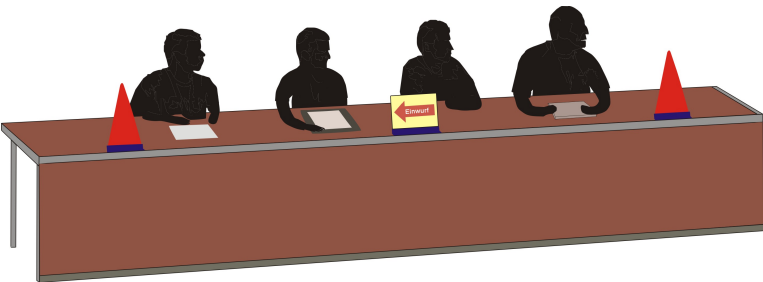


DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.

TSV NEUENDORF vs. SG MASSENBERG

18.02.2014 20:00

Sp. Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
TSV NEUENDORF	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
SG MASSENBERG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40



# Kampfrichter-Handbuch

2015



***KAMPFRICHTER-  
HANDBUCH  
2015***



**Deutscher  
Basketball  
Bund e. V.**

# Kampfrichter-Handbuch

Ausgabe 2015

© **Copyright 2015**

**by Deutscher Basketball Bund e. V.**

Herausgeber: Deutscher Basketball Bund e. V.

Postfach 708, 58007 Hagen, Telefon (0 23 31) 106-0, Telefax (0 23 31) 106-179

Zusammenstellung und verantwortlich für den Inhalt:

Dr. Norbert Esser und Albert Schencking

---



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>Vorwort</b> .....	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Einleitung</b> .....	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>Offizielle Spielvorschriften</b> .....	<b>9</b>
3.1	Anordnung des Anschreibertisches und der Wechselstühle .....	9
3.2	Körbe und Mannschaftsbänke .....	9
3.3	Zeichen der Schiedsrichter .....	10
<b>4</b>	<b>Technische Ausrüstung für das Kampfgericht</b> .....	<b>10</b>
4.1	Signale .....	10
4.2	Anschreiber .....	10
4.3	Zeitnehmer.....	11
4.4	Wurfuhr-Zeitnehmer.....	12
4.5	Anzeigetafel .....	12
4.6	Ersatzgeräte .....	13
<b>5</b>	<b>Vor dem Spiel</b> .....	<b>13</b>
5.1	Eintragungen vor Spielbeginn.....	13
5.2	Zeilen „Kampfrichter“ .....	13
5.3	Überprüfung der Bediengeräte und der Vollständigkeit .....	13
<b>6</b>	<b>Aufgaben des Anschreibers</b> .....	<b>14</b>
6.1	Zusammenfassung der Aufgaben .....	14
6.2	Eintragungen auf dem Anschreibebogen vor dem Spiel.....	14
6.3	Kontrolle der Teilnehmerausweise und Trainer-Lizenzen .....	17
6.4	Ankreuzen der Ersten Fünf .....	18
6.5	Während des Spiels.....	20
6.6	Das laufende Ergebnis.....	22
6.7	Mannschaftsfouls .....	30
6.8	Auszeiten .....	31
6.9	Spielerwechsel.....	34
6.10	Tätigkeiten des Anschreibers in der Pause zwischen Vierteln, bei Halbzeit und vor Verlängerungen.....	36
6.11	Tätigkeiten des Anschreibers nach Spielende .....	37
6.12	Fehlerkorrekturen.....	38
6.13	Verfahren im Falle eines Protests .....	39
<b>7</b>	<b>Aufgaben des Anschreiber-Assistenten</b> .....	<b>41</b>
7.1	Zusammenfassung der Aufgaben .....	41
7.2	Anzeigetafel .....	41
7.3	Spielerwechsel.....	41
7.4	Verletzter Spieler .....	42
<b>8</b>	<b>Aufgaben des Zeitnehmers</b> .....	<b>42</b>
8.1	Zusammenfassung der Aufgaben .....	42
8.2	Zeitnahme-Bestimmungen .....	42
8.3	Vor dem Spiel .....	43
8.4	Während des Spiels.....	43
8.5	Auszeiten .....	44

8.6	Spielerwechsel.....	45
8.7	Spielpausen .....	45
8.8	Ende eines Spielabschnitts und Ende des Spiels .....	45
<b>9</b>	<b>Aufgaben des Wurfuhr-Zeitnehmers.....</b>	<b>46</b>
9.1	Zusammenfassung der Aufgaben.....	46
9.2	Definition der Ballkontrolle .....	46
9.3	Die 24-Sekunden-Regel.....	47
9.4	Sprungball zu Spielbeginn .....	49
9.5	Ausball, Sprungballsituation oder Kompensation von Strafen .....	49
9.6	Korbwurf, Ringberührung.....	49
9.7	Foul oder Fußspiel der verteidigenden Mannschaft.....	50
9.8	Freiwürfe.....	50
9.9	Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter (Verletzung eines Spielers etc.)50	
9.10	Irrtümliches Zurücksetzen der Wurfuhr, Irrtümliches Signal.....	51
9.11	Weitere Hinweise für den Wurfuhr-Zeitnehmer.....	51
<b>10</b>	<b>Bedienen der Anzeigetafel .....</b>	<b>52</b>
<b>11</b>	<b>Aufgaben des Kommissars.....</b>	<b>52</b>
11.1	Vollmachten .....	52
11.2	Funktionen .....	53
11.3	Arbeitsweise .....	54
11.4	Besprechung vor dem Spiel.....	54
11.5	Vor Beginn des Spiels.....	54
11.6	Während des Spiels.....	55
11.7	Nach Beendigung eines Spielabschnitts oder des Spiels .....	55
<b>12</b>	<b>Aufgaben des Vertreters des Gastvereins am Anschreibertisch .....</b>	<b>56</b>
<b>13</b>	<b>Schluss .....</b>	<b>56</b>
<b>14</b>	<b>Der Anschreibebogen der FIBA.....</b>	<b>58</b>
14.1	Vorbemerkungen .....	58
14.2	Vorbereitung des FIBA-Anschreibebogens.....	60
14.3	Eintragungen während des Spiels .....	61
14.4	Verfahren im Falle eines Protests.....	66
<b>15</b>	<b>Anhang 1: Kampfrichter-Vorschriften für Spiele der BBL.....</b>	<b>67</b>
15.1	Vor Spielbeginn: Anschreibertisch, Kampfrichter, Ausrüstung, technische Standards .....	67
15.2	Aufgaben der Kampfgerichte: Grundsätze und Fehlerquellen für Anschreiber, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer.....	69
15.3	Aufgaben der Kampfgerichte: Anschreiber-Assistent, Bediener Anzeigetafel, Hallensprecher/Musikeinspielungen.....	74
15.4	Teamarbeit: Grundsätze, Teambesprechung vor und nach dem Spiel.....	77
<b>16</b>	<b>Anhang 2: Schiedsrichter-Handzeichen .....</b>	<b>79</b>
<b>17</b>	<b>Anhang 3: Überprüfung der Uhren.....</b>	<b>87</b>
<b>18</b>	<b>Anhang 4: Notizblatt für den Anschreiber-Assistenten.....</b>	<b>88</b>

# 1 Vorwort

Bei einem Basketballspiel bilden Anschreiber, Anschreiber-Assistent, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer das Kampfgericht. Ohne die Arbeit der Kampfrichter am Anschreibertisch ist die Durchführung des Spiels nicht möglich. Sie erfordert von ihnen einen hohen Wissensstand, um möglichst fehlerfrei alle Vorschriften der Spielregeln zu erfüllen. Die Kampfrichter können aber nur dann zuverlässige Helfer der Schiedsrichter auf dem Spielfeld sein, wenn sie gut geschult sind. Um die praktische Arbeit der Kampfrichter untereinander und in Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern auf eine solide und einheitliche Grundlage zu stellen, hat der Deutsche Basketball Bund dieses Handbuch herausgegeben.

Die Autoren haben dabei versucht, alle vorkommenden Ereignisse am Kampfgericht zu berücksichtigen und zu beschreiben, um für die Kampfrichter einen einheitlichen Standard festzulegen. Sollte sich dennoch im Spiel eine unklare Situation ergeben, muss sie durch den 1. Schiedsrichter oder den Kommissar, falls anwesend, nach den Offiziellen Basketball-Regeln behandelt und entschieden werden.

Obwohl die Kampfrichter grundsätzlich vom Heimverein gestellt werden, bilden sie mit den Schiedsrichtern ein Team, das seine Aufgabe als Dienstleister am Spiel in absoluter Neutralität zu erfüllen hat. Sich innerlich über eine gelungene Aktion seiner Mannschaft zu freuen, wäre zwar auch für einen Kampfrichter natürlich, entscheidend ist aber, dass dies für seine Arbeit und seine Körpersprache, also seine Tätigkeit und seine Außenwirkung auf Zuschauer und Gastmannschaft keine Rolle spielt.

Die Teamarbeit zwischen Schiedsrichtern und Kampfgericht erfordert, dass die Schiedsrichter nicht nur mit den Regeln und die Kampfrichter nicht nur mit ihren Aufgaben am Kampfgericht vertraut sind, sondern auch umgekehrt: Jeder Schiedsrichter sollte dieses Kampfrichter-Handbuch beherrschen und jeder Kampfrichter sollte mit den Basketball-Regeln gut vertraut sein. Dieses wechselseitige Wissen erleichtert die Kommunikation untereinander, insbesondere bei der Auflösung einer komplizierten Situation.

Die ordnungsgemäße Durchführung der Aufgaben am Kampfgericht fordert von allen Korrektheit, Genauigkeit, gute Zusammenarbeit und ein Höchstmaß an Konzentration über die gesamte Spielzeit.

Im vorliegenden Kampfrichter-Handbuch sind Trainer, Spieler, Schiedsrichter, Kommissar und Kampfrichter in der männlichen Form angesprochen. Diese Form ist zur Vereinfachung gewählt. Alle Angaben gelten selbstverständlich auch für Kampfrichterinnen, Schiedsrichterinnen, Spielerinnen etc.

**Deutscher Basketball Bund e. V.**

## 2 Einleitung

Nach den Offiziellen Basketball-Regeln ist für alle Spiele ein Kampfgericht vorgeschrieben, bestehend aus Anschreiber, Anschreiber-Assistent, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer. Bei bestimmten Spielen, insbesondere bei internationalen Wettkämpfen und bei Spielen der Bundesligen, wird zusätzlich ein Kommissar eingesetzt.

Das Kampfgericht hat sich so rechtzeitig in der Spielhalle einzufinden, dass es vollständig und – je nach Liga – spätestens 45 bis 30 Minuten vor Spielbeginn am Anschreibertisch die Arbeit aufnehmen kann. Eine einheitliche Kleidung der Kampfrichter ist in bestimmten Ligen vorgeschrieben und wird generell empfohlen.

Die Kampfrichter sitzen an einem Tisch, der auf der Seite der Mannschaftsbänke in Höhe der Spielfeldmitte zwei Meter von der Seitenlinie entfernt steht.

Ebenfalls am Anschreibertisch dürfen Personen mit folgenden Aufgaben ihre Plätze einnehmen: Bediener der Anzeigetafel, die Scouter, Hallensprecher und Musik-Einspieler. Sie sind gemäß Definition zwar nicht Teil des Kampfgerichts, haben aber mit diesen Plätzen ein Privileg und sind an die Anordnungen der Schiedsrichter bzw. des Kommissars gebunden.

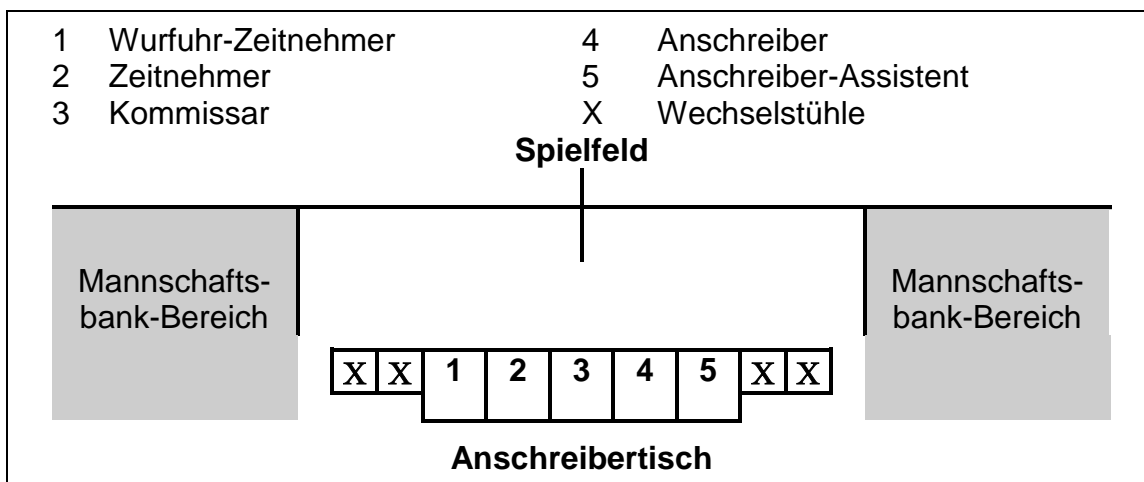
Alle in diesem Kampfrichter-Handbuch zitierten Artikel beziehen sich auf die Offiziellen Basketball-Regeln.



### 3 Offizielle Spielvorschriften

#### 3.1 Anordnung des Anschreibertischs und der Wechselstühle

Für die Sitzordnung am Kampfgericht, die Anordnung der Mannschaftsbänke und Wechselstühle gilt folgende Anordnung:



**Bild 1 Anschreibertisch und Wechselstühle**

#### Anmerkungen:

- Der Bediener der Anzeigetafel sitzt außen neben dem Anschreiber-Assistenten (neben Position 5).
- Ist der Anschreiber Linkshänder, sind alle Positionen spiegelbildlich zur Position 3 zu vertauschen.
- Scouter, Hallensprecher und Musik-Einspieler dürfen an den jeweiligen Außenseiten des Anschreibertischs (oder dahinter) sitzen.
- Werbetafeln an der Vorderseite des Anschreibertischs sind zulässig. Sie müssen unmittelbar an der Vorderseite der Tischkante horizontal und vertikal bündig mit ihr abschließen. Dies (vertikal) ermöglicht die notwendige freie Sicht des Kampfgerichts auf das Spielfeld und (horizontaler Abstand) erleichtert die Kommunikation zwischen Schiedsrichtern und Kampfgericht.

Gemäß FIBA-Regeln (Art. 2.5) müssen Tisch und Stühle der Kampfrichter auf einem Podest stehen. Dies ist in der BBL vorgeschrieben, für die anderen Wettbewerbe wird dies empfohlen.

#### 3.2 Körbe und Mannschaftsbänke

- Bei allen Spielen hat die im Programm zuerst genannte Mannschaft (Heimmannschaft) ihre Mannschaftsbank und ihren Korb auf der linken Seite (vom Anschreibertisch aus gesehen) und spielt in der ersten Halbzeit auf den Korb zu ihrer rechten Seite. Beide Mannschaften können die Mannschaftsbänke und/oder Körbe auch tauschen, falls sie sich darüber einigen oder die Ausschreibung eine andere Regelung vorsieht. In der BBL darf die Heimmannschaft Mannschaftsbank und Korb wählen.
- Vor dem ersten und dritten Viertel dürfen sich die Mannschaften in der Spielhälfte aufwärmen, in der sich der Korb des Gegners befindet.
- Zur Halbzeit wechseln die Mannschaften die Körbe.
- In allen Verlängerungen spielen die Mannschaften auf denselben Korb wie im vierten Viertel.

### **Definition (Regel):**

Der Korb, den eine Mannschaft angreift, ist der gegnerische Korb; der Korb, der von einer Mannschaft verteidigt wird, ist der eigene Korb dieser Mannschaft.

## **3.3 Zeichen der Schiedsrichter**

Die im Anhang 2 dargestellten Handzeichen sind die einzigen offiziellen Zeichen, die von allen Schiedsrichtern bei einem Spiel gebraucht werden dürfen. Die Kampfrichter müssen ebenfalls mit diesen Zeichen vertraut sein.

## **4 Technische Ausrüstung für das Kampfgericht**

Die Heimmannschaft bzw. der Veranstalter muss folgende technische Ausrüstung zur Verfügung stellen:

### **4.1 Signale**

#### **4.1.1 Zeitnehmer- und Anschreibersignal**

Dem Anschreiber und Zeitnehmer steht ein gemeinsames Signal zur Verfügung. Dieses Signal muss so laut sein, dass es auch bei stärkstem Lärm immer noch deutlich hörbar ist.

Als Signal des Zeitnehmers muss es automatisch ertönen, um das Ende der Spielzeit für einen Spielabschnitt (Viertel oder Verlängerung) anzuzeigen.

Als Signal des Anschreibers muss es zum geeigneten Zeitpunkt manuell betätigt werden, um die Schiedsrichter während eines toten Balls und bei gestoppter Spieluhr darauf aufmerksam zu machen, dass eine Auszeit oder ein Spielerwechsel beantragt ist oder dass ein wichtiger Grund für eine Kommunikation mit den Schiedsrichtern vorliegt. Dies kann eine Situation mit einem korrigierbaren Fehler sein, ein Spieler mit fünf Fouls ist auf dem Spielfeld, ein unklares Schiedsrichter-Handzeichen zum Kampfgericht oder ähnliches.

Das Signal wird auch betätigt, sobald nach Beginn einer Auszeit sowohl 50 als auch 60 Sekunden verstrichen sind.

#### **4.1.2 Wurfuhr (24-Sekunden)-Signal**

Das Signal muss automatisch ertönen, um das Ende der Wurfuhr-Periode anzuzeigen. Ist keine automatische Wurfuhr vorhanden und die 24 Sekunden werden mit einer Tischstoppuhr gemessen, ist das Ende der Wurfuhr-Periode mit Ablauf der 24. Sekunde durch ein lautes und deutlich hörbares Signal des Wurfuhr-Zeitnehmers anzuzeigen.

### **4.2 Anschreiber**

#### **4.2.1 Anschreibebogen**

Als Anschreibebogen darf nur der vom Deutschen Basketball Bund genehmigte offizielle Anschreibebogen verwendet werden. Er hat eine Durchschreibemöglichkeit und ist bevorzugt in vier verschiedenen, mindestens aber zwei Farben auszufüllen. Er muss vom Anschreiber vor, während und nach dem Spiel so ausgefüllt werden wie in diesem Kampfrichter-Handbuch beschrieben.

#### **4.2.2 Schilder für Spielerfouls**

Zur Anzeige der Spielerfouls stehen dem Anschreiber fünf Schilder zur Verfügung, die mit den Zahlen von 1 bis 5 (1 bis 4 in schwarz, 5 in rot) auf weißem Untergrund nummeriert sind. Die Mindesthöhe der Zahlen ist 20 cm, die Mindestbreite ist 10 cm, die Foulzahl muss auf beiden Seiten der Foultafeln sichtbar sein.

#### **4.2.3 Mannschaftsfoulanzeiger**

Dies sind zwei Anzeiger für den Anschreiber, die aktiviert werden müssen, nachdem eine Mannschaft mit dem vierten Mannschaftsfoul die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat. Sie sind an den Seiten des Anschreibertisches gut sichtbar für alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer aufzustellen. Sie müssen rot (ohne Ziffer oder Werbung) und mindestens 35 cm hoch und 20 cm breit sein.

Zur Anzeige der Anzahl der Mannschaftsfouls dürfen nur Ziffern von 1 bis 4 verwendet werden. Sobald nach Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze der Ball einem Spieler zum Einwurf oder Freiwurf übergeben worden ist, wird diese Anzeige durch den roten Mannschaftsfoulanzeiger ersetzt.

Elektrische oder elektronische Geräte dürfen verwendet werden, sofern sie die oben genannten Kriterien erfüllen.

Auf Anzeigetafeln darf die Anzeige der Mannschaftsfouls bei Erreichen der Zahl 5 nicht weiter gezählt werden.

#### **4.2.4 Einwurfpfeil**

Der Einwurfpfeil zeigt die Richtung beim nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz an. Er wird vom Anschreiber betätigt und steht in der Mitte des Anschreibertisches, also in Höhe der Mittellinie. Der Pfeil muss mindestens 10 cm breit und hoch und für alle am Spiel Beteiligten gut sichtbar sein. Die Anzeige kann durch eine drehbare Tafel oder ein elektrisches Gerät mit einem einschaltbaren hellrot aufleuchtenden Pfeil realisiert werden. Die Richtung des Pfeils muss auch für die Kampfrichter erkennbar sein.

### **4.3 Zeitnehmer**

#### **4.3.1 Spieluhr und Stoppuhr / Auszeituhr**

Dem Zeitnehmer müssen eine Spieluhr und eine Stoppuhr/Auszeituhr zur Verfügung stehen.

Die Spieluhr dient zum Messen der Spielabschnitte und wird vom Zeitnehmer mittels Bediengerät eingestellt, gestartet und gestoppt. Sie muss so platziert sein, dass sie von allen am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer deutlich gesehen werden kann.

Befindet sich die Hauptspieluhr über der Spielfeldmitte, muss an beiden Enden des Spielfelds je eine weitere Anzeigetafel angebracht sein, und zwar so hoch, dass sie von jedem am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gesehen werden können. Beide zusätzlichen Anzeigetafeln müssen mindestens den Spielstand als auch die verbleibende Spielzeit anzeigen.

Zum Messen der Auszeiten wird eine Tisch-Stoppuhr verwendet. Enthält die Anzeigetafel eine zusätzliche Auszeit-Uhr, kann diese zusätzlich zur offiziellen Stoppuhr verwendet werden. Falls die technische Möglichkeit besteht, die Dauer

der Auszeit mit der Spieluhr zu messen, ist davon kein Gebrauch zu machen, da auch während der Auszeit die aktuelle Spielzeit stets sichtbar bleiben muss.

Zur Messung der Spielpausen dient die Spieluhr, damit Mannschaften und Zuschauer diese Zeit sehen können.

## **4.4 Wurfuhr-Zeitnehmer**

### **4.4.1 Wurfuhr**

Die Wurfuhr wird vom Wurfuhr-Zeitnehmer für die Anwendung der 24-Sekunden-Regel bedient.

Die Wurfuhr muss eine rückwärts laufende digitale Sekunden-Anzeige haben, mit einem eigenen Bediengerät für den Wurfuhr-Zeitnehmer ausgestattet sein und mit einem sehr lauten akustischen und zusätzlichen optischen Signal (rotes Licht) das Ende einer Wurfuhr-Periode anzeigen, sobald die Zahl Null angezeigt wird.

Die Wurfuhr muss (auch bei laufender Spieluhr)

- auf „24“ oder „14“ gesetzt und von dieser Zeit aus gestartet werden können.
- gestoppt werden können, wobei die verbleibende Zeit angezeigt wird.
- von der verbleibenden Zeit wieder gestartet werden können, bei der sie gestoppt wurde.
- über die Möglichkeit verfügen, dass keine Anzeige sichtbar ist.

Die Wurfuhr muss mit der Spieluhr so verbunden sein, dass beim Stoppen der Spieluhr die Wurfuhr ebenfalls stoppt. Weitere Kopplungen beider Uhren dürfen nicht vorhanden sein, insbesondere muss die Wurfuhr von der Spieluhr unabhängig gestartet und korrigiert werden können.

Im Anhang 3 befindet sich eine Checkliste, um die korrekte Kopplung der beiden Uhren zu überprüfen.

Zur Anzeige müssen zwei Anzeigegeräte sowohl hinter als auch oberhalb jedes Spielbretts mit einem Abstand zwischen 30 und 50 cm montiert sein.

Ist diese Art der Anzeige in der Ausschreibung eines Wettbewerbs nicht verbindlich vorgeschrieben, können alternativ Bodengeräte verwendet werden. Diese werden in einem Abstand von 2 m hinter der jeweiligen Endlinie und 2 m von der verlängerten Seitenlinie eingerückt möglichst erhöht (auf einen Sockel oder Turnkasten) aufgestellt, und zwar entweder

- vier Anzeigegeräte in allen vier Ecken um das Spielfeld, oder
- zwei Anzeigegeräte in diagonal gegenüber liegenden Ecken des Spielfelds, und zwar in Angriffsrichtung gesehen in der jeweils linken Ecke, damit die Anzeige auch vom folgenden Schiedsrichter gut gesehen werden kann.

Bei Ausfall oder Fehlen der Anzeigegeräte muss der Wurfuhr-Zeitnehmer eine Stoppuhr verwenden (siehe 9.11 dieses Handbuchs).

## **4.5 Anzeigetafel**

Es muss eine Anzeigetafel vorhanden sein, die für alle am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gut sichtbar ist.

Die Anzeigetafel, die mit einem separaten Bedienungsgerät ausgestattet sein muss, zeigt zu jedem Zeitpunkt mindestens an:

- a) Spielzeit
- b) Spielstand
- c) Aktuelles Viertel
- d) Anzahl der von jeder Mannschaft genommenen Auszeiten
- e) Mannschaftsfouls

Diese Informationen müssen auch während Spielpausen und Auszeiten stets sichtbar sein und dürfen deshalb in diesen Zeiträumen nicht durch Werbung etc. überblendet werden.

## 4.6 Ersatzgeräte

Soweit es die Ausschreibung für einen Wettbewerb vorschreibt, müssen einsatzfähige Ersatzgeräte für Spieluhr und Wurfuhr zur Verfügung zu stehen.

## 5 Vor dem Spiel

### 5.1 Eintragungen vor Spielbeginn

Der vom Deutschen Basketball Bund herausgegebene offizielle Anschreibebogen hat Durchschreibesätze mit drei Blättern: Weiß, rosa und gelb. Das erste Blatt (weißes Original) ist für den Veranstalter des Wettbewerbs (Spieleitung) bestimmt. Die erste Durchschrift (rosa) erhält die Sieger-, die zweite Durchschrift (gelb) die Verlierermannschaft.

Ehe der Anschreiber mit den Eintragungen auf dem Anschreibebogen beginnt, vergewissert er sich, dass das Durchschreibesystem funktioniert und auf dem gelben Papier (2. Durchschlag) endet.

Die Eintragungen auf dem Anschreibebogen erfolgen in vier oder drei Farben. Für die Eintragungen gilt folgende Reihenfolge:

	<b>Vier Farben:</b>	<b>Drei Farben:</b>
<b>Eintragungen vor Spielbeginn:</b>	<b>Farbe 1 (schwarz)</b>	<b>Farbe 1 (schwarz)</b>
<b>1. Viertel:</b>	<b>Farbe 2 (rot)</b>	<b>Farbe 2 (rot)</b>
<b>2. Viertel:</b>	<b>Farbe 3 (blau)</b>	<b>Farbe 3 (blau)</b>
<b>3. Viertel:</b>	<b>Farbe 4 (grün)</b>	<b>Farbe 2 (rot)</b>
<b>4. Viertel und Verlängerungen:</b>	<b>Farbe 1 (schwarz)</b>	<b>Farbe 3 (blau)</b>

### 5.2 Zeilen „Kampfrichter“

Sieht der Wettbewerb lizenzierte Kampfrichter vor, sind diese Lizenzen vor dem Spiel unaufgefordert dem 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar zur Prüfung vorzulegen.

### 5.3 Überprüfung der Bediengeräte und der Vollständigkeit

Rechtzeitig vor dem Spiel überprüfen die Kampfrichter, ob die gesamte für das Spiel geforderte Ausrüstung vollständig vorhanden ist und überprüfen die Funktionalität der elektrischen Geräte.

## 6 Aufgaben des Anschreibers

### 6.1 Zusammenfassung der Aufgaben

Der Anschreiber ist – sofern kein Kommissar eingesetzt ist – der erste Ansprechpartner der Schiedsrichter. Er lässt vor Spielbeginn beide Trainer seine Eintragungen der Spieler überprüfen und abzeichnen sowie die Erste Fünf ankreuzen. Ab Spielbeginn protokolliert er nicht nur den aktuellen Spielstand, die Fouls und die Auszeiten, er veranlasst auch Aktivitäten wie Heben der entsprechenden Foultafel bei einem Spielerfoul, zusätzliches Ertönen des Signals beim fünften Spielerfoul und Aufstellen der Mannschaftsfoulanzeiger und deren Abräumen nach Beendigung der ersten drei Viertel. Er ist verantwortlich für die aktuelle Richtung des Einwurfpfeils und dreht ihn gemäß den Regeln – in der Halbzeitpause im Beisein des 1. Schiedsrichters oder des Kommissars. Außerdem veranlasst er, dass das Signal ertönt und die Schiedsrichter aufmerksam gemacht werden, wenn ein Spieler aufgrund seines zweiten unsportlichen oder technischen Fouls oder ein Trainer aufgrund technischer Fouls disqualifiziert werden muss.

Ist kein Kommissar anwesend, fällt dem Anschreiber außerdem die Aufgabe zu, gegebenenfalls bei laufendem Spiel aufzustehen und die Schiedsrichter zu veranlassen, das Spiel bei einem geeigneten Zeitpunkt zu unterbrechen. Gründe hierfür können sein: Ein Defekt an technischen Geräten (Spieluhr und Wurfuhr), die irreguläre Teilnahme von Spielern (z. B. nach fünftem Foul oder bei mehr als fünf Spielern einer Mannschaft auf dem Spielfeld), ein wegen der Lautstärke in der Halle nicht gehörtes Signal zu Auszeit oder Spielerwechsel oder andere gravierende Umstände, die eine unmittelbare Spielunterbrechung erforderlich machen. Ein Fehler beim Anschreiben führt grundsätzlich nicht zu einer solchen Unterbrechung; hier werden beim nächsten toten Ball und stehender Spieluhr die Schiedsrichter durch ein Signal aufmerksam gemacht, die Korrektur zu veranlassen und auf dem Anschreibebogen abzeichnen.

### 6.2 Eintragungen auf dem Anschreibebogen vor dem Spiel

#### 6.2.1 Kopfleiste (Spieldaten)

Mindestens 30 Minuten vor Spielbeginn hat der Anschreiber den Anschreibebogen mit **GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN** vorzubereiten. Er füllt zuerst die Kopfleiste (Bild 2) und den Bereich links unten (Bild 3) wie folgt aus:

- **Mannschaften:** Mannschaft A und Mannschaft B mit vollständigen offiziellen Mannschaftsnamen. Dabei ist Mannschaft A die Heimmannschaft bzw. bei einem Turnier oder einem Spiel auf neutralem Spielfeld die im Programm oder auf dem Spielplan zuerst genannte Mannschaft. Die andere Mannschaft ist Mannschaft B.
- **Ordnungszahl:** Die Ordnungszahl einer Vereinsmannschaft ist die Nummerierung der Mannschaft unterhalb der 1. Mannschaft (für Damen, Herren, Jugend usw.). Die Ordnungszahl ist deshalb ab der 2. Mannschaft einzutragen.
- **Spielklasse:** Die im Spielplan angegebene Bezeichnung ist als Abkürzung einzutragen, z. B. DBBL für die 1. Bundesliga Damen.

Ist die Spielklasse in Spielgruppen unterteilt, ist zusätzlich die Spielgruppenbezeichnung anzugeben, z. B. BZL A für die Bezirksliga A.

- **Spiel-Nr.:** Die dem Spiel laut Spielplan zugeordnete Nummer. Diese ist z. B. im TeamSL-Spielplan angegeben.
- **Ort:** Spielort (Name der Stadt).
- **Spielhalle:** Name der Spielhalle, z. B. Max-Schmeling-Halle oder das offizielle Hallenkürzel (203A111 oder M-DAH)
- **Datum:** Tag, Monat, Jahr
- **Zeit:** Anfangszeit laut Spielplan. Abweichungen hiervon protokolliert der 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar auf der Rückseite des Anschreibebogens.
- **1., 2. (und gegebenenfalls 3.) Schiedsrichter:** Die Namen einschließlich des Anfangsbuchstabens des Vornamens.
- **Namen der Kampfrichter:** Die Namen einschließlich der Anfangsbuchstaben einschließlich des Anfangsbuchstabens des Vornamens.
- **Lizenznummern der Schiedsrichter:** Sofern dies in dem Wettbewerb gefordert ist, tragen die Schiedsrichter ihre Lizenznummer in das dafür vorgesehenen Kästchen ein.

DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.					
Mitglied des Internationalen Basketball Verbands (FIBA)					
Mannschaft A TSV NEUENDORF			Ord.-Zahl <input type="checkbox"/>	Mannschaft B SG MASSENBERG	
			gegen	Ord.-Zahl 2	
Spielklasse: BZL	Ort: NEUENDORF	Spielhalle: NED-MZH	1. Schiedsrichter: MAIER, H.		
Spiel-Nr.: 123	Datum: 16. 3. 2014	Zeit: 20:00	2. Schiedsrichter: SCHMIDT, M.		

### Bild 2 Anschreibebogen – Kopfleiste

Anschreiber:	<u>KLAUSER, H.</u>
Anschreiber-Assistent:	<u>SIEDLER, F.</u>
Zeitnehmer:	<u>MANNHUBER, S.</u>
24"-Zeitnehmer:	<u>ZÖLLNER, R.</u>
Kommissar:	_____
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"/>	_____
2. Schiedsrichter: Liz.-Nr.	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
	Vermerk auf der Rückseite <input type="checkbox"/>

### Bild 3 Anschreibebogen – Kampfrichter

#### 6.2.2 Mannschaftsaufstellungen

Mindestens zwanzig Minuten (sofern die Ausschreibung des Wettbewerbs keinen früheren Zeitpunkt vorschreibt) vor dem festgesetzten Spielbeginn geben die Trainer dem Anschreiber eine vorbereitete Liste ihrer Mannschaftsaufstellung (Bild 4), die neben dem Vereinsnamen folgende Angaben für jeden Spieler enthält:

- Letzten drei Ziffern der Teilnehmerschein(TA)-Nummer
- NAME einschließlich Anfangsbuchstabe des Vornamens
- Kennzeichnung des Status (A, E, F, S) gemäß TA
- Trikotnummer

sowie

- Kennzeichnung des Mannschaftskapitäns (-CAP-)
- NAME einschließlich Anfangsbuchstabe des Vornamens des Trainers
- Lizenznummer des Trainers (wenn gefordert)
- NAME einschließlich Anfangsbuchstaben des Vornamens des Trainer-Assistenten.

<b>MANNSCHAFT: TSV NEUENDORF</b>			
<b>TA-/ MMB-Nr.</b>	<b>NAME, V.</b>	<b>S/Nat.</b>	<b>Trikot- Nummer</b>
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
109	BAUER, S.		16
102	RENNER, W.	S	23
021	ROKOV, P.		31
006	KEIMEN, S.	E	38
141	HOSTIAN, L.	A	45
<b>TRAINER:</b> HORNER, J.		<b>Liz.-Nr.:</b> A 123	
<b>TRAINER-ASSISTENT:</b> MAURER, N.			

#### **Bild 4 Mannschaftsliste des Trainers (Beispiel) gemäß Art. 7.1**

Der Anschreiber trägt diese Daten für jede Mannschaft auf dem Anschreibebogen ein; Mannschaft „A“ wird im oberen, Mannschaft „B“ im unteren Feld eingetragen.

Die Spieler sind in aufsteigender Reihenfolge ihrer Trikotnummern einzutragen. Dies erleichtert das schnelle Auffinden eines Spielers z. B. beim Eintragen eines Fouls. Dadurch werden zwei Spieler einer Mannschaft mit derselben Trikotnummer ausgeschlossen. Die zulässigen ein- oder zweistelligen Trikotnummern sind in der Ausschreibung des Wettbewerbs festgelegt. Zwischen den Namenseintragen darf es keine freie Zeile geben, bei weniger als 12 Spielern ist nach dem letzten Spieler die nächste Leerzeile durch einen Strich zu entwerfen.

Für jeden Spieler ist in der entsprechenden Spalte einzutragen:

**TA-/MMB-Nr.** Die letzten drei Ziffern der Teilnehmerausweis-Nummer.

**NAME, V.** Name und Anfangsbuchstabe des Vornamens.

**S/Nat.** Kennzeichnung von Spielern mit einer Sonderteilnahmeberechtigung **S** bzw. Kennzeichnung der Nationalität mit dem Buchstaben, wie er auf dem TA angegeben ist: **A**, **E** oder **F**.



**Trikotnummer** In der Reihenfolge: 00, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 – 99.

Die Spalte **X** dazwischen wird erst ab Spielbeginn ausgefüllt.

Der Mannschaftskapitän wird durch -CAP- hinter seinem Namen gekennzeichnet.

Unterhalb der Spieler trägt der Anschreiber die Namen des Trainers und des Trainer-Assistenten bei beiden Mannschaften ein. Ist für den Wettbewerb eine Trainerlizenz vorgeschrieben, wird beim Trainer zusätzlich die Nummer der Trainerlizenz eingetragen (z. B. „A-2234“), gegebenenfalls die Nummer der Übergangslizenz („Ü-1234/5678“). Wird auch für den Trainer-Assistenten eine Trainerlizenz vorgelegt, kann diese Lizenznummer auch eingetragen werden.

Ist kein Trainer-Assistent anwesend, ist diese Zeile durch einen Strich zu entwerfen.

### 6.3 Kontrolle der Teilnehmersausweise und Trainer-Lizenzen

Spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn überprüft der 1. Schiedsrichter diese Eintragungen sowie die Gültigkeit der TA und (falls gefordert) der Trainer-Lizenzen. Er überprüft insbesondere, ob die vorgelegten TA und Lizenzen den tatsächlich anwesenden Personen zugeordnet werden können (Identitätsüberprüfung) und kennzeichnet die erfolgreich kontrollierten TA durch je ein Häkchen in der linken Spalte. Bei Trainer und Trainer-Assistent wird mittels Häkchen in der linken Spalte lediglich die Anwesenheit bestätigt, die Bestätigung der vorgelegten gültigen Trainer-Lizenz erfolgt durch Abhaken im Kästchen vor der Lizenznummer.

Kann ein Spieler seinen TA nicht vorlegen oder ist der TA nicht gültig oder ist ein eingetragener Spieler nicht anwesend, darf der Schiedsrichter das Häkchen **nicht** eintragen. In solchen Fällen hat der Schiedsrichter auf der Rückseite des Anschreibebogens einen der folgenden Vermerke zu machen:

- a) Personalausweis, Reisepass, Aufenthaltstitel, Führerschein oder anderer Lichtbildausweis liegt vor:

Name, Vorname, Geburtsdatum, Verein und Art des Dokuments

Beispiel:

Müller, Fritz, geb. 12. 12. 1989, TSV Königshausen, ohne Teilnehmersausweis. Identität durch Personalausweis Nr. 123456789 nachgewiesen.

Unterschrift: \_\_\_\_\_ (Mayer, Klaus, 1. Schiedsrichter)

- b) Personalausweis, Reisepass, Aufenthaltstitel, Führerschein oder anderer Lichtbildausweis liegt nicht vor. Der Spieler weist sich durch \_\_\_\_\_ aus bzw. ist einem der Schiedsrichter oder einem gegnerischen Mannschaftsmitglied persönlich bekannt:

Name, Vorname, Geburtsdatum, Verein und Art der Identifikation

Beispiel:

Müller, Fritz, geb. 12. 12. 1989, TSV Königshausen, ohne Teilnehmersausweis, ist dem \_\_. Schiedsrichter persönlich bekannt.

Unterschrift: \_\_\_\_\_ (Mayer, Klaus, 1. Schiedsrichter)

- c) Der Spieler kann sich nicht identifizieren:

Name, Vorname, Geburtsdatum und Verein

Beispiel:

Müller, Fritz, geb. 12. 12. 1989, TSV Königshausen, ohne TA. Identität kann nicht nachgewiesen werden.

Unterschrift: \_\_\_\_\_ (Mayer, Klaus, 1. Schiedsrichter)

- d) Der Spieler ist nicht anwesend: Es ist zu vermerken, dass ein eingetragener Spieler zum Zeitpunkt der TA-Kontrolle nicht anwesend war.

Beispiel:

Müller, Fritz, TSV Königshausen, Trikotnummer 15, bei TA-Kontrolle nicht anwesend. Identität konnte nicht überprüft werden.

Unterschrift: \_\_\_\_\_ (Mayer, Klaus, 1. Schiedsrichter)

Hinweis:

Wird die Identitätsüberprüfung nach Ankunft des Spielers nachgeholt (s. Kap. 6.4), so ist dies ergänzend zu vermerken.

**Anmerkung:** Die Möglichkeiten zur Identitätsfeststellung eines Spielers bei fehlendem TA können in den einzelnen Ligen und Landesverbänden unterschiedlich geregelt sein. Kampfrichter und Schiedsrichter sind in einem solchen Fall lediglich protokollierend tätig und dürfen keinesfalls Aussagen im Sinne einer Rechtsauskunft bezüglich der Spielberechtigung dieses Spielers machen. Verantwortlich für die Prüfung der Richtigkeit der durch den Anschreiber vorgenommenen Eintragungen und der Spielberechtigung der eingetragenen Spieler ist ausschließlich der Trainer. Nachdem die Erste Fünf angekreuzt ist, zeichnet der Trainer die Eintragungen ab.

## 6.4 Ankreuzen der Ersten Fünf

Mindestens zehn Minuten vor Spielbeginn müssen beide Trainer die Spieler der Ersten Fünf mit einem kleinen „x“ (ohne Kreis, **in roter Farbe des 1. Viertels**) gekennzeichnet haben. Der Trainer der Mannschaft „A“ hat als erster diese Informationen zu geben. Ein anschließender Austausch eines Spielers der gekennzeichneten Ersten Fünf gegen einen anderen auf dem Anschreibebogen eingetragenen Spieler ist nur zulässig, wenn der ursprünglich vorgesehene Spieler sich vor Spielbeginn verletzt und der 1. Schiedsrichter von der Echtheit der Verletzung überzeugt ist. In diesem Fall darf auch die gegnerische Mannschaft einen Spieler ihrer Ersten Fünf austauschen, falls sie dies wünscht.

										Auszeiten															
										1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en													
<b>Mannschaft A: NEUENDORF</b>																									
Mannschafts-Fouls:										1. Viertel		2. Viertel		3. Viertel		4. Viertel									
										1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler				S/Nat.	X	Ticket-Nr.	FOULS																
✓	013	HEINDL, H.				S	X	00																	
✓	118	LOMBER, J.					X	0																	
✓	089	SAUTER, W.						4																	
✓	004	VIDACOVIC, V.				F	X	7																	
✓	102	ROSNER-H., G.						9																	
✓	054	WIELAND, A. CAP						12																	
✓	109	BAUER, S.					X	16																	
✓	102	RENNER, W.				S		23																	
✓	021	ROKOV, P.						31																	
✓	006	KEIMEN, S.				E	X	38																	
-	141	HASTIAN, L.				A		45																	
flo																									
✓	Trainer	HORNER, J.				✓	Liz.-Nr.	A 123																	
✓	Trainer-Assistent	MAURER, N.																							
										Auszeiten															
										1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en													
<b>Mannschaft B: MASSENBERG</b>																									
Mannschafts-Fouls:										1. Viertel		2. Viertel		3. Viertel		4. Viertel									
										1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler				S/Nat.	X	Ticket-Nr.	FOULS																
✓	013	ROIDER, J.					X	00																	
✓	207	MASSEN, HA.				S		0																	
✓	026	MICHEL, M.						3																	
✓	037	GOSSER, G. CAP						7																	
✓	045	HERVEC, M.					X	11																	
✓	093	LÖSNER, K.				S	X	16																	
✓	115	WEBER, S.						19																	
✓	090	MONTOR, K.-M.					X	35																	
✓	027	TIMOR, B.						48																	
✓	041	SMITH, L.				A	X	54																	
✓	013	MASSEN, HE.				A		71																	
Mi																									
✓	Trainer	MIDOR, M.				✓	Liz.-Nr.	A 456																	
✓	Trainer-Assistent	WINTIN, A.																							

**Bild 5** Stand der Eintragungen unmittelbar vor Spielbeginn

**Hinweise:**

- **Der Anschreiber darf nur auf der Vorderseite des Anschreibebogens Eintragungen vornehmen.** Eintragungen auf der Rückseite wie verspäteter Spielbeginn, fehlender TA, besondere Vorkommnisse wie Protest sind ausschließlich dem 1. Schiedsrichter bzw. dem Kommissar vorbehalten.
- Bei Doppelnachnamen, z. B. Schulte-Eichhoff, ist der Name mit „SCHULTE-E.“ einzutragen.
- Von dem Vornamen ist nur der erste Buchstabe einzutragen, bei Doppelvornamen wie z. B. Heinz-Dieter lediglich „H.-D.“.

- Sind zwei oder mehr Spieler mit demselben Nachnamen und demselben Anfangsbuchstaben des Vornamens einzutragen, müssen weitere Buchstaben des Vornamens bis zur Unterscheidbarkeit hinzugefügt werden.
- Hat eine Mannschaft einen Spielertrainer, muss dieser als Kapitän fungieren. Muss er wegen eines disqualifizierenden Fouls die Halle verlassen oder ist er wegen einer Verletzung nicht in der Lage, seine Aufgabe als Trainer zu erfüllen, ersetzt ihn sein Stellvertreter sowohl als Kapitän als auch als Trainer.
- Der Anschreiber überprüft vor dem Abzeichnen der Spieler durch den Trainer die Anzahl der sich aufwärmenden Spieler mit der Anzahl der eingetragenen Spieler, um einerseits sicherzustellen, dass nur eingetragene Spieler am Aufwärmen teilnehmen und um andererseits beim Eintragen möglicherweise übersehene Spieler noch rechtzeitig nachtragen zu können.
- Jeder auf dem Anschreibebogen eingetragene Spieler, der nicht vor Beginn des Spiels gestrichen wurde, gilt als im Spiel eingesetzt. Eine Streichung vor Spielbeginn darf nur vom 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar vorgenommen werden und ist auf der Rückseite des Anschreibebogens zu vermerken. Nach Spielbeginn sind solche Änderungen nicht zulässig.
- Ein eingetragener Spieler muss bei Spielbeginn nicht anwesend sein, er kann trotzdem nach Ankunft jederzeit sofort am Spiel teilnehmen. Der Trainer der Mannschaft ist dafür verantwortlich, dass der 1. Schiedsrichter über die Mitwirkung dieses Spielers sofort informiert wird. Die Identitätsprüfung durch den 1. Schiedsrichter ist in diesem Fall in der nächsten Auszeit oder Spielpause, spätestens aber bis zum Abschluss des Spiels (Unterschrift des 1. Schiedsrichters auf dem Anschreibebogen) nachzuholen. Unterlässt der Trainer die Information des 1. Schiedsrichters, wird die Identität des Spielers nicht festgestellt.
- Ein Wechsel des Trikots (Blutflecken auf Trikot, Trikot zerrissen) und damit eventuell der Trikotnummer ist zulässig, sofern der 1. Schiedsrichter und der Anschreiber hierüber informiert werden.
- Soll ein Spieler eingewechselt werden, dessen Trikotnummer auf dem Anschreibebogen nicht vorkommt, ist vor dem Spielerwechsel mit dem 1. Schiedsrichter zu klären, ob der Spieler mit einer falschen Trikotnummer eingetragen wurde oder ob dieser Spieler gar nicht eingetragen ist.

## **6.5 Während des Spiels**

### **6.5.1 Erste Fünf und Einwechselspieler**

Der Anschreiber zieht zu Spielbeginn einen Kreis um jedes „x“, sobald die bezeichneten Spieler der Ersten Fünf das Spielfeld betreten. Wird vor dem Eröffnungssprungball entdeckt, dass einer der Spieler nicht zur gekennzeichneten Ersten Fünf gehört, muss der Anschreiber sich bei den Schiedsrichtern bemerkbar machen, damit das Spiel mit der korrekten Ersten Fünf beginnt. Hat das Spiel bereits begonnen, wird ein solcher Fehler nicht mehr beachtet.

Der Anschreiber trägt ein kleines x (ohne Kreis, in der Farbe des aktuellen Spielabschnitts) immer dann in die Spalte ein, sobald ein Ersatzspieler zum ersten Mal eingewechselt wird.

## 6.5.2 Einwurfpfeil

Der Anschreiber bedient den Einwurfpfeil, der in Angriffsrichtung der Mannschaft zeigt, der das Recht auf Einwurf bei der nächsten Sprungball-Situation zusteht. Der Einwurfpfeil befindet sich in Reichweite des Anschreibers und ist auf dem Anschreibertisch in Höhe der Mittellinie für alle sichtbar wie folgt aufzustellen und zu drehen:

- Das erste Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz wird bei Spielbeginn unmittelbar nach dem Sprungball festgelegt. Sobald eine Mannschaft die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt – dies ist grundsätzlich gleichbedeutend mit dem Start der Wurfuhr – wird der Einwurfpfeil in Angriffsrichtung der anderen Mannschaft aufgestellt.
- Nach jeder Sprungball-Situation (z. B. Halteball oder Ball zwischen Ring und Spielbrett eingeklemmt) oder zu Beginn eines neuen Spielabschnitts wird der Einwurfpfeil gedreht. Zu Beginn der Halbzeitpause wird er wegen des Wechsels der Spielrichtung im Beisein des 1. Schiedsrichters oder des Kommissars gedreht.

### Hinweise:

- Zur Bestimmung der **ersten Ballkontrolle auf dem Spielfeld** für das erste Einwurfrecht: Wird der Ball nach dem Eröffnungssprungball ins Aus getippt, ohne dass eine Mannschaft die Ballkontrolle erlangt hatte, entscheidet sich die Richtung des Einwurfpfeils erst nach dem darauf folgenden Einwurf. Die Mannschaft, die nach dem Einwurf die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt – hier könnte ja auch noch ein Fehlpass beim Einwurf vorangehen – erhält **nicht** den ersten Einwurf gemäß Einwurfpfeil zugesprochen.
- Wurde in einer Viertelpause bzw. einer Pause vor Verlängerungen ein Foul mit der Strafe „Freiwurf/Freiwürfe plus Einwurf“ verhängt, werden der oder die Freiwürfe vor Beginn des nachfolgenden Spielabschnitts ausgeführt. Anschließend beginnt der Spielabschnitt mit dem zur Strafe gehörenden Einwurf, das Einwurfrecht gemäß Wechselndem Ballbesitz und damit die Richtung des Einwurfpfeils bleiben bestehen.
- Wird **während** eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz ein **Foul** gepfiffen, also bevor der eingeworfene Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt, wird der Einwurfpfeil **nicht gedreht** und dieselbe Mannschaft behält das Einwurfrecht beim nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Dadurch soll verhindert werden, dass eine Mannschaft auf Kosten eines Fouls die Richtung des Einwurfpfeils beeinflussen kann. Der Anschreiber muss deshalb mit dem Drehen des Einwurfpfeils immer das Ende des Einwurfs abwarten, also bis ein Spieler auf dem Spielfeld den eingeworfenen Ball berührt.
- Wird **während** eines Einwurfs gemäß Wechselndem Ballbesitz eine **Regelübertretung** gepfiffen, also bevor der eingeworfene Ball einen Spieler auf dem Spielfeld berührt, wird der Einwurfpfeil **gedreht**.
- Der Anschreiber-Assistent und der Kommissar halten schriftlich fest, für welche Mannschaft der Einwurfpfeil gerade zeigt. Dies hilft nicht nur, eventuelle Unstimmigkeiten zu klären, indem gemäß dieser Aufzeichnungen die wechselnde Position des Einwurfpfeils rekonstruiert werden könnte, sondern auch für den Fall, dass der Einwurfpfeil durch eine Spielaktion o. ä. umgeworfen wird.

## 6.6 Das laufende Ergebnis

### 6.6.1 Zuordnung der Spalten

Auf dem Anschreibebogen gibt es unter „Laufendes Ergebnis“ vier Spaltensätze zu je fünf Spalten zum Anschreiben der Punkte. Die Eintragungen erfolgen fortlaufend, zu Beginn eines neuen Spielabschnitts wird also im angebrochenen Spaltensatz weitergeschrieben.

Die jeweils mittlere (dunklere) Spalte, mit „M“ bezeichnet, ist für die jeweilige Spielminute bestimmt. Links oder rechts davon werden die erzielten Punkte und die Nummer des Werfers notiert, und zwar jeweils auf der Seite links oder rechts der M-Spalte, auf der vom Anschreiber aus gesehen der Korb erzielt wurde. Hierzu trägt der Anschreiber zu Spielbeginn links vom „M“ des ersten Spaltensatzes ein „A“ ein, wenn Mannschaft A zu Beginn auf den linken Korb spielt, und ein „B“ rechts des „M“ bzw. umgekehrt, wenn beide Mannschaften in umgekehrter Richtung das Spiel beginnen. In die jeweils linke Spalte des Spaltenpaares links oder rechts der M-Spalte wird die Trikotnummer des Spielers eingetragen, der den Korb erzielte oder der einen Freiwurf (mit oder ohne Erfolg) ausgeführt hat. In der hierzu rechten Spalte wird das laufende Ergebnis dieser Mannschaft durch Addieren der erzielten Punkte eingetragen (Bild 6).

### 6.6.2 Bestimmen der aktuellen Spielminute

Da die Spieluhr rückwärts läuft, wird die einzutragende absolute Spielminute berechnet, indem zuerst die gerade angezeigte volle Minute der Restspielzeit des aktuellen Viertel von **10** abgezogen wird. In einer Verlängerung ist von **5** abzuziehen. Dann werden pro bereits gespieltem Viertel je 10 Minuten, pro gespielter Verlängerung je 5 Minuten addiert. Zeigt zum Beispiel die Spieluhr im dritten Viertel **3:52** Minuten an, handelt es sich um die **7.** Spielminute dieses Viertels ( $10 - 3 = 7$ ) und um die insgesamt **27.** Spielminute. Ein Korb in der zweiten Verlängerung bei einer Anzeige der Spieluhr von **4:52** Minuten würde mit der Minute ( $5 - 4 = 1$ ) plus **40** plus **5** Minuten, also mit der **46.** Spielminute eingetragen.

### 6.6.3 Eintragen eines Feldkorbs

Immer wenn ein Feldkorb erzielt wird, trägt der Anschreiber

- zuerst die Trikotnummer des Spielers ein, der die Punkte erzielt hat,
- addiert dann die erzielten Punkte (zwei oder drei) zum laufenden Ergebnis dieser Mannschaft und trägt in die Spalte rechts der Trikotnummer das neue Ergebnis dieser Mannschaft ein. Zeigt der Schiedsrichter mit beiden erhobenen Armen einen erfolgreichen Drei-Punkte-Feldkorb an, wird dies durch einen Kreis um das laufende Ergebnis kenntlich gemacht.
- Zuletzt wird in der M-Spalte die aktuelle Spielminute eingetragen, in der der Feldkorb erzielt wurde. Werden – egal von welcher Mannschaft – mehrere Punkte innerhalb derselben Spielminute erzielt, wird die Minutenzahl nicht wiederholt, das Kästchen in der M-Spalte bleibt dann frei.

Laufendes Ergebnis											
B	M	A		M	M	M					
	2	15	2								
	3	5	4								
		4	6								
		5	⑨								
12	-	4									
	-										

**Bild 6 Laufendes Ergebnis**

**Hinweise:**

- Pro Zeile erfolgt nur ein Eintrag, entweder für Mannschaft A oder für Mannschaft B, sodass die Abfolge der Körbe klar erkennbar ist.
- Gibt ein Schiedsrichter einen Korb wegen Goaltending oder Stören des Balls, werden die Punkte dem Korbwerfer angeschrieben.
- Erzielt eine Mannschaft einen zufälligen Feldkorb in ihren eigenen Korb, werden die Punkte dem „Kapitän auf dem Spielfeld“ der gegnerischen Mannschaft angeschrieben.
- Ist dem Anschreiber bei einem Feldkorb zunächst nicht klar, welchem Spieler der Korb anzuschreiben ist, muss er zumindest das neue Ergebnis und die Spielminute sofort eintragen, damit der Korb nicht vergessen wird. Der Werfer ist spätestens bei der nächsten Spielunterbrechung, eventuell unter Befragung der Schiedsrichter bzw. Scouter nachzutragen.
- Zeigt ein Schiedsrichter während des laufenden Spiels mit Blick zum Anschreiber mit den Fingern „zwei“ an, um in einer knappen Situation noch einmal deutlich zu machen, dass es ein Zwei-Punkte-Wurf war, sollte der Anschreiber diesen „Service“ erwidern, indem er diesem Schiedsrichter das Handzeichen zurückgibt.
- Geht der Ball in den Korb und ein Schiedsrichter pfeift annähernd gleichzeitig, wartet der Anschreiber mit dem Eintragen des Korbs, bis der Schiedsrichter anzeigt, dass der Korb zählt.
- Der Anschreiber vergleicht möglichst nach jeder Eintragung sein laufendes Ergebnis mit dem der Anzeigetafel. Wenn es eine Unstimmigkeit gibt, muss der Anschreiber seine Eintragungen prüfen und, wenn diese richtig sind, sofort veranlassen, dass die Anzeige berichtigt wird. In Zweifelsfällen oder bei Widerspruch einer der Mannschaften gegen die Berichtigung muss der Anschreiber den 1. Schiedsrichter informieren, sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt sind.
- Ist das Ende eines der vier Spaltensätze erreicht, wird in dem folgenden Spaltensatz so weitergeschrieben, als ob der Spaltenumbruch nicht vorhanden wäre. Gibt es (in einem eher theoretischen Fall) keine freien Spalten mehr, wird das Ergebnis in den Spaltensätzen eines neuen Blattes weitergeführt.

### 6.6.4 Eintragen von Freiwürfen

Freiwürfe werden in die Spalten des laufenden Ergebnisses in gleicher Weise wie Feldkörbe eingetragen, wobei die Nummer des Freiwürfers in der entsprechenden Zeile eingetragen wird. Die Nummer (und gegebenenfalls die Spielminute in der M-Spalte) werden jedoch nur für den ersten eines Satzes von ein, zwei oder drei Freiwürfen eingetragen. Das Ergebnis der Freiwürfe wird beim laufenden Ergebnis notiert, wobei die Freiwurfversuche, die zu derselben Strafe gehören, mit Klammern **[ ]** verbunden werden (Bilder 7 bis 17). Für jeden erfolgreichen Freiwurf wird dem laufenden Ergebnis ein Punkt hinzugerechnet. Wird ein Freiwurf verfehlt, wird dies mit einem kurzen waagerechten Strich in der Spalte des laufenden Ergebnisses eingetragen.

Wurde ein Spieler beim erfolgreichen Korbwurf gefoult, wird der Bonus-Freiwurf in der Zeile unterhalb des Feldkorbs eingetragen. Dabei entfällt die Wiederholung der Trikotnummer und der Spielminute in der M-Spalte, wodurch der Bonus-Freiwurf eindeutig als solcher zu erkennen ist.

Bei Freiwürfen für ein Foul vor Spielbeginn ist als Spielminute „0“ einzutragen, für ein Foul während einer Spielpause als Spielminute „IN“ für Intervall.

		7	15 10
			-

**Bild 7**

Ein Freiwurf für einen Spieler, der beim Zweipunkte-Wurf gefoult wurde. Wurf war erfolgreich, Freiwurf ohne Erfolg.

8	43	19	
12	45	20	
	46		

**Bild 8**

Ein Freiwurf für einen Spieler, der beim Zweipunkte-Wurf gefoult wurde. Wurf und Freiwurf waren erfolgreich.

		39	6	80
		40	8	83
				84

**Bild 9**

Ein Freiwurf für einen Spieler, der beim Dreipunkte-Wurf gefoult wurde. Wurf und Freiwurf waren erfolgreich.

		24	13 51
			52

**Bild 10**

Zwei Freiwürfe: Beide erfolgreich.

		37	8	74
				-

**Bild 11**

Zwei Freiwürfe: Erster erfolgreich, zweiter verfehlt.

		8	-	8
			15	

**Bild 12**

Zwei Freiwürfe: Erster verfehlt, zweiter erfolgreich.

		10	10	-
				-

**Bild 13**

Zwei Freiwürfe: Beide ohne Erfolg.

		28	5	58
				59
				60

**Bild 14**

Drei Freiwürfe: Alle erfolgreich.

		5	7	13
				14
				-

**Bild 15**

Drei Freiwürfe: Erster und zweiter erfolgreich, dritter verfehlt.



15	1	0	

**Bild 16**

*Technisches Foul vor Spielbeginn: Freiwurf erfolgreich.*

10	-	IN	

**Bild 17**

*Technisches Foul während der Spielpause: Freiwurf verfehlt.*

### Hinweise:

- Bei einem Freiwurf wegen eines technischen Fouls ist der Freierwerfer beliebig, in allen anderen Fällen muss der gefoulte Spieler die Freiwürfe werfen oder sein Einwechselspieler, falls der gefoulte Spieler ausgewechselt werden muss.
- Ist der Anschreiber, insbesondere nach einer Auszeit, auf die ein oder mehrere Freiwürfe folgen, überzeugt, dass ein falscher Spieler antritt, um die Freiwürfe auszuführen, muss er sich durch Aufstehen und/oder Signal den Schiedsrichtern bemerkbar machen, damit dies geklärt werden kann.
- Sind ab dem fünften Mannschaftsfoul Freiwürfe aufgrund der Mannschaftsfoulregel zu werfen und der Mannschaftsfoulanzeiger wurde versehentlich noch nicht aufgestellt oder von den Schiedsrichtern übersehen, muss der Anschreiber nach der Foulanzeige des Schiedsrichters sich sofort bemerkbar machen, falls als Spielfortsetzung irrtümlich ein Einwurf angezeigt wird.
- Ist einem Feldkorb ein Foul überlagert, zeigt der Schiedsrichter zuerst die Gültigkeit des Feldkorbs an und dann das Foul. Auf keinen Fall darf der Anschreiber bereits mit dem Schreiben beginnen, bevor der Schiedsrichter mit seiner Anzeige fertig ist; dies wäre nicht nur unhöflich – der Schiedsrichter macht seine Anzeige schließlich für den Anschreiber –, es könnte auch sein, dass das Foul gegen einen anderen Spieler verhängt wurde als vom Anschreiber angenommen.
- Reicht am Ende eines Spaltensatzes die Anzahl der noch freien Zeilen nicht mehr für alle Freiwürfe eines zusammenhängenden Satzes (also ein, zwei oder drei) aus, wird der Spaltensatz dennoch bis zum Ende benutzt und im nächsten Spaltensatz fortlaufend so weitergeschrieben, als ob kein Spaltenumbruch vorliegen würde.

### 6.6.5 Anschreiben der Fouls

Verhängt ein Schiedsrichter ein Foul gegen Spieler, Trainer, Trainer-Assistenten, Ersatzspieler oder ausgeschlossene Spieler (Spieler mit fünf Fouls), wird es mit der absoluten Spielminute, in der das Foul geschah, und der Art des Fouls in die vorgesehenen Kästchen wie folgt eingetragen:

#### Fouls gegen Spieler

1. Alle persönlichen Fouls werden in den Foulspalten mit der Spielminute eingetragen, in der das Foul geschah – rechts vom Namen und der Trikotnummer des Spielers. Bei einem persönlichen Foul ohne Freiwurfstrafe wird nur die Spielminute eingetragen (Bild 18).

Bild 18	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	2												

2. Bei einem persönlichen Foul, das mit einer Freiwurfstrafe verbunden ist, wird an die Spielminute des Fouls ein Apostroph angefügt (Bild 19).

Bild 19	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	6'												

3. Bei einem technischen Foul gegen einen Spieler auf dem Spielfeld wird ein hochgesetztes „T“ angefügt (Bild 20).

Bild 20	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	9 <sup>T</sup>												

4. Ein Spieler ist zu disqualifizieren, wenn gegen ihn das zweite technische Foul verhängt wurde. Der Anschreiber muss in diesem Fall sofort den Schiedsrichter auf diesen Umstand hinweisen. Diese Disqualifikation wird durch ein „SD“ (Spiel-Disqualifikation gemäß Art. 36.3.3) rechts neben dem zweiten technischen Foul gekennzeichnet (Bild 21). Ein Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens ist nicht erforderlich.

Bild 21	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	6 <sup>T</sup>	16	24 <sup>T</sup>	SD									

5. Bei einem unsportlichen Foul wird um die Spielminute des Fouls ein Kreis gezogen (Bild 22).

Bild 22	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	7												

6. Ein Spieler ist zu disqualifizieren, wenn gegen ihn das zweite unsportliche Foul verhängt wurde. Der Anschreiber muss sofort den Schiedsrichter auf diesen Umstand hinweisen. Diese Disqualifikation wird durch ein „SD“ (Spiel-Disqualifikation gemäß Art. 37.2.3) rechts neben dem zweiten unsportlichen Foul gekennzeichnet (Bild 23). Ein Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens ist nicht erforderlich.

