



Kampfrichter- Ausbildung

Saison 2025/26



Ablauf

1. Allgemeine Infos
2. Zeitnehmer (Spieluhr)
3. 24/14-Sekunden-Zeitnehmer
(erst ab U12)
4. Anschreiber, digitales
Anschreiben
5. Besonderheiten Minis
(U12/U10)



Motivation – Warum eine Kampfrichter- Ausbildung machen?

1. Einheitlicher
Ausbildungsstandard
2. Qualitätsverbesserung
3. Vorstufe Schiedsrichter-
Ausbildung

Wir freuen uns, dass Ihr dabei seid !



1. Allgemeine Infos



Allgemeine Infos

- Kampfgericht besteht aus 3 Personen:
 - Zeitnehmer (Spieluhr)
 - 24/14-Sekunden-Zeitnehmer (erst ab U12)
 - Anschreiber
- Das Kampfgericht muss **ohne Ausnahme** 15-30 Minuten vor Spielbeginn am Tisch sitzen!
- Offiziell: Anschreiber (30 Minuten), 24-Sekunden-/Zeitnehmer (15 Minuten vor Spielbeginn)



Grundsätzliche Regeln am Kampfgericht

- Unparteiisch, verantwortungsbewusst
- Motiviert und aufmerksam
- Keine Bemerkungen über Leistungen und Entscheidungen der Schiedsrichter, Trainer und Spieler!
- Handys am Kampfgericht werden nur zum digitalen Anschreiben verwendet! Nicht zum Telefonieren oder Spielen oder Whatsappen etc.



2. Zeitnehmer



Der Zeitnehmer und seine Aufgaben

Der Zeitnehmer muss...

- die Dauer der Spielzeit, Auszeiten und Spielpausen messen
- den Einwurfanzeiger bedienen
- ein Signal zum Wechsel oder
- zu einer beantragten Auszeit geben
- die Punkteanzeige aktuell halten
- den Anschreiber über die aktuelle Spielminute informieren (Spielminute wird nicht angezeigt, sondern wird anhand der Restspielzeit „errechnet“)



Der Zeitnehmer

- **Spieluhr stoppen**
 - bei Schiedsrichterpfiff
 - bei Feldkorb und Auszeit der einwerfenden Mannschaft
 - in den letzten 2 Minuten der 4. Spielperiode und in der Verlängerung nach Korberfolg
- **Spieluhr in Gang setzen**
 - legaler Tipp beim Eröffnungssprungball
 - erste Ballberührung durch Spieler nach Einwurf oder letztem erfolglosen Freiwurf
- **ACHTUNG!**

Wenn das Signal der Wurfuhr-Uhr ertönt, unterbricht dieses nicht automatisch die Spieluhr! Es ist die Entscheidung der Schiedsrichter, ob eine Regelverletzung vorliegt und das Spiel unterbrochen werden muss
- **Bei Korberfolg im laufenden Spiel wird die Zeit nicht gestoppt**
 - Ausnahme: Wenn die Spielzeit im 4. Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger beträgt



Der Zeitnehmer – Spielzeit/Pausen U14 und älter

- Die Spielzeit beträgt 4 x 10 Minuten
- Je Verlängerung 5 Minuten
- Pause zwischen dem 1. und 2. sowie dem 3. und 4. Viertel beträgt 2 Minuten
- Die Halbzeitpause beträgt 10 Minuten



Zeitnehmer – Einwurfanzeiger Spielbeginn

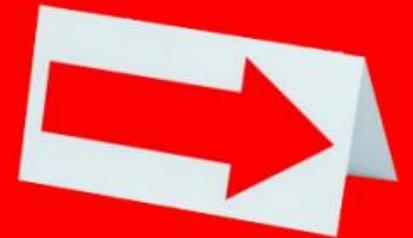


- Abwarten des ersten Ballbesitzes und Positionierung des Pfeils in Angriffsrichtung der Mannschaft ohne Ballkontrolle
- Die erste Ballkontrolle nach dem Sprungball, egal ob auf dem Spielfeld erlangt oder durch einen Einwerfer außerhalb des Spielfelds, legt die erste Richtung des Einwurfpfeils fest

