

KAMPFRICHTER-AUSBILDUNG

Inhalt/Ablauf



- Allgemeine Infos
- 1. Person am Kampfgericht: Zeitnehmer (Spieluhr)
- Besonderheiten Minis (U12/U10)
- 2. Person am Kampfgericht: 24/14-Sekunden-Zeitnehmer (erst ab U12)
- 3. Person am Kampfgericht: Anschreiber
- Selbst-Test zur Kontrolle, was hängen geblieben ist...
- Weitere hilfreiche Internetquellen



KAMPFRICHTER- AUSBILDUNG



KAMPFRICHTER-AUSBILDUNG

Allgemein



Warum machen wir eine Kampfrichter-Ausbildung?

- Wichtigkeit Kampfgericht hervorheben
- Qualitätsverbesserung
- Einheitlicher Ausbildungsstandard
- Vorstufe Schiedsrichter-Ausbildung



Das KAMPFGERICHT Allgemein



- Ein Kampfgericht besteht aus 3 Personen:
 - Zeitnehmer (Spieluhr)
 - 24/14-Sek.-Zeitnehmer (Wurfuhr → erst ab U12)
 - Anschreiber (Spielprotokoll)
- Das Kampfgericht muss ohne Ausnahme 15-30 Minuten vor Spielbeginn am Tisch sitzen!

(Offiziell: Anschreiber 30 Minuten, 24-Sekunden-/Zeitnehmer 15 Minuten vor Spielbeginn)



Das KAMPFGERICHT Allgemein



- Grundsätzliche Regeln am Kampfgericht:
 - Unparteiisch, verantwortungsbewusst
 - Motiviert und aufmerksam
 - Keine Bemerkungen über Leistungen und Entscheidungen der Schiedsrichter und Spieler!
 - Keine Handys !



Das KAMPFGERICHT - Zeitnehmer -



Zeitnehmer (Spieluhr)



Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer-Aufgaben -



- Der Zeitnehmer muss...
 - Spielzeit, Auszeiten und Spielpausen starten/stoppen
 - ein Signal zum Wechsel oder zu einer beantragten Auszeit geben
 - den „Einwurfanzeiger“ bedienen
 - die Punkteanzeige aktuell halten
 - den Anschreiber über die aktuelle Spielminute informieren (Spielminute wird nicht angezeigt, sondern wird anhand der Restspielzeit „errechnet“)



Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: NEUE Hauptanzeige -



Es folgen einige Folien
zur neuen Anzeigetafel...

Step by Step

- Stromversorgung sicherstellen
- Starten: (dauert ca. 1-2 min)
„Startkopf drücken“
- Basketball auswählen
 - Konfiguration wählen + laden

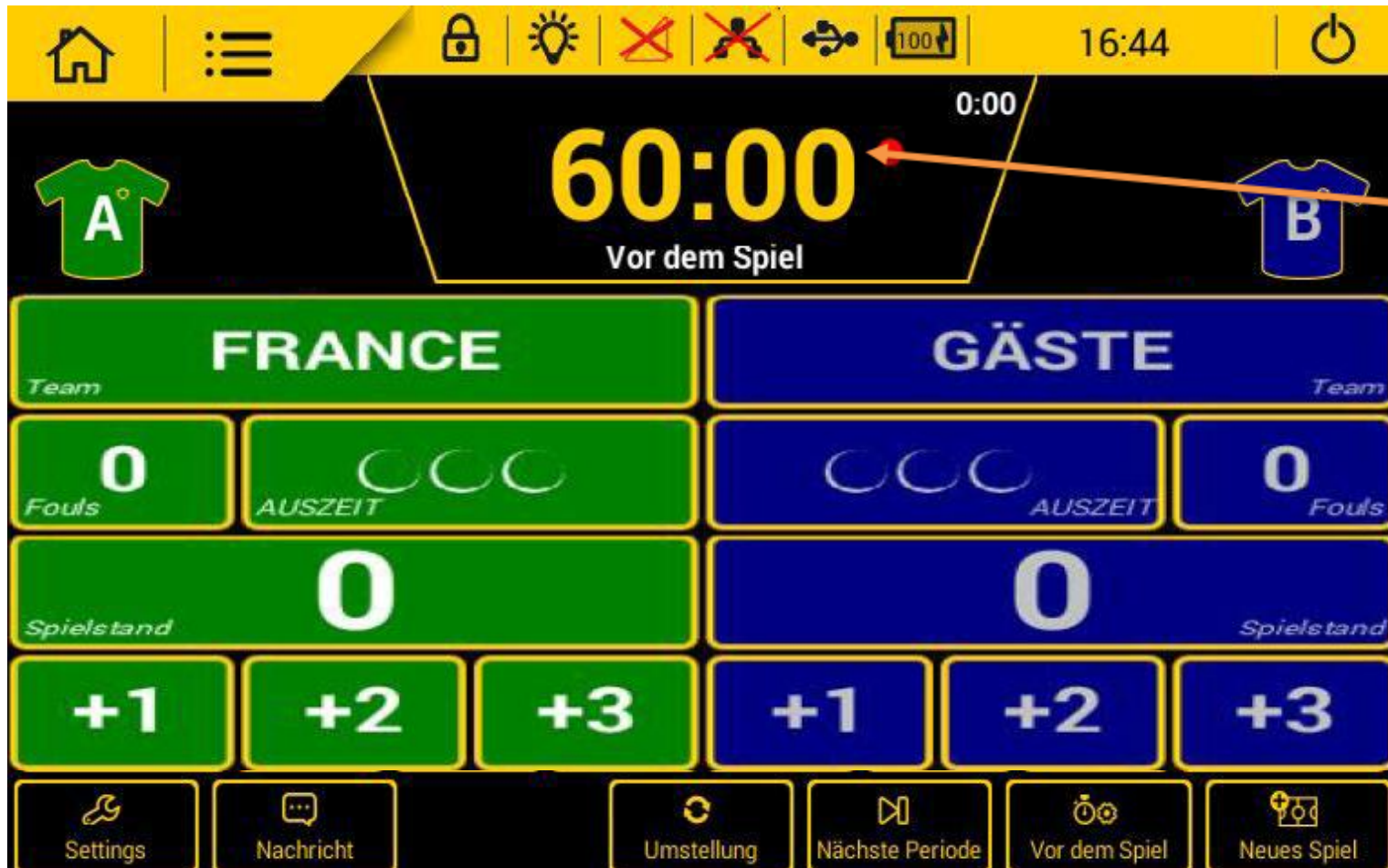
(Dauert ca. 3-4 Minuten bis alles geladen ist!)

	Spielzeit	Halbzeit	Viertelpause
U10/12	9 x 4min + Overtime	10min	1min
Rest	4 x 10 min	10 min	2min

Bedienoberfläche



Zeit vor dem Spiel



Zeit
korrigieren
(durch antippen:
⌚ Zeit editieren
⌚ Spielbeginn
⌚ zurück)

Team-Name + Farbe



Team-Name
ändern

Team-Farbe
ändern

Geht auch
bei den
Gästen 😊

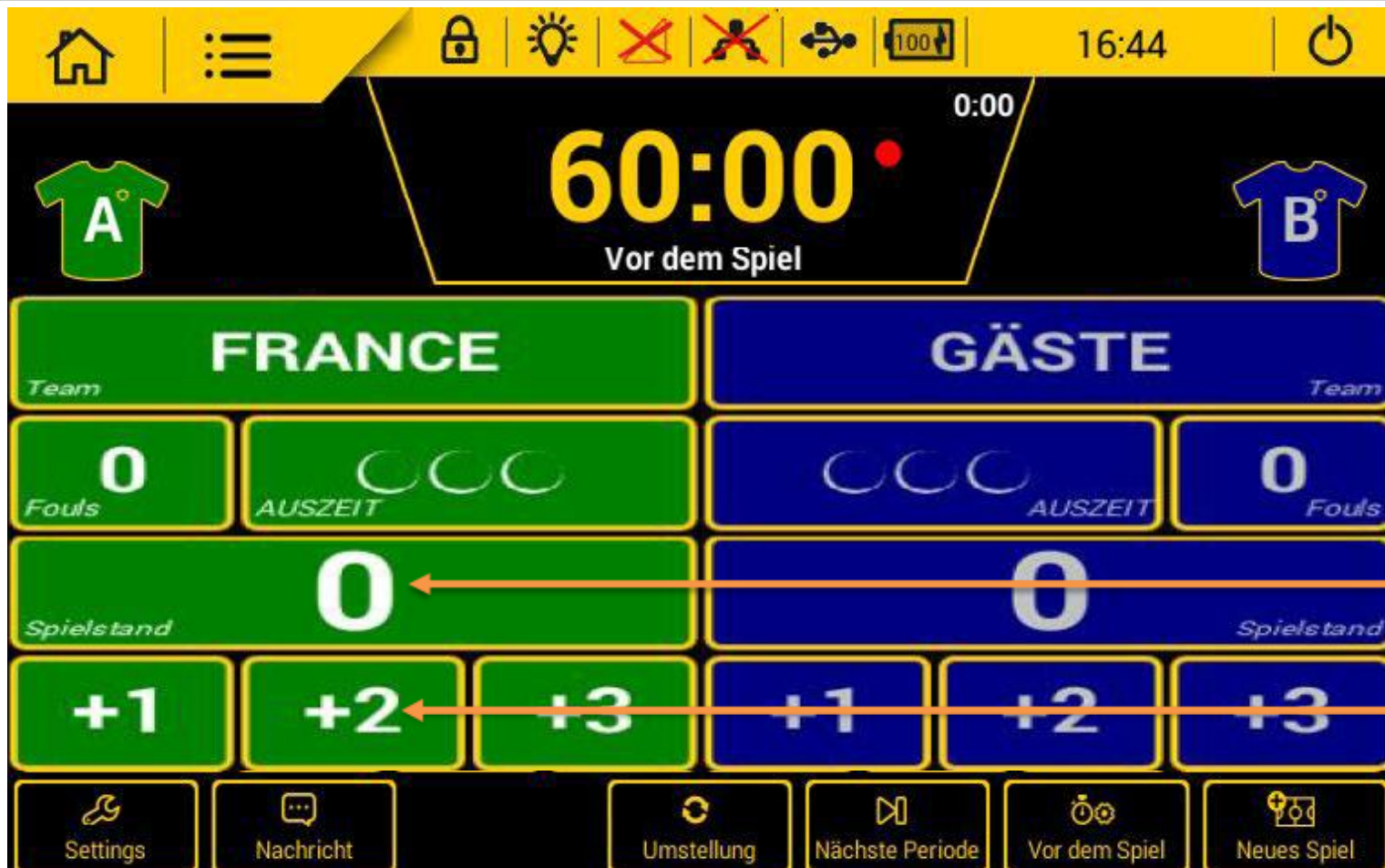
Zeit



Start/Stopp
über Tasten

Korrektur:
Antippen +
Einstellen

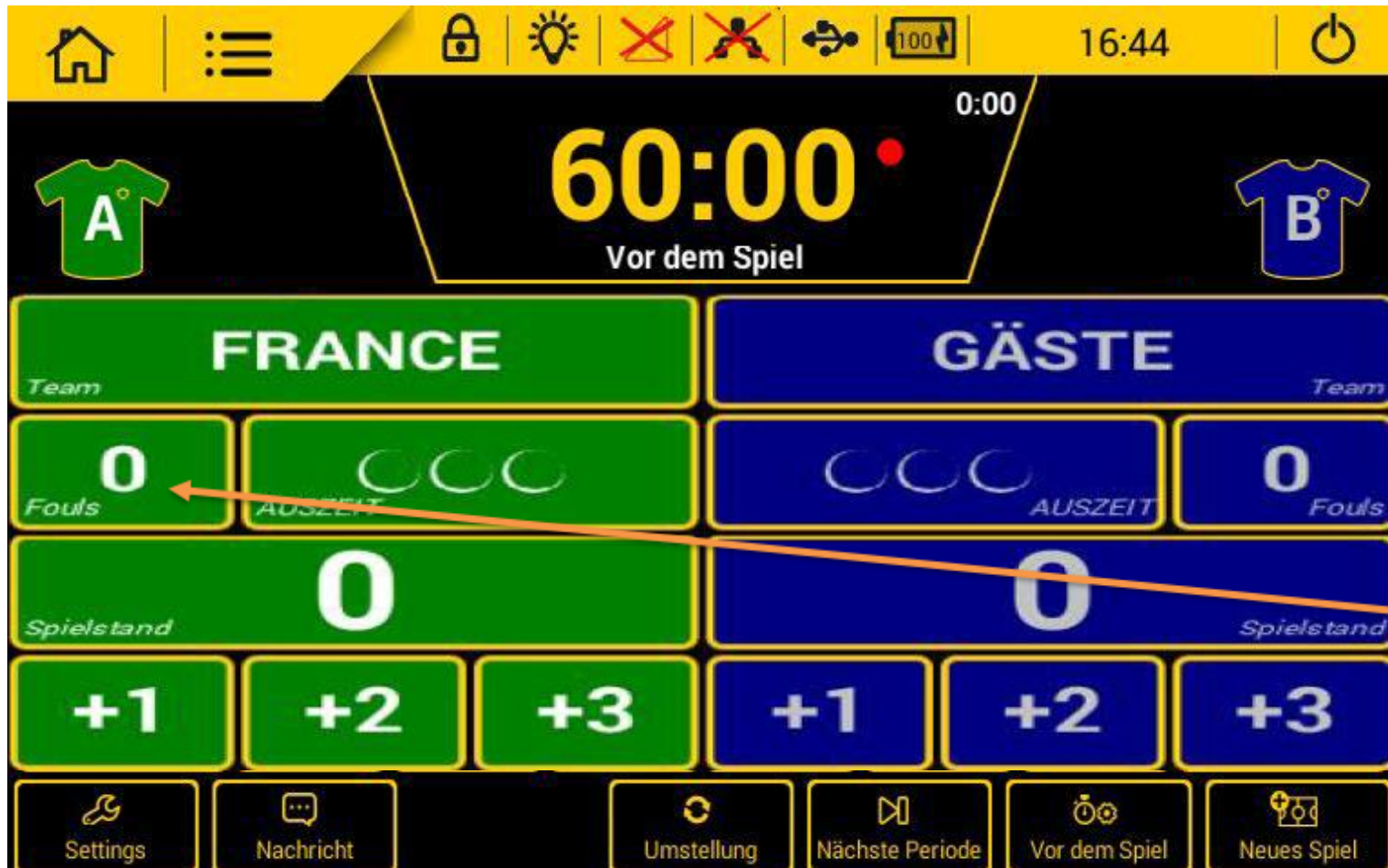
Punkte



Punkte
korrigieren

Punkte
hinzufügen

Fouls



Antippen:
Team-Fouls
ändern

Auszeit



Auszeit
Starten

Sonstiges



Einstellungen

Nächstes
Viertel

Neues Spiel
mit gleichen
Einstellungen
starten

Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Molten-Ersatzuhr -



Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Molten-Ersatzuhr -



Einwurfpfel (zusätzlich)

Korrektur Punkte
Team A

Korrektur Punkte
Team B

Punkte Team A Punkte Team B



Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Molten-Ersatzuhr -



Start/Stop
Spieluhr

Korrektur der Spieluhr

24/14 Sekunden werden
über eine andere Steuereinheit bedient



Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Spielzeit/Pausen U14 und älter -



- Die Spielzeit beträgt 4 x 10 Minuten
- Je Verlängerung 5 Minuten
- Pause zwischen dem 1. und 2. sowie dem 3. und 4. Viertel beträgt 2 Minuten
- Die Halbzeitpause beträgt 10 Minuten



Das KAMPFGERICHT



- Zeitnehmer: Start/Stopp Spieluhr -

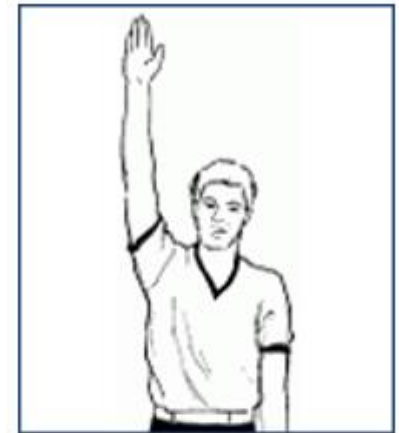
- **Spieluhr starten**
 - bei legalem Tipp beim Eröffnungssprungball
 - bei der ersten Ballberührung durch Spieler/in nach Einwurf oder einem letzten erfolglosen Freiwurf
- **Spieluhr stoppen**
 - bei Schiedsrichterpfiff
 - bei Feldkorb und darauf folgender Auszeit der einwerfenden Mannschaft
 - in den letzten 2 Minuten (4. Spielperiode, Verlängerung)
ausnahmsweise auch nach Korberfolg

ACHTUNG:

Bei Korberfolg im laufenden Spiel wird die Spieluhr nicht gestoppt (Ausnahme - wie bereits erwähnt - in den letzten 2 Minuten (4. Spielperiode, Verlängerung))

ACHTUNG:

Wenn das Signal der Wurfuhr-Uhr ertönt, unterbricht dieses nicht automatisch die Spieluhr! Es ist die Entscheidung der Schiedsrichter, ob eine Regelverletzung vorliegt und das Spiel unterbrochen werden muss.

