

Kampfrichterlehrgang des Brandenburgischen Basketball Verbands



Agenda

1. Einleitung
2. Grundlagen
3. Anschreiber
4. Zeitnehmer & Anschreiberassistent
5. 24-Sekunden-Zeitnehmer
6. Anschreibebogen
7. Beispielsituationen
8. Übung Anschreibebogen



Einleitung

Einleitung – Motivation

- Spielbeteiligte
 - Zwei Mannschaften: Spieler und Trainer
 - Zwei Schiedsrichter
 - Kampfrichter
- Ausbildung Kampfrichter
 - Learning by doing
 - Vereine
 - Schiedsrichter

Einleitung – Motivation

- Warum dieser Lehrgang?
 - einheitlicher Ausbildungsstandard
 - Qualität des Kampfgerichts erhöhen
 - Bewusstsein für Wichtigkeit der Kampfgerichtsarbeit
 - erster Teil der Ausbildungsstufe LS-E für Schiedsrichter

Einleitung – Vorgaben

- Nachschlagewerke
 - Offizielle Basketballregeln
 - Kampfrichterhandbuch
 - jede Saison: Kampfrichterfragen
 - www.bbv-inside.de

Einleitung – Vorgaben

- Pünktlichkeit
 - Anschreiber spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn
 - Zeitnehmer und 24-Sekunden-Zeitnehmer spätestens 15 Minuten vor Spielbeginn
- Halbzeitpause
 - Anschreiber bleibt am Anschreibertisch
 - alle stehen den Schiedsrichtern stets zur Verfügung

Einleitung – Vorgaben

- Idealerweise
 - verantwortungsbewusst, motiviert und aufmerksam
 - unparteiisches Verhalten
 - Teamwork
 - unterlassen von Bemerkungen
 - über Leistungen und Entscheidungen der Schiedsrichter
 - über Spieler

Agenda

1. Einleitung
2. Grundlagen
3. Anschreiber
4. Zeitnehmer & Anschreiberassistent
5. 24-Sekunden-Zeitnehmer
6. Anschreibebogen
7. Beispielsituationen
8. Übung Anschreibebogen



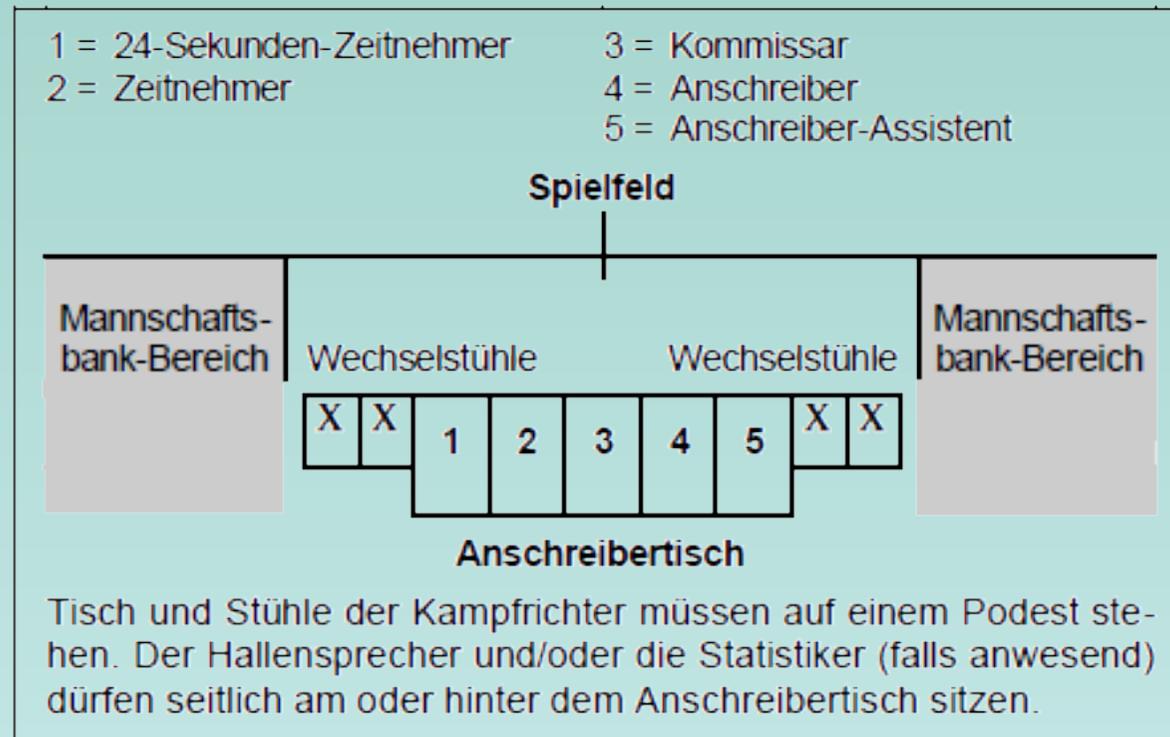
Grundlagen

Grundlagen – Kampfrichter

- Wer gehört zum Kampfgericht?
 - Anschreiber
 - Anschreiberassistent
 - Zeitnehmer
 - 24-Sekunden-Zeitnehmer
 - Kommissar
 - ersatzweise evtl. ein Vertreter der Gastmannschaft

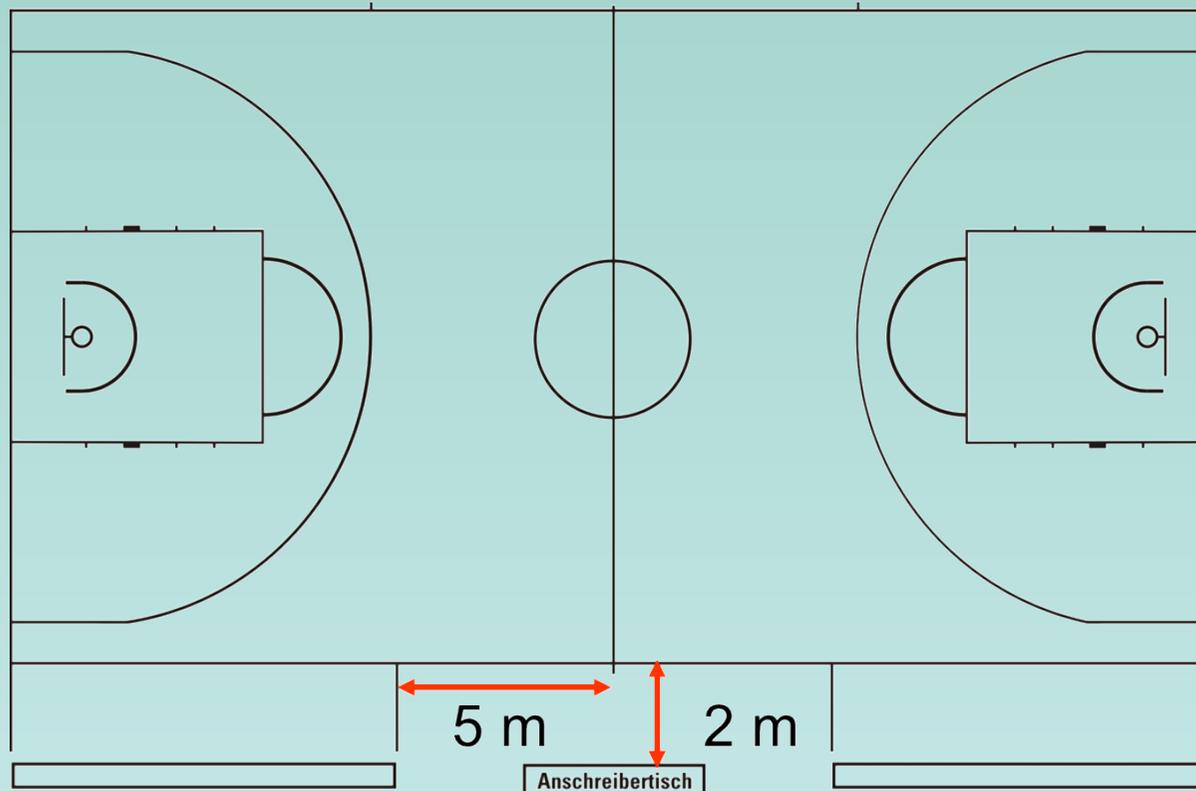
Grundlagen – Anschreibertisch

- Wer sitzt wo?



Grundlagen – Anschreibertisch

- Wo steht der Anschreibertisch?



