

Kampfrichter-Handbuch

2020

Kampfrichter-Handbuch

Ausgabe 2020

© **Copyright 2020**

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, Albert Schencking, Lars Lottermoser



INHALTSVERZEICHNIS

1	Vorwort	5
2	Einleitung	6
3	Offizielle Spielvorschriften	7
3.1	Anordnung des Anschreibertisches und der Wechselstühle	7
3.2	Körbe und Mannschaftsbänke	7
3.3	Handzeichen der Schiedsrichter	8
4	Technische Ausrüstung für das Kampfgericht	8
4.1	Signale	8
4.2	Anschreiber	9
4.3	Zeitnehmer.....	9
4.4	Wurfuhr-Zeitnehmer.....	10
4.5	Anzeigetafel	11
4.6	Ersatzgeräte	11
5	Vor dem Spiel	11
5.1	Eintragungen vor Spielbeginn	11
5.2	Zeilen „Kampfrichter“	12
5.3	Überprüfung der Bediengeräte und der Vollständigkeit	12
6	Aufgaben des Anschreibers	12
6.1	Zusammenfassung der Aufgaben	12
6.2	Eintragungen auf dem Anschreibebogen vor dem Spiel	12
6.3	Kontrolle der Teilnehmerausweise und Trainer-Lizenzen	15
6.4	Ankreuzen der Ersten Fünf	16
6.5	Während des Spiels.....	18
6.6	Das laufende Ergebnis.....	20
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	34
6.11	Tätigkeiten des Anschreibers nach Spielende	35
6.12	Fehlerkorrekturen.....	36
6.13	Verfahren im Falle eines Protests	37
6.14	Verstoß gegen die Mann-Mann-Verteidigung bei Jugendspielen	38
7	Aufgaben des Anschreiber-Assistenten	40
7.1	Zusammenfassung der Aufgaben	40
7.2	Anzeigetafel	40
7.3	Spielerwechsel.....	40
7.4	Verletzter Spieler	41
8	Aufgaben des Zeitnehmers	41
8.1	Zusammenfassung der Aufgaben	41
8.2	Zeitnahme-Bestimmungen	41
8.3	Vor dem Spiel	42
8.4	Während des Spiels.....	42
8.5	Auszeiten	43
8.6	Spielerwechsel.....	44
8.7	Spielpausen	46

8.8	Ende eines Spielabschnitts und Ende des Spiels	46
9	Aufgaben des Wurfuhr-Zeitnehmers.....	47
9.1	Zusammenfassung der Aufgaben	47
9.2	Definition der Ballkontrolle	47
9.3	Die 24-Sekunden-Regel.....	48
9.4	Eröffnungssprungball zu Spielbeginn.....	50
9.5	Ausball, Sprungballsituation oder Kompensation von Strafen	51
9.6	Korbwurf, Ringberührung.....	51
9.7	Foul oder absichtliches Fußspiel der verteidigenden Mannschaft	52
9.8	Freiwürfe.....	52
9.9	Spielunterbrechung durch die Schiedsrichter (Verletzung eines Spielers etc.)52	
9.10	Irrtümliches Zurücksetzen der Wurfuhr, Irrtümliches Signal.....	53
9.11	Weitere Hinweise für den Wurfuhr-Zeitnehmer.....	53
10	Bedienen der Anzeigetafel	54
11	Aufgaben des Kommissars.....	54
11.1	Vollmachten	54
11.2	Funktionen	55
11.3	Arbeitsweise	56
11.4	Besprechung vor dem Spiel.....	56
11.5	Vor Beginn des Spiels.....	56
11.6	Während des Spiels.....	57
11.7	Nach Beendigung eines Spielabschnitts oder des Spiels	58
12	Aufgaben des Vertreters des Gastvereins am Anschreibertisch	58
13	Schluss	59
14	Der Anschreibebogen der FIBA.....	60
14.1	Vorbemerkungen	60
14.2	Vorbereitung des FIBA-Anschreibebogens.....	62
14.3	Eintragungen während des Spiels	64
14.4	Verfahren im Falle eines Protests	70
15	Anhang 1: Kampfrichter-Vorschriften für Spiele der BBL.....	71
15.1	Vor Spielbeginn: Anschreibertisch, Kampfrichter, Ausrüstung, technische Standards	71
15.2	Aufgaben der Kampfgerichte: Grundsätze und Fehlerquellen für Anschreiber, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer.....	73
15.3	Aufgaben der Kampfgerichte: Anschreiber-Assistent, Bediener Anzeigetafel, Scouter, Hallensprecher/Musikeinspielungen	78
15.4	Teamarbeit: Grundsätze, Teambesprechung vor und nach dem Spiel	81
16	Anhang 2: Schiedsrichter-Handzeichen	83
17	Anhang 3: Überprüfung der Uhren.....	91
18	Anhang 4: Notizblatt für den Anschreiber-Assistenten.....	92

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 und ständige Konzentration auf ihre Aufgaben, um möglichst fehlerfrei alle Vorschriften der Spielregeln zu erfüllen. Die Kampfrichter können nur gut geschult zuverlässige Helfer der Schiedsrichter auf dem Spielfeld sein. Als Grundlage für die praktische Arbeit der Kampfrichter untereinander und für die Zusammenarbeit mit den Schiedsrichtern dient dieses vom Deutschen Basketball-Bund herausgegebene Handbuch.

Bei bestimmten Spielen, insbesondere bei internationalen Wettkämpfen und bei Spielen der Bundesligen, wird zusätzlich ein Kommissar u. a. zur Unterstützung der Kampfrichter eingesetzt.

Die Autoren haben alle auf der Grundlage der Regeln denkbaren Kampfgerichtssituationen berücksichtigt und in dieses Handbuch eingearbeitet, um Standards zu setzen. Zusätzlich werden im Einzelfall Empfehlungen ausgesprochen, die sich bei der Arbeit am Kampfgericht bewährt haben. 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 stellt hohe Anforderungen an Korrektheit, Genauigkeit, gute Zusammenarbeit und ein Höchstmaß an Konzentration über die gesamte Spielzeit.

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

Deutscher Basketball Bund e. V.

2 Einleitung

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, Scouter und Hallensprecher, sowie die Musik-Einspieler, die auch in einem Bereich hinter dem Anschreibertisch arbeiten können. 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 in der aktuellen Fassung.

3 Offizielle Spielvorschriften

3.1 Anordnung des Anschreibertisches und der Wechselstühle

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

1 = Wurfuhr-Zeitnehmer

2 = Zeitnehmer

x = Wechselstühle

3 = Kommissar, falls anwesend

4 = Anschreiber

5 = Anschreiber-Assistent

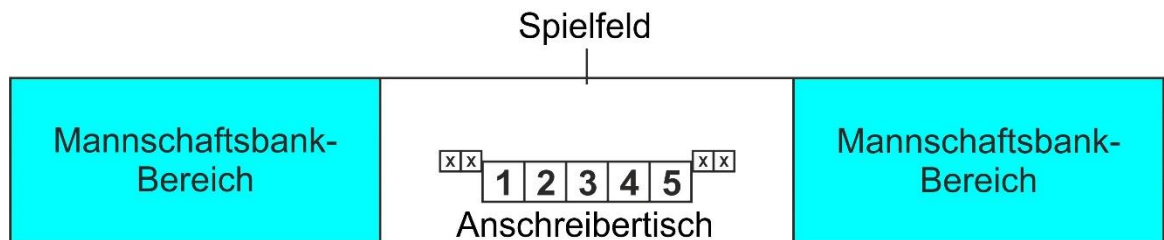


Bild 1 Anschreibertisch und Wechselstühle

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 Anschreibertisches (oder dahinter) sitzen.
- Werbetafeln an der Vorderseite des Anschreibertisches sind zulässig. Sie müssen unmittelbar an der Vorderseite der Tischkante horizontal und vertikal bündig mit ihr abschließen. Dies ermöglicht die notwendige freie Sicht des Kampfgerichts auf das Spielfeld und erleichtert die Kommunikation zwischen Schiedsrichtern und Kampfgericht.

Gemäß FIBA-Regeln (Art. 2.5) müssen Tisch und Stühle der Kampfrichter auf einem Podest stehen.

3.2 Körbe und Mannschaftsbänke

- Bei allen Spielen hat die im Spielplan 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.
Anmerkung: Die Wahl des Korbes und der Mannschaftsbank kann in einzelnen Ligen abweichend geregelt sein.
- Vor dem ersten und dritten Viertel dürfen sich die Mannschaften in der Spielhälfte aufwärmen, in der sich der Korb des Gegners befindet. In den Spielpausen vor dem zweiten und vierten Viertel und vor Verlängerungen dürfen sich die Mannschaften nicht auf dem Spielfeld aufwärmen.
- 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 Handzeichen der Schiedsrichter

In Anhang 2 sind die offiziellen Schiedsrichter-Handzeichen der FIBA abgebildet. Nicht nur die Schiedsrichter, sondern auch die Kampfrichter müssen mit diesen Handzeichen 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-Signal

Dem Anschreiber und Zeitnehmer steht ein gemeinsames Signal zur Verfügung, das vom Zeitnehmer bedient wird. Dieses Signal muss so laut sein, dass es auch bei hoher Lautstärke in der Spielhalle immer noch deutlich hörbar ist.

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

Das Signal muss zum geeigneten Zeitpunkt manuell betätigt werden können, 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 oder ein automatisch disqualifizierter Spieler ist auf dem Spielfeld, ein unklares Schiedsrichter-Handzeichen zum Kampfgericht oder ähnliches.

Erkennt das Kampfgericht bei laufendem Spiel einen gravierenden Fehler wie z. B. mehr (oder weniger) als fünf Spieler einer Mannschaft auf dem Spielfeld, Teilnahme eines mit fünf Fouls bereits ausgeschlossenen Spielers oder gravierende technische Mängel, die eine möglichst sofortige Spielunterbrechung erforderlich machen, kann der Zeitnehmer auch bei laufender Spieluhr sein Signal ertönen lassen und steht dann auf. Dadurch macht er die Schiedsrichter auf eine regelwidrige Situation aufmerksam, ohne dass dadurch das Spiel unterbrochen wird. Die Schiedsrichter entscheiden dann, wann sie das laufende Spiel durch einen Pfiff unterbrechen, und klären die Situation in Rücksprache mit dem Kampfgericht.

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

4.1.2 Wurfuhr-Signal

Das Signal muss automatisch ertönen, um das Ende der Wurfuhr-Periode anzuzeigen. Ist keine automatische Wurfuhr vorhanden und werden die 24 Sekunden mit einer Tischstoppuhr oder einem Smartphone gemessen, ist das Ende der Wurfuhr-Periode 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 Farben auszufüllen. Er muss vom Anschreiber vor, während und nach dem Spiel so ausgefüllt werden, wie in diesem Kampfrichter-Handbuch beschrieben.

4.2.2 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 leuchtend rot 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. Deshalb sind bei einer Montage hinter dem Kampfgericht weitere Anzeigentafeln an anderen Seiten der Spielhalle zwingend notwendig.

Befindet sich die Hauptspieluhr über der Spielfeldmitte, müssen an beiden Enden des Spielfelds weitere Anzeigentafeln angebracht sein, und zwar so hoch, dass sie von jedem am Spiel Beteiligten einschließlich der Zuschauer gesehen werden können. Beide zusätzlichen Anzeigentafeln müssen mindestens den Spielstand, die verbleibende Spielzeit, genommene Auszeiten und die aktuelle Anzahl der Mannschaftsfouls anzeigen.

Zum Messen der Auszeiten wird eine Tisch-Stoppuhr verwendet. Enthält die Anzeigentafel eine zusätzliche Auszeituhr, 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.

4.3.2 Schilder für Spielerfouls

Zur Anzeige der Spielerfouls stehen dem Zeitnehmer oder wahlweise dem Anschreiber-Assistenten 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 Zahlen müssen auf beiden Seiten der Foultafeln angebracht sein, ihre Mindesthöhe beträgt 20 cm, ihre Mindestbreite 10 cm.

Auch wenn die Anzeigentafel über eine Anzeige für Spielerfouls verfügt, müssen die Schilder für Spielerfouls verwendet werden, damit alle Spielbeteiligten umgehend über die Anzahl der Fouls des Spielers informiert werden, gegen den gerade ein Foul verhängt wurde.

4.3.3 Mannschaftsfoulanzeiger

Dies sind zwei Anzeiger, die am Kampfgericht aufgestellt werden müssen, nachdem eine Mannschaft mit dem **vierten** Mannschaftsfoul die Mannschaftsfoulgrenze erreicht hat. Sie sind an den Seiten des Anschreibertischs 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.

Sofern die aktuelle Anzahl der Mannschaftsfouls angezeigt wird, dürfen nur Ziffern von 1 bis 4 verwendet werden. Sobald nach dem vierten Mannschaftsfoul der Ball einem Spieler zum Einwurf oder ersten Freiwurf zur Verfügung steht, wird diese Anzeige durch den roten Mannschaftsfoulanzeiger ersetzt.

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

Wird auf den Anzeigetafeln die aktuelle Anzahl der Mannschaftsfouls angezeigt, darf nach dem Erreichen der Zahl 4 keine Zahl mehr sichtbar sein. Die Zahl muss durch eine rote Anzeige ersetzt werden. Für existierende Anzeigetafeln, die noch nicht über diese Funktion verfügen, gibt es derzeit eine Übergangsfrist.

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 und mit einem eigenen Bediengerät für den Wurfuhr-Zeitnehmer ausgestattet sein. Sie muss mit einem sehr lauten akustischen und zusätzlich mit einem optischen Signal (rotes Licht oder gelber Leuchtstreifen) das Ende einer Wurfuhr-Periode anzeigen, sobald die Zahl Null bzw. „0:0“ 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, z. B. nach einem Korberfolg und bei Freiwürfen.

Die Wurfuhr muss mit der Spieluhr so verbunden sein, dass beim Stoppen der Spieluhr die Wurfuhr ebenfalls gestoppt wird. 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.

Oberhalb des Spielbretts muss ein Anzeigeelement der Wurfuhr angebracht sein. Dieses muss mit einem Abstand zwischen 30 und 50 cm sowohl hinter und oberhalb der Oberkante des Spielbretts montiert sein.

Ist diese Art der Anzeige in der Ausschreibung eines Wettbewerbs nicht verbindlich vorgeschrieben, können Anzeigeelemente verwendet werden, die in einem Abstand von 2 m hinter der jeweiligen Endlinie und 2 m von der verlängerten Seitenlinie eingerückt möglichst erhöht (auf einen Sockel, Stuhl oder Turnkasten)

aufgestellt werden, und zwar entweder

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

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 (1 - 4, Rot)

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 Ersatzgeräte für Spieluhr und Wurfuhr zur Verfügung zu stehen. Der Heimverein ist für den schnellstmöglichen Aufbau und die Funktionsfähigkeit der Ersatzgeräte verantwortlich und die Kampfrichter müssen mit deren Bedienung vertraut sein.

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 (spielleitende Stelle) 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:

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

5.2 Zeilen „Kampfrichter“

Sieht der Wettbewerb lizenzierte Kampfrichter vor, sind diese Lizenzen vor dem Spiel unaufgefordert dem 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar 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. Bedienungsanleitungen und Prozeduren für Fehlersituationen sind vom Heimverein/Veranstalter verfügbar zu halten.

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, die Erste Fünf ankreuzen und dann diese Eintragungen abzeichnen. 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 zum richtigen Zeitpunkt das 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 bzw. des Kommissars. Außerdem veranlasst er, dass das Signal ertönt und die Schiedsrichter darauf aufmerksam gemacht werden, wenn ein Spieler aufgrund von zwei Unsportlichen Fouls, zwei Technischen Fouls oder einer Kombination aus beidem oder ein Trainer aufgrund Technischer Fouls automatisch disqualifiziert (SD) werden muss.

Ist kein Kommissar anwesend, fällt dem Anschreiber (oder dem Zeitnehmer) 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 oder weniger als fünf Spielern einer Mannschaft auf dem Spielfeld, Anwesenheit von „D“- oder „SD“-disqualifizierten Personen), 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 abzuzeichnen.

6.2 Eintragungen auf dem Anschreibebogen vor dem Spiel

6.2.1 Kopfleiste (Spieldaten)

Spätestens 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 Mannschaftsnamen. Dabei ist Mannschaft A die Heimmannschaft bzw. bei einem

Turnier oder einem Spiel auf neutralem Spielfeld die im Spielplan zuerst genannte Mannschaft. Die andere Mannschaft ist Mannschaft B.

- **Ordnungszahl:** Die Ordnungszahl einer Vereinsmannschaft ist die Nummerierung der Mannschaft unterhalb der 1. Mannschaft. Die Ordnungszahl ist also erst ab der 2. Mannschaft einzutragen.
- **Spielklasse:** Die im Spielplan angegebene Bezeichnung ist als Abkürzung einzutragen, z. B. 1. 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:** NAME und Anfangsbuchstabe des Vornamens.
- **Namen der Kampfrichter:** NAME und Anfangsbuchstabe des Vornamens.
- **Lizenznummern der Schiedsrichter:** Nur sofern dies in dem Wettbewerb gefordert ist.

DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.
Mitglied des Internationalen Basketball Verbands (FIBA)

Mannschaft A TSV NEUENDORF	Ord.-Zahl <input type="checkbox"/>	Mannschaft B SG MASSENBERG	n.-Zahl 2	
gegen				
Spielklasse: BZL	Ort: NEUENDORF	Spielhalle: NED-MZH	1. Schiedsrichter: MAIER, H.	
Spiel-Nr.: 123	Datum: 20. 3. 2021	Zeit: 20:00	2. Schiedsrichter: SCHMIDT, M.	

