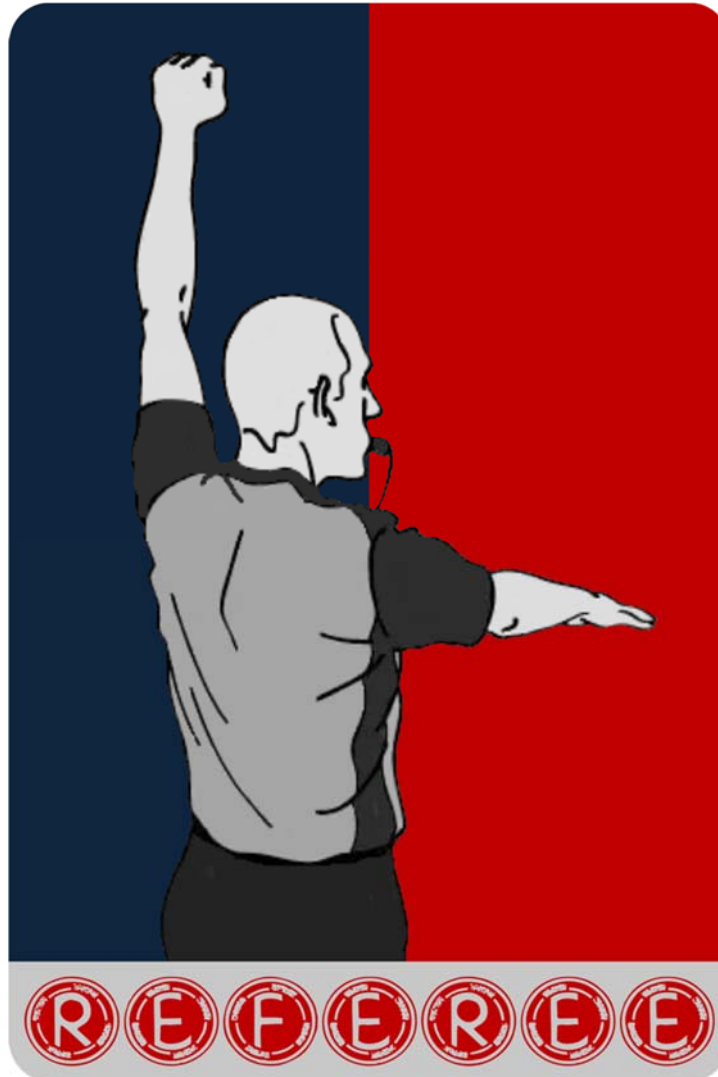




Leitfaden für Kampf- und Schiedsrichter

Letzte Aktualisierung: 06.07.2020

Copyright 2008 - 2020 ::: Basketballkreis Ostwestfalen e.V.



Es gibt mittlerweile etliche für Schiedsrichter relevante Unterlagen und Internetseiten, wobei es zunehmend schwerer wird, den Überblick zu behalten. An dieser Stelle möchten wir Hilfestellung geben und haben in kompakter Form den Inhalt einiger Dokumente zusammengefasst.

Sämtliche Spielbeteiligten werden in diesem Dokument zu Gunsten der Vereinfachung und Übersichtlichkeit in männlicher Form angesprochen; alle Angaben gelten natürlich auch für ihre weiblichen Pendanten.

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





Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Einleitung	3
Kapitel 1 - Ausfüllen der Kopfleiste des Spielberichts Bogens (SBB)	3
Kapitel 2 - Eintragungen vor Spielbeginn	3
2.1 30 Minuten vor Spielbeginn	3
2.2 10 Minuten vor Spielbeginn	4
Kapitel 3 - Eintragung des laufenden Ergebnisses	5
3.1 Grundsätze	5
3.2 Spielrichtung, Spielminuten und Punkte	5
3.3 Feldkörbe	5
3.4 Freiwürfe	6
3.5 Ergebnisse der Spielperioden	6
3.6 Spaltenübertrag	7
Kapitel 4 - Eintragungen während des Spiels	7
4.1 Fouls von Spielern und Trainern	7
4.1.1 Trainer-Disqualifikation	8
4.1.2 Nichteinhaltung der MMV-Kriterien	8
4.1.3 Kompensation	9
4.2 Mannschaftsfouls	9
4.3 Auszeiten	9
Kapitel 5 - Administrative Aufgaben des 1. Schiedsrichters	10
5.1 Überprüfung der Teilnehmersausweise	10
5.2 Überprüfung der Trainerlizenzen	10
5.3 Vermerke und die Rückseite	10
5.4 Verfahren im Falle eines Protestes	11
5.5 Korrekturen und Streichungen	11
5.6 Korrigierbare Fehler	11
5.7 Zählfehler	12
Kapitel 6 - Das Endergebnis	12
Kapitel 7 - Schlusseintragungen	12
Kapitel 8 - Pflichten der Kampfrichter	14
8.1 Aufgaben des Zeitnehmers	14
8.2 Aufgaben des Wurfuhr-Zeitnehmers	14
Kapitel 9 - Spielvorschriften	16
9.1 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz	16
9.2 Angerechnete Auszeiten	17
9.3 Spielerwechsel	17
Anhang	18
A Vertreter des Gastvereins	18
B Schiedsrichter-Handzeichen	18