Grundlagen – Anschreibertisch

- freie Sicht zum gesamten Spielfeld, inklusive 24-Sekunden-Anlage
- Wer darf sich noch am Anschreibertisch aufhalten?
 - Hallensprecher, versetzt nach hinten
 - Statistiker, versetzt nach hinten
- Wer nicht?
 - Trainer
 - Presse
 - Cheerleader

Grundlagen – Ausrüstung

- Spielball
- für Anschreiber
 - Anschreibebogen
 - Schilder für Spielerfouls
 - Anzeige für die Anzahl der Mannschaftsfouls
 - Anzeige für das Erreichen der Mannschaftsfoulgrenze
 - Einwurfanzeiger
 - Anschreibersignal (identisch mit Zeitnehmersignal)



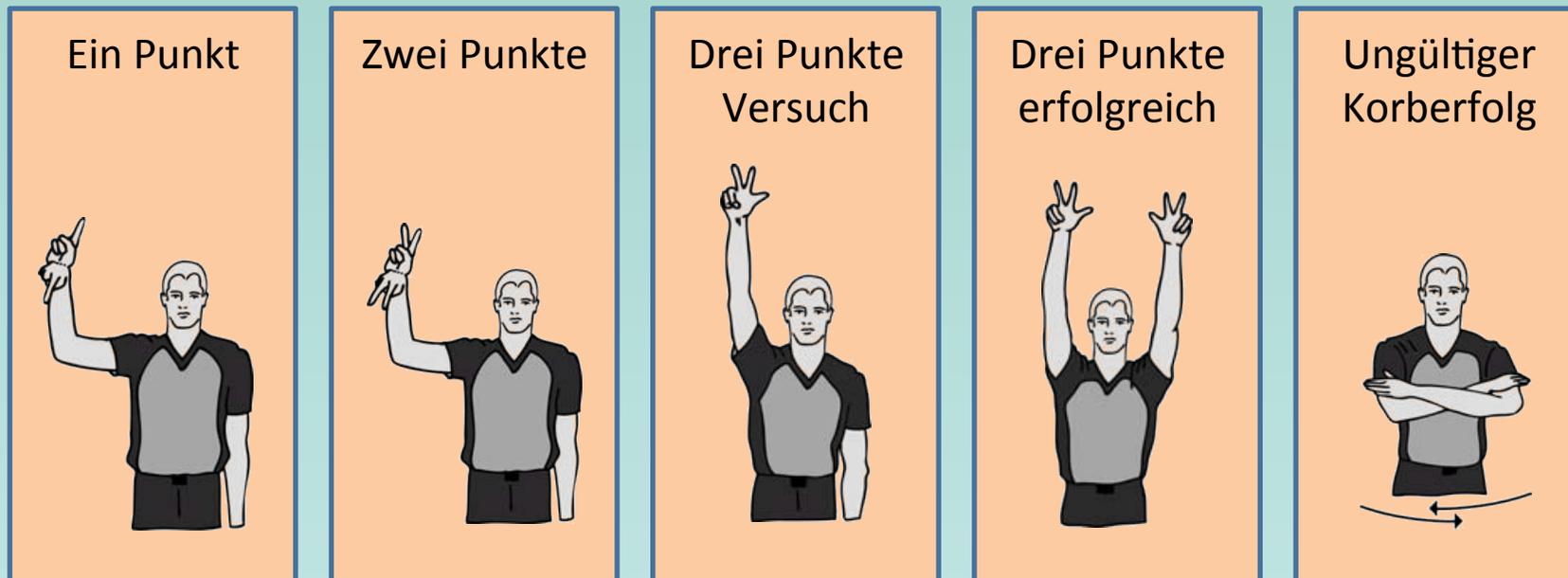
Grundlagen – Ausrüstung

- für Zeitnehmer bzw. Anschreibeassistent
 - Anzeigetafel (Spielzeit, Spielstand)
 - Spieluhr
 - Stoppuhr für Auszeiten
 - Zeitnehmersignal (identisch mit Anschreibersignal)
- für 24-Sekunden-Zeitnehmer
 - 24-Sekunden-Anlage
 - 24-Sekunden-Signal



Grundlagen – Handzeichen der Schiedsrichter

- Korberfolg



Grundlagen – Handzeichen der Schiedsrichter

- Uhren



Grundlagen – Handzeichen der Schiedsrichter

- Administration

Spieler-
wechsel



Aufforderung
zum Spieler-
wechsel



Auszeit

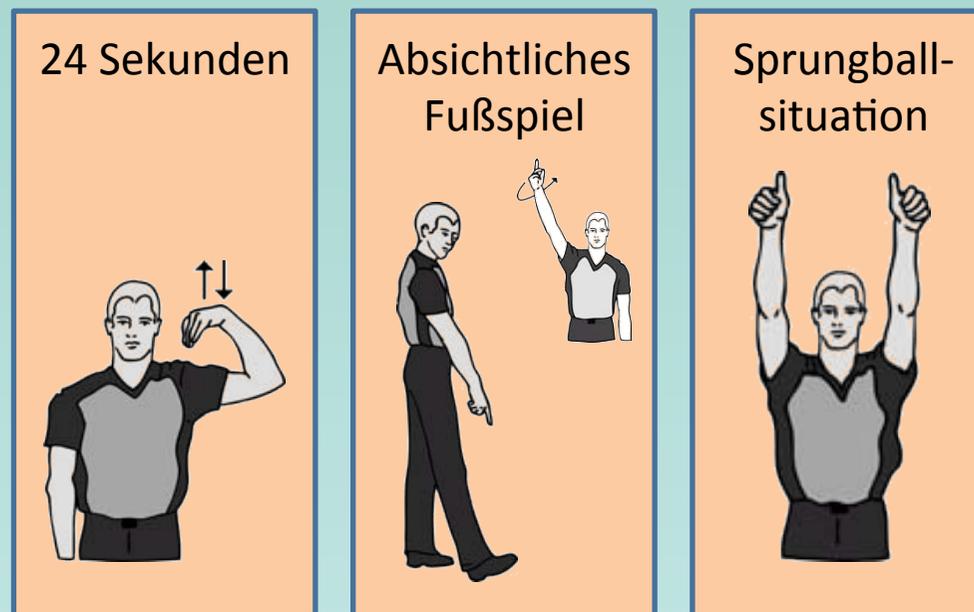


Kommuni-
kation



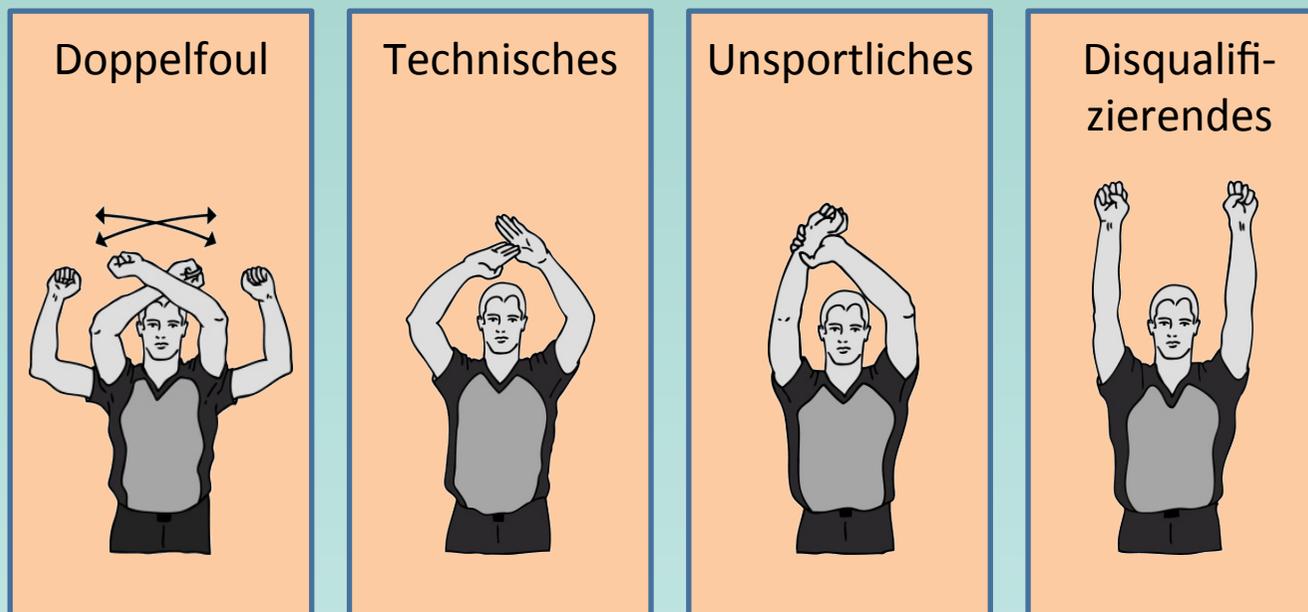
Grundlagen – Handzeichen der Schiedsrichter

- Regelübertretungen (Auszug)



Grundlagen – Handzeichen der Schiedsrichter

- Art des Fouls (Auszug)



Grundlagen – Handzeichen der Schiedsrichter

- Spielernummern

???

Anzeige der Spielernummer (1):

- Grundsätzlich sind die Spielernummern 00, 0, sowie von 1 bis 99 zulässig.
- Spielernummern 01 bis 09 (mit führender Null) dürfen nicht verwendet werden.
- Der Veranstalter kann die zulässigen Spielernummern einschränken:
 - ➔ Spielordnung/Ausschreibung beachten.

