Handbuch

Wurf-Uhr: „bedienen leicht gemacht“

Inhalt

1. Allgemeines 2
2. Vor dem Spiel 2
3. Funktionen der 4 Button 3
4. Während des Spiels 4
5. Am Ende der Viertel 6
6. Notizen 8

(Stand: 27.08.2023)

1. Allgemeines

- **Motivation – wozu dient die Wurf-Uhr**

Mit Hilfe der Uhr werden die Teams gezwungen, die Angriffe zügig abzuschließen. Damit soll ein Zeitspiel verhindert werden und es soll ein schnelles und abwechslungsreiches Spiel entwickeln.

- **Grundgedanken**

Ein Team hat von dem Moment an, an dem sie Ballkontrolle erlangt, 24 Sekunden Zeit, um auf den Korb zu werfen.

Wenn die Spieluhr angehalten wird, wird auch die Wurf-Uhr angehalten. Danach läuft sie je nach Situation bei der aktuellen Restzeit weiter oder wird auf 24 bzw. 14 Sekunden zurückgestellt.

2. Vor dem Spiel

- **Aufstellen der Anlage**

Den zur Wurf-Uhr gehörenden Lautsprecher auf den Boden neben dem Anschreibetisch aufstellen und mit Strom versorgen. Das Bedienteil anschließen und auf den Anschreibetisch legen.

Die beiden Anzeigen für die Wurf-Uhr werden jeweils 2 Meter hinter die Endlinie sowie 2 Meter in Richtung Korb von der Seitenlinie aus aufgestellt. Ein kleiner Kasten sorgt dabei für den Schutz und einen stabilen Stand. Die beiden Anzeigen werden mit den dazugehörigen Kabeln am Lautsprecher angeschlossen.

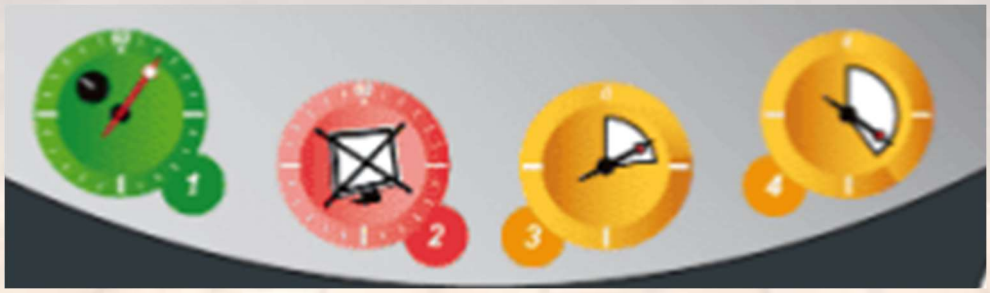
- **Test der Anlage**

Häufig wollen die Schiedsrichter einmal das Signal hören. Und sehen, dass die Uhr auf 14 bzw. 24 Sekunden gestellt werden kann.

- **Bedienung üben**

Während des Warm-Ups der Teams kannst Du die Bedienung ein wenig üben. Dabei aber bitte nicht ständig das Signal ertönen lassen, sonst machst Du Dir keine Freunde!

3. Funktionen der 4 Button



- **Grüne Button (Nr. 1)**

  Dient einerseits zum **Starten** der Zeit und andererseits zum **Anhalten** der Zeit. Beim Anhalten der Zeit wird auf den **Anzeigen** die Restzeit angezeigt.

- **Rote Button (Nr. 2)**

  Die Wurf-Uhr wird **gestoppt** und die beiden **Anzeigen** erlischen. Es erscheint „OFF“ auf dem Bediengerät. Mit einem wiederholten Drücken können die **Anzeigen** wieder eingeschaltet werden.

- **Gelbe Button (Nr. 3)**

  Ist für neue **14 Sekunden** zu drücken.

- **Gelbe Button Nr. 4)**

  Ist für neue **24 Sekunden** zu drücken.

4. Während des Spiels

- **Gleich geht es los…**

Rechtzeitig bevor der Schiedsrichter das Spiel mit dem Sprungball (nur bei Spielbeginn) eröffnet, die Wurf-Uhr mit dem Gelben Button (Nr. 4) die Anzeigen auf 24 Sekunden stellen.

