

Kampfrichter-Handbuch

Version
Ausgabe 3 / 2010

Letzte Aktualisierung: 15.08.2010



Spielberichtsbogen

Grund- und
Schlusseintragungen

Eintragungen während
des laufenden Spiels

Administrative Aufgaben des
1. Schiedsrichters



Spielvorschriften

Wechselnder Ballbesitz

Angerechnete Auszeiten

Spielerwechsel



Copyright 2008-2010

Leitfaden für Kampf- und Schiedsrichter



Weitere Dokumente verfügbar auf
<http://www.bbk-ostwestfalen.de>

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
Einleitung	1
Kapitel 1 - Ausfüllen der Kopfleiste des Spielberichts bogens (SBB)	1
Kapitel 2 - Eintragungen vor Spielbeginn	1
2.1 30 Minuten vor Spielbeginn	1
2.2 10 Minuten vor Spielbeginn	2
Kapitel 3 - Eintragungen während des Spiels	3
3.1 Fouls	3
3.1.1 Kompensation.....	4
3.1.2 Trainer-Disqualifikation.....	4
3.1.3 Nichteinhaltung der MMV-Kriterien	4
3.2 Mannschaftsfouls	5
3.3 Auszeiten	5
Kapitel 4 - Das laufende Ergebnis	5
4.1 Grundsätze	5
4.2 Spielminuten und Punkte	5
4.3 Feldkörbe	6
4.4 Freiwürfe	6
4.5 Ergebnisse der Spielperioden.....	6
4.6 Spaltenübertrag	7
Kapitel 5 - Administrative Aufgaben des 1. Schiedsrichters	7
5.1 Überprüfung der Teilnehmersausweise	7
5.2 Überprüfung der Trainerlizenzen	8
5.3 Vermerke und die Rückseite.....	8
5.4 Verfahren im Falle eines Protestes.....	8
5.5 Korrekturen und Streichungen.....	9
5.6 Korrigierbare Fehler.....	9
5.7 Zählfehler	9
Kapitel 6 - Das Endergebnis	10
Kapitel 7 - Schlusseintragungen	10
Kapitel 8 - Pflichten der Kampfrichter	11
8.1 Aufgaben des Zeitnehmers.....	11
8.2 Aufgaben des 24-Sekunden-Zeitnehmers.....	12
Kapitel 9 - Spielvorschriften	12
9.1 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz	12
9.2 Angerechnete Auszeiten.....	12
9.3 Spielerwechsel.....	13
Anhang	14
A Vertreter des Gastvereins.....	14
B Schiedsrichter-Handzeichen.....	14
Literaturverzeichnis	14

Vorwort

Dieses Dokument behandelt relevante Aspekte des Kampfrichter-Handbuchs 2005 unter Berücksichtigung der neuesten Regeländerungen (Stand: Juni 2010) und ist sowohl für Anschreiber als auch für Schiedsrichter gedacht. Im Falle von inhaltlichen Abweichungen gegenüber früher erschienenen Dokumenten gilt die vorliegende Veröffentlichung.

Haftungsansprüche, die durch die Nutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen.

Einleitung

Nach den Offiziellen Basketball-Regeln sind für alle Spiele Anschreiber, Zeitnehmer und 24-Sekunden-Zeitnehmer vorgeschrieben.

Das Kampfgericht hat sich rechtzeitig in der Spielhalle einzufinden, so dass es spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn am Anschreibertisch die Arbeit aufnehmen kann.

Die Kampfrichter unterstützen die Schiedsrichter. Es ist erforderlich, dass die Kampfrichter mit den offiziellen Handzeichen der Schiedsrichter vertraut sind.

Kapitel 1 - Ausfüllen der Kopfleiste des Spielberichts Bogens (SBB)

Alle Grundeintragungen werden mit schwarz und mit GROSSEN BUCHSTABEN vorgenommen! Die Daten sind dem jeweiligen Spielplan zu entnehmen:

Mannschaften: Hier werden die vollständigen offiziellen Vereinsnamen eingetragen.

Ordnungszahl: Hier wird die Ordnungszahl der spielenden Mannschaft eingetragen, d.h. die Nummerierung der Mannschaft unterhalb der 1. Mannschaft, also 2, 3, 4 usw.

Spielklasse: Hier wird die jeweilige Ligenbezeichnung eingetragen, z.B. KLD, JRL4U18M, BeL16H, etc.

Spiel-Nr.: Spielnummer laut Spielplan

Ort: Name der Stadt, in der gespielt wird

Spielhalle: Hallennummer laut Spielplan (Hallenverzeichnis)

Datum: Spieltag laut Spielplan (Tag . Monat . Jahr)

Uhrzeit: Spielbeginn laut Spielplan

Schiedsrichter: Nachnamen und Anfangsbuchstaben der Vornamen

Beispiel: 1. Regionalliga Herren (1RLH) - 2. Spieltag (18./19.09.2004)

Nr.	Datum	Heim	Gast	Spielhalle	Schiedsrichter
10	18.09.2004 20:00	TSVE Bielefeld	TSV Bayer Leverkusen 2	501A141	Moritz Krüper Nadeesh Kattur

DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.						
Mitglied des Internationalen Basketball Verbandes (FIBA)						
Mannschaft A	Ordn.-Zahl	gegen		Mannschaft B	Ordn.-Zahl	
TSVE 1890 BIELEFELD	<input type="checkbox"/>			TSV BAYER 04 LEVERKUSEN	2	
Spielklasse: 1RLH	Ort: BIELEFELD	Spielhalle: 501A141	1. Schiedsrichter: KRÜPER, M.			
Spiel Nr.: 10	Datum: 18.09.2004	Zeit: 20:00 UHR	2. Schiedsrichter: KATTUR, N.			

Kapitel 2 - Eintragungen vor Spielbeginn

30 Minuten vor Spielbeginn

Die Trainer geben dem Anschreiber eine vorbereitete Liste. Folgende Angaben sind vorgeschrieben und werden mit schwarz und mit GROSSEN BUCHSTABEN eingetragen:

Mannschaft: Vereinsname (Namensabkürzung)

TA-/MMB-Nr.: Hier werden die letzten drei Ziffern des Teilnehmersausweises (TA) eingetragen.

Spielernamen: Namen und Anfangsbuchstaben der Vornamen sowie besondere Kennzeichnung der Spieler Kapitän (C oder CAP) und/oder Sonderteilnehmer (STA).

Trikot-Nr.: Hier werden die vorliegenden Trikotnummern in numerischer Reihenfolge eingetragen. (Zahlen von 4 - 99, keine Zeile frei lassen). Bei weniger als 12 Spielern ist nach dem letzten Spieler die nächste Leerzeile durch einen waagerechten Strich (—) zu entwerfen.

Trainer: Hier werden die Namen und Anfangsbuchstaben der Vornamen der Trainer und Trainer-Assistenten eingetragen. Ist kein Trainer-Assistent anwesend, wird das Feld durch einen waagerechten Strich (—) entwertet.

Lizenz-Nr.: Falls eine Lizenznummer der Trainer und Trainer-Assistenten vorgeschrieben ist, ist diese einzutragen, ansonsten wird das Feld durch einen waagerechten Strich (—) entwertet.

