



Mannschaft A

Ord.-Zahl

Mannschaft B

Ord.-Zahl

TSVE 1890 BIELEFELD

gegen

TSV BAYER LEVERKUSEN

2

Spielklasse: 1RLH	Ort: BIELEFELD	Spielhalle: 501A141	1. Schiedsrichter: SCHULZE, M.
Spiel Nr.: 10	Datum: 18.09.2004	Zeit: 20:00 UHR	2. Schiedsrichter: HANSEN, K.

		Auszeiten			
		1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en	
Mannschaft A: BIELEFELD		15	39	40	50
Mannschafts-Fouls	1. Viertel:	2. Viertel:	3. Viertel:	4. Viertel:	
TA-/MMB Nr.	Namen der Spieler	SNat.	X	Trikot-Nr.	FOULS
011	KARAHAN, Y.	S		4	
026	MERTENS, M.		X	5	14 34
022	CHADDADI, N.		X	6	6 35 ^D D
050	DE JUAN, D. - C -	E	X	7	33
034	RONDAS, M.		X	8	(8) 24 (25) SD
045	MANKOWSKI, O.		X	9	3 14 39
034	ELLERBRAKE, T.			10	
005	ABRAHAM, P.		X	11	25
005	STROTMANN, B.		X	12	
025	AGETHEN, J.		X	13	
002	GRÄFE, M.		X	14	
055	BUNTS, D. <i>MASNIC</i>	A	X	15	19 27 34 40 45
Trainer	MASNIC, I.			M 8081	0 ^C 27 ^C SD
Trainer-Assistent	JÖRKE, J.			M 8082	

Ausfüllhinweise

Es gibt nur **GROSSBUCHSTABEN** auf dem Spielberichtsbogen!
 Die Grund-Eintragungen werden in **SCHWARZ** vorgenommen;
 Das 1. Viertel wird in **ROT** eingetragen;
 Das 2. Viertel wird in **BLAU** eingetragen;
 Das 3. Viertel wird in **GRÜN** eingetragen;
 Das 4. Viertel samt Verlängerungen wird in **SCHWARZ** eingetragen.

Kopfeintragungen des Spielberichts Bogens

Spielpaarung, Ligabezeichnung, Spiel-Nr., Spielhalle und die angesetzten **Schiedsrichter** sind dem Spielplan zu entnehmen.
Ordnungszahl: Zahl der Mannschaft innerhalb eines Vereins.

Eintragungen vor Spielbeginn (Bestätigung durch Coach)

Mannschaft: Kurzform der Vereinsnamen beider Mannschaften.
TA-/MMB-Nr.: Letzten drei Ziffern des Teilnehmerausweises (TA).
Spielernamen: Namen gemäß TA sowie Angabe des Kapitäns.
Sondervermerke: S für Sonderteilnehmer, A und E für Ausländer.
Trikotnummern der Spieler in aufsteigender Reihenfolge (4 - 99).
Trainerdaten: Namen sowie Lizenz-Nr., falls notwendig.
Ungenutzte Zeilen/Kästchen werden mit einem Strich (-) entwertet.
 Wird ein Spieler vor Spielbeginn gestrichen, so hat der 1. Schiedsrichter dies mit seinem Namenskürzel zu bestätigen.

Vor dem Eröffnungssprungball überprüft der Anschreiber, ob die "Ersten Fünf" tatsächlich das Spiel beginnen und zieht um jedes "X" einen Kreis in der Farbe der ersten Spielperiode.

Bei allen weiteren Spielern, die eingewechselt werden, trägt der Anschreiber ein "X" in der Farbe der aktuellen Spielperiode ein.

Eintragung von Auszeiten

Eintragung der Spielminute in der Farbe der aktuellen Spielperiode.
 Hat eine Mannschaft bis Beginn der letzten zwei Spielminuten des 4. Viertels noch keine Auszeit genommen, kreuzt der Anschreiber bei 2:00 auf der Spieluhr das erste der drei Auszeitfelder aus.
 Nicht gebrauchte Auszeiten werden nach der jeweiligen Halbzeit mit einem "X" entwertet, die der Verlängerungen mit einem Doppelstrich.