Bild 2 Anschreibebogen – Kopfleiste

Anschreiber:	KLAUSER, H.
Anschreiber-Assistent:	SIEDLER, F.
Zeitnehmer:	MANNHUBER, S.
24 ^{te} -Zeitnehmer:	ZÖLLNER, R.
Kommissar:	

Bild 3 Anschreibebogen – Kampfrichter

6.2.2 Mannschaftsaufstellungen

Mindestens 30 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 und Anfangsbuchstabe des Vornamens
- Kennzeichnung des Status (A, E, F, AS) gemäß Teilnehmerschein
- Trikotnummer

sowie

- Kennzeichnung des Mannschaftskapitäns mit CAP
- NAME und Anfangsbuchstabe des Vornamens des Trainers. Hat eine Mannschaft einen Spielertrainer, muss dieser auch Mannschaftskapitän sein. Dies wird mit CAP hinter seinem Namen als Trainer und als Spieler gekennzeichnet.
- Lizenznummer des Trainers (wenn gefordert)
- NAME und Anfangsbuchstabe des Vornamens des 1. Trainer-Assistenten. Hat eine Mannschaft weitere Trainer-Assistenten, werden diese nicht eingetragen.

MANNSCHAFT: TSV NEUENDORF			
TA-Nr.	NAME, V., CAP	AS Nat.	Trikot- Nummer
013	HEINDL, H.	AS	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.	AS	23
021	ROKOV, P.		31
006	KEIMEN, S.	E	38
141	HOSTIAN, L.	A	45
TRAINER: HORNER, J.		Liz.-Nr.: A 123	
1. TRAINER-ASSISTENT: MAURER, N.			

Bild 4 Beispiel: Mannschaftsliste des Trainers gemäß Art. 7.1

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

Die Spieler sind in aufsteigender Reihenfolge ihrer Trikotnummern einzutragen. Dies erleichtert das schnelle Auffinden eines Spielers z. B. beim Eintragen eines Fouls. Auch werden dadurch zwei Spieler einer Mannschaft mit derselben Trikotnummer ausgeschlossen. Die zulässigen ein- oder zweistelligen Trikotnummern sind in der Ausschreibung des Wettbewerbs festgelegt. Zwischen den Namens-eintragungen darf es keine freie Zeile geben, bei weniger als 12 Spielern ist nach

dem letzten Spieler die nächste Leerzeile durch einen waagerechten Strich zu entwerten.

Für jeden Spieler ist in der entsprechenden Spalte einzutragen:

- TA-Nr.** Die letzten drei Ziffern der Teilnehmerausweis-Nummer.
NAME, V. Name und Anfangsbuchstabe des Vornamens.
S/Nat. Kennzeichnung von Spielern mit einer Sonderteilnahmeberechtigung AS („Home-grown“) 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. Trikotnummern mit vorangestellter „0“ außer 00, also von 01 bis 09, sind in keiner Liga zulässig.

In der Spalte **X** (Bild 5) werden vor Spielbeginn die Erste Fünf und nach Spielbeginn der Einsatz jedes weiteren eingewechselten Spielers dokumentiert.

Der Mannschaftskapitän wird durch ein CAP hinter seinem Namen gekennzeichnet.

Unterhalb der Spieler trägt der Anschreiber die Namen des Trainers und des 1. 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-1234“), gegebenenfalls die Nummer der Übergangslizenz („Ü-1234/5678“). Wird auch für den 1. Trainer-Assistenten eine Trainerlizenz vorgelegt, kann diese Lizenznummer auch eingetragen werden.

Ist kein 1. Trainer-Assistent anwesend, ist diese Zeile durch einen Strich zu entwerten.

Anmerkung zum Eintragen der Namen:

- Bei Doppelnamen wird wie folgt abgekürzt: Aus Friedrich-Wilhelm Droste-Hülsmann wird Droste-H., F.-W.
- Bei gleichen Familiennamen innerhalb eines Teams (Spieler, Trainer, Schiedsrichter, Kampfrichter) werden die zugehörigen Vornamen bis zur Unterscheidbarkeit ausgeschrieben: Die Kampfrichterinnen Susanne und Sybille Edelweiß werden als Edelweiß, Sy. und Edelweiß, Su. eingetragen.

6.3 Kontrolle der Teilnehmerausweise und Trainer-Lizenzen

Spätestens 20 Minuten vor Spielbeginn überprüft der 1. Schiedsrichter die Eintragungen sowie die Gültigkeit der Teilnehmerausweise und (falls gefordert) der Trainer-Lizenzen. Er überprüft insbesondere, ob die vorgelegten Teilnehmerausweise und Lizenzen den tatsächlich anwesenden Personen zugeordnet werden können (Identitätsüberprüfung) und kennzeichnet die erfolgreich kontrollierten Teilnehmerausweise durch je ein Häkchen in der linken Spalte. Bei Trainer und 1. 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 Teilnehmerausweis nicht vorlegen oder ist der Teilnehmerausweis nicht gültig oder ist ein eingetragener Spieler nicht anwesend, darf der Schiedsrichter das Häkchen **nicht** eintragen; er muss das Kästchen durch einen Strich entwerten (siehe Bild 5). 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. 2000, TSV Königshausen, ohne Teilnehmerausweis. Identität durch Personalausweis Nr. 123456789 nachgewiesen.
 Unterschrift: _____ (Mayer, Klaus, 1. Schiedsrichter)
- b) Sofern der Veranstalter des Wettbewerbs diese Art der Identifizierung zulässt:
 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. 2000, TSV Königshausen, ohne Teilnehmerausweis, 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. 2000, TSV Königshausen, ohne Teilnehmerausweis. Identität kann nicht nachgewiesen werden.
 Unterschrift: _____ (Mayer, Klaus, 1. Schiedsrichter)

Anmerkung: Die Möglichkeiten zur Identitätsfeststellung eines Spielers bei fehlendem Teilnehmerausweis 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													
Mannschaft A: <i>NEUENDORF</i>																									
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-Nr.	Namen der Spieler				Nr./AS	X	Titel-Nr.	FOULS																
✓	013	HEINDL, H.				AS	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.				AS		23																	
✓	021	ROKOV, P.						31																	
✓	006	KEIMEN, S.				E	X	38																	
-	141	HASTIAN, L.				A		45																	
										<i>Wi</i>															
✓	Trainer	WIELAND, A. CAP				✓	Liz.-Nr.	A 123																	
✓	1.Trainer-Assistent					✓	Liz.-Nr.																		
										Auszeiten															
										1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en													
Mannschaft B: <i>MASSENBERG</i>																									
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-Nr.	Namen der Spieler				Nr./AS	X	Titel-Nr.	FOULS																
✓	013	ROIDER, J.					X	4																	
✓	207	MASSEN, HA.						5																	
✓	026	MICHEL, M.						6																	
✓	037	GOSSER, G. CAP						7																	
✓	045	HERVEC, M.					X	8																	
✓	093	LÖSNER, K.				AS	X	10																	
✓	115	WEBER, S.						11																	
✓	090	MONTOR, K.-M.					X	12																	
✓	027	TIMOR, B.						14																	
✓	041	SMITH, L.				A	X	15																	
✓	013	MASSEN, HE.				A		17																	
										<i>Mi</i>															
✓	Trainer	MIDOR, M.				✓	Liz.-Nr.	A 456																	
✓	1.Trainer-Assistent	WINTIN, A.				✓	Liz.-Nr.																		

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 Teilnehmerausweis, besondere Vorkommnisse wie Protest oder Disqualifikationen 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, ist dieser auch Mannschaftskapitän. Muss er wegen eines Disqualifizierenden Fouls die Halle verlassen oder ist er wegen einer Verletzung nicht mehr 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 vom 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar gestrichen wurde, gilt als im Spiel eingesetzt. Eine Streichung vor Spielbeginn darf deshalb nur vom 1. Schiedsrichter bzw. Kommissar vorgenommen werden und ist auf der Rückseite des Anschreibebogens zu vermerken. Nach Spielbeginn sind solche Streichungen nicht mehr zulässig, es sei denn, die Spielordnung der betreffenden Liga lässt dies ausdrücklich zu.
- 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 gar nicht eingetragen ist oder ob dieser Spieler nur mit einer falschen Trikotnummer eingetragen wurde. Nach Spielbeginn bzw. der für den Wettbewerb gültigen Frist kann kein Spieler nachgetragen werden, aber die Trikotnummer kann ohne Bestrafung auch nach Spielbeginn noch korrigiert werden.

6.5 Während des Spiels

6.5.1 Erste Fünf und Einwechselspieler

Betreten zu Spielbeginn die Spieler der Ersten Fünf das Spielfeld, zieht der Anschreiber bei diesen zehn Spielern einen Kreis um jedes „x“. 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 Sprungballsituation 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 bedienen:

- 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 Sprungballsituation (z. B. Halteball oder Ball zwischen Ring und Spielbrett eingeklemmt) oder zu Beginn eines neuen Spielabschnitts wird der Einwurfpfeil gedreht, sobald der Einwurf beendet ist, d. h. ein Spieler auf dem Spielfeld den Ball berührt hat. Zu Beginn der Halbzeitpause wird er wegen des Wechsels der Spielrichtung im Beisein des 1. Schiedsrichters bzw. des Kommissars gedreht, am besten mit dem lauten Hinweis: „Die zweite Halbzeit beginnt mit Einwurf Weiß“.

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 darauffolgenden Einwurf. Die Mannschaft, die nach dem Einwurf die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld erlangt – hier wäre noch ein Fehlpass beim Einwurf möglich – erhält **nicht** den ersten Einwurf gemäß Einwurfpfeil zugesprochen.
- Wurde in einer Pause vor dem nächsten Spielabschnitt 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 bleibt 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 mit diesen Aufzeichnungen die wechselnde Position des Einwurfpfeils rekonstruiert werden kann, sondern auch für den Fall, dass der Einwurfpfeil durch eine Spielaktion o. ä. umgeworfen wird. Zusätzlich wird empfohlen, ein Drehen des Einwurfpfeils nach einer Sprungballsituation zusätzlich zu kennzeichnen, um die Spielrichtung zu Beginn des nächsten Spielabschnitts noch besser nachvollziehen zu können.

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 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. Hierzu trägt der Anschreiber zu Spielbeginn links vom „M“ des ersten Spaltensatzes ein „B“ ein, wenn Mannschaft B zu Beginn auf den linken Korb spielt, und ein „A“ rechts des „M“, bzw. umgekehrt. Dies hat den Vorteil, dass ein erzielter Korb immer in Blickrichtung des Anschreibers auf der Seite links oder rechts des „M“ einzutragen ist, wo der Korb erzielt wurde. In die jeweils linke Spalte des Spaltenpaars 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 rückwärtsläuft, 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 wird 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, die Kästchen in der M-Spalte bleibt dann frei.

B		M	A	
6	2	1		
12	4			
		2	4	2
8	7			
		3	11	-
				3

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 ggf. die Spielminute sofort eintragen, damit der Korb nicht vergessen wird. Der Werfer ist spätestens bei der nächsten Spielunterbrechung nachzutragen, eventuell unter Befragung der Schiedsrichter bzw. Scouter.
- 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“ bestätigen, indem er diesem Schiedsrichter das Handzeichen zurückgibt.
- Ist der Ball durch den Korb gefallen 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 auf 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 ist. Im Zweifelsfall hat der Anschreibebogen Vorrang vor der Anzeigetafel.
- 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 Bogens 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 20). 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.

18		-	7	
		15		

Bild 12

Zwei Freiwürfe:
Erster verfehlt,
zweiter erfolgreich.

		10	16	-
				-

Bild 13

Zwei Freiwürfe:
Beide ohne Erfolg.

		28	5	58
				59
				60

Bild 14

Drei Freiwürfe:
Alle erfolgreich.

		6	7	13
				14
				-

Bild 15

Drei Freiwürfe:
Erster und zweiter erfolgreich,
dritter verfehlt.

		38	6	-

Bild 16

*Technisches Foul während des Spiels.
Ein Freiwurf: Verfehlt.*

		15	7	58
		T	9	59
			7	-

Bild 17

Technisches Foul zwischen Freiwürfen, dieselbe Mannschaft: Erfolgreich.

		22	18	56
9	52	T		
			18	57

Bild 18

Technisches Foul zwischen Freiwürfen, gegnerische Mannschaft: Erfolgreich.

15	1	0		

Bild 19

*Technisches Foul vor Spielbeginn:
Freiwurf erfolgreich.*

10	-	IN		

Bild 20

*Technisches Foul während Spielpausen:
Freiwurf verfehlt.*

Hinweise:

- Der gefoulte Spieler muss die Freiwürfe werfen bzw. sein Einwechselspieler, falls der gefoulte Spieler ausgewechselt werden muss. Bei einem Freiwurf wegen eines Technischen Fouls ist der Freierwerfer nicht festgelegt.
- Bei einem Disqualifizierenden Foul gegen einen Ersatzspieler, 1. Trainer-Assistenten, ausgeschlossenen Spieler oder Mannschaftsbegleiter wird dem Trainer ein „B“-Foul angeschrieben und mit **zwei Freiwürfen** sowie Ballbesitz bestraft, die in der Reihenfolge des Entstehens ausgeführt werden. Dies gilt auch bei einer Gewalttätigkeit, wenn Personen den Mannschaftsbank-Bereich verlassen und dafür disqualifiziert werden und gegen den Trainer deswegen ein Technisches Foul verhängt wird.
- Bei einer Gewalttätigkeit werden alle Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich, die sich **aktiv** an einer Gewalttätigkeit beteiligen, zusätzlich disqualifiziert. Stehen sie auf dem Anschreibebogen, wird bei diesen Personen ein zusätzliches Disqualifizierendes Foul („D“-Foul) eingetragen (1. Assistententrainer, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler). Stehen sie nicht auf dem Anschreibebogen, wird für jede Disqualifikation beim Trainer ein Technisches Foul („B“-Foul) eingetragen und mit zwei Freiwürfen bestraft. Diese Technischen Fouls zählen nicht zu der Summe an Technischen Fouls des Trainers, die zu seiner Spiel-Disqualifikation führen können, und werden deshalb eingekreist.
- Bei einem Technischen Foul während der Ausführung eines Satzes von Freiwürfen (in den Bildern 17 und 18 zwei Freiwürfe) wird der eingeschobene Freiwurf in der Spalte der Spielminute mit einem „T“ gekennzeichnet.
- 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, bevor der erste Freiwurf ausgeführt wird.
- Sind nach dem vierten 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 ist nicht nur unhöflich – der Schiedsrichter macht seine Anzeige schließlich für den Anschreiber –, es kann 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 vorliegt.

6.7 Anschreiben der Fouls

Verhängt ein Schiedsrichter ein Foul gegen Spieler, Trainer, 1. 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 21).

Bild 21 ✓ 04 MEIER, H. ⊗ 8 2

2. Bei einem Technischen Foul gegen einen Spieler auf dem Spielfeld wird ein hochgesetztes „T“ angefügt (Bild 22).

Bild 22 ✓ 04 MEIER, H. ⊗ 8 9^T

3. 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 23). Ein Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens ist nicht erforderlich.

Bild 23 ✓ 04 MEIER, H. ⊗ 8 6^T 16 24^T SD

4. Bei einem Unsportlichen Foul wird um die Spielminute des Fouls ein Kreis gezogen (Bild 24).

Bild 24 ✓ 04 MEIER, H. ⊗ 8 (7)

5. 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 25). Ein Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens ist nicht erforderlich.

Bild 25 ✓ 04 MEIER, H. ⊗ 8 (7) 38 (39) SD

6. Ein Spieler ist zu disqualifizieren, wenn gegen ihn ein Unsportliches und ein Technisches Foul verhängt wurden. 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 zur SD-Disqualifikation führenden Unsportlichen bzw. Technischen Foul gekennzeichnet (Bild 26). Ein Vermerk auf der Rückseite des Anschreibebogens ist nicht erforderlich.

Bild 26

✓	04	MEIER, H.		⊗	8	7	38	38 ^T	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 27). Zusätzlich muss die Disqualifikation auf der Rückseite durch den Schiedsrichter bzw. Kommissar vermerkt werden.

Bild 27

✓	04	MEIER, H.		⊗	8	9 ^D	D			
---	----	-----------	--	---	---	----------------	---	--	--	--

Fouls gegen Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen:

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 28).

Bild 28

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	6 ^C			
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.							

9. Ein Technisches Foul gegen einen 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossenen Spieler oder für Fehlverhalten von zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen wird beim Namen des Trainers als sogenanntes „B“-Foul mit der Spielminute des Fouls und einem hochgesetzten „B“ eingetragen (Bild 29). Beim 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler oder ausgeschlossenen Spieler selbst erfolgt kein Eintrag.

Bild 29

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	15 ^B			
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.							

10. Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Trainer wird durch Hinzufügen eines hochgesetzten „D“ unmittelbar hinter der Spielminute des Fouls und ein zusätzliches großes „D“ in das Kästchen rechts daneben eingetragen (Bild 30).

Bild 30

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

11. Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen 1. Trainer-Assistenten wird dem Trainer als „B“-Foul angeschrieben). In der persönlichen Foulspalte des 1. Trainer-Assistenten wird keine Spielminute eingetragen, sondern alle freien Foul-Kästchen werden mit je einem großen „D“ ausgefüllt (Bild 31).

Bild 31

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	38 ^B			
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.				D	D	D	

12. 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 darauf hinweisen. Die Disqualifikation wird durch ein „SD“ (Spiel-Disqualifikation gemäß Art. 36.3.4) rechts neben dem letzten „B“- oder „C“-Foul gekennzeichnet (Bild 32). Ein Vermerk

auf der Rückseite des Anschreibebogens ist nicht erforderlich. Der 1. Schiedsrichter muss sofort darüber informiert werden, dass der Trainer zu disqualifizieren ist. Er wird durch den 1. Trainer-Assistenten oder, falls nicht vorhanden, durch den Kapitän ersetzt.

Bild 32

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	5 ^B	18 ^C	19 ^B	SD
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.							

13. Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler wird dem Trainer als „B“-Foul angeschrieben. In der persönlichen Foulspalte des Ersatzspielers wird keine Spielminute eingetragen, sondern alle noch freien Foul-Kästchen werden mit je einem großen „D“ ausgefüllt (Bild 33), auch 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 33

✓	04	MEIER, H.		⊗	8	8	D	D	D	D
✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 789	38 ^B				
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.								

Ist bei dem Ersatzspieler nur noch ein Foul-Kästchen frei, wird ein großes „D“ in das letzte Foul-Kästchen eingetragen (Bild 34).

Bild 34

✓	04	MEIER, H.		⊗	8	3	4	18	35	D
✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 789	38 ^B				
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.								

