinzipiell ist bei jedem Pfiff des Schiedsrichters die Spieluhr zu stoppen.
- Die Spieluhr wird prinzipiell **nicht** gestoppt wenn ein Korb erzielt wurde.
- Wenn eine Auszeit beantragt wurde, ist die Spieluhr zu stoppen sowie die Auszeitbeantragende Mannschaft einen Korb kassiert.
- In den letzten zwei Spielminuten des 4. Viertel (und in den letzten zwei Minuten einer jeden Verlängerung) wird die Spieluhr auch nach Korberfolgen gestoppt!

Spielerwechsel:

Den Spielerwechselwunsch meldet der einzuwechselnde Spieler beim Kampfgericht an. Der Wechsel wird dann bei der nächsten Spielunterbrechung oder nach dem zweiten (bzw. einzigen) erfolgreichen Freiwurf vollzogen. Hierfür gibt das Kampfgericht ein akustisches Signal und zeigt den Wechsel an.

Auszeit:

- Meldet Trainer (oder Co-Trainer) beim Kampfgericht an.
- Ist bei jeder Spielunterbrechung möglich.
- Ist auch möglich wenn die Mannschaft, die die Auszeit beantragt einen Korb kassiert.
- Hierfür gibt das Kampfgericht ein akustisches Signal und zeigt die Auszeit an.

Einwurf anzeigender Pfeil:

- Der Pfeil wird nach dem ersten Sprungball in die Richtung des Teams gedreht, welches den Sprungball verloren hat.
- In der Folge wechselt die Richtung des Pfeiles nach jeder weiteren Sprungball Situation.
- In der Halbzeit wird der Pfeil ebenfalls gedreht, da die Teams die Seiten wechseln.

2. 24/14-Sekunden Wurfuhr:

Die 24 bzw. 14 Sekundenregel gibt an, wieviel Zeit der angreifenden Mannschaft für ihren Angriff zur Verfügung steht.

(Neue) 24 Sekunden gibt es bei:

- Nach dem ersten Sprungball, sowie eine der beiden Mannschaften den Ball kontrolliert.
- Bei Einwurf im Rückfeld sobald der erste Spieler den Ball berührt.
- Bei wechselndem Ballbesitz im Rückfeld.

(Neue) 14 Sekunden gibt es bei:

- Einwurf der bisher angreifenden Mannschaft im Vorfeld.
- Der Ball berührt nach einem Wurf den Ring mit anschließendem Offensivrebound (egal ob Feld- oder Freiwurf).
- Fuß-Spiel oder Foul im Vorfeld.
- Bei wechselndem Ballbesitz mit anschließendem Einwurf im Vorfeld.

3. Spielbogen

Im Spielbogen wird der Spielverlauf dokumentiert. Hierbei werden die Punkte den jeweiligen Spielern zugeordnet und die Spielminute notiert. Die Punkte einer Mannschaft werden dabei aufaddiert.

Das Notieren der Punkte:

B		M	A	
6	2	1		
12	4			
		2	4	2
8	7			
		3	11	-
				3

Mannschaft B steht in den linken beiden Spalten, Mannschaft A in den rechten beiden. Dabei gibt die erste Spalte die Trikotnummern an und die folgende die aufaddierten Punkte. In der Mitte M steht die jeweilige Spielminute.

Der Spieler der Mannschaft B mit der Trikotnummer 6 hat einen Korb (2 Punkte) in der 1. Spielminute erzielt. Danach punktet der Spieler mit der Nummer 12 des gleichen Teams. Da es sich um die selbe

Spielminute handelt, wird diese nur 1x notiert.

Nun erfolgte ein Korb von Team A. Der Spieler mit der Trikotnummer 4 erzielte zwei Punkte. Da sich hier die Spielminute geändert hat, wird diese neu eingetragen (in diesem Fall war es die 2. Spielminute).