Vorwort

Dieses Dokument behandelt relevante Aspekte des Kampfrichter-Handbuchs 2020. 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

Gemäß den offiziellen FIBA-Regeln sind für alle Spiele Anschreiber, Zeitnehmer und Wurfuhr-Zeitnehmer vorgeschrieben. Optional: Anschreiber-Assistent, Kommissar oder Beobachter der Gastmannschaft.

Der Anschreiber hat seine Tätigkeit am Anschreibetisch 30 Minuten vor dem angesetzten Spielbeginn aufzunehmen, die übrigen Mitglieder des Kampfgerichtes spätestens 20 Minuten vor angesetzten Spielbeginn.

Die Kampfrichter unterstützen die Schiedsrichter. Es ist erforderlich, dass sich die Kampfrichter regelkonform und neutral verhalten und mit den offiziellen Handzeichen der Schiedsrichter vertraut sind.

Kapitel 1 - Ausfüllen der Kopfleiste des Spielberichtsogens (SBB)

Alle Grundeintragungen auf dem SBB werden mit **schwarz** oder **blau** und mit GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN vorgenommen! Die Daten sind dem jeweiligen Spielplan auf TeamSL zu entnehmen:

Mannschaften: Hier werden die vollständigen Vereinsnamen der Heim- und Gastmannschaft eingetragen.

Ordnungszahl: Die Ordnungszahl einer Vereinsmannschaft ist die Nummerierung der Mannschaft unterhalb der 1. Mannschaft. Die Ordnungszahl ist deshalb ab der 2. Mannschaft einzutragen.

Spielklasse: Hier wird die Ligen-Kurzbezeichnung eingetragen, z.B. KLD, JRL4U14O, BeL16H, etc.

Spiel-Nr.: Spielnummer laut offiziellem Spielplan

Ort: Name der Stadt, in der das Spiel ausgetragen wird

Spielhalle: Hallennummer laut Spielplan (Hallenverzeichnis)

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

Uhrzeit: Spielbeginnzeit laut offiziellem Spielplan

Schiedsrichter: Nachnamen und Anfangsbuchstaben der Vornamen (erst wenn in der Halle anwesend)

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

DEUTSCHER BASKETBALL BUNDE . V .						
Mitglied des Internationalen Basketball Verbandes (FIBA)						
Mannschaft A	Ordin.-Zahl	gegen	Mannschaft B	Ordin.-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

2.1 30 Minuten vor Spielbeginn

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

Mannschaft: Kurzform der Vereinsnamen von Heim- und Gastmannschaft.

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

Spielernamen: Namen und Anfangsbuchstaben der Vornamen gemäß Teilnehmersausweis sowie besondere Kennzeichnung des Mannschaftskapitäns (-CAP-).





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

Trikot-Nr.: Hier werden die vorliegenden Trikotnummern in numerischer Reihenfolge eingetragen (Zahlen von 00 - 99, keine Zeile frei lassen). Bei weniger als 12 Spielern ist nach dem letzten Spieler die nächste Leerzeile durch einen waagerechten Strich (—) zu entwerten.

Trainer: Hier werden die Namen und Anfangsbuchstaben der Vornamen der *anwesenden* 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 Teilnehmerausweise sowie die Trainer-Lizenzen und bestätigt deren Richtigkeit mit einem Häkchen in der linken Spalte.

2.2 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 einschließlich des Anfangsbuchstabens der Kampfrichter in GROSSEN DRUCKBUCHSTABEN auf dem Spielberichtsbogen ein.

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 1. 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 im Laufe des Spiels eingewechselt werden. Dies geschieht in der Farbe der jeweils aktuellen Spielperiode.