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Spieler, der bereits zuvor fünf Fouls begangen hat (ausgeschlossener Spieler), wird ein großes „D“ rechts neben dem letzten Foul-Kästchen eingetragen (Bild 35).

Bild 35

✓	04	MEIER, H.		⊗	8	3	4	18	35	37	D
✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 789	38 ^B					
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.									

14. Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Mannschaftsbegleiter wird dem Trainer als „B“-Foul angeschrieben (Bild 36).

Bild 36

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 789	38 ^B				
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.								

15. Ein Spielertrainer ist zu disqualifizieren, wenn gegen ihn zweimal ein Foul wegen seines persönlichen unsportlichen Verhaltens verhängt wurde. Diese Disqualifikation wird durch ein „SD“ (Spiel-Disqualifikation gemäß Art. 36.3.3) rechts neben dem zweiten derartigen Foul gekennzeichnet. Dies ist der Fall, wenn gegen ihn ein Unsportliches oder Technisches Foul als Spieler und ein Technisches „C“-Foul oder zwei Technische „B“-Fouls als Trainer verhängt werden (Bild 37).

Bild 37

✓	023	KÖNIG, G.	CAP	⊗	8	8				
✓	Trainer	KÖNIG, G.	CAP	✓	Liz.-Nr.	A 789	15 ^C	SD		
✓	1. Trainer-Assistent									

Fouls nach einer Gewalttätigkeit gegen Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen:

16. Unabhängig von der Anzahl der Personen, die wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert wurden, wird beim Namen des Trainers ein Technisches Foul als „B“- oder „C“-Foul mit der Spielminute der Gewalttätigkeit und einem hochgesetzten „B“ oder „C“ eingetragen (Bild 38).

Bild 38

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	38 ^B			
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.							

17. Bei einem Disqualifizierenden Foul gegen einen **Trainer** und einen **1. Trainer-Assistenten** wird zuerst ein „D“ und dann in allen verbleibenden Foul-Kästchen der disqualifizierten Person ein „F“ (Fighting) eingetragen (Bild 39 - 41).

Falls nur der Trainer disqualifiziert wird:

Bild 39

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	38 ^D	D	F	
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.							

Falls nur der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert wird:

Bild 40

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	38 ^B			
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.				D	F	F	

Falls sowohl der Trainer als auch der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert werden:

Bild 41

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	38 ^D	D	F	
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.				D	F	F	

18. Bei einer Disqualifikation eines **Ersatzspielers**, weil er den Mannschaftsbank-Bereich gemäß Art. 39 (Gewalttätigkeit) verlassen hat, wird bei ihm keine Spielminute eingetragen. Beim Ersatzspieler wird zuerst ein „D“ und dann in die verbleibenden Foul-Kästchen ein „F“ eingetragen. Beim Trainer wird ein Technisches („B“-)Foul für das Verlassen von Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich eingetragen (Bild 42).

Bild 42

✓	04	MEIER, H.		⊗	8	2	6	19	D	F
✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 789	38 ^B				
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.								

19. Bei einer Disqualifikation eines nach seinem fünften Foul **ausgeschlossenen Spielers**, weil er den Mannschaftsbank-Bereich gemäß Art. 39 (Gewalttätigkeit) verlassen hat, wird bei ihm keine Spielminute eingetragen. In dem Raum rechts neben dem letzten Foul wird ein „D“ und ein „F“ eingetragen. Beim Trainer wird ein Technisches („B“-)Foul für das Verlassen von Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich eingetragen (Bild 43).

Bild 43

✓	04	MEIER, H.		⊗	8	2	6	19	23	37	DF
✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 789	38 ^B					
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.									

20. Bei einer Disqualifikation eines Mannschaftsbegleiters, weil er den Mannschaftsbank-Bereich gemäß Art. 39 (Gewalttätigkeit) verlassen hat, wird beim Trainer ein Technisches („B“-)Foul für das Verlassen von Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich und ein weiteres Technisches („B“-)Foul für die Disqualifikation dieses Mannschaftsbegleiters eingetragen. Letzteres Foul zählt beim Trainer nicht zu den Fouls, die zu seiner Spiel-Disqualifikation führt und wird deshalb eingekreist (Bild 44).

Bild 44

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 789	38 ^B	38 ^B		
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.		Liz.-Nr.					

Fouls nach einer Gewalttätigkeit gegen Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen für ihre aktive Beteiligung an der Gewalttätigkeit:

21. Unabhängig von der Anzahl der Personen, die wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert wurden, wird beim Namen des Trainers ein Technisches Foul als „B“- oder „C“-Foul mit der Spielminute der Gewalttätigkeit und einem hochgesetzten „B“ oder „C“ eingetragen (Bild 45).

Bild 45

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	38 ^B			
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.		Liz.-Nr.					

22. Bei einem Disqualifizierenden Foul gegen einen **Trainer** und einen **1. Trainer-Assistenten** für deren **aktive Beteiligung** an der Gewalttätigkeit wird zuerst ein „D“ und dann in allen verbleibenden Foul-Kästchen der disqualifizierten Person ein „F“ (Fighting) eingetragen (Bild 46 - 48).

Falls der Trainer disqualifiziert wird, wird bei ihm nur ein Disqualifizierendes Foul mit Spielminute eingetragen:

Bild 46

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	38 ^D	F	F	
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.		Liz.-Nr.					

Falls nur der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert wird:

Bild 47

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	38 ^B			
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.		Liz.-Nr.		D	F	F	

Falls der Trainer und der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert werden:

Bild 48

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007	38 ^D	F	F	
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.		Liz.-Nr.		38 ^D	F	F	

23. Bei einer Disqualifikation eines **Ersatzspielers** für seine **aktive Beteiligung** an der Gewalttätigkeit wird bei ihm die Spielminute der Gewalttätigkeit mit einem hochgesetzten „D“ eingetragen. In die verbleibenden Foul-Kästchen wird ein „F“ eingetragen. Beim Trainer wird ein Technisches Foul für das Verlassen von Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich eingetragen (Bild 49).

Bild 49

✓	04	MEIER, H.		⊗	8	2	6	19	38 ^D	F
✓	Trainer	KÖNIG, G.	CAP	✓	Liz.-Nr.	A 789	38 ^B			
✓	1. Trainer-Assistent				Liz.-Nr.					

24. Bei einer Disqualifikation eines nach seinem fünften Foul **ausgeschlossenen Spielers** für seine **aktive Beteiligung** an der Gewalttätigkeit wird bei ihm in

den Raum rechts neben dem letzten Foul die Spielminute der Gewalttätigkeit mit einem hochgesetzten „D“ und ein „F“ eingetragen. Beim Trainer wird ein Technisches Foul für das Verlassen von Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich eingetragen (Bild 50).

Bild 50 ✓ 04 MEIER, H. ⊗ 8 2 6 19 23 37 38^DF

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 789	38 ^B			
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.							

25. Bei einer Disqualifikation von **Mannschaftsbegleitern** für deren **aktive Beteiligung** an der Gewalttätigkeit wird beim Trainer ein Technisches Foul für das Verlassen von Personen aus dem Mannschaftsbank-Bereich und ein weiteres Technisches Foul für jede Disqualifikation eines Mannschaftsbegleiters eingetragen. Letztere Fouls zählen beim Trainer nicht zu den Fouls, die zu seiner Spiel-Disqualifikation führen, und werden deshalb eingekreist (Bild 51).

Bild 51 ✓ 04 MEIER, H. ⊗ 8 2 6 19 23 37 38^DF

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 789	38 ^B	38 ^B	38 ^B	
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.							

Anmerkungen:

- a) Technische oder Disqualifizierende Fouls gemäß Art. 39 zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.
- b) Fouls, die dem Trainer angeschrieben werden, zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.
- c) Disqualifizierende Fouls, die mit einem großen D eingetragen werden, müssen vom Schiedsrichter oder Kommissar als Hinweis für die Spielleitung auf der Rückseite des Anschreibebogen protokolliert werden. Bei einer „SD“-Disqualifikation ist dies nicht erforderlich, da diese keine Folgen über das Spiel hinaus nach sich zieht.
- d) Der Anschreiber ist nicht befugt, auf der Rückseite des Anschreibebogens Eintragungen vorzunehmen; dies ist ausschließlich Aufgabe der Schiedsrichter.

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.

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 1. Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleiter angeschrieben (Bild 52).

Bild 52 ✓ 04 MEIER, H. ⊗ 8 0^T

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 ausgeschlossener Spieler (die

bereits fünf Fouls begangen haben), 1. Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleitern eingetragen (Bild 53).

Bild 53	✓	04	MEIER, H.	⊗	8	4	INT			
----------------	---	----	-----------	---	---	---	-----	--	--	--

Hinweise:

- Alle Kampfrichter blicken 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 Zeitnehmer oder, wenn vorhanden, der Anschreiber-Assistent hebt daraufhin die entsprechende Foultafel genügend lange hoch. Dadurch wird sichergestellt, dass weder das fünfte Foul eines Spielers noch das vierte Mannschaftsfoul übersehen werden können und 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 dies für die andere Mannschaft.
- In komplexen Situationen mit mehreren Entscheidungen müssen die Schiedsrichter mit dem Anschreiber eindeutig und klar kommunizieren, damit alle Entscheidungen in der richtigen Reihenfolge festgehalten und bestraft werden. Im Zweifel soll der Anschreiber per Zeitnehmer-Signal den Schiedsrichter zur Klärung an das Kampfgericht bitten, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

6.8 Mannschaftsfouls

6.8.1 Verfahren

Mit dem fünften Foul einer Mannschaft in einem Viertel wird dieses und jedes weitere Foul dieser Mannschaft mit Freiwürfen bestraft, sofern es kein Offensivfoul oder Teil eines Doppelfouls 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 54).

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. Nach dem vierten Mannschaftsfoul in einem Viertel wird für diese Mannschaft der Mannschaftsfoulanzeiger aufgestellt.

Mannschafts-	1. Viertel		2. Viertel	
	Fouls: 3. Viertel		4. Viertel	

Bild 54 Mannschaftsfouls

6.8.2 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 und stellt ihn für alle sichtbar auf der Seite der betreffenden Mannschaft auf, sobald der Ball nach dem vierten Mannschaftsfoul belebt wird. Das heißt, nachdem der Ball bei einem Einwurf oder bei einer Freiwurfstrafe zum ersten Freiwurf in der Hand des Spielers ist. Durch dieses nicht zu frühe Aufstellen wird verhindert, dass bereits beim vierten Mannschaftsfoul eine Freiwurfstrafe aufgrund von Mannschaftsfouls 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.

6.9 Auszeiten

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

Einschränkung: Hat eine Mannschaft in der zweiten Halbzeit noch keine Auszeit genommen, wenn die Spieluhr im vierten Viertel 2:00 Minuten oder weniger anzeigt, ist dieser Mannschaft eine Auszeit zu streichen. Sie hat dann nur noch zwei Auszeiten zur Verfügung.

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 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 1. Trainer-Assistenten beantragt werden. Dazu geht einer von beiden persönlich zum Kampfgericht und gibt das offizielle Handzeichen. Der Anschreiber vergewissert sich, ob dieser Mannschaft noch eine Auszeit zusteht.

Sobald eine Auszeitmöglichkeit gemäß a) beginnt, gibt der Zeitnehmer sein Signal. Sobald eine Auszeitmöglichkeit gemäß b) beginnt, stoppt der Zeitnehmer sofort die Spieluhr, wenn der Ball nach dem Korberfolg durch den Korb gefallen ist, und gibt sein Signal.

Nachdem der Zeitnehmer die Schiedsrichter durch sein Signal aufmerksam gemacht hat, gibt er das Handzeichen „AUSZEIT“ und deutet auf die entspre-

chende 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 55).

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

Bild 55 Auszeiten

Hinweise:

- Ist der letzte Freiwurf einer Freiwurfstrafe 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 gegeben wurde.
- Der 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.
- Wird in dem Zeitraum, nachdem der Schiedsrichter den Ball zum ersten von zwei oder drei Freiwürfen dem Freierwerfer übergeben hat, bis zur Beendigung dieser Freiwurfstrafe ein Technisches Foul gepfiffen, ist in diesem Zeitraum keine Auszeit möglich.
- 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 mindestens 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. Ein gutes Kampfgericht ahnt, wann ein Trainer eine Auszeit brauchen könnte, und zeigt dies in diesen Situationen durch besondere Aufmerksamkeit gegenüber diesem Trainer oder beiden.
- Gibt der Zeitnehmer 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 Wechselmöglichkeit 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. Deshalb blickt das Kampfgericht zu diesem Trainer
 - a) bei einem gegnerischen Korberfolg und
 - b) nachdem er eine Auszeit beantragt hat, ob er seine beantragte Auszeit wieder zurückzieht.
- 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. Dies ist besonders in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung wichtig, da nur dem Trainer, dem die Auszeit angerechnet wird, das Recht zusteht, den Einwurfort nach der Auszeit ins Vorfeld verlegen zu lassen.
- 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 sollte also von sich aus auf Spielerwechsel achten, die während einer Auszeit stattfinden, da einwechselnde Spieler es häufig versäumen, sich beim Anschreiber zu melden.
- Wenn die Spieluhr in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung 2:00 Minuten oder weniger anzeigt, 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, 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 2:00 auf der Spieluhr vor Ende des vierten Viertels noch keine ihrer drei Auszeiten genommen hat, trägt der Anschreiber unmittelbar danach zwei waagerechte Striche in das erste Auszeit-Kästchen der zweiten Halbzeit bei dieser Mannschaft ein (Bild 56). Gleichzeitig wird bei dieser Mannschaft auf der Anzeigetafel die erste Auszeit der zweiten Halbzeit als genommen angezeigt. Wird die erste Auszeit einer Mannschaft in der zweiten Halbzeit bei noch mehr als 2:00 auf der Spieluhr im vierten Viertel beantragt, kann aber erst bei weniger als 2:00 auf der Spieluhr gewährt werden, verfällt dieser Mannschaft die erste Auszeit.



Bild 56 Auszeiten

6.10 Spielerwechsel

6.10.1 Verfahren

Ein Spielerwechsel wird vom einwechselnden Ersatzspieler beim Kampfgericht beantragt. 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 musste. 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. Der Zeitnehmer gibt das Signal für den Spielerwechsel.

6.10.2 Weitere Hinweise für den Anschreiber 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.
- Bei einem Spielerwechsel während einer Auszeit muss sich der einwechselnde Spieler nur beim Kampfgericht, nicht aber beim Schiedsrichter anmelden. Die Kampfrichter müssen während einer Auszeit auf Spielerwechsel achten, weil sich die einwechselnden Spieler nicht immer bei ihnen anmelden, obwohl sie dies eigentlich müssen.

6.11 Tätigkeiten des Anschreibers in der Pause zwischen Vierteln, in der Halbzeit und vor Verlängerungen

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

- entwertet die nicht gebrauchten Mannschaftsfoul-Kästchen durch Ziehen einer dicken, waagerechten Linie.
- ermittelt das Ergebnis des jeweiligen Viertels und trägt es am unteren Ende des Anschreibebogens ein (Bild 61).
- zieht unter der letzten Eintragung des laufenden Ergebnisses einen dicken, waagerechten Strich und wiederholt in der nächsten Zeile mit der Farbe des nächsten Spielabschnitts den Spielstand. Darunter zieht er einen weiteren dicken waagerechten Strich (Bilder 57 bis 60).
- nimmt anschließend die Eintragungen des nächsten Spielabschnitts vor (Bild 65).
- zieht einen zweiten dicken, waagerechten Strich unter das Endergebnis nach dem vierten Viertel bzw. der letzten Verlängerung (Bild 59).
- veranlasst, dass die aufgestellten Mannschaftsfoulanzeiger weggenommen werden. Dies gilt nicht vor Verlängerungen, da diese bezüglich der Mannschaftsfoulregel als Teil des vierten Viertels angesehen werden.

In der Halbzeitpause

- 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.
- entwertet er die nicht gebrauchten Auszeit-Kästchen (Bild 55).

- 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 58).

Steht es am Ende des vierten Viertels unentschieden, werden alle Verlängerungen in derselben Spielrichtung wie das vierte Viertel gespielt. Deshalb werden auch die Spalten für „A“ und „B“ beim laufenden Ergebnis beibehalten (Bild 60). Die Eintragungen für die erste Verlängerung folgen unmittelbar im Anschluss an das unentschiedene Zwischenergebnis nach dem vierten Viertel. Ist mehr als eine Verlängerung nötig, bis ein Sieger ermittelt ist, ist jeweils wie beim Wechsel vom vierten Viertel zur ersten Verlängerung zu verfahren.

B	M	A		
4	2	1		
			12	(3)
⋮				
4	13			
	14			
		10	5	18
	14			18
4	16	11		
			15	19
				20

1. Viertelpause
Bild 57

B	M	A		
			4	24
7	27	17		
⋮				
8	-	20		
	35			
			4	(38)
	35			38
A	38	B	35	
12	40	21		
			13	36

Halbzeit
Bild 58

A	M	B		
18	(57)	26		
		27	3	(59)
⋮				
6	88	40		
4	90			
			9	88
				-
7	92			
	92			88

Spielende
Bild 59

A	M	B		
8	84	37		
			16	87
⋮				
14	97	40		
			4	97
	97			97
12	98	41		
	-			
		42	6	99
				100

Verlängerung
Bild 60

Hinweise:

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

6.12 Tätigkeiten des Anschreibers nach Spielende

Nach Spielende schließt der Anschreiber den Anschreibebogen ab. Er

- entwertet alle nicht gebrauchten bzw. nicht benötigten Auszeit-Kästchen.
- entwertet alle nicht gebrauchten Foul-Kästchen bei jedem Spieler und Trainer sowie die nicht gebrauchten Mannschaftsfoul-Kästchen des vierten Viertels 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 von Spielbeginn an, aber insbesondere nach dem Schlusssignal, 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.

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

Wenn einer der Kapitäne mit seiner 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>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>14</u>	B: <u>15</u>
Endergebnis:	A: <u>99</u>	B: <u>100</u>
Name der gewinnenden Mannschaft:	<u>SG MASSENBERG</u>	

Bild 61 Eintragen der Ergebnisse

6.13 Fehlerkorrekturen

6.13.1 Fehlerkorrektur beim Anschreiben eines Fouls

Ein irrtümlich eingetragenes Foul wird durch ein „X“ ungültig gemacht. Zusätzlich wird am Ende der Zeile ein weiteres Foul-Kästchen angelegt (Bild 62). Dies ist durch den 1. Schiedsrichter bzw. den Kommissar abzuzeichnen.

