

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1	Freiwürfe	17
Der Anschreibebogen	2	Ergebnisse der Spielviertel	18
Eintragungen vor dem Spiel 1	3	Spaltenübertrag	19
Eintragungen vor dem Spiel 2	4	Vermerke	20
Die Mannschaftsliste	5	Zählfehler	21
Spieler und Trainer 1	6	Das Endergebnis	22
Spieler und Trainer 2 und „Erste Fünf“	7	Schlusseintragungen	23
Auszeiten 1	8	Der Abschluss des Anschreibebogens	24
Auszeiten 2	9	Der Einwurfpfeil	25
Fouls 1	10	Anzeigen von Spielerwechsel	26
Fouls 2	11	Anzeigen von Auszeiten	27
Fouls 3	12	Anzeigen von Mannschaftsfouls	28
Mannschaftsfouls	13	Wurfuhr Übersicht	29
Das laufende Ergebnis	14	Literatur 1: Kampfrichterhandbuch	30
Spielminuten und Punkte	15	Literatur 2: Offizielle Basketball-Regeln	31
Feldkörbe	16	Impressum	32

Eintragungen vor dem Spiel 1

Alle Grundeintragungen werden in GROSSBUCHSTABEN mit schwarz eingetragen.

Vereinsnamen gemäß Spielplan
z. B. **TSV NEUENDORF, SG MASSENBERG**

Hier die Mannschaftszahl, nur
falls es sich um die 2. oder eine
weitere Mannschaft handelt

DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.					
<small>Mitglied des Internationalen Basketball Verbandes (FIBA)</small>					
Mannschaft A	<small>Ordn.-Zahl</small>	Mannschaft B	<small>Ordn.-Zahl</small>		
_____		gegen	_____		_____
Spielklasse: _____	Ort: _____	Spielhalle: _____	1. Schiedsrichter: _____	_____	
Spiel Nr.: _____	Datum: _____	Zeit: _____	2. Schiedsrichter: _____	_____	

Spielnummer laut Spielplan, z. B. **73**

Datum: z. B. **2. 10. 2016**
Uhrzeit: z. B. **17:15**
(Spielbeginn laut Spielplan)

Name der Stadt, in der gespielt wird,
z. B. **NEUENDORF**

Spielklasse, z. B.
BBL 1. Bundesliga Herren
2BLDN 2. Bundesliga Damen Nord
BeL4D Bezirksliga 4 Damen
JOL2U16M Jugendoberliga 2 der U16 männlich

Nach Vorschriften des Veranstalters:
Name wie:
NEUENDORFER MEHRZWECKHALLE
oder Hallennummer wie:
123A456
oder Hallenkürzel wie:
NED-MZH

Alle Personen sind so einzutragen:
Nachname – Komma – 1. Buchstabe Vorname – Punkt
z. B. **MAIER, H., SCHMIDT, M., HUBER, L.**

Die Mannschaftsliste

Spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn: Die Trainer geben dem Anschreiber eine vorbereitete Liste mit folgenden Angaben in der Reihenfolge der Trikotnummern:

MANNSCHAFT: TSV NEUENDORF → Vereinsname			
TA-/ MMB-Nr.	NAME, V.	S/Nat.	Trikot- Nummer
013	HEINDL, H.	S	00
118	LOMBER, J.		0
089	SAUTER, W.		4
004	VIDACOVIC, V.	F	7
102	ROSNER-H., G.		9
054	WIELAND, A.	CAP	12
100	BAUER, S.		16
102	RENNER, W.	S	23
021	ROKOV, P.		31
006	KEIMEN, S.	E	38
141	HASTIAN, L.	A	45
TRAINER: HORNER, J.		Liz.-Nr.: A 123 → Lizenznummer des Trainers (falls gefordert)	
TRAINER-ASSISTENT: MAURER, N.			

Teilnehmerausweisnummer, die letzten drei Ziffern → (red arrow pointing to 013)

Spielername → (blue arrow pointing to HEINDL, H.)

Sonderteilnehmerausweis, Nationalität (A, E, F) → (black arrow pointing to F)

Kapitän → (black arrow pointing to CAP)

Trikotnummer → (green arrow pointing to 31)

Name des Trainers → (blue arrow pointing to HORNER, J.)