Beispiel (analog wird dies für Mannschaft B durchgeführt):

		1. HZ				Auszeiten				
						2. HZ				
						Verlängerung/en				
Mannschaft A: TSVE BIELEFELD										
Mann- schafts- Fouls:	1. Viertel:	1	2	3	4	2. Viertel:	1	2	3	4
	3. Viertel:	1	2	3	4	4. Viertel:	1	2	3	4
✓	TA-/MMB-Nr.	Namen der Spieler				S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS	
✓	011	KARAHAN, Y.						4		
✓	026	MERTENS, M.					X	5		
✓	022	CHADDADI, N.					X	6		
✓	050	DE JUAN, D. - CAP -					X	7		
✓	034	RONDAS, M.						8		
✓	045	MANKOWSKI, O.					X	9		
✓	002	GRÄFE, M.						10		
✓	005	ABRAHAM, P.					X	11		
✓	005	STROTMANN, B.						12		
✓	025	AGETHEN, J.						13		
✓	034	ELLERBRAKE, T.						14		
MASNIC										
✓	Trainer	MASNIC, I.				✓	Liz.-Nr.	M 8081		
✓	Trainer-Assistent	JÖRKE, J.				✓	Liz.-Nr.	M 8082		





Kapitel 3 - Eintragung des laufenden Ergebnisses

3.1 Grundsätze

- Der Anschreiber führt ein chronologisch laufendes Ergebnis der von beiden Mannschaften erzielten Punkte in dem für das "Laufende Ergebnis" vorgesehenen Teil des Spielberichts bogens. Dabei wird ein erfolgreicher Korb (1, 2 oder 3 Punkte) zum vorherigen Punktestand der Mannschaft addiert.
- 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** vorgenommen (Ausnahme: "Erste Fünf")
 - Die 1. Spielperiode wird in **ROT** eingetragen;
 - Die 2. Spielperiode wird in **BLAU** eingetragen;
 - Die 3. Spielperiode wird in **GRÜN** eingetragen;
 - Die 4. Spielperiode und jede Verlängerung wird in **SCHWARZ** eingetragen.
- Grundeintragungen werden in **Farbe 1** vorgenommen (Ausnahme: "Erste Fünf" und Bestätigung)
 - Die 1. Spielperiode wird in **Farbe 2** eingetragen;
 - Die 2. Spielperiode wird in **Farbe 1** eingetragen;
 - Die 3. Spielperiode wird in **Farbe 2** eingetragen;
 - Die 4. Spielperiode und jede weitere Verlängerung werden in **Farbe 1** eingetragen.

3.2 Spielrichtung, Spielminuten und Punkte

Beim Eröffnungssprungball trägt der Anschreiber links vom "M" ein "A" ein, wenn Mannschaft A auf den Korb links vom Kampfgerichtstisch spielt (ansonsten ein "B"). Rechts vom "M" trägt der Anschreiber den anderen Buchstaben ein (siehe Grafik).

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 (Heimmannschaft).

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 (Gastmannschaft).

Hier werden die fortlaufenden Spielminuten eingetragen (1 - 40 für die reguläre Spielzeit, 41 bis 45 für die erste, 46 bis 50 für die zweite Verlängerung usw., 0 für Geschehnisse vor dem Spiel und IN (Intervall) für Geschehnisse zwischen den Spielperioden).

3.3 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.

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

Anmerkungen:

- 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, ob der Korb zählt.





3.4 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		
		10	13	7

Beispiele

- 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, sollte der Eintrag von Freiwürfen erst nach Anzeige durch den Schiedsrichter (gültig oder ungültig) vorgenommen werden.

3.5 Ergebnisse der Spielperioden

Nach 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 in die Zeile *Ergebnis des 1. Viertels* übertragen.

Nach 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 in die Zeile *Ergebnis des 2. Viertels* übertragen.

Nach 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 in die Zeile *Ergebnis des 3. Viertels* übertragen.

Nach 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 Verlängerung(en).

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. der Verlängerung(en) sowie das Endergebnis werden übertragen.

Beispieleintragung:

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

Ergebnis des 1. Viertels:	A: <u>15</u>	B: <u>14</u>
Ergebnis des 2. Viertels:	A: <u>16</u>	B: <u>7</u>
Ergebnis des 3. Viertels:	A: <u>18</u>	B: <u>20</u>
Ergebnis des 4. Viertels:	A: <u>26</u>	B: <u>30</u>
Ergebnis der Verlängerung/en:	A: <u>—</u>	B: <u>—</u>
Endergebnis:	A: <u>75</u>	B: <u>71</u>
Name der gewinnenden Mannschaft:	<u>TSVE BIELEFELD</u>	





3.6 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 den 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 4 - Eintragungen während des Spiels

