

Schreiber

Der Schreiber ist einzig und alleine für die Ausfertigung des Spielberichtes zuständig. Er kümmert sich weder um einen Wechsel noch um Aussagen der Coache`s (mit Ausnahme einer angesagten Auszeit oder eines Wechsels welcher vom Zeitnehmer nicht wahrgenommen wurde.

Bei einem guten Tisch wird der Schreiber vom Zeitnehmer in der Weise unterstützt, dass dieser im während des Spieles die Nummer des Spielers welcher einen Korb warf und die dazugehörige Spielminute bzw. bei einen gültigen Dreierwurf auch dies ansagt.

Wichtig für den Schreiber ist. Sich immer nur um seinen Bereich zu kümmern.

Beispiel: Foulpfeiff durch einen der beiden Schiedsrichter > die Spieluhr wird durch den Zeitnehmer gestoppt gleichzeitig schreit einer der Coache`s Auszeit oder Wechsel > Wichtig immer nur auf die Zeichen des Schiedsrichters achten um die Eintragung auf dem Spielbericht ordnungsgemäß und richtig eintragen zu können. Sich nicht um die Ansagen der Coache`s Auszeit oder Wechsel zu kümmern > einzige Ausnahme wäre wenn die oder der Schreiber dies nicht mitbekommen hat ist dies weiterzuleiten.

Zum Ausfüllen des Spielberichtes:

Erste Zeile: Name der Heimmannschaft und Name der Gäste

Spiel Nr.: Diese steht im Internet unter Ansetzungen > dies ist jedenfalls von der Heimmannschaft auszufüllen.

Klasse: unter Klasse versteht man welche Altersgruppe oder Klasse also: MU10; MU12 usw. Bzw. auch HL (Herren Landesliga) DL (Damen Landesliga)

Ort: Hier ist der Austragungsort einzutragen Bsp. Korneuburg

Datum: Datum der Austragung

Zeit: Offizieller Spielbeginn Hier ist immer der off. Spielbeginn einzutragen > egal wann das Spiel durch etwaige Zwischenfälle tatsächlich beginnt.

Die Schiedsrichter tragen sich meist selbst ein. Man kann dies natürlich auch für Sie erledigen, wenn man auch weiß welcher der beiden Schiris der 1. und der 2. Schiedsrichter ist.

Mannschaft A: Name der Mannschaft „Ubk-Sharks“ Mannschaft B: wie A

Spielernamen: Hier werden alle Spieler mit Ihren Nummern (in der Spalte Nr.) eingetragen. Diese sollten numerisch geordnet sein. Nicht genutzte Nummern müssen mit einem waagrechten Strich gelöscht werden.

Die Eintragung der Spieler übernimmt der jeweilige Coach.

Nun zu der Spalte Spieler im Spiel. Vor jedem Spiel müssen die so genannten „starting Five“ eingetragen werden. Dies geschieht mit einem Kreuz in dieser Spalte. Die „starting 5“ sind zuerst von der Heim und dann von der Gastmannschaft einzutragen. Diese werden dann zum Spielbeginn kontrolliert. Hier kann der Zeitnehmer wieder helfen. Jene Spieler welche sich nun auf dem Spielfeld befinden und sich mit der Angabe des Coaches decken werden nun eingekreist siehe Beispiel. Während des Spieles müssen alle Spieler welche aktiv am Spiel teilnehmen ein Kreuz bekommen. Das heißt bei jedem Wechsel muss darauf geachtet werden, war der Spieler schon im Spiel wenn Nein bekommt dieser ein Kreuz. Es kann natürlich auch vorkommen, dass ein Spieler im gesamten Spiel nicht eingewechselt wird. Dieser hat dann nicht aktiv am Spiel teilgenommen und daher auch kein Kreuz > siehe Beispiel Morwitzer Th.

Die Spalte links neben dem Spielernamen ist den Schiedsrichtern für die Überprüfung der Anwesenheit und Spielberechtigungen überlassen.

Coach: Hier ist der Name des Coaches und seine Lizenz einzutragen.

Ass. Coach: Hier ist der Name des Ass. Coaches einzutragen.