Eintragung von Mannschaftsfouls

Bei jedem Foul eines Spielers wird ein Kästchen mit einem "X" in der Farbe der Spielperiode entwertet. Alle in einer Verlängerung begangenen Teamfouls werden der 4. Spielperiode zugerechnet.
 Nach jeder Spielperiode werden die nicht benutzten Kästchen durch einen Strich (-) entwertet.

Eintragung der Fouls von Spielern und Trainern

Fouls vor dem Spiel: Spielminute "0" mit hochgestelltem Zusatz.
 Fouls in den Spielpausen: Spielminute "IN".
 Persönliches Foul ohne Freiwurfsstrafe: Spielminute ohne Zusatz.
 Persönliches Foul mit Freiwurfsstrafe: Spielminute ohne Zusatz.
 Technisches Foul gegen Spieler: Spielminute mit hochgestelltem 'T'.
 Unsportliches Foul gegen Spieler: Spielminute wird eingekreist.
 Spiel-Disqualifikation eines Spielbeteiligten: "SD" im nächsten Feld.
 Disqualifizierendes Foul eines Spielers auf dem Spielfeld: Spielminute mit hochgestelltem 'D' und "D" im nächsten Feld.
 Disqualifizierendes Foul nach Fighting-Situationen: "F" in alle freien Felder beim Spieler plus EIN Technisches ("B"-) Foul beim Trainer.

Technisches Foul gegen Trainer:
 Spielminute mit hochgestelltem 'C' für persönliches Fehlverhalten.
 Spielminute mit hochgestelltem 'B' für Fehlverhalten der Bank.
 Bei 3 B-Fouls oder 2 C-Fouls oder bei einer Kombination aus 2 B-Fouls und 1 C-Foul muss der Trainer disqualifiziert werden.
 Ein irrtümlich eingetragenes Foul wird durch ein "X" ungültig gemacht. Zusätzlich wird am Ende der Zeile durch den Schiedsrichter ein weiteres Foulkästchen angelegt.

		Auszeiten			
		1. HZ	2. HZ	Verlängerung/en	
Mannschaft B: LEVERKUSEN		9	18	27	29
Mannschafts-Fouls	1. Viertel:	2. Viertel:	3. Viertel:	4. Viertel:	
TA-/MMB Nr.	Namen der Spieler	SNat.	X	Trikot-Nr.	FOULS
040	GNADÉ, H.		X	4	29 37
058	MEYER, R.		X	7	15 40 45 45 49
081	LOHMANN, T.		X	9	3 23 36 44
040	BERGER, M. - C -		X	10	17 28 ^T
052	SCHMIDT, TO.		X	12	6 16 31 32 34
004	FRISCH, B. FRITSCH, B.		X	13	19
045	WELLING, N.		X	14	4 14 27 ^D D D
036	FABIAN, A.		X	15	
007	SCHRÖDER, B.		X	18	16 26 F F F
013	OHNMACHT, T.		X	23	10
015	SCHMIDT, TA.		X	87	35 ^D D
Trainer	SCHMIDT, W.			A 24242	28 ^B 29 ^B IN ^C SD
Trainer-Assistent	HENNING, O.				

Anschreiber: **MERGELKUH, T.**

Anschreiber-Assistent: **—**

Zeitnehmer: **HEINRICH, D.**

24"-Zeitnehmer: **TACKENBERG, H.**

Kommissar: **—**

Kapitäns-Unterschrift im Protestfall Markus Berger

1. Schiedsrichter: Liz.-Nr. **8 2 4 9 3** Unterschriften **Moritz Schulze**

2. Schiedsrichter: Liz.-Nr. **8 1 5 9 0** Unterschriften **Knut Hansen**

Vermerk auf der Rückseite



DEUTSCHER BASKETBALL BUND E.V.

