

Kleines Anschreib-HowTo

1 Aufgaben des Anschreibers

Protokollierung des Spielverlaufs, speziell des (aufsummierten) Spielstandes, der Fouls und der genommenen Auszeiten.

1.1 Was tun beim Korberfolg?

Zum Notieren der Korberfolge verfügt der Anschreibbogen über fünf Spalten. Die mittlere Spalte dient zum Eintragen der Spielminute, in welcher der Korb erzielt wurde und ist mit „M“ gekennzeichnet. Die jeweils zwei Spalten rechts und links davon werden vor Anpfiff des Spiels bzw. vor Anpfiff der Halbzeit den Mannschaften zugeordnet. Das kann dann so aussehen:

| A | | | B | |
|----|---|---|---|----|
| Sp | P | M | P | Sp |
| 5 | 2 | 3 | | |
| | | | 2 | 13 |
| | | 4 | 4 | 10 |
| 9 | 5 | 5 | | |
| | | 6 | — | 8 |
| | | | 5 | |
| | | | | |
| | | | | |

In diesem Falle würde die Mannschaft A (das ist immer die Heimmannschaft, außer bei Turnieren) auf den linken Korb werfen, die Gegner auf den rechten Korb. In der mit „Sp“ gekennzeichneten Spalte wird die Spielnummer eingetragen, in der Spalte „P“ die aufsummierten Punkte. In die Spalte „M“ wird die Spielminute eingetragen.

Kommt es nun zum Korberfolg, zeigt der Schiedsrichter die Anzahl der Punkte an (1, 2 oder 3), danach die Spielnummer. Erfahrungsgemäß ist es günstig, zuerst den Punktestand, dann die Spielnummer in die Spalte der jeweiligen Mannschaft einzutragen und danach die Spielminute. Das entspricht der Relevanz der Spalten. Wird ein Drei-Punkte-Wurf erfolgreich abgeschlossen, so werden natürlich drei Punkte zum laufenden Punktestand in der Spalte „P“ der jeweiligen Mannschaft hinzuaddiert. Damit erkennbar ist, dass es sich dabei um einen Drei-Punkte-Wurf handelte, wird der neue Punktestand auf dem Anschreibbogen eingekreist. Bei Freiwürfen signalisiert der Schiedsrichter die Anzahl der Freiwürfe (1, 2 oder 3). Falls man im voraus ermitteln konnte, wieviele Freiwürfe geworfen werden sollen, werden in der „P“-Spalte eine entsprechende Anzahl von Kästchen umrahmt, damit erkenntlich ist, dass es sich um Freiwürfe handelte. Wie bei normalen Würfeln auch, ist die Spielnummer (nur in der ersten Zeile der Freiwürfe nötig) und die Spielminute (ebenfalls nur in der ersten Zeile) einzutragen. Trifft der Spieler, wird ein Punkt hinzuaddiert, wirft er vorbei, wird dies mit einem Strich markiert. Falls man nicht weiss, wieviele Freiwürfe durchgeführt werden sollen, wird das Kästchen im nachhinein eingezeichnet.

Zur Halbzeit werden die A- und B-Spalten vertauscht. In der Pause zwischen 1. und 2. sowie 3. und 4. Viertel werden die Spielhälften nicht getauscht.

Der Schiedsrichter kontrolliert zur Halbzeit die Punktesumme und den restlichen Anschreibbogen.

1.2 Was tun bei einem Foul?

Ein Foul wird durch den Schiedsrichter durch die geballte Faust angezeigt, danach folgt die Spielnummer, meistens zeigt der Schiri noch in Richtung der Mannschaftsbank des foulenden Spielers, die Art des Fouls und die Strafe (Einwurf, Freiwürfe etc.). Der Anschreiber hat nun die Aufgabe, im Anschreibbogen anhand der Spielnummer und der Mannschaft, die das Foul begangen hat, die Zeile für diesen Spieler auszumachen. Hinter dem Eintrag der Spielnummer befinden sich fünf weitere Felder, in welche die Spielminute notiert

wird, in welcher das Foul geschah. Gibt der Schiedsrichter auf ein Foul hin 1,2 oder 3 Freiwürfe, so ist dies mit 1,2 oder 3 Strichen oberhalb der eingetragenen Spielminute zu kennzeichnen. Technische Fouls werden durch ein kleines „T“ oberhalb der Spielminute und disqualifizierende Fouls durch ein „D“ gekennzeichnet. Ein Spielereintrag kann dann so aussehen:

Ohne Fouls:

| | | | | | | | | | |
|-----|-----------------|---|---|--|--|--|--|--|--|
| 030 | Keßler, M –cap– | ⊗ | 8 | | | | | | |
|-----|-----------------|---|---|--|--|--|--|--|--|

Die 030 sind die letzten drei Ziffern des Spielerpasses, dann kommt der Name des Spieles, das Kreuz signalisiert, dass der Spieler auf dem Feld war (Bei der ersten Fünf wird zusätzlich zum Kreuz noch ein Kreis um das Kreuz gezogen). Die 8 ist in diesem Fall die Trikotnummer des Spielers.