Persönliche Fouls: 5 Spalten neben Spieler im. Jeder Spieler darf während eines Spieles 5 (fünf) Fouls begehen > nachdem fünften Spiel ist er jedoch auszuwechseln und darf nicht

wieder eingewechselt werden. Beispiel Gmünd Spieler B mit der Nummer 5 hat auf Grund der Farben zu erkennen nachstehend angeführten Fouls begangen: In der 1. und 3. Min. des 1. Viertels; 2. Min. des 2. Viertels, in der 6. Min. des 3. Viertels und in der 2. Min. des 4. Viertels und ist somit aus dem Spiel ausgeschieden.

Die Anzahl der pers. Spielerfouls sind vom Schreiber durch das Hochheben der entsprechenden Zahl aufzuzeigen. Dies kann auch durch den Coach erfragt werden. Achtung der Coach darf dem Schreibertisch nur während einer Spielunterbrechung Fragen stellen. Soweit dies jedoch möglich ist wird man jedoch jeden Coach sobald dies möglich ist Auskunft geben.

Jedes Foul wird dem Spieler mit der dazugehörigen Spielminute eingetragen, hier gibt es jetzt noch den Zusatz ob dieses Foul zu Freiwürfen führte oder nicht.

Beispiel pers. Foul ohne Freiwürfe.

Beispiel Spieler der Mannschaft A mit der Nummer 4 Poul Daniel beging in der 2. Minute des 1. Viertels ein Foul ohne Freiwurffolgen. Eine 2 für die Minute wird in der Farbe Blau in das erste Kästchen neben dem Spieler eingetragen > gleichzeitig muss nun bei den Mannschaftsfouls das Kästchen mit der Nummer eins in der Zeile 1. Halbzeit angekreuzt werden.

Dies und das Foul in der 6. Minute waren die einzigen Foul's der Mannschaft A im ersten Viertel, daher ist nach Ablauf des Viertel ein waagrechter Strich über die Kästchen 3-4 zu ziehen.

Achtung: Nach jedem Spielabschnitt wird eine dicke Linie nach den verbrauchten pers. Fouls in der Farbe gezogen in welcher dieser Abschnitt geschrieben wird. Beispiel Mannschaft B nach dem 7' beim Spieler 8.

Einige Eintragungsmöglichkeiten von Technischen, unsportlichen und disqualifizierenden Fouls an Spieler und Coach.

Ein Technisches bzw. unsportliches Foul an einen Spieler wird mit einem **T** bzw. **U** eingetragen. Zählt zu den Mannschaftsfouls.

Ein Technisches Foul gegen einen Coach wegen seinem pers. Verhalten wird mit einem **C** eingetragen > zählt nicht zu den Mannschaften > ein 2. T-Foul wird ebenso mit einen **C** und einem **D** für Disqualifikation eingetragen.

Ein T-Foul gegen die Bank wegen unsportlichen Verhalten wird dem Coach als **B** foul eingetragen.

Beispiel pers. Foul mit Freiwurf oder auch Freiwürfen: Spieler G der Mannschaft Gmünd mit der Nummer begeht in der 3. Minute des 1. Viertels ein Foul mit Würfen. Die Zahl 3 ist mit einem Apostroph (3´) einzutragen gleichzeitig wieder ein Mannschaftsfoul.

Hierzu sei erwähnt jede Mannschaft bekommt nach jeden 4 Mannschaftsfoul je Viertel das so genannte Mannschaftsfoul. Dies wird durch eine rote Einrichtung (rote Fahne, roter Topf) angezeigt. Dieses Zeichen wird auf der jeweiligen Seite platziert welche die Mannschaftsfouls erreicht haben. Das platzieren dieses Hinweises vom Erreichen der Mannschaftsfouls ist erst nach der Wiederbelebung des Balles aufzustellen. Dies bedeutet zum Beispiel: Mannschaft A begeht das 4. Mannschaftsfoul > dies ist ein Foul ohne Korberfolg und ohne Freiwürfen > Schiedsrichter zeigt das Foul dem Schreiber an dieser trägt es im Spielbericht ein > das Spiel wird durch einen seitlichen oder auch von der Baseline ausgeführt > und erst wenn der Ball wieder unter Kontrolle ist also eingeworfen wurde und von einem Spieler egal von welcher Mannschaft kontrolliert wird ist das Zeichen der Mannschaftsfouls auf zu stellen. Von nun an wird jedes pers. Foul mit Freiwürfen geahndet.