Mitglied des Internationalen Basketball Verbands (FIBA)



Mannschaft A

Ord.-Zahl

Mannschaft B

Ord.-Zahl

TSVE 1890 BIELEFELD

gegen

TSV BAYER LEVERKUSEN

2

Spielklasse: **1RLH**

Ort: **BIELEFELD**

Spielhalle: **501A141**

1. Schiedsrichter: **SCHULZE, M.**

Spiel Nr.: **10**

Datum: **18.09.2004**

Zeit: **20:00 UHR**

2. Schiedsrichter: **HANSEN, K.**

Ausfüllhinweise

Der Anschreiber führt ein chronologisch laufendes Ergebnis der von beiden Mannschaften erzielten Punkte in dem dafür vorgesehenen Teil des Spielberichts Bogens. Dabei wird ein erfolgreicher Korb (1, 2 oder 3 Punkte) zum vorherigen Punktestand der Mannschaft addiert.

Die Spielrichtung wird erst mit dem Eröffnungssprungball festgelegt.

Es wird stufenweise angeschrieben (keine Eintragungen in der gleichen Zeile). Es dürfen jedoch keine Zeilen frei gelassen werden.

Die Minutenzahl wird nicht wiederholt (z.B. bei mehreren Punkten oder Freiwürfen in der gleichen Spielminute).

Das 1. Viertel wird in **Rot**, das 2. Viertel in **Blau**, das 3. Viertel in **Grün** und das 4. Viertel sowie die Verlängerungen in **Schwarz** eingetragen.

Eintragung des laufenden Ergebnisses

Beim Eröffnungssprungball trägt der Anschreiber links vom "M" ein "B" ein, wenn Mannschaft B auf den Korb links vom Anschreibetisch spielt. Rechts vom "M" trägt der Anschreiber den anderen Buchstaben ein.

In der Kolumne für das laufende Ergebnis gibt es vier Spalten: Zwei davon sind für Mannschaft A, die beiden anderen für Mannschaft B. Nach einem Korberfolg aus dem Feld werden zuerst die Punkte in der jeweils rechten Spalte des laufenden Ergebnisses eingetragen. Danach wird die Trikotnummer des erfolgreichen Werfers in das leere Kästchen links neben dem Punktestand eingetragen.

Zwischen den Team-Statistiken werden die fortlaufenden Spielminuten eingetragen (1 - 40 für die reguläre Spielzeit, 41 bis 45 usw. für Verlängerungen, 0 für Geschehnisse vor dem Spiel und IN (Intervall) für Geschehnisse zwischen den Spielperioden).

Mögliche Zusatzeintragungen:

Wurf aus dem 2-Punkte-Bereich: keine zusätzliche Eintragung

Wurf aus dem 3-Punkte-Bereich: neuer Punktestand wird eingekreist.

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

Spaltenübertrag: Alle Eintragungen sind so zu übertragen, als ob es keine neue Spalte geben würde, die momentane Spielrichtung ist durch "A" und "B" in der Übertragungsspalte zu kennzeichnen.

Bei Fehlern, Korrekturen oder Fragen sind die Schiedsrichter in der nächsten Spielunterbrechung zu informieren.

Ergebnisse der Spielperioden

Nach Ende jeder Spielperiode wird unter der letzten Eintragung ein Strich gezogen, das Ergebnis wiederholt und abermals unterstrichen.

Nach der 2. Spielperiode wird das laufende Ergebnis in den Spalten gedreht (Farbe des 3. Viertels) und unterstrichen. Zusätzlich werden die Mannschaftsbuchstaben vorangestellt.

Sollte es nach Ende der 4. Spielperiode unentschieden stehen, so wird das Ergebnis unterstrichen und die Spalten beim laufenden Ergebnis beibehalten. Es folgen die Eintragungen für die Verlängerung(en).

Als letztes wird die Anzahl der erzielten Punkte in der jeweiligen Spielperiode in die dafür vorgesehenen Felder eingetragen.