Mit Fouls:

| | | | | | | | | | |
|-----|-----------------|---|---|----|----|----------------|--|--|--|
| 030 | Keßler, M –cap– | ⊗ | 8 | 2' | 4" | 5 ^D | | | |
|-----|-----------------|---|---|----|----|----------------|--|--|--|

Nachdem eine Mannschaft in Summe vier Fouls gemacht hat, bekommen die Gegner mit dem 5. Foul immer 2 Freiwürfe. Damit der Anschreiber weiss, dass vier Fouls passiert sind, befindet sich im Feld für die jeweilige Mannschaft für jedes Viertel eine Zeile die wie folgt aussieht:

Mannschafts Fouls 1. Viertel:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| X | X | X | X | 5 |
|---|---|---|---|---|

Der Anschreiber kreuzt bei jedem Foul fortlaufend die Nummern an. In das letzte Feld kommt die Spielminute des fünften Mannschaftsfouls. Gleichzeitig ist die rote Mannschaftsfoul-Fahne auf der Seite der jeweiligen Spielerbank aufzustellen.

Zur Perfektion kann der Anschreiber bei jedem Foul eines Spielers die Anzahl seiner Fouls durchsagen bzw. die dafür vorgesehenen Foultafen hochheben. Mit dem fünften Foul ist der Spieler disqualifiziert. Zu bemerken ist, dass auch gegen den Trainer ein Foul verhängt werden kann.

Achtung! Beim Basketball gibt es auch Offensiv-Fouls! Diese sind gegen die angreifende Mannschaft zu verhängen.

1.3 Was tun bei einer Auszeit?

Der Zeitnehmer hat die Aufgabe, Auszeiten zu geben. Der Anschreiber muss dabei lediglich die Spielminute, in welcher die Auszeit genommen wurden, in die dafür vorgesehenen Felder für die jeweilige Mannschaft eintragen. In der ersten drei Vierteln darf eine Auszeiten pro Mannschaft, im dritten Viertel dürfen zwei genommen werden.

2 Tipps

Am leichtesten ist das Anschreiben, wenn man ständig das Spiel beobachtet, speziell den ballführenden Spieler, und dessen Trikotnummer bereits im vorhinein weiss. Dann muss man nur noch wissen, wieviele Punkte der Spieler erzielt hat – fertig. Gibts ein Foul und Freiwürfe, weiss man auch gleich, wer die Freiwürfe wirft. Die Spielminute sollte der Zeitnehmer dem Anschreiber sagen, damit dieser nicht die Uhr „suchen“ muss und die Aktion schnell protokollieren kann. Der Anschreiber kann natürlich auch während des laufenden Spiels ab und zu einen Blick auf die Uhr werfen. Falls etwas unklar ist, ist dies dem Schiedsrichter zu signalisieren, wenn der Ball z. B. im Aus ist oder gerader Freiwürfe geworfen werden.

Kleines Zeitnehmer-HowTo

1 Aufgaben des Zeitnehmers

Der Zeitnehmer bedient die Spieluhr. Er bedient ausserdem die Punktestand-Anzeige, vergibt die Auszeiten und lässt Spielerwechsel durchführen. Weiterhin stoppt er die Halbzeitpause (10 Minuten, z. B. mit der 24-Sekunden-Stoppuhr), die Viertelpausen (2 Minuten) und die Auszeiten (1 Minute).

→ Zahlreiche Details fehlen in dieser Zusammenfassung! ←

1.1 Die Spieluhr

Die Spieluhr ist sehr einfach zu bedienen: Es gibt lediglich die Start/Stop-Taste. Damit kann der Zeitnehmer die Uhr loslaufen lassen bzw. anhalten. Die Spieluhr läuft rückwärts. Für den Anschreiber ist es sinnvoll, wenn die kleine Uhr im LCD-Display vorwärts läuft. Der Zeitnehmer kann dem Anschreiber helfen, indem er ihm die Spielminute mitteilt (natürlich nur, wenn etwas passiert, sprich Foul oder Punkte bzw. Auszeit). Achtung: Die erste Spielminute läuft von 0:00 bis 0:59, die zweite von 1:00 bis 1:59!

1.2 Wann läuft die Uhr los?

Wenn ein Spieler den Ball berührt, läuft die Uhr los. Der Schiedsrichter senkt seinen gehobenen Arm.

1.3 Wann steht die Uhr?

Immer wenn der Schiedsrichter pfeift. Dies ist der Fall, wenn der Ball ins Aus geht oder ein Foul begangen wurde. Bei Korberfolgen wird die Uhr nur in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels angehalten, um Zeitspiel zu verhindern. Natürlich steht die Uhr bei Freiwürfen, Auszeiten, der Halbzeit und bei Spielerwechseln.

2 Die Punktestand-Anzeige

Für jede Mannschaft gibt es eine Taste, mit welcher die Punkte hochgezählt werden können. Dabei entspricht ein Tastendruck einem Punkt. Ist es nötig, den Punktestand nach unten zu korrigieren, ist die die Punkte-Taste zusammen mit der Shift-Taste zu drücken. Dies reduziert den Punktestand um einen Zähler. Der Zeitnehmer sollte den Punktestand mit dem Anschreiber abstimmen.

