



KAMPFRICHTER NATIONALE MEISTERSCHAFTEN (OTN)

1. Rolle und Bedeutung der Kampfrichter.

Die Kampfrichter der nationalen Meisterschaften bestehen aus einem Anschreiber (vom Gastklub), einem Zeitnehmer (vom Heimklub) und einem 24-Sekunden-Zeitnehmer (ebenfalls vom Heimklub).

Die Kampfrichter sind die Assistenten der Schiedsrichter und des Kommissars. Dies verlangt, dass sie ihre Aufgaben absolut neutral ausführen. Niemand darf ein Interesse daran haben, dass es zu Kritiken zwischen den Schiedsrichtern und ihren Assistenten kommt, es braucht eine perfekte Zusammenarbeit. Es darf an einem Spiel keine individuellen Tätigkeiten geben, sondern es braucht Zusammenarbeit und Koordination zwischen Spielern, Trainern, Schiedsrichtern und Kampfrichtern.

Am Anschreibertisch sind alle privaten Gespräche verboten, und der Tisch muss von allen für sein Funktionieren überflüssigen Gegenständen frei sein (Taschen, Handys, Esswaren, etc.).

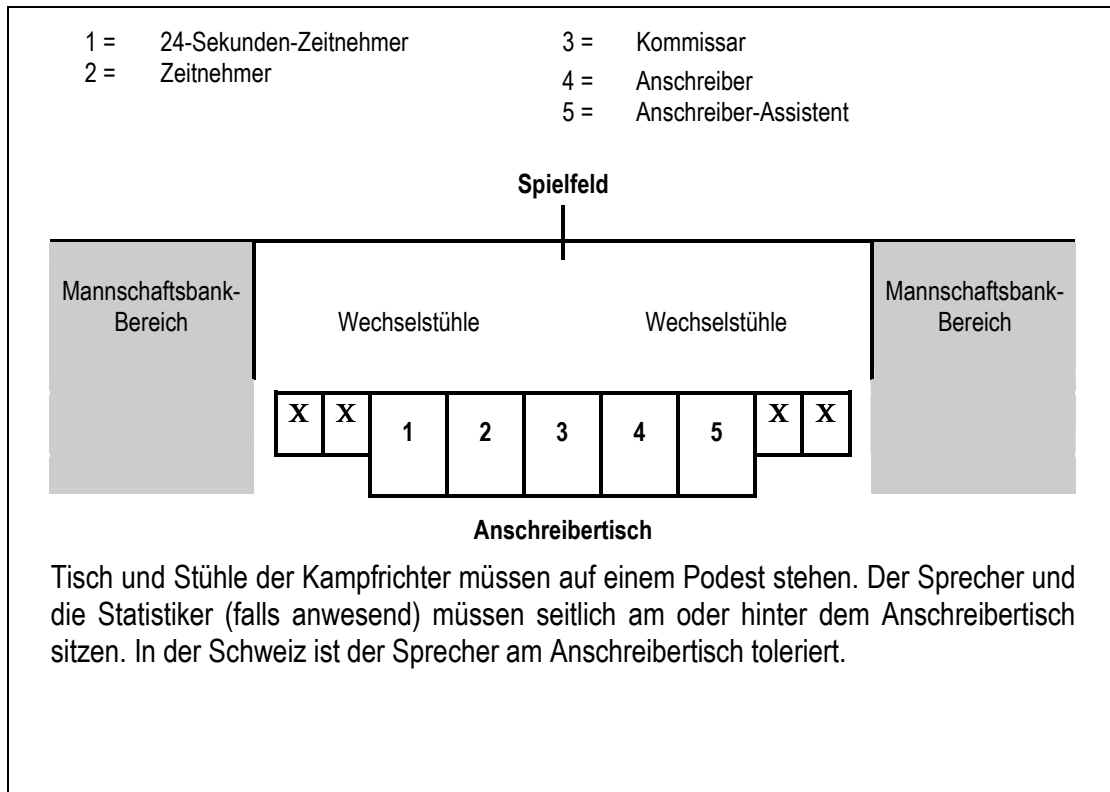
Für alle Spiele der nationalen Meisterschaften ist es zwingend vorgeschrieben, dass sich die Kampfrichter **spätestens 45 Minuten vor Spielbeginn in der Halle** befinden müssen.

Wenn es bei einem Spiel der nationalen Ligen keinen Kommissar hat, **MUSS sich einer der beiden Kampfrichter vom Heimklub vergewissern**, dass der Anschreibebogen korrekt abgeschlossen ist (Punkte der aufgeführten Spieler, Unterschriften der Kampfrichter sowie der Schiedsrichter), bevor er den Spielort verlässt.

Bei internationalen Spielen (Europa-Cup, Spielen der Nationalmannschaft) müssen sich die Kampfrichter 1 Stunde (60 Minuten) vor Spielbeginn beim FIBA-Kommissar melden.

Es ist von grösster Bedeutung, dass alle Kampfrichter aufmerksam sind. Vor allem der Anschreiber muss aufpassen, dass beim laufenden Resultat keine Fehler entstehen, weil davon Sieg oder Niederlage abhängen können.