Nachdem alle Spieler- und Trainerdaten eingetragen wurden, überprüft der 1. Schiedsrichter die TAs sowie die Trainer-Lizenzen und bestätigt deren Richtigkeit mit einem Häkchen in der linken Spalte.

10 Minuten vor Spielbeginn

1. Die Trainer überprüfen die durch den Anschreiber vorgenommenen Eintragungen;
2. Die Trainer markieren in der Farbe der 1. Spielperiode die "Ersten Fünf" durch ein "X" in der entsprechenden Zeile/Spalte. Der Trainer der Mannschaft A hat als Erster diese Information zu geben;
3. Zum Schluss machen die Trainer durch ihr Abzeichnen deutlich, dass alle Eintragungen korrekt sind.

Zudem trägt der Anschreiber die Namen der Kampfrichter in GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN auf dem Spielberichtsbogen ein. Sie brauchen keine Unterschrift mehr leisten.

Vor dem Eröffnungssprungball überprüft der Anschreiber, ob die "Ersten Fünf" tatsächlich das Spiel beginnen. Trifft dies zu, wird um jedes "X" ein Kreis in der Farbe der ersten Spielperiode gezogen. Trifft dies nicht oder nur teilweise zu, so ist der 1. Schiedsrichter sofort zu informieren.

Der Anschreiber trägt ein "X" in der entsprechenden Zeile bei allen Spielern ein, die später eingewechselt werden. Dies geschieht in der Farbe der jeweils aktuellen Spielperiode.

Beispiel:

		Auszeiten												
		1. HZ				2. HZ				Verlängerung/en				
Mannschaft A: TSVE BIELEFELD														
Mann-	1. Spielperiode:	1	2	3	4	2. Spielperiode:	1	2	3	4				
schafts-	Fouls:	1	2	3	4	4. Spielperiode:	1	2	3	4				
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler			X	Trikot-Nr.	FOULS							
✓	12	KARAHAN, Y.				4								
✓	07	MERTENS, M.			X	5								
✓	03	CHADDADI, N.			X	6								
✓	05	DE JUAN, D. - CAP -			X	7								
✓	08	RONDAS, M.				8								
✓	06	MANKOWSKI, O.			X	9								
✓	11	GRÄFE, M.				10								
✓	01	ABRAHAM, P.			X	11								
✓	10	STROTMANN, B.				12								
✓	02	AGETHEN, J.				13								
✓	201	ELLERBRAKE, T.				14								
		<i>MASNIC</i>												
✓	Trainer	MASNIC, I.			✓	Liz.-Nr.	M 8081							
✓	Trainer-Assistent	JÖRKE, J.			✓	Liz.-Nr.	M 8082							

Bemerkung: Analog wird dies für Mannschaft B durchgeführt.

Kapitel 3 - Eintragungen während des Spiels

Fouls

Bei Fouls wird jeweils die Spielminute, in der das Foul geschah, in die dafür vorgesehenen Kästchen eingetragen. Je nach Art und Zeitpunkt gibt es Unterschiede bzw. Zusatzeintragungen:

- *Fouls vor dem Spiel:* Spielminute "0" mit hochgestelltem Zusatz (siehe in Beispiel: Spieler #12);
- *Fouls in den Spielpausen:* Spielminute "IN" (siehe in Beispiel: Spieler #15);
- *Persönliches Foul ohne Freiwurfsstrafe:* Spielminute ohne Zusatz (siehe in Beispiel: Spieler #11);
- *Persönliches Foul mit Freiwurfsstrafe:* Spielminute mit Apostroph (siehe in Beispiel: Spieler #4);
- *Technisches Foul gegen Spieler:* Spielminute mit hochgestelltem 'T' (siehe in Beispiel: Spieler #10);
- *Technisches Foul gegen Ersatzspieler:* Spielminute mit hochgestelltem 'B' beim Trainer;
- *Unsportliches Foul:* Spielminute wird eingekreist (siehe in Beispiel: Spieler #15);
- *Disqualifizierendes Foul eines Spielers auf dem Spielfeld durch zwei unsportliche Fouls:* Spielminute wird eingekreist und "SD" im nächsten Feld (siehe in Beispiel: Spieler #5);
- *Disqualifizierendes Foul eines Spielers auf dem Spielfeld:* Spielminute mit hochgestelltem 'D' und "D" im nächsten Feld (siehe in Beispiel: Spieler #13);
- *Disqualifizierendes Foul gegen einen Ersatzspieler, Trainer-Assistenten oder Mannschaftsbegleiter:* "D" in alle freien Felder + Technisches "B"-Foul beim Trainer (siehe in Beispiel: Spieler #7, Trainer);
- *Disqualifizierendes Foul aufgrund Art. 39 (Gewalttätigkeit):* "F" in alle freien Felder plus EIN Technisches ("B"-) Foul beim Trainer, unabhängig von der Anzahl der deshalb disqualifizierten Spieler (siehe in Beispiel: Spieler #15);
- *Technisches Foul gegen den Trainer:* Spielminute mit hochgestelltem 'C' für "Coach".
Achtung: Der Schiedsrichter muss dies dem Anschreiber mitteilen (siehe in Beispiel: Trainer);
- *Technisches Foul gegen Trainer-Assistenten und gegen Mannschaftsbegleiter:* Spielminute mit hochgestelltem 'B' für "Bank" beim Trainer.

Bei drei "B"-Fouls oder zwei "C"-Fouls oder bei einer Kombination aus zwei "B"-Fouls und einem "C"-Foul muss der Trainer disqualifiziert werden. Dies muss der Anschreiber dem Schiedsrichter sofort mitteilen! Diese administrative Disqualifikation wird mit "SD" (Spiel-Disqualifikation) gekennzeichnet.

Ein irrtümlich eingetragenes Foul wird durch ein "X" ungültig gemacht. Zusätzlich wird am Ende der Zeile durch den Schiedsrichter ein weiteres Foulkästchen angelegt (siehe in Beispiel: Spieler #11).

Beispiel:

		Auszeiten													
		1. HZ				2. HZ				Verlängerungen					
		3	4												
Mannschaft B: LEVERKUSEN															
Mann- schafts- Fouls:	1. Spielperiode:	X	X	X	X	7	2. Spielperiode:				X	X	X	X	6
	3. Spielperiode:	1	2	3	4	4. Spielperiode:				1	2	3	4		
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler				X	Trikot-Nr.	FOULS							
✓	02	FABIAN, A.				X	4	7'							
✓	306	MEYER, R.				X	5	Ⓢ	Ⓢ	SD					
✓	305	LOHMANN, M.					7	D	D	D	D	D			
✓	01	BERGER, M. - CAP -				X	8	7	6'						
✓	05	KAICHOUHI, A.				X	9	4							
✓	302	FRISCH, B.				X	10	6 ^T							
	10	WELLING, N.				X	11	1	X	7'					
✓	04	GNAD, H.				X	12	0'							
✓	309	SCHRÖDER, T.				X	13	6 ^D	D						
✓	307	OHLBRECHT, T.				X	14	2'	10'						
✓	310	SCHULZ, M.				X	15	IN ^T	1	3	Ⓢ	8'	F		
		HERING													
✓	Trainer	HERING, K.				✓	A 242		3 ^B	5 ^C	8 ^B	SD			
✓	Trainer-Assistent	HENNING, O.				✓	M 6666								

Bemerkung: Analog wird dies für Mannschaft A durchgeführt.