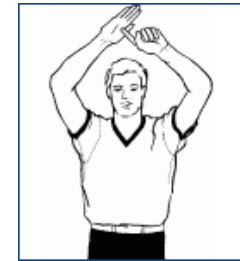


Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Auszeit -



- Der Trainer beantragt seine Auszeit über das Kampfgericht
- Für die Auszeit wird das Signal betätigt und das Handzeichen für die Auszeit gezeigt



Möglichkeiten für Auszeiten:

- Nach jedem Pfiff des Schiedsrichters (toter Ball + gestoppte Zeit + beendete Anzeige des Schiedsrichters)
- Nach erfolgreichem letzten Freiwurf für beide Teams
- Für nicht punktendes Team nach Feldkorb (also „nach Gegenkorb“)

Auszeit-Möglichkeit endet:

- Ball steht dem Einwerfer oder Freiwurfer zur Verfügung



Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Spielerwechsel -

- Wechsel werden über das Kampfgericht angesagt
- Zum Wechsel wird das Signal bei der nächsten Wechselemöglichkeit betätigt und das Handzeichen für Spielerwechsel gezeigt.



Wechselemöglichkeit:

- immer wenn der Schiedsrichter pfeift (toter Ball + gestoppte Zeit + beendete Anzeige des Schiedsrichters)
- nach erfolgreichem letzten Freiwurf für beide Teams
- nach Korberfolg für die Mannschaft, welche den Korb erhalten hat, wenn die Spielzeit im 4. Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger beträgt. In diesem Fall darf die andere Mannschaft auch einen Spielerwechsel vornehmen oder eine Auszeit nehmen.

Wechselemöglichkeit endet:

- Ball steht dem Einwerfer oder Freierwerfer zur Verfügung



Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Spielerwechsel -

Durchführung

- Nur Spieler können Spielerwechsel beantragen und müssen den Wechsel deutlich ansagen, das Handzeichen dafür geben und sich auf Wechselhocker setzen
- Rücknahme des Wechselwunsches ist erlaubt, bevor das Signal ertönt
- Zwischen Ein- und Auswechslung eines Spielers (oder umgekehrt) muss die Spielzeit gelaufen sein



Das KAMPFGERICHT

- Zeitnehmer: Auszeit -



- Auszeiten pro Team:
 - 1. Halbzeit: 2 Auszeiten
 - 2. Halbzeit: 3 Auszeiten
 - Verlängerung: 1 Auszeit pro Verlängerung
 - kein Übertragen von Auszeiten
- Länge: 1 Minute
- Die Auszeit kann mit Hilfe der Anzeigetafel gestoppt werden (Signal ertönt automatisch nach 50 Sekunden und nach einer Minute)
- Beantragung
 - first-come, first-served
 - nur Trainer oder Trainerassistent dürfen beantragen
 - zurücknehmen erlaubt, bevor das Signal ertönt



Das KAMPFGERICHT



Besonderheiten Minis (U12/U10)

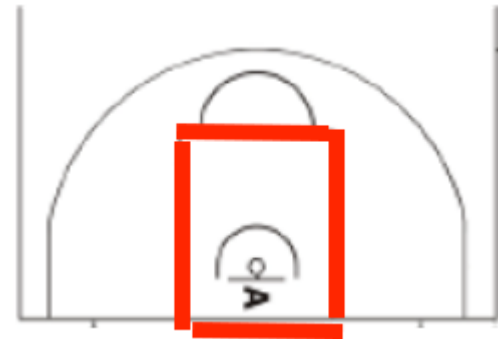


Kampfgericht

- Besonderheiten U12/U10 -



- Spielzeit beträgt 10 x 4 Minuten
- Es wird 4 gegen 4 gespielt !
- Wechsepause zwischen jedem Zehntel (ca. 1 Minute). Wechsel sind nur in den Zehntelpausen möglich, bzw. ausnahmsweise bei Verletzung.
- Feldkörbe werden wie folgt gewertet:
innerhalb der Zone (rot): 2 Punkte,
außerhalb der Zone (rot): 3 Punkte
- Alle auf dem Bogen eingetragenen Kinder müssen eingesetzt werden. Jedes Kind muss mind. 2/10 spielen und mind. 2/10 aussetzen (ohne Verlängerung).



- [illegible]



Dieser Spielberichtsbogen gilt für U10 und U12. Ausfüllhinweise findet man auf der rechten Seite des Bogens.

Da es bei der U12 im Gegensatz zur U10 eine 24-Sekunden-Uhr gibt, trägt der 24-Sek.-Zeitnehmer sein Kürzel neben dem Zeitnehmer ein (es gibt kein gesondertes Feld dafür).

[illegible]

Kampfgericht

- Besonderheiten U12/U10 – Spielberichtsbogen -



Hessischer Basketball Verband

Spielberichtsbogen für Minibasketball



HESSEN
LEBT
RESPEKT.

Mannschaft A

gegen

Mannschaft B

Wettbewerb: Ort: Halle: 1. Schiedsrichter/in:

Spiel-Nummer: Datum: Uhrzeit: 2. Schiedsrichter/in:

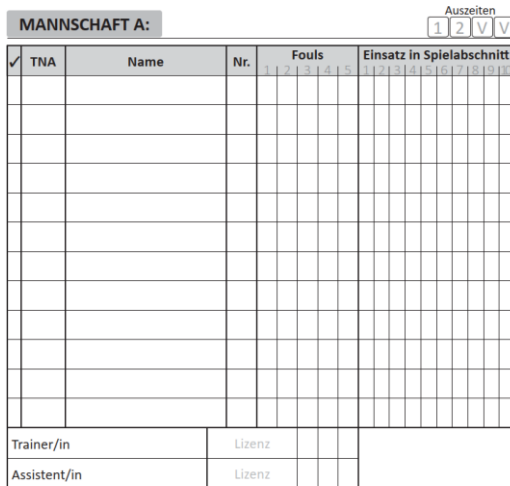
Vor Spielbeginn:

Fülle den Kopf des Bogens vollständig aus. Trage die Namen des Kampfgerichts unten auf dem Bogen ein.

Die Namen, Spielerpässe und Trikotnummer trägt üblicherweise der Coach ein!



- Besonderheiten U12/U10 – Spielberichtsbogen -



LAUFENDES ERGEBNIS						
A	B	A	B	A	B	
1	1	51	51	101	101	
2	2	52	52	102	102	
3	3	53	53	103	103	
4	4	54	54	104	104	
5	5	55	55	105	105	
6	6	56	56	106	106	
7	7	57	57	107	107	
8	8	58	58	108	108	
9	9	59	59	109	109	
10	10	60	60	110	110	
11	11	61	61	111	111	
12	12	62	62	112	112	
13	13	63	63	113	113	
14	14	64	64	114	114	
15	15	65	65	115	115	
16	16	66	66	116	116	
17	17	67	67	117	117	
18	18	68	68	118	118	
19	19	69	69	119	119	
20	20	70	70	120	120	

64	45	32
65	46	33
	47	

64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69

Nach Abschluss des Bogens wird dieser durch den/die Schiedsrichter/in unterschrieben.



Kampfgericht

- Besonderheiten U12/U10 -



- Verteidigung:
 - Mann-Mann-Verteidigung ist vorgeschrieben
 - Ganzfeldverteidigung ist wieder zulässig!
 - Alle Formen des Doppels in Ganz- und Halbfeld sind untersagt.
- Angriff:
 - Untersagt sind alle Formen von Blocks/Handoffs
 - Die einzigen erlaubten vortaktischen Maßnahmen sind das Give and Go und das Schneiden zum Ball
- Strafen:
 - Verstöße werden nach einmaliger Verwarnung mit einem Punkt und einem Einwurf an der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft geahndet.



Kampfgericht

- Unterschiede Regeln U8, U10, U12 -



	DBB/HBV U8	DBB/HBV U10	DBB/HBV U12
Spielzeit	8 x 4 Minuten (gestoppt)	10 x 4 Minuten (gestoppt)	10 x 4 Minuten (gestoppt)
Halbzeitpause	Seitenwechsel, kurze Wechsepause	Seitenwechsel, kurze Wechsepause	10 Minuten
Spielball	Größe 4	Größe 5 (leichtere Modelle zulässig)	Größe 5 (Originalgewicht)
Spielfeld	Kleineres Feld/Grundschule (niedrige Körbe)	Normales Feld/Querfeld (niedrige Körbe)	Normales Feld/Querfeld (niedrige Körbe)
Spieleranzahl	3 gegen 3 (Ganzfeld)	4 gegen 4	4 gegen 4
Einsatzzeiten „Jedes Kind muss ...“	mindestens 2 Perioden spielen & 2 aussetzen (ohne Verlängerung) Spielerwechsel nur in den Pausen	mindestens 2 Perioden spielen & 2 aussetzen (ohne Verlängerung) Spielerwechsel nur in den Pausen	mindestens 2 Perioden spielen & 2 aussetzen (ohne Verlängerung) Spielerwechsel nur in den Pausen
Korbhöhe	2,05 – 2,60 m	2,60 m	2, 60 m
Drei-Punkte-Wurf	ohne	außerhalb der Zone	außerhalb der Zone
Freiwurflinie	2 Meter nach vorne; bzw. soweit vor wie nötig; übertreten verboten	1 Meter nach vorne; bzw. soweit vor wie nötig; übertreten verboten	1 Meter nach vorne; übertreten verboten
3-,5-,8- und 24-Sekunden-Regeln	Werden nicht angewendet SR ahndet bei massiven/unfairen Überschreitungen	Werden nicht angewendet SR ahndet bei massiven/unfairen Überschreitungen	Werden angewendet SR beachtet den jeweiligen Könnensstand und kann variabel ahnden
Rückspiel	wird nicht angewendet	wird nicht angewendet	normale Regel
Spielergebnis Punkttestand Tabelle	normale Wertung Punkttestand wird nicht angezeigt durchlaufende Zeit bei +30, erneutes Stoppen bei <+25 Keine Verlängerung keine Tabelle	normale Wertung Punkttestand wird nicht angezeigt durchlaufende Zeit bei +30, erneutes Stoppen bei <+25 Keine Verlängerung Tabelle	normale Wertung Punkttestand wird angezeigt Kein Unentschieden (4 Minuten Verlängerung) Tabelle

Kampfgericht

- Unterschiede Regeln U8, U10, U12 -



	DBB/HBV U8	DBB/HBV U10	DBB/HBV U12
Spezielle Regeln	Keine Blöcke / Handoffs MMV Pflicht Ganzfeld-Verteidigung ist zulässig Doppeln generell verboten	Keine Blöcke / Handoffs MMV Pflicht Ganzfeld-Verteidigung ist zulässig Doppeln generell verboten	Keine Blöcke / Handoffs MMV Pflicht Ganzfeld-Verteidigung ist zulässig Doppeln generell verboten
Strafe	* Verstöße werden vom SR mit 1 Punkt und Ballbesitz (Einwurf an der Mittellinie) geahndet	* Verstöße werden vom SR mit 1 Punkt und Ballbesitz (Einwurf an der Mittellinie) geahndet	* Verstöße werden vom SR/MMK mit 1 Punkt und Ballbesitz (Einwurf an der Mittellinie) geahndet; ab dem vierten Verstoß wird mit 2 Punkten und Einwurf an der Mittellinie geahndet
Ballübergaben an/durch SR	nur bei Freiwürfen/Fouls und pädagogischem Bedarf Keine Übergabe im Rückfeld (Ausnahme Fouls) (Erklärungen)	nur bei Freiwürfen/Fouls und pädagogischem Bedarf Keine Übergabe im Rückfeld (Ausnahme Fouls) (Erklärungen)	Normale Regeln Keine Übergabe im Rückfeld (Ausnahme Fouls) (Erklärungen)
Auszeiten	1 je Halbzeit	1 je Halbzeit	1 je Halbzeit und je Verlängerung
Ballbesitz	Sprungball, danach wechselnder Ballbesitz	Sprungball, danach wechselnder Ballbesitz	Sprungball, danach wechselnder Ballbesitz
Fouls	Normale Foulregel 5 persönliche Fouls Teamfouls werden nicht gezählt T-Fouls gegen Spieler und Trainer nach normalen Regeln bzw. U-Foul (2 davon sind Ausschluss)	Normale Foulregel 5 persönliche Fouls Teamfouls werden nicht gezählt T-Fouls gegen Spieler und Trainer nach normalen Regeln bzw. U-Foul (2 davon sind Ausschluss)	Normale Foulregel 5 persönliche Fouls Teamfouls werden nicht gezählt
Sonstiges Es ist grundsätzlich der HBV-Minispielbogen zu verwenden	Allgemeinsportlicher Wettkampf in der Halbzeit oder nach dem Spiel (Empfehlung)		Es gilt die HBV-Ausschreibung

Minibasketball

- Grundsätze U12/U10 -



Es gilt **ERLEBNIS VOR ERGEBNIS!**

Das heißt:

- Coaches und SR sind verantwortlich dafür, dass für beide Mannschaften ein befriedigendes Spiel zustande kommt.
- Spielregeln so anwenden, dass ein gesundes Mittel aus Spielfluss und Spielkontrolle gegeben ist
- Viele Teams haben ein Begrüßungsritual, sowohl diese als auch vor und nach dem Spiel abklatschen sollten gefördert werden



Minibasketball

- Grundsätze U12/U10 -



Es gilt **FAIRPLAY!**

Schiedsrichter, Coaches und Eltern sind Vorbilder!