Name des Trainer-Assistenten (falls vorhanden) → (blue arrow pointing to MAURER, N.)

Spieler und Trainer 2 und die Erste Fünf

Nachdem alle Mannschaftsdaten eingetragen wurden, überprüft der 1. Schiedsrichter die Teilnehmerausweise und falls erforderlich die Trainerlizenzen.

Vor dem Eröffnungssprungball überprüft der Anschreiber, ob die „Erste Fünf“ tatsächlich das Spiel beginnen, indem einen **Kreis** um jedes „X“ in der Farbe des ersten **Spielviertels** zieht. Bei Unstimmigkeiten muss vor dem Sprungball der 1. Schiedsrichter informiert werden.

Der Anschreiber trägt in der Spalte bei dem zum ersten Mal eingewechselten Spielern ein „X“ (ohne Kreis) in der Farbe des aktuellen Spielviertels ein.

		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en		
Mannschaft A: <i>NEUENDORF</i>												
Mannschafts-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4		
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4		
✓ TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS							
✓ 013	HEINDL, H.	S	⊗	4								
✓ 118	LOMBER, J.		⊗	5								
✓ 089	SAUTER, W.			6								
✓ 004	VIDACOVIC, V.	F	⊗	7								
✓ 102	ROSNER-H., G.			8								
✓ 054	WIELAND, A. CAP			9								
✓ 109	BAUER, S.		⊗	11								
✓ 102	RENNER, W.	S	X	12								
✓ 021	ROKOV, P.			13								
✓ 006	KEIMEN, S.	E	⊗	16								
- 141	HASTIAN, L.	A		18								
	flø											
✓ Trainer	HORNER, J.	✓		A 123								
✓ Trainer-Assistent	MAURER, N.											

Auszeiten 1

- In den Auszeitkästchen werden die Spielminuten fortlaufend eingetragen.
z. B.: „16“, wenn die Spieluhr im 2. Spielviertel eine Restspielzeit zwischen 4:59 und 4:00 anzeigt.
- Nicht genommene Auszeiten werden nach der jeweiligen Halbzeit/ Verlängerung entwertet („X“).
- Alle Auszeiten werden **in der Farbe des aktuellen Spielviertels** eingetragen bzw. entwertet!
- Bei nicht gespielten Verlängerungen werden die Auszeitkästchen durch einen „Doppelstrich“ entwertet.

	Auszeiten							
	1. HZ		2. HZ		Verlängerung/en			
Mannschaft A: <i>NEUENDORF</i>	10	16	24	35	X	X	==	==

Auszeiten 2

- In der ersten Halbzeit stehen jeder Mannschaft zwei Auszeiten zu.
- In der zweiten Halbzeit stehen jeder Mannschaft drei Auszeiten zu.

Sofern eine Mannschaft in der zweiten Halbzeit bis zu Beginn der letzten zwei Minuten des vierten Spielviertel noch keine Auszeit genommen hat, stehen ihr bis zum Ende dieses Spielviertels nur noch zwei Auszeiten zu. Zu diesem Zeitpunkt trägt der Anschreiber ein „X“ in das erste Auszeitkästchen der zweiten Halbzeit sein.

1. HZ		Auszeiten			Verlängerung/en		
		2. HZ					
3	13	X					

- In jeder Verlängerung stehen jeder Mannschaft eine Auszeit zu.

Fouls 1

		Auszeiten													
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en					
Mannschaft A: NEUENDORF															
Mann-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4					
schafts-	Fouls:														
	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4					
✓ TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS										
✓ 013	HEINDL, H.	S	⊗	4	9										
✓ 118	LOMBER, J.		⊗	5											
✓ 089	SAUTER, W.		X	6	18'										
✓ 004	VIDACOVIC, V.	F	⊗	7											
✓ 102	ROSNER-H., G.		X	8	6'	14'	SD								
✓ 054	WIELAND, A. CAP		X	9											
✓ 109	BAUER, S.		⊗	11	15	26	SD								
✓ 102	RENNER, W.	S	X	12											
✓ 021	ROKOV, P.		X	13	32'	34'	D								
✓ 006	KEIMEN, S.	E	⊗	16											
- 141	HASTIAN, L.	A		18	6	8	21	D	D						
Ho															
✓	Trainer	HORNER, J.		✓	Nr.	A 123		31 ^B							
✓	Trainer-Assistent	MAURER, N.													

