

# KAMPFRICHTER-AUSBILDUNG

## Inhalt/Ablauf



- 1) Allgemeine Infos
- 2) [2. Person am Kampfgericht: 24/14-Sekunden-Zeitnehmer \(erst ab U12\)](#)
- 3) [Weitere hilfreiche \(Internet\)-Quellen](#)

# KAMPFRICHTER- AUSBILDUNG



# KAMPFRICHTER-AUSBILDUNG

## Allgemein



### **Warum machen wir eine Kampfrichter-Ausbildung?**

- Kampfgericht enorm wichtiger Teil des Spielbetriebs
- 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 Smartphones !



# 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 hoch-gezählt werden

# 24/14-Sekunden

## - Tasten der Hauptanzeige -



### ▮ BESITZ-BEDIENPULT

Das Besitz-Bedienpult wird zusammen mit den Besitzanzeigen (Basketball oder Wasserball) verwendet. Das Bedienpult wird mit dem Scorepad über ein RJ12-Kabel verbunden.



- 1 Hupe-Schalter: Sofortiges Anhalten der Hupe.
- 2 Den Countdown der Besitzzeit starten oder anhalten
- 3 Korrekturmodus: durch ein kurzes Drücken auf **C** blinkt das Display. Auf **+** drücken, um die Besitzzeit um 1 Sek. zu erhöhen bzw. auf **-** drücken, um sie um 1 Sek. zu verringern. Auf **C** drücken, um in den Normalmodus zurückzukehren. Korrektur um bis zu 90 Sek.
- 4 Rückstellung bei 14 Sekunden Besitzzeit
- 5 Rückstellung der Besitzzeit je nach ausgeübter Sportart (ist beim Drücken der Spielzeitwert geringer als der Besitzzeitwert, wird die Anzeige schwarz).
- 6 Löschen der Besitzzeitanzeige nur, wenn die Besitzzeit angehalten wird (auch die Anzeige (24) erlischt). Abbrechen der RÜCKSTELLUNG 24 oder 14 Sek. wenn < 2 Sek. Drücken nach dem Betätigen der RESET-Taste.

# 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 Schiedsrichters 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 Fußballspiel im Vorfeld
  - nach Zeichen des Schiedsrichters