Anordnung des Anschreibertisches und der Wechselstühle (Beispiel)



2. Wer macht was und welche Rolle hat der Kommissar.

2.1 : Der Zeitnehmer:

Er misst :

- Die Dauer der Spielzeit (4 Spielperioden von je 10 Minuten und Verlängerung(en) von je 5 Minuten).
- Die Dauer der Auszeiten (je 1 Minute -> nach 50 Sekunden sein Signal ertönen lassen).
- Die Dauer der Spielpausen : - 2 Minuten zwischen der 1. und 2. sowie zwischen der 3. und 4. Spielperiode - nach 1 Minute 30 sein Signal ertönen lassen.
- Die Halbzeitpause von 15 Minuten -> nach 12 Minuten sein Signal ertönen lassen.
- Er muss alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel anwenden, um die Schiedsrichter sofort zu verständigen, wenn sein Signal versagt oder nicht gehört wird.

Zur Erinnerung:

Er setzt die Spieluhr in Gang, wenn der Ball:

- beim Sprungball legal von einem Spieler getippt wird.
- nach einem erfolglosen Freiwurf von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.
- bei einem Einwurf von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.

Er stoppt die Spieluhr, wenn:

- die Spielzeit für eine Spielperiode abgelaufen ist.
- ein Schiedsrichter pfeift.
- ein Feldkorb gegen die Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat.
- Ein Feldkorb in den letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode oder in den letzten 2 Minuten jeder Verlängerung erzielt wird.

Achtung: Alles was geschieht nachdem die Spieluhr gestoppt wurde wird annulliert, und das Spiel geht weiter wie wenn nichts passiert wäre. Dies gilt nicht bei technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Fouls.

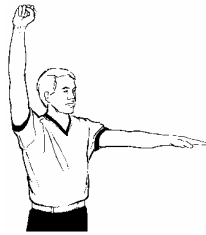
Schiedsrichter-Handzeichen bezüglich der Spielzeit:

UHR ANHALTEN
(zusammen mit Pfiff)
ODER
UHR NICHT IN GANG SETZEN



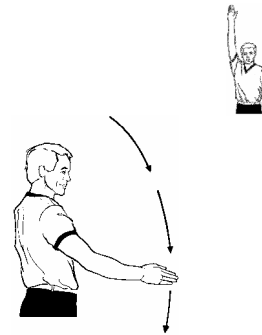
Offene Handfläche

UHR ANHALTEN WEGEN
FOULSPIELS
(zusammen mit Pfiff)



Geschlossene Faust, Handfläche zeigt nach unten zur Hüfte

ZEIT AN



Hackbewegung mit der Hand

2.2. Der Anschreiber:

Der Anschreiber trägt alle im Reglement vorgesehenen Informationen in den Anschreibebogen ein. Nur er ist berechtigt eines der offiziellen Signale des Anschreibertisches zu benutzen, um mit den Schiedsrichtern in Verbindung zu treten.

Dreissig (30) Minuten vor Spielbeginn muss der Anschreiber den Anschreibebogen vorbereitet haben das heisst: **-> in schwarz** muss ausgefüllt sein (siehe Beispiel):

- Der Kopf des Anschreibebogens.
- Die Lizenznummer, **Namen (in Grossbuchstaben)** und Vornamen der Spieler.
- Die Lizenznummer, **Namen (in Grossbuchstaben)** und Vornamen des Trainers
- Die Lizenznummer, **Namen (in Grossbuchstaben)** und Vornamen des Trainer-Assistenten (falls anwesend)
- Die Lizenznummer, **Namen (in Grossbuchstaben)** und Vornamen der Kampfrichter **-> in schwarz**.

Der Anschreibebogen muss mit **2 verschiedenen Farben** ausgefüllt werden: (Beispiel)

- 1. Spielperiode **rot** (Kontrastfarbe zum Kopf des Bogens)
- 2. Spielperiode **schwarz**
- 3. Spielperiode **rot**
- 4. Spielperiode **schwarz**
- Verlängerung(en) **schwarz**

Der Anschreiber muss die Schiedsrichter benachrichtigen, wenn eine Mannschaft eine Auszeit beantragt hat und diese auf dem Anschreibebogen eintragen. Er muss anschliessend die Schiedsrichter informieren, wie viele Auszeiten jede Mannschaft schon genommen hat.

AUSZEIT
(zusammen mit Pfiff)



T formen, Zeigefinger sichtbar

Team B *HOOPEERS*

Time-outs	Period ①	Team fouls	Period ②
<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 10px; margin-bottom: 2px;"></div>
	Period ③		Period ④
	Extra periods		

Eintrag der Auszeiten der Mannschaft

Nach jedem Spielerfoul muss der Anschreiber die Foultafel mit der aktuellen Foulzahl dieses Spielers hochheben, und zwar so, dass sie von beiden Trainern und den Schiedsrichtern gesehen werden kann.

Wenn das Spiel nach dem 4. Mannschaftsfoul wieder aufgenommen wurde, muss er sich vergewissern, dass der Anzeiger für die Mannschaftsfouls richtig aufgestellt ist, und zwar an dem Ende des Anschreibertisches, das der Bank der bestrafte Mannschaft am nächsten ist. Er darf nicht vergessen, diese am Ende der ersten drei Spielperioden wieder zu entfernen.

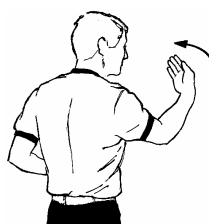
Er muss Spielerwechsel veranlassen.

SPIELERWECHSEL



Kreuzen der Unterarme

AUFFORDERUNG ZUM SPIELERWECHSEL



Offene Handfläche winkt in Richtung Körper

Der Anschreiber bedient den Einwurfanzeiger für den Wechselnden Ballbesitz. Unmittelbar nach Ende der ersten Halbzeit darf er nicht vergessen, diesen umzustellen, da die Mannschaften zu Beginn der zweiten Halbzeit die Spielrichtung wechseln.