Das heißt:

- Zuschauer und Spielerbank dürfen nur positiv Anfeuern, keine Boo-Rufe und keine negative Kommentare zu Leistungen
- Gilt ebenso für die Leistungen der SR
- Gegenseitiger Respekt soll vorgelebt werden. SR sollten Zuschauer, Coaches etc. auf unsportliches Verhalten hinweisen. Bei wiederholter Missachtung sollten Konsequenzen gezogen werden (technische Fouls, Zuschauer aus der Halle verweisen, etc.)
- ELTERN SIND KEINE COACHES -

Minibasketball

- Schiedsrichter für U12/U10 -



SR soll als „helfender und erklärender“ SR fungieren

Das heißt:

- Vor Spielbeginn das Gespräch zu den Coaches suchen und über den Leistungsstand informieren. Was soll konsequent gepfiffen werden? Was ist nicht so wichtig? Hat eines der Kinder individuelle Schwierigkeiten?
- Laute und klare Piffe, damit die Kinder diese sofort mitbekommen und das Spiel unterbrechen

Minibasketball

- Schiedsrichter für U12/U10 -



SR soll als „helfender und erklärender“ SR fungieren

Das heißt:

- Beim Abpfiff von Regelübertretungen sollte angesagt werden, was gepfiffen wurde (z. B. „Schrittfehler von Nr. 8 Team blau“ oder „Einwurf rot“). Die meisten Kinder verstehen die SR-Handzeichen nicht und lernen so schneller.
- Wenn die Kinder falsch stehen (FW, Einwurf etc.), sollten sie angesprochen werden. NICHT anpfeifen! (mehr dazu unter *Kindeswohl*)
- Nur weil es Kinder sind, sollte nicht *weniger* abgepfiffen werden! Der Fokus liegt auf der Ahndung von persönlichen Fouls. Weiteres sollte im abgesprochenen Maße abgepfiffen werden (Gespräch mit Coaches).

Kinderschutz & Kindeswohl



Das Wohlbefinden der Kinder hat immer an erster Stelle zu stehen.

- Einsatz gegen Misshandlung, Grenzüberschreitungen und Mobbing. Schutz vor Vernachlässigung, psychischer, körperlicher und sexualisierter Gewalt.
- SR dürfen keine diskriminierende oder sexistische Kommentare/Witze machen.
- Kinder dürfen NICHT einfach herumgeschoben oder aufgehoben werden, um z. B. an der richtige Stelle zu stehen beim FW (Grenzüberschreitung)
- Es sollte kein unnötiger Körperkontakt zwischen SR und Kind erfolgen, um unangenehme Situationen zu vermeiden

Das KAMPFGERICHT

- 24/14-Sekunden-Zeitnehmer -



24/14-Sekunden-Zeitnehmer
(Wurfuhr, erst ab U12)



24/14-Sekunden-Zeitnehmer

- Aufgaben -



- **Aufgabe:**
Bedienung der 24/14-Sekunden-Uhr
- Nachdem eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat oder nach einem Einwurf in Ballkontrolle bleibt, muss sie innerhalb von 24 Sekunden auf den Korb geworfen haben und zwar so, dass der Ball in den Korb geht oder den Ring berührt.
- Bei der U10 gibt es keine Wurfuhr!
- Falls keine 24/14-Sek.-Anzeige vorhanden ist (**wir haben eine!**), müssen die letzten Sek. ab 20 (also 20, 21, 22, 23, 24) vom 24-Sek- Zeitnehmer LAUT hochgezählt werden



24/14-Sekunden

- Tasten der Hauptanzeige -



Display anschalten + Start			
Start / Stopp	Display anschalten Display ausschalten	Auf 14 Sekunden	Auf 24 Sekunden



24/14-Sekunden - Ballkontrolle -



- **Definition der Ballkontrolle**

Für die richtige Bedienung der Wurfuhr ist der Begriff der Ballkontrolle wichtig. Art. 14 der Offiziellen Basketball-Regeln besagt zum Thema „Ballkontrolle“:

14.1 Definition

14.1.1 Mannschafts-Ballkontrolle beginnt, wenn ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert, das heißt ihn hält oder dribbelt oder ihm ein belebter Ball zur Verfügung steht.

14.1.2 Mannschafts-Ballkontrolle besteht, wenn

- ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert.
- der Ball zwischen Mitspielern gepasst wird.

14.1.3 Mannschafts-Ballkontrolle endet, wenn

- ein Gegenspieler die Ballkontrolle erlangt.
- der Ball zum toten Ball wird.
- der Ball bei einem Korbwurf oder Freiwurf die Hände des Werfers verlassen hat.

- Das bloße Berühren des Balls durch einen gegnerischen Spieler bewirkt also keinen Beginn einer neuen Wurfuhr-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt. Grundsätzlich gilt: Berührt ein gegnerischer Spieler den Ball nur mit einer Hand, erlangt er damit noch keine Ballkontrolle, hat er aber den Ball in beiden Händen, hat er dadurch grundsätzlich die Ballkontrolle erlangt.



Stoppen der 24/14-Sekunden



- Nach jedem Pfiff des Schiedsrichter wird zunächst die 24/14-Sekunden-Uhr gestoppt
- Wechselt die Ballkontrolle nicht (z.B. Ausball), läuft die 24/14-Sekunden-Uhr an der gestoppten Zeit weiter



Neue 24/14-Sekunden



- Neue 24 Sekunden gibt es
 - Bei wechselnder Ballkontrolle
 - Nach Foul oder Fuß-Spiel im Rückfeld
 - Wenn der Schiedsrichter das so bestimmt durch Handzeichen des Schiedsrichters (Achtung: Das Handzeichen wird auch für neue 14 Sek. verwendet)
- Neue 14 Sekunden gibt es
 - Bei Berührung des Ringes und Offense-Rebound, sobald Ballkontrolle besteht
 - Egal ob Ringberührung zufällig oder gewollt ist (also auch nach verunglücktem Pass)
 - Bei Freiwürfen sofern die angreifende Mannschaft den Rebound bekommt
 - Bei Ballbesitzwechsel mit Einwurf im Vorfeld



24/14-Sekunden



- Es gibt neue 14 Sekunden oder die Zeit bleibt stehen (wenn sie höher ist als 14)...
 - nach einem Foul im Vorfeld
 - nach einem Fußspiel im Vorfeld
 - nach Zeichen des Schiedsrichter



24/14-Sekunden

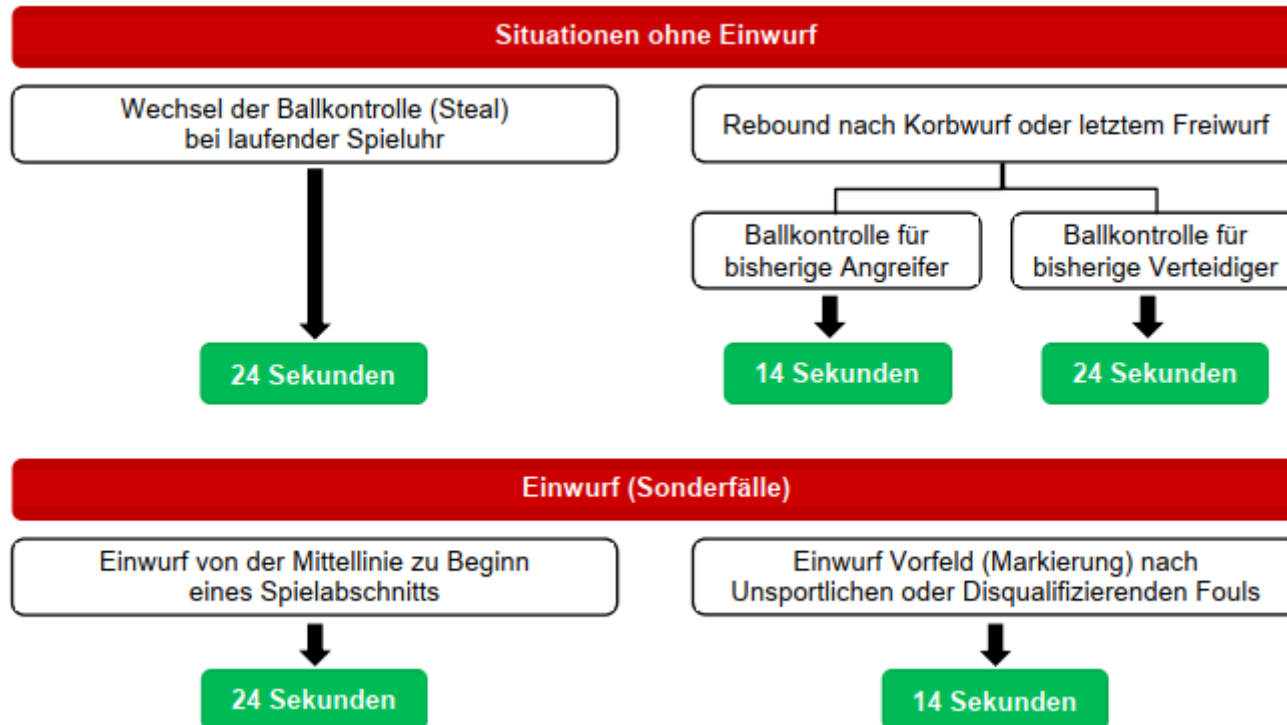


Weitere Hinweise:

- Sofern die verbleibende Angriffszeit mehr als 14 Sekunden beträgt, ist in einem der vorher beschriebenen Fälle nichts zu tun! (Foul oder Fußspiel im Vorfeld)
- Nach einem Korbwurf beginnt die Angriffszeit erst, wenn eine Mannschaft Ballkontrolle hat
 - Bei Korberfolg:
Neue 24 Sekunden (Grund: Ballbesitzwechsel) nachdem ein Spieler den Ball auf dem Feld berührt
 - Bei Defensivrebound nach Fehlwurf:
Neue 24 Sekunden (Grund: Ballbesitzwechsel) nachdem die vorher verteidigende Mannschaft Ballkontrolle erlangt, also nicht bereits, wenn der Ball den Ring berührt !!
 - Bei Offensivrebound nach Fehlwurf :
Neue 14 Sekunden nachdem die angreifende Mannschaft Ballkontrolle erlangt

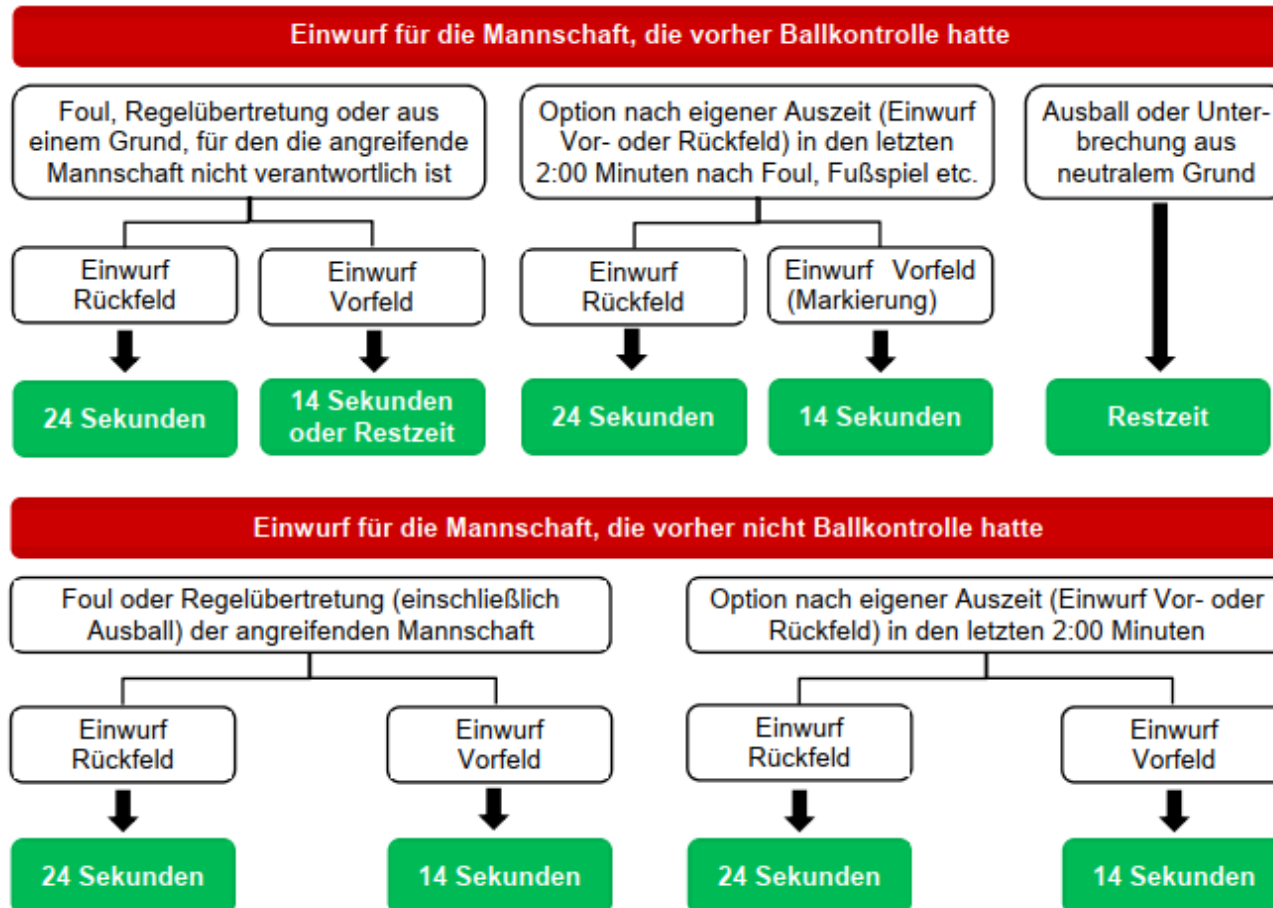


24/14-Sekunden - Übersicht -



24/14-Sekunden

- Übersicht -



24/14-Sekunden - Übersicht -



	Rückfeld	Vorfeld
Ballbesitzwechsel (mit laufender Uhr)	Immer 24	
Ballbesitzwechsel (mit gestoppter Uhr)	24	14
Rebound	Defensiv 24	Offensiv 14
Ausball (Ballkontrolle bleibt)	Restzeit	Restzeit
SR-Auszeit (u.a. Verletzung,...)	Restzeit	Restzeit
Sprungballsituation	Restzeit	Restzeit
Doppelfoul	Restzeit	Restzeit
Kompensation der Strafen	Restzeit	Restzeit
Defensiv-Foul	24	Restzeit/14
Fuß-Spiel	24	Restzeit/14
Sonstige Spielunterbrechung	24	Restzeit/14
SR-Auszeit	24 oder der SR entscheidet auf Restzeit	14 oder der SR entscheidet auf Restzeit
Technisches Foul	Restzeit	Restzeit
Unsportliches Foul	Einwurf im Vorfeld →	14



Das KAMPFGERICHT - Anschreiber -



Anschreiber



Das KAMPFGERICHT



- Anschreiber: Einwurfanzeiger zu Spielbeginn -

- Abwarten des ersten Ballbesitzes und Positionierung des Pfeils in Angriffsrichtung der Mannschaft ohne Ballkontrolle.
- Die erste Ballkontrolle nach dem Sprungball, egal ob auf dem Spielfeld erlangt oder durch einen Einwerfer außerhalb des Spielfelds, legt die erste Richtung des Einwurfpfeils fest.