4.1 Fouls von Spielern und Trainern

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", ggf. mit hochgestelltem Zusatz (siehe in Beispiel: Spieler #12);
- *Fouls in den Spielpausen:* Spielminute "IN" (siehe in Beispiel: Spieler #15);
- *Persönliches Foul mit/ohne Freiwurfstrafe:* Spielminute ohne Zusatz (siehe in Beispiel: Spieler #11);
- *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 #5);
- *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 durch zwei Technische Fouls:* Spielminute mit hochgestelltem 'T' und "SD" im nächsten Feld;
- *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):* "D" im ersten Feld und "F" in alle freien Felder plus EIN Technisches ("B"-) Foul beim Trainer, unabhängig von der Anzahl der deshalb disqualifizierten Spieler (siehe in Beispiel: Spieler #9, Trainer);
- *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 zwei Technischen Fouls oder zwei Unsportlichen Fouls (oder einer Kombination aus beiden) muss ein Spieler disqualifiziert werden. Dies muss der Anschreiber dem Schiedsrichter sofort mitteilen! Diese administrative Disqualifikation wird mit "SD" (Spieldisqualifikation) gekennzeichnet.

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" (Spieldisqualifikation) 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-Eintragung (analog wird dies für Mannschaft B durchgeführt):

		Auszeiten		Verlängerung/en		
		1. HZ	2. HZ			
Mannschaft A: LEVERKUSEN		3	14			
Mannschafts-Fouls:	1. Viertel:	XXXXXX				
	2. Viertel:	XXXXXX				
	3. Viertel:	1	2	3	4	
	4. Viertel:	1	2	3	4	
✓	TA-MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS
✓	036	FABIAN, A.		⊗	4	17
✓	058	MEYER, R.		X	5	18 18 SD
✓	081	LOHMANN, M.			7	D D D D D
✓	040	BERGER, M. - CAP -		⊗	8	7 16
✓	052	KAICHOHI, A.		X	9	4 D F F F
✓	004	FRISCH, B.		X	10	16 ^T
	045	WELLING, N.		⊗	11	1 17
✓	040	GNAD, H.		⊗	12	0
✓	007	SCHRÖDER, T.		X	13	16 ^D D
✓	013	OHLBRECHT, T.		⊗	14	2' 10'
✓	015	SCHULZ, M.		X	15	IN ^T 11 13 17 18'
		HERING				
✓	Trainer	HERING, K.	✓	Liz.-Nr.	A 242	3 ^B 15 ^C 18 ^B SD
✓	Trainer-Assistent	HENNING, O.	✓	Liz.-Nr.	M 6666	

4.1.1 Trainer-Disqualifikation

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

Disqualifikation des Trainers:

✓	Trainer	HERING, K.	✓	Liz.-Nr.	A 242	6 ^D	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 hochgestelltes 'D' hinter der Spielminute des Fouls 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.

4.1.2 Nichteinhaltung der MMV-Kriterien

In den Altersklassen U13 - U16 des DBB ist die Mensch-Mensch-Verteidigung 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 mit einem hochgestellten 'M' 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 Spieldisqualifikation gegen den Trainer-Assistenten!





Beispiel:

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

Achtung: In den Altersklassen U11 und U12 gelten die modifizierten Mini-Basketball-Regeln des DBB. Ein Verstoß gegen die MMV-Kriterien wird nach einmaliger Verwarnung mit einem Punkt und einem Einwurf an der Mittellinie für die gegnerische Mannschaft geahndet. Ein Technisches Foul wird in diesen Altersklassen nicht verhängt.

4.1.3 Kompensation

Eine Kompensation kann nur aufgrund von Fouls in Sonderfällen (Fouls in der gleichen Uhr-Stopp-Periode nach Art. 42) vorkommen. Dabei werden Freiwurf-Strafen gleicher Schwere gegeneinander aufgerechnet.

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, lediglich die Strafe aufgrund des Fouls gegen den Trainer B wird ausgeführt.

4.2 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. Die Spielminute des 5. Mannschaftsfouls wird nicht mehr 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:

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

4.3 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.
- Auszeitkästchen bei nicht vorhandenen Verlängerungen werden durch einen Doppelstrich entwertet.

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

Das bedeutet: Hat eine Mannschaft in der zweiten Halbzeit bei Beginn der letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels noch keine Auszeit genommen, kann sie bis zum Ende des Viertels nur noch zwei Auszeiten nehmen, die dritte Auszeit verfällt. Der Anschreiber kreuzt in diesem Fall bei 2:00 auf der Spieluhr das erste der drei Auszeitfelder aus.