Hier gehen wir jetzt zu den Eintragungen des Spielstandes:

1. und 2. Viertel; 3. und 4. Viertel bzw. Verlängerung Jedes Viertel besteht aus 5 Spalten

Im ersten und 2. Viertel ist jeweils die Mannschaft **A links** vom **M** (steht für die Spielminute) und **rechts** davon die Mannschaft **B** einzutragen. Im 3. und 4. Viertel ist dies umzudrehen.

1. Spielnummer
2. Punktestand
3. Spielminute
4. Punktestand
5. Spielnummer

Beispiel der Eintragung eines Korberfolges: Spieler Poul D. erzielt in der 1 Minute 1 Vierteleinen Feldkorb mit 2 Punkten. Spieler der Mannschaft A mit der Nummer 8 erzielt ebenfalls in der ersten Minute einen 2 Punkte Feldkorb > hier muss die Minute nicht neu eingetragen werden. Nun erzielt Mannschaft B der Spieler mit der Nummer 8 in der zweiten Minute einen Drei Punkte Feldkorb > die Minute zwei ist einzutragen und für den Dreipunktekorb ist die Spielnummer 8 einzukreisen.

Nun zu dem oben genannten Beispiel des pers. Fouls der Nr. 11 der Mannschaft Gmünd in der 3. Minute an Spieler der Mannschaft A mit der Nr. 7. Wobei diesem Foul kein erfolgreicher Korberfolg vorging. Es wurden daher vom Schiedsrichter 2 Freiwürfe zugestanden. Spielnummer 7 linke Spalte dann eine Klammer über die Anzahl von Kästchen ziehen (in diesem Fall über zwei ziehen) erster Freiwurf war nicht erfolgreich. Waagrechter Strich > 2. Wurf erfolgreich Punktestand 5 eintragen.

Beispiel für einen erfolgreichen 2 Punktekorbwurf (kann natürlich auch ein 3 Punktekorbwurf) und einen Bonusfreiwurf auf Grund eines Fouls im 1. Viertel in der 6. Minute durch Spieler 12 der Mannschaft A an Spieler 14 der Mannschaft B. Dieser Bonuswurf war erfolgreich neuen Punktestand 6 eintragen.

Ende des ersten Viertels: Ein dicker waagrechter Strich unter der letzten Eintragung ziehen, Spielstand übertragen doppelt unterstreichen und die restlichen Kästchen bzw. Spalten streichen.

Spielstand des ersten Viertels in das 2. Viertel übertragen (Achtung hier die Farbe wechseln) Den Spielverlauf eintragen. In der 7. Minute des 2. Viertels foulte die Nummer 8 der Mannschaft B den Spieler 4 der Mannschaft A bei einem erfolgreichen 2 Punktwurf > die Folge war. Korb zählt 2 Punkte durch Spieler 4 auf Punktestand 18 und ein erfolgreicher Freiwurf auf Punktestand 19 in Minute 7.

Ende dieses Viertels. Wieder Endstand eintragen doppelt unterstreichen und die restl. Kästchen austreichen. Den Punktestand in das 3. Viertel > Achtung jetzt wieder Farbenwechsel und darauf achten, dass durch das Umdrehen der Mannschaften (A + B) der Punktestand richtig eingetragen wird.

Eintragen des Spielstandes nach der 1. Halbzeit (links unten).

Eintragen der Spielperioden 3 + 4. Spielstand nach dem 3. Viertel 36 zu 41 für Mannschaft A, Spielstand nach dem 4. Viertel 61 zu 64 für die Mannschaft A. Jetzt werden folgende Eintragungen gemacht. Stand der 2. Halbzeit > hier wird die Differenz zur ersten Halbzeit eingetragen also 45 für Mannschaft A und 47 für Mannschaft B. Der Endstand und der Name der siegreichen Mannschaft wird nun rechts unten eingetragen. In unserm Fall also 64 für die Mannschaft A und 62 Mannschaft B, als siegreiche Mannschaft ist der Name ubk-sharks einzutragen.

Eventuelle Aufsicht, Zeitnehmer, Schreiber und 24“ Zeitnehmer sind in Blockbuchstaben einzutragen. Der nun fertig ausgefüllte Spielbericht ist nun dem Schiedsrichter zu übergeben. Achtung nicht verwendete Kästchen wie bei den pers. Fouls, Auszeiten bzw. Fouls der Coaches (wird noch näher beschrieben werden durch einen waagrechten Strich gestrichen.