Mannschaft A gewinnt die erste Ballkontrolle und greift in gezeigter Richtung an



Der Pfeil wird positioniert :



Das KAMPFGERICHT



- Anschreiber: Einwurfanzeiger -

- ...ersetzt den Sprungball in einer Halteballsituation
- ...bestimmt die Spielrichtung nach einer Sprungballsituation
- ...zeigt immer in die Richtung in die weiter gespielt wird
- ...wechselt nach jeder Sprungballsituation und nach dem Viertel- und Halbzeitpausen-Einwurf



In der Halbzeitpause ist der Einwurfanzeiger **im Beisein des 1. Schiedsrichters** zu drehen.
Grund: Seitenwechsel nach der Halbzeit



Wenn der Pfeil gedreht werden muss, wartet der Kampfrichter ab bis der Einwurf stattgefunden hat und dreht anschließend den Pfeil.



Digitaler Spielberichtsbogen DSS



- Practice-Day
 - Am Tag vor dem Spiel
- Gameday
 - Vor dem Spiel
 - Im Spiel
 - Nach dem Spiel

Passwort Tablet



... bekommt ihr von eurem Coach

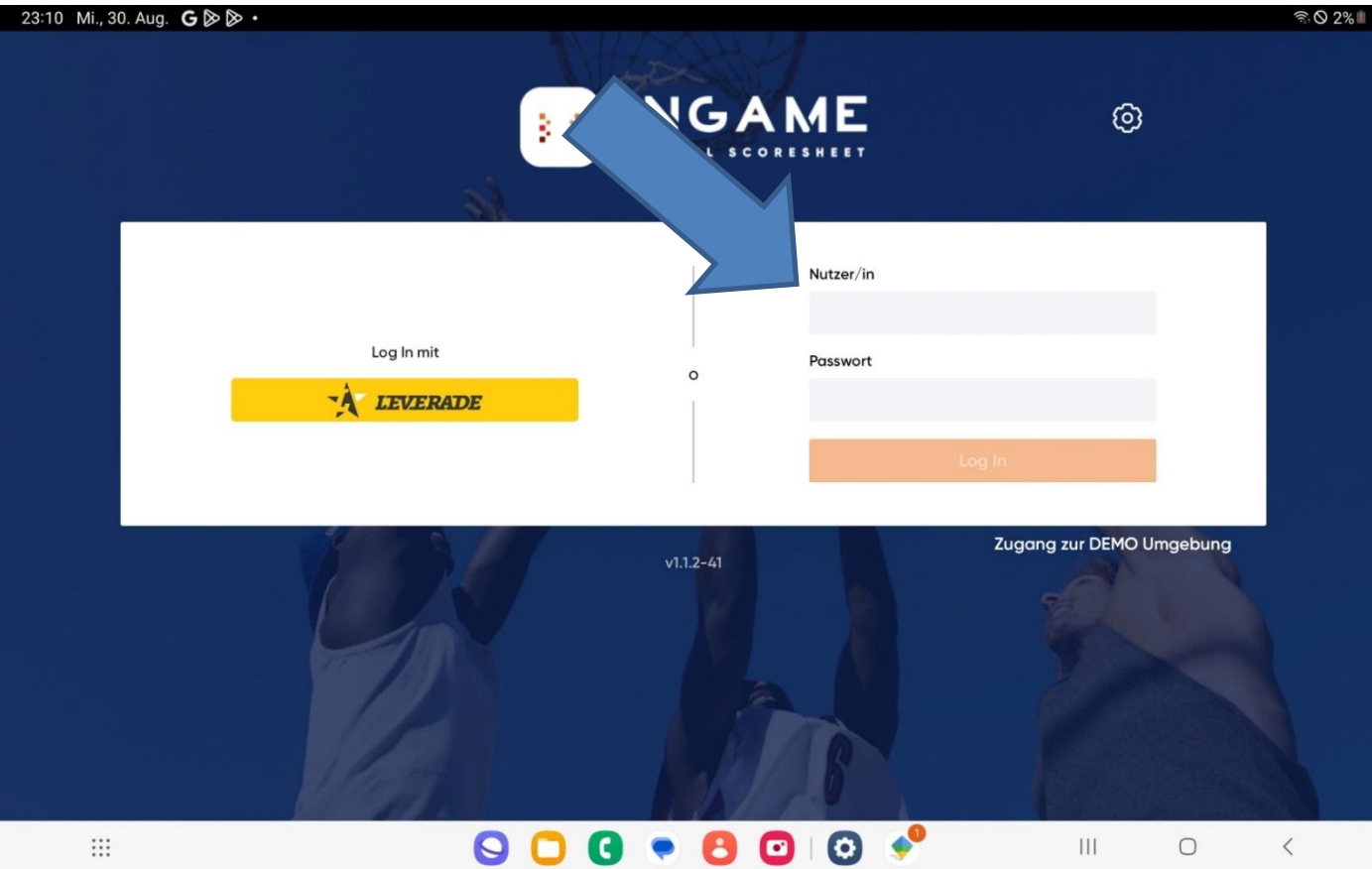
PRACTICE DAY

Practice Day



- App auf Updates Überprüfen
- Download der Spieltags-Daten für alle Heimspiele am Wochenende 96 Stunden vor dem Spieltag
 - Übernehmen die Damen im Training am Freitag Abend

Practice Day



Zugangsdaten BCWI:
... bekommt ihr von
eurem Coach

Zugangsdaten (Leverade):
Testspiele:
5x5basic@dbb.de
Passwort:
admin1

Practice Day



23:16 Mi., 30. Aug. 

  2%



Meine Spiele

Spiele herunterladen

Bitte verbinden sie sich mit dem Internet, um
die nächsten Spiele herunterzuladen

Spiele herunterladen



Practice Day

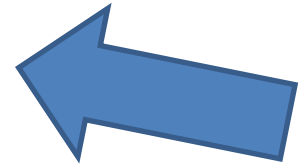


23:16 Mi., 30. Aug.

← Meine Spiele Alle auswählen ☐

🕒 15:06 9.5.2023 ○ -	Frankfurt Fighters	DBB 5x5 Basic Stats	
○ -	Dortmund Dunkers	DBB 5x5 Basic Stats	☐
🕒 15:06 9.5.2023 ○ -	Bavarian Beauties	DBB 5x5 Basic Stats	
○ -	Frankfurt Fighters	DBB 5x5 Basic Stats	☐
🕒 15:06 9.5.2023 ○ -	Bavarian Beauties	DBB 5x5 Basic Stats	
○ -	Frankfurt Fighters	DBB 5x5 Basic Stats	☐
🕒 15:06 9.5.2023 ○ -	Hamburg Hearts	DBB 5x5 Basic Stats	
○ -	Dortmund Dunkers	DBB 5x5 Basic Stats	☐
🕒 15:07 9.5.2023 ○ -	Bavarian Beauties	DBB 5x5 Basic Stats	
○ -	Dortmund Dunkers	DBB 5x5 Basic Stats	☐
🕒 15:07	Frankfurt Fighters		

||| ○ <



Alle Spiele für
Samstag und
Sonntag
herunter laden

GAME-DAY – VOR DEM SPIEL

Tablett mit dem mobilen Hotspot verbinden



- Hotspot auf dem eigenen Handy starten
 - Einstellungen öffnen
 - Verbindungen
 - WLAN → Verbinden

WICHTIG:

Damit erfolgt eine Sicherung der Daten des Spielbogens und im Fall der Fälle kann mit einem anderen Gerät weiter gearbeitet werden.
(Außerdem kann so der Spielstand live von außerhalb der Halle verfolgt werden)

Mit Verbindung wird nach dem Spiel direkt ein PDF des Spielbogens an den Trainer gemailt.

Game-Day – vor dem Spiel



- Auswahl von:
- KapitänIn
 - StarterInnen
 - SpielerInnen

23:21 Mi., 30. Aug. 3%

← Bavarian Beauties Dortmund Dunkers Offiziellen des Spiels

☐ Spieler/in ☐ Trainer/in Trikotfarbe Übersicht

Nº	Spieler/in	Lizenz	Kapitän 0/1	Starter 0/5	All	Spieler*innen 0/12
4	Alina Assist	DBB00172				
6	Bella Bench	DBB00173				
7	Bruni Blackshot	DBB00174				
9	Charlotte Center	DBB00175				
10	Clara Crossover	DBB00176				
12	Dina Dunking	DBB00177				
13	Finja Fadeaway	DBB00178				
15	Georgia Guard	DBB00179				
16	Helena Hookshot	DBB00180				
18	Kayla Korbleger	DBB00181				

Game-Day – vor dem Spiel



23:22 Mi., 30. Aug. 3% 3%

← Bavarian Beauties Dortmund Dunks Offiziellen des Spiels

Spieler/in Trainer/in Trikotfarbe Übersicht

N°	Spieler/in	Lizenz	Kapitän 1/1	Starter 5/5	All Spieler*innen 10/12
4	Alina Assist	DBB001/2			
6	Bella Bench	DBB001/3			
7	Bruni Blackshot	DBB001/4			
9	Charlotte Center	DBB001/5			
10	Clara Crossover	DBB001/6			
12	Dina Dunking	DBB001/7			
13	Finja Fadeaway	DBB001/8			
15	Georgia Guard	DBB001/9			
16	Helena Hookshot	DBB001/80			
18	Kayla Korbleger	DBB001/81			

Tipp für Coaches



Quelle: <http://basketball-bund.net>



Spielerliste von Thorsten
geben lassen

Und vor jedem Spiel die
Trikot-Nummern eintragen,
macht es dem Kampfgericht
einfacher ;-)

Spielerliste für Mannschaft BC Wiesbaden 4 (4. Senioren männlich)					
	Nachname	Vorname	TNA-Nr	Stamm- spieler mögliche Aushilfen Nat. gemeldet	aktiv bis gesperrt
1	Boglidis	Konstatinos	X		
2	Falak	Mark Leon			
3	Faustin	Kervens	X	C	
	Fröhleke	Julian			
	Ghadyani	Arshia			
	Gille	Richard			
5	Herr	Felix	X		
6	Holzapfel	Justin	X		
7	Huffer	Marian	X		
8	Inthava	Brooklyn			
9	Mirotes da Silva	Atreju			
10	Pack	Khaya			
11	Pack	Zeno			
12	Silva	Crisxander			
13	Urun	Mazlum			
14	Wächter	Heiko			
15	Wagner	Jonas			

Game-Day – vor dem Spiel



23:22 Mi., 30. Aug. 3% 3%

← Bavarian Beauties Dortmund Dunkers Offiziellen des Spiels

Spieler/in ☒ Trainer/in ☐ Trikotfarbe Übersicht

Head Coach	+ Neu hinzufügen
Assistant Coach	+ Neu hinzufügen
2. Assistent	+ Neu hinzufügen
3. Assistent	+ Neu hinzufügen
Team Betreuer	+ Neu hinzufügen
Hallenverantwortliche	+ Neu hinzufügen
Athletik Trainer	+ Neu hinzufügen

Auswahl von:

- Trainer
- Co-Trainer

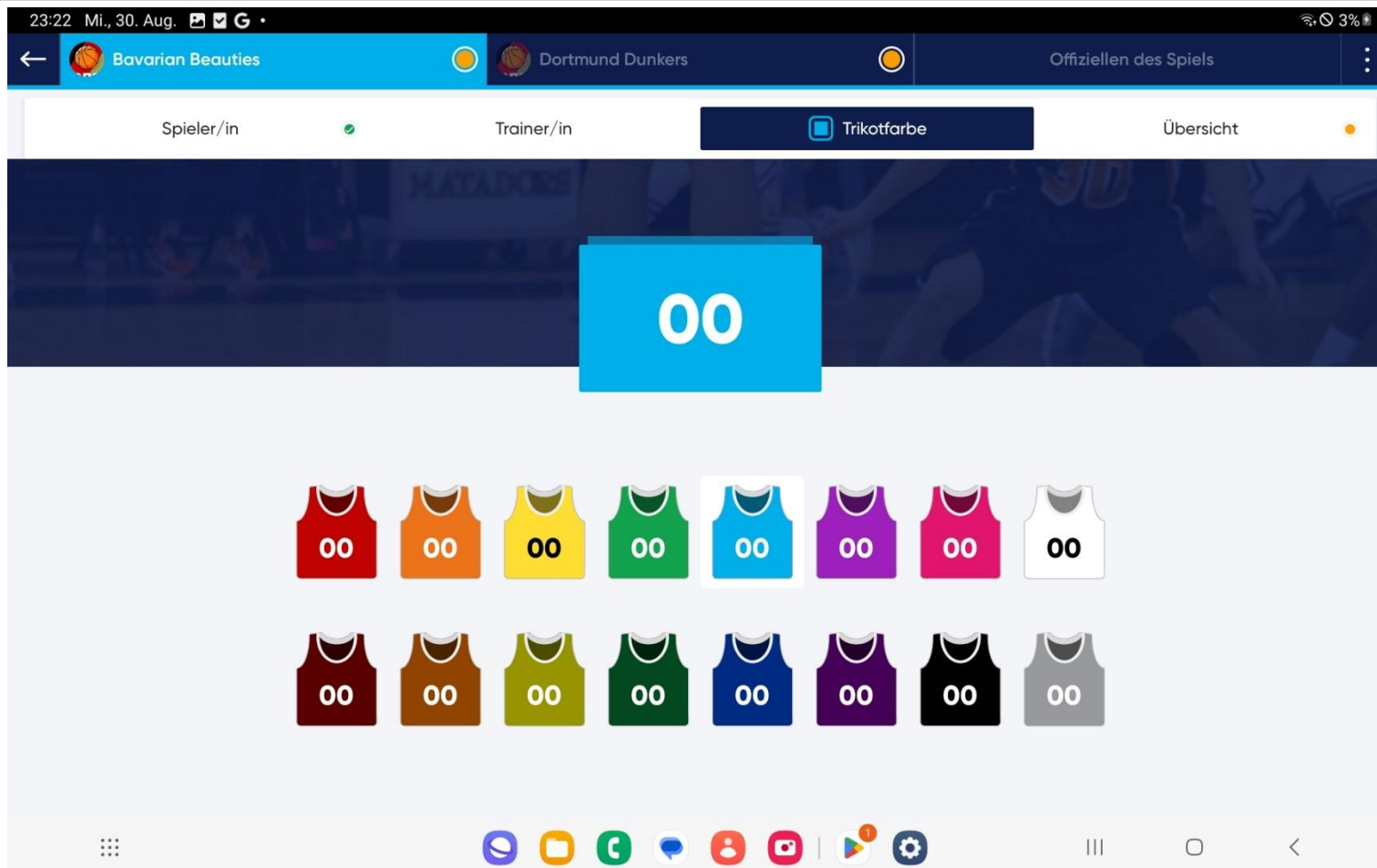
WICHTIG!
Lizenznummer
angeben

Trainer/in									
Asst. Trainer/in									
Delegate	Rockenbauch, A (N/A)								

Durch das System wird der Coach als Mannschaftsbetreuer automatisch eingetragen.