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

FM

Bild 62 Korrektur einer fehlerhaften Fouleintragung

6.13.2 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 solange korrigiert werden, bis der 1. Schiedsrichter bzw. der Kommissar als Letzter den Anschreibebogen unterschrieben hat.

Werden eingetragene Körbe oder erzielte Freiwürfe gestrichen, nachgetragen oder Zählfehler korrigiert, sind diese Korrekturen auf dem Anschreibebogen

gemäß den im Bild 63 gezeigten Beispielen vorzunehmen und durch den 1. Schiedsrichter bzw. den Kommissar abzuzeichnen.

Zählfehler A: 71 auf 72. Korrektur auf 73 erforderlich. Durch Folgefehler: Die Felder mit dem Zählfehler werden rot eingerahmt. In der nächsten freien Zeile wird das richtige Ergebnis eingetragen (+1) und vom 1. Schiedsrichter / Kommissar abgezeichnet.		Zählfehler B: 77 auf 80. Entweder: Erfolgreicher Drei-Punkte-Wurf, Korrektur: 80 wird eingekreist. Oder: Korrektur auf 79 erforderlich. Durch Folgefehler: Die Felder mit dem Zählfehler werden rot eingerahmt. In der nächsten freien Zeile wird das richtige Ergebnis eingetragen (-1) und vom 1. Schiedsrichter / Kommissar abgezeichnet.
	A M B	
	⋮	
	12 71 33	
	71 +1	8 77
	8 72	77 -1
	13 74	
	8 75 34	
	-	
		4 82
	76	81
	⋮	

Bild 63 Korrektur einer fehlerhaften Ergebniseintragung

Mit der Unterschrift des 1. Schiedsrichters wird das eingetragene Spielergebnis und der Gewinner des Spiels festgeschrieben. Eine Korrektur eines zum späteren Zeitpunkt festgestellten Zählfehlers durch die Spielleitung ist nicht mehr zulässig.

6.14 Verfahren im Falle eines Protests

Legt eine Mannschaft Protest ein, ist dies grundsätzlich eine Angelegenheit zwischen dieser Mannschaft und den Schiedsrichtern, bzw. dem Kommissar, welche die für diese Liga gültigen Protestbestimmungen kennen müssen. Das Kampfgericht ist lediglich insofern eingebunden, als ein Protest meist unmittelbar am Tisch angemeldet wird. Das Zeitfenster für einen Protest aus dem Spielverlauf kann in einzelnen Ligen abweichend geregelt sein. Das Kampfgericht muss in jedem Fall die Schiedsrichter unverzüglich über einen Protest informieren. Daher muss der Zeitnehmer beim nächsten toten Ball sein Signal ertönen lassen und – im Fall eines Feldkorbs – seine Uhr stoppen. Der Anschreiber informiert dann den 1. Schiedsrichter, dass, durch wen und genau wann die Mannschaft Protest eingelegt hat.

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 von den Schiedsrichtern unterschrieben wurde.

6.15 Verstoß gegen die Mann-Mann-Verteidigung bei Jugendspielen

Im Jugendbereich (U14 bis U16) kann ein Schiedsrichter ein Technisches Foul gegen eine Mannschaft wegen eines Verstoßes gegen die vorgeschriebene Mann-Mann-Verteidigung verhängen. Solche Technischen Fouls werden in der Zeile des 1. Trainer-Assistenten als „M“-Foul eingetragen. Sie führen nicht zur Disqualifikation des Trainers oder des evtl. eingetragenen 1. Trainer-Assistenten.

Bild 64

✓	Trainer	SCHULZE, E.	✓	Liz.-Nr.	A 007			
✓	1. Trainer-Assistent	HUBER, K.				17 ^M	23 ^M	

Alle Eintragungen in GROSSBUCHSTABEN - 2020

DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.

Mitglied des Internationalen Basketball Verbands (FIBA)



Mannschaft A
TSV NEUENDORF

Ordin.-Zahl

Mannschaft B
SG MASSENBERG

n.-Zahl

2

Spielklasse: BZL Ort: NEUENDORF Spielhalle: NED-MZH 1. Schiedsrichter: MAIER, H.
 Spiel-Nr.: 123 Datum: 20. 3. 2021 Zeit: 20:00 2. Schiedsrichter: SCHMIDT, M.

Mannschaft A: NEUENDORF		Aussetzer		Laufendes Ergebnis																	
		1. HZ	2. HZ																		
		10	16	24	35	X	X														
Mannschafts-Fouls:		1. Viertel		2. Viertel		3. Viertel		4. Viertel													
DA-MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/N	X	Trieb-Nr.	FOULS																
✓ 013	HEINDL, H.	S	X	4	7 14 23 44																
✓ 118	LOMBER, J.	X		5	0 ¹ 5 16 37																
✓ 089	SAUTER, W.	X		6	18 30 F F F																
✓ 004	VIDACOVIC, V.	F	X	7	26 42 ¹ SD																
✓ 102	ROSNER-H., G.	X		8	10 15 29 34																
✓ 054	WIELAND, A. CAP	X		9																	
✓ 109	BAUER, S.	X		11	9 34 34																
✓ 102	RENNER, W.	S	X	12	16 16 SD																
✓ 021	ROKOV, P.	X		13	12																
✓ 006	KEIMEN, S.	E	X	16	42 ¹ D F F F																
-	141 HASTIAN, L.	A		18																	
✓	Trainer: WIELAND, A. CAP	✓	LP-Nr.	A 123	27 43 43																
✓	Trainer-Assistent																				
Mannschaft B: MASSENBERG		Aussetzer																			
		1. HZ	2. HZ																		
		3	13	39	40	45															
Mannschafts-Fouls:		1. Viertel		2. Viertel		3. Viertel		4. Viertel													
DA-MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/N	X	Trieb-Nr.	FOULS																
✓ 013	ROIDER, J.	X		4	23																
✓ 207	MASSEN, HA.	S	X	5	32																
✓ 026	MICHEL, M.	X		6	6 8 21 D D																
✓ 037	GOSSER, G. CAP	X		7	18																
✓ 045	HERVEC, M.	X		8	10 15 19																
✓ 093	LÖSNER, K.	S	X	10	11 ¹ 44 ¹ SD																
✓ 115	WEBER, S.			11																	
✓ 090	MONTOR, K.-M.	X		12	3 13 28 36 40																
✓ 027	TIMOR, B.	X		14	39 42 ¹ D																
✓ 041	SMITH, L.	A	X	15	6																
✓ 013	MASSEN, HE.	A	X	17	8 40 40																
✓	Trainer: MIDOR, M.	✓	LP-Nr.	A 456	20 36 37 SD																
✓	Trainer-Assistent: WNTIN, A.																				
Anschreiber: <u>KLAUSER, H.</u>																					
Anschreiber-Assistent: <u>SIEDLER, F.</u>																					
Zeitnehmer: <u>MANNHUBER, S.</u>																					
24"-Zeitnehmer: <u>ZÖLLNER, R.</u>																					
Kommissar: <u>GUTER, A.</u>																					
Kapitans-Unterschrift im Protestfall: _____																					
1. Schiedsrichter: Lz.-Nr. _____		Unterschriften																			
2. Schiedsrichter: Lz.-Nr. _____		H. Maier																			
		M. Schmidt																			
		Vermerk auf der Rückseite		X																	

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 65 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 des Bedieners der Anzeigetafel und registriert Anträge auf Auszeit und Spielerwechsel. Im Einzelnen:

Der Anschreiber-Assistent

- notiert die Richtung des Einwurfpeils.
- 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, falls Spieler einen Wechsel beantragen.
- 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 vor und nach 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 Fouls,
- alle Technischen Spielerfouls,
- alle Technischen Trainerfouls („B“ und „C“),

damit eine Spiel-Disqualifikation 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 weiterspielen, 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, und sofern er nicht bereits ausgewechselt wurde.

Bei Verletzungen von Spielern dürfen die Schiedsrichter das Spiel stoppen. Kann der verletzte Spieler nicht sofort (innerhalb von ca. 15 Sekunden) weiterspielen oder wird er von seinen Trainern, Mannschaftsmitgliedern und/oder Mannschaftsbegleitern behandelt oder unterstützt, 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 erfordert eine hohe Konzentration, 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 entscheidenden 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 ihre Einigung 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**, sobald der Ball
- bei einem Sprungball von einem Springer legal getippt wird.
 - bei einem Einwurf einen Spieler auf dem Spielfeld von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.
 - nach einem erfolglosen letzten Freiwurf nach Ringberührung belebt bleibt und auf dem Spielfeld von einem Spieler berührt wird.
- f) Die Spieluhr wird **gestoppt**, wenn
- ein Schiedsrichter pfeift.
 - ein Feldkorb gegen die Mannschaft erzielt wird, die eine Auszeit beantragt hat.
 - die Spielzeit für einen Spielabschnitt (Viertel oder Verlängerung) abgelaufen ist. Dieser Stopp erfolgt automatisch, wenn die Spieluhr 0.0 Sekunden anzeigt und das Signal ertönt.
 - ein Feldkorb in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels oder in den letzten zwei Spielminuten jeder Verlängerung erzielt wird.

8.3 Vor dem Spiel

Der Zeitnehmer

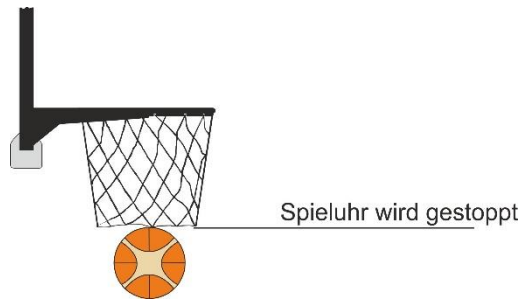
- macht sich mit der Arbeitsweise der Uhren vertraut.
- überprüft Spieluhr und Tisch-Stoppuhr auf einwandfreie Arbeitsweise und überprüft die elektrischen Verbindungen.
- bespricht sich mit allen Kampfrichtern, um Signale und eventuelle Besonderheiten zum Spiel klarzustellen.
- startet mindestens 30 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“, „FOULSPIEL“, „DOPPEL-FOUL“, „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 durch den Korb gefallen ist (Bild 66).

Bild 66



- darf die Spieluhr nach einem Korberfolg nur dann stoppen, wenn die Mannschaft, gegen die der Korb erzielt wurde, eine Auszeit beantragt hat und 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.
- muss 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 darüber zu verständigen, dass die Spielzeit abgelaufen ist.

Hinweise:

- Ertönt sein Signal bei laufendem Spiel irrtümlich, darf die Spieluhr nicht gestoppt werden.
- Während des Spiels informiert der Zeitnehmer den Anschreiber ständig über die aktuelle Spielminute (siehe Kap. 6.6.2).
- Es wird empfohlen, den Anschreiber 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 durch den Korb gefallen ist (Bild 66), ansonsten sobald sie beantragt wird, und betätigt gleichzeitig sein Signal. Der Anschreiber zeigt den Schiedsrichtern an, dass eine Auszeit beantragt ist.

Wurde der Ball versehentlich nach dem Korberfolg bereits eingeworfen, 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

8.6.1 Verfahren

Der Zeitnehmer zeigt den Spielerwechsel an, nachdem der Anschreiber geprüft hat, ob der Spielerwechsel überhaupt möglich ist:

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.

Wird in dem Zeitraum, nachdem der Schiedsrichter den Ball zum ersten von zwei oder drei Freiwürfen dem Freierwerfer übergeben hat bis zur Beendigung dieser Freiwurfstrafe, ein Technisches Foul gepfiffen, ist kein Spielerwechsel möglich, es sei denn, bei dem Technischen Foul handelt es sich um das fünfte Foul des Spielers.

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 Zeitnehmer 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 durch den Korb gefallen ist, und gibt sein Signal.

Nachdem der Zeitnehmer 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. Er kommt dann 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 von maximal 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 wieder 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.

8.6.2 Spielerwechsel bei Freiwürfen

Ein Spielerwechsel ist nicht erlaubt zwischen mehreren Freiwürfen, die zu derselben Foulstrafe gehören (Freiwurf-Satz). Kommt es zu einer Folge von Freiwurfsätzen infolge mehrerer Foulstrafen, ist zwischen den 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 Unsportliches oder Disqualifizierendes Foul mit einem Einwurf von der Einwurfmarkierung im Vorfeld 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.

8.6.3 Weitere Hinweise für den Zeitnehmer zum Spielerwechsel

- Ein Antrag auf Spielerwechsel kann nur solange zurückgezogen werden, bis sein Signal für den Spielerwechsel ertönt.
- Nur der einzuwechselnde Ersatzspieler kann einen Spielerwechsel beantragen. Zurufe von Trainern, ohne dass ein Ersatzspieler von seiner bevorstehenden Einwechslung informiert wurde, sind zu ignorieren.
- Kein Spieler darf im selben Zeitraum, in dem die Spieluhr steht, aus- und wieder eingewechselt werden bzw. umgekehrt. Hierauf ist besonders während einer Auszeit, Spielunterbrechung mit Freiwürfen und bei einer Auswechslung nach einer Verletzung zu achten. Ausnahmen hiervon sind zulässig, wenn einer Mannschaft ansonsten weniger als fünf Spieler auf dem Spielfeld verbleiben 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 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 der Zeitnehmer 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. Die Kampfgericht müssen während einer Auszeit auf Spielerwechsel achten, weil sich die einwechselnden Spieler nicht immer bei ihnen 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.

8.7 Spielpausen

Unmittelbar nach Ende eines Spielabschnitts stellt der Zeitnehmer seine Spieluhr auf die Dauer der Spielpause (Halbzeitpause: 15 Minuten, ansonsten 2 Minuten). Er startet die Spieluhr zum Anzeigen der verbleibenden Zeit bis zum Ende der Spielpause, sobald diese beginnt, d. h. nachdem alle Aktivitäten beendet sind, die noch zum abgelaufenen Spielabschnitt gehören (z. B. Protestadministration, IRS-Einsatz).

Für alle Spielpausen gilt folgender Ablauf:

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

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 größtmögliche 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:

- Verlässt der Ball mit 2:02 auf der Spieluhr die Hand des Korbwerfers und ist exakt bei 2:00 durch den Korb gefallen, ist die Spieluhr zu stoppen.
- Ist der Ball mit noch 2:01 auf der Spieluhr durch den Korb gefallen, wird die Spieluhr 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 befragt zu werden. Ist ein Kommissar 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 genau im Augenblick des Spielendes ertönt, falls seine Spieluhr nicht über ein automatisches Signal verfügt. 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 darüber zu informieren, 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 Kampfrichter in bestimmten 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. nach einem Turnover (Fehlpass) bei laufendem Spiel oder bei einer Rebound-Situation, 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 durch den Korb gefallen sein.

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.

Nach einem Schiedsrichterpfiff stoppt er seine Wurfuhr und merkt sich die angezeigte Zeit, bevor er die Anzeige verändert. Damit unterstützt er die Schiedsrichter, falls deren Entscheidung eine Restzeit auf der Wurfuhr erforderlich macht.

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.

Während des laufenden Spiels bewirkt das bloße Berühren des Balls durch einen gegnerischen Spieler noch keinen Beginn einer Wurfuhr-Periode, da die bisherige 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.

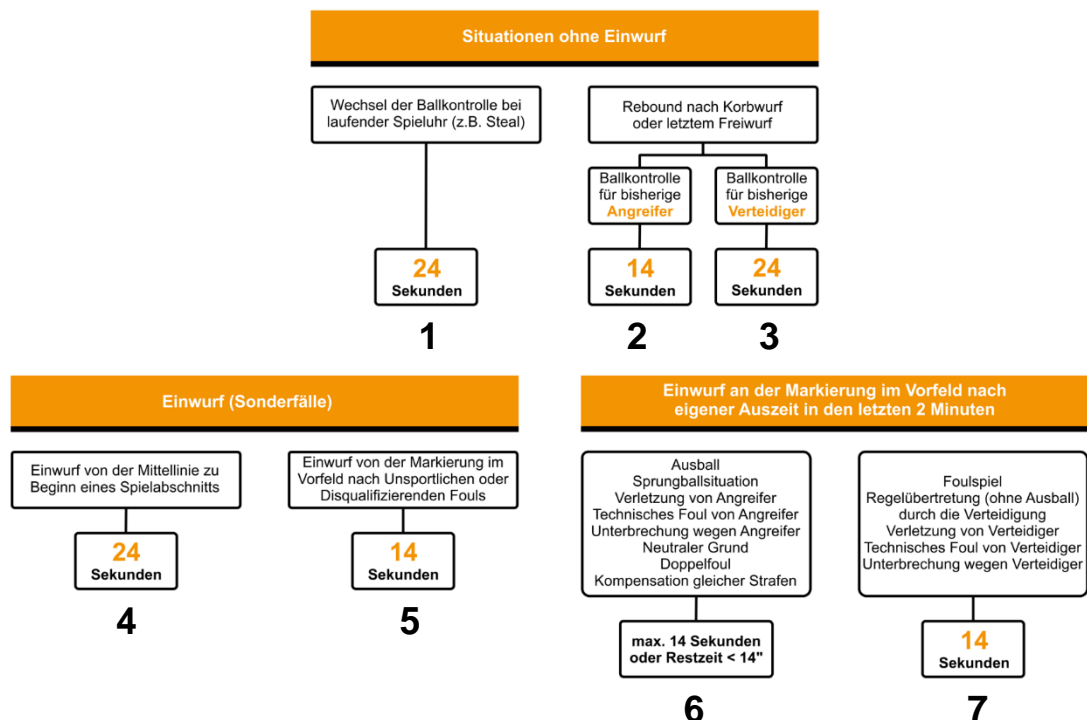
9.3 Die 24-Sekunden-Regel

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 (nach dem Eröffnungssprungball bzw. nachdem der Ball beim letzten Freiwurf vom Ring abgeprallt ist).
- der Ball nach dem Einwurf einen Spieler von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.