Auf beiden Anzeigen ist eine 24 sichtbar und die Uhr steht. Falls die **Anzeigen** aus sein sollten, kann sie mit dem Roten Button (Nr. 2) angeschaltet werden.

- **Sprungball**

Erst wenn ein Team die **Ballkontrolle** erlangt (wenn ein Spieler den Ball kontrolliert, festhält oder dribbelt), wird die Uhr mit dem Grünen Button (Nr. 1) gestartet. Die beiden **Anzeigen** laufen jetzt rückwärts: 24, 23, 22 …

- **Die Defense berührt den Ball**

Ein bloßes Berühren des Balles unterbricht nicht Ballkontrolle der Offense **→ die Uhr läuft weiter!**

- **Die Defense fängt den Ball ab**

Die Defense fängt den Ball ab, kontrolliert ihn sofort oder fängt an zu dribbeln, dann muss bei laufender Uhr der Gelbe Button (Nr. 4) gedrückt werden. Es beginnen neue 24 Sekunden:

Weil der Button bei laufender Uhr gedrückt wurde, läuft die **Anzeige** von selbst gleich weiter: 24, 23, 22 …

- **Schiedsrichter pfeift**

Die Uhr ist sofort mit dem Grünen Button (Nr. 1) zu stoppen. Keine weitere Aktion vornehmen, sondern erst **abwarten, was der Schiedsrichter entscheidet**.

- **Gegnerisches Team bekommt den Ball**

  Zuerst ist der Gelbe Knopf (Nr. 4) für neue 24 Sekunden bei stehender Uhr zu drücken. Anschließend muss der Grüne Knopf (Nr. 1) gedrückt werden, damit die Anzeige wieder von 24 Sekunden runter läuft.

- **Der Ball bleibt beim Team, das im Ballbesitz war**

  Die Uhr läuft mit der verbleibenden Zeit weiter, wenn z. B. der Ball durch Berühren vom gegnerischen Team den Ball ins Seitenaus gegangen ist oder der Ball gemäß Wurfanzeiger bei dem Team bleibt.

  In diesem Fall ist der Grüne Button (Nr. 1) zu drücken, sobald ein Spieler den Ball auf dem Spielfeld berührt. Die Uhr läuft dort weiter, wo sie angehalten wurde.

  Die Uhr muss auf 24 oder 14 Sekunden zurückgesetzt werden, wenn z. B. ein Foul begangen wurde oder durch eine besondere Unterbrechung der Schiedsrichter oder der Schiedsrichter gibt das Zeichen zum zurücksetzen.

Kreisbewegung der Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger

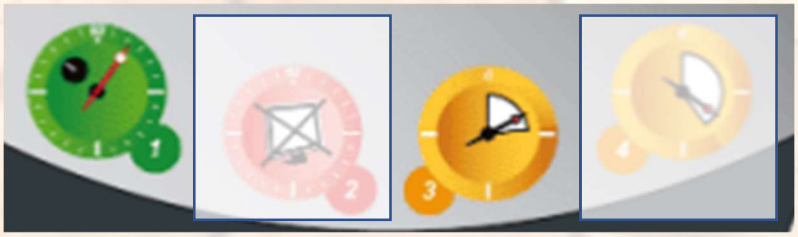
  Hierbei muss unterschieden werden:

  ➔ Einwurf im Rückfeld → neue 24 Sekunden:

  Zuerst ist der Gelbe Knopf (Nr. 4) für neue 24 Sekunden bei stehender Uhr zu drücken. Anschließend muss der Grüne Knopf (Nr. 1) gedrückt werden, damit die Anzeige wieder von 24 Sekunden runter läuft.