Bitte ändern!

Game-Day – vor dem Spiel



Trikotfarbe
der Teams
einstellen

Game-Day – vor dem Spiel



Unterschrift
beim Coach
einholen

23:22 Mi., 30. Aug.

← Bavarian Beauties Dortmund Dunkers Offiziellen des Spiels

Spieler/in Trainer/in Übersicht

Starter

- 4 Alina Assist
- 6 Bella Bench
- 7 Bruni Blackshot
- 9 Charlotte Center
- 10 Clara Crossover

Bank

- 12 Dina Dunking
- 13 Finja Fadeaway
- 15 Georgia Guard
- 16 Helena Hookshot
- 18 Kayla Korableger

Trainer/in

Unterschrift des Trainers

Head Coach
-

Klicken Sie hier, um zu unterschreiben

Game-Day – vor dem Spiel



23:24 Mi., 30. Aug. 4% 4%

← Bavarian Beauties Dortmund Dunkers Offiziellen des Spiels

Fisch Blind
Schiedsrichter/in 1

Schiedsrichter/in 2

Schiedsrichter/in 3

Anschreiber/in

Zeitnehmer/in

24Sek-Nehmer

Kommissar

Kader bestätigen

Schiedsrichter/in 1

Vorname
Blind

Nachname
Fisch

Lizenznummer

Änderungen speichern

Schiedsrichter
Namen +
Lizenznummer
eintragen
lassen

Unterschrift
beim Coach
einholen

Game-Day – vor dem Spiel



23:25 Mi., 30. Aug. 4G • 4%

← Bavarian Beauties Dortmund Dunks Offiziellen des Spiels ⋮

Blind Fisch Schiedsrichter/in 1	-	✖
Tomaten Auf den Augen Schiedsrichter/in 2	-	✖
- Schiedsrichter/in 3	-	✖
Stift halter Anschreiber/in	-	✖
- Zeitnehmer/in	-	✖
- 24Sek-Nehmer	-	✖
- Kommissar	-	✖

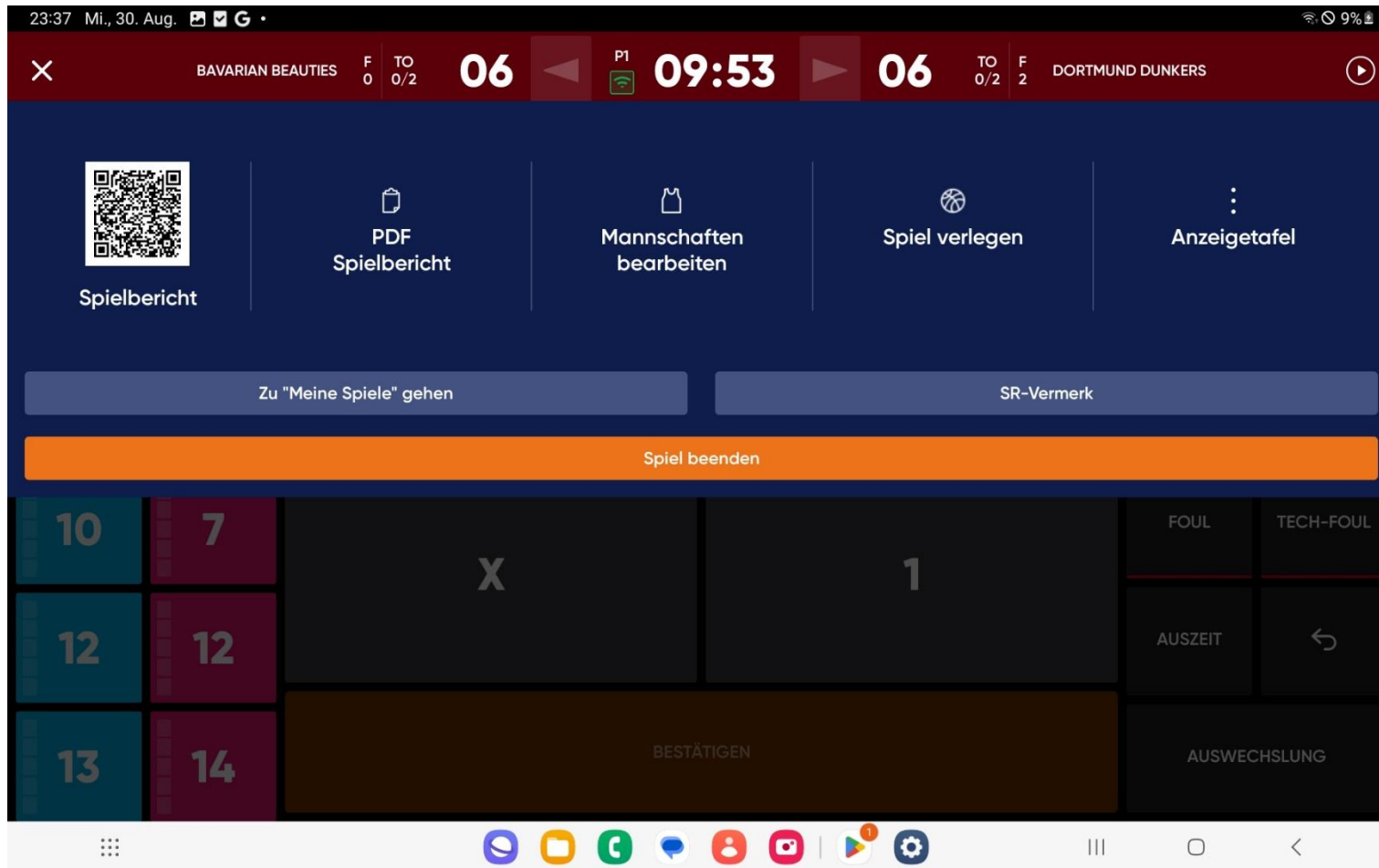
Kader bestätigen

⋮ 🗨️ 📺 📞 🗨️ 👤 📺 📞 ⚙️ ||| □ <

Beide Teams
Spiel-
Offiziellen
eingetragen?

Das Spiel
kann
beginnen
(Kader bestätigen
drücken)

Game-Day – vor dem Spiel

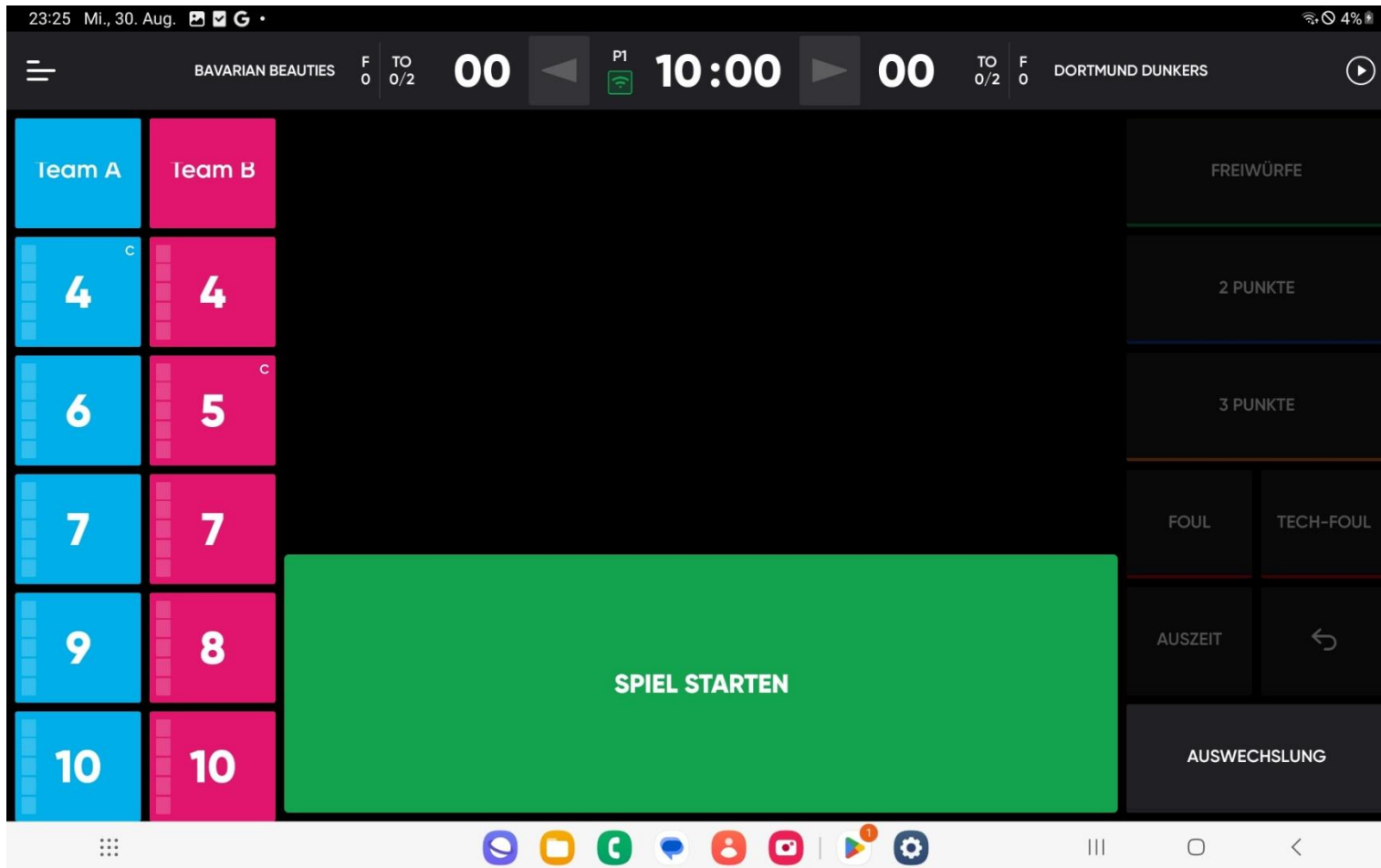


QR-Code
einscannen
und live Score
verfolgen

Link kann
beim Live-
Scouting gut
die daheim
gebliebenen
verteilt
werden

SPIELBEGINN

Im Spiel – Zeit



Start/Stopp
Über obere
Leiste in der
App (Mitte)

Zeit
korrigieren:
lange auf zeit
drücken (ca. 3
sekunden)

Im Spiel – Zeit



23:25 Mi., 30. Aug.

BAVARIAN BEAUTIES F 0 TO 0/2 00 P1 09:57 00 TO 0/2 F 0 DORTMUND DUNKERS

Team A	Team B	Icon	Player	Action	Time	Status
			Team B 10	Einwechslung	P1 10:00	✓
			Team B 8	Einwechslung	P1 10:00	✓
			Team B 7	Einwechslung	P1 10:00	✓
			Team B 5	Einwechslung	P1 10:00	✓
			Team B 4	Einwechslung	P1 10:00	✓
			Team A 10	Einwechslung	P1 10:00	✓
			Team A 9	Einwechslung	P1 10:00	✓
			Team A 7	Einwechslung	P1 10:00	✓
			Team A 6	Einwechslung	P1 10:00	✓
			Team A 4	Einwechslung	P1 10:00	✓
			STARTE P 1			

FREIWÜRFE

2 PUNKTE

3 PUNKTE

FOUL

TECH-FOUL

AUSZEIT

AUSWECHSLUNG

|||

1. Aktion
2. Nummer

Im Spiel – 3 Punkte



23:27 Mi., 30. Aug. 5%

BAVARIAN BEAUTIES F 0 TO 0/2 **06** P1 **09:53** **03** TO 0/2 F 1 DORTMUND DUNKERS

Team A	Team B	Icon	Player	Score	Time	Status	Action
			Team B 8	3 Punkte	P1 09:53	✓	
			Team A 4	3 Punkte	P1 09:53	✓	
			Team A 6	2 Punkte	P1 09:53	✓	
			Team A 7	Freiwurf verworfen	P1 09:53	✓	
			Team A 7	Freiwurf getroffen	P1 09:53	✓	
			Team A 7	Wurde gefoult	P1 09:53	✓	
			Team B 4	Foul	P1 09:53	✓	
			Team A 7	Wurde gefoult	P1 09:53	✓	
			Team B 4	Foul	P1 09:53	✓	
			Team B 10	Einwechslung	P1 10:00	✓	
			Team 8	Einwechslung	P1 10:00	✓	