Achtung: Ein Spielertrainer, der kein einziges persönliches Foul begangen hat, gegen dessen Mannschaft aber 3 technische Fouls gegen die Bank verhängt wurden, hat nicht mehr das Recht zu spielen oder zu "coachen". Er muss sofort die Halle verlassen: der Anschreiber hat die Aufgabe die Schiedsrichter zu benachrichtigen.

Wenn während dem Spiel ein Schreibfehler entdeckt wird, muss der Anschreiber bis zum nächsten Spielunterbruch oder Korb warten, bevor er sein Signal ertönen lässt, um die Schiedsrichter zu benachrichtigen.

Alle Irrtümer, Schreibfehler, Fehler in der Zeitmessung, im Resultat, bei der Foulzahl, der Zahl der Auszeiten, aufgebrauchter oder nicht gespielter Spielzeit, können durch die Schiedsrichter in jedem Moment – bevor der Schiedsrichter den Anschreibebogen unterschrieben hat – korrigiert werden.

2.3. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer:

Der 24"-Zeitnehmer hat die Verantwortung über die 24"-Anlage und deren gute Funktion. Seine Arbeit verlangt Wachsamkeit, Konzentration und Schnelligkeit in der Ausführung.

Heute hat diese Funktion aufgrund der diversen Änderungen und der in Kraft getretenen Entwicklung eine SEHR WICHTIGE Rolle.

Die Pflichten des 24"-Zeitnehmers sind unter Punkt 4.1 dieses Dokumentes genau beschrieben.

2.4. Der Kommissar:

Der Kommissar ist der Verantwortliche des Anschreibertisches. Er sitzt zwischen dem Anschreiber und dem Zeitnehmer. Seine Hauptaufgabe ist die Überwachung der Arbeit der Kampfrichter, und er hilft den Schiedsrichtern beim korrekten Ablauf des Spiels.

Er hat allerdings überhaupt keine ausübende Gewalt und Entscheidungsgewalt, da diese total bei den Schiedsrichtern liegt.

Falls es an einem Spiel keinen Kommissar hat, ist der Anschreiber sein Stellvertreter.

Die Kampfrichter des Heimklubs haben die Verantwortung die gültigen Lizenzen folgender Personen vorzulegen:

- Hallenverantwortlicher,
- Personen, die sich während dem Spiel auf der Spielerbank befinden (z.B. Pfleger, Statistiker,),
- Sicherheitsdienst (falls der Sicherheitsdienst durch eine private Gesellschaft geleistet wird, werden keine Lizenzen verlangt).

3. Handzeichen der Schiedsrichter und Eintrag auf dem Anschreibebogen :

3.1. Unsportliches Foul

UNSPORTLICHES



Handgelenk umfassen

Eintrag auf dem Anschreibebogen
U1 oder U2

001	MAYER, F.	4	⊗	P ₂					
002	JONES, M.	5	⊗	P	P	P ₂			
003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁		
004	FRANK, Y.	7	×	T ₂	P ₂				
010	NANCE, L.	8	⊗	P	P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	9	⊗	P ₁	P				
014	WONG, P.	10							
015	FLUSH, S.	11	×	P ₃	P ₂				
		12							
021	MARTINEZ, M.	13	×	P ₂	P	P ₂	T _C		
022	SANCHES, N.	14	×	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂	
024	MANOS, K.	15	×	P ₂	D ₂				
Coach	LOOR, A.					C ₂	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.								

3.2. Technisches Foul gegen einen Spieler

TECHNISCHES



T formen,
Handfläche sichtbar

Eintrag auf dem Anschreibebogen
T2

001	MAYER, F.	4	⊗	P ₂					
002	JONES, M.	5	⊗	P	P	P ₂			
003	SMITH, E.	6	⊗	P	U ₂	P	P ₁		
004	FRANK, Y.	7	×	T ₂	P ₂				
010	NANCE, L.	8	⊗	P	P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	9	⊗	P ₁	P				
014	WONG, P.	10							
015	RUSH, S.	11	×	P ₃	P ₂				
		12							
021	MARTINEZ, M.	13	×	P ₂	P	P ₂	T ₀		
022	SANCHES, N.	14	×	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂	
024	MANOS, K.	15	×	P ₂	D ₂				
Coach		LOOR, A.					C ₂	B ₂	
Assistant Coach		MONTA, B.							

3.3. Technisches Foul gegen einen Trainer

TECHNISCHES



T formen,
Handfläche sichtbar

Eintrag auf dem Anschreibebogen:
B2, für unsportliches Verhalten von
Personen auf der Spielerbank.
C2, für persönliches unsportliches
Verhalten des Trainers.

001	MAYER, F.	4	⊗	P ₂				
002	JONES, M.	5	⊗	P ₂	P ₂	P ₂		
003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	U ₂	P ₁	P ₁	
004	FRANK, Y.	7	×	T ₂	P ₂			
010	NANCE, L.	8	⊗	P ₂	P ₁	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	9	⊗	P ₁	P ₁			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	×	P ₃	P ₂			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	×	P ₂	P ₂	P ₂	T ₀	
022	SANCHES, N.	14	×	P ₂	P ₂	P ₂	F ₁	U ₂
024	MANOS, K.	15	×	P ₂	D ₂			
Coach	LOOR, A.						C ₂	B ₂
Assistant Coach	MONTA, B.							

