

Anschreiben leicht gemacht ... - für Anfänger/innen

(Stand: 09/2022)

Punkte eintragen:

Feldkorb: 2 Punkte

- jeder Korb auf eigene Zeile
- Nummer / Punkte
- Punkte aufaddieren
- in der mittleren Spalte die Minute
- Körbe in der gleichen Minute: Minute kann weggelassen werden

B			A	
Nr	P	M	Nr	P
6	2	1		
		2	4	2
8	4			
9	6	3		
		4	5	4

Dreier: 3 Punkte

- Ergebnis wird eingekreist, damit SR weiß, dass kein Zählfehler vorliegt

Freiwurf: 1 Punkt oder nicht getroffen

- eckige Klammer schließt FW ein
- Treffer 1 Punkt
- kein Treffer: -

Bonusfreiwurf (Korb zählt + 1 FW)

- eckiges Kästchen um den einen FW
- Nummer nicht wiederholen
- Korb und FW gehören zusammen

Nr	P	M	Nr	P
6	2	1		
		2	4	2
8	4			
9	6	3		
		4	5	4
		5	9	⑦
4	⑨	6		
			4	9
			6	10
				11
5	-	7		
	10			
9	12			
		8	5	13
				-
4	14			
	15			

Ankreuzen der Spieler/innen die gespielt haben:

Die ersten 5 Spieler/innen kreuzt der Trainer in der Spalte neben der Trikotnummer an. Wenn diese Spieler/innen am Sprungballkreis stehen, bekommen sie auf dem Bogen einen Kreis um das X. Alle anderen Spieler/innen bekommen nur ein X, wenn sie eingewechselt werden.

Fouls eintragen in der Spieler*innen-Zeile:

Fouls werden hinter den Spieler/innen-Namen mit der Minute eingetragen. Es wird zwischen versch. Fouls unterschieden:

persönliches Foul	5	nur die Minute
technisches Foul mit 1 FW	5 ^T	Minute mit hochgestelltem T
unsportliches Foul mit 1 oder 2 FW	⑤	Minute eingekreist
disqualifizierendes Foul mit 1 oder 2 FW	5 ^D	Minute mit hochgestelltem D alle weiteren Kästchen erhalten ein D
techn. Foul gegen die Bank mit 1 FW	5 ^B	Minute mit hochgestelltem B bei Trainer
techn. Foul gegen den Trainer mit 1 FW	5 ^C	Minute mit hochgestelltem C bei Trainer

nach dem 5. Mannschaftsfoul (,Teamfoul') gibt es immer FW (außer bei Offensiv-Foul)

Wichtig: Fouls gegen Trainer oder Co-Trainer zählen bei den Teamfouls **nicht** mit

BAUER, F.	(X)	4	6	8			
SCHMITZ, J.	(X)	5					
MÜLLER, A.	(X)	6	2	9	9 ^T		
FISCHER, Z. - C -	(X)	7					
GROSS, M.	X	8	5				
MEIER, S.	(X)	9	3	4			
SALLER, L.			9 ^B				
BERTOLD, U.			2				

Viertel-Pause:

unter das aktuelle Ergebnis wird ein Strich gezogen (direkt auf der Linie) und das Ergebnis wird wiederholt, darunter noch einen Strich.

		8	5	13
				-
4	14			
	15			
		9	7	15
				-
			5	16
			5	17
	15			17

Halbzeit-Pause:

unter das aktuelle Ergebnis wird ein Strich gezogen (direkt auf der Linie) und das Ergebnis wird wiederholt. Dann werden die Seiten getauscht und mit der A und B neu eingetragen. Darunter wieder ein Strich.

		19	7	25
				26
11	37	20		
5	39			
	39			26
A	26		B	39

Spielende:

unter das aktuelle Ergebnis wird ein Strich gezogen (direkt auf der Linie) und das Ergebnis wird wiederholt, darunter kommt ein Doppelstrich.

4	48	38		
		39	9	48
				49
7	50	40		
	50			49

Teamfouls:

Jedes Foul gegen einen Spieler wird für die Teamfouls mitgezählt. Nach dem 4 (!). Foul (nachdem der Ball wieder im Spiel ist) werden die roten Foultafeln aufgestellt.

1. Spielperiode

X	X	X	X
---	---	---	---

Fouls in den Zeilen des Trainers oder Co-Trainers werden **nicht** mitgezählt.

Auszeiten:

Jede Auszeit wird mit der Minute bei dem Team eingetragen, das die Auszeit beantragt hat. Nicht genommene Auszeiten werden gestrichen.

1.HZ		2. HZ			Verlängerung/en		
9	14	24	39	X	=	=	=

Viertelergebnisse und Abschluss des Bogens:

Ergebnis des 1. Viertels	A: <u>17</u>	B: <u>15</u>
Ergebnis des 2. Viertels	A: <u>9</u>	B: <u>24</u>
Ergebnis des 3. Viertels	A: <u>12</u>	B: <u>6</u>
Ergebnis des 4. Viertels	A: <u>12</u>	B: <u>4</u>
Ergebnis der Verlängerung/en	A: <u>-</u>	B: <u>-</u>
Endergebnis	A: <u>50</u>	B: <u>49</u>

Name der gewinnenden Mannschaft: DJK KÖLN-NORD 2

Für jedes Viertel werden die erzielten Punkte ausgerechnet. Am Ende müssen die Viertel-ergebnisse zusammengezählt das Endergebnis ergeben. Wenn es keine Verlängerung gegeben hat, wird dort nur ein Strich gemacht.

Der Name der gewinnenden Mannschaft wird in GROSSBUCHSTABEN eingetragen.

Alle Foul-Kästchen, die wir nicht gebraucht haben, werden mit einem waagerechten Strich gestrichen, die nicht gebrauchten Auszeit-Kästchen bekommen ein X.

Spätestens am Ende werden noch die Namen von Anschreiber/in, Zeitnehmer/in und 24-Sek-Zeitnehmer/in in GROSSBUCHSTABEN eingetragen. Das kann aber auch schon vorher in der Pause oder vor dem Spiel gemacht werden.