Kompensation

Werden Freiwurf-Strafen gleicher Schwere gegeneinander aufgerechnet, wird dies durch ein hochgestelltes kleines "c" kenntlich gemacht. Eine Kompensation kann nur aufgrund von Fouls in Sonderfällen (Fouls in der gleichen Uhr-Stopp-Periode nach Art. 42) vorkommen.

Beispiel:

Spieler A6 macht in der 6. Minute der 1. Spielperiode einen Schrittfehler. B10 lacht so hämisch und tanzt vor A6, dass die Schiedsrichter auf technisches Foul gegen B10 entscheiden. Vor der Ausführung der Strafe meckert Trainer B den Schiedsrichter wegen dieser "lächerlichen Entscheidung" an. Hier wird gegen Trainer B ebenfalls ein technisches Foul verhängt. Aufgrund dieser Entscheidung klatscht Spieler A9 provozierend in die Hände, so dass der freie Schiedsrichter gegen A9 auch auf technisches Foul entscheidet.

Regelung:

Alle drei Fouls werden aufgeschrieben. Fouls mit gleicher Strafe heben sich auf und werden mit einem hochgestellten kleinen "c" kenntlich gemacht. Lediglich die Strafe aufgrund des Fouls gegen den Trainer B wird ausgeführt. So sieht dies dann aus:

Team A:	✓	06	MANKOWSKI, O.	⊗	9	6 ^{Tc}			
und									
Team B:	✓	302	FRISCH, B.	X	10	6 ^{Tc}			
Team B:	✓	Trainer	HERING, K.	✓	Liz.-Nr.	A 242	6 ^C		
	✓	Trainer-Assistent	HENNING, O.	✓	Liz.-Nr.	M 6666			

Trainer-Disqualifikation

Auch Trainer oder Trainer-Assistenten können aufgrund ihres persönlichen Verhaltens disqualifiziert werden. Dabei handelt es sich nicht um die administrative Spiel-Disqualifikation, die oben behandelt wurde.

Disqualifikation des Trainers:

✓	Trainer	HERING, K.	✓	Liz.-Nr.	A 242	6 ^C	D	
✓	Trainer-Assistent	HENNING, O.	✓	Liz.-Nr.	M 6666			

Der Trainer wurde aufgrund seines persönlichen Fehlverhaltens disqualifiziert. Diese Disqualifikation ist auf der Rückseite des Spielberichtsbogens zu vermerken und die Begründung der Spielleitung innerhalb von 48 Stunden schriftlich mitzuteilen und zwar von dem Schiedsrichter, der die Disqualifikation ausgesprochen hat! Es wird ein "C"-Foul eingetragen und das nächste freie Kästchen mit einem großen "D" ausgefüllt.

Disqualifikation des Trainer-Assistenten:

✓	Trainer	HERING, K.	✓	Liz.-Nr.	A 242	8 ^B		
✓	Trainer-Assistent	HENNING, O.	✓	Liz.-Nr.	M 6666	D	D	D

Hier wurde der Trainer-Assistent aufgrund seines persönlichen Fehlverhalten disqualifiziert. Auch diese Disqualifikation muss auf der Rückseite des Spielberichtsbogens vermerkt werden und die Begründung ist der Spielleitung vom aussprechenden Schiedsrichter innerhalb von 48 Stunden schriftlich mitzuteilen. Alle freien Foulkästchen sind mit einem "D" auszufüllen und es gibt ein Foul ("B") in der Zeile des Trainers.

Nichteinhaltung der MMV-Kriterien

In den Altersklassen U10 - U16 des WBV ist die Mann-Mann-Verteidigung (MMV) zwingend vorgeschrieben.

Beim ersten Verstoß erfolgt eine Verwarnung durch den Schiedsrichter, sobald der Ball nach dem Verstoß zum toten Ball wird. Jeder weitere Verstoß einer verwarnten Mannschaft wird mit einem technischen Foul bestraft, welches in der Spalte des Trainer-Assistenten vermerkt wird.

Diese technischen Fouls zählen weder zu den technischen Fouls gegen den Trainer noch zu den Mannschaftsfouls, werden aber analog bestraft. Es gibt keine Begrenzung bezüglich der Anzahl der deshalb verhängten technischen Fouls und auch keine Spiel-Disqualifikation gegen den Trainer-Assistenten!

Beispiel:

✓	Trainer	HERING, K.	✓	Liz.-Nr.	A 242			
✓	Trainer-Assistent	HENNING, O.	✓	Liz.-Nr.	M 6666	6 ^B	8 ^B	

Verfahren in den Viertel- und Halbzeitpausen:

Der Anschreiber muss eine deutliche senkrechte Linie in der Farbe der vorausgegangenen Spielperiode zwischen den gebrauchten und den frei gebliebenen Foulkästchen eines jeden Spielers und Trainers ziehen. Begeht ein Spieler oder Trainer in der nächsten Spielperiode kein Foul, so wird diese Linie nicht dupliziert!

Mannschaftsfouls

- Fouls, die beim Trainer angeschrieben werden, zählen nicht zu den Mannschaftsfouls!
- Disqualifizierende Fouls gemäß Art. 39 (Gewalttätigkeit) zählen nicht zu den Mannschaftsfouls.
- Die Kästchen mit den vorgedruckten Zahlen "1" bis "4" werden bei Spielerfouls entsprechend mit einem "X" entwertet. In das 5. Kästchen wird die Spielminute des 5. Mannschaftsfouls eingetragen.
- Nach jeder Spielperiode werden die nicht benutzten Kästchen durch einen Strich (—) entwertet.
- Alle während einer Verlängerung begangenen Teamfouls werden der 4. Spielperiode zugerechnet.
- Alle Eintragungen werden in der Farbe der betreffenden Spielperiode gemacht!

Beispiel:

Mann- schafts- Fouls:	1. Spielperiode:	X X X 4 —	2. Spielperiode:	X X X X —
	3. Spielperiode:	X X X X 9	4. Spielperiode:	X X X X 6

Auszeiten

- In den Kästchen neben dem Mannschaftsnamen werden die Spielminuten eingetragen.
- Alle Auszeiten werden in der Farbe der aktuellen Spielperiode eingetragen bzw. entwertet!
- Nicht gebrauchte Auszeiten werden nach der jeweiligen Halbzeit mit einem "X" entwertet.
- Bei Unentschieden nach der 4. Spielperiode gibt es pro Verlängerung eine Auszeit.
- Bei nicht vorhandenen Verlängerungen werden die Auszeitkästchen durch einen Doppelstrich entwertet.