3 Wann gibt es eine Auszeit?

Auszeiten werden vom Trainer der Mannschaft erbeten. Eine Auszeit darf jedoch nicht jederzeit gewährt werden, sondern nur, wenn die beantragende Mannschaft den Ball einwerfen darf, es ein Foul gab (egal von welcher Mannschaft). Jedes Team darf in der ersten drei Vierteln eine Auszeit nehmen und im vierten Viertel zwei. Gibt der Zeitnehmer eine Auszeit, muss er dies dem Schiedsrichter durch das Timeout-Zeichen verdeutlichen und sein Signal ertönen lassen (Hupe).

Der Anschreiber vermerkt die Spielminute der Auszeit auf seinem Anschreibbogen. Die Auszeit wird mit der 24-Sekunden-Uhr gestoppt. Nach 45 Sekunden ist der Schiedsrichter zu informieren.

Es ist darauf zu achten, dass die Auszeiten der richtigen Mannschaft vergeben werden. Der Zeitnehmer muss mit dem Anschreiber vor der Auszeit klären, ob das Team überhaupt noch eine Auszeit nehmen darf.

4 Wann darf man Auswechseln?

Die Spieler, die eingewechselt werden sollen, teilen dies dem Kampfgericht mit. Das jeweilige Team darf nur dann wechseln, wenn sie den Ball einwerfen dürfen oder es ein Foul gab (egal von welcher Mannschaft). Wechselt eine Mannschaft, darf die andere auch wechseln, damit man auf die Umbesetzung entsprechend reagieren kann.

5 Was passiert in den Viertel- bzw- Halbzeitpausen?

Die Spieluhr muss auf 10 Minuten zurückgestellt werden. Ausserdem muss die Pause mit der 24-Sekunden-Stoppuhr gestoppt werden (Viertelpausen je 2 Minuten, Halbzeitpause 10 Minuten, nach 7 Minuten den Schiedsrichter informieren!).

6 Tipps

Keine Panik! Entscheidend ist, dass der Spielberichtsbogen stimmt! Die Punktezahl richtet sich also nach dem Anschreibbogen. Vorallem den Schiedsrichter im Auge behalten, um schnell auf dessen Signale (Pffif, Senken des Arms) reagieren zu können. Beobachten, wieviele Punkte der Schiedsrichter gibt.

Kleines 24-Sekunden-Zeitnehmer-HowTo

1 Aufgaben des 24-Sekunden-Zeitnehmers

Ein Angriff darf maximal 24 Sekunden dauern. In diesem Zeitraum muss die angreifende Mannschaft einen Korbwurf versucht haben. Dies wird vom 24-Sekunden-Zeitnehmer gemessen.

1.2 Wann läuft die 24-Sekunden Uhr?

Nach einem Einwurf läuft die 24-Sekunden-Uhr ab dem Moment, in welchem ein Spieler den Ball berührt (egal welche Mannschaft!). Kommt es zum Ballverlust, wenn der Spieler zum Beispiel ins Aus dribbelt, bekommt die andere Mannschaft neue 24 Sekunden.

1.3 Wann steht die 24-Sekunden Uhr?

Geht der Ball ins aus und bekommt die angreifende Mannschaft den Einwurf, wird die 24-Sekunden Uhr vom Zeitraum des Schiedsrichter-Pfiffs bis zu dem Zeitpunkt, zu welchem ein Angreifer den Ball berührt, angehalten. Wirft der Angreifer einem Gegner den Ball zu, wird die 24-Sekunden-Uhr zurückgestellt und loslaufen lassen.

1.4 Wann gibts neue 24 Sekunden?

- Der Schiedsrichter deutet mit seiner Hand von oben auf seine Schulter. Dies soll das zurücksetzen der 24-Sekunden-Uhr bedeuten.
- Der Ball wechselt die Mannschaft (durch Einwurf, Foul, Korberfolg der Gegner oder Steal).
- Es wurde ein Korbwurf versucht.

1.5 Herunterzählen der letzten Sekunden der 24-Sekunden-Periode

Damit die Spieler und der Schiedsrichter über den Stand der 24-Sekunden-Uhr informiert sind, ruft der 24-Sekunden-Zeitnehmer nach 15 abgelaufenen Sekunden laut „15!“ . Ab der 20. Sekunde zählt er laut auf 24: „20! . . . 21! . . . 22! . . . 23! . . . 24!“ . Danach soll der Haupt-Zeitnehmer sein Signal ertönen lassen (Hupe).

2 Tipps

An der Uhr: Grüner Knopf = Loslaufen, Roter Knopf = Anhalten, Weißer Knopf = Rückstellen.

Achtung! Es handelt sich um eine mechanische Uhr! Auf der Rückseite befindet sich ein Drehknopf zum Aufziehen der Uhr. Falls die Uhr also nicht loslaufen sollte, bitte aufziehen, aber nur bis zum deutlich spürbaren Anschlag!