3.4. Disqualifizierendes Foul

DISQUALIFIZIERENDES



Fäuste geschlossen

Eintrag auf dem
Anschreibebogen **D2**

001	MAYER, F.	4	⊗	P ₂					
002	JONES, M.	5	⊗	P	P	P ₂			
003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁		
004	FRANK, Y.	7	×	T ₂	P ₂				
010	NANCE, L.	8	⊗	P	P	U ₁			
012	KING, H. (CAP)	9	⊗	P ₁	P				
014	WONG, P.	10							
015	FLUSH, S.	11	×	P ₃	P ₂				
		12							
021	MARTINEZ, M.	13	×	P ₂	P	T ₂	T _C		
022	SANCHES, N.	14	×	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂	
024	MANOS, K.	15	×	P ₂	D ₂				
Coach		LOOR, A.					C	B ₂	
Assistant Coach		MONTA, B.							

3.5. Fouls in Sonderfällen

Beispiele für disqualifizierende Fouls:

Disqualifizierende Fouls gegen Trainer, Trainer-Assistenten, Ersatzspieler und Mannschaftsbegleiter, weil sie den Mannschaftsbank-Bereich verlassen haben (Art. 39), werden wie nachstehend eingetragen. In allen verbleibenden Foulkästchen der disqualifizierten Person wird ein "F" eingetragen.

3.5.1 Falls nur der Trainer disqualifiziert wird:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

3.5.2 Falls nur der Trainer-Assistent disqualifiziert wird:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MCNTA, B.	F	F	F

3.5.3 Falls sowohl Trainer wie Trainer-Assistent disqualifiziert werden:

Coach	LOOR, A.	D ₂	F	F
Assistant Coach	MCNTA, B.	F	F	F

3.5.4 Falls der Ersatzspieler weniger als vier Fouls begangen hat, wird ein "F" in alle verbleibenden Foulkästchen eingetragen:

003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

3.5.5 Falls es sich um das fünfte Foul des Ersatzspielers handelt, wird ein "F" in das letzte Foulkästchen eingetragen:

002	JONES, M.	5	⊗	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

3.5.6 Falls der ausgeschlossene Spieler bereits zuvor das fünfte Foul begangen hat, wird ein "F" in den Raum rechts neben dem letzten Foul eingetragen:

015	RUSH, S.	11	×	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

3.5.7 Ein disqualifizierendes Foul gegen einen ausgeschlossenen Spieler nach seinem fünften Foul wird folgendermassen eingetragen:

015	RUSH, S.	11	×	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

3.5.8 Zusätzlich wird bei den Beispielen 3.5.4 à 3.5.7, oder wenn ein Mannschaftsbegleiter disqualifiziert wird, gegen den Trainer ein technisches Foul eingetragen (B2)

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MCNTA, B.			

4. 24 Sekunden (24'')

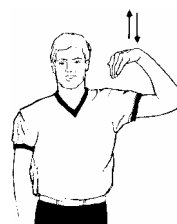
4.1. 24 Sekunden (24'')

Jede Mannschaft muss innerhalb von 24" einen Korbwurf versuchen. Ist dies nicht der Fall, pfeift der Schiedsrichter eine Regelübertretung und macht folgende Handzeichen:



Uhr anhalten

24 SEKUNDEN



Finger berühren die Schulter

Wenn ein Schiedsrichter nach einer Regelübertretung oder einem Spielunterbruch aus einem speziellen Grund einer Mannschaft eine neue 24"-Periode zuspricht, macht er folgende Zeichen (Beispiel Regelübertretung absichtliches Fuss-Spiel):

ABSICHTLICHES
FUSS-SPIEL



Finger zeigt zum Fuss

NEUE 24 SEKUNDEN



Kreisbewegung mit
ausgestrecktem Zeigefinger

Die 24"-Anlage wird in Gang oder wieder in Gang gesetzt, sobald eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt.

Die Anlage wird gestoppt und auf 24" zurückgestellt sobald:

- ein Schiedsrichter wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung pfeift,
- der Ball bei einem Korbwurf in den Korb geht,
- der Ball bei einem Korbwurf den Ring berührt,
- das Spiel aufgrund einer Aktion der nicht den Ball kontrollierenden Mannschaft unterbrochen wurde,
- das Spiel aufgrund einer Aktion unterbrochen wurde, für die keine Mannschaft verantwortlich ist, es sei denn die gegnerische Mannschaft würde dadurch benachteiligt.

Die Anlage wird auf 24" zurückgestellt und in Gang gesetzt, sobald eine Mannschaft auf dem Spielfeld Ballkontrolle eines belebten Balles erlangt.

Das bloße Berühren des Balles durch einen gegnerischen Spieler bewirkt keinen Beginn einer neuen 24"-Periode, wenn die andere Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.

Ertönt das 24" Signal bei einem Korbwurf, während der Ball in der Luft ist, gilt:

- geht der Ball in den Korb wird das Signal nicht beachtet und der Korb zählt (die Anlage wird auf 24" zurückgestellt),
- berührt der Ball den Ring, geht aber nicht in den Korb, wird das Signal nicht beachtet, und das Spiel geht mit einer neuen 24"-Periode weiter,
- berührt der Ball das Spielbrett, nicht aber den Ring oder berührt er gar nichts:
 - a) erlangt die verteidigende Mannschaft Ballkontrolle, wird das Signal nicht beachtet, und das Spiel geht mit einer neuen 24"-Periode weiter.
 - b) erlangt die werfende Mannschaft wieder Ballkontrolle, ist das eine Regelübertretung und die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel. Der Ball wird von der verteidigenden Mannschaft mit einer neuen 24"-Periode ins Spiel gebracht.