Beispiel:

Auszeiten					
1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en			
7	X 5	7	8	2	==

Kapitel 4 - Das laufende Ergebnis

Grundsätze

- Der Anschreiber führt ein chronologisch laufendes Ergebnis der von beiden Mannschaften erzielten Punkte in dem für das "Laufende Ergebnis" vorgesehenen Teil des SBBs.
- Die Spielrichtung wird offiziell erst beim Eröffnungssprungball festgelegt.
- Es wird stufenweise angeschrieben (keine Eintragungen in der gleichen Zeile).
- Die Minutenzahl wird nicht wiederholt (z.B. bei mehreren Punkten oder Freiwürfen in der gleichen Spielminute).
- Es dürfen keine Zeilen (bei "A" und "B") frei gelassen werden.
- Grundeintragungen werden in SCHWARZ oder BLAU eingetragen (Ausnahme: die "Erste Fünf" und deren Bestätigung)
 - ❖ 1. Spielperiode wird in ROT oder GRÜN eingetragen;
 - ❖ 2. Spielperiode wird in BLAU oder SCHWARZ eingetragen;
 - ❖ 3. Spielperiode wird in GRÜN oder ROT eingetragen;
 - ❖ 4. Spielperiode und jede weitere Verlängerung wird in SCHWARZ oder BLAU eingetragen.

oder:

Grundeintragungen werden in Farbe 1 eingetragen (bis auf "Erste Fünf" und deren Bestätigung)

- ❖ 1. Spielperiode: Farbe 2;
- ❖ 2. Spielperiode: Farbe 1;
- ❖ 3. Spielperiode: Farbe 2;
- ❖ 4. Spielperiode + Verlängerung(en): Farbe 1.

Spielminuten und Punkte

Beim Eröffnungs-Sprungball trägt der Anschreiber links vom "M" ein "A" ein, wenn Mannschaft A auf den Korb links vom Kampfgericht spielt (ansonsten ein "B"). Rechts vom "M" trägt der Anschreiber den anderen Buchstaben ein.

Hier werden die Trikotnummern der Spieler/Werfer (Spalte A1) und das laufende Ergebnis (Spalte A2) der Mannschaft eingetragen, die vom Kampfgericht aus gesehen auf den linken Korb wirft.

Laufendes Ergebnis					
A	M	B		M	
1	2	1	2		
◀					▶

Hier werden die Trikotnummern der Spieler/Werfer (Spalte B1) und das laufende Ergebnis (Spalte B2) der Mannschaft eingetragen, die vom Kampfgericht aus gesehen auf den rechten Korb wirft.

Hier werden die Spielminuten eingetragen (1 - 10 für jede Spielperiode, 1 - 5 für jede Verlängerung, 0 für Geschehnisse vor dem Spiel und IN (Intervall) für Geschehnisse zwischen den Spielperioden).

Feldkörbe

Für Mannschaft "B" macht Nr. 8 in der 2. Spielminute den ersten Feldkorb. In der 3. und 4. Spielminute trifft Spieler Nr. 9 der Mannschaft "A" die ersten Korbleger. Anschließend erzielen beide Mannschaften in der nächsten Spielminute weitere Körbe. Zählt ein Korb drei Punkte (Anzeige des Schiedsrichters), wird der neue Punktestand eingekreist.

Beispiel:

Laufendes Ergebnis					
A	M	B		M	
	2	8	2		
9	2	3			
9	4	4			
6	7	5	13	4	
			4	6	

Anmerkung:

- Punkte für einen zufälligen Eigenkorb werden dem jeweiligen "Kapitän auf dem Spielfeld" der gegnerischen Mannschaft gutgeschrieben.
- Punkte wegen Goaltending oder Stören des Balles werden dem Werfer gutgeschrieben.
- Pfeift ein Schiedsrichter gleichzeitig oder fast gleichzeitig, wenn der Ball in den Korb geht, wartet der Anschreiber mit der Eintragung des Ergebnisses bis der Schiedsrichter anzeigt, dass der Korb zählt.

Freiwürfe

Die Freiwurfversuche, die zur gleichen Strafe gehören, werden eingeklammert:

Laufendes Ergebnis					
A	M	B		M	
	1	14	3		
			4		
11	3	2			
		3	15	—	
	⋮				
6	15	9			
	16				
		10	13	7	

Fall 1 - Zwei Freiwürfe: Zwei erfolgreiche Freiwürfe.

Fall 2 - Zwei Freiwürfe: Erster erfolgreich, zweiter verfehlt.

Fall 3 - Zwei Freiwürfe: Zwei erfolglose Freiwürfe.

Fall 4 - Erfolgreicher 2-Punkte-Wurf mit getroffenem Bonus-Freiwurf.

Fall 5 - Erfolgreicher 2-Punkte-Wurf mit verworfenem Bonus-Freiwurf.

Analog: Drei Freiwürfe / Erfolgreicher 3-Punkte-Wurf

Hinweis: Um unnötige Korrekturen zu vermeiden, darf der Eintrag von Freiwürfen erst nach Anzeige durch den Schiedsrichter (gültig oder ungültig) vorgenommen werden.

Ergebnisse der Spielperioden

Am Ende der 1. Spielperiode wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen. Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen. Als letztes wird die Anzahl der erzielten Punkte dieser Spielperiode übertragen.

Am Ende der 2. Spielperiode wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen. Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen. Zusätzlich wird das aktuelle Ergebnis gedreht und mit den Buchstaben "A" und "B" versehen. Dies geschieht mit der Farbe des nächsten Viertels. Jetzt stimmen die Spielrichtung wieder ("A" auf den rechten Korb; "B" auf den linken Korb). Als letztes wird die Anzahl der erzielten Punkte dieser Spielperiode übertragen.

Am Ende der 3. Spielperiode wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen. Anschließend wird das aktuelle Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen. Als letztes wird die Anzahl der erzielten Punkte dieser Spielperiode übertragen.

Am Ende der 4. Spielperiode wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen und das Ergebnis wiederholt. Sollte es unentschieden stehen, so wird das Ergebnis abermals unterstrichen und die Spalten für "A" und "B" beim laufenden Ergebnis beibehalten. Es folgen die Eintragungen für die erste Verlängerung. Als letztes wird die Anzahl der erzielten Punkte dieser Spielperiode übertragen.

Am Ende des Spiels - nach der 4. Spielperiode oder der Verlängerung(en) - wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen und das Ergebnis wiederholt. Darunter wird ein weiterer Strich gezogen. Das Ergebnis der 4. Spielperiode bzw. das der Verlängerung(en) wird übertragen.

Beispiel:

Laufendes Ergebnis				
A	M	B		M
	⋮			
		7	14	
9	15			
		15	14	
	⋮			
6	31			
		11	21	
	31		21	
B	21	A	31	
	⋮			
		6	49	
4	41			
		41	49	
	⋮			
5	71			
		11	75	
	71		75	

Ergebnis der 1. Spielperiode:	A: <u>- 15 -</u>	B: <u>- 14 -</u>
Ergebnis der 2. Spielperiode:	A: <u>- 16 -</u>	B: <u>- 7 -</u>
Ergebnis der 3. Spielperiode:	A: <u>- 18 -</u>	B: <u>- 20 -</u>
Ergebnis der 4. Spielperiode:	A: <u>- 26 -</u>	B: <u>- 30 -</u>
Ergebnis der Verlängerungen:	A: <u>/</u>	B: <u>/</u>
Endergebnis:	A: <u>- 75 -</u>	B: <u>- 71 -</u>
Name der gewinnenden Mannschaft:	<u>TSVE BIELEFELD</u>	

Spaltenübertrag

Die einzelnen Spalten des laufenden Ergebnisses sind als eine Einheit zu betrachten, die - wäre es drucktechnisch möglich - untereinander stünden. Alle Eintragungen sind so zu übertragen, als ob es keine neue Spalte geben würde.