Bild 23	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	7	38	39	SD									

7. Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Spieler auf dem Spielfeld wird durch Hinzufügen eines hochgesetzten „D“ unmittelbar hinter der Spielminute des Fouls und ein zusätzliches „D“ in das Kästchen rechts daneben

eingetragen (Bild 24). Zusätzlich muss die Disqualifikation auf der Rückseite durch den Schiedsrichter bzw. Kommissar vermerkt werden.

**Bild 24**

✓	04	MEIER, H.	⊗	8	9 <sup>D</sup>	D				
---	----	-----------	---	---	----------------	---	--	--	--	--

**Fouls gegen Trainer, Trainer-Assistent oder Personen des Mannschaftsbankbereichs:**

8. Ein technisches Foul gegen den Trainer wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens („C“-Foul) wird beim Namen des Trainers mit der Spielminute des Fouls und einem hochgesetzten „C“ eingetragen (Bild 25).

**Bild 25**

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	6 <sup>C</sup>				
✓	Trainer-Assistent	HUBER, K.		Liz.-Nr.						

9. Ein technisches Foul gegen einen Ersatzspieler, Trainer-Assistenten oder für Fehlverhalten anderer Personen des Mannschaftsbankbereichs wird beim Namen des Trainers als sogenanntes „B“-Foul mit der Spielminute des Fouls und einem hochgesetzten „B“ eingetragen (Bild 26). Beim Ersatzspieler oder Trainer-Assistenten selbst erfolgt kein Eintrag.

**Bild 26**

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	15 <sup>B</sup>				
✓	Trainer-Assistent	HUBER, K.		Liz.-Nr.						

10. Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer wird durch Hinzufügen eines hochgesetzten „D“ unmittelbar hinter der Spielminute des Fouls und ein zusätzliches „D“ in das Kästchen rechts daneben eingetragen (Bild 27). Zusätzlich muss die Disqualifikation auf der Rückseite durch den Schiedsrichter bzw. Kommissar vermerkt werden.

**Bild 27**

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	28 <sup>D</sup>	D			
✓	Trainer-Assistent	HUBER, K.		Liz.-Nr.						

11. Ein Trainer ist zu disqualifizieren, wenn er mit drei „B“-Fouls oder zwei „C“-Fouls oder zwei „B“- und einem „C“-Foul bestraft wurde. Der Anschreiber muss in diesem Fall den Schiedsrichter sofort auf diesen Umstand hinweisen. Die Disqualifikation wird durch ein „SD“ (Spiel-Disqualifikation gemäß Art. 36.3.4) rechts neben dem letzten „B“- oder „C“-Foul gekennzeichnet (Bild 28). Ein Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens ist nicht erforderlich.

**Bild 28**

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	5 <sup>B</sup>	18 <sup>C</sup>	19 <sup>B</sup>	SD	
✓	Trainer-Assistent	HUBER, K.		Liz.-Nr.						

**Anmerkungen:**

a) Fouls, die dem Trainer angeschrieben werden, zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

- b) Wird bei einem Trainer ein drittes technisches Foul (drei „B“-Fouls oder zwei „B“-Fouls und ein „C“-Foul) oder ein zweites „C“-Foul eingetragen, muss der 1. Schiedsrichter sofort davon unterrichtet werden, dass der Trainer zu disqualifizieren ist. Er wird durch den Trainer-Assistenten oder, falls nicht vorhanden, durch den Kapitän ersetzt.

12. Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler, Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleiter wird dem Trainer als „B“-Foul angeschrieben (siehe Punkt 9). In der persönlichen Foulspalte des Ersatzspielers bzw. des Trainer-Assistenten wird keine Spielminute eingetragen, sondern alle noch freien Foulkästchen werden mit je einem „D“ ausgefüllt (Bild 29).

Das Eintragen der Spielminute in die Foulspalte des Ersatzspielers entfällt, da das Foul mit der Spielminute bereits beim Trainer („B“) eingetragen worden ist, und um deutlich zu machen, dass dieses Foul nicht zu den Mannschaftsfouls zählt. Zusätzlich muss die Disqualifikation auf der Rückseite durch den Schiedsrichter bzw. Kommissar vermerkt werden.

**Bild 29**

✓	04	MEIER, H.	⊗	8	8'	D	D	D	D
---	----	-----------	---	---	----	---	---	---	---

Ist bei dem Ersatzspieler nur noch ein Foulkästchen frei, wird ein „D“ in das letzte Foulkästchen eingetragen (Bild 30).

**Bild 30**

✓	04	MEIER, H.	⊗	8	3	4	18'	35	D
---	----	-----------	---	---	---	---	-----	----	---

Hatte er bereits zuvor fünf Fouls begangen, wird ein großes „D“ rechts neben dem letzten Foulkästchen eingetragen (Bild 31).

**Bild 31**

✓	04	MEIER, H.	⊗	8	3	4	8'	35	37	D
---	----	-----------	---	---	---	---	----	----	----	---

13. Falls ein oder mehrere Spieler disqualifiziert wurden, weil sie den Mannschaftsbankbereich gemäß Art. 39 (Gewalttätigkeit) verlassen haben, gilt folgendes:

- a) Bei den Spielern oder Ersatzspielern wird keine Spielminute eingetragen.  
 b) In die verbleibenden Foulkästchen der Spieler wird ein „F“ (Fighting) eingetragen (Bild 32).

**Bild 32**

✓	04	MEIER, H.	⊗	8	2	6'	19	F	F
---	----	-----------	---	---	---	----	----	---	---

- c) Ist bei dem Spieler nur noch ein Foulkästchen frei, wird ein „F“ in das letzte Foulkästchen eingetragen (Bild 33).

Bild 33	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	2	6'	19	23	F

- d) Hatte ein Spieler bereits zuvor fünf Fouls begangen, wird ein „F“ rechts neben dem letzten Foulkästchen eingetragen (Bild 34).

Bild 34	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	2	6'	19	23	37	F

**Anmerkung:** Die disqualifizierenden Fouls gemäß Art. 39 zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

### Fouls in Spielpausen

Während einer Spielpause (vor Spielbeginn oder zwischen zwei Spielabschnitten) werden per Definition (Art. 4.1.4) alle (noch) spielberechtigten Mannschaftsmitglieder als Spieler angesehen; es gibt also keine Unterscheidung zwischen Spieler und Ersatzspieler. Ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul gegen ein spielberechtigtes Mannschaftsmitglied während einer Spielpause wird also diesem Mannschaftsmitglied als Spielerfoul angeschrieben. Es zählt zu den Mannschaftsfouls seiner Mannschaft im anschließenden Viertel.

Ein Spielertrainer wird in Spielpausen als Spieler angesehen.

14. Wird ein technisches Foul vor Spielbeginn verhängt, wird es mit der Spielminute „0“ dem Verursacher (Spieler oder Trainer) oder dem Trainer im Falle von Fouls durch Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleiter angeschrieben (Bild 35).

Bild 35	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	0 <sup>T</sup>				

15. Wird ein technisches Foul während einer Spielpause zwischen zwei Spielabschnitten verhängt, wird es mit der Spielminute „IN“ (Intervall) dem Verursacher (Spieler oder Trainer) oder dem Trainer bei Fouls von Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleitern eingetragen (Bild 36). Ausgeschlossene Spieler (die bereits fünf Fouls begangen haben) gelten als Mannschaftsbegleiter.

Bild 36	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	4'	IN <sup>T</sup>			

### Hinweise:

- Alle Kampfrichter sehen solange zum Schiedsrichter, bis dieser seine Anzeige einschließlich der Spielfortsetzung abgeschlossen hat.

- Zeigt der Schiedsrichter irrtümlich eine falsche Trikotnummer an, z. B. der angezeigte Spieler ist derzeit nicht auf dem Spielfeld oder der Anschreiber ist sich aus anderen Gründen sicher, dass die angezeigte Nummer falsch ist, muss er dies mit dem Schiedsrichter klären.
- Während der Anschreiber das Foul einträgt, gibt er gleichzeitig seine Eintragungen laut bekannt („Nummer 5, drittes Foul, zweites Mannschaftsfoul“). Der Anschreiber-Assistent hebt daraufhin die entsprechende Foultafel genügend lange hoch – ist kein Anschreiber-Assistent anwesend, ist dies Aufgabe des Anschreibers. Dadurch wird sichergestellt, dass weder das fünfte Foul eines Spielers noch das vierte Mannschaftsfoul übersehen werden kann sowie dass Anzeigetafel und Scouter dieselbe Information haben.
- Bei einem Doppelfoul zeigt der Schiedsrichter erst auf die eine Mannschaftsbank und zeigt dann das Foul dieser Mannschaft an, anschließend wiederholt er diesen Vorgang für die andere Mannschaft.
- In komplexen Situationen mit mehreren Entscheidungen muss der Anschreiber mit den Schiedsrichtern für Klarheit sorgen, damit alle Entscheidungen in der richtigen Reihenfolge festgehalten und bestraft werden.

## 6.7 Mannschaftsfouls

### 6.7.1 Verfahren

Ab dem fünften Foul einer Mannschaft in einem Viertel wird jedes Foul dieser Mannschaft mit Freiwürfen bestraft, sofern es kein Offensivfoul ist. Zusätzlich zur Spielminute des Fouls bei dem Spieler, der das Foul begangen hat, werden daher auch die ersten vier Spielerfouls einer Mannschaft in jedem Viertel festgehalten. Für beide Mannschaften sind hierfür vier Leisten mit je vier Kästchen vorgesehen (Bild 37).

Unmittelbar nachdem der Anschreiber ein Spielerfoul in dessen persönlicher Foulzeile eingetragen hat, streicht er in den Mannschaftsfoul-Kästchen für diese Mannschaft und für dieses Viertel ein weiteres Foul mit einem „X“ durch. Sobald das vierte Mannschaftsfoul in diesem Viertel durchgestrichen ist, veranlasst er, dass auf der dieser Mannschaft näheren Tischseite der Mannschaftsfoulanzeiger aufgestellt wird.

Mann-	1. Viertel	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	2. Viertel	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>
schafts-	3. Viertel	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	4. Viertel	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>
Fouls:				

**Bild 37 Mannschaftsfouls**

### 6.7.2 Aufstellen des Mannschaftsfoulanzeigers

Sobald der Anschreiber das vierte Mannschaftsfoul eingetragen und dies den anderen Kampfrichtern mitgeteilt hat, nimmt der dafür zuständige Kampfrichter am linken oder rechten Tischende seinen Mannschaftsfoulanzeiger zur Hand, also auf der Tischseite, die der Mannschaftsbank am nächsten ist, die das vierte Mannschaftsfoul begangen hat. Für alle sichtbar aufgestellt wird er aber erst, nachdem der Ball nach dem vierten Mannschaftsfoul belebt wurde, also erst nachdem der Ball bei einem Einwurf oder bei einer Freiwurfsstrafe zum ersten Freiwurf in der Hand des Spielers ist. Dadurch wird verhindert, dass bereits beim vierten Mannschaftsfoul eine Freiwurfsstrafe verhängt wird bzw. beim fünften Mannschaftsfoul Freiwürfe übersehen werden.

### Hinweise:

- Zeigt ein Schiedsrichter ein Foul an, welches das fünfte Mannschaftsfoul ist, vergewissert sich der Anschreiber, dass dieser Schiedsrichter weiß, dass diese Mannschaft mehr als vier Mannschaftsfouls begangen hat.
- In den Pausen nach dem ersten, zweiten und dritten Viertel sorgt der Anschreiber dafür, dass aufgestellte Mannschaftsfoulanzeiger wieder weggenommen werden.
- Alle während einer Verlängerung begangenen Mannschaftsfouls werden dem vierten Viertel zugerechnet. Dies bedeutet auch, dass ein im vierten Viertel aufgestellter Mannschaftsfoulanzeiger nicht entfernt wird, wenn das Spiel in die Verlängerung(en) geht.

## 6.8 Auszeiten

Jeder Mannschaft können in der ersten Halbzeit zwei Auszeiten, in der zweiten Halbzeit drei und in jeder Verlängerung eine Auszeit gewährt werden.

**Einschränkung:** In den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels kann jede Mannschaft nur maximal zwei Auszeiten nehmen. Hat also eine Mannschaft in der zweiten Halbzeit noch keine Auszeit genommen, wenn die Spieluhr 2:00 Minuten oder weniger anzeigt, ist dieser Mannschaft eine Auszeit verfallen.

Eine Auszeitmöglichkeit **beginnt**, wenn

- a) der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter nach einem Foul oder einer Regelübertretung seine Anzeige zum Anschreibertisch abgeschlossen hat.
- b) ein Feldkorb gegen die Auszeit beantragende Mannschaft erzielt wird.

Eine Auszeitmöglichkeit **endet**, wenn bei einem

- a) ersten oder einzigen Freiwurf der Ball dem Freiwurfer zur Verfügung steht.
- b) Einwurf der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.

Unterbricht der Schiedsrichter das Spiel aus besonderen Gründen, z. B. weil der Boden gewischt werden muss, entsteht für beide Mannschaften eine Auszeitmöglichkeit.

Eine Auszeit kann nur vom Trainer oder Trainer-Assistenten beantragt werden. Dazu geht einer von beiden persönlich zum Anschreiber und gibt das zutreffende gebräuchliche Handzeichen. Der Anschreiber vergewissert sich, ob dieser Mannschaft noch eine Auszeit zusteht.

Sobald eine Auszeitmöglichkeit gemäß a) beginnt, gibt der Anschreiber sein Signal. Sobald eine Auszeitmöglichkeit gemäß b) beginnt, stoppt der Zeitnehmer sofort die Spieluhr, sobald der Ball im Korb ist, und gibt sein Signal. Deshalb muss auch der Zeitnehmer jederzeit wissen, dass und durch welche Mannschaft eine Auszeit beantragt wurde.

Nachdem der Anschreiber bzw. Zeitnehmer die Schiedsrichter durch sein Signal aufmerksam gemacht hat, gibt der Anschreiber das Handzeichen „AUSZEIT“ und deutet auf die entsprechende Mannschaftsbank, von der die Auszeit verlangt worden ist. Der Schiedsrichter bestätigt darauf die Auszeit durch seinen Pfiff und das entsprechende Handzeichen.

Nach dem Schiedsrichterpfiff startet der Zeitnehmer seine Auszeituhr. Er gibt sein Signal sowohl nach Verstreichen von 50 Sekunden der Auszeit als auch nach Ablauf der 60 Sekunden.

Auszeiten werden mit der absoluten Spielminute, in der die Auszeit genommen wurde, in die entsprechenden Kästchen neben dem Namen der Mannschaft eingetragen. Am Ende jeder Halbzeit oder Verlängerung werden nicht gebrauchte Kästchen mit zwei diagonalen Linien durchkreuzt, da nicht gebrauchte Auszeiten nicht in die zweite Halbzeit oder Verlängerung übernommen werden können. In nicht benötigte Kästchen für Verlängerung/en werden zwei parallele Linien eingetragen (Bild 38).

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

**Bild 38 Auszeiten**

**Hinweise:**

- Ist der letzte Freiwurf einer Freiwurfsstrafe erfolgreich, entsteht eine Auszeitmöglichkeit für beide Mannschaften.
- Ein Antrag auf Gewährung einer Auszeit für eine Mannschaft kann nur solange zurückgezogen werden, wie das Signal für die Auszeit noch nicht betätigt worden ist.
- Der Anschreiber bzw. Zeitnehmer gibt sein Signal für eine Auszeit nicht mehr, wenn
  - a) der Schiedsrichter den Ball bereits zum Freierwerfer gepasst hat.
  - b) bei einem Einwurf dem Spieler der Ball an der Stelle des Einwurfs zur Verfügung steht.
  - c) nach einem erfolgreichen Korbwurf eine Auszeit verlangt wird, nachdem der Ball dem Einwerfer dieser Mannschaft bereits zur Verfügung steht.
- Es kommt häufig vor, dass ein Trainer bei laufender Spieluhr und unmittelbar nach einem Feldkorb der gegnerischen Mannschaft eine Auszeit beantragt; das Zeitfenster zum Gewähren einer Auszeit ist hier sehr klein. Insbesondere in der ersten Halbzeit, in der die Mannschaften grundsätzlich auf den Korb vor ihrer eigenen Mannschaftsbank spielen, kann ein solcher Antrag auf Auszeit nur bemerkt werden, wenn ein Kampfrichter – vorzugsweise der Anschreiber-Assistent – nach einem Korberfolg den Kopf zur anderen Spielfeldseite zum Trainer der Mannschaft dreht, die gerade den Korb hinnehmen musste. Auch wenn die Verantwortung zum Beantragen einer Auszeit beim Trainer liegt, zeichnet eine kooperative und professionelle Arbeit des Kampfgerichts aus, dass ein solcher Auszeit-Antrag gleichsam antizipiert und damit auch wahrgenommen wird.
- Gibt das Kampfgericht irrtümlich das Signal für eine Auszeit, z. B. weil ein Trainer diese gerade hektisch beantragt hat, obwohl seine Mannschaft zu diesem Zeitpunkt keine Auszeitmöglichkeit hat, stellt die eventuell hieraus entstehende Spielunterbrechung keine Auszeit- und/oder Wechsellmöglichkeit dar, da diese Unterbrechung irregulär ist.
- Manche Trainer verbinden den Antrag auf Auszeit mit der Bedingung „Auszeit nur, wenn die gegnerische Mannschaft einen Korb erzielt“. Eine solche



Bedingung im Zusammenhang mit dem Antrag ist nicht zulässig. Der Trainer hat nur die Möglichkeit eine Auszeit zu beantragen, kann aber den Antrag jederzeit wieder zurückziehen solange das Signal noch nicht gegeben wurde. Sofern ein Trainer nur eine Auszeit haben will, wenn die gegnerische Mannschaft einen Korb erzielt hat, sollte sich das Kampfgericht insbesondere durch Blickkontakt zu dem beantragenden Trainer kooperativ verhalten.

- Verlangen beide Trainer Auszeit, wird die Auszeit dem Trainer angerechnet, der sie zuerst angemeldet hat, es sei denn, es gibt einen Korberfolg, der nur für den als zweiten die Auszeit verlangenden Trainer eine Auszeitmöglichkeit ist. In diesem Fall müssen beide Mannschaften vom Kampfgericht durch die Schiedsrichter zu Beginn der Auszeit darüber informiert werden, welcher Mannschaft die Auszeit angerechnet wird.
- Der Anschreiber informiert den nächsten Schiedsrichter auf dem Spielfeld, wenn einer Mannschaft keine Auszeit mehr in einer Halbzeit oder Verlängerung zur Verfügung steht.
- Bei einem Spielerwechsel während einer Auszeit muss sich der einwechselnde Spieler nur beim Kampfgericht, nicht aber beim Schiedsrichter anmelden. Der Anschreiber muss also auf Spielerwechsel achten, die während einer Auszeit stattfinden, da einwechselnde Spieler häufig versäumen, sich beim Anschreiber zu melden.
- Zur Klarstellung (weil hier manchmal Unsicherheit herrscht): In den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung gibt es hinsichtlich der Auszeit keine abweichende oder zusätzliche Regel; lediglich für den Spielerwechsel gibt es in diesem Zeitraum eine zusätzliche Wechselmöglichkeit für die Mannschaft, gegen die ein Korb erzielt wurde.
- Während einer Auszeit hat der Anschreiber zusätzlich Gelegenheit, gegebenenfalls zusammen mit dem Kommissar, den Anschreibebogen auf etwaige Fehler zu überprüfen, besonders in Bezug auf das laufende Ergebnis und die Anzahl der Mannschaftsfouls.
- Verfällt einer Mannschaft in der zweiten Halbzeit eine Auszeit, weil sie bis zwei Spielminuten vor Ende des vierten Viertels noch keine ihrer drei Auszeiten genommen hat, trägt der Anschreiber bei/kurz nach der Anzeige 2:00 auf der Spieluhr ein „X“ in das erste Auszeit-Kästchen der zweiten Halbzeit bei dieser Mannschaft ein (Abb. 39). Gleichzeitig wird bei dieser Mannschaft auf der Anzeigetafel die erste Auszeit der zweiten Halbzeit als genommen angezeigt.

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

**Bild 39 Auszeiten**

Ob eine Auszeit gemäß dieser Regel verfällt, darüber entscheidet nicht der Zeitpunkt, wann sie beantragt wurde, sondern wann sie genommen wird.

## 6.9 Spielerwechsel

### 6.9.1 Verfahren

Ein Spielerwechsel wird vom einwechselnden Ersatzspieler beim Anschreiber beantragt und er setzt sich auf einen der Wechselstühle beim Anschreibertisch. Der Anschreiber prüft, ob der Ersatzspieler auf dem Anschreibebogen eingetragen ist, nicht disqualifiziert wurde oder das Spiel bereits mit fünf Fouls verlassen hat. Der Ersatzspieler muss bei der Einwechslung sofort spielbereit sein, d. h. er darf nur seine Spielkleidung tragen. Trägt der Ersatzspieler noch andere Kleidung über seine Spielkleidung, kann er nicht eingewechselt werden.

Eine Wechselmöglichkeit **beginnt**, wenn

- a) der Ball zum toten Ball wird, die Spieluhr gestoppt ist und der Schiedsrichter – nach einem Foul oder einer Regelübertretung – seine Anzeige zum Kampfgericht abgeschlossen hat.
- b) in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung ein Feldkorb gegen die Mannschaft erzielt wird, die den Spielerwechsel beantragt hat.

Eine Wechselmöglichkeit **endet**, wenn

- a) beim ersten oder einzigen Freiwurf der Ball dem Freierwerfer zur Verfügung steht.
- b) bei einem Einwurf der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.

Unterbricht der Schiedsrichter das Spiel aus besonderen Gründen, z. B. weil der Boden gewischt werden muss, entsteht für beide Mannschaften eine Wechselmöglichkeit.

Sobald eine Wechselmöglichkeit beginnt, zeigt der Anschreiber den Schiedsrichtern an, dass ein Spielerwechsel beantragt worden ist, indem er sein Signal ertönen lässt, das Handzeichen für Spielerwechsel macht und anschließend auf die entsprechende Mannschaftsbank zeigt.

Sobald eine Wechselmöglichkeit nach einem Feldkorb beginnt, stoppt der Zeitnehmer die Spieluhr, sobald der Ball im Korb ist, und gibt sein Signal. Deshalb muss auch der Zeitnehmer jederzeit wissen, wenn eine Mannschaft einen Spielerwechsel beantragt hat.

Nachdem das Kampfgericht einen Spielerwechsel angezeigt hat, bestätigt der Schiedsrichter den Spielerwechsel durch das entsprechende Handzeichen. Der Ersatzspieler bleibt außerhalb des Spielfelds, bis ihn der Schiedsrichter zum Eintreten auffordert. Der Ersatzspieler kommt auf das Spielfeld und der ersetzte Spieler verlässt es.

Spielerwechsel müssen so schnell wie möglich ausgeführt werden. Ein Spieler, der sein fünftes Foul begangen hat oder disqualifiziert wurde, muss innerhalb ca. 30 Sekunden ersetzt werden. Kommt es nach Ansicht des Schiedsrichters zu unnötiger Verzögerung, kann der betroffenen Mannschaft eine Auszeit angerechnet werden.

Ein Spieler, der ausgewechselt wurde bzw. ein Ersatzspieler, der zum Spieler wurde, darf nicht ins Spiel zurückkehren bzw. das Spiel wieder verlassen, bis die Spieluhr wieder gelaufen ist und der Ball zum toten Ball wird. Ausnahmen:

- Eine Mannschaft wurde auf weniger als fünf Spieler reduziert.
- Ein Spieler, der bei einer Fehlerkorrektur beteiligt ist, sitzt auf der Mannschaftsbank, nachdem er legal ausgewechselt wurde.

### 6.9.2 Spielerwechsel bei Freiwürfen

Ein Spielerwechsel ist nicht erlaubt zwischen mehreren Freiwürfen, die zu derselben Foulstrafe gehören (Freiwurf-Satz). Kommt es zu einer Folge von Freiwurf-Sätzen infolge mehrerer Foulstrafen, ist zwischen zwei Sätzen Spielerwechsel für beide Mannschaften möglich.

- a) Wird nach der Ballübergabe zu einem ersten oder einzigen Freiwurf ein Foul gepfiffen, wird die ursprüngliche Freiwurfstrafe zu Ende geführt und der Spielerwechsel vor der Ausführung der sich daraus ergebenden Foulstrafe durchgeführt.
- b) Wird eine Regelübertretung gepfiffen, bevor der Ball nach dem letzten oder einzigen Freiwurf belebt wird, wird der Spielerwechsel vor dem Einwurf gewährt.
- c) Ist der letzte Freiwurf einer Freiwurfstrafe erfolgreich, entsteht eine Spielerwechsellmöglichkeit für beide Mannschaften.
- d) Wird das Spiel nach den Freiwürfen aufgrund einer Strafe für ein technisches, unsportliches oder disqualifizierendes Foul mit einem Einwurf von der Mittellinie fortgesetzt, ist vor dem Einwurf Spielerwechsel für beide Mannschaften möglich.

Ein Freierwerfer darf vor seinen Freiwürfen nicht ausgewechselt werden, es sei denn er ist verletzt, hat sein fünftes Foul begangen oder wurde disqualifiziert.

### 6.9.3 Weitere Hinweise zum Spielerwechsel

- Wird ein Ersatzspieler zum ersten Mal als Spieler eingewechselt, muss der Anschreiber dies durch ein „x“ (ohne Kreis) in der entsprechenden Spalte kennzeichnen (Bild 5). Dabei hat er die Trikotnummer auf Richtigkeit zu überprüfen.
- Ein Antrag auf Spielerwechsel kann nur solange zurückgezogen werden, bis das Signal für den Spielerwechsel ertönt.
- Kein Spieler darf im selben Zeitraum, in dem die Spieluhr steht, aus- und wieder eingewechselt werden bzw. umgekehrt. Hierauf ist besonders zu achten während einer Auszeit, Spielunterbrechung mit Freiwürfen und bei einer Auswechslung nach einer Verletzung. Ausnahmen hiervon sind zulässig, wenn einer Mannschaft ansonsten weniger als fünf Spieler auf dem Spielfeld verbleiben würden oder wenn ein Spieler, der zuvor legal ausgewechselt wurde, im Rahmen einer Fehlerkorrektur Freiwürfe werfen muss. In diesem Fall darf der Spieler, wenn gewünscht, nach den Freiwürfen auf dem Spielfeld bleiben.
- Der Anschreiber bzw. Zeitnehmer gibt sein Signal für einen Spielerwechsel nicht mehr, wenn
  - a) der Schiedsrichter bereits den Ball zum Freierwerfer gepasst hat.
  - b) nach einem erfolgreichen Korbwurf in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung ein Spielerwechsel verlangt wird, nachdem der Ball dem Einwerfer dieser Mannschaft bereits zur Verfügung steht.
  - c) bei einem Einwurf dem Spieler der Ball an der Stelle des Einwurfs zur Verfügung steht. „Zur Verfügung stehen“ kann auch bedeuten, dass der Schiedsrichter den Ball an der Einwurfstelle niederlegt und mit dem

Zählen der fünf Sekunden beginnt, wenn die einwerfende Mannschaft den Einwurf verzögert.

- Gibt das Kampfgericht irrtümlich das Signal für einen Spielerwechsel, z. B. weil ein Spieler diesen gerade hektisch beantragt hat, entsteht bei einer möglicherweise hierdurch verursachten Spielunterbrechung keine Wechsel- und/oder Auszeitmöglichkeit.
- Bei einem Spielerwechsel während einer Auszeit muss sich der einwechselnde Spieler nur beim Kampfgericht, nicht aber beim Schiedsrichter anmelden. Der Anschreiber muss während einer Auszeit auf Spielerwechsel achten, weil sich die einwechselnden Spieler nicht immer beim Anschreiber anmelden.
- **Zur Klarstellung:** Nur in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung darf die Mannschaft, die gerade einen Korb hinnehmen musste, zusätzlich Spielerwechsel durchführen. Wird davon Gebrauch gemacht, entsteht auch für die andere Mannschaft eine Wechsel- oder Auszeitmöglichkeit.

## 6.10 Tätigkeiten des Anschreibers in der Pause zwischen Vierteln, bei Halbzeit und vor Verlängerungen

In den Pausen zwischen den Vierteln, bei Halbzeit oder vor Verlängerungen schreibt **der Anschreiber** mit derselben Farbe wie in dem vorangegangenen Viertel. Er

- entwertet die nicht gebrauchten Mannschaftsfoulkästchen durch Ziehen einer dicken, waagerechten Linie.
- ermittelt das Ergebnis des jeweiligen Viertels und trägt es am unteren Ende des Anschreibebogens ein (Bild 44).
- zieht unter der letzten Eintragung des laufenden Ergebnisses einen dicken, waagerechten Strich und wiederholt in der nächsten Zeile den Spielstand. Darunter zieht er einen weiteren dicken waagerechten Strich (Bilder 40 bis 43).
- nimmt anschließend die Eintragungen des nächsten Viertels vor (Bild 47).

### In der Halbzeitpause

- entwertet er die nicht gebrauchten Auszeitkästchen (Bild 40).
- kennzeichnet er unter der Ergebniswiederholung in der nächsten Zeile im jeweils linken Kästchen die Mannschaften mit „A“ und „B“, und zwar in umgekehrter Reihenfolge, damit sie weiterhin mit der Spielrichtung der Mannschaften übereinstimmen. In dem rechten Kästchen neben dem Mannschaftsbuchstaben trägt er die Punktzahl ein, welche die Mannschaft bis dahin erzielt hat. Darunter ist ein weiterer dicker, waagerechter Strich zu ziehen (Bild 41).
- dreht er in Gegenwart des 1. Schiedsrichters bzw. Kommissars unmittelbar nach Ende der ersten Halbzeit den Einwurfpfeil um, da beide Mannschaften nach der Halbzeitpause die Spielrichtung wechseln.
- veranlasst er, dass die im ersten, zweiten und dritten Viertel eventuell aufgestellten Mannschaftsfoulanzeiger weggenommen werden. Verlängerungen werden bezüglich der Mannschaftsfoulregel als Teil des vierten Viertels angesehen.

Steht es am Ende des vierten Viertels unentschieden, werden alle Verlängerungen in derselben Spielrichtung wie des vierte Viertels gespielt. Deshalb werden auch die Spalten für „A“ und „B“ beim laufenden Ergebnis beibehalten (Bild 44). Die Eintragungen für die erste Verlängerung folgen unmittelbar im Anschluss an das unentschiedene Zwischenergebnis nach dem vierten Viertel. Ist zum Durchbrechen des Unentschiedens mehr als eine Verlängerung nötig, ist jeweils wie beim Wechsel vom vierten Viertel zur ersten Verlängerung zu verfahren.

B	M	A		
4	2	1		
			12	3

B	M	A		
			4	24
7	27	17		

A	M	B		
8	74	37		
			12	77

7	13			
	14			
		10	5	18
	14			18
4	16	11		
			15	19
				20

Bild 40

		20	7	33
			4	34
				35
8	-			
		35		
			4	38
				38
A	38		B	35
12	40	21		
			13	36
				-

Bild 41

14	86	39		
	87			
			8	84
			11	87
6	-	40		
		88		
4	90			
			9	88
				-
7	92			
	92			88

Bild 42

14	87	40		
			4	87
	87			87
12	88	41		
	-			
		42	6	89

Bild 43

### Hinweise:

Zum Ende eines Spielabschnitts müssen Anschreiber und Zeitnehmer darauf achten, wo sich der Ball zum Zeitpunkt des Schlusssignals befindet. Es wird empfohlen, dass der Wurfuhr-Zeitnehmer, sofern er seine Arbeit beendet hat, die letzten 10 Sekunden des Spiels laut zählt und kontrolliert, ob das Signal im Augenblick des Spielendes ertönt. Anschreiber und Zeitnehmer müssen den Ball beobachten, damit sie über dessen Position in diesem Moment informiert sind.