Beispiel:

Auszeiten					
1. HZ		2. HZ		Verlängerung/en	
7	11	X	39	40	42
					==





Kapitel 5 - Administrative Aufgaben des 1. Schiedsrichters

5.1 Überprüfung der Teilnehmerausweise

- Ist das Passfoto korrekt befestigt und stimmt das Passfoto mit dem Spieler überein?
- Befindet sich der Vereinsstempel sowohl auf dem Teilnehmerausweis 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?

5.2 Überprüfung der Trainerlizenz(en)

- Ist das Passfoto korrekt befestigt und 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 bei Spielern oder Trainern bedeutet, dass eine Beanstandung vorliegt, die auf der Rückseite des Spielberichts bogens vermerkt werden muss. Folglich wird das Häkchenfeld freigelassen und nicht mit Stern (*), Strich (—) oder Kreis (O) ausgefüllt.

5.3 Vermerke und die Rückseite

Nur die Schiedsrichter haben 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 entwerfen:

Beispiel:

1. Schiedsrichter: Liz.-Nr.	Unterschriften	Vermerk auf der Rückseite
<input type="checkbox"/> 2 2 4 9 3	_____	
2. Schiedsrichter: Liz.-Nr.		<input checked="" type="checkbox"/> X
<input type="checkbox"/> 3 1 5 9 0	_____	

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

Vermerk bei fehlendem Teilnehmerausweis:

Welling, Norbert, geb. 09.11.1978, TSV Bayer 04 Leverkusen, ohne Teilnehmerausweis.

Option 1: Identität durch Lichtbildausweis (Personalausweis, Reisepass, Führerschein) nachgewiesen.

Option 2: Lichtbildausweis liegt nicht vor, Spieler ist dem 1. oder 2. Schiedsrichter persönlich bekannt.

Option 3: Identität kann nicht nachgewiesen werden.

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

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)

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 einer Disqualifikation:

Spieler #13 T. Schröder von Mannschaft B in der 6. Minute der 2. Spielperiode beim Spielstand von 45:21 disqualifiziert. Bericht folgt.

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





5.4 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:

- (1) Name der protestierenden Mannschaft
- (2) Spielstand zum Zeitpunkt der Protesteinlegung
- (3) Zeitpunkt: Spielminute und Spielperiode
- (4) Feststellung der Rechtzeitigkeit
- (5) 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.

Beispiel:



5.5 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.

Für die Veranlassung der Streichung eines Spielers auf dem Spielberichtsbogen vor Spielbeginn ist der eingetragene Trainer der betreffenden Mannschaft verantwortlich. Die Streichung ist nur vor Spielbeginn möglich und wird durch die Schiedsrichter nur nach Aufforderung durch den Trainer vorgenommen.

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

5.6 Korrigierbare Fehler

Gemäß Artikel 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 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.	
<i>Ball ist belebt.</i>	Fehler ist korrigierbar.
<i>Spieluhr wird in Gang gesetzt oder läuft weiter.</i>	Fehler ist korrigierbar.
<i>Ball ist tot.</i>	Fehler ist korrigierbar.
<i>Ball ist belebt.</i>	Fehler ist nicht mehr korrigierbar.





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

5.7 Zählfehler

Es wurde von 5 auf 6 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.

Regelung:

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

Es wurde von 2 auf 5 weitergezählt.

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.

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.

Der 1. Schiedsrichter sollte möglichst nach dem Ende jeder Spielperiode das Spielergebnis kontrollieren, um so schnell Zählfehler zu entdecken.

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 möglich.

Kapitel 6 - Das Endergebnis

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

Ergebnis des 1. Viertels:	A: <u>15</u>	B: <u>14</u>
Ergebnis des 2. Viertels:	A: <u>16</u>	B: <u>7</u>
Ergebnis des 3. Viertels:	A: <u>18</u>	B: <u>20</u>
Ergebnis des 4. Viertels:	A: <u>26</u>	B: <u>30</u>
Ergebnis der Verlängerung/en:	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		Verlängerung/en			
		1. HZ	2. HZ				
Mannschaft A: TSVE BIELEFELD		7	X	25	37 38		
Mann- schafts- Fouls:	1. Viertel:			2. Viertel:			
	3. Viertel:			4. Viertel:			
✓	TA/MMB-Nr.	Namen der Spieler	S/Nat.	X	Trikot-Nr.	FOULS	
✓	011	KARAHAN, Y.			4		
✓	026	MERTENS, M.		⊗	5	9	29
✓	022	CHADDADI, N.		⊗	6	14	31 38
✓	050	DE JUAN, D. - CAP -		⊗	7	3	22 34 36
✓	034	RONDAS, M.		X	8	14	19 22 35
✓	045	MANKOWSKI, O.		⊗	9	6 ^T	20 25
✓	002	GRÄFE, M.		X	10	21	32
✓	005	ABRAHAM, P.		⊗	11		
✓	005	STROTMANN, B.		X	12		
✓	025	AGETHEN, J.		X	13		
✓	034	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.