Zu beachten ist lediglich, dass bei jedem Spaltenübertrag die momentane Spielrichtung der Mannschaften durch die Buchstaben "A" und "B" gekennzeichnet werden muss. Selbiges gilt natürlich auch für Freiwürfe, gleich ob Korberfolg mit Bonuswurf, zwei oder drei Freiwürfe.

Diese Regelung gilt ebenso für das Verfahren in der Pause zwischen Spielperioden, bei Halbzeit oder vor Verlängerungen.

Achtung:

Es darf keine Zeile am Ende der Spalten freibleiben. Die Entwertung von Zeilen ist ausschließlich den Schiedsrichtern vorbehalten.

Kapitel 5 - Administrative Aufgaben des 1. Schiedsrichters

Überprüfung der Teilnehmerschein

- Ist das Passfoto korrekt befestigt?
- Stimmt das Passfoto mit dem Spieler überein?
- Befindet sich der Vereinsstempel sowohl auf dem Teilnehmerschein als auch auf dem Passfoto?
- Ist die Unterschrift (Nachname, nicht nur der Vorname) des Spielers vorhanden?
- Stimmen Vereinsname und Altersklasse?
- Ist die Sondereinsatzberechtigung eines Jugendspielers für die betreffende Mannschaft gültig?

Überprüfung der Trainerlizenz(en)

- Ist das Passfoto korrekt befestigt?
- Stimmt das Foto mit dem Trainer überein?
- Sind Stempel und Unterschrift des Verbandes oder Bundes vorhanden?
- Ist die Unterschrift des Trainers vorhanden?
- Überprüfung der Gültigkeit auf der Rückseite
- Stimmt die auf dem SBB eingetragene Lizenznummer?
- Ist der Trainer anwesend?

Wenn alles korrekt ist: Haken in das entsprechende Häkchenfeld.

Jedes fehlende Häkchen beim Spieler/Trainer bedeutet, dass eine Beanstandung vorliegt, die auf der Rückseite des SBB vermerkt werden muss. Folglich wird das Häkchenfeld freigelassen und nicht mit Stern (*), Strich (—) oder Kreis (O) ausgefüllt.

Vermerke und die Rückseite

Nur der 1. Schiedsrichter hat das Recht, auf der Rückseite des Spielberichts bogens zu schreiben. Sobald ein Vermerk auf der Rückseite aufgenommen wird, muss das entsprechende Kästchen auf der Vorderseite mit einem " X " markiert werden, ansonsten ist das Feld mit einem waagerechten Strich (—) zu entwerten:

Beispiel:

Anschreiber: _____	Unterschrift des Kapitäns im Falle eines Einspruches: <i>M. Berger</i>	Vermerk auf der Rückseite <input checked="" type="checkbox"/>	1. Schiedsrichter: Liz.-Nr. — Ersatz für SR mit Liz.-Nr. <input type="checkbox"/> 2 2 4 9 3 <input type="checkbox"/>	Unterschriften
Zeitnehmer: _____			2. Schiedsrichter: Liz.-Nr. — Ersatz für SR mit Liz.-Nr. <input type="checkbox"/> 3 1 5 9 0 <input type="checkbox"/>	
24-Sek.-Zeitn.: _____				

Beanstandung bei der Identitätsüberprüfung, Protest, Disqualifikation, Spielverlustrantrag, Spielabbruch sowie Unregelmäßigkeiten aller Art sind z.B. Gründe für einen Vermerk. Hier dazu ein paar Beispiele:

Vermerk bei defekter Korbanlage:

Linke Korbanlage ist schief und neigt sich ca. 7 cm von links oben nach rechts unten.

Unterschrift: _____ (Name, Vorname, 1. SR)

Vermerk bei fehlender Spielkleidung:

Mannschaft VfL Hilflos-Hinfort ohne Trikots. Alle Spieler tragen T-Shirts in unterschiedlichen Farben.

Unterschrift: _____ (Name, Vorname, 1. SR)

Vermerk bei Protest:

Protest durch VfL Hilflos-Hinfort: 2. Minute in der 4. Spielperiode, Spielstand 77:63, Grund: Ausfall der 24-Sekunden-Anlage; Zeit wird vom Trainer-Assistenten der Heimmannschaft genommen.

Unterschrift: _____ (Name, Vorname, 1. SR)

Vermerk bei Vorlage eines amtlichen Lichtbildausweises:

Spieler Welling, Norbert, geb. 09.11.1978, TSV Bayer 04 Leverkusen, ohne TNA.

Identität durch Bundespersonalausweis (Nr. 1234567890) nachgewiesen.

Unterschrift: _____ (Welling, Norbert)

Unterschrift: _____ (Name, Vorname, 1. SR)

Der *kursiv* markierte Text kann je nach Situation geändert werden:

Spieler ist dem 1. oder 2. Schiedsrichter bekannt.

Identität nicht festgestellt und nicht persönlich bekannt.

Verfahren im Falle eines Protestes

Ein Protest aus dem Spielverlauf ist in der ersten Auszeit nach Entstehen des Protestgrundes durch den Kapitän oder den Trainer beim 1. Schiedsrichter anzumelden. Wird in einer Spielperiode keine Auszeit mehr gegeben, so ist der Protest nach der jeweiligen Spielperiode anzumelden. Andere Proteste sind unverzüglich nach Entstehen des Protestgrundes anzumelden.

Der 1. Schiedsrichter ist verpflichtet, jeden angemeldeten Protest auf der Rückseite des SBB zu vermerken:

- Name der protestierenden Mannschaft
- Zeitpunkt: Spielminute und Spielperiode (Überprüfung der Rechtzeitigkeit)
- Angegebener Protestgrund

Die Protokollierung des Protestes ist vom 1. Schiedsrichter zu unterschreiben, weitere Notierungen oder Gegendarstellungen des Kapitäns oder anderer Personen sind nicht zulässig.

Soll die Protestanmeldung auch nach Beendigung des Spiels Gültigkeit haben, muss der Kapitän der protestierenden Mannschaft in dem vorgesehenen Feld seine Unterschrift leisten, und zwar bevor der 1. Schiedsrichter den Spielberichtsbogen unterschrieben hat.

Korrekturen und Streichungen

Jegliche Veränderung der Eintragungen muss durch den 1. Schiedsrichter abgezeichnet werden.

- Korrektur falscher Namen vor Spielbeginn durch den 1. Schiedsrichter.
- Streichung von Spielern vor Spielbeginn durch den 1. Schiedsrichter (Vermerk auf der Rückseite).
- Korrektur falsch aufgeschriebener Fouls .
- Korrektur von Zählfehlern im laufenden Ergebnis.

Es ist sehr wichtig, dass die Schiedsrichter und das Kampfgericht gut zusammenarbeiten, damit Korrekturen möglichst nicht erforderlich werden.