## 6.11 Tätigkeiten des Anschreibers nach Spielende

Nach Spielende schließt der Anschreiber den Anschreibebogen ab. Er

- entwertet alle nicht gebrauchten bzw. nicht benötigten Auszeitkästchen.
- entwertet alle nicht gebrauchten Foulkästchen bei jedem Spieler und dem Trainer sowie die nicht gebrauchten Mannschaftsfoulkästchen durch Ziehen einer dicken, waagerechten Linie.
- trägt das Ergebnis des letzten Spielabschnitts ein. Gab es mehr als eine Verlängerung, ist die Ergebnissumme aller Verlängerungen einzutragen.
- trägt das Endergebnis und den Namen der gewinnenden Mannschaft ein.
- ist verantwortlich für Aufbewahrung und Sicherung des Anschreibebogens bis zur Unterschrift des 1. Schiedsrichters.

Der abgeschlossene Anschreibebogen wird den Schiedsrichtern zur Unterschrift vorgelegt und zuletzt vom 1. Schiedsrichter überprüft und unterschrieben. Ist ein Kommissar eingesetzt, lässt er die Schiedsrichter unterschreiben und prüft dann die Eintragungen, bevor er abschließend unterschreibt.

Enthält die Rückseite des Anschreibebogens einen Vermerk, trägt der 1. Schiedsrichter/Kommissar in das vorgesehene Kästchen ein „x“ ein. Ist kein Vermerk vorhanden, ist dieses Kästchen durch einen waagerechten Strich zu entwerten.

Wenn einer der Kapitäne mit Unterschrift Protest einlegt, müssen sich Anschreiber, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer zur Verfügung des 1. Schiedsrichters halten, bis dieser ihnen die Erlaubnis erteilt, sich zu entfernen.

Ergebnis des 1. Viertels:	A: <u>22</u>	B: <u>15</u>
Ergebnis des 2. Viertels:	A: <u>25</u>	B: <u>22</u>
Ergebnis des 3. Viertels:	A: <u>15</u>	B: <u>19</u>
Ergebnis des 4. Viertels:	A: <u>24</u>	B: <u>30</u>
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: <u>12</u>	B: <u>13</u>
Endergebnis:	A: <u>98</u>	B: <u>99</u>
Name der gewinnenden Mannschaft:	<u>SG MASSENBERG</u>	

**Bild 44** Eintragen der Ergebnisse

## 6.12 Fehlerkorrekturen

### 6.12.1 Fehlerkorrektur beim Anschreiben eines Fouls

Ein irrtümlich eingetragenes Foul wird durch ein „X“ ungültig gemacht. Zusätzlich wird am Ende der Zeile ein weiteres Foulkästchen angelegt (Bild 45).

✓	04	MEIER, H.	⊗	8	3	X													
---	----	-----------	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Bild 45** Korrektur einer fehlerhaften Fouleintragung

### 6.12.2 Sonstige Fehlerkorrekturen

Jeder Irrtum oder Fehler bei den Eintragungen des Anschreibers, welche das laufende Ergebnis, die Anzahl der Fouls oder Auszeiten betreffen, können von den Schiedsrichtern jederzeit korrigiert werden, bis der 1. Schiedsrichter/Kommissar den Anschreibebogen unterschrieben hat.

Werden eingetragene Körbe oder erzielte Freiwürfe gestrichen oder nachgetragen, ist auf dem Anschreibebogen eine Fußnote anzubringen (\*) und durch den 1. Schiedsrichter/Kommissar abzuzeichnen (Beispiel siehe Bild 46).

		6	22	8					
		7	24						
					7	21			
					9	23			
				9	6	25			
		<del>8</del>	<del>25</del>						
		<del>26</del>					*		
					8	26			
						27			
							*		
							gestrichen,		
							<i>Maijer, 1. SR</i>		

**Bild 46 Korrektur einer fehlerhaften Ergebniseintragung**

### 6.13 Verfahren im Falle eines Protests

Ein Protest aus dem Spielverlauf ist in der ersten Auszeit nach Entstehen des Protestgrundes durch den Kapitän oder den Trainer anzumelden. Wird im aktuellen Spielabschnitt keine Auszeit mehr genommen, ist der Protest nach Ende des jeweiligen Spielabschnitts anzumelden.

Andere Proteste (Protestgrund existiert bereits vor Spielbeginn oder entsteht während einer Spielpause) sind unverzüglich nach Entstehen des Protestgrundes anzumelden.

**Anmerkung:** Das Zeitfenster für einen Protest aus dem Spielverlauf kann in einzelnen Ligen abweichend geregelt sein. Insbesondere ist in der BBL ein Protest aus dem Spielverlauf unverzüglich nach dem Entstehen beim Kommissar anzumelden, bevor die Spieluhr wieder in Gang gesetzt worden ist.

Der 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar ist verpflichtet, jeden angemeldeten Protest auf der Rückseite des Anschreibebogens wie folgt zu protokollieren:

- Name der protestierenden Mannschaft
- Protestgrund
- Zeitpunkt der Anmeldung des Protests
- Unterschrift des 1. Schiedsrichters bzw. Kommissars.

Die Protestanmeldung ist vom Kapitän der protestierenden Mannschaft nach Spielende durch Unterschrift in dem dafür vorgesehenen Feld auf dem Anschreibebogen zu bestätigen, und zwar bevor der Anschreibebogen abschließend unterschrieben ist.

# DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.

Mitglied des Internationalen Basketball Verbands (FIBA)



**Mannschaft A**  
TSV NEUENDORF

Ordn.-Zahl

**Mannschaft B**  
SG MASSENBERG

Ordn.-Zahl

gegen

Spielklasse: <u>BZL</u>	Ort: <u>NEUENDORF</u>	Spielhalle: <u>NED-MZH</u>	1. Schiedsrichter: <u>MAIER, H.</u>
Spiel-Nr.: <u>123</u>	Datum: <u>16. 3. 2014</u>	Zeit: <u>20:00</u>	2. Schiedsrichter: <u>SCHMIDT, M.</u>

Mannschaft A: <u>NEUENDORF</u>		Auszeiten		Laufendes Ergebnis												
		1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en	B	M	A	B	M	A	A	M	B	A	M	B
Mannschafts-Fouls: 1. Viertel: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 2. Viertel: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 3. Viertel: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 4. Viertel: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		10	16	24	35	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
D-MMS-Nr.	Namen der Spieler	SNr.	X	Tilgeb. Nr.	FOULS											
<input checked="" type="checkbox"/>	013 HEINDL, H.	S	X	4	7' 14' 23' 44'											
<input checked="" type="checkbox"/>	118 LOMBER, J.	X		5	0' 5' 16' 37'											
<input checked="" type="checkbox"/>	089 SAUTER, W.	X		6	18 30' F F F											
<input checked="" type="checkbox"/>	004 VIDACOVIC, V.	F	X	7	26' 42'											
<input checked="" type="checkbox"/>	102 ROSNER-H., G.	X		8	10' 15' 29' 34'											
<input checked="" type="checkbox"/>	054 WIELAND, A. CAP	X		9												
<input checked="" type="checkbox"/>	109 BAUER, S.	X		11	9 34 34'											
<input checked="" type="checkbox"/>	102 RENNER, W.	S	X	12	16 16 SD											
<input checked="" type="checkbox"/>	021 ROKOV, P.	X		13	12'											
<input checked="" type="checkbox"/>	006 KEIMEN, S.	E	X	16	42' F F F F											
<input type="checkbox"/>	141 HASTIAN, L.	A		18												
Trainer: <u>HORNER, J.</u>		A 123		27 43												
Trainer-Assistent: <u>MAURER, N.</u>																

Mannschaft B: <u>MASSENBERG</u>		Auszeiten		Laufendes Ergebnis													
		1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en	B	M	A	B	M	A	A	M	B	A	M	B	
Mannschafts-Fouls: 1. Viertel: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 2. Viertel: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 3. Viertel: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 4. Viertel: <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>		3	13	X	39	40	45										
D-MMS-Nr.	Namen der Spieler	SNr.	X	Tilgeb. Nr.	FOULS												
<input checked="" type="checkbox"/>	013 ROIDER, J.	X		4													
<input checked="" type="checkbox"/>	207 MASSEN, HA.	S	X	5	X 32'												
<input checked="" type="checkbox"/>	026 MICHEL, M.	X		6	6 8 21 D D												
<input checked="" type="checkbox"/>	037 GOSSER, G. CAP	X		7	18'												
<input checked="" type="checkbox"/>	045 HERVEC, M.	X		8	10' 15' 19'												
<input checked="" type="checkbox"/>	093 LÖSNER, K.	S	X	10	IN 44' SD												
<input checked="" type="checkbox"/>	115 WEBER, S.			11													
<input checked="" type="checkbox"/>	090 MONTOR, K.-M.	X		12	3 13 28 36 40'												
<input checked="" type="checkbox"/>	027 TIMOR, B.	X		14	39' 42' D												
<input checked="" type="checkbox"/>	041 SMITH, L.	A	X	15	6'												
<input checked="" type="checkbox"/>	013 MASSEN, HE.	A	X	17	8' 40 40'												
Trainer: <u>MIDOR, M.</u>		A 456		20 36 37 SD													
Trainer-Assistent: <u>WINTIN, A.</u>																	

Anschreiber: KLAUSER, H.  
 Assistent: SIEDLER, F.  
 Zeitnehmer: MANNHUBER, S.  
 24"-Zeitnehmer: ZÖLLNER, R.  
 Kommissar: GUTER, A.

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

Ergebnis des 1. Viertels:	A: <u>22</u>	B: <u>15</u>
Ergebnis des 2. Viertels:	A: <u>24</u>	B: <u>22</u>
Ergebnis des 3. Viertels:	A: <u>15</u>	B: <u>18</u>
Ergebnis des 4. Viertels:	A: <u>24</u>	B: <u>30</u>
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: <u>12</u>	B: <u>13</u>
Endergebnis:	A: <u>97</u>	B: <u>98</u>
Name der gewinnenden Mannschaft: <u>SG MASSENBERG</u>		

Blatt 1 (weiß) für die Spielleitung - Blatt 2 (rosa) für den Gewinner - Blatt 3 (gelb) für den Verlierer

Nachdruck nur mit Genehmigung des DBB gestattet. (04/12)

**Bild 47** Vollständig ausgefüllter Anschreibebogen



## **7 Aufgaben des Anschreiber-Assistenten**

### **7.1 Zusammenfassung der Aufgaben**

Der Anschreiber-Assistent sorgt für die reibungslose Zusammenarbeit des Kampfgerichts sowohl in deren interner Arbeit als auch gegenüber den Mannschaften. Er unterstützt insbesondere den Anschreiber beim Notieren von Körben, Fouls und Auszeiten, überwacht die Arbeit des Zeitnehmers, des Wurfuhr-Zeitnehmers und die Anzeigetafel und registriert Anträge auf Auszeit und Spielerwechsel. Im Einzelnen:

Der Anschreiber-Assistent

- notiert die Richtung des Einwurfpfeils.
- hebt die entsprechende Foultafel nach einem Spielerfoul.
- überprüft, ob die Mannschaftsfoulanzeiger rechtzeitig und auf der richtigen Seite aufgestellt werden sowie in der Pause zwischen den ersten vier Vierteln wieder entfernt werden.
- überwacht, ob die Spieluhr richtig gestoppt und gestartet wird.
- überwacht, ob die Wurfuhr richtig gestoppt, gestartet und im Einzelfall korrekt auf 24 bzw. 14 Sekunden zurückgesetzt wird.
- überprüft nach einem Korb oder einem Foul, ob dies auf der Anzeigetafel richtig eingegeben wurde.
- beobachtet die Trainer für den Fall, dass eine Auszeit beantragt wird, insbesondere bei laufendem Spiel unmittelbar nach einem Korberfolg bzw. wenn eine beantragte Auszeit vor dem Signal wieder zurückgezogen wird, und teilt dies sofort seinen Kampfrichter-Kollegen mit.
- beobachtet die Mannschaftsbänke für den Fall eines Antrags auf Spielerwechsel.
- kontrolliert die Spielerwechsel mittels einer Liste (siehe 7.3).

### **7.2 Anzeigetafel**

Kommt es zu Unstimmigkeiten zwischen Anzeigetafel und dem Anschreibebogen, die sich nicht aufklären lassen, ist der Anschreibebogen maßgebend und die Anzeigetafel ist entsprechend zu berichtigen.

### **7.3 Spielerwechsel**

Der Anschreiber-Assistent führt hierzu eine Liste, auf der die Spielerwechsel geeignet notiert werden (Anhang 4). Kommt z. B. Spieler 7 für Spieler 10 aufs Spielfeld, streicht er die Nummer 10 durch und setzt in dieselbe Zeile die Nummer 7 dahinter.

Auf diese Weise stellt er sicher, dass

- nicht mehr als fünf Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld sind.
- kein Spieler im selben Zeitraum, in der die Spieluhr steht, aus- und wieder eingewechselt wird bzw. umgekehrt, insbesondere während einer Auszeit, Spielunterbrechung mit Freiwürfen und bei einer Auswechslung nach einer Verletzung.

- kein Spieler eingewechselt wird, der bereits wegen fünf Fouls ausgeschlossen wurde.

Er notiert ferner:

- alle unsportlichen Spielerfouls,
- alle technischen Spielerfouls,
- alle technischen Trainerfouls,

damit eine Spieldisqualifikation sofort erkannt wird.

Bei Wettbewerben, die eine Mindestzahl deutscher Spieler auf dem Spielfeld vorschreiben, überprüft er, ob diese Regelung zu Beginn eines Spielabschnitts und bei Spielerwechseln eingehalten wird.

## **7.4 Verletzter Spieler**

Während des Spiels muss der Schiedsrichter jeden Spieler, der blutet oder eine offene Wunde hat, vom Spielfeld schicken und einen Spielerwechsel veranlassen. Der Spieler darf erst auf das Spielfeld zurückkehren, wenn die Blutung zum Stillstand gekommen ist und die betroffene Stelle oder die offene Wunde vollständig und sicher abgedeckt ist.

Ein Spieler, der blutet, eine offene Wunde hat oder verletzt ist, darf weiter spielen, wenn er in derselben Uhr-Stopp-Periode während einer Auszeit – egal von welcher Mannschaft – wiederhergestellt bzw. so versorgt wird, dass die Blutung gestillt und sicher abgedeckt ist.

Bei Verletzungen von Spielern dürfen die Schiedsrichter das Spiel stoppen. Kann der verletzte Spieler nicht sofort (innerhalb ca. 15 Sekunden) weiterspielen oder wird er behandelt, muss er ausgewechselt werden.

## **8 Aufgaben des Zeitnehmers**

### **8.1 Zusammenfassung der Aufgaben**

Der Zeitnehmer bedient die offizielle Spieluhr sowohl während des Spiels als auch in den Spielpausen. Zusätzlich misst er die Dauer einer Auszeit mit einer separaten Tisch-Stoppuhr.

Korrekte Zeitnahme ist von allergrößter Wichtigkeit, insbesondere zum Ende eines Spielabschnitts oder des Spiels, da schon Bruchteile von Sekunden den Ausschlag geben können, ob eine Mannschaft ein Spiel verliert oder gewinnt. Besonders während solcher entscheidender Spielphasen muss der Zeitnehmer davon ausgehen, dass seine Arbeit von den Mannschaften und den Zuschauern genauestens und kritisch beobachtet wird.

### **8.2 Zeitnahme-Bestimmungen**

- a) Das Spiel besteht aus vier Vierteln von je zehn Spielminuten.
- b) Zwischen dem ersten und zweiten Viertel sowie zwischen dem dritten und vierten Viertel und vor jeder Verlängerung gibt es eine Pause von zwei Minuten.

- c) Die Halbzeitpause dauert fünfzehn Minuten. Die Mannschaften können sich auf eine andere Dauer der Halbzeitpause (z. B. 10 Minuten) einigen, müssen dies aber den Schiedsrichtern mitteilen.
- d) Steht es am Ende des vierten Viertels unentschieden, wird das Spiel mit einer oder mit so vielen Verlängerungen von je fünf Spielminuten fortgesetzt, bis der Sieger feststeht.
- Anmerkung:** In allen Verlängerungen spielt jede Mannschaft auf den Korb, auf den sie im dritten und vierten Viertel gespielt hat.
- e) Die Spieluhr wird **gestartet**, wenn der Ball
- bei einem Sprungball von einem Springer legal getippt wird.
  - nach einem erfolglosen letzten oder einzigen Freiwurf belebt bleibt und auf dem Spielfeld einen Spieler berührt oder von einem Spieler berührt wird.
  - bei einem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.
- f) Die Spieluhr wird **gestoppt**, wenn
- die Spielzeit für einen Spielabschnitt (Viertel oder Verlängerung) abgelaufen ist. Dieser Stopp erfolgt automatisch, wenn die Spieluhr 0:00 anzeigt und das Signal ertönt.
  - ein Schiedsrichter pfeift.
  - ein Feldkorb in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder in den letzten zwei Spielminuten jeder Verlängerung erzielt wird.
  - ein Feldkorb gegen die Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat.

### 8.3 Vor dem Spiel

Der Zeitnehmer

- macht sich mit der Arbeitsweise der Uhren vertraut.
- überprüft Spieluhr und Tisch-Stoppuhr auf einwandfreie Arbeitsweise und überprüft die elektrischen Verbindungen.
- bespricht sich mit allen Kampfrichtern, um Signale und eventuelle Besonderheiten zum Spiel klarzustellen.
- startet mindestens 20 Minuten vor Spielbeginn die Spieluhr mit der verbleibenden Zeit bis zum Spielbeginn.

### 8.4 Während des Spiels

Der Zeitnehmer muss die Schiedsrichter während des gesamten Spiels genau beobachten, wobei er die Hand bzw. den Finger ständig am Stopp-Mechanismus der Spieluhr hat. Der Zeitnehmer

- muss aufmerksam den jeweils exakten Zeitpunkt erfassen, zu dem Spiel- und Auszeituhr in Gang zu setzen und zu stoppen sind.
- muss die Spieluhr stoppen, wenn ein Schiedsrichter pfeift und dabei gleichzeitig einen oder beide Arme senkrecht nach oben hebt. Dies geschieht durch

eines der Handzeichen „SPIELUHR ANHALTEN“, „FOUL“, „DOPPELFOUL“, „UNSPORTLICHES FOUL“ oder „DISQUALIFIZIERENDES FOUL“.

- muss die Spieluhr in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder in den letzten zwei Spielminuten jeder Verlängerung genau dann stoppen, wenn der Ball im Korb ist.
- darf die Spieluhr nach einem Korberfolg nur dann stoppen, wenn die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, Auszeit beantragt hat, bevor der Ball dem Einwerfer an der Endlinie zur Verfügung steht.
- muss die Spieluhr auch dann korrekt bedienen, wenn der Schiedsrichter das Handzeichen zum Stoppen oder Starten der Spieluhr irrtümlich nicht gibt.
- dafür sorgen, dass mit einem sehr lauten und automatischen Signal das Ende der Spielzeit in jedem Viertel oder Verlängerung angezeigt wird. Versagt dieses Signal oder wird es von Spielern und/oder Schiedsrichtern nicht gehört, muss er alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel anwenden, um die Schiedsrichter sofort zu verständigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist.

#### **Hinweise:**

- Ertönt bei laufendem Spiel irrtümlich das Anschreibersignal, darf die Spieluhr nicht gestoppt werden.
- Während des Spiels informiert der Zeitnehmer den Schreiber ständig über die aktuelle Spielminute (siehe Kap. 6.6.2).
- Es wird empfohlen, den Schreiber durch Nennen der Nummer des Korberwerfers zu unterstützen.
- Der Zeitnehmer muss bei Ertönen des Schlusssignals zum Ende eines Spielabschnitts darauf achten, ob der Ball noch in der Hand eines Werfers oder bereits in der Luft ist. Die endgültige Entscheidung, ob ein Korb noch zählt oder nicht, liegt ausschließlich beim 1. Schiedsrichter, der den Zeitnehmer hierüber befragen kann.

## **8.5 Auszeiten**

Der Zeitnehmer misst die Dauer einer Auszeit, indem er die Tisch-Stoppuhr in Gang setzt, sobald ein Schiedsrichter das Handzeichen für eine Auszeit gibt. Sowohl nach 50 Sekunden als auch nach dem Ablauf der Auszeit nach einer Minute gibt der Zeitnehmer sein Signal. Jede Auszeit muss eine volle Minute dauern.

Nach einem Feldkorb entsteht eine Auszeitmöglichkeit für die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde. Dabei muss die Auszeit beantragt sein, bevor der Ball dem Einwerfer an der Endlinie zur Verfügung steht. Wurde die Auszeit bereits vor dem Korberfolg beantragt, stoppt der Zeitnehmer die Spieluhr, sobald der Ball im Korb ist, ansonsten sobald sie beantragt wird, und betätigt gleichzeitig sein Signal. Der Schreiber zeigt den Schiedsrichtern an, dass eine Auszeit beantragt ist.

Sollte der Ball versehentlich nach dem Korb wieder eingeworfen worden sein, darf der Zeitnehmer auf keinen Fall die Spieluhr wieder in Gang setzen. Die Schiedsrichter sind sofort zu verständigen, dass die Spieluhr steht und das Spiel für eine Auszeit unterbrochen ist.

## 8.6 Spielerwechsel

Spielerwechsel müssen so schnell wie möglich ausgeführt werden, ohne Rücksicht darauf, wie viele Spieler ausgewechselt werden. Kommt es nach Ansicht des Schiedsrichters zu einer unnötigen Verzögerung, wird der schuldigen Mannschaft eine Auszeit angerechnet. Für den Spielerwechsel nach einer Disqualifikation oder nach dem fünften Foul sind ca. 30 Sekunden erlaubt.

## 8.7 Spielpausen

Unmittelbar nach Ende eines Spielabschnitts stellt der Zeitnehmer seine Spieluhr auf die Dauer der Pause (Halbzeitpause: 15 Minuten, ansonsten 2 Minuten). Dann startet er die Spieluhr zum Anzeigen der verbleibenden Zeit bis zum Ende der Spielpause.

Für die Spielpausen einschließlich der Pause vor Spielbeginn gilt folgender Ablauf:

Restzeit (Min)	Spielpause vor Spielbeginn (20 Min)	Halbzeitpause (15 Min)	Pause nach 1. und 3. Viertel, vor jeder Verlängerung (2 Min)
8:30 bzw. 6:00	1. SR pfeift (Vorstellung)		
3:00	1. SR pfeift	Zeitnehmer benachrichtigt Mannschaften und SR	
1:30		Signal, 1. SR pfeift	
0:30	1. SR pfeift	1. SR pfeift	Signal, 1. SR pfeift

In der Halbzeitpause (15 Minuten) gibt der Zeitnehmer sein Signal, wenn 13:30 Minuten verstrichen sind und in den Pausen zwischen dem ersten und zweiten sowie zwischen dem dritten und vierten Viertel (je 2 Minuten), wenn 1:30 Minuten verstrichen sind.

## 8.8 Ende eines Spielabschnitts und Ende des Spiels

Die Zeitnahme insbesondere gegen Ende eines Spielabschnitts kann kritisch für das Spielresultat sein und erfordert stets große Konzentration und Sorgfalt. Bei jedem Feldkorb, der innerhalb der letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder innerhalb der letzten zwei Spielminuten einer Verlängerung erzielt wird, muss der Zeitnehmer eigenmächtig die Spieluhr stoppen und dann wieder in Gang setzen, wenn beim nachfolgenden Einwurf ein Spieler auf dem Feld den Ball berührt. Das heißt auch: Verlässt der Ball bei einer Zeitanzeige von 2:02 die Hand des Korbwerfers und geht exakt bei 2:00 in den Korb, ist genau dann die Spieluhr zu stoppen. Ginge der Ball bereits bei der Anzeige 2:01 durch den Korb, wird die Spieluhr bei diesem Korb nicht gestoppt.

Zum Ende eines Spielabschnitts sind alle Kampfrichter dazu aufgefordert zu beobachten, ob der Ball bei Ertönen des Zeitnehmersignals noch in der Hand eines Werfers oder bereits in der Luft ist bzw. ob ein Foul vor oder nach Spielzeitende geschah. Die Kampfrichter müssen darauf vorbereitet sein, gegebenenfalls vom 1. Schiedsrichter diesbezüglich gehört zu werden. Ist ein Kom-

missar eingesetzt, kann der 1. Schiedsrichter Informationen auch von diesem einholen. Die Schiedsrichter sind angehalten, sich zuerst untereinander zu beraten. Die Entscheidung fällt letztlich der 1. Schiedsrichter.

Der Zeitnehmer ist dafür verantwortlich, dass sein Signal im Augenblick des Spielendes ertönt. Wenn ein Spielabschnitt endet und die Schiedsrichter das Signal nicht hören oder das Signal versagt, muss der Zeitnehmer sofort alles unternehmen – notfalls aufs Spielfeld laufen –, um den 1. Schiedsrichter davon zu verständigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist.

## 9 Aufgaben des Wurfuhr-Zeitnehmers

### 9.1 Zusammenfassung der Aufgaben

Seine Aufgabe, nämlich die regelgerechte Bedienung der Wurfuhr, ist anspruchsvoll, weil er als einziger Kamprichter in manchen Situationen eine eigene Entscheidungskompetenz hat. Er muss entscheiden, ob der Ball den Ring berührt hat oder nicht, was er aus seinem festen Blickwinkel nicht immer sicher sehen kann, und er muss entscheiden, ob ein Wechsel der Ballkontrolle stattfand oder ob die verteidigende Mannschaft den Ball zwar berührt, aber nicht kontrolliert hat, bevor er wieder zur angreifenden Mannschaft gelangt.

Erlangt ein Spieler für seine Mannschaft eine neue Ballkontrolle, z. B. durch Einwurf nach einem gegnerischen Offensivfoul oder einer Regelübertretung, nach einem Turnover (Fehlpass) bei laufendem Spiel oder bei einer Reboundsituation, dann hat seine Mannschaft 24 Sekunden Zeit für den Angriff. Um die 24-Sekunden-Regel einzuhalten, müssen bei Ablauf der Zeit und Ertönen des Wurfuhr-Signals folgende Bedingungen erfüllt sein:

Der Ball muss

- die Hände des Spielers bei einem Korbwurf verlassen haben, bevor das Signal der Wurfuhr ertönt, und
- nachdem er die Hände des Spielers verlassen hat, den Ring berühren oder in den Korb gehen.

Die Wurfuhr muss zum richtigen Zeitpunkt gestartet und gestoppt werden sowie gemäß den Regeln gegebenenfalls auf 24 bzw. 14 Sekunden gestellt werden, bevor sie wieder gestartet wird. Besonders während entscheidender Spielphasen muss der Wurfuhr-Zeitnehmer davon ausgehen, dass seine Arbeit von den Mannschaften und Zuschauern genauestens und kritisch beobachtet wird. Eine nicht korrekte Zeitnahme der Wurfuhr kann den Ausschlag geben, ob ein Korb fälschlicherweise zählt oder nicht zählt, und kann somit spielentscheidend sein.

### 9.2 Definition der Ballkontrolle

Für die richtige Bedienung der Wurfuhr ist der Begriff der Ballkontrolle wichtig. Art. 14 der Offiziellen Basketball-Regeln besagt zum Thema „Ballkontrolle“:

#### 14.1 **Definition**

14.1.1 *Mannschafts-Ballkontrolle **beginnt**, wenn ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert, das heißt ihn hält oder dribbelt oder ihm ein belebter Ball zur Verfügung steht.*

14.1.2 *Mannschafts-Ballkontrolle **besteht**, wenn*

- *ein Spieler dieser Mannschaft einen belebten Ball kontrolliert.*
- *der Ball zwischen Mitspielern gepasst wird.*

14.1.3 *Mannschafts-Ballkontrolle **endet**, wenn*

- ein Gegenspieler die Ballkontrolle erlangt.
- der Ball zum toten Ball wird.
- der Ball bei einem Korbwurf oder Freiwurf die Hände des Werfers verlassen hat.

Das bloße Berühren des Balls durch einen gegnerischen Spieler bewirkt also keinen Beginn einer neuen Wurfuhr-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt. Grundsätzlich gilt: Berührt ein gegnerischer Spieler den Ball nur mit einer Hand, erlangt er damit noch keine Ballkontrolle, hat er aber den Ball in beiden Händen, hat er dadurch grundsätzlich die Ballkontrolle erlangt.

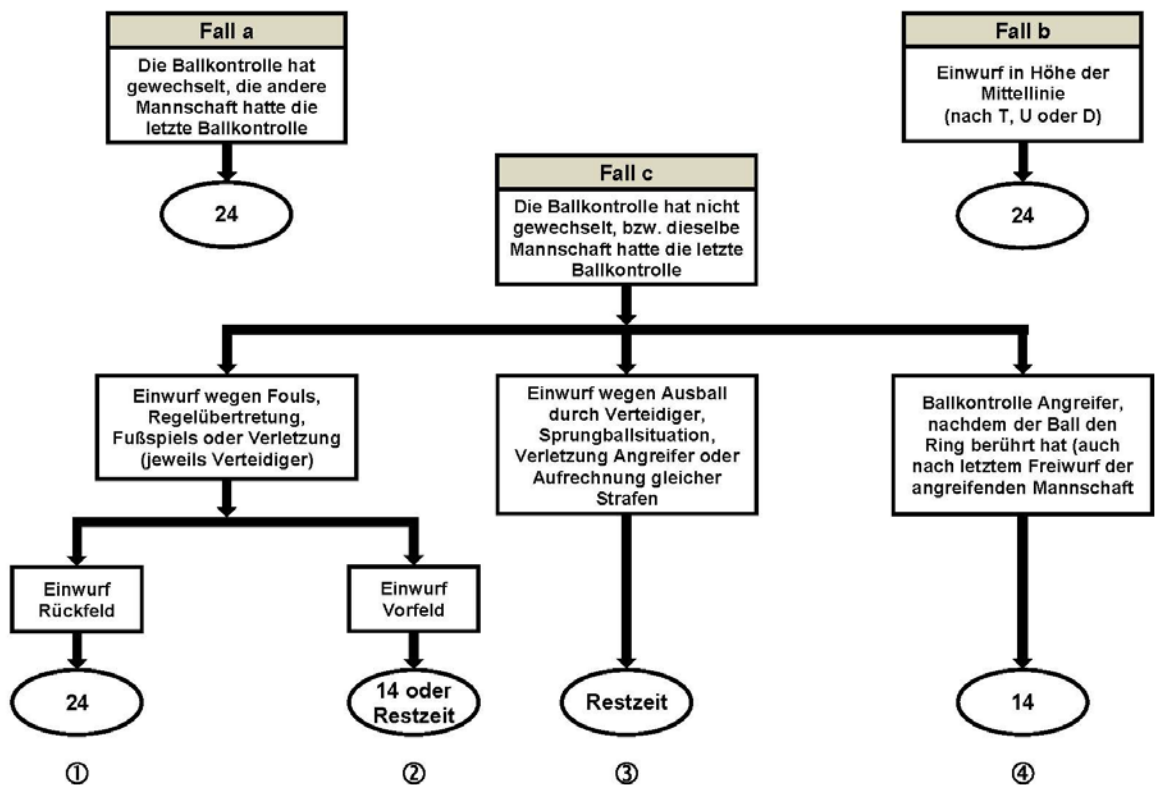
### 9.3 Die 24-Sekunden-Regel

Der Wurfuhr-Zeitnehmer bedient seine Wurfuhr wie folgt:

Sie wird gestartet oder wieder gestartet, sobald

- eine Mannschaft auf dem Spielfeld die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt.
- der Ball nach dem Einwurf einen Spieler berührt oder von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.

In der folgenden Übersicht sind die wesentlichen Kriterien zur Bedienung der Wurfuhr dargestellt.



**Bild 48** Wesentliche Kriterien zur Bedienung der Wurfuhr:

Die wesentliche Kriterien bedeuten also:

- Fall a** Die andere Mannschaft hatte zuletzt Ballkontrolle: Neue 24 Sekunden
- Fall b** Einwurf in Höhe der Mittellinie nach T, U oder D: Neue 24 Sekunden
- Fall c** Dieselbe Mannschaft hatte zuletzt Ballkontrolle: Weitere Kriterien prüfen.

