



Bench Anweisungen Sixes

Es wird empfohlen folgende Rollen zu verteilen, jede Rolle wird dabei optimalerweise von einer Person ausgeführt:

Anschreiber*in

Zeitnehmer*in Spielzeit

Zeitnehmer*in Shot Clock (ggf. Signalgeber/Pfeife notwendig!)

Zeitnehmer*in Strafzeiten Team 1

Zeitnehmer*in Strafzeiten Team 2

Anschreiben:

Dokumentation von Toren: Torschütze/Torschützin + Assist + Zeit des Tors

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

Dokumentation von Fouls: Nummer der Spieler*in + Art des Fouls (Minor, Major, Expulsion)

→ Mitteilung an das Schiedsrichter*innenteam 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: Handflächen zum Körper hin gedreht, die Fingerspitzen berührend und danach auseinandergehend.

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**

→ Unterbrechung der Spielzeit bei:

- Nach Pfiff für ein gegebenes Tor bis wieder angepfiffen wird
- im 4. Quarter: letzten 2 min der Spielzeit Stop Clock (Zeit stoppt bei jedem Pfiff)
- Timeouts → von Teams und Schiris

- **Timeouts:**

- Jedes Team hat 2 Timeouts pro Halbzeit + 1 Timeout für jede 4 Minuten Overtime Periode
- Dauer: **30 Sekunden**
- **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



- **Unentschieden:**
 - Spiele können mit Gleichstand ausgehen.
 - Wenn ein Sieger ausgespielt werden soll ist folgende Overtime Regel anzuwenden:
 - Pause von 2 Minuten bis zum Start zur 1. Overtime Periode
 - Overtime Perioden je 4 Minuten Stop Clock (Zeit stoppt bei jedem Pfiff) mit Sudden Victory
 - Pausen von 2 Minuten zwischen den Overtime Perioden
 - Spiel endet mit dem ersten gültigen Tor

Zeitnehmen Shot Clock

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 Shotclockzeit 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 Shotclockzeit 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



- **Shot clock (Zeit):**
 - Jedes Team hat **30 Sekunden** Angriffszeit
 - Diese Shot Clock **startet neu** (Reset der Shot clock):
 - Wenn der/die Torwart/Torwärtin 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 den/die Torwart/Torwärtin oder ein/e Verteidigung 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:
 - Während eines Timeouts der Teams oder Schiedsrichter*innen
 - Am Ende einer Spielperiode, außer Ballbesitz bleibt in der nächsten Spielperiode erhalten durch eine Überzahl Situation (die Anzahl der Spieler*innen auf dem Feld beider Mannschaft ist durch Strafen ungleich zum Ende einer Spielperiode)
 - Die **Schiedsrichter*innen zeigen den Reset (den Neustart) der Shot clock an**, indem die Hand eine Rotationsbewegung am nach oben gestreckten Arm macht



Zeitnehmen Strafzeiten

- Die Strafzeit von Spieler*innen läuft wie die Spielzeit
- Die Strafzeit beginnt frühestens wenn der/die Spieler*in auf der Strafbank sitzt aber spätestens bei Wiederanpfiff des Spiels
- Spieler*innen dürfen die Strafbank nur in der Halbzeit verlassen
- Spieler*innen müssen auf der Strafbank bleiben in Pausen zwischen zwei Spielperioden, Timeouts ect.
- 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 (+ggf. zusätzliche Spieler*innen) ist auf der Strafbank bei Strafzeit für Torwart/Torwärtin

- Länge Strafzeiten wird mittels Karten angezeigt:
 - grüne Karte: Minor Foul 30 Sekunde
 - gelbe Karte: Major Foul 1 Minute
 - rote Karte: Expulsion Foul 2 min + Spielausschluss