Korrigierbare Fehler

Gemäß Art. 44 dürfen Schiedsrichter Fehler korrigieren, wenn sie eine Regel unbeabsichtigt nicht angewendet haben. Dies gilt nur in folgenden Fällen:

- Gewähren von einem oder mehreren nicht zustehenden Freiwürfen.
- Einem falschen Spieler erlauben, einen oder mehrere Freiwürfe auszuführen.
- Nicht-Gewähren von einem oder mehreren zustehenden Freiwürfen.
- Durch die Schiedsrichter irrtümlich gegebene oder nicht gegebene Punkte.

Damit die oben aufgeführten Fehler korrigiert werden können, nachdem die Spieluhr wieder in Gang gesetzt worden ist, müssen sie von einem Schiedsrichter bemerkt worden sein, oder ein Schiedsrichter muss darauf aufmerksam gemacht worden sein, ehe der Ball nach dem ersten toten Ball wieder belebt wird.

Das bedeutet:

Alle Fehler ereignen sich während eines toten Balles.	
Ball ist belebt.	Fehler ist korrigierbar.
Spieluhr wird in Gang gesetzt oder läuft weiter.	Fehler ist korrigierbar.
Ball ist tot.	Fehler ist korrigierbar.
Ball ist belebt.	Fehler ist nicht mehr korrigierbar.

Wenn eingetragene Feldkörbe oder erzielte Freiwürfe gestrichen oder nachgetragen werden, ist auf dem Spielberichtsbogen eine Fußnote mit Begründung (keine Freiwürfe wegen 4. Mannschaftsfoul etc.) anzubringen und durch den 1. Schiedsrichter abzuzeichnen.

Achtung:

Die Möglichkeit der Fehlerkorrektur endet bei Spielschluss mit der Unterschrift durch den 1. Schiedsrichter auf dem Spielberichtsbogen.

Zählfehler

Es wurde von 5 auf 6 weitergezählt.

Regelung:

Es wurde von 2 auf 5 weitergezählt.

Sofern es keinen einzelnen Freiwurf gab, ist auf 7 zu korrigieren.

Da es aufgrund des Fehlers zu Folgefehlern kam, ist wie folgt zu verfahren:

Die Felder mit dem Zählfehler werden eingerahmt. In der nächsten freien Zeile wird das richtige Ergebnis eingetragen und mit dem Handzeichen des Schiedsrichters versehen.

Laufendes Ergebnis				
A	M	B		M
	⋮			
9	5	4		
		8	2	
		5	13	5
6	6	6		
11	8	7		
5	10			
		4	7	
1.SR	11			
		1.SR	6	

Sofern es keinen erfolgreichen Drei-Punkte-Wurf gab, ist das Ergebnis auf 4 zu korrigieren.

Da es aufgrund des Fehlers zu Folgefehlern kam, ist wie folgt zu verfahren:

Die Felder mit dem Zählfehler werden eingerahmt. In der nächsten freien Zeile wird das richtige Ergebnis eingetragen und mit dem Handzeichen des Schiedsrichters versehen. Andernfalls ist die "5" aufgrund eines erfolgreichen Drei-Punkte-Wurfes einzukreisen.

Achtung:

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

Kapitel 6 - Das Endergebnis

Nach jeder Spielperiode oder Verlängerung werden die Ergebnisse der Spielperioden eingetragen.

Beispiel:

Ergebnis der 1. Spielperiode:	A: <u>- 15 -</u>	B: <u>- 14 -</u>
Ergebnis der 2. Spielperiode:	A: <u>- 16 -</u>	B: <u>- 7 -</u>
Ergebnis der 3. Spielperiode:	A: <u>- 18 -</u>	B: <u>- 20 -</u>
Ergebnis der 4. Spielperiode:	A: <u>- 26 -</u>	B: <u>- 30 -</u>
Ergebnis der Verlängerungen:	A: <u>/</u>	B: <u>/</u>
Endergebnis:	A: <u>- 75 -</u>	B: <u>- 71 -</u>
Name der gewinnenden Mannschaft:	<u>TSVE BIELEFELD</u>	

Es ist die Aufgabe des Anschreibers, die Ergebnisse der Spielperioden, das Endergebnis und den Namen der gewinnenden Mannschaft einzutragen. Der 1. Schiedsrichter überprüft lediglich diese Angaben.

Kapitel 7 - Schlusseintragungen

Alle nicht benötigten Foul- oder Mannschaftsfoul-Kästchen werden durch einen waagerechten Strich (—) entwertet. Sind bereits fünf Spielerfouls eingetragen, so wird auch das Feld hinter dem fünften Foul entwertet. Die Kästchen für die Auszeiten werden mit einem "X" und/oder einem Doppelstrich entwertet.

Damit sehen die Eintragungen bei Mannschaft A nach Spielende folgendermaßen aus:

		Auszeiten			
		1. HZ	2. HZ	Verlängerungen	
Mannschaft A: TSVE BIELEFELD		7 X	5 7 8		
Mann-	1. Spielperiode:	X X X	X X X X	—	
schafts-	Fouls:	X X X X	X X X X	6	
Fouls:	3. Spielperiode:	X X X X	9		
	4. Spielperiode:	X X X X	6		
✓	TA-MMB-Nr.	Namen der Spieler	X	Trikot-Nr.	FOULS
✓	12	KARAHAN, Y.		4	
✓	07	MERTENS, M.	⊗	5	9' 9'
✓	03	CHADDADI, N.	⊗	6	4 1' 8'
✓	05	DE JUAN, D. - CAP -	⊗	7	3 2 4' 6 -
✓	08	RONDAS, M.	X	8	4' 9 2 5' -
✓	06	MANKOWSKI, O.	⊗	9	6'c 10' 5 -
✓	11	GRÄFE, M.	X	10	1 2 -
✓	01	ABRAHAM, P.	⊗	11	
✓	10	STROTMANN, B.	X	12	
✓	02	AGETHEN, J.	X	13	
✓	201	ELLERBRAKE, T.		14	
✓	Trainer	MASNIC, I.	✓	Liz-Nr.	M 8081
✓	Trainer-Assistent	JÖRKE, J.	✓	Liz-Nr.	M 8082

Bemerkung: Analog wird dies für Mannschaft B durchgeführt.

Abschlusseintragungen

Wenn im Laufe des Spiels ein Protest angemeldet wurde, der weiterhin aufrecht erhalten werden soll, so muss der Kapitän der protestierenden Mannschaft vor Unterschrift des 1. Schiedsrichters in dem dafür vorgesehenen Feld unterschreiben. Ansonsten wird das Feld durch einen Schrägstrich (/) entwertet.

Abschließend trägt der Anschreiber die Namen der Kampfrichter in GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN auf dem Spielberichtsbogen ein, falls nicht schon geschehen. Es muss keine Unterschrift mehr geleistet werden.

Der Anschreiber legt dann dem 2. Schiedsrichter den Bogen zur Unterschrift vor:

Seit dem Wegfall der Lizenzstufen werden lediglich die Lizenznummern der Schiedsrichter eingetragen.

Als letztes wird der Bogen dem 1. Schiedsrichter zwecks Prüfung und Unterschrift vorgelegt. Wenn ein Kommissar eingesetzt ist, prüft dieser die Eintragungen, bevor der 1. Schiedsrichter seine abschließende Unterschrift leistet.