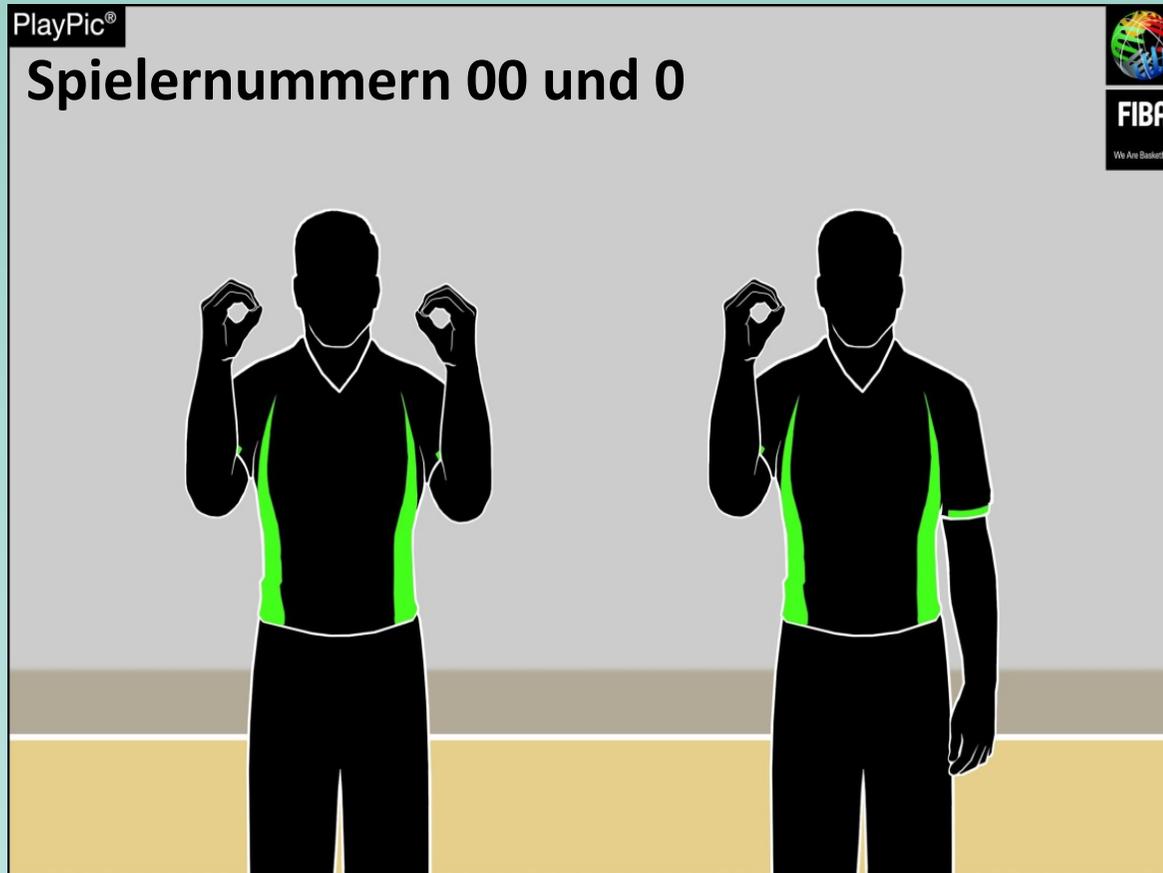
Anzeige der Spielernummer (2):

- Die Anzeige der Spielernummern 4 bis 15 bleibt unverändert.
- Alle Spielernummern ab 16 werden zum Kampfgericht folgendermaßen angezeigt:
zuerst die **Zehnerstelle mit Handrücken**,
danach die **Einerstelle mit Handflächen**.

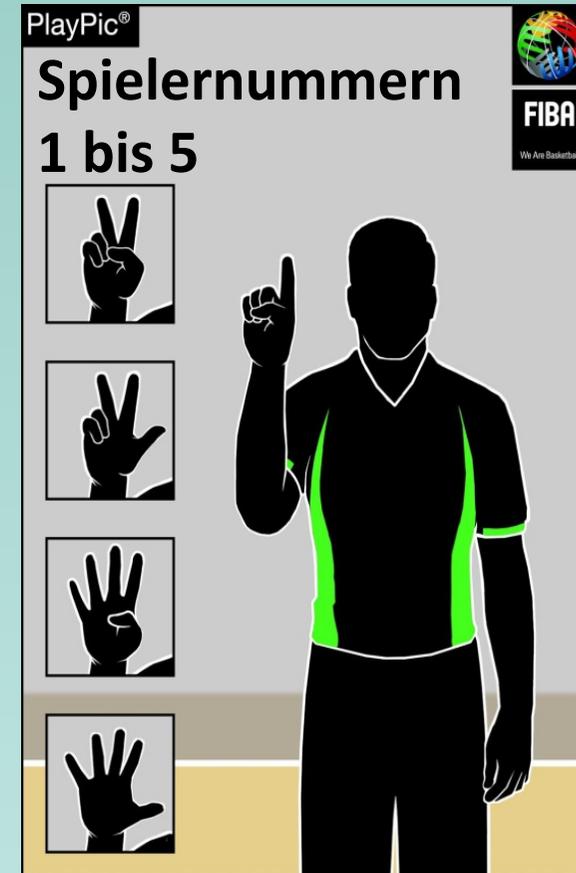
Anzeige der Spielernummer (3):

- Anzeige einer Ziffer kleiner/gleich 5: Rechte Hand
- Anzeige einer Ziffer größer 5: Rechte Hand zeigt „5“, die linke Hand den Rest.

Anzeige der Spielernummern:

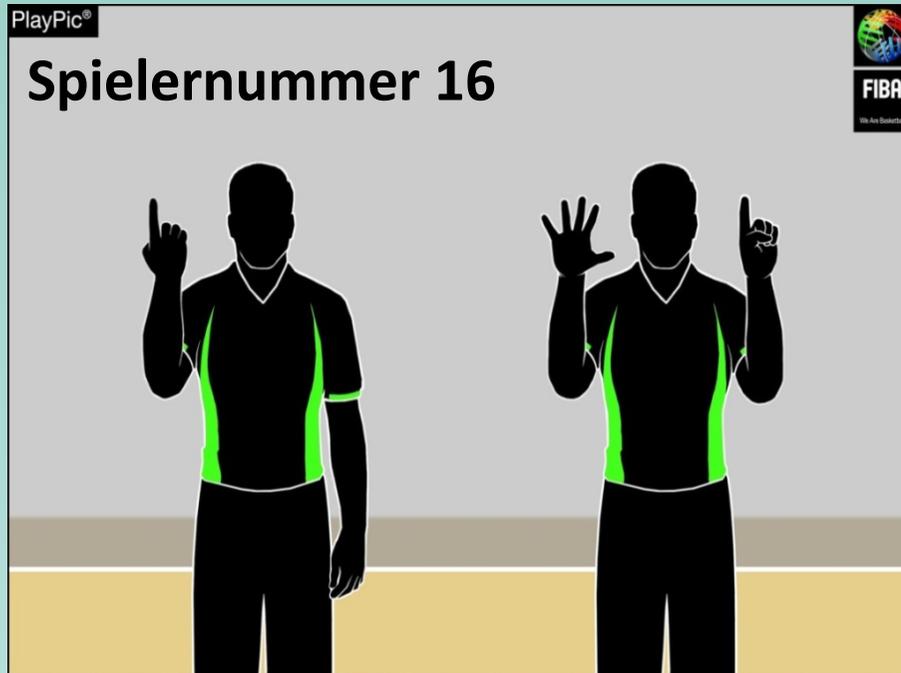


Beide Hände zeigen die Ziffern 0, bzw. rechte Hand zeigt die Ziffer 0

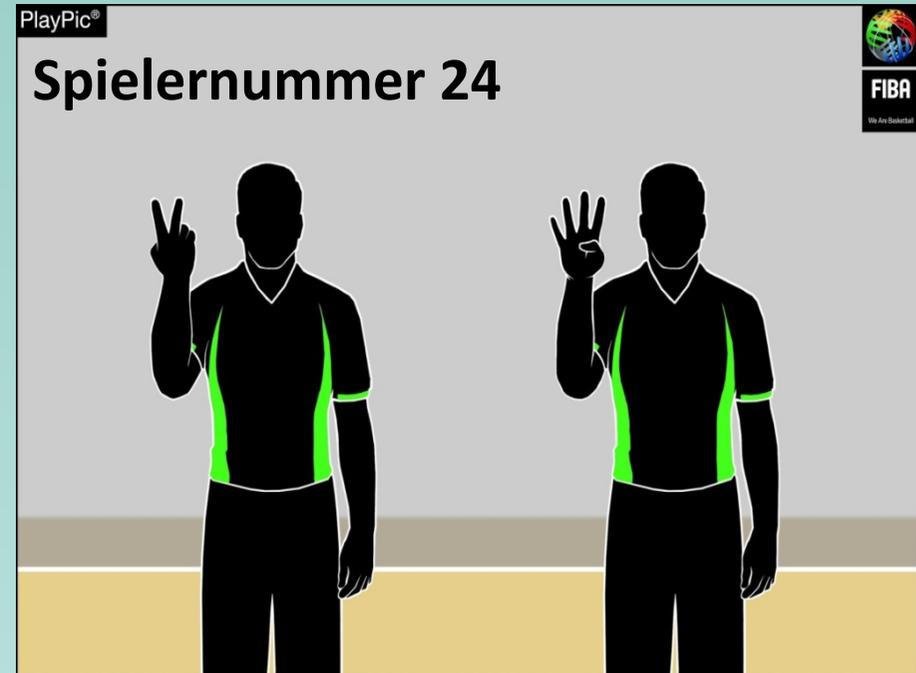


Rechte Hand zeigt die Ziffern 1 bis 5

Anzeige der Spielernummern:

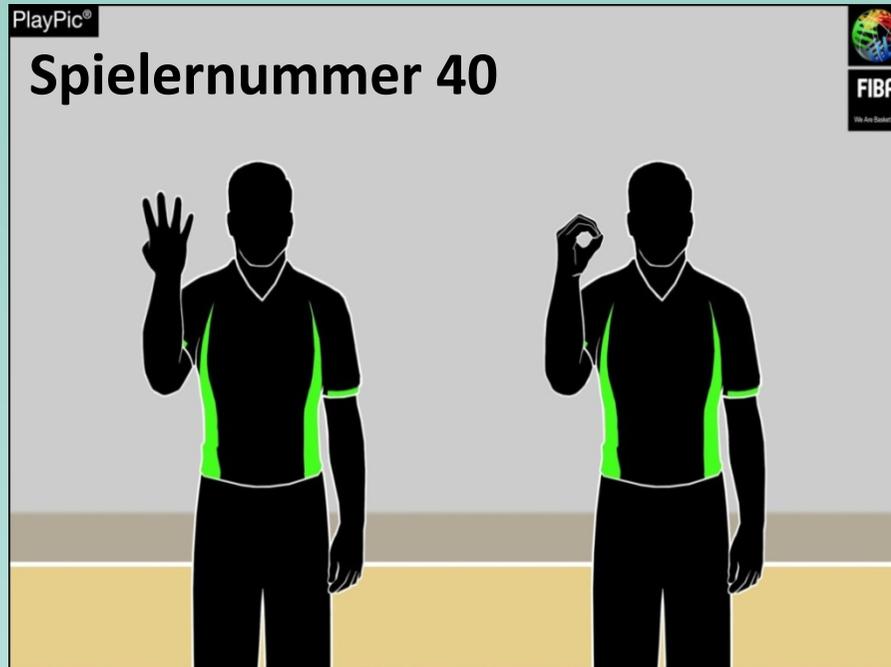


Zuerst mit der Rückseite der Hand die Ziffer 1 für die Zehnerstelle, dann mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 6 für die Einerstelle