Team A: 4, 6, 7, 9, 10
Team B: 4, 5, 7, 8, 10

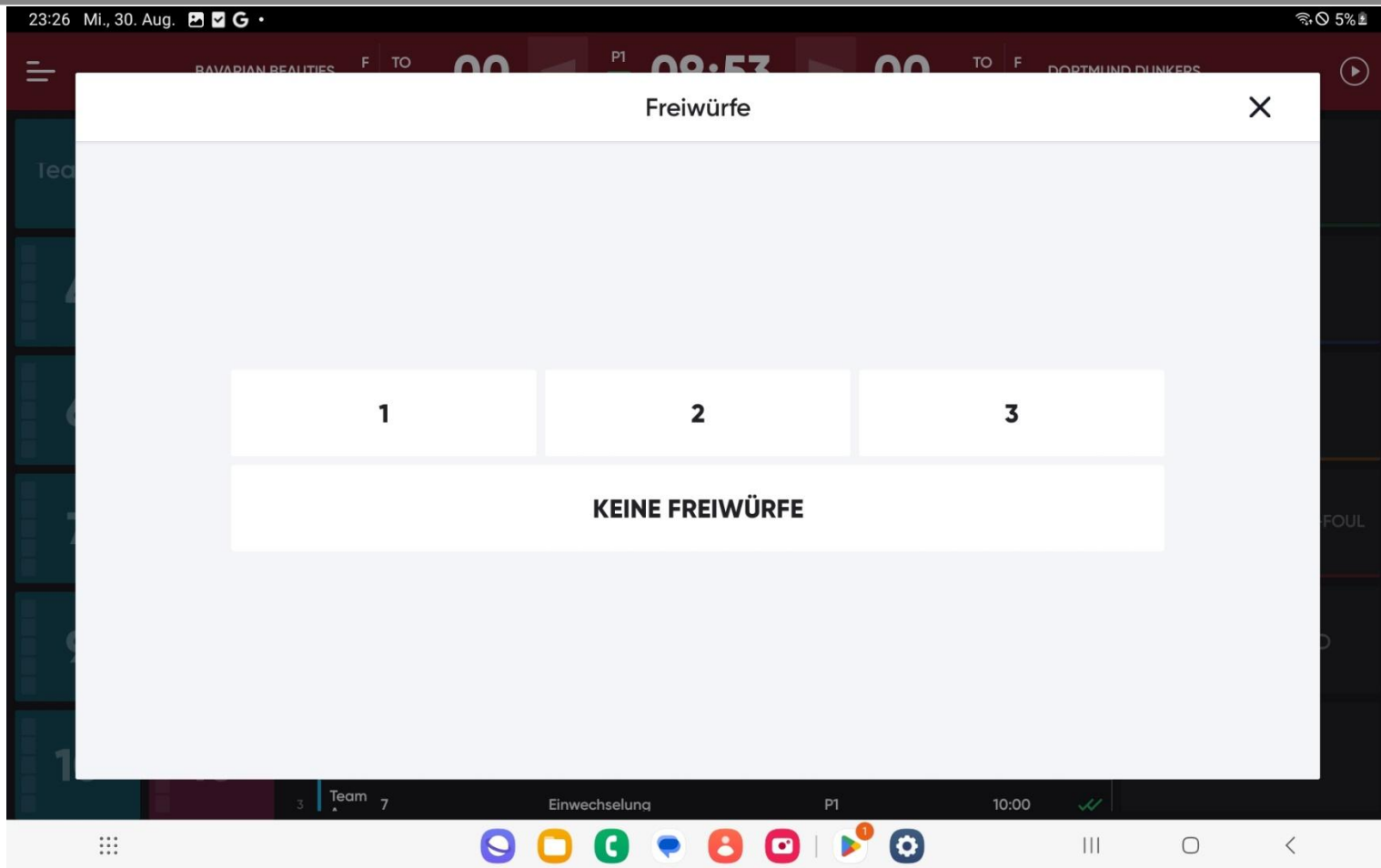
Freiwürfe: 2 PUNKTE, 3 PUNKTE
FOUL, TECH-FOUL
AUSZEIT
AUSWECHSLUNG

1. Aktion
2. Nummer

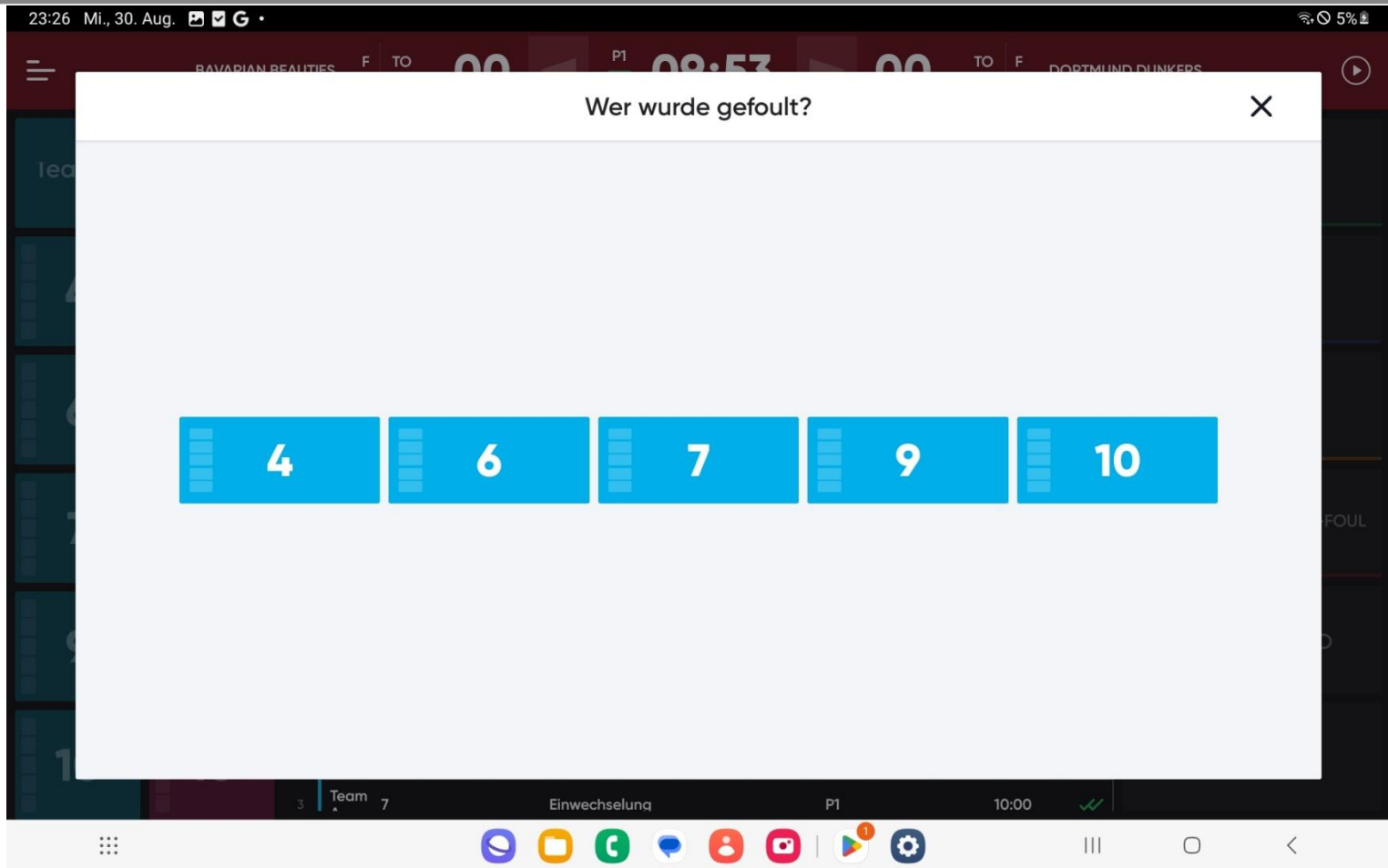
1. Aktion
2. Nummer
(wer hat gefault?)
3. Anzahl
Freiwürfe
4. Wer wirft
Freiwürfe

Foul Rosa #5
2 Freiwürfe
Blau #10 wirft

Im Spiel – Foul



Im Spiel – Foul



Im Spiel – Foul/Freiwürfe



23:26 Mi., 30. Aug.

BAVARIAN BEAUTIES F 0 TO 0/2 00 P1 09:53 00 TO 0/2 F 1 DORTMUND DUNKERS

Team A	Team B
4 ^c	4
6	5 ^c
7	7
9	8
10	10

Freiwürfe
Freiwurf-Spieler/in 7

1/2

X 1

BESTÄTIGEN

FREIWÜRFE

2 PUNKTE

3 PUNKTE

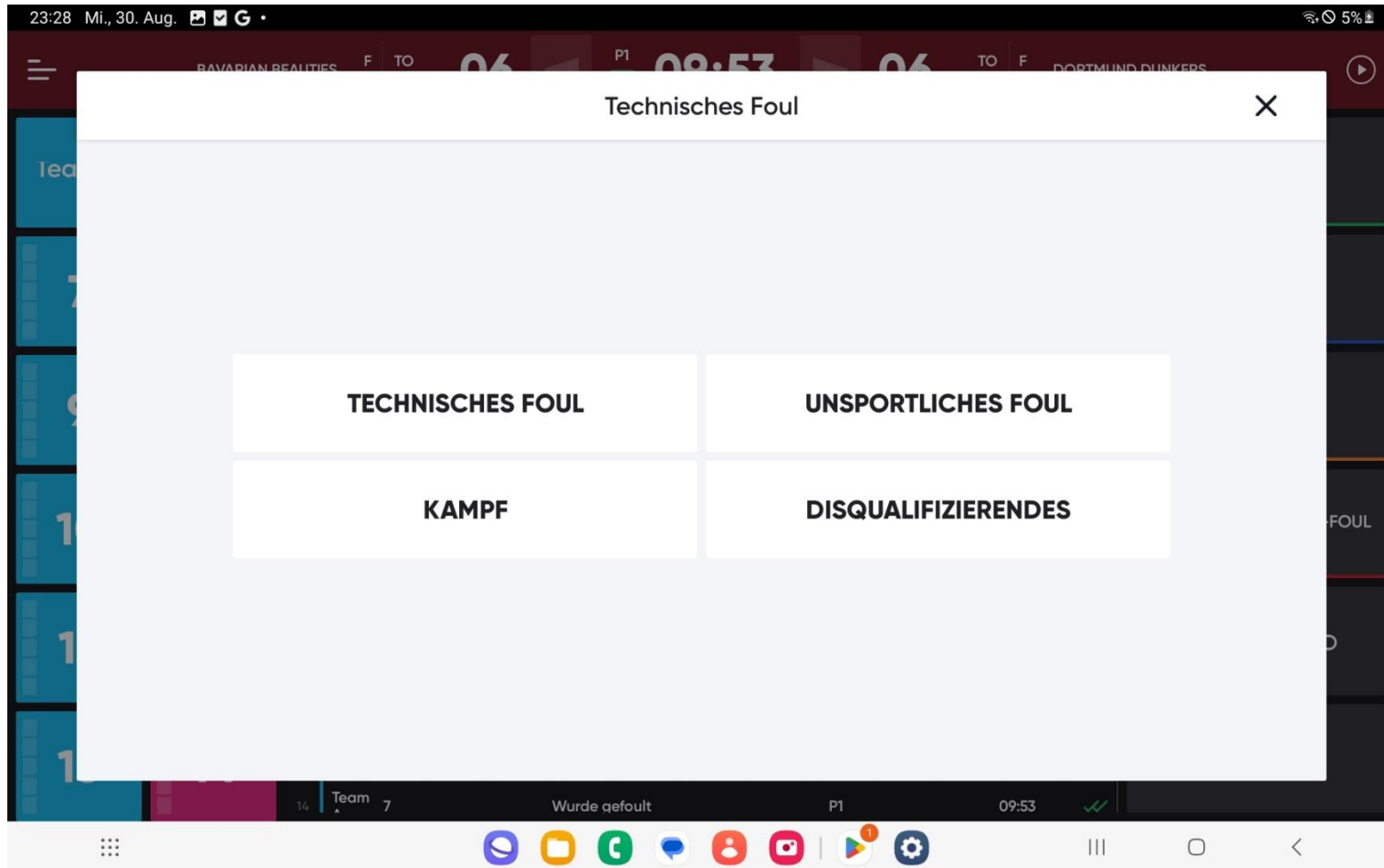
FOUL TECH-F

AUSZEIT ↶

AUSWECHSLUNG

1. Treffer?
2. JA /Nein
3. bestätigen

Im Spiel – „besondere“ Fouls



- Tech-Foul
- Fenster mit der Auswahl geht auf
- Danach wie „normales“ Foul weiter eingeben

Auszeit



1. Auszeit?
2. Welches Team

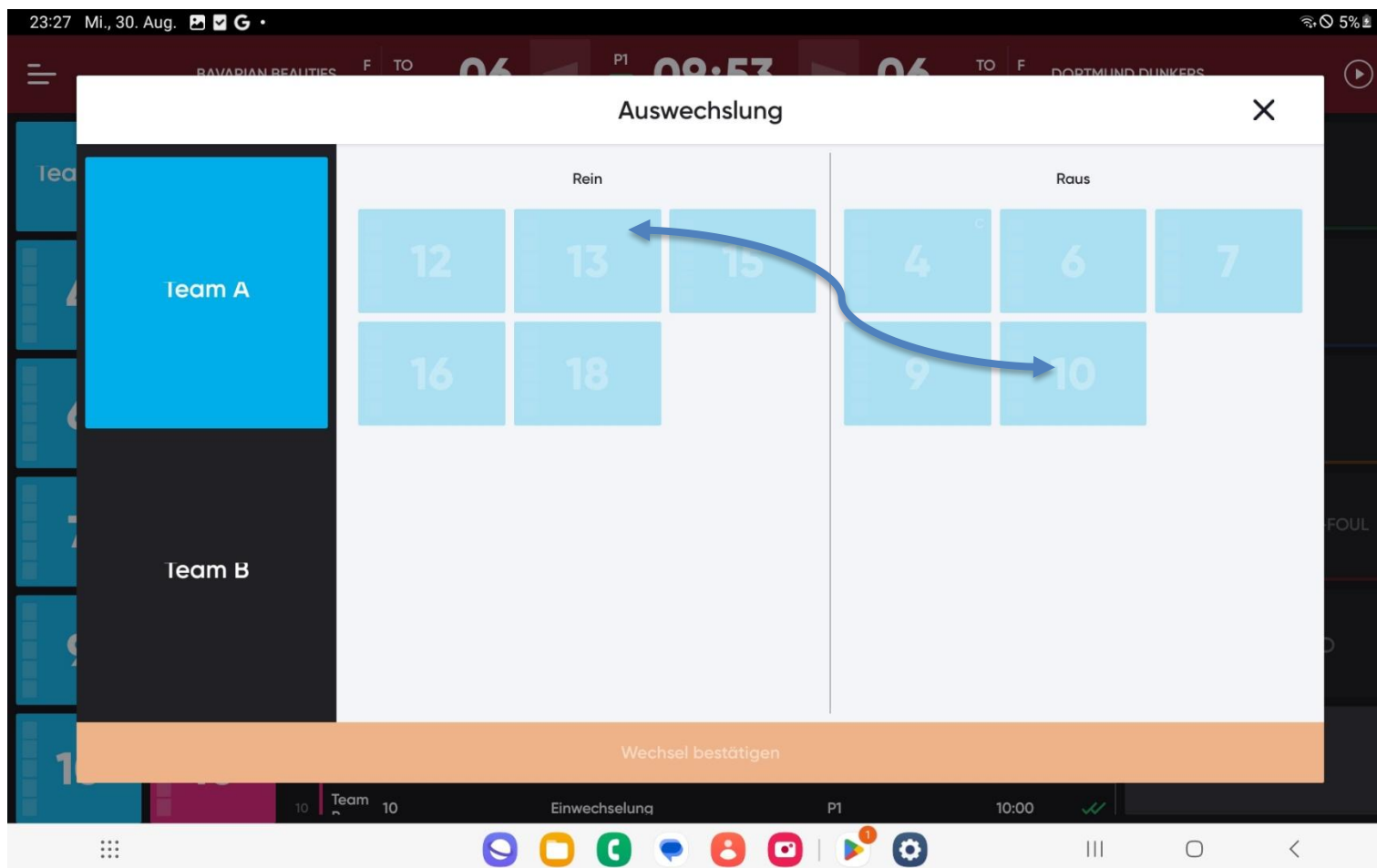
23:28 Mi., 30. Aug. 5% 06 09:53 06 TO 0/2 F 1 DORTMUND DUNKERS

Team A Team B

24	Team B	REIN 14 RAUS 10	Wechsel	P1	09:53	✓	FREIWÜRFE
22	Team B	REIN 12 RAUS 8	Wechsel	P1	09:53	✓	2 PUNKTE
24	Team A	REIN 13 RAUS 6	Wechsel	P1	09:53	✓	3 PUNKTE
22	Team A	REIN 12 RAUS 4	Wechsel	P1	09:53	✓	FOUL
20	Team B	5	3 Punkte	P1	09:53	✓	TECH-FOUL
19	Team B	8	3 Punkte	P1	09:53	✓	AUSWECHSLUNG
18	Team A	4	3 Punkte	P1	09:53	✓	
17	Team A	6	2 Punkte	P1	09:53	✓	
16	Team A	7	Freiwurf verworfen	P1	09:53	✓	
15	Team A	7	Freiwurf getroffen	P1	09:53	✓	
14	Team A	7	Wurde gefoult	P1	09:53	✓	

Auszeit

Wechsel – einzelne Spieler



Wechsel:
#13 rein
#10 raus

Wechsel - vorbereiten



23:25 Mi., 30. Aug. 4% 00:00 09:57 00:00

BAVARIAN BEAUTIES F 0 TO 0/2 DORTMUND DUNKERS F 0 TO 0/2

Team A	Team B	Einwechslung	P1	10:00	✓
4	4	Team B 10	P1	10:00	✓
6	5	Team B 8	P1	10:00	✓
7	7	Team B 7	P1	10:00	✓
9	8	Team B 5	P1	10:00	✓
10	10	Team B 4	P1	10:00	✓
		Team A 10	P1	10:00	✓
		Team A 9	P1	10:00	✓
		Team A 7	P1	10:00	✓
		Team A 6	P1	10:00	✓
		Team A 4	P1	10:00	✓

STARTE P 1

AUSWECHSLUNG

SpielerIn #19 und #35 meldet sich beim KG zum Wechsel.