Mit der Unterschrift der Schiedsrichter ist die Arbeit des Tisches vollendet. Eventuelle Proteste eines Coaches bzw. des Kapitäns werden durch die Schiedsrichter und den jeweiligen Coach bzw. Kapitän vorgenommen. Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protestes rechts unten.

Auszeiten: Jeder Mannschaft stehen in der ersten Halbzeit 2 (zwei), in der zweiten Halbzeit 3 (drei) und in jeder Verlängerung 2 (zwei) Auszeiten zu. Es können keine Auszeiten in einen nächsten Spielabschnitt also 2. Spielhälfte oder eine Verlängerung (Overtime/Verlängerung) übernommen werden. Dies bedeutet nimmt eine Mannschaft im ersten Viertel eine Auszeit und im zweiten Viertel keine Auszeit stehen dieser Mannschaft in der zweiten Spielhälfte also 3. und 4. Viertel ebenfalls nur 3 (drei) Auszeiten zu. Die Auszeiten werden vom Zeitnehmer mitgeteilt von einem der beiden Schiedsrichter angezeigt und damit genehmigt. Jetzt trägt der Schreiber dies mit der Spielminute ein. Nicht genommene Auszeiten werden mit einem waagrechten Strich gelöscht.

Beispiel Auszeiten Mannschaft A:

1. Halbzeit: Hier wurde im 2. Viertel in der 1. Minute eine Auszeit gewährt.
2. Halbzeit: Hier wurden in der 5 Spielminute des 3. Viertels eine Auszeit gewährt.

Achtung hier sei erwähnt der Spielbericht sollte in zumindest 2 Farben besser jedoch mit vier Farben ausgefüllt werden. Es sollte für jeden Spielabschnitt 1-4 Viertel und ev. Overtime/Verlängerung oder auch Overtime's/Verlängerungen geschrieben werden.

Beispiel 1. Viertel Blau, 2. Viertel Rot, 3. Grün, 4. Viertel Schwarz und eine Verlängerung wieder in Blau. Jedenfalls sollte der Spielbericht jedoch zumindest in 2 Farben abwechselnd geschrieben werden. Dies würde bedeuten Blau Rot Blau und Rot. Dadurch ergibt sich natürlich das der Zeitpunkt jedes eingetragenen Foul's oder Auszeit genau bestimmt werden kann, da ja dies in der dazugehörigen Farbe geschrieben wurde.

In unseren oben genannten Beispiel müsste also die Zahl 5 in Blau im ersten Kästchen stehen. Dies war die einzige Auszeit im 3 und 4. Viertel (2. Halbzeit)

ÖSTERREICHISCHER BASKETBALLVERBAND



UBK - SHARKS HEIMMANNSCHAFT GÄSTE
 (1991) - G.MÜNDO

Spiel Nr.: 31 Ort: KORNEUBURG 1. Schiedsrichter: FIRINGER Kommissar: _____
 Klasse: MU 16 Datum: _____ Zeit: _____ 2. Schiedsrichter: POUL

Maßstab A: UBK - SHARKS
 Ausstellen:
 1. Halbzettel: 1 2 3 4
 2. Halbzettel: 1 2 3 4
 Vertiefungen: _____

POUL D.	4	X	2
FIXHS F.	5	X	
LORETS N.	6	X	12, 14
ALDRETS J.	7	X	
LIPPERT M.	8	X	
9			
OBERMANN ST.	10	X	
11			
MÖNIG F.	12	X	6
13			
14			
MENWITZER TH.	15		

Coach: O'NEIL C
 Ass. Coach: _____
 Mannschaft B: G.MÜNDO
 Ausstellen:
 1. Halbzettel: 1 2 3 4
 2. Halbzettel: 1 2 3 4
 Vertiefungen: _____

A	4	BLAU	BLAU
B	5	13	262
C	6		
D	7	ROT	ROT
E	8		
9			
F	10		
G	11	X	3
H	12		
13			
14			
15			

Coach: K A
 Ass. Coach: _____
 Stand der 1. Halbz. A: 19 B: 15
 Stand der 2. Halbz. A: 45 B: 47
 Stand der Vertiefungen: A: _____ B: _____

SPELERNUMMER PUNKTSTAND	1. und 2. Viertel				3. und 4. Viertel				Vertiefungen
	A	B	A	B	B	A	B	A	
4	2		5	6	15	19			
8	4		6	7	8	10			
3		8		10					
7				12					
5				12					
5				14					
6				14					
4				18					
3				18					
6				19					
4				19					
19				25					