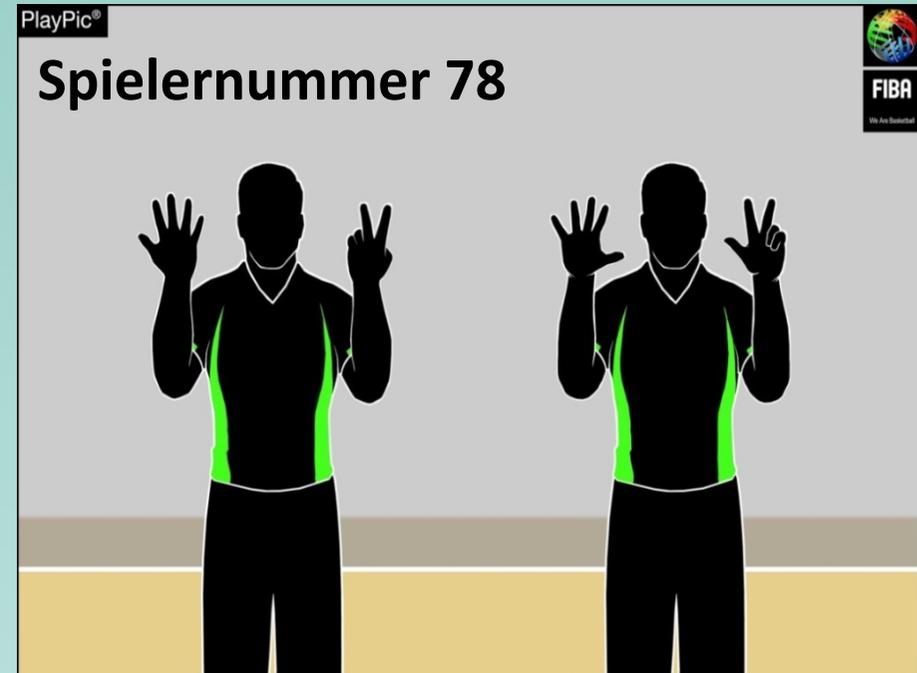


Zuerst mit der Rückseite der Hand die Ziffer 2 für die Zehnerstelle, dann mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 4 für die Einerstelle

Anzeige der Spielernummern:



Zuerst mit der Rückseite der Hand die Ziffer 4 für die Zehnerstelle, dann mit der Handfläche nach vorne die Ziffer 0 für die Einerstelle



Zuerst mit der Rückseite der Hände die Ziffer 7 für die Zehnerstelle, dann mit den Handflächen nach vorne die Ziffer 8 für die Einerstelle

Agenda

1. Einleitung
2. Grundlagen
3. Anschreiber
4. Zeitnehmer & Anschreiberassistent
5. 24-Sekunden-Zeitnehmer
6. Anschreibebogen
7. Beispielsituationen
8. Übung Anschreibebogen



Anschreiber

Anschreiber – Rolle

- „Hauptperson“ am Kampfgericht:
 - für Schiedsrichter
 - für Trainer
- Vielzahl an Aufgaben
- benötigt Unterstützung durch die anderen Kampfrichter

Anschreiber – Aufgaben

- Führen des Anschreibebogens
- Genehmigung von Spielerwechseln und Auszeiten
 - meist vom Zeitnehmer übernommen
- Anzeige von Spieler- und Mannschaftsfouls
- Bedienung des Einwurfanzeigers für Wechselnden Ballbesitz
- Auskünfte an Trainer

Anschreiber – Auszeit

- Auszeitmöglichkeit beginnt
 - für beide Teams: bei totem Ball & gestoppter Zeit & beendeter Anzeige des Schiedsrichters
 - für beide Teams: bei letztem erfolgreichem Freiwurf
 - nur für nicht punktendes Team: nach Feldkorb
- Auszeitmöglichkeit endet
 - Ball steht dem Einwerfer oder Freiwurfer zur Verfügung
- dazwischen
 - Anschreibersignal und Zeichen für die Auszeit
 - Signal zum Ende der Auszeit nach 50 Sekunden

Anschreiber – Auszeit

- Anzahl
 - zwei Auszeiten in der ersten Spielhälfte
 - drei Auszeiten in der zweiten Spielhälfte
 - eine Auszeit je Verlängerung
 - kein Übertragen von Auszeiten
- Beantragung
 - first-come, first-served
 - nur Trainer oder Trainerassistent dürfen beantragen
 - zurücknehmen erlaubt, bevor das Signal ertönt

Auszeiten während der letzten 2 Minuten des Spiels!

Von den drei Auszeiten in der zweiten Halbzeit stehen jeder Mannschaft nur noch **maximal zwei Auszeiten in den letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels zu.**

Verfällt einer Mannschaft gemäß dieser Regel eine Auszeit, trägt der Anschreiber **bei/kurz nach der Anzeige 2:00** auf der Spieluhr ein **“X”** in das erste Auszeit-Kästchen der zweiten Halbzeit bei dieser Mannschaft ein.

Auszeiten während der letzten 2 Minuten des Spiels!



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

Die Schiedsrichter überprüfen in der ersten Auszeit, die innerhalb der letzten beiden Spielminuten erfolgt, ob der Anschreiber eine eventuell nötige Streichung vorgenommen hat.

Anschreiber – Spielerwechsel

- Wechselmöglichkeit beginnt
 - für beide Teams: bei totem Ball und gestoppter Zeit und beendeter Anzeige des Schiedsrichters
 - für beide Teams: bei letztem erfolgreichem Freiwurf
 - nur für nicht punktendes Team: nach Feldkorb und bei 2:00 Restspielzeit oder weniger in 4. Spielperiode und Verlängerung – („gegnerisches Team kann mitwechseln“)
- Wechselmöglichkeit endet
 - Ball steht dem Einwerfer oder Freierwerfer zur Verfügung
- dazwischen
 - Anschreibersignal und Zeichen für Spielerwechsel

Anschreiber – Spielerwechsel

- Durchführung
 - nur Spieler können Spielerwechsel beantragen
 - deutlich ansagen, Handzeichen oder auf Wechselhocker setzen
 - zurücknehmen erlaubt bevor das Signal ertönt
 - Trikots in die Hose!
 - zwischen Ein- und Auswechslung eines Spielers (oder umgekehrt) muss die Spielzeit gelaufen sein
 - Wechsel während einer Auszeit mit Ansage beim Kampfgericht

Anschreiber – Anzeige von Fouls

- Spielerfouls
 - Schilder für Spielerfouls
 - mindestens jeweils zwei Sekunden zu beiden Mannschaftsbankbereichen und zum Spielfeld
- Mannschaftsfouls
 - Anzeige für die Anzahl der Mannschaftsfouls aktualisieren
 - nach 4. Mannschaftsfoul und sobald die Spielzeit läuft:
Aufstellen der Anzeige für das Erreichen des
Mannschaftsfoulgrenze

Anschreiber – Wechselnder Ballbesitz

- nach Sprungballsituationen
- erste Richtungsanzeige
 - in Spielrichtung der Mannschaft, die nicht zuerst auf dem Spielfeld Ballkontrolle erlangt
 - Direkter Ausball?

Anschreiber – Wechselnder Ballbesitz

- beginnt
 - Ball steht dem Einwerfer zur Verfügung
- endet
 - legale Berührung durch Spieler auf Spielfeld
 - Regelübertretung beim Einwurf durch Mannschaft in Ballkontrolle
 - Ball klemmt am Ring fest durch Einwurf

Anschließend wird der Einwurfanzeiger gedreht!

Anschreiber – Wechselnder Ballbesitz

**Erfolgt ein Foul während des
Wechselnden Ballbesitzes, ...**

**... so wird der Einwurfanzeiger
nicht gedreht!**

Anschreiber – Wechselnder Ballbesitz

In der Halbzeitpause ...