Abschlusseintragungen

End-Ergebnis und Namen der gewinnenden Mannschaft eintragen.

Alle nicht benötigten Foul-Kästchen werden durch einen Strich (-), die Kästchen für die Auszeiten werden mit einem "X" und/oder einem Doppelstrich entwertet.

Sollte kein Vermerk auf der Rückseite des SBB vorgenommen worden sein, ist das Feld mit einem waagerechten Strich (-) zu entwerten.

Wenn im Laufe des Spiels kein Protest angemeldet wurde (oder dieser nicht aufrecht erhalten werden soll), ist das Feld durch einen Schrägstrich (/) zu entwerten.

Abschließend trägt der Anschreiber die Namen der Kampfrichter in **GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN** auf dem Spielberichtsbogen ein.

Laufendes Ergebnis

B	M	A	A	M	B	A	M	B	M
4	-	0				42		+1	69
18	2	1	6	39	26		69		69
		11	2	40		15	71	41	
87	4			41				15	71
		2	7	5	11	43		42	7
15	6	3			27	9	43	13	73
	7			11	45		11	74	44
9	9	4		5	47			75	
14	(12)			6	-			45	13
		8	7		48				-
		6	9			4	45		75
	6	11	(12)	15	49	28		13	76
15	14			15	50			-	
87	(17)					29	87	47	7
		8	8	(15)	6	51			78
10	-				52				4
	-			5	53			78	78
		9	6	17		30	4	49	9
		10	9	18		9	51	7	82
				19	53				13
	17		19	7	54	IN			49
13	19	11				31	15	53	9
23	21	12					13	55	-
		11	(22)	13	56				50
7	23	13			11	58			10
4	25			7	60			5	(36)
		6	24	11	(63)	33		A	86
								B	84
	14					10	57		
10	26					MS	15	58	
	27					34			
		14	26	9	(66)				
		15	5	28		7	(61)		
		16	9	30	MS	35	4	63	
		17	15	(33)	4	68	36		
				34			4	65	
4	29			11	-				
	19	9	36		-				
B	29	A	36	13	67	37			
A	36	B	29		68				
		21	4	31					
		23	4	33			10	67	
12	37					39	7	-	
	38							68	
		24	10	35	5	69	40		
			12	(38)		-			
		25	10	40			10	-	
								-	
		4	41		69			68	

Ergebnis des 1. Viertels: A: **19** B: **17**

Ergebnis des 2. Viertels: A: **17** B: **12**

Ergebnis des 3. Viertels: A: **17** B: **22**

Ergebnis des 4. Viertels: A: **16** B: **18**

Ergebnis der Verlängerung/en: A: **17** B: **15**

Endergebnis: A: **86** B: **84**

Name der gewinnenden Mannschaft: **TSVE BIELEFELD**

Allgemeines

Anwesenheit: Der Anschreiber hat seine Tätigkeit 30 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn aufzunehmen.

Die übrigen Mitglieder des Kampfgerichtes müssen ihre Tätigkeit 20 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn aufnehmen.

Die Mitglieder des Kampfgerichtes haben sich regelkonform und neutral zu verhalten.

Zur Überwachung des Kampfgerichtes darf ein Mannschaftsbegleiter des Gastvereins am Anschreibetisch sitzen, sofern nicht ein Kommissar eingesetzt wird. Bei Unstimmigkeiten ist er berechtigt, den nächsten Schiedsrichter - sobald der Ball tot und die Spieluhr gestoppt ist - um Klärung zu bitten.

Aufgaben des Anschreibers

Vor der ersten Eintragung sollte kontrolliert werden, ob ein Karton hinter dem gelben Durchschlag liegt.

Alle Eintragungen sind in GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN (Ausnahme: ß) vorzunehmen.

Die Grundeintragungen werden in **Schwarz** vorgenommen, das 1. Viertel wird in **Rot**, das 2. Viertel in **Blau**, das 3. Viertel in **Grün** und das 4. Viertel sowie die Verlängerungen in **Schwarz** eingetragen.