### **Beispiele** (Lösungen mit Verweis auf obiges Diagramm):

1. Korberfolg Mannschaft A. B1 will von seiner Endlinie zu B2 im Rückfeld einwerfen. A1 fängt den Pass ab. **Lösung:** Neue 24 Sekunden (**Fall a**)
2. Angreifer A2 wird eine Minute vor Spielende in seinem Rückfeld gefoult. Auszeit Mannschaft A. Einwurf A an der Einwurfmarkierung im Vorfeld. **Lösung:** Restzeit oder 14 Sekunden (**Fall c ②**)
3. Erfolgreicher Korbwurf von A1, Ball berührt den Ring. Anschließend wird A2 beim Kampf um den Rebound gefoult. Einwurf A. **Lösung:** 14 Sekunden (**Fall c ④**)
4. Korberfolg Mannschaft A. B1 wirft von seiner Endlinie ein, tritt aber dabei über die Endlinie. Einwurf A von derselben Stelle. **Lösung:** 24 Sekunden (**Fall a**)
5. Erfolgreicher Korbwurf von A1, Ball klemmt am Ring ein. Einwurf A gemäß Einwurfpeil. **Lösung:** Restzeit (**Fall c ③**)
6. A1 wird unsportlich gefoult. A1 wirft zwei Freiwürfe, danach Einwurf A in Höhe der Mittellinie. **Lösung:** 24 Sekunden (**Fall b**)
7. A1 will zum Mitspieler A2 passen, der Ball prallt von dessen Schulter ab und berührt den Ring. A3 fängt den Ball. **Lösung:** 14 Sekunden (**Fall c ④**)
8. Mannschaft A ist in ihrem Rückfeld in Ballbesitz. Schiedsrichter unterbricht wegen Verletzung B1. Einwurf A in ihrem Rückfeld. **Lösung:** Neue 24 Sekunden (**Fall c ①**)
9. Mannschaft A erzielt einen Feldkorb. Bevor B3 von seiner Endlinie einwirft, Foul von B4 mit Einwurf A. **Lösung:** Neue 24 Sekunden für Mannschaft A (**Fall c ①**)

Die Wurfuhr wird **ausgeschaltet**, sobald in einem beliebigen Spielabschnitt

- eine Mannschaft eine neue Ballkontrolle erlangt und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als 14 Sekunden anzeigt.
- die Wurfuhr bei einem Einwurf im Vorfeld auf 14 Sekunden zurück zu stellen wäre und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als 14 Sekunden anzeigt.

### **Hinweise:**

- Erlangt eine Mannschaft in einem Spielabschnitt bei einer Restzeit auf der Spieluhr von z. B. 22 Sekunden eine neue Ballkontrolle, kann die Wurfuhr noch nicht ausgeschaltet werden, obwohl nicht mehr die ganze Angriffszeit von 24 Sekunden zur Verfügung steht. Erhält nämlich diese Mannschaft nach weiteren vier Sekunden Freiwürfe zugesprochen und holt nach dem letzten (verworfenen) Freiwurf den Rebound, steht ihr bei einer Restzeit von 18 Sekunden auf der Spieluhr eine neue Wurfuhr-Periode von nur 14 Sekunden zu. Gleiches gilt, wenn sie erfolglos auf den Korb wirft und bei 18 Sekunden auf der Spieluhr den eigenen Rebound holt.
- Das Wurfuhr-Signal stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel, noch verursacht es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat Ballkontrolle.
- Ist sich der Wurfuhr-Zeitnehmer aus seinem Blickwinkel nicht sicher, ob bei laufendem Spiel ein Wechsel der Ballkontrolle stattgefunden hat oder nur eine kurzzeitige Ballberührung durch einen Gegenspieler, soll er in einem 50-50-Zweifelsfall seine Uhr weiterlaufen lassen.



## 9.4 Sprungball zu Spielbeginn

Beim Sprungball zu Spielbeginn entsteht beim Tippen des Balles durch die Springer noch keine Ballkontrolle. Der Zeitnehmer startet zwar bereits bei der ersten Ballberührung seine Spieluhr, der Wurfuhr-Zeitnehmer muss aber warten, bis ein Spieler auf dem Spielfeld die Ballkontrolle erlangt.

### **Hinweis:**

Wird beim Sprungball der Ball ins Aus getippt, ohne dass ein Spieler die Ballkontrolle erlangt hat, wird die Wurfuhr erst nach dem nachfolgenden Einwurf gestartet, wenn ein Spieler auf dem Feld den eingeworfenen Ball kontrolliert. Erst dann kann auch der Einwurfpfeil aufgestellt werden.

## 9.5 Ausball, Sprungballsituation oder Kompensation von Strafen

Verursacht die verteidigende Mannschaft einen Ausball, wird die Ballkontrolle der angreifenden Mannschaft nur unterbrochen. Beim nachfolgenden Einwurf wird die Wurfuhr mit der Restzeit gestartet, mit der sie gestoppt wurde.

Gleiches gilt für einen Einwurf nach einer Sprungballsituation, wenn die bisher angreifende Mannschaft den Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz erhält, oder bei einer Kompensation von Strafen mit Einwurf für die bisher angreifende Mannschaft.

### **Hinweis:**

Stoppen und Starten der Wurfuhr erfolgen nach einem Einwurf zum jeweils selben Zeitpunkt wie das Stoppen und Starten der Spieluhr.

## 9.6 Korbwurf, Ringberührung

Bei einem Korbwurf wird die Wurfuhr genau dann gestoppt, wenn der Ball in den Korb geht oder den Ring berührt. Sie wird auch dann gestoppt, wenn der Ball versehentlich den Ring berührt, z. B. bei einem Alley-oop-Pass oder weil er vom Körper eines Spielers an den Ring prallt.

### **Hinweise:**

- Zwischen Ringberührung und anschließendem Erlangen der Ballkontrolle liegt normalerweise eine deutliche Zeitspanne, während der die Wurfuhr noch nicht laufen darf. Führt der Wurfuhr-Zeitnehmer bei der Ringberührung nur ein Zurücksetzen mit sofortigem Start der Uhr durch, benachteiligt er die Mannschaft, welche die Ballkontrolle erlangen wird, da er die folgende Angriffszeit von 24 oder 14 Sekunden irregulär verkürzt.
- Ist sich der Wurfuhr-Zitnehmer aus seinem Blickwinkel nicht sicher, ob der Ball den Ring berührt hat oder nicht, soll er in einem 50-50-Zweifelsfall seine Uhr weiterlaufen lassen.
- Verfehlt der Ball den Ring und die bisher angreifende Mannschaft erlangt erneut die Ballkontrolle, läuft die Wurfuhr weiter, da die Bedingung „Ringberührung“ nicht erfüllt wurde.
- Klemmt der Ball zwischen Ring und Spielbrett ein, handelt es sich nicht um eine Ringberührung im Sinn der 24-Sekunden-Regel, da der Ball nach der Ringberührung nicht zum Rebound abgeprallt ist. Dies ist unproblematisch direkt bei einem Einwurf oder letzten Freiwurf, da sowohl Spieluhr als auch Wurfuhr noch nicht zu starten sind. Geschieht dies aber bei laufender Spieluhr, laufen Spieluhr und Wurfuhr weiter, bis der Schiedsrichter pfeift und das Spiel unterbricht.

- Ertönt das Wurfuhr-Signal, bevor der Ball die Hände des Werfers verlassen hat, hat sich eine Regelübertretung ereignet. Die Entscheidung „rechtzeitig oder nicht“ treffen ausschließlich die Schiedsrichter.

## 9.7 Foul oder Fußball der verteidigenden Mannschaft

Bei einem Fußball der verteidigenden Mannschaft oder einem Foul mit Einwurfsstrafe gilt: Wirft die bisher angreifende Mannschaft in ihrem

- a) **Rückfeld ein**, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
- b) **Vorfeld ein**, wird die Wurfuhr mit der verbliebenen Restzeit gestartet, falls diese Restzeit 14 Sekunden oder mehr beträgt. Bei einer Restzeit von 13 Sekunden oder weniger wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden zurückgesetzt.

Kommt es in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder in den letzten zwei Spielminuten einer Verlängerung im Rückfeld der angreifenden Mannschaft zu einem Fußball der verteidigenden Mannschaft oder einem Foul mit Einwurfsstrafe, und die angreifende Mannschaft nimmt vor dem Einwurf eine Auszeit, wird der Einwurfort an die Einwurfmarkierung im Vorfeld verlegt. Dies bedeutet für den Wurfuhr-Zeitnehmer, dass statt a) die Regelung b) anzuwenden ist.

### Hinweise:

- Bei einem Fußball mit Einwurf im Vorfeld macht der Schiedsrichter nur dann das Handzeichen „Neue (24 bzw.) 14 Sekunden“, wenn die Wurfuhr zurückzusetzen ist. Es kommt vor, dass ein Schiedsrichter dieses Handzeichen bei 14 oder mehr verbleibenden Sekunden „automatisch“ macht, obwohl die Wurfuhr nicht zurückzusetzen, sondern mit der Restzeit zu starten ist.
- Auch bei einer Verlegung des Einwurforts ins Vorfeld nach Foul oder Fußball (s. o.) kann ein Start der Wurfuhr mit der Anzeige „24“ möglich sein, nämlich wenn sich das Foul oder Fußball innerhalb der ersten Sekunde der Ballkontrolle ereignete. Da die Wurfuhr nur volle Sekunden anzeigt, kann hier die Restzeit 24 Sekunden betragen.

## 9.8 Freiwürfe

Gibt es einen oder mehrere Freiwürfe mit anschließendem Einwurf von der Mittellinie (nach T-, U- oder D-Foul), wird die Wurfuhr immer auf 24 Sekunden zurückgesetzt.

Bei Freiwürfen mit Rebound gilt, falls der letzte Freiwurf erfolglos ist:

- Erlangt die Mannschaft des Freierwerfers den Rebound: Neue 14 Sekunden.
- Erlangt die verteidigende Mannschaft den Rebound: Neue 24 Sekunden.

In allen diesen Fällen wird die Wurfuhr erst dann gestartet, wenn ein Spieler auf dem Feld die Ballkontrolle erlangt, also nicht automatisch zeitgleich mit Spieluhr.

## 9.9 Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter (Verletzung eines Spielers etc.)

Unterbricht ein Schiedsrichter das Spiel wegen Verletzung eines Spielers der

- **angreifenden** Mannschaft, wird die Wurfuhr mit der verbliebenen Restzeit gestartet.

- **verteidigenden** Mannschaft, und die angreifende Mannschaft erhält anschließend Einwurf in ihrem
  - Rückfeld, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
  - Vorfeld, wird die Wurfuhr mit der verbleibenden Restzeit gestartet bzw. mit 14 Sekunden, falls die Restzeit weniger als 14 Sekunden beträgt.

Wird das Spiel von einem Schiedsrichter aus einem Grund gestoppt, für den die gerade verteidigende oder keine Mannschaft verantwortlich ist, und der Einwurf für die Mannschaft in Ballkontrolle erfolgt im

- **Rückfeld**, wird die Wurfuhr auf 24 Sekunden zurückgesetzt.
- **Vorfeld**, wird die Wurfuhr mit der verbleibenden Restzeit gestartet bzw. mit 14 Sekunden, falls die Restzeit weniger als 14 Sekunden beträgt.

Wenn jedoch nach Meinung des Schiedsrichters die gegnerische Mannschaft dadurch benachteiligt würde, ist die Wurfuhr unabhängig vom Stand der Restzeit mit der verbleibenden Zeit wieder zu starten, mit der sie angehalten wurde.

## 9.10 Irrtümliches Zurücksetzen der Wurfuhr, Irrtümliches Signal

Wurde die Wurfuhr **irrtümlich zurückgestellt**, kann der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen, sofern dadurch keine Mannschaft benachteiligt wird.

Die Zeit auf der Wurfuhr wird korrigiert und der Ball wird der Mannschaft zugesprochen, die zuvor Ballkontrolle hatte.

**Ertönt** das Signal der Wurfuhr **irrtümlich**, während eine oder keine Mannschaft Ballkontrolle hat, wird das Signal nicht beachtet und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

## 9.11 Weitere Hinweise für den Wurfuhr-Zeitnehmer

- Es wird empfohlen, dass der Wurfuhr-Zeitnehmer beim Durchlauf der Anzeige „14“ diese Zahl laut ruft, ebenso beim Durchlauf der „8“, und ab einer Restzeit von fünf Sekunden jede Sekunde laut zählt. Dadurch wissen alle am Kampfgericht, dass (bei 14) ein nachfolgendes Foul mit Einwurf für die angreifende Mannschaft im Vorfeld zu neuen 14 Sekunden führt und dass (bei 8) eine kritische Phase erreicht wird. Durch das Zählen der restlichen Sekunden ab „Fünf“ herrscht erhöhte Aufmerksamkeit am Kampfgericht bis zum Abschluss dieses Angriffs.
- Erlangt eine Mannschaft innerhalb der letzten 14 Sekunden vor Ende eines Spielabschnitts eine neue Ballkontrolle, beendet der Wurfuhr-Zeitnehmer seine Tätigkeit. Er steht dann den anderen Kampfrichtern zur Verfügung und achtet insbesondere am Ende des Spielabschnitts darauf, ob der Ball bei Ertönen des Schlusssignals noch in der Hand eines Werfers oder bereits in der Luft ist und ob ein eventuelles Foul vor oder nach Beginn des Schlusssignals begangen wurde.
- Der Wurfuhr-Zeitnehmer zählt, sofern er seine Aufgabe bereits beendet hat, die letzten Sekunden eines Spielabschnitts ebenfalls ab 8 Sekunden laut mit: 8, 7, 6, 5 usw., während Kommissar, Anschreiber und Zeitnehmer den Ball beobachten.
- Ist eine ordnungsgemäße Wurfuhr ausnahmsweise nicht vorhanden oder ausgefallen und werden die 24 Sekunden manuell mit einer Stoppuhr oder Smartphone gemessen, müssen die Mannschaften akustisch – so laut wie möglich – darüber informiert werden, wie viel Zeit auf der Wurfuhr noch zur

Verfügung steht. Dies geschieht dadurch, dass die Restzeit durch den Wurfuhr-Zeitnehmer ab 8 Sekunden laut mit: 8, 7, 6, 5, usw. gerufen wird. Nach Ablauf der Wurfuhr ertönt das Signal.

## 10 Bedienen der Anzeigetafel

Der Bediener der Anzeigetafel

- konfiguriert die Anzeigetafel, soweit vorhanden, mit den Namen der Mannschaften und den Namen und Trikotnummern der Spieler.
- startet die Spieluhr spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn mit der verbleibenden Zeit bis zum Spielbeginn.
- aktualisiert das laufende Spielergebnis möglichst zügig nach jedem erzielten Punkt.
- aktualisiert, nachdem der Schiedsrichter seine Anzeige abgeschlossen hat, möglichst zügig die Spieler- und Mannschaftsfouls.
- achtet darauf, dass bei den Mannschaftsfouls nicht mehr als 5 angezeigt werden.
- überprüfen mit dem Anschreiber ständig die Korrektheit aller Anzeigen. Kommt es zu Unstimmigkeiten zwischen Anzeigetafel und dem Anschreibebogen, die sich nicht aufklären lassen, ist der Anschreibebogen maßgebend und die Anzeigetafel ist entsprechend zu berichtigen.

## 11 Aufgaben des Kommissars

Der Kommissar ist vor Ort der Vertreter des Verbands oder der veranstaltenden Organisation. Er ist beauftragt, die Durchführung eines Spiels oder Wettbewerbs zu überwachen. Er achtet darauf, dass die Offiziellen Basketball-Regeln, die DBB-Ordnungen und die für den speziellen Wettbewerb oder für das Spiel vorgesehenen Bestimmungen der Ausschreibung von den Spielbeteiligten beachtet und eingehalten werden. Er nimmt seinen Platz am Tisch zwischen Anschreiber und Zeitnehmer so ein, dass er den Anschreibebogen einsehen kann.

### 11.1 Vollmachten

Der Kommissar ist ein neutraler Offizieller, der den Schiedsrichtern und Kampfrichtern zur Verfügung steht, wenn sie Rat, Meinung oder Information benötigen. Der Kommissar ist nicht befugt, die Schiedsrichter in Angelegenheiten der Basketballregeln zu korrigieren.

Er hat – ausgenommen bei Anwesenheit einer technischen Kommission oder Jury – Entscheidungen, die für alle am Spiel Beteiligten bindend sind, insbesondere in folgenden Angelegenheiten zu treffen:

- Durchsetzung der Wettkampfbestimmungen
- Gültigkeit von Spieler- und Trainerlizenzen
- Festsetzung des Spielbeginns
- Sicherstellung, dass Entgelte und Spesen ordnungsgemäß abgerechnet und/oder gezahlt werden
- Ersatz für fehlende Schiedsrichter

- Bericht an die veranstaltende Organisation über Angelegenheiten, die von ihm für wichtig erachtet werden
- Überprüfung der Einhaltung der Werbebestimmungen
- Überprüfung der Spielkleidung
- Überprüfung der technischen Einrichtungen und der Sicherheitsabstände

Der Kommissar gibt in folgenden Fällen Rat und Information:

- Dem 1. Schiedsrichter über die Arbeit der Kampfrichter und über die technische Ausrüstung
- Dem 1. Schiedsrichter auf Anfrage über Spielregeln und deren Interpretation
- Den beteiligten Mannschaften in Angelegenheiten, welche die Wettkampf-Bestimmungen betreffen
- Dem Veranstalter bei Fragen hinsichtlich der Werbebestimmungen

Der Kommissar macht den 1. Schiedsrichter zu einem geeigneten Zeitpunkt auf folgende Dinge aufmerksam:

- Fehler auf dem Anschreibebogen oder bei der Betätigung der Uhren, Anzeigetafel und Signale
- Verstöße gegen die Regeln und Bestimmungen oder anderweitiges Fehlverhalten der beteiligten Mannschaften, insbesondere von Personen in den Mannschaftsbank-Bereichen, soweit diese nicht von den Schiedsrichtern wahrgenommen werden. Dies schließt das Aufwärmen vor dem Spiel und die Zeitspanne nach Spielende ein, solange sich noch Teilnehmer auf dem Spielfeld befinden
- Angelegenheiten, die den Ablauf des Spiels beeinflussen können

## 11.2 Funktionen

Der Kommissar

- überwacht die Arbeit der Kampfrichter. Dies schließt die laufende Überwachung der Eintragungen auf dem Anschreibebogen ein sowie die laufende Überwachung von Spieluhr und Wurfuhr, der richtigen Ergebnisanzeige auf der Anzeigetafel, des richtigen Gebrauchs der Foultafeln und der Mannschaftsfoulanzeiger und des Einwurfpfeils. Er muss ferner dafür sorgen, dass Auszeiten und Spielerwechsel regelgerecht durchgeführt werden.
- überwacht die beteiligten Mannschaften und ist ihnen insbesondere in Bezug auf Ablauf und Organisation behilflich. Es wird von ihm erwartet, dass er die Mannschaften im Falle von Unstimmigkeiten informiert und sie hinsichtlich der einzuschlagenden Verfahrensweise berät.
- berichtet der veranstaltende Organisation über
  - Vorzüge oder Mängel der Spielausrüstung und über die Organisation des Wettkampfes durch den Heimverein.
  - Disqualifikationen und andere mit der Sportdisziplin zusammenhängende Ereignisse.
  - die Qualität der Kampfrichter.
  - die Schiedsrichterleistungen.
  - Verwaltungsangelegenheiten (fehlende Teilnehmersausweise, Werbe genehmigungen, usw.).

### **11.3 Arbeitsweise**

Beim Eintreffen in der Spielhalle meldet sich der Kommissar beim Veranstalter.

Der Kommissar muss nach vorheriger Absprache mit den Schiedsrichtern so rechtzeitig in der Spielhalle sein, dass er ohne Zeitdruck

- die notwendigen Überprüfungen in der Halle vornehmen kann.
- vor dem Spiel an der Besprechung mit den Schiedsrichtern teilnehmen kann.
- mit den Kampfrichtern eine Besprechung durchführen kann.

### **11.4 Besprechung vor dem Spiel**

Folgende Punkte sind mit den Schiedsrichtern bzw. den Verantwortlichen zu klären:

- Anwesenheit eines Schiedsrichterbetreuers, sofern dies vorgeschrieben ist.
- Anwesenheit der Mindestspielerzahl beider Mannschaften gemäß den Bestimmungen des Wettbewerbs sowie Besonderheiten bezüglich der Anzahl deutscher oder nicht-deutscher Spieler.
- Feststellung der Mannschaftsbänke und Körbe
- Feststellung der Farben der Spielkleidung
- Zuteilung der Umkleieräume
- Abwicklung der Schiedsrichter- und Kommissars-Abrechnung. Bei Barzahlung haben Zahlung und Quittierung vor Spielbeginn zu erfolgen.
- Bestimmung des tatsächlichen Spielbeginns
- Festsetzung des Ablaufs, d. h. Vorstellung der Mannschaften, Sicherheitsmaßnahmen für Schiedsrichter, Kampfrichter und Mannschaften
- Behandlung aller strittigen oder möglicherweise zu Bedenken Anlass gebenden Angelegenheiten
- Arbeitsweise des Hallensprechers
- Regelung von Musikeinspielungen
- Einhaltung der Freiräume
- Ablauf des Spiels bei Fernsehübertragungen
- Verhalten von Cheerleadern und Maskottchen

### **11.5 Vor Beginn des Spiels**

Der Kommissar muss sich, ausgenommen für die Zeitdauer der Besprechung mit den Schiedsrichtern, in der Halle aufhalten und jederzeit erreichbar sein. Spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn ist er am Anschreibertisch. Vorher hat er die Spielausrüstung einschließlich der Uhren geprüft und gegebenenfalls mit dem Veranstalter besprochen. Insbesondere müssen folgende Bestimmungen beachtet werden:

- Alle Teilnehmerausweise, Lizenzen und Werbegenehmigungen müssen zur Überprüfung vorliegen.

- Der technische Zustand der Uhren und anderer Ausrüstungsgegenstände ist einwandfrei, ihre Aufstellung auf dem Anschreibertisch entspricht den Anforderungen.
- Die Kampfrichter sind anwesend und entsprechend qualifiziert. Eventuell geforderte Kampfrichterlizenzen sind zu überprüfen.
- Die Kampfrichter kennen ihre Aufgaben und insbesondere ihre besonderen Aufgaben während der letzten Sekunden jedes Spielabschnitts.
- Der 1. Schiedsrichter bestimmt den Spielball.
- Das Spiel beginnt pünktlich zur festgesetzten Zeit, es sei denn, der Anfang wird offiziell verschoben.
- Die Mannschaftsbänke und die Sitzgelegenheiten für die Auswechselspieler sind am richtigen Platz.
- Die Bodenwischer sind an ihrem Platz.
- Fotografen und Fernsehkameras behindern nicht das Spiel.

## **11.6 Während des Spiels**

Während des Spiels beobachtet der Kommissar laufend alle mit dem Spiel zusammenhängenden Vorgänge. Insbesondere muss er kontrollieren, dass

- alle erzielten Punkte richtig auf dem Anschreibebogen eingetragen und auf der Anzeigetafel angezeigt sind.
- die Spieluhr ordnungsgemäß bedient wird und einwandfrei funktioniert.
- die Wurfuhr ordnungsgemäß bedient wird und einwandfrei funktioniert.
- alle Anträge für Auszeiten und Spielerwechsel den Anschreiber erreichen, ordnungsgemäß ausgeführt und eingetragen werden.
- alle Fouls richtig eingetragen und die Anzeiger für Spieler- und Mannschaftsfouls ordnungsgemäß bedient werden.

Der Kommissar unterstützt die Schiedsrichter, indem er sich den richtigen Freiwurfer merkt und weiß, wie das Spiel nach einer Auszeit fortgesetzt wird. Er hält diese Wahrnehmung für die Schiedsrichter zur Verfügung.

Kurz vor Ende eines jeden Spielabschnitts richtet er seine besondere Aufmerksamkeit auf das Spiel und die Spiel- und Wurfuhren, damit er, wenn nötig, dem 1. Schiedsrichter bei der Entscheidung über die Gültigkeit eines Korbs und/oder Fouls helfen kann.

Jeder Vorgang, der zu Disziplinarstrafen führen kann, sowie jede Meinungsverschiedenheit sind mit besonderer Wachsamkeit zu beobachten.

Der Kommissar übernimmt keinesfalls Funktionen der Kampfrichter. Signale für Auszeiten und Spielerwechsel müssen vom Anschreiber bzw. Zeitnehmer gegeben werden. Er soll bei seiner Überwachung die Kampfrichter bei ihrer Arbeit unterstützen, aber nicht stören. Er muss aber eingreifen, wenn er einen Fehler bemerkt.

## **11.7 Nach Beendigung eines Spielabschnitts oder des Spiels**

Nach Ende eines Spielabschnitts vergewissert sich der Kommissar, dass der Anschreiber die für diesen Spielabschnitt erforderlichen Abschlusseintragungen vorgenommen hat, und kontrolliert den Spielstand. Diese Kontrollen führt er

zusätzlich während einer Auszeit durch und wann immer ihm dies zweckmäßig erscheint.

Während der Halbzeitpause überprüft der Kommissar den Anschreibebogen und hält sich danach am oder in der Nähe des Anschreibertischs auf. Er geht auf keinen Fall in den Umkleideraum zu den Schiedsrichtern. Ein Gespräch mit den Schiedsrichtern am Spielfeld beinhaltet keine Diskussion über ihre Leistung. Der Kommissar sorgt dafür, dass keine Teilnehmer, Vereinsfunktionäre, Zuschauer oder Medienvertreter Gelegenheit haben, die Schiedsrichter während der Halbzeit anzusprechen.

Unmittelbar nach Spielende beobachtet der Kommissar das Verhalten der Teilnehmer, solange diese sich noch auf oder am Spielfeld befinden. Weitere Aufgaben des Kommissars nach Spielende: Er

- veranlasst, dass der Anschreibebogen richtig abgeschlossen und von den Schiedsrichtern unterschrieben wird.
- bespricht mit dem Veranstalter und dem Vertreter der Gastmannschaft etwaige wichtig erscheinende Vorkommnisse im Spiel.
- gibt den Kampfrichtern in angemessener Form Rückmeldung über deren Leistung.
- beteiligt sich an der Nachbesprechung der Schiedsrichter.
- stellt seine Berichte über den Wettkampf innerhalb 24 Stunden nach Spielende fertig und schickt sie an die zuständigen Stellen.
- meldet Proteste und Disqualifikationen an die zuständige Stelle. Unter keinen Umständen darf sich der Kommissar in Diskussionen einlassen über Angelegenheiten, die eventuell Disziplinarverfahren nach sich ziehen. Er berät gegebenenfalls den Vertreter des betreffenden Vereins hinsichtlich der notwendigen Verfahrensschritte.

## 12 Aufgaben des Vertreters des Gastvereins am Anschreibertisch

In Spielen, in denen kein Kommissar eingesetzt ist, ist der Gastverein berechtigt, das Kampfgericht durch einen Vertreter am Anschreibertisch zu überwachen. Die Überwachung bezieht sich auf die regelgerechte Arbeit des Anschreibers, des Anschreiber-Assistenten, des Zeitnehmers und des Wurfuhr-Zeitnehmers. Bei Unstimmigkeiten ist er berechtigt, den nächsten Schiedsrichter – sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist – um Klärung zu bitten. Auf keinen Fall darf er in die Arbeit der Kampfrichter eingreifen. Er hat sich darüber hinaus jeglicher verbaler Äußerungen und Gestik zu enthalten. Seine Anwesenheit darf auf keinen Fall die Arbeit der Kampfrichter behindern.

Die Platzierung am Anschreibertisch erfolgt analog der Sitzordnung des Kommissars (Bild 1).

**Anmerkung:** Der Vertreter des Gastvereins gehört zu den Mannschaftsbegleitern seiner Mannschaft und deshalb fällt sein Verhalten unter die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter.

## 13 Schluss

Alle Kampfrichter tragen eine große Verantwortung für den ordnungsgemäßen Ablauf des Spiels. Sie sind daher aufgerufen, als Team mit hoher Aufmerksamkeit ihr Bestes bei der Erfüllung ihrer Aufgaben zu geben. Dazu gehört auch, dass sie



sich neutral gegenüber den Schiedsrichtern verhalten, ihnen helfend zur Seite stehen und sie durch Informationen und korrekte Arbeit unterstützen.

Die Kampfrichter arbeiten mit den Schiedsrichtern eng zusammen. Bemerkungen oder Gesten über Leistungen und Entscheidungen der Schiedsrichter oder über Spieler und Mannschaften gehören daher nicht an den Anschreibertisch.

Ein gutes Kampfgericht zeichnet sich dadurch aus, dass seine Mitglieder aufmerksam alle für ihre Arbeit wichtigen Vorgänge konzentriert beobachten und sich darüber gegenseitig informieren. Dies trägt dazu bei, dass folgende Aufgaben korrekt wahrgenommen werden:

- Abwicklung von Spielerwechsel und Auszeiten
- Anzeige der Anzahl persönlicher Spielerfouls
- Aufstellen der Mannschaftsfoulanzeiger
- Bedienen des Einwurfpfeils
- Bedienen der Anzeigetafel

So rufen z. B. die außen sitzenden Kampfrichter laut „Spielerwechsel Grün“ oder „Auszeit Weiß“, sobald ein solcher Antrag auf ihrer Seite vorgebracht wird. Nach einer Foulanzeige durch den Schiedsrichter ruft der Schreiber z. B. „Nr. 6 Weiß, 4. Foul, 4. Mannschaftsfoul Weiß“, damit der Schreiber-Assistent seine Anzeigetafel überprüfen kann und die außen sitzenden Kampfrichter das Aufstellen der Mannschaftsfoulanzeiger rechtzeitig vorbereiten. Auch die Überprüfung des aktuellen Spielstands auf der Anzeigetafel erfolgt auf diese Weise. Hilfreich ist es ebenfalls, wenn der Zeitnehmer dem Schreiber bei Ereignissen wie Foul, Korb-erfolg usw. die Spielminutenzahl zuruft. Darüber hinaus sind alle Kampfrichter aufgefordert, sich immer auch die Spieler zu merken, die gerade einen Korb erzielt haben oder Freiwürfe ausführen sollen.

Das Basketballspiel ist in den letzten Jahren schnell und kampfbetont geworden. In der Endphase des Spiels wird die Zeit in Zehntelsekunden gemessen, Kleinigkeiten können ein Spiel entscheiden. Kampfrichter müssen deshalb hoch konzentriert bei ihrer Arbeit sein und dürfen sich nicht durch Zuschauer, Trainer oder Spieler von der Arbeit am Tisch ablenken lassen.

Das Selbstverständnis eines Kampfrichters darf es nicht zulassen, dass durch seine Fehler das Spiel beeinflusst wird. Am Ende des Spiels muss jeder im Team sagen können:

***Ich habe alles zum guten und korrekten Ablauf des Spiels getan!***

## 14 Der Anschreibebogen der FIBA

### 14.1 Vorbemerkungen

Der nachfolgend beschriebene Anschreibebogen wurde 1994 eingeführt und gilt verbindlich für alle offiziellen Spiele der FIBA. Die FIBA hat damit dem Drängen zahlreicher Nationalverbände entsprochen, die eine vereinfachte Form des Anschreibens gefordert hatten. Ziel war es, den Anschreiber von Eintragungen zu entbinden, die nicht unmittelbar für das laufende Spiel und sein Ergebnis relevant sind und im Wesentlichen nur statistischen Wert besitzen. Hierdurch sollte es ihm möglich werden, sich bei seiner schwierigen Aufgabe noch stärker auf das immer schneller gewordene Spiel und auf die für ihn relevanten Aktionen zu konzentrieren, um fehlerfrei arbeiten zu können. Ohnehin werden bei internationalen Spielen sowie Spielen auf oberer nationaler Ebene umfangreiche Statistiken (Scouting) erstellt, die den Spielablauf detailliert wiedergeben.

Der Anschreibebogen der FIBA unterscheidet sich vom Anschreibebogen des DBB im Wesentlichen in zwei Punkten:

1. Er verzichtet grundsätzlich auf das Eintragen von Spielminuten.
2. Er verzichtet auf das manuelle Eintragen des laufenden Ergebnisses, das stattdessen auf einer vorgegebenen Zahlenreihe durch Abstreichen bzw. durch Punkte kenntlich gemacht wird.