Die 24"-Anlage wird gestoppt, aber nicht auf 24" zurückgestellt, wenn der Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus folgenden Gründen zugesprochen wird:

- der Ball ist ins Aus gegangen,
- ein Spieler derselben Mannschaft hat sich verletzt,
- nach einer Sprungballsituation,
- nach einem Doppelfoul,
- nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften.

Wurde die 24"-Anlage irrtümlich zurückgestellt, **MUSS** dies der Schiedsrichter korrigieren, in dem er das Spiel anhält und den Ball der gleichen Mannschaft zuspricht, die zuvor Ballkontrolle hatte. Der Einwurf wird am nächst möglichen Ort ausgeführt, wo das Spiel unterbrochen wurde.

Ertönt das Signal der 24"-Anlage irrtümlich, während eine oder keine Mannschaft Ballkontrolle hat, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter, ausser die Schiedsrichter entscheiden, dass eine Mannschaft durch das Signal benachteiligt wurde.

Achtung : Die Anlage muss gestoppt und ausgeschaltet werden, wenn eine Mannschaft Ballkontrolle über einen belebten Ball hat und in dieser Spielperiode weniger als 24" Spielzeit verbleiben

Das 24"-Signal stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel, es sei denn eine Mannschaft hat Ballkontrolle.

4.2 Mögliche Spielsituationen betreffend der 24"

Nr.	Beschreibung:	Entscheid:
1.	Wurf von A Signal Ball geht in den Korb	Korb zählt Spieluhr läuft weiter B wirft den Ball von der Endlinie ein
2.	Wurf von A Signal Ball berührt den Ring Ball geht nicht in den Korb	Das Spiel geht weiter Neue 24''-Periode sobald eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt
3.	Wurf von A8 Signal Ball berührt den Ring Ball geht in den Korb	Korb zählt Spieluhr läuft weiter B wirft den Ball von der Endlinie ein
4.	Wurf von A7 Signal Im Aufwärtsflug wird der Ball durch B berührt	Ball wird zum toten Ball 24''-Regelübertretung Einwurf durch Mannschaft B mit neuer 24''-Periode
5.	Wurf von A11 Signal Im Aufwärtsflug wird der Ball durch A 12 berührt	Ball wird zum toten Ball 24''-Regelübertretung Einwurf durch Mannschaft B mit neuer 24''-Periode
6.	Wurf von A4 Signal Illegales Stören des Balles durch A6	Regelübertretung "Stören des Balles" Kein Korb Ball für Mannschaft B mit einer neuen 24''-Periode

- | | | |
|------------|---|---|
| 7. | Wurf von A9
Signal
Illegales Stören des Balles durch B 12 | Regelübertretung "Stören des Balles"
Korb zählt
Ball für Mannschaft B mit einer neuen 24"-Periode |
| 8. | Wurf von A5
Signal
Ball berührt den Ring
Ball wird durch
Mannschaft B berührt | Das Spiel geht weiter
Neue 24"-Periode sobald eine Mannschaft
Ballkontrolle erlangt |
| 9. | Wurf von A15
Signal
Ball berührt den Ring
Spieler A7 berührt den Ball | Das Spiel geht weiter
Neue 24"-Periode sobald eine Mannschaft
Ballkontrolle erlangt |
| 10. | Wurf von A14
Signal
Ball berührt den Ring nicht
Mannschaft A erlangt
wieder Ballkontrolle | 24"-Regelübertretung
Einwurf durch Mannschaft B mit
neuer 24"-Periode |
| 11. | Wurf von A6
Ball berührt den Ring
Kein Signal | Das Spiel geht weiter
Neue 24"-Periode sobald eine Mannschaft
Ballkontrolle erlangt |
| 12. | Wurf von A11
Ball berührt den Ring
Signal
Ball geht in den Korb | Irrtümliches Signal
Korb zählt
Spieluhr läuft weiter
Einwurf durch Mannschaft B mit 24" |
| 13. | Wurf von A4
Ball berührt den Ring
Signal
Ball geht nicht in den Korb | Irrtümliches Signal
Das Spiel geht weiter |

- | | | |
|------------|--|---|
| 14. | Wurf von A6
Ball berührt den Ring nicht
Kein Signal | Ballkontrolle Mannschaft A : gleiche
24"-Periode läuft weiter
Ballkontrolle Mannschaft B : neue
24"-Periode |
| 15. | Wurf von A8
Signal
Ball berührt den Ring nicht | Ballkontrolle Mannschaft A : Regelüber-
tretung 24" -> Einwurf B
Ballkontrolle Mannschaft B : das Spiel
Geht weiter mit einer neuen
24"-Periode |
| 16. | Wurf von A10
Wurf wird von B13 abgelenkt
Ball geht ins Aus | Einwurf für A dort wo der Ball ins
Aus gegangen ist
Gleiche 24"-Periode geht weiter |
| 17. | Wurf von A8
Wurf wird von B13 abgelenkt
Mannschaft B erlangt Ballkontrolle
Signal | Irrtümliches 24"-Signal
Das Spiel läuft mit einer neuen
24"-Periode für B weiter |
| 18. | Wurf von A12
Wurf wird von B13 abgelenkt
Mannschaft A bleibt in Ballkontrolle | Das Spiel läuft weiter
Die gleiche 24"-Periode läuft weiter |
| 19. | Pass der Mannschaft A
Der Ball wird durch B9 abgelenkt
Ball berührt den Ring
Mannschaft A hat Ballkontrolle | Das Spiel läuft weiter
Gleiche 24"-Periode |
| 20. | Wurf von A9
Wurf wird von B4 abgelenkt
Foul von B4 am Werfer
Signal | Foul bestrafen
Keine 24"-Regelübertretung |