Mannschaft A gewinnt die erste Ballkontrolle und greift in gezeigter Richtung an



Der Pfeil wird positioniert :

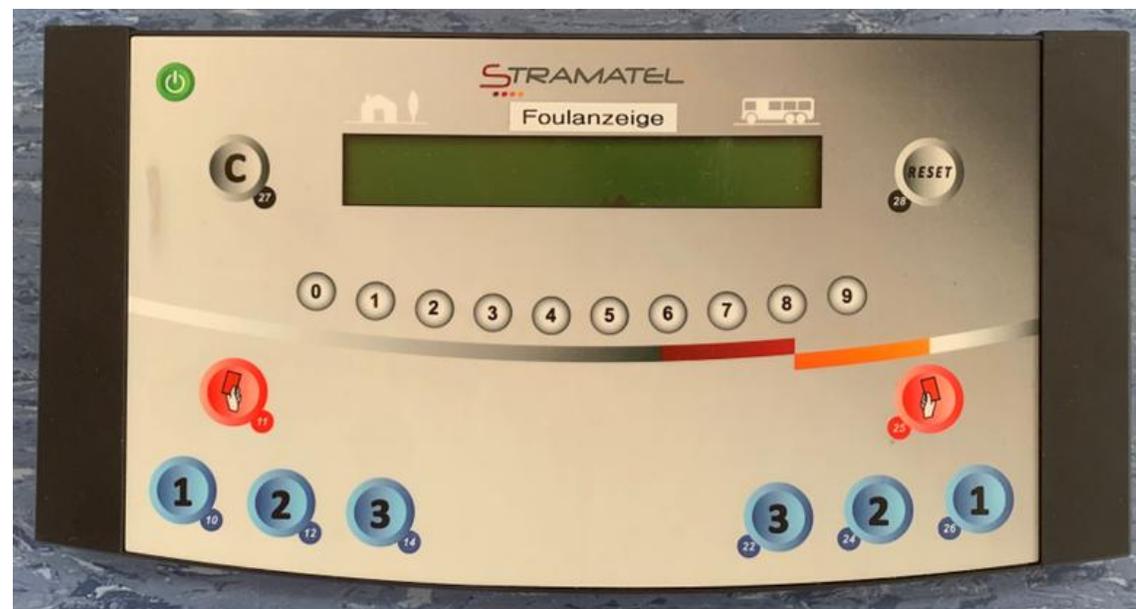
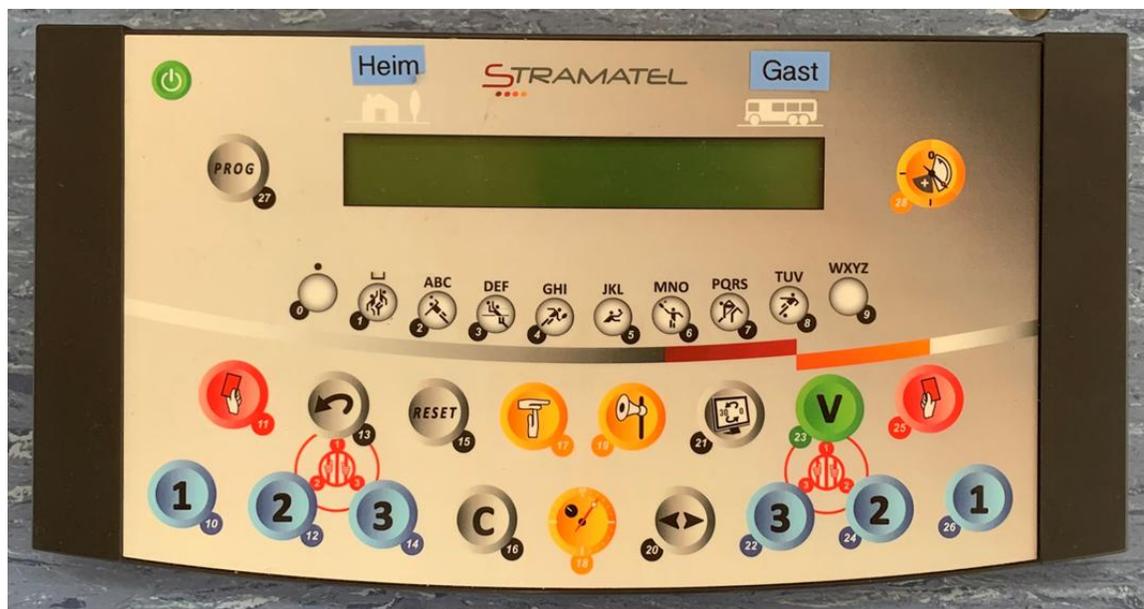