Das Präsidium des Deutschen Basketball Bundes hat beschlossen, den Anschreibebogen der FIBA **nicht** für den Spielbetrieb des DBB zu verwenden.

Soweit jedoch offizielle Spiele auf internationaler Ebene mit Beteiligung deutscher Mannschaften (Länderspiele, Europapokalspiele) stattfinden, ist der von der FIBA vorgeschriebene Anschreibebogen einzusetzen. **Der offizielle Anschreibebogen**, wie in Bild 49 dargestellt, ist der, welcher von der Technischen Kommission der FIBA genehmigt ist. Er besteht aus einem Original und drei Kopien aus verschiedenfarbigem Papier. Das Original aus weißem Papier ist für die FIBA. Die erste Kopie aus blauem Papier ist für den Ausrichter des Wettbewerbs. Die zweite Kopie aus rosa Papier ist für die siegreiche Mannschaft. Die letzte Kopie aus gelbem Papier ist für die verlierende Mannschaft.

#### **Anmerkungen:**

1. Es wird empfohlen, dass der Anschreiber zwei verschiedenfarbige Schreibstifte benutzt. Einen für das erste und dritte Viertel, den anderen für das zweite und vierte Viertel.
2. Der Anschreibebogen kann elektronisch vorbereitet und ausgefüllt werden.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**ANSCHREIBEBOGEN**

Mannschaft A \_\_\_\_\_ Mannschaft B \_\_\_\_\_

Wettbewerb \_\_\_\_\_ Datum \_\_\_\_\_ Zeit \_\_\_\_\_ 1. Schiedsrichter \_\_\_\_\_  
Spiel Nr. \_\_\_\_\_ Ort \_\_\_\_\_ 2. SR \_\_\_\_\_ 3. SR \_\_\_\_\_

**Mannschaft A** \_\_\_\_\_

Auszeiten \_\_\_\_\_

Mannschaftsfouls

Viertel ① 

1	2	3	4
---	---	---	---

 Viertel ② 

1	2	3	4
---	---	---	---

Viertel ③ 

1	2	3	4
---	---	---	---

 Viertel ④ 

1	2	3	4
---	---	---	---

Verlängerungen \_\_\_\_\_

Lizenz Nr.	Spieler	Nr.	im Spiel	Fouls					
				1	2	3	4	5	

Trainer \_\_\_\_\_

Trainer-Assistent \_\_\_\_\_

**Mannschaft B** \_\_\_\_\_

Auszeiten \_\_\_\_\_

Mannschaftsfouls

Viertel ① 

1	2	3	4
---	---	---	---

 Viertel ② 

1	2	3	4
---	---	---	---

Viertel ③ 

1	2	3	4
---	---	---	---

 Viertel ④ 

1	2	3	4
---	---	---	---

Verlängerungen \_\_\_\_\_

Lizenz Nr.	Spieler	Nr.	im Spiel	Fouls					
				1	2	3	4	5	

Trainer \_\_\_\_\_

Trainer-Assistent \_\_\_\_\_

Anschreiber \_\_\_\_\_

Anschreiber-Assistent \_\_\_\_\_

Zeitnehmer \_\_\_\_\_

Wurfuhr-Zeitnehmer \_\_\_\_\_

1. Schiedsrichter \_\_\_\_\_

2. SR \_\_\_\_\_ 3. SR \_\_\_\_\_

Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests \_\_\_\_\_

**LAUFENDES ERGEBNIS**

	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1		41	41	81	81	121	121
2	2		42	42	82	82	122	122
3	3		43	43	83	83	123	123
4	4		44	44	84	84	124	124
5	5		45	45	85	85	125	125
6	6		46	46	86	86	126	126
7	7		47	47	87	87	127	127
8	8		48	48	88	88	128	128
9	9		49	49	89	89	129	129
10	10		50	50	90	90	130	130
11	11		51	51	91	91	131	131
12	12		52	52	92	92	132	132
13	13		53	53	93	93	133	133
14	14		54	54	94	94	134	134
15	15		55	55	95	95	135	135
16	16		56	56	96	96	136	136
17	17		57	57	97	97	137	137
18	18		58	58	98	98	138	138
19	19		59	59	99	99	139	139
20	20		60	60	100	100	140	140
21	21		61	61	101	101	141	141
22	22		62	62	102	102	142	142
23	23		63	63	103	103	143	143
24	24		64	64	104	104	144	144
25	25		65	65	105	105	145	145
26	26		66	66	106	106	146	146
27	27		67	67	107	107	147	147
28	28		68	68	108	108	148	148
29	29		69	69	109	109	149	149
30	30		70	70	110	110	150	150
31	31		71	71	111	111	151	151
32	32		72	72	112	112	152	152
33	33		73	73	113	113	153	153
34	34		74	74	114	114	154	154
35	35		75	75	115	115	155	155
36	36		76	76	116	116	156	156
37	37		77	77	117	117	157	157
38	38		78	78	118	118	158	158
39	39		79	79	119	119	159	159
40	40		80	80	120	120	160	160

Ergebnisse Viertel ① A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Viertel ② A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Viertel ③ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Viertel ④ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Verlängerungen A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Endergebnis A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Name der gewinnenden Mannschaft \_\_\_\_\_

Bild 49 Anschreibebogen der FIBA

## 14.2 Vorbereitung des FIBA-Anschreibebogens

**Spätestens zwanzig Minuten** vor dem angesetzten Spielbeginn muss der Anschreiber den Anschreibebogen wie folgt vorbereiten (Bild 50):

Er trägt die Namen der beiden Mannschaften in das Feld am Kopf des Anschreibebogens ein. Die erste Mannschaft ist immer die Heimmannschaft.

Bei Turnieren oder Spielen auf neutralem Spielfeld ist die erste Mannschaft diejenige, die im Programm als erste genannt ist.

Die erste Mannschaft ist die Mannschaft „A“ und die zweite Mannschaft ist die Mannschaft „B“. Er trägt dann

- den Namen des Wettbewerbs,
- die Nummer des Spiels,
- das Datum, die Anfangszeit und den Spielort und
- die Namen der Schiedsrichter ein.



**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
ANSCHREIBEBOGEN**

Mannschaft A <u>HOOPERS</u>		Mannschaft B <u>POINTERS</u>					
Wettbewerb	<u>WCM</u>	Datum	<u>20.11.2014</u>	Zeit	<u>20:00</u>	1. Schiedsrichter	<u>WALTON, M.</u>
Spiel Nr.	<u>5</u>	Ort	<u>GENF</u>	2. SR	<u>CHANG, Y.</u>	3. SR	<u>BARTOK, K.</u>

**Bild 50 Anschreibebogen der FIBA – Kopfleiste**

Dann trägt der Anschreiber die Namen der Mitglieder beider Mannschaften gemäß der vom Trainer oder seinem Vertreter zur Verfügung gestellten Liste ein. Mannschaft „A“ nimmt den oberen Teil des Anschreibebogens ein und Mannschaft „B“ den unteren.

- In die erste Spalte trägt er die Nummer (letzten drei Ziffern) der Spielerlizenz ein. Bei Turnieren wird die Nummer der Spielerlizenz nur beim ersten Spiel eingetragen, das von dieser Mannschaft bestritten wird.
- In die zweite Spalte trägt er den Namen und den Anfangsbuchstaben des Vornamens des Spielers in der Reihenfolge der Trikotnummern in GROSSBUCHSTABEN ein. Der Kapitän der Mannschaft wird durch die Eintragung (CAP) unmittelbar hinter seinem Namen gekennzeichnet.
- Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Spielern an, trägt er eine waagerechte Linie in die unteren leeren Spalten ein.
- Am unteren Ende des Abschnitts für die Mannschaften trägt er (in GROSSBUCHSTABEN) den Namen des Trainers und des Trainer-Assistenten der Mannschaft ein.
- Der Anschreiber trägt seinen Namen in GROSSBUCHSTABEN in den Anschreibebogen ein, nachdem Anschreiber-Assistent, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer dies getan haben.

**Spätestens zehn Minuten vor Spielbeginn** müssen beide Trainer

- die Übereinstimmung der Namen und der dazugehörigen Nummern ihrer Mannschaftsmitglieder bestätigen.
- die Namen des Trainers und Trainer-Assistenten bestätigen.

- die Spieler der Ersten Fünf bezeichnen, indem sie ein kleines „x“ in der Spalte „im Spiel“ neben der Trikotnummer eintragen.
  - den Anschreibebogen unterschreiben.
- Der Trainer der Mannschaft „A“ hat als Erster diese Information zu geben.


Auszeiten		Mannschaftsfouls						
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">7</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">9 10</div> </div>		<b>Viertel ①</b> <del>1</del> <del>2</del> <del>3</del> <del>4</del>	<b>Viertel ②</b> <del>5</del> <del>6</del> <del>7</del> <del>8</del>	<b>Viertel ③</b> <del>1</del> <del>2</del> <del>3</del> <del>4</del>	<b>Viertel ④</b> <del>5</del> <del>6</del> <del>7</del> <del>8</del>			
Verlängerungen								
Lizenz Nr.	Spieler	Nr.	im Spiel	Fouls				
				1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5	⊗	P <sub>2</sub>				
002	JONES, M.	8	⊗	P	P	P <sub>2</sub>		
003	SMITH, E.	9	⊗	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P <sub>1</sub>	
004	FRANK, Y.	12	×	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>			
010	NANCE, L.	18	⊗	P	P	U <sub>1</sub>		
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P <sub>1</sub>	P			
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	×	P <sub>3</sub>	P <sub>2</sub>			
021	MARTINEZ, M.	33	×	T <sub>1</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD
022	SANCHES, N.	42	×	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub> GD
024	MANOS, K.	55	×	P <sub>2</sub>	D <sub>2</sub>			
Trainer		LOOR, A.				C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	
Trainer-Assistent		MONTA, B.						

Bild 51 Mannschaften auf dem Anschreibebogen der FIBA

## 14.3 Eintragungen während des Spiels

### 14.3.1 Ankreuzen der eingesetzten Spieler

Zu Spielbeginn kreist der Anschreiber das kleine „x“ bei den Spielern ein, die das Spiel beginnen. Während des Spiels trägt er ein kleines „x“ (ohne Kreis) immer dann in der Spalte „im Spiel“ neben der Trikotnummer ein, wenn ein Ersatzspieler zum ersten Mal das Spielfeld betritt.

### 14.3.2 Anschreiben der Auszeiten

Die Auszeiten werden während jeder Halbzeit und Verlängerung durch ein großes „X“ in das entsprechende Feld unter dem Namen der Mannschaft eingetragen.

Am Ende jeder Halbzeit und jeder Verlängerung werden in den nicht gebrauchten Feldern zwei parallele Linien eingetragen.

### 14.3.3 Anschreiben der Fouls

Spielerfouls können persönliche, technische, unsportliche oder disqualifizierende Fouls sein und werden den Spielern angeschrieben. Fouls von Personen im Mannschaftsbankbereich (Trainern, Trainer-Assistenten, Ersatzspielern, ausgeschlossene Spieler und Mannschaftsbegleitern) sind technische oder disqualifizierende Fouls und werden dem Trainer angeschrieben.

Die Eintragung aller Fouls wird wie folgt vorgenommen:

- Ein persönliches Foul wird mit einem „P“ eingetragen.
- Ein technisches Foul gegen einen Spieler wird mit einem „T“ eingetragen. Ein zweites technisches Foul wird ebenfalls mit einem „T“ eingetragen, gefolgt von einem „GD“ für die Spieldisqualifikation (Game Disqualification) in das nächstfolgende Kästchen.
- Ein technisches Foul wegen persönlichen unsportlichen Verhaltens des Trainers wird mit einem „C“ eingetragen. Ein zweites gleichartiges Foul wird ebenfalls mit einem „C“ eingetragen, gefolgt von einem „GD“ für die Spieldisqualifikation in das nächstfolgende Kästchen.
- Ein technisches Foul, welches aus einem anderen Grund dem Trainer angerechnet wird, wird mit einem „B“ eingetragen. Ein drittes technisches Foul (eines davon kann ein „C“ sein) wird ebenfalls mit einem „B“ oder „C“ eingetragen, gefolgt von einem „GD“ für die Spieldisqualifikation in das nächstfolgende Kästchen.
- Ein unsportliches Foul wird mit einem „U“ eingetragen. Ein zweites unsportliches Foul wird ebenfalls mit einem „U“ eingetragen, gefolgt von einem „GD“ in das nächstfolgende Kästchen.
- Ein disqualifizierendes Foul wird mit einem „D“ eingetragen.
- Jedes Foul, das mit einer Freiwurfsstrafe verbunden ist, wird durch Hinzufügen der entsprechenden Anzahl der Freiwürfe (1, 2 oder 3) neben dem „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ oder „D“ eingetragen.
- Alle Fouls gegen beide Mannschaften, deren Strafen gemäß Art. 42 (Sonderfälle) wegen gleicher Schwere gegeneinander aufgerechnet werden, werden durch Hinzufügen eines kleinen „c“ neben dem „P“, „T“, „C“, „B“, „U“ oder „D“ gekennzeichnet.

#### Beispiele für disqualifizierende Fouls gegen Personen des Mannschaftsbankbereichs:

Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler wird folgendermaßen eingetragen:

001	MAYER, F.	5	⊗	D			
-----	-----------	---	---	---	--	--	--

und

Trainer	LOOR, A.			B <sub>1</sub>		
Trainer-Assistent	MONTA, B.					

Ein disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer-Assistenten wird folgendermaßen eingetragen:

<b>Trainer</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>1</sub></i>		
<b>Trainer-Assistent</b>	<i>MONTA, B.</i>	<i>D</i>		

Ein disqualifizierendes Foul gegen einen ausgeschlossenen Spieler nach seinem fünften Foul wird folgendermaßen eingetragen:

<i>015</i>	<i>RUSH, S.</i>	<b>25</b>	<b>×</b>	<i>T<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>3</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>D</i>
------------	-----------------	-----------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

und

<b>Trainer</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>1</sub></i>		
<b>Trainer-Assistent</b>	<i>MONTA, B.</i>			

### Beispiele für disqualifizierende Fouls nach einer Gewalttätigkeit:

Disqualifizierende Fouls gegen Personen des Mannschaftsbankbereichs, weil sie den Mannschaftsbankbereich verlassen haben (Art. 39), werden wie nachstehend eingetragen. In alle verbleibenden Foulkästchen der disqualifizierten Person wird ein „F“ eingetragen.

Falls nur der Trainer disqualifiziert wird:

<b>Trainer</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>D<sub>2</sub></i>	<i>F</i>	<i>F</i>
<b>Trainer-Assistent</b>	<i>MONTA, B.</i>			

Falls nur der Trainer-Assistent disqualifiziert wird:

<b>Trainer</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>1</sub></i>		
<b>Trainer-Assistent</b>	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Falls sowohl der Trainer als auch der Trainer-Assistent disqualifiziert werden:

<b>Trainer</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>D<sub>2</sub></i>	<i>F</i>	<i>F</i>
<b>Trainer-Assistent</b>	<i>MONTA, B.</i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>

Falls der Ersatzspieler weniger als vier Fouls begangen hat, wird ein „F“ in alle verbleibenden Foulkästchen eingetragen:

<i>003</i>	<i>SMITH, E.</i>	<b>9</b>	<b>×</b>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>F</i>	<i>F</i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	----------	----------------------	----------------------	----------	----------	----------

Falls es sich um das fünfte Foul des Ersatzspielers handelt, wird ein „F“ in das letzte Foulkästchen eingetragen:

<i>002</i>	<i>JONES, M.</i>	<b>8</b>	<b>×</b>	<i>T<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>3</sub></i>	<i>P<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>F</i>
------------	------------------	----------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

Hat der ausgeschlossene Spieler bereits zuvor das fünfte Foul begangen, wird ein großes „F“ in den Raum rechts neben dem letzten Foul eingetragen:

<i>015</i>	<i>RUSH, S.</i>	<b>25</b>	<b>×</b>	<i>T<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>3</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>P<sub>1</sub></i>	<i>P<sub>2</sub></i>	<i>F</i>
------------	-----------------	-----------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------

Zusätzlich zu den oben genannten Beispielen mit den Spielern Smith, Jones und Rush oder nach der Disqualifikation eines Mannschaftsbegleiters wird ein technisches Foul beim Trainer eingetragen:

<b>Trainer</b>	<i>LOOR, A.</i>	<i>B<sub>1</sub></i>		
<b>Trainer-Assistent</b>	<i>MONTA, B.</i>			

**Anmerkung:** Technische oder disqualifizierende Fouls (gemäß Art. 39) zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.

#### 14.3.4 Mannschaftsfouls

Für jedes Viertel sind vier Kästchen (unmittelbar unter dem Namen der Mannschaft und oberhalb der Namen der Spieler) auf dem Anschreibebogen vorgesehen, um die Mannschaftsfouls einzutragen.

Nach jedem persönlichen, technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Foul eines Spielers schreibt der Anschreiber das Foul bei der Mannschaft des Spielers mit einem großen „X“ an.



### 14.3.5 Das laufende Ergebnis

Der Anschreiber führt ein chronologisch laufendes Ergebnis der Punkte, die von beiden Mannschaften erzielt wurden (Bild 52).

Vier Spalten für dieses laufende Ergebnis sind auf dem Anschreibebogen vorgesehen.

Jede dieser Spalten ist wiederum in vier weitere Spalten aufgeteilt. Die zwei auf der linken Seite sind für die Mannschaft „A“ und die zwei auf der rechten Seite sind für die Mannschaft „B“ bestimmt. Die mittleren Spalten stellen für beide Mannschaften das laufende Ergebnis (160 Punkte) dar.

Der Anschreiber trägt

- zuerst** bei einem gültigen Feldkorb eine diagonale Linie „/“ und bei einem gültigen Freiwurf einen dicken Punkt „●“ ein. Dies wird in das Kästchen mit der neuen Gesamtpunktzahl eingetragen, die die Mannschaft erreicht, die gerade Punkte erzielt hat.
- danach** in das leere Kästchen neben der neuen Gesamtpunktzahl (neben dem letzten „/“ oder „●“) die Nummer des Spielers ein, der einen Feldkorb oder einen Freiwurf erzielt hat.

Weiter ist zu beachten:

- Ein Drei-Punkte-Feldkorb wird angeschrieben, indem ein Kreis um die Nummer des Werfers gezogen wird.
- Ein zufälliger Eigenkorb wird dem Kapitän auf dem Spielfeld der gegnerischen Mannschaft angeschrieben.
- Punkte, die gegeben werden, obwohl der Ball nicht in den Korb geht (Art. 31) werden dem Spieler angeschrieben, der auf den Korb geworfen hat.

### 14.3.6 Tätigkeiten des Anschreibers in der Pause zwischen Vierteln, bei Halbzeit und vor Verlängerungen

Am Ende jedes Spielabschnitts zieht der Anschreiber einen dicken Kreis „●“ um die zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkte, gefolgt von einer dicken waagerechten Linie unter diesen Punkten sowie unter den Nummern der Spieler, die jeweils diese letzten Punkte erzielt haben.

Am Ende jedes Spielabschnitts trägt der Anschreiber das Ergebnis jedes Viertels in den vorgesehenen Abschnitt am unteren Ende des Anschreibebogens ein.

Zu Beginn jedes Spielabschnitts schreibt der Anschreiber das chronologisch laufende Ergebnis der Punkte an der Stelle weiter, an der er aufgehört hatte.

So oft wie möglich sollte der Anschreiber sein laufendes Ergebnis mit der sichtbaren Anzeigetafel vergleichen. Kommt es zu Unstimmigkeiten und ist sein Ergebnis richtig, soll er sofort veranlassen, dass die Anzeigetafel berichtigt wird. Im Zweifelsfall, oder wenn eine der beiden Mannschaften Einwände gegen die Berichtigung erhebt, benachrichtigt der Anschreiber den 1. Schiedsrichter, sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist.

	A		B	
	1	●	6	
	2	●	6	
6	/	3	3	
	4	4		
11	/	5	5	5
11	●	●	5	
	7	7		
10	/	8	8	
	9	/	9	10
	10	10		
10	/	11	11	
	12	/	12	7
4	/	13	13	7
5	●	●	14	
5	●	15	15	6
	16	16		
5	/	17	17	
	18	18	6	
6	/	19	19	
	20	/	20	9
	21	21		
11	/	22	22	9
	23	23	9	
11	/	24	24	
	25	/	25	7
	26	26	7	
5	/	27	27	
	28	28	6	
10	/	29	29	
	30	/	30	8
4	/	31	31	
	32	/	32	5
4	●	●	33	5
4	●	34		
	35	/	35	10
10	/	36	36	
	37	/	37	12
	38	38		
10	/	39	39	12
10	●	●	40	12

**Bild 52**  
**Laufendes**  
**Ergebnis**

### 14.3.7 Tätigkeiten des Anschreibers nach Spielende

Am Ende des Spiels zieht der Anschreiber zwei dicke waagerechte Linien unter den zuletzt von jeder Mannschaft erzielten Punkten sowie unter den Nummern der Spieler, die die letzten Punkte erzielt haben (Bild 53).

Er streicht die frei gebliebenen Foulkästchen mit einer dicken horizontalen Linie durch.

Weiter trägt er das Endergebnis und den Namen der siegreichen Mannschaft ein.

Nachdem der/die andere(n) Schiedsrichter unterschrieben haben, bestätigt und unterschreibt der 1. Schiedsrichter den Anschreibebogen als letzter. Damit ist die Zuständigkeit und Verbindung der Schiedsrichter mit dem Spiel beendet.

7	<del>70</del>	<del>70</del>	6
7	<del>71</del>	71	
7	<del>72</del>	<del>72</del>	6
	73	73	
9	<del>74</del>	74	
	75	75	
11	<del>76</del>	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

**Bild 53**  
**Abschluss**

<b>Anschreiber</b> <u>N. MAIER</u>	<b>Ergebnisse Viertel ①</b> A <u>15</u> B <u>18</u>
<b>Anschreiber-Assistent</b> <u>O. SABAY</u>	<b>Viertel ②</b> A <u>19</u> B <u>10</u>
<b>Zeitnehmer</b> <u>R. LEBLANC</u>	<b>Viertel ③</b> A <u>26</u> B <u>19</u>
<b>Wurfuhr-Zeitnehmer</b> <u>K. AUSTIN</u>	<b>Viertel ④</b> A <u>16</u> B <u>25</u>
	<b>Verlängerungen</b> A <u>/</u> B <u>/</u>
<b>1. Schiedsrichter</b> <u>M. Walton</u>	<b>Endergebnis</b> A <u>76</u> B <u>72</u>
<b>2. Schiedsr.</b> <u>Y. Chang</u> <b>3. Schiedsr.</b> <u>K. Bartok</u>	<b>Gewinnende Mannschaft</b> <u>HOOPERS</u>
<b>Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests</b> _____	

**Bild 54** **Unteres Ende des Anschreibebogens der FIBA**

### 14.4 Verfahren im Falle eines Protests

Unterschreibt einer der Kapitäne den Anschreibebogen unter Protest (im Feld „Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Protests“), müssen sich die Kampfrichter und der/die andere(n) Schiedsrichter zur Verfügung des 1. Schiedsrichters halten, bis er ihnen die Erlaubnis gibt, sich zu entfernen.

## 15 Anhang 1: Kampfrichter-Vorschriften für Spiele der BBL

Dieses Kapitel enthält aktualisierte Auszüge aus der Unterlage "**Qualitätssicherung Kampfrichter**", **Beko Basketball Bundesliga, September 2013**. Sie beschreibt Vorgaben für die Arbeit der BekoBBL-Kampfgerichte, die über die grundlegenden Prozeduren der Tischarbeit hinausgehen oder im Einzelfall davon abweichen.

### 15.1 Vor Spielbeginn: Anschreibertisch, Kampfrichter, Ausrüstung, technische Standards

#### 15.1.1 Anschreibertisch (Voraussetzungen)

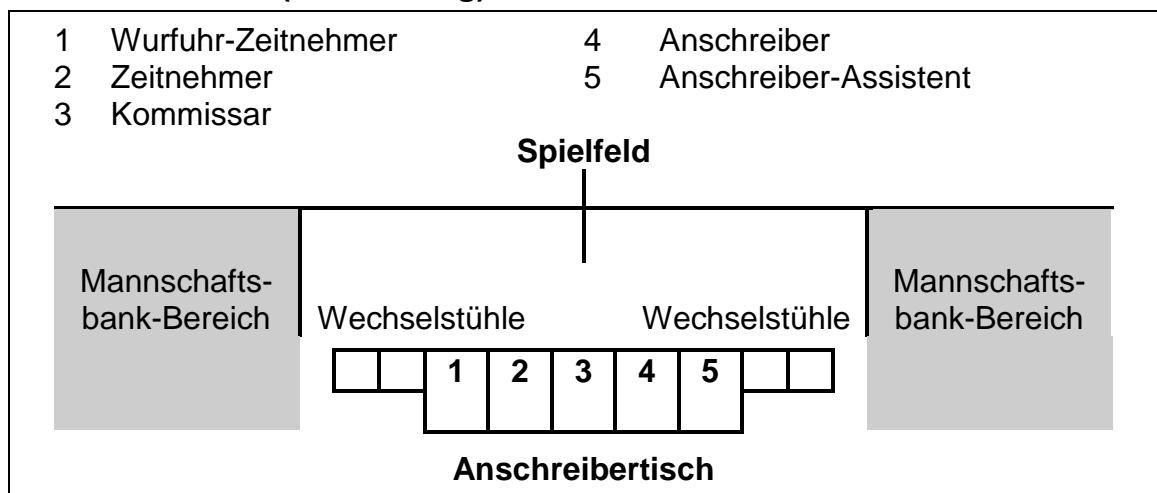
Laut FIBA-Regeln müssen Tisch und Stühle der Kampfrichter auf einem Podest stehen, um Mannschaftsbänke und Wechselstühle gut einsehen zu können. Die Werbebande muss unmittelbar und bündig mit der Tischkante abschließen.

**BBL-Standard:** Tische und Stühle der Kampfrichter sollen auf einem mindestens 0,20 m hohen Podest stehen. Ragt die Werbebande über die Höhe des Anschreibertischs hinaus, ist dieser durch ein Podest zwingend auf eine bündige Höhe zu bringen.

Unmittelbar an der Vorderseite des Anschreibertischs ist Werbung zulässig, sofern diese horizontal und vertikal bündig mit dem Tisch angebracht ist.

**Anmerkung:** Die in manchen Hallen bisher vorhandene horizontale Lücke zwischen Tischkante und Werbebande ist unzulässig, weil sie die Kommunikation der Schiedsrichter mit Kampfgericht/Kommissar erschwert.

#### 15.1.2 Anschreibertisch (Sitzordnung)



Die Anordnung der Plätze für Kampfrichter und BBL-Kommissar gemäß Abbildung ist obligatorisch. Ist der Anschreiber Linkshänder, muss die Anordnung spiegelbildlich zu Position 3 erfolgen. Technik und Verkabelung folgt der Sitzordnung (nicht umgekehrt). Die am Anschreibertisch zu bedienenden Geräte sind mit ausreichend langen Kabeln zu versehen, so dass beide Sitzordnungen (siehe oben) gewährleistet sind. Die Kabel sind unter dem Tisch und außerhalb der Reichweite der am Anschreibertisch sitzenden Personen so zu verlegen, dass sie nicht unter Zugspannung stehen und die Verbindungen nicht versehentlich gelöst werden können.

## **Sitzordnung für zusätzliche Funktionen**

Der Hallensprecher und/oder die Scouter dürfen seitlich am oder hinter dem Anschreibertisch sitzen.

### **15.1.3 Kampfrichter und Ausrüstung**

Die Tätigkeit bei BBL-Spielen ist ausschließlich für lizenzierte Kampfrichter möglich. Das Kampfgericht besteht mindestens aus

- Anschreiber,
- Anschreiber-Assistent,
- Zeitnehmer und
- Wurfuhr-Zeitnehmer.

Ist für die Anzeigesysteme die Eingabe in ein Bedienpult erforderlich, darf diese Funktion **nicht** vom Anschreiber-Assistenten wahrgenommen werden. Der Platz für diese Zusatzfunktion ist außen neben dem Anschreiber-Assistenten.

#### **Ausrüstungsgegenstände am Kampfgericht (Checkliste)**

- Bediengeräte für Wurfuhr, Spieluhr und Anzeigetafel
- Mindestens zwei unterschiedliche und in der Lautstärke regelbare Signale
- Stoppuhr, Schilder für die Anzahl der Spielerfouls, Einwurfpfeil, Anzeiger für Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze (rot)
- Anschreibebogen mit verschiedenfarbigen (schwarz, rot, blau und grün) Kugelschreiber(n)
- Je zwei Sitzgelegenheiten für Wechselspieler.

#### **Ersatzgeräte und Bedienungsanleitungen**

Der Ersatz von technischen Ausrüstungsgegenständen im Falle eines Schadens muss umgehend und schnellstmöglich erfolgen (Korbanlagen, Uhren, Signal etc.). Hierfür ist qualifiziertes Personal vorzuhalten. Die eingesetzten Kampfrichter müssen wissen, wo die Ersatzgeräte sind, wie sie angeschlossen werden und wo notwendige Sicherungskästen (zugänglich) sind. Sachkundiges Personal zur Behebung von spielrelevanten technischen Störungen oder Ausfällen und/oder Reparaturen z. B. an der Korbanlage ist während des gesamten Spiels vorzuhalten.

Die Checkliste (s. o.) enthält nicht nur den Standort, sondern auch gegebenenfalls Aufbauhinweise und Hinweise auf Bedienungsanleitungen.

Bei einem Ausfall der Spieluhr während des Spiels kann diese durch eine mechanische Uhr ersetzt werden. Der Ersatz für die Wurfuhr muss mindestens zwei, besser vier elektronische Anzeigen (Bodenanlage) haben.

Weiterhin müssen für alle zu bedienenden elektrischen Geräte selbst erstellte Prozedurbeschreibungen (laminiert) für alle in einem Spiel denkbaren Korrekturingriffe erstellt werden, also einfache und verständliche Ablauffolgen (nicht die Bedienungsanleitung selbst, sondern deren praktische Umsetzung) und bei jedem Spiel am Tisch griffbereit liegen. Hierzu gehören z. B.

- Rück- oder Vorsetzen der Spieluhr oder der Wurfuhr,

- Korrektur von Spielerfouls, Spielerpunkten, des Spielstands, der Spieler- und Mannschaftsfouls, oder der
- Anzahl Auszeiten.

Beispiele: Setzen der Spieluhr auf eine Restzeit von z. B. 1,5 Sekunden mit anschließendem ordnungsgemäßem Ablauf der Spielzeit, oder Wiederherstellen der Anzeigetafel (einschließlich Anzahl Mannschaftsfouls) nach temporärem Ausfall.

Diese Anleitungen müssen auf das jeweilige Fabrikat abgestimmt sein und auch bei nicht-mechanischen Ersatzgeräten an deren Aufbewahrungsort vorgehalten werden.

Zur Bedienung der Wurfuhr, Spieluhr und Anzeigetafel ist rechtzeitig vor jedem Spiel die jeweilige Checkliste abzufahren, damit die schnelle Bedienung im Regelfall (Uhrenkopplung), bei spielüblichen Sonderfällen und technischen Störungen (temporärer Ausfall eines Geräts) sichergestellt ist.

#### 15.1.4 Technische Standards

- Bei manueller Betätigung des Anschreiber-Signals (Spielerwechsel, Auszeit) dürfen weder das rote Licht bei den Uhren über den Korbanlagen noch die rote Leuchtschlange im Spielbrett aufleuchten.
- Die rote Leuchtschlange im Spielbrett darf nur bei Ablauf der Spielzeit aufleuchten.
- Der gelbe Leuchtstreifen (nur in der BBL) am oberen Rand des Spielbretts darf nur bei Ablauf der 24 Sekunden aufleuchten.

**Anmerkung:** Für Entscheidungen der Schiedsrichter ist das jeweilige optische Signal (Ablauf 24 Sekunden und/oder Spielzeit) relevant. Es ist sicherzustellen, dass das zugehörige akustische Signal zeitgleich einsetzt.