Endstand: A: 64 B: 62
 Nr: UBK - SHARKS

Aufsicht: Zeilnehmer
 1. Schiedsrichter: _____
 2. Schiedsrichter: _____
 Screiber: 24 Zeitnehmer: _____
 (A) wird mit der Kopie in beide Richtungen _____

A – SCHIEDSRICHTER-HANDZEICHEN

- A.1 Die Handzeichen, wie in diesen Regeln dargestellt, sind die einzigen offiziellen Zeichen. Sie müssen von allen Schiedsrichtern bei allen Spielen gebraucht werden.
- A.2 Es ist erforderlich, dass die Kampfrichter ebenfalls mit diesen Zeichen vertraut sind.

I. KORBERFOLG

<p>1 EIN PUNKT</p>  <p>Abwärtschlagen eines Fingers im Handgelenk</p>	<p>2 ZWEI PUNKTE</p>  <p>Abwärtschlagen von zwei Fingern im Handgelenk</p>	<p>3 DREI PUNKTE VERSUCH</p>  <p>Drei ausgebeckte Finger</p>	<p>4 DREI PUNKTE ERFOLGREICHER WURF</p>  <p>Drei ausgestreckte Finger an beiden Handen</p>	<p>5 UNGÜLTIGER KORBERFOLG ODER UNGÜLTIGES SPIEL</p>  <p>Scherebewegung der Arme vor der Brust</p>
--	---	---	--	---












II. UHREN

<p>6 UHR ANHALTEN (zusammen mit Pfiff) ODER UHR IN GANG SETZEN</p>  <p>Offene Handfläche</p>	<p>7 UHR ANHALTEN WEGEN FOULSPIELE (zusammen mit Pfiff)</p>  <p>Geschlossene Faust, Handfläche zeigt nach unten zur Hüfte</p>	<p>8 ZEIT AN</p>  <p>Handbewegung mit der Hand</p>	<p>9 NEUE 24 SEKUNDEN</p>  <p>Kreisbewegung mit der Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger</p>
---	--	---	---

III. ADMINISTRATION













<p>10 SPIELERWECHSEL</p>  <p>Kreuzen der Unterarme</p>	<p>11 AUFFORDERUNG ZUM SPIELERWECHSEL</p>  <p>Offene Handfläche winkt in Richtung Körper</p>	<p>12 AUSZEIT (zusammen mit Pfiff)</p>  <p>T formen, Zeigefinger sichtbar</p>	<p>13 KOMMUNIKATION ZWISCHEN SCHIEDSRICHTERN UND KAMPFRICHTERN</p>  <p>Daumen nach oben</p>
---	---	--	---

IV. REGELÜBERTRETUNGEN












<p>14 SCHRIFFTFEHLER</p>  <p>Fäuste ineinander rollen</p>	<p>15 REGELWIDRIGES DRÜBELN ODER DOPPEL-DRIBELING</p>  <p>Unterarme auf- und abbewegen</p>	<p>16 REGELWIDRIGES FÜHREN DES BALLS</p>  <p>Halbe Drehung in Vorwärtsrichtung</p>	<p>17 3 SEKUNDEN</p>  <p>Ausgestreckter Arm 2 Finger zeigen</p>
<p>18 5 SEKUNDEN</p>  <p>5 Finger zeigen</p>	<p>19 8 SEKUNDEN</p>  <p>8 Finger zeigen</p>	<p>20 24 SEKUNDEN</p>  <p>Finger berührt die Schulter</p>	<p>21 SPIELEN DES BALLS INS RÜCKFELD</p>  <p>Arm bewegen, Zeigefinger ausgestreckt</p>
<p>22 ABSICHTLICHES FUSS-SPIEL</p>  <p>Finger zeigt zum Fuß</p>	<p>23 ALS BALL UNTERDER SPIELRICHTUNG</p>  <p>Finger zeigt parallel zu den Seitenlinien</p>	<p>24 SPRINGBALL-SITUATION</p>  <p>Daumen nach oben, Danach zeigt Finger in Richtung des Einwärtlers</p>	