Einwurfanzeiger – wofür?

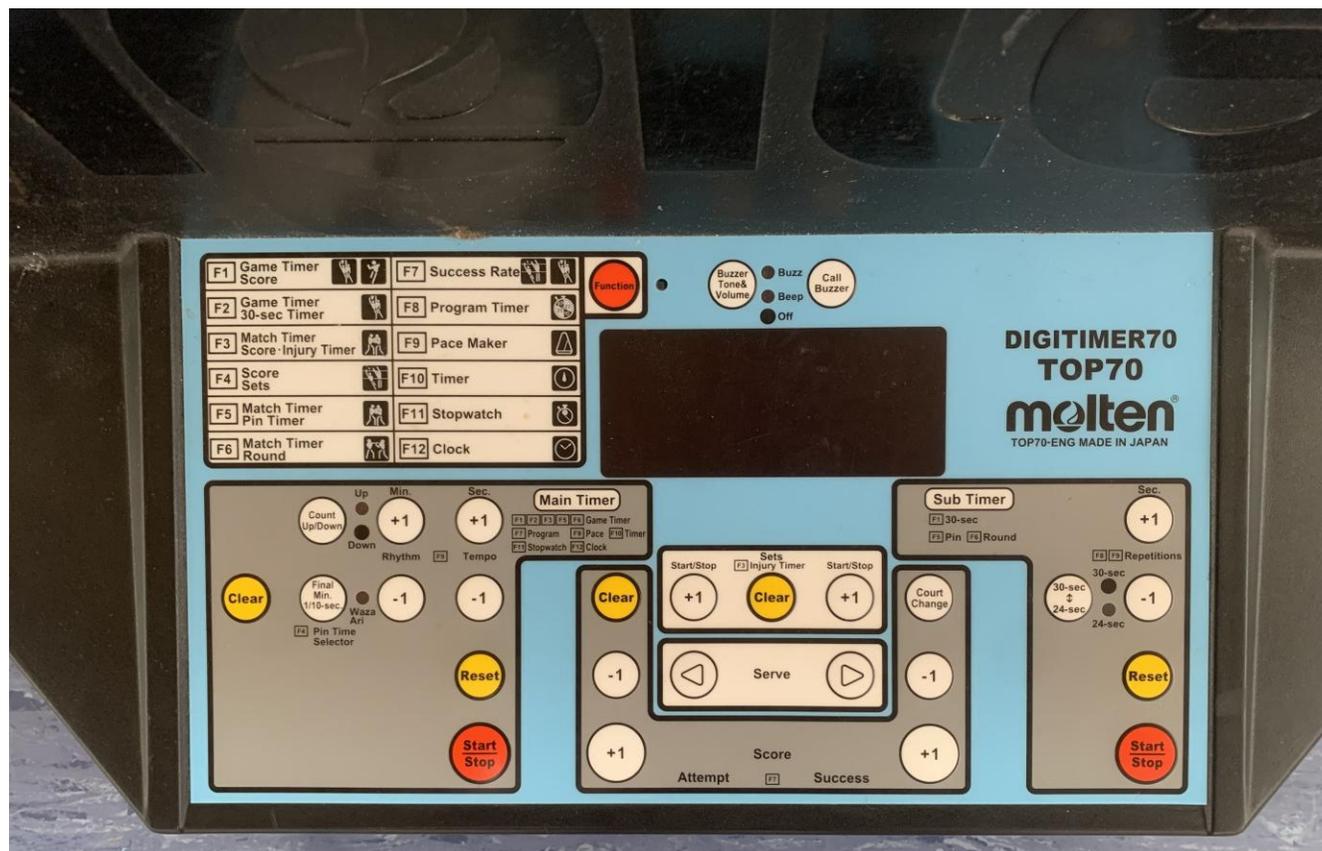
- ...ersetzt den Sprungball in einer Halteballsituation
- ...bestimmt die Spielrichtung nach einer Sprungballsituation
- ...zeigt immer in die Richtung in die weiter gespielt wird
- ...wechselt nach jeder Sprungballsituation und nach dem Viertel- und Halbzeitpausen-Einwurf
- In der Halbzeitpause ist der Einwurfanzeiger **im Beisein des 1. Schiedsrichters** zu drehen. Grund: Seitenwechsel nach der Halbzeit
- Wenn der Pfeil gedreht werden muss, wartet der Kampfrichter ab, bis der Einwurf stattgefunden hat und dreht anschließend den Pfeil