Wechsel - vorbereiten



BAVARIAN REALITIES F TO 00 P1 08:50

Auswechslung

Rein

Team A	4	6	19
Team B	21	34	35
	40		

Änderung speichern

Team 7 Einwechslung

1. SpielerInnen auswählen, die zum Wechsel bereit stehen.
2. Änderung speichern

Die Spieluhr läuft die ganze Zeit weiter.

Wenn Wechsel durchgeführt wird „nur“ noch Spieler die das Feld verlassen angeben.

auf Wechsel warten



12:20 Mo., 11. Sept. 93%

BAVARIAN BEAUTIES F 0 TO 0/2 00 P1 08:28 00 TO 0/2 F 0 HAMBURG HEARTS

Team A	Team B						
7	4	27	Team A REIN 22 RAUS 34	Wechsel	P1	09:10	✓
10	5	24	Team A REIN 32 RAUS 19	Wechsel	P1	09:10	✓
22	7	22	Team A REIN 7 RAUS 6	Wechsel	P1	09:10	✓
23	8	20	Team A REIN 34 RAUS 32	Wechsel	P1	09:25	✓
32	10	18	Team A REIN 19 RAUS 7	Wechsel	P1	09:25	✓
		16	Team A REIN 23 RAUS 19	Wechsel	P1	09:47	✓
		14	Team A REIN 32 RAUS 4	Wechsel	P1	09:47	✓
		12	Team A REIN 19 RAUS 23	Wechsel	P1	09:56	✓
		10	Team B 10	Einwechslung	P1	10:00	✓
		9	Team B 8	Einwechslung	P1	10:00	✓
		8	Team B 7	Einwechslung	P1	10:00	✓

FREIWÜRFE

2 PUNKTE

3 PUNKTE

FOUL TECH-FOUL

AUSZEIT

WECHSEL VERVOLLSTÄNDIGEN

Wechsel - vorbereiten



BAVARIAN REALITIES F TO 00 P1 08:50 TO F HAMBURG HEARTS

Auswechslung

Team A

Team B

Rein	Raus
4	7
6	10
19	22
21	23
34	32
35	
40	

Auswahl zurücksetzen

Wechsel bestätigen

8 Team 7 Einwechslung P1 10:00 ✓

Spieluhr wird gestoppt und #10 und #23 verlassen das Feld

Wechsel bestätigen

Wechsel alle 5



23:25 Mi., 30. Aug. 4% 00 09:57 00 00:00 00:00

BAVARIAN BEAUTIES F 0 TO 0/2 00 09:57 00 00:00 00:00 DORTMUND DUNKERS F 0 TO 0/2

Team A Team B

4	4	Team B 10	Einwechsellung	P1	10:00	✓	FREIWÜRF
6	5	Team B 8	Einwechsellung	P1	10:00	✓	2 PUNKTE
7	7	Team B 7	Einwechsellung	P1	10:00	✓	3 PUNKTE
9	8	Team B 5	Einwechsellung	P1	10:00	✓	FOUL
10	10	Team B 4	Einwechsellung	P1	10:00	✓	TECH-FOUL
		Team A 10	Einwechsellung	P1	10:00	✓	AUSZEIT
		Team A 9	Einwechsellung	P1	10:00	✓	↩
		Team A 7	Einwechsellung	P1	10:00	✓	AUSWECHSLUNG
		Team A 6	Einwechsellung	P1	10:00	✓	
		Team A 4	Einwechsellung	P1	10:00	✓	

STARTE P 1

TEAM A oder
TEAM B

Alle 5 Feldspieler
auswechseln
z.B. nach
Auszeiten
Oder wenn Chaos
auf dem Feld
herrscht;-)

Wechsel alle 5



12:09 Mo., 11. Sept. 94%

BAVARIAN REALITIES F TO 00 P1 00:00 TO F HAMBURG HEARTS

Spieler/in auf dem Feld

	Bank	Coach
Team A	4	6
	7	10
	19	
	21	22
	23	32
	34	
Team B	35	40

Wechsel bestätigen

5 Team 23 Einwechslung P1 10:00 ✓

Auswählen



12:09 Mo., 11. Sept. 94%

BAVARIAN REALITIES F TO 00 P1 00:04 TO F HAMBURG HEARTS

Spieler/in auf dem Feld

Team A	Bank	Coach			
	4	6	7	10	19
	21	22	23	32	34
Team B	35	40			

Wechsel bestätigen

Team 23 Einwechslung P1 10:00 ✓

Aktionen korrigieren und Aktionen löschen



12:35 Mo., 11. Sept. 92%

BAVARIAN BEAUTIES 08 03:08 11 HAMBURG HEARTS

Team A	Team B						
		P1	03:19	✓	markieren	Ändern	Löschen
4	4	55 Team B 7	Freiwurf verworfen	P1	03:19	✓	
6	5	54 Team B 7	Freiwurf verworfen	P1	03:19	✓	
19	7	53 Team A 22	Kampf	P1	03:19	✓	
21	8	52 Team A 34	Freiwurf verworfen	P1	03:19	✓	
34	10	51 Team A 34	Freiwurf verworfen	P1	03:19	✓	
		50 Team A 34	Freiwurf verworfen	P1	03:19	✓	
		49 Team A 34	Wurde gefoult	P1	03:19	✓	
		48 Team B 5	Foul	P1	03:19	✓	
		47 Team B 4	2 Punkte	P1	03:19	✓	
		46 Team B 4	2 Punkte	P1	03:19	✓	

FREIWÜRFE

2 PUNKTE

3 PUNKTE

FOUL

TECH-FOUL

AUSZEIT

AUSWECHSLUNG

Über die Aktion wischen
(Rechts nach links)
„Swipen“

Markieren
→ Rückfragen an ...

Ändern
→ #2 statt 5 hat
gepunktet

Löschen
→ Korb zählt nicht

Aktionen korrigieren und Aktionen löschen



12:35 Mo., 11. Sept. 92%

BAVARIAN REALITIES F TO 08 P1 03:12 11 TO F HAMBURG HEARTS

Aktion bearbeiten

Mannschaft: Team B
Spieler/in: 10
Spielperiode: P1
Zeit: 03:19

Vor: 4

4 5 7 8 10

Änderungen speichern

Team 46 4 2 Punkte P1 03:19 ✓

Aktionen korrigieren und Aktionen löschen



12:36 Mo., 11. Sept. 92%

BAVARIAN BEAUTIES F 0 TO 0/2 **08** P1 **02:35** **11** TO 0/2 F 2 HAMBURG HEARTS

Team A	Team B	Icon	Team	Score	Action	Player	Time	Status
4	4	🛡️	Team B	5	3 Punkte	P1	02:59	✓
6	5	👕	Team B	10	2 Punkte	P1	03:19	✓
19	7	↔️	Team B	7	Freiwurf verworfen	P1	03:19	✓
21	8	⌚	Team B	7	Freiwurf verworfen	P1	03:19	✓
34	10	🚩	Team A	22	Kampf	P1	03:19	✓
		🗑️	Team A	34	Freiwurf verworfen	P1	03:19	✓
			Team A	34	Freiwurf verworfen	P1	03:19	✓
			Team A	34	Freiwurf verworfen	P1	03:19	✓
			Team A	34	Wurde gefoult	P1	03:19	✓
			Team B	5	Foul	P1	03:19	✓
			Team	4	2 Punkte	P1	03:19	✓

Team A: 4, 6, 19, 21, 34
Team B: 4, 5, 7, 8, 10

Icons: 🛡️, 👕, ↔️, ⌚, 🚩, 🗑️

Buttons: FREIWÜRFE, 2 PUNKTE, 3 PUNKTE, FOUL, TECH-FOUL, AUSZEIT, AUSWECHSLUNG

Alle Aktionen die
geändert wurden
sind markiert!

Viertel Ende



23:48 Mi., 30. Aug. 14%

HAMBURG HEARTS **F** 3 **TO** 1/2 **07** **P1** **00'0** **08** **TO** 0/2 **F** 2 DORTMUND DUNKERS

Team A	Team B	Icon	Event	Player	Time	Status
			Team A REIN 18 RAUS 17	Wechsel	P1	07:04 ✓
			Team A REIN 4 RAUS 10	Wechsel	P1	07:07 ✓
			Team A REIN 11 RAUS 4	Wechsel	P1	07:07 ✓
			Team B 4			07:07 ✓
			Team A 5			07:07 ✓
			Team A 5			07:07 ✓
			Team A 5	Freiwurf getroffen	P1	07:07 ✓
			Team B 5	2 Punkte	P1	07:07 ✓
			ENDE DES SPIELS			
			ENDE DES SPIELS			
			Team A	Auszeit	P1	07:09 ✓

Team A

4

5

7

14

18

Team B

5

7

8

10

14

15

17

18

Freiwürfe

2 PUNKTE

3 PUNKTE

FOUL

TECH-FOUL

AUSZEIT

AUSWECHSLUNG

Spielabschnitt 1 beenden?

Abbrechen Bestätigen

14%

GAME-DAY – NACH DEM SPIEL

Game-Day – nach dem Spiel



23:48 Mi., 30. Aug. 14%

HAMBURG HEARTS F 3 TO 1/2 07 P1 00'0 08 TO 0/2 F 2 DORTMUND DUNKERS

Team A	Team B	Team	Player	Action	Player	Time	Status
4	5	48	Team A REIN 18 RAUS 17	Wechsel	P1	07:04	✓
5	7	45	Team A REIN 4 RAUS 10	Wechsel	P1	07:07	✓
7	8	43	Team A REIN 11 RAUS 4	Wechsel	P1	07:07	✓
14	10	42	Team B 4			07:07	✓
18	14	41	Team A 5			07:07	✓
	15	40	Team A 5			07:07	✓
	17	39	Team A 5	Freiwurf getroffen	P1	07:07	✓
	18	38	Team B 5	2 Punkte	P1	07:07	✓
			ENDE DES SPIELS				
			ENDE DES SPIELS				
		37	Team A	Auszeit	P1	07:09	✓

Spielabschnitt 1 beenden?

Abbrechen Bestätigen

FREIWÜRFE

2 PUNKTE

3 PUNKTE

FOUL TECH-FOUL

AUSZEIT

AUSWECHSLUNG

Spielende bestätigen bedeutet das **NICHTS** mehr korrigiert werden kann



23:51 Mi., 30. Aug. 14%

Spiel beenden



Geben Sie ihre Reward Program Email an und sammeln Sie Punkte um an Gewinnspielen teilzunehmen!

Email eingeben

Schiedsrichter/in

SR-Vermerk

Spielbericht

Protest des Kapitäns

Blind Fisch
Schiedsrichter/in 1

9987



Tomaten Vor den Augen
Schiedsrichter/in 2

123



-
Schiedsrichter/in 3

-



Stift Halter
Anschreiber/in

87



-
Zeitnehmer/in

-



Beendet

Unterschrift
aller
Spielbeteiligten
einholen

Game-Day – nach dem Spiel



23:51 Mi., 30. Aug. 15%

Spiel beenden

Geben Sie ihre Reward Program Email an und sammeln Sie Punkte um an Gewinnspielen teilzunehmen!

Schiedsrichter/in SR-Vermerk **Spielbericht** Protest des Kapitäns

Spielbericht

Beendet

- Coaches die Möglichkeit auf Digitalen Bogen geben
- (QR-Code abscannen)



23:51 Mi., 30. Aug. 📶 🔋 15%

Spiel beenden

Geben Sie ihre Reward Program Email an und sammeln Sie Punkte um an Gewinnspielen teilzunehmen!

Email eingeben

Schiedsrichter/in	SR-Vermerk	Spielbericht	Protest des Kapitäns
Blind Fisch Schiedsrichter/in 1	9987		
Tomaten Vor den Augen Schiedsrichter/in 2	123		
- Schiedsrichter/in 3	-		
Stift Halter Anscheiber/in	87		
- Zeitnehmer/in	-		
Es			

Beendet



Kampfgericht
und
Schiedsrichter
unterschreiben

Anschließen
Spielbeenden

Es erfolgt eine
Mail an die
Trainer mit
einem PDF



- Spielbogen kann über den QR-Code generiert werden.
- Bei live-Spielen kann von überall auf den Bogen geschaut werden

Weitere Infos



- Über den QR-Code kann jederzeit auf den Digitalen Spielbogen geschaut werden.
- In der App „DBB.Scores“ werden die Tabelle und Spiel-Ergebnisse veröffentlicht.

Der Anschreiber

- Auszeiten -



- Von den drei Auszeiten pro Mannschaft in der zweiten Halbzeit können höchstens zwei Auszeiten in den letzten beiden Spielminuten des vierten Viertels genommen werden.
- Das bedeutet:
Hat eine Mannschaft in der zweiten Halbzeit bei Beginn der letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels noch keine Auszeit genommen, kann sie bis zum Ende des Viertels nur noch zwei Auszeiten nehmen, die dritte Auszeit verfällt.