**... dreht der Anschreiber den Einwurfanzeiger
im Beisein des ersten Schiedsrichters!**

Agenda

1. Einleitung
2. Grundlagen
3. Anschreiber
4. Zeitnehmer & Anschreiberassistent
5. 24-Sekunden-Zeitnehmer
6. Anschreibebogen
7. Beispielsituationen
8. Übung Anschreibebogen



Zeitnehmer & Anschreiberassistent

Zeitnehmer & Anschreiberassistent – Aufgaben

- misst die Dauer der Spielzeit, Spielpausen und Auszeiten
- verständigt Schiedsrichter mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln, falls ein Signal versagt oder überhört wird
- benachrichtigt Mannschaften und Schiedsrichter zum Ende von Pausen und Auszeiten
- startet mindestens 20 Minuten vor Spielbeginn die Spieluhr mit der Restzeit bis zum Spielbeginn

Zeitnehmer & Anschreiberassistent – Aufgaben

- überprüft Spieluhr und Stoppuhr vor Spielbeginn
- bedient die Anzeigetafel (Punkte)
- ständiger Abgleich zwischen Anzeigetafel und Anschreibebogen (maßgebend)
- benachrichtigt Anschreiber über aktuelle Spielminute
- besondere Wachsamkeit zum Ende einer Spielperiode

Zeitnehmer & Anschreiberassistent – Spielzeit

- 4 mal 10 Minuten effektiv, je Verlängerung 5 Minuten
- Spieluhr in Gang setzen
 - legaler Tipp beim Eröffnungssprungball
 - erste Ballberührung durch Spieler nach Einwurf oder letztem erfolglosen Freiwurf
- Spieluhr stoppen
 - Schiedsrichterpfiff
 - Feldkorb und Auszeit der einwerfenden Mannschaft
 - Korberfolg: letzte 2 Minuten (4. Spielperiode, Verlängerung)
 - 24-Sekunden-Signal bei Ballkontrolle

Zeitnehmer & Anschreiberassistent – Spielpausen

- 15 Minuten Halbzeitpause, 2 Minuten sonstige Pausen
- Start: sofort nach Signal zum Ende einer Spielperiode
- 3:00 vor dritter Spielperiode Schiedsrichter und Mannschaften benachrichtigen
- 1:30 vor erster und dritter Spielperiode: Signal
- 0:30 vor zweiter und vierter Spielperiode: Signal

Zeitnehmer & Anschreiberassistent – Auszeit

- Dauer: 60 Sekunden
- Start: Handzeichen Auszeit durch Schiedsrichter
- Nach 50 Sekunden: Signal
- Nach 60 Sekunden: Signal

Es können mehrere Auszeiten
nacheinander genommen werden!

Agenda

1. Einleitung
2. Grundlagen
3. Anschreiber
4. Zeitnehmer & Anschreiberassistent
5. 24-Sekunden-Zeitnehmer
6. Anschreibebogen
7. Beispielsituationen
8. Übung Anschreibebogen



24-Sekunden-Zeitnehmer

24-Sekunden-Zeitnehmer – Regel

Nachdem eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt hat oder nach einem Einwurf in Ballkontrolle bleibt, muss sie innerhalb von 24 Sekunden auf den Korb geworfen haben und zwar so, dass der Ball in den Korb geht oder den Ring berührt.

24-Sekunden-Zeitnehmer – Regel

- Voraussetzungen zur Einhaltung der Regel
 - Ball muss bei Korbwurf die Hände verlassen haben, bevor das 24-Sekunden-Signal ertönt
 - Ball muss in den Korb gehen oder den Ring berühren
- Signal ertönt, während der Ball in der Luft ist
 - keine Regelübertretung bei Korberfolg oder Ringberührung
 - ansonsten Regelübertretung, ...
 - ... es sei denn, die gegnerische Mannschaft erlangt sofort und eindeutig Ballkontrolle

24-Sekunden-Zeitnehmer – Regel

Grundsatz: 14 Sekunden oder Restspielzeit

- Bei Einwürfen im Vorfeld, bei denen bisher auf 24 Sekunden zurückgestellt wurde, gilt nun:
 - Restzeit 14 Sekunden oder mehr: keine Anpassung
 - Restzeit weniger als 14 Sekunden: Zurücksetzen auf 14 Sekunden
- Bei Einwurf im Vorfeld der Mannschaft, die zuvor Ballkontrolle hatte, gilt:
 - nie neue 24 Sekunden
 - immer verbleibende Restzeit oder 14 Sekunden

24-Sekunden-Zeitnehmer – Regel

Nachdem der Ball den Ring des gegnerischen Korbs berührt hat, wird die **Wurfuhr** auf **14 Sekunden** zurückgesetzt, wenn die angreifende Mannschaft sofort wieder die Ballkontrolle erlangt.

*(Bisher: Neue **24** Sekunden)*

24-Sekunden-Zeitnehmer – Regel

Nachdem der Ball den Ring berührt hat und die angreifende Mannschaft sofort wieder die Ballkontrolle erlangt, indem sie

- den Rebound holt
- einen Einwurf erhält (Ausball oder Foul, verursacht durch die verteidigende Mannschaft, oder wegen Sprungballsituation)

➔ **14 Sekunden**

24-Sekunden-Zeitnehmer – Regel

Nachdem der Ball den Ring berührt hat und die angreifende Mannschaft sofort wieder die Ballkontrolle erlangt, auch wenn

- vorher noch mehr als 14 Sekunden auf der Wurfuhr waren
- es der Rebound nach letztem Freiwurf ist
- die neue Ballkontrolle im Rückfeld entsteht

➡ **14 Sekunden**

24-Sekunden-Zeitnehmer – Regel

Aber:

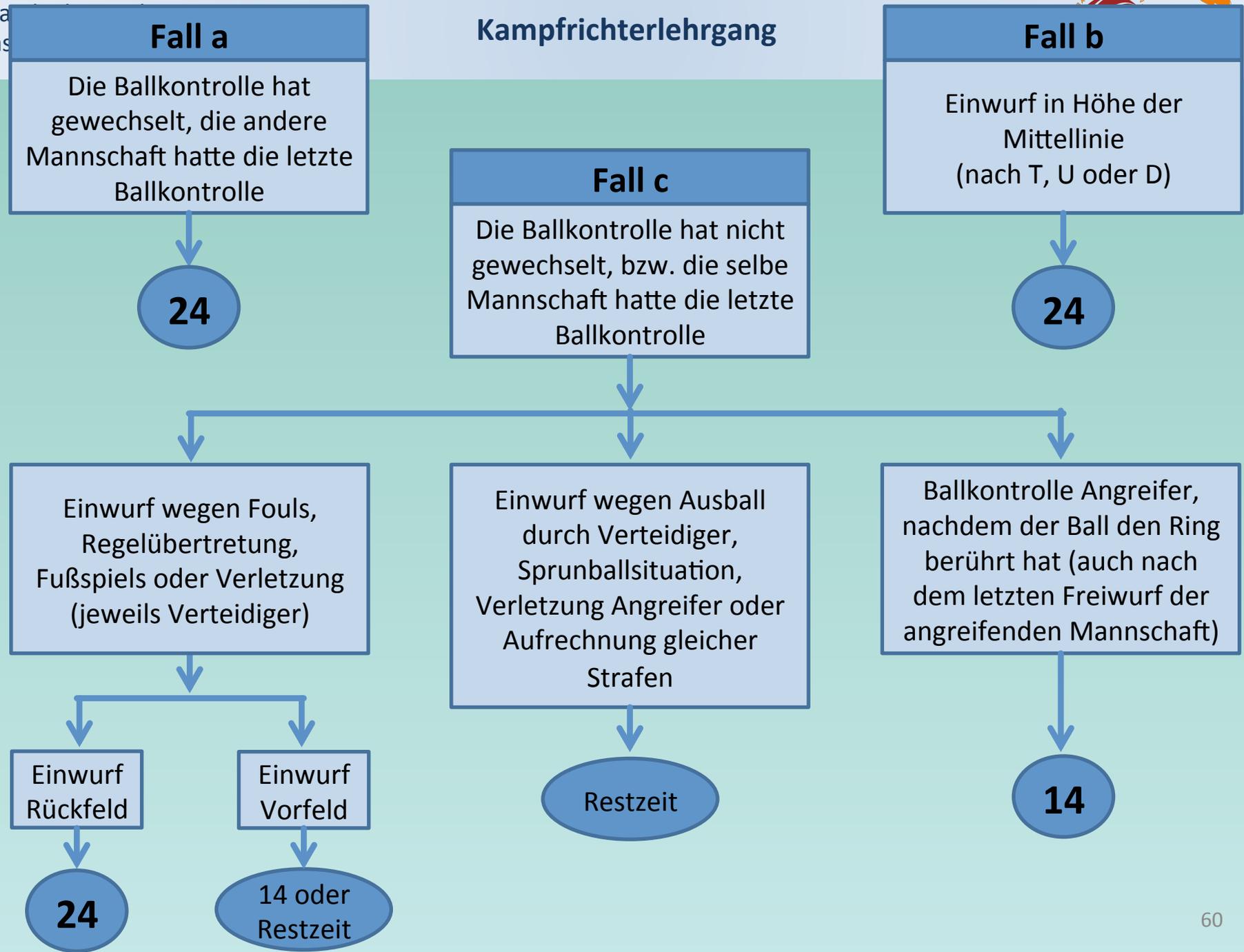
Bei einem Einwurf von der Mittellinie nach einem technischen, unsportlichen oder disqualifizierenden Foul:

➔ **Neue 24 Sekunden**

(wie bisher)

Bras
Bas

Kampfrichterlehrgang



24-Sekunden-Zeitnehmer – Regel

- Sollte eine elektronische 24-Sek-Anzeigetafel nicht die technischen Voraussetzungen besitzen (hier: automatisierte Rückstellungsmöglichkeit auf 14-Sekunden), **werden Umsetzungsprobleme im Spielbetrieb erwartet.**
- Daher sind regionale **Sonderregelungen** im Rahmen der 24-Sekundenregel-Umsetzung ggf. notwendig. Da gegenwärtig die Regelumsetzung durch den DBB noch nicht konkret beschrieben ist, **wurde auf den angekündigten Rulesletter 3/2014 gewartet.**

24-Sekunden-Zeitnehmer – Regel

- Dieser enthielt aber **keine Empfehlungen** bzw. Regelungen zur Umsetzung der Regeländerungen. Deshalb erfolgt durch den SRR ein **Informationsschreiben** zur Handhabung bzw. Durchsetzung der 24-Sekunden-Regeländerung **für alle Vereine bzw. Schiedsrichter**.
- Bei Nichterfüllung der technischen Voraussetzungen der 24-Sekunden-Anlage kann **beispielsweise** für eine Übergangszeit ausschließlich eine **nicht sichtbare 24-Sekunden-Uhr** (Stoppuhr) eingesetzt werden soll (auch Oberliga Senioren).
 - Den Spielbeteiligten wird mittels **lauten Rufen/hochzählen** (hier: 10,11,12,13, Pfiff/Signal) das Ablaufen der 14/24-Sekunden signalisiert.