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 mit einem waagerechten Strich (—) 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.

Anschreiber:	<u>MERGELKUHL, T.</u>
Anschreiber-Assistent:	_____
Zeitnehmer:	<u>HEINRICH, D.</u>
24"-Zeitnehmer:	<u>TACKENBERG, H.</u>
Kommissar:	_____
Kapitäns-Unterschrift im Protestfall	<u><i>Markus Berger</i></u>
1. Schiedsrichter: Liz.-Nr.	<input type="text"/> 2 <input type="text"/> 2 <input type="text"/> 4 <input type="text"/> 9 <input type="text"/> 3
2. Schiedsrichter: Liz.-Nr.	<input type="text"/> 3 <input type="text"/> 1 <input type="text"/> 5 <input type="text"/> 9 <input type="text"/> 0
Unterschriften	<u><i>Monika Krüper</i></u>
	<u><i>Nadeesh Kattur</i></u>
Vermerk auf der Rückseite	<input checked="" type="checkbox"/>

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

8.1 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.

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 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 und in den letzten zwei Minuten jeder Verlängerung ein Feldkorb erzielt wird.

Hinweise:

- (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.

8.2 Aufgaben des Wurfuhr-Zeitnehmers

Dem Wurfuhr-Zeitnehmer steht eine Wurfuhr zur Verfügung. Er muss sie wie folgt bedienen:

- (1) Sie wird **in Gang oder wieder in Gang gesetzt**, sobald
 - eine Mannschaft im laufenden Spiel die Kontrolle über einen belebten Ball erlangt.
 - der Ball nach dem Einwurf von einem Spieler auf dem Spielfeld legal berührt wird.

Das bloße Berühren des Balles durch einen gegnerischen Spieler bewirkt keinen Beginn einer neuen Wurfuhr-Periode, wenn dieselbe Mannschaft in Ballkontrolle bleibt.

- (2) Sie wird **gestoppt, aber nicht zurückgesetzt**, wenn derselben Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, ein Einwurf aus folgenden Gründen zugesprochen wird:
 - Der Ball ist ins Aus gegangen oder nach einer Sprungballsituation.
 - 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.
- (3) Sie wird **gestoppt und auf 24 Sekunden zurückgesetzt** (ohne sichtbare Anzeige), sobald
 - ein legaler Korb erzielt wird.
 - der Ball den Ring berührt und die verteidigende Mannschaft Ballkontrolle erlangt.
 - die angreifende Mannschaft einen Einwurf im Rückfeld erhält, aufgrund
 - ❖ eines Fouls oder einer Regelübertretung.