- Nach der Mannschaftsvorstellung muss zu Beginn der letzten drei Minuten vor Spielbeginn das Spielfeld in voller Lichtstärke beleuchtet werden.
- Die Signale der Wurfuhr und der Spieluhr (bzw. Anschreiber-Signal) müssen deutlich unterscheidbar und in der Lautstärke auf dem Spielfeld regelbar sein.
- Anzeiger für Anzahl der Mannschaftsfouls (rot): Hierfür sind ausschließlich rote Hütchen zu verwenden. Rote Tücher, Papptafeln oder Klapptafeln mit Zahlen sind nicht zulässig.

## 15.2 Aufgaben der Kampfgerichte: Grundsätze und Fehlerquellen für Anschreiber, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer

### 15.2.1 Anschreiber

Der Anschreiber ist, falls kein Kommissar anwesend ist, der „Chef“ am Kampfgericht und erster Ansprechpartner der Schiedsrichter. Seine Eintragungen auf dem Anschreibebogen sind bei einer Abweichung zur Anzeigetafel oder den Eingaben der Scouter die offiziell gültigen, sofern die Abweichung nicht auf einen von Kommissar oder Schiedsrichter eindeutig rekonstruierbaren Fehler zurückgeführt werden kann.

Ein nicht erkannter Fehler des Anschreibers bei Fouls, Anzahl der Auszeiten oder beim Addieren der Punkte kann spielentscheidend sein.

## Einige Grundsätze für den Anschreiber

### Der Anschreiber

- vergleicht beim Aufwärmen der Mannschaften die Anzahl und die Nummern der Spieler mit den Eintragungen auf dem Anschreibebogen und der Anzeigetafel.
- holt die Erste Fünf rechtzeitig (so früh wie möglich) ein. Da dies eine Bringschuld der Trainer ist, sind diese hierzu zum Anschreibertisch zu bitten.
- gibt laut seine Fouleintragung bekannt: „Foul Nr. 5 Blau, 1. Foul, 3. Mannschaftsfoul“ sowie – falls Freiwürfe erfolgen – die Anzahl der Freiwürfe, wenn möglich unter Angabe des Werfers.
- kontrolliert nach jeder Eintragung (Punkte, Foul, Auszeit) die Richtigkeit der Anzeigetafel.
- kontrolliert in jeder Spielpause und in jeder Auszeit die notierten Punkte auf Additionsfehler, auch die Kreise bei Drei-Punkte-Körben, und vergleicht den Spielstand und die Anzahl der Fouls, der Mannschaftsfouls und der Auszeiten mit der Anzeigetafel.
- sorgt dafür, dass auf der richtigen Seite und zum richtigen Zeitpunkt (Einwerfer bzw. Freiwürfer hat den Ball nach dem 4. Mannschaftsfoul) der Anzeiger für die Anzahl der Mannschaftsfouls aufgestellt und nach Beendigung eines Spielabschnitts – Ausnahme: Verlängerungen – wieder weggenommen wird.

### Anschreib-Farben

In der BekoBBL sind ab der Saison 2013/14 vier Farben für die Eintragungen auf dem Anschreibebogen verbindlich vorgeschrieben:

Grundeintragung:	<b>schwarz</b>
1. Viertel:	<b>rot</b>
2. Viertel:	<b>blau</b>
3. Viertel:	<b>grün</b>
4. Viertel und Verlängerungen:	<b>schwarz</b>

In allen anderen Ligen kann grundsätzlich auch dreifarbig angeschrieben werden:

Grundeintragung:	<b>schwarz</b>
1. Viertel:	<b>rot</b>
2. Viertel:	<b>blau</b>
3. Viertel:	<b>rot</b>
4. Viertel und Verlängerungen:	<b>blau</b>

Da ein Anschreiber seine Eintragungen während des Spiels immer wieder hinsichtlich der Anzahl Auszeiten und Mannschaftsfouls sowie Abgleich der Anzeigetafel etc. überprüfen muss, wird bei Verwendung von vier Farben seine Arbeit erleichtert.

### Häufige Fehler/Probleme beim Anschreiber

- Unsicherheiten beim Anschreiben von selten auftretenden „Spezialfällen“ (Vorfälle wie technisches oder disqualifizierendes Foul in Spielpausen, Fighting-Situationen, technische und unsportliche Fouls, Status Spieler-/Ersatzspieler, Disqualifikationen, Vorgehen bei Schreibfehlern, Proteste)

- Die Schrift mancher Anschreiber ist „nur für Ärzte lesbar“, bitte auf Leserlichkeit Wert legen!
- Kontrolle der Ersten Fünf vor Sprungball wird vergessen.
- Die Regel für die Position des Einwurfpfeils nach dem Sprungball ist nicht bekannt bzw. es wird vergessen, den Einwurfpfeil nach einer Sprungball-situation oder in der Halbzeitpause zu drehen.

### 15.2.2 Zeitnehmer

Der Zeitnehmer übt zusammen mit dem Wurfuhr-Zeitnehmer eine Aufgabe aus, deren falsche Ausführung für jeden unmittelbar und sofort sichtbar wird. Ein solches Fehlverhalten führt unmittelbar zu Irritationen bei den beteiligten Spielparteien, zu Beschwerden und zu Kritik bis hin zum Vorwurf der Parteilichkeit und bringt darüber hinaus das Schiedsrichterteam in den Fokus. Daher hat eine exakte Administration der Aufgabe des Zeitnehmers oberste Priorität.

#### Einige Grundsätze für den Zeitnehmer

- Er und der Anschreiber-Assistent vermindern mögliche Fehlbedienungen dadurch, dass der Zeitnehmer in jeder Situation, bei der er seine Spieluhr starten muss, ein lautes und deutlich vernehmbares „GO“ sagt. Dies erhöht seine eigene Aufmerksamkeit und der Anschreiber-Assistent weiß, dass jetzt die Uhr laufen muss.

**Anmerkung:** Das Rufen von „Stopp“ ist nicht notwendig, da ein irreguläres Weiterlaufen der Spieluhr sehr viel seltener vorkommt als ein Nicht-Starten der Uhr.

- Die Spieluhr wird gestartet, wenn
  - der Schiedsrichter das entsprechende Signal gibt, das heißt, wenn der erste Spieler auf dem Feld den Ball nach einem Einwurf berührt.
  - beim Eröffnungssprungball der Ball legal getippt wird.
  - nach einem letzten Freiwurf der Ball vom ersten Spieler berührt wird, nachdem er vom Ring abprallt.
- Die Spieluhr wird gestoppt, wenn der Schiedsrichter pfeift und das entsprechende Signal gibt (nicht, wenn der Zeitnehmer meint, dass der Ball ins Aus geht).
- Er lässt sein Signal gemäß Regeln ertönen bei Auszeit und Spielerwechsel, nachdem der Schiedsrichter seine Anzeige abgeschlossen hat.
- Beim Bedienpult des Herstellers MONDO ist darauf zu achten, dass das Signal immer auf „auto(matisch)“ steht und der Taster nicht versehentlich berührt und auf „manual“ gesetzt wird. Dadurch würde zum Ablauf der Spielzeit das Signal nicht automatisch ertönen.
- Er zählt laut die letzten fünf Sekunden einer Spielperiode / Verlängerung.

#### Häufige Fehler/Probleme beim Zeitnehmer

- Regeldefizite, z. B. wer kann wann Spielerwechsel/Auszeit durchführen, insbesondere in den letzten zwei Spielminuten?
- Zu spätes Starten der Spieluhr
- Das manuelle Signal kommt oft zu spät oder gar nicht.

- Aktuelle Spielzeit bei Fehlern gedanklich nicht registriert.
- Mangelndes Wissen um die Technik seiner Anlage.
- Keine Absprache mit den Kollegen, kein lautes Informieren bei Spielerwechsel / Auszeit
- Reihenfolge der Auszeiten, wenn beide Mannschaften Auszeit beantragt haben.
- Lässt den Antrag einer Auszeit unter Bedingung zu („nur nach Korberfolg“).

**Anmerkung:** Ein Antrag auf Auszeit mit Bedingungen ist nicht zulässig, es gibt nur den Antrag auf Auszeit und dessen Rücknahme. Ist eine Auszeit beantragt, muss der Anschreiber sein Signal ertönen lassen, sobald eine Auszeitmöglichkeit beginnt.

- Richtige Reaktion auf kurzfristigen Antrag auf Auszeiten oder Rücknahme einer Auszeit.
- Eigenmächtiges Stoppen der Spieluhr bei laufendem Spiel in einer außergewöhnlichen Situation (z. B. sechs Spieler oder Spieler mit fünf Fouls auf dem Spielfeld, technische Probleme etc.).

**Anmerkung:** Es gibt nur drei Situationen, bei denen die Spieluhr auch ohne einen Pfiff des Schiedsrichters gestoppt wird:

- Auszeit nach Korberfolg der gegnerischen Mannschaft
- Bei jedem Korberfolg in den letzten zwei Spielminuten
- Nicht gehörtes Wurfuhr-Signal bei Ballkontrolle (bei Regelübertretung)

Bei allen anderen Situationen, in denen das Kampfgericht bei laufendem Spiel auf sich aufmerksam machen will, steht der Kommissar auf. Die Entscheidung, wann das Spiel nun unterbrochen wird, liegt ausschließlich bei den Schiedsrichtern.

### 15.2.3 Wurfuhr-Zeitnehmer

Der Wurfuhr-Zeitnehmer hat nicht nur die anspruchsvollste Aufgabe, was die Anwendung der Regeln betrifft, sondern hat in bestimmten Situationen (Ringberührung, ja oder nein? Wechsel der Ballkontrolle, ja oder nein?) als einziges Mitglied des Kampfgerichts eine eigene Entscheidungskompetenz. Seine Arbeitsweise bestimmt fast bei jedem Angriff die Taktik der Mannschaften, wenn die Wurfuhr abläuft. Wie beim Zeitnehmer (siehe oben) ist eine exakte Administration der Aufgabe des Wurfuhr-Zeitnehmers von überragender Bedeutung.

Aufgrund der Komplexität ereignen sich bei der Wurfuhr-Zeitnahme die meisten Fehler. Daher soll in der Teambesprechung ganz bewusst auf einzelne Situationen eingegangen werden.

#### **Einige Grundsätze für den Wurfuhr-Zeitnehmer**

- Eine 24-Sekunden-Regelübertretung entsteht erst, wenn der Schiedsrichter pfeift.
- Er ruft laut „Ring“, wenn der Ball bei einem Angriff den Ring berührt (dies ist auch eine Hilfe für den Kommissar, da er dann schon viel früher eine mögliche Fehleinschätzung des Wurfuhr-Zeitnehmers wahrnehmen kann)



- Er ruft bei Ablauf der entsprechenden Zeiten laut „14“, später „8“ und zählt ab „5“ jede weitere Sekunde laut mit.

**Anmerkung:** Die laut gerufene „14“ soll klarmachen, dass bei einem Verteidigerfoul oder Fußballspiel mit Strafe „Einwurf im Vorfeld der angreifenden Mannschaft“ die Wurfuhr auf „14“ zurück zu setzen ist. Die gerufene „8“ soll auf das Ablaufen der Wurfuhr-Periode sensibilisieren, ebenso wie das Herunterzählen ab „5“.

- Er stoppt seine Wurfuhr bei Ringberührung des Balls, startet sie aber erst dann wieder mit „24“, wenn eine Mannschaft die Ballkontrolle erlangt. Ein zweimaliges Zurücksetzen auf „24“ (nur ein Taster zu bedienen) ist nicht zulässig.
- Er beachtet bei unklaren Situationen wie „Ringberührung, ja oder nein?“, „neue Ballkontrolle, ja oder nein?“ das Prinzip „Bei 50:50 lieber weiterlaufen lassen“.

**Anmerkung:** Ein nach Meinung der Schiedsrichter irrtümliches Weiterlaufen der Wurfuhr in einer 50:50-Situation ist weniger gravierend als ein irrtümliches Zurücksetzen. Im ersten Fall können die Schiedsrichter trotz Ertönen des Wurfuhr-Signals das Spiel weiterlaufen lassen.

### Häufige Fehler/Probleme beim Wurfuhr-Zeitnehmer

- Irrtümliches Zurücksetzen der Wurfuhr (eindeutig keine Ringberührung oder kein Wechsel der Ballkontrolle).
- Unsicherheit, wenn der Ball scheinbar keiner Mannschaft „gehört“, besonders die Situation, dass Spieler auf dem Boden um den Ball kämpfen.
- Keine Blickverbindung mit den Schiedsrichtern in diesen Situationen.
- Grundsätzlicher Unterschied zum Starten der Spieluhr beim Starten der Wurfuhr nach dem Sprungball oder nach dem letzten erfolglosen Freiwurf nicht beachtet.

Verhalten bei offensichtlichem falschen Bedienen (irrtümliches zurücksetzen bzw. weiter laufen lassen):

- Bei einem Rebound nach Ringberührung wird die Wurfuhr fälschlich unmittelbar bei der Ringberührung gestartet, oder die Uhr wird zwei Mal gestartet, bei Ringberührung und dann bei Erlangen der Ballkontrolle.
- Mangelndes Wissen um die Technik seiner Anlage (Einstellen eines Werts bei Korrektur).

### 24-Sekunden-Fälle

- a) Die Schiedsrichter erkennen offenkundig nicht das Ablaufen der Wurfuhr-Periode, die angreifende Mannschaft ist noch in Ballkontrolle.

**Regelung:** Der Kommissar lässt die Spieluhr stoppen, steht auf und lässt das Anschreibersignal ertönen. Die Schiedsrichter unterbrechen das Spiel und werden über die Situation informiert. Der 1. Schiedsrichter trifft die abschließende Entscheidung (normalerweise 24-Sekunden-Regelübertretung, alles nach dem Wurfuhr-Signal außer T- und D-Fouls zählt nicht).

- b) Die Wurfuhr wird irrtümlich zurückgesetzt.

**Regelung:** Der Kommissar merkt sich den Stand der Uhren (Spielzeit und Wurfuhr vor dem Zurücksetzen) und steht auf. Die Schiedsrichter unterbre-

chen das Spiel und werden über die Situation informiert. Der 1. Schiedsrichter trifft die abschließende Entscheidung (normalerweise Zurücksetzen beider Uhren auf den Zeitpunkt des Fehlers, Einwurf für die Mannschaft, die zu diesem Zeitpunkt Ballkontrolle hatte).

## **15.3 Aufgaben der Kampfgerichte: Anschreiber-Assistent, Bediener Anzeigetafel, Hallensprecher/Musikeinspielungen**

### **15.3.1 Anschreiber-Assistent**

Der Anschreiber-Assistent hat gemäß Regeln als Einziger keine unmittelbar spielrelevante Aufgabe, was früher oft dazu führte, dass er entweder die Anzeigetafel bediente oder entspannt dem Spiel zuschaute und ab und zu eine Foultafel hob.

Die nun erweiterte und definierte Aufgabe des Anschreiber-Assistenten besteht darin, vor allem verantwortlich zu sein, für

- richtige Anzeigen auf der Anzeigetafel,
- Antrag auf Spielerwechsel oder Auszeit,
- Anzahl der Spieler auf dem Feld (und keiner mit fünf Fouls oder Spieldisqualifikation),
- Nummer des Korbschützen oder des nächsten Freiwurfs usw. (Kernaufgabe: Souffleur des Anschreibers!)

Der Umfang dieser Aufgaben, die ein Höchstmaß an Konzentration erfordern, verdeutlicht, dass der Anschreiber-Assistent auf keinen Fall eine andere Aufgabe wie etwa das Bedienen der Anzeigetafel oder ähnliches wahrnehmen kann und darf. Seine Position bezieht der Anschreiber-Assistent unmittelbar neben dem Anschreiber, so dass der Anschreiber zwischen Kommissar und Anschreiber-Assistent sitzt und somit in Hörweite zum Zeitnehmer und Kommissar.

Der Bediener der Anzeigetafel sitzt außen neben dem Anschreiber-Assistenten.

#### **Einige Grundsätze für den Anschreiber-Assistenten**

Der Anschreiber-Assistent führt eine Liste, auf der er folgende Ereignisse protokolliert:

- Die gerade auf dem Feld befindlichen und die gerade ausgewechselten Spieler, um
  - die Anzahl der Spieler auf dem Feld zu überprüfen.
  - zu verhindern, dass ein Spieler mit fünf Fouls wieder eingewechselt wird.
  - zu verhindern, dass ein Spieler ein- und ausgewechselt wird (oder umgekehrt), ohne dass die Spieluhr gelaufen ist.
  - im Fall einer gewalttätigen Situation gemäß Art. 39 rekonstruieren zu können, welches Mannschaftsmitglied bei Ausbruch der Situation Spieler und wer Ersatzspieler war.

Liste der ein- und gerade ausgewechselten Spieler:

Beginnend mit der Ersten Fünf streicht der Anschreiber-Assistent jeweils den Spieler durch, der das Spielfeld verlässt, und schreibt rechts daneben den Spieler, der das Spielfeld nach Aufforderung durch den SR betritt.


Muster:

**Mannschaft A**

~~7~~ 4  
~~9~~ ~~8~~ 7  
~~11~~ ~~6~~ ~~14~~ ~~12~~ 9  
~~13~~ ~~12~~ 15  
21

**Mannschaft B**

4 ~~9~~ 4  
~~5~~ ~~7~~ ~~15~~ ~~13~~ 5  
~~8~~ ~~12~~ ~~8~~ 10  
~~10~~ ~~6~~ ~~11~~ 9  
44 13

Muster: Team X													
Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):		12	8										
Z	4												
9	8	7											
11	6	14	12	9									
13	12	15											
21													
<b>Spielerwechsel:</b>													
Team A: _____													
Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):													
Team B: _____													
Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):													

**Muster für Anschreiber-Liste**

Außerdem unterstützt er den Anschreiber durch folgende Kontrolltätigkeiten:

Er

- kontrolliert zu Spielbeginn die Erste Fünf beider Mannschaften.
- hebt die Schilder für die Anzahl der Spielerfouls und überwacht die Anzeiger für die Anzahl der Mannschaftsfouls (Aufstellen und Wegnahme).
- registriert Anträge auf Auszeit und Spielerwechsel, damit diese bei der nächsten Gelegenheit durchgeführt werden.
- verfolgt die Spielerwechsel, insbesondere die das Spielfeld verlassenden Spieler, unter Zuhilfenahme seiner Liste (siehe oben).
- merkt sich die Nummer des Korbschützen, um dem Anschreiber helfen zu können, insbesondere bei Tipp-in, Eigenkorb (Punkte für Kapitän auf dem Spielfeld) oder Regelübertretungen wie Goaltending oder Stören des Balls.
- achtet bei Würfen aus der Distanz, ob die Schiedsrichter zwei oder drei Punkte geben oder sich gar in den Handzeichen widersprechen.
- merkt sich die Nummer des Spielers, gegen den ein Foul verhängt wurde, um dem Anschreiber helfen zu können, und vergleicht diese Nummer mit der Anzeige des Schiedsrichters.

- macht den Kommissar und den Zeitnehmer laut und deutlich auf anstehende Spielerwechsel/Auszeiten aufmerksam. Dabei ist verbale Hilfe von den Außenpositionen (Scouter) notwendig, die vor dem Spiel abgestimmt werden muss.
- interveniert bei jedem Fehler sofort und deutlich, aber ohne Hektik zu verbreiten.

Sofern Kapazität vorhanden, unterstützt der Anschreiber-Assistent das gesamte Kampfgericht durch folgende Tätigkeiten:

- Er achtet darauf, dass Spieluhr und Wurfuhr bei Spielbeginn und bei jeder entsprechenden Spielsituation tatsächlich anlaufen bzw. gestoppt werden.

**Anmerkung:** Häufig kommt es hier zu Fehlern, da der Zeitnehmer vermeintlich oder tatsächlich die Spieluhr bzw. den Startknopf betätigt, sich aber nicht versichert, ob die Spieluhr tatsächlich angelaufen ist.

**Anmerkung:** In derjenigen Halbzeit, in der die Mannschaften den ihrer Mannschaftsbank nahen Korb angreifen, ist der Anschreiber-Assistent derjenige, der nach einem Feldkorb den Kopf dreht und zum Trainer der Mannschaft schaut, die gerade den Korb hinnehmen musste (Antrag auf Auszeit?).

- Er merkt sich bei jeder Uhr-Stopp-Situation den Stand der Spieluhr und der Wurfuhr.

### 15.3.2 Bediener der Anzeigetafel

Er muss insbesondere die Technik sehr gut beherrschen, so dass er bei Fehleingaben sofort korrigieren kann. Moderne Anzeigetafeln zeigen auch bei jedem Spieler die erzielten Punkte an, wobei in vielen Fällen ein Korb nur über die Eingabe beim Spieler erfolgen kann. Da alle in der Halle auf den neuen Spielstand warten, ist für den Bediener der Anzeigetafel bei manchen Modellen virtuose Fingerfertigkeit angesagt.

Nach einer Foulentscheidung muss mit der Eingabe auf der Anzeigetafel abgewartet werden, bis der Schiedsrichter das Foul dem Anschreiber angezeigt hat; auf keinen Fall darf das Foul bereits unmittelbar nach dem Pfiff eingegeben werden.

Für die optische Kontrolle der Anzeigen sind Anschreiber und Anschreiber-Assistent verantwortlich, da sie Zugriff auf die offiziellen Daten haben. Dabei ist zusätzlich zu beachten, dass die Scouter ihre Daten grundsätzlich mittels Anzeigetafel kontrollieren – eine gute Zusammenarbeit aller Beteiligten mit gegenseitigem Abgleich zumindest in Spielpausen ist demnach Voraussetzung für einen fehlerfreien Ablauf.

### 15.3.3 Scouter

Die Scouting Crew besteht aus mindestens zwei Scoutern (ein Ansager, ein Eingaber), von denen einer der Scouting Crew Chief sein muss. Der Scouting Crew Chief leitet das Scouting. Der Scouting Crew Chief muss beim Spiel anwesend sein, im Verhinderungsfall muss eine Ersatzperson benannt werden. Der Einsatz eines dritten Scouters wird empfohlen, damit dieser bei auftretenden Problemen / Unklarheiten sich diese notieren und darum kümmern kann. **Diese maximal vier Scouter inklusive Scouting Crew Chief müssen während des Spiels unmittelbar am Anschreibertisch sitzen (siehe oben, Sitzordnung).**

Der Scouting Crew Chief wird vom BBL-Verein ernannt und der BBL GmbH vor Saisonbeginn mit E-Mail-Adresse und Mobiltelefonnummer gemeldet. Er ist alleiniger Ansprechpartner der Liga und ihrer Scoutingbeauftragten. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass das benötigte Scouting-Equipment vor Ort vorhanden und einsatzbereit ist. Er ist für die Qualitätssicherung am jeweiligen BBL-Standort verantwortlich.

#### **15.3.4 Hallensprecher und Musikeinspielungen**

Deren Aufgabe, in der Halle „Stimmung zu machen“ und die Zuschauer bei Aktionen wie Feldkorb, Foul, Spielerwechsel oder Auszeit über Spielernamen und Spielvorgänge zu informieren, ist dadurch eingegrenzt, dass jederzeit die entsprechenden Richtlinien und Regeln zur Fairness zu beachten sind.

Der Hallensprecher hat diese Regeln zu kennen und zu wissen, wann er anfeuernde Durchsagen machen darf und wann nicht. Durchsagen, die direkt oder indirekt die Schiedsrichter erwähnen wie z. B. „Der Schiedsrichter hat auf unsportliches Foul entschieden“ oder „Es wurde ...entschieden“ sind nicht zulässig.

### **15.4 Teamarbeit: Grundsätze, Teambesprechung vor und nach dem Spiel**

#### **15.4.1 Teamarbeit (Grundsätze)**

Alle am Kampfgericht sitzenden Personen sind dem Spiel, der guten Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern und der Neutralität bei der Ausübung ihrer Tätigkeit verpflichtet. Neutralität heißt natürlich nicht, dass man sich über eine gelungene Aktion der eigenen Mannschaft nicht freuen dürfte – entscheidend ist, dass neben einer korrekten Arbeit die Außenwirkung jedes Kampfrichters (Körpersprache) strikt neutral ist. Ein Kampfrichter, der nach einem Foulpfeiff durch Gesten seinen Unwillen zum Ausdruck bringt, verstößt grob gegen das Vertrauensverhältnis insbesondere zu den Schiedsrichtern und muss – ohne vorherige Verwarnung – sofort mit einem Austausch rechnen.

Eine fehlerfreie Arbeit des Kampfgerichts im Hintergrund des Spiels ist nur möglich, wenn jeder Kampfrichter ein Teambewusstsein entwickelt und sich somit immer für das gesamte Gelingen der Tischarbeit verantwortlich sieht. Zu professionellem Verhalten gehört weiter, dass jeder Kampfrichter sich gedanklich ausschließlich auf die Tischarbeit konzentriert – jedes Beobachten des Spiels in einer Zuschauer- oder gar Fan-Rolle führt fast zwangsläufig zu Unachtsamkeit und Fehlern, wodurch das Kampfgericht in negativer Weise in den Mittelpunkt rückt.

Private Gespräche am Kampfgericht während des Spiels – auch über das Spielgeschehen – gehen zwangsläufig zu Lasten der Aufmerksamkeit und sind ein Zeichen mangelnder Auffassung. Sollten sich z. B. die Zeitnehmer temporär „unterfordert“ fühlen, wären sie mit Kontrolle der Uhren, der Wechselstühle, der Aufstellung der Mannschaftsfoulanzeiger, der Anzeigetafel etc. leicht „auszulasten“.

Kalte (nicht alkoholische) Getränke am Tisch (keine Glasflaschen!) sind erlaubt, sofern einigermaßen für Ordnung gesorgt wird. Auch die bei manchen Kampfgerichten beliebten Kalorienbomben in Form von Süßigkeiten sind OK („Wenn's der Konzentration dient“), wenn dies nach außen hin unauffällig geschieht. Stullen, Würstchen, etc. während des Spiels: Nein!

Für die Teamarbeit am Tisch wird jedes Kampfgericht seine in Grenzen zulässigen individuellen Abläufe schaffen; dabei sind folgende Grundsätze gültig:

### **Grundsätze zur Teamarbeit**

- Kommunikation, Kommunikation, Kommunikation, insbesondere auf den „Außenpositionen“.
- „Jeder muss alles wissen“ (Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze, Anträge auf Auszeit, Spielerwechsel).
- „Jeder ist für alles verantwortlich“ (Uhren an/aus, Anzeigen an, Anzeigetafel wie Spielstand etc.).
- „Jeder Fehler wird von jedem begangen“.
- Fehler sofort anzeigen.

Für folgende Aufgaben sind alle Mitglieder am Kampfgericht gleichwertig verantwortlich:

- Fehler Spieluhr/Wurfuhr: Läuft bzw. läuft nicht?
- Spielerwechsel und/oder Auszeit beantragt?
- Sechs Spieler auf dem Feld?

### **15.4.2 Teambesprechung vor und nach dem Spiel**

Die Teambesprechung zwischen Kommissar und Kampfrichtern findet im Zeitraum zwischen 45 und 30 Minuten vor Spielbeginn statt, also nachdem der Anschreibebogen für das Spiel und die technische Ausrüstung vorbereitet sind. Inhalte der Vorbesprechung sind abhängig davon, ob sich Kommissar und Kampfrichter bereits kennen oder nicht, zu welchem Zeitpunkt der Saison das Spiel stattfindet und ob es Besonderheiten zu berücksichtigen gibt. In jedem Fall dient das Vorgespräch dazu, das Team hinsichtlich Zusammenarbeit und Konzentration auf das Spiel vorzubereiten.

Nach dem Spiel gibt der Kommissar in einem normalerweise kurzen Feedback den Kampfrichtern eine Rückmeldung über deren Leistung, individuell und als Team, und dankt ihnen für die geleistete Arbeit.

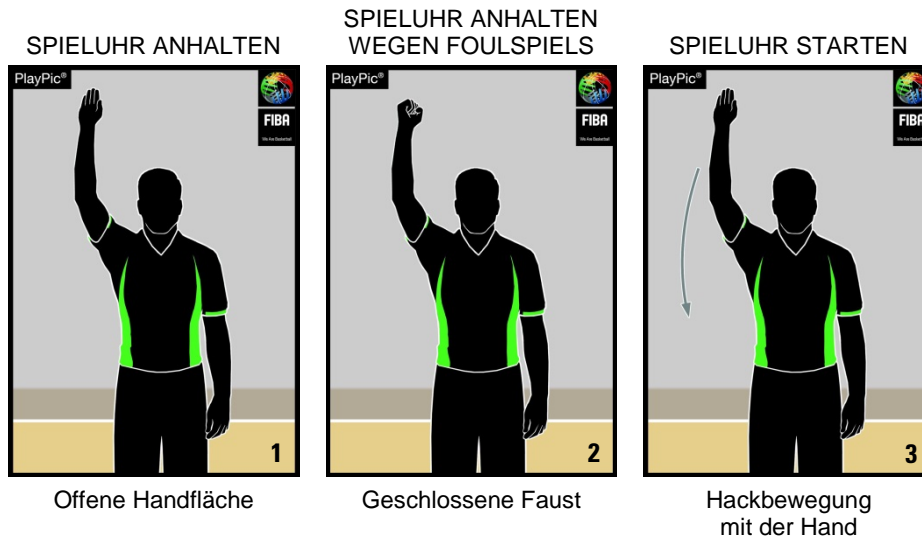
## 16 Anhang 2: Schiedsrichter-Handzeichen

Die hier dargestellten Handzeichen sind die einzigen offiziellen Zeichen.

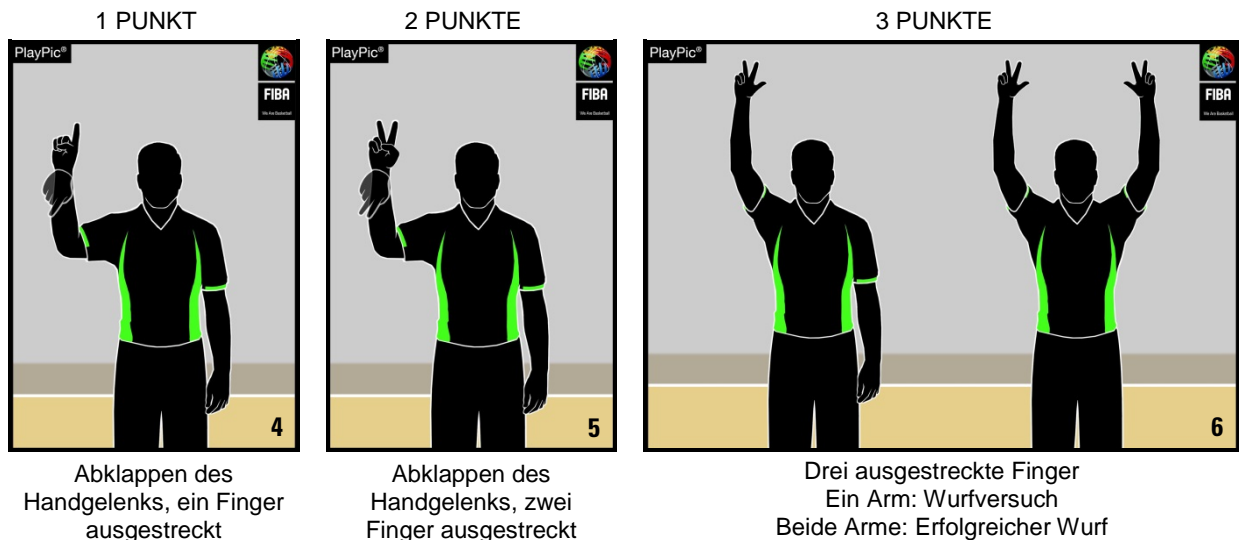
Den Schiedsrichtern wird dringend empfohlen, die Entscheidung dem Kampfgericht außer durch die Handzeichen auch verbal mitzuteilen (bei internationalen Spielen in englischer Sprache).

Die Kampfrichter müssen ebenfalls mit diesen Zeichen vertraut sein.