24-Sekunden-Zeitnehmer – Ausführung

- Start nach Eröffnungssprungball
 - Ballkontrolle!
- Start nach Einwurf
 - erste Ballberührung durch einen Spieler auf dem Spielfeld
- Zurücksetzen auf 24 Sekunden und Start
 - eine Mannschaft erlangt Ballkontrolle auf dem Spielfeld
 - Aufmerksamkeit bei Reboundsituationen!
- Zurücksetzen auf 24 Sekunden und keine Anzeige
 - Ringberührung

24-Sekunden-Zeitnehmer – Ausführung

- Schiedsrichter pfeift aufgrund
 - Foul oder Regelübertretung – kein Ausball – durch die verteidigende Mannschaft
 - aus irgendeinem Grund, den nicht die angreifende Mannschaft verursacht hat

⇒ Einwurf für angreifende Mannschaft

⇒ unter Umständen Anpassung der 24-Sekunden-Uhr

...

24-Sekunden-Zeitnehmer – Ausführung

... Anpassung der 24-Sekunden-Uhr wie folgt

- Einwurf im Rückfeld
 - Zurücksetzen auf 24 Sekunden
- Einwurf im Vorfeld
 - Restzeit 14 Sekunden oder mehr: keine Anpassung
 - Restzeit weniger als 14 Sekunden: Zurücksetzen auf 14 Sekunden
- Beachte: Es gibt Situationen, bei denen der Einwurf vom Rückfeld ins Vorfeld verlegt wird. Welche?

24-Sekunden-Zeitnehmer – Ausführung

- Stopp und kein Zurücksetzen bei Einwurf der angreifenden Mannschaft aufgrund von
 - Ausball
 - Doppelfoul
 - Sprungballsituation
 - Aufheben gleicher Strafen
 - Verletzung eines Spielers der angreifenden Mannschaft
- Stopp und keine Anzeige
 - Mannschaft erlangt Ballkontrolle mit weniger als 24 Sekunden auf der Spieluhr

Agenda

1. Einleitung
2. Grundlagen
3. Anschreiber
4. Zeitnehmer & Anschreiberassistent
5. 24-Sekunden-Zeitnehmer
6. Anschreibebogen
7. Beispielsituationen
8. Übung Anschreibebogen



Anschreibebogen

Anschreibebogen

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

Mannschaft A: TSV NEUENDORF Ord.-Zahl: gegen Mannschaft B: SG MASSENBERG Ord.-Zahl: 2

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

Laufendes Ergebnis

1. HZ	2. HZ	3. HZ	4. HZ	Summe
10	16	24	35	X
12	15	2	4	26
3	5	4	27	17
5	12	11	4	33
8	1	12	13	43
12	4	15	15	35
6	5	15	15	37
12	4	16	17	43
12	4	17	17	43
6	5	7	17	46
8	4	17	17	46
9	12	20	20	51
14	13	10	10	47
6	15	15	15	51
15	22	15	15	57
12	9	25	15	61
10	16	17	17	60
10	20	15	13	63
10	21	13	6	67
7	22	11	6	66
8	24	16	7	71
25	34	34	7	100

Ergebnis des 1. Viertels: A: 22 B: 15
Ergebnis des 2. Viertels: A: 24 B: 22
Ergebnis des 3. Viertels: A: 15 B: 18
Ergebnis des 4. Viertels: A: 24 B: 30
Ergebnis der Viertelsumme/n: A: 12 B: 13
Endergebnis: A: 37 B: 30

Name der gewinnenden Mannschaft: SG MASSENBERG

Vor Spielbeginn

Während des
Spiels

Nach Spielende



***Anschreibebogen:
Kontrollen vor Spielbeginn***



DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.

Mitglied des Internationalen Basketball Verbands (FIBA)

Mannschaft A

TSV NEUENDORF

Ord.-Zahl

gegen

Mannschaft B

SG MASSENHEIM

Ord.-Zahl

2



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

Kampfrichterlehrgang

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

Mannschaft A: TSV NEUENDORF Ordn.-Zahl: gegen Mannschaft B: SG MASSENBERG Ordn.-Zahl: 2 **DBB**

Spielklasse: BZL Ort: NEUENDORF Spielhalle: NED-MZH 1. Schiedsrichter: MAIER, H.
Spiel-Nr.: 123 Datum: 16.3.2014 Zeit: 20:00 2. Schiedsrichter: SCHMIDT, M.

		1. HZ		2. HZ		Verlängerungen		Laufendes Ergebnis											
		A	B	A	B	A	B	A	M	A	M	B	A	M	B	A	M	B	
Mannschaft A: NEUENDORF		10	16	24	35	X	X	2	-	0	15	21	5	70	-	-	-	-	
Mannschaft B: MASSENBERG		3	13	X	39	40	45	14	13	10	12	22	12	41	7	83	15	84	

1. Schiedsrichter: H. Maier **2. Schiedsrichter:** M. Schmidt

Ergebnis des 1. Viertels: A: 22 B: 15
Ergebnis des 2. Viertels: A: 24 B: 22
Ergebnis des 3. Viertels: A: 15 B: 18
Ergebnis des 4. Viertels: A: 24 B: 30
Ergebnis der Verlängerung/en: A: 12 B: 13
Endergebnis: A: 97 B: 98

Name der gewinnenden Mannschaft: SG MASSENBERG

08.11.16

**20 Minuten vor Spielbeginn
geben die Trainer dem Anschreiber die vorbereitete Mannschaftsliste.**

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

08.11.16

**TA-Nummer,
die letzten drei Ziffern,
z. B. „054“**

**Besondere
Kennzeichnung
(Kapitän bzw.
Sonderteilnehmer)**

**Kontrollhäkchen
nach Überprüfung der
Teilnehmerausweise**

**Trikotnummern
In numerischer
Reihenfolge**

**„Ersten Fünf“
Ankreuzen spätestens
10 min. vor Spielbeginn.
Einkreisen unmittelbar
vor Spielbeginn.**

**Abzeichnen durch
Trainer**



Kampfrichter

**Die Namen der
Kampfrichter werden
vor Spielbeginn
eingetragen**

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



***Anschreibebogen:
Kontrollen während des Spiels***



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

Mannschaft A: TSV NEUENDORF Ord.-Zahl: gegen Mannschaft B: SG MASSENBERG Ord.-Zahl: 2

Spielklasse: BZL Ort: NEUENDORF Sporthalle: NED-MZH 1. Schiedsrichter: MAIER, H.
Datum: 16.3.2014 Zeit: 20:00 2. Schiedsrichter: SCHMIDT, M.

		1. HZ		2. HZ		Verlängerung		Gesamt	
		Punkte	W.F.	Punkte	W.F.	Punkte	W.F.	Punkte	W.F.
Mannschaft A: NEUENDORF		10	16	24	35	X	X		
Mannschaft B: MASSENBERG		3	13	X	39	40	45		

		1. HZ		2. HZ		Verlängerung		Gesamt	
		Punkte	W.F.	Punkte	W.F.	Punkte	W.F.	Punkte	W.F.
Mannschaft A: NEUENDORF		22	15	15	12	12	13	66	50
Mannschaft B: MASSENBERG		15	22	22	15	5	5	57	52

		1. HZ		2. HZ		Verlängerung		Gesamt	
		Punkte	W.F.	Punkte	W.F.	Punkte	W.F.	Punkte	W.F.
Mannschaft A: NEUENDORF		22	15	15	12	12	13	66	50
Mannschaft B: MASSENBERG		15	22	22	15	5	5	57	52

Ergebnis des 1. Viertels: A: 22 B: 15
 Ergebnis des 2. Viertels: A: 15 B: 22
 Ergebnis des 3. Viertels: A: 15 B: 18
 Ergebnis des 4. Viertels: A: 24 B: 30
 Ergebnis der Verlängerung/en: A: 12 B: 13
 Endergebnis: A: 97 B: 98

Name der gewinnenden Mannschaft: SG MASSENBERG

1. Schiedsrichter: Lfz.-Nr. H. Maier
 2. Schiedsrichter: Lfz.-Nr. M. Schmidt

Vermerk auf der Folie:

Auszeiten / Mannschaftsfouls

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

Die Auszeit wird durch das Notieren der jeweiligen Spielminute eingetragen.

- Max. 2 Auszeiten je Team in der 1. Halbzeit
- Max. 3 Auszeiten je Team in der 2. Halbzeit
- Max. 2 Auszeiten je Team, wenn es bis zur 39. Spielminute noch keine Auszeit genommen hat. *) Im 1. Auszeitkästchen der 2. HZ ist dann ein „X“ einzutragen.
- Max. 1 Auszeit je Team pro Verlängerung.

Jedes begangene Mannschaftsfoul in einem Viertel wird durch das Ankreuzen in der zugehörigen Foulzeile gekennzeichnet.

Technische Fouls gegen die Bank werden mit der Spielminute eingetragen.

Alle Eintragungen werden in der Farbe des entsprechenden Viertels vorgenommen.