Beispiel:

Anschreiber: MERGELKUHL	Unterschrift des Kapitäns (im Falle eines Einspruches):	Vermerk auf der Rückseite	1. Schiedsrichter: Liz.-Nr. — Ersatz für SR mit Liz.-Nr.	Unterschriften
Zeitnehmer: HEINRICH	<i>M. Berger</i>	X	<input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 3	<i>M. Krüper</i>
24-Sek.-Zeitn.: TACKENBERG			2. Schiedsrichter: Liz.-Nr. — Ersatz für SR mit Liz.-Nr.	<i>N. Kattus</i>
			<input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 0	

Achtung:

Der Anschreiber ist für die Sicherstellung und Aufbewahrung des Spielberichts bogens von Beginn der Eintragungen bis zur abschließenden Unterschrift des 1. Schiedsrichters nach Spielende verantwortlich.

Kapitel 8 - Pflichten der Kampfrichter

Aufgaben des Zeitnehmers

Folgende Pflichten hat der Zeitnehmer wahrzunehmen:

1. Er überwacht die Dauer der Spielzeit sowie der Spielpausen und Auszeiten. Während des Spielverlaufs sollte der Zeitnehmer den Anschreiber über die jeweilige Spielminute der Spielperiode oder Verlängerung informieren.
2. Er muss die Mannschaften und die Schiedsrichter sowohl 3 Minuten als auch 1:30 Minuten vor Beginn der ersten und dritten Spielperiode benachrichtigen und sein Signal 30 Sekunden vor Beginn der zweiten und vierten Spielperiode sowie der Verlängerungen ertönen lassen.
3. Wenn ein Feldkorb gegen die Mannschaft erzielt wurde, die zuvor eine Auszeit beantragt hat, stoppt er sofort die Spieluhr und lässt sein Signal ertönen. Nach Anzeige des Schiedsrichters setzt er die Auszeituhr in Gang und gibt sein Signal, wenn 50 Sekunden der Auszeit verstrichen sind.
4. Er muss darauf achten, ob der Ball noch in der Hand des Werfers oder bereits in der Luft ist, wenn sein automatisches Signal zum Ende der Spielzeit in jeder Spielperiode oder Verlängerung ertönt.

Die Spieluhr wird in Gang gesetzt, wenn

- der Ball beim Eröffnungssprungball legal von einem oder von beiden Springern getippt wird.
- der Ball nach einem erfolglosen letzten oder einzigen Freiwurf mit anschließender Ringberührung von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.
- der Ball bei einem Einwurf von einem Spieler auf dem Spielfeld berührt wird.

Die Spieluhr wird gestoppt, wenn

- die Spielzeit für eine Spielperiode oder eine Verlängerung abgelaufen ist.
- ein Schiedsrichter während eines belebten Balles pfeift.
- das 24-Sekunden-Signal ertönt, während eine Mannschaft Ballkontrolle hat.
- ein Feldkorb gegen eine Mannschaft erzielt wird, die eine angerechnete Auszeit beantragt hat.
- in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode und in den letzten zwei Minuten jeder Verlängerung ein Feldkorb erzielt wird.

Hinweis:

1. Der Zeitnehmer muss den jeweils exakten Zeitpunkt erfassen, zu dem Spiel- und Auszeituhr in Gang zu setzen oder zu stoppen sind. Er muss die Spieluhr auch dann korrekt bedienen, wenn der Schiedsrichter das Handzeichen zum Stoppen oder Starten der Spieluhr nicht geben sollte.
2. Sein Signal bewirkt einen toten Ball und stoppt die Spieluhr.
3. Ertönt im laufenden Spiel irrtümlich das Anschreibersignal, darf die Spieluhr nicht gestoppt werden.

Aufgaben des 24-Sekunden-Zeitnehmers

Der 24-Sekunden-Zeitnehmer muss mit der 24-Sek.-Regel vertraut sein und die Anlage wie folgt bedienen:

1. Sie wird **in Gang oder wieder in Gang** gesetzt, sobald ein Spieler, gleich welcher Mannschaft, den belebten Ball auf dem Spielfeld berührt.
2. Sie wird **gestoppt und auf 24 Sekunden zurückgestellt**, sobald
 - der Ball bei einem Korbwurf oder Pass den Ring berührt oder in den Korb geht.
 - ein Schiedsrichter wegen eines Fouls oder einer Regelübertretung pfeift.
 - das Spiel aufgrund einer Aktion der Mannschaft ohne Ballkontrolle unterbrochen wurde.
 - das Spiel aufgrund einer oder mehrerer Aktionen unterbrochen wurde, für die keine Mannschaft verantwortlich ist, es sei denn, die gegnerische Mannschaft würde dadurch benachteiligt.
3. Sie wird **auf 24 Sekunden zurückgestellt und wieder in Gang** gesetzt, sobald ein Spieler, gleich welcher Mannschaft, den belebten Ball auf dem Spielfeld berührt. Das bloße Berühren des Balles durch einen gegnerischen Spieler bewirkt keine neue 24-Sekunden-Periode, wenn dieselbe Mannschaft weiterhin in Ballbesitz bleibt.
4. Sie wird **gestoppt, aber nicht auf 24 Sekunden zurückgestellt**, wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf aus folgenden Gründen zugesprochen bekommt:
 - Der Ball ist ins Aus gegangen oder nach einer Sprungball-Situation.
 - Das Spiel ist aus Gründen unterbrochen, die die Mannschaft in Ballkontrolle zu verantworten hat (z.B. Verletzung eines Spielers oder Zubinden von Schuhen).
 - Nach einem Doppelfoul oder nach Aufhebung gleicher Strafen gegen beide Mannschaften.
5. Sie wird **gestoppt**, und es darf keine Anzeige auf den Anzeigegeräten sichtbar sein, wenn die Spieluhr nach einem toten Ball eine Restspielzeit von weniger als 24 Sekunden in dieser Spielperiode oder Verlängerung anzeigt.

Hinweis:

1. Nach einem Fußballspiel gibt es nur dann eine neue 24-Sekunden-Periode, wenn der Schiedsrichter dies durch die Handzeichen "Absichtliches Fußballspiel" und "Neue 24 Sekunden" anzeigt.
2. Ist eine 24-Sekunden-Anlage nicht vorhanden oder ausgefallen, muss die Mannschaft in Ballkontrolle akustisch darüber informiert werden, wie viel Zeit der 24-Sekunden-Periode ihr noch zur Verfügung steht. Der 24-Sekunden-Zeitnehmer ruft dabei die abgelaufene Zeit in Sekunden herein: "15", "20", "21", "22", "23", "24" - Signal.

Kapitel 9 - Spielvorschriften

Sprungball und Wechselnder Ballbesitz

Während eines Spiels - einschließlich möglicher Verlängerungen - findet nur noch der Sprungball zu Spielbeginn statt. Bei allen anderen Sprungball-Situationen kommt der Einwurfanzeiger zur Anwendung, der die Mannschaft bezeichnet, die den Ball zum nächsten Wechselnden-Ballbesitz-Einwurf erhält.