**Handzeichen die
durch die
Schiedsrichter
während einem
Spiel gebraucht
werden**

I. KORBERFOLG

<p>EIN PUNKT</p>  <p>Abwärtsschlagen eines Fingers im Handgelenk</p>	<p>ZWEI PUNKTE</p>  <p>Abwärtsschlagen von zwei Fingern</p>	<p>DREI PUNKTE VERSUCH</p>  <p>Drei ausgestreckte Finger</p>	<p>DREI PUNKTE ERFOLGREICHER WURF</p>  <p>Drei ausgestreckte Finger an beiden Händen</p>	<p>UNGÜLTIGER KORBERFOLG ODER UNGÜLTIGE SPIELAKTION</p>  <p>Scherenbewegung der Arme vor der Brust</p>
---	--	---	--	---

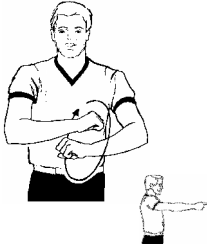
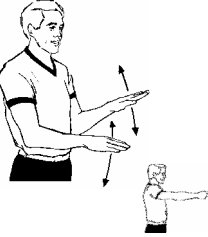
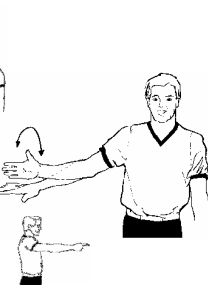
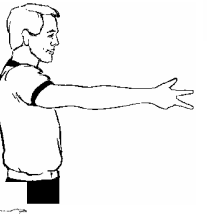

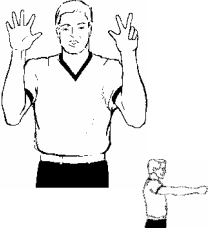


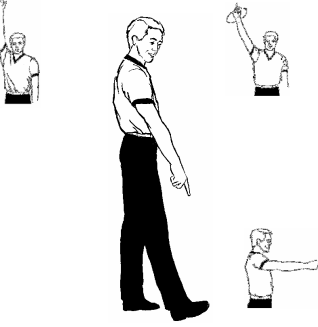
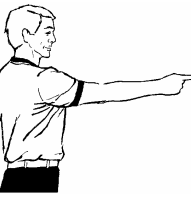
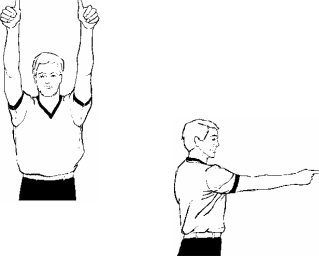
II. UHREN

<p>UHR ANHALTEN (zusammen mit Pfiff) ODER UHR NICHT IN GANG SETZEN</p>  <p>Offene Handfläche</p>	<p>UHR ANHALTEN WEGEN FOULSPIELS (zusammen mit Pfiff)</p>  <p>Geschlossene Faust, Handfläche zeigt nach unten zur Hüfte</p>	<p>ZEIT AN</p>  <p>Hackbewegung mit der Hand</p>	<p>NEUE 24 SEKUNDEN</p>  <p>Kreisbewegung mit ausgestrecktem Zeigefinger</p>
--	--	---	--






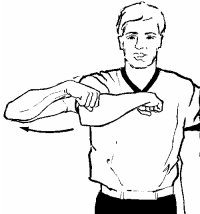

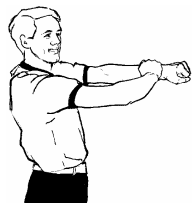





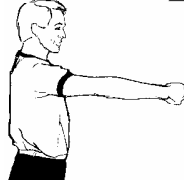





III. ADMINISTRATION

<p>SPIELERWECHSEL</p>  <p>Kreuzen der Unterarme</p>	<p>AUFFORDERUNG ZUM SPIELERWECHSEL</p>  <p>Offene Handfläche winkt in Richtung Körper</p>	<p>AUSZEIT (zusammen mit Pfiff)</p>  <p>T formen, Zeigefinger sichtbar</p>	<p>KOMMUNIKATION ZWISCHEN SCHIEDSRICHTERN UND KAMPFRICHTERN</p>  <p>Daumen nach oben</p>
--	--	--	---

IV. REGELÜBERTRETUNGEN

<p>SCHRITTFEHLER</p>  <p>Fäuste umeinander rollen</p>	<p>REGELWIDRIGES DRIBBELN ODER DOPPEL-DRIBBLING</p>  <p>Unterarme auf- und abbewegen</p>	<p>REGELWIDRIGES FÜHREN DES BALLE</p>  <p>Halbe Drehung in Vorwärtsrichtung</p>	<p>3 SEKUNDEN</p>  <p>Ausgestreckter Arm zeigt 3 Finger</p>
<p>5 SEKUNDEN</p>  <p>5 Fingerzeigen</p>	<p>8 SEKUNDEN</p>  <p>8 Finger zeigen</p>	<p>24 SEKUNDEN</p>  <p>Finger berühren die Schulter</p>	<p>SPIELEN DES BALLE INS RÜCKFELD</p>  <p>Arm schwenken, Zeigefinger ausgestreckt</p>
<p>ABSICHTLICHES FUSS-SPIEL</p>  <p>Finger zeigt zum Fuss</p>		<p>AUSBALL UND/ODER SPIELRICHTUNG</p>  <p>Finger zeigt parallel zu den Seitenlinien</p>	<p>SPRUNGBALL-SITUATION</p>  <p>Daumen nach oben. Danach zeigt Finger die Richtung des Einwurfanzeigers</p>