In der folgenden Übersicht (Bild 67) sind die wesentlichen Kriterien zur Bedienung der Wurfuhr dargestellt.



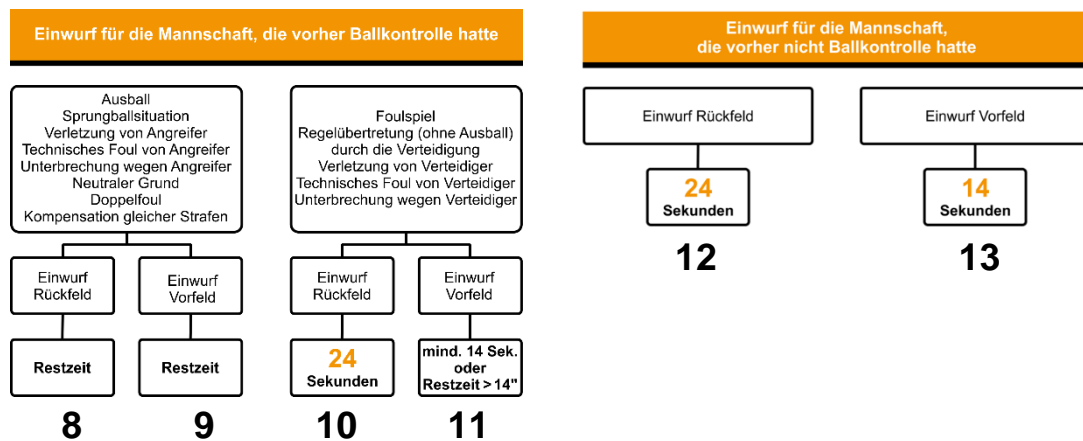


Bild 67 Wesentliche Kriterien zur Bedienung der Wurfuhr

Beispiele zur Bedienung der Wurfuhr gemäß der Nummerierung im Diagramm:

Situation 1: A1 hält in seinem Rückfeld den Ball, der ihm dann von B1 aus der Hand gespielt und zu B2 gepasst wird.

Regelung: Mannschaft B erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr unabhängig davon, ob der Ballgewinn im Vor- oder Rückfeld erfolgt.

Situation 2: Bei einem Pass von A1 zu A2 berührt der Ball den Verteidiger B2, von dessen Schulter der Ball den Ring berührt. Den abprallenden Ball fängt A3.

Regelung: Die Wurfuhr wird auf 14 Sekunden zurückgesetzt, sobald A3 in seinem Vor- oder Rückfeld die Ballkontrolle erlangt.

Situation 3: Bei einem Wurf von A1 tippt A2 den vom Ring abprallenden Ball unkontrolliert zurück in Richtung Mittellinie. B2 fängt den Ball in seinem Vorfeld.

Regelung: Mannschaft B erhält beim Rebound 24 Sekunden auf der Wurfuhr unabhängig davon, ob B2 die Ballkontrolle im Vor- oder Rückfeld erlangt.

Situation 4: Beim Einwurf von der Mittellinie zu Beginn des zweiten Viertels tritt Einwerfer A1 über die Seitenlinie.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf von derselben Stelle mit ebenfalls 24 Sekunden auf der Wurfuhr. Einwerfer B1 darf ins Rück- oder Vorfeld passen.

Situation 5: A1 begeht in der Pause zwischen dem ersten und zweiten Viertel ein Unsportliches Foul an B1.

Regelung: B1 wirft vor Beginn des zweiten Viertels zwei Freiwürfe. Das Viertel beginnt mit Einwurf der Mannschaft B an der Einwurfmarkierung in ihrem Vorfeld mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr. Der Einwurfpfel wird nicht gedreht.

Situation 6 und 8: Bei noch 1:24 auf der Spieluhr im vierten Viertel dribbelt A1 in seinem Rückfeld, als B1 den Ball dort ins Aus tippt. Die Wurfuhr zeigt

- a) 6 Sekunden
- b) 17 Sekunden Restzeit.

Nun erhält Mannschaft A eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich Trainer A nach der Auszeit für Einwurf im

- (8) Rückfeld, hat Mannschaft A in jedem Fall die Restzeit auf der Wurfuhr, also 6 bzw. 17 Sekunden.
- (6) Vorfeld, erhält Mannschaft A maximal 14 Sekunden, also
 - a) 6 Sekunden
 - b) 14 Sekunden.

Situation 7 und 10: Bei noch 0:58 auf der Spieluhr im vierten Viertel begeht Verteidiger B1 ein absichtliches Fußballspiel, bzw. ein Foul an A1 (3. Mannschaftsfoul). Die Wurfuhr zeigt noch 19 Sekunden und Trainer A nimmt nun eine Auszeit.

Regelung: Entscheidet sich Trainer A nach der Auszeit für Einwurf im

- (10) Rückfeld, erhält Mannschaft A 24 Sekunden auf der Wurfuhr.
- (7) Vorfeld, wird die Wurfuhr für Mannschaft A unabhängig von der angezeigten Restzeit auf 14 Sekunden gesetzt.

Situation 9: Mannschaft A hat in ihrem Vorfeld die Ballkontrolle, als bei einer Restzeit auf der Wurfuhr von 10 Sekunden ein Halteball entsteht. Der Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz steht Mannschaft A zu.

Regelung: Die Wurfuhr wird mit der Restzeit von 10 Sekunden gestartet.

Situation 11: A1 dribbelt in seinem Vorfeld und wird von B1 gefoult (2. Mannschaftsfoul). Die Wurfuhr zeigt eine Restzeit von drei Sekunden.

Regelung: Mannschaft A erhält beim Einwurf 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Situation 12: Nach einem erfolglosen Korbwurf von A1 tippt A2 beim Rebound den Ball ins Aus.

Regelung: Mit dem Einwurf in ihrem Rückfeld erlangt Mannschaft B eine neue Ballkontrolle und erhält 24 Sekunden auf der Wurfuhr.

Situation 13: Beim Einwurf von der Mittellinie zu Beginn der Verlängerung passt A1 den Ball zu A2 in seinem Rückfeld, dem der Ball aus den Händen ins Aus fliegt.

Regelung: Mannschaft B erhält Einwurf in ihrem Vorfeld nächst der Stelle, an welcher der Ball ins Aus ging, und mit 14 Sekunden auf der Wurfuhr.

Hinweise:

- Erlangt eine Mannschaft in einem Spielabschnitt bei einer Restzeit von z. B. 22 Sekunden auf der Spieluhr 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 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, ausgenommen 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, lässt er in einem 50:50-Zweifelsfall seine Uhr weiterlaufen.

9.4 Eröffnungssprungball zu Spielbeginn

Beim Eröffnungssprungball entsteht beim Tippen des Balls 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 Spielfeld** 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.

Erlangt die bisher angreifende Mannschaft einen Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz oder nach einer Kompensation von Strafen, wird die Wurfuhr mit der Restzeit gestartet, mit der sie gestoppt wurde.

Erlangt eine Mannschaft in ihrem Vorfeld eine neue Ballkontrolle mit einem Einwurf, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gestellt.

Hinweis:

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

9.6 Korbwurf, Ringberührung

Bei einem Korbwurf wird die Wurfuhr genau dann gestoppt und es darf keine Anzeige sichtbar sein, wenn der Ball durch den Korb gefallen ist 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 und die Anzeige dunkel sein muss. 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-Zeitnehmer aus seinem Blickwinkel nicht sicher, ob der Ball den Ring berührt hat oder nicht, lässt er seine Uhr weiterlaufen.
- 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, hat er den Ring berührt. Erlangt dieselbe Mannschaft aufgrund des Einwurfpfeils Einwurf, wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.
- 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 absichtliches Fußballspiel der verteidigenden Mannschaft

Bei einem absichtlichen Fußballspiel 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 Fußballspiel der verteidigenden Mannschaft oder einem Foul mit Einwurfsstrafe, und die angreifende Mannschaft nimmt vor dem Einwurf eine Auszeit, muss der Trainer, der die Auszeit genommen hat, entscheiden, wo der Einwurf ausgeführt wird, entweder im Rückfeld oder an der Einwurfmarkierung im Vorfeld. Abhängig davon setzt der Wurfuhr-Zeitnehmer seine Uhr.

Hinweise:

- Bei einem Fußballspiel mit Einwurf im Vorfeld macht der Schiedsrichter nur dann das Handzeichen „ZURÜCKSETZEN DER WURFUHR“, 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 Einwurfsorts ins Vorfeld nach Foul oder Fußballspiel (s. o.) wird die Wurfuhr auf 14 Sekunden gesetzt.

9.8 Freiwürfe

Gibt es einen oder mehrere Freiwürfe mit anschließendem Einwurf von der Einwurflinie im Vorfeld (nach Unsportlichem oder Disqualifizierendem Foul), wird die Wurfuhr immer auf 14 Sekunden gesetzt.

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

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

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

Gibt es einen Freiwurf nach einem Technischen Foul, wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, wo der Ball zum Zeitpunkt des Technischen Fouls war. Dabei wird die Wurfuhr folgendermaßen gesetzt. Nach einem Technischen Foul gegen

- die angreifende Mannschaft im Rückfeld: Restzeit
- die angreifende Mannschaft im Vorfeld: Restzeit
- die verteidigende Mannschaft im Rückfeld: 24 Sekunden
- die verteidigende Mannschaft im Vorfeld: Restzeit, mindestens 14 Sekunden

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 wird (kurz vor dem Ende eines Spielabschnitts), 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 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.
- Wechselt während des laufenden Spiels die Ballkontrolle auf dem Spielfeld zur gegnerischen Mannschaft oder wird ein Einwurf von der gegnerischen Mannschaft abgefangen, wird die Wurfuhr immer auf 24 Sekunden gesetzt, also auch im Vorfeld der gegnerischen Mannschaft.
- 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 dafür vorgesehen, mit den Namen der Mannschaften und den Namen und Trikotnummern der Spieler.
- startet die Spieluhr spätestens 30 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. Neue Anzeigetafeln müssen anstatt der „5“ ein rotes Feld anzeigen.
- überprüft 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 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 Ordnungen und Bestimmungen der Ausschreibung von den Spielbeteiligten eingehalten werden. Er nimmt seinen Platz am Anschreibertisch 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 und unterstützt sie bei ihrer Arbeit. Der Kommissar ist nicht befugt, die Schiedsrichter in Angelegenheiten der Basketballregeln zu korrigieren.

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

- Durchsetzung der Wettkampfbestimmungen
- Überprüfung der Spieler- und Trainerlizenzen
- Festsetzung des Spielbeginns

- Sicherstellung, dass Entgelte und Spesen ordnungsgemäß abgerechnet und/oder ausbezahlt 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, 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 veranstaltenden Organisation über
 - Vorzüge oder Mängel der Spielausrüstung und über die Spielorganisation durch den Heimverein.
 - Disqualifikationen und andere mit der Sportdisziplin zusammenhängende Ereignisse.

- die Qualität der Kampfrichter.
- die Schiedsrichterleistungen, sofern kein Schiedsrichtercoach eingesetzt ist.
- Verwaltungsangelegenheiten (fehlende Teilnehmerausweise, Verstöße gegen Werbegenehmigungen, usw.).

11.3 Arbeitsweise

Beim Eintreffen in der Spielhalle meldet sich der Kommissar beim Veranstalter. Dies wird normalerweise vom Schiedsrichterbetreuer wahrgenommen.

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 45 Minuten in Bundesligen, in allen anderen Ligen 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 Bereitstellung auf dem Anschreibertisch entspricht den Anforderungen.
- Die Kampfrichter sind rechtzeitig 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 zum zuvor vereinbarten Zeitpunkt.
- 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 überprüfen, 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 die Kampfrichter erreichen, regelgerecht ausgeführt und eingetragen werden.
- alle Fouls richtig eingetragen und die Anzeiger für Spieler- und Mannschaftsfouls regelgerecht 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.

Der Kommissar achtet auch darauf, wenn ein Spieler aufgrund seines fünften Fouls nicht mehr mitwirken darf, bzw. wenn ein Spieler oder Trainer aufgrund von wiederholten Unsportlichen oder Technischen Fouls die Spielhalle verlassen muss.

Kurz vor Ende eines jeden Spielabschnitts richtet er seine besondere Aufmerksamkeit auf das Spiel und die Spiel- und Wurfuhr, 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 und Handzeichen für Auszeiten und Spielerwechsel müssen vom Schreiber bzw. Zeitnehmer gegeben werden. Er unterstützt die Arbeit der Kampfrichter, darf sie aber dabei nicht stören. Er muss eingreifen, wenn er Fehler bemerkt.

11.7 Nach Beendigung eines Spielabschnitts oder des Spiels

Nach Ende eines Spielabschnitts überprüft der Kommissar, dass der Anschreiber die für diesen Spielabschnitt erforderlichen Abschlusseintragungen vorgenommen hat. 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 gegebenenfalls mit dem Veranstalter und dem Vertreter der Gastmannschaft wichtig erscheinende Vorkommnisse aus dem Spiel.
- gibt den Kampfrichtern in angemessener Form Rückmeldung über deren Leistung.
- beteiligt sich an der Nachbesprechung der Schiedsrichter.
- erstellt seine Berichte über das Spiel innerhalb 24 Stunden nach Spielende und leitet sie an die zuständigen Stellen.
- meldet Proteste und Disqualifikationen an die zuständigen Stellen. Der Kommissar gibt keine Rechtsauskünfte, kann aber die Vertreter der betreffenden Vereine über administrative Verfahrensschritte beraten.

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 regelkonforme 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 verbalen 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) und muss vor Spielbeginn erfolgen.

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 bei der Erfüllung ihrer Aufgaben ihr Bestes 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 der 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 vornehmen (lassen). 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, Korberfolg 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.

Kurz gesagt: Alle Kampfrichter wissen über alle Vorgänge Bescheid und helfen sich gegenseitig, falls der dafür Zuständige mal etwas nicht mitbekommt.

Sie sind ein Team.

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 für einen 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 68 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. Der Anschreiber muss zwei verschiedenfarbige Schreibstifte verwenden, rot für das erste und dritte Viertel, blau oder schwarz für das zweite und vierte Viertel. Alle Eintragungen in allen Verlängerungen sind in blau oder schwarz vorzunehmen (der Farbe des zweiten und vierten Viertels).
2. Der Anschreibebogen kann elektronisch vorbereitet und ausgefüllt werden.

14.2 Vorbereitung des FIBA-Anschreibebogens

Spätestens 40 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn muss der Anschreiber den Anschreibebogen wie folgt vorbereiten (Bild 69):

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 Spielplan 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 mit dem IOC-Code seiner Nationalität in Klammern ein.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A **HOOPERS**

Team B **POINTERS**

Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>21. 11. 2020</u>	Time	<u>20:00</u>	Crew chief	<u>WALTON, M. (USA)</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y. (CHN)</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K. (HUN)</u>

Bild 69 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 GROSS-BUCHSTABEN ein. Der Kapitän der Mannschaft wird durch den Eintrag „CAP“ unmittelbar hinter seinem Namen sowohl als Spieler als auch als Trainer gekennzeichnet (Bild 70).

Trainer	<i>607</i>	<i>KING, H. (CAP)</i>		
1. Trainer-Assistent				

Bild 70 Anschreibebogen der FIBA – Spielertrainer

- Tritt eine Mannschaft mit weniger als 12 Spielern an, zieht er eine waagerechte Linie in die erste freie Zeile unter dem letzten Spielernamen.
- Am unteren Ende des Abschnitts für die Mannschaften trägt er (in GROSS-BUCHSTABEN) den Namen des Trainers und des 1. Trainer-Assistenten der Mannschaft ein sowie die Nummer der Trainerlizenzen. Handelt es sich um

einen Spielertrainer, wird bei ihm auch (CAP) eingetragen, wie im obigen Beispiel gezeigt.

- Der Anschreiber trägt **vor Spielbeginn** seinen Namen und den des Anschreiber-Assistenten, Zeitnehmers und Wurfuhr-Zeitnehmers in GROSS-BUCHSTABEN in den Anschreibebogen ein.

Spätestens zehn Minuten vor Spielbeginn müssen beide Trainer

- die Übereinstimmung der Namen und der dazugehörigen Nummern ihrer Mannschaftsmitglieder bestätigen.
- die Namen des Trainers und 1. Trainer-Assistenten bestätigen.
- die Spieler der Ersten Fünf bezeichnen, indem sie ein „X“ in der Spalte „im Spiel“ neben der Trikotnummer eintragen.
- den Anschreibebogen abzeichnen.

Der Trainer der Mannschaft „A“ hat als Erster diese Information zu geben.

Auszeiten				Mannschaftsfouls												
7		Viertel ①	X	X	X	X	X	X	②	X	X	X	X	X		
9			Viertel ③	X	X	X	X	X		X	④	X	X	X	X	X
10				X	X	X	X	X		X		X	X	X	X	X
			Verlängerungen													
Lizenz Nr.	Spieler	Nr.	im Spiel	Fouls												
				1	2	3	4	5								
001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂												
002	JONES, M.	8	⊗	P	P	P ₂										
003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂	U ₂	P	P ₁									
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂	GD										
010	NANCE, L.	18	⊗	P	P	U ₁										
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P ₁	P											
014	WONG, P.	24														
015	RUSH, S.	25	×	P ₃	P ₂											
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁	P	P ₂	T ₁	GD								
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD							
024	MANOS, K.	55	×	P ₂	D ₂											
Trainer		788	LOOR, A.		C ₁	B ₁										
1. Trainer-Assistent		555	MONTA, B.													

Bild 71 Mannschaften auf dem FIBA-Anschreibebogen (nach Spielende)

14.3 Eintragungen während des Spiels

14.3.1 Ankreuzen der eingesetzten Spieler

Zu Spielbeginn kreist der Anschreiber das „X“ bei den Spielern ein, die das Spiel beginnen. Während des Spiels trägt er ein „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

Genommene Auszeiten werden mit der Spielminute 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. Sofern eine Mannschaft bis zu den letzten beiden Spielminuten der 2. Halbzeit noch keine Auszeit genommen hat, werden zwei parallele Linien in das erste Kästchen für die 2. Halbzeit der Mannschaft eingetragen.

