



Kampfgericht

- besteht aus **drei** Personen
(Anschreiber / Zeitnehmer / 24-Sekunden-Zeitnehmer)
- oder **vier** Personen
(Anschreiber / Anschreiber-Assistent / Zeitnehmer /
24-Sekunden-Zeitnehmer) !

Zusätzlich möglich: Beobachter der Gastmannschaft !
(vor Spiel benannt / kein Wechsel / Mannschaftsangehöriger)



Anschreiber

24-Sek.-Zeitnehmer

Spiel-Zeitnehmer

Spiel-Zeitnehmer

Aufgaben:

- Dauer der Spielzeit und Spielpausen messen
- Signalhorn bedienen
- Spielzeit ansagen
- Auszeiten und Spielwechsel ansagen
- Einwurf-Pfeil bedienen



Spiel-Zeitnehmer

Wann ist die Spieluhr zu starten?

- Sprungball: Sobald ein Springer den Ball berührt
- Einwurf: Sobald ein Spieler den Ball berührt
- Freiwurf: Sobald nach dem letzten Freiwurf ein Spieler den Ball berührt



Spiel-Zeitnehmer

Wann ist die Spieluhr zu stoppen?

- **bei jedem Pfiff der Schiedsrichter!**
- bei jeder beantragten Auszeit
- in den letzten zwei Minuten der 4. Spielperiode zusätzlich nach jedem erfolgreichen Korb



Spiel-Zeitnehmer

Wann ist das Signalhorn zu drücken?

- bei jedem beantragten **Spielerwechsel**
(eine Wechselmöglichkeit besteht, sobald die Spieluhr gestoppt wurde)
- bei jeder beantragten **Auszeit**
(eine Auszeit kann genommen werden, sobald die Spieluhr gestoppt wurde, oder ein Korb gegen die beantragende Mannschaft erzielt worden ist)



Spiel-Zeitnehmer

Wann ist das Signalhorn zu drücken?

- zum Ende jeder Spielperiode (Viertel)

Eine Spielperiode dauert 10 Minuten.

Die letzte Minute ist **laut** anzusagen.

Es gibt 4 Spielperioden pro Spiel (ohne Verlängerung).



Spiel-Zeitnehmer

Wann muss der was Zeitnehmer ansagen?

- jeden beantragten Spielerwechsel „**Wechsel**“ (+Signal)
- jede beantragte Auszeit „**Auszeit**“ (+Signal)
- die „**Letzte Minute**“ jeder Spielperiode
- die letzten 10 Sekunden jeder Spielperiode (runterzählen)



Alle Ansagen müssen laut gerufen werden!

Spiel-Zeitnehmer

Wie wird der Einwurf-Pfeil bedient?



- beim ersten Sprungball am Spielbeginn erhält die Mannschaft den Einwurf, die den Sprungball verloren hat
- bei jeder Sprungballsituation (Zeichen des Schiedsrichters) wird der Pfeil nach dem Einwurf gedreht
- in der Halbzeitpause wird der Pfeil gedreht, um den Zeitenwechsel auszugleichen



24-Sekunden-Zeitnehmer

Aufgaben:

- 24 Sekunden messen
- 24 Sekunden runterzählen
- 24-Sekunden-Signal betätigen
- Dauer der Auszeiten messen und ansagen
- Punkte-Anzeigetafel bedienen



24-Sekunden-Zeitnehmer

Wann ist die 24-Sek-Spieluhr neu zu starten?



- nach **Sprungball**: Sobald ein Spieler Ballkontrolle hat
- nach **Freiwurf**: Sobald nach dem letzten Freiwurf ein Spieler Ballkontrolle
- nach **Feldwurf mit Ringberührung**: Sobald ein Spieler Ballkontrolle hat
- nach **Ballbesitzwechsel**: Sobald ein Spieler Ballkontrolle hat

24-Sekunden-Zeitnehmer

Wann ist die 24-Sek-Spieluhr wieder in Gang zu setzen?

- nach **Einwurf**, wenn ein Spieler der gleichen Mannschaft (die zuvor Ballkontrolle hatte) wieder Ballkontrolle erlangt

**Wenn die Spielzeituhr steht,
steht auch die 24-Sekunden-Uhr!**



24-Sekunden-Zeitnehmer

Wie werden die 24 Sekunden runtergezählt?

- Bei 15 Sekunden ruft der Zeitnehmer laut „15“
- Bei 20 Sekunden ruft der Zeitnehmer laut „20“
- Bei 21 Sekunden ruft der Zeitnehmer laut „21“
- Bei 22 Sekunden ruft der Zeitnehmer laut „22“
- Bei 23 Sekunden ruft der Zeitnehmer laut „23“



24-Sekunden-Zeitnehmer

Was passiert beim Erreichen der 24-Sekunden?

Bei einer Dauer von 24 Sekunden Ballkontrolle der gleichen Mannschaft betätigt der Zeitnehmer das 24-Sekunden-Signal



Im Anschluss erhält die gegnerische Mannschaft den Einwurf

24-Sekunden-Zeitnehmer

Wie werden die Auszeiten gemessen?

- Eine Auszeit beträgt 60 Sekunden
- Bei 50 Sekunden ruft der Zeitnehmer laut „50“
- Bei 60 Sekunden betätigt der Zeitnehmer das Signal und ruft laut „Auszeit Ende“



24-Sekunden-Zeitnehmer

Wie werden die Punkte gezählt?

- Ein erfolgreicher Feldwurf zählt 2 Punkte
- Ein erfolgreicher „Dreier“ (Anzeige Schiedsrichter/ Spieler steht hinter der 3-Punkt-Linie) zählt 3 Punkte
- Ein erfolgreicher Freiwurf zählt 1 Punkt



Regelmäßig mit Anschreiber abstimmen!

Bei größeren Problemen helfen euch auch
diese Damen und Herren!



Viel Erfolg!