

Bitte diesen Zettel vor jedem Offiziellen-Aufgebot nochmals durchlesen.

Bitte 45 Min. vor Spielbeginn in der Halle sein.

Vor dem Spiel / Matchblatt vorbereiten

- ◆ Einsatz der Farben:

SCHWARZ	Matchblatt vor dem Spiel vorbereiten
ROT:	1. Viertel
SCHWARZ:	2. Viertel
ROT:	3. Viertel
SCHWARZ	4. Viertel & Verlängerungen
- ◆ Namen in Grossbuchstaben, Vornamen normal
- ◆ Das Matchblatt muss 15 Min. (BVZ) / 30 Min. (FSBA) vor Spielbeginn ausgefüllt sein (inkl. Kopf und Mannschaften). Auch der Offizielle muss dann spätestens dort sein.
- ◆ 10 Min. vor Spielbeginn müssen die ersten fünf Spieler angekreuzt werden von den Trainern (Kreuz und Kreuz umkreisen)
- ◆ Alle Spieler, Trainer und Offizielle müssen vor dem Spiel eingetragen werden, während dem Spiel darf niemand mehr eintragen werden

Offizielle

- ◆ Die Offiziellen müssen mind. 30 Min. bei FSBA-Spielen und 15 Min. bei BVZ-Spielen vor Spielbeginn in der Halle sein.
- ◆ Wenn ein Offizieller fehlt:
Der Schiri entscheidet ob gewartet wird oder ob der Heimclub eine Ersatzperson, die das ganze Spiel Offizieller ist, stellen muss. Wenn keine Ersatzperson gefunden werden kann ist das Spiel undurchführbar !!!!!

Spieler

- ◆ Spieler, die zu Spielbeginn noch nicht da sind, können trotzdem eingetragen werden wenn eine gültige Lizenz vorgewiesen werden kann. Die Spieler müssen aber vor dem Spiel eingetragen werden.
- ◆ BVZ: Die Spieler müssen entweder die Original-Lizenz vorweisen können oder eine Kopie. Ohne Lizenz kann im BVZ nicht gespielt werden.
- ◆ FSBA: Die Spieler können nur mit Original-Lizenz spielen, Kopien werden nicht akzeptiert. Bei FSBA-Spielen kann der Spieler hinten auf dem Matchblatt unterschreiben falls die Original-Lizenz nicht da ist (aber nur wenn die Lizenz bezahlt ist !!!!).
- ◆ Es dürfen höchstens 10 Spieler eingetragen werden ausser bei Junioren-Spielen, da können 12 eingetragen werden
- ◆ Die Spieler werden nach ihren Tenue-Nr. sortiert eingetragen (4-15 sind vorgedruckt). Die Zeilen mit Nr., bei dem keine Spieler eingetragen werden, sind durchzustreichen.
- ◆ Kapitän der Mannschaft eintragen: hinter den Namen ein „Cap.“ hinschreiben

Trainer

- ◆ Trainer kann man nur eintragen, wenn sie zu Spielbeginn anwesend sind
- ◆ Trainer brauchen auch eine Spieler-Lizenz und bei den Junioren-Ligen zusätzlich ein grünes Trainer-Büchli
- ◆ Der Trainer kann nicht nachträglich noch als Spieler eingetragen werden.
- ◆ Ein Trainer darf nicht während des Spiels noch als Spieler eingetragen werden.

Material am Tisch

- ◆ Spielzeit-Stopuhr & Time-Out-Stopuhr
- ◆ 24-Sek.-Anlage oder Stopuhr mit rotem Fähnchen
- ◆ Matchblatt
- ◆ 2 Kugelschreiber: rot und schwarz
- ◆ Spielerfoul-Tafeln (1-5) (auch wenn eine elektr. Anzeigetafel vorhanden ist)
- ◆ Tischsignal - für Zeitnehmer: für Spielschluss
 - für Anschreiber: für Wechsel, Time-Out
- ◆ Minutenblock (1-10)
- ◆ Mannschaftsfoul-Anzeige (1-4)

Spielzeit:

- ◆ Spielzeit: 4 x 10 Min.
- ◆ Pausen: Zwischen der 1. und 2. Spielperiode: 2 Minuten
 Zwischen der 2. und 3. Spielperiode: 15 Minuten
 Zwischen der 3. und 4. Spielperiode: 2 Minuten
 Zwischen der 4. Spielperiode und der Verlängerung: 2 Minuten
- Verlängerung: 5 Min.
 es gibt so viele Verlängerungen bis das Spiel nicht mehr unentschieden ist

Zeitnehmen

- ◆ Zeit an:
 - bei Sprungball: wenn einer der springenden Spieler den Ball berührt
 - bei Einwurf / Freiwurf: wenn der 1. Spieler auf dem Feld den Ball berührt
- ◆ Zeit läuft nicht:
 - bei Freiwürfen
- ◆ Zeit stoppen:
 - sobald der Schiri pfeift
 - In den letzten 2 Min. in der 4. Spielperiode und jeder Verlängerung muss die Zeit gestoppt werden bei Korberfolg (wenn der Ball durch den Korb fällt). Die Mannschaft, die einen Korb erhalten hat darf wechseln. Der Gegner kann dann auch wechseln.
Die Mannschaft, die einen Korb erhalten hat, darf ein Time-Out nehmen.