Der Zeitnehmer – Tasten der Hauptanzeige



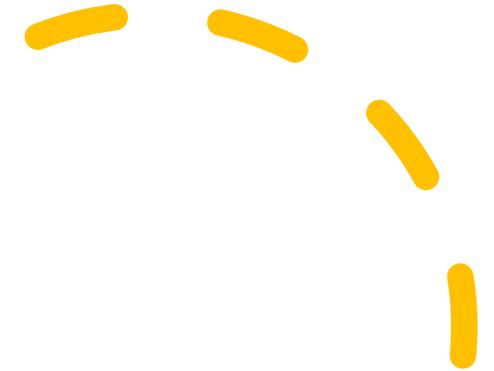
Der Zeitnehmer – Molten-Ersatzuhr



Der Zeitnehmer - Auszeit



- Der Trainer beantragt seine Auszeit über das Kampfgericht
- Für die Auszeit wird das Signal betätigt und das Handzeichen für die Auszeit gezeigt
- Möglichkeiten für Auszeiten:
 - Nach jedem Pfiff des Schiedsrichters (toter Ball + gestoppte Zeit + beendete Anzeige des Schiedsrichters)
 - Nach erfolgreichem, letzten Freiwurf für beide Teams
 - Für nicht punktendes Team nach Feldkorb (also „nach Gegenkorb“)
- Auszeit-Möglichkeit endet:
 - Ball steht dem Einwerfer oder Freierwerfer zur Verfügung



Der Zeitnehmer – Auszeit



- Auszeiten pro Team:
 - 1. Halbzeit: 2 Auszeiten
 - 2. Halbzeit: 3 Auszeiten (von den 3 Auszeiten in der zweiten Halbzeit stehen jeder Mannschaft nur noch maximal zwei Auszeiten in den letzten 2 Spielminuten des 4. Viertels zu.)
 - Verlängerung: 1 Auszeit pro Verlängerung
 - kein Übertragen von Auszeiten
- Länge: 1 Minute (Signal nach 50 Sek. und 60 Sek. automatisch)
- Beantragung
 - first-come, first-served
 - nur Trainer oder Trainerassistent dürfen beantragen
 - zurücknehmen erlaubt, bevor das Signal ertönt