Die Mannschaft, die beim Eröffnungssprungball zu Beginn des Spiels keine Ballkontrolle erlangt, erhält den ersten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz.

Der Wechselnde Ballbesitz

- beginnt, sobald der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.
- endet, sobald
 - ❖ der Ball nach dem Einwurf von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.
 - ❖ die einwerfende Mannschaft eine Regelübertretung begeht.
 - ❖ sich ein belebter Ball während eines Einwurfs an der Korbbefestigung verfängt.

Die Richtung des Pfeils wird unmittelbar nach dem Ende des Wechselnden-Ballbesitz-Einwurfes umgekehrt.

Da die Mannschaften in der Halbzeit die Spielrichtung wechseln, dreht der Anschreiber den Einwurfanzeiger nach Beendigung der ersten Halbzeit in Gegenwart des 1. Schiedsrichters um.

Angerechnete Auszeiten

Auszeiten können nur mit dem entsprechenden Handzeichen vom Trainer oder Trainer-Assistenten beim Anschreiber beantragt werden. Jeder Mannschaft können in der ersten Halbzeit zwei, in der zweiten Halbzeit drei und in jeder Verlängerung eine Auszeit gewährt werden, die jeweils die Dauer von 1 Minute haben. Nicht genommene Auszeiten können nicht auf die nächste Halbzeit oder Verlängerung übertragen werden.

Eine Auszeitmöglichkeit beginnt, wenn

- a) der Ball zum toten Ball wird und die Spieluhr gestoppt ist, und wenn der Schiedsrichter nach einem Foul oder einer Regelübertretung seine Anzeige zum Anschreibertisch abgeschlossen hat.
- b) wenn der Ball nach einem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf zum toten Ball wird.
- c) ein Feldkorb gegen die Mannschaft erzielt wurde, die eine angerechnete Auszeit beantragt hatte.

Eine Auszeitmöglichkeit endet, wenn

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

Sobald eine Auszeitmöglichkeit nach a) oder b) beginnt, gibt der Anschreiber sein Signal. Sobald eine Auszeitmöglichkeit nach c) beginnt, stoppt der Zeitnehmer sofort, nachdem der Ball im Korb ist, die Spieluhr und gibt sein Signal. Anschließend gibt der Anschreiber das Handzeichen für die Auszeit und deutet auf die entsprechende Mannschaftsbank, von der aus die Auszeit verlangt worden ist. Nach 50 Sekunden muss der Anschreiber die Schiedsrichter durch sein Signal über das bevorstehende Ende der Auszeit informieren.

Der Antrag auf Gewährung einer angerechneten Auszeit für eine Mannschaft kann nur solange zurückgezogen werden, wie das Signal für die Auszeit noch nicht betätigt worden ist.

Hinweise:

- Wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist, ist eine Auszeit grundsätzlich für beide Mannschaften möglich, unabhängig davon, ob die betreffende Mannschaft in Ballbesitz kommt oder nicht. *Ausnahme: Wenn in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung die Spieluhr wegen eines erfolgreichen Korbwurfs gestoppt ist, darf nur die einwerfende Mannschaft eine Auszeit nehmen.*
- Wird eine Auszeit beantragt, nachdem der Ball dem Freierwerfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, kann die Auszeit für beide Mannschaften gewährt werden, wenn der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist, oder nach dem letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf von der Mittellinie folgt oder der Ball aus einem anderen Grund zum toten Ball wird.
- Nach einem gegnerischen Korberfolg ist die Mannschaft, die den Korb hinnehmen muss, berechtigt, eine Auszeit zu nehmen. Die Auszeit muss vor dem folgenden Einwurf angemeldet worden sein.

Spielerwechsel

Spielerwechsel werden vom Ersatzspieler beim Anschreiber angemeldet. Sobald eine Wechselmöglichkeit beginnt, zeigt der Anschreiber den Schiedsrichtern an, dass ein Spielerwechsel beantragt worden ist, indem er sein Signal ertönen lässt, das entsprechende Handzeichen macht und in die Richtung der Mannschaft zeigt, die den Spielerwechsel beantragt hat.

Eine Wechselmöglichkeit beginnt, wenn

- a) der Ball zum toten Ball wird und die Spieluhr gestoppt ist, und wenn der Schiedsrichter nach einem Foul oder einer Regelübertretung seine Anzeige zum Anschreibertisch abgeschlossen hat.
- b) wenn der Ball nach einem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf zum toten Ball wird.
- c) die gegnerische Mannschaft in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder in den letzten zwei Minuten einer Verlängerung einen Feldkorb erzielt hat.

Eine Wechselmöglichkeit endet, wenn

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

Der Antrag auf Spielerwechsel für eine Mannschaft kann nur solange zurückgezogen werden, wie das Signal für den Spielerwechsel noch nicht betätigt worden ist.

Hinweise:

- Wenn der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist, ist ein Spielerwechsel grundsätzlich für beide Mannschaften möglich. *Ausnahme: Wenn in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung die Spieluhr wegen eines erfolgreichen Korbwurfs gestoppt ist, darf zunächst nur die einwerfende Mannschaft einen Spielerwechsel durchführen.*
- Wird ein Spielerwechsel beantragt, nachdem der Ball dem Freierwerfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht, kann dieser für beide Mannschaften gewährt werden, wenn der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist, oder nach dem letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf von der Mittellinie folgt oder der Ball aus einem anderen Grund zum toten Ball wird.

Anhang

Vertreter des Gastvereins

Der Gastverein ist berechtigt, das Kampfgericht durch einen Vertreter am Anschreibertisch zu überwachen. Diese Überwachung bezieht sich auf die regelgerechte Arbeit des Anschreibers, des Zeitnehmers und des 24-Sekunden-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 und hat sich jeglicher verbaler Äußerungen und Gestik zu enthalten. Seine Anwesenheit darf auf keinen Fall die Arbeit der Kampfrichter berühren.

Das Verhalten des Vertreters des Gastvereins fällt unter die Entscheidungsgewalt der Schiedsrichter.

Der Antrag auf Überwachung ist vor Spielbeginn beim Heimverein zu stellen, die Platzierung am Anschreibertisch erfolgt analog der Sitzordnung des Kommissars.

Wichtig: Es darf sich dabei nicht um Personen handeln, die als Spieler, Trainer oder Mannschaftsbegleiter auf dem Spielberichtsbogen aufgeführt sind.

Schiedsrichter-Handzeichen

Siehe: *Offizielle Basketball-Regeln für Männer und Frauen* [Herausgeber: Deutscher Basketball Bund e. V.]

Literaturverzeichnis

Brachter, Jörg [2006]. *Anschreiben ... leicht gemacht*. Mönchengladbach: <http://www.anschreiber.de>.

Deutscher Basketball Bund e. V. [2010]. *Offizielle Basketball-Regeln für Männer und Frauen*. Hagen: DBB.

Deutscher Basketball Bund e. V. [2005]. *Kampfrichter-Handbuch 2005*. Hagen: DBB.

Deutscher Basketball Bund e. V. [2010]. *Basketball-Regelinterpretation 2010*. Hagen: DBB.

Deutscher Basketball Bund e. V. [2010]. *Spielordnung des Deutschen Basketball Bundes*. Hagen: DBB.