24-Sekunden

(die angreifende Mannschaft muss innerhalb von 24 Sek. einen Wurfversuch unternehmen)

- ◆ Zeit an:
 - wenn ein Spieler Ballkontrolle hat (nicht nur den Ball berührt)
- ◆ Zeit stoppen:
 - **wenn der Ball den Ring berührt oder in den Korb geht**
- ◆ Neue 24-Sekunden:
 - bei Fuss, Foul, Sprungball
 - beginnen erst, wenn die andere Mannschaft Ballbesitz hat, nicht wenn Angreifer & Gegner noch um den Ball kämpfen
- ◆ Keine neuen 24-Sekunden:
 - wenn der Ball nur vom Gegner ins Aus geschlagen wurde (keine Ballkontrolle) und die Mannschaft, die vorher Ballbesitz hatte, wieder einwirft
 - wenn die angreifende Mannschaft nach einem Sprungball den Ball wieder erhält.
- ◆ Anzeige abstellen oder auf 0 stellen:
 - wenn die Spielzeit weniger als 24 Sek. ist
- ◆ Weiterspielen oder Korb zählt
 - ertönt das Signal der 24 Sekunden-Anlage wenn der Ball bei einem Korbwurf in der Luft ist gilt:
 - geht der Ball in den Korb, zählt der Korb
 - berührt der Ball den Ring und geht nicht in den Korb, wird weiterspielt

◆ Zeitanlage fällt aus

- 1. Schiri informieren, 2. Zeit manuell nehmen

◆ Manuelle Zeitnahme ohne Anlage

- bei 16 Sekunden: rote Fahne hochhalten (sichtbar für beide Teams)
- bei 20 Sekunden: rote Fahne schwenken
- bei 24 Sekunden: Signal geben (Glocke)

Time-Out◆ Beide Mannschaften können ein Time-Out machen bei:

- Foul
- Einwurf (egal welche Mannschaft)
- nach dem letzten erfolgreichen Freiwurf (egal welche Mannschaft)

◆ man kann kein Time-Out machen:

- wenn die Mannschaft, die ein Time-Out will einen Korb gemacht hat
- zwischen Freiwürfen
(ausser wenn 2 Strafen verhängt wurden, dann kann man dazwischen eins machen)
- wenn der Schiri:
 - bei Sprungball den Kreis betreten hat
 - bei Freiwurf im Trapez steht
 - bei Einwurf den Ball schon dem Einwerfer übergeben hat

◆ Jede Mannschaft hat 2 Time-Out in der 1. Halbzeit (egal in welcher Spielperiode)

◆ Jede Mannschaft hat 3 Time-Out in der 2. Halbzeit (egal in welcher Spielperiode)

◆ Jede Mannschaft hat 1 Time-Out pro Verlängerung

◆ Ein Time-Out, das in einer Halbzeit nicht genommen wurde verfällt und kann nicht in einer anderen Halbzeit noch bezogen werden

◆ Die Zeit für das Time-Out beginnt erst zu laufen, wenn der Schiri pfeift und das entsprechende Handzeichen gibt (das Time-Out „bewilligt“)

◆ Der Trainer kann ein angemeldetets Time-Out zurücknehmen bevor der Zeitnehmer das Signal ertönen lässt

◆ Ein Time-Out dauert 1 Min.

nach 50 Sek. muss der Schiri benachrichtigt werden

◆ Ein Time-Out dauert immer 1 Min., auch wenn die Mannschaft, die das Time-Out verlangt hat früher fertig ist.

◆ Nur ein Trainer oder Assistenz-Trainer kann ein Time-Out verlangen

Wechsel

- ◆ man kann wechseln:
 - beide Mannschaften bei einer Regelübertretung
 - während des Time-Outs (Spieler muss sich noch beim Tisch melden)
 - nach dem letzten Freiwurf
- ◆ man kann nicht wechseln:
 - zwischen Freiwürfen
 - wenn der Schiri:
 - bei Sprungball den Kreis betreten hat
 - bei Freiwurf im Trapez steht
 - bei Einwurf den Ball schon dem Einwerfer übergeben hat
- ◆ Wechsel Freierwerfer:
 - nach dem 2. Freiwurf wenn er getroffen hat und es vorher angemeldet wurde
- ◆ wenn eine Mannschaft wechselt kann die andere auch (bei Freierwerfer: nur einer)
- ◆ Man hat 30 Sek. Zeit um einen Spieler zu wechseln, der 5 Fouls hat
- ◆ Der Spieler muss den Wechsel am Tisch ansagen und neben dem Tisch stehenbleiben oder sitzen und sofort spielbereit sein (ohne Trainingsanzug, gebundene Schuhe etc.)
- ◆ Jede Mannschaft kann 1-5 Spieler auf einmal auswechseln
- ◆ Ein Spieler, der noch beim Sprungball springen muss, kann nicht wechseln
- ◆ Es müssen mindestens 2 Spieler noch auf dem Spielfeld sein sonst wird das Spiel abgebrochen