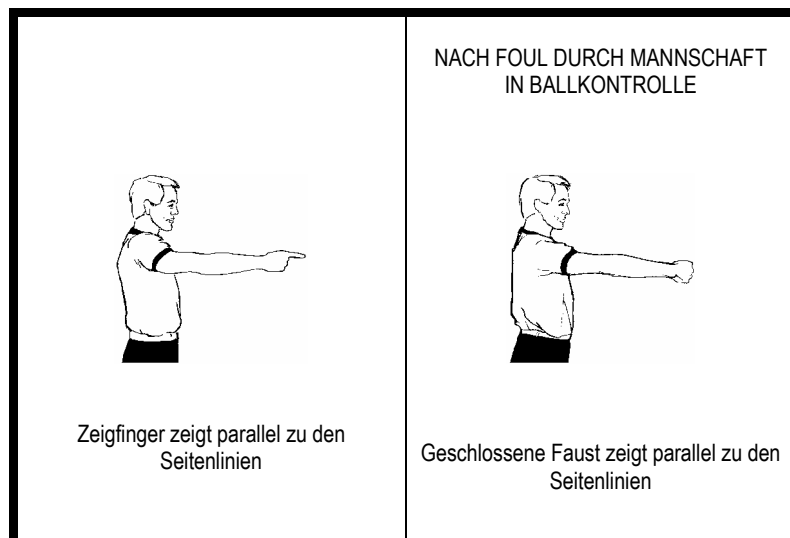
ART DES FOULS

<p>REGELWIDRIGER GEBRAUCH DER HÄNDE</p>   <p>Schlagen ans Handgelenk</p>	<p>BLOCKIEREN (offensiv oder defensiv)</p>   <p>Beide Hände an der Hüfte</p>	<p>ÜBERTRIEBENES SCHWINGEN DES ELLBOGENS</p>   <p>Ellbogen nach rückwärts schwingen</p>	<p>HALTEN</p>   <p>Handgelenk umfassen</p>
<p>PUSHING ODER CHARGING OHNE BALL</p>   <p>Stossen imitieren</p>	<p>CHARGING MIT BALL</p>   <p>Faust schlägt gegen offene Handfläche</p>	<p>DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE</p>   <p>Faust zeigt in Richtung des Korbes der foulspielenden Mannschaft</p>	<p>DOPPELFOUL</p>   <p>Fäuste übereinander bewegen</p>
<p>TECHNISCHES</p>  <p>T formen, Handfläche sichtbar</p>		<p>UNSPORTLICHES</p>  <p>Handgelenk umfassen</p>	<p>DISQUALIFIZIERENDES</p>  <p>Fäuste geschlossen</p>