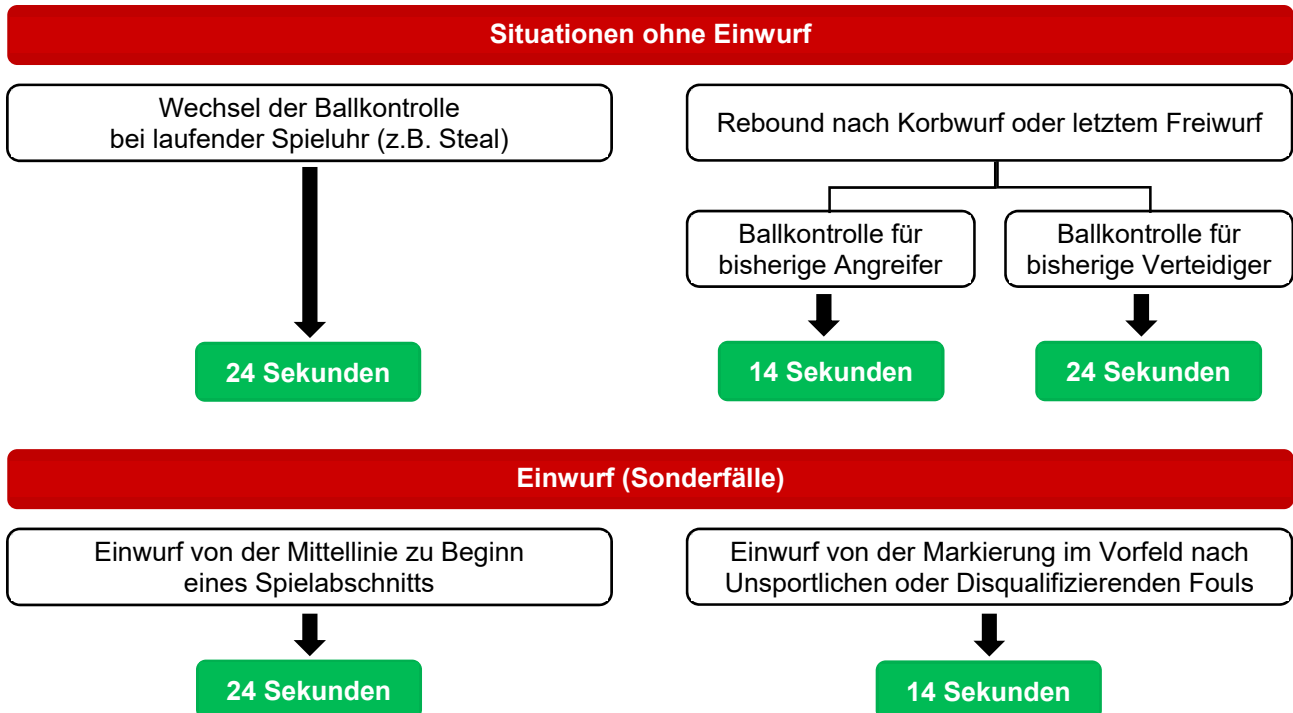




- ❖ einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion der Mannschaft ohne Ballkontrolle oder aufgrund einer Aktion, für die keine Mannschaft verantwortlich ist.
 - die Mannschaft einen oder mehrere Freiwürfe erhält.
 - die ballkontrollierende Mannschaft eine Regelverletzung begeht.
- (4) Sie wird **gestoppt, aber nicht auf 24 Sekunden zurückgesetzt**, wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Vorfeld erhält und 14 oder mehr Sekunden auf der Wurfuhr angezeigt werden, aufgrund
- eines Fouls oder einer Regelübertretung.
 - einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion der Mannschaft ohne Ballkontrolle oder aufgrund einer Aktion, für die keine Mannschaft verantwortlich ist.
- (5) Sie wird **gestoppt und auf 14 Sekunden zurückgesetzt**,
- wenn dieselbe Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte, einen Einwurf im Vorfeld erhält und noch 13 oder weniger Sekunden auf der Wurfuhr angezeigt werden, aufgrund
 - ❖ eines Fouls oder einer Regelübertretung.
 - ❖ einer Spielunterbrechung aufgrund einer Aktion der Mannschaft ohne Ballkontrolle oder aufgrund einer Aktion, für die keine Mannschaft verantwortlich ist.
 - nachdem der Ball nach einem erfolglosen Korbwurf, letzten oder einzigen Freiwurf oder nach einem Zuspiel den Ring berührt hat und dieselbe Mannschaft Ballkontrolle erlangt, die sie zuvor hatte.
 - sobald der erste angreifende Spieler auf dem Spielfeld die Ballkontrolle nach einem Foul oder Regelübertretung der angreifenden Mannschaft im Rückfeld erlangt.
 - sobald der erste angreifende Spieler auf dem Spielfeld die Ballkontrolle nach einem Einwurf aufgrund eines Unsportlichen oder Disqualifizierenden Fouls erlangt.
- (6) Sie wird **ausgeschaltet**, sobald in einem Spielabschnitt der Ball zum toten Ball und die Spieluhr gestoppt wurde, und eine Mannschaft eine neue Ballkontrolle erhält und die Spieluhr eine Restspielzeit von weniger als 14 Sekunden anzeigt.

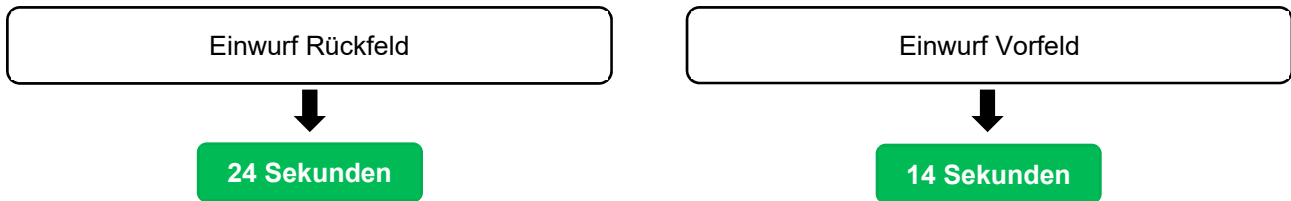
Hinweis: Das Signal der Wurfuhr stoppt weder die Spieluhr noch das Spiel, noch verursacht es einen toten Ball, es sei denn, eine Mannschaft hat Ballkontrolle.