Der Zeitnehmer – Spielerwechsel

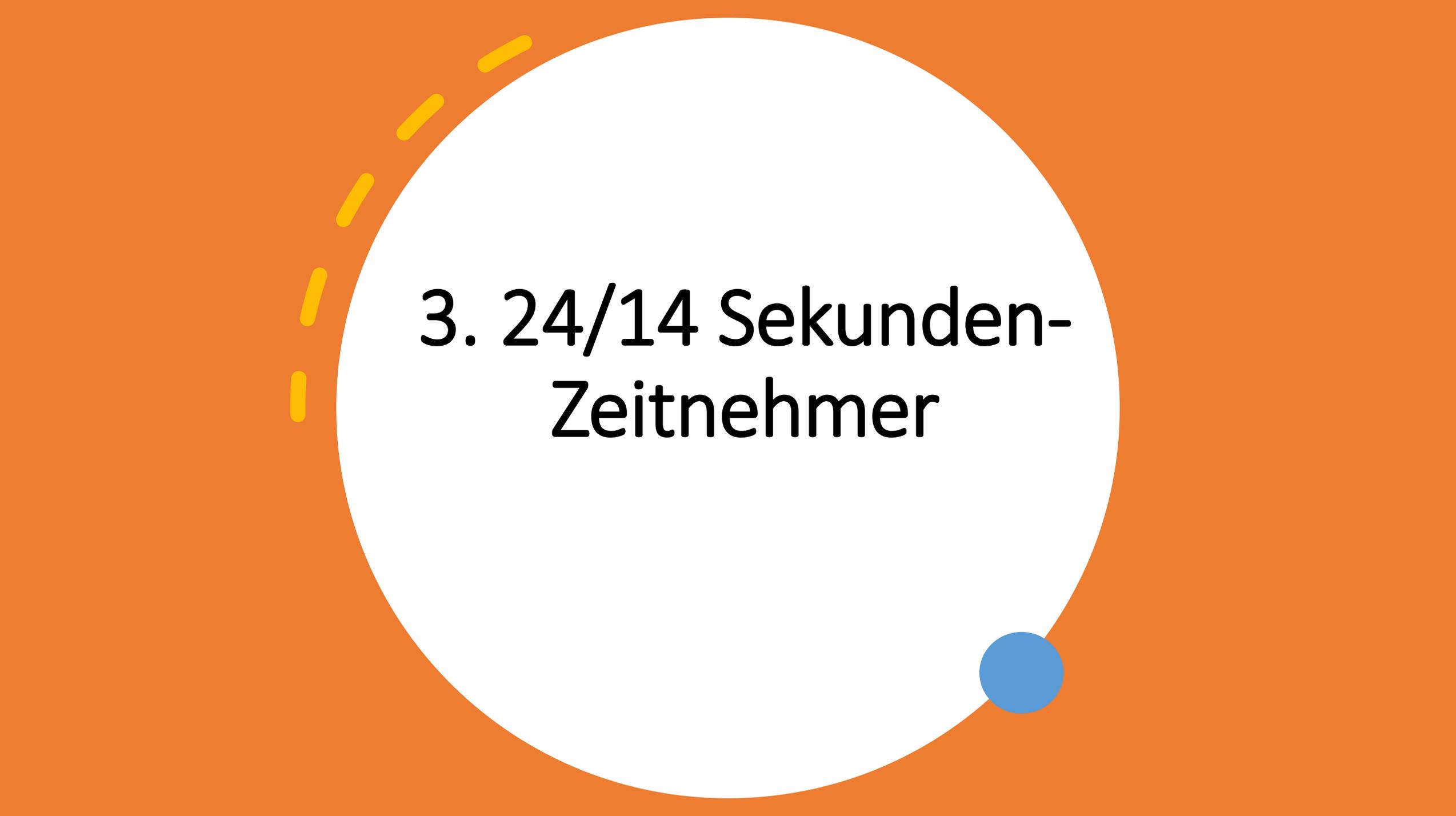
- Wechsel werden über das Kampfgericht angesagt
- Zum Wechsel wird das Signal bei der nächsten Wechselmöglichkeit betätigt und das Handzeichen für Spielerwechsel gezeigt
- Wechselmöglichkeit:
 - immer wenn der Schiedsrichter pfeift (toter Ball + gestoppte Zeit + beendete Anzeige des Schiedsrichters)
 - nach erfolgreichem, letzten Freiwurf für beide Teams
 - nach Korberfolg für die Mannschaft, welche den Korb erhalten hat, wenn die Spielzeit im 4. Viertel oder einer Verlängerung 2:00 oder weniger beträgt. In diesem Fall darf die andere Mannschaft auch einen Spielerwechsel vornehmen oder eine Auszeit nehmen
- Wechselmöglichkeit endet:
 - Ball steht dem Einwerfer oder Freiwurfer zur Verfügung