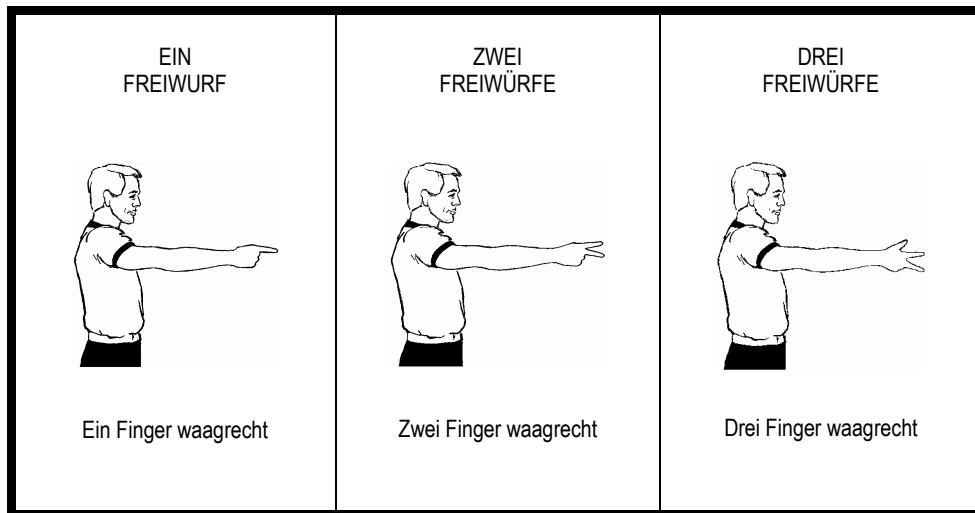
ANZAHL DER VERHÄNGTEN FREIWÜRFE



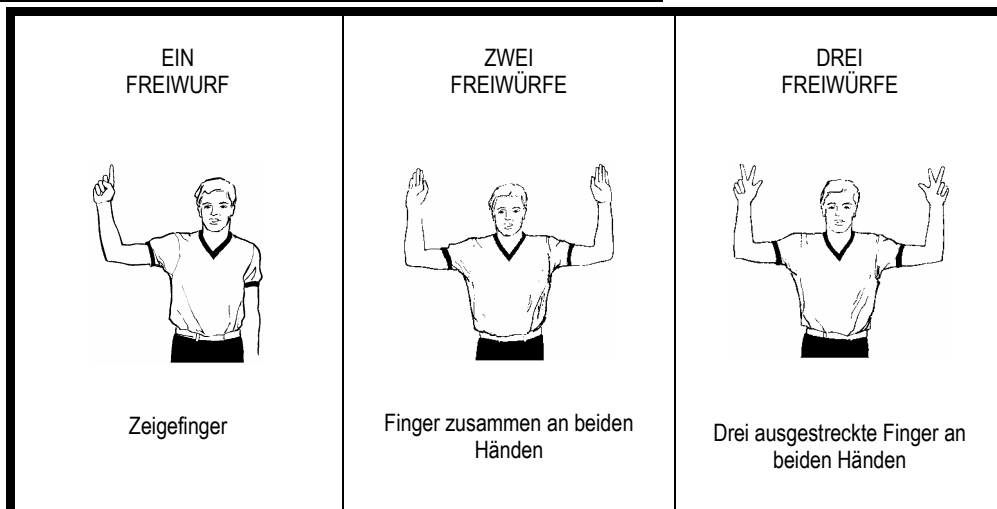
ODER SPIELRICHTUNG



IN DER BEGRENZTEN ZONE



AUSSERHALB DER BEGRENZTEN ZONE



Das Original dieses Dokumentes wurde in Französisch verfasst. Für die Übertragung ins Deutsch wurde die Terminologie und Rechtschreibung der "OFFIZIELLEN BASKETBALL-REGELN" (2004) verwendet.

FEDERATION SUISSE DE BASKETBALL

Feuille de marque

Equipe A:

BLANC

Equipe B:

ROUGE

Compétition:	Cours OTN	Date:	05.avr.05	Heure:	19h30	1er arbitre:	Leemann Ph.
Match N°:	Cours n°1	Lieu:	Pully			2ème arbitre:	Musard D.

Equipe A: BLANC

Temps-morts		Fautes d'équipe	
1ère mi-temps	1	1	2
2ème mi-temps	3	3	4
prolongations			

SCORE COURANT

		A		B		A		B		A		B	
1	1	41	41			81	81			121	121		
8	2	42	42		5	82	82			122	122		
4	3	43	43			83	83			123	123		
4	4	44	44			84	84			124	124		
5	5	45	45		7	85	85			125	125		
11	6	46	46			86	86			126	126		
7	7	47	47		5	87	87			127	127		
8	8	48	48		6	88	88			128	128		
11	9	49	49			89	89			129	129		
11	10	50	50		5	90	90			130	130		
11	11	51	51		9	91	91			131	131		
15	12	52	52		4	92	92			132	132		
15	13	53	53		4	93	93			133	133		
14	14	54	54		4	94	94			134	134		
14	15	55	55			95	95			135	135		
14	16	56	56			96	96			136	136		
15	17	57	57		5	97	97			137	137		
15	18	58	58			98	98			138	138		
19	19	59	59			99	99			139	139		
9	20	60	60			100	100			140	140		
21	21	61	61			101	101			141	141		
22	22	62	62			102	102			142	142		
4	23	63	63			103	103			143	143		
24	24	64	64			104	104			144	144		
12	25	65	65		9	105	105			145	145		
9	26	66	66		10	106	106			146	146		
9	27	67	67			107	107			147	147		
28	28	68	68			108	108			148	148		
29	29	69	69			109	109			149	149		
30	30	70	70			110	110			150	150		
31	31	71	71			111	111			151	151		
32	32	72	72			112	112			152	152		
33	33	73	73			113	113			153	153		
34	34	74	74			114	114			154	154		
35	35	75	75			115	115			155	155		
36	36	76	76			116	116			156	156		
37	37	77	77			117	117			157	157		
38	38	78	78			118	118			158	158		
39	39	79	79			119	119			159	159		
40	40	80	80			120	120			160	160		

Pts	N°	Nom	N°	Joueur	Fautes				
					1	2	3	4	5
5	32589	HUBERT Sébastien	4	X D2					
4	189	JULIEN Nicolas	5	X U2 PC P2					
0	45782	MEYLAN ROBERT	6	X P					
-	1234	ZURICH Patrick	7						
2	3876	AMIEN Luc (Cap)	8	X P1					
6	65431	FARDE Eric	9	X P P2					
-	789	LOUCHE Daniel	10						
10	1149	CLIENT Fabrice	11	X					
2	1804	TICKET Marc	12	X					
0	1964	MIGROS Louis	13	X P					
5	24879	SWISS Fabrice	14	X P P3					
5	2465	DATE Damien	15	X P2					

Equipe B: ROUGE

Temps-morts		Fautes d'équipe	
1ère mi-temps	1	1	2
2ème mi-temps	3	3	4
prolongations			

Pts	N°	Nom	N°	Joueur	Fautes				
					1	2	3	4	5
3	1020	MICHEL Victor	4	X P2					
8	13245	AMINO Jules	5	X					
5	16783	FLAMAN Gilles	6	X P					
2	109	DUMES Georges	7	X					
3	3215	SILVER Dominic	8	X P1					
13	2215	BRONZE Frédéric	9	X P P3 U1					
1	75908	BALLON Silvio	10	X PC					
5	3541	LIVRE Laurent (Cap)	11	X P					
-	2189	DELL Tristan	12						
			13						
0	66537	REGLEMENT Marc	14	X					
2	3321	KLEIN Florian	15	X P2 P1 T2					

Coach:	35123	PIZIO Fabrizio	C2
Assistant:			

Scores:	première mi-temps	A	27	B	26
	deuxième mi-temps	A	29	B	31
	prolongations	A		B	

Score final: équipe A: **56** équipe B: **57**

Nom de l'équipe gagnante: **ROUGE**

Signature du 1er arbitre: _____
 Signature du 2ème arbitre: _____
 Signature du capitaine en cas de prêt: _____