- Feldkörbe innerhalb der Dreipunktlinie werden mit zwei Punkten bewertet.
- Würfe jenseits der Dreipunktlinie werden mit drei Punkten bewertet. Diese werden vom Schiedsrichter per Handzeichen angezeigt und zur besseren Unterscheidung umkreist (siehe Korb von Spieler mit der Trikotnummer 8 von Team B).
- Freiwürfe zählen nur einen Punkt. Sie werden mit einem Kästchen eingezeichnet (siehe bei Team A in der 3. Spielminute. Hier bekam der Spieler mit der Trikotnummer 11 zwei Freiwürfe zugesprochen, wovon der erste daneben ging (dies wird durch einen Querstrich gekennzeichnet) und der zweite sein Ziel traf (3. Punkt des Teams A).

Am Ende jeden Viertels wird der aktuelle Punktstand doppelt unterstrichen.

In der Halbzeit wird die Punktetabelle einmal umgedreht (da sich ja auch die Spielrichtung ändert), sprich Team A ist nun auf der linken Seite der Minutenspalte und Team B auf der rechten.

Jedes Viertel wird mit einer anderen Farbe angeschrieben, die Reihenfolge hierbei ist: **Rot**, **Blau**, **Grün** und **Schwarz** für das letzte Viertel.

Das Notieren der Fouls:

Die Trainer tragen vor Spielbeginn die Namen und Trikotnummern ihrer Spieler in den Bogen ein.

✓	TRIKO	Namen der Spieler	NUMM	X	TRIKO	MI	FOULS						
✓	013	HEINDL, H.	AS	X		00							
✓	118	LOMBER, J.		X		0							
✓	089	SAUTER, W.				4							
✓	004	VIDACOVIC, V.	F	X	7	4	11	T	22				
✓	102	ROSNER-H., G.				9							
✓	054	WIELAND, A. CAP				12							
✓	109	BAUER, S.		X		16							
✓	102	RENNER, W.	AS			23							
✓	021	ROKOV, P.				31							
✓	006	KEIMEN, S.	E	X		38							
–	141	HASTIAN, L.	A			45							
Wt													
✓	Trainer	WIELAND, A. CAP	✓	TRIKO	A	123							
	1.Trainer-Assistent												

Hinter jedem Spieler gibt es fünf leere Kästchen, in welche die aktuelle Spielminute eingetragen wird, in der er das Foul begangen hat. Hier hat der Spieler mit der Nummer 7 (Vidacovic) in der 4. Spielminute ein Foul gemacht.

Sollte der Spieler ein Technisches Foul begangen haben, wird rechts oben neben der Foulminute noch ein kleines „T“ vermerkt (11. Minute).

Bei einem Unsportlichen Foul wird

die Foulminute eingekreist (22. Minute).

Anmerkung: Jeder Spieler der aufs Feld kommt muss mit einem „X“ rechts neben seinem Namen, in der dafür vorgesehenen Spalte gekennzeichnet werden. Damit kann man Spieler die eingesetzt wurden von denen unterscheiden, die nicht gespielt haben.

Die Teamfouls und Auszeiten:

		Auszeiten												
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en				
Mannschaft A: <i>NEUENDORF</i>														
Mann-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4				
schafts-														
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4				

Alle Fouls einer Mannschaft (auch Technische und Unsportliche) werden mittels eines Kreuzes bei den Teamfouls des jeweiligen Viertels dokumentiert.

Direkt **nach** dem vierten Teamfoul einer Mannschaft wird das rote Fähnchen auf der Seite des Tisches aufgestellt, welche die Teamfoulgrenze erreicht hat. Ab da an, als ab dem fünften Teamfoul, gibt es bei jedem Foul für das gefoulte Team zwei Freiwürfe.

Wenn eine Auszeit benutzt wird, wird in die dafür vorgesehenen Kästchen die aktuelle Spielminute eingetragen. In der ersten Halbzeit gibt es zwei Auszeiten pro Mannschaft, in der zweiten Halbzeit drei. Hierbei gilt noch folgendes zu beachten, hat eine Mannschaft bis zwei Minuten vor Spielende noch gar keine Auszeit genommen, wird eine von den dreien gestrichen. Falls eine Auszeit nicht genutzt wird, wird am Ende des jeweiligen Spielabschnitts ein Kreuz in die Kästchen gemacht.