Bei jedem Foul wird die Spielminute eingetragen, in der das Foul geschah. Im Einzelnen ist dabei Folgendes zu beachten:

- Persönliches Foul ohne Freiwurfstrafe: Spielminute
- Persönliches Foul mit Freiwurfstrafe: Spielminute mit Apostroph „‘“
- Technisches Foul gegen Spieler: Spielminute mit hochgestelltem „T“
Das 2. technische Foul führt zur Spieldisqualifikation („SD“)
- Unsportliches Foul: Spielminute einkreisen.
Das zweite unsportliche Foul führt zur Spieldisqualifikation („SD“)
- Disqualifizierendes Foul eines Spielers: Spielminute mit hochgestelltem „D“ und „D“ in das nächste Kästchen.
Auf der Rückseite des Anschreibebogens muss vom Schiedsrichter ein Vermerk angebracht werden.
- Disqualifizierendes Foul eines Ersatzspielers: Alle freien Felder mit „D“ auffüllen und Spielminute mit hochgestelltem „B“ beim Trainer.
Auf der Rückseite des Anschreibebogens muss vom Schiedsrichter ein Vermerk angebracht werden.

Fouls 2

		Auszeiten																				
		1. HZ			2. HZ			Verlängerung/en														
Mannschaft A: NEUENDORF																						
Mannschafts-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4												
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4												
✓ TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS																	
✓ 013	HEINDL, H.	S	⊗	4																		
✓ 118	LOMBER, J.		⊗	5	0 ^T																	
✓ 089	SAUTER, W.		X	6																		
✓ 004	VIDACOVIC, V.	F	⊗	7	IN ^T																	
✓ 102	ROSNER-H., G.		X	8																		
✓ 054	WIELAND, A.	CAP	X	9	18	30'	F	F	F													
✓ 109	BAUER, S.		⊗	11																		
✓ 102	RENNER, W.	S	X	12	10'	15'	29'	34'	35'	36'												
✓ 021	ROKOV, P.		X	13																		
✓ 006	KEIMEN, S.	E	⊗	16																		
- 141	HASTIAN, L.	A		18																		
Ho																						
✓	Trainer	HORNER, J.		✓	Liz.-Nr.	A 123		20	36	37	SD											
✓	Trainer-Assistent	MAURER, N.																				

- Foul vor Spielbeginn:
Spielminute „0“ mit hochgestelltem „T“.
- Foul in einer Pause zwischen Spielvierteln oder Verlängerungen:
Spielminute „IN“ mit hochgestelltem „T“
- Disqualifizierendes Foul aufgrund von Gewalttätigkeit:
Alle freien Felder mit „F“ auffüllen und unabhängig von der Anzahl der disqualifizierten Personen einmal Spielminute mit hochgestelltem „B“ beim Trainer. Auf der Rückseite des Anschreibebogens muss vom Schiedsrichter ein Vermerk angebracht werden
- 6. Foul eines Spielers, der nach seinem 5. Foul im Spiel geblieben ist oder wieder eingewechselt wurde:
Eintrag in die Spalte hinter dem 5. Foul
- Technisches Foul gegen Trainer:
Spielminute mit hochgestelltem „B“ oder „C“. Schiedsrichter teilt dem Anschreiber mit, ob „B“ oder „C“
Das dritte „B“-Foul oder das zweite „C“-Foul oder zwei „B“-Fouls und ein „C“-Foul führt zur Spieldisqualifikation des Trainers („SD“)

Fouls 3

Disqualifizierendes Foul eines Trainers (keine Spieldisqualifikation):

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	28 ^D	D	
✓	Trainer-Assistent	HUBER, K.						

Der Trainer wurde aufgrund seines persönlichen Fehlverhalten disqualifiziert.

Disqualifikation des Trainer-Assistenten:

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	8 ^B		
✓	Trainer-Assistent	HUBER, K.					D	D

Der Trainer-Assistent wurde aufgrund seines persönlichen Fehlverhalten disqualifiziert.