Der Zeitnehmer – Spielerwechsel Durchführung

- nur Spieler können Spielerwechsel beantragen und müssen den Wechsel deutlich ansagen, das Handzeichen dafür geben und sich auf Wechselhocker setzen
- zurücknehmen erlaubt, bevor das Signal ertönt
- zwischen Ein- und Auswechslung eines Spielers (oder umgekehrt) muss die Spielzeit gelaufen sein





3. 24/14 Sekunden-
Zeitnehmer

Der 24/14-Sekunden-Zeitnehmer

- Aufgabe: Bedienung der 24/14-Sekunden-Uhr
- Bei der U10 gibt es keine Wurfuhr!
- 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
- 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 hochgezählt werden



Starten und Stoppen der 24-/14-Sekunden

- Starten: bei Einwurf, wenn der erste Spieler auf dem Feld (egal wer) den Ball berührt.
- Stoppen: immer, wenn der Schiedsrichter pfeift bei Korberfolg und damit Einwurf (erst wenn Ballkontrolle auf dem Feld)



Was ist Ballkontrolle?



- Definition der Ballkontrolle:
 - Für die richtige Bedienung der Wurf-Uhr ist der Begriff der Ballkontrolle wichtig. Art. 14 der Offiziellen Basketball-Regeln besagt zum Thema „Ballkontrolle“
 - 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
 - Mannschafts-Ballkontrolle besteht, wenn
 - ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert
 - der Ball zwischen Mitspielern gepasst wird
 - 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

Situationen ohne Einwurf

Wechsel der Ballkontrolle bei laufender Spieluhr (z.B. Steal)

24
Sekunden

1

Rebound nach Korbwurf
oder letztem Freiwurf

Ballkontrolle
für bisherige
Angreifer

14
Sekunden

2

Ballkontrolle
für bisherige
Verteidiger

24
Sekunden

3

Einwurf (Sonderfälle)

Einwurf von der Mittellinie zu
Beginn eines Spielabschnitts

24
Sekunden

4

Einwurf von der Markierung im
Vorfeld nach Unsportlichen oder
Disqualifizierenden Fouls

14
Sekunden

5

Einwurf an der Markierung im Vorfeld nach eigener Auszeit in den letzten 2 Minuten

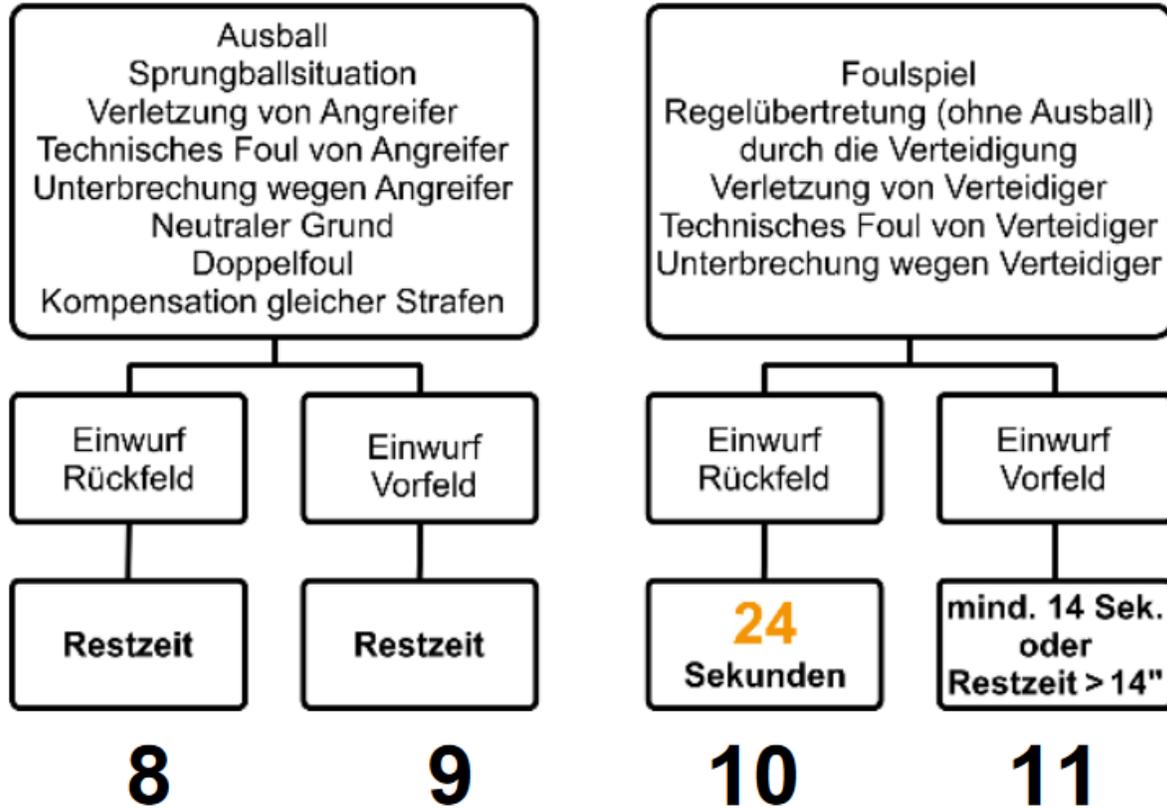
Ausball
Sprungballsituation
Verletzung von Angreifer
Technisches Foul von Angreifer
Unterbrechung wegen Angreifer
Neutraler Grund
Doppelfoul
Kompensation gleicher Strafen