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

Mannschaft A: TSV NEUENDORF Ord.-Zahl: gegen Mannschaft B: SG MASSENBERG Ord.-Zahl: 2

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

		1. HZ		2. HZ		Verlängerung		Laufendes Ergebnis											
		A	B	A	B	A	B	A	M	A	M	B	A	M	B	A	M	B	
Mannschaft A: NEUENDORF		10	16	24	35	X	X	12	-	0	15	41							
Mannschaft B: MASSENBERG		3	13	X	39	40	45	14	13	10	12	22	12	41	7	83	15	84	

FOULS

Nr.	Name	1. HZ	2. HZ	Verlängerung
013	HEINDL, H.	4	7	14
118	LOMBER, J.	5	0	5
089	SAUTER, W.	6	18	30
004	VIDACOVIC, V.	7	26	42
102	ROSNER-H., G.	8	10	15
054	WIELAND, A. CAP	9	9	34
109	BAUER, S.	11	9	34
102	RENNER, W.	12	3	30
021	ROKOV, P.	13	2	21
006	KEIMEN, S.	16	2	2
141	HASTIAN, L.	18		

Ergebnis des 1. Viertels: A: 22 B: 15
Ergebnis des 2. Viertels: A: 24 B: 22
Ergebnis des 3. Viertels: A: 15 B: 18
Ergebnis des 4. Viertels: A: 24 B: 30
Ergebnis der Verlängerung/en: A: 12 B: 13
Endergebnis: A: 97 B: 98

1. Schiedsrichter: H. Maier
 2. Schiedsrichter: M. Schmidt

Name der gewinnenden Mannschaft: SG MASSENBERG

08.11.16

Mannschaftsfouls

Neu 2014

		Auszeiten											
		1. HZ			2. HZ			Verlängerung/en					
Mannschaft A: NEUENDORF													
Mann-	1. Viertel	1	2	3	4	2. Viertel	1	2	3	4			
schafts-													
Fouls:	3. Viertel	1	2	3	4	4. Viertel	1	2	3	4			
✓ TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS								
✓ 013	HEINDL, H.	S	X	4	2								
✓ 118	LOMBER, J.		X	5	3'								
✓ 089	SAUTER, W.			6	2 ^T								
✓ 004	VIDACOVIC, V.	F	X	7	②								
✓ 102	ROSNER-H., G.			8	2 ^D	D							
✓ 054	WIELAND, A. CAP			9									
✓ 109	BAUER, S.		X	11	②	⑦	SD						
✓ 102	RENNER, W.	S		12	2 ^T	5 ^T	SD						
✓ 021	ROKOV, P.			13	4	D	D	D	D				
✓ 006	KEIMEN, S.	E	X	16	5	F	F	F	F				
-	141 HASTIAN, L.	A		18									
Trainer		fio											
✓	HORNER, J.	✓	Liz-Nr.	A 123	5 ^B	5 ^C							
✓	MAURER, N.												

Persönliches Foul ohne Freiwurf
Persönliches Foul mit Freiwurf
Technisches Foul
Unsportliches Foul
Disqualifizierendes Foul (Feldspieler)

Spieldisqualifikation (Feldspieler für 2 x U)
Spieldisqualifikation (Feldspieler für 2 x T)
Disqualifizierendes Foul (Ersatzspieler)
Disqualifizierendes Foul (Gewalttätigkeit)

Technisches („B“-)Foul gegen Coach (Bank)
Technisches („C“-)Foul gegen Coach

Spielminute(n)

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

Technisches Foul in Viertel/Halbzeitpausen

Technisches Foul vor dem Spiel

Anschreiben von Fouls gegen Trainer / Bank

Disqualifikation des Trainers:

✓	Trainer	HORNER, J.	Liz.-Nr.	A 123	26 ^C	D	
✓	Trainer-Assistent	MAURER, M.		—			

Disqualifikation des Trainer-Assistenten:

✓	Trainer	HORNER, J.	Liz.-Nr.	A 123	38 ^B		
✓	Trainer-Assistent	MAURER, M.		—	D	D	D

Beispiele für 2- / 3-Punkte-Feldkörbe

B	M	A
12	2	1
		8
		2

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

GRUNDSATZ:
Pro Korb eine Zeile, keine Leerzeilen

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

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

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

Zählt ein Korb 3 Punkte, wird der neue Punktestand eingekreist.

Laufendes Ergebnis

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

Am Ende des **1. Viertels** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen, das Viertelergebnis wiederholt und abermals unterstrichen.

Abschließend wird die Anzahl der erzielten Punkte dieses Viertels übertragen.

Am Ende des **2. Viertels** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen, das aktuelle Ergebnis wiederholt und erneut unterstrichen:

Danach werden das aktuelle Ergebnis gedreht und die Buchstaben „A“ / „B“ in der Farbe des nächsten Viertels erneut notiert. Jetzt stimmen die Spielrichtung wieder („A“ auf den linken Korb; „B“ auf den rechten Korb).

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

Am Ende des **3. Viertels** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen, das aktuelle Ergebnis wiederholt und erneut unterstrichen.

Zuletzt wird die Anzahl der erzielten Punkte dieses Viertels übertragen.

Am Ende des **4. Viertels** wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen und das Ergebnis wiederholt.

Bei einem Unentschieden wird das Ergebnis noch einmal unterstrichen und weitergeschrieben.

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

Nach Spielende wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen und das Ergebnis wiederholt, gefolgt von einem weiteren Strich. Das Ergebnis des 4. Viertels bzw. das der Verlängerung(en) wird übertragen.

A: 85 minus 78 = 7
B: 88 minus 78 = 10

A: 22 minus 0 = 22
B: 21 minus 0 = 21

A: 39 minus 22 = 17
B: 32 minus 21 = 11

A: 58 minus 39 = 19
B: 66 minus 32 = 34

A: 78 minus 58 = 20
B: 78 minus 66 = 12

Ergebnis der 1. Spielperiode:	A: 22	B: 21
Ergebnis der 2. Spielperiode:	A: 17	B: 11
Ergebnis der 3. Spielperiode:	A: 19	B: 34
Ergebnis der 4. Spielperiode:	A: 20	B: 12
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: 7	B: 10

08.11.16



Anschreibebogen:

Kontrollen nach dem Spiel

Abschluss des Anschreibebogens

Unterschrift des Kapitäns im Falle
eines Protests.

Endergebnis und Name der
gewinnenden Mannschaft

Kapitäns-Unterschrift im Protestfall		<input type="text"/>	
1. Schiedsrichter: Lz.-Nr.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Unterschriften	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Schiedsrichter: Lz.-Nr.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<i>H. Maier</i> <i>M. Schmidt</i>	
Ergebnis des 3. Viertels:		A: <u>15</u>	B: <u>18</u>
Ergebnis des 4. Viertels:		A: <u>24</u>	B: <u>30</u>
Ergebnis der Verlängerung/en:		A: <u>12</u>	B: <u>13</u>
Endergebnis:		A: <u>97</u>	B: <u>98</u>
Name der gewinnenden Mannschaft:		<u>SG MASSENBERG</u>	

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

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

Ankreuzen, sofern irgendetwas auf
der Rückseite protokolliert wurde.

Andernfalls sind diese Felder zu entwerten.

Unterschriften der Schiedsrichter

Agenda

1. Einleitung
2. Grundlagen
3. Anschreiber
4. Zeitnehmer & Anschreiberassistent
5. 24-Sekunden-Zeitnehmer
6. Anschreibebogen
7. Beispielsituationen
8. Übung Anschreibebogen



Beispielsituationen

Beispielsituationen

Offensivfoul gegen Angreifer A4 in seinem Vorfeld in den letzten zwei Minuten des vierten Viertels. Vor ihrem Einwurf nimmt Mannschaft B eine Auszeit, weshalb der Einwurfort an die Einwurfmarkierung im Vorfeld der Mannschaft B zu verlegen ist. Was passiert mit der 24-Sekunden-Uhr?

Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt, da Mannschaft B mit dem Einwurf eine neue Ballkontrolle erlangt.

Beispielsituationen

In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels ist Mannschaft A in ihrem Vorfeld in Ballkontrolle, als gegen Trainer B ein technisches Foul gepfiffen wird. Was passiert mit der 24-Sekunden-Uhr?

Die 24-Sekunden-Uhr wird auf 24 Sekunden zurückgesetzt, da Freiwürfe und Einwurf an der Mittellinie

Beispielsituationen

In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels ist A4 in seinem Rückfeld in Ballkontrolle, als gegen ihn (A4) und B4 ein Doppelfoul gepfiffen wird. Mannschaft A nimmt eine Auszeit, weshalb der Einwurfort ins Vorfeld (Einwurfmarkierung) zu verlegen ist. Was passiert mit der 24-Sekunden-Uhr?

Auf der 24-Sekunden-Uhr bleibt die Restzeit (zwischen 1 und 24 Sekunden).

Beispielsituationen

In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels oder einer Verlängerung wird Angreifer A4 in seinem Rückfeld gefoult (3. Mannschaftsfoul B). Vor dem Einwurf nimmt Trainer A eine Auszeit. Was passiert mit der 24-Sekunden-Uhr?

Nach der Auszeit wirft Mannschaft A in ihrem Vorfeld ein. Die 24-Sekunden-Uhr wird mit der verbleibenden Restzeit gestartet oder mit 14 Sekunden, falls die Restzeit kleiner als 14 Sekunden ist.

Beispielsituationen

Der 1. Schiedsrichter wirft den Ball zum Eröffnungssprungball hoch. Unmittelbar nach dem der Ball legal von Springer A4 getippt wurde, geht der Ball ins Aus. Der von B5 eingeworfene Ball wird von A6 gefangen. Wie ist die erste Richtung des Einwurfanzeigers?

Mannschaft A hat die erste Ballkontrolle auf dem Spielfeld, deshalb zeigt die erste Richtung des Einwurfanzeigers für Mannschaft B.

Beispielsituationen

Nach einem Korbwurf von A4 berührt der Ball weder den Ring noch geht er in den Korb. Bevor eine Mannschaft den Ball unter ihre Kontrolle bringt, kommt es zu einer Halteball-Situation. Zum Zeitpunkt des Halteballs verbleiben noch zehn Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr, der Einwurfanzeiger steht für Mannschaft A. Wie viel Zeit hat Mannschaft A nun für ihren Angriff?