Diese Disqualifikationen sind auf der Rückseite des Anschreibebogens zu vermerken.

Das laufende Ergebnis

Grundsätze:

Die Spielrichtungen ergeben sich durch die Körbe, auf die sich die Mannschaften einspielen und das Spiel beginnen. Der linke Spaltensatz ist für die Mannschaft die im ersten Spielviertel auf dem linken Korb spielt.

Pro Zeile nur ein Eintrag für eine Mannschaft.

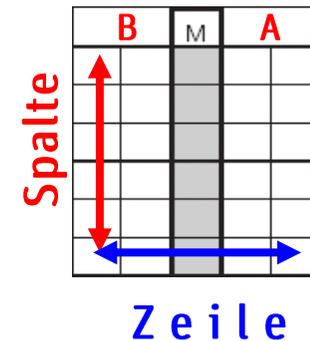
Es darf keine Zeile frei gelassen werden, auch nicht in der letzten Zeile einer Spalte.

Jede Spielminute in der „M“-Spalte wird nur einmal eingetragen, sie gilt dann für alle weiteren Eintragungen derselben Spielminute.

Grundeintragungen werden in SCHWARZ eingetragen, ausgenommen die „Erste Fünf“ in der „X“ Spalte.

Alle Eintragungen in den Spielvierteln werden mit folgenden Farben vorgenommen:

- | | | | |
|------------------------------------|---------|------|------|
| 1. Spielviertel | ROT | oder | ROT |
| 2. Spielviertel | BLAU | oder | BLAU |
| 3. Spielviertel | GRÜN | oder | ROT |
| 4. Spielviertel und Verlängerungen | SCHWARZ | oder | BLAU |



Spielminuten und Punkte

Beim Eröffnungssprungball trägt der Anschreiber rechts von der „M“-Spalte ein „A“ ein, wenn Mannschaft A auf den Korb rechts vom Anschreiber spielt. „B“ wird dann links von der „M“-Spalte eingetragen. Die Punkte werden auf der Seite der „M“-Spalte eingetragen, auf der sie vom Anschreiber aus gesehen erzielt werden.

In die „M“-Spalte werden die fortlaufenden Spielminuten von „1“ bis „40“, bei Verlängerungen von „41“ bis „45“, usw. eingetragen.

Technische Fouls vor Spielbeginn werden mit Spielminute „0“, technische Fouls in Viertelpausen oder in den Pausen vor Verlängerungen mit „IN“ eingetragen.

In die jeweils linke von den Doppelspalten neben der „M“-Spalte werden die Trikotnummern, in die jeweils rechte Spalte das fortlaufende Ergebnis eingetragen.

B	M	A

↑ Trikotnummer
 ↑ Laufenden Ergebnis
 ↑ Spielminute
 ↑ Trikotnummer
 ↑ Laufenden Ergebnis

Feldkörbe

B		M	A	
12	2	1		
			8	2

Für Mannschaft „B“ erzielt Spieler Nr. 12 in der 1. Spielminute den ersten Feldkorb. In derselben Spielminute trifft Spieler Nr. 8 der Mannschaft „A“ den ersten Korbleger.

B		M	A	
12	2	1		
			8	2
		2	12	4
7	4	3		
			6	6
4	6			

Anschließend erzielen beide Mannschaften in den nächsten 2 Minuten weitere Körbe.

B		M	A	
12	2	1		
			8	2
15	5	2		
		3	6	4
		4	4	7

Zählt ein Korb drei Punkte, wird der neue Punktestand eingekreist.

Erzielt ein Spieler einen zufälligen Eigenkorb, werden dem Kapitän auf dem Spielfeld angeschrieben. Punkte wegen Goaltending und Stören des Balls werden dem Werfer angeschrieben.

Freiwürfe

Freiwurfversuche, die zu derselben Foulstrafe gehören, werden eingeklammert.

Erfolgreicher 3-Punkte-Wurf
mit getroffenem Bonusfreiwurf.

Erfolgreicher 3-Punkte-Wurf
mit verworfenem Bonusfreiwurf.

Zwei erfolgreiche Freiwürfe.

Zwei Freiwürfe: Erster erfolgreich,
zweiter verfehlt.

Drei Freiwürfe: Erster und zweiter
verfehlt, dritter nach Wiederholung
getroffen.