Die Trainer markieren die "Erste Fünf" mit einem "X", der Anschreiber kontrolliert diese unmittelbar vor dem Eröffnungssprungball und kreist die X ein.

Bei Fouls und Auszeiten ist die jeweilige Spielminute (0 = vor Spielbeginn, 1-40 = reguläre Spielzeit, IN = in Spielpausen) einzutragen, die Teamfouls sind abzukreuzen. Beim laufenden Ergebnis ist pro Zeile nur ein Korb (links oder rechts) einzutragen, Leerzeilen sind nicht zugelassen. Die Minute wird nur einmalig beim ersten Korb/Freiwurf notiert, sonst weggelassen.

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.

Aufgaben des Zeitnehmers

Der Zeitnehmer 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.

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.

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.

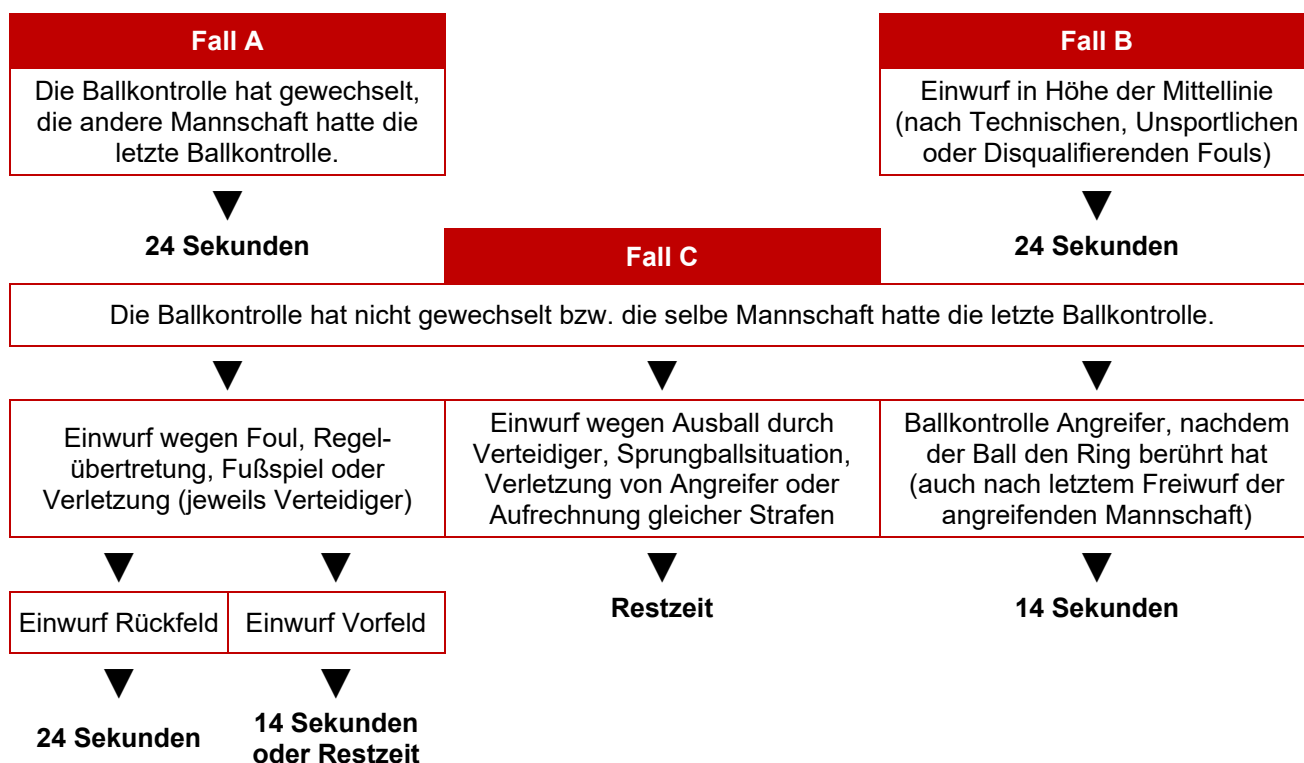
Die Spieluhr wird in Gang gesetzt, wenn

- der Ball beim Eröffnungssprungball legal von einem oder von beiden Springern berührt wird.
- der Ball nach einem erfolglosen letzten oder einzigen Freiwurf von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.
- der Ball bei einem Einwurf von einem Spieler auf dem Spielfeld legal 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 Signal der Wurfuhr 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 oder einer Verlängerung ein Feldkorb erzielt wird.

Aufgaben des Wurfuhr-Zeitnehmers



Handstoppuhr: Die Mannschaften sind akustisch darüber zu informieren, wie viel Zeit der Wurfuhr-Periode abgelaufen ist.

Sprungball und Wechselnder Ballbesitz

Während eines Spiels - einschließlich möglicher Verlängerungen - findet nur noch der Sprungball zu Spielbeginn statt. Bei allen anderen Sprungball-Situationen (Halteball, Doppelfoul, unklare Ausbälle, Viertelbeginn...) kommt der Einwurfanzeiger zur Anwendung, der die Mannschaft bezeichnet, die den Ball beim nächsten Einwurf gemäß Wechselndem Ballbesitz erhält.

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

Der Wechselnde Ballbesitz beginnt, sobald der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.

Der Wechselnde Ballbesitz endet, sobald

- der Ball nach dem Einwurf von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.
- die einwerfende Mannschaft eine Regelübertretung begeht.

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 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. Von den drei Auszeiten pro Mannschaft in der zweiten Halbzeit können höchstens zwei Auszeiten in den letzten beiden Spielminuten des vierten Viertels genommen werden.