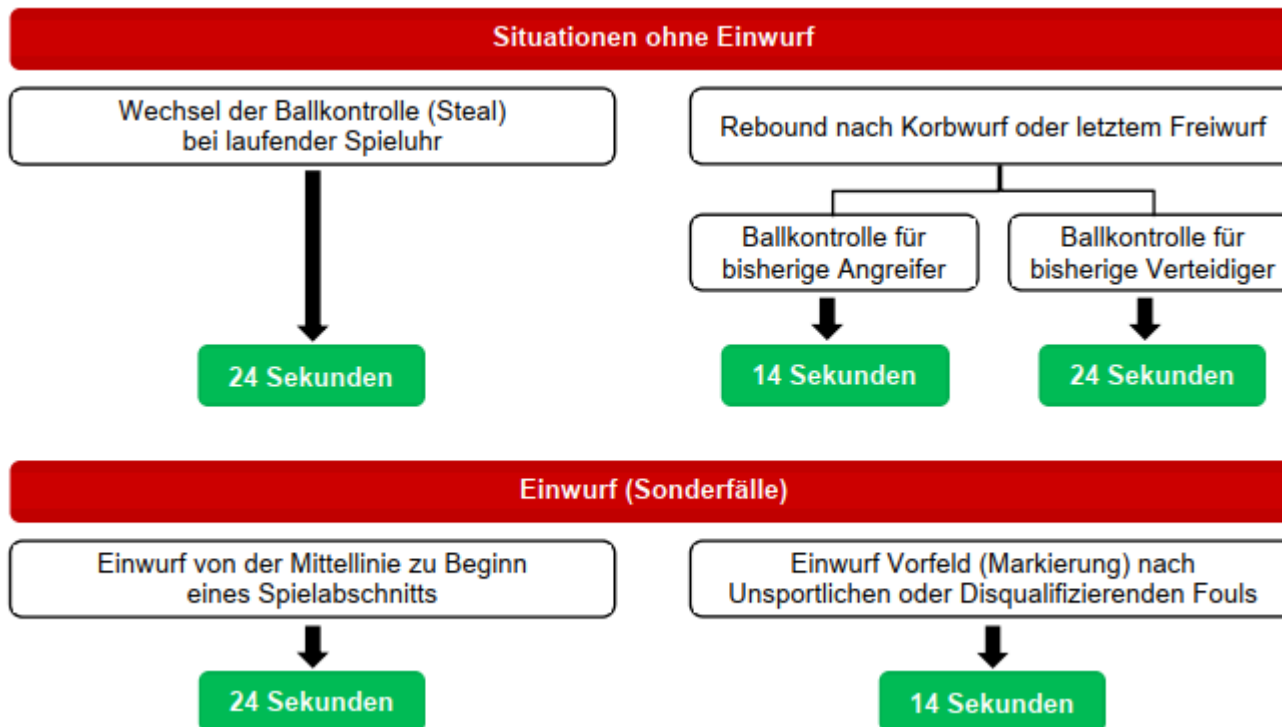
# 24/14-Sekunden



## Weitere Hinweise:

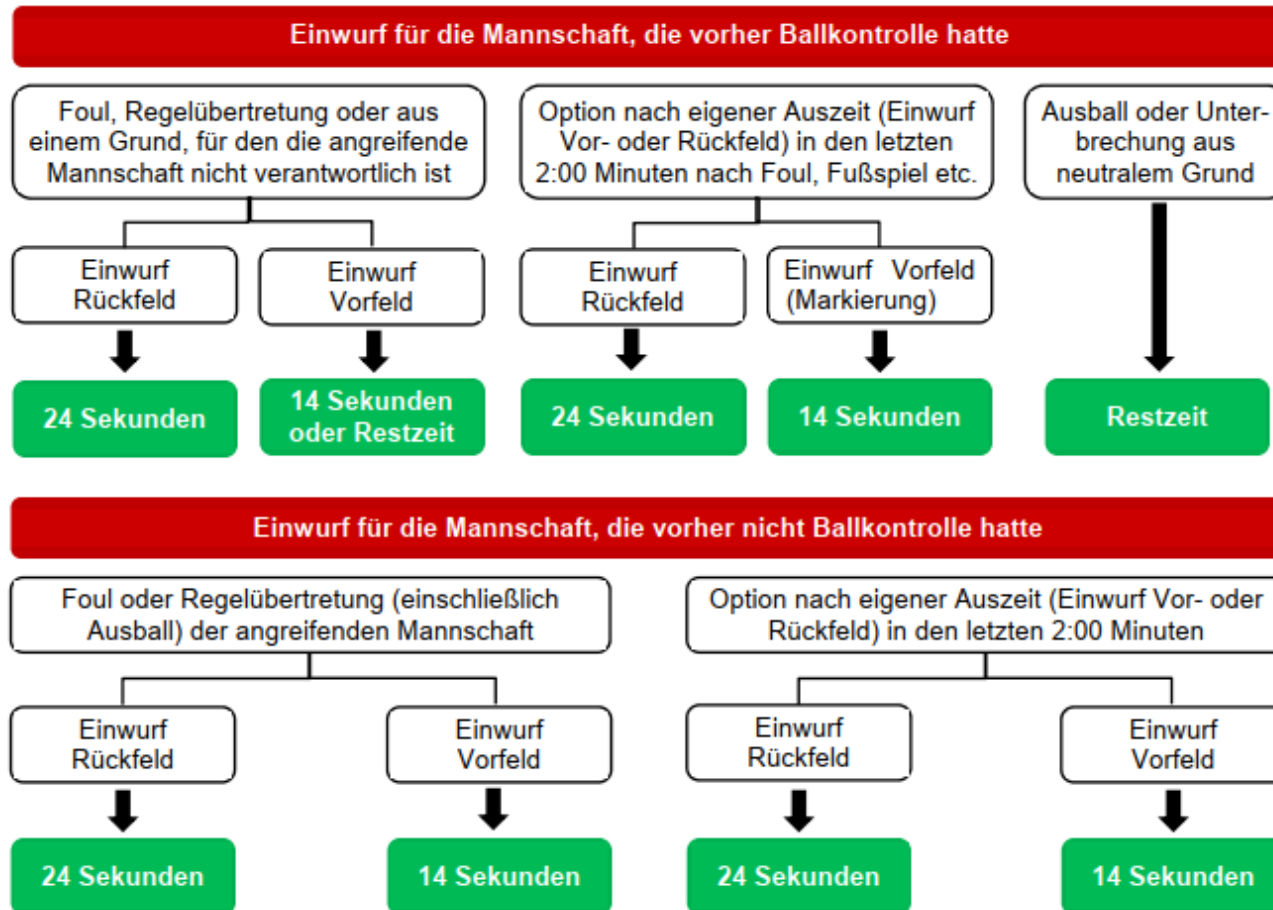
- So fern die verbleibende Angriffszeit mehr als 14 Sekunden beträgt, ist in einem der vorher beschriebenen Fälle nichts zu tun! (Foul oder Fußball im Vorfeld)
- Nach einem Korbwurf beginnt die Angriffszeit erst, wenn eine Mannschaft Ballkontrolle hat
  - Bei Korberfolg:  
Neue 24 Sekunden (Grund: Ballbesitzwechsel) 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	Offensiv
	24	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

## - 24/14-Sekunden-Zeitnehmer -



Ende Teil 2

# Kampfgericht

## - Quellen -



### Weitere hilfreiche Internetquellen zum Thema Kampfgericht:

- Spielregeln Mini (U12/U10/U8) <https://basketballverband-sachsen.de/wp-content/uploads/2021/08/BSD-Spielregeln-Minibasketball-2020.pdf>
- Wer sich noch detaillierter mit dem Thema beschäftigen will, schaut mal auf [www.anschreiber.de](http://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](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.
- Online-Kurs für die NBN23 In-Game-App inkl. Zertifikat: <https://ace.easy-lms.com/de/trainingskurs-fur-die-3.0-ingame-app/course-83374?language=de&id=83374&PHPSESSID=new>