Tipp: Mit der Eintragung von
Freiwürfen warten, ob es nicht
eine Wiederholung gibt.

		14	13	27
				28
11	(33)			
	34			
		15	15	30
				—
10	(37)			
	—			
			5	31
7	38	16		
	39			
			4	—
				—
8	40			
	—			
		18	13	32
				33
				34
14	—			
	—			
	41			
		:		
		:		
		IN	4	—

Erfolgreicher 2-Punkte-Wurf
mit getroffenem Bonusfreiwurf.

Erfolgreicher 2-Punkte-Wurf
mit verworfenem Bonusfreiwurf.

Technisches Foul:
Erfolgreicher Freiwurf.

Zwei erfolglose Freiwürfe.

Drei erfolgreiche Freiwürfe.

Technisches Foul während einer
Spielpause: Freiwurf verworfen.

Ergebnisse der Spielviertel

B	M	A
	:	
	:	
12	21	10
		8 22
<u>21</u>		<u>22</u>
	:	
	:	
		15 39
13	32	20
		32 39
A	39	B 32
	:	
	:	
		10 66
15	58	30
<u>58</u>		<u>66</u>
	:	
	:	
		12 78
15	78	40
<u>78</u>		<u>78</u>
	:	
	:	
		14 88
11	85	45
<u>85</u>		<u>88</u>

Am Ende des **1. Spielviertels** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen.

Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen.

Als letztes wird die Anzahl der erzielten Punkte dieses Spielviertels übertragen.

Am Ende des **2. Spielviertels** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen.

Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen:

Als letztes wird die Anzahl der erzielten Punkte dieses Spielviertels übertragen.

Zur Vorbereitung auf die zweite Halbzeit wird das aktuelle Ergebnis gedreht und mit den Buchstaben „A“ und „B“ versehen. Dies geschieht mit der Farbe des nächsten Spielviertels. Jetzt stimmen die Spielrichtung wieder („A“ auf den linken Korb; „B“ auf den rechten Korb).

Am Ende des **3. Spielviertels** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen.

Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen.

Als letztes wird die Anzahl der erzielten Punkte dieses Spielviertels übertragen.

Am Ende des **4. Spielviertels** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen.

Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt.

Sollte es unentschieden stehen, so wird das Ergebnis abermals unterstrichen.

Als letztes wird die Anzahl der erzielten Punkte dieses Spielviertels übertragen.

Am Ende des Spiels - nach dem 4. Spielviertel oder der Verlängerung(en) - wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen und das Ergebnis wiederholt.

Das Endergebnis wird doppelt unterstrichen. und das Ergebnis der Verlängerung(en) wird übertragen.

$$\begin{aligned} \text{A: } & 85 \text{ minus } 78 = 7 \\ \text{B: } & 88 \text{ minus } 78 = 10 \end{aligned}$$

Ergebnis des 1. Viertels:

$$\text{A: } \underline{22} \quad \text{B: } \underline{21}$$

Ergebnis des 2. Viertels:

$$\text{A: } \underline{17} \quad \text{B: } \underline{11}$$

Ergebnis des 3. Viertels:

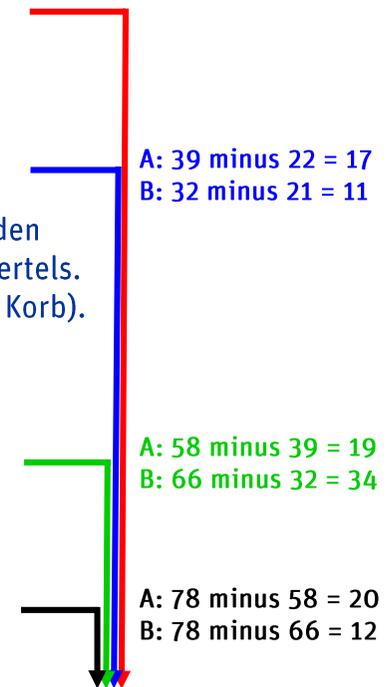
$$\text{A: } \underline{19} \quad \text{B: } \underline{34}$$