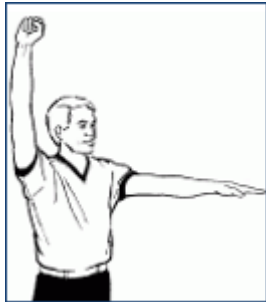


Der Anschreiber

- Fouls-



- Fouls werden immer vom Schiedsrichter angezeigt:
 - Uhr wird gestoppt und das Foul wird angezeigt



- Korb zählt /Korb zählt nicht



Der Anschreiber

- Fouls-



- Fouls werden immer vom Schiedsrichter angezeigt:
 - Anzeigen der Trikotnummer



- Trikotnummern 4-10 werden mit einer Hand bzw. mit beiden Händen angezeigt
- Trikotnummern 11-15 werden mit der Faust (steht für 10) und einer Hand angezeigt.
- Alle Spielernummern ab 16 werden zum Kampfgericht folgendermaßen angezeigt: zuerst die Zehnerstelle mit Handrücken, danach die Einerstelle mit Handflächen.



Der Anschreiber - Fouls-



Anzeige der Spielernummern:



Spielernummern 00 und 0

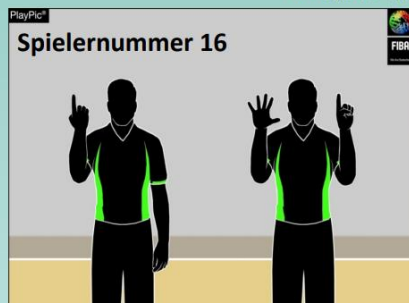
Beide Hände zeigen die Ziffern 0, bzw. rechte Hand zeigt die Ziffer 0



Spielernummern 1 bis 5

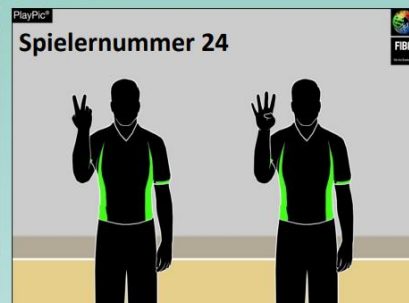
Rechte Hand zeigt die Ziffern 1 bis 5

Anzeige der Spielernummern:



Spielernummer 16

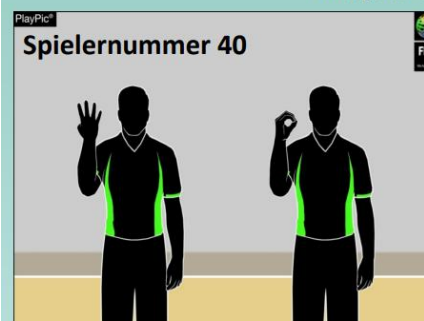
Zuerst mit der Rückseite der Hand die Ziffer 1 für die Zehnerstelle, dann mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 6 für die Einerstelle



Spielernummer 24

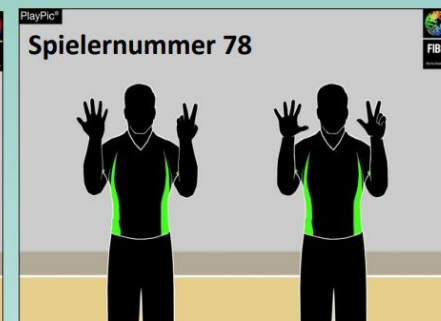
Zuerst mit der Rückseite der Hand die Ziffer 2 für die Zehnerstelle, dann mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 4 für die Einerstelle

Anzeige der Spielernummern:



Spielernummer 40

Zuerst mit der Rückseite der Hand die Ziffer 4 für die Zehnerstelle, dann mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 0 für die Einerstelle



Spielernummer 78

Zuerst mit der Rückseite der Hände die Ziffer 7 für die Zehnerstelle, dann mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 8 für die Einerstelle



Der Anschreiber

- Fouls-



- Art des Fouls



schlagen



blockieren



halten



schieben



Offensivfoul

- Anzeige der Strafe



Ein Freiwurf



Zwei Freiwürfe



3 Freiwürfe



Einwurf in Spielrichtung



Der Anschreiber - Fouls-



Technisches Foul gegen einen Spieler:

Wird auf dem Bogen mit hochgestellten „T“ an der Minute vermerkt

Strafe bei technischem Foul:

1 Freiwurf ohne Aufstellung und Einwurf an der Mittellinie



Unsportliches Foul:

Wird auf dem Bogen mit einem Kreis um die Minute vermerkt

Strafe bei unsportlichem Foul:

2 Freiwürfe ohne Aufstellung und Einwurf an der Mittellinie



Disqualifizierendes Foul:

Wird auf dem Bogen mit hochgestellten D an der Minute vermerkt sowie einem D im nachfolgenden Kästchen:

Strafe bei disqualifizierendem Foul :

2 Freiwürfe ohne Aufstellung und Einwurf an der Mittellinie; sofortiger Spielausschluss des Spielers



Der Anschreiber

- Anzeigetafeln für die Spielerfouls -



Die Anzahl der Spielerfouls wird vom Kampfgericht anhand von Anzeigetafeln (1-5) mindestens jeweils zwei Sekunden zu beiden Mannschaftsbankbereichen und zum Spielfeld angezeigt.



Das KAMPFGERICHT

- Selbst-Test -



Selbst-Test zur Kontrolle,
was hängen geblieben ist...

Kampfgericht

- Zeitnehmer-Test-Aufgaben -



Frage	Ja, stimmt	Nein, stimmt nicht
Der Spieluhr-Zeitnehmer muss die Dauer der Spielzeit, Auszeiten und Spielpausen messen und gewünschte Wechsel und Auszeiten signalisieren, den Einwurfanzeiger und die Punkteanzeige aktuell halten und über die aktuelle Spielminute informieren. Richtig?		
Während des Sprungballs berührt Springer A1 den Ball, bevor dieser den höchsten Punkt erreicht hat und der Schiedsrichter pfeift direkt → Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft B in deren Vorfeld und mit 10:00 auf der Spieluhr fortgesetzt. Richtig?		
Während der Ball gerade im Aus ist oder Freiwürfe geworfen werden, kann ich gerne schnell ein paar Nachrichten auf meinem Handy checken. Richtig?		
Die Schiedsrichter haben das zu leise Signal für einen Spielerwechsel nicht gehört, geben A1 den Ball zum Einwurf frei und lassen das Spiel fortsetzen. → Der Zeitnehmer startet die Spieluhr nicht. Richtig?		
Bei noch 2:03 auf der Spieluhr im vierten Viertel 2:03 erzielt A1 einen Feldkorb. Nach dem Korberfolg rollt der Ball aus dem Spielfeld, wobei fünf Sekunden auf der Spieluhr verstreichen. → Der Zeitnehmer stoppt die Spieluhr bei 2:00. Richtig?		
Auch in den letzten zwei Minuten jeder Verlängerung wird nach Korberfolg die Spieluhr gestoppt. Richtig?		
Der letzte Freiwurf von A1 ist erfolgreich. Beim anschließenden Einwurf von B1 berührt B2 auf dem Spielfeld den Ball, erlangt aber keine Ballkontrolle. → Die Spieluhr wird in Gang gesetzt, sobald B2 den Ball berührt. Richtig?		
Bei jedem Pfiff des Schiedsrichters ist die Uhr zu stoppen. Richtig?		
Kurzschulung (3 Min):		
https://youtu.be/7HhyEiprtp0		
Mehr Infos, auch zu den beiden Spieluhren:		
https://www.bcwiesbaden.de/infos/kampfgericht		

Kampfgericht

- Wurfuhr-Test-Aufgaben Teil1-



Frage	Stimmt	Stimmt nicht
Bei einem Angriff der Mannschaft A gelingt es B1, den Ball abzufälschen, ohne die die Ballkontrolle zu erlangen. Die Wurfuhr wird trotzdem zurückgesetzt. Richtig?		
Bei einem Pass von A1 fliegt der Ball über die Seitenlinie. B1 springt im Spielfeld ab und tippt den Ball mit einer Hand zurück ins Spielfeld. Dort wird er von A2 gefangen. --> Mannschaft B hatte vorübergehend Ballkontrolle erlangt. Richtig?		
Nach einem Korbwurf von A1 verfehlt der Ball den Ring und es kommt zu einem Halteball zwischen A2 und B2. Die Wurfuhr zeigt noch 10 Sekunden Restzeit und der Einwurfspfeil steht für Mannschaft A. --> Mannschaft A erhält Einwurf mit 10 Sekunden Restzeit auf der Wurfuhr. Richtig?		
A1 wirft auf den Korb und der Ball klemmt zwischen Ring und Spielbrett ein, die Wurfuhr zeigt eine Restzeit von sechs Sekunden. Der nachfolgende Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu. --> Mannschaft A erhält neue 14 Sekunden. Richtig?		
A1 dribbelt in seinem Vorfeld. Bei noch vier Sekunden auf der Wurfuhr unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel, weil sich B1 verletzt hat. --> Die Wurfuhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt. Richtig?		
Mannschaft A hat Ballkontrolle und es sind noch 10 Sekunden auf der Wurfuhr, als das Spiel wegen einer Verletzung von A1 unterbrochen wird. --> Das Spiel wird mit Einwurf für Mannschaft A und der Restzeit von 10 Sekunden auf der Wurfuhr fortgesetzt. Richtig?		
A1 dribbelt in seinem Vorfeld und wird von B1 unsportlich gefoult. Die Wurfuhr zeigt noch sechs Sekunden an. A1 wirft zwei Freiwürfe, danach erhält Mannschaft A den Ball. --> Einwurf in Höhe der Mittellinie, die Wurfuhr wird auf neue 24 Sekunden zurückgesetzt. Richtig?		

Kampfgericht

- Wurfuhr-Test-Aufgaben Teil2 -



Frage	Stimmt	Stimmt nicht
Nach Korberfolg der Mannschaft A wirft B1 von der Endlinie ein. Auf dem Spielfeld berührt zunächst A1 kurz den Ball und fälscht ihn dadurch so ab, dass ihn A2 fängt. --> Die Wurfuhr wird bei der Berührung durch A1 gestartet und beim Fangen des Balls durch A2 auf 24 Sekunden zurückgesetzt. Richtig?		
A1 wirft auf den Korb. Der Ball berührt den Ring. Danach entsteht zwischen A2 und B2 ein Halteball. Der Einwurfpfeil zeigt für Mannschaft A. --> Mannschaft A erhält Einwurf nächst der Stelle des Halteballs mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Richtig?		
Mannschaft A erzielt bei noch 20 Sekunden auf der Spieluhr im vierten Viertel einen Feldkorb und Mannschaft B nimmt eine Auszeit. Trainer B entscheidet, dass der anschließende Einwurf seiner Mannschaft im Vorfeld ausgeführt wird. --> Die Wurfuhr wird ausgeschaltet. Richtig?		
Bei noch 0:10 auf der Spieluhr und noch sechs Sekunden auf der Wurfuhr tritt B1 im Vorfeld der Mannschaft A absichtlich gegen den Ball. --> Mannschaft A erhält Einwurf in ihrem Vorfeld, die Wurfuhr wird ausgeschaltet. Richtig?		
Nach einem Schrittfehler von A1 in seinem Rückfeld erhält Mannschaft B einen Einwurf in ihrem Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Richtig?		
A1 passt aus der Ecke seines Vorfelds zurück zu A2 in der Nähe der Mittellinie. Der Ball verfehlt A2 und fliegt ins Rückfeld der Mannschaft A. B1 erfasst die Situation, läuft dem Ball hinterher und nimmt ihn in seinem Vorfeld auf. --> Die Wurfuhr wird mit 14 Sekunden gestartet. Richtig?		
Beim erfolglosen letzten Freiwurf von A1 fängt A2 den Offenserebound. --> Die Wurfuhr wird beim Erlangen der Ballkontrolle durch A2 mit 14 Sekunden wieder gestartet. Richtig?		
Ist der Wurfuhr-Zeitnehmer in einer Situation im Zweifel, ob er seine Uhr stoppen oder weiterlaufen lassen muss – z. B. bei der Frage, ob der Ball am Ring war oder nicht –, soll er die Wurfuhr nicht stoppen. Richtig?		
Bei noch 1:31 auf der Spieluhr im vierten Viertel wird A1 von B1 gefoult. Trainer A nimmt eine Auszeit und entscheidet, dass der nachfolgende Einwurf seiner Mannschaft ins Vorfeld verlegt wird. --> Die Wurfuhr stand auf 21 Sekunden und wird auf 14 Sekunden gesetzt. Richtig?		

Kampfgericht

- Anschreiber-Test-Aufgaben –

Teil 1: Auszeiten, Fouls, Mannschaftsfouls



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
08:33



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
03:51



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
06:12



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
03:10



Spieler Nr. 8 verlässt das Spiel;
für ihn kommt Spieler Nr. 7

Spielperiode:
1
Restspielzeit:
05:00



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
02:12



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
04:20



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
00:48



Spielperiode:
1
Restspielzeit:
00:00

Der Anschreiber muss nun noch eine dicke Linie zwischen den gebrauchten und frei gebliebenen Foulkästchen ziehen (mit der gleichen Farbe wie in der vorausgegangenen Spielperiode).

Kampfgericht

- Quellen -



Weitere hilfreiche Internetquellen zum Thema Kampfgericht:

- Spielregeln Mini (U12/U10/U8) https://www.hbv-basketball.de/images/download/jugend/Spielregeln_Minibasketball_U8-U12_03_2021.pdf
- Wer sich noch detaillierter mit dem Thema beschäftigen will, schaut mal auf www.anschreiber.de vorbei und/oder lädt sich das komplette Kampfrichter-Handbuch herunter: https://www.basketball-bund.de/wp-content/uploads/Kampfrichter-Handbuch_2020.pdf
- Über <https://dbb.triagonal.net/online/> kann man sich kostenlos (nachdem man sich einen Account über <https://dbb.triagonal.net/online/login/signup.php> angelegt hat) zu einem DBB-e-learning-Kurs für Kampfrichter anmelden.
- Englischsprachige Infos: https://assets.website-files.com/5d24fc966ad064837947a33b/5fdd59d3c9f4a4b951f8f434_FIBA_Table_Officials_Manual_v4.0_September2020_en.pdf
- 16-minütiges Schulungsvideo zur Erklärung der Aufgaben des Anschreibers (ab U14). Der einzige Punkt, der in unseren Ligen anders gelebt wird, als im Video dargestellt: Die Spieler der Teams tragen bei uns die Trainer ein. Die muss der Anschreiber nicht erledigen. Der Rest ist hier aber sehr sehr gut erklärt: <https://youtu.be/4-uBg3t2Zw0>
- Musterbogen Anschreiber (Ausfüllhilfe ab u14): https://www.basketball-bund.de/wp-content/uploads/DBB-Anschreibebogen2012_Ausf%C3%BCllhilfe2020-2.pdf
- Super 3-Min-Video zur Spieluhr: <https://youtu.be/7HhyEjrtpt0>
- Super 4-Min-Video zur Shot-Clock: <https://www.youtube.com/watch?t=90&v=OOWRUJRUWIw&feature=youtu.be>
- Digitale Kampfrichter-Schulung auf der BCW-Homepage: <https://www.bcwiesbaden.de/infos/kampfgericht/>

Kampfgericht

- Fragen? -



UND NUN:

**VIEL ERFOLG UND SPAß IN
DER KOMMENDEN SAISON !**