Anschreiber

- ◆ Die Anzahl Spieler-Fouls müssen nach jedem Foul angezeigt werden

Sprungball: Einwurfanzeiger

- ◆ Statt Sprungball gibt es Einwurf von der Seite ausser zu Beginn jeder Halbzeit und Verlängerung.
- ◆ Der Einwurf-Anzeiger muss vom Anschreiber immer in die richtige Richtung gestellt werden. Der Pfeil zeigt die Spielrichtung der Mannschaft an, die beim nächsten Sprungball den Einwurf bekommt.
- ◆ Wenn eine Mannschaft zu Beginn einer Halbzeit den Sprungball gewinnt und somit in Ballbesitz kommt, wird der Anzeiger in Spielrichtung der Mannschaft gestellt, die den Ball nicht bekommen hat.
- ◆ Sobald eine Mannschaft einen Einwurf statt Sprungball bekommt, muss der Anzeiger umgekehrt werden.

Matchblatt schreiben

- ◆ **Time-Out:** Im Feld der entsprechenden Spielzeit wird ein Kreuz gemacht.
- ◆ **Mannschafts-Fouls:** Im Feld der entsprechenden Spielzeit wird ein Kreuz gemacht.
- ◆ **Resultat:**
 - 2 Punkte: Resultatkästchen durchstreichen (nur das 2. ! nicht das 1.) & Spieler-Nr. notieren
 - 3-Punkte: Resultatkästchen durchstreichen (nur das 3. ! nicht das 1. & 2.) & Spieler-Nr. umkreisen
 - Freiwürfe: Runder Punkt im Resultatkästchen & Spieler-Nr. notieren (bei jedem Freiwurfpunkt !)
nicht getroffene Freiwürfe werden nirgends eingetragen
- ◆ **Abschluss nach jedem Viertel:**
 - Resultat: - Resultat beider Mannschaften umkreisen und einen Strich darunter ziehen
 - Fouls: - die Spieler-Foulkästchen umranden
- die nicht gebrauchten Mannschaftsfoul-Kästchen durchstreichen
 - Time-Out: - die nicht gebrauchten Time-Out-Kästchen durchstreichen
- ◆ **Abschluss am Spielende**
 - Resultat: - Resultat doppelt unterstreichen
- nicht gebrauchte Resultatzeilen diagonal durchstreichen

Rest wie nach Viertelende
- ◆ **Foul**

Persönliches Foul ohne Freiwürfe	P	
Persönliches Foul mit 1 Freiwurf	P ₁	
Persönliches Foul mit 2 Freiwürfen	P ₂	
Persönliches Foul mit 3 Freiwürfen	P ₃	
Unsportliches Foul (Schiri-Zeichen: über Kopf Handgelenk halten)	U ₂	(Anzahl Freiwürfe)
Technisches Foul gegen einen Spieler	T ₁	
Technisches Foul gegen den Trainer selber	C ₂	
Technisches Foul gegen die Bank : bei Trainer (Bench)	B ₂	
Disqualifizierendes Foul gegen einen Spieler	D ₂	(Anzahl Freiwürfe)
Disqualifizierendes Foul gegen den Trainer	C _D	
Disqualifizierendes Foul gegen die Bank (Fighting)	F	&
Technisches Foul gegen den Trainer (Bench) ! (Schiri-Zeichen: beide Arme mit Faust nach oben)		

Wenn Fouls kompensiert werden, weil beide Mannschaften gleichzeitig gefoult haben, wird hinter dem entsprechenden Foul ein tiefgestelltes C geschrieben.

Bei jedem Spielerfoul muss die Foultafel mit der Anzahl Fouls gezeigt werden

Wenn ein Spieler bereits 5 Fouls hat wird über das letzte Foul ein Kreuz gemacht und der Bank ein Foul geschrieben

Technische & disqualifizierende Fouls gegen den Trainer zählen nicht zu den Mannschaftsfouls

Ein techn. Foul gegen einen Spieler gibt 1 Freiwurf und Ballbesitz

◆ **Mannschaft-Fouls**

- das Zählen der Mannschaftsfouls beginnt in jedem Viertel von neuem
- zu den Mannschaft-Fouls zählen die Fouls gegen die Bank nicht
- Bei Verlängerungen zählen die Mannschaft-Fouls zur 4. Spielperiode
- Beim 4. Mannschafts-Foul wird der Schiri benachrichtigt und die rote Tafel bei der entsprechenden Mannschaft aufgestellt. Ab dem 5. Mannschafts-Foul gibt es Freiwürfe.

◆ **Diverses**

- ◆ Eigenkorb: wird als Korb für den Kapitän der Gegenmannschaft geschrieben
- ◆ Wenn nicht klar ist, wer den Korb gemacht hat (nicht, wenn es nur die Offiziellen nicht wissen, dann muss zuerst der Schiri gefragt werden !):
wird als Korb für den Kapitän auf dem Feld der Gegenmannschaft geschrieben