**max. 14 Sekunden
oder Restzeit < 14"**

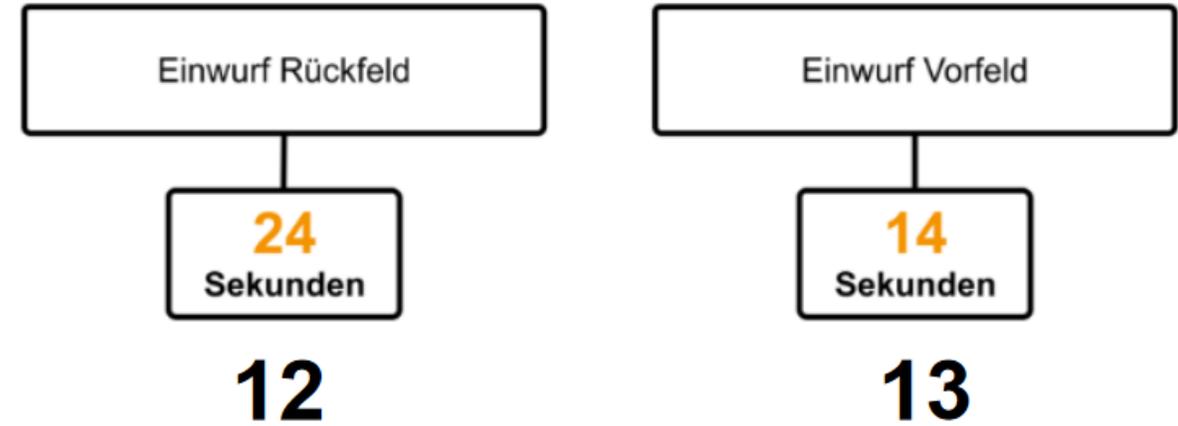
Foulspiel
Regelübertretung (ohne Ausball)
durch die Verteidigung
Verletzung von Verteidiger
Technisches Foul von Verteidiger
Unterbrechung wegen Verteidiger

14
Sekunden

Einwurf für die Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte



Einwurf für die Mannschaft, die vorher nicht Ballkontrolle hatte



Der Zeitnehmer – Tasten der 14-/24-Sekunden-Uhr



4. Digitales Anschreiben



Digitales Anschreiben



- Basis Version (Infos): https://youtu.be/6C4O3ILw6_s?si=g1qZaHk916AXbZKW
- Schulungsvideo DSS 3.0: <https://www.easy-lms.com/index.php?r=course/show&id=83374&goto=intro&ref=https://www.easy-lms.com/de/trainingskurs-fur-die-3.0-ingame-app/course-83374&language=de>
- Advanced Version für WNBL: <https://youtu.be/ETEmGUrQ-Dk?si=jwrOaeggnaAfgvnP8>