### Handzeichen zur Spieluhr

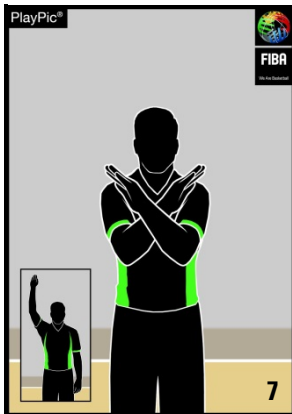


### Korberfolg



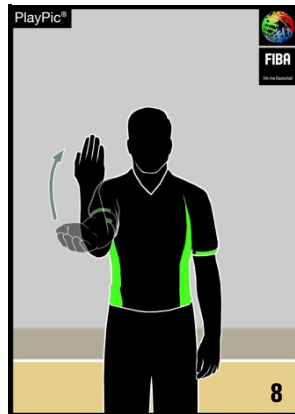
## Spielerwechsel und Auszeit

SPIELERWECHSEL



Kreuzen der Unterarme

AUFFORDERUNG ZUM EINTRETEN



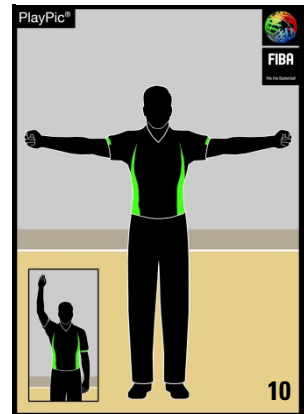
Offene Handfläche winkt in Richtung Körper

AUSZEIT



T formen, Zeigefinger sichtbar

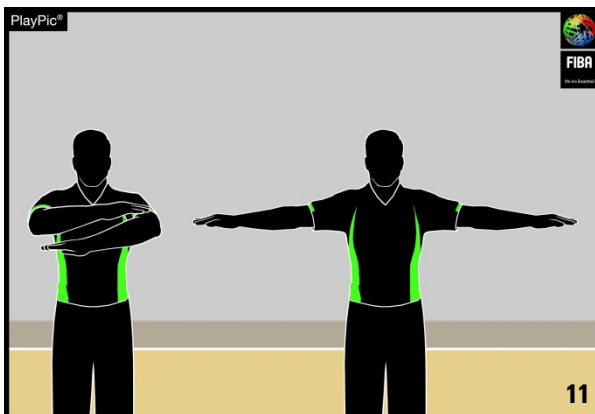
MEDIEN-AUSZEIT



Ausgestreckte Arme mit geschlossenen Fäusten

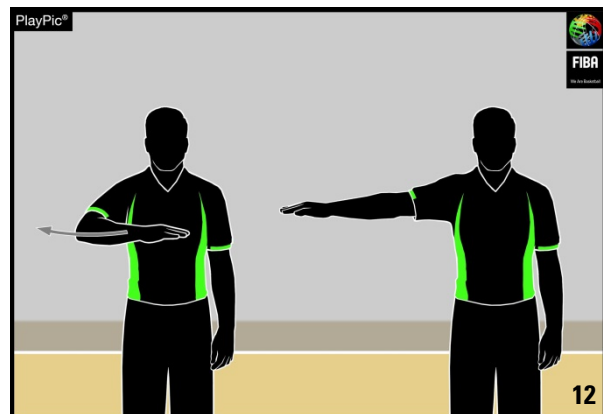
## Information

UNGÜLTIGER KORBERFOLG,  
UNGÜLTIGE SPIELAKTION



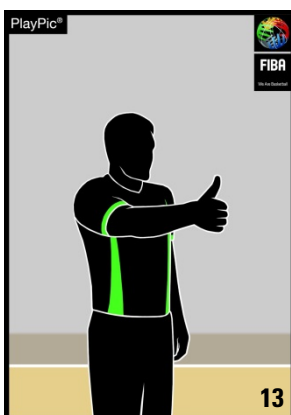
Scherenbewegung der Arme vor der Brust

SICHTBARES ZÄHLEN



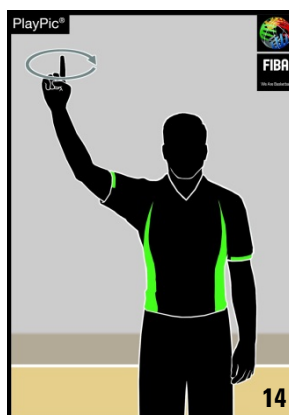
Zählen mit Armbewegung

KOMMUNIKATION



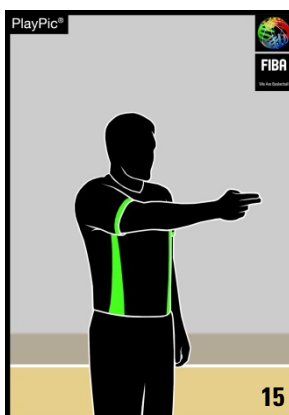
Daumen nach oben

ZURÜCKSETZEN DER WURFUHR



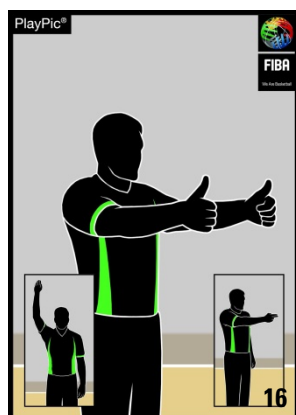
Kreisbewegung der Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger

SPIELRICHTUNG UND/ODER AUSBALL



In Spielrichtung zeigen mit Arm parallel zu den Seitenlinien

SPRUNGBALL-SITUATION

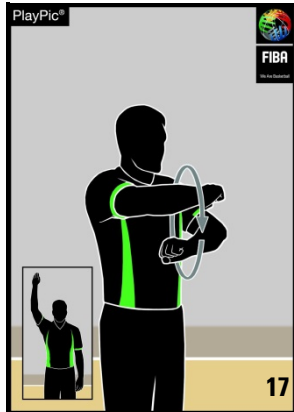


Daumen nach oben, danach in Spielrichtung gemäß Einwurfpfeil zeigen



# Regelübertretungen

## SCHRITTFEHLER



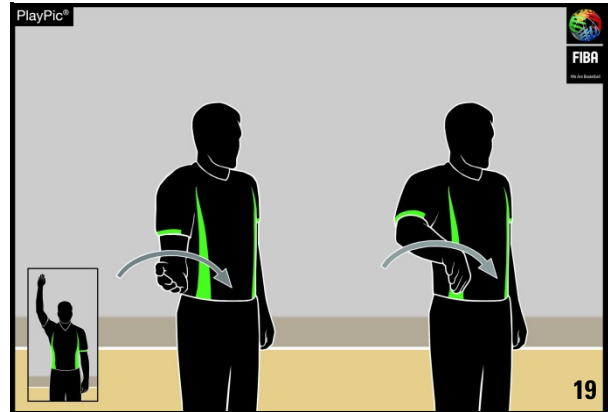
Fäuste umeinander rollen

## REGELWIDRIGES DRIBBELN: DOPPEL-DRIBBLING



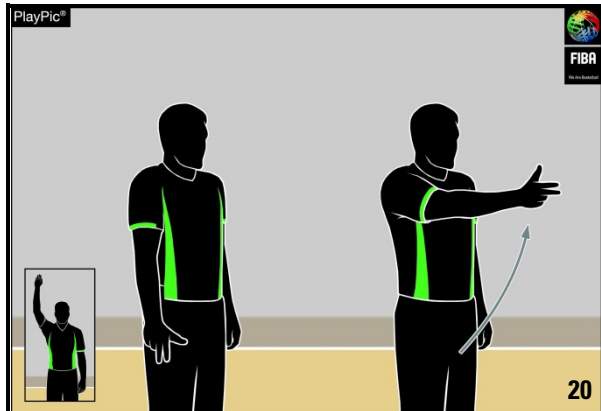
Arme mit offenen Handflächen auf- und ab bewegen

## REGELWIDRIGES DRIBBELN: FÜHREN DES BALLS



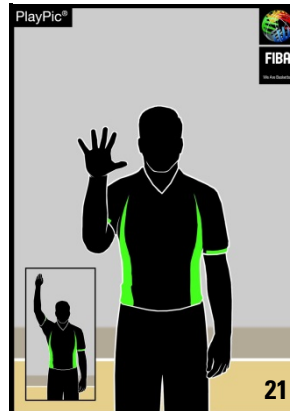
Bewegung der Handfläche mit halber Drehung

## 3 SEKUNDEN



Ausgestreckter Arm zeigt 3 Finger

## 5 SEKUNDEN



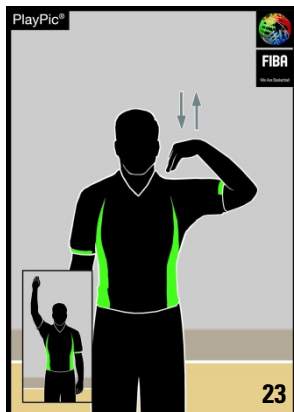
5 Finger zeigen

## 8 SEKUNDEN



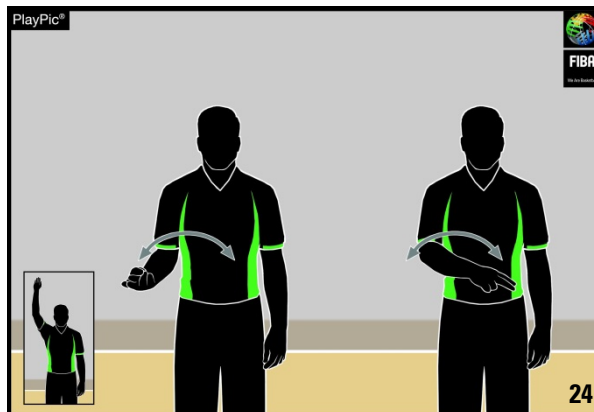
8 Finger zeigen

## 24 SEKUNDEN



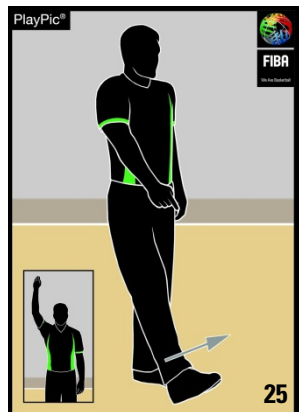
Finger berühren die Schulter

## SPIELEN DES BALLS INS RÜCKFELD



Arm beschreibt Halbkreis vor dem Körper

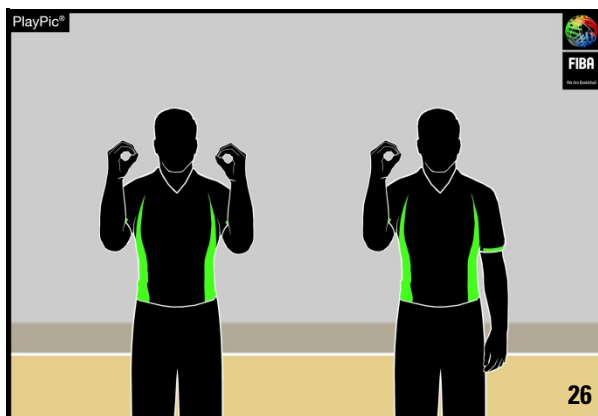
## ABSICHTLICHES FUSSSPIEL



Zum Fuß zeigen

# Trikotnummern

Nr. 00 und 0



Beide Hände zeigen die Ziffern 0

Rechte Hand zeigt die Ziffer 0

Nr. 1 - 5



Rechte Hand zeigt die Ziffern 1 bis 5

Nr. 6 - 10



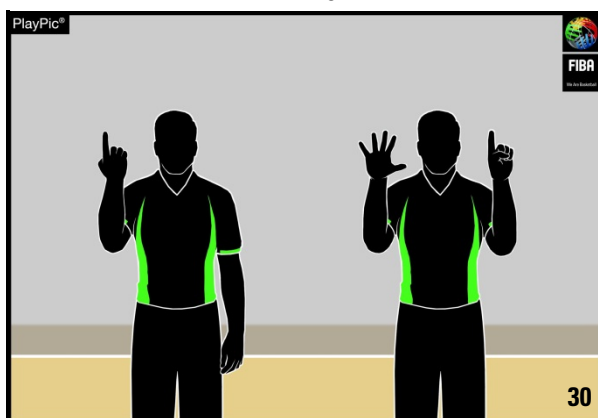
Rechte Hand zeigt die Ziffer 5, linke Hand zeigt die Ziffern 1 bis 5

Nr. 11 - 15



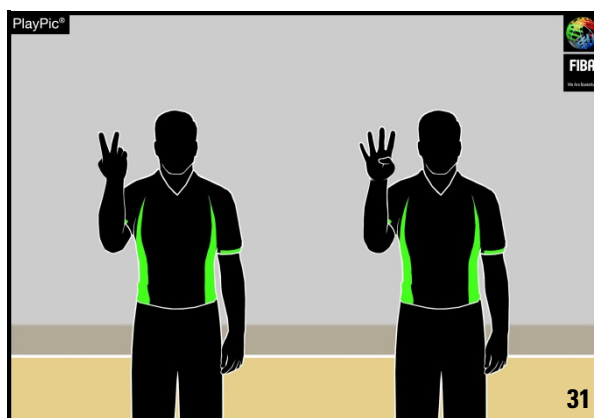
Rechte Hand zeigt geschlossene Faust, linke Hand zeigt die Ziffern 1 bis 5

Nr. 16



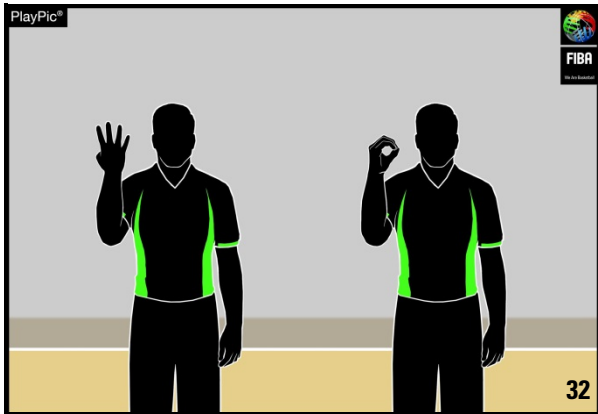
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 1 für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die Hände mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 6 für die Einerstelle

Nr. 24



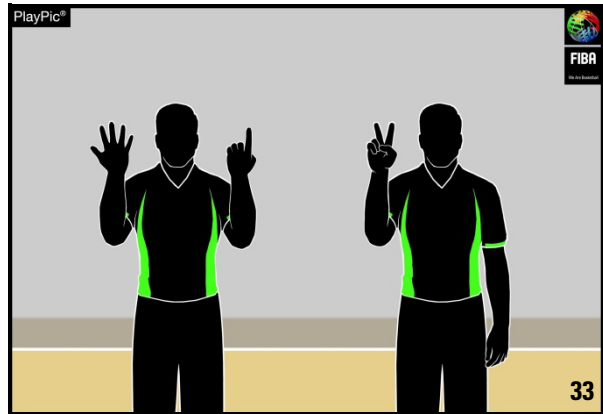
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 2 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 4 für die Einerstelle

Nr. 40



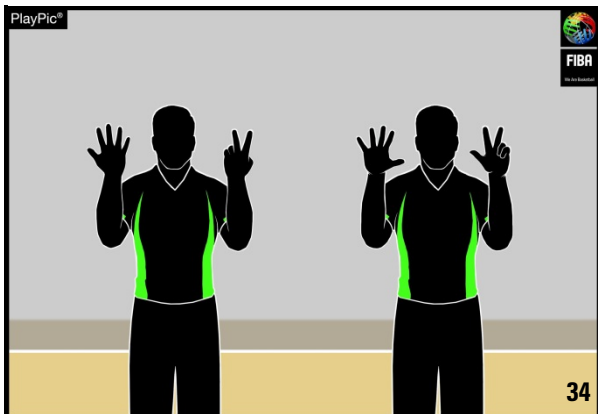
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 4 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 0 für die Einerstelle

Nr. 62



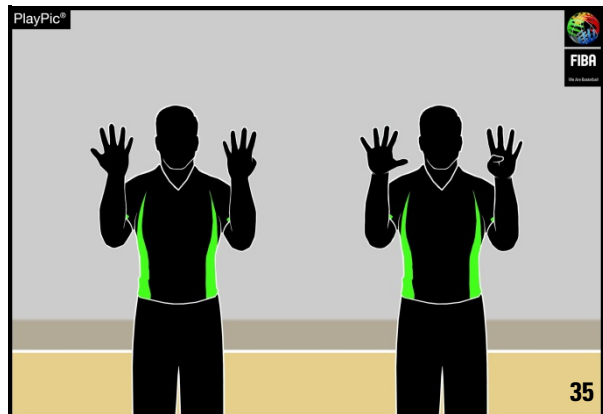
Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 6 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 2 für die Einerstelle

Nr. 78



Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 7 für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die Hände mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 8 für die Einerstelle

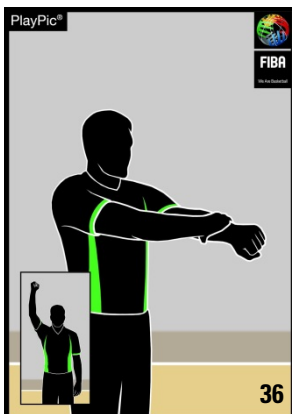
Nr. 99



Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 9 für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die Hände mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 9 für die Einerstelle

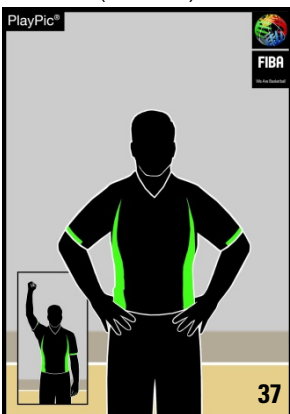
## Art der Fouls

HALTEN



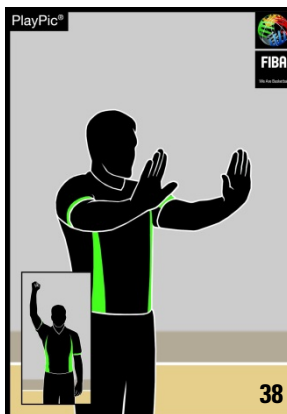
Handgelenk umfassen

BLOCKIEREN (defensiv),  
ILLEGALES SPERREN  
(offensiv)



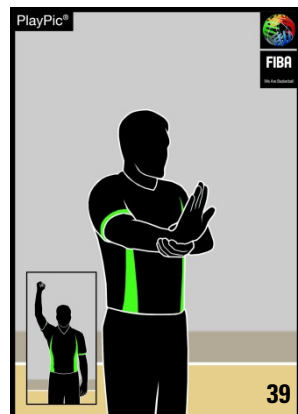
Beide Hände an der Hüfte

PUSHING ODER  
CHARGING OHNE BALL



Stoßen imitieren

HANDCHECKING



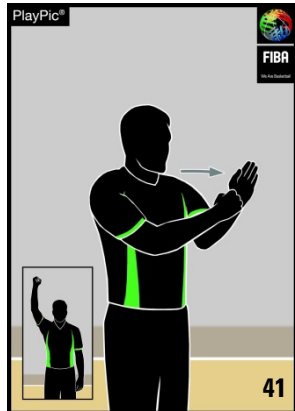
Hand nach vorne bewegen  
und dabei Handgelenk  
umfassen

REGELWIDRIGER  
GEBRAUCH DER HÄNDE



Schlagen ans Handgelenk

CHARGING MIT BALL



Faust schlägt gegen offene Handfläche

REGELWIDRIGER  
KONTAKT AN DER HAND



Handfläche schlägt an den Unterarm

ÜBERTRIEBENES  
SCHWINGEN DES  
ELLBOGENS



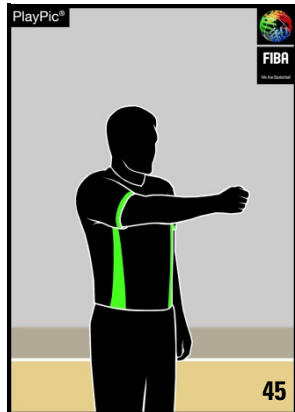
Ellbogen rückwärts schwingen

SCHLAGEN AN DEN  
KOPF



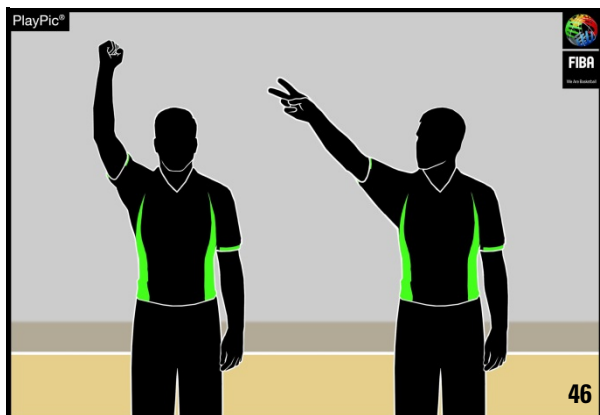
Imitieren des Kontakts am Kopf

FOUL DURCH  
MANNSCHAFT IN BALL-  
KONTROLLE



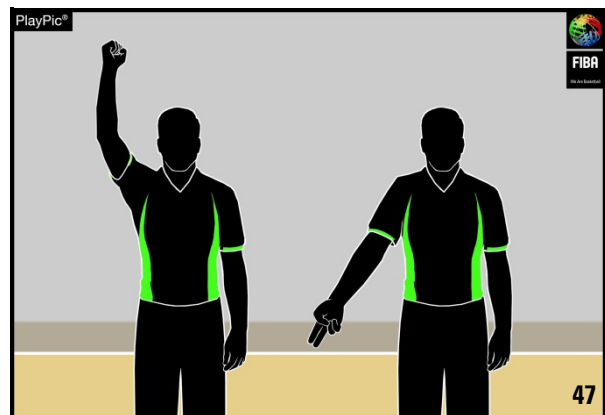
Faust zeigt in neue Spielrichtung

FOUL AM KORBWERFER



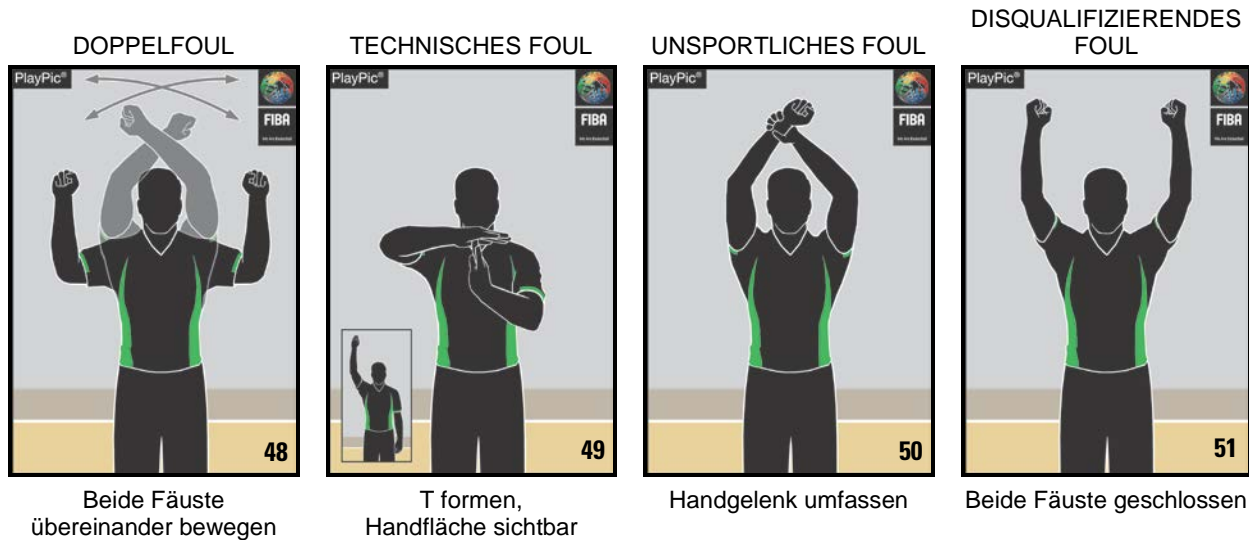
Ein Arm mit geschlossener Faust, gefolgt von der Anzeige der Anzahl der Freiwürfe

FOUL NICHT AM KORBWERFER



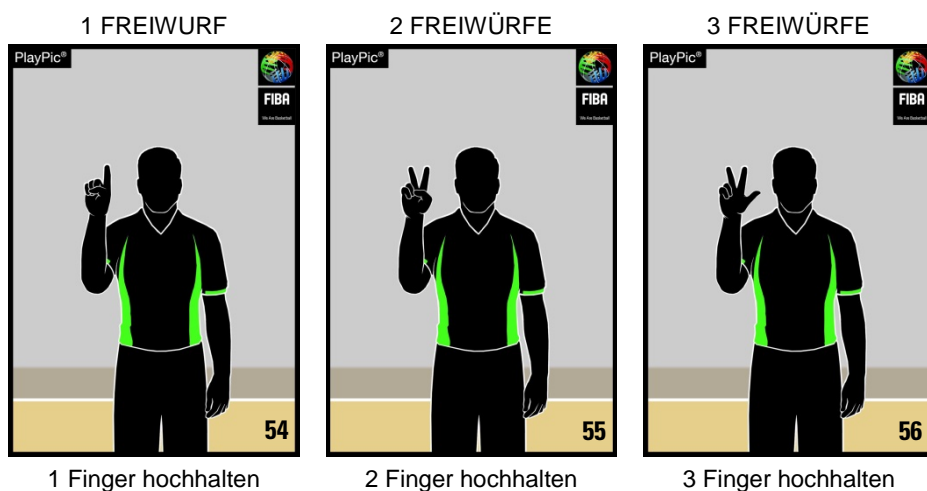
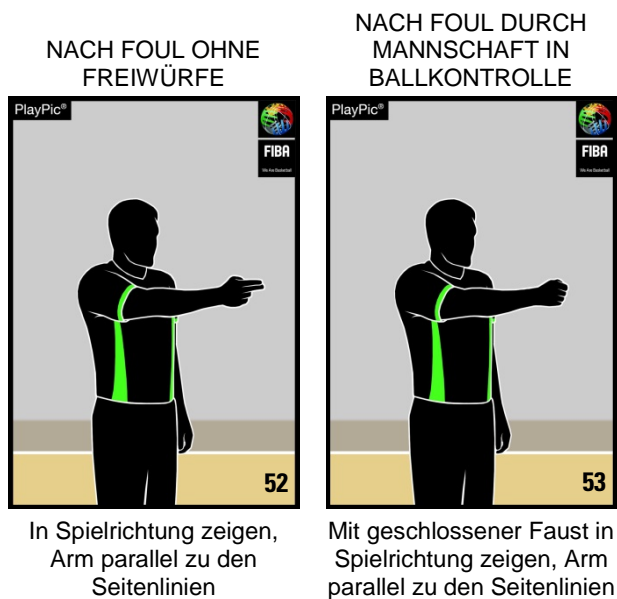
Ein Arm mit geschlossener Faust, gefolgt von der Anzeige zum Boden mit zwei Fingern

## Besondere Fouls

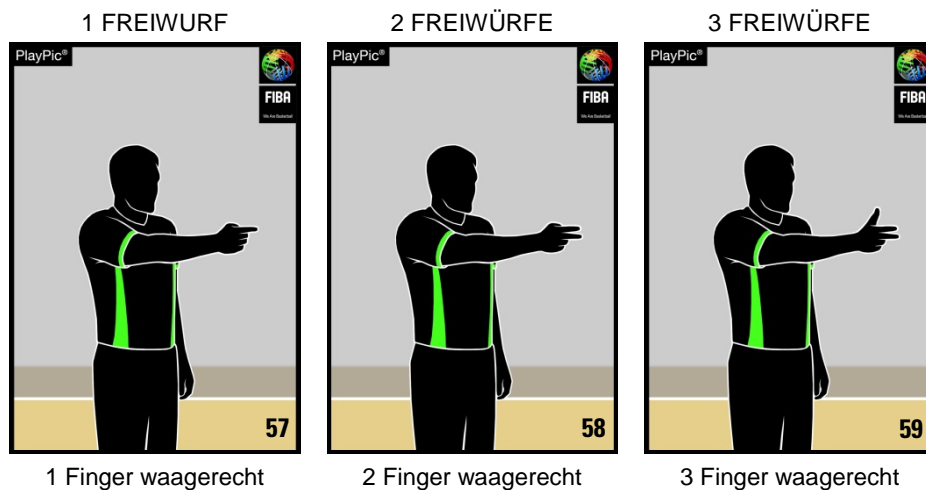


## Ausführung von Foulstrafen

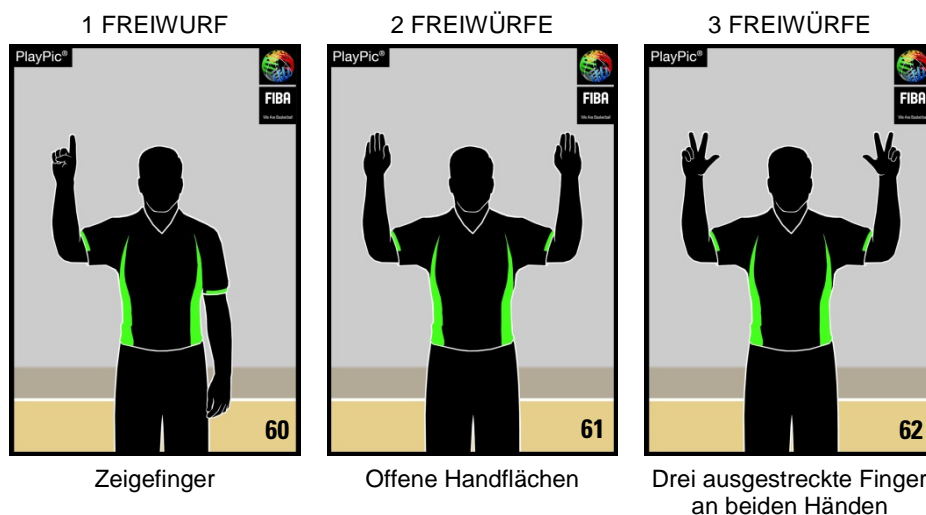
### Anzeige zum Anschreibertisch



## Ausführung von Freiwürfen – Aktiver (vorderer) Schiedsrichter



## Ausführung von Freiwürfen – Freier (folgender & mittlerer) Schiedsrichter





# 17 Anhang 3: Überprüfung der Uhren

Checkliste zur Prüfung der Wurfuhr und deren korrekter Kopplung mit der Spieluhr

Schritt	Aktion	Spieluhr	Wurfuhr	Bemerkungen	Ja / Nein	Bemerkung bei Überprüfung
1	Wurfuhr auf 24		<b>24</b>	Ausgangs-Situation herstellen: Beide Uhren gestoppt	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
2	Wurfuhr starten			<ul style="list-style-type: none"> <li>Wurfuhr springt erst nach der 1. Sekunde auf "23"</li> <li>Stehende Spieluhr darf die Wurfuhr nicht blockieren</li> </ul>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
3	Spieluhr starten			Beide Uhren laufen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
4a	Wurfuhr auf 14		<b>21</b> → <b>14</b>	Korrektur der Wurfuhr auf 14 bei laufender Spieluhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
4b	Wurfuhr auf 14		<b>11</b> → <b>14</b>	Korrektur der Wurfuhr auf 14 bei laufender Spieluhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
5	Spieluhr stoppen		<b>12</b>	Stoppen der Spieluhr stoppt automatisch auch die Wurfuhr, Anzeige der Wurfuhr sichtbar	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
6	Anzeige der Wurfuhr dunkel schalten			Keine Anzeige der Wurfuhr sichtbar	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
7	Wurfuhr korrigieren		<b>6</b>	Korrektur der Wurfuhr auf beliebigen Wert bei stehender Spieluhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
8	Spieluhr starten			Beim Starten der Spieluhr startet die Wurfuhr nicht automatisch mit *)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
9	Wurfuhr starten			Beide Uhren laufen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
10	Wurfuhr stoppen			Beim Stoppen der Wurfuhr läuft die Spieluhr weiter	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
11	Wurfuhr läuft ab		<b>0</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Signal ertönt sofort bei Sprung auf "0"</li> <li>Signal deutlich unterscheidbar vom Signal der Spieluhr</li> <li>Signal stets deutlich hörbar (Lautstärke)</li> <li>„0“, rotes Licht, Leuchtkranz, Signal genau gleichzeitig</li> </ul>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Legende:

	Uhr läuft
	Uhr steht

\*) Falls die Wurfuhr mit einem Kippschalter für Start/Stop aus gestattet ist, darf die Wurfuhr beim Einschalten der Spieluhr automatisch mitstarten.