Mannschaft A erhält den Ball zum Einwurf und die 24-Sekunden-Uhr wird nicht zurückgesetzt, d. h. Mannschaft A hat nur noch zehn Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr.

Beispielsituationen

Mannschaft A erhält einen Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Nachdem der Ball an A4 zum Einwurf übergeben wurde, wird gegen Trainer A ein technisches Foul verhängt (1 Freiwürfe B und Einwurf B). Mannschaft B erhält den nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz. Richtig?

Nein, bei einem Foul während des Einwurfs wird der Einwurfanzeiger nicht gedreht.

Beispielsituationen

Nach dem Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz zu Beginn des zweiten Viertels wird der Ball von A4 berührt, aber nicht kontrolliert. Bevor eine Mannschaft Ballkontrolle erlangt, wird ein Foul gepfiffen. Der Einwurfanzeiger wird nicht gedreht, d.h. Mannschaft A erhält auch den nächsten Einwurf aufgrund des Wechselnden Ballbesitzes. Richtig?

Nein, der Einwurf ist mit der Ballberührung durch A4 beendet, der Einwurfanzeiger wird gedreht.

Beispielsituationen

In den letzten zwei Minuten des vierten Viertels erzielt A5 einen Feldkorb. Da die Spieluhr gestoppt wird, kann Mannschaft A nun eine Auszeit nehmen. Richtig?

Nein.

Beispielsituationen

Der Ball ist aufgrund eines Korbwurfs von A4 im Abwärtsflug über dem Korb und wird dabei von B4 berührt. Der Schiedsrichter entscheidet auf Goaltending und gibt zwei/drei Punkte für A4. Trainer A hat eine Auszeit beantragt, die jetzt gewährt wird. Richtig?

Ja.

Beispielsituationen

Eine Auszeit darf - abgesehen vom Trainer oder Trainer-Assistenten - von einer anderen Person aus dem Mannschaftsbankbereich beim Anschreiber beantragt werden. Richtig?

Nein, nur vom Trainer oder dem Trainer-Assistenten.

Beispielsituationen

Gegen Trainer B wird ein technisches Foul verhängt. Mannschaft A erhält einen Freiwurf und einen Einwurf von der Mittellinie gegenüber dem Anschreibertisch. Der Freiwurf ist nicht erfolgreich. Bevor der Ball dem Einwerfer A4 zur Verfügung steht, beantragt Trainer B eine Auszeit, die jetzt gewährt wird. Richtig?

Ja.

Beispielsituationen

B4 spielt im Rückfeld der Mannschaft A den Ball absichtlich mit dem Fuß. Der Schiedsrichter pfeift dies zwar als Regelübertretung, vergisst aber, anschließend das Handzeichen für „neue 24 Sekunden“ zu geben. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer muss nun eigenmächtig die 24-Sekunden-Uhr auf 24 Sekunden zurücksetzen. Richtig?

Nein, nur der Schiedsrichter kann nach Fußspiel eine neue 24-Sekunden-Periode veranlassen. Er ist in dieser Situation zu befragen.

Beispielsituationen

Mannschaft A ist in ihrem Rückfeld in Ballbesitz, als der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, da B4 eine Kontaktlinse verloren hat. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer muss nun eigenmächtig die 24-Sekunden-Uhr auf 24 Sekunden zurücksetzen. Richtig?

Ja, da die verteidigende Mannschaft die Unterbrechung verursacht hat. Im Gegensatz zum Fußballspiel muss hier der Schiedsrichter nicht die neuen 24-Sekunden anzeigen.

Beispielsituationen

Mannschaft A hat Ballkontrolle und es sind noch zehn Sekunden auf der 24-Sekunden-Uhr, als das Spiel wegen einer Verletzung von A4 unterbrochen wird. Das Spiel wird mit einer neuen 24-Sekunden-Periode für Mannschaft A fortgesetzt. Richtig?

Nein, es verbleibt nur die Restzeit von zehn Sekunden.

Agenda

1. Einleitung
2. Grundlagen
3. Anschreiber
4. Zeitnehmer & Anschreiberassistent
5. 24-Sekunden-Zeitnehmer
6. Anschreibebogen
7. Beispielsituationen
8. Übung Anschreibebogen



Übung Anschreibebogen

Übung Anschreibebogen – vor dem 1. Viertel

- Tragt Euch oben als 1. Schiedsrichter ein und unten links Eure Lizenz.
- Technisches Foul vor dem Eröffnungssprungball von A15. Ein Freiwurf von B7 → [1].

Übung Anschreibebogen – 1. Viertel

- 1. Spielminute: Foul von B5 an A8 beim Dreier. Drei Freiwürfe von A8 → [0, 1, 0].
- 2. Spielminute: B6 erzielt zwei Punkte.
- 2. Spielminute: Foul von B5.
- 3. Spielminute: Foul von A5.
- 3. Spielminute: Foul von B9.
- 3. Spielminute: Foul von B7

Übung Anschreibebogen – 1. Viertel

- 4. Spielminute: B14 erzielt drei Punkte.
- 4. Spielminute: Foul von B9 an A7. Mannschaftsfouls.
Zwei Freiwürfe von A7 → [1, 0].
- 7. Spielminute: Auszeit Mannschaft B.
- 8. Spielminute: B5 erzielt zwei Punkte.
- 9. Spielminute: Foul von A12.
- 9. Spielminute: Auszeit Mannschaft A.

Übung Anschreibebogen – Viertelpause

- Anschreibebogen aufbereiten.

Übung Anschreibebogen – 2. Viertel

- 2. Spielminute: Disqualifizierendes Foul von B12 an A9. Zwei Freiwürfe von A9 → [0, 0].
- 3. Spielminute: A5 erzielt zwei Punkte.
- 3. Spielminute: Foul von A8.
- 3. Spielminute: Foul von B10.
- 4. Spielminute: Auszeit Mannschaft A.
- 4. Spielminute: Unsportliches Foul von A4 an B5. Zwei Freiwürfe von B5 → [1,1].

Übung Anschreibebogen – 2. Viertel

- 5. Spielminute: Foul von A9.
- 8. Spielminute: Foul von A8.
- 8. Spielminute: Foul von B13 an A7 beim Dreier. Drei Freiwürfe von A7 → [1, 0, 0].
- 9. Spielminute: Foul von B15.
- 10. Spielminute: B5 erzielt zwei Punkte.
- 10. Spielminute: Foul von B4 an A9 beim Dreier. Drei Freiwürfe von A9 → [0, 0, 1].

Übung Anschreibebogen – Halbzeitpause

- Anschreibebogen aufbereiten.
- Techn. Foul von A4. Ein Freiwurf von B6 → [1].

Übung Anschreibebogen – 3. Viertel

- 1. Spielminute: A8 erzielt drei Punkte.
- 3. Spielminute: Foul von B14.
- 4. Spielminute: Foul von A8 an B5 beim Dreier. Drei Freiwürfe von B5 → [0, 0, 0].
- 7. Spielminute: Auszeit Mannschaft A.
- 7. Spielminute: Foul von B14.
- 8. Spielminute: Auszeit Mannschaft B.

Übung Anschreibebogen – 3. Viertel

- 9. Spielminute: B11 erzielt zwei Punkte.
- 9. Spielminute während einer Spielunterbrechung:
Fehler durch den Anschreiber: nicht B11, sondern A11
erzielte zwei Punkte.

Übung Anschreibebogen – Viertelpause

- Anschreibebogen aufbereiten.

Übung Anschreibebogen – 4. Viertel

- 1. Spielminute: Technisches Foul gegen Coach A wegen wilden Gestikulierens. Ein Freiwurf von B6 → [1].
- 1. Spielminute: Technisches Foul gegen Coach B, wegen unsportlichen Verhaltens eines Ersatzspielers. Ein Freiwurf von A8 → [1].
- 2. Spielminute: Foul von B6.
- 3. Spielminute: Auszeit von Mannschaft A.

Übung Anschreibebogen – 4. Viertel

- 3. Spielminute: Technisches Foul von A7. Ein Freiwurf von B7 → [1].
- 3. Spielminute: A5 erzielt drei Punkte.
- 4. Spielminute: Auszeit von Mannschaft B.
- 8. Spielminute: Auszeit von Mannschaft A.

Übung Anschreibebogen – vor Verlängerung

- Anschreibebogen aufbereiten.

Übung Anschreibebogen – Verlängerung

- 1. Spielminute: Foul von A12 an B14 beim erfolgreichen Zweier. Bonusfreiwurf von B14 → [0].
- 1. Spielminute: Foul von A5 an B4 beim erfolgreichen Zweier. Bonusfreiwurf von B4 → [1].
- 2. Spielminute: Auszeit von Mannschaft A.
- 3. Spielminute: A7 erzielt drei Punkte.
- 3. Spielminute: Foul von B10.
- 4. Spielminute: Foul von B6.
- 4. Spielminute: Auszeit von Mannschaft B.

Übung Anschreibebogen – Verlängerung

- 5. Spielminute: Unsportliches Foul von A4 an B10 beim Dreier. Drei Freiwürfe von B10 → [1, 1, 1].
- 5. Spielminute: Foul von A7 an B7 beim Zweier. Zwei Freiwürfe von B7 → [0, 1].

Übung Anschreibebogen – Spielende

- Anschreibebogen abschließen.

Agenda

1. Einleitung
2. Grundlagen
3. Anschreiber
4. Zeitnehmer & Anschreiberassistent
5. 24-Sekunden-Zeitnehmer
6. Anschreibebogen
7. Beispielsituationen
8. Übung Anschreibebogen

Habt ihr noch Fragen?

**Vielen Dank für eure
Aufmerksamkeit und
viel Spaß!**

**Gute Heimreise
und viel Spaß in der
kommenden Saison!**