Ergebnis des 4. Viertels:

$$\text{A: } \underline{20} \quad \text{B: } \underline{12}$$

Ergebnis der Verlängerung/en:

$$\text{A: } \underline{7} \quad \text{B: } \underline{10}$$



$$\begin{aligned} \text{A: } & 39 \text{ minus } 22 = 17 \\ \text{B: } & 32 \text{ minus } 21 = 11 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{A: } & 58 \text{ minus } 39 = 19 \\ \text{B: } & 66 \text{ minus } 32 = 34 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{A: } & 78 \text{ minus } 58 = 20 \\ \text{B: } & 78 \text{ minus } 66 = 12 \end{aligned}$$

Vermerke

Nur der 1. Schiedsrichter (falls anwesend, der Kommissar) hat das Recht, auf der Rückseite des Anschreibebogens zu schreiben.

Sobald ein Vermerk auf der Rückseite aufgenommen wird, muss das entsprechende Kästchen auf der Vorderseite mit einem „X“ markiert werden, ansonsten ist das Feld mit einem Strich zu entwerfen:



Beanstandungen bei der Identitätsüberprüfung, Unregelmäßigkeiten, Protest, Disqualifikation, Spielverlustantrag, Spielabbruch sind Gründe für einen Vermerk. Hierzu Beispiele:

Vermerk bei defekter Korbanlage:

LINKE KORBANLAGE IST SCHIEF UND NEIGT SICH CA. 7 CM VON LINKS OBEN NACH RECHTS UNTEN.

UNTERSCHRIFT: _____ (MAIER, HANS, 1. SCHIEDSRICHTER)

Vermerk bei fehlender Spielkleidung:

MANNSCHAFT SG MASSENBERG OHNE TRIKOTS. ALLE SPIELER TRAGEN T-SHIRTS IN UNTERSCHIEDLICHEN FARBEN.

UNTERSCHRIFT: _____ (MAIER, HANS, 1. SCHIEDSRICHTER)

Zählfehler

Es wurde von 51 nur auf 52 weitergezählt. Es muss auf 53 korrigiert werden.

Die Felder mit dem Zählfehler werden eingerahmt.

Diese Korrektur ist an der Stelle vorzunehmen, an der der Fehler bemerkt wurde.

Die Korrektur ist vom 1. Schiedsrichter abzuzeichnen.

	B	M	A
		:	
		:	
12	51	28	
HM			8 57
	+1		4 60
9	52		-1 HM
13	54		
6	55		
	-		
HM	56	29	4 62
			11 64
9	58		
			13 66
			65 HM

Es wurde von 57 auf 60 weiter gezählt.

Die Felder mit dem Zählfehler werden eingerahmt.

Sofern es ein erfolgreicher Drei-Punkte-Wurf war, ist die „60“ einzukreisen.

Sofern es kein erfolgreicher Drei-Punkte-Wurf war, ist die Korrektur des laufenden Ergebnisses an der Stelle vorzunehmen, an der der Fehler bemerkt wurde.

Die Korrektur ist vom 1. Schiedsrichter abzuzeichnen.

Mit der Unterschrift des 1. Schiedsrichters nach dem Spiel wird das Spielergebnis und der Gewinner des Spiels festgeschrieben. Später festgestellte Zählfehler können nicht mehr korrigiert werden.

Das Endergebnis

Nach jedem Spielviertel trägt der **Anschreiber** die Ergebnisse der Spielabschnitte, gegebenenfalls auch aller Verlängerungen, nach Spielende das Endergebnis und den Namen der gewinnenden Mannschaft ein:

Ergebnis des 1. Viertels:	A: 22	B: 21
Ergebnis des 2. Viertels:	A: 17	B: 11
Ergebnis des 3. Viertels:	A: 19	B: 34
Ergebnis des 4. Viertels:	A: 20	B: 12
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: 7	B: 10
Endergebnis:	A: 85	B: 88
Name der gewinnenden Mannschaft:	SG MASSENBERG	

Der 1. Schiedsrichter überprüft und korrigiert gegebenenfalls diese Angaben bevor er den Anschreibebogen unterschreibt.