Beispiele:

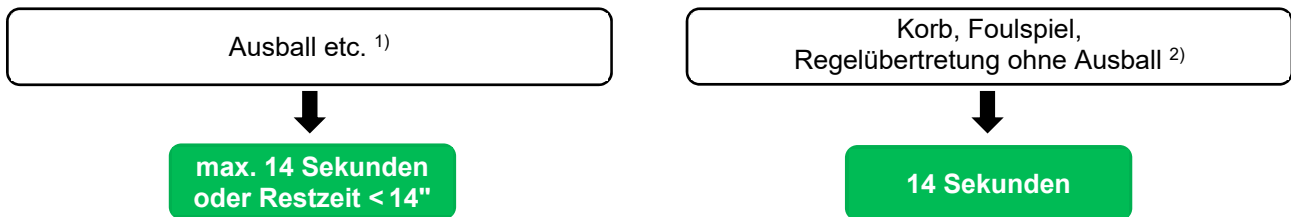




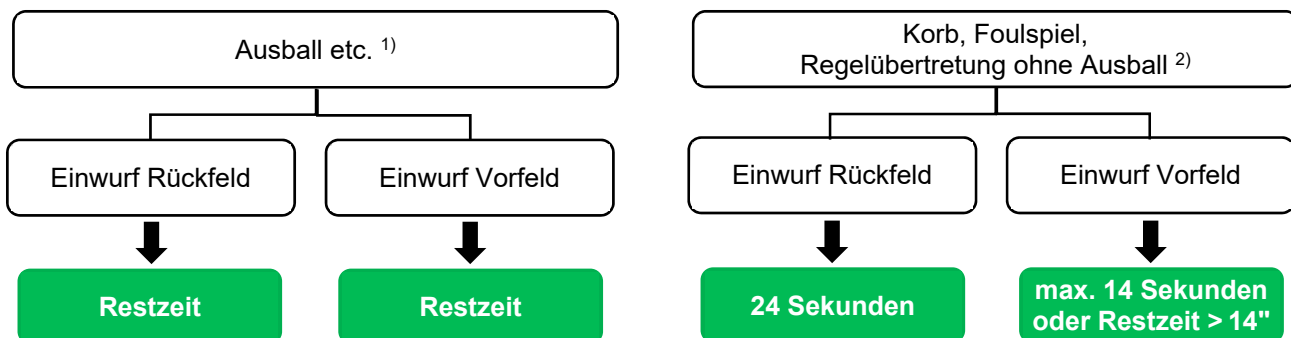
Einwurf für die Mannschaft, die vorher nicht Ballkontrolle hatte



Einwurf an der Markierung im Vorfeld nach eigener Auszeit in den letzten 2 Minuten



Einwurf für die Mannschaft, die vorher Ballkontrolle hatte



1) Ausball, Sprungball, Doppelfoul, Verantwortung Angreifer für Verletzung, T-Foul, Unterbrechung

2) Foul, Verantwortung Verteidiger für Regelübertretung, Verletzung, T-Foul, Unterbrechung

Vorgehensweise bei nicht vorhandener Umschaltmöglichkeit per Knopfdruck auf "14 Sekunden":

Ist eine offene Wurfuhr 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 Wurfuhr-Zeitnehmer ruft dabei die abgelaufene Zeit in Sekunden laut herein:

24 Sekunden: "15", "20", "21", "22", "23" - Signal oder 14 Sekunden: "5", "10", "11", "12", "13" - Signal.

Kapitel 9 - Spielvorschriften

9.1 Sprungball und Wechselnder Ballbesitz

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

Die Mannschaft, die beim 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.
- 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.

9.2 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. Das bedeutet: Hat eine Mannschaft in der zweiten Halbzeit bei Beginn der letzten zwei Spielminuten des vierten Viertels noch keine Auszeit genommen, kann sie bis zum Ende des Viertels nur noch zwei Auszeiten nehmen, die dritte Auszeit verfällt.

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.

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.

Hinweise:

- Wenn in den letzten zwei Minuten der vierten Spielperiode oder einer Verlängerung die Spieluhr wegen eines erfolgreichen Korbwurfs gestoppt ist, darf nur der einwerfende 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.

9.3 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

- (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) 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

- (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.





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 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 Freiwurfer 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.

Anhang

A 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 zu stellen, die Platzierung am Anschreibertisch erfolgt analog der Sitzordnung des Kommissars, d.h. der Beobachter der Gastmannschaft muss sitzen.

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

B Schiedsrichter-Handzeichen

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