14.3.3 Anschreiben der Fouls

Spielerfouls können Persönliche, Technische, Unsportliche oder Disqualifizierende Fouls sein und werden den Spielern angeschrieben. Fouls von Trainern, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspielern, mit fünf Fouls ausgeschlossenen Spielern und zur Mannschaft gehörenden Begleitpersonen 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 Spiel-Disqualifikation (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 Spiel-Disqualifikation 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 Spiel-Disqualifikation 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.
- Falls gegen einen Spieler sowohl ein Unsportliches als auch ein Technisches Foul verhängt wird, ist dies ebenfalls eine Spiel-Disqualifikation. Ein „GD“ wird in das nächstfolgende Kästchen eingetragen.
- Ein Spielertrainer erhält eine Spiel-Disqualifikation, wenn gegen ihn ein Unsportliches oder Technisches Foul als Spieler und ein Technisches „C“-Foul oder zwei Technische „B“-Fouls als Trainer verhängt wurden. Ein „GD“ wird in das nächstfolgende Kästchen eingetragen.

- 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 Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen:

Ein Disqualifizierendes Foul gegen den Trainer wird folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR,	A.	D ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen den 1. Trainer-Assistenten wird folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR,	A.	B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.	D		

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler wird folgendermaßen eingetragen:

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

und

Trainer	788	LOOR,	A.	B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

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

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

und

Trainer	788	LOOR,	A.	B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur Mannschaft gehörenden Begleitperson wird folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR,	A.	B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

Beispiele für Disqualifizierende Fouls wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs nach einer Gewalttätigkeit gegen Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen:

Unabhängig von der Anzahl der Personen, die wegen Verlassens des Mannschaftsbank-Bereichs disqualifiziert wurden, wird ein einziges Technisches Foul („B₂“ oder „D₂“) gegen den Trainer verhängt und wie folgt eingetragen:

Wird nur der Trainer disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR,	A.		D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.				

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen **Trainer** und einen **1. Trainer-Assistenten** wird folgendermaßen eingetragen:

Wird nur der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR,	A.		B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.		D	F	F

Werden sowohl der Trainer als auch der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR,	A.		D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.		F	F	F

In alle verbleibenden Foul-Kästchen der disqualifizierten Person wird ein „F“ eingetragen.

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen **Ersatzspieler** wird folgendermaßen eingetragen:

Hat der Ersatzspieler weniger als vier Fouls begangen, wird ein „D“ eingetragen, gefolgt von je einem „F“ in alle verbleibenden Foul-Kästchen:

003	SMITH,	E.		9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	--------	----	--	---	--------------	----------------	----------------	---	---	---

Handelt es sich um das fünfte Foul des Ersatzspielers, wird ein „D“ eingetragen, gefolgt von einem „F“ in der Spalte hinter dem letzten Foul-Kästchen:

002	JONES,	M.		8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	--------	----	--	---	--------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

und

Trainer	788	LOOR,	A.		B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.				

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

Da bei einem ausgeschlossenen kein Foul-Kästchen mehr frei ist, wird in der Spalte hinter dem letzten Foul-Kästchen ein „D₂“ eingetragen, gefolgt von einem „F“:

015	RUSH,	S.		25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
-----	-------	----	--	----	--------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

und

Trainer	788	LOOR,	A.		B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.				

Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur **Mannschaft** gehörenden **Begleitperson** wird bei seinem Trainer folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR,	A.		B ₂	(B)	
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.				

Jedes Disqualifizierende Foul gegen eine zur **Mannschaft gehörenden Begleitperson** wird seinem Trainer mit einem „**B**“ angeschrieben, zählt aber nicht zu den drei Technischen Fouls, die zu seiner Spiel-Disqualifikation führen.

Beispiele für Disqualifizierende Fouls gegen Trainer, 1. Trainer-Assistenten, Ersatzspieler, ausgeschlossene Spieler oder zur Mannschaft gehörende Begleitpersonen wegen aktiver Teilnahme an einer Gewalttätigkeit:

Unabhängig von der Anzahl der Personen, die wegen Verlassens des Mannschaftsbereichs disqualifiziert werden, wird ein einziges Technisches Foul („B₂“ oder „D₂“) gegen den Trainer verhängt.

Beteiligt sich der **Trainer** aktiv an der Gewalttätigkeit, wird gegen ihn nur ein einziges „D“-Foul verhängt.

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen **Trainer** und einen **1. Trainer-Assistenten** wird folgendermaßen eingetragen:

Wird nur der Trainer disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR	A.		D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.				

Wird nur der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR,	A.		B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.		D ₂	F	F

Werden sowohl der Trainer als auch der 1. Trainer-Assistent disqualifiziert:

Trainer	788	LOOR	A.		D ₂	F	F
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.		D ₂	F	F

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen **Ersatzspieler** für seine **aktive Beteiligung** an der Gewalttätigkeit wird folgendermaßen eingetragen:

Hat der Ersatzspieler weniger als vier Fouls begangen, wird ein „D₂“ eingetragen, gefolgt von je einem „F“ in allen verbleibenden Foul-Kästchen:

001	MAYER,	F.		5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	--------	----	--	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

und

Trainer	788	LOOR,	A.		B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.				

Handelt es sich um das fünfte Foul des Ersatzspielers, wird ein „D₂“ eingetragen, gefolgt von einem „F“ in der Spalte hinter dem letzten Foul-Kästchen:

002	JONES,	M.		8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	--------	----	--	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

und

Trainer	788	LOOR,	A.		B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.				

Ein Disqualifizierendes Foul gegen einen **ausgeschlossenen Spieler** wird folgendermaßen eingetragen:

Da bei einem ausgeschlossenen kein Foul-Kästchen mehr frei ist, wird in der Spalte hinter dem letzten Foul-Kästchen ein „D₂“ eingetragen, gefolgt von einem „F“:

015	RUSH,	S.	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D ₂ F
-----	-------	----	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

und

Trainer	788	LOOR,	A.	B ₂		
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

Ein Disqualifizierendes Foul gegen eine zur **Mannschaft** gehörenden **Begleitperson** wird bei seinem Trainer folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR,	A.	B ₂	(B ₂)	
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

Disqualifizierende Fouls gegen zwei zur **Mannschaft** gehörenden **Begleitpersonen** werden bei ihrem Trainer folgendermaßen eingetragen:

Trainer	788	LOOR,	A.	B ₂	(B ₂)	(B ₂)
1. Trainer-Assistent	555	MONTA,	B.			

Jedes Disqualifizierende Foul gegen eine zur **Mannschaft** gehörenden **Begleitperson** wird seinem Trainer mit einem (B₂) angeschrieben, zählt aber nicht zu den drei Technischen Fouls, die zu seiner Spiel-Disqualifikation führen.

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 72).

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

Jede Hauptspalte 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,

	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	33	5
4	●	34		
	35	35	10	
10	/	36	36	
	37	/	37	12
	38	38		
10	/	39	39	12
10	●	40	40	12

Bild 72
Laufendes
Ergebnis

benachrichtigt der Anschreiber den 1. Schiedsrichter, sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist.

Alle Fehler bei Eintragungen auf dem Anschreibebogen, die das laufende Ergebnis, Anzahl der Fouls oder Anzahl von Auszeiten betreffen, können von den Schiedsrichtern unter Beachtung der Regeln jederzeit korrigiert werden. Alle Korrekturen werden vom 1. Schiedsrichter abgezeichnet. Umfangreiche Korrekturen werden auf der Rückseite des Anschreibebogens dokumentiert.

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 73).

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Unmittelbar nach Ende des Spiels trägt der Anschreiber die Uhrzeit in das Feld „Spiel endete um (hh:mm)“.

Er streicht die frei gebliebenen Foul-Kästchen mit einer dicken horizontalen Linie durch.

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

Danach unterschreiben alle Kampfrichter neben ihrem Namen.

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

Bild 73
Abschluss

Anschreiber <u>MAIER, N. N.H.</u>	Ergebnisse Viertel ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Anschreiber-Assistent <u>SABAY, O. O.S.</u>	Viertel ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Zeitnehmer <u>LEBLANC, R. R.P.</u>	Viertel ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Wurfuhr-Zeitnehmer <u>AUSTIN, K. K.A.</u>	Viertel ④ A <u>16</u> B <u>25</u>
	Verlängerungen A <u>/</u> B <u>/</u>
1. Schiedsrichter <u>M. Walton</u>	Endergebnis A <u>76</u> B <u>72</u>
2. Schieds. <u>Y. Chang</u> 3. Schieds. <u>K. Bartok</u>	Gewinnende Mannschaft <u>HOOPERS</u>
Unterschrift des Kapitäns im Fall eines Protests _____	Spiel endete um (hh:mm) <u>21:50</u> Uhr

Bild 74 **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", Basketball Bundesliga, September 2013. Sie beschreibt Vorgaben für die Arbeit der BBL-Kampfrichter, 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.

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 vorhandene horizontale Lücke zwischen Tischkante und Werbebande ist unzulässig, weil sie die Kommunikation der Schiedsrichter mit Kampfgericht/Kommissar erschwert.

BBL-Standard: Ragt die Werbebande über die Höhe des Anschreibertischs hinaus, ist der Tisch durch ein Podest zwingend auf eine bündige Höhe mit der Werbebande zu bringen. Ansonsten ist kein Podest erforderlich.

15.1.2 Anschreibertisch (Sitzordnung)

1 = Wurfuhr-Zeitnehmer

2 = Zeitnehmer

x = Wechselstühle

3 = Kommissar, falls anwesend

4 = Anschreiber

5 = Anschreiber-Assistent

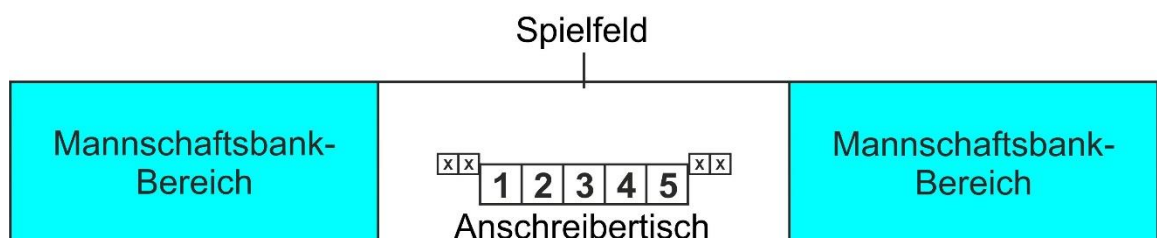


Bild 75 Anschreibertisch

Die Anordnung der Plätze für Kampfrichter und BBL-Kommissar gemäß Bild 75 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 Mannschaftsfouलगrenze (rot)
- Anschreibebogen mit verschiedenfarbigen (schwarz, rot, blau und grün) Schreibstiften
- 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, wo notwendige Sicherungskästen (zugänglich) sind und müssen mit der Bedienung vertraut sein. 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 Spielerpunkten, des Spielstands, der Spieler- und Mannschaftsfouls, oder der
- Anzahl der Auszeiten, auch wenn zwei Spielminuten vor dem Spielende eine Auszeit als genommen angezeigt werden muss.

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 Zeitnehmer-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 am oberen Rand des Spielbretts darf nur bei Ablauf der Wurfuhr aufleuchten.

Anmerkung: Für Entscheidungen der Schiedsrichter ist das jeweilige optische Signal (Ablauf Wurfuhr 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. Zeitnehmer-Signal) müssen deutlich unterscheidbar und in der Lautstärke auf dem Spielfeld regelbar sein.
- Anzeiger für Anzahl der Mannschaftsfouls (rot): Hierfür sind ausschließlich die von der BBL zur Verfügung gestellten Tafeln zu verwenden.

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. Freierwerfer 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 den Bundesligen sind vier Farben für die Eintragungen auf dem Anschreibebogen verbindlich vorgeschrieben:

Grundeintragung:	schwarz
1. Viertel:	rot
2. Viertel:	blau
3. Viertel:	grün
4. Viertel und Verlängerungen:	schwarz

In allen anderen Ligen kann grundsätzlich auch dreifarbig angeschrieben werden:

Grundeintragung:	schwarz
1. Viertel:	rot
2. Viertel:	blau
3. Viertel:	rot
4. Viertel und Verlängerungen:	blau

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 Apotheker lesbar“, bitte auf Leserlichkeit Wert legen!
- Kontrolle der Ersten Fünf vor Sprungball wird vergessen.
- Es wird vergessen, den Einwurfpfeil nach einer Sprungballsituation 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 „manuell“ 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 Überprüfung, ob nach dem Starten bzw. Stoppen der Spieluhr die Spieluhr tatsächlich läuft bzw. gestoppt ist.
- Keine Absprache mit den Kollegen, kein lautes Informieren bei Spielerwechsel / Auszeit.

- Kein lautes Informieren, wenn ein Trainer oder Spieler eine beantragte Auszeit oder Spielerwechsel vor dem Signal wieder zurücknimmt.
- 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 Fußball 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.
- Kein Blickkontakt 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 offensichtlich falschem Bedienen (irrtümliches Zurücksetzen bzw. weiterlaufen 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).
- Keine Überprüfung, ob nach dem Starten bzw. Stoppen der Wurfuhr die Wurfuhr tatsächlich läuft bzw. gestoppt ist.

24-Sekunden-Fälle

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

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 Technischen, Unsportlichen und Disqualifizierenden Fouls zählt nicht).

- b) Die Wurfuhr wird irrtümlich zurückgesetzt.

Regelung: Der Kommissar und beide Zeitnehmer merken sich den Stand der Uhren (Spielzeit und Wurfuhr vor dem Zurücksetzen) und der Kommissar steht auf. Die Schiedsrichter unterbrechen 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 der Anzeigetafel, Scouter, 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
- Kein mit fünf Fouls ausgeschlossener oder disqualifizierter Spieler auf dem Spielfeld.
- 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
 11 13


<p>Muster: Team X</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2">Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):</td> <td style="text-align: right;">12</td> <td style="text-align: right;">8</td> </tr> <tr> <td style="width: 5px;">7</td> <td style="width: 5px;">4</td> <td style="width: 5px;"></td> <td style="width: 5px;"></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>8</td> <td>7</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>6</td> <td>14</td> <td>12 9</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>12</td> <td>15</td> <td></td> </tr> <tr> <td>21</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):		12	8	7	4			9	8	7		11	6	14	12 9	13	12	15		21																																																																																																																																														
Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):		12	8																																																																																																																																																																
7	4																																																																																																																																																																		
9	8	7																																																																																																																																																																	
11	6	14	12 9																																																																																																																																																																
13	12	15																																																																																																																																																																	
21																																																																																																																																																																			
<p>Spielerwechsel:</p> <p>Team A: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="16">Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> <p>Team B: _____</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="16">Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):</td> </tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table>				Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):																																																																																Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):																																																																															
Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):																																																																																																																																																																			
Nicht mehr spielberechtigt (D, SD, F oder 5 Fouls):																																																																																																																																																																			

Bild 76 Muster für Anschreiber-Liste

Außerdem unterstützt er den Anschreiber durch folgende Kontroll-Tätigkeiten:

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 Korbsehützen, 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 Würfeln 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, Hallensprecher) 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: Der Anschreiber-Assistent unterstützt nach einem Feldkorb das Kampfgericht-Team, indem er zum Trainer der Mannschaft schaut, die gerade den Korb hinnehmen musste, ob dieser eine Auszeit beantragt. Des Weiteren beobachtet er diesen Trainer, nachdem er während des laufenden Spiels eine Auszeit beantragt hat, ob er die Auszeit wieder zurücknimmt.

- 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, damit 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 Mobiltelefon-Nummer gemeldet. Er ist alleiniger Ansprechpartner der Liga und ihrer Scouting-Beauftragten. 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 ... gegen uns 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 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 oder Beschäftigung mit Smartphone oder anderen nicht zum Spiel gehörenden elektronischen Geräten am Kampfgericht während des Spiels – auch im Zusammenhang mit dem Spielgeschehen – gehen zwangsläufig zu Lasten der Aufmerksamkeit und sind ein Zeichen mangelnder Auffassung. Die Zeitnehmer sollten nie das Gefühl haben, „unterfordert“ zu sein. Sie sind

inzwischen auch für die Durchführung der Spielerwechsel, Auszeiten und der Aufstellung der Mannschaftsfoulanzeiger in enger Zusammenarbeit mit Anschreiber und Anschreiber-Assistent verantwortlich.

Nicht-alkoholische Getränke am Tisch sind erlaubt, sofern einigermaßen für Ordnung gesorgt wird. Sofern in der Halle überhaupt zulässig, sind am Kampfgericht verwendete Glasflaschen unter den Tisch zu stellen (Verletzungsgefahr). 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, Pizza, etc. während des Spiels sind nicht erlaubt!

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

Grundsätze zur Teamarbeit

- Kommunikation ist das Wichtigste für das Team, insbesondere auf den „Außenpositionen“.
- „Jeder muss alles wissen“ (Status der Mannschaftsfouls, 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 30 und 20 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.

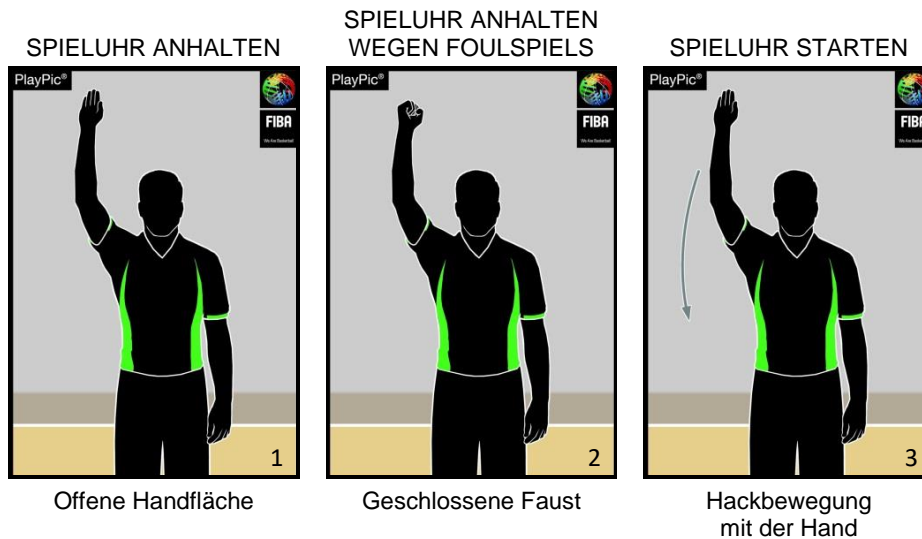
16 Anhang 2: Schiedsrichter-Handzeichen

Die folgenden Abbildungen zeigen die offiziellen Handzeichen der FIBA.