Schlusseintragungen

Nach Spielende schließt der **Anschreiber** den Anschreibebogen ab:

		Auszeiten								
		1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en						
Mannschaft A: <i>NEUENDORF</i>		10 X	24 35 X	45						
Mann-	1. Viertel	X X X X	X X X +							
schafts-	2. Viertel									
Fouls:	3. Viertel	X X 3 4	X X X X							
	4. Viertel									
✓ TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS					
✓ 013	HEINDL, H.	S	X	4	7'	44'				
✓ 118	LOMBER, J.		X	5	0'	5'	37			
✓ 089	SAUTER, W.		X	6	18	F	F	F	F	
✓ 004	VIDACOVIC, V.	F	X	7	26'	42				
✓ 102	ROSNER-H., G.		X	8	10'	10'	29'	34'		
✓ 054	WIELAND, A. CAP		X	9						
✓ 109	BAUER, S.		X	11	9	34	34'			
✓ 102	RENNER, W.	S	X	12	15	16	SD			
✓ 021	ROKOV, P.		X	13						
✓ 006	KEIMEN, S.	E	X	16	42'	F	F	F	F	
- 141	HASTIAN, L.	A		18						
	flo									
✓	Trainer	HORNER, J.	✓	Liz.-Nr.	A 123	27	43			
✓	Trainer-Assistent	MAURER, N.								

- Er entwertet alle nicht gebrauchten Kästchen für Auszeiten mit einem „X“.
- Er entwertet alle nicht benötigten Kästchen für Auszeiten der Verlängerungen mit zwei parallele Linien.
- Er entwertet alle nicht gebrauchten Foulkästchen bei Spielern und Trainern sowie die nicht gebrauchten Mannschaftsfoulkästchen mit einer waagerechten Linie.

Der Abschluss des Anschreibebogens

- Wurde ein Protest eingelegt, der von der Mannschaft weiterverfolgt wird, muss der Kapitän der protestierenden Mannschaft vor Unterschrift des 1. Schiedsrichters in dem dafür vorgesehenen Feld unterschreiben. Ansonsten wird das Feld durch einen Strich entwertet.

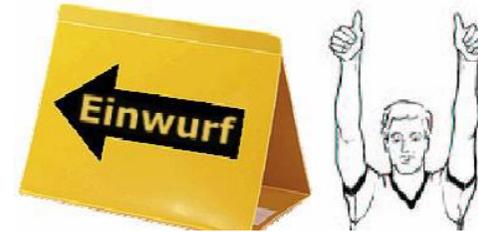
Kapitäns-Unterschrift im Protestfall		_____
1. Schiedsrichter: Liz.-Nr.		Unterschriften
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<u>H. Maier</u>
2. Schiedsrichter: Liz.-Nr.		
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<u>M. Schmidt</u>
		Vermerk auf der Rückseite
		<input checked="" type="checkbox"/>

- Die Schiedsrichterlizenzennummern werden nur dann eingetragen, wenn dies vom Veranstalter vorgeschrieben ist.
- Nachdem der Anschreiber den Anschreibebogen abgeschlossen und der 1. Schiedsrichter alle Eintragungen überprüft hat, unterschreiben beide Schiedsrichter.
- Ist ein Kommissar eingesetzt, überprüft dieser alle Eintragungen.

Der Einwurfpfeil

Der Einwurfpfeil

- Das Spiel startet mit einem Sprungball.
- Nach dem Eröffnungssprungball zeigt der Einwurfpfeil auf dem Anschreibertisch in Spielrichtung der Mannschaft, die nicht die erste Ballkontrolle nach dem Sprungball erlangt hat. Diese Mannschaft erhält bei der nächsten Sprungballsituation (z. B. Halteball, Beginn eines Spielviertels) den Ball zum Einwurf.
- Nachdem der Ball bei dem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld berührt hat, wird der Einwurfpfeil gedreht, es sei denn, es wird bis zu diesem Zeitpunkt ein Foul gepfiffen.



Anzeigen von Spielerwechsel

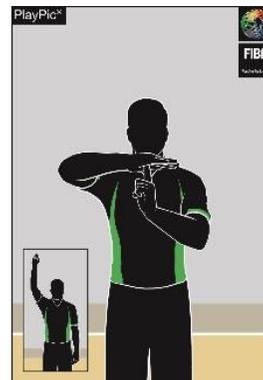
Der Ersatzspieler (nicht der Trainer) beantragt beim Anschreiber den Spielerwechsel.