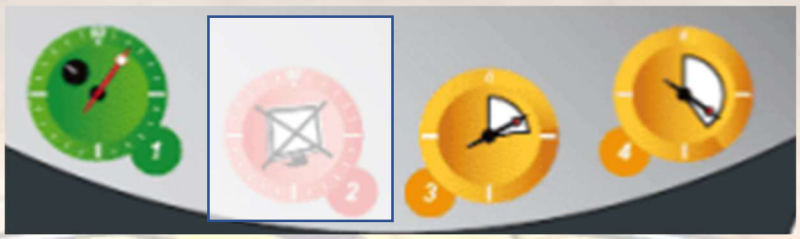
  ➔ Einwurf im Vorfeld → neue 14 Sekunden oder Restzeit (mehr als 14 Sekunden):

  Wenn weniger als 14 Sekunden verbleiben sind, ist zuerst der Gelbe Button (Nr. 3) für neue 14 Sekunden zu drücken und anschließend zum Starten der Uhr den Grünen Button (Nr. 1), sobald ein Spieler den Ball im Feld berührt hat.



- **Freiwürfe**

Wenn es Freiwürfe gibt, wird die Uhr angehalten. Dazu ist der Grüne Button (Nr. 1) zu drücken. Die verbleibende Restzeit wird auf den **Anzeigen** angezeigt.



- **Der letzte Freiwurf geht rein**

  Zuerst ist der Gelbe Knopf (Nr. 4) für neue 24 Sekunden bei stehender Uhr zu drücken. Sobald der Ball von einem Spieler im Feld berührt wird, ist anschließend der Grüne Knopf (Nr. 1) zu drücken, damit die **Anzeigen** wieder von 24 Sekunden runter läuft (neue Angriffszeit).

- **Der letzte Freiwurf geht daneben**

  Wenn der Ball vom Ring oder Brett abprallt, kommt es darauf an, welches Team den Ball kontrolliert. Es muss also so lange gewartet werden, bis ein Team den Ball unter Kontrolle bringt.

  Hierbei muss unterschieden werden:

  ➔ Offense behält den Ball ➔ neue 14 Sekunden (keine Restzeit):

  Zuerst ist der Gelbe Knopf (Nr. 3) für neue 14 Sekunden bei stehender Uhr zu drücken. Anschließend muss der Grüne Knopf (Nr. 1) gedrückt werden, damit die Anzeige wieder von 14 Sekunden runter läuft.

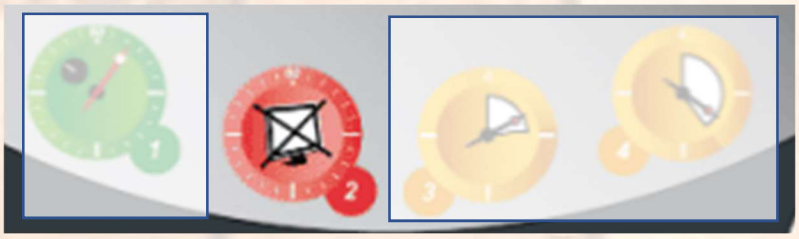
  ➔ Defense bekommt den Ball ➔ neue 24 Sekunden:

  Zuerst ist der Gelbe Knopf (Nr. 4) für neue 24 Sekunden bei stehender Uhr zu drücken. Anschließend muss der Grüne Knopf (Nr. 1) gedrückt werden, damit die Anzeige wieder von 24 Sekunden runter läuft.

5. Am Ende der Viertel

- **Ein Viertel ist fast vorbei**

Wenn auf **den Anzeigen** nur noch weniger als 14 Sekunden angezeigt werden und die Wurf-Uhr gemäß Spielsituation wieder gestartet werden müsste, dann wird die Wurf-Uhr mit dem Roten Button (Nr. 2) ausgeschaltet.



- **Die letzten 2 Minuten im letzten Viertel**

Dieses stellt eine Besonderheit im Spiel dar. In dieser Zeit wird **die Wurf-Uhr jedes Mal gestoppt**, sofern ein Korbwurf erfolgreich war. Dazu ist der Grüne Button (Nr. 1) und anschließend der Gelbe Knopf (Nr. 4) für neue 24 Sekunden zu drücken.

Sobald der Ball von einem Spieler im Feld berührt wird, ist anschließend der Grüne Knopf (Nr. 1) zu drücken, damit die **Anzeigen** wieder von 24 Sekunden runter läuft (neue Angriffszeit).

6. Notizen