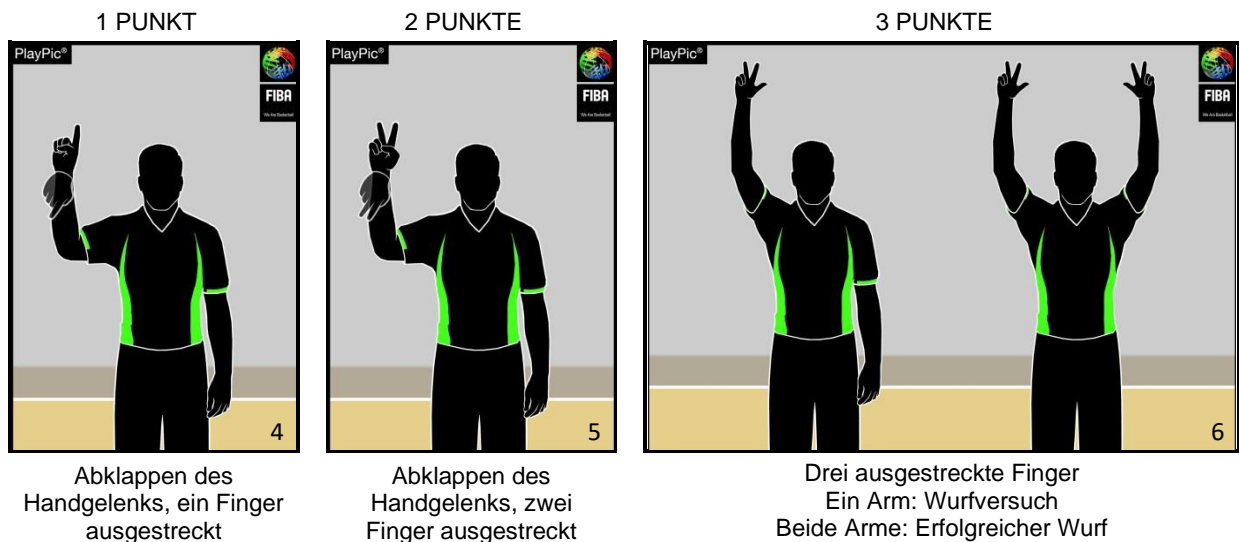
Die Schiedsrichter sind angehalten, ihre Entscheidungen dem Kampfgericht nicht nur optisch (Handzeichen), sondern auch verbal mitzuteilen (bei internationalen Spielen in englischer Sprache).

Die Kampfrichter müssen mit den Schiedsrichter-Handzeichen vertraut sein.


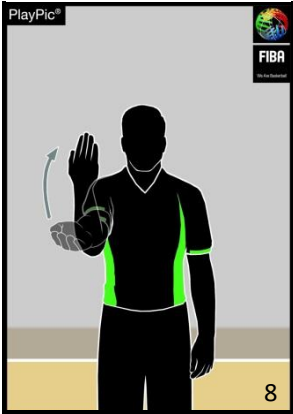

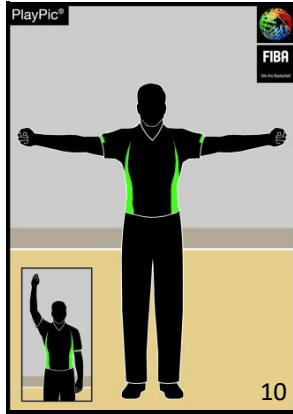
Handzeichen zur Spieluhr



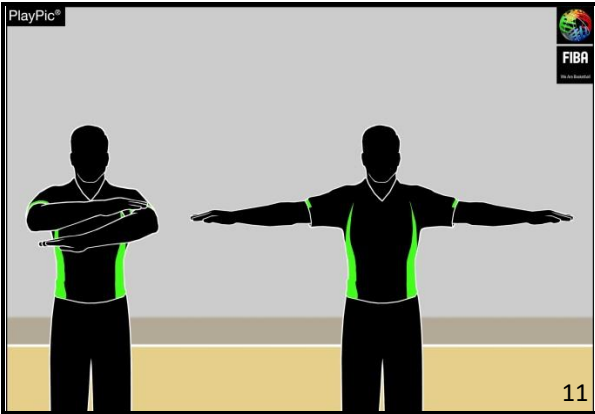
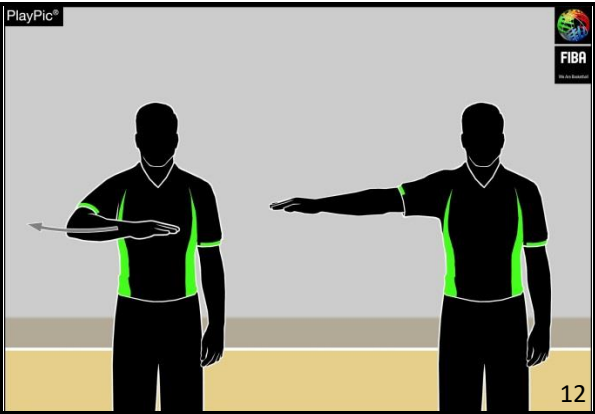


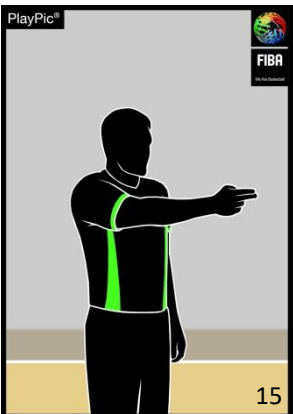
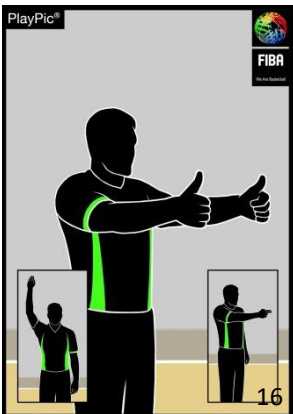
Korberfolg



Spielerwechsel und Auszeit

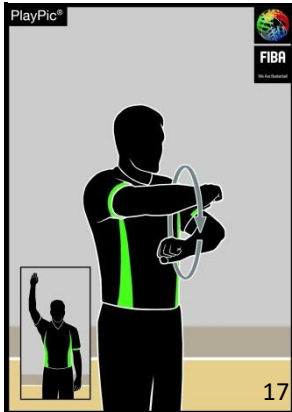
<p>SPIELERWECHSEL</p>  <p>Kreuzen der Unterarme</p>	<p>AUFFORDERUNG ZUM EINTRETEN</p>  <p>Offene Handfläche winkt in Richtung Körper</p>	<p>AUSZEIT</p>  <p>T formen, Zeigefinger sichtbar</p>	<p>MEDIEN-AUSZEIT</p>  <p>Ausgestreckte Arme mit geschlossenen Fäusten</p>
---	--	--	--

Information

<p>UNGÜLTIGER KORBERFOLG, UNGÜLTIGE SPIELAKTION</p>  <p>Scherenbewegung der Arme vor der Brust</p>	<p>SICHTBARES ZÄHLEN</p>  <p>Zählen mit Armbewegung</p>		
<p>KOMMUNIKATION</p>  <p>Daumen nach oben</p>	<p>ZURÜCKSETZEN DER WURFUHR</p>  <p>Kreisbewegung der Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger</p>	<p>SPIELRICHTUNG UND/ODER AUSBALL</p>  <p>In Spielrichtung zeigen mit Arm parallel zu den Seitenlinien</p>	<p>SPRUNGBALL-SITUATION</p>  <p>Daumen nach oben, danach in Spielrichtung gemäß Einwurfpfeil zeigen</p>

Regelübertretungen

SCHRITTFEHLER



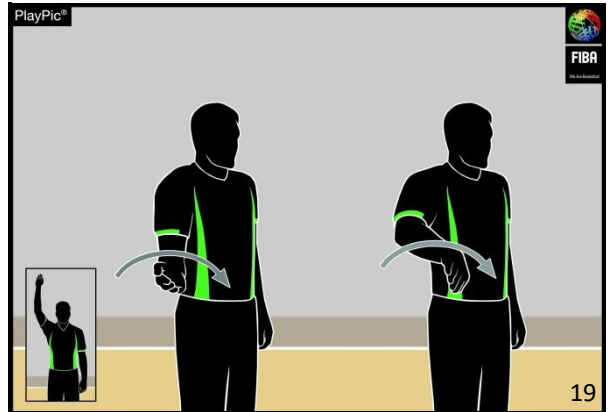
Fäuste umeinander rollen

REGELWIDRIGES DRIBBELN: DOPPEL-DRIBBLING



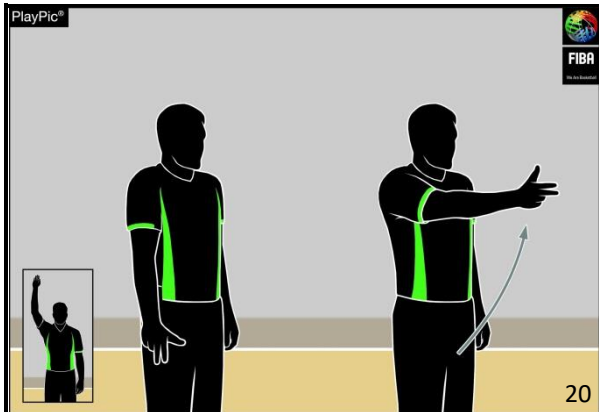
Arme mit offenen Handflächen auf- und ab-bewegen

REGELWIDRIGES DRIBBELN: FÜHREN DES BALLS



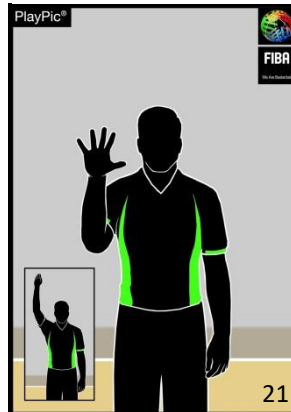
Bewegung der Handfläche mit halber Drehung

DREI SEKUNDEN



Ausgestreckter Arm zeigt drei Finger

FÜNF SEKUNDEN



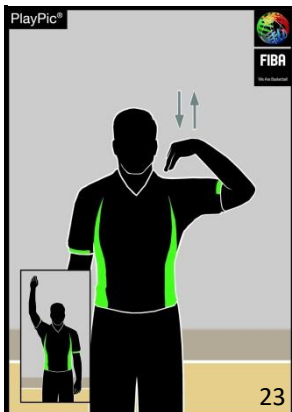
Fünf Finger zeigen

ACHT SEKUNDEN



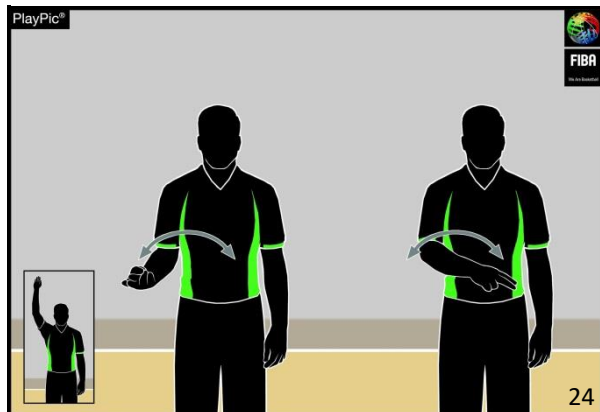
Acht Finger zeigen

24 SEKUNDEN



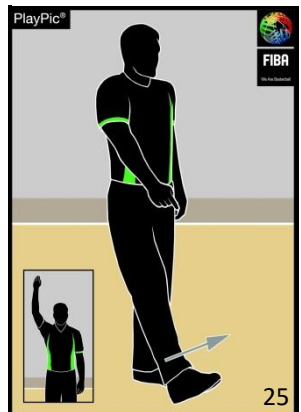
Finger berühren die Schulter

SPIELEN DES BALLS INS RÜCKFELD



Arm beschreibt Halbkreis vor dem Körper

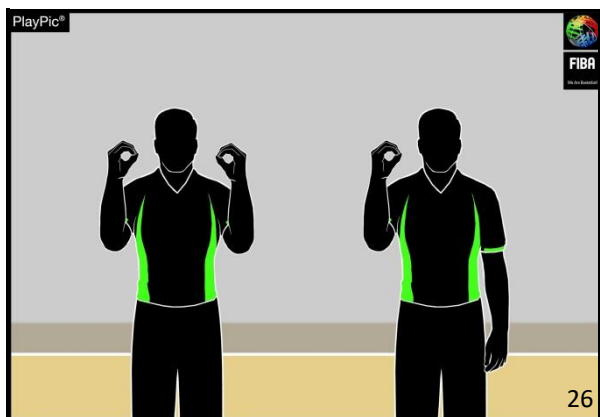
ABSICHTLICHES TRETEN ODER STOPPEN DES BALLS



Zum Fuß zeigen

Spielernummern

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



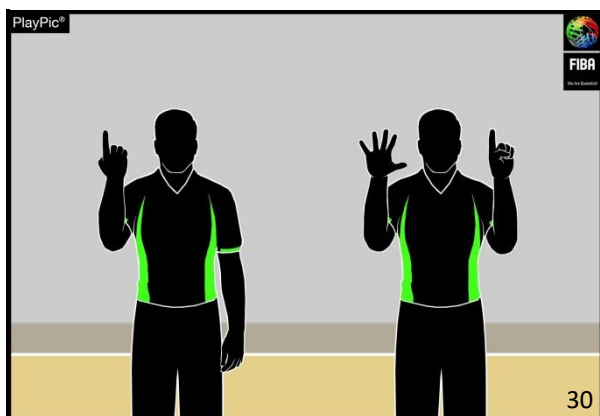
Rechte Hand zeigt die Ziffer 5, linke Hand zeigt die Ziffern 1 bis 5

Nr. 11 - 15



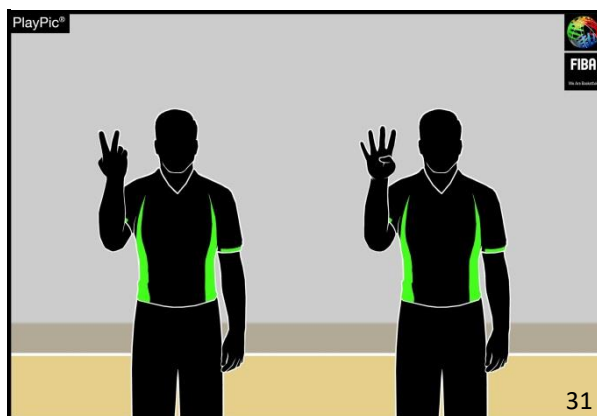
Rechte Hand zeigt geschlossene Faust, linke Hand zeigt die Ziffern 1 bis 5

Nr. 16



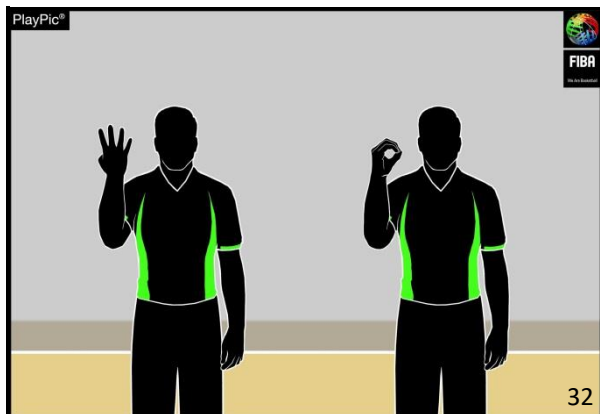
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 1 für die Zehnerstelle – anschließend zeigen die Hände mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 6 für die Einerstelle

Nr. 24



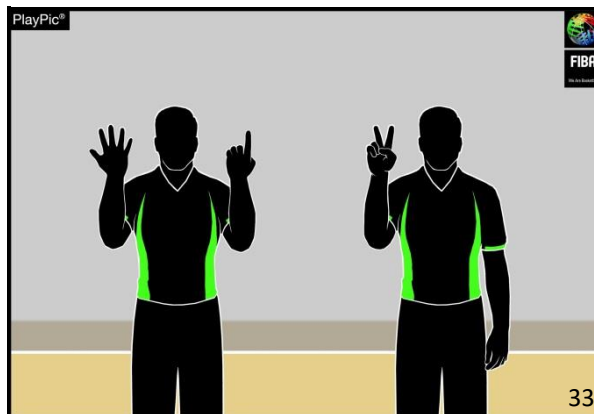
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 2 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 4 für die Einerstelle

Nr. 40



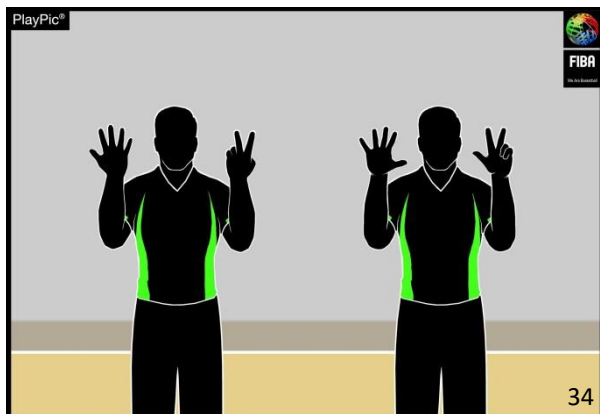
Zuerst zeigt die Rückseite der Hand die Ziffer 4 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 0 für die Einerstelle

