

Zeitnehmer

Der/Die Zeitnehmer/in ist für das Starten und Stoppen der Spieluhr verantwortlich.

Die Spieluhr wird **gestartet**, wenn

- der/die Schiedsrichter/in (SR) das Signal für das Starten der Spieluhr gibt (Senken des ausgestreckten Armes mit geöffneter Handfläche), also wenn der Ball eine/n Spieler/in auf dem Feld **berührt**.
- nach einem letzten oder einzigen nicht erfolgreichen Freiwurf der Ball einen Spieler **berührt**.

Die Spieluhr wird **gestoppt**, wenn

- der/die SR pfeift.
- ein Korb in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung erzielt wird.

24-Sekunden-Zeitnehmer

Der/Die 24-Sekunden-Zeitnehmer/in ist für das Starten und Stoppen der Shot Clock (SC) verantwortlich.

Die SC wird **gestartet**, wenn

- der Ball ein/e Spieler/in auf dem Feld **berührt**.

Die SC wird **zurück gesetzt und läuft danach bis zu einem Ballbesitz nicht**, wenn

- der Ball nach einem Wurf den Ring **berührt**. *Ein abgefälschter Pass, der zufällig den Ring berührt oder ein Einwurf direkt auf den Ring erzeugen keine neue 24-Sekunden-Periode.*

Die SC wird **auf 24 Sekunden zurück gesetzt**, wenn

- ein Foul gepfiffen und im **Rückfeld** eingeworfen wird.

Die SC wird **auf 14 Sekunden zurück gesetzt**, wenn

- ein Foul gepfiffen wird, die SC **weniger als 14 Sekunden** anzeigt und im **Vorfeld** eingeworfen wird.

Die SC wird **nicht zurück gesetzt**, wenn

- ein Foul gepfiffen wird, die SC **14 oder mehr Sekunden** anzeigt und im **Vorfeld** eingeworfen wird.
- nach einer Sprungballsituation dieselbe Mannschaft in Ballbesitz bleibt.
- der Ball nach einem Wurf die Hand des/der Werfers/in verlässt.
- ein Out gepfiffen wird.

Das Zeichen des/der SR für das Zurücksetzen der Anlage auf 14 oder 24 Sekunden ist **gleich** (Drehen der erhobenen Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger). **Bei Unklarheiten unbedingt SR befragen!**

Schreiber

Der /Die Schreiber/in ist für das korrekte Ausfüllen des Spielberichtes zuständig.

Er/Sie hat dafür zu sorgen, dass

- ca. 20 Minuten vor Spielbeginn der Kopf des Spielberichtes ausgefüllt ist.
- 10 Minuten vor Spielbeginn alle Spieler/innen der Mannschaften, die beiden Starting Five, die Kapitäne und die Unterschriften der Coaches auf dem Spielbericht aufscheinen.
- alle relevanten Daten auf dem Spielbericht in korrekter Form ausgefüllt sind.
- die Namen der Tischorgane in Blockschrift eingetragen werden (Aufsicht unterschreibt).

gemeinsame Tischorganpflichten

- Wechsel und Timeouts sind immer möglich, wenn die Spieluhr steht (Ausnahme: zwischen zwei Freiwürfen). Diese Möglichkeiten werden den SR durch Betätigen des Schreibersignals angezeigt.
- Der Anzeiger für wechselnden Ballbesitz (Pfeil) wird zu Beginn des Spieles gesetzt, sobald eine Mannschaft **auf dem Feld** in Ballbesitz gelangt. Danach wird der Pfeil gedreht, wenn nach einem Einwurf der Ball eine/n Spieler/in auf dem Feld berührt. Der Pfeil wird in der Halbzeitpause im Beisein der SR gedreht.
- Die Mannschaftsfoulanzeiger (rote Fahnen) werden ausgehängt, wenn nach dem vierten Mannschaftsfoul **nach** einem Einwurf der Ball eine/n Spieler/in auf dem Feld berührt. Es sei denn, es gibt nach dem vierten Foul Freiwürfe, dann können die Fahnen sofort ausgehängt werden.