Der Anschreiber signalisiert bei der nächsten Spielerwechsellmöglichkeit dem Schiedsrichter durch sein Signal und dem Handzeichen den Spielerwechsel.



Anzeigen von Auszeiten

Der Trainer bzw. Trainer-Assistent beantragt verbal und/oder mit dem Handzeichen beim Anschreiber eine Auszeit.



Bei der nächsten Auszeitmöglichkeit gibt der Anschreiber sein Signal und zeigt an, dass eine Mannschaft eine Auszeit beantragt hat. Sobald der Schiedsrichter pfeift und das Handzeichen für die Auszeit macht, startet der Anschreiber die Auszeituhr.

Wird die Auszeit nach einem gegnerischen Korb gewährt, stoppt der Zeitnehmer selbstständig die Spieluhr.

Anzeigen von Mannschaftsfouls

Hat eine Mannschaft in einem Spielviertel das **vierte** Mannschafts foul begangen, wird dies mit einem roten Anzeiger auf der Seite der Mannschaftsbank dieser Mannschaft angezeigt.



Dieser Anzeiger wird auf dem Anschreibertisch genau zu dem Zeitpunkt aufgestellt, an dem der Spieler der gegnerischen Mannschaft den Ball **nach dem vierten Mannschafts foul** zum Einwurf oder ersten/einzigen Freiwurf zur Verfügung hat.

Wurfuhr-Übersicht

Situation	Umsetzung
Ballbesitzwechsel	24 Sekunden
Ausball ohne Ballbesitzwechsel	Restzeit
Foul oder Regelübertretung andere Mannschaft im Rückfeld	24 Sekunden
Foul oder Regelübertretung andere Mannschaft im Vorfeld	14 Sekunden/Restzeit
Doppelfoul	Restzeit
Unterbrechung im Rückfeld (ohne Verantwortung)	24 Sekunden
Unterbrechung im Vorfeld (ohne Verantwortung)	14 Sekunden/Restzeit
Sprungballsituation (Einwurf für andere Mannschaft)	24 Sekunden
Sprungballsituation (Einwurf für dieselbe Mannschaft)	Restzeit
Defensiv-Rebound nach Korbwurf oder Freiwurf	24 Sekunden
Offensiv-Rebound nach Korbwurf oder Freiwurf	14 Sekunden

Literatur 1

DBB Kampfrichterhandbuch 2015



Im DBB Shop als Broschüre für 5,90 €:

<http://shop.basketball-bund.de/buecherdvdzeitschriften/regelwerke/312/kampfrichter-handbuch?c=13>

Zum Herunterladen als PDF Datei:

http://www.basketball-bund.de/wp-content/uploads/Kampfrichterhandbuch_2015.pdf

Literatur 2

DBB Offizielle Basketball-Regeln 2014

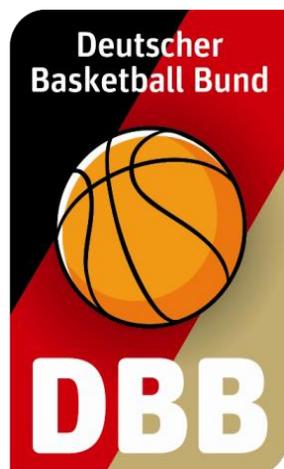


Im DBB Shop als Broschüre für 8,95 €:

<http://shop.basketball-bund.de/trainer/17/offizielle-basketball-regeln-2014>

Impressum

Verantwortlich für den Inhalt:



**Deutscher Basketball Bund
Bundesgeschäftsstelle
Schwanenstraße 6-10
58089 Hagen**

info@basketball-bund.de

Telefon: 02331 106-145

Fax: 02331 106-139

Bezug:

Die gesamte Präsentation ist verfügbar unter:

<http://www.basketball-bund.de>

Bearbeitung:

**Jörg Brachter
überarbeitet von Albert Schencking**

**mit freundlicher Unterstützung der
DBB Abteilungen Jugend und Spielbetrieb**

Aus Gründen der sprachlichen Vereinfachung wurde bei der Bezeichnung aller genannten Funktionsträgern/innen nur die männliche Form benutzt und schließt natürlich jeweils die weibliche Form ein.