



# Bench Anweisungen Sixes

Folgende Rollen werden verteilt und jeweils von einer Person ausgeführt:

Anschreiben, Zeitnehmen Spielzeit, Zeitnehmen Shot Clock, Zeitnehmen Strafzeiten Team 1, Zeitnehmen Strafzeiten Team 2

## Anschreiben:

**Dokumentation der Tore:** Nummer Torschütze/(in) + Nummer Assist (bei direkter Torvorbereitung) + Zeit des Tors

**Dokumentation Timeouts:** Anzahl je Team und Zeit des Timeouts im Spiel

**Dokumentation von Fouls mit Zeitstrafen (Minor, Major und Expulsion):** Nummer der Spieler\*in + Name des Fouls + Strafzeit + Spielzeit

→ Mitteilung an das Schiris sobald ein/e Spieler\*in 3 oder mehr Major Fouls hat

**Dokumentation der Alternate Possession** (welches Team hat die nächste Alternate Possession) und ggf. Anzeige durch z.B. einen Pfeil o.Ä. an der Bench; Handzeichen der Schiedsrichter\*innen für Alternate Possession:



## Zeitnehmen Spielzeit:

- **Spielzeit:**
  - **4 Quarter je 8 min**
  - **Halbzeit** Pause zwischen Quarter 2 und 3: **5 min**
  - **Pausen** zwischen Quarter 1 u. 2 und Quarter 3 u. 4: **2 min**
- Anhalten der Spielzeit bei:
  - Bei der Vergabe einer Strafzeit
  - im 4. Quarter: letzten 2 min der Spielzeit Stop Clock (Zeit stoppt bei jedem Pfiff)
  - Timeouts → von Teams und Schiris
- **Timeouts:**
  - Jedes Team hat 1 Timeout pro Halbzeit (es gibt kein Timeout in der Overtime!)
  - Dauer: **60 Sekunden**, die Zeit für das Time out startet sobald die Spieler\*innen zusammenkommen
  - **Shotclock wird angehalten**
  - Das Timeout kann bei Ballbesitz in der Angriffshälfte oder bei einem Dead Ball von Trainer\*in oder Ballführende\*r Spieler\*in genommen werden. Sofern ein Time out bei einem Dead Ball in der Verteidigungshälfte genommen wird, hat das Team danach (erneut) 10 Sekunden Clearing Time
- **Unentschieden:**
  - Steht es am Ende der regulären Spielzeit unentschieden geht das Spiel in die Overtime:
    - Pause von 2 Minuten bis zum Start der 1. Overtime Periode und zwischen jeder weiteren Overtime Periode
    - Overtime Perioden je 3 Minuten Stop Clock (Zeit stoppt bei jedem Pfiff) werden komplett gespielt.
    - Bei Unentschieden wird eine weitere Overtime Periode gespielt.
    - Spiel endet erst sofern ein Team mehr Tore als das andere am Ende einer kompletten Overtime Periode hat.



## Zeitnehmen Shot Clock

- **Shot clock (Zeit):**

- Jedes Team hat **30 Sekunden** Angriffszeit
- Diese Shot Clock **startet neu** (Reset der Shot Clock):

→ Die **Schiedsrichter\*innen zeigen den Reset (den Neustart) der Shot clock an**, indem die Hand eine Rotationsbewegung am nach oben gestreckten Arm macht