5. Besonderheiten U10/U12

Besonderheiten Minis (U10/U12)

- Spielzeit beträgt 10 x 4 Minuten
- Wechselpause zwischen jedem Zehntel (ca. 1 Minute). Wechsel sind nur in den Zehntelpausen möglich, bzw. ausnahmsweise bei Verletzung
- Feldkörbe werden wie folgt gewertet:
 - innerhalb der Zone (rot): 2 Punkte,
 - außerhalb der Zone (rot): 3 Punkte
- Alle auf dem Bogen eingetragenen Kinder müssen eingesetzt werden. Jedes Kind muss mind. 2/10 spielen und mind. 2/10 aussetzen (ohne Verlängerung)



Besonderheiten Minis (U10/U12)

- Verteidigung:
 - Mann-Mann-Verteidigung ist vorgeschrieben
 - Ganzfeldverteidigung ist wieder zulässig!
 - Alle Formen des Doppels in Ganz- und Halbfeld sind untersagt
- Angriff:
 - Untersagt sind alle Formen von Blocks/Handoffs
 - Die einzigen erlaubten vortaktischen Maßnahmen sind das Give and Go und das Schneiden zum Ball
- Strafen:
 - Verstöße werden nach einmaliger Verwarnung mit einem Punkt und einem Einwurf an der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft geahndet





Besonderheiten Minis (U10/U12)

- Es wurde ein spezieller Spielberichtsbogen erstellt.
- Ausfüllhinweise stehen auf der rechten Seite des Bogens.
- Kreuze am Anfang jeder Spielperiode die eingesetzten Kinder im jeweiligen Feld des Spielabschnitts an.
- Es gibt nur 1 Auszeit pro Halbzeit.
- Es gibt keine Teamfouls.
- Es gibt nur persönliche Fouls (von denen maximal 5).

Regelunterschiede U10 vs. U12



U10

- HZpause nur kurze Wechelpause, inkl. Seitenwechsel
- 4 gegen 4
- Rückspielregel gilt nicht
- 3-, 5-, 8- und 24-Sekunden-Regeln gelten nicht (Kampfgericht ohne Wurfuhr!). Es sind also nur 2 Kampfrichter notwendig.
- Punktestand muss nicht angezeigt werden
- Keine Verlängerung

U12

- Halbzeitpause 10min
- 5 gegen 5
- Rückspielregel gilt
- 3-, 5-, 8- und 24-Sekunden-Regeln gelten
- Punktestand wird normal angezeigt
- Verlängerung 4 Min.

Regelunterschiede U10 vs. U12



U10

- 10 x 4 Min. gestoppte Zeit, aber durchlaufende Zeit bei +30, erneutes Stoppen bei <+25 Punkte Spielstandunterschied
- Ballübergabe nur bei FW, Fouls und pädagogischem Bedarf
- 1 Auszeit pro HZ
- Verstöße werden vom SR mit 1 Punkt und Ballbesitz (Einwurf Mittellinie) geahndet

U12

- 10 x 4 Min. gestoppte Zeit
- Normale Ballübergaberegulation außer im Rückfeld (Ausnahme: Fouls)
- 1 Auszeit pro HZ, 1 Auszeit Verlängerung
- Verstöße werden vom SR/MMK mit 1 Punkt und Ballbesitz (Einwurf Mittellinie) geahndet, nach 3. Verstoß mit 2 Punkten und Einwurf an der Mittellinie

Grundsätze U10/U12



**ERLEBNIS VOR
ERGEBNIS!**

FAIRPLAY

**WOHLBEFINDEN
DER KINDER**

**DER COACH IST
DER COACH!!!**

Fragen?

Und nun:

***Viel Erfolg und Spaß euch allen
in der kommenden Saison!***



**BAD HOMBURG
BASKETBALL**