Nicht genommene Auszeiten können nicht auf die nächste Halbzeit oder Verlängerung übertragen werden.

Eine Auszeitmöglichkeit beginnt, wenn

- (1) 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.
- (2) wenn der Ball nach einem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf zum toten Ball wird.
- (3) ein Feldkorb gegen die Mannschaft erzielt wurde, die eine angerechnete Auszeit beantragt hatte.

Eine Auszeitmöglichkeit endet, wenn

- (1) der Ball dem Freierwerfer zum ersten oder einzigen Freiwurf zur Verfügung steht.
- (2) bei einem Einwurf der Ball einem Spieler zum Einwurf zur Verfügung steht.

Wenn in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung die Spieluhr wegen eines erfolgreichen Korbwurfs gestoppt ist, darf nur der einwerfenden Mannschaft eine Auszeit gewährt werden.

Wird eine Auszeit beantragt, nachdem der Ball dem Freierwerfer zur Verfügung steht, kann eine Auszeit gewährt werden, wenn der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist oder nach dem letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf von der Mittellinie folgt.

Sobald eine Auszeitmöglichkeit nach (1) oder (2) beginnt, gibt der Anschreiber sein Signal. Sobald eine Auszeitmöglichkeit nach (3) 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.

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

- 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.
- wenn der Ball nach einem erfolgreichen letzten oder einzigen Freiwurf zum toten Ball wird.
- 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

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

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 zur Verfügung steht, kann dieser gewährt werden, wenn der letzte oder einzige Freiwurf erfolgreich ist oder nach dem letzten oder einzigen Freiwurf ein Einwurf von der Mittellinie folgt.

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

Team-Foulanzeige

In jedem Viertel wird nach Ausführung der Strafe des 4. Teamfouls die Anzeige der Teamfouls aufgestellt. Bei jedem weiteren persönlichen Foul müssen die Schiedsrichter darauf aufmerksam gemacht werden, dass es Freiwürfe gibt (Ausnahme: Fouls durch Mannschaft in Ballkontrolle = "Offensivfouls"). Fouls gegen Trainer/Bank zählen nicht zu den Teamfouls. Fouls in Verlängerungen zählen zum 4. Viertel.