Nr. 62



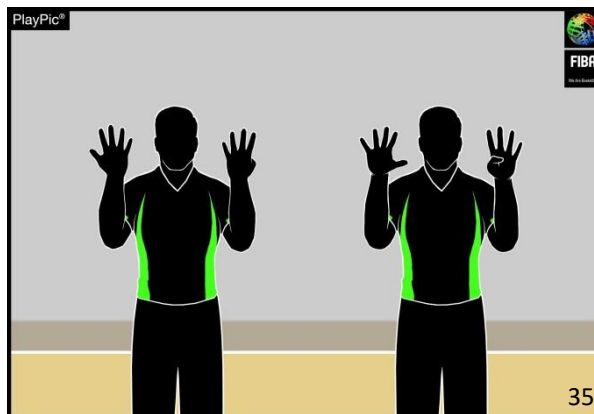
Zuerst zeigen die Rückseiten der Hände die Ziffer 6 für die Zehnerstelle – anschließend zeigt die Hand mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 2 für die Einerstelle

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

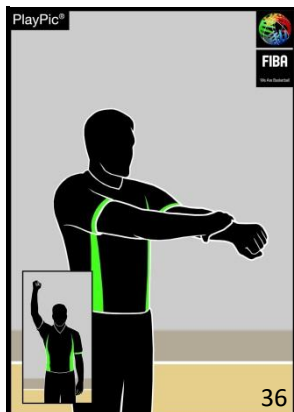
Nr. 99



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

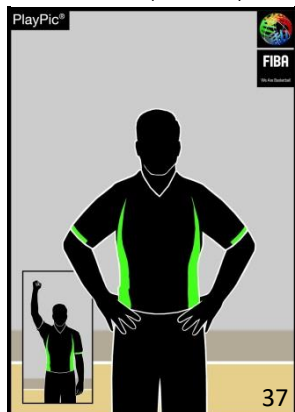
Art der Fouls

HALTEN



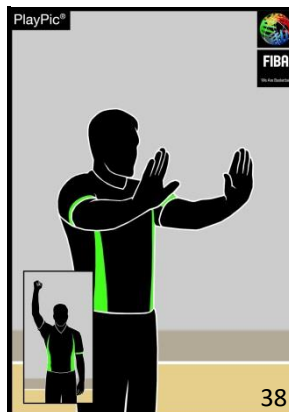
Handgelenk umfassen

BLOCKIEREN (defensiv),
REGELWIDRIGER
BLOCK (offensiv)



Beide Hände an der Hüfte

PUSHING ODER
CHARGING OHNE BALL



Stoßen imitieren

HANDCHECKING



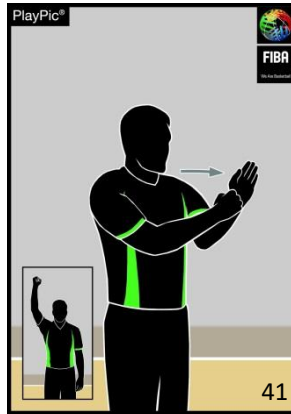
Hand nach vorne bewegen
und dabei Handgelenk
umfassen

REGELWIDRIGER
GEBRAUCH DER HÄNDE



Schlagen ans Handgelenk

CHARGING MIT BALL



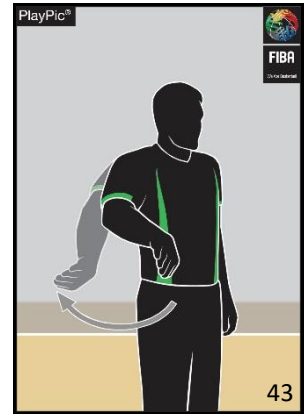
Faust schlägt gegen
offene Handfläche

REGELWIDRIGER
KONTAKT AN DER HAND



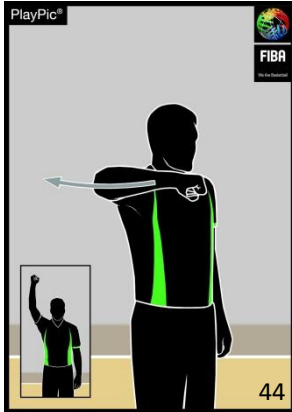
Handfläche schlägt
an den Unterarm

EINHAKEN



Unterarm nach hinten
bewegen

ÜBERTRIEBENES
SCHWINGEN DES
ELLBOGENS



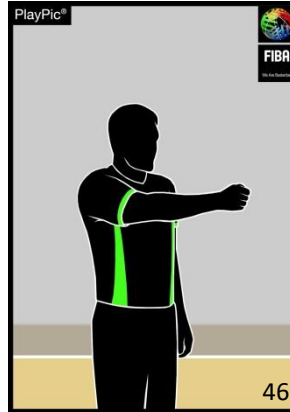
Ellbogen rückwärts
schwingen

SCHLAGEN AN DEN
KOPF



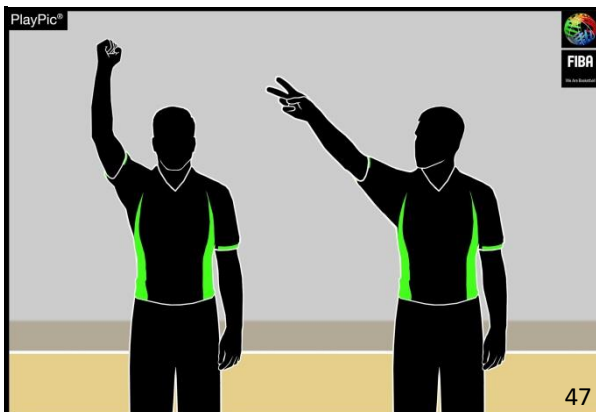
Imitieren des Kontakts
am Kopf

FOUL DURCH
MANNSCHAFT IN
BALLKONTROLLE



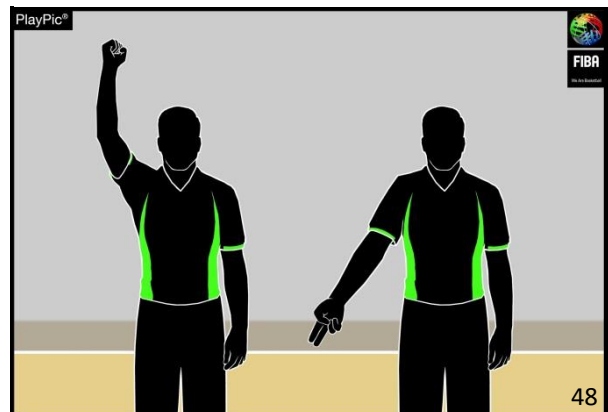
Faust zeigt in neue
Spielrichtung

FOUL AM KORBWERFER



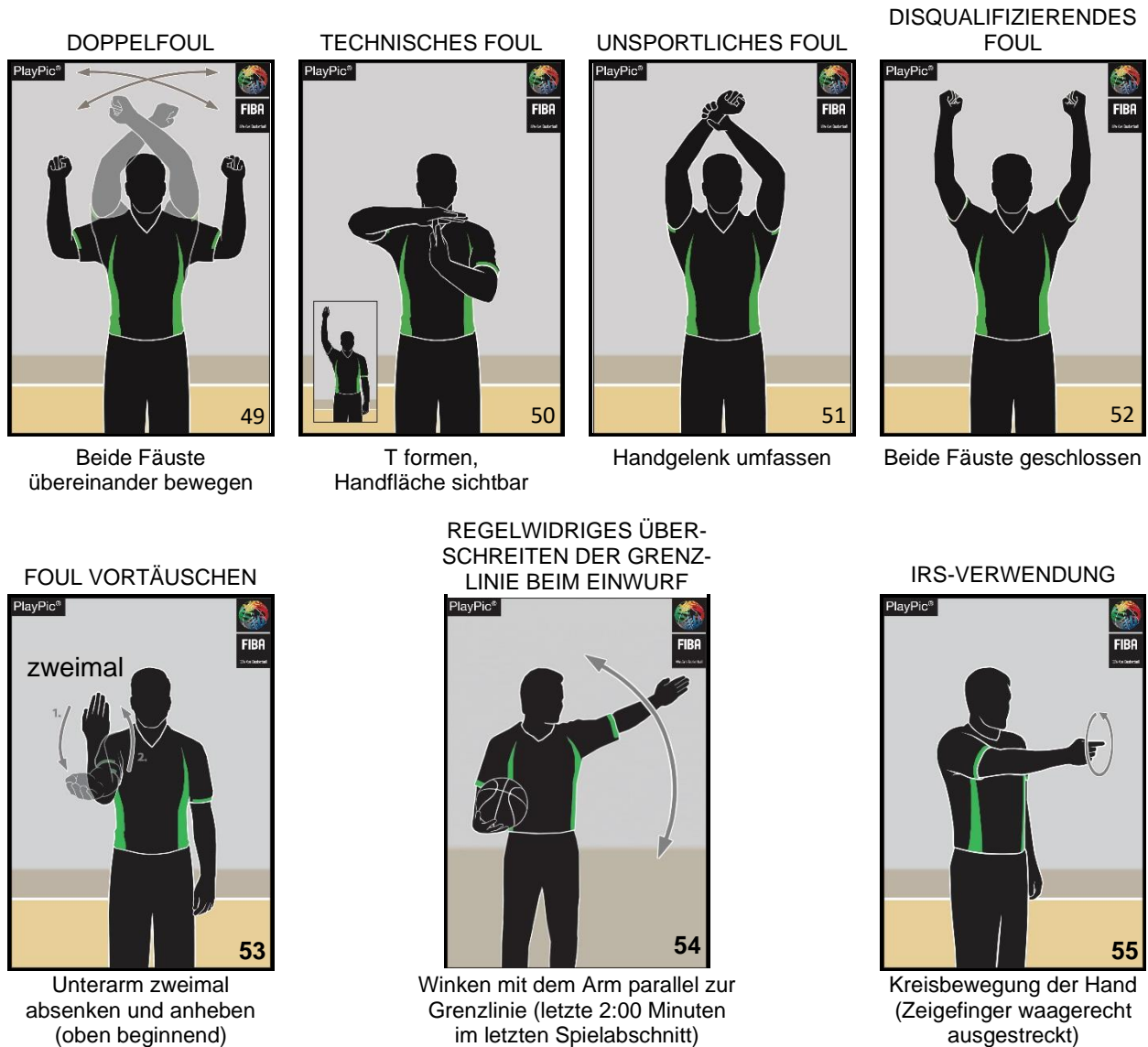
Ein Arm mit geschlossener Faust, gefolgt von der
Anzeige der Anzahl der Freiwürfe

FOUL NICHT AM KORBWERFER

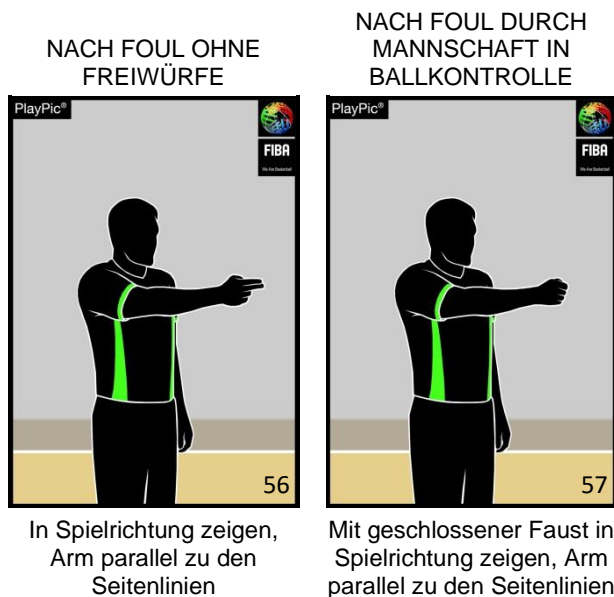


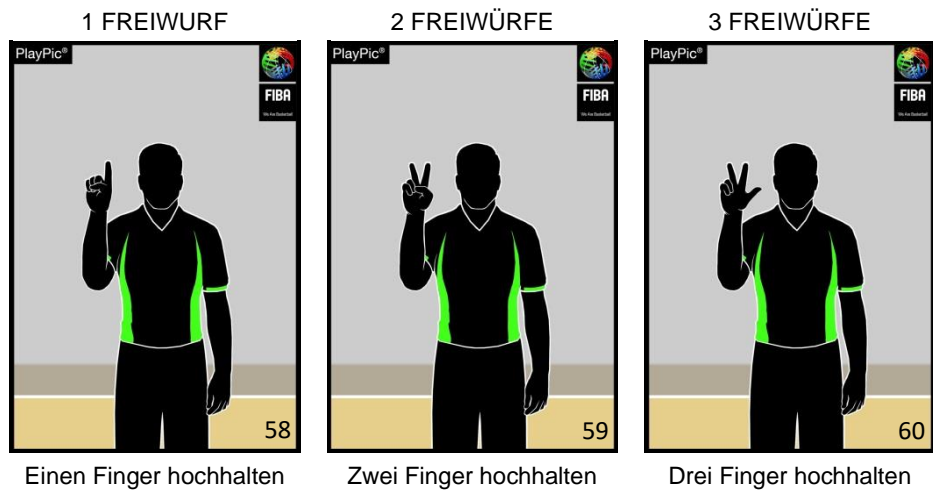
Ein Arm mit geschlossener Faust, gefolgt von der
Anzeige zum Boden mit zwei Fingern

Besondere Fouls

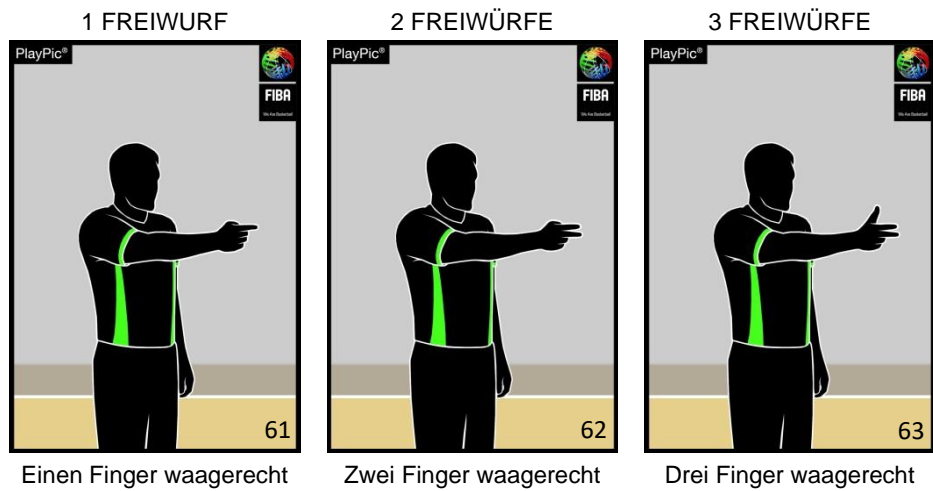


Ausführung von Foulstrafen – Anzeige zum Anschreibertisch

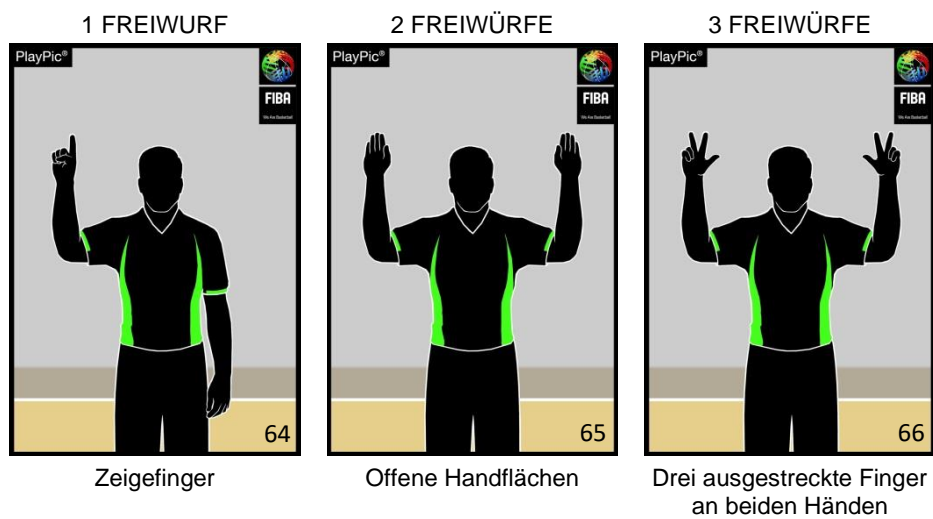




Ausführung von Freiwürfen – Aktiver Schiedsrichter (Lead)



Ausführung von Freiwürfen – Freier Schiedsrichter (Trail- bei 2-SR-Technik und Centre- bei 3-SR-Technik)





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		24	Ausgangs-Situation herstellen: Beide Uhren gestoppt	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
2	Wurfuhr starten			<ul style="list-style-type: none"> • Wurfuhr springt sofort auf "23" • Stehende Spieluhr darf die Wurfuhr nicht blockieren 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
3	Spieluhr starten			Beide Uhren laufen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
4a	Wurfuhr auf 14		21 → 14	Korrektur der Wurfuhr auf 14 bei laufender Spieluhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
4b	Wurfuhr auf 14		11 → 14	Korrektur der Wurfuhr auf 14 bei laufender Spieluhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
5	Spieluhr stoppen		12	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		6	Korrektur der Wurfuhr auf beliebigen Wert bei stehender Spieluhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
8	Wurfuhr auf 14		14	Korrektur der Wurfuhr auf 14 bei gestoppter Spieluhr	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
9	Spieluhr starten			Beim Starten der Spieluhr startet die Wurfuhr nicht automatisch mit *)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
10	Wurfuhr starten			Beide Uhren laufen	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
11	Wurfuhr stoppen			Beim Stoppen der Wurfuhr läuft die Spieluhr weiter	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
12	Wurfuhr läuft ab		0.0	<ul style="list-style-type: none"> • Signal ertönt sofort bei Sprung auf „0.0“ • Signal deutlich unterscheidbar vom Signal der Spieluhr • Signal stets deutlich hörbar (Lautstärke) • „0.0“, rotes Licht, Leuchtkranz, Signal genau gleichzeitig 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Legende:

	Uhr läuft
	Uhr steht

*) Falls die Wurfuhr mit einem Kippschalter für Start/Stopp ausgestattet ist, darf die Wurfuhr beim Einschalten der Spieluhr automatisch mitstarten.