- Wenn der/die Torwart/Torwartin im Crease oder der Pfosten mit einem Schuss getroffen wurde; aber nur
  - Schuss von vor der Goal Line Extended (Schlägerkopf vor der GLE beim Schuss)
  - Ball muss den Schläger vor Ende der Shot clock verlassen
- Jedes Loose Ball Technical Foul (play-on) der Verteidigung sofern die angreifende Mannschaft Ballbesitz erlangt
- Nach der Vergabe einer Zeitstrafe
- Wenn der Ballbesitz wechselt
- Nachdem das Spiel aufgrund der Verletzung eines/r Verteidigungsspielers/in angehalten wurde
- Nach einem Tor, mit dem Anpfiff
- Am Ende einer Spielperiode, außer Ballbesitz bleibt in der Spielperiode erhalten durch eine Überzahl Situation (die Anzahl der Spieler\*innen auf dem Feld beider Mannschaft ist durch Strafen ungleich zum Ende einer Spielperiode)
- Wenn Ballbesitz erlangt wird nach einem Faceoff/Draw
- Jede Situation die im Regelwerk nicht abgedeckt ist, den Schiedsrichter\*innen aber als angemessen erscheint
- Die Shot clock startet **nicht** neu (läuft weiter):
  - Schuss von hinter der Goal Line Extended
  - Sofern der Ball nach einem Schuss ein/e Verteidiger/in oder den/die Torwart/Torwartin außerhalb des Creases trifft
  - Nachdem das Spiel aufgrund der Verletzung eines/r Angriffsspielers/in angehalten wurde
  - Bei einem versehentlichen Pfiff
- **Anhalten** der Shot clock bei:
  - Wenn die Spielzeit angehalten wird (z.B. durch Timeout)
  - Wenn der Ball ins Aus geht (Out of Bounds)
  - Am Ende einer Spielperiode, wenn Ballbesitz in der nächsten Spielperiode erhalten bleibt durch eine Überzahl Situation (die Anzahl der Spieler\*innen auf dem Feld beider Mannschaft ist durch Strafen ungleich zum Ende einer Spielperiode)

- Fehlfunktion der Shotclock / Shotclock Fehler:

Sofern die Shotclock nicht neu startet bzw. noch angehalten ist obwohl die Schiris bereits den Reset angezeigt haben, halten die Schiris das Spiel an um die Shotclock entsprechend zu korrigieren (Bei einer direkten Tormöglichkeit wird diese noch abgewartet bevor eine Korrektur stattfindet).



### Shot Clock (physisch):

#### **Elektronische Shot Clock mit Anzeige und Signalton ersichtlich für beide Teams**

- Lesen und verstehen der Bedienungsanleitung bzw. gründliche Bedienungsanweisung durch eine fachkundige Person
- ausführliche Funktionsprüfung vor dem Spiel

#### **DLaxV Online Shot Clock**

Anzeige der gleichen Shot Clock-Zeit auf mehreren Endgeräten (Smartphones/Tablets) ist möglich unter: <https://shotclock.dlaxv.de>

Hier können Räume erstellt werden in denen allen Nutzern im selben Raum die gleiche Shot Clock-Zeit angezeigt wird (z.B. Steuerung über Smartphone, Anzeige auf einem Tablet an der Bench). Verwendung mit Bluetooth Box / Lautsprechern möglich für Signalton.

#### **Falls keine elektronische Shot Clock vorhanden**

Stoppuhr möglich aber Empfehlung zur DLaxV Online Shotclock oder sonst Shot Clock Apps (z.B. [iShotClock](#) App Store oder [Shot Clock](#) Google Play). Shot clock läuft von 30 Sekunden absteigend.

#### **Falls kein Signalton vorhanden**

→ **Signalgeber/Hupe/Buzzer/Pfeife notwendig** um zu signalisieren wenn die Shot Clock abgelaufen ist.

→ Bei abgelaufener Shot Clock: Lautes Signal/Pfiff + laut und deutlich "Shot Clock" rufen

### **Zeitnehmen Strafzeiten**

- Die **Strafzeit von Spieler\*innen läuft wie die Spielzeit**
- Die Strafzeit beginnt wenn der/die Spieler\*in auf der Strafbank sitzt und das Spiel wieder angepfiffen ist
- Spieler\*innen müssen auf der Strafbank in Pausen zwischen zwei Spielperioden, Timeouts ect. bleiben (Ausnahme: Spieler\*innen dürfen die Strafbank in der Halbzeit verlassen)
- Die Spieler\*in darf die Strafbank **immer nur nach kompletten Ablauf der Strafzeit verlassen** (sitzt dementsprechend so lange bis die Strafzeit abgelaufen ist)
- In-Home ist auf der Strafbank um Strafzeit für das Team oder z.B. Torwart/Torwartin abzusetzen
- **Länge der Strafzeiten** wird mittels Karten angezeigt:
  - **grüne Karte:** Minor Foul **30 Sekunden**
  - **gelbe Karte:** Major Foul **1 Minute**

**rote Karte:** Expulsion Foul **2 Minuten (in Home)** + Spielausschluss Spieler\*in