V. ANZEIGEN EINES FOULS ZUM ANSCHREIBERTISCH (3 SCHRITTE)

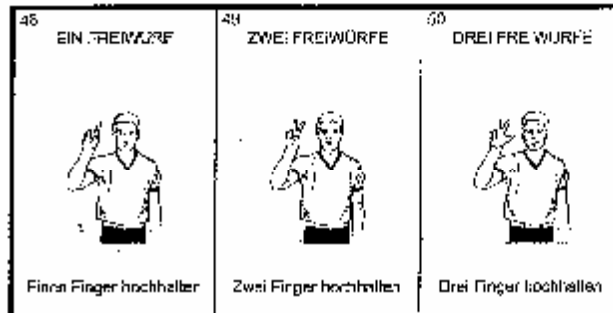
SCHRITT 1 - SPIELERNUMMER

25 Nr. 4 	26 Nr. 5 	27 Nr. 6 	28 Nr. 7 
29 Nr. 8 	30 Nr. 9 	31 Nr. 10 	32 Nr. 11 
33 Nr. 12 	34 Nr. 13 	35 Nr. 14 	36 Nr. 15 

SCHRITT 2 - ART DES FOULS

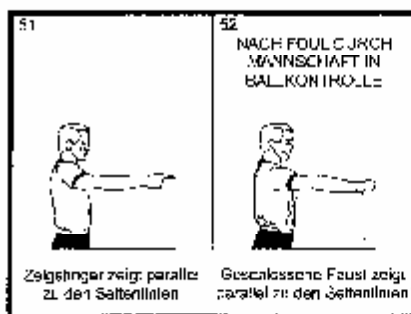
<p>37 REGELWIDRIGER GEBRAUCH DER HÄNDE</p>  <p>Schlagen am Handgelenk</p>	<p>38 BLOCKIEREN (offensiv oder defensiv)</p>  <p>Beide Hände an der Hüfte</p>	<p>39 ÜBERTRIEBENES SCHWINGEN DES ELLBEGENS</p>  <p>Ellbogen nach rückwärts schwingen</p>	<p>40 HALTEN</p>  <p>Handgelenk umfassen</p>
<p>41 PUSHING ODER CHARGING OHNE BALL</p>  <p>Stoßen irritieren</p>	<p>42 CHARGING MIT BALL</p>  <p>Faust schlägt gegen offene Handfläche</p>	<p>43 DURCH MANNSCHAFT IN BALLKONTROLLE</p>  <p>Faust zeigt in Richtung des Körbes der zu- spielenden Mannschaft</p>	<p>44 DOHDEL</p>  <p>Fäuste übereinander bewegen</p>
<p>45 TECHNISCHES</p>  <p>Faust bilden, Handfläche sichtbar</p>	<p>46 UNSPORTLICHES</p>  <p>Handgelenk umfassen</p>	<p>47 DISQUALIFIZIERENDES</p>  <p>Faust geschlossen</p>	

SCHRITT 3 - ANZAHL DER VERHÄNGTEN FREIWÜRFE



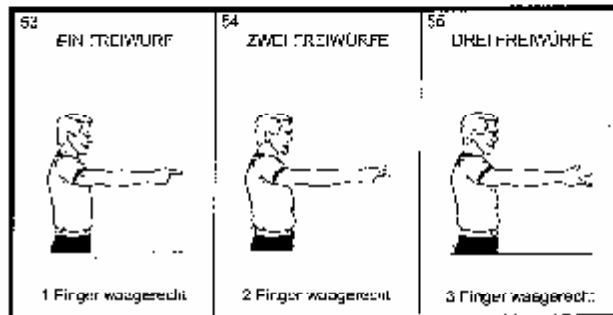
ODER

- SPIELRICHTUNG



VI. AUSFÜHRUNG VON FREIWÜRFEN (2 SCHRITTE)

SCHRITT 1 - IN DER BEGRENZTEN ZONE



SCHRITT 2 - AUSSERHALB DER BEGRENZTEN ZONE

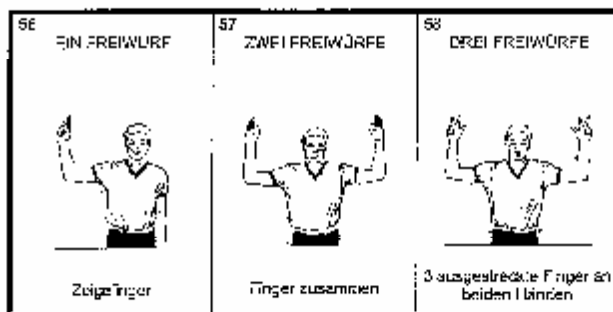


Bild 7 Schiedsrichter-Handzeichen